

令和 6 年 6 月 28 日現在

機関番号：21201

研究種目：挑戦的研究（萌芽）

研究期間：2018～2023

課題番号：18K18509

研究課題名（和文）歌舞伎の物語生成 多重物語構造・型・芸能情報システムに基づく調査と構成

研究課題名（英文）The Narrative Generation of Kabuki

研究代表者

小方 孝（Ogata, Takashi）

岩手県立大学・ソフトウェア情報学部・教授

研究者番号：50293436

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 4,800,000円

研究成果の概要（和文）：本研究は、筆者のアイデアである統合物語生成システムやポストナラトロジーを背景として、日本の歌舞伎を総合的な物語として捉え、ナラトロジーに加え歌舞伎そのものを通じて開拓されて来た諸概念「型、綯い交ぜ、ストーリー、物語言説等」を援用して、特にその多重性や多元性に焦点を当て、歌舞伎の多重物語構造モデルを具体的に提案する。さらに、歌舞伎の多重物語構造モデルに基づき、特定の歌舞伎作品に基づくシステム開発、日本昔話等関連する物語コンテンツの調査・分析、物語生成や生成AIと融合したコンテンツ制作方法の考察と実験等を行う。

研究成果の学術的意義や社会的意義

日本の伝統的な芸能としての歌舞伎は、その長い歴史を通じて、独自且つ多様な物語の方法や技法を開拓して来た。これまでそれらの方法や技法は、歌舞伎に特有な特性として、主に歌舞伎の内部で研究され批評されて来た。それに対して、本研究では、既存のナラトロジーの用語の中に歌舞伎の物語論的用語「型、綯交ぜ等」を導入し、歌舞伎の検討を通じたナラトロジーの体系の拡張と再組織化を図る。さらに、人工知能や生成AI等の先端技術の導入によって、歌舞伎の方法や技法を直接的且つ間接的に利用したシステム的设计・開発を図る。

研究成果の概要（英文）：I understand kabuki as a comprehensive narrative genre and use various concepts that have been created through kabuki itself in addition to narratology, such as “kata,” “naimaze,” story, narrative discourse. This paper concretely presents the multiple narrative structure model of kabuki focusing on the multiplicity and plurality of kabuki. Furthermore, based on the above multiple narrative structure model of kabuki, I conduct on various relating works, including designing and developing application and experimental systems, studying narrative contents that relate to kabuki such as Japanese folktales, considering and experimenting content creation methodologies by humans, narrative generation systems, and generative AI systems.

研究分野：知能情報学

キーワード：歌舞伎 物語生成 ナラトロジー ポストナラトロジー 人工知能 芸能情報システム 統合物語生成システム 型

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属します。

## 1. 研究開始当初の背景

江戸時代初期に創始された歌舞伎は、舞踊・能・狂言・人形浄瑠璃・落語等諸芸能、最近ではマンガやアニメ等をも取り込み、豊かな物語要素を含んだ総合演劇である。筋を中心に構成される西洋のアリストテレス的演劇・物語観に対して、もともと役者（俳優）の「芸」に合わせて物語を構成・付加して行く歌舞伎においては、多様な要素の総合性と多重性が大きな特徴となり、坪内逍遙はそうした性格をカイミーラ（キメラ）性と呼んだ。それは様々な「型」すなわちストーリー・登場人物・場所等歌舞伎の諸種の要素における典型的パターンにより、要素の自由で多彩な組み合わせを可能とする性質ないし方法と強く関連していた。江戸時代の多数の「役者評判記」以来、明治時代の杉山其日庵『素人浄瑠璃講釈』（岩波文庫）や三木竹二『観劇偶評』（岩波文庫）等を経て、現代の渡辺保に至るまで、型の膨大な研究蓄積が存在する。

筆者は、AI等の情報学と物語論や民俗学等の文学を融合した、AIによる物語自動生成システム（「統合物語生成システム」）の研究開発を行って来た。そしてアニメやマンガ等日本発物語コンテンツが世界に波及しているが、物語生成システムが将来物語コンテンツの制作・流通の一角に食い込むには、日本の物語や芸能の文化的伝統に連なる必要があると考えて来た。400年以上続き、変化と不変の中で発展して来た歌舞伎には、物語やコンテンツの独創的な日本型編成原理が潜んでいることが予想される。

筆者は、歌舞伎を「多重物語構造」—ストーリー・登場人物・場所等の諸要素がそれぞれ多重的な構造を持って存在し、その総合として一つの作品が出来上がるという物語観—として把握する。多くの歌舞伎のストーリーは異ジャンルからの導入であり、また複数のストーリーが「緋い交ぜ」になっている。さらに歌舞伎の諸要素の中には各種の型が存在する。例えばストーリーには曾我物・忠臣蔵物・源平物等の型が存在する。型は機械的・組み合わせ的性格を持ち、情報やシステムの発想と馴染みやすい。例えば、コンピュータゲームで舞台の設定情報を意味する「世界観」は、歌舞伎で体系化された「世界」（という包括的な型）の応用とし解釈することが出来る。歌舞伎は物語として極めて興味深い対象であるが、従来情報やAIの観点から歌舞伎の物語の方法—知識・技法とその編成原理の問題に取り組んだ研究はなく、筆者は統合物語生成システムの知識や技法の基礎として、歌舞伎の調査・分析に着手した。

## 2. 研究の目的

本研究では、上記統合物語生成システムを前提として、歌舞伎及び関連領域の調査・分析、芸能情報システムやその応用システムのデザインや実装、さらに統合物語生成システムの発展や応用等を通じ、本研究を歌舞伎の方法を導入した物語生成システム構築の基盤とし、さらに日本独自のコンテンツ編成原理の総合的研究の可能性に結び付ける。また、Webを通じた自動生成コンテンツ流通の実験につなげる。

主な項目は次の三つである—（1）歌舞伎の多重物語構造の（筆者による）既存分類をベースに、型・緋い交ぜその他歌舞伎の多重物語構造モデルの諸要素と関連する諸概念を基軸に、歌舞伎の調査・分析を行う。（ナラトロジーの用語では、間テキスト性・ストーリー・物語言説・異化等の概念と関連する。）（2）この成果をもとに統合物語生成システムを利用する「芸能情報システム」及び歌舞伎を何らかの形で取り扱った実験システムや応用システムの設計・開発を行う。芸能情報システムは統合物語生成システムを利用するが、同時にそれに逆影響を与える（この部分は発展的課題）。（3）同時に、歌舞伎の知識内容を取り込むことによって、あるいはそれによる触発を通じて、統合物語生成システム自体の理論的発展や、それとの関わりでのシステムの設計・開発の作業を、並行して進める。

