

**BranCo! 2023 遊び**

**石田 明子  
小林 ゆに  
西岡 凜  
松尾 ゆき**



# バン バジ



あきこ



ゆに



りん



ゆき

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ

**Input**



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ

現実から離れる

成長に必要

遊び人

# 遊びって何？

余白

例えてもらおう！

非日常感

バレー

ハンドスピナー

楽しむこと

笑顔

手軽



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ



調査 1

遊びを

# 飲み物

で例えてもらった！

(n=62)

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ



なんと、9割が

炭酸

を答えた





INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ



# 遊び ＝ 炭酸



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ

**理由**を聞いてみると...

INPUT   CONCEPT   OUTPUT

パン  
バジ

弾ける感じ！

ばかっほいから

刺激が欲しいし、  
やめられない

ポップで楽しい  
感じがあるから

青春で  
爽やか！

しゅわしゅわ  
とした刺激

振ったらゼリーに  
なるのが面白い

青春って  
感じだから

地元で遊ぶときに  
よく飲んでたから





弾ける感じ！

ばっかっばいから

刺激が欲しいし、  
やめられない

どうやら泡の

はじける

ポップで楽しい  
感じがあるから

ことがポイントらしい？

青春で  
爽やか！

しゅわしゅわ  
とした刺激

振ったらゼリーに  
なるのが面白い

青春って  
感じだから

地元で遊ぶときに  
よく飲んでたから

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ

はじめる って  
どういうこと？





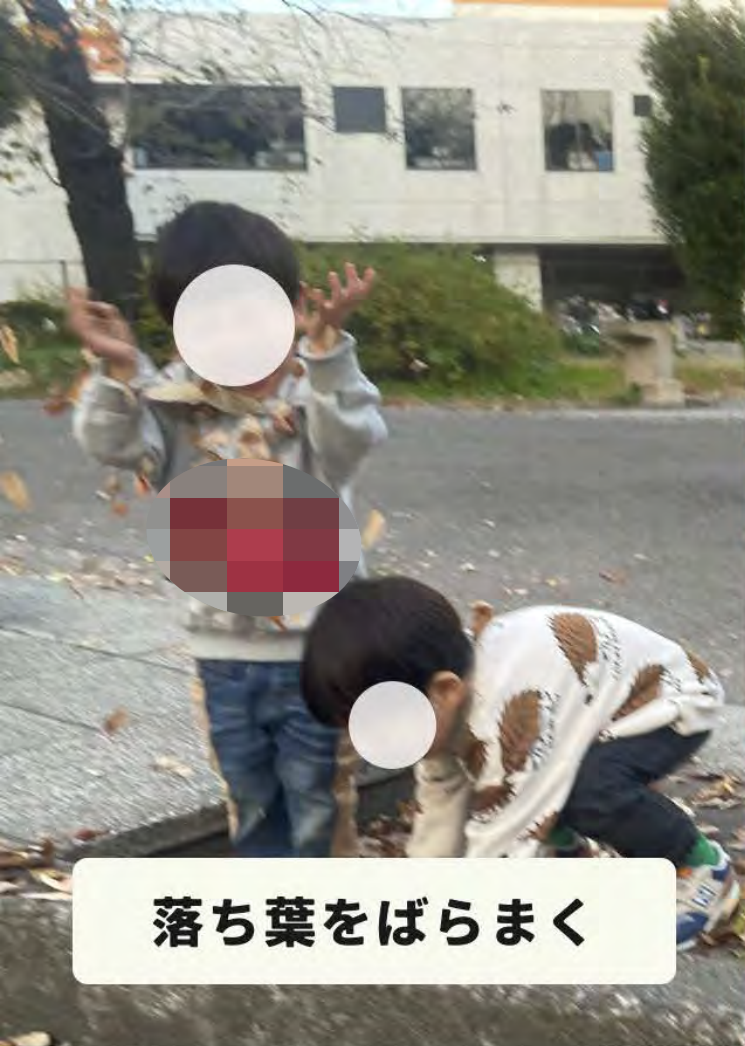
## 調査 2

# 遊びの代表といえは子供

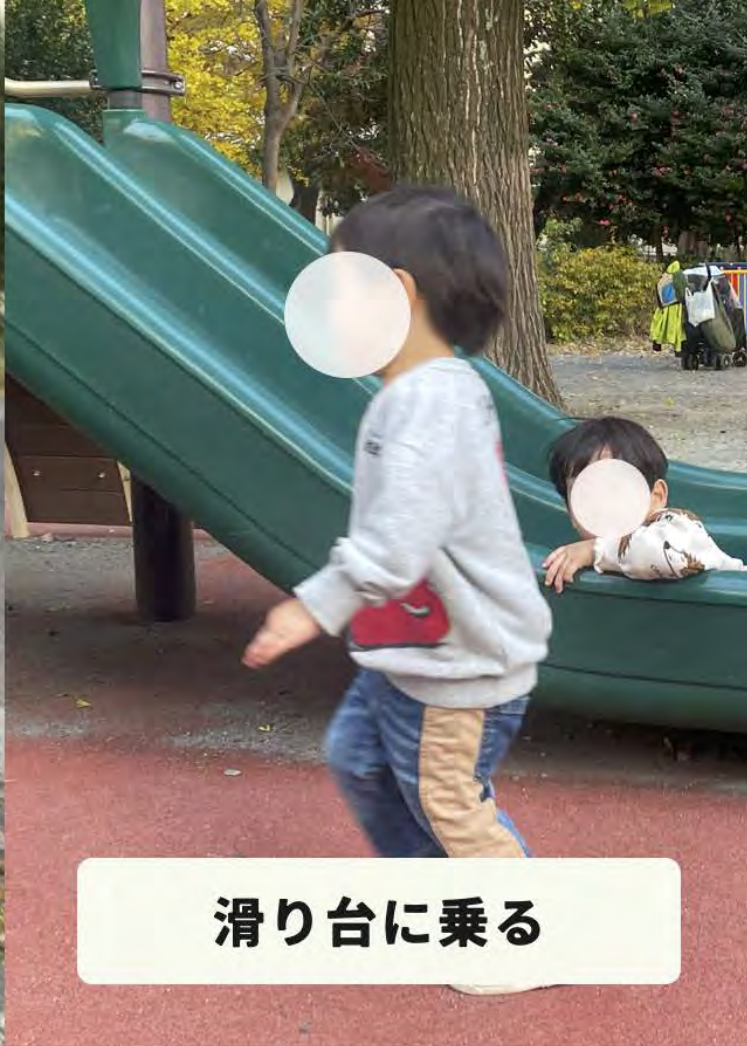


公園にいた5組の子供達を観察 & 一緒に遊んでみた





落ち葉をばらまく



滑り台に乗る



砂に寝転ぶ



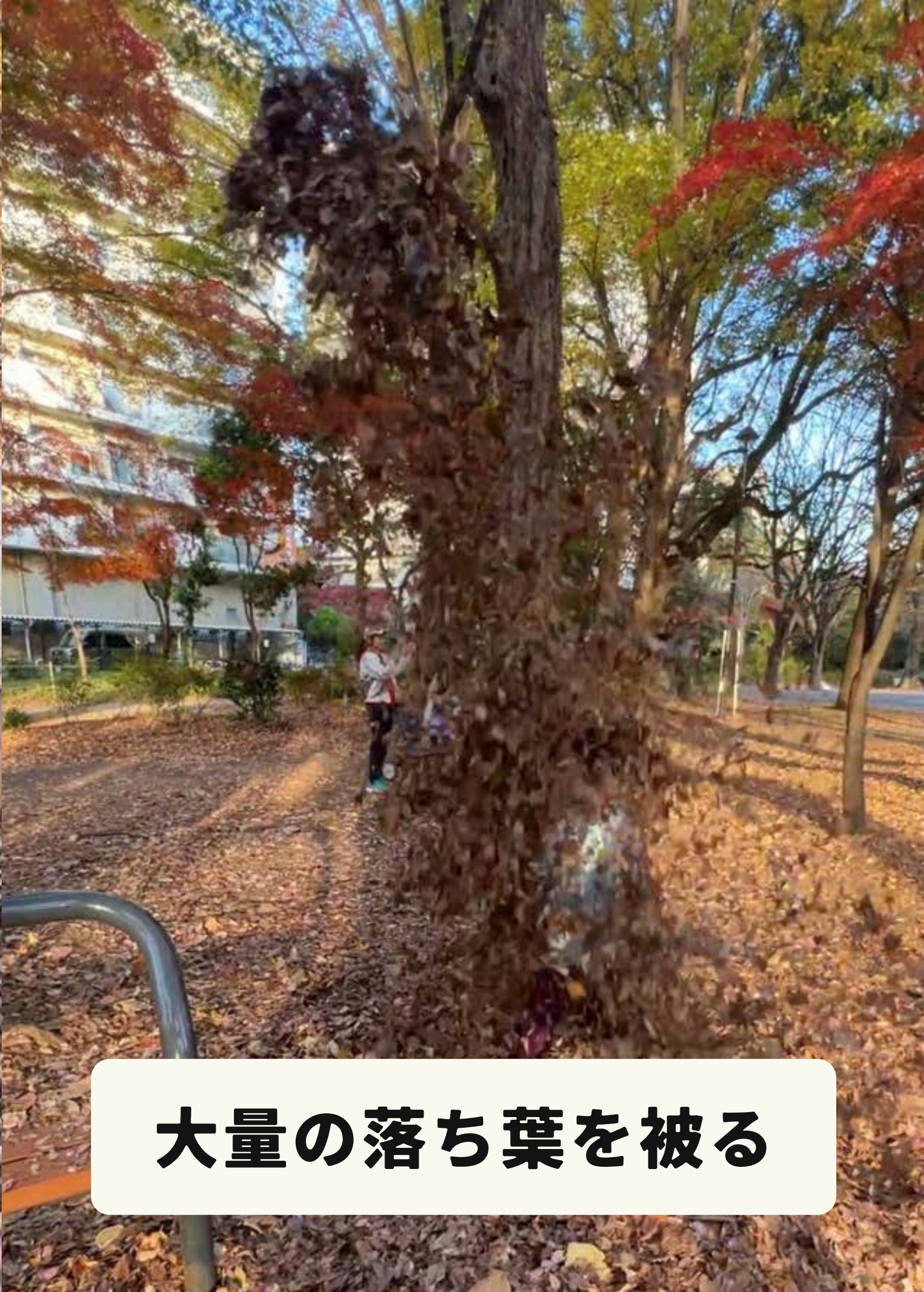
調査 2

2歳の男の子二人組の観察





落ち葉に埋もれる



大量の落ち葉を被る



落ち葉に大ジャンプ



調査 2

## 9歳の女の子の観察





興味あることは何でもやってみるのが  
彼らの遊びだ！

とにかく動き回る様子が楽しそう  
まさに「弾けている」



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ

遊び  
||  
炭酸



発見 2

遊びは

やってみる

ことだ!



