



## 関西 3 支部新春合同例会 終了しました

「めざせ！図書館発、USTREAM 中継！～基礎から、集客ノウハウまで」

京阪神エリア初！ Code4Lib JAPAN ワークショップ開催！

日 時：2011 年 3 月 19 日（土）11:00-18:00  
 場 所：関西学院大学 大阪梅田キャンパス 14 階 1405 教室  
 講 師：岡本真（アカデミック・リソース・ガイド株式会社）  
 林 賢紀氏（農林水産研究情報総合センター）

ワークショップ内容：

図書館や自分の所属する勉強会などで、講演やちょっとした研修をネット配信できたら・・・そう思うことは、ありませんか？ 今、もっとも手軽にチャレンジできるネット中継に、USTREAM があります。今回の新春合同例会は、その USTREAM について、ワークショップ形式で学んでみたいと思います。

1. まずは USTREAM の基本操作を学ぶ
2. その上で、USTREAM 中継を盛り上げるためのスキルを学ぶ

ワークショップは、講師の指導を受けつつ、他の受講者と教えあいながら、体験を重ねてスキルアップしますので、USTREAM をまったく知らない方でも、一から学ぶことができます。

今回の特長は、単なる中継技術にとどまらず、Twitter と連携するなど、どのように USTREAM 中継を盛り上げ、いかに図書館のプレゼンスを高めるか、といったノウハウを学ぶことにあります。

※なお、次頁より水野氏による参加報告を掲載しております。

### [目 次]

関西 3 支部新春合同例会 終了しました	… 1
大学図書館問題研究会 関西 3 支部新春合同例会	
「めざせ！図書館発、USTREAM 中継！」	… 2
参加報告	水野 翔彦
資料保存動画作成過程 -思想と方法について-	… 5
長坂 和茂	
次回ワンディセミナーの予告	… 8

○ ご意見・ご要望、投稿は下記、電子メールまたは URL へお寄せください。

電子メール：[kyoto@daitoken.com](mailto:kyoto@daitoken.com)（大学図書館問題研究会京都支部）

URL：<http://www.daitoken.com/kyoto/index.htm>

## 大学図書館問題研究会 関西 3 支部新春合同例会

### 「めざせ！図書館発、USTREAM 中継！」

### 参加報告

水野 翔彦

#### はじめに

2011 年 3 月 19 日、関西学院大学 大阪梅田キャンパスで大学図書館問題研究会と Code4Lib JAPAN の共催によるワークショップ「めざせ！図書館発、USTREAM 中継！」が開催された。USTREAM は 2007 年に設立されたアメリカの動画共有サービスで、インターネットを利用してだれでも簡単に動画の配信を行える。今回のワークショップでは、利用が広がる USTREAM について、実践を通してその基本操作と生中継を盛り上げるスキルを学んだ。

参加者は関西圏の図書館職員を中心とした 30 名ほどで、スケジュールは以下の通り。ネットワークへの接続不調などでスケジュール通りにはいかなかったが、全体としてテンポよく進む内容の濃いワークショップだった。当日の様子は USTREAM で配信されており、インターネットで見ることができる<sup>1</sup>。本報告に併せて参照されたい。

#### 当日のスケジュール

- ・セッション 1：講義（岡本真氏）「コンセプト、ビジョン、ミッション」
- ・セッション 2：演習（全員）「30 秒自己紹介」
- ・セッション 3：講義（林賢紀氏）「USTREAM Live Broadcaster を使う」
- ・セッション 4：講義（岡本氏）「USTREAM 番組を企画する」
- ・セッション 5：討論（全員）「番組を企画する」
- ・セッション 6：演習（林氏、岡本氏）「番組を準備する」
- ・セッション 7：演習（林氏、岡本氏）「番組を中継する（1 回目）」
- ・セッション 8：演習（林氏、岡本氏）「番組を中継する（2 回目）」
- ・セッション 9：討論（全員）「放送を評価する」
- ・セッション 10：表彰（林氏）「修了式」

#### 1. 導入

冒頭、本ワークショップの共催団体である Code4Lib JAPAN の事務局長、岡本真氏から同団体のコンセプト、ビジョン、ミッションについての説明があった。Code4Lib はアメリカの図書館関係のプログラマやシステム技術者を中心としたコミュニティで、Code4Lib JAPAN はその支部となることを目指して活動をおこなっている。

