

企画開発研究会社 第1弾企画

タカラ・インデックス共同
「タカラインデックス ラボ株式会社」設立
暗記エンジン「エムサピエンス」
に関するご案内

株式会社タカラ
株式会社インデックス

玩具を中核としたライフエンタテインメント企業を目指す株式会社タカラ(代表取締役社長:佐藤慶太/所在地:東京都葛飾区)と、モバイル&メディア事業をグローバルに推進する株式会社インデックス(代表取締役社長:小川善美、本社:東京都世田谷区)は、共同出資で、新会社『タカラインデックス ラボ株式会社』(代表取締役社長:佐藤慶太/所長:渡辺 和俊/所在地:東京都)を2004年1月末日に設立致します。

また、タカラインデックス ラボ株式会社の第1弾企画として、記憶のメカニズムを活用し効果的な暗記を促進するAI(人工知能)搭載の暗記エンジン「エムサピエンス」(希望小売価格:15,000円/税別・タカラより今秋発売予定)を開発致しました。

「タカラインデックス ラボ株式会社」は、タカラとインデックスが犬語翻訳機「バウリンガル」(注1)を共同開発した実績をもとに、本格的に設立する新会社です。研究開発業務に加えて、臨床実験研究の機能を備え、商品化を前提とした実験・研究・企画・開発を行います。玩具を中核としたライフエンタテインメント企業を目指すタカラの“遊び心”と、インデックスが培ってきたモバイルコンテンツの総合的なノウハウを応用し、新しいビジネス創出の可能性を切り開く、斬新な企画開発研究会社を目指して参ります。

第1弾企画商品となる、暗記エンジン「エムサピエンス」は、楽しくて、飽きない方法で、早く、長期的に記憶を定着させる暗記方法を提供する、AI(人工知能)搭載の携帯型暗記式学習機です。これは、本体に、ソフトカートリッジ(希望小売価格:4,980円~6,980円/税別/SDカード方式/32MB~64MBを予定)を挿入し、音、光、画像等が複合して出題される問題を、ゲーム感覚で解いていくもので、第1弾のソフトとして「受験英単語 vol.1」「受験英熟語 vol.1」「TOEIC vol.1」「日本史」「世界史」などの学習教材の他、その道の通を目指す人へ向けての「ワイン銘柄」、「日本酒銘柄」や、「地理(駅名)」などの趣味や雑学など、初回約10種類、年間約30種類のコンテンツを発売する予定です。

各社の役割分担としては、タカラインデックス ラボ株式会社が商品の企画開発、インデックスがシステムの構築をし、株式会社タカラがマーケティング・販売を行います。尚、学習教材ソフト製作には、インデックスの業務提携先である出版大手の株式会社学習研究社に開発を依頼する予定です。

暗記エンジン「エムサピエンス」は、学習教材用だけでなく、幼児教育や生涯教育、そして趣味、雑学など様々な分野のソフトカートリッジを、それぞれのノウハウを持つパートナー企業と開発することで、「記憶することを楽しむ」「知識をコレクションする」といった、新しい価値観、楽しみ方を提案してまいります。

タカラインデックス ラボ株式会社(仮)設立概要

<設立の目的>

タカラとインデックスが犬語翻訳機「バウリンガル」を共同開発した実績をもとに、初めて本格的に設立する企画開発研究会社です。両社は互いに、個別に企画開発の新会社の設立を計画していたという経緯があり、新しいビジネス創出の可能性や、独創的な新しい価値観の創出など、その方向性と意思に共通点が多いことから、共同出資で企画開発研究の機能を持った新会社を設立するに至りました。

<事業内容>

主な事業内容につきましては、以下の通りです。

- ・新しい価値観の創出の為の研究開発業務を主とする。
- ・臨床実験研究の機能を付加し、企画開発会社としての特異性とする。
- ・商品化を前提とした実験・研究・企画・開発・プレゼンテーションを実務とする。
- ・提案案件の採用商品化によって、その開発ロイヤリティを主たる収入源とする。

<設立会社概要(予定)>

商号：タカラインデックス ラボ株式会社(仮)

所在地：東京都内

資本金：1億5千万円

出資者：株式会社タカラ 66.7%

株式会社インデックス 33.3%

役員：代表取締役社長 佐藤慶太(株式会社タカラ 代表取締役社長:現任)

