

IAII616A 新沼元樹

# ボートゲームの世界



## ボートゲームの発祥



Germany



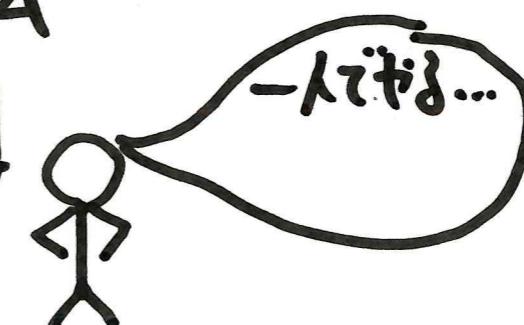
IAI16207 松田 遼介

# ゲーミング・シミュレーション

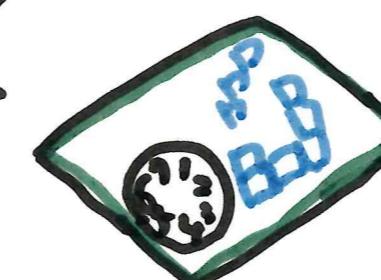
実在している現象

再現

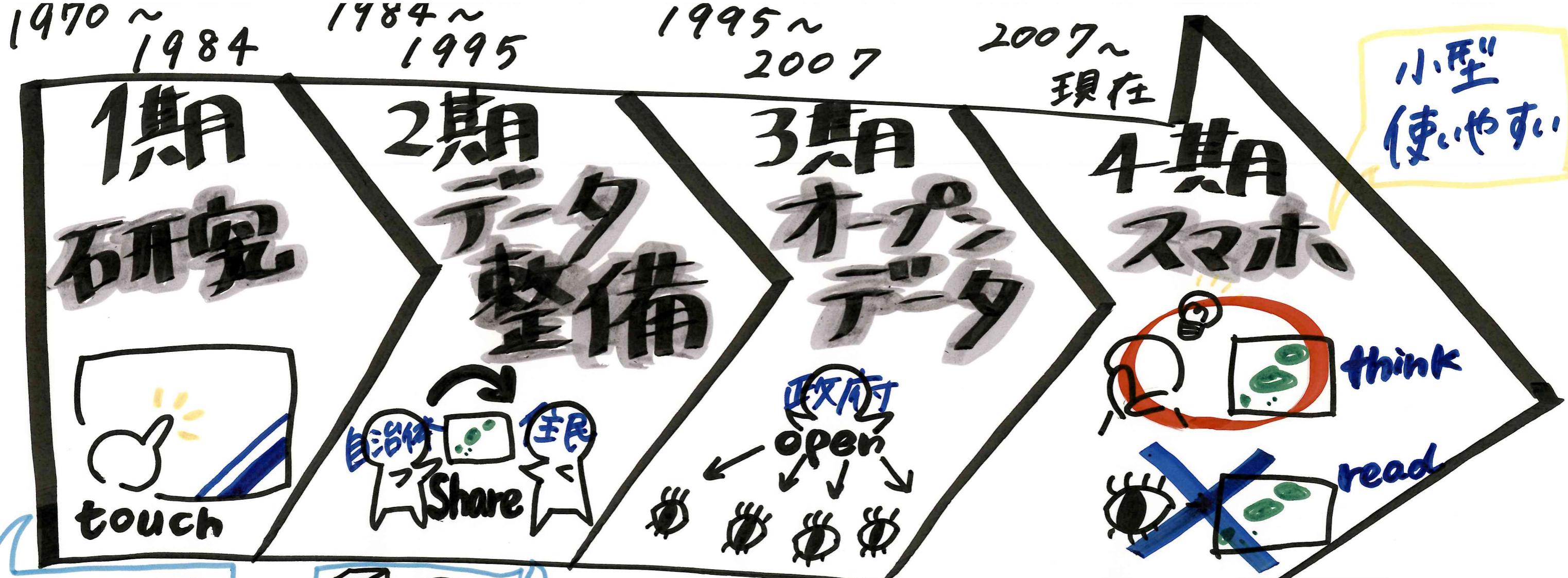
+ ボードゲーム化



ゲームで学べる



discussion  
+  
競争



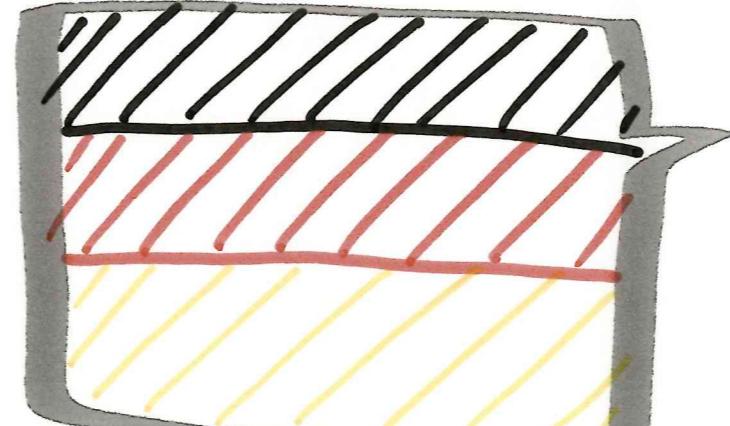
# ホートグーラ世界

水本輝  
IA116212

どこが面白い?

- ①運の良し悪し
- ②心理的判断
- ③機械的判断

④記憶力  
知識量  
器用  
反射神経



SIM2030

GAWL開発

etc...

応用例  
ゲーミング・シミュレーション

メッシュワーゲンとは?

