



榎出版社



京都シティロゲイニング 結果・大会開催分析レポート

2018/03 京都シティロゲイニング実行委員会



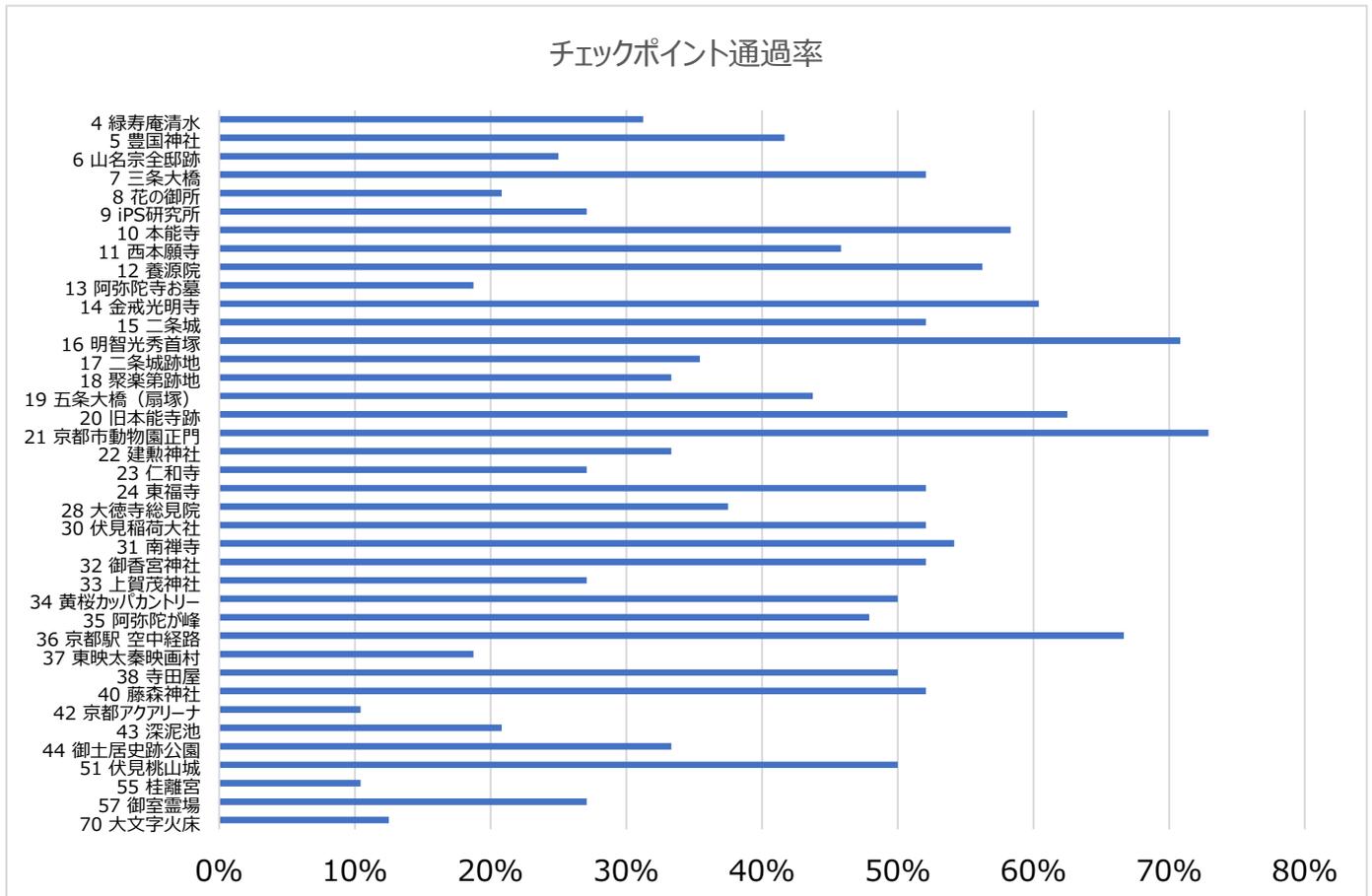
参加者の皆様、このたびは京都シティロゲイニングにご参加いただき誠にありがとうございました。

競技結果について、そして今回試みた大会サービスについてなど、数値から集計・分析した概要や、皆様からいただいた意見や実行委員会として考えていたことなどをまとめ、レポート化してみました。お時間あればご覧ください。

1. チェックポイント、得点分析
2. 成績上位チームルート分析
3. 信長公ロゲイニングシリーズ、JOA ナビゲーションゲームズ シリーズ戦との関わり
4. 今回試みた大会コンセプト (1) 市バス使用可特別ルールについて
5. 今回試みた大会コンセプト (2) LINE@を用いた集計システムについて
6. 大会アンケート結果集計と反省
7. 最後に

