

Sony Digital
ENTERTAINMENT

メディアと社会環境

局地的 (**コミュニティ化**)
大量消費 (**パッケージ化**)
双方向 (**ブロードバンド化**)

局地的

- 900年代:宗教音楽(聖歌や賛美歌)
- 1200年代:宮廷音楽(娯楽)へと進化
- 1500年代:楽譜の登場 ⇒ 一般市民に普及 ※音楽の大衆化
- 1800年代:パトロネージュにより音楽が活発化 ※権力者の庇護+権威の格付け

大量消費

- 1877年:エジソンが蓄音機を発明
- 1887年:ベルリナーが円盤式のレコードを開発 ※レコードの大量複製
- 1948年:Lレコードの登場
- 1978年:ソニー「WALKMAN」の登場
- 1998年:CD売上のピーク ※音楽CD市場=5,865億円
- 2001年:デジタル音楽プレイヤー「i-Pod」の登場

双方向

- 2002年:着うた[®]が開始
- 2004年:着うたフル[®]開始 ※2008年着うた[®] + 着うたフル[®]市場=1,190億円
- 2005年:iTune(iTune Music Store)の登場
 - レコメンデーション機能によりCtoCモデルの先駆けになる
- 2007年:MySpace(SNSサイト)、ニコニコ動画(動画投稿)の登場
 - 個人が作った作品(無料)が人気コンテンツになり、CDデビューのキッカケになる
 - DTMの低価格化、高度化で個人でも作曲・録音が可能

※着うた[®]、着うたフル[®]は株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント(SME)の登録商標です。

出版:歴史

局地的

- 紀元前15世紀頃:ギリシャ悲劇・神話の口承＝新聞の機能
- 紀元前8世紀頃:ギリシャ神話が文字で記録される ※フェニキア文字を石に刻む
- 100年頃:紙の発明 ※中国 蔡倫(サイリン)
- 1400年代半ば:グーテンベルグが活版印刷術を発明
- 1600年代(江戸):浮世絵が勃興 ※菱川師宣、井原西鶴
 - 木版画による印刷で浮世絵は玩具絵(手にとって眺め愛玩)としてや社会変動の有様を人々に伝えるジャーナリズムの役割をしていた

大量消費

- 1800年代(明治):文明開化により、ようやく活字を使った活版印刷が発展
 - 政論中心で知識人を対象とした「大新聞」、娯楽中心で一般大衆を対象とした「小新聞」
 - 新聞と写真の登場で浮世絵が衰退
- 1996年:出版のピーク
 - 推定販売額:2兆6,564億円 ※取次ルートを経由した出版物
- 1995年:「Windows95」の登場により、インターネットが普及
- 2000年代前半:フリーペーパーの普及 ※2008年フリペの広告費:3,545億円

双方向

- 2003年:携帯の電子書籍サイトがオープン ※2008年携帯電子書籍市場＝395億円
- 2006年～2007年:電子書籍専用端末の登場:ソニー・リーダー、Kindleの登場
- 2007年:一般ユーザーによるケータイ小説のブーム ※書籍化、ドラマ化、映画化
- 2009年:SNSやTwitterが爆発的ヒットに
- 2010年:Amazon x Kindle ※版元を通さずに個人でも小説の販売が可能

映像：歴史

局地的

- 1500年代前半：画家による肖像画 ※ダ・ヴィンチ『モナ・リザ』
- 1827年：写真の発明 ※ニエプス(フランス)
- 1840年代：家族の肖像写真の流行が起こる（欧米）
- 1895年：映画の発明 ※リュミエール兄弟(フランス)
- 1940年代：世界中でニュース映画の登場 ※映画館＝情報を得る場所

大量消費

- 1960年代：テレビの普及＝居間が情報の場（ご近所、長屋の衰退）
- 1970年代：家庭用ビデオ機器(VHS、ベータマックス)が登場
- 1980年代：カムコーダーの登場で家庭でもビデオ撮影が可能になる
- 1996年：日本初のCS多チャンネル放送を開始
- 1996年：DVDプレーヤーが登場

双方向

- 2001年：Jフォンが携帯電話に「写メール」機能を搭載
- 2003年：「Ustream」が開始 ※動画視聴者とのチャット機能＋投票機能搭載
- 2005年：「YouTube」が開始
- 2008年：「Hulu」(米国)が開始
- 2008年：NHKオンデマンドが開始

