

私達の生活と デジタルアート・エンタテインメント

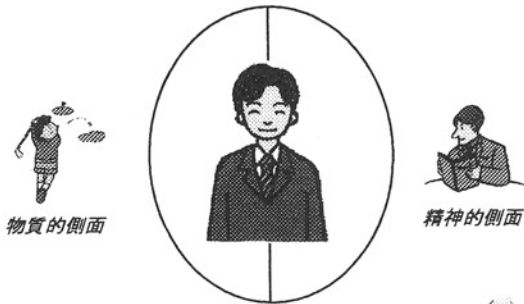
中津 良平

関西学院大学
(株)ニルバーナテクノロジー

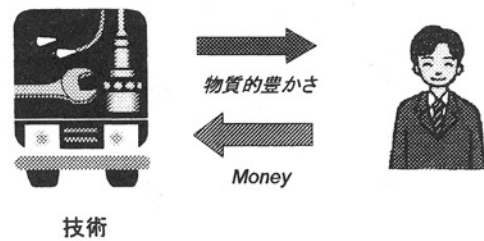
“Entertainment Computing”とは

- ・ エンタテインメントは人間の生活の重要な側面
- ・ ゲーム、携帯電話などの新しいメディアがエンタテインメントメディアとして使われている
- ・ “Entertainment Computing”は新しいエンタテインメントの創出に向けた、技術およびコンテンツの研究