1. チェックポイント、得点分析 (5 時間の部のみ)

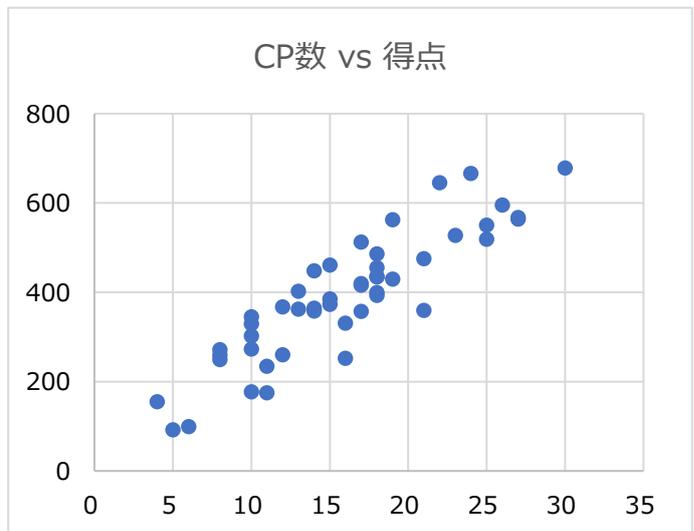
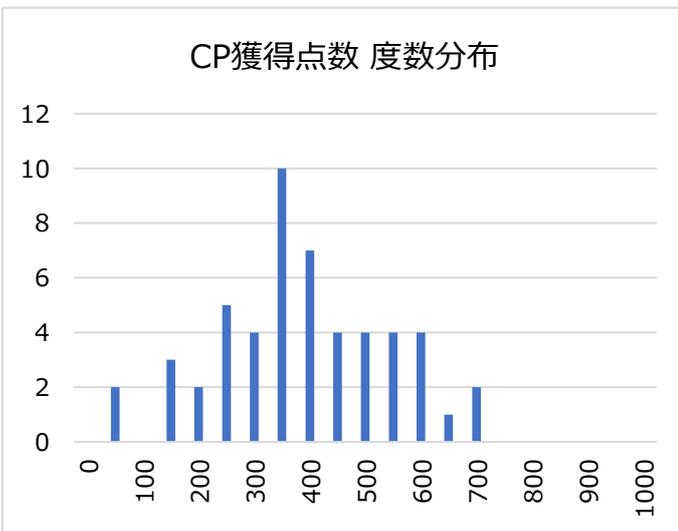
■チェックポイント通過率



最高頻度ポイントは 21 京都市動物園正門 の 73%、最低頻度ポイントは 42 京都アクアリーナ と 55 桂離宮 の 10%でした。やはり西側エリアは使いにくかったからなのか、総じて通過率が低い結果となりました。誰にも訪れてもらえなかった残念ポイントはありませんでした。

■得点分布

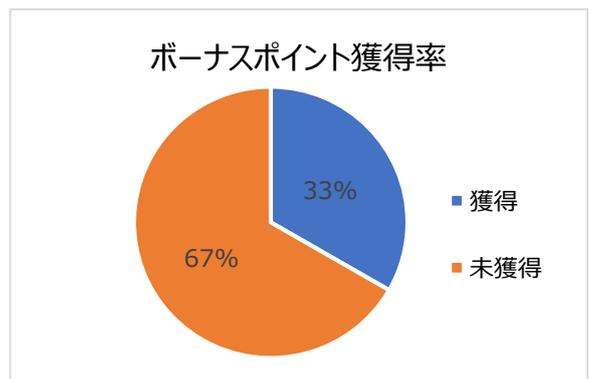
	平均	最小	最大
通過チェックポイント数	15.9	4	30
獲得得点	391	92	678



