



DF 技術部会瓦版第 26・27・28 合併号

発行：2014年10月9日 世話役：宮下博文 副世話役：赤堀智行
編集・文責：神永 剛

例会報告	4月24日(木)	千代田区神田公園区民館
	6月4日(水)	東京ウィメンズクラブ
	8月28日(木)	富士ビル3×3Labo.(さんさんラボ)

【目次】

1. 分科会活動報告

- (1) 日本は何を目指せば生き残れるか(浅野L)
- (2) リスクセンス研究会(中田副理事長)
- (3) 理科実験グループ(戸田L)

2. 講話

- 4/24 「減多に聞けない お葬儀 お墓の 当世事情」(茶野善作会員 No.360)
- 6/4 「メディアの変遷と製造法」(岡田隆雄会員 No.1002)
- 8/28 「コンテンツ産業の現状と課題」(Aiming 社長 椎葉忠志様)

3. 次回例会のご案内

編集者からのご報告とお詫び

編集者の都合で例会に出席できなかったことや、他の所要で時間を取られ、瓦版の発行が遅れに遅れ3号合併となったこととお詫びします。資料も一部は散逸したのもあり十分な内容ではありませんが、記録目的を中心にこの時期にまとめることにしました。

日本は何を目指せば生き残れるか— 『DF 経済・産業懇話会』検討経過報告 浅野応孝 リーダー

『DF 経済・産業懇話会』(略称:「DF 産懇」)浅野リーダーより各回経過報告がありました。毎回本年度の過去の活動を含め包括的に報告いただいているので今回は8月28日の報告を掲載します。



1. 検討会の経過

- 2010年6月22日 技術部会にて提案で発足
- 2014年度もこれまで通りに毎月一回を目標に開催する

2. 2014年度の取り進め

—議論の対象 基本的にはこれまでの方法を引き継ぐ

- ¶ 産業に影響を与える要因について、その実態を理解する

日本における老朽化・陳腐化の課題、これまでの産業の常識・非常識の逆転等

エネルギー問題、農業問題、各種資源問題、医療介護問題等の各論を掘り下げる

- Ⅰ 産業界で起こるトピックスについて、適時に討議する
- 産業の色々な分野の将来トレンドを見据えて、その課題を討議する

3. 2014年の開催実績

- 第39回(済): 1月23日(木) 望月直躬氏 「2014年を展望して経済課題を探る」
- 第40回(済): 2月19日(水) 中西 聡氏
「日本が取り組むべきエネルギー資源開発」
- 第41回(済): 3月19日(水) 富田忠道氏 「ドイツ自動車産業の歴史から学ぶ」
- 第42回(済): 4月15日(火) 岩橋良雄氏
「ITとは? - SIビジネスの視点から -」
- 第43回(済): 5月22日(木) 真弓博司氏
『欧州連合の悩み - 民族対立と宥和 -』
- 第44回(済): 6月23日(月) 野村裕晟氏
『日本企業の海外展開の課題 - 味の素の経験より』
- 第45回(済): 7月25日(金) その1 浅野 その2 飯田さん
『STAP細胞騒動から - その1 ES・iPS・STAPの基礎と応用 -
- その2 騒動の論点と課題 -』

4. 今後の予定

- 第46回(予定): 8月28日(木) 椎葉忠志氏 AimingCEO
『コンテンツ産業の現状と課題(仮題)』
⇒ この会合は特別に、技術部会との合同開催とします。
- 第47回(予定): 9月18日(木) 小林 健氏 『仮題 - 貴金属の現状と課題 -』
- 第48回(予定): 10月15日(水) 石館道夫氏
『仮題 - 再生エネルギーの課題 - 風力発電について』
- 第49回(予定): 11月X日 金子祥三氏 『仮題 - コンビニ事業の現状と課題 -』

Ⅰ 皆様からのテーマ・講師のご提案、参加をお待ちしています。

リスクセンス研究会 中田邦臣 副理事長

8月28日の例会にて田中副理事長から以下のような報告がありました。

リスクセンス研究活動の目的

組織運営の上での諸リスクに対する感度を向上させることに資する。

①組織人と組織に関する2種類のリスクセンス検定[®]を行い、数値化されたリスクの認識力、対応力をベースに各組織に於けるリスクマネジメント体制の強化に資することを目的とする