取締役 渡辺和俊(株式会社インデックス 専務取締役:現任)

取締役 望月正吾(株式会社タカラ派遣)

監査役 竹内昭司(株式会社タカラ 監査役:現任)

設立：平成16年1月

※注1 犬語翻訳機「バウリンガル」(2002年9月27日発売/希望小売価格1万4800円(税別))

犬の鳴き声を声紋分析する犬語翻訳機。株式会社タカラが、株式会社インデックス、日本音響研究所(代表者:鈴木松美)と、動物行動学の専門家である小暮規夫博士(獣医学博士:小暮動物病院院長)など、それぞれの専門分野を持つパートナーの協力により商品化。犬の鳴き声を、犬の首輪に装着した小型ワイヤレスマイクから本体に飛ばし、リアルタイムに鳴き声を分析して、犬の感情を本体画面にイラストと文字で表示する「ボイス翻訳」機能をメインとする、犬と飼い主とのコミュニケーションをより楽しくすることができる携帯ツール。発売以来、国内累計約30万個以上を販売。また2002年10月3日(現地時間)には、米ハーバード大学系 科学ユーモア雑誌が主催する「Ig Nobel Prize」(イグ・ノーベル賞)の平和賞(受賞理由:人間と犬の共存のために貢献したという事)を受賞、さらに2002年11月18日掲載の米経済誌「TIME」では、2002年最高の発明品の中の一つに選ばれる等、日本だけでなく海外からも大きな関心を寄せられる話題商品として注目されている。

～ 知識をコレクションする！ 暗記を楽しむエンタテインメントの時代がやってきた！ ～

暗記エンジン「エムサピエンス」

通常の学習と比較して、習得速度が約5.4倍上昇！（当社実験比より）

暗記するまでのしくみは、感覚記憶→短期記憶→長期記憶へと記憶させていくメカニズムです。感覚記憶は、見た感覚、聞いた感覚などのことで、この段階で、覚えるもののイメージ像を定着させ、問題を数多く解くことにより、次のステージである短期記憶にまで高めます。短期記憶は、気になったものが記憶されるもので、15秒～20秒で忘却してしまうものです。この段階では、回数よりも質を重視した、感覚記憶よりも深い水準の問題を繰り返し解くことで、長期記憶へと徐々に定着させていきます。長期記憶に定着した記憶は、半永久的に記憶することができ、このレベルに到達することを目標に学習を進めていきます。

暗記エンジン「エムサピエンス」の最大の特徴は、このメカニズムを把握した上で、より効率的に短時間で、長期的に覚えられるように、AI(=人工知能、artificial intelligence)によるパーソナライズができる点です。情報入力→符号化(解析)→短期記憶→長期記憶→再生につなげる記憶までの一連の流れをAIが自動コントロールすることにより、全てのユーザーに最適な学習方法を提供することができます。これは、ユーザーの回答内容や、回答時間を分析して、目標とする日程までの間に必要な、その人に最適な出題形式を組み立て、より効果的に学習できるよう、問題の出し方をどんどん変化させていくシステムで、例えば、同一のソフトを100人が同時に学習した場合、100通りのコースを自動構築します。ユーザーの進行状況や、効率の良い学習方法を、AIがリアルタイムに把握して随時提供してくれるため、今までの学習(テキスト/教科書)に比べて、同じ学習時間と内容なら、習得速度が約5.4倍(※当社実験比)上昇し、早く暗記でき(高速習得性)、情報を保持し続ける時間を大幅に高めることができます(長期記憶化)。

例えば、大学受験用の英単語を覚えようとする場合、ソフトに収録された大学受験に必要な約2000から3000語を、従来の日本語訳だけの暗記ではなく、絵や光、発音、英語での訳、例文など、様々な要素での訳を与え、視覚や聴覚などで総合的に、英単語の持つイメージ像を植えつけます。そうすることにより、英単語から連想して記憶を引き出すことが可能になります。つまり、従来のテキストでの学習のように英単語を日本語訳と対比させるだけで覚えるのではなく、その間に様々な角度からの情報を経ることで、楽に、効率よく日本語訳までたどり着ける仕組みになっています。

