

エントリー番号：12

チーム名：俺のノートパソコンがこんなに軽いわけがない



おとなトリオ

要旨

近年、スマートフォンやタブレットを利用した知育アプリが増加しており、需要も高まっている。一方で知育アプリへは「人との触れ合いが無い」という意見が少なくない。

私達はこの問題を解決する**新たな形の知育アプリ**を提案する。

社会は人とのつながりで構成されており、各場面において各個人は何らかの役割を持って活動している。私達はここに注目して、社会体験知育アプリ「おとなトリオ」を考案した。

それぞれの社会活動の役割を3つに簡略化すると、とても分り易くなる (ex. 裁判：原告、被告、裁判官)。このアプリは3人の子供が集まり、ある社会活動をそれぞれの役割に分かれて攻略していくアドベンチャー型シミュレーションアプリである。

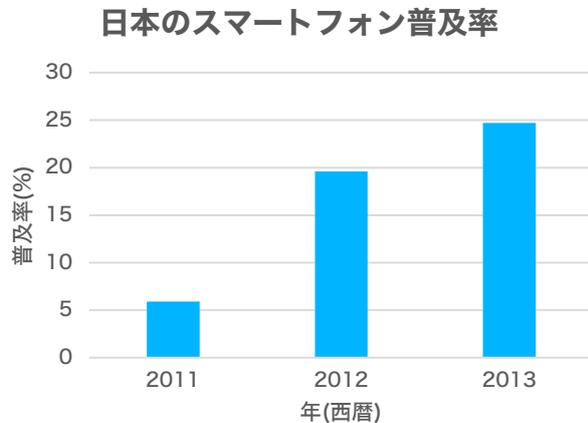
背景

情報端末の普及

スマートフォンやタブレットの普及は目まぐるしい。

これらのデバイスは直感的で楽しく、文字が読めない年齢の**子供でも比較的簡単に扱うことができる**という特徴がある。

グラフ引用元：thinkinsights with Google Our Mobile Planet



情報端末の教育への利用

保護者や教育機関が子供に情報端末を使わせる事が多くなっており、それに伴いタブレットなどを教育に生かしたいという要望が増えている。文部科学省は、情報通信技術を最大限活用した 21 世紀にふさわしい学びと学校教育が必要であると指針を示している*。

このような流れから、**近年数々の知育アプリが登場している。**

*引用元：平成 23 年 4 月 28 日 「教育の情報化ビジョン」の公表について (http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/23/04/1305484.htm)

現状の知育アプリの問題点

市場に登場している知育アプリは、楽しく学べるという特徴を持っている一方で、人とのふれあいが無いという意見もある。

私達はこの部分に注目し、

人とのふれあいがある知育アプリ

を開発しようと考えた。

3人で使う知育アプリ

3 という数字

世界 **三** 大美女 日本 **三** 大名水 **三** 賢人 **三** 種の神器 日本 **三** 大祭り
etc...

3で括ると物事がわかりやすくなる！

教育に求められている事

教養はもちろんの事、一般常識の会得も求められている*。

*引用元：「平成 23 年度横浜市教育意識調査」結果報告
(<http://www.city.yokohama.lg.jp/kyoiku/toukei-chosa/toukei-chosa3001.html>)

一般常識が欠如しているとうなるか？

バイト先の冷蔵庫
に入って自慢

飲酒運転を自慢

バイト先の食べ物
で遊んで自慢

店員を土下座させ
ている所を撮影し
自慢

人とのふれあい



知育アプリ



一般常識



3

= **おとなトリオ**

おとなトリオとは？

3人であそぶ、社会勉強シミュレーションアドベンチャーアプリ！

3人は、場面ごとの選択肢を選ぶことで、時には協力し、時には競い合いながら、「ミッション」を成功へ導く。

ミッション

社会活動の一部を切り取ったもの。登場する役割を3つにすることで簡略化している。

社会通念として一般的な「着地点」が目標として設定されている。目標は複数存在している場合もある。

社会通念から逸脱した選択肢を選び続けると、ペナルティーが科せられる、あるいは良くないエンディングを迎える。

ミッション例

裁判（パターン1）
役割：原告、被告、裁判官
目標：判決にたどり着く

裁判（パターン2）
役割：被告、弁護士、検察
目標：判決にたどり着く

コンビニ
役割：アルバイト、客、店長
目標：商品の会計処理

同じ社会活動でも複数の役割分担が考えられるため、ゲームとしての面白さにつながる。

アプリ仕様

おとなトリオは Android OS 向けのアプリである。ここでは、アプリの仕様について記述する。

モードについて

このアプリは、「ほごしゃモード」と「あそぶモード」、「初期設定モード」の3つで構成されている。

初期設定モード

初期設定モードは、初回起動時にのみ動作するモードである。

このモードでは保護者の登録を行う。登録時に写真をインカメラで撮影し保存される。後述の「ほごしゃモード」や「あそぶモード」に入る際、顔認証が必要であり、撮影した写真はその時に利用される。