②セミナー、コンサルタント等を通じ、諸リスクに対する感度を向上させる活動

注: 当面はオペレーション及びコンプライアンス分野を主とし、財務及び戦略に関する分野は従とする

現在の進捗状況

1 現状の組織

①過平成23年2月26日に検定の実施団体である「リスクセンス研究会」のNPO設立総会を開催し、内閣府でNPOの認証(注: 中田は事務局の担当)

平成25年8月1日付けでDF技術部会からの理事交替
保坂 洋氏 → 藤村 肇一氏 就任

②研究会活動

- 1)ものづくり分野 検定を含め事業体制はほぼ確立
- 2)オフィス分野 検定体制がほぼ整った
- 3)IT分野 検定体制を含め事業体制を策定中
- 4)医療分野 研究成果を公開中



化学工業日報社との連携

- ① 日刊紙「化学工業日報」12月24日、記事
- ② 月刊誌「化学経済」で連載（2014年4月から5回、8月号まで実施）
「リスクセンスを磨く～事故低減に向けて～」
- ③ Good Risk Sense Award 化工日賞 創設
化学会社の案件を顕彰～綜研化学物を顕彰～
- ④ 単行本 化工日社から 11月に出版予定
「リスクセンスで磨く異常検知力～組織と個人でできる11の行動～化学プラント編」
- ⑤ 共同セミナー
④をテキストとして使用したセミナー 11月から東京他コンビナート地区で逐次実施

展開分野:その他

- Good Risk Sense Award 創設
- ① 昨年度 顕彰
 - 1) JR東
「3・11の地震・津波の際のJR東社員による乗客を安全に避難させた行動」
 - 2) 綜研化学
「原料タンク内の攪拌熱蓄積に拠る品質異常の早期発見とその対応行動」
- ② 本年度の案件 募集中

お願いしたいこと

- ① 個人向け検定問題の作成
薄謝ですが謝金がお支払いできるようになりました。
- ② 検定事業を主体的に実施できる組織との連携
NPOはコンテンツを提供し、検定業務セミナー業務は慣れた機関に移管したい

「教育部会」理科実験グループ活動報告
戸田邦男 グループリーダー

理科実験グループの活動について戸田リーダーから以下のような報告がありました。6月4日は神永が代行しました。

4月27日

理科実験グループ報告(4月24日)



1、理科実験活動実績

	回数	生徒数	DF参加者
3月の活動実績	2回	109名	20名
今後の活動予定	35回		

*1月から12月までの実施回数; 49回

2、特記

7月12日 ; 気仙沼で理科実験フェスティバル・イン唐桑を実施する
現在の計画、4テーマ、100名参加、DFメンバー20名
東京フォーラム、キッズジャンボリーへの参加
8月12日～14日まで3日間参加

3、新入会員紹介

- 1月 小林健、成田嘉宏、本田徹、山本明夫
- 2月 岡田隆雄
- 3月 小林信一郎、野口英夫

6月4日

2014年理科実験要約

	教室回数	生徒数	DF参加者
前回(4月24日)から5月末まで	6	246	41
2014年1月～5月実績	19	881	170
予想 DF2013年度(8月末まで)	87		
2014年暦年	65		
2014年度	60		

前報告以来のイベント詳細

実施日	イベント名	種別	地域	生徒数	DF参加者	テーマ
4/26	板野小	放課後教室	武蔵野市	40	8	電池
4/27	みなとみらい技術館	常設館	横浜市	24	9	エタノール船
4/29	科学技術館	常設館	東京	79	9	表札
5/24	みなとみらい技術館	常設館	横浜	26	8	芳香剤
5/28	中央小	放課後教室	横浜	51	8	電池
5/31	科学技術館	常設館	東京	26	8	活性炭

