



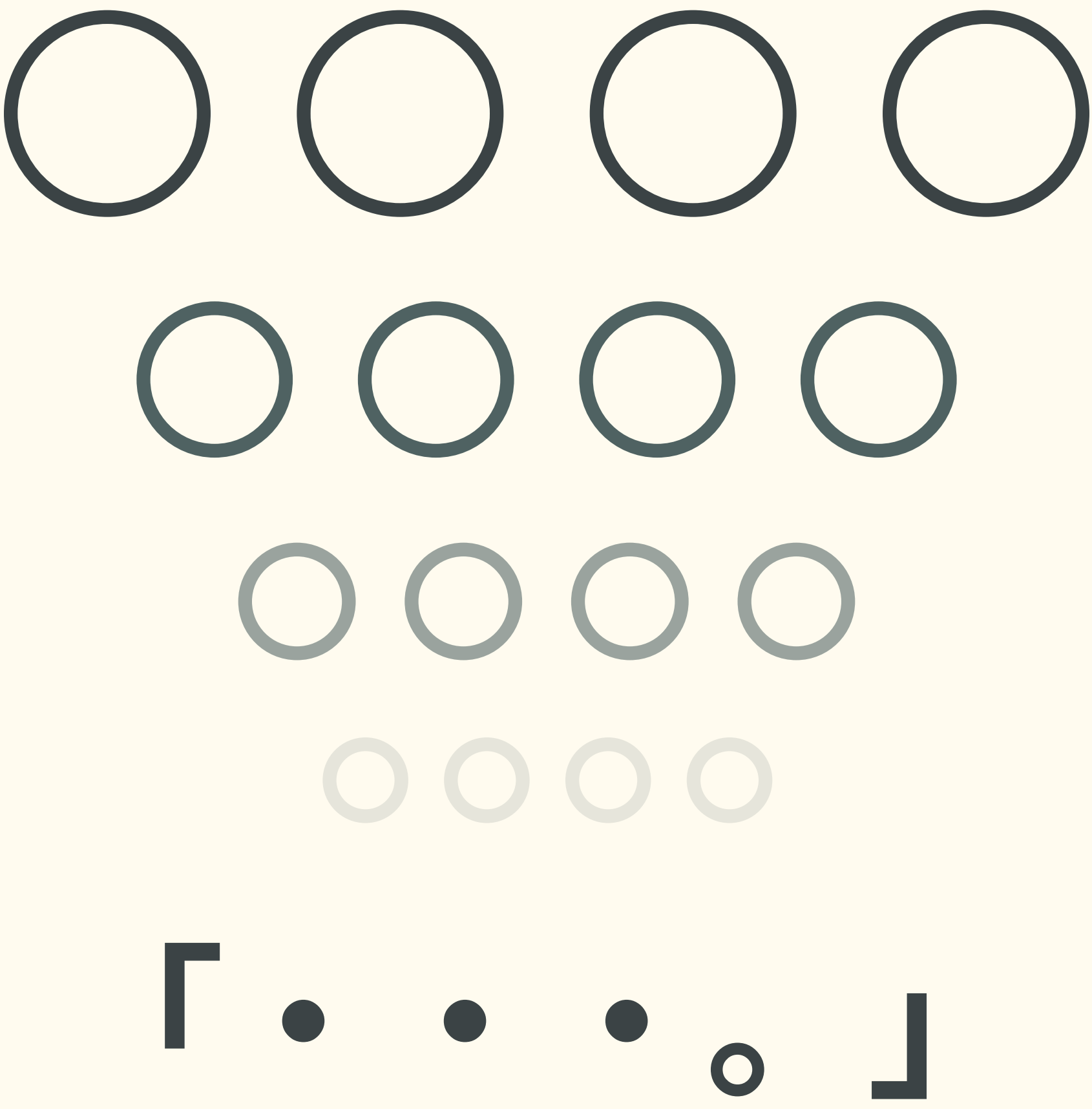
原田威治

LEE SEUNGHWAN

諏訪真美子

木村優里香

佐久間結希



ブレインストーミング

「...。」のイメージとは？

謝罪する時

会話の途切れ

謝罪する時

数学表記

確信がない時

言葉なしで伝わる

ラインとかチャットのやり取り

...!

