



アニドル

🐾 Animal Idol
Raising Project

育成計画

01 | Summary 要旨

種族を超えてファンと繋がる動物のアイドル化

近年、動物園の入場者数が減少傾向にあります。動物園の目的の中に、「種の保存。つまり、動物を見ることが出来る。」という目的がありますが、インターネットや SNS の発達により、手軽に動物の写真や動画を見ることができます。そのため、わざわざ動物園に足を運ぶ機会がなくなるということも一因と考えられます。

そこで、私たちは「動物が使えるソフトウェア」というテーマから動物園の動物たちに注目し、もっと人に目を向けてもらい何度でも動物園に行きたくなるような「動物をアイドル化させる」というコンセプトを基に企画を考案しました。このシステムは、動物園に訪れたときに自分の好きな動物（推しアニ）を決めてもらい、推しアニをトップアニドルまで育て上げることが目的です。

あなたも推しアニを決めてトップアニドルまで一緒に育て上げましょう！

02 | Background 背景

人と動物の関係をより身近なものに

動物園が抱える問題として入園者数の低下というものがあります。近年の動物園入園者数は年々減少する傾向にあり、動物園の中には入園者数が最も多い時と比べ半数にまで減ってしまったところもあります [1]。その原因として他の娯楽が増え動物園に対する優先度が下げられているというものが考えられます。

2015 年に行われた調査では動物園を訪れる理由として「動物が好きだから」「子供にせがまれて」等が挙げられました [2]。また同調査では「どのようなことがあれば動物園に行きたいと思えるか」に対し半数が「動物にふれあえる」を挙げており、さらに「どのような気分の時に動物園に行きたいと思うか」に対しては「癒されたい」という理由が最も多く挙げられました。

動物園が行っている取り組みとして、動物園サポーター制度と呼ばれる法人・団体だけでなく個人からの資金援助を募り、援助された資金を動物の飼料代や施設の運営資金として用いるという制度があります [3]。しかしこの制度でサポーターに与えられる特典は年間パスポートやウォーターサーバー等の動物に関係していないものであり、サポーターと支援しているはずの動物との関わりが希薄なものとなってしまっています。

そこで動物園を訪れた動物好きな人・親子を対象に、動物との関係をより身近に感じてもらい、動物園に何度も訪れたいような流れを作ることはできないだろうかと考えました。

[1] 旭山動物園来場者数推移

<http://www5.city.asahikawa.hokkaido.jp/asahiyamazoo/zoo/siryou/nyuen.html>

[2] 大人が動物園に行きたくなくなるのはどんな気分のとき？ - 東京動物園協会による「動物園の楽しみ方」の調査結果

<http://wol.nikkeibp.co.jp/atcl/trend/15/105299/110600092/>

[3] 天王寺動物園を応援してください

<http://www.city.osaka.lg.jp/contents/wdu170/tennojizoo/information/support/supporter/>

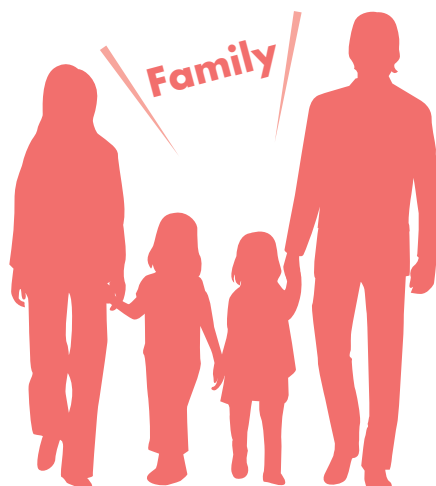
03 | Target ターゲット

本システムのターゲットは下記としました。

【その1】 動物のことが大好きな人



【その2】 動物園に来た子供連れの家族



04 | Proposal 提案内容

動物園の動物をアイドル化

動物園の動物をアイドル化することによって動物園の入園者が自分の好きな動物、推したい動物に会うために何度も動物園を訪れてくれるという流れを作り出すことができるのではないかと考えました。



しかし、このような流れを作り出すためには遠くの場所、つまり動物園にいる推しアニを身近に感じてもらい、応援したくなる工夫が必要であると考えました。そこで動物園のお土産として定番となっているぬいぐるみに着目し、以下のようなシステムを考案しました。



