

JAPRS

JAN.2026 No.1
新春号

目 次

会長年頭挨拶	1
第31回NHK技術交流会 「イマーシブ 制作における各種フォーマットと制作手法について」	2
2025年JAPRS企業説明会報告	15
令和7年度通常総会・懇親会について	17
JAPRS+AES日本支部共催 「第26回スタジオ見学会～ WOWOW 新音声中継車～」	19
OTOTEN 2025 JAPRSセミナー 実施報告	27
第24回JAPRS認定「サウンドレコーディング技術認定試験」実施報告	28
2025年JAPRSレコーディングセミナー～スタジオワーク編～	29
第22回JAPRS認定「Pro Tools技術認定試験」実施報告	31
第3回JAPRS交流会実施報告	32
「第35回JAPRSゴルフコンペ」レポート	33
2025年度JAPRS新人エンジニア育成研修会 実施報告	34
Inter BEE 2025賛助会員社ブースツアーレポート	37
第31回日本プロ音楽録音賞の開催と授賞式レポート	39
第31回日本プロ音楽録音賞 受賞エンジニア&作品紹介	42
第31回日本プロ音楽録音賞 審査委員講評	54
「音の日2025」	65
会員動向	67

会長年頭挨拶

(一社) 日本音楽スタジオ協会
会長 高橋 邦明



明けましておめでとうございます。日本音楽スタジオ協会を代表し、謹んで新春のご挨拶を申し上げます。

昨年は地球温暖化に伴う猛暑、酷暑に悩まされ続けた一年でした。今年も夏季はさらに気温が上昇することが予見されており、皆さま方に於かれましては、よりいっそう体調に十分ご留意頂けますと幸いです。やはり心身ともに万全であること、それが更なるいい音楽制作につながる一助になるのではと思います。

さて、昨年の5月21日、22日に第1回 MUSIC AWARDS JAPAN 2025 授賞式がロームシアター京都にて開催されました。

NHK の生放送や、YouTube でご覧になった方も大勢いらっしゃるのではないか。その中で、JAPRS が日本プロ音楽録音賞運営委員会として協力させて頂きましたグラント・プリエンジニア賞 in association with PMRAJ (Professional Music Recording Award Japan、日本プロ音楽録音賞の英語表記) の発表もされております。(受賞されました内沼映二様、北村勝敏様、あらためましておめでとうございます。) 司会者の菅田将暉さんや、松重豊さんが「エンジニアに対するこういった賞は重要、光をあてたい」とおっしゃられていたことにもとても感激致しました。エンジニア、そしてそのプロフェッショナル力を世間に浸透させるきっかけになったのではと実感致しました。今年も6月13日にMUSIC AWARDS JAPAN 2026 授賞式が TOYOTA ARENA TOKYO にて開催されることが発表されております。全国的にエンジニアが顕彰される大変貴重な場ですので、今回もまたJAPRS として全面的に協力させて頂く所存でございます。

また、昨年12月5日「音の日(12月6日)」の前日に「第31回日本プロ音楽録音賞授賞式」が開催されました。一昨年度、昨年度より展開しておりますプロ録プロモーションの効果もあり、若手エンジニアの応募が非常に増えたことは非常に喜ばしい限りです。受賞作品につきましても若手エンジニアが台頭してきており、次世代を担うエンジニアを顕彰出来ましたことを大変素晴らしい感じました。そして、第31回より Best Master Sound 部門の一次審査では JAPRS 加盟スタジオを中心としたレコーディング及びマスタリングエンジニア 49 名のご協力を得ることが出来、審査の面でも幅広くプロ録を周知できたのではと考えます。これからスタジオ業界、エンジニアリング業界の未来を見据えるにあたり、若手、中堅、ベテランが同一目線、現在進行形で進んでいることは確実に将来に繋がってまいります。

「いい音は感動する!」ということは不变でございます。JAPRS は、アーティストやミュージシャンの音楽創造の場となるレコーディング・スタジオと、そのテクノロジーを通して、よりプロフェッショナルな音楽の録音環境をより向上させて行くために誕生しております。今年度も、この基本理念を忘れることなく、レコーディング・スタジオの訴求度を高め、他団体との連携を深めることで、更なる音楽産業の発展と音楽文化の向上に寄与することを目指して活動してまいります。会員社様、個人会員様、賛助会員社様の皆さま方の、より一層のご指導ご鞭撻、そしてお力添えのほど、何卒宜しくお願ひ致します。

第31回NHK技術交流会 「イマーシブ制作における各種フォーマットと制作手法について」

技術委員会では、NHKメディア技術局コンテンツサービスグループ音声との協議により、イマーシブオーディオに関するNHK音声放送フォーマット22.2chと民生フォーマットであるSony 360 Reality AudioおよびDolby Atmosの各作品制作手法等について相互の情報交換を目的とした技術交流会を、下記の概要により開催いたしました。

日 時：令和7年5月18日（日）

会 場：NHK放送センター CD-606st

内 容：○「22.2chとは？」

22.2ch マルチ音響制作について / 日本放送協会 上田 勇夏氏

実際の作品制作についての解説と視聴 ① / ツ 永田 隆信氏
ツ ② / ツ 島崎 砂生氏

○「Sony 360 Reality Audio (360RA)とは？」

360RAの基礎について / ソニー（株） 渡辺 忠敏氏

360RA作品の制作手法の解説と視聴 / (株) ミキサーズラボ
高田 英男氏
ツ / (株) ソニー・ミュージックソリューションズ
鈴木 浩二氏

○「Dolby Atmosとは？」

Dolby Atmosの基礎について / (株) dream window JAPRS技術委員長
深田 晃氏

Dolby Atmos作品の制作手法の解説と視聴 / ツ

○「質疑応答」



NHK技術交流会が行われたCD-606

○ 「22.2ch とは？」

◇ 22.2ch マルチ音響制作について / 日本放送協会 上田 勇夏氏

最初に交流会で使用する CD-606 スタジオについて、日本放送協会 上田氏から説明がされた。

8K SHV 22.2 マルチチャンネル音響対応として更新を繰り返し、2018 年に現在の形となったとのことで、基本的には MA スタジオであるが NHK ホールから各信号を引き込み、22.2ch のミックスをして、生放送に対応するスタジオとしても機能しているそうです。

スピーカー配置は ITU-R BS.2051/ARIB STD B59 規格に準拠し、スクリーン裏にもスピーカーが設置されており、コンソールのフェーダーは 50ch ではあるが、A/B の切り替え、バンクも 7 レイヤー程あるため、かなり多くのフェーダー数を取り扱えるようになっているとのことでした。

22.2ch の視聴環境はチャンネルベースを採用しており、ミッドレイヤー 10ch、トップレイヤー 9ch、ボトムレイヤー 3ch、LFE2ch で球体の 22.2ch を形成しているが、実際にはトップレイヤー、ボトムレイヤーにはミッドレイヤーと同じ様に LCR の中間に定位するスピーカーが設置されており、音響透過型のスクリーンが設置出来ないケースでは、ファンタムセンターによる音像配置を行い、ハードセンターと切り替えながら確認を行っていると言う点が興味深かった。

また、8K 放送では 22.2ch の 24ch、5.1ch の 6ch、ステレオの 2ch、計 32ch の伝送が出来るようになっており、生放送時にはダウンミックス係数に沿って、5.1ch やステレオを作成して生放送に対応しているとのことでした。

◇ 実際の作品制作についての解説と視聴① / 日本放送協会 永田 隆信氏

続いて、実際に 22.2ch の音源視聴と解説ということで、日本放送協会 永田氏からドキュメンタリー番組 2 作品の視聴と解説がされた。

22.2ch 放送は 8K の高精細画像であることから、文化財や自然を題材にした番組制作に多く携わったとのことでした。

最初の作品視聴後に、ミキシングにおける注意点としては、映像への注意を促すために前方定位を基本とし、音源や楽曲に合わせて最適な配置をしているとのことです。

「空間の再現・創造」というテーマを上げられており、現実の音響空間を「再現」するアプローチとして、スピーカーに合わせたマイクアレイによる録音、非現実的な音響空間を「創造」するアプローチとして、独創的な音像配置やエフェクトを使用し、以上を使い分けたり融合したりしながらコンテンツに適した空間創りを心掛けているとのことでした。

2 つ目の作品視聴の際に、ドキュメンタリー番組ではナレーションが入るために、色々なところから音が出ると MA が難しくなることから、なるべくセンターから音楽は出さないと言う配慮を行っているとの説明がされました。



日本放送協会
上田 勇夏氏



日本放送協会
永田 隆信氏

ナレーションが聞こえつつ 22.2ch も感じられることで視聴者にも喜んでいただけるならと、普段から試行錯誤をされているという話が印象深かった。

◇実際の作品制作についての解説と視聴① / 日本放送協会 島嵜 砂生氏

次は NHK ホールからのオーケストラの生放送例が視聴と解説がされた。(視聴音源は再放送用にリミックスしたものとのことでした。)

NHK ホールの空間をリアルに表現するということで、22.2ch のスピーカー配置に近くなるようにマイクを吊っているところで、NHK ホールの更新にも関わっていることから希望に近いところにセッティング出来るような吊り装置になっているとのことでした。

上層部はホール天井からの反射音、前面については立体的な音を再現するように使用、中層部はメインとなる部分で実音を配置、リア側については空間表現をするために吊りマイクを使用、下層部については低音部をアサインして音に厚みを付けているとのことです。

マイクは客性の中に吊るすことから目立たないように DPA4006C、ミッドレイヤーにおいては全帯域で全指向性となるようにノーズコーン (DPA UA0777) を付けているとのことでした。

実際のミキシングも技術交流会が開催された CD-606 で行われ、音像配置は実際のマイクロホン配置に近くなるようにアサインしているとのことでした。NHK ホールにも副調整室はあるが、吊りマイク等は HA を通して NHK ホール側で SYSTEM-T というコンソールに入った音を MADI 化した上で CD-606 まで届けてミックスを行い、それを NHK ホールに逆に伝送して、中継車から 8K の生放送として送出しているそうです。

解説の後、NHK ホールでのオーケストラ後半部を視聴となったが、ホールの雰囲気が存分に味わえるミックスでした。



日本放送協会
島嵜 砂生氏

○ 「Sony 360 Reality Audio (360RA) とは？」

◇ Sony 360 Reality Audio の基礎について / ソニー (株) 渡辺 忠敏氏

続いて、Sony 360 Reality Audio (以降 360RA) の基礎について、ソニー (株) の渡辺氏より説明がされた。

渡辺氏は 360RA コンテンツ制作のテクニカルサポート、そしてプロオーディオ製品 (マイク、モニター・ヘッドホン、360VME) に携わられているとのことです。

360RA とはイマーシブオーディオ、空間オーディオ、立体音響等と呼ばれている中の 1 つで、球体のサウンドフィールドですが、スピーカーで音楽視聴をするリスナーが減っている状況の中、ヘッドホンやイヤホンでスピーカーに囲まれている様に聞こえるバーチャライズ技術が世の中に出せるようになったのを見計らってローンチをし、Amazon Music Unlimited 等の音楽配信サービスで展開しているとのことでした。



ソニー (株)
渡辺 忠敏氏

360 WalkMix Creator というプラグイン（Pro Tools、Logic、Cubase など主だった DAW に対応）で立体音響制作をして、360 Reality Audio Music Format と言う MPEG-H 3D Audio をベースとしたフォーマットにエンコードし、フルオブジェクトベースでインターネットに飛ばし、そのデコードが出来るソフトウェアを Amazon Music 等に提供することで、契約をしていればお手持ちのスマートフォンからイヤホン、ヘッドホン（ソニー製品ではなくとも）で聞く事が出来るそうです。

先程話の出たプラグイン 360 WalkMix Creator では、360RA が形成する球体空間の中にオブジェクトとして音を置くことが出来、スタジオでは様々なスピーカー配置に適合した形でレンダリング、またバーチャライズ技術によるヘッドホンレンダリングも可能とのことです。

今回、22.2ch のスピーカー配置がされたスタジオで、この後 360RA 作品の試聴を行うが、基本スピーカー配置の 13 個のスピーカーではなく、22.2ch のスピーカー配置情報からレンダリングした音源を再生するとのことで、全てのスピーカーから音が出るであろうとのことでした。

360 Reality Audio Music Format 上では、LEVEL 3/2/1（オブジェクト 24 個 /16 個 /10 個）があり、試聴環境に合わせたビットレートに対応したデータを、制作者側に事前にエクスポートして納品いただく形としているとのことです。（オブジェクトの概念として、スタティックオブジェクトとダイナミックオブジェクトがあり、オブジェクト毎に MPEG 圧縮されるので、その使い分けによって音質的に有利になることもあるとのこと）

最後に、360RA の根本技術から派生したものとして、360 Virtual Mixing Environment (360VME) のサービスを始めていることが説明された。これは、イマーシブスピーカー再生環境の中で、鼓膜近くにマイクを付けてテストトーンを測定し、その再生環境をシミュレーションするもので、ヘッドホンでもスピーカー試聴しているかのような体験が出来るとのことです。

◇ 360RA 作品の制作手法の解説と視聴 / (株) ミキサーズラボ

高田 英男氏

(株) ミキサーズラボ 高田氏から、2023 年第 29 回日本プロ音楽録音賞 Immersive 部門（アコースティックサウンド）で最優秀作品に選定された「Beautiful Dreamer / tea」の視聴が行われ、続いて解説がされた。

この楽曲は 360RA を前提としての作品作りを行い、スタジオ録音、アコースティック楽器、映像付きでヴォーカルと言うコンセプトがあったとのことで、イマーシブ空間を作るというよりも、先ずはクリアでグループを感じるビートのある音を最初にイメージし、そしてリバーブを多少使うとしても基本的に空間で鳴っているアンビエントを生かしたサウンドで行きたいと考えたそうです。

それを実現するためのスタジオとして、中目黒にある東京音大のスタジオとオーケストラのリハーサルに対応した特大教室を選定、スタジオの柔らかい音の感じを上手く使いたいと考えたそうです。

とても歌が上手いアーティストなのでアカペラパートを作ることとし、ポップスとして



(株) ミキサーズラボ
高田 英男氏

重要なポイントとなるリズムパターン（ベース、タム等）を何回も打合せを行い、アンビエントを生かすポイントとして間奏のタムのソロから tea のエスニックスキャット、このパートを特大教室を使ったアンビエントサウンドとするなど、スタジオと特大教室の音響空間の組み合わせで、録音時に各楽器のサウンドイメージを創り込んだとのことです。

- ・タムにはソニー C-100 というハイレゾ用マイクを打面より離してセッティングし空間を創り、ソニー ECM-100N（全指向性）をバウンダリーに近い形で低い位置にセットしタムの低音を狙う。
- ・エスニックスキャット部分は特大教室（スタジオと光ケーブルで繋がっている）を使用し、ソニー ECM-100N を 4 本ワイヤー吊り、メインにソニー C-800G、少し離れた位置にソニー C-100 をセット。
- ・上層 アンビエントサウンド 音場空間を広げる
中層 直接音 グループ間を創る
下層 低域安定 パワー感を創る

上記内容を踏まえてレコーディングしている時に楽器定位イメージを構築

最終的なミックスに入る前にエクセル表でシステム：楽器定位イメージをまとめ、その通りに貼り付けると空間がみえるようにしてから実際のミックス作業に入る。

- ・ミックス作業はサウンド・シティ “tutumu” で行ったが、ここでの作業はミキシングの創造性がどんどん広がるやり易いスタジオ

〈ミキシングポイント〉

- ・ピークレベルを抑えて音圧感を作る
- ・各オブジェクト音源を定位別に貼り付ける
- ・音圧感が欲しい時には EQ & COMP 音源を別定位に貼り付ける
- ・各チャンネルに音を集めず、中間定位を狙う
※オブジェクトを別の必要な場所に貼って行く事でピークを使わずに音量が上げられる
- ・エレベーション機能を使い同じ定位に楽器が混在しないようにする
- ・直接音と間接音を離して定位することで直接音がクリア & 音場空間が明確（エスニックスキャットにおける吊りマイクとオンマイク等）
- ・音が点になってしまう場合は、同じオブジェクト音源を別定位に貼り付ける（オブジェクト数に制限があるので、ダイナミックオブジェクトとスタティックオブジェクトの使い分けを考える。スタティックオブジェクトは音が馴染むが、音の動きをはっきりとさせたい場合はダイナミックオブジェクトを選ぶ。）
- ・360RA の特徴と言える下層音場空間（3ch）の活用、ミッドレイヤー 0 に貼り付けた音源をボトムレイヤーにも貼り付けることで低域が安定（場合によっては低域を強調して貼り付ける）

〈ヘッドホンにおけるミキシングポイント〉

- ・最終的にヘッドホンやイヤホンで試聴されるケースが多いので、ヘッドホンによる再生確認も重要で、特に低域の音量感をスピーカー再生時と比較確認を行う
- ・チャンネルベースよりオブジェクトベースの方がヘッドホン再生においては優位性を



Beautiful Dreamer / tea

感じる

制作に関する解説を伺うことでより楽曲の奥深さを知り、レコーディング作業時のイメージ創りの大切さをあらためて認識させられました。

続いて、2023年第29回日本プロ音楽録音賞 Immersive部門（プログラミングサウンド）で最優秀作品に選定された「SOS / BE:FIRST」（ミキシング・エンジニアは山麓丸スタジオ 當麻拓美氏）の解説が行われた。

當麻氏は7割程の作業をヘッドホンで行い、スピーカーで最終的な確認を行うスタイルとのことです。

基本的な音創りは高田氏と同じで3層による空間表現を、上層5chの広がり、中層2chステレオと5chサラウンド、下層はショートリバーブで行っているとのことです。

そして低音のサチュレーション系プラグインで、ベース、キック、ドラムループの低域を下層に送り重心を下げる、更にトランジエントシェイパーでタイトに仕上げているとのことでした。

360RAの特徴である3層の球体空間を上手に生かしているミックスで、ダンスマュージックの大事なポイントである低域を下層でしっかりと創り上げ、中層と上層に他の情報を入れ易くして、帯域バランスを使い分けているエンジニアだと當麻氏について語られていた。

またグループ7人がそれぞれソロを取るためにヴォーカル7人をBUSにまとめてオブジェクトとして創り上げており、ダイナミックオブジェクト数を効率良く使っているとのことでした。

そして、「SOS / BE:FIRST」の試聴が続いて行われたが、しっかりとしたリズムとヴォーカルにより創り上げられたサウンドを感じることが出来た。

◇ 360RA作品の制作手法の解説と視聴

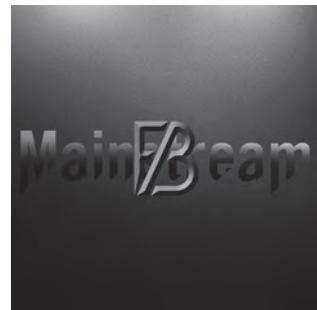
/ (株) ソニー・ミュージックソリューションズ 鈴木 浩二氏

次は（株）ソニー・ミュージックソリューションズ 鈴木氏から「360 Reality Audioによる立体的なクラシック音楽のアプローチ」と言う内容で、2024年第30回日本プロ音楽録音賞 Immersive部門（プログラミングサウンド）で最優秀作品に選定された「「天球の音楽 ミュージック・オブ・ザ・スフィア — イマーシブ・クラシック」より「メタモルフォシス I ~2台のピアノのための~」長谷川慶岳（作曲）、後藤友香理（ピアノ）」に関する試聴および解説が行われた。

