

# エンタテインメントシンポジウム 2025 における Re:commend-demo トーク録

小坂 崇之<sup>1</sup> 倉本 到<sup>2</sup> 名越 崇晃<sup>3</sup> 横窪 安奈<sup>4</sup> 井村 誠孝<sup>5</sup> 林 龍星<sup>3</sup> 沼澤 翠<sup>6</sup> 亀甲 智予<sup>7</sup>  
田中 康二郎<sup>8,9</sup> 川合 康央<sup>10</sup> 三武 裕玄<sup>11</sup> 伊藤 貴之<sup>6</sup> 松下 光範<sup>12</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 2025 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 11 人の評価者（専門員）が事前に定められ、10 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 2025 (EC2025) の企画として、2025 年 8 月 27 日に行われた「Re:commend-demo」の記録である。Re:commend-demo（以下、レコメンデモ）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（これまでの記録は過去の報告 [1][2] 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（小坂崇之）

これから EC シンポジウムのメインイベントであるレコメンデモセッションを開始いたします。さて、「レコメンデ

モって何？」と思っている方も多くいるかと思います。一言で表すと「推し語り」です。レコメンデモ専門員が EC シンポジウムのデモ発表を体験しその中から「これが良かった！」と思ったものを選び、その魅力や評価ポイント、「推し」について語るとというのがレコメンデモです。

このレコメンデモ、単なる「良かった」「良くなかった」を語るセッションではありません。大事なのは、体験を言語化して説明することです。レコメンデモ専門員は当該分野の専門委員で、運営委員会からの推薦や依頼で決まります。展示者には誰が評価者かは知らせていません。一般参加者と同じ立場で体験し公平に評価します。そして、このセッションで口頭で発表してもらい、さらにその内容を文字起こしして論文化します。これによって、そのときの体験や感じたことが文献として残り、引用できる形になるわけです。

なぜこれが重要かというと、まずそのとき専門員が何を感じたのかという心の動きがアーカイブされるからです。専門員のバックグラウンドを踏まえ「どのような研究者が、どのように体験したのか」が言葉で残ります。さらに、参加者全員の前で褒められるというのは、特に学生さんにとって非常に大きなモチベーションになります。そして記録が文献化されることで、そのデモが「どう体験され、どう評価されたのか」を、その後の研究論文で引用できるようになります。他の研究者にとっても、過去の事例を参照して自分の新しい提案を説明しやすくなるという効果があります。

EC 研究においてデモは重要な役割を占めています。論文や口頭発表だけでは伝わらない部分、たとえば実際に

<sup>1</sup> 東海大学  
<sup>2</sup> 福知山公立大学  
<sup>3</sup> 日本大学  
<sup>4</sup> 東京大学  
<sup>5</sup> 関西学院大学  
<sup>6</sup> お茶の水女子大学  
<sup>7</sup> 東京電機大学  
<sup>8</sup> (株) サイバーエージェント  
<sup>9</sup> 筑波大学  
<sup>10</sup> 文教大学  
<sup>11</sup> 明治大学  
<sup>12</sup> 関西大学

触ったときの感触や、操作したときの反応、動きの雰囲気や完成度、そういった要素はデモだからこそ伝えられるものです。参加者はその場で体験し、対話し、実際に見て、触れて理解を深めることができます。そのデモを評価するとなると大変で、評価ポイントは本当にたくさんあります。研究テーマや着眼点のユニークさ、説明のわかりやすさ、ポスターや展示物のレイアウト、机や機材の配置、動画やポスターの見せ方、そして展示物の完成度の高さ。さらには説明員の対応力や質疑応答のスムーズさ、笑顔や雰囲気までも評価対象になります。しかも、研究者の視点と学生の視点では評価の軸も違いますし、一般来場者や企業関係者の視点ともまた異なります。

これまでの課題は、こうした「良かった点」が言語化されないまま終わってしまうことです。「なんとなく、良かったよね」という感想だけで終わってしまい、なぜ良かったのが記録に残らない。翌年には忘れてしまい、「あれ、去年のあのデモ、確かすごく良かったけど...何が良かったんだっけ?」ということになりがちです。そこで、このレコメンデモでは、良かった点や評価理由をきちんと言葉に残し、アーカイブし、次年度以降に引き継ぎます。過去2年間もこのトーク記録を論文化して公開しており、今年も同じように残す予定です。そして、この蓄積が来年以降のデモ品質向上につながることを期待しています。たとえば「去年こんな見せ方をしていたから、今年はもっとこうしよう」とか、「この配置が見やすかったから真似してみよう」といった具合に、参考になる具体例が増えていくわけです。

