

データフロー図型GUIを用いた
ゲームブック制作支援エディタ
「ストーリーマット」の開発

情報メディア学科 齋藤 一ゼミナール

1322035 阿部 奈穂

小説 + ゲーム

ストーリーに多くの選択肢が盛り込まれた
「遊べる」小説

ゲームブックとは——例

53

細い通路を南に進むと、道の先に古ぼけた扉を見つかる。鍵は、かかっておらず、扉の向こうからは何かを引き摺る音がする。

扉を開ける 32 へ進む。

聞き耳を立てる 21 へ進む。

元来た道へ引き返す 65 へ進む。

⋮
⋮

65

扉に近づくべきではないと判断したあなたは、元来た道に引き返すべく扉の背を向けた。54 へ進む。

段落（パラグラフ）ごとにストーリーが細かく分割されている

ゲームブック認知度調査

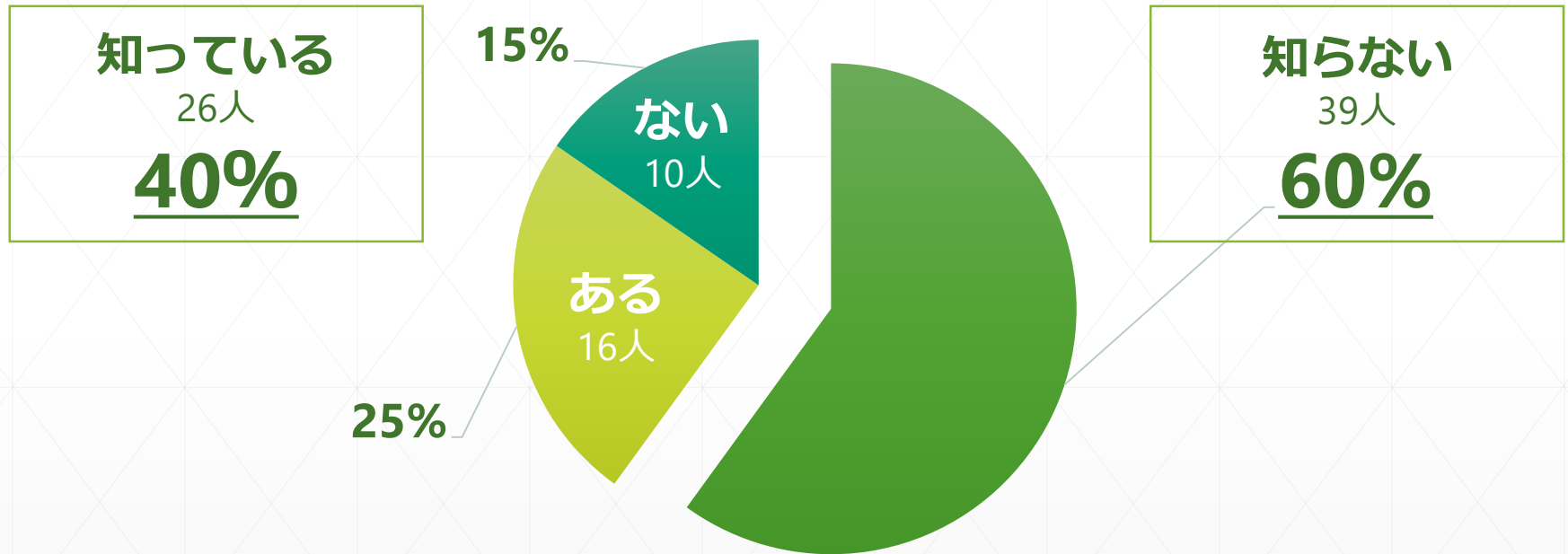
期間：2016年10月7日~2016年10月10日

対象：10代から50代の男女65名

場所：北海道情報大学 蒼天祭

Q1 ゲームブックを知っているか

Q2 読んだことがあるか



ゲームブックを知っている かつ 読んだことがある人は
全体の**25%**に留まる

読者側

書籍絶版等による

ゲームブック作品の減少



読める作品が**ない**

制作者側

紙媒体はプロ以外の門戸が狭い

発表できる場がない



気軽に制作（公開）
できない



認知度・読書率の低下

プロでなくとも情報を発信できる時代

