付録

＜被験者 A インタビュー＞

筆者
まず初めに今までの何か映像を見てきたことについてちょっと軽く聞いていくんだけど、今日の実験だと、その映像に声と、あと何か球をパーティクルを動かすっていう 2 種類をもって介入するっていう行動をしてもらったんだけど、今までの人生を振り返ってみて、映像は自動的か能動的かだったらどっちで見てた？

被験者 A
なるほど今まで見てきた映像全般について、

筆者
今のだったら結構能動的なアクションをしてもらってやってもらったんだけど、今までの人生に例えば、めっちゃカット割りとかを見てて、その能動的に逆を見てて、何か作り手の意図するものと、そうじゃないところに目を意識的に向けて見てたりとか、する経験があったかないか、能動的に見た経験があったかないかだとどうかな。

被験者 A
は多分ない。多分手形、うん、受動的見てると思います。

筆者
割合でいうと、どのぐらいかな。

被験者 A
そうっすね。映像を見るっていうのはその少ないんで、普通に 9.5 対 0.5

筆者
9.5 が受動的か、なるほど、わかりました。ありがとうございます。受動的に見てきた経験の中で、多分残りの 0.5 割あると思うんだけど、これは自分作り手の意図と逆を向いて見てたなみたいな経験ってどんな感じの方がありますか？

被験者 A
能動的な経験、、、

被験者 A

そうですね。ぱっと思い浮かぶのは、それこそ授業でやった作品分析だとかで、

筆者
ここがこういう人なんやろうなとかあえて見に行くとかかな。

被験者 A
バックボーンとかを知ってる関係性がある人に対しては、何か粗探しっていうちょっとマイナスな言葉を使っちゃうから探しみたいな感じで、見ちゃう。なんか、作り手の意図してる目視線を向けさせようとしてる側じゃないところを見に行っちゃう。

被験者 A
そのバックは何でしたっけ何か

筆者
バックグラウンドとか交友関係がある人、そうとも限らない。

被験者 A
そうですね基本的には多分作品の意図に従って見るタイプなんで、そういう作品分析をしてくださいっていうふうに頼まれたときとか、でもそれは結局受動的なのかもしれないです。

筆者
なるほど。なるほど。なんか完全に自分から能動的に見に行ったっていう経験とかはないか。

被験者 A
そうですね多分ないかなと思います。

筆者
はい、ありがとうございます。今回の実験についてちょっと軽く聞いていくんだけど、これ実験に 2 パターンあって、最初に何も 60 秒間何もしなかったら死んじゃうよ、みたいな説明をして、今日みたいに動かしてもらうというパターンと、いきなり実験して、やってもらってその後に何もしなかった世界線だよっていう、60 秒間を見せるパターンの 2 パターンがあるんだけど、うん。

筆者

今日は前者でやってもらったんだけど、自分がその 60 秒間何もしなかったら死んじゃうっていうのはわかってる状況でやってもらった。結構介入もしてもらってたんだけど、それは何で介入しようと思ったのか動機を教えてほしい。

被験者 A
そうですね。死んじゃうっていうのも死なせたくないっていうのが一番でかいのと、その右下がりにしたいっていうのがデカかったです。

筆者
なるほど。ある程度情報があったから介入しようとしたってこと？

被験者 A
そうですね。

筆者
これは If の世界線なんだけど、前情報なしだったら全く介入しなかった世界戦もあり得る？

被験者 A
パーティクルは多分動かすとは思うんですけど、やっぱり応援するっていうのが、恥ずかしいからなかなかハードルが高くなってるんで今回は死なせたくないっていうのがあったからそこのハードル越えた可能性は結構あるかなって思うんで、ワンちゃん何もしてない可能性は何も声は出してない可能性あるなと。

筆者
なるほど。なんかそれで言うと、最初の 40 秒間ぐらい残り 20 何秒ぐらいになるまで、声は出さないでずっとパーティクルで動いてたじゃん。はい。それは恥ずかしかったかなって感じかな。

被験者 A
恥ずかしいのもありますしどっちかっていうと、ドラッグの方が楽しいっていうか、やりたいなってなったから

筆者
なるほど。はい。もう 1 個、実験の内容についてなんだけど、この実験だと 5 秒間に 1 回っていう、変位スピードで計 40 度 30 度 20 度、10 度、0 度も入るから 9 個からマイ

ナス 10 度-計 9 個、9 回の変異があって、それ以上変質しちゃうとまた元に戻っちゃうっていう、うん。このループから絶対抜けられない実験なんだけど、1 回戻っちゃったじゃん。はい。結局上り坂まであれ、戻ったときににどう感じた？

被験者 A
うわ、、なんで戻って何でもどんどんもっともっと下がるんかなっていう、何か裏切られた感覚

筆者
裏切られた感覚か。何か元戻っちゃったことに対して、プラスがマイナスでいうとマイナスって感じの印象を抱いたんだよね。

被験者 A
そうですね。

筆者
それは何か自分が介入して介入していて、うん。マイナス値に下げていったのに、いきなりプラスになっちゃったからっていうことであってる？

被験者 A
そうですね右下がりを目標としてやっていったのに、目標と反対に行ってしまったから

筆者
なるほど。はい。もう 1 個だけ実験についてお伺いします。この実験でパーティクルを動かして、そのブラックボックスの中にパーティクルが当たっている時間だけ秒数が増える割合的に増えるみたいな感じがあったと思うんだけど、あれはあった方がいいかない方がいいか。

被験者 A
なるほど。ただずっと下がる、声で下がるかどうかだけじゃなく？

筆者
ただもう秒数は一定のまんまで、60 秒の中で、パーティクルとかは何も意識せずに、そのプラスボーナスがあった方がいいか、ない方がいいかっていう

被験者 A

やっとあった方がいいですね。自分が介入すると変わるって要素が面白いと思ったんで。

筆者
介入しなかった映像受動をみてもらったと思うんだけど、その時の参加態度でいうと 1-10 でどのくらい？

被験者 A
５かな

筆者
受動的映像を鑑賞してる時は身体的負荷はある？

被験者 A
なんだろう、つまらないというか退屈っていう感じがした。

筆者
逆に能動的な介入をしてると身体的負荷はどう？

被験者 A
能動的な介入だと疲れは感じなかった。

筆者
ありがとうございます。

筆者
ここからは私生活についてお伺いします。はい私生活で映像を見る時間みたいなのってどれぐらいの時間がありますか。何でもいいよ映像は。

被験者 A
映像見る時間は、1 日はどうでしょう変動あるけど平均 3 時間ぐらい

筆者
なるほど、それは大学生になってからそのぐらいに減った時間になったのかそれとも今までの時間はもっと多かったのか少なかったのかって、どっち？

被験者 A

そうっすね。大学生になってから、もう高校生もあんまり変わらないかもしんないっすね。ずっと

筆者
平均的にそのぐらいなんだ、

被験者 A
ちょっと増えてるかもしれないですけど、そうですね。

筆者
何か映像を見てる媒体っていうと、どれぐらいで何が一番？

被験者 A
パソコン、そうですねパソコンが一番

筆者
メディアでいうと何が一番？YouTube とかインスタとかいろいろあると思うんだけど。

被験者 A
基本、何でしょう、見るって決めて見るときは YouTube で、何か態度で見てるときは、YouTube ショートとかインスタとかになるんですかね。

筆者
あと、テレビとか映画とかってどのぐらい見るかな

被験者 A
テレビ家になくて、テレビは見ないんですけど、TVer はかなりみますね。みたいやつだけ M-1 とかキングオブコントだけ。あと何でしたっけ、映画は、ほぼ見ないです。

筆者
ほぼ見ないんだ。

被験者 A
アニメは別ですよ

被験者 A
そうですね映画は

被験者 A
映画は基本見ないかな。

筆者
もう 1 個質問ですサブスクとかって登録してる？ネトフリ、アマプラとかもディズニープラスとかいろいろあると思うんだけど、そういうサブスクリプションの動画とかってどれぐらい見る？

被験者 A
そうですねどれぐらい見るか、見るときは見るって感じですね。

筆者
月でいうとどれぐらいの時間を使ってる？

被験者 A
結構、本当に月による感じになっちゃうけどどれぐらいやろ。見てたときは、1 日 1 時間半とかなんで、30 で 45 時間

筆者
最小はどのくらいの時間？

被験者 A
最小はゼロ

筆者
全く見ないときもあるんだ。

被験者 A
そうですね今が多分そうなのかなと今は YouTube しか見ないかな。

筆者
わかりました。逆にもう 1 個質問です。はいあと、日常生活において屋外広告とかで例えばさ、新宿とか渋谷とかでもいいんだけど、映像広告の映像とか流れてると思うんだ

けど、あれって目に入りますか、入りませんか？

被験者 A
目に入ります。

筆者
目に入って意識的に見ることは、どっちの方が多い？目に入ってもみないことの方が多いのか、目に入ったら見ることの方が多いか

被験者 A
目に入ったら見る方が多いかもしれない

筆者
じゃあ目に入ったら見ることが多いって中で、何で目に入ったら見ちゃうのかってところって何か自分で分析して、何かわかりますか。

被験者 A
そうっすね 1 個は多分単純にキャッチーとかで面白いとか、見るっていうよりか見せられてることが 1 個かなと思うんですけどあとは、大 2 とか大 1 の後期とかで広告についてちょっと学んでから面白いなっていうので、なんか、なんでこういう広告にしてるんだろうとか考えるのがちょくちょく楽しいなって感じるからさ。