害獣駆除

深い理解

ゲーム説明 実在の現象を再現し、ゲームを通してその現象を理解する

対が少ない

老子高齢化

学習ポイント説明

課題の認識 様の理解を深めること

地元民の無関心

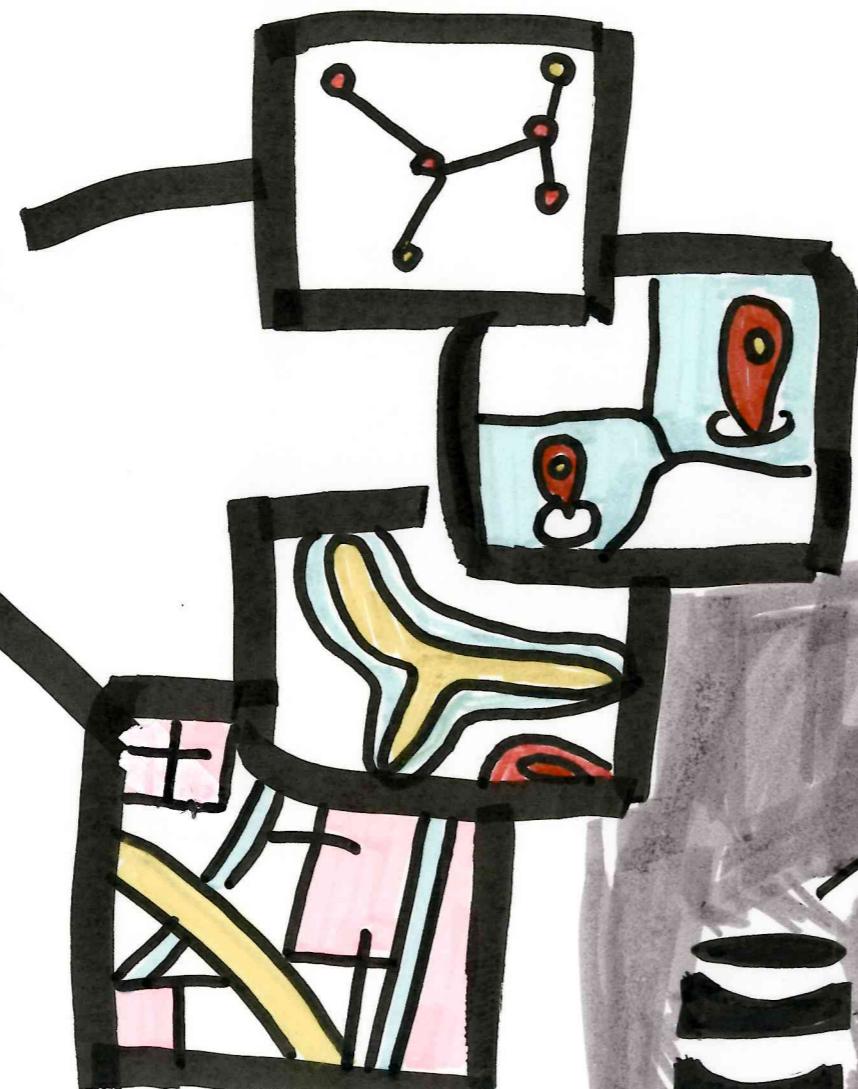
ハンターハクなし

# 紙からデジタル化と GIS 普及 IA116210 的場もん

GIS... 地理空間情報

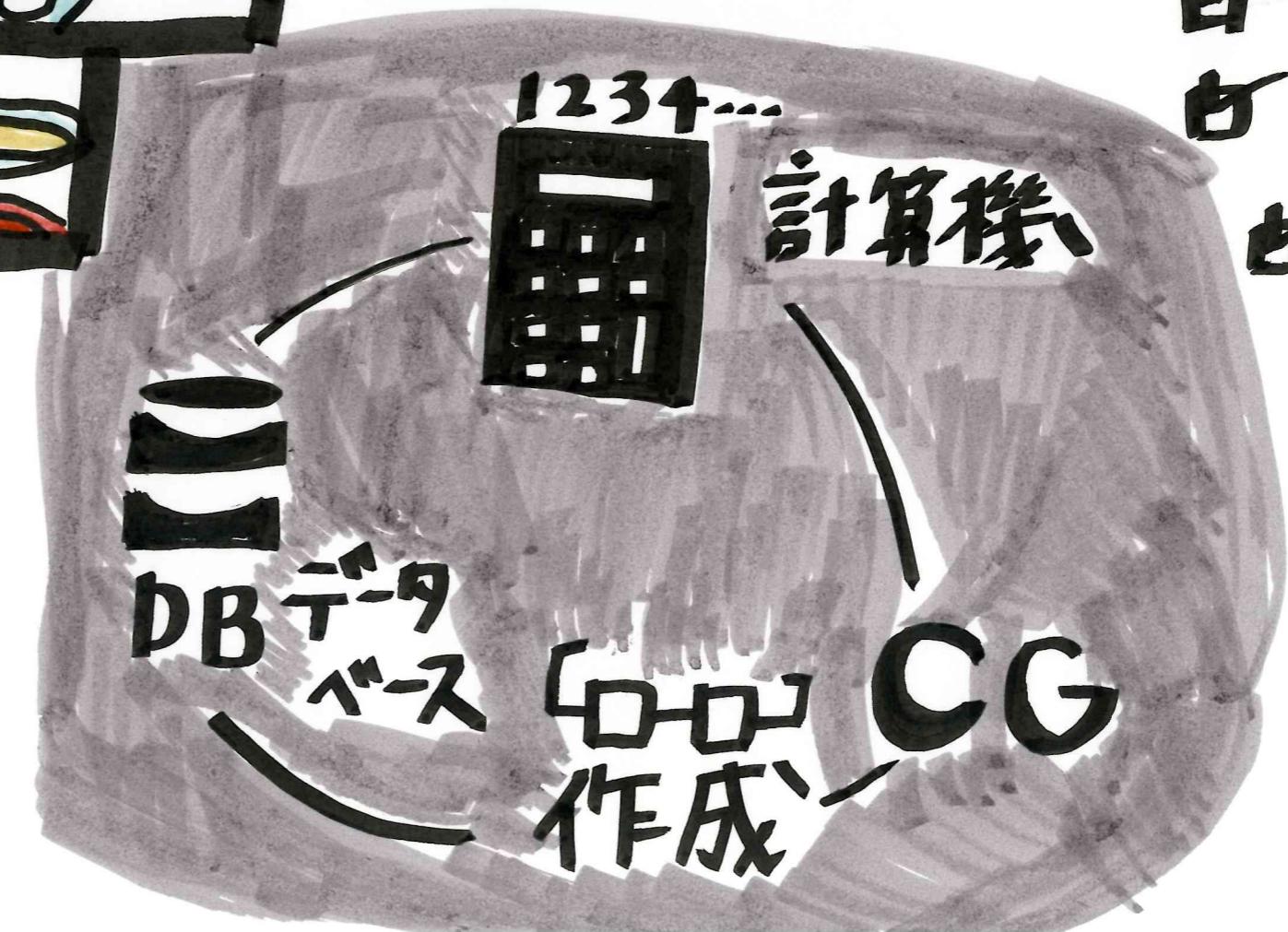


情報  
×  
地図



どこに何が  
あるかを  
空間情報学

当初の GIS



