

ねるねるねるねを 練ったわけ

Oct.23.2011 工大祭/ニコニコ技術文化祭
rerofumi (as 不在通知P)

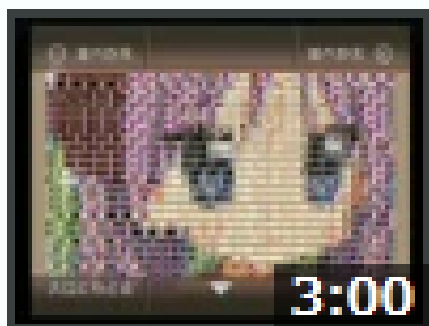
自己紹介

- rerofumi、ニコニコ動画上では不在通知Pと呼ばれてます。
- ソフトウェアエンジニアです。
- オープンソース系が好きです。



— 昨年の発表

- 一昨年の工大祭「ニコニコ技術文化祭」に出展
- プレゼンでは「Wiiで柘かがみ」の作り方を発想法とソフトウェア技術の両方から説明させていただきました



再生 : 283,526
コメ : 30,403
マイ : 3,002
宣伝 : 200

07/05/28 05:33 投稿

Wiiの写真チャンネルで、柘かがみ

大局を見つめよ。でも999の壁が立ちふさがる。パワポの時 (sm34149...

/倍速 きゃああああああああ

拙作動画がミリオン達成

- 2011/1/11 にミリオン達成しました
- ありがとうございます



再生 : 1,260,015
コメ : 146,996
マイ : 9,444
宣伝 : 200

08/12/27 05:12 投稿
ねるねるねるねをよく練ってみた
い
ねればねるほど、イッヒッヒッ
ヒ……

欲しい・・・切実に。ひどい
wwww これはw ええええ
ww wwww うおおおw お
おミ...

で、今日はこの動画をネタに舞台裏のお話など

トピック

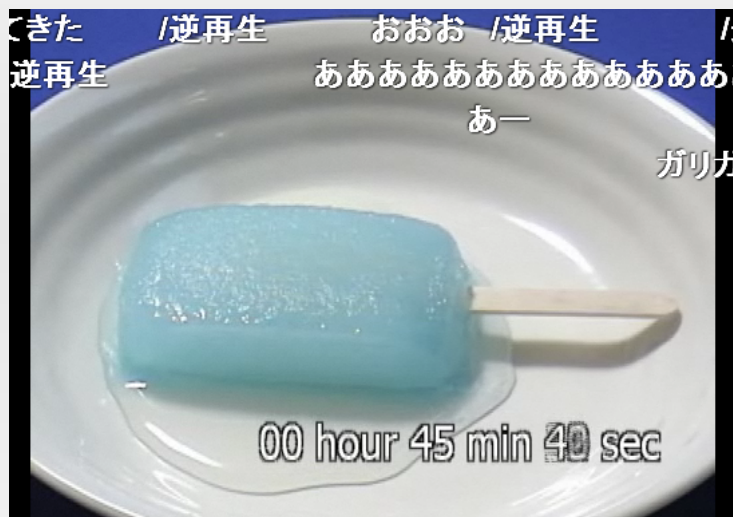
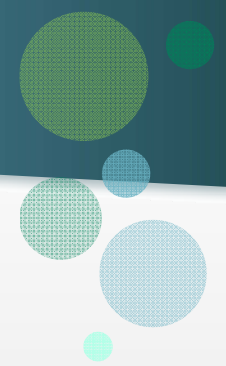
1. 題材のえらびかた
2. 難易度曲線のおはなし
3. 製作期間のおはなし

題材のえらびかた

- なぜ「ねるねるねるね」だったのか
- ニコニコ動画で好まれている素材だからというのも理由



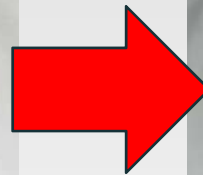
食品を題材にした動画が多い



カップ焼きそば1時間放置の人、と呼ばれた事も

なぜ食品をネタにつかうのか

- 身近なモノでみんなよく知っている
- よく知っているものなので結果の予想が付く
- 食べ物で遊ぶなとおしかりをいただくことも



ガリガリ君を放置したら？

→ そりゃ溶けるに決まっているだろうが常考

見たこと無いものは予想がつかない

- 知らないモノを見たら驚くけど、どれくらい凄いか理解することが困難だったりする
- 理解できないとオチがあっても笑えない

みんなの知識の中にある世界
ある程度共有している知識

予想の先を見せてあげる

- 知識はあるがみたことのない世界を提供してあげる

- カップ焼きそばは知っている
- 時間が経てばそりゃのびるだろう

その伸びる過程を実際に見たことがありますか？



案外見たことが無い

見たことが無いものを見せてあげるのが動画ならではの面白さ

知識とリンクする楽しさ

- 視聴者の知識から発展した内容故のエンタテインメント性
 - ほらやっぱりという安心感
 - あれ?こんなふうになるの?という意外性



自分が知っていたという事による若干の優越感と
その知識を伸ばすことができたという知識欲を満たせる

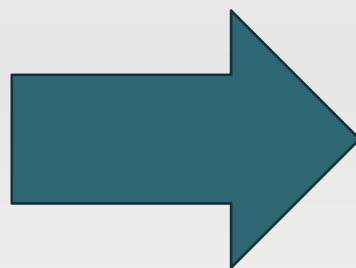
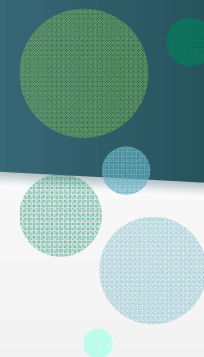
知性を軸としたエンタテインメント性

身近な世界の知らなかった表情

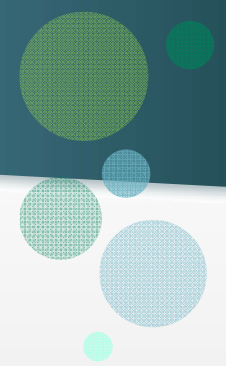
- ニコニコ動画は当然ながら動画サイトである
- オリジナルな動画であり、かつ娯楽性の高いものは何か
- 今まで見たことの無い映像というのが楽しいのではないか
- でも突拍子の無いものは理解に結びつかない

できるだけ身近な題材で
見たことの無いものを見せてあげよう

ゆえに題材は.....

