

# たっちゃんのコネク島

発達の遅れに関わらず、  
誰もが楽しめる障害児療育支援ソフト



いちごミルクの海の上に浮かぶ「コネク島」にあるコネクツールで遊ぶという設定の、アニメーションも音も美しい障害児療育支援ソフト「たっちゃんのコネク島」の最初の画面

「名詞だけを覚えていっても意味がないですよ。あそこにブービー(車)があるよというのを、お母さんに伝えたいからブービーという言葉が出てくるわけで、伝えたい気持ちが育たないと言葉は増えてこないんですよ」

と話すのは、杉並区立こども発達センターの村一浩さん。

杉並区立こども発達センター、女子美術大学(株)キヤドセンター、産官学連携の

共同研究プロジェクトによって開発された

新しいコミュニケーションシステム

「たっちゃんのコネク島」は

軽く画面に触れるだけでコンテンツを自由に操れ

子どもや大人が同時に画面をタッチしながら

さまざまな楽しいししかけを体験できる。

## 心身の発達の遅れや 偏りのある子どもたち

杉並区立こども発達センターには、心身の発達が遅れたり、遅れの心配がある乳幼児が通っている。もともと養護学校や心障学級に進む子どもたちのために作られたセンターだったが、現在では幼稚園や保育

園の集団に馴染めない子どもたちも多いという。1997年4月に開設した当時と比べ、センターに通園する子どもの数は倍以上に増えている。また、通園していない子や大人のなかでも、他人とのコミュニケーションが苦手な人が増えていると村さんは話す。センターに通う子どもたちの多くは、言葉や社会性を発達させるのに

欠かせない、外のものへの関心や興味の幅がとて狭いという。しかし、あまり人に対しては興味がない子ども、パソコンは好きな場合が多い。パソコンは期待を裏切らずに、いつも同じ結果が出るからだ。ただ、普通のゲームソフトを与えてしまうと、より人と関わらなくなって逆効果になってしまう。そこで、子ども発達センターのスタッフは、好きなものを使って人と関わる気持ちを育てる道具をつくれなかと考えた。

### ものに触れ、人とつながる 「たっちゃんのコネク島」

名前の由来はタッチアンドコネクトーものに触れ、人と繋がる。自分が起こしたことに對してならんかのことが起きて、それを人に伝えたいという気持ちに結びつけるのが目的だ。

設定としては、「コネク島」というたっちゃん・たっちゃんのおじいちゃんがつくった気球で浮かぶ不思議な島にある「コネクツール」で、たっちゃん・たっちゃんと一緒に遊ぶというもの。コンテンツは8つで、画面に触れると次々と蝶々や虫が出てきて飛び回ったり、肩を叩くとクマが振り向いて一緒に遊んだりできる。それぞれのコンテンツは、失敗も終わりもないうようにつくられているので繰り返し楽しむことができる。タッチと同

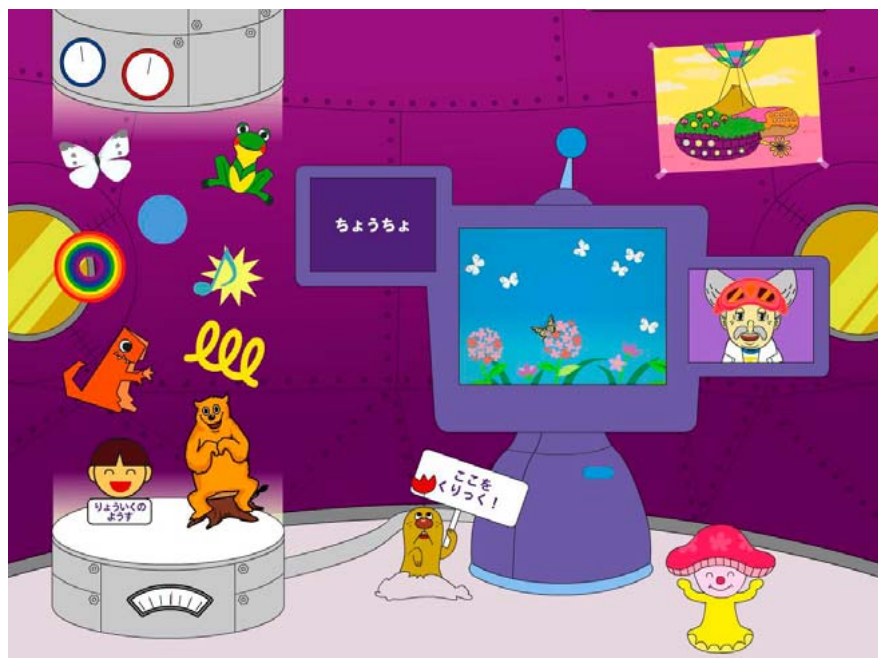
踏み出してほしいと考えている。また、子どもだけではなく、認知症のお年寄りの利用も良いかもしれない。

### 産官学連携 「レインボープロジェクト」

「レインボープロジェクト」は、コンセプトの提供、実践評価を行った子ども発達センター、コンテンツ・キャラクター制作を行った女子美術大学、技術協力という形で参画した(株)キャドセンターによる産官学連携共同研究プロジェクト。

