



# とーふとーく

対象者 オンラインで雑談を楽しみたい人

タイトル: とーふとーく  
部門名: 課題部門  
登録番号: 10006

# 背景 / はじめに

今回のテーマは「オンラインで生み出す新しい楽しみ」です。

テーマの説明で例として挙げられていたのは、イベントでオンラインを活用して楽しみを生み出すものが大半でした。

もっと日常で気軽に得られる楽しみはないかと考えたところ、**会話が人間の楽しみを支える大きな要素の一つである**という結論に至りました。会話には以下のようなよいところがあります。

- ストレス解消になる
- 自分とは違う考えに触れられ、モチベーションにつながる
- 癒し、相談、共感、励まし、応援が得られる

これらをオンラインの会話でも得ることができれば場所や時間などを気にすることなく楽しむことができると考えました。



# 背景 / 雑談は楽しいが難しい

しかしオンラインで会話をするツールはいまだビジネス向けのもものが多く、テーマを定めず気軽にする会話（雑談）をサポートしているツールは少数です。

雑談では以下のような難しい点があります。

## オンラインに限らない難しさ

- 気を遣いすぎると疲れる
- 話題が尽きて無言になる
- 会話後の心残りが辛い

## オンライン特有の難しさ

- コミュニケーションに言葉しか使えない
- 相手の感情をつかみにくい
- 話すタイミングが重なりやすい

そこで私たちは、オンラインでの雑談の障害を解消し  
雑談における新しい楽しみを生み出すシステムを提案します。

# 概要

と一ふと一くはオンラインで会話をより楽しく、スムーズに行うためのシステムです。

## 目的

会話の中にルールや特殊機能を設けることで、会話中にストレスとなるものを取り除くこと、会話の楽しい部分を増幅させることを目的としています。

## 会話デッキとは

会話の前にあらかじめ用意された、自分が話せる話題・話したい話題の集まりです。

## 名前の由来

と一ふと一くという名前は、白いカードを積み重ねた会話デッキが豆腐のように見えることが由来になっています。

## 会話の流れ

### 1. 会話デッキの構築

会話で自分が話したいことをカードに記録しておきます。

### 2. コミュニケーション

会話デッキを使ってグループで会話をします。

### 3. 会話のレビュー

会話の中でよく話せたこと・話せなかったことを確認します。

# 実現方法 / 1 会話デッキの構築



話したい内容を **話題カード** に書いていきます。

話題カードが集まると、自分がどんな話題を提供できるかの情報が書かれた **会話デッキ** ができあがります。

話題カードは会話中かどうかを問わずいつでも追加することができます。これにより、次のような利点があります。

- 話題が尽きて会話が途切れることを防止できる
- 話したかったことを忘れることがなくなる



# 実現方法 / 2 コミュニケーション



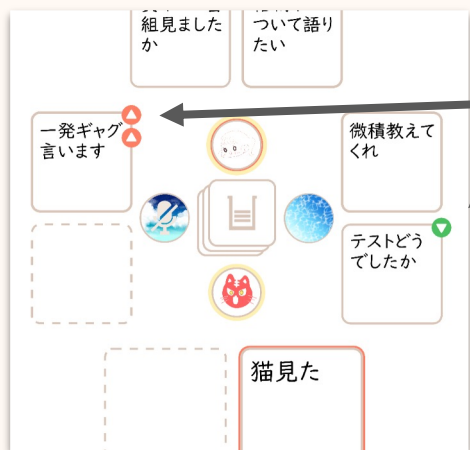
会話デッキを持ったプレイヤーを2人以上集めて会話を始めます。

それぞれのプレイヤーは会話デッキからフィールドに最大2枚の話題カードを出します。

話題カードの選択権を持っているプレイヤーがフィールドの中から1枚を選び、それについての会話を始めます。この選択権は決められた時間で別のプレイヤーに移ります。

常にだれか1人が会話の主導権を握っておくことで「誰から話し始めていいかわからない」という状態を回避することができます。

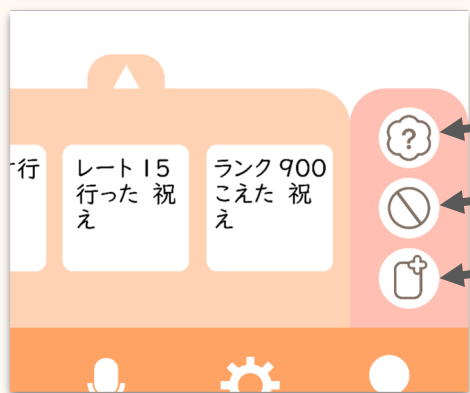
# 実現方法 / 2 コミュニケーション 支援機能



フィールド上のカードに対して、聞きたい・聞きたくないの2つの態度を示すことができます。

これにより、会話を遮らず相手に感情を伝えることができます。

楽しい雑談を手助けするために、いつでも使用できる特殊機能が用意されています。



- ランダムな話題カードを生成する **ランダムカード**
- 会話中の表現を制限する **ワード制限**
- 話題カードに付け加えて方向性を定める **プラス形容詞**

# 実現方法 / 3 会話のレビュー

会話の合計時間

02:35:45

キーワード

ねこ 猫ちゃん かわいい カラオケ 平均点  
てえてえ ピンク髪 ツインテ 女装 イケメン  
神楽 京都 奈良 東京 おもしろい 最高 尊い

使われた話題カード

一発ギャグ言います	結城くんについて語りたい	テストどうでしたか	猫見た
カラオケ行きたい	進学先決めましたか	うちのいとこ見て	實くんの番組見ましたか
猫撫でた	ランク900こえた祝え	レート15行った祝え	こないだの配信よかった

