

＜次世代ワールドホビーフェア'19 Winter 東京大会 出展レポート＞

パパ・ママに意識調査を実施

約83%が「家庭でも子どもにプログラミングを学んで欲しい」と回答

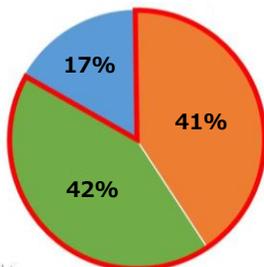
プログラミングも遊びながら学べる！子どもの創意工夫を引き出すロボット玩具「toio」を徹底解説

ソニー・インタラクティブエンタテインメント（SIE）は、1月26日（土）、27日（日）に幕張メッセにて開催された日本最大級のゲーム&ホビーイベント「次世代ワールドホビーフェア'19 Winter 東京大会」にブース出展いたしました。ブースには、キューブ型のロボットを操作しながら新しいあそびが体験できる「toio」や、『月刊コロコロコミック』にて連載中の『けだまのゴンじろー』のスマホゲーム『けだまのゴンじろー フィットエンドラン』、「キングダム ハーツ」シリーズ最新作となるPlayStation®4用ソフトウェア『KINGDOM HEARTS III』の3つの試遊コーナーを用意しました。2020年より必修となるプログラミング教育に向けて、東京大会では、「toio」コーナーに来場したパパ・ママを対象に『家庭でのプログラミング教育』の意識についてアンケート調査しました。

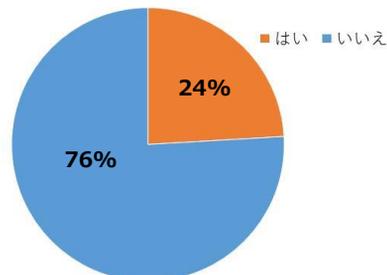
Q1.2020年に小学校でのプログラミング教育が必修化されますが、ご家庭でも子どもにプログラミングを学んでほしいと思いますか？

Q2.現在、実際にご家庭でプログラミング教育をしていますか？

回答者の83%が、子どもに家庭でもプログラミングを学んで欲しいと回答



■とても思う ■思う ■あまり思わない



【2020年に小学校でのプログラミング教育が必修化されますが、ご家庭でも子どもにプログラミングを学んでほしいと思いますか？】という質問に対して、「とても思う」または「思う」の回答が、全体の83%に及びました。しかしその一方で【現在、実際にご家庭でプログラミング教育をしていますか？】という質問に対して、76%が「いいえ」と回答。その理由を聞くと「自分自身がプログラミングについて全く分からないので、何から始めればいいのか分からない」「身近にプログラミングを学ぶきっかけがない」という声があり、家庭でのプログラミング教育に関心が高い一方で、これからのプログラミング教育に向けて準備ができていないパパ・ママが多いことが分かりました。

はじめてのプログラミング！子どもの創意工夫を引き出すロボット玩具「toio」で体験！

子どもの創意工夫を引き出すロボット玩具「toio」コーナーでは、本体「toio」と同時発売となる3種類のタイトルをツアー形式で体験する“toio™体験ツアー”を実施しました。ツアーのなかで「toio」であそんでいる様子を見ていたパパ・ママからは「あそびを通じて、自然にプログラミングの基礎に触れることができる仕組みが良い」という声や、「子どもの興味を引き出すきっかけになりそう」「自分自身がプログラミングのことを知らないで、子どもと一緒に学んでみたい」などの感想がありました。また、“toio™体験ツアー”に参加した女の子に感想をきくと「カードの上にロボットを乗せると色々な動きをして面白かった。今度はママと一緒にやりたい！」と話してくれました。

開発者に聞いた！友達や親子、みんなで楽しめる「toio」の魅力とは？

あそびの本質とは何でしょうか？あるいは、人が楽しいと感じることとは何でしょうか？それは、自分にチャレンジを与えて、それをクリアする達成感だと思います。「toio」は物理的なモノで色々な工夫を試しながら考えることができます。それは、プログラミング的な考え方の、第一歩とも言えるでしょう。

「つくって、あそんで、ひらめいて。」このループをどんどん回すという原体験を子どもには身につけてほしいです。人が楽しいと思う本質をついた「toio」だからこそ、友達や親子、みんなで楽しんでいただけたらと思っています。

(toio™博士/コンセプト発案・UX開発 アンドレ・アレクシー)