心理的距離感

...?

気まずさと言う感情

未完の文章

インタビュー

「会話の途切れ」「気まずい感情」はあなたにとってどのような場面を想定させますか？

「それはちょっとさ...」 インタビューイー 1

“相手を詰めるときにわざと静かになります”

「緊張のドキドキから沈黙」 インタビューイー 2

“**初対面**の人とどんな会話しようか考えます”

「空気を読んで...」 インタビューイー 3

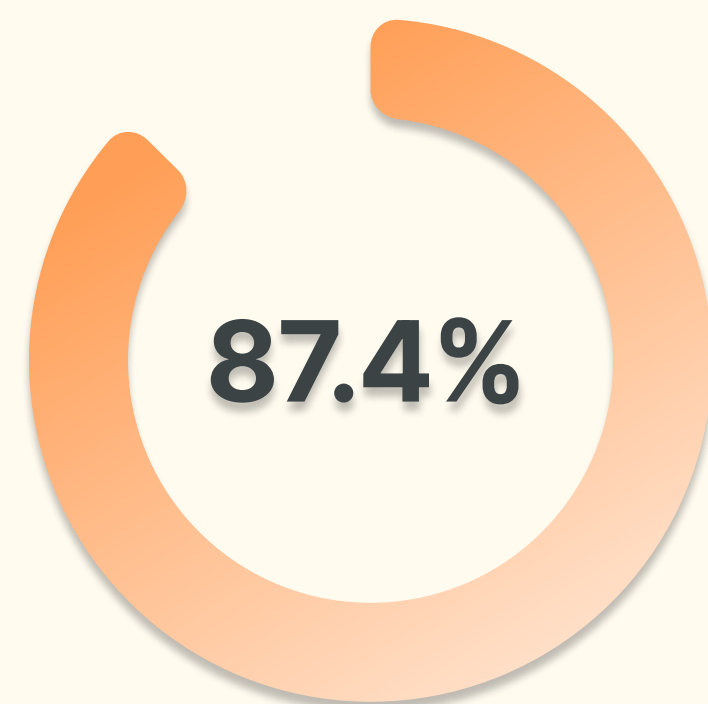
“高圧的、硬く見える会話をしたくないからから使います”

【初対面】しょ-たいめん

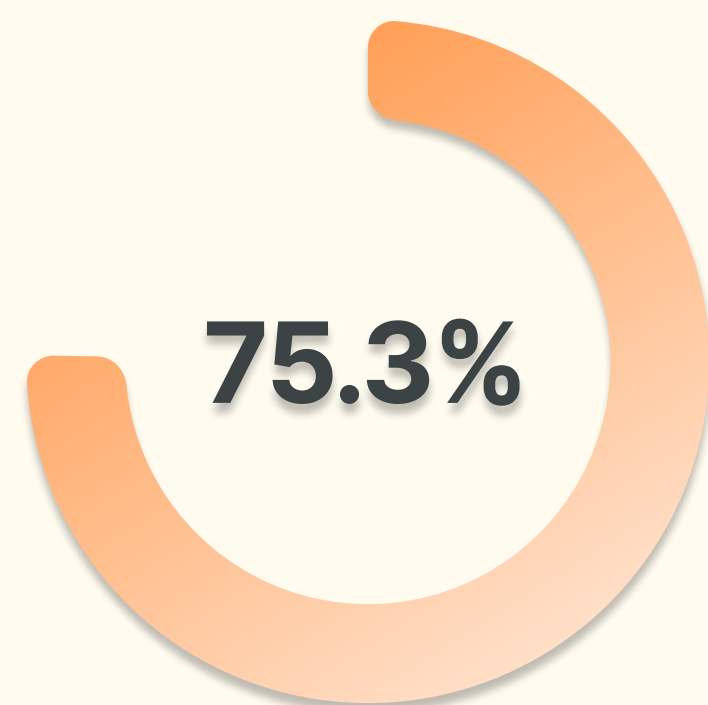
それまで会ったことのない人と初めて顔を会わせること。

CJMでは大学での初対面の人が多い場面を想定した

定量調査



グループへの所属 **「あり」** と回答した学生



クラス変え後にグループが
「全く変わってない」 **「少ししか変わってない」**
と回答した学生

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsyap/36/1/36_31/_pdf/-char/ja