トピックス

- 東京応化助成金: 5月27日に授与式とポスターセッション
- 主要イベント
 - キッズジャンボリー
 - 8月12～14日 東京フォーラム
 - 6テーマ 612名+10
 - 理科実験フェスティバル・イン唐桑:
 - 7月12日 気仙沼唐桑地区
 - 子どもゆめ基金助成活動
 - 4テーマ 110名+予想
- 遠隔地 (DF2014年度)
 - 気仙沼(5回)
 - 唐相馬(5回)
 - 十日町(1回)
 - 大島(1回)

新規テーマ開発

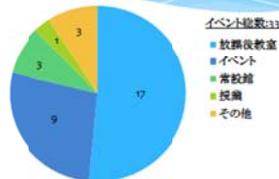
- 現在実施テーマ：13
- 開発中のテーマ
 - 熱の伝わり方
 - 光
 - コンピューター
 - 炭色反応

8月28日

2014年理科実験要約

	教室回数	生徒数	DF参加者
前回(6月4日)から8月末まで	33	2336	326
2014年1月～8月実績速報	52	3214	493
DF 2013年度(8月末まで)実績速報	88	5246	785
2012年度実績	78	5611	726
2014年暦年(計画中のイベントのみ)	84		
2014年度(計画中のイベントのみ)	81		

前報告以来のイベント種別



トピックス

- 実績**・キッズジャンボリー
- 8月11～14日 東京フォーラム
 - 6テーマ 852名(昨年度比64%)
 - 理科実験フェスティバルイン 啓発(子どもゆめ基金助成活動)
 - 7月11日 筑仙沼海岸地区
 - 4テーマ 22名
- 予定**・浦岡地 (DF2014年度)
- 浦和場(4回 9月10・11日、1月21・22日)
 - 十日町(4回 10月9・10日)
 - 筑仙沼(4回 10月27・28日、12月9・10日)
 - 大島(4回 3月13日)
- 新たなイベント**
- 飯能市 美杉台アフタースクール
 - 福生PTA連合サイエンスフェスティバル
 - 小田原PTAふれあい祭り
 - 青少年のための科学の祭典所沢大会

講話：4月24日「滅多に聞けない お葬儀 お墓の 当世事情」 茶野善作会員 (No. 360)

茶野さんは「茶野浄蓮」と言う法名で浄土真宗 松林山 得勝寺の副住職をされています。

とても面白く、奥深いお話をさせていただきましたが、要旨そのものはございません。お話に先立って茶野さんが宮下世話役に出されたお手紙と資料を2点掲載します。

宮下世話役へのお手紙

宮下様

4月24日の技術部会において小生に喋る機会を与えてくださりましてありがとうございます。心より感謝いたしております。

大乘仏教基本方針は「上求菩提、下化衆生」と申しまして菩提（涅槃に至ること）を求めつつ、人様に自分の得られたことを教えなさい、と言う事になっております。

脱線しますと、この「下化」と言うのは実に面白いことを示しています。自分の足元を見て衆生を化かしなさいと言っているのですが、化と言うのは「バカしなさい」と言う事を言っている訳ではないのです。「化」は人偏に“ヒ”と書きます。人偏も人を表す象形文字ならば、“ヒ”も人を表す象形文字です。でも“ヒ”は人のさかさまになったものです。人にはまともに立っている人とひっくり返っている人がいると言うのです。そのひっくり返っている人をまともな人にするのが「化」なのです。ひっくり返っている人とは、死など本当はないのに有る有ると思っている人とか、魂など本当に有るのに見えないから無い無いと思っている人などを指します。つまり「化」の字一字をとっても仏教の本質が述べられておりまして、実に奥の深いものと感じ入っております。以上脱線。

