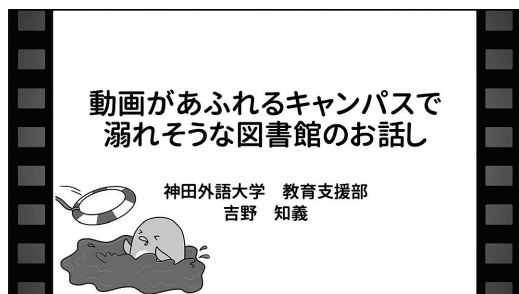


動画があふれるキャンパスで溺れそうな図書館のお話し

吉野 知義*



1 はじめに

近年、スマートフォンで手軽に動画を制作して配信できる SNS の普及などにより、図書館の利用者層でもある学生世代には動画コンテンツが浸透してきている。また、令和 2 年（2020）のコロナ禍によるオンライン授業にならんで、大学内でのガイダンスや説明会、そして図書館が提供する電子リソースの講習会なども動画で配信されることが目立つようになってきた。

本学では以前から、学内でのイベントを録画、編集、制作することが広報部門や情報システム部門で取り組まれており、オープンキャンパスや学生募集の場面や外部からの来訪者に紹介する形で利用されていた。さらに、平成 31 年（2019）にキャンパス全体に導入されたデジタルサイネージに各部署がコンテンツを制作して配信することが始まった。そのため、職員の間にも動画の制作に関しては馴染みがあった上、デジタルサイネージのコンテンツ制作や昨今のオンライン配信が加わり、さらに興味を持ち実際に撮影や制作を始める職員も増える状況となってきた。

このような経緯で、キャンパスに動画があふれ

るようになった本学において、決して先駆的とは言えない図書館がどのように動画に取り組んできたのかを事例として紹介する。

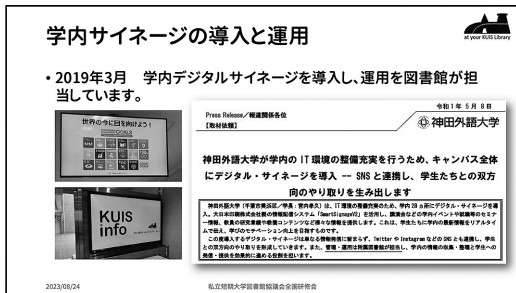
2 デジタルサイネージの導入と運用（動画があふれるキャンパスへ）

本学では平成 31 年（2019）3 月、学生への情報提供機能の向上を目的に、学内 28 か所にデジタルサイネージを導入した。それまでは、いくつかの施設や部署で局所的にデジタルサイネージが運用されていたが、パワーポイントのスライドを流す程度で、統合的なシステムではなかった。一方で、説明会やガイダンス、あるいは講演会やイベントなど、大学からの案内を周知させるために学生ポータルやメールを使用していたが、学生への情報伝達には常に課題となっていた。そこで、複数の部署からの情報を統合的なシステムでキャンパス全体に渡って配信できるデジタルサイネージを求める声が強くなり、導入の検討が開始された。

この時、デジタルサイネージの導入から管理・運用までの担当として、図書館から手を挙げた。多くの場合、このようなシステムの担当部署は、情報システム部門、広報部門あるいは総務・施設部門があたるのではないと思う。しかし、デジタルサイネージの運用は、配信する情報（コンテンツ）の収集、整理、保存、提供という流れであり、まさに図書館の機能そのものではないかと考えた。また、一般的に図書館の業務は他の部署には理解されず存在感が薄いことが多いが、デジタルサイネージの運用を通してさまざまな部署からのコンテンツの配信を担うことにより、プレゼンスの向上を図ったことだった。