- **UGC** (user-generated content) ユーザー生成コンテンツ

ユーザー（消費者）によって生み出されたコンテンツ

例. Twitterのつぶやき, ブログ記事, 動画投稿, 写真投稿

気軽に投稿できる環境が整っている



ゲームブックも
誰でも制作 (公開) できるコンテンツへ

StoryMat

ゲームブックを誰でも制作できる環境を整える

ゲームブック制作に特化したエディタ
「ストーリーマット」を開発

ゲームブックの認知度向上

- 新規作品の創作を促す
- ゲームブックという**表現形態**を知ってもらう

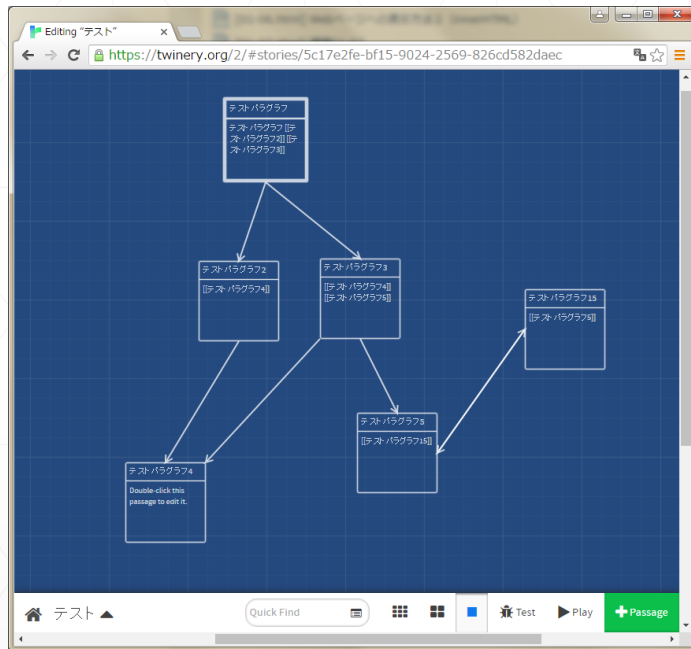
ターゲット

ゲームブックを知らない人が多い若年層

先行事例——ゲームブックエディタ

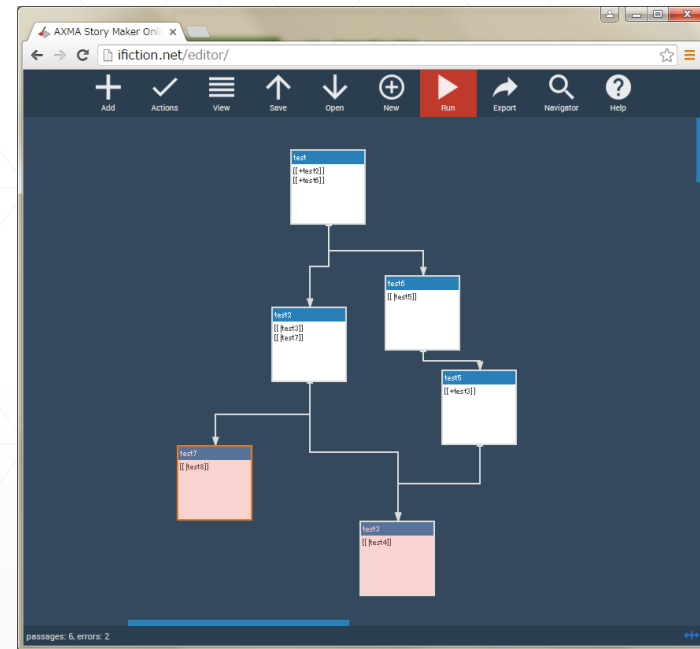
Twine

<https://twinery.org/>



AXMA Story Maker

<http://sm.axmasoft.com/>



フローチャート型GUI

パラグラフの接続を可視化

仕様

- ・ データフロー図型GUI
- ・ WEBエディタ

StoryMat → Story「物語」 + Mat「下敷き」

ゲームブック制作の基盤であるエディタ

ゲームブック以外にもストーリーを考える場合の下地ツールとして

データフロー図型GUI

- **フローチャート** (流れ図)