この作品の録音は浦安音楽ホール / ハーモニーホール、ミックスはソニー・ミュージックスタジオで行われたとのことでした。

このプロジェクトは立体音響360RA作品を作るための録音で、スチュディオ・エクレールのディレクター 中山ナミ子氏に360RAについて話をしたところから始まり、そこからアイデアが広がって行ったそうです。

従来クラシック音楽の立体音響は客席で聴いている現場の再現が主流であったが、今



SOS / BE:FIRST



(株) ソニー・ミュージック
ソリューションズ
鈴木 浩二氏

回は「演奏の呼吸が聴こえるということを課題に、聴き手が空間ではなく曲の中に没入する新しい体験を目指した」と言うことでした。

楽器編成は2台のピアノで、ピアノのリズム的要素、打楽器的要素、立体空間に広げた時の定位が明瞭になり、動きの表現が分かり易く、ハーモニーは響き、ポリフォニーは層の重なりとなり、空間の縦と横の広がりが表現できることとなり、立体音響に適しているとディレクター中山氏は考えられたそうです。

クラシックなのでホール感は必要であり、奏者はホールも楽器として捉えており、会場によって音色が変わり、作品によっても違う響きとなることを試聴者に伝えたいと言うことからもホールでの録音を選んだとのことでした。

サウンドイメージをアーティストと共有、事前に作品を解析し、どのような立体にしたいかを具体的にし、空間上でのパートやフレーズの定位、また移動させるフレーズの選定を中山氏と分析し、譜面上に設計図のようなものを作っていました。(会場では、いろいろ書き込まれた設計図とも言える譜面が映し出された。)

サウンドイメージはどの位置で試聴しているかが重要なポイントとなり、それによってマイクセッティングも変えて行き、今回は360度の空間を地球と捉えて、どう言うサイズ感にするか、どう言う音楽を伝えたいかを試行錯誤し、ホールの空間ごと納めて立体的に動かして行くと言うプランを考えたとのことです。

ここで浦安音楽ホール ハーモニーホールの写真が映し出され、このホールは客席が自由に出来る特徴があり、客席を取っ払った状態にして、360度幅広くレコーディングが出来ることから今回選択したことでした。

下記の通りマイクセッティングが説明された。(会場では写真による説明もされた)

- ・前方 上層にL,C,R / 中層にL,C,R / 低層にL,R 全て無指向性(DPA4003,4006等)
- ・後方 上層にL,R / 中層にL,R 全て無指向性
- ・クローズマイク 単一指向性 L,R (MK4) / 無指向性 L,R (MK2)

以上、合計16本構成

「メタモルフォシスⅠ」は2台ピアノの曲であるが、ピアニスト後藤氏1人でクリックを使用した多重録音で、事前にPro Tools上にクリックを作成し、設計図を基に最大4フレーズに分けて録音を行い、マイクはワンセット16本なので64ch (16×4) の複雑なコーディングであったとのことです。クリックを使用しながらもクラシック音楽として自然な演奏となるように注意を払い、Pro Toolsのオペレートをした房野氏(ソニー・ミュージックスタジオ)によるクリックやトラック等の管理によりレコーディングが進められたとのこと、また奏者の後藤氏はクリックでの演奏経験が無かったことからヘッドホンモニターにも注意が払われたとのことです。

録音時のモニター状況については、13個のスピーカーを持ち込むことは出来なかったので、基本はステレオのスピーカーを用意、360 WalkMix Creatorを使用してヘッドホンで360RAが確認出来る準備をしていたそうです。

ミックスはソニー・ミュージックスタジオで行われたとのことで、モニタースピーカー環境は下記の通り説明がありました。



メタモルフォシスⅠ
～2台のピアノのための～

・モニタースピーカー 同軸スピーカー Musik RL906

フロント L/C/R は、上段、中段、下段の 3 層

サラウンド L/R は 120 度の位置に上段と中段を配した 13ch システム

低域を 2 台のサブウーファーでベースマネージメント

モニターコントローラー Grace Design m908

※Dolby Atmos も対応したスピーカーも設置

複雑なトラックを整理しティクの編集を行うため、最初は音楽的なバランスを取りステレオミックス作業を行い、編集作業が完成した後に 360RA へ展開したとのことでした。

ミックスにおいては音場が広がるようなサウンドを構築、曲の構成としてはアルペジオがベースにあり、時折反復したフレーズが飛び交う、そして力強い和音が現れるといった構成になっており、安定したアルペジオを一定の場所に定め、反復するフレーズを前後左右から登場し移動して行く、そして和音が現れた瞬間にハーモニーの音圧を拡げて行く、後半はアルペジオも一定の速度で回転、透明度の高い音場の空間に瑞々しいピアノの音像がリアルに響き渡ると言ったサウンドイメージとのこと。

全てのマイク ch をオブジェクトで展開、しかしながら音像の大きさや存在感はなかなか思うようにならず、ツリーの無指向性マイクをオブジェクトとして定位し、収録したポジションに定位をさせ、広がりの位相をチェックしながら、ホールの空間を作り、そしてクローズマイクを定位させてピアノの音像を決めて行き、オンマイクの幅や高さ等を調整し、点にならないように音像の大きさをホールに合ったようにオンマイクのステレオの幅を決めて行ったとのことでした。動かすフレーズごとに定位を決めた行き、ちょっとしたオブジェクトの位置により楽器の存在感、見え方が変わるので、細かい調整を繰り返して、動かすフレーズの定位を試行錯誤しながら決めてミックスを行ったとのことです。

高田氏が先の説明で行っていたようにピークのコントロールが大事で、音圧も課題となり、実際に配信された際にヘッドホンで聴いて音圧に欠けると言う懸念がありますので、ある程度レベルを入れる必要もあり、その場合ピークをコントロールする必要があり、1 カ所にオブジェクトが固まり過ぎないように心掛けたそうです。

低域についてはヘッドホンで聴いた際に足りないことが良くあるので、低域の処理が難しい状況である。360RA は LFE チャンネルがないので、今回は各マイクをセンドで送り、EQ で低域成分を抽出して下層に配置して低域のコントロールをしながら迫力を作って行ったとのことでした。

以上の解説の後に楽曲の試聴が行われたが、アコースティック楽器の作品でありながらプログラミングサンドとして選定された意味が良く分かる内容となっていました。

最後に鈴木氏から、ホール感を出すと言うより音楽の中に没入すると言う事がテーマで、包まれたと言う感じに仕上げたが、こう言った空間はスタジオのオンマイクだけでは表現が難しく、やはり空間の繊細感はホール録音ならではのこと。ピアノの実体が直接伝わり、繊細な表現がホールの響きの中にある、そんなサウンド感が表現出来たのではないかと語っていた。

ステレオのミックスと比べて、高域の伸び、豊かな低音、澄んだ空気、色彩感のあるサウンドは 360RA ならではとのことでした。

360RA は基本的にヘッドホンで体験するコンテンツだが、ミックスの段階でスピーカー再生との差異、違和感が常にあり、そこをどの様に調整して行くかが今後の課題だとも

話されていた。

○ 「Dolby Atmos とは？」

◇ Dolby Atmos の基礎について / (株) dream window、JAPRS 技術委員長 深田 晃氏

Dolby Atmos について、(株) dream window そして JAPRS 技術委員長でもある深田氏から基本的な説明がされた。

基本 Dolby Atmos と言っておりますが、基本は Dolby Atmos Cinema (以降、シネマ) で、それと Dolby Atmos Home (ホーム) がありますが、Blu-ray や Dolby Atmos Music については、ホームのフォーマットで作っていると言う事になるとのことです。

Dolby Atmos はベッド (Bed) と呼ばれるチャンネルベースが先ずあり、それに 128 個ものオブジェクトが使えて、その 2つで Dolby Atmos は構成されていて、基本はベットとオブジェクトを組み合わせて作るように考えられているそうです。

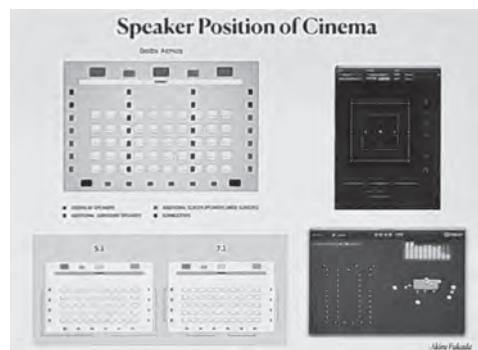
シネマとホームでは再生環境が違い、シネマでは同じチャンネル、同じ音が割り振られた複数のスピーカーが天井に並んでいたり、スピーカーの数もかなり多くなっているとの事です。ホームでは平面が 5.1、7.1、9.1 で天井が 4ch 等あるが、ベースとなるのは 7.1.4。図で示したのは 9.1.4ch で、この 22.2ch のスタジオとはスピーカー配置も異なり、再生する素材の聞こえ方のかなり違う印象を持たれているとのことでした。

最近はドルビー社では Dolby Atmos Music Curve にスピーカー再生特性を調整することが推奨されており、高域を落とす特性となっているため仕上がりとしては高域が上がることになるが、ヘッドホンリスニングを考えた時にクリアになる設定とのことでした。(アメリカのスタジオや日本でもユニバーサル ミュージックではこの特性に調整されているとのこと)

Atmos 制作のワークフローとしては DAW (Pro Tools) 等で決められた 7.1.2ch のベッドとオブジェクト、そしてメタデータ (オブジェクトの位置情報等) を、Dolby Atmos Renderer (ドルビーアトモスレンダラー、以降レンダラー) というソフトに録音し、そのミックスファイルが「.atmos」と言う Dolby Atmos のマスターファイルになるとの事、それが Apple Music や Amazon Music 等のサイトで配信されるが、各社のエンコード方式の違いが問題となるケース



(株) dream window
JAPRS 技術委員長
深田 晃氏

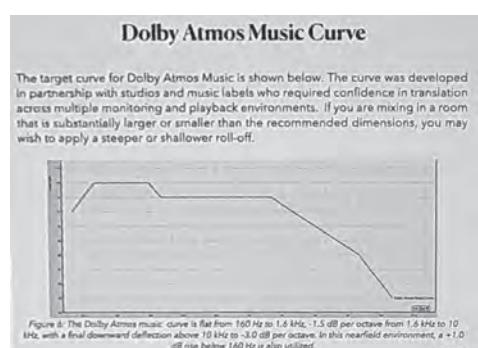


Dolby Atmos Cinema のスピーカー配置



Figure 1: A 9.1.4 speaker layout, i.e. 9 on-level speakers, 1 LFE channel, and 4 overhead speakers. To create 5 layout, a pair of overhead speakers are added above the mix position between the front and rear overhead speakers.

Dolby Atmos Music 9.1.4



Dolby Atmos Music Curve

が多いとのことです。大きく分けるとエンコードにはEC-3、AC-4と言う方式があり、AC-4の場合はバイノーラル処理の設定をレンダラーの中に入れることが出来るのだが、Apple MusicではEC-3と言うスピーカー再生フォーマットでエンコードを行っているので、バイノーラル処理の設定は無視され、聞こえ方が変わることとなるのが配信上の問題とのことです。

レンダラーの設定画面がいくつか示されその概要が説明され、バイノーラルヘッドホンで聴くときの設定等についても説明がされた。(LCRは音がボケるのでバイノーラルOFF、サイドやリアについては楽曲によって設定を変えているが、Apple Musicのエンコードではその設定は無視されるとのこと)

「.atmos」マスターファイルからADM-BWFと言う位置情報等のメタデータが含まれたWAVファイルにエクスポートすることが出来、これはPro Tools上に呼び込む事が出来るとのことでした。

ここでオブジェクトがどのように動かせるのかを示すために半分実験的にAtmosミックスされたという音源の再生とレンダラー画面の動きが合わせて映し出され、オブジェクトの動きが聴感、視覚両方で体感出来た。

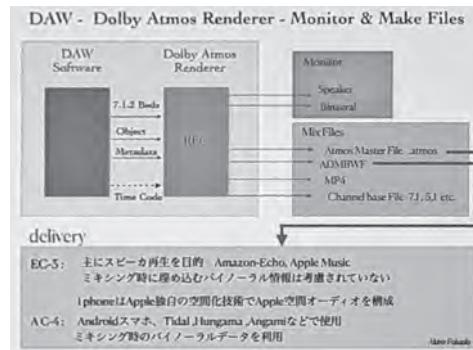
◇ Dolby Atmos 作品の制作手法の解説と視聴 / (株) dream window 深田 晃氏

ここからはDolby Atmosレコーディングの例について、引き続き深田氏の解説および視聴がされた。

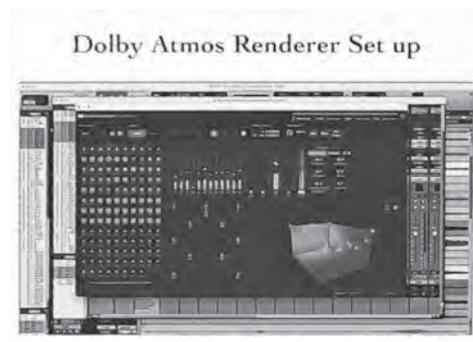
「Studio Recording」の例

映画音楽録音のマイクセッティング図が示され解説がされた。

これはストリングス録音のセッティングですが、黒い点で示したマイクが全体の空間を作るためのもので、他の楽器が入れ替わってもそのマイクはそのままで、楽器の配置が入れ替わると言うやり方だったそう



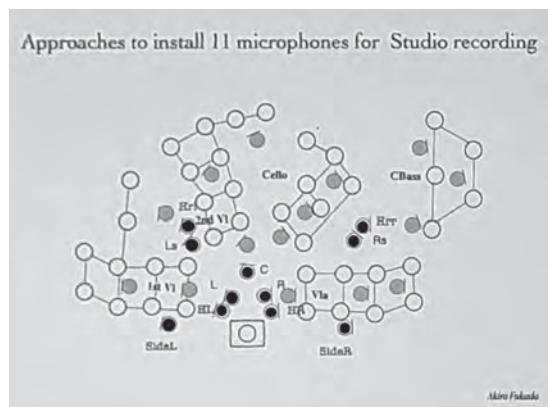
Dolby Atmos 制作ワークフロー



Dolby Atmos Renderer 設定画面例



深田氏により Dolby Atmos 説明の様子



映像音楽ストリングスセッティング例

です。

リア側のマイクはストリングの中に置き、距離は高さで稼いでいるとのことでした。リアを後方ではなくストリングの中に持ってきてているのは、より密度の濃い音を収録したかったからとのことでした。そのマイクの更に上にハイト用マイクをセッティングしたことでした。

そしてその楽曲が視聴されたが、かなり迫力のあるサウンドとなっていました。映画音楽とのことで、実際に効果音も加わることから音楽のミックスもそれに合わせた作りにしているとのことでした。

「ECHO Project」(EXPLORING THE CINEMATIC HEMISHERE FOR ORCHESTRA)について

これはオーケストラの音をイマーシブでどうやって録音しようかを研究するプロジェクトで、ロンドンのエアースタジオで色々なエンジニアが参加して行われている内容が説明されました。

オーケストラを囲った状態で色々なマイキングが同時に試されている写真も示されました、その写真については“ECHO Project”的HP、SNS等で掲載されているとのことですので、そちらからご覧ください。

「ECHO Project facebook」

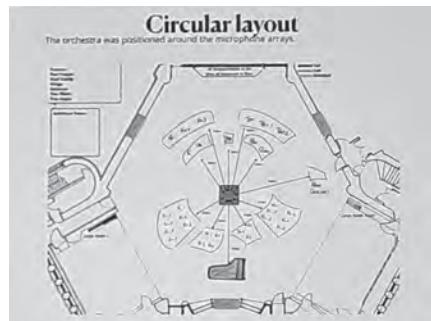
<https://www.facebook.com/echo.immersive.recording/>

オーケストラの配置も、普通の“Traditional layout”や取り囲むような“Circular layout”で録音を行い検証されているとの事、また様々なマイクアレンジの図も紹介されました。

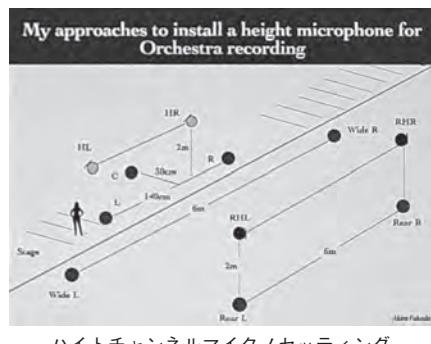
「Hall Recording (Live)」の例

オーケストラのレコーディングは有観客でのホールレコーディングを行うケースが多く、マイキングの制約が多く大変との事でした。(観客の安全、ホール設備上の問題等)

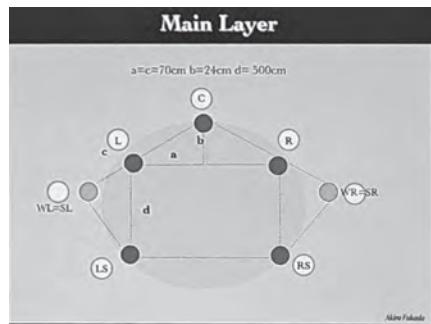
ホールのオーケストラレコーディングにおいては、Immersive感を得るためにリスニング位置の決定が大切で、色々な研究論文等があるが、感銘を受ける音は「正しいステレオイメージ」「正確性」ではなく、空間感やダイナミックな躍動感などの、心理的、感覚的に感じることが大切とのことでした。



オーケストラ録音イマーシブアプローチ
5.1ch → Immersive



ハイトチャンネルマイクノセッティング



メインレイヤー

5.1chの時はオーケストラを良い位置の客席で聴いているイメージだったが、もっとオーケストラに近付いたイメージをベースに作ると、より包まれたImmersive感を得られると考えているそうです。

そしてベーシックなマイクセッティングが図で示され解説された。そして、そのマイキングのスピーカー配置への展開についても説明され、基本的にはチャンネルベースで考えるとマイキングの方向と近いとのことでした。

またハイトチャンネルのマイキングについても下記のように説明がされた。

「Hight Microphone」

- ・ 楽器編成、Recording Space によって異なる。
 - ・ Immersive で実現したい空間サイズによっても異なる。
 - ・ Concert Hall での Orchestra 録音では、Basic Layer と Hight Layer の分離のため、指向性のある Mic を使用することが多いが、Space 次第。
 - ・ 天井高のない場合は同軸で録音することもある。
 - ・ Layer 同志の距離は位相干渉が起きないように深田氏の経験としては、シーボックス型コンサートホールでのハイトチャンネルセッティングについて、舞台後部からの反射音が強いので、天井を向けるが良い結果が得られると考えられているとの事、一サントリーホール等の囲われているホールにおいて上に音が抜けて行くので、ステージ向きでもある楽器が強調されるといった問題ないとの事で、ホールの状によってマイクの指向性を変えているそうです。

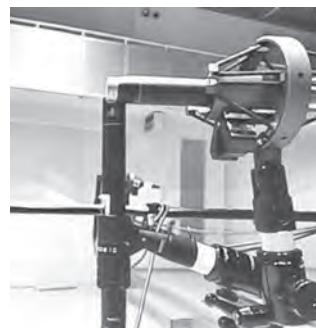
続いてサントリーホールで行われた森山良子さんのコンサート収録例について説明がされたが、元々はステレオの収録でしたが、急遽 Atmos ミックスをすることとなり、追加でマイクを立てさせてもらったとの事でした。基本的にストリングスは生音で、歌は PA がされているのでマイクに歌は被っているが、ストリングスを前方に定位させて包まれ感を出したとのことでした。

