

新映画産業による沖縄産業振興の提案



(株)デジタルメディアファクトリー

代表者 稲泉 誠

1. 沖縄県のマルチメディア

産業振興の現状

平成九年、十年にわたり通産省によるマルチメディアコンテンツ市場環境整備事業沖縄特別枠が実施され、本県ではじめてマルチメディアクリエイターの養成が行われた。一方沖縄県は、マルチメディアアイランド構想を策定し重点施策として情報サービス(コールセンター)ソフトウェア開発(GIS)コンテンツ制作の三つをあげている。手始めに平成十年三月、郵政省の支援により研究開発支援施設としてTAOが設置され、次に十年十月、通産省のバックアップによりCGによる映像制作をビジネスとして実現するデジタルメディアセンターが県単独予算措置で設置された。更に十一

年五月には郵政省の協力によりマルチメディア人材育成センターが開設された。このように小規模ながら沖縄県におけるマルチメディア産業振興の施設整備は進んでいる。加えて十一年五月にはマルチメディア産業振興のため産官学によるNPO組織「FROM沖縄推進機構」が設立された。

本提案は、上記の重点施策のうちコンテンツ制作に焦点をあてて沖縄県が、継続的に自立発展するために必要な新しい市場開拓やシステムの構築を提案するもので、必ずやコンテンツ産業の振興になるものと信じてやまない。

2. 映像産業の現状及び将来性

これまでの映像産業は、映画を筆頭にTV(地上波)、ビデオ、レーザーディスクが主なメディアであった。しかしながら、デジタルメディアの発達で、ゲームやCD-ROM、インターネット等インタラクティブコンテンツにおいても、映像がふんだんに使用され、新たな映像需要をもたらしている。また、TVにおいてもデジタル衛星放送が開始され、三百チャンネル時代に突入し、ソフト不足が深刻になるにつれて、一方TVのチャンネル数が増えることにより、一本当たりのソフト制作費は相当低く抑えられるものとなる。従っ

てコスト競争力とユザーに認められるソフトを制作することが大きな課題となる。

一方、出来上がった作品を二次利用し、メディアミックスによりさらに大きな市場を獲得することがデジタルコンテンツのつまみである。

3. 3DCGアニメの可能性

現在、映像、とりわけ映画には、実写とセルアニメの二つのジャンルがある。いずれもハリウッドを中心にCGを用いた表現が取り入れられ、毎年、話題作を提供している。実写で使用するCGは、本物と見分けがつかない超リアルなスペシャルエフェクトであり、セルアニメでは、これまで不可能だったカメラワークやキャラクターアニメーションを実現している。ところが、いずれも映像のタッチは、あくまでも実写は実写、セルアニメはセルアニメの伝統的表現であり映像文化としては市場が異なっている。

昨今、膨大なコストを要したCG制作が、コンピュータの高性能・低価格化と、CG制作ソフトの高機能化により、制作コストの低減を実現し、フルCGアニメのジャンルが今誕生しつつある。米国のハリウッド作品で代表されるのがトイストーリー、アンツ、バグズライフである。これは、実写とセルアニメの中間に位置する

ものであり、『立体的』『リアルな』『大人向け』のアニメと言ってよい。

このフルCGアニメの可能性は、映画のみの市場だけでなく、デジタルデータを再利用することにより、ゲームでも、CD-ROMでも、そしてTV番組CMにも繰り返し何度でも新たなシーンで出演することができる。すなわち、三次元モデルデータの二次、三次利用による広範なメディアミックスビジネスを行うのである。

4. 新映画産業による

沖縄産業振興の提案

沖縄県の豊かな自然と人的資源そして現状のインフラと施設整備そしてFROM沖縄推進機構を利用し沖縄に新映画産業(3DCGアニメ及び映画)を起こすことを提案したい。

- (1) プロデューサー支援組織の設立
プロデューサーが活躍出来る場と育成の場作りと新しい事業スキームの構築
- (2) CG映像制作施設の拡充
デジタルメディアセンターの施設拡充(行政支援) 最新機材整備
- (3) 3DCGコンテンツ制作のための資金プロジェクトファンド設立
大容量通信インフラの整備
(光ファイバー)
- (4) フィルムコミショナー(NPO)支援機関の設置