

# エンタテインメントシンポジウム 2024 における Re:commend-demo トーク録

岩本 拓也<sup>1</sup> 伊藤 正彦<sup>2</sup> 辻野 雄大<sup>3</sup> 倉本 到<sup>4</sup> 水口 充<sup>5</sup> 三浦 元喜<sup>6</sup> 辻野 涼介<sup>2</sup> 棟方 渚<sup>5</sup>  
西田 健志<sup>7</sup> 園山 隆輔<sup>8</sup> 渡邊 恵太<sup>3</sup> 安中 勇貴<sup>3</sup> 山西 良典<sup>9</sup> 松下 光範<sup>9</sup>

**概要:** 本稿はエンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 において実施された企画「Re:commend-demo (レコメンデモ)」の記録である。レコメンデモはシンポジウムで展示されたデモを専門員が体験・評価し、各々が最も「推したい」デモの評価ポイントをプレゼンし、「体験」の評価を共有することで今後の EC 研究分野を考える上での礎となることを企図している。本企画では 12 人の評価者（専門員）が事前に定められ、12 件のデモ発表がレコメンデモとして選出された。

## 1. はじめに

本稿はエンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 (EC2024) の企画として、2024 年 9 月 4 日に行われた「Re:commend-demo」の記録である。Re:commend-demo はデモを多角的に評価することを企図して EC2023 から始まった本シンポジウム独自の取り組みである (EC2023 のときの記録は文献 [1] を参照されたい)。「どのようなデモがどのような観点で評価されたのか」を記録として残すことは、学術的な観点から良質のデモを積み上げるうえで重要であるという考えの下、原稿として記すものである。

以下は実際のイベントの映像から書き起こした内容を各登壇者に依頼し校正したものである。口頭発表の書き起こしが元になっているため、読みにくい箇所があるかもしれないが、イベントの臨場感を伝えるためにあえてこの形式での記録としている。

## 2. 趣旨説明 (岩本拓也)

レコメンデモは、デモを多角的に評価する仕組みです。デモを通じて、何が良かったのか、どこが評価されたのかを言語化して記録します。この取り組みは、今年のデモ参加者だけでなく、来年以降のデモにも役立てることを目的

としています。デモの評価ポイントは、研究の分かりやすさ、見せ方、システムのクオリティ、対応の良さ、質疑応答のスムーズさなど、多岐にわたります。しかし、人によって感じ方や状況が異なるため、何が評価されたのかが曖昧なままになりがちです。「このデモは良かったね」と思っても、具体的に何が良かったのかを言葉にできないケースが多いのです。そこでレコメンデモでは、評価ポイントを明確にして記録し、次回以降のデモ改善に活かします。この仕組みにより、デモのクオリティを継続的に向上させることを目指しています。今回は、専門員 12 名に「これが良かった」と思うデモをそれぞれ選んでいただきました。そして、1 人 3 分で、そのデモの良かった点を熱く語っていただきます。この発表を聞きながら、選ばれた方は「自分のデモでこんな点が評価されるんだ」と新たな気づきを得られるでしょう。また、そのデモを見た方にとっても、「そういう見方もあるのか」と自身の視点を広げる良い時間になるのではないかと思います。さらに、今回は学生 2 名に専門員として参加していただきました。学生ならではの意見をいただくことで、新たな視点が得られることを期待しています。それでは、早速スタートしたいと思います。

## 3. 伊藤正彦のレコメンデモ

レコメンデモ

TaleShaper: 複数のエンベロープで形作るストーリー創作システム [2]

北海道情報大学の伊藤です。私はこの TaleShaper という研究を推薦したいと思います。この研究、デモが抜群に

<sup>1</sup> 株)サイバーエージェント  
<sup>2</sup> 北海道情報大学  
<sup>3</sup> 明治大学  
<sup>4</sup> 福知山公立大学  
<sup>5</sup> 京都産業大学  
<sup>6</sup> 千葉工業大学  
<sup>7</sup> 神戸大学  
<sup>8</sup> T-D-F  
<sup>9</sup> 関西大学

面白かったです。これは、LLM と可視化を組み合わせた研究だというふうに私は解釈しています。

ざっくりとどういう感じかっていうと、ユーザが何か小説の概要を「がー」と書いたら、第1章はこんな内容、第2章はこんな内容、第3章こんな内容っていうふうに文章が生成されます。下にはそのときに人が、どのぐらい幸福なのか不幸せなのかっていうのが、折れ線グラフで可視化されているという感じになります。

人っていうのは、例えば一番上は、その読者ですね。読者がここでこのぐらい幸せでした。下の二つがこの例だと、登場人物になっています。こっから先が面白くて、この折れ線グラフ、直接ユーザが操作して例えば第2章では、読んでる人がすごい幸せになるけど、登場人物 A はすごいどん底で登場人物 B はすごい幸せみたいなふうに設定して、それに応じてまた物語を再生成するみたいなことができるという研究になってます。可視化の文脈、わたし情報可視化の専門家なんですけども、可視化の中でも、なんか多次元データを次元圧縮してその結果を散布図に可視化すると、可視化した結果をユーザがこれとこれはもっと近いんじゃないかとか、これとこれはもっと遠いんじゃないかというふうに、ユーザが直接操作してその結果をまた反映した可視化をもう一度再生するみたいな研究があってそれ非常に重要な研究かなと思っています。その文脈からもこれ非常に近くて面白いと思った理由です。

