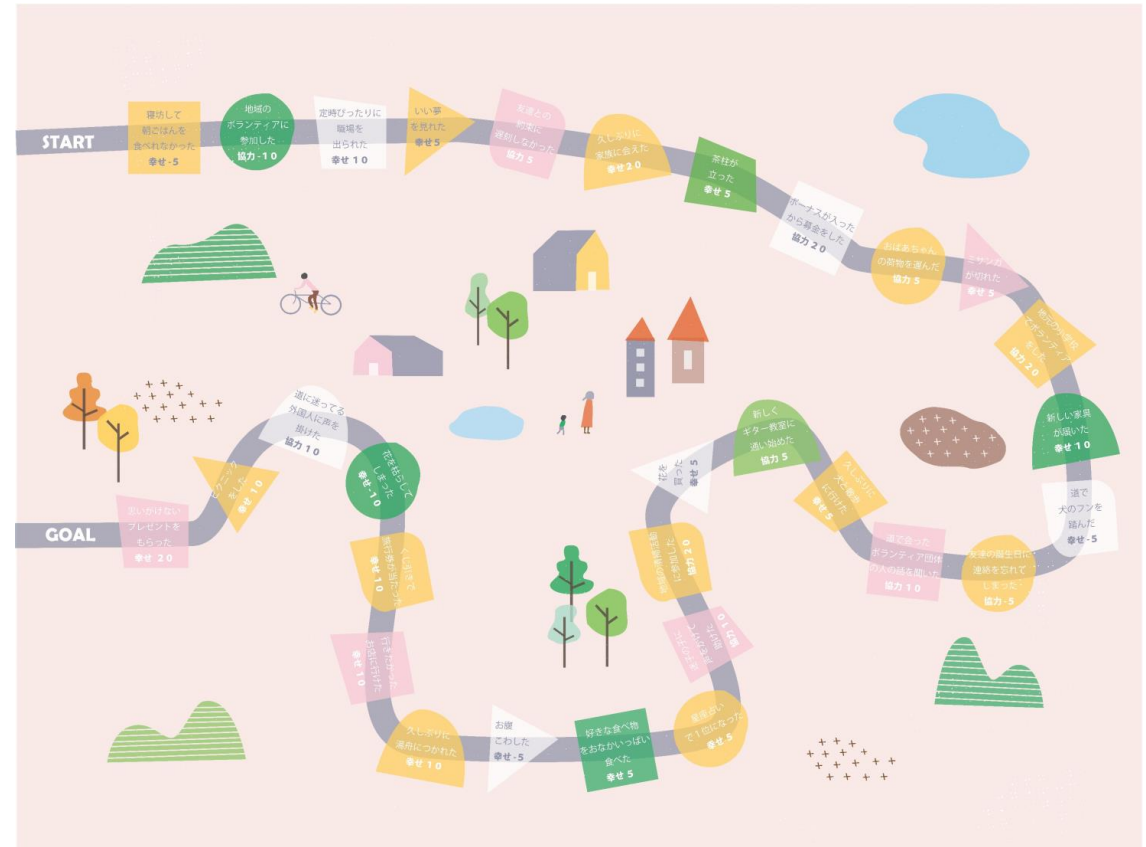


人生
|もち|もち
ゲーム



幸せを集める人生ゲーム



人生
|もち|もち
ゲーム

解決する問題

■「世界幸福度ランキング」

日本は、経済的には豊かなのにも関わらず、「世界幸福度ランキング」の順位が年々下がっている。調査項目の中でも特に「**人生の自由度**」「**他者への寛容さ**」が足を引っ張っている。

■主観的な幸福度が低い

上の二つの項目は、他の調査項目と比べて、主観的な結果が表れる項目。日本人は物質的な豊かさはあっても、精神的な豊かさが低いことが分かる。他の国と比べて、**幸せと感じるハードルが高い**のかもしれない。

