

第2回 打合せ資料

MIRS2504

メンバー

- PM 須藤 蒼哉
- TL 児玉 拓海
- メカ 荒浩佑 須藤蒼哉 児玉拓海 山田凰嘉
- ソフト 乾琥珀 岡本直也 岡田拓士 本間慧大

1. プラネタリウムロボット

1. プラネタリウム:ペルソナ

- ・ 名前

藤木源之助

- ・ 年齢

31歳

- ・ 家族

妻(31歳)、長男(6歳)、長女(4歳)

- ・ 背景

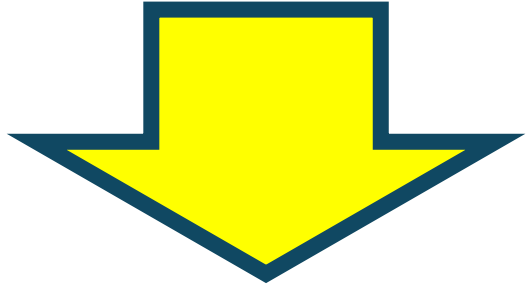
桃沢キャンプ場の利用客。
普段はソロキャンプを楽しんでいるが
今回は初めて、家族と一緒にキャンプ
に来た。



1. プラネタリウム:ペルソナ

- ・ゴール

夕食を済ませた後の暇な時間をできるだけ自然を楽しみつつ楽しく過ごす

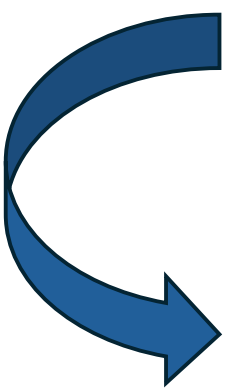


実際の夜空にある星について説明をして、家族でのキャンプに楽しいひと時を提供する



1. プラネタリウム

- ・システム概要



キャンプサイトやコテージへスマホ等を使用して
ロボットを呼び出す

利用者のテント(コテージ)の前で夜空の星について解説する

1. プラネタリウム

・ポイント

1. キャンプ地の外で行うためロボットを呼んだ人だけではなく、その周囲の宿泊客間での交流が生まれる可能性があり、キャンプ場全体の雰囲気がよくなる可能性
2. 利用客との交流がメイン機能であるため、話題性が高い

・懸念点

1. 音量が大きすぎると静かにしたい人の迷惑になる可能性
2. 曇りや雨、木によってテントの前からは空が見えないかも
→天候によっては光を投影することによって実際のプラネタリウムのように楽しむこともできるような機能の検討

2. 受付後の案内ロボット

2. 案内ロボット:ペルソナ

- ・ 名前

桃沢宗太郎

- ・ 年齢

25歳

- ・ 背景

桃沢キャンプ場を初めて利用する初心者ソロキャンパーである。チェックインを行った後、自分が泊まるキャンプサイトの場所がわからず、受付のカウンターも混雑していたため職員に場所を聞きづらく困ってしまった経験がある。



2. 案内ロボット:ペルソナ

- ・ゴール

桃沢キャンプ場を初めて訪れた人でも
宿泊するキャンプサイトがどこか
わかりやすくする

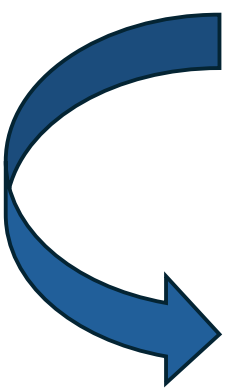


チェックインを終えた客を対象に
その人が利用するキャンプサイトま
で先導して案内するロボット



2. 案内ロボット

- ・ システム概要



どこまで道案内するか利用者に選んでもらう

目的地まで先導して案内する。
移動中にルールやマナーの説明も行う

2. 案内ロボット

・ 利点

1. 移動中にロボットからルールやマナーの説明が行われるため、キャンプ場のマナーの向上が見込める
2. 利用者は、道を最初に先導して教えてもらえるため、キャンプ場に親しみを覚えてもらいやすい

・ 懸念点

1. 移動の速度が遅いため回転率が悪く、全員を案内すると、受付以上に混雑してしまう可能性がある
2. 移動時の騒音がほかの利用客の邪魔になる可能性がある

3. その他の案

3. 案内ロボット

- 会話ロボット

サイコロを投げて、会話の話題を提供する。また、ロボットも、恋バナや怪談などができるようにする。

- 自動写真撮影ロボット

キャンプ場での写真撮影を行うロボット。家族で来た人には思い出の写真が撮れるかもしれない

4. 暴言機能の搭載について

4. 暴言機能の搭載

ON/OFF可能な暴言口調のロボットを導入した場合
利用者の反応は二極化すると考えられる

暴言ロボットをONにする人

周囲で間接的に影響を受ける人

4. 暴言機能の搭載

暴言ロボットをONにする人

1. 若者グループ(主に14%の20代)

怒りや不快感を感じず、エンタメとして完全に消化する
SNSでのネタ作りとしての利用者も

A red starburst graphic with a black outline, containing yellow text.