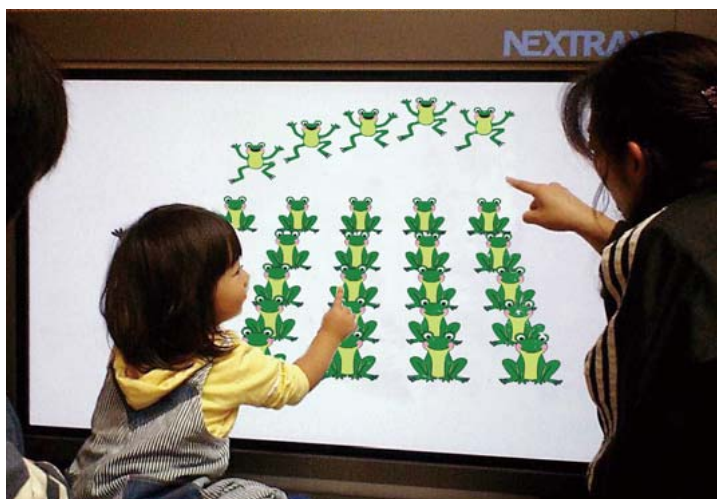
もともと医療・福祉方面にアートの力で貢献できないかという考えがあった女子美術大学の川口吾妻教授は、以前に行われたプロジェクトでつながりのあった杉並区に、今度は障害をもつ人の分野で協力できないかという話を持ちかけた。そして杉並区の方から区立こども発達センターにその話が来たという。それですぐ、こども発達センターがタッチパネルシステムのものをつくりたいと提案したところ、キャドセンターが協力してくれることになり、レインボープロジェクトが発足した。

制作には2年を費やした。最初、学生が提案したものは、市販の知育ソフトに近い形だった。しかし対象は発達年齢が概ね1歳〜4歳程度の、知的障害・肢体不自由・発達遅滞



とてもユニークなおじいちゃんの研究室(メニュー画面)

1. ちょうちょ/画面を触ると次々出てくる蝶々が飛び回る
2. タッチでジャンプ/触ったカエルが飛び跳ねる
3. よぞらのピアノ/流れ星が鍵盤に落ちるときれいなメロディが流れる
4. にじいろおえかき/虹色のオブジェクトが、手の動きに合わせて不思議で美しい動きをする
5. いろまる/何も無い画面をタッチすると、ドレミの音と一緒に丸い形が現れる
6. トントンずもう/2人で画面をたたいて勝負する
7. のびてちぎんで/描いた絵を、2人で画面に触れるタイミングを合わせることで伸ばしたり縮めたりできる
8. こっちむいてクマさん/肩をたたいて振り向いたクマと遊ぶことができる



NEXTRAX™版で実際に遊ぶ親子



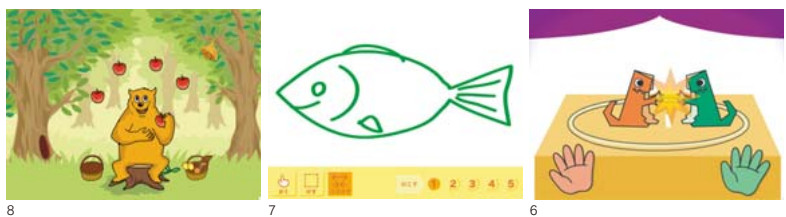
NEXTRAX™版50インチ/「NEXTRAX™(ネクストラックス)」は多点認識が可能なので、2人で同時に楽しむことができる



マウス版 Windows XP対応  
¥9,975 (税抜価格¥9,500)



杉並区立こども発達センターの療育相談担当係長、村一浩さん



8 7 6



5 4 3 2 1

時にアニメーションや音が連動しているの、因果関係もわかりやすい。市販の知育ソフトだと、1+1=2でないとか不正解で、やる気がなくなってしまう。発達段階の子どもの場合は、正解したときの喜びを得て、また学習しようという気になるものだが、その前段階の子どもたちこそ触ってもらいたいと考えている。「やっぱりこれは難しくできないや」というものでないもの、失敗のないものでなければいけない。

このシステムの大きな特長でもあるタッチ式ディスプレイ「NEXTRAX™(ネクストラックス)」は、多点認識が可能なので複数人で楽しむことができる。操作も簡単だ。赤外線センサーで感度が非常に良いため、タッチの精度が高く、軽く触れるだけで反応が返ってくる。

子どもの発達には、子どもの関心や興味に対して、大人がきちんと反応してあげることがとても大切だと村さんは言う。システムを使う時は、子ども一人で画面に向かわせるのではなく、必ず大人がそばにいて、会話をするように心がける。利用した親からは、関心を示す子どもたちの様子を見てうれしかったという声もきかれたという。

センターでは、このシステムを利用することで、子どもたちが外のものへの関心が持てる、最初の一步を子どもたちの発達支援がテーマだ。こども発達センターでは、勉強的なこと以前に、触ったらかが起きたとか、「ねえ、これ変わったよー」という程度がちょうど良いと考え、子どもが親しめる絵柄と楽しい動きに絞ってほしいと注文を出した。その結果、どんなシンプルなものになっていった。

村さんは「学生さんの感性は素晴らしい。出来上がったものを見ると、美大と組んで良かったという感じがしますよね」と話す。ソフトのなかで使われている音楽や効果音なども、女子美の先生が作曲したという。非常にクオリティが高い。

また、第2弾もすでに計画中で、発売は来春ぐらいの予定。前回は学生の研究という側面と、実践で使いたい、あるいは頒布して広めたいといういくつかの目的が混在していたため、右往左往していた部分があった。今回は学生の研究としては期間を決めて授業内で取り組み、そのなかの優秀作品をキャドセンターに引き継いで、プロの手で商品化させていく。「今回は早いと思います」と村さん。

第2弾のコンセプトは「2人で協力して遊ぶ」。コミュニケーションツールとしての役割を強化しての登場だ。