

Title	体験性を考慮した恋愛ゲームの実現
Sub Title	The experience of realization of the love game
Author	土居, 真也(Doi, Shinya) 岸, 博幸(Kishi, Hiroyuki)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2015
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2015年度メディアデザイン学 第461号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002015-0461

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

修士論文 2015 年度（平成 27 年度）

体験性を考慮した
恋愛ゲームの実現

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

土居 真也

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士(メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

土居 真也

審査委員：

岸 博幸 教授 (主査)

加藤 朗 教授 (副査)

杉浦 一徳 准教授 (副査)

修士論文 2015 年度（平成 27 年度）

体験性を考慮した 恋愛ゲームの実現

カテゴリー：デザイン

論文要旨

現在、恋人がおらず恋愛に自信がなく、恋愛のやり方も分からない男女が増加していることが課題になっている。そこで本論文は、ゲーム要素と擬似体験型恋愛シミュレーションサービスを組み合わせ、体験性を考慮した恋愛ゲームを提唱する。恋愛のやり方が分からないという人が増えていく中で、恋愛スキルをトレーニングする研究が行われているが、恋愛スキルを向上させる明確なトレーニング法やメソッドは確立されていない。また、ゲームで得た知識を練習・経験することで社会性を身につける可能性が示唆されているが、現実世界で練習や経験を行うことまでを補完されていない。そこで本研究では、ゲーム要素を含んだ現実世界での恋愛シミュレーション体験サービスを行い恋愛スキルを身につけることでこの問題解決を試みた。以上の設計をもとに、男性向けプロトタイプ、女性向けプロトタイプを実装し、ドラマティックな恋愛に興味がある男女を対象としたユーザーテストに基いて、プロトタイプの評価を行った。ユーザーテストの結果、ビジネスモデル面・コンテンツ面いずれも改善点はあるながらも、本プロトタイプを体験することで 10 代女性に対し恋愛スキルが身につくことが少なからずあり、実生活においても活用しようとする動きが見られた。

キーワード：

恋愛シミュレーション, ゲーム, ベタ, 体験, ナゾ解き

慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科

土居 真也

Abstract of Master's Thesis of Academic Year 2015

The Experience of Realization of the Love Game

Category: Design

Summary

At present, there are so many people who have no confidence in love, and it becomes a problem that people do not know how to build up romantic relationships with other people. In this thesis, I produce a service that provides love exercise combining game-playing and romantic experience. As the number of people who do not know how to build up romantic relationships grows, studies on love skill training exist but there is no systematic training methods on love skill. Although people can practice and experience through the game, they do not know how to apply them in the real world. Therefore, I experimented the love experiencing game that users can both enjoy playing the games and learn the love skills at the same time. According to the concept design above, I developed games for male and female users who are interested in dramatic love situation, and evaluated their reactions. As the result of the user's evaluation, I found out problems are in business model and contents. Also, I found that our project is meaningful for teenage girls as the exercise had improved their love skill, which they can practically use in the real life.

Keywords:

Love Situation, Game, Betta, Experience, Solve a Mystery

Graduate School of Media Design, Keio University

Shinya Doi

目次

第1章 序論	1
1.1. はじめに	1
1.2. 本研究の狙いと構成	4
1.3. 筆者の貢献領域	5
注	6
第2章 関連事例および関連研究	7
2.1. 従来恋愛サービスの定義および現状と課題	7
2.1.1 日本における30代未婚女性の現状	9
2.1.2 日本における未婚男性の現状	11
2.2. 既存の恋愛関連サービス	13
2.2.1 ときめきメモリアル	13
2.2.2 ラブプラス	16
2.2.3 CLANNAD	21
2.2.4 Sexy ビーチ	22
2.2.5 薄桜鬼	23
2.2.6 レンタル彼女	24
2.2.7 ホストクラブ	26
2.2.8 デリバリーヘルス	28
2.2.9 ソープランド	29
2.2.10 女性向け性感マッサージ	30
2.2.11 スタービーチ	30
2.2.12 タップル誕生	31

2.2.13 pairs	32
2.3. 既存サービスのモデルによる分類	32
2.3.1 関連サービスの問題点	34
2.4. 関連研究	35
2.4.1 異性関係に関する考察	35
2.4.2 ゲームによる学習効果に関する考察	40
2.5. 関連事例および関連研究のまとめ	41
注	42
第3章 コンセプト提案	44
3.1. コンセプトの仮説	44
3.1.1 コンセプトのプロトタイプテスト	45
3.1.2 コンセプトのプロトタイプテストの設計	46
3.1.3 コンセプトのプロトタイプテストの実装	46
3.1.4 実験結果	54
3.1.5 実験の結論と課題	54
3.1.6 まとめ	55
3.2. 秋葉原でのアンケートによるコンセプト調査	55
3.2.1 分析	58
3.3. 女性に対するインタビューによるコンセプト調査	59
3.3.1 インタビュー分析・まとめ	62
3.4. 本研究でのサービスコンセプト	63
注	64
第4章 男性向けプロトタイプの設計・実装	65
4.1. 男性向けプロトタイプ1の設計	65
4.1.1 メインターゲットの設定	66
4.1.2 男性向けプロトタイプ1の実装	66
4.1.3 男性向けプロトタイプテスト1の調査方法	68
4.1.4 男性用プロトタイプ1のフィードバック	71

4.2. 男性向けプロトタイプ2の設計	72
4.2.1 男性向けプロトタイプ2の実装および調査方法	73
4.2.2 男性用プロトタイプ2のフィードバック	74
4.3. 男性向け調査のまとめ	76
第5章 女性向けプロトタイプの設計・実装	78
5.1. 女性向けプロトタイプ1の設計	78
5.1.1 メインターゲットの設定	79
5.1.2 女性向けプロトタイプ1の設計	80
5.1.3 女性向けプロトタイプ1の調査方法	81
5.1.4 女性向けプロトタイプ1のフィードバック	87
5.2. 女性向けプロトタイプ2の設計	88
5.2.1 女性向けプロトタイプ2の実装	89
5.2.2 女性向けプロトタイプ2の調査方法	90
5.2.3 女性向けプロトタイプ2のフィードバック	94
第6章 結論・今後の展望	97
6.1. 考察	97
6.2. 実用展開に向けての考察	100
6.3. 今後の展望	101
謝辞	103
参考文献	104
付録	107
A. コンセプトテストシナリオプロローグ	107
B. コンセプトテストシナリオ	113
C. 女性向けインタビュー調査質問内容・回答結果	122
D. コミケットスペシャル6使用原稿一覧	130
E. 女性向けプロトタイプで使用した恋愛メソッド集	133
F. 女性向けプロトタイプ2で使用した脚本	135

G. 女性向けプロトタイプ2で使用した恋愛シチュエーション	139
H. 女性向けプロトタイプテスト2 体験者アンケートおよびインタビュー内容	149

目 次

1.1	現在恋人がいない男女	1
1.2	恋人がいればどのように生活が変わるか	2
1.3	第 20 回新成人意識調査 2015	3
1.4	本研究の流れ	5
2.1	恋人が欲しい男性	8
2.2	恋人が欲しい女性	9
2.3	積極的になれない理由 (20 歳～39 歳)	9
2.4	恋愛に対して消極的な男性 (20 歳～39 歳)	10
2.5	女性の恋愛観	11
2.6	各国における 30～50 代における不幸福感	13
2.7	ときめきメモリアルパッケージ	14
2.8	ときめきメモリアル ゲーム画面の一例	15
2.9	ときめきメモリアル 2 ゲーム画面の一例	16
2.10	ときめきメモリアル 4 公式 Web ページ	17
2.11	ときめきメモリアル 4 ゲーム画面の一例	17
2.12	ラブプラス公式 Web ページ	18
2.13	ラブプラス リアルタイムクロック説明図	18
2.14	ラブプラス ゲーム画面の一例	19
2.15	NEW ラブプラス+公式 Web ページ	20
2.16	NEW ラブプラス+ ゲーム画面の一例	21
2.17	AR マーカーを利用した写真	22
2.18	CLANNAD 公式 Web ページ	23

2.19	ILLUSION 公式 Web ページ	23
2.20	劇場版薄桜鬼公式 Web サイト	24
2.21	レンタル彼女公式 Web ページ画像	25
2.22	ホストクラブ愛本店公式 Web ページ	27
2.23	ネオホス×SNAP Web ページ	28
2.24	デリヘルタウン Web ページ	29
2.25	SoapStyle Web ページ	29
2.26	KAIKAN Web ページ	30
2.27	スタービーチ Web ページ	31
2.28	タップル誕生 Web ページ	32
2.29	pairs Web ページ	33
3.1	没入型重視モデルと体験重視型モデルを組合せたことによるコン セプト提案	45
3.2	コンセプトプロトタイプテストの流れ	48
3.3	実験室見取り図	49
3.4	実験の風景 (左) パートナー役 (右) 被験者	50
3.5	実験で使ったスライドの一例	50
4.1	アプリゲーム画面の一例	67
4.2	KMD フォーラムブース見取り図	68
4.3	KMD フォーラム内プロトタイプテスト進行図	69
4.4	プロトタイプ1 アンケート結果	69
4.5	コミケットスペシャルで用いた同人誌 (表紙)	73
4.6	コミケットスペシャル6 設置図	74
4.7	コミケットスペシャル6 体験の流れ (概略)	74
5.1	女性向けプロトタイプ1 の体験現場	81
5.2	女性向けプロトタイプ1 設置図	82
5.3	女性向けプロトタイプ2 設置図	89
5.4	女性向けプロトタイプ2 タイムスケジュール	90

図目次

5.5	女性向けプロトタイプ2説明ステージ体験現場	91
5.6	女性向けプロトタイプ2第一ステージ体験現場	91
5.7	女性向けプロトタイプ2第二ステージ体験現場	92
5.8	女性向けプロトタイプ2第三ステージ体験現場	93
5.9	アンケートおよびインタビュー結果1	93
5.10	アンケートおよびインタビュー結果2	93
D.1	表紙	130
D.2	1 ページ目	130
D.3	2 ページ目	131
D.4	3 ページ目	131
D.5	4 ページ目	132
D.6	最終ページ	132
E.1	恋愛メソッド表紙	133
E.2	恋愛メソッド1 枚目	133
E.3	恋愛メソッド2 枚目	134
E.4	恋愛メソッド3 枚目	134
E.5	恋愛メソッド4 枚目	134
E.6	恋愛メソッド5 枚目	135

表 目 次

2.1	各サービスのグループ分け	33
4.1	メインターゲット	66
5.1	メインターゲット	79

第1章 序 論

1.1. はじめに

ブライダル総研による第1回恋愛観調査¹によれば、図1.1に示すように日本の20～39歳の未婚者のうち2012年時点で男性76.7%、女性65.8%の人に現在恋人がいないことが分かっている。

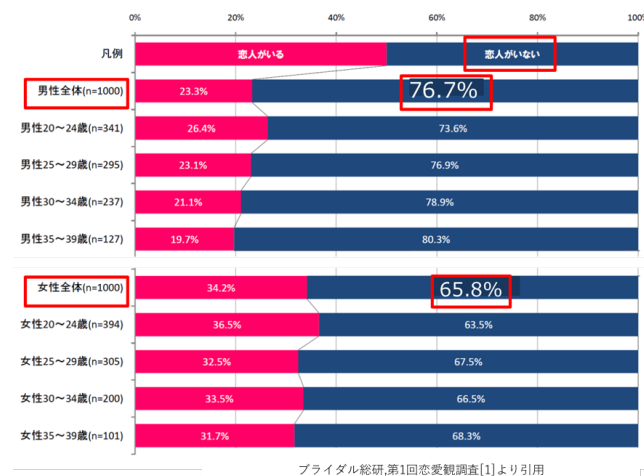


図 1.1: 現在恋人がいない男女

同調査の中で図1.2が示すように、「恋人がいることで、好きな人と一緒にいられてうれしい」（男性82.4%、女性96.5%）「生活が楽しくなる」（男性79.0%、女性93.3%）、「精神的安定（安らぎ・寂しくないなど）が得られる」（男性76.0%、女性87.4%）といったポジティブな回答が多く目立つが、すべての男女が恋愛関係を容易に構築できているわけではない。楽天o-netによる第20回新成人意

識調査 2015² によれば、図 1.3 が示すように、交際相手をつくるには積極的な活動が必要だ」と答えたのは全体の 68.0 % にのぼる。しかし、「今の自分は異性との交際に積極的ではない」と答えたのも、ほぼ同数の 65.5 % にのぼる。「教えてくれる人がいない」が 49.8 % と約半数にのぼり、「自分から告白する」は 26.7 % と低い。「合コンやパーティーには積極的に参加したい」はわずか 16.7 %。恋愛には積極さが必要だとわかっていても積極的になれず、やり方もわからず学んだりチャレンジする意欲もなく恋愛に対して半ば諦観している若者像が浮かび上がってくる。

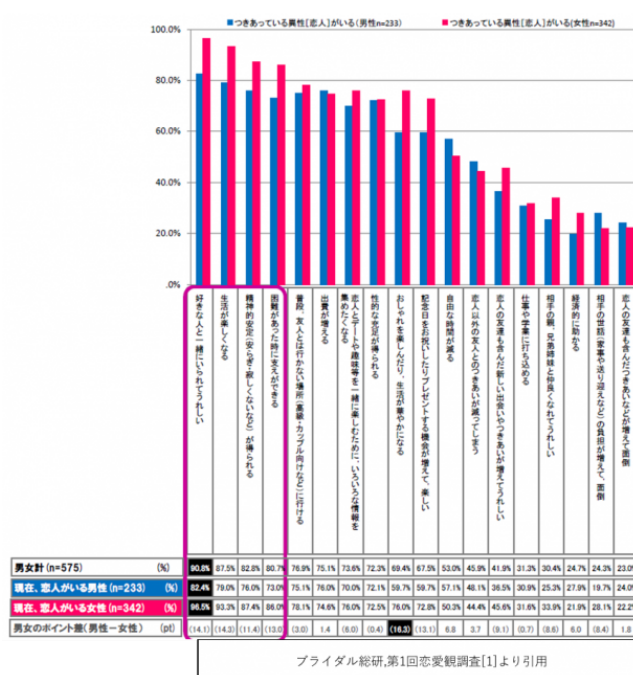


図 1.2: 恋人がいればどのように生活が変わるか

国立社会保障・人口問題研究所の三田らによれば、現代の日本では、恋人のいる青年の割合が増える一方で、異性との交際のない青年も増えている [1]。また、相愛大学の金政によれば、多くの青年が恋愛に関しての悩みを抱えており、そして、恋愛に関して悩みを抱えることは、精神的健康の低さと関連があることが明らかにされている [2]。したがって、恋愛における問題状況に対処することは婚姻率や少子化問題にとって重要な課題であると考えられる。

「はい」の回答	全体	男性	女性
恋愛は人間として成長するために重要である	69.7%	64.3%	75.0%
交際相手をつくるには積極的な活動が必要だ	68.0%	66.3%	69.7%
今の自分は異性との交際に積極的ではない	65.5%	65.0%	66.0%
交際相手に束縛されたくない	64.5%	57.3%	71.7%
交際相手を作るにはどうしたら良いかを教えてくれる人がいない	49.8%	50.7%	49.0%
交際相手には、追いかけるより追いかけられたい	47.2%	43.7%	50.7%
今後は異性との交際を積極的にしたい	43.8%	47.0%	40.7%
交際相手になる人は結婚を想定して選びたい	38.0%	34.0%	42.0%
異性と話すとき、緊張して話ができなくなる	36.8%	36.0%	37.7%
好きな人ができたら自分から告白する	26.7%	36.7%	16.7%
同性の友人よりも異性の友人といるほうが楽しい	20.0%	21.3%	18.7%
合コンやパーティには積極的に参加したい	16.7%	19.3%	14.0%
facebookなどのSNS上で交際相手ができたことがある	10.3%	9.7%	11.0%
合コンをきっかけに交際が始まったことがある	4.5%	5.7%	3.3%
母数	600人	300人	300人

第20回新成人意識調査2015[2]より引用

図 1.3: 第 20 回新成人意識調査 2015

恋愛における問題状況に対処することができる能力（以後、恋愛スキルと定義する）を向上させる手段として、筑波大学の相羽らによれば、ビデオ映像を使用したロールプレイによるトレーニングを行うことで、恋愛スキルだけでなく、基本的な対人スキルや感情にも変化が生じることが示唆されている [3]。また、社会性を高める手段として、ゲームを用いた育成についてお茶の水女子大学の松尾らによれば、

- コンシューマゲームによってどの社会性も育成される可能性がある
- 社会性を高める手法は「リハーサル」に基づく学習原理が多く用いられている
- 実際にゲームの中で社会性を身につけた行動を「練習・経験」することで社会性を身につけたいと思う動機が高まる可能性がある
- ゲーム内での疑似体験によって動機づけを高め現実での体験に積極的に関わるきっかけを持たせるなど、現実体験の機会をうまく補完するようなゲーム活用法について検討する必要がある

と報告されている [4]。つまり、ゲームによるロールプレイのリハーサルを繰り返すことにより社会性を育成させることは可能であるが、現実体験の機会との結びつきがうまく補完されていないことが問題点として考えられる。

そこで本研究は、ゲーム要素を含んだ恋愛スキル育成システムを作成し、現実での体験に積極的に関わることができる動機づけを組み込むこと、つまり、「ゲーム要素を含んだ現実世界での恋愛シミュレーション体験サービス」を作成することで、恋愛スキルの向上を図り、体験で得た恋愛スキルを現実で使用するかを実際のユーザーによる評価実験を通じて明らかにする。

1.2. 本研究の狙いと構成

本研究は、恋人がおらず恋愛に自信がなく、恋愛のやり方も分からない男女が増加しているという課題に対し、特に10代女性をメインターゲットに絞り、ゲーム要素を含んだ現実世界での恋愛シミュレーション体験サービスにより恋愛スキルが身についたかを、実際に被験者に体験していただくことで評価を行った。

そのためにまずは、現実で恋愛を積極的に行いたくなる男女を育成する仕組みを作成するために、大きく分けて以下の3つの要素から構成され则认为した。

- 意欲的に体験したくなる没入感のある仕組みづくり
- 実践的に恋愛を練習することができる現実世界での仕組みづくり
- (意欲的に恋愛を学んだ男女が現実で恋愛を実践できる場所の提供)

今回は図1.4に示すように、ゲーム世界と現実世界を一つのサービスに内包することで、新たな価値が生まれるのかといったことから考察を始め、男性だけに見られる特有の恋愛要素、女性だけに見られる特有の恋愛要素、男女共通に見られる恋愛要素を、アンケートやインタビューを通して考察していく。その後、比較的論文データも多い男性から実験を行っていくことで、知見を増やしていき、その中で発見された要素を女性向けサービスに組み込むことで、恋愛に自信がなく恋愛のやり方も分からないという課題解決にアプローチした。

具体的な中身としては、恋愛の小説やドラマ、ゲーム等でありがちなシチュエーション（以降ベタと定義）を現実で体験できることに価値があるのかを考察し、ゲーム以外のコンテンツとリアルサービスを組み合わせても同様の効果が見られ

るかを評価していき、最終的にナゾ解きゲーム・恋愛シチュエーション体験サービスを融合させた女性向け恋愛シミュレーションサービスを提唱することで、体験者がサービスを通して現実世界で恋愛の実践練習を行える仕組みを作成することまでを本論文の目的としたものである。

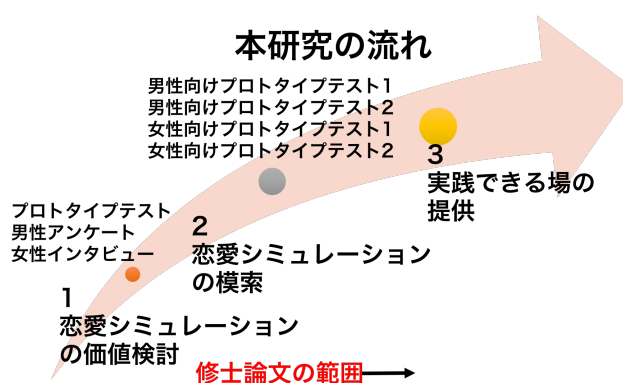


図 1.4: 本研究の流れ

本論文は、研究背景や課題に対しての目的を示す本章を含め全6章にて構成される。第2章では、恋愛サービスの歴史的背景から関連サービス、関連研究をもとに、本研究が貢献する貢献領域を定める。第3章では、本研究のコンセプトの構築過程であるアンケート調査およびインタビュー調査について記述しデザインの要件を満たす。第4章では2回に渡る男性向けプロトタイプを用いたユーザーテストおよびテストの結果について言及する。第5章では、2回に渡る女性向けプロトタイプを用いたユーザーテストおよびテストの結果について言及する。第6章では検証結果からプロトタイプの有効性について議論し、今後の展望と研究課題を提示した上で結論とする。

1.3. 筆者の貢献領域

本プロジェクトは、同じく慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の山室光司氏、夏川登志郎氏、橋本真太郎氏と共同で立ち上げたものである。筆者は主

にサービスのコンセプト、サービスの詳細、サービスのプロデュースおよびディレクションを担当した。

注

- 1 <http://pc.moppy.jp/lab/archives/393> 2015年9月3日確認
- 2 <http://onet.rakuten.co.jp/company/activity/report/research/print/20150105.pdf> 2015年9月3日確認

第2章

関連事例および関連研究

本章では、関連事例として、既存の恋愛シミュレーションゲームサービスや現実における恋愛サービスについて分析すると同時に、先行研究について述べる。その上で、既存サービスの問題点を取り上げ、本研究ではどのようにしてその問題に取り組むのかという点について述べていく。

2.1. 従来恋愛サービスの定義および現状と課題

現在の恋愛サービスは多種多様な形態で存在する。ここでは、恋愛サービスを現実・ネット・ゲームのいずれかを通して異性と会話を目的とした接客・接触（性行為を含む）デート・疑似恋愛体験を含むものと定義する。ゲームによる恋愛シミュレーションサービスや、現実世界におけるキャバレークラブ、デートサービス、ファッションヘルスサービス等の風俗サービス、オンライン結婚・マッチングサービス等が存在する。しかし、上記サービスそれぞれの特性として

- 恋愛シミュレーションサービスは、ゲーム内にて疑似恋愛を体験することができるが「プログラムに基づいた平面世界で行われる一方向性のコミュニケーションサービス」であるため、様々な複合因子を持つ現実の恋愛とは、かけ離れている
- キャバレークラブ等の風俗サービスは異性と接触することができるが「異性とお酒を介して会話をすることや、異性の身体的特徴を生かしたサービスを享受する」ことが目的のサービスであるため、シミュレーションを主眼としたものではない

- オンライン結婚・マッチングサービスは、異性と組み合わせることを目的としており、マッチング以降はユーザーに丸投げの状態である

これらのサービスはいずれも恋愛スキルの育成に主眼を置いたサービスではなく、寧ろ恋愛スキルの育成について重要視していないことが伺える。つまり、「実践を通して恋愛スキルを身につける」というサービスが存在しない状況にある。「実践を通して恋愛スキルを身につける」ことが重要である大きな理由としてブライダル総研による第1回恋愛観調査¹によれば、2012年時点の20～39歳のうち、現在恋人がおらず恋人が欲しいと答えた男性1,000名が図2.1に示すように56.5%、女性1,000名が図2.2に示すように、56.7%存在する。また、moppylabによる20代・30代の恋愛事情に関する調査²によれば、恋愛に対して積極的になれない理由が、自分に自信がないと答えた男女が56.8%、どのように恋愛をすればいいかわからないと答えた男女が図2.3に示すように29.4%（20歳～39歳）、恋愛に対して消極的な男女が図2.4示すように（20歳～39歳）で約95.2%が存在する。これらを統合し計算した結果、恋人がおらず、恋人が欲しい男女は（20～39歳）約1,200万人存在し、その内自信もなく恋愛のやり方がわからない男女は（20～39歳）約980万人存在することが分かった。

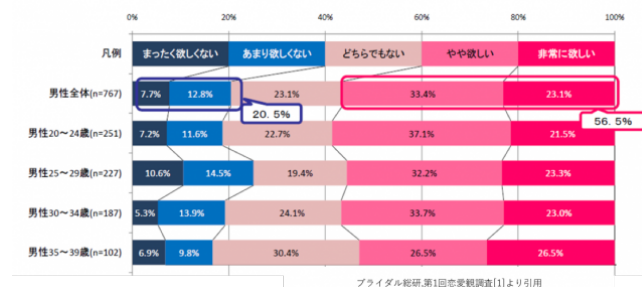


図 2.1: 恋人が欲しい男性

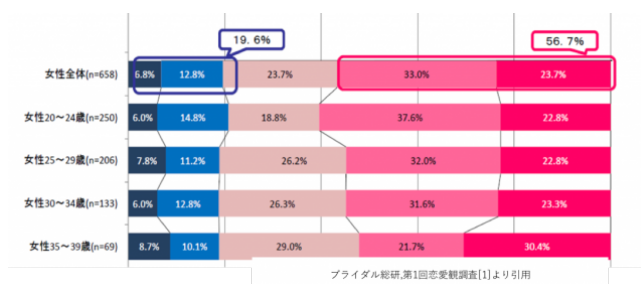


図 2.2: 恋人が欲しい女性

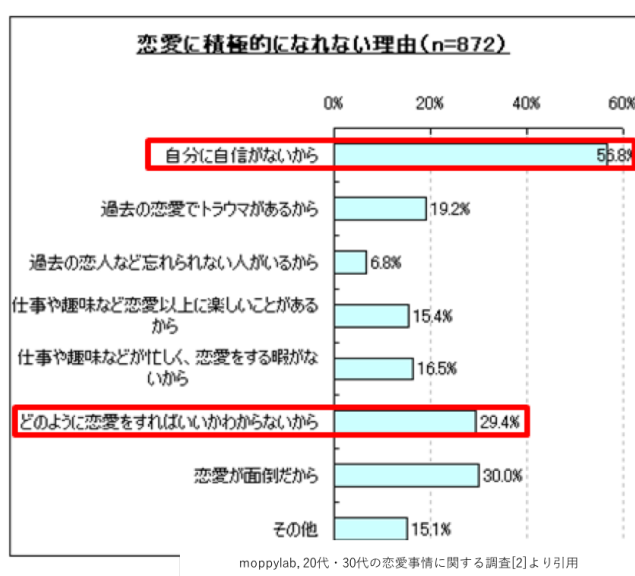


図 2.3: 積極的になれない理由 (20 歳～39 歳)

この 980 万人の恋愛スキルを向上させる仕組みを持ったサービスが存在しないため、恋愛サービスは多くの顧客を取り逃している可能性が考えられる。

2.1.1 日本における 30 代未婚女性の現状

日本経済新聞社によれば、非婚化や少子化の背景にあるといわれるのが、未婚男女の「恋愛離れ」であると言われている [5]。恋愛をしない、あるいは恋愛できないシングル女性が増えている理由を 1,000 人調査と取材を通じて、働く女性

