

おかげさまで新年を迎えることが出来そうです。

拝復。

寒さが日を迫うごとに厳しくなって来ました。気象庁の長期予報によると今年の冬は「厳しい」そうです。最近、信頼度が非常に低い長期予報ですが、この予報は当たってほしい。四季それぞれがそれらしくある、ということが重要です。やはり雪はある程度降ってくれないと翌年の渇水問題に直面します。今年は秋が短かったですね（花粉症の私には最もいい季節なのですが）(T_T)。

前号で「サブプライム」問題は打ち止め、と言いましたがその後大きな変化がありましたのでちょっと



だけ。ブッシュ大統領は「サブプライム」の金利変更の時期を5年後に延ばす、と言う発表をしました。行政府として始めて取った施策です。ただこの政策は単純に問題を先送りしているだけと言うことはすぐに分かります。もう一つは、ちゃんと返済できるかどうかの審査が非常に厳しいので120万人の対象者のうち救済されるのは1/4の30万人程度。つまり優良借り手への延命策であり、それ以外の低所得者は対象になりません。つまりこの施策は「サブプライムローン」問題を解決するものではありません。さらに前号で指摘した銀行の簿外投資ファンド(SGI)が表面化し始めました(12月11日放映クローズアップ現代)。←サブプライム問題では頑張っている番組です

UBSが1兆円を超える損失を計上しましたが、これはまさにSGIそのものです。本来簿外なので救済する義務はないのですが、信用を反故にすることは出来ません。サブプライム最大の山場は2008年です。

前置きが長くなりました。今回のテーマは「深化するケータイ文化」です。深化と書きましたが、これは誤植ではありません。ケータイは今やPC世代のあずかり知らぬところで深く新しい文化を作りつつあります。静かに増殖をしていたこの文化は巨大です。ここ数日携帯電話とにらめっこで様々なこ

とを試しました。これはPC世代の私には不思議で不可解な世界でした。十分な理解をしているとは言えないのですが、掘り下げてみます。まず、以下の言葉のうちいくつご存知ですか？

「ケータイ小説」 「プロフ」 「パネェ画」 「メーリス」 「モバゲー」

私は「ケータイ小説」と「モバゲー」は分かりましたが、「プロフ」は怪しく、他の二つについては全

(パネェ画については<http://panee.1gazo.net/index.html>をご参照ください)

く分かりませんでした。「パネェ画」半端じゃないものらしいです。→こいつらしい(笑)。





←こんなので本が読めるのか？(T_T)


「ケータイ小説」今、ニュース等で評判ですね。読んで見たことありますか？私は今回チャレンジをしました。何を讀んだのかは伏せますが、**疲れ**ました。横書き、改行が多い、ほとんど一人称の文章、甘ったるい恋愛……。これが小説か？私には**女子高生の妄想日記**としか思えませんでした。2003年にYoshiさんの書いた「Deep Love」は**息子から借りて読み**ましたが、これも横書き小説で高校生の中で大ヒット、という現象面だけを見れば「ケータイ小説」と同じですが、内容は全く違います。比べるのも失礼なくらいに（笑）。ただ、問題は現実的に「ケータイ小説」は中高校生を中心に大ヒットを連発しており、**本が売れない時代**にあって、**部数だけを見れば立派なベストセラー**です。稚拙であろうが、中身がなかろうが、売れていることに、意味があります。もともとは全てケータイを通じて読まれていたものです。横書き、改行が多い、等の文章の特徴はケータイ画面の大きさの制約によるものでした。作者の年齢については不詳なのですが、恐らく**20代前半までの「ケータイ世代」**ではないかと推


測します。しかしこれを**小説だと思って育つ連中が社会人になるかと思うと**暗澹たる思いが（笑）



(NL001号でi-modeが始まった1999年当時に高校生以下の世代をケータイ世代と位置づけました)

では、**ケータイ小説を携帯電話で読むにはどうしたら良いのか？**分かりませんでした(T_T)。答えは「モ


バゲー」の中にありました？？（@@）？？「モバゲー」ご存知ですか？**DeNA**（南場智子社長）の主催する、**無料ゲームサイト**です。この会員数が11月末現在**800万人**、月間のページビューは**138億！！**私も半年ほど前に「会員500万人突破」というプレス・リリースを読んで入会はしておりました。ただ、単純に無料ゲームをやる場所と考えていました。ところが今回、サイトを良く調べ

