

# 星新一ショートショート前期作品の「オチ」パターンと 登場人物が持つ「願望・欲望」の関係

ますとみ けい (アトリエ・サルバドール)

村井 源 (公立はこだて未来大学)

星新一のショートショート作品の終結部がもたらす特有の皮肉感や納得感に、物語の登場人物達が抱く「願望・欲望」が関与していることを確かめるため、星新一作品の終結部で起きる「オチ」のパターンと登場人物が抱く「願望・欲望」をそれぞれカテゴライズして書き下し、各カテゴリーの出現数をカウントした。また特定のオチと願望・欲望が同時に出現する作品数をカウントし、カイ二乗検定の残差分析による出現傾向の分析を行った。結果、星新一作品の登場人物が抱きやすい願望・欲望は「金が欲しい」(金・物欲)、「謎が知りたい」(好奇心)、「不安な状況から脱したい」(解放)であること、また「金や物を欲する人物がいる物語では、人物同士の立場や優劣が逆転しやすい」など、起こりやすい願望・欲望とオチの組み合わせがあることが示唆された。

## Relationship between the patterns of punch line and characters' desires in Shin-Ichi Hoshi's early works

Kei Masutomi (Atelier Salvador)

Hajime Murai (Future University Hakodate)

In order to confirm that desires of characters are involved in the unique irony and satisfaction given by the end of the flash fictions of Shin-Ichi Hoshi, we classified and counted the patterns of punch line at the last part of stories and character's desires. We also counted the number of stories which has a specific punch line and a desire and analyzed the residuals of the chi-square test. Results indicate that characters in Hoshi's stories tend to hold desires for money or material things, curiosity and liberation. It is also suggested that the story in which a character has desire for money or material things tends to contain reversal of position or situation of people.

### 1. はじめに

世界的にも有名な SF ショートショート作家・星新一は生涯で 1000 編以上の作品を書き上げた [1]. その作品の多くは、現在においても人々を魅了する完成度の高いものである。物語の終結部には、読者を驚かせるような独特の皮肉感や納得感のある結末 (オチ) が用意されている。

物語自動分析の実現を目指すにあたり、星新一のショートショート作品は研究対象として適している。一人の作家による特定形式の大量の作品群であることから、計量的物語分析の対象とすることができる。これまでに星新一作品の「オチ」構造の自動抽出の研究が行われている [2]. また、星新一作品は物語自動生成の分野への応用も期待できる。計算機上に作品の抽象的構造を再現することができれば、星新一が書く物語に近い物語作品を自動生成できる可能性が高まる [3,4,5].

人の手による星新一作品のプロット分析やパターン化は何度か試みられている。これまでの研究から星新一作品には独特の物語パターンがあることがわかっている。主なパターンとして「終結部で状況設定や人物の正体、目的などの真相が判明する」「登場人物が期待外れを経験する」な

どがある [6,7,8]. ただし、これらの研究では、物語の主要な構造である「真相判明」や「逆転」が何であるか、いかにして起こるかに焦点を当てており、物語を読んだ人間が感じる面白さ、皮肉感や納得感の理由について分析を進めることは難しかった。

読者が物語を面白いと感じるためには、物語の最後に起きる「真相判明」や「逆転」などのできごとと、人間の感情の動きとが噛み合うことが重要であると考えられる。本研究では、星新一作品の終結部が与える皮肉感や納得感に、登場人物達の願望や欲望が関与しているとの仮説を立て、作品中にあらわれる願望と欲望についての分析を行った。各作品の終結部で起こるできごとを「オチ分類タグ」として書き下し、願望や欲望を「願望・欲望タグ」として書き下した。その後オチ分類タグと願望・欲望タグの数及び2つのタグが同時に出現する作品の数を調べ、タグ同士の関係性について考察した。

