

# コスプレイベントにおけるイベント活動支援環境 COSUE の 実現と評価

作田耀子<sup>†1</sup> 塚原康仁<sup>†1</sup> 村瀬結衣<sup>†1</sup> 仲倉利浩<sup>†1</sup> 杉浦一徳<sup>†1</sup>

**概要：**インターネットを活用してイベントを支援し、参加者により充実したものを提供する取り組みは試行として様々な形で行われている。近年のコスプレイベントでは、参加者の中での既存のコミュニティと統合的な情報不足により、交流に関して閉鎖的な空間となりつつある。初対面の相手同士で、当日に確認できる情報は実際の外見の情報のみであり、交流を支援するような情報共有環境は構築されていない。本研究では、コスプレイベント活動支援環境 COSUE の実現と評価を行った。イベント開催前に COSUE に参加者情報を登録し、イベント開催前と開催中に個々の携帯電話から情報共有を実現する相互支援環境を構築した。初期実験では、参加者の当日のコスプレ作品、キャラクター、コンテンツの嗜好、楽しみ方のタイプの情報を提供する。その上でタイプが合う者同士をマッチングし、その情報の共有を行う。実際のコスプレイベントを想定した実験場面において、参加者に本システムを使用させ、その結果から評価を行った。初期実験では参加者のタイプを明確にし、その情報を活用する事で情報共有環境を実現した。交流履歴と参加者のタイプの相関は見られなかった。またイベントの特徴上、イベント中に携帯を確認しにくい、サイネージなどを活用した情報共有基盤の必要背景を確認した。今後タイプの定義と情報の提供方法について検討する必要がある。

## Implementation and Evaluation of COSUE: Cosplay Support Environment

YOKO SAKUTA<sup>†1</sup> YASUHITO TSUKAHARA<sup>†1</sup> YUI MURASE<sup>†1</sup>  
TOSHIHIRO NAKAKURA<sup>†1</sup> KAZUNORI SUGIURA<sup>†1</sup>

### 1. 研究背景

コスプレイベントとは参加者がイベント会場で各々の目的にそった衣装に扮して、参加者同士で時を過ごし、興味と行動の共有を図るイベントである。コスプレイベントは、参加者とスタッフによって成り立っており、一般的なコスプレイベント[1][2][3]は図1に示されるような参加者の集合体によって構成される。

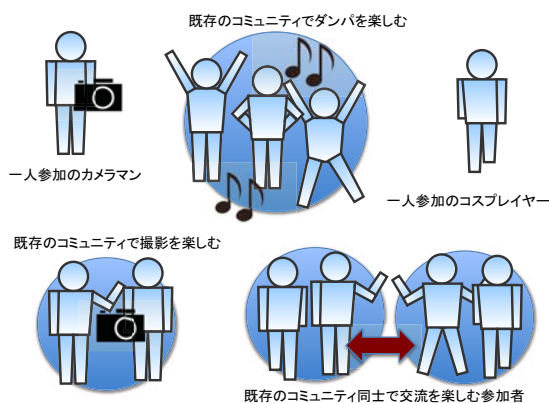


図1. コスプレイベントの様子

近年のコスプレイベントは、参加者同士でネットを通し

た交流や既知の知り合いの紹介などでコミュニティが形成され、「合わせ」と称して同テーマに則した形でイベントに参加している人々が増加している。このようなイベントでは、会場内で気になった参加者に声をかけ、実世界での情報共有手法に則したいわゆる名刺交換などの形で互いの Social Networking Service(以後 SNS)の ID を教え合い、その後交流を活発化させていくといった活動も行われている。

コスプレイベントによっては、ステージ、スクリーン、DJ が用意されており、ダンスパーティー(ダンパ)を楽しむ参加者もいる。カメラマンに関しては、一人で参加しコスプレイヤーに声をかけ撮影をお願いする者と既存のコミュニティのコスプレイヤーと共に参加し、専属で撮影を行うカメラマンなど様々である。コスプレイベントの参加目的は、交流をメインにイベントを楽しむ在り方から、そのコンテンツの活用を行う為の様々な応用へと変化している。業者による安価でのウィッグや衣装の売り出し、コスプレに対する各々のこだわり、撮影技法が全体的に向上したことにより、参加者は撮影をメインに楽しむ参加者の数が増加した。一方で、長くコスプレ活動を行っている者達は既にある程度のコミュニティが形成されていることから見知らぬ参加者との交流に対して消極的となるケースも多く、コスプレイベントは近年閉鎖的な場となりつつある。

