

# 1分動画における情報の取捨選択法と ビデオグラフィックスへの応用

## Selection Method of Information in terms of "1 Minute Video" and Application to Video Information Graphics

辻萌, 東京工科大学 メディア学部 メディア学科 菊池研究室  
指導教員 菊池司, 東京工科大学 メディア学部

キーワード: 1分動画, 映像, 情報, インフォグラフィックス, ビデオグラフィック

### 1. はじめに

近年, パソコンやスマートフォン, インターネットの普及に伴い, 情報の入手が容易になっている。また, 通信速度が向上したことにより, テキストのみならず, 写真や漫画などの画像や動画からも情報を入手することが可能になった。同様に, TwitterやFacebookをはじめとしたSNSも大きく普及したことにより, 以前よりも, より速く, より多くの情報の収集・拡散が可能になった。このような状況の中「1分動画」と呼ばれる動画が注目されている。

本論文では, 1分動画において, どのような情報の取捨選択が行われているかを調査するとともに, 情報やデータを視覚的に表したものであるインフォグラフィックスと, 動画を組み合わせたビデオグラフィックスに, 情報の取捨選択法を応用する方法をまとめる。

### 2. 1分動画における情報の取捨選択法の調査

1分動画とは, 動画の全体尺が1分程度の短尺動画のことである。この手法を使用した, 料理・メイクなどの「HowTo」を伝える目的の動画が話題を呼び現在もマーケティングの手法の1つとして, 多くの動画が作成, 視聴, 拡散されている。1分動画が流行している理由として, SNSの普及や, 忙しい現代において, スキマ時間に視聴するコンテンツとして最適であるからと考えられている。

今回, 1分動画の特徴や情報の取捨選択法を調査するにあたり, 同じテーマの1分動画と1分以上の

動画を比較し, 1分動画における情報の取捨選択法を抽出することにした。調査テーマに関しては, ランダムに4つ選択した。

---

#### [調査テーマ]

料理【カスタードプリン・鶏のから揚げ】, 歴史【鎌倉時代の滅亡】, 社会問題【国境なき医師団】, スポーツ【ラグビーのルール】

#### [調査結果]

##### i. 選ぶキーワード

料理【制作手順, 完成図】, 歴史【歴史の流れ, 因果関係】, 社会問題【主な活動内容, 誕生理由倫理, 民間からの支援内容】, スポーツ【選手の人数, 試合時間, 得点方法, 用語説明, 反則】

##### ii. 選ばないキーワード

料理【制作する際の注意事項】, 歴史【事件の原因から結果までの詳細】, 社会問題【誕生のきっかけ, 世界の現状, 団体の役割, 詳細な活動事例】, スポーツ【用具説明, 選手の意見, 雑学】

##### iii. 時間の短縮方法

料理【早送り, 過程のカット】, 歴史【たとえばアニメーション】, 社会問題【たとえば話, 早口でのナレーション】, スポーツ【アニメーション】

##### iv. 耳からの情報

料理【無し】, 歴史【台詞・ナレーション】, 社会問題【ナレーション】, スポーツ【ナレーション】

## v. 文字情報

料理【材料，温度，調理時間】，歴史【登場人物の名称，事柄の説明】，社会問題【なし】，スポーツ【ナレーション字幕，強調する用語】

以上の結果から，1分動画では，多数の対象に情報を理解してもらう為，詳細な説明を省く・専門的な説明を身近な事例に例える，等の尺を短くする為の工夫がなされていることが判明した。

### 3. 情報の取捨選択法を応用した動画の作成

前項で調査した情報の取捨選択法を基に，野球のルールを説明する1分動画を作成した(図1)。テーマとして野球のルールを選んだ理由は，前項の調査において，スポーツのルールについて説明する動画が存在し作成の際参考になることが見込まれたことまた，筆者にとって野球が最も身近に接しているスポーツだからである。情報は5つの資料から取り上げられている回数が多いものを中心に選択した。

また，作成した動画を，作成した動画を野球のルールを知らない11名に視聴させ，ルールに関する簡単なテスト，動画に関する意見やアンケートに答える実験を行った。動画に関するアンケートは，1分動画から抽出した特徴である，時間・音・文字に関する情報について行った。

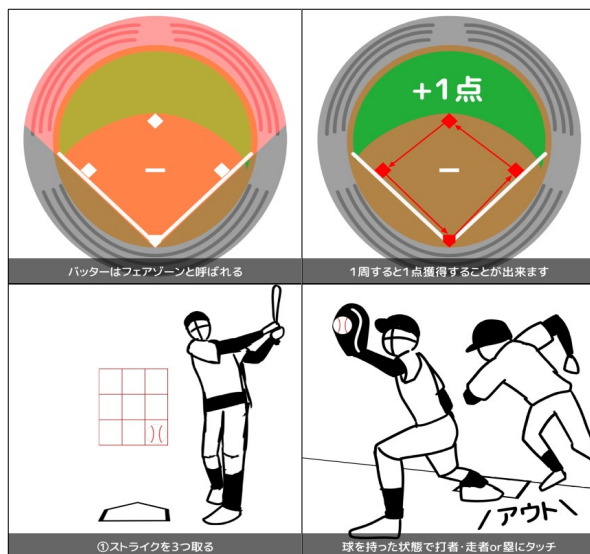


図1. 作成した映像のキャプチャー画像(辻，2019)

### [実験内容]

調査対象：20～50代男女11名

視聴方法：スマートフォン

テーマ：野球のルール

キーワード：選手の人数，攻守の役割，フェア，進塁・得点，球場，ホームラン，アウト，勝敗の決定方法

字幕：説明口調

音声：なし

### [実験結果]

テスト平均得点：9.2点/10点

#### i. 動画の分かりやすさ

かなり分かりやすかった・やや分かりやすかった：72%，やや分かりにくかった：18%，どちらもいえない：9%

#### ii. 動画の進行速度

かなり速かった・やや速かった：100%

#### iii. 音に関する情報

字幕の読み上げが必要だと感じた：82%，BGMが必要だと感じた：36%，字幕の読み上げ・BGM共に不要だと感じた：9%

#### iv. 字幕情報

字幕は必要だと感じた：100%

この結果から，1分動画で扱う情報量は5つ未満に控えた方がいいこと，初めて触れる情報には字幕・字幕の読み上げが必要であることが判明した。

### 4. 今後の展望

今回までの調査で，1分動画における情報の取捨選択法，また，その方法を応用して動画を作成した際に考えられる利点や問題点が発覚した。

今後は，改善方法の模索とインフォグラフィックスが得意とする分野における動画の制作が課題になると考えられる。

図1. 辻(2019)