

『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

2024 年 1 月 19 日

1 作品の目的

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。

2 作品構想

ターゲットを小学生の低学年程度の子供にしており、安心してプレイできるようにする。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。カードゲームをプレイしていくことで正しい言葉遣いを学習することができるようになっている。

3 作品の独創的な点

この作品の独創的な点は、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点である。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。ふわふわ言葉カードは、優しさと思いやりを表現するための言葉が書かれている。これらのカードを使用することで、子供たちは他人に対する優しさと思いやりを学ぶことができる。一方、チクチク言葉カードは、他人を傷つける可能性のある言葉が書かれている。これらのカードを使用することで、子供たちは自分の言葉が他人にどのような影響を与えるかを理解することができる。また、このゲームは子供たちが楽しみながら学習できるように設計されており、ゲームの進行に合わせて新しい単語や表現を学ぶことができる。これにより、子供たちは自然に新しい語彙や、場面に応じた正しい言葉を身につけることができる。さらに、このゲームは継続的な利用が期待できる。子供たちは新しい単語や表現を学び続けることができ、その結果、コミュニケーションスキルが向上する。また、ゲームの結果は毎回異なるため、子供たちは何度でも新しい体験を楽しむことができる。この作品は、教育的な要素と楽しさを兼ね備えた独創的な作品である。子供たちがコミュニケーションスキルを向上

させるだけでなく、他人を尊重することの重要性も学べる素晴らしいツールになると考えている。

4 詳細

実装には javascript を用いた Web アプリケーションを想定している。ターゲットを小学生低学年程度の子供にしており、安心してプレイできるようにする。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る。プレイヤー側は用意された手札の中から適切な言葉を選択することができる。ふわふわ言葉を選択することで、相手からの好感度が上昇し、チクチク言葉を選択されることで、相手の好感度が減少する。カードに書かれている内容によってチクチク度とふわふわ度が異なり、好感度が上昇・減少する値が変化する。指定された枚数以内に相手の好感度を一定の目標値まで上昇させることがクリア条件となる。

ゲームの進行がスムーズになるような機能を追加する予定である。例えば、自分の手札がすべてチクチク言葉になった際に、適切な処理を行うことで手札のリロードができるなどの機能である。

また、ただふわふわ言葉を選択し続けるだけであるとゲーム性として退屈なものになる。そのため、ゲーム性の向上に向けていくつかのイベントを追加する予定である。例えば、ランダムで選択されたターンで、正しくチクチク言葉を選択できた場合には強力なふわふわ言葉に手札を変換できるようなイベントを追加する。

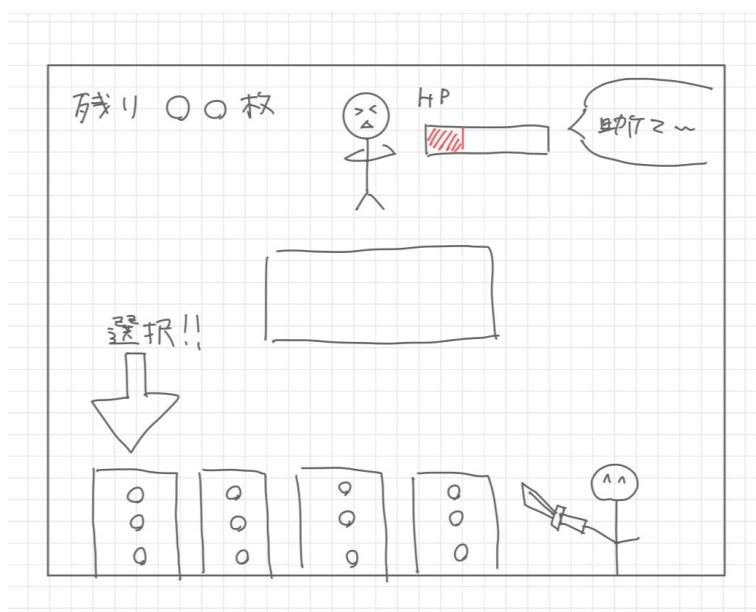


図1 ゲーム画面の構成

5 制作計画

5.1 今後の計画

- 第3回 企画書
- 第4回から13回 アプリケーション制作

- 第 14 回 発表準備
- 第 15 回 発表

5.2 役割分担

- メインプログラム（2 名）
- 言葉選定（1 名）
- グラフィックデザイン（1 名）