

# DIGITAL WORKS プロジェクト 2

## ——人権啓発のための インタラクティブメディア コンテンツ制作——

太田明仁

### はじめに

昨年に引き続き「人権啓発のためのデジタルコンテンツ」を制作した。

これは、人権推進委員であった筆者がその啓蒙活動の一助として制作した教育研究の成果である。(写真-1)



(写真-1)

完成した作品は、インタラクティブ（対話相互式）メディアによるデジタル絵本「MARKY」である。

これは、筆者ゼミ（インフォメーションデザインコース コンピュータイラストレーションクラス）の作品である。

このデジタルコンテンツは、視覚情報アイテムであるイラストレーション・アニメーション・台詞やナレーションを含むサウンド等全てコンピュータで制作したデジタルメディア作品である。

デジタル絵本「MARKY」は、人権啓発というデリケートなことがらを間接的な物語（5話）で表現したデジタル動画作品である。

ここでは、筆者が基本コンセプトからコンピュータ

での最終制作まで指導し、完成したデジタルコンテンツの紹介、制作意図等を発表する。これにより人権啓発やその情報発信にはデジタルメディアが適していること、そして、大阪芸術大学人権推進委員会の活動の一端を理解していただければ幸いである。

### デジタルイラストレーション・アニメーション

今までのイラストレーションは、技術的に完成されている。しかし、コンピュータの登場で、イラストレーションやアニメーションが大きく成長することになる。

コンピュータ時代になって、スケッチやプランニング等は今まで通り人の手によって描かれているが、その後の仕上げ作業（表現）が全く違うプロセスを経て完成される。

たとえば、描きあがったスケッチを一枚ずつコンピュータに取り込む。そして、それらの原図にさまざまな加工や編集を行う。色塗り作業を例にあげてみると、塗る範囲を定め、その後塗るべき色を決めてマウスをクリックするだけで作業が完了する。

コンピュータを使った色塗りは、絵具の色数に制約されることなく自由に行える。また、まったく同じ色もわざわざ調合せずとも、いつでもどこでも塗れる上、他の違う部分から「指定色」を持ってくることもできる。

塗った色が気に入らなければ何度でも塗り替えられるシミュレーションもできる。この様に、コンピュータを使うことにより作業効率は大幅に良くなる上に、さらにコンピュータ独特の機能や利点を得ることがで

きる。

イラストレーションをデジタル化することで、今後なお一層表現手段が加速度的に発展していくだろう。

次に、コンピュータを使ったアニメーション制作についての概要を述べることにする。

コンセプトにしたがって原図と原図の間をキーフレームとした動画までは、今まで通り人の手で描くことになるが、その後の工程でセル画のものに変ずる。

まず、描いた動画を1枚ずつコンピュータにスキャナーを使って取り込む。その後、取り込んだ動画にそれぞれの指定カラーを塗っていく。ここでコンピュータを使うことにより手塗りのセル画方式と比較して、色塗りの作業効率が格段に上がる訳である。

コンピュータによる撮影工程では、原画や動画等全アイテムの色塗り工程と同じ様にコンピュータに取り込んで、仮想のムービーカメラで撮影する。

これらの作業が終わると直接ビデオに録画し、その映像をデジタル編集機器で編集して完成作品を制作する。コンピュータで制作している為、DVD制作機器があれば今後は直接出力（録画）もできるであろう。

デジタル絵本「MARKY」も、おおむねこれらのデジタル処理作業を経て完成した。

## インタラクティブメディア

インタラクティブメディアは、大抵の場合インターフェース上にボタンやスイッチ等がある。

通常、情報の受け手はそれらを操作して各情報を得る。

インタラクティブ性とは、人の意思や行動に対応して、情報の送り手と受け手とが相互に反応し合い、企画、アイデアやデザイン等を伝える能力である。

それは、情報の受け手が受け身的に情報を得るのではなく、その企画に自ら参加し、能動的に理解し得ることができる。

表現されるメディアも受け手に興味を持たせ、次に「何を見たいか?」「何を見せたいか?」を事前に作品に反映させることもできる。それは、あたかも作品制作者がユーザーと対話している様にユーザーの色々な「動き」を考慮して作品をつくらなければならない。

