

チーム

遊園モコモコ

INPUT

「遊び」という言葉から連想する
イメージはなんだろう？

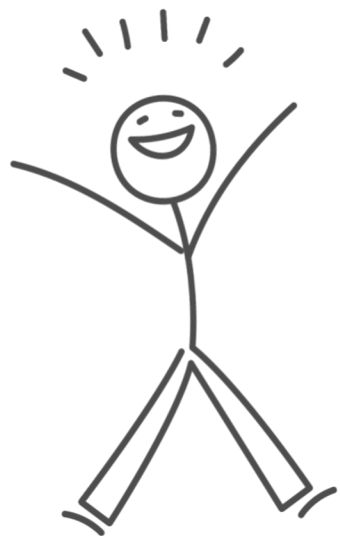
INPUT

テーマが「遊び」ということで...

INPUT

テーマが「遊び」ということで...

とりあえず遊んでももらった！



INPUT

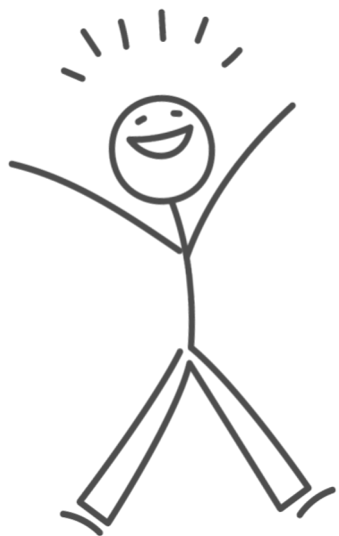
山手線ゲーム調査

「遊び」をテーマに山手線ゲームで50個単語を出してもらった！



INPUT

それでは、再現してみましよう！！



INPUT

START

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

楽しい

たのしい

Tanoshi

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

しい

しい

oshi

幸

しあ

Shiav

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

幸せ

しあわせ

Shiawase

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

せ

わせ

wase

休み

やすみ

Yasum

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

休みの日

やすみのひ

Yasuminohi

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

の日

みのひ

minohi

疲れ

つか

Tsuka

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

疲れる

つかれる

Tsukareru

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

れる

れる

areru

息抜

いき

lkin

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

息抜き

いきぬき

Ikinuki

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

友き

ぬき

nuki

金

きん

Kink

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

金欠

きんけつ

Kinketsu

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

欠

けつ

ketsu

健

けん

Ken

INPUT

調査結果

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

健康

けんこう

Kenko

INPUT

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

START

調査結果

楽しい

たのしい

Tanoshi

幸せ

しあわせ

Shiawase

休みの日

やすみのひ

Yasuminohi

疲れる

つかれる

Tsukareru

子供

こども

Kodomo

健康

けんこう

Kenko

金欠

きんけつ

Kinketsu

息抜き

いきぬき

Ikinuki

汗かく

あせかく

Asekaku

筋肉痛

きんにくつう

Kinnikutsu

公園

こうえん

Koen

だるい

だるい

Darui

etc...

INPUT

3

遊園モコモコ線
Yuenmokokomoko Line

遊び方面
for ASOBI

START

調査結果

楽しい

たのしい

Tanoshi

幸せ

しあわせ

Shiawase

休みの日

やすみのひ

Yasuminohi

疲れる

つかれる

Tsukareru

子供

こども

Kodomo

健康

けんこう

Kenko

金欠

きんけつ

Kinketsu

息抜き

いきぬき

Ikinuki

汗かく

あせかく

Asekaku

筋肉痛

きんにくつう

Kinnikutsu

公園

こうえん

Koen

だるい

だるい

Darui

etc...

INPUT

集計結果

ポジティブ

無属性

ネガティブ



INPUT



INPUT



INPUT



INPUT

発見

遊びって楽しいけど疲れる...



INPUT

遊びの疲労について詳しく調査したい！

INPUT

そこで、遊びの時間軸分析を行ってみた！



INPUT

遊びの時間軸分析

様々な遊びの「楽しさ」と「疲労」の変遷をグラフに書いてもらった！

評価 (%)

— 楽しさ
— 疲れ



INPUT

調査した遊びの種類

ピクニック

BBQ

サッカー

祭り

ドライブ

食べ歩き

スポーツ観戦

映画鑑賞

海

プール

ショッピング

体育館レク

スポッチャ

飲み会

宅飲み

カラオケ

パーティー

ボウリング

ゲーム

カフェ巡り

テーマパーク

旅行

観光

サイクリング

スノボ

フェス

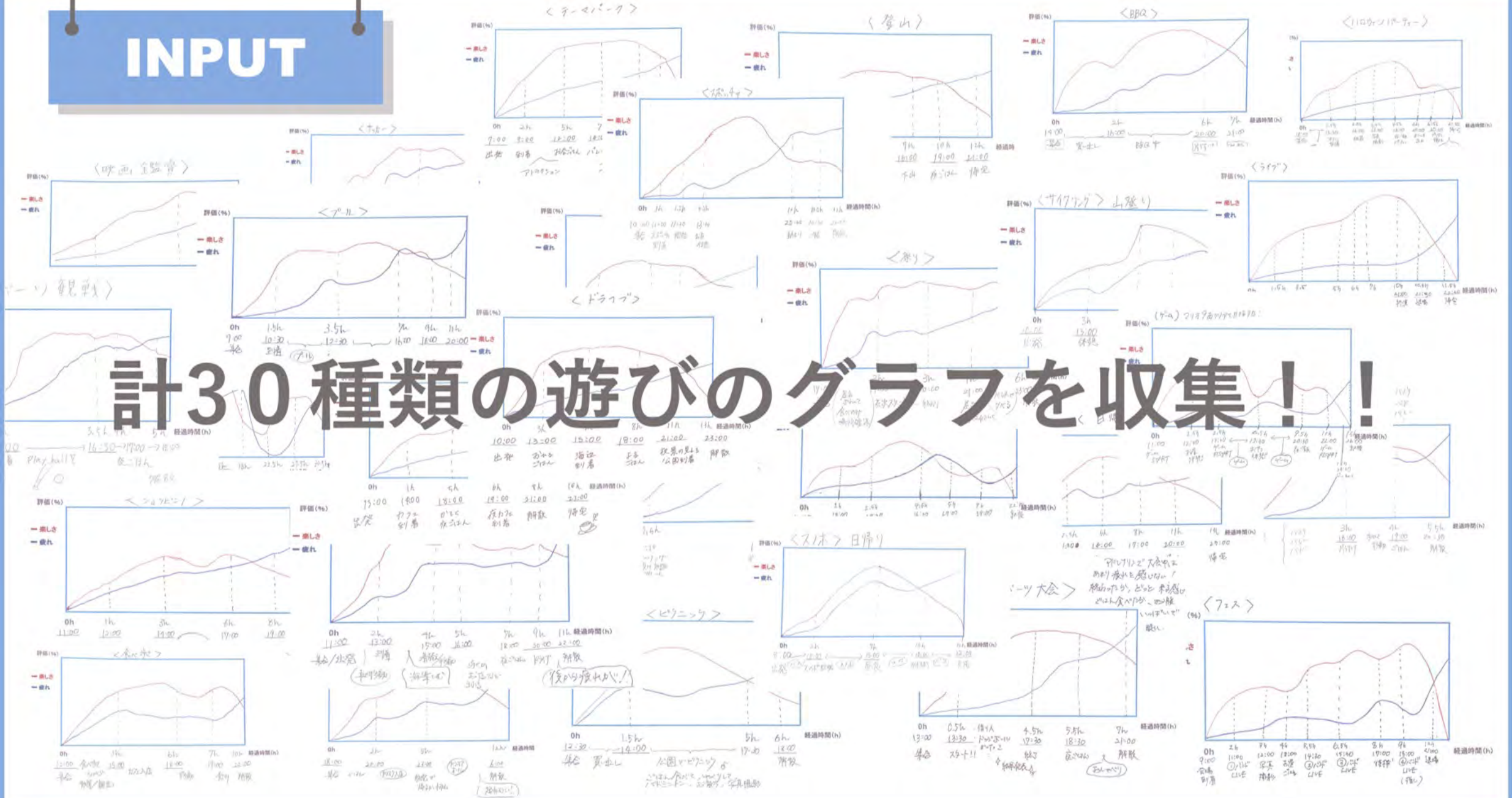
ライブ

登山

温泉

スポーツ大会

INPUT



計30種類の遊びのグラフを収集!!

INPUT

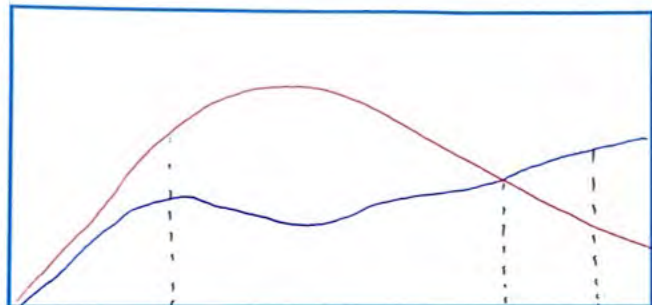
調査結果

🛒 ピクニック



評価(%)

— 楽しさ
— 疲れ



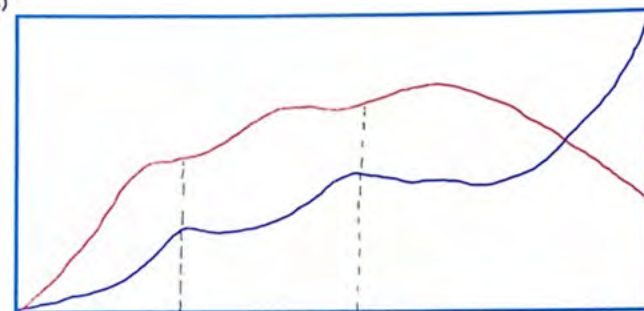
0h 1.5h 5h 6h 経過時間(h)
 12:30 14:00 17:30 18:00
 集合 買出し 公園でピクニック 解散
 ごはん食べ、マヨネーズ、パドミントン、お菓子、写真撮影

🎤 カラオケ



評価(%)

— 楽しさ
— 疲れ



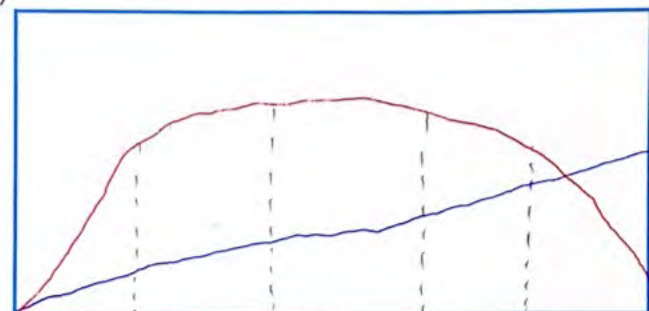
0h 2h 5h 12h 経過時間(h)
 18:00 20:00 23:00 6:00
 集合 2nd カラオケ入店 解散
 能登で帰りの心配 起太り!!

🚗 ドライブ



評価(%)

— 楽しさ
— 疲れ

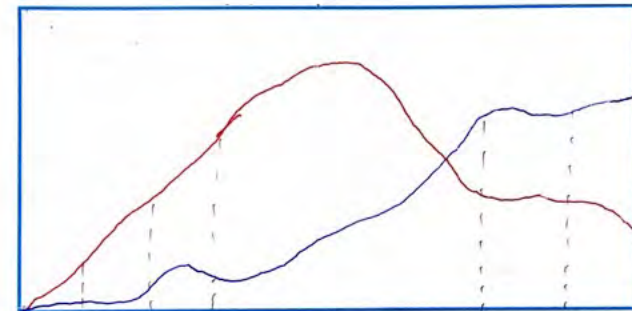


0h 3h 5h 8h 11h 13h 経過時間(h)
 10:00 13:00 15:00 18:00 21:00 23:00
 出発 おみやぎ 海辺 5子 秋景の見え 解散
 公園到着

🎈 スポッチャ



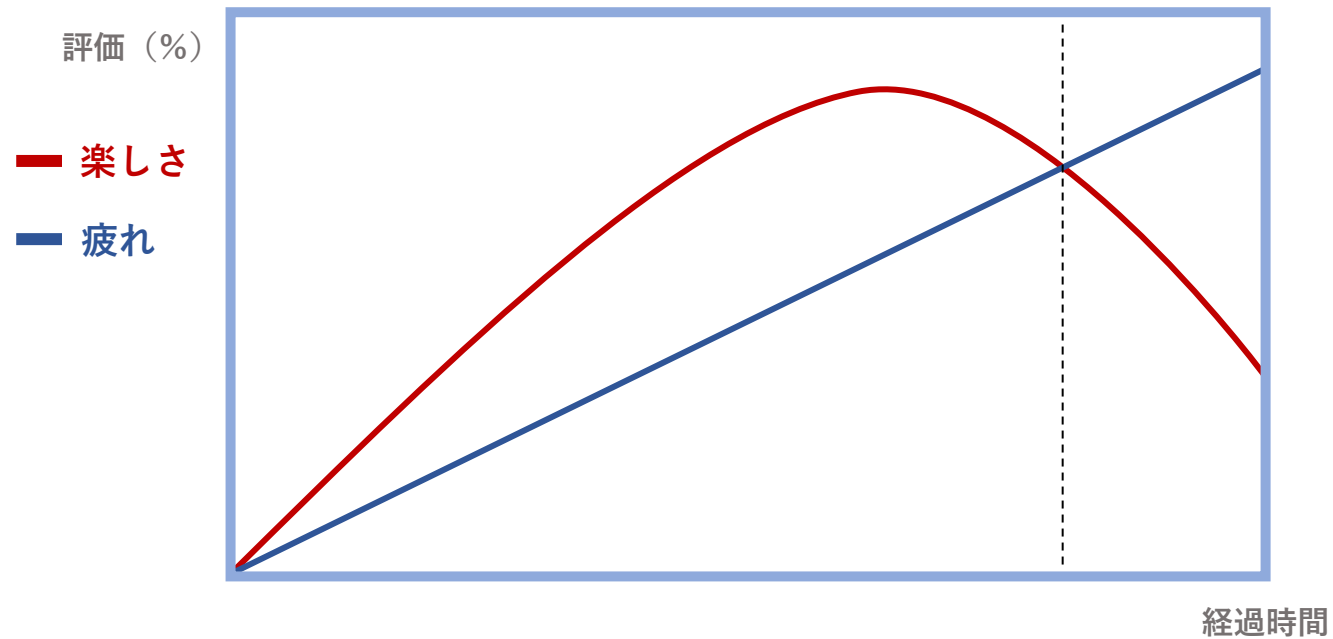
— 楽しさ
— 疲れ



0h 1h 1.5h 3.5h 10h 10.5h 12h 経過時間(h)
 10:00 11:00 11:30 12:30 20:00 20:30 22:00
 集合 スポッチャ開始 解散
 到着 準備

