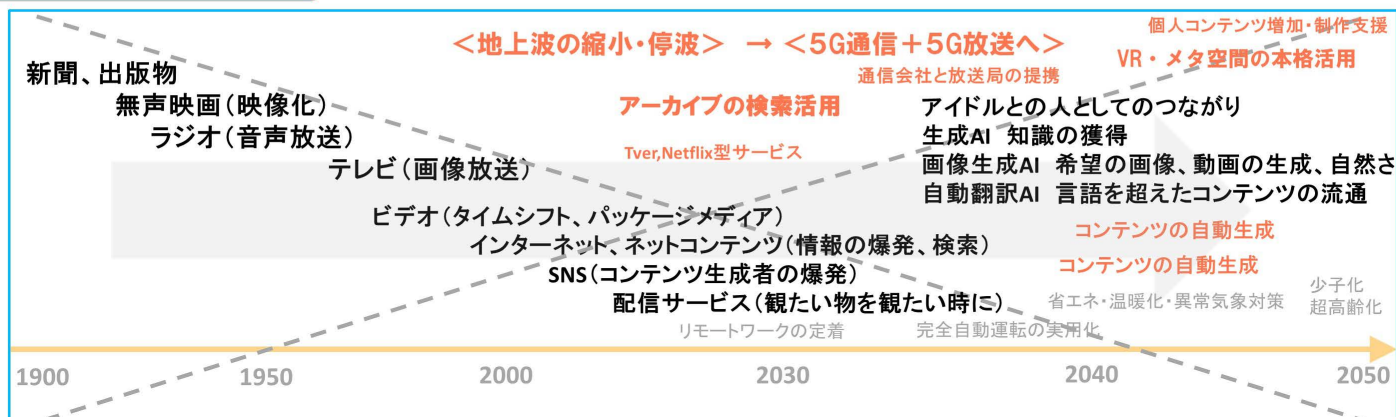


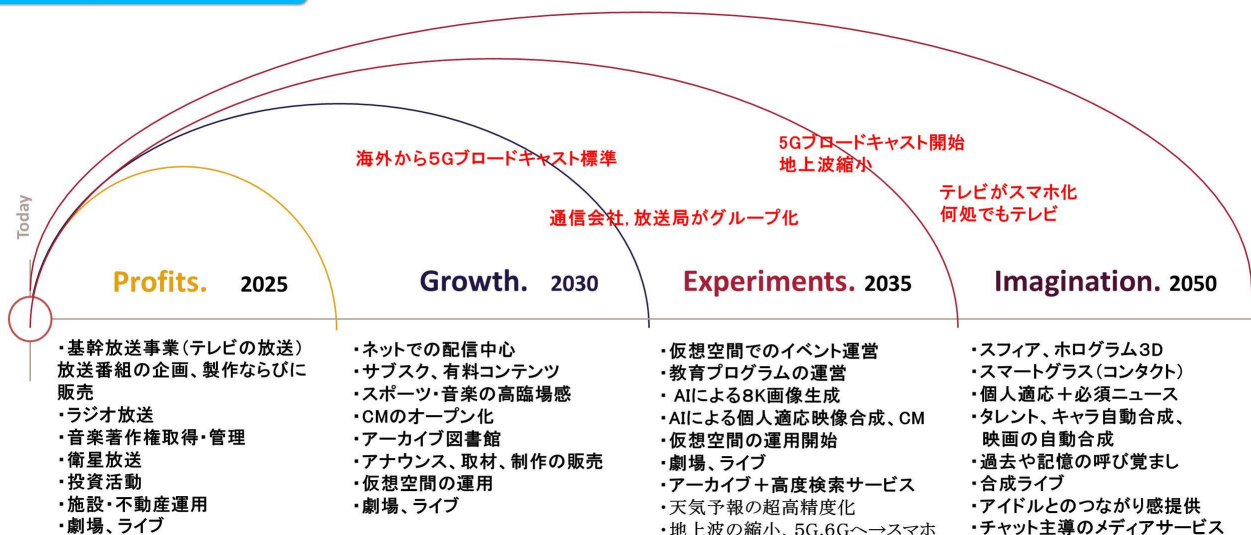
テレビ放送の未来 — z世代のためのz世代による視聴者の拡大戦略

① トrend予測

～ 限りないメディアへの要望の変化～

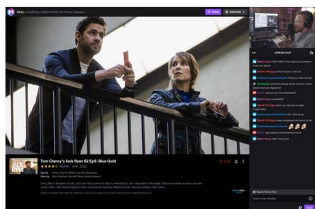


② 2050に向けたシナリオ



③ Z世代に向けた番組宣伝戦略

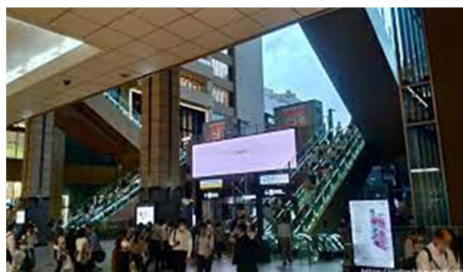
Z世代に対する番宣の新しい取り組みとして
Watch Partyをネットで同時に実施



- ・実施するプラットフォームはYouTubeなど
- ・インフルエンサーによる配信
- ・先行ネット配信で視聴者の確保

画像引用: <https://news.jai.com/blog/jp/cameras-for-sports-imaging-machine-vision-cameras-get-in-the-game>

SNSで時間指定された番宣画像をスクリーン広告で表示。
画面のQRコードでスマホにメッセージを送り拡散を狙う。



組み合わせ

あなたにピッタリな番組は?

診断ページを宣伝

番組診断
ページを
作成

結果を
SNSに
投稿

視聴者
獲得

Tiktok, LINE, X, Insta, ツイッターなどの発信強化

LINEでの使用例)

- ・番組終了後の集合写真などを限定配布
- ・バイト、就活情報などを限定配布
- ・おすすめ番組診断
番組情報も同時に配信

「メディアの時代」から「コンテンツの時代」へ

「ジャンルごとに、メディアデバイスにコンテンツが依存し、コンテンツにアクセスする手法が1対1対応の時代」から「いつでも、どこでも、どんな種類のコンテンツもアクセスする手法が一元的に集約された時代」



コンテンツ自体の競争力が試される時代