白オペレーティング  
タブレット  
Web

↓  
リアルタイム  
対応。

# ボードゲームは 奥深



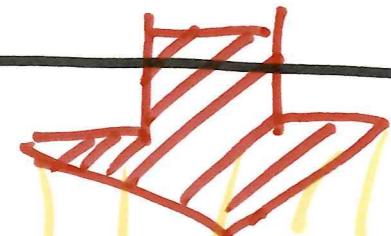
・市場規模(国内)  
「小さい… ~~もっと広めた…~~!!」

1つのボードゲーム  
1つのメッセージ!!



そもそも何が面白いの?

1. 亂の良・悪・
2. 機械的・地理的判断力
3. その他の属性のスキル  
(記憶力・器用さなど…)



学習にも使える!!



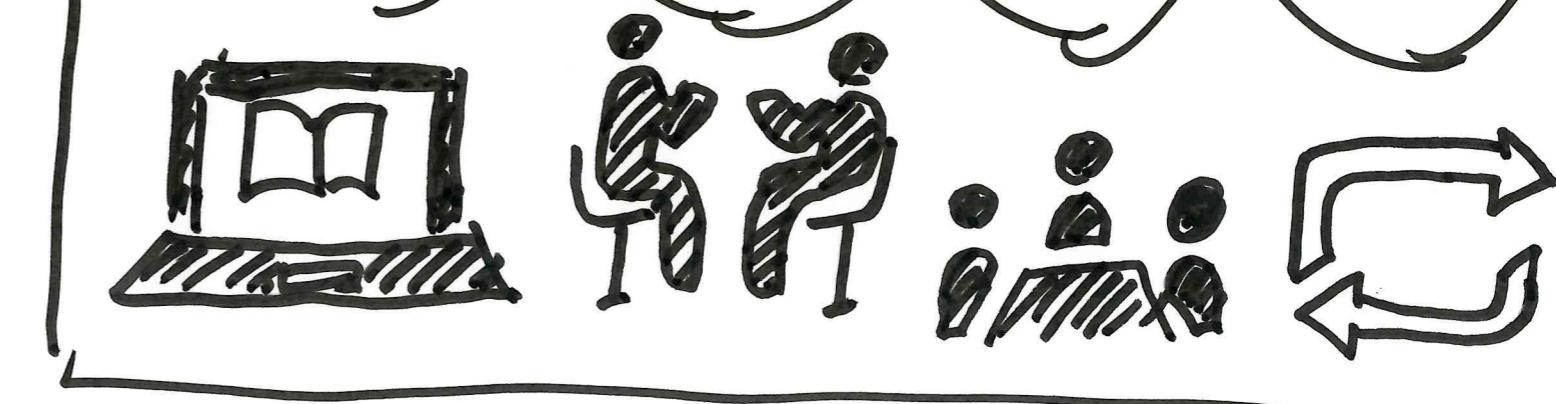
どうやって作る?

