

ネタバレできるものならやってみな!!!

山西研究室 前田拓海

実はAって**死ぬ**んだよね

システムで

翻訳

Aに色々**困難が**訪れるんだよね

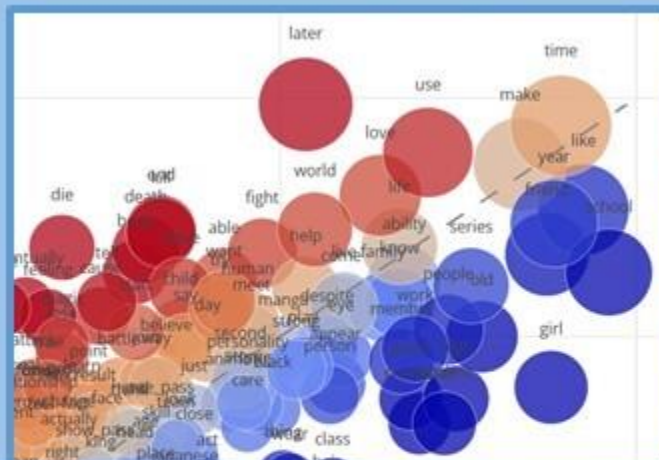
ネタバレですやん...

内容も隠れてるし面白そう!

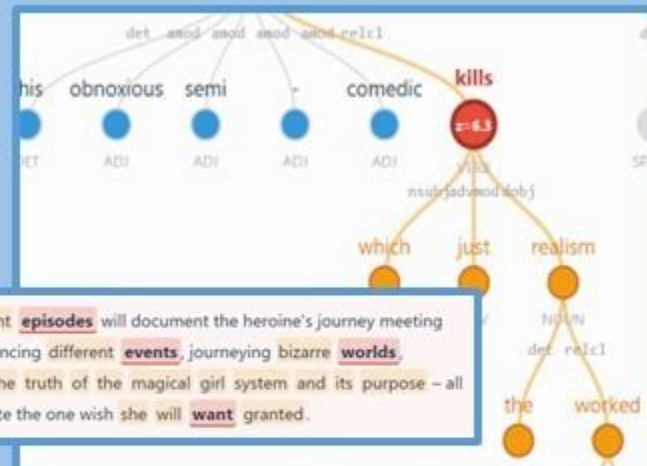


キャラクターについて
書かれた文章

紹介文



ネタバレ / 非ネタバレ
に単語を分類



単語と木構造で
ネタバレを検出!

必要な深さで、あらすじをひらく

読者の関心に応じた段階提示



社会問題

関心は分かれる

あらすじは一言級

関心の例



人物



世界観



ネタバレ

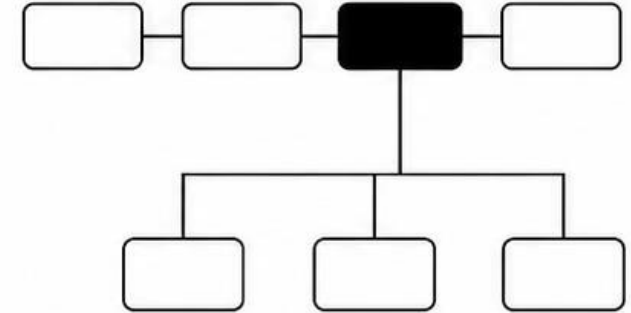


研究課題

必要な箇所だけ

必要な深さまで

段階的にひらく構造へ



提案イメージ

本文

第一階層

第二階層



少女は



祖母に



食べ物を



届けるため森へ向かう



赤ずきんは



パンと



ワインを



毒入りのパンと



ネタバレ!

下線の色は読者の関心カテゴリーを示す



人物



世界観



ネタバレ

「物語のあらすじ」 の 構造を分析して



RESEARCH – 調査・統計的分析

🔍 あらすじには **何が** **どのような順で** 書かれている？



あらすじの例

全ての人々の想いを拳に込め、
ルフィはエネルと**激突する!!**

皆が待ち望む黄金の鐘を鳴らす
ことが出来るのか!?

