

身体性に着目したナレーション技術の向上支援 Support for improving narration skills by focusing on embodiment

林 侑輝[†]

Yuki Hayashi

[†] 米子工業高等専門学校

Yonago KOSEN

y-hayashi@yonago-k.ac.jp

概要

本稿では、身体性に着目したナレーション技術の向上支援について提案する。本稿執筆時点では構想の域を出ないが、従来余り注目されなかった身体性や認知的な側面からナレーション技術を捉えてみたい。研究手法としては、主にフィールドワークと行動実験を併用する事を計画している。最終的に、ナレーション技術を定量的・定性的に記述する事と、プロの技術を参照しながらアマチュアの技術を向上させる事が目標である。

キーワード：ナレーション技術, マルチモーダル分析, 暗黙知の伝達

は困難である。

図1 収録風景



1. 背景

昨今、アニメなどのボイスコンテンツ関連の産業が盛況であり、声優の人口も飛躍的に増加しているという(日本経済新聞, 2021)。筆者も実際に関連する活動に取り組んでおり、本研究の端緒にはそんな筆者自身の経験も大きく関係している。ナレーション技術の向上を図る場合、発声・呼吸など広く音声面での訓練は必須である。例えば郡は「ゆっくりめに、ポーズは少なめにした上で、個々の文節のアクセント実現度を文の意味内容と表現内容にあわせて適度に調節する」事が重要であると指摘している(郡, 2012)。しかしながら実際には音声面への着目だけでは不十分であり、与えられた台本の記述から登場人物の関係性や風景を豊かに想像することも必要である。「いらっしゃいませ」という一言を発するにも、それが5m先の相手に話しかけるのか50m先であるかによって発声の仕方は大きく変わる。ナレーターの認知面の分析も必要であろう。

本稿においては、ナレーターの動作面に着目する。図1.のように朗読を収録する場面においては、マイクとの距離、視線の向き(台本に目線を落とすか、録音ブースの空間に目を遣るか)、登場人物の動作を真似た四肢の動きなどが重要であり、極論を言えば、視線や姿勢を固定したままで気持ちを乗せた朗読をすること

2. 現場のニーズに関するヒアリング

本稿執筆時点で、プロのラジオ関係者へのヒアリングを実施中である。本研究によって見込まれる成果が現場のニーズに適合するかどうかを確かめることに加え、ナレーション現場において実際にナレーターが動作をどの程度意識しているかを定性的に探る。

対象となる現場として更に、舞台役者、声優、ラジオDJ等も想定している。

3. 動作データの計測

四肢の動きと視線の動きを計測し、プロ(アナウンサーや声優)とアマチュアの差異を実験的に検討する予定である。実験においては、所与の台本を朗読している最中の「四肢の動き」をモーションキャプチャ(MAC3D)により計測する。頭部・腕・腰などにマーカーを付与し、身体の可動域を計測予定である。プロは可動域が全体的に大きいことや、録音中に絶え間なく体に動きが見られることが予想される。収集したモーションキャプチャデータは各身体部位の移動距離や速度を数値化し、被験者間の差異を比較分析する。また、朗読された音声波形との時系列同期を行うことで、動作のタイミングと発話内容との関連も見えるか

もしれない。

「視線の動き」についてはアイトラッカー視野レンズ(スマートグラス)により計測し、注視点・サッケード・視線軌跡などに基づいて分析を行う。筆者が声優や講談師を主観的に観察している限りは、視線の動きが多いことと、静と動が交互に繰り返されていることが予想される。

4. 予備実験

図4.のように、学生20名程度を対象に所与の原稿を朗読してもらいその様子を録音・録画する予備実験を行い、その分析を行っている最中である。現時点では、読み方の上手・下手を主観的に判定した上で、間の取り方や体の動きを大まかに捉える方法をとっている。

続く実験においては、動作を完全に固定した群とそうでない群との比較実験が必要になると考えている。

図2 実験風景



5. 将来的な応用

5.1 技術向上のための支援システムの構築

ナレーション場面における音声・動作・認知をマルチモーダルに分析し、その結果を基準(プロ)に照らし合わせて評価しユーザ(ナレーター)にフィードバックするシステムを構築する予定である。これにより、アマチュアのアナレーターのスキルアップに寄与できると考える。特に動作面について、スポーツや介護場面における動作計測の研究は存在するが、ナレーション場面についてはまだ行われていないと考えられる。

5.2 他領域への応用

本研究は更に、医療現場における患者への読み聞かせ、教育現場における授業力向上、口承文芸の鑑賞支援などへの応用が見込まれる。

文 献

- 林 侑輝 (2025). 少女漫画のセリフを声で表現することについて, 第2回キャラクターのこば研究会.
 郡 史郎 (2012). ナレーションのじょうずさに関する一考察, 近畿音声言語研究会.
 日本経済新聞 (2021). 声優、4兆円市場の主役 ゲームやライブに活躍多彩 熱烈ファン100万人、作品追う, 2021年3月31日付.