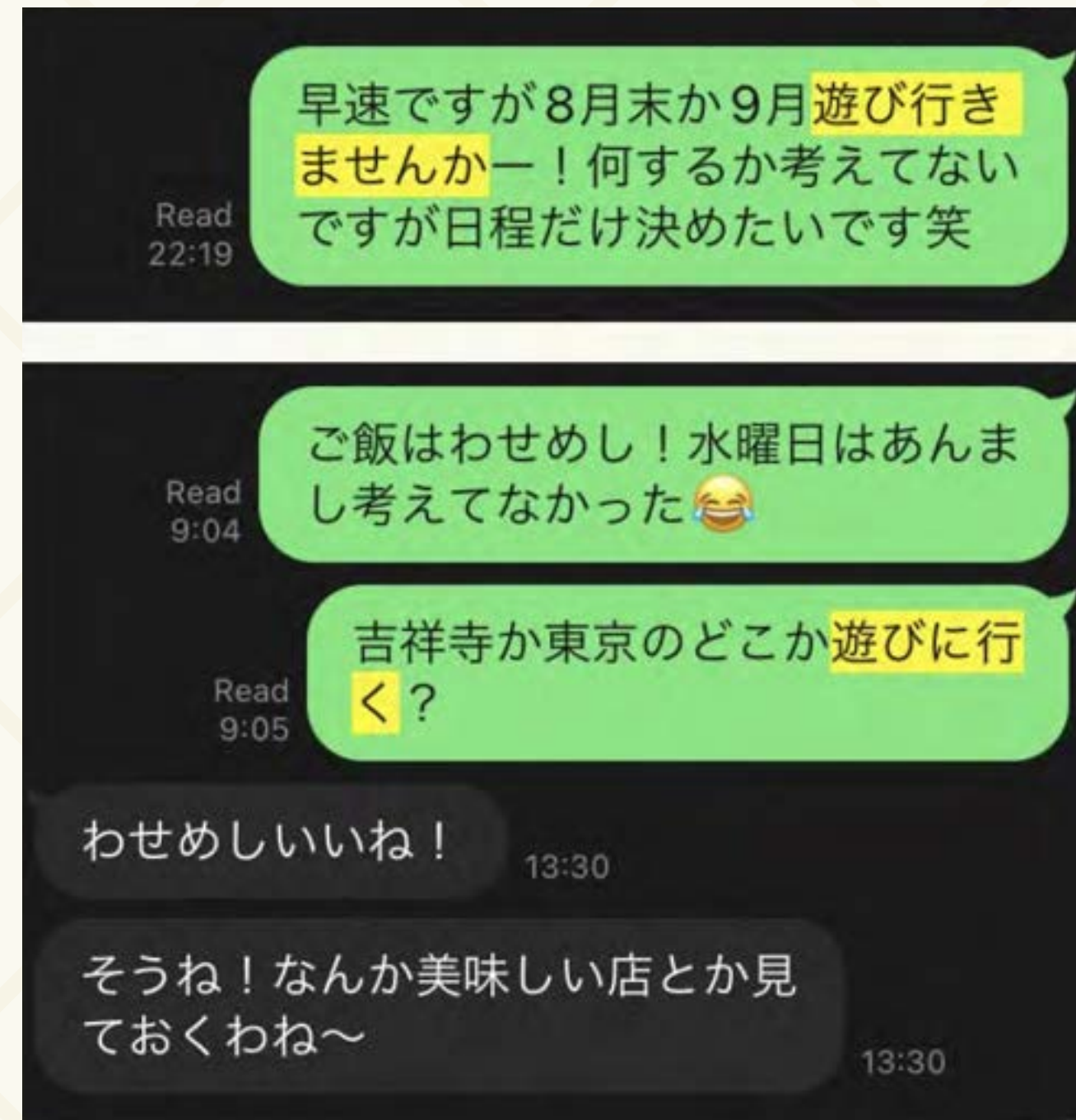
じゃあ大人はどうなんだろう？

自分たちを「エスノグラフィ」してみた！



## 調査 3

## LINEのトーク履歴で自分達の遊びを振り返る



## 調査結果

映画やカフェなどに「遊びに行く」  
「遊ぼう」と言わない





## 調査 3

**「遊びに行く」** ってどういうこと？

## 調査結果

- ・ インスタの投稿からご飯やさんへ行きたいと誘う  
→ **行きたい場所は前から保存してストック！**
- ・ 食べ歩きのメニューを〇〇選などのサイトで調べる

▶ これってみんなにも言えそう？

調査

遊びの計画を立てるときに、あなたがよくする行動を教えてください。

(複数回答可) (n=32)



約7割の人が  
「SNSのまとめ投稿を見る」



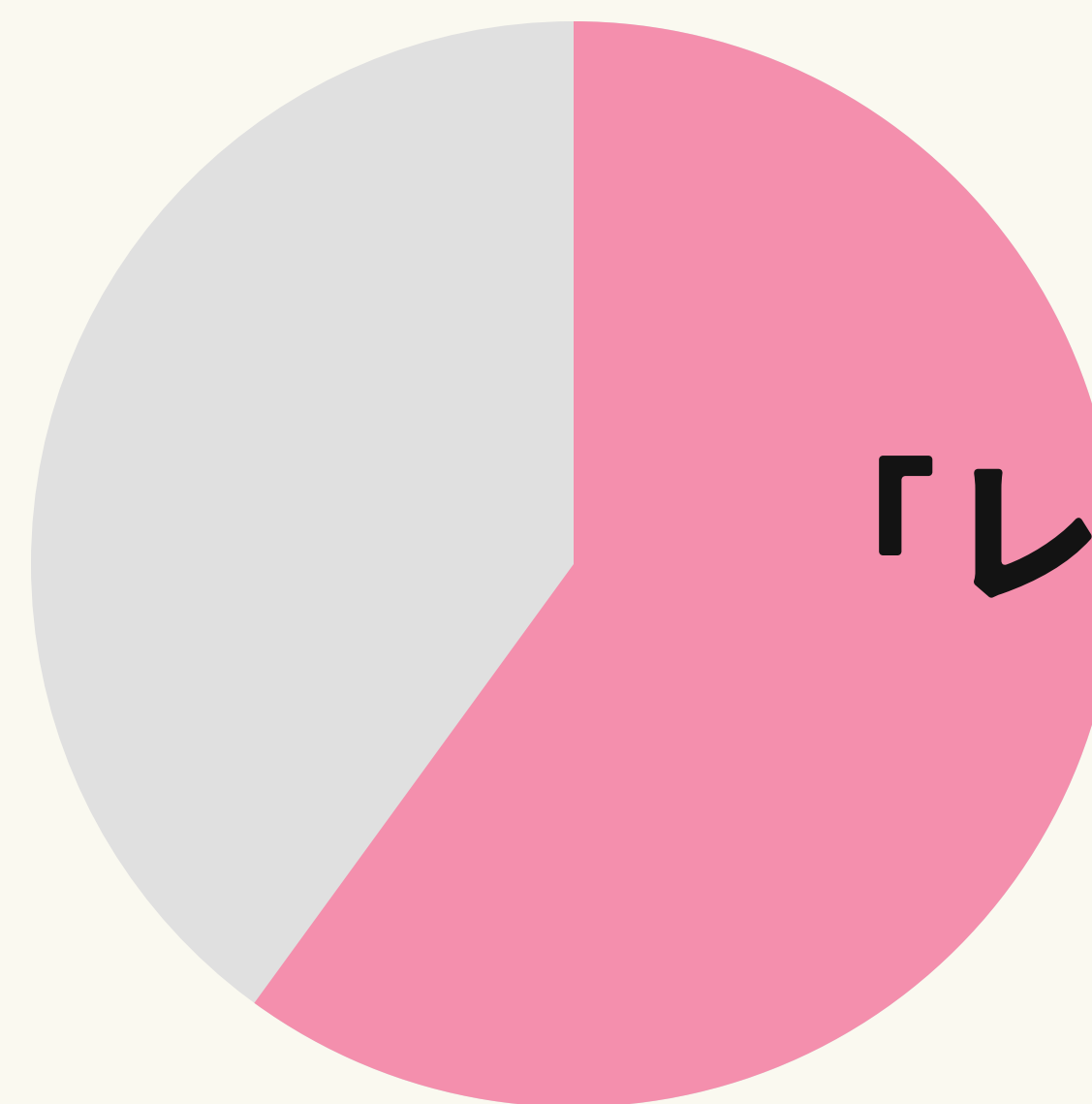
**① 誰かが良いと言った場所から選んで同じ体験に行きがち**



調査

遊びの計画を立てるときに、あなたがよくする行動を教えてください。

(複数回答可) (n=32)



約6割の人が  
「レビューや星の数を  
参考にする」



- ❶ 誰かが良いと言った場所から選んで同じ体験に行きがち
- ❷ 楽しむ想像を遊び前にして、当日は「期待通り」ハズレを引かないようにしている

 発見3

大人は遊びの

# テンプレ人化

しているみたいだ



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ

やってみる

大人も **遊んでる** 瞬間ってあるの??





