

物語性とインタラクティブメディア

桐山孝司

現在、科学技術振興機構の戦略的創造研究推進事業（さきがけ）で「物語性を重視したデジタルメディアの製作配信基盤」というテーマの研究を行っている。目標としているのは、対話の中でストーリーを展開していくためのコミュニティ型のメディアを作ることである。物語性を重視するということで、ストーリーの中で興味を持った部分のディテールがさらに展開するようなインタラクティブなストーリーの伝え方を意図している。

この研究の技術的な基盤は、コンピュータで操作可能な形の語彙（オントロジー）をコンテンツの作り手と受け手が共有することに置いている。オントロジーを扱う技術は、以前より知識情報処理の分野で開発されてきたが、ここ数年はネットワークでの利用を想定したセマンティック・ウェブの研究が活発になっている。W3Cはこの方向に向けて、例えばこの文書の著者はこの人であるといった情報リソース間の関係を記述するRDFの標準を策定している。またRDFをベースにして、概念間の包含関係などを記述するOWLという仕様も作られており、今後はさらに推論機構などの標準化も検討されている。一方RDF/OWLほどにはまだ普及していないが、情報リソース間の双方向の関係や文脈に応じた名前の使い分けなどを自然に表現できるTopicMapsという形式も標準化が進められている。セマンティック・ウェブがHTMLのように普及するには記述に要する労力以上の効果をもたらすアプリケーションを開拓する必要があるが、少なくとも技術的な要件は整いつつある状況である。

オントロジー利用の一つの方向として、これまでの紙と鉛筆では出来ないストーリーの作り方を支援することが考えられる。例えばMITメディアラボのDavenportらは、特定の主題を追うジャーナリストのために、過去の記事から得た意味ネットワークを利用して関係する視点を提示することを試みている。我々は会話を主体としたオンラインゲームに注目しており、過去のゲームの記録を検索したり統計的傾向を調べるための語彙を用意することで、ゲームへのアプローチのしかたが変わるのではないかという仮定の下に実験をしている。

素材を再構成してストーリーにするという点では、各分野で起きている視覚的なメディアの利用にも関心を持っている。例えば建築ではレム・コールハースがハーバード大学デザインスクー

ルにおいて、都市における人間の消費活動を調査し、膨大なボリュームの本として出版している。そこでは映画のモンタージュのように、テキスト、収集されたデータ、写真などのコレクションが一見無造作に並んでいる。しかしよく見ると、もともと関係のない地域でもショッピング空間としてみると類似しているなどの事実を写真から読み取らせるなど、視覚的なつながりを使った語りが仕込まれている。このように視覚を通じて暗黙に語ることの効果も、多様なメディアで物語を伝える上で重要だと考えている。

ところで、本研究の動機の一つは是枝裕和監督の映画「ワンダフル・ライフ」であった。この映画では、自分の人生で一番の思い出はという問いかけのもとに、登場人物たちがめいめいエピソードを語る。そして語られたエピソードを映画の中で再現シーンとして映画化するのだが、中には登場人物が「いや実際にはこうじゃない」といい出して再現シーンを現場で修正させるという場面まである。つまりこの映画は、ストーリーの背景を見せるストーリーがあるという階層構造になっている。もともと実験的な意図があったため通常よりも撮影したフィルム量がずっと多かったようで、是枝監督によれば、語られたエピソードを編集で時間内に収めることに一番苦労したという。この作品は最終的に劇場映画の120分のフォーマットに収めているが、仮にインタラクティブな演出ができたとしたら、収め切れなかった再現シーンの背景までもが探索できて、さらにストーリーに引き込まれていく効果が発揮できたのではないだろうか。実際、鑑賞者がストーリーの展開する方向に関与することはゲームでは当然行われているし、映画でもインタラクティブ・シネマとして、NTTのICCでも展示されたCourchesneをはじめメディアアーティストらが試みており、体験を共有するための表現手段として実用的に開拓されていくと思われる。

この分野が発展する上で今後重要なこととしては、物語の分析と一定の制約で物語を次々と作り出していく方法との融合、特定の主題についてのオントロジーをコミュニティ内でボトムアップに構築していくこと、コールハースの事例のような語るべき主題とその視覚的な演出の仕方を対応させること、インタラクティブに情報を得ていくシナリオがいかに理解を助けるかの研究、セマンティックウェブを利用した自然言語による会話のような検索、などが挙げられるだろう。そしてより幅広く言えば、長期的にこれらの技術や研究成果が積み重なってコンテンツの科学が形成されていくものと考えている。



桐山孝司（きりやま たかし）

東京大学人工物工学研究センター、スタンフォード大学フルブライト研究員、科学技術振興機構さきがけ研究員を歴任、
[専攻領域] インタラクションデザイン、設計学、工学博士
[所属] 東京大学大学院情報学環特任助教授