

Japan's Weg in die *Keitai*-Gesellschaft

Franz Waldenberger
Japan Zentrum and
Fakultät für Betriebswirtschaft
Ludwig-Maximilians-Universität München

Überblick

1. Telekommunikationslandschaft

2. Fokus Mobilfunk

- Anwendungen
- Nutzung
- “Digitale Dörfer”
- “Galapagos” Phänomen

3. Hohe Erwartungen

1. Telekommunikationslandschaft

Japan verfügt über eine hoch entwickelte Telekommunikationsinfrastruktur.

- DSL Abdeckung 99% der Haushalte (09/08) / D 95% (12/08)
- Glasfaserabdeckung 87% der Haushalte (03/08) / D 0.4% (04/09)
- 3G-Abdeckung 100% des Landes (seit 03/07) / D 80% (12/08)

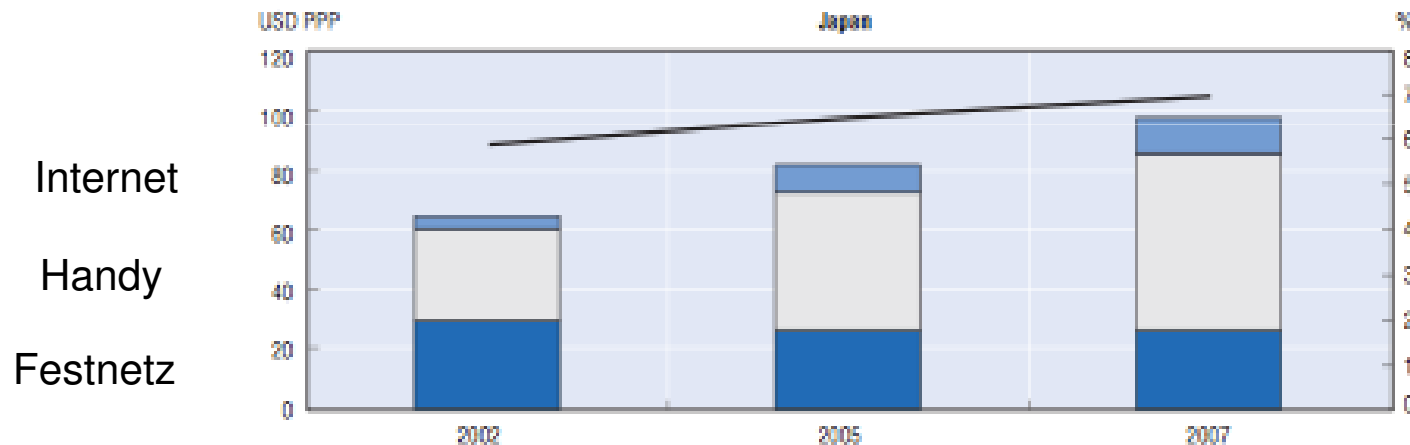
Source: OECD, Indicators of Broadband Coverage, 2009

1. Telekommunikationslandschaft

Ausgaben der Haushalte für Telekommunikationsdienste steigend und auf überdurchschnittlich hohem Niveau

