

現場の失敗から学ぶ撮影取材学習コンテンツと ストリーミング配信システム

Learning Contents of Record-Video and Interview
Derived from Failures in The Fields and its Video Streaming System.

鈴木小織^{*1}
Saori SUZUKI

荒井雄一^{*2}
Yuichi ARAI

杉山岳弘^{*1,2}
Takahiro SUGIYAMA

^{*1} 静岡大学情報学部
Faculty of Informatics

^{*2} 静岡大学大学院情報学研究所
Graduate School of Informatics, Shizuoka University

In this paper, we propose an environment of learning for record-video and interview, based on video programs derived from the failures and solves in the fields. A video program has a structure for failures situations. The proposed system in the learning environment is able to create new video programs reconstructed suiting for each user level, selecting required parts by a user, from the structured programs. It was proved as a result of evaluation that the proposed environment was effective.

1. はじめに

近年、DV(デジタルビデオ)カメラ等の撮影機材も比較的安価となり、誰もがカメラを持ち撮影できる時代となってきた[1]。筆者らの研究グループでも、日頃からDVカメラを使用して撮影やインタビューなどの取材活動を行っている。万全の準備で取材に臨んだつもりでも、知識・技術不足、緊張、不安、焦り、単純ミスなどが原因で、現場では必ずと言っていいほど失敗が発生してしまう[2]。失敗しないようにするためには、学習や経験が必要であるが、撮影の技術を学ぶコンテンツとして、インターネット上には映像付きの撮影チュートリアルページが数多く存在し、またDVカメラ等の製品にも取扱説明ビデオが付属されている。しかし、これらは基礎的な部分を中心に上げており、初心者には理解しやすい仕様になっているが、失敗しないための、現場で実際に経験しないとわからないような実践的な知識・技術までは網羅されていないのが現状である。

そこで本研究では、取材現場で活用できるコンテンツの題材として、取材班のメンバーが実際に現場で犯した失敗に着目し、これを収集し、現場で活用できるコンテンツと、それを配信するためのストリーミング配信システムについて提案する。

2. コンテンツの相互活用を基調とした学習環境

本研究では、これまでに撮影技術に関する知識を、図1の左側の知識コンテンツに示されるような、知識映像コンテンツとして制作してきた[3]。これは、Webをベースとしており、既存のコンテンツに追加し、関連づけ、体系化することができる。利用者は自分の学習したいところを選んで閲覧することができる。体系的にじっくり学ぶ、もしくは調べたいときに向いている。本提案は、現場で直接的に役立つ、現場の失敗ノウハウである。

2.1 失敗を扱う意義

失敗は負のイメージが強いが、違う面から見ると、失敗を活かした様々な効果が期待できる。

第1に、現場の雰囲気や学習できる。失敗は現場で起きている。ゆえに、その失敗の話からは、現場をある程度想像することができる。

第2に、問題意識を生成するという効果がある。失敗をすると、真の理解の必然性を痛感し、問題意識が生まれ、再び同じ失敗を繰り返さないために、原因や関連することを学ぼうとする。

以上のことから、現場で活かせる学習コンテンツを制作するにあたって、実際の現場で起こった失敗を扱うものとする。

2.2 失敗の効率的な共有と相互活用の必要性

一人一人のニーズに合わせて、知識の発信形態を変化させ、必要な時に必要な知識だけ提供することのできる学習環境の構築が肝要である。そのために、本研究ではコンテンツの配信形態を3つ提案する。

1. インターネットからオンデマンドでストリーミング配信する放送番組形態
2. 前述の番組中から必要な部分だけを抽出し、そこから新たな番組を再構成してストリーミング配信する番組再構成形態
3. 上の2つがインターネット番組であるのに対して、収集した失敗から利用者がいつでもどこでも必要に応じて確認できる紙ベースのチェックシート形態

