

ヒット玩具の企画立案

1 目的・概要



以前は日本発の玩具が世界の玩具市場を賑わせていましたが、近年ではその機会が減少しています。日本のメーカー発の玩具が世界で通じなくなっているのと同様のことが玩具以外の家電・スマホなどあらゆる産業で起こっています。本プロジェクトではヒット玩具を企画する過程で日本発の消費財がなぜ世界で通用しなくなっているのかを考えながら世界に通じるヒット玩具の創造を目標としました。活動としては世界の商品、技術、研究成果など玩具以外

の情報も収集し、あらゆる方面から玩具の企画立案を試みました。情報の効果的な収集方法だけでなく、その情報の活用の仕方などを学びながらメンバー同士の議論を深め、企画を練っていきました。

Annual Schedule

2018年	4月	玩具についての講義および情報収集開始
	5月	マーケティングの講義
	6月	東京おもちゃショー見学
	9月	東京ゲームショウ見学
	11月	ゲームマーケット見学
	12月	エコプロ見学
2019年	1月	秋学期成果報告会

2 成果達成度

【情報収集】

自分たちが子供の頃に夢中になったものや、今現在注目しているものなど、一消費者としての情報や、ニュースサイトで記事になっている情報などあらゆる方面から商品や技術の情報を収集しました。また、「おもちゃショー」や「ゲームショー」などの展示会へ行き、実際に現物を見る調査も積極的に行いました。この情報収集を通じてメディアや展示会での情報収集の仕方を学びました。



【玩具の知識・企画手法の獲得】

玩具の企画をするために必要な、玩具業界の歴史、そして玩具業界の現状について学びました。玩具がどのように企画され、製造され、そして販売されていくかを知ること、製造コストを計算し、販売価格を推測する方法を知りました。企画手法の獲得としては過去にヒットした玩具を例にあげながら、SWOT分析やマンダラート法の使い方を学びました。

【企画・立案】

【情報収集】と【玩具の知識・企画手法の獲得】で学んだことを活かしながら、世界でヒットする玩具の企画立案を行いました。ブレインストーミングを主に用いながら、意見を出し合い、議論が活発になったトピックを中心に議論を深め、企画を練りました。最近流行りのARやVR、宇宙や知育玩具など様々なジャンルから意見が出て、ユニークな企画も数多く出すことができました。



3 プロジェクトを通じて

世界中の文化が異なる国々でも、普遍的なおもしろさは一体何なのか。そういったことを考えながら世界でヒットする玩具の企画立案を行ってきました。本プロジェクトは受講する学生の学年、学部、学科に制限がないことから様々な観点から多種多様な意見がでました。最初はこの意見や情報は役に立たないだろうと思って、議論が深まっていくにつれ、必要なものであったと気づくことが多々ありました。こういったことからメンバー全員が気兼ねなく自由に意見言い出せ、それを深めていける雰囲気を作ることの大切さを学びました。また、意見を出すときに相手に自分の考えていることを適切に伝えることの難しさを知りました。玩具はおもしろくなければ意味がありません。したがって玩具の企画立案をする際には相手にこの玩具のおもしろさを理解してもらう必要があります。実際にものがあればそのおもしろさを伝えることは比較的簡単ですが、企画の段階ではものがない場合がほとんどでおもしろさを伝えることが非常に困難でした。さらに様々な分野から情報を集めてくるので、集めてきた情報に対して他のメンバーが知識を持っておらず議論が深まらないという問題もありました。そういった場合にはその情報源を議論の場でメンバーに見せたり、絵を描いて見せたりとできるだけメンバー全員が理解できるような工夫をしました。玩具の企画立案ならではの難しさに苦しみながらも、議論が深まり、おもしろそうな玩具の企画ができたときなどは非常に楽しむことができました。玩具を企画することの苦しさや楽しさを少し味わえたのではないかと思います。



