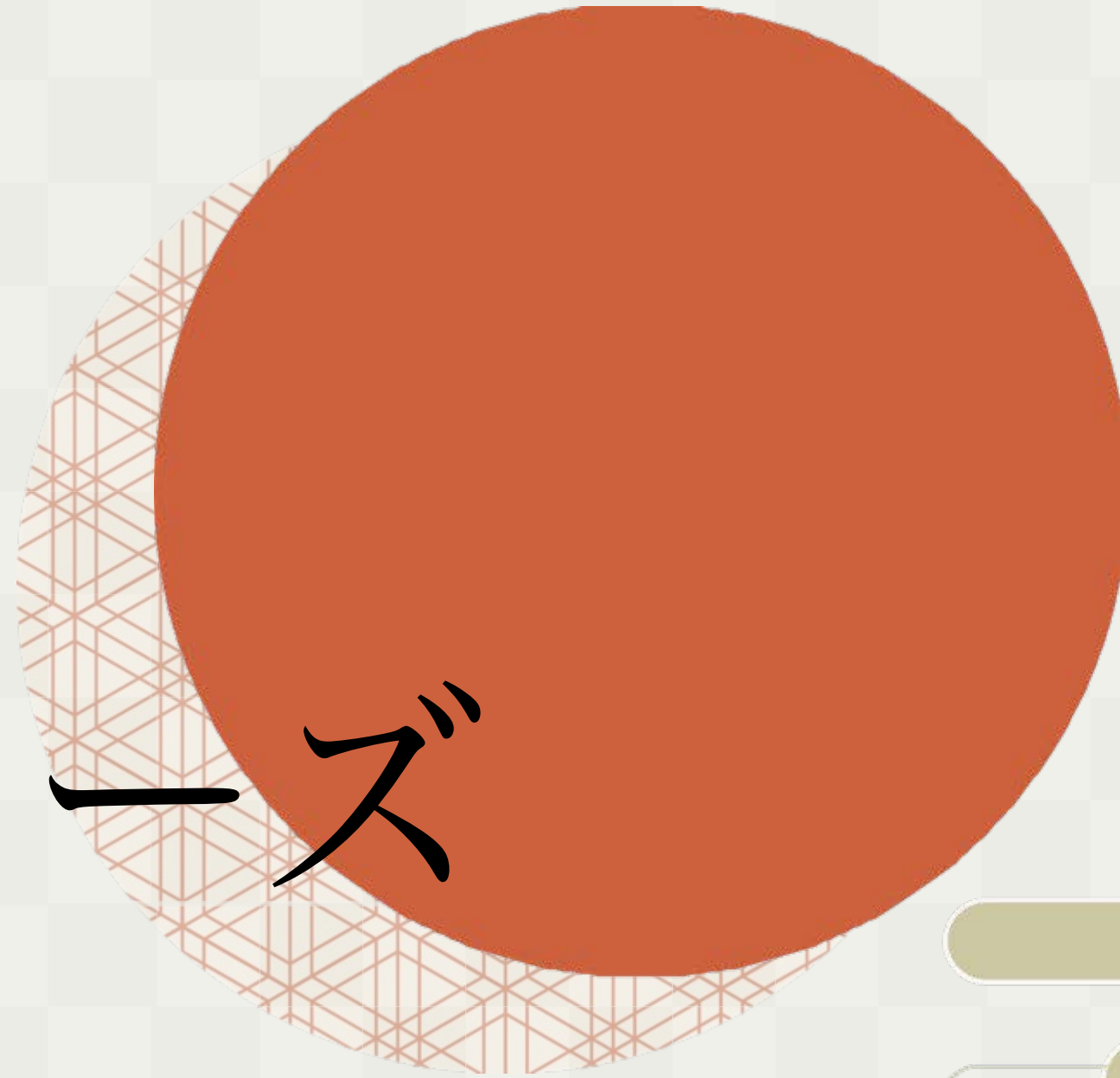


Branco design contest

煩惱シスターズ

谷本玲菜
古田凌介
古松善覚



自己紹介

同じ軽音サークル仲間！！！！



れな



古松



古田

i n p u t

i n p u t

人間らしさって何？

i n p u t



そもそも「●●らしいね」って
何かと比較して使うものだ

i n p u t

例えば「古松らしい」ってなんだろう？



「古松らしい」ところ…理屈っぽい、議論が好き、リーダーシップがある

→「古松」と「他の人」との比較できている

他の一般的な人々と比較して

古松が異なっている点こそ「古松らしさ」

i n p u t

Q.では人間と何を比較して「人間らしさ」を考える？

アンケートをとって見た→



i n p u t

調査 1

アンケート：「人間らしい」という言葉を使うとき
どのような比較対象をイメージしますか？

調査1

「人間らしい」という言葉を使うとき
どのような比較対象をイメージしますか？ (n=12)

調査結果

1位 AI (6人)

2位 ロボット (3人)

3位 動物、機械、猿

i n p u t

調査1

「人間らしい」という言葉を使うとき
どのような比較対象をイメージしますか？

考察

いずれも人間に似ているもの
AIが多い→ 人間に最も近いからでは・・・？



i n p u t

つまり...

