

厚生労働省科学研究費補助金(がん臨床研究事業)

平成 21 年度 分担研究報告書

がん予防の知識・行動の普及のためのシリアスゲームのプロトタイプ開発と評価

研究代表者

山本 精一郎 国立がんセンターがん対策情報センターがん情報・統計部がん統計解析室

研究分担者

別府 文隆 株式会社リクルートドクターズキャリア事業統括部統括グループ

研究協力者

溝田 友里 国立がんセンターがん対策情報センターがん情報・統計部がん統計解析室

研究要旨:

がん予防に関して、いくつか十分なエビデンスのある生活習慣などがわかっているものの、必ずしも広く実践されているわけではない。そこで、本研究では、エビデンスプラクティスギャップを埋めるため、ヘルスコミュニケーションの理論に基づきがん予防知識・行動の普及と普及方法の開発を行っている。

本分担研究では、さまざまながん予防要因を含めた、総合的ながん予防知識・行動を国民に普及させるための普及方法の開発を目的として、「社会に役立つデジタルゲーム」(以下シリアスゲーム)を試験的な情報チャネルとして位置づけ、その開発と評価を行うものである。

具体的には、若年層のゲーム愛好者を主たるターゲットとし、がん予防知識の普及のための「ロールプレイングゲーム(以下、RPG)」を開発、評価することとした。本分担研究で開発しているRPGの特徴として、RPGと親和性が高くファン層が多岐にわたる著名イラストレーターによるキャラクターを用いた点や、クイズバトル形式でプレイヤーが遊びながら学習できる環境の実現を目指している点があげられる。

昨年度は、プロトタイプ版(試作版)ゲームを作成し、2年目である本年度は、初年度に開発したプロトタイプ版ゲームを拡張し、機能面で完成版により近づけた形で評価ができるようなプロトタイプ拡張版の開発と一次評価を行った。

一次評価調査は小学校6年生から50代までの男女といった多岐にわたる対象者計41名を対象とし、実際にゲームを行ってもらい、感想や評価に関する面接調査を行った。結果として、ほとんどの対象者から高い評価が得られ、「ゲームの持つ新しさ」、「繰り返されるバトルによる学習性」、「世界観、ストーリー、サウンドによる没入感」、「エンタテインメントが持つ娯楽性」などへの期待感が強いことが明らかとなった。しかし、面接調査では関係者を中心とする機縁方法で対象者を選定したため、評価の一般化可能性に関する課題がある。そこで、来年度に完成版を開発するとともに、より一般化可能性の高い量的調査による評価調査を行う予定である。

## A. 研究目的

がん予防に関して、いくつか十分なエビデンスのある生活習慣などがわかっているものの、必ずしも広く実践されているわけではない。そこで、本研究班では、エビデンスプラクティスギャップを埋めるため、ヘルスコミュニケーションの理論に基づきがん予防知識・行動の普及と普及方法の開発を行うことを目的とする。

本研究の特徴として、がん予防の普及ステップを、準備段階(予防要因、予防方法、普及方法の特定)、普及、普及効果および普及方法の評価に細分化し、ヘルスコミュニケーションの方法論を用いて普及を進めることとともに、多角的な普及方法を用いることがあげられる。

そこで、本分担研究では、海外、特に米国において近年注目され、活用されているシリアスゲームに着目し、その開発を行うこととした。シリアスゲームの概念は、「社会に役立つデジタルゲーム」を基本としており、ゲームに学習機能を組み込み、ゲームをプレイすることを通じて学習を促進するものである。米国では、産官学のあらゆる分野での活用が進んでいる。

ゲームの種類に関しては、Games for Health の報告例においてシミュレーションゲーム、シューティングゲーム、アドベンチャーゲームスタイルが多く、ロールプレイングゲームスタイル(以下 RPG)のシリアスゲームが少ないことや、研究に協力が得られる日本人ゲームプランナー(ゲーム開発を統括する責任者) 牟田聖氏が経験豊富なこと、学習機能を組み込みやすいこと、学術的にも海外においてインパクトがあること(日本はRPG 大国と認識されている)、開発が比較的容易であることなどよりRPGスタイルでの開発を行うこととした。

本分担研究により、シリアスゲームという国民に直接リーチできる情報メディアの開発を実験的かつ独自に行い知見を蓄積していくことは、今後の実効力を伴った戦略的な情報普及の観点からも重要である。昨年度から引き続き、既存のがん予防に関するエビデンスをゲームに搭載するというだけでなく、本研究班全体として取り組んでいる「禁煙」、「身体活動の増

加」、「野菜摂取量の増加」に関する普及活動に関連して、本分担研究で作成するゲームを活用することも意図している。

昨年度は、ゲームの試作版であるプロトタイプ版を作成し、開発体制を整えるとともに、その実施可能性の検討を行った。プロトタイプ版は、予算と開発期間の限界から、完成版で目指すゲーム内容のポイントとなる機能(クイズバトル)、ゲームの世界観や雰囲気伝わる広さ、登場人物などを最低限加味した限定的な内容であった。これは、ゲーム完成版の方向性の確認や今後必要な作業時間、コストを算定する上では非常に重要なバージョンであったが、評価調査に耐える情報量ではなかった。

そのため本年度は、完成版に向けて探索的の一次評価を行うために十分なゲームとしての内容(ゲームの難易度や面白さに影響するレベルデザイン、フィールドや登場人物の複雑性・ゲーム性・エンタテインメント性、音楽、操作性)の確保と、質の向上を目的として「プロトタイプ拡張版」と我々が独自に呼称するシリアスゲームの新バージョンを開発する必要があり、以下を本分担研究の目的とした。

目的1. 完成版に向けた探索的の一次評価調査のために、昨年度開発のプロトタイプ版よりも進化したプロトタイプ拡張版を開発すること

目的2. そのプロトタイプ拡張版を用いて、想定対象者である若年層、ゲーム愛好者、RPG 愛好者などにインタビュー調査を含む、探索的な質的調査を実施し、完成版の本開発に向けた知見を得ること。

## B. 研究方法

### 1)プロトタイプ拡張版の開発

昨年度作成したプロトタイプ版をもとに、2009年10月より開発を再開し、プロトタイプ拡張版を12月に完成させた。

「プロトタイプ拡張版」の開発にあたって留意した具体的なポイントは以下である。

#### 【フィールドの拡張】

プレイヤーが冒険する場を広げ、より広い世界観と

より多い登場人物を実現した。ボスキャラクター(ゲームの最後に登場する敵キャラクター。これを倒すとゲームクリアとなる)のセリフの改善により精緻にした。

#### 【レベルデザインの調整】

ゲームの難易度を調整し、プレイヤーがよりゲームに没入できるよう、徐々に難しくなるように再設計した。

#### 【ゲームバランスの調整】

ビジュアル、フィールド描画、音楽、キャラクター、セリフなどの質を向上し、全体としてプレイヤーがゲームを体験する際のエンタテインメント性、面白さ、難易度などのバランスをより向上させた。

### 2)1 次評価調査

簡易的な集合調査(①)および個別インタビュー(②)を行った。

#### (1)対象者の属性

##### 調査①:簡易的な集合調査

関東地区の大学の健康系学科に在籍する(看護師・保健師資格者含む)3年および4年の男女計25名(男性11名、女性14名)を対象とした。

##### 調査②:個別インタビュー(複数での参加含む)

本分担研究で開発しているシリアスゲームのメインターゲットとなるゲーム好きな若年層やゲーム関係者を対象とした。対象者の内訳は小学生3名、中学生2名、高校生2名、大学生2名、20代社会人2名、30代2名、40代2名、50代1名の計16名(男性9名、女性7名)を対象とした。上記集合調査参加者との重複1名あり。

#### (2)対象者の選定

調査①:講義参加者に調査への協力を依頼し、全員から了承を得て調査を実施した。

調査②:分担研究者により機縁法でゲーム関係者などを中心にリクルートを行った。

#### (3)調査方法

調査①:講義の中でゲーム開発に関する概要を説明

し、全員にほぼ1時間ほどゲームを実際に行ってもらい(うち2名はゲームクリアまで実施)、自由記述により感想を得、質的な分析を行った。

調査②:機縁法により協力が得られた対象者に、対象者の家や喫茶店など対象者の希望に沿った場所で個別に半構造化面接を実施した。面接では、その場で2時間~3時間ほどゲームを実際に行ってもらい、その後、ゲームの主観的評価(おもしろさ、役に立つか、知識は増えたか、人に話したくなるかなど)や属性(生活習慣、ゲーム歴など)に関する自記式質問票に記載を依頼した。続いて、質問票の記載内容を見ながら、詳細に関して聞き取りを行った。

#### (倫理面への配慮)

本研究に関係する全ての研究者はヘルシンキ宣言および関係する指針(「疫学研究に関する倫理指針」、「臨床研究に関する倫理指針」など)に従って本研究を実施する。

### C. 研究結果

調査の分析結果については、付録として添付し、以下では結果の概略について述べる。

対象者のゲーム実施時間は、概ね1時間半~2時間半程度で、最後のボスキャラを倒すところ(本バージョンのゴール)に至っており、全体としてゲームスキルは高く、調査②の個別インタビュー協力者では特に実施時間が短くなっていた。ゲームスキルの高い小学生が1時間程度で最後までクリアしてしまった例もある。

年齢が比較的高くとも(40代、50代)、コンピューターに慣れているなどのITスキルや、ゲーム経験・ゲームへの興味があれば、不自由なく遊べることが確認された。

その他の具体的な結果は以下である。

1)ゲーム業界人、ゲーム好きな層に特に評価が高い。ゲームへの関わりが比較的少ない、ややゲームが好きといった層にも、好意的な受け取り方が多かった。評価における否定的な要素は、開発途上のプロトタイプ版(拡張版)であることや、予算の制限があること

に起因することが多かった。

2) 対象者の主観的印象では、がん予防の知識はゲームを行うことにより、向上していた。

3) 対象者のゲームへの期待に関する 16 名における回答によると、「シリアスゲームの持つ『新しさ』」(11 名)、「繰り返されるバトルによる学習性」(8 名)、「世界観やストーリー、ビジュアルやサウンドによる没入感」(8 名)、「エンタテインメントが持つ娯楽性」(7 名)に対して高い人が多かった。

