

テーマを想定読者に伝えるための小説プロット作成プロセスの提案

Plot-Creation Process for Conveying Theme to Expected Readers

芦田 淳^{*1}, 徳丸 正孝^{*2}, 小尻 智子^{*2}

Atsushi ASHIDA^{*1}, Masataka TOKUMARU^{*2}, Tomoko KOJIRI^{*2}

^{*1}関西大学大学院 理工学研究科

^{*1}Graduate School of Science and Engineering, Kansai University

^{*2}関西大学 システム理工学部

^{*2}Faculty of Engineering Science, Kansai University

Email: k088944@kansai-u.ac.jp

あらまし：小説執筆では、伝えたい事（テーマ）を想定している読者に伝えるために、骨組みであるプロットを作成することが多いが、小説の要素の発想方法がわからず執筆を断念する場合がある。本研究では、出来事と状態変化で表現されるプロットの構造を定義する。また、テーマを出来事とその結果で、読者の好みをストーリーの盛り上がりで表現し、それらから連想的に出来事と状態変化を発想する段階的にプロットを作成するプロセスを提案する。

キーワード：小説執筆，プロット，読者像，テーマ

1. はじめに

小説は、想定している読者に伝えたい事（テーマ）を伝えるための媒体として捉えることができる。テーマを想定している読者に伝えられるような架空世界の物語を小説として創造することは、意思伝達のトレーニングとなる。テーマを想定読者に伝えるためには、テーマに対してそれが伝わるような小説中の因果関係を設計することが重要である。また、想定読者に小説を最後まで読み、因果およびテーマを理解してもらうためには、読者の好みに応じた小説を作成する必要がある。しかしながら、何をどの様に発想していけばいいのかがわからず、小説の完成に至らない執筆者がいる。

文章作成支援の分野では、係り受けなどの文間関係に基づいて読者の理解を可視化し、伝えたい内容に対して誤解のない文章の作成を支援する研究が存在する⁽¹⁾。また、小説の執筆支援の研究としては、登場人物の行動を外化させることで、矛盾のないストーリー展開の作成を支援する研究がある⁽²⁾。しかしながら、テーマや読者の好みに指向した文章や小説の作成支援についての研究はあまり見られない。

一般に文章作成の際には、実際に文章を執筆する前に、執筆する内容について構造化する⁽³⁾。小説においては、この構造化において小説の骨組みとなる記述であるプロットを作成することが多い。本研究では、テーマ・読者像を持っている執筆者が、それらを反映した小説を作成できるようになるためのプロットの構造を定義するとともに、プロットを作成するための一プロセスを提案することを目的とする。

なお、本稿ではテーマ・読者像を反映した一つの単純な小説ができることに焦点をあてており、小説の進行中で時系列の入れ替えが起こったり、同じ時間に異なる場所で発生するイベントがあるような、複雑な小説の実現は想定していない。

2. プロット構造

図1に提案するプロット構造を示す。小説は全体を通じてテーマを伝える。したがって、プロットは頂点のノードがテーマを表現し、最下層に具体的に文章化される内容が表現される木構造で表現される。本研究において、小説のテーマは小説中の読者が理解可能な因果列として展開される必要があるため、原因となるイベント、および、その結果となる状態で表現される。したがって、テーマの形式は「＜イベントを表す動詞＞ならく状態を表す名詞」というように記述され、例えば「＜楽器を演奏する＞ならく楽しくなる」というようなものである。

最下層は実際に文章化される内容であり、木の左から右に順に小説が進行する。小説はイベントがもたらす架空世界の状態変化であるため、架空世界の状態を記述する“状態”と、架空世界で起こる“イベント”の二種類で構成される。物語中の因果関係はイベントを通じた状態の変化で表現されるため、イベントと状態変化を全て記述することが、因果が伝わる小説を構成する十分条件である。したがって、プロットの最下層は状態とイベントが交互に現れる形となる。

図2に最下層の状態とイベントを表すノードが保持する情報（スロット）を示す。状態は状態に対応する時間・場所、状態の主体となる要素（オブジェクト）とその属性・属性値で構成される。このとき、状態を構成するオブジェクトは一つ以上であり、オブジェクトの属性は一つ以上存在しても良い。

小説を作成する際には、時間や場所、一定のイベント、状態の一部が変化しないといった共通点で一連のイベントや状態を抽象化しまとめて考えることがある。このまとめたものをシーンと呼称しプロット構造の中で中間層と定義する。シーンはそれよりも下層のノードに対して制約を付加するものである。

シーンでどのような属性が書かれるかによって制約が異なる。具体的な制約の種類は、シーンのスロットと下位層のスロットが同一である、シーンのスロットが下位層のスロットの内容を包含する、シーンの最終状態のスロットの内容と等しい、の三種類である。プロットの頂点の直下のシーンは、小説の最も基本的な構造を示すと考えられ、本研究では起承転結による四分割を採用する。

