

1. 研究課題名

「新しい動画エンターテインメントコンテンツの提案」

2. 研究概要

本研究は新しい動画エンターテインメントとして、一方向にユーザーが鑑賞する動画ではなく、ユーザーが関与することによって発生していく好奇心の湧くコンテンツとして、Flipbookを用いた新しい動画表現を模索した。しかし実現は不可能であったため、さらに好奇心を湧かせることを追求した、現実空間に絵本のようなストーリーが生まれる、新しい動画エンターテインメント装置 "Beyond The World" の提案・実装を行った。

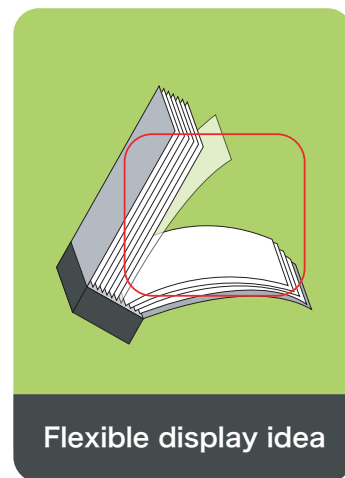
3. 研究の流れ

■ Flipbook Device

Flipbook Deviceは今まで発展してきた、内容を重視させた映像とは別の、動画の動くという原理から考えた新しい動画コンテンツである。静止画が動くという「おもしろさ」「好奇心」を主体とした動画エンターテインメントとして、もっとも単純に動きの原理がわかるFlipbookの方法で表現するものである。

Flipbookのコマをフレキシブルディスプレイにし、操作する側の状況に応じて様々な映像が変化をしていくものを提案した。

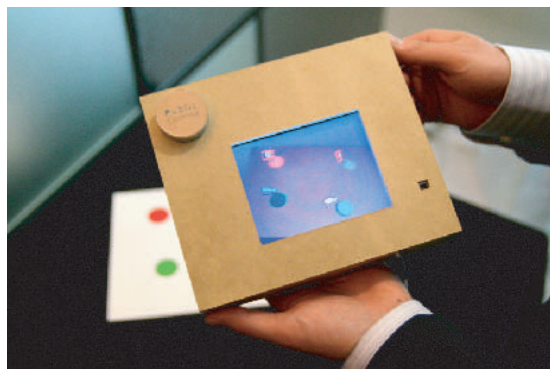
しかし、今の時代の技術ではまだこのコンテンツを作るのは不可能であり、内容的に変更が必要と判断したため新しいコンテンツを1から模索することとした。



Flexible display idea

■ Beyond The World

Beyond The Worldは誰もが昔感じたような暗闇や道の角などに何かいるのではないかと想像をふくらませた経験を実際に体験することのできるコンテンツであり、以前のFlipbook Deviceから「おもしろさ」や「好奇心」という根本のコンセプトを見直し、大きく方向修正を行ったコンテンツである。



4. Beyond The World 概要

Beyond The Worldはwebcamのついたのぞき画面を通して映った背景の中に画像認識技術により非現実の実際には見えていない出来事が様々な形で起こっていく。普通に生活しているありふれた場所から様々なキャラクターたちを探し、それに対し様々なアクションが起こるようになっていく。画面にはその場所でその時だからこそ感じられるストーリーが起こることになる。

本研究では子供が絵本を見て想像を豊かにしていくように、Beyond the Worldを体験することによって、絵本で感じられたような感覚をより新しい形で感じ、想像を豊かにできるコンテンツを目指している。

今回実装したコンテンツ内容は以下のものである。

- ・特定色を好みとするキャラクター達が現実世界の好きな色へと向かって画面上を動き回る。(図1)
- ・真っ白な場所を覗くと、そこにだけ異世界のキャラクター達が見え隠れする。(図2, 図3)
- ・じっとしていなければ出現しないおぼけキャラクター。(図4)



図1

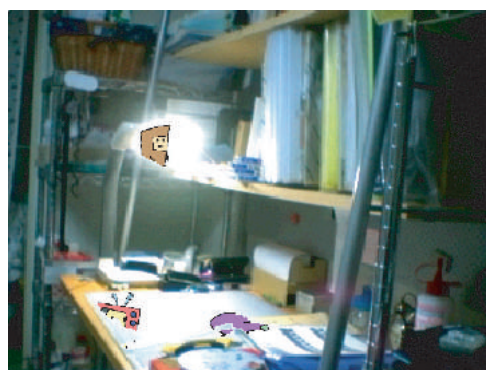


図2

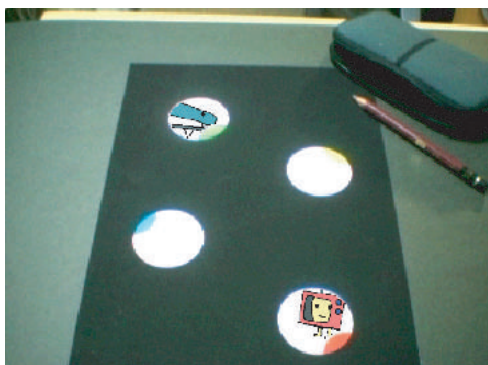


図3

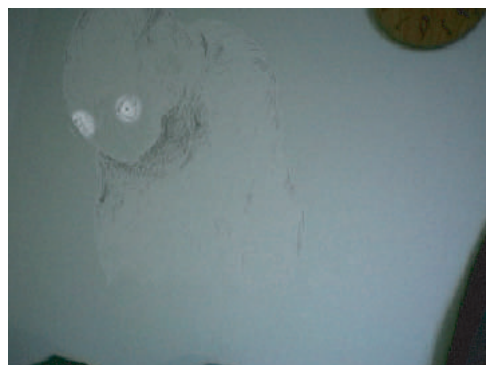


図4

5. 今後の展開

今後は1つの絵本の世界のように大きなストーリーを持たせ、じっくりと味わうコンテンツに昇華させていく。また、それに伴い、ただ覗くという行為だけではなく、探して、さわって、話しかけると言ったような様々なユーザーの動作を取り込むことによって、よりコンテンツ世界に介入できるようにするつもりである。そして、筐体を再考し、絵本を読んでいる状況に似た感覚で使うことのできる形へと進化させていく。

また、国内外の学会・コンペに出展することを検討中である。