

EC45 第11回のメタ研の報告

長谷川 晶一^{1,a)} 棟方 渚² 磯山 直也³ 片寄 晴弘⁴ 阪口 紗季⁵ 橋田 光代⁶ 三武 裕玄¹
 水口 充² 築瀬 洋平⁷ 山本 豪志朗⁸

概要：

EC 研究会では 11 回目のメタ研究会を開催した。昨年 [1] に続いて、分科会と全体発表を繰り返すアンカンファレンスの形式を含むメタ研究会であった。そこで、全体共有のために作成した発表資料を本稿により出版することで、メタ研の議論の共有とアーカイブを図る。

表 1 アンカンファレンスの時間割

時間	会場 1	会場 2
15:10-17:20	通常発表	
17:30-18:20	時間割作成 (付箋を用いたテーマ出しと分類、セッション作成)	
21:30-22:30	変なエンタメ	変なエンタメ
22:30-23:00	発表・共有	
9:00-10:30	EC 研究全般について	暮らしの中の EC
10:40-11:20	発表・共有	

EC46 のメタ研では、4 件の事前資料付きのメタ研究の発表のあと、アンカンファレンスを行った。アンカンファレンスは最初 30 分程度で各自が話したいテーマを付箋紙に書いてホワイトボードに貼り付け、皆で付箋紙をグループ毎にまとめると共に参加希望のテーマに自分の名前を書いた付箋をつけることでプログラムを作成した (図 1)。時間の都合上、2 チーム × 2 テーマとして検討した結果、「変なエンタメ」を 2 チームで、「EC 研究全般について」「暮らしの中の EC」というプログラムとなった (表 1)。昨年と比べると時間が短くテーマが限られたが、例えば、EC 研究をわかりやすく説明する言葉として「心を動かす情報学」、「人生を豊かにするために心を動かすアプローチ」という言葉と説明が得られ、合意が得られた点など、成果があったと考えている。以降のページでは、発表スライドを掲載する。

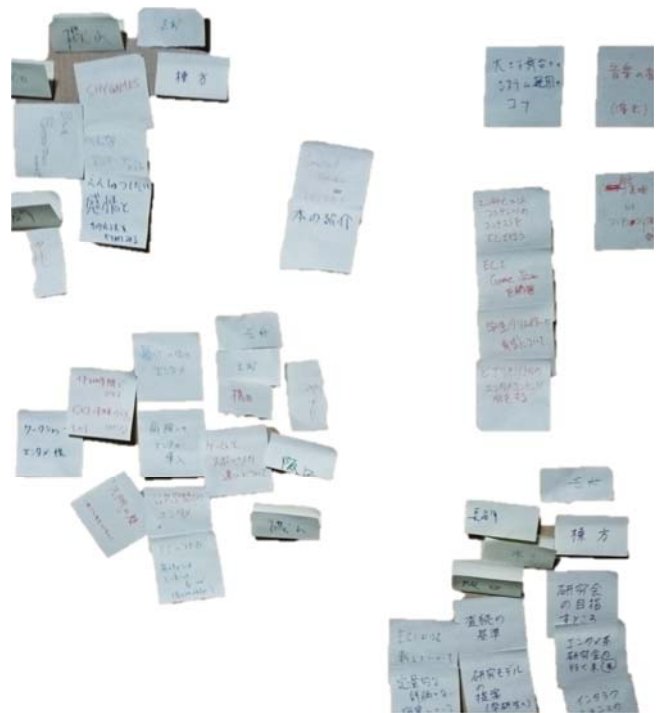


図 1 テーマのグループ分け

参考文献

- [1] 長谷川晶一, 杉浦裕太, 稲見昌彦, 片寄晴弘, 阪口紗季, 佐々木智也, 杉本麻樹, 橋田光代, 星野准一, 三武裕玄, 水口 充, 築瀬洋平: EC42-第 10 回のメタ研の報告, 技術報告 21, 東京工業大学, 慶應義塾大学, 東京大学, 関西学院大学, 関西大学, 慶應義塾大学, 慶應義塾大学, 相愛大学, 筑波大学, 東京工業大学, 京都産業大学, ユニティー・テクノロジー・ジャパン合同会社 (2017).

