

活動成果－製作したゲーム

●すごろくを応用したゲーム



写真 製作したすごろくの盤面と芸術作品が記載されたカード。駒をすすめながら止まったマスの条件の元でカードを集めていく。

着眼点・目的

- コレクターの観点から、芸術作品をコレクションするという面白さに着目し同じ作者、絵柄が似てるものをコレクションとして揃えていくと楽しさが増すと考えた
- 他のコレクターと競い、かつ目的の物を集める難易度を高めるためにはどのようなゲームが良いかを調査した結果、すごろくという形のゲームに決定
- カードには前述で紹介したAR 機能を実装

前期からの改善点

- 前期の段階では無かった、カードに AR 技術を記載することを採用した
- 盤面のコースについても、当初はゴールに到達する形式にしていたが、ゴールを削除し、ゲーム内を一方通行ではなく自由に動き回れる形式に変更した

●神経衰弱を応用したゲーム



ペアとなるカード

図：神経衰弱のカード（実物）とその流れのイメージ

着目点

- プレイヤーに絵の特徴を掴んでもらうことを目的とした神経衰弱を提案 通常の神経衰弱と違う点は、絵が分割されている点である
- プレイヤーは分割されたペアを探すために絵のつなぎめをよく見ることになる。それにより、絵を細部まで見ることを促せると考えた。
- 当ゲームにもAR機能を実装。

前期からの改善点

- 前期は作品情報を記載した Web サイトに繋がる QR コードを、カードに載せようと考えたが QR コードをただ読み取るという形では、小中学生にとって面白くない、興味を引けないと考えた
- 小中学生が新鮮味を持ってきて、かつ興味をひきつけてくれるような技術を調査した結果、すごろくゲーム同様に AR 技術を用いることになった

●カルタを応用したゲーム

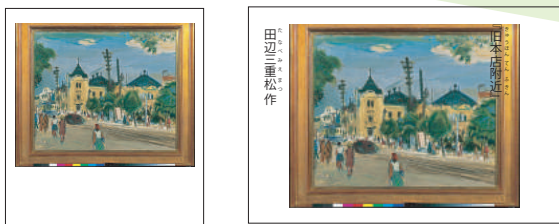


図 カード②(例)

(1) 1人（読み手）がカード①の絵について他のプレイヤー（取り手）に絵を見せず、特徴だけを言及。

(2)（取り手）は特徴だけを聞いて並べられたカード②の中から正解のものを探す。

図 カード①(例)

着目点

- 何が描かれているか絵を相手に伝えるディスクリプションの要素に着目した。
- カードの特徴を言葉にしたり、理解するためのトレーニングとして、カードに描かれている絵画の特徴を元にその絵と同じものを当てるカルタのようなカードゲームを制作を行った。

前期からの改善点

- 特徴を言う順番に段階を付ける。具体的には、物体→形や色→心情といった順番で、読み手が特徴を思いつきやすくなるようにする。

今後の展望

芸術作品のバリエーションを函館美術館に貯蔵されている中から選定し増やす

実際に小中学生の児童・生徒にゲームを行ってもらい、効果を調査する

ゲームの中に情報技術を組み込む