

MediaLife2020

変化をひもとく「7つのキーワード」

第2部報告
博報堂DYメディアパートナーズ
メディア環境研究所 加藤薫

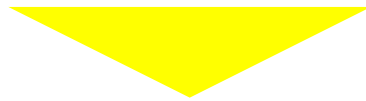
第7回「メディア環境研究所フォーラム」より
2010.12



INSTITUTE OF MEDIA ENVIRONMENT
メディア環境研究所

**チャンスは
どこにあるか？**

これから10年の
メディア環境の変化をもとに



生活者にとっての
2020年のMedia Lifeは
どのようなものを予測

未来を占う材料①

近未来の大きなレール

電波通信の行政動向

アナログ停波

新放送系サービス開始

3.9G・4G

行政サービスのIT化・国民共通番号制度・・・



未来を占う材料②

変化のきっかけ

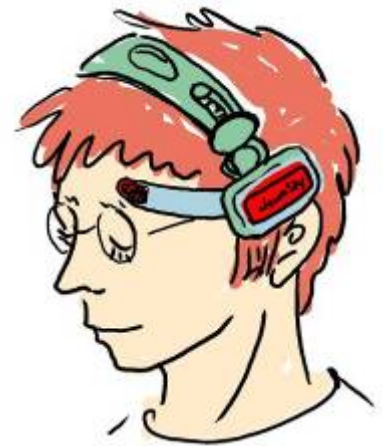
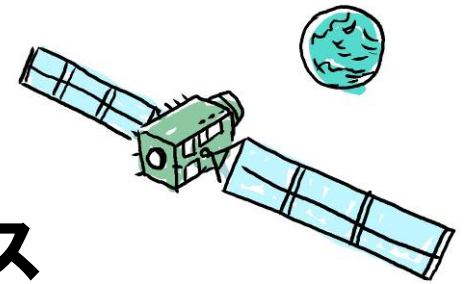
テクノロジーの発達

GPSの精度向上による位置連動サービス

脳波によるニューロマーケティング

音声認識・自動翻訳

新デバイス...



