

ゲーミフィケーションを用いた新たな防災提案

New Disaster Prevention Design Using Gamification Title in English (32pt)

LEE YUEH

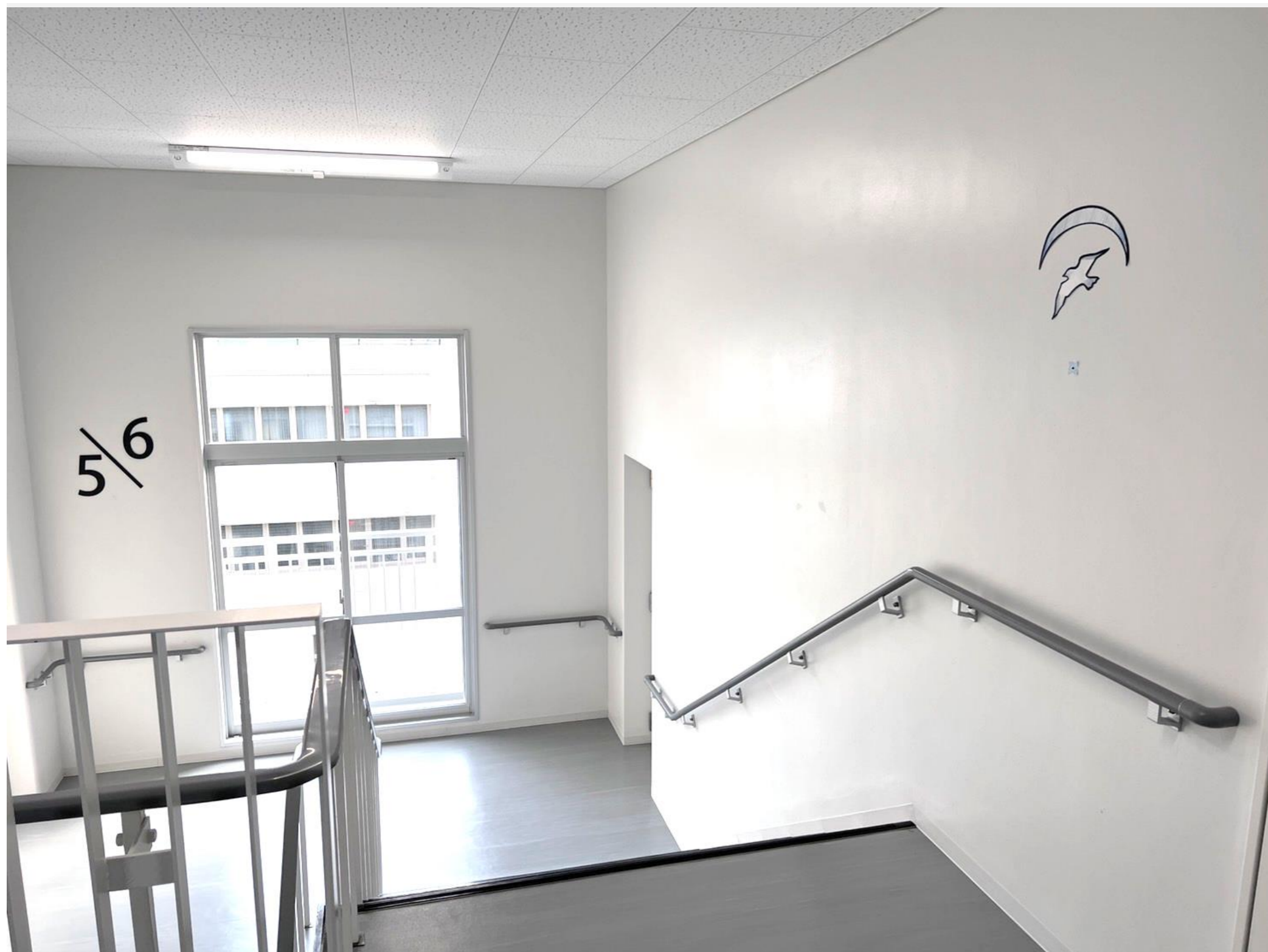
2018年入学 | 工業設計学科 Department of Industrial Design