## 2. 手法

### 2-1. 分析対象

星新一の全集 [1] に収録されている 1055 作品のうち、第 1 部 (1 部 1 巻 1 章から 1 部 13 巻 31 章の区間) に含まれる 433 作品から、本文が 8000 字を超える中・長編 19 作品を除いた 414 作品を対象とした

### 2-2. オチ分類タグの記述手順

まず各作品の終結時に起きるできごとを自由記述形式で記述した。その後記述を読み返し、終結時に起こるできごとを短く表現した「オチ分類タグ」を割り当てた。オチ分類タグは過去の研究をもとに、星新一作品の分析にあわせて独自に考案したものである[8]。タグには上位分類 (以下、大分類と呼ぶ) と下位分類 (以下、サブ分類と呼ぶ) がある。タグは一つの作品に複数を割り当てることができる。表 1 に代表的なオチ分類タグを示す。

表 1: 代表的なオチ分類タグ

大分類	サブ分類	説明
真相判明	設定	隠されていた状況設定が明らかになる
	正体	登場人物の正体が明らかになる
	目的	登場人物の目的が明らかになる
逆転	期待外れ	登場人物が抱いていた期待が外れる
	立場	登場人物間の立場・優劣が逆転する
	価値観・常識	登場人物の価値観に大きな変化が起きる
人物死亡	-	登場人物が死亡する
人物復帰不能	-	登場人物が意識不明や帰還不能に陥る
因果応報	-	登場人物の行為が結果に影響を及ぼす
ループ	-	事態が物語開始時の状態に戻る
滅亡	-	人類が滅亡する
異界の者の登場	-	幽霊などの出現により人物が恐怖する

分析例として、作品「気まぐれな星」(1 部 5 巻 7 章) のオチ分類タグの分析結果を示す。まず「気まぐれな星」の結末部までのあらすじを記す。

若い言語学者と年配の艦長の二人が、ロケットに乗って地球から遠い惑星に向かっていた。二人の任務は、目的地の惑星に住む住民達へ救援物資と地球文明の知恵を届けることであった。言語学者は住民達と現地語で会話をするため派遣されていたが、地球から遠く離れた惑星を救援することに疑問を抱いていた。長旅の末ついに惑星に降り立った二人は、惑星の住民達がぼろ切れをまとい、過酷な環境下で生きていることに呆然とする。住民と交流を続けた言語学者は、使命感に燃え、このまま永久に星に留まり地球の文明を伝え続けることを決意した。一度ロケットが飛び立てば、学者は二度と地球に戻ることができない。艦長は学者を説得しようとしたが、ついに諦めひとり地球へ帰還した。星に残った学者に対し、住民は「いっしょにお帰りになればよかったのに」と言い、突如ぼろ切れを脱ぎ捨て、惑星の地下に隠していた数々の高度な文明機械を見せる。実際のところ、惑星の文明は地球よりもはるかに進んでおり、荒れ果てた環境や住民達の衰れな姿は、地球を含む他の惑星からの侵略を避けるための演技だったのだ。「軽薄な思想をばらまかれては困る」という理由により、学者は地下で飼育殺しにされることになった。

表 2 に作品「気まぐれな星」のオチ分類タグを示す。「具体的な内容」の中の>マークは、左から右への変化を表す。

表 2: 作品「気まぐれな星」のオチ分類タグの記述内容

大分類	サブ分類	具体的な内容
真相判明	設定	訪問先の星の文明は地球の文明よりもはるかに進んでいた
逆転	立場	教え諭す>見下される
逆転	期待外れ	-
人物復帰不能	-	惑星で飼育殺しにされ二度と地球に戻ることができなくなる

### 2-3. 願望・欲望タグの記述手順

オチ分類タグの記述と同様の手順で進めた。まず、物語中に登場する人物の願望・欲望に関する自由記述を行った後、記述を読み返し、登場人物の願望・願望を短く表現した「願望・欲望タグ」