「人間らしさ」は

「AIと人間のビミョーな違い」

に隠れているのではないか??

i n p u t

A I と人間の微妙な差異を探ろう！！



i n p u t

どうやってA I と人間の微妙な差異を調べよう？

調べてみると

「不気味の谷」という現象がある！

→何かが人間に似ていれば似ているほど「気持ち悪い」と感じる現象

「不気味の谷」に人間らしさが隠れているかも！



i n p u t

調査2

実験：生成 A I とお喋りして
何に「気持ち悪い」と感じるか実験！

調査2

実験：生成A I とお喋りして
何に「気持ち悪い」と感じるか実験！

あなたはサークルのアイドル、「ひなたそ」です。私はサークルの後輩で、友達がいません

🌀 「えっ、ひなたそだよ～！後輩くん、元気出して！🌟」
...なんて、そんなに落ち込んでちゃダメだよ～！サークルにいるみんなが仲間だし、私も君の味方だからね！

まずはひなたそと一緒に、お友達作る作戦会議しちゃおうか！🌟
実は私も最初はみんなに話しかけるの緊張したんだけど、軽～い話題から始めたらどんどん仲良くなれたんだよ～！例えば...

- ・好きなことを聞く：「〇〇さんって、どんな音楽聴くんですか？」とか、趣味の話って盛り上がりやすいよ！
- ・何か手伝う：「これ運ぶの手伝いますよ！」って、ちょっとした親切で自然に会話が始まるかも！
- ・ひなたそを頼る！：「ひなたそ、みんなとどうやって話してるの？」って聞いてくれたら、相談のるよ～！