INPUT

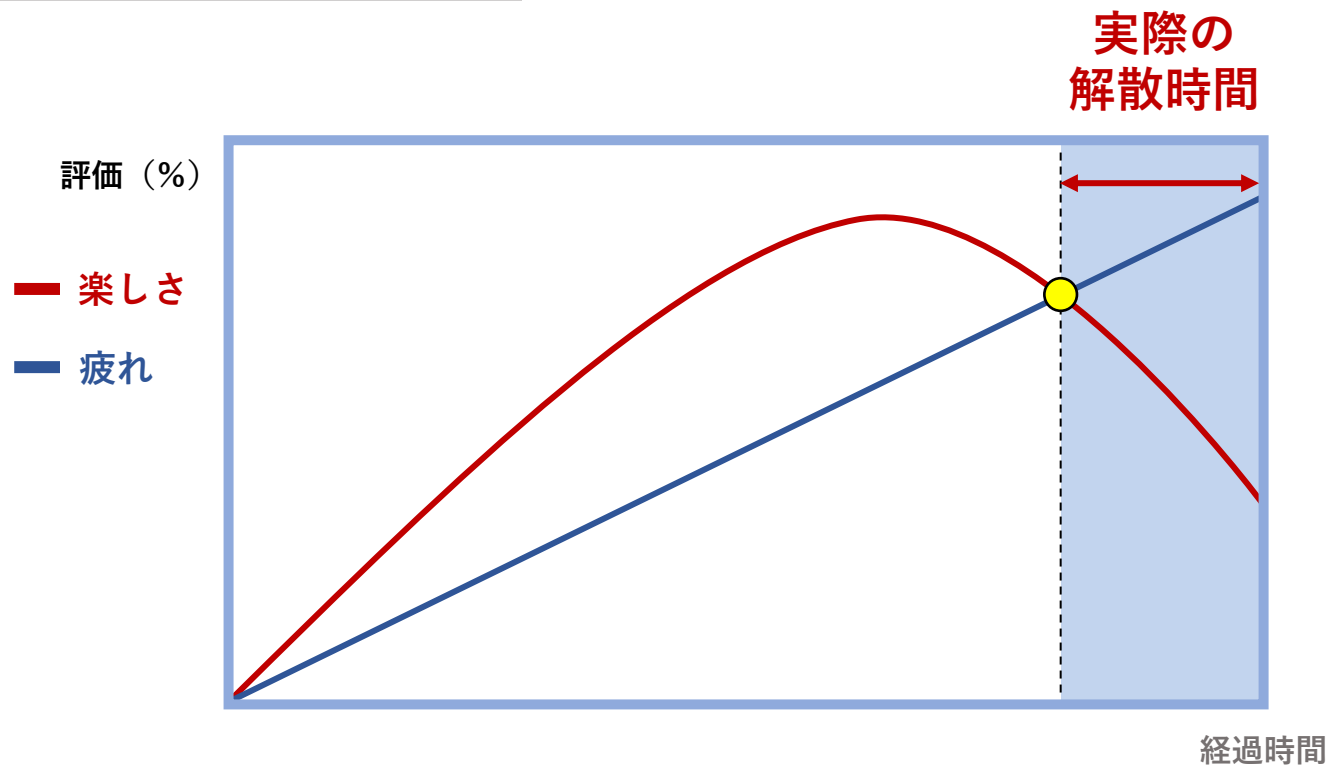
理想の
解散時間



理想の解散時間

疲れ < 楽しさ

INPUT



理想の解散時間

疲れ < 楽しさ

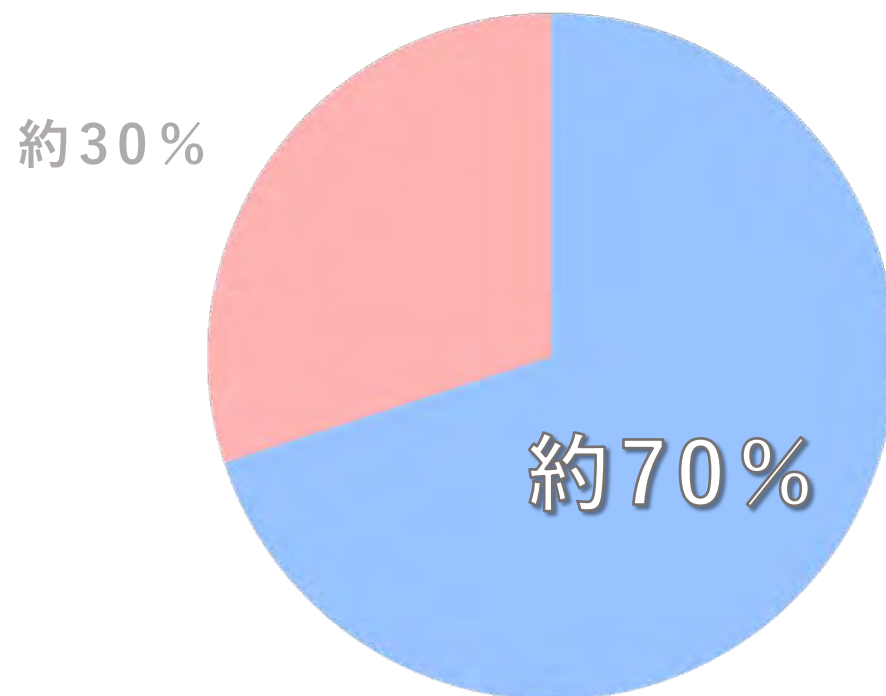
実際の解散時間

疲れ > 楽しさ

疲労が楽しさを上回った後で解散していることが多い

INPUT

集計結果



60人中42人が**疲れ** > **楽しさ**の状態解散していた

INPUT

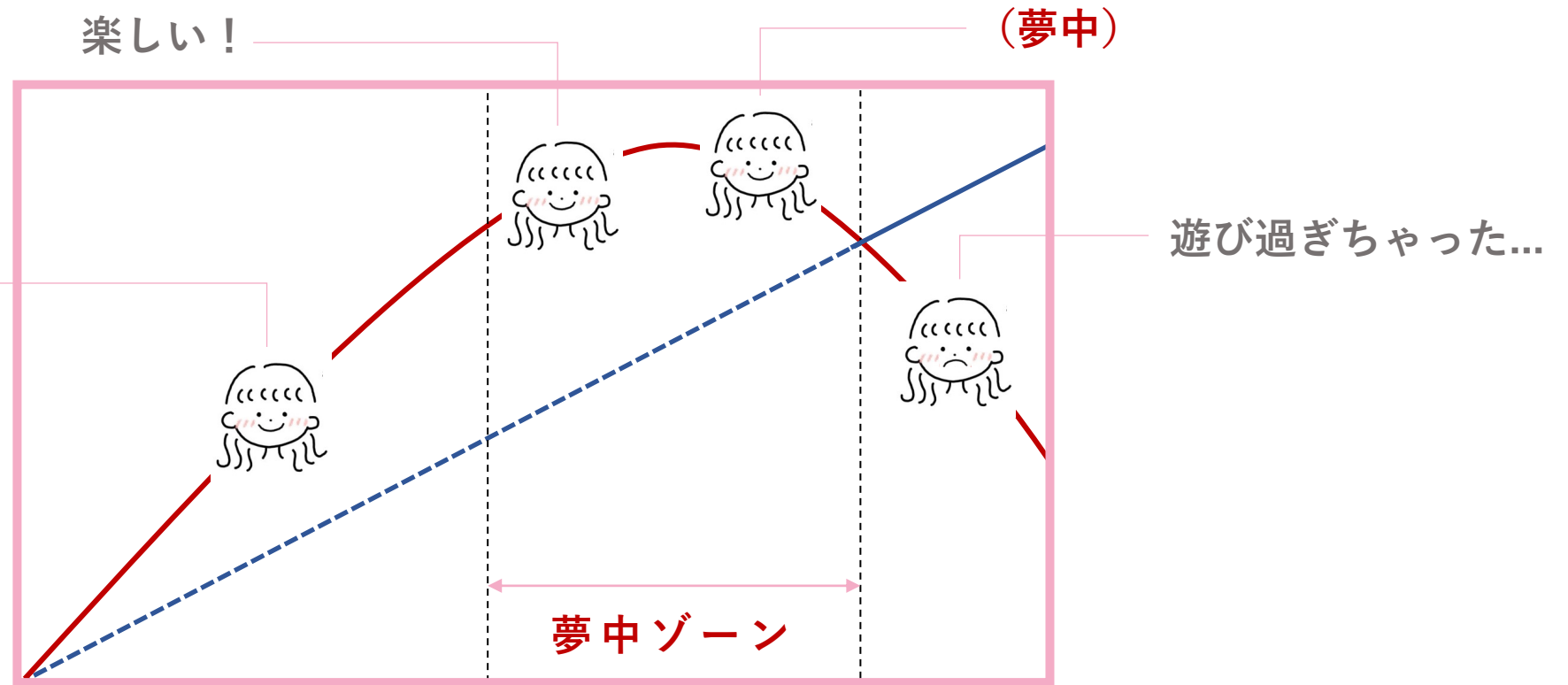
我々は遊びの「終わり時」を逃しがち！

CONCEPT

なぜ、我々は遊びの「終わり時」を逃すのか？

CONCEPT

アスレチック来た！
いっぱい遊ぶぞ！！



遊びに**夢中**になっていると疲れを自覚しづらい！
やめ時を見失い遊び過ぎて後悔してしまう...

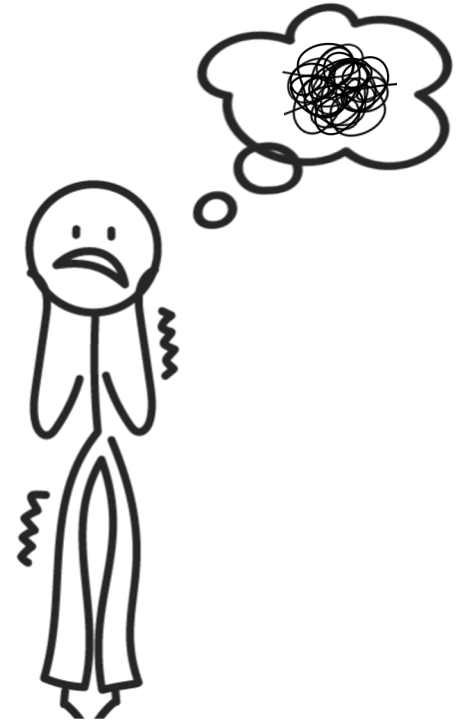
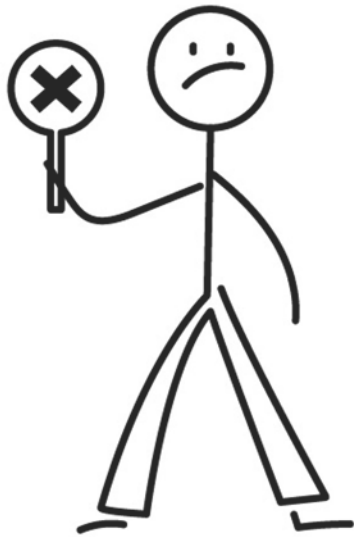
CONCEPT

遊びすぎ状態...

CONCEPT

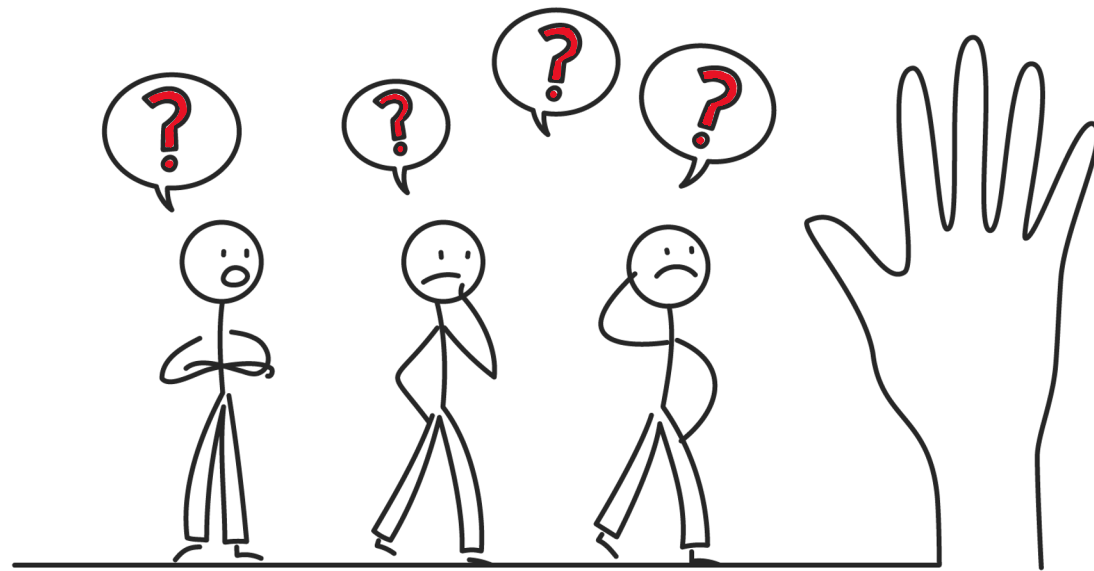
遊びすぎ状態...

遊びの過剰摂取



CONCEPT

遊びの過剰摂取を防ぐためには
遊びを**途中で終わらせた**ら良いのでは...？



CONCEPT

ツァイガルニク効果

「人は完了したものよりも未完成のものや未来に執着心をもつ」という心理

出所：Bluma-Zeigarnik (1927)

読みかけの本



続きが気になる...

中断した事柄は記憶に残りやすく
次の同じ行動へポジティブに作用する

CONCEPT

遊びすぎずに終わると...



身体的ポジティブ
(過度な疲労を回避する)

+



意識的ポジティブ
(次の遊びがより楽しみになる)

遊びの過剰摂取を回避し、
体にも**心**にも好影響を与えられる！

CONCEPT

好きなだけ遊ぶよりも、**終わりを強制**される
ような遊びの方が満足度が高まる！

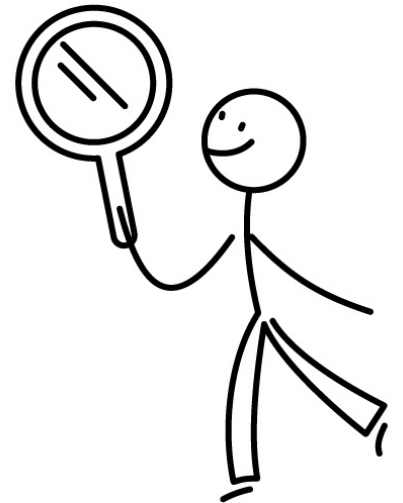
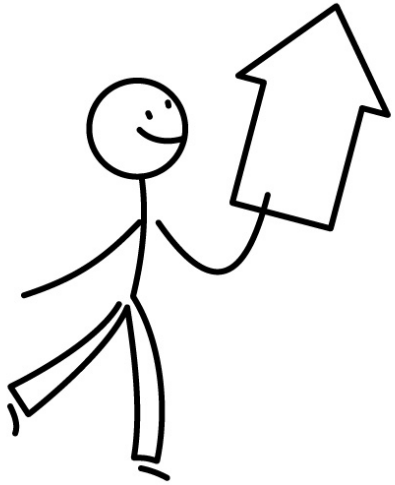


CONCEPT

「締め」の強制で
ツァイガルニク体験を！

OUTPUT

でもほんとうに遊びでのツァイガルニク体験は
ポジティブに作用するの??



OUTPUT

思い返してみると...

OUTPUT

思い返してみると...

友達とやってクリアできなかったゲーム
⇒ また遊べるきっかけになっていた！

アトラクションを回り切れなかったテーマパーク
⇒ 楽しみを次回に残せていた！

一次会で帰宅した飲み会
⇒ また飲みたい気持ちが表れていた！

優勝に一步届かなかったスポーツ大会
⇒ 次は絶対勝ちたいという強い気持ちが表れていた！

OUTPUT

思い返してみると...

友達とやってクリアできなかったゲーム
⇒ **また遊べる**きっかけになっていた！

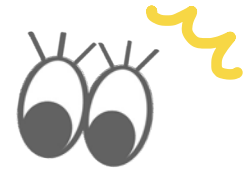
アトラクションを回り切れなかったテーマパーク
⇒ 楽しみを**次回**に残せていた！

一次会で帰宅した飲み会
⇒ **また飲みたい**気持ちが表れていた！

優勝に一步届かなかったスポーツ大会
⇒ **次は絶対勝ちたい**という強い気持ちが表れていた！

未来へポジティブにつながる体験ばかり！！

OUTPUT



締めを強制するとツァイガルニク効果に
よって、未完了の遊びが記憶に残り
次回の遊びへの参加を促すことが出来る

OUTPUT



×



×



OUTPUT

GAME OVER

Game Over...

