

部門Ⅲ

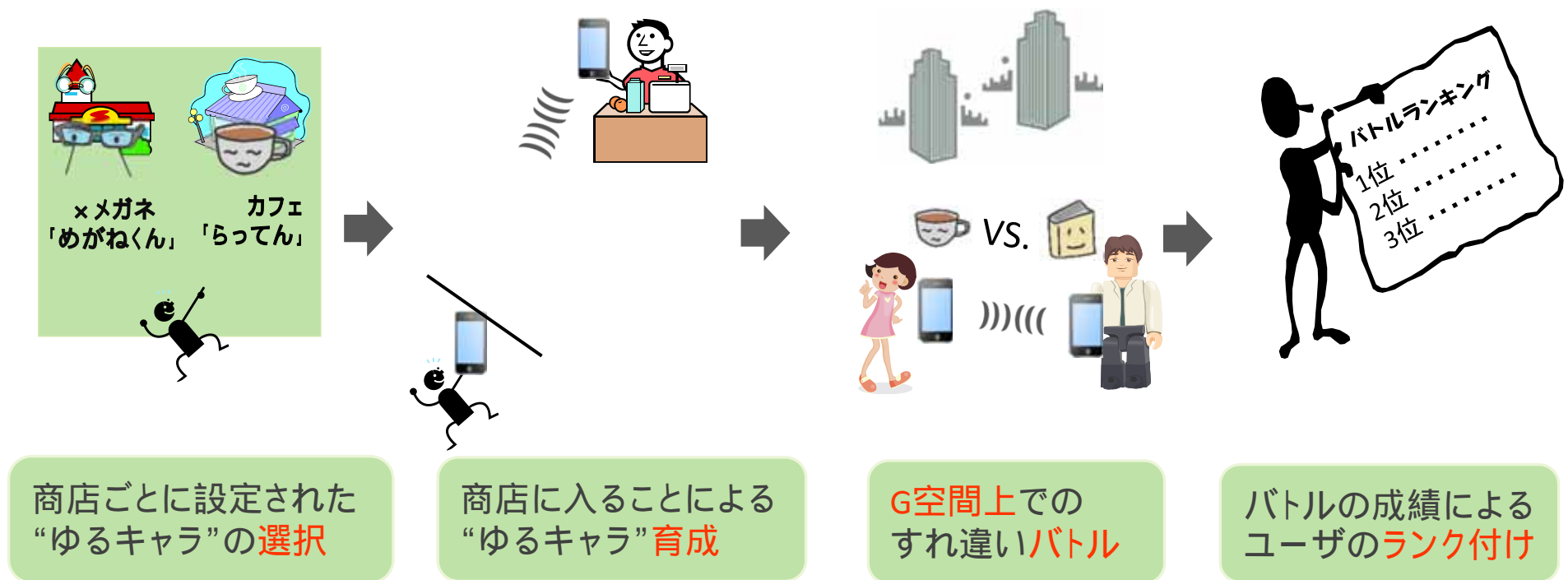
商店街に活力を与えるすれ違い通信と 位置情報を利用したキャラクター育成ゲーム ～ 商店ゆるキャラバトル!～

グループ名：おはぎネットワーク
提案代表者：福井大学 4年 小野 宏介



(提案名) 商店街に活力を与えるすれ違い通信と位置情報を利用したキャラクター育成ゲーム

概要	本アプリは、各商店が設定したキャラクターをユーザのスマートフォンで育成するゲームアプリである。キャラクターを育成するために、ユーザは商店の中に入る必要がある。ユーザ同士がすれ違うとバトルが発生し、位置情報を利用して勝敗を決定する。勝者に多くのポイントが付与され、そのポイントによるランキングが公表される。
----	--



