地域情報発信ツールとしてのパズルアプリの可能性プロジェクト代表者:原口 和也

1. プロジェクトの目的・概要

情報の発信には様々な媒体が用いられるが、その1つとしてパズルアプリを用いることができないか、実証を通じて検討する。すなわち、情報の種類によっては、パズルで遊ぶことを通じて効果的に伝達できないかを問うのである。このプロジェクトでは題材として小樽および周辺地域の地名やスポット名にフォーカスし、地域のキーワードを散りばめた「ご当地スケルトンパズル」で遊べるアプリを開発し、リリースする。得られたフィードバックを元に、例えばどのような情報を、どういったパズルで発信するのが効果的なのかなど、今後の展開に必要な知見を取りまとめる。

2. プロジェクトの進捗状況について (~H29.10)

ご当地スケルトンパズルで遊ぶことのできるアプリ「オタルトンパズル」を開発した。スケルトンパズルとは、白黒に塗られた盤面とキーワードのリストが解答者に与えられ、すべてのキーワードをスロット(縦もしくは横に連なる白マスの極大区間)に割り当てることを問うパズルである。このアプリの最大の特徴は、小樽地域のキーワードを用いたスケルトンパズルで遊べることにある。キーワードの由来に関する簡単な説明を見ることもでき、地域学習への活用も期待される。なおパズルインスタンスの生成には、これまでの研究を通じて開発してきた最適化プログラムを用いた。またもう1つ、ゼミ指導を通じて、小樽に関するクイズアプリ「たるあるき」を学生に開発してもらった。

両アプリとも、Apple社のApp Store、もしくはGoogle社のGoogle Playから無償でダウンロード可能である。また風景画像の使用など、小樽観光協会の協力を得ている。









3. 今後の取組予定について

小樽観光協会が主催する冬のロングランイベント「小樽ゆき物語」において、上記アプリを用いた景品交換イベントを実施する(12月17日を予定)。イベント中にアンケートを実施し、地域学習の手法として有効か、当該アプリによって人の流れに影響を与えることができるか、新しい観光イベントにつなげることができないかなど、ご当地アプリの可能性について様々な観点から調査と検討を行う。