



柱はそのシーンの展開される場所及び時間を示し、ト書きはシーン内で起こっていることの状態を示す。台詞は登場人物の発言を示し、人物名を記述した後に「」でくくることで表す。

しかしシナリオエンジンではそれらの区別なく保存されており、表示する際には通常のテキストデータと同じ形となり、シナリオとしての体裁を持たないという問題点がある。

#### 4. 改良版シナリオエンジン

前節で述べたシナリオエンジンの問題点を解決するため、システムに改良を加えた。入力用のテンプレートはバイステップ手法に従い特に大きな改良はないが、入力及び参照用の各ページを操作するインターフェースを改良した。

ユーザーが自身のシナリオ操作画面にログインした際に、HTML のフレーム機能を用いてブラウザの画面を二つに分割する。それぞれのフレームで各種入力及び参照ページを任意に表示できるように、各ページに java script を用いてリンクメニューを表示した。そのため、以前の欠点であった入力時に参照できる情報が固定化されるという問題点を解決した。次の図 3 はプロットを確認しながらキャラクター設定を記述する場合の例、図 4 はキャラクター設定、エピソード内容を表示しながらシーンを記述する場合の例である。

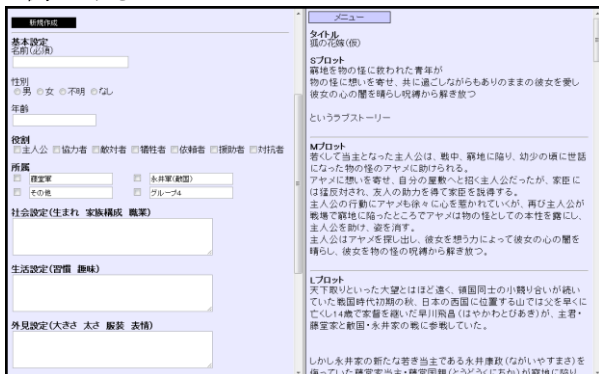


図 3：分割インターフェース例 1



図 4：分割インターフェース例 2

また、シーン記述ページにおいては記述された情報を「」の有無を用いて自動的に判別し、柱・ト書き・台詞の各要素として保存する。それによってシーン閲覧ページにおいて、横書きながらシナリオの体裁で表示することが可能となった。次の図 5 はシナリオ体裁での表示例である。

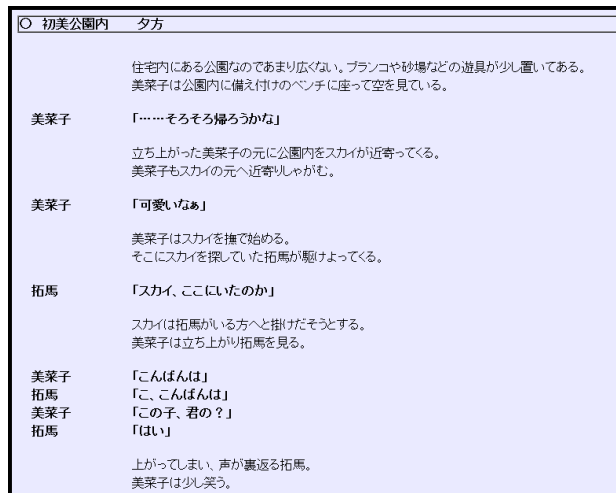


図 5：シーン表示ページ

#### 5. まとめ

本研究では、段階的シナリオ制作支援サイトの改良を行い、よりユーザーの情報整理を補助できるインターフェースを実現した。

2010 年度秋季に改良版を用いてプロの映像制作従事者を対象にシナリオアナリスト養成セミナーを行った。結果、参加者七名がそれぞれ各自のシナリオ執筆を完了し、課題提出に至るという結果を得ることができた。

今後の課題として、シナリオ制作補助の効果において改良前後で差があったかの追加実験が必要である。

また、完成したシナリオの縦書き表示を可能にすることで業界標準への対応が必須であると言える。

#### 参考文献

- [1] 経済産業省 商務情報政策局監修, 財団法人 デジタルコンテンツ協会編集, デジタルコンテンツ白書 2008, 財団法人 デジタルコンテンツ協会, 2008.
- [2] 金子 満, コンテンツを面白くするシナリオライティングの黄金則, 株式会社ボーナデジタル, 2008.
- [3] 戀津 魁, 菅野 太介, 有澤 芳則, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満, Web ブラウザを利用したシナリオ制作ソフトウェアの構築, NICOGRAPH 秋季大会, 2009.
- [4] 菅野 太介, 戀津 魁, 伊藤 彰教, 三上 浩司, 近藤 邦雄, 金子 満, 段階的シナリオ制作支援ソフトウェアの研究, NICOGRAPH 秋季大会, 2009.