

映像の再利用によるインタラクティブメディアコンテンツの制作

宮里 勉

(株) ATR 知能映像通信研究所 〒619-0288 京都府相楽郡精華町光台

Tel: 0774-95-1490 Fax: 0774-95-1408 E-mail: miyasato@mic.atr.co.jp

1. はじめに

インターネットによる映像配信が盛んになり、個人レベルでも動画を手軽に入手して楽しめるようになってきた。しかしながら、映像サービスの楽しみ方の大半は、未だ放送局側で制作されたストーリーを観ることであり、プロの編集者が作成した映像を一般の人が視聴する、ということになっている。受け身の視聴でもドラマならそれほど気にならないが、スポーツでは自分の好みが出る。そのため、視聴者にとってかならずしも満足の得られる編集になっていないことがある。

従来のTV放送サービスにおいても、デジタル放送[1]、データ放送、さらに、多チャンネル、高圧縮伝送が増えると、完成作品だけでなく、作品の素材や未完成作品を送ることも増えてこよう。そうすると、従来のTV放送のように画一的ではなく、個人がそれぞれのスタイルでコンテンツを利用できる環境が期待される。素材としての映像利用により、同じ映像でも利用者の意図により、異なったストーリー構成が可能になる。善し悪しの問題は起こるが、映像コンテンツの利用の発展に繋がるものと思われる[2]。

本稿では、大相撲のダイジェスト映像を対象に、視聴者側でのインタラクティブなメディアコンテンツ制作例について紹介する。

2. 視聴者側でのインタラクティブ視聴の欲求

TVドラマを見ていて、「ここでもっと違う方向へストーリーが進んだらどうなるだろう?」と考えることはよくある。筆者は、一時相撲の取り組みに興味を持ったことがあるが、TV放送におけるスポーツニュースなどでは、通常、下位取り組みから放映する、あるいは、横綱の取り組みや人気力士の取り組みの結果のみを放映する。そのため、自分のひいきの力士だけに注目したい、あるいは、偶然対戦を観て気に入った力士にしばらく注目してはまた別の力士の勝敗結果を追ってみたいという欲求は満たされなかった。

TV放送関係者に不満を述べると例示を求められる。しかし、シナリオの作文や絵コンテの作画は新たなもどかしさを生むことになる。

ストーリーやシナリオは出来たが、それをうまく視覚化できない、ということがある。そのような場合、全く別のコンテンツ内のほんの1、2秒の映像がぴったり合う場合がある。TV放送局などのコンテンツ制作

側からの映像素材のデータベース化およびそれによる再/有効利用を考慮したサービスが一般的になると、一般ユーザ側で苦勞して映像をしかも不十分に処理しなくても、放送局あるいは番組制作会社から映像素材を入手できる。そうすると、入手した映像素材を使って自分なりのストーリーで映像コンテンツを自作し、説明・提示した方が理解を得やすいことになる。

3. プレゼンテーション作成ソフトによるインタラクティブ映像視聴コンテンツの制作

映像素材の入手が容易になっても、プロ用の編集機器による編集作業は一般の人には複雑すぎる。映像素材の提供サービスが一般的になった時を想定して、どんなサービスやコンテンツ制作が可能かの検討とともに、受信者側での素材加工・編集によるコンテンツ制作を容易にする操作の検討も重要となる。たとえば、子供がお絵書き遊びの延長としてストーリー性のある物語りを制作する場合を考えると、文法やスペルミスなどを気にせずに、子供でも容易にストーリーを実現出来る必要がある。

コンテンツ制作においては、制作者の創意によるシナリオに基づいて、素材を空間的・時間的に配慮して構造化する。その際、ストーリーは、種々のシーンおよびシーン間の遷移図で表現される。ところで、娯楽の要素は少ないが、シナリオ構成が重要となるものにプレゼンテーションがある。また、プレゼンテーションを容易に行うためのソフトが製品化されており、その一つにPowerPoint (Microsoft社の登録商標)がある。

そこで、PowerPointのスライド表示機能を活用して、ストーリーを制作することにした。すなわち、PowerPointのハイパーリンク機能を活用して、シーンの記憶およびストーリーの変化を制御する。ストーリー変化、すなわちリンク設定はマウス操作のみで行えるので直観的であり、「非熟練者による容易なストーリー制作」の可能性が高まる。この点、文字言語を多用してハイパーリンク機能を設定する他のソフトに比較して、文法やスペルミスなどを気にする必要もなく、「とにかく何かストーリーを制作してみよう」という場合の敷居は低いと言えよう。

4. 映像素材を利用した相撲ゲーム

TV放送よりもインタラクティブ性で先行しているも

のにビデオゲームがあり、その中の一種に、対戦相手を選択して戦わせる格闘ゲームがある。二人のゲームプレーヤが、コントローラで操作してメニューの中からCGの競技者を選択し、プレーヤの分身となるCG競技者同士を闘わせるものである。この種のゲーム（以後、分身制御型ゲーム）では、コントローラの操作の速さが勝敗を大きく左右する。

