

スマートTVにおける Microsoft、Google、Appleの競争

Appleによるテレビデバイス市場への参入が大きな話題になっている。Appleは2007年にApple TVの発売を開始したが、その出荷台数は全世界でまだ400万台程度でしかない。2010年に出荷が開始されたGoogle TVの売り上げも芳しくない。しかし、インターネットでの映像コンテンツの配信は大きく広まっており、インターネット接続ができるコネクテッドTVの需要は大きくなっている。

Xbox 360は多チャンネル サービス視聴にも対応

インターネットで配信されている映像をテレビで見るために使われているデバイスのリーダーは、MicrosoftのXbox 360である。アメリカ、それに欧州でもゲームコンソールを使って、インターネットビデオをTVで見るのが多く、特にXbox 360の利用が多い。Microsoftは、Xbox 360をインターネットビデオのプラットフォームにする戦略を進め、多くのビデオコンテンツ、それにサービス事業者と手を組んでいる。Nielsenが発表した統計によると、2011年10月時点で、Xbox 360が使われている時間の内、14%がストリーミングビデオの視聴、5%が購入したビデオコンテンツの視聴となっている。さらに9%はDVDの視聴に使われており、Xbox 360の利用時間の30%近くはビデオの視聴となる。

Xbox 360は、オーバー・ザ・トップ・ビデオ (OTT-V) の視聴だけでなく、多チャンネルサービスの視聴にも対応し始めている。AT&TのU-VerseでXbox 360をSTBとして使うことができる。最近では、VerizonもFiOS TVで提供されているチャンネルの一部をXbox 360で視聴することを可能にしている。しかし、Xbox 360はOTT-V向けSTBとしては高価であり、また、標準プラットフォームとしてテレビに組み込むことも困難であろう。現

在の成功をいかに今後につなげていくかがMicrosoftの課題である。

Google TVの問題は ナビゲーション

Google TVはOTT-Vの標準プラットフォームになることを狙っている。現在、コネクテッドTVの標準プラットフォームは存在していない。各テレビメーカー独自のプラットフォーム、あるいはYahoo! TVが使われている。数多くのプラットフォームが存在する問題は、アプリケーション開発の手間である。OTT-Vのサイトは増えており、テレビメーカーがアプリケーションを開発していくことはできない。また、OTT-Vの事業者としても数多くのプラットフォーム向けにアプリケーションを開発することもできない。Google TVにより、Androidが標準プラットフォームとして登場すれば、この問題は解決する。

このGoogle TVのコンセプトは正しいが、そのインプレメンテーションに問題が

ある。Google TV 2.0では、複雑なインタフェースの問題はかなり解消されているが、解決はしていない。Google TVの最大の問題は、コンピュータのナビゲーションがベースになっていることである。操作のためにタッチパッドがあるが、画面から数メートル離れ、ソファに腰掛けた状態でタッチパッドを使うのは楽ではない。十字キーも使えるが、どちらも洗練されたテレビの操作方法ではなく、2つの操作方法があることで複雑性を増している。

Appleの新しいテレビ製品に対する最大の期待は、このナビゲーション問題の解決である。既存のApple TV、それにRokuはシンプルなナビゲーションが魅力である。しかし、検索などの基本的なナビゲーション以外の操作には適していない。Google TVは高度な機能を提供している。しかし、ナビゲーションは使いにくく、簡単であるべき基本的な操作を難しくしている。Google TVだけでなく、双方向TV、あるいはMicrosoftのMedia Center PCなども成功しなかった原因の1つに、このナビゲーションの問題がある。画面から数メートル離れた状況で、いかに複雑な操作を、シンプルにすることができるか。これをAppleが解決をすることができれば、次の大きな成功になるであろう。



* The Compass ニュース *

NSIリサーチは、アメリカのデジタル放送とインターネットTVの動向を伝えるマンスリーレポートのThe Compassを出版しています。The Compassのサンプル購読をご希望であれば、compass@nsirinc.comに会社名、氏名を含めたEメールをお送り下さい。