てみると。メニューは「無料ゲーム」「ケータイ小説」「着うた」「デコメール」「動画」「占い」「友達検索」「日記」と言ったケータイ特有のコンテンツに加えて「ニュース」「天気」「ショッピング」「オークション」**SNS**などと言った、PCポータルにも匹敵するようなメニューがところ狭し（本当に狭い）（笑）とばかりに並んでいます。ケータイポータルがいつの間にか誕生していました。ここで読める「ケータイ小説」の数は**330,945作品**！です。って、どんだけえ〜〜！（笑）。

もちろん「ケータイ小説」を読む方法がこれ一つではありません。確かなことは言えませんが、多分ここが最大規模でしょう。問題は**これだけ大きな文化がPC世代にとってはほとんど見えていない**、という

ことです。ケータイ世代にとってポータルとはヤフーで



でもないのです。知らなかった。ケータイ世代とPC世代の間に「深くて暗い川がある〜♪」

様です(T_T)。多分お互いがお互いに興味を持ってないんですね。

ケータイ世代を「i-mode が始まった年に高校生以下の年代であったもの」と定義します。この世代が最



初に手にした情報端末は「**携帯電話**」でした。彼らにとっては画面が小さいとか、入力がしにくいか、回線速度が遅い、と言う感覚がありません。ある高校生は PC のキーボードを見て「あんなにたくさんボタンがあったら覚えるのに大変」と答えたそうです。彼らにとって PC は大きくて、重くて、立ち上がるのが遅くて、操作が面倒な機械に見えています。デフォルトは携帯電話。最近「**24 時間 30 センチ**」という言葉が発明されました。朝はケータイの目覚ましで起き、メールをチェックして、電車の中ではケータイ小説を読み、学校に着いたらこっそりメールをやり取りし、昼休みにはオンラインゲーム、帰道では GPS を使ってお気に入りの店を探し、家ではテレビを見ながら気になる新商品を速攻検索。就寝前には友達とメールをやり取り、テレビを見ることも出来ます。ケータイを最も使う時間帯は就寝前の 3 時間。ケータイはもはや生活の一部ではなく、**彼らの臓器の一つ**です。なければ生きていけない。パスワードロックをかければ自分のことを知る一番の親友。

なぜここまでケータイサイトは巨大化したのか。もっとも大きな影響を持ったのは携帯電話会社の料金プラン、**パケット定額制**でした。これによってケータイは電話器ではなく携帯端末として飛躍的な活躍をするフィールドを得ることが出来ました。よしあしに関わらず au の「**ダブル定額**」は日本の文化に多大な影響を及ぼしたこととなります。二番目の要因としては、PC を知らない中高校生から圧倒的な支持をされたことだと考えています。いつでもどこでも使える自分だけのネット環境、これこそが携帯電話がケータイへと進化した最大の要因でした。家族のうるさい視線から逃れ、自分だけの世界を簡単に構築させてくれる、これこそがケータイの本質でした。

彼らケータイ世代がこれまで注目されてこなかった理由は、**経済力のなさに**一因があると考えています。消費の主役ではなく、使える金額も多くない。しかし、1999 年、i-mode 元年に高校一年生だった連中が大学を卒業して**社会人デビューを図るのが 2008 年**です。いよいよ、消費者としてマー

あなたの会社にも来年の 4 月に入ってきますよ (笑) →



ケットに登場します。まだ影響力は小さいですが、これから**どんどんマーケットイン**して来ます。彼らにどうしてアプローチしたらいいのか。これまでの方法論とは別のモノが求められるに違いないと確信しています。とても紙数が足りません、ケータイで何が起きているのか、中身は次回。

次回はお正月に。テーマは「続ケータイ」です。

株式会社アール・リサーチ 〒271-0051 千葉県松戸市馬橋 1896-1 ヴィレッジ K・I 馬橋 3 F

Tel 047-342-3181 mobile 090-7428-8999 mail : ryubon@kkd.biglobe.ne.jp

(配信を希望されない方は上記メールアドレスまでご連絡をお願いします)