

日本電子出版協会 クロスメディア委員会

## 情報メディア社会の流行語

### 「マルチメディア」から「クロスメディア」まで


■

東京電機大学出版局  
IEC TC100/TA10 TAM  
植村八潮  
yashio@jim.dendai.ac.jp  
2009年3月5日

2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

## 2 情報メディア社会の流行語

- ニューメディア
- マルチメディア
- マルチモーダル
- インターネット
- モバイル
- ユビキタス
- ワンソース マルチユース
- データベース パブリッシング
- メディアミックス
- クロスメディア
- Web 2.0



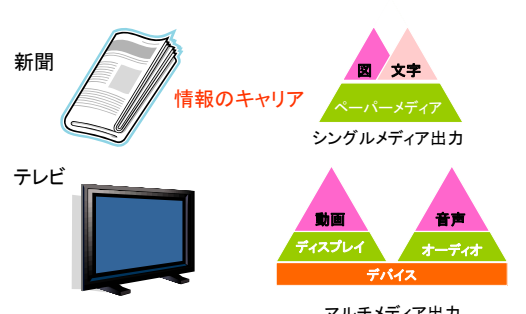
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

## 3 マルチメディアとは

- 新聞・出版などの**活字メディア(紙メディア)**、ラジオなどの**音声メディア**、テレビなどの**映像メディア**、これら代表されるデータ構成要素を複合的に組み込んだ**出カメディア**。
- 利用者が受け取るメディアとして、含まれる**データ要素からみた用語**。
- 近年ではインターネットを用いた**PCや移動端末向け**に作成されるものが一般的で、文字と写真に、さらに音声もしくは動画を追加したものをいうことが多い。  
- 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』

2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

## 4 マルチメディアとは



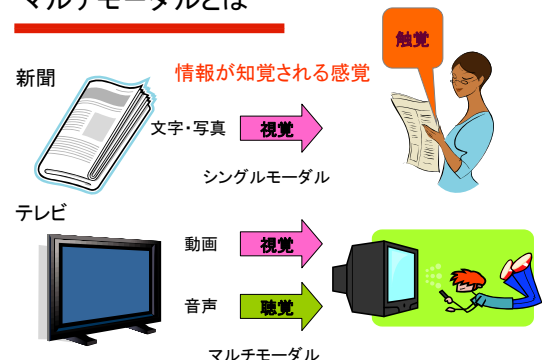
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

## 5 マルチモーダルとは

- 利用者から見て、情報が知覚される感覚(modality)の次元が複数ある状態、あるいはシステム。
- **マルチチャンネル**とは単一のモダリティーしかない場合でも同時に複数の情報にアクセスできること  
- 出典: 日本音響学会サイトQ&A  
<http://www.asj.gr.jp/qanda/answer/19.html>

2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

## 6 マルチモーダルとは



7 2009年3月5日(JEPA) ©Uemura Yashio 2009

### マルチメディアとマルチモーダル

マルチメディア入力

マルチメディアパソコン

マルチメディア出力

8 2009年3月5日(JEPA) ©Uemura Yashio 2009

### マルチモーダルの多様な展開

- マルチモーダル・インタフェース
  - ジェスチャー入力
  - 音声インタフェース
  - タッチパネル
- マルチモーダル・コミュニケーション
  - ボイス・ブラウザ
- マルチモーダル・アクセシビリティ
- マルチモーダル・ユーザビリティ
- マルチモーダル・ウェブマイニング

9 2009年3月5日(JEPA) ©Uemura Yashio 2009

### コミュニケーションメディアの対称性

大野、吉田: "情報メディアを構成する型概念に関する考察", 情報処理学会デジタルドキュメント研究会研究報告, DD30-2, (2001.9)

コミュニケーション手段の歴史	コンピュータ処理の歴史
接触	Tangible Media(石井裕MIT教授)
叫び声, ジェスチャー (BC.100万年~)	映像, 音声 (2000s)
洞窟壁画 (BC.3万年~)	図形, 画像 (1990s)
象形文字 (BC. 5,000 ~)	GUI (1980s)
表意文字 (BC. 3,000 ~)	漢字処理 (1970s)
表音文字 (BC. 1,500 ~)	英数字 (1960s)
数式 代数学 (AD. 1,000)	数字, 数式計算 (1950s)
近代論理学 (AD. 1,800)	2進論理 (1940s)

10 2009年3月5日(JEPA) ©Uemura Yashio 2009

### ワンソース・マルチユースの「定義」

- 制作効率の向上をメインとしており、ひとつのデータを再利用することによって制作効率を高める手法をさす。出力先は単一メディアであっても成り立つ。
  - 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』
- 印刷データの再利用・出版物の多面展開に適合
- 雑誌連載の単行本化, その後の文庫化・電子書籍化
  - 「データベースパブリッシング」とはデータベースを用いてコンテンツを管理し、出版データを生成するシステムをいう。単一メディアへの再利用が中心であれば、ワンソースマルチユース手法を構成するシステム要素になるし、複数メディアへの多用途利用ができるのであれば、クロスメディア手法を構成するシステム要素ともいえる。(出典:『ウィキペディア』)

11 2009年3月5日(JEPA) ©Uemura Yashio 2009

### ワンソースマルチユースによる多面展開

文字情報

PDF

XML

雑誌掲載

電子書籍

単行本

ケータイ

紙

電子書籍

読む

文字

テキスト

文庫化

ディスプレイ

12 2009年3月5日(JEPA) ©Uemura Yashio 2009

### メディアミックスの「定義」

- 商品の広告などを、複数のメディアへ展開して消費者への露出を高める手法。商品連動企画などもある。システム的に一つのコンテンツ・データを共有・再利用することは関係なく広告におけるメディア展開の手法としての色が濃い。
  - 出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』
- マンガや小説の映画化, テレビドラマ化

