

デジタルサイネージの市場動向と可能性

2014年12月25日

デジタルサイネージの概要と動向

- デジタルサイネージは、先進国米国における屋外広告デジタルメディアのイメージが中心
- IPTV/スマートテレビ等とのクロスメディア、モバイルとの連動による双方向性活用等、多様なコンテンツ流通を行うスクリーンメディアとしてデジタルサイネージが再定義が進んでいる

①デジタルサイネージの主要な展開

屋外広告用の大型ディスプレイや、駅・商業施設・大規模オフィスエリアなどにおけるビジョン
今後は多くの小売店舗、娯楽施設、自治体等の公共機関・施設、医療施設、教育施設等に普及

③モバイル／パーソナルとの連動による拡大

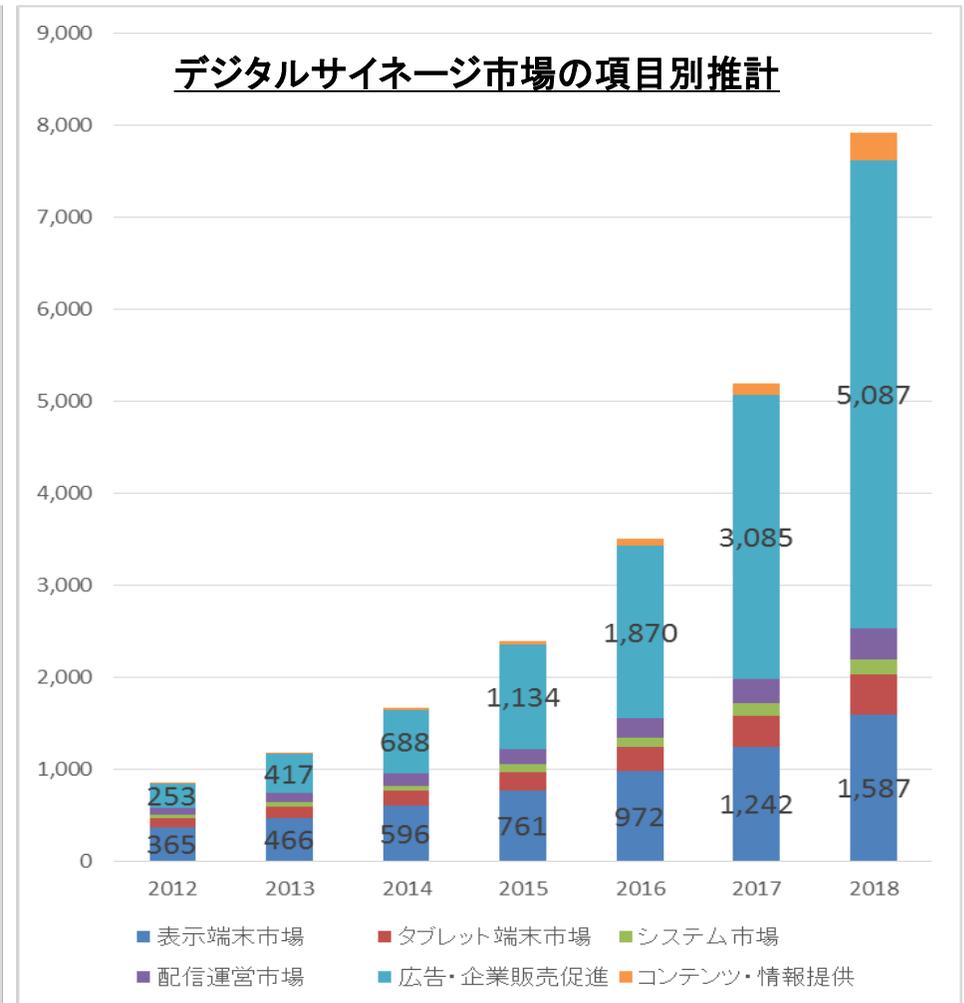
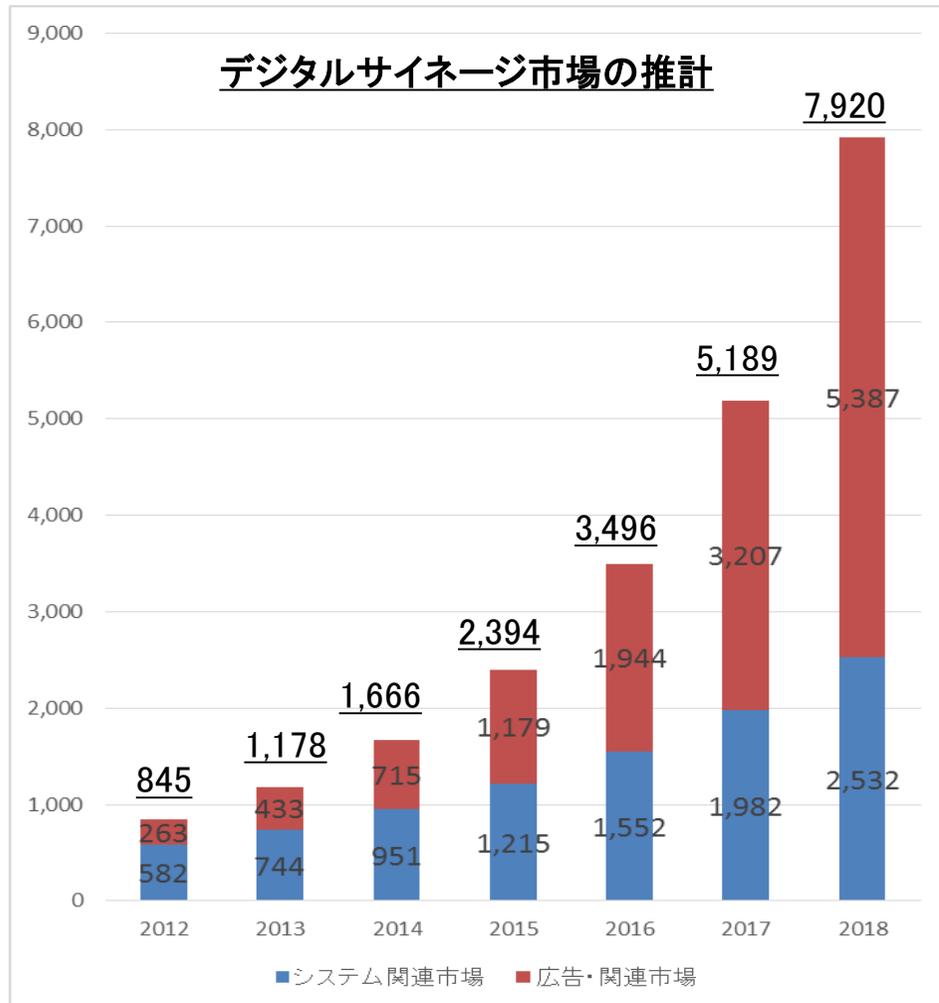
タブレット等と連動する大画面による、家庭向けサイネージやパーソナルサイネージが普及
小売店舗が家庭向けタブレット等を安価に提供し、商品情報やクーポンを活用したビジネスが普及