今年のレコメンデモ専門員は全部で11名です。例年は教員が中心ですが、今年はあえて幅を広げるため、4名の学生にもお願いしました。学生が教員に混ざって発表するのはかなり緊張すると思いますが、その分、新鮮な視点が入ります。聴衆の皆さんには、温かい目で見守っていただければと思います。

発表時間は3分きっかり。各専門員には、自分が推すデモの魅力を短時間で凝縮して推し語ってもらいます。評価の基準は人それぞれですが、その「基準そのもの」を聞くことで、聴いている皆さんも「なるほど、そういう視点があるのか」と気づけるはずです。また、同じデモを複数の専門員が選ぶ可能性もあります。いわゆる「推しかぶり」ですね。専門員同士は、かぶっているかは知らされていません。どのくらいかぶるのか、そしてかぶったときの反応も、このセッションのちょっとした見どころです。

このレコメンデモは、単なる投票や表彰ではなく、「デモの評価を共有し、次につなげるための場」です。今年の発表内容も記録として残し、来年以降の参加者が参考にできるようにします。それでは、11名の専門員による熱い「推しプレゼン」を始めていきたいと思います。

### 3. 倉本到のレコメンデモ

#### レコメンデモ

受動的最適化から能動的探索へ ゲームファイされたフレーバー探索 [3]

デモンストレーションで何をしたいかという、僕はディスカッションをしたいんですよね。しかも凝縮した、濃縮した、本当に濃いディスカッションをしたいよと。だって発表が90件からあるんだから、一つ一つに1時間ずつディスカッションをしていたら1ヶ月かかっちゃうんで...特に僕は研究の中では、研究が描いている将来性とか未来とか、あるいは発展、「この技術はあの研究とかにも使えるじゃん」とか、「向こうで見てたデモのやつこれにも使えるけどそれってどう思う?」みたいな、あちこちの相互作用みたいなのを語りたいですね。自分は今回発表していないから特にそう思うんですけど、その相互作用を語ろうと思ったときに、その前提条件になる知識をものすごく長く説明されると、それ聞いているだけで大変なんですよ。なので必要十分なだけの提案をまず喋ってほしいなと思ってたのが一つあります。要するに目的がある、この目的に対してやりたい提案はこれです、その中で俺の研究のすごいところ、というこの3つがパパパって分かるプレゼンがあって、しかもそれをがっつり支えられるだけのデモ、これ完璧なデモとかクリエイティブなデモとかいなくて、お前俺の言ってることちゃんとここにあるやろ、みたいなデモ機がパチッとあると、素晴らしいと思うわけですね。

そういう観点で今回見せてもらって、それ以外にもめちゃくちゃいい作品があって、今回7つぐらい候補があって、どれ選ぶの?みたいになったかなんですけど、その中で今みたいな観点で選ばせてもらったのがこちらです。コーヒークエストです。あれ?コーヒークエストってタイトルちゃうの?「受動的最適化から能動的探索へゲームファイされたフレーバー探索」という発表でございます。

どんなにか分かりますね。これですね、だって端的じゃないですか。嗜好品であるコーヒーの香り空間を2次元空間にマップしてですね、それで楽しみながら探索することによって新しい発見を行わせる。分からない世界を楽しみながら探索できて、しかもそれが見えない香りみたいなものに使えるんですよ。それってゲームのフィールド探索じゃないですか。完璧ですね。これだけで端的にやりたいこと・できたこと・目指していることが全部分かるし、しかも、ここ(プレゼン資料)にムービーないんですけど、この画面の上の方にQRコード出てたんですよ。一步步間にグルグルグルグルってQRコード変わるんですよ。確かにちょっとずつ移動することによって少しずつ位置関係が変わりますから、それがもう端的に分かるデジタルデモ

作品作ってくれてると。

お隣に AromaSynth[4] があったので、なるほど、これで今日は探索に深いところまで行くかって思いながら見つけたところを (AromaSynth に) びよって突っ込んだらいい香りのコーヒーできるんだ、って、その世界観までわって見えるわけです。そういう形で、自分のやりたいことがガチッと端的に表現されて、しかもそれを目の前で見せてくれるようなデモンストレーションっていうのがやっぱり素晴らしいなと思って、今回はレコメンドさせていただきましたっていうのが評価でございます。

あと、さっきチラッと言いましたけど、コーヒークエストみたいに、僕おっさんなんで、こういうクエストという名前を見るとドラゴンクエストみたいなのが出てくるんだなってすぐ分かるんですけど、そういう形の完璧なタイトルをぜひつけてください。その印象に残ってきて、しかもそれが自分のやりたいことをパチッと表すタイトルだと、ダサくてもいいんだけど、叫びやすいタイトルをつけてもらえると、それやん！ってみんなで叫べるようになって、来年のデモの時に「コーヒークエストみたいなやつでしょこれ」って言えるので、ぜひそういうのをしてもらえると嬉しいなと思ってます。ちなみに僕テンション上がってくるとどんどん語彙力減ってくるので、僕に「すげー、やべー」って言わせるようなプレゼン期待しております。