¹ 東京工業大学
² 京都産業大学
³ 神戸大学
⁴ 関西学院大学
⁵ 東京大学
⁶ 相愛大学
⁷ ユニティー・テクノロジー・ジャパン合同会社
⁸ 京都大学
 a) hase@pi.titech.ac.jp

へんなゲーム

司会: 梁瀬 書記: 三武, 橋田
山本, 阪口

へんなゲーム？

- 常に変なゲームというのではない
 - 形式を裏切る → 新たな形式に
 - 敵が出て倒すゲーム
 - → 敵を倒さないスニーキングゲーム(メタルギア)
 - → スニーキング中も爽快感のあるゲーム(アサシンクリード)
 - 「作業」をゲームにする
 - 素早くこなせるようになるのが楽しい
 - 理不尽さが自虐的に楽しい
 - 一周回って昔の形式に戻ることも
 - 技術の進化で昔の形式が改めて役立つこともある

そもそも何がゲーム？

- 作業はゲームか？
- ノベルゲームはゲームか？

鬱にさせるゲーム？

- 最後の最後に落とすゲーム
 - ラスボスを倒すと世界が減びている: アークザラッド2
 - 死ぬとセーブデータが消えるゲーム
 - 緊張感はあったがやる気は失せた
- ゲームでは積み上げた物を落とすべきでない
 - 自覚があって行動を積み重ねているから
 - 逆に悪事をはたらいている自覚があるのにハッピーエンドで終わるのも釈然としない
- ゲームの主人公(=プレイヤー)が酷い目に遭っても痛くない
 - → 仲間を酷い目に遭わせる

ゲームプレイを進行させるモチベーション

- ラスボスを倒したいと思わせる
 - ラスボスを倒しても世界が救われるか分からない → 先を見たい
- Halo Reach
 - 死ぬまで戦うエンディング
 - 諦めたら死ぬ(エンディング)
 - プレイヤー自身がキャラクターと全く同じ状況を体験する
 - 前作の文脈と、極端な状況設定

- 永久にへんなゲーム
 - 動きのシュールさを見て楽しむ
 - I am bread
 - ラグドール系
 - QWOP、バリキジャンプ
 - → 既存のゲームへのアンチテーゼではない
- いらいらするゲーム
 - リトライが早いので次はうまくできるかもと思わせる

変なエンタメ

司会:水口、書記:長谷川
片寄、棟方、磯山

本テーマの目的

エンタテインメントとは何かを考えるために、
究極の、変なエンタテインメント事例を挙げ、
どのような要素が含まれているかを分析する。

変なエンタメ

- 先ず、変なエンタメを挙げてみよう
 - 顔出し看板
 - 変身？コミュニケーションツール？
 - 芋だけとか(補足: 芋の絵に顔を出す穴が開いているだけのもの)
 - 卒制で顔出しパネルがあった
 - トイレ紙ペーパーの使い方で誰だか識別(神戸大 塚本・寺田研の研究)
 - 実は人によって結構違って面白かった
 - パーソナルでプライベートなところ
 - ケンミンショーの微妙さのすごい?(人との違いを知る、仲間意識)
 - 北海道から関西に移動して驚いたこと: 普通に値切る
 - 値切るのはエンタメ
 - クレーマー(文句を言うことに快感を感じる?)
 - 立体視
 - ボールペンできれいな字を書く
 - 職人さんの作業を見ている

変なエンタメ(つづき)

- 写真みたいな手書きの絵
- 錯視
- ねるねるねるね 食玩
- レンタル彼氏、彼女
 - 本当たと面倒なので、レンタルで
 - いろいろなシチュエーションの彼氏が声を掛けてくれる CD
- コスプレ
 - すごい
 - ネタ
 - 世界観の表現
 - お祭り
- 泡だらけで走るマラソン

理解できないエンタメ

- 愛石会
 - 石を愛でる人々
 - 石の上に牛の模型を置いたり、水を掛けたり、着物を着せたり
- 蓼食う虫も好き好き問題
 - 洗濯機をずっと見ていられる
 - 皆少しはあるが、人によって随分違う
- テラスハウス(日本全国TV放送)
 - 男女がただダラダラ共同生活しているところを、ただ見る。編集はする。
 - リアリティ、感情移入しやすい
- ワイドショー
 - パーチャル井戸端会議。気分の共有

その背景

- 驚き=意外性
 - 面白い
 - 情報量でモデル化
 - 難しさを篩分けをする子供
 - 学習の話
- 世界観=モデル (驚きの材料)
 - 世界観のずれ
 - 入り込める
 - 斜め上からみる
- コミュニケーション
 - 気分の共有
 - 社会性動物だからで、学習とは直接関係ない
 - 自分の事を話したいのは、評価を得たい

コミュニケーション:エンタテインメントの原動力

- 共感
 - 自分と同じ考えを持つ人がどのくらい居るかを知ること
 - 同じ気分状態を持つ人数を維持したい
 - 必要な言葉:せやな(肯定)、まじっすか!(肯定)。
- 承認欲求
- 知識欲

EC研究全般

司会:棟方、築瀬 三武, 山本
水口 片寄(メモ)

EC研究の看板

- 漢字(ロゴ) 目的、手段の議論でつめていきたい
 - **心を動かす情報学** 人生を豊かにする情報学
 - たのしー情報学
 - 愉快情報学
 - もてなす情報学
 - 情動情報学 Emotional Info. Motivation Info.
- 教科書をまとめる
 - 「役にたたないかもしれない」vs.「役に立つ」
 - 視点によっては役に立つ
 - 万人受けするかしないかは気にしなくても良い?
- EC領域の代表研究の紹介
- 社会的インパクト

