



# PRESS RELEASE

株式会社 シー・シー・ピー

2017年9月25日

**世界累計 1 億 5 千万個販売！クネクネ不思議な感触玩具！**

**『Tangle<sup>®</sup>』 2017年10月6日(金) 発売**

**思わずクセになってしまうFidget(手遊び玩具)が日本上陸！**

株式会社バンダイ(代表取締役社長:川口勝、本社:東京都台東区)の子会社である株式会社シー・シー・ピー(代表取締役社長:宮嶋雅夫、本社:東京都台東区)は、2017年9月から展開を開始した新ブランド「アソビエーション」の新商品として、指先で不思議な感触を楽しむことができ、ついクセになってしまう手遊び玩具『Tangle<sup>®</sup>』(全3種・各6色、各842円・税8%込/各780円・税抜)を、2017年10月6日(金)に発売します。

『Tangle<sup>®</sup>』は、1981年に米国のリチャード・X・ザヴィッツ氏により開発され、これまでに世界で累計1億5千万個以上が販売されている商品です。90度の角度に湾曲しているパイプのみで構成されており、基本形は4重に巻かれた形をしています。それをほどいたり、絡ませたり、ちぎったり、つなげたり、元の形に戻したりと、手指の赴くままに自由に動かす感触が、思わず病みつきになってしまう手遊び玩具です。最近の国内での Fidget 玩具への人気の高まりを受け、海外で支持されている本商品を「アソビエーション」ブランドで展開します。

第一弾として触り心地や表面の加工が異なる『Tangle<sup>®</sup> クラシック』、『Tangle<sup>®</sup> クレイジー』、『Tangle<sup>®</sup> メタリック』の3種類のバリエーションで各6色を展開し、今後ラインアップを拡大していく予定です。主なターゲットは、20~30代の男女で、全国の玩具店、バラエティ雑貨店、インターネット通販などにて販売予定です。

本商品に対して、日本アンガーマネジメント協会代表理事の安藤俊介氏や、予防医学研究者であり行動科学が専門でもある石川善樹氏、『アイデアが枯れない頭のつくり方』の著者である高橋晋平氏などから期待の声をいただいています。(詳細は本リリース2ページ)



▲本体(折り畳み時)一例:左から『Tangle<sup>®</sup> クラシック』、『Tangle<sup>®</sup> クレイジー』、『Tangle<sup>®</sup> メタリック』



▲本体(展開時イメージ)一例



▲パッケージイメージ

## 『Tangle®』商品概要

- 商品名 : Tangle® (タングル)
- 希望小売価格 : 各 842 円・税 8%込/各 780 円・税抜
- 種類数 : 全 3 種・各 6 色(全 18 種類)
- 発売日 : 2017 年 10 月 6 日(金)
- 対象年齢 : 6 歳以上
- メインターゲット : 20~30 代男女
- 販売ルート : 全国の玩具店、バラエティ雑貨店、インターネット通販など
- パッケージサイズ : 横 112 mm×縦 200 mm×奥行 37mm
- 重さ : 約 20g
- 本体素材 : ABS 樹脂
- 電池 : 不要

### 新ブランド「アソビエーション」とは

株式会社シー・シー・ピーが、新しい遊びの提案を行うプロジェクト「アソビエーション」から立ち上げた、同名の新ブランドです。海外の「話題商品」をいち早く発掘し、旬な時期を逃さずスピーディーにお客様にお届けします。

第一弾商品として 2017 年 9 月から『バブルボール』(全 2 色、オープン価格)を展開しています。



▲バブルボール(使用イメージ)

## 『Tangle®』に寄せられた専門家のコメント

■日本アンガーマネジメント協会代表理事 あんどうしゅんすけ 安藤俊介氏



「ついイライラしてしまう」人が多い時代ですが、怒りの感情は、「イラッ」としてから最初の 6 秒が一番強いと言われています。この最初の 6 秒間、怒りの対象から別のことに気を逸らすことができれば、イライラと上手に付き合えるようになります。この玩具は、つい触りたくなる感触を備えているため、イライラした時に気を逸らすのにとても適しています。コンパクトなのでいつも手の届くところに置いておき、イライラしたら、この玩具を無心で触るようにすると、ストレス解消にもつながるかもしれません。

### 【安藤俊介氏 プロフィール】

一般社団法人日本アンガーマネジメント協会代表理事。アンガーマネジメントコンサルタント。企業、教育現場にある怒りの問題を解決する専門家。怒りの感情と上手に付き合うための心理トレーニング「アンガーマネジメント」の日本の第一人者。文部科学省も注目している感情理解教育「アンガーマネジメント」の理論、技術をアメリカから導入する。

■ 予防医学研究者 <sup>いしかわよしき</sup> 石川善樹氏



ついやってしまう習慣や癖とは、「キュー(きっかけ)→ルーティーン(決まった動作)→リワード(報酬)」というサイクルで構成されていますが、情報の多い現代では、「キュー」が細切れで発生し、人はちょっとした暇に耐えられなくなってきています。この玩具には、気持ちいい感触を得る「ルーティーン」と、形状を完成させる「リワード」がしっかり存在するため、手元にあると、スマホより健康的で心地よい「癖」になるのではないのでしょうか。

【石川善樹氏 プロフィール】

予防医学研究者。東京大学医学部健康科学科卒業、ハーバード大学公衆衛生大学院修了後、自治医科大学で博士(医学)取得。「人がより良く生きるとは何か」をテーマとして、企業や大学と学際的研究を行う。専門分野は、予防医学、行動科学、計算創造学など。

■ 株式会社ウサギ代表取締役/『アイデアが枯れない頭の作り方』著者 <sup>たかはしんべい</sup> 高橋晋平氏



この玩具の素晴らしい点は、一度触ったら、やめようとしても、もう少しだけやりたくなる「感触の良さ」に尽きます。動かすときにパーツが回転してこすれ合う摩擦の感触と、予想通りに動かない「クネクネ感」がなんとも気持ちよく、癖になり手放せなくなっていました。「ほどく→元の形に絡める」という、ちょっとした目的もあるので、ついついつまでも触ってしまうようにできている、秀逸な感触玩具です。

【高橋晋平氏 プロフィール】

株式会社ウサギ代表取締役。クリエイター。各種企業のチームと共同で、「遊び、ゲーム、ハマリ要素」を持った新商品を開発している。著書に『∞(むげん)アイデアの作り方』『アイデアが枯れない頭の作り方』『プレゼンをキメる 30 秒の作り方 話し下手でも提案が通る勝ちパターン』等がある。

シー・シー・ピー 公式サイト <http://www.ccp-jp.com/toy/>

※本プレスリリースの内容は 2017 年 9 月 25 日のものであり、予告なく変更する場合があります。