

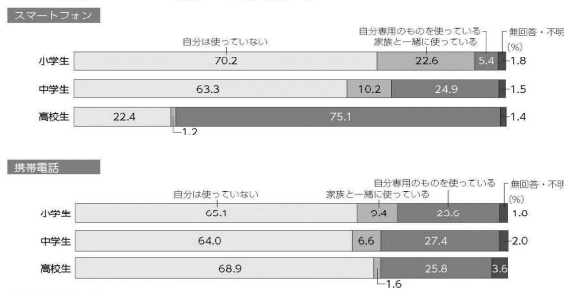
# IoTデバイスを利用した新しい遊びの提案

情報メディア学科 斎藤一ゼミナール  
1423095 中里 敦樹

## 背景 2

中学から高校にかけて急激にスマートフォンの利用が増える(図1)[2]

図1 学校段階別スマートフォン利用者、携帯電話利用者の割合



[2] ベネッセ教育総合研究所 第2回 放課後の生活時間調査ダイジェスト版より引用  
([http://berd.benesse.jp/up\\_images/research/2015\\_houkago\\_08.pdf](http://berd.benesse.jp/up_images/research/2015_houkago_08.pdf))

3

## 先行事例

○BABY BASKETBALL(ベビーバスケ)[3]



[3] 世界ゆるスポーツ協会 ベビーバスケ (<http://yurusports.com/sports/babybasket>)

5

## IoTとは

IoTとはInternet of Things(モノのインターネット)の略称。

パソコンや携帯電話などのインターネットに接続されている従来のモノとは別にインターネットとは無縁だったモノをつなげていく仕組みのことである。

例: テレビ、エアコン、腕時計、スピーカー

INTERNET ACADEMY IoTとは?モノのインターネットの活用事例  
(<https://www.internetacademy.jp/it/case-study-internet-of-things-iot.html>)

7

## 背景 1

中学生になるにつれて外で遊ぶ時間が少なくなる(図1-6)[1]

Q あなたはふだん(学校がある日)、次のことを、1日にどれくらいの時間やっていますか。

図1-6 外での遊び・スポーツの時間



[1] ベネッセ教育総合研究所 第2回 放課後の生活時間調査より引用  
([http://berd.benesse.jp/up\\_images/research/2014\\_houkago\\_02.pdf](http://berd.benesse.jp/up_images/research/2014_houkago_02.pdf))

2

## 考察

- ・中学生になるにつれて外で遊ぶ時間が少なくなる
- ・中学から高校にかけて急激にスマートフォンの利用が増える



身近なスマートフォンを利用した遊びを作ることで、外で遊ぶ時間を増やすきっかけになるのでは?

4

## 目的・ターゲット

### 目的

IoT × スマホ × 遊びを組み合わせ、**中学生にも利用しやすい遊びを作る**

### ターゲット

スマートフォンを利用している中学生

6

## 制作内容

- ・既存の遊び(鬼ごっこなど)とIoTデバイスを組み合わせた新しい遊びを考案する

- ・IoTデバイスとの連携を図るスマホアプリの制作

8

## 遊びの案 1: 逆さ鬼ごっこ

タイトル: 逆さ鬼ごっこ

場所: 屋外(屋内でも可)

人数: 6~10人程度

時間: 5分程度

ルール:

1. オニ役を1~2人決め、スピーカーを用意する。
2. オニが子をタッチすると、子はオニになる。
3. ゲームの途中でスピーカーからランダムで音楽が流れる。
4. 音楽が流れたら、現在のオニと子を交代する。
5. オニはすべての子を捕まえるか、制限時間終了時に子より多ければ勝利。
6. 子は制限時間終了時にオニより多ければ勝利。

9

## 使用技術

開発OS	Windows 10
開発ソフト	Android Studio
開発言語	Java
動作端末	スマートフォン(Android)

11

## まとめ・課題

### まとめ

- ・目的: 中高生に利用しやすい遊びの制作
- ・ターゲット: スマートフォンを利用している中高生
- ・制作内容: 新しい遊び、スマートフォンアプリ

### 今後の課題

- ・遊びの練りこみ
- ・アプリ開発の勉強

13

## 遊びの案 2: ロシアン大根抜き

タイトル: ロシアン大根抜き(ロシアンルーレット×大根抜き)

場所: 屋内

人数: 7~10人程度

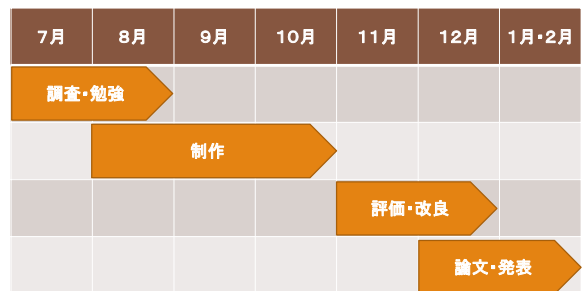
時間: 5分程度

ルール:

1. 大根役は6~8人程度で円になり、うつぶせになって腕を組む。  
(制作したアプリで一人爆弾役がランダムで決まる)
2. オニを1~2人決め、オニは好きな大根役の足を引っ張る。
3. 組んだ腕がほどけてしまった大根役は負け。
4. オニは爆弾以外すべての大根を抜くことができれば勝利。
5. 大根は制限時間まで耐えるか、爆弾役を抜かれたら勝利。

10

## スケジュール



12