GAME OVER

GAME OVER

= クリア要素のゲームだ！

GAME OVER

GAME OVER

GAME OVER

GAME OVER

OUTPUT

クリア要素のあるゲーム

とは言え、せっかくブランドを立ち上げるなら
もっと**大きいスケール**のものがいい！！

LIMISSION

LIMIT

×

MISSION



OUTPUT

LIMISSION は
ミッション型のアミューズメントパーク

5つのステージが存在し、各ステージにそれぞれのミッションがあり
達成することで次のステージへの道が開かれます

OUTPUT

LIMISSION は
ミッション型のアミューズメントパーク

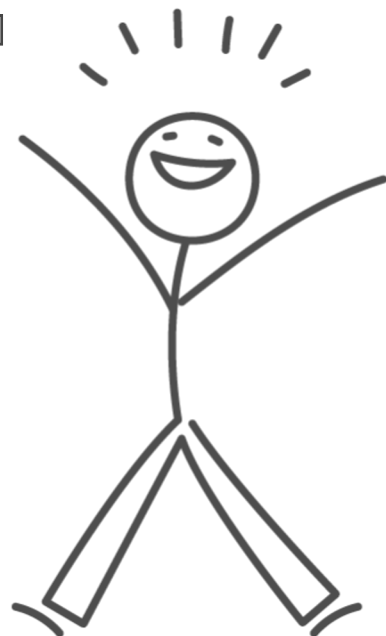
5つのステージが存在し、各ステージにそれぞれのミッションがあり
達成することで次のステージへの道が開かれます

友情や絆の形成

OUTPUT

最大の特徴：体力制

HP



HP



ミッションに挑戦する過程で
体力が一定以下になるとゲームオーバー(締め強制)

OUTPUT

最大の特徴：体力制

HP



HP



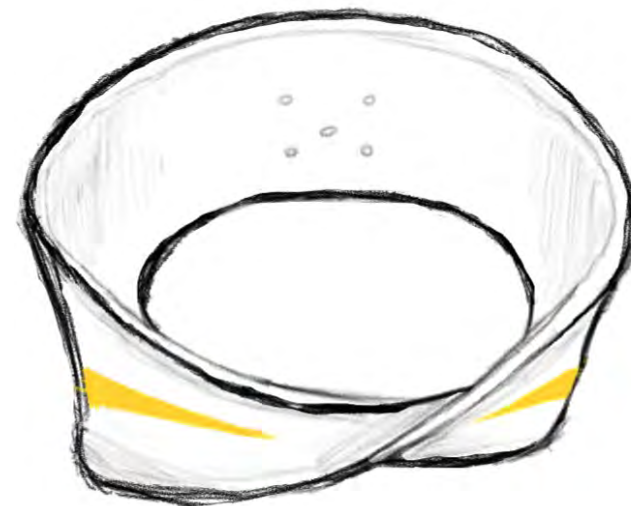
遊びの過剰摂取を防ぎます！

ミッションに挑戦する過程で
体力が一定以下になるとゲームオーバー(締めの強制)

OUTPUT

終了までの手順

- 01 バングルで各自の体力を測定
- 02 標準HPを体力が一番低い人のものとする
- 03 疲労が蓄積していくとバングルが光る
- 04 標準HPが一定以下になる
- 05 全員分のバングルが鳴り、ゲームオーバー

