

# キャラクター分析に基づく映像コンテンツ原案制作手法の提案

茂木龍太 菅野太介 三上浩司 近藤邦雄

キャラクターは、メディアコンテンツにおいてその作品の人気や知名度にも関わる重要な要素である。本論文では、メディアコンテンツにおいて重要な既存キャラクターに着目し、そのキャラクターの情報を分析することによってメディアコンテンツ制作に必要な情報を抽出した。その抽出した情報に基づきメディアコンテンツの原案になる制作テンプレートを作成し、メディアコンテンツの原案制作手法の提案をする。

## A Method of Proposal for Media Contents based on Character Analysis

RYUTA MOTEGI DAISUKE KANNO  
KOJI MIKAMI KUNIO KONDO

Character is the characteristics of the media content. The character is an important component of the media content related to popularity and recognition. By analyzing the information of character, we have to extract the information you need to create content draft of Media. Method proposed in this paper is a method for creating media content based on the analysis of an existing character.

### 1. はじめに

パーソナルコンピュータの性能が上がり、ネットワークのサービスも充実も相まって、誰もが気軽に映像コンテンツを制作し投稿できるようになった。

映画、ドラマ、アニメ、漫画などに代表される、ストーリー（物語）を持ったメディアコンテンツは、その内容を登場人物の行動や発言（セリフ）によって描写している。

そのために、メディアコンテンツにおける登場人物の作品に与える影響力は大きく、例えば映画内の登場人物を演じた俳優や女優の人気に伴う経済効果や、アニメに登場して人気を博したキャラクターに関連して発生する著作権ビジネスなどは、特に注目を集めている[1]。

完成したメディアコンテンツを象徴する存在として、取り扱われることが少なくない登場人物であるが、映像コンテンツを完成させる前の企画段階において、登場人物に与えられる特徴は、明確な指標に基づいて設定されているわけではない。

本研究では、メディアコンテンツに重要な影響を与えるキャラクターに着目し、キャラクター情報の分析に基づいた、メディアコンテンツの原案制作手法の提案をする。

現状で登場人物を効果的に用いて成果をあげている映像コンテンツは、制作者のセンスと職人的な技術によって奇跡的に成立しているものが殆どである。

感性や経験だけで行われている制作手法は、再現性がないことが問題である。その問題を解決するために、菅野ら

の研究[2]があるが、プロット制作の支援しか行っていないために、キャラクターの外見情報の支援がない。茂木らの研究[3]もあるが、キャラクターの外見的要素しか扱っていないために設定の支援が行われていない。

現状では、制作過程において出てきた多くのアイデアをまとめていくことは、制作者の経験と感性に依存している。そのために、制作工程において明確な手法がなく、ノウハウやケーススタディのような方法しか提案されてこなかった。そして、制作現場では経験と感性により作られてしまうために、記録が残らずに制作工程の検証がされてこなかった。そのため、決まった制作手法はないといわれてきた。

本研究では、既存キャラクターを調査することで、キャラクターが持つ情報を抽出し、メディアコンテンツの特徴的な情報を分析した。その結果に基づき、制作テンプレートを作成し、新しいメディアコンテンツの原案制作手法を提案する。

制作テンプレートをを用いた実験を行った結果、シナリオ情報のもとになるプロットと登場人物設定、キャラクターの外見情報であるビジュアル情報などを含むメディアコンテンツ制作における情報をそろえることができた。

2章では先行研究と本研究の位置づけ。3章では調査・分析、4章では提案手法。5章は実験と考察を述べる。

### 2. 先行研究と従来手法

#### 2.1 シナリオの研究

菅野らが提案する「シナリオのプロット構成手法の提案」は、メディアコンテンツの筋立てを記述する際のプロット制作の支援を行う研究である。その際、世界観設定や登場

人物設定などを作成する。そして、文字量を S サイズ、M サイズ、L サイズと段階的に増やすことで、コンテンツの筋立てであるプロットの作成の支援を行う研究である。制作工程を図 1 に示す。

