

概要

物語を分析し、システムが物語を生成・映像化するために必要なデータの抽出を行った。また、物語のプロットを分析し、プロットの機能を物語の時系列順に分類した。さらに、分析したデータをできるだけ抽象的な記号に変更した。これに加えて、記号化したデータに因子分析を行い、その結果から物語を生成するためのモデルを作成した。これらのデータを最終的にシステムが読み込めるようなデータ形式に変更を行い、表記ゆれやデータミスを調整した。

活動内容

● 分析手順

1. 物語分割とプロット分類
- 物語を展開ごとに区切り、時系列順にプロットを分類
2. プロット分類と登場人物の関係性
- 因子分析を行いプロット分類と登場人物の関係性を調査
3. プロット分類の遷移確率モデル
- 因子分析の結果を基にプロット分類の遷移をモデル化

● プロット分類

導入		登場人物の紹介や生い立ちを説明し、主人公に何らかの目的・謎が提示される
	語り手	物語に登場する人物以外の人が、導入部を説明する
	行動	登場人物が、人物の紹介や生い立ちを説明し、目的・謎のために行動する
	現象	登場人物が、人物の紹介や生い立ちを説明し、目的・謎が提示される
予告		登場人物の周辺に何らかの現象が起こり、霊の出現を予感させる
	直接	霊が登場人物に姿を現す
	間接	霊が姿を現さず、その場所の現象で出現を予感させる
出現		霊が出現し、登場人物に何らかの行動を起こす
	自力	霊が登場人物に行動を起こし、自らの目的を達成しようとする
	依頼	霊が登場人物に依頼をし、自らの目的を達成しようとする
解決行動		登場人物が霊の行動に応じてとる行動
	受容	霊の行動・要求を受け入れる
	反抗	霊の行動・要求を受け入れず、反抗する
	パニック	霊の行動・要求に対して、パニックを起こす
	成功	解決行動が成功する
	失敗	解決行動が失敗する
解説		出現した例に対する生い立ちや目的などの説明
	あり	出現した霊に対して、生い立ちや目的などが明かされる
	なし	出現した霊に対して、生い立ちや目的などが明かされない
締め		物語の締めくくり
	後日談	一連の出来事の後、どのようなになったかについての説明
	増長	一連の出来事を、より強調して伝えようとする

登場人物の属性

主人公の属性

性別(男/女)、世代(子供/大人)

幽霊の属性

形態(人/化け物/場所物)