## 調査 4

# 50代女性にインタビュー 「珈琲を入れるのが遊び」

いろいろな種類の珈琲豆



珈琲の道具







## 調査 4

19歳男性にインタビュー

「珈パン付属のキャラクターシールを開ける瞬間が遊び」

「パン付属のキャラクターシールを開ける瞬間が遊び」

「引いている過程を楽しんでいる」

「当たるカードだけもらってもつまらない」

「開ける瞬間に夢がある」



INPUT    CONCEPT    OUTPUT



## 調査 4

50代女性にインタビュー  
「珈琲を入れるのが遊び」

作る過程全てを楽しんでいる



やってみたい

欲がある



煎り具合は  
どうかな？

どんな珈琲  
になるのかな





遊びには **やってみる** 精神があり、

**やってみる** こと自体が楽しさを生む



発見 1

遊び = 炭酸



発見 2

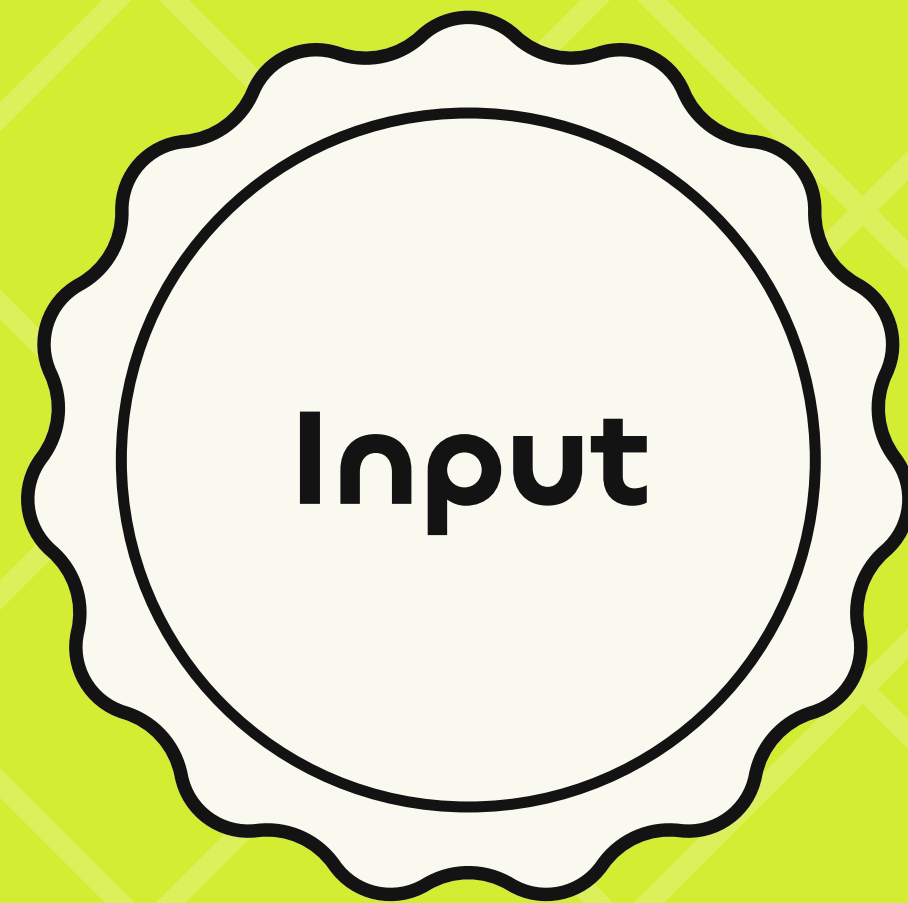
遊びは やってみる ことだ



発見 3

大人の遊びはテンプレを  
実現しているみたいだ





- **遊びは炭酸だ！**
- **年代共通して、その弾けるイメージの正体は「やってみる！」であり、そこに楽しさがある**
- **しかし大人の「遊びに行く」はテンプレ人化しており、「やってみる！」が少ない**