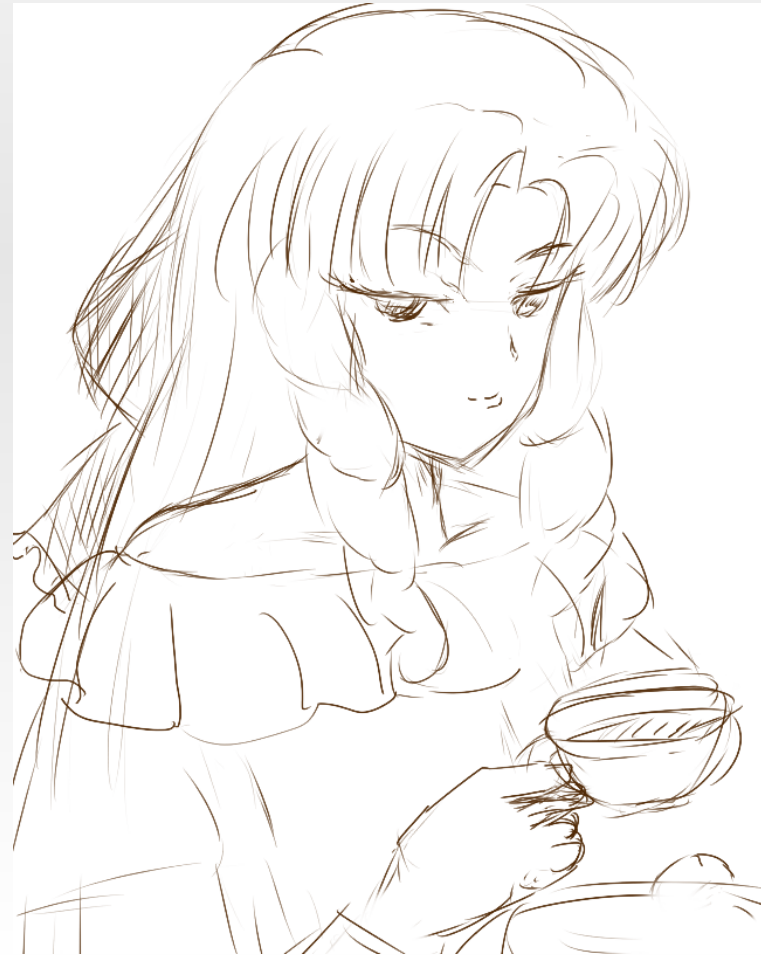


幼なじみ系であれ!



お嬢様は住む世界が違うのだ

- 憧れかも知れないけれども、実際に普段の生活とか趣味とか見当が付きにくい存在でもある



幼なじみの意外な表情

- 幼なじみが垣間見せる普段と異なる表情
- そこにキュンキュンしたまえ

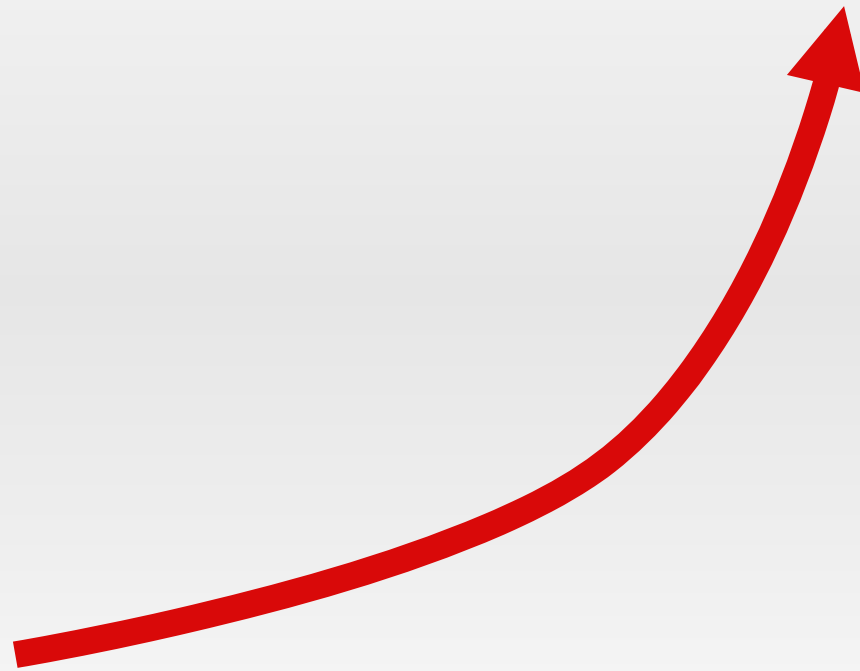
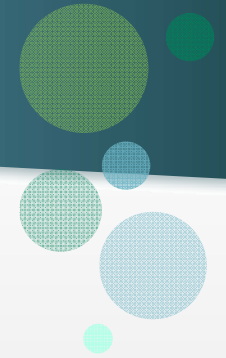


予想をちょっとだけ超える

- 一昨年のプレゼンでも語りました
- 視聴者の予想をほんのちょっと超えるだけで「その発想は無かった」といってもらえます
- 予想を超えるには、途中まで予想ができるものでなくては いけません