4) ゲームに親和性高い人ほど、食生活の乱れ、運動不足の傾向がある可能性が示唆された。がん予防情報を届けるターゲットとしての妥当性の高さを示唆している可能性がある。

#### D. 考察

今回、調査に協力頂いた 41 名の対象者のうち、このシリアスゲームのメインターゲットとして想定している 16 名に個別面接を行い(調査②)、健康系学科の大学生(ゲームへの興味が無い人が 9 割以上)には自記式の自由記述方式で感想を求めた。その結果としてゲーム経験が豊富でかつ、RPG ゲームに興味がある対象者ほど、本研究で開発したプロトタイプ拡張版に対する評価は高かった。

がん予防の知識向上を主観的評価で確認した質問に対しては、禁煙、運動、栄養、どの分野のクイズを経験した対象者でも、一様に「がん予防知識が向上した」ことが示された。

以上より、本研究で開発した「プロトタイプ拡張版」はがん予防情報の普及ツールとして機能する可能性が高く示唆され、想定ターゲットはゲーム愛好者、中でも RPG ゲームの愛好者であり、年代でいうと 20 代、30 代の比較的若い層であると仮定することは妥当であると考えられる。

今後の課題として、完成版を開発し、本研究で想定したターゲット層に向け、量的な比較対照介入研究を、事前事後研究として行うことで、より一般化可能性の高い評価調査を行うことが挙げられる。

#### E. 結論

本分担研究では、総合的ながん予防知識・行動を

国民に普及させるための普及方法の開発を目的として、シリアスゲームの開発と評価を行っている。具体的には、若年層のゲーム愛好者を主たるターゲットとし、がん予防知識の普及のための RPG を開発、評価することとした。

本年度は、初年度に開発したプロトタイプ版ゲームを拡張し、機能面で完成版により近づけた形で評価ができるようなプロトタイプ拡張版の開発と一次評価を行った。一次評価調査では小学校 6 年生から 50 代までの男女といった多岐にわたる対象者計 41 名を対象とし、実際にゲームをプレイしてもらい感想や評価に関する面接調査を行った。結果として、ほとんどの対象者から高い評価が得られ、「ゲームの持つ新しさ」、「繰り返されるバトルによる学習性」「世界観、ストーリー、サウンドによる没入感」、「エンタテインメントが持つ娯楽性」などへの期待感が強いことが明らかとなった。しかし、面接調査では関係者を中心とする機縁方法で対象者を選定したため、評価の一般化可能性に関する課題がある。そこで、来年度に完成版を開発するとともに、より一般化可能性の高い量的調査による評価調査を行う予定である。

#### F. 論文発表

##### 1. 学会発表

- 1) 溝田友里, 石川善樹, 山本精一郎, 秋葉原における世界禁煙デーキャンペーンの効果測定に関する研究. 第 68 回日本公衆衛生学会総会 2009 年 10 月. 奈良
- 2) 山本精一郎, 溝田友里. ヘルスコミュニケーションの手法を用いたがん予防の試み. 第 68 回日本公衆衛生学会総会 2009 年 10 月. 奈良

#### G. 知的財産権の出願・登録状況

##### 1. 特許取得

なし

##### 2. 実用新案特許

なし

##### 3. その他

なし

# ヘルスケアゲーム インタビュー結果



導入期にダウンロードしてくれそうなユーザー



導入期にダウンロードしてくれそうなユーザー(若干、相性がずれている)

\*口コミでもっと広がる可能性は高いと考えます。  
友達に紹介されればプレイするという人も少なくないです。今回の調査でも周囲の人に話すという人は多いです。

小、中、高、大学、20代、30代、40代、50代  
また、ゲームの専門家および想定ターゲットに  
インタビュー・アンケート調査をしました。

## インタビュー結果1人目

専門家

想定  
ターゲット  
サブ

大学のゲーム研究者。

○ステータス

男性29歳

がん予防の知識: まったく持っていない。

非喫煙者

動かない(通学・通勤以外、あまり動かない)

インドア派

食生活が乱れている。

ゲーム歴20年以上、コア・ヘビーゲーマー

好きなゲームジャンル: すべて

好きなゲーム、伝説のオウガバトル、シムシティ

⇒解説: 極めて濃いゲームが好みということです。

食事編青空食堂手前までプレイ

○インタビュー結果

- ・今後、世の中のためになるゲームがでてきてほしい。
- ・娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。
- ・かわいいキャラは特別に興味はないが面白いと思う。
- ・今後、楽しくなる気がする。シリアスゲームの平均的な面白さに比べると、すでにだいぶ面白く作られていると思う。
- ・敵キャラの台詞が気持ちを代弁してくれているような気がした。
- ・説教臭くなくてよい。
- ・友達や家族にゲームの体験を話すと思う。
- ・がん予防の知識は増えた。
- ・がんは生活習慣病なんだと思った。
- ・クイズゲームで僕が評価できるのは「マジックアカデミー」とか数本しかない。しかし、この会話システムは素晴らしく良くできていました。今後、さらに作り込んでいくと素晴らしいです。(今回、ゲームデザインを知っている人にゲームデザインの評価が高いです。)

# インタビュー結果2人目

専門家

想定  
ターゲット  
メイン

ゲーム業界の大御所。  
代表作品は「ファイナルファンタジー」「クロノトリガー」  
など。ディレクター、会社取締役などの経験あり。

○ステータス

男性46歳

プログラマー

がん予防の知識: 少し持っている

非喫煙者

動かない(通学・通勤以外、あまり動かない)

多少、食事に気をつけている。

ゲーム歴20年以上。

今はわりとライトゲーマーだけど、ゲームは毎日遊ぶ。

好きなゲームジャンル: 学習、パズル

最後までプレイしてくれた。2時間10分でクリア。

○インタビュー結果

- ・今後、世の中のためになるゲームがでてきてほしい。
- ・娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。
- ・シリアスゲームに今回興味を持った。
- ・学習ゲームはつまらない印象がある。
- ・だけど、「命を守る戦士たち」は全体的に楽しめた。
- ・**ゲームとしてはいかに連続会話を作っていくのが面白さなのでしょう。**
- ⇒ゲーマーの人はわりとすぐに、この部分やスキルの活用に気付きませう。ゲーマーじゃない人は勘のいい人は気付きませうが、プロタイプの子もあつたけど、気付きませうあつて単語プレイを選んでいる人もあつた。気付きませうは単語さつは減ります。牟田

- ・食事、運動、煙草のモンスターとバトルした。
- ・食生活を改めようと思つた。塩分控えめに。食物繊維を取る。
- ・運動しようと思つた。
- ・煙草がますます嫌いになつた。
- ・父がヘビースモーカーなんですけど、どうなんですかね?
- ・みたいな話にも発展した。
- (ゲームから展開する現実のコミュニケーションはわりとあつた。)

- ・がんが身近なことに感じた。
- ・かわいいキャラが好き。トロ(どこでもいっしょ)、ピカチュウ(ポケモン)とかの動物キャラ
- ・ゲームと広告との違いについて
- ・**ゲームは能動的にやることでより強く知識が印象づけられた。**
- ・**また入力を繰り返すことで自己暗示に近い効果で予防意識が高まつた。**
- ・ゲームの興味を喚起する基本文法をおさえていふと思つた。
- ・NintendoDSの「もしも! ? 禁煙するなら...」や「My Stop Smoking Coach」は、これはまずいでしょ。ビジネス的にみんながハッピーになれない事例だ。ターゲットがよくわからないし、ゲームをやる人はやらないよね、的なノリで。⇒ちなみに、牟田はこの2本ともプレイしましたが、ゲームデザインのことをよく知らない人が作っている印象でした。牟田

- ・僕だったら、Mixiとかで時間のある人に勧める。
- ・台詞が面白かつたよう。
- ・移植するのならNintendoDS、iphone、PSP
- (ゲームのデザインについても、よりよくするためにディスカッションした。)

# インタビュー結果3人目

43歳女性

○ステータス

40代女性

がん予防の知識: 少し持っている

非喫煙者

動かない(通学・通勤以外、あまり動かない)

多少、食事に気をつけている。

月数回プレイ、かなりライトゲーマー

RPGは苦手

ボンさんファン

食事編の食堂まで

○インタビュー結果

- ・今後、世の中のためになるゲームがでてきてほしい。
- ・娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。
- ・シリアスゲームに興味がある

- ・かわいいキャラが好き。ボンさんファン、モリチャックさんも好き
- ・今後、楽しくなる気がする。

- ・食事と運動の情報を中心にみる
- ・短時間プレイだが、じっくりと遊べばがんの知識は増えると思ふ。
- ・友達や家族にこの体験を話すと思ふ。
- ・運動しようと思つた。

- ・非喫煙者なので、煙草の情報はみず、食事と運動の情報を選択していたようだ。

# インタビュー結果4人目

想定  
ターゲット  
メイン

25歳女性(直観力に優れているタイプ)

〇ステータス

20代女性

がん予防の知識は、まったく持っていないと思う

非喫煙者

動かない方だ(通勤・通学の移動以外、あまり動かない)

どちらかというとインドア派だ

食生活が乱れている

料理ができる(飲食店でバイトしているため)

ゲーム歴は20年以上

ミドルゲーマー

週に2~3回

好きなゲームジャンルはRPG、オンラインRPG

好きなゲームは、女神転生シリーズ、FFシリーズ

DQシリーズ、クロノトリガー&クロノクロス、MOTHERシリーズ

アクションゲーム苦手、カードゲームはまったく興味がない。

(解説: RPG好きです)

コアゲーマー向けのRPGまでやりこんでいるようです。)

可愛いキャラが好き

実は7年前くらいにボンさんのイラストを知り、

あまりの可愛さにグッツを持っています(笑)

好きなキャラは、カピバラさん、ボンさん

煙草編: プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は、2:47:25

所持キーワード数は、39個

〇インタビュー結果

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい

娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい

シリアスゲームに興味がある(今回、興味を持った)

RPGゲーマーの性格

ゆっくりのんびりマイペース、ギリギリになるまで焦らない、平和主義で荒々しい事は好まない

かわいいキャラ好きの性格

RPG好きと重複しますが、のんびりまったりマイペース。

インドア派、心に癒しを常に求めている、動物好き

今回の好きなキャラ: 医者のがんさん(人気がでそう)、栄養のこうくん

ターゲット: アクションゲームよりRPGの方が年齢層広そう。小6以上~50代後半

⇒アクションゲームはいわば反射神経系(運動)のゲームなので

年齢は絞られますが、RPGは基本的に広くなりやすいと考えています。

がん予防の効果

■(元々非喫煙者のかたで)煙草がより嫌いになった

■身近な喫煙者に禁煙を勧めようと思った

(詳しく: 長生きしてほしいから、たばこやめよう? ガンの元だよ)

■食事を改めようと思った

(詳しく: 肉食派で偏った食べ方していたので600g以下になるよう量を減らそう、

鶏肉中心にしよう。水菜をガンガンたべよう! と思いました)

■がんに対する知識が変わった

(詳しく: 何度もリピートしていたらなんか食事関係結構覚ええました!