メールでも書きました通り24日の日にみなさまに配ります資料を一部送付します。何人の方が出席されますのか分かりませんが、40部ほどコピーを持って上がります。

よろしく。24日を楽しみにしています。

合掌

茶野浄蓮

通夜、葬儀とお墓の話

葬儀…葬送儀礼の略；釈迦の遺言、転輪聖王の凱旋式に擬せられて執行した式
目的；受戒式；使者を仏弟子にする。没後作僧。真宗、日蓮はなし。

引導を渡す；新発意を浄土に導く。(曹洞宗は別) 死を乗り越える。永遠の世界に送る。使者と生者とで、新しい関係を結ぶ儀式。

別離の情の処理；死を嘆き悲しむ。個人への惜別。

死体の処理；腐乱、異臭、

つまり、生者、死者、死霊、の三要素の絡みから様々な葬り方、習俗がある。

葬…死体を隠して見えなくするの意。水葬、土葬、火葬、風葬。四元で故郷に返す意味。

「ほうむる」は「はふる」つまり捨てるから来ている。路端に捨てるのが一般的だった。

最後の水；死の直前か直後に、死者の口にささげる水。

釈尊が入滅直前に水を求めた。鬼神が奉った。

民間習俗；魂の呼び出し。蘇生させる目的、魂だけでもこの世に繋ぎ止めたい。

湯灌、経帷子；釈尊の遺言、阿南へ「洗浴して、新劫貝と言う織物で身を覆え」

安置；一枚の敷布団に寝かせる。「頭北面西」。胸に守り刀。

逆さ屏風；悪霊から死者を守る。

枕飾り、枕団子、枕飯； 略

四華；釈尊滅時、沙羅双樹が悲しみの余り白変よりゆらい。涅槃経の故事より。

忌中札；死の穢れはうつるので、他人に知らせる目的。簾を裏返して白紙。

枕経；死後ただちに枕もとで読むお経。

通夜；夜伽；「モガリ」が642年廃止。形式だけが残り死者の家での通夜となった。

(埋葬するまでの間、遺体を棺に納めて、仮に屋内に安置する第一次葬)

