

# 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. 具体的な取組内容

上で述べたような小樽地域に関するご当地アプリの開発と、当該アプリを用いた情報発信の効果を測定するためのアンケート調査を実施した。

**【アプリ開発】**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て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(全11問)。キーワードの由来に関する簡単な説明を見ることができ、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。

さらにもう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。このアプリには小樽に関する豆知識を問うクイズ10問と、現地(小樽市内)に行かなければ正解がわからないような画像を用いたクイズ10問が収められており、いずれも学生がフィールドワークを通じて考案した。

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。

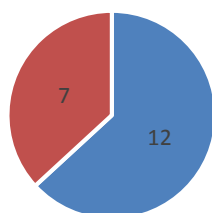
**【アンケート調査】**2017年12月17日(日)、「小樽のご当地アプリで遊んで景品をもらおう」という景品交換イベントを実施し、来場者に対してアンケートを依頼した。このイベントは、アプリ内のパズルやクイズを解いて得られるクーポンと、景品(小樽の土産物、玩具、飴など)を交換するというものである。

## 3. プロジェクトの成果及び地域への還元

参加者25名のうち、19名からアンケートの回答が得られた。結果の一部を以下に示す。**地域のことを学ぶ上で、上記のようなアプリを活用することに一定の効果がある**ことが、左側の円グラフから読み取れる。さらに右側のグラフから、**実施したイベントに対する高い評価**が読み取れる。

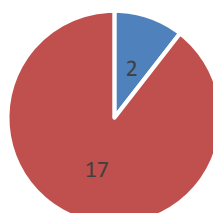
スケルトンパズルのように単語を用いたパズルのアプリや、地域のことそのものを問うパズルアプリが、地域学習のツールとして有用であることを実証的に示すことができた。また、当初はアンケート調査を目的として行ったイベント自体が予想以上の盛り上がりを見せ、このようなイベントが地域振興の役割を果たしうることも示すことができた。

アプリで遊んでみて、小樽や周辺地域について何か学ぶことができましたか？



■ 少しあった  
■ 大いにあった

このイベントのような、アプリを用いた地域振興イベントをどう思いますか？



■ 少し面白い  
■ とても面白い

※アンケートの問いに対する回答は5段階評価。上記グラフの赤が最高評価、青が次点。