● 因子分析について

因子分析

ある観測された変数がどのような潜在的な変数から影響を受けているか探る手法

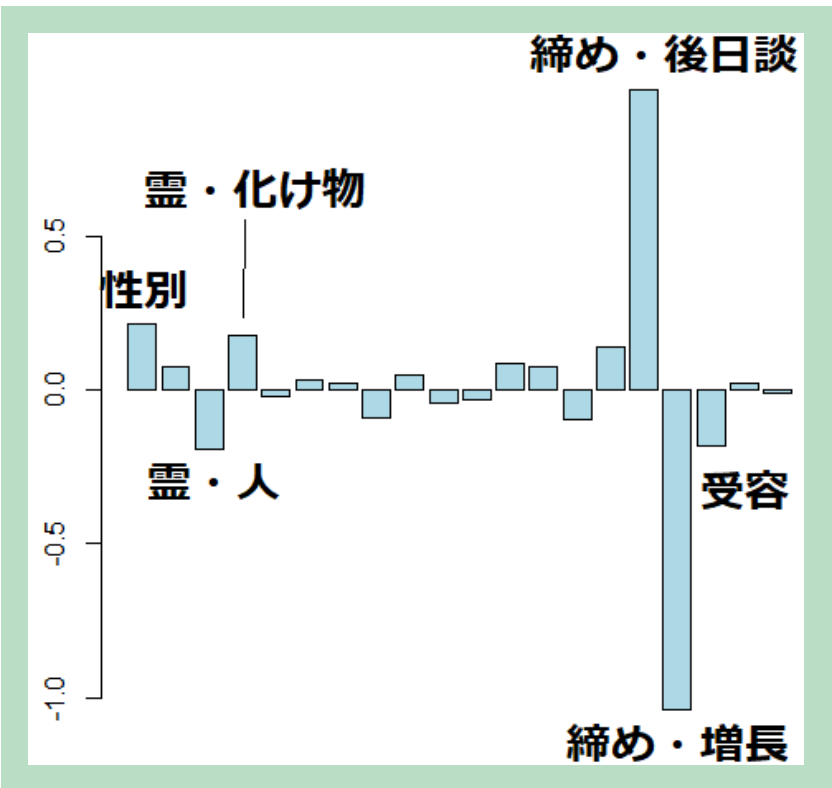
その作品らしい物語の構造を明らかに



● 因子分析の結果

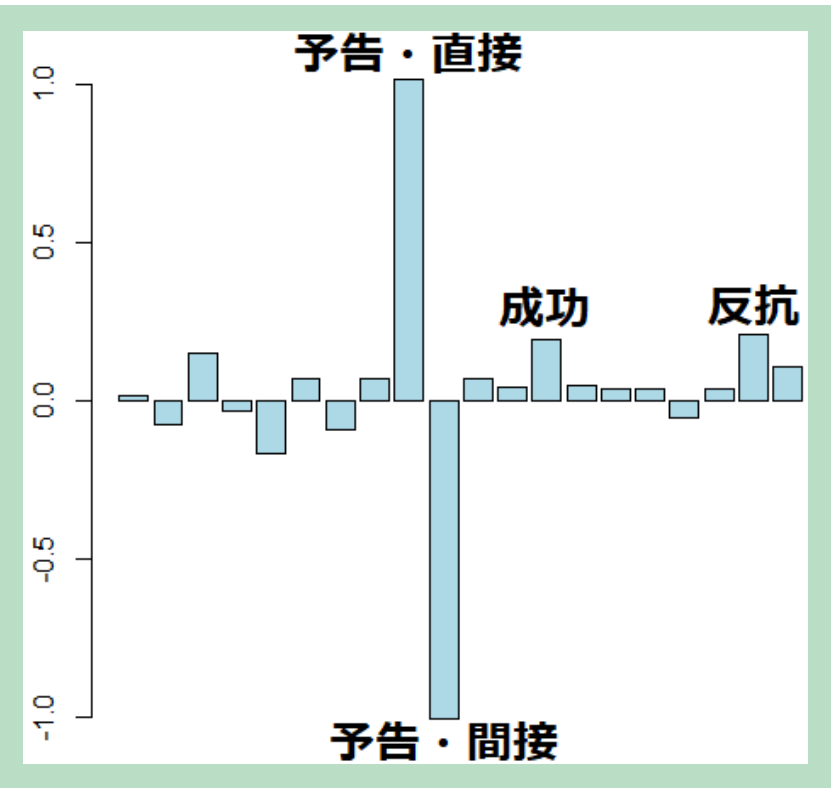
	ML5	ML2	ML1	ML3	ML4	ML6	ML7	ML8
性別・男女・	0.217						-0.172	0.235
世代・子大・					0.174			
霊・人	-0.192	0.149		-0.689	0.142			
霊・化け物	0.177			1.041				
霊・場所物		-0.164		-0.201	-0.265			
導入・語り手			-1.008			-0.136		-0.395
導入・行動			0.951		0.113			-0.401
導入・現象					-0.119	0.122		1.053
予告・直接		1.014		-0.112				
予告・間接		-1.001						
出現・自力				0.347	-0.116			-0.103
出現・依頼				-0.198	0.585	0.202		
解決行動・成功		0.194			0.213	-0.371	0.830	0.106
解決行動・失敗					0.315	1.175	-0.247	0.106
解説・有無・	0.137			-0.219				-0.110
締め・後日談	0.974			0.152				
締め・増長	-1.036			-0.151				
解決行動・受容	-0.183		0.112		1.048		0.296	
解決行動・反抗		0.209		0.168	-0.340	0.400	0.653	0.170
解決行動・パニック		0.106			-0.146		-0.601	

因子1



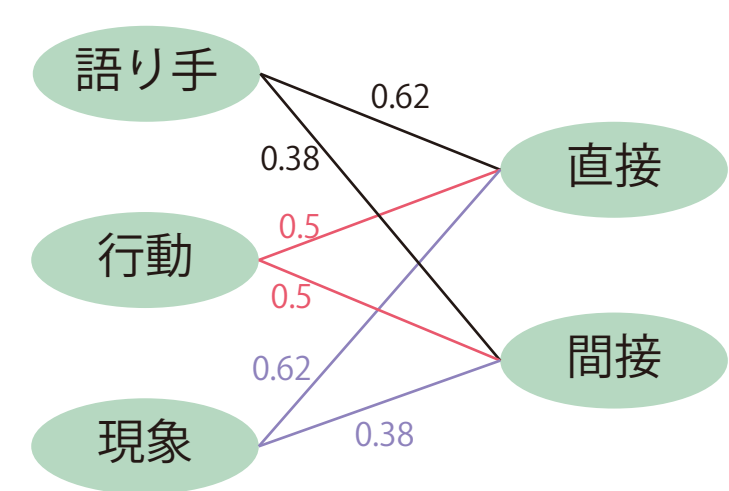
主人公が女性で霊が化け物だと締めは後日談になりやすい。

因子2



予告が直接だと、解決行動は反抗が多く、成功しやすい。

● 遷移確率モデルの一例



主人公の性別や世代、霊の形態によって値が変化

● データ形式

システムがデータを読み込める形式にするため、各行動単位で、場所、主体、セリフ、役割、ポーズ、方向、位置、表情、効果の9つの情報を付与した。

解決・パニック失敗								
場所								
小道								
主体(メインカメラ)	セリフ(地の文)	役割(動作主)	ポーズ(行動)	方向 S = 南、E = 東、	位置	表情	効果	
主人公	9@((主人公))は主人公	怖がる		W		4 恐怖		
主人公	9@(だんだん声)主人公	膝をつく1		W		4 恐怖		
背景	9@(しばらくして							

テキストの組み合わせ…248,832通り