

# 世界初!? 気泡を割る手遊びのためだけに開発された液状のり 『やみつき感触トイ 気泡わり専用アラビックヤマト』

## 7月1日(月)よりクラウドファンディングを開始

株式会社ウサギ(代表:高橋晋平、千葉県船橋市)は、2019年7月1日(月)~8月28日(水)の期間内で、液体内の気泡をうまく動かし、2つに割って遊ぶ疑似感触トイ「気泡わり専用アラビックヤマト」のクラウドファンディングを実施いたします。本商品は、今年8月14日で創立120周年を迎えるヤマト株式会社公認のもと開発され、同社の代表的な液状のり「アラビックヤマト」を使って、液状のりの中に浮かぶ気泡を、気持ちよく割ったりつなげたりして遊べるように最適化した商品です。のりとしての使用は推奨しておらず、文房具として使わない、遊ぶためだけの文房具という極めて稀な商品になります。



アラビックヤマト通常商品(左)と、気泡わり専用アラビックヤマト(右)



容器をうまくひねると、液状のりの中の気泡が気持ちよく2つに割れる

オレンジ色の容器が特徴的な液状のり「アラビックヤマト」は、1975年に発売開始され、事務用液状のりでは現在国内トップシェアを誇る商品です。株式会社ウサギが独自に実施したアンケート(小学生~60代、計640名対象)では、実に99.7%が、「アラビックヤマトを使ったことがある」と回答しました。また、同アンケートでは、全体の64.8%が、「液状のりの中の気泡を浮かばせて動かして遊んだことがある」と回答し、さらに全体の34.2%は、「その気泡を容器を動かして割ったりつなげたりして遊んだことがある」と回答しました。本商品は、歴史上特に推奨されたこともない気泡遊びを、これほど多くの人が無意識でやったことがあるという本能的行為に着目し、容器内で気泡を「ぷにょん」と割る遊びを最も気持ちよくやれる設計を検証し、「気泡わり」を楽しむためだけのアラビックヤマトの開発に踏み切りました。

本商品は、開発者であるおもちゃクリエイター高橋晋平(株式会社ウサギ代表取締役)が、小学生の頃に約3年間、アラビックヤマトの気泡を割って遊び続けたという原体験を元に、ヤマト株式会社の開発チームの協力を得て開発されました。本商品の気泡が割れる動きを見ることは、現在YouTubeなどの動画でも世界的に流行している「ASMR」(自立感覚絶頂反応)にもつながると考えられます。また、今年5月には、液体のりの成分PVALが医学分野で重要な役割を果たし得ることが発見されたというニュースも話題になりました。

開発経緯や、商品の詳細は、以下のクラウドファンディング特設ページをあわせてご覧ください。

<https://kibidango.com/965>

- 商品名 : やみつき感触トイ 気泡わり専用アラビックヤマト
- 価格 : クラウドファンディングの支援に対する特典としてお届け(税・送料込み1,000円から、各種支援プランを用意)
- 発売日 : 2019年7月1日(月)11:00より、支援受付開始(受付終了は2019年8月28日(水)23:59)
- ターゲット : アラビックヤマトで、液体のりの中の気泡を動かして遊んだことがあるすべての人
- 販売ルート : クラウドファンディングサイト「kibidango」内特設ページより(URL : <https://kibidango.com/965>)
- 製品仕様 : 容器高さ: 約105mm、重量: 約49g、液体のり主成分: ポリビニルアルコール(PVAL)、容器素材: 主にPE

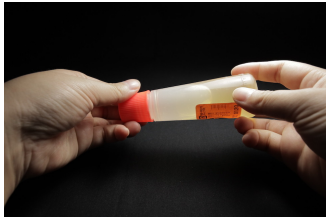
【取材などに関する媒体各位のお問い合わせ先】

株式会社ウサギ 担当: 高橋晋平 [contact@usagi-inc.com](mailto:contact@usagi-inc.com) TEL: 090-3750-2753

