

# 自由度が高いトランプ・グループウェアに関する一検討

048109 坂恵里香

(指導教員 速水治夫 教授)

## 1 はじめに

人間にとって、友人と遊んだりコミュニケーションをとったりすることは、重要なことである。しかし、いざ皆で集まって遊ぼうとしても、時間が合わないなどの理由から、そう頻繁には会えない。

好きな場所・時刻から好きな時間だけ、複数の人が遊べるようなシステムが必要である。そのようなシステムにオンラインゲームがあるが、既存のオンラインゲームでは十分に、楽しんだりコミュニケーションをとったりすることができない。

そこで本研究は、友人との遊びとコミュニケーションを支援する、トランプ・グループウェアというシステムを提案する。

## 2 システムの概要

本研究のシステムは、ユーザ認証により友人だけが入れるようにした。また、インターネット上に擬似的なトランプを作り、遊びの自由度を高くした。

### 2.1 使用技術

本システムには、サーバサイドに JSP (JavaServer Pages)、クライアントサイドに JavaScript と CSS を使用している。

### 2.2 画面遷移図

本システムの画面遷移を図 1 に示す。

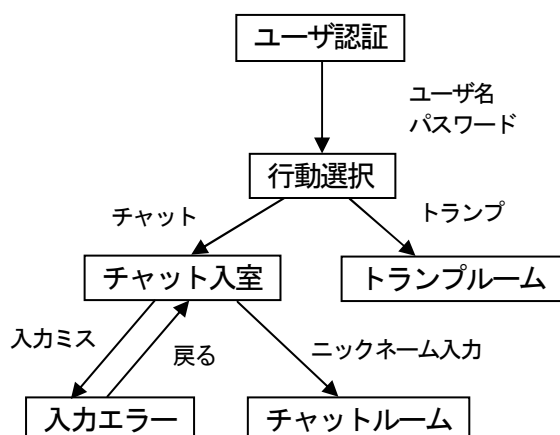


図 1 画面遷移図

## 2.3 トランプルーム

トランプルームの主な機能を、以下に挙げる。

- ① トランプを、任意の位置に移動させられる。
- ② トランプを、表にしたり裏にしたりできる。
- ③ 自分の手札は、自分だけが表に見える。

トランプルームの使用例を、図 2 に示す。

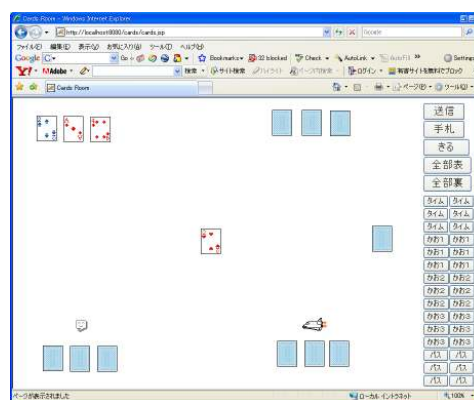


図 2 トランプルーム画面

## 3 結果

本システムを評価実験していただいて、得たシステムの良い点と課題を、表 1 に示す。

表 1 評価結果

良い点	友人しかシステムに入れないため、安心して入れ、リラックスしていただける。
	移動させたりひっくり返したりできるなど、トランプの操作の自由度が高く、色々な遊びができる。
課題	画像を移動させたり、表示/非表示させたりできるため、画像を使った意思表示や遊びができる。
	誰の番なのかわからない。
	リアルタイムに画面が更新されない。 チャットとトランプ画面が、別で不便。

## 4 おわりに

本研究のシステムでは、友人とトランプで自由に遊ぶ、ということはある程度実現した。

円滑なコミュニケーションを実現させることが、今後の課題である。