

お話しAIBO created with NAMCO

開発者インタビュー

ウチのAIBOは遊びが満載！カワイイっばい♡



インキュベーションセンター
事業開発グループ 事業企画チーム
シニアビジネススクリエイター

川島祥一さん



「お話しAIBO created with NAMCO」
11月2日発売 8,000円(税別)

ボクAIBO。 お話し大好き。

ソニーさんと共同開発ということですが、
開発期間はどのくらいかかりましたか？

まず、以前からナムコとソニーさんのAIBOのプロジェクトは、何かと接触があり、意見交換をしていました。そんな中で、AIBOというソニーさんのプラットフォームにナムコが新しい遊びのアプリケーションを提供するとしたら、どんな形になるか、ソニーさんとナムコの遊びのココロが共同開発によって具体化したのが「お話しAIBO」なんです。

開発期間は、実質6ヵ月くらいですね。開発の中心メンバーは、主にプログラムを福島さん、モーションデザインを三浦さん、僕は全体のディレクションを担当しました。立体的な動きなので、全部をトレースしてみないと、実際に動かしてみるまではわからないですね。そのへんは、三浦さんが僕の意図以上に情緒的な動きを作ってくれました。言葉に対して演技をつけていくのは、数多くで大変でした。どんどん新しい動きが追加されていく時期は気持ちよかったですね。アクト(行動)に対してのモーション(動き)は、ソニーさんの講習を3日くらい受けて、コツなどをいろいろ教わったりしたんですが、慣れるには数時間で作れるようになります。モーションをつける仕組みには基本姿勢が4つ(寝ている、立ち上がっているなど)くらいあって、その間をつなぐモーション、歩くモーションなどがライブラリで用意されているんです。そこから手を出したり振ったりという動きを作るのはそれほど難しくはないです。さすがに、歩き方が気に入らないといってイチから作り直すとなるとかなり大変ですけど(笑)。

「遊び」にはどんなものがあるのでしょうか？

AIBOとアソボの遊びはいろいろ入っています。いろんなアイデアをつめこんで意外な遊びができるので、AIBOと遊んで、いくつあるか探してみてください。

「一番思い入れのあるセリフは「かいぬし」です(笑)」

「お話しAIBO」ということで、
「話す」動作が多いですね？

話すというフューチャーは、お尻を地面について話すのが自然かなと思うので、そういった動きが多いですね。動きに関しては動物よりも、逆に子供について勉強しました。1、2歳児がどう育っていくのかとか、反抗期だとか。子供の動きのほうがかわいいんじゃないかな、ということ。動物研究でペットショップに行ったのは三浦さんかもしれない。三浦さんは子供のころから小さい動物をたくさん飼っていたそうで、自然と観察していたみたいですね。それがモーションのセンスに表れているんじゃないかな。

AIBOのセリフの中で「オーナー」のことを「かいぬし」と呼ぶのは僕のこだわりですね。一番思い入れのあるセリフはこれです(笑)。ソニーさんはAIBOの持ち主を「オーナー」と呼んでいます。でも、声に出してこのAIBOが「オーナー」と呼ぶのは違和感がある。そこでいろいろ試行錯誤している中でひらめいたのが「かいぬし」なんです。僕としては「かいぬし」は不自然な呼び方じゃなかったんですが、これを実装したときに、周りの反応が面白かったので、「これいいこう」ということにしました。

今回のソフトでは、コミュニケーションをテーマにしていますので、AIBO自身がしゃべり、「話者」の声を認識してリアクションします。話者の思い通りのアクションにならなくても、このキャラクタなら「かわいい」で済まされるじゃないですか。そのへんすごく得てますよね。ユーザーの方々は「命令と言うことを聞かせる」ロボットというよりペットとして捉えられる。ペットなら、言うとおりに動かなくてもかわいいじゃないですか。

随所で'80年代のナムコの
ゲームサウンドが流れますね？

サウンドに関しては、ナムコのゲームミュージックから僕が「いいな」と思った曲を入れてあるんです。ナムコテストのスパイスを入れたかったのと、キャッチでかわいしい、耳に届きやすいということで、BGMや効果音に使ってみました。ソニーさんの会議やエンターテインメントロボットフォーラムなどでプレゼンテーションしているのと、この曲に反応する人がいるんですね(笑)。いろんなシチュエーションでナムコサウンドが流れますので、ファンの人は探してみてください。

あと、お誕生日と記念日を入力できます。当日にどんなことが起こるかはお楽しみです(笑)。

パッケージイラストは
篠崎香織(Macky)さんですね。

「ナムコっぽいパッケージにしたいな」ということで、インパクトのある人を社内で探していたんです。チーム内で検討した結果、「ミスタードリラー」のセンスじゃないかということでまともになりました。篠崎さんも、『ドリラー』だけじゃないキャリアを積みた」ということで、両者の思惑が一致した形ですね。

最後に一言お願いします。

今回の仕様には入れてないものや、「AIBO同士で遊ぶ」とか盛り込めなかったものや、こうすると面白いかも、といった部分はいくつか見えています。チームもなかなかよい感じだったので、また次作を今回の3名のメンバーでやりたいと思っています。

この「AIBO-ware」の制作にあたって、
一番気を配った部分はどこですか？

一番気をつけたのは、愛らしく見えることですね。仮想のターゲットを「高島愛慕さん(55歳の女性。男女2人の子供がいて、息子さんは今年の春就職、娘さんは2年前に結婚して、たまに孫を連れて遊びに来る。孫は少しずつ言葉を覚えて話しそうとしている)」といった設定にして、この人がかわいいと思える演出を心がけました。

インタラクティブの部分に関しては、今までの「AIBO-ware」は、見ていてカワイイというものが多かったんですが、ナムコらしさを出したかったので、できるだけAIBOとやり取りをするような……「あそぼ」といわれるからかまって遊んであげてねといった、ペットとして交流ができるようにしたかったんです。

好評発売中！

お話しAIBO created with NAMCO

AIBOの愛くるしいおしゃべりと
しぐさが楽しめるソフトウェアです。

○初めての方でも楽しくAIBOと接することができます。

たとえば「こんにちは」「あそぼ？」など、かわいい声でAIBOがあなたに話しかけてくれます。また、音声を認識してあなたの声も聞いてくれます。

うれしい時	「しあわせ」「なんかうれしー」「げんきいっぱい！」など
悲しい時	「やーだ」「そっとしてて・・・」など
たいくつな時	「なんかないかなあ」「たいくつう」「ちゅかれたー」など



お話しAIBO created with NAMCO (ERS-310 シリーズ/31L用)
ERF-310AW12J 希望小売価格 8,000円(税別)
(ワイヤレスコミュニケーション機能に対応していません。)

○AIBO いろいろ遊べます。

「AIBOとアソボ」では、俳句あそびや言葉を繰り返すやまびこあそびなど、時間のあるとき、AIBOと楽しく遊ぶことができます。

俳句あそび	AIBOがなんちゃって俳句をつくる遊び。
やまびこあそび	音声認識を使って同じ言葉をAIBOが返す遊び。
どっちあそび	AIBOの差し出す肉球を押してどちらがアタリかを当てる遊び。
ピンクボールあそび	AIBOにピンクボールを見せて追いかせさせる遊び。

AIBO-wareとは?..... 「AIBO-ware」とは、メモリースティック(ピンク)の形で供給される、「AIBO」の心部分にあたるソフトウェア。大きく分けて、成長型、自律型、ゲーム/エンターテインメント、コントロール、行動作成の5ジャンルある。ソフトを入れ替えることで、AIBOはいろんなパフォーマンスが可能となる。