

報道関係者各位

## 産学連携の研究成果をソフトに応用 ニンテンドーDS 用ソフト「99のなみだ」を発売

株式会社バンダイナムコゲームス

社長：石川 祝男

本社：東京都品川区東品川4-5-15

資本金：150億円

株式会社バンダイナムコゲームスは、さまざまなシチュエーションの“泣ける”物語を収録したニンテンドーDS 用ソフト「99のなみだ」を2008年春に発売します。

本作は、人が感動した際に流す「涙の力」に着目し、ユーザーが“感動して泣く”ことを意図して開発したソフトです。200を超える物語の中からユーザーに合った珠玉の“泣ける”99のオリジナルの物語を1話ずつ提供します。

物語の提供方法には、ユーザーの個性やその日の気分に合ったものをセレクトする「なみだのソムリエシステム」を採用。このシステムは、早稲田大学との連携で1,000人以上を対象に行った“泣けたコンテンツ”や“泣けたシチュエーション”などに対するアンケート調査結果と、1,500以上の“泣けたコンテンツ”の分析結果を物語の構成や選択方式に反映させたものです。

美しい挿絵と物語の進行とともに変化する音楽の演出と相まって、心癒されるひとときを過ごすことができます。

### 特徴

#### 「涙の力」に着目したゲームデザイン

近年、感情の昂ぶりによって流れる涙とストレス緩和の関係や、そのメカニズムに関する研究が進められています。本作では、そうした「涙の力」に着目し、ストーリーの「泣きのツボ」やパーソナリティとの相関関係の分析、数多くのモニターテストなどを通して、ユーザーに涙を流してもらうことを意図したゲームデザインを行いました。これらの研究は、2006年8月より、人間工学を専門とする早稲田大学 河合隆史研究室の協力を得て行っています。

### ソフトの内容

#### 珠玉の“泣ける”物語を収録

1話約10分で読める「家族」「恋愛」「結婚」「友情」などをテーマにした200を超えるオリジナルの“泣ける”物語を収録しています。その中からユーザーに合った99の物語が提供されます。

その日の自分に合った物語を提供してくれる「なみだのソムリエシステム」数ある物語の中から、よりユーザーに合った物語を提供するため、「なみだのソムリエシステム」を採用しました。

ユーザーの情報(年齢・性別・配偶者の有無など)を入力します。  
案内人「マスター」との対話を行い、ユーザーに関する質問(今日の気分・個人の嗜好など)に答えます。  
「マスター」がその日のユーザーにオススメの物語をセレクトしてくれます。  
視聴した後に、物語の泣けた度合いの評価を入力します。

1つの物語を視聴し終えるごとにユーザーの情報が蓄積され、いっそうユーザーに合った物語が提供されます。

「なみだのソムリエシステム」に導かれ、自分に合った99の珠玉の物語を視聴することができます。



ゲーム画面  
(マスターとの対話)  
画面は開発中のものです

## 【監修 早稲田大学 大学院国際情報通信研究科 河合 隆史 准教授 のコメント】

## 産学連携による成果を生かしたゲームデザイン

「99のなみだ」では、ストーリーの中の感動を誘う要素と、それらに共感するプレイヤーの要素との対応関係を探るための調査・研究が行われました。その統計データに基づいて、ゲームシステムの人間工学的なデザインが試みられています。プロトタイプを用いたモニターテストの結果からも、プレイ後の気分の改善が認められ、有効性が示唆されました。

バンダイナムコゲームスは、世界中の人々に感動と豊かで楽しい時間を提供し続けるため、あくなきチャレンジを続けます。

## 【製品概要】

製品名	99のなみだ	対象年齢	 (12才以上対象)
発売日	2008年 春		
ジャンル	泣でこころ洗浄ソフト		
対応機種	ニンテンドーDS		
価格	3,990円(税込)		
著作権表記	(C)2008 NBGI		
レーベル	ナムコ		

プレスリリースの情報は、発表日現在のものです。発表後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

著作権表記中の(C)は、 の中にCの表記をしていただきますようお願い致します。

泣くという行為には個人差があります。また、本ソフトは、泣くという行為やそれに伴う効能を、すべての方に対して保証するものではありません。

NINTENDO DS<sup>TM</sup>・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

以上