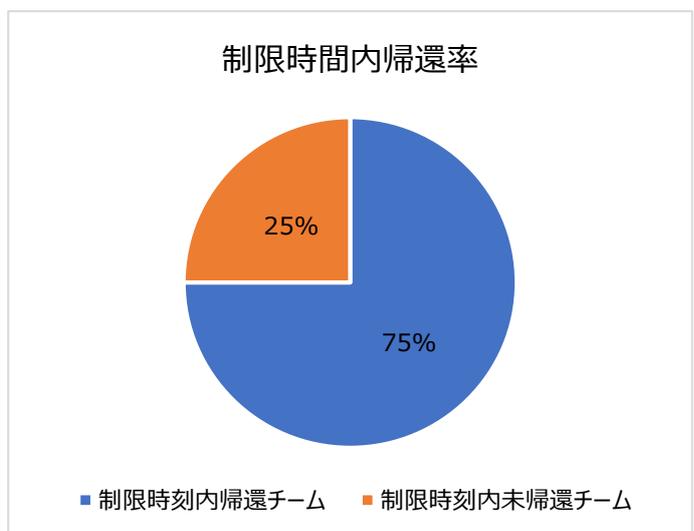
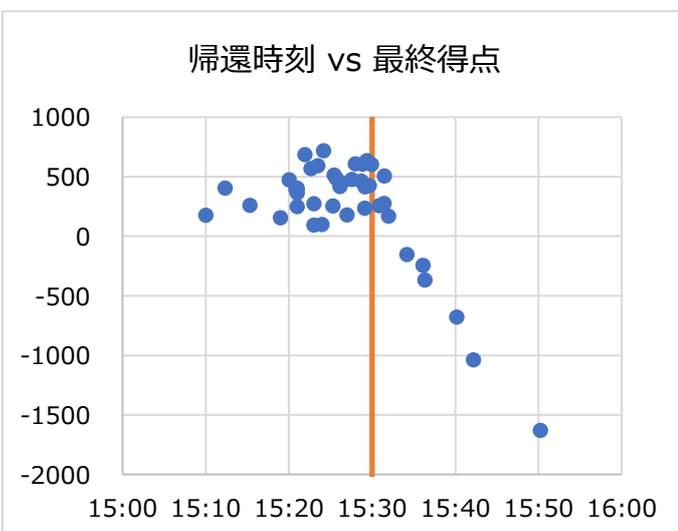
満点 1030 点に対し、平均 391 点でした（ボーナス・減点なしの素点）。競技エリアが広く、他ロゲインに比べ比較的チェックポイント密度が低かったことで満点に対する点数分布は低めになってしまったように思います。チェックポイント総数が少ないとの指摘は比較的多くいただいたため、次回の検討事項とします。

