

ライトノベルの人物描写に着目した定量的な解析

北原 央樹[†] 中山 伸一[‡] 真栄城 哲也[‡]

[†] 筑波大学 情報学群 [‡] 筑波大学 図書館情報メディア研究科 / 知的コミュニティ基盤研究センター

1 はじめに

本研究は、ライトノベルの特異的な特徴を登場人物の属性の側面から明らかにすることで、ライトノベルとライトノベル以外の小説（以下非ライトノベル）を比較し、キャラクター小説 [1, 2] と称されるライトノベルの特徴の妥当性を定量的に検証する。ここでの属性とは、小説中で記述されている、人物の性格等の設定を指す。ライトノベルの定義は曖昧であり [3, 4, 5, 6]、出版レーベルの区分に頼っている。本研究はライトノベルを定量的に定義する基準を提案する。

2 方法

ライトノベルと非ライトノベルの両方を執筆している著者の作品群を 8 組 (表 1) 選択し、小説から主要登場人物の属性を抽出し、各作家の作品および全作品のライトノベルと非ライトノベルを比較した。分析項目は、(1) 小説ごとの属性の記述量、(2) 登場人物の出現直後に属性を記述が集中する割合、(3) 小説ごとの属性の重複の度合、(4) 属性の種類ごと（「性格」「外見」など）の割合、の 4 項目である。属性は、対象となる人物を修飾している語句や文章から抽出し、登場人物の一面に対する記述が途切れるまでを 1 つの属性としている。また、同文章内に 2 つ以上の登場人物の属性が書かれる場合は、それぞれを別の属性として抽出する。分析する主要登場人物は、主人公と属性数の多い主人公以外の登場人物 2 名である。

属性記述の出現形態を調べるために、登場人物が小説内に初めて現れてから各属性の記述開始位置までの文字数を計測した。また、重複属性を分析する

ことで、重複の度合いを調べることで、著者はその属性をどれだけ強調したいかが数値化できる。

3 結果および考察

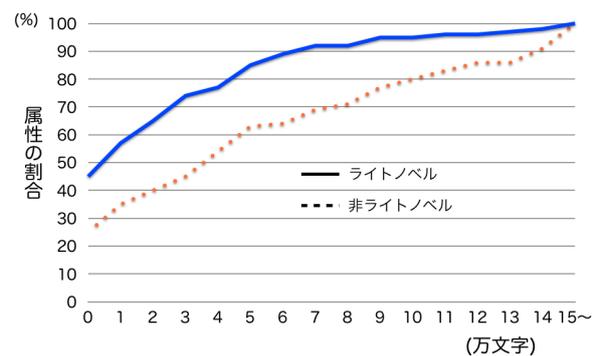


図 1: 主人公を対象とした文字数単位における属性の出現数の累積

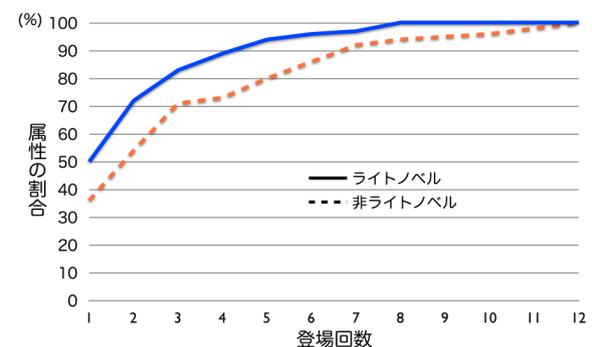


図 2: 主人公以外の登場人物を対象とした出現回数単位における属性の出現数の累積

出現する属性数は、最初の 1 万文字でライトノベルが全属性数の 45%、非ライトノベルは 25% となっており、序盤部分でライトノベルの方が、より多くの属性を用いて主人公を特徴付けている (図 1)。また、属性数の累積値の変化から、ライトノベルでは中盤以降、属性の追加が少ないのに対し、非ライトノベルでは一定量の属性が定期的に記述されている