もう一つ理由があって、これ非常に応用性が高いかなというふうに思っています。これ小説なんですけど別にプレゼンテーションを作るみたいなこともできると思っていて、スライド1枚でこんな内容スライド2枚こんな内容とスライド3枚こんな内容とかなって、例えば発表者はスライド2枚目で、超ハッピー上げ上げなるみたいな感じになって、一方、指導教員の気分はどん底になるみたいなそういうのも作れるかなと思っています。

いま小説とプレゼンの話だったんですけど別にそれに限らずこのフォーマットに合いさえすれば、どんな分野にでも応用できるというそういう汎用性の高さが素晴らしい研究だなというふうに思いました。

#### 4. 辻野雄大のレコメンデモ

レコメンデモ

VR モータスポーツの提案と試作 [3]

明治大学の辻野と申します。私からレコメンさせていただくデモはこちらになります。「VR モータスポーツの提案と試作」。こちらが素晴らしいデモだと評価いたしました。こちらが私の理解でどういうデモだったかと申し上げますと、まず車がありまして、VR ゴーグルをつけた状態で車を走らせてもらいますと。そんなことしたら危ないじゃない

かと僕はまず思ったんですけれども、それができるだけの広大な私有地を用意しました。まずこれがすごいんですよ。そんな私有地があって車があるからと言ってVRは目指すとはならないと思うんですよ。まずこの発想が素晴らしいなと評価いたしました。VR空間の中で今回は「カーPONG」と言えるエアホッケーを車でやるようなゲームを作りまして、車でいわゆるバック、球ですね。ボールにぶつかるとガンッとなったような衝撃を車側にフィードバックさせる。これもすごいことしてるなと思うんですけれども。というものを試作されてましたというデモでございました。さすがに会場にそれだけの土地を用意するのは難しかったということで最小構成のものを持ってきていただきました。まずこの時点ですごい話だなと思ったんですけれども、これの個人的に素晴らしいなと思った点はですね、今後これが実装されていったときに、どういうふうに社会の役に立つとか、どういうふうに人の成長を促せるかっていうのは容易に想像がつくんですよ。ちょっとこんな偉そうに言ってる私は免許もなければ唯一の車運転経験はゲームという人物なんですけれども、それであってもこのシステムがあったらいいなと思うんですよ。例えば免許を取るに向かっての運転のドライビングシミュレータであったりとか、ゲームをしてる間に自然と運転が上手くなるような仕組みだったりとか、あとは今回、最小構成でということで持ってきていただきましたけれども、それだからこそできること例えば新車のチューニングみたいなことできそうだよなっていうことを発表されてました。展示されてる方と議論したんですけれども「今はそういうリアル志向の方にはあまり食指が動いておらず、いまVRだからこそできるような空想的な面白さっていうものを突き詰めていきたい」というふうにおっしゃってました。これがですね、ある意味、ECっていうものの進め方といいますか、いろんな方向があると思うんですけれども、その中の一つとして目指す方向性なんじゃないかなって思うばかりです。つまりはこの先に社会的に役に立っていることがわかっているからこそといいますか、今は面白いものに注力して、その面白いものを突き詰めた結果、社会の役に立っている形でこの研究は進んでいくのかなというふうに感じました。

そういった意味でこのエンタテインメントコンピューティングという場で推薦するにふさわしいと思ったので挙げさせていただいた次第でございます。

#### 5. 倉本到のレコメンデモ

レコメンデモ

配役傾向にもとづく声優ネットワークの構築と分析 [4]

福知山公立大学の倉本でございます。久しぶりにこうい

うステージに立ったのでちょっと緊張しておりますが、僕からの推薦はこちらになります。

「配役傾向にもとづく声優ネットワークの構築と分析」ということで関西大学の牧野さん、他の皆さんの研究です。お前、またそういうテーマを持ってきて…と思われているかたもいらっしゃるかもしれませんが、これ結構大事なことを二つ押さえてました。まず研究テーマの内容だけ説明しておきますと、声優さんの類似性みたいなのをネットワーク分析したいよって思ったときに、声優さんだと声の演技者なのでやっぱり声の質とか、そういうものから見るっていう方法もちろんあるんですが、一方で全く声のデータを使わずに、その演技をしてる人たちがどういう配役のどんなキャラクターをやったか、その部分に着目してそのキャラクターの類似性にネットワークを引きましたよ、ということをやっています。

確かによく考えると声優さんって演技をする人たちなので、その演技をする人たちの近き加減っていうのはその演技の対象がどんなものであったかっていうのはわりと筋が通っている。一方で、僕らやっぱり声の似てる人とか気になるし興味があるよって話になるにもかかわらず、その辺をわざと見ずに、新しい観点だけで切り崩すと何が起こるかっていうのを見せてもらったというふうにごく面白かった研究になりました。なぜなら直接的な解だけではなくていろんな見方がデータにはあるよっていうことを押し出していたらという意味ではすごくいい研究だと思います。

僕が評価したポイントが2点あります。1点目は、この手の分析系の研究で必ず言いたいことが一つあって、「ねえ、なににさんだとどうなるんだろう？」が絶対気になるんですけど、僕それこのとき聞いたんですよ、現場で。そしたら、その場でプログラムを書き換えて作ってくれたんですね。デモンストレーションとか評価っていうのはやっぱり僕知りたいデータどうなるんですかって興味必ずあるんですけど、そういうのに、すごいソフトで答えてくださった。