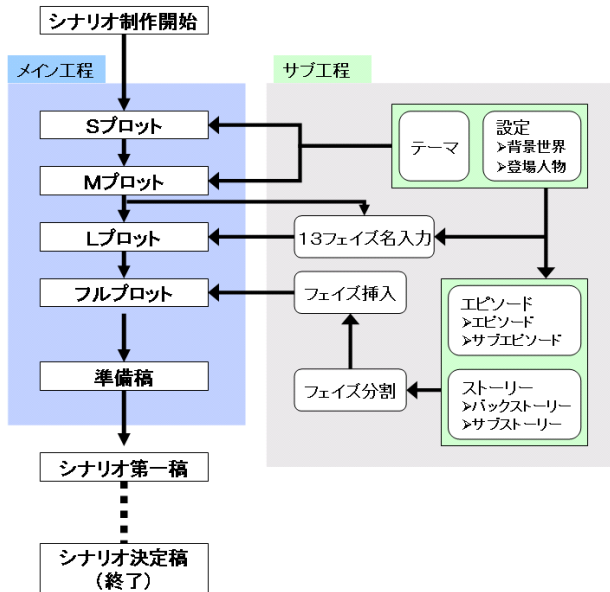


図 1 シナリオ制作工程

## 2.2 キャラクターの研究

茂木らが提案する「リテラル資料に基づくキャラクターデザイン原案制作手法の提案」では、リテラル情報を作成し、その情報に基づきキャラクターの外見を制作することを目的としている。キャラクターの外見の制作手法は、デジタルスクラップブックを用いてキャラクターの印象を整理していく工程と、コラージュシステムを用いて外見を制作する 2 つの工程に分かれている。1 つめはデジタルスクラップブックの印象スケールを用いて既存キャラクターを分類しイメージを固めていく工程である。2 つめは、デジタルスクラップブックの印象スケールに基づき、コラージュシステムで外見を制作していく工程である。図 2 に各工程のフローを示す。

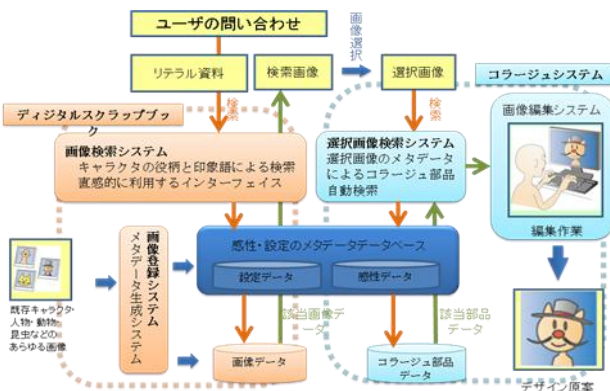


図 2 キャラクターデザインエンジン

## 2.3 先行研究の課題

菅野らの研究は、メディアコンテンツの筋立てであるプロットの制作手法と、世界観設定、登場人物設定という、リテラル情報を作成する手法の提案している。そのため、キャラクターの外見をビジュアル情報として制作することはない。

茂木らの研究は、リテラル情報を作成しその情報に基づき、キャラクターの外見を制作する手法であり、リテラル情報がそろわなければキャラクターの外見を制作できないという問題がある。

メディアコンテンツの原案制作は、制作者の感性と経験で行われてきたため、決まった形での制作手法はなく、先行研究では、その問題点を解決するために、制作手法を提案している。しかし、映像コンテンツ原案制作を目的としていないために、シナリオとキャラクターの調整は考慮されていない。

## 2.4 メディアコンテンツの原案制作

キャラクターはメディアコンテンツを象徴する要素である。そのために、既存のメディアコンテンツのキャラクターを分析することで、そのメディアコンテンツの特徴となる情報を分析する。そして、キャラクターを起点に作り始めることによって、早い段階でキャラクターとプロットとの調整が可能となる映像コンテンツ原案制作手法を提案する。

## 3. 映像コンテンツ原案制作手法の概要

### 3.1 概要

メディアコンテンツにおけるキャラクターはその作品に与える影響が大きく、制作段階においてなるべく早い時期に多くの情報をそろえる必要がある。

そのために、既存キャラクターを分析することで、キャラクターの持つ情報を抽出し、その分析に基づいた、キャラクターを起点としたメディアコンテンツ原案制作手法を提案する。