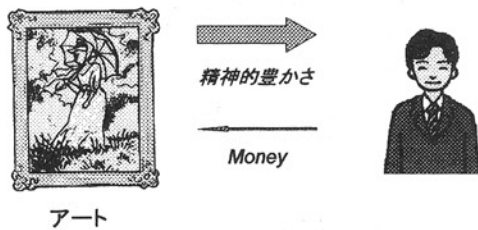
私達の生活



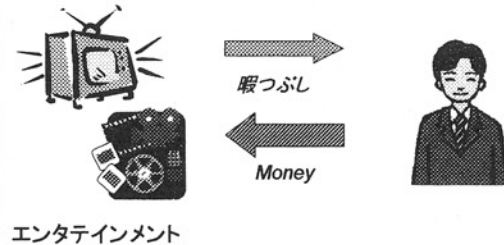
技術と私達の生活

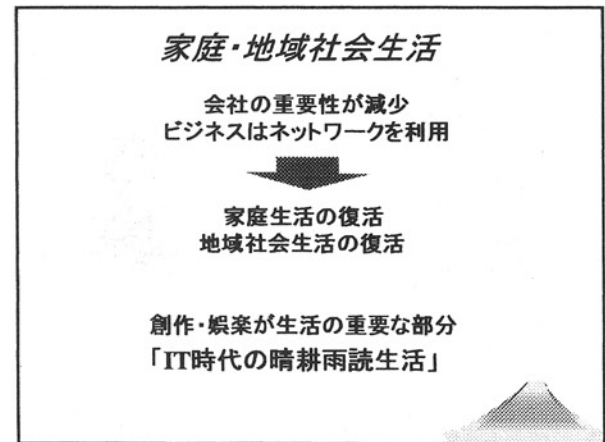
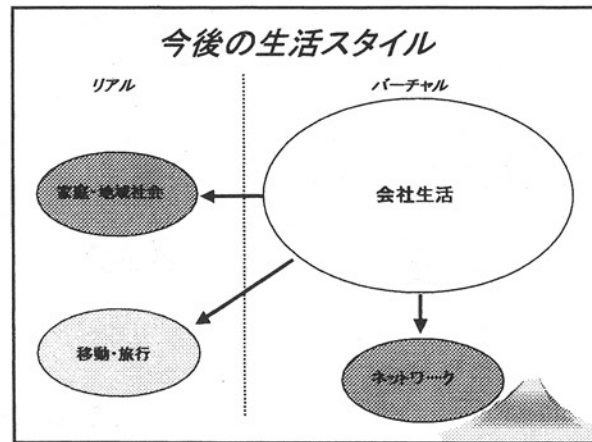
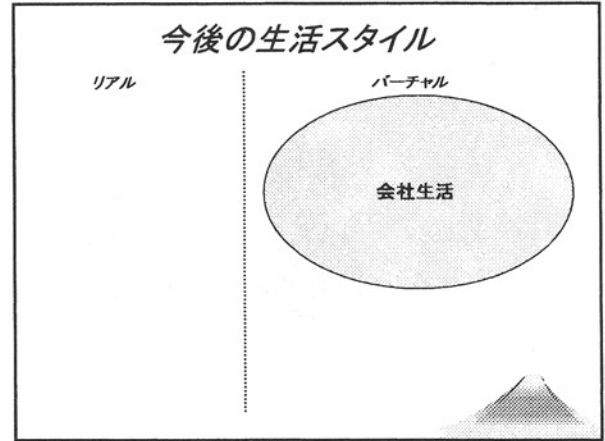
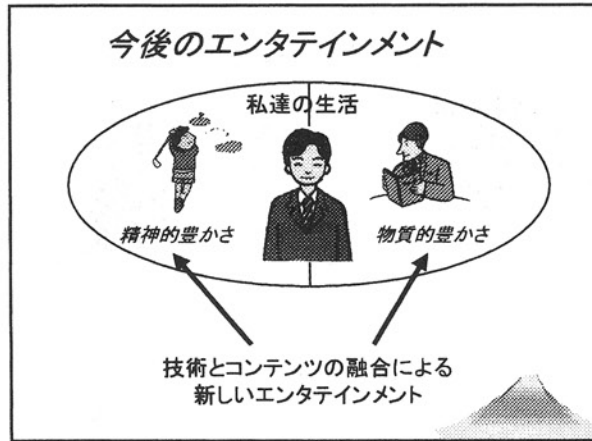
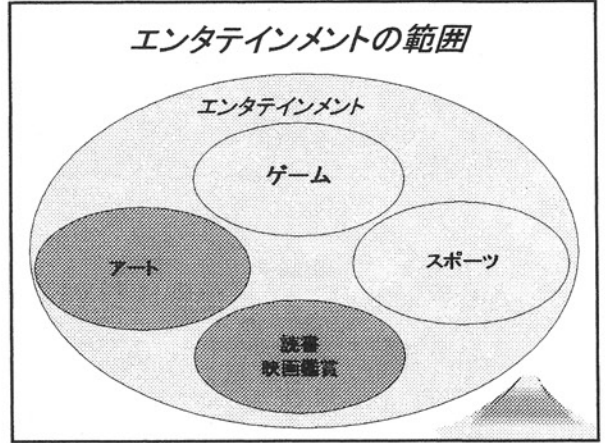
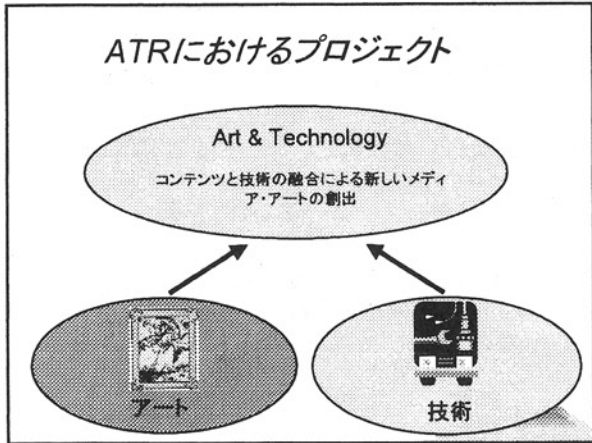


アートと私達の生活



エンタテインメントと私達の生活





移動・旅行生活

生活・ビジネスでの旅行はより頻繁になる

ビジネス面での旅行

ネットワークの発達により
ビジネス展開が加速し
会議の頻度増加

物見遊山

生活面での旅行

異文化を体験するための旅行

ネットワーク生活

新しいエンタテインメントの出現
(ネットワークゲーム)