Monatliche Ausgaben für Telekommunikation

Anteil an Gesamtausgaben

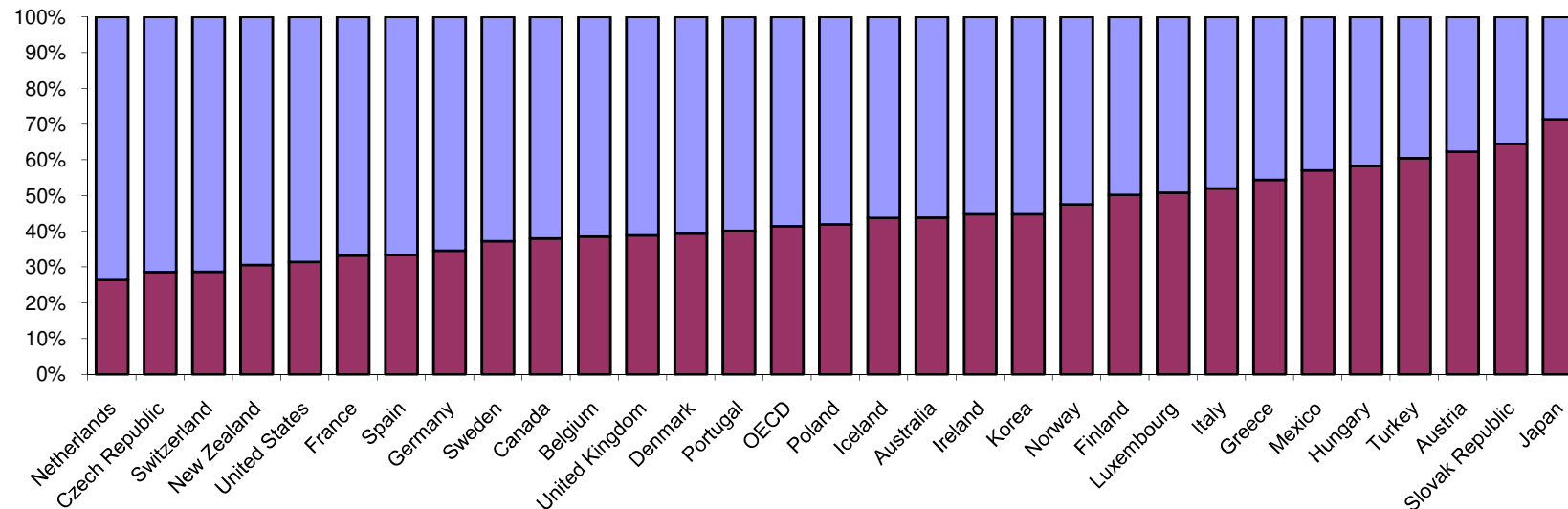


Source: OECD, Communications Outlook, 2009

1. Telekommunikationslandschaft

In keinem anderen Land ist der Anteil mobiler Telekommunikation so hoch.

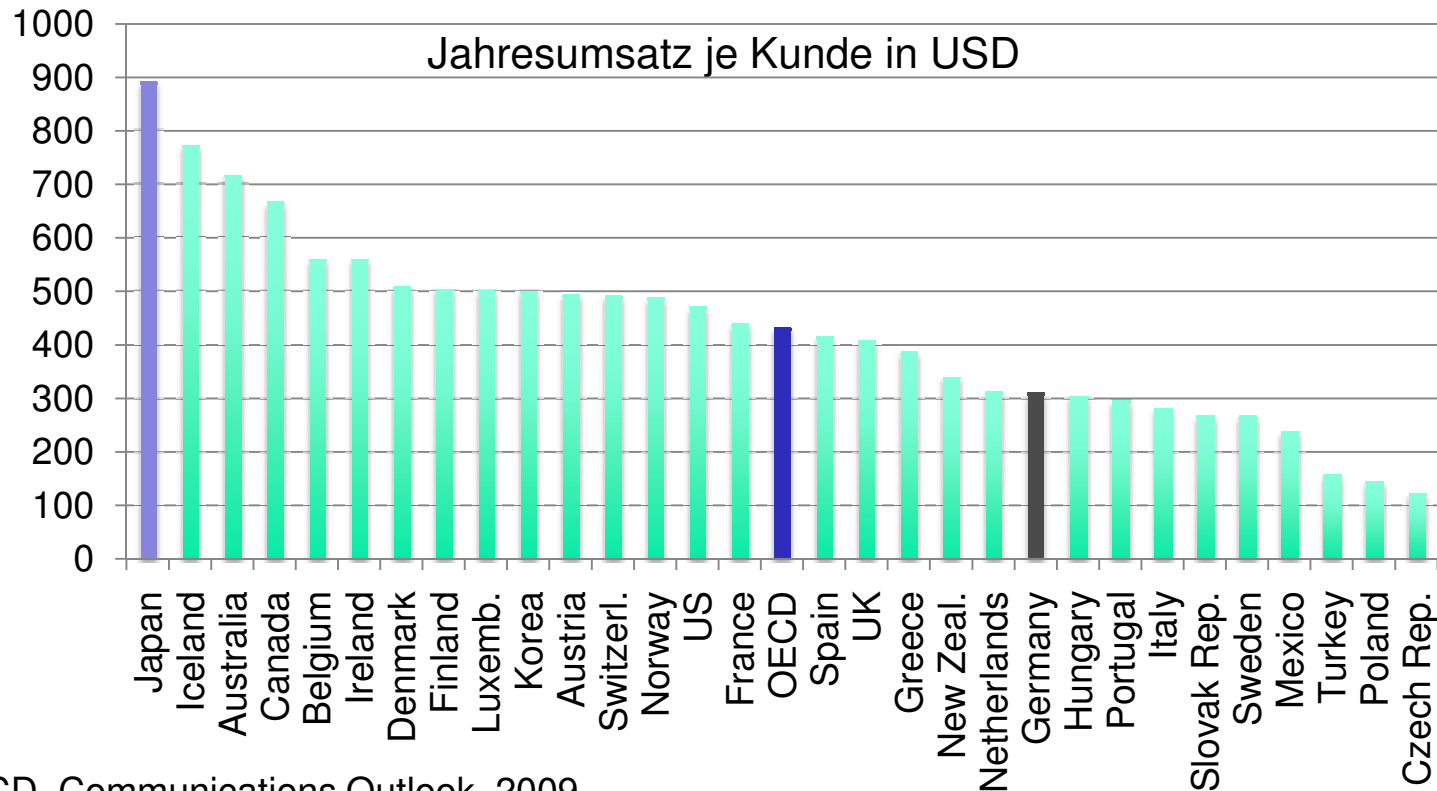
Anteil des Mobilfunks an gesamten Telekommunikationseinnahmen