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

パン  
バジ





大人はどうして **やってみる** 遊び  
が少ないんだろう？



## 調査 5

## やってみたい遊びをチームメンバーで出してみる

アイスクリームの  
どか食い！



世界一周  
したい！



ファッションショーを  
開きたい！



大きいプリン  
作ってみたい！



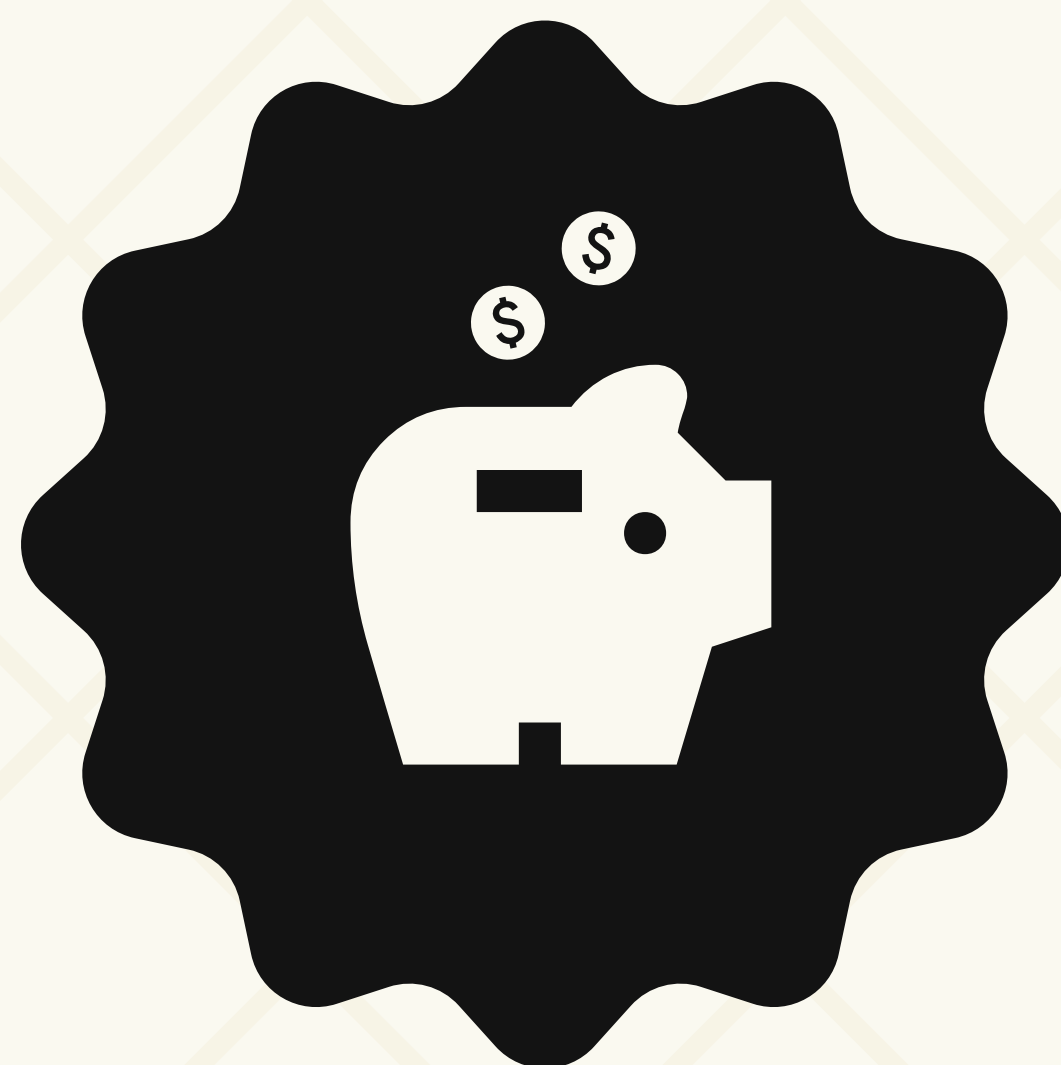
▶ 意外とでてくるけど、なんでしないの？



なぜ **やってみた** くてもしないの？



機会がなくて…



お金がなくて…



その気持ち

忘れてたなあ…

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ

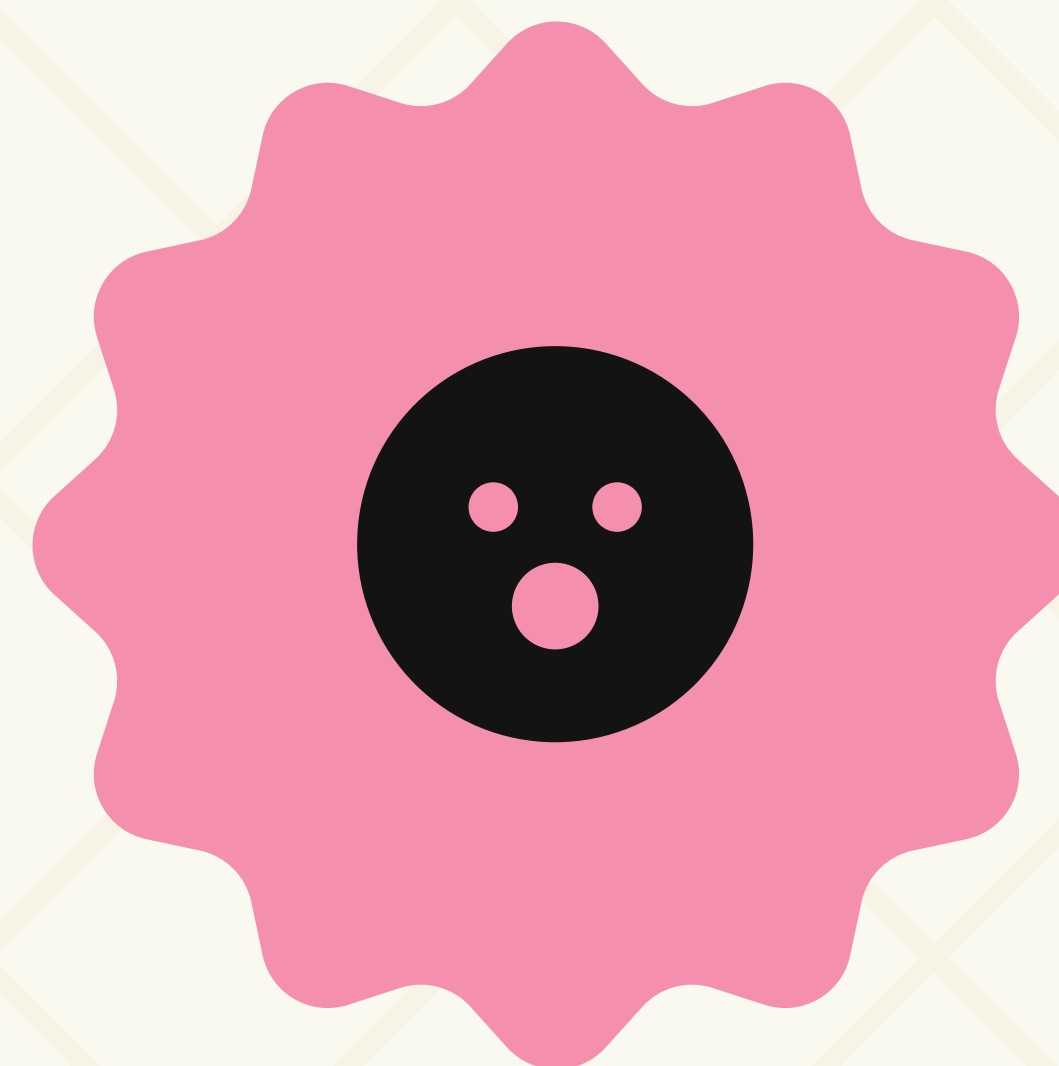
なぜ やってみたい くてもしないの？



機会がなくて…



お金がなくて…



その気持ち

忘れてたなあ…





科学的根拠

## 忘れ物する7つの原理

(清水 寛之、日常記憶における忘却の認識に関する認知心理学的研究)

- (a) もの忘れ (b) 不注意, (c) 妨害 (d) 誤帰属  
(e) 被暗示性 (f) バイアス (bias) (g) 固執



## 科学的根拠

## 忘却の7つの原理

(清水 寛之、日常記憶における忘却の認識に関する認知心理学的研究)

(a) もの忘れ (b) 不注意, (c) 妨害 (d) 誤帰属

(e) 被暗示性 (f) バイアス (g) 固執



不注意：「記録時に注意が分散し，記憶として符号化されないこと」

⇒ 忙しさに追われて、些細な **やってみよう** を記憶しない



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ



発見 5

遊びをやってみようと思っても気づいたら忘れている

**遊び逃し** が起きている！

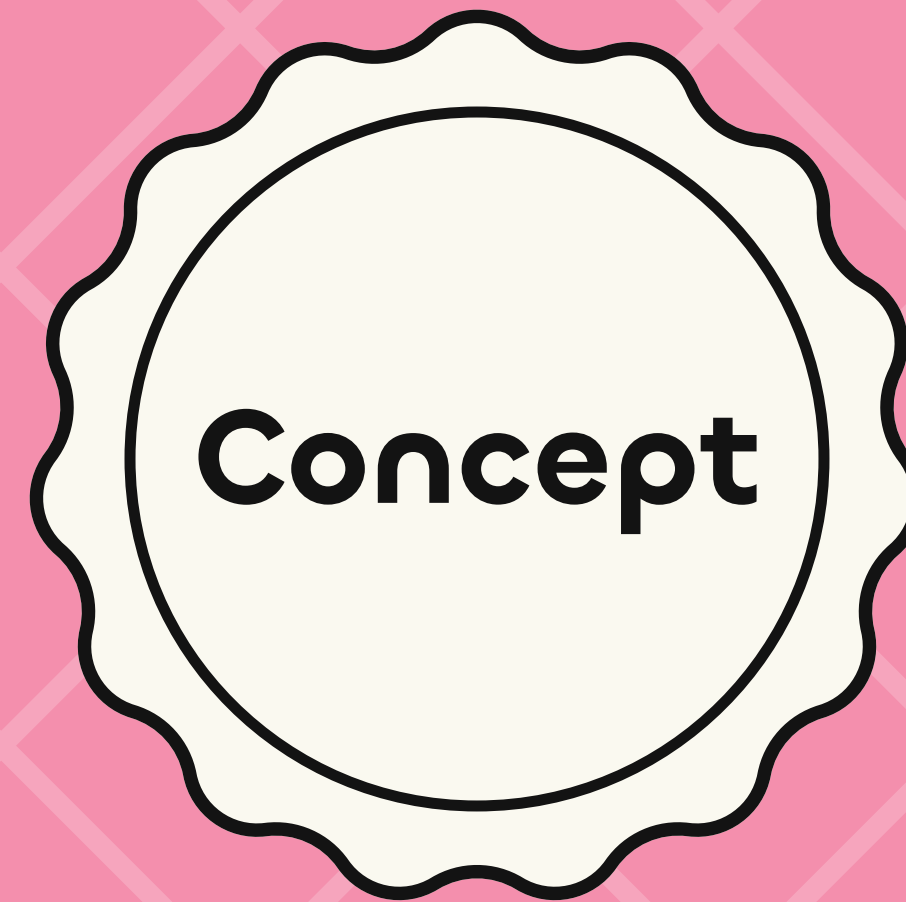
=遊びが逃げていくこと

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ



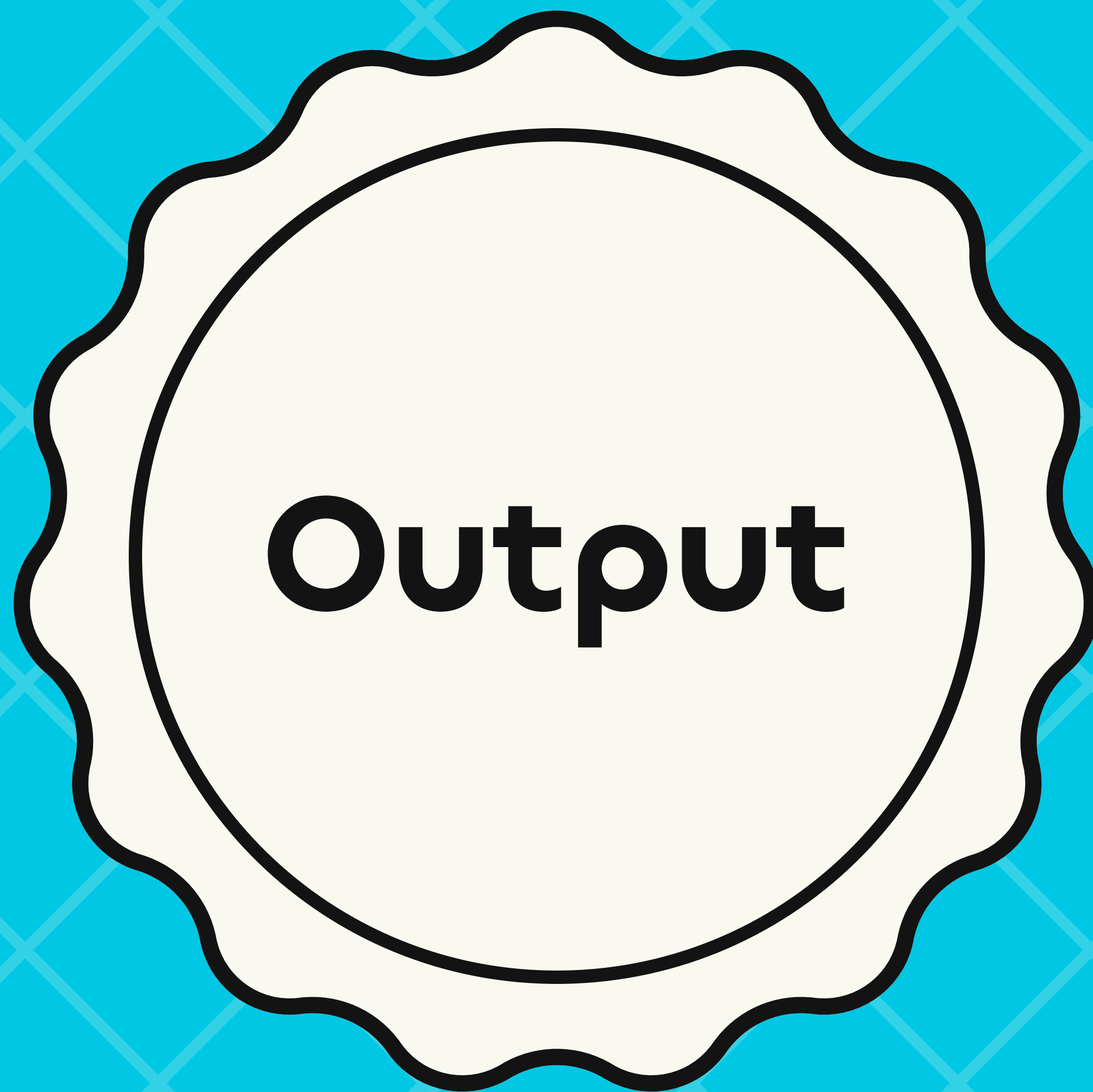
大人は **遊び逃**してしまふ。大人の **やってみよう**  
を捕まえて、大人の**遊び**をもっと弾けさせよう