筆者
なるほど。何か今の関連で言うと、見せられちゃうなんかその作り手によって見せられちゃうような構成であるっていうところと、なんか自分も何か広告に関してちょっと興味があるとこの 2 点で見ちゃうことの方が多いって感じかな？

被験者 A
そうですね。

筆者
わかりました。はい。こっからちょっと趣味みたいな感じの話になるんだけど、今のちょっと実験とも絡めたんだけど、今の実験ってどっちかっていうと映像でもあるんだけど

筆者

そのアクション的な行動によってちょっとゲームみたいな感じのゲーム要素も入ってたと思うんだけど、なんかその、普段からそのゲームとかって触れたりしますか。

被験者 A
ゲーム、、、

筆者
何でもいいよ、ゲームだったら何でもいいんだけど、

被験者 A
最近は触れてないですね

被験者 A
中学小学生ですかね。まじいや全然触ってないですね。

被験者 A
あの小説読むのと一緒で、シンプルに体力ないんすよってアルセルスも買ったんですけど、クリアせずに終わったっていう。。。

筆者
なるほど、なんかゲームとかもすごい自分の視線っていうところだと結構固定化されると思うんだけど、基本、キャラクター追従でカメラワーク的にゲームの中で、逆にそのキャラクターじゃなくて例えば背景。簡単に言うとマリオだったらマリオじゃなくてその背景を見てたりとか、モンハンだったらハンターとモンスターじゃなくて後ろの環境要素見てたりとか、みたいな感じで、そのゲームが提供しているカメラワークの主人公枠じゃないところに目を向けることってどのぐらいありますか。

被験者 A
なるほど。なら割と結構あるんかなと。ほぼほぼあるかな。結構四隅まで見ていくタイプなんで。

筆者
結構あるんだ。なるほどそれはなんか普段の映像、さっきみたいに YouTube とかテレビ番組とか映画とかよりは多い感じかな。

被験者 A

そうですね。

筆者
なるほど。それはな、なぜっていうか、何でそっちの方が多いのか。

被験者 A
うん。多分、何でしょう、それこそマリオとかだったら隠しブロックだとか、なんかあるじゃなく背景によって、そこを見ることによって、自分の行動が自分の行動を変えて、ゲーム内にも影響を及ぼさせる可能性があるからみたいな。なるほど。

筆者
何か何かしらの何かボーナス的なものがあるかなって思って探すから見ちゃうと、

被験者 A
そうですね多分、そうっすね。

筆者
なるほど。ありがとうございます。最後の質問です。もうここでほぼ終わりなんだけど、今回の実験に参加してその能動的に何かアクションを起こしてもらうってことをしてもらったんだけど、それに対して何かプラスの感情を抱いたか、マイナスの感情を抱いてかっていうとどっちかな

被験者 A
+ですかね

筆者
プラスの方か、それは何でかな。

被験者 A
やっぱり最後の方はその自分のアクションによって映像とか映像の状態に影響を及ぼさせるっていうので、何でしょう。世界にのめり込むとかじゃないですけど、自分が影響を与えるのが楽しくなったからみたいな。

筆者
なるほど。それで言うと、ちょっとこの実験だと意地悪で、うん。どんだけ応援したとしても延命させることはできるけど結局は最終的には死んじゃうっていうところが、う

ん。このゴールあのゴールは変わらないってところだったんだけどそれに対してはどう思うかな？

被験者 A
確かに死んでしまうっていうゴールは変わらないですけど、時間を増やすことはできるっていう点で、何でしょう、過程は変えられるから、楽しいって感じて介入をしようという気持ちになるんですかね。

筆者
はい、ありがとうございます。最後の質問ですこの実験してもらったんだけど、もう 1 回やりたいと思うか思わないかで言うとどっちかな。

被験者 A
どちらかというとやりたいよりですかね、

筆者
やりたいよりなんだ。それ 10 割で表すとぐらいかな。マックスが 10 割やり

被験者 A
３割かな。

筆者
3 割かなるほど、わかりました。

被験者 A
はい、

筆者
ありがとうございます質問は以上になります。あと何か感じて、これは言っておきたいみたいなことありますか。

被験者 A
はい、大丈夫です。

筆者
はい、ありがとうございます。以上になります。

＜被験者 B インタビュー＞

筆者
はいインタビューさせていただきますまず質問系が三つにわかれて、一つが日常においての映像に対しての質問系と実験に対して質問系であとちょっともう 1 回やってもらうんだけど、もう 1 個質問があります。日常においてからやっていきます。はい日常生活においてその映像の鑑賞時間は何時間ぐらいですか、映像の定義はおまかせします。

被験者 B
私すごいアニメオタクなので方 24 時間のうち 1 日に 3 本ぐらいは見るから 2 時間ぐらいは見てると思うな。アニメもそうだし、テレビもそうだし、朝ニュース見てて、夜ご飯のときもニュース見ててバラエティー見ててその後アニメ見てて、ていう感じで電車ん中でもどうかを見てることが多いので、授業も含めてなんでめっちゃ見てるのに 4 時間と 3 時かんとかかな。

筆者
結構見てるね。はいその日々の映像の鑑賞時間はどんな媒体にどのくらいの時間使ってますか。例えば YouTube1 時間とかネットフリックス時間みたいな感じ

被験者 B
私の YouTube 一切利用しくて ABEMA に 3 時間とか、さらに上を見るのが ABEMA と Prime で、ABEMA にないやつを Prime で補ってる

筆者
なるほどなるほど。

被験者 B
ていう感じですね。

筆者
テレビはどんくらい見てる

被験者 B
テレビは、ご飯のときにニュースを見るぐらいだから計 1 時間もないぐらい。

筆者

なるほど、わかりました。映像を見るデバイスは何が多いですかスマホとかテレビとかプロジェクターとかパソコンとか

被験者 B
圧倒的にスマホで私パソコンで動画を見るってこともほぼないので、移動時間とか、家でもパソコンあるけど、慣れちゃってるからスマホでアニメ見てるね。

筆者
なるほど。割合で言うとスマホってどんぐらいの割合で使ってる？

被験者 B
その全体の中の映像見てるのの 95%ぐらいはスマホかな。

筆者
なるほど、ほぼほぼスマホなのね

被験者 B
ほぼスマホです。

筆者
OK です。はい。日常生活で映像を見ているときは受動的か、能動的だったらどちらか、どちらと感じているか

被験者 B
なんだろうな今回の趣旨で言うと見せられてるから受動的なのかなとも思うんだけど、私すごい凝り症で超見逃したくないのね。だから、めちゃくちゃアニメとかも巻き戻して何回も見るからなんか、結構端から端まで見るっていう意味では結構能動的に見てる方なのかなとは思います。

筆者
なるほど。なんか今回の趣旨で言うと、受動だけど、普段の生活でいうと、そのめっちゃコマ送りしてる見るから能動的に見るって感じなのかな。

被験者 B
そうですそうです。

筆者
なるほど。でもわかれるその気持ち。自分もアニメ好きだからさ、めっちゃ伏線ないかとかめっちゃ探すもん。

被験者 B
伏線見つけた時なんかめっちゃ嬉しいオープニングのときめっちゃいいなと

筆者
めっちゃわかる。いいえ。ルパンのオープニングめっちゃ好きでめっちゃ巻き戻して見てる

被験者 B
車飛び乗って走るやつだ

筆者
そうそうそう。あとジョジョとかも面白い

被験者 B
ジョジョは変わるからね毎回ね

筆者
はい、日常生活においてはそんな感じで大丈夫です。今の実験に対しての質問を何個かしていきます。1問目、この実験を通して最初に感じたことを教えてください。

被験者 B
最初に感じたこと。なんだろう。でもなんか結構単純な動きで構成されてるアニメーションだったと思うんだけど、それに自分が関与することで結構華やかな感じになるのが、かっこいいなと思って作りとして自分がいいふうに動かすのがいいのか、活かすっていう方向で動かすのがいいのかっていうのを悩むみたいな気持ちが最初ありました。

筆者
なるほど、申す面白いねなんかそんな感じなんだ。次の質問です。介入しなかった場合の動画をちょっと見てもらったんだけど、その見たときに感じたこととかはありますか。特に何も感じなかった？

被験者 B

なんかその動かしたときの様子を見せてくれてたじゃん。うん。だから、こういうふうに華やかにもなるんだっていうのを見た後だと、初期画面にしか見えないというか、全然何か地味だなという思いがありました。

筆者
ごめんねそれは俺の手順が悪いね

筆者
はい次の質問です。はい。今回は声とかそのタッチ操作で映像に介入してもらったわけなんだけど介入してるときに一番強く心に感じていたことは何でしたか。

被験者 B
感じていたことか。でも何となくあの光が私の意思でその球っていう、何か応援するし、客体みたいなものがあって、私はその世界には光としてしか鑑賞できないみたいな縛りがある世界戦みたいなふうに見て、天からの声みたいな、頑張れ、こっちだみたいな気持ちで応援してました。

