ゆるキャラの成功事例の分析とAIによる自動生成の検討

情報メディア学科　斎藤一ゼミナール

1821199　豊福拓巳

ゆるキャラの定義

1. 郷土愛に満ち溢れた
   強いメッセージ性があること
2. 立ち振る舞いが不安定かつ
   ユニークであること
3. 愛すべき、ゆるさ、
   を持ち合わせていること

[1] ゆるキャラの定義 http://web.akikusa.ac.jp/web2013/21264107/page4.html

ゆるキャラの例

名前：あさっぴー

名前の由来：あさひかわ＋ハッピー

特徴：Tシャツ

- ベルト
- ストライプのズボン
- ラーメンのフリンジ
- 赤いマフラー

[2] あさっぴーのプロフィール | 旭川市
https://www.city.asahikawa.hokkaido.jp/1300/asappy/d053796.html

ゆるキャラグランプリ

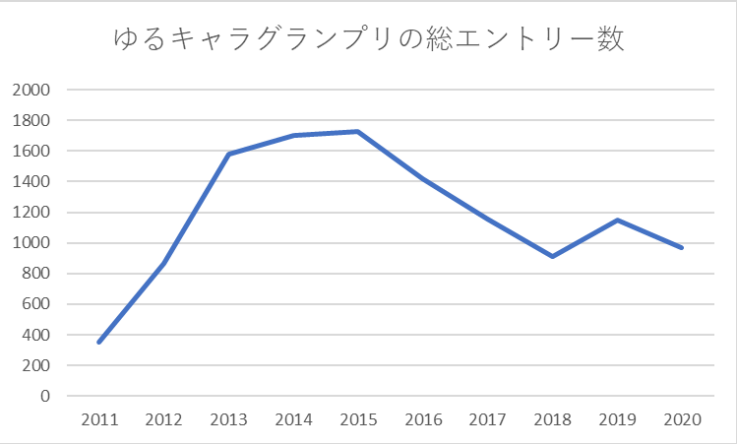
- 地域と企業で部門が別れている
- 3つのテーマを掲げて実施されていた
  1. 「ゆるキャラで地域を元気に！」
  2. 「ゆるキャラで会社を元気に！」
  3. 「ゆるキャラで日本を元気に！」

[3]ゆるキャラ®グランプリ実行委員会，”ゆるキャラグランプリ公式サイト，” https://www.yurugp.jp/jp/

背景

- ゆるキャラグランプリのエントリー数が年々低下し、グランプリが2020年に終了

- ゆるキャラの文化が衰退



目的・ターゲット

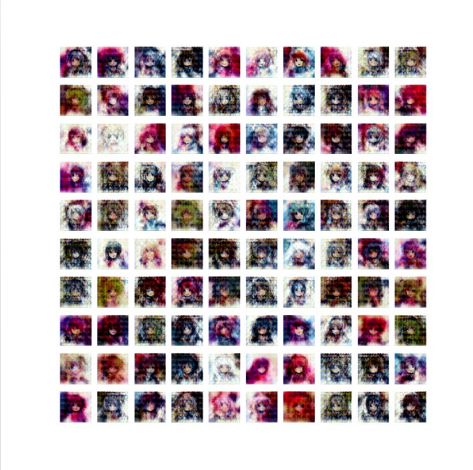
- 目的
  - 人気の出やすいゆるキャラを分析して
    ゆるキャラ文化の再熱を目指す
- ターゲット
  - ゆるキャラを作りたい人
  - 例：地方自治体の方、大学のサークルなどの
    キャラを作りたいと思った方など

制作内容

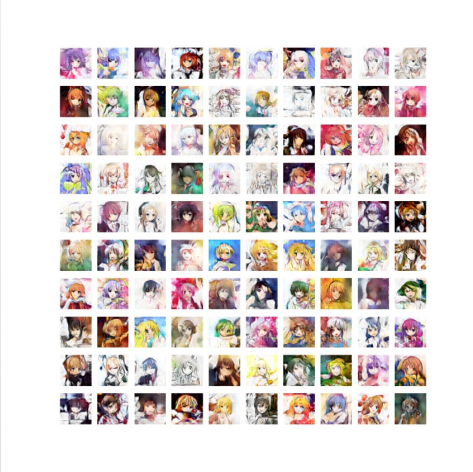
- ゆるキャラグランプリで上位だった
  ゆるキャラの情報を収集して**成功要因**を分析
  - 地域の特徴
  - 見た目の印象
  - 名前の傾向
- 分析した情報をもとに学習させ、特徴などを指定して狙ったキャラを作れるようにする

先行事例

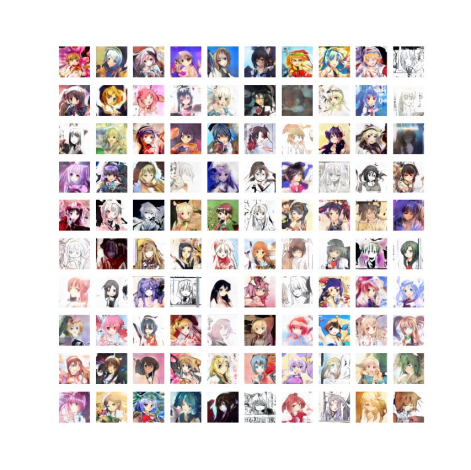
- AIによって画像の中から顔検出を行い、30万枚の顔の画像を収集してAIに学習させ、自動生成を行った



30分後



2時間後



1日後

[5] Chainerで顔イラストの自動生成 https://qiita.com/mattya/items/e5bfe5e04b9d2f0bbd47

使用技術

- 開発環境：Python
- 使用技術：Keras 、 Chainer

スケジュール

スケジュール	7	8	9	10	11	12	1
調査・勉強							
プログラミング							
評価・改良							
論文執筆							

まとめ

- 目的：ゆるキャラ文化の再熱
- ターゲット：ゆるキャラを作りたい
- 制作内容
  - 分析した情報をもとに学習させ、特徴などを指定して狙ったキャラを作れるようにする
- 今後の課題
  - Pythonの学習
  - どのようなアプリにするか考える