

BBA2009年度活動レポート



第五回研究会「政府のICTビジョンと中国のモバイル・ブロードバンドビジネス最新事情」

野村総合研究所 上級コンサルタント 北 俊一 氏

講演「第三世代携帯電話が本格スタートした中国のモバイルビジネス最新事情」

総務省情報通信国際戦略局 情報通信政策課長 谷脇 康彦 氏

講演「スマート・ユビキタスネット社会実現戦略」

総務省の通信プラットフォームに関する最新政策課題と、3Gサービスが始動した中国の携帯電話ビジネス事情に関するシンクタンク分析から政府施策によるプラットフォームオープン化の動向と、携帯電話メーカー、販売店の国際展開の可能性を探った。

第六回研究会「世界のモバイル・ブロードバンドサービスの最新事情」

香港在住携帯電話研究者/ジャーナリスト 山根 康宏 氏

講演「第三世代携帯電話が本格スタートした中国から見た世界の通信サービス動向」 ITジャーナリスト

東京大学大学院 学際情報学府 趙 章恩 氏

講演「韓国の最新モバイル・ブロードバンド事情」

世界のモバイル・ブロードバンドサービスの最新事情として中国、韓国を取り上げた。中国においては携帯電話メーカー、コンテンツの潜在能力の高さを、また、韓国においては日本と共通の課題を持ちながらも逆の進化をたどる韓国の最新事情をレポートし、国際化の中で、日本市場が持つ今後の危機感を明らかにした。

第七回研究会「世界のスマートフォンおよびコンテンツ流通最新事情」

ジャーナリスト 石川 温 氏

講演「世界のスマートフォン最新動向」

株式会社インターアローズ 代表取締役 男澤 洋二 氏

講演「世界のモバイルハードウェアの動向とコンテンツ利用の潮流」

一斉に発表されたアンドロイド携帯などのスマートフォンに焦点を当て、ジャーナリストによるスマートフォン端末最新事情と、海外コンテンツマーケットを豊富なデータにより解説し、今後のスマートフォンの進化と日本市場への投入に加え、海外のスマートフォンに向けた日本のコンテンツ展開の可能性を明らかにした。



デジタル・ディバイド解消WG

BBA特別セミナー「遠隔医療分野へのICT活用最新事情」を開催(1/22)。総務省、日本遠隔医療学会、沖縄遠隔医療推進協議会、社団法人地域医療振興協会の後援、財団法人全国地域情報化推進協議会協賛のもと、沖縄離島の遠隔医療活用事例を取り上げ、条件不利地域のブロードバンド活用の有効性と今後の課題を通信事業者、医療関係者、関連メーカー、サービスサプライヤーと共有した。

2010年度賀詞交歓会開催(1/13)

二十数名の国会議員を招き、BBA新春賀詞交歓会を開催した。孫代表理事、国会議員のスピーチに関連しTwitter、Ustreamなどの活用と政治におけるコミュニケーションのあり方がメディア等で報道された。



ゲーム&コミュニティサービスWG

第一回「コミュニティ・プラットフォームがもたらすパラダイムシフト」

株式会社エンターズフィア 代表取締役 岡本 基 氏

講演「コミュニティで今、何が起きているか」

株式会社Any 代表取締役CEO 畑野 仁一 氏

講演「ソーシャル アプリケーション プロバイダー、Anyが目指すアバター戦略」
 コミュニティサービスとゲームの関係、アバターサービスにみるプラットフォームを選ばないサービスなど、これらのサービスで起きている新しい事象を取り上げた。

第二回「日本で育つ 新しいコミュニティの魅力」～ネット・コミュニティの今

情報環境研究者 株式会社日本技芸リサーチャー 濱野 智史 氏

講演「エスノグラフィ的な調査からみる日本のネットユーザー特性」

チームラボ株式会社 代表取締役社長 猪子 寿之 氏

講演「インターフェイスデザインとコミュニティの関係性」

ゲームや動画、コンテンツの垣根を越えたコンテンツデザインとコミュニティの関係性を、リサーチャーとマルチに活動するベンチャー経営者の視点で明らかにした。

第三回「ソーシャルアプリ市場の成長と、その可能性」

ロックユアアジア株式会社 執行役員COO 渡邊 廣明 氏

講演「ロックユアアジア。ソーシャルアプリのグローバル展開と、国内最新事例」

ONE-UP株式会社 代表取締役社長 椎葉 忠志 氏

講演「オンラインゲームとしてのソーシャルアプリ開発と運営」

mixiのオープン化とともに、急速にユーザーを拡大し、ここへの新規参入が活発なソーシャルアプリビジネスについて、国際展開している企業とゲーム産業からの参入者の視点で、ビジネスの構造と今後の動向を明らかにした。



OGC 2010

Online Game & Community service conference



基調講演 (株)ミクシィ 代表取締役社長 笠原健治氏

講演企業 (株)サイバーエージェント、(株)ディー・エヌ・エー、(株)デジタルガレージ Twitterカンパニー、(株)ニワンゴ、(株)ベクター、(株)日本技芸、(株)エンターズフィア、zoom(株)、成蹊大学、国際ゲーム開発者協会日本、(株)シグナルトーク、(株)ライブドア、(株)インテック・ネットコア、(株)ビットアイル、(株)ISA O、(株)ゲームポット、(株)ゲームオン、(株)コーエー

特定非営利活動法人日本データセンター協会

IPv6普及・高度化推進協議会

(社)日本オンラインゲーム協会

OGC2010

本年度で6回目となるOGC2010(オンラインゲーム&コミュニティサービスカンファレンス)は「OPEN・GENERATE・CONTENTS」をキーワードに、SNSのオープン化によるゲームとコミュニティサービスの融合で盛り上がりを見せるコンテンツ産業の最新事情を、基調講演(ミクシィ代表取締役 笠原健治氏)と2トラック15セッションの構成で展開した。オープンなネットワーク環境がもたらすゲームとコミュニティサービスの潮流にスポットを当てたカンファレンスを開催。6社の協賛企業展示と有料来場者250名その他メディア関係者合わせ400名を動員。



お問い合わせ先