考察

高校卒業時点では友達作りや
グループに対しての不満などは少ない



大学でもいずれ**何かしらのグループには所属できるペルソナ**を作った



米酢 ケン子 18歳

性格

内向的

外交的

コミュニケーションはできる

友達少ない

友達多い

大学デビューがしたい

安全思考

冒険思考

ユーザーシナリオ

高校では1つのグループに所属をして楽しんでいた。
コミュニケーションをとること自体には抵抗感が無く、
大学という新環境で高校以上に楽しみたいと考えている。

サークル新歓での場면을元に、問題を探った



CJMから得た問題点

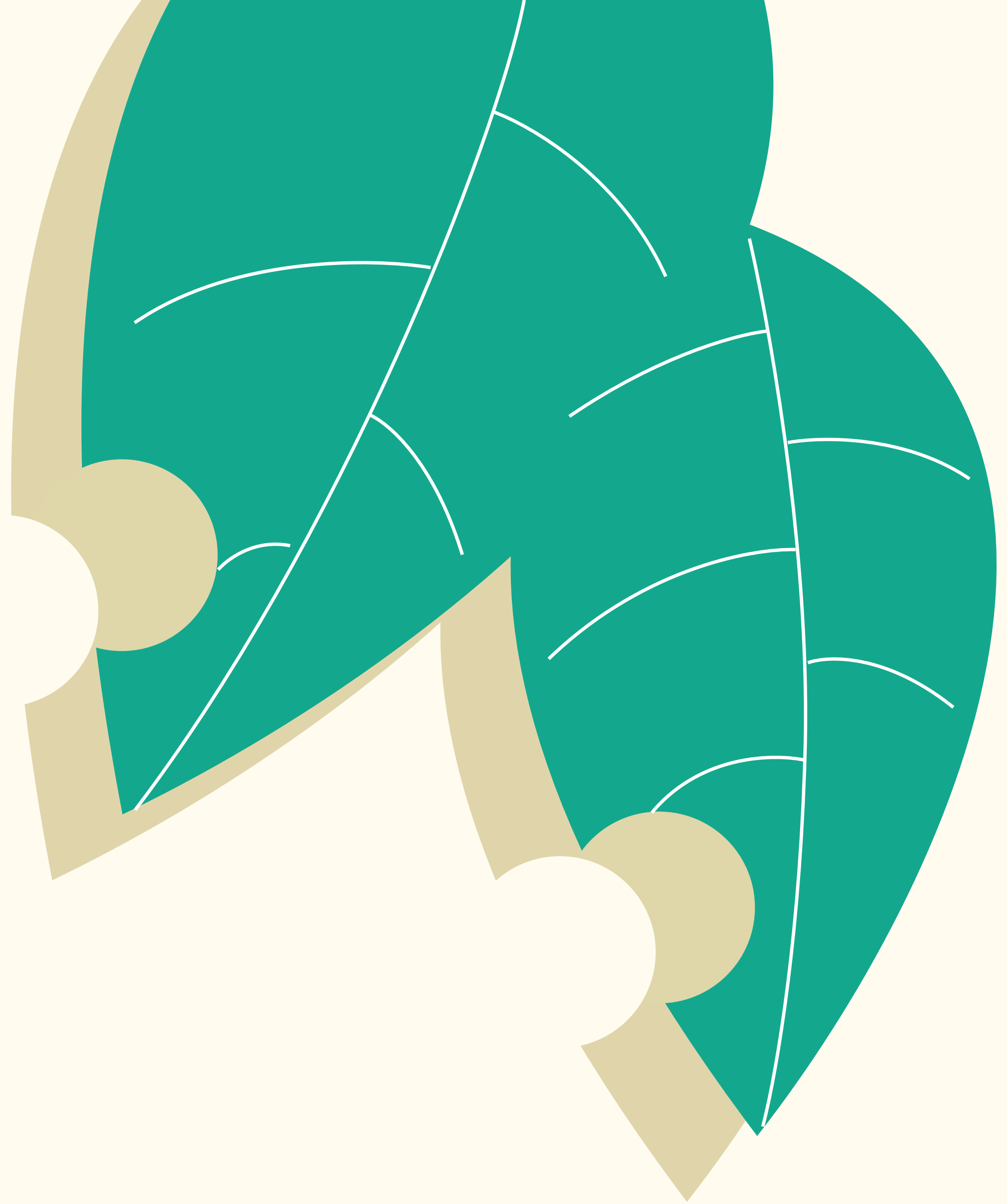
やりとりが一時的なもので終わってしまう

既存のSNSでは個別で人を覚えない

自分から声をかけた後にどう関係を深めればよいかがわからない

初対面での会話ができたとしても、仲良くなれるわけではない

Re:leaf
リリーフ



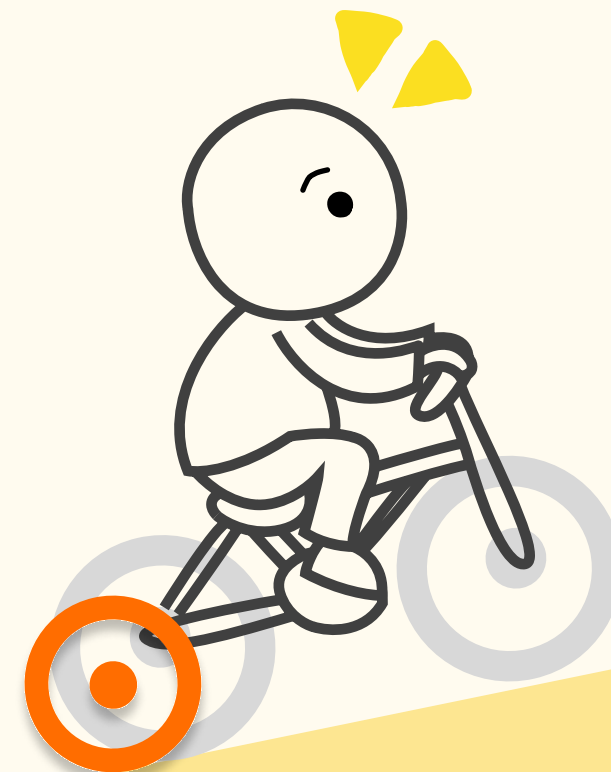
Re:leaf とは...



