

## 観光支援のためのソーシャルゲームの開発と運用

工藤 彰<sup>†</sup> 佐々木 敬志<sup>‡</sup> 厚井 裕司<sup>††</sup> 阿部 昭博<sup>‡‡</sup>

株式会社ノーザンシステムサービス<sup>†</sup> 滝沢村経済産業部商工観光課<sup>‡</sup>

岩手大学工学部<sup>††</sup> 岩手県立大学ソフトウェア情報学部<sup>‡‡</sup>

### 1. はじめに

近年、若者の旅行離れが進んでおり、20～30代前半の国内での宿泊旅行者は過去5年間で1000万人近く減少している<sup>[1]</sup>。また、2011年3月11日に発生した東日本大震災および東京電力福島第一原子力発電所の事故は東北地方の観光産業に大打撃を与えている。岩手県においては、県内全域でその影響を受けた。

これらの問題に対して、家族・若者をターゲットとする新たな観光モデルの構築が求められる。しかし、単一の組織のみで解決するのは困難である。そこで、岩手県盛岡市をはじめとする盛岡広域8市町村や地元大学・民間企業が産学官連携で取り組むべく、ICTふるさと復興支援協議会（事務局：滝沢村）を設立した<sup>[2]</sup>。協議会では、ICTを活用した観光支援の取り組みを行っており、その一つがスマートフォンと位置情報を活用したソーシャルゲームの開発である。位置情報を活用したゲーム（以下、位置ゲー）を観光に結びつける取り組みは行われているが、主要な観光地以外への集客はあまり考えられておらず、地元のオススメスポットなどへの集客は難しい。また、位置ゲーと地域振興への観点では、ジオキャッシングの事例が見られるが<sup>[3]</sup>、知識が乏しい人が容易に地域情報を発信することは難しい。

以上を踏まえ、本事業では観光への導線となり得るソーシャルゲームの開発と盛岡広域8市町村のおすすめスポットなど地域資源に地域外の人を呼び込む集客イベント等を実施した<sup>[4]</sup>。本稿では、本事業の概要と約1年近く運用して得られたデータより、新たな観光モデルについて考察する。

### 2. 位置情報連動型ソーシャルゲーム

既存のサービスでは、移動によってゲーム内通貨を得るものが多いが、ゲームから外出を誘発するのはほとんどない。そこで、ゲーム内にキャラクター

を登場させ、そのキャラクターを育成しつつ、外出や旅行を促す仕組みとする。キャラクターには、遠野物語に代表される妖怪と猫を組み合わせ猫又妖怪とした。また、ソーシャルゲームの開発にあたり、地元の大学生約30人の参加を得てワークショップを開催し、そこで出された意見をインタフェースや活用方法に反映させた。開発のプラットフォームにはmixiを用い、GPSによる位置取得が容易なスマートフォン上で動作させる。

以上を踏まえて開発したソーシャルゲームが『ぼねこ』である（図1）。『ぼねこ』の主要な機能はチェックイン機能であり、ユーザが訪れたスポットを登録し、クチコミ情報の投稿やスポットの評価が行える。登録された情報は、SNS上の友人に対して発信される。スポット情報にはロケタッチ<sup>[5]</sup>のAPIを用い、チェックインを促す仕組みとしてロケタッチのカテゴリに応じて、キャラクターの話す言葉やアニメーションが変化するようにした（図1(b)）。

### 3. ソーシャルゲームの運用

#### 3.1 集客イベント

2012年2月4日（土）～12日（日）のいわて雪まつり期間中に合わせて、集客イベントとして宝探しイベントを実施した。お宝はゲーム内のアイテムとし、各スポットに設置されたポスターのQRコードを読み込むことで獲得できる。また、一定数以上のアイテムを集めると限定アイテムがもらえる仕組みとした。スポット数は、盛岡広域8市町村の22ヶ所である。

宝探しの流れは次のとおりである。①ゲーム内のイベント案内からポスターの設置されている大まかなスポットを取得する、②そのスポット周辺に移動し、GPSを利用してチェックインする、③ポスターが設置されている場所のヒントが表示される、④ポスターを見つけたらQRコードを読み取る、⑤お宝を獲得する。

また、イベント期間中の2月4、5日には、1泊2日のバスツアーを開催し、親子連れを含めて岩手県内外から20名が参加した。イベント全体では、9日間でのべ203件の参加があった。

Development and Operation of Social Game for Sightseeing Support

<sup>†</sup> Akira Kudo, NorthernSystemService CO., LTD.

