

エントリー番号： 1 チーム名：Golden4 タイトル：Jeunos



## 要旨

### 遊び方の入れ替え

あるアンケートで、世界で活躍する 190 の企業が「創造性こそが企業成長の土台となった」と答えるなど、世の中では創造性が重要視されています。しかし、ウェブの普及により、私たちは熟考を避け、検索だけで答えを求めるようになりました。

そこで、その重要な創造性を、子どものうちに遊びの中で自然に身に付けてもらいたいと考えました。Jeunos の機能は主に二つです。音を用いて遊びに拡張性を持たることと、自身の遊び方を入れ替えられることです。しかし、その遊び方は決まっていません。ユーザが自由に発想し、設定することができます。この「遊び方を考える」という行為から、創造性の向上が見込めると考えています。

**Jeunosを使えば、遊びの可能性は無限大**



## 背景

### 便利な世の中に求められるもの

現代社会において、創造性が重要視されています。先が読めない不透明な時代になると言われており、未来の世界を生きる子ども達にとって、創造的に考えられることは大きな強みとなります。強みが活きる事例として、世界で活躍する 190 の企業を調査したところ、創造性が企業成長の土台となっていたという報告があります。このように、これからの社会を生き抜くためには、創造性が不可欠だと考えています。

しかしウェブの普及により、疑問点があっても、検索するだけで答えが求められてしまう時代になりました。便利な反面、私たちは「自分で考える」機会や力を失っています。

参考 URL : <https://allabout.co.jp/gm/gc/466466/>



## 目的

### 創造性の向上

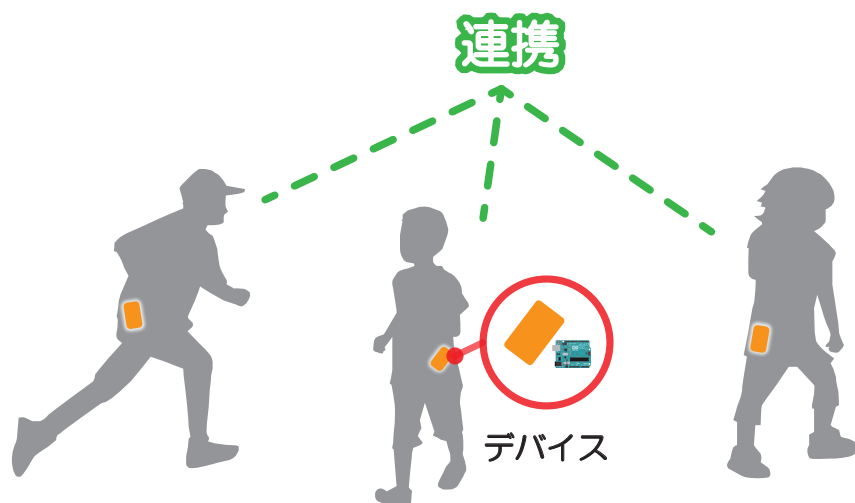
オリジナルな遊び方について「自分で考える」ことで、子どもの創造力向上を目的としています。幼少期の生活において、子ども達がより自然に創造性を高めるためには、「遊び」の活用が最適であると判断しました。本システム Jeunos を使うことにより、「遊び」に対して既成概念にとらわれない、独創的な発想を行うことができると考えています。そして、その「遊び方を考える」という行為が、創造力の向上に繋がると見込んでいます。



## 提案内容

Jeunos は、子どもを対象としており、遊び方を入れ替えるシステムです。「どんな時」に「どんな音」を出すか自由に設定することが可能で、様々な遊び方ができます。

Jeunos の特徴は、主に二点あります。一つ目は、比較的デバイスが小型であるため、ポケットに入れておけば、外遊びなど激しい運動でも利用できるということです。さらに、小さい物にも取り付けことができ、対象物の大きさに依存しにくくなっています。二つ目は、デバイス同士の連携が容易なため、複数人での遊びに対応





# Jeunosの設定

## STEP 1

### アプリを開く

アプリケーションを用いて、Jeunos の利用方法を設定します。「つくる」は、ユーザ自身が利用方法を一から設定することができます。「えらぶ」は、ユーザが過去に作成した使い方や、他のユーザが作成・公開している利用方法を設定することができます。

つくる



えらぶ

## STEP 2

### 作る

「どんな時」に「どんな音」を鳴らすのかを設定することができます。

#### ●「どんな時」の設定方法

- ①実際にその動作を行い、システム側で値を自動取得
- ②「動かした時」「近くにいる時」「遠くにいる時」などの中から選択し、ユーザ自身が値を指定

#### ●「どんな音」の設定方法

- ①サンプル音源
- ②録音・ファイルのアップロード

どんなとき



どのくらい



どんなおと



## STEP 3

### 入れ替え

「つくる」の場合は各項目の設定が完了したら、「えらぶ」においては適用させたい使用方法を選択すると、確認画面が表示されます。確認画面のスイッチを押すと、「いま」の遊び方と「つぎ」の遊び方が入れ替わります。

まえ  
きょうりゅうごっこ

入れ替え  
いま

つぎ  
ごおりおに

ごおりおに

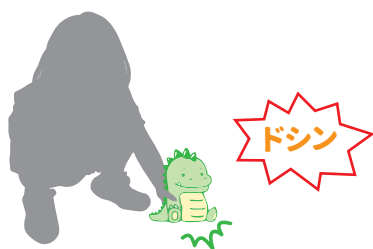
Jeunosであそんでみよう!