料理に生かそうと思います)

■がんに身近なことに感じた

自分はまさに、早死にコースだと気づいたので改善しないとまずいなあと思いました・・・

食生活が乱れているので、食事の情報ばかり見ていたユーザーさんです。

食事の知識、関心非常に増え、お役立ち度も非常にあつた。

煙草の情報は選択するパルでは見ず、イベントのみだったようです。

ただし、煙草は前より嫌いになり、友達にも禁煙をすすめようと思ったそうです。

シンプルで分かりやすいと思います。何度も質問出てくるから、覚えやすいですね。

ゲームの独自性として

広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ

セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界の中に入りこむ没入感

エンタテインメントが持つ娯楽性

インターネットとの連動

移植するのなら■NintendoDS ■携帯電話

フィールド画面のときに選択できるキーワード一瞥画面の中がちょっと見難いと感じました。

くそじじいのがんさんの登場(ニヤとしてしまいました笑)。画質が良くていいかんじですね。

戦闘がやはり特殊なので、一番最初にチュートリアルとはいえ、いきなりなんの説明もなしに戦闘になるとゲーム慣れしていない

人とかには、よくわからないかもしれせん・・・。一番最初の戦闘に関しては、説明つきで戦闘のほうがユーザーに優しいかもしれ

ません。と、プレイして感じました。

⇒チュートリアルの構成は一部変更予定です。出だしは大事なので、序盤のテロ入れをします。幸田

スキルを使ったり、連絡会話を組み立てていた。

ゲームオーバーは1回だけ(個性の細胞)。

続きがプレイしたいです。

# インタビュー結果5人目

東京大学講師

コンピューター関係

〇ステータス

52歳、男性

この方は飲み込みが早く(ピンクの付箋を意識的に集めるなど)、

コンピューター関連職なのでプレイできた、と思われる。

最初にプログラムの質問がでるほど、そちらの知識に豊富な方。

がん予防の知識は、少し持っていると思う。

非喫煙者

動かない方だ(通勤・通学の移動以外、あまり動かない)

どちらかというとアウトドア派だ

多少、食事は気にしている

20年以上ゲームとのかかわりがあるが、

ゲームは減多にせず、月数回程度。(細かい繋がりがあります。)

パズルゲームが好き。

ポケモンのピカチュウが好き。

煙草編: プロトタイプエンディングまでプレイ

2時10分(時間の都合上、多少インチキあり)

キーワード数15個

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい。

娯楽ゲームのような楽しいゲームなら遊びたい。

かわいいキャラは特別に興味はないが面白いと思う。

がん予防の知識について

大腸がんの予防に運動が効果あると知った。

塩分が胃がんの原因と知った。

いろいろな敵キャラと戦った。

非喫煙者なので煙草の関心はやや低いですが、知識、関心、お役立ち度は増えている。

食事と運動の知識、関心、お役立ち度は増えている。

とりわけがんと運動の関係に関心を持ったようだ。

対象年齢

40歳~80歳 特に40歳以上

(単純にがんになるのが、それぐらいだから...という理由)

ただし、この年代になると、わりと空き時間(趣味の時間)にやることは決まっているから、

機会を提供しないと難しいのではないかな。自分はPCを使いこなれているから

いいけど、普段慣れしていない人も難しいのではと。

楽しい、楽しいと言って遊んでくれた。全体的に楽しめた。酔っ払いキャラが面白い。

普及、発展すればいいと思った。

このゲームのことを

妻、息子、知人に話そうと思った。

普段触れているメディア

広告メディア: 新聞広告、雑誌広告、テレビCM、ラジオCM、

ポスター、Web広告、メール広告。

広告以外: Webサイト、SNS、ブログ、Twitter

(SNS、ブログ、Twitterを使いこなしている

40代、50代の方はコンピューター系の人が多そうです。)

ゲームの独自性として

好きな情報を選択できる選択性

繰り返されるパルによる学習性

情報量の多様性

インターネットとの連動

ブログはあまり更新していないが、ブログやSNSで紹介してもよいと少し思う。

キーワードや問題に取り込むことにより知識が身に着く効果がある。

移植するのならi-phone、ネットWebコンテンツ。

# インタビュー結果6人目

小学生6年生(かっこいいタイプ。東大講師の息子さん)

〇ステータス

12歳、男性

がん予防の知識は、少し持っていると思う。

非喫煙者

運動は週に3回(学校の体育の授業)

どちらかというとアウトドア派だ

食事の好き嫌いはなし。

(お母さんが作ってくれるので、特に気にしていない)

ゲーム歴5年~9年

ミドルゲーマー

任天堂系、ガンハザード(フロントミッションシリーズ)、イナズマイレブン

(解説、どちらかというとアクションよりだけど、他のゲームも普通にできるような感じでした。)

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

2時間

キーワード数17個

今後、世の中のためになるゲームができてほしい。  
娯楽ゲームのような楽しいゲームなら遊びたい。  
かわいいキャラは特別に興味はないが面白いと思う。

がん予防の知識について  
肝臓がんはお酒が駄目だとわかった。

いろいろな敵キャラと戦った。  
食事は、知識、関心、お役立ち度ともに非常にあった。運動もほぼ同様。  
煙草は情報をあまりみていないが、知識、関心、お役立ち度が少し増えた。  
(見た情報量に応じて学習している様子。)  
煙草が嫌いになった、非常にあてはまる。(煙草編までプレイした)

全体的に楽しめた。  
このゲームが完成すればいいと思った。

兄や祖母、学校の友人に話そうと思った。

映画、テレビドラマ、ゲームなどを予防普及に使ってほしい。

普段触れているメディア  
広告メディア:テレビCM、ポスター  
広告以外:Webサイト、映画、アニメ、ゲーム

ゲームの独自性として  
広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ  
感情に訴える物語性  
情報量の多様性

読めない漢字はありません。

移植するのならNintendoDS、PSP。

話すことやつけられる意味がわからないので、理由づけがほしいところ。  
ドキュメンタリーは増やした方がいい。  
身体を守る細胞も登場してほしい。  
(そうですね、そのあたりは可能な範囲で改善したいと思います。牟田)

(ゲームの理解は早かったです。非ゲーマー層の大人よりよっぽど。)

# インタビュー結果7人目

36歳男性(シリアスゲームジャパン代表。東京工芸大学、慶應義塾大学非常勤講師、立命館大学客員研究員。かつて米国のペンシルバニア州立大学大学院で教授システム学を学んだ。シリアスゲームの著書あり。

想定  
ターゲット  
サブ

〇ステータス

30代男性

がん予防の知識は、少し持っていると思う。

非喫煙者

特別な運動はしていないが、よく動いている。

どちらかというとインドア派だ。

多少、食事は気にしている。

テレビゲーム歴は20年以上。

ミドルゲーマーで今は月数回遊ぶ。

好きなゲームジャンル  
オンラインRPG、ADV(アドベンチャー)、  
その他(RTS、FPS、SLG)

好きなゲームは大航海時代オンライン、エイジ・オブ・エンパイア、Battlefield 2、無双シリーズ、シムシティ、三国志、信長の野望、Wii Sports、野球つく2(解説:カジュアルなものからコアなゲームまで遊ぶタイプです。エイジ・オブ・エンパイアやシムシティが好きな人はゲームのシステムに魅力を感じるタイプです。お話を読んで楽しむゲーマーではありません。)

食事編:クリアー

1時間30分(時間の都合上、多少インチキあり)

対象年齢  
10歳くらいから何歳でも  
ドラクエやFFが好きな人。RPGファンはRPGファンでしょう、と強調。  
(そこはぶらさない方がいいですよ、とアドバイスもりました。)

食事と運動の知識、関心、お役立ち度、食生活改善、運動する?について。あてはまる。  
煙草は見えていないからわからない。

ゲームは全体的に楽しめた。  
このゲームが完成し、内容と共に普及・発展すればいいと非常に思った。  
ゲーム内容またはゲーム自体について家族話そうと非常に思った。  
弟、仕事場、学校の友人、知人などに話す。

病気予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが非常に使われてほしい。

普段触れているメディア  
・広告  
新動広告、雑誌広告、テレビCM、ポスター、チラシ、折り込み広告、Web広告・メール広告。  
・広告以外  
Webサイト、SNS、ブログ、ツイッター、映画、テレビドラマ

ゲーム内に出てくる知識に慣れ親しむ、感情や態度に働きかける、関心を持たせる

ゲーム独自の効果として  
広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ  
繰り返されるバトルによる学習性  
セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界の中に入りこむ没入感  
感情に訴える物語性  
能動的に行動するインタラクティブ性  
エンタテインメントが持つ娯楽性

ブログやSNSに積極的に紹介したい。

移植するのなら、NintendoDS、PSP、iphone、据置機ダウンロードコンテンツ

操作法や内容に関する説明をテキストに依存しているところプレイヤーによっては説明を読まずに進んでしまい途中で混乱するかと思います。(⇒牟田回答:とてもよくわかります。低予算でこの規模感のゲームを完成させるために、どうしてもテキストに逃げざるをえない問題がありますが、できるだけ善処します。)

他のシリアスゲームと比較して。  
ユニークな作品だと思います。日本的なRPGのスタイルを踏襲した形でここまで作りこまれたシリアスゲームは史上初です。国内はあらゆる媒体を駆使して広めるべきだと思いますし、むしろ海外に向けた発信にも力を入れるべきだと思います。