プロセスの順序

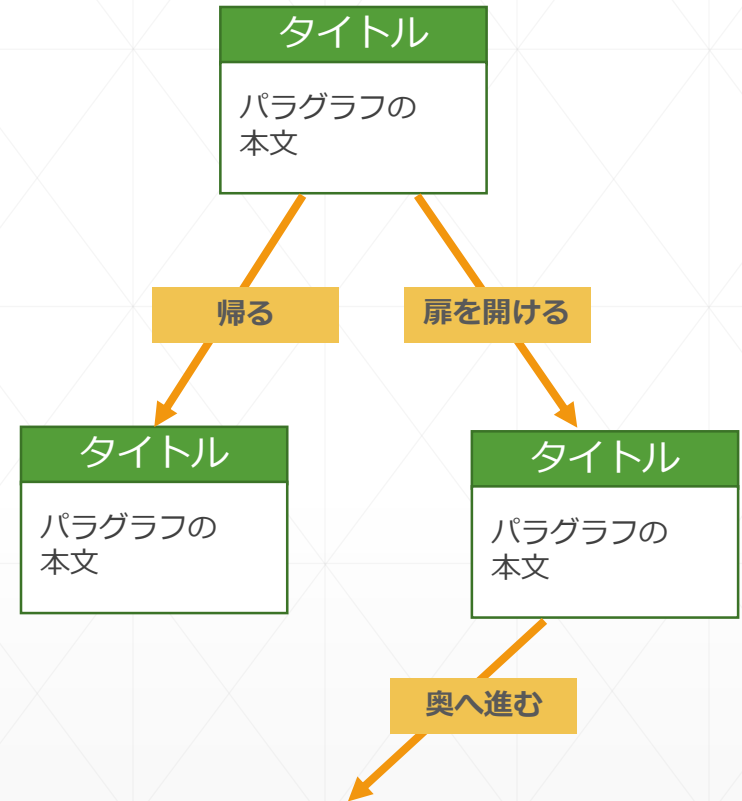
- **データフロー図** (DFD)

データの**流れ**を明示



選択枝の内容も図示

ストーリーの流れをより**可視化**



作品のデモを行います

使用言語	HTML5 CSS3 Javascript	PHP5.6.22
使用技術	Jquery	MySQL
使用ソフト	atom	Adobe Illustrator

ポータルサイト



The screenshot shows the Gamook! website interface. At the top left is the Gamook! logo. To its right are navigation links: "このサイトは?", "作品一覧", and "ストーリーマット". The main banner features the text "だれでもいつでもゲームブック" and "StoryMat" with a green arrow pointing right. Below the banner is a search section with the text "さあ探そう", a search input field, and a "検索する" button.

Gamook!