IoT 化ぬいぐるみ「アニドル」を通してファンと動物を双方向に結ぶソフトウェア

【動物側】 システムを通してファンにアピールできる

【ファン側】 システムを通して動物にアクションを行うことができる



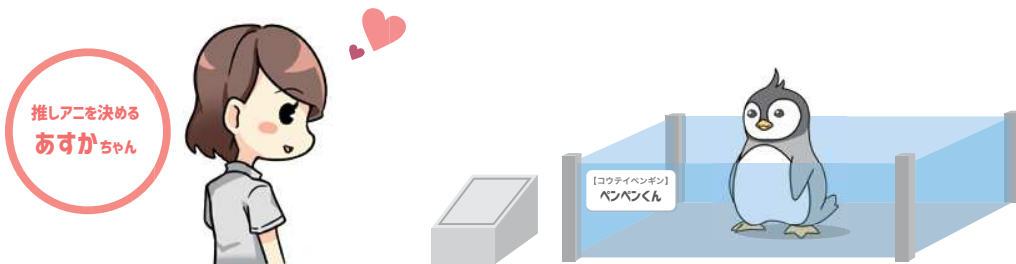
05 | Flow 利用の流れ

具体的なシステムの利用方法は下記になります。

Step
1

動物園に行って推しの動物を決定

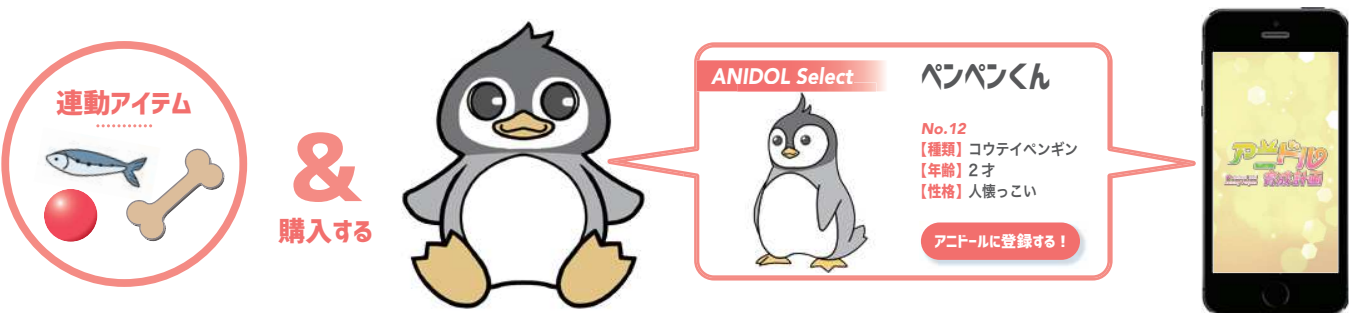
・最初に動物園内を散策し、お気に入りの動物を探します。



Step
2

アニドルを購入し、アニドルとスマホアプリにアニドルを登録

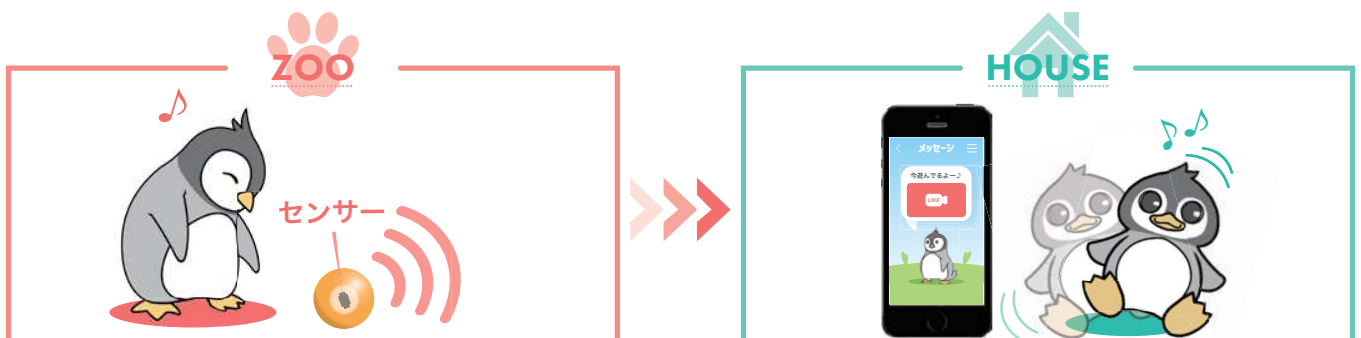
・このとき、アニドルに餌型、ボール型等のおもちゃの連動アイテムも購入しておきます。



