



CHARGE'N CHAT

チャージンチャット

企画提案書

同志社女子大学
現代社会学部社会システム学科
林和香

目次

- 01 企画背景と問題意識
- 02 提案概要
- 03 マーケティング戦略
- 04 まとめ・今後展望

01

企画背景と問題意識

企画背景

自然とデジタルから解放された時間

ここに現代コミュニケーションにおける潜在的ニーズがあるのでは？

01

企画背景と問題意識

デジタル依存

Phone（携帯）×snubbing（冷遇）

Phubbing【ファビング】 ※1



01

企画背景と問題意識

デジタル依存

携帯を手放して楽しめる環境

実用性 × 交流性 × 利便性

充電切れストレス^{※2}

携帯を充電できる場所

夜間施設の不足^{※3}

中間の居場所

02

提案概要

コンセプト

会話【チャット】を通じて
携帯もこころもチャージできるゲームカフェ
CHARGE'N CHAT

02

提案概要

ターゲット

20～30代※4

立地

繁華街
例) 新宿・池袋・渋谷

営業時間

【平日】 17：00～24：00
【土日祝】 14：00～24：00

店舗機能

メインカフェエリア

ボード・カードゲーム アナログゲーム

個室テレビゲームルーム

メインエリアで可能な遊びに加え、
