

2031

イラストを用いたゲームブックの作成

Illustrated Game-book

AD34 高野 直輝
指導教員 西野 隆司

1. 研究目的

3月11日の東北大地震の影響により、電力供給が不安定になってしまい東日本全体で計画停電や、節電に取り組む流れが見られた。そんな中、電気がなくても楽しめるような物を考えた。しかし電気不要であり、多人数で遊べる物はすでにたくさん存在しているので、今回は一人で楽しめる物について考えていくことを目的とした。

2. 調査と分析

電源不要の遊びを色々と調査してみたところゲームブックという存在を発掘した。ゲームブックとは、小説のような形態で文中に多数の段落と選択肢があり、選択師を選んだ後の指示に従い進んでいく本である。

1980年代頃、日本ではゲームブックというものが流行っていたが年々廃れていき、現在では一応存在するものの新作といえるものはほとんどなくなってしまった。なぜゲームブックが廃れてしまったかを調査したところ、原因としてゲームブック独特の高難易度やコンシューマゲームの普及により子供たちの興味がそちらに移ってしまったこと、良い作品を書く作家がいなくなってしまう事などがあるということが分かった。

そして本来のゲームブックは文字だけで一見して楽しさが伝わりづらいというものもある。

3. コンセプトの立案

「手に取る楽しさ」

- ・簡単でわかりやすいルールに設定する。
- ・コンシューマゲームにはない、紙媒体のすばらしさを伝える。
- ・興味を惹かれるような内容を考える。
- ・イラストを多く用意し、文字だけではなく絵本のような構成にする。

4. デザイン展開

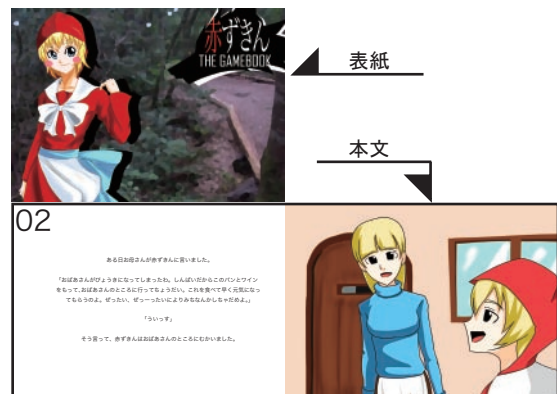
根本的なシステムとして、今までのゲームブックの様にストーリーの中に選択肢があり、それを選択するごとに話が変わってくる、というのがあ。基本的にはそれを踏襲し、選択肢のある絵本という形にした。

その大元となるストーリー・設定にはグリム童

話の中でも有名な『赤ずきん』をアレンジし、様々なストーリー展開を行った。

『赤ずきん』を選んだ理由は、本来『赤ずきん』は男の子よりも女の子のほうが読んでいるため様々な展開で男の子も楽しんでもらうためである。

5. 完成図



6. 結論

ターゲットユーザーである小学校6年生前後に実物を見せたところ、「面白い」「楽しい」「ルールがわかり易い」などの意見もあったが、「面白くない」「話が難しい」と、内容については完全に二極化してしまった。『赤ずきん』の本筋はさておき自分で考えたサイドストーリーを万人受けする話にするのは難しいということを深く実感した。

7. 参考文献

2011年4月28日「ゲームブック」Wikipedia
(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%B2%E3%83%A0%E3%83%96%E3%83%83%E3%82%AF>)

熊恭太郎 2012年1月1日「5. 廃れた理由」熊恭太郎雑記

(2005年6月23日

<http://d.hatena.ne.jp/kumashige/20050623/1119457379>)