コンテンツ制作のアプローチとして、失敗にもとづいた番組制作、番組再構成システム、失敗防止チェックシート制作を行い、利用者のニーズに合わせてこれら3つを相補的に活用して知識獲得することのできる学習環境を提案する(図1)。

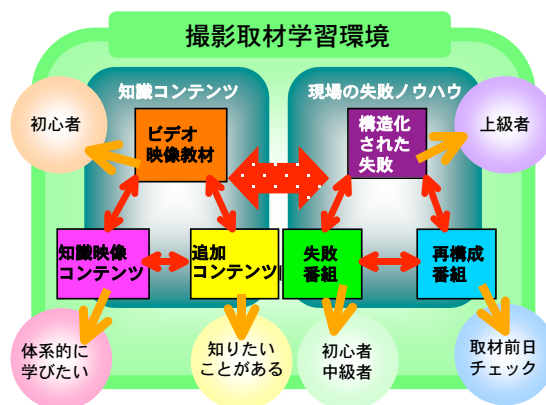


図1:3 コンテンツの相補的な関係

3. コンテンツ制作の実践

ここでは、失敗収集について、利用者のニーズを考えた3つの学習コンテンツについて述べる。

研究室において、1年間にわたり実際にどのような失敗が起こっているかを調査した。日頃から取材活動を行っている筆者らの研究グループとその他の取材経験者を対象に、「口頭による質問」、表1に示す「紙やメールによるアンケート」により19人から計55個の失敗を収集した。

表 1: 質問項目

| | |
|-------------------|---|
| 失敗したイベント名 | 例: パン屋取材, 教授インタビュー |
| どんな失敗をしたか? | どんな失敗かを簡潔に記述 |
| 失敗の原因 | 失敗までに至った経緯や原因を詳しく記述 |
| 日時 | 200X年XX月XX日 XX時~XX時頃 |
| 場所 | 例: 静岡大学周辺のパン屋 |
| 環境 | 屋内 or 屋外, その他に特別な環境の場合に記入 |
| 天候 | 例: 晴れ |
| 失敗者の役割 | 例: メインカメラのカメラマン |
| 現場の配置 | 被写体・自分・周囲の配置などを記述 例: 大量の書籍をバックに教授を撮影 |
| 現場の状況と失敗者の心理状態 | 例: 時間がなくて焦っていた |
| どうすれば失敗しなかったと思うか? | 「どうすれば失敗しなかったか」を記述 |

3.1 失敗に基づいた番組制作

番組の内容は、誰かの失敗から生まれた問題意識を活かして番組を制作し、それを紹介してノウハウを共有することをコンセプトとする。それにあたって、実際に研究室で起こった失敗を番組に取り入れる。番組は、前半は失敗の紹介、後半はゲストによる解説という、大きく分けて2部構成とする。さらに詳細な構成は、「オープニング→タイトルコール→失敗の紹介→ゲストによる失敗しないためのポイント→エンディング」である。各番組はそれぞれ平均4分弱であり、収集した失敗を紹介し、ゲストに解説してもらうという形態である。

3.2 番組再構成システムの開発

番組の放送を観てその場では分かった感覚になるかもしれないが、そこで得た知識や情報を実際の現場まで継続して持つていくという事はまだ困難である。それは番組を自分自身の問題としては認識できないからである。そこで、本研究では利用者サイドからコンテンツを選択し、閲覧できるシステムを提案する。

