

■ **街が学びをつむぎだす社会へ**  
**～「モノ語りシステム」の開発～**

**山内 祐平・飛驒 信崇**  
**大房 潤・宇田敦子**

# 従来の利用形態

---



- どこでもドリル
  - すきま時間の活用
- 参加型シミュレーション
  - たくさんの人間が同時に活動する
- 学習の動機維持
  - こまめに情報を送れる

# 新しい利用文脈の開拓

---



- 学校的な学習を前提としない
- 組織化されていない日常学習をターゲット
- 日常生活の中での気づきや発見
- 環境とのインタラクションによる「学習の起動」

# 10年後の利用イメージ

---



- 街全体に学習を起動する「モノ」が偏在
  - 彫像の腕をつかむ
  - 建物の柱をなでる
  - ポスターの上をなぞる
- モノが語り、学習を起動する
- ポスト第3世代携帯+ウェアラブルディスプレイ

# 「モノ語りシステム」の実装

---



- 博物館をターゲット
- 実物とのインタラクションの中で学ぶ
- 持ち方によって、モノが語る内容が変わる
- 三葉虫でのデモンストレーション