## 3. 研究の方法

（1）多重物語構造と型をベースとした歌舞伎の調査・分析：筆者自身の従来の分類・調査結果を土台に、歌舞伎の多重物語構造の諸要素と型、その他の調査・分析を行う。物語は、主にその多重物語構造によって、受け手によって異なる・豊かな解釈を可能とする意味の多重性・多義性をもたらし、世界の多様な解釈に開かれた仕組みを持つ。特に歌舞伎では、そのための仕掛けが種々の側面において大掛かり且つ精緻に利用される。ここでは、作品その他の対象から、歌舞伎の多重物語構造の実例やこれに基づく生成・表現その他関連する事柄を抽出・整理し、さらにそれぞれの項目ごとに型を抽出する。これらの研究を進めるに当たっては、歌舞伎上演の観劇のみならず、農村歌舞伎やその痕跡等のフィールドワーク的な領域にも研究を拡大する必要がある。

（2）歌舞伎の芸能情報システムもしくは歌舞伎を利用・応用した設計・開発：芸能情報システムとは一種の仮想芸能プロダクションもしくは仮想劇団の構想であり、専属の役者・作者、劇場や舞台装置など基本資源が内蔵され、各種ジャンルの物語のシナリオが各種の型や世界を利用して生成され、音楽や映像または身体を伴って表現され、さらに流通過程として反復される。ここでは、既存の設計案及び部分的な実装を、上記の多重物語構造や型その他の要素により発展させ、一体化されたシステムの概念を進展させ、その具体的な構想を立てる。さらに、芸能情報システムとの関わりにおいて、歌舞伎の研究成果を利用・応用したシステムを設計・開発する。

(3) 統合物語生成システムと関連した発展：統合物語生成システムは、概念辞書や知識ベースを介して、ストーリー・プロットや言語・音楽等の表現を生成するもので、既に稼働している。芸能情報システムにおける作者機構に対応し、(1)で調査・獲得され、(2)で芸能情報システムとして構成される知見のうち、特に歌舞伎の作者や作品の知見を導入する。例えば作品における事象連鎖知識が統合物語生成システムに格納され生成に利用される。また、このように歌舞伎に関する知見を導入した統合物語生成システムを利用し、さらに生成 AI 等との機構とも結合した、物語コンテンツの実験的製作へ研究領域を拡張する。

#### 4. 研究成果

##### (1) 多重物語構造と型をベースとした歌舞伎の調査・分析

①歌舞伎の多重物語構造モデルの拡張・詳細化：文献研究、多方面の歌舞伎作品の観劇、その他のフィールドワーク（以下の③を参照）等を通じて、歌舞伎の多重物語構造モデルの拡張や詳細化を行った。そのうち作品分析としては、例えば鶴屋南北の歌舞伎作品『盟三五大切』を取り上げ、この作品における、作品（型）や現実的事件（緋い交ぜ）その他多様な要素の多重性の様相を分析し、さらに生成モデルの観点から、物語の組み合わせの生成の議論につなげた。また観劇や劇場そのものの調査を通じて、聴衆という要素を中心とした歌舞伎の問題を、物語コンテンツ（以下の(3)の③）に記述している。

②歌舞伎等に見られる物語論的・文学理論的要素の調査・分析：「歌舞伎が編み出したナラトロジー」の摘出を目的として、江戸時代の『作者式法戯財録』、『世界綱目』等の調査・分析等を行い、物語生成モデルの観点から、それらを物語生成技法の一種として解釈した。さらにその試みの拡大として、歌舞伎の脚本（台帳）の体系的調査・分析に着手し、既に準備されている昭和初期以来の何種類かの脚本全集の構成を調査し、網羅的読解を開始し、さらに古典的な役者年代記や明治期以来の批評や作品分析等に射程範囲を広げているが、これは今後も継続する（なおこれらの部分は、以下の(3)の①で述べるポストナラトロジー構想とも関連する。その全体構想の中で、歌舞伎は日本の物語・芸能の一凝集点に位置付けられる。）

③観劇以外の実地調査：各地での歌舞伎上演を通じた演劇や演出の調査・分析、地方の小屋を含めた歌舞伎の劇場内外の調査・分析、博物館・資料館等での深い知識獲得、歌舞伎に所縁の土地等の調査・分析等を通じ、歌舞伎の構成要素や脚本等基盤的な知識・知見を獲得する構想を立てた。主に松竹傘下に行われている主流歌舞伎に関するもの他、地方の地芝居（「農村歌舞伎」等）の調査も重要な項目に加える、という問題意識であった。2020年春からの新型コロナの影響で、本研究におけるこの領域への取り組みは大幅に遅れてしまったが、最終年（2023年度）において、「北海道」という、歌舞伎にとっては辺境の地を舞台としてかつて栄えた時期があった農村歌舞伎に着目し、道内各地の資料館・博物館や文献等に僅かに残るその「痕跡」の初期的調査を行った。それによって、中央の歌舞伎の地方への伝播（北海道の場合、地方への伝播、移住者による北海道内への伝播、という二重構造を取る点が興味深い）とその実践の様相の片鱗を捉えることが出来た。その成果は、論文以前の記録として、ネットを通じて発表した。

##### (2) 歌舞伎の芸能情報システムもしくは歌舞伎を利用・応用した設計・開発

①歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』を題材とした研究を行い、特に道成寺伝説との関連についての調査・研究に基づいて、2Gのアニメーションを使った、「道成寺物再現システム」と呼ぶシステムの構想・設計・開発を行った。その際、坂東玉三郎による『京鹿子娘道成寺』のビデオ作品の詳細な分析を行い、アニメーションにおいては、そのすべての構成要素を再現すると共に、説明（その詳細なものを蘊蓄と呼ぶ）の生成機構や、ユーザによって説明内容を変える機構なども試みた。さらに、この歌舞伎作品のもとになった道成寺伝説についての調査を行い、システムの中で呼び出された道成寺伝説を3Gアニメーションで表現するようにした。今後の目標として、ナレーションロボットのユーザインタフェースや、物語生成システムや、文章・画像・音楽等の生成 AI の組み込みを設定している。理論的には、『京鹿子娘道成寺』と同上位伝説との関係の調査・分析は、多重物語構造モデルと関連する。特にこれらの関係は単なる型の関係ではなく、元となる物語（道成寺伝説）からの新たな物語の編集（この場合は極めて象徴的な編集）に相当するものであり、今後物語生成の観点からより具体的な検討を加える予定である。

