

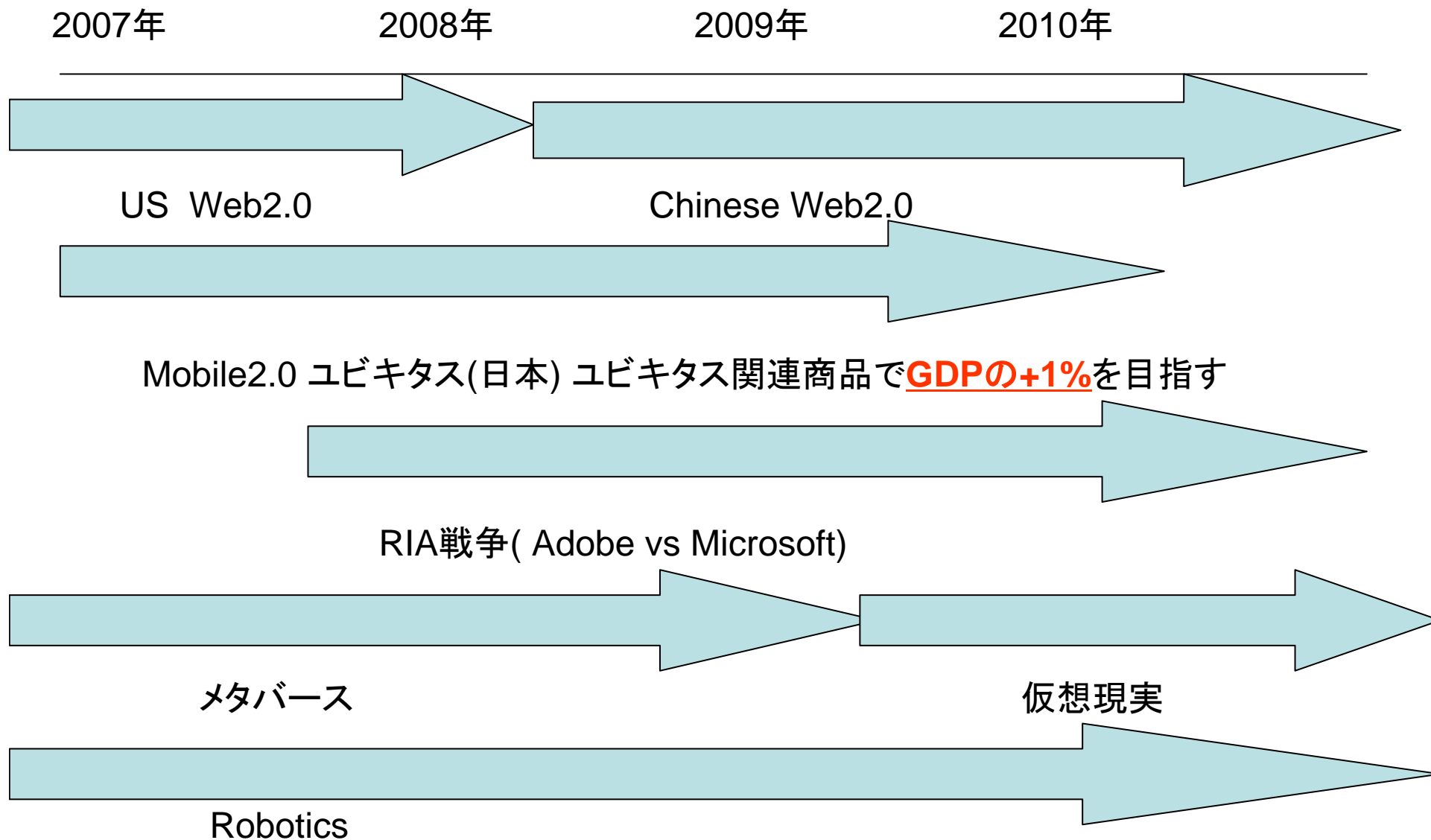
# インターネットのトレンド

Get Clue of the Information



GClue, Inc.

# 2007年以降のトレンド





# Web2.0

# Web2.0の流れ

---

## Alexの世界上位50傑のサイトの国別の数

米国 23

中国 10

日本 2 (Yahoo, Google)

UK 2

ロシア 2

フランス 1

ブラジル 1

ドイツ 2

チリ 1

エスパニア 1

ペルー 1



# Alexa TOP10

|    |                   |              |
|----|-------------------|--------------|
| 1  | Yahoo! (US)       | Media        |
| 2  | MSN (US)          | Media        |
| 3  | Google (US)       | Search Media |
| 4  | YouTube (US)      | Video Media  |
| 5  | Windows Live (US) | Search Media |
| 6  | Myspace (US)      | SNS          |
| 7  | Baidu.com (China) | Search Media |
| 8  | Orkut (US)        | SNS          |
| 9  | Wikipedia (US)    | Dictionary   |
| 10 | QQ (China)        | Messenger    |

# 米国で生まれたWeb2.0



# Web2.0企業への投資

---

- 年間 400社以上
- 3000億-5000億円が投資
- 現在、米国、中国、EUを中心に投資が活発化(日本は...)

