

地域活性化を目的としたシリアスゲームの研究—新上五島町を舞台とした RPG—

長崎県立大学 情報メディア学科 舛田歩奈美

1. まえがき

近年日本では地方の過疎化が進んでおり、特に離島においては顕著である。これは、長崎県の五島列島にある新上五島町も例外でない。過疎化の打開策として地域活性化が重要であるが、シリアスゲームを用いた地域活性化の研究はあまり行われていない。そこで本研究では、長崎県の新上五島町を舞台にした RPG 形式のシリアスゲームを制作し、アンケートにより評価を行った結果、本システムが地域活性化に有効であるとわかった。

2. 先行研究

紺野ら[1]は、小学生向けの地域探索ゲームを開発し、ゲーム教材は地域学習における教材として有効であり、ゲームを上手く活用すれば地域活性化に有効であると述べた。一方で、ゲーム性を高めた RPG 形式のシリアスゲームを用いた地域活性化に関する研究は行われていない。

3. システムの概要

本研究では、新上五島町を舞台とした RPG 形式のシリアスゲームを開発し、新上五島町の認知と、来島を促すことを目的に制作した。新上五島町の実地の地形とシステムのフィールドマップをリンクさせることで、利用者に実際に新上五島町を歩いている感覚を持たせ、全 36 か所の観光スポットを写真を用いて紹介した。シリアスゲームの物語は、主人公と幼馴染の二人が宝を探すためにある島を探検するという内容である。図 1 に実際のシステムの画面を示し、図 2 に本システムで用いた新上五島町のマップを示す。



図 1 実際のシステム画面。

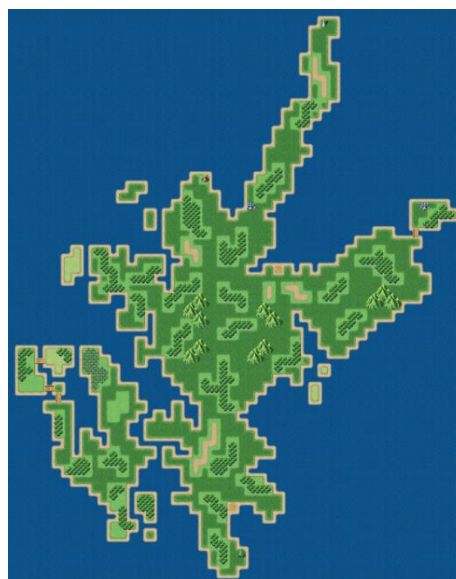


図 2 本システムで用いた新上五島町のマップ。

また開発環境は、株式会社 KADOKAWA から発売されている「RPG ツクール mv」を採用した。

4. 評価

4. 1 評価方法

アンケート調査によるシステムの評価を行った。アンケートは、メールにてシステムとアンケート用紙を被験者に配り、各々の環境で行ってもらった。一度アンケートによる評価を行ったところ改善の余地があったため、改善後同じ内容のアンケートを再度行った。

4. 2 アンケート項目

アンケート項目は全部で 6 つあり、質問項目 1～質問項目 5 を 4 段階で評価し、「とても思う」を 4 点、「少し思う」を 3 点、「あまり思わない」を 2 点、「全く思わない」を 1 点として点数化した。評価の基準値は 2.5 点である。質問項目 6 は自由記述欄とした。アンケート項目を表 1 に示す。

表 1 アンケート項目

質問項目 1	面白いと思えましたか？
質問項目 2	他にも実際に実在する地域のゲームがあればしてみたいと思いませんか？
質問項目 3	新上五島町に興味を湧きましたか？
質問項目 4	新上五島町に行ってみたいと思いまし

