

インターネット Electric Commerce とデジタルコンテンツ

～ 仮想都市キュリオシティに於ける実際 ～

西澤 泰夫

三井物産 株式会社
情報産業本部 情報通信事業部

インターネットは急速に成長しており、そこでいろいろな商取引を行うEC、バーチャルモールも増えてきている。しかし、人を惹きつける求心力がないと、いくらインフラを整えてもECは成り立たず、結局ゴーストタウンと化して失敗してしまう。ここ数年間日本に於いて、既に消えてしまったバーチャルモールも少なくない。

こうした中で、人を惹きつける為に、新しい技術を用いてデジタルコンテンツをインターネットで提供することも一つの手段である。バーチャルモール・ECのユニークな試みとして注目されている三井物産の仮想都市キュリオシティに於いても、デジタルコンテンツを用いて人を惹きつけてきている。

その実例を踏まえて、インターネットに於けるECとデジタルコンテンツの関わりについて説明する。