

目的

江別市に関わる人達に興味、関心をもってもらう為、実際に江別の街を歩きながら、市の魅力を再認識してもらう為のシリアスゲームの開発を行う。

背景

北海道江別市は、札幌市からのアクセスが便利であると同時に、レンガや江別小麦などの、観光資源は多い一方、市民の間でそういった魅力はあまり認識されていない。

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
白鳥和人, 星野准一, 『特集：ゲーム AI シリアスゲーム』
人工知能学会誌, Vol.23, No.1, pp.79-84 (2008)

ジオメディア

位置情報を扱うサービスの総称であり、ユーザの現在位置や移動距離がアプリケーション内容に強く反映される。

ノベルゲーム

物語を絵や音声、音楽などと一緒に読み進めることのできるゲームのこと。ボタンを押すだけでゲームが進行するため、ゲームクリアのために特に難しい技能は必要ない。

プロジェクト体制

このプロジェクトは、「平成 24 年度江別市大学連携学生地域活動支援事業」の一環として、江別市の PR 手段の増加を目的に、斎藤一ゼミナールのメンバーを中心にゲームの開発を行なった。

プロジェクトリーダー		
システムリーダー	シナリオリーダー	デザイン班 4名
システム班 2名	シナリオ班 2名	

スポット取材

今回のゲームを作る際に、江別市観光協会と江別市役所の方にアンケートとインタビューを行い、その結果を元に江別市内のスポット 32 箇所に対して取材と撮影を行なった。



江別まち歩きシリアスゲーム



江別市の観光スポットにユーザを立ち寄らせるためのノベルゲーム

ゲームを進める為に江別市の観光スポットに移動する = 江別市の理解に繋がる

あらすじ

高校時代の同窓会と称して集まった男女 3 人組が、江別市に点在する思い出の場所めぐりながら、友人の物語を読み進めていく思い出探索アドベンチャーゲーム

ターゲット：10 代後半～20 代前半の学生

移動手段やユーザの行動に応じて三人の主人公を用意

プレイ時間：ひとつのシナリオの攻略に約 2 時間かかるものと想定

スポット数：20~30 から用意し、その中から 5 つほど選択し物語を読むことでシナリオのエンディングを見ることが可能になる。



地図参照：Googlemap

扱うスポットの一例

- セラミックアートセンター
- 千古園
- まちむら農場
- 北海道百年記念塔
- カフェ OLD-e
- ノースライブコーヒー
- 江別グレッシュムアンテナショップ
- 四季の道
- 道立図書館

各キャラクターで異なったエリアでの探索が要求される

キャラクター名：千佳

江別・大麻・野幌駅周辺コース
徒歩での移動が前提
数日かけて散策したい人向け
選択可能スポット 5 7 9



キャラクター名：瑞穂

国道 1 2 号線コース
自転車での移動が前提
休日にゆっくり見て回る人向け
選択可能スポット 4 6



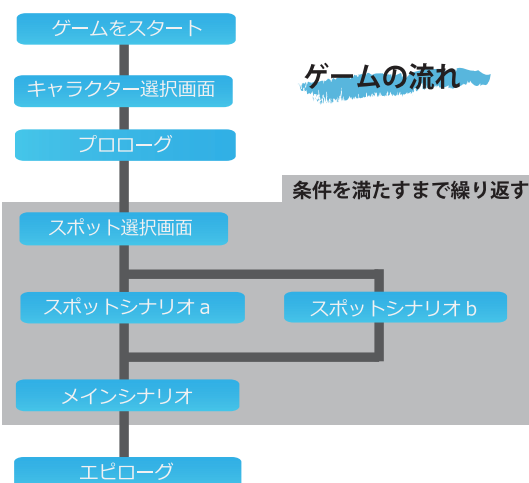
キャラクター名：賢

江別市横断コース
車での移動が前提
長距離、時間をかける人向け
選択可能スポット 1 2 3 8



ゲームの機能

ゲームをプレイする度に内容が変化する機能を搭載する。



スポット選択

複数あるスポットから、次に移動する場所を選択することができる。



実際にその場に移動することで、自分の現在地をキャラクター達の会話の中で紹介していく物語を読むことができる。

キャラクターの行動をユーザが追体験できる

物語の分岐、出現

ゲームをプレイする度に同じスポットでも物語は変化する



ゲームをプレイする度に新しい刺激をユーザに提供できる

情報投稿

画面上のボタンを使って情報を投稿できる twitter アカウントを見ることで情報共有が可能に



意見を投稿

いつでもどこでも
スポットの情報共有が可能になる

実験結果

本学の学生 5 名を対象に、BrickStory を実際にプレイしてもらい、半構造化インタビューとペーパーテストによって、ゲームテストと地域振興の関連性の検証を行なった。

半構造化インタビュー

質問の枠組みは用意するが、被験者の反応や関心に応じて、内容を柔軟に変化させるインタビュー方法

得られたコメント一覧

- ・行くきっかけの無かったカフェに行くことができた
- ・施設の展示を楽しむことができた
- ・知らなかった施設について知ることができた
- ・ゲームのテンポが悪い
- ・スポット選択が不便
- ・ゲームの操作が分かりづらいので、チュートリアルが欲しい