

# インタラクティブ映画のストーリーテリング構造とインタラクティブ性研究 —プラットフォームの進化を中心に—

Interactive Movie Storytelling Structure and Interactivity Research: Focusing on Platform Evolution

**鄭 美羅** Jung Mila  
デジタルハリウッド大学大学院 修士

## 1. 序論

### 1.1 背景

1895年に発明後、新しいテクノロジーを積極的に取り入れてきた映画においてデジタル技術の進化は今までとは違う新しいナラティブを実験できる土台となった。1990年代、未来の映画の形として期待されたインタラクティブ映画は初期映画館での展開が失敗に終わり、2004年以後ほとんど研究されていない現状である。

### 1.2 仮説

その後の急激なメディア技術の発展及び映画製作・流通・鑑賞環境の変化により、インタラクティブ映画は新たな可能性を模索できる環境に置かれているのではないだろうか。

### 1.3 研究範囲

本研究ではインタラクティブ映画におけるメディア・プラットフォームの進化がもたらす影響を中心に、[1]インタラクティブ映画の概念から導出した二つの重要な構成要素である ①ストーリーテリングと②インタラクティブ性に関する理論研究を基に共通の分析基準を定め、[2]プラットフォーム別事例映画研究、[3]認知度・興味度・ユーザー希望事項などの調査研究を加えて、メディア・プラットフォームの変化の中で新しい映画モデルとしてユーザー参加型映画が持つ新たな可能性を検証する。

## 2. 理論研究

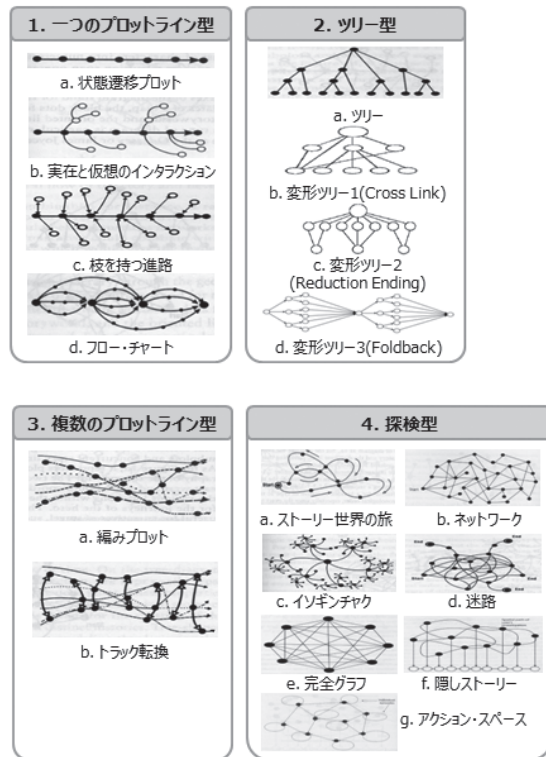
### (1) 概念

- ・ナラティブの中のポイントで観客が行動のコースを決めたり、ナラティブ上で特定のキャラクターの視点を選択できる映画
- ・従来の映画にゲームの「インタラクティブ性」要素を取り入れた映画で、PlayよりStory表現に中点を置くのが特徴

### (2) 事例分析の基準

#### ①インタラクティブ・ストーリーテリングの構造分類

インタラクティブ映画のストーリーテリング構造は、決まった順序でストーリーが進まないノン・リニア(non-linear)構造を特徴とし、ストーリーの構成だけでなくインタラクティブ性の実現に関与する基盤として機能する。



#### ②インタラクティブ性の要素

インタラクティブ性は下記の要素を、どの程度、どのように提供するかを定めるコントロールが重要となる。

生成的要素	行動、反応	メディア要素	メディア、プラットフォーム、コントローラー
構成的要素	形式、内容、方法、技術	環境要素	ネットワーク、速度

### 3. 事例研究：事例分析の対象作品

メディア	大型スクリーン（集団体験）	
	映画館	
タイトル	I'm Your Man	The Last Call
製作年度	1992	2010
製作国	米国	ドイツ
製作会社	Controlled Entropy Entertainment	13th Street, Film Deluxe Berlin
監督	Bob Bejan	Milo
ジャンル	アクション	ホラー

メディア	小型スクリーン（個人体験）			
	TV	PC		Smartphone
タイトル	The Truth About Marika	Crimeface	The Treasure Hunt	Retouching Love
製作年度	2007	2008	2011	2012
製作国	スウェーデン	英国	米国	韓国
製作会社	Sveriges Television (SVT), The company P	A Retina Circus & Bellyfeel Production	Chad, Matt & Rob	Willow Music
監督	Martin Ericsson	Krishna Stott	Tyler Gillett, Matt Bettinelli-Olpin	Minhyuk Choi
ジャンル	ミステリー	推理	コメディ ゾンビアクション	ラブストーリー

### 4. 調査研究

インタラクティブ映画に関する認知度・興味度・ユーザー希望事項の調査。

対象	10代～60代、一般男女100名
方法	オフライン書面調査
期間	2016/12/24～2017/1/30
調査場所	デジタルハリウッド大学大学院 及びデジタルハリウッド大学内で行われた一般人対象のイベント
調査結果	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・認知度：「知らない」63%</li> <li>・鑑賞意向：「すごく観たい」及び「観たい」86%</li> <li>・プラットフォーム：「PC」25%、「Smartphone」23%</li> <li>・上映時間：5・10・20分未満を含め「30分未満」58%</li> <li>・ジャンル：冒険、ファンタジー、ミステリー、アクションの順</li> </ul>	

### 5. 分析結果及び結論

#### (1) 考察1

初期映画館では失敗したインタラクティブ映画は他のプラットフォームで新たな可能性を示している。

→ インタラクティブ映画のプラットフォームの移動傾向検証：  
映画館 → TV → PC → Smartphone

#### (2) 考察2

ストーリーテリング構造及びインタラクティブ性の構成は展開するプラットフォームと密接な関係がある。

→ ①ストーリーテリング構造：大型スクリーンより小型スクリーンのストーリーテリング構造の自由度が高い。

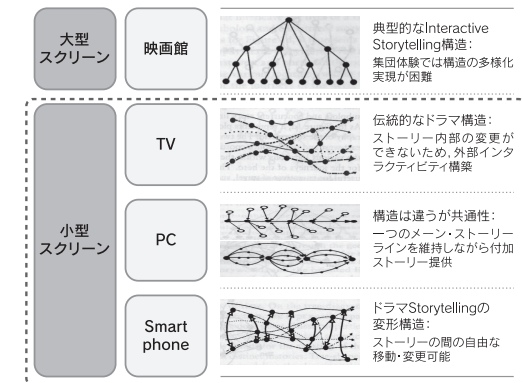
→ ②インタラクティブ性：構成の豊かさ及び自由度を尺度化すると、別途のコントローラーが不要で、付加サービスの提供が可能なSmartphoneが一番高い。  
TV < 映画館 < PC < Smartphoneの順。

#### (3) 結論

新たなユーザー参加型映画のモデルとして、モバイル・インタラクティブ映画の可能性が高く見られる。

可能領域としてモバイル・インタラクティブ映画、インタラクティブ広告、観光用インタラクティブ映画を提言。

〈プラットフォーム別ストーリーテリング構造比較〉



〈プラットフォーム別インタラクティブ性の豊かさ・自由度比較〉

