

アプリケーション・シナリオ (音ゲーマニアの兄弟)

音楽に合わせてリズムよくボタンを叩くゲーム (音ゲー) が好きな兄弟が、家でのゲーム体験をもっと楽しいものにしたいと考え、本来なら画面の中に閉じているゲーム体験を、家電製品を使った演出により、もっとのめりこめる楽しいものに進化させた。例えば、既存のゲームに対し、以下のような演出が追加されている。

- ・ゲーム開始および終了にあわせてカーテンが開いたり閉じたりして開幕と閉幕を演出
- ・得点が加算されて調子がいいと電灯が明滅し、さらにミスしないまま曲を進めていくと暖房がついて熱気を演出

このシナリオのように、家電をカジュアルに操作し、場合によっては目的外利用できるように開発手法がエンドユーザに提供されていれば、これまでにない豊かな生活空間が生まれるのではないだろうか。

既存 Web アプリケーション (音ゲー)



<http://otoge.net/>



既存の Web アプリケーションの動作が家電製品と連携し、新たなエンターテイメントを演出！

家電とのマッシュアップ



その他の応用例

ブラウザ上で動作するアプリケーションなら何でも連携させられる。

- ・ Twitter で言及されたりメールを受信したら電灯が点滅
- ・ 友人が近所にチェックインしたらカーテンを開ける

アプリケーション決定までの議論 (Sony CSL ハッカソンにて)

0. 「面白い」ものを作ろう

1. マルチメディアコンテンツと家電が同期するアプリケーションが面白い

2. コンテンツの消費には受動的消費と能動的消費があり、能動的なほうが没入感が増して面白い

- ・ 受動的コンテンツ消費：映画、音楽、選択肢のないノベルゲーム
- ・ 能動的コンテンツ消費：各種ゲーム、楽器演奏、筋トレ支援システム、学習支援システム

3. 家電の利用法としては目的内利用と目的外利用があり、目的外利用のほうが制約が少なく面白い

・ 目的内利用：

家電を利用するための実用的なりモコンアプリケーション

家電の利用を制約するアプリケーション (目的内非利用)

帰宅後、嫌なこと {楽器演奏の練習 | 筋トレ | 勉強} をしないと冷暖房をコントロールできない

睡眠時間を安定させるため特定の時間になると電灯が勝手に切れる

予め設定された電気代を超えそうなときは家電製品の電源が入らない

・ 目的外利用：

家電を、能動的コンテンツ消費を盛り上げるための演出装置として使う