動機と社会的ニーズ

- 全国の商店数，年間商品販売額は減少傾向

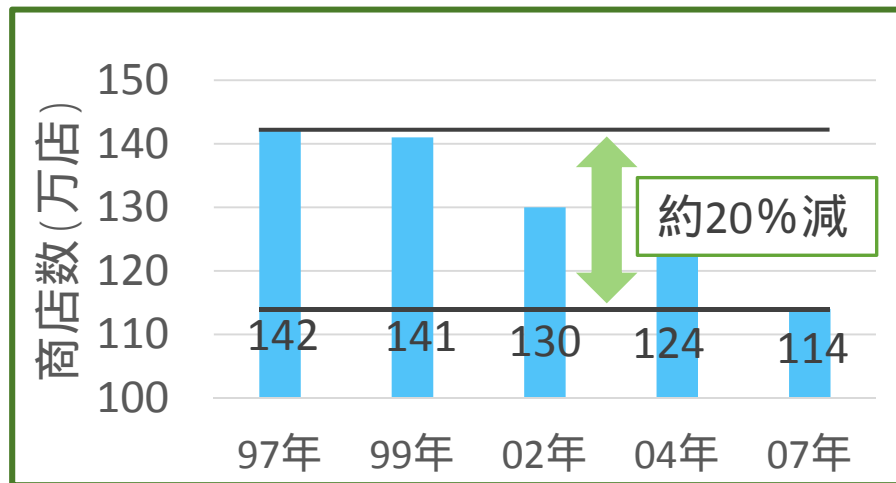


図1 全国の商店数の推移 [1]

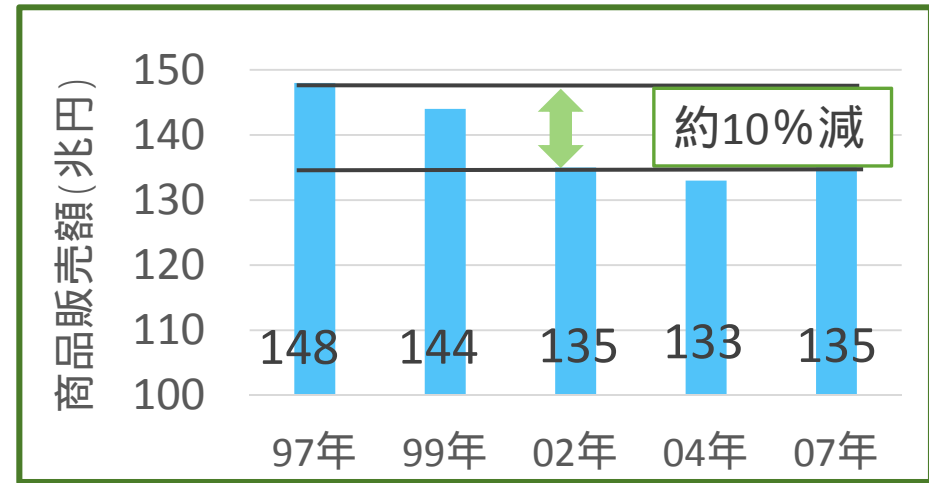


図2 全国の年間商品販売額の推移 [1]



商店街に活力を与えるキャラクター育成アプリを提案

[1] 総務省, “平成19年商業統計調査 ”

すれ違い通信によるG空間上のバトル

- 携帯端末を持ったユーザ同士がすれ違くと、自動的にデータが転送され、**G空間上のバトルが行われる**
 - ➔ バトルに勝利するため、ユーザは商店に入る
 - ➔ ユーザの街歩きが増加する



“ゆるキャラ”の活用

- “ゆるキャラ”による高い経済効果
 - 代表的な“ゆるキャラ”である「くまモン」の経済効果は**1,244億円**(2011年11月～2013年10月) [2]
- 商店ごとに“ゆるキャラ”を設定するのは前例が無い

[2] 日本銀行熊本支店, “くまモンの経済効果”

