

ソニー・コンピュータ エンタテインメントジャパン

Adobe Digital Video Collection

ブロードバンドによるストリーミング配信で Web サイトへのアクセス数が3倍に

ソニー・コンピュータ エンタテインメントジャパン

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
 ・設立 : 1993年11月16日
 ・本社所在地 : 〒107-0052 東京都港区赤坂7丁目1番1号
 ・資本金 : 19億3,300万円
 ・従業員数 : 約1,750名(2002年4月1日現在)
 ・業務内容 : 家庭用ゲーム機およびソフトウェアの企画・開発・製造・販売。
 1994年に初代「プレイステーション」を発売、その後「プレイステーション2」へと発展し現在に至る。「プレイステーション2」本体は全世界で4,156万台の累計出荷実績を持つ(2002年9月末現在)。

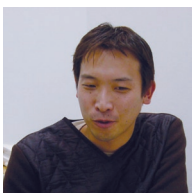
<http://www.scej.jp/>



宣伝部 BB & WEB グループ
山口光秀氏



ソニー・コンピュータ
エンタテインメントジャパン
宣伝部 BB & WEB グループ
濱中隆史氏



電報見デザイナー
大塚秀人氏
電報見 URL <http://www.denpo.co.jp>

ブロードバンドの普及で実現した ストリーミングによるプロモーション

「プレイステーション」「プレイステーション2」で一躍ゲーム業界のトップに躍り出た、ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパン(以下「SCE」)。同社は、ゲームソフトの新たなプロモーションの場としてインターネットを重要視。オリジナルのコンテンツをストリーミング配信し、ゲームソフトの認知度と売り上げの向上に繋げています。

プロモーションの場をWebストリーミングに求めたきっかけについて、SCEの山口氏は次のように語っています。

「そもそも、動くものであるゲームの魅力を紙の媒体で伝えることに、限界を感じていました。ゲームの発売前に公開できる情報はどうしても限られており、それを各ゲーム雑誌に小出しにして提供してきたわけですが、自社のWebサイトでも当然、それと同じ情報しか扱うことができません。一方、内覧会や一部の店頭で流すプロモーション映像は、面白いものができたとしても見る人が限られている。TVCFにしても、東京・大阪・名古屋に集中して展開することが多いので、実は見る人が限られている。そういったコンテンツを、インターネット上で見せることができればいいのではないかと考えたのです。」

また、同社のWebサイトの制作を統括する濱中氏は、次のように語っています。「ADSLによってブロードバンドの普及率が高くなったことで、動画配信がメインのWebサイトも実現できると確信が持てました。一般企業のWebサイトですと、ブロードバンド向けとナローバンド向けに別々のコンテンツを用意するところでしょうが、SCEではまず動画ありき、という姿勢で始めました。それも、紙の媒体や静止画中心のWebサイトによるプロモーションに対する、行き詰まり感があったからです。しかし、せっかく始めるなら『新しいメディアとして明確な位置づけになるものを』...という思いから、ただプロモーション映像やTVCFを流すだけではない、独自のコンテンツをふんだんに盛り込んだストリーミングサイトにしようという方向性が決まりました。」

Adobe Digital Video 製品で フットワークの良い制作が可能に

トップページに320×240の動画スペースを配することで、「ストリーミング中心のサイト」であることを強く意識付けている、SCEのWebサイト。そのときどき話題作のTVCFなどが流れるメインの動画スペースとは別に、4つの「チャンネル」



■ SCEの自社ゲームソフト製品を紹介するWebサイトでは、トップページからブロードバンドユーザー向けの作りをしているのが特徴。トップページで流れるムービーの他に4つの「チャンネル」があり、このストリーミングのための専用コンテンツを用意している。

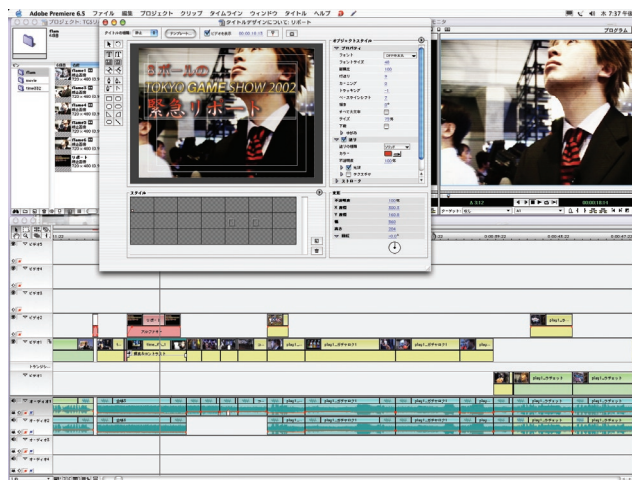


が用意され、月2回更新の独自コンテンツが配信されています。コンテンツの内容は、ゲーム関係のイベントのレポートや、ゲームの新しい遊び方の提案、そして紙媒体や15秒のTVCFで伝えることのできない、ゲームのより深い紹介などです。

これらのコンテンツを制作しているのは、電報児の大塚氏です。ペーカムで提供される素材をもとに、Adobe Photoshop®、Adobe Illustrator®、Adobe Premiere®、Adobe After Effects®といった製品を活用して制作されています。大塚氏は、AdobeのDigital Video製品の魅力について次のように語っています。