未来を占う材料③

そのとき生活者は？

2020年の生活環境

人口構造の変化
メディア消費行動



**2020年
メディアは
ダイナミックな存在へ**

DYNAMIC

DYNAMIC

dynamic 【形容詞】

1. 動力の, 動的な
2. 活動的な,
精力的な,



static 【形容詞】

1. 静的な, 静止の
2. 活気のない,
おもしろみのない



2020年、メディア生活はこう変化する

1. 指差す

自分にとって一番面白いコンテンツを指差し共有する

2. 厚みを味わう

自分に届くニュースに多重化した情報が付加される

3. かしこくなる

自分の家が高機能化、デバイス同士が連携する

4. ふりそそぐ

外でも自分に向かってコンテンツがふりそそぐ

5. 探さない

検索で探さなくても自分が欲しい情報に出会える

6. 壁が消える

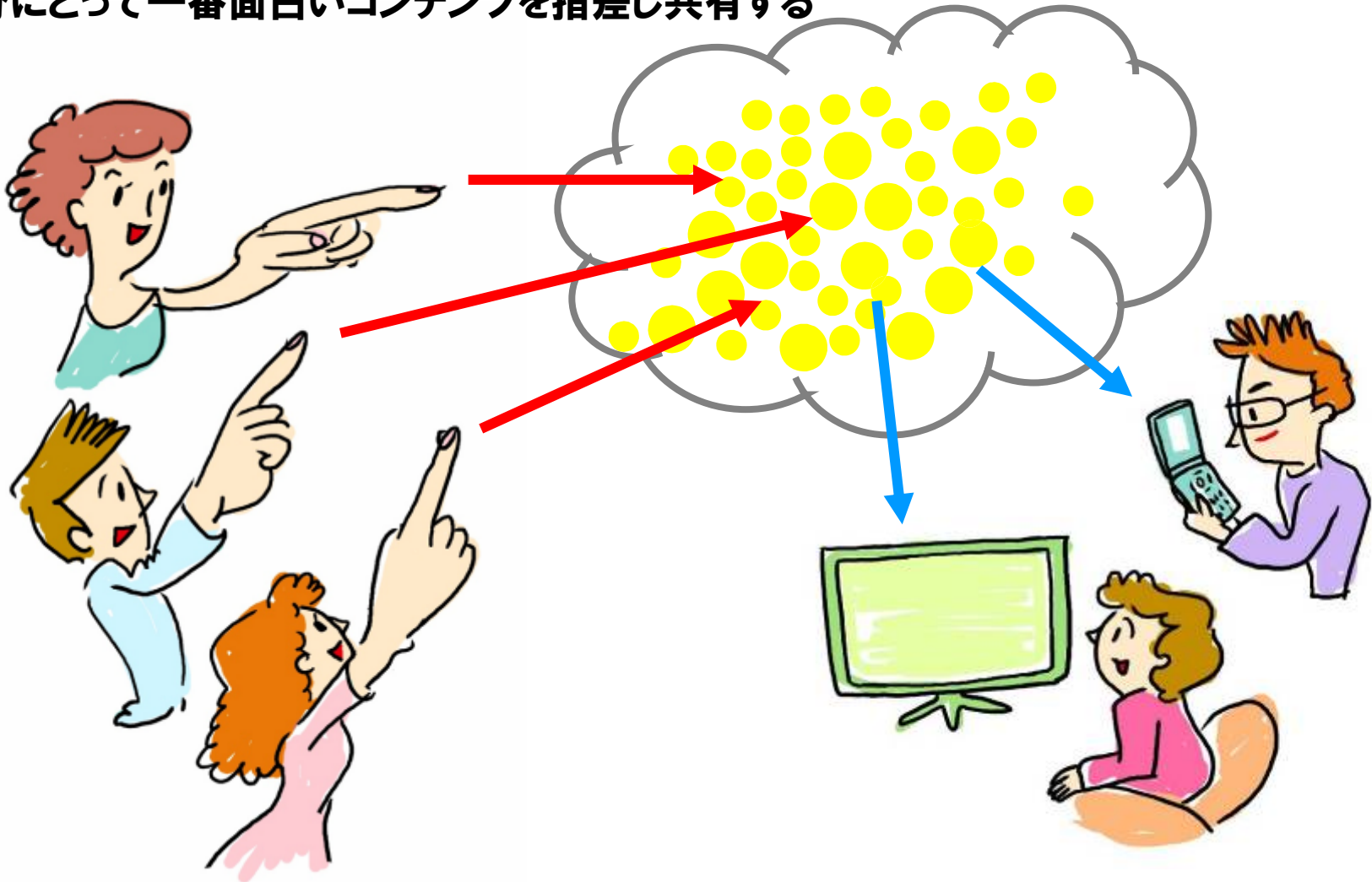
未知のジャンルから新サービスがやってくる

7. 海をわたる

国内外のコンテンツに自由にアクセスできる

1. 指差す

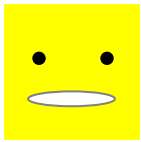
自分にとって一番面白いコンテンツを指差し共有する



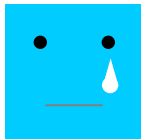
2010年「指差す」の兆し

- ① Twitterなどリアルタイム系ソーシャルサービスで自分が見ているコンテンツについて発言する

例えば、トーク番組の視聴者



いま、○○**見てる**んだけど
ゲストAさんの苦労話がリアルすぎる！



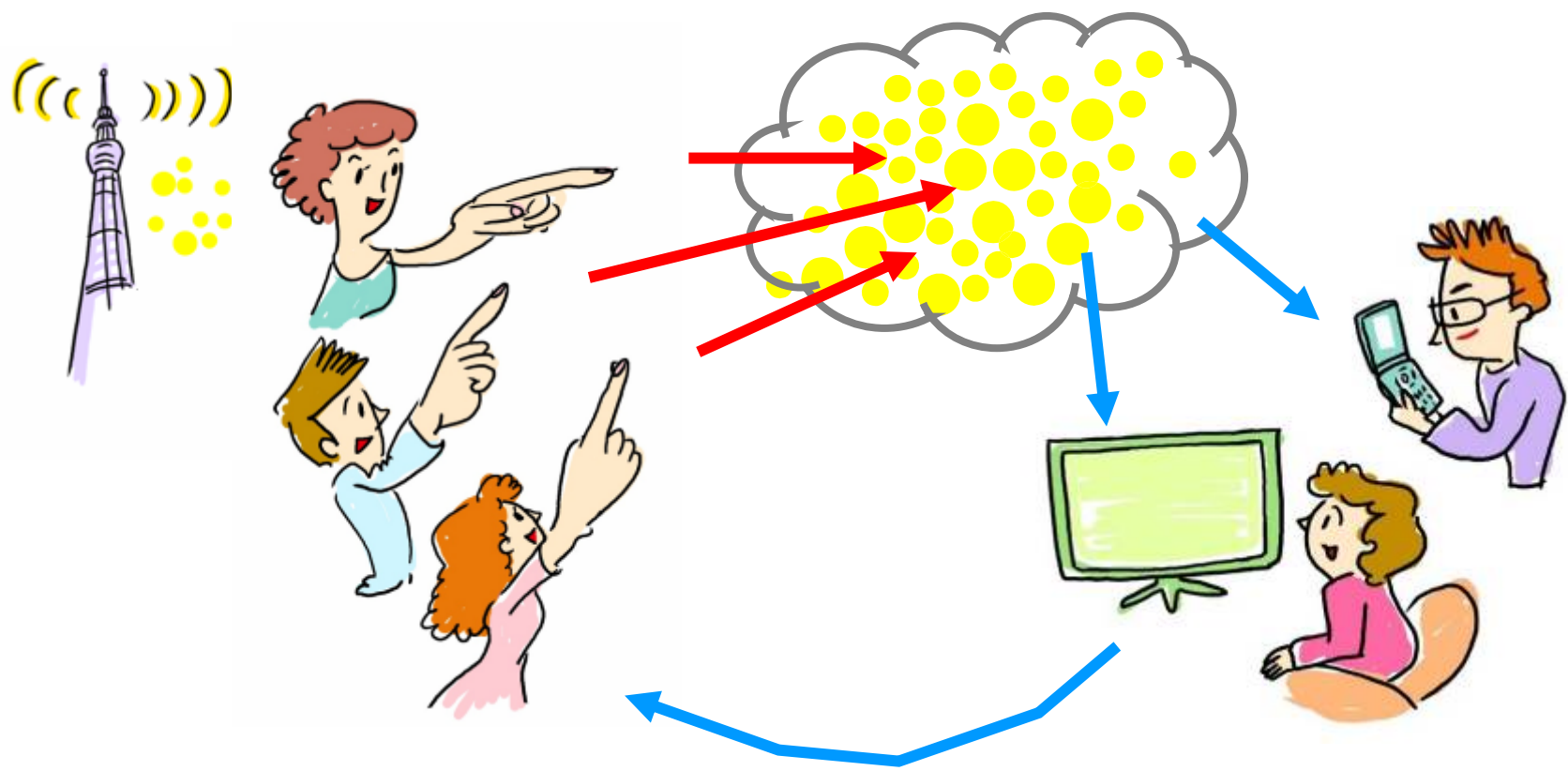
うわあ、泣ける！
<http://www.123456XXX>

- ② 発言に気づいた友人知人が、該当のコンテンツを探して見始める



こ、これは・・・泣かざるを得ない・・・

自分にとって「いま一番面白いコンテンツ」を指差す行動