岡本氏によれば Code4Lib JAPAN のコンセプトは「日本の図書館をヤバくする」ことで、セミナーの開催を通して(1) (人的な) ネットワーク作り、(2) 人づくり、(3) 環境づくりをミッションとしている。今までに Flickr を利用したデジタルアーカイブの作成

<sup>1</sup> Code4Lib JAPAN 第 5 回 WS 特別番組 (USTREAM)

<http://www.ustream.tv/channel/code4lib-japan-%E7%AC%AC-%E5%9B%9Ews%E7%89%B9%E5%88%A5%E7%95%AA%E7%B5%84>

(第1回)、ログファイルの解析(第2回)、Yahoo! Pipes などによる図書館 API の活用(第3回)と回を重ね、今回が4回目<sup>2</sup>のワークショップ開催となる。

岡本氏の説明後、さっそく人的なネットワーク作りの一環として(?)1人ずつカメラの前で自己紹介をおこなった。参加者の中には、これが初めての USTREAM 中継という方も多かったようだったが「関西ということでネタを入れること」という岡本氏の振りや、後半に大活躍となる井上昌彦氏の登場により、緊張気味だった参加者の顔にも笑顔が広がった。

## 2. 講義部分

続いては、林賢紀氏から配信をおこなうための操作方法の解説、岡本氏から番組の企画についての講義があった。

初めに USTREAM の操作説明に入るはずだったが、ネットワーク環境に問題があり、スケジュールの進行に遅れが出た。ネットワークの不安定さはこの後一日中続くことになったが、それでも事務局の対応によりなんとか講義を続けられることになった。ネットワーク不調の中での進行は大変だったが、ある意味ではとても実践的だった。

岡本氏の講義は、どうすればリアルタイムで視聴者に情報を拡散してもらえるか、という点が話の中心となった。視聴者とのコミュニケーション手段として Twitter の重要性を指摘し、これと USTREAM をいかにして連携させ、効果的な宣伝を行うか。以下に示すように、数々のイベントを主催してきた岡本氏ならではのアドバイスを聞くことができた。

- ・ ハッシュタグは必ず作る。他のイベントのものと重複しないよう気を付ける。
- ・ 視聴者がコピー&ペーストして Twitter で発信できるよう、テキスト情報をウェブ上に掲載する。
- ・ 途中参加する視聴者のために、イベントの内容や講演のタイトル、出演者についてのツイートを随時する。
- ・ 興味を持った人が概要を把握できるよう、ツイートには番組の基本情報が掲載された URL を忘れないように記載する。
- ・ 公式アカウントが中継ツイートをしすぎると視聴者の中継ツイートが減るので注意する。

## 3. 番組作成

講義の終了後、昼食をとりながらグループごとに企画会議をおこなった。約8分の番組作成のために用意された時間は2時間。番組作成のグループは、近隣の図書館に勤める者同士4~5人で構成されていた。それぞれのグループで放送局名、番組内容、出演者、プロデューサー(宣伝担当)、撮影者、音声チェック係を決め、準備をおこなった。筆者のグループはほぼ初対面同士だったため、とても心配だったが、案ずるより産むがやすし。悪乗りネタでも盛り上がっているうちにだいぶ打ち解けることができた。

その後、企画した番組を実際に USTREAM で配信した。1回目の放送では機器の接続やネットワーク、音声の問題など様々な問題が頻出したが、概ね全グループとも企画し

<sup>2</sup> 3月14日に予定されていた『『新着雑誌記事速報』を作ってみよう! -RSSを活用した図書館サービス作成講座』が第4回目となるはずだったが、東北地方太平洋沖地震の影響により開催を延期されている。

た内容を放送できた。全グループを一巡りした後（約 1 時間後）の 2 回目の放送では、1 回目の放送時にあった視聴者の指摘を活かしたり、1 回目とは違った演出を取り入れたりして、格段に内容が良くなったグループがいくつもあった。各グループの番組は以下の通り。前述したとおり、どの番組も **USTREAM** で見ることができる。笑いあり、涙ありの力作ぞろいなのでぜひご覧いただきたい。

各グループ番組表

1. 「ストロー笛の作り方から吹き方まで」（すとろーTV）
2. 「名人探訪」（YIMMY/ワイミー）
3. 「応援したいあなたに一小さいことからコツコツと」（ATB/アプローズタワー放送）
4. 「図書館大喜利 図書館員のココがだめ!」（大日本図書館放送）
5. 「5分ぐらいで折れる 鶴の折り方」（妹背山ブロードキャスト）
6. 「たまたま人生相談」（たまたま放送局）

