

マルチメディアソフトウェア：コンテンツ

Multimedia Software : Content

恒川 尚
S. Tsunekawa

中島 孝次
K. Nakasima

渡辺 正弘
M. Watanabe

コンテンツはマルチメディアの普及のかぎと言われる。ここでは、当社におけるコンテンツ制作への取組みの状況を紹介する。

制作の対象は、社内ニーズに対応する業務ソフトウェア（以下、ソフトと略記）と社外からの特定ユーザーに対応する受託型ソフトおよび不特定多数への販売を目的としたパッケージ型ソフトである。現在手がけているのは、業務ソフトでは主としてVIP（要人）のプレゼンテーションスライド、新商品のプロモーションCD（Compact Disc）および展示会の大型映像である。受託型ソフトでは、主として技術者の教育ソフトと営業用電子カタログである。パッケージ型ソフトについては教育用とエンタテインメント向けを検討している。

1995年4月から業務を開始し、すでに20本以上の依頼を受けており、マルチメディアへの期待の大きさを確認している。

Content is the key to the dissemination of multimedia. This paper introduces the conditions for Toshiba's production of content.

Content embraces business software that meets Toshiba's in-house demand, consigned software designed by Toshiba for customers, and package software for the general public. In meeting its in-house software needs, Toshiba mainly uses presentation slides for VIPs, promotional CDs for new products, and images on large screen displays for exhibitions. Most consigned software consists of educational software for engineers and electronic sales catalogs. In the realm of package software, the production of educational and entertainment software is now under consideration.

Toshiba entered this multimedia business in April 1995 and has already received more than 20 orders, indicating that the business world has strong expectations of multimedia.

1 まえがき

21世紀の高度映像情報社会を担うマルチメディアの発展が、多くの分野から期待されている。この発展のかぎと言われているのが、マルチメディアソフトである。

このマルチメディアソフトは、従来からのコンピュータソフトと区別するためにコンテンツとも呼ばれている。コンピュータソフトは、コンピュータをコントロールしてその機能を引き出すプログラムであるのに対し、コンテンツは、端末に提示される表現物に着目しており、文字どおり内容を意味する言葉である。つまり、マルチメディアソフトの開発目的には内容の表現にかかわる部分が大きなウェイトを占めてくる。このため、従来のコンピュータソフトの開発とは、人も方法も大きく変える必要がある。

2 マルチメディアソフトの種類

マルチメディアソフトについて述べるにあたり、まず、ソ

フトの分類から始める。あらかじめ分類を述べることは、ここで対象としているマルチメディアソフトの全貌を明らかにするためである。

マルチメディアソフトの分類には、いくつかの視点がある。第一に、ゲーム、カラオケといったように用途によって分類する。第二にCD-ROMのようなパッケージにするか、インターネットのようなネットワーク上で使用するかソフトの形態で分類する。第三に、注文を受けて作る受託制作か、自主制作といった開発の動機で分類する。表1はそれらをまとめたものである。

わが国のマルチメディア市場全体を用途別にみると⁽¹⁾、現状ではゲーム、カラオケが圧倒的割合を占めている。しかし、エデュテインメント（楽しみながら学習する）ソフトを含む、パソコン（PC）をプラットフォームにしたマルチメディアソフトは年率100%近い伸び率を示しており、近い将来はマルチメディアソフトの主流となると予測されている。

また、形態でみると現状では、パッケージメディアによる制作が圧倒的であるが、今後のネットワークインフラの整備

表1. マルチメディアソフトの分類
Grouping of multimedia software

| | |
|---------|--|
| 利用目的 | <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム ・カラオケ ・エンタテインメント ・データベース ・教育 ・ビジネス ・カーナビゲーション |
| メディアの形態 | <ul style="list-style-type: none"> ・パッケージ ・ネットワーク ・展示博覧会 |
| 開発の動機 | <ul style="list-style-type: none"> ・受託開発 ・自主開発 |

に伴って、ローカルにはIOD (Information On Demand)、広域にはインターネットを中心にしたソフトが増加するであろう。

開発の動機について言えば、わが国のソフトプロダクションでは受託を中心にして経営の安定を図り、自主制作で力をつけるといった状況にある。

そこで、当社においても、わが国の現状を参考にし、自社のもつ優位性を生かしながら、このマルチメディアソフトという新しい領域での開発を進めることにした。具体的には、表2に示す五つの開発領域と二つの機能領域をもつチームからなるマルチメディア開発センターを1995年4月に発足させた。