既存のコスプレ専用コミュニティサイトを通して、参加者は事前にどのイベントに参加するかを任意で登録し、イベントのおおよその情報(ロケーション、参加人数、参加者

<sup>†1</sup> 慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科

の当日のコスプレなどを把握することが可能である。しかし、自身の情報はあくまで任意のものであり、登録する人数は全体のごく一部である。特定のイベントでの参加者のコスプレ情報を全て確認する事はできない。

コスプレイベントを楽しむ参加手法・目的・目標は様々であり、多くの場合はその手法・目的・目標が一致する者同士で交流を深めていく。しかし、現状はイベントで話しかける前に確認できる参加者同士の情報は当日の外見のみであり、参加者同士でタイプの情報を共有する環境ができていない。イベント中は、外見の情報から気になった人に話しかける場面が多く見られる。参加者が全てのコンテンツを知り得ているわけではないため、そのコスプレがどういったコンテンツに基づくものか分からない場合も多い。外見から気になった者に対しても、そのコスプレのコンテンツの情報を得られないと話しかけづらいという点についても指摘できる。

本研究では、コスプレイベントでの活動を支援する環境を構築し、イベントにおいて参加者同士の交流の楽しみを広げることを目的とする。実際に支援する手段として、アプリケーションを開発することでそれを達成し、利便性の向上を検証する。

## 2. コスプレイベントで交流を促進する為のサービス

### 2.1 コスプレ専用 SNS

コスプレイヤーに使われているコスプレ専用コミュニティサービスは、主に Cure[4]、COSPLAYERS ARCHIVE[5]が挙げられる。コスプレイヤーの名刺には Cure と COSPLAYERS ARCHIVE の ID が記載されていることが多い。双方とも、無料登録制の WEB サイトであり、ユーザによって写真の投稿と閲覧とマイページの作成が可能である。アーカイブのユーザ数が増加し、フレンドの日記やボイスの確認がしやすいことから「交流」をメインに利用するという面が強調されている。Cure にも日記機能はあるが一日の投稿数は一日 20 件前後程度であるのに対し、アーカイブでの投稿数は一日 1000 件程度である。2014 年の Cure の会員数は 36 万 7 千人、アーカイブの会員数は 33 万 6 千人であることから、日記機能を使用する者はアーカイブが圧倒的に多いことがわかる。投稿した画像に人物ごとのタグ付けをすることはできないが、名前にリンクを貼ることができ、撮影者も登録できるため、登録者の写真を見て、登録者以外の被写体と撮影者のページへすぐにアクセスできる。以下に個々のサービスの特徴について記述する。

### 2.2 Cure

Cure はピクシブ株式会社の子会社であるキュア株式会社が運営するコスプレ専門の SNS である。主な機能は、ユーザ検索、日記の投稿、コス友申請、お気に入り追加、ファンクラブの作成と参加、足跡、メッセージ、画像プレゼ

ントが挙げられる。コスプレイヤーではない一般ユーザもサイト内メッセージや各コスプレイヤーが運営するファンクラブ・専用ページ等を利用できる。国内でのイベントの確認、任意での参加登録が可能。あわせ掲示板という項目では、「地域」、「日付」、「キーワード」からの合わせ募集の検索と、参加表明が行える。

投稿した画像に人物ごとのタグ付けをすることや、名前にリンクを貼ることができない。画像の投稿と閲覧以外の機能を使っているユーザは少なく、ユーザの個々の特性が見えづらいため交流のきっかけは少ない環境である。