を用意した。オチ分類タグと同じく、願望・欲望タグも一つの作品に複数割当てられるものとした。表3に作品「気まぐれな星」の願望・欲望タグを示す。

表3: 作品「気まぐれな星」の願望・欲望タグの記述内容

大分類	サブ分類
好奇心	未知の世界と交流したい
使命	人の役に立ちたい

## 2-4. 解析

オチ分類タグ、願望・欲望タグそれぞれの出現数を数えた。また特定のオチ分類タグと願望・欲望タグが同時に出現する作品数を数えたクロス集計表を作成した。次に、カイ二乗検定の独立性の検定と残差分析を行った。事前にクロス集計表の期待数を算出し、データがコクランのルールを満たしている(期待数が5より小さい組み合わせの割合が20%よりも少ない)ことを確認している。なお、オチ分類タグについて、大分類での出現数が30回以下であるもの、願望・欲望タグについては大分類の出現数が20回以下のものは分析対象から除外した。

## 3. 結果

### 3-1. オチ分類タグの種類と出現数

表4にオチ分類タグの出現数を数の多い順に示す。タグは一つの作品に複数付加することができるため、タグの全数は作品数の414より多い。

### 3-2. 願望・欲望タグの種類と出現数

表5に願望・欲望タグの出現数を数の多い順に示す。オチ分類タグと同様に、願望・欲望タグも一つの作品に複数付加することができるため、タグの全数は作品数の414より多い。

### 3-3. クロス集計表と残差分析

カイ二乗検定の独立性の検定の結果、オチ分類タグと願望・欲望タグには有意な関係性があることが示された[ $\chi^2(80) = 111.75, p < .01$ ]。表6にサブ分類までのオチ分類タグ、願望・欲望タグの大分類と、カイ二乗検定の残差分析の結果を示す。5%有意の項目には▲(有意に多い)、▽(有意に少ない)の記号を付加した。

表4: オチ分類タグの出現数

大分類	サブ分類	各数	合計
真相判明	設定	248	403
	正体	88	
	目的	67	
逆転	期待外れ	180	307
	立場	73	
	価値観・常識	54	
人物死亡	-	74	74
人物復帰不能	-	55	55
因果応報	-	38	38
ループ	-	28	28
滅亡	-	27	27
異界の者の登場	-	25	25

## 4. 考察

### 4-1. オチ分類タグ

表4から星新一作品の集結部分で起こりやすい出来事が「真相判明」「逆転」「人物死亡」「人物復帰不能」であることが読み取れる。この結果は以前の分析結果とも一致している[6,8]。前期200作品までの分析結果[8]との相違点としては、人類が滅亡するケースを示す「滅亡」のタグの割合が相対的に低くなっていることがあげられる。

### 4-2. 願望・欲望分類タグ

表5から、星新一作品の登場人物が抱きやすい願望や欲望が「金・物欲」「好奇心」「解放」「異性」「生活」「健康」に関するものが多いことが読み取れる。

### 4-3. クロス集計表

表6のクロス集計表からは、登場人物が持つ特定の願望・欲望とオチのパターンとの関係性が読み取れる。まず「金・物欲」について、金・物欲を持つ人物が登場する作品では人物同士の立場の逆転が起こる場合が多いこと、「好奇心」については、登場人物の好奇心が真相の発覚によって満たされたとき物語が終結すること、また意外な目的が明らかになる場合が多いことがわかる。