全通夜；夜通し読経し使者を見守る。

現在の通夜；お逮夜に読経、焼香、直らい食事。

葬儀式； 堂内式；寺院、斎場で行う。

三昧式；火葬場、墓地にて行う。 自宅葬；玄関から出棺させない。

棺を閉じる；石で釘を二度打つのが習い。死者を悪霊から守り、たたりを封じ込める。

出棺；参列の子供たちに握り飯、小銭、菓子を振舞う。餓鬼、邪気への施し。

忌明け；49日、七七日、満中陰、…納骨、白木の位牌焼却、漆塗の位牌、香典返し。

墓、墳墓；土で死体を隠す所の意。墳は土盛り、墓はその囲い。

卒塔婆；STUPAの漢訳、五輪塔。五重塔。塔婆の流行。

墓石；当初は仏塔と墓石の二重構造。それがいつしか単一の石に。念仏等を掘り仏塔の役割を表した。今はそれもなく、単なる遺骨安置所。で、板状の塔婆の出現。

江戸初期；貴族の葬送の習慣が農民にも広まった。聖僧、私度僧、寺院の建立。

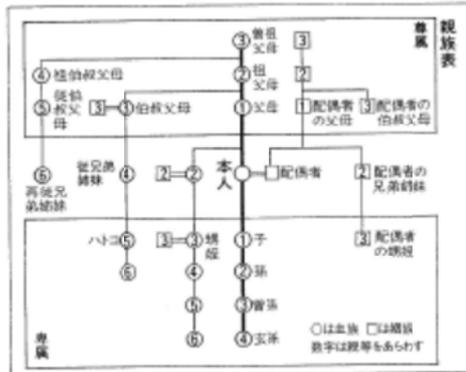
中期；庶民の誰もが葬儀を行った。石塔を立て供養する習慣が根付いた。

明治時代；家父長制度の強まりで、この葬儀の習慣が不動のものとなり、今日に至っている。

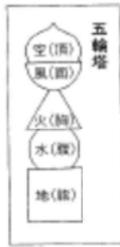
資料 2-1

知名人の戒名 ~豆知識~

豊 臣 秀 吉 … 国泰祐松院殿蓮山俊龍大居士	石 尾 裕 次 郎 … 陽光院天真寛裕大居士
徳 川 家 康 … 安国院殿徳蓮社崇管道和大居士	美 空 ひ ば り … 慈唱院美空日和惟大姉
山 岡 鉄 舟 … 全生庵殿鉄舟高多居士	力 道 山 … 大光院力道日源居士
厚 敬 … 大慈寺殿逸山仁敬大居士	夏 目 漱 石 … 文献院古道漱石居士
山本五十六 … 大義院殿誠忠長談大居士	三 島 由 紀 夫 … 彰武院文雅公威居士
吉 田 茂 … 観光院殿徹誓明德素源大居士	大 石 内 蔵 之 助 … 忠誠院刃空浄刺居士
池 田 勇 人 … 大智院殿毅管俊道勇人大居士	平 賀 源 内 … 智見堂肆居士
岡 宮 林 蔵 … 観実院宗円日成大居士	堀 部 安 兵 衛 … 刃雲舞劍居士
福 沢 諭 吉 … 大観院独立自尊居士	小 栗 庄 助 … 米汁吞了信士
榎 本 健 一 … 天真院殿喜王如春大居士	森 の 石 松 … 義山石松信士

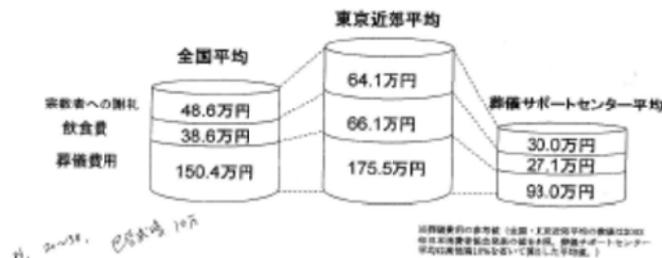


百回忌	五十回忌	三十回忌	二十回忌	二十回忌	十三回忌	七回忌	三回忌	初七日	年忌	十三仏
	虚空三蔵菩薩				阿彌陀如来	阿闍梨如来	勢至菩薩	不動明王		



資料 2-2

葬儀費用の基礎知識



- ・どの場所で葬儀を行うのか?
- ・どれくらいの規模で葬儀を行うのか?
- ・どれくらいの費用で葬儀を行いたいのか?

これらの条件に合わせて最適な葬儀社を選ぶことが適正価格で納得できる葬儀を行うコツ!!

葬儀費用の基礎知識

<p>葬儀費用 93.0万円</p> <p>葬儀社への支払い 抑えて 約40~60万円 抑え目 約80~80万円 平均的 約80~100万円 良いものを 約100~110万円 こだわりで 約110~130万円</p> <p>式場使用料 公営式場の場合 約5万円~10万円 民営式場の場合 約25万円前後</p> <p>移動車両費 病院~ご自宅 約1.5万円~(距離や時間帯で変動) ご自宅~式場 約1.5万円~(距離や時間帯で変動) 式場~火葬場 約1.5~6万円(霊柩車:車種、距離により変動) 式場~火葬場 約3~5万円(マイクロバス:1台24名様)</p> <p>その他の費用 お返物 返礼品 500~1000円くらいのお品物 即日返し 2000~3000円くらいのお品物 貸衣装 15000~25000円(着付けは約5000円くらい) 貸布団 約3500~4000円くらい 心づけ 運転手さん 3000~5000円 火葬場で2~3万円</p>	<p>飲食費 27.1万円</p> <p>飲食費は適宜振舞いと精進落としに分かれます。</p> <p>【清き振舞い】 金額の目安 1人約2500~3500円 人数の目安 親族数+全葬儀の半数</p> <p>【精進落とし】 金額の目安 1人約3000~5000円 人数の目安 親族数</p> <p>例えばご高齢の方が多い場合はおしんこを少なくするなどお任せにおいてよりご希望に添えるよう工夫できます</p>
	<p>宗教者への謝礼 30.0万円</p> <p>特に特定の宗教者とお付き合いがない場合葬儀サポートセンターでご紹介する葬儀社より、宗教者のご紹介が可能です。その際、支払われる謝礼の平均金額が約30万円となっております。</p>

Copyright©2005souji-support center All rig

講話：6月4日「メディアの変遷と製造法」

岡田隆雄会員 (No. 1002)

ソニーで長らくメディアの研究、開発、製造に携わられた岡田さんには私たちになじみ深いメディアとその変遷について自らのご経験に基づき熱く語っていただきました。



要旨

1. 音楽メディアの歴史

エジソンによって発明され、ほぼ30年毎に大きな変革があった。CDの発売から32年、次の変革の時期到来。

2. アナログレコードの製法

樹脂製円盤に電気信号を伝えるナイフで物理的に溝を作成。電気メッキと剥離を繰り返し金属原盤を作成。レーベルで挟まれた高温の塩化ビニールを、金属原盤間で圧縮成型しレコード製造。

