

累計45万部突破！

子どもとの会話から発案！「学べるゲーム本」シリーズ マイクラフトが迷路・まちがいさがしに！ 8/18発売

株式会社宝島社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：蓮見清一）は、「学べるゲーム本」のシリーズとして『頭がよくなる！マイクラフトで迷路BOOK』『頭がよくなる！マイクラフトでまちがいさがしBOOK』を、2023年8月18日（金）に発売します。

ゲームと学びを組み合わせた同シリーズは累計45万部を突破。今回は人気の「マイクラフト」が迷路とまちがいさがしになりました。どちらもマイクラでおなじみのクリーパーやエンダードラゴンなどが登場し、ゲームの世界に浸りながら頭の体操にもなる内容となっています。

■宝島社の「学べるゲーム本」シリーズとは…

「マイクラフト」や「桃太郎電鉄」など、ゲームの世界観はそのままだに、学びにも役立つ要素を取り入れた、宝島社が始めたゲーム本のシリーズ。ゲームの画面がふんだんに掲載され、読者はゲームの本として読むことができ、楽しみながら役立つ知識を身につけられると好評。代表作に『桃太郎電鉄でわかる都道府県大図鑑』『マイクラフトで楽しく学べる！地球のひみつ大図鑑』がある。

■マイクラフトとは…

フィールドの中で、建築をしたりモンスターを討伐したりするゲーム。3Dブロックを使って自由に世界を創造することができ、武器を強化したり、建築を豪華にしたりしながら冒険を楽しむことができる。歴代ゲームの中で売り上げ1位を誇るなど、子どもを中心に大人気。



単純な迷路ではなく、マイクラファンが楽しめるしかが多数！
絵さがしのサブクエストもたくさんあるので、家族みんなで楽しく、長く遊ぶことができ、判断力・集中力アップにも。

『頭がよくなる！マイクラフトで迷路BOOK』
発売日：2023年8月18日
定価：1320円（税込）



マイクラファンなら「あるある」と共感できる楽しい場面や、大ピンチな場面がまちがいさがしに！
簡単なものから難しいものまであり、記憶力・集中力アップにも。
絵さがしの追加ミッションも充実！

『頭がよくなる！マイクラフトでまちがいさがしBOOK』
発売日：2023年8月18日
定価：1320円（税込）

編集者の取材可能です！

シリーズの続きではありつつも、マイクラフトをきっかけにまた違う展開をしたいと考え、これまでの学習図鑑から知育系の遊べる絵本へと方向転換しました。小学校低学年や未就学児のお子さんでも楽しめるように、マイクラフトの世界を再現した実際のゲームの画面のようなイラストの迷路やまちがいさがしにしています。

書籍局第1編集部・副編集長 九内俊彦(くない・としひこ)



担当編集者は10年で10万部超えの本を10冊企画！ヒット作多数



- ・「日本の給料&職業図鑑」シリーズ **累計50万部超**
- ・「ひよっこりはんをさがせ！」シリーズ **累計21万部超**
- ・「もし文豪たちがカップ焼きそばの作り方を書いたら」シリーズ **累計17万部超** ほか

『日本の給料&職業図鑑』
発売日：2016年1月9日
定価：1078円（税込）

2枚目はヒット作多数の編集者に聞く！
ヒット作ができるまで



シリーズ累計
45万部突破

子どもはゲームで初めて知ることが多い!?

すべてのページにゲーム画面を入れた「学べるゲーム本」とは

聞き手:角田貴広

★子どもはゲームで初めて知るものが多い。解説する本があれば……

きっかけは、当時小学校に入ったばかりの息子とゲームをやっていたときのことでした。ゲームのなかには世の中に実在するものがたくさん出てきますが、子どもにとってはゲームで初めて知るものが案外多いんです。例えば、「マインクラフト」をやっていた息子が「エメラルドって実在するんだ!」と目を輝かせていたのが衝撃的でした。知らないうちはエメラルドが実在するものなのか、ゲームのアイテムの名前なのかわからないんです。息子の知らない単語が出てきたときは勉強のためと思って説明をしていました。でも息子が一人でゲームをすることのほうが多いので、単語を解説する本があったら子どもの勉強にもなると考えました。

たとえば「桃鉄」だと、前橋の「おつきりこみ屋」など、大人ですら知らないものもたくさん出てきます。「桃鉄」で地理を覚えたという人も多いかもしれませんが、ゲーム内に登場する各地の特産物や伝統工芸品などを解説する本があったら、大人の桃鉄ファンも興味があるだろうし、売れるのではないかと思います。

★ゲームの後に本を読むことで、ゲームの続きをしている感覚で楽しめる

実際に息子が使ってみると、ゲームをしながら都度見ることはしないんです。ゲームをしていい時間が決まっているから、その間に本なんて開いてる場合じゃない(笑)。だけど、ゲームの時間が終わった後に「学べるゲーム本」シリーズを読むことで、ゲームの続きをしている感覚になれるようで喜んでくれました。

最近は「ゲーム×学び」というカテゴリの本も増えてきたので、いろんなバリエーションを出すことでシリーズ化をしたいと思ったんです。これまで出した本はマインクラフトのものが多いですが、マインクラフトでいろんな時代の建物をつくりながら歴史について学ぶとか、まちをつくることで社会を学ぶとか、ほかにはないような新しい切り口につねにチャレンジしてきました。

★あくまでもゲームの本、すべてのページにゲーム画面を入れるこだわり

マインクラフトは知育効果が高いといわれていることもあり、子どもが初めて手にするゲームとして人気で、実際に毎週7000~1万人ぐらいの子どもが新しくマインクラフトを始めているそうです。そのため、シリーズも初めてゲームに触れる子どもをターゲットにしている、年中・年長さんでも楽しめる工夫をしています。具体的には、すべてのページにゲームの画面を入れることにこだわっています。勉強は二の次、あくまでゲームの本として楽しんでもらえることを意識しています。本を読むのが苦手な子も多いと思いますが、そういう子にも見てほしいと思います。勉強は嫌いだけど、ゲームのことだったら覚えられる子は多いじゃないですか。自分から興味を持ってページを開く、そんなふうに大好きなことを通じて大人になっても役立つような知識を身につけてもらえるような工夫をしています。

★10年で10万部超えの本を10冊出版

つねに本の企画にできないかを考えているので、人と話していると「それ、本にできるかも」ということを思いつくんです。なにかできそうだと思うたらすぐにメモをとり、見返しながら企画を練ります。あとは、移動中にSNSを見ている企画に結びつくことがありますし、飲み場でいろんな世代の人と喋っている会話のなかに企画につながるヒントが落ちていることもあります。もちろん、いちばん身近にいる家族の影響もあります。小学生のトレンドは息子に聞きますし、生活実用系の方は妻に相談してみる。最近はこちらの方から色々教えてくれるようになりました(笑)。

僕が正社員になってもうすぐ10年経ちますが、10万部超えの本を10冊出しています。今後もマインクラフトの関連本は続けていきたいと思ったり、桃鉄のように別のゲームとの組み合わせも考えていきたいと思っています。

書籍局第1編集部・副編集長 九内俊彦(くない・としひこ)

1976年、広島県生まれ。早稲田大学在学中からフリーライターとして活動。新宿ゴールデン街のバー店主を経て2013年に宝島社入社。『いつやるか? 今でしょ!』ほか、担当した林修氏の著書は累計100万部を突破。以降もテレビやゲームなどのエンタメ系企画を中心にヒット作を開発。2018年以降は小学生向けの書籍も多く手掛ける。