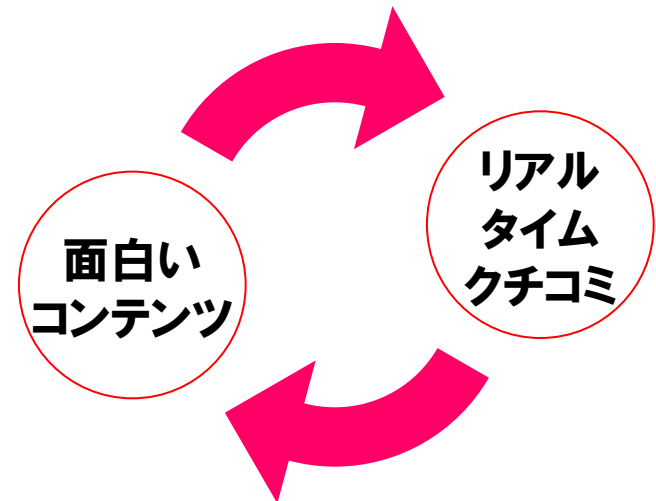


ダイナミックメディア環境では・・・

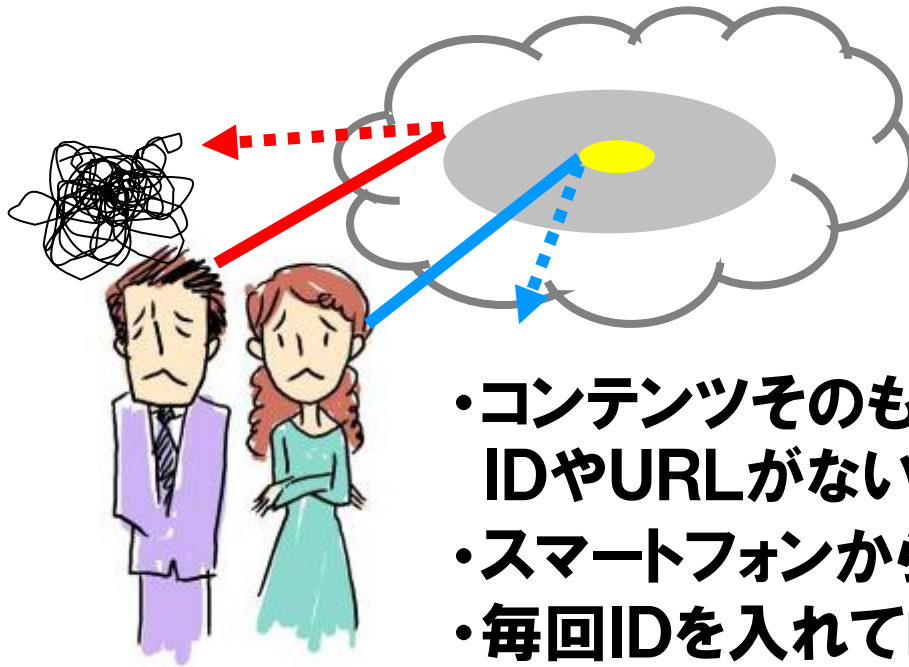
クチコミは、じわじわ型からリアルタイム型へ

生活者は「つまらないものを見る」
リスクを回避したい
→ 評判情報の重要性がさらに高まる

指差しされることで
「強いコンテンツはより強く」なる
→ 放送時間中に、視聴人数が
倍になることも頻発する



▲現在は限定的



- コンテンツそのものを指差せるIDやURLがない
- スマートフォンからは見れない
- 毎回IDを入れてログインしないと見れない

指差し共有できれば、コンテンツが視聴されるチャンスは短時間の間に拡大する

1. 指差す

POINT

生活者からシームレスに
アクセスされやすい環境づくりが大切

指差し行動によって良いコンテンツには
さらに注目が還元される

2. 厚みを味わう

自分に届くニュースに多重化した情報が付加される

2010年の
ニュースの情報量

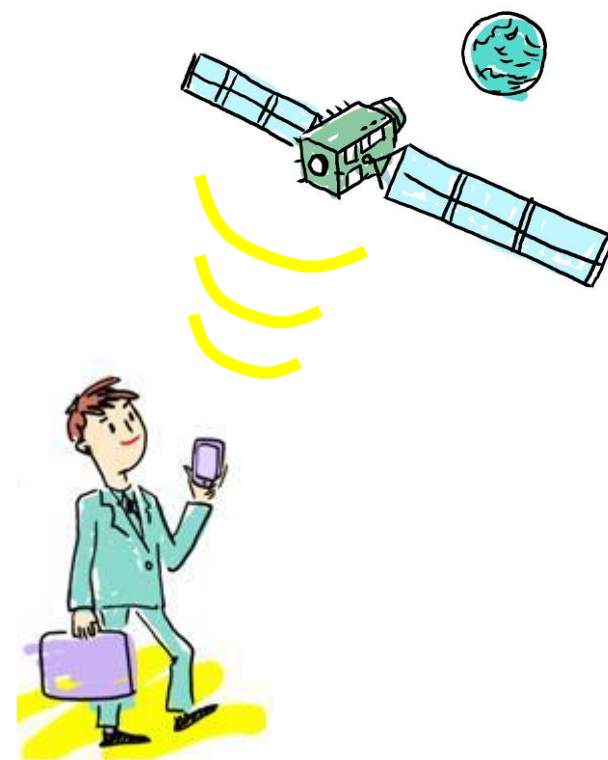


2020年は
こんなに！



2010年「厚み」を構成する新要素

- スマートフォン向け位置情報サービス
- 香るデジタルサイネージ
- 触覚を伝える技術



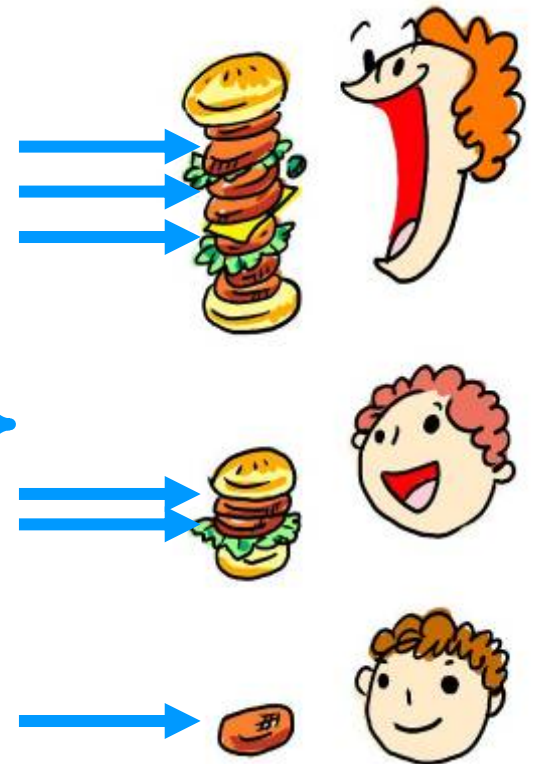
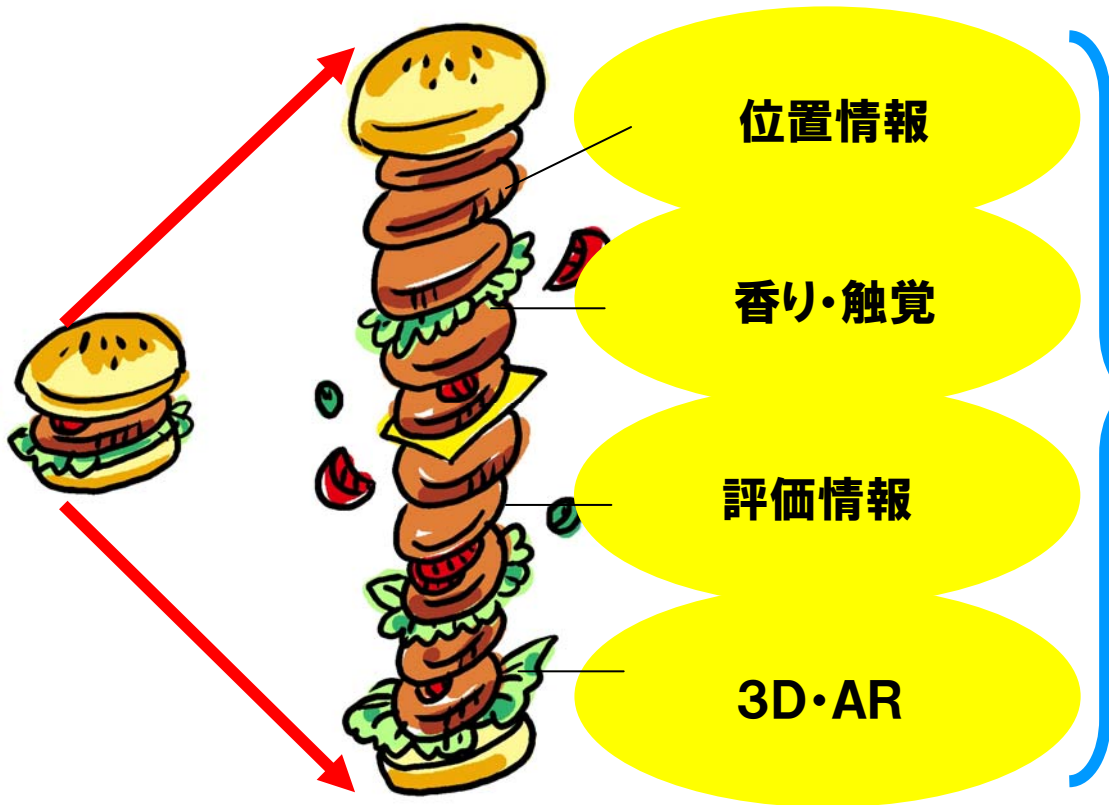
自分に届くニュースに多重化した情報が付加される

これまでの情報が
厚みを増す

厚みを味わう

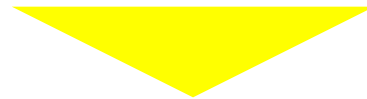
届き方が
千差万別に

テキスト
音声
画像
映像



2020年例えば・・・

- 報道機関のすべてのニュースに、自動的に位置情報がつく
- 駅ナカのサイネージから、鰻の蒲焼きのいい匂いがする
- 通販で欲しいバックの手触りを、USB触覚手袋でチェック