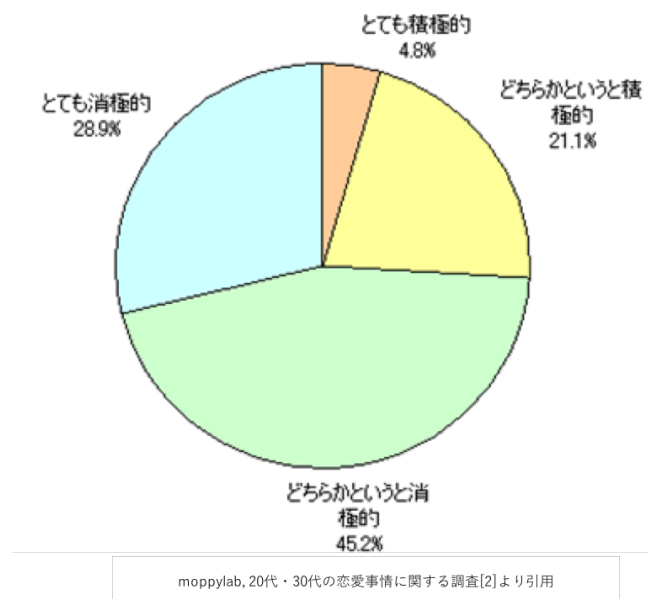


図 2.4: 恋愛に対して消極的な男性（20 歳～39 歳）

の恋愛の実情を探っている。日本経済新聞社が未婚の働く女性に聞いた調査によると、図 2.5 に示すように「恋人がいる」は 34.5 %。恋人がいない人のうち 35.9 %が「ほしいと思わない」と答えた。理由の首位は「恋愛が面倒」。「男性とデートするのは正直疲れる」（30 代）など仕事に追われる女性たちにとって、恋愛が負担になっている現状が垣間見られている。

恋人がいない期間は平均 10 年。「5 年以下」が半数を超えるが、30 代以降を 5 年刻みでみると年代が上がるほど長くなる傾向で、平均を引き上げている。「生まれてから 37 年間、男性と付き合いことがなく、恋人を欲しいと思ったこともなかった」。「本当に好きでないと付き合えないと思っていたけれど、交際してみればよかったかも」。このように 40 歳を前に、迷いがちらつく意見も伺える。

東京・五反田の料理教室「ビアンシュール」では月に 3、4 回教室の生徒を中心に 20～30 代独身男女にて「合コン食事会」が開かれている。この世代の女性達は「いろいろな男性を見てきて、理想が高く、付き合うまでのハードルも高い」。しかし、積極的に行動する女性は少数であり、調査によると、恋人がほしいと思っても「無理はしたくないので、自然の流れに任せている」「積極的に動かなく

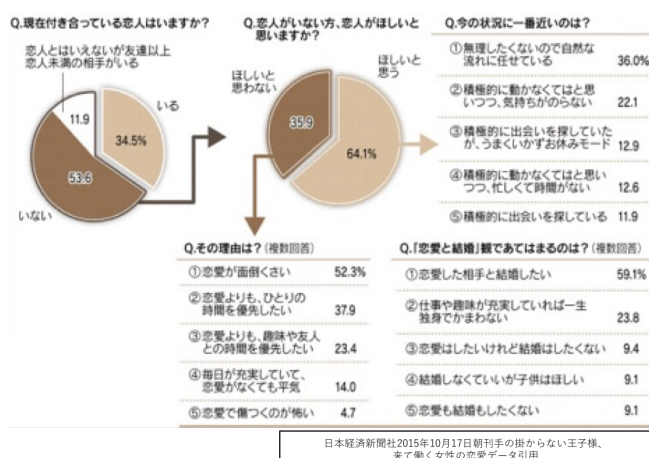


図 2.5: 女性の恋愛観

てはと思いつつ、気持ちがのらない」という女性が多数を占めている。

1 万人以上の働く女性の恋愛相談に乗ってきた婚活セミナーなどを手掛ける川崎によれば「空から運命の王子様が降ってくるのを待っている女性が多すぎる」。「有能な女性ほど、恋愛だけは、ありのままの自分を抱きしめてほしいと少女漫画のヒロインのようになってしまう」。恋愛をしたいなら女性自身が変わり、行動することが重要だと指摘している。

以上のことから、女性も恋人がおらず恋愛のやり方も分からない人口が増えているにもかかわらず、男性用恋愛スキルトレーニングばかりに焦点があたり、女性の恋愛スキルを高める研究は進められていないため、女性用恋愛スキルトレーニングを研究していくことは、現代の女性にとって非常に意義のあることだといえよう。

2.1.2 日本における未婚男性の現状

世界価値観調査³(2010～2014 年)によると、日本の 30～50 代男性に対し、「あなたはどれくらい幸福ですか？」と尋ねた結果、この設問に対し「あまり幸福ではない」ないしは「全く幸福ではない」と答えた者の比率を既婚者と未婚者で分けたところ、既婚者は 6.5 % に対して未婚者は 43.5 % と大きく差が開いている⁴。

舞田により各国の30～50代男女の不幸感を既婚・未婚別に、「あなたはどれくらい幸福ですか？」という問いに対し、「あまり幸福ではない」ないしは「全く幸福ではない」と答えた者の比率を算出したデータ図2.6を見てみると、日本と同様に多くの社会において、中高年の不幸感は既婚者より未婚者で高くなっていることが分かる。男性における既婚者と未婚者の差は、日本が最大である一方で、女性の既婚と未婚の差はあまり開いていないことが見て取れる。各国で女性よりも男性、既婚者より未婚者が不幸だと感じている傾向があるが、日本においては、男性が未婚であることが不幸である、という考え方が各国と比較して強く広まっていることが見て取れる。

男性は女性と比べ未婚であることに對し不幸を感じる理由として、古くから男女の役割がはっきりと決まっておリ、女性は家事を行い男性が仕事を行うという考え方が現代でも少なからず残っていることが考えられる。女性は仕事と家事の両立という行動に対して男性に比べ抵抗が少ないため、家族という役割分担に対しての依存が少なく、男性と比べ不幸に感じる比率が低いのではないかと推測される。つまり、男性は家族という役割分担に對し依存傾向があるために、家族を持たない男性は不幸に感じてしまう比率が高いのではないかと考えられる。恋愛スキルを高めることが解決策の一つとして思案されるが、女性の比率が低いことを鑑みると、男性自身の家族観に関する考え方を見つめ直していくことで、解決する手段も生まれてくるのではないかと考察される。

**30～50代男女の不幸感
(既婚者と未婚者の比較)**

	男性			女性		
	a 既婚	b 未婚	b-a 差	a 既婚	b 未婚	b-a 差
アルジェリア	16.1	32.1	16.0	23.0	26.2	3.2
バーレーン	23.4	32.3	8.9	23.7	31.7	8.0
ブラジル	4.0	6.1	2.1	5.9	10.3	4.4
台湾	10.3	5.1	-5.2	8.0	6.5	-1.5
コロンビア	2.7	9.9	7.1	6.0	10.5	4.6
エクアドル	4.1	8.0	3.9	6.9	8.7	1.8
エストニア	14.2	45.2	31.0	12.2	31.8	19.6
ドイツ	6.4	23.0	16.6	4.4	22.5	18.1
日本	6.5	43.5	37.0	5.3	8.1	2.8
韓国	11.3	16.0	4.7	5.9	4.4	-1.4
レバノン	17.3	36.9	19.6	24.1	23.4	-0.6
リビア	13.0	20.4	7.4	5.7	18.0	12.3
メキシコ	4.7	8.1	3.3	3.5	7.7	4.2
オランダ	7.0	13.0	6.0	5.6	14.7	9.1
ロシア	17.6	34.8	17.2	15.1	29.6	14.5
シンガポール	8.4	14.4	6.1	5.0	8.6	3.5
南アフリカ	15.7	23.1	7.3	18.8	30.7	11.9
スウェーデン	3.7	16.7	13.0	1.5	1.9	0.5
タイ	4.7	11.8	7.1	5.7	8.0	2.3
トリニダード	6.2	11.6	5.4	7.6	8.6	1.0
チュニジア	23.4	31.6	8.2	16.3	31.8	15.5
トルコ	12.7	17.6	5.0	14.4	18.6	4.2
アメリカ	6.4	19.2	12.7	5.8	12.9	7.1

*「あまり幸福でない」+「全く幸福でない」の回答比率である。

資料:「世界価値観調査」(2010-14)

作成者:舞田敏彦(@tmaita77)

データえっせいホームページ[6]より引用

図 2.6: 各国における 30～50 代における不幸感

2.2. 既存の恋愛関連サービス

本項では、無数に存在する恋愛サービスの中で、本研究が問題とする点に関して特徴的、もしくはユーザー数の多いサービスについて特徴を述べながら紹介する。

2.2.1 ときめきメモリアル

ときめきメモリアル⁵は、1994年5月27日に、コナミからPCエンジンSUPER CD-ROM 向けに図 2.7 のパッケージで発売された、恋愛シミュレーションゲーム

である。ときめきメモリアルは、日本の家庭用一般ゲームにまだ「恋愛シミュレーションゲーム」「恋愛ゲーム」という物が定着してなかった頃に販売されたゲームであり、この作品が大ヒットしたことによりそういったジャンルが流行し増加していくようになった。また、本作品はスーパーファミコン版（1996年2月9日発売）、セガサターン版（1996年7月19日発売）、Windows 95版（1997年12月4日発売）、ゲームボーイ版（1999年2月11日発売）と各機種で発売し、累計で100万本以上を売り上げ、コンシューマーゲームの世界に恋愛シミュレーションゲームを定着させる大きな役割を果たした。



ときめきメモリアル画像検索より引用

図 2.7: ときめきメモリアルパッケージ

特徴

本作品は、ゲームの主人公であるプレイヤーが、架空の私立高校「きらめき高校」に入学し、卒業までの3年間で「卒業式の日、校庭のはずれにある樹（伝説の樹）の下で、女の子からの告白で生まれたカップルは永遠に幸せになる」というきらめき高校の伝説を叶えるべく、勉強、スポーツ、部活動などに取り組み、

図 2.8 に示すような主人公の能力値を高め、幼なじみで憧れのヒロインである藤崎詩織、または他 12 名が求める理想の能力を主人公が高めていくことで近付いていき、さらにはデートを重ねて親しくなり卒業式の日伝説の樹の下で意中の彼女からの告白を受けることが目的である。

本作品の主な特徴として、女性とデートを疑似体験することができ、ゲームキャラクターとコミュニケーションをとる手段として図 2.9 に示すような 3 択の選択肢から回答を選ぶという形をとっている。



ときめきメモリアル画像検索より引用

図 2.8: ときめきメモリアル ゲーム画面の一例

また、本作品はシリーズ化されており、ときめきメモリアル 4⁶ は、2009 年 12 月 3 日にコナミデジタルエンタテインメントから PlayStation Portable 向けに図 2.10 のパッケージで発売された男性向け恋愛シミュレーションゲームであり、同シリーズの最新作である。

本作品も、過去作品と同様のゲームスタイルを保持しているが、大きな変更点として、攻略対象である全女性キャラクターがプレイヤーの設定した名前を音声つきで呼ぶ機能がついたこと、人間の頭部の音響効果を再現するダミー・ヘッドやシミュレータなどを利用することで、鼓膜に届く状態で音を記録し、ステレオ・ヘッドフォンないしイヤフォン等で聴取することで、あたかもその場に居合わせ



ときめきメモリアル画像検索より引用

図 2.9: ときめきメモリアル 2 ゲーム画面の一例

たかのような臨場感を再現できる方式である、バイノーラルサウンド録音をゲーム内に一部用いることで、図 2.11 に示すような、一つの布団の中に主人公と女性キャラクターが一緒に入るといったシチュエーションを音によるリアリティを高めることにより、ゲームへの没入感を深めた点である。

2.2.2 ラブプラス

ラブプラス⁷は、2009 年 9 月 3 日にコナミデジタルエンタテインメントからニンテンドー DS 向け (図 2.12) のパッケージで発売された恋愛シミュレーションゲームである。恋愛シミュレーションゲームの大半は恋人になることがゲームの目的であったのに対し、ラブプラスシリーズはヒロインがプレイヤーの「彼女 (恋人)」になってからがゲームの中心であることが最大の特徴として挙げられる。

従来の恋愛シミュレーションゲームに近い「友達パート」のクリア後に移行する「恋人パート」では、ニンテンドー DS 本体の内蔵時計と連動した「リアルタイムクロック (RTC)」により、現実の時間や季節に合わせたリアルタイムの「恋愛生活」を図 2.13 に示すような形で体験ができる (年齢は変わらない)。またタッチ



図 2.10: ときめきメモリアル 4 公式 Web ページ



図 2.11: ときめきメモリアル 4 ゲーム画面の一例

パネルやマイク（音声認識）などニンテンドー DS およびニンテンドー 3DS の機能を活かし、デート中にスキンシップを取る・ヒロインに話しかける等のコミュニケーション機能も大きな特徴と言える。ヒロインのタイプは「文武両道なお嬢様（同歳）」「ツンデレ（年下）」「おっとり（年上）」の3人が用意されており、やり取り次第で髪型・服装・性格が変化するなど、プレイヤー次第でさまざまなシチュエーションが楽しめるのも特徴である。

これらの要素が受け、口コミなどから販売数を伸ばした結果、ラブプラスは恋愛ゲームとしては異例の20万本を超えるヒットとなり、その後の作品である、「ラブプラス+」と「NEW ラブプラス」も販売数が10万本を超えた。



図 2.12: ラブプラス公式 Web ページ



図 2.13: ラブプラス リアルタイムクロック説明図

特徴

本作品の特徴は、

- ときめきメモリアル以降、告白までのプロセスを描いた恋愛シミュレーションゲームが多数を占める中、告白以降の彼女とのやりとりに重きを置いた点
- 実際の季節や時間と連動し、ゲーム内の時間やイベントが変化する点
- ニンテンドー DS の特徴を生かし、本体マイクを使用し女性キャラクターへの呼びかけや、タッチペンで髪を撫でるなどの触覚的な疑似コミュニケーションを搭載している点

である。また、本作品はときめきメモリアルを輩出した会社と同じであることから、図 2.14 のようにときめきメモリアル同様のゲームシステムも取り入れている。



図 2.14: ラブプラス ゲーム画面の一例

また、本作品もシリーズ化されており、最新作「NEW ラブプラス+」は、ニンテンドー 3DS 用ソフトとして 2014 年 3 月 27 日に図 2.15 のパッケージで発売された。主な特徴としては、ニンテンドー 3DS 本体内蔵のジャイロセンサーを活用して、様々な角度から彼女を見ることができる点、ゲーム内でカメラを入手する

ことで、登下校時やデート中などあらゆる場面で彼女の写真を撮影できるようになった点、内蔵カメラと顔認識エンジンを使用したロック機能を用いることで、プレイヤーの顔が正常に認識されると彼女が歓迎の言葉をかけロックが解除されるが、プレイヤー以外の人物の顔が認識されると彼女は素っけない態度をとりロックは解除されない等、様々な新機能が搭載された中で、最も特筆すべき点は、図 2.16 が示すように実在のスポットに彼女と旅行できるイベントである。



図 2.15: NEW ラブプラス+公式 Web ページ

この機能は、ラブプラスの舞台である静岡県熱海市へ、映画・ドラマ・漫画・アニメ等の作品の「物語の舞台となった地」を実際に訪れる行為、いわゆる聖地巡礼が、ユーザー間で活発に行われたからだと推測される。製作会社であるコナミは、2010 年 7 月 10 日から 8 月末にかけて、地元商店街などと協力して熱海で「熱海ラブプラス現象（まつり）キャンペーン」を実施した。期間中市内 29 か所に iPhone で撮影すると、図 2.17 が示すように、画面に彼女が表示される「AR マーカー」が設置され、市内 6 か所には、ゲームに登場する思い出の場所を回るスタンプラリー台を設置した結果、期間中 3,000 人が訪れ、シートを受け取っていった⁸という。

従来では、ゲーム内の活動はゲーム内にて補完されることが主流であったが、ゲームと現実をリンクさせることで、現実への行動を喚起させた新しい試みで



図 2.16: NEW ラブプラス+ ゲーム画面の一例

ある。

2.2.3 CLANNAD

CLANNAD は、ゲーム会社 Key により制作された図 2.18 のパッケージで発売された恋愛アドベンチャーゲームである。本作品は、アダルトゲームや恋愛ゲーム、美少女ゲームにおいて、「プレイすることで感動を呼び起こされ、泣けるゲーム」を指す俗語、通称泣きゲー⁹に分類されるゲームであり、Windows 98/2000/Me/XP (PC)、Windows 2000/XP/Vista/7 (PC フルボイス)、PlayStation 2、PlayStation 3、PlayStation Portable、Xbox 360、SoftBank 3G、FOMA、Android、PlayStation Vita 等様々な機種へ移植され、メディアミックスも盛んに行われたゲームである¹⁰。

本作品の特徴としては、女性との恋愛を楽しむことよりも、物語を通して作品のメッセージ性を伝えることに重視した作品となっており、女性キャラクターとの恋愛も世界観に浸るための一つの要素となっていることで、ゲーム自体の完成度を高めている。結果的に作品を好きになることで、女性キャラクターに対して



図 2.17: AR マーカーを利用した写真

も愛着が湧いてくるため、ときめきメモリアルのような、キャラクターを重視したゲームとは違った形で作品の世界観に浸ることができるゲームである¹¹。

2.2.4 Sexy ビーチ

Sexy ビーチ¹²は、ゲーム会社 ILLUSION より発売されたアダルトゲームのシリーズである。Sexy アイランドというリゾートアイランドにてプレイヤーが選んだ水着を着たヒロイン達とオイルを塗ったり、性行為を行ったりするアダルトゲーム¹³である。本作品の特徴は、ゲームの舞台となる広大な世界を自由に動き回って探索・攻略できるように設計されたレベルデザインを指す、オープンワールド¹⁴上で、女性キャラクターに対してプレイヤーのフェチズムを満たすような行為や性行為を行うことを目的とした18歳以上を対象にしたアダルトゲームである。ILLUSIONは、自身たちが開発するゲームをリアルタイム3D美少女ゲームと呼んでおり、360°どこからでも女性キャラクターを視聴することが可能であり、女性キャラクターと会話中でもインタラクティブなふれあいを、マウスを使うことで可能にし、マウスを使用することでインタラクティブな反応を女性キャラクターがしてくれることを強みとしている。図2.19のように女性キャラクターの見



図 2.18: CLANNAD 公式 Web ページ

た目が現実の女性と酷似しており、また、3D 技術を使用しているため、限りなくリアリティーを追求した作品となっている。



図 2.19: ILLUSION 公式 Web ページ

2.2.5 薄桜鬼

薄桜鬼 ～新選組奇譚～は、2008 年 9 月 18 日にアイディアファクトリーから発売された女性向け恋愛アドベンチャーゲームである¹⁵。幕末、文久三年から物語は始まり、新選組隊士達の間で起こる出来事を楽しむ作品となっている。特徴と

しては、実在した新選組の隊士達を男性キャラクターにすることで、歴史上の人物と恋に落ちる気分を味わうことができるようにした点である。また、本作品はアニメや映画のほかに、ミュージカル公演も行われており、メディアミックスが盛んであることも特徴として挙げられる¹⁶。



劇場版薄桜鬼公式サイトより引用
<http://www.nbcunl.co.jp/rondorobe/anime/hakuoki/>

図 2.20: 劇場版薄桜鬼公式 Web サイト

2.2.6 レンタル彼女

次に「体験重視型モデル」の例をいくつか紹介していく。レンタル彼女¹⁷は、非婚少子化/消極奥手化/複雑多様化/社会問題化等、様々な問題を抱える日本の恋愛事情に対して真摯に向き合い、レンタル彼女というサービスを通じて、様々な悩みを抱える方々のサポートを行う、図 2.21 を Web ページ画像として設けている

サービスである。本サービスは、会員登録後、自社ページ上に掲載されている女性の中から好みの女性を選択し、デート申し込みフォームを使うことで利用できる。運営より確認メールが送られてきた後に、選択した女性からデートプランの打ち合わせメールが送られてくる。デート当日までメールによるやりとりを行った後、時間単位のデートを行うといった流れとなる。料金は、2時間以上の利用が原則となっており、女性の指名料金が1時間 4,000～7,000 円となっており、時間に比例して料金が增加するシステムとなっており、出張料金が 3,000～5,000 円となっている。



図 2.21: レンタル彼女公式 Web ページ画像

特徴

本サービスの特徴として挙げられる点は、女性を時間単位でレンタルできる仕組みにより、女性とデートをすることだけではなく、女性との会話練習、彼女がいると嘘を吐いた男性が嘘をばれないようにするために両親や同僚に紹介するといったように、使用方法は多岐に渡る。無店舗型性風俗特殊営業に該当するサービスではあるが、性的行為を原則禁止としており、車やホテル（カラオケを除く）等の個室状況を生み出す行為も禁止事項となっており、あくまで、自分の好みの女性をレンタルし、性行為を行わないデートを楽しむサービスとなっている。

2.2.7 ホストクラブ

ホストクラブ¹⁸は、図 2.22 のような綺麗びやかな店内において、男性従業員（ホスト）が女性客の隣に座って接待をする日本の飲酒店である。

特徴

ホストクラブの主な特徴は、男性が女性を接待することで主な価値を生み出すことにより、男性に対しての悩み相談や疑似恋愛を体験できることにある。自分のお気に入りのホストに、より自分を見てもらうため、お気に入りのホストをそのお店のナンバーワンに育てるため、といったような理由から顧客が高いボトルを注文するといった特徴も見られる。そのような高額な料金を支払うこともあってか、男性向けサービスとは違い、顧客と性交渉を行うことで顧客との関係性を強める、枕営業と呼ばれる行為を 63%¹⁹ のホストが行っていることも特徴として挙げられる。

料金はフリータイム制（入店後は、閉店まで店内にいてもよい）になっており、キャバレークラブのような時間制限はない（混雑時や待ちがある場合はフリータイム制でも退店を促される場合がある）。多くのホストクラブは永久指名制を採用しているが、中には指名変更可能な店もある。初回の来店客には、年齢確認のため入り口で身分証の提示が求められる。レディースクラブと称している店もある。

ホストクラブの市場規模は²⁰、8,584 億円と巨大な産業となっている。この巨大な産業を成り立たせている理由の一つとして、高額な料金設定が考えられる。料金体系は、セット料金・テーブルチャージ、指名料、飲食代、サービス料・TAX が存在する。セット料金・テーブルチャージとは、席につただけで支払う料金のことであり、単純に席を確保する料金というだけでなく、無料の飲み物や氷などの料金も含まれており、決まった時間ごとに料金が発生する仕組みである。指名料とは、ホストを指名する際に必要な料金であり、ホストクラブの店員を一度指名を行うと、他のホストに変更することができなくなる「永久指名制」を採用しているため、ホストクラブに通うごとに毎回発生する料金である。

しかし、指名料金が発生しないホストクラブも多く存在する。飲食代は、シャ

ンパン・ブランデー・焼酎などの飲み物代および、フードメニューの代金である。ホストクラブの高級シャンパンの代名詞であるドンペリは、安いものでも数万円、高いものだと数十万円と価格差は大きい。サービス料・TAX とは、税金（消費税）＋サービス料（ホストの接客に対する）のことであり、固定の金額が存在するわけではなく、飲食代などに掛け算されるものである。

また、サービス料とTAXを別々に積算する店舗も存在する。サービス料・TAXの割合はホストクラブによって異なることが多く、30%前後²¹を推移している。このようにホストクラブに通うことは料金上の敷居が高いため、多くの店舗では初回料金というものを設定しており、5,000円前後²²で入店できるようにするなどの工夫もされている。



図 2.22: ホストクラブ愛本店公式 Web ページ

また、最近ではネオホストと呼ばれる新しい業種も台頭してきた。ネオホストとは、表参道や青山を歩いていそうなセンスあるオシャレな格好で出勤し、お店ではお酒は飲まずお茶やジュースなどを嗜み、合コンのような雰囲気接客を行うことから、新しいタイプの進化系ホストとも呼ばれている²³。また、従来のホストとネオホストはマーケティング手段やビジネスモデルが違うところも大きな特徴といえる。従来型のホストの営業は電話、今はLINEなどのSNSでコミュニケーションを切らさないようにマメにメッセージを送るといった、カスタマーリレーションシップマネジメントを軸としている。

一方ネオホストは、自由な私服、そして営業は、雑誌でモデルを務め、図 2.23

のようなプロモーションビデオを作るといった、PR やコンテンツを作成することにより集客を図る、つまり、従来のホストクラブはアウトバウンドマーケティングを行っており、ネオホストは、インバウンドマーケティングを行っているといえる。また、従来ホストのビジネスモデルは、一人の顧客から多くの売上をあげるハイエンドなビジネスモデルである一方で、ネオホストのビジネスモデルは、コンテンツを作成し多くの顧客に認知を働きかけ、入店してもらうことにより、一人当たりの単価は低いものの、新規顧客を増やして数で稼ぐといったローエンドなビジネスモデルとなっている。以上が「体験重視型モデル」の特徴である。



図 2.23: ネオホス × SNAP Web ページ

2.2.8 デリバリーヘルス

デリバリーヘルス²⁴とは派遣型のファッションヘルスのことであり、略してデリヘルと呼ばれている。店舗が存在せず、顧客のいる自宅やホテルなどに女性を派遣し、性的サービスを行う業態を指す。特徴としては、市場規模は2兆4,000億円²⁵と巨大であり、風俗産業の半分弱を占めている。主な理由としては、顧客はお店に足を運ぶ煩わしさを感じることなく、図2.24に示すようなWebサイトから店舗を選択し、性的サービスを楽しむことができること、運営側は、無店舗経営が可能であるため、起業にかかる費用を低く抑えられることが主な理由として考えられる。



図 2.24: デリヘルタウン Web ページ

2.2.9 ソープランド

ソープランド²⁶とは、湯船のある部屋（浴室）で女性従業員（風俗嬢）が、男性客に対し性的なサービスを行う風俗店である。風俗店の中でも性交を含めたサービスを提供するため「風俗の王様」と称されている。日本で独特に発達した営業形態であるが、やや形を変えた同様の業態が外国にも見られる。特徴としては、風俗サービスの中でも唯一、性交がサービスに含まれている点である。そのため、他風俗サービスと比べると料金設定が高く、敷居も高いものとなっている。また、営利目的として性交を生業としたサービスを行うことは法律上禁止されているため、あくまで顧客と女性従業員が恋に落ちたうえでの行為という解釈のもとでサービスが行われている。顧客は直接店舗に行くか、図 2.25 のような Web サイトを利用したうえで店舗に行くことが多い。



図 2.25: SoapStyle Web ページ

2.2.10 女性向け性感マッサージ

女性向け性感マッサージ²⁷とは、店舗ないしホテル内において男性が女性を性的サービスを行うことを目的としたサービスである。特徴としては、男性向け風俗と比べて、件数が圧倒的に少ない。進化心理学の観点から考察すると、男性は子孫繁栄のために、遺伝子を多くの女性に残すようにプログラムされているため、不特定多数の女性と性行為を行おうとする一方で、女性は受け取った遺伝子を守り育てていく必要がある。自分を加護する存在を見つけようとするため、不特定多数の男性と性行為を行うことは、自身を養うことができる男性かどうかを見極めることに慎重になる。そのため、女性はそもそも、男性と同じ感覚で性的行為を行わないために、このような結果になったのではないかと考察される。しかし、情報はあまりなく、図2.26のようなWebサイトも数があまりないことから、認知度は低いことが想定される。



