

しゃべりんぺとまる

iCCD最終発表

しゃべるペットボトル

キャップ

電気通信大学4年No.2010526

西堀恭子



目次

01. 背景：なぜこの研究を行ったか
02. 事前調査：既存事例と課題
03. 提案コンセプト：しゃべりんぺとまる
04. サービス設計・機能
05. 試作・実装方法
06. 実験結果・観察
07. 展望・社会的価値
08. 学び&まとめ
09. Q&A

背景：なぜこの研究を行ったか



本能的に「kawaii」によって心が和らぐ。

kawaii × 体験は、学びやイベントの可能性を拡張する。

インバウンド土産を起点に、日本経済への波及が期待できる。

おしゃべりによる孤独感の緩和という社会的価値。

事前調査：既存事例と課題

👥 既存事例

キャラクターグッズ



音声付きおもちゃ



YouTuber・ARuFa



＜課題＞使い切り・一過性、日常生活に自然に溶け込みにくい
対話性が弱い

提案コンセプト：しゃべりんぺとまる

ペットボトルキャップ型コミュニケーションデバイス
キャラクターが“話しかけてくる”

水分補給 × 癒し × 会話

キーワード

日常性

親しみ

擬似コミュニケーション



サービス設計・機能

<主な機能>

音声出力（ランダム／状況別）

キャラクター性（ゆるい・励ます・呼びかけ）

<想定利用シーン>

勉強中

仕事中

外出・観光



試作・実装方法

ニーズまとめ

<使用技術>

マイコン（Arduino系）

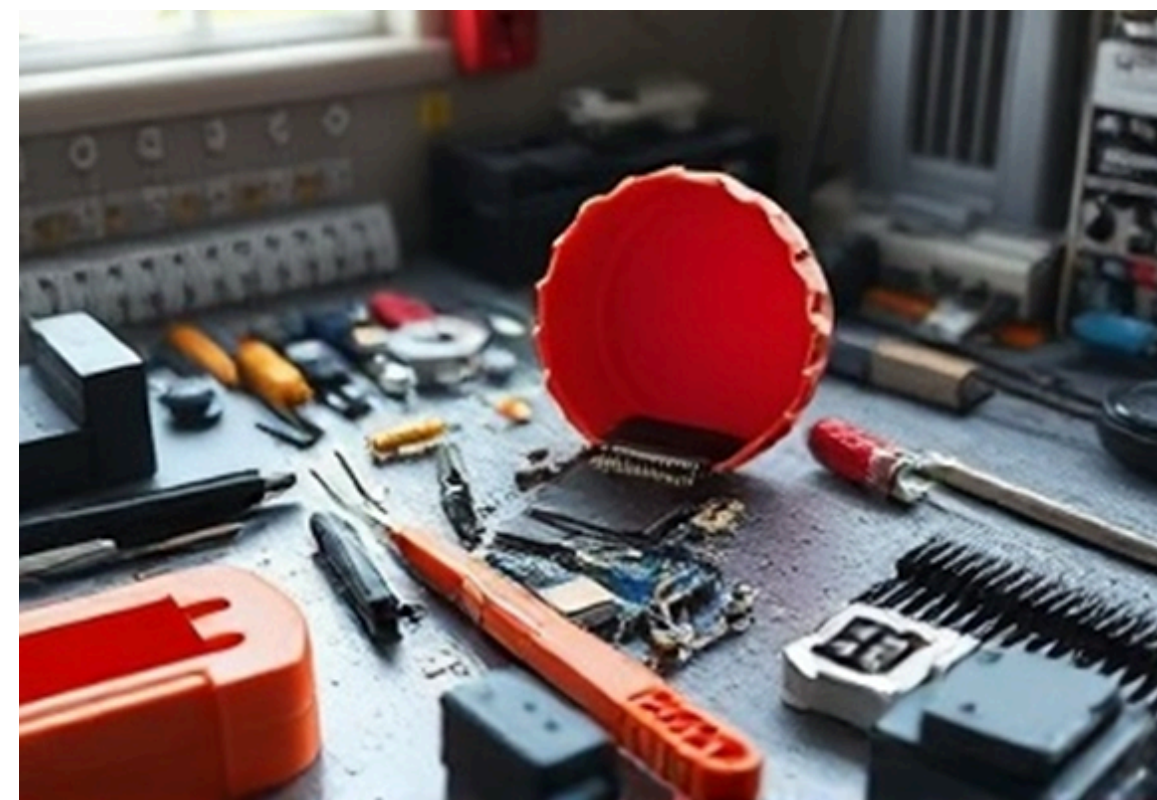
スピーカー

音声データ

<試作方法>

ペットボトル装着型

簡易ケースで検証



実験結果・観察

<ポジティブな反応>

「かわいい」

「話しかけられると嬉しい」

「もう一回聞きたい」



<気づき>

会話の内容より“タイミング”が重要
音声があるだけで愛着が生まれる

展望・社会的価値

応用可能性

観光土産

高齢者向け見守り

子どもの生活習慣支援

日本発kawaii×IoTとして海外展開



学び&まとめ

<学び>

技術より体験設計が重要

「**かわいい**」は機能になり得る

日常に溶け込む設計の難しさ

<今後>

対話の高度化

実証実験の拡張



Q&A

Q. 実用性は？

Q. 音声のパターンはどう増やす？

Q. 他製品との差別化は？

Q. 子ども・高齢者への安全性は？