

ネット上のみんなで作るアニメーション

ー 共同制作を活性化する協調パターンの導入 ー

どんな研究？

言語によらない協調作業をインターネット上で引き出すために、コミュニケーションが活性化するパターンを組み込んだシステムを開発します。

もたらされる変革

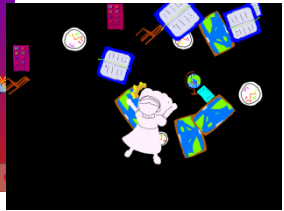
人間が本能的にもっている創造的であるという性質を引き出すことで、インターネットの楽しさを言語の壁、年齢の壁を超えて広く伝え、インターネットの負のイメージを払拭します。



ワークショップの様子
(NTTインターコミュニケーション・センター)



ワークショップで作られた作品:大勢の参加者で大きなスクリーンをアニメーションで埋め尽くす(おいでよ!不思議の森のミュージアム:福岡アジア美術館)



うごく絵本の共同制作
(クレヨンボックス)



バスケット3.0の作品群

創作的なワークショップ(体験型学習)では、複数の参加者が共同でひとつの作品を作ることがしばしば行われています。

- バスケットランド(原田): 世界観を「共有」してアニメーションを作る
 - カンプリアンゲーム(安斎, 中村): 作品を「引用」して次の作品を作る
 - ピンポンアニメ(鈴木): 2つの絵を開始または終了とするアニメーションを複数の参加者が作り, それらを「連鎖」させる
 - うごく絵本(原田): 背景, 部品, 動きを「分担」して1冊の絵本を作る
- それら4つの機能をWebアプリで実装し, ワークショップと同じ熱気, 達成感をインターネット上でも体験できるようにしました。



ピンポンアニメ

今後, 実証実験を重ね, インターネットでの共同創作活動をより引き出すことができるシステムへ改良します。

この成果をアニメーション以外のメディア(音楽, ビデオ)にも適応したシステムを開発します。



関連文献

原田康徳, "体験型ワークショップ用ソフトウェアの開発", 第50回プログラミングシンポジウム, 情報処理学会, 2009/1/13.

連絡先: 原田康徳 (Yasunori Harada)

メディア情報研究部 コミュニケーション環境研究グループ