

コンテンツを核とするデジタルコミュニティ形成支援 (1)

2 Q - 4

— コンテンツプロデュース支援ツール —

田口大悟, 野田尚志, 細見格, 旭敏之

NEC ヒューマンメディア研究所

e-mail: { tagu, noda, hosomi, asahi }@hml.cl.nec.co.jp

1. はじめに

近年、パーソナルコンピュータの家庭／学校への普及はめざましく、ノービスユーザがマルチメディアコンテンツを目にする機会が増えている。しかしながら、コンテンツ制作には知識、技術、ノウハウが必要で、コンテンツを制作しているノービスユーザは少ない。

そこで筆者らは、ノービスユーザが容易にコンテンツ制作に取り組めるしくみを持つ「自由参加型コンテンツ」という新しいタイプのコンテンツを提案する。そして、このコンテンツを核とするデジタルコミュニティの形成を支援するため、「自由参加型コンテンツ」の制作モデルを検討した。本稿では、「自由参加型コンテンツ」のコンセプト、制作モデル、及び制作モデル適用例について述べる。

2. 自由参加型コンテンツ

自由参加型コンテンツコンセプト

「自由参加型コンテンツ」は誰でも自由にコンテンツ制作に参加することが可能なマルチメディアコンテンツである。参加者の増加に伴って、コンテンツの質／量ともに充実していく。このようなコンテンツをインターネット上に公開することにより、ユーザは閲覧しているコンテンツの一部を参考にしながら、新たな部分を制作、「自由参加型コンテンツ」に追加することによってコミュニティに参加できる。

自由参加型コンテンツ構成情報

通常のマルチメディアコンテンツと異なり、自由参加型コンテンツは次の情報で構成される。

- ・コンテンツ内に逐次追加される素材情報
- ・素材の見せ方のシナリオテンプレート情報

・コンテンツの公開、及び参加のためのルール

通常のコンテンツとの大きな違いは、コンテンツ内に素材が後から追加されることである。このため素材の並べ方、見せ方等のシナリオ情報は、素材が追加できるようなシナリオテンプレート[1]となる。また、自由参加型コンテンツは参加者によって完成していくため、参加者の選定はコンテンツの方向性を決定する上で重要な要素となる。例えば公開／参加範囲を小学校に限定すれば、小学生によってコンテンツが制作される。

3. 自由参加型コンテンツ制作モデル

自由参加型コンテンツは、従来のコンテンツに含まれない情報や未知数の情報があるため、これらの情報を誰がどのようにして制作するかという新たな制作モデルが必要である。筆者らは、自由参加型コンテンツ制作モデルとして「プロデューサ&クリエイタ」モデルを考えた(図1)。このモデルでは「プロデューサ」は自由参加型コンテンツの「シナリオのテンプレート」、及び「公開／参加ルール」を決定する。一方、「クリエイタ」はこのコンテンツを閲覧／鑑賞し、コンテンツに適した「素材」の提供を行う。

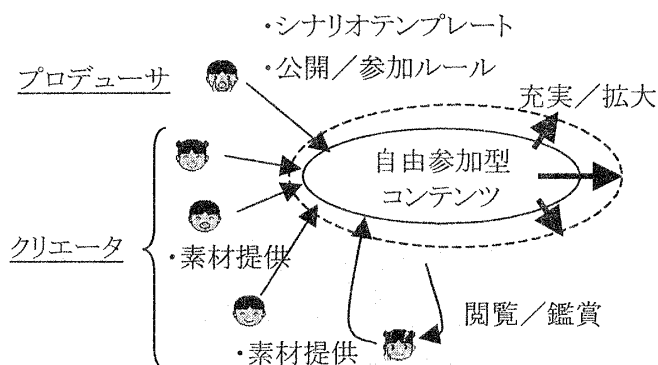


図1:「プロデューサ&クリエイタ」モデル

本モデルの利点は次のようになる。

- ・「プロデューサ」はシナリオテンプレートと公開／参加ルールを提供することで、自分が持つコンテンツ

イメージや、コンテンツの構造、レイアウト等のデザインを決定し、公開することができる。自分のアイデアを見せる(自己表現の)ために、コンテンツ全体を作り込む必要がない。

・「クリエイター」は、「プロデューサー」が公開した情報や、他の「クリエイター」によって一部が制作されているコンテンツを閲覧/鑑賞した後に、それを参考にして、自分が提供できる情報を用意し、コンテンツ制作に携わることができる。