図 2.26: KAIKAN Web ページ

2.2.11 スタービーチ

スタービーチ²⁸は、株式会社スター・ビーチ、および同社が運営する図2.27に示す形で行われている、携帯電話・PHS向けのメル友募集サイトである。1999年12月にサービスを開始しており、過去には、1日1,200万アクセス、月間4.5億ア

クセスがあるほどに人気を博していた。特徴は、会員登録不要でサービスを利用することができ、メールアドレスのみで掲示板を閲覧・投稿することが可能であり、その手軽さに当時多くのユーザーが本サービスを利用した。

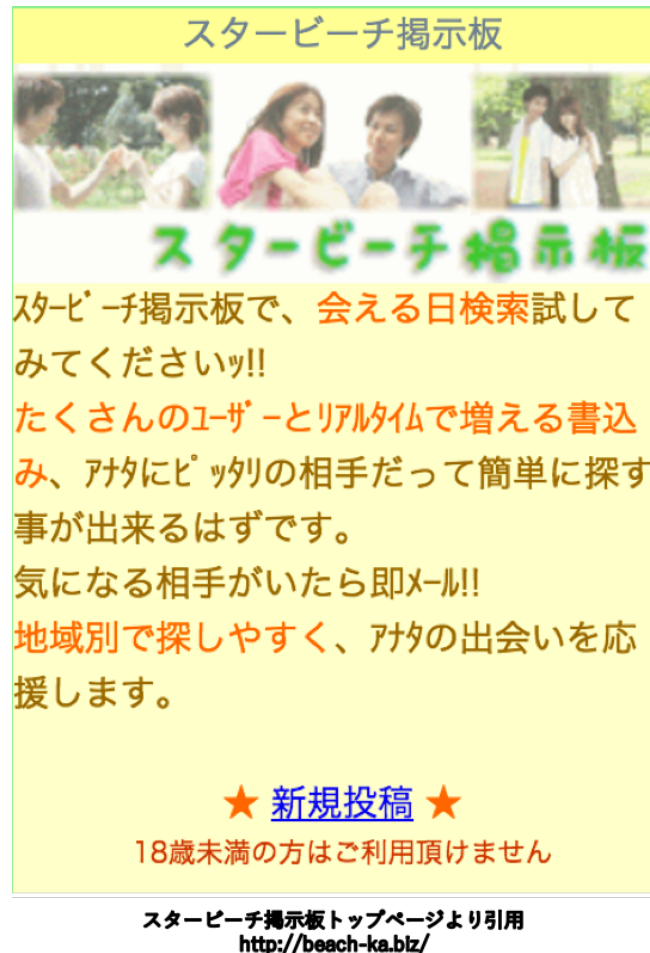


図 2.27: スタービーチ Web ページ

2.2.12 タップル誕生

タップル誕生²⁹は、株式会社マッチングエージェントが運営する、図 2.28 に示す形で行われているマッチングサービスアプリケーションである。1年間で300万カップル成立を達成している。特徴は、趣味で繋がることに重きを置いており、自

身のプロフィールを登録後は、趣味のカテゴリーごとに相手を探し、気になる相手に意思表示をすることができる。意思表示をされた相手も、気に入った場合は2人だけのやりとりを行うことができるサービスとなっている。



図 2.28: タッフル誕生 Web ページ

2.2.13 pairs

pairs³⁰ は、株式会社エウレカが Facebook を利用して運営する、図 2.29 に示す形で行われているマッチングサービスである。マッチング数は1,510組を超えており、累計会員数300万人を超える巨大サービスである。サービス内容は一般的なマッチングサービスと大差はなく、個人情報を登録後に、気にいった相手に意思表示を行い、相手も気に入った場合のみ、メッセージの交換を行えるといったものである。特徴は、Facebook を利用することで、登録情報の手間を省いた点である。また、国内に2,400万人³¹（2014年11月時点）のユーザー数を持つ Facebook 上でサービスを広めたことで、多くのユーザーの目に止まったことも影響としたと考察される。

2.3. 既存サービスのモデルによる分類

これまでに挙げた既存のサービスは大きく分けて3つのグループに分けることができる。



図 2.29: pairs Web ページ

- ゲームサービスは、主に没入感を利用して恋愛ないし恋愛行為をしている気分仕立てあげるものである。(以後、没入感重視型モデルと定義)
- 風俗サービスは現実体験という強みを活かして、異性と接触することを主眼としたサービスであり、シミュレーションや没入感を強く意識していない。(以後、体験重視型モデルと定義)
- マッチングサービスは、異性と組み合わせることを目的としたサービスであり、マッチング後は、カップルに対して関わらないようにしている。(以後、組み合わせ重視型モデルと定義)

各特徴ごとにサービスを分類すると表 2.1 以下のように分けることができる。

表 2.1: 各サービスのグループ分け

没入感重視型モデル	体験重視型モデル	組み合わせ重視型モデル
ときめきメモリアル	レンタル彼女	スタービーチ
ラブプラス	ホストクラブ	タップル誕生
CLANNAD	デリバリーヘルス	pairs
Sexy ビーチ	ソープランド	-
薄桜鬼	女性向け性感サービス	-

次の節にて、各モデルも問題点について考察していく。

2.3.1 関連サービスの問題点

「没入感重視型モデル」は、いつでもどこでもお手軽に体験することが可能といった点は非常に評価すべき点である。しかし、第1章でも述べたように、ゲーム内での疑似体験によって動機づけを高めることができたとしても、現実での体験と結びつける行為はあくまでユーザー自身に依存してしまうため、学習効果が薄れてしまう。その点、ラブプラスは現実への誘導を図った試みは非常に評価できる点であると考ええる。しかし、あくまでロケーションが変わっただけでゲームキャラクターとのコミュニケーションである以上、現実での恋愛体験とは言い難い。寧ろゲームを拡張させるための手段として現実を利用しているため、より現実の女性との触れ合いや体験から遠ざける要因になっていると推測される。つまり、「没入感重視型モデル」では、恋愛に対しての動機づけを高めることはできたとしても、現実での体験の導線が引かれていないため、自分自身で行動に移すことが困難なユーザーは、高まった恋愛学習に対する意欲を損失させてしまうことになる。

対して「体験重視型モデル」であるレンタル彼女は、現実で実践的にデートや会話の練習ができる点は恋愛のやり方が分からない男女が増加している現代にマッチしたサービスと言えるだろう。しかし、レンタル彼女は今まで知らなかった女性と数回のメールのやりとりをした後にすぐにデートを行うため、彼女としての認識も低いままデートを行うので、疑似体験としての没入感をあまり得ることができず、かつコミュニケーションを得意としていない男性には敷居が高いものとなる。また、レンタル彼女自体に恋愛スキルを高めるハウトゥー要素が存在しないため、あくまで別の場所で恋愛スキルを向上させた一部の男性が、実践の場として試すだけになってしまう。つまり、レンタル彼女ではお手軽にデート体験をすることは可能であるが、ハウトゥー要素もなく、デートの前後に二人の関係を強めるストーリー性も存在しないため、デートという行為に対しての没入感をあまり得ることができないだけでなく、恋愛スキルの向上は見込めないと考えられる。ホストクラブは、レンタル彼女同様に実践で疑似恋愛体験ができ、回数を

重ねていくことでホストと顧客の繋がりを深めていくことができる点については評価できる。

しかし、前述にある永久指名制や、高額な料金設定から、お手軽に様々な恋愛シチュエーションを体験することは非常に困難であり、ホストクラブ自体も、恋愛に自信がなく恋愛の知識が乏しい女性でもホストが女性をリードするため、恋愛に対する満足度は向上するかもしれないが、女性の恋愛スキルの向上を目的としたサービスではない。そのため、没入感を得ることができたとしても、金銭面の問題からお手軽さを失ってしまう側面がある。

「組み合わせ重視型モデル」は、スタービーチ、タッフル誕生、pairs 等いずれのサービスもカップル成立を目的としており、その後の関係構築については利用者に丸投げの状態であることが分かった。いくらマッチングができたからといって、恋愛のやり方が分からない男女が増加している状態では、機会損失が増加してしまうことになる。サービス上では、マッチング後に、相手との関係構築が上手いかなければ、再度新たな相手とマッチングを行う可能性が増えるため、この根本的な課題を放置しているのだと考察される。

以上のことから、ゲームおよび現実での恋愛サービス、マッチングサービスは娯楽面ばかりが前に出てしまい、本来兼ね備えている教育要素や体験要素が薄れてしまうため、恋愛スキルを向上させる育成面と、体験行為から学習したスキルを実践できる、体験要素を含んだサービスを開発することで、娯楽だけでは止まらず恋愛を教育・実践できる仕組みが必要だと考えた。

2.4. 関連研究

ここからは、本研究に関連があると考えられる恋愛スキル、ゲームによる学習効果に関する研究を分析していく。

2.4.1 異性関係に関する考察

異性関係に関する研究については、主に異性関係スキルに関する研究や青年期の恋愛における問題状況に関しての研究が多く挙げられる。Nangle と Hansen に

よれば [6]、1970 年から 1994 年に Journal of Consulting and Clinical Psychology, Behavior Therapy, Behavior Modification において、異性関係スキルについて発表された 32 件の論文を調査した。その結果、異性関係スキルの研究数は、1970 年代の後半に急増し、その後徐々に減少していることが明らかになった。32 件の論文における研究対象の 70 % 以上が男性であり、85 % 以上が大学生であること、研究内容として 60 % 以上が異性不安に焦点をあてていること、研究方法として 80 % 以上がロールプレイアセスメントを使用していることを明らかにしている。関連研究の中でも、本研究を行うにあたり関係が深いと考えられる、過去に示唆された事例をいくつか紹介する。

異性関係問題における考察

東京経済大学の石川 [7] によれば、恋愛行動の精査では自分からの告白は、男性の方が多い。また、お茶の水女子大学の高比良によれば、嫌な人から交際をせまられた経験やデート DV の被害は女性のほうが多いという結果が得られている [8]。また、女性のほうが別れの主導権を握っており [9] 自分の気持ちが冷めたことにより生じる恋愛崩壊の予期が多い [10] ことや、男性のほうが失恋した後の行動として回避が多い [11] ことも明らかになっている。さらに、恋愛感情の性差については、立脇によれば、異性交際中の否定的感情の性差について検討し、女性のほうが親和不満感情（交際相手に近づきたいという親和欲求や独占欲が満たされず、相手と距離があることを意識させられる出来事によって生じる感情）を感じることを明らかにしている [12]。また、諸井によると、男性の場合、デートの誘いに伴う不安が異性関係を開始する場面での苦手意識によって高められることを明らかにしており [13]、恋人や異性の友人がおらず、異性との相互作用が少ないほど異性不安が高いことも明らかになっている [14]。

また、相羽によると、性差の見られた問題状況に着目すると、交際中の問題状況である「相手への支援のできなさ」「関係に対する不安感」「相手の過干渉」と別れ・交際後の問題状況である「別れたくない相手との別れ」において、女性のほうが男性よりも困ったり悩んだりする程度が高いと報告されている。そして、主に交際中や別れ・交際後における交際相手との関係性に関することが深刻な悩み

となっているため、恋愛で悩みを抱える青年を支援するためには、交際前だけでなく、交際中や別れ・交際後の問題状況についても焦点を当てる必要性が確認されている。さらに相羽は支援策として、

- 交際経験のない人に対する支援として、交際経験を積むことだけでなく、経験したことのない問題状況に関わることへの躊躇や不安を低減し、恋愛有能感を高めることが有効である
- 男性の場合、異性に関わることへの不安を低減することが恋愛における問題状況に対処するための支援となりうることが示唆されている
- 交際経験のない男性に対する支援として、認知面では、自分からの積極的な働きかけに関する問題状況に対するイメージの過大視を抑制し、「自分から常に積極的に働きかけなければならない」という過度の性役割態度を修正することが有効であり、感情面では、異性に関わることへの不安を低減することが必要である

と提言している [15]。

女性特有の要素

男性から女性に求められる役割には、男性的役割、女性的役割、人間的ともいえる役割の3要素が含まれることを伊藤は示している [16]。男性が結婚相手・交際相手に対して、どのような理想イメージを持つのかを、横浜国立大学の下田らが調査した結果、結婚相手・交際相手のいずれを想定した場合であっても、「理想の女性イメージ」の因子構造は同様であり、「理想の女性イメージ」は、「癒し」、「性的魅力」、「良妻賢母」から構成されることが明らかになった。そして、交際相手に癒やしを重視する男性ほど女性に性的魅力や良妻賢母を重視する傾向があるが、結婚相手に重視する癒やしは、性的魅力や良妻賢母との関連はみられていない。しかし、男性が性的魅力と良妻賢母を重視する傾向は、伝統主義的性役割態度と関連することを明らかにした [17]。また、堀毛によれば、女性においては「積極性」が異性からの好意度に影響する要因であることが示されていたが [18]、

奈良教育大学の豊田により、新たに「会話スキルの高さ」「対人不安の低さ」及び「対人関係の自信の高さ」が異性からの好意に影響することが示された。そして、女子学生において「会話スキル」、「対人不安」及び「対人関係の自信」が異性からの好感度の24%が示され、「異性との出会いの機会がない」および「異性の言葉に表情豊かに反応することが少ない」といった項目が異性からの好感度との関係があることが示され、異性関係に対する関心や意欲の低下、社会的スキルにおける「反応性」の問題が、異性からの好意を得るために男女共通して重要な問題であると唱えている [19]。

恋愛における問題状況を調査した相羽によると、女性は男性よりも、排他性の侵害と相手の未練行動とについて困ったり悩んだりしており、交際経験のない人はある人よりも、金品の貸し借りと他者からの否定的反応とについて困ったり悩んだりしていることを明らかにした。また、交際経験のない女性は、交際経験のない男性や交際経験のある女性よりも、相手の過干渉について困ったり悩んだりしていることが分かった。したがって、女性は男性よりも、相手からのネガティブな行動に困ったり悩んだりしており、交際経験のない人は交際経験のある人よりも、交際後の問題状況に困ったり悩んだりしていることを明らかにした。[20]

スキルトレーニング

Blanchard, Bristow と Young によれば [21]、異性関係スキルを “異性との関わりにおいて必要となる社会的スキル” と捉え、異性関係スキルには3つの側面があると指摘している。

- 異性との関係を開始するために必要な一連の社会的行動
- 性的行動に繋がる社会的・対人的行動
- 異性関係の維持において必要となる行動

また、Chee と Conger は [22]、社会的スキルと異性関係スキルは異なる行動スキルによって構成されているが、男性においては、社会的スキルと異性関係スキルは類似していることが示唆されている。しかし、これらの研究に対して相羽と松井 [23] は、4つの問題点があると示唆している。

- 関係の維持や終結に関するスキルを扱った研究が少ない
- 従来の研究は異性関係全般に不安や困難を持つ人々を研究対象としており、一般的な青年を研究対象としているものがほとんどない点
- 従来の研究では、恋愛関係と異性の友人関係が区別されていない点
- 日本と欧米の文化の違いによって、従来の研究で扱われてきた問題状況やスキルが必ずしも日本の恋愛に当てはまらない点

以上四点を挙げている。摂南大学の牧野によって行われたコミュニケーションスキル調査によれば、同性、異性友人とのコミュニケーションスキルが高い人ほど、現在の友人関係に満足していた [24] という結果を残している。このような背景を踏まえて相羽と松井 [25] は、男性用恋愛スキルトレーニング作成を試みている。相川 [26] は、恋愛における問題状況で必要な行動を読み取り、理解し、行動する技能を恋愛スキルと定義し、恋愛スキルを社会的スキルの下位概念と位置付けている。スキルの欠如は「適切なモデルに接する機会」「正しい行動を知識として習得する機会」「適切な行動を実行する機会」の3つの機会の欠如から生じるという点を、恋愛スキルは「読み取りスキル」「行動知識」「実行スキル」の3つの概念から成ると捉え、モデリングで使用するビデオ映像を作成し、その妥当性を検討し、男子大学生を対象とした恋愛スキルトレーニングプログラムを開発し、その有効性を検討している。

その結果、恋愛スキルトレーニングを行うことで、恋愛スキルだけでなく、基本的な対人スキルや感情にも変化が生じることが示唆された。このように異性関係に関する先行研究は大きく分けて、「問題状況における考察」と「スキルトレーニング」の2つに分類することができる。過去の事例を探る中で、コミュニケーション能力を育成することや、様々なケースに対応していくこと、適切なモデルに接する機会を持つことや、何度も反復練習を行う機会を用意することが重要であることが分かった。しかし過去の事例だけでは、示唆する段階で踏み止まっており、実際に上記に挙げた要素を取り入れた研究はまだ行われていない。

事実、確実に恋愛スキルを向上させる明確なトレーニング法やメソッドは確立されていない。そのため、異性関係に関しての特徴や側面を示唆する程度で止まっ

てしまっているため、先行研究を生かした恋愛学習手法を確立することは意義があることだと考えられる。

2.4.2 ゲームによる学習効果に関する考察

テレビゲームを利用した学習効果に関する先行研究は、2006年に日本デジタルゲーム学会³²により発刊されている「デジタルゲーム学研究」内で発表されているものが多く、先行事例としてはまだ数が少ない研究部類にあたる。その中でも、本研究と関わりが深い先行研究として、お茶の水女子大学の相田らにより [27]、個々の教育的テレビゲームを評価するためのチェックリストを作成し、教育テレビゲームの現状に関して検討した結果、技術面の質の高さや自主学習を支援するような構成、教育的に重要度の高いテーマを扱っているといった特徴、および長所が見出されている。また、学習者個人への対応の不足や、他者と連携した学習が想定されていないなど学習スタイルの制限、ソフトに関する情報提供の充実の必要性といった課題が見出されている。そして、「教育ツールとしてテレビゲームを使用することはネガティブというよりもむしろポジティブな効果を及ぼす傾向がある」ことが明らかにされた。

また、お茶の水女子大学の松尾らによる [28]、コンシューマゲームの中に社会性を高める特徴や工夫が含まれているのか、また、どのような社会性の特性を高めうるのかを明らかにすることを目的にゲームプレイヤーに対してWEB調査を行っている。その結果、どの社会性特性も育成される可能性はあるものの、特に「自分自身で自分のことを決められる力やそのような姿勢」「ほかの人を信頼したり、理解する力やそうしようとする姿勢」「創意工夫する力やそうしようとする姿勢」「生命や自然を大切にすること」を高めるゲームは、現時点でも比較的多く存在しており、また、実際にゲームの中で社会性を身につけた行動を「練習・経験」することで、社会性を身につけたいと思う動機が高まり、社会性が高まるという一連の過程に関するモデルが示唆されている。課題として、ゲーム内での疑似体験によって動機づけを高め現実での体験に積極的に関わるきっかけを持たせるなど、現実体験の機会をうまく補完するようなゲームの活用法について検討する必要があると述べている。

ここで注目したい点は、「教育ツールとしてテレビゲームを使用することはネガティブというよりもむしろポジティブな効果を及ぼす傾向がある」という点と「ゲーム内での疑似体験によって動機づけを高め現実での体験に積極的に関わるきっかけを持たせるなど、現実体験の機会をうまく補完するようなゲームの活用方法について検討する必要がある」という点である。この2点から、教育要素をもったテレビゲームを通して、ユーザーの動機づけを高めた状態で、現実での体験に積極的に関わるができるシステムが重要であることが分かるが、未だそのような仕組みの開発や検証は行われていない。そのため、教育要素をもったゲームを通して、ユーザーの動機づけを高めた状態で、現実での体験に積極的に関わるができるシステムを作製することは、先行研究の課題を解決する一つの解となりえるかもしれないため、検証の価値は十分にあると考えられる。

2.5. 関連事例および関連研究のまとめ

ここまで関連研究を分析するとともに既存サービスの特徴を述べ、既存のサービスについて筆者の考える問題点を述べた。改めて、既存のサービスの問題点をまとめると、以下の4点が挙げられる。

- 既存のゲーム内における恋愛シミュレーションサービスでは、恋愛に対しての動機づけを高めることはできたとしても、現実での体験の導線が引かれていないため、自分自身で行動に移すことが困難なユーザーは、高まった恋愛学習に対する意欲を損失させてしまう
- 既存のデートサービスでは、お手軽にデート体験をすることは可能であるが、ハウトゥー要素もなく、デートの前後に二人の関係を強めるストーリー性も存在しないため、デートという行為に対しての没入感をあまり得ることができないだけでなく、恋愛スキルの向上は見込めない
- 異性関係に関する研究は多くされているが、恋愛スキルを向上させる明確なトレーニング法やメソッドは確立されていない

- 教育要素をもったテレビゲームを通して、ユーザーの動機づけを高めた状態で、現実での体験に積極的に関わることができるシステムが重要であることが示唆されているが、未だそのような仕組みの開発や検証は行われていない

上記関連研究を踏まえた上で、本研究では以下の3点の要素を取り入れたコンセプト設計を行い、その詳細を3章以降で説明する。

- 物語性を持つことで没入感をもたらすことができる仕組みづくり
- 様々な恋愛シチュエーションを体験することができるようにすることで、恋愛の練習となるような仕組みづくり
- 物語性と様々な恋愛シチュエーションを組み合わせたプラットフォームを用意し、顧客同士がプラットフォームを利用しあえる仕組みづくり

つまり、没入感重視型モデル、体験重視型モデル、組み合わせ重視型モデルのそれぞれの長所を生かした新モデル設計を次章にて行う。

注

- 1 http://bridal-souken.net/data/ra/RA01_release.pdf 2015年9月3日確認
- 2 <http://pc.moppy.jp/lab/archives/393> 2015年9月3日確認
- 3 <http://www.worldvaluessurvey.org/wvs.jsp> 2015年9月3日確認
- 4 http://tmaita77.blogspot.jp/2015/06/blog-post_7.html 2015年9月3日確認
- 5 http://www.konami.jp/products/tokimeki_ps/info.html 2015年9月3日確認
- 6 <http://www.konami.jp/tokimeki4/arekara/> 2015年9月3日確認
- 7 <http://www.konami.jp/products/loveplus/info.html> 2015年9月3日確認
- 8 <http://www.j-cast.com/2010/09/03075025.html> 2015年9月3日確認
- 9 <https://ja.wikipedia.org/wiki/泣きゲー> 2015年9月3日確認
- 10 <http://key.visualarts.gr.jp/product/clannad/story> 2015年9月3日確認
- 11 <http://key.visualarts.gr.jp/product/clannad/> 2015年9月3日確認
- 12 <http://www.illusion.jp/index2.html?1204mmy> 2015年9月3日確認
- 13 http://www.illusion.jp/preview/sb_pr/concept/index.php?0115wdc 2015年9月3日確認

- 14 <https://ja.wikipedia.org/wiki/オープンワールド> 2015年9月3日確認
- 15 <http://www.hakuoki.jp/> 2015年9月3日確認
- 16 <http://www.nbcuni.co.jp/rondorobe/anime/hakuoki/> 2015年9月3日確認
- 17 <http://rentalkanojo.com> 2015年9月3日確認
- 18 <https://ja.wikipedia.org/wiki/ホストクラブ> 2015年9月3日確認
- 19 <http://www.j-cast.com/trend/2015/05/22235891.html?p=all> 2015年9月3日確認
- 20 <http://ameblo.jp/kadokura4/entry-10010338439.html> 2015年9月3日確認
- 21 <http://www.on-sta.com/dictionary/> 2015年9月3日確認
- 22 <http://www.host.avenue.tv/special.php?dir=sexresearch&sf=index> 2015年9月3日確認
- 23 http://mediologic.com/weblog/neohost_employ_inboundmktg/ 2015年9月3日確認
- 24 <https://ja.wikipedia.org/wiki/デリバリーヘルス> 2015年9月3日確認
- 25 <http://matome.naver.jp/odai/2129920304031289601> 2015年9月3日確認
- 26 <https://ja.wikipedia.org/wiki/ソープランド> 2015年9月3日確認
- 27 <http://www.kaikan.co/top.php> 2015年9月3日確認
- 28 <https://ja.wikipedia.org/wiki/スター・ビーチ> 2015年9月3日確認
- 29 <https://tapple.me/> 2015年9月3日確認
- 30 <http://www.pairs.lv/> 2015年9月3日確認
- 31 <http://gaiax-socialmedialab.jp/socialmedia/368> 2015年9月3日確認
- 32 <http://digrajapan.org/> 2015年9月3日確認

第3章

コンセプト提案

第2章では本研究に関連するサービスについて言及したが、本章では、本研究のコンセプトについて述べる

3.1. コンセプトの仮説

本研究のコンセプト作りを行うにあたって、フィールドワークに基づいて人間の現象の質的説明を表現する記述の一種である、エスノグラフィーを美少女ゲームユーザーである自身を俯瞰視することと、高木による [29]、2つ以上のものを組み合わせて新たなものを創造する組合せ原理を行うことで、図 3.1 に示すように、「現実で実際に体験することが可能なときめきメモリアル」というコンセプトを立て、メインターゲットとなるペルソナを、

- 年齢:24 歳 職業:クリエイティブ関係 名前:ケイスケ
- ドラマや漫画やアニメでありがちな展開が好きであり、ライトノベルやアニメ、美少女ゲームを嗜んでいる
- 女性が苦手というわけではなく、女性に対して追い求める理想像が高く、現実でそのような相手が中々見つからないため、不満を抱いている
- 物語の主人公になりたいといった願望や、ベタなシチュエーションに対して強い願望がある

という形で、主なターゲットに選定した。

組み合わせ内容は前章で述べた、「没入感重視型モデル」と「体験重視型モデル」に焦点をあてた。「組み合わせ重視型モデル」については、本研究内では追求しきれないと判断したため今回のコンセプトに組み込むことを断念した。両サービス共に疑似恋愛という要素が共通点であるため、お互いの長所を生かせるのではないかという発想から、「没入感重視型モデル」では、現実で体験することができないというデメリットを補完するためにストーリーを重視することで没入感を得るようにするといった要素があるため、物語性という要素と、「体験重視型モデル」の持つ現実世界での疑似恋愛という要素を組み合わせることで、「没入体験型モデル」という新しいモデルを作ることによって「現実で実際に体験できるときめきメモリアル」というコンセプトを実現できると考えた。そのため、プロトタイプを作成しコンセプトが有効であるかをユーザーテストによる評価実験を通して明らかにした。



図 3.1: 没入型重視モデルと体験重視型モデルを組合せたことによるコンセプト提案

各特徴ごとにサービスを分類すると以下のように分けることができる。

3.1.1 コンセプトのプロトタイプテスト

コンセプト検証のためのプロトタイプ作成にあたって、実際に本コンセプトによるサービスがどれほどの需要があるかを確認するために以下の2つの基準点を設けた。

- 被験者のうち過半数がコンセプトを価値のあるものだと感じてもらうこと
- 今回のテストに3,000円以上出す価値を見出してもらうこと

3,000円の基準は、マッサージや美容院、タクシーやミュージカル等様々なサービスは10分1,000円で行われることが非常に多いため、本テストも同程度の価値があるかを知るための基準として、設けることにした。2013年12月22日に20代前半男性4人にサービスを体験してもらい、体験後にアンケート調査を行った。

