

Title	シナリオ構造分析を活用した映像のリアルタイム主観評価の研究
Sub Title	Research on real-time subjective evaluation for motion pictures utilizing script structural analysis
Author	増田, 久恵(Masuda, Hisae) 稲蔭, 正彦(Inakage, Masahiko)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2013
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2013年度メディアデザイン学 第330号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002013-0330

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2013年度(平成25年度)

シナリオ構造分析を活用した
映像のリアルタイム主観評価の研究

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

増田 久恵

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

増田 久恵

審査委員:

稲蔭 正彦 教授 (主査)

太田 直久 教授 (副査)

加藤 朗 教授 (副査)

修士論文 2013 年度(平成 25 年度)

シナリオ構造分析を活用した 映像のリアルタイム主観評価の研究

カテゴリー：デザイン

論文要旨

日本の映像作品を海外市場で成功させるには制作過程において視聴者の反応を予測するシステム作りが重要である。映像の場面毎の視聴者の反応がわかれば、映像制作の質的向上の助けとなる。本研究では、エンターテインメント映像の場面毎に視聴者が面白いと感じる評価をリアルタイムに取得することにより、映像評価を数量化して明示した。そのうえで、ストーリー、映像表現、キャラクターに分解して評価を行った。

先行研究は、ストーリーを中心とした映像評価に関する分野とリアルタイム実測分野の2分野をおこなった。本研究はこの2分野を有機的につなげるものである。

本研究は、被験者が面白いと感じたときにコンピューター上の特定のボタンを押すことにより、データを取得し分析した。同時に、心拍データも測定し、面白いボタンによる測定と比較した。また、主人公の順境・逆境の立場の変化を測定した。その上で面白いという感情データと順境逆境データに関係があるかを分析した。また、補完的にアンケート調査も行い、映画の評価分析を行った。

研究結果は、(1)面白いボタン実測が、映画の魅力を判定する上で有効であり、(2)心拍測定データは実用的でない。(3)面白いボタンを場面分析に活用する意義があり、(4)映画の第3幕の盛り上がりが重要である。(5)主人公の逆境の程度が大きいほど面白く、(6)映画の面白さには、ストーリーの面白さ、美しい表現、表現未見性、わかり易い表現やキャラクターの良さが重要である、ことがわかった。

キーワード:

映像作品, 主観評価, リアルタイム評価

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

増田 久恵

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2013

Research on Real-time Subjective Evaluation for Motion Pictures Utilizing Script Structural Analysis

Category: Design

Summary

For Japanese motion pictures having success at overseas market, the system of predicting movie viewers' reaction during the production process is important. In this thesis a way to analyze the structure of motion pictures by an evaluation system is introduced. It makes possible to clarify the reasons why people feel the scene amazing and exciting.

In this thesis, two fields are referred. One is the activities to analyze scripts, and another is to evaluate the motion pictures in real time basis. It is important to combine these two techniques.

Viewer's amazing feeling during watching a movie is measured by the real time evaluation system. At the same time, a pulse meter collects heart pulse data. Main character's situation, whether he or she is in good or bad situation, is extracted from the motion picture in question. After getting the data, they are used for analyzing and evaluating the movies. Questionnaire is performed to collect supplemental information, which is not measured by the system.

In this thesis, followings are observed: (1) The number of amazing feeling button pushed can be used as the degree of attractiveness of the movie. (2) Heart Pulse data cannot be practically used for evaluation. (3) Amazing button can be used for evaluating the scenes of movies. (4) The ending part of movies is most important. (5) Adversity for main character brings amazing feeling. (6) Story is most important for amazing feeling. Beautiful description, description novelty, easily understandable description and good character are also important factors.

Keywords:

Motion Pictures, Subjective Evaluation, Real Time Evaluation

Graduate School of Media Design, Keio University

Hisae Masuda