②屋内外の多種多様なロケーションへの拡大

その他のビル内や路側施設等の多種多様なロケーションにおいて、映像系広告ビジネスや販促・情報提供などをはじめ、あらゆる活用シーンの展開が加速

わが国におけるデジタルサイネージの市場の予測

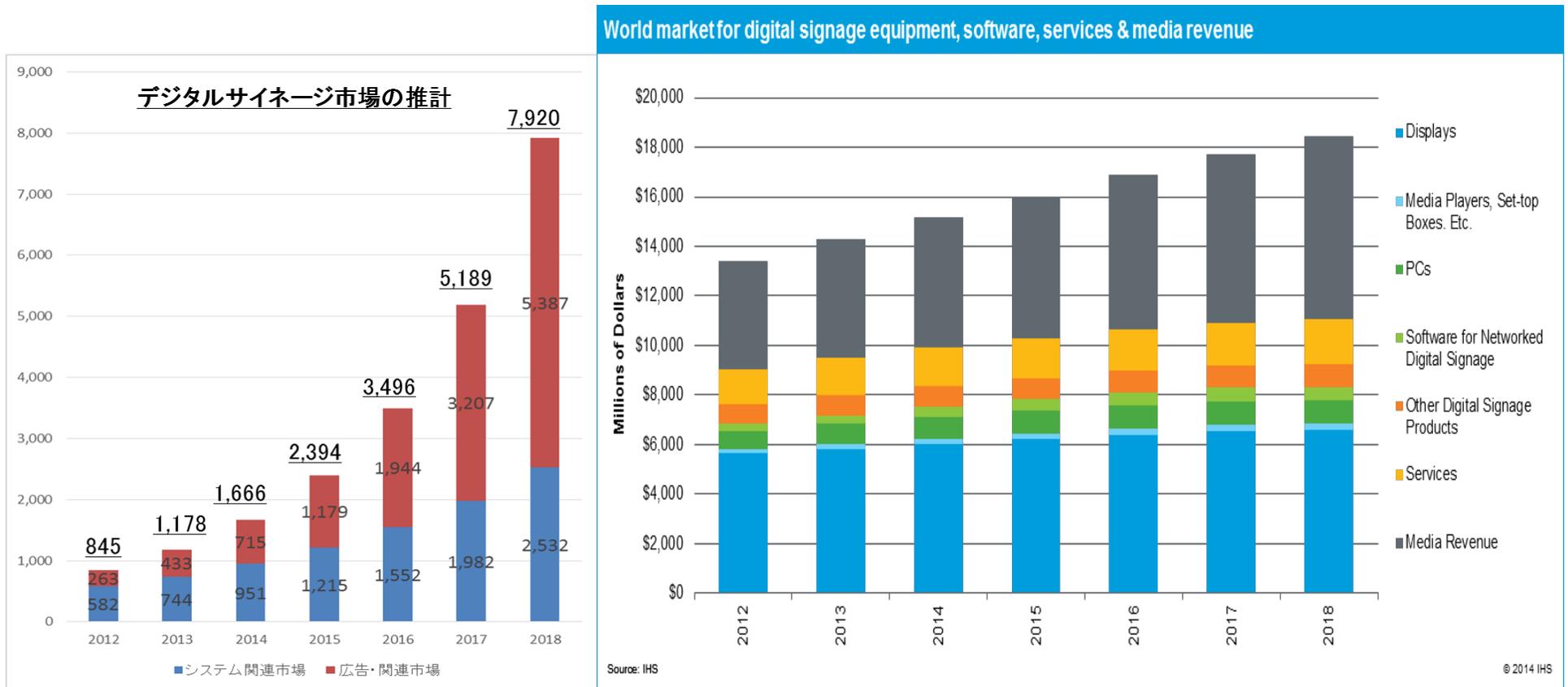
- 4K等の高画質大画面の増加とプロモーションメディアとしての価値の増大。
- タブレット等のモバイル端末は大画面連携によってメディア価値を高めて飛躍的に市場拡大。



デジタルサイネージ世界市場との比較／現状は6%程度

- 2012年の日本のデジタルサイネージ市場の世界シェアは6%程度と予測(広告費は7%程度)。
- 世界市場の予測と比較して、タブレット等のモバイル、ネットワーク化、大型超高精細画面等が特徴となって市場拡大をけん引すると予測。