②道成寺伝説や『京鹿子娘道成寺』は、愛と性を巡る物語の一種であると言って良い。道成寺伝説のストーリーそのものが、異常な性愛の物語なのであるが、それを直接表現していない『京鹿子娘道成寺』の主人公白拍子花子も、場面によって、恋する少女になったり、遊女になったり、性愛の世界を舞踊を通じ象徴的に遍歴する。ここから、物語（特に日本の物語）における最も重要かつ普遍的なテーマとしての「性と愛」という問題意識が生じ、物語生成システムと性愛をつなげる研究が、歌舞伎の物語生成研究から、創発的に発生した。娘道成寺の物語を「性愛」の物語として捉えるという観点を示し、純粋な愛から邪悪な愛に至る大きな幅を持つものとして両者の調査・分析を進め、システムの「説明」の中にその種の要素を入れると同時に、そこから独立させ、統合物語生成システムの中の概念辞書を使って、性愛に関する単語を物語の途中にばら撒き、物語を「色付け」する、実験システムを数種開発した。③芸能情報システムの構想の発展：これは、以下(3)の①の内容と関連するので、そこで一緒に述べる。

### (3) 統合物語生成システムと関連した発展

①ポストナラトロジー構想の具体化:ポストナラトロジーとは、筆者オリジナルなアイディアで、旧来の(クラシカル)ナラトロジー及びポストクラシカルナラトロジーを計算論的もしくは情報論的に拡張し、再組織化したものである。ポストクラシカルナラトロジーの構想を述べる一冊の著書を出版したが、『物語生成のポストナラトロジー』(2022、新曜社)、それは歌舞伎を含む物語生成システム研究の体系でもあり、構想の中で歌舞伎の研究は中心を占める。すなわち、ポストナラトロジーは主に日本の文学・芸能をはじめとする物語を中心に構成される構想であり、特に歌舞伎を物語・芸能その他の物語を体系的に集成するジャンルとして位置付ける。それはまた芸能情報システムとの連動において、作品を連鎖的・循環的に産出する機構としてもモデル化される。また、この構想の最終的な応用は、「物語生成システムを使った物語ないし拡大小説の制作」である。「拡大小説」は歌舞伎を大きな枠組みとする。

②日本昔話の型のシステム化:本研究の期間内において、歌舞伎の型について、特定の事例ごとの調査・分析は行ったが、包括的で詳細なその収集と組織化は出来なかった。その代わり、恐らく歌舞伎等日本の物語作品との関係が推測される、日本昔話について、その構造研究(関啓吾ら)に基づき、千近く昔話の型をプログラム化し、統合物語生成システムと結合した。本研究は歌舞伎の型の記述への応用も想定している。

③ロシア・ウクライナ戦争の物語論的研究:2022年2月に勃発したロシアによるウクライナ侵攻を物語生成及び「物語戦」の観点から分析・解釈し、システムにつなげる研究を行った(『物語戦としてのロシア・ウクライナ戦争』(2023、新曜社)。これは、現実における事象を巡る物語の種々のあり方を体系的に検討する物語生成研究の一応用であり、古くから現実と虚構との一種の絢交ぜとして作られて来た歌舞伎の物語生成に対しても示唆を与える。またその一節で、ロシア・ウクライナ戦争の経過を、歌舞伎の構成モデルを使って解釈した。社会的な意義の大きな部分は、偽情報戦やナラティブ戦(物語戦)に対する批判的議論にあるが、物語の型論が示唆を与え得るとの予想を持っている(今後の研究)。また、ロシア・ウクライナ戦争を素材とした、「偽情報」ゲームの提案も行った。

④拡大小説と自動生成型コンテンツの制作:関連的・応用的研究として、まず歌舞伎の物語生成研究を取り入れた拡大小説の制作研究があり、その枠組み・方法として娘道成寺をはじめとする歌舞伎作品や本研究から得られた諸知見を利用した。ここで拡大小説とは、筆者の概念であり、人間とAI各種機構(物語生成システム、生成AI等)との共同によって制作される物語コンテンツを意味する。その構想は、前掲『物語生成のポストナラトロジー』に詳述したが、その具体的な作業として、歌舞伎の『京鹿子娘道成寺』や道成寺伝説、上掲の日本昔話の型のシステム等を用いた自作の物語コンテンツの実験的製作を開始し、ネット上への発表を2023年度より開始している。それも、本歌舞伎の物語生成研究の成果もしくは展開の一部に含まれる。

(論文・著書・学会発表以外のnote発表資料の一部①—歌舞伎の現地調査と直接・間接に関連)

- 北海道/北竜町及び札幌近郊で今はなき農村歌舞伎の痕跡を確認する小さな旅:2023年6月末。写真中心(その5:北海道博物館、丘珠空港)。 [https://note.com/narrative\\_arch/n/n9f20b5de415c?magazine\\_key=m22657f7cb1b4](https://note.com/narrative_arch/n/n9f20b5de415c?magazine_key=m22657f7cb1b4)
- 北海道/北竜町及び札幌近郊で今はなき農村歌舞伎の痕跡を確認する小さな旅:2023年6月末。写真中心(その4:篠路歌舞伎②—札幌市北区・烈々布郷土資料館)。 [https://note.com/narrative\\_arch/n/n76c8dff115bb?magazine\\_key=m22657f7cb1b4](https://note.com/narrative_arch/n/n76c8dff115bb?magazine_key=m22657f7cb1b4)
- 北海道/北竜町及び札幌近郊で今はなき農村歌舞伎の痕跡を確認する小さな旅:2023年6月末。写真中心(その3:新琴似歌舞伎—札幌市北区・プラザ新琴似)。 [https://note.com/narrative\\_arch/m/m22657f7cb1b4](https://note.com/narrative_arch/m/m22657f7cb1b4)
- 北海道/北竜町及び札幌近郊で今はなき農村歌舞伎の痕跡を確認する小さな旅:2023年6月末。写真中心(その2:篠路歌舞伎①—札幌市北区・篠路コミュニティーセンター)。 [https://note.com/narrative\\_arch/n/n74ca7d5e2e56?magazine\\_key=m22657f7cb1b4](https://note.com/narrative_arch/n/n74ca7d5e2e56?magazine_key=m22657f7cb1b4)
- 北海道/北竜町及び札幌近郊で今はなき農村歌舞伎の痕跡を確認する小さな旅—2023年6月末。写真中心(その1:北竜町郷土資料館)。 [https://note.com/narrative\\_arch/m/m77d6b3e2b379](https://note.com/narrative_arch/m/m77d6b3e2b379)