大学の授業科目として本プロジェクトを考えたときに非常に学べるものは多かったと思います。本プロジェクトではグローバルビジネスの感覚やヒット商品を生み出すための仕組みを学ぶことなどが目的としてありますが、実際にそういったことを学ぶことができました。グローバルビジネスの感覚などは玩具業界を問わず様々な業界で必要となってくる感覚なので学生のうちに本プロジェクトを通して学べたことは非常に良かったと思っています。様々なバックグラウンドを持つ同年代の人たちが集まって商品を企画するというこの体験は学校の講義のみならず、社会人となってからもなかなか行うことが難しい、非常に貴重な体験だったのではないかと思います。



編集後記

今まで熱心に取り組んだものや熱中したものは何ですかと問われたときに勉強やスポーツと答える人が多いです。しかし、勉強が好きな人とそうでない人、スポーツが好きな人とそうでない人、皆が共通して熱中したものはないのかと考えたときに、それは玩具ではないかと思ったことがきっかけで本プロジェクトを受講しました。おもしろい玩具を考えることは想像以上に難しく、実際に販売されている玩具は沢山の苦労の末にできたものだ実感しました。最後になりましたが、渡辺先生をはじめ本プロジェクトに携わっていただいた皆様に心よりお礼申し上げます。ありがとうございました。

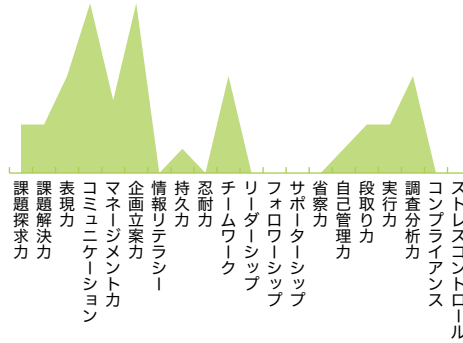
プロジェクトメンバー

佐久間 脩輔(理工3) 久力 優奈(生命医科2) 辰己 佑貴(理工4) 福岡 靖久(経4) 池田 郁(GC4)
井原 希聡(経4) 前田 綺咲(理工3) 西田 奈未(理工3)

プロジェクト活動 アンケート集計結果

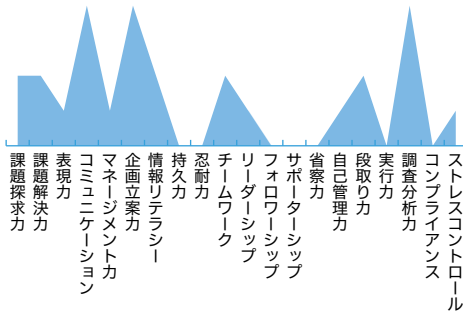
授業開始時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

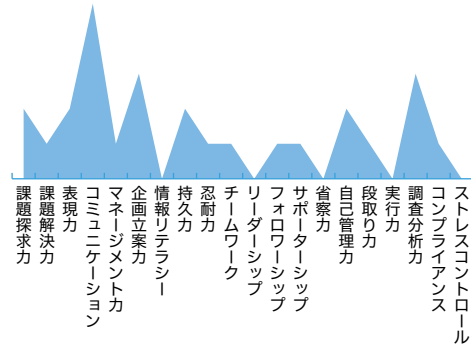


春学期終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい

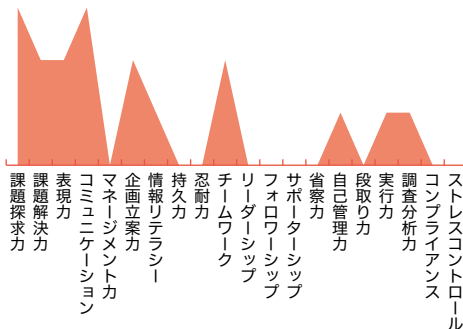


Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい



授業終了時

Q1 チームとしてのプロジェクト活動に「必要と思われる要素」を選んで下さい



Q2 プロジェクト活動を通して実際にあなたが「身についたと思う要素」を選んで下さい