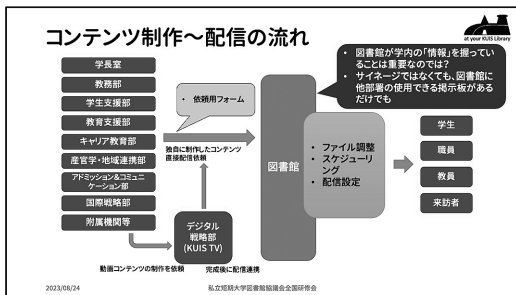
*よしの とよし（神田外語大学教育支援部）

このようにして、図書館が運用するデジタルサイネージの導入によって、動画があふれるキャンパスの下地が整えられた。

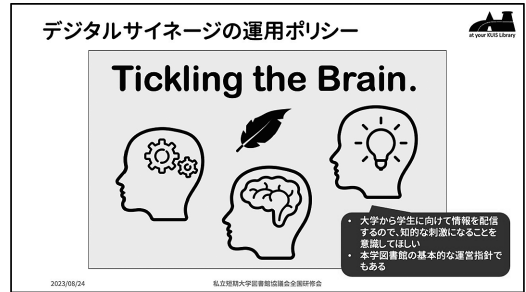


3 デジタルサイネージの運用

デジタルサイネージの運用を開始するにあたって、学内説明会を開催した。まず、コンテンツの制作は各部署で行い、申請用のフォームで配信期間を指定してアップロード、図書館が受信して実際の配信スケジュールとして設定するという流れを基本とした。また、コンテンツの仕様としては、静止画、動画ともにサイズは1,920×1,080ピクセルで、例えばパワーポイントで制作する場合は、ワイド画面(16:9)が適していること説明した。



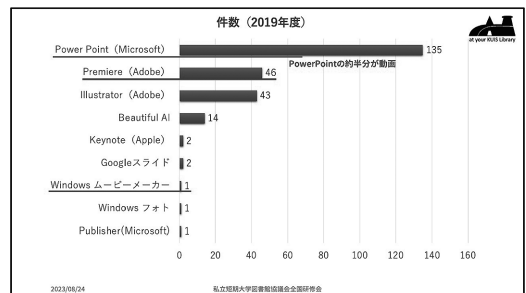
さらに、運用ポリシーとして、大学から学生に向けて情報を配信することで知的な刺激になることを意識した「Tickling the Brain.」(脳みそをくすぐる)という考え方を根底に持ってコンテンツを制作してほしいということを伝えた。なお、この「Tickling the Brain.」(脳みそをくすぐる)は、本学図書館の基本的な運営指針のひとつでもある。



4 デジタルサイネージコンテンツの変遷

このようにして運用が始まったデジタルサイネージであるが、平成 31 年 (2019) 当初から現在までの約 5 年の間で、各部署が制作するコンテンツの変遷には目を見張るものがあった。

当初は、それまでも学内の掲示板で見かけることが多かったパワーポイントで制作したポスターやパンフレットと同様の静止画がほとんどであった。つまり、イベント名や開催日時などの文字情報に無料のイラストや標準の図形などを配したものである。実際、2019 年のコンテンツ制作環境を調査してみたところ、ほとんどがパワーポイントであったことがわかった。なお、このグラフで、動画編集アプリの Premier (Adobe) を使用しているのは前述の情報システム部門である。



しかし、翌令和 2 年 (2020) には新型コロナウイルスの感染拡大により、前期の授業はすべてオンライン授業となり学生がキャンパスに来ることがなくなったため、デジタルサイネージも実質的な運用は止まった状態となった。ここから、冒頭に書いたようにさまざまなガイダンスや説明会がオンラインで行われるようになり、それらを録画して編集したり、あるいははじめから動画コンテ

ンツとして制作することが日常的になった。このような社会状況によって、動画コンテンツがさらに一般的になり、その後デジタルサイネージでも動画コンテンツが多く配信されるようになってきた。

5 サイネージコンテンツ制作環境の進化

実はこの過程において、以前から動画制作を行っていた情報システム部門へ各部署からの制作依頼が増加し、通常業務にも影響が発生するようになっていた。そこで、情報システム部門では、入学式や卒業式などの大学公式のイベント等の動画以外は原則として各部署での制作とする方針に切り替えることとした。そこで、動画の制作環境として、操作が容易であったり、無料で利用できるサービスやアプリが推奨された。もちろん使用方法についての問い合わせ対応は受け付けることとしていたが、実際にはこれまでもほとんどなかったと聞いている。

