



# Loneliless

～上毛かるたの新たな助っ人～



## <県民に愛される郷土かるた「上毛かるた」とは？>

「上毛かるた」は、群馬の風土や歴史、産業、人物などを知り、郷土への愛情と誇りを持ってもらうことを目的とし昭和 22年に生まれました。群馬県では、毎年2月に競技大会が開催されるなど、小さいころから練習するため、県民の多くが上の句を言えば下の句がすぐ出るほど暗記しています。



## <研究の概要>

自分が所属している育成会の児童数が他の育成会と比較すると少なく、県内では毎年恒例の上毛かるた大会であまり勝てなかった。その要因として育成会ごとの人数の差が練習の質の差に影響しているのではないかと考えた。

また、上毛かるたの練習は育成会の保護者の負担も大きく、少子化が急速に進んでいる現在、上毛かるた大会の存続が脅かされている。

しかし、既存の少人数でも練習できる上毛かるたサービスでは、

### 読み上げ機能、解説、対戦(リアル)

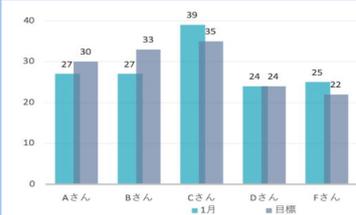
を満たすものはない。

この3つの要素を満たしていないと上毛かるたの練習は成立しない。

そこで、この3つの要素を満たす装置を開発した。



	上毛かるた+α	札ツッショ!	読み上げ用CD
読み上げ機能	◎	○	◎
解説	×	◎	×
対戦(リアル)	×	△ (vs cpu)	×



## <Lonelilessのできること>

- ①ランダムに札を読み上げる
- ②取った札の枚数を判定する
- ③戦績を集計しグラフ化することで成長過程を見る

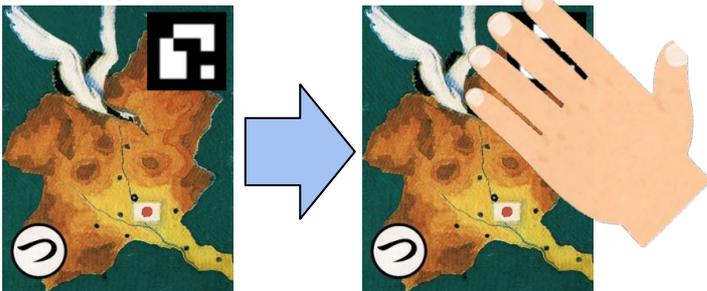


### ①ランダムに札を読み上げる

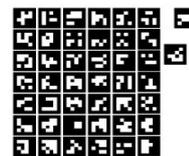
上毛かるたCDより札44枚の中からランダムに読み上げる。公式ルールと同じく「空読み」を読み、続いて「本読み」を読み上げる。

### ②取った札の枚数を判定し、点数化する

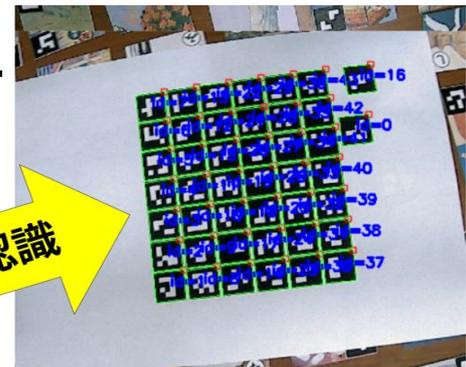
札にARマーカをつけて、どこにどの札があるかを判定する。取った取られた判定に関しては、競技者がそれぞれの札に貼られているARマーカを隠すことによって、取ったということにする。Loneliless側はARマーカが読み取れなくなったら競技者の勝ちと判定する。Lonelilessが勝ちになる場合は、秒数をランダムに設定でき、その秒数よりも競技者が遅くARマーカを隠したら、音を鳴らし取られたということを知らせる。



## ARマーカ



認識



### ③戦績を集計しグラフ化することで成長過程を見る

競技者を登録できるようにして、札をとる時間やどの札を苦手とするかを数値をもとに知ることができ、自身の上毛かるたの実力向上に役立つ。

## <参考文献>

上毛かるた競技県大会規則

<https://www.kodomo-kai.or.jp/gunma/wp-content/uploads/sites/2/2017/10/20171012164034-1.pdf>

上毛かるた-群馬県ホームページ

<https://www.pref.gunma.jp/page/3793.html>