とてもよく作られたプロトタイプだと思います。日本の人気RPGの面白さをうまく取り入れており、ユニークな内容なので完成させて公開すればかなりの話題を集めることと思います。このゲームは、通常の開発手段が到達できない新しい斬りこみ。がんに関する知識に関心を持ってもらう手段となるのではないのでしょうか。DS等のゲーム機用の製品となるような商用化に向けた動きも期待されますので、そのような取り組みに向けた対応が必要かと思えます。※同じジャンルのコンソールソフトで「Re-mission」というシューティングゲーム型の子ども向けがん知識啓発ゲームが開発されていますが、本ゲームはRe-missionよりも成る知識の量も豊富であり、子どもだけでなく幅広い層にアピールが期待できるという点で優れていると思います。ぜひこのユニークな試みを成果として広く社会に公開していただきたいです。

\* Re-missionは250万ドルもの開発費をかけている。

今後、世の中のためになるゲームができてほしい。  
娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。  
シリアスゲームに興味がある  
かわいいキャラは特別に興味はないが面白いと思う。  
食事に属したモンスター、運動に属したモンスターと戦った。

# インタビュー結果8人目

21歳女性(本人いわく中途半端なおたく)

〇ステータス  
大学生(医療系)

女性  
がん予防の知識は、少し持っていると思う  
非喫煙者  
動かない方だ(通勤・通学の移動以外、あまり動かない)  
どちらかというとインドア派だ  
食生活が乱れている

ミドルゲーマー  
ゲーム歴1年~4年  
毎日遊ぶ

好きなゲームジャンルはRPG、育成、学習  
好きなゲームは、FF(ドラクエよりFF派)、  
FF以外のRPGで好きなものはない  
新しいゲームよりレトロゲームが好き。スーファミとか。  
漫画好き、アニメイトに行く。  
(解説: いわゆるゲームのデザインに魅力を感じるタイプではなく、  
メルヘンで素敵なアニメキャラとかでくると魅力を感じるタイプ  
だと思います。なので、キャラでターゲットできるかが問題になって  
きますが、仮面ライダーやFFのリアルキャラが好きなので、  
オタク産業の中で分別すると、今回のゲームとはずれています。)

煙草編: プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は、2:30

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい。  
娯楽ゲームのような楽しいゲームなら遊びたい。  
かわいいキャラは特別に興味はないがよいと思う。  
動物キャラの方がいい。

運動しようと思った  
ちょっとした時間でも身体を動かすように意識したい  
食事を改めようと思った  
糖質、塩分、脂質を控えたい。  
がんの知識について。  
ちょっといたことが予防に繋がるとわかった。

どのモンスターとも戦った。  
がんの知識、関心、お役立ち度は増えている。  
見た情報量に応じて学んでいる。  
(ただ食事が強く煙草と運動は若干弱い。  
試作品の構成の都合上もある)。

煙草をやめさせるか、  
家族や友人に話すかはどちらともいえない。  
(他人の行動まで喚起するタイプではない。)

対象年齢 18歳~50歳

今回は時間がなかったので、焦ってやった。  
じっくりとマイペースでやれば、もっと面白さが堪能できたかもしれない。  
ゲームが完成して普及・発展すればいいと思う。

病気の予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが非常に使われてほしい。

普段触れているメディア  
広告: テレビCM、チラシ、折り込み広告、Web広告  
広告以外: Webサイト、アニメ、ゲーム

ゲームメディアの独自性として  
広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ  
セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界に入り込む没入感。本よりもわりと入り込む方。  
エンタティメントが持つ娯楽性

ブログを持っている。ブログはみんなに遊んでほしいという宣伝ではなく感想レベルで書くと思う。

ゲームプレイ中にスキルや連続会話野使用は、あまり意識していない。  
⇒こちらが意図する楽しさのルールにあまり乗っていません。  
プロトタイプなのでまだこんなものでしょうとも思いますが、  
今後、ルールにのせる工夫は至るところでしていくでしょう。

移植するのならNintendoDSや携帯電話で遊びたい。

# 非ゲーマー層~ライトゲーマー(埼玉県立大学)

埼玉県立大学

〇ステータス  
20代~50代までの男女。  
看護・保健系。  
非ゲーマー層~ライトゲーマー  
(医療系はゲーマー率が低い)

チュートリアル~栄養不良の襲来  
(プレイ時間としては不十分)  
数名のみ最後までプレイ

## 配慮点

調査前から指摘していたことですが、今回の調査における問題点。  
(はじめてで致し方なかった部分はあるかもしれませんが。)

「最初の30分はチュートリアルの時間と考えているので、  
それ以降のプレイ時間がいくら確保できるかが大事でしょう。」  
幸田  
ゲームプレイ時間は限界まで引き延ばしてもらいましたが、  
かなり少なめです。

環境の都合上、音楽がありませんでした。  
「業界人の立場から見ると、そうとう問題です。  
音なしで映画をずっとみるようなもので、没入感がかなり減ります。  
ゲーム系のプレイアブルであってはいけない事態です。」  
幸田

ゲーマー層ではありませんでした。  
「プレイを見ていたけど、ユーザー層は非ゲーマー層~ライトのライトゲ  
マ。ゲーマーと言える人はひとりもいなかった。」  
幸田

他に候補がなかったことで致し方なかった部分はあるかもしれませんが、  
「車に乗らない人に車のことをヒヤリングしているようなもの。  
化粧品を使わない男性に、化粧品のことを聞いているレベルと  
変わりません。」  
幸田

上記は一考していただきたいところですが、もちろん意味はあったと思います  
し、非ゲーマー層がどのような反応をするか見る上で価値はあったでしょう。

## 対象年齢(WHO)

小学生は楽しめそう  
小学生は少し難しそう  
中高年向け  
10代~20代  
20代~30代  
10代~40代  
40代は微妙  
パソコンを使っている人対象  
大人はやらない  
老年期・お母さん世代は難しい  
大人には多少幼稚(非ゲーマー層、ゲームははじめて)  
⇒導入部に登場する栄養不良というキャラは、  
どちらかというと中高校生受けがいいキャラとして作っています。  
他のキャラは若干上の人向けにしようと思っています。  
プレイ時間の関係でこの導入部しかみていないという問題が若干あります。

健康に興味があり、ゲーム好きの大人(20代~40代)にはよいかも。かもしれない。  
(ライトゲーマー・20代)

小学生は言葉が難しい。  
中高年はバカバカしそう。  
⇒ちなみに、ゲーマーの人は子供向けだと考える人がひとりもいませんでした。  
こういう普通じゃんみたくない感覚です。  
ゲーマーの人は基本的に業界人の意見に近く、年齢層のターゲットが広い。  
わりとゲーマー自体が、そういうバカバカしいものが好きだったり、  
子供っぽいものが好きだったりするので、その性質を配慮する必要があります。

RPG好きじゃないので他のバージョンがほしい。  
ゲームはパソコンでやらない。  
(ライトゲーマー・RPG嫌い・男性・20代)  
⇒RPG嫌いの人はいます。RPGといった時点でWHOはある程度絞り込まれている  
と言ってもいいでしょう。またPCゲーマー層は、ゲーマーであり、年齢層でいうと、  
今の大学生より上の人が多いです。このあたりからもWHOは勝手に絞り込まれてい  
ます。

⇒以降、幸田コメント・回答・補足。

# 非ゲーマー層～ライトゲーマー (埼玉県立大学)

## ご意見

がん予防にゲームというアプローチはとても面白い。  
(ライトゲーマー・20代)

小学生は「ガン」という疾患についてははやい反面、健康について知識習得は早いうちが大切とも思います。(非ゲーマー層、40代)

啓蒙媒体としてゲームというのはGO！  
雑誌がいろいろ、専門誌があり、ゲームのひとつの選択としてあり。  
(非ゲーマー層、40代)

ゲームをはじめるとのめりこみややすいので楽しく取り組みました。  
このまま完成版までたどり着くといいなと思いました。  
(ライトゲーマー・20代)

ゲームで健康行動につなげるようにする  
様々なアプローチがあることを学びました。

先だって動いているチームの方々の意識や戦略に加われたことは  
とてもよい経験ができたと思う。(非ゲーマー層・20代)

がん予防でゲームで行うというアイデアがすごい(非ゲーマー層・RPG嫌い・20代)

健康関連に関心がある人は  
ゲームでなくても健康に関心があるはず。(非ゲーマー層・RPG嫌い・20代)  
⇒健康に関心がある人は、本で情報を仕入れるかもしれません。  
でも、ゲームだった方がいいはず。そんな差別はいらないと考えています。  
あとは、むしろ、不健康なゲーマーに、「ちょっと変わったRPGゲームです。  
遊んでください」というアプローチはありかと思えます。

学校ではパソコンを開くが、家庭でパソコンを広げて  
たくさんあるゲームの中から選ぶのはかなり難しいのではないかと。  
パソコンより携帯(非ゲーマー層・20代)  
⇒ゲームをやらない人はそういう印象を抱くと思います。ただし、  
ネットやPCゲーマーはパソコンでゲームをやるのは当たり前だろ！  
という感じです。

ねむくなる

⇒音楽がなかったのは致命的ですね。  
本より眠らないのは基本的に音楽があるからなので。  
あるいは元々ゲームが向かない人なのか。  
嫌いなものは眠くなる、自然なことです。

内容がやや難しく知識がない人にはやりにくい(ライトゲーマー・20代)

このゲームをはじめの動機は何か。(ライトゲーマー・20代)  
⇒最初の動機は、ちょっと変なゲームがあるから遊んでみようぜ、  
かわいいキャラだから遊んでみようぐらいでいい気がします。  
キャッチの打ち方は腐るほどあるでしょう。  
がん予防という重たい動機になるので、  
大事なものは、軽いフットワークで取り込むことです。

ヘルスプロモーションでゲームというアプローチはよい。  
子供の頃からがんの知識は持っていた方がいいと思うので。  
小・中学生は普段からゲームをよくやっている。(非ゲーマー・20代)

予防法や検査受診を促すゲームにすることにより  
がんの発症率の低下に繋ぐことができる。(非ゲーマー・20代)

