

creative college

2009.0710 fri at Prologue



コミュニケーション コンテンツ セッション

みんなの携帯で大型ビジョンをリアルタイム共有! 株式会社バスキュール馬場鑑平

コミュニケーションコンテンツセッション
みんなの携帯で大型ビジョンをリアルタイム共有！

馬場鑑平
Bascule Inc.

去年、僕は、ケータイとPCをリアルタイム連動させる仕組み
(以下、ケータイ-PC連動)を使って、コンテンツを5つ作りました。

- Helmets!
- Brain Bomber
- Gyorol
- Gyorol for 1click award
- 初ぶる

これらの制作の中で、
未知のシステムであるケータイ-PC連動システムを
どうやったら面白いコンテンツに落とせるのか、
仮説を立て検証していきました。

今日は、そのプロセスを振り返ってみようかと思います。

ケータイ-PC連動ってなに？

ケータイと、
PCや屋外ビジョンなどのネットにつながったディスプレイを、
リアルタイムに連動させる仕組み

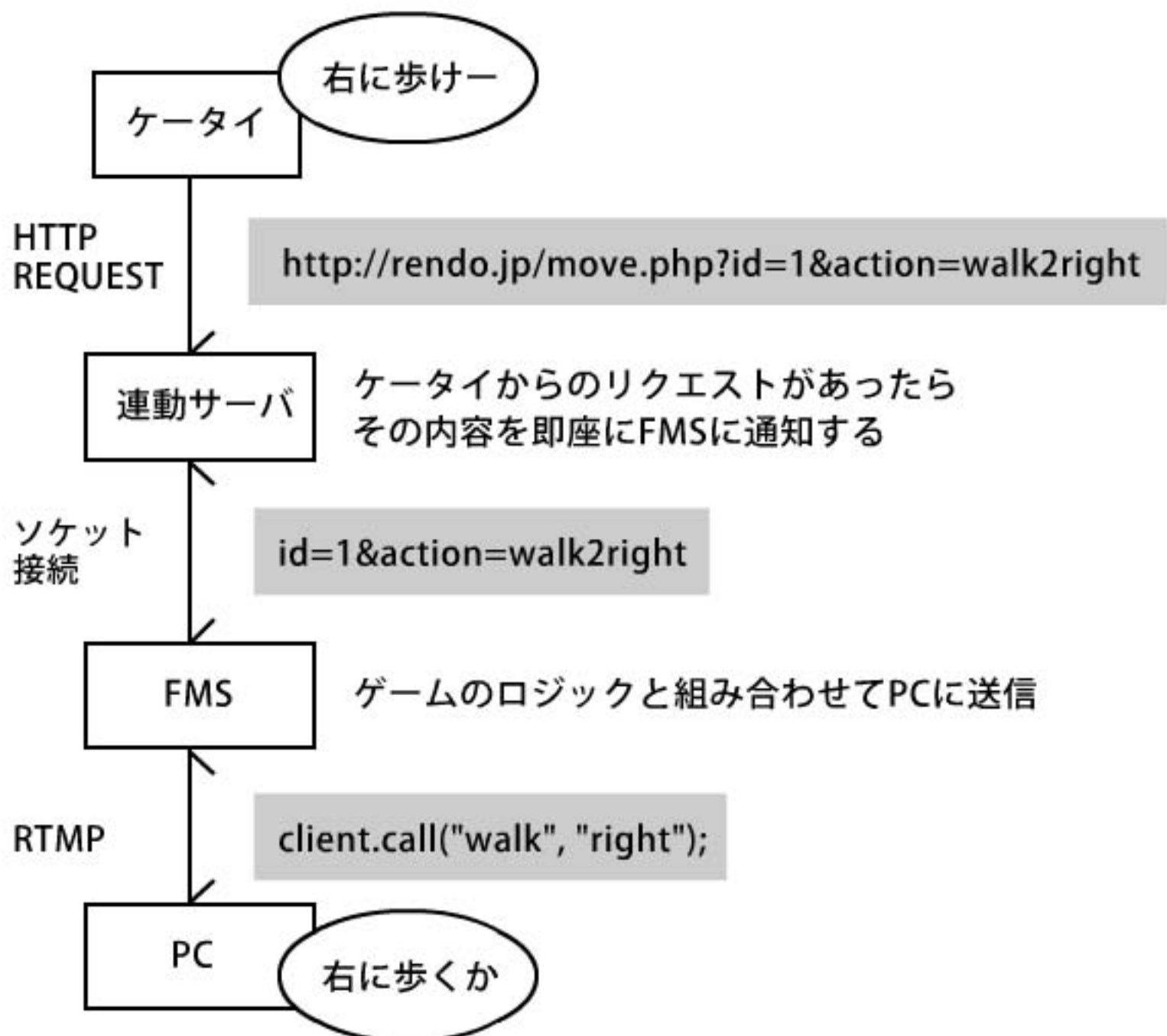
リアルタイム！



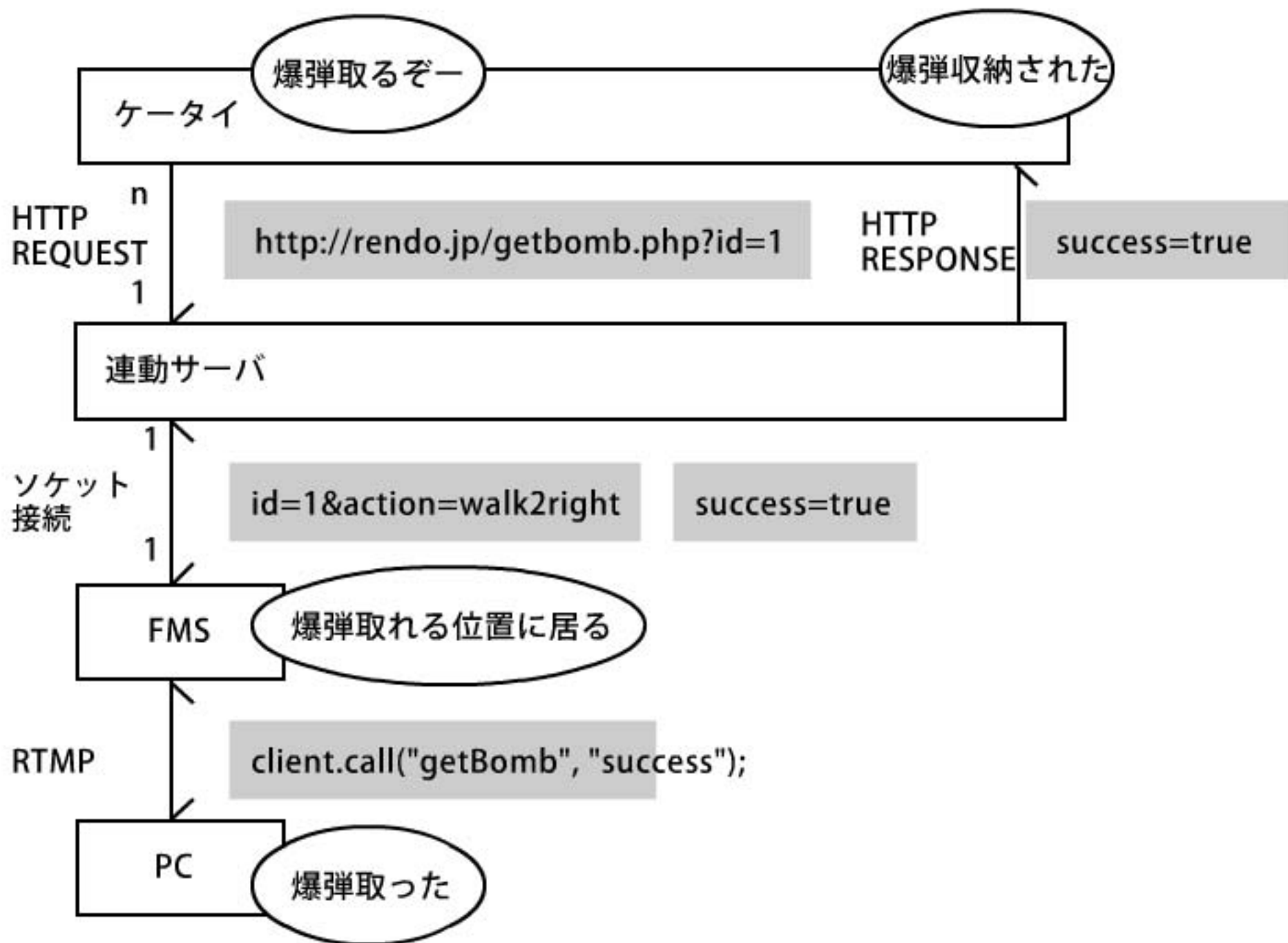
HELMETS DEMO

まずは、ケータイ-PC連動とはどんなものなのか、実際に遊んで体験してみましょう。

しくみ HTTPのリクエストを、リアルタイムにPCに反映させるための道のりの設計



しくみ 携帯にフィードバックする場合



何が面白いの？ポテンシャル