### 2.2 COSPLAYERS ARCHIVE

COSPLAYERS ARCHIVE(以降アーカイブ)は、有限会社ふわりが運営するコスプレ専用 SNS である。主な機能は、ボイスの投稿と閲覧、フォトストックの作成、フレンド登録、足跡、メッセージ、日記の投稿、同盟の作成と参加、ファイルストレージの作成と送信、国内イベントの確認、作品・キャラ別イベント検索、フリーマーケット、知恵袋が挙げられる。国内でのイベントの確認、任意での参加登録が可能。掲示板での合わせ検索は、日付からの検索はできないが、Cure よりも多くのオプションを付けての検索が可能である。オプションは、「カメラマン募集」、「アフター有り」、「完コス主義」、「初心者歓迎」などがある。プロフィールページでは、フレンド募集の条件を設定し、同タイプのユーザの検索が可能である。登録したユーザは、全員レベルが与えられ、フレンド数、同盟管理、被お気に入り登録数、足跡数などでレベルが上がる仕組みである。画像の投稿と閲覧以外に交流目的の機能を使っているユーザが多く、Cure よりもユーザの個々の特性が見えやすいため交流しやすい環境である。

### 2.4 既存のイベント専用システムの特徴

田中ら[6]は「イベント開催前から開催後までの一連の流れに沿ってコミュニケーションを支援する」システムを開発した。システムを用い、初対面の相手との交流の場面で「共通点」をイベントの開催前、開催中、開催後のそれぞれにおいて提示することで交流を支援する。限られた時間の中で話したい人を絞り込み、イベント開催時の円滑な交流の支援と、イベント開催後に誰といつどこで交流したのか振り返ることを可能にした。ユーザ側に共通点を探す基になる情報として、SNS 上のプロフィール情報とスマートフォンから取得した位置情報を利用する。知り合った人と交流した場所と時間を記録できる。

このシステムで共通点として提示されるのは、語句による抽出と位置情報のみであり、ユーザの属性によるタイプ分けは行われていない。

### 2.5 既存のサービスの課題

Cure、アーカイブでは、イベントごとの参加登録機能を使用することで、参加者の人数と個人のプロフィールなどが確認できる。しかし、登録はあくまで任意である。コス

プレイヤー達の多くは用意した名刺にコスプレ専用 SNS の ID を記載しているため、コスプレイベントでは合わせや交流をした際に互いに名刺を交換し、教え合う場面が見られる。交換した名刺を元にコスプレ専用 SNS の個人ページへ飛ぶ手段は、全て手動での ID、コスプレネームの検索によるものである。交流をした場合でも個人のページへ飛び、フレンド申請をするまでの時間コストが存在するため、それきりで連絡が途絶えてしまうケースも多い。イベント当日の開始前とイベント中に実際に来場している参加者の情報を確認できる環境は構築されていない。

### 3. コスプレイベントの支援の課題

現在のコスプレイベントでは、閉鎖的な空間となりつつあり、見知らぬ参加者同士の交流はしづらい状況にある。当日に参加者同士が確認できる情報は、目の前にいる参加者の外見の情報のみであり、声をかける前にお互いの情報が確認できない。

既存のサービスでは、コスプレイヤーのカテゴリができていないため、同タイプをマッチングすることができない。アーカイブでは、プロフィールの「フレンド募集」の項目からタイプを選択できるが、これはコスプレの楽しみのスタンスではなく、「○○好き」、「ロケに行きたい方」、「Photoshop が詳しい方」など募集する側の需要を表面化するものでしかない。ネット上では、面識のない相手に対する警戒心が強いいため、タイプから気になってもメッセージを送るという行為を躊躇うケースも多い。その点では、面と向かって話しかけることのできるイベント会場はネット上よりも交流のしやすい場だが、初対面の者に対する交流の支援環境が構築できていない。田中らのシステムでは、初対面で共通点が抽出される点は有益であるが、コスプレイベントにおいては不十分である。コスプレイベント参加者の特徴に基づくカテゴリがされていないため、タイプから気の合う人を表示する仕組みができていない。コスプレイベントでは、コスプレに対してあらゆる楽しみ方を持つ者が一括りに参加者としてまとめられ、区分されていない点が問題である。