皆が良く知っているものを題材にして
それでいて普段見慣れないものを見せてあげましょう

難易度曲線のおはなし



説明が足りないわけ

- もっと説明しろよ、と言われる
- 説明を省くのは面白い動画をつくりたいから



説明過多はだれる傾向

- 解説ビデオとかは講座とか最初から説明が目的だと問題は無い
- ニコニコ動画ではやはり娯楽が求められる
 - 見ていて楽しい動画というのがニコニコ技術部の身上だよ

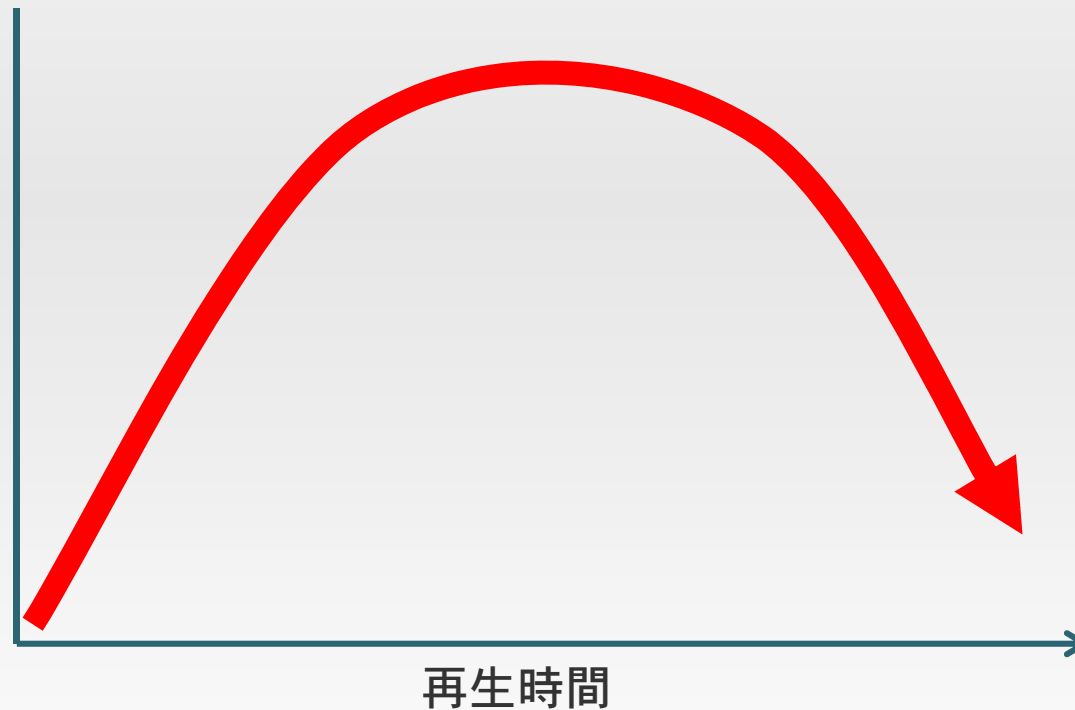
そんななか10分の動画で、
頭に説明が9分半とかあったら
残念ながらだれちゃう

動画の楽しさは数値化できる？

- 動画の中で「おもしろポイント」「もりあがりポイント」というものを意識して作成すると良いのです
- 突っ込み易いポイント、コメントをつけたいようなポイント、口に含んだコーヒーを吹き出してしまうようなポイント
- 実際に受けるかどうかは視聴者次第なので予想しかできないところですが、解説部分は静かになるよなあというのはなんとなくわかる