■ボーナスポイント獲得率

ボーナスポイントの獲得率は 33% でした。上位チームはほとんどが獲得していました。5 時間男子の部は全チームが獲得しています。

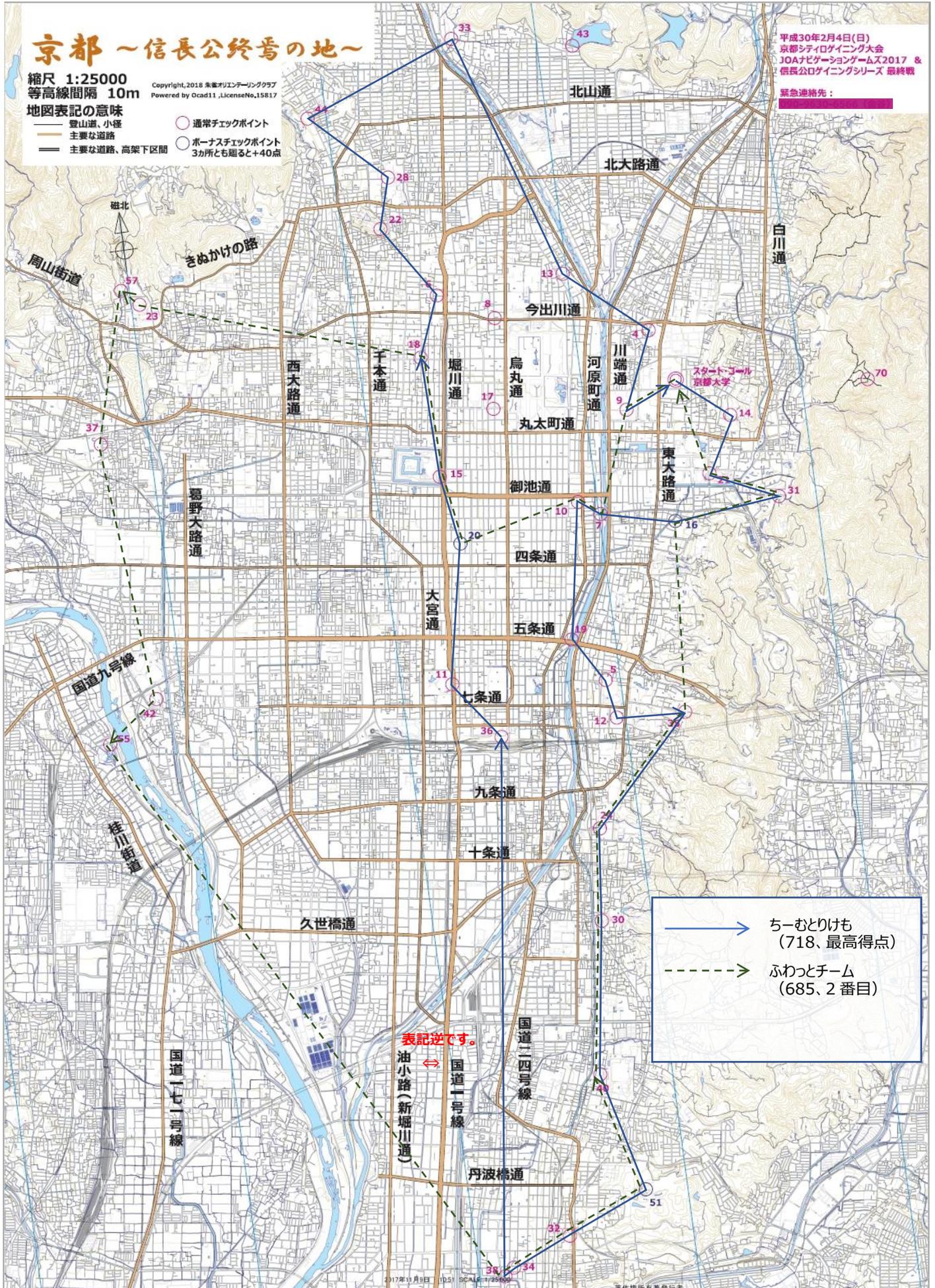


■制限時間



制限時間内には 75% のチームが帰還していました。最高得点獲得チームは、なんと 6 分の余裕を持ってゴールしています。グラフには示されていませんが 3 時間の部では 59% と非常に低く、3 時間の部の参加者には少々厳しいコース設定となってしまったようです。

2. 成績上位チームルート分析



回り方のコンセプトとしては、最高得点のチームとりけもの様に南北にポイントを重ねていく動き方をしているチームが多く見受けられました。一方、全体の点数第 2 位のふわっとチームは西側のコントロールを取りに行く作戦を取っています。いずれの場合も、狭い間隔のコントロール間は走り、大きく動く部分にバスを使っているチームが多かったものと予想されます。70 点の大文字火床にも勿論行ったチームは数多くありましたが、あまり上位ランクのチームが行っていない所を見ると、往復のタイムロスがやはり大きかったのかなと思われま

す。1 点運営側の反省点としては、ボーナスポイントの設定が若干ルートチョイスの自由度を若干狭めてしまったかなという部分があります。

3. 信長公ロゲイニングシリーズ、JOA ナビゲーションゲームズ シリーズ戦との関わり

まず本大会は、岐阜・愛知・滋賀と協力する形で信長公ロゲインの一シリーズを実施するという構想からスタートしています。2017 年は 1567 年に織田信長公が岐阜に入城し、「岐阜」という命名をしてから 450 年の節目の年ということで、(行政としての)岐阜市がそれにちなんで大体的な周年事業を行うことになっていました。そこで、その企画の 1 つとして、岐阜県 OL 協会がロゲイニングの大会開催を計画され、さらに、より企画を盛り上げるために、信長ゆかりの愛知・岐阜・滋賀・京都の 4 府県にまたがるシリーズ戦にしよう、という提案をされました。また、同時に、信長公シリーズ全体のレギュレーションとして、JOA ナビゲーションゲームズにも参加することになりました。