「情報グルメ世代」誕生

これまでの情報だけでは物足りなくなり
欲求の幅が広がる世代も



2. 厚みを味わう

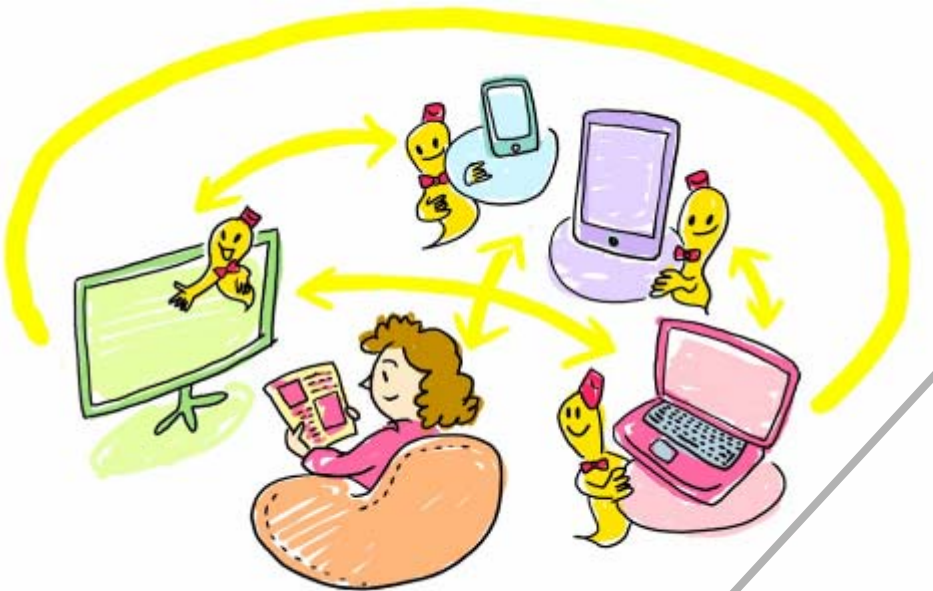
POINT

「厚くなる」情報の味わい方に対して
生活者の欲求も多重化する

情報の「きり方」を変えた編集・編成も

3. かしこくなる

自分の家が高機能化、デバイス同士が連携する



外



家

4. ふりそそぐ

外でも自分に向かってコンテンツがふりそそぐ

2013～15年にかけて本格化

- **スマートフォン普及 国内40～50%**
- **携帯の新規格 LTE (Long Term Evolution)**
- **マルチメディア放送・ホワイトスペース利活用**
- **IPキャストサービス**
(放送波を使って、出版などのデータファイルを一斉同報配信)

