

優秀賞

こころくんと仲良くなろう大作戦

松川 里沙 (大学3年生：奈良県)

【ゲームの概要】

ゲーム内のキャラクター「こころくん」と会話をしていくことによって、実社会でも人と話すという行為を自然と行えるように促すゲーム。

近年、コミュニケーション能力、通称「コミュカ」に注目が集まっています。コミュカが欲しいという話もよく耳にします。そこで、このゲームを通して人の心を理解する機会をつくり、人と話す際のトレーニングになって、「コミュカ」というものを上げていく手助けになればと思い、このゲームを考えました。

【ゲーム内容】

プレイヤーは、提示される正解のない3つの選択肢から1つ選択してもらい、こころくと仲良くなることを目標とします。

様々なシチュエーションのこころくんを用意します。(例) 1人で絵を描いているこころくに話しかけましょう!

- ①何を描いているの?
- ②一緒に遊ぼうよ!
- ③こころくん、おはよう!

この3つの選択肢のどれを選んでも、1つ返事しか返ってきません。

ここで(月)を選択すると、「いやだ」との返事がきます。

すると次に新しい選択肢が表れます。

- ①そっか、じゃあ一緒に絵を描いてもいい?
- ②どうしていやなの?

3こころくん、絵が上手だね

このように、こころくんから返事がくる、その返事を選択肢から選ぶ・・・ということを繰り返してこころくと会話をしていくという内容。

様々なシチュエーションのこころくに話しかける場面を一日1セッション(1セッション5回)行うことを必須条件とし、一日行うごとに少しずつこころくんの会話のレポーターが増えていき、最終的にはこちらが話題を提供しなくても、会話ができるようになるとミッションクリアとします。

このゲームで少しでも人と話すということへの抵抗をなくしてもらい、自然なコミュニケーションを行えるような手助けができることを期待しています。