これらの現状を踏まえ、コスプレイベントでの課題を以下の3点に整理した。

- ①参加者をカテゴリ化するための分析ができていない
- ②カテゴリ化された参加者のタイプに基づいてマッチングし、レコメンドする環境ができてない。
- ③当日の参加者のコスプレ活動に関して統合的な情報の共有ができていない。

課題を踏まえ、コスプレイベントを楽しむ参加手法・目的・目標による参加者のカテゴリ化が必要になる。カテゴリ化の後に、タイプの合う参加者同士をマッチングし、情報共有を行う。イベント中に互いのタイプと当日のコスプレ情報を知り得ることができれば、コミュニケーション

はより円滑に行われる。ネットワーク空間から間接的に交流できる場を提供し、実空間でのコラボレーションへの種として活用できる。

### 4. インターネットを活用したイベント支援環境

本研究では以下の2つ以上の機能をイベントにて実現し、交流促進を図る。1. イベント中に参加者同士で互いの情報(当日のコスプレ、コンテンツの嗜好)を確認できる機能の実現、2. タイプが一致する参加者同士を認識・推奨できる機能の実現。

1. イベント中に参加者同士で互いの情報を確認できる機能

イベント開催前に参加者から情報を取得し、イベント開催中に互いの情報を確認できる環境を整える必要がある。当日に特定のコスプレイヤーのコスプレが気になっても、そのコンテンツを知らない場合が多くある。イベント開催前に各参加者から当日のコスプレ情報を収集しておけば、参加者同士で確認する環境が実現できる。参加者の中には、知らないコンテンツには声をかけない者もいることから、情報の提供が新たな交流の支援となる可能性が挙げられる。機能の実現に必要な手法を以下に示す。

- ・スマートフォンのアプリケーションを作成する。
- ・参加者にRFIDの付いた参加証を配布する。
- ・参加者はスマートフォンでRFIDを読み取り、マイページを作成する。
- ・当日の自分の情報を打ち込み、アプリケーションに表示する。

コスプレイベントでは、参加者の全てが参加証の携帯を義務付けられることと、スマートフォンの普及率を考慮し、手法を定めた。参加者は入場登録の際に手続きを行うことで、参加者全員の情報を共有することが可能となる。気になった人のコスプレの基となるコンテンツや当日のコスプレ以外にどういったコンテンツを好むかといった情報がその場で確認できる。コスプレイヤーは当日にコスプレをしていないコンテンツ以外にも多くのコンテンツを好み、コスプレをしている場合が多い。その情報を参加者同士が共有することで、コンテンツの嗜好が一致する者との交流を求める場面の発生が可能になる。

2. タイプが一致する参加者同士を認識・推奨できる機能

コスプレの楽しみ方は多様であり、そのタイプは細分化されている。はじめに二分する点としては、イベント参加中に撮影を行うか否かといったところが挙げられる。現在のコスプレイベントでは、熱心にコミュニティ内で撮影を行う姿が大多数であるが、一人で参加しその空間を楽しむといったタイプも存在する。次に撮影を楽しむタイプの中で、初対面で声をかける者と、交流をせず仲間内で楽しむ者に分けられる。初対面で声をかけるタイプの中でも、自

分が知っているコンテンツのコスプレイヤーのみに声をかける者と、知らないコンテンツでも声をかける者に分けられる。交流を促進させるためには、自分と同タイプの者が目に見えて分かる必要がある。機能の実現に必要な手法を以下に示す。

- ・参加者をカテゴライズするために質問項目を作成。
- ・イベント開催前に参加者別に回答させ、各参加者にタイプを定める。
- ・同タイプの参加者同士をマッチングし、レコメンドする。

質問項目への回答は、アプリケーションに出力することで、当日のコスプレ情報と共に参加者内で共有する。同タイプの者同士をマッチングし、「おすすめユーザ」として表示することで、自分と同じスタンスでイベントを楽しめる参加者を区分し可視化する。

