

都道府県の基本データを用いた シリアスゲームの試作

情報メディア学科 斎藤一ゼミナール

1523138 角舘和哉

基本データとは

各都道府県に存在する人口や面積、
平均気温などの数値として表せる
統計されたデータを本研究では
基本データとしています。

シリアスゲームとは

社会問題にテーマを置き
教育や医療などの別の用途を
期待したゲームジャンルである。

本研究では教育的観点から見た
デジタルゲームの開発を行う。

コトバンク, シリアスゲーム, 閲覧日: 2019/1/28

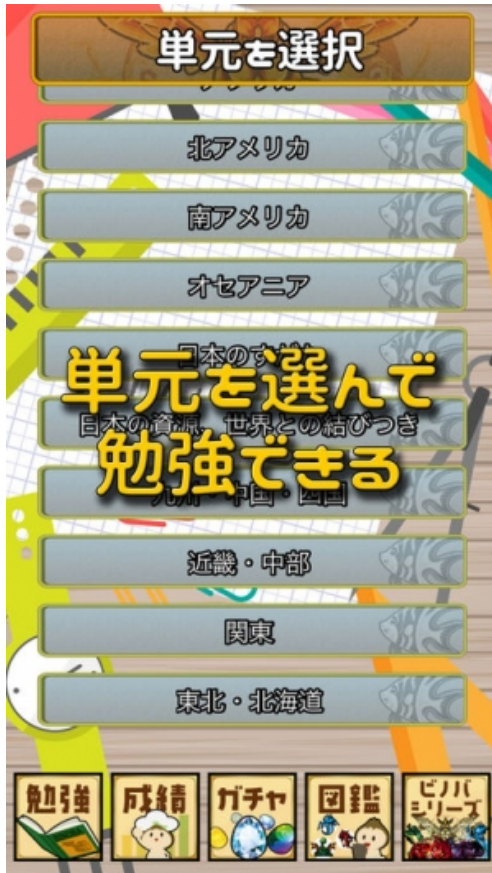
<https://kotobank.jp/word/%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%82%A2%E3%82%B9%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0-678382>

背景 1 (現状)

現在リリースされている、都道府県をモチーフとしたシリアスゲームを2つのタイプに分類

- 検定・テストタイプ
- 地図型パズルタイプ

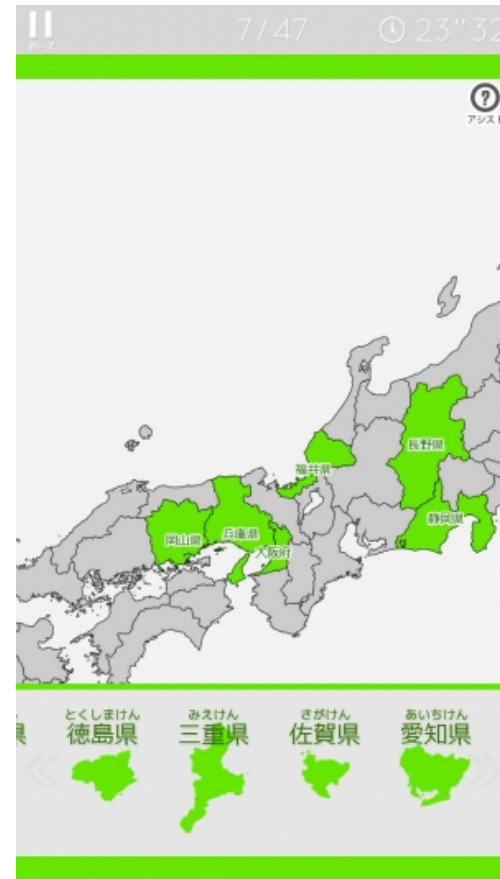
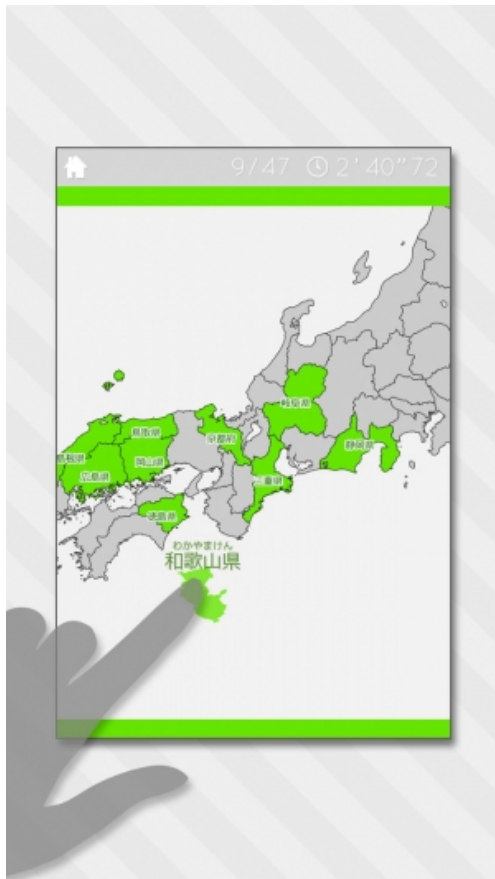
検定・テストタイプ