筆者
なるほどあくまで何か、そのフラットな世界を、うん、なんか統制している自分みたいな、何かゲーム明日みたいな立ち位置で見てたって感じ

被験者 B
そうそうあのバラエティーの天の声みたいな気持ちで俯瞰して見てやって、なんかもう途中からはどうやったら秒数が増えるのかみたいな、方に執着してました。

筆者
なるほど。途中からはどうやったら秒数が増えるか、

被験者 B
そうですね。でもなんか結構せわしなくやりたいことがあったから画面も華やかでいいなと思って何か動かしていたいって思うんだけど、そうすると秒数が見れなくて、だからその画面全体を満足いくまで見れないくて何か止めて巻き戻せっていう気持ちもありました。

筆者
なるほど、わかりましたありがとうございます。今回介入を始めたのが、先に声から始

めてたんだけど、どうして声から介入を始めたんですか。

被験者 B
でもなんか何となくルール説明のときに声で応援することで、坂が下り上りから下りになるっていうルールは何となく見えてたから、そこが一番やりやすいかなと思って始めました。

筆者
なるほど今ので言うと声の後、すぐ一、二秒後ぐらいに、パーティクルも動かしてるんだけどそれは何で、どっちも動かそうと思ったの。

被験者 B
でも結構時間が短かったから 60 秒とか 30 秒とか、何かその自分が生きていられる時間に最大限この画面で遊ぶって考えたら、やっぱなんか時間を浪費しないようにみたいな気持ちがあって、あのすぐ動かしてみました。

筆者
なるほど制限時間が最初タイトだったから、意外と最初からブーストかけてやってたってかんじか

被験者 B
そうだねもしあれが 1 時間とかだったら 1 個ずつ試して、何が変化要素なのかみたいなのを見てからやると思う。

筆者
なるほど。時間的制約ってところがでかかったのかな。うん。なるほど。はい次の質問ですね、すごい傾向として、頑張れって応援しながらもめちゃめちゃ動かす人だなっていう感じだけど、何か介入のときにすごい自分で意識的にやってたことは、特に何がありますか。

被験者 B
たまたまだと思うんですけど、光の動かしてるやつを、球があるところでクリックし続けると何か秒数が増える感じがしててその様な方から離れないように、主人公から離れないように巻きつきつついいぐらいの時間で弾をクリックするっていう謎のルールを自分に設けてたんだよね。

筆者
確かに見てみるとそのままのところをクリックしてる

被験者 B
なんかそのパーティクルで導くっていう表現を使っててそういう意味合いもあるのかなと思って

被験者 B
謎の女になっておりました。

筆者
なるほど。はい、そういう意図があったんですね。

筆者
すごい面白いな。そう捉えるのか。はい次の質問です。動画を変異させた回数でいくと 11 回になるんだけど、何でそこまでやったのかを教えてください。介入しないっていう手段も選択肢の中としてはあったんだけど、

被験者 B
確かに

筆者
11 回介入したわけじゃん。

被験者 B
うん。

筆者
なので何でそこまでやったのかっていうところを教えてください。

被験者 B
いやでも生存本能というかゲーム的な要素として、何もしなかったら、秒数が減るとかはないのかもしれないんだけど、1 秒ごとに寿命短くなってっちゃうじゃん。だから動かすことで可能性として、この映像を見続けられるとか、何、ゲームに参加し続けられるみたいな気持ちがあったので、なるべく生かし続ける可能性が高い方を選んでる気がします。

筆者
なるほど生存本能的なか。

被験者 B
そう本能的な

筆者
続けての質問です。9 回以上変化させると、初期位置のプラス 40 度の上り坂に戻ってしまうっていう設計だったんだけど、戻ってしまったときに何を感じたか教えてください。

被験者 B
いやなんかすごいボールに対して、愛着が湧いてたので、こいつの人生を富を得て豊かに簡単にと思ってあの坂を下り坂にしていったつもりが、すごい一気にハードモードになってしまってなんか「ちょっとまって！」みたいな。やりすぎるとこの球の人生はハードになってしまうんだってことに気づいたんですけど、時既に遅しでそのルールを認識したと同時に終わりましたね。あとこのループが来た時にすごくなんか疲れたんですよね。ただ、ここまでのプロセスを全力で生きた上で戻されたことによる疲れみたいな感じかな。

筆者
なるほど。その疲れたっていうのは視覚的な疲れ？精神的な疲れ？

被験者 B
精神的な疲れかな。せっかく楽にしてあげてたのに。みたいな。

筆者
ああ、じゃあ能動的体験がマイナスに繋がったってこと？

被験者 B
あ、それはむしろプラスで、能動的だったが故の反動みたいな？何も介入しないで見たあの映像よりはプラスの疲れだったかな。

筆者
そうだね、認識して、もう 1 回だけ 1 回変位させてすぐ死んじゃったんです。そうだ

ね。なんかこれの意図としてはちょっと軽く言ったんだけど、その循環を表してて、40度の上り坂からマイナス 40 度の下り坂まで次が 40 度の上り坂なんだけど、どんなに頑張ってプロセスを経ても、最終的に戻ってきちゃ解脱ができないみたいなストーリーを表してるんだよね。

被験者 B
解脱のループかなるほどね

筆者
この意味合いのループと、あと 60 秒間と、めちゃめちゃ介入したとしても、60 秒後には確定未来で死んでしまうっていうこの 2 種類の観点から、絶対的にそのどんどん下り坂をやってっちゃうと、最終的にそれ以上やっちゃうと戻っちゃうっていう設計をしてました。

筆者
なので、なんか一番わかりやすい例えで行くと、なんかめちゃめちゃ投資して、うん。でも自分の子供にめちゃめちゃ投資して、うん私立とか行かせたのにぐれちゃったな

被験者 B
みたいな

筆者
もっかい入れちゃったリセットをして捉えてもらうといいかな。

被験者 B
なるほどそうだね。

筆者
はい。ごめんねちょっと今の質問とかぶるんだけど、今回の実験では、前提条件でたとえどんなに介入を繰り返したとしても 60 秒後には死亡してしまうっていう結果は変わらない。でも介入をしなくてもいいっていう実験だったんだけど、何でここまで介入をしたのか教えて欲しいです。

被験者 B
確かに、結果的に 60 秒後には死んじゃうんだよね。

筆者
そう。

被験者 B
へえ。でもさボーナスタイムが入るとちょっと長く生きられる、延命はできるっていうんだよね、死っていう未来は変えられなくても、何か抗いたいというか、何もしないよりかは何かしたいっていうのと、あと単純に最初は鼓動どうなるんだろうみたいな興味って中旬までやってて、真ん中ぐらいになると、発表数増えるみたいなので、延命なるほどなんていうのちょっとした成功があるから、それがギャンブル的な要素でやめられなくなってくっていうか、

筆者
最初は何かその報酬を探してて、途中からはその報酬に向かって頑張る感じ？

被験者 B
そうそうそうそう。最初は報酬があるってこともあんまり気づいてないから作りっていうか、キラキラした光を演出みたいに扱えるみたいな。

筆者
なるほど。うん。面白いね。もう 1 個、結果として結構介入してたと思うんだけど、介入して、何か一番強く感じたことはありますか。特に介入しなかった場合の世界戦と比較したときに一番なんかすごく感じたみたいな。

被験者 B
なんか介入しなかった世界線て、幾何学の物体みたいなプログラミングで映像を作りましたみたいなふうに見えていてつまらなかったけど、自分が介入したことで何か物語性っていうかドラマ性みたいなものを感じたし、なんかそのなんか変な球にすごい愛着を持って、何か動かしてたというか私のアバターみたいな気持ちで動かしてたなっていうふうに思います。鑑賞体験としてすごい面白かった。

筆者
なるほどね。なるほどなるほど面白いはい次の質問です実験への参加態度地点とかその能動的なアクションっていうのは最小値 1 最大 10 で表すと、どのぐらいの指標になるか教えてほしいです。

被験者 B

それはこの実験をどれだけ能動的に

筆者
そうだねどう参加態度視線とか能動的体験っていうのは、

被験者 B
参加実験の参加態度を表すとすると気持ちってこと

被験者 B
でもそれはめっちゃ能動的だったと思うな。なんかそれを鑑賞しようっていう気持ちは割と一切なくて、それを変位させてやろうの方が強かったから旧仮名の最初の映像美しいのとこだけ鑑賞で

筆者
なるほど変途中で変異してって感じなんだね。うん

筆者
介入しなかった映像、受動的な映像をみてもらったと思うんだけど、その時の参加態度でいうと 1-10 でどのくらい？

被験者 B
4 くらい

筆者
受動的映像を鑑賞してる時は身体的負荷はある？

被験者 B
簡単にいうと飽きるし疲れるかなぁ。何も怒らないからすごくもどかしいような。興味のない動画をみてる感じ

筆者
逆に能動的な介入をしてると身体的負荷はどう？

被験者 B
能動的な介入をしてると、時間がすぎるのがあっというまだったので身体的な負荷とかは感じなかったかも

筆者
なるほど、ありがとうございます
最後に能動的映像体験に参加できる機会がもし日常生活において溢れているものだったらあなたはどのくらいの頻度で参加しますか。最小値 1 最大値 10 で表すと、どのくらいの指標になるか教えてください。

