

地域振興のための 江別まち歩きシリアスゲーム「Brick Story」の開発

情報メディア学部 斎藤一ゼミナール
0923601 喜瀬勝人
0923605 平井佑樹

背景

江別市には観光コンテンツが豊富に存在する
しかしそれらは一般的にあまり認知されていない
これらのコンテンツをシリアスゲームを使って紹介する

事前調査 江別まち検定初級編
10点満点中

全体平均 1.95 点

全 162 人集計

江別市について



総人口 121,123 人
主に札幌市のベッドタウン
近年ではレンガの町として観光化を図っている

現状の観光事業

- ・江別観光ボランティアガイドの実施
- ・市民団体による催し物（江別やきもの市等）

目的

江別観光コンテンツの認知度向上
江別市について興味を持ってもらう

観光コンテンツ紹介の為のシリアスゲーム開発
実地検証に基づいた考察を行う

ゲーム概要

スマートフォンを使って、江別市の観光スポットにユーザーを立ち寄らせるためのノベルゲームを開発する。



ゲームを進めるために江別市の観光スポットに移動することにより魅力を直に体験することができる。

ゲーム進行



観光スポットの選択
複数ある観光スポットの中から、行きたいスポットをひとつ選択する

観光スポットに移動
選択したスポットに実際に移動し、スマートフォンにて位置情報の取得をする



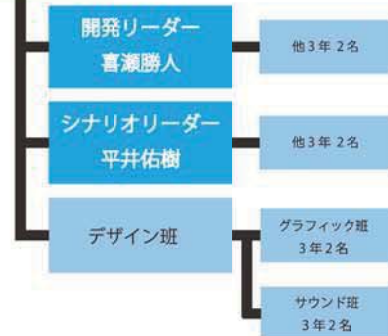
ストーリーを読む
位置情報を送信するとそのスポットに用意されたシナリオを読むことができる

プロジェクト体制



主要メンバー 阿部祐介 喜瀬勝人 平井佑樹
協力メンバー 情報メディア学部 3 年生 8 名

総監修：修士 2 年
阿部祐介



※このプロジェクトは修士 2 年 阿部祐介氏
情報メディア学部 4 年 喜瀬勝人・平井佑樹の 3 人の共同研究として組織されている

主な観光スポットの例



セラミックアートセンター



千古園



町村農場



北海道百年記念館



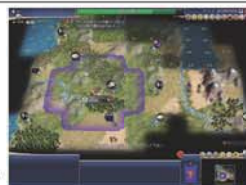
四季の道



ノースライブコーヒー

シリアスゲーム

教育をはじめとする、諸領域の問題解決のために利用されるデジタルゲームのこと



2KGames 開発 CivilizationIV

開発環境

- ・対応 OS：Android2.3.3 以降
- ・使用言語：HTML5 JavaScript
- ・使用ハード：スマートフォン
- ・使用機能：GPS（位置情報取得）

キャラクタ・シナリオ紹介

シナリオには3人の主人公が登場。江別を巡りながら、3人に共通した「もうひとりの友人」を思い出していく、思い出探索アドベンチャー。



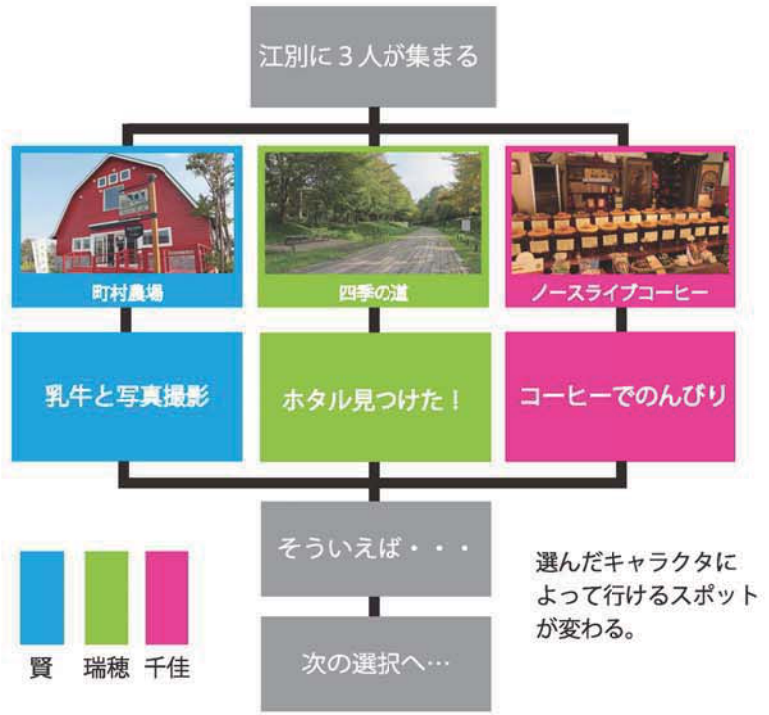
風間 賢
担当エリア
江別市郊外



晴野 瑞穂
担当エリア
12号線



霧坂 千佳
担当エリア
駅周辺



シナリオ作成

各観光地への取材
インタビュー・資料収集
写真撮影を実施。

取材観光地
合計 33ヶ所



取材内容から
シナリオを作成
観光地に合致した
シナリオを作る

利用者実験

実験手順

1. アプリケーションの操作説明
2. 実際にゲームをプレイ（観光地3箇所をめぐってもらう）
3. 半構造化インタビューを実施

半構造化インタビュー

あらかじめ大まかな質問内容をまとめておき、形式的な一問一答方式にこだわらずに回答者に質問を行う。そして回答者の答えに応じてより詳細に訪ねていく質的調査法。

※ やまだようこ著 出版：新曜社「質的心理学の方法 - 語りをきく」(2007)

合計被験者数 5名

被験者の選択した観光スポット

- ・セラミックアートセンター
- ・ノースライブコーヒー
- ・湯川公園
- ・まちむら農場
- ・コロポックル山荘
- ・湯の花
- ・自由人舎時館



考察

- ・シナリオ、キャラクターともに一定の評価を得られた
- ・テンポ、インタフェース、歩きながらのプレイに難あり

観光地に興味を持たせることには成功。
プレイヤーの観光行為を阻害しないための工夫が必要。

良い点

シナリオが面白い
キャラクターに好感が持てる
観光地に興味がわいた

悪い点

シナリオのテンポが悪い
視覚的にわかりづらい部分がある
歩きながらのプレイが不便

まとめ

「江別を巡ったことがなかったので新鮮だった」「また訪れてみたい」など、江別観光を楽しんでいた被験者が多い。
⇒江別観光コンテンツへ興味を引くことができたと考えられる。

全体的なユーザビリティの不足。コンテンツを充実させながらの改良が必要。
⇒ユーザビリティの向上により効果的に紹介出来る可能性がある。

