

創作活動を支援するためのデータ管理システムの構築

西原将平^{†1} 三浦元喜^{†2}

近年、インターネットの発達に伴い、ネット上で自らが創作した作品を公開することが気軽に行えるようになってきている。いわゆるネット小説と呼ばれるものもそのジャンルの一つであり、個人サイト上での連載の他に、いくつもの小説投稿サイトが存在しており、作品の公開や交流が盛んに行われている。しかし、一つの物語を形にするのは容易なことではなく、様々な要因から作者のモチベーションが保てずに、完結前に更新が停止してしまうケースも数多く存在している。本研究では、創作活動を行う上で煩雑になりやすいものであるデータの管理についてアシストを行い、創作活動を支援するためのシステムを構築する。

Construction of The Data Management System to Support Creative Activities

SYOUHEI NISHIHARA^{†1} MOTOKI MIURA^{†2}

In recent years, the development of the Internet, it is possible to publish on the Internet the work that he has personally created. Net novel is one of its genre, in addition to the series at the site by an individual run, we also present a number of novel site posting, publication of the work has been carried out. However, to form the story of one is not an easy thing. Case to not be maintained when the motivation of the author, would stop the update to complete before there is also a number. In this study, we focused on the management of data is one that tends to be complicated in carrying out creative activities. To build a system for performing the assist about it, to support creative activities.

1. はじめに

近年では、携帯電話や PC の普及により、インターネット上で簡単に自身の創作した小説を發表することができるようになってきている。アマチュアであっても気軽に作品を公開可能な小説サイトも数多く存在し、読者からの感想を得ることが出来て、人気の作品であれば書籍・電子書籍化されることもある。一方で、気軽であるために長続きしない人が多い傾向もある。原因は様々であるが、モチベーションが低下する原因としては、閲覧者が増えない、感想が貰えない、先の展開に詰まってしまうといったものが考えられる。

特に初心者では、設定面での矛盾と言ったミスが起りがちで、それは読者離れの大きな要因となってしまうことも考えられる。一度矛盾が発生してしまうと、それを修正することは困難であり、無理な訂正は別の矛盾を生む原因である。その他には、作品は完結したが伏線が回収されなかった、ということもありがちである。原因としては、忘れていた場合や、展開の上で上手く回収出来なかった場合などがあるだろうが、それが重要な設定だった場合などには、読者に与える悪いイメージは大きく、他の作品に目を通してもらえる機会が減りかねない。その作品が長期連載になるにつれて、登場人物、作中の設定、伏線などの数は増え、管理は煩雑なものになる。この煩わしさを解消する

ことが、執筆のモチベーションを保つ上で重要であると考えられる。

設定を書き出して整理することは、作品の管理において重要であり、この部分を疎かにすれば、矛盾が生じる危険が高くなる。しかし、先に述べたように、短編を除けば設定の量は最終的には膨大なものになることが考えられる。その全てを眺めながら執筆するのは困難であり、管理することそのものが煩わしくなりかねない。書き下ろさず頭に頭の中だけに留めておく作者もいるだろうが、細かい設定まで完璧に把握することは容易ではなく、忘れてしまう危険もある。これらの点を踏まえ、誰でも簡単に設定の作成・管理を行えるようにすることが、創作活動を支援するためには重要であると考えた。

2. 手法

本研究では、設定や伏線の作成・管理を容易に行うことが可能なシステムを提案する。設定管理が煩雑となる主な理由として、設定の量が増えすぎてしまい、どこを参照すれば良いかが分かりづらくなることもある。また、修正を行う際に、どの場面にどの情報がどれだけ含まれているかを把握していなければ、矛盾が生まれる危険がある。

そこで、本システムの手法として、場面毎にあらかじめどの情報を用いるかを設定し、必要な情報を中心に閲覧できるようにする。書き進めながら設定を整理していくことで、管理にかかる手間は大幅に削減される。また、どの情報がどこで利用されているのかを確認するのも容易になる。特に書き慣れていないうちには、作品の質を高める為には、

^{†1} 九州工業大学大学院

Kyushu Institute of Technology

^{†2} 九州工業大学 基礎科学研究系

Faculty of Basic Science, Kyushu Institute of Technology

こまめな改稿が重要になってくるが、場面毎の情報を参照出来れば、修正が必要な際、どの場面を書き直せばいいかが分かりやすくなる。

また、設定する段階で矛盾が生じてしまえば、どのように文を書き進めたとしても、辻褄を合わせることは不可能であると言え、後から設定ごと修正を行うしか無くなるが、それは非常に困難で骨の折れる作業となる。そのため、設定を作成する段階で、時系列など様々な要因から矛盾が発生しないように管理する必要がある。

