

# インタビュー番組を基軸とした成長する知識映像コンテンツのデザイン

## Growing Video Knowledge Contents Design based on interview

押野育<sup>\*1</sup>  
Iku OSHINO

服部未来<sup>\*2</sup>  
Miki HATTORI

竹林洋一<sup>\*3</sup>  
Yoichi TAKEBAYASHI

杉山岳弘<sup>\*2</sup>  
Takahiro SUGIYAMA

<sup>\*1</sup> 静岡大学大学院情報学研究科   <sup>\*2</sup> 静岡大学情報学部   <sup>\*3</sup> 静岡大学創造科学技術大学院  
Graduate School of Informatics,   Faculty of Informatics,   Graduate School of Science and Technology,  
Shizuoka University   Shizuoka University   Shizuoka University

A fascination of interview program is to know interviewee's experience and knowledge, imaginings and thought that only interviewee have. And it is obtained by conversation between interviewer and interviewee. The purpose of this research is to bring out knowledge and thought inside guest, and create Q&A contents through questioning from viewer. And users learn way of thought and problem-solving and enrich knowledge and thought by the contents.

### 1. はじめに

本研究グループでは、私たち人間の生活や社会をより豊かにすることを目的に、専門的な知識やノウハウ、後世に残したい思いや考えなどを映像コンテンツ化する取り組みを行っている。[1,2,3]本研究では、インタビュー番組を起点とし、視聴する中で関心を持ったトピックを切り口に、番組には入らなかったインタビュー部分に広げ、新たに質問や追加インタビューといったコンテンツを追加できる仕組みをデザインする。そのために、コンテンツを追加する際に、コンテンツの量がただ増えるのではなく、文脈や意味をもって増えていく、コンテンツ自身が成長するようなコンテンツの構造を定義する。これにより、視聴者が番組から広がる情報を断片的ではなく、文脈や意味に沿って得られ、知識が広がり深まりやすくなることを目指す。

### 2. インタビュー番組の内容の分析

インタビュー番組を基軸に、視聴者が自分の視点で番組を深めたり広げたりしていくために、本研究では、インタビューで行われるインタビューの質問とインタビューの答えの展開のしかたに注目した。実際にインタビューを実践し、インタビューがインタビューの内面に、どのように迫っていくのかを見るために、インタビュー内容を書き起こし、分析を行った。なお、分析にあたっては、会話分析に関する書籍を参考にした[5]。

#### 2.1 インタビュー全体の構造の分析

ここでは、会話分析の書籍に取り上げられている、会話におけるテーマ・レマ展開のパターンを挙げ、そのパターンがインタビューの展開に、どのように当てはまるのか分析を行った。インターネット配信番組「動-interV!EW-」[6]第4回ゲストの竹本弥乃太夫氏、第5回ゲストの西村栄男氏、第6回ゲストの塚本こなみ氏の3つのインタビューの書き起こし文書を分析に使用した。

インタビューの内容を、インタビューの発言とインタビューの発言とに分け、インタビュー全体がどのような構造を持っているのかを分析した。その結果、大テーマ、中テーマ、小テーマの3つの構成要素に分けられることが分かった。

大テーマ…番組を構成するテーマを大テーマとした。ここでは、「インタビューの取り組みに対する経緯」「取り組みそ

のもの」「インタビュー自身」「インタビューの現在とこれから」の4つが見つかった。

- 中テーマ…大テーマの内容に沿って、インタビューが進行を行っていく話題を中テーマとした。
- 小テーマ…中テーマの中で実際に繰り返される、インタビューの質問とインタビューの回答を、Q&Aとしたものを小テーマとした。

分析から、インタビュー全体について、大テーマを視聴者に伝えるのに十分だとインタビューが判断できるまで、様々な話題、つまり中テーマを展開し、その中テーマをQ&A、つまり小テーマで埋めていく流れでインタビューが進められていることが分かった。

#### 2.2 テーマ展開パターンの分析

前節では、大テーマの中で中テーマが展開され、中テーマの中で小テーマであるQ&Aが展開されていることが分かった。その各展開において、どのような展開パターンがあるのか、会話構造、つまりQ&Aをベースに分析を行った。分析は会話分析の書籍にあるテーマ・レマの要素を以下のようにQとAに付加し、同書籍で述べられているテーマ展開パターンに沿って行った。

- Q テーマ…インタビューが質問を投げかけるうえで、テーマとなる部分を指す。
- Q レマ…Qテーマでテーマを定めた上で、インタビューに答えて欲しい部分を問うている部分を指す。5W1Hが入ることが多い。
- A レマ…インタビューがQレマに対して答えた部分を指す。



図 1:3 つのテーマ展開パターン

##### (1) 単純テーマ展開パターン

質問のQレマに対する答であるAレマが、次の質問のQレマになるパターンと当てはまる(図1左)。

##### (2) 共通テーマ展開パターン

共通テーマ展開パターンは、インタビューが最初に投げかけた質問のQテーマについて、多面的にQレマを聞いている部分を指す(図1中)。

### (3) 派生テーマ展開パターン

派生テーマ展開パターンでは、全体に通じる大きなテーマの中で、関連したQテーマについてのQテーマを聞いていく部分を指す(図1右)。

## 3. 成長するコンテンツを表現するためのインタビューのモデル化

ここでは、2章で行った分析をもとに、インタビューをQ&Aと会話の展開パターンとその組み合わせという観点でモデル化を行う。

### 3.1 インタビューを構成する要素

インタビューを構成しているものは、インタビューによる質問であるQとインタビューイによる答えであるAの対である。このQ&Aが展開しながら追加されていくことによって、一つのインタビューとなる。このQ&Aに注目し、どのような情報をQとAに付加すれば、先述のモデルが表現出来るのか、その構成を以下に提案し、図示する

