物語内容論の認知・計算的拡張

保坂 好紀* 小方 孝**

*山梨大学大学院工学研究科
**山梨大学工学部

１．はじめに

本研究は、物語生成を目的とした研究の一部として、特に物語内容の構成に関する研究である。人の認知過程に存在する物語内容を、コンピュータの主記憶装置上のある記憶と仮定し、物語内容の構成的要素について、計算機向けに拡張した文学理論を用い、多様なコンテンツを生成することを目的としている。本研究の出発点として、以下で説明する V.プロップの昔話の構造分析があげられる。

２．V.プロップの構造分析

V.プロップは、ロシア魔法昔話(以降、昔話)の構造を、出来事を基準に分析し、昔話の定項と可変項を分離した。可変項とは、昔話のうちに登場する具体的な人物とその行為であり、定項とは、その人物の役割を８種に抽象化した類型と、行為を３１種に抽象化した類型である。また、V.プロップは、その３１種の行為（出来事）を昔話の機能と呼び、その継起順序を昔話の類型として８種に分類している。[1]

３．昔話生成システム

本研究では、V.プロップの構造分析と、[2]で実装されたシステムをベースにし、ロシア魔法昔話的な物語内容を生成するシステムの再構成を進めている。このシステムでは、物語における出来事を一つの単位として扱い、出来事間の組み合わせ計算を行い、物語内容(ストーリー)を生成する。また、個々の出来事に対応した自然言語に展開するためのマップ表をデータベースとして用い、自然言語テキストとして物語内容(言説)を出力する。

４．おわりに

本稿では、物語内容論の認知・計算的拡張として、プロップの理論に基づくシステムに焦点を当て、簡単にまとめた。

参考文献

[1] ウラジーミル・プロップ(著)，北岡誠司（訳）,福田美智代(訳) 「昔話の形態学」，白馬書房,1987（原著 1928 年刊）

[2] 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・政策科学研究科修士論文,1992