遊びから見つかったビジネスの種（第2回）

独創性ゼロのヒット商品「フラフープ」

2016.08.30

1950年代末期、世界中でとある遊びに人々が熱狂しました。大きな輪を自らの体にくぐらせ、腰でもってそれを踊るように回し続けるーー。あたかも何かの曲芸のようですが、行っていたのはサーカス団員ではありません。ごく普通の一般市民が老いも若きも夢中になったのです。

今では誰もが知るようになった「フラフープ」。実はこれは第1回で特集したフリスビーと同じくワムオー社の製品です。フリスビーと同じく商品開発の観点で非常に考えさせられる商品です。

フープ遊びの起源は定かでない

円盤投げと同じくフラフープもはっきりとした考案者は見つけられません。何となく現代の遊びと思われがちですが、起源をたどれば人類黎明（れいめい）の時代にまで遡ります。

フラフープの原型ーー輪っかを腰や体の一部で曲芸のように扱うーーは、それこそ世界のあらゆる地域に民俗習慣として見られます。古代エジプトではぶどうの蔓（つる）でフラフープ状のものを作っていたとされ、南米ではさとうきびの蔓を材料にしていたそうです。

新しい例では14世紀英国で金属や木製の輪を作り、腰などでローリングさせる「フーピング」が大流行したと記録に残っています。

独創性ゼロでもブームは起こせる… 続きを読む