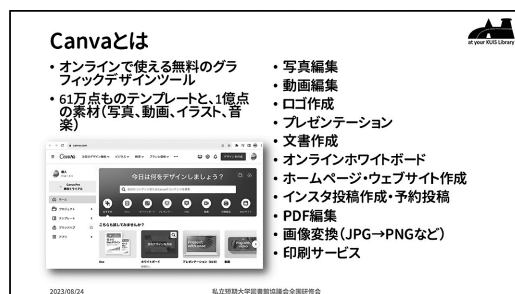
推奨されたサービス・アプリ：

- (1) Canva (デザインツール 動画編集含む)
- (2) DaVinci Resolve (動画編集アプリ)



この中でも Canva (キャンバ) はその使い勝手のよさとデザイン性の高さ、そして無料で使えることから多くの部署で使われるようになった。Canva は、日本版が平成 29 年 (2017) にリリースされた Web ブラウザで使用できるデザイン制作ツールで、世界中で利用されている。動画編集、写真編集、ロゴ作成、プレゼンテーション、文書作成、オンラインホワイトボード、ホームページ・ウェブサイト作成、インスタ投稿作成・予約投稿、PDF 編集、画像変換 (JPG→PNG な

ど)、印刷サービスなど様々なアウトプット先へのデザインを行うことができる。そして、自由に使えるテンプレートや素材も豊富に用意されているので、すぐに作り始められて、成果物を仕上げることが可能である。利用にあたっては、個人やチーム向けの有料プランではすべての機能や素材などが利用可能になるが、無料プランでも基本的な機能と多くの素材を利用することができて通常の業務には充分と言える。また、最近では生成系 AI を取り入れた画像編集機能が追加されるなど、日々新しい制作機能が充実していることも魅力のひとつである。



この Canva を利用することで、各部署が制作するデジタルサイネージ用のコンテンツに動画が増えてきただけでなく、静止画、動画のどちらも格段にデザイン性が向上したことも事実である。デジタルサイネージはキャンパス全体に配置されており、事務室内からも見るができる。そのため、他の部署が制作したコンテンツも日常的に目にするにより、動画制作スキルの向上という相互作用が発生したのではないかと考えられる。

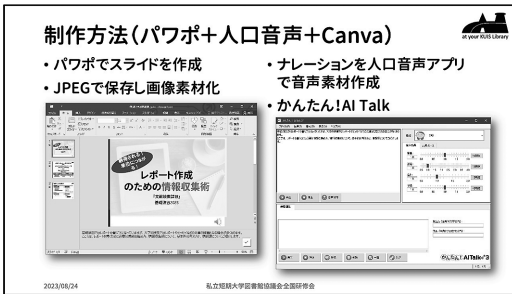
6 図書館ガイダンスでの動画制作

さて、このような状況の中で図書館ガイダンスでの動画はどのようにしていたのだろうか。以前は対面でのガイダンスのみ実施していたが、コロナ禍によるオンライン授業への対応から動画の制作と提供を始めた。その後、対面授業が復活してからも、動画であれば都度職員が教室に言って説明することもなく、教員に URL を共有するだけで授業内で活用することが可能であり職員の負担

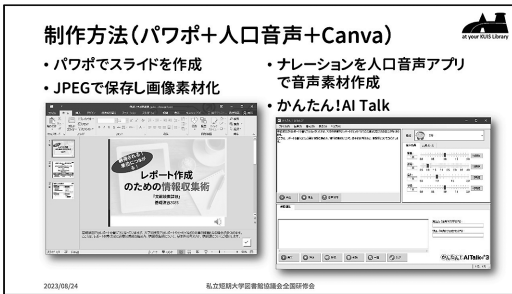
軽減の効果もあり、積極的に制作を進めた。

本学での図書館ガイダンスは、データベース・電子ジャーナルといった電子リソースの利用方法を中心に、OPAC や本の探し方などをパワーポイントのスライドや実際の画面を用いて解説する内容だった。そのため、動画として制作する場合でもそれらを素材として使用し、以下の手順を取ることが多かった。

