

デジタル・データ放送 番組コンテンツ制作 最前線レポート '05

2006年末に向け地上デジタル放送が全国へ広がる。

実現する“超”放送サービスの鍵を握るのが、データ放送だ。

すでに開始する各局の取り組みから、番組コンテンツ制作はどこまで進んできたのか、その最前線をレポートする。



- ▶ NHK放送センター
- ▶ NHK名古屋放送局
- ▶ ^{G B S}岐阜放送
- ▶ ^{M B S}毎日放送
- ▶ ^{S U N}サンテレビジョン
- ▶ ^{t v k}テレビ神奈川

NHK放送センター



BSデジタル放送からのノウハウを生かす オーサリング制作システム

全国共通情報にローカル独自をプラス

「NHKのデータ放送は、BSデジタル放送では全国共通サービスですが、地上デジタル放送（以下、地デジ）においては各地域に密着した情報の提供が基本です」と岩谷義幸・放送技術局放送運行部専任エンジニア。東京・渋谷の放送センターから全国の放送局へは、共通情報として「全国ニュース」と「気象情報（台風含む）」が配信される。各放送局では、これに地域色豊かな独自情報をプラスして、各局のデータ放送画面を作成する仕組みとなっている。

例えば、気象情報は受信機に設定された郵便番号によりエリアを特定し、ピンポイントの詳細な気象情報（3時間ごとの気象予想や週間天気など）を提供している。これは放送センターから配信される全国の気象情報をもとに、各地の放送局が希望する表示エリアを設定し運用できる仕組みとなっているためである。

2005年4月から首都圏で提供されている「道路交通情報」は、ローカル局での地デジ開始に合わせたサービスの全国展開が見込まれている。首都高速と関東広域の高速道路の情報が提供されているが、「お出かけ情報」コーナーでは全国の高速道路の渋滞や規制情報が手に入るもので、全国と各局エリアがクロスする情報である。



データ放送のコンテンツ制作と運用を担うのは放送技術局放送運行部。長町 亨副部長（右）と岩谷義幸専任エンジニア

「データ放送ステーション」のコンテンツ制作コーナーにズラリと並ぶオーサリング端末



実機でのコンテンツ検証コーナー

「道路交通情報」は各地の地デジ開始に合わせて全国展開を予定



拠点7局が各局をサポート

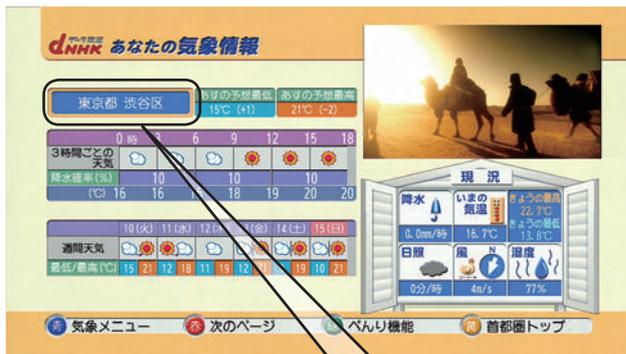
データ放送コンテンツ制作の中核は、放送運行部デジタルコンテンツの「デジタルメディア」グループである。総勢24名が放送センターの「データ放送ステーション」を中心に、BSデジタルと地上デジタルの両データ放送コンテンツ制作とシステム運用に従事している。

一方、地デジのローカル情報の制作では、各ブロックの拠点局（7局）が取りまとめる役割を果たしている（参照 [図1]）。「各ローカル局は、テキストと画像情報を専用端末から拠点局へ送信すれば、データ放送のオンエア画面を制作できる仕組み」と長町 亨・放送技術局放送運行部副部長。

「デジタルメディア」では、こうした制作体制がスムーズに機能するよう全国の放送局をサポートしつつ、各局で使いやすいテンプレートの開発なども手がけている。「約10種類を用意。このテンプレートを活用して、京都局の独自情報である『特別拝観情報』や富山局の『デジタル絵本館』といった魅力的なコンテンツが作られている」と岩谷専任エンジニア。

制作ツールを生かすノウハウに自信

放送センター「データ放送ステーション」は、コンテンツ制作、データ放送運用、コンテンツ検証、コンテンツ試写の4つのコーナーに分かれている。コンテンツ制作のコーナーにはオー