- ケータイの操作が外部のモニターにリアルタイムに反映されること自体が新鮮な感じがして、単純に面白い。
- ビジョンの周りに人が集まれば、すぐに、マルチユーザーのコンテンツに参加することができて、面白い。
ゲーム機に30個くらいコントローラをつないで遊んでる感覚。
- ケータイという個人性の高いツールで、公共性の高いビジョンに参加する、というのが感覚的に面白い。開かれた感じがする。
- ケータイならではの機能と組み合わせると面白い
 - 待ち受けGET
 - メールで登録
 - GPS、基地局情報の発信

各コンテンツで何を目指したか

helmets

挑戦

- ・ イベント、アトラクション化
- ・ ビジョンの前のユーザー達自身が盛り上がるような仕組み
 - ・ ユーザー間に、強いインタラクションをもたせる
 - ・ ユーザーの個性がビジョン上のキャラクタに反映されるようにする

成果

- ・ 自分の顔が出たりして楽しい
- ・ もりあがる

問題

- ・ 司会者が居ないとイベントが進行できなくて、運営コストが大変。
- ・ 描画能力の限界からくる、参加人数の問題
- ・ 逆に人数が少なくても寂しい
- ・ 顔がでるのはいいけど、メールで登録とかややこしい、参加障壁が高すぎた。

BrainBomber

挑戦

- ・無限イベント化
- ・簡単に参加できるようにする
- ・コントローラを極限まで多機能にしてみる

成果

- ・確かにイベントは無限に続いた(がつまらなかった)

問題

- ・手元を見ないでもできるくらいまで簡単操作にしないと、難しいという印象が発生する。