その他5編

(論文・著書・学会発表以外の発表資料②—歌舞伎物語生成研究の成果と間接的に関連する拡大小説関連)

[流動小説集]

- 流動小説集1—無題(6)—全』:人間と物語生成システムによる暗号化小説(その6)。 [https://note.com/narrative\\_arch/n/n16d01a4bc959?magazine\\_key=mcf661d24a681](https://note.com/narrative_arch/n/n16d01a4bc959?magazine_key=mcf661d24a681)
- 流動小説集1—『無題(5)—全』:人間と物語生成システムによる暗号化小説(その5)。

- [https://note.com/narrative\\_arch/n/n96e5752cb242?magazine\\_key=mcf661d24a681](https://note.com/narrative_arch/n/n96e5752cb242?magazine_key=mcf661d24a681)  
 流動小説集 2 — 『無題 (2) — 全』: 人間と物語生成システムによる暗号化小説 (その 2) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/na4b8f4c36f14?magazine\\_key=mcf661d24a681](https://note.com/narrative_arch/n/na4b8f4c36f14?magazine_key=mcf661d24a681)  
 その他 12 編

[流動小説からのマルチメディア表現 (に向けて)]

- 『無題 (5)』によるマルチメディア表現 (に向けて) . (21) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/nc2e657e00b5c?magazine\\_key=m256dcba90a73](https://note.com/narrative_arch/n/nc2e657e00b5c?magazine_key=m256dcba90a73)
- 『無題 (5)』によるマルチメディア表現 (に向けて) (20) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/ncafac3428b9c?magazine\\_key=m256dcba90a73](https://note.com/narrative_arch/n/ncafac3428b9c?magazine_key=m256dcba90a73)
- 『無題 (5)』によるマルチメディア表現 (に向けて) (19) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n83a25165c0be?magazine\\_key=m256dcba90a73](https://note.com/narrative_arch/n/n83a25165c0be?magazine_key=m256dcba90a73)
- 『無題 (5)』によるマルチメディア表現 (に向けて) (2) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n7cc2cc48791d?magazine\\_key=m256dcba90a73](https://note.com/narrative_arch/n/n7cc2cc48791d?magazine_key=m256dcba90a73)
- 『無題 (5)』によるマルチメディア表現 (に向けて) (1) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/nbc3f958b0970?magazine\\_key=m256dcba90a73](https://note.com/narrative_arch/n/nbc3f958b0970?magazine_key=m256dcba90a73)  
 その他 15 編

[物語朗読ロボット—AI/人間による流動小説集・ロボット朗読版]

- 【ロボット朗読版 (動画: 19分58秒)】流動小説集 1 — 『無題』(2) — 3 .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n18350805e1d1?magazine\\_key=m98ef9dfbc2f4](https://note.com/narrative_arch/n/n18350805e1d1?magazine_key=m98ef9dfbc2f4)
- 【ロボット朗読版 (動画: 19分44秒)】流動小説集 1 — 『無題』(2) — 2 .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/ncf16192ac371?magazine\\_key=m98ef9dfbc2f4](https://note.com/narrative_arch/n/ncf16192ac371?magazine_key=m98ef9dfbc2f4)
- 【ロボット朗読版 (動画: 19分15秒)】流動小説集 1 — 『無題』(2) — 1 .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/nc4f2f8cbe81e?magazine\\_key=m98ef9dfbc2f4](https://note.com/narrative_arch/n/nc4f2f8cbe81e?magazine_key=m98ef9dfbc2f4)
- 【ロボット朗読版 (38分59秒)】流動小説集 1 — 『無題』(1) — パターンAの後半.  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n7934fbc2191?magazine\\_key=m98ef9dfbc2f4](https://note.com/narrative_arch/n/n7934fbc2191?magazine_key=m98ef9dfbc2f4)
- 【ロボット朗読版 (13分42秒)】流動小説集 1 — 『無題』(1) — パターンAの前半.  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/nb322042dd68f?magazine\\_key=m98ef9dfbc2f4](https://note.com/narrative_arch/n/nb322042dd68f?magazine_key=m98ef9dfbc2f4)  
 その他 16 編

[流動小説に基づく画像生成実験]

- 前衛小説から画像生成 AI が作った画像集 (9) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n68efac23a56?magazine\\_key=mead59762c3ce](https://note.com/narrative_arch/n/n68efac23a56?magazine_key=mead59762c3ce)
- 前衛小説から画像生成 AI が作った画像集 (8) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n7ee8732de161?magazine\\_key=mead59762c3ce](https://note.com/narrative_arch/n/n7ee8732de161?magazine_key=mead59762c3ce)
- 前衛小説から画像生成 AI が作った画像集 (2) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n8d370bfe6330?magazine\\_key=mead59762c3ce](https://note.com/narrative_arch/n/n8d370bfe6330?magazine_key=mead59762c3ce)
- 前衛小説から画像生成 AI が作った画像集 (1) .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/nd7e228ecf059?magazine\\_key=mead59762c3ce](https://note.com/narrative_arch/n/nd7e228ecf059?magazine_key=mead59762c3ce)  
 その他 5 編

[流動小説に基づく音楽生成]

- 音楽生成 AI を使った関連曲—流動小説『無題 (4)』の一節に基づく (ボーカル無しイメージ・メロディー一曲) — .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n27436cf8d82f?magazine\\_key=me95f7fbf75f0](https://note.com/narrative_arch/n/n27436cf8d82f?magazine_key=me95f7fbf75f0)
- 音楽生成 AI を使った関連曲—動小説『無題 (4)』の一節に基づく (女声二曲) — .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n1a5614c0eab2?magazine\\_key=me95f7fbf75f0](https://note.com/narrative_arch/n/n1a5614c0eab2?magazine_key=me95f7fbf75f0)
- 音楽生成 AI を使った関連曲—流動小説『無題 (2) — 全』の一節に基づく (その 1) — .  
[https://note.com/narrative\\_arch/n/n5883de42bd6b?magazine\\_key=me95f7fbf75f0](https://note.com/narrative_arch/n/n5883de42bd6b?magazine_key=me95f7fbf75f0)  
 その他 9 編

