

地域情報資源としての地域内在型物語の発想・創作支援および配信手法 Method to Creating Document and Information Resources of Region Indwelling Story

柘和佑*¹ 泉志帆莉*² 安藤友晴*¹
HIIRAGI Wasuke IZUMI Shihori ANDOH Tomoharu

*¹ 稚内北星学園大学情報メディア学部情報メディア学科
Wakkanai Hokusei Gakuen University Faculty of Integrated Media

*² 稚内北星学園大学情報メディア学部地域創造学科
Wakkanai Hokusei Gakuen University Faculty of Integrated Media

In recent years, to link with a local various contents, to create a new world view of the local, there is a technique that is used for education and tourism. However, there is a risk of becoming unavailable over time these. We have defined as the local indwelling story that is created and associated with the local community. This paper is those described for placement system to the local share of the plot by the residents, and the creation of the story fragment using them. We propose a method for delivery depending on the whereabouts of readers while maintaining the narrative structure.

1. 地域に内在する物語とその背景

コンテンツツーリズムは、2000年代に国土交通省・経済産業省・文化庁の調査報告書「映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査」に記載された『観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズムを「コンテンツツーリズム」と呼ぶ』の箇所初めて登場する[国土交通省 2005]。当初は映画のロケ地として観光地を提供することを意味する言葉であったが、現在では、映画・アニメ・マンガの舞台となった土地を巡る、いわゆる「聖地巡礼」もコンテンツツーリズムに含まれる。

山村高淑は、“アニメ・マンガで地域振興”において、「コンテンツ」を「その地域に付与されている物語性」と定義した。これは、物語そのものではなく、いわゆる物語の質や傾向といった要素のみを楽しむために、地域を観光することを主眼とした考え方である。人々が観光地を観光する目的は、単にその場所の観察をすることだけではなく『そこにある世界観に浸り、その世界の住人となること。これこそが人々の心を満たす』と山村も著書で記している。つまり、観光客は建物や地域をただ見て楽しむのではなく、そこに含まれる背景や歴史を楽しんでいるのである。逆に、どんなに立派な背景を持つ土地であっても、歴史のある建造物であっても、観光客が価値を見いだせるほどの物語性がなければ、訪れることはないとも言える。[山村 2011]

本研究ではこの考え方に基づいて、地域に内在している物語性を掘りだしたものを地域内在型物語と定義し、それを楽しむ行為をコンテンツツーリズムと考えた。実際に、地方自治体は地域振興を目的として様々な地域情報資源の開発を行い、地域の図書館や博物館、文書館といった文化施設、空港や高速道路のサービスエリアや道の駅などの商業施設における展示に使用される他、旅行会社に提供され各種旅行プランの構築など、観光情報に利用されている。

しかし、地域内在型物語を地域情報資源と考えた場合、比較的容易に収集のできる視聴覚コンテンツと異なり、すでに文章化された物語の数は非常に少ない。また、何らかのプロジェクトの地域振興策などを目的に物語を新たに用意しても、その物語は陳腐化が急速に進むことが多く、実際に、地方自治体はその地域にコンテンツを根付かせ、地域ブランドとするために多大な努力を計っている。

そこで、本研究は、地域内在型物語を効率よく創作し、地域情報資源として常に追加と利用を行うためのフレームワークを構築することで、地域住民が自発的に参加できる地域内在型物語の収集・蓄積・提供の手法を「Co-Adapted Text (CAT) 散歩システム」と名付け、構築することを目的としている。

2. 物語の構造と創作の動機

物語を地域情報資源とする場合、1人の作者や自治体だけでは絶滅的な量が足りず、コンテンツツーリズムの流行に合わせて資源を増やすことが困難である。そのため、効率良く地域住民から物語を引き出し、文章化することで、定期的に増やす仕組みを構築する必要がある。また、一般的に文章を書き慣れない地域住民のために、ある程度決められた創作手法を用意する必要もある。このような物語の創作方法は古来より存在しており、代表的なものを述べる。