ここでその作品視聴が行われたが、まさにストリングスに包まれている感じが体感出来た。

最後にサントリーホールでのジョン・ウイリアムズのマイクセッティング図が示され、このミックスは、7.1のベッドと4つの固定オブジェ

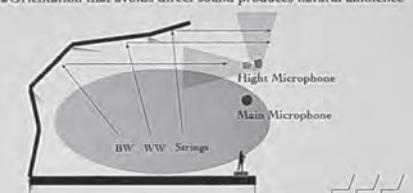


マイクセッティングとスピーカー配置



Shoebox type Concert Hall

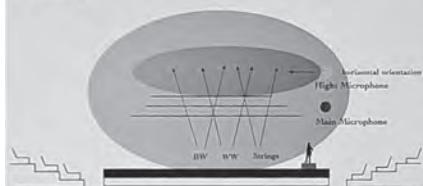
- Horizontally oriented microphones are directly affected by sound
- Orienting that avoids direct sound produces natural ambience



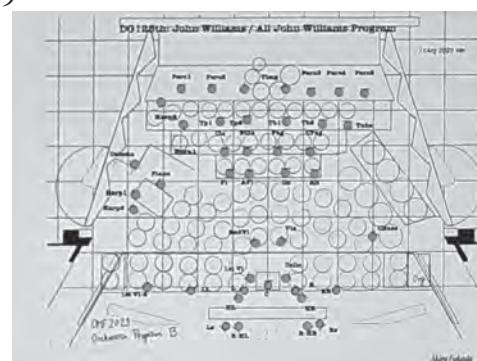
シュー・ボックス型ホールのハイ・チャンネル

Vineyard type Hall

- » Horizontally oriented Cardioid Hight microphones get natural ambience



ヴィンヤード型ホールのハイチャンネル (サントリーホール等)



ジョン・ウィリアムズ ホール録音マイクセッティング図 (サントリーホール)

クトに信号を送って行ったとのことが説明され、作品視聴へと進んだが、こちらもサウンドに包まれる心地よさを感じた。

まとめとして、オーケストラコンサートの Immersive レコーディングについては、まずはどこで聴くのかを決めることが大切ではあるが、必ずしも目で見える配置に拘ることなく、音楽の内容を考えたトライアルも音楽が破綻しなければありだとの考え方も興味深かった。

「22.2ch」「360 Reality Audio」「Dolby Atmos」の視聴および解説の本編は以上となり、その後 Q & A コーナーでは様々な意見交換がされました。

技術交流会会場としてスタジオを提供いただきました日本放送協会様、そして登壇いただきました日本放送協会の上田様、永田様、島崎様、ソニー（株）の渡辺様、（株）ソニー・ミュージックソリューションズの鈴木様、（株）ミキサーズラボの高田様、（株）dream window の深田様に感謝を申し上げます。

2025年JAPRS企業説明会報告

2025年5月25日（土）東放学園音響専門学校において、2025年JAPRS企業説明会を開催しました。

専門学校20校から161名の参加の中、下記の通り8社による企業説明が行われました。

企 業 名	出 席 者 名 (敬称略)	
(株) EMP	代表取締役	能瀬 秀二
	制作技術部 部長代行	多田 雄太
	制作技術部 チーフエンジニア	飯塚 明
(株) 音響ハウス	管理部門経理総務部 総務人事担当	清水 勇輝
	管理部門経理総務部 総務人事担当	蜂須賀 ひかる
	スタジオ事業部門 技術部 音楽グループ	内柴 海
(株) キング関口台スタジオ	取締役	高橋 邦明
	経営本部技術部 録音グループ長	吉越 晋治
	渉外グループ長	井上 慎太郎
(株) サウンドインスタジオ	スタジオ / 映像制作グループ部長	河野 洋一
(株) サウンド・シティ	マネジメントDiv. 部長	田中 菜穂
	ビジュアルDiv. MA チーム課長	中出 拓海
	ミュージックDiv. 課長代理	小林 紗彩
ピクターエンタテインメント(株)	ピクタースタジオ長	石野 憲一
	エンジニアグループ、FLAIR	山田 幹朗
	ゼネラルマネージャー	
	営業Gチーフ	粕谷 尚平
	テクニカルエンジニア	池谷 光平
日本コロムビア(株) / (株) フェイス	スタジオ技術部・部長	冬木 真吾
	〃 レコーディングエンジニア	久志本 恵里
(株) ミキサーズラボ	専務取締役	中村 隆一
	営業部	紋田 夏実

※ 肩書は開催当時のものです。



企業説明会受付



説明会の様子



(株) E M P



(株) 音響ハウス



(株) キング関口台スタジオ



(株) サウンドインスタジオ



(株) サウンド・シティ



ピクターエンタテインメント (株)



日本コロムビア (株)



(株) ミキサーズラボ



フリー質問コーナー

令和7年度通常総会、懇親会レポート

＜通常総会＞

令和7年6月11日（水）、ビジョンセンター 東京 京橋4F「404」において対面を主としたオンラインを併用しての令和7年度通常総会開催し、平成6年度の事業報告書（案）、収支決算報告書（案）、令和7年度事業計画書（案）及び収支予算書（案）、および新理事の選任に関し正会員に諮り、全ての議案が賛成多数により承認された。

はじめに、内藤事務局長が定足数の確認を行い、書面表決者を含む31名の出席数を確認（定足数）、総会の開会を宣言。

続いて高橋会長が議長に当たり、議事録署名人として明地副会長、金井監事の両名が選出されました。

次に内藤事務局長より第1号議案「令和6年度事業報告書（案）」「収支決算報告書（案）」について説明が行われ、審議の結果、異議なく全員一致で承認されました。

続いて内藤事務局長より第2号議案「令和7年度事業計画書（案）」、そして「収支予算書（案）」について説明が行われ、審議の結果賛成多数で承認されました。

次に議長より第3号議案「新理事の選任」について経過が説明され、同様に全員一致で承認された後、最後に議長である高橋会長が閉会を宣言し総会を終了いたしました。



通常総会開催の様子

＜懇親会＞



高橋 邦明会長

通常総会終了後、18:30よりラグナヴェール東京 13F「モダンスイートレジデンス」において、正会員、準会員、賛助会員及び招待者を含む74名が集い、総務

委員会の萩原 一哉氏（稲葉建設（株））の司会進行により懇親会が開催されました。

最初に高橋 邦明会長より挨拶が述べられ、続いて経済産業省 商務・サービスグループ 文化創造産業課 課長補佐 腰田 将也様から来賓代表として挨拶が述べされました。

そして、令和6年に個人会員として入会された佐藤 尚氏による乾杯の発声が行われ、歓談タイムとなりました。



佐藤 尚氏 乾杯の発声



経済産業省 越田 将也様



中村総務委員長

更に歓談が続き中締めの時間となり、総務委員会・中村委員長による挨拶が行われ、懇親会も無事に終了となりました。

スタッフとして開宴前より準備にご協力いただいた会員の皆様、ありがとうございました。



司会進行 萩原 一哉氏



懇親会の様子

第 26 回スタジオ見学会「WOWOW 新音声中継車」

JAPRS・AES 日本支部共催、第 26 回スタジオ見学会「WOWOW 新音声中継車」が開催され、参加者は AES18 名、JAPRS17 名となりました。

日 時：6 月 13 日（金）16:00 ~ 18:30

会 場：WOWOW 辰巳放送センター

講演者：戸田 佳宏氏 WOWOW コンテンツ技術ユニット

佐竹 康氏 日本音響エンジニアリング

内 容：①見学会の流れと諸注意のお知らせ @ 試写室

②2 グループに分かれ入れ替えて見学

A. 車両見学

B. Dolby Cinema 制作について解説および視聴 @ 試写室

③戸田氏、佐竹氏による説明および Q&A @ 試写室



(株) ソナ
染谷 和孝氏



(株) WOWOW
戸田 佳宏氏



日本音響エンジニアリング (株)
佐竹 康氏



(株) WOWOW
蓮尾 美沙希氏

2025 年 4 月より運用が開始された（株）WOWOW 様の新音声中継車について、製作を主導した WOWOW 技術センターの戸田佳宏氏、音響設計を担当した日本音響エンジニアリングの佐竹康氏から、そのコンセプトと詳細に関してご説明いただきました。

この中継車は、日本全国どのようなライブにも対応できるよう設計され、さらにイマーシブ・オーディオに対応した 2 つのコントロールルームを持つ、今後の音楽やスポーツ中継で求められるさまざまなフォーマットの音声制作が行えるようにデザインされています。

はじめに試写室において AES 日本支部担当・（株）ソナの染谷氏より見学会の流れや注意事項などの説明があり、その後は 2 グループに分かれて A グループは車両見学、B グループは試写室に残り WOWOW 蓮尾氏によるジャズライブ Dolby Atmos 劇場版制作の解説と視聴が行われました。

車両見学は、1 つのグループをさらに 2 つに分け、車両の外側と車内の説明をそれぞれの担当者から聞きながら、質問をしたり写真を撮ったり、内装の細かい工夫やこだわりなどを実際に見ることができました。

システムなどの内容につきましては、後のページにメディア・インテグレーションの岡田氏が詳しくレポートしていますので、ご覧下さい。

試写室では、放送と配信用に制作されたジャズライブの音源を、劇場公開が決まったため劇場版用に Dolby Atmos Cinema と 5.1ch を制作したお話で、Dolby Atmos Cinema 用にチューニングされたダビングステージで制作したものを作成したものを今回 WOWOW 試写室のシステムで視聴するというものでした。視聴後はマイクセッ

ティング図や写真を見ながら実際の収録時の解説をしていただきました。

Dolby Atmos Home から Cinemaへの変換ということで、制作に使用するスタジオの違いもあり、数々の工夫や調整を行ったことなどもお話をいただきました。

およそ30分ずつの車両見学、Dolby Atmos の視聴が終わると再び試写室に集まり、戸田氏によるシステムの説明や各フォーマットへの対応、実際行われるいくつかのケースをご紹介いただきました。後半は佐竹氏を交えて設計の工夫や苦労した点などをお話しいただき、最後は時間いっぱいまで質疑応答となりました。

今回の見学会につきましてご尽力いただきました、染谷様をはじめ AES スタッフの皆様、WOWOW の皆様、本当にありがとうございました。



WOWOW戸田氏より説明資料の
抜粋をご提供いただきました。

WOWOW 音声中継車のご紹介



2025/6/13

技術センター コンテンツ技術ユニット 戸田 佳宏

Agenda

WOWOW

【第1部】

- WOWOWのご紹介
- 音声中継車のコンセプト/システム
- 運用事例

【第2部】

- 車両ができあがるまで
- 車両設計
- 音響設計

1

Speaker Introduction

WOWOW

技術センター コンテンツ技術ユニット
戸田 佳宏

2011年 入社→マスター勤務
2014年 制作技術部 音声へ異動
2015年 WOWOWエンタテインメント技術設立、出向
　　国内外コンサート、芝居、スポーツ（国内外テニス・サッカー・ゴルフ）、
　　グラミー・アカデミー現地中継
2019年 WOWOW 制作技術部所属
　　音声業務（TOKYO 2020 テニスWF、劇場版ミックス、収録中継業務）
　　スタジオ更新、配信サブ構築、配信マスター構築
2025年 JPPA AWARDS 2025 音響技術部門グランプリ（映画・ミキシング）

2

WOWOW

WOWOW



BS191
通りすがりの番組が集まる
WOWOWのメインチャンネル



BS192
観客席の感動と興奮をお届けす
るライブ専門チャンネル



BS193
洋画、邦画、名画に出会える映
画専門チャンネル

WOWOW
オンデマンド

放送外収益の拡充に注力

- コンテンツの多層化
- 他PFとの連携
- プロダクション受注
- ：番組の映画化・展覧会、イベント主催
- ：WOWSPO
- ：国内ドラマ、海外ドラマの日本ロケ

3

WOWOW: Technical Production Team

WOWOW

番組制作業務（放送センター内外）
番組制作 技術コーディネート
設備構築
技術開発（リモートプロダクション等）

ENTA

番組制作業務受託
・収録
・生放送/生配信
・トラックダウン / MA

局外受注も積極的に取り組んでいます！

4

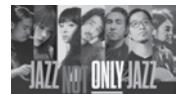
WOWOW & Audio: Recent Projects

WOWOW

映画作品のサラウンド制作（Dolby Atmos / 5.1ch）



ハイレゾ・イマーシブ配信（Live Extreme）



Core Features

WOWOW

- ・イマーシブオーディオ対応
- ・96kHz対応
- ・デジタル分岐への対応強化
- ・多チャンネルレコーディング
- ・拡幅機構

5

System T W.O.W.O.W

- **Room-A**
System T S500 64faders
7.1.4chモニタリング
- **Room-B**
System T S300 32faders
5.1.4chモニタリング
- **96kHz対応**
DanteベースのAoIPシステム



7

Synchronization W.O.W.O.W

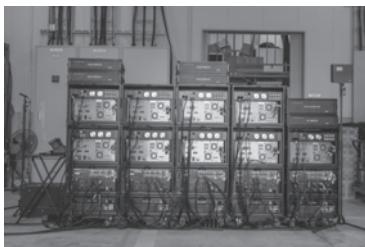
- **[SPG9000]**
- **GNSS対応**
リモートプロダクション
NTP対応、正確な時刻同期
- **多種の同期フォーマット対応**
B.B., Tri-Sync, PTPv2
- **[CG-2000]**
- **96kHz対応**
- **同期の冗長構成**



8

System T: Stage Boxes W.O.W.O.W

- **Analog**
288ch
- **Dante**
512ch
SRC対応
- **MADI**
4系統
SRC対応



9

Recorders W.O.W.O.W

- **Main**
ProTools HDX
192ch@ 96/48kHz
- **Backup**
TASCAM DA-6400
256ch @ 48kHz
- **拡張**
各部屋でDante, MADI, 同期系信号の取り出しが可能



10

Designed for Broadcast W.O.W.O.W

- **Intercom**
RIEDEL Artist 1024 / Bolero (WL)
→各セクションの集中管理が可能
- **Video Router**
RIEDEL MediorNet MicroN
FS, MV, De-Embedder
- **電源**
発電機搭載、UPS搭載
主要機材は電源冗長モデルを採用

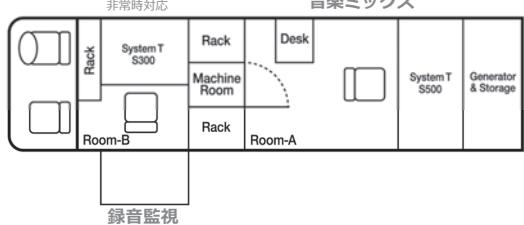


11

Use Cases : 生中継 W.O.W.O.W

TVミックス
ラウドネス管理
非常時対応

音楽ミックス

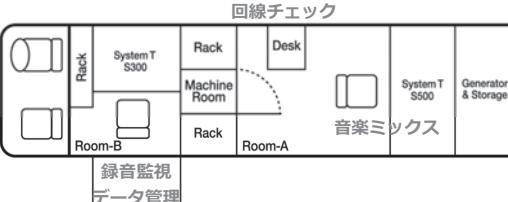


12

Use Cases : 音楽フェス #1 W.O.W.O.W

- 2ステージで交互にパフォーマンス
- 幕間なし
- 収録

回線チェック

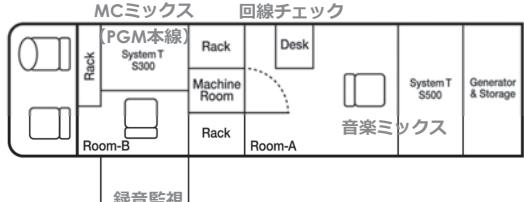


13

Use Cases: 音楽フェス #2 W.O.W.O.W

- 1ステージで縦積み、パフォーマンス間隔10分
- 幕間10分はMCやVTRでつなぐ→連続したPGM

MCミックス **回線チェック**



14

<p>今後の展望 WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イマーシブオーディオのリアルタイム制作 配信、ライブビューイング、イベント会場、など ・この車でしかできない大規模イベントのライブ制作 フェス、授賞式、など ・ネットワークオーディオを活用した放送センター連携 ・System Tソフトウェアを活用した現場の高密度化 音中車が稼働中でも次の現場に向けた準備を進める <p style="text-align: right;">15</p>	<p>第2部 WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・車両ができあがるまで ・車体設計 ・音響設計 <p style="text-align: right;">16</p>
<p>Speaker Introduction WOWOW</p> <p>日本音響エンジニアリング 音空間事業本部 企画営業部 音響グループ 佐竹 康</p> <p>2001年 入社 工事部所属 2007年 研究開発部 異動 柱状拡散体Acoustic Grove System の開発 2009年 営業推進部 異動 2010年 音空間事業本部 企画営業部 音響グループ所属 放送局、レコーディング、ボスプロ、配信等のスタジオ設計/施工/コンサルティング</p> <p style="text-align: right;">17</p>	<p>車体設計 WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・寸法 道路交通法の大型車に準拠した車体寸法 地下駐車場に入ることができる寸法 ・重量 全体の重さ：20tを超えると「特車申請」 前後のバランス ・空調 真夏の野外現場を考慮した空調能力の確保 <p style="text-align: right;">18</p>
<p>車体設計 WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現場運用 ケーブル口・収納確保 雨や夜間でも快適に 軽量化（様々なスタッフの操作性） 少しでも広く、居住性を高く = 拡幅 ・内装デザイン モニターを活用し監視体制の強化 天井の造作、家具、間接照明などデザイン性と快適性の追求 <p>外部からの遮音と車内の吸音を確保したい音響設計には厳しい条件！</p> <p style="text-align: right;">19</p>	<p>スピーカーレイアウト Room-A WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・7.1.4ch 同心円にしたいけど... →角度を工夫した <p style="text-align: right;">20</p>
<p>スピーカーレイアウト Room-B WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・5.1.4ch 同心円にしたいけど... 角度 ・Bのポイント 非対称 拡幅天井 <p style="text-align: right;">21</p>	<p>遮音性能 WOWOW</p> <ul style="list-style-type: none"> ・Room-Aは、レコーディングスタジオクラスを目指す ・Room-Bは、機能性を重視し、最良の制作環境を構築 <p style="text-align: right;">22</p>

音響調整のプロセス

WOWOW

1. 日本音響様監修のもと、物理的な対策
2. SoundID Referenceを用いた測定
3. 日本音響様とRTAを用いた測定
リファレンスレベルの測定
F特の測定
4. 日本音響様・弊社ミキサーで議論し、方針を確定

23

ありがとうございました！

WOWOW



WOWOWエンタテインメント
音声中継車紹介ページ

24



第 26 回スタジオ見学会「WOWOW 新音声中継車」レポート

株式会社メディア・インテグレーション
岡田 詩朗

2025 年 6 月 13 日 WOWOW 辰巳放送センターにて AES 日本支部との共催【第 26 回スタジオ見学会「WOWOW 新音声中継車」】が開催されました。当日は新音声中継車の見学および製作を主導した株式会社 WOWOW 戸田佳宏氏と音響設計を担当された日本音響エンジニアリング株式会社佐竹康氏によるコンセプトと詳細説明の 2 本立てで開催となりました。