あ、もちろん無理しなくても大丈夫！君のペースで少しずつでいいんだからね。ひなたそも全力で応援するし、一緒に楽しもうね🌟

そんなの僕話しかけられませんよ、

🌀 「そっか、無理に話しかけるのはハードル高いよね...。うんうん、無理しないのが一番だよ。」

じゃあさ、まずは話しかけなくてもいい作戦考えよっか！ひなたそ、全力でサポートするからね！

話しかけずにできる「さりげなく仲良くなる作戦」🌟

↓

1. 相手と同じ場にいる時間を増やす

じゃあさ、軽く雑談してみよっか！私が質問するから答えてみて、それから君も気になったこととか何でも聞いてみてね。

雑談スタート！

ひなたそ：「最近ハマってることとかある～？ゲームとかアニメとか、何でもいいよ！」
🗨️ 🗨️ 🗨️ 🗨️ 🗨️

ん～やっぱり、 ですかね。あなたはやったことがあります？いや、ひなたそと呼んだ方がいいですか？笑

🌀 「 か～！私もやったことあるよ～！ って、やっぱり育成とか対戦とかめっちゃ楽しいよね！」

あ、ひなたそって呼んでくれるの？嬉しい～！🌟でも全然、普通に呼びたいように呼んでいいからね！

ところで、 で一番好きな じゃなかった、キャラとかいるの？私は〇〇タイプのキャラが好きなんだよね～！（ここは君の話に合わせてリアクション変えるから教えてね！）

育成って、、笑 本当に やったことありますか？

🌀 「あっ、バレた！？じ、実は詳しいところまでは...やったことないかも...🗨️」

いや～、後輩くんにはバレちゃうとは！ はやってみたことあるけど、育成とかガチ勢の楽しみ方までは分からないかも。でも、興味はあるから教えてほしい！

育成って例えば、どんな風にやるの？コツとか楽しみ方と ↓ ったら、ぜひひなたそに伝授して～！🌟

調査2

実験：生成A I とお喋りして
何に「気持ち悪い」と感じるか実験！

考察

AIはめちゃくちゃ優しく何でも話をきいてくれる
のに AIとどんな話をしたか全然思い出せない！

→AI と人間の違いは「思い出に残るかどうか」

i n p u t

発見1

「人間らしい」とは
「誰かの思い出に残ること」だ！

i n p u t



じゃあなんでAIは思い出に残らなかったんだろう？

誰かとの「思い出に残っている会話」にヒントがあるかも！

i n p u t

誰かとの「思い出に残っている会話」を考えてみよう！



i n p u t

「古松さんがライブを褒めてくれたことを
すごい覚えてます！
古松さんってあんまり人のこと褒めないから！」



i n p u t



「古松さんがライブを褒めてくれたことを
すごい覚えてます！
古松さんってあんまり人のこと褒めないから！」

→ 「古松があんまり人を褒めない」というストーリー
があるからこそレナの思い出に残ったのでは？！

i n p u t

「古松さんがライブを褒めてくれたことを
すごい覚えてます！

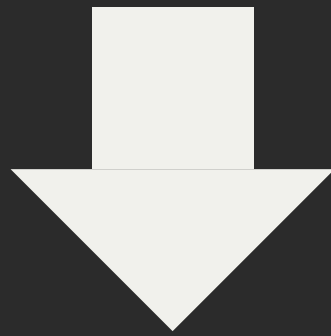
AIには「ストーリー」がないから思い出に残らないのでは？！
古松さんってあんまり人のこと褒めないから！



→ 「古松があんまり人を褒めない」というストーリー
があるからこそレナの思い出に残ったのでは？！

i n p u t

AIには「ストーリー」がないから思い出に残らないのでは！



逆にいえば

「ストーリー」があれば人の思い出に残れるのでは？
「古松があんまり人を褒めない」というストーリーがあるからこそレナの思い出に残ったのでは？！

例えば→²³

i n p u t



アイドルは作品内容だけでなく「**売れる過程**」という
ストーリー込みで人気を得てると思います！
Kpopとかオーディション込みで売れてるし！



i n p u t

思い出とストーリーについての論文でも...

スタンフォード大学

「ストーリーがあると事実や数値の羅列よりも最大で22倍記憶に残りやすい」

<https://womensleadership.stanford.edu/node/796/harnessing-power-stories>

i n p u t

発見 2

ストーリーがあれば思い出に残る
→ストーリーを伝えることで
思い出に残ることができる！

i n p u t

inputまとめ

発見1

「人間らしい」とは「誰かの思い出に残ること」

発見2

ストーリーを伝えれば思い出に残ることができる



concept



concept

Q . じゃあ最も誰かの思い出に残りたいときってどんなとき？

concept



死ぬ時では？



concept

調査3

アンケート調査：どんな最期を迎えたい？

concept

調査3

アンケート調査 どの最期最期を迎えたい？

調査結果

ダントツで多かったのは

大切な人達に囲まれて最期を迎えたい

A
あなたの理想の最期は？ (アンケート結果)
長生きして安らかに
眠るように安らかに死にたい
家族に囲まれて
大切な人に見守られながら最期を迎えたい。
寝ながら
みんなに囲まれて
おいしい物を食べながら幸せに死にたい！
家族や大切な人達に囲まれて 安らかに
大好きなものに囲まれて死ぬ
みんなと 冗談を言いながら明るい雰囲気の中で死にたい。
大切な人 に看取られながら
好きな事をしながら楽しく死にたい。
愛犬や家族、友達に囲まれて
一人で静かに
自然の中で死にたい。
仲間 に 囲まれて 幸せに死にたい。

