

2009年7月28日

報道関係者各位
プレスリリース資料

クワトロメディア株式会社

**クワトロメディアが福岡ユビキタス特区で
BML を利用したゲームコンテンツ配信実験を開始**

クワトロメディア株式会社(東京都港区、代表取締役社長:山本直人、以下「クワトロメディア」)は、福岡ユビキタス特区にて行われている「3セグメントマルチメディア放送実証実験」において、BML^{注1}を利用したゲームコンテンツ配信実験を開始致します。

クワトロメディアは、携帯電話向けコンテンツプロバイダーとして、今までに700本を超えるゲームコンテンツの企画・制作を行ってまいりました。一方で、放送事業者向けに地上デジタル放送やワンセグで採用されているBMLによるデータ放送コンテンツの制作も行っており、マルチメディア放送ビジネスフォーラムにおいては、「BMLスクールワーキンググループ」を企画し、リーダー社としてコンテンツ開発や人材育成のために活動しております。

今回の実証実験では、クワトロメディアが長年培って来たゲームコンテンツの企画・制作とデータ放送コンテンツ制作のノウハウを活かし、データ放送で様々なゲームコンテンツを制作し、放送とゲームを連携させた新たなビジネスモデルの構築を目指し、実証実験を行うものです。

BMLは2011年以降にアナログテレビが終了した跡地の周波数帯でスタートする「携帯端末向けマルチメディア放送」においても採用される見込みです。福岡ユビキタス特区での3セグメントマルチメディア放送実証実験はこのマルチメディア放送の先行実験として位置づけられており、クワトロメディアは2011年以降の新たなデータ放送サービスの構築を目指して実験に取り組みます。

また、7月29日(水)～30日(木)まで福岡国際センターにて開催される「九州放送機器展2009 (<http://www.q-kikiten.com/>)」に出展される福岡ユビキタス特区マルチメディア放送実験試験局ブース内(ブース番号:B-11)にて、3つのサンプルゲーム(別紙参照)を配信致します。



更に29日14:30よりセミナー会場にて、「マルチメディア放送におけるデータ放送(BML)の可能性」と題した講演を開催致します。

クワトロメディアでは今回の実証実験を通して、2011年以降開始予定のマルチメディア放送に向けて、番組連動情報や地域情報などを中心としていた従来のデータ放送の新しい利用方法を提案してまいります。

注1:BML(Broadcast Markup Language)とは、データ放送用のコンテンツを制作する為の言語であり、ワンセグをはじめ国内の様々なデジタル放送で使用されており、2011年以降開始予定のマルチメディア放送での採用も決定しております。

<報道関係者様からのお問い合わせ先>

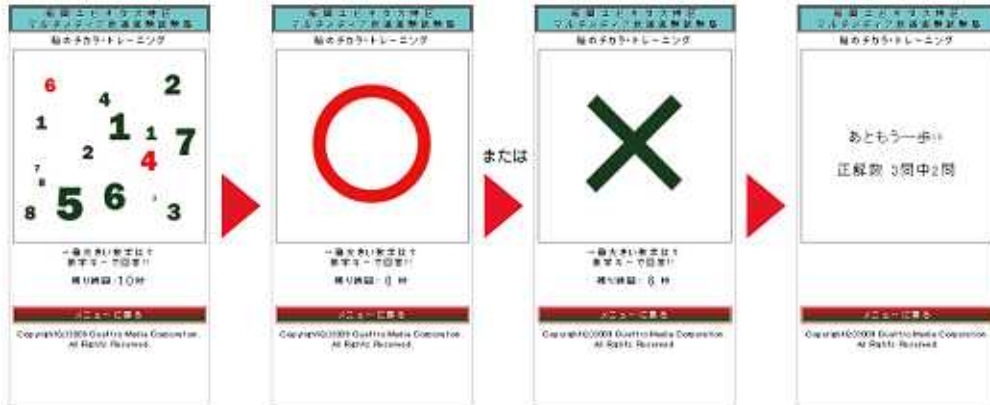
クワトロメディア株式会社 ソリューション事業部:豊田・宮崎

TEL:03-6229-9884 FAX:03-6229-9852

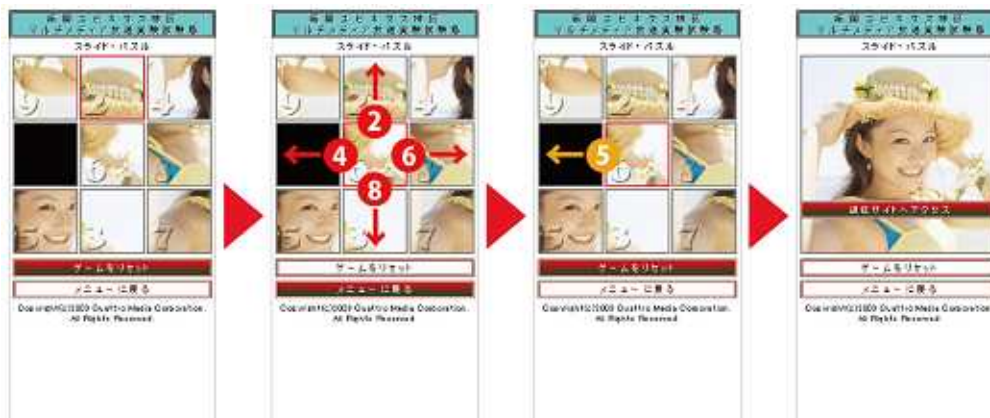
E-mail:bml@qmedia.co.jp

【別紙】九州放送機器展 2009 にて配信予定のサンプルゲーム

1)脳トレゲーム



2)3x3 パズルゲーム



3)県名当てゲーム

