

# NSlaboについて 沿革(私の経歴)

・2008年11月、Nslabo創業、独立



・1989年3月:富士キメラ総研(の前身)に入社

**2010: デジタルコンテンツ市場の  
調査と研究  
〈解説〉**

**2009年 12月**

**株式会社 日本・社会システムラボラトリー**

# 内 容

1. この資料に至った経緯⇒NGN
2. この資料の対象領域となぜそうしたか  
全てディスプレイ製品  
(出口はこれしかないからディスプレイAP総覧)
3. エンタメ・エデュテインメント系社会システムの資料
4. 各分野の解説・要点
5. 使っていただきたい企業・部門
6. その他

# 1. この資料に至った経緯

前身マルチ企画

「マルチメディア

・アプリケーションソフトウェア  
市場の・・・」

資料化

MMアプリケーションS・・・市場

1998デジタルコンテンツ市場総調査

デジタル放送市場総調査

1999テレビ・放送市場総調査

HDTVの将来展望



1991

1992

1995

2000

Mac

Dパッケージのみ時代

Dパッケージ+CSデジ+ネット時代

Towns os

CSデジタル放送

ケータイ

DosV

インターネット導入

BSデジ

地デジ

CD-ROM

Win95

CD-I.....

企業

家庭

ビデオCD....

LD ....

PS

Dパッケージ

LD-ROM....

CD-ROM

DVD

HD-DVD  
Bru-ray

PCエンジン

CD ROM<sub>2</sub>

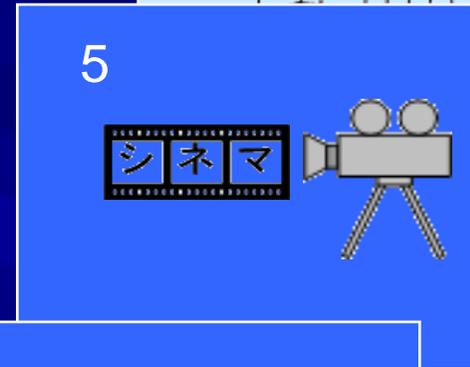
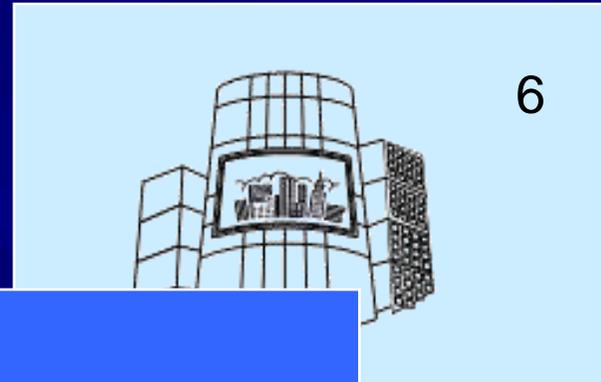
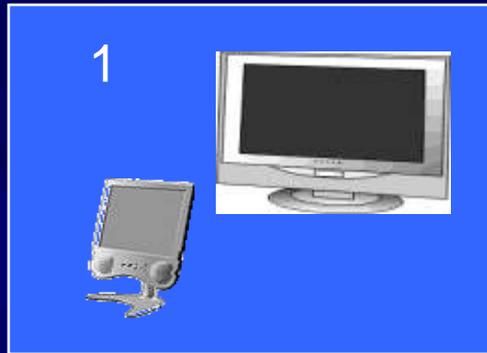
ファミコン

SEGA

## 2. この資料の対象領域(なぜそうしたか)

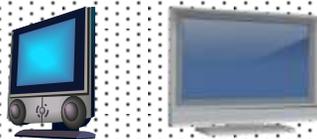
全てディスプレイ製品

(出口はこれしかないからディスプレイAP総覧)



# 各扉の図

## I. デジタル放送



## II. ネット・BB



## VII. CD/DVD/Bru-ray



パッケージ



## VI. デジタルサイネージ



# デジタル コンテンツ 市場

## III. ケータイ/モバイル

端末 (モバイル 1)