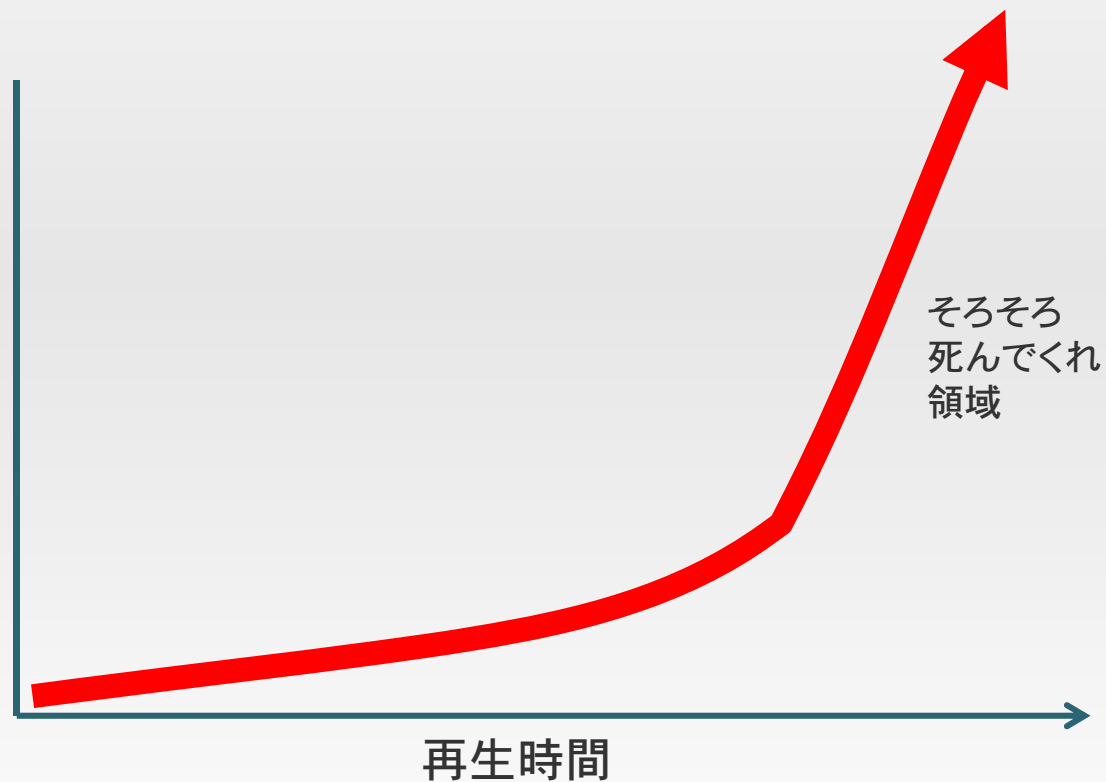
時間軸と難易度曲線という概念

- 動画は時間を持ったコンテンツなので、視聴者側のエモーションも時間軸で捉えると良い



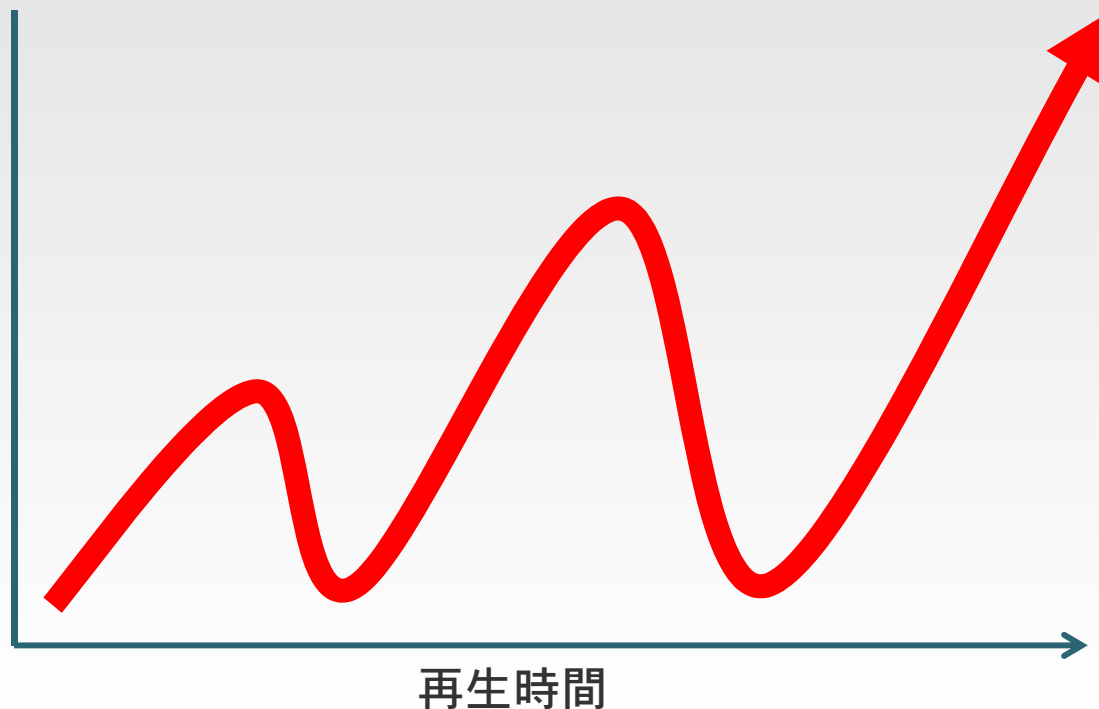
ゲームの難易度曲線

- アーケードゲームの世界では難易度曲線が重視されていました

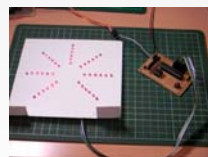
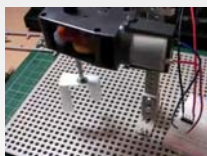
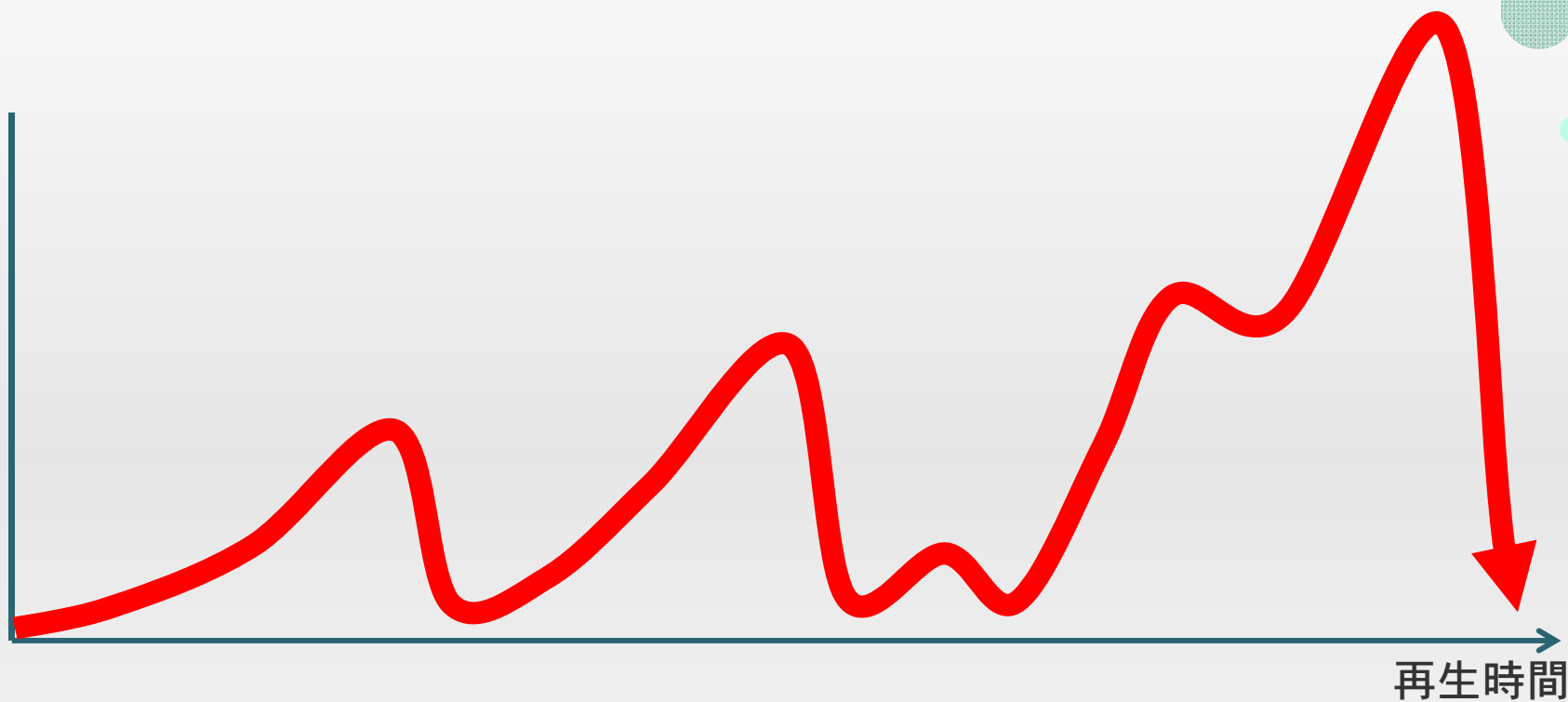


