

SONY

A view from a non-publishing industry

出版業海外からの見解

Publishing Business Group@TPAC 2019

Tatsuya Igarashi

R&D Center

Sony Corporation

A co-chair of Media Entertainment Interest Group

Copyright 2019 Sony Corporation

Similarities between Digital Publishing and Media Entertainment

デジタル出版とメディアエンターテインメントの類似点

1. Delivery 配信

- Package Media & Broadcasting Media -> Networked Media
パッケージメディアと放送メディアからネットワーク経由へ
- Download -> Streaming
ダウンロードからストリーミングへ

2. Players プレイヤー

- Dedicated hardware -> Generic software applications (e.g. mobile app)
専用機から汎用アプリケーション (e.g. モバイルアプリ)

3. Media メディア

- Conventional Media (Text, Audio, Video) -> Rich Media (e.g. Interactive, immersive)
従来メディア (文字、オーディオ、ビデオ) -> リッチメディア (e.g. インタラクティブ、イマーシブ)

共通のビジネス視点 Common Aspects on Business

1. Open Standard オープン標準

- W3C Standardization W3C標準化

- Open Platform targeting not only Web Browser but also WebView in Application Software
ブラウザだけでなくWebViewを使ったソフトをターゲットにしたプラットフォーム

2. Convergence on industries 産業の収束

- Common Technology and Distribution Platform 技術とプラットフォームの共通化

- Dominance by IT giants IT巨大企業による寡占化

3. New Business Model 新しいビジネスモデル

- Empowerment of Content Providers コンテンツプロバイダーの強化

- Direct2Consumer? ダイレクトコンシューマ?