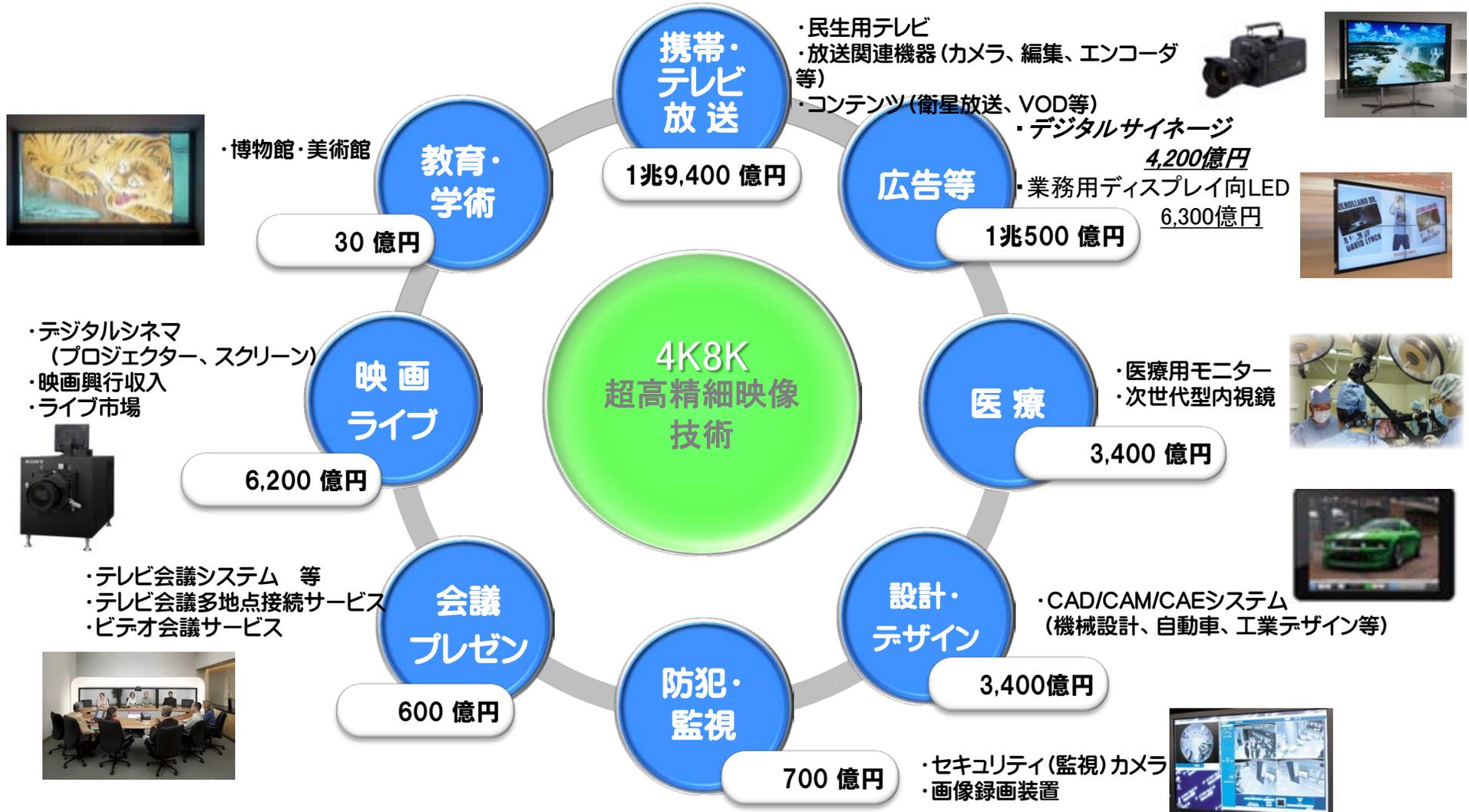
図;日本のデジタルサイネージ市場予測とIHSによる世界市場予測



<https://technology.ihs.com/499028/digital-signage-industry-primed-for-continued-growth-in-2014>

4K/8Kの可能性／超高精細映像の予測とデジタルサイネージ

- 2020年時点の4K8Kによるデジタルサイネージシステムとしての国内市場4,200億円
- 特に60インチ以上は最低4K化と予測。モバイル広告との取り合いで市場が大きく変わる。



韓国におけるデジタルサイネージの取組事例

韓国のデジタルサイネージ取組

- ・韓国のデジタルサイネージ市場規模は、2010年時点で1.2億ドル、2015年には2.8億ドルまで拡大予想(KT資料)。
主要プレーヤは、KT、CJ Powercast、LGU+等。
 - ・韓国では、2012年に通信事業者(KT、LG U+等)・メーカ(CJパワーキャスト、サムスン、LG電子)・広告会社(第一企画等)が中心に参加する「テレスクリーン協会」が設立。韓国政府(放送通信委員会(KCC))が支援。キオスク、デジタルインフォメーションディスプレイ(DID)など多様な形態の屋外映像や広告の技術の標準化活動実施。
 - ・主要な標準化対象は、LCD・LEDなどそれぞれのディスプレイに合わせた送出方式、運用システム(OS)、ユーザインタフェース、ユーザエクスペリエンス、リモートコントロールボックス等
- (出典: デジタルサイネージ白書2013(デジタルサイネージコンソーシアム編))

デジタルサイネージ設置状況

※ソウルの地下鉄新盆唐(シンブندان)線のカンナム駅通路に世界最大とも言われる、37本の柱にデジタルディスプレイ148面のサイネージシステムが設置。

<KORAIL(国鉄)の導入事例>

- ・タッチパネル式
- ・縦設置のディスプレイの上部に16:9の動画が流れ、その下部には5つのバナーが並んでいる。
- ・それぞれをタッチすると、WEBと同様、それぞれのクライアントが用意したWEBページに遷移する。