分類: 卒研

作品/論文: 作品

制作年度: 2021年度

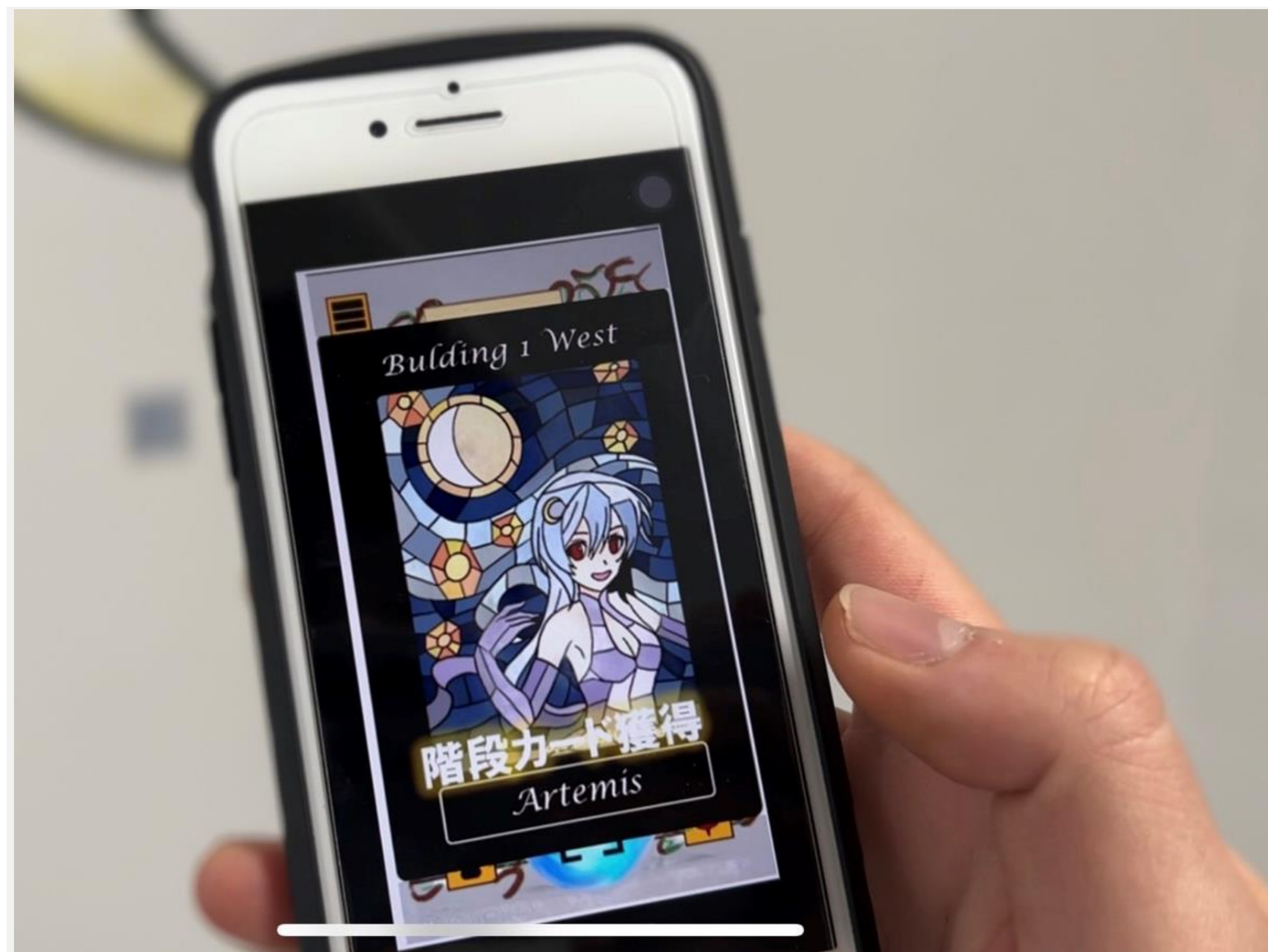
課題概要: プロダクト



階段アイコンの設置風景



アイコンの下のQRコードを読み取り



階段クリアして階段カードゲット



階段アイコンのデザイン例



称号のデザイン例

内閣府が行った世論調査によると、18~29歳が最も避難訓練への参加が少なかった。本研究では、九州大学大橋キャンパス内での避難訓練に着目し、ゲーミフィケーションを用い、新たなデザインの提案を目的とする。調査の結果、考察から建物の構造を普段から意識させることが必要と考え、キャンパスの階段を全部集めるアプリゲームをデザインした。災害のために空間認知を高めるシリアスゲームをコンセプトにした。脱出のシミュレーションではなく、普段行かない場所を含む認知地図の構築と避難経路体験を目的とするゲームを提案する。全体の仕組みについて、大学の防災訓練の一環とし、ゲームを通して大橋キャンパス内の空間情報を蓄積する。ゲームをクリアすると進級の条件のサーティフィケートが配布される。ゲームシステムを予め決め、ゲームとリアルに設置する場所を用いるイラストは学生のデザインを採用。学生便覧のようにゲームのデザインは、募集により毎年変わる。ゲーム内容について、プレイは時間およそ50分で、校内の階段を全て集める。ゲームの流れは、①階段の一番上/一番下に設置してあるQRコードを読み取る。②階段を昇って/降りてみる。③階段の一番上/一番下に設置してあるQRコードを読み取ってから階段のカードがもらえる。④同一ビル内の階段カード全部集めたら称号がもらえる。⑤称号を全部集めたらゲームクリア、防災サーティフィケートが取得できる。