3.1.2 コンセプトのプロトタイプテストの設計

「現実で実際に体験することが可能なきめきメモリアル」というコンセプトを実現させるにあたり、ゲームの世界観を現実で実行するために大きく分けて3つの要素が必要であると考えた。

- 実際にコンセプトを体験できる場所の確保
- ゲームの世界観を構成する脚本
- キャラクターを演じるパートナー役の確保

以上の3要素を含んだプロトタイプを実装すること、具体的には、ゲームの世界観を再現した室内において、脚本に沿った演技を行うパートナー役と会話によるコミュニケーションを行っていくことでコンセプトの有効性を確認した。

3.1.3 コンセプトのプロトタイプテストの実装

プロトタイプテスト実行にあたって、以下の条件下にて行った。図3.2に示すようにテストの流れを行っていき、パートナー役にはあらかじめ図3.3に示す形をした実験部屋で待機をしておき、筆者は、被験者4名を1名ずつ舞台までナビゲートし、コンセプトのプロトタイプテストの事前説明を

- 本実験における一部始終の撮影・撮影素材の使用を許可する

- パートナー役への過剰な身体との接触を行わない
- 実験の世界観を乱すような発言および倫理的に問題のある言動を行わない
- 体験終了後、アンケートへ協力する
- 実験部屋・病院の簡素な個室部屋を再現

に示した。体験者にはプロローグ（付録 A 参照）をあらかじめテスト開始直前に読んでもらった。その後、実験部屋に入室すると待機していたパートナー役が導くストーリーに沿って（付録 B 参照）、図 3.4 のような形でサービスが進行する旨を説明した。サービスが佳境に入ると、室内の照明が暗くなり、プロジェクターを使い図 3.5 に示したアニメーションを壁に写し、パートナー役が演じるキャラクターの心理描写を描くことでパートナー役への共感を測った。テスト終了後は、被験者にアンケートへの回答を依頼した。

コンセプトのプロトタイプテストに必要な項目

- 実験部屋 病院の簡素な個室部屋を再現
- シナリオ 被験者が入院中に知り合いとなった女性との恋物語
- プロローグ 被験者にサービスの世界観を素早く理解してもらう
- アニメーション パートナー役が演じるキャラクターの心理描写を体験者に理解してもらうことにより体験者へキャラクターへの共感を深める
- パートナー役 入院中の女性役を演じる
- 被験者 実験の有効性を確認するために 4 名の男性に協力を得た

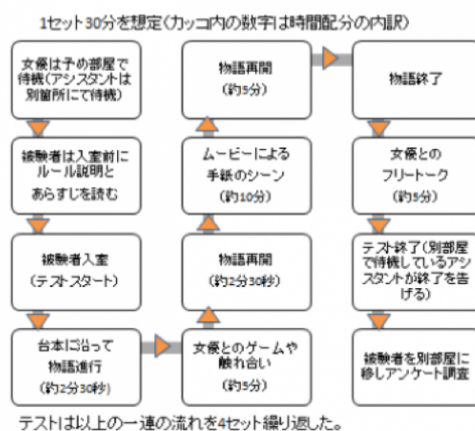


図 3.2: コンセプトプロトタイプテストの流れ

4 名の被験者情報

- 1人目 (キャバレークラブユーザー)24歳 会社員 (営業職) ・ 社交的で明るく散財癖アリ・女性好きであり、自発的に女性と接することができる
- 2人目 (女性からモテる男性) 21歳 学生 ・ 交際している女性アリ・女性に対してアプローチは消極的
- 3人目 (女性からモテない男性) 23歳 会社員 (プログラマー) ・ 根暗で女性との接点がありなく、女性に対して抵抗がある・儉約家
- 4人目 (美少女ゲームユーザー)22歳 学生 ・ 美少女ゲーム、アニメ、アイドルオタク・性格も明るく、スポーツも嗜んでいる・女性に対しての理想が高い

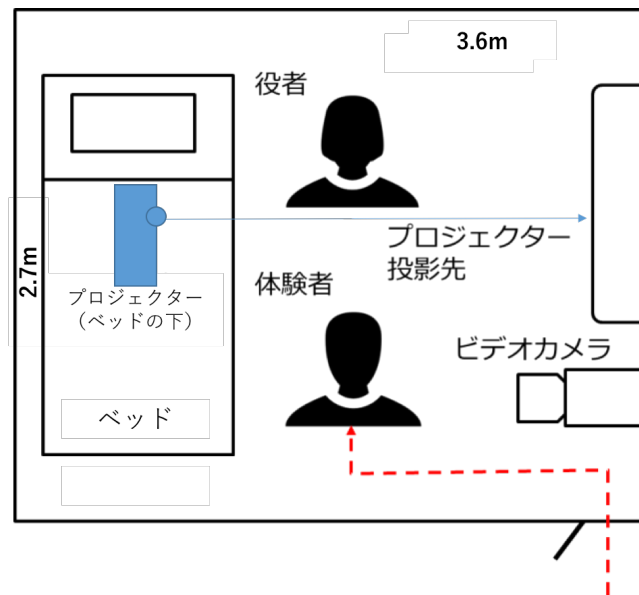


図 3.3: 実験室見取り図

アンケート調査結果

1) 本サービスを受けてどのような感情を抱きましたか？

- おもしろいシステムだと思う
- ムービーが長い。自分から喋りかけられないタイプの人間には、良いと思う。(相手から話かけてくれるため) おもしろいサービスと思った
- 入り込むタイミングがつかめなかった
- 楽しかった。エロゲーの主人公になった気分

2) 本サービスに料金を支払うとした場合いくらまでならお支払できますか？

- min 1,000 円～max 3,000 円
- 1,000 円～3,000 円
- 3,000 円

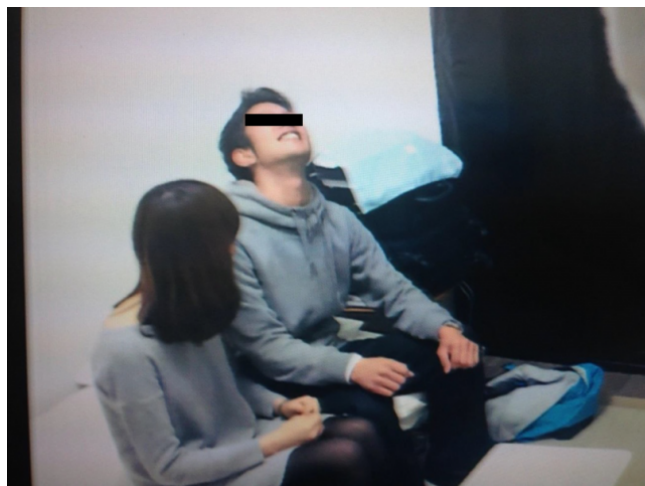


図 3.4: 実験の風景 (左) パートナー役 (右) 被験者

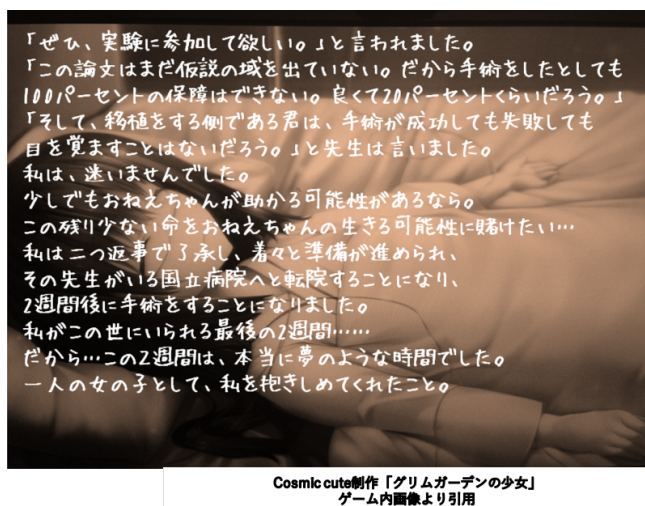


図 3.5: 実験で使ったスライドの一例

- 5,000 円以内

3) 本サービスをもう 1 度（違うシチュエーションで）体験したいと思いますか？

- 自ら進んで体験したいとは思わない。理由としては、一方的感が否めない
- はい（2 名）
- 寂しい時に思うかもしれない

4) 本サービスになにか不満はございましたか？

- 不満は特になし
- 設定が分からなくて困ったのと、女優が可愛くなかった
- いきなりすぎる
- 手紙のくだりが少し長いと思った

5) 本サービスに追加で、～～があったらいい。～～すべきである。と考えることがございますか？

- 5 分間のフリートークをもっと充実できれば…ここでしかワンチャンが狙えない！
- サービス前の説明
- ついていくのに精一杯だった。もう少し事前に説明してほしい
- 行動によってストーリー分岐など

6) 本サービスの時間についてどのように感じましたか？

- 時間的には適正時間だと思う。ただ時間配分が（ゲーム、ムービー、アフタートーク）は変えたほうが良い。
- ギリギリ我慢できる

- 長く感じた
- ちょうど良いと思った。・これより短いとダメで、長いのはアリだと思った

7) 本サービスが実際に市場に存在すれば、どのくらいのペースで通いますか？

- 通うとすれば3ヶ月に1回
- もっとストーリーがわかりやすいなら
- 3年に1回くらい？よく分からない
- 月1、2回

8) 女優についてはどうでしたか？自由な意見をお聞かせください。

- 愛嬌があり良い人材。ただ、演技が大根
- チェンジで。なくはないけど、ありではない
- 3年に1回くらい？よく分からない
- 月1、2回

9) このテストのストーリーについてはどう思われましたか？また、
なにか希望のシチュエーションなどございますか？

- まさにエロゲーのシチュエーション。構成は申し分なく面白いストーリーだった
- 結構好きです
- 深夜ドラマにありそう
- よくある感じのストーリーでエロゲーユーザーとしてはストーリーに入り込み易かった

10) 女優がより本格的であり、設備が十分に整っているとしたら、あなたはいくらまでならお金を支払うことができますか。また、いくら以下だと安いと感じますか？

- max3,000 円。1,000 円以下で安いと感じる
- 5,000 円くらい
- 4,000 円までなら ok。3,000 円以下で安いと感じる
- max15,000 円 min5,000 円

11) 5 分間のフリーストークについてですが、必要だと感じましたか？

- これが必要。これがなければリピートはない
- ダメ出しされてる気がした。フリーストークはあったほうが良いと思う
- アリかなと
- どこからが終わりなのかが分かりにくかった

12) ご自由に意見をお書きください。

- 楽しい時間を過ごせました。ありがとうございました。ただ、エロゲーをしない、かつキャバクラ派の私には響かない部分が多かった
- 第2回があるならいきますよ
- 俳優向いてないなあ…
- 改良版があるなら体験したいと思いました

3.1.4 実験結果

目標点であった、

- 「被験者のうち過半数がコンセプトを価値のあるものだと感じてもらうこと」
- 「今回のテストに3,000円以上出す価値を見出してもらうこと」

の2点をアンケート結果よりメインターゲットおよび他3名から達成することができたことから、本実験の有効性は確認できたといえる。しかし、メインターゲットと他の被験者では1回に支払える料金が大きく開く結果となった。また、風営法に関わるサービスに現状で満足している被験者からはコンセプトの価値を得ることができない結果となった。テストの進行については大きな問題もなく完遂することができた。

3.1.5 実験の結論と課題

本実験を行った結果、大きく分けて三点の課題が見つかった。一点目に関しては、被験者がなにも内容を知らされていない状況から実験を始めることに意識をしすぎてしまったことにより、被験者に対して、実験の十分な説明がおろそかになってしまったことが大きな原因である。そのため、本実験を行う前に本実験のサービスがどのような内容で行われていくかというシステム面と、物語のあらすじがサービス内容とどのように結びついてくるかということに対し、十分な周知と理解が必要であった。

二点目に関しては、実験に協力をしていただけるプロの役者を用意することができなかったため、演技に興味がある素人女性を採用したことにより、上記のような結果となってしまったが、役者見習いや読者モデルを使用することで容姿と演技力のある程度カバーすることが可能であると考察される。

三点目に関しては、役者の負担を軽減するために、アニメーションビーを使用した、プロジェクター投影による手紙のシーンを導入したが、上映時間が長すぎたため体験者を退屈させてしまう結果となってしまった。このことから、30分

という時間の中で体験者を飽きさせない時間効率とイベントの必要性が明らかとなった。

3.1.6 まとめ

本サービスには課題点や修正点など改善の余地はいくつもあるが、実験後のアンケート結果からも、コンセプト自体には被験者全員から高評価を得た。メインターゲット以外からも、今回の目標点である 30 分 3,000 円という基準を超えることができたのは大きな収穫である。やはり、メインターゲットが本サービスに大きな価値を見出したことからメインユーザーとなる可能性が高いのは、メインターゲットの層であることが再認識でき、かつ目標を達成したため本実験の有効性は確認できたといえよう。

3.2. 秋葉原でのアンケートによるコンセプト調査

先の実験にて、コンセプトの確認ができたため、コンセプトをより確固たるものとするために、メインターゲットが多く介在していると想定される秋葉原にて 2014 年 7 月 14 日に 10 代～20 代男性 12 名にアンケート調査を行った。調査場所に秋葉原を選んだ理由として、

- 街の特性上、ゲームに親和性の高い人物が多い
- 2014 年に発表された矢野経済研究所¹のデータによると、オタクの 35 %が未婚者（現在も過去も恋人がいない）であるため、オタクが多く介在すると考えられる秋葉原には、恋愛スキルが未熟な男性が多いと想定される

以上の 2 点を理由に場所を選定した。なお、アンケート項目のうち無回答のものは破棄し、全 13 問の設問を使用することで、筆者のコンセプトに対しての分析を行った。

秋葉原アンケート調査内容および結果

1) あなたの年代を教えてください

(25歳の場合は20代後半と記入してください)

1.20代後半 2.20代 3.20代前半 4.20代 5.20代前半 6.40代
7.20代後半 8.20代後半 9.20代前半 10.20代後半 11.10代後半
12.20代前半

2) あなたの年収を教えてください(おおよそでかまいません)

1.180万 2.100万未満 3.100万未満 4.学生なので0 5.なし
6.600万くらい 7.約200万 8.600万 9.0円 10.300万
11.なし 12.なし

3) あなたの趣味はなんですか？

1.カラオケ・ドライブ 2.美術・漫画 3.アニメ・フィギュアとか 4.音楽
5.野球 6.PC 7.自転車・オーケストラ 8.ダーツ 9.プログラミング・ゲーム
10.音楽鑑賞 11.野球 12.AKB・野球観戦

4) あなたはオタクと呼べるほど好きなものはありますか？

その場合なにオタクですか？

1.ありません 2.ある 3.ない 4.あります 5.AKB 6.PC
7.声優 8.お酒 9.ゲーム 10.AKBグループオタク 11.なし
12.なし

5) あなたは現在好きなモノに対してトータルでどれくらいの金額を
投資していますか？

1.いません 2.いない 3.分からない 4.余っているお金全部 5.10万
6.300万以上 7.340万 8.月5~10万 9.10万円 10.なし
11.なし 12.10万円

6) あなたは現在お付き合いされている方はいらっしゃいますか？

1.いません 2.います 3.いない 4.いない 5.ない 6.はい
7.いいえ 8.はい 9.なし 10.いない 11.あり 12.いません

6-1) (はいを選んだ方へ) あなたは現在お付き合いされている方に
満足されていますか？

1. なし 2. はい 3. なし 4. なし 5. なし 6. はい 7. なし
8. はい 9. なし 10. なし 11. はい 12. なし
- 6-2) (いいえ を選んだ方へ) 現実で恋愛をしたいですか？
1. したいです 2. なし 3. 特に 4. 今、そういう所じゃないと思います
5. したいです 6. なし 7. いいえ 8. なし 9. はい 10. はい
11. なし 12. したいです
- 7) 異性の方と会話をするのは得意ですか？
1. 苦手です 2. 得意ではない 3. 得意ではない 4. そこそこ得意
5. ないです 6. はい 7. あまり得意ではない (5段階なら2程度)
8. はい 9. いいえ 10. 普通 11. 苦手 12. まあまあです
- 8) あなたの理想の恋愛シチュエーションを教えてください。
1. わかりません 2. プラトニック 3. 回答なし
4. 2人でアキバで一緒にグッズ買うとか 5. なし 6. コタツでTVを見る
7. 演奏巡り 8. 特になし 9. 幼馴染 10. オーソドックスに
11. 映画を見に行く 12. なし
- 9) 恋愛は心の繋がりやと身体との繋がりでは、どちらが重要ですか？
1. 心の繋がり 2. 心が重要だと思うけど 3. 心の繋がり
4. 金のほうが重要なかも。でもどっちかという心かな 5. なし
6. 心 7. 心 8. 心 9. 心 10. 心 11. 心の繋がり 12. 心の繋がり
- 10) 純愛ストーリーとドロドロの濃厚なエッチなストーリーの場合どちらが好きですか？
1. わかりません 2. 純愛のほうがいい 3. 純愛ストーリー
4. 純愛のほうが 5. なし 6. 純愛 7. 純愛 8. ドロドロ 9. 純愛
10. 純愛 11. 純愛 12. 純愛ストーリー
- 11) 現実で自分の身で起こる場合は、どちらの恋愛が理想ですか？
1. わかりません 2. 考えたことない 3. ドロドロの濃厚なH
4. その時に言おう 5. ない 6. どちらでも 7. 同上 8. 純愛
9. 純愛 10. 純愛 11. 純愛 12. なし
- 12) 恋愛ゲームをプレイしたことはございますか？

1. ないです 2. してない 3. はい 4. あります 5. ない 6. なし
 7. いいえ 8. ない 9. はい 10. ない 11. はい 12. あります
 13) アイドルと恋愛をしたいと考えたことはありますか？
 1. ありません 2. ありません 3. ありません 4. あるけど、まあ
 5. ない 6. なし 7. いいえ 8. ない 9. いいえ 10. ときどき
 11. はい 12. あります

3.2.1 分析

アンケート調査の結果から、多くの男性は身体の繋がりより心の繋がりを求め、また、実際に自分の身に起こる恋愛ストーリーも、性的な物語より純愛モノを好むことが分かった。また、純愛²とは、邪心のない、ひたむきな愛。純愛の定義としては、他に「その人のためなら自分の命を犠牲にしてもかまわないというような愛」、「肉体関係を伴わない愛（プラトニック・ラブ）」、「見返りを求めない愛（無償の愛）」などがある。アダルトゲームでは、強制的な性行為を強調した作品を「陵辱系」というのに対し、恋愛要素を強調した作品を「純愛系」と呼ぶことがある。そして多くの人がこの純愛と呼ばれる淡い感情を経験し、甘酸っぱい思い出として追憶に浸ると考えられる。

では、多くの人は「純愛」をどこで知るのだろうか。多くの人は、純愛とはなにか、という体系的なことを、小説やドラマ、ゲーム等、外部情報から学んでいくのではないか。そこから純愛とはなにかということを漠然と認識して、現実世界で純愛を知ることになると考えられる。そこで、ベタなシチュエーション、逆に言えば、現実世界ではなかなか体験することができないシチュエーションをサービスとして体験することができれば、サービスを体験する道中で自身がどのように行動をしたら相手が喜んでくれるのかを考え、失恋による精神的ダメージを限りなく抑えつつお手軽に何度でも色んな恋愛を学習することが可能となるのではないだろうか。

3.3. 女性に対するインタビューによるコンセプト調査

どのようなデザインおよびターゲット設定を行えば女性向けサービスを作ることができるかを2015年10月10日に慶應義塾大学大学院内において20代女性4名へのインタビューを通して、検討を行った。

1. 恋愛に自信がある（23歳）、2. 恋愛経験がほとんどない（24歳）、3. 恋愛経験は豊富だが自信はない（27歳）、4. オタク文化に精通している恋愛に自信のない女性（28歳）の大学院生4名に下記の前提のもとそれぞれインタビューを行った。

- 現実世界であなたはドラマのような物語の主人公になります。そして、容姿の整った男性に手を握ってもらったり、頭を撫でてもらう等の恋愛シチュエーションを体験できるサービスが存在します

女性に対するインタビュー調査のまとめ

以下に女性に対するインタビュー調査の項目・結果の要約を示す。質問項目を分類すると主に、

- サービスに関する質問
- 自身の恋愛に関する好みや性癖に関する質問
- 恋愛に対しての考え方に関する質問

に分類される。詳細については付録Cに記載する。

1) あなたはこのサービスがどんなものであれば体験してみたいと思いますか？

1. （彼氏いない前提）わざわざ行かない。敷居の高さじゃない。
2. まず一人では行かない。彼氏がいるから。そこに出かけようと決めて行くか微妙。ノリで行くかも。ノリじゃないと行かない。金を払ってまでやりたくない。お金を払わないと体験できない自分が虚しくなる。謎解きの先にご褒美って形なら友達とやるかもしれない。

3. 思わない。酔っていたら入れる。恥ずかしいから。人肌恋しい気分の時なら。大義名分があれば、敷居が下がる。恥ずかしいと没入できなかった。
4. やってみたいと思う。アニメタイアップとかならなおのこといい。以外と役にはまってなくてもなんとかなる。顔よりシルエットが良ければ流行る。

3) サービスが終了した後に男性とフリートークがあったほうがいいと思いますか？

1. ないほうがいい。素の部分を見て幻滅しちゃいそう。シチュエーション自体にお金を払うことに興味が湧かない。
2. フリートークはいらない。世界観を壊してほしくない。
3. フリートークはなくてもいい。その場限りのものでいい。夢の国は夢の国のまんまでいい。
4. フリートークはないほうがいいと思う。世界観が壊れるし、お前が知りたいんじゃない。

4) 役者の数は1人でも大丈夫ですか？それとも最低どれくらいの男性がほしいですか？

1. 選べたほうがいい。3から4人は必要。
2. 人数が多いほうがいい。人数が多いと、遊びに行くだけだもんね！みたいな言い訳ができて罪悪感が薄れる。最低2人でもいい。
3. 選ぶ。最低3人がいる。
4. 複数あったほうがいい。2人以上から。

12) 周りの人に見られていても構いませんか？

1. 興味が無いので無回答。

2. 見られたくない。
3. 周りに見られたくない。自分のニヤニヤを見られたくない。恥ずかしい。
4. 周りが見てるのは嫌。1対1は嫌。初対面はビビる。2人くらいがいい。日常に溶け込んでて見られるのは問題ない。友達と執事カフェに行って、周りは同士であれば、開放しやすい。2人きりは緊張するからリラックスさせることが非常に重要!!

15) 男性にどこまでされると恐怖を感じますか？

1. ぎゅー以上。
2. サービスではない状態の場合は壁ドンでも怖い。サービスの場合は、性的な部位および性的な部位に近い所。
3. 唇の接触、ほっぺにキスは嫌だ。局部にタッチは嫌！ほかはいい。
4. 最初からボディタッチは嫌。最後ならいい。途中の満足度が低いとなおさら嫌だ。手も顔も嫌だ。髪はオッケー。仲良くなったら手はオッケー。頬の触り方もひとさし指で突き刺すのはオッケー。

19) 恋愛の知識を身に着けたいと思いますか？Yesの場合は今はどうやって身に着けていますか？

1. 経験から身につけてきた。
2. はい。向上心を求める人間だから。
3. 恋愛の知識は自己啓発本でいっぱい得た。でも、自分を縛る原因になるから窮屈。自己啓発本を見て振り返るキッカケになり、なおそうと思った。小手先のテクニックは嫌。
4. はい。あったほうが面白そう。今までは意識していない。意図的に調べたり実行したりはしていない。

3.3.1 インタビュー分析・まとめ

コンセプトプロトタイプテスト、アンケート調査、インタビュー調査結果から、男性にだけ見られる特有の要素、女性にだけ見られる特有の要素、男女共通で見られる要素が示唆された。男性は全体的に関連サービスの影響からか、過度な身体接触にはあまり不快感を示さず、寧ろ肯定的な様子をとることがしばしば確認された。また、男性はパートナー役を演じる女性に対して、プライベートにも深入りしようとするしぐさも見られた。これは、風俗サービスの従業員に対して恋に落ちてしまうものと同様に、男性は現実とフィクションを混同してしまう傾向があるためではないかと考察される。そして、男性はパートナー役の容姿が美しい場合は、パートナー役を選択できる必要はないという意見も出た。

逆に女性は、過度な身体接触には不快感を示し、パートナー役を演じる男性のプライベートには全く興味を示さず、寧ろ、プライベートな一面を出してほしくないと、嫌悪感を示した。そして、パートナー役は必ず数人から選べたほうがいいという意見もでており、男性とは真逆の結果となった。ここまで男性と女性で意見が食い違うのはなぜなのか。前章で述べたように、進化心理学的視点から考えてみると、女性は子供を育てていき、養ってもらう必要があったため、自分が認めた男性以外には、警戒心を示すとも考えられる。また、女性は身体・精神共に男性より成人を迎えるのが早く、女性としての花盛りが下降していく点も男性より早い。そのため、ある程度の年齢を超えていくと、恋愛に対しての考え方がシビアになり、現実とフィクションの区別もはっきりと分けて考えられるようになるのではないだろうか。そして、パートナーを複数人から選びたがる理由も、求愛を受ける立場であることと、自分を守ってくれる男性を選ぶという遺伝子的要因が根底にあるからではないかと推測される。

以下に各要素の結果を示す。

男性特有の要素

- パートナー役とのフリートークを必要とした
- 恋愛サービスを受けるという行為に敷居の高さは見られなかった
- 容姿が可愛ければ、演者を複数用意しなくてもサービスを受けてもらえる

- 身体的接触について、ある程度は許容できる
- どの年代でも、サービスに対して一定の興味を示す

女性特有の要素

- 演者とのフリートークを必要としなかった
- 恋愛サービスを受けるという行為にプライドや周りの目を気にするという敷居の高さが発生するため、建前を用意する必要がある
- 複数の演者の中から好みの男性を選ぶという行為を大事にしている
- 身体的接触については、ハグ以上の行為には嫌悪感がある
- 20代を超えると恋愛に対してシビアになる

共通の要素

- 純愛ストーリーを体験したいという気持ちがある
- ベタなシチュエーションに憧れがある
- 恋愛に自信がない人ほど、サービスに興味を示す

3.4. 本研究でのサービスコンセプト

先のプロトタイプテストおよびアンケート、インタビューの分析結果、関連研究によるデータから、アニメ・ゲーム・ドラマの中で繰り広げられるベタな恋愛を現実世界でも体験できることが重要ではないかと考えた。そこで、本研究では純愛ストーリーに沿った恋愛シミュレーションゲーム要素を用いて、現実世界で実在する演者に物語のキャラクターを演じてもらい、恋愛ゲームの一部分を担うことで、「没入体験型モデル」、つまり「現実で実際に体験できるときめきメモリアル」というコンセプトをベースに置くこととした。このコンセプトは、従来の「没入感重視型モデル」特徴である、世界観や物語性を重視しつつ、「体験重視型