情報  
収集

内容の  
話し合・

ゲーム  
探し

いたずら  
テスト版

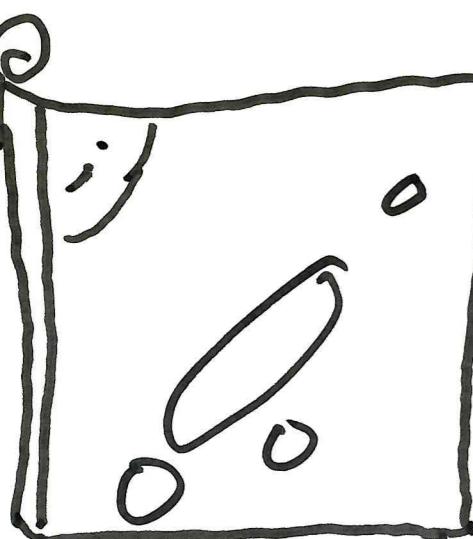


# 紙からデジタル化とGIS普及

## 国内におけるGISの流れ

第一期  
(1990年代～1984)

研究文象と(20)  
GIS



第二期

(1984～1995)

国主導で個別分野

→ GISが自治体に  
しんとう

データ整備が中心

→ 事務の効率化

GISを  
市民にモ...

今井修

第三期

(1995～2007)

国によるデータ基盤  
構築

ISO標準化

国のデータ提供が  
本格化

第四期

(2007～現在)