ビジネスのエンタテインメント化
(遊び感覚でのビジネス)

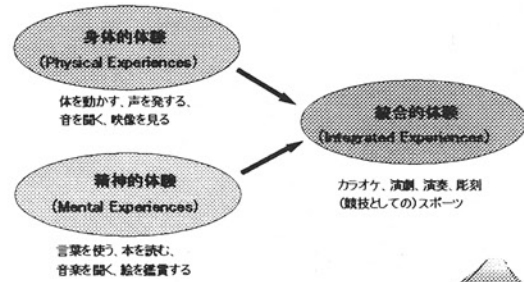
現実生活とネットワーク生活における
リアリティのギャップが問題

新しいエンタテインメントメディアの特徴

- ・ 技術とコンテンツの融合
- ・ インタラクティブ性の導入

- ・ 新しい体験
 - ・ 身体的体験と精神的体験の統合
 - ・ 能動的体験
- ・ 深い没入感

身体的体験と精神的体験

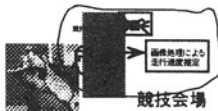


スポーツ体験システム

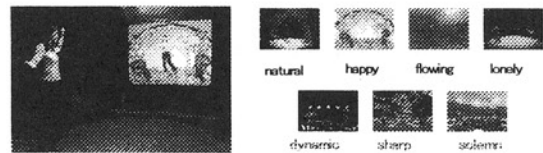
体感マラソン中継システム

感動・興奮・緊張感など、選手自身が体感している状況を視聴者に追体験させる。

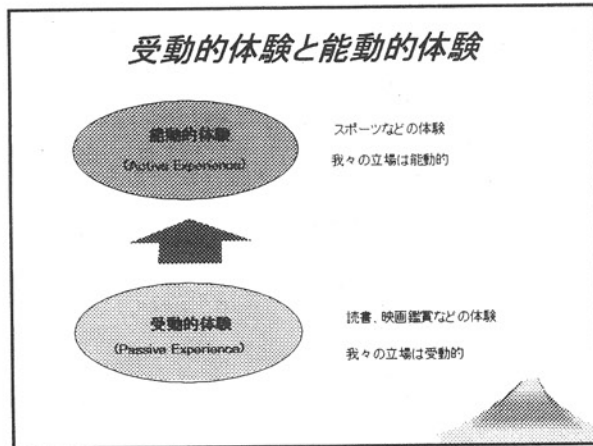
家庭、ジムの体感ルーム



インタラクティブダンスシステム MIDAS



- ・ 体の動きから感情を抽出
- ・ 感情を分類
- ・ 感情に基づいた音楽・映像の生成



インタラクティブ映画

- ・観客が映画の主人公になれる
- ・CGキャラクターと音声・身振りなどでインタラクションしながらストーリーを体験

ウェアラブル楽器

新しいエンタテインメントメディアの光と陰

- ・代表的メディア
 - ・テレビゲーム、ネットワークゲーム
 - ・携帯電話

- ・人々の意見が二分
 - ・人々を情報の発信者にする新しいメディア
 - ・仮想と現実の区別不明、暴力的傾向助長(ゲーム脳)

2種類の没入感

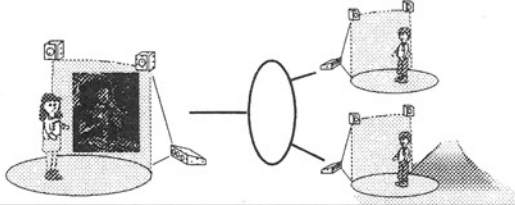
- ・能動的没入感
 - ・没入、集中
 - ・インタラクションの存在
 - ・意識明瞭
- ・受動的没入感
 - ・酩酊、陶酔
 - ・インタラクションの欠如
 - ・意識不明瞭