テレビゲーム持ち込み可能なエリア

料金体系

- 1時間ごとの席料＋2時間ワンドリンク制
- 時間帯・曜日ごとのイールドマネジメントを導入
- 長時間滞在可能なパック料金設定

02

提案概要

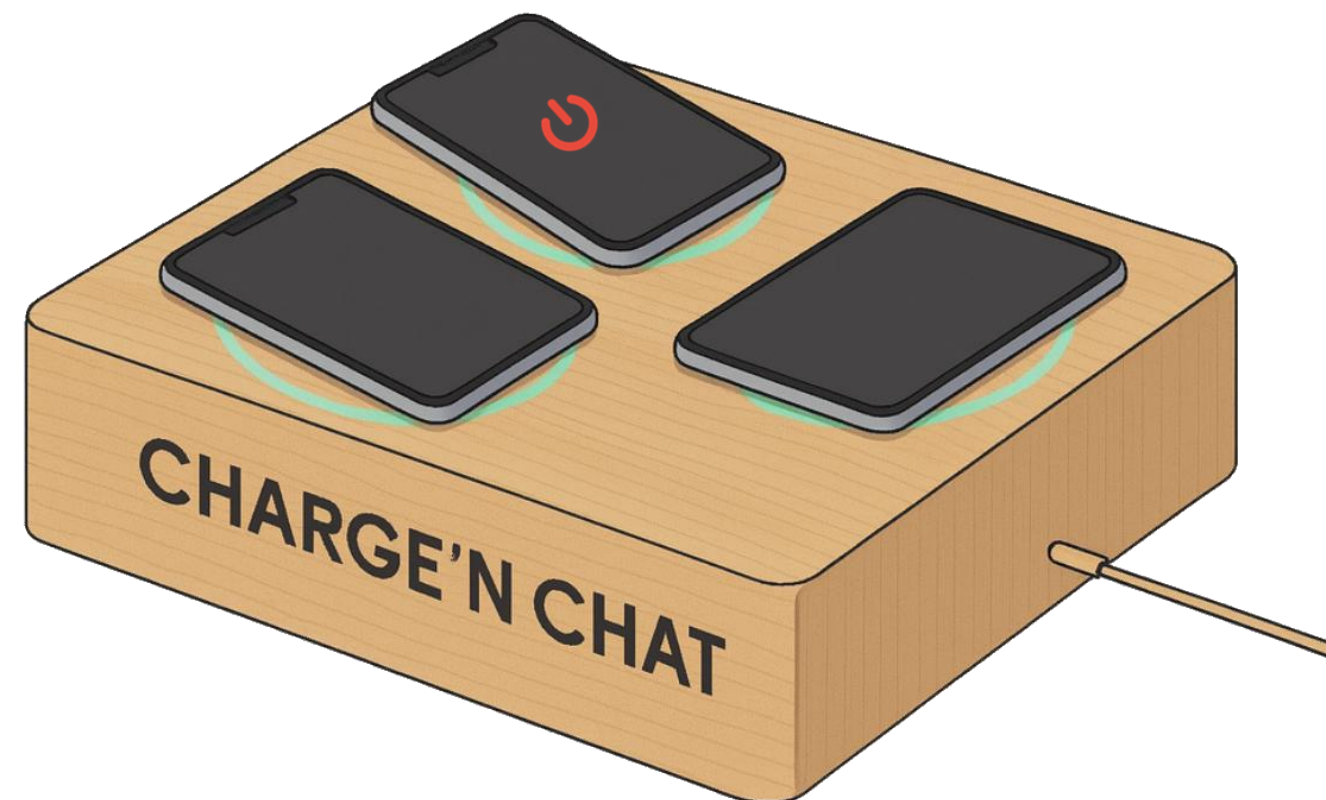
USP

置き型充電器を全席に設置

置かないと充電できない



自然と携帯から手が離れる仕組み

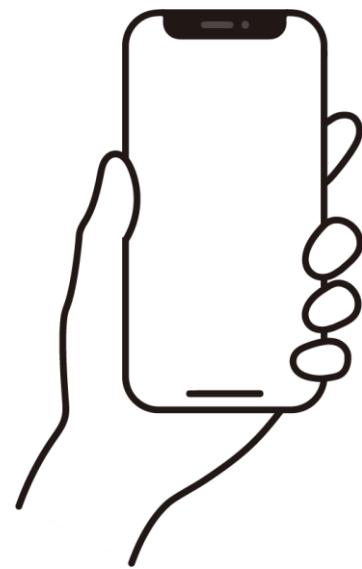


03

マーケティング戦略

プロモーション

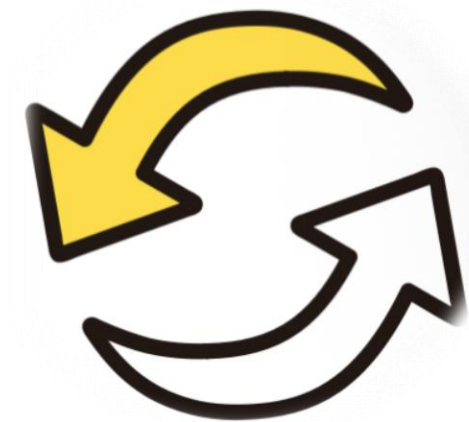
SNS



周辺大学との連携



相互送客システム



04

まとめと今後の展望

まとめ

シンプルな仕組みで小さな不満を解消し
携帯もここでもチャージ可能な

新しいコミュニティプラットフォーム

04

まとめと今後の展望

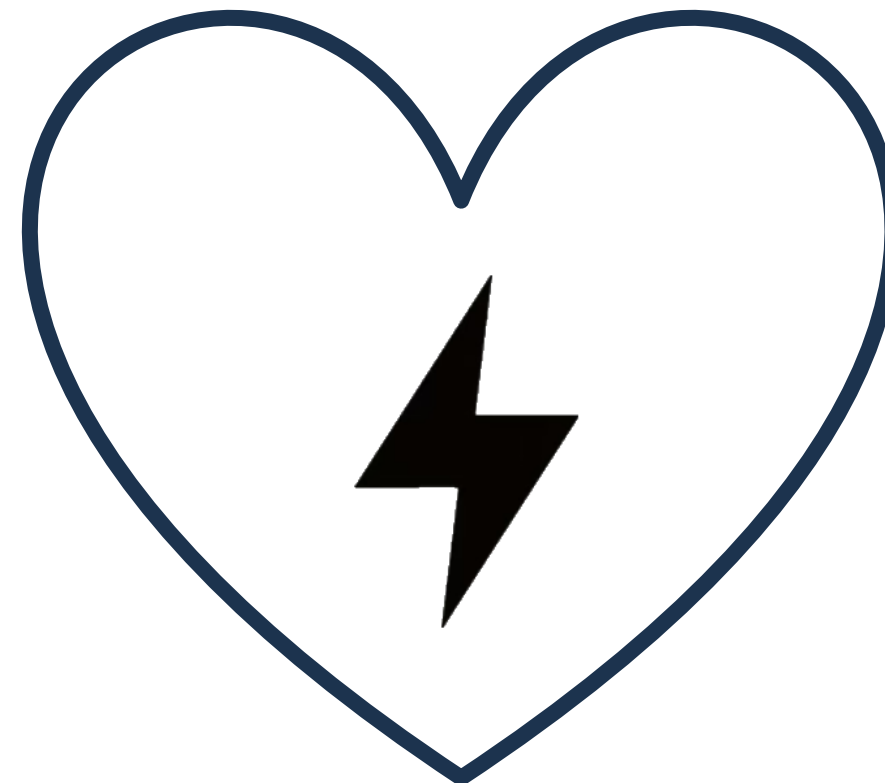
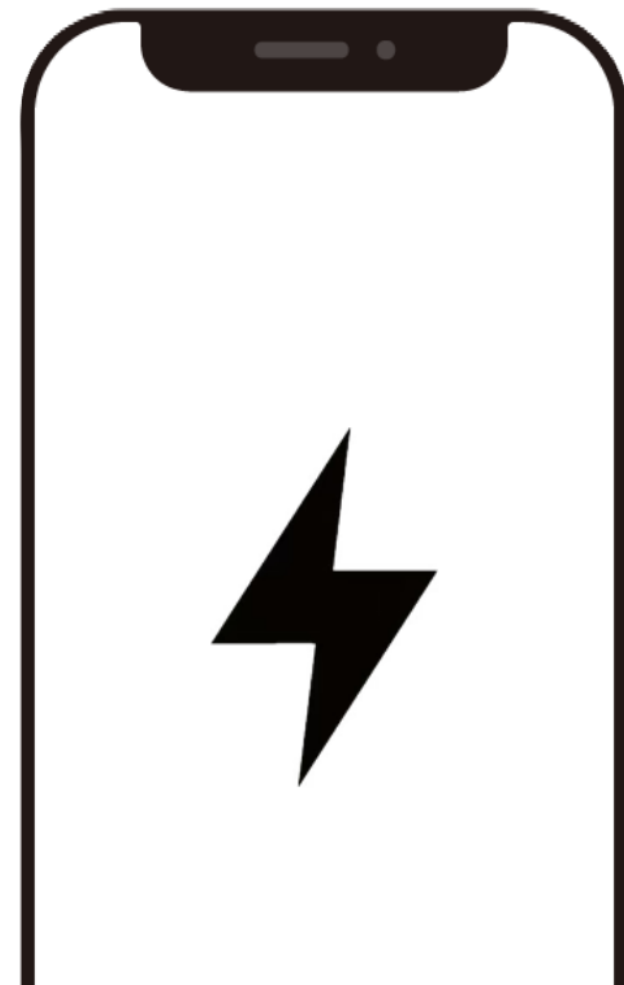
今後の展望

多角的なビジネス展開で

満タンの溢れる社会に

ホッと一息

CHARGEしませんか？



参考文献

注1)マイナビ「キャリアサーチLab【上司がスマホの画面ばかり見ている～ファビングがもたらす組織への影響～】」

<https://www.moba-ken.jp/project/lifestyle/20221102.html>(2025年11月20日閲覧)

注2)PR TIMESライオン株式会社「【スマートフォンの電池切れとストレスに関する意識調査】夏は食欲よりも“電欲”!?

「スマートフォンの電池切れストレス」に要注意！ スマートフォンの電池切れでストレスを感じたことがある人は約7割」

<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000012.000002898.html>(2025年11月20日閲覧)

注3)MarkeZine「個人の夜間消費金額は月平均で14,519円／東京23区民の夜間消費の実態【マクロミル調査】」

<https://markezine.jp/article/detail/28229>(2025年11月20日閲覧)

注4)モバイル社会研究所「【ライフスタイル】

余暇時間の行動:10～30代はスマホ、40代以上はテレビ、スマホをよく使う人は、動画や音楽を視聴できるサービスの利用率が高い」

<https://www.moba-ken.jp/project/lifestyle/20221102.html>(2025年11月20日閲覧)

ご清聴ありがとうございました