基本法が改正利用へ

地理院地図が防災分野  
中心に活用

GPSの普及

→ 大量の位置情報活用社会へ

研究者が使う

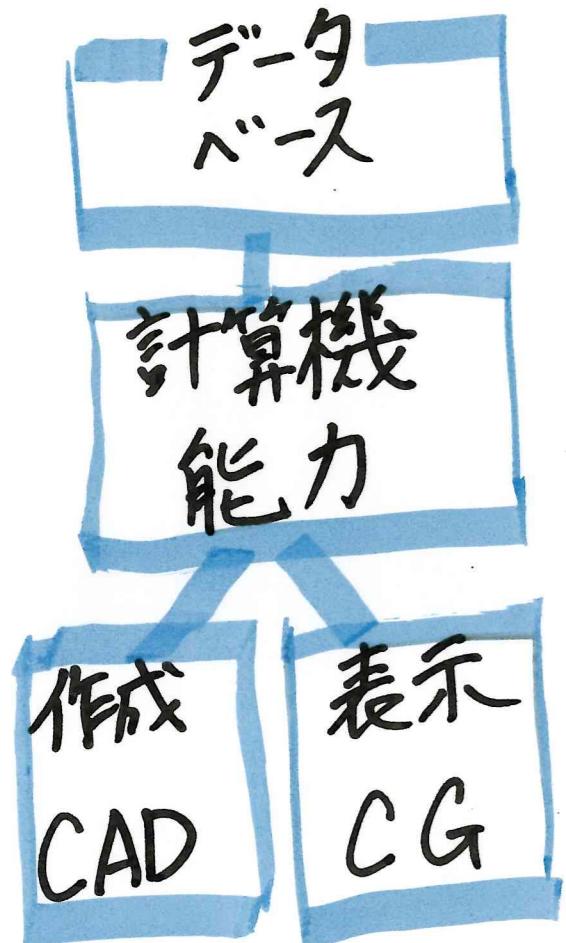
市民へ

# 紙からデジタル化とGIS普及

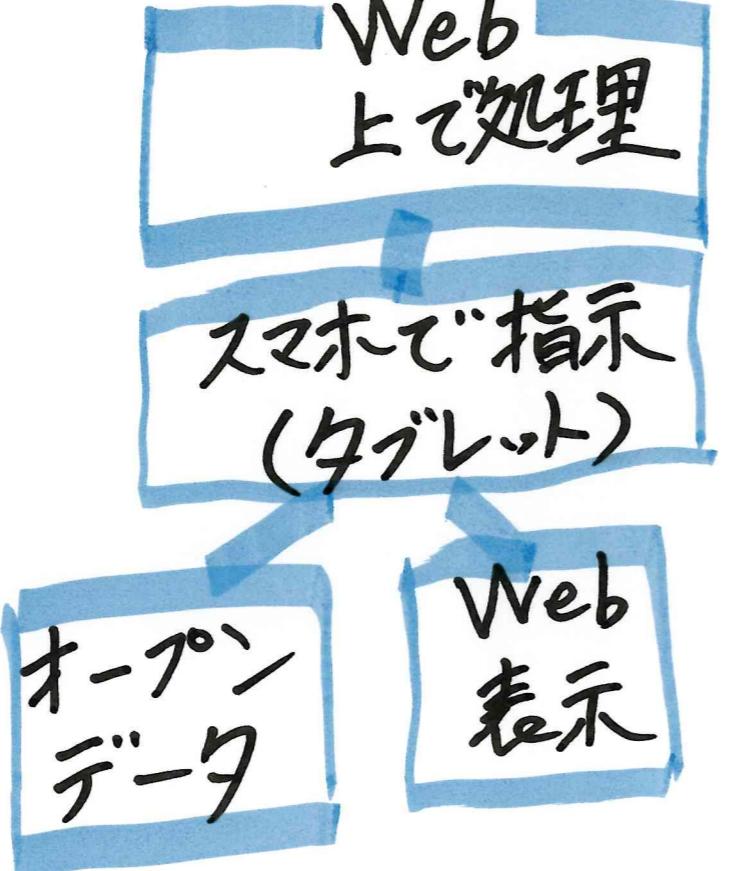
1A116211

宮川智至

当初GISのイメージ



現在GISのイメージ



時代はGIS

今井修



国内GISの流れ

第一期 研究文様としてのGIS

