

農業農村地域活性化に向けた農村GOの試作

浅野 珠里¹
(ASANO Juri)

大塚 健太郎²
(OTSUKA Kentarou)

Siti Ezrin¹

1. はじめに

ポケモン GO などの実世界での移動を題材としたゲームが流行している。この概念を農業農村地域の活性化に資する”農村 GO”を提案する。農村 GO とは、農村地域の隠れた魅力を位置情報ゲーム上に表示し、都市部の住民が農村へ赴くきっかけとし、将来的な農村地域の活性化につなげる取り組みである。農村 GO プロジェクトは 2021 年 6 月に活動を開始し、農村の隠れた魅力を現地調査によって発掘し、またその情報をデータベース化してきた。また、位置情報ゲームの試作に向けて、ゲーミフィケーションによる町おこしイベントの体験や、ウェブブラウザ上で動作する位置情報ゲームの体験および開発講習に参加した。それらの詳細について以下で説明する。

2. データベースの充実

今年度は、白川町、七宗町、池田町、揖斐川町、海津市を調査した。現地調査では、田畑、野生動物、農業土木施設の情報を中心に、また経済効果を考え地域の食文化などの情報なども積極的に集めた。現地調査で発掘した観光資源は HP (<https://sites.google.com/view/nousongo-gifu/>) にまとめ、データベースとして公開した。このような観光資源の発掘とデータベース化は地方大学の重要な役割であり、大学のネットワークを利用することも可能である。データベースは位置情報ゲームへの活用だけではなく、将来的にはグリーンツーリズムなどへの利用も検討している。

3. ゲーミフィケーションによる町おこし体験

ゲーミフィケーションで町おこしをしている一般社団法人 Do It Yourself がアドバイザーを務める「乗鞍岳エデュテイメントモニターツアー」に参加した。このツアーでは、紙媒体およびウェブ媒体の位置情報ゲームを体験した。紙媒体のものは強風吹き荒れる山中で何度も紙を出し入れしなければならず、利便性に欠けると感じた。一方で、ウェブ媒体のものはネットワーク環境が十分に整備されていない乗鞍岳では位置情報の取得が困難であり、同じルートを

歩いたのに受け取った報酬に差があるなどの不公平感の元となる恐れがあった。以上のことから、農村地域での地域活性化に位置情報ゲームを用いる場合、農村情報ネットワークの環境整備が不可欠であると感じた。

4. 位置情報ゲーム「農村 GO」の試作

位置情報ゲームのアプリを開発するのは難易度が高いが、ウェブブラウザ上で動作する位置情報ゲームは比較的簡単に取り組むことができる。そこで、前述の Do It Yourself と連携し、ウェブ版位置情報ゲームの試作をした。岐阜大学を舞台として作成した位置情報ゲームを実際に遊んでみて、課題抽出をした。大学内では通信環境は整っているが、ウェブブラウザを使用しているため、GPS の取得に時間がかかり、スマートフォン上の地図と実際の現在地にズレが生じ、報酬の取りそびれが発生した。ゲームの更新時のデータ紛失や、スマートフォンの機種によっては動作しないなどの不具合も発生した。また、遊んでみると近くのポイントを複数回って満足してしまう傾向があったことから、利用者の移動を促進させるためには遠方の地点には魅力ポイントを複数個設置することや、あえて事前に公開する情報を少なくするなどの工夫が必要であることが分かった。今後は大学版位置情報ゲームをもとに、現地調査で集めたデータベースの魅力ポイントの位置情報とその場所の写真へと差し替えることで、観光地版の位置情報ゲームを作成していく。

5. おわりに

今年度は現地調査の継続をしてデータベースを充実させた。また、位置情報ゲームの試作品として大学を舞台としたゲームを作成し、体験した。通信環境に問題がなくても、ウェブ版ゲーム特有の問題などが生じることを把握した。今後は大学版ゲームアプリの改善を進めていく。さらに現在までに現地調査によって観光資源を収集した場所を対象に、実際の観光地版のゲームアプリを作成し、現地で試行する予定である。

¹岐阜大学 工学部 4年, ²岐阜大学 応用生物科学部 4年

農業農村地域活性化に向けた農村GOの試作

浅野珠里¹, 大塚健太郎², Siti Ezrin¹
岐阜大学工学部4年¹, 岐阜大学応用生物科学部4年²