## 5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕 計18件（うち査読付論文 13件／うち国際共著 0件／うちオープンアクセス 10件）

1. 著者名 J. Ono, M. Kawai & T. Ogata	4. 巻 9(1)
2. 論文標題 Consideration of Unchiku Generation with Moving Illustration Using Kabuki Dance Knowledge	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 Journal of Artificial Life, Networks and Robotics	6. 最初と最後の頁 1-12
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.57417/jrnal.9.1_1	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 T. Ogata & J. Ono	4. 巻 9(12)
2. 論文標題 Implementing the Story Units of Japanese Folktales by Using a Verb Conceptual Dictionary	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 Journal of Artificial Life, Networks and Robotics	6. 最初と最後の頁 99-114
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.57417/jrnal.9.2_99	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T.	4. 巻 8(3)
2. 論文標題 Analyzing the Relationship between the Legend of Dojoji and the Kabuki-Dance Kyogonoko Musume Dojoji to Develop Prototyping Systems	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 Journal of Artificial Life, Networks and Robotics	6. 最初と最後の頁 151-160
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.2991/jrnal.k.210922.001	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -
1. 著者名 Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T.	4. 巻 3(1)
2. 論文標題 Toward Love and Sex Narrative Generation Using a Noun Conceptual Dictionary	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 Journal of Future Robot Life	6. 最初と最後の頁 1-37
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.3233/FRL-210005	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T.	4. 巻 pre-press
2. 論文標題 Prototyping Narrative Representation System Using a Kabuki Dance and Legendary Story for the Narration Function of Robots	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 Journal of Future Robot Life	6. 最初と最後の頁 1-35
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.3233/FRL-210006	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Ogata, T. & Ono, J.	4. 巻 9(3)
2. 論文標題 Implementing the Story Units of Japanese Folktales by Using a Verb Conceptual Dictionary	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 Journal of Artificial Life, Networks and Robotics	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Ono, J., Kawai, M. & Ogata T.	4. 巻 9(3)
2. 論文標題 Consideration of Unchiku Generation with Moving Illustration Using Kabuki Dance Knowledge	5. 発行年 2022年
3. 雑誌名 Journal of Artificial Life, Networks and Robotics	6. 最初と最後の頁 -
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Takashi Ogata	4. 巻 -
2. 論文標題 Bridging the Gap Between Narrative Generation Systems and Narrative Contents With Kabuki-Oriented Narratology and Watakushi Monogatari	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology With Narrative Generation, IGI-Global	6. 最初と最後の頁 126-248
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.4018/978-1-7998-4864-6.ch006	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Jumpei Ono and Takashi Ogata	4. 巻 -
2. 論文標題 Haiku Generation From Narratological Perspective: A Circulation Between Haikus and Stories	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology With Narrative Generation, IGI-Global	6. 最初と最後の頁 249-265
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.4018/978-1-7998-4864-6.ch007	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T	4. 巻 -
2. 論文標題 Analyzing the Stage Performance Structure of a Kabuki-Dance, Kyogonoko Musume Dojoji, Using an Animation System	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 E. Ishita, N. L. S Pang & L. Zhou (Eds.) Digital Libraries at Times of Massive Societal Transition (LNCS 12504), Springer Nature	6. 最初と最後の頁 248-254
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-64452-9_22	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Ono, J. & Ogata, T	4. 巻 -
2. 論文標題 Unchiku Generation Using a Narrative Explanation Mechanism	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 E. Ishita, N. L. S Pang & L. Zhou (Eds.) Digital Libraries at Times of Massive Societal Transition (LNCS 12504), Springer Nature	6. 最初と最後の頁 240-247
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.1007/978-3-030-64452-9_21	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスとしている (また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 小方孝	4. 巻 -
2. 論文標題 ポストナラトロジー、その様々な試み 物語生成のポストナラトロジーとの関わりにおいて	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 小方孝 編, ポストナラトロジーの諸相 人工知能の時代のナラトロジーに向けて1, 新曜社	6. 最初と最後の頁 1-14
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小方孝	4. 巻 -
2. 論文標題 本書のまとめからポストナラトロジーと物語生成の多層的な研究・開発構想へ.	5. 発行年 2021年
3. 雑誌名 小方孝 編, ポストナラトロジーの諸相 人工知能の時代のナラトロジーに向けて1, 新曜社	6. 最初と最後の頁 267-280
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 小野淳平、小方孝	4. 巻 -
2. 論文標題 物語自動生成ゲームにおける驚きと物語 驚きに基づくストーリー生成のためのギャップ技法	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 小方孝 編, ポストナラトロジーの諸相 人工知能の時代のナラトロジーに向けて1, 新曜社	6. 最初と最後の頁 99-130
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) なし	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Takashi Ogata	4. 巻 2020(8)
2. 論文標題 The Narrative Generation of Kabuki	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Impact	6. 最初と最後の頁 68-70
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.21820/23987073.2020.8.68	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスとしている(また、その予定である)	国際共著 -

1. 著者名 Taisuke Akimoto & Takashi Ogata	4. 巻 3
2. 論文標題 Designing a Socially Open Narrative Generation System	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Natural Language Processing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications (3 Volumes)	6. 最初と最後の頁 743-769
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.4018/978-1-7998-0951-7.ch036	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Takashi Ogata	4. 巻 -
2. 論文標題 Preface	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Takashi Ogata & Jumpei Ono (Eds.), Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology With Narrative Generation	6. 最初と最後の頁 xiii-xxi
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.4018/978-1-7998-4864-6	査読の有無 無
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

1. 著者名 Taisuke Akimoto and Takashi Ogata	4. 巻 2
2. 論文標題 Designing a Socially Open Narrative Generation System	5. 発行年 2020年
3. 雑誌名 Natural Language Processing: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications (3 Volumes)	6. 最初と最後の頁 743-769
掲載論文のDOI (デジタルオブジェクト識別子) 10.4018/978-1-7998-0951-7.ch036	査読の有無 有
オープンアクセス オープンアクセスではない、又はオープンアクセスが困難	国際共著 -

〔学会発表〕 計74件 (うち招待講演 2件 / うち国際学会 30件)

