

段階的シナリオ制作支援のためのフェイズ機能拡張

有澤芳則[†] 菅野太介[†] 伊藤彰教[‡] 三上浩司[‡] 近藤邦雄[‡] 金子満[‡]
 東京工科大学 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻[†]
 東京工科大学 メディア学部[‡]

1. はじめに

デジタル技術の普及により、映像コンテンツの需要は増加している。また、映像コンテンツ制作の土台としての役割を担うシナリオを効率的に制作することが必要である。

シナリオはストーリー（筋立て）によりコンテンツのテーマ、コンセプトといった主張を表現する。しかし、ストーリーの構築は個人の創造性を損なうという理由から研究がなされておらず、シナリオライターの裁量に依存して作成されている。

本研究はストーリーの段階的シナリオ制作手法の一工程である「フェイズ」の機能拡充を行い、構築をし易くすることでシナリオ制作を支援することを目的とする。

2. 段階的シナリオ制作手法

金子^[1]、菅野^{[2][4]}、佐久間^[3]らは映像コンテンツ作品の工学的な分析に基づき、シナリオの段階的的制作支援手法を提案した。これは、ストーリーのあらすじであるプロット作成からシナリオ完成までの工程を段階的に分けることで、シナリオ制作を支援する手法である。各工程の内容と記述する文章量の目安を図 1 に示す。

フェイズとは、ストーリーの流れを 13 個の局面に分けたものである。プロット段階で記述したストーリーの内容を補助する情報を組み込むことで、ストーリーを構築する手法である。

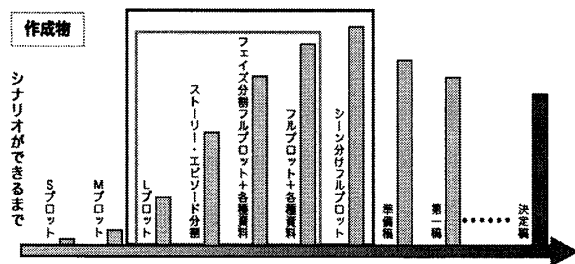


図 1. 段階的シナリオ制作の各工程

Expanding Phases: a method for aiding by-step scenario writing

[†] Yoshinori Arisawa, Daisuke Kanno
 Graduate School of Bionics, Computer and Media Sciences
 Tokyo University of Technology

[‡] Akinori Ito, Kunio Kondo, Koji Mikami, Mitsuru Kaneko
 School of Media Sciences Tokyo University of Technology

しかし、フェイズには物語の中心となるストーリーを補助する情報をどのように組み込むかについての分析は行われていないという課題がある。本研究は、図 1 に黒枠で囲んだフェイズの工程の内、特に赤枠部分を対象とし、ストーリーに組み込み易くする。

3. 映像コンテンツ作品の調査

著者^[5]らは、異なる長さの映像コンテンツにおける、ストーリーを構築する要素の個数と、その配置について調査方法として、シーンをショット単位で抽出することを提案した。映像コンテンツにおけるシナリオの要素を表 1 に示す。

表 1. 映像コンテンツにおけるシナリオの要素

シナリオ	映像コンテンツ
柱	場所
	時間帯
ト書き	登場人物 (オブジェクトを含む)
	動作内容
セリフ	セリフ

ショットとは 1 つのカメラが連続的に捉える映像のことである。シナリオは「柱」「ト書き」「セリフ」の要素で作成される。映像コンテンツにおいて、柱はストーリーを展開させる場所と時間帯（朝・昼・夜）、ト書きは登場人物を含めるオブジェクト（被写体）と、その動作内容を指し、セリフは登場人物が話す内容である。ショット調査結果を纏めた例を表 2 に示す。

4. フェイズ内における情報の配分

映像コンテンツを分析し、シナリオのストーリー要素がどのフェイズに配置されているかを分析する。まず、物語の中心となるメインストーリーを金子^[1]が定義するフェイズのキーワードに沿って分割し、その内容に沿って各フェイズのシーンの範囲を分析する。映画『ピンポン』におけるストーリーとシーン範囲の分割例を表 3 に示す。

表 2. ショット調査結果の一例

No.	タイム ライン	ショット				
		場所	時間	被写体	動作内容	台詞
1	0:00:00	Aniplex, Kodansha, Notes & ufotable present				
2	0:00:07	an ufotable production				
3	0:00:13	式の部屋・玄関	夜	なし	黒画面	(入口のベルがなる)
4	0:00:16	式の部屋・玄関	夜	式の目	何かを見ている	
5	0:00:21	式の部屋・室内	夜	両儀式	のぞき穴をみた後、ドアノブに手をかける	はあ……。聞いている
		式の部屋・室内	夜	ドア	開く	
6	0:00:24	式の部屋・室内	夜	黒桐幹也	挨拶をして、持っていた袋の片方を差し出す	こんばんは。相変わらずだね。そうだね、式。 はいこれ、冷蔵庫。

