

物語間の共通性と差異性に着目した コンテンツナビゲーションに関する基礎検討

藤川 雄翔^{†,a} 松下 光範^{†,b} 山西 良典^{†,c}

[†] 関西大学総合情報学部

a) k920357@kansai-u.ac.jp b) m_mat@kansai-u.ac.jp c) ryama@kansai-u.ac.jp

概要 本研究の目的は、類似する物語の中から読者の好みに合った作品を探索可能とする新たなナビゲーション手法の実現である。類似する物語には共通した主題が存在するが、それぞれの物語に異なる特徴 (e.g., 舞台や登場人物の設定) が存在し、読者の興味や関心にしばしば影響を及ぼす。本研究では、この共通性と差異性を理解することが好みの作品に辿り着く手がかりとなる観点のもと、それらを提示する手法の実現を目指す。本稿ではその端緒として、物語の主題を端的に表現した文章であるコンセプト文に着目する。共通部分となるコンセプト文を生成し、コンセプト文で記述されなかった各作品の差異を言語化する方法について考察する。

キーワード 物語内容, コンセプト文, コンテンツナビゲーション

1 はじめに

今日までに多種多様な物語作品が市井に流通しており、Web 上の多くのプラットフォームなどで配信・蓄積されている。コミックや小説、映画などといった様々なメディアにおいて、物語作品の制作活動は多くの人間により今も行われており、これから多くの閲覧可能な物語作品が増えていく。それに伴い、昨今では様々な方法を用いて物語作品を探索することが可能となっている。現在の物語作品の検索手法は、例えばコミックを対象とした場合、書誌情報 (e.g., 著者, 出版社, 出版年) やジャンル情報 (e.g., アクション, ラブコメディ, ホラー), タグ情報 (e.g., 忍者, 三角関係, 復讐) など、配信プラットフォーム側によって事前に付与されたメタ情報をキーワードとして用いている。加えて、配信プラットフォーム上では、「今話題の作品」や「あなたにオススメ」と言った形でユーザーに対して新たな物語作品が推薦されることもある。

配信プラットフォーム以外にも物語作品の検索を目的とした Web サイトもある。読者自身の好きなキャラクターの属性を選択していくことで理想のキャラクターを発見することを目的とした“キャラ属性王国¹⁾”やデータベースに登録されたアニメやゲームのキャラクターを属性、フリーワード、タグからの検索を可能とした“NeoApo²⁾”などがある。類似するコミックを検索する Web サイトとして、インターネットから収集したコミックに対する感想などの情報を用いている“類似漫画検索³⁾”やアル株式

会社が運営する「近いマンガ」がわかる“マンガ新検索⁴⁾”がある。

メタ情報のみの検索や読者の感想や投稿を元にしたデータからの検索では、「主人公が挫折を乗り越えて強くなる物語」や「物語コンテンツ A のような物語に恋愛要素を加えた物語」などの物語内容に踏み込んだ検索や推薦は難しい。多くの物語に触れることが容易になった現在では、選択可能な物語作品が膨大にある中からユーザ自身の嗜好に合致する物語作品に出会うまでに多大な労力と時間を要してしまう。

こうした背景のもと、本研究では、類似する物語の中からユーザの好みに合った物語作品を探索可能とする新たなナビゲーション手法の実現を目指す。その端緒として本稿では、物語の主題を端的に表現した文章であるコンセプト文に着目し、物語の共通部分となるコンセプト文の生成と、コンセプト文で記述されない各物語作品の差異を言語化する方法について検討を行う。

2 コンセプト文について

物語作品におけるストーリーにはより上位の概念として、ストーリーの土台となるアイディアとなるコンセプトが存在する [1, 2]。そのコンセプトにしたがって、物語作品に登場するキャラクターが行動することにより、ストーリーは駆動していく。

コンセプトは複数の物語作品の説明として使用することができる。これは、物語創作のためのアイディアとなるコンセプトがキャラクターや舞台設定などを変化させても変わることのない複数の物語作品に当てはまる共通のストーリーの根幹であるためである。例えば、図 1 に示すように、異なるあらすじの物語作品であったとしても

Copyright is held by the author(s).

The article has been published without reviewing.