そういうのをちゃんと準備しておいてくださった、そういうデモンストレーションやってもらえるのは素晴らしいなというふうに思いました。なので、ぜひいろんなデモをやる時にも現場でなにができるかちゃんとできるかということに、それこそ腐心したようなデモンストレーション出来る力があるのはすごく大きいなというのは一点あります。

もう一点はテーマの話です。正直ニッチですよ。声優さんは今でこそ声優さんブームになってることもあって皆さん多分知ってる方多くなってきてるかなという気もします。メジャーな方もいらっしゃるし、東京ドーム埋めちゃったりするんですけど、言ってやっぱり知らない分野です、で知らない分野だから、で知らないのにその深く追求したことでテーマとして研究をやってるからって話はしたくはな

るんですけどそれでいいんです。

エンタテインメントに限らず、自分が突き詰めたいことをどんどん突き詰めてその内容を発表して欲しい。で、聞いている人はわかっている人はもちろん深く掘り下げますし、わかってない人は、これを他のことに応用するのはどういうアイデアがあるかってことを一緒に考えてもらえます。

だから、テーマがこだわりすぎて誰にも伝わらないかもしれないから発表したくないなみたいな考え方は脇に置いて、ぜひ自分の愛を広く伝えられるような研究発表していただければ、特に学生の皆さん、先生をうまいこと説得してください。ぜひ発表していただければというふうに思っております。というわけで、最近、羊宮妃那さんが気になってる倉本でした。

## 6. 水口充のレコメンデモ

### レコメンデモ

時間的順序関係を考慮した筋電センサによる高速入力デバイス [5]

京産大の水口と申します。まずお断りで、私初日はデモをやってたんで見て回れませんでした。だから2日目の中から選んだものになりますけれども、それでもいいというふうにおっしゃっていただいたので。私の方で選ばしていただいたのが、これなんですね。タイトル見てどんなデモか思い浮かぶ人いるかなってちょっと心配があったんで、これスライドなんですけど、こういう展示でした。このデモを私が推した理由っていうのはいろいろあるんですけど、まずですね、次元大介は0.3秒の早撃ちである。これ、早いのか？って、私は子供心に0.3秒って早いのか、ふうんって思ってたんですけど、そのとき科学館とか行くと要は人間の反射速度はそんな速くないよって言うデモ見たことがあるんですけど、今ゲームやったら0.3秒ってめちゃくちゃラグいですよね。数フレームでラグいって分かった。このデモを、聞いて使ってボタンを早く押せるっていうようなことやってるんですけど、デモとして素晴らしいのはまず押せばわかる。もう一つはゲームやらない人そんな早さわかんないかなって言ったけど、デモで使ってたのがなんか指相撲のやつで、実は早いと負けるとい謎設定なんだけど、ただやってみちゃ絶対負けるから、こんな早く操作できるんだっていうことがわかるっていうプレゼンの仕方はすごくいいなと思いました。何より、いろいろ着けなくてもボタンを押せばいいっていう。研究的な意味っていうのもいろいろあって要は、競技シーンですよ。FPSでもいいし、格ゲーでもいいし、(辻野)雄大さんがやっているような(音楽ゲーム)はちょっと違いかもかもしれない、これはレギュレーションがあるからなんだけど、他のやつって何かレギュレーションあるようなない

ような、何か自作のコントローラーありとかそういうのがあったり、FPSとかだとねゲーミングキーボードでゲーミングマウスみたいな、めちゃくちゃストロークの短いやとか軽いとか何かいろんなもの作っててそれやるんならこれでいいやとか、もうある意味これハードウェアチートなんですよ。こういうので競技したときどうなののかなっていうのは考えてみると、ユーザインターフェースの分野で入力デバイスって散々擦りまくってきた研究テーマなのに、ゲーミングデバイスって私は知らないだけなのかもしれないけど、何かどういう研究があるとかかそれを実際に競技に使ったときにどうなのとかか、いろいろ何か考えさせられるなという気はしています。これで実際競技やってみるとか、ゲームやってみるところまで進めてもらおうと楽しみだなと思ったりします。ちょっと短いけど私の方から、これで以上とさせていただきます。

## 7. 三浦元喜のレコメンデモ

### レコメンデモ

VideoMotion: 動画と共にカメラの動きを見せる新しい映像メディアの提案 [6]

千葉工業大学の三浦と申します。ECが久々というか、何年かぶりなんですけどもこういう大変素晴らしい企画をされててなんかすごい参考になると思っていたら何故か巻き込まれてしまったという。私が、デモを見ていて一番おっ！と思ったのは、VideoMotionで城野さんの研究です。

これデモとしてはですね、そんなに派手さはないですけどもなんか一番なんか自分も撮ってみたいとなるとか、やってみたくなるそういうことを感じたので今回、デモを選ばせていただきました。研究としてですねスマートフォンを使って撮影しながらスマートフォンを例えば歩きながら仕事をするときの姿勢情報と位置情報というのを軌跡がデータとして取っておいてそれを軌跡が残った状態で、要するに、この軌跡もですねあんまり派手じゃなくて白いとドットが多分ついてるけど、ですねその中で、その渋いところがすごくいいなと思ひまして。

あえて情報を制限してですね、やってるところが北村誠一先生、佐藤真大先生何してる人。なんか点だけで動きが伝わると、そういう余白というか想像させる力がすごくある。研究だなと思って、でもですね階段を上っていくときの映像としてそれを体験できるということで、「君の名は」をやったら自分で再現して撮ってみたいとかかそういうものをやっぱりあの後スマートフォンを動きとかでできるのでぬいぐるみと一緒にこう写ったりすることがあると思うんですけどそれに近いスマートフォンの動きで表現できることってというのは幅が広がるそういう体験と視聴してコンテンツを視聴して、さらに体験したくなったら、自分も作