15 年振りの新規配備となった最新の中継車は、2025 年 3 月に WOWOW 放送センターに配備されており、すでに 4 月には「TM NETWORK YONMARU+01 at YOKOHAMA ARENA」の収録のために、横浜アリーナで実運用デビューを飾っていました。この中継車は 96kHz ハイレゾ収録、7.1.4 と 5.1.4 の Dolby Atmos 制作への対応、Dante をフル活用した IP 化など、最新の制作技術が惜しみなく投入されているだけでなく、生中継では必須となるシステムや電源の冗長性や車両としての機動性、そして拡幅機構による 2 つのミックスルームの格納など、運用面での利便性・確実性も担保されており、まさに現在の WOWOW の技術の粋を集めた仕上がりになっていました。

その中でも現場にとって待望の仕様が 96kHz によるハイレゾ収録・制作への対応です。これは制作ワークフローだけの恩恵ではなく、アーティストにとっても大きな意味を持つと思われます。一部の音楽ストリーミング・サービスなどでは、CD よりも高いクオリティのコンテンツを視聴できる環境が増えつつある現状で、コンサートが可能な限り自分たちの意図したクオリティのまま収録されているということは、アーティストたちにとってまさに「待望」の出来事だと言えるのではないでしょうか。

新中継車のもうひとつの目玉と言えるのが、内部に 2 つのイマーシブ対応ルームを持っている点です。WOWOW 新中継車は車両の前後でふたつのミックスルームに分かれる 2 ルーム構成を取っており、同社では車両後方を「Room-A」、前方を「Room-B」と呼称されていました。Room-A は 7.1.4ch、Room-B は 5.1.4ch の Dolby Atmos 制作が可能な仕様になっており、1 台の中継車でふたつのイマーシブ制作を並行しておこなうことができるようになっています。ふたつのミックスルームは、ひとつのプログラムのためのメイン & サブとして使用することができる。のはもちろん、別々のプログラムのためのミキシングを同時にこなす両メイン運用も可能です。

Room-A はサウンドクオリティに定評のある musikelectronic geithain、Room-B は業界標準とも言える Genelec 製のスピーカーで構成され、Room-A は LCR が RL933K、平面とハイトのサラウンドが RL906 という構成。Room-B は平面チャンネルが 8331A、ハイトは 8010 となっています。8010 以外は同軸仕様のモデルが



Room-A

選定されており、限られたスペースでのイマーシブ制作において最大限のモニター品質を担保するという意図が読み取れる構成になっていました。

1台に2部屋を備えたWOWOW新中継車ですが、システムの中核となる音声卓にはSSLの次世代ブロードキャストオーディオプロダクションシステムSystem-Tが採用されています。System-Tはコンソールに関わるコンポーネントがすべてDanteで接続されており、ハイサンプリングレートによるマルチチャンネル伝送に大きな強みを持っています。さらに、Danteではひとつの機器を二重ネットワークで接続することができるため、中継業務において必須と言える冗長性の確保にも貢献しています。冗長性という点でいうと、主要機器の電源二重化、無停電電源の積載、さらには車両後部には発電機を搭載するなど、音声信号だけではなく、電源瞬断のようなトラブルにも対応できる仕上がりになっていました。

Room-AにはSystem-TのフラッグシップであるS500(64フェーダー)、Room-BにはひとまわりコンパクトなS300(32フェーダー)が導入されています。Room-AとRoom-Bは完全に独立したミックスルームとしての運用はもちろん、内部でDante接続されているため、ひとつの音声プログラムを共有することも可能。つまり、Room-AのサブとしてRoom-Bを運用することも可能ということです。IP伝送の強みである柔軟性の高さを最大限に活用していると言えます。

System-Tのステージボックスには、5Uサイズのユニットで二重化電源と32系統のマイク・ライン入力／16系統のアナログライン出力、そして4系統ずつのAESペア入出力を装備するSB32.24を採用。9台ものステージボックスを使用することで、288chアナログインプットを実現しています。インカムもRIEDEL Artist 1024、BOLERO Wireless Intercomが採用されており、音声信号だけでなくIPベースでの伝送となっています。WOWOW放送センターでは、副調整室6室すべてがDanteで接続されており、信号分配の核となる回線センターはST-2110に対応済と、大規模にIP化を実現しています。

またDanteメインの構成による恩恵として、設備の軽量化にも貢献しています。総重量が20tを超える車両が公道を走る場合、走行するすべての経路上の公道において、それを管轄する自治体への事前の申請が必要になるそうです。数多くの機材を搭載し、拡幅機構まで備えた中継車の場合、この20tを確実に下回ることは存外に難しいようで、Ethernetケーブル1本で最大256chを伝送できるDanteの採用による車両総重量の軽量化は、中継車としての現実的な運用を考えるとかなり大きな貢献を果たしていると言えます。



見学会の様子



新音声中継車

OTOTEN 2025 JAPRS セミナー 実施報告

東京国際フォーラムにて（一社）日本オーディオ協会主催「OTOTEN2025」が6月21～22日に開催され、JAPRSは開催両日ともに出展ブースG410において、下記の通りセミナーを実施しました。



「スペクトラム「F・L・Y」Dolby Atmos Mix & Night Tempo Presents ザ・昭和グループ「F・L・Y」「トマト・イッパツ」」

講 師：高田 英男氏 （株）ミキサーズラボ サウンド・プロデューサー

ゲスト：田村 充義氏 （株）田村制作所 プロデューサー ※6月21日のみ

日本のアニメ・カルチャーを紹介する海外のインフルエンサーによる動画のBGMに使用されたことで、昨年末から海外でのサブスク、YouTube等の再生回数が急上昇し、海外で話題になっている”ジャパニーズ・プラス・ロック・バンド=スペクトラム”による1980年発表のシングル「F・L・Y」。その「F・L・Y」のドルビーアトモスによる空間オーディオと、韓国人プロデューサー／DJ、Night Tempoにより“昭和グループ・シリーズ”最新作としてリリーススペクトラムの「トマト・イッパツ」と「F・L・Y」のリミックスを、当時のレコーディングおよび今回のドルビーアトモスマックスを担当したサウンドプロデューサー 高田 英男氏と当時の担当ディレクターであったプロデューサー 田村 充義氏によるトークを交えて音源試聴を行いました。（田村氏は6月21日のみ）

そして、音源試聴のみならず、レコーディング当時（46年前）のエピソードやその当時のレコーディング事情について、アナログマルチのトラックシートや写真を見ながら振り返る非常に貴重なセミナーとなり、6月22日には当時のメンバーも会場に来て感想を述べるなど大変な盛り上がりを見せました。



高田 英男氏（左）と田村 充義氏（右）



第24回JAPRS認定「サウンドレコーディング技術認定試験」 実施報告

7月6日(日)、札幌×2、仙台×2、郡山、新潟、東京×8、名古屋×4、大阪×4、博多の8地区23ヶ所の団体受験会場に分散して、「第24回JAPRS認定サウンドレコーディング技術認定試験」が実施されました。

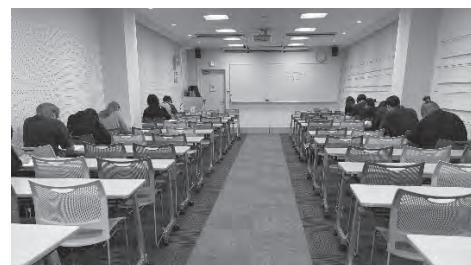
本年度の申請者数は555名に対して受験者数は503名となりました。

試験内容は例年通り四者択一マークシート方式で、音響の理論/電気音響とスタジオシステム/レコーディング技術と先進技術/音楽・音楽著作権・音楽録音の流れ・録音の歴史などの4ジャンルから各25問(計100問、1000点満点)が出題されましたが、平均点は765.9点という結果になりました。

以下の通り実施結果の詳細を報告致します。



東京地区会場(ミューズ音楽院)



東京地区会場(東京ビジュアルアーツ・アカデミー)

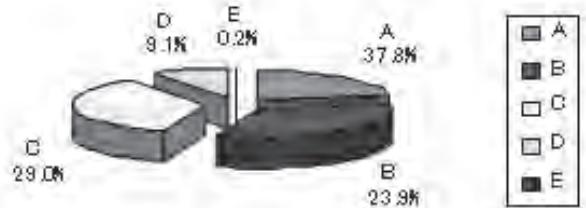
(1) 受験申請者 555名 欠席 52名 受験者 503名
最低点 200点 最高点 1000点(44名) 平均点 767.1点

(2) 平均点詳細(各ブロック 250点満点)

I. 音響の理論	正答率 81.1% 平均点 202.8点
II. 電気音響とスタジオシステム	正答率 72.7% 平均点 181.9点
III. レコーディング技術と先進技術	正答率 75.2% 平均点 188.1点
IV. 音楽・音楽著作権・音楽録音の流れ・録音の歴史など	正答率 76.3% 平均点 193.2点

(3) 得点別人数

1000～900	199名
890～800	57名
790～700	57名
690～600	63名
590～500	57名
490～400	50名
390～300	17名
290～200	2名
200～0	1名
計	503名



(4) ランク別人数

Aランク	1000～901点	190名
B	900～701点	120名
C	700～451点	146名
D	450～201点	46名
E	200点以下	1名
計		503名

2025年JAPRSレコーディングセミナー ～スタジオワーク編～レポート

専門学校委員会の主催により実施されているこのセミナーは、JAPRS賛助会員加盟専門学校の2年生以上を対象として、東京地区、大阪地区正会員スタジオおよび名古屋ビジュアルアーツを会場とし、プロのレコーディングスタジオにおけるアシスタントの役割について伝える内容となっています。

今年は、6月14日（土）：東京地区、6月28日（土）：名古屋地区、6月29日（日）：大阪地区での開催となりました。

実施内容

- ①セミナー使用スタジオについての説明
- ②音源データの取り込みについて（取扱い＆確認事項など）
- ③ボーカルダビングのセッティングについて
- ④ボーカルダビングを想定したセッティングおよび歌詞等の準備について
 - ・譜面を追って進行の確認＆カウンター書き
 - ・ボーカルトラックを聴きながら歌詞カードへのカウンター記入
 - ・ボーカルエディット作業について実演および受講者体験
- ⑤アシスタントへの質問コーナー
- ⑥ダビング作業の実践（アコースティックギター）
 - ・マイキングやアウトボードによるサウンドメイキング
 - ・演奏者とのやり取り
- ⑦エンジニアからの受講者皆様への総括～Q&A

東京地区会場（6月14日（土）於：ビクタースタジオ 401st）

参加者：8校35名

エンジニア：中山 佳敬 氏 / ビクタースタジオ

アシスタントエンジニア：藤田 成哉 氏 / ビクタースタジオ

名古屋地区会場（6月28日（土）

於：名古屋ビジュアルアーツ・アカデミー Pixy Studio）

参加者：1校5名

エンジニア：中山 佳敬 氏 / ビクタースタジオ

アシスタントエンジニア：藤田 成哉 氏 / ビクタースタジオ

大阪地区会場（6月29日（日）於：スタジオグルーヴ Ast）

参加者：2校5名

エンジニア：中山 佳敬 氏 / ビクタースタジオ

サポートエンジニア：金子 拓人 氏 / スタジオグルーヴ

タイムスケジュール

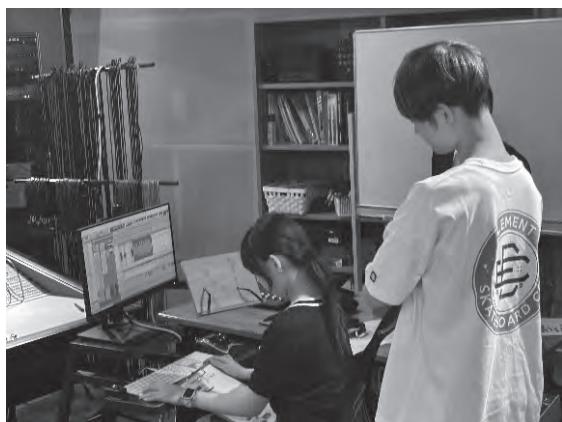
東京会場：ビクタースタジオ 401st

6月 14 日 (土)

1回目 10:00 ~ 12:15

2回目 13:00 ~ 15:15

3回目 15:30 ~ 17:45



名古屋会場：名古屋ビジュアルアーツ

・アカデミー

Pixy Studio

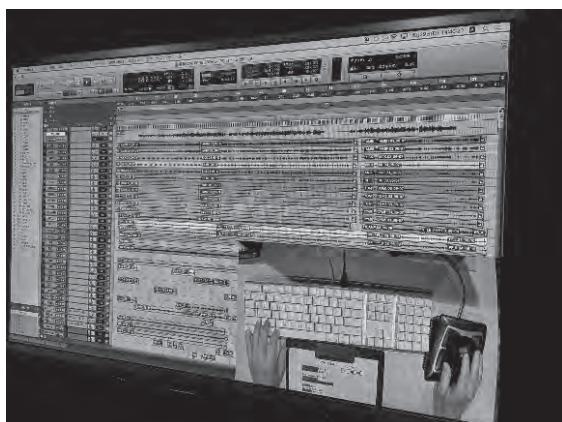
6月 28 日 (土) 1回目 13:00 ~ 15:15



大阪会場：スタジオグループ Ast

6月 29 日 (日)

1回目 13:00 ~ 15:15



第22回 JAPRS認定「Pro Tools技術認定試験」実施報告

9月7日(日)、札幌×3、仙台×2、新潟×2、東京×7、小山、横浜、名古屋×4、大阪×4、広島、博多の10地区25ヶ所の団体受験会場に分散して、「第21回JAPRS認定Pro Tools技術認定試験」が実施されました。本年度の申請者数は688名に対して受験者数は578名となりました。

また、今回の試験については、昨年と同様に受験者個々のPro Toolsに関する知識をより明確に把握するために、初級50問(500点)、中級50問(500点)の出題構成とし、それぞれ「Pro Tools概要」「録音・編集」「ミキシング」「シンク・MIDI・ファイル管理など」に区分された出題としましたが、初級問題の正答率は72.0%、中級問題については60.4%、全体的な正答率は66.2%という結果になりました。

以下の通り実施結果の詳細を報告致します。



名古屋地区会場

(1) 受験申請者 688名 欠席者 110名 受験者 578名
最低点 150点 最高点 1,000点 (33名) 総合平均点 650.7点

(2) 平均点詳細

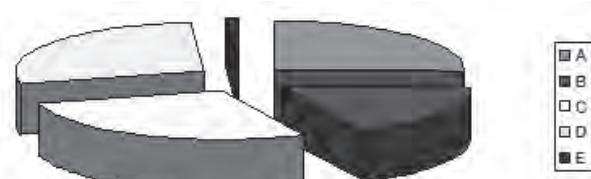
初級1(Pro Tools概要／90点) : 71.5点
初級2(録音・編集／110点) : 81.2点
初級3(ミキシング／110点) : 77.1点
初級4(シンク・MIDI・ファイル管理など／190点) : 123.0点
◆初級計 346.1点
中級1(Pro Tools概要／60点) : 38.1点
中級2(録音・編集／140点) : 90.6点
中級3(ミキシング／130点) : 76.0点
中級4(シンク・MIDI・ファイル管理など／170点) : 93.3点
◆中級計 305.0点

(3) 得点別人数

1000～900	154名
890～800	59名
790～700	39名
690～600	47名
590～500	71名
490～400	101名
390～300	74名
290～200	32名
200～	1名
計	578名

(4) ランク別人数

Aランク	1000～901点	147名
B	900～701点	101名
C	700～451点	165名
D	450～201点	162名
E	200点以下	3名
		計 578名



第3回 JAPRS 交流会

「JAPRS 交流会」とは、これまでの「賛助会員交流会」、「JAPRS 忘年会」に代えて、若手からベテランまで幅広く会員間の親睦を深める新たな交流イベントとして、一昨年より開催しておりますが、昨年も幅広い交流を得られる機会と好評だったため、今年の9月18日（木）、引き続き、渋谷「南国亭」に於いて、法人正会員11社31名、準会員社2社3名、賛助会員14社32名、個人正会員4名、事務局2名の計71名の参加者により開催されました。

今回も多くの会員社に参加いただき、昨年同様に会員同士での積極的な交流を図ることが出来る会となりました。

開催にあたり尽力いただきました総務および賛助委員会の方々に深く感謝いたします。



高橋会長による開催の挨拶



中村総務委員長による締めの挨拶



JAPRS 交流会の様子

「第35回 JAPRS ゴルフコンペ」レポート

10月16日（木）、前回に引き続き茨城県牛久市の金乃台カントリークラブにおいて、第35回JAPRSゴルフコンペが開催されました。参加者はJAPRS法人正会員7社12名、準会員1社1名、個人正会員3名、賛助会員4社4名、JAPRS会員OBおよび関連会社等14名合計9組34名で、早朝7:45に集合しクラブハウスの受付が完了しました。

8:15にマスター室集合となり、賛助委員会 稲葉建設の萩原一哉氏よりルール等の説明、JAPRS高橋会長からの挨拶、そして参加者全員の記念写真を撮影後にIN、OUTコースに分かれ、コンペがスタートしました。

競技終了後、クラブハウス2Fレストランにおいて順位発表がされ、本年度の優勝者・久保田耕司氏をはじめ、各賞が参加者に手渡されました。

最後に総務委員会 中村隆一委員長の締めの言葉により無事コンペが終了しました。



優勝・久保田 耕司氏



中村総務委員長



高橋会長

優 勝：久保田 耕司／JAPRS個人会員（ティー・コネクト）

準優勝：清水 三義／青葉台スタジオ

3 位：萩原 一哉／稲葉建設

ベストグロス賞：森 知明／ワизドットコム

ニアピン賞：大野 昌寛、野口 悅子

ドラコン賞：檜山 直樹 × 2、萩原 一哉、野口 悅子（敬称略）



スタート前の集合写真

JAPRS 2025 年度新人エンジニア育成研修会 実施報告

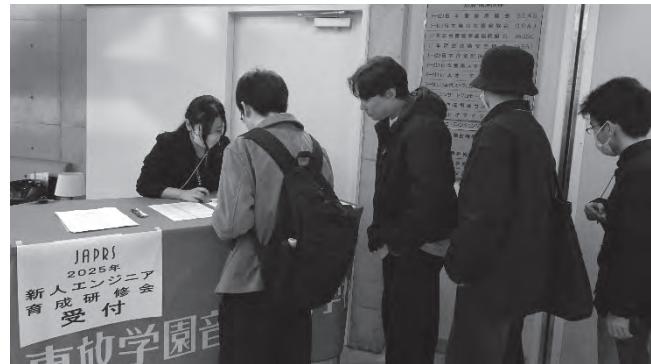
11月15（土）に、専門学校委員会主催による「2025年度 新人エンジニア育成研修会～スタジオで働くために今何を学ぶか～」を、コロナ禍以降初となる6年振りの対面を交え、引き続き全国の専門学校から参加いただけるようにZOOMウェビナーも含めたハイブリッド開催をいたしました。

この研修会は、これから音楽スタジオ業界への就職を目指すJAPRS賛助会員専門学校1年生を主な対象とし、レコーディングスタジオで働くということがどんなことなのか、またそこで働くためには何を学んでおけば良いのかを知っていただくために開催されています。

今回は、レコーディングエンジニアのキャリア形成についても説明がされ、エンジニアという職業の展開についても知ってもらう取り組みを行いました。

当日は、東放学園音響専門学校 清水橋校舎2S1教室をメイン会場とし、下記の内容で研修会を進行いたしました。

当日参加出来なかった学生に対してアーカイブ動画の配信も行っております。



参加者受付の様子

【1部】

1. 会長挨拶 高橋 邦明 JAPRS 会長



YouTube でのアーカイブ動画配信

2. **新人エンジニア育成研修会**

「レコーディングスタジオ、
アシスタントエンジニアの仕事について」

VICTOR STUDIO
エンジニアグループ、FLAIR

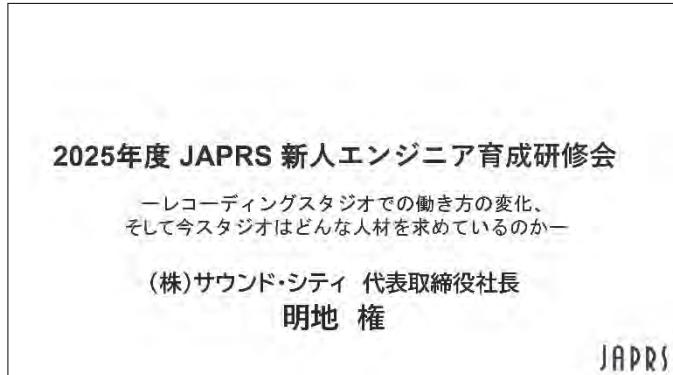
グループ長
山田幹朗



ビクタースタジオ
山田 幹朗氏

○レコーディングスタジオにはどんな仕事があるのか、そしてそこで働く人達との関わりの重要性や、アシスタントエンジニアはどんな仕事なのか、について説明がされました。

3.