受信機に設定した郵便番号でピンポイントの気象情報

サリング端末がズラリと並んでいる。BML編集ツールとして「Foliage（フォーリッジ）」、画像編集ツールは「SceneCreator DD（シーンクリエータ）」が導入され、パーツの配置やプレビューなどに利用されている。

制作ツールについて岩谷専任エンジニアは、「SceneCreator DDで各パーツをデータ放送用フォーマットに変換、レイアウトとしてFoliageを活用している。こうしたオーサリングツールの機能を生かし、よりきれいな画像やスムーズな動きを実現するにはちょっとしたノウハウが必要で、BSデジタルでの制作経験が大いに役立っている」と、積み上げたノウハウの大事さを強調する。「BSデジタルでのいろいろな経験があったからこそ、地デジの開発は非常に効率的に進んでいる」と長町副部長も言い切る。まさに、データ放送ステーションはコンテンツ制作のノウハウ拠点であり、より良いデータ放送づくりを切り拓いている。

各放送局



NHK名古屋放送局

BML研修にも活躍する制作オーサリングツール

万博会場で1セグサービスのデモ

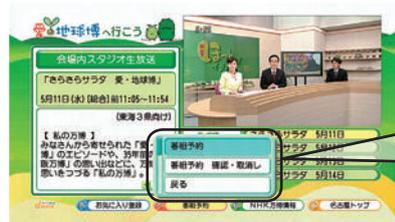
NHK名古屋放送局は、地デジ開始当初からデータ放送で「休日・夜間診療所案内」を提供し、今ではローカル情報の定番となったように、注目すべき取り組みが多い。3月からスタートしたデータ放送「愛・地球博へ行こう」コーナーでは、新たな試みとしてローカル番組を中心に見たい番組を画面から直接、視聴予約できる機能を設けた。デジタル録画機器が接続されていれば、録画予約もできるという。

6月1日からは、愛・地球博のグローバルハウス内で1セグサービスの公開デモを、会期末(9月25日)まで行う。NHK放送技術研究所と協力して、会場の混雑やゴンドラの運行状況など、リアルなデータ放送も交え、地デジの大きな魅力である携帯端末向けサービスを来場者に体験してもらうという狙いだ。

万博情報は「情報公開サーバー」から

博覧会協会と在名テレビ6局(東海テレビ、NHK名古屋、中部日本放送、中京テレビ、名古屋テレビ、テレビ愛知)は、愛・地球博の情報を提供する共通の情報フォーマットとしてTVCML*を取りまとめ、「情報公開サーバー」を設置している。博覧会協会が、催事イベントの情報や会場へのシャトルバスの運行状況などの万博情報を、情報公開サーバーにTVCMLフォーマットで蓄積し、各放送局が自由に取り出せる仕組みである。TVCMLの開発に取り組んだ一人、NHK名古屋放送局技術部の杉森克幸氏(企画総務室デジタル企画兼務)は、「各放送局が、それぞれの編集方針に基づいて、現在の万博会場の様子をデータ放送で提供できる

博覧会協会と在名テレビ6局が「情報公開サーバー」を設置して提供



視聴予約は「赤ボタン」を押すだけ

画期的な仕組み。地デジならではのサービスが実現した」と説明する。

万博「情報公開サーバー」には、博覧会終了後もにらんで、会場周辺の豊田市や瀬戸市など15市町の自治体からも、万博関連情報をTVCMLで提供しており、各局が利用する形になっている。

ブロック各局の制作研修も担当

NHK名古屋放送局の4階のデータ放送制作室には、TVモニターやPC、オーサリング端末などがずらりと並ぶ。日々のデータ更新を行うと同時に、中部ブロック各局の支援・育成を進める役割も担っている。制作ツールとして「Foliage」と「SceneCreator DD」などを導入しているが、杉森氏は「SceneCreator DD

は、デザイナーが考えた画面やパーツのデザインデータが、データ放送に使えるよう簡単に交換できるので、重宝しています。こうしたツールを使って、比較的手軽にコンテンツ制作できることが、データ放送制作の裾野を広げることにつながる」と話す。

