

みんなで遊べる競技かるた

— VRで、多様な人々が一緒に楽しめる世界へ —

丸山 礼華（津田塾大学）

背景・目的

競技かるたは、百人一首の札を早く取ることを競うゲームである。百人一首の和歌を覚えているかどうかや、取る動作への慣れの影響によって札を取るまでの時間に大きな違いが現れてしまうため、一緒に楽しめる人が制限される。本プロジェクトの目的はVR技術によって、多様な人々が一緒に競技かるたを楽しむことができるようにすることである。

みんなで遊べる競技かるたアプリケーション

競技かるたにまつわる一連の体験を、VR空間で本格的に体験することができる。また、プレイごとに設定できる様々な支援を用いることで、競技かるたの知識やスキル・年齢・身体特性・文化的背景・居住地などが多様な人々が一緒に楽しめる体験を実現している。これらの支援を可能な限り「互いに知覚困難」かつ「自己知覚困難」にすることで、お互いが自分にとって最適な環境を選びやすい。

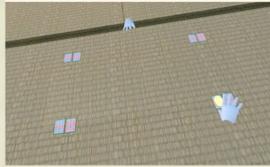


特徴1

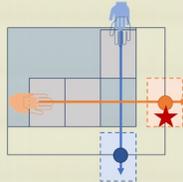
競技かるたのゲームの構造を定義し、競技かるたの試合を行うための機能をVRで実装した。

本格的な
競技かるた

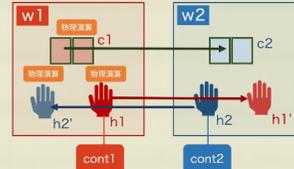
IPA



札の移動



2種の取りの判定



プレイヤー間の通信



手首へのコントローラ固定具

特徴2

プレイヤーごとに異なる支援を行える。スキル差を埋めるための「スキル調整」と言語や身体などの個人の特徴に対応するための「環境調整」、初心者のための支援、観戦者のための支援がある。

インクルーシブな調整

IPA



支援文字の表示



手の大きさの変更



床の高さの変更



字幕表示

特徴3

背景知識の有無によらずに、体験を通じて和歌や競技かるたの豊かさを感じられる。エンドユーザも体験を通じて感じた価値を他者と共有することができる仕組みを提供可能にした。

充実の体験コンテンツ

IPA



和歌のニュアンス



和歌の世界



おすすめシチュエーション集