Source: OECD, Communications Outlook, 2009

1. Telekommunikationslandschaft

In keinem Land sind die Einnahmen pro Kunde im Mobilfunk so hoch - bei durchschnittlichem Preisniveau.



Source: OECD, Communications Outlook, 2009

2. Mobilfunk – (1) Anwendungen

Einige Beispiele

- Mobiler Internetzugang seit 1999 (Start von i-mode) realisiert. Seit dem rasche Verbreitung. E-mails statt SMS.
- Frühe Nutzung von Barcode-Internetadressen auf Produkten, in Zeitschriften, etc.
- Empfang terrestrischer Fernsehprogramme seit 2006. Heute verfügen alle neuen Mobiltelefone über die Funktion.
- Integrierte RFID Technologie – Handy als elektronische Geldbörse oder Fahrkarte.
- „Kinder-Handy“ mit GPS zur Nachverfolgung des Aufenthaltsortes.
- „Senioren-Handy“ angepasst an Bedürfnisse älterer Menschen.

2. Mobilfunk – (2) Nutzung

Deutliche Unterschiede in der Nutzung nach Alter

Nutzungsquote nach Altersgruppen in Prozent

	Unter 19	20-29	50-59	Über 60
Telefon	97	96	96	96
E-mail	99	99	90	80
Internet	83	83	41	22
Klingeltöne	70	61	29	10
Spiele	65	56	8	4
Memo	68	43	28	20

Source: Mobile Society Research Institute, White Paper 2007.

2. Mobilfunk – (2) Nutzung

**Hohe Nutzungsintensität unter Jugendlichen:
E-mails und Internet dominieren das Telefonieren**

	High School		Universität	
	Frauen	Männer	Frauen	Männer
Mehr als 5 Telefonate/Tag	5,7%	3,2%	9,0%	9,5%
Mehr als 10 E-mails/Tag	61,4%	53,0%	42,1%	43,7%
Zeit im Internet pro Tag	124 Min.	92 Min.	67 Min.	80 Min.

Source: Cabinet Office, 5th Survey on Youth and Information Society, 2007

2. Mobilfunk – (3) “Digitale Dörfer”

Anstelle von mehr Freiheit und Offenheit entstehen enge, sozial kontrollierte Netzwerke

- Man steht in ständigem Kontakt mit Freunden (Anrufe, e-mail, blogs, SNS), die man auch in der Schule oder an der Uni sieht.
- Austausch von Ereignissen, Gefühlslagen: Anknüpfung an japanische Tagebuchtradition?
- Wer nicht schnell und angemessen reagiert, gerät schnell in Kritik oder droht ausgeschlossen zu werden.