<SKテレコムのショールーム「T.um」>

- ・デジタルサイネージとスマートフォンの連動の実例
- ・スマートフォンが館内の案内に加え、展示コーナーごとにインタラクティブなコミュニケーションツールとして機能。
- ・サイネージとスマートフォンはBluetoothを介して行っていた。

<カンナムの「メディアポール」>

- ・2009年にカンナムの交差点から南北に伸びる通りに、全部で22基設置。
- ・歩道面の下部はタッチパネルで様々な情報を入手可能。上部は超縦長に配列されたディスプレイによる広告媒体。
- ・車道側はビデオアートの作品が表示。



<iQUARIUM>

- ・魚が一匹もないデジタル水族館。
- ・360度ぐるっと取り囲んだディスプレイに表示されるCGは、海中を進む潜水艇という設定で、解像度は不明だがかなり高画質なので非常にリアルである。
- ・床に81面のディスプレイが敷き詰められ、そこには海中の様子が表示されている。

(出典: 江口靖二 デジタルサイネージ時評<http://www.pronews.jp/column/yasuji-eguchi/1408081200.html>)

その他の海外(中国等)で進化するデジタルサイネージ



2014年12月にトロント中心部で40カ所の設置が始まった84インチ4K装備のバスシェルター。(Astral Out-of-Home)

<http://screenmediadaily.com/high-definition-digital-signage-coming-toronto-transit-shelters/>

デジタルサイネージ組込みのバス停
中国のWinsonic社による。



<http://www.ewinsonic.com/New/Digital%20Signage%20GPS.html>



Kiway Intelligent Technology社による、屋外デジタルサイネージキオスク。
WiFi等豊富なオプション装備

<http://www.kiosk-machine.com/sale-1748832-self-service-outdoor-digital-signage-kiosk-with-rfid-card-reader-for-bus-station.html>

シティバスのデジタルサイネージソリューション。Colavia社(北京)



<http://www.colavia.com/solution1.html>

2011.3.11 東日本大震災直後の丸の内ビジョンの状況

■各モニター周辺の様子



A 丸ビル 1F マルキューブ

3月11日 22:00頃 撮影

B 大手町ビル 1F 中央エントランス

3月11日 16:00頃 撮影

C 新丸ビル B1F EVホール

3月11日 22:00頃 撮影

D

3月11日 22:00頃 撮影



出典：三菱地所より提供（2011年4月）

デジタルサイネージに関する標準化動向〔W3Cにおけるブラウザ標準化の動向〕

- 1 デジタルサイネージの中核技術※の一つとされる「HTML5」の原案は、2004年より、Apple、Opera、Mozilla3社で策定着手。「HTML5.0」として、2014年10月に規格化。（規格案となるためには2社以上による実装が必要）。また、「HTML5.0」の改訂版として、2016年に、「HTML5.1」の規格策定を完了させる予定。
- 2 従来は、「インターネット上の文字情報と画像情報をPC上に表示」する手段に過ぎなかったHTMLが、「PC、TVなど様々な端末上で、文字・画像・音声・映像を、利用者が自由に制御」する手段に発展。

＜HTML5 関連の検討を行う代表的なWG＞



HTML WG

⇒ 文字・画像に加え、音声・映像まで取り扱う記述言語としてバージョンアップ中。

※デジタルサイネージのコンテンツの通信及び表示の技術

Web Application (Web Apps) WG

⇒ ブラウザが、通信ネットワークや放送ネットワーク等を通じて送信される制御信号を受け取り、理解する機能を規格化。

API= Application Programming Interface
OS(基本ソフト)やアプリケーションが必要とする機能を外部のソフトやデバイスから簡単に取り込む仕組み。

