

# 若年層の地域理解を促進するための アーカイブを利用したシリアスゲームの検討

シリアスゲームの定義

## 社会問題の解決を目的に開発されるゲーム

ゲームの主目的を社会問題の解決とし、  
エンターテインメント性の付与を第二目的として開発されるゲーム

## 地域学習にシリアスゲームが活用されている

### 先行事例：ボードゲーム「みんなまち」



ロールプレイを通して南三陸町の経済をシミュレーションするボードゲーム

ゲームを楽しみむうちに地方経済の仕組みに気づいてもらうことが目的



モチベーション喚起・継続

地域を強調した学習体験

研究目的

若年層の地域学習への能動的参加を促進し、  
学習効果をより高めるシリアスゲームの検討

手法

**アーカイブの制作プロセスに基づいた  
シリアスゲームを提案・実践する**

## アーカイブの制作体験がもたらす効果

### 位置座標の紐づけによる記憶促進効果

渡邊英徳, マッシュアップと顔アイコンによるデジタルアーカイブ資料についての記憶促進, 2013

### 実体験による効率的な学習

杉山 成, 辻 義人, アクティブラーニングの学習効果に関する検証, 2014



シリアスゲームの学習効果を向上させると期待

## 構築システムの開発により 専門家でなくてもアーカイブ制作が可能

### アーカイブ構築システムの流れ

情報入力



位置情報入力



ビジュアライズ



(井上ら, デジタルアーカイブ構築システム"aplo",2018)