Step
3

アニドルが動物園のアニドルの動きに合わせて動作

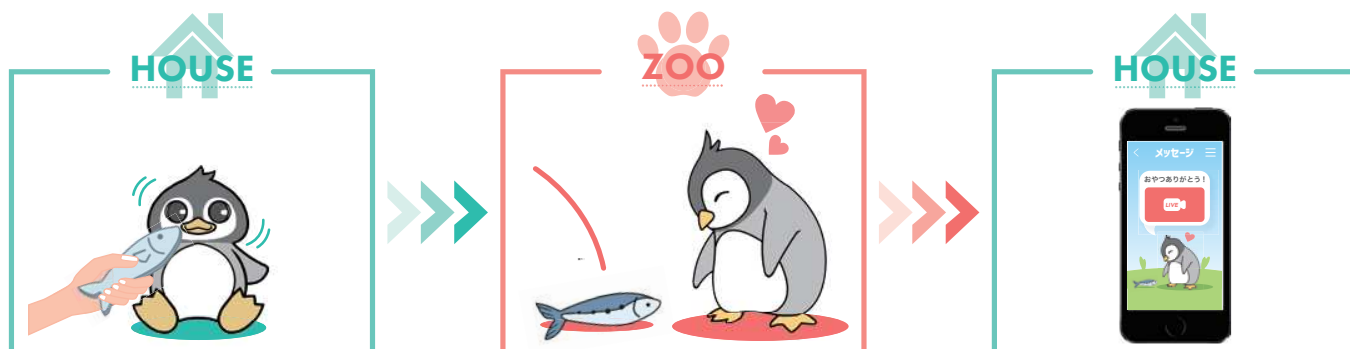
- ・園内のアニドルがボールで遊んだりするとセンサーが反応し、家にあるアニドルがアクションを起こし、推しアニが今遊んでいることがわかります。
- ・同時にアプリ内にメッセージが届き、ライブ映像を見ることができます。
- ・他にも餌入れ、寝床などにセンサーを設置することで餌を食べる、寝るといった推しアニの色々な動きがアニドルを通じて分かり、推しアニを身近に感じることができます。
- ・推しアニの性格によってアニドルの動き方も異なったものになります



Step 4

連動アイテムを使って実際のアニドルに対してアクション

- ・餌型の連動アイテムをアニドルにスキャンさせると実際に園内のアニドルにおやつをあげることができます(おやつをあげる時間帯・回数に制限があります)。
- ・アニドルが食事をしている様子をリアルタイムで見ることができます。
- ・その他にも様々な連動アイテムによって違った形でアニドルにアクションを行えます。



Step 5

定期的に行われるアニドル総選挙に投票

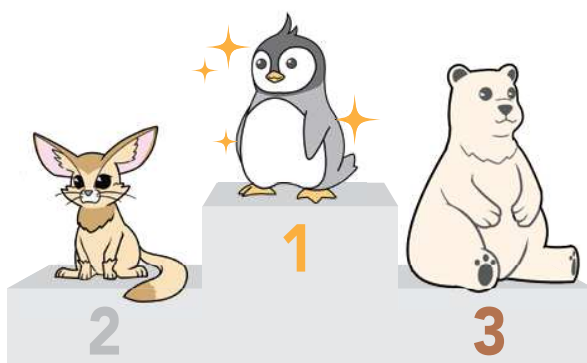
- ・実際に動物園に行き、それぞれのアニドルの前に設置されている端末にアニドルをスキャンするとそのアニドルに投票することができます(1日1回)。
- ・他にもアニドルに対する愛情度(連動アイテムでおやつを挙げた回数、アプリでライブ映像を見た回数等)も総選挙における投票要素になります。



