

既存ストーリーのアレンジを支援するシステムの提案

長澤 一翔[†] 荒川 達也[†]
[†]群馬工業高等専門学校電子情報工学科

1. はじめに

近年、コンテンツ需要の拡大に伴いコンテンツ作成支援の研究が数多く試みられている([1], [2]など). しかし、ユーザがプロの作家ではない場合は新しいストーリーをゼロから組み立てることは容易ではなく、これらのシステムを使いこなせない場合があると考えられる. そこで、本研究では初心者でも簡単に既存ストーリーの「アレンジ」ができるような支援システムを提案する.

2. 提案手法

本システムでは「ストーリー本体のアレンジ」と「キャラクターのアレンジ」の2つを行う.

2.1 ストーリーのブロック型アレンジ

はじめに、ベースとなるいくつかのストーリー本体を用意する(以下ベースストーリーと呼ぶ). ベースストーリーを複数のブロックの列と考えて、ユーザの入力に従ってブロックの1つまたは複数を入れ替えることでアレンジを実現していく.

2.2 キャラクターのブレイド型アレンジ

各キャラクターを「ストーリーを貫く紐」と考え、紐の1本1本に各キャラの属性が付与されていると考える. キャラの変更は、これらの紐をユーザの入力に従って、別の紐(属性)に入れ替えることで実現する.

2.3 整合性のチェック

妥当なアレンジを行うためには、ストーリーに矛盾が生じないように変更先のパーツやキャラ属性を選別する必要がある. そのため本システムではベースストーリーの各ブロックやストーリーパーツ、キャラクターそれぞれに「ステータス」を付加する. それらのステータスが一致するかどうかで矛盾がないかを判定する(図1).

3. 試作システムの検証結果

提案手法に基き簡単な試作システムを作成し、動作確認を行った. 今回の試作システムでは、ブロックのステータスは登場人物の人数、キャラのステータスは役割と性別とした. また、ブロックやキャラの変更候補をシステム側からいくつか提示し、ユーザがその中から選ぶ形式とした. 図2と図3に試作システムの実行結果を示す. 図中の「@14」や「@15」はベースストーリーのブロック番号である. 図2よりブロックの入れ替えでストーリーのアレンジできたことが確認できた. 図3よりブレイドの入れ替えでキャラの変更ができたことが確認できた.

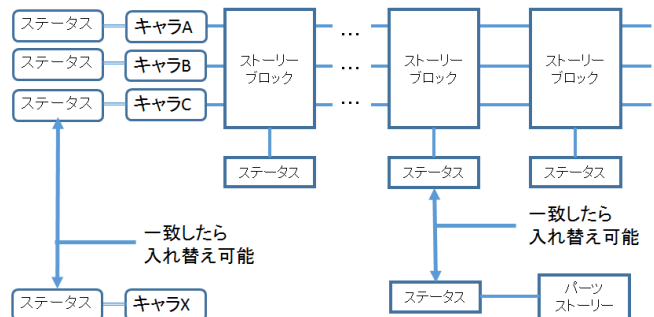


図1. 整合性チェックのシステム図

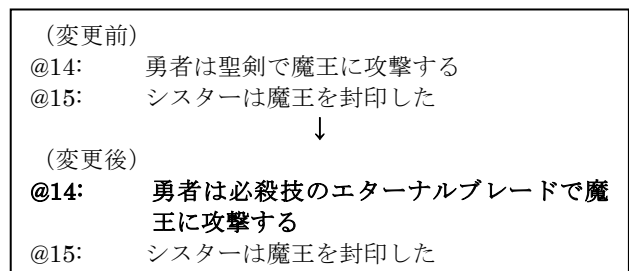


図2. ストーリーブロックの入れ替え (@14)

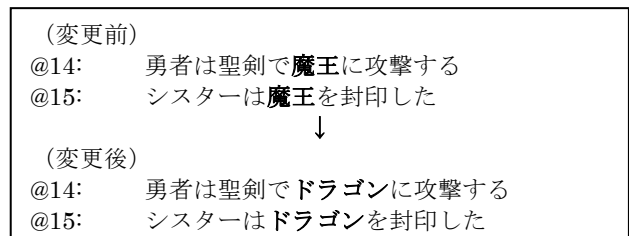


図3. キャラクターの入れ替え (魔王→ドラゴン)

4. 今後の課題

今後の課題はストーリーブロックやキャラに、より詳しいステータスを与えることや、ベースストーリーやストーリーパーツ、キャラクターの各データベースの拡充を行い、動作の改善を目指す予定である.

参考文献

- [1] 佐久間友子 小方孝: プロットの物語内容論を利用したストーリー生成支援システムとその考察, The 19th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence, 2005
- [2] 角薫 原和樹 松原仁: 物語知識を利用したシナリオ自動生成の試み, The 27th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence, 2013