

## 絵本探しが楽しくなる親子向け絵本推薦システム 「えほんかくれんぼ」の開発

石井 里奈

絵本の数は毎年大量に出版されることで増加しているため、絵本選びは増々難しくなっている。特に、親子による絵本選びは、絵本を選べたとしても親と子の選ぶ絵本にズレがあるため、難しいとされている。このような状況から、子どもにあった絵本を選ぶための支援として絵本推薦システムの必要性が増している。しかし、従来の絵本推薦システムは、操作が親主体のものが主流であり、親側に偏った絵本選びが行われてしまう可能性が大きい。

本研究の目的は、親子どちらにも偏らない絵本選びと楽しい絵本選びを実現させる絵本推薦システム「えほんかくれんぼ」の開発である。「えほんかくれんぼ」には、親子で遊べる疑似かくれんぼゲームが組み込まれている。親は絵本の主題を選択して、絵本が入った宝箱を隠す。その後、子どもは隠された宝箱をみつけて、宝箱から出てきた絵本の中から気に入った絵本を選択する。このゲームで親の嗜好と子どもの嗜好を抽出することを狙った。推薦される絵本は子どもが選択した絵本に類似しているものである。推薦は主題推薦と表紙推薦の2種類の手法によって行われる。主題推薦では子どもが選んだ絵本が含む主題がより一致している絵本を推薦し、表紙推薦では表紙画像が類似している絵本を推薦する。

「えほんかくれんぼ」が親子の絵本探しを支援し得るかどうかを検証するため、評価実験を行った。筑波大学近辺の保育所などに通う幼児とその保護者4組を対象とした。システムの使用方法をひと通り説明した後、親子で20分間自由にシステムを使用してもらった。実験終了後に回答してもらった事後アンケートとシステムのログを分析し、システムへの評価を行った。

実験の結果、ゲームの楽しさについてのアンケートで、参加者全員から「楽しかった」または「とても楽しかった」と回答があった。これによって、親子どちらも楽しめるゲームを組み込めたことが明らかとなった。また、実験参加者に対する推薦についてのアンケート結果から、表紙に基づいて推薦された絵本は保護者の1人を除いた全員が興味をもったが、主題に基づいて推薦された絵本は子ども全員が興味を持った一方で、保護者は1人しか興味を持たなかったことが明らかとなった。また、興味を持たれた絵本の冊数は、表紙に基づいて推薦された絵本の方が多きことも示された。

以上の結果から、提案システム「えほんかくれんぼ」は、親子に対して楽しんで絵本探しをする支援ができた。また、親子どちらにも偏らない絵本探しを支援できていたかどうかについては、表紙推薦ではできていた可能性はあるが、主題推薦ではできていない可能性が高いことが明らかになった。今後の課題は、主題推薦の方法の見直しと更なる実験データの収集である。

(指導教員 松村敦)