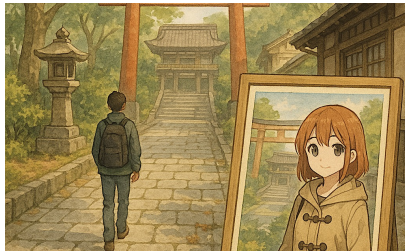


聖地巡礼ゲーム

奈良先端科学技術大学院大学 准教授 澤邊 太志

背景と課題：

- 観光地でのオーバーツーリズム問題！
- 情報提示による受動的な内容が中心
- 利用者が**能動的に関与**できるような没入型の体験が必要



本研究の貢献：

2-1 観光支援における没入型体験の提供

従来の観光支援サービスが抱える「一方向的・受動的な情報提供」の課題に対し、**ARとゲーミフィケーション**を組み合わせることで、ユーザーが能動的に関与できる新しい観光体験の枠組みを提示した。

2-2 AR×位置情報技術を活用した誘導型観光支援の提案

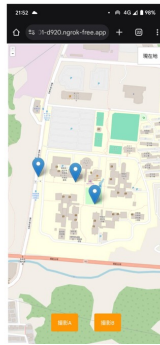
ユーザーの**現在位置に応じてARコンテンツ**を出現させることで、地域内の自然な回遊や観光地への誘導を可能とする設計を行い、観光客と地域との接点を拡張した。

2-3 地域資源の新しい見せ方の創出

観光スポットにバーチャルキャラクターや映像を重ね合わせる手法を通じて、**地域特有の魅力をデジタル技術で可視化・強調**し、地域の情報発信手段としての可能性を示した。

システム概要：

システム画面例：



- **観光スポットの登録と表示**
 - 観光スポットをコンテンツ（ジャンル）別に分類
 - マップ上にピンとして表示
 - スポットについての説明を記載
- **スポット情報とAR連携**
 - ユーザーがスポットに近づくと撮影が可能に
 - 登録スポットにARコンテンツ（キャラクター）が割り当て
 - 訪問時にARコンテンツを使った撮影体験が可能

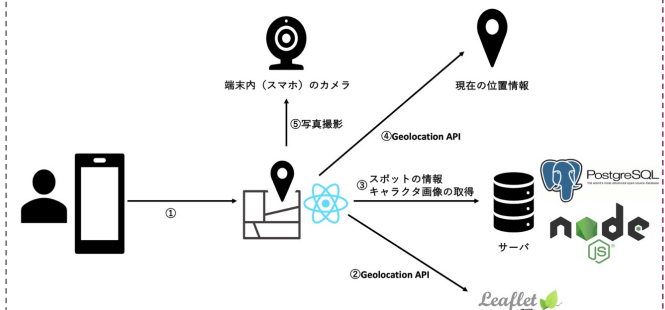


- **スマートフォンのカメラを通じてキャラクターをAR表示**
 - 実際の風景に重ね合わせる
- **キャラクターと共に撮影が可能**

成果：

- スマートフォンを用いたAR観光支援アプリの設計・実装を行い、**現地でのAR体験（キャラクター出現・写真撮影など）**が技術的に可能であることを確認した。
- 実際のユーザーによる使用実験を通じて、**操作性・没入感・楽しさの向上**に関するポジティブな評価が得られ、提案手法の有効性を示唆した（研究会にて発表）。
- 観光地への自然な誘導効果**や、体験価値の向上といった観点からも、従来の観光支援とは異なる可能性を持つシステムであることが明らかになった。

システム構成と処理：



開発手法の効果検証：



AR表示なし



AR表示あり（キャラクターとの撮影）