- (1) パワーポイントで説明内容を作る
- (2) スライドショーの録画（録音）機能で説明（ナレーション）を記録する
- (3) 動画としてエクスポートする



これに加えて、説明に人工音声を使用したり、固定のオープニング画像を追加するなどして、Canva を使用して全体の構成を整える作業をすることもあった。



これらの動画は、学部 1 年生のリテラシー科目として必修の「基礎演習」において担当教員に提供し、学生に視聴が指示されるようになった。また、その他の授業やゼミからも希望が合った場合には、内容に合わせて個別の動画を紹介する形で活用することもできた。

7 図書館での最近の動画制作

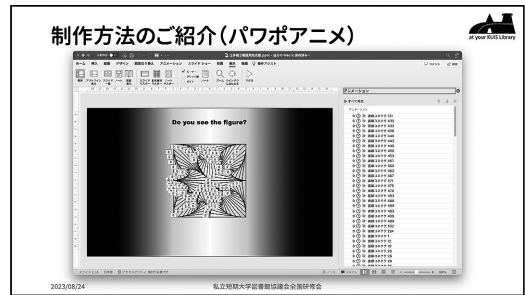
一方、図書館では、主にガイダンスの動画が中心となり、せっかく運用しているデジタルサイネージでは存在感を出せずにいた。デジタルサイネージの運用を開始した当初は、前職での経験もあり動画制作にはある程度の指導もできると自負していたが、前述のように全体のスキルが向上してきたのは嬉しい事実である。

そこで最近では、デジタルサイネージの運用ポリシーでもあり、本学図書館の基本的な運営指針でもある「Tickling the Brain.」(脳みそをくすぐる) に立ち返って、何か気づきを与えられるような動画を試みている。

例えば、「教養のタネ」と題したシリーズで、雑学を紹介するものである。季節やイベントに合わせて、起源や由来、これまでの歴史などを題材としてきた。



さらに、画像的な効果でも脳みそをくすぐれるのではないかと考え、錯視のような動画も制作してみた。これも、パワーポイントのアニメーションの組み合わせで制作できる。



8 動画で溺れないようにするために

利用者により効果的に伝わる動画を制作し、そ

れを継続的に実践していくため、つまり溺れずに泳ぎ続けるための工夫として、本学図書館での経験をもとにしたコツを紹介したい。

(1) 素材


動画は、元になる動画、写真、イラスト、音声、BGMなどの素材を組み合わせて制作することになる。元になる動画はビデオカメラ、デジタルカメラ、あるいはスマートフォンで録画したもの、またはパワーポイントのスライドを動画としてエクスポートしたものが使える。

写真やイラスト、BGMは、著作権の侵害に注意を払う必要がある。インターネットで素材を提供しているサイトには、有料で権利を購入できるものと、無料で利用できるものもある。前述のCanvaにも多くの素材があるので活用できる。その他に本学図書館では、designAC（デザインAC）というサイトを利用している。

また、ガイダンス等の説明として音声を入れる場合、職員自身の声を録音して使用することもできるが、読み間違えて再録音する手間や、なにより恥ずかしさがあるかもしれない。そのようなことを避けるために、セリフの文章を入力すると音声に変換する人工音声の活用をおすすめする。人工音声は、有料のサイトやアプリ、または無料のサイトもあるのでお試しいただきたい。本学図書館では「かんたん！AI Talk3」という有料アプリを使用している。無料のサイトの場合、時間や回数に制限が設けられているものもあるが、その範囲内であれば自由に使うことができる。いずれも、WAV、MP3など、パソコンで音声ファイルとして使用できるフォーマットでダウンロードできることが必須である。

対策 ① 素材

- ・素材を集めましょう(無料サイトの活用)
 - Canva
 - designAC
 - もちろん自作の動画、静止画、イラストも
- ・音声にも困らないようにしましょう(人工音声も活用)
 - リアルな声も魅力的です!
 - 神田外語大学図書館では「かんたん！AI Talk」
 - 完全に無料でオススメは「VOICEVOX」
 - 「SoftTalk」も無料でオススメ



