

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「マルセンター」、ソフトウェア開発(GIS)、「ハーテンツ」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くる。加えて十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沖縄県が、継続的に自立発展するため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、レコード等が主なメディアであった。しかし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ーネット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らざりとしている。一方、TVのチャンネル数が増えることによつて、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。従つて

現在、映像、とりわけ映画には、実写とセピアームの二つのジャンルがある。いずれも、ハウンドを中心にして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キュラクションであり、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フェイシングを実現している。ところが、いずれも映像のターゲットディスプレイが主なメディアであった。しかし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ーネットコンテンツにおいても、映像がふんだんに使われる。このままでも実写は実写、セルアニメはセルアニメの伝統的表現である。すなわち、三次元モデルデータの一次、三次利用による広範なメディアマーケティングを行つのである。

3. 3DCG黎明の可能性

現在、映画産業による
沖縄産業振興の提案

4. 新映画産業による
沖縄産業振興の提案

この提案を実現するためには、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をして、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)を起こすこととする提案した。

この提案を実現するためには、(1)プロデューサー支援組織の設立(2)デジタルメディアセンターの施設拡充(行政支援)、最新機材整備化により、制作コストの低減を実現し、フルCG黎明のジャンルが誕生しつづける。米国ハイウッド作品で代表されるのがトイストーリー、アン・バケグラウンドである。これは、実写とセピアームの中間に位置する

(1) デジタルメディアセンターの施設拡充(行政支援)、最新機材整備化により、制作コストの低減を実現し、フルCG黎明のジャンルが誕生しつづける。米国ハイウッド作品で代表されるのがトイストーリー、アン・バケグラウンドである。これは、実写とセピアームの中間に位置する

(2) CG映像制作施設の拡充(3) デジタルメディアセンターの施設拡充(行政支援)、最新機材整備化により、制作コストの低減を実現し、フルCG黎明のジャンルが誕生しつづける。米国ハイウッド作品で代表されるのがトイストーリー、アン・バケグラウンドである。これは、実写とセピアームの中間に位置する

(4) 大容量通信インフラの整備(5) フィルム「ミニショナー(NYO)」支援機関の設置

ものであり、『立体的』、『リアルな、『大人向け』のアニメと言つてよい。

このフルCG黎明の可能性は、映画のみの市場だけではなく、デジタルデータを再利用することにより、