

東北に対する関心を高める
きっかけを作るカードゲーム
「東北ブレイブズ」の制作

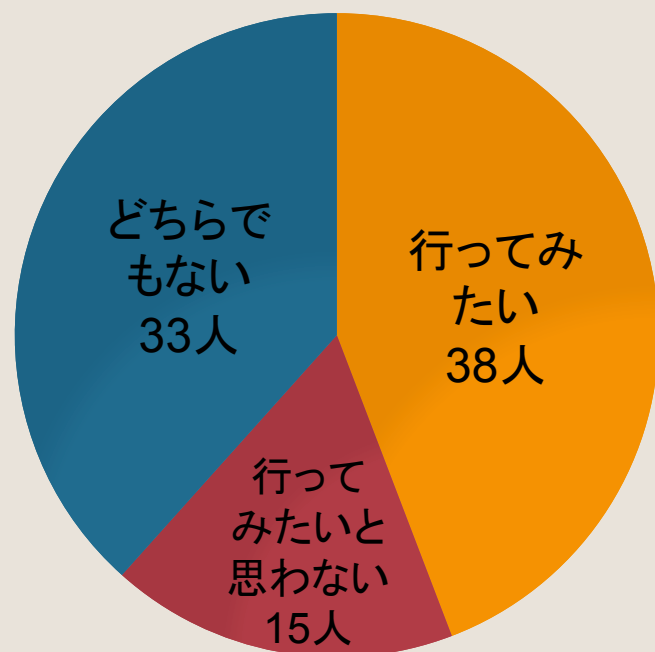
斎藤一ゼミナール
1123079 佐藤 雄哉

背景

- 現在の東北の状態は、震災以前と同等とは言い難い。
- 青森県の平成24年度行催事・イベント全体入込客数の推移は、前年度比98.8%となっており、平成22年度と比べると87.9%となっている。
 - 平成24年青森県観光入込客統計調査結果(速報)
http://www.aptnet.jp/userfiles/file/sightseeing/h24_kankotoukei01.pdf
- 東北を観光という面から支援しようと決めた。
- 事前調査のため、学生に東北に対する意識調査アンケートを取った。(H25年12月17日91人に実施)

東北在住、観光経験と 観光希望の有無

東北地方に行ってみたく
思いますか？



■ 認知数調査

- 11個の観光情報を提示し、知っているものに○を付けてもらう。
- それ以外に知っている情報があれば、同時に記入してもらう。

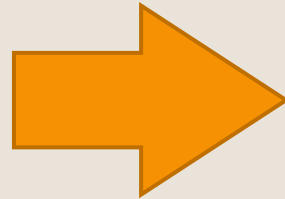
既知のイベント、名所の認知数

	あり	どちらでもない	なし
平均	3.73	1.90	1.61

学生91名のうち、留学生と無回答者を除く86人の統計

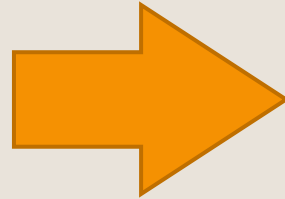
アンケート結果より

東北観光希望者



観光情報を
数多く認知!

東北観光非希望者



観光情報の
認知数少ない!

- 東北の観光支援を行う場合、東北に対する知識や関心を高める必要があると考えた。

目的

- 東北に対する関心を高めるきっかけを作る
カードゲーム「東北ブレイブズ」の制作
- カードゲームにした理由

遊びながら知識を蓄えることが可能

様々なカテゴリのものを視覚情報化しやすい

関心の薄かった生徒・学生がよりなじみ深い

東北ブレイブズとは

- 対戦型カードゲーム
- 自分(プレイヤー)が地域を1つ選択し、その地域をアピールし、観光客を集めるゲーム
- 実在するイベントや名所、伝説などをカード化



関心を高めるきっかけ作りに役立てる。

カードの種類

地域カード

アピールカード

季節カード

トラベラーカード



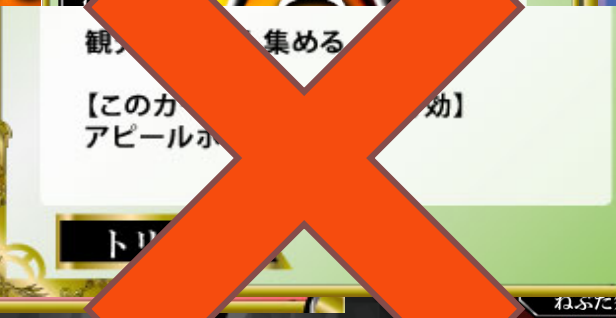
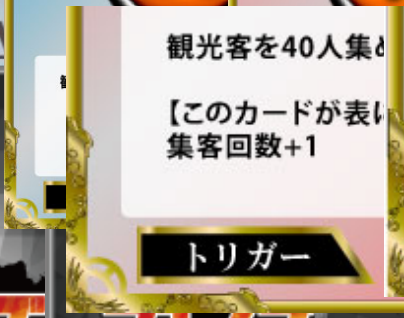
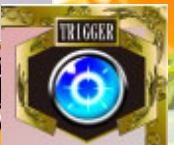
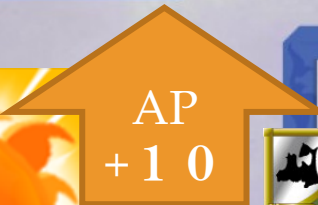
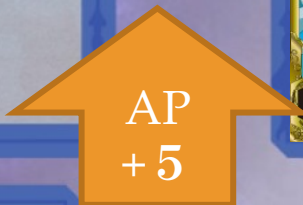
ルール

- ゲームは5ターン勝負
- アピールポイントを使い、観光客をより集めたプレイヤーが勝利



USED

AREA



USED



東北ブレイブズの特徴

1

自分を強化(アピール)することで勝利
(攻撃、批判不可)

2

実際の観光時に起こりうる状況
(季節や天気)が、ゲームに影響

3

認知度が低い名所や名物もカード化



- 認知度の低いカードでも、他のカードと組み合わせることで、認知度が高いカードに対抗することが可能

テストプレイ

- 企業と教職員の方々にテストプレイを実施
 - 東北はどこが弱いのか、そこを明らかにする（観光名所が点在していて、周遊観光がしにくい）
 - AR技術などを用いてアナログとデジタルの連携を検討
- 東京ゲームショウ2014で展示
 - デジタル版の操作性について多くの指摘



テストプレイ

- 東北ブレイブズのテストプレイを行い、同時にヒアリング調査
- 実施人数はゼミ生7名(内1名カードゲーム初心者)
- ヒアリング内容
 - 難易度を含め、純粹にゲームとして面白かったか
 - ゲーム中にどのようなことを考えながらプレイしたか
 - ゲームをプレイすることで、少しでも知識がつくと思うか
 - 上記以外に思ったこと

テストプレイ結果

- 難易度も高くなく、それを踏まえて面白い
- どの季節にどのカードを使用するかを考えるため、これをきっかけに知識がつくと感じる
 - きっかけにならないとも考えられる
- 慣れないとスムーズにプレイできない
 - 2、3回やればスムーズに出来る

まとめと今後の課題

■まとめ

- 「東北ブレイブズ」を制作し、評価実験を実施した

■今後の課題

- 小物の作成によるゲームテンポの改善
- 二次コンテンツやWebサイトの充実による学習効果の促進
- 新規参入者の獲得方法を考案