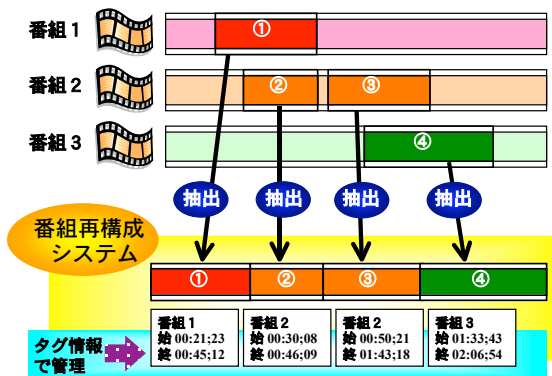


図 2: システム概略図

システム概要

本システムは、これまで撮り貯めた番組コンテンツをもとに、その中からいくつかの番組のエッセンスを抽出し、それらを再構成してインターネット上から放送するシステムである。例えば、図2のように番組が3つあり、それらの中にある重要なシーンを利用者が抽出し、番組1からは概要、番組2からは失敗とその解説、番組3からはノウハウのポイント、さらにそれらに順番をつけて、その順番どおりにストリーミング配信するというシステムである。また、番組の映像には、番組の構成に応じてタグづけされており、キーワードによる検索も可能である。

3.3 失敗防止チェックシートの制作

前もって得た知識も、現場に着いた途端に頭から抜けてしまうことがあるため、ここでは、気軽に持ち運ぶことができ、現場ま

での移動中、または現場でも確認することのできる教材を提案する。

収集した失敗を「インタビューの音量に関する失敗」、「ホワイトバランスに関する失敗」などのように、失敗の項目ごとにまとめ、表形式にして印刷する。

4. 実験評価

実験では、5種類の取材学習コンテンツの比較を行った。現場で活かせる学習コンテンツにはどのようなものが効果的なのかを測ることを目的に、何らかの形で取材経験のある12名の被験者に対し、翌日取材に行くという想定のもと、以下の5種類の学習コンテンツを利用してもらった。

1. ビデオジャーナリストによるノウハウビデオ教材
2. 失敗防止チェックシート
3. Web ベースコンテンツ[3]
4. 制作した番組
5. 番組再構成システム

実験の進め方については、全ての教材を自由に利用してもらった後、その被験者にとって、取材を行う上で役に立った教材を全て選択してもらった。

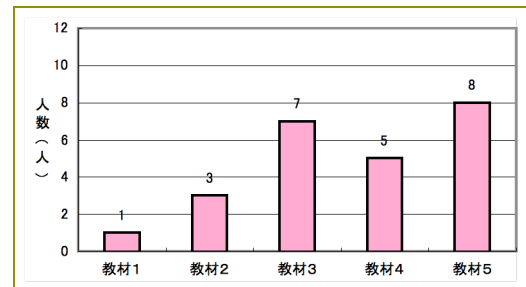


図 3: アンケート結果

図3に示したアンケート調査結果から分かるように、どれか1つだけが突出して優れているという結果は示されなかった。それぞれの教材には利点があり、利用者のレベルやニーズによって適した利用形態が異なるということが言える。比較的上級者には教材3, 4が、比較的下級者には教材1, 2, 4が効果的だという結果であった。また、実際の利用において、教材3~5は互いに連動しており、入り口としての教材は教材5で、その内容で理解できなければ、さらに教材4, 3へと利用され、コンテンツ間の相互利用が観察された。

5. まとめ

失敗には有益な情報が記録されていることが多い。本研究では、撮影取材を学習するための題材として失敗をとりあげ、失敗の記録を収集して、これをもとにコンテンツ化して配信・共有する学習環境を提供した。

実際には、取材経験のある人を対象にして失敗の経験を収集し、それらから失敗を軽減するためのアプローチを検討した。具体的なアプローチ内容としては、構造化された番組コンテンツ、選択式のストリーミングシステム、チェックシートの3つを提案し、これらがお互いに連動しあって、利用者がどんな技術レベルの人であっても、対応できる学習環境を提案した。評価の結果、制作したコンテンツは利用者のレベルに応じて適用でき、学習環境は有効であることが示された。

参考文献

- [1] 内閣府, 「消費動向調査」, 2004
- [2] 畑村洋太郎, 「失敗学のすすめ」, 講談社, 2000
- [3] 荒井, 竹林, 杉山: 知識情報共有システムとノウハウ蓄積システムを活用した映像情報の収集・編集・発信を学習するための教材制作, 情報処理学会 情報教育シンポジウム論文集, Vol.2003, No.12, pp.233-240, 2003