- 多メディア化により、可処分時間のある人が情報リッチ
- 低年齢化、メディアのパーソナル化が進行

1950  2010

お産婆さん世代

無菌室ベビー世代

昆虫世代

父親

OL

高校生

街頭TV

大学生

ティーン

リアル

バーチャル



50-480 inch



19-40 inch

8-18.4 inch



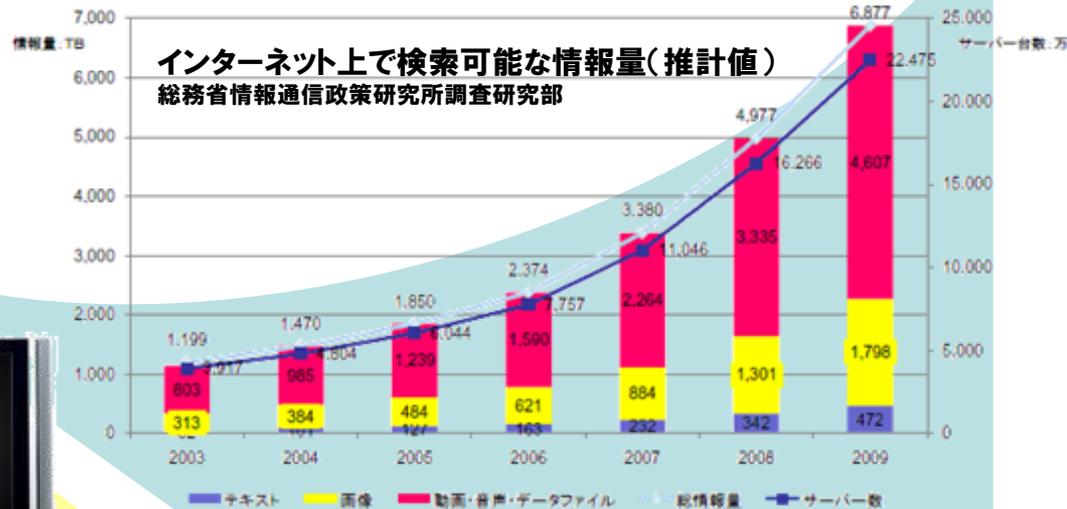
8-18.4 inch

無菌室ベビー時代



2.6 inch

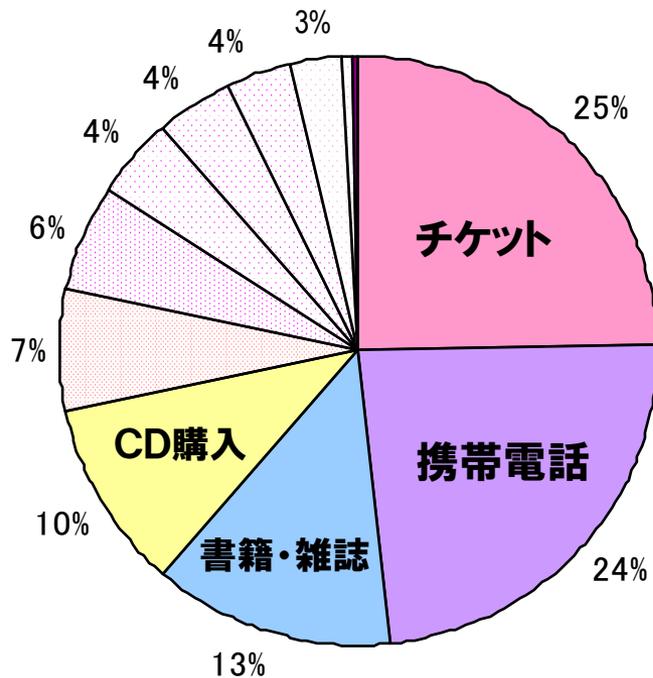
昆虫世代



エンタメ支出（衣食住以外）

ケータイ不況=1ヶ月のお小遣い1.7万円の24%を携帯電話に使用

20代女性の月額エンタメ消費金額



女性	20代	割合
チケット	4,230	25%
携帯電話	4,100	24%
書籍・雑誌	2,230	13%
CD購入	1,743	10%
DVD購入	1,178	7%
有料TV	482	3%
映画	715	4%
グッズ	1,008	6%
CD&DVD レンタル	619	4%
ゲーム	769	4%
カラオケ	78	0%
音楽ダウンロード	42	0%
TOTAL	17,194	100%

出典:オリコン 2006. 1.2号 (調査は2005年6月-2005年7月)

人の歴史は、「自然のまま」→「都会化」→「ネット社会」へ大きく変貌した
家電・車・海外旅行への強い欲求もいまのネット世代には存在しない
現在、ネット世代が欲しいものはパソコンとケータイである

しかし...ネットがリアルを奪ったかにみえるが、そうともいえない。

ネットは、新幹線・高速道路により省略された地域の風景を再発見した
ネットは、世界中を瞬時に繋ぎ飛行機を使わずにテレポーテーションできる
ネットは、専用端末やパッケージをビットに変換し利便性を高めた

今後、ネット次世代がリアルを再発見し、「リア充[※]」生活ができる時代を望む。

※リア充＝リアルが充実している