

八王子謎解きウォークラリー ゲーミフィケーションを用いたエキスカーション・コンテンツの開発

Hachioji mystery walk rally Development of excursion contents that based on gamification

むささび隊

塙本理沙¹⁾, 三上葵¹⁾, 楊培杰¹⁾, 連ムテキ¹⁾, 周沛彥²⁾, 呂偉²⁾

指導教員 粟野由美^{1,2)}

- 1) 東京造形大学造形学部デザイン学科メディアデザイン専攻領域メディアデザイン研究室
- 2) 東京造形大学大学院デザイン研究科メディアデザイン研究室

「八王子謎解きウォークラリー」は、八王子市内を散策しながらこの地を八王子と呼ぶ由来を楽しく学ぶ、ゲーミフィケーションを用いたエキスカーション・コンテンツを制作した。オリジナルの物語を構想し、アニメーション作品と鑑賞アプリ、ガイドマップと、謎解きが完了すると紙芝居になる物語カードセットを制作した。徒歩で概ね90分のコースを基本とし、参加者の可処分時間に対応して飲食、買い物などの滞在型情報を組み合わせることで商業活性化をはかりながら、「記憶に残る八王子」を提供できると考える。

キーワード：八王子権現, ゲーミフィケーション, 歴史資源、観光、デジタルメディア

1. 企画趣旨

「八王子謎解きウォークラリー」は、八王子市内を散策しながらこの地を八王子と呼ぶ由来を楽しく学ぶ、ゲーミフィケーションを用いたエキスカーション・コンテンツを制作した。八王子の地名は八王子城山にある八王子神社の由緒が関係するので八王子城跡付近を歩きたいところだが、エキスカーションとしての活用にはコンパクトな時間と行動範囲の方が良い。当初は八王子十五宿を検討したが、八王子市郷土資料館の専門家の解説を受け、八王子神社と関係のある場所に絞って徒歩で概ね90分のルートを決定した。オリジナルの物語を構想し、アニメーション作品と鑑賞アプリ、ガイドマップと、謎解きが完了すると紙芝居になる物語カードセットを制作した。

2. イベント・プログラム内容

以下にイベントの内容紹介を兼ねて、参加者へのインストラクションを記載する。

1. スタート：八王子駅前の八王子観光コンベンション協会でガイドマップ、物語カードセット、謎解きシートのセットを手に入れます。物語の第1章を読んで、謎解きシートの謎を解き、最初の訪問先へ向かいます。
2. 最初の訪問先は子安神社、八幡八雲神社、市

守大鳥神社の3箇所の選択肢があります。正しい史跡に着くと新しい物語カードとシールが手に入ります。そのシールを物語カードに貼って、その場面が完成します。完成した場面イラストをスマートフォン越しに見ると、アニメーションを見られます。アニメーションの中に次の場所のヒントがあります。物語の進行と関係ない史跡には物語カードのみが手に入り、物語の先へ進むための鍵となるシールはありません。正しい史跡でシールを手に入れましょう。

3. 次の訪問先は八王子市郷土資料館です。ここで次の物語カードと謎解きシート、新たな謎解きシートが手に入ります。館内を見学して謎解きシートの謎を解き、2と同様にしてアニメーションの続きを鑑賞し、次の訪問先へ向かいましょう。
4. その次の訪問先は、多賀神社、日吉八王子神社の2箇所の選択肢があります。いずれかの訪問先でのタスクは2と同様です。次の訪問先に向かいましょう。
5. ゴール：最後に西八王子駅で待っているイベントスタッフを見つけましょう。スタッフから残りの物語カードを受け取ります。カードを順番に並べると紙芝居になり、最後のカードをスマートフォンで読み取ると全てのポイ

ントで細切れに鑑賞したアニメーションを、フルバージョンで再生できるようになります。

謎解きウォーク・ラリーは以上でひとまず完了です。完成した紙芝居カードは記念品として持ち帰れます。ダウンロードしたアニメーションは何度でも再生できます。

八王子という名の発祥に最も関連の深い八王子城址の麓にある八王子城跡ガイダンス施設も訪ねてみてください。ここが本当のゴールです。完成した紙芝居セットを持参した方には、八王子産の材料を使った特製グッズをプレゼントします。

3. 運営と今後の展望

・開催方法について

事前登録した参加者のみを対象に開催する場合と、自由参加で開催する場合のサポート体制が課題となる。前者の場合、配布物の管理は比較的容易なので、更に内容を充実させることが考えられる。例えば訪問先で語り部との対話の機会があったり、地域の歴史や事情に詳しい方が一緒に歩く、などである。それは、長い時間かの地で生きてきた方にご活躍いただく交流の機会にもなるだろう。旅を印象づけるのは「人」である。

後者の場合、無人キオスクでの無料配布の管理方法、またインストラクション方法については一考の要がある。完全に無人とならないよう、近隣店舗など常設の公共機能を持つ場と人の協力が求められる。それを可能にする仕組みとして、協力施設をより積極的にこのイベント内に取り込むことが考えられる。方法として、参加者への印刷配布物への情報掲載があり得る。ただし、広告としての情報掲載だけでは参加者の立ち寄り動機として弱いので、飲食店であればコンテンツに関連する特別メニュー、広告付きの特性グッズを販売することも考えうるだろう。その場合は協力店舗側の労力や資材的な投資コストと効果のバランスを設計することが、事業を持続していく上で重要である。

・コンテンツの時間と空間

5箇所で立ち止まりながらの徒步90分は、概ね10分の継続徒步と概ね5分の立ち止まりの繰り返しが想定され、適度な減り張りがある適切なボリュウムだと考える。3箇所で1時間という編集も可能である。2時間以上の時間拘束となると、徒步の疲労より可処分時間の制限がかかる場合が想定される。今回のコンテンツは愛らしい容姿のフェルト人形を用

いたアニメーションなので子供向けという意識はある。すると子供が90分歩けるのかという問い合わせるので、表現内容と表現方法、それを受け取る側の体力なども考慮してく余地がある。

鉄道や車での移動を禁止しているわけではないが、「徒步圏内」にこだわって徒步90分完結が可能な行動範囲を設計した。実際には先述の通り、参加者の身体能力次第の90分である。それであれば、スタート地点でレンタルサイクルを提供し、自転車移動のイベントとすることも考えられるだろう。最もコンテンツに関連の深い八王子城址まで、90分のイベント後に引き続き訪問する行動を起こさせるためには知的好奇心をもうひと押しする動機付けが必要と考えて企画した特性グッズだが、八王子の産業を盛り込むデザインはまだ開発発展の余地がある。

・MICEとして

・自治体の医療費負担を圧縮するために高齢者のレクレーションとして、歩く、話す、思い出す、などの心身活動によって健康増進に活かす。

・児童の教育教材開発企業や教員の社員旅行としてアクティブ・ラーニングの事例体験に活かす。

上記のような活用法を更に開発していきたい。



