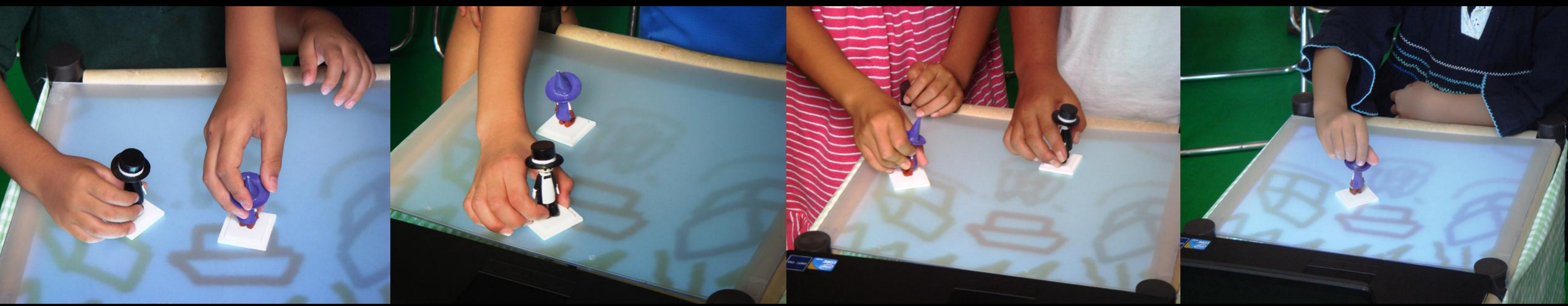


テーブルトップインタフェースを利用した物語エンタテインメントシステム



背景と目的



- ストーリーテリング — 物語を作ったり語り聞かせたりする行為
子供の教育にも効果的
- 物語体験の拡張 — インタラクティブなもの・創作できるもの
創作か鑑賞どちらかだけの体験になりやすい

➡ 直感的で簡単に物語の創作と鑑賞を同時体験できるシステムの構築

システム構成



- 知覚情報 — 視覚・聴覚・触覚 など
- 内部状態 — 動機・記憶・注意・性格・感情 など
- Massive Action Control System (MACS)
ストーリーエンジンのコアシステム
エピソードデータベースからエピソードを読み込み、
イベントの選択・実行・時間更新・終了条件判定
をそれぞれ順に行う
- 大量のエピソードデータ
→ あたかも創作しているかのような体験ができる
- ユーザの操作にあわせて即座にモニタに表示
→ 創作と同時に鑑賞も体験できる

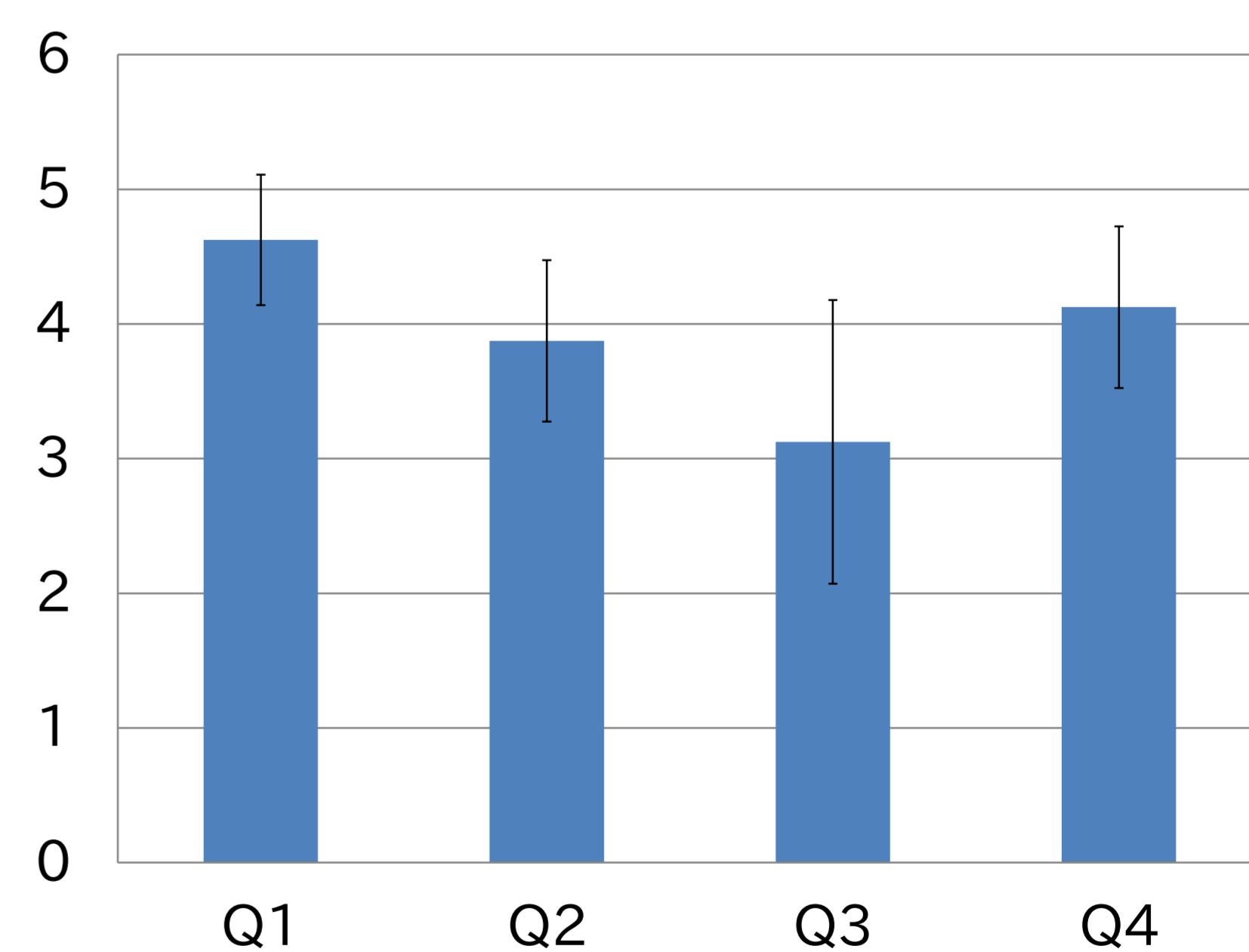
評価実験

システムプロトタイプ



- 評価実験
2人でヒントを集めるエピソード
複数人が自由なタイミングでフィジカルキャラクターを操作する
- アンケート評価 (悪い(1)⇔良い(5):5段階評価)
Q1 遊び方が直感的に分かりましたか
Q2 思った通りに操作できましたか
Q3 ストーリーの創作感を得られましたか
Q4 ユーザ間のコミュニケーションや協調性を体験できましたか

質問ごとの平均点と標準偏差



子供らの意見

●国立科学博物館 2010夏休みサイエンススクエアでのアンケート

設問6 この機械でやってみたいゲーム・または感想があればかいてください

- | | | |
|--------------|-----------------|-----------------------|
| 「くるまのゲーム」 | 「ドラクエバトル」 | 「最初はおもしろかったけどあきちゃった」 |
| 「スポーツのゲーム」 | 「宝探し」 | 「とてもおもしろかった。またやってみたい」 |
| 「デュエル マスターズ」 | 「主人公があばれまくるゲーム」 | 「家の中にはいたらもっと楽しいです」 など |