良いゲームの難易度曲線

- プレイヤーに楽しさを与えるためには上がる一方の難易度曲線ではいけない
- 小さな山が何度も訪れるような形でだんだんと難易度が上がっていくのが望ましい
 - ステージとボスという概念はそれを具現化したもの



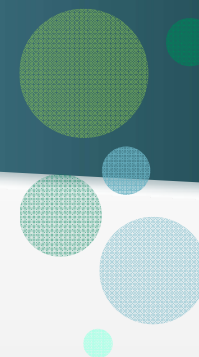
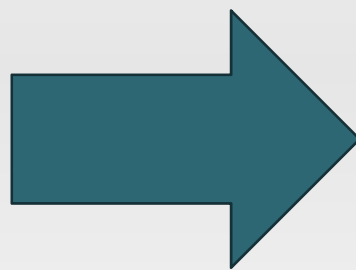
動画のタイムチャート



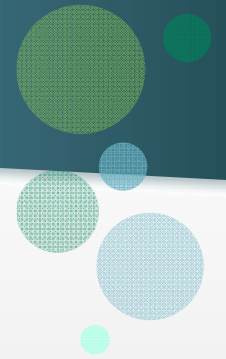
楽しさはすぐに与える、何度も与える

- 面白い動画を作るためにオススメおもしろポイントをいくつも作ってそれを盛り込んでいく
- ニコニコ動画は面白くてナンボ
- そのために解説は端折り気味だけではないね

時間軸を考慮した作り方においては



ツンデレであれ!



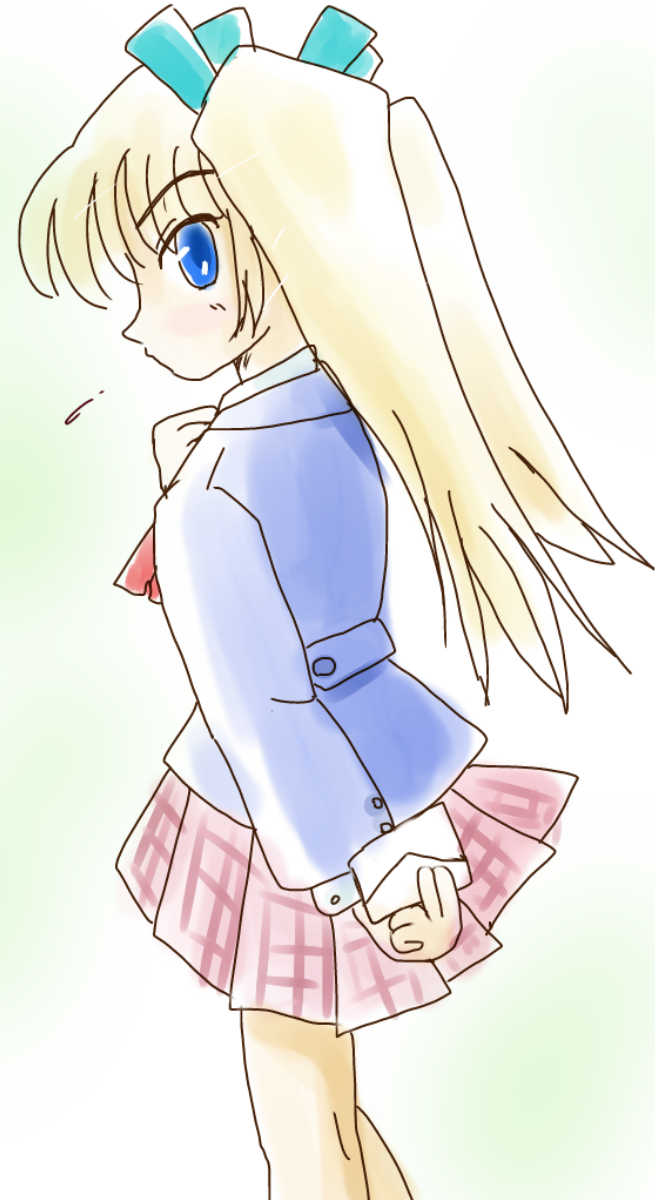
甘やかしてお姉ちゃんキャラでは飽きる



- だれる展開になりがち
 - わかってもらおうと丁寧に解説すると逆効果

ツンデレは突き放してではない

- 一見不親切に見えるかもしれないけれども、視聴者の事を考えている
- そっけない態度だけれども次から次に相手をしてくれる
- 本当はあなたのこと嫌いじゃないんだからねっ!!



