

ゲーミフィケーションと観光

首都大学東京 都市環境学部 自然・文化ツーリズムコース

倉田 陽平

ykurata@tmu.ac.jp



ゲーミフィケーションとは

- ゲームで培われてきた動機づけノウハウをゲーム以外の文脈に取り入れて、人々を特定の行動へと促す取り組み
- 2011年頃からITビジネス関連で話題のキーワードとなりつつある



動機付けテクニック

- オンボーディング
- 物語／世界観の提供
- ミッション
- 競争
- スコア／ランキング
- レベル／バッジ
- ソーシャル要素
- やりこみ要素
- 逆転要素



(井上 2012, 深田2012)

今日の授業の目的

人々を観光行動へと駆り立てる目的で、ゲームの仕組みを取り入れた試みが古来より多数行われてきた。

本授業では、そのような「観光におけるゲーミフィケーション」の事例を概観し、ゲームによる観光振興の可能性や課題点について考える。



観光におけるゲーミフィケーション



スタンプラリー

- 各チェックポイントに設置されたスタンプを押してまわる遊び
- 鉄道会社によるものが有名
 - JR東 ポケモンスタンプラリー
 - 高尾・陣馬スタンプハイク
- 提供側が意図しない現象も



なぜ交通事業者や観光地はスタンプラリーをやりたいがるのか？



スゴロクゲーム



長崎まちあるき双六

スゴロクゲーム+α



リアル人生ゲーム(鹿児島県与論町)



リアル桃太郎電鉄(長崎市)

謎解きゲーム



名探偵コナン ミステリーツアー(西日本各地)



高尾山 樹の里アドベンチャー



くろいシスト(青森県黒石市)



ARG

- A R Game(代替現実ゲーム)
- フィクション世界を断片化し、現実世界や日常メディアに埋め込んで作ったインタラクティブなエンターテインメント



ゲーム的イベント/ARGの長所と短所

- 地域への即時的経済効果
- 情報発信効果
- ゲームをきっかけに地域に親んでもらえる
→うまくデザインされたゲームであれば、また「来よう」と思わせることができる
- ×準備に多大な労力がかかる
→一過性イベントになりがち

解決策1: 専門業者に委託



タカラッシュ!



SCRAP



東京ボウス



解決策2: スマホを使う



ミッションin佐久島
アートハンター



ときめき がまごおり



BRICK STORY



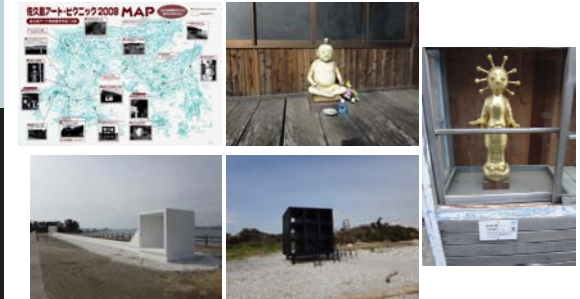
Haunted Planet 19

スマホを使ったゲーム観光事例① アートハンター ミッションin佐久島



愛知県西尾市佐久島

アートの島・佐久島



アートツーリズムの ゲーミフィケーション



スマホを使ったゲーム観光② **NEW!** 失われた松山の秘宝 (愛媛県松山市)



スマホを使ったゲーム観光事例③ ときめき がまごおり