## 5. コスプレイベント支援ツール COSUE の設計と実装

### 5.1 設計概要

コスプレイベントの課題に対してイベント参加者同士で情報を共有できる環境を構築し、コスプレイベントの支援を行う環境：COSUE(COSPLAY SUPPORT ENVIRONMENT)を開発した。全体の構成図を図2に示す。本システムは3階層クライアント/サーバ方式を取り入れる。データベースには、ユーザがイベント開催前に入力した情報が登録されている。ユーザは、クライアントアプリケーション上からデータベース内のテーブルの情報の検索、更新を行う。

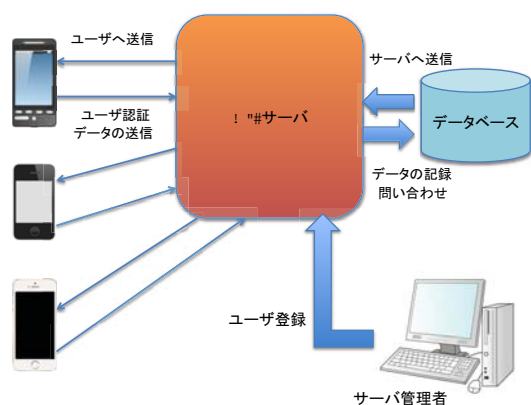


図2 本システムの流れ

本システムを初めて起動すると、登録画面からユーザID、パスワードの入力を求められる。登録が完了すると、マイページ(プロフィールページ)の変更が可能となる。参加者が打ち込んだ情報(コスプレネーム、当日のコスプレの作品・キャラクター、好きなコンテンツ、コメント)をデータベースに登録する。アプリケーションにログインすると自

動的に参加者の情報の確認が可能となる。

本システムが提供するサービス機能と既存 SNS の比較を表1に示す。アーカイブは、イベント当日に用いるサービスが無く、サイト上でのイベント登録も任意であることから、全ての参加者の当日の情報を把握することはできない。参加者のコスプレイベントを楽しむ参加手法・目的・目標に関してタイプ分けを行うのは本システムのみである。アーカイブではコスプレイベントを楽しむ参加手法・目的・目標に基づくタイプ分けができていない。

表1 既存 SNS と COSUE の機能の比較

	COSUE	Cure	アーカイブ
プロフィールの作成・閲覧	○	○	○
参加者の当日の情報を確認	○	×	△
参加者のタイプ分け	○	×	△
交流履歴の取得	○	×	×

### 5.2 実装

COSUE の開発環境を表2に示す。WebサーバはApache、データベースはMySQL、スクリプト言語のPHPを用いる。フレームワークはCakePHP2.xをMAC用いた。開発期間は約4ヶ月である。

表2 COSUE 開発環境

要素	内容
サーバOS	Devian 7.4
ウェブサーバ	Apache 2.0
データベースサーバ	MySQL 5.5.35-0+wheezy1
ウェブ言語	PHP 5
フレームワーク	CakePHP 2.x

ユーザインターフェースで情報の入力する際にデータの登録はPHPを用いる。画面の表示はApacheとHTMLによって作成する。登録したデータを保存する先はMySQLのデータベースとし、データベースの情報をPHPでマッチングし、ユーザインターフェースにはHTMLで表示する。

データベースで管理するファイルの情報は以下のとおりである。1.ユーザのIDとパスワード、2.プロフィール画像、3.プロフィール情報、4.タイプ。これらの情報をusersという1つのテーブルに登録する。

### 5.3 交流履歴の取得

参加者同士が交流をした際は、履歴を収集し、個人が興味を持った相手を順番に測る。交流履歴はBluetoothやRFIDの読み取りを用い、時間をかけずに検出を行う。本研究の初期実験においては、参加者には、それぞれ参加者数分の枚数と番号を振り分けた個人のシールと台紙を個別に配布した。交流をしてもらおう度にお互いのシールを交換し、台紙に貼るという手続きを取った。