2025年度 JAPRS 新人エンジニア育成研修会

—レコーディングスタジオでの働き方の変化、
そして今スタジオはどんな人材を求めているのか—

(株)サウンド・シティ 代表取締役社長
明地 権

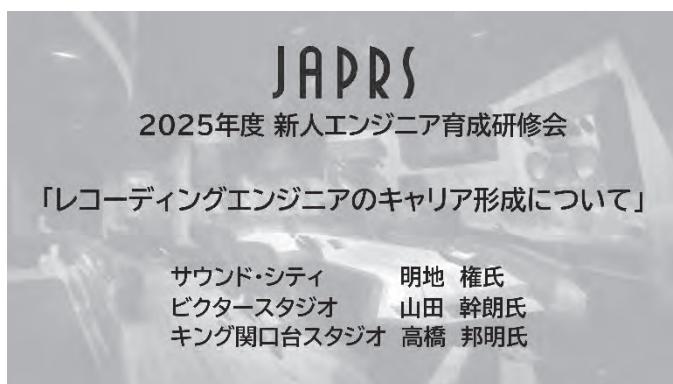
JAPRS



サウンド・シティ
明地 権氏

○レコーディングスタジオにおける業務や働き方の変化やそれに対応するためのレコーディングエンジニアに必要な能力について説明がされました。

4.



JAPRS

2025年度 新人エンジニア育成研修会

「レコーディングエンジニアのキャリア形成について」

サウンド・シティ 明地 権氏
ピクタースタジオ 山田 幹朗氏
キング関口台スタジオ 高橋 邦明氏



明地氏（左）、山田氏（中央）、高橋氏（右）

○レコーディングスタジオに入ったエンジニアがその後どのようなキャリア形成をして行くかについて、3人の登壇者の経験から幾つかの例について話がされました。

【2部】

5.



JAPRS

2025年度 新人エンジニア育成研修会

「エンジニアQ & Aコーナー」

司会進行:阿部 純也先生(東放学園音響専門学校)

安田 昇世さん : MITスタジオ 音響芸術専門学校卒
鷺吉 桜さん : サウンドインスタジオ 専門学校福岡ビジュアルアーツ・アカデミー卒
越光 涼太さん : ピクタースタジオ 日本工学院専門学校卒
岡田 妃由さん : ピクタースタジオ 専門学校名古屋ビジュアルアーツ卒
(現専門学校名古屋ビジュアルアーツ・アカデミー)



東放学園院京専門学校
阿部 純也先生

○休憩を挟んで第2部、阿部先生（東放学園音響専門学校）の司会進行により、現場で働くエンジニア3名から、今スタジオで毎日どんな仕事をしているのか、入社するまでの経緯やどうしてレコーディングスタジオを目指したのかなど、様々な質問に答えていたたく形で進行しました。

レコーディングの現場で働いている年齢も近い先輩方からの実体験に基づく話は、学生にとって大変興味深い内容で、今後の学生生活で何を学んで行くべきなのか、大きな指針となりました。



MIT スタジオ
安田 昂世氏



サウンドインスタジオ
楢吉 桜氏



ピクタースタジオ
越光 涼太氏



サウンド・シティ
岡田 妃由氏



会場となった東放学園音響専門学校 清水橋校舎 2 S 1

レコーディングスタジオやエンジニアの仕事、そしてその業界で働くということの現実について、参加者皆により具体的に伝わることを目指して研修会を開催しましたが、多くの学生がこの業界に興味を持つきっかけとなり、そしてこれからの中学校生活の中で何を学ぶべきかのヒントを得ていただけたなら幸いです。

ご協力いただいた講師の皆様、エンジニアの方々、そして会場を提供いただいた東放学園音響専門学校様に心より感謝申し上げます。

Inter BEE 2025 賛助会員社ブースツアー レポート

(株) メディア・インテグレーション
岡田 詩朗

今年で 61 回目を迎えた「Inter BEE 2025」は、2025 年 11 月 19 日（水）～21 日（金）の 3 日間、幕張メッセにて開催されました。出展者数 1,079 社 / 団体、出展小間数 1,985 小間の開催となり、結果 34,072 名（重複無しのユニーク数）の来場者がありました。昨年の Inter BEE 2024 の来場者数が 33,853 名でしたので、昨年比およそ 101% のアップとなり、コロナ 5 類感染症移行後からわずかではありますが増加を続けております。



また昨年から創設され第 2 回となる「INTER BEE AWARD 2025」。INTER BEE AWARD は、Inter BEE が対象とするメディア & エンターテインメント分野の活性化と将来に向けた進展、同分野における技術進歩や多様な創造活動の発展に寄与することを目的としており、INTER BEE AWARD 2025 ではプロオーディオ部門賞にて賛助会員であるゼンハイザージャパン株式会社様が広帯域と双方向通信で切り拓くプロオーディオの新時代と銘打った“Spectera”が受賞されました。ゼンハイザージャパン株式会社様、受賞おめでとうございます。

さて今年の Inter BEE 2025 ブースツアーは後述の JAPRS 賛助会員 15 社のご協力の上、例年同様各社 7 ～ 8 分にて概要説明を頂きました。各社には最新の機器や現在注目されている機器等を中心に説明頂き、参加者の方からは時間効率の良さをお褒め頂きました。また参加された方々にはお忙し中お時間を頂き、大変ありがとうございます。



次回の「Inter BEE 2026」は、2026 年 11 月 18 日（水）から 20 日（金）の 3 日間、幕張メッセでの開催を予定しております。もちろん今年同様賛助委員会主催でブースツアーを開催したいと考えております。

最後に以下が今回の Inter BEE 2025 ブースツアーにご協力頂いた賛助会員一覧となります。(アイウエオ順、敬称略)

株式会社オーディオテクニカ
有限会社グルーヴ
株式会社サンフォニックス
株式会社ジェネレックジャパン
株式会社静科
株式会社スタジオイクリメント
シュア・ジャパン株式会社
ゼンハイザージャパン株式会社
ソリッド・ステート・ロジック・ジャパン株式会社
日本音響エンジニアリング株式会社
ヒビノインターラウンド株式会社
ミックスウェーブ株式会社
株式会社メディア・インテグレーション
株式会社ユーズドネット
株式会社レスター



第31回日本プロ音楽録音賞の開催と授賞式レポート

「日本プロ音楽録音賞」は、平成6年に当協会が制定した「JAPRS録音賞」を出発点とし、音楽制作、録音に対する認識を高め、音楽産業の更なる質の向上、録音技術者の地位の確立などを目的として、平成6年より実施されているものです。

昨年は節目となる30回目を迎えたが、今年は次の新しいステージへ向かうための「NEXT STAGE/踏み出そう、新しい未来へ」をテーマに掲げてのスタートとなりました。

一般社団法人日本音楽スタジオ協会および一般社団法人日本オーディオ協会、特定非営利活動法人日本レコーディングエンジニア協会、一般社団法人日本レコード協会、一般社団法人MPNの5団体が主催し、経済産業省の後援および日本放送協会、一般社団法人日本民間放送連盟、株式会社ステレオサウンドの協賛、サウンド&レコーディング・マガジン、CDジャーナル、ステレオサウンド、オーディオアクセサリー、アナログ、ステレオの賛助、並びにNPO法人ミュージックソムリエ協会、(株)ソニー・ミュージックソリューションズ/mora/ソニー・ミュージックスタジオ、Xandrie Japan(株)/Qobuz、オトトイ(株)/OTOTOY、(株)サウンド・シティ、(株)パナソニック、(株)ミキサーズラボ/ワーナーミュージック・マスタリング、ビクターエンタテインメント(株)/ビクタースタジオ、(株)ジネレックジャパン、東放学園音響専門学校、日本コロムビア(株)、(株)キング関口台スタジオ、東洋化成(株)、(株)JVCケンウッド・クリエイティブメディアの協力により「第31回日本プロ音楽録音賞」を実施いたしました。

なお今回も引き続き、一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会(SARTRAS)の共通目的基金の助成を受け運営いたしました。



高田運営委員長

そして、令和7年12月5日(金)のイベント「音の日2025」式典の一環として授賞式をKANDA SQUARE HALLに於いて開催し、はじめに高田会長が運営委員長として開会の辞を述べられ、続いて本賞に対し後援を得ている経済産業省 商務・サービスグループ 文化創造産業課 課長補佐 腰田 将也氏が来賓代表として挨拶された後、各部門の最優秀作品発表および受賞者の表彰が行われました。

応募作品の分類については以下の通りとし、審査は以下の5部門、ベストパフォーマー賞を対象に行われ、全122作品の応募からBest Master Sound部門「クラシック、ジャズ、フュージョン」:3作品、Best Master Sound部門「ポップス、歌謡曲」:2作品、Immersive部門:2作品、アナログディスク部門:2作品、放送部門「2chステレオ」:2作品、放送部門「マルチchサラウンド」:2作品がそれぞれ優秀作品としてノ



第31回日本プロ音楽録音賞ポスター



経済産業省
商務・サービスグループ
文化創造産業課
課長補佐 腰田 将也氏

ミネートされ、その中から各部門 1 作品を最優秀作品として選定し表彰、更にベストパフォーマー賞の表彰も行われました。また、アナログディスク部門最優秀作品をカッティングしたスタジオをカッティングスタジオ賞、作品制作に貢献したスタジオをスタジオ賞、そしてこれから活躍が更に期待できるエンジニア 1 名をニュー・プロミネント賞として表彰いたしました。

Best Master Sound 部門 : CD、DVD、BD & ノンパッケージ

クラシック、ジャズ、フュージョン / 応募総数 27 作品

ポップス、歌謡曲 / 応募総数 39 作品

Immersive 部門 : サラウンド作品全般 / 応募総数 19 作品

アナログディスク部門 : ジャンル問わず / 応募総数 13 作品

放送部門 : 2ch ステレオ / 応募総数 17 作品

(ラジオ番組 : AM、FM、衛星放送) (有線放送)

(テレビ番組 : 地上波、衛星放送)

マルチ ch サラウンド / 応募総数 7 作品

(テレビ番組 : 地上波、衛星放送)

ベストパフォーマー賞

今回は、各部門の最優秀作品、優秀作品を紹介するとともに、受賞された代表エンジニアの方々およびベストパフォーマー賞のアーティストに受賞の感想・コメントをいただきましたので、42 頁以降に掲載させていただきます。



第 31 回日本プロ音楽録音賞は、一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会 (SARTRAS) の共通目的基金の助成を受け運営されました。

<http://sartras.or.jp>



共通目的事業・助成事業

SARTRAS



第31回 日本プロ音楽録音賞 授賞式 式次第

一、主催者代表挨拶

第31回日本プロ音楽録音賞 運営委員長
一般社団法人日本音楽スタジオ協会

常任理事 高田 英男

二、ご来賓ご挨拶

経済産業省 商務・サービスグループ
文化創造産業課

課長補佐 腰田 将也様

三、最優秀作品・優秀作品の発表及び表彰並びに審査員講評

Best Master Sound 部門 クラシック、ジャズ、フュージョン

一般社団法人日本オーディオ協会 会長 小川 理子
特定非営利活動法人日本レコーディングエンジニア協会 理事長 吉田 保

Best Master Sound 部門 ポップス、歌謡曲

一般社団法人日本レコード協会 理事 須貝あゆみ
特定非営利活動法人日本レコーディングエンジニア協会 理事 川澄 伸一

Immersive 部門 (スタジオ賞 授与を含む)

一般社団法人日本オーディオ協会 専務理事 末永 信一
一般社団法人日本音楽スタジオ協会 常任理事 高田 英男

アナログディスク部門 (カッティング・スタジオ賞授与を含む)

一般社団法人日本レコード協会 理事 須貝あゆみ
一般社団法人日本音楽スタジオ協会 会長 高橋 邦明

スタジオ賞

一般社団法人日本音楽スタジオ協会 会長 高橋 邦明

ニュー・プロミネント賞

一般社団法人日本音楽スタジオ協会 名誉会長 内沼 映二

四、ベストパフォーマー賞の発表及び表彰並びに審査員講評

一般社団法人M P N

副理事長 角田 敦
理事長 倉田 信雄

五、最優秀作品・優秀作品の発表及び表彰並びに審査員講評

放送部門 2chステレオ / マルチchサラウンド

日本放送協会 メディア技術局

コンテンツテクノロジーセンター長 白石 好孝
株式会社d r e a m w i n d o w 代表 深田 晃

以上

第31回 日本プロ音楽録音賞 受賞エンジニア & 作品紹介

Best Master Sound 部門 「クラシック、ジャズ、フュージョン」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品 「60th Sinfonia」 より 「The Red Cliff 2025」

岩代太郎

発売元：日本コロムビア株式会社 CD

☆ミキシング・エンジニア：深田 晃（株式会社 dream window）

〈受賞のことば〉

この度は最優秀賞をいただきましてありがとうございます。

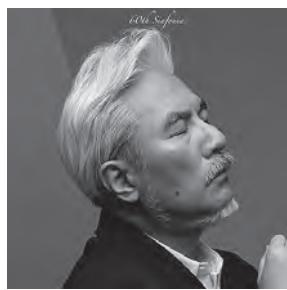
録音作品の目的は、作曲された作品、それを形にする演奏、そしてそこで生まれる音楽世界を取りこぼしなく捉え、聞かれる方に伝えていく事であると思っています。

映画「Red Cliff」は三国志＝中国の100年にわたる戦乱と激動の記録を映画化し、そこに生きる人々の生きざま、悲しみを雄大な大地と共に描いた作品です。

「The Red Cliff 2025」はこの映画で用いられた音楽を再構成し一つのストーリーとして作曲された作品です。力強い弦楽器セクションで演奏されるテーマから始まりそれが雄大な大地の流れになり、二胡がそこに生きる人々の感情を表現していきます。

それらをあますところなく捉える様、大きなスタジオ空間の音をメインマイクの音を多く用いて録音しました。ミキシングでは特に二胡をオーケストラサウンドの中に上手く馴染む様丁寧にバランスをとりました。作品を聞かれる方々がこの音楽を通して三国志の世界を感じ取っていただければ幸いです。

この度はありがとうございました。



○マスタリング・エンジニア：山下 由美子（日本コロムビア株式会社）

[優秀賞]

●作品 「陸上自衛隊中央音楽隊第173回定期演奏会」 より

「付喪神（つくもがみ）／ジョン・マッキー」

柴田昌宣：指揮 陸上自衛隊中央音楽隊

発売元：日本コロムビア株式会社 96kHz/24bit 2ch

☆ミキシング・エンジニア：塩澤 利安（日本コロムビア株式会社）

〈受賞のことば〉

この度は、栄誉ある「日本プロ音楽録音賞」に選定していただき、心より光栄に、深く感謝申し上げます。受賞は、長年の目標の一つであり、その夢を達成できたことに深い喜びを感じています。

受賞作品は、2024年9月にすみだトリフォニーホールで開催された、陸上自衛隊中央音楽隊のライブ録音です。日本最高峰の演奏技術を持つ中央



音楽隊のライブ録音は、今回が初めての挑戦でした。副隊長、2等陸佐の柴田昌宜氏の指揮のもと、その場にいる全ての人を圧倒するような迫力ある演奏がホールに響き渡りました。中でも、ジョン・マッキー「付喪神（つくもがみ）」は、けたたましいパーカッションと管楽器の不協和音が織りなす強烈な音楽的エネルギーの爆発でした。私はこの爆発的なエネルギーを余すことなく捉えることに集中し、ミックスではその迫力をさらに増幅させ、「恰好いい」という直感的な感動を音にしました。「会場で得られる感動よりももっと深く、音だけで人々の魂を揺さぶりたい」という私の想いが、リスナーの方々に感じ取っていただける作品となったと信じております。

最後になりますが、この名誉は、素晴らしい演奏を創り上げてくださった中央音楽隊の皆様、そして制作に携わった全ての方々の情熱の賜物です。心より感謝申し上げます。これからも、この「音の感動」を追求し続けることを誓い、結びの言葉といたします。

- マスタリング・エンジニア：佐藤 洋 （日本コロムビア株式会社）
- アシスタント・エンジニア：久志本 恵里 （日本コロムビア株式会社）

[優秀賞]

●作品「映画「記憶の解凍」オリジナルサウンドトラック」より「辛い記憶」 はらかなこ

発売元：Daybreak works 44.1kHz/16bit 2ch

☆マスタリング・エンジニア：竹田 壮志 （株式会社音響ハウス）

〈受賞のことば〉

この度は Best Master Sound 部門 優秀賞にご選定いただき、心より感謝申し上げます。

今回関わらせていただいた映画「記憶の解凍」は、被曝前の日常を写した白黒写真に最新の AI 技術を用いて”色”を蘇らせ、その過程を通じて凍結された記憶が再び温かい時間へと蘇る姿を対話やアニメーションを使って映像化した庭田杏珠監督の作品です。

作曲家のはらかなさんが映画の内容に寄り添った曲を作られ、弊社のチーフエンジニア中内がそれを汲み取った Mix を仕上げ引き継ぎました。

コンセプトから考え、私は少し重めでダークな鎮魂歌 ver と花畠に金色で靄がかる様な感じと言いましょうか、若干ノスタルジックながらも華やかさのある人間讃歌 ver の 2 ver を機材を通して作成し、はらさんに聴いて頂きました。

受賞作の「辛い記憶」はその 2ver を複合させより昇華させたものになります。

映画の内容や庭田監督、作曲のはらさん、RecMix 担当の中内の想い等も事前にある程度知っていた為、より質感に魂を込めようと力が入りました。

そういう、rhythm、音程等以外にある音楽の要素（相関的に勿論関係していますが）を汲み取る、より伝わるように出来る仕事を心掛けたいと常々思うばかりです。

作品ありきなので私だけがコメントを書くのも憚られますが、私の想いになります。

制作に携わった全ての方々に深く感謝致します。

- ミキシング・エンジニア：中内 茂治 （株式会社音響ハウス）



Best Master Sound 部門 「ポップス、歌謡曲」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「acclimation」より「TFL」

jjean

発売元：SDR Inc. 48kHz/24bit 2ch

☆ミキシング＆マスタリング・エンジニア：丸山 武蔵

〈受賞のことば〉

天才ジャン海渡と、鬼才中村佳紀と、猫好き丸山武蔵の作る音楽が1人でも多くの人に聴かれる機会を作るべく、こちらに応募させて頂きました。

3人とも凄まじい能力を持ちながら、まだまだ世に知られてきてはいないので、青田買いするならなんと今が最後のチャンスです。

この日本プロ音楽録音賞を取ったことにより、まるやまは新進気鋭の若手エンジニアとして注目され、今をときめくアーティストからの依頼は絶えず、サウンド＆レコーディング・マガジンさんからも取材が殺到することになる訳ですが、そんな中でも決してデイリーワインの価格帯を上げたりする事はせず、驕らず努力していくことを誓います。

ひとつだけ惜しむらくは、とても素晴らしいお仕事をなさっていて自分も尊敬しているし、皆さん誰もが認めるAさんやBさんやSさんやKさんが、ほぼ確実にこの賞に応募もしていなければ審査員でもない事です。

そんな方々も何かしらの形で参加するようになれば、より一層業界も盛り上がって本当の意味でエンジニアさんみんなの一番の目標の賞になると思いますし、何より先行者特権としてまるやまが賞を取った価値が上がるでのめっちゃラッキーじゃんなんて全然思ってないです。



[優秀賞]

●作品「配信シングル」より「No More」

idom

発売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント 96kHz/24bit 2ch

☆マスタリング・エンジニア：瀧口 博達 (Tucky's Mastering Inc.)

