

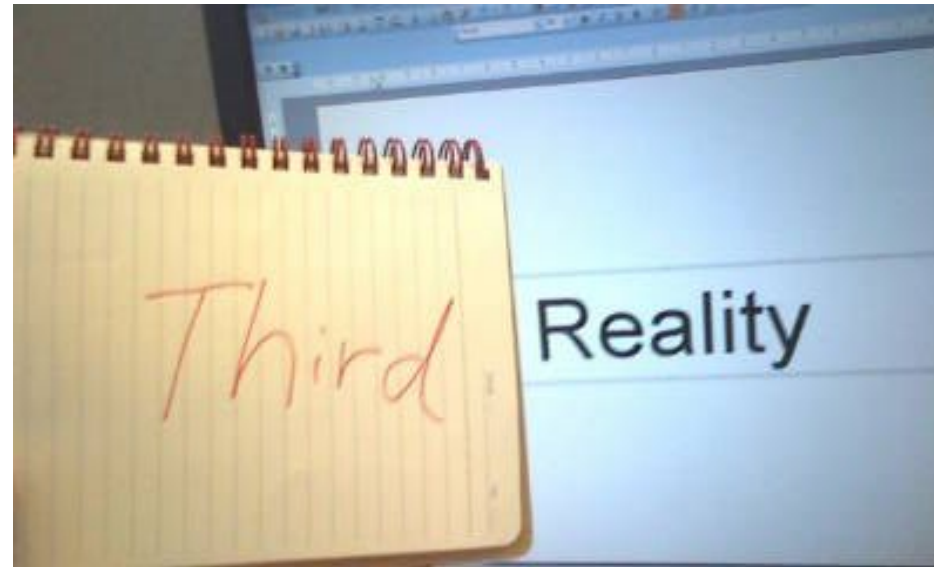


「サード・リアリティ」
未来の変化に備えるために
何を考えていくべきか？

楽天技術研究所 森正弥 2007/07/05

- ・ ビジョン「サード・リアリティ」のご紹介
 - － すぐに役立つものではありません
 - － 今後のインターネット発展の方向性に触れつつ
 - － サービスやアプリやインフラのあるべき姿について考えます
 - － お仕事の中でも日々考えるきっかけになれば
- ・ (お疲れだと思うので)ぜひくつろいで





Interaction, Fusion, Collaboration

What's Next?

- ・ Web2.0 の次は何が来るのか？ みんな考えています。
 - － Web3.0、ユビキタス、アンビエント、センサネット、
 - － バーチャルリアリティ、メタデータネットワーク、
 - － テレストリアル
- ・ どれも正しい方向性を指摘している
- ・ だけど、今後は「リアリティ」が重要なテーマ
- ・ プロデューサーも、アプリエンジニアも、インフラエンジニアも、こぞって考えなければいけない問題



「リアリティ」とは？

- ・ 実感や世界観
 - － 価値観、ライフスタイル、コミュニケーション、コミュニティ
- ・ ユーザが
 - － どんな世界を生きていて、
 - － 何を気持ちとして感じているか。



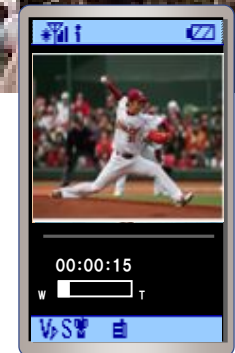
「リアリティ」がなぜ大事か？

- ・ リアリティの例
 - － 歴史、宗教
 - － おとぎの世界、おままごと
 - － オンラインゲーム、バーチャル・リアリティ
- ・ リアリティは（目に見えないが）周りにあふれている
- ・ ユーザーのリアリティを知るべき
 - － サービス提供者にとって切実かつ本質的問題



- ・ ユーザーは自らリアリティを生み出している
 - コミュニケーション（顔文字）
 - 付加、コミュニティ（コミックマーケット）
 - コンビネーション（靴下とノリ）
 - 強化、連携、アウフヘーベン