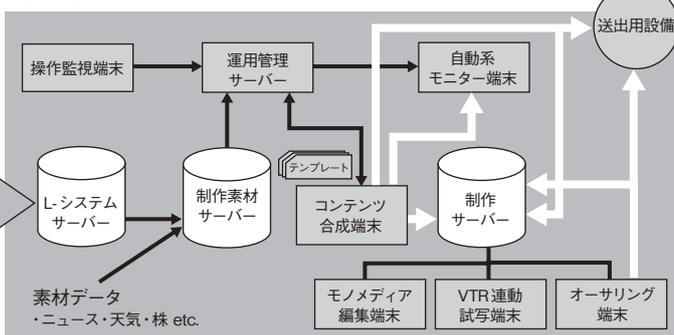
名古屋の各放送局のデジタルトライアルは、ますます目が離せない。

在名6局が開発した「TVCML」でも尽力した杉森克幸・技術部(企画)企画総務室(デジタル企画)兼務



この日は研修者でにぎわっていた「データ放送制作室」

拠点局 【図1】 データ制作設備



* TVCML

Television Common extensible Markup Languageの略。NewsMLのような構造を持ち、汎用的に保持する情報が変更可能なXMLで、博覧会協会と在名6局でつくる万博ワーキンググループが、地上デジタル放送での利用を前提に策定した。

1セグサービスの公開デモ



愛・地球博で1セグサービスの公開デモを6月1日から会期末まで行う

GBS 岐阜放送

1テンプレートを基本に、 コンテンツ制作へ全社が参加

自発的なデータ放送有志の会が口火

岐阜放送は一つの事情があった。2007年末には岐阜駅前の新タワーに局舎を移すというスケジュールである。「地デジの4月開始当初は、一部ピュア・ハイビジョンとサイマル・アップコンバート放送だけで臨むという考えでしたが、多くの方からデータ放送の要望があり、急遽4月から始めることになったわけです」と神谷慶男・取締役・報道制作局長は話す。

データ放送開始という方針が決まったのは2004年12月。まさに時間との戦い。実は、これが幸いしたという。「各部門から若手5、6名が自発的に集まり、データ放送有志の会として動き出したわけです。仕事の合間をぬってデータ放送について勉強しました」と話すのは、コンテンツプロデューサーを担う「デジタル企画開発室」の坪井重隆・主任だ。当時、この自発的な動きを生かして、1月に4月開局に向けたプロジェクトが立ち上がり、その一つに「データ放送制作部会」が組織されてきた。



データ放送開始を最終決定したのが2004年12月。「時間との戦いだった」と話す川嶋哲司・技術局長(左)、神谷慶男・取締役・報道制作局長(中)、坪井重隆・デジタル企画開発室主任(右)

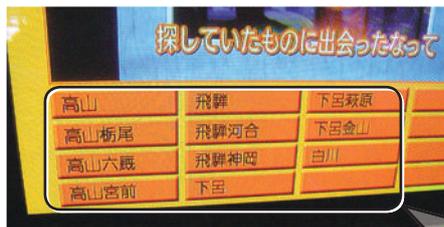


技術局放送実施部の2名が「DDC-Cue」や「Foliage」「SceneCreator DD」「ShotMUX」を使って制作

ニュースの更新は主に1日3回で報道記者が専用端末から自分で入力



一つのテンプレートを基本にした構成



このパネルエリアに日本初の番組非連動サービスのCMが入る

市町村区分よりも細かい地点の天気予報を提供

1つのテンプレートで対応

GBSは独立UHF局であり、ラジオ局との兼営である。小回りは利くものの、厳しい予算がある。データ放送の開始を準備する上での基本方針は、地域性を生かした内容、親しみやすいレイアウトと配色ということで臨んだ。特に、基本レイアウトを統一し、視聴者に扱いやすい構成という考えにしている。

「人手をかけず、制作する手間や情報の更新などをシンプルにするために、一つのテンプレートを基本形にしています。これでコスト面も抑えることができたばかりか、結果として受信画面の操作性もわかりやすくなりました」と川嶋哲司・技術局長。

こだわったきめ細かな天気予報

GBSは(株)NHKアイテックが提供するローコストデジタル放送システムソリューションの「デスクトップ・データ放送システム」を導入している。NHKアイテック名古屋支社の宮崎正隆・マルチメディア・映像技術部長は、「データ放送送出とデータ放送コンテンツ制作の2つ

