

ショートショートの新星らしさに関する考察 Some considerations on Shin-ichi Hoshi style of short-short stories

松原 仁
Hitoshi MATSUBARA

公立はこだて未来大学
Future University Hakodate

We are conducting a research project “Kimagure AI project –I am a writer”. The goal of the project is to make computer create Shin-ichi Hoshi style short-short stories. However none knows what is “Shin-ichi Hoshi style” exactly. In this paper some considerations on Shin-ichi Hoshi style are presented.

1. はじめに

われわれは「きまぐれ人工知能プロジェクト 作家ですよ」というコンピュータに星新一のようなショートショートを創作させることを目指したプロジェクトを実施している[松原 2013]。そこでは「星新一のような」というのがどういう意味なのか問題となる。ここでは「星新一らしさ」について考察してみたい。

2. きまぐれ人工知能プロジェクト 作家ですよ

ショートショート（厳密な定義はないが、おおむね 8000 字以内の小説）をコンピュータに創作させることを目標とする。参考にすべき作家として星新一を選び、彼のような作品を作ることを目指す。星新一を選んだ理由は、

- (1) 1000 作以上の高水準のショートショートを書いているデータが多いこと。
- (2) いわゆる落ちがある作品で物語の構造が明確であること。
- (3) 星新一自身が自分の創作方法について多くのコメントをしていること（たとえば[星 1985]）。
- (4) 著作権継承者から作品の電子ファイルの提供を含めて協力が得られること。
- (5) 星新一の作品の物語構造に関する研究（たとえば[村井 2011]）が存在してその結果が利用できること。
- (6) 多くのファンや評論家が存在して作品の特徴に関する知見が得られると期待されること。

などの理由による。星新一は過去の作品を検討していままでに見えないパターンを検索することに創作のヒントがあると書いている[星 1985]。そうであればコンピュータはランダムな探索が得意なので新しいパターンを見つける可能性

があるのではないかと考える（人間はランダム探索が苦手な傾向が出やすい）。長編の小説の創作は今のコンピュータにとっては不可能と思われるが、ショートショートは新しいアイデアが勝負であり、それであれば今のコンピュータにも挑戦できる可能性があると考えられる。

星新一の弟子である江坂遊が書いた本では星新一の創作方法をかなり具体的に記述している[江坂 2011, 2013]。この本によれば、星新一を含む作家は以下のようにショートショートを創作する場合があるとのことである。

(1) 過去のショートショートに出てくる単語を装飾語と単語（たとえば「呼びかける」と「こだま」）のようにペアにして並べる。

(2) その表を適当にずらすなどの操作をして新しい組み合わせを求めてその組み合わせが面白いかなんかをチェックする。

(3) 面白く新しい組み合わせが見つかったらそのペアを元にショートショートを書く。

これはまだコンピュータに実装するには抽象度が高すぎるが、ショートショートの自動生成のヒントになると考えている。最終的な目標は、人間に一定の評価をしてもらえ、星新一のようなショートショートをコンピュータに創作させることである。一定の評価とはブラインドテスト（コンピュータが創作したことを伏せてペンネームで人間が創作したように装う）で雑誌やインターネットで作品を公開して評論家から評価をもらう、文学賞に応募して入選など高い評価を受ける、などを想定している。

3. 星新一らしいショートショートを作る試み

現在このプロジェクトではさまざまな試みを並行して実施している。その中で「星新一らしさ」がどのようなものかに関する知見が得られることを期待している。

ここで試みの一つを紹介する。星新一の既存の作品を部品化して組み合わせてできるだけ少ない修正を施して新たな作品を作るというものである[片浦 2014]。星新一作品の中で比較的多い「菓もの」(32 作品存在する)を選び、村井らの構造分析結果[村井 2011]を利用して各作品の構造を分析する。ある作品の一部をそれと同じ構造の他の作品の一部と交換し、最小限の操作(文の削除、単語の入れ替え、表現の変更)を人間が行なうことで「新作品」を作る。これは将来コンピュータに創作させるための予備的な研究で、既存の作品の(人手による)組み合わせによってどれくらいのレベルの作品になるか、どれくらい自然(不自然)か、どれくらい星新一らしさはあるか(残るか)、どれくらいの修正が必要か、などを調べることを目的としている(これで本当の意味での「新作品」ができるとは期待していない)。