「AdobeのDigital Video製品は、各製品が共通したインターフェイスを持っているために、入っていきやすいと思います。もともとPhotoshopはなじみのあるソフトでしたので、同じような感覚でPremiereやAfter Effectsにも取り組むことができました。また、After Effectsに読み込んであるPhotoshopのデータを修正したいときに、すぐにアプリケーション間で連携が取れるのも、Adobeならではの強みです。私は制作にMacを使っていますが、Mac/Winを問わずクロスプラットフォームで同じ動きをしてくれる製品は他にはありません。これもAdobeならではの大きなメリットですね」

SCEのWebサイトで公開されるストリーミングムービーの製作期間は、約2週間とタイトです。大塚氏は、制作用のマシンにApple® PowerBook® G4を使用。Adobe Digital Video製品の使いやすさと相まって、ワークの高い制作業務を実現しています。「PowerBook G4を山口氏と濱中氏のところまで持っていき、その場でPremiere等を使用してアイデアを出し合うこともたくさんあります。たとえば、ムービー中に配置するタイトルやテロップなども、Premiereに付属するAdobe Title Designerを使って、みんなで同じ画面を見て意見を出し合いながらのトライ&エラーが可能になるのです。UNIX用のグラフィックワークステーションではこのようなことはまず不可能でしょうし、これができることによって、時間とコストの節約につながっているのは間違いありません。」「Premiereでは、ガンマやレベル補正の調整でムービーの明るさの補正を、オーディオミキサーで音声レベルの調整を行っています。より視覚的に凝りたいときには、PremiereのプロジェクトファイルをAfter Effectsに読み込んで作業します。こうした連携はとても便利です。IllustratorのパスをAfter Effectsに読み込んでアニメーションさせることもよくやりますが、各アプリケーションの連携が優れているのは、使う側にとってはとても嬉しいことです」



■電報児の大塚氏は、ストリーミング・ムービーのMac/Windowsの両方のプラットフォームを利用して、Photoshop、Illustrator、Premiere、After EffectsはいずれもMac/Windows版が用意されているので、異なるプラットフォームでもシーンレスに作業できる。

一方、山口氏は「大塚氏は、いつも我々の要求に非常に高いレベルで応えてくれます。それも、Adobe製品があつてこそなのでしょう。大塚氏がAdobe製品を使って我々の求めるものを作ってくれることで、今までにない、他社のやっていないようなゲームのプロモーションをするという我々の目的は果たせています。」と、大塚氏とAdobeのDigital Video製品に全幅の信頼を寄せているのです。

ストリーミング配信を開始してからWebサイトへのアクセスが3倍アップ

自社のWebサイトでストリーミング配信を行うことによって、アクセス数に大きな変化が現れました。「Webサイトのアクセス数は、ストリーミングによるプロモーション映像の配信によって、従来の3倍になりました。」と、濱中氏は説明します。また、山口氏はプロモーターの立場から『ぼくのなつやすみ2』のプロモーションでは、1日1本限定、全25話という形態のTVCFを展開し、それをアーカイブ的にWebで配信しました。「最初の数回を見逃した」、「もう一度全部見てみたい」という方々がたくさんアクセスしていただき、ゲーム自体も、初めのシリーズを大きく上回る好セールスを記録することができました。」と話しています。

一方で電報児の大塚氏は、今後の展望について次のように話します。

「現在はWindows®MediaによるWebストリーミング配信のみですが、今後は携帯電話やPDAも視野に入れて、さまざまなメディアへの動画出力を考えていきたいと思っています。すでに多くの

人がADSLを導入していると思いますが、これからはFTTH（光ファイバー）の普及も進むでしょうし、ますます高バンド域の接続環境になっていくでしょう。そうすると、より洗練されたブロードバンド映像の配信が求められるはず。今後もSCEにしかできない企画を、PremiereやAfter Effectsといったツールとブロードバンドという媒体を使うことによって、具現化していきたいと思っています。」

Adobe After Effectsのメリット

- ・ Adobe製品に共通したインターフェイス、ショートカットキーにより導入がしやすく、作業効率も高い
- ・ PremiereのプロジェクトファイルをそのままAfter Effectsに読み込み可能など、アプリケーション間の連携ができる
- ・ Windows版、Mac版の両方が用意されていることで、クロスプラットフォームでの作業が可能になる
- ・ PCベースで仕事ができるため、ノートPCで作業しながらクライアントとコミュニケーションを取れる。
- ・ 編集から加工、出力までを1人でこなすことができ、TVCFなどの制作と比べて超低コストかつ短時間での制作が実現

■お問い合わせ先

アドビ製品は、お近くのアドビ認定ディーラー（AAD：Adobe Advanced Dealer）でお買い求めください。ADDリストをはじめとする最新情報は、アドビシステムズホームページ（www.adobe.co.jp）で入手してください。製品に関する詳細はカスタマーインフォメーションセンター（tel.03-5350-0407）へお問い合わせください。

アドビシステムズ株式会社 〒141-0032 東京都品川区大崎1-11-2 ゲートシティ大崎イーストタワー・www.adobe.co.jp
Adobe Systems Incorporated 345 Park Avenue, San Jose, CA 95110-2704 USA・www.adobe.com

Adobe、Adobeロゴ、Adobe Illustrator、After Effects、Premiere および Photoshop は Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。Apple および PowerBook は米国およびその他の国々における Apple Computer, Inc. の登録商標です。Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。その他すべての商標は、それぞれの権利帰属者の所有物です。

©2003 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved. Printed in Japan. ASJST 345 11/02