モデル」の特徴である、現実世界での体験という五感を使った情報量の多さを活かすことで、「没入感重視型モデル」では足りなかった、現実世界への導線を引くことができ、「体験重視型モデル」では足りなかった、ストーリー性を組み込むことでの世界観の強化を図ることができる。

そして、男性用サービスには男性特有の要素、女性用サービスには女性特有の要素を組み込むことによって要件を満たすことができるのではないかと考えた。しかし、前章の関連サービスおよび関連研究の中には女性を取り扱ったサービスは少なく、インタビューから、ある程度の考察は行ったものの、まだまだ未確定要素が多い。そのため次章では、関連サービスや関連研究、コンセプトプロトタイプ等により、比較的女性より要素の解明が行えている男性から、サービス設計・実装を行っていくことで知見を集めていく。

注

- 1 <http://www.yano.co.jp/press/pdf/1334.pdf> 2015年9月3日確認
- 2 <https://ja.wikipedia.org/wiki/純愛> 2015年9月3日確認

第4章

男性向けプロトタイプの実装

4.1. 男性向けプロトタイプ1の設計

先のアンケートから、メインターゲットには純愛ストーリーが好まれることが分かった。そこで、コンセプトに対してベタなシチュエーションを加えることで新たな価値が生まれるのか、ゲーム世界と現実世界を一つのサービスに内包することで、新たな価値が生まれるかを、実際にユーザーに体験してもらうことで有効性を確認することにした。

まず、全体の最終ゴールの設計からはじめた。先の実験のようにサービスの全てを、演者を使用した接客型体験サービスのみで行うことは、労力、費用、時間が膨大になってしまい、お手軽に何度でも色んな恋愛を体験するという点が困難になってしまう。

そこで、パッケージ化の中でも特に直接人と触れ合うことが重要となる部分、具体的にはデートや告白といった箇所のみを現実世界で行い、残りの部分を恋愛シミュレーションゲーム仕立てのアプリゲームを作成することで、上記に記載した問題の解決を図ることにした。また、アプリゲーム内でプレイヤーがとった行動結果を現実世界へフィードバックすることで、サービスへの没入感を深める仕様を考案した。

しかし、これらを実装するためには長い期間を要するため、今回はベタでありがちな「出会い」のシチュエーションに焦点を当て、有効性を確認することにした。主に確認すべき点は

- ベタでありがちなシチュエーションに対して、サービスを体験した半数以上のユーザーによるアンケートから「非常によかった」または「よかった」を

得ることができるか

- 本サービス自体に価値があるのかを判断するために、今後、本テストの正式なパッケージサービスを有料でやってみたいと思い、かつサービスを体験した1割以上の被験者が新たな実験を行うとしたら参加したいと思うか

この2点の検証することで、新たな価値を生むことができるかを確認した。確認方法については、サービスを体験したユーザーにアンケート調査を行った。

4.1.1 メインターゲットの設定

本テストを行うにあたって、メインターゲットを表4.1に設定した。

表 4.1: メインターゲット

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">・ 年齢:10代後半～20代後半・ ドラマや漫画やアニメ等に関心がある・ 女性に対しての理想が高い・ オタク的素養を持っている |
|--|

4.1.2 男性向けプロトタイプ1の実装

本検証については、2014年11月22日慶應義塾大学大学院協生館内KMDフォーラムにて行った。パートナー役に関しては、先の実験結果をもとに、読者モデルや読者モデルになろうとしている女性の中でも、将来的に女優になることを目標としている女性を面接で集め、脚本に基づいた演技練習を行うことで準備を整えた。理由としては、演技に対する前向きな姿勢および一般的にスタイルと容姿が良い女性が多く存在し、女性の容姿が高い場合、被験者が好印象を抱くと考えられるためである。脚本に関しては、

- パートナー役は被験者に対して、初見から好印象を抱く

- パートナー役から適度なボディタッチを被験者に行う
- 会話の中で被験者に疑問を投げかけ、顧客に行動を考えてもらう

以上、3点をベースにおいて執筆を行い、アプリゲームに関しては、図4.1のような流れの、シミュレーションおよびクイズ形式にすることで、顧客の恋愛に対するスキルの上達を目的として作成した。そして、被験者には以下の項目に沿ってサービスを体験して頂いた。



図 4.1: アプリゲーム画面の一例

1. 禁則事項および撮影の同意書の記入
2. アプリゲームによるプロローグの閲覧
3. 現実世界で用意したブースの中でベタな出会いの体験
4. 出会いの続きをアプリゲームで体験
5. 現実世界で用意したブースの中でベタな放課後の出会いの体験
6. アンケート記入

禁則事項

- 被験者からパートナー役への腕以外への接触

- パートナー役に対しての嫌がらせや暴言
- サービス履行の障害となるような行為
- 本サービスの目的以外での利用
- パートナー役に対してプライベートに関する質問
- 過剰なボディタッチ、性的な行為の誘発

一度に多くの参加者が体験できるように体験ブースを図4.2のような形にし、図4.3の流れを通して、被験者73名にサービスを体験して頂いた。

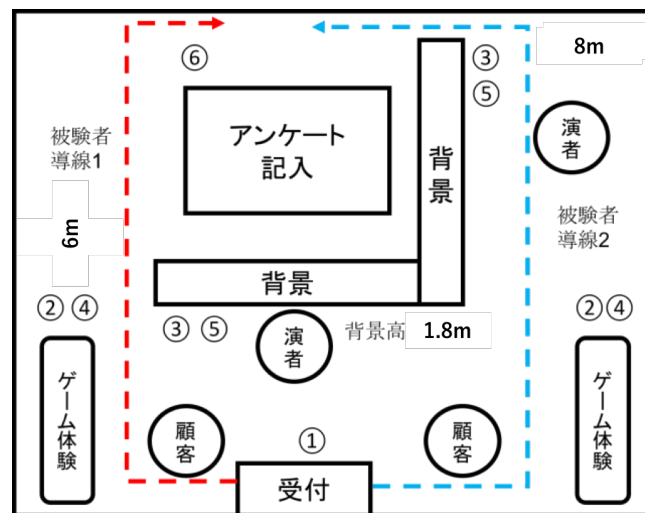


図 4.2: KMD フォーラムブース見取り図

4.1.3 男性向けプロトタイプテスト1の調査方法

調査方法については、2014年11月22日慶應義塾大学大学院協生館内で行われたKMD フォーラムにてブースを展示し、被験者73名に体験後に全6問のアンケート調査を行った。図4.4に結果を示す。

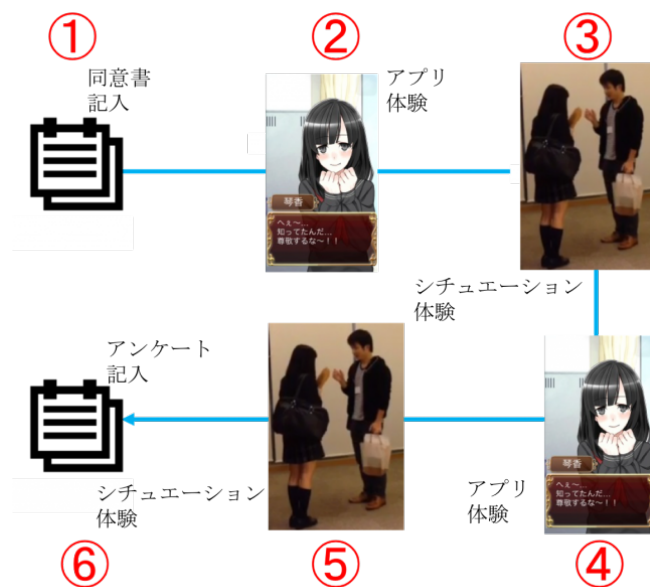


図 4.3: KMD フォーラム内プロトタイプテスト進行図

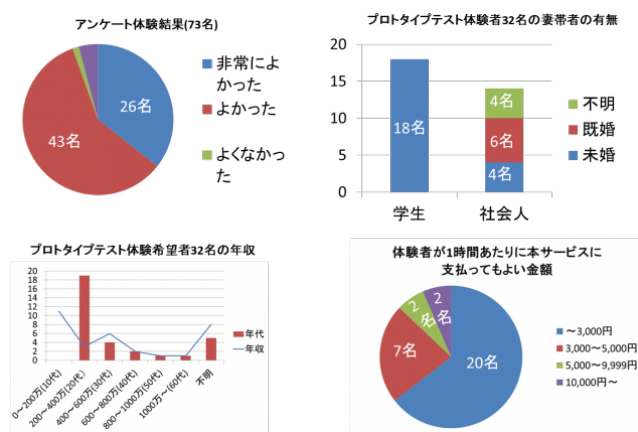


図 4.4: プロトタイプ1 アンケート結果

プロトタイプ1 アンケート

本日は、本サービスにご参加いただき、誠にありがとうございました。誠に恐れ入りますが以下のアンケートへのご協力をお願いいたします。※個人情報は差し支えない部分のみご記入いただければ、問題ありません。

【ご職業】() ・既婚 ・未婚

【年収】・～ 200 万 ・200 ～400 万 ・400～600 万

・600～800 万 ・800～1000 万 ・1000 万～

【年齢】・～ 19 歳 ・20 代 ・30 代 ・40 代 ・50 代 ・60 歳～

1) 今回の体験内容について、あてはまるものを丸で囲んで下さい。

・非常に良かった ・良かった ・あまり良くなかった ・良くなかった

2) サービスのどこが良かった（良くなかった）ですか。また、その理由を教えてください。

3) 今回は時間の都合上、縮小版でしたが、通常版では、出会いから告白までの一連の流れをパッケージ化したものをプロデュース予定です。

こちらのプロトタイプテストを行うときに体験したいと思いますか。

・はい ・いいえ

4) 3) で、はい と答えた方で、差支えがございましたらご連絡先を教えてください。（メールアドレスなど）

（※新サービスのプロトタイプテストへのご協力に関するご連絡以外で使用することは一切ございません）

5) 実際に3) のサービスがあったら、利用しますか。また、いくらまでなら払えますか。

・する・しない () 円/h

6) ソレゲーのサービスについて、ご感想やご意見をご自由にお書き下さい。（～についてもっと聞きたかった、～の説明が足りない、こんなサービスがあったら利用したい、こんなサービスがあったら人気が出ると思う など）

4.1.4 男性用プロトタイプ1のフィードバック

アンケートを集計した結果に関しては、「非常によかった26名」、「よかった43名」、「よくなかった1名」、「不明3名」という結果となり当初、予想していた数字を大きく超える結果となった。また、32名が有料版プロトタイプテスト希望者として立候補いただく結果となり、図4.4の結果を見ると、20代の参加者と、年収200万以下の顧客が大半を占めた。また、1時間あたりに支払う料金は、3,000円以下がもっとも多い意見となった。

本プロトタイプは、前項で述べた

- ベタでありがちなシチュエーションに対して、サービスを体験した半数以上のユーザーによるアンケートから「非常によかった」または「よかった」を得ることができるか
- 今後、上記の正式なパッケージサービスを有料でやってみたいと思い、かつサービスを体験した1割以上の顧客が新たな実験に参加したいと思うか

以上2点共に基準点を大幅に超える結果となったため、ゲーム世界と現実世界を一つのサービスに内包することで、新たな価値が生まれることが少なからず確認することができた。また、プロトタイプテストへの参加希望者は20代が大半を占め、料金も3,000円以下がもっとも多い意見であったが、フォーラム参加者の多くは学生であり、また、年収も低いためサービスの適正価値を決める判断材料としては決め手に欠ける結果となった。しかし、20代からの高い評判および、1時間10,000円を超える高価格帯の意見を考えると、本サービスを20代の中でも高年収層が、最もサービスを利用する可能性が考えられる。

しかし、アンケートの中には、

- ゲーム性の強化
- サービスへの没入感の強化
- 良い意味で顧客の予想を裏切る意外性
- 一人一人の顧客に応じたオリジナル性の導入

等が指摘として挙げた。ゲーム性の強化やサービスへの没入感の強化、良い意味で顧客の予想を裏切る意外性、これらに関しては、サービスの体験時間が短かったこと、体験ブースの作りが簡素的であったこと、ベタなシチュエーション体験のみに特化させすぎてしまったことで、物語性が失われてしまったことが主な要因として考えられる。そのため、ベタなシチュエーションが体験できることに主軸を置きながらも、エンターテインメント要素を組み込んでいかなければならないことが分かった。このことは、サービスの質の向上に対する意見であるため、女性向けサービスを展開していく上でも重要になることが予想される。そのため、サービスのゲーミフィケーションの強化および、サービスの種類の増加が改善点として見えてくる結果となった。

4.2. 男性向けプロトタイプ2の設計

次に、本研究を行うにあたりアプリゲームというデバイス以外に最適な他デバイスがあるのかという検証を行った。本の中に選択肢を設け物語を読み進めるゲームブックがあるように、恋愛ストーリーと親和性の高いと考えられる漫画を選択した。全5ページ構成の恋愛ストーリーを基調とした漫画を作成し（付録D参照）、漫画の最終ページの続きを、漫画キャラクターを演じる現実の男女が顧客相手に愛の告白を行い、告白後、こちらが用意したアクリル板の前に顧客を立たせ、アクリル板越しにキスをするといった内容を体験していただくことで、顧客に漫画の続きを体験していただき、他デバイスにおいても新しい価値を生み出すか検証を行うことができると考えた。今回は、男女共に体験できるように、男性版、女性版の2つが組み合わさった漫画を図D.1のような形で作成した。

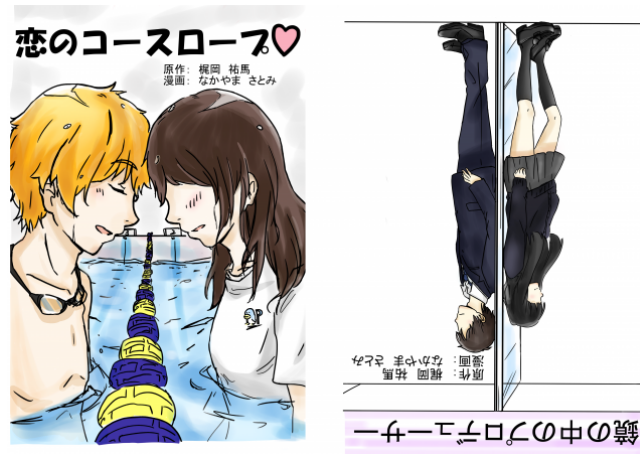


図 4.5: コミケットスペシャルで用いた同人誌（表紙）

4.2.1 男性向けプロトタイプ2の実装および調査方法

本検証は2015年3月29日幕張メッセで図4.6のような形で行われたコミケットスペシャル6内にて図4.7の流れで行った。

1. 顧客が本を購入する（呼び込み、看板持ち、チラシ配り）列ができた場合は列整理を行う
2. 顧客が本を読む（立ち読み、おまけの存在を知らせる）
3. 顧客が本を読み終える（購買すると体験できることを改めて推す）
4. 顧客購買（男性と女性、どちらのエンディングが良いか聞く、その後隣へ誘導）
5. 顧客は鏡に顔を入れる（顧客に対し、鏡に顔を近づけて待つように指示。お触り禁止や、軽い流れを説明して、楽しんでもらうように伝える）
6. キャラクターから愛の告白+アクリル板越しのキス→（脚本とアドリブ）
7. 終了のお知らせ+クリアファイルに入ったチラシを渡して体験サービス終了

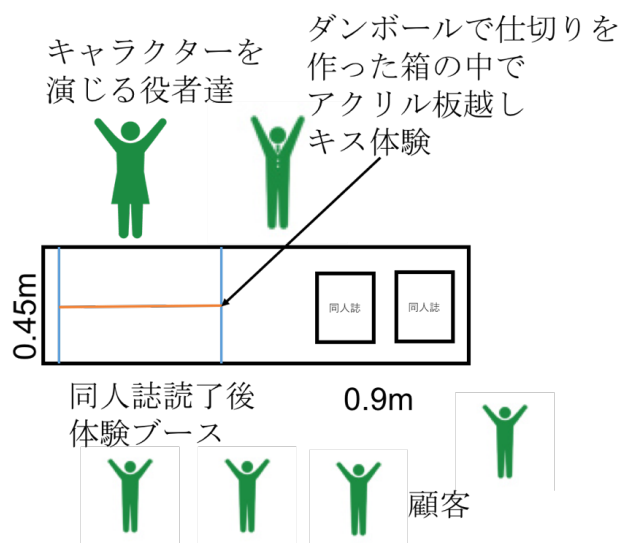


図 4.6: コミケットスペシャル6 設置図

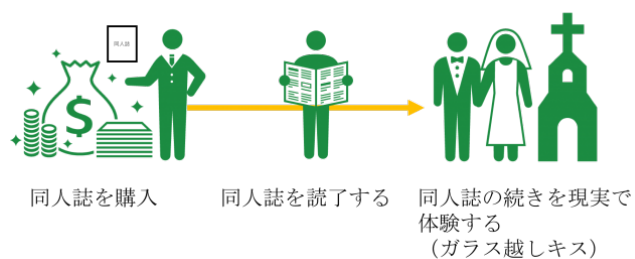


図 4.7: コミケットスペシャル6 体験の流れ（概略）

4.2.2 男性用プロトタイプ2のフィードバック

本プロトタイプテスト2は合計で男性6名に体験していただいた。母数が非常に少ない原因、女性が全く体験しなかった理由を、体験した顧客や体験を拒んだ顧客にインタビューを行い、考察した結果を下記に示す。

インタビュー結果および現場で見られた事象

- オタクに話かけても、重度のオタクはコミュニケーションがとれない

- 現実で体験できると聞いた瞬間にその場を去っていく
- 画力があまり高くなかった（絵が好きじゃない）
- 自分が体験するのが申し訳ない（自分達の恰好が顧客達の格好とマッチしていない）
- サービスを体験することが恥ずかしい
- 冗談が通じない（下ネタを話すと引かれる）
- ムツツリスケベが多い（サービスを遠巻きから見ている）
- コミュニケーションがとれる陽気なオタクでないとサービス履行が難しい
- サービスを体験するための逃げ場（口実）を作ってあげることが必要
- サービスを体験しやすい空気を作ってあげることが必要（サクラを用意する等）
- もっと顧客が周りの目を気にしなくなるようなハコの広さや仕切り等が必要
- 常に行列を維持しなければ、新規顧客が寄りづらい
- 女性は遠巻きからは観察しているものの、自分から参加することはなかった

考察結果

- オタクに対する分析が甘く、コミュニケーションのとれないオタクが予想を遥かに超えていた
- オタクにアクリル板越しのキスは刺激が強すぎた
- 重度のオタクには、本サービスは適していない（2次元で完結している）
- ターゲットユーザーは、好奇心が強く、ある程度社交性が求められる

- 顧客が参加をするための抵抗感を除く対策を予め行うべきであった（男女共に）

当初より、本サービスの適正者はオタク的素養を持つ者であると考えていたが、今回の実験で改めてメインターゲットを考えなおす必要がでてきた。オタク的素養を持つ人間はオタク的素養を持たない人間に比べてサービスに対して食いつきが良いことは分かっていたが、今回の実験により、オタク的素養を持つ人の中でも特に、コミュニケーション能力が一般人程度あるいはそれ以上の高さを持つ人間でなければ、そもそもサービスを受けようとしなかったことが分かった。そのため、メインターゲットについて、コミュニケーション能力が高い男性という項目を追加をする、もしくは、コミュニケーション能力が低い男性でも、安心してサービスを享受できるように、周りから見られないようにする、コミュニケーションのハウトゥー要素を組み込む必要性があることが分かった。

4.3. 男性向け調査のまとめ

男性向けプロトタイプを2回行った結果、

- 純愛ストーリーを体験したいという気持ちがある
- ベタなシチュエーションに憧れがある
- 恋愛に自信がない人ほど、サービスに興味を示す

これらの要素については、一定の需要があることが分かった。また、プロトタイプ1を行った際に、恋愛の練習になるという意見が書き込まれていたことから、自分がどのような行動をとれば、相手が喜んでくれるのか？といった要素を組み込むことで、一定の恋愛練習になる可能性があるのではないかと考えられた。しかし、より没入感を深めるために、体験ブースのセットを大掛かりにする、体験時間を長くして世界観に馴染ませる等の工夫が必要になることが分かった。本サービスを行うには、多少のコミュニケーションスキルが必要であることがプロトタイプ2により明らかになった。そのため、男性向けプロトタイプのメインターゲット

トとなる存在は、好奇心が強く、ある程度社交性が求められ、かつ、アニメやドラマ等で繰り広げられる恋愛シチュエーションに憧れを抱く男性である、もしくは、コミュニケーション能力が低い男性でも、恋愛シチュエーション時に、周りから見られることがないようにする工夫や、どのように話を進めていけばよいのかを示す指針のようなものを設計することで、安心してサービスを体験できるのではないかと考察された。

そして、これらの要素は女性向けサービスに対しても同時に転用できると考えられるため次章では、男性向けプロトタイプで得られた知見を活かし、女性向けプロトタイプについて述べていく。

第5章

女性向けプロトタイプ的设计・実装

5.1. 女性向けプロトタイプ1的设计

3章で述べたように、サービスコンセプトの骨子には、

- 純愛ストーリーを体験したいという気持ちがある
- ベタなシチュエーションに憧れがある
- 恋愛に自信がない人ほど、サービスに興味を示す

これらをベースとした「現実で実際に体験できるときめきメモリアル」をコンセプトに置きながら、

- 演者とのフリートークを必要としなかった
- 恋愛サービスを受けるという行為にプライドや周りの目を気にするという敷居の高さが発生するため、建前を用意する必要がある
- 複数の演者の中から好みの男性を選ぶという行為を大事にしている
- 身体的接触については、ハグ以上の行為には嫌悪感がある
- 20代を超えると恋愛に対してシビアになる

上記の要件を満たすために、下記の要素を女性向けに取り入れた。

- サービスの敷居を下げるために、ナゾ解きに正解するとご褒美として恋愛シチュエーションを体験することが可能

- タイプの違う演者を3人用意することで、好みの男性を選ぶことが可能
- 身体的接触数を少なくする代わりに、しぐさ、声色、シチュエーション数を増加
- 恋愛シチュエーション体験時の羞恥心を下げるために、演者と顧客が2人きりになれる空間を用意
- ランディングページ上に物語のあらすじを用意することで、サービスの大枠を顧客に理解してもらう

以上の要素を女性向けサービスに組み込むことで設計を行った。前章からの知見により、コミュニケーション能力が低い顧客に対してもサービスを体験する敷居を低くするために、シチュエーション体験時に周りから見られないように、専用の部屋を用意、なにを話せばいいか分からない顧客のために、恋愛心理学に基づいて作成した恋愛メソッド(付録E参照)を使用することで、会話等のきっかけに使用する、サービスのゲーム性を強めるために、「ナゾ解き」というエンターテインメントを用意し、一回の体験時間を40分程にすることで没入感に浸るまでの時間を設ける、以上の要素を前回までに得られた知見を活かし新たに追加した。

5.1.1 メインターゲットの設定

本テストを行うにあたって、メインターゲットを表5.1に設定した。

表 5.1: メインターゲット

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">・年齢:10代後半の女子高生・ドラマや漫画やアニメ等に関心がある・恋愛や新しいものに興味がある・恋愛経験が豊富ではない |
|--|

5.1.2 女性向けプロトタイプ1の設計

本検証については、2015年10月30日慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科メディアスタジオ内にて行った。パートナー役に関しては、先の実験結果をもとに、読者モデルや読者モデルになろうとしている男性の中でも、将来的に俳優になることを目標としている男性を脚本のキャラクターの性格に沿って、

- 年下タイプの甘えん坊
- ワイルドな同級生
- クールな上級生

以上3タイプをプロジェクトメンバーと協議を行い集め、脚本に基づいた演技練習を行うことで準備を整えた。脚本に関しては、

- パートナー役は被験者に対して、初見から好印象を抱いている
- 女性が憧れる恋愛シチュエーションやしぐさをふんだんに取り入れる
- ナゾ解きと恋愛シチュエーションが噛みあうような設定

以上、3点をベースにおいて執筆を行い、恋愛エクササイズ要素については、恋愛メソッドを被験者にサービス享受前に説明することで、被験者の恋愛に対するスキルの上達を測った。そして、被験者には以下の項目に沿ってサービスを体験して頂いた。

1. 禁則事項および撮影の同意
2. ランディングページによるプロローグの閲覧
3. 現実世界で用意したブース内においてナゾ解き体験
4. ナゾ解きに正解した被験者に対して、2人きりになれる空間で恋愛シチュエーション体験
5. アンケート記入

今回は、KMD 女子学生 5 名を 1 チームとしてサービスを体験、女子高生 2 名、男性好きの男性 1 名を 1 チームとして図 5.1 のような形で体験していただき、それぞれ、チームごとに計 8 名にサービスを体験して頂いた。主に確認すべき点は

- 本サービスは恋愛エクササイズになるという意見をもらえるか
- 本サービスを受けて成功体験を感じたか
- ベタな恋愛シチュエーションに価値を感じてもらえるか

以上 3 点を主な検証ポイントとして設定した。

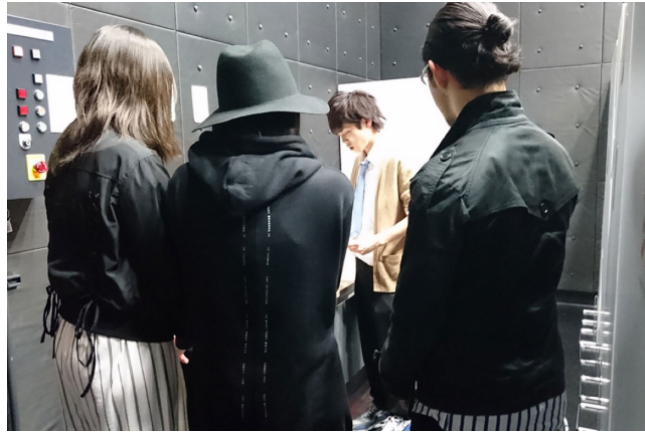


図 5.1: 女性向けプロトタイプ 1 の体験現場

5.1.3 女性向けプロトタイプ 1 の調査方法

調査方法については、2015 年 10 月 30 日慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科メディアスタジオ内に図 5.2 の形のブースを展示し、体験者 8 名に体験後に全 7 問のアンケート調査を行った。

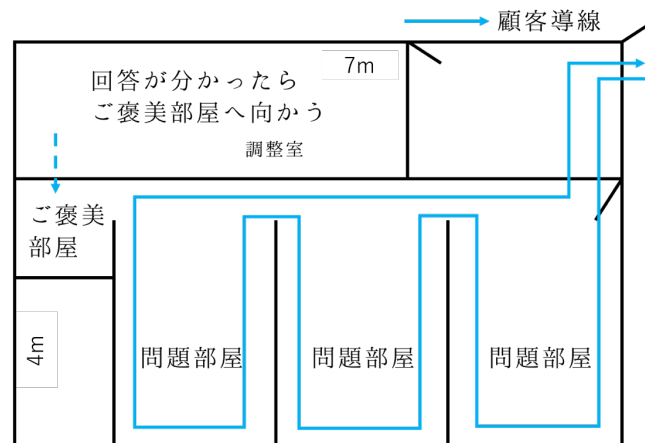


図 5.2: 女性向けプロトタイプ1 設置図

1. 女子高生（16 歳）交際相手なし
 2. 女子高生（18 歳）交際相手なし
 3. 大学生男性（20 歳）交際相手なし
 4. 大学院生女性（24 歳）交際相手あり
 5. 大学院生女性（22 歳）交際相手あり
 6. 大学院生女性（25 歳）交際相手あり
 7. 大学院生女性（23 歳）交際相手なし
 8. 大学院生女性（27 歳）交際相手なし
- 以上 8 名の回答内容を下記に示す。