## V. 映画(デジタルシネマ)



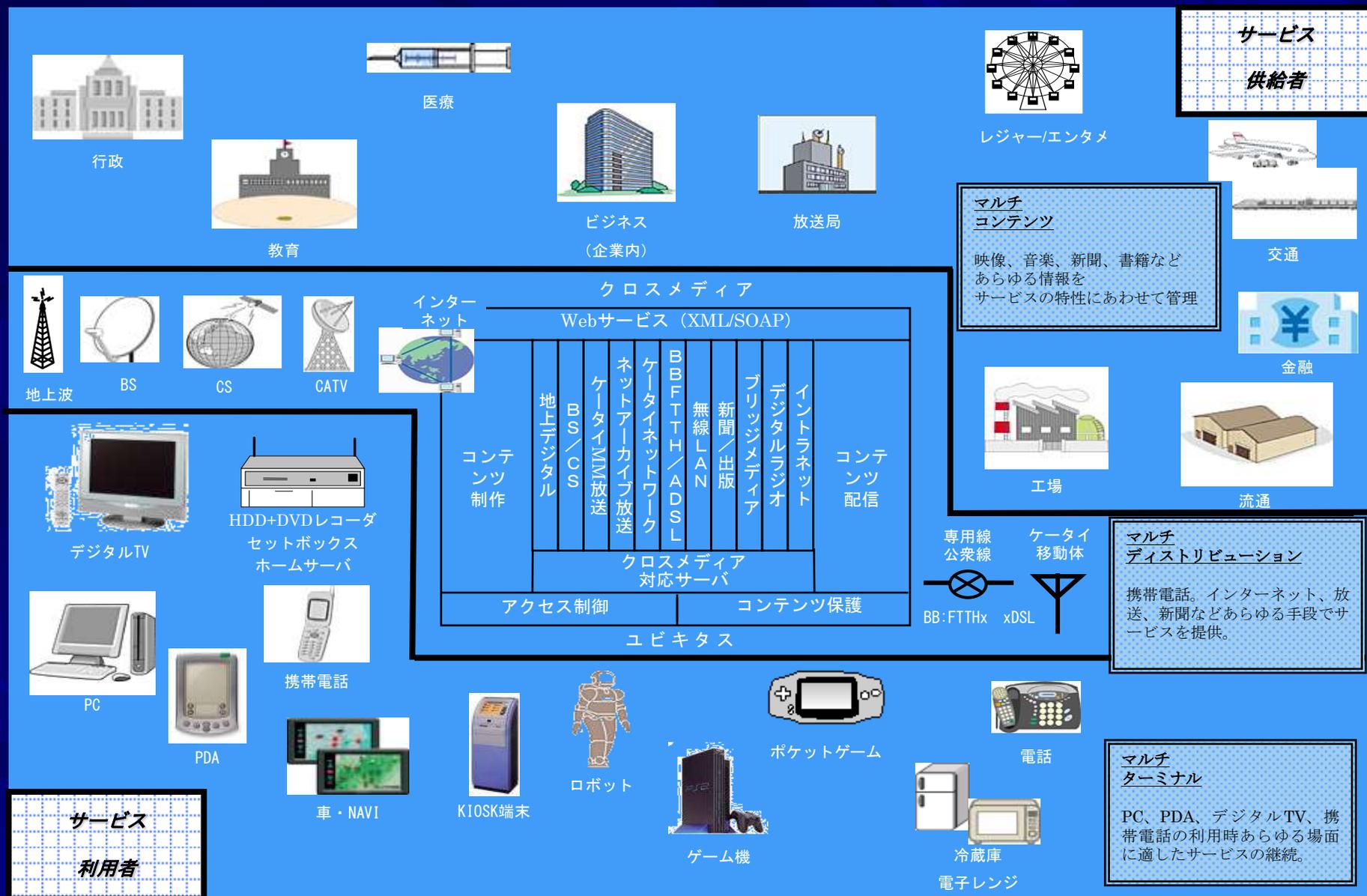
シネマ



## IV. 自動車(モバイル 2)



# ©ノンPCクロスメディアのプラットフォーム



### 3. 市場動向解説

#### 3-1. 言い換えれば・・・

ディスプレイ・アプリケーション

サービス市場総調査

クロスメディア・アプリケーション

サービス市場総調査

社会インフラ(ユビキタスやNGNなど)

映像・画像サービス市場総調査

# 3-2.VI. デジタルサイネージ

ビル外壁ビルボードLED



屋外／半屋外

特定の市街全体 “街メディア”