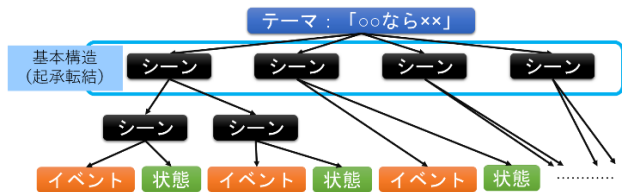


図1 提案するプロット構造



図2 状態・イベントの表現

3. プロット作成プロセス

本章ではテーマ・読者モデルを持っている執筆者が2章で示したプロット構造を作成するためのプロセスを提案する。プロセスの概要を図3に示す。

読者像について、小説の進行に応じて感じる感情の起伏を表現した感情曲線のパターンとして捉える。読者は登場人物に感情を移入することが多いため、設定した感情曲線から登場人物の起承転結における感情変化を設定する。設定した感情はその登場人物を示すオブジェクトの属性“感情”の属性値となる。

また、執筆者は自身が想定しているテーマを「<イベントを表す動詞>なら<状態を表す名詞>」という形式で表現する。テーマが表す状態は小説の結論として設定されることで強調して伝達されるため、テーマで表現される状態を登場人物の結の状態とする。一方、テーマの条件部は結論部、すなわち最終状態の発端となるイベントであると考えられるため、結以前の起承転のどこかで生起するイベントとなる。ここで、感情曲線を反映する登場人物とテーマを反映する登場人物は同じであってもよいし、異なってもよい。

以上よりテーマと読者を反映したプロットの要素を実現できた。これらの要素につながるイベントと状態変化を生み出す必要がある。イベント・状態の発想は、既出の要素のスロットから連想を手段として試行錯誤的に適用することで発想する。具体的には、因果の連続したイベントおよび状態を発想するために、状態のスロットを基にそのスロットが結果もしくは原因となるイベントを連想する。イベントを基に、そのイベントの原因もしくは結果となるスロットを持った状態を連想することができる。また、

新たに発想する状態のスロットに制約を与えることは、その制約を満たしたイベントや状態を連想することに繋がる。そこで既に発想された状態やイベントから制約を連想しシーンを作ることができる。また、上位のシーンを細分化することは具体的なイベントや状態を発想することに繋がるため、シーンの制約を細分化して新たなシーンを連想したり、制約に合わせてイベント・状態を連想したりできる。

これらの作業を繰り返していくことによって、起の一番始めの状態から結の最後の状態までがイベントによる状態遷移を通して一本の因果で繋がれば、プロットは完成となる。

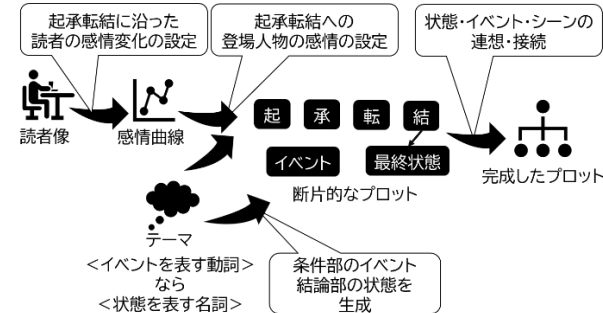


図3 プロット作成プロセスの概要

4. おわりに

本稿では、想定している読者へ向けてテーマを伝えることができる小説を作成するためのプロット構造、およびその作成プロセスを提案した。今後は本プロセスに沿ってプロット作成ができるような支援システムを考案していく。本研究グループではこれまで、読者の感情変化を感情曲線で表現し、感情曲線の選択から登場人物の感情の設定を支援するシステムを構築してきた⁽⁴⁾。また、質問を投げかけることで連想的にイベントや設定を想起する手法も提案している⁽⁵⁾。これらの手法をシステムに組み込むとともに、テーマの結論部を表現する状態に応じた登場人物の感情設定を支援する手法を提案していきたい。

参考文献

- (1) 松本章代, 山田未央佳, 山田翔, 鈴木雅人: “理工系学生を対象とした技術文書作成支援システム”, 情報処理学会研究会報告, Vol. 2009, No. 15, pp.91-96 (2009)
- (2) Watanabe, T. and Arawasa, R.: “Computer-supported Novel Composition Based on Externalization” Procedia Computer Science, Vol. 35, pp. 1662-1671 (2014)
- (3) Hunter, W. and Begoray, J.: “A Framework for The Activities Involved in The Writing Process”, The Writing Notebook, Vol. 8, No. 1, pp. 40-42 (1990)
- (4) Ashida, A. Tokumaru, M. and Kojiri, T.: “Novel Writing Support System for Target Readers’ Story Arcs and Characters’ Emotional Changes”, Proc. of the 27th International Conference on Computers in Education, pp. 22-31 (2019)
- (5) 芦田淳, 小尻智子: “小説執筆を対象とした質問提示型アイデア導出支援”, 教育システム情報学会全国大会講演論文集, pp.15-16 (2018)