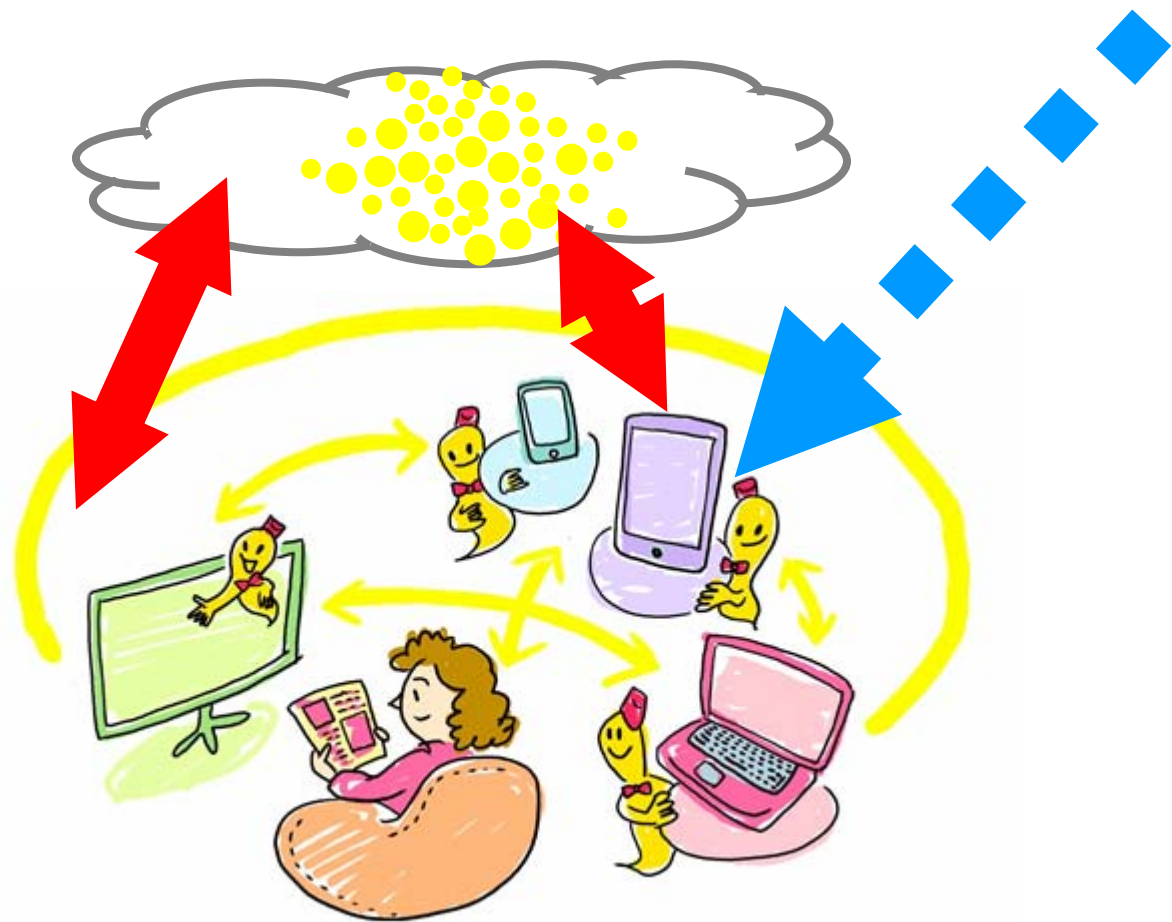
自分の家が高機能化、デバイス同士が連携する

通信の大容量化
新スクリーンの台頭

かしこくなる

リビング空間でも
ターゲティング広告

家



外でも自分に向かってコンテンツがふりそそぐ

通信の大容量化
放送サービス拡大

ふりそそぐ

常に変化する
コンテンツやメッセージ

外



あらゆる境界線があいまいに

- 家も外も大容量ネットワーク
- 放送でも通信でも届く
- テレビ、PC、タブレット端末
どれでも見れる



2020年例えば・・・

- 毎朝、テレビに届く新聞の一面記事を読む
- ハンバーガーショップが本屋になる
- 「この小説を読んでいる人が、この車両に7人います」

3. かしこくなる

4. ふりそそぐ

POINT

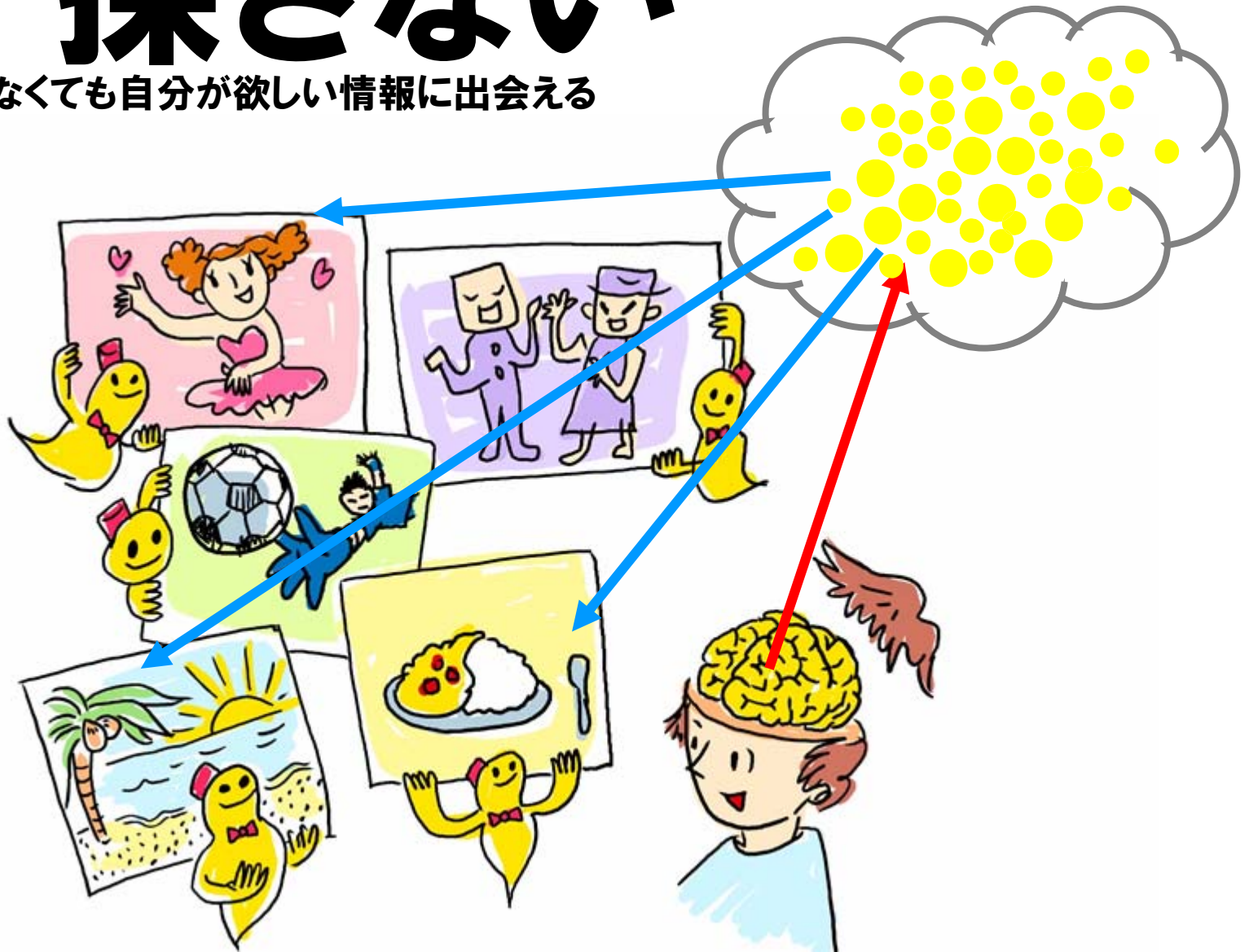
コンテンツ接触機会は拡大

ネットだけでなく、リアル空間でも
人や場面にあわせた広告形態が出現

タッチポイントからストリームへ

5. 探さない

検索で探さなくても自分が欲しい情報に出会える



2010年「探さない」兆し

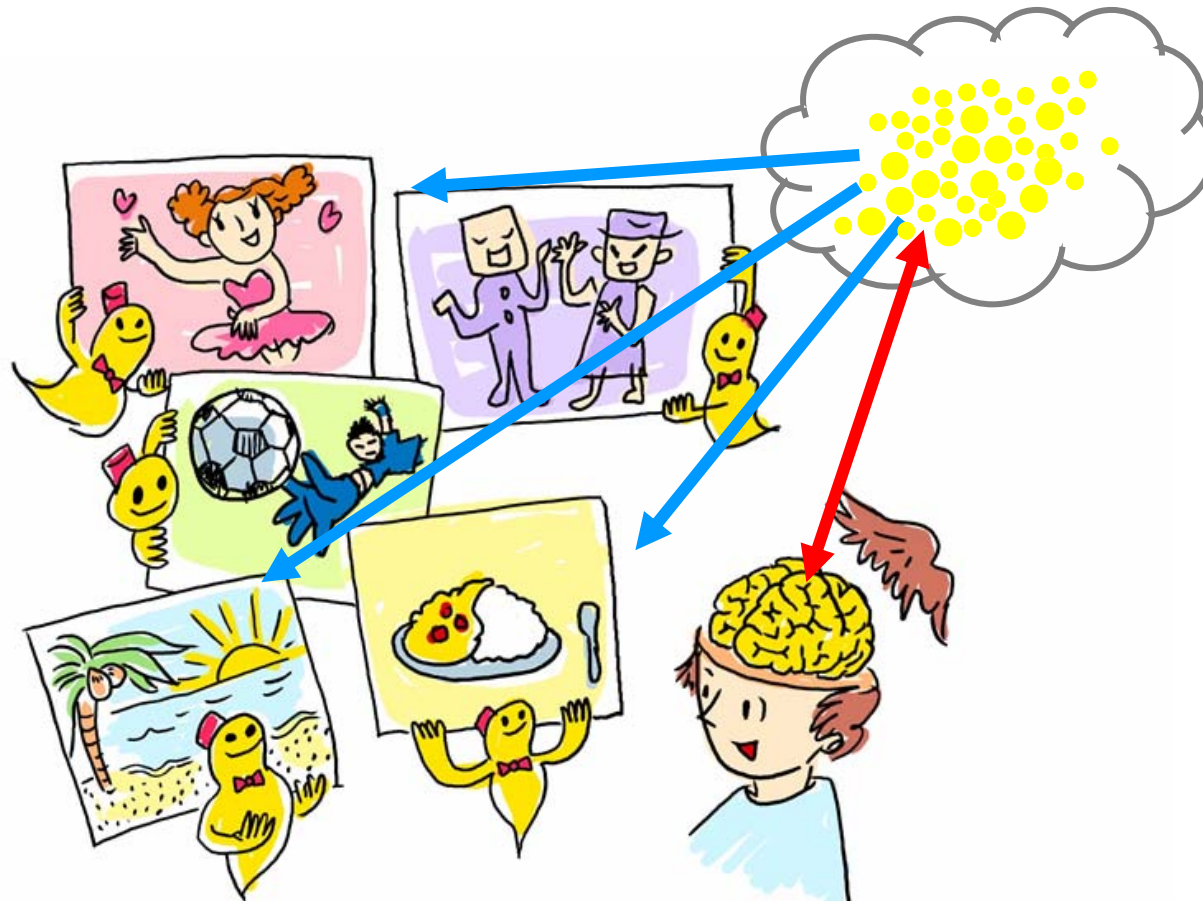
- **書籍、動画などのネットサービスで「これを買って/見ている人はこれも・・・」の推薦システム (レコメンドエンジン) の拡大**
- **脳波の計測解釈技術の商用展開 (ニューロマーケティング)**
- **携帯コンシェルジュアプリなどライフログ系サービスの開発**

検索で探さなくても自分が欲しい情報に出会える

音声入力・ライフログ・
ニューロマーケティング

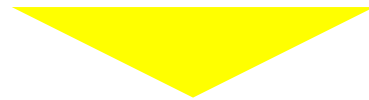
探さない

自然に提案される
編成・編集される



2020年例えば・・・

- ・「この映画をみたあなたには、このスーツがオススメ」
ライフログのジャンル横断推薦
- ・放送番組の中から、個人毎に好みのパーソナリティの番組が
自動で編成されるラジオ



このような技術が進んだ先の生活者は

- ・次から次へ切れ目なくメディアやコンテンツに接触する
- ・その都度「瞬間生成される」編成・編集を利用する場面も
- ・(逆に)驚きのあるコンテンツとの出会いを必要とする可能性も

