

## 株式会社BCCKS

# Adobe® InDesign® CS3がつなぐ バーチャルとリアルの世界

InDesign CS3のテクノロジーとプロのデザイナーのこだわりが、  
ネットとリアルの世界で“デザイン”を共有させた。



チーフプログラマー 廣田 幸将氏 (左)  
チーフクリエイティブオフィサー 松本 弦人氏 (中央)  
プロジェクトマネージャー 廣岡 孝弥氏 (右)

ネットを利用して誰でも気軽に本を作れたら…。  
カリスマデザイナー、松本弦人氏のふとした思い  
付きからスタートした企画が、いま業界で注目を  
浴びている。

ネット上といえども、本の体裁を持つからには  
デザイン面でもクオリティの高い本を作りたい。  
プロのデザイナーとしての強いこだわりが、  
ネットと紙媒体との融合をみごとに実現させた。



BCCKSのトップページ。日を増すごとに、書籍の数が増え続けている。有名無名を問わず、多岐にわたる内容の書籍が取りそろった様は、まるで書籍のECサイトのようなだ。



印刷物のリアル感をかもし出すことで、感覚的な部分を大切にしますよね。デザインされることで、著者にも良い影響を与えると語る、チーフクリエイティブオフィサーの松本弦人氏

株式会社BCCKS(ブックス)が、誰でも簡単にWebサイトへ書籍を展開できるサービス「BCCKS(<http://bccks.jp/>)」を開始した。これまで難しいとされてきた本とネットを共存させた、新しいタイプの一般参加型のメディアサービスだ。

こうしたリッチコンテンツでは、Adobe Flashを利用していると思われがちだが、意外なことにBCCKSはInDesignの技術を応用して作られている。

BCCKSを仕掛けたのは、アートディレクターの松本弦人氏だ。これまでもデジタル・ポップアップ絵本やジャングルパーク、動物番長といったゲームデザインを手がけ、常に新しいメディアとともに斬新なアイデアを盛り込んだコンテンツを配信しつつ、デザイナー界のカリスマとも言える存在として知られている。

その松本弦人氏がWeb2.0時代にふさわしい新たなコンテンツを仕掛けてきたのだから、面白くないはずがない。

紙とデジタルという相反するメディアを、どのようにして融合したのか。松本弦人氏とBCCKSの開発スタッフの方にお話を伺った。

#### 書籍のリアル感をWeb上で再現したい

BCCKSは2008年2月末にオープンテストが開始された。登録が無料ということもあって、サービス開始当初からユーザーが増え続け、現在では個性豊かなデジタル書籍(ブック)がサイトの画面いっぱいに表示されている状況だ。

ユーザーはまず、本のベースとなるフォーマットを選択し、あとはパーツを組み合わせながら、テキストや画像を配置していくと仮想の書籍ができあがるという仕組みだ。仕上がったデジタル書籍(ブック)には表紙はもちろんのこと、裏表紙と奥付までそろっているというこだわりようだ。

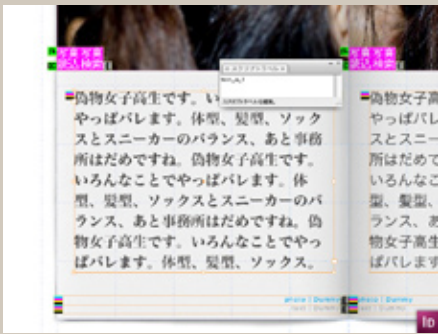
Web上に本を展開させるというアイデア自体はそう目新しいものではないかもしれない。これまでも本の体裁を模したWebコンテンツはいくつか存在していた。しかし、それらは「本のようなもの」であって、本ではなかった。BCCKSがこれまでのWebマガジンと大きく違う点は、あくまでも「本」のテイストにこだわった部分にある。

「Flashはとてもよいアプリケーションですが、Flashを使うと変換されたものになってしまうんですね。本のリアル感がなくなってしまう感じがします。BCCKSのコンセプトとして、印刷物のリアル感をとても大切にしていますから、InDesignで組んだ状態を再現することにこだわりました。」