被験者 B
どうだろうな。日常の中の映像体験の中で置き換えるってことだよね難しいっていうのも、映像作品て何なんだろう、、、ちょっと疲れてたり、うん、なんかあんまり自分が何もしなくても享受できるみたいなところにたまに良さがある。わかるものだけどめっちゃ疲れてる日常の中で参加したいかって言われると、映画館とか言って行ったりするみたいな体験を求めてるときならいいと思うんだけど、

筆者
なるほど。

被験者 B
だから、4 かな。

筆者
なるほど日常生活においてはパッシブな映像体験の方が比較自分の中では大きい体験を求めに行く映画館的なところだと強くなる。その傾向は逆にあって、能動的に体験したくなるっていう感じになるのかな

被験者 B
そうだねそうだね。映像作品を鑑賞したいっていう気持ちのときじゃなくて、何か映像体験したいというか、体験としての映像を求めてるとき、

筆者
なるほど

筆者
ちょっとだけ脱線するんだけどその映画館って話でいくと、なんか MX4D とかさ、それこそ 3D とか 4D とかあると思うんだけどああいうところに、例えば何か視聴者がなんか、視聴者の何か映画の分岐があってバタフライエフェクト的に視聴者がどう思って

どう感じていて、みたいな感じで、なんか途中で投票みたいな感じでいいんだけど、投票で漢字でわかれてって何か最終的に何かめちゃめちゃ分岐するみたいな映画があったとしたら、どのぐらい参加しますか。

被験者 B
でもそれは結構面白いと思う結果がわかってないし、結果が何回も言っても変わるっていう面でその何かのファンだったらその全ての結末を見るためにめちゃくちゃ足を運ぶと、

筆者
なるほどなるほどなるほど面白いなちょっと映画館って言うと規模感でいうと日に 100 人ぐらいがいる一緒に鑑賞してるわけじゃないから自分 1 人の意思決定だけじゃ反映されないわけじゃ

被験者 B
確かに集団意識

筆者
集団式みたいになったときには、どのくらいのその集団の中の 1 人は全部になるわけじゃその集団の中に自分を置いたとしてどのぐらいの態度で参加する感じになりますか。

被験者 B
それはめちゃくちゃ逆に参加すると思うっていうのも、その中でのその集団の中での私の意思の反映比率が上がるためにめっちゃ参加すると思う

筆者
なるほどね。

被験者 B
つまり私があんまり参加しないとただのそれは映像体験になってしまうわけじゃん。うん。だから私が変化したと思える程度までめっちゃ能動的に参加すると思います。

筆者
へえ。なるほど、わかりましたありがとうございます。ラストの質問で今回の実験は映像体験と言いつつ介入してもエンドが全く変わらないっていう点を除けばある種の何かゲーム性みたいなところがあったと思うんだけど、その介入をしてたのはゲーム的な

そのエンド、その死から延命させようとしたためですか、それとも何か他に特別な理由がありますか。

被験者 B
ふうん。そうねもう、延命させようっていう意識はもちろんベースにあったんだけど、その坂を下らせようとかは、延命にはあんまり関係ないふんなと思ってて、その坂が下がっても秒数があんまり変わってなかったから、だからそれは延命とは関係ないんだけど個人的に感情移入してるあの球が動きやすくみたいな。

筆者
なるほど

被験者 B
そういう気持ちで何か自分のアバターを活動しやすいようにみたいな気持ちで動かしていたっていうのと、最初はあのエフェクトでかっこいい映像みたいな気持ちもあります。

筆者
なるほど。はい、ありがとうございます面白かったですね。一旦、モデルを 1 にした実験に対しての質問ですはいモデルが人になると球体のときと比べて介入するという行為に違った意味を感じましたか。

被験者 B
なんか超個人的なんだけど、あのタラタラ動いてる人間にあんまり多い気持ちがあって、なんか頭の方がかわいらしくて、今回はなんかあいつはもうどうでもいいみたいな、とにかく私がこの画面を保持するみたいな気持ちで、完全に私の延命でやってました。

筆者
なるほどモデル名であっても特に異名感じることがないんのかな、それとも今の人間だったからって感じなのかな。

被験者 B
そうねでも何か人間じゃなくて無機物の方が感情移入しやすいかもしれない人間って何かジェンダーであったり背丈だったり歩き方だったり何か私が人間だから、いろんな部分を見てその人を推測しちゃうみたいな。うん。なんでここ歩いてんのかなとか、なんかすごいどら息子っぽいなとか高校生っぽいなとか、そういういろんな水が入るから、

その応援っていう一応声は応援っていう意味があったじゃん。

被験者 B
うん。罵声でもいいならまた変わってくるのかもしれない。ただ歩いてみたいな応援の対象としてちょっと人だと、個人差が出やすいのかなっていう気持ちもあります。

筆者
でもめちゃめちゃ俺もそれはわかる。どんなモデルだったら、うん一番応援したくなる。例えば自分の、それこそ自分のアバターとかでもいいんだ

被験者 B
けどそうですね。なんか自分が作った自分だと認知してるアバターとかやっぱなんかちょっと幼い動物とか何だろう感情移入しやすいものがいいのかな頑張ってる感じがする応援とマッチしやすい要素があるといいのかもしれない。

筆者
なるほど、うん、はい、わかりました。ラストです。球体のときとの実験の参加態度っていうと、どれぐらいの変化がありました。

被験者 B
そうだな、でも何かルールを知ってるっていうのも大きく関与してるんだけど、今回はそのもっと能動的にどうやったら変化するのかみたいな部分を実験的に見てた。というか、声も入れつつ、これもやりつつみたいな作業に近いというか、確かに運っていう部分が何か干渉っていう気持ちがもうほぼなくなってました。

筆者
体験にほとんど振り切れちゃった感じ

被験者 B
なんだそうだね映像見てるっていう気持ちはあんまなかったかな。

筆者
なるほど結構ゲーム性に近くなった感じ

被験者 B
でそうなりそうだ

筆者
ね。なるほど。わかりました。以上で質問は終了になります。ご協力ありがとうございました。

＜被験者 C インタビュー＞
筆者
実験に対しての質問から。最初に感じたことは何ですか？

被験者 C
はい。操作ができて楽しい

筆者
はい 2 問目です。介入しなかった場合の動画を見せたと思うんだけど最初にその動画を見たときに、何かしら感じたことはありますか他はないですか。

被験者 C
はかないなと思いました。

筆者
儚いか。それは死んじゃうから？

被験者 C
そうしんじゃうから、なんか何もできずに死んじゃって終わっちゃったみたいな。

筆者
なるほど、わかりました。じゃあ次の質問です。今回の実験は、声とかそのタッチ操作で映像に介入してもらったわけなんだけど、介入してるときに一番強く感じたことは何ですか。

被験者 C
変わった瞬間の喜びとか達成感！

筆者
喜び、なるほどなるほど。それ変わった瞬間は喜びだったんだ。

被験者 C
うん。変わった頑張れ頑張れって応援してるからこそ、何か成果が一つ見えたみたいな感覚。

筆者
なるほどね。わかりました。次の質問です。今回、介入を始めたのが、声からでした。声からだったんだけど、どうしてタッチパッドとかじゃなくて、こえから介入を始めたんですか。

被験者 C
なんかやっぱり一番この動画を見たときに、うん、応援して欲しいとか、あと何だろちょっと働きかけをしてほしいって言われたときに、自分はやっぱり声から入るから、何かうん。結構感情移入してたときに、うん。最初に声を使うことが多いからかな。

筆者
なるほど。だから声から始めたのね。はい、次の質問です。傾向として、なんかだいぶ声も使ってたし、あとすごいめちゃめちゃパーティクルとかも動かしたりしてたんだけど、それは何か意識的に何か介入、こうしようみたいな、意識的にやってたことってある。

被験者 C
なんか、これの動画の何となく自分が思ったテーマが応援というか、何か応援したらそれこそ命が伸びるってのが途中からわかってきたから、なんかちょっとさかのぼってるときは後ろで後押しをしたり、そのパッチパネルで、あとは何だろうちょっとぐるぐるってやったらなんかぐるぐるってしたら、元気が溜まっていくゲームとか多いじゃん。だからそういう意味でやっちゃってたかな

筆者
なるほどね。はい、じゃあ次の質問です。動画を変移させた回数で言うと、ちょうど 27 回も変移させてたんですけど、なんで、そこまでめちゃめちゃ変移させていたのか、介入したのかっていう理由を教えてください。

筆者
もちろん介入しないっていう手段もあったし途中それ使ってたじゃん。だけど結果、めちゃめちゃ 20 何回加入してたから、何だったのかなっていう理由を教えてほしい。