#### 4. 名越崇晃のレコメンドモ (学生)

レコメンドモ

TeachLeague: 自分が育てたエージェントとチームを組んで競う Learning By Teaching 型学習システム [5]

1人目の学生ということで今めちゃくちゃプレッシャーが上がっているんですけど、いや危なかったんですよ。僕もコーヒーフレイバーにするか実は悩んでて、僕、同担拒否なんで危うく被るところでしたね。

人はですね、アウトプットが時に大事だということをよく聞きます。例えば教科書とか読んだりするだけじゃなくて、論文を読んだりするだけじゃなくて、時には誰かに教えたりとかするそのアウトプットが重要だという風に僕はよく聞きます。これを心理学ではプロテジェ効果なんて言うんですけど、このプロテジェ効果を上手い具合に利用したシステムがこれになります。

今回3分しか時間がないので端的に説明させていただくんですが、これはAIが人間に教えるのではなく、人間がAIに教えます。これが面白さのポイントの一つ目なんですけど、このAIはこれから人間が教えることはおそらく知っています、LLMなんで、でも知らないふりをするんですね。なのでそれをプロットで調整するみたいです。二つ目の面白いポイントが、この後にフィードバックが欲し

いじゃないですか。ただフィードバックをするのかと思いきや、AIが作った問題をAI自身が解くんですね。一緒にクイズに挑戦って書いてありますけど、それによって出てきたスコアをランキングにするというゲームっぽい面白さとフィードバックの面白さがすごく面白くて今回推薦させていただきました。

#### 5. 横窪安奈のレコメンドモ

レコメンドモ

漫才カラオケ: 未経験者でも漫才を演じることを可能にする漫才実演支援システム [6]

私は初日しか参加できなかったのですが、魅力的なデモが盛りだくさんで一つに絞るのは大変惜しいぐらいでした。例えばアロマシンセの展示完成度の高さは大変素晴らしいっていただいたコーヒーはフルーティーなコーヒーに変化していましたし文字捨て場は捨てた文字から新しい物語が想起できるのではと発展の可能性を感じました。エノコログサの動きは生き物っぽく可愛らしさがありましたしネギや大根を引き抜くシステムはぜひカブも引き抜けるようにしていただきたいなと思いました。その中でも今回私がレコメンドモとして選定させていただいた研究は「漫才カラオケ: 未経験者でも漫才を演じることを可能にする漫才実演支援システム」です。

こちらのデモは初心者かつ初対面の相方同士でも漫才を即興で実演できる点が非常に優れておりました。私は漫才を経験した経験は全くなかったのですが直感的でスムーズな流れでしたのですぐに理解して参加できてまさに体験したくなるデモでした。ネタの中に「発展可能性はありません」とありましたが、もちろんそんなことはなくて演劇ですとか語学練習、絵本の読み聞かせなど応用範囲が広いと考えます。プロの漫才師との比較ですとかスコアの表示、上達の可視化など機能追加の余地も豊富にあるなと思いました。今回の漫才ネタの生成に Claude を使って作られたとのこと話もありまして漫才の創作といった点でも人間とAIの創作にもつながりそうだなと感じました。

総評になりますけれども、漫才カラオケはワクワク楽しい体験と研究の発展性を示されておりまして EC 分野の発展にも大いに貢献するデモだと思いましたので今回選定させていただきました。

#### 6. 井村誠孝のレコメンドモ

レコメンドモ

漫才カラオケ: 未経験者でも漫才を演じることを可能にする漫才実演支援システム [6]

私が選んだデモはこちらになります。ジャーン! 「漫才

カラオケ：未経験者でも漫才を演じることを可能にする漫才実演支援システム」でございます。

最初の推し被りということなんですけれども、スライドの右の方に私が体験している動画が出ておりますが、これを選んだ理由ですけれども非常に単純でして、全部やった中で最も自分が楽しむことができたという、そういうデモでございます。私のリアクションがどんどんでっかくなっていっているのが分かるかと思います。

これだと選定理由として言語化されていないので、なんで僕が楽しめたのかというところを考えてみますと、まず演じるということは、僕は小学校以来かもしれないんですけれども、すごく、台本を渡されてそれをやるということに、プリミティブな喜びがあるというのを再認識させられました。それが1個目です。

