

瀬戸市オリジナルデータ放送 ～回遊促進コンテンツせとろく～

大久保春那* 浦正広* 林茂実** 中村浩司*** 山田雅之* 遠藤守* 宮崎慎也*

*中京大学情報理工学部

**パナソニックSSマーケティング株式会社

***瀬戸市企画部

Setoroku – Round Trip Promotion Contents of Seto Citi’s Original Data Broadcasting

Haruna Okubo* Masahiro Ura* Shigemi Hayashi**
Koji Nakamura*** Masashi Yamada* Mamoru Endo* Shinya Miyazaki*

* School of Information Science and Technology, Chukyo University

***Panasonic System Solutions Marketing Co., Ltd.

****Long-term Planning Division, City of Seto

E-mail: *{hokubo | ura}@om.sist.chukyo-u.ac.jp

hayashi.shigemi001@jp.panasonic.com; *k-nakamura@city.seto.lg.jp

*{myamada | endoh | miyazaki} @sist.chukyo-u.ac.jp

1 はじめに

中京圏の地上デジタル放送発信拠点である瀬戸デジタルタワーに隣接する瀬戸市デジタルリサーチパークセンターは、新しい社会システムを支える情報通信技術の習得や活用、防災情報の提供、本市のアイデンティティともなっている陶芸を中心とした芸術に親しむ文化の伝承を目的に、2003年5月に建設された。

本施設には、市内拠点への地上デジタル放送に準拠したデータ放送コンテンツの配信できる設備がある。瀬戸市では、この技術を用いて市内の芸術・文化情報、地域の催し情報を市内の施設に設置された大型プラズマテレビに発信するなど、瀬戸市の回遊促進につながるよう取り組んでいる[1]。

現在、瀬戸市では、市内の魅力を伝えるため瀬戸市民自らが100箇所の見所を選び、「瀬戸百景」という名称でガイドマップを公開している[2]。「瀬戸百景」は名所・旧跡だけでなく人々の暮らしぶりや文化活動を含めた、瀬戸ならではのものとなっており、季節別のおすすめコースも紹介されている。

そこで本研究では、これらのことを背景として、瀬戸市の見所をより多くの人に知ってもらうため「せとろく」という

回遊促進のためのデータ放送コンテンツを制作した。ただ見所を紹介するだけのコンテンツではなく、子供にも大人にも親しんでもらえるようにゲーム性の高いコンテンツになるよう心がけた。

2 地上デジタル放送について

地上デジタル放送は、2003年12月に東京・大阪・名古屋の三大都市圏で放送を開始した。これまでの地上アナログ放送との違いとして、放送局のみならず視聴者からデータの送信ができる双方向性や、高音質・高画質放送、携帯電話などの移動体への映像配信、データ放送などの特徴が挙げられる。

中でも、データ放送を使用する利点として、既存の映像情報に加えてニュースや気象情報のような様々な付加情報を放送でき、情報を自分で選択できることが挙げられる。また、ゲームなどのエンターテインメント性のあるコンテンツも楽しむことができ、今後の利用拡大に大きな期待が寄せられている。

3 データ放送コンテンツ「せとろく」

本コンテンツは「瀬戸百景」に基づいた回遊コースを

すごろく型のゲーム形式で体験してもらうものである。コースは「春のおすすめコース」「夏のおすすめコース」「秋・冬のおすすめコース」「はじめての人へのおすすめコース」の4種類が用意しており、季節に応じた色鮮やかなゲーム画面と併せて、瀬戸の魅力を経験ごとに楽しめる。

ゲームはすごろくのルールを踏襲しており、サイコロの出目に応じて回遊コースを進んでいき、ゴールを目指すものとなっている。途中、通過するコースの所要時間や見所の概要などを伝え、楽しみながら瀬戸の風景を知ってもらえるようになっている。さらに、ゲームに飽きてしまわないようにマスに止まる度にクイズを出題し、その得点によって称号が表示されるようにした。クイズは瀬戸市に関する問題や雑学まで幅広く出題され、最高の称号を得るには少し難易度が高くなっている。

また、すべての操作をリモコンで行うことになるため、必要最低限のボタンで操作できるようにして、初めてデータ放送にさわる人でもゲームを進める上で難しい操作など必要なく、誰にでも気軽に体験ができるよう配慮したインターフェイス設計となっている。

4 まとめ

本研究では、瀬戸市の見所をより多くの人に知ってもらうという観点から、回遊促進のためのコンテンツを制作した。ただ見所を紹介するだけでなく、子供にも大人にも親んでもらえるように操作性やゲーム性を考慮した。具体的には、すべての世代に瀬戸の魅力を楽しんでもらいながら紹介するため、コンセプトとして「すごろく」を選び、誰にでも親しみ深いゲームとなり、かつ簡単なリモコン操作で行えるものとした。

今後は、視聴者アンケートなどを実施し、コンテンツの客観的な評価を行ってきたい。

謝辞

本研究を進めるにあたってご協力いただいた本研究室卒業生の新留祐氏に感謝します。なお本研究は瀬戸市インターンシップ事業の一環として行われた。また本研究の一部は文部科学省科学研究費補助金、文部科

学省私立大学ハイテク・リサーチ・センター補助金による。

参考文献

- [1] デジタルデータ放送を利用した地域社会向け生活情報コンテンツの製作, 原田将志 他, NICOGRAPH2005 秋季大会, 2005.
- [2] 瀬戸百景 セト・まるっとミュージアム, http://www.seto-marutto.info/01_seto/

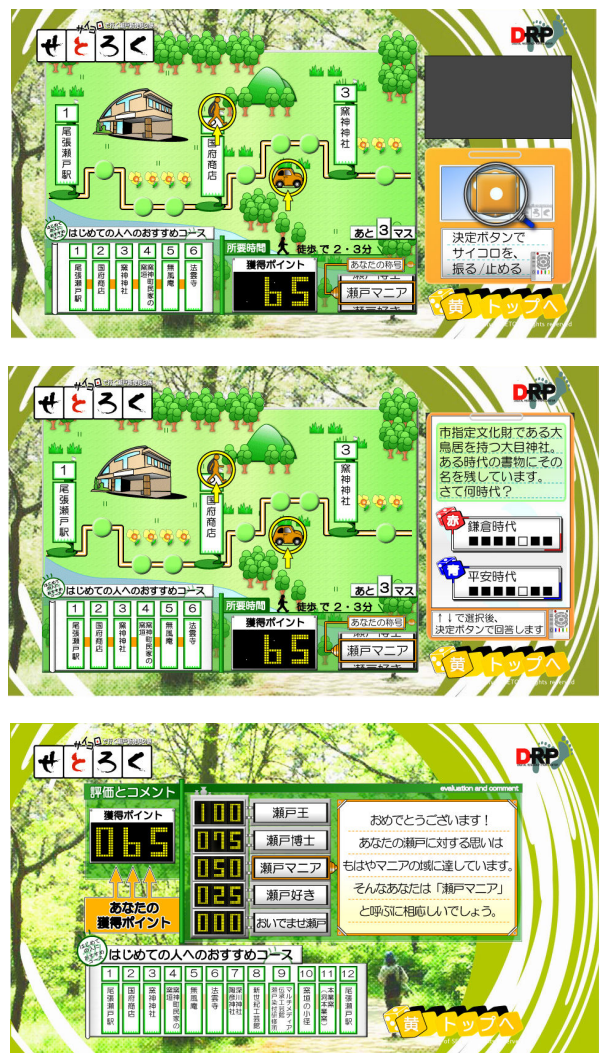


図1 「せとろく」の表示例