このような流れで本大会が開催されることとなりました。

4. 今回試みた大会コンセプト (1) 市バス使用可特別ルールについて

上記 3. のように信長公ロゲインの一シリーズを実施するという構想からスタートしているため、大会コンセプトとしては次の 2 つは大前提でした。

- ・信長ゆかりの地をチェックポイントの柱にする
- ・競技志向に偏りすぎず、幅広い層をターゲットとする

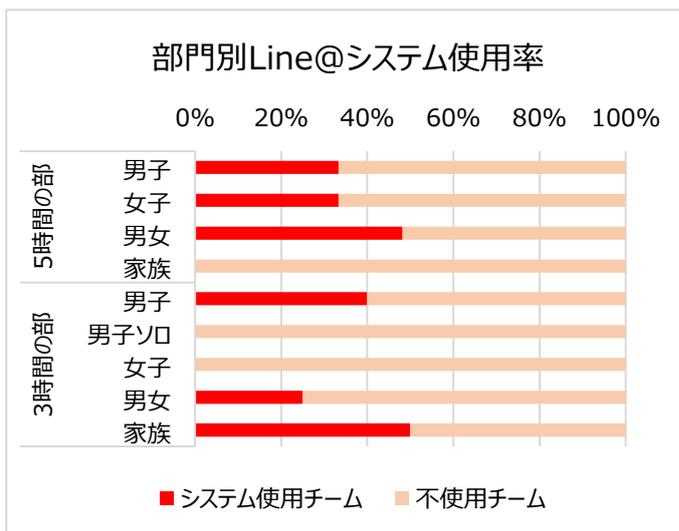
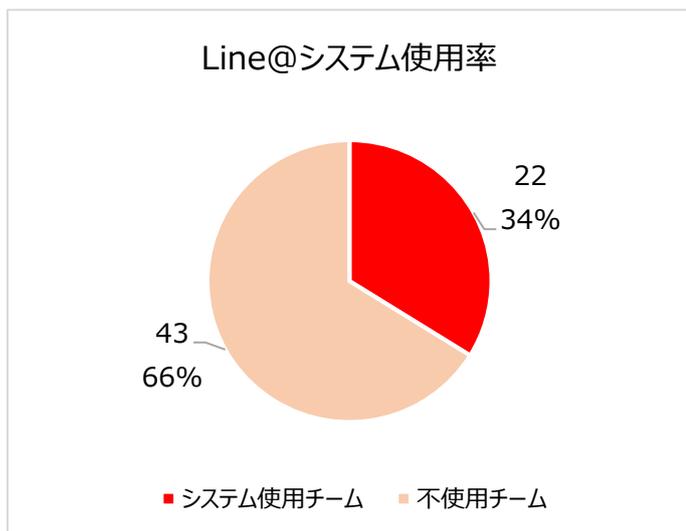
こうした中で、京都市内に広く点在する多くの縁の地を巡ることができるよう、そして、レクリエーション主体の参加者も呼び込めるよう、一定の公共交通手段を使うルールを取り入れることにしました。あくまで自力の走力による競技を主体としながら、各参加者の競技志向に応じて補助的・部分的に使ってもらおう。京都市バス・京都バスは比較的安価に乗り放題のチケットが購入できるため使いやすい。ただし、市中をくまなく走っているとはいっても、接続状態や混雑情報を勘案しないと必ずしも効率的に使えとは限らない。この部分を競技の一環として取り入れても面白いのではないかと。ロゲイニングの大会としては正統派ではなかったかもしれませんが、運営サイドの意図としては明確でした。こうした趣向を面白かったと言ってくれる参加者も数多くいたことは、非常に嬉しく思います。

しかしながら一方で、参加者アンケートの感想を集計すると、特に競技志向の高い参加者の方たちにとっては必ずしも好評ではなかった部分もありました。確かに、ナビゲーションゲームズのシリーズ戦として考えたときには、単純に走力とナビゲーション能力以外の資質を問われることは少々面食らったかもしれません。こうした部分に不満要素を残してしまったことは今回の反省点の一つではあります。

