

【DHB tone_style構築：キャラ口調ロジックまとめ】

▶ 対象天体：太陽・月・水星・金星・火星（5天体）

▶ 出力形式：各天体 × 他天体（○～㇏）アスペクト別に： - ソフトアスペクト（60°／120°） - ハードアスペクト（90°／180°） - 合（0°）の3分類でtone_styleを設計。

▶ 各tone_styleの構成要素（JSON構造ベース）： - tempo：テンポ感（例：quick_and_decisive） - intonation：抑揚傾向（例：assertive_and_uplifting） - lexical_style：語彙選び・文体傾向（例：blunt_and_direct） - emotion_sync：感情との同期状態（例：self_action_fused） - example_phrase：キャラクターが話すときの具体的セリフ例

▶ tone_styleの意味：キャラクターの「語り口（話し方）」における性格的傾向・感情表現の癖・テンポ・リズム・文体・語尾・雰囲気などを定義。物語生成やセリフ出力時の口調制御に活用。

▶ ロジックの全体原則： - 各天体はその「象徴的性質」をtone_styleに反映する - アスペクト対象天体との関係性（調和／葛藤／融合）によって語りの出力形式が変化 - 感情や行動傾向は、emotion_syncに濃縮して定義 - キャラクター性と語りを直結させる（例：金星×火星＝誘い口調、火星×土星＝無口で覚悟ある口調）

▶ 天体別tone_style出力の傾向：

■ 太陽（○）……自己像・自信・自我と連動する。主張／強さ／一貫性が語りに出る。 ■ 月（㇏）……感情・安心・防衛・依存が語りに出る。揺れ・甘え・ブレ・安心感が口調に現れる。 ■ 水星（㇎）……知性・会話・反応・スピード感がtoneに出る。理屈・回転・距離感。 ■ 金星（♀）……愛・魅力・調和・美的感覚が語りににじむ。甘さ・誘い・感情操作含む。 ■ 火星（♂）……衝動・怒り・決断・スピードと一体化。短文・命令・反射的口調。

▶ 口調生成のバランス感覚： - 例文は口語／地の文で出せるレベル感 - キャラの設定に応じて男女別・中性など微調整 - 明確なジェンダー表現が必要なときは語彙で制御 - ユーザー創作スタイルに沿って、解像度・汎用性・バリエーションを両立

▶ 木星以降の天体（㇑～㇏）について： - これらは「社会的・集団的テーマ」を持つため、人格そのものというより“概念擬人化”に近い - tone_styleも個人の語り口というより、“物語の役割”として語る口調 - 本格的な導入は物語生成フェーズにて検討予定 - 必要に応じてtone_style個別設計可能（例：木星＝説教・拡大、冥王星＝静かな絶対命令）

▶ まとめ：このロジックにより、 - 口調＝性格＝天体という統一ルールが定着 - キャラのセリフと心理が自然に連動 - 物語出力時の「口調違和感」を構造的に回避可能

DHBのtone_styleは、キャラ生成の「生きた声」の基盤として今後も拡張予定。