アプリの利用方法：キャラクター選択

- ユーザは商店ごとに設定されているキャラクター群の中から、1つの“ゆるキャラ”（商店）を自由に選択

商店街A



メガネ
「めがねくん」



本屋
「ぶくりん」



このキャラに
決めた！

商店街B



カフェ
「らってん」



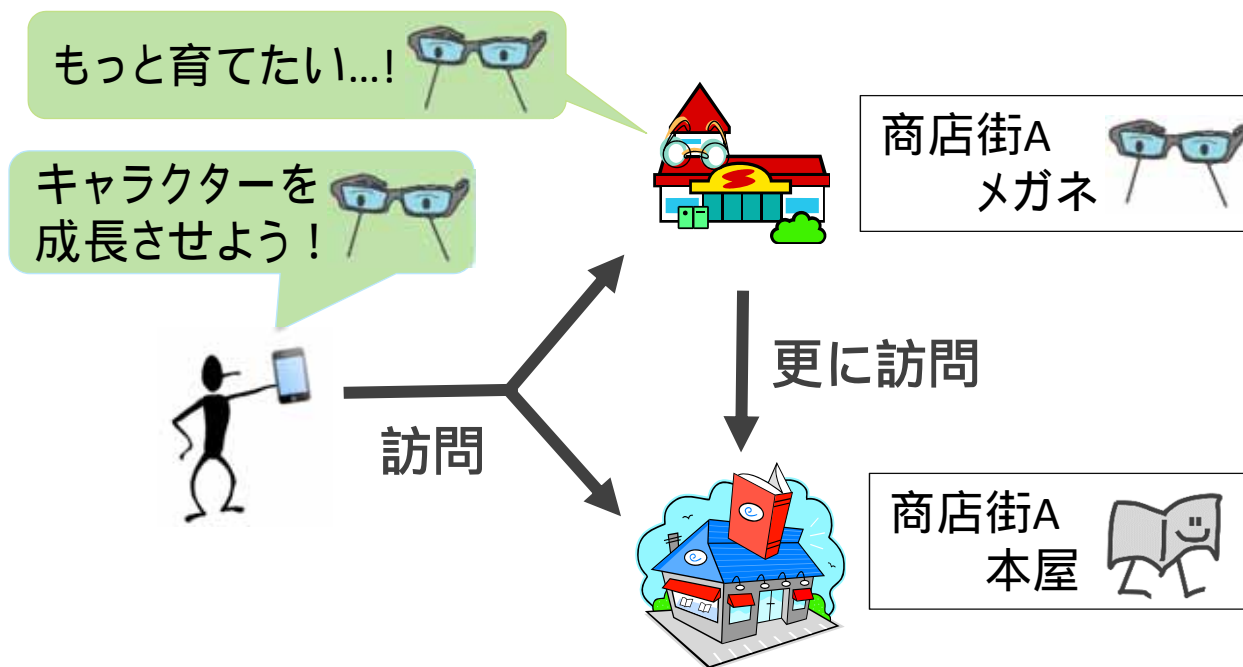
××本屋
「ぶっくん」




僕はこのキャラ
がいい！

アプリの利用方法：キャラクター育成

- ユーザは商店に入り、すれ違い通信を行うことにより、キャラクターのステータスを上昇させる
- 同一商店のすれ違いは**1日1回**まで




12 : 45



体力 18 → 20
攻撃力 8 → 10
素早さ 10 → 13

体力が2上がった!
攻撃力が2上がった!
素早さが3上がった!

