

2024年7月4日

「アマチュア無線の魅力向上アイデア」提案書

1. 提案者
 - ・氏名：神西 俊明
 - ・年齢：
 - ・コールサイン：JH1ARI
 - ・連絡先住所：
 - ・メール：
2. 提案カテゴリー
 - A 既に開局している若者や初心者にとっての魅力を一層高めるアイデア
3. アイデア名：アマチュア無線のオンラインゲーム化の提案
4. アイデアの概要（200字以内）：
 - ・ マチュア無線の運用状況を反映したオンラインゲームをすることにより、エリ
5. 、バンド、モードごとのアマチュア無線局の運用状況をスマホやパソコンで確認できるようにし、伝播状況の確認や、各種の自動ランキング機能によりゲーム性を高めることにより、運用を活性化させる。ゲームの閲覧はアマチュア無線局以外にも開放し、アマチュア無線のアピール、将来のアマチュア無線家の育成にもつながることを期待できる。
5. 詳細説明：
 - (1) 提案の背景：

現代日本の10～30代の若手世代は、余暇時間の大半をオンラインゲームに費やしている（添付資料参照）。

アマチュア無線は、無線を利用した趣味であるため、アマチュアバンドを受信可能な受信機を持っていなければ、一般人には存在すら認識されない。

そこで、アマチュア無線をテーマとしたオンラインゲーム（スマホやパソコンで遊ぶインターネット経由のゲーム）を制作することにより、アマチュア無線のゲーム性を高め、若者を中心とした運用頻度の向上を目指す。また、アマチュア無線オンラインゲーム（以下、仮称「ハムオンライン」）を一般に公開することによりアマチュア無線の一般層へのアピール、将来のアマチュア無線家の育成にもつながる。
 - (2) オンラインゲーム開発の手順
 - ア. オンライン電子ログブックの開発

「ハムオンライン」の運用の前提となるデータベースとして、オンライン電子ログブックが必要となる。イメージとしてはARRLのLoTWに近いが、スマホでもリアルタイムロギング可能な明解なUIと軽快なデータ処理速度が

必要となる。

オンライン電子ログブックが実現すればそのデータを利用して電子 QSL の自動発行など、QSL 転送問題の解決の一助になることも期待できる。

各種ロギングサービスとのデータ共有のため、ADIF でのエクスポート、インポートに対応が必要である。

イ. 「ハムオンライン」の概要

(ア) 使用機器：スマホ (iOS, Android)、パソコン (Win, Mac)

(イ) ゲーム参加者：①アマチュア無線局免許保持者

②体験運用者

③ゲーム結果の閲覧は誰でも可能

(ウ) 使用データ：①バンド

②モード

③出力

④RST

⑤QTH (スマホの場合は GPS で自動取得)

(エ) ランキングの例：①週間、月間、年間交信数

②バンド別、モード別エリア別交信数

③アマチュア無線局数の少ない市町村からの QRV

④CQ 送信ランキング (QTH1 か所あたり 1 日 1 カウント)

従来、アマチュア無線のコンテスト等では CQ に対し応答がない、いわゆる空振りについては評価の対象外であった。しかしアマチュア無線の交信は CQ 局がいなければ始まらないため、CQ をうながす意味で CQ 局の記録もランキング対象としたい。

(オ) 交信状況の可視化：ハムオンライン参加者の交信状況をほぼリアルタイムで地図上で視覚化することにより、バンドの利用状況、Es 層の発生等の異常伝播をだれでも確認できるようになる。

下図は交信状況の視覚化の例 (自局は茨城県筑波山、433MHz 帯での運用の例)



(カ) 体験局運用の通知：

体験局運用の予定をハムオンラインユーザーにあらかじめ通知することにより、体験者の交信相手の確保を容易にする。

また、体験局運用の実績をランキングすることにより、アマチュア無線家による体験局運用の活性化を図る。

(キ) セルフスポッティング

山岳移動等でハムオンラインユーザーに運用予定を通知する機能。

(ク) 運用のリクエスト

特定の市町村、地点等での運用のリクエストをハムオンラインユーザーに依頼する機能。

6. 参考情報

- ・ 参考資料：(1) 「オンラインゲームの動向整理」

三菱 UFJ リサーチ & コンサルティング

- ・ Web 情報：(1) 上記資料 URL

https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/meeting_materials/assets/consumer_policy_cms106_220630_02.pdf