想いの連鎖が人を紡ぐ“空島編”、
遂に感動の完結!!

“ひとつなぎの大秘宝〈ワンピース〉”
を巡る **海洋冒険ロマン!!**

対立
謎
完結

ジャンル

🔍 あらすじの性質は **何によって** **どう異なる?**

ジャンル
によって??

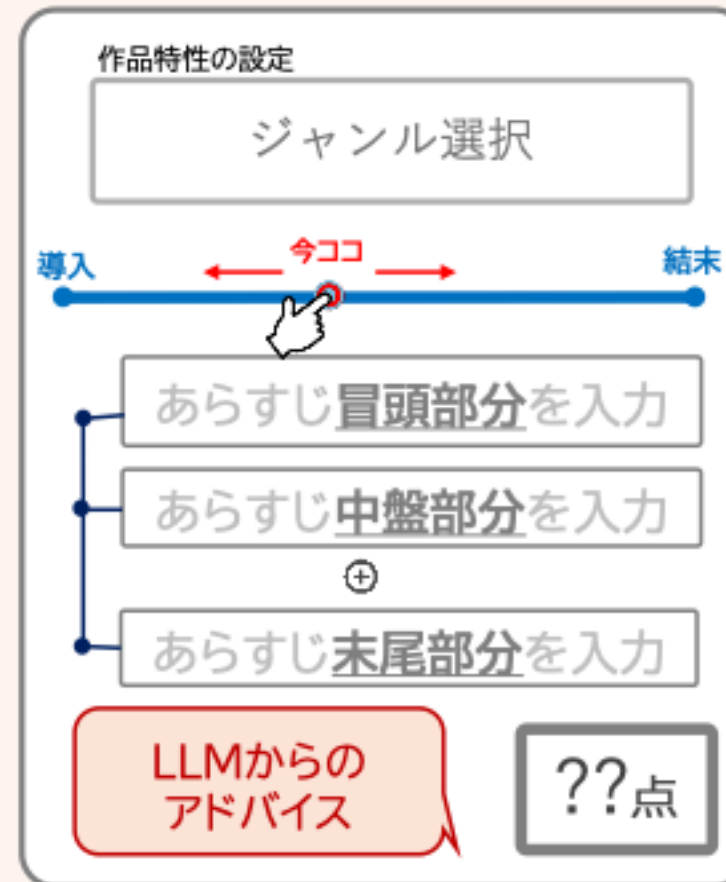


序盤と終盤で
どう違う?

魅力的なあらすじ作りを 支援したい!

APPLICATION - 応用・実装

!! あらすじをLLMと共同で作れるシステム



評価を
最適化

LLMの
アドバイスを
参考に
推敲できる

キャラクタ × ストーリーで好きな物語を検索するシステム

山西研究室 牧野純之介

背景

作品数は
膨大



ストーリーに
応じてキャラ
配置される?

キャラクタから作品を検索出来る?

今後の展望



作品の検索



好きを
言語化

分析

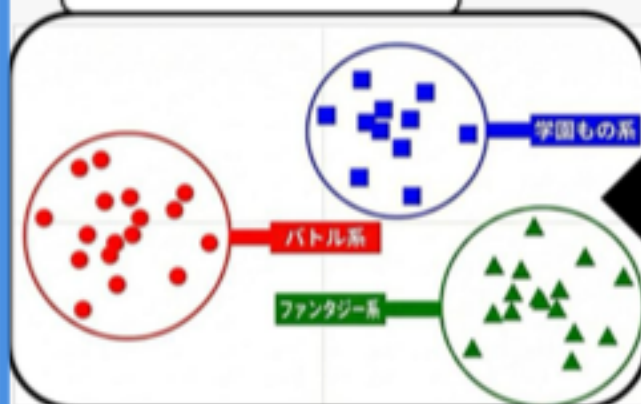


ストーリー



キャラクタ

設定情報での分類



キャラクタ属性での分類



それぞれの分布は
どれくらい一致している?