被験者 C
やっぱりその変わった瞬間に応援した成果っていうとあれだけど、動かすことができた嬉しさとか、達成感ってのがあったから、また変わった！また変わった！また変えたいていう連鎖で、多分最初の 15 回ぐらいはやってた

筆者
なるほど。なんかそれで言うとさ、途中さ、うん、何もしないこの無の時間とかが、うん。だいぶあったじゃん。

被験者 C
うん。

筆者
こういうときは何を思ってたの。

被験者 C
介入しなかった時間は応援したいけど時間が長くなりすぎて、ちょっと飽きてきたじゃないけど、その何かこれ逆にやらなかったらどうなっちゃうんだろうみたいな。一旦その観察の時間みたいに使ってた。

筆者
2 回、計 2 回あると思うんだけど観察の時間っていうこれはどっちも何か応援しなかったらどうなるんだろう。

被験者 C
そうそうそう。応援し、もしかしたら自分の応援必要なく勝手に増えるのかもしれないみたいな。なるほどなって、一旦自分の制限なしでやらせて、2 回目はもう 1 回目 5 秒まで待とうと思って、うん。2 回目はその 5 秒でも一気に 40 秒まで戻ったからもうちょっといじめてみようと思って、3 秒ぐらいまで待ったら知りました

筆者
はいわかりました。次、これ 9 回変位させると、うん、もっかい上り坂に戻っちゃうっていう設計だったんだけど、その今まで下り坂だったのに、その上り坂に戻ってしまったっていうときの、何、どう感じてたか教えて欲しいです。

被験者 C
1 回目はちょっと悲しかった。応援してどんどんどんどん進歩、進歩というか、進んでいったのに、うん、一気に何かまた戻ってきて、戻っちゃったみたいな。確かに、これまで応援したの、僕の人生何だったんだろうみたいな思いで、、、

被験者 C
そうですねこの 2 分 30 秒間何だったんだろう。

筆者
なるほど。それで言うと 2 回目は、これはわかってたじゃん、こういうループだっていうのはわかった上で、なんでさらにここのでも、2、2 回目ごめん今のが 2 回目だったね。そっか。ここの最後のところってなんで 2 回目はさらに応援しようと思った

被験者 C
なんかそれでも健気に頑張ってるから登ろうと行くだろうとか登ろうとわかんないけど住んでるから、応援してあげようかなと思って応援しました。

筆者
結構たまに感情を移入してたって感じなのかな。なるほどなるほど。はい次の質問です。今回の実験ではもうその前提条件でたとえどんなに介入を繰り返したとしても、60 秒っていう持ち時間がなくなっちゃったら、死亡してしまうという結果は変わらないってことをお伝えしてたし、介入をしなくてもいいっていう実験だったんだけど、何でここまで介入をしてったのか、あるいは途中でやめるっていう結論に至ったのか教えて欲しい。

被験者 C
何かたまに感情移入したってのが一番大きい気はするけど、やっぱ 60 秒経ってしまうと消えてしまうというか終わってしまうっていうのがちょっと寂しくてしかもその途中に何の変化もない、何かその 50 ピクセルじゃないかなんだ、あれ。

被験者 C
その間で雨にはなってるけど、なんかそれは一応なんかずっと繰り返しの繰り返されたような映像だし、何かそこに何の変化も起きてなくてちょっとつまらないというか、なんか寂しいなって思ったから、その人生にちょっと変化を与えたいなと思って、

筆者

なるほどね。なるほどなるほど。意外と前向きなんだな。はい。次の質問です。結果としてかなり介入してたと思うんだけど、介入してるときに何か強く感じたことってありますか。特にその何にも介入しなかったIfの世界前と比べたときに、すごい介入してて何かここ違うなって思ったりとかってあったりする？

被験者C
でもやっぱり、その介入してないときはずっとどんどんどんどん数が減ってっちゃったからよかったこれまで応援して応援したからこんなに長く生きてくれたんだなっていう喜びというか、自分の中の達成感というか、自分の行動に意味があったんだなっていう喜びがありました。

筆者
なるほど、すごいなんかモデル解答みたい。ありがとうございます。もうちょっとで終わります。次の質問です。実験の参加態度、その視線だったりとか、あのたちとか公園とか、能動的体験っていうのは、最小値1最大値10で争うとね、どのくらいの割合になりますか。

筆者
一番介入、何か態度的に気持ち的にどうかな

被験者C
今回の実験これは自己評価と自己評価評価で10、いや9だな、ちょっと最大とは言えないけど、でも結構声も出したし、うん。

筆者
介入しなかった映像受動をみてもらったと思うんだけど、その時の参加態度でいうと1-10でどのくらい？

被験者C
1かな。全く参加態度はしてないかも

筆者
受動的映像を鑑賞してる時は身体的負荷はある？

被験者C
自分が興味関心のない映像を見るのって結構厳しいじゃん。なんか、もう、倍速でみた

いな、、、みたいな。ストレスだった。

筆者
逆に能動的な介入をしてると身体的負荷はどう？

被験者 C
自分が介入時間以上に長いってところがあるから、正直途中飽きたりはしたんだけど、あの映像をみてる時間よりは疲れとかはなかったかな

筆者
なるほど、ありがとうございます。

筆者
次、能動的映像体験に参加できる機会がもし、日常生活において今の映像を見てるみたいな溢れてるものだったら、どのくらいの頻度で参加しますかっていうのを最初小さい中で表すと、どれくらいになりますか。

被験者 C
8

筆者
8 なるほど。
今回の実験は映像体験と言いつつ、介入しても最終的なエンドが全く変わらないっていう点だけを除いたら、ある種ぎある種のゲーム性みたいなのがあったと思うんだけど、なんか介入をしてたのは、ゲーム的に死んじゃうっていうエンドから延命させようとしたためですかそれとも何か他に死を遠ざけるみたいな意味合いから外れて、何か理由とかってあったりしましたか。

被験者 C
どうなんだろう。でも、ゲーム、この個々のゲーム性がもし生命っていうものをはらんでるなら、俺がやったら多分そのゲーム、その命を伸ばすゲームだけど、もしあんまり感情移入とかそこに人生とかいうのをあまり持ってこないのが、ゲーム持ってこないゲームなら、俺はそこに何だろうこの球に感情移入して、ちょっとそ頑張ってほしいみたいな、応援して変わってほしいみたいな、その何か 0 になるまでにどうにかするんじゃなくて、何かその、今、今頑張ってほしい今頑張ればもっとできるもっとできるよって言って、数字は関係なく応援してるからなぁ。

筆者
なんか面白いね。はい。一般前半インタビューは以上になります。ありがとうございます。

被験者 C
後半インタビューです

筆者
モデルを今人にした実験に対しての質問です。モデルが人になると、球体のときと比べて過去の介入するっていう行為に何かしら違った意味を感じるか感じないかというと、どっちですか。

被験者 C
感じると思います

筆者
感じるんだ。それはなぜですか。

被験者 C
やっぱりたまっっていうと何かたまって丸いから、何か何だろう。何にでも置き換えられるっていうか、例えば俺だったら何だろうな。まるかわいいから応援してたんだけど、でも逆に人ってなると、人でしかないから、逆に人が好きな人だったら、応援するけど、人が嫌いな人だったら応援しなくなっちゃう。何か意味のある形っていうか、そのものにもっと何か具体的になるから、そこで変わってくるかなって思いました。

筆者
なるほど。このモデル、結構実は何でも良くて、今回人にしてたんだけど、例えば一番応援したなって思うモデル何かある。例えばウサギとか何かペットみたいな感じ

被験者 C
で言うと、もしこれがないんだったらとか、

被験者 C
ことでもやっぱり好きなゆるキャラとか、好きなキャラクターだったら応援したくなるか。

筆者
なるほど。例えば何か結構 YouTube 見るとか言ってたじゃん。なんか YouTube なんか好きなユーチューバーのアバターとかだったら応援しやすくなるの。

被験者 C
うん。でも、これは完全個人的だけどあんま人間を応援したくないから、

筆者
なるほど任天堂とか出すの申し訳ないんだけど Mii とかあるじゃん。あれがなんか自分の Mii だったら、あんまり別にそれは、他人と自分でも差異はない？人間っていう括りで同じかな？

被験者 C
そうだね。でも確かに、 Mii が例えば友達の Mii とか作るじゃん。うん。それが知り合いだったらちょっと応援したくなるかもしれない。

筆者
知り合いだったらか。自分だったら？

被験者 C
自分だったら？自分はちょっと応援したくないかもしんないけど、なるほど、

筆者
うん。もっと極端な例で行くんだけど、例えば自分が好きな女優だとか好きな俳優さんとかだったらば、応援したくなるのかな

被験者 C
うん、なる。それ、自分の好きなキャラクターに置き換えても全然ならいいよならそれは OK ですね。

筆者
はい、わかりましたありがとうございます。球体のときとの実験の参加態度はどれくらいの変化がありました。

被験者 C

これななんか 9 度 5 分を使っちゃったからその疲れはあるんだよね多分。

筆者
ただ

被験者 C
やっぱり球の方が好きだったな。

筆者
なるほどね。球体の方が好きだったか。

被験者 C
何でもないから、なんか健気に頑張ってるのが可愛くて、人間はちょっとなんか同じ人間だから、いやお前自分で頑張れよみたいな、ちょっとそういう意識はあった

筆者
なんか無機質の方が応援しやすかった。さっきみたいに 1 から１０で指標で表すとどのぐらいですか、今の

被験者 C
実験は実験態度。さっきよりも低いから、7 ぐらいかな。

筆者
なるほど、わかりました。これで実験インタビューは以上になります。ご協力ありがとうございました。

被験者 C
ありがとうございました。

＜被験者 D インタビュー＞
筆者
日常においての質問からいきます。1 問目です。日常生活において映像の鑑賞時間は何時間ぐらいありますか。映像の定義はおまかせします。

