

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

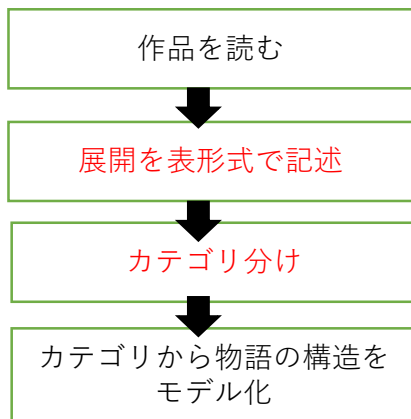


- ・ Fate/stay night
- ・ ジャンル：バトルロイヤル
- ・ 媒体：ゲーム
- ・ 採用理由
 - ・ 一つの物語で複数の展開が存在する。
 - ・ 映像化や派生作品の数の多さから一定上の評価があると考えたため。



- ・ 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



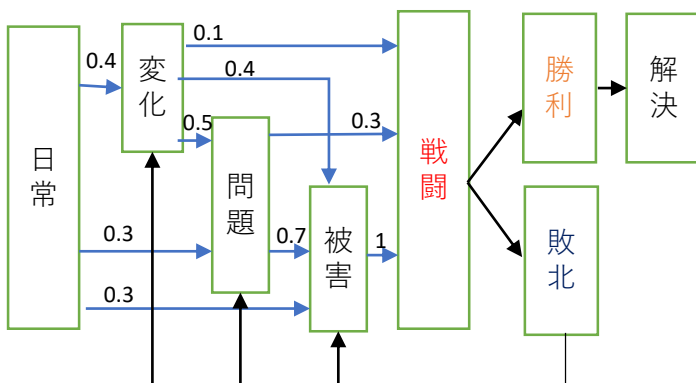
物語の展開

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
遊びの一場で、主人公はボスと戦う	バトル
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

