

電通PRが選ぶ

これから予測

2019年版

エンターテインメント/
ゲーミフィケーション/
医療&ビューティー

DENTSU
PUBLIC
RELATIONS

平成から令和へと時代が変わり、2019年も残りわずか。

世界的ビッグイベントが開催される2020年を目前に控えた2019年は、数々の新たな潮流が生まれています

電通PRのアンテナ力とリサーチ力を駆使し、独自の視点から

電通PRが選ぶ これから予測 2019年版

を作成しました。

今回は

「エンターテインメント」

「ゲーミフィケーション」

「医療&ビューティー」編です。

これから世の中で起こるさまざまなビジネスやテクノロジーを、エキスパートとともに先読みしていきます。

電通パブリックリレーションズ | これから予測 2019年版 編集チーム



細田 知美
TOMOMI
HOSODA
ビジネス開発局



柏木 政彦
MASAHIKO
KASHIWAGI
情報流通デザイン局



渡邊 悠紀
YUKI
WATANABE
情報流通デザイン局



小倉 真由子
MAYUKO
OGURA
情報流通デザイン局



中沢 麻衣
MAI
NAKAZAWA
情報流通デザイン局

時間も常識も変わる

超未来型エンタメ、産業革命と文明開化

AI技術を使い、リアルタイムにチケットの価格を変動させる「ダイナミックプライシング」が、エンタメ業界に変革を起こす可能性がある。さらに、ユーザーの過去履歴を解析して、パーソナルなリコメンドがなされ、私たちは「賢く見る権利」を得ることができるようになるだろう。

一方で、来春に5Gの商用サービスが開始されれば、VR・ARにより、競技場やコンサート会場に行かなくても、特等席での最高の臨場感を得られるかもしれない。そして、バーチャルが日常になっていくほど、リアルの価値も高まるだろう。

テクノロジーが進歩するにつれ、人は知性を生かして、本来すべきことに集中できるようになる。

限りある時間のなかで、人が「幸せ」と感じる過ごし方について今後さらに関心が高まるだろう



EXPERT INSIGHTS

完全没入できる世界で遊ぶことは、
もはや、夢でなく近未来

古田 大輔 | DAISUKE FURUTA

編集者（前 Buzz Feed Japan編集長）



昨年公開された米国のSF映画「レディ・プレイヤー1」を見て、懐かしさを感じた。10年前に公開された日本のアニメ映画「サマーウォーズ」と設定が似ていたからだ。

2つの映画が描いた近未来はこうだ。人々は仮想空間の中で遊び、出会い、生活する。リアル世界での暮らしを忘れるほどに。前者はゲームの創造者が死んだ後も、その分身が絶対的な存在として生き続け、後者は暴走したAIがその世界をコントロールしようとする。

現時点の技術では、そこまでの仮想空間は作れない。だが、その方向に少しずつ、しかも加速して向かっているようだ。

今年3月にGoogleが発表し、11月にローンチするStadiaがその未来の一端を示す。

ゲームストリーミングサービスのStadiaは、遊ぶのにゲーム機を必要としない。

細かい説明は省くが、Google側のシステムで全てが処理され、ユーザーはリンクを踏むだけで、いつでもどこでもゲームの世界に行ける。Googleの強力なテクノロジーは高度な画像処理だけでなく、登場人物やストーリーの造形にまで活用されていくそうだ。VRを使えば、そこは360度広がる仮想世界だ。

発表の場では「ゲームはいずれ、完全に没入できる世界で遊ばれるだろう」という言葉も飛び出した。

それはもう、夢物語じゃない。10年前から予想されていた、近未来だ。

ゲーミフィケーションな未来 デジタルセントリックワールド

人を夢中にさせるゲーム。ゲーミフィケーションは、この技術をゲーム以外に応用し関与（エンゲージメント）や確約（コミットメント）を高める。

その拡大の分野は、教育、サービス・マーケティング、医療まで多彩だ。

2020年度からデジタル教科書の導入がスタートするが、これがきっかけとなり、教育現場でのゲームへの偏見が解かれるかもしれない。

医療の現場では、スマホのアプリやVRを活用した治療が注目されている。

今後ゲーミフィケーションを活用したデジタル療法が、医師の処方を通じて患者に提供され、保険が適用されるようになるかもしれない。

2025年以降には、文化や民族や常識の違いなどを吸収した大規模な基盤が構築され、数千万人規模のユーザーが、地球規模の社会問題をゲーミフィケーション的アプローチで協調的にポジティブな方向で解決していく時代が訪れる可能性すらある。



EXPERT INSIGHTS

ゲーミフィケーションは 「自分ごと化」を劇的に高める技術

岩佐 文夫 | FUMIO IWASA

編集者（前 Harvard Business Review 編集長）



2011年にガートナーが「注目すべきテクノロジー」として取り上げて以降、ゲーミフィケーションは揺籃（ようらん）期を抜け実装期へと動き出した。加速する動きの主役は2つある。

一つはゲーム業界が培ってきたゲームデザインのノウハウである。それは、人を行動へと誘い、習慣化させるほどまでの継続させる仕組み、そして人を動機付けるデザイン要素だ。二つ目はこれらのノウハウの力を拡張させたテクノロジーである。センサー技術によりフィードバック効果とプレイ状況の可視化を実現したことで、人を夢中にさせる力はさらに強くなった。

つまりゲーミフィケーションは、エンターテインメントの技術を超え、「自分ごと化」を劇的に高める技術として注目されるのだ。

今日、これらの技術の上に、VRやARが積み上がった。圧倒的な没入感を提供するこれらの技術は、疑似体験を限りなくリアルな知覚に近づける。「百聞は一見にしかず」とは、学ぶことと体験することの差の大きさを表しているが、ARやVRがもたらす没入感、人間の経験による知覚を大幅に更新する、いわば「経験革命」である。

疑似的な経験の質を変える技術の登場に伴い、ゲーミフィケーションは座学や対面を大きく超えた学習効果が可能であり、教育現場はもとより精神疾患の治療現場でも使われている。

ゲームの中毒性にARなどの没入感が加わると社会的な不安も浮き上がる可能性もある。そのため、現在AI倫理が構築されようとしていると同様に、ゲーミフィケーション倫理の構築も必要とされる。

新しい技術はコンセンサスの変革も伴って社会に変革をもたらす。

富裕層ほど、より長く・美しく生きる？！ 人生100年時代の予測自分ケア

テクノロジーの進化で、美と健康そして寿命までもが、お金で手に入る時代がすでにやって来ている。

消費者向け電子製品の展示会CESでは、世界のIT企業各社がこぞって鏡×IoTによるスマートミラーを発表。鏡を通じて情報を得たり誰かとつながる、自分の肌状態を知りケアできる。そんな時代がやって来ることを予兆させた。

厚生労働省と経済産業省合同によるワーキンググループの報告では、これからは予兆の検知や予防など、介入の場所やタイミングを広げるものが増加すると予測され、AIの活用で、日常生活データの分析から異常検知、特定疾病の兆候の検知が可能になってきているという。

今後、人生100年時代の到来と同時に、富裕層ほど”より美しく生きる”ことに執着し、ウェルビーイング格差社会が生まれるだろう。