さりげないけど、過剰に楽しませる

- ネタを1種類ではなく複数用意しておく
- それをテンポ良く次から次へと提供してあげる
- ここまでやるのか!!と思わせるほどのおもてなし

楽しくて飽きのこない動画作成

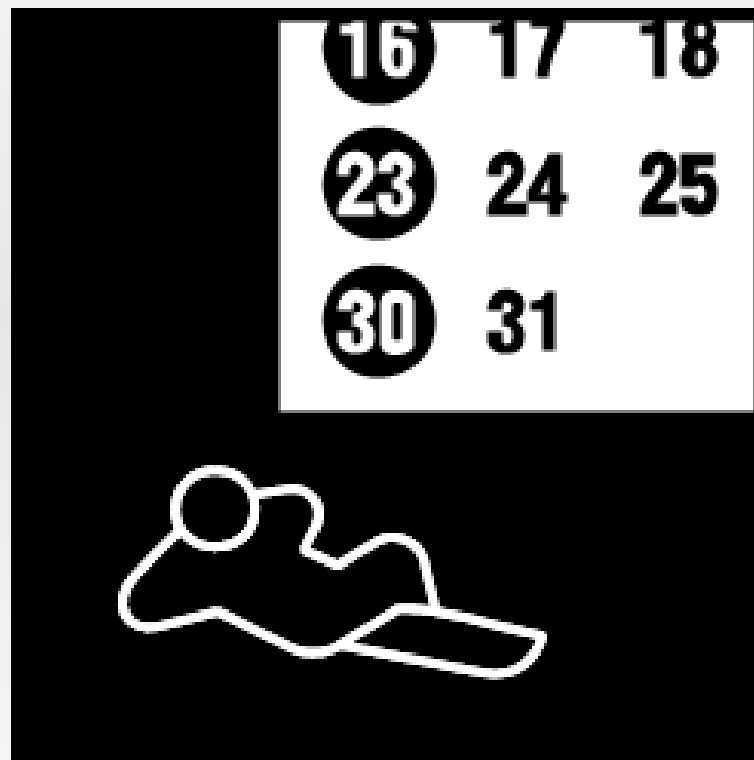
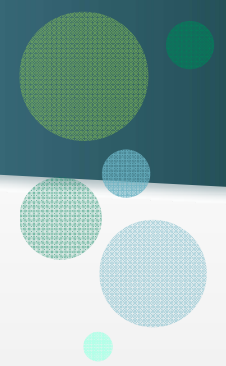
説明よりも結果で魅せよう

- 製作で苦労したところなどをついつい説明したくなるのが作者の心情
- でもそれをぐっと飲み込む
- 苦労して作ったから良いのではなくて、面白いものが作れたから良いのである

何が目的かは人によって違うとおもうけれども
ニコニコ動画であるならば面白い動画であって欲しい

かな？

製作期間のおはなし

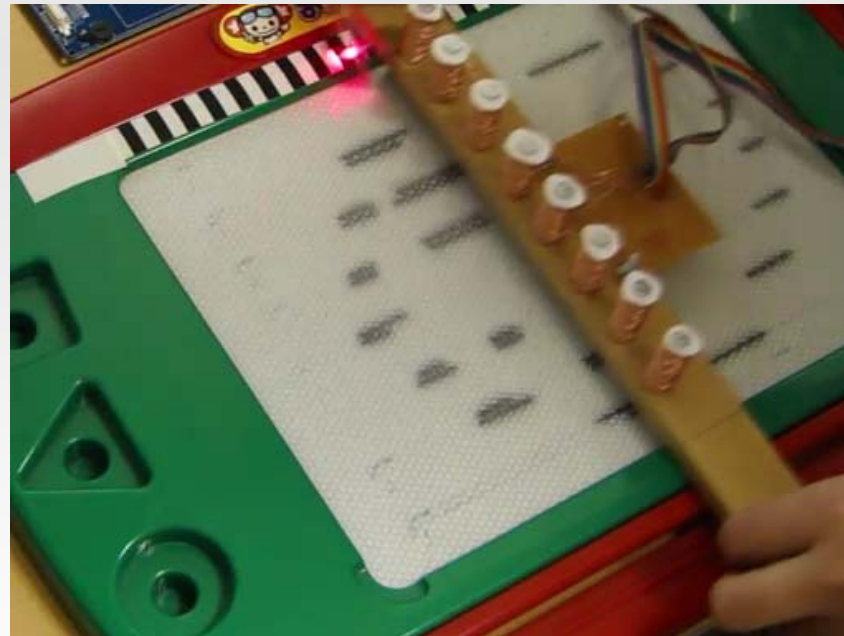


案外時間がかかっている

- ネタ動画が製作スピードが命だけれども、普段の制作は意外と時間がかかっているものである、というお話
- 「ねるねるねるね練り機」は 2008年12月27日に投稿しているけれども、アイデア自体は4月くらいに思いついたもの

