

二次創作のための原作設定変更方法の検討

西村 達哉[†]

† 群馬工業高等専門学校

荒川 達也^{††}

†† 生産システム工学専攻

1. はじめに

本研究の目的は、「二次創作」のための原作設定の変更を自動的に行う方法を提案することである。

小説やアニメ、ゲームなど人気作品の設定を借用して、自分で物語やイラストなどの作品を作って楽しむ二次創作が、近年盛んに行われている。

二次創作は、原則的には原作の設定に沿って作成されるが、原作設定が変更される場合も多い。その場合も、原作の世界観を尊重しつつ、二次創作物の品質をより高める方向の変更であることが望ましい。

そこで本研究では、ユーザ(二次創作の作者)の希望に応じて、原作の設定にどのような変更を加えるのが適当であるか、ユーザに推薦するシステムを提案する。今回は手動で実行例を作成することによりその有効性を検討した。

2. 先行研究との関係

[1]では、既存の短編小説からデータ(ストーリーテンプレート)を抽出して新しいストーリー生成する方法が提案されている。[2]は[1]の方法に基づく二次創作プロットの自動生成の試みである。

3. 提案手法

本システムは(1)原作フォーマット、(2)設定テンプレート、(3)変更生成部の3つからなる。

(1)原作フォーマットは原作作品の舞台やキャラクター属性、人間関係等のデータをまとめたリストである。(実例は4節図1(a)参照)。なお、原作フォーマットは[2]で導入したものと同一である。

(2)設定テンプレートは、二次創作によくみられる設定パターンをまとめたデータベースである。(実例は4節図1(b)参照)。キャラクター名は空欄になっており、そこに原作のキャラクター名を挿入することで設定が完成する。

(3)変更生成部では、ユーザが指定した原作フォーマットと設定テンプレートに対し、それらを適合させるための原作設定への変更案を生成して、出力する。(実行例は4節図2参照)

4. 実行例

以下に手動で作成した提案手法の実行例を、抜粋して示す。原作は日本昔話「桃太郎」[3]、設定テンプレートは「学園ドラマ」を用いている。

ID	名前	性別	種族	役割
1	桃太郎	男	人	主人公
2	おじいさん	男	人	親
3	おばあさん	女	人	親
4	犬	不明	犬	協力者
5	猿	不明	猿	協力者
6	雉	不明	雉	協力者
7	鬼	男	鬼	悪役

(a) 原作フォーマット

ID	名前	性別	種族	役割
1		男	人	主人公
2		女	人	仲間1(ヒロイン)
3		男	人	仲間2(ライバル)
4		男	人	仲間3(友人)
5		男	人	不良

(b) 学園ドラマ設定

図 1

ID	名前	性別	種族	役割
1	桃太郎	男	人	主人公
2	犬井	女	人	仲間1(ヒロイン)
3	猿渡	男	人	仲間2(ライバル)
4	雉本	男	人	仲間3(友人)
5	鬼塚	男	人	不良

図 2 設定変更案

図 2 に示すように、図 1 の設定では不明の個所を埋め、種族と役割の部分に変更が施されている。この例では原作の「協力者」を「仲間」に変更している。「おばあさん」は女だが家族の役割を持つという点で「ヒロイン」に採用せず代わりに協力者の「犬」を用いた。また、キャラクター名も一部変更している。この変更案は原作の世界観を損なわず、学園ドラマと成立することから妥当なものだと判断できる。

5. まとめ

二次創作のために必要な原作の変更を生成するシステムを提案し、簡単な実行例により、妥当な変更を作成できることを確認した。今後はシステムの拡張と、プログラムへの実装を行い、将来的には[2]と組み合わせて、二次創作の自動生成の実現を目指していく予定である。

参考文献

- [1]高木大生・佐藤理史・松崎拓哉:プロットと背景知識を用いた短編小説の自動生成、第 77 回情報処理学会全国大会講演論文集(2015)
- [2]西村達哉・荒川達也:テンプレートを用いた二次創作自動生成手法の提案、第 83 回情報処理学会全国大会(掲載予定)
- [3]「青空文庫」<https://www.aozora.gr.jp>