

## 3D 漬け！

CMEO 事業部 田村 一雄

このコラムは2011年6月号を最後にお休みさせていただいていたが、年末、年始くらは読者の皆様へのご挨拶を兼ねて書きなさいということで、半年ぶりに書かせていただくことにした。今回は年末ということで、私の3D関連グッズを紹介するとともに、これらにまつわる考察をしてみたい。年末じゃなくてもかまわないテーマだが。

2010年8月号では3D対応のブルーレイレコーダーPanasonic「DIGA BWT3000」、同9月号ではPanasonic 54インチ3D「VIERA THP54VT」を購入したことをお知らせした。その後、2011年7月に3Dスマートフォン「AQUOS PHONE IS12SH (au)」、2011年9月に「Nintendo 3DS」を購入した。

実は、我がCMEO事業部で3D-TV市場についての自社企画市場調査レポートの作成を進めている。この号が発刊する頃には同レポートも発刊されているはずだ。3D-TVはパナソニック、ソニー、シャープ、サムスン電子らのフレームシーケンシャルタイプ+液晶シャッターメガネ使用、LG電子に代表されるFPR (Film Patarned Retarder) タイプ+円偏光メガネ使用、東芝のガラスレスなどがある。サムスン電子では液晶シャッターをTV側に配置して円偏光メガネを使用することでメガネを低コストかつ軽量化したタイプを2011年内に発売するとした。しかし、これはいわゆるWセルとなるのでTV自体がコストアップとなるため11月に開発は中止と発表された。東芝は年内に4K×2K (55インチ) を発売、同機種には3D機能も搭載する。4K×2Kクラスになると3Dでなくても奥行きのあるリアルな画像が楽しめるという。一方、3D機能無しで立体感かつ奥行きのある画像を見ることができるのは8K×4Kまで待たなければならない(2025年頃!) という見方もある。

我々が問題にしたいのは、これらのTVで今後優位性があるのはどういうタイプか、こうした変化によりパネルおよびメガネに使用される材料(主に機能性フィルム)はどのようなニーズで変化していくか、という点である。この件に関してはここで詳細を書くわけにはいかない。これが我々の商売なので。以降、ここではあくまでも個人的な私の3D関連グッズについて書いてみたい。

3D-TV、3Dブルーレイレコーダー、ラックシアターをほぼ一気に揃えたが、ラックシアターが3D対応になっていなかったのではなかなか3D映像を観ることができなかったことは以前に書いた。その後、順調に3D映像を鑑賞してきたわけではない。今度はメガネに問題が発生した。TVの購入時に付属品として付いてきたメガネは初期モデルで、液晶シャッターの開閉の電源はリチウムイオン電池(LiB)である。そのLiBのセッティングはメガネの左テンプル(耳にかける部分)のレンズの近くにネジで開閉するプラスチックの蓋があって、ネジ部分は2mmφ程度なのでセットしにくいことこの上ない。さらに、ネジのドライバーにあてる部位が強度不足なのかドライバー(付属品)が弱いのか、蓋の開閉ができなくなってしまった。LiBおよび蓋の位置、材料の選定等、私は設計

ミスではないかと考えている。このため、TVを購入して少しの間3D映像を楽しめたものの1年以上ほっといた。その後、前述した通り3D-TVの調査レポートを作成することになったので、きちんと映像を観ておくべきであろうと考えて、新たにメガネを購入することとした。ほぼ毎週通っているヤマダ電機に行くと3Dメガネの電源はUSBとなり進化していた。価格は¥12,800。これを購入しようと思ったが、在庫がないという。また、3号機も既に発売されており、これは電源はUSBで2号機よりも軽量化し明るくなったという。価格は¥9,800。これも店内には在庫がないということで、どうせ取り寄せるならば3号機を買わない理由はない。それで1週間ほど待つて3号機を購入した。

やっと3D映像を楽しめる環境が整備されたので、3D-TVおよび3Dブルーレイレコーダーを購入した人へのPanasonicの全員プレゼントに応募してもらった3D-BD「アバター」や以前に録画していたサイド・バイ・サイドによる3D音楽番組（郷ひろみ、スピード）を観た。さすがフレーム・シーケンシャル方式でFHDの「アバター」は解像度が高い。現在、フレームシーケンシャル方式でFHDというのはTV放送されていないため（放送インフラが整備されていない）、3D対応のBDレコーダー/プレイヤーでしか観ることができない。一方、サイドバイサイド方式はTV放送されているが、3D-BDに比べると解像度は半分となる。圧縮された画像を元に戻すような形になるためだ。付け加えるとFPR方式では縦方向の解像度が半分になるので、映像の綺麗さという点では落ちてしまう。このあたりの技術的な詳細の説明は割愛するとして、簡単に言えば、画像の綺麗さの順番は、①3D-BD、②サイド・バイ・サイドによるFHD放送、③FRP方式3D-TVということになる。