“toio™体験ツアー”で「toio」の3つのタイトルを子どもたちが初体験

『工作生物 ゲズンロイド』

紙工作とキューブで現れる未知の生物たちの中から3種類を体験。プログラムを読み込んだことで不思議な動きを繰り返す生物の様子に、参加した子どもたちは興味深々の様子。特に人気だったのは“めだま生物”でした。特徴的な大きな目玉をキューブに取り付けプログラムを読み取ると、もうひとつのキューブの“餌”を探して目玉が動き、追いかけて始めます。追いかける動作も奇妙で、子どもたちは夢中でキューブの“餌”を動かしていました。



『トイオ・コレクション』

5種類あるゲームの中から、ブロックで作られたファイターをキューブに乗せて、手元のリングで操作しバトルを楽しむ“クラフトファイター”を体験しました。子どもたちは自分で選んだ必殺技カードをキューブに読みこみ、真剣な表情でタイミングを見ながら必殺技を発動して対戦を楽しんでいました。



『GoGo ロボットプログラミング ~ロジーボのひみつ~』

プログラミングの3つの基本要素（順次、分岐、反復）が楽しみながら身につく冒険絵本に挑戦しました。ミッションをクリアするために「めいれいカード」を並べてキャラクターを乗せたロボットに読み込ませます。スタートからゴールまで辿り着くにはどのようにカードを並べれば良いかを試行錯誤し、最後にはひらめきと達成感で笑顔になっている姿が見受けられました。保護者の方からもプログラミングというテーマとお子様の楽しむ様子から非常に興味をもっていただき、スタッフへの問い合わせが最も多いタイトルでした。



2019年春からのテレビアニメ化も決定した『けだまのゴンじろー』スマホゲームとシリーズ最新作PlayStation®4用ソフトウェア『KINGDOM HEARTS III』が体験できる！

『月刊コロコロコミック』2018年10月号より漫画連載を開始した『けだまのゴンじろー』コーナーでは、ゴンじろーの毛玉ならではのアクションを駆使しゴールを目指す、爽快ランアクションゲーム『けだまのゴンじろー フィットエンドラン』の試遊を実施しました。また、ステージではゲームやアニメ化、ホビー展開の情報を紹介するステージイベントや、2つのチームに分かれて獲得スコアを競い合うゲーム対決が行われました。



1月25日（金）に発売されたばかりの「キングダム ハーツ」シリーズ最新作となるPlayStation®4用ソフトウェア『KINGDOM HEARTS III』を体験できる試遊コーナーでは、多くのおなじみのキャラクターたちとの冒険を夢中で楽しむ姿が見られました。また実寸台サイズのキーブレードや、ゲームに登場する人気キャラクターたちとの記念撮影を楽しめるフォトスポットも登場しました。



「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」ブースで出来る3つの体験



©SSAS/G

『けだまのゴンじろー フィットエンドラン』
配信日 : 2019年4月予定
ジャンル : アクションゲーム
プレイヤー : 1人
フォーマット : iOS , Android
販売元 : 株式会社フォワードワークス
<https://www.gonjiro.jp/>



「toio」
「toio」は、子どもたち自らの創意工夫によってあそび楽しさが広がるロボットトイです。様々なジャンルの「toio」専用タイトルと組み合わせることで、直接おもちゃを触りながら操作し、アクションゲームやパズルゲーム、動きのある工作などのあそびを楽しむことができます。
発売予定日 : 2019年3月20日 (水)
販売元 : 株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメント
<https://toio.io/>



©Disney. ©Disney/Pixar.
Developed by SQUARE ENIX

『KINGDOM HEARTS III』
発売中
ジャンル : RPG
CERO(対象年齢) : CERO A (全年齢対象)
プレイヤー : 1人
フォーマット : PlayStation®4
販売元 : 株式会社スクウェア・エニックス
<https://www.jp.square-enix.com/kingdom/kh3/index.html>

※「PlayStation」および「toio」は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

大阪大会への出展決定！「次世代ワールドホビーフェア'19 Winter」概要

<次世代ワールドホビーフェア>

名古屋・東京・大阪の全国3会場で開催され、入場無料で最新のゲームやホビーを体験することができる、日本最大級のゲーム&ホビーのイベントです。

<今後の日程・開催場所>

大阪大会 : 2019年2月17日 (日) 京セラドーム大阪

<開催時間>

9:00 ~ 16:00 (予定) ※15:45入場受付終了

■「次世代ワールドホビーフェア'19 Winter」公式サイト

<https://www.whobby.com/>

■「ソニー・インタラクティブエンタテインメント」ブース詳細

<http://pscom.jp/psblog-20181217-whf19winter>