2023/06/24 私立国際大学図書館協議会全国研究会

(2) パターン

図書館の動画で、例えばデータベースの使い方などを説明するものは、概要説明・アクセス方法・検索方法・詳細な使い方など共通した項目になってくるのではないだろうか。動画を継続して制作していくために、これらをパターン化しておくことも役に立つと思う。

例えば、全体の時間は1つ動画で3分とする。説明の進行となる項目は同じにして、時間配分も揃えていく。そして、パワーポイントを使用するならばスライドテンプレートを用意し、どの動画でも同じデザインとなるように作っていく。

その他、動画のはじめにオープニングロゴを毎回使用し、図書館からの情報だと意識付けすることも重要である。それに合わせて、BGMも揃えてあることが望ましい。

これらは、NHK E テレの講座番組を思い出していただければ、パターン化の効果をイメージしてお分かりいただけることと思う。また、パターン化してあるとデザインや構成に毎回のように迷うことなく、内容に専念して制作することができるという効果もある。

対策 ② パターン

- ・パターン化をしてみましょう
 - 全体の時間
 - 進行・時間配分
 - スライドテンプレート
- ・オープニングロゴを用意してみましょう
 - 図書館からの情報だと意識づけられる

2023/06/24 私立国際大学図書館協議会全国研究会


(3) 公表

動画は何回も繰り返し配信したり、利用者も確認できたりできるので、いつでも見られるように公表する場所・方法を増やしておくといよい。

例えば、図書館のWebサイトに動画を集めたページを用意したり、図書館のSNSに投稿してみるといったように、同じ動画を様々なネット上で公表することで可視性を高めることにもつながる。また、不要なパソコンがあれば、それを館内に設置してデジタルサイネージのように配信して

おくこともできる。館内なので音声の再生は不向きかと思うが、字幕を付けるなどは通常の動画でも理解を促進するのでこの場合にも役立つと思う。

また、動画はデジタルコンテンツなのでインターネットとの親和性が高く、さらに再利用できるという特性がある。そのため、YouTubeなどの動画配信サイトに一度登録しておけば、図書館のWebサイトでも、SNSの投稿でも、共有用の同じURLを使用するだけで容易に行うことができる。さらに、管理画面では再生回数や視聴状況を把握することもできて、動画制作の励みにもなることも期待できる。

対策 ③ 公表 

- ・公表する場所・方法を増やしてみましょう
 - > 図書館Webサイト
 - > 図書館のSNS
 - > 不要なPCがあれば、館内に設置して配信してみましょう

- ・動画配信サイトへ登録しておきましょう
 - > youtube等
 - > 図書館Webサイト、SNSでの配信が容易になります
 - > 再生回数や、視聴状況もわかります

2023.06.24 私立短期大学図書館協会全国研修会

9 動画の活用に向けたまとめ

動画は内容を視覚的に伝達できる強力なメディアである。さらに、音声、字幕、あるいはBGMなどを組み合わせることによってその効果は増大することもできる。そして、デジタルコンテンツなのでインターネットを介して配信したり、繰り返し

返し利用や閲覧をすることができる。これらは、利用者にとってのメリットだけでなく、図書館職員の負担を軽減する効果もあり、さらに図書館のプレゼンスを向上させる力も秘めているのではないかと考えている。

これまででは、動画制作には費用がかかるものと考えられていたが、今ではスマートフォンが普及し動画撮影も日常的になり、制作・編集も手元にあるツールや無料のアプリや素材を活用することで手軽に行うことができる。

本稿では本学図書館での運用における考え方が中心になったが、具体的な制作方法はインターネット上に多く公開されているのでぜひご参考いただきたい。なお、今回の全国研修会での事例報告では実際の動画をご紹介できたが、本稿ではそれが再現できず残念であるが、ご容赦いただきたい。

参考情報 (紹介したツール、サイト等)

- (1) Canva (デザインツール 動画編集含む)
<https://www.canva.com/>
- (2) DaVinci Resolve (動画編集アプリ)
<https://www.blackmagicdesign.com/jp/products/davinciresolve>
- (3) designAC (無料デザイン素材)
<https://www.design-ac.net/>
- (4) かんたん! AI Talk (人工音声アプリ)
<https://www.sourcenext.com/product/1000001965>