それからカラオケというタイトルが付いているので、いわゆる歌うカラオケと比較したときに、カラオケ歌うと試してみなさん音程外したらあかんとか、それから高音、「これ出るかな」とかですね。「ちょっと上手に歌わなあかんあ」というプレッシャーがかかりますよね。その辺が漫才だと意外と敷居が低くて、やたらいいやろ、きつと、というクオリティの敷居の低さ。

3つめは、漫才という場を与えられることによって、僕はめっちゃアクションしているんですけれども、こういうところで話すときって自分が話したことが、あっちへ伝わたらどうなるかなとか、いろんな考えながら話すんですけれども、漫才という枠を与えられることで、そういう中で自分のリミッターを外して、はっちゃけてもいいやーって、そういう感じにさせてくれると。

こういったことをさっき横窪先生もおっしゃっていただきましたけれども、このシステムがなかったら、多分、僕、漫才することは生涯なかったかもしれないと思いますのでそういう新しい世界、今あるエンタテインメントに対してコンピューティングによって新しい世界を開くっていう、こういうのをエンタテインメントコンピューティングのシステムとして、一つの理想的な方向性であるんじゃないかなということで選ばせていただきました。

というわけであと先ほど横窪先生がすごくまとめてくださったので、私から言うことあんまりないんですけれども、社会実装の可能性もすごく感じまして、対象もすごく幅広いんじゃないかと思います。

漫才多分皆さんご存知で、M-1とか、みんな見てはる人がいっぱいおられると思うんですけれども、一方でやったことある人という、相方探してネタ決めて、場所探して、すごく大変なんですよね。そこの、見る人の数とする人の数の差がすごいあるところにうまく切り込んでいけているんじゃないかということと、あと先ほどもありましたけれども、相方を例えばAIやロボットにするとかですね、自分の反応をセンシングしてどうこうするとか、そういったコ

ンピューティング方面の知識をうまく使う、ということなことが簡単にできそうだとところで非常にいいデモでした。私の新しい一面を解放させていただいて、ありがとうございますということで推薦をさせていただきました。

## 7. 林龍星のレコメンデモ（学生）

### レコメンデモ

ホラーゲームにおける行動特性を考慮した動的なプレイヤー誘導モデルの開発 [7]

私から推薦させていただくデモは「ホラーゲームにおける行動特性を考慮した動的なプレイヤー誘導モデルの開発」になります。こちら、簡単におさらいさせていただきますと、プレイヤーの誘導を失敗すると、イベントスキップだったり没入感の損失につながってしまいますので、それをプレイヤーの行動を考慮した動的な誘導モデルを使って、解消しようというようなテーマとなっております。

私が評価している点としては主に3つございまして、まず問題設定がホラーゲームにおけるプレイヤーの誘導ということで、これは他のコンテンツでは発生しえないゲーム特有の課題となっております、あまり人のことが言えないので、小声でしゃべるんですけれども、ゲームを題材とした研究の中で、ゲーム以外、ゲームじゃないといけない、つまり映像コンテンツとか、漫画とかに適応できない課題というのは意外と少なく、その意味でこの研究はゲーム特有の課題にフォーカスできているという点で評価しております。またゲームの没入感に直接影響を与える重要な課題を扱っているという点でも評価できるかと思います。

また手法については、これはその誘導モデルをプラグインとして実装するという風な流れになっておりまして、その創作的な問題を数学的な問題に一旦落とし込んで情報学の問題として解決するという流れ。この発表の場合は、プレイヤーの誘導をオートマトン的な問題に落とし込んでプラグインとして実装するという、この重要な3ステップを明示的にしっかり踏めているという点で評価できるかなという風に考えております。

また予備実験、こちらにつきましては、多くのプレイヤーを誘導できる有意な方法が存在しないというのを検証しているんですけれども、これはクリエイターにとっては、おそらく当たり前の話だと思うんですけれども、それが文献化されているという事例は意外と少なく、その意味で貢献度が高い研究だなという風に思いました。またそのような仮定としても良い部分をサボらずに、しっかり検証しているという点でも、優れていると考えております。

あとはコメントです。生憎だと思ったら無視していただいてもいいんですけれども、誘導に反応するが誘導に従わないプレイヤーというのが論文の中でも検討されて

いて、特に 網羅的に探索をしたいプレイヤーというのは誘導するのがなかなかきつと思うので、行動特性をしっかりと再定義して、検出するプレイヤーの行動を拡張してプレイヤーが従いやすい誘導を予測する精度を上げていくという風な工夫が必要になるのかなという風に考えています。また、そうするとオートマトンでは表現力に限界が来てしまうと思いますので、そこを論理プログラミングだったり知識グラフを使ったりして拡張していく必要があるんですけども、そうするとゲームエンジンから呼び出すというところが、おぎなってしまう可能性がありますので、そのトレードオフをうまくやってあげると、より評価の高い研究になるのではないのかな、と考えております。

