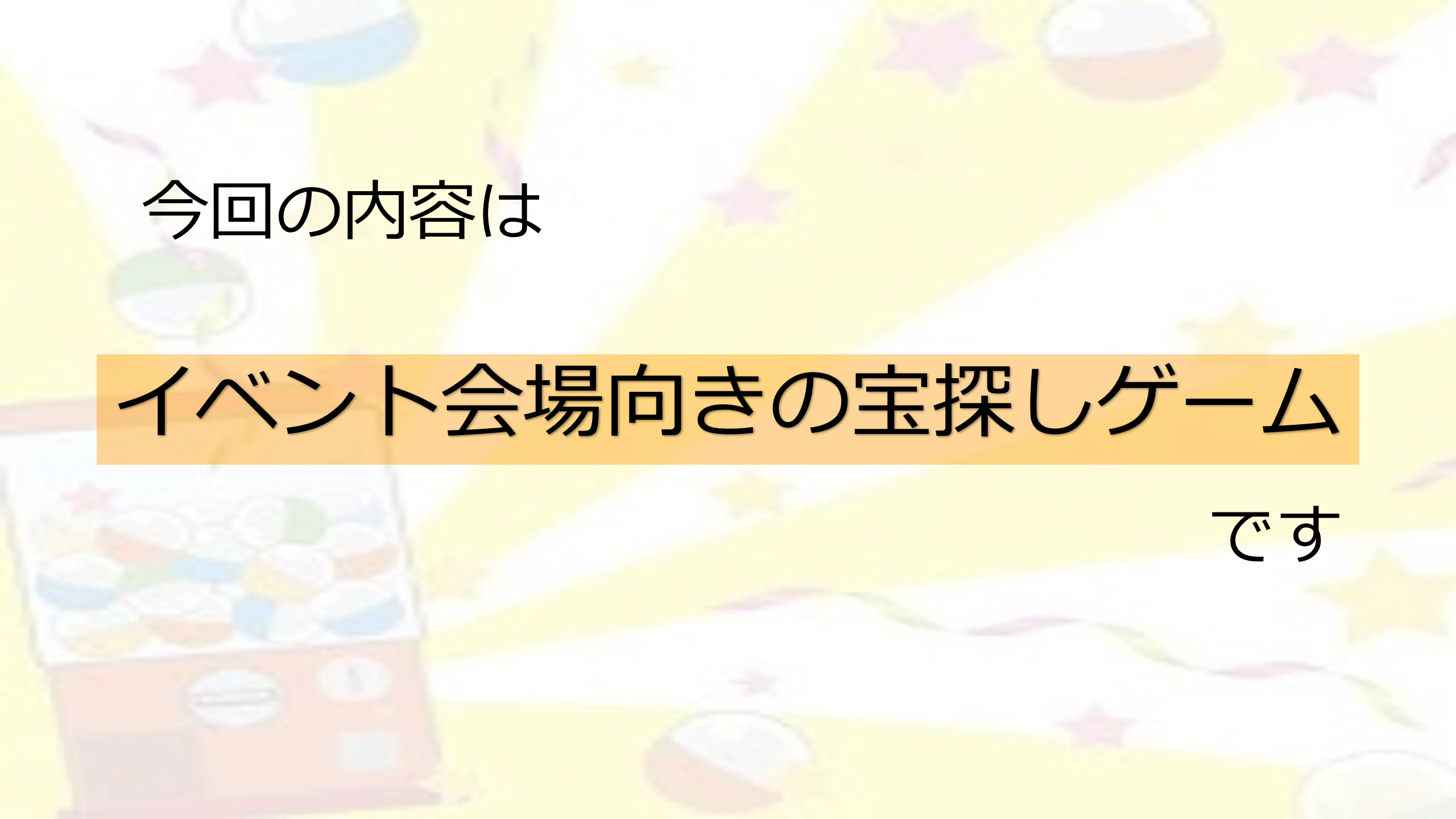


企画書



The background is a light yellow and white pattern with scattered stars and confetti. In the bottom left corner, there is a faint illustration of a red and white striped party hat.

今回の内容は

イベント会場向きの宝探しゲーム

です

会場でキーワードをあつめる

1/5文字目
g

1/5文字目
a

1/5文字目
m

1/5文字目
e

1/5文字目
1



キーワード：game1

あつめたワードを入れてゲームも遊ぼう！

踏破者の名簿とハイスコア

あつめたワードを入力！！

踏破者の名簿とハイスコア

Name	S C O R E
やまだ	10000
おおさき	5000
たかはし	10

なぜこんなことをするか

この手のイベントで起こりうる**渋滞**や**広い会場**を生かした
新たな体験を作れないかと考えた結果
会場の各地に広告代わりに設置して、必然ほかのワードを探すために
人を分散でき、そこで目に着いた興味のある出展物にも
触れてもらえるため



1/5文字目
g

将来的には

本来この企画は、ミニゲームの交換コードをカプセルトイで販売し友人同士でダブったコードをあげるなどで**自然に広まるミニゲーム集**を作ろうというものでした。

まず、この形式で東北ゲームアワードまでに完成させて応募し、フィードバックを得ようかと考えています

ターゲットとコンセプト

買い物ついでに新商品がないか確認する親世代
また、それについていく子供の興味や挑戦心を煽る商品の開発

具体的には？

子ども：6～12歳の小学生（約600万人）

親世代：30～50代で小学生の親（約700万人）

（国民生活基礎調査によると1世帯当たりの児童は平均1.68人
およそ710万人だがデータが古いので誤差を考慮し約700万とします）

参照：令和5年度学校基本調査 国民生活基礎調査

市場調査

一般社団法人日本カプセルトイ協会の資料によると、

製造元出荷ベースでの市場規模は年々増加傾向にありますが2024年は上昇幅が鈍化。

まだ地域差があり、地方へ市場規模は広げられると思われるが、そう遠くないうちに拡大期から成熟期へ転換するだろうと予想できる。



参考：<https://www.japan-cta.org/>