Step 6

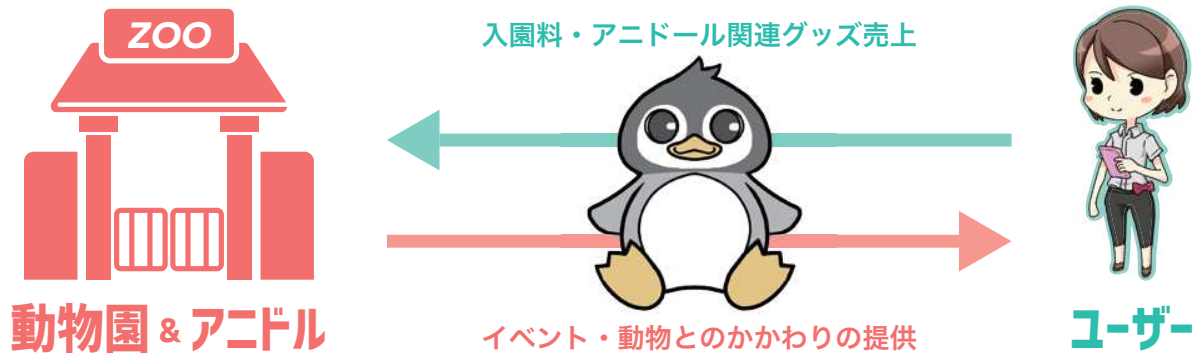
総選挙でよい結果を残すとファンとアニドル両方にメリット

- ・アニドル側には特別なごはんやおやつ、生活環境の特別待遇などのアニドル自身がうれしいメリット、ファン側にはアニドルとの特別なふれあい体験、出産立ち合いなどアニドルともっと近づけるイベントに参加できるメリットがあります



06 | Business ビジネス展開

動物園はアニドルを通して推し動物との日常的なかかわりを提供し、ユーザーに推し動物に会うために何度も動物園を訪れてもらうことで、入園料やアニドル関連商品（アニドル本体や連動アイテムなど）の売り上げによる利益が見込めます。



07 | Finally 終わりに

動物が使う。人が応援する。

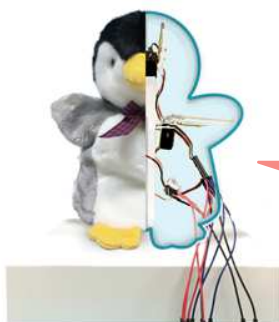
動物園の入場者数は減少傾向にあるという問題点があります。そこで、「動物のアイドル化」をコンセプトに動物をより身近に感じてもらい、動物園に何度も訪れたいくなるようなシステム「アニドル育成計画」を提案しました。

本システムは、IoT 化ぬいぐるみ「アニドル」を通してファンと動物（アニドル）を双方向に結ぶシステムです。アニドルは遊具で遊ぶ・ご飯を食べる、寝る等の動作を行うことでユーザーにメッセージを送ることができ、その動作はアニドルに反映されます。またユーザーは連動アイテムを使うことでアニドルにご飯をあげたりすることができます。

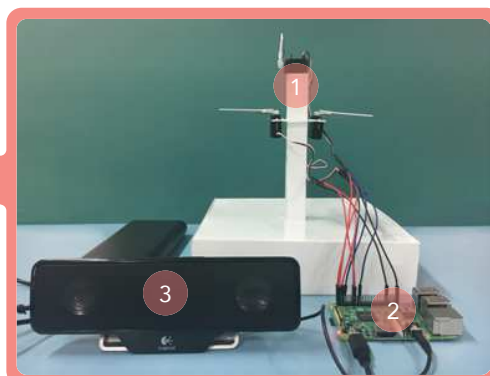
アニドルを通してシステムのユーザーは好きなアニドルを近くに感じることができます。さらにアニドルを持って動物園に行くと様々な特典があります。これにより何度もユーザーに動物園を訪れてもらうことでリピーターの増加が見込めるのではないのでしょうか。

あなたも動物園に行って、推したいアニドルを見つけてみませんか？

----- 下記は、現在実装中のシステムのプロトタイプです。 -----



▲
アニドルの構造



- ① **サーボモーター**
アニドルの動きを表現
- ② **Raspberry Pi 3**
アニドル全体を制御
- ③ **スピーカー**
動物の鳴き声を再生