ゲームに慣れていない(ゲームは10分もできない)。取っつきやすくして。  
(非ゲーマー・20代)  
わかりづらいけどゲームはこんなもん(非ゲーマー・20代)  
チュートリアルは説明不足(非ゲーマー・20代)  
⇒非ゲーマー層の人の中には向かない人もいます。  
一番ターゲット外なんで、致し方ないでしょう。  
非ゲーマー層は基本的にターゲットじゃありません。  
ゲーム業界でも非ゲーマー層を取り込むことはとても大変なことなので。  
なるべく改善はしたいと思えます。

がん予防のゲームがあるなんてすごいなあ。  
実際、知識を得る機会は授業や講義などかしまった場所しかないので、  
ゲームにすることは学べる層が広がると思います(ライトゲーマー・20代)

ゲームボーイ、携帯、DS、ケータイアプリ希望。(ライトゲーマー・20代)

# 非ゲーマー層～ライトゲーマー (埼玉県立大学)

がん予防にゲームは使用しない。  
発想は新鮮で面白いと思うが、「ネタ」で終わってしまう。  
心構えぐらいなら役立つかも  
⇒「ネタ」でも十分です。入口にすら立たないことが問題ではないでしょうか。  
そして、ゲームは新しい入口なのです。  
それに、情報と表現のデザインについて、よく踏まえる必要があります。  
ゲームにしても、広告にしても、本にしても、  
どんな情報ものつけられるのです。表現には違いはありますけどね。  
それだけです。

「みのもんた」が宣伝する  
⇒もちろん、そういう手もありでしょう。  
しかし、それはもう使い古された手です。いつまでも同じことをやっているなら  
時代は変わらないし、チャンネルは増えません。新しいチャレンジをする  
勇気が必要なのです。

ゲームは生まれてはじめて。  
勝手がわからず困ってしまいましたが、楽しかったです。  
(非ゲーマー層、40代)

● 学校教育やメディア媒体で広めようとしても根付かないですよな。  
こういう風にゲームというツールで広げていくことは大賛成です。  
脳トレとかそういった類のものがはやっている今ですから。  
ニーズはすごくあるんじゃないかと思えます。  
でも、こうやって新しい方法を進めたり作ったりすることって  
とても勇気があることだと思います。そうやって勇気を持って決めて  
動かないと変えようとしても変わりませんもんね。

製品化されたら絶対に買いますので、応援しています。  
(ライトゲーマー～ミドル・20代)  
⇒彼はマーケティングでいうイノベーターのような気がしますし、  
新しいゲームに興味を示します。普通にゲームタイトルもでてるので、  
おそらくターゲットといっても良いでしょう。新しいことをやるときに、  
こういう人をどれだけつかまえられるかが大事です。  
彼みたいな人がきっかけになり、後々多くの人を動かすので。

## HOW

会社の仕事で使う(?)

保健体育の教員を目指しているの、  
中学生の授業には使えそうと思った。(非ゲーマー層・20代)

パソコン教室のパソコン操作とタイアップした講座なども想定できる  
(非ゲーマー・20代)

売るよりは病院に置いた方がいいのでは？  
⇒予防ゲームなので、患者さんは対象外です。まだ学校の方がいいかと。  
あえて病院でやるのなら、整形外科とか、がんとぜんぜん関係ない科の方がいい  
かもしれませんね。

教材として学校に売り込む  
学校の授業に使用するのあり。(ライトゲーマー・20代)  
⇒シリアスゲームの専門家も指摘していましたが、まず、教師がゲームを使えな  
ければいけません。そして、ゲームは趣味なので好き嫌いがでます。だから、ど  
ちらかというと教室や図書館の片隅に置いてもらうような売り込み方がいいかも  
かもしれませんね。休み時間遊ぶみないな。

親により禁止とOKの人がいる。ゲームの機会は平等に与えられていない。  
(非ゲーマー層・RPG嫌い・20代)  
⇒ゲームをする人しない人の落差があります。  
この点からも学校よりもネットからゲームをやる人々に届ける必要があります。

# 非ゲーマー層～ライトゲーマー(埼玉県立大学)

## 医療

「メッツ」などの専門用語は難しい。(非ゲーマー層・複数人・20代)  
⇒普及させたいのなら、より説明した上で押しこむしかありません。

運動も小中学生はウェイトトレーニングはやらないと思うので、かえってドッチボール、サッカー、鉄棒などの表記の方が身近になると思う。(非ゲーマー層・20代)  
⇒若干、若者向けのスポーツの資料はほしいかもしれません。

20代向けにするのなら、緑茶のカテキン量、ポリフェノールなどの豆知識が知れるので、面白いと思った。(非ゲーマー層・20代)

小さい頃から体に良い食べ物、行動などを知っており、なおかつ実践していけたら習慣づけられると思いました。(ライトゲーマー・20代)

目的は知識の向上(学生意見)

## ゲーム

ボン・ボヤージュさんのちびギャラリーはとてもかわいくて高校のとき、ファイルとストラップを使っていました！(ライトゲーマー・女性・20代)

キャラクターはかわいい。(ライトゲーマー・RPG嫌い・男性・20代)  
キャラがかわいい(非ゲーマー層～ライトゲーマー。多数)  
⇒かわいいキャラがかわいいと言われることは最高の褒め言葉です。

がんについてゲームで楽しみながら、知識をつけていくことはすごいことだなと思ったけど、今日実際にやってみて結構文章を飛ばしてしまっただ。(非ゲーマー層・20代)  
⇒ドラクエ等の有名RPGでも非ゲーマー層にやらせるとこういうことがおきると聞いています。どちらかというと女性に多いかもしれません。テキストを読まない人はRPGが向かない典型的なパターンでターゲット外です。

## ゲーム

同じ問題の繰り返し  
よい点。覚える  
悪い点。詰まらない  
⇒悪い点の解決策は練ってあります。  
これは先にプロトタイプの説明としてしていますが、プロトタイプなのでバリエーションは少ないです。  
また、内部パラメーターが調整されて問題の出方が調整されます。  
同じ問題は2度連続でないとか。そして、単調さを避けるためのフォローとして、スキルと連続会話という仕組みをいれています。ここにゲーマーじゃない方は気付く人は少ないです。そもそも今回はプレイの時間数がぜんぜん足りないのも、気付かない原因ですけど。わかりやすくするため、スキルのチュートリアルは追加予定です。

ゲームに慣れてくると、とても楽しく熱中してしまいました。繰り返し同じ問題が出たりするので記憶に残りやすいと思いました。(次の日も覚えているので・・・)

リンクしているといよいのでは？  
食事の知識、スポーツ、企業にリンクしている。  
⇒機能としては実装済。あとは許可を取る必要があります。

キャラは人間より動物がいい。(ライトゲーマー・20代)

頭の上で表情はかわいいし、面白い。(ライトゲーマー・20代)

「はなす」よりも「こうどう」を選んでしまう。(ライトゲーマー・20代)

敵を倒したあとの映画がよかった(ライトゲーマー・20代)

問題を解くことで達成感を得られる。

# 非ゲーマー層～ライトゲーマー(埼玉県立大学)

## ゲームの要望に対する回答

武器がほしい(ライトゲーマー・20代)  
アイテムに武器、アクセサリ、服などキャラクターに変化する。(ライトゲーマー・20代)  
⇒この武器に該当するものがないです。シリアスゲームのためです。  
アイデアをだせば無理やりつくりたくないかもしれませんが、装備システムはプログラムコストが高い上に、予防の知識を増加させるシステムとして向きません。  
武器システムより、会話システムを充実させたいと思っています。  
予算がないため、何でもかんでも入れられないので、どこにポイントを絞るか考えなければなりません。  
服、アバターシステムのようなものもコストが高く、この予算では到底実現できません。

フォントの種類を増やす(非ゲーマー・20代)  
⇒システムフォントの種類を増やすことは、ゲームの処理速度を遅くするという弊害を生みます。よりハイスペックなマシンでないとう処理落ちします。

閉じるボタンを押したとき、確認メッセージ(非ゲーマー・20代)  
⇒仕様として前から検討しています。

知識を深めるために、もっと詳しいのボタンがあってもよい。(非ゲーマー・20代)  
⇒コスト的に余裕があればそういうのもありかもしれませんが、ただし、メインはゲームであり、データベースではありません。  
データベース色を強くすると学習臭くなり、娯楽色が薄くなります。

敵と味方の判別をもっとわかりやすくしてほしい。ダメ市民暗い色にするとか。(ライトゲーマー・20代)  
⇒そのとおりだと思います。ただ、プロトタイプは仮素材です。  
色、フォルム(形)、表情、動作等、いろいろな差別化する手段はあります。

個人の趣味にあわせてバージョンをつくる、  
例)サッカー好きならサッカーバージョン  
⇒もちろんできますが、バージョンを増やせば増やすほどお金も時間もかかります。  
今回の予算では無理です。

運動はどれがどれだけいいのかわからない  
⇒一応メッツに基づいています。若干わかりにくいかなとも思いますので、わかりやすい演出を追加しようかと検討しています。

何度も同じ問題が出てくることで覚えるが、答えだけ覚えている感じ  
⇒大事なことは答えという構造にしようと考えています。

ヒントがあると、問題が解きやすい  
⇒今はイベントが主にフォローメッセージの役割を担っています。  
⇒余裕があればヒントスキルみたいなのを追加すればいいですかね。

専門用語は×  
⇒覚えてもらいたい専門用語もあるので、最低限は必要でしょう。  
⇒その場合も「専門用語」とは何かだ、と平易な言葉で説明するように心がけています。  
⇒一部、ゲームの都合もあるので、若干は許容してもらいたいところです。

操作方法がよくわからなかったので、パソコンの図を示してここを押すと前に進めるなどの説明がほしかった。  
⇒わりとよく使われる手法です。この手法にはメリットとデメリットがあるので、初期時に安易な実装は避けたいです。検討したいと思います。

ピロリ菌が運動にでてる？  
⇒出ないようにしているはずですが、出たとしたらバグです。ごめんなさい。

がん予防には運動、煙草、食事があることは一番初めの説明でわかったが、なぜそれがよいのかゲームの始めではわからなかった。  
もう少し説明があるとわかりやすい。  
⇒説明は必要ですが、物語全体を通して学べるようにしたいと思います。  
ゲームなのでゲームで遊ぶためのチュートリアルを頭にもってきています。  
この手のことにはストーリー、ゲームデザインなどの様々な事情が絡んできます。  
ただ、ベストだとは思っていないので、必要に応じて修正します。