### 3.2 既存キャラクターの調査内容

既存のメディアコンテンツから、人気キャラクターを調査することで、既存キャラクターの印象に大きな影響を持つ情報を抽出することを目的としている。

#### 3.2.1 調査対象の選定

調査者が注目するメディアコンテンツに登場するキャラクター 5 体を選定する。

#### 3.2.2 調査方法の説明

印象的な既存キャラクターの情報を抽出するために、東京工科大学にて行っているキャラクターメイキングのテンプレートを用いて調査する。テンプレートの項目は、対象となるメディアコンテンツのあらすじと、登場人物設定で構成されている。調査用テンプレートを図 3 に示す。

### 3.2.3 調査結果

既存キャラクターの調査の結果、登場人物設定やあらすじの項目は埋まったが、それ以外の情報も多く抽出された。以下テンプレートの項目以外の情報を紹介する。

- キャラクターの表情や感情表現
- キャラクターの設定やエピソードからくる外見的情報
- キャラクターのセリフや場面からくる印象の情報
- キャラクター同士の関連性を示す情報

### 3.2.4 調査結果の考察

あらすじや登場人物設定の情報に加えて、調査結果にもあるような情報も抽出された。

そのため、キャラクターの印象を述べるためには、キャラクターの表情や感情表現、場面、エピソードを記述できる項目が必要であることが分かった。それと同時に、その設定情報と外見的特徴の関連性も記述できるような分析テンプレートの作成をする必要がある。

## 3.3 既存キャラクターの分析内容

### 3.3.1 分析概要

メディアコンテンツにおけるキャラクターがその作品の印象に大きな影響を持つため、キャラクター情報の分析によってそのコンテンツの特徴や印象の情報を抽出する。

そのために、先行研究や調査から導き出した、以下のテンプレートを作成した。

- あらすじと登場人物設定などのコンテンツの基本情報のテンプレート。
- キャラクターの表情や感情表現、シーンを記述する表現テンプレート
- 登場人物同士の相関関係を記述する関連人物テンプレート
- キャラクターの外見的特徴と設定の関連性を分析するテンプレート

以上の分析テンプレートを用いて既存キャラクターの分析を行う。

### 3.3.2 分析方法の説明

メディアコンテンツの作品を決めて、分析用テンプレートの各項目を埋めていく。以下その項目の解説を行う。

#### 1. コンテンツ基本情報分析テンプレート

このテンプレートは、分析対象キャラクターの基本的な情報を抽出するためのテンプレートになる。設定項目は、テキストで記述する項目と、画像を張り付ける項目で構成される。

- 作品タイトル・対象キャラクター
- 補足（原作者、監督、キャラクターデザイナーなどがあれば補足）
- 対象キャラクターの基本的な表情やポーズなど
- Sプロット 発端（15文字前後）、展開（30文字前後）、結末（15文字前後）

- Mプロット 発端（50文字前後）、展開（100文字前後）、結末（50文字前後）
- 基礎設定（性別 年齢 習慣 趣味）、それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 社会設定（生まれ 家族構成 職業）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 生活設定（習慣 趣味）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 外見設定（大きさ 太さ 服装 表情）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 性格設定（人に対して 自分に対して）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 能力行動設定（身体能力 頭脳 特殊能力）それを感じるエピソードと表情やポーズ

#### 2. キャラクター表現分析テンプレート

このテンプレートはキャラクターの感情表現や表情の情報を抽出することを目的としている。そのために6感情を基準とした項目を用意した。各項目をテキストと画像を張り付けることで埋めていく。Gのその他の項目は6感情以外の表現があった場合に、随時追加できるように用意した。

- A) 喜びの表現：エピソードとビジュアル
- B) 怒りの表現：エピソードとビジュアル
- C) 哀しみ：エピソードとビジュアル
- D) 楽しみ：エピソードとビジュアル
- E) 愛情：エピソードとビジュアル
- F) 悪意：エピソードとビジュアル
- G) その他：エピソードとビジュアル