INPUT

CONCEPT

OUTPUT



INPUT CONCEPT OUTPUT

パン  
バジ

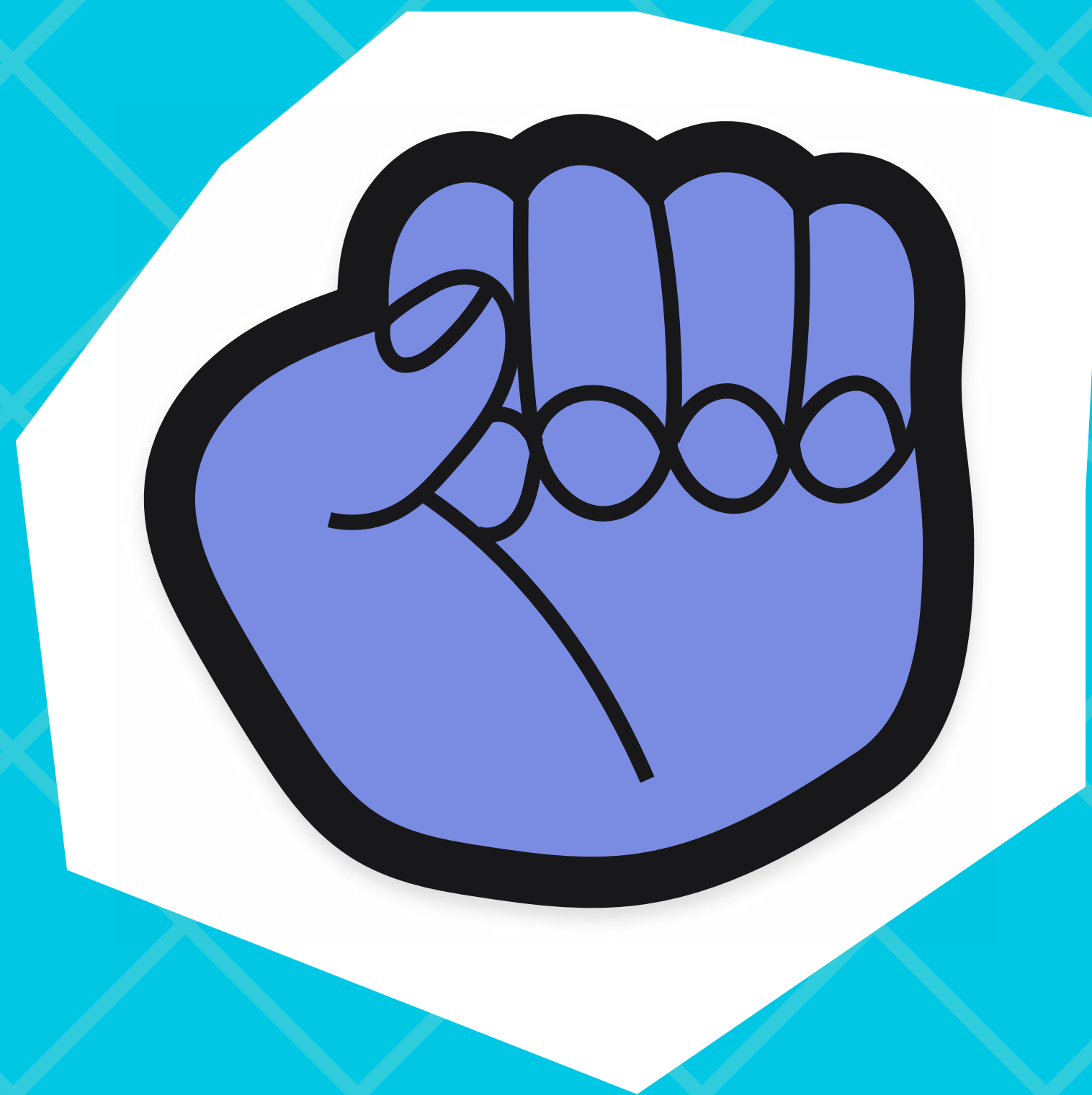
遊び逃し  
が発生！





その前に遊びを...

捕ま



える!!

INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ

ブランド

遊びの  
へそくり **HESOKURI**



INPUT

CONCEPT

OUTPUT

バン  
バジ

# 遊びの へそくり **Hesokuri**

遊びのアイデアを忍ばせ、遊びたいときに取り出す**遊びのへそくり**

思いついたアイデアを残し、思いっきり実現させよう

ターゲット

# Z世代や20代社会人

- ・日々忙しく、遊びに行くときは何でも検索しがち
- ・ハズレを引きたくないと思っている



## 欲求

無性にはっちゃけたい、自分だけの遊び方をしてみたい

## 制限

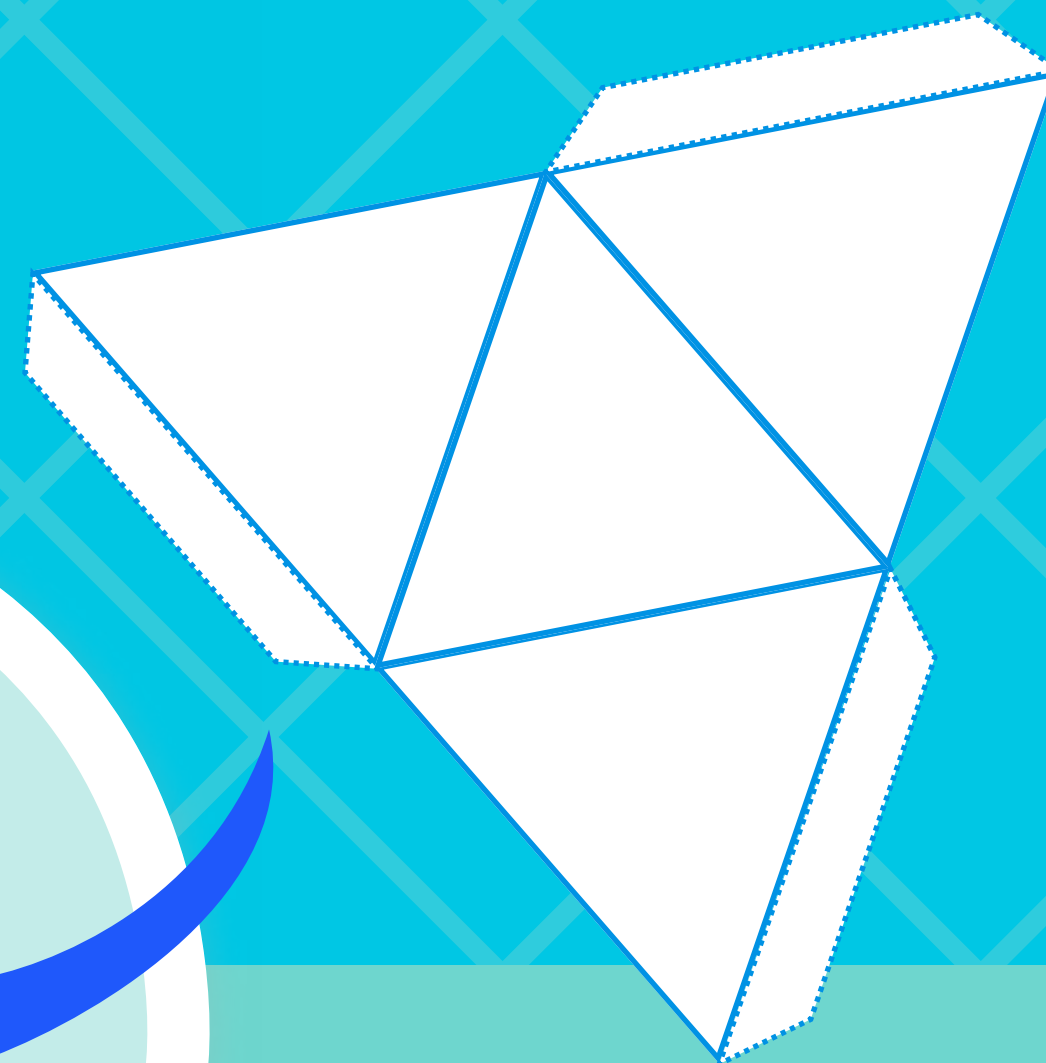
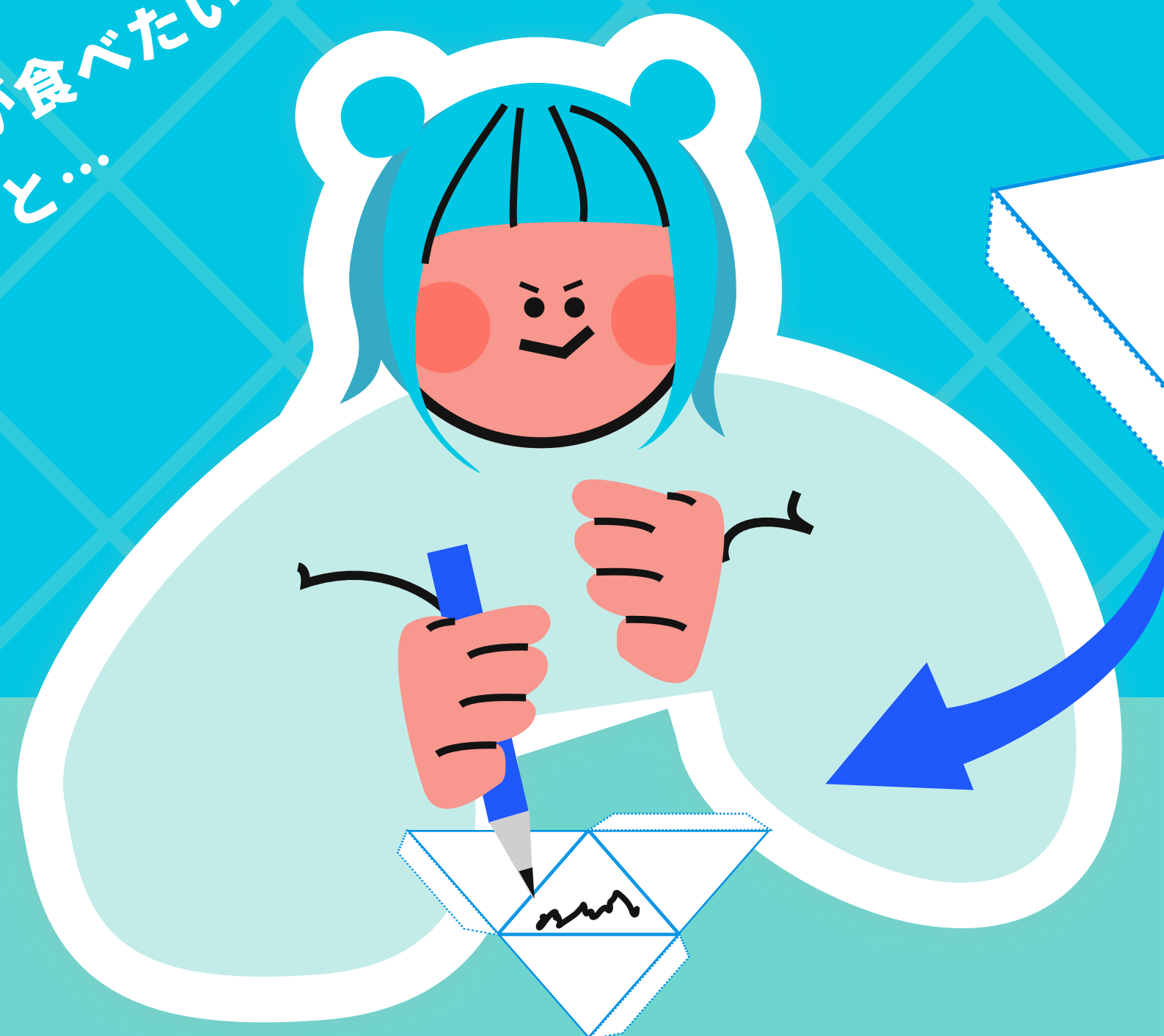
SNSからいつも便利で決めている、時間とお金がない

