

# 小中学生を対象とした 美術作品を使ったゲームの考案

## Art games for elementary and middle school pupils

アートゲーム班

吉田光平 Kohei Yoshida

青木光 Hikaru Aoki

小松健太 Kenta Komatsu

杉山紘務 Hiromu Sugiyama

岡本究 Kiyamu Okamoto

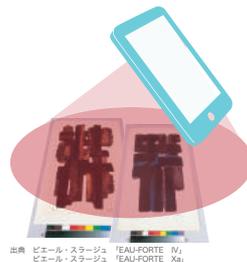
### 目的

函館美術館には、魅力的な芸術作品が多数存在する。しかし、現状若い世代の人は芸術作品に興味を持つことが少なく、美術館へ自分から足を運ぶことが少ない傾向にある。そこで、我々は若い世代を対象として、美術品に興味を持ってもらえるインターフェイスを作成する必要があると考えた。本グループでは子供向け、あるいは小・中学生の美術の授業向けに情報技術をからめて函館美術館の作品を利用し、子供達が楽しみながら授業を受けることが出来る授業支援を提案する。具体的には、小中学生が授業で楽しみ、複数人で遊びながら学べる、卓上で行うゲーム（アナログゲーム）を作成し、小中学生に興味を持ってもらうことを目指す。



### AR 技術の活用

プレイヤーに作者についてより詳しい情報を知ってもらうために、ARを用いた。まず小中学生はARに興味を持ってもらえると考えた。小中学生が自ら資料の情報を調べることは難しいが、AR画面で楽しみながら遊んでもらう中で自然と作者について説明を発見できるようにした。その説明の発見をきっかけに、内容を読んでもらい、自然と知識を得てもらえるのではないかと考え導入した。



情報デバイスのカメラなどで、対象の絵を読み取る

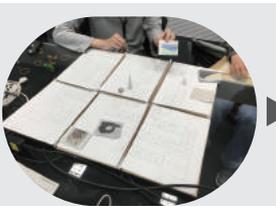


読み取った絵の上に描かれている絵画が立体的に浮かび上がらせることができた



絵画の詳細がわかるものについては、絵画の後ろのオブジェクトを横にスワイプすると情報が見られるようになっている

### 活動のプロセス



5月に芸術を題材としたゲームの調査をメンバー全員で行った。そこからサンプルでゲームを製作しテストプレイを行い評価、修正。



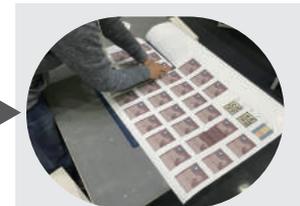
6月初旬に函館美術館にて学芸員の方々に、サンプルで作成したゲームの発表会を行い、学芸員の方から意見をいただいた。



7月に中間発表会、8月初旬に函館美術館でワークショップを開き、学芸員ならびに教職員の方からフィードバックを受けた。



9~11月にかけてはゲームのハードウェア部分並びにAR技術の導入を行い、サンプルで作ったゲームの改良に取り組んだ。



12月に入り、改良したゲーム作品の微調整の繰り返し、並びに作品の印刷作業に入る。カードを作成し完成の状態に至った。