

# コンテンツ制作支援のための エンタテインメント科学とエンタテインメントデザイン Entertainment Science and Entertainment Design for Contents Design

長嶋洋一  
Yoichi Nagashima

静岡文化芸術大学  
Shizuoka University of Art and Culture

## 1. はじめに

拡大を続けるエンタテインメント・コンピューティングの領域を拡大させて、基盤となるエンタテインメント科学、そして教育的なコンテンツ制作支援環境としてのエンタテインメントデザインについて考察した。

従来のデザイン教育においては、理数系のプログラミング指向、あるいは芸術系の感覚指向がコンテンツ制作の中核であり、より根源的なデザイン教育の壁に阻まれてきた。本稿では、拡張されたエンタテインメントの視点の考察により、デザイン教育における基礎/基盤領域として、表題のようなテーマについて提唱したい。

## 2. 「エンタテインメント」について

ENTERTAINという単語は15世紀からあり、語源から「中に入り込んで保持する」というような意味である。ここから現代の大きく3つの意味、(1)ゲストをもてなす、(2)人々を楽しませる、(3)心の中に何かを持つ、という概念に繋がった[1]。の名詞形 *entertain* は狭義には、人々を楽しませる娯楽のうち、特に演者の技能を鑑賞することを主体とした見せ物/出し物/余興など(スポーツ/映画/演劇/演芸/コンサート/ライブ/パフォーマンス)を意味する。日本では個人の楽しみ「アミューズメント」も広義のエンタテインメントとして、遊園地/ゲーム/テレビ/読書/インターネット/ケータイまで含み、キーワードは「楽しさ/楽しむ/面白い」と言えそうである。

## 3. 「エンタテインメント科学」について

情処学会には5年前からEC(entertainment computing)研究会がある。コンピュータ/ITの応用分野として、まずは狭義のエンタテインメント、すなわちゲームや映像/アニメ制作の領域で「面白さ」の実現を目指してきたが、最近では「エンタテインメントそれ自体を深く考察する中から新しい研究のアイデアが生まれる」という逆転の発想も出て来た。例えば教育支援システムと言えば「真面目だが面白くない」ものだったのに対し「教育エンタテインメント」という視点から、学習者を引き込んで成果を上げる「教育ゲーム」の研究が大きく進展している。また、これまでの福祉工学や医療工学での、患者/障害者の支援という「真面目だが面白くない」アプローチに対して「福祉エンタテインメント」や「医療エンタテインメント」とも言える視点から、一種のゲームによって機能回復や痴呆予防や免疫力回復に成功する例が出てきた。筆者の学科の2011年卒業生(山中麻衣)の制作したシステム(病院とともに研究開発した、脳梗塞患者の後遺症「半側空間無視」の検証と回復

訓練を支援するFlashゲーム)は、脳機能障害のリハビリツールとしての意義が医療現場でも評価された。これは目立たない3番目の意味「心の中に何かを持つ」が重要で、驚いたり魅了されたり興味を持ったり没頭したり癒されたり、という人間の脳・心の活性化に焦点を当てて、従来よりも人間を広く支援する「エンタテインメント科学」が確立されていく可能性を予感させる。

## 4. 「エンタテインメントデザイン」の必要性

従来のデザイン教育においては、理数系のプログラミング指向、あるいは芸術系の感覚指向、とコンテンツ制作の中核が分業していた。ときに両者は補完的にコラボレーションして良好な成果を上げることもあるが、テクノロジーの進歩の中で、これはより根源的なデザイン教育の壁であった。その理由は、総合的な「エンタテインメント科学」と言うべき基礎が確立していないために、個々のデザイナーによる場当たりのアプローチに頼っていたためである。そこで基礎的科学の土台の上に、一般的なデザインアプローチとしての「エンタテインメントデザイン」教育環境の構築が、時代の要請として求められている。

## 5. 第一段階:6つのアプローチ

筆者は第一段階として、過去の研究[2]からの発展として具体的に実験検討できるテーマ「コンテンツ創作エンタテインメント」「ネットワーク・エンタテインメント」「強調現実感エンタテインメント」「福祉/医療エンタテインメント」「カタルシス・エンタテインメント」「エンタテインメントの本質的な検討」という6つを掲げたところである。机上の議論だけでなく実際のデザイン教育の実験とリンクさせていく。この詳細については、さらに別の機会に発表しつつ議論・検討を進めていきたいと考えている。

## 6. おわりに

エンタテインメント科学、そして教育的なコンテンツ制作支援環境としてのエンタテインメントデザインについて考察した。「ユニバーサルデザイン」「サステナブルデザイン」等と並んで、新しい「エンタテインメントデザイン」が科学的基盤の上に実現できるよう、さらに研究を進めていきたい。興味ある諸兄のご意見を期待している。

## 7. 参考文献

- [1] 長嶋洋一,エンタテインメント・コンポーザブル教育に向けて,情報処理学会研究報告(2010-MUS-90),情報処理学会,2011.
- [2] <http://nagasm.org>