

子供向けゲームイベントにおける司会行動の分析と検証

H-1 Behavior Analysis of Event MC in a Game Event for Children and Its Validation

二川 大輝[†] 高橋 虎之介[†] 小城 絢一郎[†] 湯浅 将英[†]
 Hiroki FUTAGAWA[†] Toranosuke TAKAHASHI[†] Junichiro KOJOU[†] Masahide YUASA[†]
[†] 湘南工科大学 工学部
[†] Faculty of Engineering, Shonan Institute of Technology

1. はじめに

司会役や司会業に関する書籍として、披露宴やビジネス行事などの司会のコツや心構えを示した書籍がある[1]。一方、子供向けのイベントの司会は教員や専門のイベント会社の担当者などが務め、一般の人が担当することは少ないことから書籍化には至っていないと考えられる。著者らは課外活動の一環として子供向けゲームイベントを実施してきたが[2]、このようなイベント進行の参考文献は一般に見受けられない。

そこで本研究では、私達自身のイベントの運営の様子をビデオ収録し、アノテーション作業をすることで[3]、スムーズな司会進行や子供に楽しんでもらえる司会進行を目指す。さらに司会進行を手順化することで、子供向けイベントで初めて司会を務める人でも問題のない進行が期待できるなどの有用性が考えられる。手順に従い動作する司会キャラクターの開発にも繋がる。

本研究では、まずイベントの様子をビデオ収録し、その映像を分析した。その際、司会経験者と初心者の両者を比較することで司会を進める上で重要な手順を考察し、司会手順書を作成した。後日、別のイベントでその手順書を用いて司会進行を試すことで、その有効性を考察した。

2. 分析と司会進行の手順化

2019年6月に大学近隣の公民館にてゲームイベントを実施した。本イベントでは、本学2年生～4年生計11人が学生スタッフとなり運営した。公民館内のホールで、プレイエリア(子供が操作する風船型ラジコンが動き回る場所)とその正面にプレイエリアのゲーム状況と連動するコンピュータグラフィックスをプロジェクタでスクリーンに映し出す(図1)。当日の司会は、経験者(大学4年)、初心者(3年)の2名で計20回のゲームを実施した。

ELAN[3]を併用した行動分析結果を述べる:(1)経験者は誰に対してそのセリフを発しているか(アドレス先)が明確であるためゲーム進行がスムーズであった(アドレスの明確さ)。(2)経験者は子供1人1人に近づいて操作確認を行っていたが、初心者は遠くから一括で「大丈夫そうかな?」と確認していたため子供に不安感を与えていた恐れがある(逐次的な確認)。

私達のイベントの目的は「子どもを楽しませる」ことであるため、誰に対して話しているかを明確にし、しっかりと確認

を取ることを手順書に組み込むことで子供を不安にさせずスムーズな司会ができると考えた。今回はアドレスの明確さと逐次的な確認の2点を考慮した司会手順書を作成した。

3. 手順書の有効性の検証

11月の学園祭にて手順書を用いたイベントを実施した。司会は初心者(3年,2年)の2名で計45回のゲームを実施した。行動分析の結果、二者ともにアドレスが明確になっていたため、トラブルもなくゲームが進行されていた。前述の分析結果を組み込んだ手順書を利用することで初心者でも司会進行ができたと考える。

4. 考察と結論

手順書に明確なアドレスや逐次的な確認の手順を組み込むことで未経験者でもトラブルのないゲーム司会進行を可能にした。なお、二つのイベントの分析を進めたところ、会場の大きさの違いから、やるべき手順の必要性に差があることが確認できた。会場の特徴に応じて司会のやるべきことを検討していく必要がある。また、課題として、他のゲーム形式でも作成した手順書は有効であるか、司会進行方法を学ぶ方法の検討、司会の個性による影響の調査などが挙げられる。今後はこれらを解決し、誰でも子どもを楽しませることのできる司会進行の実現を目指す。



図1:公民館でのゲームイベントの様子

参考文献

- [1] 生島, “さすが!といわれる司会・進行実例集”, 日本文芸社, 2003.
- [2] 二川, “子供向けゲームイベントにおける司会者の行動分析”, HCG シンポジウム 2019, 2019.
- [3] Miyazawa, “ELAN による動画解析の手順”, <http://speechresearch.fiw-web.nwt/16.html>