¹⁾<https://chara-zokusei.jp/explore> (2025/7/10 存在確認)

²⁾<https://neoapo.com/characters/> (2025/7/10 存在確認)

³⁾<http://ruijianime.com/comic/> (2025/7/10 存在確認)

⁴⁾<https://alu.jp/MangaNearestMap/> (2025/7/10 存在確認)



敵対する組織に属する男女二人が恋に落ちる物語

少年と少女が出会い、冒険をしていく物語

図 1 コンセプト文の例. コンセプト文はあらすじのような特定の物語作品に対する説明文ではなく、複数の物語作品に該当する説明文のことを指す。

“敵対する組織に属する男女二人が恋に落ちる話”や“少年と少女が出会い、冒険をしていく物語”といった内容を端的に表現した文章によって物語作品の概観をまとめることができる。このように、コンセプトは、単一の物語作品を複数のコンセプトで表現できるだけでなく、複数の異なる物語作品を一つのコンセプトで表現できると考えられる。

コンセプトは同一の物語作品に対して複数のコンセプトがありうる。これは個々の物語作品には読者によって解釈が異なり一意に定まらず、一つの物語作品に対して多様な解釈を行うことが可能となる [3] ためである。例えば、タッチ (© あだち充, 小学館) は“双子の兄弟バッテリーが甲子園を目指す野球漫画”でもあるが、“双子の兄弟とその幼馴染との三角関係の恋愛模様を描いたストーリー”のように捉えることもできる。本研究ではこのような物語の主題を表現した文章をコンセプト文と定義する。

3 物語内容を表す文章

物語内容の説明にはあらすじ文が用いられることが多く、電子書籍サイトでの販促目的や、Web 百科事典におけるストーリーの流れを示す目的で利用されている。あらすじ文は、作品全体の要約や 1 巻ごとの要約、作品の“世界観”に言及した要約、作品のメタコンテンツが付与された要約 [4] など、目的に応じて多様な粒度の要約が存在している。しかし中には、売上や掲載紙の情報といったようなストーリーとは無関係のノイズが含まれていることや、ストーリーの進行に伴ってあらすじ文が長くなることがある。それらは、その物語の内容理解の妨げになりうる。また、あらすじ文はある一つの観点到絞ったような解釈のみの説明になりやすいため、読者の物語作品に対する解釈が固定化される恐れがある。解釈が一つに絞られてしまうことは、読者が本来楽しめたであろう物語作品の発見を制限してしまうことに繋がりがねない。たくさんの物語作品が創作され、物語作品

の数が増えていく一方で、一つの観点到囚われた物語作品の説明だけでは、読者の嗜好にあった物語作品への出会いを創出することはより一層難しくなっていく。

あらすじ文の他に、物語内容を一文で説明した文章 (以下、一言説明文) もある。例えば、X (旧 Twitter) などの SNS において、コンセプト文のような投稿者自身の好きな物語作品のストーリーの漠然な表現に該当する新たな物語作品を他者に教えてもらう趣旨の投稿がなされることがある。これを利用した新たな物語の探索として、“マンバ⁵”というマンガ総合情報サイトがある。マンバでは、コミックのストーリー内容の特徴を簡単に説明した短い文章とその他の詳細を伝えることで、ユーザが思い出せないコミックを他のユーザに教えてもらうサービスを提供している。ただし、一言説明文を用いての探索は、投稿された一言説明文を他のユーザが見つけ、その文章に該当する物語作品を知っていなければ、一言説明文を投稿したユーザが新たな物語作品に出会うことは難しい。また、一言説明文はコンセプト文とは異なり、特定の物語作品しか該当しないような説明になることもある。

EC サイトなどに記載されるレビュー文も物語の内容を説明した文章であると言える。実際に、レビュー文が物語内容を表す文章であることから、物語作品を探索・推薦する材料として物語の内容情報の抽出のためにレビュー文を用いた研究もある [5, 6, 7]。レビュー文には他のユーザに対して物語を端的に説明する文章だけでなく、レビュワー自身がその物語を閲覧して感じたことが記述されることが多い。これは、レビュー文を読んだユーザがその物語作品を閲覧するための決め手になりうる。一方で、物語作品を閲覧した人の感じ方は様々であることから、本来ならばユーザの嗜好に合う物語作品であるにもかかわらず、否定的なレビューを読んだことによりその物語作品を閲覧する機会を失う恐れもある。

⁵<https://manba.co.jp/> (2025/7/10 存在確認)

本研究で着目したコンセプト文は、一文で表現された物語作品に対してのある一側面の解釈とみなすことができる。端的に物語作品の概観、解釈を示したコンセプト文は、多数の物語作品の中から読者の嗜好に沿った物語作品の検索や物語作品への理解促進、興味喚起に資すると期待される。ただし、コンセプト文は、見どころを伝えるハイライトやストーリーの流れを示すダイジェストと異なり、コンセプト文そのものを読む行為自体のエンタテインメント性は高くない。そのため、コンセプト文は全ての作品に対して必ずしも用意されておらず、コンセプト文が記述されたりソースは少ない。