5. 探さない

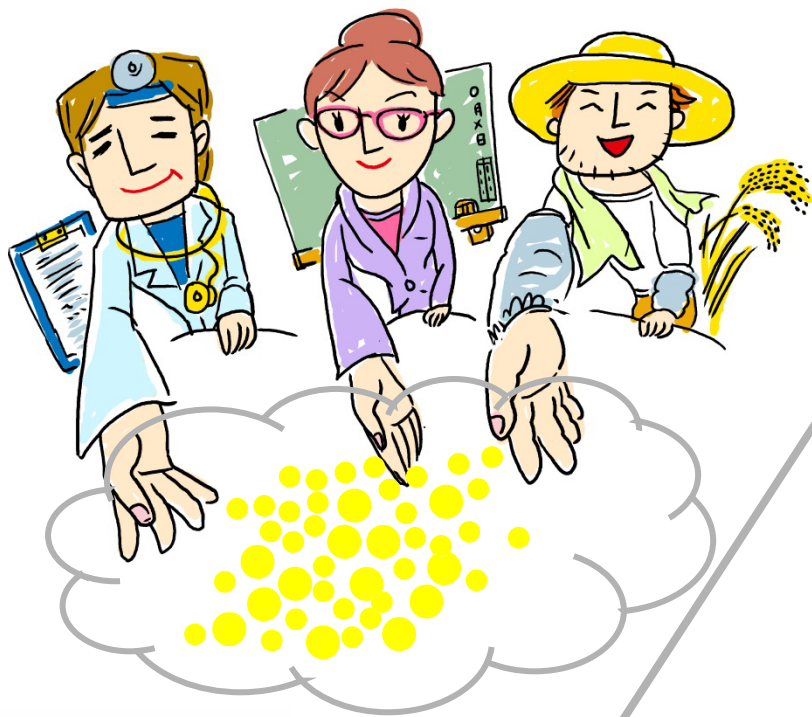
POINT

一回ごとにリクエストを送る検索から
切れ目なく生成された編成・編集へ

・広告情報との出会い方も変わる

6. 壁が消える

未知のジャンルから新サービスがやってくる



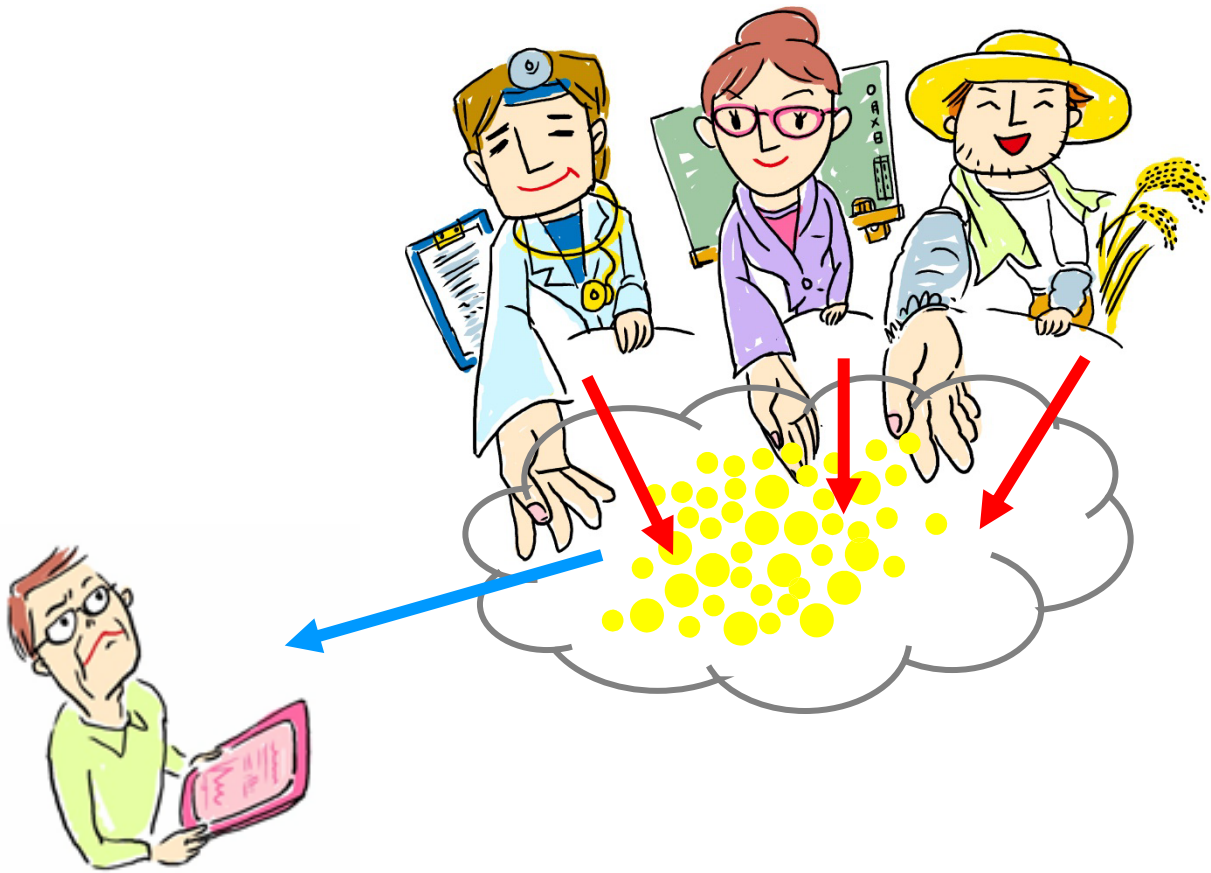
7. 海をわたる

国内外のコンテンツに自由にアクセスできる

2010年「壁がきえる」「海をわたる」兆し

- 電子カルテなどのデータベース化
- 電子黒板、電子教科書構想
- 日本ポップカルチャーが海外で人気
- 海外向けコンテンツ配信サービスの構想
- 自動翻訳技術の進化

未知のジャンルから新サービスがやってくる



国内外のコンテンツに自由にアクセスできる

自動翻訳技術の向上
共通プラットフォーム

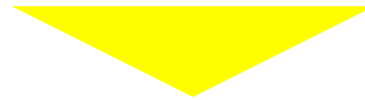
海をわたる

世界のトップクラスの
コンテンツとの競争に



2020年例えば・・・

- 習慣的に読まれる電子新聞ペーパーで
体温や血圧などをセンシング、新聞で体調管理サービス
- インドでのコンサート中継の評判をききつけて
友達と一緒にテレビにログインして見る



