

## 企画の概要

### 1-1 プロジェクトの目的

子供たちが有名な童話や昔話を知らない傾向にあることが、筑波大学大学院の調査で分かった。桃太郎が鬼退治の時に腰に付けていたものについて、平成二年に5, 6歳児に聞くと正解率は91%だった。しかし、20年後の平成22年の調査では正解率は51%と減少した。

(参考/ [http://mixi.jp/view\\_bbs.pl?comm\\_id=32769&id=53105792](http://mixi.jp/view_bbs.pl?comm_id=32769&id=53105792))

昔話を知らない子供たちに興味を持ってもらえるように、既存の昔話に読み聞かせ機能を取り入れたアプリケーションを開発し、楽しみながら昔話に触れてもらう。

### 1-2 プロジェクトの目標

最近の子供たちは昔話を知らない傾向にあり、昔話子供たちにとって「遠い存在」になっている。その理由として、

- ① 親があまり読み聞かせをしなくなった
- ② 子供たちにとってより魅力的なテレビ番組やキャラクター絵本が多く出版されている

この2点があげられると考えた。

そのため、ぬいぐるみに読み聞かせてもらうことで親の読み聞かせの代わりにさせ、子供たちの興味関心を引かせる。

### 1-3 企画対象

3~7歳の子供をメインターゲットとする。字が読めない子供でも楽しむことができるアプリケーションにする。

さらにその子供の親をサブターゲットとし、親が安心して子供と一緒に遊ぶことができるようにする。

### 1-4 開発環境

ベース：Unity

対話機能：Watson

録音機能：Unity スクリプト

サウンド：Cubase・SofTalk・Audacity・Adobe Audition

デザイン：CLIP STUDIO PAINT

ぬいぐるみに Bluetooth スピーカーを搭載する。

#### 1-5 コンテンツの仕様

クマのぬいぐるみにスピーカーを搭載しているので、スマートフォンのマイクを通してクマと遊んでいる感覚になるようにしている。

アプリケーション側には「対話」「昔話を読む」「録音」の3つの機能がある。

##### ① 「対話」

主に昔話の検索と簡単な対話を行う。「カメが出てくるお話は？」と聞くと「浦島太郎だよ」というように、どんな昔話があるかを検索することができる。

##### ② 「昔話を読む」

このアプリケーションに内蔵されている昔話の一覧、「対話」で検索された昔話を見ることができる。お話一つ一つに音声がついているので、クマに昔話を読み聞かせてもらうことができる。

##### ③ 「録音」

お母さんなどの声を録音・再生することができる。

#### 1-6 新規性

① スマートフォンと連動させて、ぬいぐるみが読み聞かせをしてくれる。

音声があることにより、字が分からない子供にも分かるようにする。

② 録音機能を搭載する

親の声を録音して読み聞かせに使うことができる。子供にとって安心できる声で楽しむことができる。

③ ぬいぐるみとコミュニケーションがとれる

対話の機能と搭載し、ぬいぐるみと話している感覚になる。

#### 1-7 開発チーム

佐久間夏希：プロジェクトマネージャー

松本夏海：システム制作

石川琴美：サウンド制作

黒川綾音：デザイン制作