

## 位置情報ゲームが人間の地理認知に与える影響に関する研究

大友 瑛

現代において、スマートフォンのようなモバイル端末機器は、人々の生活に欠かせないものとなっている。その利用目的の一つにモバイル端末向けゲームアプリケーションの利用がある。そして、モバイル端末向けのゲームジャンルの一つとして位置情報ゲームがある。位置情報ゲームと社会の関連や、私自身の位置情報ゲームプレイの経験から、位置情報ゲームには人間の行動を変える作用があるのではないかと考えたことが、本研究の背景としてある。このことから、本研究の目的は位置情報ゲームをプレイすることにより、地域の地理的な認知が変化するかどうかを明らかにすることとする。

特に観光地において位置情報ゲームを活用することに関する研究が、先行研究でなされてきた。その結果、観光客を特定のスポットに誘導することができる、スポットに対する理解度が増すといった影響があることが指摘された。しかし、普段住んでいる場所・身近な場所で位置情報ゲームをプレイする場合の影響について言及した先行研究は見られなかった。そこで本研究では、観光地ではなく、普段住んでいる場所を対象とすることにした。

研究手法としては、こちらの用意した地図内に、指定したスタート地点とゴール地点に従って移動経路と、目印となるものの位置を記入してもらうという内容の実験を行った。実験では併せて、位置情報ゲームのプレイ経験と、つくば市内への通勤・通学年数に関する質問を行った。実験参加者は、位置情報ゲーム経験者7名、未経験者7名の計14名であった。

実験の結果、位置情報ゲームをプレイしている人は、そうでない人と比較して、より多くの経路を描いたことがわかった。また、位置情報ゲームをプレイしている人は、比較的長さの短いルートを描画した人数が多かった。目印については、位置情報ゲームをプレイしている人のほうがより多く描いたことがわかった。さらに、目印の種類について、位置情報ゲームをプレイしていない人は、建物などの大型の目印を中心に指定したのに対して、位置情報ゲームをプレイしている人は、大型の目印に加えて、モニュメントなどの比較的小型のものも目印に指定していた。

以上のことから、位置情報ゲームが人間に地理認知に与える影響とは、移動する際の経路の選択が固定化されることと、目印となるものの対象範囲が拡大することであるということが考察された。

今後の課題は、実験用紙を分析に支障が出ないよう改良することと、実験への参加者数の確保を行うことである。

(指導教員 歳森 敦)