りたくなる、そういうのを感じた。最近私も自分の歳を実感し始めてスマートフォンを縦に動画撮るっていうのはあんまりしないんですけどもどうしても横に向けて動画とか撮ってしまうんですよ。こう縦に持って横にして撮っちゃうんでそういうなんか年がばれるかなって。大変に素晴らしい研究でした。

## 8. 辻野涼介のレコメンデモ

### レコメンデモ

銃が弾かれる体験を可能とするVR決闘システム [7]

北海道情報大学の辻野です。私は学生なのですが、実行委員長から熱いラブコールを受けて巻き込まれてしまいました。はい、私は学生なので他の先生方とはまるで知識がないので僕は二つの軸で選ばせていただきました。他の人が体験してるのを見て楽しかったか、実際に体験して楽しかったか、という二つの点で、判断させていただきました。その中で私が推薦するデモというのがこちらです。「銃が弾かれる体験を可能とするVR決闘システム」という研究です。こちらの研究は仮想空間上の決闘で、持っている銃がはじかれる感覚を体感する銃型デバイスというシステムを開発した研究になります。銃といえば欧米やFPSゲームっていうのが思い浮かぶと思うんですがそれでも日本人にはあまり馴染みがないかと思います。その日本人には馴染みのない感覚をこのデバイスによって体験できるというのが僕にとってはとても新鮮でとてもインパクトがあると思いました。ところでこのシステムってどうやって作るんだろうっていうのが僕ちょっと最初の疑問であったんですけどですね、VRのコントローラ3Dプリンタで枠組みを作ってその先に何かいろんな機器をつけて、バーンとかっていう感覚はどうするのかというエアージェットで再現して、ジェットが扮する音がとても良くて、10Fのポスターセッションを聴講した方々は結構音がするたびに、「なににな」みたいな感じで驚かれてたのが、とても印象的でした。私も結構FPSゲームっていうのをよくプレイするのでこういう銃型デバイス、あると実際に自分がFPSのゲームに潜り込んでいるような世界を体験することができてとてもインパクトがあるものだと思います。何かこのようなデバイスがゲームセンターとかに導入されたら、子供たちとか、大人もとてもインパクトがあってとても面白い。なんか人気になりそうだなって感覚でデモを体験しました。本当に受賞者の皆さんおめでとうございます。最後なんですけど、写真はうちの大学の先生が体験している様子を写真に撮らせてもらったんですけど、このとき結構先生びっくりして自分もびっくりしてました。、僕が体験したときは、音っていうのはなかったんですけど何か人によって差が出るみたいな話を聞いて、僕はジェットに嫌われた

んだなっていう体験もしました。はい、ということで、私のレコメンデモは以上になります。

## 9. 棟方渚のレコメンデモ

レコメンデモ

絵巻物型インタラクティブデバイス: EMAKI における動画と静止画の同期手法の検討 [8]

京都産業大学の棟方です。3日間お疲れ様でした。毎年思うんですけど、この EC シンポジウムはデモンストレーションがやっぱりこの会の華だなと思ってまして、これを彩ってくださった、北海道までたくさんの機材を運んだり、たくさんシミュレーションして準備してくださった皆さん、本当に皆さんが尊いなという気持ちで参加致しました。本当にありがとうございます。私が、その中で選ばせていただいたのは絵巻さんです。こちらはですね、私の説明がいらなくらいにシンプルな構成で、インタラクションは限りなく単純なものです。ハンドルのノブを回すと、いくつかの絵巻があって、たくさん体験された方だったら分かると思うんですけど、最初に展示されているのは鳥獣戯画のような、ちょっとシンプルなアニメーションが、ハンドルを回す速度で送られていくというものです。それを反対側に回しますと、それが破綻なく、また巻き戻しというのとはちょっと違うような、なんていうんですかね、自然な形で反対側に送られていくというアニメーションが展開されます。これは本当にそこに立って、すぐ触って、何か手が伸びていって、くるくる回したっていう感じで、本当に単純で、潔いまでのシンプルさだと思ったんですけど、心をですね、急かさずに、ジワリとそのインタラクションに集中すると、とてもその紙の質感だとか、たわみだとか、なんかもう味に見えてきましたし、違う絵巻に交換しても、またそれがまた新たな紙の質感とか、そういう物理的な、なんていうんですかね、重み、存在感っていうのが感じられる作品だなと思っていて、いろんなデモ見たあとでも、なんとなしに心に残ったというのが、まずこのデモを選んだ理由です。

本当にそれだけの、それだけのシンプルなものなんですけれども、やっぱり、アニメーションがもし派手になってしまっていたら、ただのスクリーンになってしまっていたと思うんですけど、そこをジワリと回転していく、その紙っていうものの、実体の質感というのがすごくダイレクトに伝わってきて、ゆったり集中して楽しめるデモでした。

また、私はいつもデモで、生体信号の測定機器をつけたり、手を消毒してくださいとか、測定の同意とったり、こっちの手でコントローラを持って、とかって指示したりするんですけど、本当にこれは説明いらずでコンテンツを体験できる、本当にコンテンツだけに集中できるっていう、そ