バトル系は実際に
ヒーローや悪役が
よく登場するのかな?

どんな作品??どんなイベント??
キャラクタ特徴と対応関係を分析

アニメーター
のための

台本の言葉で、アニメ資料を探すシステム

タグなしでも、100万枚超の画像資料を「意味」で検索

従来

検索の手がかりがない



△ 画像が多すぎる(100万枚超も)

△ ラフ中心でAI認識が難しい

△ 人手のタグ付けは大変



資料が探せない...

台本の言葉

・その手にガレキが
ポロリ崩れる



台本の言葉で
検索可能にすると...

提案手法

台本と検索文の意味が近い順に画像を表示

AIで文をそれぞれ多次元ベクトル化

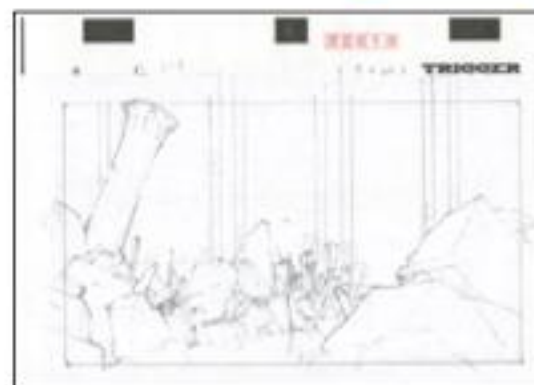
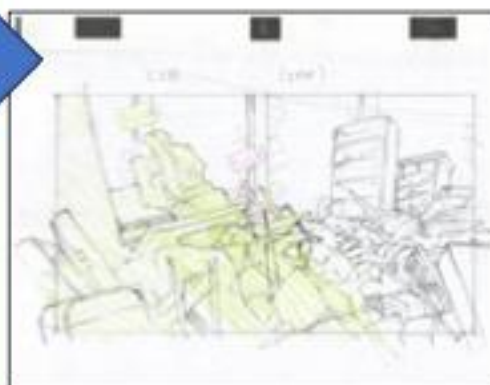
意味が近い順に画像を表示