4 物語間の共通性と差異性

物語作品は、キャラクタやストーリーが繰り広げられる舞台などは変化するが、ストーリー展開などには共通点が存在する [8, 9]。現在では物語作品の共通点を表すものとして、ジャンルやタグが用いられている。加えて、アトリビュートによる物語作品の共通点の特徴化 [10] もある。アトリビュートと本研究で提案するコンセプト文は類似した概念であるが、アトリビュートは単語に近い説明であり、コンセプトは文章での説明という点で異なる。さらに、アトリビュートは特定の特徴が物語作品にあれば、そのアトリビュートに付与できる点に対して、コンセプト文はたとえ特定の特徴があっても類似した物語内容でなければコンセプト文が作成できないといった点がある。例えば、“高校生の男女たちが覚醒した能力により世界を救う物語”と“高校生の男女の甘酸っぱい恋の物語”といったような説明がある場合、“高校生の男女”といったようなアトリビュートを付与することができるが、コンセプト文はこれらの物語作品を別物として特徴づけるという点にある。一方で、3章で述べたあらすじ文や一言説明文、レビュー文といった物語内容を説明する文章では、物語間の共通点が直接的に記述されることは少ない。そのため、単一の物語作品のみを説明した文章となることが多い。これは、物語内容を説明した文章中に物語作品を特定可能な固有表現を含むことに起因する。

物語内容を説明する文章の中でも、コンセプト文は複数の物語作品を説明可能な文章である。つまり、コンセプト文は物語間の共通部分を表現することができる。物語間の共通部分を言語化することにより、類似する物語作品同士がどのような観点で類似しているのかを説明することが可能となる。したがって、コンセプト文を生成するためには、物語間の共通点を抽出する必要がある。コンセプト文を生成する際に、物語内容を表す文の使用について考える。物語内容が類似する物語作品で記述されるあらすじ文には、共通する単語や類似する単語が含

まれる可能性が高い。実際に秋山ら [10] もアトリビュートの生成の際には、あらすじ文を使用している。あらすじ文から得られるコンセプト文について図 1 の右 2 作品を例に示す。各々のあらすじ文には、“少女”、“出会う”といった共通単語や“少年・青年”、“旅・冒険”といった類似単語が含まれていることが確認できる。これらの共通単語、類似単語を抽出し、文章化することでコンセプト文の生成が期待できる。しかし、あらすじ文は物語作品の一側面についての説明になることが多いため、あらすじ文のみを使用するとコンセプト文が多様な物語の解釈を捉えることは難しくなる。このことから、コンセプト文の生成にレビュー文の使用も検討する。レビュー文はレビューが感じた多様な価値観が記述された文章であると考えられる。そのため、レビュー文から、物語作品に対する新たな解釈を取得できる可能性がある。例えば、ONE PIECE (© 尾田 栄一郎, 集英社) においては、あらすじ文では海賊たちが戦うことがメインとして記述されているが、一方で、レビュー文では“仲間に出会う”、“仲間を大切にすること”といった記述が散見される。このことから ONE PIECE は、仲間たちとの絆を描いた物語であることも読み取ることができるため、レビュー文を用いることであらすじ文とは異なるコンセプト文が作成できると期待される。

物語には共通点だけでなく、差異も存在する。しかし、物語間の差異について、明確に言語化されることは少ない。物語間の差異を発見するためには、物語作品同士を実際に閲覧する、もしくはそれらのあらすじ文やレビュー文を見比べる必要がある。そこで、物語間の差異を言語化するために、コンセプト文を活用する。コンセプト文は類似する物語間の共通部分が記述された文章であるため、言い換えるとコンセプト文に記述されなかった要素は、類似する物語間において差異となる。例えば、ドラゴンボール (© 鳥山 明, 集英社) と ONE PIECE は“主人公が秘宝を求めて世界中を冒険する物語”というようなコンセプト文で表現でき、それらの差異はドラゴンボールでは“武術”や“メカ”、ONE PIECE では“海賊”や“能力”といったものになる。こういった差異として現れる単語は、物語内容を表す文章に含まれると考えられる。したがって、コンセプト文を作成した後に、あらすじ文やレビュー文からコンセプト文に含まれていない単語を抽出することにより、物語間の差異を表現することを今後検討する。