女性向けプロトタイプ1の実装

- 1) ベタな恋愛シチュエーションを体験してみて、ドキドキしましたか？
 1. ヤバかった。初めて体験したけど、ドキドキヤバかった。でも、中学生には結構刺激的？というかレベルが強いかも
 2. ドキドキした
 3. はい。ベタなのがより good !!
 4. あんまり…

5. ドキドキはしましたが恋するドキドキというよりは戸惑いの方が大きいです。正直いつ終わるのだろうと思っていました
 6. ある意味ドキドキした
 7. イケメン役の方が、少々緊張していたのもあり、ドキドキというより上手く台詞を言えるかな、などと心配しました
 8. いいにおいがするな、とか、照れるなと思ったけど、ドキドキはしませんでした
- 2) 今回のサービスを受けて、恋愛やコミュニケーションの練習になると思いましたか？
1. 思った
 2. はい
 3. キュンキュンしてコミュニケーションが難しかった
 4. ちょっと練習になると思います
 5. ファシリテーターが知り合いというのもあったかもしれませんが、恋愛メソッドを面白おかしく使用することができるのであまりなるとは思いませんでした。でも使っているひとたちは日ごろそういう能力が高めの人たちだと感じたので、やってみたらそう感じたのかもわかりません
 6. あまり思わなかった
 7. ならないと思いました
 8. 台詞の使いどきがちょっとよくわからなかったです
- 3) 体験前に受けたメソッドを使用しましたか？
1. ちょいちょい使用した。目を合わせるとか
 2. あまり使用していない

3. いいえ（男性のため）
 4. 使用しました
 5. 私自身は使用しませんでした。ただ、自分個人の性格としてあまりヒントを求めたくなかったので使用しなかったというのがあります
 6. 自分では活用できなかった
 7. 使いました
 8. はい
- 4) メソッドを使うことで成功体験を感じたり自信がつけましたか？
1. ついた
 2. はい
 3. 回答なし
 4. はい
 5. 私自身メソッドは使用しませんでした、全体としてなんとなく正解した先は想像がつくし演技をしてくれているひとたちは用意していることをやっていると思うので自信がつくかはわかりませんが、クイズが解けるのは達成感があると思います。むしろこんな人相手に演技させてごめんなさいという気持ち …
 6. あまり感じなかった
 7. 使うことで、質問のヒントを得ることができたので、成功体験を感じることができました。ですが、その経験が、特段自信には特につながりませんでした
 8. いいえ。仕事でやってるんだという感が本当に拭えなかった

5) プライベートでもメソッドを活用または恋愛に積極的になろうと思いましたが？

1. 思えた
2. はい
3. より積極的になりたい!!
4. はい。そう思いました。
5. 恐らくこれも上記と同じで、そもそも積極的なひとは今後も積極的になろうと感じられるのかもしれませんが、私自身は今回がなにかきっかけになった感じはしません。たぶんファッション誌の「モテ特集」みたいのを参考にする世代とかにはかなりウケると思いました
6. あまりそうは思わない
7. 活用する機会があれば、本日のメソッドを参考にしようと思いました
8. メソッドはわかるけれど、そうはいつでもそういうメソッドを活用できる人は自分に自信がある人だと思いました

6) 本サービスを何回も体験して恋愛練習をしたいと思いましたが？

1. 何回も体験するとしたら、シチュエーション?というか、セリフとかも変えてみたらいいかなと思った
2. はい
3. 純粹にドキドキしたいです
4. いいえ
5. 恋愛練習というよりは承認欲求を満たす妄想ゲームとして、または単に謎解きゲームとして体験したいと思います
6. あまりそうは思わない

7. 特には思いませんでした
 8. 練習したいとは思わないです。でも、元気ないときとか、慰めて欲しい
- 7) また、このようなサービスがあれば体験してみたいと思いますか？
(いくらまでなら一回に払えるか？)
(いいえの場合は、どのような形であればまた体験してみたいかを聞く)
1. 500～1,000 円なら体験してみたいと思う
 2. 500～1,000 円
 3. 3,000～5,000 円
 4. 体験してみたいです。(2500 円かな？)
 5. 今回のようなリアル空間での体験であれば、是非やりたいです。ただご褒美の部分は私個人はいらないかもしれないです…。年上のお兄様だと変わるかもしれませんが！(あとは、もうすこしお酒を飲んでおけばよかったという気持ちです。) リアル脱出ゲームが大体 1 回 3000 円程度で、高いなーと感じるので(お金かかっている感じはとてもわかるのですが)、1500 円程度くらいだと気軽に参加したいと思うかもしれません
 6. もう少し年齢が若ければ使用したいと思ったかもしれない
 7. 一回ならば友達らとみんなで体験すると、盛り上がるような気がします。学祭のようなところや、イベントでだと体験に行くかもしれません。有料となると、尻込みをしてしまうかもしれません。クオリティにもよるかもしれませんが、(イベント毎の場合だと) 500 円位ならば体験するかもしれません
 8. いいえ。お金とか払うんじゃないくて、本当に、何かのついでにって感じが一番いいと思います。たとえば、すごいイケメンなのに気さくな店員ばかりの居酒屋とか。カフェとか。それを売りにしてない感じの。それなら通います

5.1.4 女性向けプロトタイプ1のフィードバック

アンケートを集計した結果、

- 本サービスは恋愛練習になるという意見をもらえるか
- 本サービスを受けて成功体験を感じたか
- ベタな恋愛シチュエーションに価値を感じてもらえるか

以上3点をメインターゲットである、女子高生2人から得ることができた。しかし、20代女性達からは全体的に芳しくない結果となった。これらの原因として、女性は20代になると精神的にも成熟していき、恋愛経験も重ねていくことから、理想と現実の住み分けがはっきりとでき、仮初の出来事、特段恋愛に関しては客観視してしまう傾向が見られた。これは、女性達が歳を重ねるに連れて女性のステータスの一つである若さを失っていく焦りから、恋愛に関してはシビアになっていくことが予想される。3章で行ったインタビューからも、若い時であればやっていた、そろそろ落ち着きたいという意見や、本アンケートからも、メソッドをあまり使用しない傾向から、本サービスのメインターゲットは、恋愛に多感な年頃である10代半ばから後半の女性に最適であることが伺えた。また、アンケートの中には、ナゾ解きに夢中になった、イベントのような形であると参加したい、という意見から、ナゾ解きという建前を与えることでサービスの敷居を下げることは一定の効果がみられた。また、何度も挑戦できるように様々なバリエーションを用意して欲しい、という意見もあり、何度も恋愛エクササイズを行うことができる仕組みにする必要性が示唆された。そのため、次項では様々なバリエーションおよび複数のシチュエーションを用意することで、複数回体験できるモデルを検討していく。また、恋愛メソッドを全体的にあまり使用していないことが分かった。理由としては恋愛メソッドを使うインセンティブが被験者たちにとって大きくないことが主な理由として上がった。恋愛メソッドをよりサービスと深く絡めていく必要があることが分かった。

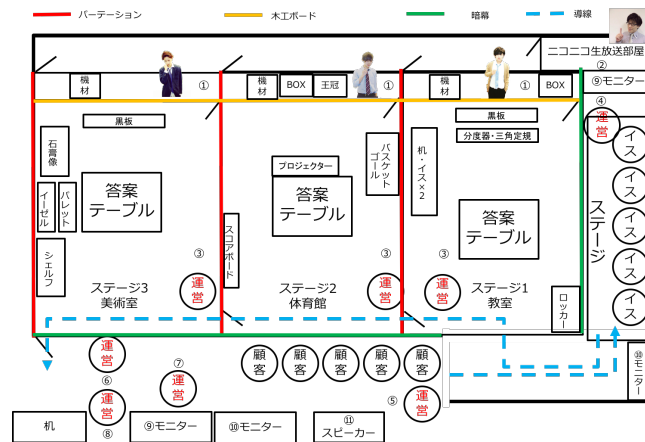
5.2. 女性向けプロトタイプ 2 の設計

女性向けプロトタイプ 1 で分かったことを踏まえ、株式会社ドワンゴ協賛のもと、11 月 21 日 22 日、池袋 P 'PARCO B2F ニコニコ本社にて行った実験について触れていく。前項から、女子高生に一定の効果があることが示唆されたが、同時にシチュエーションのバリエーションの増加、恋愛メソッドをよりサービスと深く絡めていく必要があることが分かった。そこで、女性向けプロトタイプ 1 をベースに新たに 4 点の要素を追加した。

- 図 5.3 のようにブースを装飾することで、没入感の強化
- サービス体験後にランディングページ内にて 3 種類のエンディングを用意（付録 F 参照）
- 恋愛シチュエーションの種類の増加（付録 G 参照）
- ナゾ解きを有利に進めるための手段として、恋愛メソッドの重要性の強化

これらの要素を追加することで、前項で浮かび上がってきた課題克服を図ることとした。ブースを装飾することに関しては、学校を舞台として設定したため、白壁調の壁紙や木目調のクッションフロア等を使用し、学校机や学校備品等を用意することで、本当に学校の一部にいるような感覚を再現するように努めた。エンディングの増加については、ゲーム性の強化の一端として、ナゾ解きを全て正解するまで何度でもサービスを体験できるようにするための工夫として取り入れた。また、恋愛シチュエーションの増加も同様の効果を見込んで組み込んだ。恋愛メソッドに関しては、内容を変更するというより、使うのが恥ずかしいという意見もあったことから、恋愛メソッドを使用したほうがいいという空気感を作ることが重要だと考えた。そのため、恋愛メソッドを使用することで、ナゾ解きのヒントを享受することができ、サービスを円滑に進めることができるようにし、サービス説明の際にも、上記の旨を被験者に細かく伝えるようにした。

これまでのアンケート、インタビュー、男性向けプロトタイプ等で分かったことを全て取り入れた上で今回の実験を行った。



- 本サービスは恋愛エクササイズになるという意見をもらえるか
- ベタな恋愛シチュエーションに価値を感じてもらえるか
- 今後、今日の体験で得た知識を実生活で使用してみようと思うか
- ネットとリアルを行き交うシステムに価値を感じるか

以上4点を主な検証ポイントとして設定した。

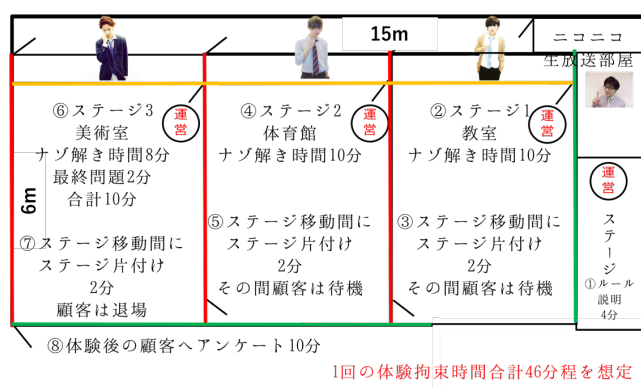


図 5.4: 女性向けプロトタイプ2 タイムスケジュール

5.2.2 女性向けプロトタイプ2の調査方法

調査方法については、2015年11月21日22日、池袋P'PARCOB2F ニコニコ本社にて、2日間行い、図 5.5、図 5.6、図 5.7、図 5.8、に示すような形で体験していただき、合計195名（複数回体験者を含む）99名に全2問のアンケートおよび全4問の一部インタビューを行い、図 5.9、図 5.10 に示すような結果となった。



図 5.5: 女性向けプロトタイプ2 説明ステージ体験現場



図 5.6: 女性向けプロトタイプ2 第一ステージ体験現場



図 5.7: 女性向けプロトタイプ 2 第二ステージ体験現場

女性向けプロトタイプ 2 アンケートおよびインタビュー項目

年齢 職業 恋人の有無 性別

アンケート項目

- ・ 次回もこのようなサービスがあれば体験してみたいと思いますか？
- ・ お金を支払うとした場合、1 回の体験にいくらまでならお支払いできますか？

インタビュー項目

- ・ 本サービスを体験してみて、どのような場面でドキドキしましたか
- ・ 自分自身も異性にどのようなベタなシチュエーションやしぐさを実践してみようと思いましたか？

（また、どのような形であれば実践してみようと思いますか？）

- ・ サービスを体験して、どのような場面やしぐさが恋愛練習になると感じましたか？

- ・ ネット上に展開したストーリーに沿って本サービスを体験することで、既存の体験型サービスと比べて、なにか違いを感じることはありましたか？



図 5.8: 女性向けプロトタイプ 2 第三ステージ体験現場

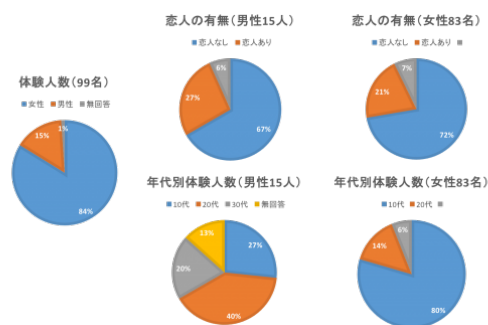


図 5.9: アンケートおよびインタビュー結果 1

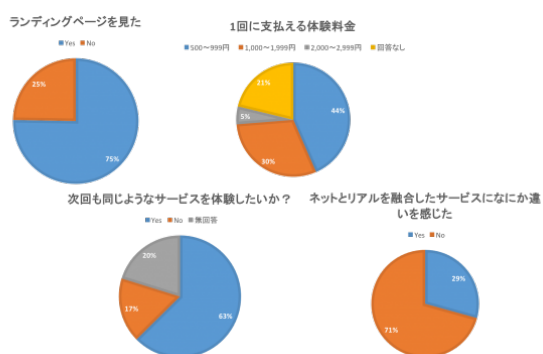


図 5.10: アンケートおよびインタビュー結果 2

5.2.3 女性向けプロトタイプ2のフィードバック

アンケートおよびインタビューを集計した結果、

- 本サービスは恋愛エクササイズになる 36 名
- ベタな恋愛シチュエーションに価値を感じた 66 名
- 今後、今日の体験で得た知識を実生活で使用してみようと思う 41 名
- ネットとリアルを行き交うシステムに価値を感じた 29 名

以上の形となった。本実験は個別体験人数 126 人、2 回以上の体験者 69 名という形であり、2 日間の回転率は 92.8 %、リピート率 53.4 %であった。つまり 2 人に 1 人が 2 回以上体験していただいた結果となる。まずは、「本サービスは恋愛エクササイズになる」という意見に関してだが、褒め方が分かった、頭をポンポンと撫でられた、恋愛シチュエーションを体験することで、恋愛エクササイズになる、といったようにこちらが想定したケース通りの結果が得られた一方で、エクササイズになると答えた数が少ない理由として、ナゾ解きに参加したが、ナゾ解きに正解することができず恋愛シチュエーションを体験することができなかった顧客が多数いた点、20 代以上の顧客からは肯定的な意見がほぼなかった点、一度目では緊張しすぎてなにもできなかったという意見から、数が伸びなかったものだと考えられる。ナゾ解きという要素を組み込んでいる以上、体験者全員に等しく均等なサービスを楽しむことができない点が弊害となってしまった。そのため、体験者全員が均等なサービスを受けれる体制にする、もしくは、より何度もサービスを体験したくなるようなゲーミフィケーション性が必要となることが分かった。

次に、「ベタな恋愛シチュエーションに価値を感じた」という意見に関しては、シチュエーションにドキドキした、ハグをされた時にドキドキした、飴を食べさせてもらった時にドキドキした、といったように、こちらに関しても予め想定したベタなシチュエーション、適度な身体接触が効果としてあらわれる結果となった。体験できなかった人、価値を感じられなかった人を除けば、ベタな恋愛シチュエーションに価値を感じた顧客のほぼ全員が 2 回以上体験したことになる。2 回

以上体験者にインタビューを行ったところ、違うシチュエーションを体験してみたかった、ナゾ解きを全問正解することで得られる恋愛シチュエーションを体験したい、という声が上がった。2回以上体験した顧客は恋愛メソッドをよく使用する傾向も見られた。

次に、「今後、今日の体験で得た知識を実生活で使用してみようと思う」という意見に関しては、飴をあげる、相手の袖を掴む、頭をポンポンする、相手を上目遣いで見つめる等、被験者自身がパートナー役にされて嬉しかったこと、恋愛メソッドに書かれたことが多く挙げられた。恋愛エクササイズになるという答えよりも数が多い理由として、エクササイズになるという事象と実生活で使えるという事象は別々に捉えられているものだと考えられる。実生活で使用してみようと思うと答えて頂いた被験者数人には、追跡調査を行い、自分がされて嬉しかったこと、恋愛メソッドを使用することでなにか変化が生じたかを確認していきたい。

最後に、「ネットとリアルを行き交うシステムに価値を感じた」という意見に関しては、そもそも、ランディングページを見たという回答数が75名であったこと、質問と比べることができるような対象を被験者に想像させることができず、質問の意図を理解してもらえた数が少なかったことが主な原因である。こちらに関しては、質問の聞き方を変えることで数値が変動することが予想されるが、質問の意図を理解して頂いた被験者からは、ストーリーが事前から分かることで話しに入りやすい、ネット上で見たほうが楽しめる、実体験をすることによって、そのストーリーの作りに入り込める、といった意見を頂いた。また、非常に興味深い意見として、予めストーリーや世界観を提示することで、被験者たちも世界観に合わせた格好をして体験する姿が多く見られた（今回は学校を舞台としたため、制服姿）。学生服で来た被験者にインタビューを行ったところ、パートナー役が制服のため、自身も合わせてきた、という意見がほとんどであった。東京ディズニーランドや昨今のハロウィンイベントと同様の効果が見られたことから、顧客たちが非現実性を求めている一面が示唆される結果となった。今回の実験で考察された点は、

- 20代以上に恋愛エクササイズやベタな恋愛シチュエーションに価値を感じてもらうことは非常に困難である

- サービス履行のためには1回3,000円以上の料金が必要となるため、所得の低い10代女性にはハードルが高いものとなる
- サービスを体験することで恋愛の知識が身につく可能性が示唆された

女性は中学生から10代後半女性に対して、ベタな恋愛シチュエーション、恋愛メソッドがある程度有効であることが示唆された。女性向けサービスに関しては20代を超えると上記に述べた効果が得られない結果となった。女性は20代になると精神的にも成熟していき、恋愛経験も重ねていくことから、理想と現実の住み分けがはっきりとでき、仮初の出来事、特段恋愛に関しては客観視してしまふことが推測される。今回の実験では、メインターゲットを10代女性に絞って行ったため、20代以上の女性に価値を感じてもらえなかったことは想定内であり、また、10代女性の多くからはベタな恋愛シチュエーションに価値を感じてもらえたため、概ね問題ないと言えよう。また、恋愛メソッドに関しても、メソッドを使っても良いという空気感を作ることで解決が図れたのは、日本人特有の右向け右の精神や、女性特有の共感能力を上手く利用できた結果だと考察される。しかし、今までに得られた知見を組み込むことで、一定の恋愛エクササイズ効果は見られたものの、アンケート結果による金額の大半は、500～999円、1,000～1,999円の範囲であったため、今の形のサービスでは運営していくことが非常に困難であることが分かった。そのため、結果的に10代女性が気軽にサービスとして享受するには、サービスの一部を簡素化する必要があることが分かった。これについては次章で考察をおこなう。なお、インタビュー内容全文については付録Hに記載する。

第6章

結論・今後の展望

4章、5章で行った実験により判明した点について記述していき今後の課題・展望について記述していく。

6.1. 考察

本研究は、恋人がおらず恋愛に対して自信もなく、恋愛のやり方が分からない男女に対して、恋愛スキルを身につけさせることができれば解決できるのではないかと考え、研究を進めていった。関連サービスや関連研究を進めていく中で、ゲームは社会スキル育成の可能性が示唆されていること、ゲーム内での疑似体験によって動機づけを高め現実での体験に積極的に関わるきっかけを持たせること、恋愛スキルトレーニングの多くはロールプレイアセスメントにより行われており、恋愛スキルトレーニングを行うことで、恋愛スキルだけでなく、基本的な対人スキルや感情にも変化が生じることが示唆されていることが分かった。

そこで、関連サービスを特徴ごとに「没入感重視型モデル」、「体験重視型モデル」、「組み合わせ重視型モデル」、以上3つのグループに分け、それぞれのグループの考察を行った。そして、「没入感重視型モデル」、「体験重視型モデル」を組み合わせた新しいモデル、「没入体験型モデル」を作成することで、関連研究で示唆されていた課題を解決でき、問題解決にアプローチできるのではないかと考えた。コンセプト設計のため、プロトタイプテスト、インタビュー調査、アンケート調査を行うことで男性特有の要素、女性特有の要素、男女共通の要素を発見し没入体験型モデルに必要な要素を組み込むことで、コンセプトのベースとなるものを作成した。しかし、女性特有の要素はいくつか発見したものの、関連サービ

ス・研究の少なさから不確定要素が大半を占めていたため、女性向けサービスを作成することが研究意義として大きいと考えたため、比較的要素検出のできている男性からプロトタイプを作成・実験することでノウハウを集めたうえで、女性向けサービス開発を行った。そして、男性用プロトタイプ1、2を行ったことで、以下のことが考察された。

- 純愛ストーリーを体験したいという気持ちがある
- ベタなシチュエーションに憧れがある
- 恋愛に自信がない人ほど、サービスに興味を示す

男性は年代を特に問わず本サービスを受け、ほぼ全体の年代からベタなシチュエーションを体験することに価値を見出すという結果となった。しかし、没入感やゲーム性の強化が必要となる結果となり、体験ブースを装飾する工夫や、恋愛シチュエーションとは別のエンターテインメント性の追加、体験時間の延長等、様々な課題も同時に残る結果となった。そして、本サービスが恋愛エクササイズとなるには、一定以上のコミュニケーション能力が必要であることが分かった。そのため、メインターゲットは、一定のコミュニケーション能力を保持し、かつ、恋愛に自身がなく、アニメやドラマ等で繰り返し広げられる恋愛シチュエーションに憧れを抱く男性、もしくは、恋愛シチュエーション体験時に、外部からの視線を遮断する工夫や、会話のきっかけとなる要因を先導する仕組みを開発することでコミュニケーション能力が低い被験者でも気軽に体験できるのではないかと考えられる。そのため、女性向けサービスでは、男性向けサービスで浮上した改善点を組み込むことで解決を図った。

女性向け実験は、個別体験人数126人、2回以上の体験者69名という形であり、2日間の回転率は92.8%、リピート率53.4%であった。本実験により、褒め方が分かった、頭をポンポンと撫でられた、恋愛シチュエーションを体験することで、恋愛エクササイズになったという意見はありながらも、ナゾ解きに正解することができず恋愛シチュエーションを体験することができない被験者が多数存在したため、ゲームバランスの調整が重要であることが分かった。また、シチュエーションにドキドキした、ハグをされた時にドキドキした、飴を食べさせてもらった時

にドキドキした、といったように、予め想定したベタなシチュエーション、適度な身体接触が効果としてあらわれる結果となった。2回以上体験者にインタビューを行ったところ、違うシチュエーションを体験してみたかった、ナゾ解きを全問正解することで得られる恋愛シチュエーションを体験したい、という声が上がった。2回以上体験した顧客は恋愛メソッドをよく使用する傾向も見られた。また、会話のきっかけに使用できるハウトゥー要素として作成した恋愛メソッドに関しても、飴をあげる、相手の袖を掴む、頭をポンポンする、相手を上目遣いで見つめる等、顧客自身が演者にされて嬉しかったことや恋愛メソッドに記載されたことを実生活でも使用しようとする動きが見られた。

また、恋人がいる被験者ほど、サービスに対して全体的にポジティブな意見が多いという結果は、非常に興味深い。おそらく、現実で交際をしているものほど、恋愛には明確な解が存在しないため、現実の恋愛は小説やドラマのように甘い恋愛ばかりではなく、辛い体験や時期を過ごすことが多く、そのギャップを満たしてくれたのが今回のサービスであり、被験者達が望んでいた恋愛シチュエーションを満たせたことが、恋人のいない被験者に比べて大きな落差となり、ポジティブな結果に繋がったのではないかと推測される。

以下に「ゲーム要素を含んだ現実世界での恋愛シミュレーション体験サービス」を作成し、ユーザーが体験することで明らかになったことを示す。

ベタな恋愛シチュエーションおよび恋愛メソッドは

- 恋愛特有のドキドキ感と恋愛の知識が身につく
- 本サービス自体が恋愛エクササイズの域を出ることはなかった

恋愛メソッドを作成し、恋愛メソッドを使用する必要性を用意することで、軽微な成功体験を積むことや、自信に繋がるという効果がある程度確認され、実生活でも使用するという意見も一定数見受けられたため、サービス内での疑似体験によって動機づけを高めた被験者が、現実での体験に積極的に関わるきっかけを持たせることに少なからず貢献できたと言えよう。恋愛メソッドが現実での体験にどれほどの影響を持つかは、今後の追跡調査にて確認をしていくが、体験者の1名と接触する機会があったため、観察を行ったところ、意識的か無意識的に

われたものかの判断を下すことはできなかったが、異性相手に軽くボディタッチを行う等の、恋愛メソッドに記載されている内容を日常的に使用している場面を観察することができた。

6.2. 実用展開に向けての考察

本実験結果より、実用展開を行うためには、3通りの展開方法が考察される。

1. 学校教育等に授業の一環として組み込む
2. ハイエンド向けサービスとしての展開
3. サービスの内容を簡素化し、コスト削減を行うことでの実用化

本サービスの実用展開を行うためには、多大な費用を要するため、教育機関と協力し授業の一環という形にすることが望ましい。理由としては、恋愛について多感な年頃である10代の間に恋愛エクササイズを行うことで、恋愛について深く考える機会を与えることができること、所得の少ない学生が気兼ねなくサービスを楽しむ点である。ハイエンド向けサービスとして展開していくことで、サービスの内容や質は高いものを維持することが可能ではあるが、メインターゲットである10代女性にとって金銭的に敷居の高いものになってしまう。そのため、ハイエンドサービスとして展開を行ったとしても一部の富裕層のみが享受するサービスになってしまうだろう。サービス内容を簡素化し、コスト削減を行うことでの実用化については、10代の男女が気兼ねなくサービスを楽しむものにはなるが、サービス内容を簡略したうえで同等の効果が見られるかの確認ができていないため、慎重な検討が必要になるだろう。以上のことから、教育サービスと組み合わせて行う形が実用化に最も適していると言える。

