

デジタル技術によるボードゲーム世界の拡張

A2201327 渡邊 貴美子

研究の背景

今日では、インターネットを始めとするデジタルツールを用いたコミュニケーション手段が数多く提案されている。特に、遊びという分野において、ソーシャルゲーム等のインターネットを介したゲームの登場により、ボードゲームのような一つのデバイスを複数の人間で囲み、表情、声色を確認しながらのコミュニケーションが少なくなった。それは人間独自のコミュニケーションから少し乖離してきているように思われる。近年のデジタル機器の利用に伴う社会的な危惧として、このようなコミュニケーションの希薄化も挙げられると思う。

本研究ではボードゲームのような実世界上のゲームにデジタル技術による拡張を行うことで新規性を持ったゲームとして再び多くの人が同一空間上で行うコミュニケーションを呼び起こしたい。

研究の目的

アナログ的コミュニケーション環境とデジタル技術が共存するコミュニケーション手段の作成を行う。特に、本研究では、前者を、ボードゲームとし、後者にスマートフォンを用いる。

スマートフォンは近年、最も手に入れやすく、そして生活に溶け込んだデジタルメディアの媒体である。最近では若者だけに限らず、幅広い年代層においてその所有率は高くなっている。また、スマートフォンを用いたコミュニケーションはPC と比べはるかに私たちの生活に溶け込んでおり、アナログ的なコミュニケーションの中でも不自然さや不自由さを感じずにコミュニケーションの媒体として使用することが可能であると考えられる。

本来、ボードゲームはアナログ環境のみで完結されるものであり、その机の周りでボードゲームを経由することで活発なコミュニケーションを行うことができる。しかし、そのデメリットとして、一度一通りのゲームが終わってしまえば同じ内容に飽きてしまうことが挙げられる。そこにデジタルのメリット部分である更新性やインタラクティブ性・独自の情報維持性をスマートフォンにより付与することによって新しい形式のゲームシステムを提供したい。

研究のプロセス

本研究では、大きくわけてボードゲームの調査とシステム構築の両面からアプローチを行った。

1. ボードゲームの調査

はじめに、ボードゲームに関しての調査を行った。実際にゲームプレイを行うことができた調査に関しては、都度参加してもらったプレイヤーにヒアリングを行いながら調査を進めた。

① 一般的なゲームを構成するゲーム要素の検証

人生ゲーム・トランプを選出し、ゲームプレイからゲームシステムについての確認を行った。

② ドイツゲームの分析

ドイツでは、様々なシステムを持つボードゲームが楽しまれている。そのボードゲームにおいてユーザーたちにどのような傾向の内容・ゲームシステムが好まれているのか調査を行った。

分析からドイツゲームを分類する際、「テーマ」と「システム」の2点の分類を行うことによって傾向がつかめることがわかった。特に、システム面において特徴が見られた。日本ではボードゲームのシステムといえはすごろくがメジャーであるが、ドイツゲームではあまりすごろく形式のものが少なく、対照的にユーザーの選択がゲーム進行に大きな影響を及ぼすタイプのシステムが多い。そのため、ボード自体にマンネリ化が起り辛いのではないだろうか。

また、デジタル媒体と相性の良いゲームのシステムを考慮した上で「アンドールの伝説」を選択、実際のプレイから、システムの分析・要素抽出を行った。アンドールの伝説はプレイヤーが協力してミッションをクリアするタイプのゲームである。最大の魅力となる要素はゲームのランダム性を高くするための多くのカードパーツであった。

③ TRPG を構築するゲームシステムの分析

Table talk RPG(TRPG)とは、筆記具やサイコロなどの道具を用いて、人間同士の会話とルールブックに記載されたルールに従って遊ぶ対話式の RPG である。その特徴は誰もが自由度の高いゲームの構築を行えるところにある。世界観やゲームを維持するための基本的な事柄はルールブックに記載されているが、実際のゲームの作成・進行は Game Master (GM) がすべてとり行う。本研究では、「クトゥルフ神話 TRPG」「ネクロニカ」「ログホライズン TRPG」の 3 つの TRPG のルールブックの記載事項と、実際のプレイヤーからそのゲームシステムについて確認し、ゲームシステムの参考とした。

2. システムの構築

ボードゲームの調査の上で、調査結果をもとに、ボード・スマートフォンのそれぞれに視点が動き、かつ、どちらもゲーム進行において必須のデバイスとなるシステムの考案・実装を行った。

システムの実装はスマートフォン対応の Web アプリケーションとし、ajax で定期時間ごとにデータベースと連携することで各ユーザー間の情報共有を行わせることとした。また、ゲームの内容は xml によって構成されたシートに記述し、そのシートをゲームごとに別のゲームを行うことができるシステム構築をおこなった。

成果物(完成作品)

今回はシステムの提案に重点を置き、システム自体が機能しているかを観測するため視覚的デザインには必要最低限の要素を抽出し構成を行った。



開発言語

- PHP (CodeIgniter)
- JavaScript (jQuery)
- HTML/CSS

【写真:ボードとスマートフォン画面】

考察

本研究でのボードゲームでは目的にもある通り、更新性やインタラクティブ性・独自の情報維持性に重点を置き、制作を行った。そのためシステム的には SNS ゲームよりのものになっているが、一度のゲームごとにリセットされる通常のボードゲームに対して新しい要素として情報を付加することができたのではないだろうか。

本研究ではゲームシステムの成立を考察・立証するほどの実証実験を行うことができなかった。そのため、この新しい形式のゲームシステムが実際に運用可能なものであるか確認や改善点の洗い出しまで行うことはできなかった。今後の展望として、よりゲーム内容の充実と多くの実証実験の上でのシステムへの評価が必要である。

謝辞

本研究を進めるにあたり、ご指導をいただいた横尾誠准教授と、また、多くの時間を割きゲームのテストプレイに参加していただいた友人の皆様に感謝御礼申し上げます。