5. 今回試みた大会コンセプト (2) LINE@を用いた集計システムについて

5-1. 大会のデータからの定量分析

■ Line@システムの登録チーム状況

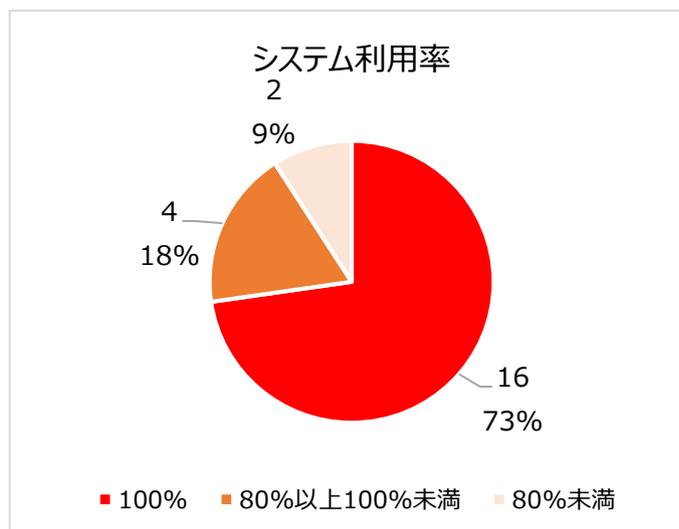


概ね全体の3分の1のチームが使用しました。最も多く使用したのは5時間の部男女のチームで、約半数が使用しました。

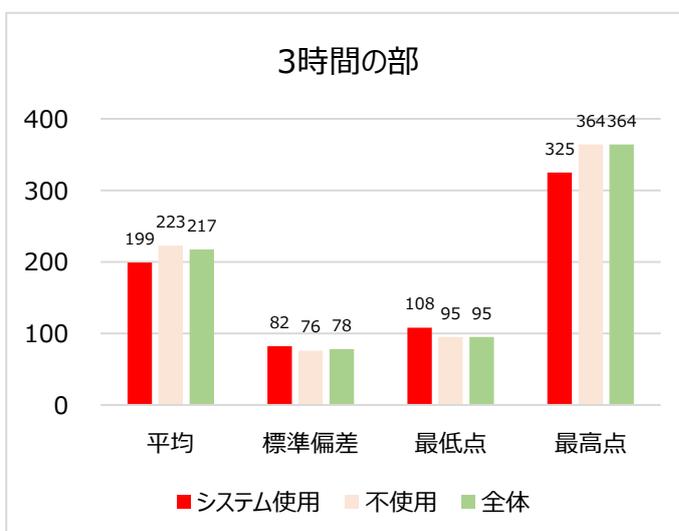
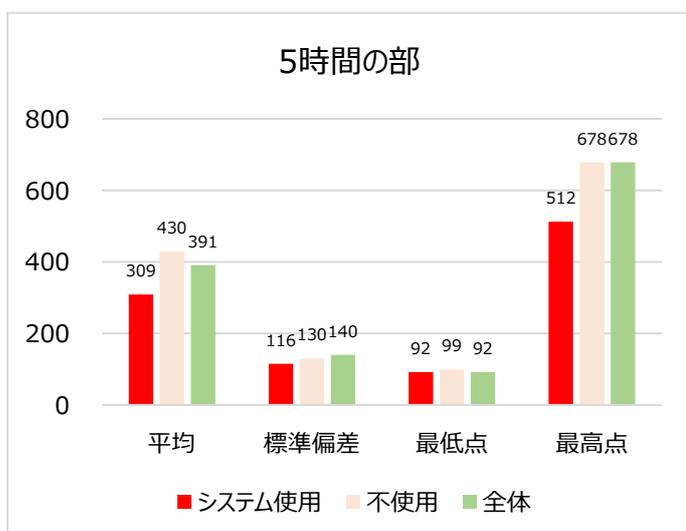
■システム使用チームの利用率（全通過チェックポイントに対するシステムでの照合割合）は次の通りでした。

73%のチームがすべてのチェックポイント照合にシステムを利用しました。中には時間の都合か終盤の数ポイントのみアップロードしなかったチームもありました。

8割以上の照合をシステムで行ったチームは9割以上であり、システムを使用したチームでは、使用を中断するような大きな負担やトラブルは発生しなかったと考えられます。



■システム使用チームのチェックポイント総得点(減点、ボーナスを含まない素点)を不使用チーム・全体と比較



チェックポイント総得点を比較すると、平均点・最高点は両部門ともシステム利用チームの方が低くなりました。高得点をマークするチームは常連の方が多く、より従来の方式を選択したのではないのでしょうか。標準偏差値には大きな差異はなく、概ね幅広いチームに利用していただいています。システム

を簡素化し、また照合結果の通知も実施していなかったため、競技上の不公平はほぼなかったと思われます。

5-2. 参加者アンケート・役員の聞き取りによる定性分析

参加者のアンケートでは概ね好評価をいただきました。特に次のような点が好評でした。

- ・撮影した時点で送信できるため、写真を削除・紛失する心配がない。
- ・速報が配信されてモチベーションが上がった。
- ・日頃から Line を使用しているため使いやすい。

対応した大会役員の聞き取りによると、下記のような事例がありました。

- ・システムを利用したが、再度通過ポイントを記入するのが煩雑であるとのご意見をいただいた。
- ・（利用していないチームで）写真を紛失したが、GPS ログや他チームの証言で通過証明してほしいという申し出が数件あった。

システム利用チームの満足度は概ね高かったようです。参加者の感想、実際の事例の双方から写真データの紛失を防ぐために逐次アップロードすることは効果がありそうです。速報サービスについても、戦況がわかりにくいロゲイニング競技に新しい面白さを提供できたのではないかと思います。

