

2015年5月12日

森永製菓がアプリ事業を開始

知育アプリ開発で国内最大級(株)キッズスターと共同開発

第1弾アプリ『キョロちゃん大冒険』無料版を
5月12日(火)より配信開始

森永製菓株式会社(東京都港区芝 代表取締役社長・新井徹)は、事業領域の拡大を目的として、新領域であるアプリ事業を開始し、その第1弾となる子ども向け知育アプリ『キョロちゃん大冒険』無料版の配信を2015年5月12日(火)より開始いたします。

『キョロちゃん大冒険』は、これまでリリースしたすべてのアプリをランキング1位に導くなど、知育アプリ開発のノウハウを持つ株式会社キッズスター(東京都世田谷区 代表取締役・平田全広)と森永製菓との共同開発によるもので、文字やナレーションを使用せず、小さなお子様でも、シンプルな操作でストーリーやパズルアクションを楽しむことができ、キョロちゃんと遊びながら想像力や好奇心、そして思考力を育むアプリです。

■森永製菓・アプリ事業スタートの背景

森永製菓は「おいしく、たのしく、すこやかに」「世界の子どもたちに価値と感動を」のビジョン・ミッションのもと、菓子食品事業の展開とともに、既存の枠を超えた新たな市場や領域の開拓に取り組んでいます。近年はインターネット、特にモバイルの普及が進み、多くの方がスマートフォンやタブレットを利用するようになってきました。森永製菓では、ウェブやモバイルの領域でお客さまとより密接につながり、菓子の新しい価値と感動をさらに多くの方へお届けしたいと考え、新規事業創出プロジェクトの一つとして、2014年よりスマートフォン・タブレット用アプリの企画・開発を本格的にスタートしました。



■知育アプリ開発のエキスパート・株式会社キッズスターとの共同開発プロジェクト

スマートフォンやタブレットの普及とともに、未就学の年齢のお子様がアプリで遊ぶ機会が増えています。アプリの企画・開発を進める中で、お父様やお母様から「小さな子に安心できるものを与えたい」「遊ぶだけでなく子どもの力を高めるアプリがほしい」という声を多く頂きます。森永製菓では、こうした声におこたえしたいと考え、森永の菓子・食品と同じように、お子様に安心して接していただけるアプリの開発に取り組むため、これまでリリースしたすべてのアプリをランキング 1 位に導くなど、知育アプリ開発のノウハウを持つ株式会社キッズスターとの共同開発プロジェクトを発足。豊富な知識とスキルを持つエキスパートと手を組むことで、グローバルレベルでの高いクオリティを持つ知育アプリの開発を目指しました。今回配信を開始する『キョロちゃん大冒険』は、このプロジェクトから生まれたアプリで、森永製菓のアプリ事業の第 1 弾です。

■『キョロちゃん大冒険』の特長

『キョロちゃん大冒険』では、文字やナレーションを一切使用していません。文字がない直感的なインターフェースにより、小さなお子様でも自然にストーリーの中に入り込むことができます。わかりやすいストーリーの中に多彩なアクションやパズルを組み入れ、お子様の想像力、好奇心、観察力、思考力を育むための工夫をあらゆる面に盛り込んでいます。さらに、インターフェースの操作性にもこだわり、なめらかで気持ちのよい動きを実現しています。1 ステージを 5 分程度と短時間で区切り、ちょっとした空き時間にも区切りよく遊べるなど、お子様はもちろん保護者の方にとっても使いやすい工夫をしています。

■グローバル市場を視野に

『キョロちゃん大冒険』は、文字やナレーションを使わない特長をいかして、言葉の壁を超えたグローバルマーケットでの配信・販売も視野に入れていきます。今回リリースの無料版アプリは初年度 100 万ダウンロード(国内 60 万・海外 40 万)を見込んでいます。また、無料版アプリのダウンロード状況を踏まえた上で、8 月以降に、追加ステージを有料版アプリとしてリリースしていく予定です。

