

ゲーマー向け健康アプリの制作

近年、ゲームのプレイ人口が増加している。「CESA ゲーム産業レポート 2024」では、2023 年日本国内のゲーム人口は 5553 万人を超えるとされた。またゲーム市場、e スポーツ市場も拡大している。一方でゲームが日常的の趣味や娯楽としてプレイされている中で、ゲームが原因で睡眠不足や運動不足に陥ってしまう人々も多いのではないかと推測した。そこで本研究では事前調査を行った。ゲーマーを対象とするため大東文化大学 e スポーツサークルの学生に協力してもらいアンケート調査をした。結果として、ゲームが原因で睡眠不足等に陥り生活に支障をきたしていることが確認できた。そのため本研究では、ゲーマーを対象にした視認性が良く簡易的でありながらゲーマー向け要素を加えた健康管理アプリの制作をすることにした。またサブテーマとして「生成 AI によるアプリ制作補助の可能性を知る」を挙げ、生成 AI を活用しアプリの完成度向上を目標とした。

そして既存の健康管理・ヘルスケアアプリを参考にアプリ開発を行った。ゲーマー向け機能とし、時間がないときに食事記録をするワンタッチ機能などの搭載を目指し制作を進めた。

本研究の結果として、評価アンケートを実施した。その結果、操作性や視認性は良い評価を得られた。ゲーマー向け要素も高い評価を得られたため開発目的は達成した。またサブテーマについても生成 AI のプログラムで目立った不具合は見られず稼働し、完成度の向上という目標は達成した。