#### 3. 関連人物の分析テンプレート

このテンプレートは、登場人物同士の役割情報を抽出することを目的としている。

- 分析キャラクター名、画像
- 関連キャラクター名、画像
- 関係を表すワード、その関係性の重要性
- 関係性を表すエピソード（作中の場面もしくはシーンなど）

#### 4. キャラクターの外見的特徴と設定情報の関連性テンプレート

このテンプレートは、分析対象キャラクターの外見的特徴と関連付けられた設定情報を抽出することを目的としている。キャラクター画像の項目には、外見的特徴を示した画像を張る。その特徴に関連した作中のエピソードを記述してもらう。

- キャラクター画像
- 作中のエピソード（事実関係）

### 3.3.3 分析結果

キャラクター分析テンプレートの項目をすべて埋めることができた。

### 3.3.4 分析結果の考察

分析項目に当てはまらないメディアコンテンツの印象的な情報は抽出されなかったため、分析対象のメディアコンテンツの特徴や印象の情報が抽出できたと考える。

分析の結果に基づいて、メディアコンテンツの原案を制作するための、制作テンプレートを作成する。

## 4. 映像コンテンツの原案制作手法

### 4.1 提案手法の達成目標

既存キャラクターの分析に基づいた制作テンプレートを用いて、メディアコンテンツの原案を制作することを目的としている。

### 4.2 手法の概要

制作テンプレートの項目を埋めることによって、メディアコンテンツの原案制作する手法を提案する。

### 4.3 制作テンプレート

#### 4.3.1 外見情報制作テンプレート

このテンプレートは、キャラクターの外見制作を目的としている。キャラクターイメージ、キャラクターエピソードは、キャラクターの外見を制作するためか、もしくはした後のイメージを明確にするために設定した項目である。項目は以下に記述する。

- キャラクター名
- 外見画像
- キャラクターイメージ（方向性・キーワードなど）
- キャラクターエピソード（日常生活・生い立ち・周囲環境・社会的地位など）

#### 4.3.2 コンテンツ基本情報テンプレート

このテンプレートは、プロットと設定で構成される。既存キャラクターの分析に用いた項目と同じである。図にテンプレートの一部を示す。

- Sプロット 発端（15文字前後）、展開（30文字前後）、結末（15文字前後）
- Mプロット 発端（50文字前後）、展開（100文字前後）、結末（50文字前後）
- 基礎設定（性別 年齢 習慣 趣味）、それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 社会設定（生まれ 家族構成 職業）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 生活設定（習慣 趣味）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 外見設定（大きさ 太さ 服装 表情）それを感じるエピソードと表情やポーズ
- 性格設定（人に対して 自分に対して）それを感じるエピソードと表情やポーズ

- 能力行動設定（身体能力 頭脳 特殊能力）それを感じるエピソードと表情やポーズ

登場人物の設定2		登場人物名:
基礎設定(性別 年齢 習慣 趣味)	基礎設定を感じる表情やポーズなど	
基礎設定を感じるエピソード		

図 3 基本設定テンプレート

#### 4.3.3 表現情報テンプレート

このテンプレートは、キャラクターの感情表現を設定することを目的としている。既存キャラクターの分析に用いた項目と同じである。図にテンプレートの一部を示す。

- A) 喜びの表現：エピソードとビジュアル
- B) 怒りの表現：エピソードとビジュアル
- C) 哀しみ：エピソードとビジュアル
- D) 楽しみ：エピソードとビジュアル
- E) 愛情：エピソードとビジュアル
- F) 悪意：エピソードとビジュアル
- G) その他：エピソードとビジュアル

登場人物の設定3		※必要人数分作成
		登場人物名:
E 愛情の表現		
・エピソード		
・ビジュアル		

図 4 表現テンプレート

#### 4.3.4 キャラクター関連情報テンプレート

このテンプレートは、キャラクター同士の相関関係を設定することを目的としている。既存キャラクターの分析に



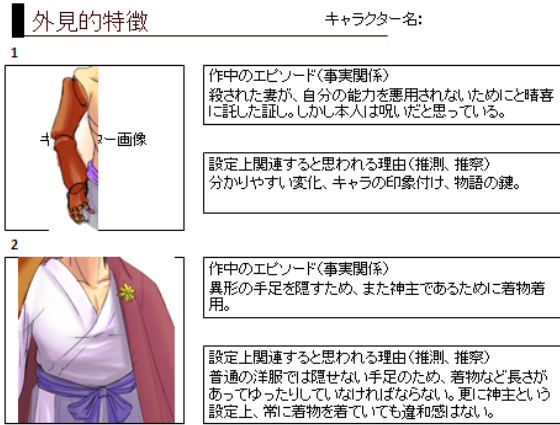


図 10 外見と設定の関連付けテンプレート (制作事例)