森永製菓では今後も、アプリ事業を含め、お客様に新しい価値をご提供できる商品開発や事業開発に努めてまいります。

『キョロちゃん大冒険』無料版の概要

名 称 :『キョロちゃん大冒険』

ジャンル :子ども向け知育アプリ

対象年齢 :3～6 歳

プラットフォーム :iOS、android

推奨端末 :iOS7.0 以上、android 4.0 以上 RAM2G 以上 メモリ 2G 以上

利用方法 :App Store、Google Play よりダウンロード

利用料金 :無料(2015 年 5 月 12 日配信開始分)

ダウンロード URL :http://www.morinaga.co.jp/kyorochan/appli_adventure/

※アプリについては事前の予告なく内容、仕様、デザインに変更の可能性があります。

株式会社キッズスターについて

社 名 :株式会社キッズスター
代 表 者 :代表取締役 平田全広
事業内容 :コンテンツ配信事業、ファミリー向けコンテンツ事業
所 在 地 :東京都世田谷区池尻 2-4-5 世田谷ものづくり学校 207

キッズスターは世田谷ものづくり学校にオフィスを構え、すべての子どもたちがそれぞれの“夢中”を見つけるために、多彩な知育・教育アプリを提供しています。現在、累計ダウンロード数 160 万ダウンロードで、子どもが大好きな「ごっこ」遊びを中心に展開しています。

キッズスターのオフィスは世田谷ものづくり学校。子どもに馴染みのある“学校”の中でプロダクトを開発しています。オフィスにはプレイグラウンドを設置しているため、常に子どもたちが遊びに来てくれる環境です。新しいプロダクトを子どもたちに楽しんでもらい、子どもたちの様子や反応を見ながらさらなるブラッシュアップを繰り返します。“子どもが夢中になれる”プロダクトにこだわり、子どもに寄り添ったプロダクト作りに努めています。

<ご参考資料①>

知育アプリ『キョロちゃん大冒険』について

『キョロちゃん大冒険』は、「チョコボール」のマスコットキャラクターであるキョロちゃんと遊びながら、3～6歳の時期に伸ばすことが大切な想像力や好奇心、自主性などの「脳」力を育む知育アプリです。小さなお子様でも直感的に理解できるシンプルな操作で、考えながらさまざまな謎（パズル）を解き、目標を達成する楽しさを体験できるのが特徴。小さなお子様に合わせた自然な動き、やさしい色使いのデザインで、お子様おひとりはもちろん、ご家族と一緒に安心してお使いいただけます。

わかりやすいストーリー

悪役ブラックキョロちゃんに奪われた金の卵を取り返すため、キョロちゃんがさまざまな世界へ冒険の旅に出ます。卵を取り返すため、パズルや図形合わせの謎にチャレンジ。3つの卵を見つけると、一つの旅が終わります。

子どもがチャレンジしたくなるパズル

卵を見つけるには、土管をつなぎ合わせてキョロちゃんを出口へ導く「線つなぎパズル」、正しい形の図形を組み合わせてキョロちゃんを出口へ導く「積み上げパズル」を解くことが必要。図形を組み合わせる知育パズルで観察力、思考力を磨くことができます。