なお、サムスン電子は、フレーム・シーケンシャル方式でFHDの放送インフラとして地上デジタル+IPを推進しようとしている。これなら現在の放送およびインターネットインフラで対応可能であり、最高の3D画像を提供できるはずだからである。実際、2011年韓国の大邱（テグ）で開催された世界陸上ではKBSと組んで上記の試験的な放送を行っている。日本でもSONYやPanasonicが同様なことを進めていると思われるが、少なくとも現段階では私の耳目には入ってきていない。

3Dコンテンツは今後増えていくと思われるが、「ながら観」や「つけっぱなし」には向かない集中して観るコンテンツである（音だけ鳴ってればいいというケースは除く）。したがって3D番組はスポーツのような生の臨場感が重要視されるコンテンツ以外はオンタイムで鑑賞するよりも「録画した番組を集中して観る」といったケースが増えてくるのではないかな。

3D-TVの市場および技術動向に関しては、先に紹介させていただいた弊社発刊のレポートをご覧ください。なっていただくとして、あとの2アイテムについても述べさせていただきます。

まず「AQUOS PHONE IS12SH」だが、私はiPhoneが世間で異常に持ち上げられることを苦々しく感じていた一人である。iPhoneおよびappleに罪は無いのだが、CMEO事業部（Chemicals, Materials, Electronics, Optics）に所属する身として日本のデバイス、材料、風前の灯

火となりかねない日本の家電・AV製品を愛していた(今後も愛したいと思っている)。さらに iPhone で用いられている技術は全て日本に存在し、多くの部品、材料に日本メーカーが採用されているという点も私をイラつかせる原因になっている。そうしたバックグラウンドを持ちながらケータイの買い替え時期を向かえた。多くの日本製スマホが市場に投入されたのは今年の3月だったが、この段階では日本製スマホに魅力を感じることができなかった。次のまとまった投入時期は7月で、この段階で「AQUOS PHONE IS12SH」に目を付けた。最大の理由が3Dであること。これなら飲み屋のおねいちゃんに自慢できるに違いない、と。私の戦略は効を奏した。「IS12SH」には内蔵されているコンテンツに「おすすめ3D」というのがあるのだが、この中の「Forest Tweet for SHARP」という3D映像が3D3Dしていてよい。なにがよいかというと木の葉、蝶々、鳥の羽などの飛び出し感を十分感じることができるのである。これを見ると飲み屋のおねいちゃんの多くは同じような反応としぐさを示す。画像に驚いたあと画面と眼の間あたりで指を振ってみたり摘もうとしてみたりするのである。中には一部苦しそうな顔をして目を背ける者もあるが。中にはそれが3D映像であることに気付かないような者もあるが。

また、この機種は3D静止画と動画の撮影もできる。若いおねいちゃんなどは何の説明もないのにいじくっているうちに3D静止画も動画も撮影できてしまう。私はまだ十分に使いこなせていないのに。

ただ、こうしたプレイは初めて見せた相手のみに限られる上、この話題が継続する時間は10分程度がいいところだ。しかしながら、現在のiPhoneではできないパフォーマンスを得ることができたのは大きな収穫である。今後はこうしたプレイ時間を引き伸ばすことができるようにバッテリーの長寿命化を望みたい。3D関連をいじくっているとアッという間にバッテリーが消費されてしまうのだ。

「Nintendo 3DS」の3D画像は、期待が大きかっただけにやや残念な仕上がりと思える。あらかじめ入っているソフトと「ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D」しか体験していないので、このレベルで評価するのは気が引けるが、飛び出し感はさほどなく、奥行感もつくりものっぽく、キャラクターの素早い動きは50歳を過ぎた私の目に疲労をもたらす。そもそも、「ゼルダの伝説 時のオカリナ」NINTENDO64版や「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」ですら2Dにも関わらず、視点を変えるために画面をぐるぐる回したりすると妙に疲れたものだ。当時私はアラフォーあたりだったと思われるが、もはやゲームを卒業すべき年齢であったのかもしれない。

とはいえ、3DSの画像は置いておいてもその機能には納得している。とくに「すれ違い通信機能」による内蔵ソフトの「すれ違い Mii 広場」や自分や友達をビジュアルで登録する「Mii スタジオ」が楽しい。私の中にこうした疲れないほのぼのとしたゲームを好む感性が隠されていたとは思いませんでした。

さて、12月である。社会的には激動の1年であった。私個人の生活にはほとんど波風が立たなかったが……。というより、波風が立ちにくくなってきているのかもしれない。それを歳のせいにしたくない。来年はあえて自らに波風を立ててチャレンジな年にしたい。

皆様、今年もお世話になりました。来年もよろしく願い申し上げます。

**執筆者略歴：田村一雄**

1989年、榊矢野経済研究所入社。以来、化学・素材分野の調査研究に従事。現在はデバイスまで調査領域を広げCMEO事業部長としてエレクトロニクス分野の川上から川下領域を統括。知的クラスターへのコンサルティング実績を有する他、台北事務所所長、ソウル支社社長を兼務。