

中村 歩乃実  
Nakamura Honomi



円滑なコミュニケーションを図るための  
ボードゲーム

樹脂、紙、スチレンボード、投影、インタラクティブ



## 円滑なコミュニケーションを図るためのボードゲーム

コロナ禍で人間関係が希薄になる中、現実でのコミュニケーション不足に着目し、コミュニケーションをテクノロジーによって容易にするための研究、制作を行った。

古来よりボードゲームは様々な形に変化を遂げながら我々の側に存在してきた。ボードゲームは「遊び」を目的にしたもの以外にも祭儀や宗教、教育としての役割を担っているものもある。本作品は、ボードゲームが生み出す「コミュニケーション」の部分に着目し、制作したものである。

ボードゲームは話題を作らずとも自然と会話が生まれ、コミュニケーションをとる手段として有用なツールである。しかし、ボードゲームによってはルールを理解や相手との会話、勝敗の結果などによって、コミュニケーションのハードルが高いものがある。そこで、他人とコミュニケーションを図るのが苦手な人のために、ボードゲームに駒の動きに反応して音や映像が流れるといった付加価値(テクノロジーを使ったインタラクション)を付け、対人スキルのハードルを下げることを目指している。

大まかなシステムとしては、上部にあるwebカメラからARマーカーを読み取り、駒の位置を把握している。

ゲームの内容は、宇宙の探検隊となり、隠れている7つの「宝」を探し出す協力型ゲームである。仲間と情報を共有しながら、協力して全ての宝を探し出すことがゲームの目的であり、クリアすると最後にプレイ時間が表示される。

まず準備として、初対面の自己紹介やルールの説明のために、冒頭に診断テストを取り入れた。プレイヤーはプロジェクターで投影される質問に、中央にあるYESとNOのマスに駒を動かし答える。プロジェクターから流れる音声や映像で、動かしやすいようサポートしている。

続いて、診断テストの結果をもとにゲーム本編へ移る。プレイヤーは「星、月、太陽、惑星」の4つのタイプのいずれかに振り分けられる。このマークはボードの隅にも描かれている。

ゲーム本編が始まるとプレイヤーは手元に駒とディスプレイを用意し、四つ角にあるスタートマスに駒を置くよう指示される。ディスプレイには先ほどの診断テストで振り分けられたマークと数字が表示される。この数字は自分の駒の位置からボードに描かれている自分の振り分けられたマークまでに潜む宝の数が表示されている。この情報はそれぞれプレイヤー毎に異なるため、上手く情報を共有しながら進めていくことがスムーズにクリアするための鍵となる。

この作品を通して、「コミュニケーション」に着目したテクノロジーを用いたボードゲームの一つの形を知っていただければと思う。