問題点：エンターテインメント性が少ない。

出典：ピノバ 中学 地理 高校受験やテスト対策の勉強

地図型パズルタイプ



問題点：身につく知識が位置、名前に限られる。

出典：あそんでまなべる 日本地図パズル

研究の目的

- 遊ぶ過程で、知らず知らずのうちに都道府県の基本データの知識が身につくこと
- エンターテインメント性を持ったゲームシステムの開発

制作内容

各都道府県に存在する基本データを
活用したシリアスゲームの試作

制作物のコンセプト

都道府県の基本データ



ゲーム内の数値

都道府県数値の対応表

都道府県の数値	ゲーム内での数値
人口	オブジェクトの質量
面積	オブジェクトの体積
平均気温	オブジェクトの温度
年間降水量	放水イベントの放水量

使用技術

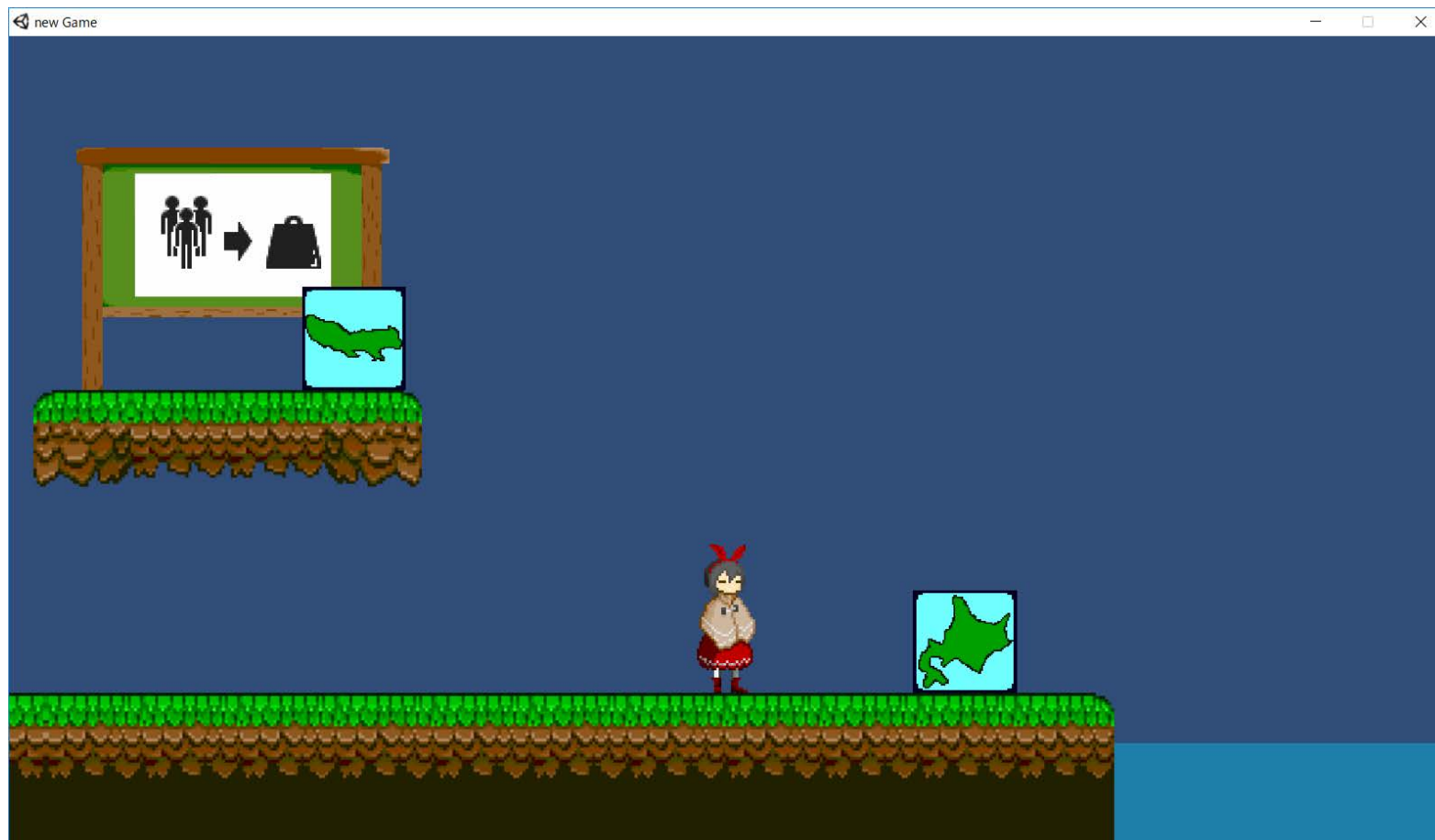
使用ソフト： Unity 2017.1.0f3 (64-bit),
Visual Studio Code, EDGE

使用言語： C#

タイトル画面



プレイ画面



利用実験とその調査

- 斎藤一ゼミナール生10名を対象に実施

- 感想・意見

- ゲームのコンセプトが面白い。

- 何をすればいいかがわからない。

- キャラクター操作時に慣性がないため操作が難しい。

- ゲームの目的を示すような説明が欲しい。

まとめと課題

まとめ

基本データの可視化を行った。

システムやグラフィックを用いた表現ができた。

課題

ゲームの進行がスムーズに行えるようなUIやイメージが必要。

参考文献

- tomohiro kuse, “ビノバ 中学 地理 高校受験やテスト対策の勉強, ”閲覧日 : 2018/6/19 <https://app-liv.jp/1041673410/>
- Digital Gene, “あそんでまなべる 日本地図パズル, ” 閲覧日 : 2018/6/19 <https://app-liv.jp/520743227/>