NFCタグ × ウェブページ

初対面の場面に特化した新サービス提案

初対面



仲良し

私たちの目指すサービスの立ち位置

仲良くなれたとは？

仲良くなる定義をブレインストーミングを軸に考えた。

ブレインストーミング

何をして「仲良くなった」と考える？

ご飯に行く

買い物に行く

サイクリング

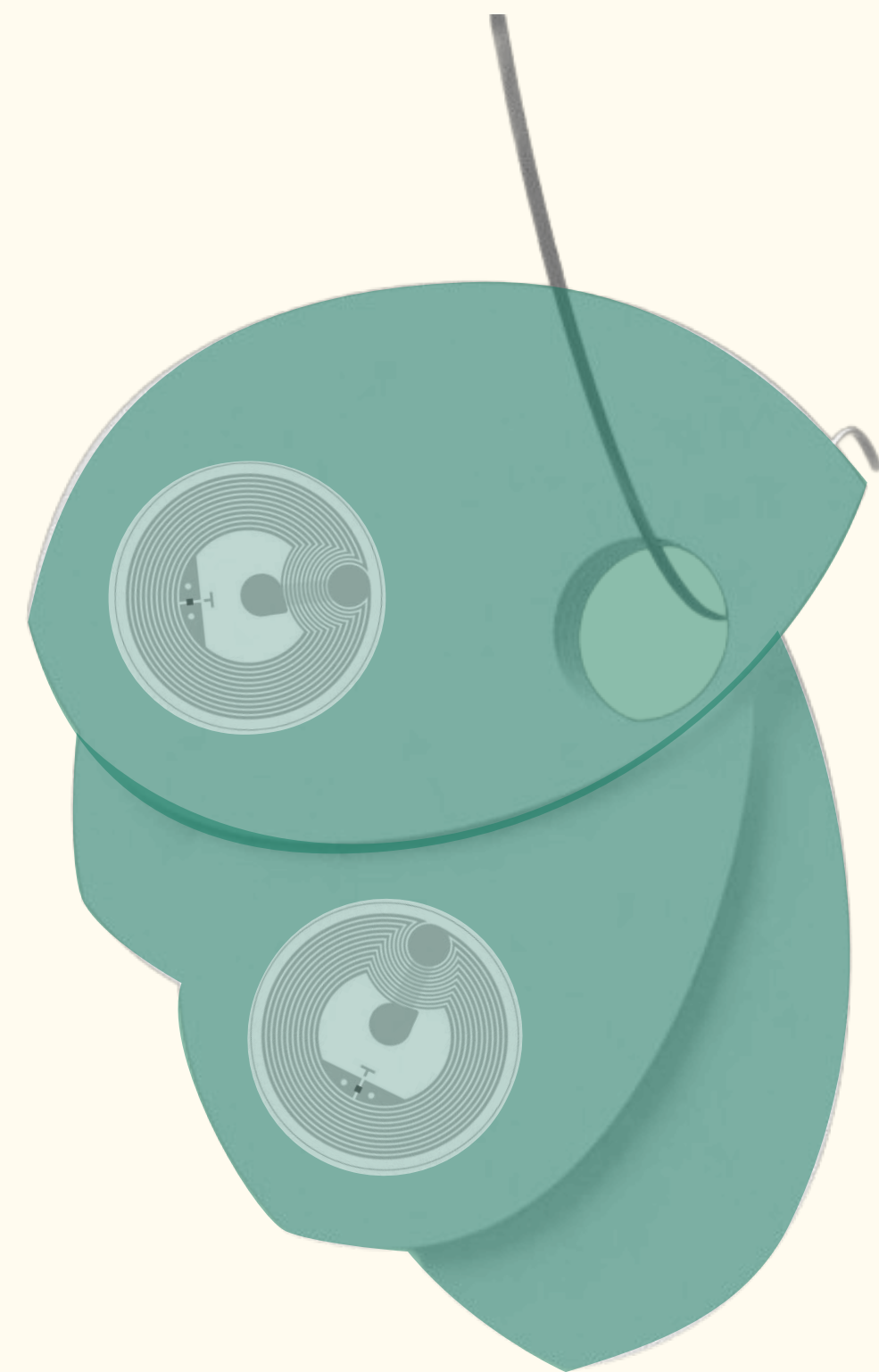
キャンプ



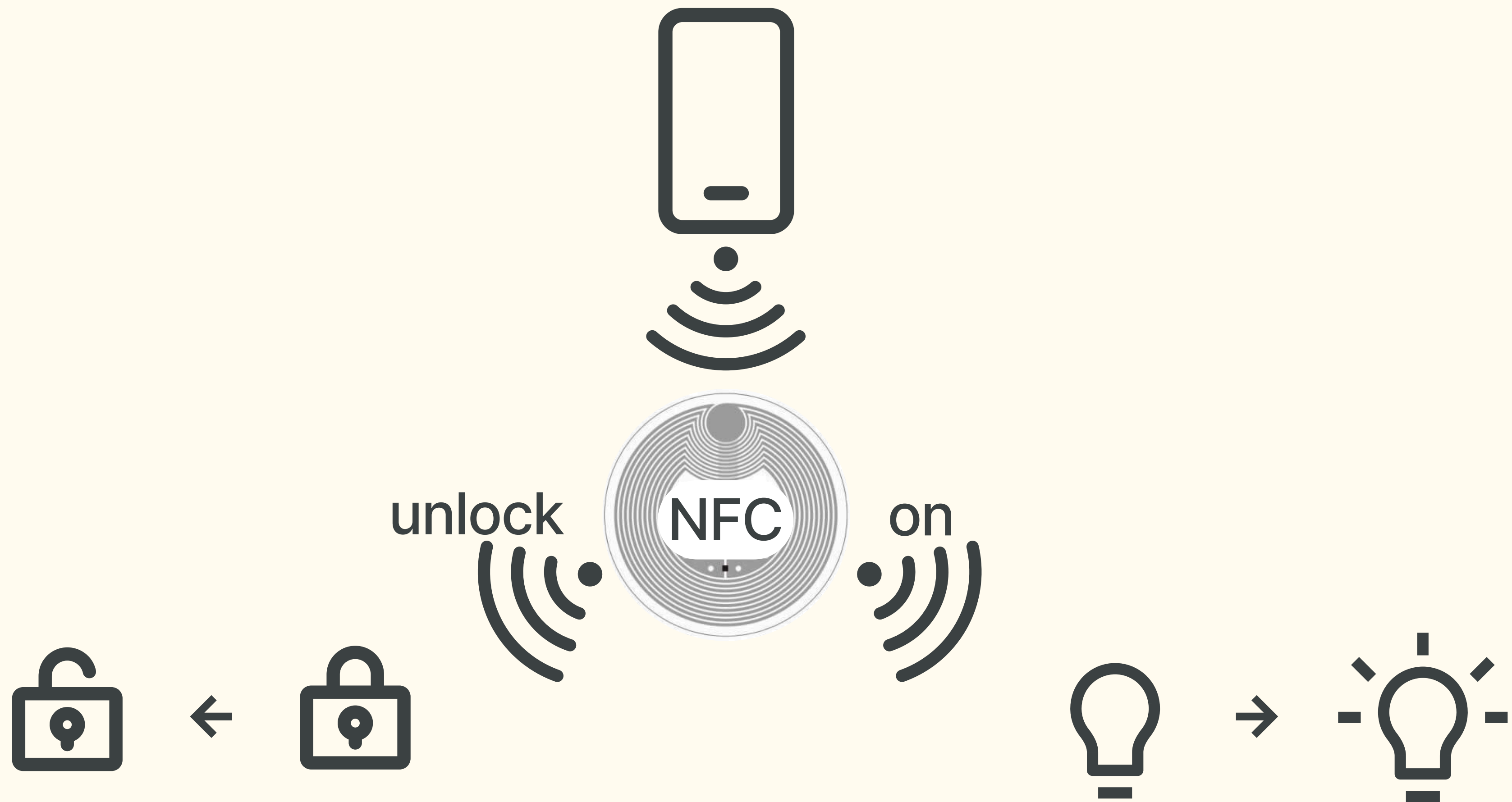
GOAL!