実験協力者 B の事例を図 11 から図 13 に示す。



図 13 外見と設定の関連付けテンプレート (制作事例)

実験協力者 C の事例を、図 14 から図 16 に示す。

図 11 外見情報制作 (制作事例)

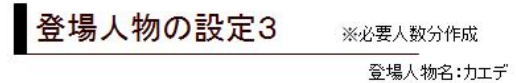


図 14 表現制作テンプレート (制作事例)

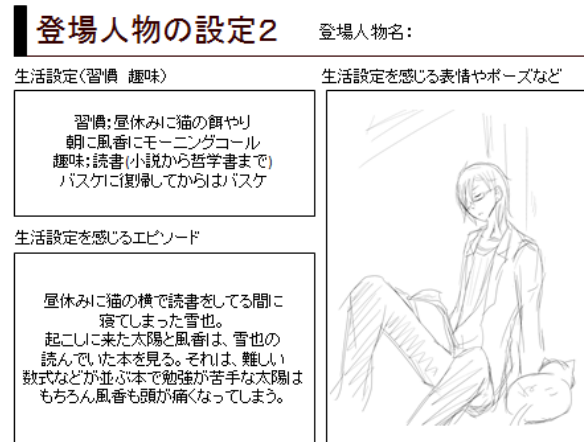


図 12 基本設定テンプレート (制作事例)



図 15 基本設定テンプレート (制作事例)

## 登場人物同士の関係




分析キャラ名 【カエデ】	関係性	関連キャラ名 【オボロ】
	関係性を表す言葉:親友 その関係性の重要性: 幼馴染であり、カエデの事情を知っている数少ない人物。	
関係性を表すエピソード(作中の場面もしくはシーンなど): よくカエデの家に遊びに行っている。 カエデの妹たちと遊んでおどろけたりと面倒見のいい一面も。 昔馴染、クールぶったチャラ男でカエデをしょっちゅう遊びに誘っているが断られている。		

図 16 基本設定テンプレート (制作事例)

3 人ともテンプレートの項目をすべて埋めることができた。

### 5.4 実験結果の考察

実験協力者3名ともメディアコンテンツの原案を制作できたことで手法の有用性を確認できた。

キャラクターのイメージが固まることで、制作キャラクターを取り巻くその他のキャラクターごとの役割も明確になっていった。そのことで、世界観やストーリーのイメージがしやすくなり、その情報が膨らんでいったといえる。制作過程において、設定項目の埋まり方の順序はそれぞれ実験者ごと違ったが、すべて埋めることができた。その結果メディアコンテンツの原案として豊富な情報量が含まれていると考える。

## 6. おわりに

### 6.1 まとめ

本研究は、メディアコンテンツにおいて重要な役割や影響を持つキャラクターに着目し、既存キャラクターの分析に基づくメディアコンテンツの原案制作手法の提案を行った。そして、メディアコンテンツの原案を制作してもらい、その有用性を確認できた。

### 6.2 今後の展望

今回実験において、制作手順が実験参加者によって順序がバラバラだったため、容易に記述できるインターフェイスを用いたテンプレートのソフトウェア化が望まれる。そして、最終的には、メディアコンテンツの制作実験などを行っていききたい。

## 参考文献

- 1) 金子満, 近藤邦雄: キャラクターメイキングの黄金則,株式会社ポーンデジタル(2010).
- 2) 佐久間友子,菅野太介,金子満: シナリオのプロット構成手法の提案 -シナリオ作成支援システムの研究 2-, 第 22 回 NICOGRAPH 論文コンテスト論文集,(2006).
- 3) 茂木龍太,松本涼一,近藤邦雄,金子満: リテラル資料に基づくキャラクターデザイン構成手法の研究,芸術科学会,NICOGRAPH2007,(2007).