## 8. 沼澤翠のレコメンデモ (学生)

レコメンデモ

BeWoLF: 読者の興味に応じて「ひらくあらすじ」 [8]

私が推薦するデモは、 関西大学諸熊さん・山西先生の『BeWoLF: 読者の興味に応じて「ひらくあらすじ」』です。

この研究はあらすじの詳細度を読み手の好みに合わせるという研究なんですけど、例えば、「少女が病気の祖母に食べ物〜」という文章があったときに、「少女」という部分をもう少し詳しく知りたいなと思ったらクリックしたら、「真っ赤な頭巾をかぶった少女『赤ずきん』」というのが現れるという研究になっています。選定理由なんですけど、シンプルに一番楽しさを感じたからということにしたんですけど、エンターテインメント・コンピューティングということで、自分にとってのエンターテインメントというのを、感情が動いたという解釈をして、自分が一番感情を動いたデモを選ばせていただきました。

最初、抽象的だったあらすじが、だんだん具体的にっていくところによってワクワク感を感じました。 詳しい詳細を開きたくなっちゃうから、どうなんだろうと思ったところもあったんですけど、今後の展望として、ネタバレの重大度が高い部分には、色をつけて、うっかりクリックするのを防ぐというのも考えられていたので、とてもよかったなと思います。

## 9. 亀甲智予のレコメンデモ (学生)

レコメンデモ

文字捨て場: タイピングミスによって削除した文字の可視化手法 [9]

学生で先生方のようにいっぱい知識を持っているわけじゃないので、「エンターテインメント」ということで、デモをしてみて、研究のテーマが楽しそうとか、面白いと思えたものとか応用の可能性が幅広そうだなと思ったものを

を推させていただきます。私が推薦するデモは小川さんの「文字捨て場: タイピングミスによって削除した文字の可視化手法」です。これはタイピングで文字を入力するときにデリートボタンを押すことで削除された文字が別のモニターに積もって可視化されるというシステムです。

自分の推しポイントは文字入力において、文字を消すことには普段注目しないけど、その部分に注目したということです。Word は、誤った部分は自動で直してくれます。そのため、間違った文字そのものに目を向くことがあまりなくて、だからこそ「文字捨て場」みたいに、どの文字をどれくらい間違えたのかなっていう、間違えた方を見る、可視化するっていう仕組みが新鮮だと思っていました。

間違えた文字がたまっていくと、「私の文字頻繁に間違えてるんだ」という気づきになったりとか、次に入力するときは「気をつけよう」と思う意識になったりとかして面白いと思います。あとは、タイピングの誤りだけでなく、パソコンやスマホ自体の変換ミスも結構あって、Mac とか iPhone とか使っていると、結構突拍子もない、とんでもない変換とかしてくることが多いなって自分は思っていて、その後「文字捨て場」変換ミスによる文字が積み重なっていつてのを見ると、私のパソコンってこんなおバカなんだとか、こんなの外れなのを変換するんだとか、それがある種愛着みたいなパソコンへのバディ感みたいなものに、繋がってきそうだなと思って、めっちゃ面白くなって思いました。応用可能性が多そうだなって思ったのは、例えば対決ゲームにして、いっぱい文字捨て場に文字が溜まったらゲームオーバーとか、そういうのを対決したりとか、逆に捨てられた文字から記憶として残すだけじゃなくて、そこから文字を組み合わせ、別の文章とか言葉とかを生成して、文字のリサイクルみたいになったら、めっちゃ面白いなとか、そういういろんな可能性があるなって思ったので、このデモを推薦させていただきました。

## 10. 田中康二郎のレコメンデモ

レコメンデモ

エノコログサを移動体とした振動面上での多様な移動制御 [10]

早速ですが、私が推薦するのは、「エノコログサを移動体とした振動面上での多様な移動制御」です。この研究の概要を説明しますと、題材となっているのは「エノコログサ」という穂先のついた草です。最初のきっかけは、この草を握ると自然にどんどん上へ上がっていくという、とてもプリミティブな体験だそうで、そこから発想を広げ、振動を加えることで前進したり、回転したりする、そんな動きに着目したのが今回の研究です。

推薦した理由について説明します。前進や回転といった

動きは移動としてはプリミティブですが、この研究では植物の特性を生かしたシンプルで新鮮な体験が得られる点を評価しました。私たちは専門家だけでなく、一般の人々も含めて、何かが動くのを見ると「タイヤが付いているから移動している」「モーターがあるから回転している」とすぐに仕組みを理解してしまいます。映像やCGについても「技術がここまで進んだからこう映っているのだ」と、どこか冷静に受け止めがちです。しかし、この研究では振動面、わずか1つのモーターによる振動だけで、多様な動きを可能にしています。つまり、植物そのものをアクチュエーターとして機能させているのです。その発想と工夫を高く評価しました。