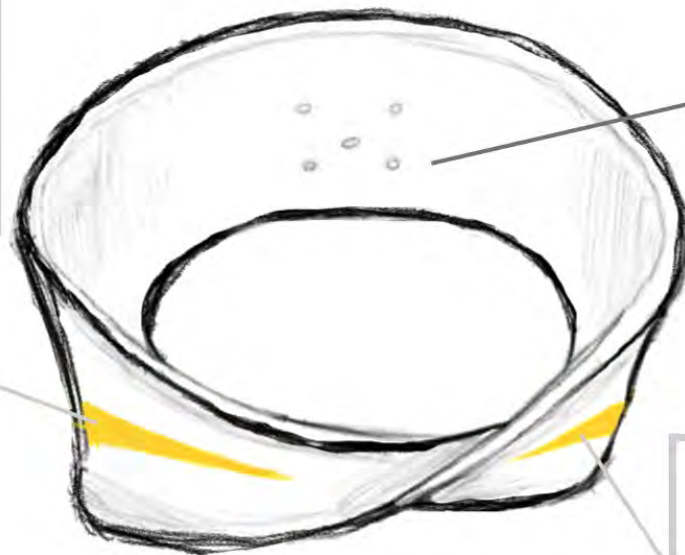


OUTPUT

バングルの詳細

疲労お知らせ機能

ユーザーの疲労が一定値を下回るとバングルが光り、疲労をお知らせ



光学脈派センサ搭載

HRVを測定し、疲労を計測

締め強制機能

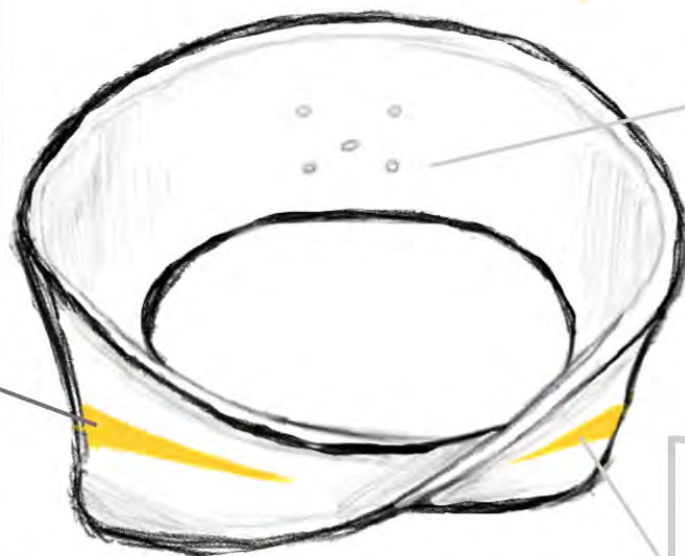
チーム全員分のバングルと連動し、ブザーで遊びを終了

OUTPUT

バングルの詳細

疲労お知らせ機能

ユーザーの疲労が一定値を下回ると
バングルが光り、疲労をお知らせ



光学脈派センサ搭載
HRVを測定し、疲労を計測

締め強制機能
チーム全員分のバングルと連動し、
プザーで遊びを終了

OUTPUT

バングルの詳細

疲労お知らせ機能

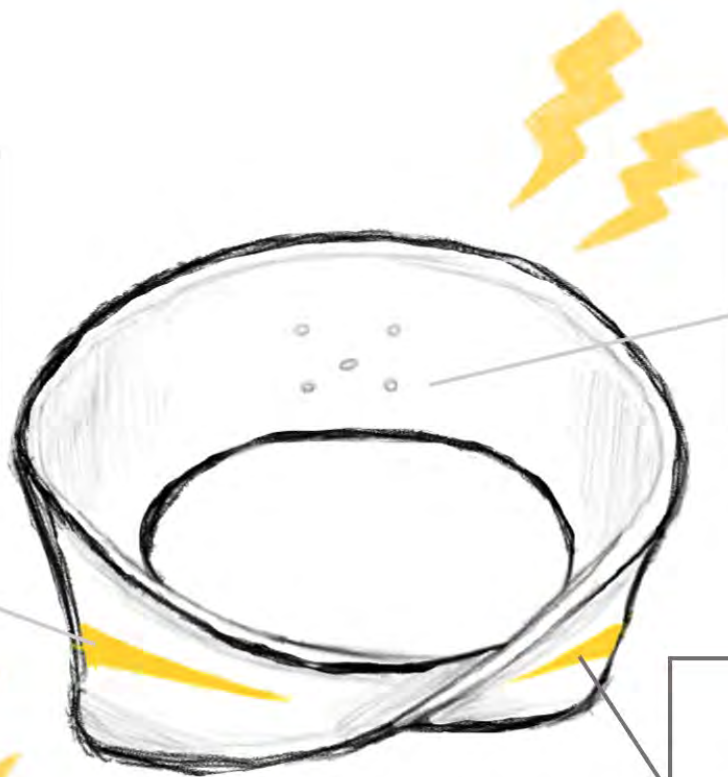
ユーザーの疲労が一定値を下回るとバングルが光り、疲労をお知らせ

光学脈派センサ搭載

HRVを測定し、疲労を計測

締め強制機能

チーム全員分のバングルと連動し、ブザーで遊びを終了





LIMISSION



GOAL

START

STAGE 1



STAGE 2



STAGE 3



STAGE 4



STAGES

Amusement

STAGE1



ボウリング

難易度 ★
クリア条件：チーム指定スコア達成
or
チームで指定ゲーム数達成

まずはファーストステージ！
ボウリング得意な人も苦手な人も
協力し合ってクリアを目指そう！



STAGE2



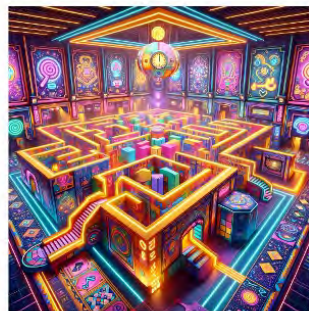
カラオケ

難易度 ★★
クリア条件：チーム平均で指定得点達成
or
チームで指定曲数達成

カラオケルームでひと休み！
みんなの歌声聴きながらリラックス
次のステージに備えていこう！！



STAGE3



脱出ゲーム

難易度 ★★★★★
クリア条件：指定ミッションクリア

ついにラストステージは脱出ゲーム！
今こそチームワークを発揮する時！
みんなでLIMISSIONを制覇しよう



Sport

STAGE2



フットサル

難易度 ★★★
クリア条件：チーム指定得点達成
or
チームで指定ゲーム数達成

体力削りのフットサル！ここが
大きな山場！！チームで助け合い
ながらクリアを目指そう！！



STAGE4



アスレチック

難易度 ★★★★★
クリア条件：全員で指定時間内クリア
or
全員でミッションクリア

LIMISSIONもついに終盤戦です！
ここが体力の正念場！！
楽しみながらクリアを目指そう！





Sport



STAGE4



アスレチック

難易度

★★★★

クリア条件：全員で指定時間内クリア

or

全員でミッションクリア

LIMISSIONもついに終盤戦です！

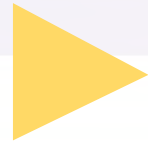
ここが体力の正念場！！

楽しみながらクリアを目指そう！



Sport

制限時間内にチーム全員で
アスレチックコースをクリアする



難易度

条件



MISSIONもついに終盤戦です！

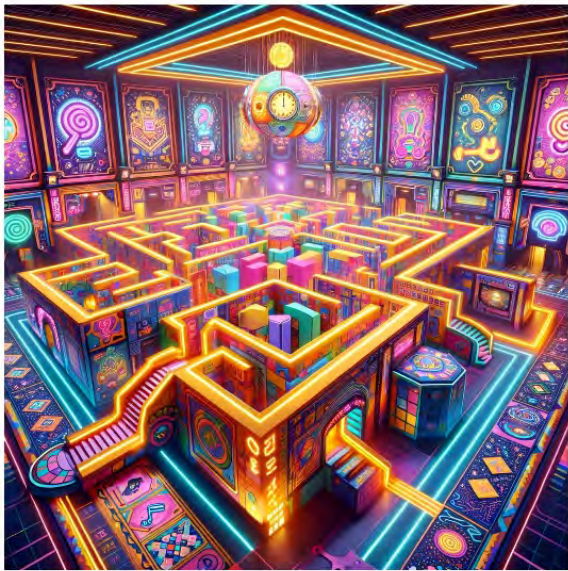
が体力の限界まで

みなさん

指定コースを通り、設置されたボタン
を押すなどのミッション

Amusement

STAGES



脱出ゲーム

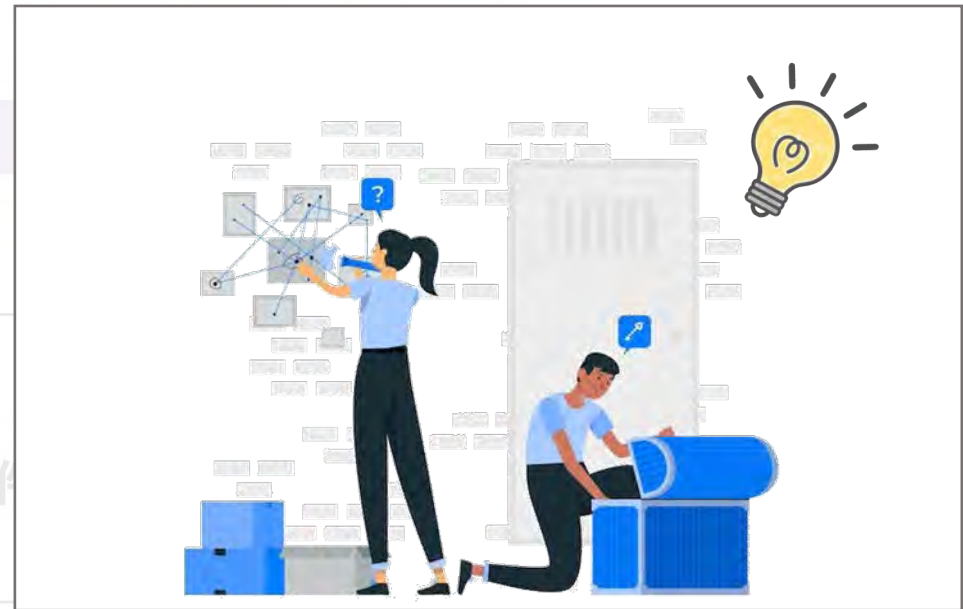
難易度 ★★★★★
クリア条件：指定ミッションクリア

ついにラストステージは脱出ゲーム！
今こそチームワークを発揮する時！
みんなでLIMISSIONを制覇しよう



Amusement

暗号解読や宝探し等、頭と体の両方を使って挑戦するミッションを用意



謎を解き同時に異なる場所のボタンを押すミッションなど、チームの協力が不可欠！

OUTPUT

私達の施策がどのような体験・価値を提供できるのか

以下のストーリーをご覧ください

OUTPUT

ある日

きらり



だいち



ゆうすけ



ひろと



かな



OUTPUT

ある日

きらり



明日さみんなでどこ行く？

だいち



ゆうすけ



ひろと



かな



OUTPUT

ある日

きらり



明日さみんなでどこ行く？

だいち



近くに新しくできたアミューズメント施設楽しそうじゃね？

ゆうすけ



ひろと



かな



OUTPUT

ある日

きらり



明日さみんなどこ行く？

だいち



あーLIMISSIONだっけ？

ゆうすけ



ひろと



近くに新しくできたアミューズメント施設楽しそうじゃね？

かな



OUTPUT

ある日

きらり



明日さみんなでどこ行く？

だいち



あーLIMISSIONだっけ？

ゆうすけ



ひろと



近くに新しくできたアミューズメント施設楽しそうじゃね？

かな



わしもそれ知ってる～

OUTPUT

ある日

きらり



明日さみんなでどこ行く？