RPG ボスを倒したら終わってしまう。  
⇒このあたりはゲーム業界の常識なのですが、裏ボスや全部集めたら特殊なアイテムがもらえる等のやりこみ要素をつけます。中古に流れるタイミングを遅らせるためによく取られる措置です。余裕があれば若干やりたいです。

# 非ゲーマー層～ライトゲーマー(埼玉県立大学)

## ゲームの要望に対する回答

文章を読むより見る形にした方がいい。(ライトゲーマー・20代)  
⇒まず、RPG自体がテキスト主体であること。  
所々、ビジュアルを豊富にしたい思いはありますが、  
ビジュアルを増やすということはより多くの予算が必要になります。  
その葛藤なのです。予算が増えればビジュアル量は増えますし品質も上がります。

文章の流れる速度を設定できるように  
⇒現在、人により文章を読むスピードが違うという考えに基づいて  
インタラクティブデザインが設計されています。設定しても残念ながら  
読み飛ばす人は飛ばしてしまいます。ここにコストをかけるより  
ほかに時間をかけたいです。

文章を短めにしてほしい。(ライトゲーマー・20代)  
文章量(ライトゲーマー・20代)  
⇒今はどっぷりにいったん突っ込んでみた感が強いですが。  
シナリオはどちらかというとそぎ落とすものでし、  
情報量が増えれば分けます。おっしゃるとおりその方向性で考えています。  
このイベントは何回ボタンを押すのかみたいなことはよく考えています。  
ただし、分ければ分けるほど、プログラム管理が複雑化するので、  
イベントによってはご容赦してもらおうと思っています。  
いくらでもよくなりますが、基本時間(予算)により  
どこまで格闘できるかが変わってきます。

クイズの選択肢が多い。3つくらいいいのでは。  
⇒少ない選択肢だと回答がばれやすくなります。  
正解したり間違ったりするからどっちに転ぶかわからない楽しさがあり、  
楽勝すぎるとゲームとしてはつまらなくなります。

世代ごとにチュートリアルを変える(ライトゲーマー・20代)  
⇒作業コストが高すぎます。チュートリアル以外の部分ならできそうです。  
今もありますが、何歳なの??と問い、台詞を変える みたいなこと。

ふりがなをつける(ライトゲーマー・20代)  
⇒その方がいいと思いますが、  
すべてのふりがなデータを作成する必要があり、  
作業コストが倍くらいになるので、残念ながらできません。

親子で遊ぶように2人プレイ  
⇒親子で遊ぶのは素敵なことですね。家庭用ゲーム機ならあり。  
ただ、今回は予算の都合上、PCゲーム。親子のコミュニケーションに期待。

実生活にリンクさせて煙草の本数や運動状況によりアイテムゲット  
⇒本格的なものはプログラムコストが高すぎますが、簡単なモノならありかと。  
ゲーム班でもそのようなアイデアは検討しています。

復習できる機会がほしい  
⇒そうですね。RPGゲームはコレクション機能が一般的に復習にあたるものです。  
ピンクの付箋として集めたキーワードは閲覧できます。  
バトルの履歴は構造上、難しいです。  
また、今回、お助けキャラが主人公とともに、移動するので、  
それで予習や復習ができる構造になっています。  
(おそらく、あのプレイ時間だと気付いてもらえないと思われそうですが…)

主人公、自分自身とリンク  
⇒それはそう思います。可能な範囲でやれればいいなと思っています。

## インタビュー結果9人目

15歳男性

〇ステータス

中学生男性

がん予防の知識は、まったく持っていないと思う。

非喫煙者

毎週運動している

食事は多少気にしている

テレビゲーム歴10年～19年

ライトゲーマー

好きなゲームジャンルはアクション  
好きなゲームは太鼓の達人、アンサーアンサー(クイズゲーム)  
RPGはやらない、ゲーセンが好き、携帯ゲームはやらない

ボウリングが趣味。

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は:1時間48分

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい。  
かわいいキャラは特別に興味はないがほしいと思う。

戦ったモンスターは食事と運動と煙草とがん検診

煙草がより嫌いになった。  
身近な喫煙者に禁煙を勧めようと思った。(他人に迷惑になるからやめろ)  
運動しようと思った(部活)  
食事を改めようと思った。(バランスに気をつける)  
がんに対する知識が変わった。(予防方法がわかった)  
がんが身近なことになった。

がんの知識、関心、お役立ち度はあつた。  
食事の知識は少し増えて、食生活を改善しようと思った。  
食事の関心やお役立ち度はどちらかとも言えない。(食生活を自分でどうする年代じゃないから?)  
煙草の知識、お役立ち度は増えた。煙草が非常に嫌いになった。  
煙草は吸わないようにしようと思った。周囲の人に煙草を吸わせないようにしようと思った。  
運動の知識や関心はあまり増えなかったが、お役立ち度は少し増えた。運動しようとは非常に思った。

対象年齢は5歳～18歳

ゲームは全体的に楽しめた。  
ゲーム内容またはゲーム自体について家族、友人、知人そう思ったか?はどちらともいえない。

普段触れているメディア

・広告

広告は見ない。

病気の予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが非常に使われてほしい。

広告と比較して  
ポスターとかは集中してみれないが、ゲームは集中して学べる。  
ゲームの方が印象に残る。

ゲーム独自の効果として  
好きな情報を選択できる選択性  
繰り返されるバトルの学習性  
セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界の中に入りこむ没入感  
感情に訴える物語性  
情報量の多様性

移植するのなら、PSP、iphone、携帯電話、据え置き型ダウンロードコンテンツ。

栄養不良君が気に入った! 悪いキャラの喋りが面白かった。

(パソコンはあまり使わないが、特に違和感なくプレイできていた。)

# インタビュー結果10人目

想定  
ターゲット  
サブ

15歳男性

〇ステータス

中学生男性

がん予防の知識は、少し持っていると思う

非喫煙者

動かない方だ(通勤・通学以外、あまり動かない)

どちらかというとインドア派だ。

食生活が乱れている

テレビゲーム歴5年～9年

ミドルゲーマー。ゲームは毎日遊ぶ。

好きなゲームジャンルはRPG、アクション、ADV、育成

好きなゲームはドラゴンクエストシリーズ、

モンスターハンターシリーズ、スマブラシリーズ、

(解説:わりと幅広くメジャーなゲームをやっているタイプです。

ゲーマーです。)

漫画好き。

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は:2時間10分

所持キーワード数は?31個

RPGゲーマーの印象

明るい、ゲームに影響されやすい

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい。  
娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。  
シリアスゲームに今回興味を持った。  
かわいいキャラは特別に興味はないがいいと思う。

戦ったモンスターは倉庫と煙草

煙草がより嫌いになった。

食生活が喫煙者に基準を勧めようと思った。(煙草のリスクを伝える)

食事を改めようと思った。(バランスよく)

がんに対する印象が変わった。(種類の多さに驚いた)

がんが身近なことになった。

がんの知識、関心は増えた。お役立ち度は非常にあった。

食事の情報は見た。

食生活の知識、関心は非常に増えた。お役立ち度はあった。

煙草の情報は非常にあった。

知識は増えた。お役立ち度はあった。関心は非常に増えた。

運動の情報はあまり見ていない。

若干知識やお役立ち度は増えた。

対象年齢は全年齢

ゲームは全体的に楽しめた。

ゲーム内容またはゲーム自体について家族話そうと非常に思った。

母親、父親、妹、兄

ゲーム内容またはゲーム自体について友人・知人に話そうと少し思った。

学校の友人、彼女

病気の知識が増えるゲームと友達に紹介する。

病気の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが使われてほしい。

普段触れているメディア

・広告

新聞広告、雑誌広告、テレビCM、ラジオCM

・広告以外

Webサイト、前略プロフ、映画、テレビドラマ、アニメ、ゲーム

ゲーム独自の効果として

広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ

繰り返されるバトルの学習性

感情に訴える物語性

エンタティメントが持つ娯楽性

情報量の多様性

ブログは持っていないが、SNSで紹介することは、あてはまると思う。

移植するのなら、NintendoDS、携帯電話。

榮譽不且君が気に入った!

ストーリーにオリジナリティがあって面白かった。

プロトタイプエンディング前で日本の煙草について、情報をくれたのはよかった。

グラフィックの種類とマップの切り替えの要望あり、アイテムの種類も増やして。

もう少しヒントがほしいかった。オリジナリティは高い。

難しくない、サクサクできました。

# インタビュー結果11人目

17歳男性

〇ステータス

高校生男性

がん予防の知識は、少し持っていると思う

非喫煙者

毎週運動している

多少、食事に気をつけている

テレビゲーム歴5年～9年

ゲームは減多にしない。月に数回。

(若い世代なので、ゲームに触れる機会はあるが、

基本的に非ゲームユーザー層)

好きなゲームジャンルは育成、スポーツ。

好きなゲームはウイニングイレブン、パワプロ。

(解説:サッカー部に所属しているようだし、スポーツマンです。

運動が好きな人は、ゲームするとしてもスポーツという典型的な例です。)

自分からゲームをすることは減多にないが、

MIXIで友達にゲームを紹介されればゲームをする。

(近くでゲーマーがいる非ゲーマーの学生は

わりとゲームがサクサクできちゃいます。)

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

(ゲームをしない人だが、適応力があるようです。

若い世代の方がゲームに柔軟に対応できるようです。)

