“超自然”画面なら日本が優位を保てる

テレビにはまだ未来がある

■ウン億テレビ―WEGA（1997年発売）」に搭載された「デジタル高画質化技術（DRC）」の生みの親である近藤哲二郎氏。2009年に独立して、アイキューブド研究所を設立。昨年5月には、家庭用ハイビジョンテレビの4倍のきめ細かさを誇る「4K（約800万画素）映像」を表現できる半導体チップを発表した。

「ICC（統合脳内クリエーション）」と近藤氏が名付けたこのチップには、海外も含む多くのメーカーが興味を示した。同研究所は4Kの液晶テレビについては技術提供先をシャープに一本化。早ければ今年中にも、60インチ大型液晶にICCチップを搭載したプレミアムテレビが発売される予定だ。

付加価値の創出にメーカーが四苦八苦する中、近藤氏はむしろ、「テレビの時代はこれから」と意欲的。今後はシャープだけではなく、オールジャパン体制で他商品の共同開発も視野に入れているという。

――ICCを搭載した4Kテレビの特長は？

一説に、人間の眼球が識別できる細かさは650万画素程度といわれる。4Kは800万画素なので、この水準をクリアしている。

脳が安らぐ。きめ細かな映像を見ると、人間の目は実際の風景を見ているときと同じように自然なピントの合わせ方をするからだ。

これまでの映像は、フルハイビジョンといえどもまだ粗く、遠近感もうまく表現できていなかった。そのため、似てはいるものの不自然な作り物を見ることになり、脳が疲れていたわけだ。

目が自然に働くためには、画素数の多さだけではなく、画面サイズも必要だ。サイズが小さすぎれば、脳は「これは偽物だ」と感知する。しかし、最低60インチ以上のサイズがあれば、映像全体を把握するために目をあちこちに動かす。これは、人間が普段外にいて、周りの風景と自分の位置との距離感などを確認する目の動きと同じである。つまり、ある風景の映像を60インチの4Kテレビで見れば、まるでその場にいるかのような感覚を覚える。それに比べると、3D映像は子どもだましだ。

――今年中にもシャープからICC搭載4Kテレビの発売が予定されている。

テレビは新しいステージに突入する。これまでのテレビといえば、受動的に情報を受け取ることが主たる使い方であった。放送受信では、番組制作者が作った情報を受け取っておしまいだ。

4Kテレビでは現実のような臨場感が得られるので、観光地の風景を見ると、そこに旅しているかのように思える。スポーツ中継を見れば、まるで会場内で観戦しているかのようだ。たとえば紙の映像一つでも、表面が滑らかなのか、ざらざらしているのかといった質感が伝わってくる。

私はこうした臨場感を持った映像を「情景」と呼び、「光景」と区別している。情景を見て現実を擬似的に体感することで、人はより感情が揺さぶられる。そこから能動的に新たな行動を起こすことにつながっていくと期待している。

東日本大震災では津波で多数の方が亡くなった。もし、もっと圧倒的な映像で津波の恐ろしさを伝えることができていれば、住民のみなさんも、より迅速に遠くへ避難したかもしれない。映像技術者として悔しく思っている。

――家電業界では、激しいスペック競争が行われている。4Kもすぐに陳腐化するのでは？

たとえば4Kより画素数が多い8Kテレビはすでに開発されている。しかし、人間の目には4Kで十分だ。人間は受容できないものは取り除こうとするので、情報過多は新たな不便を生む。むしろ映像を、より現実世界のようにナチュラルに仕上げていくことが重要だ。

映像をナチュラルに見せるには、光の当たり具合や陰影、遠近感などの映像処理技術が必要だ。それは職人技の世界。おカネをかけたり機械をそろえたりといった力業でできるものではない。ある展示会で8Kテレビの映像が流されていたが、処理技術が未熟であったため、不自然な映像になっていた。この点で、体力で勝負が決まる半導体のDRAMなどと、これからのテレビは異なるものだ。

テレビはこれまで単純な薄型化、軽量化ばかりに力が注がれてきた。しかし、これからのテレビ開発は陶器を作るようなもので、経験や勘など“暗黙知”が求められる。ここに日本の家電メーカーが復活するチャンスがある。

日本メーカーの経営者には、多くの台数を販売してシェアを握りたいというDNAがしみ付いているようだ。しかし、それによりテレビはコモディティ化してしまい、コスト競争力で劣る日本メーカーは敗れてしまった。テレビが本来持っている可能性は何であるかを考え直して、新しいものに挑戦してほしい。 W

INTERVIEW

近藤哲二郎

アイキューブド研究所 社長

こんどう・てつじろう●1949年生まれ。73年、日本無線に入社。80年、ソニーに移り、99年執行役員、2000年A3研究所長、08年業務執行役員などを経て09年にアイキューブド研究所設立、現在に至る。

撮影／今祥雄