〈受賞のことば〉

この度は優秀賞という名誉ある賞をいただき、誠にありがとうございます。

この受賞は私一人で成し遂げられるものではなく、作詞、作曲、アレンジ、レコーディング、ミックスダウンのそれぞれの過程で良い音、良い音楽を追求しご尽力いただいた皆様の努力の賜物と、心より感謝申し上げます。

私事、40数年前の学生の頃、「アメリカではレコーディング、ミキシング、カッティングエンジニアの職業がそれぞれ確立され、(中略)腕の良いカッティングエンジニアの手に掛かると、ミックスを超える良い音でレコードが出来上がる」と言う音楽専門誌の文献を読んだのが、レコードカッティングエンジニアを目指すきっかけとなりました。



1984年、日本ビクター入社以来、良い音と言われるレコードを沢山聴き、どう音創りをすればこの音に近づけるのかと試行錯誤を繰り返す中、良い音で世に送り出すには曲作りに始まり REC、MIX を経てカッティング（マスタリング）して、その全てが噛み合うことにより初めて、良い音、素晴らしい音楽が生まれると気付かされました。

私の中でこの『idom / No More』は正にその一つの答えではないかと思い応募させていただきました。心より嬉しく思っております。

今回の受賞を励みとし、今後も音創りの最後の砦としてまた、そのアーティストの新曲を初めて聴く一人のファンとして、マスタリングに真摯に向き合い一層努力してまいります。

今後とも変わらぬご指導ご鞭撻の程よろしくお願い申し上げます。

○ミキシング・エンジニア：志水 清鷹（有限会社クライマーズ）

Immersive 部門 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞] (プログラミング・サウンド)

■作品「配信シングル」より「イニミニマイニモ」

平手友梨奈

発売元：ユニバーサル ミュージック合同会社 Dolby Atmos

☆ミキシング・エンジニア：中山 太陽（株式会社サウンド・シティ）

〈受賞のことば〉

この度は、最優秀賞という素晴らしい賞をいただき、大変光栄に思います。

本楽曲のステレオミックスは、尊敬する先輩である瀧澤様がご担当されており、その素晴らしいバランスやイメージを踏まえつつ、イマーシブで表現することでさらに魅力を引き出せる部分を探ることを目標に、Atmos Mixを行いました。

完成後には、瀧澤様からも Atmos Mix の仕上がりをお褒めいただき、自信をもって応募することができました。

タイトなリズムを軸に、多彩な音色が散りばめられた楽曲だったため、空間表現の可能性が広く、感覚のままに楽しみながら Mix に取り組むことができました。

また、日頃から作業している tutumu の正確で信頼できるモニター環境が、音の細部を突き詰める上で大きな支えとなりました。

今回の受賞を励みに、これからも音の可能性を探り続け、作品の世界観をより深く表現できるよう、取り組んでまいります。

本当にありがとうございました。



[最優秀賞] (アコースティック・サウンド)

■作品「美空ひばり The Eternal Songs」より「愛燐燐 (あいさんさん)」

美空ひばり

発売元：日本コロムビア株式会社 Dolby Atmos

☆ミキシング・エンジニア：塩澤 利安 (日本コロムビア株式会社)

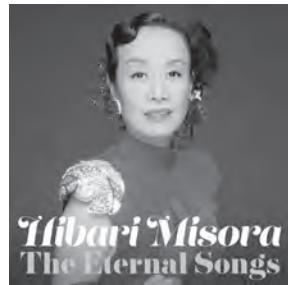
〈受賞のことば〉

この度は、栄誉ある「日本プロ音楽録音賞」に選定していただき、心から光栄に思っております。常に目標を掲げて様々なミックスに臨む中で、受賞は一つの到達点であり深い喜びを感じています。

受賞作品は、1986年に録音された「愛燐燐 (あいさんさん)」を空間オーディオ (Dolby Atmos) でミックスしたものです。昭和歌謡曲の女王と称される大スターの時代を超えた音源に、メーカーエンジニアとして携わることは、私にとってこの上ない名誉であり、使命だと感じています。

ミックス作業は、オリジナルのアナログ 24ch マルチトラックテープを 96kHzFs, 32Bit-float でデジタイズすることから始まり、先人が創り上げたステレオ音源を極限まで尊重しつつ、現代の技術を用いて音質の向上と、歌声にふさわしい空間の表現を再構築することが、最大のテーマでした。「過去の名曲を、最新の技術で未来に響かせる」想いを胸に、ギターが優しく歌声に寄り添い、ストリングスが大きく広がり包み込むサウンドを中心に、総数 19 トラックの音源とリバーブを駆使して、壮大な音場を創り上げました。過去の音源を空間オーディオでリスナーに届け、新たなる感動を生み出すこの役目を担う喜びはひとしおです。

最後になりますが、この名誉は、偉大な歌声と、制作に携わった全ての方々の情熱の結晶です。心より感謝申し上げます。これからも、名曲の持つ力を最大限に引き出し、聴く人の心を豊かにする「音の感動」を追求し続けることを誓い、感謝の言葉といたします。



アナログディスク部門 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「Precious Days」より「歌を贈ろう」

竹内まりや

発売元：株式会社ワーナーミュージック・ジャパン 30cm 33 1/3 回転

☆カッティング・エンジニア：加藤 拓也

(株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング)

〈受賞のことば〉

この度は、第31回日本プロ音楽録音賞のアナログディスク部門において、最優秀賞に選定いただき、大変光栄に存じます。

本作品は、2024年10月、竹内まりやさんの10年ぶりとなるオリジナル・アルバムとして、CD、カセットと3つのフォーマットでの同時発売。また、



この楽曲は、生田絵梨花さんのコーラス参加も話題になりました。

CDのマスタリング・エンジニアでもある菊地氏が、改めてレコード用にマスタリングを行い、カッティングしました。幼少の頃から大好きであった、竹内まりやさんの作品に直接携わることの喜びと、緊張の中、歌に込められた「大切な人をそっと励ます想い」を、レコードの温かい音でより伝えられればと作業しました。

納得の音が得られるよう、何度も挑戦をさせていただき、助言をいただきました、山下達郎さん、竹内まりやさん、エンジニアの橋本茂昭さん、菊地功さん、ワーナーミュージック・ジャパンの井上精一さんを始め、制作に携われた皆様へ、この場で改めて感謝申し上げます。

今回の受賞を励みに、今後もより良き作品が生まれる一助になれるよう、ますます精進して参ります。ありがとうございました

○マスタリング・エンジニア：菊地 功

(株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング)

○ミキシング・エンジニア：橋本 茂昭 (株式会社スマイル音楽出版)

○カッティング・スタジオ：株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング

[優秀賞]

●作品「窓の向こうに & Another Answer」より「竹田の子守唄」

井筒香奈江

発売元：JellyfishLB 30cm 33 1/3 回転

☆カッティング・エンジニア：北村 勝敏

(株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング)

〈受賞のことば〉

この度は第31回日本プロ音楽録音賞、アナログディスク部門で栄誉ある賞を頂き、大変嬉しく思っております。これも一重にこのような素晴らしい歌唱、演奏、録音、ミックスされた音源に携われたことと、有能なスタッフやメンテナンスの行き届いたマシンでカッティングを行えた事に他ありません。心より感謝を申し上げます。



今回、井筒香奈江さんの「竹田の子守唄」は高田英男さんによる録音とミックスです。演者の要望でベースに籠らず一発録音で、それぞれの音を肌で感じる空気感がDSDで録音されました。アナログ・レコードの物理特性を遙かに超える音源のダイナミック・レンジと周波数レンジを如何に spoイルする事なく、音と音に「間」にスタジオに広がっていくであろう空気感の再現に注力しました。更に重要なことはプレスされたレコード盤になった時、特に空気感再現に重要な高音域成分が崩壊する事なくピック・アップでトレースできる音溝にしなくてはなりません。カッティングに必要不可欠なハイ・リミッターは必要最小限に使用にとどめ、リアル・タイムで楽曲に合わせて手動で微調整を行いました。アナログ・レコードの持つ魅力を感じ取っていただければ幸いです。

○カッティング・スタジオ：株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング

カッティング・スタジオ賞

■作品「Precious Days」より「歌を贈ろう」 竹内まりや

発売元：株式会社ミキサーズラボ 30cm 33 1/3 回転

受賞カッティング・スタジオ：
株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング

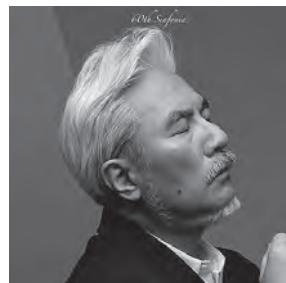


スタジオ賞

■作品「60th Sinfonia」より「The Red Cliff 2025」 岩代太郎

発売元：日本コロムビア株式会社 CD

受賞スタジオ：株式会社サウンド・シティ



ニュー・プロミネント賞

■ミキシング・エンジニア：NNZN 作品：「新星目録」より「ビビデバ」 星街すいせい

発売元：cover corp 48kHz/24bit 2ch

※ Best Master Sound 部門（ポップス、歌謡曲）エントリー作品（mora からの推薦）

〈受賞のことば〉

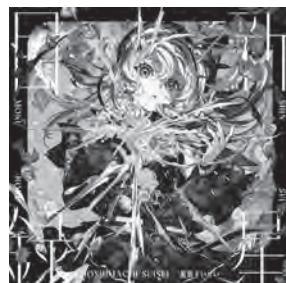
この度は第31回日本プロ音楽録音賞 Best Master Sound 部門「ポップス、歌謡曲」ニュー・プロミネント賞に選定していただき、大変光栄に感じております。

この「ビビデバ」という楽曲は、レコーディング前にもらったデモを聴いた時点でこの1曲が今後のエンジニア人生に大きな影響を与えるのではと感じるほどの“何か”が秘められていると、妙な緊張感があったのを今でも鮮明に覚えています。

ツミキさんが作るモダンでソリッドかつキャッチャーな楽曲、そしてそこに乗る星街すいせいさんの圧倒的な歌、その両方の魅力を絶対に取りこぼさないぞという気持ちでミックスに取り組みました。

トラックに関しては、全体を通して“今っぽさ”に繋がるトランジメント感を意識しつつ、特にサビでのキックとベースのグルーヴの気持ちよさが活けるようなバランスを目指しました。

歌は展開によって細かく処理を変えつつ、つい歌いたくなる歌詞の語感の良さが最大限



生きるよう、難しく聴こえすぎないような処理を心がけました。

アルバム収録版では TEMAS の柴さんにマスタリングをお願いしており、そのおかげもあり、さらに進化した 1 曲になったかと思います。

沢山の想いがこもった楽曲で、この名誉ある賞をいただけたことは今後のエンジニア人生において大変大きな励みになります。

これまで関わってくださった全ての方々に心より感謝申し上げます。

引き続き精進して参ります。

放送部門 「2ch ステレオ」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品 「BK100 年音楽祭」より「その時歴史が動いた エンディング・テーマ」
NIPO × 日本センチュリー交響楽団

日本放送協会 HDTV stereo 2025年6月20日放送

☆ミキシング・エンジニア：岸本 真由美 (日本放送協会 大阪放送局)

〈受賞のことば〉

最優秀賞という大変栄誉ある賞をいただき、ありがとうございます。

『BK100 年音楽祭』は NHK 大阪放送局 (コールサイン：JOBK) が開局 100 周年を迎えたことを記念し、NHK 大阪放送局 (BK) が制作してきたドラマや名物番組のテーマなど “BK ゆかり” の名曲たちを、豪華アーティストの歌とフルオーケストラによる演奏を NHK 大阪ホールで収録した音楽特番です。

トラックダウンは指揮・音楽監督の岩城直也さんと共に取り組み、各編曲家や演出の表現したい世界観を共有しながらクラシックのオーケストラサウンドとは一味違った空間を創り上げました。

本作品は、NHK でかつて放送されていた歴史番組『その時歴史が動いた』のエンディング・テーマです。

歴史を大きく動かした『その時』に焦点をあて、『歴史が動いた』瞬間の決断やそれに至る苦悩、その後の人間模様を描く同番組に寄り添うこの楽曲を、タイトルの通り “歴史が動く” 瞬間やそれを取り巻く人々の悲哀や苦悩をしっかりと表現できるよう、演奏のダイナミクスを大切にし、力強さや繊細さを感情豊かに表現しました。

今回の受賞は、音楽も映像も魅力的な作品となるようチーム一丸で取り組んだ結果だと思います。携わった全ての皆様に感謝いたします。

そして何より、私に音楽の楽しさを教えてくれ、全力でサポートしてくれている両親と双子の息子たちに感謝いたします。

受賞を励みにより一層精進し、素敵な音楽を紡いでいけたらと思います。



○セカンド・エンジニア：藤野 将人 (株式会社シャガデリック)

[優秀賞]

●作品 「題名のない音楽会 / ミュージカルをミュージカルで説明する音楽会」より

「『エリザベート』より「闇が広がる」」

歌：石丸幹二、井上芳雄 指揮：田中祐子

オーケストラ：東京フィルハーモニー交響楽団

テレビ朝日 HDTV stereo 2024年12月14日放送

☆ミキシング・エンジニア：柳原 健司（株式会社ティクシステムズ）

〈受賞のことば〉

この度は、第31回日本プロ音楽録音賞、放送部門2chステレオにて優秀賞にご選定いただき大変光栄に思います。

まず、最高の歌唱を届けてくださった石丸幹二さん、井上芳雄さん、指揮の田中祐子さん、そして



東京フィルハーモニー交響楽団の皆様に深く御礼申し上げます。また、「音」へのこだわりを共に追求してくださった番組スタッフの皆様にも心から感謝いたします。

今回受賞した作品は、番組で編曲した30分間演奏ノンストップのミュージカル作品からの抜粋となります。番組MC石丸幹二さんと井上芳雄さんによる素晴らしい歌の掛け合いと、ダイナミックなオーケストラサウンドをホールの臨場感とともに表現できるかを第一に考えプランニングしました。歌はPAを前提としていたため、オーケストラのメインマイクやスポットマイクへの「かぶり」を想定しつつ、アコースティック楽器の空気感を生かせるマイキングと、歌の明瞭度・存在感を両立させることを心がけました。

ミュージカルの醍醐味は、キャラクターの喜びや悲しみ、葛藤が映像と音楽の融合によって鮮やかに伝わることかと思います。それが十分に表現されていたのであれば、これ以上の喜びはありません。

改めまして、この度は誠にありがとうございました。今後もチーム一丸となり、より良い番組づくりに挑戦してまいります。

○セカンド&MA・エンジニア：宗形 円琴（株式会社ティクシステムズ）

○セカンド・エンジニア：石松 千穂（株式会社日放）

放送部門 「マルチ ch サラウンド」 (写真は☆印の代表エンジニア)

[最優秀賞]

■作品「名曲アルバム」より

「オールド・ラング・サイン～螢の光～スコットランド民謡」

江崎文武 (編曲 / ピアノ)、Hana Hope (歌唱)

日本放送協会 HDTV 5.1ch 2025年1月23日放送

☆ミキシング・エンジニア：森田 誠 (日本放送協会)

〈受賞のことば〉

このたび、「名曲アルバム オールド・ラング・サイン～螢の光～スコットランド民謡」の録音により日本プロ音楽録音賞にて最優秀賞という栄誉ある賞を賜り、誠にありがとうございます。



名曲アルバムは NHK 総合テレビにて 5.1 サラウンドにて放送されています。

今回、小編成のアンサンブルに対してサラウンドミックスを施すということで、音数の少なさを活かしながら、空間の広がりと繊細な響きを追求しました。

地上波放送においてはステレオへのダウンミックスも前提となるため、サラウンドミックスの空間表現がステレオ再生時にも破綻せず、自然な音像として成立するよう、各楽器の定位や残響など互換性にも十分配慮しました。サラウンド環境でもステレオ環境でも、作品の持つ空気感が損なわれることなく伝わるよう意識し、豊かな臨場感を感じられるよう工夫を重ねました。

日々の番組制作に真摯に向き合ってきた努力が、このような形で評価されたことを大変光栄に思います。

今回の受賞は、演奏者の皆様、制作スタッフ、そして番組を支えてくださるすべての方々との協働の成果であり、心より感謝申し上げます。

今後も、音楽の本質に寄り添いながら、技術と感性の両面から音づくりを探求し続けてまいります。

○セカンド・エンジニア：曾雌 宏樹 (株式会社 SCI)

[優秀賞]

●作品「クラシック音楽館 / マエストロ井上道義 入魂の「ボエーム」」より

「プッチーニ作曲 歌劇「ボエーム」」

日本放送協会 HDTV 5.0ch 2024年12月22日放送

☆ミキシング・エンジニア：島寄 砂生

(日本放送協会)

〈受賞のことば〉

この度は名誉ある賞をいただき、誠にありがとうございます。

クラシック音楽館は、NHK 交響楽団の定期演奏会をはじめとし、世界的な指揮者、ソリスト



トを招いて行われる演奏会の模様を 5.1 サラウンドで放送しています。

応募した作品は、2024 年 9 月 23 日に東京芸術劇場にて公演された井上道義さん指揮による歌劇「ボエーム」の収録です。オペラの収録では、歌はバウンダリーマイクを舞台面に設置し、収録します。今回収録した東京芸術劇場のように響きが豊かなホールでは歌がよく響き、歌手が舞台奥に行ってしまうと、歌が聴きづらくなってしまいます。客席でも同様の事が起きるため、今回は PA さんが舞台セットにマイクを仕込んでいました。収録ではその仕込みマイクを分岐させていただき、後日トラックダウンで細かくミックスしました。豊かな響きを活かしつつ、歌をはっきり聴かせられるようなバランスにし、また歌手の動きもあるので、なるべく足音が気にならないように処理しました。東京芸術劇場の響きを感じながら歌劇「ボエーム」を楽しんでいただければ幸いです。