査読

コンテンツ論文(VR 学会は成功例)

(情処学会は厳しめの印象)

なにがしかのコンテンツ賞をとった人には積極的に論文を書いていただく

評価軸

査読者コミュニティの問題

EC(シンポジウム)の運営

- コンテスト、ワークショップの募集
 - コンテンツのコンテスト(作る系の推進)
- 引き継ぎ(論文特集号を含めて)
- **リマインド:看板**
- 作品公募
 - 発想、完成度(技術?)、(広義)プレゼン(ヤナセベからず集あり)
- デモ展示ガイドムービーを作る

→ 学生の出口にもつながる

暮らしの中のエンタメ

司会:橋田, 書記:阪口
長谷川, 磯山

暮らしの中に紛れ込むエンタメエピソード

- 研究者が研究会の合間に参加者を社交ダンスに誘い込んでいた
 - 普段の研究会の合間などに体験できる(研究デモとは違う)
 - 入門(初心者が学ばないといけないこと)よりは楽しむ方に重点をおいている
- 導入の仕方は課題
 - 知識, 世界観のインストールは難しい(取り入れた方が楽しめるけれど...)
 - 未経験のものを暮らしの中に組み込むためには導入の容易さが重要
 - スキーだと, 最近ではカービングスキーで最初から滑る感覚を楽しみながら学べる
 - バレエだと, 姿勢やウォーキングの作法だけ抜き取って美容・健康増進を促せる(本来の踊りとしてのバレエができるようになるわけではない)
 - すなわち未経験のエンタメを手軽に体験できるように「**パッケージ化**」することは重要

パッケージ化のために重要な要素

- 気軽にできる
 - 教室などに行かなくても片鱗に触れられる場を作る
 - 気軽に体験しにいける仕組みを作る
- 飽きない
 - 長く続けてくれるような仕組みを作る
- 楽しい・失敗しない
 - よさこい祭りだと鳴子を鳴らせばそれっぽくなる, 楽しめる
- 考えなくてもできる
 - 指示通りに動けばダンスっぽい動きになるダンスアプリの事例がある
- パブリックにされている
 - **エンタメ研究は一般に広められるべき**
- 短時間でも体験できる
 - 病院などに導入するときは特に, 小さなパッケージにしなければならない

研究を日常生活に活かすには・一般に広めるには

- 研究を実用化する
 - 一般ユーザにとっては、研究成果をどのように(日常で)使えばいいのかわからない
 - 一般ユーザ向けに何かを作ると、研究というよりはビジネス
- 研究活動を一般に広める
 - ECシンポジウムなどで行われるデモ発表は一般に広めるための前段階になり得る
 - デモ展示の内容がどのようにして実生活に活かされるのかをわかってもらえるのと良い
 - 持って帰れる・実際に使えるものだとおおい

暮らしの中のエンタメまとめ

- パッケージを作る必要がある
- 飽きずに続けさせる工夫を
 - 技術的に解決するのは一つの案
- 選択の自由が邪魔になることも(判断が負担になる)
- 気軽さ・手軽さ・意識させない
- ゆるく定期開催
- 参加意思を持たなくても参加してしまう仕組みを作る

その他: 公共空間でのエンタメ

- 公共空間に萌えキャラパネルを置く
 - 萌えキャラは子供向けではない
 - 鉄道会社は聖地巡礼を促すためにパネル置く
 - パネルに対する印象は地元民かどうかによって変わる
- 万人にとっての良い景観を保つためには
 - 現実空間にはバーチャルを重畳するしかない?
 - 小さなパネルを設置し、知っている人はパネルを探す(例:けものフレンズ)
 - ただし知らない人にとってはノイズになる
- 公共空間にコンテンツを重畳すると新しいコミュニケーションが生まれる
 - 現実空間(物理)は共有しているが人それぞれ見え方は捉え方が違う
 - ポケモンGOもその一種(側から見るとスマホをのぞいているだけに見える)
 - 萌えキャラパネルは置いてある(見える)方が良いのか? 見えない方が良いのか? (議論の余地あり)

その他: ゲームとスポーツの違い

- ゲームかスポーツか遊びか
 - 鬼ごっこは遊びかスポーツか
 - スポーツの中にはゲームとゲームじゃないものがある
 - 競争だとゲーム. 決着がつくのがゲーム
- 遊びとスポーツ
 - スキーはスポーツ
 - アーチERYは実用. スポーツではない, プレーするとは言わない. 訓練するもの
 - スポーツは体の動かし方に何らかの型ができていて, 練習をするものはスポーツ
 - 本気でやる鬼ごっこはスポーツ(血と汗と涙)
- 超人スポーツ
 - F1と一緒に, ドライバーだけではなく, メカニックも必要
 - 身体的な差によって遊べなくなることはない
 - バランスを変えられる