参加メンバー

⚙️ 👤

会話から退出すると、会話のレビューを見ることができます。

どのくらいの時間会話していたかがわかります。

会話中に頻出した単語を音声認識によって抽出し、キーワードとして振り返ることができます。

使われた話題カードを見ることができます。ここから話題カードを会話デッキに戻すこともできます。

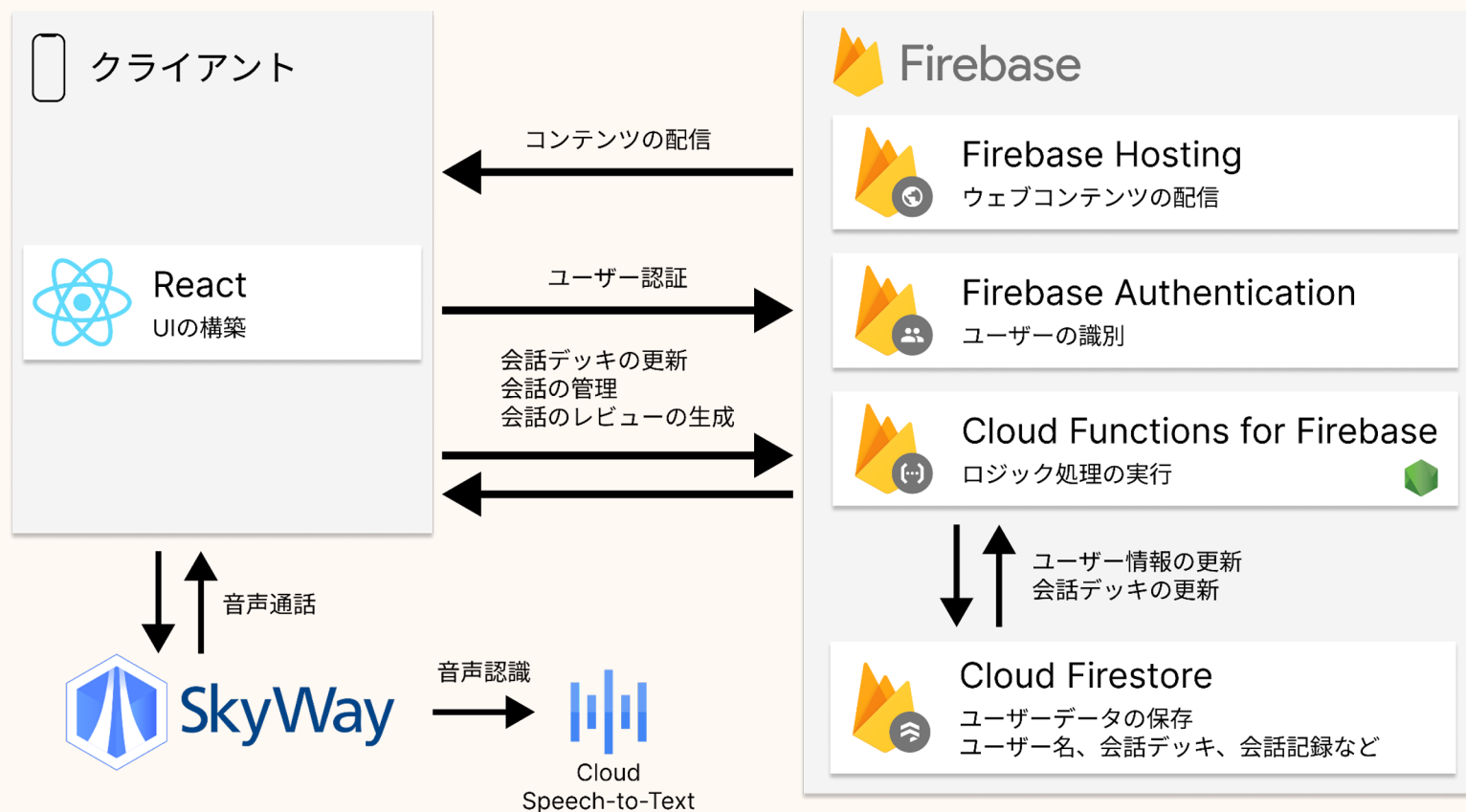
レビュー画面を見ることで、今回の会話がどんなことで盛り上がったのか振り返ることができます。次回の会話の参考にすることができたり、SNSで共有したりすることができます。



# 独創的な点

- 普段から話題カードを蓄えられるため、会話中に話題の選択肢を作ることができたり、話題が途切れる空白の時間を防止できます
- 話題カードに対して話した・話していないの管理ができるためスムーズに会話へ移ることができます
- 複数の支援機能を用意することによって、会話を続けにくい場面でも会話を続けられます
- 音声認識によってキーワードを生成することで会話の全てを振り返らずともどんな会話をしたかがわかるため会話終了後の心残りを整理できます
- レビュー画面を設けることで一度の会話だけにとどまらず次回の会話を促すことができ、楽しいコミュニケーションを継続できます

# 開発環境・実行環境



## 開発環境

使用OS: Windows, macOS

使用言語: JavaScript, Node.js

使用ライブラリ: React, SkyWay, Firebase

使用ツール: GitHub, Trello, Slack

## 実行環境

使用OS: Windows, macOS, Android, iOS

使用ソフト: Webブラウザ (Google Chrome)

# 類似サービスとの比較

評価基準 比較対象	話題の提供ができる	参加ハードルが低い	会話に自由度がある	気軽にできる	SNS連携ができる
<b>Board Game Arena</b> オンラインで ボードゲームが 楽しめる	×	△	△	○	×
<b>CCFOLIA</b> オンラインTRPG セッションツール	○	×	○	×	×
<b>postalk</b> カードを貼って 会話を整理する	×	○	×	△	△
<b>とーふとーく</b>	○	○	○	○	○

特許調査の結果、本提案と類似していると判断できるものは見つからなかった。

# 開発計画

4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月
要求分析						
	システム設計	UI設計				
		フロントエンド実装		UIの調整		
			音声通話の実装	音声認識の実装	調整	
			DBの構築	会話デッキAPIの実装	レビューAPIの実装	
					ユーザテストを受けて改良	