2.1 先行事例としての即興型物語のフレームワーク

ジョングルール・トルバドゥール(トルヴェール)とは、中世の職業的吟遊詩人のことである。主に、武勲詩、物語詩、聖者伝、フェアリーなど、作者が他に存在し、作詞作曲されたものを演じた。ジョングールの多くは、曲芸・軽業師や動物使いなどを兼業するもので、貴族の庇護のもとにジョングールとしての仕事に専念できた者は一部だという。また、リュブフのように、貴族のために、というスタンスではなく、市井の中でも共感を得られる作品を生み出したジョングールも存在しており、中世の民衆文化の担い手とされる。中世から、対象に合わせ話を作り上げるといふこと自体が、重要な職業の一つとしても存在したといえる。[岩根 2007]

また、日本でも落語の形態の一つとして三題噺が存在する。これは、寄席で演じられるもので、観客にその場で適当な言葉・題目を三つ提示してもらい、それらを含めた話を即興で演じることを楽しむものである。

2.2 先行事例としての物語構築のための協働

世界には他者とコラボレートすることによって作品を完成させる動きが多くみられる。古いものであげると、鎌倉時代頃から南北朝時代・室町時代にかけて大成された日本における伝統の文化のひとつである、「連歌」がある。元は、五七五で構成され

た上の句と七七で構成された下の句を複数人で、なおかつ厳密なルールに沿って連作をする和歌である。[井上 2003]

また、現代では Web を利用して行われる協働が存在する。たとえば、ネット上で募集した歌声を百人単位で合成し、一つの合唱を作り上げる「Virtual Choir」などがこれにあたる。[Whitacre 2011]

2.3 先行研究による物語の構造

物語構造の分析を行った研究にはロシアの昔話研究家であるウラジーミル・プロップの『昔話の形態学』がある[プロップ 1987]。プロップはロシアで読まれている物語が 31 の型にあてはまることを明らかにした。また、プロップは、登場人物には属性があることを指摘し、「導入」において、外見と名称、出現の仕方と特徴、住居・環境の、三つの属性の紹介をされることを指摘した。登場したキャラクター達は、それぞれが「行動領域」を持っており、特定の機能の中でのみ、重要な役割を担うとした。

プロップの 31 の機能は、ロシアの物語にしか当てはまらないものではなく、新城カズマは自著の「物語工学論-入門篇 キャラクターをつくる-」で、多くのキャラクターに共通する点として、「何か欠如している」「何か偏っている」という特徴をあげている。欠如や、偏りのある特徴を持ち、その特徴を持つがゆえに放浪するという点では、プロップの指摘した物語の冒頭付近の機能と共通である。唐須教光もまた自著の「文化の言語学」で、プロップによる機能で「浦島太郎」、「鶴女房」、「雪女房」、「猿の婿どの」を解説している。プロップの解析の通り、31 すべての機能が当てはまるわけではないが、日本の昔話にもロシアの物語と共通する流れがあるということがわかる。

3. 地域内在型物語構築のための目的と要求

上記の先行事例は、主たる目的は生活やコミュニケーションのように異なっているが、中心に物語の楽しみ方のバリエーションを用いている。これは、人間にとって楽しむという行為が大きな動機になっているからと考えられる。本研究では物語の楽しみを前述した「即興」「協働」であると考えた。そして、これにプロップの提案した物語構造を利用した簡易なプロットを使って満たすことで、継続可能な物語創作フレームワークとすることを考えた。これにより、従来は少数の人間が行っていたある物語の創作を、人間による分業と管理によって構築できることを確かめることを大きな目的とした。

本研究ではその 31 の型を応用するため、独自の6つの構成で再区分した。そして、これら 6 つの構成を、本来物語の持つ自然な形のストーリーを物語構造およびプロットのひな形として利用し、それぞれを章として記述することとした。以下に 6 つの構成を挙げる。

1. 旅立ち
2. 一の試練・アイテム取得・勝利
3. 二の試練・勝利
4. 三の試練・一旦敗北
5. 四の試練・伏線回収
6. まとめ

まず、1. は導入から主人公の旅立ちまでの章である。主人公は敵 α から、キーとなるアイテム A を失い、それをさがす旅に出ることが主な流れとなる。2. は主人公がその地点で何かしらの試練を与えられ、それを解決することで、問題解決のためのアイテム B を得ることになる章である。3. はアイテム B を元に移動した主人公が、キーとなるアイテム A を敵 α から一時的に取り戻し、勝利する章となる。この際、目印となるアイテム C も同時に取得する。4. は、帰路につく主人公に新たな主人公に害する

