

# まち散策ゲーム 「まちラクティブ」の 札幌への適用と 支援サイトの開発

情報メディア学科 斎藤一ゼミナール

1523033 澤田尚哉

# 背景1

まち歩きは、独自の視点でまちの  
魅力を発見することを  
楽しむ能動的な観光形態である。

[1] 飯島玲生, 中津壮人, 丸川正吾, まち散策ゲームで引き出す  
地域の魅力, 観光情報学会第14回全国大会講演論文集, pp-17  
(2017)

# 背景2

まち歩きを通して、地域住民がこれまで認識してこなかったまちの魅力の顕在化ができる一方で、

そうした顕在的なまちの魅力が共有され、まちの地域資源として捉え直して地域に役立てる取り組みはすくない。

[1] 飯島玲生, 中津壮人, 丸川正吾, まち散策ゲームで引き出す地域の魅力, 観光情報学会第14回全国大会講演論文集, pp-17 (2017)

# 先行事例(まちラクティブ)

まちラクティブ beta    まちラクティブ?    ルール    準備    マップ    問い合わせ



[2] まちラクティブ

<http://machiractive.wixsite.com/machiractive>

# まちラクティブとは

「まちでの出会いを楽しむ」ゲームです。

「まち」の「アトラクティブ（魅力）」を  
「アクティブに（動いて）」

楽しめることから、まちラクティブと  
呼んでいます。

# まちラクティブの目的

多様な視点でまちの潜在的な地域資源を  
開拓していく枠組みをつくること。

[4] 飯島玲生, 中津壮人, 丸川正吾, まち散策ゲームで引き出す  
地域の魅力, 観光情報学会第14回全国大会講演論文集, pp-18 (2017)

# まちラクティブのルール

1. チームを決める
2. ルートを決める
3. おすすめのスポットを  
撮影するとポイントを獲得
4. 新お勧めスポットの発見でボーナス獲得
5. まちの課題（ミッション）を  
解決でボーナス獲得
6. 時間内にゴール

# 問題点

- 参加者を集めるために宣伝が必要
- 運営者がいないとゲームの  
継続が困難
- 2017年4月22日の北加賀屋以来  
イベントが開催されていない



# 目的

- まちラクティブを『継続可能』にするためのゲームの提案
- Webサイトの制作

ターゲット：札幌をまち歩きする人

# 制作内容

- スポットの紹介
- 個人でゲームをプレイ出来るよう  
ゲームルールの変更と追加

# まちラクティブの変更ルール

1. 開始時刻を記録する
2. 支援サイトに提示されている  
幾つかのエリアの中から一つを選択し、  
どのようなルートで周るかを決める
3. おすすめのスポットを撮影する  
ことによりポイントを獲得できる

# まちラクティブの変更ルール

4. まちの課題（ミッション）を

解決することによりポイント獲得できる

5. 終了時間を記録する

# 使用技術

- HTML
- CSS
- PHP

デモを行います

# 評価

## ゼミ生5人に アンケート調査を実施

- サイトの利便性
- 提案した変更ルールについて
- まちラクティブに興味を持ったか
- 当サイトを使用してまちラクティブをプレイしたいと思ったか
- その他意見

# 評価

- **ポジティブな意見**

サイトは見やすい

- **ネガティブな意見**

サイトについての説明不足

ゲームルールについて

画像などの具体例



# まとめと今後の課題

## まとめ

- まちラクティブのルールを追加
- スポットの一例を掲載した  
Webサイトの制作

## 今後の課題

- まちラクティブとWebサイトの宣伝
- Webサイトの改善