また、前進・回転するだけにとどまらず、振動面の形状を工夫することで軌跡を描いたり、エノコログサを板にピン留めして叩くと、まるで時計のような動きを見せることもあります。このように素材の特性を生かしながら、新しい体験を生み出せる点に大きな応用の可能性を感じました。

実際に著者の方がおっしゃっていたこととしても、自生する植物というのをいかにプログラマブルな体験として発展させることによって、ただ楽しいだけでなく、社会生活、自然に溶け込んだ新しい体験を生み出せられないかというところで、その可能性もすごく感じられたので、今回この研究を推薦させていただきます。

## 11. 川合康央のレコメンデモ

### レコメンデモ

将棋における駒の利きの可視化の棋力への効果 [11]

私の方で紹介させていただくデモは「将棋における駒の利きの可視化の棋力への効果」という研究です。

こちらは、将棋の初心者のために、駒の利きや動きを可視化しようというものです。コンピューターでの将棋盤の通常表示とともに、4種類の可視化、味方の動きや敵の動き、選択した駒、そして場所ごとにいくつ利きがあるかというものを示しながら、未経験者、初心者、経験者に対して「次の一手問題」と呼ばれる、次にどういった手を打つかという問題を出したものです。

これに対して、試行時間とAIの評価値、これは打った手がいいものかどうかというものの、それと視線データを計測したという実験になっています。結果ですが、経験者の方の試行時間が短縮して評価値が向上した一方、未経験者の方では逆効果になったという結果が出ていました。これは研究としてすごく面白い結果で、仮説とは異なり、経験者にとって有効という意外性のある結論が出ています。

なぜこのような結果になったか。経験者はコマの動きというのは当然全部知っているわけです。知っているんだけど、次の一定を打つときに、迷うわけです。本当にこ

れ大丈夫なのかな、どこかで実は見落としていないか。その確認に使うことによって、思考の補助としてシステムを使っています。

一方で初心者は、提示されたデータに判断が左右されてしまう。つまりここには怖いコマがいるとかですね、そちらに乗かってしまう。でもこの考え方って、他の要素にも通じるものかなというふうに思いました。AIがやろうと思えば2手、3手先、もっと先まで、もちろんガイドすることはできるんですけども、初心者にとって一番大事なことって次の一手を自分で考えることです。つまりプレイヤー、学習者の判断に委ねる。そのときにガイドする情報量の多さというものが課題になってきます。これは例えば教育にも当てはまるかと思います。初心者の学生に対して、教員は良かれと思って、この定義に対して例外はこうである、さらに例外の例外はこうである、おまけとして応用にはこんなものもあるよ。いろんなことを話しすぎちゃって、例外のところしか覚えてないとか、肝心なことを覚えてないとか。あるいは昨今の生成AIなどで、いろいろなものを見ていくとき、研究でも趣味でも自分が非常に詳しい分野であれば、生成AIの出力に違和感を感じる人が多いです。だけど自分のよく知らないことに対しては、生成AIの出力に対して、そんなものかとそれをそのまま信じちゃって、本来自分が見て判断すべきところを見落としてしまう。つまり、過剰な情報あるいは余計な情報が学習者の判断を妨げ、かえってアウトプットが低下しているのではないかという問いは、非常に普遍性の高いテーマなのかなと思いました。

最後に、この研究は、システム上の可視化とともに、結果分析の可視化についてもよく考えられていましたし、実験デザインも非常に優れたものかと思いました。大変参考になりました。

## 12. 三武裕玄のレコメンデモ

### レコメンデモ

DeepBreathVR: 腹部の体動に着目した深呼吸インタラクションの提案 [12]

実を言うとすごく迷った2つがあって、もう1つはさっき発表されていたのですが、ちょっと実は結構語りたいことがあるので、誰かが言ってくれると嬉しいというようなものではなく、もう1つ別のほうを選びました。こちらは実は立ち位置もあつての選択なんですけれども、選んだのは、「DeepBreathVR」です。これどういうのかというと、ベッドを持ち込んでいた研究が1日目にあったと思うんですが、寝っ転がってHMDをかぶって、お腹の上にコントローラーを乗けて、そうするとそれだけで呼吸が取れてしまうので、その深呼吸に合わせて星が瞬いて。体験とし

てはシンプルなんですけれども、まず第一印象としてシンプルにとっても気持ち良くて、リラックスできた。この星空と呼吸が連動するということによって、自分と世界が一体化したような体験というのが、こんなお手軽な方法でやれてしまうのかと思ったというのが、私自身の第1の推荐理由になります。