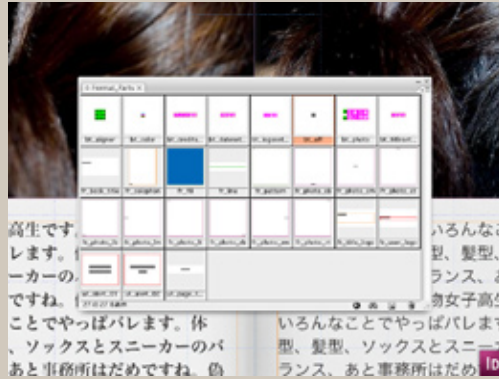
BCCKSでは、何よりも本の印刷感を大切にしたいと松本氏は語る。

InDesignのデータ構造はHTMLとよく似ているので、  
実はWebとの相性がとてもいいんです。

プロジェクトマネージャー 廣岡 孝弥氏



InDesign上で作成中のテンプレート。テキストボックスにInDesignの“スクリプトラベル”機能でラベルが付けられている。このラベルを元にJavaScriptによって、テキストファイルが抽出される。



あらかじめスクリプトラベルが付けられたオブジェクトをInDesignの“オブジェクトライブラリ”機能で登録し、効率よくフォーマットデータの作成ができるようにしている。



BCCKSのチーフプログラマーの廣田氏。松本氏のアイデアを実際に形にするのが、廣田氏の役目だ。

## 書き手の情熱を損なわずに読みやすさを追求

そもそも、BCCKSのアイデアが生まれた背景には松本氏が既存のCGM(Consumer Generated Media)に疑問を呈したことが発端だった。

あるとき、SNSのリニューアルデザインの依頼を受けた松本氏が、ブログや他のCGMを見て回った結果、内容が面白いものが多く存在するにもかかわらず、読みやすさを考慮していない点をとても残念に感じたそうだ。

「ブログというのは、書き手にはとても便利な仕組みで作られています、読み手のことを考えていない作りなんです。たとえば、ラーメンに詳しい人が書いたブログがあるとします。ブログの場合、時系列順に並べられているわけですが、基本的には日記の作りなので合間にラーメン以外のネタが入ることもあるんです。そうすると読む側としては混乱しますよね。」

その人にしか持ち得ない貴重な情報やセンスを損なわず、読み手にも魅力のあるものを誰でも簡単に作れるシステムができないうか考えた結果、BCCKSのアイデアができあがったそうだ。

「最適なキャプションの文字数が80文字であるように、本文にも読みやすい文字数の決まりがあります。デザイン上の適切なセオリーにしたがってレイアウトされているという点が重要なんです。」

デザイン上のセオリーを徹底させるためにも、基本フォーマットはInDesignでしっかりと作成したものを用意しなければならない。と松本氏は語ってくれた。

## InDesignと書籍へのこだわり

こうしたリッチコンテンツの構築にInDesignが使われることは珍しいケースだが、InDesignを使うメリットはどこにあるのだろうか。

「まず、InDesignは大量のフォーマットを処理するのにとても適しています。たとえばデザインの仕事だと、ひとつのラフに対して、いくつかのカラーバリエーションを作らなければならないわけですが、そうするとひとつの案件であっても、かなりの数のラフパターンを作成しなければなりません。そこで、InDesignが威力を発揮します。」と、松本氏はInDesignのページ管理機能がWeb制作にも有効であることを語ってくれた。

「それに、InDesignのデータ構造はHTMLと共通する部分が多いんです。」と語ってくれたのは、プロジェクトマネージャーの廣岡孝弥氏だ。

はじめはInDesignでデザインしたものをJPEG形式で出力したものをHTMLで貼り付けただけだったが、手間がかかる割にはあまり美しくなかった。

そこで、InDesignのイメージをそのままWeb上に展開できないかとプログラマーの廣田氏に尋ねてみたところ、意外にも簡単に作ってくれたのだそうだ。

「具体的には、InDesign上でスクリプトラベルを貼ったテキストフレームやグラフィックフレームをInDesignのスク립ト機能を使い、座標データなどをCSVファイルに書き出し、BCCKSのWebアプリケーション側でデータベースに登録し、CSSのブロック要素に変換する作業を行っています。逆にBCCKSで作られたデジタル書籍をInDesignのフォーマットへ変換することもできますよ。」と、プログラムを担当する廣田幸将氏は解説してくれた。