1. 発表者名 Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Designing a Narrative Generation Game Based on the Russian Invasion of Ukraine
3. 学会等名 Proceedings of the 2023 International Conference on Artificial Life and Robotics (ICAROB2023) (国際学会)
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Considering the Story Generation Method Using Coloring Techniques Included in a Story
3. 学会等名 The 2022 World Congress in Computer Science, Computer Engineering, & Applied Computing (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Development of a Narrative Generation Robot Using the Coloring Methods Based on Story Techniques Included in a Story
3. 学会等名 7th International Congress on Love & Sex with Robots (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 143.Ogata, T. & Ono, J.
2. 発表標題 Approach to a Narrative Robot Based on the Narrative Transformation Through Cultural Love & Sex Knowledge
3. 学会等名 7th International Congress on Love & Sex with Robots (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 熊谷元輝・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 昔話の型に基づくストーリーユニットと概念辞書の結合
3. 学会等名 日本認知科学会第39回大会発表論文集
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小野淳平・小方孝
2. 発表標題 統合物語生成システムにおける利用に向けた修飾概念辞書の構造の検討
3. 学会等名 日本認知科学会第39回大会発表論文集
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 工藤舜太・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 道成寺物再現システムと説明 / 蘊蓄生成機構の統合
3. 学会等名 日本認知科学会第39回大会発表論文集
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 現在日本の社会的言説の事例に基づく調査・分析・批評 「橋下徹」という現象を素材とする物語生成のポストナラトロジー研究
3. 学会等名 日本認知科学会第39回大会発表論文集
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 戦争と物語生成素人談義 “世界司令官・ハシモト君” もいる悲しい日本の、風景の向こうへ
3. 学会等名 第69回ことば工学研究会資料
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小野淳平・小方孝
2. 発表標題 ウクライナ戦争を題材とした物語生成ゲームの構想
3. 学会等名 第69回ことば工学研究会資料
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 日本のウクライナ戦争物語合戦
3. 学会等名 人工知能学会第二種研究会 ことば工学研究会 (第70回) 資料
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 阿部凌大・小野淳・小方孝
2. 発表標題 テレビの報道・解説番組からの言語データに基づくロシア・ウクライナ戦争に関する概念の獲得と文章生成
3. 学会等名 人工知能学会第二種研究会 ことば工学研究会 (第71回) 資料
4. 発表年 2023年

1. 発表者名 Ono, J., Kawai, M., & Ogata, T.
2. 発表標題 A Prototype System that Transforms Stories in the Level of Conceptual Elements Using a Noun Conceptual Dictionary
3. 学会等名 Proceedings of the 35th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence, 1N3-IS-5b-01 (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Kawai, M., Ono, J., & Ogata, T.
2. 発表標題 A Prototyping System that Supplements a Kabuki-dance Simulation System with the Background Stories: "Kyoganoko Musume Dojoji" and the Legend of Dojoji
3. 学会等名 Proceedings of the 35th Annual Conference of the Japanese Society for Artificial Intelligence. 1N3-IS-5b-02 (国際学会)
4. 発表年 2021年

1 . 発表者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T.
2 . 発表標題 Love and sex in Japanese Classical Literature: A Basic Survey for Narrative Robots.
3 . 学会等名 The 6th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2021) (国際学会)
4 . 発表年 2021年

1 . 発表者名 Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T.
2 . 発表標題 Expanding the Love and Sex Narrative Generation Using a Noun Conceptual Dictionary
3 . 学会等名 The 6th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2021) (国際学会)
4 . 発表年 2021年

1 . 発表者名 Ono, J. & Ogata, T.
2 . 発表標題 Multiple Story Generation Using Story Techniques Included in a Story
3 . 学会等名 The 2021 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (国際学会)
4 . 発表年 2021年

1 . 発表者名 Kawai, M, Ono, J. & Ogata, T.
2 . 発表標題 Kabuki Explanation System Based on User 's Knowledge and Interests
3 . 学会等名 The 2021 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence (国際学会)
4 . 発表年 2021年

1. 発表者名 Ono, J., Kumagai, M. & Ogata, T.
2. 発表標題 Story Units of the Types of Japanese Folktales and the Combination with a Noun Conceptual Dictionary
3. 学会等名 Proceedings of 2022 the International Conference on Artificial Life and Robotics. 1025-1028 (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Adjective and Adjective Verb Conceptual Dictionaries in an Integrated Narrative Generation System
3. 学会等名 Proceedings of 2022 the International Conference on Artificial Life and Robotics. 1048-1050 (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Kawai, M., Kudo, S. & Ogata, T.
2. 発表標題 Prototyping Animation System that Combines a Kabuki Work and its Background Story: Kyoganoko Musume and the Legend of Dojoji
3. 学会等名 Proceedings of 2022 the International Conference on Artificial Life and Robotics. 1051-1053 (国際学会)
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小野淳平・小方孝
2. 発表標題 物語自動生成ゲームにおける「生成システムとしてのストーリー」の開発
3. 学会等名 『日本認知科学会第38回大会予稿集』. 473-475
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 河合珠空・小方孝
2. 発表標題 『京鹿子娘道成寺』で表現される心・歌詞・振りと道成寺伝説との関連
3. 学会等名 『日本認知科学会第38回大会予稿集』. 711-719
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 河合珠空・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 日本古典文学における愛と性への物語生成のポストアラトロジーアプローチ
3. 学会等名 『第66回ことば工学研究会』
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 小野淳平・河合珠空・小方孝
2. 発表標題 ストーリーに内蔵されたストーリー技法を用いた性愛概念によるストーリーの色付け
3. 学会等名 『第66回ことば工学研究会』
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 「ポストアラトロジー」及び「物語生成のポストアラトロジー」、それぞれの各論的構想
3. 学会等名 『第66回ことば工学研究会』
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 『物語生成のポストナラトロジー』の反省から拡張へ
3. 学会等名 『第67回ことば工学研究会』
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 片岸大威・澤口楓・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 統合物語生成システムにおける修飾概念辞書
3. 学会等名 『第68回ことば工学研究会資料』. 15-27
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 工藤舜太・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 道成寺物再現システムと説明 / 蘊蓄生成機構の統合の構想
3. 学会等名 『第68回ことば工学研究会資料』. pp. 5-13
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 熊谷元輝・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 昔話の型に基づくストーリーユニットと名詞概念辞書の結合の実装
3. 学会等名 『第68回ことば工学研究会資料』. 67-76
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 「"S Mクラブ日本"の段(もしくは場)」の構成のための原初的考察 またはS M(クラブ)国家論から見る現在日本国家の物語生成
3. 学会等名 『第68回ことば工学研究会資料』. pp. 93-167
4. 発表年 2022年