自由度が増したコンテンツ流通下での生活者は

- 自分向けの医療や教育サービスも、メディアの一部として捉える
- リアルタイムで国外のコンテンツも知り、アクセスするようになる

6. 壁が消える

7. 海をわたる

POINT

コンテンツホルダが増え、
他業種と共同サービス開発の可能性も

これまで以上に顧客が海外に出現する

2020年、メディア生活はこう変化する

1. 指差す

自分にとって一番面白いコンテンツを指差し共有する

2. 厚みを味わう

自分に届くニュースに多重化した情報が付加される

3. かしこくなる

自分の家が高機能化、デバイス同士が連携する

4. ふりそそぐ

外でも自分に向かってコンテンツがふりそそぐ

5. 探さない

検索で探さなくても自分が欲しい情報に出会える

6. 壁が消える

未知のジャンルから新サービスがやってくる

7. 海をわたる

国内外のコンテンツに自由にアクセスできる

過去→現在→未來

1950



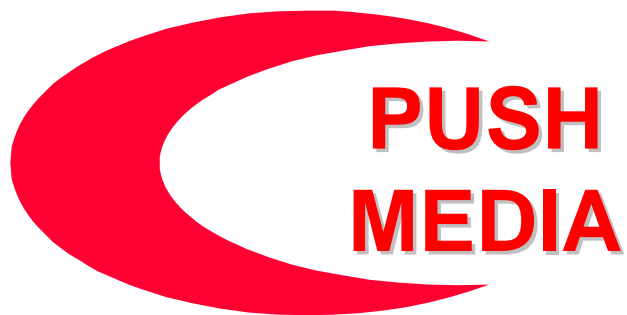
時間軸

**PUSH
MEDIA**

1950



時間軸



マスメディアが
コンテンツをプッシュする

2000



**PUSH
MEDIA**

**PULL
MEDIA**

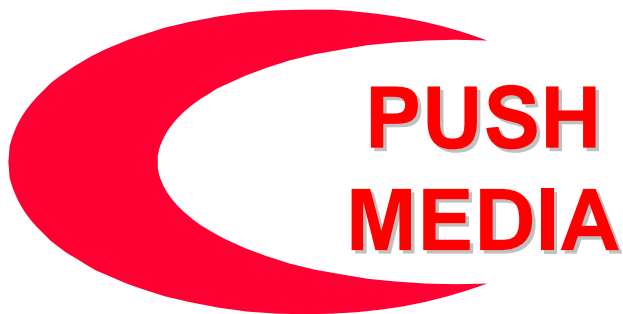
マスメディアが
コンテンツをプッシュする

時間軸