Relieved (^o^;
Sad (T_T;



次に生み出される「リアリティ」は？

- ・ ユーザーは既存の枠組みをこえて、リアリティを生み出している。
- ・ 次の時代にどんなリアリティが生み出されるか？



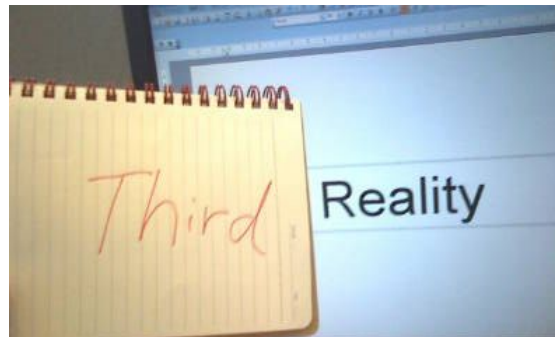
1st: 実空間・リアリティ

2nd: ネット・リアリティ

- ex. ネットコミュニティ、バーチャルワールド
- ex. Web2.0

3rd: アウフヘーベン・リアリティ

- 現実とネットの融合
- After Web2.0



Interaction, Fusion, Collaboration

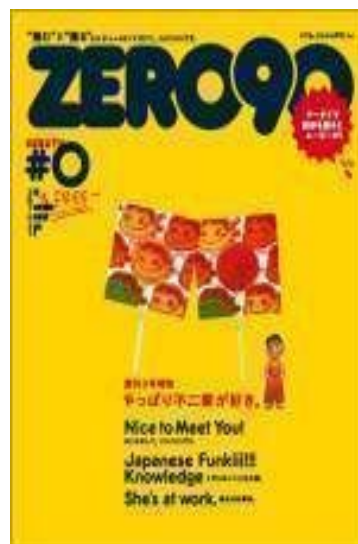
サードリアリティの3現象

- ・ Interaction : Web は今よりもっとますます進化する
- ・ Fusion : ユーザやリアリティは、それ以上に進化する
- ・ Collaboration : リアルとネットの関係はCo-Creation へと変化する



- ・ どこでも知らないうちにネットを使っている
 - － インタフェース、デバイス、センサー、カメラ
 - － ワイヤレス
 - ・ Fon, iPhone, Powercast
- ・ 簡単に使えるデバイスも増えている
 - － タブレットPC、タッチパネル、ゲーム機





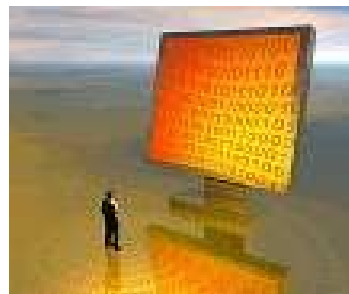
- ・ システムはシームレスをサポートしている
 - マルチからクロスへ
 - デバイスやアプリもシームレスに
 - ・ FMC, Car-navigation / Person-navigation
 - ・ Rakuten Messenger
 - フリーアクセス
 - ・ ThinClient (SunRay)
- ・ そして、サイレントな世界へ
 - RFID
- ・ 現実とネットの境界がなくなっている



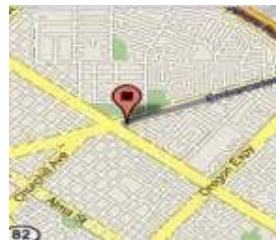
- ・ いつもここらへんで、時間配分を間違えて、巻きになります…。
- ・ 今日は大丈夫かな？
- ・ でも、この後、しばらく、眠たくなるらしいんですよ…。