もう一つ、そこからもう少し掘り下げると、私が本当のところ可能性を感じているのが、日常、一部分の人たちへのですけれども、要するに VRChat をやっている人々への普及の射程がもう見えているということです。VRChat で追加ハードなく実現できる、Quest さえ持っていればできるような方法だということなんですけれども、なんで VRChat かというと、VRChat は VR 空間で寝るということを常習的にやっている人がゴロゴロしている場所なんです。そういう珍しい人が固まっている場所に届けるということで、これはその人たちにとっては即、日常生活に取り込まれる可能性というのが見えていると思います。実際にチルワードみたいな文化とかリラックスするイベントとかもある。追加のハードはいらないので、たまたま何か賑わっているなどと思って行ってみたら、そこでこういう体験ができて、そのまいいなと思って日常生活になっちゃうみたいな、そういう日常生活化の可能性が見えているということ。ただ、そうはいっても実際に体験させたデモはまだ相当シンプルなものでした。なので、ここからの発展に期待という話ではあるんですけれども、星に限らず、ホテルだったり風だったりとか、いろいろ発展しうだなという可能性が見えますし、せっかく VRChat なので、複数に同時に呼吸を合わせるといった体験にすぐできうだなというのも面白いところだなと思います。

そういうことも含めて、空間と人を一体化するような基礎的な演出手段というものの一つとしても使われる可能性が見えているなどということで推薦させていただいています。

ただ、実を言うと、お腹の上にコントローラを乗つけるという方法そのものが完全に新規かということ、実はあったらしいということなんですけれども、ただ、VRChat でそれができるといふのを今紹介することには意義があるだろうな。ほんとにシンプルなので、追随する人も現れそうだなというような意味も込めて推薦させていただきました。

### 13. 伊藤貴之のレコメデモ

#### レコメデモ

心理・言語的評価指標「ギャルマイン度」を用いたメンタルをアゲるためのギャル AI とのチャットシステム [13]

幸いにして他の人と選択結果はかぶりませんでした。私が選んだレコメデモはどれかと言いますと、こちらでござ

います。「心理・言語的評価指標「ギャルマイン度」を用いたメンタルをアゲるためのギャル AI とのチャットシステム」でございます。簡単に復習いたしますと、これは何かと言いますと、ギャルらしさを示す 8 項目の数値指標、ギャルマインドというものを著者自身が定義いたしました。そのギャルらしさを学習した生成 AI ボットとの会話により、ユーザーのテンションを上げるというようなシステムを開発したというようなものでございます。

私が評価したポイントは 4 つあります。まず 1 つ目が本人がなりきっているということです。ギャルらしい服装と名札とか、ポスターのデザインとか、全てにわたって徹底したプレゼンテーションをされていました。やはりエンターテインメントの学会ですので、表現スタイルのエンターテインメント性が高いというのは、非常に他の方にも参考になるのではないかなと思います。これは僕は本当に感銘を受けました。

それから 2 つ目はデモの内容ですね。基本的にはチャットのシステムを単純に画面に表示して、ユーザーに入力してみてくださいというようなことで、僕も実際に会話に入力してみたんですけど、ギャルの応答らしきものをとてもうまくチューニングされているなと思いました。あともう 1 つ、こういうデモって、1 秒見れば何をやりたいかわかるんですけど、その気になれば 10 分でも楽しめるということで、やはりデモセッションにこういうものがあるっていいのはとてもいいんじゃないか、考えようによってはとても有利なタイプのデモなんじゃないかなと思ったのが 2 つ目のポイントです。

それから 3 つ目ですね。研究として非常に面白かったです。セッションで筆頭著者の方と議論したんですけども、「ギャルとは何か」って答えのないすごく哲学的な問いに対して、いろいろ幅広く調べていらっしやいまして、とても真摯な姿勢を感じました。また、ギャルマインドっていう指標が、もともとは本人の主観で指標を立ててるんですけども、これが本当に納得のある指標であるのかということを実際に調査して、散布図で描いて、こんなふうにギャルらしき人はこっちに固まってるとか、ちゃんとデータ分析までされてると。ですので、非常に事前調査が入念で、非常に研究としての姿勢がよくできているということでございます。

最後は、著者の方ここまで考えてらっしゃったかわからないかと思うんですけど、実は社会問題の解決の可能性というものがあります。今、生成 AI の社会問題の一つとして、生成 AI に励ましてほしいという人が、そこに依存しすぎて、生成 AI がいないと生きていけないような人になってしまうというのが社会問題になっているといわれています。依存症にならない程度のライトでエンタメ性の高い付き合いを生成 AI と作るっていうですね。生成 AI コミュニケーションデザインの非常に優れた形なんじゃないかなと