### 5.4 実験環境



初期実験では質問紙を用い、実験開始までに参加者の情報(コスプレネーム、当日するコスプレの作品・キャラクター、好みのコンテンツ5つ、タイプ)をデータベースに入力し、参加者ごとのログイン画面に個人の情報と参加者の情報、おすすめユーザがアプリケーションに表示するようにした。計8名の参加者は、ターゲット撮影型(A, E)、コス全般撮影型(B, C, D, F, G, H)に分けられた。タイプが一致するユーザ同士をマッチングすることで、ユーザごとに画面上でレコメンドする環境が構築された。参加者の交流履歴に関しては、点数制のシールを用い、交流ごとに点数が高いシールから交換をさせたことで、どのユーザを優先して交流を行ったかという履歴を取得した。シールは各参加者に8から1までの番号を振ったものを用意し配布した。交流をした際は数の大きい順から配布し、台紙に貼るよう指示をし、点数の大きさから優先度の重み付けを行った。全員と交流した場合、手元には1の番号を振ったシールが残る。実際のシールと台紙は図3に示す。



図3 実際に使用したシールと台紙

日時：2014年4月18日午後13時～16時  
 参加者：コスプレイヤー8名(男性1名、女性7名)  
 参加者の詳細は表1に示す。実験前の友人関係と、実験者と交流の有無についても記載した。

表1 参加者のリスト

参加者タイプ	性別	友人関係	実験者との交流
A(ターゲット撮影型)	女性	B, D	有り
E(ターゲット撮影型)	女性	F	有り
B(コス全般撮影型)	女性	A, C	有り
C(コス全般撮影型)	女性	B	有り
D(コス全般撮影型)	女性	A	有り
F(コス全般撮影型)	女性	E	無し
G(コス全般撮影型)	女性	無し	有り
H(コス全般撮影型)	男性	無し	有り

参加者には待ち合わせの後、更衣室で着替えてもらい、全員が着替えを終えた段階でイベント会場に見立てた教室に案内した。

アナウンス：「実際のイベント会場のように自然に撮影を行ってください。気になった人に声をかける場合には交流シールを交換し、台紙に貼ってください。既知の人物であっても、交換は行ってください。」

実験中は参加者の言動を記録し、イベント終了後には台紙を回収し、参加者が質問紙に回答する時間を設けた。質問紙では、「本アプリケーションが自分にとって価値があったか」という点を三択(はい、いいえ、わからない)での回答を求めた。交流した参加者の中で、よかったと思う者から順番に点数をつけてもらった。

## 6. コスプレイベント支援ツール COSUE の実験と評価

### 6.1 実証実験

初期実験においては、参加者の手持ちのスマートフォンに事前に取得した参加者の情報を出力するWEBサイトを作成し、参加者に利用させた。

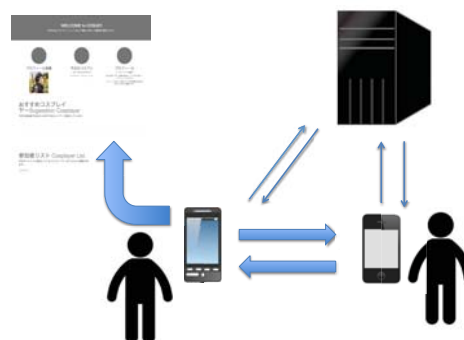


図4 イベント開催時の利用の様子



図5 実際の画面

イベント開催時は、図4のように手持ちのスマートフォンの画面にサーバを通してマイページが出力される。実際の画面は図5に示す。参加者リストは一覧として確認が可能であり、おすすめの参加者は個別に表示される。

6.2 質問項目によるタイプ分け

こちらが作成した質問項目によって、コスプレ参加者の趣向分けを行う。趣向はコスプレをどのように楽しんでいるかを「コスプレタイプ」として定義する。参加者には実験開始前に図2の質問紙を配布し、回答を求めた。打ち込んだ情報は各々のWEBページに出力されるよう実験者がデータベースに登録した。本研究では、撮影、交流、コンテンツの面から図6の質問を作成し、5つのタイプを定義した。

COSUE イベント事前アンケート

本日はCOSUEの主催するイベントに来ていただきありがとうございます。お手数ですが、以下の空欄にご回答よろしくお願います。

- ①コスプレネーム：
- ②今日のコスプレ：
  - ・作品：
  - ・キャラクター：
  - ・一言コメント：
- ③好きな作品(5つ)：

【質問項目】

- ①自分 or 同行者がカメラを持っていますか？
  - Yes
  - No
- ②知り合い以外にも声をかけたいですか？
  - Yes
  - No
- ③②の質問で Yes と答えた方に質問します。  
知らない作品のコスプレでも気になれば声をかけたいですか？
  - Yes
  - No