2 度の放送を終えた後は参加者全員でレビューをおこなった。**Twitter** で寄せられるコメント、岡本氏の指摘した問題をありあわせのもので解決したグループへの評価や、iPhone のカメラとウェブカメラなどの機材の特性の違い、放送をする際の出演者と視聴者の温度差はどうすべきかといった、様々な意見が出された。

#### 4. まとめ

今回のワークショップは未経験者が初めて **USTREAM** を利用するという想定でおこなわれていた。その中で、冒頭に岡本氏が述べていたようなネットワークづくり（参加者、グループメンバーとの交流）や、人づくり（番組への出演から企画、中継、**Twitter** での宣伝まで一通りの技術と知識の習得）が実現するというよく練られた内容だった。

筆者の印象に残ったのは岡本氏が述べていた「**USTREAM** に必要なのは場数とある程度の知識」という言葉だった。**USTREAM** は特別な機材や技術を必要とせず、配信をするだけなら誰でもできる。しかし、だからこそ、多くの人を巻き込まなければ他の番組の間に埋もれてしまう。この点、**USTREAM** だけでなくほかのツールやメディアにも同じことが言えるように思えた。

「場数」については自身で経験を積む場を作っていくことで解決するしかないが、「ある程度の知識」についてはすでに多くの経験を積んでいる方々から学ぶことができるだろう。**Code4Lib JAPAN** の活動や、その他にも方々で行われている様々なイベントやサービスには様々なアイデアがちりばめられている。そのイベントの内容だけでなく、どのようなツールを使ってどのような形で運営を行っているのか、今後はそういう視点も加えたいので **Code4Lib JAPAN**、大学図書館問題研究会をはじめとする種々のイベントに参加させていただきたいと思っている。

（みずの やすひこ／国立国会図書館）

## 資料保存動画作成過程 -思想と方法について-

長坂 和茂

この4月に、京都大学図書館機構 資料保存環境整備部会が公開した動画「初心者のための資料保存 -よくある破損、こう直そう-」(注1)について、特にその作成方法について、報告します。なお、動画の作成過程に主眼を置くため、私一人が作ったような表現があるかもしれませんが、私は単に動画作成担当というだけで、この動画は部会全体での成果物ですので、その点ご了承ください。

さて、どういうわけか、資料保存なんてやったことも無いのに、平成22年度から京都大学図書館機構 資料保存環境整備部会(以下、保存部会)に参加することになったことから話は始まります。保存部会では毎年1回資料保存に関する研修を行っており、平成22年度の研修はカウンターで行う簡単な補修についての実践的なものとなることが決まりました。

それまで私は、資料保存のマニュアルや資料についてくる図や写真を「手品みたいだ」と思っていました。つまり、図1と図2の間で何が起きているのかさっぱりわからないのです(注2)。実際に手を動かしてみれば分かるのかもしれませんが、当時整理系の業務を行っていた私には手を動かす機会もありません。そのわかりにくさの原因は図や写真が時間軸を持たないこと、つまり二次元情報そのもののもつ欠点にあると考えていました。

その思いが有ったり無かったりした結果、「資料に写真を添えてわかりやすくしよう」という意見が出たときに、「写真もいいですけど、動画の方が分かりやすいですよ。いやー、動画作るのなんてそんなに大変じゃないですよ」と主張することになるわけで。

といっても実は私も映像撮影というのは経験がありませんでした。そこで、一度テスト撮影を行ってみることになりました。カメラを固定する台としては通常の三脚と真上からの撮影を可能とする上向き複写機用の台を用意。撮影角度は真後ろから以外の7方向をすべて試し、角度も真上に近いアングルから、真横に近いアングルまで。ズームの使用なども試し、その結果以下の教訓を得ました。

1. カメラマンである私が補修の作業を知らないため、最善の画面構成がわからず、作業が画面から外れることがあった。これを避けるため、事前に画面構成を考える必要がある。
2. 真上から・左右・正面からの図は平坦で、画面栄えしない。角度をつけた画面構成で立体感を出した方が格好いい。ただし、その場その場で、臨機応変に対応する。
3. ズーム・画面移動などはぶれの元なので、極力使わない。拡大したい場合には一旦シーンを切り替え、再度画面構成を決定する。その場合にも、切り替えの前後でカメラの位置が大きく変わらないようにする。

