

1. 研究目的

玩具産業は現在、少子化の影響や大ヒット商品の不在といった状況に直面している。今後は、プラモデル・ラジコン市場に見られるように顧客層を子供から大人にまで拡大していくことや輸出志向を強めていくこと、また玩具菓子に代表されるように、玩具の枠を超えた商品開発をすることなどが課題とされている。また最近では自分で考える創造的な遊びが減ってきているのが現状なので、もっと、ものづくりを楽しみながら親子で遊べるようなモノを提案していきたいと思った。

2. 調査と分析

いくつかの商品の調査を行った。ものづくりを楽しめる玩具としてはレゴブロックや積木がある。たしかに創造力や想像力を伸ばすとされるが、これらの商品では完成した物のリアリティ表現の限界があり、またパーツのバリエーションの豊富さに欠けている。

ユーザー調査では、ターゲットユーザー層の親と子に意見を聞いた。その結果、乗り物全般の玩具が人気なことや何度か遊ぶと飽きてしまうなどがわかった。また親子で遊べる時間をもっと増やしたい等の意見があった。

そこで車の玩具に絞り、子供と親と一緒に楽しめるリアリティさとバリエーションの多い組み立て玩具を提案しようと考えた。

3. コンセプトの立案

「親と一緒にものづくりを楽しめる」

組み立てキットでありながらバリエーションが楽しめ、組み立てたものにリアリティさがある。人気のある働く自動車をモデル玩具として制作していく。ターゲットユーザーは幼稚園から小学入学頃の男の子に設定した。

4. デザイン展開

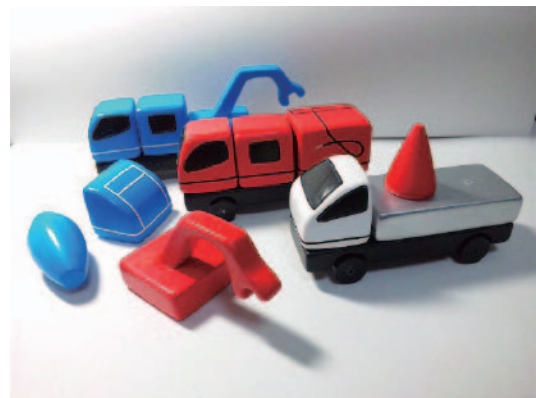
車のデザインはできるだけ実車に近い外観を再現しようと考えた。寸法は遊びやすく扱いやすく手のひらに収まるコンパクトサイズにした。

モデルの自動車組み合わせパーツは容易に脱着可能にするために、それぞれマグネットが組み込んだ。

パーツはバリエーションを多くするためシャーシ・フロントパーツ・リアパーツ・オプションパーツに細かく分離した。例えばトラックの状態から救急車や清掃車など入れ替えることができ、パーツの種類は18個で24種類以上の様々なタイプの自動車をつくることが可能。

モデルのカラーバリエーションは5色で白、黒、赤、青、銀と、それぞれ用意した。

5. 完成図



6. 結論

目標としていた組み立ての容易さとバリエーションの豊富さは実現できたと思う。

しかし、組み付けの方法はよかったと思うが保持性の点で改善が必要と感じた。また車輪の回転をスムーズにする工夫も足らなかったと思う。

できれば収納方法まで考察した方がよかったと思った。

7. 参考文献

「日本の玩具産業の動向」

http://www.jetro.go.jp/jfile/report/05000892/05000892_001_BUP_0.pdf