被験者 D

すごいしっかり見る系じゃないいわゆる YouTube みたいなのも合わせたら、めちゃめちゃ見てると思う 1 日後、四、五時間見てるかもしんないし、しっかりした、いわゆるドラマとか映画とかってゆいうと、週に二、三時間って感じ

筆者
はい、続いてです。この日々の映像の鑑賞時間は、どんな媒体にどのくらいの時間使ってますか YouTube だったりとかテレビだったりとかネトフリネだったり、

被験者 D
YouTube をとにかくひたすら半分ラジオ感覚で流してるから、ちゃんと見てるって言える時間でいうと 2 時間とか 3 時間かもしんないで、もうちょっとちゃんとした TVer みたいなテレビ番組系を一、二時間と、映画系、たまにドラマ機を 23 時間みたいな感じ。

筆者
なるほど、ありがとうございます。はい 3 本目、映像を見るデバイスは何が多いですか。スマホだったりとかテレビだったりとかパソコンだったりとか、

被験者 D
時間的には圧倒的にスマホが多くて、ただちゃんとした映像を見たいときはプロジェクターで観てます。

筆者
なるほど、割合でいうとどのぐらいですか。

被験者 D
時間でいうと 9：1 ぐらいだけど、でも心の比率としてちゃんと見てるから、ちゃんと見度でいうと半々ぐらいかな。

筆者
なるほどね。追加の質問です映画館とかで映像とかってどんぐらい見ますか

被験者 D
最近減っちゃったけど、希望としては月 1 で、実際ふた月にいっぺんぐらいかな。

筆者

ありがとうございます。はい、次の質問です日常生活で映像を見るときは、自動的に見てるか能動的に見てるかだったらどっちが近いですか。

被験者 D
自動的に見てる時間がほとんどで、本当に映画とかお金が発生して見てるときだけ能動的に見てるかなと思います。

筆者
なるほど、わかりました。ちょっともう 1 個追加で質問なんだけど、なんか TikTok とかインストールリールとか、うん。YouTube のショートとか何でもいいんだけどなんかスワイプしてこうやってずっと映像見れるじゃん。うん。ああいうのってどのぐらいの割合で見ますか全く見なかったとか

被験者 D
見るけどそういつも動画を見てる時間数の中で言ったら少ない方だと思う。

筆者
なるほど。やっぱ検索して、何かしら見るって感じなのかな。

被験者 D
なんか、リールとかでも、二、三個興味ないのが続いたりって普通にするじゃん。そうするとそれぐらいなら、検索して自分の求めてるものを探しに行く

筆者
なるほど、わかりましたありがとうございます。実験に関しての質問いきます。はい。

筆者
1 本目です。この実験を通して一番最初に感じたことを教えてください。

被験者 D
なんか、能動的に見るっていうより、見るっていうよりも、鑑賞してる映像を「編集してる感覚」でした。

筆者
編集してる感覚。それについてもうちょっと詳しく教えてください。

被験者 D
なんか私途中でこの角度で満足に感じて、喋るのやめたんですけど、最初から反対側のこの角度にしてみたいな気持ちがあって、そこまで持っていこうをモチベーションにして応援してたので、だからその映像を見るんじゃなくて、この目の前の映像を自分好みの形にしてやろうという気持ちで、実験に参加しました。

筆者
なるほど、わかりましたありがとうございます次の質問です。はい。

筆者
介入しなかった場合の動画を見せたと思うんだけど、うん。その介入しなかった動画を見たときに、何かしら感じたことはありますか。なくても大丈夫です。

被験者 D
坂の上はボールが走ってたんだな。

筆者
なるほど、

被験者 D
なんかあんまり坊丸の存在を、実験のとき気にしてなかったなと思いました。

筆者
あくまで坂を意識してたとことか

被験者 D
坂と、あと振ってくる雨みたいなパーティクルがかわいいから、あれを自分好みに動かしてやりたいなみたいな気持ちでした。

筆者
なるほど。次の質問です。今回は声とか、そのタッチ操作で映像に介入してもらったわけなんだけど、介入してるときに一番強く感じていたことは何でしたか

被験者 D
なんだろうな、とにかく自分の心地良くしたいっていう気持ちでやってました。この、この構図を見たいみたいな、こういう構図にしたらどうなるのかなみたいな。

筆者
何か自分の何か目的とするところまで介入しようっていう意識が強かったんで、

筆者
介入を始めたのが、声からだったんだけど、どうしてタッチパッドとかじゃなくて、声から介入を始めたんですか。

被験者 D
なんか、タッチして、うん、画面が動くのって結構あるじゃないですか。でも声で動くのって、あんまり経験できないやつだから、面白そうだからまず声から、

筆者
まず声から、なるほど。

筆者
傾向としてすごいなんか、結構大きな声で声援を送りつつ、ちょこまかちょこまかパーティクルを動かしてたと思うんだけど、なんか、途中から全く自分が拠出する角度になってからは動かないっていう選択をしてたと思うんだけど、なんか、なんで、なんかその介入の動作自体は、何か意識的にやってたの？

被験者 D
介入の動作、、、なんか順番として、まず坂道を片付けて、うん。その後、なんだろう、坂道は角度が固定されるけど、うん。雨みたいな方はずっと動き続けてるじゃん。

被験者 D
だから坂道を買う固定させて、まずそういういろんな要素があるうちの一つを気持ちよくしてから、雨の日を堪能しようと思った。

被験者 D
だから何か同時にやろうみたいな気持ちはあんまなくて同時に動かしてはいるんだけど、うん。声出しながらクリックしてるときはそんなにクリックの方に意識が向いてなくて、早く好みの角度にしようと思って、その後によし、これこっちは満足したからこの雨みたいな方を、どんな動きするのかなとか、めっちゃ気持ちいい感じにしたいって思って、何も押さないで普通に垂直に振ってくるのも割と好きだった。

被験者 D
ね。だからそれを見てる時間も結構取ったし、でもせっかく動かせるからって言って、ぐるぐる動かしてたって感じ。

筆者
なるほど。はい、わかりました次の質問です。はい。動画を変異させた回数でいうと 7 回だったんだけど、何でそこでそこまでやったのかなぜそこでやめたのかを詳しく教えてください。

被験者 D
まず、坂道の角度が心地よくなった時点で、割と達成感と満足度があったね。うん。そっからはもう結構、時間をもうつぶしに行ってたというか、消費、残り時間の中で何か心地いいこと探そうぐらいの、結構消化試合的な部分があったかな。

筆者
なるほど。うん。後半の何もしなかったのは、何か時間つぶしみたいなのも、意味合いとしてあるってことだよね。はい。今回の実験だと、その 7 回だかあれなんだけど、9 回以上減らさせると元に最初の上り坂に戻っちゃうっていう設計だったんだけど、なんか戻って何これ、あれか。

筆者
ごめんちょっとこの質問 1 回なしにします。戻ってないのか。

被験者 D
でも何か戻りそうだなって思ったからっていうか、進む、加算はできるけど減産はできなさそうだったじゃん設計的に、だから自分の心地好からずれるのが嫌だったからそれ以上やんなかった。

筆者
なるほどね。なんかちょっとその自分の心地良い角度が下り坂だったと思うんだけど、うん。なんで下り坂が心地いいと感じたのかだけ教えてもらって、

被験者 D
下り坂っていうより確度かなと思っていて。うん。多分下り坂から始まってたら上り坂の、これに対象の角度で止めてたかかもって思います。

筆者
なるほどこの角度が好きなんだ。

被験者 D
これ以上でもこれ以下でも何か気に入らなかったと思う。

筆者
ちなみにさ、上りの 30 度はこれです。

被験者 D
でも下りの方が好きかも。

被験者 D
理由は多分なくて、本能的に何かを心地いいなって思っただけなんだよね。

筆者
なるほど。わかりました次の質問です。

筆者
今回の実験だと前提条件でたとえどんなに介入を繰り返したとしても持ち時間の 60 秒っていうのが過ぎちゃったら死んじゃうっていう結果は変わらない。プラスで何か介入しなくてもいいっていう実験だったんだけど、何でそこで介入をしたのか教えて欲しいです。

被験者 D
やっぱ自分が操作することによって、状況が変動するって面白いじゃないですか。だから、与えられた手駒は全部とりあえず一通り使ってみたいと思ったので、介入しました。