第二期 国主導で浸透 紙からデジタル化

第三期 国によるデータ基盤構築  
国のデータ提供が本格化

第四期 基本法が有利活用の重点  
防災を中心に、スマートGPS

2017年参加型GISの理論と実践を経て...  
現在 地域におけるGIS実践

# GIS の変遷

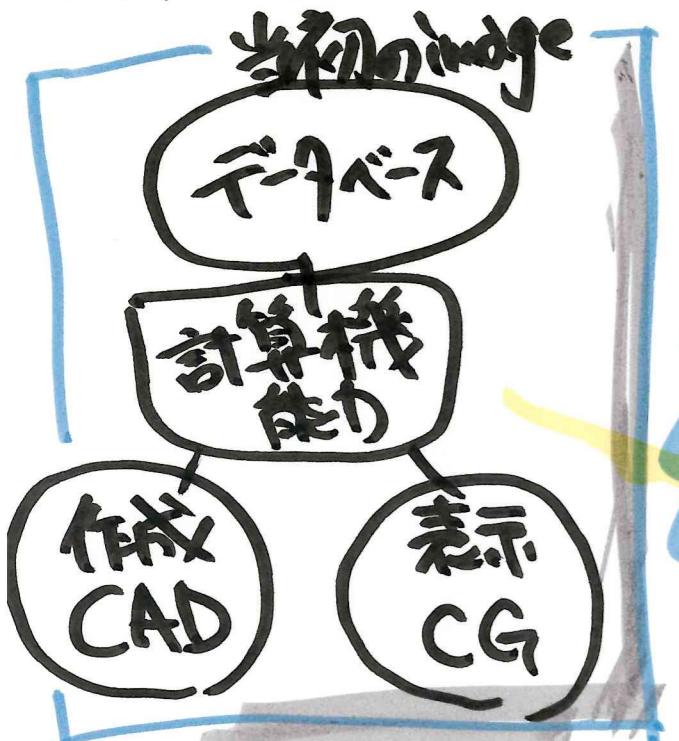
IAI16173  
橋本 大夢

## 第1期

研究対象としての  
GIS

当時 GIS の課題  
解決ができなかった...