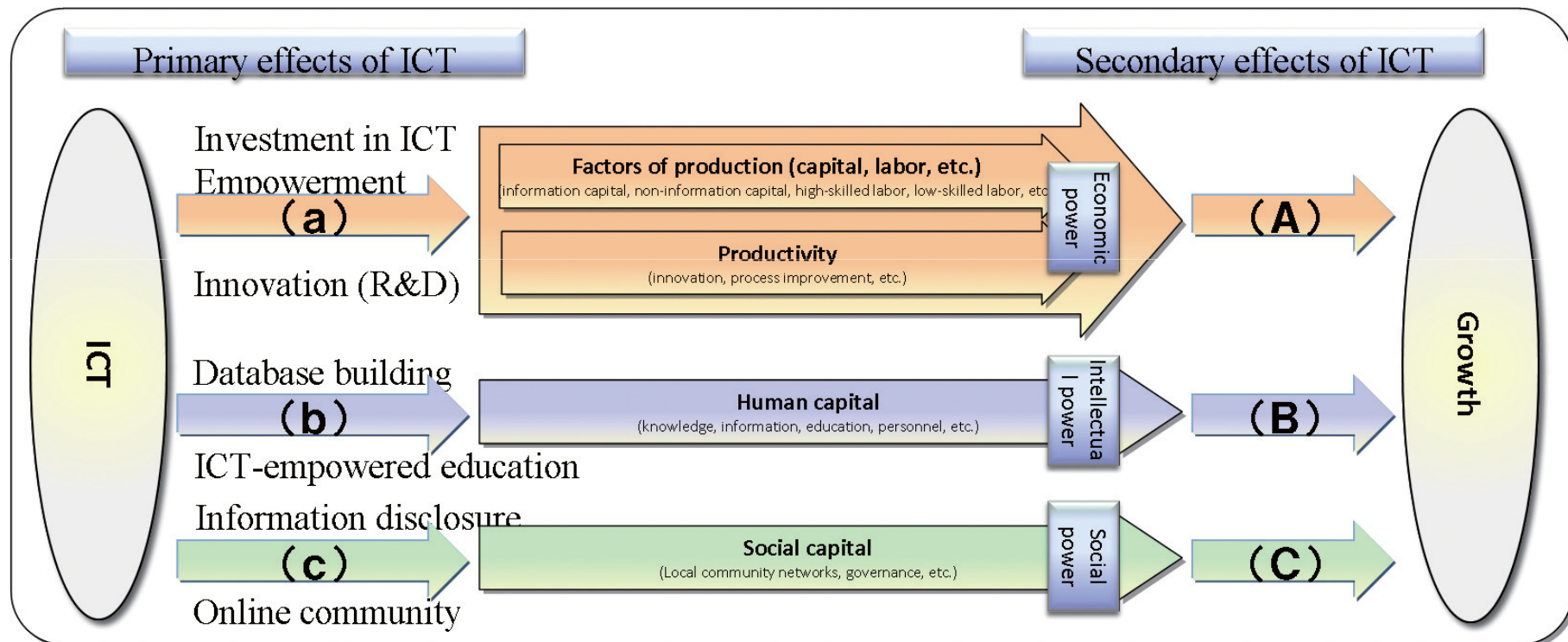
2. Mobilfunk – (4) “Galapagos Phänomen”

Japans Mobilfunkmarkt scheint abgetrennt vom Rest der Welt eine eigene Entwicklung einzuschlagen.

- Schnelle und erfolgreiche Umsetzung neuer Technologien
- Hohe Nutzungsintensität
- Eigene Geschäftsmodelle – Japanische Unternehmen sind nur in Japan erfolgreich.
- Ein besonderer Markt – Ausländische Unternehmen wagen nicht den Weg nach Japan oder sind wie Vodafone gescheitert.
- Ist Japan anders oder einfach nur einsamer Vorreiter?

4. Hohe Erwartungen

Die japanische Regierung erwartet viel von der Telekommunikation.



Source: Ministry of Internal Affairs and Communication, White Paper on Information and Communication, 2009

4. Hohe Erwartungen

u-Japan Policy 2006 - 2010

- Ubiquitous network: landesweiter Zugang zu Hochleistungsnetzen
- Advanced usage: Schaffung, Handel, Nutzung von Inhalten (Content); universal design; ICT human resource development.
- Upgrading enabling environment: Sicherheit

Evaluierung?

Source: http://www.soumu.go.jp/menu_seisaku/ict/u-japan_en/index.html

4. Hohe Erwartungen

ICT Vision 2009 – Smart Ubiquitous Society

Technologiestrategie bis 2015

FuE- und internationale Standardisierungsstrategien in
14 Technologiefeldern

*new generation networks, all-fiber communication,
secure cloud-networking, low energy networking,
next generation wireless, IMT-Advanced, ITS,
ubiquitous platforms, security, network robot,
home network, voice translation,
high-speed high resolution video, 3D-video*

Source: http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/02tsushin01_000017.html

4. Hohe Erwartungen

ICT Vision 2009 – Smart Ubiquitous Society

Content-Strategien bis 2015

- Traditioneller Content (von speziellen Anbietern geschaffen)
 - Stärkung der nationalen Produktionsbasis, des Rechtsrahmens, Unterstützung beim Zugang zu ausländischen Märkten.
 - Ausweitung des Marktes um 5 Bio Yen gegenüber 2006 (11,4 Bio Yen).
- Neuer Content (z.B. Interaktionssoftware, Consumer generated media)
 - Vielfältige Vorschläge
Papier/CD/DVD-loser Vertrieb, allgegenwärtige Warnvorrichtungen, alle Einkäufe per Handy verrichten können, Interaktionen an der Uni, beim Arzt, auf dem Amt online erledigen können, Verbindung von Content und Robotik (Robotertheater), Content-Ausbildungsstätten von Weltrang, jeder in der Bevölkerung als potenzieller Zeichentrick- und Musikproduzent.

Source: http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/02tsushin01_000017.html

New Content Vision bildhaft dargestellt



**Danke für die
Aufmerksamkeit**