のシンプルさっていうのが、そこへの没入に繋がっていく、こういうのが大事だなと、改めて思わせていただきました。

個人的な趣味としては、ハンドルではなく、手で紙を送るとか、本当は紙を触りたかったな、というところもあるんですけど、その紙の質感を大事にしたシンプルなアニメーションを、たくさんの方にやってもらって、多分調整して絶妙なところで作られたのかなっていうのも、やっぱりその作り込みを感じられたので、こちらの作品を選ばせていただきました。

## 10. 西田健志のレコメンデモ

レコメンデモ

シェルフサイネージ上で推薦するエージェントシステムの基礎的検討 [9]

こんにちは、神戸大学の西田です。私は前置きがないんですけど、私は、「シェルフサイネージ上で推薦するエージェントシステムの基礎的検討」を選ばせていただきました。これを見たときですね、私これなぜか癖になる。ずっと見ていられる。これがお店にあったとして、ある時なくなったらめっちゃ寂しいなと思ったんですね。さっき説明がなく、見るだけで体験できるんですけど、これは私がどうしても説明しなければならぬ。なんで私はそんなにこれが好きだったのか。ということを説明しなきゃいけないなっていうふうに思ったので、選ばせていただきました。

言語化しようと思っているうちにポイントが二つ、私の中で気が付くところがありました。その二つに共通するところが安心感だと思いました。ちょっとこれがどうしても気になってお土産に動画撮ったんですけど、まずこのキャラクターはですね、私の中でこいつは「おすすめ」をキャラクター化したものと私の中で受け取られました。おすすめするのはもう私の中でめっちゃ大事で、私はセイコーマートへ行くときどうきソフトにするか、メロンソフトにするかで何かぐるぐるセイコーマートを歩き回りながら悩んじゃうぐらい優柔不断なんですけど、おすすめって書いてあったらものすごい安心して選べると。そういう優柔不断な私にとっておすすめするのは最大の味方なんです。その最大の味方が吹き出しの中でおすすめマークみたいのが出てくるんですね。動画を注意深くみたら分かるんですけど、そのおすすめがキャラクター化してるっていう、それが私にとってすごい安心感に繋がってるなっていうふうに思います。EC 的には何かチョコボールを喋らせようとか何かしたくなっちゃうところなんですけど、そうじゃなくて安心、なんかチョコボールを喋らせるのはそれはそれでいいんですけど、なんかすごいなと、違う良さがあるなと思っていました。

二つ目のポイントはコイツが店の中を歩いてるって感じが客側感っていうものを何か付け加えてるなと思ったんで

すね。客側感なんですけどこいつは元々もう店側の存在なので、お店側の存在と何か客側の両方を兼ね備えた存在としてここにいると、それって何か洋服屋さんで何か「私もこの着回ししやすくてよく着てるんですよ」とか、家電で言ったらなんか悩んでるときに「価格.comで何か出てきたんですけど、それよりちょっと安くしますよ」って言うてくれるような何か客に寄り添う店員みたいな感じがして、なんかめっちゃECって3日間すごく刺激的な開展に満ち溢れてたんすけどなぜか安心感がここにあって、私はそれにめっちゃ心惹かれてしまったんだなっていうふうに言語化されました。はい、腑に落ちました。でも思い返せば、私いろんな発表者に「繰り返し使うときとか、日常的に使うときにどうですか」ってめっちゃ聞いてたと思って、そのなんかベースに安心感ってのはすごくあるなと思って、これからめっちゃ考えることがあるなと思いました。

## 11. 園山隆輔のレコメデモ

### レコメデモ

琵琶湖近辺に生息するクマはひょうなことから北海道で魚介を食らう [10]

TDFの園山と申します。フリーランスでプロダクトデザインをやっております。私のレコメデモは、「琵琶湖近辺に生息するクマはひょうなことから北海道で魚介を食らう」という関西大学の諸隈さんの研究です。

まず前提としての私見を申し上げておきますと、ユーザとか読者とか観客に興味を持ってもらうことってすごく大事だと思うんですね。特にEC研究においては興味を持ってもらうってことが必須条件じゃないかとさえ思っています。

そういう意味で、ネーミングっていうのは非常に重要なインタラクティブデザイン要素だと考えてます。だって名前が最初ですもんね。その名前を見て何かなって思うのは一番大事ですので、そういう意味でネーミングをフォーマット化して汎用性を高めるってのはすごく有効かなと思うんですけども、昨今のラノベのように〇〇が〇〇した話みたいなのは非常に直接的で稚拙で何かマンネリ化しちゃってるなっていう問題があるように思っています。

そういう意味でこの研究のレコメポイントなんですけども、非常に汎用性の高い構文でユーザである読者に興味を持ってもらうことに成功しているように思います。特に「ひょうなこと」っていう、割とみんなが知っているんだけど、なかなか使う機会がない言葉を上手に使ってるのが非常にセンスいいなと思います。

