

リレー小説の特性を活かしたリレー小説を創作する仕組みの研究

松永 健太郎† 藤澤 公也 寺澤† 卓也† 千代倉 弘明† 上林 憲行†

東京工科大学大学院 バイオ・情報メディア研究科 メディアサイエンス専攻†

1. はじめに

近年，スマートフォンの普及や YouTube などの自作コンテンツの配信ができるオンラインコンテンツの普及によって物語制作の需要が増加している．それに伴い，執筆を完結するのが難しいとされていた物語制作の研究が進められ，完結率を上げるシステムが開発されている[1]．

しかし，リレー小説などの共通した認識を持たない人たちが共同制作した物語を完結へ導くための研究は行われていない．また，オンラインリレー小説は誰もが執筆者になることが可能なため，完結していると明示しない限りは執筆途中となる．そして，オンラインリレー小説の多くは執筆途中のまま放置されてしまっている．

本研究ではオンラインリレー小説を対象とし，共通の価値観を持つ知人とつながるというソーシャルネットワーキングサービス(SNS)の特徴を活かし，友人へ SNS で返信を送る感覚でオンラインリレー小説を投稿することで，オンラインリレー小説を投稿することへの抵抗感を下げた．

また，本研究でのリレー小説とは複数人が文章を追記して創作されるものとする．自分の順番以前の文章の内容を変更できるものや，追記形式で書かれていても一人が創作したものは本研究ではリレー小説として扱わないものとする．

2. オンラインリレー小説の調査

ソーシャルネットワーキングサービス (SNS) の特性を生かした新しいリレー小説創作手段の研究[2]より，掲示板などのパブリックな環境で行われているオンラインリレー小説よりも SMS などプライベートな環境に属するサービスの方が確率で完結していることがわかった．しかし，この調査は実際にアクションのある人のデータの収集ができていない状態であり，オンラインリレー小説を閲覧はするが書き込みは行わない人などのアクションのない人のデータの収集が行えていない状態である．アクションのない人のデータも集めるため，オンラインリレー小説とあなたと SNS の関係についてのアンケートというアンケート調査を行なった．全 52 件のアンケ

Research on a mechanism to create relay novels making full use of the characteristics of relay novels

† Kentaro Matsunaga † Kimiya Fujisawa † Takuya Terasawa
† Hiroaki Chiyokkura † Noriyuki Kamibayashi

ート結果より，「オンラインリレー小説を投稿することへの抵抗感」については，「抵抗がある」と答えた人が 19.2%であり，「どちらかと言えば抵抗がある」と答えた人は 34.6%であった(図 1)．

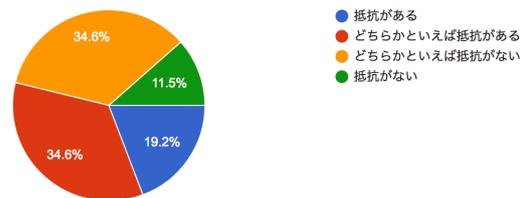


図 1 オンラインリレー小説を投稿することへの抵抗感

また，「SNS で返答を投稿することへの抵抗感」については「抵抗がある」と答えた人が 11.5%であり，「どちらかと言えば抵抗がある」と答えた人が 23.1%であった(図 2)．

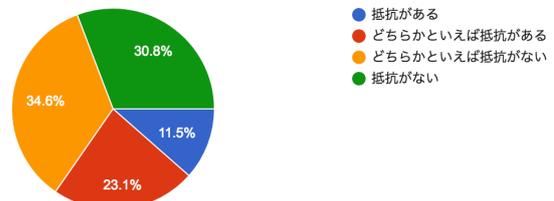


図 2 SNS で返答を投稿することへの抵抗感

以上より SNS を使用して友人に返信を送る感覚でオンラインリレー小説を投稿することで，抵抗感を下げることが可能になるのではないかと仮説を立てた．

3. オンラインリレー小説を投稿する際の抵抗感を下げるシステム

仮説を検証するため，実際に SNS を使用してオンラインリレー小説を投稿するシステムを構築した(図 3)．使用したサービスは Node-RED と Twitter である．このシステムは Twitter を使用して特定のハッシュタグがつきで投稿されたリレー小説をデータベースに格納し，そのリレー小説を独自のサイトからオンライン小説形式で読むことを可能にしたシステムである．このシステムの情報の伝搬を説明する．まず，ス