表 5: 願望・欲望タグの出現数

大分類	サブ分類	各数	合計
金・物欲	金が欲しい	133	189
	不当な手段で金品を得たい	42	
	ものが欲しい	11	
	賭けで儲けたい	3	
好奇心	謎が知りたい	82	150
	何か面白いものが見たい	50	
	平凡な日常から逃れたい	10	
	未知の世界と交流したい	8	
解放	不安な状況から脱したい	68	114
	気持ちを紛らわせたい	19	
	不快な状況から脱したい	12	
	世の喧噪を離れ静かに暮らしたい	5	
	緊張状態から脱したい	5	
	自由になりたい	5	
異性	異性と関係したい	66	80
	愛されたい	9	
	異性と別れたい	5	
生活	豊かな暮らしがしたい	38	72
	平穏な暮らしがしたい	10	
	子どもに良い人生を送って欲しい	8	
	幸せになりたい	6	
	故郷に帰りたい	6	
	普通の暮らしがしたい	4	
健康	死にたくない	39	48
	病気を治したい	6	
	不老不死になりたい	3	
使命	使命を果たしたい	28	41
	人の役に立ちたい	13	
隠蔽	悪事がバレるのを防ぎたい	37	40
	捕まりたくない	3	
他害	人を殺したい	18	33
	復讐したい	9	
	人を罰したい	3	
	嫌な相手を酷い目にあわせたい	3	
優越	人より優位に立ちたい	17	33
	支配したい	9	
	昇進したい	4	
	美しくなりたい	3	
依存症	酒が飲みたい	19	22
	タバコが吸いたい	3	

表6: オチ分類タグ(サブ分類)と願望・欲望タグ(大分類)のクロス集計表

	真相判明 設定	真相判明 正体	真相判明 目的	逆転 期待外れ	逆転 立場	逆転 価値観・常識	人物死亡	人物復帰不能	因果応報
金・物欲	90 ▽	29	30	83	43 ▲	24	28	27	25 ▲
好奇心	91	30	34 ▲	43 ▽	17	21	27	18	7
解放	62	21	20	39	23	19	20	15	5
異性	38	12	9	26	9	11	13	11	8
生活	44	12	8	29	5 ▽	12	13	6	2
健康	27	11	6	18	7	3	14	6	2
使命	22	13	6	19	6	11 ▲	6	4	0
隠蔽	30	7	2 ▽	18	12	2 ▽	8	16 ▲	8 ▲
他害	20	9	4	13	6	2	11	4	2
優越	17	7	8	11	4	2	4	3	0
依存症	10	1	2	8	4	3	5	1	2

▲...5%水準で統計学的に有意に多い  
▽...5%水準で統計学的に有意に少ない

「使命」の願望・欲望が登場する物語では「逆転:価値観・常識」のタグと関係することが多いことが分かる。使命感を帯びて行動した登場人物が、意外な展開によって自身の価値観を逆にする傾向を表していると思われる。「隠蔽」については、登場人物が犯罪等を隠蔽しようとした場合、人物が復帰不能になりやすいことが読み取れる。オチ分類タグの「人物復帰不能」に「逮捕」「戦線離脱」のケースを含めていることが関係すると思われる。また登場人物の目的が「隠蔽」であることが自明のため、意外な目的が発覚することはあまりないという関係性が確認できる。

以上の分析結果から示唆される、オチと願望・欲望の組み合わせパターンと、星新一作品の読者が終結部で感じる意外性や驚きの感覚との関係について考察する。読者に意外性を引き起こすのは、終結部で起きる「真相判明」であると考えられる。表4から、414話の物語の中で、403回という相当数の「真相判明」が起こることがわかる。登場人物が抱く願望・欲望の種類と大きく関係なく、どの物語にも作者が工夫を凝らした舞台設定が用意されているものと思われる。

オチ・願望の組み合わせパターンと、読者が感じる皮肉感や納得感との関係について考察する。

表5の欲望・願望タグの一覧を見ると、作中の登場人物の多くは自己の利益追求に必死であり。

「使命」のような、他者に対して何か善をなそうとする気持ちを持つケースは多くないことが分かる。作品によっては「金・物欲:不当な手段で金品を得たい」「隠蔽:悪事がバレるのを防ぎたい」が表すように、他者の権利を侵害してでも自己の利益を得ようとする。こうした自己中心的な人物が「逆転:期待外れ」を経験し、場合によっては「人物死亡」「人物復帰不能」のような破滅的結果に陥る様が描かれることで、読者が快感情を覚える可能性がある。

