

たびするウミガメ

A Sea Turtle's Journey



ストーリー

私たちはウミガメとなり、いくつもの海を越えて旅をします。ゲームの進行度合いによって毎回変化する物語で、飽きずに何度も楽しむことができます。プレイヤーがウミガメになることで環境問題の影響が身近に起こっていることを示唆しています。また、繰り返し遊ぶことで海洋汚染への関心を高めます。ゲームブックの形を用いることは厳しい現状を突きつけるだけでなく、どのように回避できるかという思考展開へとつなげることができます。

遊び方

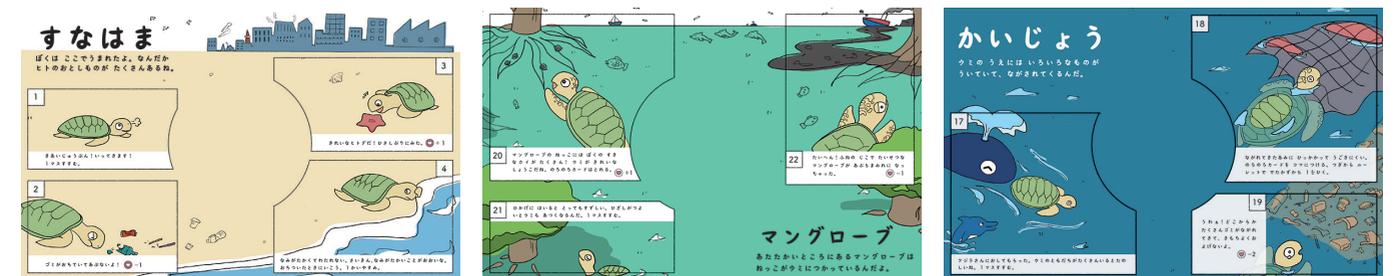
このゲームは5歳以上を対象年齢としており、2人~4人で遊びます。ページをめくるとに海のステージは変化し、各所に海洋汚染のきっかけとなるヒントが隠されています。みんなでゲームを囲み、ウミガメの気持ちになって遊ぶことで、家族や友達同士で環境問題について話し合うきっかけへとなるでしょう。

子供に環境問題への興味を与えるゲームブック

日本では環境問題に対する意識の低さが問題視されています。「たびするウミガメ」では、ゲームの進行具合で毎回物語が変化します。楽しみながら遊ぶことで海洋汚染を考えるきっかけを作ります。このゲームブックで環境問題に関心を持ってもらうことを目的に制作しました。

An Adventure Book to Invoke Children's Interest in Environmental Issues

Japanese society is grappling with low public awareness about environmental issues. In my work "A Sea Turtle's Journey," I create a setting to evoke thoughts about ocean pollution through an engaging and fun game. The plot takes the reader on a journey through a sea landscape that changes as the game progresses. I hope that this gamebook will invoke children's interest in environmental problems.



ページごとに異なる海のシーンを楽しむことができます。