<sup>‡</sup> Takashi Sasaki, Takizawa Village

<sup>††</sup> Yuji Koi, Faculty of Engineering, Iwate University

<sup>‡‡</sup> Akihiro Abe, Faculty of Software and Information Science, Iwate Prefectural University



図 1：ゲーム画面

### 3.2 運用結果

本ゲームは 2012 年 1 月 18 日に公開され、約 1 年間で 4500 人近いユーザに登録されている。ユーザ層の 8 割以上は女性であり、20～30 代前半で半数以上を占めている。

チェックイン数は運用 11 ヶ月で 3700 件以上となっている。カテゴリ別のチェックイン数を表 1 に示す。カテゴリ別には、「グルメ」カテゴリでのチェックインが最も多く、「ショップ」、「生活・サービス」、「学校・教育機関・公共施設」と続いている。

### 4. 考察

集客イベントでは、一台の端末を利用して親子で楽しみながら宝探しをしている様子が見られた。また、バスツアー後に実施したアンケートにおいても、スマートフォンを活用してお出かけを促す仕組みや本ゲームについて肯定的な意見が多く挙げられた。このことより、スマートフォンやソーシャルゲームを観光に活用する仕組みは、家族向けの新たな観光モデルとして有用であると考えられる。一方、集客イベントはソーシャルゲームによる観光支援を行ううえで有効な方法であるが、地域外の人への効果的な周知方法が課題である。

チェックイン数については、順調に増加している。これは、キャラクターに対してスポットを教えるというゲーム特性やスポットのカテゴリに応じて変化するアニメーション等が、チェックインを促すモチベーションの一因になっていると考える。ただし、カテゴリ別に見ると、「交通・旅行・宿泊」カテゴリよりも「生活・サービス」や「学校・教育機関・公共施設」カテゴリのチェックイン数が多くなっている。これは、地域内のスポットにおけるチェックインと考えられ、ゲーム自体では地域外からの観光を促すまでには至っていないように思われる。

ソーシャルゲームを用いて地域外からの観光を促すには、集客イベントの実施が有効であるが、常に集客イベントを開催することは困難である。そこで、日常的に地域外の人を呼び込む仕組みをソーシャルゲームに盛り込むことが求められる。本ゲームは、

表 1：カテゴリ別チェックイン数

カテゴリ	チェックイン件数	クチコミ投稿数
グルメ	1,641	78
ショップ	657	44
生活・サービス	406	22
学校・教育機関・公共施設	361	24
交通・旅行・宿泊	260	11
エンタメ・スポーツ	148	5
建物・ランドマーク	125	5
自然・公園	104	5
モノ・動物・植物	37	4
イベント	22	0
印象・気分	6	0
総数	3,767	198

2012 年 12 月にリニューアルを行い、集客イベントの仕組みを活かしたミニイベント機能を追加した。ミニイベント機能では、2 週間程度の短期間に、指定されたカテゴリで一定回数チェックインすることで、アイテムを獲得できる仕組みとした。これにより、比較的近隣の地域からの集客を促すことが期待される。また、ツイッター等を用いて、日常的に地域の情報を発信することは、ユーザに対して当該地域への興味を誘発する仕組みとして重要である。それが定着することで、イベントの周知等も効果的に行えるようになるであろう。

### 5. おわりに

本研究では、スマートフォン向けソーシャルゲームの開発と約 1 年間の運用結果より、家族・若者をターゲットとする新たな観光モデルについて考察した。その結果、ソーシャルゲームを用いた集客イベントは観光支援として有効であるが、日常的に地域外の人々の観光を促すまでには至っていないことが明らかとなった。そこで、日常的に地域外の人を呼び込む仕組みをソーシャルゲームに組み込んだ。

今後は、長期的なイベントや被災地である沿岸地域でのイベントを開催し、ソーシャルゲームを利用した観光モデルについてさらなる検証を行う予定である。

### 参考文献

- [1] じゃらん宿泊旅行調査 2012, じゃらんリサーチセンター, <http://jrc.jalan.net/>
- [2] おすすめスポットポータルサイト たびーお, <http://poneko.com/>
- [3] 倉田他: Web と実世界をつなぐ宝探しゲーム「ジオキャッシング」の普及と地域振興への応用可能性, 観光情報学会第 4 回研究発表会, pp.23-29 (2011).
- [4] 工藤他: 位置情報連動型ソーシャルゲームを用いた観光支援の取り組み, 観光情報学会第 9 回全国大会, pp.18-19 (2012).
- [5] ロケタッチ API, <http://tou.ch/>