思いついたのはMTM1直後

- 終わった後に皆で秋葉原徘徊
- さて次何やろう
- 磁力で絵が描けないだろうか
 - 「せんせいプリンター」のアイデア

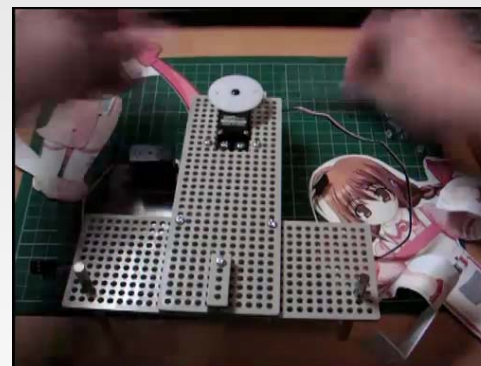
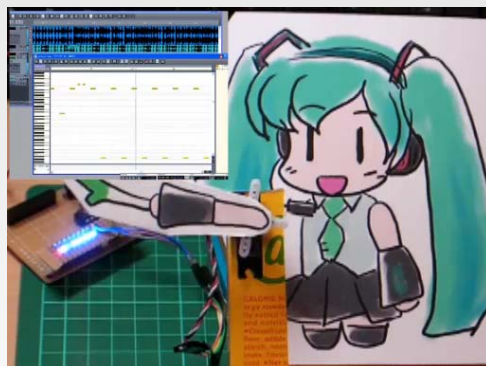
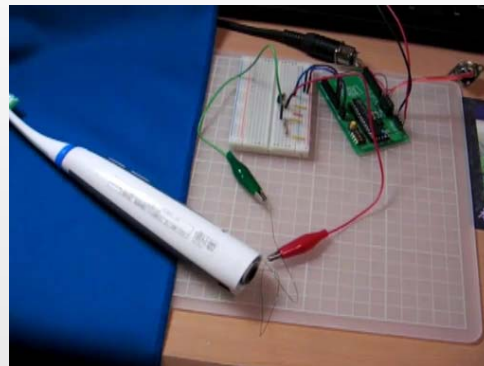


でも機械工作は苦手

- 最初のアイデアはNCプロッタ+電磁石で描く
 - そんなのむずかしくて作れなさそう
- 取りあえずもっと簡単な機械でウケそうなものはないか
 - ニコニコ動画っぽさとして「ねるねるねるね」を選択
 - 自動で練る機械とか無駄っぽくていいかも!
- それすら自分には難しい
 - 練る機械って作れそうで難しい
 - モーターでこねるとしてどうすれば?

作品の流れ

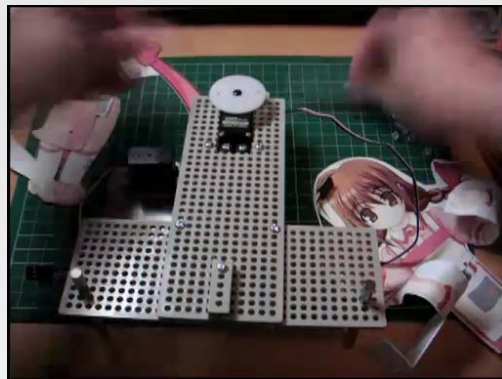
最終目標



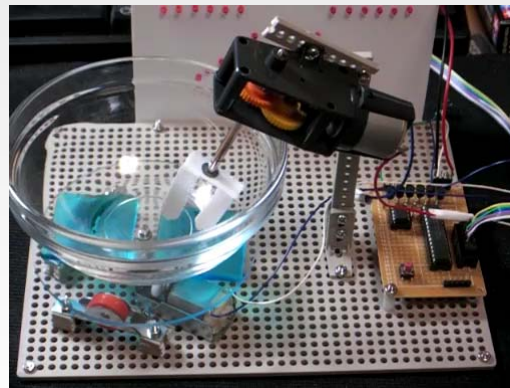
最終目標の電動歯ブラシが楽器になっていて
サーボ制御で踊るキャラクター、をつくるまでに
5本の動画を経ている

そして「せんせいプリンター」へ

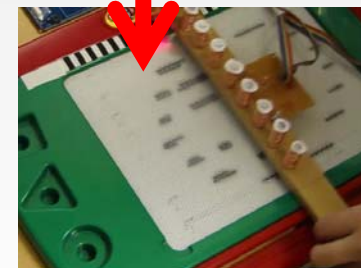
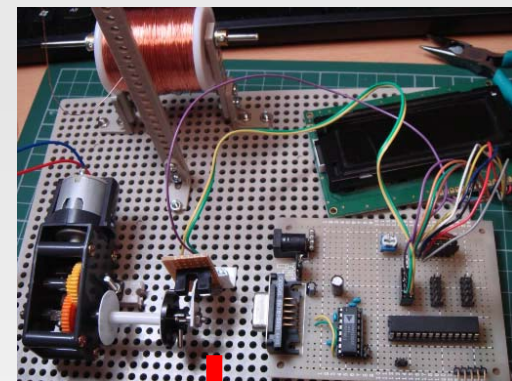
- 電動歯ブラシの「白岩ひかり」(キャラクター名)を作ったときにタミヤのユニバーサルボードセットの使い方を覚える
- これを使えば「練り機」や電磁石のコイル巻き機が作れそうだ!



08年11月16日



08年12月27日



09年10月10日

途中の成果物



08/09/11 02:08 投稿
俺の電動歯ブラシがおかしい
ぴっかぴかにしてやんよ

1:47

再生 : 286,391
コメ : 5,521
マイ : 586 宣伝 : 0

wwwwwwwwww わから
んw wwwwwwwwwww え
wwwwwwwwww www...



08/12/27 05:12 投稿
ねるねるねるねをよく練ってみた
い
ねればねるほど、イッヒッヒッ
ヒ……

6:18

再生 : 1,260,015
コメ : 146,996
マイ : 9,444
宣伝 : 200

欲しい・・・切実に。ひどい
wwww これはw ええええ
ww wwwww うおおおw お
お ミ...

