

# カゲ忍者：他人と協力するインタラクティブコンテンツの制作

豊饒 映美

九州大学大学院 芸術工学府

2DS16226M@s.kyushu-u.ac.jp

富松 潔

九州大学大学院 芸術工学府

tomimatu@design.kyushu-u.ac.jp

キーワード： Cooperative Game, 協力体験, 直接的コミュニケーション

## 1 背景と目的

昨今では、スマートフォンやSNS、無料メッセージアプリケーション等の普及により遠隔コミュニケーションが頻繁に行われるようになったが、人とより親密な交友関係を築くためには対面での交流、つまり直接的なコミュニケーションがより重要である。また直接的なコミュニケーションの中でも、人と協力しながら何かを成し遂げることによって、相手に対するより深い絆や信頼感が得られるのではないかと考える。

そこで本研究では、他人と直接的な協力体験を行うインタラクティブコンテンツの制作を行い、これによって人との関係をより良く、より密にできることを検証する。

## 2 カゲ忍者

本研究では他人と直接的な協力体験を行うインタラクティブコンテンツとして、「カゲ忍者」というゲームを提案する(図1)。

「カゲ忍者」は、人の影を利用した協力型インタラクティブゲームであり、画面上で走るたくさんの忍者を複数人で身体を動かしながらゴールへ運ぶという内容である。



図1 カゲ忍者プレイ画面

## 3 研究方法

研究方法としては、まずプロトタイプとしてゲームを制作し、制作したゲームをイベント等で公開する。その際にプレイヤーの行動観察やアンケート調査を行い、良い協力体験を与えられているかどうか、プレイヤー同士の関係をより良く、より密にすることができているかどうかを確認する。これを踏まえ、制作したコンテンツの反省点・改善点を洗い出し、改善を繰り返す。

## 4 展示と考察

2017年5月20日(土)、九州大学芸術工学府の施設公開での「カゲ忍者」の展示を行った(図2)。施設公開では子どもが多く来場することが予想されたため、筆者の親戚の子ども達4人(年少、小2、小5、小6)に事前プレイを実施の上、施設公開でのゲームの内容を次のようにした。

- ・協力プレイの内容： 役割分担
- ・ゲーム構成： 1ステージ、スコア制

なお具体的に役割分担とは、プレイヤー2人を、飛んでくる手裏剣から忍者を守る役割と、忍者をゴールまで運ぶ役割とに分けることである。



図2 プレイの様子

施設公開での展示の結果、親子や友達同士など大人にも子どもにもゲームを楽しんでもらうことができた。また、より多くの忍者をゴールへ運ぶために自然と手を繋いで協力する親子もいた。しかし主とする協力プレイの役割分担に関しては、意識して行うプレイヤーはおらず明確な協力要素の無いコンテンツとなってしまうていた。

## 5 今後の展開

施設公開での展示の結果を踏まえ、明確な協力要素を持ちプレイヤーがその内容に自然と気付くようなコンテンツとなるよう改善を行う。

また次回の展示からは、「カゲ忍者」での協力プレイがプレイヤー同士の関係をより密に、より良くしているかどうかのアンケート調査も実施し、その後も二、三度、改善と展示を繰り返していく予定である。

## 参考文献

- [1] Benedikt Morschheuser, Alexander Maedche, Dominic Walter, *Designing Cooperative Gamification: Conceptualization and Prototypical Implementation*, Proceedings of the 20th ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing, 2017.