情報を分かりやすく管理することは、先に述べた通りに修正の手間の削減に繋がる。また、情報を整理しつつ書くことで、修正作業そのものの回数を減らすことができると考えられる。度重なる修正作業に時間をとられることはモチベーションの低下に繋がるため、本手法はその抑制に繋がることになる。同時に、情報が整理されていないために先の展開が思いつかなくなる、と言った事態も防ぐことができ、スムーズに執筆が進むことでモチベーションを保つことが可能だと考えられる。

全体として、できる限り煩雑さを解消するという研究目的のためにも、表示される情報は簡潔で分かりやすいものであることが望ましい。

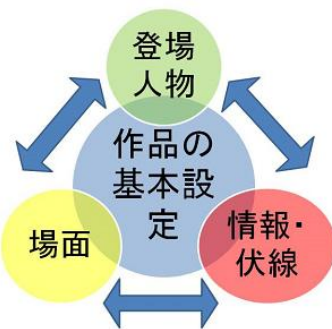


図1 データの相互関係の概略図

3. 関連研究

創作活動を支援する研究として、多くのソフトウェアが開発されている。ArtOfWordsでは、登場人物やアイテムを簡単に作成し、本文の作成時にそのデータを用いる（例えば、誰が発した台詞であるか、キャラクター毎に設定された色分けをする）こと、或いはキャラクター毎の行動を時系列で管理することなどができる。しかし、作成したデータ間の繋がり、伏線などの管理に焦点を置いた研究は数少ない。設定管理は、創作において最も重要かつ最もミスが起りやすい点である。本稿では、矛盾を起ささないようにする、という点を重視して研究を進めていく。

4. 機能

データ管理の上で必要であると考えられるカテゴリとしては、作中の基本設定、キャラクター毎の設定、シーン毎の設定（時間、場所等）などが考えられる。また、伏線

やそれに付随する情報は、誰がそれを知っていて、どこで使われているのかを明確に表示することで、伏線の回収忘れ、或いは同じ情報の重複を防ぐことができる。

新しいデータの追加については、テンプレートを用いることで簡潔に行えるようにする。これにより、作品毎に必要な項目が違うことが考えられるため、入力項目について利用者が追加で設定できるようにする。

作成したデータについては、他のデータを作成する時に用いる事ができるようにする。また、それぞれの関係がどうなっているのか、利用者が分かりやすく参照することができるようにする。データ間の繋がりを明確にする事で、設定時に食い違いが生じてしまう事の抑制に繋がると考えられる。

本文はシーン毎に管理を行い、作成された設定を用いつつ執筆する事ができる。シーン毎に明確に使われた情報を設定しておく事で、作品全体のどこでどのような設定が利用されているかの管理を容易に行えるようにする。

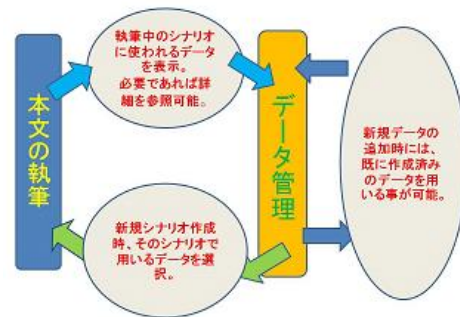


図2 機能全体の概略図

5. おわりに

本稿では、小説作成者に対する、設定や伏線の管理における執筆の支援システムを提案した。誰でも気軽に創作活動が行える現在、初心者がより気軽に執筆に挑戦する環境を整える事で、より多くの人が創作に取り組めるようになることを研究の目標としている。今後は、提案を行ったシステムを実際に実装・運用しながら、問題点の改善や機能の拡張を行っていく。

参考文献

- 1) Yasuhiro Yamamoto, Kumiyo Nakakoji, Yoshiyuki Nishinaka, Mitsuhiro Asada, Ryouchi Matsuda: “What Is the Space For? The Role of Space in Authoring Hypertext Representations”, HYPERTEXT '05 Proceedings of the sixteenth ACM conference on Hypertext and hypermedia Pages 117-125.
- 2) 梶並 知記、高間 康史: “キーワードマップ上での気づかせ支援による意思決定へ及ぼす影響に関する考察” IPSJ2011
- 3) 野間田佑也: “SpecificFont: 受け手の状況を考慮したメッセージの提示を実現するためのフォントの提案” IPSJ2012