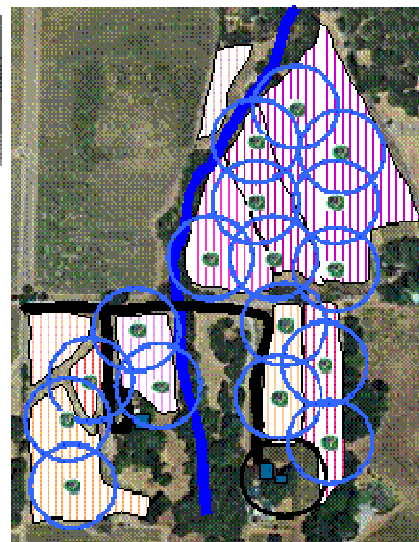
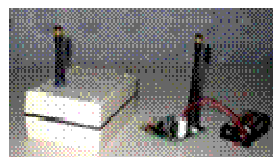


- ・ Web は、もっともっと大規模データを処理できる
 - － システム性能の爆発的向上
 - ・ クアッドコア、ストレージ大容量化、ネットワーク帯域増加
 - ・ Grid, P2P
 - － データ処理の進化
 - ・ Webクローリング、データマイニング
 - － 処理の自動化・ダイナミック化
- ・ Web は、センサーによって拡大している
 - － センサーネットワークの接続、センサネット 2.0
 - － 現実解析技術、メタデータ付与技術

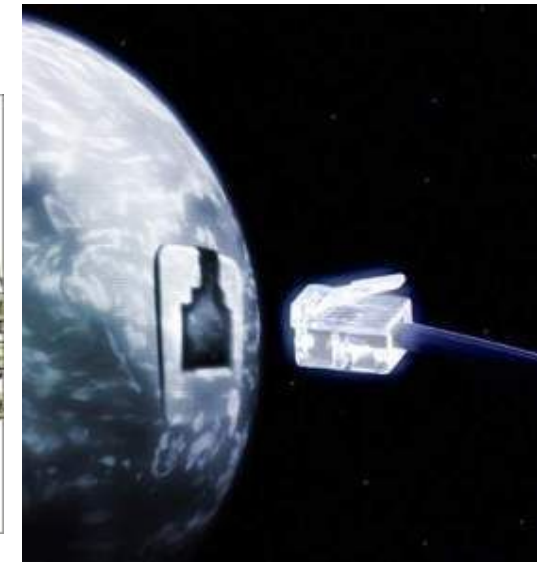
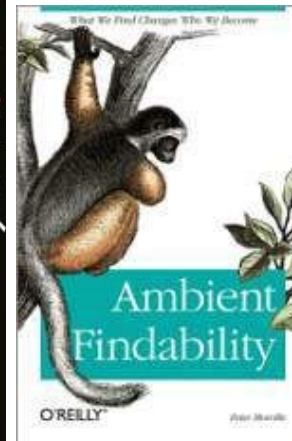


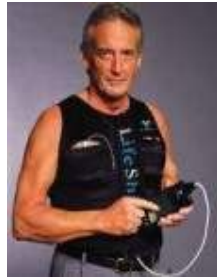
- ・ あらゆるものがデータになり、多段階に組織化
- ・ 我々はそれを、「巨大知」と呼んでいます。
 - 従来の集合知を超えた新しい知
 - 多種大量の情報からの洞察、違いを生み出す違い
 - 断片化された情報からのリアリティの復元
- ・ 3大特徴
 - 空間化（実空間のシステム上での再現）
 - 時間化（アーカイブ、リアルタイム、予測）
 - 最適化（パーソナライズ）
- ・ エージェントの登場（巨大知のコントロール）





- ・ 常に、全てがオンライン
 - いつでも、どこでも、誰でも、そして、何でも
 - プリンター、GPS ケータイ
 - アンビエント・ファインダビリティ
- ・ 地球丸ごとオンライン状態に
- ・ 世界の色々な現象にアクセス可能に





- ・ 地球全体が丸ごとリアルタイムにやりとりされる
- ・ 社会形成のロングテール化
 - デジタルリテラシーをこえ、世界中の人が気づかずに参加
 - ネットに参加している人の大多数は、PCやモバイルを使っていない人たちになる
- ・ Interaction, Fusion, Collaboration