屋内／半屋外

繁華街下の地下鉄連絡通路



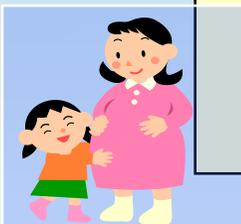
屋内／半屋外

特定のビル・建屋内ロビー、通路



食品スーパーなど店舗内の  
通路・空間

屋内／半屋外



屋内／半屋外

POSレジカウンタ周り



屋内／半屋外

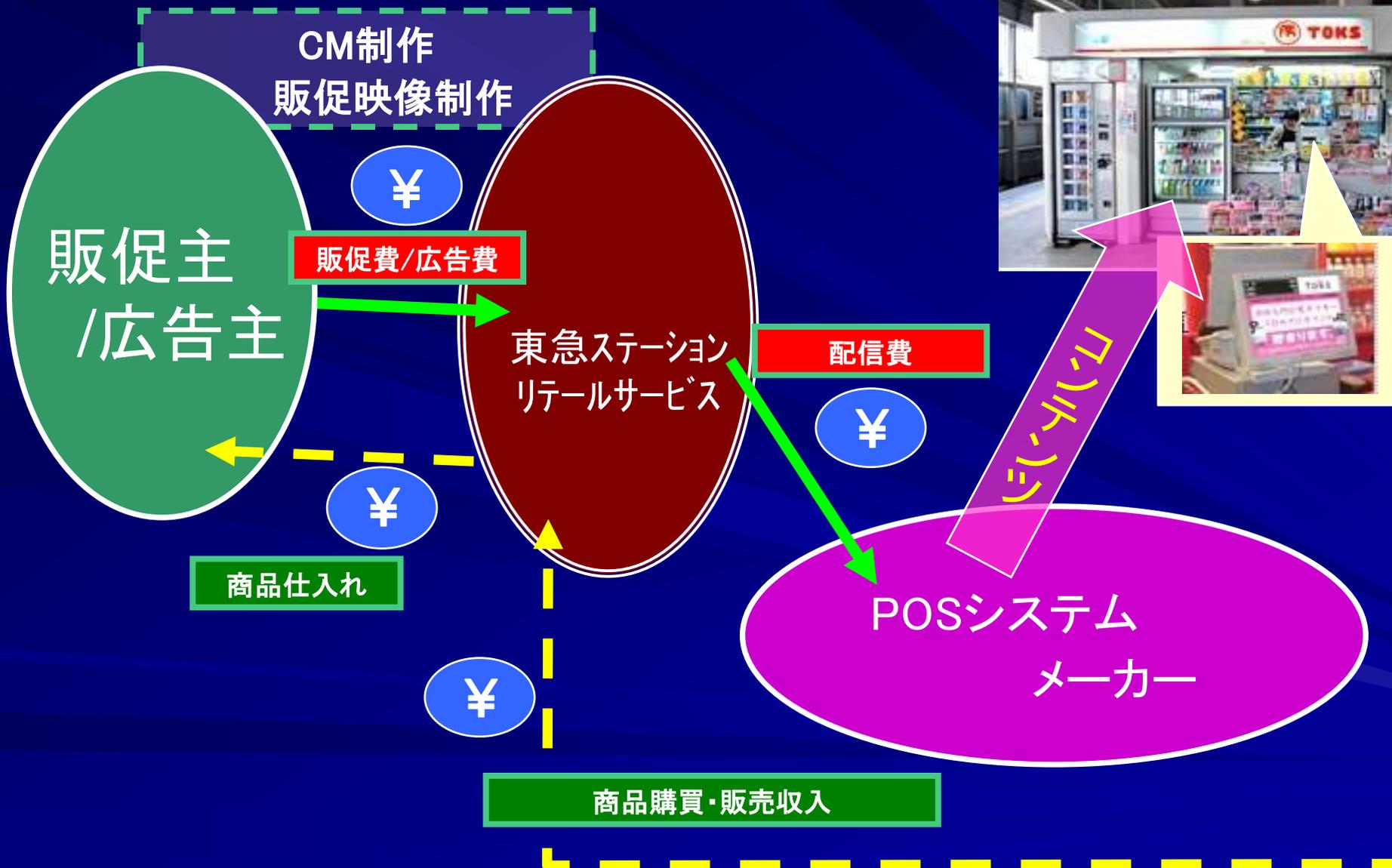
食品・物品陳列棚





# サイネージによる金の流れ

ディスプレイ: LCD 15型  
POSレジ背面



# コンテンツの流れ・構造

◆お店のオリジナル  
コンテンツ  
レストラン、居酒屋のメニュー  
サンプル写真など



USBメモリーを装着



# デジタルサイネージにはアウトソーシングが必要