表2. マルチメディアソフト開発センターの対応領域
Fields of responsibility of Multimedia Software Development Center

| | |
|---------|---|
| ソフト開発領域 | <ul style="list-style-type: none"> ・データベース ・営業支援ソフト ・情報提供：IOD ソフト ・大型展示映像 ・教育ソフト |
| 機能領域 | <ul style="list-style-type: none"> ・CG 制作 ・エンジニアリング |

3 マルチメディアソフトの制作事例

さきに述べた方針に基づいて、当社のマルチメディアソフト開発センターでは制作活動を進めてきている。すでいくつかの事例が完成しているので、その開発領域ごとに紹介す

る。

3.1 データベースソフト

社内の各種の管理データをCD-ROM化するために、早い時期から手がけていたジャンルである。マルチメディアPCの普及によって、最近ではデータ内容が文字データから図面、写真、音楽というようにマルチメディア化が進んでいる。それに伴って、素材の制作、オーサリングも大きく変わってきている。

その一例として、住宅リフォーム情報検索システムの機能と特長を紹介する。

住宅のリフォームをする場合において、価格や間取りなどから実際のイメージを見たいという要望がある。これにこたえて、写真や図面を高速に検索して、すばやく見せることを実現したシステムである。検索の機能としては、予算からの検索、間取りからの検索、敷地面積からの検索などを付加した。

図1に検索画面例を示す。

3.2 展示映像ソフト

展示映像においても、コンピュータを導入して対話的なコントロールを行い、観客の要求に即した情報を提示することによって、より効果的な印象を与えることが可能になってきた。特に、博物館や展示会などのイベントでは、このようなマルチメディア化が進んできている。

当社でも、いくつか試みているが、なかでも東芝科学館に展示するために開発した“からくり科学館”は外部からも高い評価を受けている。この作品は、からくり儀右衛門と呼ばれた当社の創業者をイメージし、からくり人形を中心にして科学技術史を紹介するものである(図2)。

3.3 情報提供ソフト(インフォモール)

KIOSKとかIODと呼ばれる情報を提供するマルチメディアソフトである。コンピュータのもつデータベース検索能力とマルチメディアのもつ楽しさやわかりやすさを生かして、観光案内、ショッピング情報などの案内情報向けに大きく発展が期待されるジャンルである。

ここでは、鳥根県の三隅町を例にして制作した観光案内を示す(図3)。

3.4 営業支援ソフト

新製品などをプロモーションするのに、マルチメディアは効果的である。ここでは、ノートブックPCの新製品発表のために開発したソフトの事例をあげる(図4)。

3.5 教育ソフト

教育とは、自己の能力を開発するという人にとってはやっかいな、場合によってはいやな性質を含んでいる。一方、社会は絶え間なく進んでおり、教育せねばならないことは増加の一途をたどっている。そこで期待されるのが、マルチメディアのわかりやすく、飽きさせない(楽しい)という性質を最大限に生かしてマルチメディアソフトによる教育の実践であ



図1. 住宅リフォーム情報検索システムの画面例 データベースソフトの中で、装飾品、車、住宅など的高額商品で外観を重要視されるものにマルチメディア化が進んでいる。

Reference images of house renovation information



図2. 展示映像 (からくり科学館) いろいろな興味をもった観客が訪れる博物館などでは展示物を対話的に説明できるマルチメディアが活用されるようになった。

Exhibition software: "Karakuri Museum"