目的をもつ敵 β が現れ、いったん敗北するが、アイテム B を用いることで敵をやりすごす章となる。5. は主人公を騙る敵 γ が現れ、主人公と勝負をするよう強制する。この勝負に勝った後、目印となるアイテム C を利用して敵の正体をあばき、完全勝利となる。6. では真の勝者となった主人公が主人公を騙っていた敵の処罰を決め、物語が終結する。以上の物語構成はプロップによって分析された昔話の構造を書きやすいように簡略化したものであり、多くの昔話のひな形と言える形式になっている。

ここではアイテム ABC と敵 $\alpha \beta \gamma$ が登場し、それぞれがどのように関係しているかがあらかじめ定められている。本研究では、この6つの要素をあらかじめ決めて、プロットを製作する利用者をプロデューサーと呼ぶ。そして、そのプロットに応じて実際に物語を創作する利用者をクリエイターと呼ぶ。

インターネットの普及以降、誰でも物語の創作・発表・利用が可能となっている。しかもその物語は、いわゆるプロが書いたものだけでも限らない。むしろ、クオリティにムラはあるとしても、数については素人の作品の方が多い。その他にも、物語を書くまでに至らずとも、物語を考えること、思いついた話を誰かに語ること、語られた物語を聞くといった、物語に関する断片的な発表も多く行われており、それら利用者のマッチングのためのサービスも存在する。以上の要素を考慮すると、地域内在型物語のためのフレームワークに求められる要求は以下ようになる。

1. 物語の作成が困難ではない
 2. 物語の利用がコミュニケーションに繋がる
 3. 物語の作成が何らかの協働作業を伴う
- 以上に加え、地域に内在した物語を対象にするため、以下の要求も存在する。
4. 特定の場所をモデルとした物語であること
 5. 特定の地域に作成できる住民がいること

本研究は、以上の要求を満たすことで、地域に内在する物語を、将来的に利用可能な形で収集し、利用する為の仕組みを構築する。

4. 地域内在型物語創作のための手法

地域の持つ物語を時代に応じて提供し続けるためには 1 人の作者や自治体では絶対的な量が足りないことは先に述べた。そこで、本研究では、従来は特定の人手によって作成されていた物語を不特定多数が参加可能な形の協働によって作成する形式に変換する。具体的には、物語構造をプロップをベースにした六段階に分類し、プロットと実際の文章の作成者を分離することで、従来は作家 1 人が行っていた作業の分析を行う。

4.1 物語の執筆構造の分析

本手法の執筆構造は Fig-1. の構造をもっている。

本手法は、一つの物語につきプロデューサー一人、クリエイター

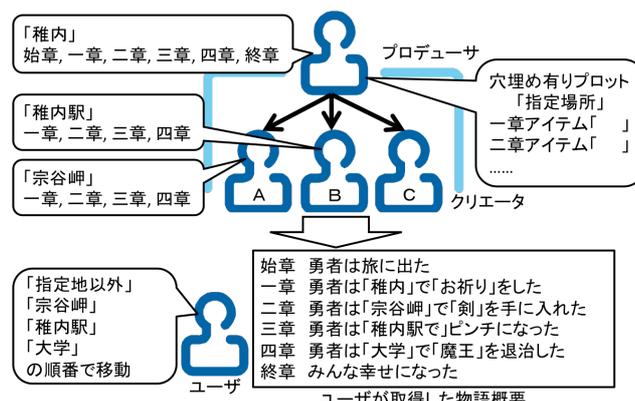


Fig-1. CAT 散歩システムの執筆構造

複数人が参加する。その上で、プロットと特に場所を指定しない物語[始草、一章、二章、三章、四章、終章]をプロデューサが作成しておく。クリエイターはプロットに基づいて指定場所に基づいた物語[一章、二章、三章、四章]を作成する。つまり、最初の一つめの物語はプロデューサが作成したものであり、その情報を元にクリエイターの募集を行う。プロデューサは、書きたいという意思と共に読みたいという意思があって初めてできる役割であり、作りたい・読みたい物語がある、もしくはその場所や地域に物語を求めているからこそ務まるものであるとも言える。また、プロデューサが物語を見出した場所に、クリエイター、もしくはユーザからの物語が求められているかも重要となる。どんなに優れた物語のプロットをプロデューサが作ろうと、その場所の物語が書きたい・読みたいという需要や、その場所にそもそもユーザが訪れようとする意思が、その時点で存在しなければならない。また、プロデューサがすべての物語を作成しても物語は生まれるが、不特定多数の地域住民が継続的に利用者になる仕組みを目指すため、プロデューサが一人で物語を作成する手法はとらない。

