

賛の方々には日頃多大なるご支援を賜り、また本日は大変お忙しい中をご臨席いただき厚く御礼申し上げます。またマルチメディア説明会に積極的にご協力をいただいたメーカー各社の皆さんにも厚くお礼申し上げます。

さて、この協議会も発足後丸一年を迎えます。本日の総会および関連行事は、会員の方々は

白石会長挨拶

懇親会と長時間にわたった秋期総会関連行事は盛況裏のうちに終わることができました。



懇親會風

奥田工業課長ご挨拶

懇親會

卷之三

・「イノベーション」を基本コンセプトとする事業について、具体的なマルチメディア関連商品の紹介を通して説明があり、「P.C. テレホン」「商品プレゼンテー

アの定義（マルチメディアとはデジタルメディア、マルチメディア市場とアプリケーション、これらを支える基盤技術の紹介など、いわゆるマルチメディアを知る上で的一般的かつ専門的な知識について分かりやすく、資料に基づきご説明をいたしました。その後これら状況をふまえ、日立のマルチメディアの取組に対する基本的姿勢について説明がありました。

基本姿勢として、特にコンピューター事業本部が押し進められているトータルソリューションとしてのマルチメディアとネットワークを使った「ビジネス

「ショーンシステム」などの企業内のコミュニケーションの活性化、プレゼンテーション強化の商品、また人材育成、教育分野における「マルチメディアCAI」の事例などについて詳しい説明がありました。

ラ（ネットワーク化されたパソコ
ン普及）が遅れているが、今後
の急速な普及に合わせてイメ
ージやビデオ、パソコン通信や
外部情報サービスを探り入れた
新たな商品として、ビデオクリ
ップ、テレビホニー連携、デスク
トップ会議などが事例紹介をま
じえて説明されました。「社会」
についてはパソコン通信とケー
ブルTVや広帯域ネットの二つ
のアプローチで、ニフティーサ
ーブの中の試みやアメリカにお
ける広帯域のインフラ提供の実

C&Cマルチメディア事業
推進本部専任部長



富士通はマルチメディアをエンジニアの観点から、①パーソナル②企業③社会の三つのジャンルに分類しアプローチ。「パーソナル」では今後急速に伸びるであろうマルチメディアパソコンのコンテンツを作ることが重要として、このコンテンツビジネスの具体例として手塚治虫博物館の作品が紹介されました。「企業」では、まだインフ

マルチメディアプロジェクト
推進本部 本部長代理

〔講演要旨〕
マルチメディアの身近な実例として、大型ビデオプロジェクトナーを使い電子プレゼンテーションの形で進められ、マルチメディア社会への流れと背景など一般論の説明の後、取組姿勢、事業領域が説明されました。
日本電気にとってマルチメディアとは「楽しく分かり易い」をキーワードに従来のメディアを最適かつ双方向に組み合わせることで「家庭」「人々が集まる所」「オフィス」「移動中」の4つの場面をその事業領域と定義、娯楽面でのマルチメディアの応用例として「ロードショーカンパニー」や「通信カラオケ」、発注・支払が可能となる「カタログショッピング」が実際にデモシステムで紹介され、またこの9

トの「企業情報発信サービス」も紹介がありました。ネットワーク情報の扱いで日本は非常に遅れており、この領域においては情報をどう加工、どう見せるかがポイント。ビジネス領域では、汎用性のある高性能パソコンが普及コストパーソーマンスは急伸、BPRの大きな力となるグループウェア、GUIを取り入れた通信(PC-VAN)やハイパーテーミディア化したDBやアクセス技術など、様々な局面の事業領域においてコンテンツからステーションまで「マルチメディアのNEC」として頑張りたい。このプレゼンもマルチメディアであり、専門技術を活用し小さい所から一つ一つ事業化して取り組んでいきたいと講演されました。

ダという認識があるのと同様、悪い習慣で、ソフトウェアは人のものをコピーして使つても良いとの感覚があります。マルチメディア時代になればより鮮明になりますが、本来ソフトウェアは絵画や写真と同様、作成者の個性が出るいわば芸術に近いもので、かつ大変な苦労の結果であります。この「作成者の感性に対して対価を払う」という認識がありません。個人的な見解ですが、京都の中でも特にこの認識が無いのが役所ではないかという気がしています。

これから先伸びていく世界ですが、その伸びに合わせてソフトの価値を認識しその価値に対して対価を支払つてもらわなければならぬ事を行政としても世の中に訴えていかねばなりません。またそれ以上に直接ソフトウェアの仕事に携わつておられる皆様が組織を大きくし結束して社会に対し啓蒙普及をやつていただきねばならないと思つています。はなはだ簡単ですが、あいさつに代えさせていただきます。

も大きな重責を担つておられます。またその三分の一がインフラで三分の二がソフトウエアと予想されており、今後の皆様方のご活躍を期待しております。

京都市におきましても、地域間情報網、本市では「洛中洛外」と名付けておりますが、ASTEM等を中心として研究開発を進めており、二年先の本格稼働に向けて近々スポーツ情報のシステム実験も始めます。また観光情報や生涯学習情報をデータベース化して取り出せるようなシステムも考えております。

マルチメディアにつきましては最終的にはソフトウエア次第とも聞いており、そういう意昧からも「京都ソフトアプリケーション」でも、そのようなメニューを整えて人材育成のための活動を考えております。ぜひ皆様方の一層のご協力をお願いいたします。京都情報サービス産業協議会のますますのご発展を祈念してあいさつとさせていただきます。

会員交流会



交 流 會 風 疊