のシステムを納入させていただきまし

た。仕様の決定から短期間に開発・制作しま

したが、GBSが明確な方針と熱意があり、それで実現できたと思います」と手応えを語る。

GBSがデータ放送で充実させたいと強くこだわったのが、「天気予報」と「ニュース」。県内各地の予報情報を、オンエアと同じ日本気象協会を使用して随時更新し提供する。そのためにオンエアと同じデータからの自動生成モジュールを採用したことが特徴となっている。県内各地を選ぶと、そのエリア内のアメダス測点も含めた地点の予報が出てくる。山間部の多い岐阜では、山一つでまったく異なる天候となるため、市町村区分より細かいエリアでの予報が求められているからだ。

ローカルニュースではラジオ兼営の強みが発揮された。ラジオは1時間に1回以上のニュースを放送しているが、それがデータ放送の情報更新に大いに役立っている。更新は主に朝、昼、夕方3回。これら情報更新は、報道記者が専用端末から入力している。



コンテンツを制作できるシステムをローコストで実現しています」と(株)NHKアイテック名古屋支社の宮崎正隆・マルチメディア・映像技術部長(左)と南 郁夫・営業部長

「データ放送送出システムは、独立したデータ放送の編成ができ、編成と送出をそれぞれ個別のPCで構成、BCML単位で扱い、最大10Mbpsで送出できます。データ放送コンテンツ制作システムは、(株)メディアキャストのパッケージをGBS用にカスタマイズ。本格的なデータ放送



NHKアイテックのローコストなシステムを導入。写真は「データ放送送出装置」

データ放送にスポンサー誕生

社内の制作体制は、技術局放送実施部の2名が「DDC-Cue」や「Foliage」「SceneCreator DD」「ShotMUX」を使って対応している。「やはり、簡単な手直しなどに機敏に対応できます

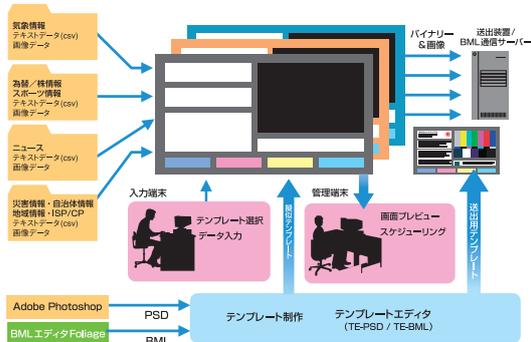
から」と坪井主任。

日本初の快挙が生まれた。番組非連動のデータ放送にスポンサーが付いた。初めてのことである。画面の「パネルエリア」と呼ぶスペースに、NTT西日本岐阜支店がバナー広告を7月1日から出すことが本決まりとなった。

「県内の各社にプレゼンをして回りました。薄型テレビを担いで目の前でデモをし、理解を求めてきた成果でしょうか。自信になります」と神谷取締役。短い準備期間であったものの、社内意識の盛り上がりクライアントにまで波及してきたようだ。

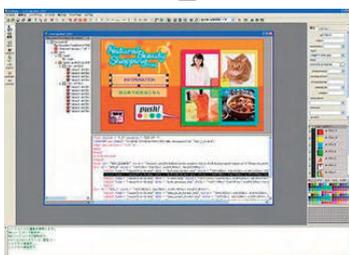
導入した(株)メディアキャスト「データ放送番組コンテンツ制作ツール」

テンプレート型コンテンツ更新システム **DDC-Cue** (ディーディーシー キュー)



BMLやデータ放送規格などの特別な技術の習得することなく、最低限のスタッフで容易にデータ放送画面を更新できる「テンプレート差し替え型」のコンテンツ更新システム。気象情報やニュースなどのタイムリーに入力される自動入力系データは、制作サーバーで一括自動処理することで、完全な自動化システムを実現する。手動入力系データでは、Webブラウザからテキスト入力と画像添付するだけで、誰でも簡単に入力ができる。