13 : 15

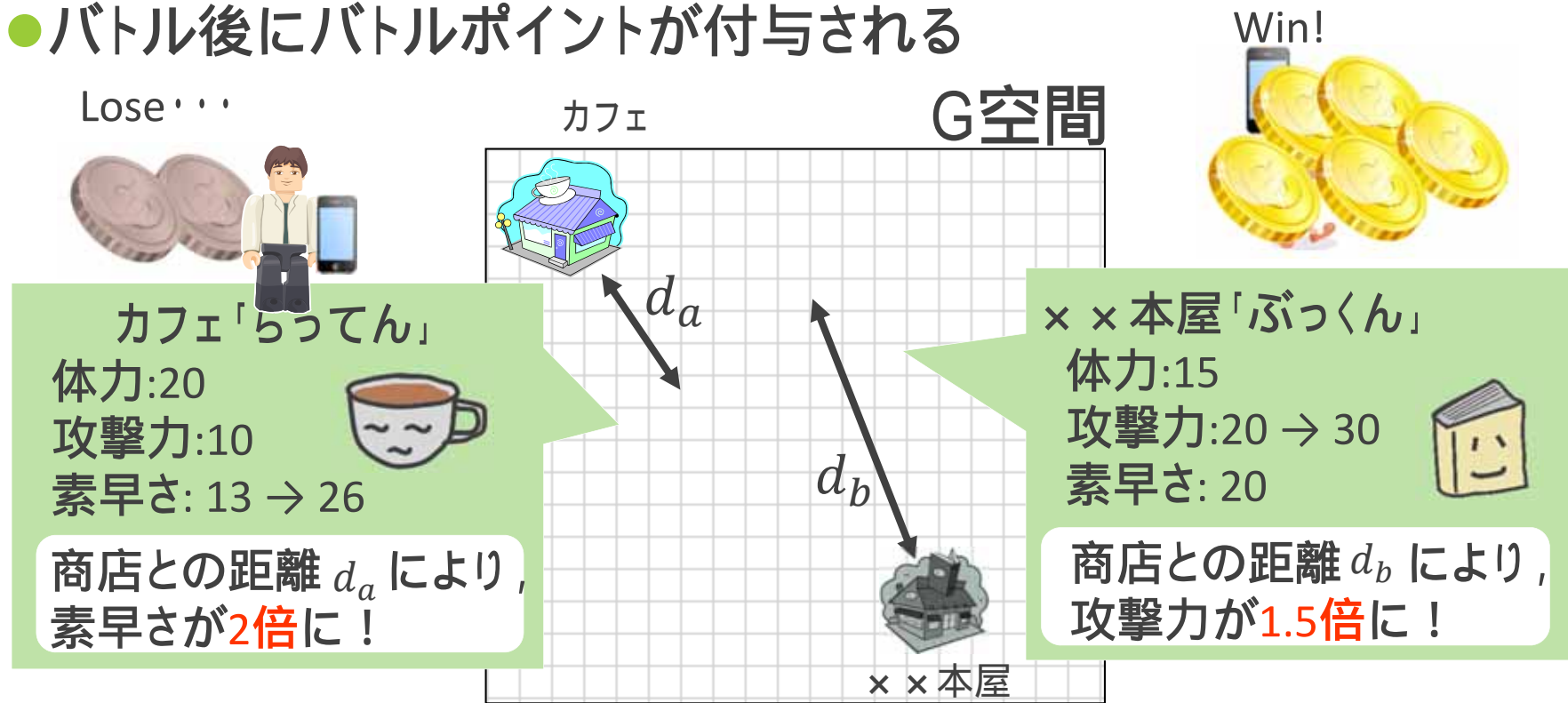


体力 20 → 21
攻撃力 10 → 11
素早さ 13 → 14

体力が1上がった!
攻撃力が1上がった!
素早さが1上がった!

アプリの利用方法：G空間上でのバトル

- ユーザ同士がすれ違くと、キャラクター同士のバトルが発生
- **GPS**を用いて使用キャラクターの商店と現在位置を計測し、その距離に応じてステータスが変動
- バトル後にバトルポイントが付与される



