



















## V. おわりに

本稿では、TRPGのシナリオ作成方式を参考にしたゲーム型物語生成システムの構想を提案した。これはユーザとのインタラクションによるゲーム進行＝物語生成と、構想システムで利用する INGS における知識獲得を目的としている。獲得された知識は以降の物語生成に使用される。

INGS は現在進行中のシステムであるが、同時に既に全体として稼働するシステムとして実現されているので、構想システムの物語生成に関連する主要部は INGS の開発と連動する。ゼロからシステムのすべてを構築する必要はない。構想システムにおける主な新規性は、物語生成処理をゲームのインタラクティブな方式と繋げユーザを明確に設定したこと、INGS に格納される知識の獲得処理をゲーム進行を通じて実現すること、である。また、INGS は生成される物語のテーマやジャンルを限定しない汎用的な機構を目指しており、その実験・検証を行うことがかなり困難であるが、それらはある程度限定した INGS 応用システムないし INGS 内蔵システムの構築は実験・検証等がより容易であり、応用システムはある意味で INGS 構築過程における中間的な実験・検証手段さらにデモシステムとしても有効に機能する。本構想システムは一面でそのような意味を持つ。これまでも、岩手県の地域性に物語世界を限定した KOSERUBE というシステム[26]によって、そうしたことが可能となっている。

## 参考文献

- [1] “Tabletop role-playing game - Wikipedia, the free encyclopedia”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop\\_role-playing\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Tabletop_role-playing_game) (最終アクセス, 2015年7月).
- [2] 小方孝, 金井明人, 物語論の情報学序説—物語生成の思想と技術を巡って—, 学文社, 2010.
- [3] T. Akimoto and T. Ogata, “An Information Design of Narratology: The Use of Three Literary Theories in a Narrative Generation System”, *The International Journal of Visual Design*, 7(3), 31-61, 2014.
- [4] 小方孝, “統合物語生成システムの開発—その現状と課題—”, 第13回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊, 323-330, 2014.
- [5] T. Ogata, “Building Conceptual Dictionaries for an Integrated Narrative Generation System”, *Journal of Robotics, Networking and Artificial Life*, 1(4), 270-284, 2015.
- [6] 小野淳平, 小方孝, “名詞句の分類を利用した名詞概念の属性フレームの自動獲得—統合物語生成システムの一機構として—”, 第13回情報科学技術フォーラム講演論文集 第二分冊, 335-338, 2014.
- [7] 小方孝, 藤原朱里, “「機能」を具体化する方式の一般化—統合物語生成システムにおける Propp-based ストーリー生成機構の拡張—”, 第29回人工知能学会全国大会論文集, 3G4-OS-05b-3, 2015.
- [8] ゲイブ・ジカーマン, ジョスリン・リンダー, 田中幸(訳), 株式会社ゆめみ(監修), *ゲーミフィケーションは何の役に立つのか 事例から学ぶおもてなしのメカニクス*, ソフトバンククリエイティブ, 2014.
- [9] 長谷川敦史, “大学図書館における「脱出ゲーム」とゲーミフィケーションの可能性”, *ふみくら:早稲田大学図書館報*, 87, 2-4, 2015.
- [10] 鳴海拓志, 谷川智洋, 廣瀬通孝, “ゲーミフィケーションを利用した研究活動の可視化と活性化”, 第29回人工知能学会全国大会論文集, 3I4-OS-02b-3, 2015.
- [11] 玉木光, 近藤隆二郎, “自然保護を問い直すゲーミングシミュレーション『Paint it Black』の試作と学習効果の検証”, *環境システム研究論文集*, 33, 399-406, 2005.
- [12] 安田均, 村川忍, *テーブルトーク RPG がよくわかる本*, 角川書店, 1993.
- [13] T. Ogata, “Expanded Literary Theory for Automatic Narrative Generation”, *Proceedings of Joint 7th International Conference on Soft Computing and Intelligent Systems and 15th International Symposium on Advanced Intelligent Systems*, 1558-1563, 2014.
- [14] 小方孝, 小野淳平, “統合物語生成システムにおける言語表記辞書とその利用”, *信学技報*, 115(69), 25-30, 2015.
- [15] 小方孝 “物語生成における形式と内容—統合物語生成システムにおける実装の観点から—”, *情報処理学会・研究報告自然言語処理(NL)(2014-NL-217)*, 4, 1-11, 2014.
- [16] Atlas Games, “Once Upon a Time 3<sup>rd</sup> edition”, <http://www.atlas-games.com/ouat3/>, 2012.
- [17] Dejobaan Games, “Elegy For a Dead World”, <http://www.dejobaan.com/elegy/> 2014.
- [18] 小林優, 大澤博隆, 稲葉通将, 篠田孝祐, 鳥海不二夫, 松原仁, 片上大輔, “擬人化エージェント用いた議論の雰囲気を実現する人狼対戦システムの開発”, *HCG シンポジウム* 2014, A-5-3, 2014.
- [19] 大野陽介, 鴨崎真直, Ruck Thawonmas, “物語生成システムにおける感情を持った NPC の動作の適切さの検証”, *情報処理学会研究報告 エンタテインメントコンピューティング*, 2006(134), 25-30, 2006.
- [20] 鴨崎真直, 大野陽介, Ruck Thawonmas, “物語生成システムにおける動作への感情を考慮するキャラクターの配役とその効果”, *ゲーム学会誌* 2(1), 36-42, 2008.
- [21] S. Imabuchi and T. Ogata, “A Story Generation System Based on Propp Theory: As a Mechanism in an Integrated Narrative Generation System”, *Advances in Natural Language Processing*, Springer, 7614, 312-321, 2012.
- [22] 加藤浩平, 藤野博, “TRPG サークルに参加する ASD 大学生の語りの分析: 余暇活動を通じたコミュニケーション支援の観点から”, *東京学芸大学紀要. 総合教育科学系*, 66(2), 333-339, 2015.
- [23] 加藤浩平, 藤野博, 糸井岳史, 米田衆介, “高機能自閉症スペクトラム児の小集団におけるコミュニケーション支援: テーブルトークロールプレイングゲーム(TRPG)の有効性について”, *コミュニケーション障害学*, 29(1), 9-17, 2012.
- [24] 浪崎智哉, “TRPG による国語科コミュニケーション能力の開発”, *国語国文研究と教育*, 43, 39-55, 2006.
- [25] 高巢葉子 “どのような人が TRPG に惹きつけられるのか-時間・場所的制約の厳しい遊びである TRPG がそれでも人を惹きつける要素は何なのか?”, *筑波大学学位論文*, 2006.
- [26] 秋元泰介, 今渕祥平, 遠藤順, 小野淳平, 栗澤康成, 鎌田まみ, 小方孝, “民話風物語生成・表現システム KOSERUBE 第一版の開発”, *人工知能学会論文誌*, 28(5), 442-456, 2013.