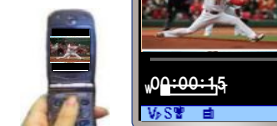
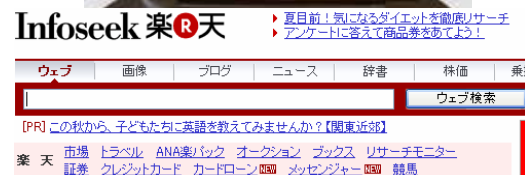


- Interaction, Fusion, Collaboration
- Fusion: 主にユーザーの無意識での変化
- 現実でもネットでもない、第三の存在に



第三の存在の登場

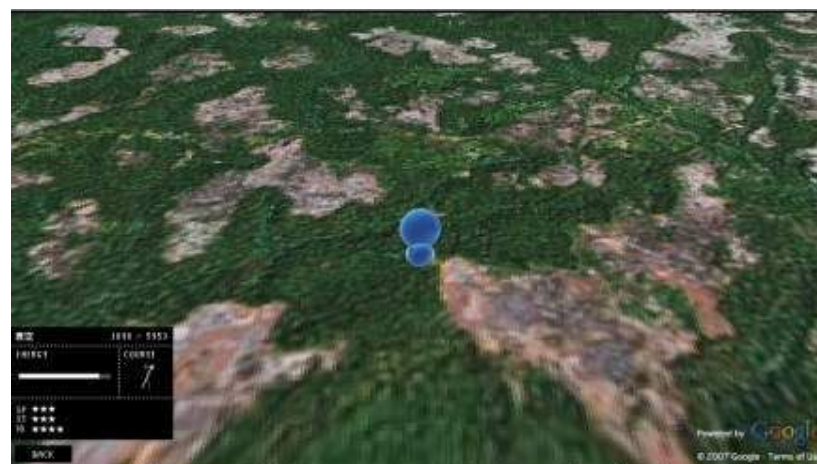
- View
 - パイロットは何を見ているのか？
- アイデンティティ
 - プリンター、MIXI
- 体験
 - 食事、観戦、電車男
- 住居、職場
- TVCM、ドラマ



THE WORLD / Blue Bird Journey – Benny K.



- Google Maps + Virtual Bird + Blog Parts



THE WORLD



- ・ 経済現象
 - － お金、ポイントシステム
- ・ 政治活動
 - － YouTube、SecondLife



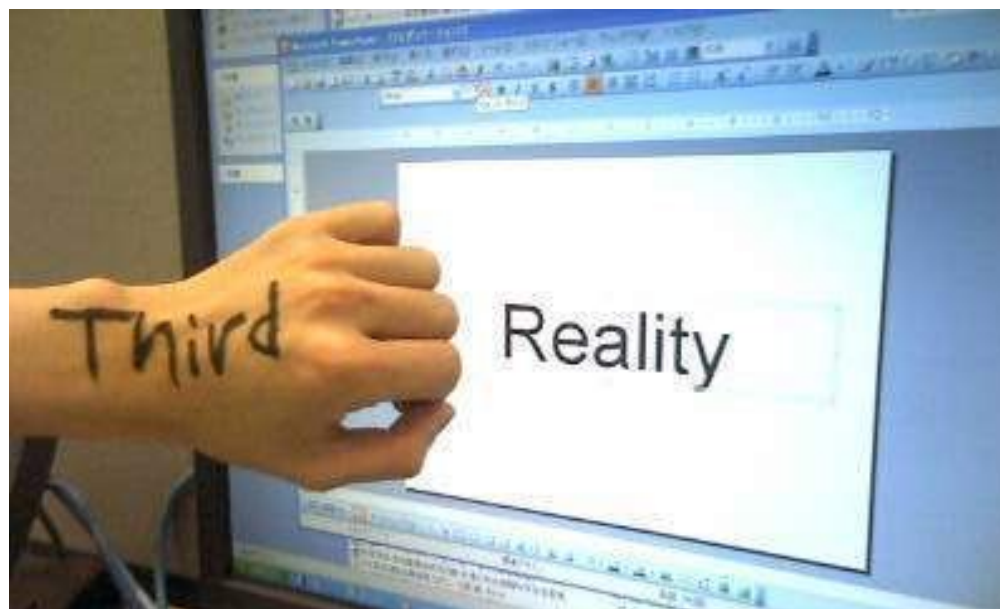
楽天スーパーポイントとは？



- ・ 創作活動
 - Machinema = Machine + Cinema
- ・ 知
 - IME
 - ・ ユーザーは弱体化しているのではなく、より多くの文字がかけられるようになっている。
 - Wikipedia



