# 物語分析班:バトル

### 吉田拓海 袴田翔

## 概要

#### 目標

物語の様々な展開を繋ぎ合わせて 一つの物語を作る

#### 手法

物語の展開をカテゴリ分けし、 一般的な展開を再構成する

## 分析作品



- Fate/stay night
  - ・ジャンル:バトルロイヤル
  - ・媒体:ゲーム
- ・採用理由
- ・一つの物語で複数の展開が 存在する。
- ・映像化や派生作品の数の多 さから一定上の評価があると考 えたため。



- ・ジョジョの奇妙な冒険
- ・ジャンル:アクション・アドベ
- ンチャー
  - ・媒体:コミック
- ・採用理由
- ・物語の展開が一つ一つ細かくま とめられているため。
- ・発行部数が一億部を超え、世界 的にも人気があると判断したから。

## 分析方法





### 展開を表形式で記述



カテゴリから物語の構造を モデル化



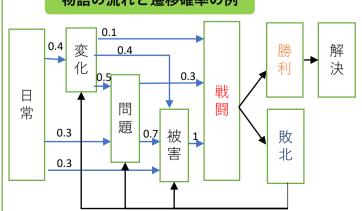
### 物語の展開

### カテゴリ分け

敵の異能を得るためのアイテムの紹介	日常
ボスの生い立ち	日常
主人公の性格、ヒロインとの出会い、救出	人数
主人公とボスの出会い	人数
ボス、主人公の家で暮らすことになる	変化
ボス、主人公に対してのみ本心(敵対心)を見せる	問題1
普段の生活の中、ボスが主人公より優れていることを描写	日常
遊びの一環で、主人公はボスと戦う	パトル
主人公、ボスに完敗する	バトル結果(敗北)
ボス、周囲の信頼を得る	バトル結果(敗北)
ボス、主人公の信頼を下げる	バトル結果(敗北)
ボスとアイテムの接点	変化
主人公、周囲の人間から蔑まれる	被害
主人公、ヒロインと再会	人数
主人公、ヒロインと付き合い始める	人数

# 分析結果

## 物語の流れと遷移確率の例



#### 各カテゴリのシーンの例

日常 変化 主人公の説明 敵の出現 主人公の旅立ち 主人公は アイテムを 主人公、起床 見つける

被害

撃される

主人公、敵に悪

評を流される

敵、誰かを攫う

問題 主人公、敵の 優秀さに嫉妬

主人公、敵に 気が付く

主人公、敵地 に赴く

戦闘 主人公、敵に襲

主人公、敵と 戦う(主劣勢)

主人公、敵と 戦う(主優勢)

主人公、敵と 戦う(戦力拮抗)