ひろと



近くに新しくできたアミューズメント施設楽しそうじゃね？

だいち



あーLIMISSIONだっけ？

かな



わしもそれ知ってる～

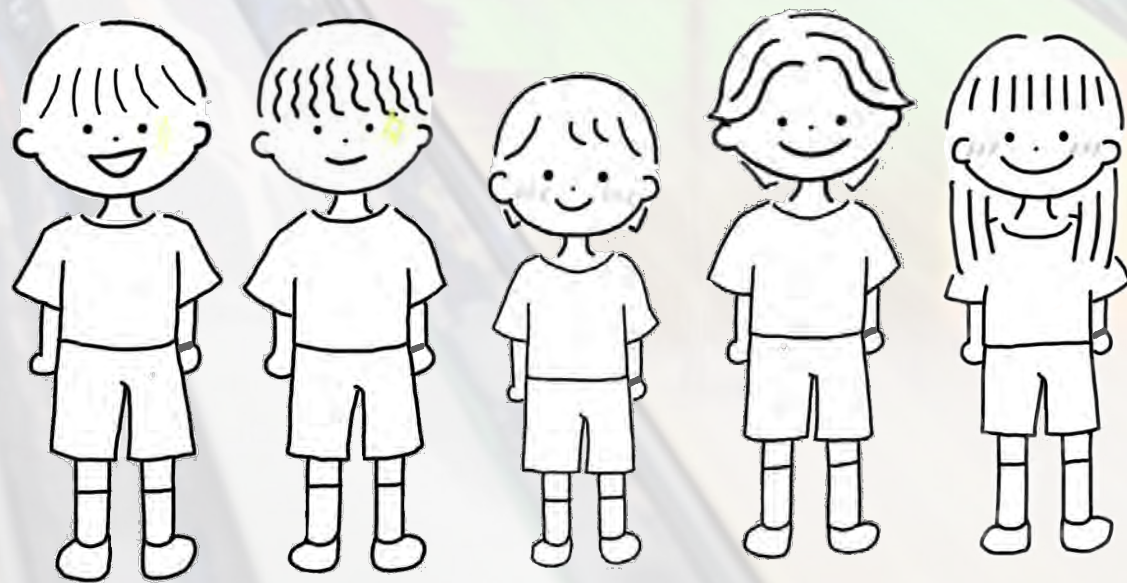
ゆうすけ



何それ俺知らない行ってみようぜ！

OUTPUT

翌日

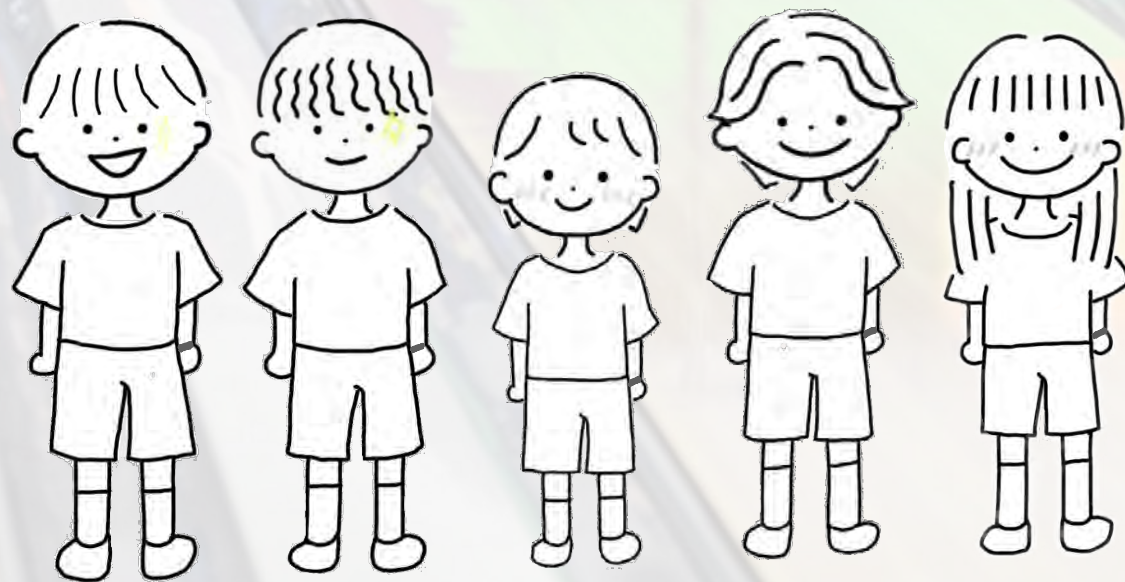


OUTPUT

翌日

かな

最初はボウリングだって！



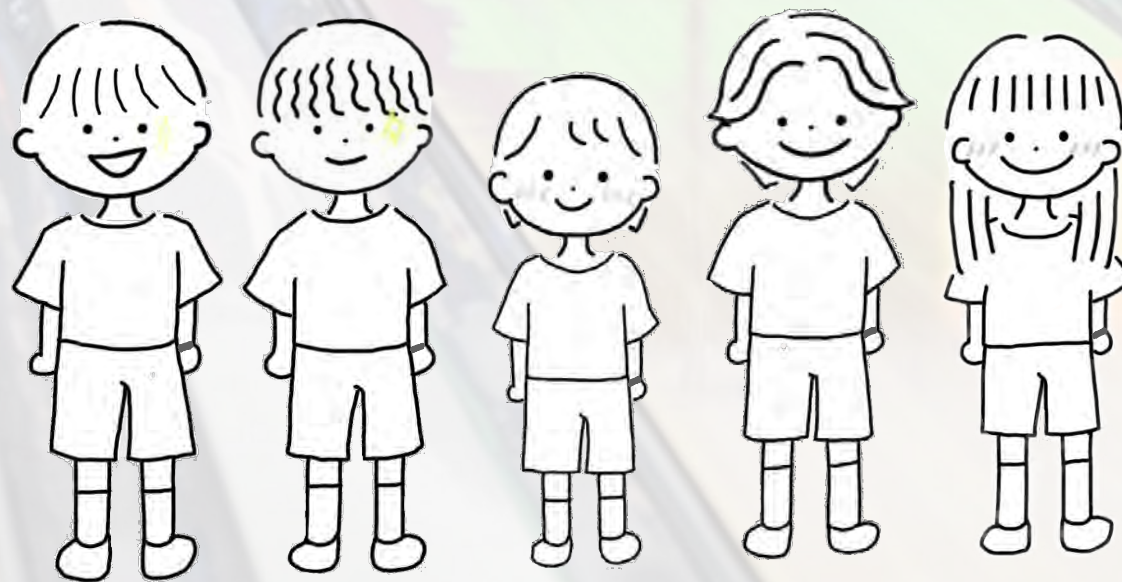
OUTPUT

翌日

かな
最初はボウリングだって！

楽しみ～このバンゲルで体力を
測定するらしい！

だいち



OUTPUT

翌日

楽しみ～このバンゲルで体力を
測定するらしい！

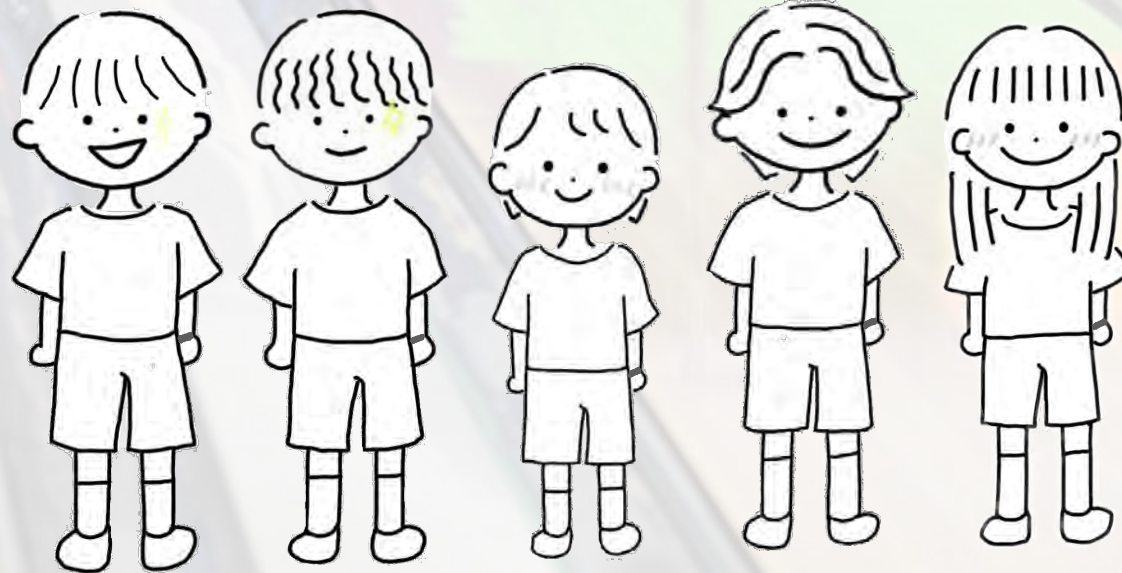
だいち

最初はボウリングだって！

かな

体力が減ったらどうなるの？

きらり



OUTPUT

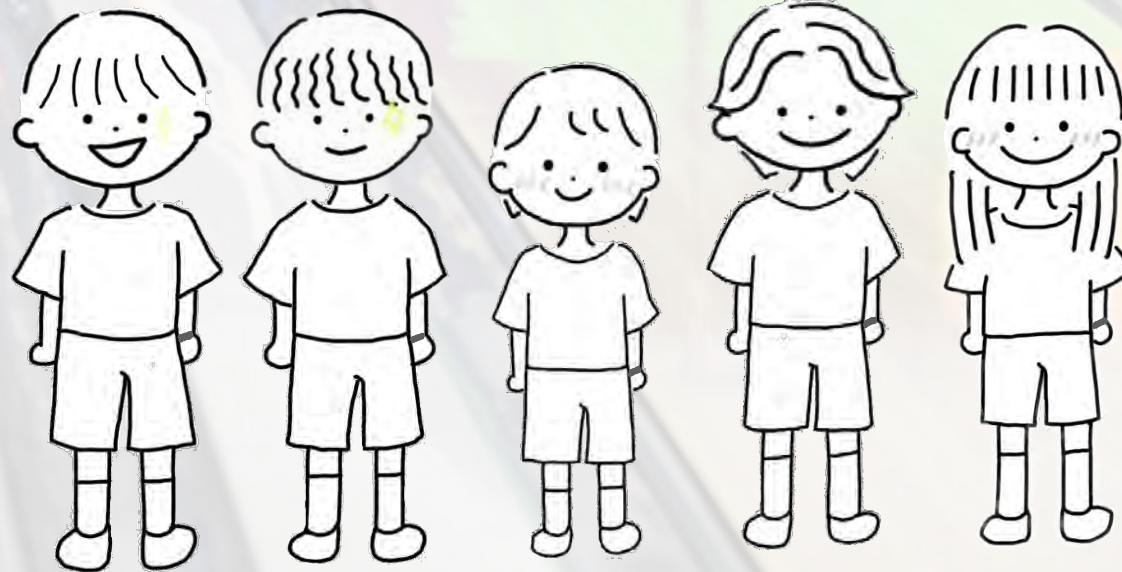
翌日

ゆうすけ

ブザーが鳴ってゲームが終了するらしい！

楽しみ～このバンブルで体力を
測定するらしい！

だいち



かな

最初はボウリングだって！

体力が減ったらどうなるの？

きらり

OUTPUT

翌日

ゆうすけ
ブザーが鳴ってゲームが終了するらしい！

そうなんだ！体力なくならないように頑張ろうぜ！

かな

ひろと

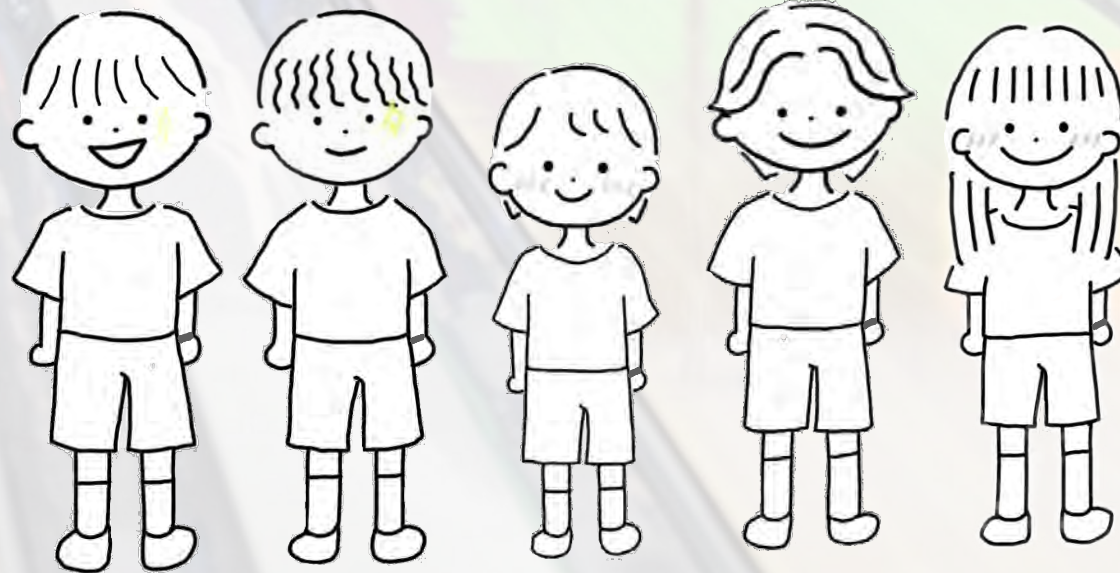
最初はボウリングだって！

楽しみ～このバングルで体力を
測定するらしい！

だいち

体力が減ったらどうなるの？

きらり



OUTPUT

18
翌日

ゆうすけ

ブザーが鳴ってゲームが終了するらしい！

19
そうなんだ！体力なくならないように頑張ろうぜ！

かな

ひろと

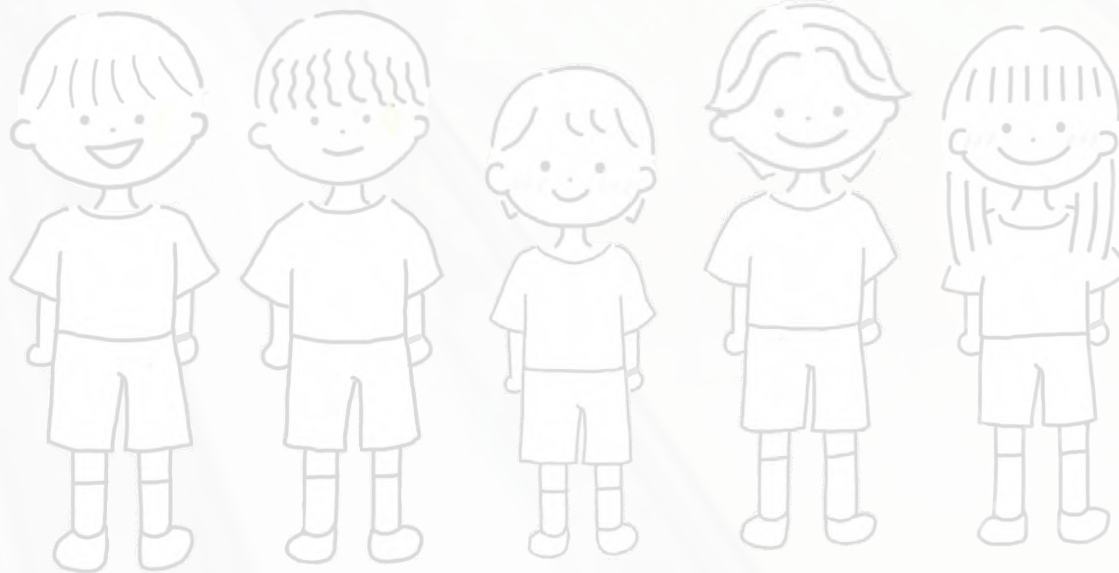
最初はボウリングだって！

楽しみ～このバングルで体力を
測定するらしい！

だいち

体力が減ったらどうなるの？

きらり



OUTPUT

翌日

ゆうすけ

ブザーが鳴ってゲームが終了するらしい！

そうなんだ！体力なくならないように頑張ろうぜ！

ひろと

ボウリングミッションを 無事クリア！

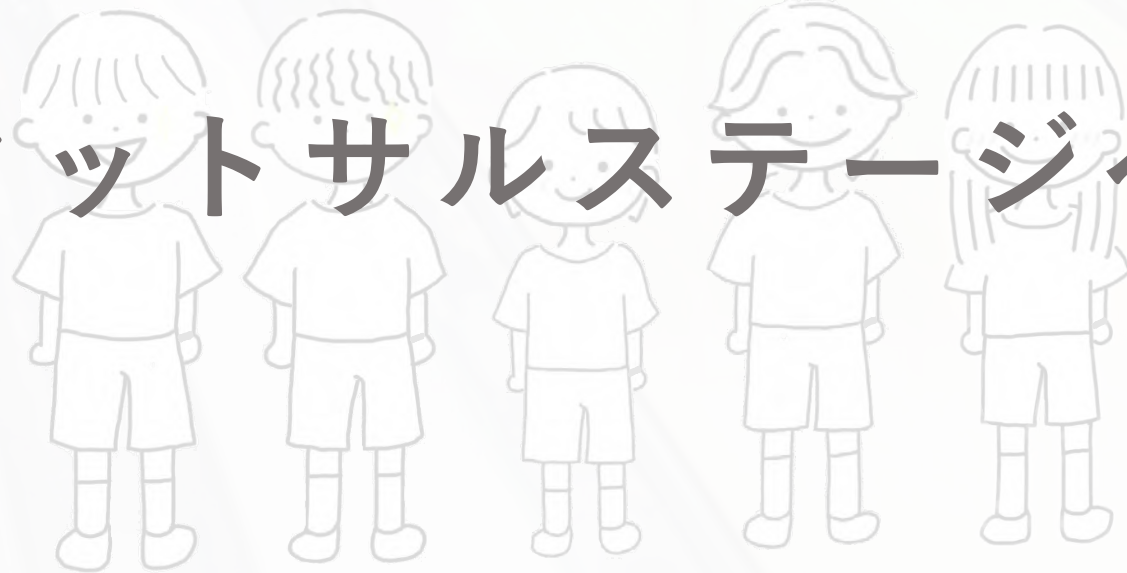
楽しみ～このバングルで体力を
測定するらしい！

体力が減ったらどうなるの？

だいち

きらり

次のフットサルステージへ！！

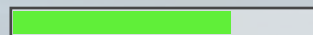


OUTPUT

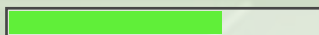
HP



HP



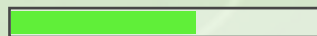
HP



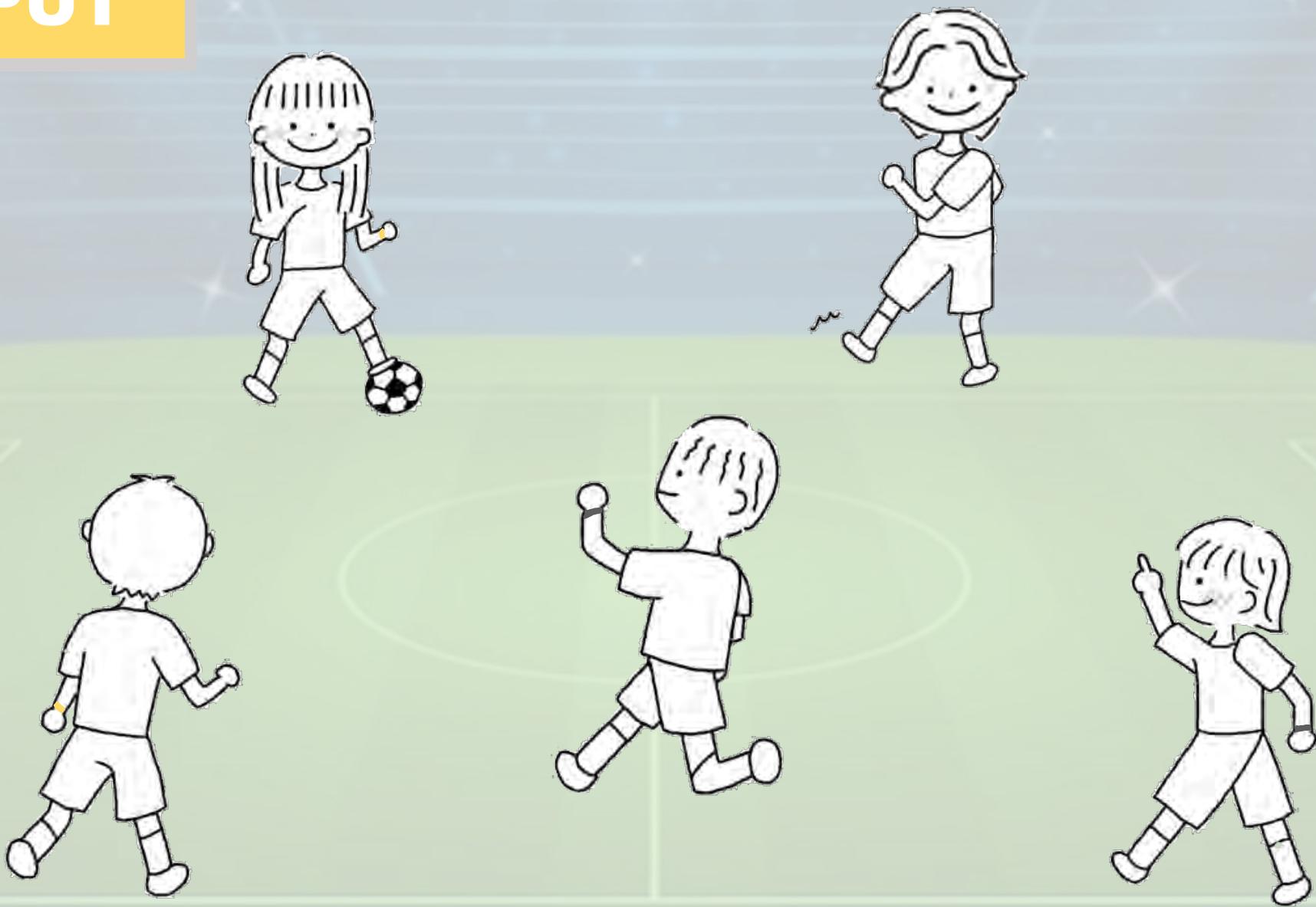
HP



HP



OUTPUT



OUTPUT



あと少しでクリアだね！

かな



OUTPUT



ゆうすけ

みんながんばろ！



あと少しでクリアだね！

かな

OUTPUT

きらり

あ！バンゲル光ってる！



ゆうすけ

みんながんばろ！



あと少しでクリアだね！

かな



OUTPUT

きらり

あ！バンゲル光ってる！



ゆうすけ

みんながんばろ！



俺も！

だいち



あと少しでクリアだね！

かな



OUTPUT

きらり

あ！バンゲル光ってる！



ゆうすけ

みんながんばろ！



ここは俺らに任せて！！

ひろと

俺も！

だいち



あと少しでクリアだね！

かな



OUTPUT

HP



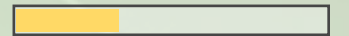
HP



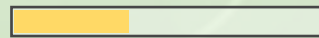
HP



HP

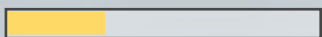


HP

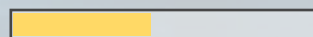


OUTPUT

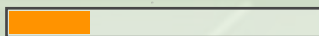
HP



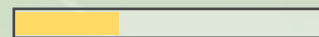
HP



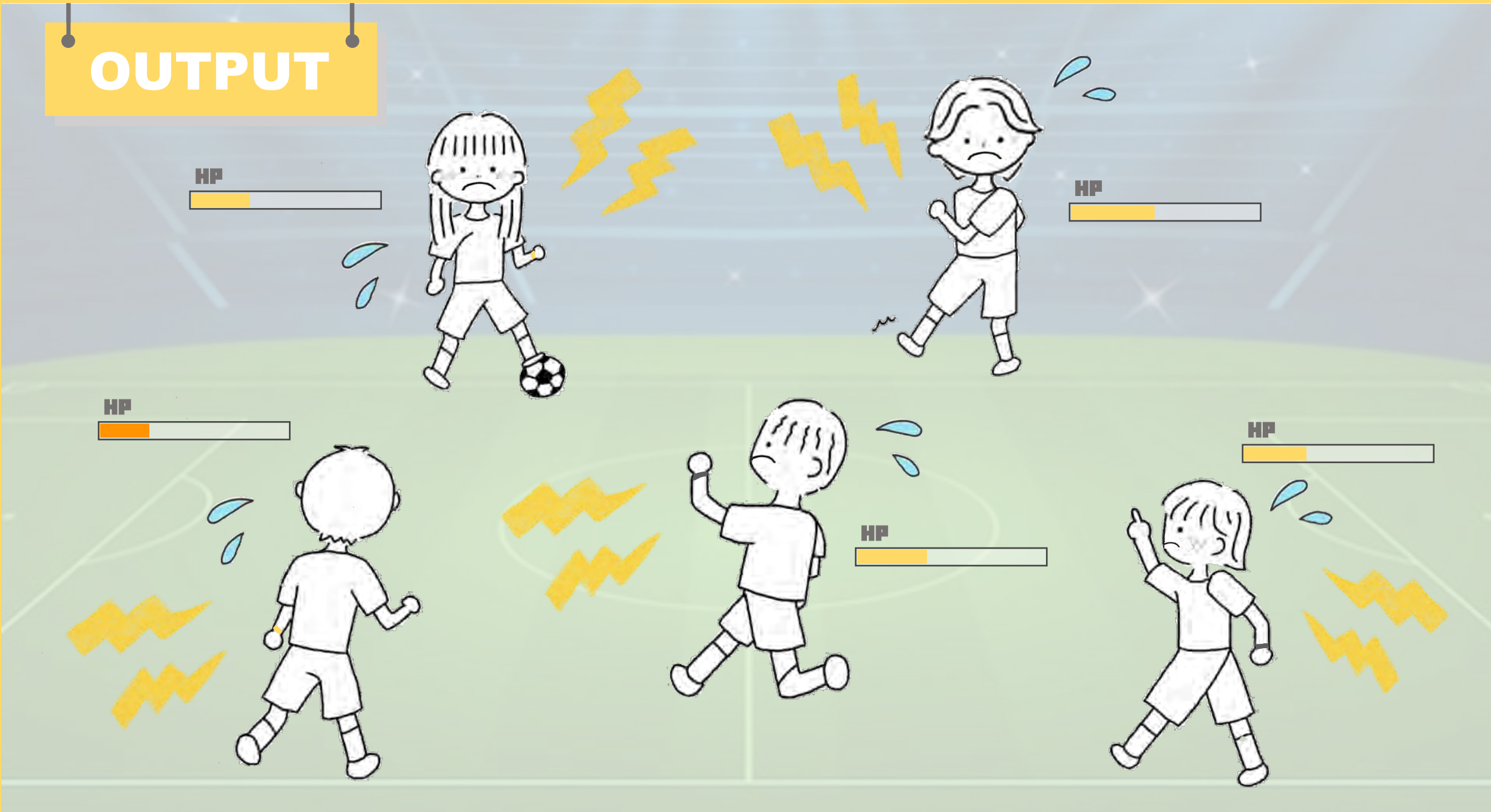
HP



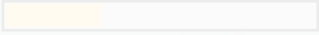
HP



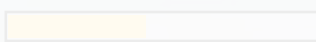
HP



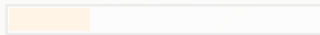
OUTPUT

ゆうすけ HP




HP


GAME OVER

HP


HP




HP




OUTPUT

1 回 目

GOAL!!