## 利用例

### ① 恐竜ごっこ（加速度センサと距離センサ）

紙に描いた恐竜を Jeunos にセットして、歩かせると「ドシン」と音がします。Jeunos をセットしている他の恐竜の近くづく、「ガオー」と雄叫びをあげます。



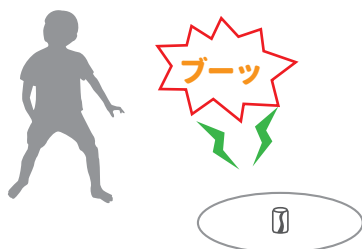
### ② 魔法のステッキ（加速度センサ）

紙を丸めて作ったステッキを Jeunos にセットし、ステッキを振ると「シャラララ」と音が鳴ります。



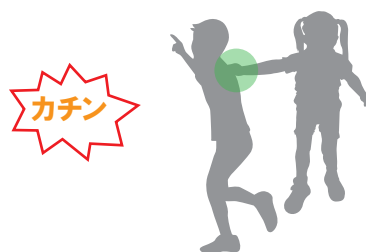
### ③ 缶蹴り（GPS）

プレイヤーが一定の距離以上缶に近づく警告音が鳴ります。鬼はその音をヒントにプレイヤーを捕まえることができます。



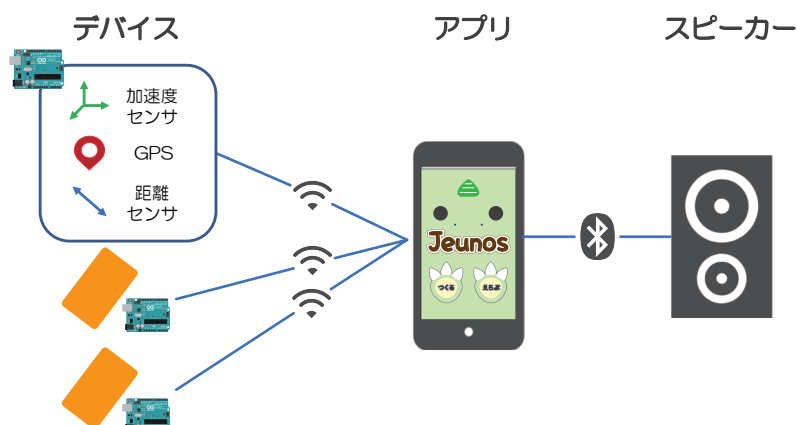
### ④ こおり鬼（GPSと距離センサ）

鬼にタッチされると「カチン」のような凍った音が鳴り、仲間にタッチされると「シャラララ」などポジティブな音が鳴ります。



## システム構成

デバイスから取得したセンサデータ（加速度、GPS、距離）を分析し、適した音をスピーカーから出力します。複数のデバイスと連携できるため、複数人での利用も可能です。ネットワーク構成について、デバイスとアプリ間は Wi-Fi、アプリとスピーカー間は Bluetooth です。

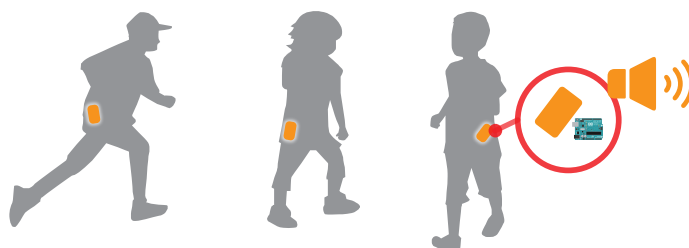




## 今後の展望

### 利用シーンの拡大

デバイスの小型化が進めば、搭載できるセンサやオーディオ機器が増え、利用シーンの拡大が見込めます。例えば、共有ではなく各々の Jeunos デバイスにスピーカーを搭載すれば、かくれ鬼ごっこに「同じ場所に 10 分以上隠れてはならない」というルールを追加できます。ルールに反しているユーザがいた際、そのユーザのデバイスのみから警告音が鳴ります。よって、鬼に居場所が知られてしまい、ゲームに不利な状況となります。このように、今までは実現が難しかったようなルールを追加でき、さらに幅広い遊び方の創造が見込めると考えています。



### 企業との連携による遊びの魅力向上

Jeunos では、ユーザが作り出した遊び方を投稿・共有することができます。その遊び方のデータを企業に提供することで、運営にかかる費用をサポートしてもらいます。企業側は、そのデータから子供の関心や遊びの動向を知ることができ、新商品の開発などに活かせると考えています。



## まとめ

Jeunos は、「どんな時」に「どんな音」を鳴らすか設定するだけの、シンプルなシステムです。シンプルだからこそ、子どもの柔軟な発想に寄り添えると考えています。また、その「遊び方を考える」行為によって向上が見込まれる創造性は、子どもに試行錯誤する能力も与えます。これからますます複雑になっていく世の中において、いつか絶対に、何かの壁にぶつかるでしょう。その時、様々な解決策を考案できる力は、必ず役に立ちます。Jeunos は、そんなこれからの時代を生きる子ども達の糧となります。

**Jeunosで、より良い未来と入れ替えよう！**