また、「没入感重視型モデル」と「体験重視型モデル」を組み合わせた「没入体験型モデル」サービスを今後進めていく上で必要となることとして、女性向けサービスを一度に大人数の被験者を使用した状態でも、同様の効果が得られる形にしていくことが重要であると考察される。理由としては、現段階では、20代以降の女性に対しての恋愛エクササイズを行う手段が存在しないこと、女性は30歳

を超えると婚姻率が男性と比べ低くなることから、10代の段階で多くの女性が気軽に本サービスを享受できる形にすることで、恋愛に自信もなく、恋愛のやり方が分からない女性の数を少なくしていくことが重要であると考えられる。そのため、今後はライブサービスのような、1対多、もしくは多対多の形で恋愛エクササイズを行える環境を整備していくことが期待される。

6.3. 今後の展望

今後の展望として、以下の項目を推し進めていきたい

1. 男性用恋愛メソッドの作成
2. 実生活において気軽に恋愛シチュエーションや恋愛メソッドを使用することが可能な環境の模索
3. 本サービス修了者向けサービスの検討

本実験では考察しきれなかったが、男性向けサービスを作成する場合は、男性用恋愛メソッドを作成する必要がある。これを作成しなければ、コミュニケーション能力の低い被験者をターゲットから外してしまうことになるので、今後は男性向け恋愛メソッドについても研究を行っていきたい。また、上記に挙げた点を改善していくことも非常に重要であるが、本論文では触れることはできなかった、恋愛エクササイズを行った男女が実生活において気軽にベタな恋愛シチュエーションや恋愛メソッドを使用することが可能な環境を整えることで、お互いを思いやることができる男女がカップルとして創出され、婚姻率や少子化の歯止めに繋がっていくと信じている。最後に、恋愛エクササイズ性を求めていく場合は、より実際の恋愛に近いサービスを展開し、虚構要素を少なくし、本番さながらの状況をステップ・バイ・ステップで進めていくことでエクササイズの域を超えられるのではないかと考察される。

今回は無料イベントという形で進めたことにより、営利目的ではないため、風営法に抵触することはなかった。今後はビジネスとして行っていくためには、風営法の許可をとる必要があるが、イメージの問題や認可のハードルが高いことを

鑑みると、現実的な方向性ではない。そのため、読者モデルが行っているイベントのおまけイベントとして行う、つまりそのイベント単体からは収益を得ないようにすることで、風営法の網の目を逃れる「オマケ商法」を用いることで、ビジネスとして展開していくことが、最も現実的な方向性であると考察される。今回の取り組みによって、1人でも多くの男女が現実世界で恋愛をしたいと考えるようになり、実際に行動に移してくれることを切に願いつつ、筆を置くこととする。

謝 辞

本論文の執筆に於いて多くの方々から、ご指導・ご協力をいただき、大変お世話になりました。この場を借りて、厚くお礼申し上げます。本研究の指導教員であり、幅広い知見からの的確な指導やご指摘を頂き、苦しい時には暖かい励ましをしていただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の岸博幸教授に心から感謝いたします。2年間、一つのプロジェクトに最後までやり遂げることができたのは岸博幸教授のおかげです。誠にありがとうございました。

研究の方向性や執筆の骨子に関する助言や指導に関して、度重なるご相談に真摯に向き合ってくださいました、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の加藤朗教授に心から感謝いたします。加藤朗教授に何度もご指導をいただければ、執筆には至りませんでした。誠にありがとうございました。研究の中身についての助言を執筆以前より多く頂き、実験に関しても多くの助言や指導をしていただきました慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科の杉浦一徳准教授に心から感謝いたします。杉浦一徳准教授の的確な助言や指導がなければ、執筆の中身を構成することができませんでした。誠にありがとうございました。

また、本研究を裏から支えて頂き、実験を行う現場設営に関する的確な助言やご指導および協賛していただいた株式会社ドワンゴ・横澤大輔取締役CCO、栗田穰崇執行役員、谷口智美室長、高橋弘樹副部長、遠藤 寛大氏にこの場をお借りして深く御礼申し上げます。本研究の立ち上げ段階より、研究の方向性を助言や指導していただきました、株式会社テイク・ワイ、竹内宏彰取締役会長に深く感謝致します。そして、本研究を2年間共に行ってきた山室光司君、夏川登志郎君、本研究を遂行していくにあたり幾度と無く協力をしていただいた橋本真太郎君、田口優衣君、そして2年間苦楽を共にした修士課程同期の皆様心から感謝致します。また、研究にあたりご協力頂いた全ての皆様に感謝いたします。

参 考 文 献

- [1] 三田房美, 岩澤美帆. 異性との交際. 国立社会保障・人口問題研究所, 2007.
- [2] 金政裕司. 愛されることは愛することよりも重要か?-愛すること、愛されることへの欲求と精神的健康、青年期の愛着スタイルとの関連-. 対人社会心理学研究, Vol. 5, pp. 31-38, 2005.
- [3] 相羽美幸, 松井豊. 男性用スキルトレーニングプログラム作成の試み. 筑波大学心理学研究, Vol. 45, pp. 21-31, 2013.
- [4] 松尾由美, 田島祥, 野原聖子, 坂元章. テレビゲームを利用した社会性育成の可能性-プレイヤーの認識より-. デジタルゲーム学研究, Vol. 2, No. 1, pp. 23-33, 2008.
- [5] 日本経済新聞社. 手の掛からない王子様、来て 働く女性の恋愛データ, 2015. 10月17日朝刊.
- [6] Nangle D.W. and Hansen D.J. Adolescent heterosocial competence revisited: implications of an expanded conceptualization for the prevention of high-risk sexual interactions. *Education and Treatment of Children*, Vol. 21, pp. 431-446, 1998.
- [7] 石川英夫. 大学生の恋愛観. 東京経済大学人文自然科学論集, Vol. 98, pp. 53-79, 1994.
- [8] 高比良美詠子. 対人・達成領域別ライフイベント尺度（大学生用）の作成と妥当性の検討. 社会心理学研究, Vol. 14, pp. 12-24, 1998.

- [9] 大坊郁夫. 対人関係における親密さの表現-コミュニケーションに見る発展と崩壊-. 心理学評論, Vol. 33, pp. 322-352, 1990.
- [10] 藤田絢子. 恋愛崩壊の予期と対処行動. 日本社会心理学会第 41 回大会発表論文集, Vol. 41, pp. 94-95, 2000.
- [11] 加藤司. 失恋ストレスコーピングと精神的健康との関連性の検証. 社会心理学研究, Vol. 20, pp. 171-180, 2005.
- [12] 立脇洋介. 異性交際中の出来事によって生じる否定的感情. 社会心理学研究, Vol. 21, pp. 21-31, 2005.
- [13] 諸井克英. 若者の対人管理に対する社会心理学的研究 (3). 同志社女子大学総合文化研究所紀要, Vol. 19, pp. 77-92, 2002.
- [14] 富重健一. 思春期・青年期におけるセクシュアリティと異性不安 (1). 日本教育心理学会第 38 回総会発表論文集, Vol. 38, p. 247, 1996.
- [15] 相羽美幸. 大学生の恋愛における問題状況の特徴. 青年心理学研究, Vol. 23, pp. 19-35, 2011.
- [16] 伊藤裕子. 幼児を持つ母親の「母性愛」信奉傾向と養育状況における感情制御不全. 教育心理学研究, Vol. 26, pp. 1-11, 1978.
- [17] 下田愛, 井上果子. 青年期男性用「理想の女性イメージ」尺度作成の試み. 横浜国立大学大学院教育学研究科教育相談・支援総合センター研究論集, Vol. 13, pp. 61-72, 2013.
- [18] 掘毛一也. デート場面における社会的スキル. 日本社会心理学会第 30 回大会発表論文集, Vol. 30, pp. 139-140, 1989.
- [19] 豊田弘司. 大学生における異性関係スキル. 教育実践総合センター研究紀要, Vol. 14, pp. 5-10, 2005.
- [20] 相羽美幸. 性別と交際経験別に見た青年の恋愛における問題状況. 日本心理学会第 71 回大会発表論文集, Vol. 71, , 2007.

- [21] Barlow D.H., Abel G.G., Blanchard E.B., Bristow A.R., and Young L.D. A heterosocial skills behavior checklist for males. *Behavior Therapy*, Vol. 8, pp. 229–239, 1997.
- [22] Chee M. and Conger J.C. The relationship between heterosocial and homosocial competence. *Journal of Clinical Psychology*, Vol. 45, pp. 214–222, 1989.
- [23] 相羽美幸, 松井豊. 異性関係スキル研究の動向と問題. 筑波大学心理学研究, Vol. 34, pp. 17–26, 2007.
- [24] 牧野幸志. 青年期におけるコミュニケーション・スキルと友人関係. 摂南大学経営情報研究, Vol. 20, No. 1, pp. 17–32, 2012.
- [25] 相羽美幸, 松井豊. 男性用恋愛スキルトレーニングプログラム作成の試み. 筑波大学心理学研究, Vol. 45, pp. 21–31, 2013.
- [26] 相川充. 社会的スキル. 心理学辞典, 有斐閣, 1999.
- [27] 相田麻里, 平川祥子, 井堀宣子, 坂元章. 教育的テレビゲームの内容分析-チェックリストの作成と現状および問題点の把握-. デジタルゲーム学研究, Vol. 3, No. 1, pp. 13–23, 2009.
- [28] 相田麻里, 平川祥子, 井堀宣子, 坂元章. テレビゲームを利用した社会性育成の可能性-プレイヤーの認識より-. デジタルゲーム学研究, Vol. 2, No. 1, pp. 23–32, 2008.
- [29] 高木芳徳. トリーズの発明原理 40. ディスカヴァー・トゥエンティワン, 2014.

付 録

A. コンセプトテストシナリオプロローグ

第3章内、コンセプト価値を確認するために行われたプロトタイプテスト内において、ゲーム性を演出するために用いた物語の導入部分として使用したものである。

俺は幼いころに事故にあった……

大切な妹がいた…

名前は小春。

俺達はいつも家の「離れ」で仲良く遊んでいた。

こんな楽しい毎日がずっと続くと思っていた。

だが、ある日を境に妹と遊ぶことはできなくなってしまった。

それは事故だった…

いつものように仲良く遊んでいた。

ちょっと目を離したスキの出来事だった…

ひょんなことから足を滑らせ、小春が階段から落ちてしまった。

咄嗟に庇おうとしたが間に合わず、そして自分も頭から落ちてしまい2人共救急車に運ばれたのだ。と聞かされた。

俺は2週間程目を覚まさないかったらしいが、

ある日、パッと目を覚ましてからは事故の前後についての記憶が曖昧だが、それ以外は特になんら異常は見当たらなかった。

だが小春はそうはいかなかった…

小春は打ちどころが悪かったらしく、10年以上たった現在でも未だに目を覚ますことはない。

足繁くお見舞いに通ってはいるが、小春は国立の病室で今もまだ眠ったままなのだ。

そんな中、ひょんなことから俺は盲腸にかかってしまい、緊急入院することになってしまった。

幸か不幸か、妹が眠っている同じ病院へと……

…

盲腸の手術も無事に終わり、担当医から「ついでなので以前の事故のこともあるので徹底的に調べてみましょう！」

…とのことで検査入院もすることになってしまった。

せっかくだから久しぶりの長い休み（本当は療養だが）を満喫しよう。

俺はプラス思考なのだ。

面倒くさいことは嫌いだが、細かいことは気にしない。

「よし！せっかくだから思いっきりゲームでもやりこみますか！」

と思った矢先、

コンコンッ

ノックの音がすると同時に看護師が入ってきた。

彼女の名前は真木いずみ

ノリの良い若い看護師だが、腕はなかなかのモンらしい。

「大ニュース！大ニュース！」

言葉の割にはへらへらとしている。

多分、大ニュースじゃないんだろう。

「今日から同じ病棟に若くて可愛い女の子が入院してくるわよ！」

意外 !!!!!

大ニュースだった……

たまにはやるな！ナースよ !!

歳が近い人はキミしかいないから仲良くしてあげてね～。」

「可愛い子だったわよ～。まっ…まあ、ワタシのほうが上だったけどネ。」

強がっているところから察するに

…負けたんだな

「なによ！その人を憐れむような目で見て！」

「私には、峰 不二子も顔負けのナイスヴァディがあるんだから！（なぜかネイティブ発音だった…）」

確かにいずみちゃんはナイスヴァディだ（負けじとこちらもネイティブ発音）

回診で脈を図る時、いつも前かがみになるいずみちゃん。

その際に豊満な神秘の泉がいつも俺の心の平穏をかき乱す。

まったく、高度な情報戦だ !!

「とりあえず、私は手続きの関係とかで忙しいから仲良くしてあげてね !」

仲良くか……

正直、面倒くさい !!!

俺、シャイボーイなんですけど !!!

と思いながらも年頃の女の子であるという情報を聞き、密かに期待している。

正にエロゲ的展開だ。

「先輩なんだからキミから挨拶に行っておいてね !」と、さわやかに言ういずみちゃんを尻目に例の女の子がいる病室に向かう。

「個室かよ…」

なんとも VIP なヤツだ。

うう…いざとなったら緊張するな。

迷っても仕方ない !

迷わず逝けよ ! 逝けば分かるし、あきらめたらそこで試合終了ですよ !

的なことを偉大な人が言っていた気がする !

フーーーーー

深呼吸をして扉の前に構える。

コンコンッ

「失礼しまーす…」

数秒間を置いてドアを開けた。

中の様子はさすがに一番高い個室なだけはある、ホテルの一室のようだった。

周りを見渡してみるとベッドに少女がいることを確認した。

テレビに見入っているのか、こちらには気づいていないようだ。

俺は少女に近づいてき彼女に挨拶をする。

「あ〜…あの〜、この病棟に先に入院してるモノなんですけど、あ〜……。」

なんと言ったらいいいものだろうか。

うんうん悩んでいると、彼女はこちらに振り返り、

「看護婦さんから話は聞いてます。……よろしくお願いします。」

少女は呟くように言った。

俺は目を疑わずにはいられなかった…。

目の前の少女は…今もまだ病室で眠ったままの妹にそっくりだったからだ。

そんなバカな……

動揺を隠し切れず、狼狽してしまう。

「なっ…名前は…？」

「名前…名前は…ルナっていいです、よろしくお願いします。」

小春じゃない……当たり前か…

アイツは今もあの病室で眠っているのだから……

考えても分からん…

まあ、世の中には自分にそっくりな人は3人いるって言うし、

他人なんだろう。

それにしてもすごく似てるな…

まあ、似てることは悪いことじゃないし、仲良くするのに可愛いに越したことはない。

「ああ、よろしく。」

それに妹に似てるから親近感も湧いてくるしな。

こうして、俺たちは出会った……

そして2週間後

最初はぎこちない様子で静かだったルナだが、最近は警戒心が無くなったのか、

明るくてとても可愛らしい感じになった。

今のルナが本来の性格なんだろう。

俺も毎日ルナの病室に行くのが楽しみになっている。

さあ、今日も行くか !!!

B. コンセプトテストシナリオ

第3章内、コンセプト価値を確認するために行われたプロトタイプテスト内において、ゲーム性を演出するために用いたサービスの台本として使用したものである。

ルナ「いらっしやい！〇〇さん！」

ルナ「〇〇さんに聞きたいことああって、はやく来ないかなあ～ってず～～～～～っと待ってたんですよ。」

ルナ「〇〇さんって、彼女はいないんですか？」

相手「なんか言う（まあ、ほばいないと言うと思われる）」

（いないと言った場合、後ろに振り返って、小声でよしっ！と言って小さくガッツポーズ）

ルナ「〇〇さんって…すごくカッコ良いですね！私、〇〇さんの見た目すごくタイプなんです！」

ルナ「最初はちょっと冷たいのかな？って思ったけど、実はすごく繊細で、優しくて…。」

ルナ「私、〇〇さんの彼女に立候補してもいいですか？」

相手「なんか言う（ほば、いいよ。と言うと思われる）」

（状況に合わせて臨機応変に）

（両手を指を絡ませて見つめながら）

ルナ「じゃあ、私、〇〇さんの理想に少しでも近づけるように頑張りますね！」

ルナ「あっ！〇〇さん！ゲームやりませんか？」

相手「なんか言う（どんなゲーム？と言うと思われる）」

ルナ「〇〇さんと私が、ずっと見つめあうんです！ それで私が〇〇さんにちょっかい出すので、〇〇さんは私にかまってはいけないというゲームです！」

ルナ「〇〇さんは寂しがり屋のかまってさんですから我慢できないんじゃないですか〜笑」

（座らせて、膝の上に乗かって）

ルナ「それでは、よーいスタート!!」

（ここから5分程度ちょっかいをだす。ここは基本アドリブにまかせたい。ただ、相手がかまってきたとしても5分は続けたいので、また最初からやり直させる）

（合計で5分たってもかまってくれなくなったら）

（寂しくて我慢できない感じで）

ルナ「なんでかまってくれないの…？」

ルナ「〇〇さんにかまってもらえないと、寂しくて…悲しいです…。」

ルナ「あっ！そーいえば〇〇さんには確か妹さんがいたんですよね？ しかも私妹さんにそっくりなんですよ〜？」

ルナ「おにいちゃんって…呼んでもいいですか？」

相手「なんか言う（いいよ。と言うと思われる）」

ルナ「おにいちゃん。」

ルナ「私、おにいちゃんが大好きです。」

ルナ「おにいちゃんは私のことどう思ってますか？ おにいちゃんも同じ気持ちでいてくれたら嬉しいなあ…… ……って、贅沢ですよ〜！ こんな風に思うなんて。」

（どうにかして、好きと言わす。）

ルナ「ありがとう……おにいちゃん。」

ルナ「今日、その言葉が聞くことができて、本当に良かった…。」

ルナ「私、移植手術が決まって今夜転院するんです。」

ルナ「〇〇さんが私の事「好きだ」って気持ちを力にして、頑張って手術を受けてきますね！」

ルナ「遠い所に行っちゃうから、もう会うことはないと思います。」

ルナ「短い間でしたけど、ありがとうございました。もう会えなくなる私のことはもう忘れてください。」

ルナ「それでは、さようなら……」

(その場を去るフリをする)

(照明が暗くなったらプロジェクターの電源を入れる)

(プロジェクターを使ってアニメーションを壁に投影する)

ナレーション「ルナからの突然の告白…しかし、俺はそう簡単に受け入れることなどできるはずもなく、あてもなくブラついてた…。」

ナレ「いつまでそうしていたのだろう…どれだけ歩いても、コンビニで買ったお酒をいくら飲んでも、ルナのことが頭から離れない。」

ナレ「いつのまにか別病棟の端まできていたようだ。…ふと病棟のほうを見ると、ルナの担当医師と同僚が話している所を偶然見かけた。」

ナレ「そこで思わぬ話を聞いてしまった。それは彼女が末期がんであるという内容であり、助かる見込みは少ないとのこと。彼女は自身の正常な臓器を提供するといった内容が聞き取れた。」

ナレ「急いでルナの病室に向かう！ドアを開け、中を確認するもルナの姿はなく、また荷物もなくなっていた。あるべき人がいない物静かな空間をぼーっと眺めていたとき、机の上に1枚の手紙が置かれてあることに気付いた。」

……〇〇〇様へ。

あなたがこの手紙を目にすることがあるでしょうか。

それは、私にはわかりません。
ですが、今この手紙を読んでいるということは、きっとすべてが終わったからなのだと思います。
すべてが終わって……。
あなたが記憶を取り戻して……。
私が本当は誰だったのか、そのことに気が付いて。
だからもう一度、この病室を訪れたのだと。
もしかしたら、そんなことがあるかと思って……。今、この手紙を書いています。
この2週間、何も言えなくてごめんなさい。
ずっと、騙していてごめんなさい。
謝って許されることじゃないのはわかっています。
だけど最後に一度だけ、謝らせてください。
ずっと黙っていて、ごめんなさい。
ずっと嘘をついていて、ごめんなさい。
……あなたの人生を台無しにしてしまって、ごめんなさい。
私の本当の名前は春奈。
あなたの双子の妹の1人です…。

あんなお別れをしておいて、今さらこんな手紙を残すのは自分でも卑怯だと思います。
だけど…どうしても、あなたに謝りたいことがあって。
そして、お願いしたいことがあって……。こうして、手紙を書いています。

ごめんなさい、おにいちゃん。
本当にごめんなさい、おにいちゃん。
最後の最後まで、迷惑ばかりかけてしまって……。
あなたのことを頼って、お願いばかりしてしまって。
この手紙が、あなたに届くかどうかわからないけど……。
だけど。
最後にもう一度だけ、言わせてください。
ずっと騙していて、ごめんなさい。
何も言えなくて、ごめんなさい。
そして、この2週間。
傷ついた私と一緒にいてくれて、本当にありがとう。
あなたに優しくしてもらって……。そして、『好きだ』と言って抱きしめてもらって。
……私は、幸せでした。
この2週間……。本当に、夢のような時間でした。

幼い頃、あの『離れ』で遊んでいた頃から。
……おにいちゃん。
私は、ずっとずっと……あなたのことが好きでした。
あなたのことが大好きで……ずっと、そばにいたくて。
いつの間にか、その気持ちは自分でも抑えられないほどになっていました。
私は……おねえちゃんのことを、羨ましかったから。
病弱で、ベッドから動けない私と違って。
明るく健康で、そして……私のことを置いて、おにいちゃんと一緒に外に出て行くおねえちゃんのこと。
羨ましくて、どうしようもなかったから……。
だからこそ……。
あのような事故が起きたのだと思います。
おにいちゃんは記憶が曖昧なため覚えていないでしょうが、
あの日は珍しく私の体調が良く、3人でおままごとをして遊んでいたのです。
おにいちゃんのお嫁さんの役を私がやって
その日は本当に楽しかった…
おままごとが終わって、「離れ」からお家に帰ろうとしていた時
おねえちゃんが私の側に近づいてきて
「どう？楽しかった？おままごとは？」
「春奈は病弱だから今日のところは譲ってあげたけど、もうこれからは一緒に遊びたいだなんてわがまま言わないでね。」
「おにいちゃんはお勉強や習い事で忙しいんだから、春奈の体調の良し悪しでおにいちゃんを巻き込むのはやめてくれる？」
「私はお兄ちゃんの側にずっといるために、たくさん勉強して、お兄ちゃんと同じ習い事をしてお兄ちゃんをずっとサポートしていくことにしたの。」
「春奈は病弱だから、そんなことできないでしょう？それともおにいちゃんの負担になりたいの？」
「そんなことないよねえ。だって春奈はおにいちゃんが好きなんだもんねえ。だったら、自分がどうすればいいか分かるよね？」
私はとても悲しかった。
私だって、おにいちゃんとずっと一緒にいたかったし、支えていきたくった……
おねえちゃんにはできるのに、
私にはできない……
そんな理不尽さに腹が立ち、おねえちゃんが恨めしかった…
気が付いたときには、
私はお姉ちゃんを階段から突き落としていました。

おにいちゃんはよそ見をしていたから気づいてはいませんでした、
救急車に運ばれた後、
両親は私の動揺した姿を見て、私に事故の内容を問い詰めてきました。
私は両親に正直に話しました。
そして、1つのお願いをしたのです。
私がおにいちゃんのためにできる唯一のこと……
これ以上おにいちゃんの負担になりたくないの、私をどこか遠くの病院へ移して欲しい。
そして、私のことを忘れてほしい。
元から私のことを疎ましく思っていた両親はすんなりと受け入れてくれました。
そして、後から聞いた話なのですが、おにいちゃんは事故の前後の記憶が曖昧なため、妹は小春1人だけだと伝えた。と聞かされました。
おにいちゃんの中に私は存在しない。
それは本当に悲しくて、でも、同時に仕方ないなと思いました。
私はそれだけの罪を犯したのだから……
そこからの私は、どうやったらおねえちゃんが目を覚ますかということだけを目標に生きてきました。
それが、私にできる唯一の罪滅ぼしだから…
何年も何年も色んな文献を読み漁っていたある日、1つの可能性を見つけました。
それは、「身体的な構造に近いモノであれば脳の一部移植が可能である。」といったものでした。私は藁にもすがる思いで、その記事を読み続けました。
その論文を書いた人は国立病院の偉いお医者さんだそうで、私はすぐに連絡先を探し、連絡をしました。
最初は怪訝そうな顔をしていましたが、
事故の経緯や、双子であること、私自身が病弱でそう長くないことなどを説明すると、その先生はみるみるうちに顔が綻び、
「ぜひ、実験に参加して欲しい。」と言われました。
「この。論文はまだ仮説の域を出ていない。だから手術をしたとしても100パーセントの保障はできない。良くて20パーセントくらいだろう。」
「そして、移植をする側である君は、手術が成功しても失敗しても目を覚ますことはないだろう。」と先生は言いました。
私は、迷いませんでした。
少しでもおねえちゃんが助かる可能性があるなら。
この残り少ない命をおねえちゃんの生きる可能性に賭けたい…
私は二つ返事で了承し、着々と準備が進められ、その先生がいる国立病院へと転院することになり、2週間後に手術をすることになりました。

私がこの世にいられる最後の2週間……
だから…この2週間は、本当に夢のような時間でした。
一人の女の子として、私を抱きしめてくれたこと。
昔のままの関係だったら、そんなことはきっと起こり得なかったと思います。
……あなたにとっては、ほんの同情や気まぐれだったのかもしれませんが。
だけど私には、信じられないほど幸せな時間で……。
……だけど、同時に悲しくもありました。
あの事故が、私が抱いてしまった醜い心が、あなたの人生をねじ曲げていること。
それを、痛いほど思い知らされたから……。
だから、もう迷いはありません。
あなたの大切な妹を襲った魔女は、消え去ります。
幾つもの罪を重ねた私の……やるべきこと。
たとえそれが成功しても失敗しても、もう……あなたに会うことはないと思います。
だから……許してください、おにいちゃん。
もし、あなたがこの手紙を読んでいる時、ちゃんと、彼女が目覚めていたら……どうか、
彼女のねじ曲がった人生を取り戻して。
そして2人で、幸せな人生を送ってください。
どうかいつまでも、幸せな人生を……。
私は、ずっと……それを祈っています。

春奈

ナレ「熱いモノが胸にこみあげてくる… 俺は、急いで春奈の担当医のいる場所に向かい、春奈が今どの病室にいるのかを吐かせた。」

ナレ「そして俺は春奈がいる病室へと全力で駆け上がり、彼女の元へと向かっていった…」

(ここでプロジェクターの電源を切る)

(女優は電機がつくのを待つ)