¹Quantitative analysis of character descriptions in light novels

²Ooki Kitahara, University of Tsukuba

²Shin-ichi Nakayama, University of Tsukuba

²Tetsuya Maeshiro, University of Tsukuba

表 1: 解析に使用した作品のリスト

作者	ライトノベル	非ライトノベル
米澤穂信	氷菓	ボトルネック
桜庭一樹	砂糖菓子の弾丸は打ち抜けない	少女七竈と七人の可愛そうな大人
橋本紡	半分の月がのぼる空	猫泥棒と木曜日のキッチン
冲方丁	スプライト・シュビーゲル	天地明察
長谷敏司	戦略拠点32098 楽園	あなたのための物語
入間人間	嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん	昨日は彼女も恋してた
渡瀬草一郎	空の鐘が響く惑星で	陰陽の京 月風譚 黒方の鬼
土橋真二郎	扉の外	生贄のジレンマ

ことが判る。これは、非ライトノベルは序盤とは別のタイミングで登場人物の属性付けを行っているためと考えられる。このタイミングについては、物語の重要な場面まで設定を明かさないと、明確な起承転結に縛られずに様々な手法で小説を書いていることなどが考えられる。

主人公以外の登場人物 (図 2) については、初回の登場時でライトノベルは全属性の 50% が記述されているのに対し、非ライトノベルでは 36% と低い。このように、主人公以外の登場人物についてもライトノベルのほうが序盤で詳細な人物説明をしている。登場回数による指標では、ライトノベル、非ライトノベルのどちらの場合でも早い場面に属性の記述が集中する傾向があり、累積図はゆるやかな曲線を描いている。ライトノベルのほうが速く 100% に到達する理由として、ライトノベルの登場人物は登場場面が集中することが挙げられる。これはライトノベルのストーリー構成が非ライトノベルよりも単純になりがちであるため、場面転換の回数が少なく、場面転換に付随する登場人物の入れ替わりも同時に減少しているためだと考えられる。

分析の結果、4 項目中 2 項目において差が有意だった。項目 (1) では、小説一冊の中に現れる属性の記述量には有意な差はなかった。このことからライトノベルと非ライトノベルで登場人物の属性の量は同等だと考えられる。項目 (2) では、小説内の属性の現れる部分を、登場人物ごとに文字数と登場回数の基準でまとめて比較した。この結果、ライトノベルは登場人物の出現直後に属性記述量の割合が多く、また、絶対数も多いことがわかった。項目 (3) では複数回現れる同じ意味を持つ属性に注目し、重複回数を計測した。その結果、重複の量はライトノベルのほうが多く、重複の割合においても差が有意だった。項目 (4) では、ライトノベルは「性格」「外見」「能力」「立場」の属性内容ごとの割合を調査したが、4

つの区分の割合は作者ごとに一定しており、ライトノベルと非ライトノベルの間に有意な差はなかった。

これらの結果から、属性の記述量はライトノベルの非ライトノベルの間に差はないが、ライトノベルは物語の早い段階で登場人物の属性を記述し、以降も同じ属性を複数回記述することで、人物の印象を強めていると考えられる。また、登場人物が現れてから早い段階に属性の記述が集中する理由としては、作者が意図的に登場人物の紹介文を執筆しているためだと考えられる。従って、属性記述の重複度合と、属性を序盤に多く記述する点において「キャラクター小説」論は成立する。

参考文献

- [1] 泉子・K・メイナード. ライトノベル表現論, 明治書院, 2012
- [2] 新城カズマ. ライトノベル『超』入門, ソフトバンククリエイティブ, 2006
- [3] 東浩紀. 動物化するポストモダン, 講談社, 2001
- [4] 東浩紀. ゲーム的リアリズムの誕生～動物化するポストモダン 2, 講談社, 2007
- [5] 山中智省. ライトノベルよ、どこへいく—一九八〇年代からゼロ年代まで. 青弓社, 2010
- [6] 一柳廣孝, 久米依子. ライトノベル研究序説. 青弓社, 2009
- [7] 三和義秀, 小林久恵, “小説を対象にした完成後の分類の基礎研究: 意味的類似性を基準として”. Journal of Library and Information Science, 17, 27-37, 2003.