一方で集計シートには改善の余地がまだあること、使用チーム数の向上のために参加者へのメリットをさらに模索・明確化することが課題ではないかと考えられます。

5-3. まとめ

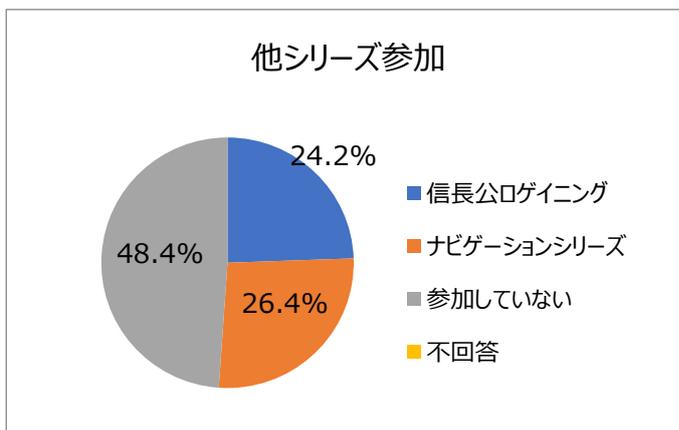
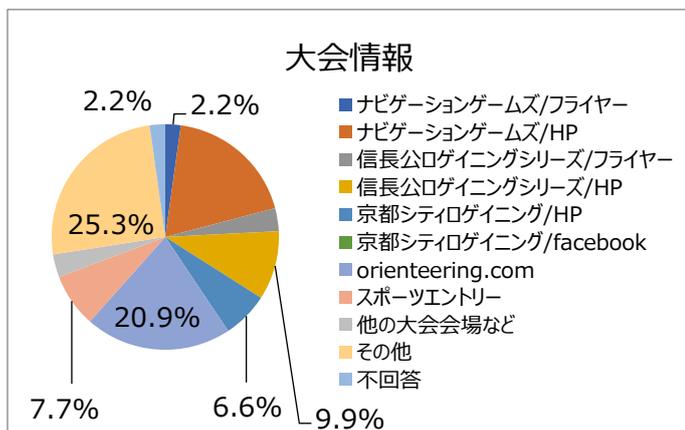
本システムは新しい試みであったが、システムの目的である写真照合受付の簡略化、分散化という目的は3分の1のチームについてほぼ達成できました。改善すべき点もまだあり、写真の逐次アップロードによる写真データ紛失の防止や速報などの参加者のニーズも得られ、今後のシステム検討の参考になりました。競技上の不公平はほぼ無かったと思われますが、今後さらにサービスを展開していくためにはやはり使用率が課題だと考えます。

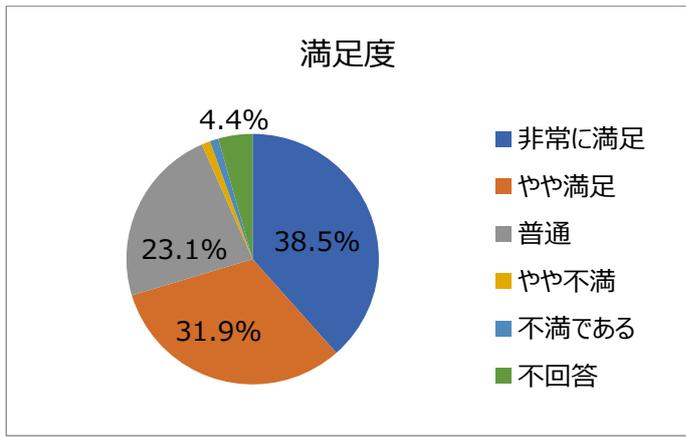
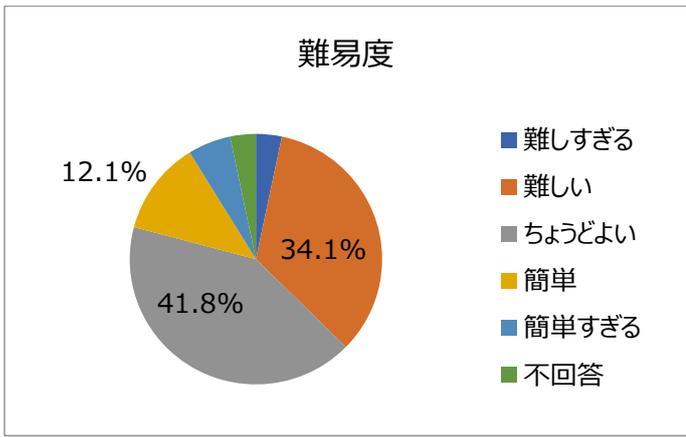
- ・新しいシステムなので今回は様子見・存在を認識していなかった
- ・走りながらスマートフォンアプリを使用するのが煩わしい
- ・スマートフォンの電池の消耗やデータ通信を控えたい
- ・Line アプリ・スマートフォンを利用していない