Entertainment Computingの研究テーマ

- ・2種類の没入の生理学的・認知学的研究
- ・能動的没入感実現技術の研究
- ・能動的没入システムの開発

歴史仮想体験システム

- ・ ユーザは歴史上の出来事を自分自身で体験
 - ・ 釈迦の生涯、ニュートンの万有引力の発見、...
- ・ ネットワークを介して複数のユーザの同時体験も可能



エンタテインメントロボット

- ・ 人間と非言語コミュニケーションの出来るロボット
- ・ ペット、話し相手、秘書などの仕事をこなす



国内外の研究コミュニティ

国外

International Conference on Entertainment Computing (2003.5 at CMLJ)

IFIPの中にEntertainment ComputingのSpecial Groupを設置

国内

エンタテインメントVR研究会設立(日本VR学会)

ゲーム学会設立(2002年10月)

エンターテインメントコンピューティング2003(2003年1月大阪)

遊びの考察・分類

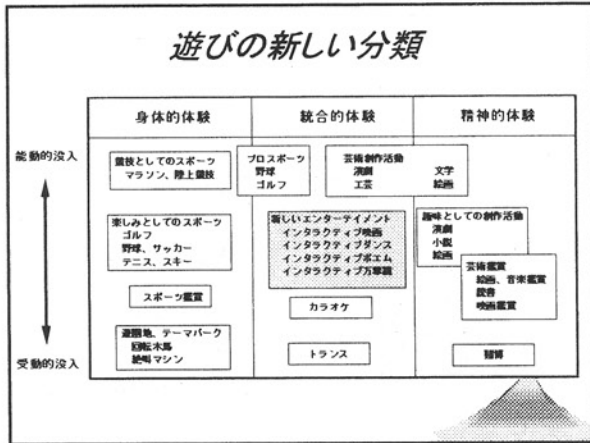
- ・ エンタテインメント=遊び
- ・ 遊びに関しては多くの人が考察
 - ・ ホイジンガ「ホモ・ルーデンス」
 - ・ カイヨワ「遊びと人間」
 - ・ チクセントハミイ「楽しみの社会学」

カイヨワによる遊びの分類

- ・ アゴーン(ギリシャ語で「競技」)
 - ・ 肉体的・精神的資質を他の人と競う(ボクシング、サッカー、チェス、...)
- ・ アレア(ラテン語で「サイコロ遊び」)
 - ・ 偶然性、運が左右する遊び(ルーレット、サイコロ、...)
- ・ ミミクリー(英語で「物まね」)
 - ・ 本来の自分とは異なる他の人格になる(〇〇ごっこ、演劇、芝居、...)
- ・ イリンクス(ギリシャ語で「渦巻き」)
 - ・ 安定感覚を失わせる(ブランコ、滑り台、絶叫マシン、...)

カイヨワの分類の問題点

- ・ イリンクス=没入はすべての遊びに共通
 - ・ チクセントハミイも「フロー」と呼んですべての遊びに共通の要因としている
 - ・ 能動的没入、受動的没入のにまで考察は及んでいない(読書、映画鑑賞などの鑑賞型の遊びが無視されている)
- ・ 身体的体験と精神的体験が混在
 - ・ サッカーとチェスは同じ遊び?
 - ・ 体を使う遊びと頭を使う遊びは分けた方がいい



- ### まとめ
- ・ エンタテインメントは人々の生活の精神面を豊かにするという意味で重要である。
 - ・ 技術とコンテンツの融合により新しいエンタテインメントが生み出される可能性が大きい。
 - ・ 新しいエンタテインメントは新しい体験と深い没入感を与えてくれる。
 - ・ 没入には2種類あり、ゲーム脳などの受動的没入に人々を導かないようにする必要がある。
 - ・ ここに研究の重要なテーマがある。
 - ・ この課題は、技術が生活の物質面のみならず精神面をも豊かにするという目標達成のためにも重要である。