結果として、このテストで撮影した動画はお蔵入りとなりました。もったいない限りですが、これを今後の撮影に活かしてこそ、このテストの意味があると前向きに考えることにしました。

教訓 1 を受けて、以降の撮影ではまず演者にシナリオを作成してもらうことにしました。演者の手間はだいぶ増えたかと思いますが、いい絵を作るため、ということで無理を言ってお願いしました。

さて、シナリオができたなら、それに基づいて画面構成を考えます。どの角度から撮ったらどんな絵が取れるか想像しながら、描いては捨て描いては捨てていました。私はこの作業を絵コンテ作成と呼んでいます。

しかも、その絵コンテはあくまで参考で、実際の画面構成は当日にその場で決定しています。理由はその状況によって撮るべき絵が変わるからです。例えば、修復しやすい状態に本を置いたときの本の向き、演者の利き手によっても画面の変更が必要になります。

それでも、絵コンテの作成は無駄だったとは考えていません。全体を通しての画面遷移を考えるきっかけになりましたし、絵コンテがないと行き当たりばったりで画面を変えた結果、分かりにくい画面になるという可能性があった、と考えているからです。

そして、撮影の際に一番気をつけたことは、演者とのコミュニケーションです。この時点で、動画に音は入れないと決めていたので、作業中も「自分がどんな絵を撮りたいのか」を演者に伝えることと、「これからどんな作業をするのか」を演者から聞くことは怠らないようにしました。特に、どこからどこまでの作業をワンカットで撮影するのか、という情報は必ず共有する必要があります。これを考えるためにも絵コンテはかなり有用でした。「今からこの作業をやってもらって、この作業までできたら止めて、手を引込んでください」「画面にはテーブルのここからここまでの範囲が映っています」「はい、スタート」「はい、カットです」この 4 パターンは撮影中私が幾度と無く発したフレーズです。

そうして撮影した動画を PC 上で編集します。目的はまずは研修資料としての動画の作成。使用ソフトは Windows Movie Maker (以下 WMM) です。Windows XP までならデフォルトでインストールされていますし、Vista 以降なら、Live Movie Maker というソフトがデフォルトで、ダウンロードすれば WMM も入手可能です (注 3)。作業自体は比較的単純で、各ファイルを順番に WMM に読み込ませて、それぞれのファイルで作業を始める前 (動画の中の私が「スタート」と言うまで) と作業を終えた後 (動画の中の私が「カット」と言った後) を削除して、WMM の「サブタイトル」の機能で字幕を作成しました。また、材料などを説明するシーンはスローをかけて、一見静止画っぽくしてあります。

この際、気をつけたのは画面遷移の効果をあまり使わないようにしたことです。この時点では一部の 4 倍速とのりが乾くまで長時間経過したことを表すための効果くらいしか使っていません。研修当日はこれをプロジェクタに映して、資料としました。

さて、そうして作成した動画ですが、このまま公開するには欠点がありました。

1. WMM の字幕はフチがないため、文字が埋もれて読みにくい
2. 一部の字幕が説明不足。
3. 参考文献などのクレジット表示が無い

いずれも、研修の間では口頭で説明すれば事足りたのですが、動画だけで公開する場合は意図が通じない可能性があり、修正の必要がありました。

というわけで、フチ付きの字幕を作ることができるソフトをいろいろと探してみたのですが、最終的には使い慣れている Aviutl (エーヴィアイユーティル) (注 4) というフリーソフトを使うことにしました。好きな位置に文字を配置できるのも便利と思えま

した。

また、それぞれのソフトの役割分担については、動画の作成それ自体には直感的に使える WMM を使用し、字幕の付与のみを Aviutl で行うのが一番効率がいいだろうと判断しました。

といっても WMM での動画作成はほぼ完成していますので、ここからの作業は基本的には字幕を付け直すだけの単純作業。変えたことといえば、この時点で左上のタイトルの表示を加えてあります。これは、友人に動画を作っている旨を相談したところ「動画のどこを見ても何をしている動画なのかが分かるようにするべき」という助言を受けてつけたものです。ちなみに、透明度 60% くらいの真っ黒な四角を配置して、その上に字幕と同じ方法で文字をつけています。