- ・ゲームのルールが独自のものと、理解が追いつかない。
ケータイとPCの役割が直感的に理解できるよう、
既存のゲームを引用したほうがいいんじゃないだろうか。

Gyorol

挑戦

- とにかく分かりやすく
- 非イベント化
- ユーザー間のインタラクションを無くし、
ただ、同じ場所で同じ行為を楽しんでる、という釣り堀感を前面に出す

成果

- ケータイが釣り竿、という概念が非常にわかりやすかった
- 参加人数の多寡が問題とならなくなった
- FACEsに載せたただけだったのに、業界の外まで広まった
- 新国立美術館にも展示できて、人気をさらった

問題

Gyorol for 1 click award

挑戦

- ・ バナーとか、ブログパーツとしてできないか
- ・ マルチユーザーでなく、1人用としてもおもしろいのか

成果

- ・ かわいいのができた

問題

- ・ 全然話題にならなかった

初ぶる

挑戦

- ・釣りの他になんか分かりやすい概念は無いか。→UFOキャッチャー
- ・かわいい待ち受け
- ・GPS情報をうまく使えないか

成果

- ・地図は見てて楽しい
- ・そこそこやってもらえた

問題

- ・丑年と、UFOキャッチャーと、キャトルミュージーティレーションをませこぜに
してるんだけど、そういう面に気づかれてなさそうで寂しい。

まとめ

すべてのサイトは実験の過程

意識的に仮説を組み立て

意識的に検証をする

その繰り返しをつなげていけば、

きっとなんかいい感じになっていくだろう。

それが気軽にできるのが、Webのいいところ、作り手の強みじゃないでしょうか。