筆者
はい、はい。わかりましたありがとうございます。

筆者
結果としてかなり前半は介入して逆に後半は介入しなかったと思うんだけど、前半介入してて何か強く感じたことってありますか。特にその介入しなかった場合の映像と比較したときに一番強く感じたことはありますか。

被験者 D
やっぱ介入がというか変動があるのが楽しいなと思いました。やっぱそのまんまだと、もちろん飽きるし、別にいいと思うけど、自分の行動に対してレスポンスがあるってことが、私すごい好きだからその暇なときとか、ずっとソリティアやってるんだけど、あれってその自分が手を動かすことによって状況の変動があるからだと思って、これもそうだったのかなって思います。

筆者
なるほど。はい。なるほどなるほどなるほど。はい。続いての質問です。はい。

筆者
実験への参加態度、例えば視線の動きだったり動的アクションだとかを最小値 1 最大値 10 で表すと、どれくらいの指標になりますか。その気持ち的に、自己評価で大丈夫。

被験者 D
7 ぐらいかなと思いますなんか最後の方結構消化しちゃったので、マイナス 3 ぐらい。

筆者
介入しなかった映像受動をみてもらったと思うんだけど、その時の参加態度でいうと 1-10 でどのくらい？

被験者 D
4、あ、いや 5 かな。

筆者
受動的映像を鑑賞してる時は身体的負荷はある？

被験者 D
まじの感想で言うと 60 秒もこれ見るのかー退屈っていう感じだった。辛いって感情があったかな。

筆者
逆に能動的な介入をしてると身体的負荷はどう？

被験者 D
自分好みにしたり頭を使うんだけど、そのストレス的な身体負荷はなかったかな。

筆者
なるほど、ありがとうございます。

筆者
なるほど。はい次の質問です。能動的映像体験に参加できる機会が日常生活に溢れているものだったら、どのくらいの頻度で参加しますか。

被験者 D
5 とか 6 ぐらいかなと思います。

筆者
なるほど。なるほど。それは何ですか。

被験者 D
結構私浴びる体験が好きで、浴びる鑑賞ってちょっと能動的さもあると思うんですけど完全に受動的という言い方もできるかなと思っていてその浴びに行くのは能動的な体験だけれど、こちらからは何もできないみたいな。

被験者 D
だから、多分ただ情報を浴び続けるだったり、圧倒的な映像に打ちのめされるみたいな体験がかなり好きで、だから全部が能動的な体験になっちゃったら多分ちょっと疲れてくるだろうなと思う。でも、次の能動的なのも楽しいと思うから半分ずつぐらいかなっていう

筆者
わかる。なるほど

筆者
はい、じゃあ次の質問です。

筆者
今回の実験は、映像体験と言いつつ、うん介入しても、エンドが全く信者ってとこは全く変わらないっていう点を除いたらあれでしょうね結構ゲーム性みたいなところあったと思うんだけど、その介入をしてたのはそのゲーム的ゲーム性的な死んじゃうってところから延命させようとしたためですかそれとも何かしら違った延命以外の意味があ

ったのかな。

被験者 D
本当に気に入った図を作るためっていう、それだけで延命のことは何も考えてなかったし、逆に気に入った図さえできればもう終わっていいやと思ってました。

筆者
なるほどね。何か能動的なアクションを起こして自分の好きなところに落ち着きたいってところがあったのかな。そう。はい。前半の質問は以上です。

筆者
今モデルを 1 にして、再度実験してもらったんだけど、はい。モデルが人になると球体のときと比べて、その介入するっていう行為に焦点を当てたときに何か違った意味合いとか生じました。

被験者 D
やっぱ人のために状況を変えてあげようという気持ちになりました。でもずっと歩いてる彼のことを思い合って介入していました私は、

筆者
今モデルを人にしたんだけど、例えばこれ別に人じゃなくてもよくて、何かそれこそ何かペットとかで猫とかでもいいんだけど、なんかそのモデルを無機質なボールっていう無機質なものから何かしら何か、人間が意識的に意識しやすいモデルに変えたときに対して介入するっていう行為っていうのは変わったりすると思いますか？

被験者 D
すごい変わると思います。

筆者
なるほどそれに付随してなんだけど、例えば何か自分の好きな女優とか俳優とかが、そのアバターとかでこういうモデルになってたら介入するようになると思いますか？

被験者 D
もうさっきの無個性なアバターと、何か特別な要素が加わったアバターでそこまで変わらないんじゃないかなと

筆者
この能動的映像体験を現実世界に拡張したとして、うん、なんかそのモデルを仲地なんか自分ごのみに変えられて、変えられる映像が作れるとしたら、どのくらい映像に参加するようになると思いますか。

被験者 D
これモデルがあんまりリアルすぎない方が逆にいいんじゃないかと思って、なんかこれって、若干ちいかわ的な飛躍心を煽るところがあると思うんです

筆者
なるほど。

被験者 D
だからリアルな人とか相手だと自分の指示によって状況が変わるとかが若干申し訳なさを感じるので、無個性のアバターとか、もしくはそのマリオみたいな完全なキャラクター、うん。であればすごい、例えば広告を応援して状況を変えるみたいなのは何回かはやると思いますただ、毎回やるほど、というとカロリーがちょっと高いなっていう感じがします。

筆者
はい球体のときとの実験参加態度はどれくらいの変化がありましたか。さっきみたいに 1 から 10 で表すと、

被験者 D
でも 8 ぐらいになったかな、ちょっと

筆者
ちょっと上がったんで、

被験者 D
なんか自分好みの映像にしてやろうから、この人のために動かしてやろうになったので、なんかより参画度が上がったし、時間潰しの時間もちょっと減ったかなという。

筆者
それはあれなのかな人っていう概念だったから？

被験者 D
そうだねその目的が別増えたというか別んなった、何か自分好みの状況にしてはい終わりだったのが、この人のためにいい状況にしてやろうみたいな。でもこの人にちょっと大変な思いをさせてやろうみたいな、被虐信徒でちょっとやることの幅が増えたかなと。なのでさっきの雨降雨みたいなやつも本人に降り注いでるとかわいそうみたいな気持ちになって、さっきと違う動かし方をしてみたりしました。

筆者
なるほど、わかりました。ありがとうございます。何か言い残したことありますか。

被験者 D
楽しかったですありがとうございました。

筆者
はい、ありがとうございます。

＜被験者 E インタビュー＞
筆者
1 問目です。はい。日常生活において映像の鑑賞時間は掃除何時間ぐらいですか、映像の定義はおまかせします

被験者 E
1 日あたりか。全然違ったり、スクリーンタイムみた方が影響するけど、今何も見ずに体感で答えると 2 時間くらいかな。スクリーンタイムによると、いやわかんないな 2 時間くらいで

筆者
次の質問です日々の映像の鑑賞時間はどんな媒体にどのくらいの時間使っていますか。YouTube とかネットとかそういうので、

被験者 E
ね、YouTube が 30 分から 1 時間でのコリーの時間がインスタグラム、Twitter、あとは、TikTok が同じぐらい、残りを 3 分割するくらい

筆者

なるほど。以外あんまり見てないんだね。はい。映像見るデバイスは何が多いですか。

被験者 E
スマホとパソコンがおもかなー

筆者
なるほど。はい次です。日常生活で映像を見るときは、これ主観でいいんだけど、自動的体験か能動的体験かだったら、の 2 択だったらどっちに感じてますか、

被験者 E
受動的

筆者
受動的か、その理由は？

被験者 E
結構 SNS とか YouTube の干渉してるっていうのが大きいけど、YouTube でのライブ配信にコメント、ちょっとチャット打ったり、それぐらいしか自分が何かアクションを起こして記憶がなくて、スマホを見てるときに手を動かしてないから。

筆者
なるほど。もう映像しか見てないからってことだな。はい。日常に関するのはそれだけです。実験に対して質問していきます。

筆者
1 問目です。この実験を通して最初に感じたことを教えてください。

筆者
なるほど。それは操作的にはかんなかったのか、それとも映像的にわからなかったのかと、どっちかな、

被験者 E
この子(球)に何をしてあげたらいいのかがわからなかった。その操作自体は、クリックとかドラッグとか喋るっていうよく日常的にする動作だから、特に疑問はなかったんだけど、それをやることで、どういう効果がこの子に起こるのかっていうのが予測がつかなかったし、それを実験中はもちろんその後に解説されてもなお、よくわからなかった

ので、自分がこの子にどういう影響を及ぼしたかあまり自覚がない。

筆者
じゃあ、映像鑑賞体験として負荷が高いものだった？

被験者 E
鑑賞体験として負荷というかストレスは感じなくて、むしろ、この子(球)にどうしてあげようかなっていう、主体的に思考することが楽しかったかな。

筆者
介入をして何か強く感じたことを教えてください。介入しなかった場合の世界線と比較したときに一番強くこれ感じたなみたいなところはありますか

被験者 E
強く感じたことか。なんていうんだろう。なんか私はこの画面を可愛くしちゃったっていう、なんか介入して完成した映像に対して満足感がありました。

筆者
なるほど、

筆者
2 問目です介入しなかった場合などがつまり何もなかったときの動画に感じたこととかありますか自分のと比較して

被験者 E
比較して、多分、途中飛ばしながら見ちゃったけど全部フルで見たら、結構最後のチカチカって弾のライブが消えかけるときまではつまらないなと思うと思う。変化がないから、