他にもギャフンとか、スットコドッコイみたいなみんな知ってるけどなかなか使う機会ない言葉ってあるじゃないですか。それをさらっと持ってくるセンスがまず素晴らしい

いなというふうに思います。ひょうなことっていうのは、予期せぬこととか意外なこととか、語源は諸説あるんですけども、それをまず持ってきてそこに注目させているわけですから「ひょうな」の部分に本題・主題があるわけです。これ何かっていうと、事前にどこを注目してほしいか、見る側がどこを注目すべきかっていうのを、何気に提示してる。これが大変すばらしいです。これ、漫画家ユニット「うめ」の小沢先生が提唱しておられる「ひょうなこと構文」をヒントにしたと言っておられましたが、だとしてもそこに注目してそれを持ってくるっていうのは大変素晴らしいと思います。ここで注目すべきポイントが最初に提示されているのは素晴らしいんですけども、ベースにあらすじを使ってるので実は巧みにネタバレ回避しているっていう配慮がされているところも素晴らしいです。ただ、タイトルをそのまま使うのはマンネリ化するなどの難があるように思いますので、これをサブタイトル的に使う、たとえば、メインタイトルがバーンとあってこの下にカッコ付きで「〜〇〇がひょうなことから、〜」みたいにするってことで、メインタイトルがですね、簡潔かつ興味深いものになってバリエーション含めてクリエイティブリティが上がるんじゃないかなという気がしています。例えば、「ぬらりひょう」っていうタイトルのコンテンツがあって、これを使って「ぬらりひょう 〜目立たないおじいちゃん妖怪がひょうなことから総大将になる〜」みたいな話になると「おじいちゃん、何やったん!？」みたいな感じになるじゃないですか。そこがやっぱポイントになるかと思います。

そういう意味でサブタイトルジェネレーターとしての価値があると思って推します。それでですね実際のデモをご覧になった方はお分かりかと思いますが、非常に質素なデモンストレーションでこれを説明しきっています。

ぶっちゃけた話、ポスターと数枚の紙のサンプルだけで語り切った。これ何がすごいかっていうと、いま停電が起きてもプレゼンが続けられる。地震が起って避難所に行っても、プレゼンが続けられる。これ実はすごいことですよ。要は場所を選ばない!、もちろん独自デバイスを作ってコンピュータを持ち込んでやるっていうデモも素晴らしいんですけども、なんかそっち方面の「お金持ちデモ」が評価されるばかりの世界だと僕はつまらないなと思いますのでそこも評価に値すると思います。ちょっと残念なポイントもありまして、僕もいま熱く語りましたけども、筆者自身がこのポテンシャルに気づいてないんじゃないかっていう気が実はしています。このタイトルを見れば一目瞭然です。あんまり「ひょうなこと」に興味を持ってないというか、「熊はフツーに魚介食うだろうよ」っていうなんかちょっと、どうなのかなあって思うので、そういう意味で。あれ?よかった話をするはずが、なんかディスってるみたいになってますけど、でもそういう意味で議論に値するデモだったかなと思いますので、それもまたレコメ

デモの意義かなと思います。

個人的には昨今の長ったらしいばかりで何が言いたいかわからない論文タイトルに投じる一石になってほしいかなと思います。そういう意味では、EC2024の論文タイトル全てこの手法で再構築したときに、みんなが興味を持てるタイトルになるかどうかということをやっていたいただければいいかなと思います。ちなみに、「ひょんなこと」の「ひょん」はぬらりひょんの「ひょん」です。

## 12. 渡邊恵太のレコメンデモ

レコメンデモ

麻雀配信のためのカメラ自動切り替えシステム [11]

明治大学の渡邊です。私のレコメンデは「麻雀配信のためのカメラ自動切り替えシステム」ということになります。シンプルに麻雀やってる様子をカメラを自動切り換えしながらしかも個人でもできる範囲でのセットアップ構成でかつ画像認識等を利用してゲーム状況を理解しながら配信を行うというシステムになっています。「麻雀か」ということで麻雀に興味がある人はもちろん、すぐ立ち止まって見ると思いますが、逆に興味がないというだけでは全然関係ないと思ってすぐ通り過ぎてしまった人もいるかもしれません。ですけど、写真のようになんと「実際にそこで参加者がきて麻雀が始まってしまっているんですね」んですね。僕は思わず写真を撮ってしまいました。システムの写真ではなく、麻雀やっている様子じゃないか、というツッコミがあるかもしれません。ただですね、この現象をよく考えてみると、古のゲームの魅力というのがここにあるという強い証拠だと思います。我々エンタテインメント研究は新しいエンタテインメントシステムを作ることに注目しがちですけども、そういった古のゲームを配信することでもやはり研究になると思うんです。まさにその証拠だと感じました。この研究を少しメタにちょっと分析して紹介していきます。この研究は非常に応用可能性や領域展開の可能性があると思います。というのは配信というのは単純に撮って流せばいいというわけではありません。またカメラの設定という話ではありません。配信のためには、そのエンタテインメントシステムの仕組みや楽しさを理解することが大事です。ここが緊張するところがストレスを感じるどころか、喜びを感じるどころ、そのゲームの性質、楽しさを知らない面白くない配信ができない難しいわけです。エンタテインメント配信の自動化をするならば、尚更その理解は重要になるわけです。いわば楽しさのメタ認知の構造がこの配信という研究にはあると思います。YouTubeのなどでいま配信の民主化が起きておりますが一方で機材格差もあり、結構その配信の格差もあると思います。その中でこういった自動化ってというのは

またエンタテインメントと遊ぶことに集中して配信を上手くできる仕組みだと思います。

これは麻雀ということをテーマに扱いましたが、個人間で遊ぶようなゲームは何にでも応用可能だと感じます。例えばもちろんトランプですとか、ジェンガですとか、人生ゲームとか、あるいはじゃんけんの配信みたいな方法、どういう配信にしたらよりその面白さ、緊張感が伝わるのかということもおそらく研究になるのではと思います。ただし、自分たちがカメラのコンディション調整しながらゲーム、個人配信するの大変です。だから自動化はいろいろな研究の展開の可能性があると思います。研究室の学生の中にもボードゲームとか、昔ながらのゲームやりたい研究したいという人がいますのでこういった配信というアプローチで研究していくと色々広がりがあるんじゃないかと思ひまして推させていただきます。