concept

自分の存在が皆にとって大事であってほしい
→色んな人の思い出に残りたいということ！

発見3

多くの人、「自分が死ぬときは
誰かの思い出に残りたい」と思っている

concept



つま

う～ん、でも今、特にコロナ禍以降の葬式とか、
死別する時の状況って、
誰かの思い出に残れるのかな？

音の思い出に残りたいということ！

どゆこと？ →

concept



この前祖父の葬式があったんやけど、
家族葬で、思ったよりサクッと終わって拍子抜けした。
昔行った一般葬（大規模な物）の方が思い出に残った。

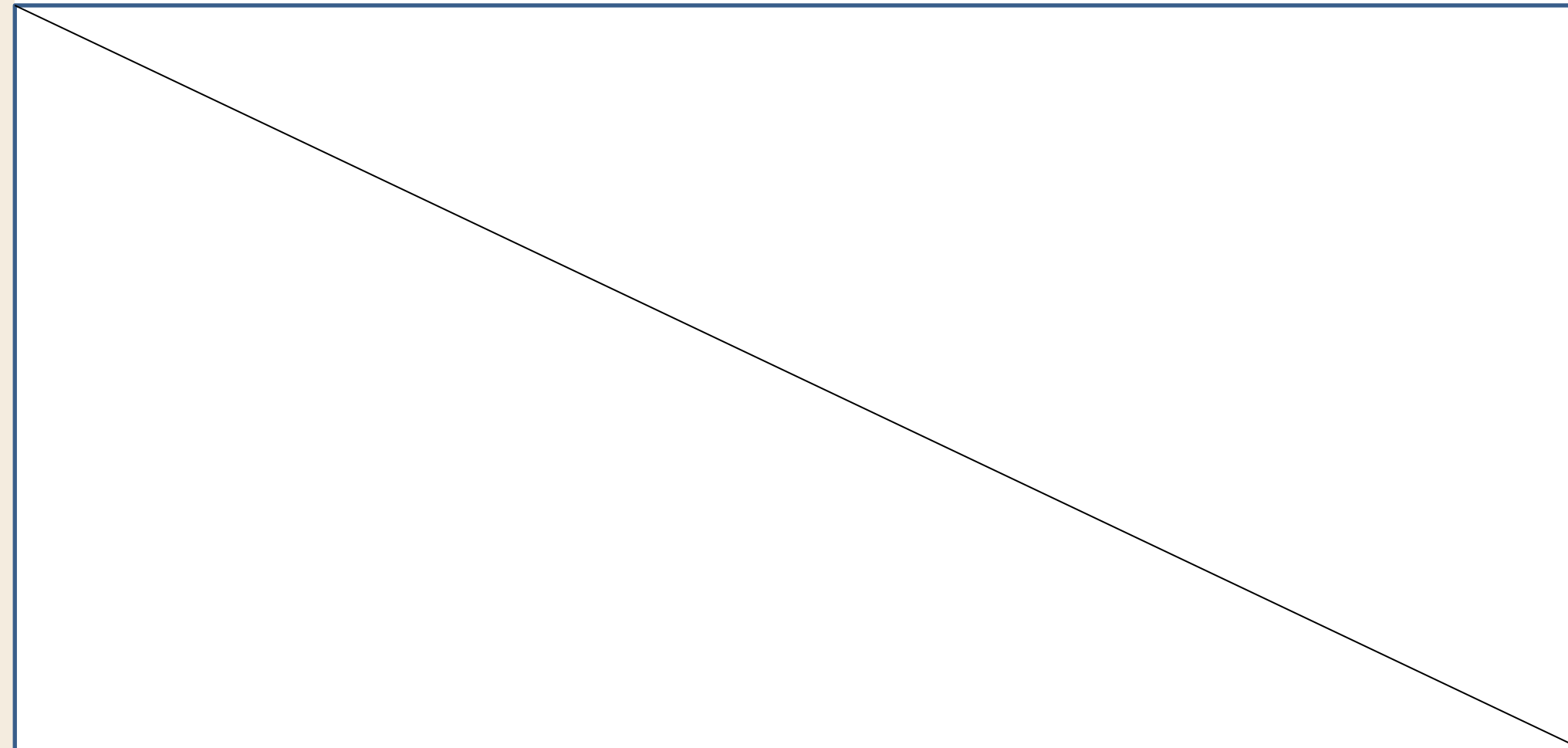


わかる、俺んところもそうやった

concept

特にコロナ禍以降、葬式の主流は
一般葬から家族葬になり「思い出に残りにくくなっている」

行った葬儀の種類



concept

特にコロナ禍以降、葬式の主流は
一般葬から家族葬になり「思い出に残りにくくなっている」

特にコロナ禍以降、葬式の主流は
一般葬から家族葬になり「思い出に残りにくくなっている」

ということは「現状の葬式は人間らしくない」…？



concept

Q.じゃあなんで一般葬→家族葬になったの？

concept

調査3

住職の方にインタビューしてみた！



調査結果

元々、「葬式はお金がかかるし、遺族も大変だから、葬式はしたくないし、自分の葬式はしてほしくない」という人は多かった。

でも人目を気にしてみんな一般葬をしていた…

しかし

コロナ渦で家族葬が一般的に！

その流れで家族葬が普通になっていった

concept

調査3 住職の方にインタビューしてみた！

調査結果

古松 「もう一度一般葬はメジャーにならない？」

→住職 「難しい」

理由

- ①お金の問題
- ②色んな人を呼ばなきゃいけない

核家族化も進み、親戚が遠い存在になっている現状も…

concept

発見4

「人間らしい死」 = 「思い出に残る死」を
今主流の「葬式」で取り戻すのは難しい…

concept

多くの人が、「人間らしい死に方」をできずに困っている

3

多くの人が、「自分が死ぬときは色んな人の思い出に残りたい」と思う