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい。

かわいいキャラは特別に興味はないがいいと思う。

食事に属したモンスターと戦った。

運動しようと思った。部活で。

食事を改めようと思った。塩分の調整。

がんの知識、関心、お役立ち度は非常にあった。

食生活の知識、関心、お役立ち度も増えた。食生活を改善しようとして非常に思った。

煙草の情報は少ししか見ていないが、

知識、関心、お役立ち度は増えて煙草も非常に嫌いになった。

ただ、友達にやめさせるかはどちらともいえない。

運動の情報は少ししか見ていないが、

知識、関心、お役立ち度は増えて運動しようとして非常に思った。

対象年齢は中学生から

ゲームは全体的に楽しめた。

このゲームが完成し、内容と共に普及・発展すればいいと思った。

ゲーム内容またはゲーム自体について家族話そうと少し思った。

友達や自然に話さずかはどちらともいえない。

病気の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが使われてほしい。

普段触れているメディア

・広告

マスコミ4媒体

・広告以外

SNS、前略プロフ

ゲーム独自の効果として

繰り返されるバトルによる学習性

ブログは持っていない。SNSで紹介するかは少しあてはまる。

移植するのなら、携帯電話

ネコキャラがいい

楽しみながらできるのでよいと思う。

楽しめた。久しぶりのゲームだったし、

学校の保健体育の授業とかぶっていたし、操作も簡単だった。

ゲームの内容もわかりやすい。

# インタビュー結果12人目

12歳女性

〇ステータス

小学生女性

がん予防の知識は、少し持っていると思う

(受動喫煙、生活習慣病は知っている)

非喫煙者

特別な運動はしていないが、よく動いている

多少、食事に気をつけている

食生活が乱れている

テレビゲーム歴1年~4年

ミドルゲーマー(⇒ライトゲーマー)

好きなゲームジャンルは

好きなゲームはレイトン教授、マリオパーティ

ポケモン(1か月だけやった。はじめ好きなゲームとしてはあげていない)

ドラクエやFFはまだやったことがない。

(解説:本人はミドルゲーマーと記載していますが、

20代女性の方と比較してもプレイスタイルを見ても、

ライトゲーマーの領域です。ポケモンは子供からできるRPGですし、

ミドルゲーマーの説明の仕方がよくなかったところもありますので、

今度訂正させていただきます。) )

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

今後、世の中のためになるゲームがでてほしい。  
娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。  
シリアスゲームに興味を持った。  
かわいいキャラは特別に興味はないがいいと思う。

食事、運動、煙草に属したモンスターと戦った。

煙草がより嫌いになった。  
食事を改めようと思った。野菜も食べてバランスよく。  
がんが身近なことに感じた。

がんの知識、関心が増えた。お役立ちほどちらともいえない。

対象年齢は10歳~20歳

ゲームは全体的に楽しめた。

このゲームが完成し、内容と共に普及・発展すればいいと思った。

ゲーム内容またはゲーム自体について家族・友人・知人に少し話そうと思った。

父親、姉、兄、学校の友人

保健の授業のようなゲームだと説明する

病気の予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが

使われてほしいと少し思う。

普段触れているメディア

・広告

・全般

・広告以外

インターネット、映画、テレビドラマ、アニメ、ゲーム

ゲーム独自の効果として

広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ

繰り返されるバトルによる学習性

エンタテインメントが持つ娯楽性

ブログは持っていない。SNSも年齢的に使えない。

動物キャラがかわいい。

操作がよくわからない。

知識が頭の中に入ってくるのが、知らない単語、DHA、カタキン、METS

時々話がかかる。

(小学生は、ある程度ゲームとして遊べますし、内容も本人いわくわかっているとありますが、

知っているわけに、ゲームシステムやがん予防の内容に関する理解が

届いていないようなところも見られるような気がします。

特にこの子は説明文をほとんど読まず飛ばすタイプだったので、

後からわからなくなる箇所は当然でできます。

ただし、小学生は人によります。小学生の男の子は平気そうだった。)

# インタビュー結果13人目

12歳女性

〇ステータス

小学生女性

がん予防の知識は、少し持っていると思う

非喫煙者

毎週運動している

どちらかというとアウトドア派だ

多少、食事に気をつけている

テレビゲーム歴1年~4年

ライトゲーマー

月に数回

好きなゲームジャンルは育成、学習

好きなゲームはメイドinワリオ、伝説のスタフィー

(聞いてると、どちらかというとアクションゲームが好きそうです。)

ポケモンはやったことある。

ドラクエやFFはまだやったことがない。

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

読めない漢字はない。

かわいいキャラが好き ミッキー

RPGゲーマーの印象

真面目な人

かわいいキャラ好きの人の印象

自己中

食事、運動に属したモンスターと戦った。

運動しようと思った

食事を改めようと思った

がんに対する印象が変わった

がんに対する知識が変わった

がんの知識、関心、お役立ち度は少し増えた

食事の知識は増えた。食生活も改善しようと思った。関心・お役立ち度は少し増えた。

煙草の情報は見たけど、知識、関心、お役立ち度ともに、あんまり興味は湧かなかった。

(小学生は煙草にあまり関心がないかもしれませんが)

運動の知識は少し増えた。関心、お役立ち度はどちらともいえない。運動しようと思った。

対象年齢は10歳~20歳

ゲームは部分的に楽しめた。

このゲームが完成し、内容と共に普及・発展すればいいかは、どちらともいえない。

ゲーム内容またはゲーム自体について家族・友人・知人に少し話そうと思った。

祖父、祖母、父親、息子、学校の友人。

病気の予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが非常に使われてほしい

他のメディアよりゲームの方がわかりやすかった。

普段触れているメディア

・広告、ポスター

ゲーム独自の効果として

広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ

ブログは持っていない。SNSも年齢的に使えない。

けど、なんか機会があれば、紹介したいらしい。

結構、わかりやすくあきずけできた。

(他の人もそうだが、2時間以上わりとあっさりとおぼろしくもらえる。)

移植するのならPSP

好きなキャラはネコ

動物キャラだったのが、面白かった。

少し悪者が多すぎた...

(⇒そうですね。配置のデザインは最後まで調整します。情報量は変わります。

今回はまだりあえす突っ込んだ感じが強いです。)

操作がしやすかった。

曲付きでできて楽しかった。

間違えても、もう1回トライ出来たのでよかった。

# インタビュー結果14人目

17歳女性

〇ステータス

高校生女性  
がん予防の知識は、少し持っていると思う  
非喫煙者  
毎日運動している  
食生活が乱れている。

テレビゲーム歴10年～19年  
ライトゲーマー  
週に2～3回

好きなゲームジャンルは(アクション)RPG  
好きなゲームは  
キングダムハーツ(キングダムハーツ以外でてこなかった)  
携帯電話ゲーム  
(解説:おそらく暇つぶしにちょっとゲームをやるタイプです。)

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は2時間10分  
所持キーワード数は64個

今後、世の中のためになるゲームがでてきてほしい。  
かわいいキャラが好き。  
ディズニー、キティちゃん。  
かわいいキャラ好きの印象  
元気、面白い。

食事、運動、煙草に属したモンスターと戦った。

煙草がより嫌いになった  
食事を改めようと思った。野菜中心。  
がんが身近なことに感じた。

がんの知識、関心、お役立ち度は増えた。  
食事の情報は見た。食事の知識、関心は増えた。お役立ち度もあった。  
煙草の情報は少ししか見ていない。知識、関心は少し増えた。お役立ち度はあった。煙草は非常に嫌いになった。  
身近な喫煙者の煙草をやめさせようと思った。  
運動の情報は少ししか見ていない。知識、関心、お役立ち度は増えた。運動しようと思った。

対象年齢は13歳～18歳  
わからないが今後作り込めば楽しくなる気がする。

このゲームが完成し、内容と共に普及・発展すればいいと思った。

ゲーム内容またはゲーム自体について家族に話そうと思った。  
母親、父親、妹  
ゲーム内容またはゲーム自体について友人・知人に少し話そうと思った。  
バイトの友人、学校の友人、彼氏

病気予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが載ってほしいかは、どちらとも言えない。

普段触れているメディア

・広告  
雑誌広告、テレビCM  
・広告以外  
Webサイト

ゲームだったら子供でも身近に学習できるからいいと思った。

ゲーム独自の効果として  
広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ  
繰り返されるバトルによる学習性  
セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界の中に入りこむ没入感  
情報量の多様性  
インターネットとの連動

自分のブログを持っていてちゃんと更新している(SNSの場合日記)  
ネタによれば、あまりあてはまらない。  
紹介は少ししてもいいと思った。

移植するのなら携帯電話

好きなキャラは栄華のこうくん。

保健体育の授業とかぶっていた。保健体育の試験前にこのゲームがあったらよかったのに(点数もつとれたかも)

途中から食事の問題しか選ばなくなった。運動と煙草の知識はあまり入らなかった(笑)  
最初プレイの仕方がわからなかったが、わかれは楽しかった。連絡会話で宇宙にいったときはびっくり!印象に残っている。  
⇒結構、最初説明文を読んでいませんでしたが、プレイしているうちに勝手に理解したタイプな気がします。  
頭がよくなった気がする!!

# インタビュー結果15人目

35歳女性

〇ステータス

30代女性  
IT系、テクニカルライター、元プログラマー、元SE(医療系の会社にいた)  
がん予防の知識は、少し持っていると思う  
喫煙者、1本/day 18歳～(10本～15本) 31歳で1回やめた。  
動かない方だ(通勤・通学の移動以外、あまり動かない)  
多少、食事に気をつけている

好きなゲームジャンルはRPG  
ドラクエ、エイジオブエンバイア(昔やっていた)  
(解説:エイジオブエンバイアをやっている女性は、かなり珍しいタイプです。プログラマーあがりなので、ストーリーより、わりとゲームのシステムチックな魅力にひかれるのかもかもしれません。しかし、今は、わりとゲーム離れしてきている方という印象でした。)

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は、2:15  
キーワード数20個

仕事帰りでお疲れモードだったため、  
ゲームを楽しもうという気分ではなかった。

ゲーマーのイメージ

エンジニアはほとんどゲーマー  
医療系のゲーマーは少ない、営業も  
(業界人もわりと感覚的に知っているところだと思います。どっかでデータを見たこともありまし。  
埼玉県立大学もゲーマー率低すぎましたし。)

RPGゲーマーは真面目そうな人多そう。  
娯楽ゲームのようなシリアスゲームなら遊びたい。  
かわいいキャラは特別に興味はないがいいと思う。

食事を気をつけようと思った。  
バランス良く赤肉をやめようかと。赤肉はいいものというイメージがあった。  
(ある程度、知識があるため、知っていることには興味を示さず、  
知らないことは興味を示すタイプ)