BML編集ツール (フォーリッジ) **Foliage**



ARIB(電波産業会)規格に準拠したBML編集ツール。直感的なGUI操作によるBML編集とともに、ECMA Script編集が容易にできる各種支援機能を搭載しており、BMLビギナーからプロフェッショナルユーザーまでの幅広い制作者を支援する業界スタンダードツール。

コンテンツ検証ツールとBMLコンテンツビューア (ギグル) (ネットフロント) **giggle & NetFront**



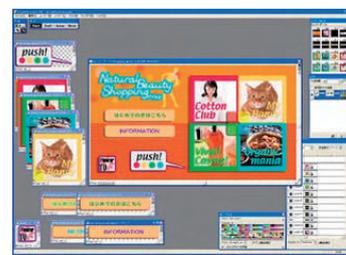
ARIB(電波産業会)規格に準拠したPC上で稼働する動作検証ソフトウェアとコンテンツビューア。FoliageやSceneCreator DDと連携しながら検証ができる。

簡易実機検証ソフトウェア **ShotMUX** (ショットマックス)



番組コンテンツの制作で最も重要な工程である受信機での動作検証。これを一般視聴者と同じ市販受信機で動作確認する検証ソフトウェア。また、制作した番組コンテンツをコンパクトなAV-HDD装置に収録できるため、デジタル放送受信機とリモコンを使ったデモが簡単にできる。オプションの変調器によりRF出力も可能で、リアルタイムな検証も可能。

画像編集ツール (シーンクリエイター ディーディー) **SceneCreator DD**



ARIB(電波産業会)規格に準拠したモノメディア画像制作ツール。高品質減色アルゴリズムを搭載し、番組制作に必要なモノメディア制作やカラーパレット生成、アニメーション

制作、画面レイアウト作業を直感的なGUIによる操作で簡単に制作できる業界スタンダードツール。

BML制作のスキルアップをサポート **BML制作オンサイト教育サービス**

専用テキストと実際の制作ツールを使用し、オンサイトによるデータ放送コンテンツ制作に関する講習。ユーザーの目的と状況に応じてカリキュラムを決定。

講習項目例：デジタルデータ放送概要、伝送方式、ARIB標準規格、各符号化方式、各記述言語、BMLプログラミング、ECMA Scriptプログラミング、放送用拡張オブジェクトと関数、CSS応用、制作実習

MBS 毎日放送

専門家による制作から、どのセクションでも制作する体制を目指す



J系データ放送の基本

「データ放送のハードシステムのコストを抑えるために、JNN系列では共同で開発し、運用コスト面でも工夫しています」と、JNN系全体の方針を説明してくれた崎山成人・メディア・技術本部メディア開発局デジタルセンター副部長。コンテンツ面の連携では、BMLコンテンツ、素材提供、TS連携という3通りの形が考えられているが、JNN系列では基本的にTS連携で行っている。

データ放送画面は2月からリニューアルされ、メニュー画面は「天気・ニュース」「番組」「エンタメ」「インフォメーション」の4項目で分けられている。これが一つのテンプレートで、各局は独自情報を挿入できる仕組みとなっている。ニュースをみると、全国ニュースはTBSが提供し、MBSは近畿圏のニュースをカバーしているので、各項目のヘッドに社のロゴマークを付けてすぐに判別できるようにしている。

マルチ編成や番組連動を経験

MBSは地デジのサービスとして、意欲的に取り組んできている。その一つがSD2チャンネルで放送するマルチ編成で、地デジ開始直後から始めている。また2005年3月には、深夜バラエティ番組『国民のルール』を、SD2チャンネルに加え、双方向参加、ケータイ連動で行った。

また、広域民放局として、各自治体の情報をどう細かくサポートしていくのか。「情報のやり取り方法、内容や情報量、送出する帯域な

メニュー画面の4項目がテンプレートとして独自情報を挿入できる仕組み



「関西の天気」を提供



3月に放送した深夜バラエティ番組『国民のルール』はSD2チャンネル、双方向参加、ケータイ連動のトリプルサービス



メディア・技術本部メディア開発局デジタルセンターの崎山成人・副部長(右)と伊藤亮介氏

どは、今後の研究課題」と崎山副部長は話す。

なくてはならないほど使い込む

データ放送コンテンツ制作面はどうなっているのか。BMLコンテンツ制作を担当するデジタルセンター伊藤亮介氏は、「制作ツールとして『SceneCreator DD』と『Foliage』を使っていますが、SceneCreator DDがないと画像が1枚も作れないほど活用しており、重宝しています」と、その信頼を語る。またFoliageは、Web制作の経験者がBML入門ソフトとして位置づけて活用できるという。使い勝手が良く、操作性も簡単だと高く評価する。