また、電子ゲームが登場する前から存在し、現在も小学生の間で流行っているカードゲームに対戦型のものがある。これは、二人のゲームプレーヤが自分の持ち駒としてのカードの中から対戦相手を予想して、自分に有利な戦士（カード）を選択して勝負させるものである。このカードゲームでの勝敗は、格闘ゲームにおけるプレーヤによるコントローラの操作の上手さではなく、持ち駒の選択に左右される。因に、そのようなゲーム（以後、持ち駒選択型ゲーム）の種類に入るものとして、例えば、闘牛（牛同士の戦いの）、闘犬、闘鶏などがある。また、直接的な対戦ゲームではないが、競馬、競輪、競艇も持ち駒選択型のゲームの一種と考えることができる。持ち駒選択型ゲームとしての競馬、競輪、競艇の面白さは、配当金目当てのギャンブル性に因るところが大きいのかも知れない。しかし、賭けの配当金を狙わなくても、プレーヤとしての観客のインタラクションは単純な選択ではあるものの、分身制御型ゲームの場合とは違うゲームの盛り上がりがある。

そこで、既存の映像素材を利用し、かつインタラクティブに楽しめるゲーム性のあるコンテンツとして、相撲映像をクリップ化して活用した持ち駒選択型ゲームを作成した。ただし、ユーザによる選択の制御性はあるが選択した映像を制御することは出来ない、という意味で「準インタラクティブ」である。なお、映像素材には、放送されたTV映像の一部を切り出して利用した。

図1に、作成した相撲ゲームのシーン（スライド）の一部とリンクによるシーン間の遷移の様子を示す。プレーヤーは、まず、幕内力士の写真リストから一人の力士を選択する（図1-a）。その後、図1-bに示したように、選択された力士と対戦したことがある力士達が、先に選択された力士の周りに表示される。図1-bのシーンにおいて、対戦力士を指示すると、次の図1-cのシーンに移り、選択された2力士が対戦する映像の表示（図1-d）が始まる。なお、それらのシーン進行の際、画面力士以外の部分をクリックした場合には、その際のシーンに応じて、図1-gのシーン（あるいは図1-h）に移った後に再び図1-a（あるいは図1-b）のシーンに戻る。図1-dの映像表示が終了すると、図1-eに示すように、勝敗の結果が表示されると共に、次に選択可能な項目が表示される。ここで、もう一度同じ対戦を見る場合には、「もう一度」のボタンをクリックすると図1-cが繰

り返される。一方、新たな組み合わせでの対戦を希望する場合は、「次の対戦へ」のボタンをクリックすると図1-aにシーンが移る。また、どちらか一方の力士はそのまま次の対戦相手を選択する場合には、対戦が終了した時点のシーンの図1-dにおいて、例えば、貴乃花に対する対戦力士を別の力士にして新たに対戦をさせるには、「貴乃花」の文字部分をクリックすると図1-bのシーンに移る。一方、「千代大海」の文字部分をクリックした場合は、千代大海を中心に対戦可能な力士が配置された図1-fのシーンに移る。

5. まとめ

「文章でストーリー構成を説明するのはもどかしく、絵コンテを描くにも絵心がない、いっそのこと既存の映像の切り貼りですべてストーリーを視覚化しよう」、これが本稿の背景である。出来上がった相撲ゲームには、相撲の試合の視聴自体の持つ楽しさとゲームの持つインタラクティブ性がある。

今後の展開としては、共通に与えられた映像素材と編集システムを利用して制作した作品のコンテスト、シナリオライター養成などへの活用などがある。

参考文献

- [1] 齊藤：“デジタル放送の動向”，1999年電子情報通信学会総合大会 TB-2-5 (1999)。
- [2] 佐々木，吉田：“蓄積された映像コンテンツの利用価値を高めるサービス”，1999年電子情報通信学会総合大会 SMD-8 (1999)。

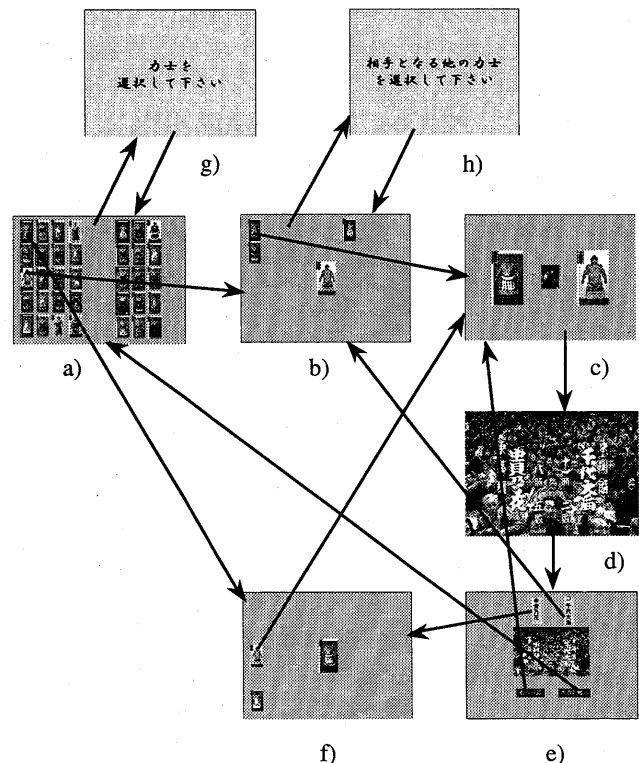


図1 相撲ゲームのシーンの一部とリンクによるシーン間の遷移