Device APIs and Policy (DAP) WG

⇒ デバイスの機能と連携するブラウザの機能開発を可能とするために必要な仕様の策定。

Web based Signage BG

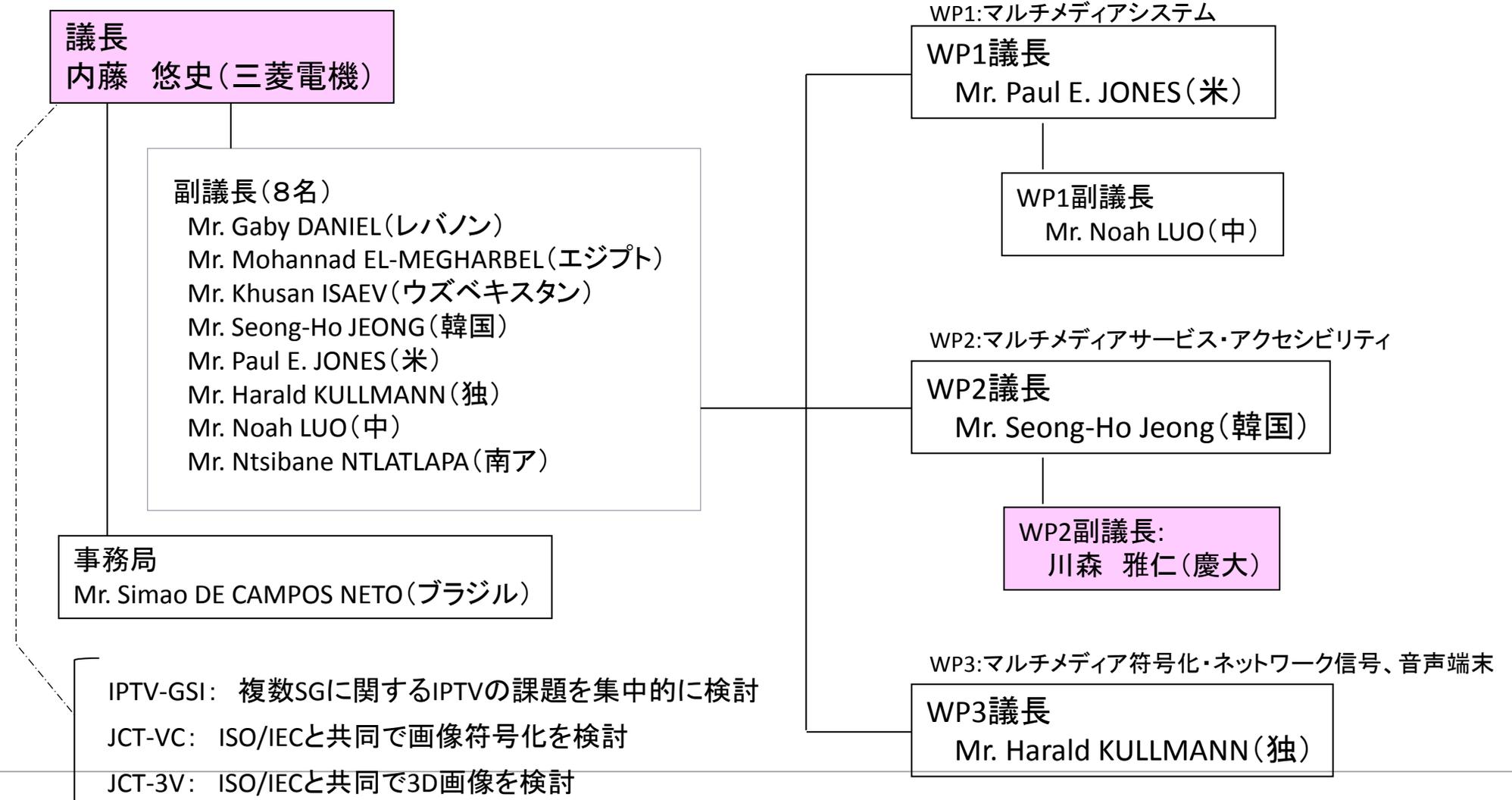
〔2012年4月設置(NTT、KDDI、三菱電機、yahoo、NEC、Opera、ニューフォリア、フラウンホーファー、サムスン等)〕