3. 光ディスクの製法

原盤は溝の生成ではなく、半導体制法に似ている。金属原盤製法は基本的に同じ。ディスクは透明樹脂の射出成形となり、反射膜を真空中で形成し、その上に保護膜の塗布、レーベルを印刷し完成。

4. CD～DVD～ブルーレイ

高精細映像信号のデジタル記録用に大容量ディスクメディアの技術開発とフォーマット戦争。

5. エンターテインメントビジネスの推移

映画は「撮影－現像－劇場－上映」が基本だったが、音楽型「録音－工場－小売店－消費者」へ。記録型メディアもテープからディスク型へ。半導体メモリ時代のコンテンツメディアが見えない。

6. 変化

- iTunes shop の出現（ディスクメディアからダウンロードやストリーミングへ）
- 娯楽の多様化/可処分小遣い支出先の変化（ゲーム、携帯アプリ等）
- 異性の気を引くクールなものの変化
- 所有から使用へ価値観の変化（カーシェアやクラウド、ストリーミング等）

7. そして

- デジタルデバイド＝強者と弱者の格差拡大
- 人間の欲望は果てしない＝エンターテインメントは不滅
- 新しい投資回収ビジネスモデル必須
- モノ造りとしてのメディア工場は縮小

音楽メディアの歴史

年代	出来事	
1877	フォノグラフ:エジソンによる円筒式蓄音機発明	32年
1881	グラフォフォン:ベル研究所ベル・ティンダーらによりグラフォフォンが開発されました。	
1887	グラモフォン:ベルリナー・平円盤式蓄音機(グラモフォン)を考案(横波式記録) この方式により、より手軽に録音再生が出来るようになります。SPレコードの原型です。	
1909	SPLレコード(平円盤・平音盤) SPはStandard Playing【スタンダード・プレイング】の略	37年
1948	LPレコード LPはLong Playing【ロング・プレイング】の略	34年
1958	ステレオレコード発売 45度の角度で1本の溝に右と左別々に原盤をカッティングする技術の開発により完成しました。	
1982	CD発売	30年

さてどうなってますでしょうか

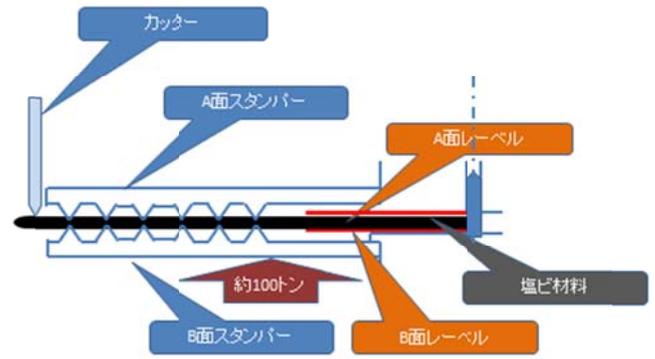
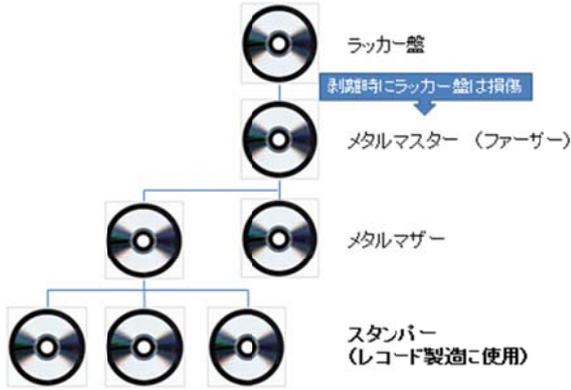
アナログレコードの製法