図6 実際の質問紙

5つのタイプについては以下に記載する。

- 1) 「コス全般撮影型」
  - ・自分 or 同行者がカメラを持って来ている
  - ・知り合い以外にも声をかけたい
  - ・知らない作品のコスプレでも気になれば声をかけたい
- 2) 「ターゲット撮影型」
  - ・自分 or 同行者がカメラを持って来ている
  - ・知り合い以外にも声をかけたい
  - ・知らない作品のコスプレには声をかけない
- 3) 「全般コス型」
  - ・撮影しないのでカメラを持って来っていない
  - ・知り合い以外にも声をかけたい
  - ・知らない作品のコスプレでも気になれば声をかけたい
- 4) 「ターゲットコス型」
  - ・撮影しないのでカメラを持って来っていない
  - ・知り合い以外にも声をかけたい
  - ・知らない作品のコスプレには声をかけない
- 5) 「身内コス型」
  - ・撮影しないのでカメラを持って来っていない
  - ・知り合い以外には声をかけない

5.2 評価

初期実験での参加者の交流履歴と表3に示し、実験後の点数付けを表4に示す。青い箇所は実験前に既知の関係であった者であり、評価から外すものとする。

表3 参加者の交流履歴

交流履歴								
参加者タイプ	A	E	B	C	D	F	G	H
A(ターゲット撮影型)	×	3	7	4	8	5	6	2
E(ターゲット撮影型)	2	×	4	5	3	8	6	7
B(コス全般撮影型)	8	4	×	6	7	3	5	2
C(コス全般撮影型)	2	4	8	×	6	5	7	3
D(コス全般撮影型)	8	4	7	6	×	3	5	交換せず
F(コス全般撮影型)	3	8	4	5	2	×	6	7
G(コス全般撮影型)	3	4	7	8	2	5	×	6
H(コス全般撮影型)	3	7	4	5	交換せず	6		×

表4 参加者の点数付け

交流後の点数付け								
参加者タイプ	A	E	B	C	D	F	G	H
A(ターゲット撮影型)	×	1	名刺交換せず	4	名刺交換せず	5	2	3
E(ターゲット撮影型)	1	×	2	6	5	3	4	2
B(コス全般撮影型)	5	1	×	名刺交換せず	名刺交換せず	3	2	4
C(コス全般撮影型)	1	4	名刺交換せず	×	5	3	2	6
D(コス全般撮影型)	6	3	1	2	×	5	4	名刺交換せず
F(コス全般撮影型)	6	2	5	3	7	×	4	1
G(コス全般撮影型)	1	4	2	6	3	5	×	7
H(コス全般撮影型)	3	2	5	名刺交換せず	名刺交換せず	2	4	×

点数付けに関しては、実験者から「名刺交換を行った者の中で交流してよかったと思う者から順に番号を書いてく

ださい。」とアナウンスを行った。現状のコスプレイベントで主な交流方法である名刺交換を用いた。参加者には名刺を持ってこなかった者が2名(C, D)いたため、持ってきた場合に渡していた者を想定させ、回答を依頼した。

初期実験の参加者のタイプは2種類のみであった。ターゲット撮影型のAとEの交流履歴を見ると、AはEに対して3、EはAに対して2のシールを配布している。同タイプの者よりも他のタイプの参加者と優先的に交流を行った。イベント終了後の点数付けではAとEは互いに最も高い点数を付けている。コス全般撮影型のB, C, D, F, G, Hで同タイプの者を優先して交流した者は、6名中5名である。イベント終了後の点数付けでは、Dが同タイプの者を上位2名としており、その他の5名は上位2名の内1名を同タイプの者とした。