- ・ リアリティは作り変えられており、その中で三つ目の変化が
- ・ Collaboration : 従来の関係性の大きな変化



Interaction, Fusion, Collaboration

- ・ 断片化
 - コンテンツ
 - ・ YouTube, ケータイ小説
 - コミュニケーション
 - ・ ケータイ, Mixi 日記, Twitter
- ・ 再構成
 - パーツの提供
 - ・ ブログパーツ、WebAPI 公開
 - 全てはパーツとして利用される



- ・ ユーザーとユーザのリアリティを中心に、全ての関係性が、創造を協力する関係に変化
 - － 放送と視聴者
 - － 供給者と消費者
 - ・ 生産活動の激変
 - － アプリケーションとユーザー
 - ・ コンテキストとインタラクティブ
 - － 現実とネット



・ 双強化現象



楽^R天 × あなと、コンビニ。 FamilyMart **今なら 全品送料無料**

楽^R天ブックス@ファミマ受取便

楽^R天ブックスの全商品がファミリーマートで受取可能に!

ファミリーマート受取でこんなに便利!

受取は24時間いつでもOK! ・出勤前に ・会社・学校帰りに ※一部対応していない店舗もございます。	店頭で決済が可能に! ・店頭支払で簡単決済	プライバシーも安心! ・購入商品の中身はわかりません	代引き手数料0円がうれしい! ・手数料いらずでお得! ・今なら送料無料
--	---------------------------------	--------------------------------------	--

- ・ サービス提供者として、次のリアリティについて、考えていきましょう
 - － 個人のリアリティ、コミュニティ、社会
 - － カルチャー、ビジネス
- ・ **考えることこそがこれからの変化に備えるために重要**