	たか？
質問項目 5	地域活性化に効果的だと思いますか？
質問項目 6	意見や感想を書いてください。

4. 3 アンケート結果と考察

1回目のアンケートは10代～50代までの14人に行った。1回目のアンケートの結果を図3に示す。

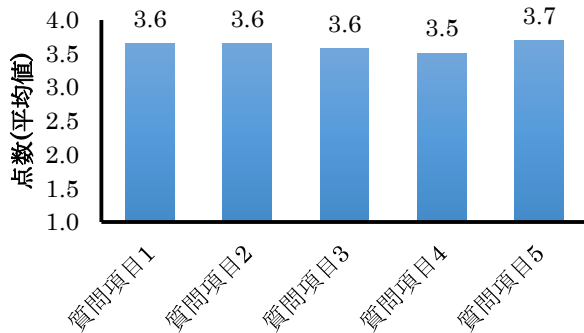


図3 1回目のアンケート結果.

質問項目1～5は3.5点を超える高評価であったが、質問項目6の自由記述欄では、システムの改善点を指摘する意見が多く見受けられたため、質問項目6の意見を基に改善(写真や動画を増やした、移動するポイントをわかりやすくした、土地への理解を深めるために地図に行った場所の名前を記入し、会話の中で重要な項目に色をつけた、文章をわかりやすくした)を行った。

改善後にもう一度アンケートを実施し、初めて実験を行う20代～40代の5名のグループ(グループAと呼ぶ)と1度実験を行った10代～50代までの6名のグループ(グループBと呼ぶ)に分けた。グループAのアンケート結果を図4に、グループBのアンケート結果を図5に示す。

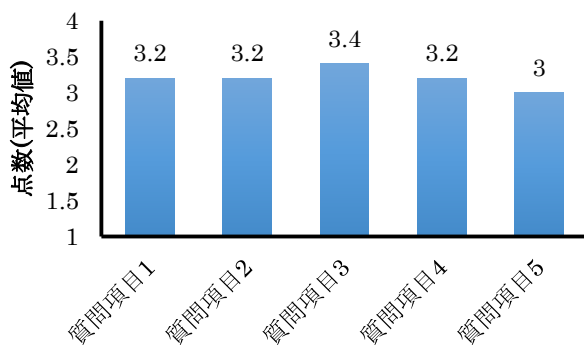


図4 グループAのアンケート結果.

質問項目1～5は、平均値3点以上となっているので本システムが有効であるとわかる。しかし、図3と比較するとグループAのアンケート結果は低くなっていた。質問項目6からこの原因を考えたところ、本研究目的が被験者にうまく伝わっていなかったのが原因ではないかと考えられる。図5にグループBのアンケート結果を示す。

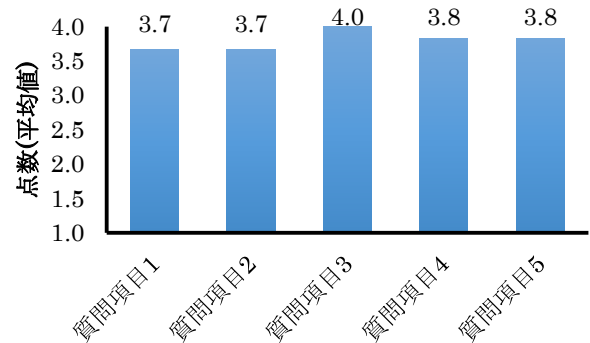


図5 グループBのアンケート結果.

質問項目1～5において、平均値が3.7点以上の高評価であった。また、質問項目6の結果には、1回目の実験と比較しシステムが改善されたとの意見が目立つ。システムを改善することでより一層新上五島町のアピールに成功したと言える。

5. まとめ

アンケートの結果より本システムが地域の認知を高める効果があること、旅行意欲を高める効果があることがわかった。今後は、位置情報の表示と言語選択、探索をより楽しむための工夫をすることを課題としたい。

参考文献

[1]紺野賢,渡辺優,飯塚泰樹,飯塚佳代,吉田享子,小学生向け地域探索ゲームの開発:地域活性化と教育の観点からの考察,専修ネットワーク&インフォメーション,pp.17-24,12.2010.