

ネタ分析に基づく若手芸人おすすめシステムの提案

情22-0429 藤森 すみれ
指導教員 米澤 朋子

前回  卒論概要ver1.0

1. はじめに

笑いは人生において必要不可欠である。笑えばストレスが減り、日々の生活においてポジティブな影響を与える。お笑いを見ることで、日々の喧騒を忘れ、無我夢中で笑うことができる。楽しい時だけでなく、つらい時にも、笑いが私たちを支えてくれる。この世界を生きていく私たちにとって重要な要素である。そして、笑いのツボは十人十色である。どの芸人のどんなネタにハマるかは未知数であり、ある人はおもしろすぎて涙を流すほどのネタでも、ある人からしたら感情が少しも動かないネタであるかもしれない。どの芸人のどんなネタにハマるかは未知数にもかかわらず、現在のメディアやコンテンツ流通の現状では、どうしても知名度の高い人気芸人に注目が集まりがちである。その結果、個人の好みにぴったり合う才能ある若手芸人が、注目度の低さという要因によって埋もれてしまうという課題が生じている。お笑いの劇場以外で若手芸人を発見する機会が限られている現状では、ユーザーが自身ツボにぴったりハマる「推し」となる新たな芸人を見つけることは簡単なことではない。そこで本研究では芸人のネタを分析し、知名度のある芸人に類似している若手芸人を提示することにより、若手芸人発見の機会を創出。新たな推し芸人を見つけるための若手芸人おすすめシステムの作成を目指した。

2. 提案システム

本システムは、ユーザーの客観的な笑いの反応に基づいて、最適な若手芸人を推薦する。まず、被験者には芸風の異なる代表芸人の漫才動画を視聴してもらい、視聴中の笑いの回数をDeepFaceを用いた表情認識により計測する。視聴後、被験者が最も多く笑った芸人のデータに基づき、類似度の高い若手芸人と、あえて類似度が低い若手芸人を推薦候補として提示する。提示された推薦の精度および、視聴による被験者の感情の変化は、気分状態を計測できるPOMS短縮版を用いて評価する。システム構築のため、芸風を定量的に分析した。分析対象は、M-1グランプリ2025の3回戦、準々決勝、準決勝進出者、およびよしもと漫才劇場公式Youtubeにアップロードされている漫才ネタ、合計300組である（主催者の都合によりネタがカットされている芸人は除く）。これらの音声データから、LaughterDetectionを活用し、笑いの特徴量を抽出、JSONファイルに一組ごとのネタ特徴量を記録した。笑いの特徴量とは「笑いの回数」「平均笑い時間」「平均フリ時間」「話速」である。抽出した特徴量データを基にk-means法を活用して芸人を分類した。分類結果に基づき、M-1グランプリ決勝進出済みかつ芸歴8年以上であり、分類時に離れた位置にいる芸人を「代表芸人」と定義し選出した。本研究は世間から注目の集めにくい若手芸人を見つけることを目的としているため、吉本漫才劇場が定める若手、中堅の区切りに倣い、おすすめ芸人として提示される対象は芸歴8年目以下の若手芸人に限定している。本システムでは実行環境のハードウェアにはWindows11搭載のノートPCを用い使い、ソフトウェアは、Python3, Laughter Detection, DeepFaceから構成した。

3. 検証

4. おわりに

本研究ではDeep Faceを用いた表情認識により笑いの認識を行い、その評価に伴っておすすめの芸人を提示した。しかし、心の中では笑っていても、表情には現れにくい人が存在することや、人によって面白さの感じ方に違いがあること、同じコンビであってもネタによってはジャンルの差が大きいこともあり、これらが研究の限界としてあげられる。よって、自分の好みの一組を見つけるためにもたくさんのお笑いを見ることが必要であると考えられる。

5. 参考文献

[1]卒業生の紹介 | NSC吉本総合芸能学院