GAME OVER



CLEAR

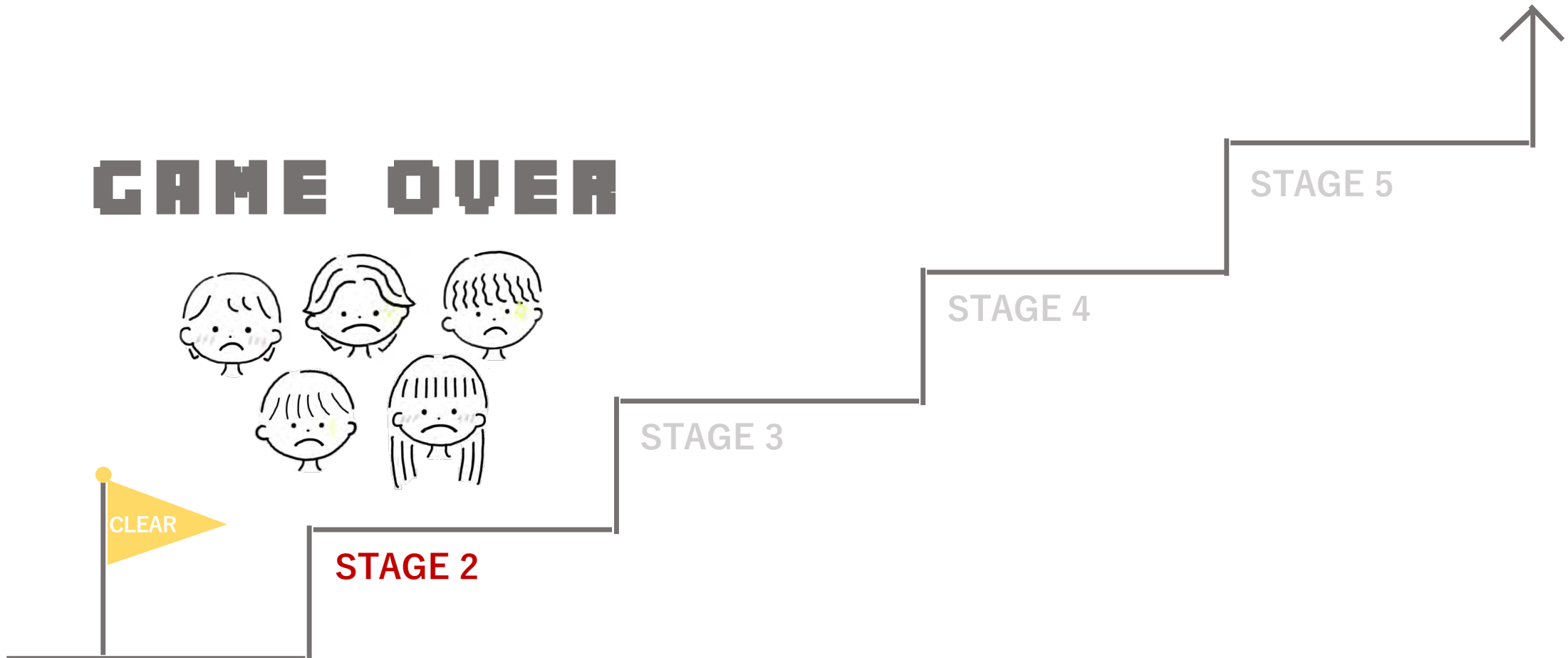
STAGE 1

STAGE 2

STAGE 3

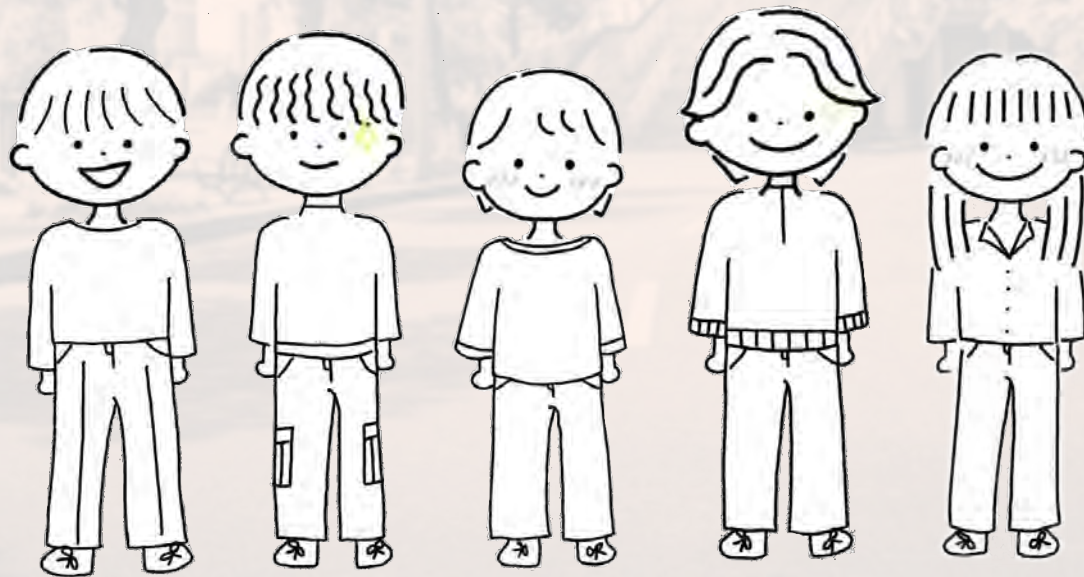
STAGE 4

STAGE 5



OUTPUT

帰り道

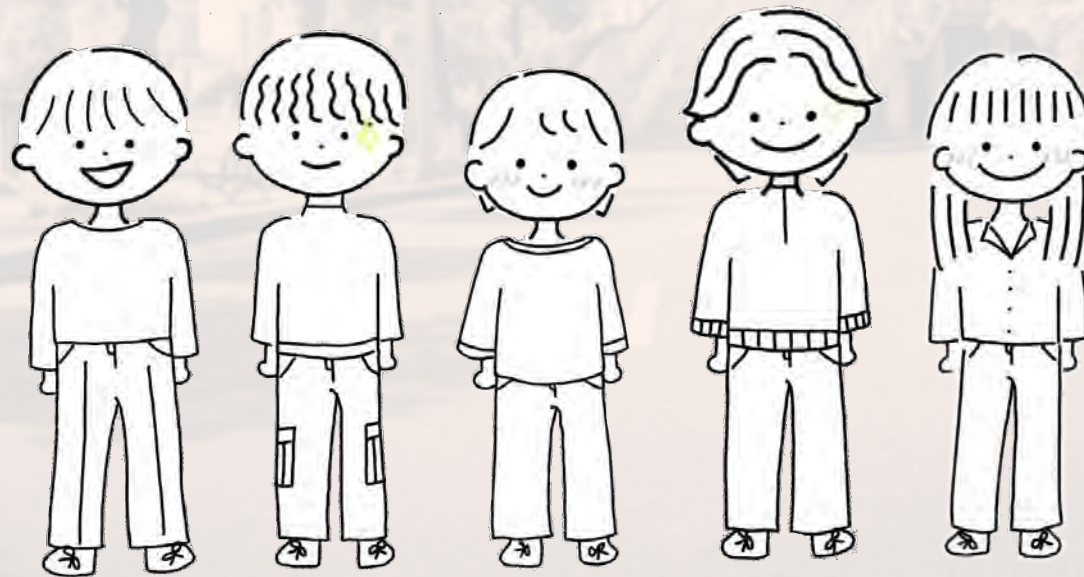


OUTPUT

帰り道

かな

あっという間だったね～、



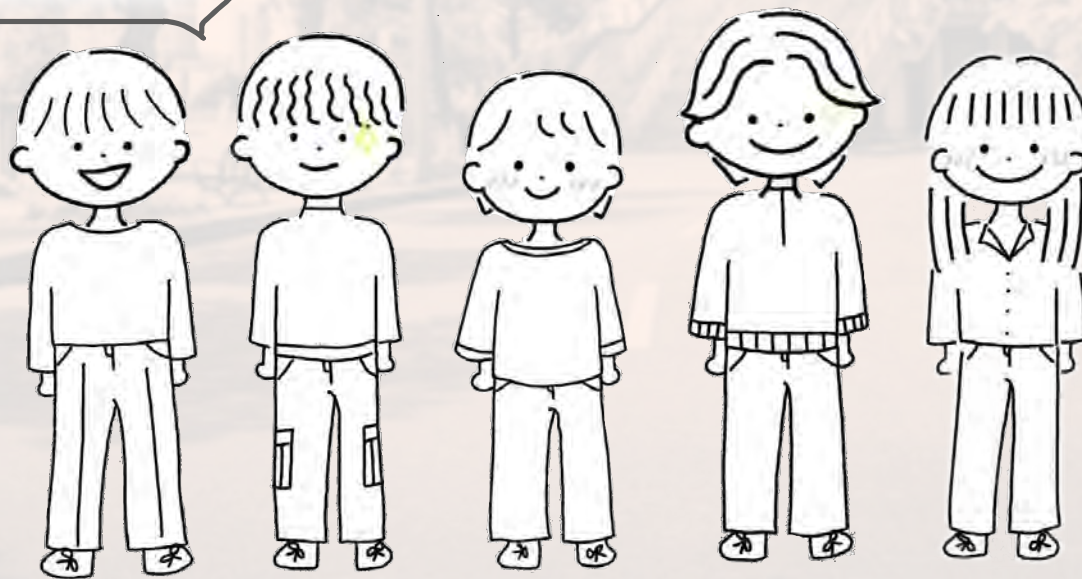
OUTPUT

帰り道

俺はまだ遊べたんだけどな～
全然元気だし！

かな
あっという間だったね～、

だいち



OUTPUT

帰り道

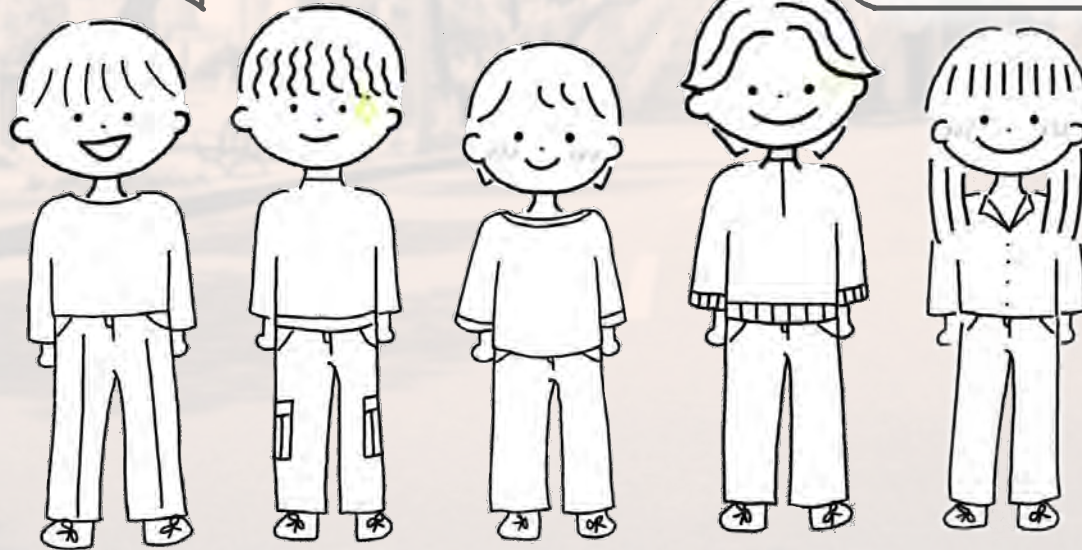
俺はまだ遊べたんだけどな～
全然元気だし！

だいち

かな
あっという間だったね～、

ね！もう少しやりたかったな～
クリアできなかったのめっちゃ悔しい！

きらり



OUTPUT

帰り道

まじそれな、あと少しでステージ2クリアできそうだったのにね

ひろと

かな

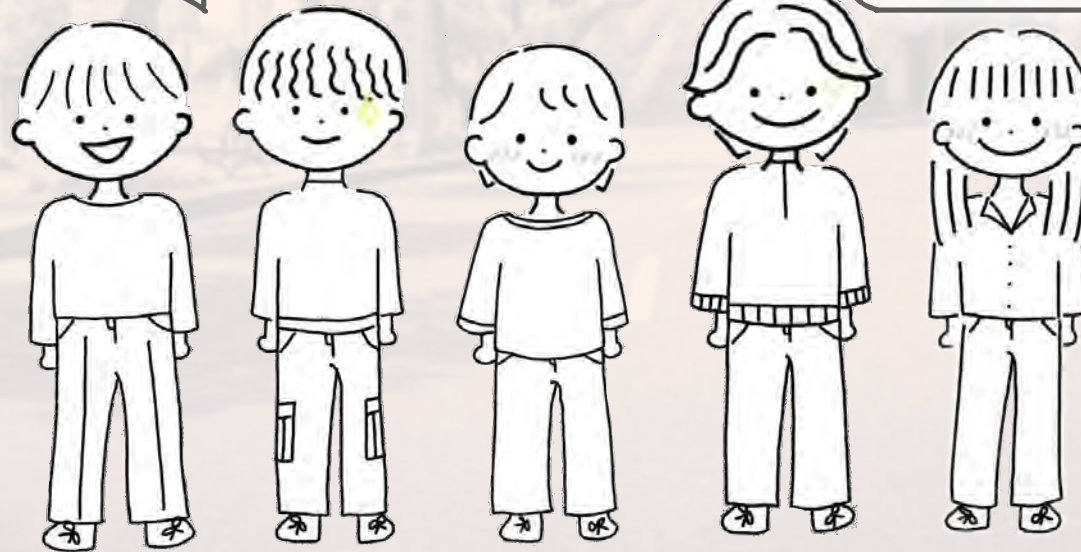
あっという間だったね～、

俺はまだ遊べたんだけどな～
全然元気だし！

だいち

ね！もう少しやりたかったな～
クリアできなかったのめっちゃ悔しい！

きらり



OUTPUT

帰り道

ゆうすけ

まじそれな、あと少いでステージ2クリアできそうだったのにね

他のステージもクリアしたいからまたリベンジしよ！

ひろと

かな

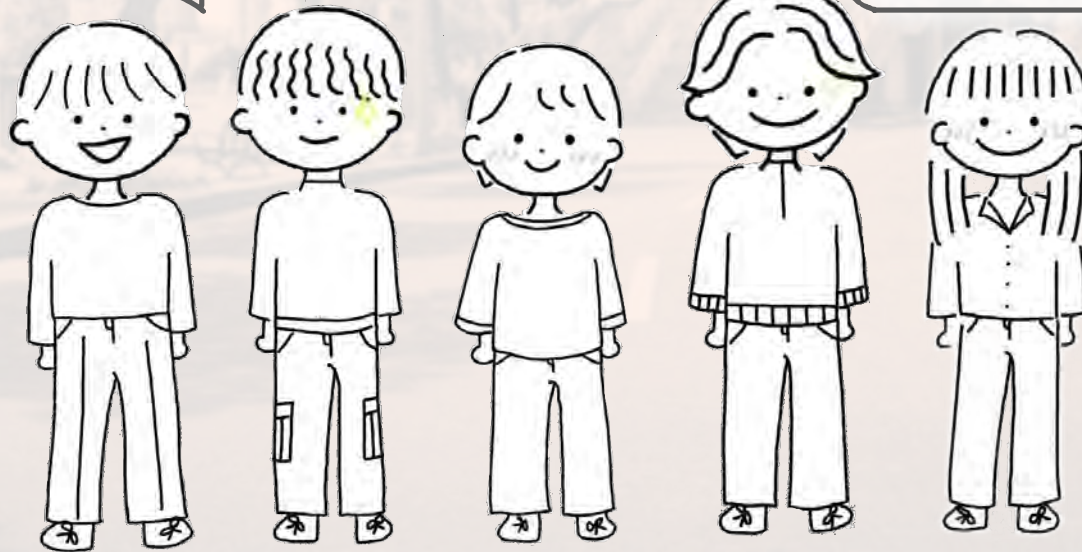
あっという間だったね～、

俺はまだ遊べたんだけどな～
全然元気だし！

ね！もう少しやりたかったな～
クリアできなかったのめっちゃ悔しい！

だいち

きらり



OUTPUT

帰り道

ゆうすけ

まじそれな、あと少いでステージ2クリアできそうだったのにね

他のステージもクリアしたいから**またリベンジしよ!**

ひろと

かな

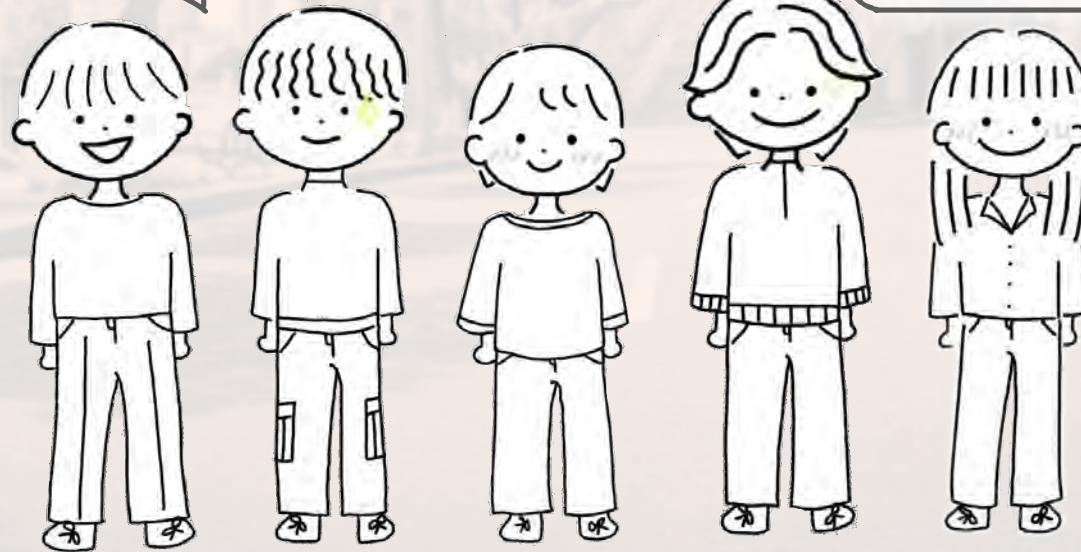
あっという間だったね～、

俺は**まだ遊べたんだけどな～**
全然元気だし!

ね!**もう少しやりたかったな～**
クリアできなかったのめっちゃ悔しい!

だいち

きらり



OUTPUT

帰り道

ゆうすけ

他のステージもクリアしたいからまたリベンジしよう！

まじそれな、あと少いでステージ2クリアできそうだったのにね

ひろと

かな

あっという間だったね～、

俺はまだ遊べたんだけどな～
全然気がない！

これがツアイガルニク体験！

たかかったな～
クリアでめっちゃ悔しい！

だいち

きらり

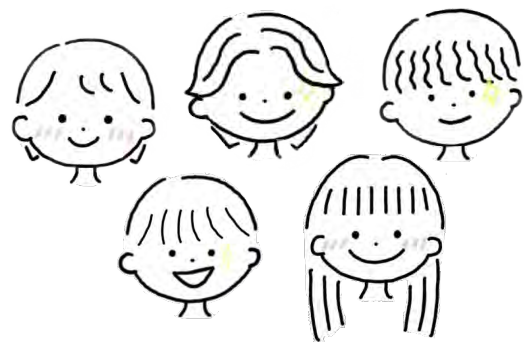


OUTPUT

2回目

GOAL!!

念願の再挑戦!!



CLEAR

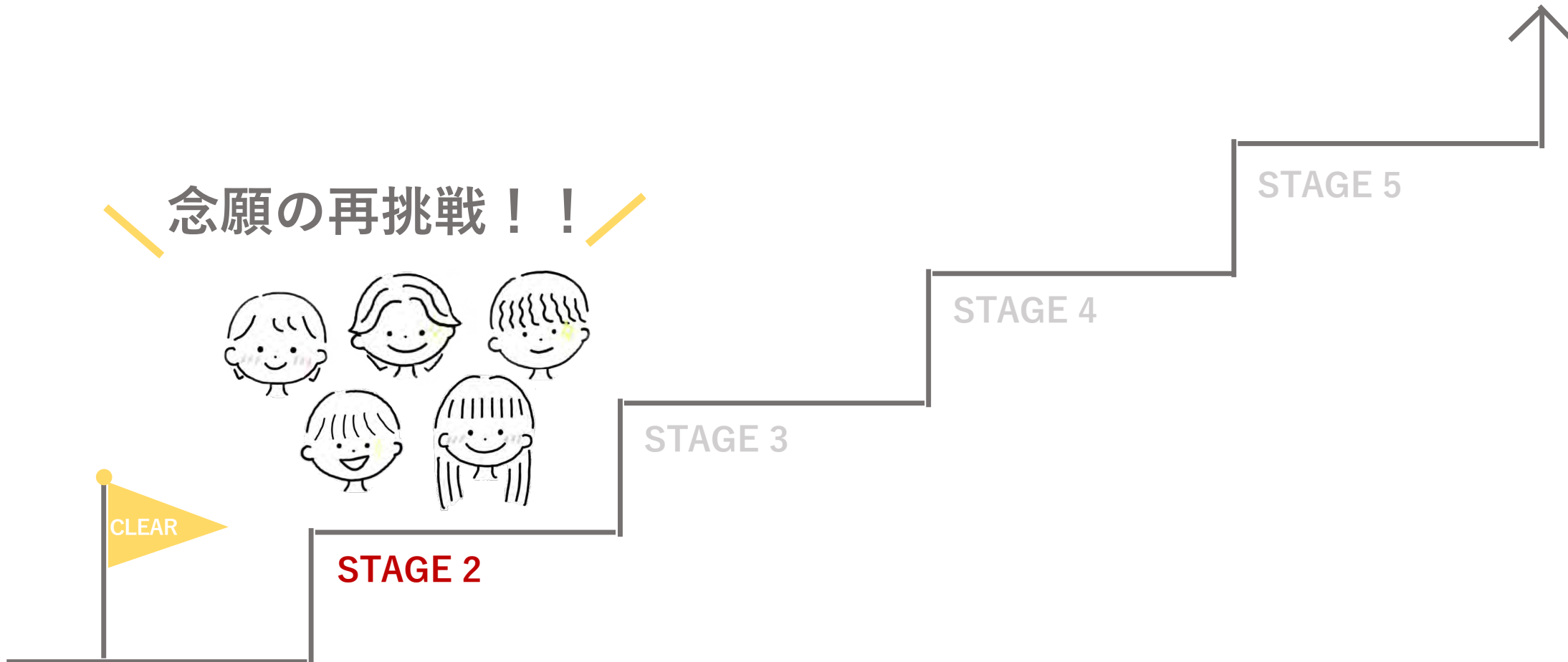
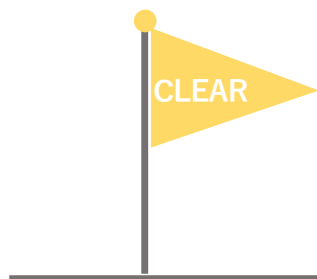
STAGE 2

STAGE 3

STAGE 4

STAGE 5

STAGE 1

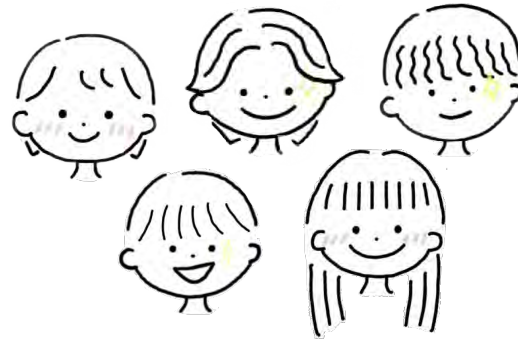


OUTPUT

2 回目

GOAL!!

