

WWW上における「リレー小説」創作の認知過程

篠田直和 , 往住彰文

東京工業大学社会理工学研究科価値システム専攻

{shinoda,akt}@valdes.titech.ac.jp

1. 「リレー小説」について

「リレー小説」とは、複数の作者が交互に物語を繋ぐことによって創作される小説のことである。WWW上には、リレー小説を実施しているウェブサイトが複数存在する（注1）。

大多数のリレー小説サイトでは、サイトを訪れた者は誰でも、物語の続きを書きこむことができるようになっており、また、書きこみを奨励している。

小橋（1999）によると、一つのリレー小説の参加者は、平均11.4人である。物語が完結を迎える割合は、当該サイトの設定（終了までの書きこみの数・期間の設定や執筆ルールの有無）によって大きく異なっている。ウェブサイト上のリレー小説は、不特定多数が参加できる点で、特異な小説創作過程であると考えられる。これを研究することによって、WWW上における共同創作活動のひとつのあり方を記述することが期待できる。

本研究では、リレー小説の創作を実験的に扱うことを試みた。

2. 研究の目的

本研究では、リレー小説の創作過程における認知過程を理解することを目的とした。リレー小説では、通常の小説創作活動と異なり、前の作者の作った世界や人物を受け継いで自分の物語を創作することが必要である。また、自分の創作した物語を、次の作者が引き継ぐことも前提とされている。こうした条件の中で、作者はどのような認知過程を通して、物語を理解・創作してゆくのかを明らかにすることを試みた。

3. 方法

実際に、リレー小説を創作する過程における参加者の思考を抽出する実験を行った。実験は、実験参加者に、リレー小説の第二番目の作者として、物語を創作することを求め、その際、発話思考を求めた。実験参加者の反応は録音され、プロトコル分析が行われた。

実験参加者：女性1名（会社員）、所要時間は練習も含めて約2時間。

素材：刺激として、WWW上のリレー小説を発表している74のウェブサイトから（注2）、実験者が採集した563個のリレー小説の中から、ランダムに抽出した10個のリンク小説の第1話を刺激として使用した。また、プロトコル生成の練習用として、実験者が作成した1～2行の簡単な文章を2個使用した。

手続き：実験のために、リレー小説用ホームページを準備した（Pic.1）。このホームページには、「自分の直前に書かれた部分の続きを考えて執筆してください」など、一般的なリレー小説サイトに掲示してある注意書きと、一つ目の物語が書きこまれている。その下に、実験参加者が、続きの物語を執筆するボックスを設けた。また、その下に、送信ボタンを配置した。

実験参加者は、はじめ、リレー小説とは何かについて説明を受けた。次に、実験者は、実験に先立ち、以下の点を教示した。「2番目の作者としてリレー小説を創作してもらうこと」「その際、頭に思い浮かんだことを口に出して話すこと（発話思考）」

「別の作者が、作った物語の続きを書くことになっていること」「創作の終了後、いくつかの質問に答えてもらうこと」「自分作品の創作が終了すれば、送信ボタンをクリックすること」「実験におけるプライバシーは守られること」。また、一連の実験の録音を録ることの許可を求めた。

一作品の創作終了後、発話思考喚起質問として、毎試行後、以下のような質問を行った。「前の作者の書きこみを読んで、どんなことが思い浮かびましたか」「前の作者の書きこみを読んで、どんなことを考えましたか」「前の作者の書きこみを読んで、感じたことはありましたか」「あなたの物語を作るのに、どういうことを考えましたか」「あなたの物語を作るために、なにか頭の中で計画を立てましたか」「物語は、この後、どんなふうに進んでゆくと感じますか」「前の作者についてどう思いますか」「あなたの物語の続きを書く作者についてなにか考えましたか」「なにか頭の中に起こったことと言っていることなどがあればお話しください」。

リレー小説実験のホームページ

- リレー小説というのは、一つの小説をいろいろな人が少しづつ書いて、つなげていくものです。

自分の直前に書かれた部分の続きを考えて、執筆してください。
物語の前後のつながりをよく考えて、矛盾しないように気をつけて書いてください。
不謹慎、公序良俗に反するような表現は避けてください。
一つの物語の終了は、誰かがエンディングを書いたところでその物語は完とします。
書きき終わったら、送信ボタンを押してください。