ガレキが積まれている場所



検索



意味が近い台本に、紐づく画像を表示

- ✓ ラフ画像を、人手タグなしで探せる！
- ✓ 台本の言葉で、100万超の資料を探せる！

格闘ゲーム配信におけるワイプ配置が視線行動に与える影響

山西研究室 M2渡辺爽斗

1 背景・問い

顔ワイプは注意を引きやすい
配置が変わると視線配分も変わるのか？



配置で
視線は変わる？



2 分析対象：Street Fighter 6 配信画面

ワイプなし



右上



中央下



右下



3 主な結果

ワイプは視線を引きつける

右上

視線中心が右へ寄る
右側キャラ注視が増える

右下

ベースラインに近い
影響が小さい

中央下

上部UI確認が増える
戦闘帯を避けやすい

重要UIを避ける配置が望ましい

アナログゲームのデジタル化に伴う プレイヤー行動の基礎分析

アナログ

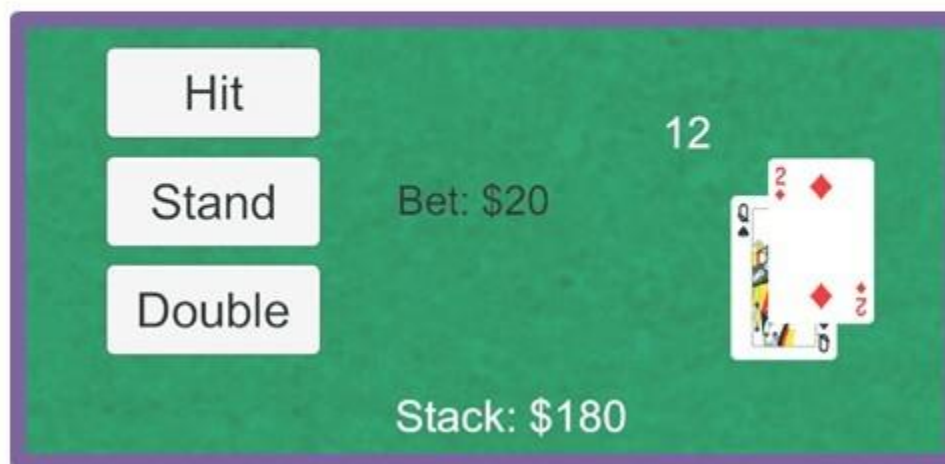


消極的になる？

Double	Hit	Stand	正答率
6	14	0	30%
5	15	0	25%
2	10	8	50%

同じゲームでも 形式が変われば プレイが**変化**する！？

デジタル

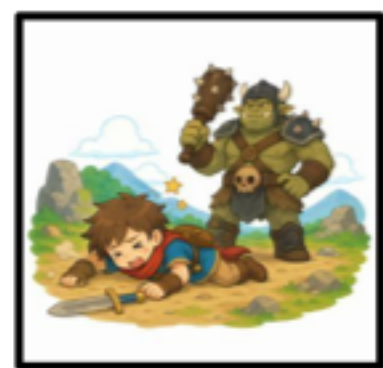


最適行動になる？

Double	Hit	Stand	正答率
9	2	1	75%
4	8	0	33%
1	7	4	58%

ゲーム内イベント系列から推測されるプレイヤーの感情極性の可視化

山西研究室 石橋陸也



ボス戦で負けて
イライラする！

あえて難しいルート
選んだしなあ

ゲームイベントから想起される
プレイヤーの感情を推測する



しかし...

ゲームプレイの練度や意思決定
がノイズとなる

すごろくを用いてゲーム構造を単純化したシミュレーションシステムを構築



1 (ターン t における)
サイコロの出目 r_t

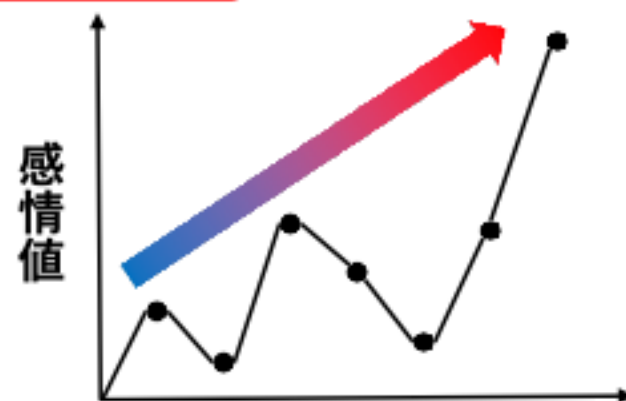
2 (ターン t における)
ゴールまでの距離 d_t

数理モデル(一例)

(ターン t における)
サイコロから想起される感情値 D_t

$$D_t = \frac{r_t}{d_t}$$

ポジティブ



ネガティブ

音色の世界を、見えるようにする

— 音の「似ている」を可視化し、理想の音色との出会いをサポート —

文化芸術計算科学研究室
(山西研究室)
米田美優

こんな課題を解決!

楽器や音源が多すぎて、
理想の音色を見つけるのが大変...

音色を可視化して、
直感的に探せる!



「TimbreStellar」UI

物理的な音響特徴量が近いノードが
空間上でも近くに配置

各ノードが音色を表現



研究の流れ



活用の広がり



可視化で音色選択の煩わしさを解決!