使用されなかった理由は上記のような項目が考えられますが、今後はこれらの課題も踏まえて参加者へのメリットをさらに考え、大会運営を検討していきたいと思えます。

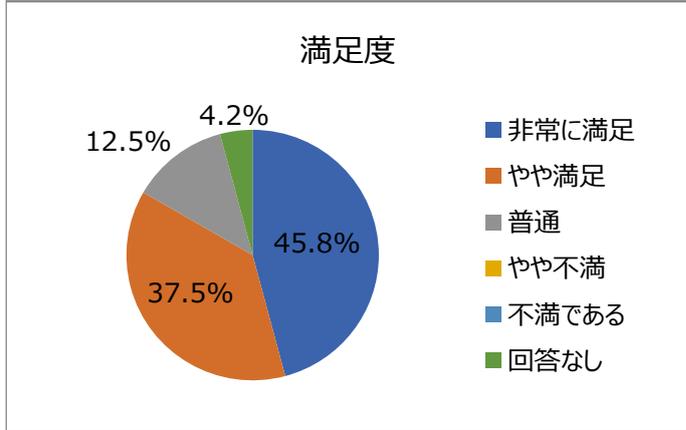
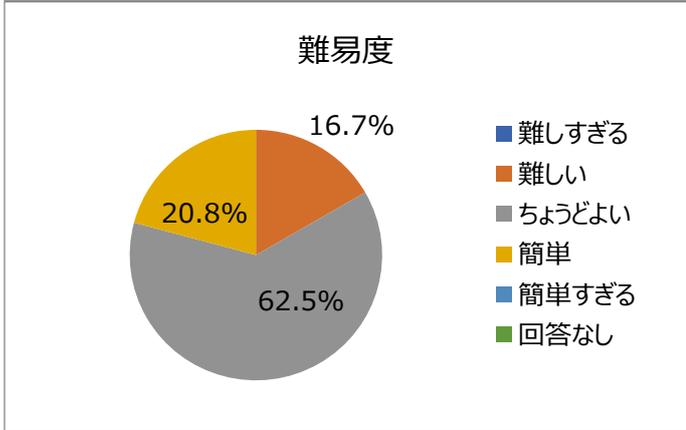
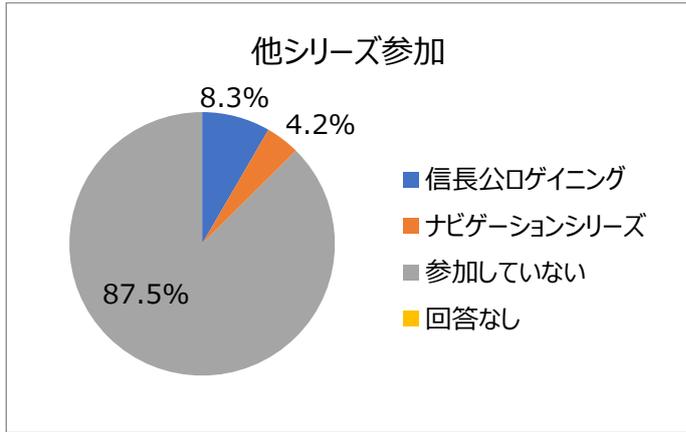
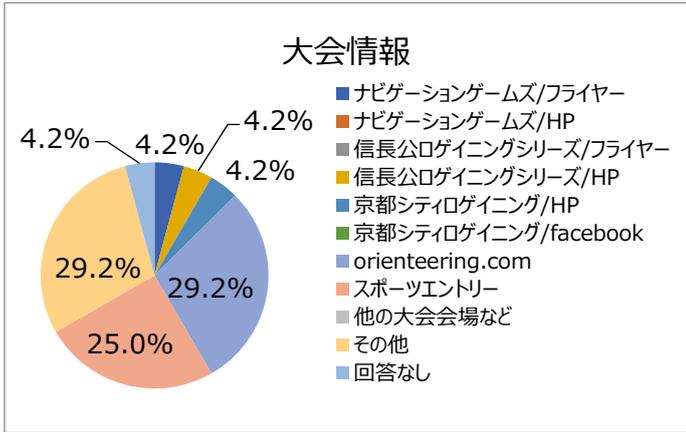
6. 大会アンケート結果集計と反省

■ 5 時間の部





■ 3時間の部



■ その他、自由意見によるコメント (多かった意見のみ抜粋)

- ・チェックポイントが難易度低め。有名寺社が多い。チェックポイントが少ない。
- ・エリアが広大すぎる。回り方が固定される。もう少し範囲を絞ってランのみでもよいかも。
- ・地図の凡例がほしい。磁北線間隔が広すぎる。地図 2 面は使いにくい。道の色がもっと濃いとよかった。
- ・バスの使い方が難しい。バス利用には反対。
- ・女子更衣室が使えなかった件が残念。男子更衣室がほしかった。
- ・開会式は室内でもよかった。声が聞こえにくかった。賞品をもっと奮発してほしい。
- ・京大の入り口がわかりにくい。会場の入り口がわかりにくい。

7. 最後に

競技性とレクリエーション志向、またどのような層をコアターゲットとするか、今後の大会運営はこの辺りのバランスを取りながら、より満足度の高い、そして何より、面白いと感じられる大会を目指していきたいと考えています。

今回はご参加ありがとうございました。今後ともよろしくお願ひします。