はじめの物語

桃太郎が、渋谷を歩いていました。

次の物語

送信

Pic.1 実験に用いたリレー小説のホームページの形式

これらの質問に答えることによって1試行が終了するものとした。練習2試行を含めて、合計12試行を行った。

4. 結果と考察

4.1 発話思考プロトコルの分析

リレー小説の創作にあたって、実験参加者は下記のような過程を経ていると考えられる。

第一の物語の理解→自らの物語の創作

従って、得られたプロトコルもそれぞれの段階に分類する形で整理を行った。分類の方法は、往住・井上(1990)を参考に、どのような理解・推論・評価などが行われているかに注目しながらプロトコルを文節化し、それを分類化した。

その結果、Table1.に示されるような分類カテゴリーが見られた。大分類として、理解フェーズ、評価フェーズ、創作フェーズが見られた。これらは、それぞれ、刺激として与えられた物語を理解し、それを評価し、自分の物語を創作するという過程にそれぞれ対応している。それぞれの大分類の中で、プロトコルの言及対象に注目する形で、小分類を行った。

このカテゴリーを用いれば、リレー小説創作における認知活動の記述が可能になると思われる。

4.2 考察

本実験では、リレー小説の創作において、どのよう

な認知処理が行われているかをプロトコル法を使用して調べた。得られたデータを整理、分類して、認知処理の分類カテゴリーを作成した。これによって、リレー小説の創作における認知過程の記述に一応の枠組みを提供できたのではと考えている。本実験は事例研究であるので、今後より多くのデータを分析することにより、分類カテゴリーを洗練し、また、カテゴリー間の関係を明らかにすることによって、詳細な認知処理の記述に耐えるものにしてゆきたいと考えている。

(注1)「リレー小説」は、インターネット上で初めて試みられた創作の形態ではなく、過去にはたとえば、大正5年に江戸川乱歩らが試みている。(参照：<http://www.nsknet.or.jp/~bzw01202/myst/relay00.htm>)

(注2)ホームページの収集は、検索エンジンと、それにより検索されたホームページのリンクをたどることによって行った。本実験の目的の性質上、収集するリンク小説からは、数文字の文字列を繋いでゆくものや、一度に書きこむ分量を1行に制限しているリンク小説は除いた。

(参考文献・資料)

往住 彰文・井上 優子(1990)映画の理解過程に関する知識の性質について 日本認知科学会第7回大会発表論文集, pp38-39

小橋 晋子(1999)インターネットにおける相互作用的な創作の構造 日本社会情報学会大会発表資料

Table1. プロトコルの分類カテゴリー

理解フェーズ	評価フェーズ
A. 刺激理解のために利用したメタ物語的知識 メタ物語への言及 想起される役者やテレビ番組への言及 刺激の題名に関する評価 物語世界のカテゴライズ 刺激の理解に要求される知識や労力への言及 小説という形態への言及 刺激のような物語を創作する特定の作者集団への言及 刺激の背景の推察 刺激を読んで想起された自分の記憶 B. 読者としての自分の評価 自分の能力に関する言及 刺激に対する自己の知識の欠如の言及	C. 刺激の評価 物語に対する自分の態度 刺激の理解の困難による感情的反応 刺激の長さへの言及 リレー小説の形態に対する評価 刺激への疑念 刺激の評価 刺激のカテゴリーに関する評価 物語の登場人物の評価 自己の心的状況を述べる 刺激の理解できなかった点に関する言及 D. 刺激の作者に関する評価 刺激の作者の推測 刺激作者への興味 刺激作者の意図の尊重 刺激の作者の評価
創作フェーズ	
E. 創作のために利用したものへの言及 創作への予想 創作のプラン 刺激から、自己の知っている実例への着想 刺激に対する知識の検索 自分の創作に使用した知識への言及 刺激の類似物の指摘 刺激の作者の意図の推測 自分が物語世界へ入ったときの想像 題名からの物語全体の推察 物語の主題の推定 創作過程に関する評価 創作の意図についての説明 F. 作者としての自分の能力への言及 自己の創作能力の評価 自己の創作における癖に関する言及 自分にとっての作品の位置付け 創作のために欠けている知識に関する言及 創作の断念の宣言	G. 次の作者への意識 自分の今後の物語に関する希望 他の作者の創作物への興味・予想・期待 次の作者への配慮 H. 物語全体を意識 物語全体における自己の役割への言及 物語の今後の展開の予想と評価 I. 認知処理促進のためのもの 感嘆語、引き伸ばし語 刺激の朗読、単語の読み上げ J. 創作過程における心理状態 創作の評価 創作における心理状態への言及 創作の容易さに関する感想