仮想芸能キャラクターの物語生成システム

網野智幸*　川村洋次**　小方孝***
*山梨大学大学院工学研究科
**大阪経済法科大学経済学部
***山梨大学工学部

１．　はじめに

本研究では，１つの具体的／現実的形態としての芸能情報システムの概念と，それへ向けての芸能人活動プロセスシミュレーションシステムの概要と実装について提示する．我々は芸能プロダクションという組織を，芸能人の人生シミュレーション，作品自動生成，ビジネス戦略シミュレーションなどといった多彩な研究テーマを包括する極めて高度なビジネス形態として把握している[1]．このような物語の生成／流通／受容といった過程を循環的かつ戦略的に実現している高度で複雑な組織を，仮想芸能プロダクションとしてコンピュータ上で実装することは，コンテンツビジネスや e-コマースといったビジネス形態の基本的な枠組みとなることを想定している．本稿ではこの仮想芸能プロダクションの主要部分となる戦略的物語生成のシステムについて提示し，またこのシステムによるシミュレーションによって，社会における物語の全領域への応用可能性を考察し，提案する．

２.芸能物語生成システム(ＧＮＧＳ)

仮想芸能キャラクターの，活動プロセスのベースとなる物語を自動生成するシステムを，「芸能物語生成システム」(Geinou Narrative Generation System :GNGS)と呼ぶ．GNGS で生成される物語は 3 層構造からなり，それぞれが相互照合的に展開していく(図１)．3 層階層は上層部から，昔話的ストーリー，Biography，Discography となる．

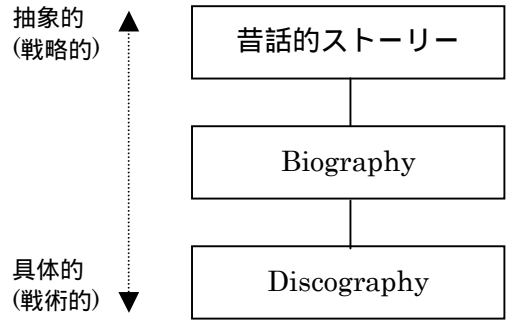
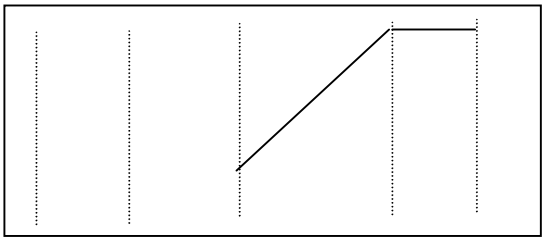
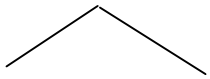


図１　物語の 3 層構造

２．１　昔話的ストーリー

昔話的ストーリーとは，プロップによる民話の構造理論を用いた，明示的に最も簡素化されたストーリーである．プロップは，ロシア魔法昔話の構造を規定する根本的要素である機能は 31 種類であると規定している[2]．また昔話の筋書きのパターンは，「欠如(－)」と「欠如の解消(＋)」のような＋イベントと－イベントのプロットによりイメージ的に表現可能である．これらの理論から昔話的ストーリーは，芸能人の人生のストーリーを単純化し，芸能版に拡張した３６種類の機能名と，イメージの上がり下がりのみで表現するものとして対応付ける(図２)．





留守　欠如　欠如の解消　出立　...

図 2　昔話的ストーリーのイメージ

２．２　Biography / Discography

Biography は「Discography を包含し，芸能人の一生を表現するストーリー」と定義付ける．つまりキャラクターの生から死，あるいは芸能界引退までの人生を，伝記的に表現する（図３）．Discography は「Biography の中の，ある期間における具体的な芸能活動を表現するストーリー」と定義付ける．主人公が実際に関わった具体的な芸能活動，作品，イベント等を表現する（図４）．Biography / Discography においては，実在の芸能人のホームページ等に公開されているのでイメージがしやすいのではないかと思われる．

３．　芸能情報システムでの ＧＮＧＳの活用の考察

物語テーマ　ジャニーズ
主人公は生まれた
主人公は小さい頃から芸能界（ジャニーズ）に憧れた
主人公はジャニーズ事務所に応募する
審査を受けて合格した
ジャニーズ事務所でレッスンを受ける
先輩のバックダンサーとしてメディアに出始めた
グループでデビューした
：

図３　Biography のイメージ

ＧＮＧＳで生成した物語を聞き手に語り，聞き手の反応を反映した物語を再び生成するといった循環体系を作ることにより，芸能情報システムの実装を目指す．“どのような物語だったら聞き手を満足させてあげられるか”，“物語の面白さを作り出すためにはどのような語りの技法を使用すべきか”，といった意図的・戦略的な物語を生成するということは，物語生成技術において重要な点である[3]．ＧＮＧＳではこの点についての拡張を試みる．

1997 年～月　TV「スターどっきり大作戦」
7 月　TV「それが答えだ！」
～月　TV「ひとつ屋根の下」
ゲスト出演
MOVIE「キャッツ・アイ」
CM「アパガード」
1998 年 1 月　TV「ニュースの女」
4 月　TV「WITH　LOVE」
7 月 CD　debut maxi single release
：

図４　Discography のイメージ

参考文献

[1] 網野智幸・川村洋次・小方孝：物語産出―消費分析と仮想芸能プロダクションの構成―，人工知能学会第 15 回全国大会発表論文，CD-ROM，2E－1－07，2001．

[2] ウラジーミル・プロップ著，北岡誠司 / 福田美智代訳：昔話の形態学，白馬書房，1987.

[3] 小方孝：説明に基づく物語生成システムに関する研究，筑波大学大学院経営・政策科学研究科経営システム科学専攻，修士論文，1992.