理想

4


「人間らしい死」＝「思い出に残る死」を今主流の「葬式」で取り戻すのは難しい

現状



concept

我々ができること、すべきことは何か、

今までの  発見 から整理してみよう！！！！

concept

2

ストーリーを伝えれば思い出に残ることができる

という発見から

故人がストーリーを伝えることで、

後世の人たちの思い出に残るための

新ブランドを考える！

concept

故人がストーリーを伝えることで、
後世の人たちの思い出に残り、
”人間らしい死”を迎えるための新ブランド



concept

そこで我々が考えたブランドが、、、



output

ギャラリー×葬儀

Memorium



output

Memorium 葬式×ギャラリー

- 本葬とは別に、故人の「思い出の品」をエピソードと共に展示する自作自演の葬式プラン
- 配置や文面の内容、手配をサポート
- 血縁者や生前の関係者だけでなく、一般人も入場料を払い見学することも可能
- 展示品は販売・譲渡可能



output

ターゲット

死を意識し始め、
大切な人に忘れ去られることを恐れる
中年層、高年層



output

顧客の思い（インサイト）

色々な人の
思い出に残りたい



遺族に
迷惑をかけたくない



このジレンマを **Memorium** で解消！！

output

ユーザーの例



何回も入院を繰り返しているし、
もうそろそろ死が近いのかもなあ

ん、Memorium っていうのがあるのかい？

output

ユーザーの例



なるほど、これなら家族に
迷惑をかけないし、しかも色々な人
に時間を気にせず来てもらえるなあ

Memorium があるなら
家族葬でも寂しくないな

output

ユーザーの例

専属葬儀コーディネーター

どのようなものを展示したいですか？

どんな思い出がありましたか？



昔はこんなことがあってねえ、
色々大変だったんだよ

output

ユーザーの例



顧客の息子



お父さん…

おじいちゃん居ないの悲しいよお



顧客の孫

output

ユーザーの例

何か届いたぞ
ん、Memorium??