このような機会を与えてくださった関係各所の方々に感謝申し上げます。

○セカンド・エンジニア：萩原 路子（日本放送協会）

ベストパフォーマー賞

■作品「冬の神代 (Fuyu no Kamishiro)」

発売元：KIRIN UCHIDA RECORDS Dolby Atmos

※Immersive 部門エントリー作品

アーティスト：内田麒麟・duo LEPUS

〈受賞のことば〉

〈内田麒麟〉

この度は全く予想していなかった形でこのような栄誉ある賞を受賞させていただくことができ、驚きと共に一同大変光栄に思っております。

私にとって楽曲を制作することは自らの墓標を作ることと心得ておりますため、たとえ評価を得なかったとしてもライフケースとして迷わず作っていく所存ではありますが、だからこそ、こうして世に出た作品に高い評価を下さることは非常に嬉しいことであり、素晴らしい演奏をしてくれた duo LEPUS のお二人、そしてエンジニアの古賀健一氏率いるチームの皆さんに心から感謝申し上げます。

最後に少しだけこの楽曲の紹介をさせていただきますと、この曲は duo LEPUS のお二人から制作を依頼され作らせていただいたもので、冬の雪深い山中（私が住んでいるのがそういう場所である）の情景、その一つ一つに神が宿っている、そのような空想を日本的な感性で音楽に落とし込んだ 2 台ピアノのための作品です。皆様には是非チェーンを装着した四駆の車で雪山にドライブしに行き、そこでこの曲を聴いてみていただきたいと思います。

〈duo LEPUS〉

このたびは、「冬の神代」におきまして、日本プロ音楽録音賞 ベストパフォーマー賞という栄えある賞を賜り、誠にありがとうございます。

日頃より音楽文化の発展にご尽力されている主催者の皆さんに、心より御礼申し上げます。

私たち duo LEPUS (レプス) は、幼い頃より互いに切磋琢磨しながら、作品への探求と音の対話を大切に歩んでまいりました。



その歩みがこのような形で実を結びましたことを、心から嬉しく思っております。
「冬の神代」は、作曲家・内田麒麟さんの深い感性と豊かな想像力から生まれた、和の心が息づく、唯一無二の世界を持つ作品です。
そして、その繊細な音の風景を精緻に捉え、息づかいまで描き出してくださったエンジニア・古賀健一さんにも、心より敬意と感謝を申し上げます。
チーム皆の感性と技術が響き合うことで、この作品・音楽が皆さまの心へ届いたこと、とても嬉しく思います。
この受賞を励みに、これからも音楽の可能性を信じ、より一層精進してまいります。今後ともご支援のほど、どうぞよろしくお願い申し上げます。
ほんとうに、ありがとうございました。

審査委員会

総合審査委員長 内沼 映二 副審査委員長 高田 英男、高橋 邦明

Best Master Sound 部門、Immersive 部門、アナログディスク部門

審査委員：秋山 真、今関 邦裕、内沼 映二、小長谷 成希、
川澄 伸一、倉田 信雄、末永 信一、高田 英男、
高橋 邦明、角田 敦、藤枝 俊量、増田 晋、
三浦 瑞生、山田 幹朗、吉田 保、脇田 貞二、
他、各顕彰部門に精通したレコーディングおよびマスタリングエンジニアから選出

放送部門

審査委員：深田 晃、阿部 健彦、五十嵐公彦、今村 公威、
亀川 徹、中島 博和、松永 英一

(以上 50 音順)

今回の顕彰内容については、各部門の最優秀作品と優秀作品の制作に携わったミキシング・エンジニア、マスタリング・エンジニア及びベストパフォーマー賞のアーティストに表彰状とクリスタル製の表彰楯を贈呈し、セカンド・エンジニア、アシスタント・エンジニアなど関わられたスタッフには表彰状を贈呈。

また、優秀作品の制作に大きく関わられたスタジオに「スタジオ賞」、アナログディスク部門の最優秀作品をカッティングしたスタジオに「カッティング・スタジオ賞」として、優秀なスタッフと良好な環境の提供に対して顕彰、そしてこれからの活躍が更に期待出来るエンジニアに対し「ニュー・プロミネント賞」として表彰状とクリスタル製の表彰楯が授与された。



受賞者集合写真

第31回日本プロ音楽録音賞 審査委員講評

< Best Master Sound 部門 クラシック、ジャズ、フュージョン >

最優秀賞

○作品「60th Sinfonia」より「The Red Cliff 2025」岩代太郎

発売元：日本コロムビア株式会社 CD

ミキシング・エンジニア：(株) dream window 深田 晃

マスタリング・エンジニア：日本コロムビア (株) 山下 由美子

スタジオ アバコスタジオ サウンド・シティ



特定非営利活動法人
日本レコーディングエンジニア協会
理事長 吉田 保

[講評]

これぞまさしくオーケストラに於けるスタジオ録音のお手本録音。

臨場感溢れるこの録音はアバコスタジオに於ける最高の録音となっている。特にバッテリーセクション音像感、ミュージックシーンは各マイクロフォン間に他の音がまわることによって同時録音時に定位感が広がり音像も大きくなりがちである事がここに置いては完璧に制御されて録音されている。深田さんの技術力高さ、感性が覗える。数多くのオーケストラ録音の経験のもとにマイクポジション楽器ポジションを考えての最高の録音となっている。プラスセクションにおける音像感、ON になることもなくオーケストラを考えたOFF感になっているがそれに伴つて楽器の芯が無くなることなくはっきりとした音像になっていることはあっぱれ。プラスの音色感も最高でありまたプラス楽器の各大きさにもすごく配慮したものを感じさせる。またホルンサウンドもアサガオから出る直接音だけでなく前方からの従来音のバランスをも程良く混ざり自然さが出ている。それと共になんといっても後半出てくるバイオリンソロとホルンとの掛け合うところの気持ち良さは何とも言えない音楽性。二胡の音色、音像感 オーバーダビング録音のところでありますが全くオーバーダビング録音での欠点が無く自然さが出ていて尚且つオーケストラの中に溶けていて気持ちがよいミュージックバランスになっている。最近聞いた録音作品中で最高の録音になっている作品。岩代太郎さんの作曲、オーケストレーションの素晴らしさも最高である。数十年前、CBS Sony 時代かつての部下だった深田さんがここまで作品に仕上げたことを大変誇りに思います。フリーランスになられた今、是非最高の技術、感性を後世に継承されるようお願いいたします。

深田さん ブラボー 最優秀賞受賞おめでとうございます。

優秀賞

○作品「陸上自衛隊中央音楽隊第173回定期演奏会」より

「付喪神 (つくもがみ) / ジョン・マッキー」 柴田昌宣：指揮 陸上自衛隊中央音楽隊

発売元：日本コロムビア株式会社

ミキシング・エンジニア：日本コロムビア (株) 塩澤 利安

マスタリング・エンジニア：日本コロムビア (株) 佐藤 洋

アシスタント・エンジニア：日本コロムビア (株) 久志本 恵里

2024年9月にすみだトリフォニーホールで開催された、陸上自衛隊中央音楽隊のライブ録音で一言素晴らしい。吹奏楽では珍しい課題曲的な編成の作品でピアノ、鍵盤パーカッション等が入った複雑な編成作品となっている。これだけダイナミックスの違う楽器が入る吹奏楽の編成をバランスよくレコーディングするのは並大抵の注意力が必要になってくる。それを難なくレコーディングをしてミックスをなさった塩澤さん、これもまた布拉ボーである。曲の関係上、音域が多少高いkeyでの作曲なので派手さは非常に出ているが全体のサウンドが硬く感じるのが一寸惜しい感じがすると勝手に思うが、その硬さがまた曲の良さでもあるのかもしれない。個人的にはもう少し柔らかい仕上がりになっているミックスの方が良かったかもしれない。ダイナミックスの作り方は天下一品であってここでもミキシング、マスタリングレベル設定が絶妙になっている感じがある。ホールでの録音はアシスタントとの連携、CDにする時、マスタリングとの連携、この連携がぴったり合ったのは間違いない作品となっている。陸上自衛隊中央音楽隊の演奏、技術スタッフ、皆さん本当に布拉ボー。

塩澤さんまたも布拉ボー。優秀賞受賞おめでとうございます。

優秀賞

○作品「映画「記憶の解凍」オリジナルサウンドトラック」より「辛い記憶」はらかなこ
発売元：Daybreak works 44.1kHz/16bit 2ch

マスタリング・エンジニア：(株) 音響ハウス 竹田 壮志

ミキシング・エンジニア：(株) 音響ハウス 中内 茂治

録音データが無いので推測での感想を書くことといたします。

アコースティック楽器シンセサイザーの融和がすごく良く感じられる作品で特にシンセの音像の作り方が臨場感溢れているのがミックスをより良いサウンドに仕上げているようと思われる。鎮魂曲には良いサウンドに仕上げているように明る過ぎず暗すぎず大変いいサウンドに仕上がっている。また、シンバルの音にしても音像が大きくなり過ぎないように配慮なされており録音技術の高さが見える。ピアノの音はたぶんベースでの録音であるように思われるがやはり体積の小さい部屋での録音が欠点をだしているように思われる。其の訳はピアノ鉄板の音がやや多く録音されているがこれはしょうがない事である。弦の音も非常にクリアでの録音、楽器の音量差が少し気になるがこれもアンサンブルであったのかもしれない。中内さんの録音技術音色感、竹田さんのマスタリング力、本当に布拉ボー 優秀賞受賞おめでとうございます。

< Best Master Sound 部門 ポップス、歌謡曲 >

まず始めに、受賞された皆様におかれましては、誠におめでとうございます。

今年度の「Best Master Sound 部門 ポップス、歌謡曲」の応募総数は、39作品でした。優秀賞、そして最優秀賞と、1作品ずつ選出されました。

優秀賞

応募曲名：「No More」

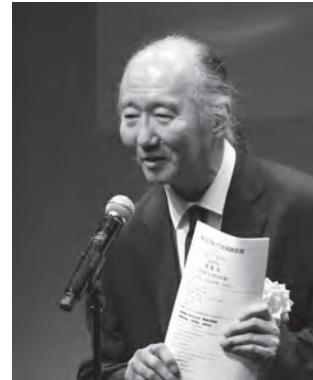
アーティスト名：「idom」

マスタリング・エンジニア：瀧口 博達

所属会社：Tucky's Mastering Inc.

ミキシング・エンジニア：志水 清鷹

所属会社：有限会社クライマーズ



特定非営利活動法人
日本レコーディングエンジニア協会
理事 川澄 伸一

この楽曲を聴いてまず感じたのは、ヴォーカルのインパクトです。イントロが無く最初、歌から始まります。ちょっと大きいかな？と思ったのですが、打ち込みのリズムが入ってくると

見事に調和して、気持ちいい「歌詞が伝わる」バランスで聴かせてくれました。ヴォーカルだけでは無く、ハモリとかコーラスのバランスもちょうど良く、とにかく気持ちいいです。薄くかかっているリバーブの演出もニクいです。

シンプルなオケですが、センターの Bass、Kick、Sn が絶妙のバランスでしっかりとヴォーカルを支えています。特に Bass の低域がどっしりとしていて安心します。

後半になるにつれて、コーラスも増えて全体的に熱くなっても、潰れた感がしないのは、やはりマスタリングの技でしょうか？素晴らしいです。

優秀賞、おめでとうございます。

最優秀賞

アルバムタイトル：「acclimation」

応募曲名：「TFL」

アーティスト名：「jjean」

ミキシング&マスタリング・エンジニア：丸山 武藏

所属会社：フリーランス

この楽曲を聴いてまず思ったのは、曲の展開がすごく面白いことでした。ミディアムスローな曲から、途中から軽快なリズムになったり、後半は更にゆっくりとバラードになったりで、ドラマチックで楽しい構成だと思いました。「TFL」とは、True For Life=生涯のパートナーという意味で、明るい恋愛の歌だそうです。

サウンド的には、シンセやサンプル音源を歪ませて少々過激な雰囲気ですが、これは「ハイパー・ポップ」というジャンルの特徴で、Geek Kids Club というチームと作り上げたということのようです。なので、アレンジでおおよそ音源的には出来ていたと思いますが、これを曲にまとめ上げるのにエンジニアの丸山さんは大変だったのではないか？このミックスで感じたことは「緻密」。各音源の配置とバランスが計算され尽くして非常に繊細に仕上げていると感じました。あと「ハイパー・ポップ」では、ヴォーカルも過激に加工するのも特徴のようですが、こちらは少しマイルドになっているようです。ただ輪郭がはっきりしていて、このバックトラックでもしっかり歌詞が聴こえています。

楽しく聴かせていただきました。

最優秀賞、おめでとうございます。

< Immersive 部門 >

第31回日本プロ音楽録音賞
Immersive 部門 応募数 19作品

[講評]

Immersive 部門

最優秀賞 (プログラミング・サウンド)

「配信シングル」より「イニミニマイニモ」

アーティスト：平手友梨奈

発売元：(株) ユニバーサル・ミュージック合同会社

Dolby Atmos

ミキシング・エンジニア (株) サウンド・シティ 中山 太陽



(一社) 日本音楽スタジオ協会
常務理事 高田 英男

・プログラミング・サウンド受賞理由

「ニューダンスアンセム」、「新しい時代を代表するダンスマジックをイマーシブならではのサウンドにて、楽しく踊れる音楽作品を創作する。」

・試聴感想

第一印象として、打ち込み音源（ダンスマジック）のイマーシブサウンドはこれだという感じの圧倒的なインパクトのあるサウンドでした。

・サウンド創り（中山太陽さんから頂きましたコメント含む。）

1. ダンスマジックなのでリズム＆グループ感を第一にする。

2. ダンスフロアでのサウンド（音場感）を表現するために、キックを広げてみましたが、位相が崩れ音の芯が弱く感じた為に結果 LR+LFE とし、LFE は少し多めにキック音源を入れている。

*ダンスマジックサウンドは低域＝グループ感に繋がりますので大切なポイントですね。

3. 歌のリバーブ＆エフェクトが凄く効果的にサウンド化された事については、歌の STEM が Dry と Wet に分かれており効果的に配置が出来た。

*歌の Dry と Wet の音源定位が凄く効果的で印象に残りました。

イマーシブサウンドによるサウンド表現ですね。

4. 音場空間を広げる工夫については、ステレオミックスイメージを大切に STEM 化された音源をハイトチャンネルも使い、音楽的な音色と空間の相性を考え定位を決めた。

*Atmos ミックスにて空間音場を広げるには、縦（高さ）横（広がり）を意識して、ハイトチャンネルの活用が大きなポイントになりますよね。

受賞されました作品の録音＆ステレオミックスはサウンド・シティの瀧澤俊介さんが担当されており、中山太陽さんが Atoms ミックスをされました。

サウンド・シティのエンジニア皆様の感性・技術力、及びイマーシブミックス・スタジオ (tutumu) によって創られた素晴らしい作品と感じました。

プログラミング・サウンド 最優秀賞おめでとう御座います。

最優秀賞（アコースティック・サウンド）

「美空ひばり The Eternal Songs」より「愛燐燐」（あいさんさん）

アーティスト：美空ひばり

発売元：日本コロムビア（株） Dolby Atmos

ミキシング・エンジニア 日本コロムビア（株） 塩澤 利安

・アコースティック・サウンドでの受賞理由

日本歌謡史の頂点、美空ひばりさんが1986年に録音されたオリジナル アナログ 24CH マルチ音源を 96kHz/32bit float にデジタイズし、当時のステレオマスター・ミックスを大切にイマーシブ化された作品です。

圧倒的なひばりさんの歌声が、イマーシブサウンドにより更に心に伝わるサウンドとなっております。

・サウンド創り（塩澤 利安さんから頂きましたコメント含みます）

1. 1986年に録音された作品ですので、当時使用されたコンソールとか、リバーブの種類を想像し、リバーブはEMTのプレートかと思われますので、様々なプレート・リバーブのプラグインにて検証しミックスをされた。

2. 更に現在のデジタル技術を使用して、ノイズの処理・トランジェットの調整を、各トラックに対応しているとのことです。

* プラグインソフトでサウンド創り～最新のデジタル技術での音質改善は過去の古い音源を新たなサウンドでリメークする現代ならではの対応ですね。

3. 音場空間を創りあげる事で、歌が埋没しない様にヘッドホン再生でも確認し、細心の注意をしてミックスを進めた。

* リスナーがイマーシブサウンドを聞く再生環境はヘッドホンですのでとても重要なポイントと感じます。

4. 古い音源を Atmos Mix にて配信する時は、概にアップされているオリジナル・ステレオ音源の尺と規格内の尺に収まっている必要があり、エンジニア（久志本恵里さん）により、マルチテープレコーダーの速度を微妙に調整して進めた。

* 地道な作業ですが、その丁寧な事前作業が有ればこそ旧音源が生かされてイマーシブサウンドとして蘇るのですね。

* 塩澤さんから、過去の音源を新たな再生技術で現代に蘇らせる企画は非常に有意義に感じ、名曲を若い世代に知って頂ける良いチャンスになる。

日本コロムビア・技術スタッフの録音文化の伝統を感じる素晴らしい作品と感じました。アコースティック・サウンド 最優秀賞おめでとう御座いました。

[纏め]

イマーシブ部門における音楽感動をプロ録から発信し、今後もイマーシブサウンドによる音楽制作が、広がっていく事を願っております。

最後になりましたが受賞されました皆様、本当におめでとう御座いました！

<アナログディスク部門>

それでは、アナログディスク部門の講評をさせて頂きます。まずは、授賞された皆さま、まことにおめでとうございます。アナログディスク部門は今年度、33 1/3 回転盤が 12 作品、45 回転盤が 1 作品の計 13 作品の応募がございました。カラーレコードの応募も 2 作品ございました。なお、昨今のアナログレコード・リリース状況を鑑み、新録音源のみならず、旧譜音源につきましても「リミックスされた作品、または新たにカッティングされた作品」も応募対象となっております。全 13 作品中、新録音源は 5 作品、旧譜音源は 8 作品でございました。今年度は旧譜音源をリカッティングした作品が多く、アナログディスクの音質特徴をとらえ、現代ならではのカッティングプロセスで制作されており、その音質、音場感を非常に興味深く審査させて頂きました。

さて、優秀賞作品の井筒香奈江「窓の向こうに & Another Answer」(発売元: JellyfishLB) より B 面 2 曲目の「竹田の子守唄」ですが、カッティング・エンジニアは株式会社ミキサーズラボの北村勝敏さんです。

この作品は 2021 年に編集無しの一発録音で制作された音源で、当時は CD、及び PCM/DSD のハイレゾ配信でリリースされております。レコーディング、ミキシング・エンジニアは高田英男さんです。私自身も何度も拝聴している高音質録音作品であり、アナログディスクで聴くその音質ですが、冒頭のピアノ弦を手で直接ミュートする奏法のピアノから始まり、ナットの先を指ではじく音のリアルさや解像度が高く鮮烈なアイリッシュ・ブズーキとの幻想的な掛け合い、そして艶やかなヴォーカルの音色が一体となり、緻密な音場と絶妙なバランスに仕上がっています。最初の一音からグッとわしづかみにされる、まさにアナログディスクならではの魅力満載のサウンドとなっております。位相管理や溝を見極め音色、音質を突き詰めていくカッティング・エンジニア北村さんのカッティング技術には今回も流石と驚嘆せすにはいられませんでした。また、今回プレスをされているメモリーテック様のプレス技術もこの高音質アナログディスクに寄与しているのではと想像致します。