# Web2.0企業のM&A

---

- MySpace
  - 5億8000万ドル(719億円)
- YouTube
  - 16億5000万ドル(2046億円)
- Last.fm
  - 2.8億ドル(347億円)
- Skype
  - 26億ドル(3224億円)





# 今年度M&Aされそうなサイト

---

1. FACEBOOK

<http://www.facebook.com/>

2. DIGG

<http://digg.com/>

3. TECHMEME

<http://www.techmeme.com/>

4. WIKIPEDIA

<http://www.wikipedia.org/>

5. ZILLOW

<http://www.zillow.com/>

6. TECHNORATI

<http://www.technorati.com/>

7. WORDPRESS

<http://wordpress.org/>

8. FEEDBURNER

<http://www.feedburner.com/fb/a/home>

9. 37SIGNAL

<http://www.37signals.com/>

10. RIYA

<http://www.riya.com/>

# 中国 Web2.0

- Baidu
  - 中国ではGoogleを圧倒する検索エンジン
- YCha
  - Mobile向け検索エンジンのトップシェア
- QQ
  - 圧倒的人気のメッセンジャー

各都市に3000人程度が集うインキュベーションオフィスが存在  
中国のITベンチャーはM&Aを積極的に展開  
大学が投資家になり、大学発ベンチャーを育成しIPO

**シリコンバレーの次世代版**

# 日本

---

- Web2.0関連会社
  - 数十社程度しか存在しない
  - MIXIは例外
  - はてな、右脳などなど
  - 世界と勝負できる会社が現れるのか....

# Mobile 2.0 & ユビキタス

# Mobile 2.0

---

- 日本の携帯サービスは、ガラパゴス諸島



独自の進化経路をたどり、海外とは交わらない

日本の携帯は、ユニークであり、魅力的であり、面白い



# Mobile2.0の可能性

---

- Web2.0のトレンド + RIAのトレンド =  
Mobile2.0

# Mobile2.0なサービス

---

- モバゲー
  - 500万人突破
- 顔チェック
  - Yahooの検索数がモバゲーを抜く
- YChia
  - 中国からきた携帯検索エンジン

# 海外のモバイルは？

---

- JAMDAT(携帯ゲーム開発会社)
  - EAに700億円で買収される
- Gameloft(フランスの携帯ゲーム会社)
  - 従業員 2500人, 売上げ100億円超



# ユビキタス

---

- 日本のユビキタスは、世界でも通用

## 日本企業の生み出したヒット商品

Wii  
DS  
PS3  
カーナビ  
など

## 米国企業が生み出したヒット商品

iPod  
iPhone  
など

ユビキタス社会到来 GDP 3.16%(2010年)

ユビキタス社会未到来 GDP 2.09%(2010年)

実質GDP成長率が1%程度引き上げられると予測している。



# ユビキタスサービス

---

- ユビキタスは、サービスオリエンテッド

だれでも

どこでも

いつでも

簡単に

サービスを利用できる。

人間は、ユビキタスによる第6感によりあらたな進化を始める。

# RIA戦争

# RIA戦争

- 2007年、あらたな覇権を巡る争いが始まる



## Adobe VS Microsoft

# RIAとは

---

リッチインターネットアプリケーション

出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』

移動: ナビゲーション, 検索

リッチインターネットアプリケーション (Rich Internet Application、RIA) は、ウェブブラウザなどのクライアントの機能を活かした、柔軟なインターフェースをもつウェブアプリケーションのこと。従来のDHTMLやFlashなどの新しい技術が含まれる総称的な概念である。

# RIAによりできること

---

- Microsoft Officeが、Webで使えるようになる
  - Google Docs, Google SpleadSheet
- PhotoshopやIllustratorがWebで使えるようになる
- オンラインゲームがWebで使えるようになる

つまり、Desktopアプリケーションとwebアプリケーションが同じ感じになる!