シリアスゲームに展開しやすくなっている

## 山梨県南アルプス市

- ・ 歴史資料のアーカイブを共同制作
- ・ 文化財課が教育機関と深く連携
- ・ 市民への地域理解プログラムを進行

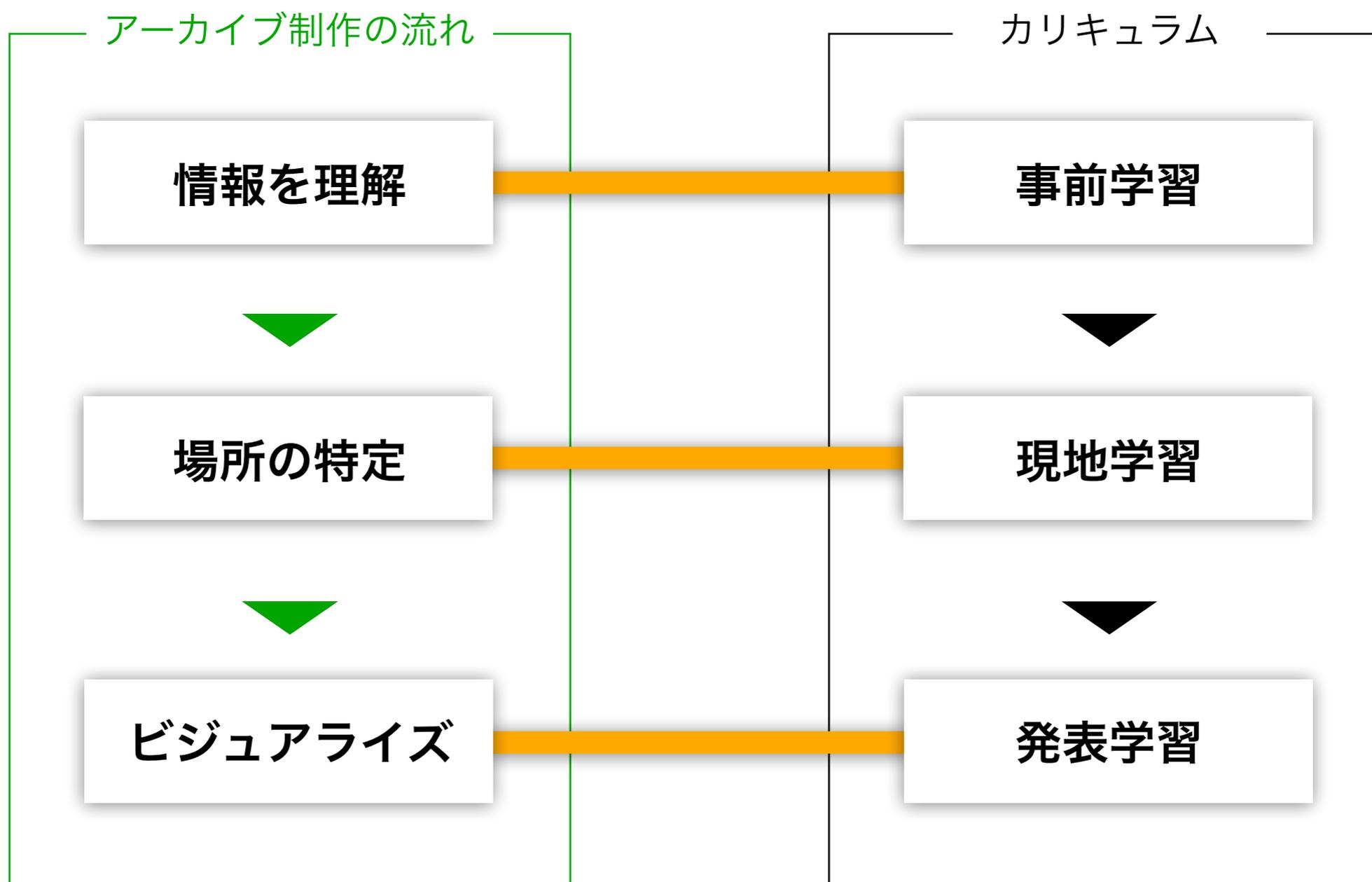


若年層への地域理解活動と、  
アーカイブ構築システムの導入に注力



南アルプス市を実践地域としてケーススタディを行う

## アーカイブの制作プロセスとカリキュラムを紐付けて 現状のまま利用可能な形式を企画



## コンセプト①：ひみつの「発掘」と「発信」

- **アーカイブに載せる情報をひみつ**として設定
- **ひみつを集めて**、アーカイブを制作
- どのアーカイブが一番魅力的であるか相互投票で決定する

## コンセプト②：ロールプレイ

- ゲーム中の**没入感**を演出し、**積極的な参加**を促進



博士



探検家

## 概要

### プレイヤー構成

1チームあたり

**3~4人**

### ゲーム内容

- **チーム対抗**でひみつを収集する
- **ひみつの量と質**を競い合う
- **みんなで集めたひみつを手掛かり**に次のひみつを探す

### ファイナルミッション

**ひみつをまとめた”さいきょうのアーカイブ”をつくること**

各チームでアーカイブをつくり、どのアーカイブが一番良いか自分たちで決める

ゲームの流れ

①クロスワードゲームによる基本情報の収集



②ARアプリを用いたフォトログによる位置と詳細情報の収集



③アーカイブの構築と相互投票によるバトル



予想される効果

## ゲームを通じた積極的な学習参加

エンタメ性の付与により学習への能動的参加とモチベーションを維持

## 実体験による高い学習効果

現地での体験やアーカイブを組み立てる体験を通して知識定着を促進

目的

若年層の地域学習への能動的参加を促進し、  
学習効果をより高めるシリアスゲームの検討

手法

アーカイブの制作プロセスに基づいたシリアスゲームを

検証

RETAINモデルにゲームを評価しつつ  
プレイヤーが想定される学習効果を得られているか検証

結論

アーカイブの制作プロセスに基づいたシリアスゲームは  
より効果的な地域学習を実現すると期待

## 付録

# クロスワードゲーム

ルール

資料を調べて問題に解答

資料以外は見てはならない

流れ

資料と問題  
を配布

問題に挑戦

得点順に  
ランキング

# フォトログ

ルール

アプリで写真の  
撮影地を探す

発見したら  
位置情報を入手

撮影難易度と  
発見数で得点

流れ

写真を選ぶ

ARで写真の  
撮影地を探す

写真の解説と  
位置情報を保存

# アーカイブバトル

ルール

チームごと  
アーカイブを制作

全員が集めた  
データを活用

自分たち以外で  
良い作品に投票

流れ

アーカイブを作る

相互投票で  
ランキング表彰

まとめて  
Webで公開