伊藤氏は一つの目標を持っている。「現在のよ



データ放送の送出・運用コーナー。ここには動作確認の検証システムもある

うに専門集団が制作するのではなく、どのセクションからでも制作できる体制にしたい」。崎山副部長は「BML動作確認の手法も今後の課題。放送前に実機検証することが不可欠」と、「ShotMUX」を使った動作検証の必要性を指摘した。

SUN サンテレビジョン

BML制作で気軽に相談できることが支え



表示レスポンスにこだわる

サンテレビジョンは2004年12月1日から地デジを開始した。現状はサイマル・アップコンバートで放送している。データ放送は、番組の紹

介、事業部のイベント案内、天気情報を柱に、デザインコンセプトは、サンテレビらしさと素早い表示レスポンスである。

「なかなか画面が表示されないと、初めてデ

ータ放送に触れた人に嫌われてしまいますから」と、表示レスポンスをデザインでこだわった理由を、石坂嘉延・編成局デジタル企画部は説明してくれた。

SUNのデータ放送は、2005年1月に神戸で開催された国連防災世界会議で注目を集めた。「地上デジタル放送を活用したブッシュ型通信放送融合緊急防災情報提供技術の開発」を松下電器と共同で取り組み、その実際を公開した。NICT助成金で研究・開発してきており、現在も継続している。

気軽に相談できるサポートが安心

“サンテレビらしさ”は、目玉の阪神戦をアピールする「サンテレビボックス席」コーナーでの放送スケジュールの案内や、県内12ポイントの天気情報やお出かけ天気などに示されている。

コンテンツ制作では、「Foliage」「SceneCreator DD」「ShotMUX」などのオーサリング装置が導入されている。デジタル企画部が企画から制作、更新までを担当し、送出・管理は放送技術部で行っている。

課題は、SUN社内でBML制作ができるのが石坂氏一人ということだ。「社内で相談できるメンバーがいなのが悩みです。そんなとき、制作システムを提供してくれたメディアキャストの担当者に相談しています。サポートが良く、まだまだBMLになじんでいない私にとって力強い味方」と話す。データ放送コンテンツ制作の現場は、在阪民放でも2名とか3名程度。今後は1人体制というところも増えてきそうだ。気軽な相談相手という存在は、重要な役割を果たすのではないかな。



“サンテレビらしさ”の一つとして兵庫県内の観光スポットをデザインして背景にあしらう

今後の課題について石坂氏は、地元自治体と連携した「防災・減災」をテーマにした情報提供システムの開発、地域密着型の情報系帯番組を使った双方向運動型コンテンツの開発などを挙げる。また、局内データベースの一元化とマルチユースの展開。さらには「メディアの多様化に対応するための全社的な意識の共有化」を挙げる。もちろん、BMLオペレーターの育成も忘れずに指摘する。「スポンサーの開拓で、ビジネスモデルを見つけない」。



「素早い表示レスポンスにこだわった」と話す編成局デジタル企画部の石坂嘉延氏

テレビ神奈川

未経験のBMLだから 動作検証は欠かせない

県下の全市町村が情報提供

テレビ神奈川は2004年12月1日にデジタル放送電波を発射し、データ放送を2005年4月1日からスタートした。その特徴は、神奈川県および県下37全市町村が自治体情報を提供していることだ。

データ放送トップ画面を見た通り、わかりやすいデザインとシンプルな操作感を狙ってい

る。自治体情報の名称は「マイタウン」。青ボタンをプッシュすると、チューナーに登録した郵便番号から自動的に住んでいる市町村の情報ページが表示される。「トピックス」「イベント」「掲示板」の3つで「わがまち情報」を提供。