#暴言ロボットに罵倒された

A red starburst graphic with a black outline, containing yellow text.

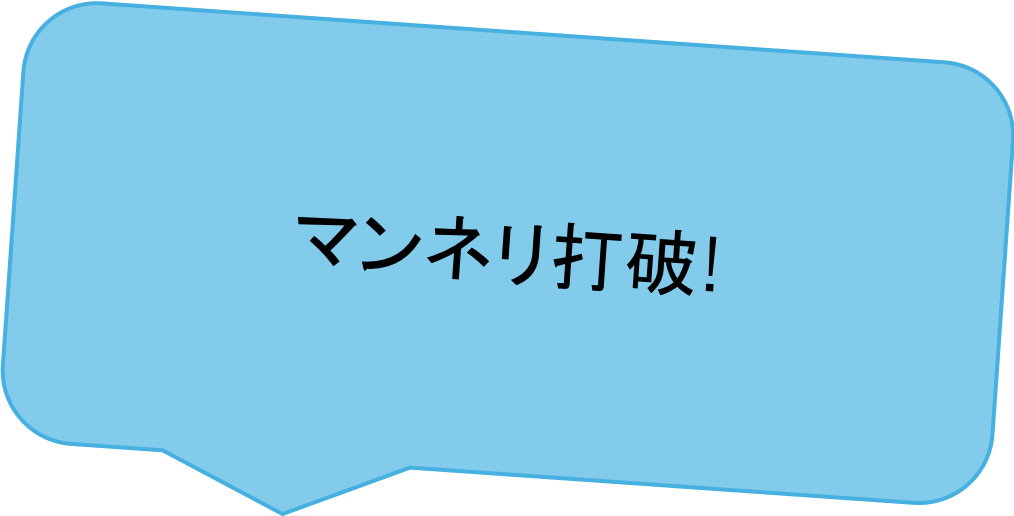
#ドMキャンプ

4. 暴言機能の搭載

暴言ロボットをONにする人

2. 刺激を求めるソロ・ベテランキャンパー(一部の30代から50代)

普通のキャンプに飽きて、変わった体験を求めている層
「こんな尖ったサービスを行うキャンプ場は面白い」と
コンセプト自体を好意的に受け止める



マンネリ打破!



非日常的な体験をしたい!

4. 暴言機能の搭載

暴言ロボットをONにする人

自らONにするのは、好奇心や娯楽性を求める利用者に**限定**される
それを楽しむことを目的としている

4. 暴言機能の搭載

間接的に影響を受ける人

「もらい事故」を受ける人々が最大の問題

暴言モードをONにしているほかの利用客に怒りの矛先が向く

→「暴言を楽しむ人」と「その騒音に苦しむ人」の対立構造

暴言を楽しむ人

VS

暴言の騒音に苦しむ人

4. 暴言機能の搭載

キャンプ場の話題性の変化

プラスの影響

SNSでの爆発的バズ

YouTuberやインフルエンサーによって瞬く間に拡散されることが予想される

メディアからの注目

「唯一無二の珍スポット」としてテレビ等のメディアに取り上げられるかも

一時的な予約殺到

「怖いもの見たさ」や「一度は体験してみたい」という好奇心旺盛な層

4. 暴言機能の搭載

キャンプ場の話題性の変化

マイナスの影響

優良顧客の離反

悪ふざけが横行する騒がしい場所として、ファミリー層などが離れていく

客層の変化

「騒ぎたい」「目立ちたい」だけのキャンプマナーを知らない層が中心に...

イメージの陳腐化

暴言ロボットという一発ネタのイメージが強烈に定着

4. 暴言機能の搭載

短期的に爆発的な話題性を生み出す強力な起爆剤

長期的に見て、ブランドのイメージを著しく毀損してしまう



暴言機能の導入は危険であるため要検討