ひとつのモノを共に消費する

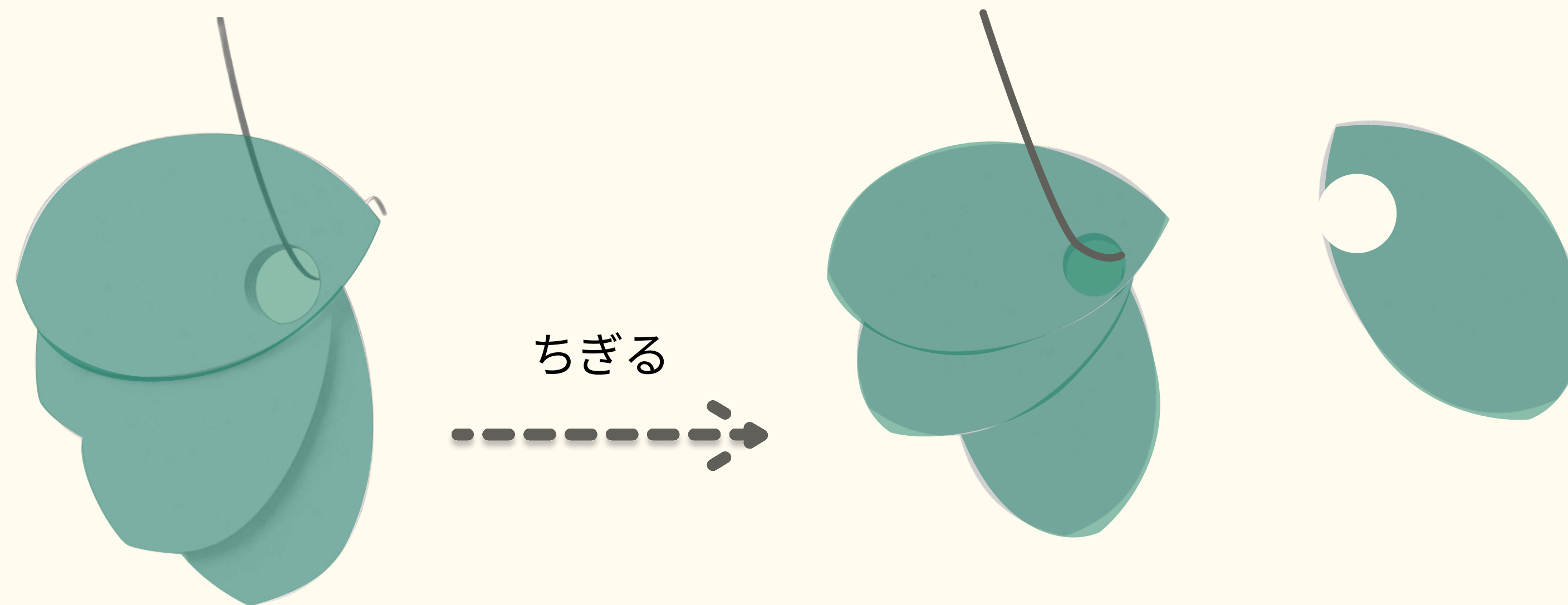
提案するもの



NFCタグとは？



NFCを読み込ませるためのインパクトのあるプロダクト

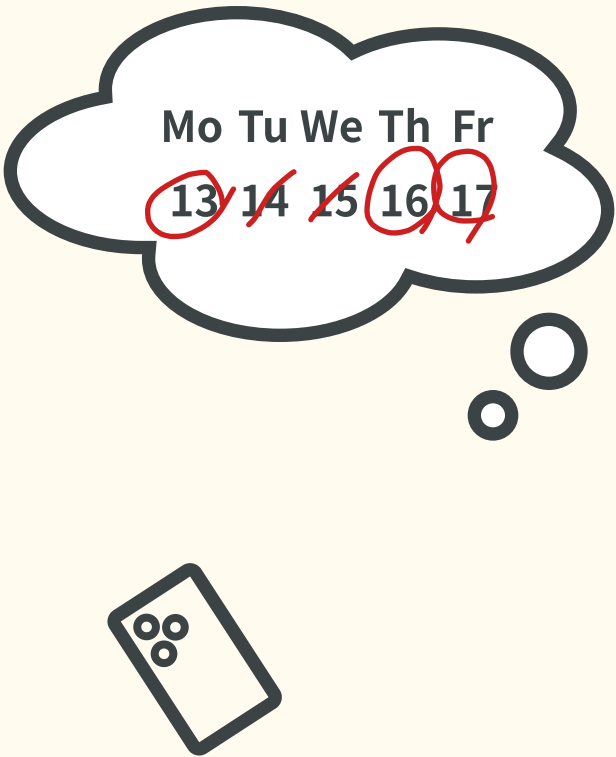


読み込ませた後の遊びまでを想定したスケジュール作り

-----Web/アプリ
-----プロダクト



利用者のスケジュール決め
遊びのスケジュールを事前に完成
させておいて、遊びへの誘いを
スムーズなものにする



プロダクトを身につける
相手からの興味を惹きつけることで
自然と会話を生み、発見→渡しの動
作に無理のない方法で可能とする。



Find 発見

プロダクトの発見

身につけたプロダクトを相手が発見することを想定。何かしらのリアクションがあることで説明までの流れをスムーズ化



Scan 読み取り

プロダクトの読み取り

身につけたプロダクトを相手がスマホで読み取る。かざすだけで読み込まれることでスマホが会話の阻害要因になることを防ぐ。

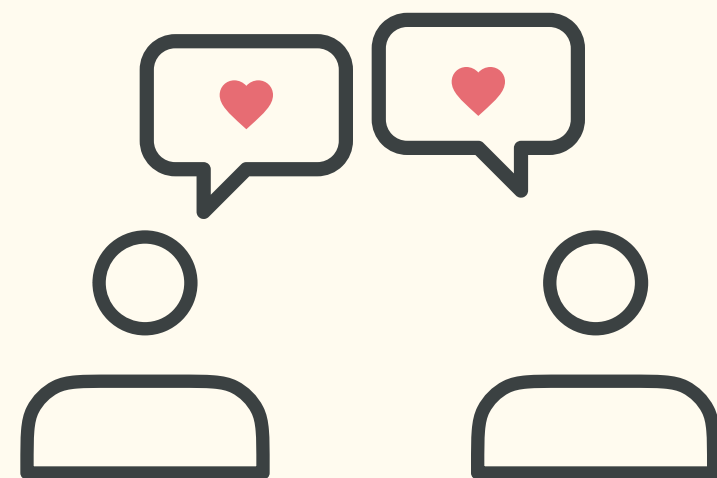


ユーザーシナリオ

Screen 画面

画面の表示

表示した画面から相手の好みのジャンルと事前に登録した遊びの情報が表示。好みのジャンルを知ることです話すネタを提供。



ケン子

マイブーム

#薬屋のひとりごと



#二郎系ラーメン



#VTuber



#ネイル



#二郎系ラーメン



募集中のイベント

