

「めんどくさい」の壁を乗り越える！AR体験までの「道のり」再設計 100周年記念ARの事例分析から導く、ユーザー動線とゲーミフィケーション戦略

チーム名 タナマチーム 福岡県立福岡講倫館高等学校 三年 野田 知世, 工野 鈴音, 滝谷 くるみ



研究背景と目的

福岡講倫館高校の100周年ARを作成し文化祭で展示した。しかし、目標のアクセス数には達しなかった。それは「めんどくさい」と感じる壁があるからだと考えた。本研究では、利用者が「めんどくさい」と感じずにARを体験できることを目指す。これは、コンテンツの魅力だけでなく「どう利用してもらうか」が重要であることを具体的に示すものである。

ARコンテンツの概要と初期設計

高等学校の情報実習で制作・展示了100周年記念ARを作成した。
作成したARコンテンツの概要を以下に示す。

テーマ：「100周年を楽しめるARを作ろう」

対象：中学生、在校生など

目標：来場者が楽しいフォトフレーム

展示枚数：8種類×2枚

作品例：マスコットキャラクターなりきり体験

制服試着体験

100周年お祝いフォトフレーム

利用したソフトウェア：

フォトフレーム、ポスターの作成：canva

AR制作ツール：palanAR

初期プロモーション：Instagramでの宣伝

マスコットキャラクター
なりきり（顔認証）↓



ぜひ体験してください！



図1 ポスター

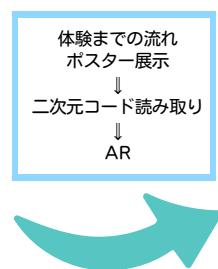


図2 ARフォトフレーム

ポスター掲示場所：階段正面、廊下など「目に入る」場所

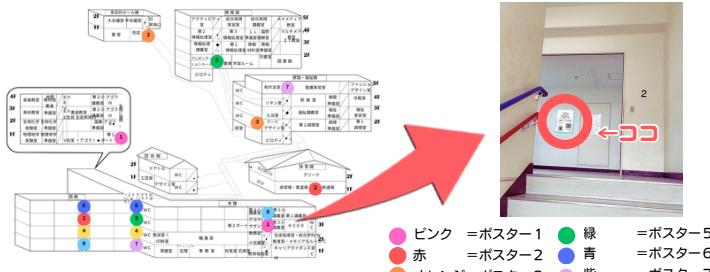


図3 ポスターを設置した場所

文化祭での展示結果と考察

Instagramのアクセス数は、リールが約5,000、投稿は平均3,000～3,500と一定の注目を得たが、ARの目標アクセス数には達しなかった。以下にARのアクセス数のグラフ(図4)を示す。各生徒が設定した目標値の最頻値50を基準に分析すると、いずれも目標未達であった。その中で、目標値に最も近い結果を示したポスター5は、設置場所の効果によるものと考えられる。漫画研究部、美術部と陶芸部の展示教室の出口正面に展示したこと、退出した来場者の目にすぐ留まる効果的な配置となったことが、目標値に近づいた要因と考えられる。

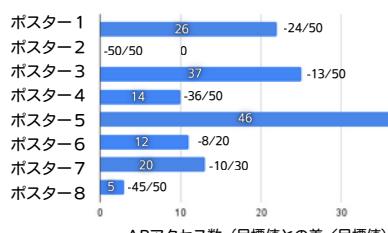
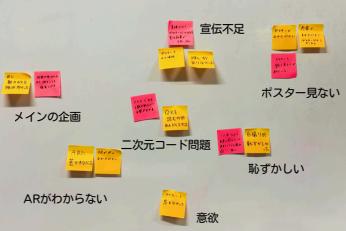


図4 ARのアクセス数と目標値

結果と課題の特定 KJ法による課題分析の結果



- 宣伝不足
- 意欲
- 二次元コード問題
- 耽ずかしい
- ARがわからない
- ポスターを見ない
- メインの企画

図5 KJ法

課題①：コードの読み取りが「めんどくさい」

被験者5名に8種類の二次元コードを読み取ってもらい、体験にかかる時間を計測した。その撮影時間の箱ひげ図を以下に示す。(図6)

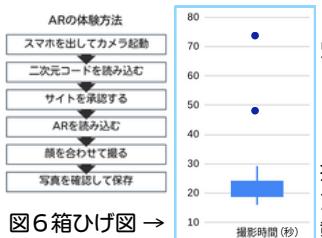


図6 箱ひげ図 →

実験の結果、中央値は24秒、中央の50%は19秒から29.5秒の狭い範囲に集中している。撮影時間の体感は5名全員が「長い感じない」と回答した。このことから、時間的なコストは大きくなく、操作自体は負担でないと考えられる。したがって、課題は体験したいと思わせる動機付けの弱さにあると考えられる。

課題②：立ち止まるのが「めんどくさい」

廊下や階段は目的地の途中にあるため、ポスターが一瞬しか目に入らない。「立ち止まる時間」がない設計となってしまった。

考察と「道のり」再設計の提案

再設計案①：ゲーミフィケーション戦略の強化

「キャラクター集め」「スタンプラリー/景品」

「シークレット要素」など操作負荷を越えるコードを読み取りたいと思わせる魅力を付与する。3Dキャラクター化など自撮りが苦手な層への配慮を加える。

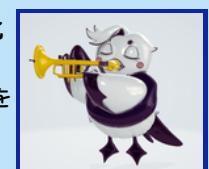


図7 Tripo AIで作成した3Dキャラクター
(学校マスコットこうちゃん)

再設計案②：環境設計の転換

廊下や階段などの動線途中から、「座ってゆっくりできる休憩スペース」である休憩所や食事場所への設置することで体験に必要な時間を許容し、「体験してみようかな」と思える状況を作る。

まとめ・今後の展望

本研究では、AR体験を多くの人に体験してもらうことを目的に、KJ法で課題分析を行った。その結果、立ち止まるのが「めんどくさい」、コードの読み取りが「めんどくさい」という点が体験までの壁であると考え、環境設計の転換、ゲーミフィケーション戦略を提案した。今後の展望は、次回のイベントで実際にAR体験にゲーミフィケーション戦略を導入し、再度データ計測を行い、その効果を検証する。

謝辞

本研究を行うにあたり、福岡県立福岡講倫館高等学校情報科の棚町貴子先生からは貴重なアドバイスを賜りました。「情報実習」、「情報テクノロジー」の受講者の皆さんにはデータ提供、実験に協力していただきました。株式会社Palan様にはpalanARの掲載を快諾いただきました。協力いただいた皆様に深く感謝いたします。