このように、「プロデューサー」と「クリエイター」とにコンテンツ制作の役割を分担して「自由参加型コンテンツ」制作を行うことにより、アイデアはあるけれども時間がない人、何かを作りたいけれども何をやってよいかわからない人達からなるコミュニティ形成を支援できる。

4. 小学校を対象とした実験システムの開発

「自由参加型コンテンツ」制作における「プロデューサー&クリエイター」モデルの有効性検証のため、小学校を対象とした実験システムを開発した。この実験システムは、教師向けプロデューサーツールの「Web コンテンツ制作管理ツール」、児童向けクリエイターツールの「簡易操作マルチメディアエディタ」から構成される。以下、本稿では「Web コンテンツ制作管理ツール」の概略を説明する。尚、「簡易操作マルチメディアエディタ」については次稿[3]で説明する。

Web コンテンツ制作管理ツール(WCM)

Web コンテンツ管理ツールは、教師による Web コンテンツ制作を簡便にするため、児童が制作した画像ファイルの収集/HTML 変換/WWW サーバ転送機能に特化したツールである(図2)。

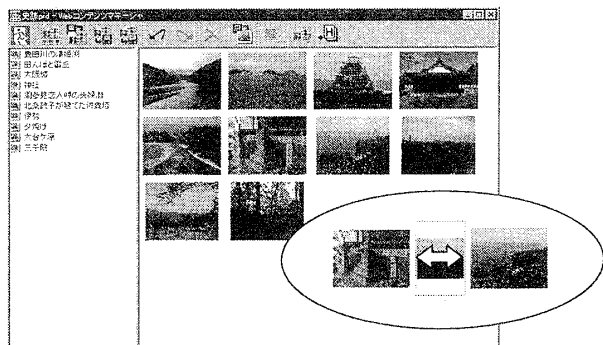


図2: WCM ツールと画像順変更 UI(楕円内)

ドラッグ&ドロップ操作で、画像ページの挿入や順序変更を行い、コンテンツデザインは HTML 変換用のテンプレートを選択するだけで完了するため、HTML の知識が不要である。WWW サーバ転送時には MediaShell[2]を用いてコンテンツへのアクセス管理情報を指定する。

また HTML 変換用テンプレートには、未知数の画像ページへのインデックスページの生成、前後ページへのリンク生成のルールが書かれており、基本的なリンクの作成は不要である。特別なリンク作成のために WYSIWYG なリンクマップ作成機能も用意する。図3は自動生成したインデックスページの例である。

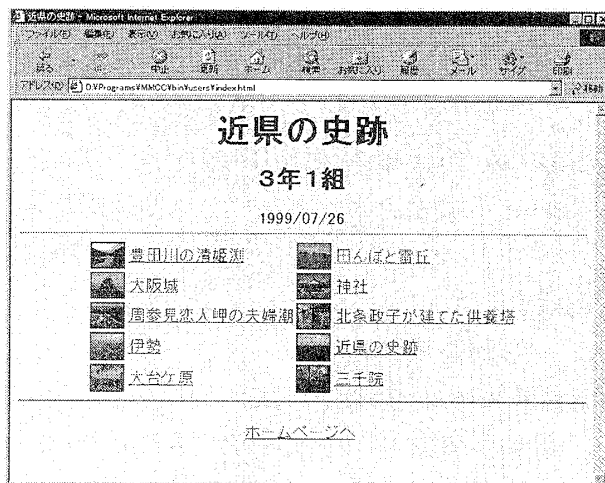


図3: インデックスページ例

5. おわりに

今後、デジタルコミュニティサーバの立ち上げを行い、「自由参加型コンテンツ」による小学校間のデジタルコミュニティ形成実験を始める予定である。

参考文献

- [1] 田口, 田中他: マルチメディアオーサリングシステム MediaDesc(3), 情報処理学会第 52 回全国大会論文集, 3F-6, 1996.
- [2] 細見, 中江他: カプセル化コンテンツ流通基盤 (1)/(2), 情報処理学会第 57 回全国大会論文集, 1K-7/8, 1998.
- [3] 野田, 田口他: コンテンツを核とするデジタルコミュニティ形成支援(2), 情報処理学会第 59 回全国大会論文集, 2Q-5, 1999.