アプリの利用方法：ランキング

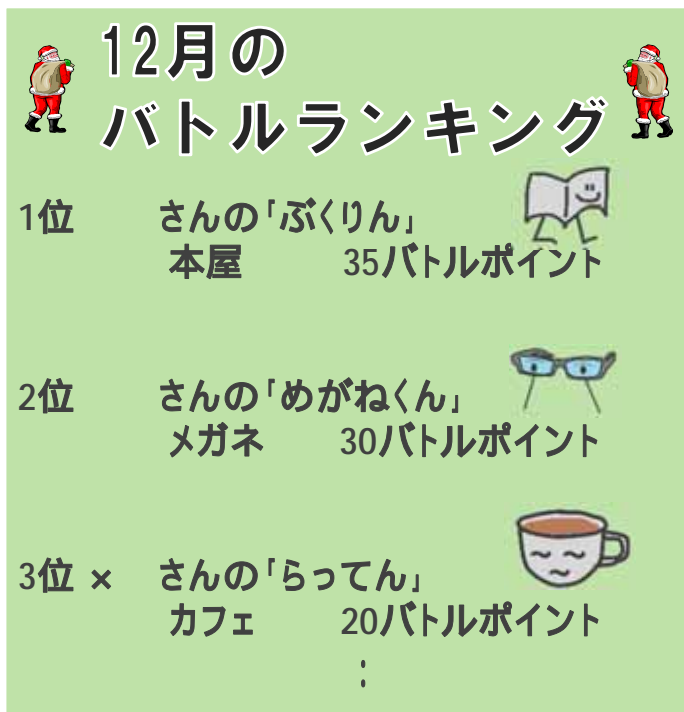
12月の
バトルランキング

1位 さんの「ぶくりん」
 本屋 35バトルポイント

2位 さんの「めがねくん」
 メガネ 30バトルポイント

3位 × さんの「らってん」
 カフェ 20バトルポイント

：



バトルポイントにより、
ユーザをランク付けする



商店街のHP, SNS,
掲示板, 観光施設に
ランキングを掲示



バトルポイントの
取得状況はユーザが
定期的にWeb上へ
アップデート

アピールポイント



地理情報(GPS)を使ったバトル
バトルによるユーザのモチベーションアップ



システムの導入コストが少ない



既存のネットワーク(4G, WiFi)を使わない



商店の“ゆるキャラ”に愛着が湧く

対象ユーザ

- スマートフォンを所有・利用している歩行者



通勤中の
サラリーマン

通学中の
学生



県外からの
観光客

商店街の
近隣住民



普及方法

- 以下の媒体を利用して本アプリを宣伝

CATVによる
CM



Twitter,
Facebook等の
SNS



福井市で発行されている
フリーマガジン
「Famile」「Palet」の広告

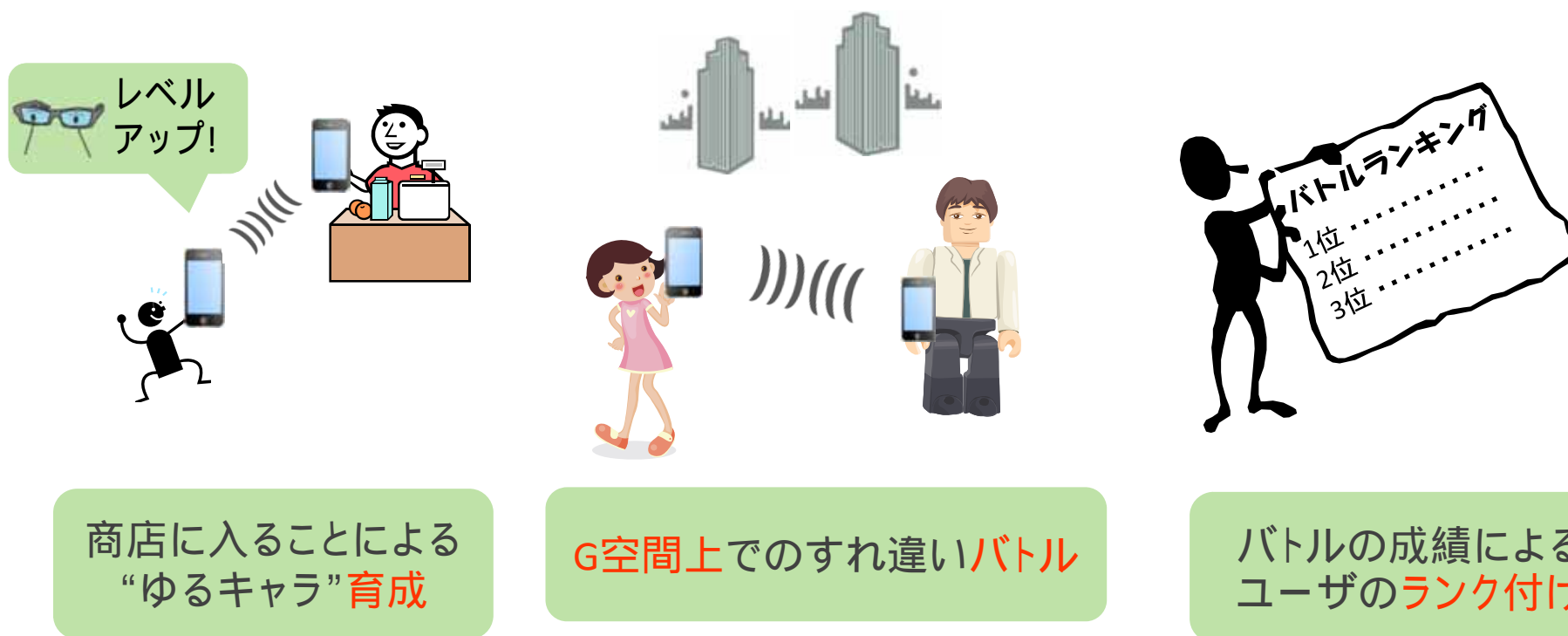


道の駅、駅構内での
ポスター掲示



まとめ

- 商店への来客数を増加させたい
 - ➔ 携帯端末用のすれ違い通信アプリを提案
- 本アプリは以下の機能を有する



商店に入ることによる
“ゆるキャラ”育成

G空間上でのすれ違いバトル

バトルの成績による
ユーザのランク付け