

## 論文審査の結果の要旨

フリガナ おの じゅんぺい  
氏 名 小野 淳平

学位の種類 博士（ソフトウェア情報学）

学位記番号 甲第 46 号

学位授与年月日 平成 30 年 3 月 22 日

学位授与の根拠 岩手県立大学学位規則第 3 条第 3 項（論文博士の場合は第 3 条第 4 項）

学位論文題目 ギャップと驚きに基づく物語自動生成ゲームの研究—テーブルト  
ークロールプレイングゲームと統合物語生成システムを利用した  
アプローチ—

論文審査委員 主査 小方 孝

副査 土井 章男、竹野 健夫、岡本 東、樽松 理樹

## 審査結果の要旨

本論文は、物語展開におけるギャップと驚きという概念を中心に、TRPG（テーブルト  
ークロールプレイングゲーム）を援用した物語自動生成ゲームの提案を行い、そのプロ  
グラムの実装と実験を行うことで、物語において受け手に驚きを与える方法に関する知  
見を獲得し、驚きの付与による物語の印象の強化や調節を可能とする仕組みを実現した。

提案システムでは、ゲームマスターにおける驚きを生み出す機構として、ギャップ技  
法を実装した。ゲームマスターとプレイヤーから成る枠組みは TRPG の方法に基づく。  
TRPG は、役割演技（Role Play）と呼ばれる学習手段に基づき生み出されたアナログゲー  
ムである。ゲームの管理役（ゲームマスター：GM）が物語の枠組みと課題を用意し、ゲ  
ームのプレイヤー（PL）役は物語の登場人物としてその課題に挑戦する。ゲーム自体は  
主に、管理役とプレイヤー役の対話と行為の成否判定によって進む。TRPG には、PL の  
行動から GM の用意したストーリーと異なるストーリーが出来上がる仕組みがある。  
TRPG は GM が用意したストーリーの枠組みに基づき、PL がストーリーを進行させる。  
この時の PL の行動によって、ストーリーは GM が最初に与えた枠組みと異なる流れにな  
る場合がある。TRPG では、ゲーム全体の管理役（Game Master: GM）と GM が与える課  
題を解決する役（Player: PL）の対話によってゲームが進行する。

ギャップと驚きに基づいてゲームの進行管理を行いながらより新規性のある物語生成  
を遂行するシステムというアイデアは独創的であり、今後ゲームを超えてより一般的  
な観点からの発展も期待できる。また本研究は、物語に関連するコンテンツに対する人  
工知能や認知科学や物語生成等の諸研究の知見を活かした新しい方法を提供するもの  
であり、将来的に、ゲームのみならず、各種シミュレーション、発想支援、教育支援、広  
告生成等、広い領域への応用が期待される。