次はカラオケだ！



STAGE 1

CLEAR

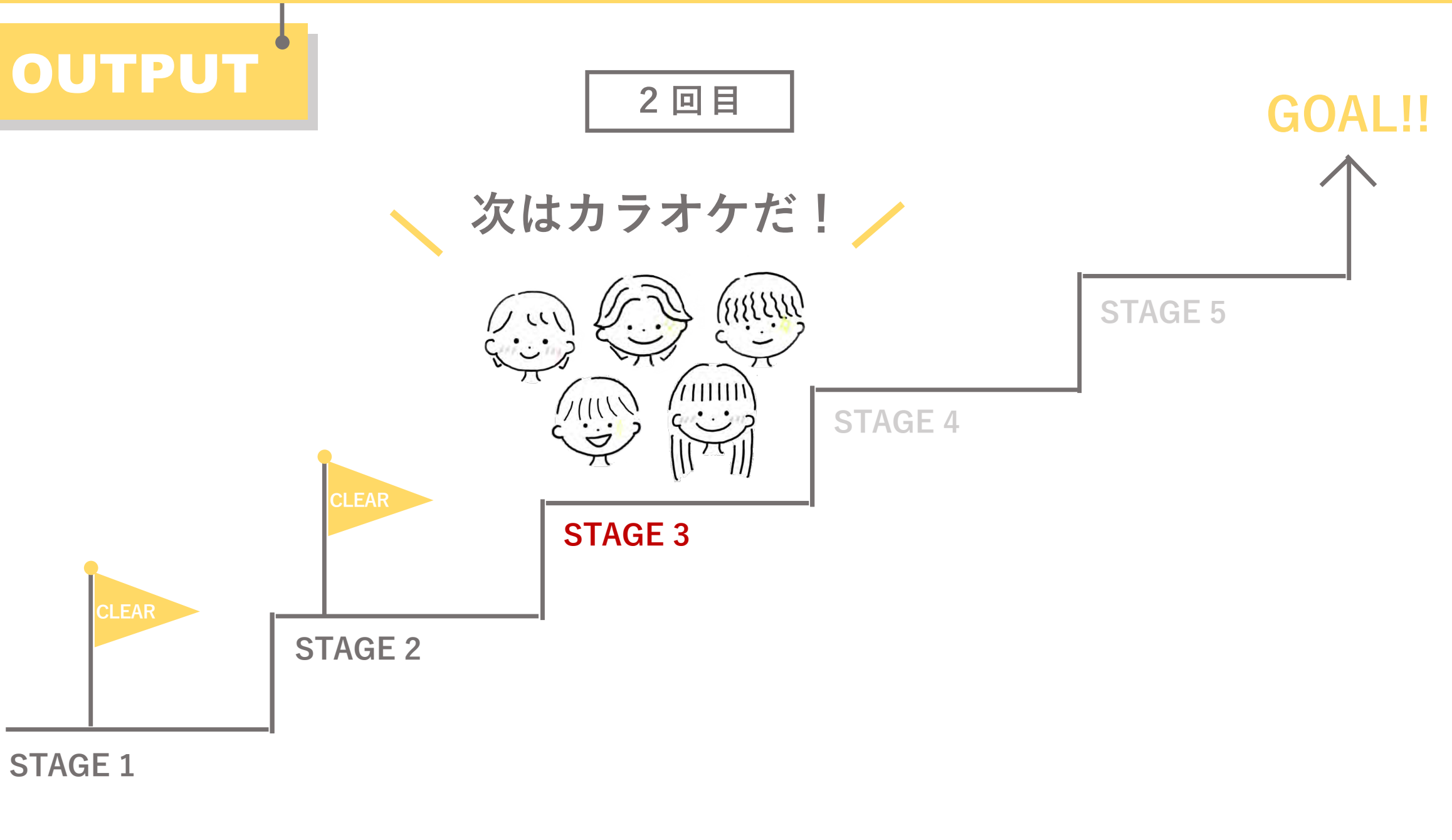
STAGE 2

CLEAR

STAGE 3

STAGE 4

STAGE 5

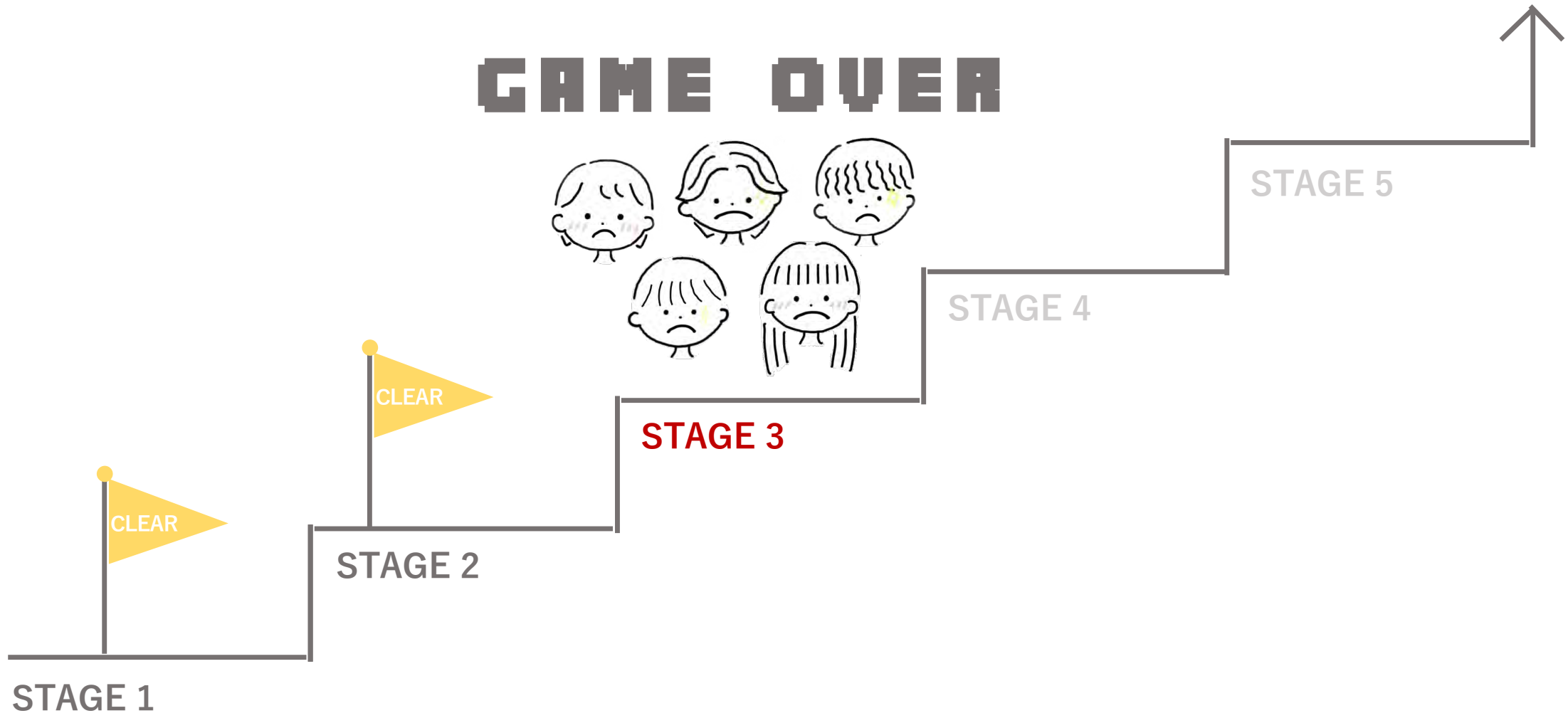


OUTPUT

2 回目

GAME OVER

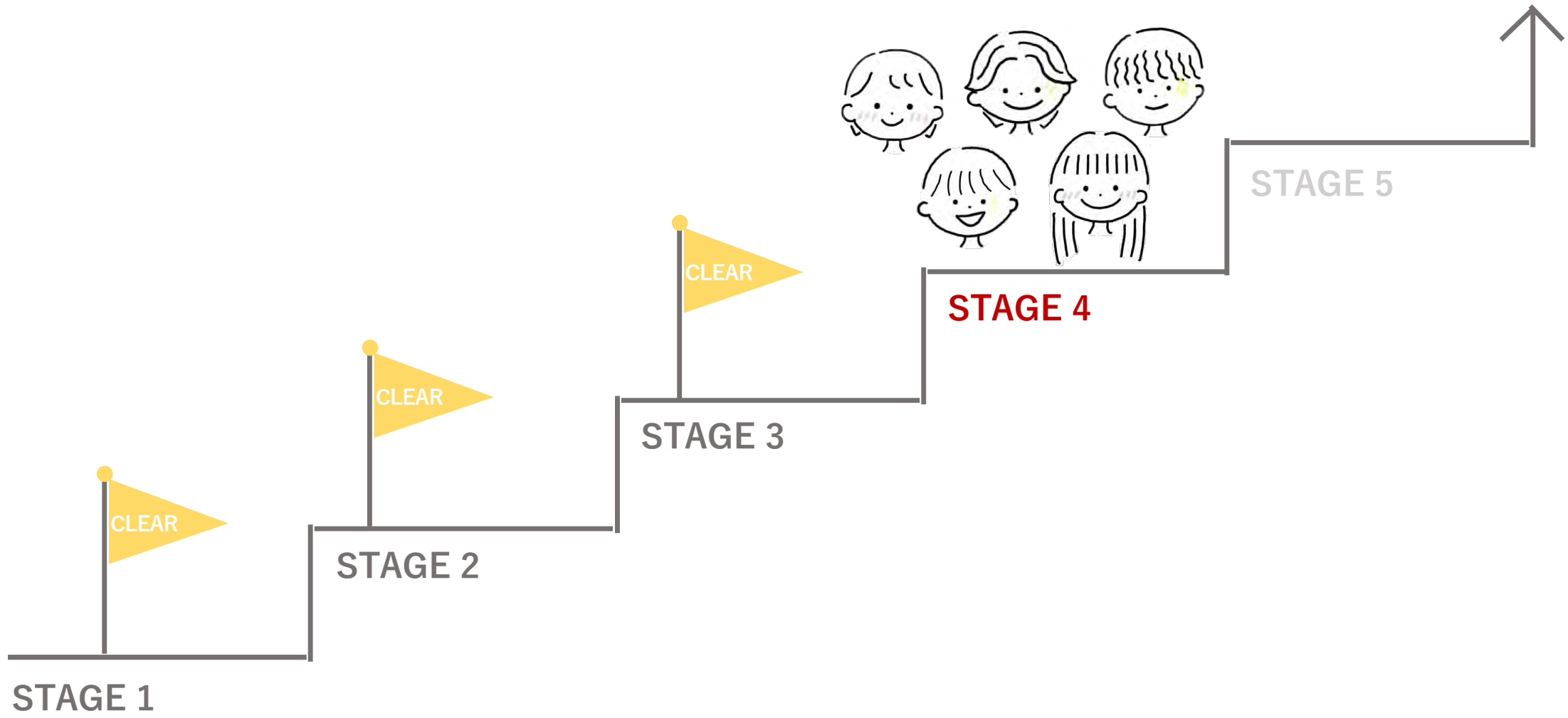
GOAL!!



OUTPUT

3 回目

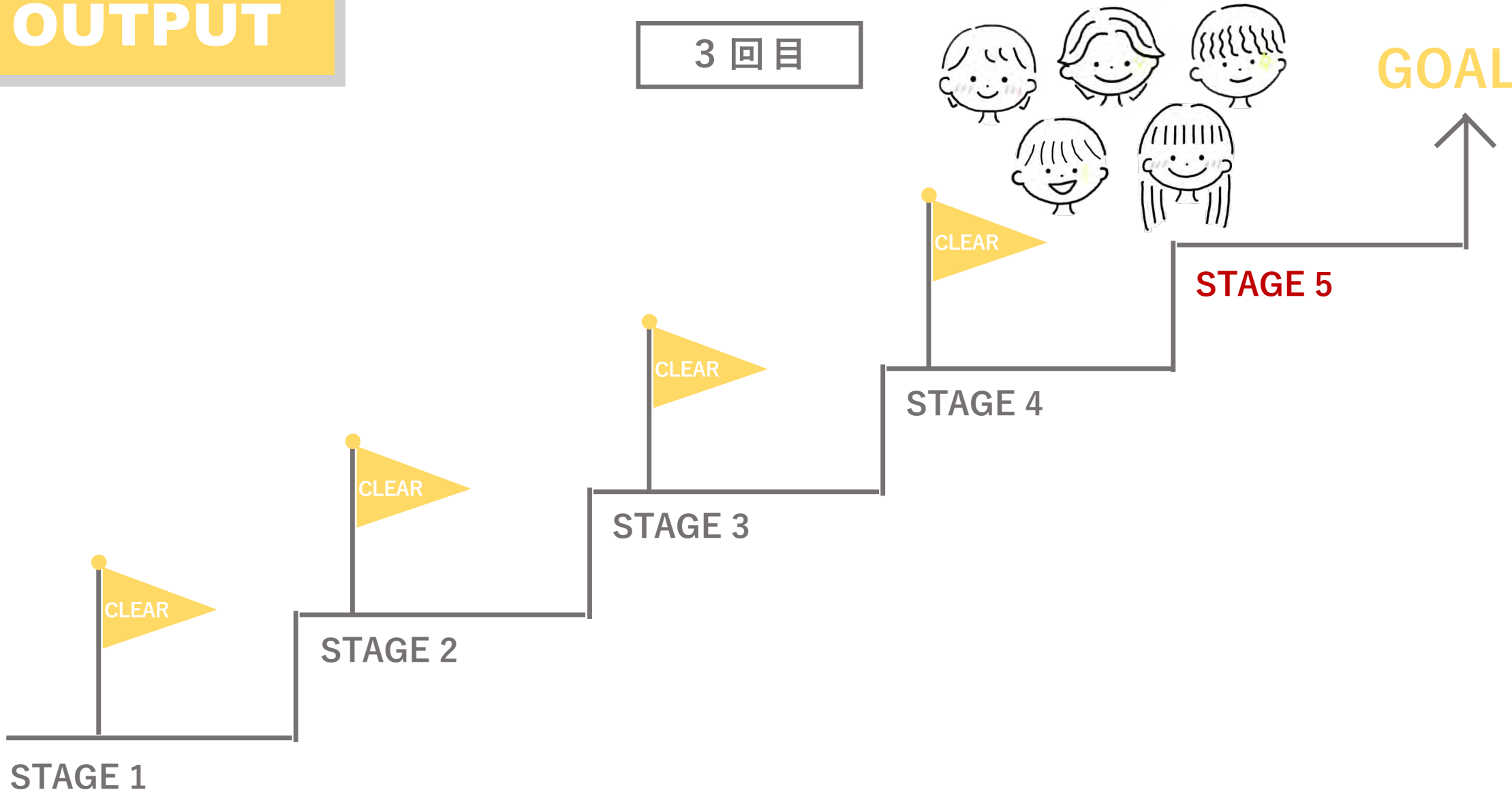
GOAL!!



OUTPUT

3 回目

GOAL!!