がん予防の知識、関心、お役立ち度は増えている。  
でも、煙草の情報は知っているの、流してしまいました。

対象年齢  
20歳～50歳

わからないが、今後作り込めば楽しくなる気がする。

このゲームが完成し、内容と共に普及・発展すればいいと思った。  
ゲーム内容またはゲーム自体について家族話そうと思った。夫。仕事場の友人。  
病気予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが  
非常に使われてほしい。

普段触れているメディア

・広告  
新聞広告、雑誌広告、テレビCM、ラジオCM、Web広告、メール広告。  
・広告以外  
Webサイト、SNS。

広告よりゲームの方がなじみやすい。

ゲーム独自の効果として  
広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ  
繰り返されるバトルによる学習性  
セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界の中に入りこむ没入感  
エンタテインメントが持つ娯楽性  
インターネットとの連動

ブログは持っていないが、SNSのネタとして少し使えそう思う。

移植するのならNintendoDS。

チュートリアルはいらない。  
⇒このタイプの人は時々見かけます。人によりチュートリアルの要望は様々なのです。  
その上で、ゲームの性質を考えた上で、ターゲットの人が好みそうな、チュートリアルを決定していています。

げんさんのキャラがいい。

# インタビュー結果16人目

想定  
ターゲット  
サブ

21歳男性

〇ステータス  
早稲田大学国際教育学部  
ゲーム会社アルバイト、イベントの手伝い

がん予防の知識は、少し持っていると思う  
非喫煙者  
特別な運動をしていないが、よく動いている  
どちらかというとアウトドア派だ  
食生活が乱れている

ゲーム歴は5年～9年  
ライトゲーマー

好きなゲームジャンルはRPG、アクション  
好きなゲームは、ドラクエ9、FF、キングダムハーツ  
ウイイレ、鉄拳、Dead of Alive  
(解説:わりとメジャーなアクションとRPGが両方とも好きなようです。)

煙草編:プロトタイプエンディングまでプレイ

プレイ時間は、2:47:25  
所持キーワード数は、22個

普段触れているメディア

- ・広告 雑誌広告、ポスター、Web広告
- ・広告以外 Webサイト、SNS、ブログ、テレビドラマ

ゲーム独自の効果として  
広告ではなくゲームメディアから情報を発信する新しさ  
セリフ、ビジュアル、サウンドなどにより世界の中に入りこむ没入感  
感情に訴える物語性  
能動的に行動するインタラクティブ性  
エンタテインメントが持つ楽しさ  
インターネットとの連動

今後、世の中のためにゲームができてほしい。  
娯楽ゲームのような楽しいシリアスゲームなら遊びたい。  
シリアスゲームに興味がある。この手のゲームに非常に興味があると繰り返し言っていた。

かわいキヤラは特別に興味はないがほしいと思う。

食事、運動、煙草のモンスターと戦った。

煙草がより嫌いになった。煙草のうんちくをそのまま使える。

食事、がんに対する印象、知識が変わった。  
野菜と果物を取る。コーヒーが効く、赤肉のセッシュを減らす。  
インタビューののち、食事にいったが知識を覚えていてお酒はいっぱいだった。

がんの知識、関心が増えた。お役立ち度は非常にあった。  
食事の知識、関心、お役立ち度が増えた。  
煙草の知識は増えている。関心、お役立ち度は少しあった。煙草が嫌いになった。  
煙草をやめさせるかは、どちらとも言えない。  
運動の知識はあまり増えていない。関心は少し増えた。お役立ち度情報はどちらとも言えない。運動しようと思った。  
運動の要望として、各運動がどのように身体にいいかわかるとよい。

25～35  
25歳以上の健康に気を使いたしたサラリーマンや主婦が空き時間に遊ぶ姿はイメージしやすいです。  
中学、高校、大学生は内容的にまだ。一方で10歳～15歳くらいも使えるのでは、という話も。

ゲームの内容を話そうと非常に思った。祖母、母親、父親、妹、弟、仕事場(バイト)の友人、学校の友人、知人、彼女  
病気予防の普及に映画、テレビドラマ、ゲームなどのメディアが非常に使われてほしい。

ブログは持っているがあまり更新していない。ブログやSNSのネタにいいと思う。

移植するのならNintendoDSやphone。

台詞がわりと面白かったようだ。

今後、作り込めば面白くなる気がする。  
RPGゲーマーはメッセージ性(ストーリー)を求める傾向にある。自分自身もそう。

ドラクエ9の調査に参加した。ゲームをやらない女子大生にゲームをやらせた。  
ゲームプレイヤーは特に人に話して情報収集したりすることを含めて楽しみにしているのに対して、  
ゲームをしない女子大生たちはRPGゲームの台詞を読まない、クエストの答えを自分でさがそうとしない  
他の雑誌を読んでいる方が楽しいなど、結果は思わしくなかった。  
(天下のドラクエでさえ、まったくゲームをやらない人には興味をそそらないところがあります。)

クイズ系のシンプルなゲームなのか。遊びこめるRPGなのか。立ち位置が少し微妙に感じました。  
特にプレイ時間が長いと感じてしまう人がいるのではないかと思います。  
⇒主はRPGです。

漫画的なノリのゲーム。→ジャンプとかは漫画好きの人は大人になっても、ずっと読んでますよね。→  
読んでいるとき専門書読むの幸いけど、漫画やゲームならできちゃうよね。そこがほしいとこみたいな話を  
インタビュー後、牟田と早稲田大学生二人で盛り上がった。

非常に可能性があると思います。ソーシャルコミュニケーション、  
エンタテインメント性を取り入れた予防教育が今後必要だと思います。

### Ⅲ. 研究成果の刊行に関する一覧表

## 研究成果の刊行に関する一覧表

### 書籍

著者氏名	書籍全体の編集者名	書籍名	出版社名	出版地	出版年
谷口千枝	田中英夫	事例で学ぶ 禁煙治療のためのカウンセリングテクニック	看護の科学社	東京	2009

### 雑誌

発表者名	論文タイトル名	発表誌名	巻号	ページ	出版年
Ikehara S, <u>Yamamoto S</u> , et al.	Alcohol Consumption, Social Support and Risk of Stroke and Coronary Heart Disease among Japanese Men: the JPHC Study	Alcoholism: Clinical and Experimental Research	33	25-32	2009
Tanaka S, <u>Yamamoto S</u> , Inoue M, Iwasaki M, Sasazuki S, Iso H, Tsugane S.	Projecting the probability of survival free from cancer and cardiovascular incidence through lifestyle modification in Japan	Preventive Medicine	48	128-33	2009
Hara M, Tsugane S, <u>Yamamoto S</u> , et al. for the Japan Public Health Center-based Prospective Study Group	The risk of total cancer and lung cancer in Japanese smokers; with a special focus on the age when adolescents started smoking	J Epidemiol.	released online February 6, 2010		
片野田耕太	タバコと発がん	成人病と生活習慣病	39(9)	1015-1022	2009
Avila-Tang E, Apelberg BJ, Yamaguchi N, <u>Katanoda K</u> , Sobue T, Samet JM.	Modelling the health benefits of smoking cessation in Japan	Tob Control	18(1)	10-17	2009
<u>Kurahashi N</u> , et al.	Vegetable, fruit and antioxidant nutrient consumption and subsequent risk of hepatocellular carcinoma: a prospective cohort study in Japan.	Br J Cancer.	100	181-184	2009
Inoue M, <u>Kurahashi N</u> , et al.	Impact of metabolic factors on subsequent cancer risk: results from a large-scale population-based cohort study in Japan.	Eur J Cancer Prev.	18	240-7	2009
Inoue M, <u>Kurahashi N</u> , et al.	Effect of coffee and green tea consumption on the risk of liver cancer: cohort analysis by hepatitis virus infection status.	Cancer Epidemiol Biomarkers Prev.	18	1746-53	2009

Inoue M, <u>Sawada N</u> , et al.	Green tea consumption and gastric cancer in Japanese: a pooled analysis of six cohort studies.	Gut.	58	1323-32	2009
田中英夫, 谷口千枝	喫煙依存	診断と治療	98巻 増巻 号	71-76	2010
田中政宏, 田中英夫, 他	がん専門病院における禁煙支援クリニカルパスの実施	厚生指標	56(15 )	13-19	2009
田中政宏, 谷中佳代, 田中英夫, 他	医療機関職員の喫煙状況調査 全国がんセンターモデル調査	公衆衛生	73(2)	154-158	2009
田中英夫	禁煙治療・指導	治療学	149(2 )	115-118	2009
田中政宏, 田中英夫, 他	がん専門診療施設を利用した入院患者の満足度～平成19年度調査結果と6年間の変化の考察～	全国自治体病院協議会雑誌	48(1)	1-13	2009
Hanioka T, Ojima M, <u>Tanaka H</u> , Naito M, Hamajima N, Matsuse R.	Intensive smoking-cessation intervention in the dental setting.	J Dent Res.	89(1)	66-70	2010
Shitara K, Matsuo K, Hatooka S, Ura T, Takahari D, Yokota T, Abe T, Kawai H, Tajika M, Kodaira T, Shinoda M, Tajima K, Muro K, <u>Tanaka H</u> .	Heavy smoking history interacts with chemoradiotherapy for esophageal cancer prognosis: A retrospective study.	Cancer Sci.	101(4 )	1001-1006	2010
Tamura U, Tanaka T, Okamura T, Kadowaki T, Yamato H, <u>Tanaka H</u> , Nakamura M, Okayama A, Ueshima H, Yamagata Z; HIPOP-OHP research group	Changes in Weight, cardiovascular risk factors and estimated risk of coronary heart disease following smoking cessation in Japanese male workers: HIPOP-OHP study.	J Atheroscler Thromb.	17(1)	12-20	2010
<u>Oka K</u> , Shibata A	Dog ownership and health-related physical activity among Japanese adults	J Physical Activity & Health	6	412-418	2009
Shibata A, <u>Oka K</u> , Harada K, Nakamura Y, Muraoka I	Psychological, social, and environmental factors to meeting physical activity recommendations among Japanese adults	International J Behavioral Nutrition & Physical Activity	6	60	2009
Ishii K, Shibata A, <u>Oka K</u>	Meeting physical activity recommendations for colon cancer prevention among Japanese adults: Prevalence and sociodemographic correlates	J Physical Activity & Health	in press		