遊びの  
へそくり **Hesokuri** 欲求 ⇔ 制限を解消

1

# 思いついた やってみたい 遊びをメモ

巨大プリンが食べたい！  
っと...



展開図の形の遊びメモ



INPUT

CONCEPT

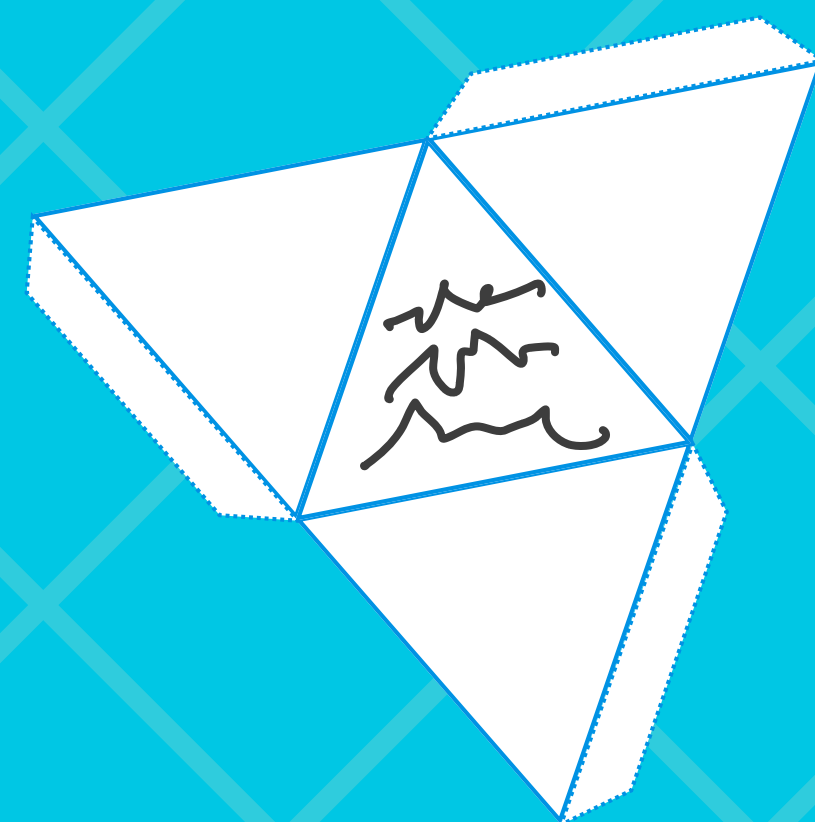
OUTPUT

バン  
バジ

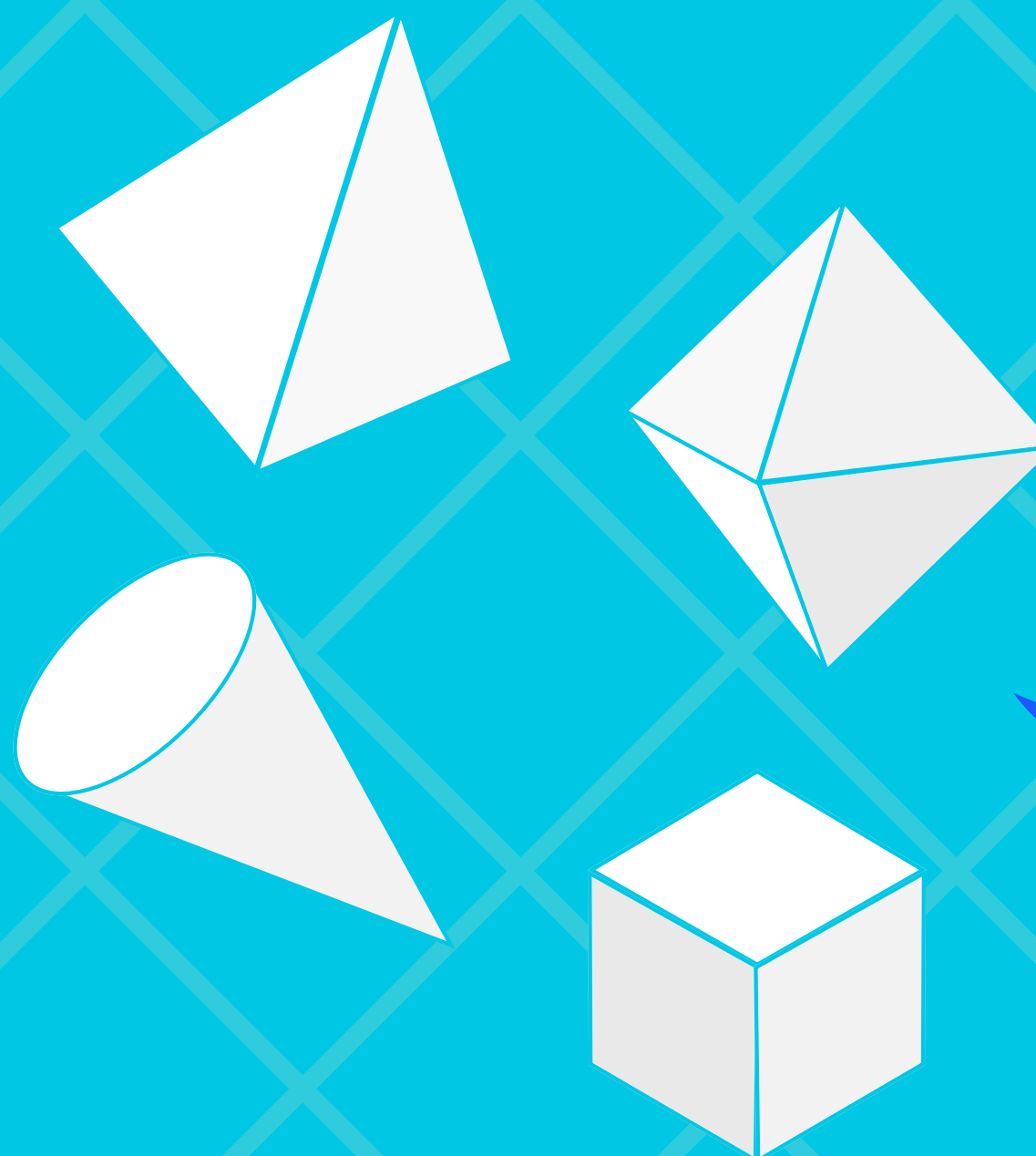
2

# 遊びの Hesokuri に忍ばせよう

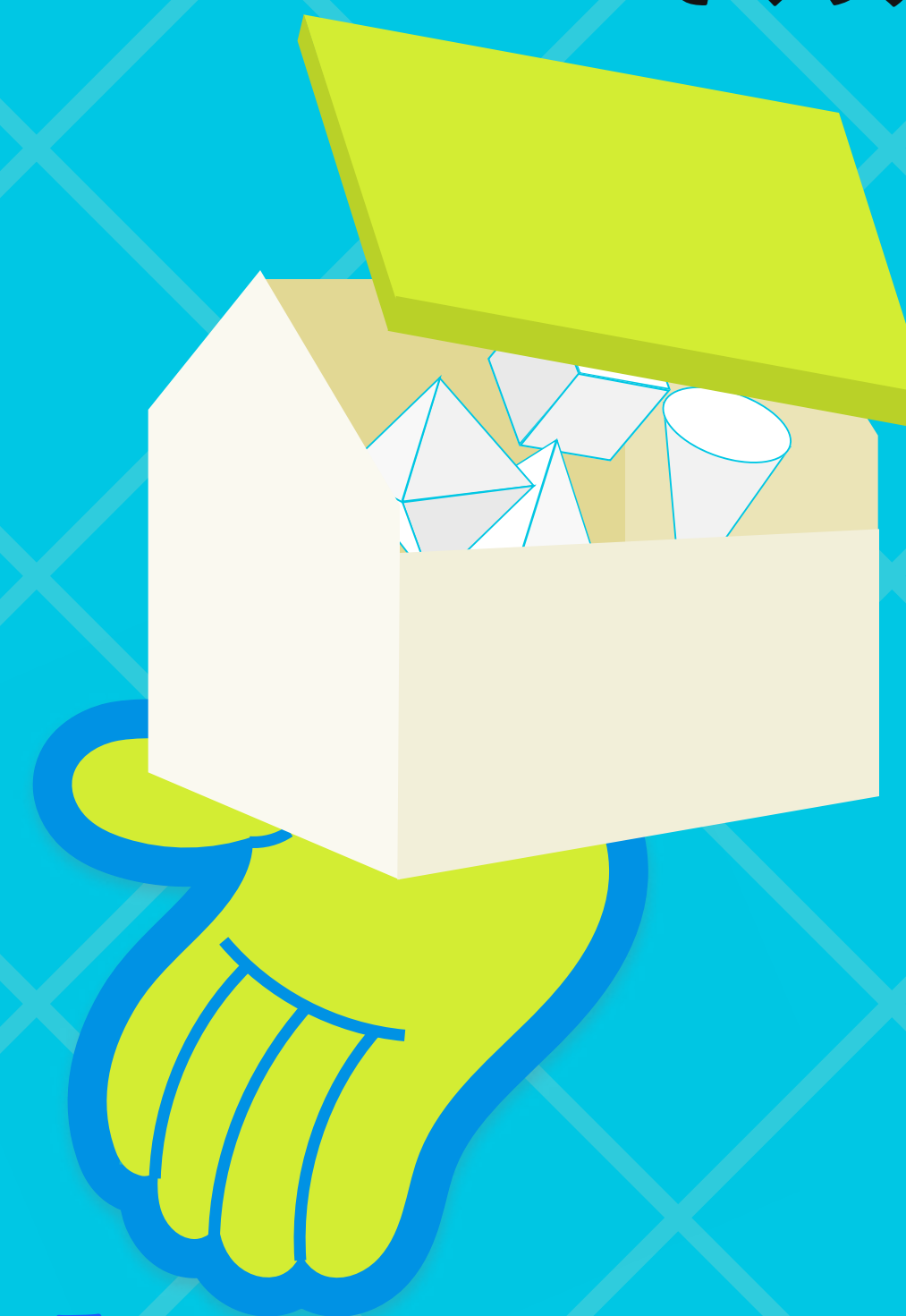
おうち型の  
へそくり入れ



折りたたむ

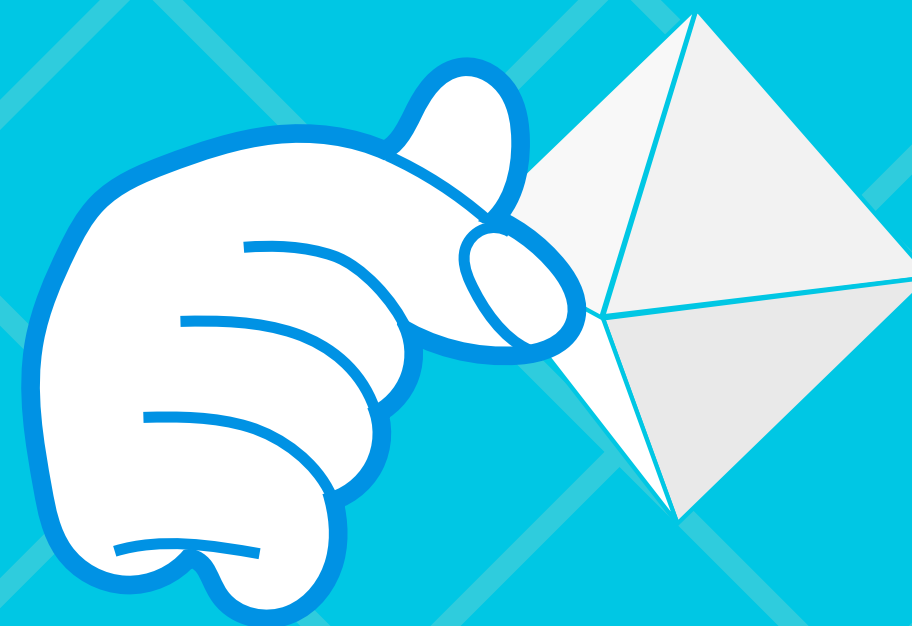


中にいれる



3

遊びに困った時 or 遊びが溜まってきたら一枚取り出そう！



取り出す





4

遊びたいときに取り出して遊ぶ！



## 一人で

---