たとえば「新作品」の一つのあらすじは、

エヌ博士が研究室にいと拳銃を持った男に話しかけられ、銃を向けられている。(作品Aから)

男は博士を殺す前に 5 分だけ時間をやると言い、博士は死ぬ薬を飲むという。博士は薬を飲み、しばらくすると冷たくなった。男はそれを確認すると部屋を出て行く。30 分後、博士は何事もなかったかのように起き上がった。

(作品Bから)

というものである。不自然さはあるものの、ある程度観賞可能な星新一らしい「新作品」になっていると思われる。

4. 星新一らしさ

星新一のショートショートについては前述のように村井らが詳細な分析を行なっている[村井 2011]。一般に作家の特徴は文体、一文の長さ、使用する単語の頻度などに現れるとされており、星新一についても同様と考えられる。星新一の特徴として人名や地名に具体的な固有名詞を使わない点があげられる(たとえば「エヌ氏」という表現である)。

星新一のこれらの特徴を模倣することによってある程度の「星新一らしさ」は得られると期待できることが予備実験などからわかっている(星新一の愛読者は「エヌ氏」が登場するだけで星新一らしいと思う傾向が強い)。しかし決してそれだけではないことも示唆されている。

星新一のショートショートは彼独特のストーリー展開をしている。それを模倣しないと十分な「星新一らしさ」は得られない。ストーリー展開については文学作品の定性的

な分析の研究はなされているものの、われわれのプロジェクトで使えるような定量的な分析はほとんどなされていない。物語がある段階まできたときに次をどのように進めるかを作家は多くの選択肢の中から自分の作風に応じて選択しているものと想像される。星新一もそうしていたはずである。とすれば、星新一作品を教師データとすることによって、ストーリーの展開の分岐点で数多く存在する候補から星新一はどれを選んだかについての情報を得ることができると期待される。その情報を定量化できれば、たとえば評価関数の形で表現できれば、それは「星新一らしさ」(の一部)を表わしていることになる。他の作家の作品から他の作家らしさの評価関数を学習させてそれと星新一の評価関数と比較すれば「星新一らしさ」をより際立たせることができると期待される。

5. おわりに

人工知能とは何かは人工知能の研究がうまくいって「これが人工知能である」と示すことによって初めて定義できるという考え方がある。星新一らしさとは何かはこのプロジェクトがうまくいって「このショートショートが星新一らしいのである」と示すことによって定義できると期待している。「星新一らしさ」の追求をプロジェクトの一部として進めていきたい。

協力 星ライブラリ／新潮社

謝辞 公立はこだて未来大学の松原研究室に卒業研究で在籍した片浦優作氏に感謝します。

参考文献

[松原 2013]松原仁, 佐藤理史, 赤石美奈, 角薫, 迎山和司, 中島秀之, 瀬名秀明, 村井源, 大塚裕子: コンピュータに星新一のようなショートショートを創作させる試み, 人工知能学会全国大会, 2D1-1, 2013.

[星 1985]星新一: できそこない博物館, 新潮文庫, 1985.

[村井 2011]村井源, 松本斉子, 佐藤知恵, 往住彰文, 物語構造の計量分析に向けて-星新一のショートショートの物語構造の特徴-, 情報知識学会誌, Vol. 21, No. 1, 2011

[江坂 2011]江坂遊: 小さな物語のつくり方 ショートショート創作技術塾・星派道場, 樹立社, 2011.

[江坂 2013]江坂遊: 小さな物語の作り方 2, 樹立社, 2013.

[片浦 2014] 片浦優作: 既存ショートショート再構成による物語生成, 公立はこだて未来大学卒業論文, 2014.