## 会社データ

株式会社BCCKS  
東京都品川区  
<http://bccks.jp/>

## チャレンジ

InDesign CS3でデザインされたテンプレートをネットで忠実に再現し、誰でも手軽に“デザインされた本”を作ることができるシステムを開発。

## ソリューション

InDesignのフォーマットをJavaScriptによって、Webで使用可能なフォーマットデータに変換。

## ベネフィット

テキストベースでコードを共有することで、ネット上と紙媒体の双方向でデータを共有することが可能。

## Tool Kit

- Adobe® InDesign® CS3
- Adobe® Dreamweaver® CS3

## Inline Rornsard

ABCDEFGHIJKL  
MNOPQRST  
UVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
klmnopqrs  
tuvwxyz  
012345  
6789!?

## QJgipqy

BCCKS用にデザインされた「デハイトがない」フォント。すべての文字が同一のベースラインで揃うようにボディの下半分がカットされている。

### ユーザーにデザインを意識させない作り

実際にBCCKSへ登録されているブックを見てみると、趣味で撮りためた写真からノートの落書きまで、内容は実にさまざま。しかし、そのどれもが、しっかりとデザインされたフォーマットのもとに作られているため、書籍として、高いクオリティを保っている。

BCCKSでは、作り手にデザインの難しさを意識させないために、いくつかの工夫をこらしている。「デハイトがないフォント」もそのひとつだ。

タイトルなどで使われる欧文はすべてデハイトがない状態で展開される仕組みになっている。「デハイトがないフォント」とは、ベースラインをはみだしてしまう欧文の“g”や“j”などはみだしているデハイト部分を短くカットし、ベースラインを一律に揃えた状態のフォントだ。ユーザーは欧文のバランスを気にすることなく、タイトルやロゴを作成することができる。

「文字をデハイトがない状態でデザインすると、文字としてのバランスは崩れてしまうかも知れませんが、逆にそこがチャームポイントになっています。」

実際にはプロがデザインをしながらもそれを意識させないことが重要だと松本氏は語ってくれた。

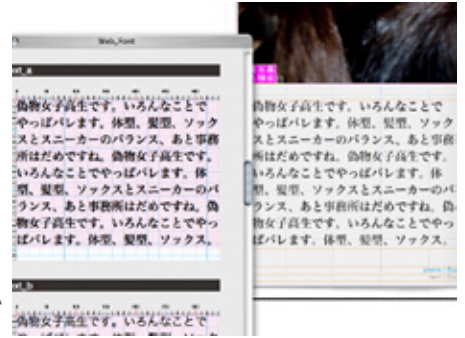


BCCKSの編集モードの画面。InDesignと似たようなインターフェイスを持ち、初めてのユーザーでもとまどうことなく編集をおこなうことができるよう工夫されている。



InDesignのデータ構造とHTMLは似ていると語るプロジェクトマネージャーの廣岡氏

オフライン上とWebブラウザ上での文字配列の比較。ほぼ、InDesign上と同じ行送りや文字幅が再現されていることがわかる。



### BCCKSが考える今後の展開

現在、BCCKSでは株式会社リトルモアとの共催によるlittlemoreBCCKS「第1回写真集公募展」(<http://littlemore.bccks.jp>)に出品する作品を募集している(2008年8月8日より公募開始)。応募資格はBCCKSで作られた写真集であることを条件としている。

応募された写真集の中から優れた作品を選び、大賞受賞者の作品は株式会社リトルモアより実際の写真集として出版される予定だ。

これまで写真を応募する公募展は数多く存在したが、「写真集」そのものを応募する形式を採用したのはBCCKSが初めてではないだろうか。「本」というアナログのメディアと最新のデジタル技術を融合させたBCCKSならではの企画といえよう。

今後も仮想メディアと実メディアをリンクさせながら、商業誌や企業とのタイアップやコラボレーションなどのさまざまな企画を計画しているという。

「デジタルメディアの利点はメディアそのものを進化させていくことができる点です。次のバージョンではFlashを貼り付けたりできるようになっているかもしれませんよ。」

もしかするとBCCKSのシステムが、これまでになかった新しいメディアとして確立される日が来るかもしれないと感じさせられた。