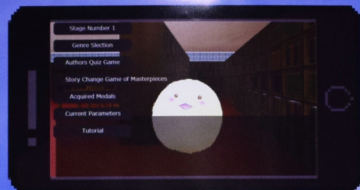


64

# ピブリアオクイズ ココロセカイ BY DUALIS

## ▶ 開発動機

- ▶ 開発動機
- ▶ 遊び方
- ▶ 期待できる効果
- ▶ 今後のビジョン



前作行われた、子どもの読書に対する興味を引出すゲーム開発においては、書評やクイズによって子どもの読書動機にむきむき状態を醸成することが目指されました。しかし、結果としてクイズは知識を問うものであり、子どもの興味、関心を十分に引き出すことができませんでした。今回は、ゲームとして面白さを追求し、昨年とは異なる方法で「感性パラメータ」を用い、読書支援ゲームを開発しました。

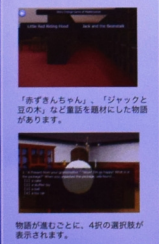
制作期間 2017年  
対象年齢 小学校高学年から

開発者 株式会社「5歳から読書習慣を身に付け読書習慣を定着させる読書支援ゲーム」  
開発者 株式会社「5歳から読書習慣を身に付け読書習慣を定着させる読書支援ゲーム」  
2017年度 読書支援ゲームコンテスト 2017年度 読書支援ゲームコンテスト 2017年度 読書支援ゲームコンテスト

図書館総合展に旋風を巻き起こした  
読書支援ゲーム、ここに再来!!

## ▶ 遊び方

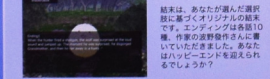
### ①物語を進めよう



「赤ずきんちゃん」、「ジャックと豆の木」など童話を題材にした物語があります。

物語が進むごとに、4択の選択肢が表示されます。

### ②あなただけのオリジナル結末

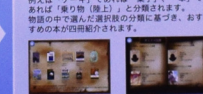


結末は、あなたが選んだ選択肢に基づくオリジナルの結末です。エンディングは各話10種、作家の読者保存ファイルに書いていただきました。あなたはそのエンディングを選べます。

### 感性パラメータとは?

本の読後感を12種類の感性語対で表したものの感性語対とは、「興奮-冷めた」、「爽やか-どんより」など、感情を表す言葉の対になる組み合わせです。  
12の感性語対に0-6の値が設定されており、その小説の読後感がどのくらい興奮や爽やかといった要素を持つかを表しています。  
あまのつこ「バクテリア」は、パラメータ「興奮-冷めた」の値が「パラメータ」を動かす「しるし」の値が25なので、興奮や爽やかといった要素を含んだ、とても興奮する読後感を持つ本ということになります。

### ③本のおすすめ



ゲームの選択肢は、それぞれ対応する各話や所収の大きさや分量が対応して行われています。例えば「ケーキ」であれば「菓子」、「鳥」であれば「動物(鳥)」と分類されます。物語の中で選んだ選択肢の分類に基づき、おすすめの本が4冊紹介されます。

### ④立派な図書館を目指そう



ゲームを進めるごとに図書館の大きさが大きく広がります。さらに、感性パラメータに基づいて、キョウが成長します。読書支援クイズ、読後感に基づいて図書館のシステムも発展させ、さまざまなゲームを通して、知らない本に出会おう!

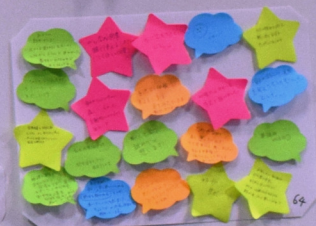
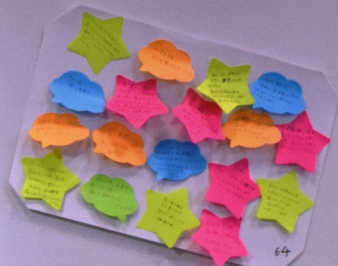
## ▶ 期待できる効果

ストーリーゲームはゲーム自体が物語であるため、ゲームに興味を持ってもらうことで、読書の興味を喚起させることができます。さらに、クイズよりも感情的に読書できるため、より関心が高い読書を目指すことが可能となります。また、ストーリーのエンディングは数種類あるため、繰り返しゲームを楽しみ、物語に没入することができます。そして、「本のクイズ機能」によって、自分に合った本を見つけたことができ、継続的に読書習慣の再興が見込めます。

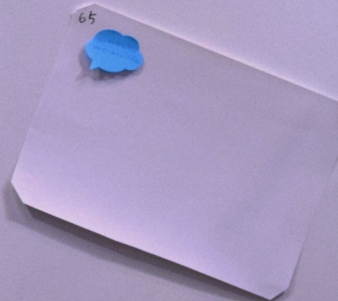
## ▶ 今後のビジョン

今後の展開には、大きく2段階があります。1) 現在は、クイズとストーリーゲーム相互の連携です。2) 次は、子供向けの読書ゲームを開発し、日本語と英語で出版されている読書を対象としたため、ゲーム内で紹介される本が読者の作品に繋がらなくなる点です。この点については、日本語版では、日本語版のクイズを扱うことで対応していきたくと考えています。将来的にはインターネット上に公開し、家庭や図書館で気軽に遊ぶことができるようにすることで、継続的な読書支援に役立てることを期待しています。

使用コンテンツ ティームスク립ト <http://www.godgame.com/> ジェスチャーバー <http://www.pptv.com/>  
DUALISとは <http://www.dualis.com/> 読書支援ゲームコンテスト <http://www.dualis.com/> 読書支援ゲームコンテスト <http://www.dualis.com/> 読書支援ゲームコンテスト <http://www.dualis.com/>



体験  
できます!!



65

## 絵本の内容分析

### 絵本の内容



○内容を表す  
○マニュアル

### 前田桂子らの論

- ページ数
- 絵の技法: 立体的/平面的
- 色の明暗: 強/中/弱
- 文体: 単語の羅列/体言止
- 登場人物: 人間/動物/植物
- 話の展開: 全体繰り返し型/起承転結型
- 話の現実性: 日常で現実的/非日常で現実的
- イメージ的
- 主なテーマ: 知的
- 知的
- 物語性が強く文学的
- 動機悪/ハッピーエンド
- 道徳的/日常を描写/想像

- ◆分析中に浮上した問題点
- \* 「色の明暗」 「話の現実性」などの項目における客観的
- \* 「体言止め」に当てはまる
- \* 「登場人物」の明確な定義
- \* 「主なテーマ」で交差分

### 今後の展望

作成したマニュアルを  
その後、幼児教育者に  
推薦システムを作成す