先端デジタル技術を上手く利用することがコンテンツ産業の生き残りには不可欠

TV内臓しちゃえ！

男9人が現代の技術をめっちゃ駆使し思いついたのが
VRを使い臨場感を味わえる体験型VR



VRでは3Dおよび360度の視覚的な効果で没入感のある視聴体験の提供、現場にいなくても自宅や野外でもイベントやライブ放送にリアルタイムで参加できるメリットがある



テレビ局は、番組制作技術・最新映像技術・
ライブ放映技術などの強みを駆使し、
臨場感・圧迫感・躍動感
を脳が震えるまで体験させるコンテンツを制作・配信

スポーツ・音楽・文化・映画・教育・対話・ニュースをVRに全て詰め込み**日常に手軽に**「やっぱ時代はVRで見るTVでしょ」を浸透させたい



話し合いの中では、ゴールの最後まで分からないレースなどが主に盛り上がった！



VRの近未来

今はVRが浸透していないが、数年経てばVRが身近なものになる
VRゴーグルは重さもあり、ネックなので当面は眼鏡タイプ



眼鏡等がなくても3DTVからセンサーが出て人の動きを読み込み、VRの世界を体験可

スポーツだけでなく**幅広い分野での活用方法**を実現できる可能性を秘めている

教育とトレーニング

教育やトレーニング分野に革命をもたらす可能性があり、よりインタラクティブで没入型の**教育コンテンツ**を開発し、学生や職場でのトレーニングを行う

エンターテインメントとアート

VRはエンターテインメント業界とアート分野に革命をもたらしたがさらなる**創造的なコンテンツや体験**を提供するために継続的な投資と研究が必要になる
バーチャルコンサートやアートギャラリーなどが挙げられる

バーチャルトラベル

VRを用いて世界中を旅行する経験を提供し、観光業に新たな可能性をもたらす
環境への負荷を減少させつつ、**リアルな旅行体験**を提供できる

飛行機移動による**二酸化炭素**など**大気汚染有害物質**の排出量の削減^①

楽にそして便利に

TV局は誰もが必要な存在になるため、VRコンテンツ供給の地位を固める