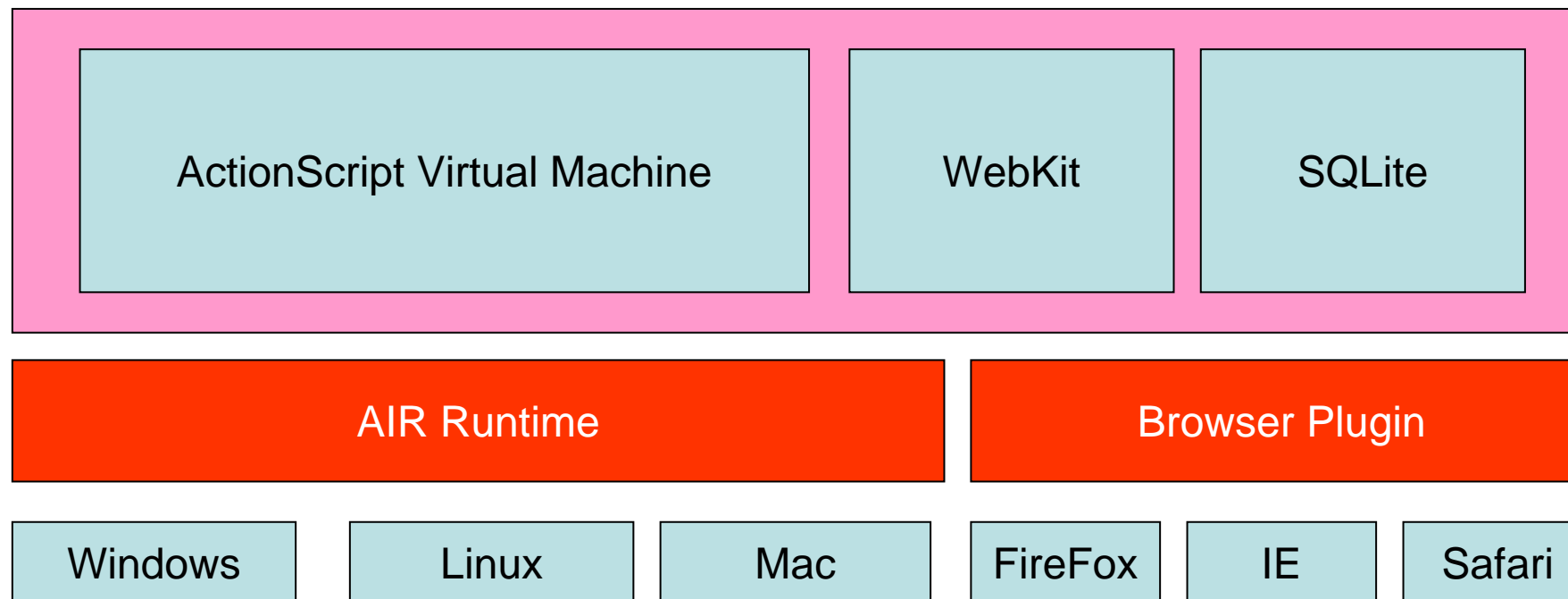
# RIAの代表的なフレームワーク

---

- Adobe AIR
- Microsoft SilverLight
- SUN JavaFX
- AJAX

# Adobe AIR

Action Script3.0で記述されたAIRコンテンツ







# Adobe AIRの祭典

---

- MAX(US)
  - 2007年9月30日(日)から 2007年10月3日(水)
- MAX(Europe)
  - 2007年10月15日(月)から 2007年10月18日(木)
- MAX(Japan)
  - 2007年11月1日(木)から 2007年11月2日(金)

# メタバース

# Second Life

- Second Lifeブーム



|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| Total Residents:     | 7,823,122            |
| Online Now:          | 31,560               |
| US\$ Spent Last 24h: | \$2,008,773(2億5000万) |

# Second Life

---

- 創造物の著作権は作成者(画期的)
- 創造物を売買できる
- 売買したお金を現金に換金できる(画期的)

# Second Life

---

- Second Lifeで儲かるコンテンツ
  - エロコンテンツ
  - 土地の売買
- マニアックなユーザが集うマニアック空間
  - 一般ユーザが集まるレベルまで到達するかどうか？が今後のポイント

# メタバースの今後

---

- メタバースはUser Interfaceの進化
  - 今までの2DでWebなU/Iから、3DでリアルなU/Iに進化
- 最終的には、擬似現実な3D空間が目標
- 米国の軍事技術を融合して、脳にダイレクトに仮想空間情報を送れば、現実か仮想か人間の頭が認識できないレベルになる可能性も(まさにMATRIXの世界)

# Robotics

# Robot大国日本

---

- 日本はRobot大国
  - アイボ
    - Sony
  - アシモ
    - Honda
  - ラジコン系ロボット
    - 多数の会社
  - 工場制御系ロボット
    - ファナック



# Robotの可能性

---

- エンターテインメントロボット
  - 遊び相手、コミュニケーションツール
- 受付・掃除等の軽作業ロボット
  - 大規模店の受付、会社の掃除
- 軍事ロボット
  - 米国、中国、スウェーデン
- 工場制御ロボット
  - 工場のロボット化、各工場の系作業員は近年激減

# 今後の日本

# 今後の各技術

- Web2.0
  - 日本は3年程度の遅れ。今後の遅れを取り返せるかは、若いエンジニアのイノベーションにかかっている
- Mobile2.0
  - 今後の3年は、日本がガラパゴスから外界に進出できるかがキーになる。携帯サービスは、独自の進化を遂げるが、海外進出が失敗されれば、外来種が一斉に支配する可能性も。
- ユビキタス
  - 2010年までは、日本が世界を牽引。新サービスは、日本の企業から生まれるか、Appleから生まれる。
- RIA戦争
  - Microsoft vs Adobeの戦争が開始。勝者はWebやITの今後の5年を支配。かつてのSUNのJavaが現れたようなときと同じ展開が予想される。
- メタバース
  - Second Lifeのような仮想現実空間が進化。最終的には、脳との融合によりMATRIXの世界へ。
- Robotics
  - Roboticsは日本の独断場。現在は、3年日本が先行している。先行者のメリットをいかし、新サービスを構築できれば、世界市場の可能性も。