

クライアント側では、漫画パーツを集めてコマとしてレンダリングされた FLASH ファイルを受け取り、各コマを所定の位置へ配置する。また、それと同時にユーザが他のストーリーの漫画を読むことができるようリンク関係のアンカを設定する。以上のデータの流れと全体のシステム構成図を図 1 に示す。

4. 読解的文脈を損なわないストーリーの切り替え

ComicSummary が生成する各登場人物の視点から描かれた漫画同士は互いにハイパーリンク接続されている。ComicSummary では、この漫画群を読み進めさせる際に読解的な文脈を損なわない工夫を施している。例えば、ある一人のストーリーに脇役として現れる他ユーザを示すキャラクターをアンカとして、その他ユーザを主人公とした漫画へリンクが接続されているとする。ユーザがそのアンカをマウスクリックするとまず現在表示されているストーリーとリンク先であるストーリーが十字型に重ね合わされて表示される。十字の重ね合わせ部分は、互いのストーリーの共通するシーンであり、読み手は上、左のどちらの方向から読み始めても読解的に無理なく読み進めることが可能となる。十字になっている状態で読み手がもう一度クリックするとリンク先のストーリーがメインのストーリーとして前のストーリーと入れ替わる。この際、直前まで読んでいたコマの対応がわかりやすいように、コマの順列を保ったままアニメーションによって入れ替わるインタフェースとした。

図 2 に本インタフェースの画面遷移の例を示す。まず、ある人物を主人公としたストーリーのコマが縦方向に並べられている()。このストーリーに登場する任意キャラクターをクリックすると横方向にそのキャラクターを主人公とするストーリーが配置され()、もう一度クリックすると徐々にアニメーションしながら移動して()、元のストーリーと完全に入れ替わる()。

既存のインタフェースエージェントやユーザキャラクターを用いたインタフェースでは、すべてのユーザ用に異なるキャラクターが用意されている場合を除いて、同じキャラクターが違うユーザに割り当てられることが多かった。しかし、漫画において、このようなキャラクターの同定に対するミスマッチが起こると読み手の混乱を招く恐れがある。

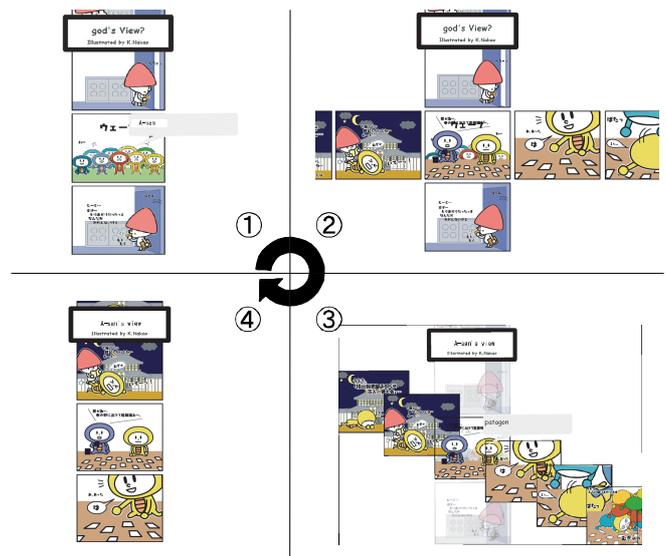


図 2 アニメーションによるストーリーの切り替え

この問題に対しては、各ユーザにはそれぞれの色を割り当てることによって回避を図った。システムは、先に述べた SVG の段階でそれぞれのキャラクターの色をユーザ色へと置換する。

5. まとめ

本稿では、ComicSummary と呼ぶシステムにおける任意の登場人物を主人公とするストーリーを読解的に矛盾なく読み進めることを可能とさせる漫画インタフェースについて述べた。今後はユーザの行動履歴の分析を元にしたインタフェースの評価に取り組んでいきたい。

謝辞

本研究は情報処理振興事業協会平成 15 年度末踏ソフトウェア創造事業による。

参考文献

- [1] Ryuuki Sakamoto, Keiko Nakao, Yasuyuki Sumi and Kenji Mase, ComicDiary: Representing individual experiences in comics style, SIGGRAPH 2001 Skapps, p.158 (2001).
- [2] 坂本 竜基, 角 康之, 中尾 恵子, 間瀬 健二, 國藤 進: コミックダイアリ: 漫画表現を利用した経験や興味の伝達支援, 情報処理学会論文誌, Vol.43, No.12, pp. 3582-3595 (2002).
- [3] Kurlander, D., Skelly, T. and Salesin, D.H.: Comic Chat, Proceedings of SIGGRAPH96, pp.225-236 (1996).
- [4] Uchihashi, S., Foote, J., Girgensohn, A. and Boreczky, J.: Video Manga: Generating Semantically Meaningful Video Summaries, Proc. of ACM Multimedia '99, pp.383-392 (1999).