保護者の登録時にはその他に「アカウント」へのヒモ付を行う。アカウントは、後述する「ほごしゃモード」にて利用される物であり、登録時にはメールアドレスと氏名、住所、職業、年齢などの個人情報とパスワードの入力を求める。この情報は、不正なアカウントや不適切なアカウントが取得されないようにするために利用される。アカウントはサーバー上でメールアドレスとパスワードを利用して管理される。

保護者がすでにアカウントを保有しているようであれば、ログインすることでヒモ付できる。

ほごしゃモード

「ほごしゃモード」は大人が利用するモードであり、保護者として登録した人物しか利用できない。このモードではミッションの作成と公開、評価を行う。また、「あそぶモード」を使うことができるユーザーの登録と削除、「ミッションフィルタ」の設定も行うことができる。ミッションフィルタとは、ユーザーへ見せたくないミッションの設定を行うことができる。

保護者はすでに社会の一員として何らかの社会活動を経験していることだろう。その経験を元にしてミッションを作ることが可能である。作成したミッションには、ミッションフィルタ用の様々な情報を付加させる。

作成したミッションは自動的に公開される。他人が作ったミッションに対しては評価を行うことができる。

あそぶモード

ここでは「あそぶモード」について説明する。このアプリは1人以上の子供を含む、3人で遊ぶことを想定している。あそぶ人の事を「プレイヤー」と呼ぶ。

プレイヤーが三人集まった時点で、NFCを利用してそれぞれのプレイヤー同士でペアリングを行う。以後の端末同時の通信にはBluetoothが利用される。

プレイヤーらは、まず体験する「ミッション」を選ぶ。プレイヤーらはそれぞれの役割に分かれてミッションを行う。これを「プレイ」と呼ぶ。ミッションには終了条件と、各役割ごとの目標が定められている。また社会通念から逸脱した選択を繰り返した際にもミッションは終了する。ミッションは一度プレイすると動作端末内に保存される。そのためあそぶモードはインターネット接続環境がなくても動作できる。子供にインターネット接続環境を与えるのが不安な保護者も安心して利用できる。

プレイの進行は、**選択方式のアドベンチャーゲームのような形態で行われ、各プレイヤーは場面に応じて選択肢を選ぶ。**この際の説明文や選択肢の内容は、文字とともに声による読み上げも可能であり、幅広い年齢層がプレイできる。この機能を有効にした際は、他のプレイヤーに自らの選択肢を聞かれてしまうため、目標を目指す際に不利になるだろう。だがこの事実は、読み書きの学習が終了していないプレイヤーが、文字を学習する原動力になるだろう。

ミッションが終了すると、各プレイヤーに「ポイント」と呼ばれる成果報酬が振り分けられる。ポイントは目標を達成できたプレイヤーに対して付与され、複数のプレイヤーにポイントが付与されることもある。また場合によってはどのプレイヤーにもポイントが付与されないこともある。目標を達成することで得られるポイントは目標ごとに個別に設定されており、難易度により高さ低さが決まっている。また、子どもたちの射幸心を煽るために設定可能な最低ポイント数は10とする。

動作例

ファーストフード店に関するミッションをプレイしている際の様子を示す。

役割は、店員、店長、客である。本アプリを利用すれば、このような修羅場を擬似体験することも可能である。



ビジネスモデル

昨今の企業は、企業イメージの向上に努めており、子供に対するアピール活動も積極的に行われている。(例：自由研究向け工場招待ツアーを実施するファーストフードチェーン)

このようなイメージ向上を図る企業向けに広告商品を販売する。

企業の実名をミッション中の文章に表記できるようにし、これを「公式ミッション」という位置づけにする。公式ミッション作成を希望する企業から依頼を受け、ミッションを作成し、広告費を受け取る。

企業は、その企業が行っている活動を効果的にアピールできる。

想定例

ハンバーガーファーストフードチェーン大手「イブシナルド」

要望：仕事の内容を深く知ってもらいたい。企業イメージの向上。身近に感じてもらう。
シェア拡大。



イブシナルド店員になりきる楽しいミッションを作成

効果的に企業イメージが向上！

利用者にとっても、公式ミッションは安心して遊ばせる事ができる。

マネタイズもでき、まさに一石三鳥！

最後に

本アプリを利用することで、子どもたちは様々な社会活動や社会問題を体験できる。これにより社会常識を身につけることができるだろう。

近年、年齢を問わず、常識を逸脱した行動をとり、「炎上」する事案が多く見受けられる。例えば、公の立場にいる人の不適切な行動や、若者が冷蔵庫に入り、それを撮影した写真を SNS で自慢するといった行動などである。これらの問題は彼らの常識や思慮の不足が原因だと考えている。これからの子どもたちには、同じようにはなって欲しくないと私達は考えている。

このアプリでは、一般常識を身につけることはもちろんのこと、常識を逸脱した行動を取るとどういった結末が待ち受けているかを仮想的に体験できる。これは教育上非常に有用である。

また、ユーザー投稿型のシステムなので、私達が想像もできないような非常に面白いミッションが投稿される可能性がある。つまりこの知育アプリには無限の可能性が秘められている。このアプリを使えば社会を今までよりも更により良くできる。