カッティング工程



ラッカー盤

電気メッキ ファミリーツリー



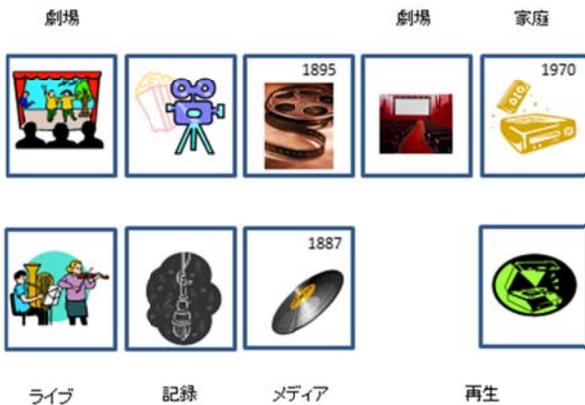
コンパクトディスク(CD)の製法

- カッティング
- メッキ
- 射出成形
- 反射膜
- 保護膜
- レーベル印刷

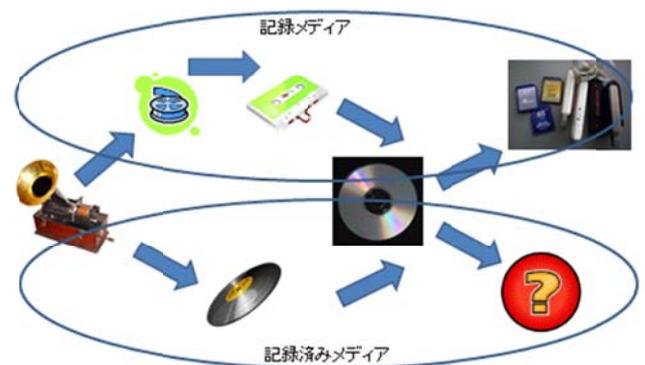
CD～DVD～ブルーレイ

1983	1996	2005
CD	DVD	BD
780 MB	4.7 GB	25 GB

エンターテインメントビジネス推移



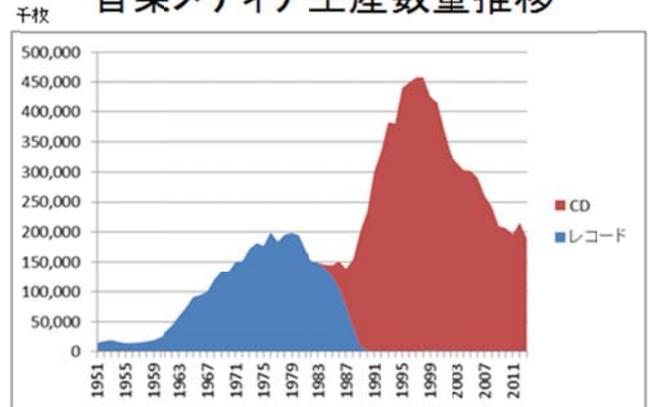
記録メディア vs. コンテンツメディア



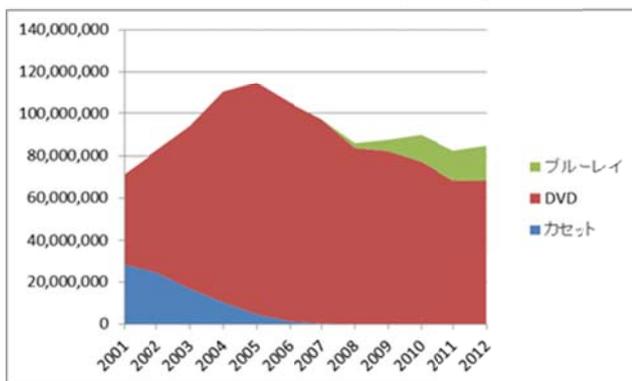
変化

- iTunes shopの出現
- 娯楽の多様化 vs. 可処分小遣い
- 異性の気の引き方
- 所有から使用へ

音楽メディア生産数量推移



映像メディア生産数量推移



そして

ここでもやっぱりデジタルデバイド = 格差拡大

エンターテインメントは不滅

但し

新しい投資回収ビジネスモデル必須

残念ながら

モノ造りとしてのメディア工場は縮小

講話：8月28日「コンテンツ産業の現状と課題」

株式会社 Aiming 代表取締役社長 CEO 椎葉忠志様

「DF製材・産業懇話会」との合同開催。説明資料はなく白板に書きながらのご説明でしたので、「産懇」浅野リーダーの討議録を転載させて頂きました。

講師紹介

- Aiming社 2011年5月設立 東京、大阪、韓国、台湾、フィリピンにオフィス
- 椎名社長 1973年生まれ 立教大学卒業後ゲーム会社に就職
外資系オンラインゲーム会社に転職、上場取締役に
その後 Aiming を創業