ジロー系行ける人、募集中～！！

📅 健子さんのご希望日

August 2025

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

📍 場所の設定 別の場所を提案する

ラーメン二郎 池袋東口店

👥 参加メンバー

ケン

スン

空

空

参加する

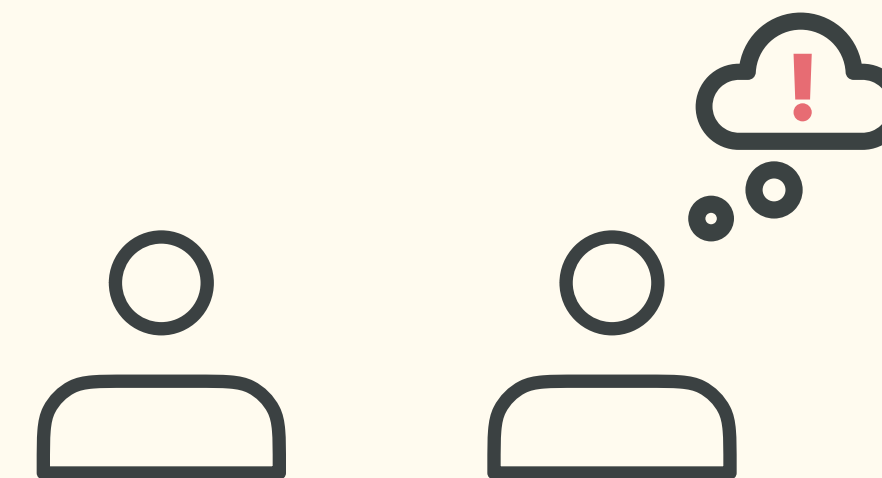
遊び！



Know 把握

概要の認識

遊びに誘うためのものだということを相手に認識させる。初対面での関わりという場面で何かインパクトを植え付ける。



ユーザーシナリオ

Give
渡す

プロダクトの渡し

プロダクトを実際に渡すことでインパクトを保ちつつ、既存のSNSとは差別化された立ち位置を確立。



Bye
別れ

物理的な別れ

インパクトを与えた上での別れ。



ReScan
再スキャン

画面の再認識

相手のインパクトと手元に残ったプロダクトから再スキャンをすると想定。



ユーザーシナリオ

イベントと♡

#二郎系ラーメン ♡

募集中のイベント

ジロー系行ける人、募集中〜！！

📅 健子さんのご希望日

August 2025

Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

📍 場所の設定 別の場所を提案する

ラーメン二郎 池袋東口店

👤 参加メンバー

ケン

スン

空

空

参加する



予定への参加申し込み
表示した画面から興味がある予定に
参加を申し込む。

参加する