音響信号処理

機械学習

データ可視化

音楽情報検索

ボカロは邦楽の先行指標か？

山西研究室 坂本大樹

①起点：流行したボカロ楽曲群



②結果：邦楽チャートへの伝搬



音響特徴量を用いてボカロから主要邦楽へのクセの伝搬を検証！

面白いは言語を超える？

山西研究室 田崎丈太郎

どうすれば母語話者と同じくらい楽しめるようになる？

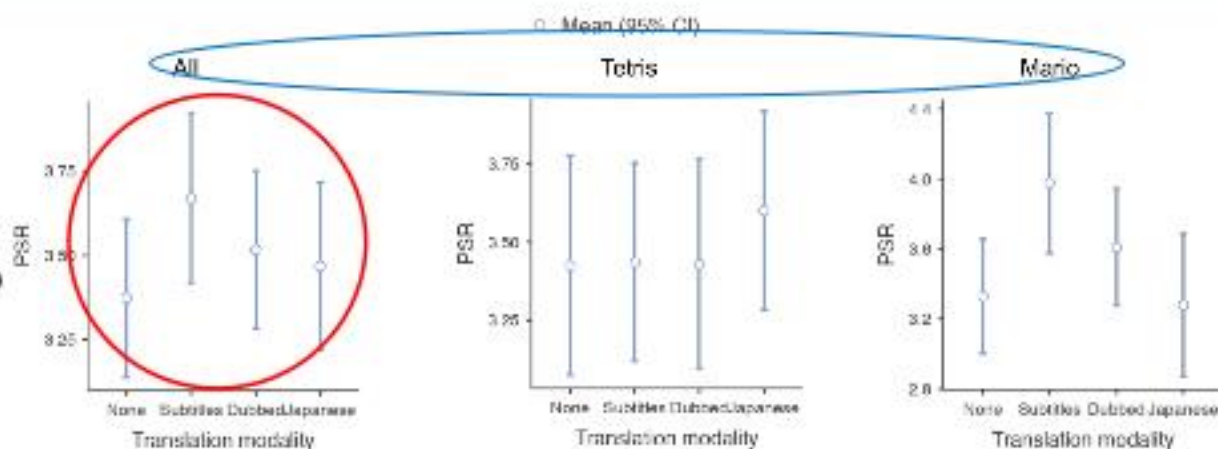


言葉がわからなくて
配信が楽しめない...

実験を通じて翻訳手法を定量評価



どんな作品で
どんな翻訳が有効？



カードの説明文，なぜ誤解される？

山西研究室 M1 橘 輝虎

課題



炎の守護竜

★★★



このカードが場に出た **とき**，
相手の**モンスター1体**を破壊する



「とき」ってなんだ？

「1体」ってどれだ？

質問が生まれてから気づくのではなく，分散したルールからテキストの段階で曖昧さの原因を特定する！

方法

A カードテキスト

B ゲームルール

C 他カード

DSL変換

形式言語

```
on EnterField(self):  
  destroy(enemy.monster)
```

trigger = "とき" → ? UNRESOLVED

target = random? UNRESOLVED

対応するQ&Aと照合

Q.
「とき」は強制的に発動しますか？

A.
誘発し，任意で発動できます。
▲ UNRESOLVED箇所と一致

展望 曖昧さの原因をテキスト上で特定することで，テキスト構造の問題箇所を検出できるようにする



ゲームで「かわいい」を収集&アノテーション!