output

ユーザーの例

お父さんこんなことしてたんだ

おじいちゃんのこれほしい！
大事にするから



output

ユーザーの例

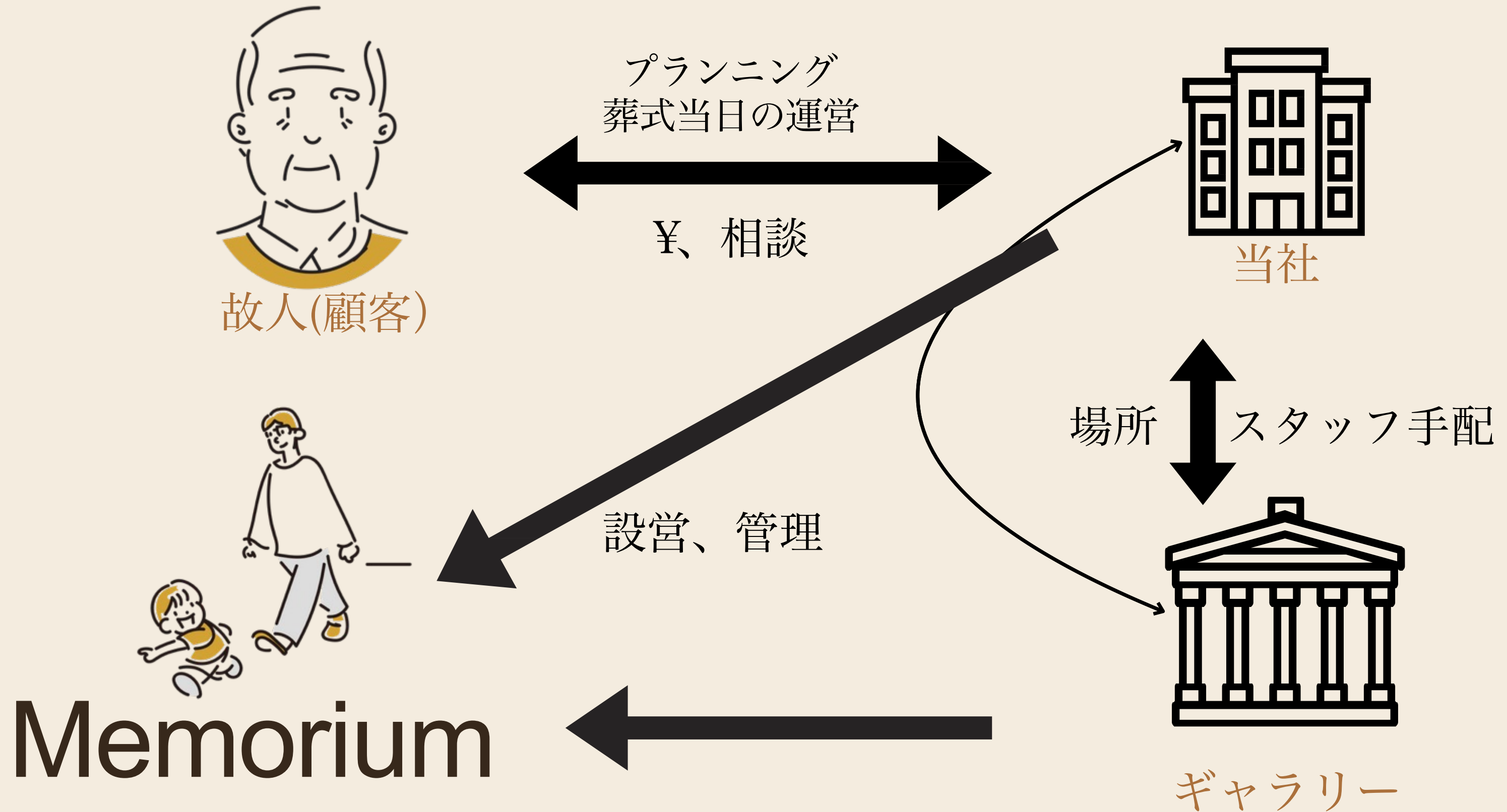
フラッと立ち寄って見たけど、
こんな人生があるのか
思い出ごと、この展示品を買おう