インターフェース上のボタンは、あらかじめユーザ

ーの行動を予想して、ある機能（たとえば情報を得る等）が明確に達成できる様に配置したい。

そのボタンも、通常インターフェース画面に見せる使い方と、わざと隠して（不可視状態）配置する方法がある。

後者は、ユーザーが知らず知らず画面をクリックすることでドラマチックな場面展開を表現する時によく使う。

デジタル絵本「MARKY」もこの機能を多用している。

この不可視ボタン機能の使用には少々難しい部分もある。

それは、画面（不可視ボタンに設定）をクリックした時点で、すぐコンテンツが反応すれば良いのであるが、サブルーチンにリンクする場合、コンピュータの性能等の条件により多少時間がかかる場合がある。特に大容量のデジタルデータにリンクする場合、メモリ確保のための時間がかかる。

この画面が切り替わる時間差にユーザーが不定を覚え、不用意に同じ箇所を何回もクリックしてしまうことである。

デジタル絵本「MARKY」では、動画の配置や表示にその時間差を考慮して作っているのでユーザーが不安感をおぼえない。

この様に、インタラクティブメディアは、インターフェースとボタン操作が微妙に関係するので一例を述べてみた。

## 人権啓発・教育研究成果作品

次に、研究制作したデジタルコンテンツを紹介する。

デジタル絵本「MARKY」は、先ほど述べた様に作品コンセプト・シナリオ・ストーリー設定・デジタルデザイン等全てオリジナルである。また、デジタル情報素材（CG・動画・サウンド等）も、この作品を完成するために研究室で制作したものである。

メイン画面には、子供部屋をイメージしたインターフェースをデザインした。（図-1）



(図-1)

子供部屋に配置しているアイテム（たとえばおもちゃ箱等）が不可視ボタンになっていて、操作するユーザーがこれをクリックすると各物語が始まる仕組みである。物語の他にも楽しい仕掛けが仕込まれているので、ストーリー以外の展開も楽しめる。簡単な動画ではあるが、色々変化してコンテンツの楽しいムードが味わえる。ここでは、「人権啓発」問題提議的なイメージを抑え、動画による物語への自然な導入を考えている。

この作品は、ゼミ学生 5 名による共同作品である。5 名とも独立した作品作りができる力量を備えているが、今回プロジェクトを結成してこのデジタル絵本を制作したものである。

作品本編にそれぞれ個性を出しているが、ひとつのテーマ・インタラクティブ機能のインターフェース等がリンクしあい大きな作品にまとめている。

作品全体に、台詞やナレーションを多用して大人も子供も楽しめる様になっている。したがって、文字を読めない幼児も容易にストーリーを理解できるであろう。

デジタル絵本「MARKY」のメインテーマは、親子、兄弟姉妹、恋人、子供達の思いやりや愛情である。

それぞれインタラクティブ機能によるオムニバス形式で物語を楽しむことができる。そして、しだいに作品テーマが浮かび上がれば成功であろう。「人権啓発」を全面に提唱するのではなく、物語を楽しんだ後、親子でその内容について語りあってもらいたいと考えて

いる。

## おわりに

平成 13 年 3 月末で人権推進委員を退任（任期 2 年）した。今回も筆者が委員であったため「芸坂 NO.4」コラム（13 年 4 月）に教育研究成果を紹介することができた。

機会があれば今後もデジタルコンテンツを研究制作して人権啓発活動に役立てればと考えている。

最後に、この教育研究プロジェクトに参加してくれたスタッフに心からお礼を述べたい。各スタッフも作品作りを通じて人権啓発の大切さを理解してくれたであろう。そして、今回もこのデジタルコンテンツ作品制作の動機づけをしていただいた本学学生課の皆様へ深く感謝の意を表します。

## 注

### 参考作品

DIGITAL WORKS プロジェクト

インタラクティブメディア・デジタル絵本「MARKY」作者

- ・鎌倉 由佳
- ・長峰 明子
- ・平岡 美徳
- ・宮田 久美子
- ・藤林 理恵（順不同）

### 参考文献

ビジュアルデザイン IV

（大阪芸術大学 通信教育 教材本）

太田 明仁 著

丸善株式会社