佐々木 誠ニコラス



「かわいい」データ

どこが

どんな



頭

ぷにぷに



体

ふわふわ



手

ちいさい



足

ちょこん



装飾

大きな



『かわいい』を生み出す要素の分析データセットに



文章の特殊詐欺を情報学的に整理する！

山西研究室 武内謙晴

1. 背景

特殊詐欺の特性

複数の登場人物が存在
時系列に伴いやりとり

文章

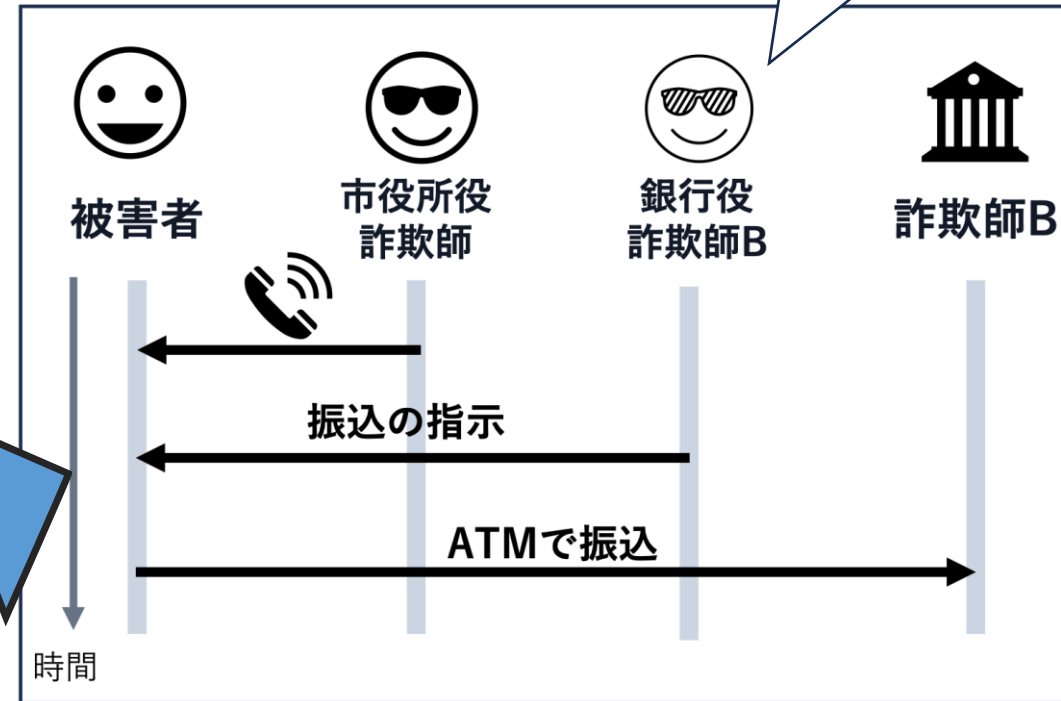
市役所健康保険課から、高額医療費の還付金があり、本日に振り込むので銀行と口座番号を教えてくださいという電話があった。銀行と口座番号を伝えたところ、犯人から還付の手続きが年金機構に移っているため10分後くらいに年金機構から電話があると言われ、一旦電話を切った。その後、年金機構の職員を名乗る担当者から連絡がありATMに行くよう指示を受け、最終的にATMで振り込んでしまった。

- ・一つの系列で表現
- ・書き手依存になる？
- ・全体像を掴みにくい

2. 提案手法

シーケンス図

システム設計で使われる手法



誰が・いつ・誰に・何をした を整理

3. 今後できそうなこと

構造から事例を分類

内容理解のための
ゲーム化

対策検討ツールの作成

特性に合わせた整理・応用で、詐欺被害を減らしたい！

旅行計画をもっと“楽しい話し合い”に！

山西研究室 床田将一朗



提案手法：Hang Out King

参加者の選好と理由を可視化して納得のある合意へ

マリオは絶対
行きたいもんな

Aさん



USJ旅行

マリオカート
~クッパの挑戦状~



行きたい

どちらでもいい

行きたくない

個人の選好と理由を入力していく

マリオ諦めたら
いっぱい回れるよ？

Dさん



日によって
もっと並ぶけど
並ぶ価値はある！

Bさん



USJ旅行

マリオカート
~クッパの挑戦状~



Aさん 好きだから 行きたい

Bさん スコア競うの楽しい 行きたい

Cさん 行ってもいいよ どちらでもいい

Dさん 待ち時間長いよ！ 行きたくない

投票

行く

行かない

全員の選好と理由を可視化し
話し合いをする

よく見たら
待ち時間長いね

Cさん



3時間待ち！？
諦めようかな

Aさん



今後の
研究の方向性

目的地の選定から旅程全体の支援へ

目的地の選択だけでなく、順序とその制約、組み合わせを含めた旅行計画支援に