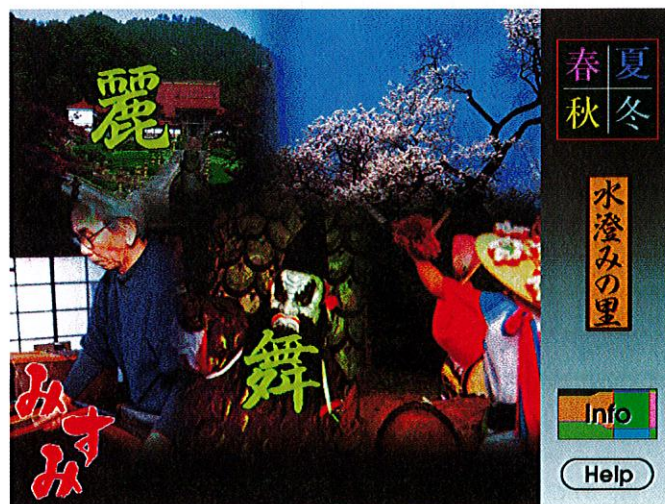


図3. インフォモール (三隅町観光案内) 情報提供ソフト (IOD) では、ユーザの知りたいことを楽しみながら、飽きさせないように見せるのがポイントである。

Information on demand: Misumi sightseeing guide

る。
教育には、表3に示すように幼児教育から企業内教育など

多くがあるが、当社では企業内教育に適用する教育ソフトの開発を中心にしている。ここでは、鉄道会社向けに開発した

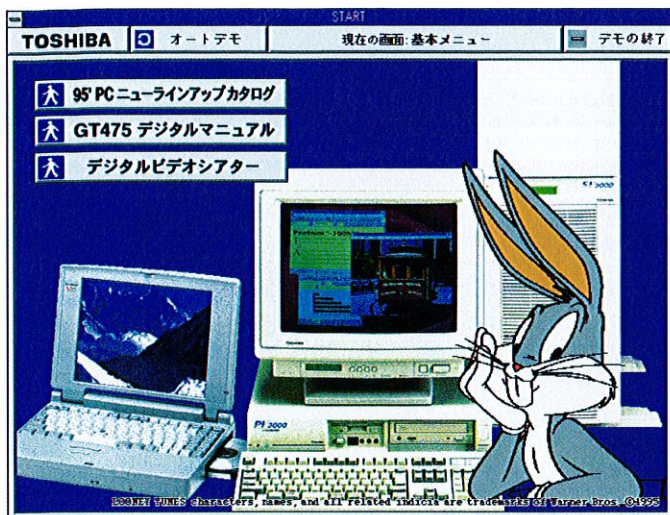


図4. ノートブックPC DynaBook GT475のプロモーションソフト 新製品紹介などのプロモーションソフトでは派手な演出のオープニングと、対話的なカタログ検索を統合して扱う。

Promotional software for DynaBook GT475

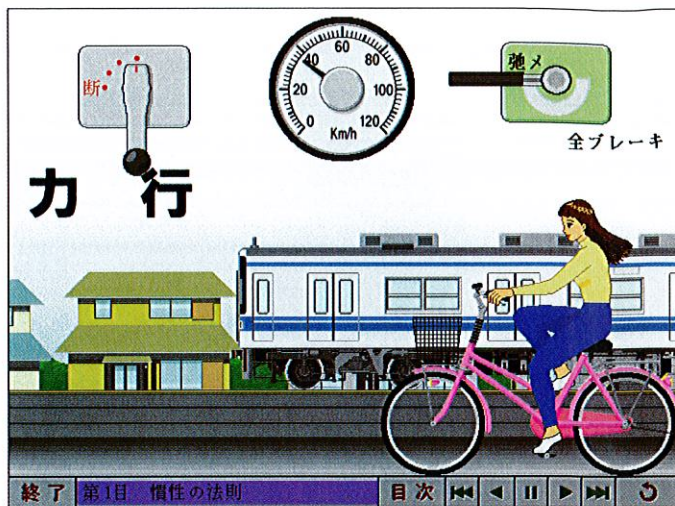


図5. 運転士訓練用ソフトの事例 時と場所を選ばず学習でき、個人別の学習能力にも合わせることでできるマルチメディア教育ソフトが注目されている。

Educational software for train driver training

表3. 教育ソフトの分類

Grouping of educational software

| 教育対象者 | | 内 容 |
|-------|------|--------------------------------|
| 幼児 | | 絵本など |
| 学生 | 小中学生 | 教科書の補完 |
| | 受験生 | 受験教材 |
| | 大学生 | 医学、法学など |
| 企業内教育 | 一般社員 | 新人教育、英語教育 管理者教育 コンピュータ教育 |
| | 専門家 | 経理、法律 特殊技能 |
| 社会人教育 | | 趣味・生涯教育 |

運転士訓練用ソフトの事例を紹介する(図5)。

4 あとがき

当社のマルチメディアソフト開発センターが開発したマルチメディアソフト(コンテンツ)の事例について紹介した。まだ、始まったばかりの業務であり、豊富な事例ではないが、

すでに各ジャンルについて多くの相談を受けている。これからも、データベースを基盤にした情報提供型ソフトや企業向け教育ソフトのようなビジネスを主体とした業務支援的なソフトを中心とした開発体制を継続していく。また、マルチメディアのもつおもしろさを追求し、制作能力の向上を図っていくうえで、エンタテインメントソフトについても手がけていきたいと考えている。

文 献

- (1) 財団法人マルチメディアソフト振興協会編：マルチメディア白書(1995)



恒川 尚 Sho Tsunekawa

1971年入社。画像処理の応用装置の研究開発に従事。現在、マルチメディア事業推進室ソフト担当部長。
Multimedia Div.



中島 孝次 Koji Nakasima

1971年入社。商品デザインの開発に従事。現在、マルチメディア事業推進室ソフト担当部長。
Multimedia Div.



渡辺 正弘 Masahiro Watanabe

1974年入社。音響・ビデオ機器の開発に従事。現在、マルチメディア事業推進室ソフト担当課長。
Multimedia Div.