1. 発表者名 Jumpei Ono and Takashi Ogata
2. 発表標題 Evaluating the Contents Generated by an Automatic Narrative Generation Game
3. 学会等名 人工知能学会・全国大会(国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T. (2020).
2. 発表標題 Analysis and Generation of the Narrative Elements in a "Dojoji" Story
3. 学会等名 The 3rd International Conference on Computational Intelligence and Intelligent Systems (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Ito, T., Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Programmed Narrative Units Using the Verb Conceptual Dictionary of an Integrated Narrative Generation System
3. 学会等名 The 3rd International Conference on Computational Intelligence and Intelligent Systems (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T.
2. 発表標題 Implementation of an Explanation Generation Mechanism Using Attribute Frames and a Noun Conceptual Dictionary
3. 学会等名 The 3rd International Conference on Computational Intelligence and Intelligent Systems (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Dual Story Generation Based on Love and Extreme Emotions
3. 学会等名 The 5th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2020) (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T.
2. 発表標題 Love and Sex Narrative Generation Using Narrative Units and Conceptual Dictionaries
3. 学会等名 The 5th International Congress on Love & Sex with Robots (LSR2020) (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Ono, J., Kawai, M. & Ogata, T.
2. 発表標題 Toward Explanation-Centered Story Generation
3. 学会等名 Proceedings of IEEE 3rd International Conference on Artificial Intelligence and Knowledge Engineering (AIKE) (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Kawai, M, Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Explanation Generation in a Kabuki Dance Stage Performing Structure Simulation System
3. 学会等名 The 2020 International Conference on Computational Science and Computational Intelligence. (国際学会)
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 Kawai, M., Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Analysis and Construction of Elements of the Stage Performance Structure in a Kabuki-dance
3. 学会等名 Proceedings of 2021 the International Conference on Artificial Life and Robotics (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Ito, T., Ono, J. & Ogata, T.
2. 発表標題 Unchiku Generation with Moving Illustration Using Kabuki Knowledge
3. 学会等名 Proceedings of 2021 the International Conference on Artificial Life and Robotics (国際学会)
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 福田 和維・小野 淳平・小方 孝
2. 発表標題 物語生成システムへの蘊蓄生成機構の導入
3. 学会等名 人工知能学会全国大会(第34回)論文集
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝
2. 発表標題 歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の分析
3. 学会等名 人工知能学会全国大会(第34回)論文集
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小方 孝・福田 和維・小野 淳平・伊藤 拓哉
2. 発表標題 歌舞伎の物語における綯い交ぜの方法の検討とその一方法
3. 学会等名 人工知能学会全国大会(第34回)論文集
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝
2. 発表標題 歌舞伎舞踊の舞台上演構造 『京鹿子娘道成寺』の調査・分析と再現
3. 学会等名 日本認知科学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小野 淳平・福田 和維・河合 珠空・小方 孝
2. 発表標題 物語生成システムにおける説明生成機構の実装に向けて
3. 学会等名 日本認知科学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 物語の総合システムとして見た世阿弥の能楽思想 序論 お
3. 学会等名 日本認知科学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小野 淳平・伊藤 拓哉・小方 孝
2. 発表標題 システム美装を通じた蘊蓄生成機構の考察
3. 学会等名 日本認知科学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 青木 慎一郎・小方 孝・小野 淳平
2. 発表標題 物語生成論による自閉スペクトラム症の理解
3. 学会等名 日本認知科学会第37回大会
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 河合 珠空・小野 淳平・小方 孝
2. 発表標題 歌舞伎舞踊『京鹿子娘道成寺』の舞台上演構造の分析とKOSERUBEを用いた視覚化
3. 学会等名 FIT2020 第19回情報科学技術フォーラム
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 小野 淳平・伊藤 拓哉・福田 和維・河合 珠空・小方 孝
2. 発表標題 説明によるストーリー構造の拡張
3. 学会等名 FIT2020 第19回情報科学技術フォーラム
4. 発表年 2020年

1. 発表者名 河合珠空・小野淳平・小方 孝
2. 発表標題 『京鹿子娘道成寺』と道成寺伝説とを融合したシステムに向けて
3. 学会等名 第65回ことば工学研究会予稿集
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 小野淳平・河合珠空・小方 孝
2. 発表標題 愛と性の概念を使用した物語の色付け
3. 学会等名 第65回ことば工学研究会予稿集
4. 発表年 2021年

1. 発表者名 Ogata, T., & Ono, J.
2. 発表標題 Two Elements and Two Techniques for the Narrative Generation of Kabuki
3. 学会等名 人工知能学会・全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小野淳平・佐々木淳・小方孝
2. 発表標題 統合物語生成システムと「Creative Genome」を利用した広告プロット生成手法の一案
3. 学会等名 人工知能学会・全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小野淳平・小方孝・伊藤拓哉
2. 発表標題 昔話のモチーフを物語生成へ利用するための基礎研究
3. 学会等名 人工知能学会・全国大会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 伊藤拓哉・小野淳平・小方孝
2. 発表標題 人形の物語生成についての初期考察
3. 学会等名 人工知能学会・ことば工学研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小野淳平・佐々木淳・河合珠空・福田和維・小方孝
2. 発表標題 CMにおける物語の構成要素の分析 - 行為に注目した分析 -
3. 学会等名 人工知能学会・ことば工学研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小方孝・河合珠空
2. 発表標題 歌舞伎の物語生成への音楽・音の導入に向けて
3. 学会等名 人工知能学会・ことば工学研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 日本の物語論・文学理論の物語生成システムへの取り込みに向けて
3. 学会等名 認知科学会・全国大会（招待講演）
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ono, J., Sasaki, A., & Ogata, T.
2. 発表標題 Prototype of CM Plot Generation Using an Integrated Narrative Generation System and “Creative Genome”
3. 学会等名 The 3rd. International Workshop on Language Sense on Computer in the International Joint Conference on Artificial Intelligence (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ono, J., Sasaki, A., Fukuda, K., Kawai, M. & Ogata, T.
2. 発表標題 A Method for Advertising Plot Generation based on an Analysis about Existing Advertising Videos
3. 学会等名 Proceedings of the Workshop on Considering Narratives from Interaction Perspective in the 7th International Conference on Human-Agent Interaction (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ono, J., Kawai, M., Fukuda, K. & Ogata, T.
2. 発表標題 Narrative Rhetoric for Transforming a Story to Plots in an Advertising Plot Generation System
3. 学会等名 Proceedings of the Workshop on Considering Narratives from Interaction Perspective in the 7th International Conference on Human-Agent Interaction (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ito, Ono, J., Fukuda, K., Kawai, M. & Ogata, T."
2. 発表標題 Explanation Sentence Generation in an Advertising Plot Generation System
3. 学会等名 Considering Narratives from Interaction Perspective in the 7th International Conference on Human-Agent Interaction2019 (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 河合珠空・小方孝
2. 発表標題 物語プロットからの歌舞伎の舞台上演構造の生成を目的とした『京鹿子娘道成寺』の分析
3. 学会等名 人工知能学会・ことば工学研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ono, J., Ito, T., & Ogata, T.
2. 発表標題 A Story Generation based on Folktale Motifs
3. 学会等名 The 3rd. International Workshop on Language Sense on Computer in the International Joint Conference on Artificial Intelligence (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ono, J., Sasaki, A. & Ogata, T.
2. 発表標題 Advertising Plot Generation System Based on Comprehensive Narrative Analysis of Advertisement Videos
3. 学会等名 Proceedings of the 4th Workshop on Computational Creativity in Language Generation in the 12th International Conference on Natural Language Generation (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 Ono, J., Fukuda, K., Kawai, M. & Ogata, T.
2. 発表標題 Analyzing the Plot and Story in an Advertisement for Creating an Advertisement Plot Generation System
3. 学会等名 Proceedings of the Workshop on Considering Narratives from Interaction Perspective in the 7th International Conference on Human-Agent Interaction (国際学会)
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 歌舞伎に見る物語生成の枠組みと技法
3. 学会等名 電子情報通信学会・思考と言語研究会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 歌舞伎における人物のテキスト解析と構造化 物語生成システムにおける利用のためにー
3. 学会等名 人工知能学会・全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 歌舞伎と文化的ナラトロジーへの物語生成アプローチの構想
3. 学会等名 認知科学会・全国大会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 歌舞伎における物語の技法を抽出する
3. 学会等名 電子情報通信学会・思考と言語研究会
4. 発表年 2018年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 Considering the Narrative Generation of Kabuki from Examples
3. 学会等名 人工知能学会・ことば工学研究会
4. 発表年 2019年