また、本システムはクリエイターの書いた物語を読む利用者が必要である。本研究ではこのような利用者をユーザと呼称する。が取得することで一旦形式上は完結できるといえるため、クリエイターが物語を書くだけでなく、それを読む利用者も重要な役割である。ユーザとクリエイターに関しては、誰でも参加できるものとして本システムを考えているため、地元住民でも観光客でも可能であるが、プロデューサに関してはクリエイターが書いたものをまとめ、各場所へと設置する作業があるため、地域住民の必要がある。

4.2 物語の取得方法

前述したように、本研究ではコンテンツツーリズムを、地域内在型物語を楽しむ行為であるとした。そのため、ユーザがそれぞれ自分の観光した場所に応じて物語が生成されていく、ということが重要となる。また、そのためには自由に歩き回れるということが必要となる。ツアーバスのように複数の人数が共に行動し同じ物語を得てしまう場合は本手法は意味をなさない。

また、物理的な条件としては、物語を読むための媒体が必須である。本システムでは、物語をユーザがそれぞれ違う場所で取得するため、一連のストーリーを取得するために一日程度の時間がかかる可能性がある。その場合、集めた物語が手元にある状態でなければ物語を読み返し、また、全てをまとめて読んだ上で気に入ったものだけ評価するということができない。そのため、物語は紙で取得したり、形態端末などで蓄積されていくことが必要となる。

4.3 楽しさを維持するフィードバック手法の検討

近年発展した、Web を利用して作品を投稿するサービスでは、利用者が各作品に感想をフィードバックすることができる機能が備わっていることが多い。フィードバックにより、クリエイターは自らの作品の完成度を高め、今後も制作を続けるための意欲を得ることができる。本手法も、利用者の継続的な物語の追加を受け付ける必要があるため、フィードバックによるクリエイターへの評価を採用する。まず、既存のサービスで利用されているフィードバックを参考に、評価するに値する、とユーザに思わせることの出来た作品には、1話ごとに評価をおこなう「ごろにゃん」ボタンを用意する。そして、自由記述には「にゃおーん」ボタンを用意し、これらをフィードバックに利用することとした。[Fig-2]



Fig-2. ユーザ用フィードバックアイコン

評価数に関しては、公開され誰でも確認できる仕様になっているサービスが多いが、これは人気の指標になりやすい。そのため、1つの作品が有名になればそれ以降も同じ製作者による作品が多く見られることになる。また、評価数が少なければ作品の質が悪いと判断されてしまう。これは、より多くの作品でサービスを運営するためには有効ではあるものの、一度知名度の上ったクリエイターと、知名度が低いクリエイターの間に差が生まれやすい。これは、不特定多数クリエイターが参加し、コミュニケーションをとりながら拡充をさせる本手法の目的から外れるため、評価を確認することができるのは投票したユーザ本人とクリエイターのみとする。また、地域住民が創作するという特性上、評価数の累計点数は提供しないものとした。

自由記述に関しては、「ごろにゃん」とは異なり、完成した物語単位で付与するフィードバックである。これは、本手法を利用するユーザが評価をするのではなく、地域の物語を観光のついでに楽しむという利用者であるため、自由記述をその都度記入してもらうことが面倒くささに通じないようにするためである。また、多くのサービスのコメント機能等は匿名では利用することができない場合があるが、本手法のフィードバックはユーザが気軽に投票することができるよう、ユーザが特定できないものとする。