次に、表 3 の結果からメインストーリーを補助する役目を担うサブストーリー、エピソード、サブエピソードの情報がフェイズ上のどの位置に組み込まれているかを分析した。映画『ピンポン』の分析結果を表 4.、映画『踊る大捜査線』の分析結果を表 5. に示す。

表 3. メインストーリーとシーンの分割

No.	キーワード	シーン範囲	ピンポン (2002 年公開)
1	普通・日常	1-13	部活をワボリ、タムラで卓球する星野と、星野呼びに行く月本
2	異変・事件	14-21	練習をワボって孔文革に星野が勝負し、スコップ負ける
3	覚悟・決意	22-29	星野と月本、卓球大会を頑張る約束をする
4	行動・苦境	30-60	星野と月本、卓球大会で敗れる
5	支援・助け	61-86	くれた星野を励ます佐久間
6	成長・工夫	87-92	星野、月本が笑った時期を思い出す
7	切替・転換	93-102	星野：神社で特訓開始。月本：小泉を認める
8	困難・試練	103-112	星野、裏打ち打法の特訓開始
9	危機・破滅	113-121	星野：一回戦
10	契機・糸口	122-129	星野：二回戦。月本：準決勝
11	対抗・対決	130-139	星野：準決勝(前半)、月本：星野を信じ、先生と話す
12	排除・勝利	140-151	星野：準決勝(後半)、月本：星野を待ち続ける
13	満足・満足	152-160	決勝戦と数年後の星野と月本

表 4. 『ピンポン』での組み込み位置

作品名	ピンポン (2002 年公開)	フェイズ												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
MS.	星野と月本の成長劇													
EP1	星野と大学生の卓球勝負													
EP2	二人の卓球に対する考え													
EP3	ラムネを飲む星野													
EP4	月本に恋する服部まこ													
SS1	ヒーローを待つ月本													
SEP1-1	報われない大田の神張り													
SEP1-2	月本に恋される大田													
SEP1-3	月本と小泉、よみうりランドへ													
SEP1-4	月本と大田、公式球でラリー													
SS2	努力家の佐久間													
SEP2-1	荒れる佐久間													
SEP2-2	部員と再会する佐久間													
SS3	小泉の過去に置き忘れた情熱													
SEP3-1	小泉の一人芝居													
SS4	日本で再起を図る孔文革													
SEP4-1	ばんぼこびーの対戦相手													
SS5	王者・風間の苦悩													

表 5. 『踊る大捜査線』での組み込み位置

作品名	踊る大捜査線-The Movie-	フェイズ												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
MS.	吉田副総監誘拐事件													
EP1	接待ゴルフ													
EP2	フービー賞のカラーボール													
EP3	滅亡中のすみれ													
EP4	戒名													
EP5	副社長の隠居													
EP6	5000万円の検え													
EP7	顔分析													
SS1	狼奇殺人事件													
SEP1-1	バーチャルチャット													
SEP1-2	スペシャルバフェ													
SEP1-3	チャット仲間の考えた事件													
SS2	審判官盗事件													
SS3	領収書盗事件													
SEP3-1	経費削減													
SS4	青島と聖井の約束													
SS5	上層部との狭間で苦悩する聖井													
SEP5-1	和久と吉田の関係													
SEP5-2	所詮は駒である													
SS6	和久の単独捜査													
SEP6-1	何かに気づく青島													

現在 3 作品の分析を行い、サブストーリー、エピソード、サブエピソードの要素が、どのフェイズに組み込まれ、ストーリー構築が成されているかを導き出すことができた。

5. まとめ

本研究は、ストーリーの構築をし易くすることで段階的シナリオ制作手法の一工程である「フェイズ」の機能拡充を行い、シナリオ制作を支援することを目的とする。実際の映像コンテンツ作品のストーリーについて調査分析を行い、以下のことが分かった。

メインストーリーを含むストーリーを補助する役割を担うサブストーリー、エピソード、サブエピソードがどのフェイズで展開しているかを導き出すことができ、ストーリーがどのように構築されているかを可視化することが出来た。

今後、更に分析を進めることで、作品ジャンルにおける共通項が得られることが考えられる。そして、分析結果を基にして、ストーリーを構築するためのテンプレート、及びツールを開発し、実証実験を行い有用性の確認する。

参考文献

- [1] 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, ボーンデジタル, 2008.
- [2] 菅野太介, 佐久間友子, 金子満, シナリオ制作を目的とした梗概構成手法の研究, 第21回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, pp.133-138, 2005.
- [3] 佐久間友子, 菅野太介, 金子満, シナリオのプロット構成手法の提案 -シナリオ作成支援システムの研究2-, 第22回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, 2006.
- [4] 菅野太介, 今井晋, 金子満, ロット構成を用いたシナリオ作成手法の提案 -シナリオ作成支援システムの研究3-, 第23回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集, 2007.
- [5] 有澤芳則, 菅野太介, 伊藤彰教, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満, フェイズの機能拡充によるシナリオ制作支援手法の研究, 第25回 NICOGRAPH ポスターセッション, 2009.