講演概要

- ゲームの世界はファミコン時代、プレステ時代、X-BOX時代を経て、オンラインゲームの世界へ ⇒ ゲームはもっともグローバル化の進んだ世界
- 1960年—70年 ハーバート大学 ピンポンゲームが始まり
- 1980年—マイコン 任天堂、アタリによるカセットゲームソフト
任天堂はソフト作成を一本/一社に限定しコントロール
NES (Nintendo Entertainment System) ドラクエ
⇒ 一時は良かったがこれが裏目に

SEGA ゲームセンター向けビジネス Sonic (米国)

PC 1995年よりWindow95 マウスで動かす

—プレーステーション 95年よりソニー CDROMのソフト

問屋抜きでドラクエ SONYに移る

SONYに良いソフトが集まる 映画との融合

しかし、映画は2時間 ゲームは40時間以上 作家としての個性が出ない

成功を続けるのが困難 ⇒ 新しいコンテンツに苦慮

プレステは98年~2000年で終わりを迎える

—日本人の好みはストーリー性 → ミリタリーもの、ファンタジーもの

—一方欧米はシミュレーション 体験型、リアル型を好む

—1998年が第一次のピーク 4000億円の市場 家庭用ゲーム市場 3000万人

当時の欧米の市場は1000億円

—2006年 日本市場 2000億円 欧米1.5兆円

—今は一度ヒットすると3000万本売れる

—収益の構造

6000円/本 メーカー2000円 Sony、任天堂等元売り2000円 小売・問屋2000円

ハードは赤字

—最近のヒット 妖怪ウォッチ 200万本

—利益が出ないと人が育たない

—3000万本売するようなソフト 開発に300億円かかる

海外では100億以上の開発費をかけるものが大型ソフト

—一方日本では10億位しかかけられない 30億かけるようなソフトは大きなもの

⇒ 欧米勢にソフトで負けつつある

—スマートフォン向けのソフト ガンホー。ミクシー等がある

—ゲーム産業は流動性が少ない・できない 職人化し新しいものに挑戦しない

新しいゲームに対応できない

—欧米のマーケットも頭打ち 1.5兆円から1.2兆円へ

大手5社中4社が赤字

—アジアでは別の軸で動き 韓国1997年通貨危機でIT産業に舵

ネットカフェの隆盛(日本の漫画喫茶のようなもの) 皆オンラインゲームに熱中

日本400円/時間 韓国100円/時間⇒50円/時間

日本コンビニ店数 5万店/人口1.3億人 韓国ネットカフェ 2.5万店/人口0.5億人

—中国 Tencent社 市場価値14兆円の巨人インターネット会社 8000億円のゲーム売り上げ

モバイル用で6%/年の成長 韓国からソフト購入

日本ではナムコが開発員800人 Tencent 5000人

—2004年に始まったビジネスモデルはアイテム販売型 在庫不要 ロングテールでも赤字にならない

特定顧客で成り立つ

パッケージものは100%の完成度が必要 しかし、サーバー方は60%の完成度で出していく

—パッケージ型のビジネスは終焉を迎えつつある

—豊かになるとゲームがはやる 世界の潜在マーケットは5兆円

世界共通の言語 オープンソース、無料ミドルウェア—

⇒ ゲーム産業の将来は明るい

在庫の無い世界 人件費/能力はどこも変わらない

⇒ キーはゲームの理解力 総合

今後の技術部会のお知らせ

技術部会合宿・ゴルフコンペ

10月22日（水）：（株）日立製作所 交通システム社 笠戸事業所見学会

10月23日（木）：周南カントリークラブに於いてゴルフコンペ

定例会・忘年会

12月19日（金）於昭和大学

以上