

アイデアのタイトル :『のみまっぷ』
チーム名 :『フィールグッド』
エントリー番号 : 11-2

【要旨】

昨今、ネットワーク網の普及・発展により、ネットワークを介した匿名性の高いコミュニケーションの場が増加している。その反面、顔を突き合わせた対面でのコミュニケーションが減少しており、特に若年層のコミュニケーション能力の低下が問題とされている現状がある。このような問題を解決するためには、対面でのコミュニケーションを促す仕組みが必要である。

そこで、対面でのコミュニケーションによって人々の笑顔や様々な議論を生み出す場所を提供し、人々をつなげるソフトウェア『のみまっぷ』を提案する。

【本文】

1 アイデアの概要

1.1 社会的な背景

現在、コミュニケーションは大きく分けて二種類に分類することができる。ひとつは、ネットワークを介した匿名性の高いコミュニケーション、もうひとつは、顔を突き合わせた対面でのコミュニケーションである。昨今、ネットワーク網の普及・発展によりネットワークを介した匿名性の高いコミュニケーションの場が増加しているが、対面でのコミュニケーションの場は減少してきているように感じられる。匿名性の高いコミュニケーションには匿名性に由来する様々なメリットが存在するが、対面でのコミュニケーションにも相手が見えるが故のメリットが数多く存在する。

ネットワークが発展した今こそ、対面でのコミュニケーションを大事にし、そのような場を生み出す仕組みが必要である。

1.2 アイデアの具体化

対面でのコミュニケーションと一口に言っても、様々な内容がある。たとえ対面であっても、人がいがみ合うような負のコミュニケーションを生み出すことは、誰もが望まないところである。望まれるのは「笑顔のコミュニケーション」である。しかし、「笑顔のコミュニケーション」だからといって相手を気遣い過ぎ、本音をさらけ出すことが出来なければ対面でのコミュニケーションの良さが失われる。笑顔が溢れ、またある程度本音でコミュニケーションを取れる場所として、飲み会という場が広くありふれている。今回は、飲み会よりも場を生み出しやすくするため、予め参加者を決めるのではなく、その時々で人々が寄り集まって行うような新しい飲み会のスタイル“寄り飲み”を提供する仕組みを考えた。そして、その仕組みを実現するためのソフトウェア『のみまっぷ』を提案する。

2 ソフトウェア『のみまっぷ』の説明

2.1 ソフトウェア『のみまっぷ』の概要

『のみまっぷ』は、スマートフォンなどの携帯端末で利用する。寄り飲みの情報（位置情報、連

絡方法、参加者等）をマップ上に表示し、途中参加希望者に寄り飲みを検索する手段を提供する。途中参加希望者は寄り飲み参加者と連絡をとり、実際にその寄り飲みに参加することができる。また、寄り飲みで出会った人と継続的に連絡が取れる手段を提供する。

2.2 ソフトウェア『のみまっぷ』の機能

ここでは『のみまっぷ』が提供する機能について説明する。

2.2.1 寄り飲み開催機能

寄り飲み開催地をマップ上に登録する機能である。乾杯画面を表示させ、乾杯のジェスチャーを行うことでマップ上に寄り飲み情報（参加者、位置情報）が登録される。また、この時自分の登録情報（名前、趣味、好きなお酒等）を寄り飲みに参加しているメンバーと共有・登録することができる。

2.2.2 寄り飲みチャット機能

寄り飲み開催中に、寄り飲み参加者と参加希望者が連絡を取るための機能である。また、ここで寄り飲みの紹介文を編集することができる。

2.2.3 寄り飲み検索機能

開催されている寄り飲みを検索する機能である。地図上の寄り飲みアイコンをタップすることで、その寄り飲みの詳細情報や連絡先を表示する。

2.2.4 寄り飲み仲間一覧機能

寄り飲み開催時に共有・登録された寄り飲み仲間を一覧表示する機能である。寄り飲みを共にした回数が表示される。また、ここから連絡を取ることもできる。

2.2.5 寄り飲み仲間詳細機能

寄り飲み仲間の登録情報(名前、趣味、好きなお酒等)を閲覧する機能である。

2.2.6 寄り飲み仲間連絡機能

寄り飲み仲間と個別に連絡を取ることができる機能である。

2.2.7 プロフィール登録機能

自分のプロフィールを登録する機能である。ここで登録した情報が、寄り飲み仲間に共有される。

2.3 ソフトウェア『のみまっぷ』利用の流れ

ここでは、『のみまっぷ』の利用の流れについて具体的に説明する。

2.3.1 寄り飲み開催時

寄り飲み参加者は、トップ画面から乾杯画面を呼び出し、端末を持ったまま乾杯のジェスチャーを行うことによって寄り飲みを開催する。寄り飲みを開催すると寄り飲み画面が表示され、そこで参加者を募るメッセージの編集や、途中参加希望者との連絡などを行う。

2.3.2 寄り飲み途中参加時

既に開催されている寄り飲みに途中から参加するには、まず現在行われている寄り飲みを検

索し、その情報から参加したいと思うものを選択する。次に、参加を希望する寄り飲みの寄り飲みチャット機能を用いて参加者と連絡を取り、参加する。



2.4 ソフトウェア『のみまっぷ』の新規性

既存のサービスでは、飲食店の所在地を知ることが出来ても、そこで行われている飲み会やその参加者などについて知ることは出来なかった。また、各地で開催されている飲み会は仲間内による閉鎖的なものが多く、より開放的な飲み会を望む人にとって窮屈であった。

しかし、『のみまっぷ』では開放的な飲み会“寄り飲み”を開催・検索することができるため、飲食店をはじめ、それ以外の場所にも人を集めることが可能である。

3 課題と今後の展望

3.1 実装

本ソフトウェアが扱う情報は、位置情報を含む寄り飲み情報と、利用者の個別情報のみである。技術的には GoogleMapsAPI とデータベースサーバを用いることで十分に実装可能である。今後は、実装を順次行っていきたいと考えている。

3.2 機能拡張

基本機能を実装した後に、機能の拡張を検討している。具体的には、悪用防止措置や、議論を促す仕組みの追加などが挙げられる。

現在の設計は、寄り飲みが開催されることによる二次的な事件や事故について想定していない。飲酒を伴う場を提供する以上、最低限のルールを決め、何らかの事件や事故についての予防策を検討し、システムに組み込む必要がある。

また、老若男女が集う寄り飲みにおいて、そこで有意義なコミュニケーションをとれないのは勿体ない。そこで、参加者のプロフィールや共通の寄り飲み仲間から自動的に話題を作成して提供したり、最近のニュースを表示することで議論のネタを提供したりする機能の追加を考えている。

4 まとめ

『のみまっぷ』が提供出来るものは空間でしかない。しかし、その空間には人々が集い、多くの笑顔や議論が生まれるだろう。笑顔は生の証であり、明日へと向かうエネルギーの源である。議論は他者を通した自己意識であり、新たな価値の創造である。それらに値段をつけることはできないが、どちらも未来創造の礎である。『のみまっぷ』で、明日を切り拓こう。