文字のない直感的インターフェース

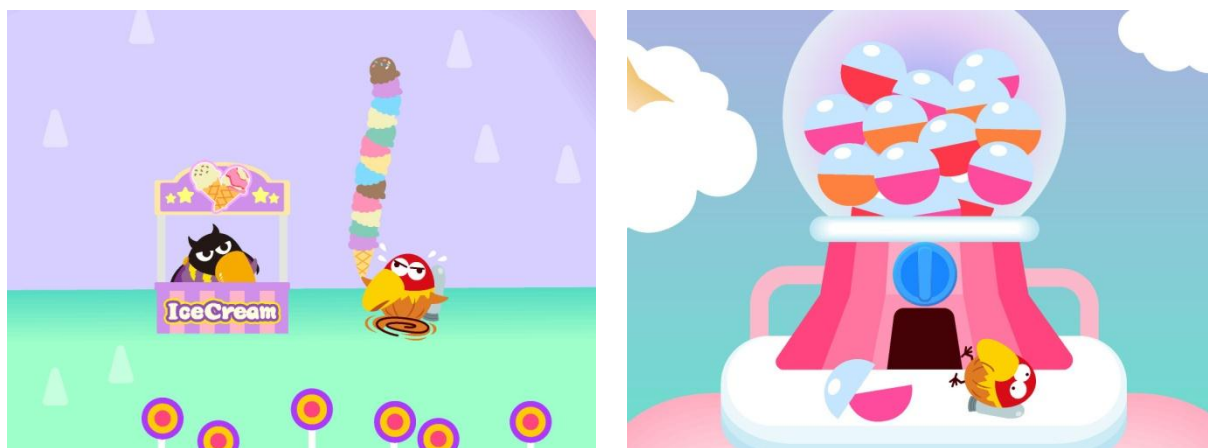
小さなお子様がひとりでも遊べるように、文字やナレーションを使わずアニメーションでお話をガイドします。すいすいと気持ちよい操作性で、触って動かす楽しさを体感。キョロちゃんを動かすうちに自然にストーリーへ入り込めます。

多彩なアクション

楽しいアクションが起こる仕掛けをステージの随所に用意。キョロちゃんのコミカルな動きと30を超える多彩なアクションパターン、マルチエンディング(複数のエピローグ動画)でお子様を飽きさせません。

ご家庭でも外出先でも

お子様おひとりでもご家族と一緒にでも楽しめる『キョロちゃん大冒険』。1ステージ5分程度で終了でき、ちょっとした空き時間や待ち時間にも区切りよく遊べます。



『キョロちゃん大冒険』画面

<ご参考資料②>

キョロちゃん大冒険なら、仮想世界に触れることができます。

相手が何を考えているのか想像したり、明日何をしようかと考えることは現実ではない仮想世界を思い描く力によるものです。

子どものころに仮想世界をうまく作れるようになることが、大人になってから相手の気持ちを察したり、計画を立てたりする礎となります。

キョロちゃん大冒険なら、指を通してよりインタラクティブに仮想世界に触れることができます。おすすめのアプリ、自分の子どもにも遊ばせたいと思います。

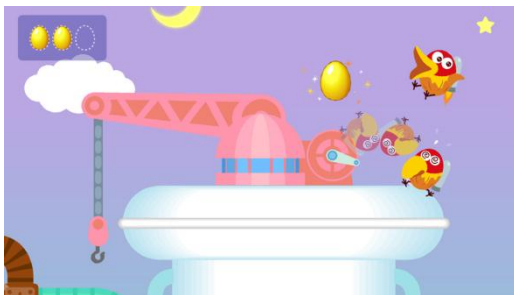


東京大学 薬学部教授

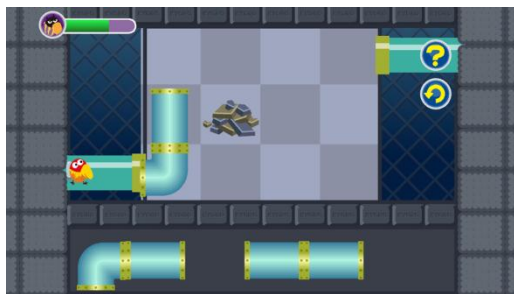
池谷 裕二 先生

神経科学・薬理学を専門とし、海馬や大脳皮質の可塑性を研究。神経回路の動作原理に関する独創的な研究により、日本学士院学術奨励賞、日本学術振興会賞、文部科学大臣表彰若手科学者賞などを受賞。「自分では気づかない、ココロの盲点」「脳には妙なクセがある」など著書多数。

【「キョロちゃん大冒険」より】



予想外の場面に出会うとドーパミン神経が活性化します。同じアクションでも卵が出たり出なかったりするこのアプリ、子どもたちの予想を見事に裏切ってくれます。



3歳まではマップを行き来する冒険心、4歳以上は卵を集める目的を理解して、6歳は時間制限内にパズルを解く達成感、と年齢ごとの楽しみが詰まっています。