

## Communicable Entertainment: DEEP AQUA

小岩亮太、片寄晴弘

“DEEP AQUA”は、水中とのコミュニケーションをモチーフとした、複数参加型インタラクティブエンタテインメントコンテンツである。この作品では、カメラとタッチパネルディスプレイをインタフェースとして利用し、“水泡”を通じて、プレイヤー（泳ぎ手）と観察者のつながりを演出している。泳ぎ手は、カメラの前で動くことによって、水泡を発生させ、観察者は、タッチパネルディスプレイにて、水泡を弾く。水泡の発生と消失には、ギミックが伴っている。これにより、泳ぎ手と観察者は、協調作業によって、映像と音響を奏でることになる。結果として、通常であれば、鑑賞する立場にいる人も、作品の動作実施に積極的に参加して楽しむことができる。

## Communicable Entertainment: DEEP AQUA

Ryota OIWA and Haruhiro KATAYOSE

DEEP AQUA is an interactive entertainment content, the motif of which is communication of water. DEEP AQUA provides its users (i. e., swimmers and observers) the sensation of connection through bubbles. Swimmers generate bubbles by moving in front of camera. Observers crash bubbles by poking to touch panel display. These situations are linked by relative gimmicks. This is to say, Swimmers and observers direct image and sound effect by them collaboration. In conclusion, we can create content that audience as general installation can join the enforcement actively.