当初の image



## 第2期

国主導で遅延  
紙→デジタル

MAPPY  
バズる時代  
市民が使える  
System

- ・Touchパネル
- ・ズーム・スクロール
- ・紙から印刷可

過去の苦労は  
現在では容易い

今井 修

## 第3期

国におけるデータ収集・整備  
国データ提供が本格化

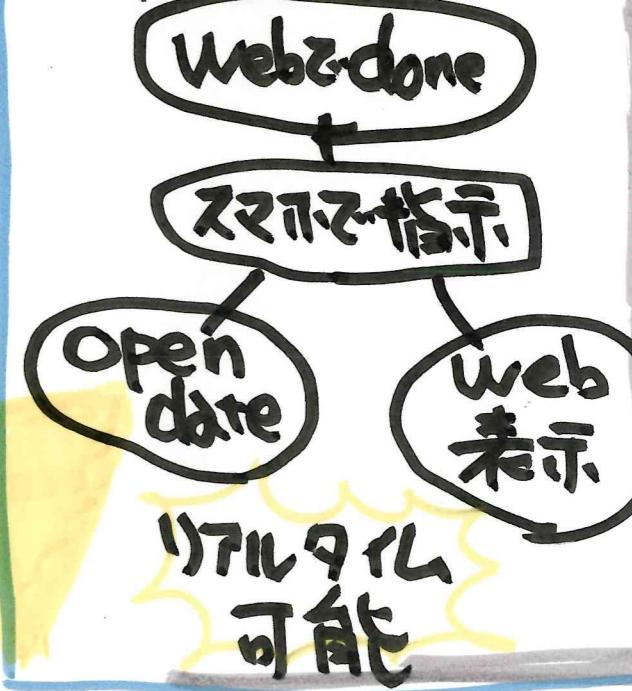
統合型GISの現れ  
MS DI PA時代

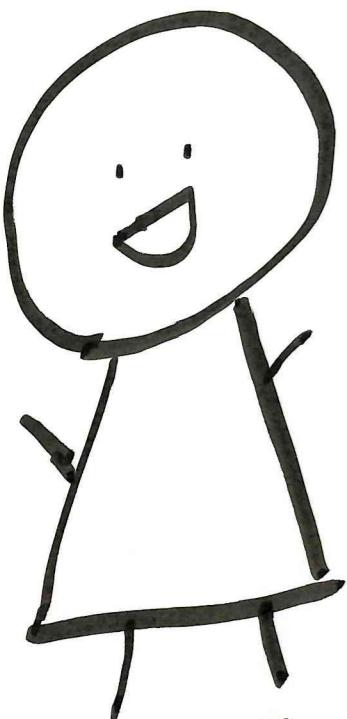
参加型  
GISへ!!  
地図:かわる GIS実践

## 第4期

基準法ができる利用・重点  
開発中心 /スマートGPS

現在では...





# GIS 普及

今井修也

歴史

① 1970年～

GIS 研究

② 1984年～

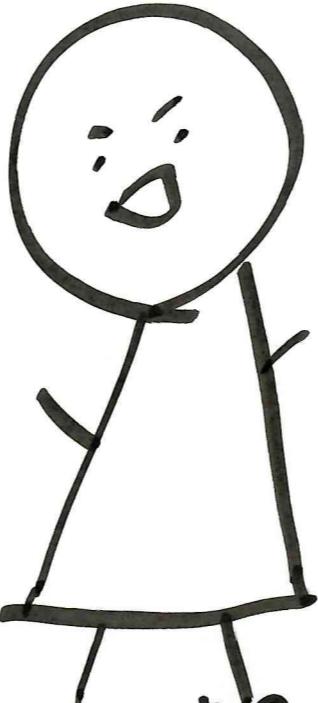
データ整備

③ 1995年～

国のデータ提供が  
本格化

④ 2007年～

基本法・利活用



松井崇晃



# ボードゲーム

1つのゲーム

1つのメッセージ!!

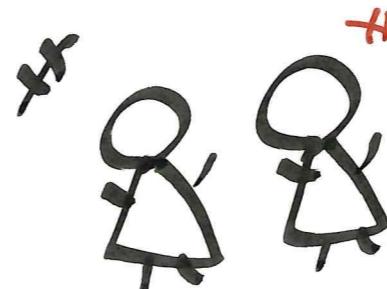
ボードゲームとは?

⑩ 程ある!。。。



現象の構造に対する  
理解を深めよ!

理解を深めよ!



1A116168 西川泰那