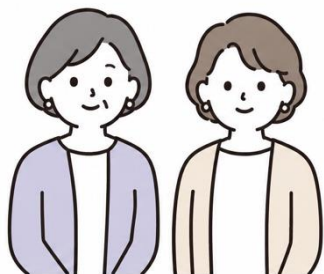


体験型デジタルコンテンツの開発と 地域のにぎわい創出

ゆりみみまみこ&鈴木優研究室
(ノートルダム清心女子大学)

表町商店街の活性化に向けた課題

現状



顧客の中心が50～60代女性
30代の顧客割合は約10%

理想



年齢を重ねても引き続き
買い物してもらいたい

プロジェクトの目的

**30代からのファミリー層をターゲットにした
集客方法の検討**

アプローチ

親子で参加できる体験イベントを開催する



2つの親子参加型体験型コンテンツを制作し、
7月26日(日)に天満屋岡山店にてイベントを実施した



- ・左右に移動して飛行機を操縦
- ・みんなで協力して飛行機を傾けて風船をたくさんゲットしよう



参加人数



1～6人

体験時間



ルール説明時間: 1分
ゲーム時間: 2分

計3分

遊び方・体験方法

① 飛行機に乗り込む

地面にある左右の翼の上に立つ
モニターには飛行機と大空が映っている

② 風船を見つける

3パターンの場所で風船が飛んでくる
風船の速度はランダム

③ みんなで移動

風船が出た方向の翼へ移動
人数が多い方へ飛行機が傾く

④ ポイントゲット

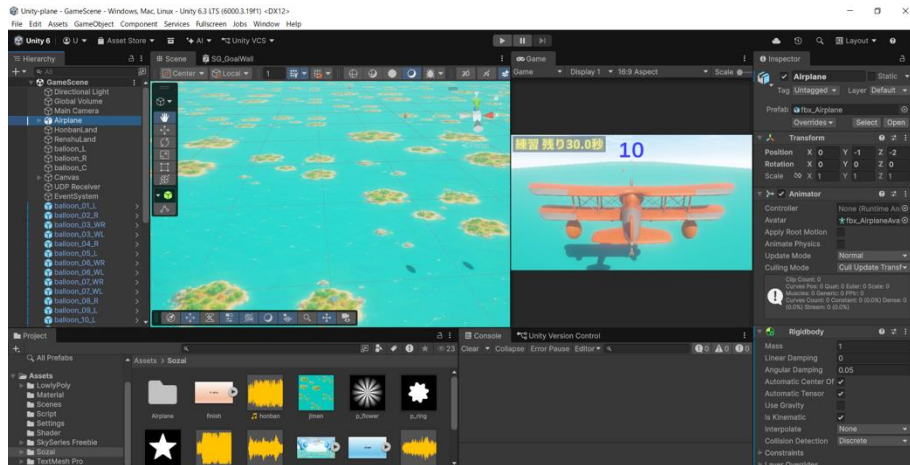
正しく飛行機を操縦できたらポイント獲得！



飛行機ステッカーをプレゼント🎁

システムの説明

Unity



- ・3D飛行機ゲームを開発
- ・Pythonで処理された参加者の移動データを飛行機の傾きに反映

Python



- ・カメラで取得した映像をリアルタイムで画像処理して参加者の移動データを生成する
- ・画像処理にはOpenCVとAIを使用

つりキングの概要



アナログな魚釣りゲームに、
デジタル技術を掛け合わせた
体験型コンテンツ



参加人数: 1～4人
合計体験時間: 3分

遊び方

①魚釣り(2分間)

保護者の方にストップウォッチで2分間測ってもらう
釣った魚はバケツに入れる

②集計&ランキング

釣った魚の画像がモニターに表示
釣った魚の合計点数を集計
上位10名はランキングに表示

③記念品の贈呈

参加者全員には参加証のシール
200点以上の人には賞状



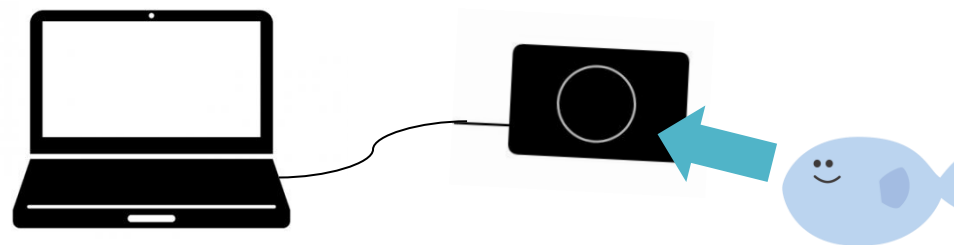
システム開発の概要

- ・魚を3Dプリンターで作成



- ・魚の情報はNFCタグに記録

釣った魚をNFCリーダーで読み取る



- ・集計プログラムをPythonで作成



↳ホーム画面



↳読み取った魚の表示画面

イベントの成果

①来場者数(子どものみカウント)

夏空フライト:122人

つりキング:150人

→3歳から小学校高学年の子供が多く参加

②来場者の感想・様子

《夏空フライト》

- ・親子での参加が多くみられた
- ・最後にスピードアップゾーンを入れることでより楽しんでもらえた

《つりキング》

- ・ランキング表示があるので競争心を生んだ
- ・「集計の時に、何の魚が釣れたかわかる仕組みが面白い」という意見をもらった



まとめと今後の活動計画

これまでの活動まとめ

- 2つの親子参加型体験型コンテンツを制作した
- 天満屋岡山店にて展示イベントを実施した

今後の活動計画

- コンテンツの改良
- 11月以降に同様のイベントを表町周辺で開催予定