## 13. 安中勇貴のレコメンデモ

レコメンデモ

ゆるやかなファシリテーションをする小型ロボットのインタラクションデザイン [12]

学生専門員の明治大学の安中勇貴と申します。うちの教授の方から押し付けられました。こんだけいろんな先生方が発表するなか、自分も恐縮しながら一つ、推させていただければなと思います。はい、お願いします。

私が選んだのは、「ゆるやかなファシリテーションをする小型ロボットのインタラクションデザイン」という牧野さんの研究になります。ざっくりとこの研究について僕知ってる範囲で説明させていただくと、会議なので、ファシリテーションってすごい難しいと思うんで、悩んでる方いっぱいいると思うんですけど、一方的に話す人ばかりだったり、話さない人、話せない人だったりっていう方がいらっしょと思うんですけど、そういう人に向けていわゆる話してくださいって、この小型ロボットが動いてきてその人の前に居座るんでその人に話してくださいねっていう促すようなシステムになっています。僕が、今回これを選んだ理由なんですけど、このキャラクターすごいんですよ。て言いますのも、これ実際に体験したときに、最初かわいいのがダーッと動いてるなって自分の前に来たなと思ってパッと下見たときに、この黒い目が僕のことをガン詰めてくるんですね、キミ喋りなさいと。

そのインパクト、要は自分の主張に対してそのインパクトによって説得力を持たせるっていうのはものすごい印象に残ったところになります。実際に使いながら、それこそこの研究の応用可能性であったりっていうのを議論してんですけど、これいまで何言うんすか、実際に対面で使うことが前提なんですけど実際話していくとこれ別にオンラ

インだったりハイブリッドの会議だったりっていうところでも全然使えるよねであったり。

これ、ほかの知見を混ぜたら、もっと面白いことができるんじゃないかであったりっていう、なんかそういった研究の余白ってものを実際この研究をやっている、かなりもう、なんだったら研究ここを分野に関して全然詳しくない人間でも、何か議論に加わられるような取っ掛かりを作ってくれるって意味ではものすごくいい研究だったなと思います。

そういうことなんか今回デモについて何か言ってお話とかそういう話なので、何か自分はそれこそ EC とかデモが多い研究ってどこを見ていいか迷うと思うんですよって言ったときに、何かやっぱ、端から見て楽しめるものであったり、何か動いているものであったりっていうところで、何か回る傾向にあったので、そういった、なんて言うんですかね、実際自分が体験しなくても周りから見てどういう研究なのであったりこういうことできるんじゃないかなっていうのを常に考えられるようなデモにしていだけると、なんかより議論が活発になるんじゃないかなと若干ながら思った限りです。ちょっと短いですが、以上で発表を終わらせていただきたいと思います。

## 14. 山西良典のレコメンデモ

### レコメンデモ

トリガーの抵抗制御による投げ銭時のユーザー体験向上手法の提案 [13]

関西大学、山西と申します。僕、最後なんですけども僕の方からは選定のポイントを最初にお伝えしたいんですけども、私が考えていることはですね、やっぱりエンターテイメントとエンジョイは違うなと思うんですよ。エンターテイメントの「楽しませる」ってことと、自分が「楽しむ」ってことは違うなと思っていて、そうするとやっぱり選定の基準としては、デモをやっている人から楽しませるつもりが、すごく感じるもの、特に、その場にいる人だけじゃなくて、世の中を楽しませようとしているような人、ものについてすごくいいなと思って選んでます。もう一つのポイントは、リサーチクエストというものです。どこに研究のポイントがあって、学術研究だからこそ、取り組んだこと、例えば、これが産業界だったらやらないかもしれないけれども、研究者だからやったよねって面白いポイント、面白くしようという意思、それがあるものはどれだろうかというふうに考えて、選ばせていただきました。

満を持してなんですけど、その発表がこちらとなります。こちらの「トリガーの抵抗制御による投げ銭時のユーザー体験向上手法の提案」というご発表です。おめでとうございます。タイトルからわかる投げ銭というですね、新しい単

語があるんですけども、これどういった研究かと申しますと・・・、みなさん投げ銭ってしたことある方いらっしゃいますか。YouTubeとかを見ていたときとかですね、その配信者に向けて、自分で視聴者がお金を投げると。寄付みたいな形ですね。そういった行動をしているわけです。この、インタラクションにおいて、自分がお金を投げ銭をしたといったものに対しての満足感が得られるように、見ながらゲームのコントローラのトリガーのときの物理的な抵抗値を制御して、たくさんお金を投げるときにはすごく重くなると、100円だったらスカスカいけるというような制御をしているというような研究でした。この研究のすごく僕がポイントだなと思ったのが、先ほど申し上げたようなコンセプトとなっていて、実はこの投げ銭というのは、まず配信文化というものが出てきたことによって生まれた新しいエンターテインメントに関わるインタラクションの一つだと思うんですよ。

