

米国などで拡大した3D（3次元）映画関連市場に中小・新興企業の参入機会がありますか。

ジェームズ・キャメロン監督の3D映画「アバター」が世界興行収入歴代1位の26億4000万ドル（約3100億円）を記録した2009年は、3D映画元年となりました。ピークとなる10年には、米国の3D映画産業の市場規模は88億ドルに達しました。

その後ブームが落ち着き、市場規模は63億ドル程度に縮小しました。た

## 中小企業 海外展開のツボ

だ、3D映画の観客の65%が30代以下で、今後3Dに慣れ親しんだ年齢層が拡大すること、映画館の3D関連の設備投資が完了した点を踏まえると、市場規模は横ばいに推移すると推定され、現に雇用者数は14年には10年の水準に回復しました。

一般に3Dの映像は2Dの映像から登場人物等を切り抜き、それを前後に並べ替えて3Dとしての奥行き

# 米3D映画、IT参入の余地

日本総合研究所 総合研究部門 マネジャー 船田 学氏

を持たせます。この人物等を切り抜く作業が自動化されておらず、主にインドや中国の下請け企業へ外注され、人が手作業で切り抜いているのです。近年はインドや中国の人件費が高騰を続けているため、日本のICT（情報通信技術）企業の参入余地が生まれつつあります。

日本のICT企業の一部はカメラ、プリンター、医療機器等のもの

づくりと密接に連携し、画像処理において高い技術やノウハウを蓄積しています。このような画像処理技術を持つ企業に、3D映画産業への参入機会がありそうです。ただし、米国の映画産業の特徴として各社が独自のワークフローを持つため、それぞれに不足する機能を知るためのコミュニケーションに配慮しながら事業展開を図る必要があります。

米国の3D映画産業の市場規模と雇用者数