1. 発表者名 小方孝
2. 発表標題 歌舞伎の物語戦略への序 「歌舞伎の物語生成」の観点から
3. 学会等名 電子情報通信学会・総会（招待講演）
4. 発表年 2019年

〔図書〕 計10件

1. 著者名 小方孝	4. 発行年 2023年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 336
3. 書名 物語生成のポストナラトロジー：人工知能の時代のナラトロジーに向けて 2	

1. 著者名 P. Dawson, & M. Makela; (Eds.)	4. 発行年 2022年
2. 出版社 Routledge	5. 総ページ数 596
3. 書名 The Routledge Companion to Narrative Theory (分担: pp. 433-447)	

1. 著者名 小方孝	4. 発行年 2022年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 336
3. 書名 物語生成のポストナラトロジー 人工知能の時代のナラトロジーに向けて2	

1. 著者名 Dawson, P., & Makela, M. (Eds.)	4. 発行年 2022年
2. 出版社 Routledge	5. 総ページ数 596
3. 書名 The Routledge Companion to Narrative Theory	

1. 著者名 小方孝	4. 発行年 2021年
2. 出版社 新曜社	5. 総ページ数 296
3. 書名 ポストナラトロジーの諸相 人工知能の時代のナラトロジーに向けて 1	

1. 著者名 Takashi Ogata and Jumpei Ono	4. 発行年 2020年
2. 出版社 IGI Global	5. 総ページ数 444
3. 書名 Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology With Narrative Generation	

1. 著者名 Takashi Ogata	4. 発行年 2020年
2. 出版社 IGI Global	5. 総ページ数 432
3. 書名 Toward an Integrated Approach to Narrative Generation: Emerging Research and Opportunities	

1. 著者名 Takashi Ogata	4. 発行年 2020年
2. 出版社 IGI Global	5. 総ページ数 444
3. 書名 Internal and External Narrative Generation Based on Post-Narratology: Emerging Research and Opportunities	

1. 著者名 Ogata, T. and Akimoto, T.	4. 発行年 2019年
2. 出版社 IGI Global, Hershey, PA, USA	5. 総ページ数 526
3. 書名 Post-Narratology Through Computational and Cognitive Approaches	

1. 著者名 小方孝, 川村洋次, 金井明人	4. 発行年 2018年
2. 出版社 白桃書房, 東京	5. 総ページ数 432
3. 書名 情報物語論 人工知能・認知・社会過程と物語生成	

〔産業財産権〕

〔その他〕

<a href="https://sites.google.com/view/to-intro/">https://sites.google.com/view/to-intro/</a> Takashi Ogata's Web Page <a href="https://sites.google.com/view/to-intro/">https://sites.google.com/view/to-intro/</a> 書籍紹介 (岩手県立大学、Web Page、ソフトウェア情報学部、News & Topics) <a href="https://www.soft.iwate-pu.ac.jp/2022/04/18/publish-20220420/">https://www.soft.iwate-pu.ac.jp/2022/04/18/publish-20220420/</a> The Narrative Generation of Kabuki <a href="https://www.ingentaconnect.com/content/sil/impact/2020/00002020/00000008/art00025;jsessionid=b3rmcnv161s8.x-ic-live-03">https://www.ingentaconnect.com/content/sil/impact/2020/00002020/00000008/art00025;jsessionid=b3rmcnv161s8.x-ic-live-03</a> Takashi Ogata's Page in IGI Global publishing <a href="https://www.igi-global.com/affiliate/takashi-ogata/299954">https://www.igi-global.com/affiliate/takashi-ogata/299954</a> Takashi Ogata's Web Page <a href="https://sites.google.com/view/to-intro/">https://sites.google.com/view/to-intro/</a> Toward an Integrated Approach <a href="https://www.igi-global.com/book/toward-integrated-approach-narrative-generation/222834">https://www.igi-global.com/book/toward-integrated-approach-narrative-generation/222834</a> Internal and External Narrative Generation <a href="https://www.igi-global.com/book/internal-external-narrative-generation-based/225109">https://www.igi-global.com/book/internal-external-narrative-generation-based/225109</a> Designing a Socially Open Narrative Generation <a href="https://www.igi-global.com/chapter/designing-a-socially-open-narrative-generation-system/239963">https://www.igi-global.com/chapter/designing-a-socially-open-narrative-generation-system/239963</a>
--

6. 研究組織		
氏名 (ローマ字氏名) (研究者番号)	所属研究機関・部局・職 (機関番号)	備考

7. 科研費を使用して開催した国際研究集会

〔国際研究集会〕 計4件

国際研究集会 International Conference on Artificial Life and Robotics, Organized Session: Bridging the Gap Between AI, Cognitive Science, and Narratology, by J. Ono, H, Fukushima, and T. Ogata.	開催年 2021年～2021年
国際研究集会 Workshop on Considering Narratives from Interaction Perspective in the 7th International Conference on Human-Agent Interaction	開催年 2019年～2019年

国際研究集会 Is That Narratology 'Post'? -Computational and Cognitive Approaches and Beyond. In the 2023 International Conference on Artificial Life and Robotics	開催年 2023年～2023年
国際研究集会 Post-narratological Approaches to Cognition in Humans and Robots. In the 2024 International Conference on Artificial Life and Robotics	開催年 2024年～2024年

8. 本研究に関連して実施した国際共同研究の実施状況

共同研究相手国	相手方研究機関
---------	---------