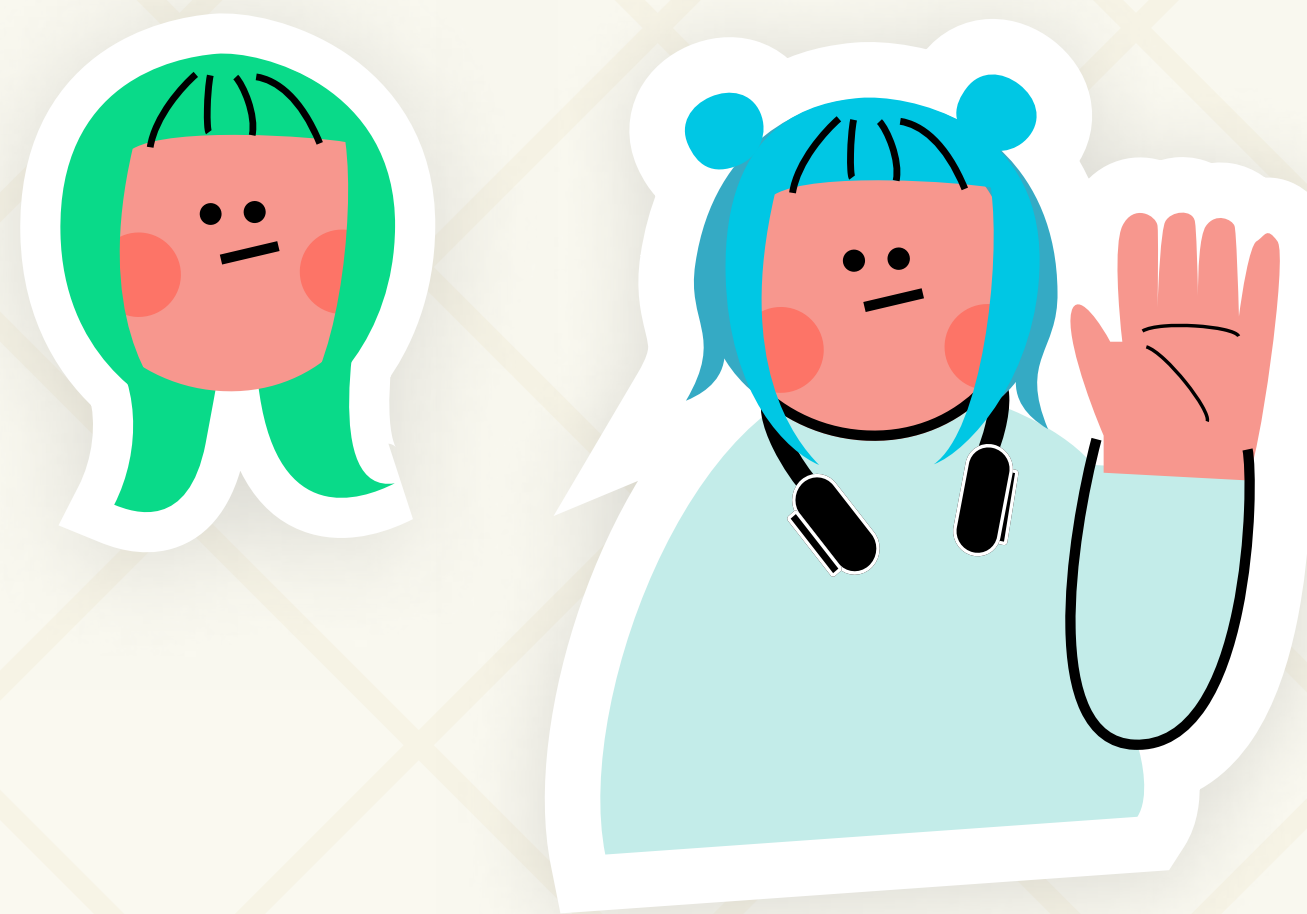
ワクワクを描いて見たり



## 二人でも

---

やってみたいことを共有してみたり  
夫婦が将来の子供とやりたいこと  
を想像したり





# 長期的には…

今すぐとは言いません

お金に余裕の出てくる10年後、

自分時間を過ごせるようになった20年後、Hesokuriと共に計画立てて

取れた長期休みの時間、遊びの貯金箱を開けて、今のあなたのやってみたいを

叶えませんか？

INPUT

遊び＝炭酸＝「やってみる！」だが、テンプレ人化した大人の遊びには「やってみる！」が少ない！！

CONCEPT

大人の **遊び逃**してしまいがちな **やってみよう** を捕まえて、大人の遊びをもっと弾けさせよう

OUTPUT

遊びのアイデアを預け、遊びたいときに取り出す遊びのへそくりで、思いついたアイデアを残し、思いっきり実現させよう



# つい忙しくて本気で遊べていない私たちへ

遊びを捕まえよう

「やってみたい！」