このサイトは? | 作品一覧 | ストーリーマット

だれでもいつでもゲームブック

StoryMat

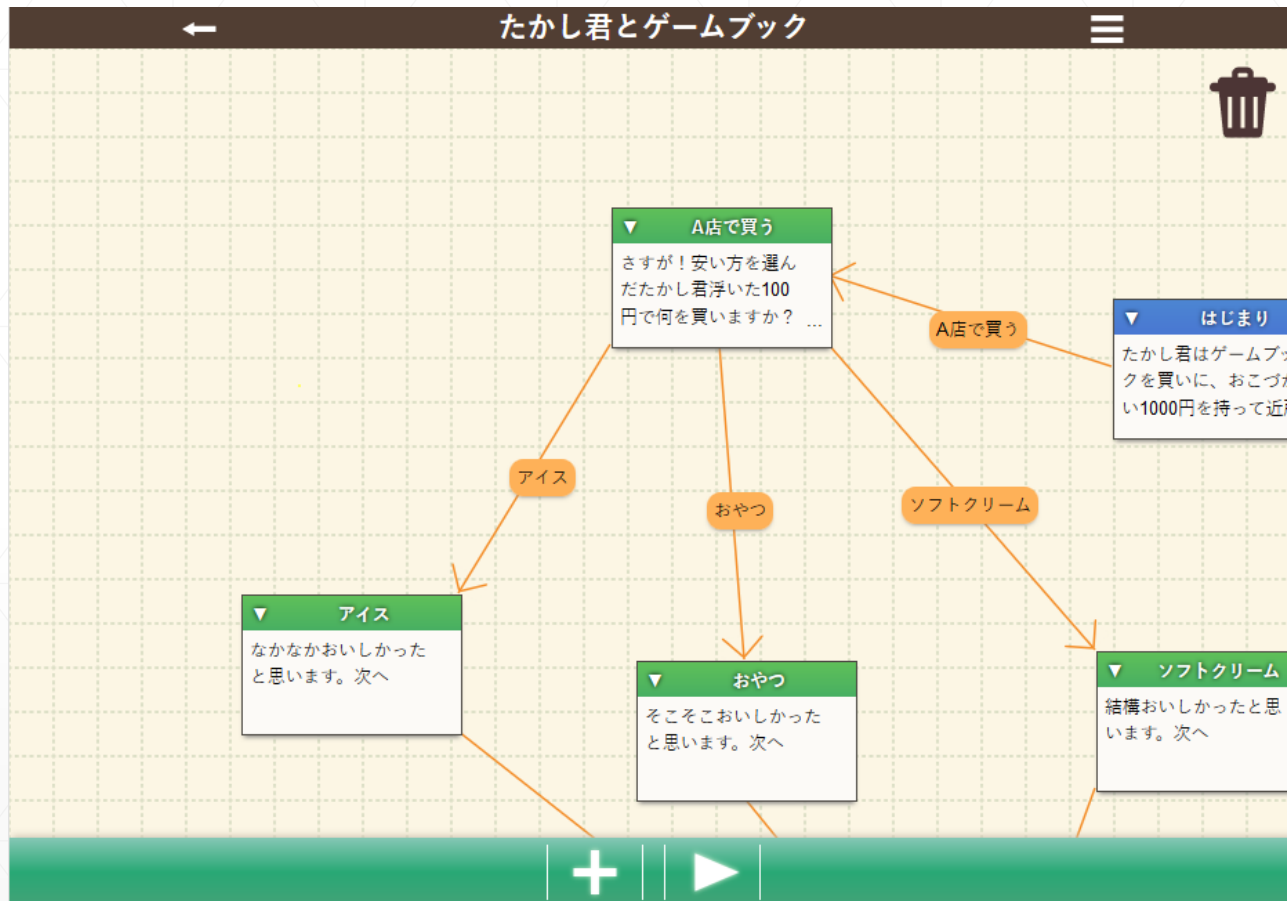
さあ探そう

検索する

ストーリー選択画面



エディタ画面



エディタ画面 2

The screenshot shows a mobile application interface for editing a text document. The title bar at the top reads 'たかし君とゲームブック' (Takashi-kun to Game Book). The main editing area contains the following text:

はじまり

B I U S Normal ゴシック A

たかし君はゲームブックを買いに、おこづかい1000円を持って
近所の本屋さんに出かけました。

A店では600円
B店では700円
で販売されていました。

たかしくんはどちらの書店でゲームブックを買うでしょう？

A店で買う
B店で買う

At the bottom of the editor, there is a green button labeled '開始パラグラフにする' (Make starting paragraph). The background shows a blurred view of the story's text, with callouts for 'アイス' (Ice cream) and 'B店で買う' (Buy at B store).

作成されたゲームブック

まどろみの教室からの脱出

始まりのチャイム

キーンコーンカーンコーン...
聞き慣れた鐘の音が意識を呼び起こす。

授業の始まりと終わりを伝えるのが役目のチャイムだが、不真面目な生徒にとって終わりのチャイムは目覚まし時計の役割を持つ。
始まりのチャイムと共に眠り、終わりのチャイムと共に起きるのだ。

どこにでもいるような "僕" はそんな不真面目な生徒の一人だった。

どうやら授業が終わったらしい...

→ 目を開く

20代男女15名に利用実験とヒアリング調査を実施

- **利用実験**

- (1) ストーリーマットで作られたサンプルゲームブックを遊んでもらう
 - (2) 使い方を説明しながら自由に触ってもらう
-

- **ヒアリング調査**

- (1) 操作性について
- (2) 初心者でもストーリーマットを利用して作品を作れると思うか
- (3) その他感想

(1) 操作性について

- アイコンをわかりやすく
- バックログからも選択肢に飛べるようにしてほしい
 - メニューの説明がほしい

➡ UI・デザイン修正

- パラグラフ同士をリンクするとき、
既にあるパラグラフ名を表示してほしい
- 投稿された作品への感想欄があるとよい

➡ 実装を検討 今後の課題

利用実験とヒアリング調査

(2) 初心者でもストーリーマットを利用して 作品を作れると思うか



※その他内訳

「作れるとは思いますが最初は躓く」 「作れるとは思いますがわかりにくい機能がある」



**初心者でも扱いやすいエディタになっているが
操作説明が不足している**

問題点

- 説明不足 → チュートリアル・ヘルプの実装で改善予定

目的

誰でも制作できる環境を整える



概ね達成されたといえる

課題

チュートリアル・ヘルプの追加
ユーザー要望機能の実装・改善

参考文献

- 盛田 諒, “ゲームブック『ドルアーガの塔』Kindle配信、大人気に”
<http://ascii.jp/elem/000/001/128/1128944/>, 参照June.21,2016
- “「iGameBook」シリーズの全アプリが3月末で販売終了に”,
<http://www.inside-games.jp/article/2015/02/28/85444.html>, 参照
June.21,2016
- “【特集】ゲームブックはオワコンなのか — 「ドルアーガの塔」を電子書籍
化した幻想迷宮書店が語る今と未来”, <http://www.inside-games.jp/article/2016/05/06/98407.html>, 参照June.21,2016