一方でですね、このポイントになってくるのは投げ銭というお金を伴うようなやり取りは、必ずしも良い側面ばかりじゃないと思うんですね。実際に、簡単にお金を払ってしまうということは、使いすぎてしまうとか、知らないうちに自分のリミットを超えた金額を出してしまっている可能性もあつたりします。でも一方で、その行為というものは、自分が応援してる人に対して直接的に自分の支援を表現できるということで、正負の両面を持っているようなインタラクションだと思います。これは産業的におそらくこういった、実際お金というものをやり取りするというのは非常に大事だと思っています。なんですけども、だからこそですね、産業界だったら、お金いっぱいもらえるようなインタラクションばかり考えると思うんですね。でもこれって実はたくさん出すときは抵抗あるんですよ。てなると、お金出しづらくなる可能性があるわけですよ。 「1万円ビミョいな。」と途中でやめようとかそういうことも起きるかもしれません。もしかすると、今後こういったものが社会問題になっていった時には、大量のお金を出すためには物理的な障害をデザインするべきであるみたいな社会的なスタンダードになるための基礎的な知見を持っている、解明していく可能性が出てくるなと思ってます。これは今コントローラでやってますけども、例えばスマートフォンとかでも単純なスワイプじゃなくて、たくさん払うときは、すごく長距離をゆっくりスワイプをやらないと5万円以上払えませんかですね。ってなってくると、実はこれまでクレジットカードを使いすぎとか、いろんな社会問題、経済的な問題があるものに対しても、こういうのを適用できるんじゃないかなということでエンターテイメントを楽しむ基盤、環境を整えるための基礎的な知見を、研究に取り組んでいるという部分において、この研究は、まさにアカデミックだからこそ、できるような研究基盤に対するアプローチということで、こちらを選出させていただきました。

## 15. おわりに：EC 研究会主査の立場から（松下光範）

エンタテインメントコンピューティングという研究分野は、目的志向の学際分野であり、多岐にわたる研究分野の技術を基盤として「楽しい」「面白い」などの人の感情に働きかけることがその共通の関心になる。こうした分野の特徴から、単に技術の提案や調査結果の報告にとどまらず、デモを通じた体験が重要視されており、体験を学術的な観点から評価することの必要性が従前より意識されてきている。デモの体験者は、そのデモの価値を主体的かつ直接的に理解できるが、非体験者にとっては、たとえ映像をみたり論文を読んだりしても、それを同じように理解することが難しい。この体験者-非体験者間のギャップを、体験者が主観的に言語化することで埋めるといった試みが、このレコメンデモという試みである。一口に「体験を言語化する」といっても、これは簡単ではない。「面白かった」「びっくりした」のような感想を聞いたところで、非体験者にとってみれば、「ふーん、そうなんだ」以上の感情はなかなか生まれまいだろう。デモを体験することでなぜそのような感情を抱くに至ったのかを、内省しつつ臨場感を持って語ることはそう簡単なことではなく、プレゼンタの方々の伝える工夫には頭が下がる思いである。こうした試みを通じて「体験の言語化」を蓄積していくことが、この分野の成長に大きく貢献するということは明らかである。次年度以降も EC シンポジウムでレコメンデモが継続され、体験の共有と伝達が進むことを期待している。

## 謝辞

本企画の企画検討に様々な示唆を頂いた 2024 年度 EC シンポジウム 2024 の PC 委員各位、ならびに 2023 年度までのクオリフィケーションの関係各位に謝意を表す。

## 参考文献

- [1] 渡邊恵太, 水口 充, 栗原一貴, 築瀬洋平, 馬場保仁, 片寄晴弘, 三上浩司, 園山隆輔, 小坂崇之, 橋田光代, 阪口紗季, 湯村 翼, 小泉直也, 松下光範, 山西良典: エンタテインメントシンポジウム 2023 における Re:commend-demo トーク録, 情報処理学会研究報告, Vol. 2023-EC-70, No. 2, pp. 1-9 (2023).
- [2] 本間大一優, 宮下芳明: TaleShaper: 複数のエンベロープで形作るストーリー創作システム, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 193-198 (2024).
- [3] 小玉 亮, 藤枝延維, 田中誠大, 築瀬洋平: VR モータースポーツの提案と試作, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 514-517 (2024).
- [4] 牧野純之介, 藤本直樹, 山西良典: 配役傾向にもとづく声優ネットワークの構築と分析, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 181-187 (2024).
- [5] 田中克尚, 河盛真大, 井村誠孝: 時間的順序関係を考慮した筋電センサによる高速入力デバイス, エンタテイン

- メントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 545-548 (2024).
- [6] 城野玲於奈, 橋本 直: VideoMotion: 動画と共にカメラの動きを見せる新しい映像メディアの提案, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 86-95 (2024).
- [7] 和田壱成, 松浦昭洋: 銃が弾かれる体験を可能とする VR 決闘システム, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 578-579 (2024).
- [8] 有馬 俊, 大川恵子: 絵巻物型インタラクティブデバイス:EMAKI における動画と静止画の同期手法の検討, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 72-75 (2024).
- [9] 大野 元, 岩本拓也, 三好 遼, 岡藤勇希, 益子 宗: シェルフサイネージ上で推薦するエージェントシステムの基礎的検討, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 338-341 (2024).
- [10] 諸隈直志, 山西良典: 琵琶湖近辺に生息するクマはひょんなことから北海道で魚介を食らう, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 327-332 (2024).
- [11] 小野仁士, 倉本 到: 麻雀配信のためのカメラ自動切り替えシステム, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 290-296 (2024).
- [12] 牧野倫太郎, 岡藤勇希, 高橋治輝, 松村耕平: ゆるやかなファシリテーションをする小型ロボットのインタラクションデザイン, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 522-525 (2024).
- [13] 釣部彩花, 栗原 渉, 兼松祥央, 松吉 俊, 安原広和, 三上浩司: トリガーの抵抗制御による投げ銭時のユーザ体験向上手法の提案, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2024 論文集, Vol. 2024, pp. 453-457 (2024).