

## Watcher

開発にかかった期間：2025 年 9 月～2025 年 10 月

所要時間数：150 時間程度

開発メンバー数：1 人

担当範囲：全て

動作環境：Windows

操作方法：移動：WASD インタラクト：E 特殊インタラクト：I

必要な時はマウス

制作意図：

本作のインスピレーションは、ごくありふれた日常のワンシーンから生まれました。外出中に飼い猫の様子を見るため、私はペット用の監視カメラを設置しています。ある日、ふとこう考えました。

**「家の猫は、自分が見られていることに気づいているのだろうか？」**

この問いは、「監視」という行為そのものについて考えるきっかけとなりました。観察者（私）が好奇心や心配から「見る」という一方的な視線を送る時、被観察者（猫）はそれをどう感じているのか。この一方的な関係性は、無意識のうちに歪んだ権力構造を生み出してはいないか。

この「観察するもの」と「されるもの」の間に流れる、奇妙で不気味な緊張感ゲームとして表現すれば、非常に面白い体験になるのではないかと思い、制作を開始しました。

### 【コアコンセプトの構築】

1. 「監視」の合理化: ゲームの世界に「どこにでもあるカメラ」を違和感なく存在させるため、私はジ

ジョージ・オーウェルの小説『1984』の世界観を下敷きにしました。「ビッグ・ブラザー」的な管理社会という背景を設定することで、ゲーム全体の抑圧的で偏執的なトーンを即座に確立できました。

2. 「監視の入れ子構造」: しかし、単に「被監視者 A」と「ビッグブラザー」だけでは、プレイヤー (C) の立ち位置が曖昧になります。そこで、私は「ストーカーB」というキャラクターを設計しました。

- **キャラクターA（被監視者）**: システムに囚われた「演者」。自らは単なる日常をこなしていると思っています。
- **キャラクターB（監視者）**: 悪趣味で A を監視する「観客」。彼は自らを絶対的な支配者だと思い込んでいます。
- **プレイヤーC（私たち）**: 私たちは B の視点を通してこのすべてを体験しますが、最終的に、**B 自身もまた、より高次の監視下にあることを気づきます。**

### 【プレイヤーに届けたい体験】

私がこの C（プレイヤー）→ B → A という「監視の入れ子構造」を通して描きたかったのは、「視線」そのものが持つ権力性です。

プレイヤーはゲーム前半、B の視点に立つことで、「覗き見る」という背徳的な行為と、すべてを把握しているかのような「全能感」を体験します。しかし、ゲーム後半、B 自身が監視されている事実が発覚した瞬間、その全能感は考えれば考えるほど恐ろしいの恐怖と不安へと一気に反転します。

ゲームが終わり、暗転したモニターにプレイヤー自身の顔が映り込むあの瞬間。プレイヤーが、私が最初に抱いたあの問いを、自らに投げかけることを願っています。

「我々が深淵を覗くとき、深淵もまた我々を覗くのだ」と