データ放送を担当する鈴木邦彦・デジタル戦略局モバイル・データ放送部副部長は、自治体からの情報提供について、次のように説明する。



このボタンから県内すべての市町村の自治体情報にアクセス

「放送前にきちんとBMLの動作検証をすることが欠かせない」と強調する鈴木邦彦・デジタル戦略局モバイル・データ放送部副部長



データ放送のコントロールセンター「データ放送室」



「自治体の担当者がパソコンの入力画面に情報を直接打ち込むと、インターネット経由でtvkにあるサーバーに届くようになっています。文字量を最大144文字に制限したことで、小さな話題でも気軽に発信してもらえるようにしています」

簡単操作で受信イメージを確認

データ放送の制作・運用は、公式ホームページやケータイ公式サイト、神奈川新聞と共同で展開するクレジットカード「k-touch」の業務も含め、総勢6名で担当している。

画面の制作方針としてテンプレート方式を徹底する。「特に、データ放送で大事なことは、放送前にきちんとBMLの動作検証をすることで。未経験の分野でもあり、何が起るか予想ができませんから、それを未然に防ぐ意味でも検証は欠かせません」と鈴木副部長。

導入した検証システムは「ShotMUX」。データ放送用番組コンテンツを、市販デジタル放送受信機で動作確認できる実機検証ソフトウェア。「データ放送のコンテンツはこれからどんどん充実していきます。そのたびに動作検証は不可欠ですが、簡単な操作で実際の受信イメージを確認できるのありがたい」と、鈴木副部長は高く評価する。加えて、「データ放送のコンテンツをこれでシミュレートすると、相手方にテレビ画面で見てもらえます。クライアントへのプレゼンテーションに最適」とお勧めの活用法を話してくれた。



■メディアキャストの提案

データ放送のコンテンツ制作を “もっとシンプルに、 クールに”

データ放送は今、過去の呪縛から逃れられないでいるようだ。デジタル放送ならではの「高機能」サービスを実現する手だてとして、「もっと注目されてしかるべき」と言い切るメディアキャストの杉本孝浩・代表取締役。コンテンツ制作の環境を一気に好転させるツールについて、メディアキャストの提案を聞いた。「もっとクールに」。

“まず出来ることから始める”

—— 重要な役割を担うデータ放送ですが、いまひとつ盛り上がりません。

杉本孝浩・メディアキャスト BSデジタル放送立ち上げ期の混乱がトラウマとなり、BMLは高価で難しいという評価もあって、否定的なレッテルが貼られてしまっています。

—— その重いレッテルを取り除いていくために、何が必要でしょうか。

杉本 まずは、データ放送に対する認識を抜本的に変えていただくことです。CGやノンリニア編集が出現した際、コンピュータによる映像制作に抵抗を感じていた時代がありました。それは制作者がコンピュータ操作になじめない部分や高価な制作環境、技術が難しかった点などが挙げられます。その後、安価で高機能な制作ツールが普及したこと、業界全体のデジタル技術に対する認識が変わり、今日では映像制作にデジタル技術は必須となってきています。

それと同様で、映像を送り出すという片方向サービスに対して、放送波でデータを送り出すことは初めてであり、戸惑いがある当たり前でしょう。しかも制作面だけでなく、送出技術やサービス面も考慮しなければならないデータ放送ですが、今後の放送業界は“今までにない新しいモノを受け入れていく”ことが大事であり、当面は“データ放送は出来ることから始める”という認識が重要だと考えています。

BML編集環境は大幅に進化

—— 「BMLは高価で難しい」という評判で、使える人間も少ないという問題があります。

杉本 BSデジタル開始当初はそうだったと思いますが、現在は違います。BMLの編集作業は、



制作ツールの発展で以前とは比べものにならないほど容易になってきています。また、BML以上に難

しいECMA Script(エクマスクリプト)に対する編集支援や、データ放送コンテンツ制作で最も重要であるプレビュー検証など、Web制作の知識があれば容易に制作できる環境が安価で提供されてきています。

データ放送用コンテンツ制作は、Webコンテンツ制作に放送技術(規格)が拡張された——そういう感覚を持っていただける、これがメディアキャストのコンテンツ制作ソリューションの提案です。

Webコンテンツ制作の感覚

—— [図] がありますので、説明してください。

杉本 データ放送のコンテンツ制作は、大きく3つの分野が相互に関連しています。まずは「手動コンテンツ制作」、「コンテンツ検証」、そして「コンテンツ更新運用」という流れです。

