

# With/post コロナ時代に向けた 「体験」ベースの研究プレゼンテーション

橋田 光代<sup>1,a)</sup> 水口 充<sup>2,b)</sup> 倉本 到<sup>1,c)</sup> 松下 光範<sup>3,d)</sup> 福地 健太郎<sup>4,e)</sup> 片寄 晴弘<sup>5,f)</sup>

**概要:** EC メタ研究会では、今後の研究会運営やエンタテインメントコンピューティング分野の将来の方向性について参加者全員で議論している。今回は、EC 領域の研究発表、議論、評価において必要不可欠な「体験」のデザインについて、研究発表、参加、学会運営それぞれの側面から検証を行い、今後の方向性を議論したい。

## 1. 本セッションの議論テーマ

以下は現時点で用意している議題であるが、議論の進行や状況の変化に応じて追加・変更する。

### 「体験」ベースのディスカッションの場の確保

研究発表の場において議論・コミュニケーションの活性化を図る上で、「時間」と「体験」の要素は重要な役割を持つ。EC 研究領域に関わる多く研究会の場においては、デモ発表やポスター発表の一環として、実システムや音源、動画等を会場に持ち込み、参加者にその一部を体験してもらうという形がとられてきた。ただ、現実のデモセッションでは、一度に十数～数十件の研究が一度に持ち込まれ、参加者は 90 分前後の時間でこれらの発表を効率的に見て回らなければならない。現状の発表形態では、作品系・感覚提示系の研究の良さを伝える、あるいは理解するための環境が十分とはいえない部分がある。時間配分、実演環境を整えつつ、かつ一般の研究者が継続的に研究交流を行うには、環境整備の簡便さと実演体験時間を確保した発表スタイルを確立させていくことが必要となる。

時系列表現 WG の活動形態 [1] はその一つのアプローチであるが、現地での実演・体験を大前提としており、活動

が活性化するタイミングでコロナ禍の影響を受けて延期を余儀なくされることとなった。また、オンラインでのデモセッションにおいては、発表者が工夫して、複数の映像入力をを用いてテレビの実況中継のようにシステムの擬似体験を提供する試みも見られる。しかし、その実施には発表者自身に映像制作や配信の知識が必要になってくるため、全ての発表者が容易に実現できるとは限らない。

本議題では、対面・オンライン双方の長所および短所を踏まえたハイブリッド実施形態のアイデアを出し合いたい。

### 研究会・シンポジウムを盛り上げるエンタテインメント技術

この約一年半の間、数多くの学会がオンライン開催とせざるを得ない状況となった。緊急事態宣言の全面解除を受けて、今冬から徐々に現地とオンラインのハイブリッド開催が実施されるようになってきているが、オンライン開催に関しては、この一年半の試行錯誤を通じて、遠隔会議アプリの機能や複数の SNS ツールを駆使した円滑な発表・質疑応答の進行や、オンラインでの場を盛り上げるような取り組みも見受けられるようになってきた。

本議題では、昨年度の議論 [2] に引き続き、参加者の体験を共有し、今後の学会運営について議論する。

### Qualification 制度について

Qualification 制度はエンタテインメント性に関する主張の実効性を学会主催者側が認定 (Qualify) して担保するための試みである。発表者から事前に提出された Entertainment Design Assets (以下、EDA) をもとに、論文や supplemental material (システムの動画や画像など) を、10 名程度の EC 研究の識者で構成される Qualification 委

<sup>1</sup> 福知山公立大学

<sup>2</sup> 京都産業大学

<sup>3</sup> 関西大学

<sup>4</sup> 明治大学

<sup>5</sup> 関西学院大学

a) hashida-mitsuyo@fukuchiyama.ac.jp

b) mmina@acm.org

c) kuramoto-itaru@fukuchiyama.ac.jp

d) m\_mat@kansai-u.ac.jp

e) kentaro@fukuchi.org

f) katayose@kwansei.ac.jp

員会で議論し、展示会場での体験時に確認すべき論点や疑問について整理する。その後、研究会やシンポジウムの展示では、それらの確認事項を念頭に置きながら体験し、展示されたシステムが提出された EDA を満たすかについて個々の委員が勘案し、体験後の意見交換を通じて Qualify の判断を下す。「体験」を客観的な評価の指標とするための試みであり、研究者側での印象評定系の評価実験を実施することなしに研究価値を担保していくことを企図している。

研究会では、2018 年より、EC シンポジウムのデモセッションと連携する形で Qualification の試行を始めた [3]。2020 年までの 3 回の試行を通じて、その可能性と課題が浮き彫りになってきている。その詳細については各試行後の Roundup にて説明されているため、ここでは詳細を割愛するが、いくつか項目のみをあげると、

- 委員の選定方法について
- シェパードニングについて
- 体験に関わる時間的な制約について
- 評価や検証を実施可能な作品の扱いについて
- Qualification 申請者の理解醸成について

などが挙げられるだろう。これらの課題は、現地での体験を前提とした Qualification で意識された課題であるが、オンライン、あるいはハイブリッドでの開催となった場合、さらに課題は増える。Qualification のももとの思想としての「体験してみればわかる」という、EC 研究者が（漠然と）持つ共通理解が図れなくなることは、Qualification 制度自体の屋台骨を揺るがすことになる大きな問題である反面、オンラインでその審査が可能になるのであれば時間による体験制約が緩和されたり、（やり方によっては）Qualification の過程の透明化が図られる可能性があったりするなど、可能性も秘めている。

この状況に鑑み、当日は、ポストコロナ時代の Qualification および「体験」を主体とするデモセッションのあり方についての議論を実施したい。

## 参考文献

- [1] 橋田光代：時系列表現のデザイン WG のねらいと活動状況，エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2019 論文集，Vol. 2019，pp. 261–262 (2019).
- [2] 水口 充：With/post コロナ時代の学会運営とエンタテインメントコンピューティング技術，研究報告エンタテインメントコンピューティング (EC)，Vol. 2020-EC-57，No. 2，pp. 1–1 (2020).
- [3] 水口 充：Qualification まとめ，<http://ec2018.entcomp.org/qualification-roundup/> (2018).