13  
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

### メディアミックスによる多面露出

マンガ原作 → ケータイ → テレビ化 → ゲーム化 → 映画化 → アニメ化 → 小説化

14  
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

### メディアミックスの事例

マーケットの自然発生的  
ときめきメモリアル  
ポケモン  
ゲーム  
テレビ  
相棒  
踊る大捜査線  
フジテレビ  
生協の白石さん  
電車男  
ネット  
映画  
ウォーターボーイズ  
角川映画  
1977年「人間の証明」  
宇宙戦艦ヤマト  
新世紀エヴァンゲリオン  
アニメ  
ドラえもん  
マンガ  
小説  
読んでから見るか、  
見てから読むか  
スレイヤーズ  
美少女戦士セーラームーン

15  
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

### メディア用語の分類

主体分野	アウトプット (コンテンツ)	インプット (ユーザー)
IT用語	マルチメディア	マルチモーダル
マーケティング用語	メディアミックス	クロスメディア

「対象領域」と「フレームワーク」

16  
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

### クロスメディアの「定義」より

- 電通『クロススイッチー電通式クロスメディアコミュニケーションのつくりかた』ダイヤモンド社、2008
  - ターゲットを動かすためのシナリオ(導線)づくり
  - <http://www.dentsu.co.jp/crosswitch/index2.html>
- フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』
  - ひとつのコンテンツ・データを多用途として、複数メディアへ出力する手法
  - ワンソースマルチユースのシステム手法を用いた上に、利用者が異なるメディアへ横断する橋渡しの機能も実装したもの。
  - 「パソコンで調べた地図を移動中に携帯で見る。パソコンで調べた地図を印刷した後、コメントを書き込むためにQRコードで携帯の該当ページへ移動してコメント入力できる」
  - 「広告にURLやQRコードを印刷して、Webサイトのトップページを知らせる」

17  
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

### クロスメディア

ゲーム端末  
テレビ  
ラジオ  
雑誌  
電子書籍  
書籍  
ネット  
ケータイ

18  
2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

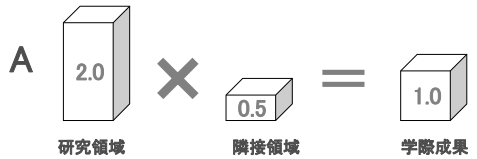
### 「幕の内弁当」か「親子丼」か

- メディアミックス「幕の内弁当」
  - 一つ一つの素材が自律的
  - いろんな素材(メディア)が並んでいる
  - 味(マーケット)は「足し算」
- クロスメディア「親子丼」
  - 素材は非自律的
  - 素材(メディア)はアウフヘーベンの
  - 「かけ算」で新たな味(マーケット)

**19** 2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

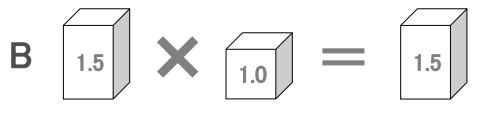
**学際研究・掛け算理論**

A



研究領域 × 隣接領域 = 学際成果

B



1.5 × 1.0 = 1.5

**20** 2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

**ケータイ小説**

- ケータイメディアの認知力を利用し
- 書籍メディアのビジネスモデル(販売収入)
- UGCの利用など、クロスメディアの要素がある

**21** 2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

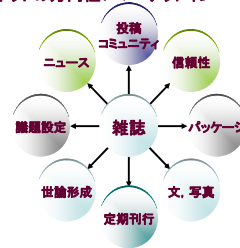
**「デジタル雑誌」と「雑誌のデジタル化」**


- デジタルメディア上で「雑誌に模した」ページ構成を行い、コンテンツ表現を行っている媒体のこと(梶原治樹氏)
  - 日本出版学会デジタル出版研究部会 2009.1.27
- Zinio
  - 雑誌のデジタル化(ダウンロード)
  - 雑誌記事の二次利用【ワンスオスマルチユース】
- 富士山デジタル
  - 雑誌のデジタル化(ストリーミング)
  - 雑誌記事の二次利用【ワンスオスマルチユース】
- デジタルef (主婦の友社)
  - オリジナル有料/無料閲覧コンテンツ
- Sook (小学館)
  - オリジナル有料コンテンツ
- MSN マガジンサービス
  - マガジンハウス発行雑誌のバックナンバーを無料閲覧
- CanCam TV (小学館)
  - eコマース/イベント【クロスメディア?】

**22** 2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

**デジタル雑誌の方向性**

雑誌の方向性：プロダクトアウト → では、デジタル雑誌ビジネスは？  
 ネットの方向性：マーケットイン





UGC: User Generated Content  
CGM: Consumer Generated Media

**23** 2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

**コンテンツホルダーによるクロスメディア**

iPod: オーディオブック 「歩く」→「ドライブ」の連続音読





Kindle2: 「読書」→「text to speech」クロスメディア的読書





\*Watch a Video Demonstration of Kindle 2より  
<http://www.amazon.com/Kindle-Amazon-Wireless-Reading-Generation/dp/B00154JDAI>

**24** 2009年3月5日(JEPA)  
©Uemura Yashio 2009

**【追加】Kindle for iPhoneによるクロスメディア**

- Kindle for iPhone
  - 2009年3月4日「Kindle」で購入した電子書籍をiPhone, iPod touchで読めるようにする無料アプリケーションを発表
- Whisper Sync
  - KindleとiPhoneのいずれかで読んだ箇所を記録するので、どちらでも読み終えた場所から、再び読み始めることができる。