Web and Broadcasting BG

〔2012年3月設置(NHK、民放キー局5社、WOWOW、KDDI、トマデジ、BBC、サムスン 等)〕

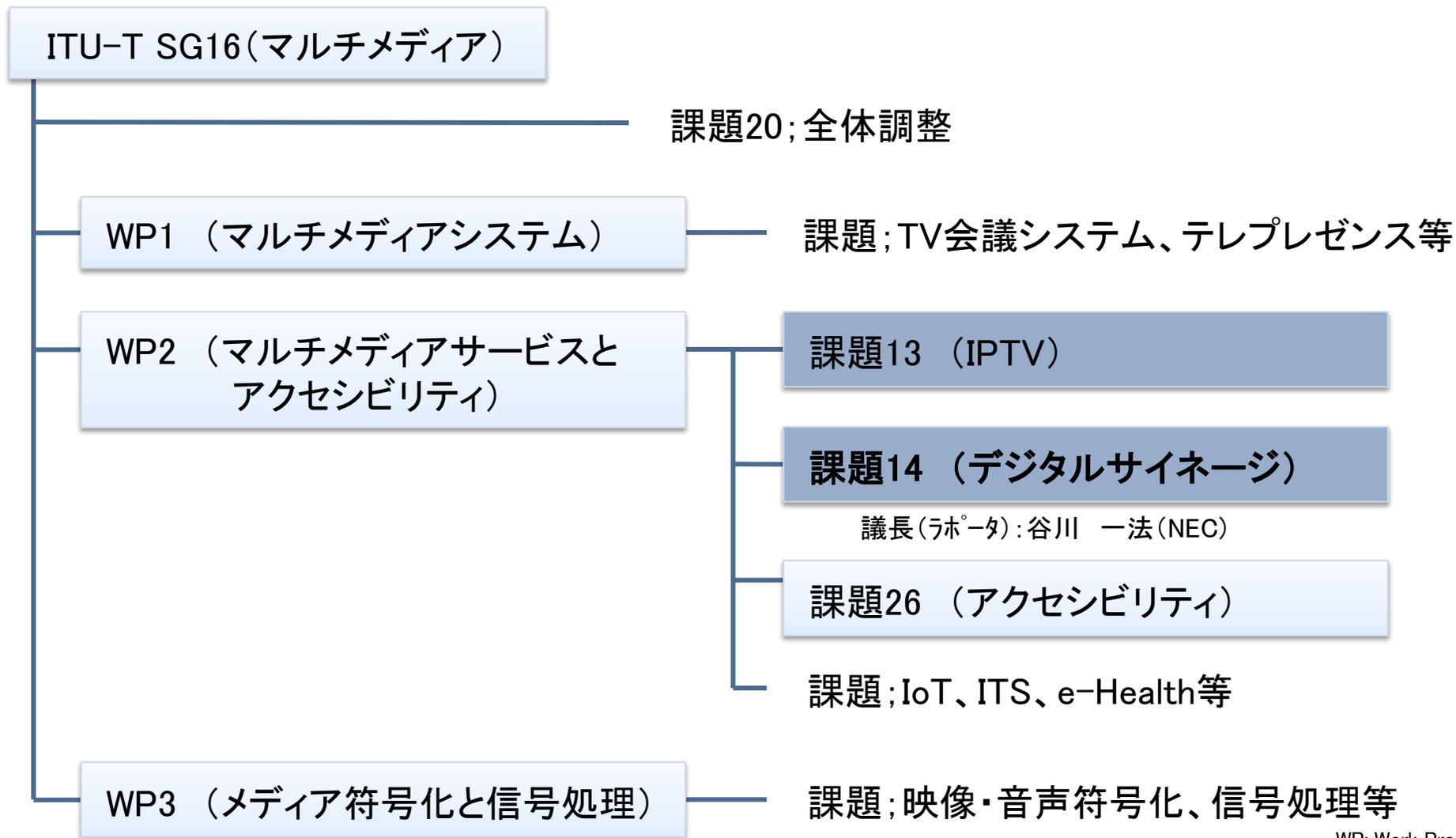
ITU-T SG16の構成

- ・TV電話の標準化を発端とし、画像・音声・データが混在した通信であるマルチメディアサービスの標準化を担当。
- ・画像符号化(MPEG)については、ISO(国際標準化機構)の副委員会(SC)と合同のJCT(Joint Collaborative Team)を設置して合同で勧告化作業を実施。



ITU-T/IPTVのスマートテレビと課題14(デジタルサイネージ)独立

- 今会期(2013~2016)から課題14として独立したデジタルサイネージ



スマートテレビ／ハイブリッドキャストとの連携・統合の可能性

- ITU-TでもIPTVのSGIからデジタルサイネージの標準化活動がスタート。
- 表示だけの仕組みから、街・生活空間の新インフラとして、HBCと共にインタラクティブな仕組みへ。