テーマ

『お金だけでなく、新しい幸せの価値観を見つける。』

■既存の人生ゲームでは、1番お金持ちの人が1位という設定だった。

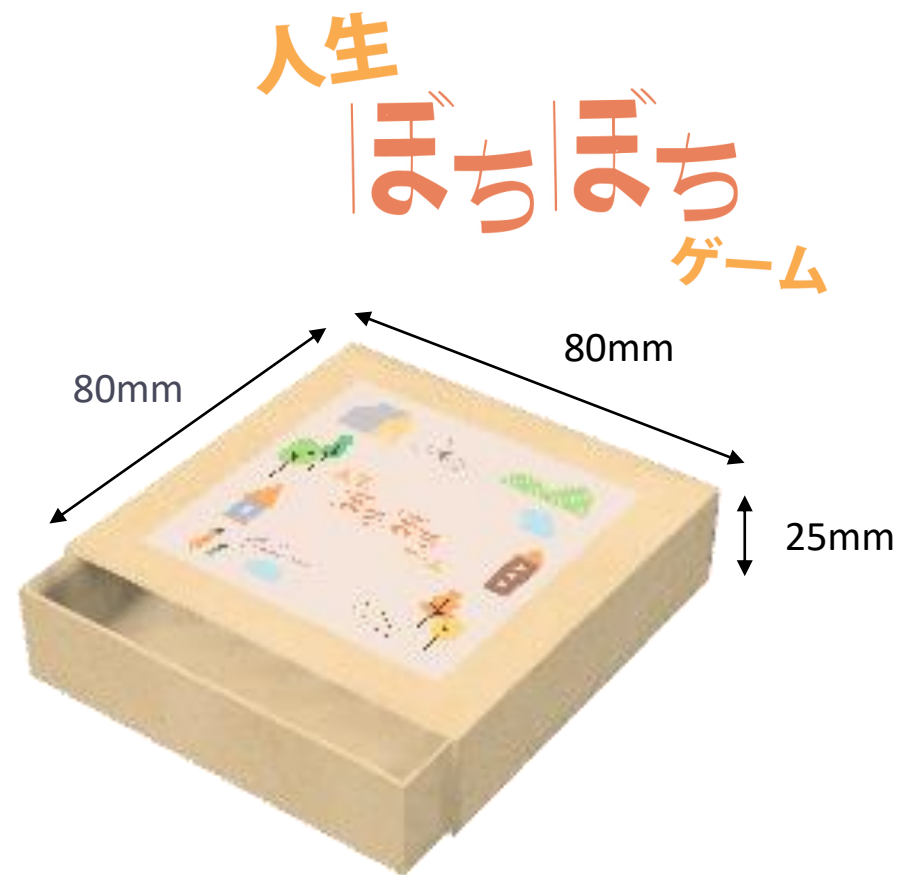
➡ この設定を、お金ではなく、**幸せを数値化**したものに変える。

➡ さらに、「幸福度ランキング」で低かった項目に「他者への寛容さ」があるので
他者への協力も数値化。

製品① パッケージ・ロゴ

■素材 クラフトボックス

■ロゴ 毎日の些細な事からも幸せ
を感じられるように「ぼちぼち」
という言葉をつけた。



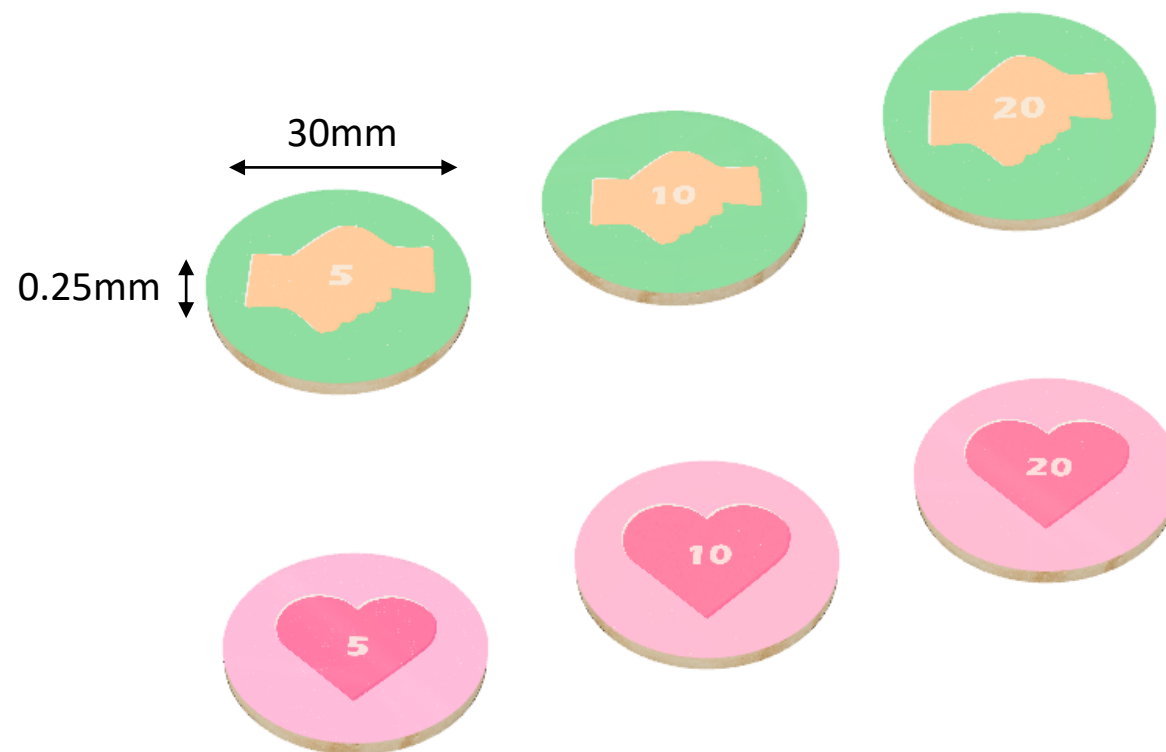
パッケージ案



製品② 幸せ・協力カード

■素材 木材

■両方とも、5・10・20の3種類

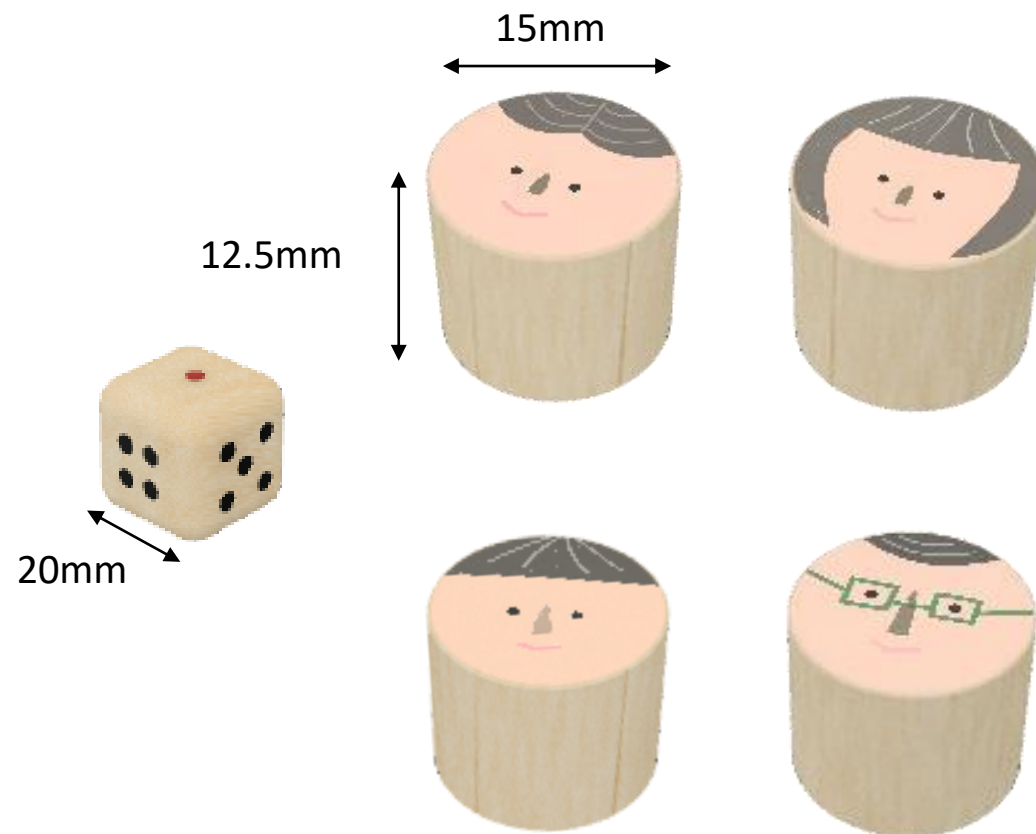