以上のフィードバックによって通知される情報をまとめた例が Fig-3. である。

4.4 地域内在型物語執筆時のルール

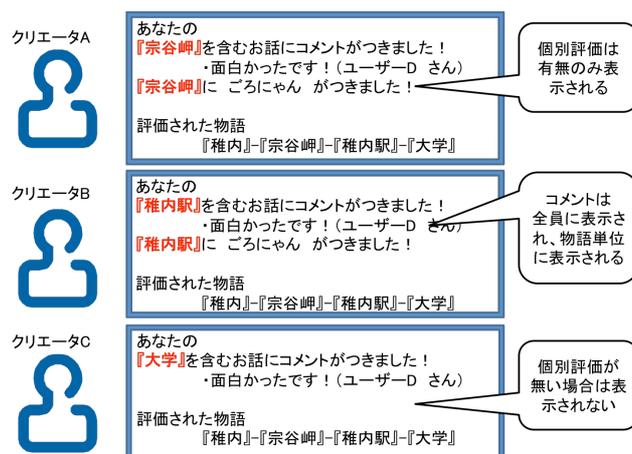


Fig-3. クリエイター用フィードバック結果画面例

前述したように、本研究はプロップの研究を元に物語構造を6つの構成で再区分している。ただし、本システムでは一つの物語を複数人で作成するため、各々が自由に内容を書いてしまうと、全体を通して矛盾が生まれてしまうことがある。そのため、クリエイターは以下のルールに従う形で執筆を行うものとする。

- プロデューサの設定以外でのアイテムを持ち越さない
- その話以外で登場するようなキャラクターを勝手に作らない
- 指定された以外への場所移動を行わない
- 後の展開に影響するような伏線を勝手に作らない

これ以外のルールがある場合は、プロットごとに作成し、物語を執筆する地域住民に合わせて公開することで対応する。本研究では追加ルールの収集・蓄積・管理・提供は研究範囲を超えるため、本稿では言及しない。ただ、それらのルールは地域の中心となり、著作権管理に長けた図書館が行うことが望ましいと考えてしている。

4.5 地域内在型物語の閲覧手法

本システムを実装した場合、物語の取得は iPad や iPhone、PSVita 等のゲーム用端末で、HTML5 に対応したものが使用できる。物語を集めることに意識を集中させるより、端末を買い物や散歩で持ち運び、それに応じて端末が勝手に取得し、最終的に一連の物語が表示される形式を検討している。

5. 実例と実験

本研究で提案した手法を実際に大学内の学生及び教職員を対象に実験を行った。まず、実際にプロデューサと、クリエイターABCを用意した。その上で、プロットと特に場所を指定しない物語をプロデューサが作成しておく。クリエイターABCはプロットに基づいて指定場所に基づいた物語を作成する。

こうして作成した、大学近隣の地点を利用した物語である『勇者UNDO物語』を作成し、物語の執筆構造を解説した後、実際に完成した物語と遊び方を紙に印刷して配置・配付し、10名より感想およびフィードバックを収集した。

まず、『勇者UNDO物語』の遊び方のルールはわかりましたか?』については回答者数が理解できたと回答したのは8名だった。『勇者UNDO物語』へのごろにゃん』に対しても同程度の回答が出ており、誰でも簡単に楽しめるシステムにするには、改良が必要であることが分かった。

また、『勇者UNDO物語』への感想』に関しては、回答者数は7名で、主に面白く読めたという感想を得ることができたが、話の展開や分岐にパターンを増やせばもっと良い、という感想も多かった。『勇者UNDO物語』は指摘されていた通り「地域内在型」「コンテンツツーリズムへの応用」としてのシステムの試作品であるため、その傾向がやや弱かった点も課題である。

「どの役職になってみたいと思いますか?」という質問に関しては、クリエイターとユーザが5名と同数であったことに対し、プロデューサと答えた人数は2名であった。これは、『勇者UNDO物語』を読むことで、自らも読むだけでなく作品を書き地域振興に参加したいという意見であるととれる。しかし一方では手法が未完成で難易度の高さを感じてしまわしく、自ら企画者になるという意識を得られるものには至っていないともいえ、作品だけでなく、手法の説明の仕方、曖昧に見えてしまう点について改善の余地があると考えられる。

「どのような場所にストーリーを設置したい/してあったら面白いですか?」という質問に関しては、複数の回答を得ることができた。本システムは商業利用を目的としていないが、地域を復興させるためにはただの「場所」だけではなく、施設を舞台にすることも視野に入れて検討を行う必要がある。