思いました。ですので、この難題をうまく解決しているということで、実はこれはギャルってという題材に限らず、非常に幅広い応用性のある、実は発展性のある研究テーマなのではないかということで、僕はとてもその部分も強く評価いたしました。以上になります。

## 14. おわりに：EC 研究会主査の立場から（松下光範）

Re:commend-demo は、EC2023 で企画・実施されて以来、今年で3回目の開催になる。「エンタテインメント」を対象とする研究が HCI 研究やシステムに関わる研究と異なるのは、「人の心の動き方・動かし方」を多分に意識せざるを得ない点にある。つまり「何が実現できたか」は EC 研究の一側面に過ぎず、それが利用者をどのように楽しませたか、心を動かせたか、という側面まで語って初めてその研究の価値や意義を語ることができるという点である。デモはそれを直感的に伝える手段であるものの、体験者以外には伝わりにくいという課題を抱えている。

Re:commend-demo という取り組みは、この課題に対する挑戦であり、体験者の言語化を通じて、少しでもこの伝わりにくさを取り除くことを企図している。ただし、この言語化には唯一解なるものは存在せず、体験者の文脈や言語化能力に応じて異なるものになる。このことからわかるように、言語化された文章自体が Re:commend-demo の価値の本質ではなく、様々な人が各々の視点や感性の下で語った言語表現を手がかりとして、デモを体験していない読み手がデモを脳内で擬似的に体験できるようにする点に本質的な価値があるように思う。今回は学生委員にも協力していただき、過去2回とはまた一味違う若い新鮮な感性での言語化を行ってもらった。委員として選ばれた人だけではなく、EC シンポジウムに参加して下さった様々な人が、自らの文脈や価値基準でデモ体験を言語化するようなカルチャーが育って行けば、EC 研究はより豊かなものになり、分野としての土台が強靱になっていくものと期待している。

## 謝辞

今年度の Re:commend-demo の企画・実施にあたっては、昨年度の Re:commend-demo 実行委員長の（株）サイバエージェント岩本拓也氏にご協力をいただきました。記して謝意を表します。

## 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] 岩本拓也, 伊藤正彦, 辻野 雄大, 倉本到, 水口 充, 三浦元喜, 辻野涼介, 棟方 渚, 西田健志, 園山隆輔, 渡邊恵太, 安中勇貴, 山西良典, 松下光範: 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, 情報処理学会研究報告, Vol. 2023-EC-75, No. 47, pp. 1-9 (2025).

[3] 藤澤秀彦, 小平乙寧, 森口敬介, 宮下芳明: 受動的最適化から能動的探索へ ゲーミファイされたフレーバー探索, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 362-366 (2025).

[4] 小平乙寧, 千田知佳, 笠原暢仁, 藤澤秀彦, 長谷川紗智, 森口敬介, 木添博仁, 田崎秀征, 宮本靖久, 細田奈央子, 宮下芳明: AromaSynth: 飲料に多様な香りを付与する嗅覚メディア, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 367-371 (2025).

[5] 山澤陽太, 宮下芳明: TeachLeague: 自分が育てたエージェントとチームを組んで競う Learning By Teaching 型学習システム, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 300-305 (2025).

[6] 小松駿太, 窪田智徳, 佐藤理史, 小川浩平: 漫才カラオケ: 未経験者でも漫才を演じることを可能にする漫才実演支援システム, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 1-9 (2025).

[7] 若林一稀, 川西凜乃助, 藤井叙人: ホラーゲームにおける行動特性を考慮した動的なプレイや誘導モデルの開発, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 316-321 (2025).

[8] 諸隈直志, 山西良典: BeWoLF: 読者の興味に応じて「ひらくあらすじ」, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 121-130 (2025).

[9] 小川こひな, 藤木 淳, 松永康佑, 石崎航琉, 吉岡里紗, 伊藤実月: 文字捨て場: タイピングミスによって削除した文字の可視化手法, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 335-337 (2025).

[10] 鈴木健佑, 橋田朋子: エノコログサを移動体とした振動面上での多様な移動制御, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 286-290 (2025).

[11] 音羽隆一, 角 康之: 将棋における駒の利きの可視化の棋力への効果, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 94-103 (2025).

[12] 山村 浩穂, 佐々木 智也, 宮崎 敦子, 檜山 敦: DeepBreathVR: 腹部の体動に着目した深呼吸インタラクションの提案, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 110-113 (2025).

[13] 池上桃花, 加藤卓哉, 青柳西蔵, 平井辰典: 心理・言語的評価指標「ギャルマイン度」を用いたメンタルをアゲるためのギャル AI とのチャットシステム, エンタテインメントコンピューティングシンポジウム 2025 論文集, pp. 202-209 (2025).