

ふわふわ言葉で好感度爆上げゲーム

5421031 鹿摩大智 5421043 三浦健太郎
5421012 渡貫健太 5421041 岡哲平

チーム13



デジタルコンテンツ 成果発表

ふわふわ言葉で
好感度爆上げゲーム（チーム13）
5421031 鹿摩大智 5421043 三浦健太郎
5421012 渡貫健太 5421041 岡哲平

N
U

はじめに

子供に正しい日本語を教えることは難しい。しかし学習には多くの時間を費やす必要があり、退屈である。例えば書籍を利用した学習は苦手な人が一定数いるであろう。しかしゲームは幅広い年代に人気なコンテンツである。そこで私たちはゲーム感覚で様々な場面に対応できるような日本語を学習できるコンテンツを提案する。



作品構想

ターゲット：小学生低学年程度の子供
内容：カードゲームを想定しており、
プレイヤーの手札にはふわふわ言葉、
チクチク言葉の2種類の属性を持った
手札が用意され、それらを用いて相手の
好感度を高めていくゲームである。



作品の独創的な点

子供たちが言葉の力を理解し、
他人を尊重することを学ぶこと
ができる。
ゲームは、ふわふわ言葉が書かれた
カードとチクチク言葉が書かれた
カードの2種類のカード
を使用する。

ふわふわ言葉：
優しさと思いやりを表現する言葉
が書かれている



チクチク言葉：
他人を傷つける可能性のある言葉
が書かれている

