

# 25 絵本と子どもの新しい関係性を構築する試み

筑波大学 大学院 図書館情報メディア研究科 / 情報学群 知識情報・図書館学類 松村研究室 絵本組

## 読み聞かせ時の子どもの反応と絵本の主題の関係

### 着眼

子どもの反応と絵本の主題の関係から、絵本への嗜好が抽出可能

### 手法

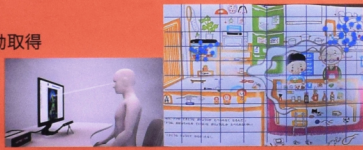
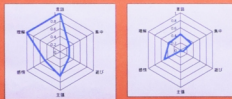
- ・読み聞かせ時の子どもの反応を記録
- ・反応パターンで子どもの好みを把握
- ・絵本のページ毎の主題分析
- ・ページ単位での反応と主題の相関を測定

### 結果

- ・子ども毎に反応パターンは異なる
- ・反応と相関のある主題が明らかに

### 次の展開

- ・反応の自動取得
- ・電子書籍型絵本による視線、笑顔、発話の自動取得
- ・センサー付絵本の開発



## 子どもの質問に着目したソーシャル絵本推薦システム

### 着眼

- ・子どもの質問に現れる興味と絵本を結びつける

### 手法

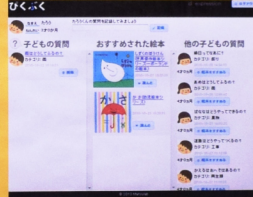
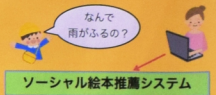
- ・子どもの質問を記録し、質問に合う絵本をお互いに紹介しあうシステムの実装
- ・自動推薦機能の実装
- ・家庭での利用実験

### 結果

- ・子どもが喜ぶ絵本推薦の実現
- ・親子のコミュニケーション促進
- ・課題：推薦数が少ない←自動推薦では改善できなかった

### 次の展開

- ・推薦行動を促進するための機能強化
- ・推薦の可視化、検索精度、自信表明、質問の主題や難易度による傾向分析



## お話会の様子情報に着目した絵本選択とプログラム作成支援システム

### 着眼

お話会の絵本選択に必要な情報の整備

### 手法

- ・お話会の記録の共有システム
- ・お話会の様子の効果的利用
- ・プログラム構成支援システム

### 実験結果

- ・子どもの様子情報は有効
- ・初めて読む絵本の選択に有用
- ・プログラム作成支援の可能性



## 図書との出会いを演出する推薦システム「まじよのでし」

### 着眼

好きな本や登場人物をぐるぐるまぜると本が出てくる

### 手法

- ・「キーワード+登場物+雰囲気+いたずら」で図書を検索
- ・複数要素を混ぜ合わせることで思いがけない出会いを演出

### 実験 (計画中)



## 読み聞かせ方法の違いによる子どもへの影響

### 着眼1

読み聞かせ後の問いかけ

### 手法1

- ・問いかけする／しないグループで比較
- ・物語理解とイメージ形成への影響を測定

### 結果

- ・問いかけは物語理解に効果的
- ・イメージ形成には負の効果がある可能性

### 着眼2

演じ分け

### 手法2

- ・演じ分けする／しないグループで比較
- ・理解力と印象を測定

### 結果

- ・演じ分けは登場人物の心情の理解を阻害する可能性
- ・登場人物の印象が偏る傾向がある

### 着眼3

読み聞かせ順

主題の組合せ

### 手法3

- ・2冊の絵本を以下の組合せ4条件で比較
- ・絵本の主題類似性 (似てる／似てない)
- ・読み聞かせ順
- ・理解度と印象を測定

### 結果

- ・似た主題の絵本を後に読むと理解度が低下
- ・似ていない主題の絵本を後に読むと印象が薄まる

筑波大学 松村研究室 絵本組 facebook: <https://www.facebook.com/mlab.ehon/> twitter: <https://twitter.com/mlabehon>

代表 松村敦 (図書館情報メディア系, matsumur@slis.tsukuba.ac.jp, @mtsmr)  
 Thanks 内田早紀子, 奥出夢美, 小林諒也, 三島悠希, 村本遥 (2017) 櫻本祐手 (2016卒), 濱沖肯志郎 (2015卒), 森円花 (2014卒), 栗山真季, 長咲依, 根岸舞, 橋本藍香 (2010卒), 今満亨崇 (2012修了), 岸広至, 鈴木麻理奈 (2011卒), 柿島大貴 (2010卒), 岡本龍高 (2009卒), 杉七瀬 (2008卒)