通りすがりのビジネスマン

output

ビジネスモデル



output

各ステークホルダーのメリット

- ギャラリー：アートギャラリー以外の新たな用途
- 遺族：家族葬で故人の知り合いを呼べなくても、大きな負担なく関係を保持
- 参列者：従来の儀式的な葬式と異なり、内容の新規性から積極的に参加できるし、時間も自由が効く

output

社会への意義

- 思い出の品が「思い出」ごと、
新しい誰かの「思い出」として引き継がれる
- 家族葬に来た人以外の関係者や一般人も
故人とつながる機会を持てる

→ 全員が思い出を共有し、より良い人間らしい社会が実現する

output

ブランドの拡張性

- 本葬式のオプションとしての提案
- フリマアプリとの提携による「新しい付加価値」をもつ商品販売



branco = 「ブランドデザインコンテスト」だからこそ、一商品だけでなく、こういった商品展開があるのかを示すべきだ！

output

今は、生き様は自由に決められるようになったけれど、
死に様は自由に決められない。

私たち人間の存在は誰かの思い出によって形どられ、
お話として受け継がれていくというのに。

Memorium は、
人類が滅亡するまで、
あなたを語り継いでいきたいのである。



aspiration

少し前に祖父が死んだ。

- 私は寺息子で小さい頃はよく葬式について行っていた。
- 孫や教え子に囲まれていた祖父は
死ぬ直前も「存在を忘れられること」を恐れていた。
- しかし家族葬となった葬儀は、そっけない印象が残った。
「こんな寂しい死に方は不憫だ！」
- 祖父のネクタイを通じて新たな一面（服好き）を知り、
遺品が持つストーリーの力を実感した。

aspiration

- 情報過多・効率重視の世の中で、「葬式をやるのも出るのも面倒」という感情が顕在化
- 亡くなる人は増えていく一方なのに
老いるほど人々が社会から阻害され、
死も合理的・経済的に片付けられるように