## 5. 結論・今後の課題

星新一作品前期のオチパターンと登場人物が抱く願望・欲望の関係、またその具体的な組み合わせについて考察した。結果、星新一作品の登場人物が抱きやすい願望・欲望は「金が欲しい」(金・物欲)、「謎が知りたい」(好奇心)、「不安な状況から脱したい」(解放)などであること、また起こりやすい願望・欲望とオチの組み合わせがあることが示唆された。

今後の課題を以下に記す。

- ・分析者が1名のみであることから「願望・欲望」「オチ」タグ記述の客観性が課題として残る。複数の分析者によるタグ付けを行い、結果の一致度を判定する必要がある。
- ・特定の願望・欲望を持った末に導かれる、登場人物達の「行動」について書き下し、データ表に追加することで、さらなる発見があるものと見込んでいる。
- ・願望・欲望タグの「金・物欲」に含めているサブ分類「不当な手段で金品を得たい」は、犯罪要素を含んでいる。こうした登場人物の不当行為・犯罪行為への欲求が物語終結部にどう影響するかについて分析する必要がある。
- ・今回分析対象から除外した願望・欲望の中には「無料ではなく金を払って物を手に入れたい」「人を騙して金をもらってほしい」など、一般的な人間の感覚からは逸脱したものが存在している。こうした奇妙な願望・欲望は出現数が1であることが多く、計量分析の対象になりにくい。しかしその存在そのものが作品の面白さに繋がると思われる。今後何らかの形で詳細な分析を行えないか検討する。

## 謝辞

本研究を行うにあたり星ライブラリ/新潮社から「気まぐれ人工知能プロジェクト 作家ですよ」のために提供いただいている星新一全集のテキストデータを使用させていただいた。

## 参考文献

- [1] 星 新一：星新一ショートショート 1001, 新潮社 (1998).
- [2] Murai, H.: Automatic Extraction of Reversal-Type Punch Lines in Shin'ichi Hoshi's Flash Fictions, *Journal of the Japanese Association for Digital Humanities*, Vol.2, pp.31-47 (2017).
- [3] 松原 仁, 佐藤 理史, 赤石 美奈, 角 薫, 迎山 和司, 中島 秀之, 瀬名 秀明, 村井 源, 大塚 裕子: コンピュータに星新一のようなショートショートを創作させる試み, 人工知能学会全国大会, 2D1-1 (2013).
- [4] Sato, S.: A challenge to the third hoshi shinichi award, *Proc. INLG 2016 Workshop on Computational Creativity in Natural Language Generation*, pp.31-35 (2016).
- [5] 豊澤 修平, 工藤 はるか, 石田 晃大, 遠藤 史央里, 川瀬 稜人, 菊池 亮太, 工藤 健太郎, 栗原 将風, 櫻井 健太郎, 佐藤 好高, 玉置 秀基, 根本 裕基, 原科 充快, 久野 露羽, 平田 郁織, 村井 源, 椿本 弥生, 角 薫, 松原 仁: 推理小説プロットを自動生成し映像化する統合的インタラクティブシステムの開発と評価, 情処学研報人文科学

とコンピュータ, Vol.2018-CH-116, No.13, pp.1-5 (2018).

[6] 村井 源, 松本 斉子, 佐藤 知恵, 往住 彰文: 物語構造の計量分析に向けて-星新一のショートショートの特徴-, *情報知識学会誌*, Vol. 21, No. 1, pp.6-17 (2011).

[7] Murai, H.: Plot Analysis for Describing Punch Line Functions in Shinichi Hoshi's Microfiction, 2014 Workshop on Computational Models of Narrative, OpenAccess Series in Informatics, Dagstuhl Publishing, Vol.41, pp.121-129 (2014).

[8] ますとみ けい, 村井 源: 物語自動生成プログラムへの応用を見据えた星新一 200 作品の「オチ・逆転」構造カテゴライズ, 人工知能学会全国大会, 1D3-OS-29b-3 (2017).