【一般のお客様からのお問い合わせ先】

株式会社ウサギ [contact@usagi-inc.com](mailto:contact@usagi-inc.com) ※電話番号の一般掲載は不可です。

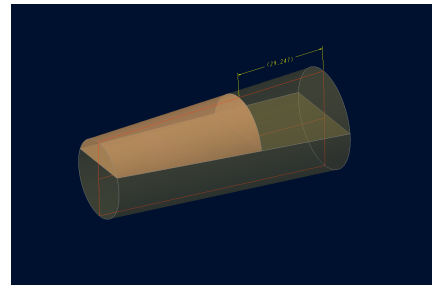
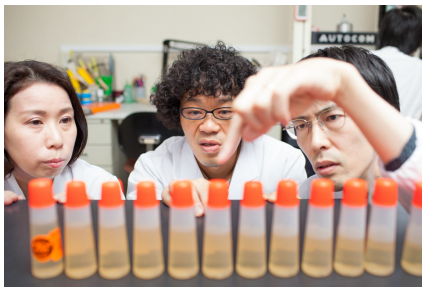
## 【やみつき感触トイ 気泡わり専用アラビックヤマト の遊び方】



容器を、底面を上にするように徐々に傾けながら、くるくる回転させると、ねじ切るようにして気泡を2つに割ることができます。容器を水平な面に置き、2つに割れた気泡の境目が容器のシールにデザインされた目盛りの真ん中に来ると、気泡の体積をちょうど1:1に割ることができたことになり、上級者はそれを目指すすと更に楽しめます。

### 【開発方法の概要】

気泡わりの気持ちよさのポイントである、容器に充填する液体のりの量は、中身を40ml~25mlまで16段階に分けてそれぞれ20回ずつ試験し、気泡わりに熟練していない一般人の成功率が70%に近くなった、35mlという値に決定しました。また、気泡の体積が1:1になったときの目盛りの位置決めは、積分を用いた体積計算と、3DCADによって行いました。



### 【開発者プロフィール】

高橋晋平(たかはししんぺい) ※Twitter <https://twitter.com/simpeiidea>  
株式会社ウサギ代表取締役／おもちゃクリエイター



2004年に株式会社バンダイに入社し、約10年間、キャラクターを使用しないバラエティ玩具の開発に携わる。国内外累計335万個を発売、第1回日本おもちゃ大賞を受賞した「∞(むげん) プチプチ」や「∞エダマメ」、を初め、50点以上のおもちゃの企画開発、マーケティングに携わる。

2014年より現職。現在は、おもちゃ・ゲーム・雑貨などの企画開発を始め、各種企業と共同での新商品・新サービスの開発に携わる。2013年にTEDxTokyoに登壇。アイデア発想に関するスピーチがTED.comにピックアップされ、世界中で配信された。近著に、『企画のメモ技』(あさ出版・2018年)

小学校の時に心臓疾患で運動部に入れず、自分以外の学年の男子全員が野球部だったこともあり、一人で過ごすことが多く、約3年間、アラビックヤマトの気泡を割る遊びを誰にも言わずにひたすらやり続けた。「アラビックヤマトの気泡を割る大会があれば優勝だ!」という妄想を続け、「でもこれをしている人間はこの世にはいないだろうな…」と思っていた。約30年前、もちろんインターネットもなかった、秋田県の山麓での思い出である。

### ■最近開発に携わった玩具商品の例



「アンガーマネジメントゲーム」  
(発売元:日本アンガーマネジメント協会)  
遊ぶとイライラすることが減っていく仕掛けのカードゲーム。



「OQTA HATO(オクタ ハト)」  
(発売元:OQTA株式会社)  
スマートフォンでボタンを押すと、実家など遠くに置いた鳩時計が鳴き、「今、あなたを思い出した!」ことが伝わる。



「お笑いノート」  
(発売元:コトバマグネットプロジェクト)  
ガイドに沿ってノートに書きこんでいくだけで、30秒で演じられる漫才のネタを作れる小学生向けノート。