クレジットについては、どの動画でも共通で使うものなので、それぞれの動画に新しく作るのではなく、一旦 WMM でクレジット部分の動画を作って、それぞれの動画の最後に Aviutl で付け足す、という方法を取ることにしました。

クレジットは、それぞれの文字が書かれた画像と真っ青な画像を用意して、それぞれが交互にフェードイン・フェードアウトするというものです。(注5)

そうして作成した動画を Youtube のリンクを知っている人限定公開機能を使って部会内部で共有し、部会から受けた意見を元に再度編集し直しました。

例えば、生麩糊をレンジで作る動画では、もともとレンジでの加熱シーンを早送りしているだけでしたが、画面遷移効果を利用して、テンポを良くしたり、背表紙の直し方の動画で糊を塗っているシーンを早送りにしたりしました。

こうしてできた動画が京大 OCW という形で公開できることになり、表示—非営利—継承という形でクリエイティブコモンズにすることもできました。何かしら皆さんのお役に立てれば、作った人間としてはうれしく思います。

(ながさか かずしげ/京都大学工学研究科桂化学系図書室)

注

1) 「初心者のための簡易補修 よくある破損、こう直そう」(平成 22 年 11 月 16 日開催) - KYOTO-U OCW

<http://ocw.kyoto-u.ac.jp/library-network/03>

2) 例えば、今回の動画でも参考文献にした小原由美子『図書館員のための図書補修マニュアル』ISBN 4876523770 本文中でも述べたが原因は図の持つ限界であり、紙に印刷されている限り仕方がない。

3) Vista 以降でムービーメーカーを使いたい場合は  
ダウンロード詳細 Windows Movie Maker 2.6

<http://bit.ly/lRrR6o>

4) AviUtl のお部屋

<http://spring-fragrance.mints.ne.jp/aviutl/>

5) 画像は GIMP2 を使用して作成した  
GIMP2 を使おう

<http://www.geocities.co.jp/gimproject/gimp2.0.html>

## 次回ワンディセミナーの予告

7月30日(土)に、以下のとおりワンディセミナーを開催します。

**タイトル：「伝える技術を磨こう : グループワークで発信力アップ！」(仮)**  
**講師：松中みどり氏 (アジアセンター英語講師、アルク教育社講師、  
ピナツポ・アエタ教育里親プログラム代表)**  
**日時：2011年7月30日(土) 13:30~16:45 (13:15~受付開始)**  
**場所：京都市国際交流会館第1会議室 (地下鉄東西線蹴上駅下車 徒歩6分)**  
**参加費：大図研会員は無料 / 非会員は500円**  
**定員：30名**

英語を手段としたスピーチ教育や、国際コミュニケーションに長く携わっている講師をお招きして、プレゼン等での留意すべき点や、自分の考えを伝えることについてお話しいただく予定です。さらに、グループワークを行い、皆さんのコミュニケーション能力を高めることを目指したいと思います。

詳細および参加申込方法は、次号に掲載します。また京都支部 Web サイトにも掲載予定です。

### 義援金の御礼につきまして

2011年3月11日に発生いたしました、東北地方太平洋沖地震により被災されました方々に、心よりお見舞い申し上げます。

また、3月19日に開催いたしました 大学図書館問題研究会 関西3支部新春合同例会におきまして、参加者他のみなさまから、合計12,000円の義援金をお預かりし、「関西3支部」名義にて、日本赤十字社に寄付いたしました。

ご協力、誠にありがとうございました。

### ◇ 会費納入のお願い ◇

会員のみなさまにおかれましてはご健勝のことと存じます。

大図研会費および京都支部会費の納入をお願いしているところですが、納入率は依然思わしくない状態にあります。既に2010年度(大図研会計年度2010.07 - 2011.06)に入っておりますので、2010年度の会費の納入をお願い致します。また、2009年度以前の会費をお納めいただいていない会員のみなさま、一刻も早い会費の納入にご協力いただきますようお願い致します。

**会費は、¥7,000 (大図研会費：¥5,000 + 京都支部会費：¥2,000) です。**

会費は下記口座に郵便振替でお送りいただくか、お近くの支部委員におことづけください。

**郵便振替振替口座番号 01090-4-5904 大学図書館問題研究会京都支部**

また、ご不明な点は大学図書館問題研究会京都支部 (kyoto@daitoken.com) まで。