また、自らが移動した場所での物語を取得することが本システムの本懐であるが、「団体ツアーなどで配布されたら旅の記憶が鮮明になりそう」という回答から、ツアーに旅行者がある程度好きな場所を歩き回ることで自由がある場合であれば、意味を成すのではないかと考えられる。また、「小説を書きたいけどかけないでいる人たちなどのサークルがあれば」という回答も、地域振興を目的と合致するため参考にした。

自由回答では、「たまに、普通とちがう絵の『ごろにゃん』が出現するとおもしろいかも」という意見があり、作品を読む以外にも楽しむことができる点で視野に入れて考えたい。また、「レジュメに『勇者UNDO物語』のプロデューサ作成の文章も付けたほうがクリエイターの自由度がどの程度かわかっていいと思います」という意見から、本システムにはやはり簡易さへの問題点があるとわかる。アンケート結果全体を通して、手法をより馴染みやすい

難易度のものにすることが、反省点であり、今後の改善点であるといえる。

6. まとめと今後

本研究は、継続的に地域住民の手による物語という新たな種類の地域情報資源が追加されていくための仕組みの構築を目標としている。そして、収集された地域内在型物語を地域情報資源のデジタルアーカイブと有機的に結びつけることで、地方都市における地域活性化のための情報が定期的・自動的に更新され続ける環境を目指している。本研究は、筆者による地域活性化・まちづくりから、地方自治にいたるまでの地域情報デジタルアーカイブ研究[終 2012]に繋がっていく研究である。

本研究では、物語を地域情報資源とするために、新たな物語の楽しみ方を検討し、文献や関連性のある事例について考察してきた。そして物語の構造を本研究のニーズに合わせて分解・再構成して物語を試作し、どのような仕組みであれば継続的に追加・利用される環境が成り立つか実験を行った。当初の目的は、いくつかの改善点はあげられるものの、アンケートから概ね成功と言える。また、このような社会教育的取り組みに興味のある地域住民が楽しもうとして楽しむだけの仕組みではなく、普段は日常生活をおくっている地域住民が地域の魅力的な物語を不意に見つけるというセレンディピティ的な活用も期待できるものになったと考えている。

現在は稚内市という地域的に孤立した環境を使って実験を行っているが、地域同士が連続した条件でも考察を進める必要がある。また、本手法は複数のプロットが複雑に重なり合った場合、特にまったく同じ場所を指定された場合の解決方法を考察する必要がある。その上で、限られた環境ではあるが、地域住民の協力のもと、継続的に利用できる「物語を創作・発表する仕組み」の自動化を模索していきたいと考えている。

筆者は、本研究を通して、物語が今まで考えていた以上に地域に根付き、地域を支えるものであるという知見を得た。現段階では地域住民同士での交流を中心に構築しているが、今後はデジタルアーカイブとの連携を進め、観光地特有の場合での考察を盛り込みたい。また、創作されたコンテンツをどのように管理するかも今後検討を進める必要がある。

参考文献

- [国土交通省 2005] 国土交通省総合政策局観光地域振興課：“映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査”，国土交通省,2005.
- [山村 2011] 山村高淑：“アニメ・マンガで地域振興：まちのファンを生むコンテンツツーリズム開発法”，東京法令出版, 2011.
- [岩根 2007] 岩根久, 柏木隆雄, 金崎春幸, 北村卓, 永瀬春男, 春木仁孝, 和田章男：“フランス文学小事典”，朝日出版者, 2007.
- [井上 2003] 井上 智雄, 根本 啓一, 重野 寛, 岡田 謙一：“ウェブ連句環境 CREW の開発(人文学への応用)(<特集>コラボレーションアートとネットワークエンターテイメント)”，情報処理学会論文誌, 2003.
- [WHITACRE 2011] ERIC WHITACRE VEVO:“ERIC WHITACRE - ERIC WHITACRE'S VIRTUAL CHOIR 2.0, 'SLEEP'”. YOUTUBE. 2011.
- [プロップ 1987] ウラジミール・Я. プロップ, 北岡誠司(訳), 福田美智代(訳)，“昔話の形態学”，白馬書房, 1987.
- [終 2012] 終和佑：“携帯情報端末での利用を志向した地域情報資源デジタルアーカイブ”，デジタル図書館 (42), デジタル図書館編集委員会, 2012.