5 コンセプト文の利用価値

コンセプト文を物語のコンテンツナビゲーションとして利用すると考えると、コンセプト文は大きく (1) 検索としての利用、(2) 推薦としての利用、(3) 物語内容

の把握としての利用、が考えられる。

検索としての利用では、コンセプト文を検索クエリとして入力することにより物語作品を探索することが想定される。物語作品は物語内の時間が逐次的に展開していくコンテンツであるため、現在の検索で用いられている端的なタグなどで物語作品を表現するだけでなく、コンセプト文を使うことが有効であると考えられる。しかし、一からコンセプト文を記述し検索クエリとすることはハードルが高い。そのため、一度閲覧したことのある物語作品に紐づけられたコンセプト文から、そのコンセプト文に該当する別の物語作品を検索するといった、検索の補助としての利用が適していると考えられる。

推薦としての利用では、推薦された物語作品への推薦理由として利用されることが想定される。現在行われている物語作品の推薦は、協調フィルタリングによる嗜好の類似の推薦であったり、配信プラットフォーム側の意向による今話題の物語作品の推薦といったものになっている。特に前者では、推薦されたユーザに対して、何故その物語作品が推薦されたかの理由が明確にならないことが多い。そこで、推薦時に物語作品と同時にコンセプト文を提示することにより、対象ユーザに物語作品を推薦する理由に説得力を持たせることにつながる。

物語内容の把握としての利用では、物語作品に対して付与された複数のコンセプト文を読むことが想定される。物語は多様なコンセプトを付与することが可能であることから、それらの解釈を把握することでその物語作品に対する理解がより深まり、楽しみ方も変化すると考えられる。また、ユーザの既読済みの物語作品を複数選択し、それらを説明するコンセプト文を読むことで、ユーザの物語の嗜好を言語化し、嗜好の把握にもつながる。また、このときに物語間の差異も同時に提示することは、検索元や推薦元となった物語との違いから興味を引き起こしたり、類似する物語作品における物語内容の把握に役立つと考えられる。

6 おわりに

本研究の目的は、ユーザの嗜好に合う物語作品を探索可能にするコンテンツナビゲーションの実現である。そこで本稿では、物語の主題を表現するコンセプト文に着目し、物語の共通部分を示すコンセプト文と、コンセプト文に記述されなかった物語間の差異を言語化する方法について、物語を表す文章と、物語間の共通性と差異性の観点から考察した。コンセプト文をコンテンツナビゲーションとして利用する際の想定される利用場面についても議論を行った。結果、(1) 検索としての利用、(2) 推薦としての利用、(3) 物語内容の把握としての利用、を挙げた。今後はこのコンセプト文がコンテンツナビゲ

ーションとして機能するかを検証していく。

謝辞

本研究は、科研費 24K15255 の支援のもと行われた。記して謝意を表す。

参考文献

- [1] カール・イグレシアス (著), 島内哲朗 (訳): 「感情」から書く脚本術 心を奪って釘づけにする物語の書き方, フィルムアート社 (2016).
- [2] ラリー・ブルックス (著), シカ・マッケンジー (訳): 工学的ストーリー創作入門 売れる物語をかくために必要な 6 つの要素, フィルムアート社 (2018).
- [3] 橋本陽介: ナラトロジー入門 プロップからジュネットまでの物語論, 水声社 (2014).
- [4] 山西良典, 西原陽子, 松下光範: 語彙の標本化と量子化によるあらすじの特性表現に関する基礎検討, 第 7 回コミック工学研究会, pp. 31–38 (2022).
- [5] 山下 諒, 朴 炳宣, 松下光範: コミックの内容情報に基づいた探索的な情報アクセスの支援, 人工知能学会論文誌, Vol. 32, No. 1, pp. WII-D_1–11 (2017).
- [6] 白石絵里奈, 田村亮介, 浅沼爽汰, 白井聡一, 藤田和成, 町田 翔, 延澤志保: 概要と読者レビューに基づく漫画特徴抽出, 情報処理学会第 81 回全国大会講演論文集, Vol. 2019, No. 1, pp. 443–444 (2019).
- [7] 福本虎太郎, 伊藤淳子: レビューに基づく複数ジャンルを対象とした類似作品推薦手法の提案, 情報処理学会論文誌, Vol. 64, No. 1, pp. 55–66 (2023).
- [8] Friedland, L. and Allan, J.: Joke retrieval: recognizing the same joke told differently, *CIKM '08: Proceedings of the 17th ACM conference on Information and knowledge management*, pp. 883–892 (2008).
- [9] Chaturvedi, S., Srivastava, S. and Roth, D.: Where Have I Heard This Story Before? Identifying Narrative Similarity in Movie Remakes, *Proceedings of the 2018 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies*, Vol. 2, pp. 673–678 (2018).
- [10] 秋山明日香, 山西良典: BERTopic を用いた漫画のあらすじに対する特性表現の検討, Web インテリジェンスとインタラクション研究会, Vol. 2024, No. 21, pp. 125–128 (2024).