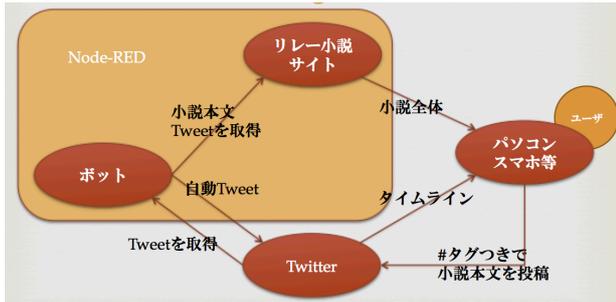


図 3 Twitter のリプライ機能を使用したオンラインリレー小説を投稿するシステム

スマートフォンやパソコンから Twitter を使用し、特定のハッシュタグを着けてリレー小説の最初の投稿をする。この特定のハッシュタグを Node-RED を使用して構築したボットが認識し、Tweet 情報をデータベースに格納しする。そして次の投稿を促す文章を最初の Tweet に対してリプライとして送る。最初の投稿に対して 2 番目の投稿（リプライ）があった場合、そのデータを格納し、最初の投稿に対しての続きの投稿を締め切り、2 番目の投稿に対して次の投稿を促す文章をリプライとして送る。この繰り返しによってリレー小説を構築する。仮に続きの投稿がされている状態で新しく投稿がされた場合、独自サイトへの反映は行われず投稿を締め切っていることをボットがユーザーに対してリプライを送ることで伝えるものとなっている。

4. オンラインリレー小説を投稿する際の抵抗感を下げるシステムの検証実験

実際に提案するオンラインリレー小説を投稿する際の抵抗感を下げるシステムの検証実験を行なった。20 名に協力してもらい、2 日に分けた実験を行った。5 人 1 グループとし、そのグループ内でオンラインリレー小説の投稿を行ってもらった。行った実験は「提案するシステムを使用し、オンラインリレー小説を投稿する実験」と、「一般的なオンラインリレー小説投稿サービスに見立てた Twitter を使用したオンラインリレー小説を投稿するサービスに投稿する実験」の 2 つである。

実験後にそれぞれの抵抗感についてのアンケート調査を行い、t 検定で分析を行った結果、実験を行う前の条件 ($M=2.63, sd=0.83$) と実験を行った後の条件 ($M=2.16, sd=0.76$) でオンラインリレー小説を投稿することに対する抵抗感が下がるかを検証するため、実験前であるか実験後であるかを独立変数、抵抗感を従属変数と

する対応のある t 検定を行ったところ、有意差が見られた ($t(36)=2.14, p=0.02$)。

このことから、2 つの実験を行った後の方が、実験を行う前よりも有意に抵抗感が下がったことがわかった。

また、このデータは協力者全員から導き出された結果であり、仮説である SNS を使用して友人に返信を送る感覚でオンラインリレー小説を投稿していた人のデータのみではない。SNS を使用して友人に返信を送る感覚でオンラインリレー小説を投稿していたとアンケートで選択した人の抵抗感については「一般的なオンラインリレー小説投稿サービスに見立てた Twitter を使用したオンラインリレー小説を投稿するサービス」よりも「提案するシステムを使用したオンラインリレー小説を投稿するサービス」の方が抵抗感が低いことがわかった。以上より、SNS を使用して友人に返信を送る感覚でオンラインリレー小説を投稿していた人に対してオンラインリレー小説を投稿する際の抵抗感を下げるシステムは有意であるという結果になった。

5. おわりに

今回提案するオンラインリレー小説を投稿する際の抵抗感を下げるシステムを使用することで、提案するシステムを使用する前よりもオンラインリレー小説を投稿することに対する抵抗感を減らすことを可能とした。

今後の課題として提案するシステムを使用した際に、Twitter で友人に返信（リプライ）を送る感覚ではなく、ブラウザでリレー小説投稿サイトを検索して友人とリレー小説を創作している感覚と、ブラウザでリレー小説投稿サイトを検索して他人とリレー小説を創作している感覚であったという回答があったので、より多くの人に Twitter で友人に返信（リプライ）を送る感覚で使用してもらえる仕組みを考察する。

参考文献

- [1] 戀津魁, 菅野太介, 三上浩司, 近藤邦雄, 金子満 : 映像制作支援のためのシナリオ記述・構造化システムの開発 ; 芸術科学会論文誌 Vol. 10, No. 3, pp.
- [2] 松永健太郎, 藤澤公也, 寺澤卓也 : ソーシャルネットワークサービス (SNS) の特性をいかした新しいリレー小説創作手段の研究; 情報処理学会第79回全国大会講演論文集