## 7. 考察とまとめ

COSUEにより、コスプレイベントの開催前、開催中に参加者の情報を共有する環境を構築したことで、ネットワークを経由した形でのイベントにおける間接交流が可能となった。気になる参加者がいた場合、その場でコスプレしている作品・キャラクター、コンテンツの好みを把握した状態で話しかけることができる。参加者のスタンスによるタイプに基づいたマッチングからレコメンドし、自分に合う参加者を見分けることができる。近年参加者同士でコミュニティが形成され、交流に関して閉鎖的になりつつあるコスプレイベントに対し、新しい交流の支援環境を実現した。今後は交流履歴を参加者に画面上で確認させる環境を整えることで、更にイベント後の交流の活発化を支援することができる。コスプレイベントでは参加者の多くが特殊な衣装とメイクをしていることで顔と名前の一致しにくい特殊な場である。イベント後に時間が経過した後もユーザが履歴を基に参加者の情報(名前, 当日のコスプレ, 既存SNSのIDなど)を確認できれば、その後の交流の活発化を支援するサービスとなる。

初期実験の結果、タイプによるレコメンドと交流履歴に相関が見られなかったことから、タイプの定義の正当性が不確かであった可能性が考えられる。本アプリケーションの設計は、知り合いのみに声をかける者や交流をしない者にも同タイプのユーザをレコメンドする仕組みになっているため、今後はタイプ分けとレコメンドの面を検討し直す必要がある。当日のコスプレ、好きなコンテンツを確認できる環境を構築したことにより、タイプ以外の要因から交流を行ったことも推察できる。単純に外見が好みであるという理由から話しかけたケースもあるだろう。今後の課題としては、本アプリケーションを利用し、タイプ以外の要因から交流を測ったデータのみを分析し、利便性を高めていく。

初期実験の参加者は計8名であったため、8名中6名の

参加者が全員と交流を行い、残り2名も6名と交流を行った。実験後の質問紙からも、D:「イベントというよりもスタジオのシェア撮影会という雰囲気であり、参加者は実験者の知り合いばかりであるため危機感が薄れ、交流を活発に行った」という意見があった。次回の実験の際は参加者を増やすか、実際のイベントにて行うこと。参加者には実験前からの知り合いの者が2名以上いる者が2名(A, B)いたため、友人の友人というコミュニティの繋がり易さから優先して交流を行った場面も見られた。元々友人であった者同士の点数の高さは、結果から除いているが、実際のイベントにおいて友人の友人という関係は対応が難しい。ターゲット撮影型のAとEがイベント終了後の点数付けでは互いに最も高い点数を付けているが、システムのタイプ付けとレコメンド以外の影響も考えられる。参加人数の少なさによる可能性の高まりと、AとEの好きなコンテンツが被っていたことも要素として挙げられる。

参加者は、実験開始後は全員携帯からアプリケーションを確認していたが、その後は撮影と談笑に夢中になり、あまり携帯を見ている様子が見られなかった。実験後の質問紙では、C:「レイヤーはイベント参加中携帯をあまり見ないので、イベント中というより事前確認やイベント中気になった人(キャラ名, 名刺交換した人の再確認など)の検索がメインになりそう」という意見があった。情報の提供手段として、画面を見る以外の方法を再考する必要がある。今後は参加者の入場チケットの代わりにBluetooth機器を配布し、イベント会場にサイネージを設置することで位置情報などを確認することや、レコメンドしたユーザが接近することで身につけた参加証が振動するという仕組みについても検討する。

## 参考文献

- 1) new LAYERS PARADISE, <http://laypara.jp/> (2014-04-01)
- 2) cosplay festa TDC, <http://www.comiket.co.jp/> (2014-04-01)
- 3) コミックマーケット公式サイト, <http://www.comiket.co.jp/> (2014-04-01)
- 4) Cure, <http://ja.curecos.com> (2014-04-15)
- 5) COSPLAYERS ARCHIVE, <http://www.cosp.jp/index.aspx> (2014-04-15)
- 6) 閑野伊織, 田中二郎. "イベント開催前から開催後まで一連の流れに沿ってコミュニケーションを支援するシステム". マルチメディア, 分散, 協調とモバイル(DICOMO2013)シンポジウム, pp.56-63, 2013.