

特集

7月25日以降の 地デジ番組は 「視聴者参加・ 双方向」だ!



できる! 視聴者参加・ 双方向番組づくりの事例

アナログ停波の7月24日。
その日を混乱なく迎えるために
放送業界はラストスパートに入った。
ところで、翌日7月25日から
テレビ番組はどう変わるのか。
完全デジタル放送——どの特徴を生かし、
「アナログ放送とは違うな」という印象を
持ってもらえるか。
そこに思いを馳せるべき
絶好のタイミングとなった。
また、ソーシャルメディアの勢いも増すなかで、
テレビ番組との連携もイメージしたい。
さあ、「できる! 視聴者参加・双方向番組づくり」へ
挑戦はいかがが。

(企画: 吉井 勇・本誌編集長)

特集構成

- 「Twitterとテレビ番組の関係」を
デジタルガレージ高木プロデューサーに聞く ----- P68
- 双方向事例
 - ①NHK教育 アニメ「バクマン。」----- P69
~1分視聴で「アニメマイル」蓄積展開
 - ②NHK札幌放送局「夢のまるごと体感! 北海道ツアー」----- P70
~“視聴者が作る筋書きのない中継”に挑戦
 - ③NHK福岡放送局 独自開発「IP投票受付システム」----- P71
- 特別システム提案
(株)フィックス「テレビに双方向をプラスするPiTENTRY2」---- P72~73
- PiTENTRY2活用事例
 - ①チューリップテレビ「ニュース6新春スペシャル ことしはやります! 2011」P74
~Twitterからも意見募集
 - ②テレビ神奈川「帰ってきた! 激論! ベイスターズナイト」----- P74
~簡単に表示画面の独自色づくり
 - ③山陰放送「貰っていいとも」----- P75
~年末真夜中に5,222通の応募
- 日本テレビ「日テレ☆ひかりクイズ」事例
生視聴者のみ参加できるシンプルなクイズ ----- P76
- テレドーム活用事例
 - ①読売テレビ「名探偵コナン」----- P77
~声優の語りで想定以上のコール数
 - ②メ〜テレ「バトルスピリッツ」----- P78
~主人公の声流れる“ライブ感”で応募増