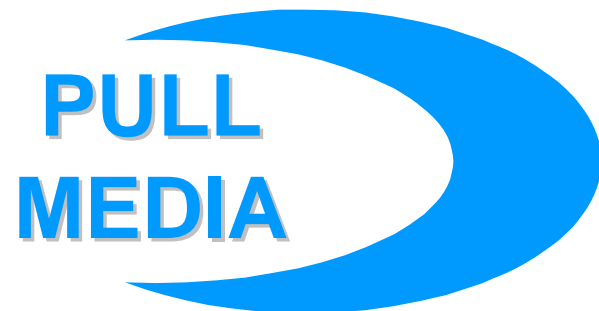
2000



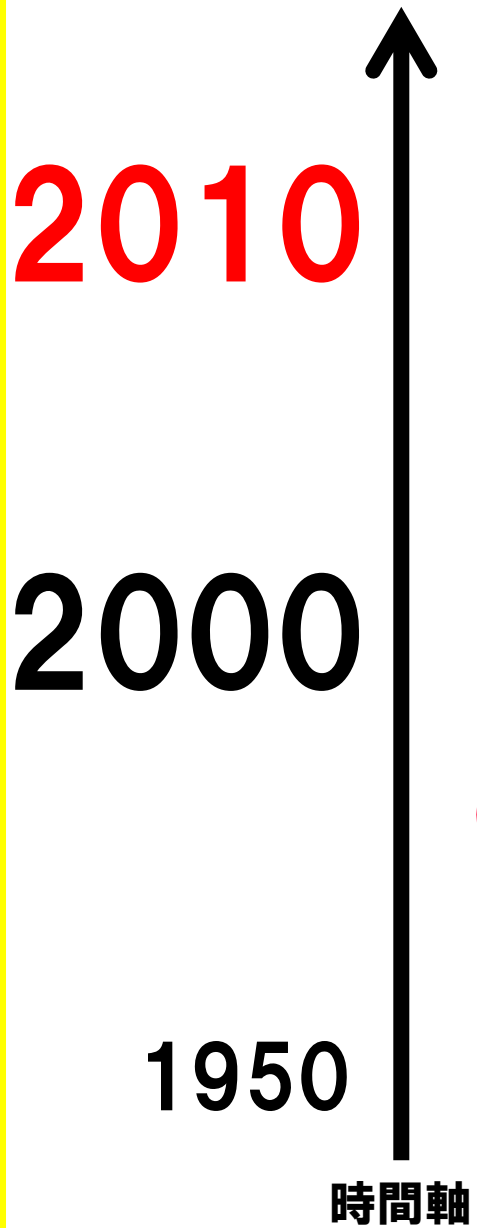
時間軸



マスメディアが
コンテンツをプッシュする

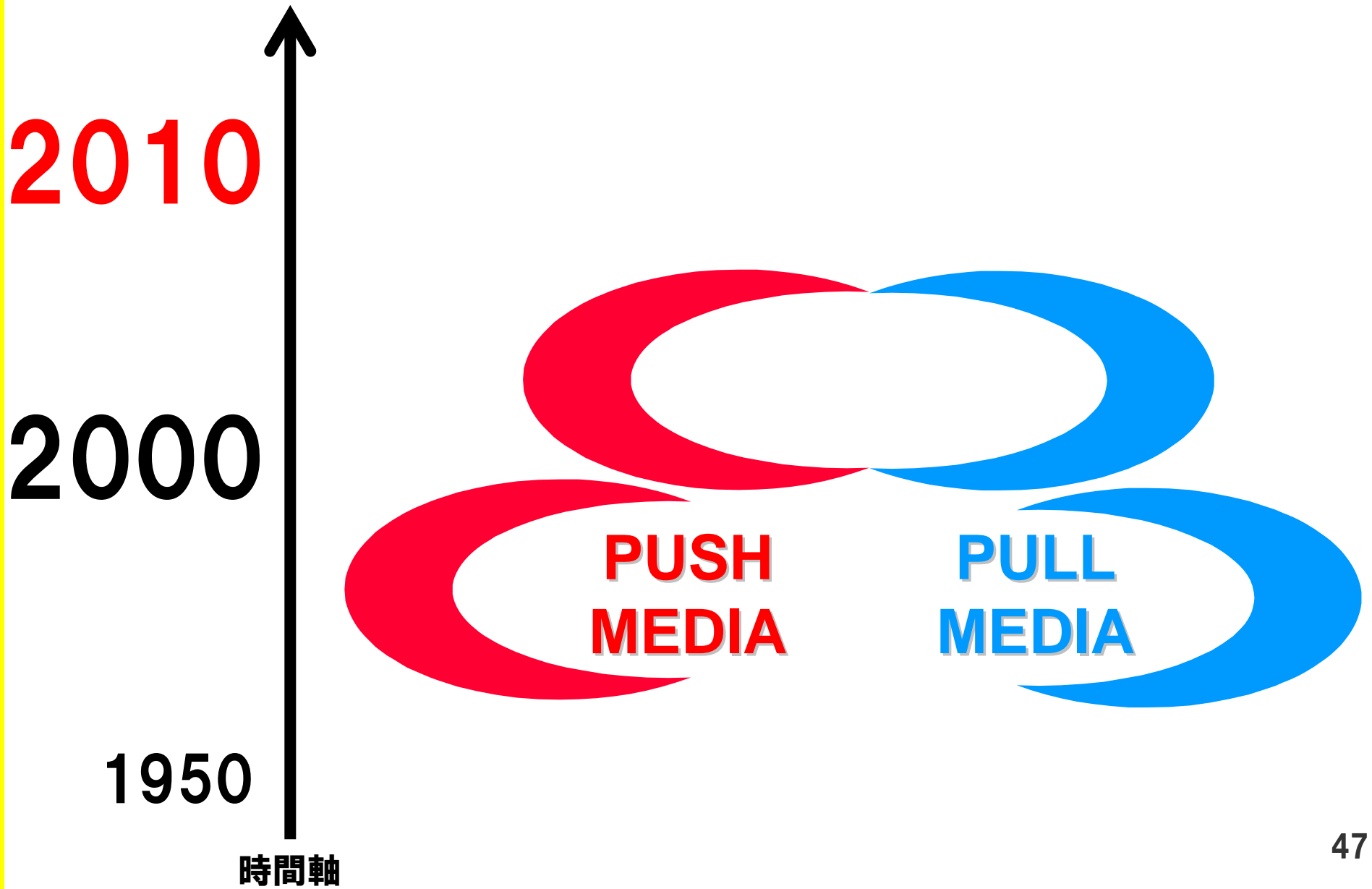


生活者が
情報をプルする



**PUSH
MEDIA**

**PULL
MEDIA**

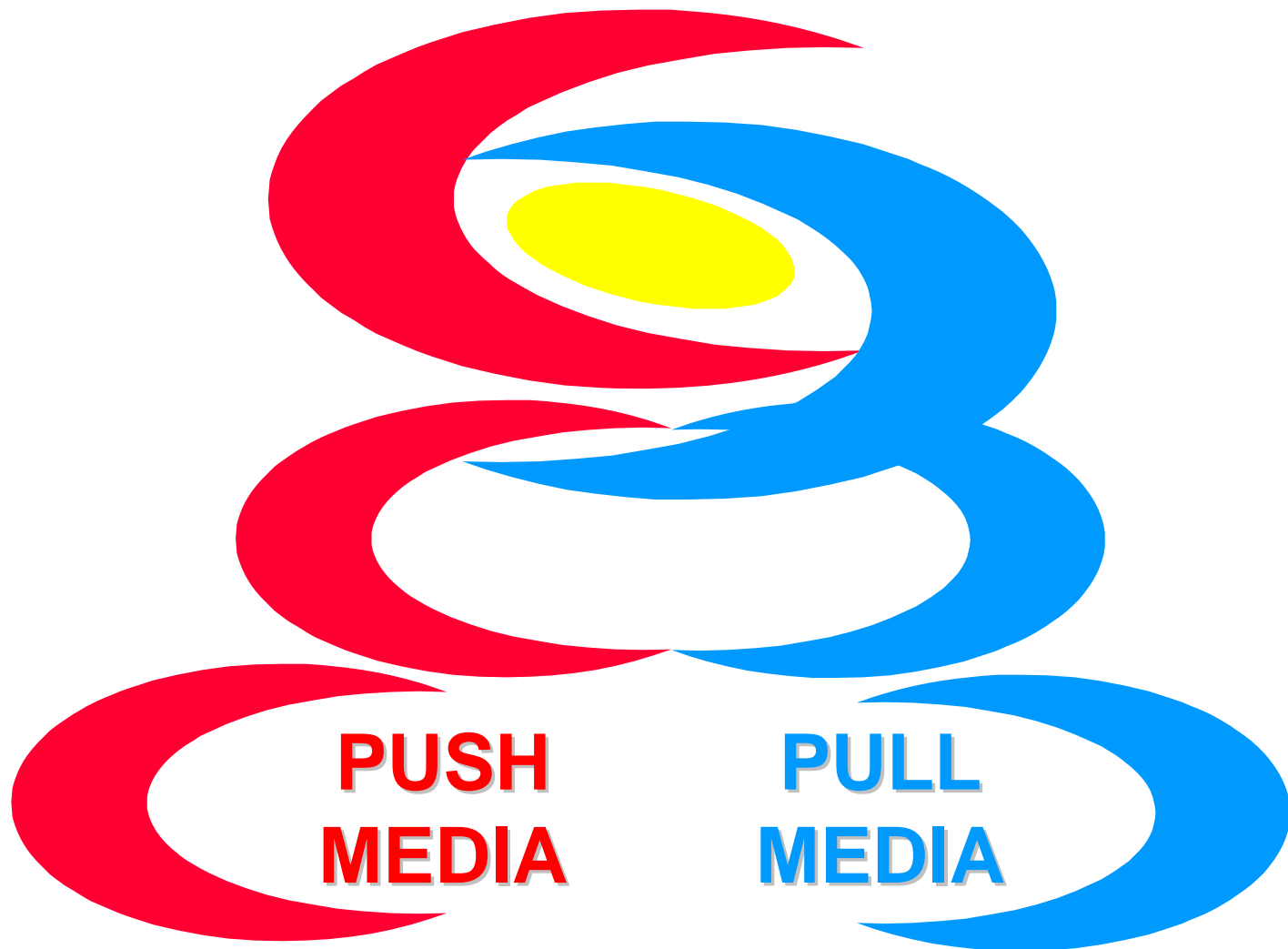


2010

2000

1950

時間軸



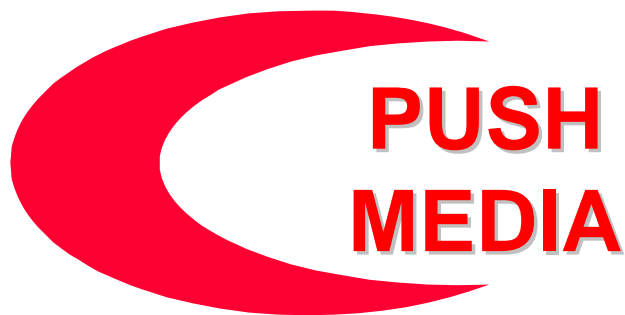
2010

2000

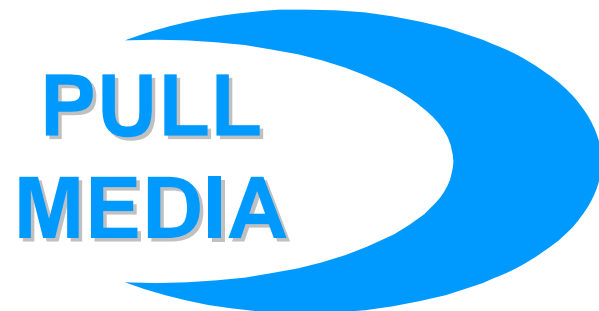
1950



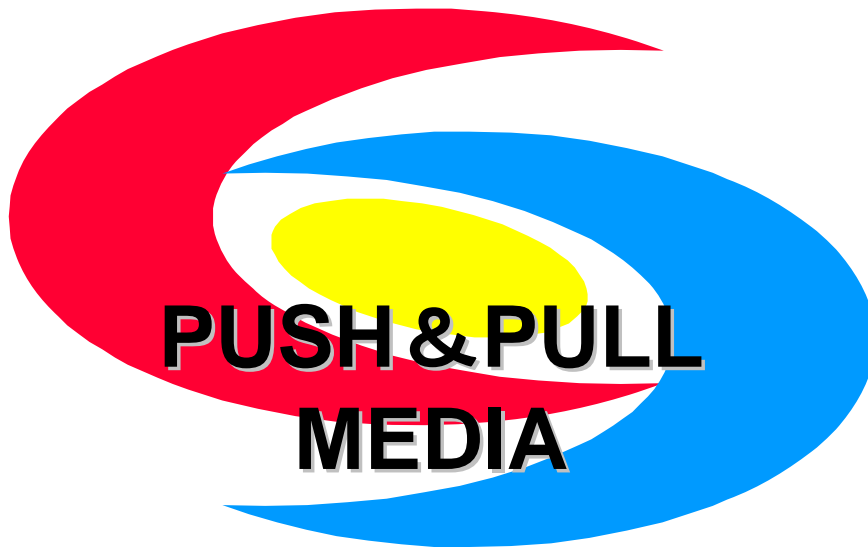
時間軸



**PUSH
MEDIA**

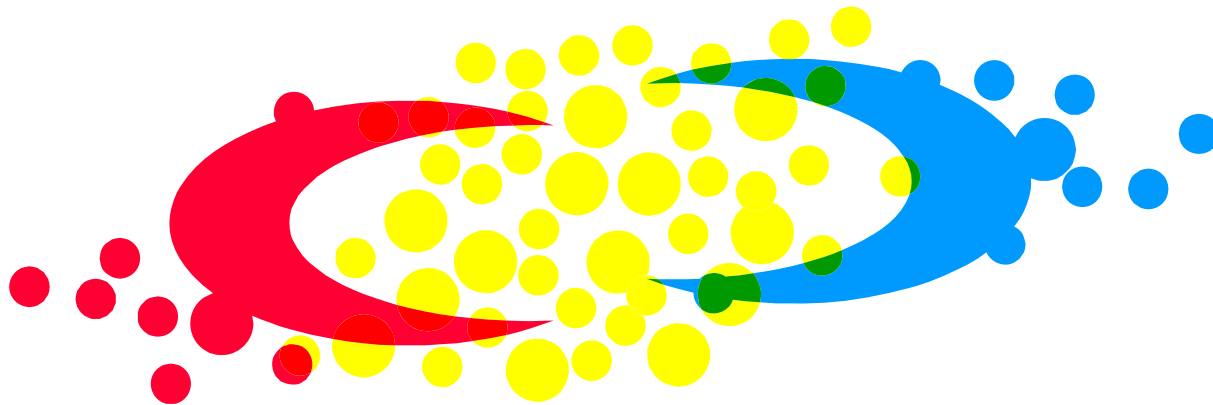


**PULL
MEDIA**



**PUSH & PULL
MEDIA**

2020





DYNAMIC
動的

**2020年
メディアは
ダイナミックな存在へ**

**生活者にとって
ダイナミックな体験を
もたらす**

Media Life 2020へ

1. 指差す
2. 厚みを味わう
3. かしこくなる
4. ふりそそぐ
5. 探さない
6. 壁が消える
7. 海をわたる