製品③ サイコロ・コマ

■素材 木材

■サイコロ 1つ

■コマ 4つ



製品④ 仕事カード

■素材 木材

■スポーツ選手、医者、パティシエ、
ゲームクリエイター、自由

■5枚



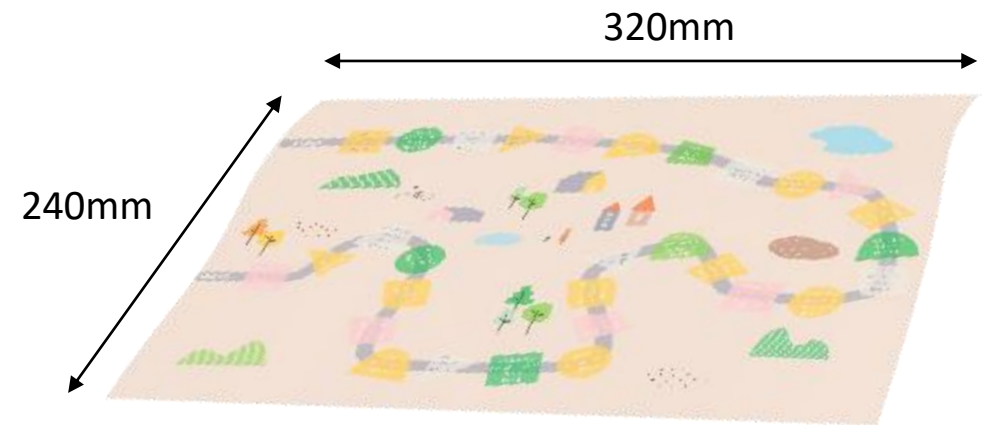
製品⑤ ボード

■素材 布

■インテリアとして飾っても可愛い
デザイン。

■布にした理由

飾ることで、ゲームをした後も、ユーザー
にテーマについて考えさせるため。



力を入れた所

■テーマ設定

どのような問題に対するものを作りたいかというテーマが、なかなか決まらなかった。考えを言葉にするなどして、何を解決したいのか掘り下げた。

■イラストの世界観

木材を使った、暖かみのあるデザインにするために、Pinterestでイラストを漁った。ベクター画像を入れるなどして、カラフルな版画風のイラストにした。



ボード画像