本体は、持ちやすく、外出先でも使用可能なデザインを重視し、2インチサイズのカラー液晶画面を有する約7センチ四方の携帯型機器で、音声はイヤホンから聞き取ります。操作ボタンは、電源ボタンの他に決定ボタンを含む5つのコントロールキーで、回答に要する入力回数をできるだけ減らし、テンポよく、スピード感のある操作仕様になっています。

使用方法は、まず最初に、オート設定(AIによる自動設計学習プラン)の他に、マニュアル設定(自分で出題回数や理解度を設定する)ができるようになっています。オート設定の場合、学習終了目標日(予定日)の入力と、自分が目指す暗記レベル(例:難関大学コース、中堅大学コース等)を選択すると、目標とする暗記内容の、最適なスケジュールを自動的に組み立ててくれます。暗記する時間が短い場合には、その期間で覚えられる量で、優先順位の高い順に問題が出てくるようにパーソナライズされます。また、1サイクルの所要時間も5分～10分程度を目標に設定することで、通学時間の電車の中などちょっとした空き時間にも気軽に使用することができます。

ソフトカートリッジ(SDカード方式/32MB～64MBを予定)は、「受験英単語 vol.1」「受験英熟語 vol.1」「TOEIC vol.1」「日本史」「世界史」などの学習教材や、それ以外に、ソムリエを目指す人への「ワイ

ン銘柄)や、その道の通を目指す人へ向けての「日本酒銘柄」「地理(駅名)」などの趣味や雑学など幅広い分野で、暗記が効果的な科目やジャンルを1本1科目完結型で収録します。これにより、買い足しや、セット販売などの煩わしさ、見た目の分量が多いことでのマイナスイメージを払拭しました。問題は、選択式や穴埋め、読み方、書き方など、出題形式の様々なものが、音、光、絵、文字、などと複合して出題される、メリハリのあるものです。その他にも制限時間、学習状況や学習アドバイスが表示され、勉強しているというよりは、クイズやゲームをやっている感覚で回答していき、ユーザーに参加性を持たせることで、問題をやっていて、楽しく飽きずに、継続して暗記することができます。

将来的には、接続セットにより、パソコンにもつなげられる機能も計画しており、専用のサーバにアクセスし、自己のデータを管理したり、ユーザーからのデータを集計したものを使ったパーソナルなサービス提供や、ソフトコンテンツをサーバからダウンロードできたり、エンターテインメント関連のイベントに参加出来るサービスなどを予定しています。

「暗記」学習は、「思考」学習の対極にあり、学習ジャンルの中ではややマイナスのイメージがあるものです。しかし、ゆとり教育が叫ばれ、学校での学習時間は減少している一方で、小・中・高・大学生が暗記しなければならぬ事柄は、これまでと変わらず、また、その他にも受験勉強や、資格獲得、英語会話など様々な場面で“暗記”はなくてはならないものであり、その“効率化”に対するニーズは高まっています。

暗記エンジン「エムサピエンス」は、暗記することを楽しいものにし、今までは学習の範囲内で捉えられてきた暗記を、遊びの分野やエンタテインメントにまで拡大し、生活を豊かに楽しむためのものとして、全く新しい暗記文化を提案してまいります。

<暗記エンジン「エムサピエンス」商品概要>

○商品名	暗記エンジン「エムサピエンス」
○希望小売価格	本体:15,000円(予価) ソフトカートリッジ:4,980円~6,980円(予価)
○発売日	2004年 秋(予定)
○商品内容	本体・イヤホン・ソフトカートリッジ(別売)
○表示画面:	TFT液晶画面(2インチ)
○販売目標	本体:初年度50万個 ソフトカートリッジ:初年度60万個

※ 暗記エンジン「エムサピエンス」名前の由来

“暗記エンジン”のエンジン(engine※①と、猿人※②)にかけて、記憶する=memory/メモリーの頭文字から“エム”、現代の賢い人(Homo sapiens/ホモサピエンス=現代のヒト/Homo=「ヒト」、sapiens=「賢い」)のsapiens から“サピエンス”をとって命名したものです。

※①エンジン(engine):コンピューターのシステムを、特定の機能を目的として扱えるようにしたもの。

※②猿人(えんじん):はじめて立って歩き、手で道具を使った、約300万年前にいた原始人。