筆者
その後は？

被験者 E
私のときは、そんなに、それまでしっかり何もなかったものが急に消えるって感じではなくて何か瞬間怒ってる中で、最後消えたっていうだけだったから、介入しない方の動画に関しては、本当に突然、何もしないのに急に消えちゃったっていう。感じがあった。

筆者
3 目です。はい。今回はタッチ操作で介入してもらったわけなんだけど、介入してるときに一番強く心で感じたことは何でしょうか？

被験者 E
声の効果がその解説を受けるまでわからなかったので、明らかにドラッグ想像すると明らかにその目に見えて何どう動くかわかるのが一番わかりやすかったからそれをして、いかにチラチラを綺麗に振らせるかっていうことを考えてました。

筆者
そうなんだね。被験者 E と同じタイプだそこは

筆者
はい、じゃあ次の質問です。介入を始めたのがタッチパッドだったんだけど、そのタッチパッドから介入を始めた理由、これじゃなくて、うん、そのタッチパッドから始めた理由っていうのはありますか。

被験者 E
ちょっとメタになっちゃうんだけど、あの音声入力の反応が私の声質だとあんまりよくなさそうだったので、ちょっと減らして他のことを増やそうかなと

筆者
思ったなるほどごめんそれはミスリードだったわ。

筆者
傾向としてずっとそのタッチパッドで動かしつつ、なんか 10 秒に 1 回ぐらい声出してぐらいやったんだけど、なんか介入のときに意識的に一番やってたことみたいのってあったりする？

被験者 E
意識的にめちゃくちゃ申し訳ないんだけど角度と秒数が変わる方は言われるまでは知らなかったんですよ。自分でちゃんとした気づかなかったんですね。なので、やっぱりドラッグソースで、なんだ、その自分の行動で変化を画面に起こしてるんだっていう実感が駄目だぞさせたくなりました。

筆者
なるほどわかりました。はい、じゃあ次の質問。

筆者
映像を変異させた回数でいうと 3 回変異させたのね。なんでそこまで変異させさせたのか、なんか全く介入しなくてもよかったわけなんだけど、何でそこまで変異させてかつタッチパッドも結構動かしたんだけど、うん。何でそれまでそこまでやったのかっていう理由みたいなところって教えてもらえるかな。

被験者 E
せっかく自分が何かやっていいって言われたからなんか何もしない時間がもったいないなと思っていろいろ試してみたくなりました。

筆者
なるほど、何か途中さ特に何も、3 秒 5 秒ぐらい介入を全くしない時間があるんだけどここは何を思ってたの？

被験者 E
なんか特に、あえて時なんか放置する時間作ろうと思ったわけじゃなくて次何するか考えてただけです。思考中的な！

筆者
思考中の時間だったのかなるほど。

被験者 E
そこでは特にあえてここは介入しない時間といったことは特にないですはい

筆者
次の質問です。今回の実験では、前提条件でどんなに介入を繰り返したとしても結局、持ち時間がなくなってしまったら死亡してしまうっていう結果変わらないし、会議をしなくても別に大丈夫いいっていう実験だったんだけど、何で解任をしたのかっていう会議を始めたきっかけを教えて欲しいです。

被験者 E
いろいろ操作をして変化を起こしたいって気持ちはありました。間違いなく、ただそれがどんな影響を起こしてるのか、秒数を伸ばすってことに期待が気付かなかったわけで

す。

筆者
なるほど。

被験者 E
次第にだんだんいろいろやってみたくなったって感覚が近いのかもしれない。

筆者
介入をして何か強く感じたことを教えてください。介入しなかった場合の世界線と比較したときに一番強くこれ感じたなみたいなところはありますか。

被験者 E
強く感じたことか。なんていうんだろう。なんか私はこの画面を可愛くしちゃったっていう、なんか介入して完成した映像に対して満足感がありました。

筆者
なるほどね。次の質問です。はい。実験の参加態度は最大値を 10 でで表すと、自己評価でいいんだけどどのくらいになりますか

被験者 E
頑張りました感でいうとね、完成した映像を私のあの作品に歓待して満足感だとかなりあるんですけどちょっと意図を理解して何かができた収穫がマジでないので、総合は 7 です

筆者
7 ですね。はい、わかりました。

筆者
介入しなかった映像受動をみてもらったと思うんだけど、その時の参加態度でいうと 1-10 でどのくらい？

被験者 E
4 だね

筆者

受動的映像を鑑賞してる時は身体的負荷はある？

被験者 E
結構飛ばして見れたからあれなんだけど、つまらないし 60 秒見るのは退屈だなって感じてた。

筆者
逆に能動的な介入をしてると身体的負荷はどう？

被験者 E
少なくとも疲れはなかったかな。その動かして映像を可愛くしたことによって感じた満足感とかの方が大きかったので

筆者
なるほど、ありがとうございます。

筆者
はい、次の質問です能動的映像体験に参加できる機会がもしその日常生活において結構溢れているものだったらうん。もし、あなたはどのくらいの頻度で参加しますか、1 から 10 でどのくらいになりますか。

被験者 E
なんか YouTube ぐらいのメジャーなエンタメメディアとして存在してるっていう世界戦のイメージのかな。

筆者
イメージとしても映画館ぐらい想定してもらえると

被験者 E
ええ。なんか今見映画館に行く頻度上がるかはわかんないけど今映画館に行くぐらいの頻度では体験したいかも。数ヶ月に 3 ヶ月いっぺんくらい、だから 5 とかかな。

筆者
なるほど。はい。次の質問です。今回の実験は映像体験って言いつつ、介入しても最終的なエンドが全く変わらないっていう点だけを除いたら、ある種ゲーム性みたいなものがあったと思うんだけど、その介入してたのは、ゲーム的な死から延命させようとして

たからですか、それとも何か特別な理由がありますか。

被験者 E
はいゲーム的なやつがあることに実験中はそもそも気がついてなかったですね。気がついてなかったけど残存秒数は特に気にならず操作を楽しんでたって意味ではゲーム性は感じてました。でもなんだろう、延命させるってよりはみてる映像を可愛くしようとしてたという方が介入の意味合いは大きいです。

筆者
なるほど、わかりました、ありがとうございます

筆者
前半の質問は以上です。

筆者
後半の 1 問目です。はい。モデルが人になると、球体のときと比べて介入するっていう行為に違った意味合いみたいなのは感じたりしましたか。全くしてなくても全然大丈夫です。

被験者 E
坂を平らにしたくなりました。

筆者
それは 0 のときは感じてなかった。

被験者 E
0 は、上りが気持ち悪いから下らせたかったんだけどやり方がわかってなかったっていうので今回は坂の角度変え方を学んだので、急だときついから平たい道に長い時間歩かせるから平たくしてあげたいなって思いました。

筆者
なるほど。もしモデルが人じゃなかったら、例えばそれこそ何かペットとかでもいいんだけど、犬とか猫みたいなモデルだったら、その今の人とも比べ人とか球体と比べて、その介入するっていう行為に、また違った意味合いとかを感じるかな

被験者 E

やっぱり角度は変えたくなるけど、その延命行為をどのくらい延命したい気持ちが変わるかって言われたらどれも多分変わらない

筆者
変わらないんだ。その変わらない理由みたいなのって教えてもらっていい。

被験者 E
変わらない理由は、今は最終的にいつか消えちゃって勝ってるっていうのも多分若干あると思うんだけど、球体のときに感じたので言うと、何だろう。なんか、あくまでこの画面上のっていう感じ。リアリティを伴ってる感じではなかったから、紙切れ方も吸って消える感じとかチカチカ誓って全滅ですって消えるっていう感じだったから、私が死なせてしまったっていう感覚が薄い。

筆者
なるほど。なるほど。感覚が薄いからってことか。

被験者 E
うん。

筆者
ラストですその球体のときとの実験参加態度って言ったらどれくらいの変化がありましたかさっき球体のときは 7 で満足途中てたんだけど、今のだとどんぐらいですか。

被験者 E
9 かな。

筆者
9 を上がったんだ、なんで上がったの。

被験者 E
ちゃんとゲームのルールを理解して動かせた。残りの 1 はちょっと角度つけすぎた。

筆者
なるほど。

被験者 E

技術点が、

筆者
なるほど、わかりました。はい、ありがとうございます最後、何か言い残したこととかあとこの実験に対して思ったことを教えてください。

被験者 E
録画したものを鑑賞する。自分の作品を鑑賞するときは、結構その時間を見てるだけじゃ見てるだけだけど能動的な鑑賞っていうか知覚がありだったんですけど、操作してるときは、干渉するっていうその結果どうなるかわかんなかったのもあるから、どっちかっていうと、初めてのゲームをテストプレイするみたいな感じでその操作に意識がわりといってその画面をあんまり見てなかったので、操作してるときよりもその結果を見てるときの方が、映像としてでも若干の能動声を持って鑑賞できた気がします。

筆者
なるほど、わかりました。ありがとうございます質問は以上になります。