#### (1) 質問と回答に付加する要素

インタビューにおいて、その進行を担っているのはインタビューイによる質問である。また、視聴者もインタビューと同じく質問をする立場である。したがって、ここでは質問に重きを置いて付加する情報を検討した。

|                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| ・質問ID           | ・質問者            |
| ・質問内容           | ・トピック名          |
| ・質問先            | ・テーマ展開パターンの種類   |
| ・どの大テーマに属しているのか | ・どの中テーマに属しているのか |

表1:質問に付加する要素

|       |        |
|-------|--------|
| ・回答ID | ・回答者   |
| ・回答内容 | ・トピック名 |

表2:回答に付加する要素

### 3.2 インタビューのQ&Aに視聴者の質問が追加されていく過程

前節で定義したQ&Aの構造にしたがって、実際にインタビュー内容を当てはめるとどのような展開が見えるのか、「動-interVIEW」第6回ゲストである塚本こなみ氏のインタビューをもとにインタビューのモデル化を行った。また、視聴者のインタビューに対する質問を収集し、モデルに追加を行った。

## 4. 成長する知識映像コンテンツのデザイン

### 4.1 成長する知識映像コンテンツの構成

本研究で提案する成長するコンテンツは、コンテンツ視聴の導入となるイニシャルコンテンツと、イニシャルコンテンツを含むインタビュー全体、コンテンツに対する視聴者の疑問から生まれたQ&Aコンテンツの、大きく3つで構成される。これらのコンテンツは3章で定義したQ&A構造に基づいてモデル化が行われている。また、コンテンツが新しく追加される際に、4章で定義したモデルに従って追加される。

以下に各構成要素について述べる。

#### (1) イニシャルコンテンツ

イニシャルコンテンツはインタビューのダイジェスト映像とする。インタビューでは設定されたテーマ一つ一つにおける明確な回答を得るために、一つの答を深掘りしたり、時には話題を変える

など、インタビューは様々な質問が投げかけている。ダイジェストではその中から本質的な部分を抜き出しコンテンツ化する。インタビュー映像をダイジェスト化するのには、インタビューを通して制作者が伝えたいメッセージの本質的な部分を抜き出し、余計な部分をそぎ落とすことによって、視聴者にメッセージが伝わりやすくなるからである。したがって、イニシャルコンテンツは、視聴者に興味を持ってインタビュー内容を見てもらうための導入という位置づけとなる。

#### (2) インタビュー全体

インタビュー全体とは、ダイジェストも含めたインタビュー全体のことである。視聴者がイニシャルコンテンツを視聴し、興味を持った視点で内容を知ることができるようにする。

#### (3) Q&Aコンテンツ

視聴者による質問とそれに対するインタビューイの回答によって構成される。視聴者の中に湧き起こった疑問に対する回答が、ダイジェストを含めインタビュー全体の中になければ、質問を投げかける。

### 4.2 コンテンツの制作とインタフェースの試作

成長する知識映像コンテンツの表現をするにあたり、前節で定義した構成に基づき、イニシャルコンテンツの制作を行い、インターネットでの視聴環境を提案する。視聴環境においては、以下のインターネットの特性を利用する。

- ・時間枠にとらわれない
- ・情報を蓄積することができ、オン・デマンドで映像や情報を視聴することが可能である
- ・様々なメディアでの表現が可能である
- ・インタラクティブに視聴や操作を行うことが出来る

## 5. まとめ

このコンテンツのデザインにより、インターネット上の新しいインタビュー番組の構成から、視聴者がインタラクティブにインタビューを行い、かつ他の視聴者とも刺激を与えながら考えを深めていくことができる可能性を示した。また、現状のテレビ番組では行うことの難しい、継続したQ&Aの実施を、インターネット上で行うことによって、取材時に深掘りしきれなかったインタビューイの発言を深掘りしたり、視聴者によって違う、様々な視点からインタビューイ自身も気付かなかった思想や背景情報を浮き彫りにすることができる見通しが得られた。

### 参考文献

- [1]渡辺有果子・竹林洋一・杉山岳弘,“博物館の現場において多面的に楽器の知識を獲得できる知識映像コンテンツのデザイン”,第21回人工知能学会全国大会,3F5-1,(2007.6).
- [2]押野 育・竹林洋一・杉山岳弘,“義太夫節の伝承を目指した知識映像コンテンツのデザイン”,電子情報通信学会総合大会2007年総合大会,D-15-21,(2007.3).
- [3]鈴木小織・荒井雄一・杉山岳弘,“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”,人工知能学会第19回全国大会,2E2-03 (2005.6).
- [4]永江朗,『インタビュー術!』,講談社,2002.
- [5]泉子・K・メイナード,『会話分析』,くろしお出版,1992.
- [6] デジタルセンセーション株式会社,“動-interVIEW-”,<http://www.digital-sensation.jp/interview/index.html>.