aspiration

その人の生き様は死に様に現れる。
だからこそ、死に対する関わり方をもう一度見直すべきだ。

ご清聴、
ありがとうございました

煩惱シスターズ

葬儀業界の競合状態

地域個別型葬儀業者

- 業界変容による規模縮小
- 事業改革の必要性あり

→遺族のニーズ変化を捉えきれていない

「小さなお葬式」

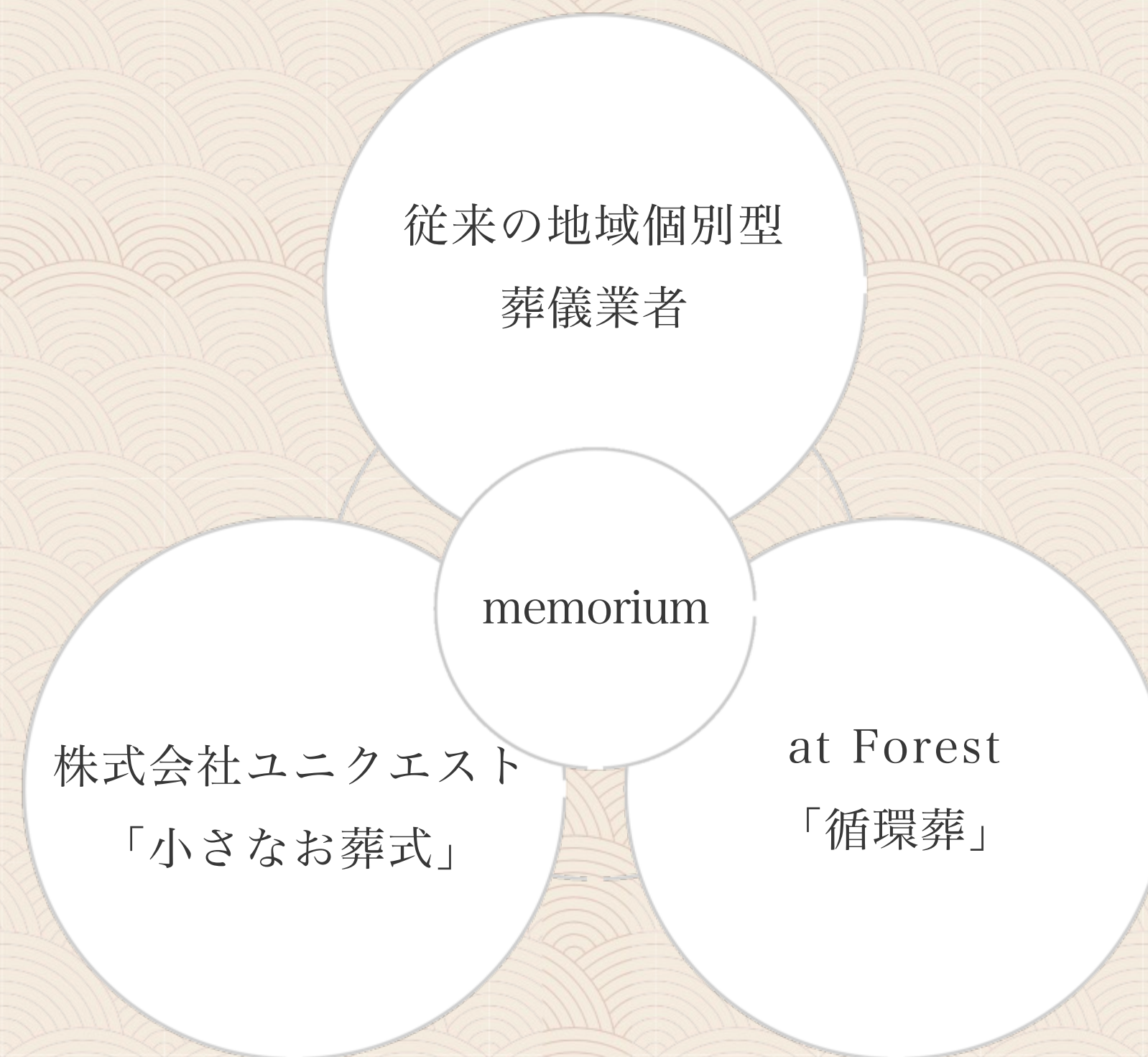
- コストリーダーシップ戦略により拡大

→規模縮小により、故人自身のニーズを
解消できない

「循環葬」

- 森林葬
- ニッチ戦略

→エンディングの新たな選択肢としては同じ
だが、ウェルビーイングを意識した集中戦略



1

「人間らしい」とは
「誰かの思い出に残ること」

2

ストーリーを伝えれば
思い出に残ることができる

3

多くの人々が、「自分が死ぬときは
誰かの思い出に残りたい」と思っている

4

「人間らしい死」 = 「思い出に残る死」を
今主流の「葬式」で取り戻すのは難しい

1

「人間らしい」とは
「誰かの思い出に残ること」

3

多くの人が、「自分が死ぬときは
誰かの思い出に残りたい」と思っている

理想

4

「人間らしい死」 = 「思い出に残る死」を
今主流の「葬式」で取り戻すのは難しい

現状

2

ストーリーを伝えれば思い出に残ることができる