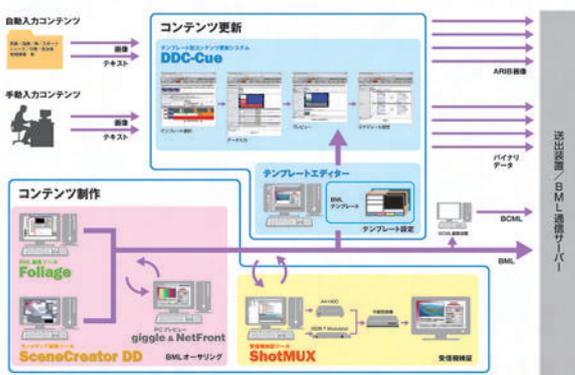
—— 個別に説明してください。

杉本 手動コンテンツ制作の「Scene Creator DD」(シーン・クリエイター DD)は、ARIB(電波産業会)規格に準拠した画像編集ツールで、いわばAdobe Photoshopのようなもの。BML編集ツールの「Foliage」(フォーリッジ)は、簡単なGUI操作で自動的にARIB準拠のBMLを編集とECMA Script編集支援ができるツールで、例えるならホームページ・ビルダーです。

コンテンツ検証では、Internet ExplorerのようにPC上で動作検証ができる「giggle」や「NetFront」があります。さらにコンテンツ検証で最も重要なことは、各メーカーの受信機チューナーで番組コンテンツの動作にバラツキがあることです。そのために動作確認や操作レスポンスを、実際の受信機チューナーで確認することが必須となります。その動作検証として「ShotMUX」(ショットマックス)を用意しています。

最後は、テンプレート型コンテンツ更新シス

[図] デジタルデータ放送コンテンツ制作ソリューション



テム「DDC-Cue」(ディーディーシー キュー)。BMLテンプレート差替型の更新システムで、自動処理やWebベースのGUI操作により、特別な技術知識を持たないスタッフでもデータ放送コンテンツ運用ができます。これはWebというMacromedia社のContributeでしょうか。—— ツールを使いこなすために、トレーニングが必要です。

杉本 積極的に対応しています。BML制作のスキルアップをお手伝いするためには、ARIB規格やツール操作などのいくつかのプログラムを用意し、各局や各プロダクションなどの条件に合わせてオンサイトによるカリキュラムを組んでいきます。

「何かあったらdボタン」

—— データ放送の発展には、まずは視聴者に使っていただくことが大前提です。

杉本 「dボタン」を押すという視聴習慣を生み出すことです。これは基幹放送局の義務として取り組むべきテーマではないでしょうか。その習慣ができさえすれば、いろいろなビジネススキームも登場してくると確信しています。これまでは「災害のときはNHK」でしたが、これからはさらに「何かあったらdボタン」となってほしい。データ放送は、放送と通信が連携するダイナミックなサービスを実現できるわけですから。

◆お問い合わせ先

(株)メディアキャスト

Tel. 03-5728-4663

http://www.mcast.co.jp/

●主なユーザー

【放送局関連】 朝日放送(株)、関西テレビ放送(株)、(株)テレビ朝日、(株)エフエム東京、(株)日経ラジオ社、(株)サンテレビジョン、(株)TBSラジオ&コミュニケーションズ、(株)テレビ東京、(株)東京放送、(株)毎日放送、知多メディアネットワーク(株)、中部日本放送(株)、中京テレビ放送(株)、テレビ愛知(株)、東海テレビ放送(株)、名古屋テレビ放送(株)、日本放送協会(NHK)、日本テレビ放送網(株)、北海道テレビ放送(株)、読売テレビ放送(株)、(株)フジテレビジョン、テレビ大阪(株)、(株)岐阜放送、(株)京都放送、三重テレビ放送(株)、(株)テレビ神奈川、札幌テレビ放送(株)【制作会社関連】(株)エイデック、(株)アイネックス、(株)NHKアート、(株)NHK中部ブレンズ、(株)フォアキャスト・コミュニケーションズ、(株)文化工房、大日本印刷(株)、パナソニック映像(株)、パイオニアデザイン(株)、(株)NHKテクニカルサービス、(株)フジミック