遊びは意外と隠れている

アイスクリームドカ食ってみたいとか、雪の中に埋もれたいとか。

投稿、♡だけを見ていてもできないことをしようじゃないか

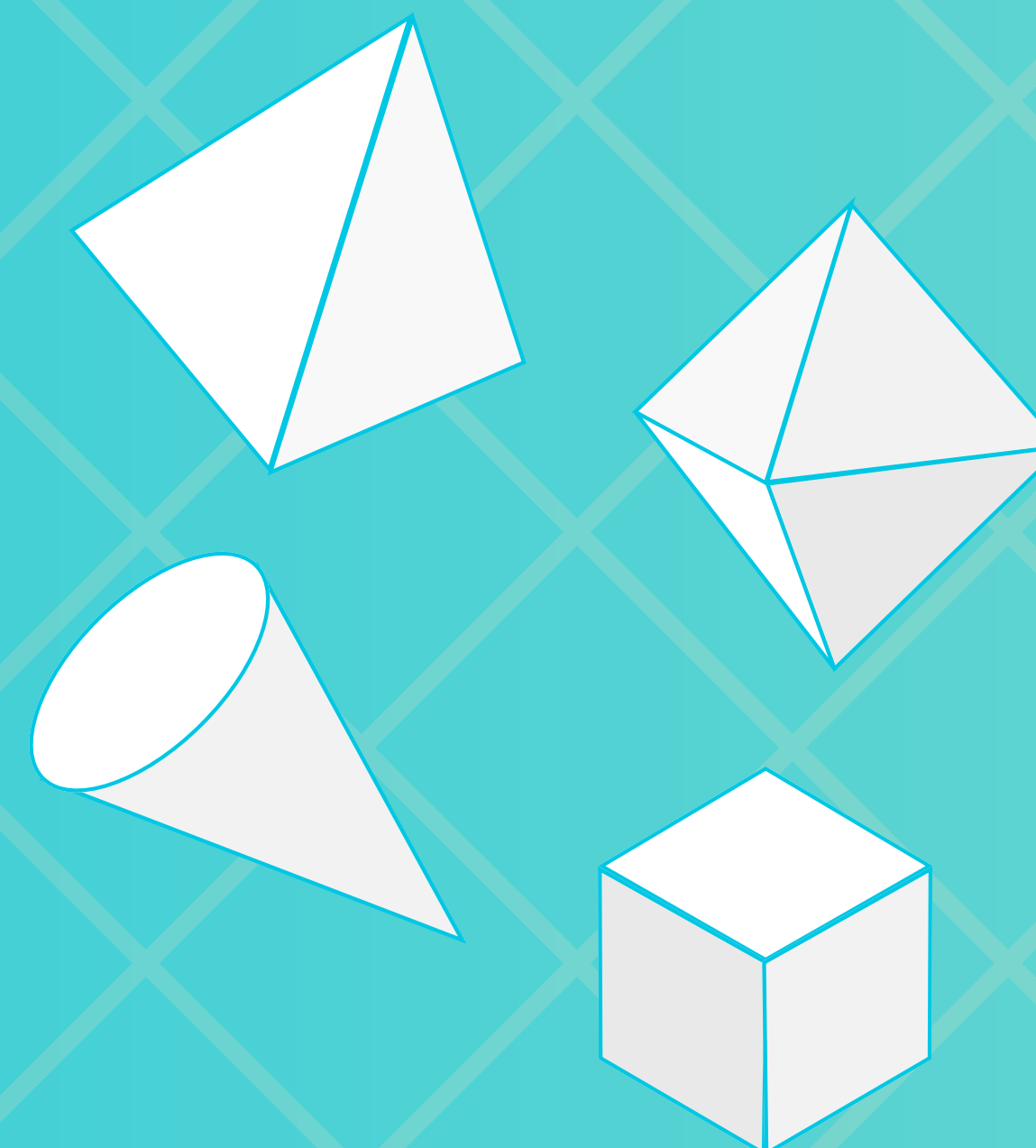
子供みたいにわくわくしようじゃないか

日々に追われて生きてたら、私たちは「やってみたい！」に気づけないみたい

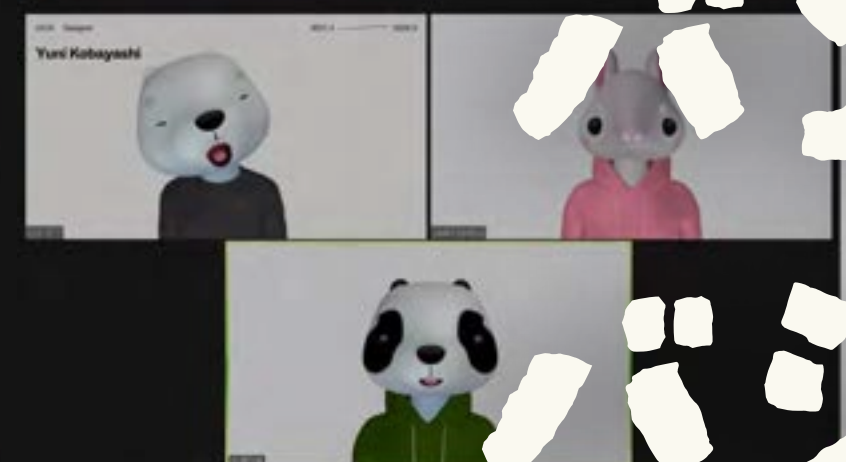
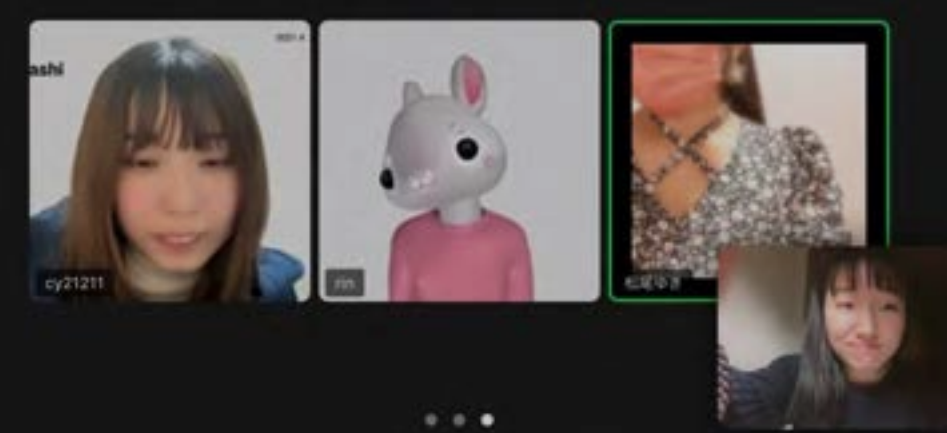
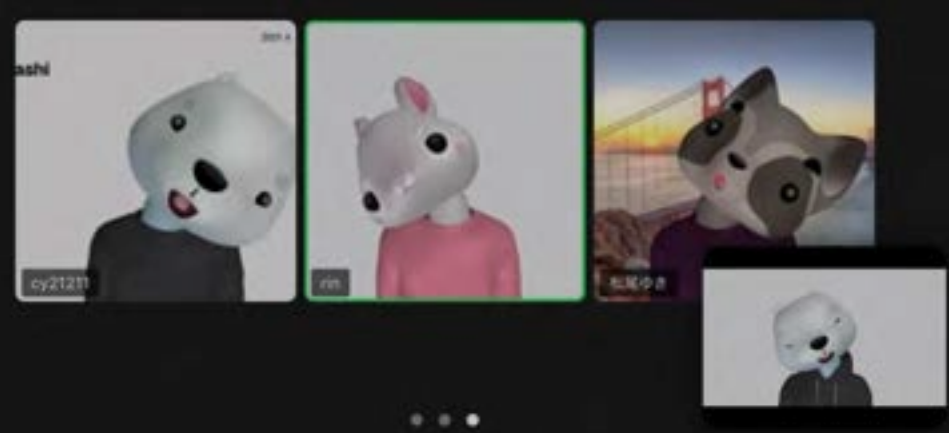
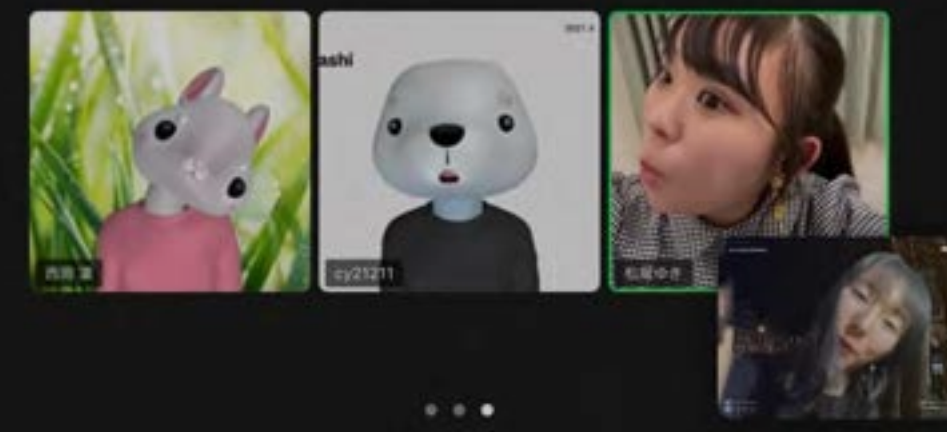
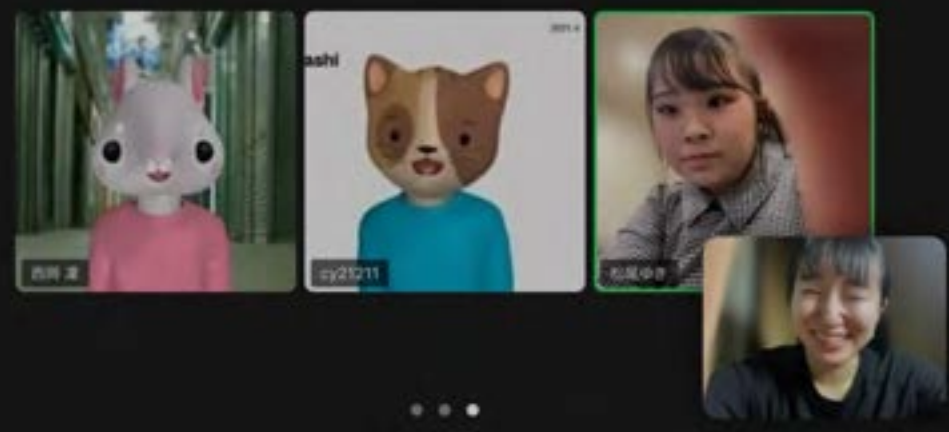
それほど器用じゃないなら、〇〇を頼ってみようか

時間内、お金ない、機会が無い「叶わなさそう」は大人だからこそ叶えてみる

君は何する？







THANKS