

地方創生ゲームの現状と展望

小野憲史(東京国際工科専門職大学)

日本デジタルゲーム学会 2021年3月13日・14日

目的 地方創生ゲームの現状をマッピングする

背景 産官連携による地方創生ゲームの製作事例が増加している

ご当地キャラクター

ひこにゃん(2006)
せんとかん(2008)
くまモン(2010)

観光PR動画

うどん県(2011)
おんせん県おおいた(2013)
高知家(2013)

コンテンツツーリズム

水木しげるロード(1993)
らき☆すた(2007)
Pokémon GO(2016)

ゲーム産業振興

ゲーム都市宣言(福岡市/2006)
オウル地域との連携産業振興(仙台市/2008)
松戸コンテンツ事業社連絡協議会(松戸市/2016)
つくるUOZUプロジェクト(魚津市/2017)

地方創生戦略

観光立国(2003)
ふるさと納税(2008)
人口のピーク(2008)
クールジャパン室設置(2010)
東日本大震災(2011)
消滅自治体リスト(2014)
地方創生(2014)
地方創生推進交付金(2016)
リオ五輪(2016)

イノベーション

3G(2001)
Unity(2005)
iPhone 3G(2008)
4G(2012)
Oculus Rift(2016)
5G(2020)

定義:地方創生ゲームとは?

- ①地方自治体等が地方創生の目的で開発するデジタルゲーム
- ②シリアスゲームとは「娯楽を超えた、社会的な目的のためにゲームを開発・利用」と同時に「社会的用途でデジタルゲームを開発・利用する取り組みを、1つの枠組として捉えた」概念
- ③ゲーミフィケーション(ゲーミファイ)とは「ゲームを社会のさまざまな場所に持ち込む」こと

主な地方創生ゲーム

AR難波宮(大阪市/ジーン/2012)
AR長岡宮(向日市/ジーン/2014)
よみがえる丸亀城 ~丸亀歴史体感アプリ~(丸亀市/ジーン/2016)
さいたま市RPG ローカルディア・クロニクル(井桁屋/2016)
ストリートミュージアム(凸版印刷/2016~)
秋葉原まで13時間 ~姫はゲームを作りたいっ!~(松戸市/キッチンガイズファクトリー/2017)
ビットゲームメーカー(松戸市/ディッジ/2017)
Go!Go!しだみ古墳群(名古屋市/ジーン/2018)
言な絶えそね -行田創生RPG-(行田市/井桁屋/2018)
VS真田幸村(ジーン/2018)
はじまりの島 -淡路島日本遺産RPG-(淡路島日本遺産委員会/井桁屋/2019)
VS明智光秀(可児市/ジーン/2020)
天倫の桜 -佐倉市サムライRPG(株式会社equo・佐倉市/井桁屋/2020)
宇治市~宇治茶と源氏物語のまち(宇治市/電通/2020)
群馬HANI-アプリ(群馬県/熱中日和/2020)
体感国宝彦根城(近江ツーリズムボード/ジーン/2021)
(仮称)石巻市地方創生RPGアプリ(予定)(石巻市/井桁屋/2021)

主な地方創生ゲームの種類

①RPG型



はじまりの島 - 淡路島日本遺産RPG-

②XR型



GO!GO!しだみ古墳群

③PR動画派生型



群馬HANI-アプリ

④その他



ビットゲームメーカー

開発予算は
700万円
~3000万円

自治体の
一般財源
+
国の助成金
が一般的

単年度決算

まとめ 地方創生ゲームの課題と可能性

- ①コロナ禍による交流人口の減少→デジタルツイン時代の観光・PR
- ②助成金頼みのゲーム開発→自治体の産業戦略との連携
- ③単年度契約の限界→事業者による運用を念頭においたマネタイズ

地域の課題を抽出
地域のコンテキストを抽象化・誇張化
ゲームという仮想世界で疑似体験



地域の魅力を
ゲームで発信
する

参考文献

蔵原大・小野憲史(2016)「ネット時代における『政府広報ゲーム』の将来性 : 防衛省シリアスゲーム『自衛隊コレクション』はいかにして企画・制作されたか?」, 東京電機大学総合文化研究 第14号, pp.219-224
 藤本徹(2010)「シリアスゲーム」, デジタルゲームの教科書製作委員会, 『デジタルゲームの教科書』, ソフトバンク・クリエイティブ, pp.229-231.
 犬山秋彦, 杉元政光(2012)「ゆるキャラ論 ~ゆるくない『ゆるキャラ』の実態~, ボイジャー
 鷹野義昭(2018)「モノ売る地方CMコト売るPR動画」, 幻冬舎
 岡本健(2019)「コンテンツツーリズム研究 アニメ・漫画・ゲームと観光・文化・社会【増補改訂版】」, 福村出版
 大陸新秩序(2020.10.26)「ゲーミファイ・ネットワーク 第12回勉強会」釣行レポート。観光全体を充実させる地方創生RPGの概要と作り方を紹介。
<https://www.4gamer.net/games/999/G999905/20201026073/> (最終確認日: 2021年2月13日)
 ジーン開発事例 <https://www.xeen.co.jp/works/arvr/> (最終確認日: 2021年2月13日)
 ストリートミュージアム <http://www.streetmuseum.jp/> (最終確認日: 2021年2月13日)
 小野憲史(2021.10.23)ゲームアプリで地域の魅力を発信! 『群馬 HANI-アプリ』が実現した、産官学連携で進む次世代のゲーム開発 <https://cgworld.jp/feature/202010-gunma.html> (最終確認日: 2021年2月13日)
 小野憲史(2021.10.23)ゲームアプリで地域の魅力を発信! 『群馬 HANI-アプリ』が実現した、産官学連携で進む次世代のゲーム開発 <https://cgworld.jp/feature/202010-gunma.html> (最終確認日: 2021年2月13日) 他

シリアスゲームは新たなステージへ~事例のアーカイブ化で、さらなる活用促進