OUTPUT

3 回目

きらり



かな



ひろと



だいち



ゆうすけ

——— 最終ステージ挑戦 ———

OUTPUT

3 回目

今日こそはステージ5クリアしたいね！

きらり



かな



ひろと



だいち



ゆうすけ

——— 最終ステージ挑戦 ———

OUTPUT

3 回目

きらり



今日こそはステージ5クリアしたいね！

わし結構LIMISSIONリベンジ楽しみにしてたんよね！

かな



ひろと



だいち



ゆうすけ

——— 最終ステージ挑戦 ———

OUTPUT

3 回目

きらり



今日こそはステージ5クリアしたいね！

わし結構LIMISSIONリベンジ楽しみにしてたんよね！

かな



ラストステージ絶対クリアしようぜ！

ひろと



——— 最終ステージ挑戦 ———



だいち



ゆうすけ

OUTPUT

3 回目

きらり



今日こそはステージ5クリアしたいね！

わし結構LIMISSIONリベンジ楽しみにしてたんよね！

かな



ラストステージ絶対クリアしようぜ！

頑張ろうぜ！

ひろと



だいち



ゆうすけ

——— 最終ステージ挑戦 ———

OUTPUT

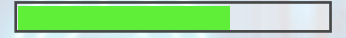
HP



HP



HP



HP



HP



OUTPUT

HP



HP



HP



HP

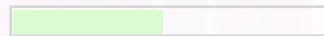


HP

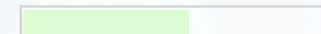


OUTPUT

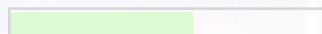
HP



HP

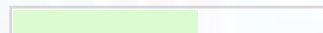


HP

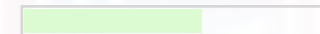


最終ミッションクリア
全ステージ制覇達成！！

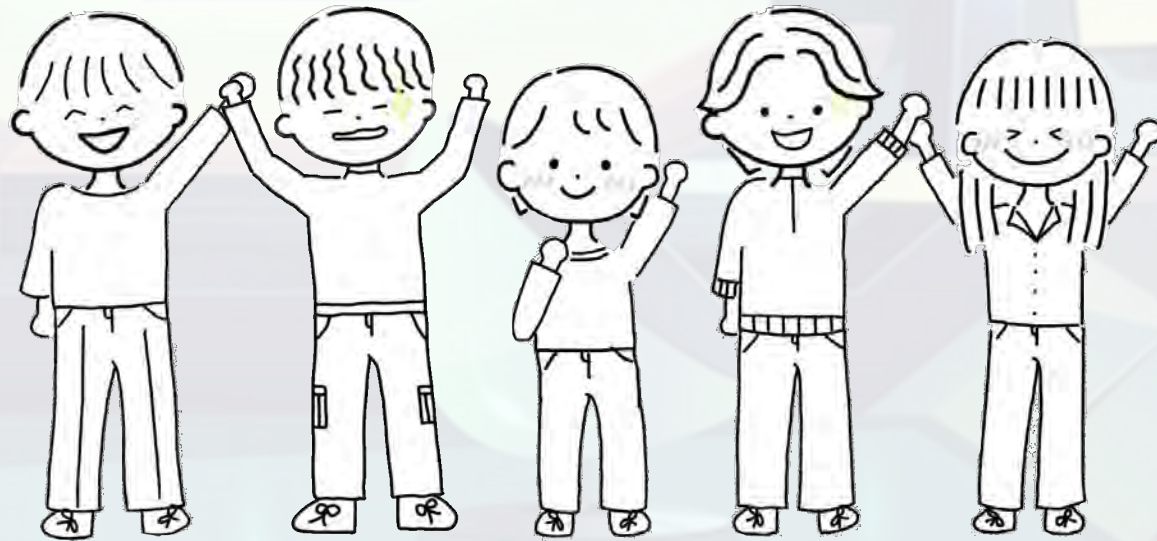
HP



HP



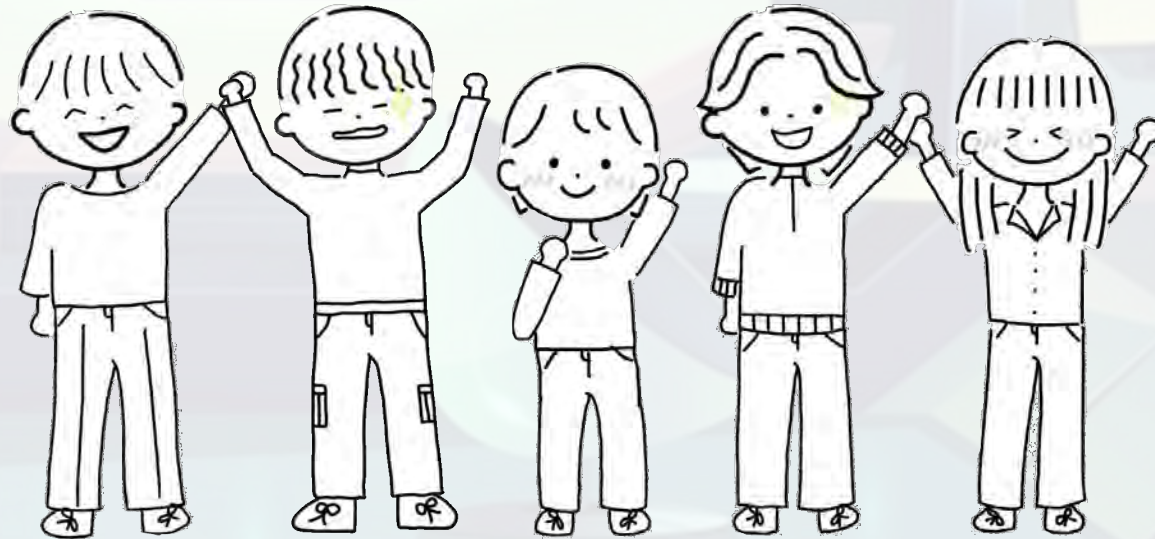
OUTPUT



OUTPUT

かな

やっと全ステージクリアできた～！



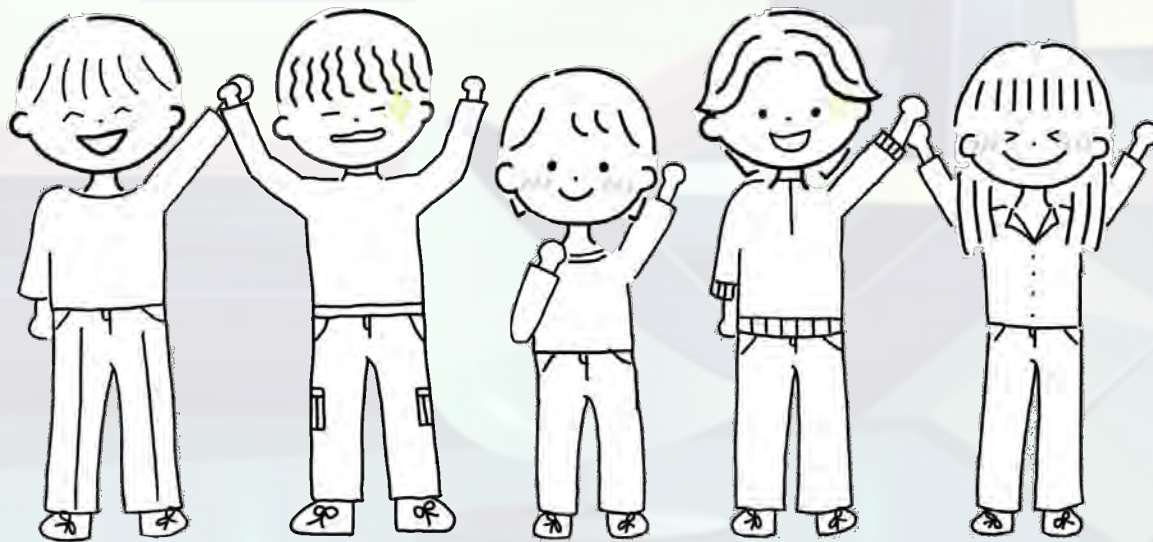
OUTPUT

かな

やっと全ステージクリアできた～！

いやー最後どうなるかと思ったけど、
皆とクリアできてうれしいわ！

だいち



OUTPUT

かな

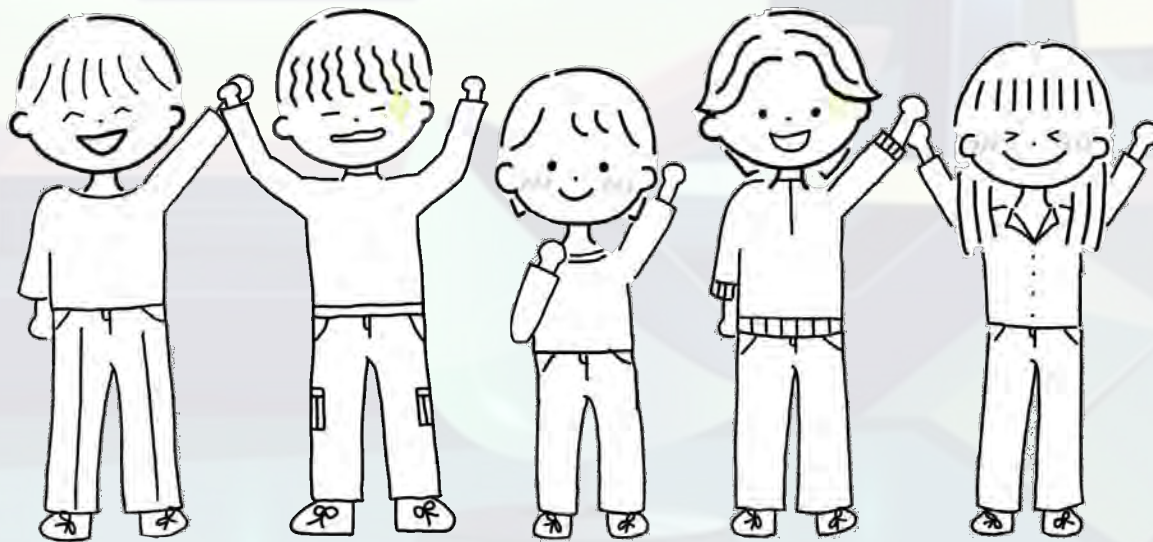
やっと全ステージクリアできた～！

いやー最後どうなるかと思ったけど、
皆とクリアできてうれしいわ！

だいち

俺らの団結力まじハンパないわ笑

ゆうすけ



OUTPUT

かな
やっと全ステージクリアできた～！

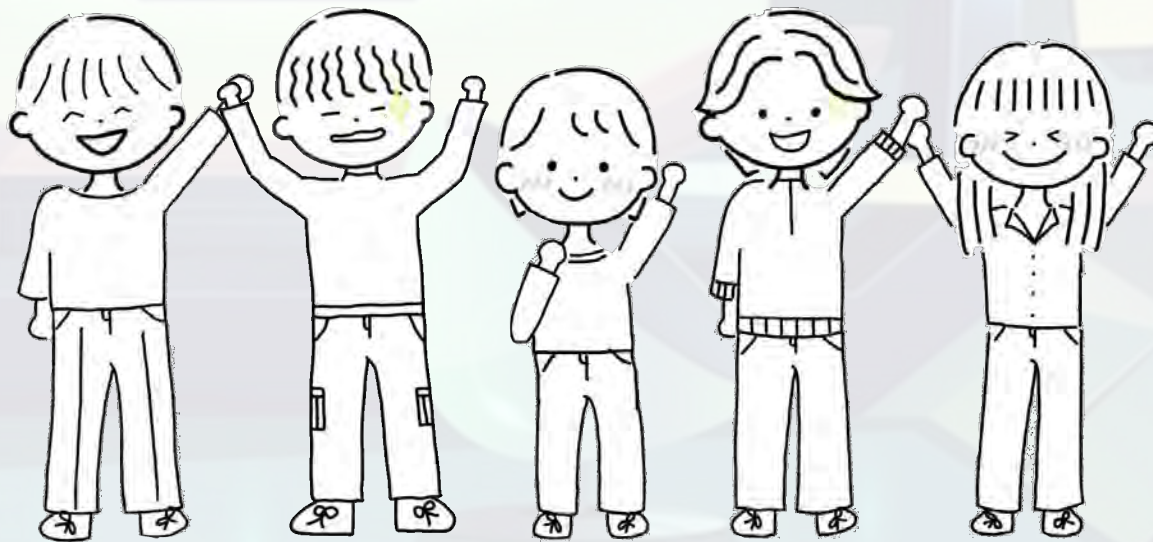
いやー最後どうなるかと思ったけど、
皆とクリアできてうれしいわ！

だいち

ひろと
全部のステージ楽しすぎたし、
リベンジしに来てよかった～

俺らの団結力まじハンパないわ笑

ゆうすけ



OUTPUT

かな
やっと全ステージクリアできた～！

いやー最後どうなるかと思ったけど、
皆とクリアできてうれしいわ！

だいち

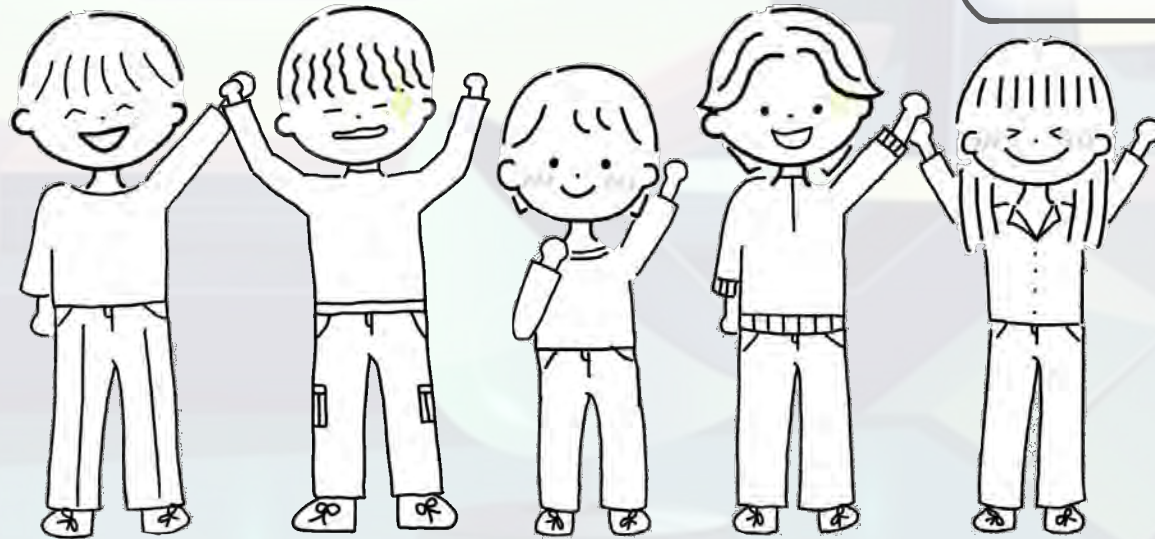
ひろと
全部のステージ楽しすぎたし、
リベンジしに来てよかった～

俺らの団結力まじハンパないわ笑

ゆうすけ

チームで協力すること多くて、
前よりみんなと仲良くなれてよかった！

きらり



OUTPUT

遊びの好循環

ツァイガルニク体験

体力制による締めめの強制 次回の遊びの参加を促す

ミッション達成という共通目標を持ち
同じメンバーで繰り返し遊ぶ(挑戦する)体験を提供します

友情や絆の形成

OUTPUT

「締め」の強制によるツァイガルニク体験で
満足感の高い遊びの循環を！

OUTPUT

今後のLIMISSONの展望



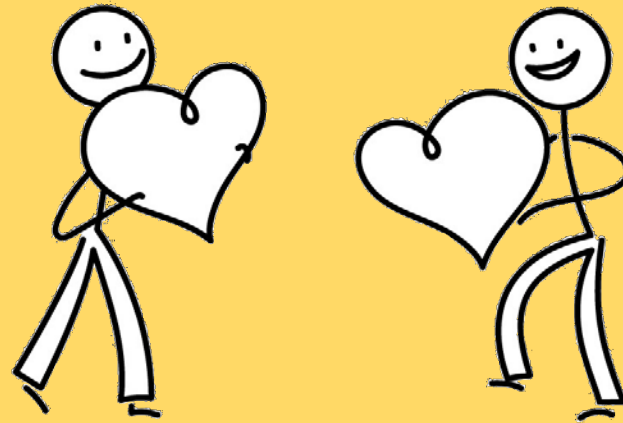
店舗ごとに異なる
ステージ



シーズンごとに変化する
ミッション

コロナ禍で制限されてしまった遊びという娯楽
コロナが終息した今だからこそ、仲間と共に協力してステージを
クリアしていく過程で、友情や絆を再確認できる場所です

LIMISSION で遊びの好循環を実現します



INPUT

我々は遊びの「終わり時」を逃しがち！

CONCEPT

「締め」の強制でツァイガルニク体験を！

OUTPUT

「締め」の強制によるツァイガルニク体験で
満足感の高い遊びの循環を！

ご清聴ありがとうございました！

INPUT

我々は遊びの「終わり時」を逃しがち！

CONCEPT

「締め」の強制でツァイガルニク体験を！

OUTPUT

「締め」の強制によるツァイガルニク体験で
満足感の高い遊びの循環を！