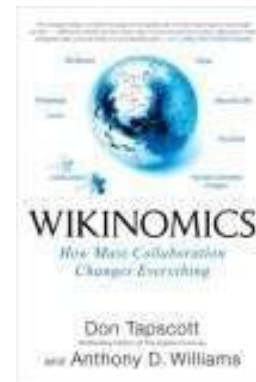
さて、どうする？

楽^R天



我々はどうすべきか？

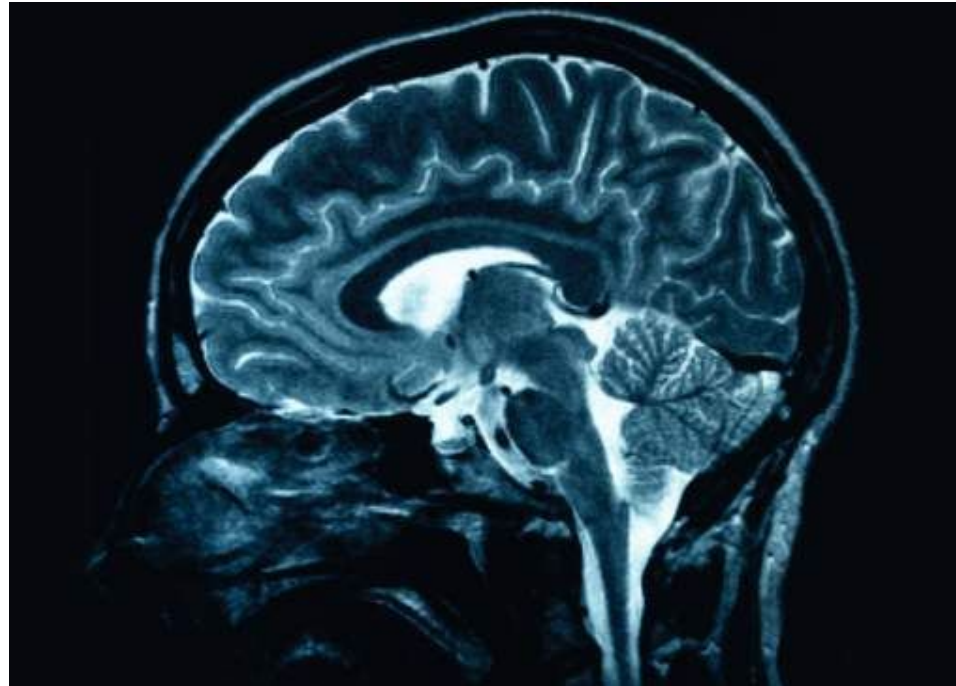
- ・ テクノロジーの変化をおいかける
 - デバイス・センサーへの対応
 - 自動化、コンテキスト基盤整備
 - アジャイルで、低コストに
- ・ ユーザーの変化をおいかける
 - Easy, Comfortable, Seamless
 - Parts provided
 - アクノリッジメント
 - セキュア・ベース
 - コミュニティ、ヒトケ
- ・ コラボレーションをおいかける
 - 双強化ビジネスモデル
 - ・ 第三の価値を生んでいるか？
 - シナジー
 - 楽天経済圏のオープン化
 - Wikinomics



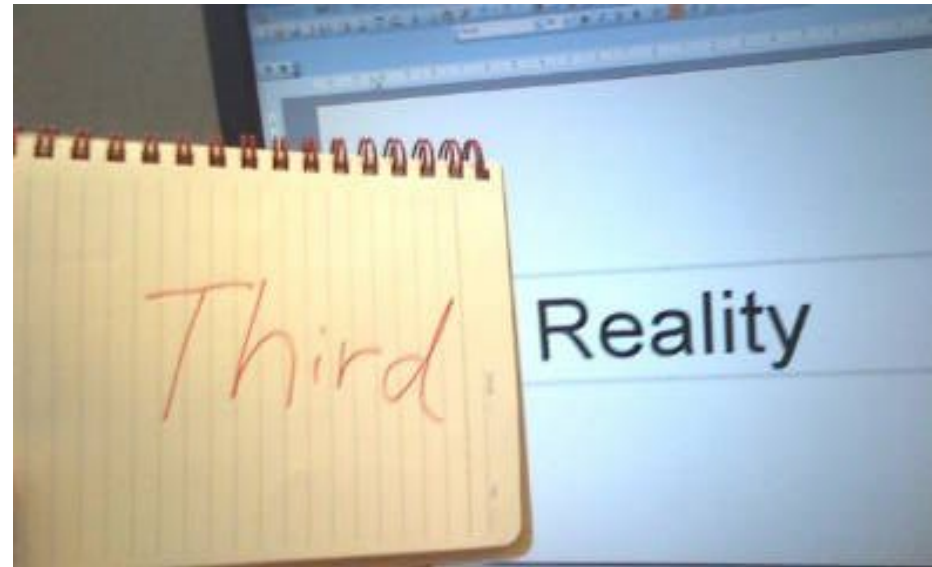
- ・ セキュリティ&プライバシー
 - 家族 vs ご主人
 - ジレット、ベネトン
 - フェデレーションモデルによる情報保護
 - ポイズニング、子供の命名
- ・ 権威
 - 確からしさ、ブランド
- ・ 教育
- ・ 健康



- ・ リアリティと脳の関係みたいなものも考察してます



We will meet...



Interaction, Fusion, Collaboration

- Do you have any questions or any comments?



(お問い合わせ先)

製作 楽天株式会社

〒106-6118 東京都港区六本木 6-10-1 六本木ヒルズ森タワー

楽天技術研究所

森 正弥 (masaya.mori@mail.rakuten.co.jp)