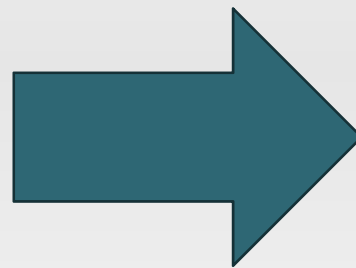
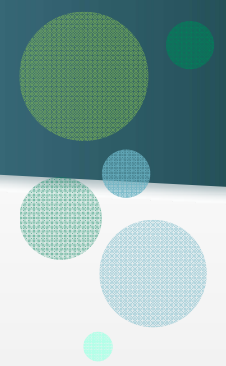
結局みなさまにウケがよかったのは、
製作途中経過のこの2本だった

本当に目指していた動画自体はあまりウケなかったけれども
その途中が大ヒットしたから十分すぎるほどです。

小さな成果を積み上げる

- 何か目的があったとして、その途中経過を作品として見せていくのは有効
- そのときそのときで反応がもらえるのがやっぱりうれしい
- 一つ一つの成果が自分の技術として身についていくのがかなり楽しい
- 短期間での製作、成果公開となるので挫けにくい

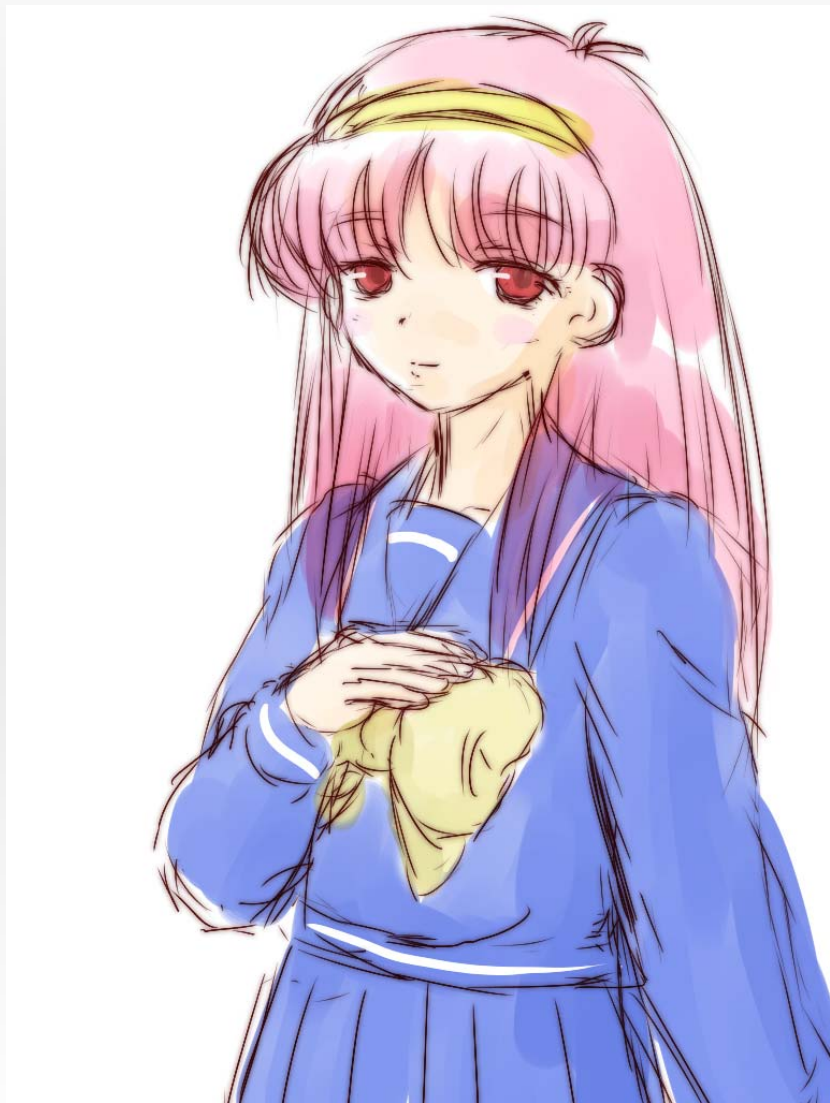
細かい成果をつくる形の.....



12人の妹達であれ!



渾身入魂のヒロインは外しやすい



当たるか外すかが極端

12人もいればどれかはストライク

- 数打てばいつかはヒットする動画もでてくるだろう
- 小粒のリリースを沢山、継続して出すことの大切さ
- みんなの反応をみてリサーチすることができる



どれがウケるかなんてわからない

- ウケる動画なんて所詮は時の運
- タイミング次第だったりします
- 渾身の作品が評価されず埋もれる、そんな時もあります

小物を沢山リリースして小さく多く楽しんでもらう
そんな方法もありではないでしょうか

いつかは成果を大集結

- 沢山の作品を一堂に会して大きな成果に
- 数の暴力、技術のたこ殴り状態を作り出せ!!

映画
「プリキュアオールスターズDX3」
のパッケージイメージ

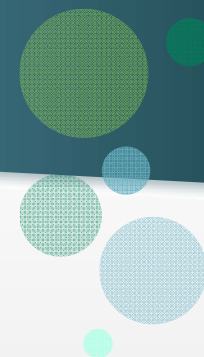
(自分でイメージ補完してね)

まとめ

- 幼なじみであれ
 - 身近である程度予想の付く映像からスタートしましょう
- ツンデレであれ
 - 導入は難解でも面白いシーンが次々と来ればOK
- 12人の妹達であれ
 - いろんな方向にアプローチしてウケるものをリサーチしましょう

見ている人に楽しんでもらうという姿勢が重要です

おしまい



ありがとうございました