そして、最優秀賞作品の竹内まりや「Precious Days」(発売元: 株式会社ワーナーミュージック・ジャパン) より DISC 2、B 面 1 曲目の「歌を贈ろう」ですが、カッティング・エンジニアが株式会社ミキサーズラボの加藤拓也さん、マスタリング・エンジニアが同じく株式会社ミキサーズラボの菊地功さん、ミキシング・エンジニアが株式会社スマイル音楽出版の橋本茂昭さんです。

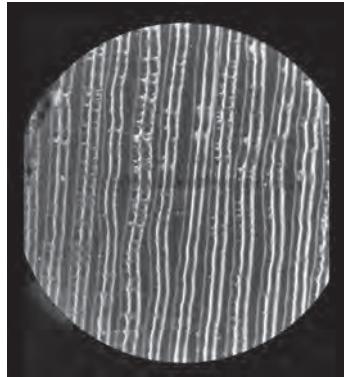
審査時なのですが、最初の出だしを聴いた瞬間から鮮烈な音質が印象に残ったという記憶があります。しっかりした分厚い低音がベースとなり、そこに様々なバックが乗っかり広大な音場を形成しながら、ヴォーカルが前面にポッと浮かび上がってきています。まさに音楽に没入する幸せな瞬間です。

一般的にカッティングに際して、留意しなければいけない点がいくつかあります。例えば、位相関係、ヴォーカルの子音処理、高域特性などです。この作品につきましては、特に子音処理が見事にされており、ご苦労されたのではと想像致します。例えば、CD や配



(一社) 日本音楽スタジオ協会
会長 高橋 邦明

信音源などでは最近は特に子音処理を気にすることはあります。アナログディスクとなるとそれは参りません。子音処理をしないと歪みやノイズが発生する可能性が高く、また、子音を取りすぎても音楽を損なってしまいます。まさにカット&トライで絶妙なサジ加減をされていると感じました。また、高域特性についてもアナログディスクの特性を鑑み、マスタリング、カッティングされたのではと思います。カッティング、マスタリング、ミキシングと三位一体となって取り組まれた素晴らしい高音質アナログディスク作品となります。



そして、今年も応募された盤をお借りして、顕微鏡で溝を覗いてみましたが、ご覧ください。カッティング・エンジニア加藤さんの師匠でもあります今回優秀賞を受賞された北村さんの溝はこれまで何度か拝見しておりますが、加藤さんの刻んだ溝を覗くのは初めてです。なんだかドキドキしますね。33 1/3回転盤ですので溝と溝の間は約1.8秒差があります。溝と溝がくっつくギリギリのところまでアグレッシブに攻め込んでいるところが見て取れます。

少し動かしてみましょう。非常に美しくダイナミックな溝ですね。一見、余裕があるよう見えますが、振幅の大きさを鑑みますと、絶妙な溝幅であると感じます。アナログディスクでは外周と内周で音質差が生じますが、線速度の関係で音質に有利な外周部を有効に刻みつつ、かつ振幅幅、音の大きさも確保している匠の技が感じられます。加藤さん、流石でございます。先ほども申し上げましたが、思わず音楽に没入してしまう素晴らしい高音質のアナログディスクサウンド作品です。

私の方からはこちらでアナログディスク部門の講評とさせていただきます。あらためまして授賞された皆さん、まことにおめでとうございます。

<ニュー・プロミネント賞>

2013年の第18回から、新人賞としてスタートしましたニュー・プロミネント賞ですが、今迄この賞を受賞した方が、第一線で活躍されている事を聞きますと若いエンジニアの台頭を期待している運営委員会として大変うれしい限りです。

昨年、受賞した ミキサーズラボの田宮さん、日本コロムビアの久志本さんは、今年も、ポップス / 歌謡曲部門、クラシック / ジャズ / フュージョン部門で最終審査に於いてトップ10に入る活躍をしています。今年の全応募数が122作品応募して頂きましたが、30歳未満の方が21名いた事はプロ録の歴史でもなかった現象です。



(一社)日本音楽スタジオ協会
名誉会長 内沼 映二

さて、NNZN（ナンゼン）さんの作品の講評です。

NNZNさんのネーミングはエンジニア・ネームでして、本名は南前修司（ミナミマエシュウジ）さんです。

NNZN さんからお聞きした事ですが、ミキシングで拘った事は「トランジエント感があり、踊りたくなるようなサウンド」を目指したという事です。

まさに、その通りの音創りになっています。切れの良い Bass・Drum と、極太なシンセ Bass が低域の土台になって、Lo-Fi の LoopDrum とのコンビネーションが見事で、独特なビート感をだしています。

メイン・ボーカルとコーラス・ボーカルの質感を、セクション毎に変えて曲の変化を演出していることに加え、メリハリのあるシンセ・プラスと相まって、踊りだしたくなるサウンドに仕上がっています。

また間奏の EDIT は、数十年前ですが私自身が角松敏生さんと RE・MIX をしたい際、アナログ・テープを切り刻んでやっていたことを思い浮かべ、ワクワクして聴かせて頂きました。

これからも、素晴らしい作品創りに精進してください。

来年もこの会場でお会い出来るのを楽しみにしています。

＜ベストパフォーマー賞＞

MPN の倉田と申します。

今のお 2 人のお話を聞いていただきて、自分もそこで今聞かせていただきましたが、講評なんかもうどうでもいいかなという感じもしてきましたけれど、一言だけ。

このベストパフォーマー賞というのは、放送部門以外のすべての応募曲を対象にしておりまして、昨年来、先ほど登壇しました角田さんと私と 2 人で審査に当たっておりますが、昨年もそうでしたが、意外と 2 人の意見が違わないのにびっくりするような、ちょっと内心嬉しいやら、いろんなことを考えます。

今年もいくつかの作品が候補に挙がりましたが、最終的にこの作品を選んだ理由というのは…

今日、本当にこちらでお目にかかるまで、とてもこんな小柄なお 2 人とは想像できないような、非常にダイナミックレンジの広い、それから今ちょうどフェードアウトするときに消えかかってしましたが、速いパッセージを最初繰り返し繰り返し流れてくる時にはペダルを踏んだ状態で、ちょうど雪が一面に降りしきっているような…（私は予備知識を持って聴くのが嫌なので、タイトルも何も見ないで聴いていたのですが、もう頭の中は雪景色でした）…ところが今フェードアウトしたところから、実はあの速いパッセージがペダルを踏まない状態で、スタッカートで演奏されるのですね。

その表現の繊細さと、ダイナミックレンジの広さと、もちろん内田さんの指示が譜面上であったのだろうと思いますが、自分も僭越ながらピアノ弾きでございますので、大変感動いたしまして、それで今年はこれしかないかなと思った次第です。

これからもどうぞ、良い演奏活動を続けていかれるように祈っております。少し取り留めのない話になってしまったかもしれません、これで講評とさせていただきます。



(一社) MPN
理事長 倉田 信雄

<放送部門 2ch ステレオ / マルチ ch サラウンド>

第31回日本プロ音楽録音賞、受賞された方々、おめでとうございます。

放送部門の応募作品は今年度 2ch ステレオの応募作品が 17 作品 マルチ ch サラウンド作品が 7 作品でした。

2ch ステレオ部門

○優秀賞

題名のない音楽会 / ミュージカルをミュージカルで説明する音楽会より「エリザベート」より「闇が広がる」

歌：石丸幹二、井上芳雄

指揮：田中祐子

演奏：東京フィルハーモニー交響楽団

テレビ朝日 HDTV stereo 2024年12月14日放送

ミキシング・エンジニア：柳原健司 株式会社テイクシステムズ

セカンド&MA・エンジニア：宗形円琴 株式会社テイクシステムズ

セカンド・エンジニア：石松千穂 株式会社日放



(一社) 日本音楽スタジオ協会 理事
(株) dream window
代表 深田晃

この作品は番組用に編曲されたミュージカル作品です。

ミュージカルのVoはヘッドセットであり、またPAなどもあるために音響処理は難しいですが、映像とマッチしたバランスの良い作品に仕上がってきました。

気になる点としてはオーケストラの響きと歌のリバーブ感が異なり若干違和感を感じるところがあった点です。とは言え全体的にはバランスの取れた作品になっていました。

○最優秀賞

BK100年音楽祭より「その時歴史が動いたエンディングテーマ」

指揮：岩城直哉

演奏：NIPO × 日本センチュリー交響楽団

日本放送協会 HDTV stereo 2025年6月20日放送

ミキシング・エンジニア：岸本真由美 日本放送協会 大阪放送局

セカンド・エンジニア：藤野将人 (株) シャガデリック

この作品はNHK大阪放送局開局100周年を記念してNHK大阪ホールにて収録されたものです。これまで制作してきた番組のテーマソングなどを新たに録音し丁寧にMIXした作品です。クラシック音楽とは異なり、劇伴系の音楽は番組の持つ意味合いを十分表現できるようなマイキングやミキシングが必要になります。

全体的なバランス感はとても良く丁寧にミキシングされているのがわかります。

弦楽器系の厚みがもう少し欲しいという意見もありました。

しかし、楽器バランス、音色バランスとともに良く出来ていました。

マルチ ch サラウンド部門

○優秀賞

クラシック音楽館 / マエストロ井上道義 入魂の「ボエーム」より

「プッチーニ作曲歌劇「ボエーム」指揮：井上道義

日本放送協会 HDTV 5.0ch 2024年12月22日放送

ミキシング・エンジニア：島崎砂生 日本放送協会メディア技術局

セカンド・エンジニア：萩原路子 日本放送協会

東京芸術劇場コンサートホールで収録・ミックスされた作品です。

オペラは通常、オケピットにオーケストラ、ステージキワにバウンダリーマイクを用いてミックスします。芸術劇場は通常のコンサートが行われる場所でどうしても響が多くなりがちです。この作品も全体としてはやや響が多すぎる感じがあります。

歌がもう少しクリアになるとお良いとおもいますし、歌のダイナミクスが広いため少しノイズっぽく感じるところがありました。

しかしながら音楽はバランスよくミックスされており、素晴らしい作品になっていました。

○最優秀賞

名曲アルバムより

「オールド・ラング・サイン～螢の光～スコットランド民謡」

江崎文武（編曲・ピアノ）、歌：Hana Hope

日本放送協会 HDTV 5.1ch 2025年1月23日放送

ミキシング・エンジニア：森田誠 日本放送協会

セカンド・エンジニア：曾雌宏樹 株式会社 SCI

アップライトピアノ、ストリングスカルテット、ヴォーカルの小編成で各楽器がスタジオブースに入っているためそれが非常にクリアに録音されています。

シンプルな編成であるが、ピアノがアップライトである意味がわかる落ち着いたサウンドになっています。Voのリバーブはやや多い印象ですが自然な広がりが心地よいです。

ストリングスの距離感も適切だと思います。

螢の光という歌と映像イメージも含め作品としての完成度は非常に高いと思います。

○全体講評

放送部門の全体講評を行います。

2chステレオ、マルチチャンネル・サラウンドの双方とも大規模な作品が多かった印象です。スタジオ・レコーディングエンジニアと比較して放送の音声エンジニアの仕事はより複雑で多岐にわたります。様々な場所によるマイキングの制約、映像や演出による制約等を克服し、録音に従事しなければなりません。

今回応募された作品の多くはそれぞれに工夫を凝らし努力を重ねて制作された作品達だと思います。まずは応募されたこと自体に敬意を評したいと思います。

その中でごく一部ではありますが、録音の基礎的知識が不足している作品も見受けられました。雑誌やネットの記事を鵜呑みにせず、基礎を勉強してもらいたいと思います。

昨年、録音を紹介する資料をお願いしましたが、今回は多すぎる資料が目立ちました。

審査は5分ほど作品の視聴を行います。その時間内で読める資料でないと無駄になります。簡潔でわかりやすい資料を作るのも、自分の考えを伝える録音と同じ作業です。

応募される方は少しそう言った点についても考慮いただけすると助かります。

今回受賞された皆さん、ぜひその技術を周りの人々にも広げてください。

業界全体のさらなるレベルアップにつなげていただければと思います。

今回は受賞おめでとうございました。



「音の日2025」

2025年12月5日（金）に（一社）日本オーディオ協会主催のイベント『音の日2025』が開催されました。

今回も「日本プロ音楽録音賞授賞式」もその一環として開催され、「学生の制作する音楽録音作品コンテスト表彰式 ReC ♪ ST（レックスタ）」と連携して一緒の会場にて執り行われました。

当日の式典は下記の通り進行いたしました。

1. ReC ♪ ST 表彰式
(学生の制作する音楽録音作品コンテスト)
2. 日本プロ音楽録音賞授賞式
3. 音の匠 顕彰式
4. 懇親会

式典は「学生の制作する音楽録音作品コンテスト “ReC ♪ ST” 表彰式」から始まり、最優秀賞、優秀企画制作賞、優秀録音技術賞、奨励賞を受賞された方の表彰、そして最優秀賞、優秀企画制作賞、優秀録音技術賞の受賞作品の再生紹介および受賞者のスピーチが行われました。

続いて、学生録音コンテスト “ReC ♪ ST” の受賞者など学生も残る同じ会場で第31回日本プロ音楽録音賞授賞式が行われ、受賞作品の紹介および表彰がされました。

次に「音の匠顕彰式」が行われ、今年は「電子楽器を開発および普及に貢献された皆様」として、ローランド（株）元代表取締役社長 菊本 忠男氏、ヤマハ（株）取締役会長 中田 卓也氏、（株）コルグ 監査役 三枝 文夫氏に表彰状の授与がされました。

そして小川会長と3名の受賞者を交えたパネルインタビューが始まるところで、スペシャルゲストの元カシオペア・現在かつしかトリオで活躍されているキーボード奏者・向谷実氏が登場、パネルインタビューに加わり、電子楽器開発に関する興味深いトークが展開されました。

そしてパネルインタビュー終了の際に、「音の匠 特別賞」が向谷実氏に授与されるというサプライズで「音の匠顕彰式」が終了し、同会場で「音の日2025パーティー」で懇親が深められました。

なおパーティー中盤で、第31回日本プロ音楽録音賞で Best Master Sound 部門ポップス、歌謡曲で最優秀賞を受賞した丸山 武蔵さん、そして “ReC ♪ ST” で受賞された学生が紹介されるなど、若手エンジニアを広く知ってもら



ReC ♪ ST 表彰式



日本プロ音楽録音賞授賞式



音の匠顕彰式



音の匠 特別賞 向谷実氏

うための取り組みが行われました。

そして、最後に Best Master Sound 部門クラシック、ジャズ、フュージョンで最優秀賞を受賞された深田 晃氏の締めの挨拶で「音の日 2025」は終了となりました。



オーディオ協会末永専務理事（右）より紹介される
日本プロ音楽賞受賞者の丸山武蔵氏（左）



深田 晃氏の締めの挨拶



パーティー会場後方に展示された時代を作った数々の名機たち



「音の日 2025 パーティー」

会員動向

1. 会員数（令和8年1月1日現在）

正会員（法人）	20法人	準会員	2法人
正会員（個人）	13人		
賛助会員I	42法人	賛助会員II	2法人

2. 法人・会員代表者および住所変更、その他

①法人正会員

○法人代表者変更

ビクターエンタテインメント株式会社
(旧) 植田 勝教
(新) 小野 朗

○法人代表者変更

株式会社ミキサーズラボ
(旧) 三浦 瑞生
(新) 安達 義規

○会員代表者変更

株式会社ミキサーズラボ ワーナーミュージック・マスタリング
(旧) 菊地 功
(新) 田中 龍一

○会員代表者変更

株式会社サウンドインスタジオ
(旧) 奥原 秀明
(新) 大槻 博也

○スタジオ移転（※ 本社は旧住所のまま変更なし）

株式会社エムアイティギャザリング MIT STUDIO
(旧) 〒108-0014 東京都港区芝4-3-14
(新) 〒169-0072 東京都新宿区大久保1-3-21 ルーシッドスクエア新宿イースト1F

②賛助会員I

○法人代表者変更

シェア・ジャパン株式会社
(旧) マーク・ドナルド・ハムリックハウゼー
(新) ホセ・アントニオ・リヴァス

○会員代表者変更

シェア・ジャパン株式会社
(旧) 田中 真梨恵
(新) 安永 東満

○会員代表者変更

オタリテック株式会社

(旧) 西原 聰

(新) 佐藤 威絢

○会員代表者変更

株式会社ジェネレックジャパン

(旧) 三橋 武

(新) 町田 幸紀

○住所変更

ミックスウェーブ株式会社

(旧) 〒 154-0014 東京都世田谷区新町 2-3-2-3F

(新) 〒 154-0012 東京都世田谷区駒沢 1-16-7 駒沢中村ビル 2FA 室

○法人代表者変更

学校法人 東京芸術学園 音響芸術専門学校

(旧) 見上 陽一郎

(新) 暮部 麻子

3. その他

○会長変更

一般社団法人日本映画テレビ技術協会

(旧) 港 浩一

(新) 吉村 文雄

○会長変更

一般社団法人日本ポストプロダクション協会

(旧) 三上 信一

(新) 説田 比登志

○理事長変更

一般財団法人日本音楽産業・文化振興財団

(旧) 後藤 豊

(新) 村松 俊亮

○事務所移転

一般社団法人日本作詩家協会

(新住所) 〒 160-0008 東京都新宿区四谷三栄町 3-11 中村ビル 3F

TEL: 03-5363-6151

FAX: 03-5363-6154

※ 電話・FAX 番号の変更はありません。

♪ 編 集 後 言己 ♪

皆様、新年あけましておめでとうございます。今年は6月にサッカーワールドカップ® アメリカ・カナダ・メキシコ大会が開催されますね。日本はどうでしょうかね。大いに期待しています。サッカーといえば、プロサッカー選手三浦知良氏がブラジルで1986年にプロ契約を行ってから40年だそうですね。未だ現役のプロ選手とは信じられません。まさかこのまま還暦まで続けるのでしょうか。体調管理、コンディション維持など絶え間ない努力に心から拍手を送りたいですね。

Ryu1.N

明けましておめでとうございます。毎年日本プロ音楽録音賞授賞式が終わるとアッと言つ間にこうして年が明けてしまいますが、年末で一区切りと言う時代でも無くなつて來たような気がします。昨年のことも忘れずにしっかりと対応して行かねばなりません。本年も引き続きよろしくお願ひいたします。

Pesonai

明けましておめでとうございます。新たな気持ちで少しずつでも前進して行けたらと思います。本年もよろしくお願ひ申し上げます。

mm

明けましておめでとうございます。昨年の11月末より事務局に加わりました。スタジオ愛、音楽愛あふれる皆さまのお力になれるよう頑張ります。本年もよろしくお願ひいたします。

SacHi

***** 総 務 委 員 会 *****

委員長 中村 隆一 (ミキサーズラボ)

委 員 内藤 重利 (事務局)

〃 伊東 真奈美 (〃)

〃 兵頭 佐知 (〃)

【発行人】会長 高橋 邦明 【発行】2026年(令和8年)1月

【発行所】一般社団法人 日本音楽スタジオ協会

〒169-0041 東京都新宿区早稲田鶴巻町565-10 ビルデンスナイキ302

TEL. 03-3200-3650 FAX. 03-3200-3660

<https://www.japrs.or.jp> E-mail:japrs@japrs.or.jp

【編集】総務委員会

【印刷所】株式会社研恒社



Japan Association of Professional Recording Studios

<http://www.japrs.or.jp> E-mail:japrs@japrs.or.jp