ここからスタート

ルナ「おにいちゃん…どうしてここに……。」

ルナ「手紙…読んだんですね……。」

ルナ「私のことなんて構わないでください！」

ルナ「私は…私は生きていちゃいけないんです！」

ルナ「おにいちゃんやおねえちゃんにいっぱい迷惑をかけて…。」

ルナ「それに…私の身体は病でボロボロです…だから、せめてこの残り少ない命で恩返しするんです！」

ルナ「それなのに……」

ルナ「それなのに…おにいちゃんがここに来たら、決心が鈍っちゃうじゃないですか…。」

ルナ「また、抱きしめて欲しいって、思っちゃうじゃないですか !!!」

（ここで雰囲気的に抱きしめさせるような感じにさせて、相手抱きしめると思われる）

ルナ「あんなにいっぱい優しくされて、いっぱい甘えさせてくれて…もう十分だ。って満足してたハズなのに…」

ルナ「こんなワガママ…絶対に許されるハズないのに……。」

ルナ「おにいちゃんとずっと一緒にいたい。って、思っちゃうじゃないですか…」

（抱き着いた状態で顔をうずめる）

（多分、一緒にいていい。とか、ずっと俺と一緒にいろ！的なことを言う。）

ルナ「いれるワケ…ないじゃないですか…。」

ルナ「私…いっぱい罪を犯したんですよ！一緒にいる資格なんてありません…。」

ルナ「それに、私の命も普通に過ごしても3か月しかもたないんですよ…。」

ルナ「それでもですか… !？」

(当たり前だとか言うと思われる)

ルナ「こんなに苦しいなら…知らなければよかった……」

ルナ「おにいちゃんとの恋なんて叶わないモノだとずっと思ってた…。」

ルナ「だから、この淡い恋心は胸の奥に閉まっておこうって。」

ルナ「そうすればずっと一緒にいられるはずだから、って。」

ルナ「でも…おにいちゃんに逢って、毎日顔を合わせて触れ合うたびに…ずっと心の奥に押込めていた感情がとまらなくなって…。」

ルナ「何度も、もうすぐお別れなんだから！って自分に言い聞かせても、胸が痛くて…苦しくて…。」

ルナ「おねえちゃんを救う決心がついて、おねえちゃんとおにちゃんにやっとな罪滅ぼしができると思ってたのに…。」

ルナ「そんな優しいこと言われたら……。」

ルナ「決心が…にぶっちゃうじゃないですか……。」

ルナ「こんな私で…こんな私で本当にいいんですか……。」

ルナ「おにいちゃんのこと、好きでいていいんですか…？」

ルナ「ずっと、一緒にいても…いいんですか…？」

(いいに決まってるって言ってくれるはず。てか言わなきゃダメでしょ！)

ルナ「おにいちゃん……。」

(この間はずっと顔をうずめて抱き着いておく)

ナレ（ルナ）「おねえちゃん…ごめんなさい……。私の最後のわがままです…。あと3か月だけ…待ってもらえますか？おにいちゃんはいずれ、目を覚ましたおねえちゃんと、ずっと仲良く暮らしていくと思います。だから…この一時のおにいちゃんの心と唇だけを…私にください……」

（ここで目をつむって口づけをする）

終

C. 女性向けインタビュー調査質問内容・回答結果

第3章内、女性4名に行ったインタビュー調査内容及び回答結果を全文である。

1) あなたはこのサービスがどんなものであれば体験してみたいと思いますか？

1. （彼氏いない前提）わざわざ行かない。敷居の高さじゃない。
2. まず一人では行かない。彼氏がいるから。そこに出かけようと決めて行くか微妙。ノリで行くかも。ノリじゃないと行かない。金を払ってまでやりたくない。お金を払わないと体験できない自分が虚しくなる。謎解きの先にご褒美って形なら友達とやるかもしれない。
3. 思わない。酔っていたら入れる。恥ずかしいから。人肌恋しい気分の時なら。大義名分があれば、敷居が下がる。恥ずかしいと没入できなかった。
4. やってみたいとは思う。アニメタイアップとかならなおのこといい。以外と役にはまってもなくてもなんとかなる。顔よりシルエットが良ければ流行る。

2) 自分の周りの友達が行くと思うか？

1. 執事喫茶に行くような人が行くと思う。慶應の女子校の人は漫画の世界が好き。高校の時ならやっていたかも。彼氏ができたことがない子がいきそう。
2. 高校生の時は行かない。周りは恋愛に興味がない人が多かったから。大学生のゼミの友達なら行ったかも？中学の時の友達なら行ってたかも。偏差値と世帯収入では測れない可能性がある。慶應や青学に中学から行くような子はやるのでは？国立等の真面目な学校に行く子は恋愛の芽生えが遅いのかも。出身地によっても恋愛の芽生え（都内近郊であるほど）が遅い可能性あると思う。

3. 女子高の時なら行くかも。大学以降はモテまくったので、自分を磨けばお金を出してくれるのに味を占めてしまった。今は情緒不安定で泣く。ふとしたことで失望感で泣く。そんな時は優しく可愛くて年下の男の子に慰めて欲しい。
 4. 今の友達には行かない。高校の友だちは行くと思う。年齢もある程度は関係あると思う。若い子は黒執事（漫画）のセバスチャンみたいな、大人の女性としての対応。大人の女性は年齢ごとに対応した対応をしてほしい。
- 3) サービスが終了した後に男性とフリートークがあったほうがいいと思いますか？
1. ないほうがいい。素の部分を見て幻滅しちゃいそう。シチュエーション自体にお金を払うことに興味が湧かない。
 2. フリートークはいらない。世界観を壊してほしくない。
 3. フリートークはなくてもいい。その場限りのものでいい。夢の国は夢の国のまんまでもいい。
 4. フリートークはないほうがいいと思う。世界観が壊れるし、お前が知りたいんじゃない。
- 4) 役者の数は1人でも大丈夫ですか？それとも最低どれくらいの男性がほしいですか？
1. 選べたほうがいい。3から4人は必要。
 2. 人数が多いほうがいい。人数が多いと、遊びに行くだけだもんね！みたいな言い訳ができて罪悪感が薄れる。最低2人でもいい。
 3. 選ぶ。最低3人がいる。
 4. 複数あったほうがいい。2人以上から。
- 5) どんなタイプの男性がいいですか？
1. 野心家が好き、一般的な欲がちゃんとある人、欲がないと興味が湧かなくなっちゃう。気遣いができる人、甘えられる人。
 2. 向上心がある人、二番手が好き。「僕等がいた」（少女漫画）のたけうちくん。誠実な感じでチャラくない。すごい相手のことを考えてくれる。基本優しい。相手のことを思って自分の心を押さえてくれる優しさ「あいつのところにいってやれよ!!」的な。風早君（少女漫画のキャラクター）はこれに該当する。話が合う。（波

長が合う)。態度が高圧的じゃない。見た目はメガネで、黒髪で、後ろが短めで斜め前髪の人(誠実っぽさかな?) 歯並びがいい、タバコを吸わない、男子校出身が好き(わちゃわちゃしてる感じが好き)、価値観を押し付けてこない、やってることを否定しない人、謙虚。

3. 顔がキレイで、不思議ちゃん。でも、超頭いい。かわいい要素、ちょっとキザな所。笑ったら目が優しくなる。

4. 優しい人、しっかりしてる人、エスコートされたい。

6) どんなことをされると嬉しいですか？

1. 褒められると嬉しい。

2. 車道側を歩いてくれる、自分が両手に荷物を持ってて、片方の荷物を持ってもらって、もう片方の手で手を握る。

3. すごい笑顔で「好きだよ」って言われたい。○○ちゃん好き〜♪とかLINEで言われたい。

4. なにもないときにベタベタするのは嫌だ。(ラポールが形成されてないと危険) お茶持ってきた時に目があってニコッと笑って「ツンデレ発言を言われた」時はドキッとした。小さな気遣いが大切になってくれるって思う。男にあまりいい印象を持っていない人は腐女子になりやすい。手をつないでいる時に強弱をつける。強く抱きしめられるのが好き。

7) 純愛モノと肉体関係モノのストーリーがあるとしたらどっちがいいですか？

1. 純愛。

2. 純愛のがいい。生々しいと感情移入しにくい? 想像力を働かせるようなものがいい。全部書かれていないほうがいい。エンターテインメントだと純愛。知りたいとかいう意味では肉体関係。

3. 肉体関係モノが好き。お得だから。

4. 純愛モノ。純愛でドロドロしてる系、悲恋系。

8) 実際に自分の身におとずれるのはどちらがいいですか？

1. 両方ほしい。

2. 純愛。好きだから !! みたいのがいい。
 3. 自分の身に起きるならピュア。だって愛は美しいから。
 4. 肉体関係モノ。純愛は疲れる。サービスだったら純愛モノ。
- 9) ベタなシチュエーションに憧れはありますか？
1. ない。
 2. ベタなシチュエーションに憧れはある。
 3. 一応ある
 4. 憧れはある。
- 10) ベタなシチュエーションを体験してみたいと思いますか？
1. 思わない。
 2. 体験してみたい。アオハライド（少女漫画）の菊池の挙動を BOT 化（Twitter 上で）すべき。
 3. 酔っていたら体験してみたい。
 4. 体験してみたい。
- 11) どんな環境下であれば体験してみたいと思いますか？
1. 興味がないので無回答。
 2. 運営を含め、周りに見られないようにする。身体的接触があるなら、事前説明があるようにする。
 3. 監禁させるシチュエーションがいい。
 4. 分からない。
- 12) 周りの人に見られていても構いませんか？
1. 興味が無いので無回答。
 2. 見られたくない。

3. 周りに見られたくない。自分のニヤニヤを見られたくない。恥ずかしい。
4. 周りが見てるのは嫌。1対1は嫌。初対面はビビる。2人くらいがいい。日常に溶け込んで見られるのは問題ない。友達と執事カフェに行って、周りは同士であれば、開放しやすい。2人きりは緊張するからリラックスさせることが非常に重要!!

13) 自分からコミュニケーションをとったりしますか？

1. しない。じゃなきゃお金を払う価値はない。
2. 自分からも発信できる。グイグイは怖い。適度に。
3. あっちからグイグイコミュニケーション来て欲しい。コミュニケーションに答えたくない。茶番だから。好きとかは言われたくない。可愛いとかは言われたたい。引っぱり張られるままで物語が進んでほしい。
4. あっちから適度にグイグイしてきてほしい

14) もっと恋愛上手になりたいと思いますか・なぜそう思いますか？

1. しない。事足りてる。
2. 思う。経験が浅いから人への接し方が分からない。もっといろんな事に対してうまく対応できるようになりたい。現状 google 先生（検索エンジン）に頼るしかない。経験があればカスタマイズして活かせるから。
3. 恋愛上手になりたいけど、悲しい。駆け引き（上っ面のテクニック）はあまりいいことではない。素直な自分のままでじっくりくる人が一番いい。
4. 上手くなることに興味はない。何人もの男性と付き合うというスキルはいらない。私は運命の彼をみつけたからいらぬ。彼を幸せにするという意味なら欲しい。昔の私なら欲しい。

15) 男性にどこまでされると恐怖を感じますか？

1. ぎゅー以上。
2. サービスではない状態の場合は壁ドンでも怖い。サービスの場合は、性的な部位および性的な部位に近い所。
3. 唇の接触、ほっぺにキスは嫌だ。局部にタッチは嫌！ほかはいい。

4. 最初からボディタッチは嫌。最後ならいい。途中の満足度が低いとなおさら嫌だ。手も顔も嫌だ。髪はオッケー。仲良くなったら手はオッケー。頬の触り方もひとさし指で突き刺すのはオッケー。

16) どんなときにこの人いい人だなと感じますか？

1. 眠い状態を我慢している姿。
2. 家まで車で送ってくれるって言って、東京タワー最近行ってないなー！って言ったら連れて行ってくれた。（自分の気持ちを察してくれて応えてくれた）自分のことを的確に指摘してくれた時、自分のことを見てくれてるんだなど感じる。
3. 第一印象でこの人とは何かあるっていう直感で決まる（精度は結構高め）。
4. 飲食店の店員さんに丁寧な対応をしているお客さんを見た時。微々たる優しさだけでも嬉しい。

17) 友達と同じ人を好きになった場合はどうしますか？なぜ？

1. 譲らない。
2. 諦める。先に好きになった場合は譲らないかも。相談したあとに好きになったのなら頑張る。
3. 負けない。頑張る。相手によって身を引く（強そうな相手なら）同じコミュニティだと周りに影響を及ぼしたりするから嫌。
4. 譲った。私は自分からアクションする気がないから。

18) 男性に求めるものはなんですか？

1. ワンナイトラブ しつこくない人。
彼氏に求めるもの さっきの好みの人。 結婚相手に求めるもの ネガティブじゃない人。
2. ワンナイトラブ 初対面は絶対無理。福士蒼汰（芸能人）ですら無理。（自分を大事にしたい。自分を安売りしない。信念）
彼氏に求めるもの 安心感。
結婚相手に求めるもの 安心感、付き合う＝結婚を考えてるから。

3. ワンナイトラブ オーランドブルームとか。

彼氏に求めるもの 優しくて誠実、可愛い。 結婚相手に求めるもの 価値観が一緒、一緒にいて自分の心が無理することがない、普通に生きていけるだけの経済力。

4. ワンナイトラブ 大富豪、チャラくない見た目、エスコートしてくれる人、ちょっと強引な人。

彼氏に求めるもの ラポール形成がされて、私が生理的に無理じゃない（汚くない、なよなよしていない）。

結婚相手に求めるもの 付き合う人の延長線上。日常が楽しい人。私より細い人は嫌だ。金持ちニートならオッケー。ただのニートは嫌だ。

19) 恋愛の知識を身に着けたいと思いますか？ Yes の場合は今はどうやって身に着けていますか？

1. 経験から身につけてきた。

2. はい。向上心を求める人間だから。

3. 恋愛の知識は自己啓発本でいっぱい得た。でも、自分を縛る原因になるから窮屈。自己啓発本を見て振り返るキッカケになり、なおそうと思った。小手先のテクニックは嫌。

4. はい。あったほうが面白そう。今までは意識していない。意図的に調べたり実行したりはしていない。

20) 色んな恋愛を体験したい（擬似的なモノを含めて）と思いますか？

1. そろそろ落ち着きたい。

2. 彼氏がいる場合は、サービスならありえるかも。彼氏がいらない場合は、求めるほどではないが、成り行きで。

3. 美しいシチュエーションであれば、アリ。

4. 思う。ときめきメモリアルとかをやってみたいと思う。そもそも脳内で妄想する。

21) 恋愛に対して積極的ですか？なぜ？

1. 積極的。人生短いから。死にかけたら積極的になれる。（成功体験）ブスな子（見た目が中身のどちらか）がそーゆーのを体験するんだと思う。ネガティブな子。

2. いいえ。人が好きとかよくわからないから。人生においてあまり重要だと思わない。それより、自分がやりがいのあることをやっているほうが重要。
3. 積極的。振られたらしょうがない。最後は相手から告白させるようにしてリスクヘッジをする。振られることは恥ずかしいし悲しいことだと思っている。積極的じゃない人は、自分の人生が限りあるものだとは自覚していない。成功体験がないこと。自分に自信をつけさせることが大事。にらめっこで勝てるくらい。目を合わせることになれば自信がつくかも。
4. いいえ。ネガティブ思考だから。そうとう運命を感じるか、相手がこっちにそうとう興味を持ってくれないと無理。そもそも積極的ではない人は相談もしてこないから知ることもできない。奥手な子は、そもそも異性と喋るのが苦手だから、練習と成功体験をさせるのはいいかも。

D. コミケットスペシャル6 使用原稿一覧

第4章内、男性版プロトタイプテスト2で使用した同人誌の中身である。片面が反対方向になっているのは、1つの同人誌において男性用、女性用を組み合わせで作成したため、男性版、女性版の中身の違いを一目で分かるように意図的に行ったものである。

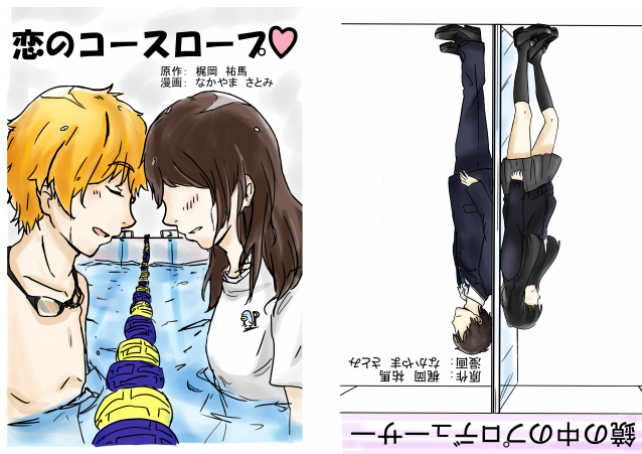


図 D.1: 表紙

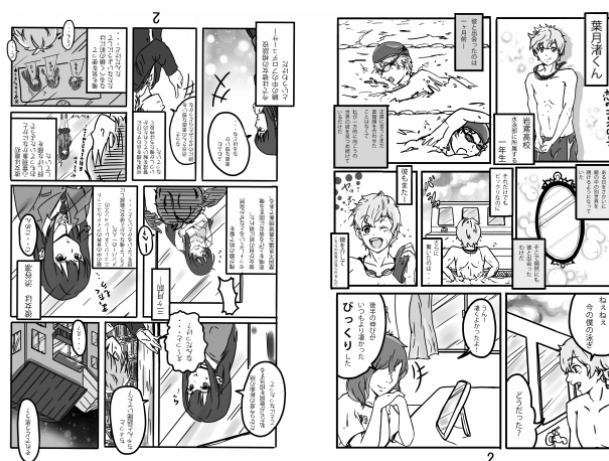


図 D.2: 1 ページ目

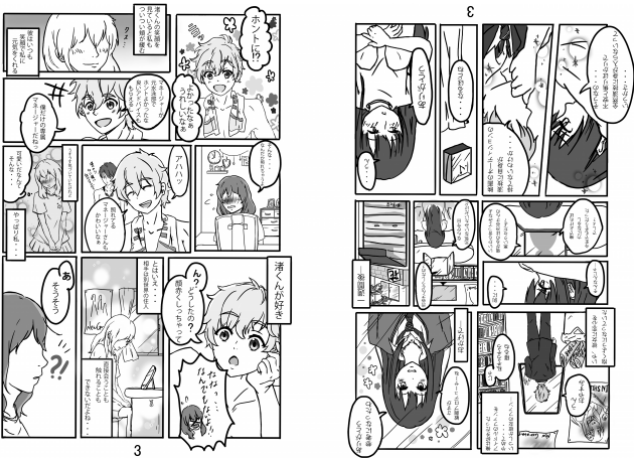


図 D.3: 2 ページ目

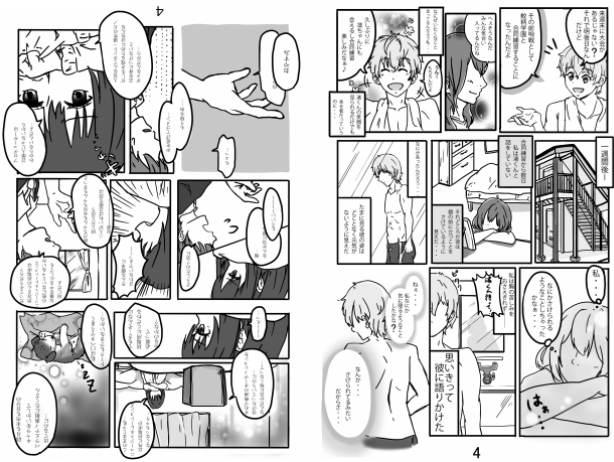


図 D.4: 3 ページ目



図 D.5: 4 ページ目

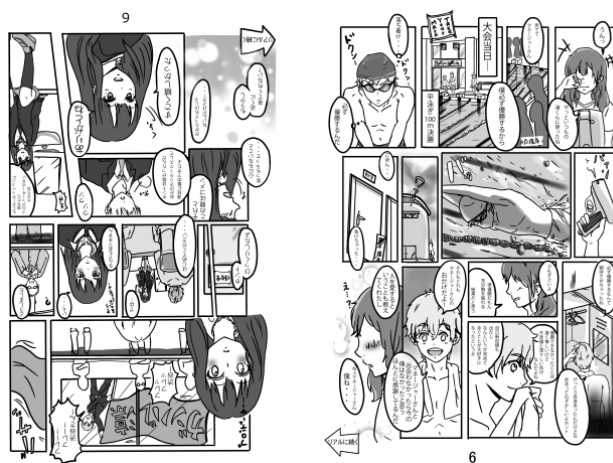


図 D.6: 最終ページ

E. 女性向けプロトタイプで使用した恋愛メソッド集



図 E.1: 恋愛メソッド表紙

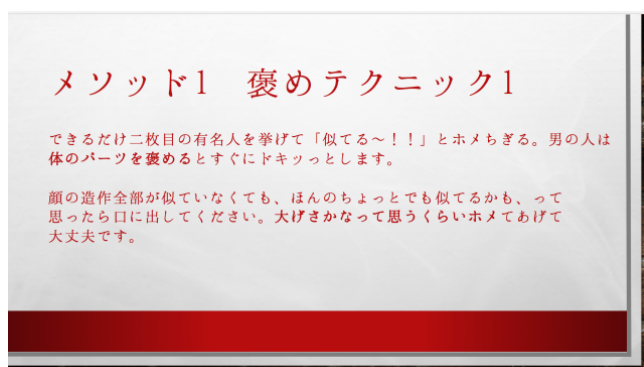


図 E.2: 恋愛メソッド 1 枚目

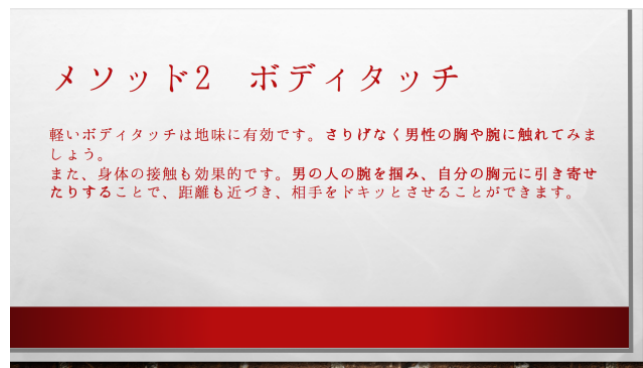


図 E.3: 恋愛メソッド 2 枚目

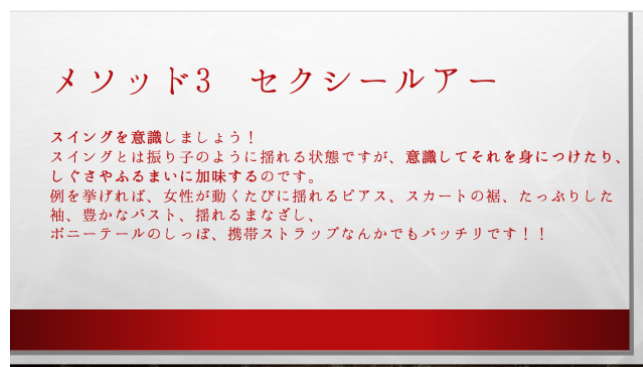


図 E.4: 恋愛メソッド 3 枚目

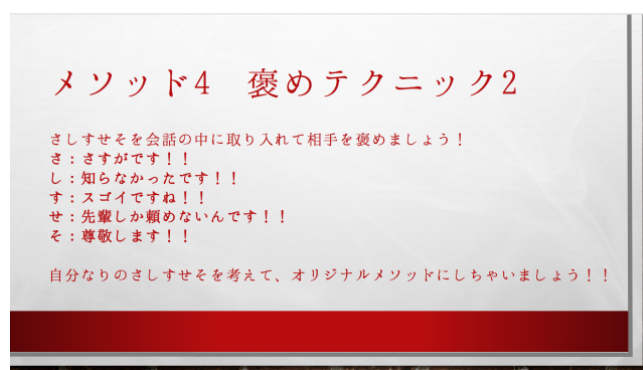


図 E.5: 恋愛メソッド 4 枚目

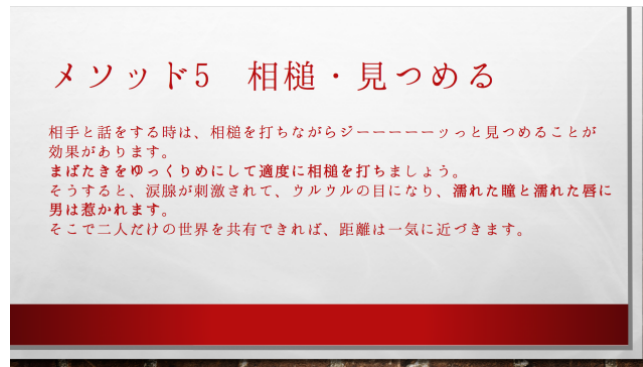


図 E.6: 恋愛メソッド5枚目

F. 女性向けプロトタイプ2で使用した脚本

第5章内、女性版プロトタイプテストにて使用した物語のキャラクター設定および台本の中身である。

キャラ設定

(逢坂 夏彦) (おうさか なつひこ) 1年生 癒し系キャラ

誕生日 8月15日 身長 168cm 体重 55kg 血液型 O型

主人公より、一つ年下の人なつつこい性格の後輩。いつもニコニコしており、スイーツなどの甘いものが大好き。一部の先輩女子から人気がある。一見、なにも考えてないように見えるが、実はしっかり者。

(朝比奈 清春) (あさひな きよはる) 2年生 熱血体育会系キャラ

誕生日 4月4日 身長 175cm 体重 62kg 血液型 B型

明るい性格で自信家。主人公とは同学年である。一見体育会系のようなが、部活には所属してはいない。だが、世話焼きなので周りからの信頼は厚く、典型的なツンデレキャラなので、クラスメイトにいじられることもしばしば…

柊 冬馬 (ひいらぎ とうま) 3年生 知的でクールなキャラ

誕生日 12 月 21 日 身長 177cm 体重 65kg 血液型 A 型

クールで口数はあまり多くはない。成績優秀で品行方正だが、愛読書はミステリー小説と帝王学。本人は普通に接しているつもりだが、周りからは怖い人だとあらぬ誤解を受けているが、不器用だが優しい一面を持つ。

（ステージ 1：教室）

夏彦「実行委員のみなさん！大変なんですよ！」

夏彦「僕のクラスの催しは、執事喫茶なんだけど、ティーポッドが入っている棚が何者かに鍵をかけられちゃって…」

夏彦「時計が壊れちゃって紅茶を蒸らす時間も測れないし、ティーポッドはないし、茶葉が足りなくなっちゃうし大パニックですよ…」

夏彦「ところで、教室にこんな紙が落ちていたんですけど、皆さん協力して一緒に謎を解いてくれませんか？」

（夏彦、実行委員たちに「10 分以内にこの教室に隠された謎を解いて鍵を開けろ」と書かれた紙を見せる）

夏彦「僕はあっちのほうを担当しますので、鍵の番号が分かったら僕に教えてくださいね！」

（夏彦、回答部屋へ移動。ここから謎解きスタート）

（制限時間内に正解者が出た場合）

（萌えシチュエーションを実行。その後、鍵の箱の中に入っていた紙を渡す）

（制限時間内に正解者が出なかった場合）

夏彦「ここだけに時間をかけていても皆さんに申し訳ないので、次の場所に行ってください。ここは引き続き僕が謎解きをしていますので…」

（顧客達を次の部屋に移動させる）

(ステージ2：体育館)

清春「お、お前らきてくれたのか？」

清春「俺たちの所は「理系のロミオと文系のジュリエット」っていう演劇をやることになってたんだけどよ、ロミオが被る王冠を入れていた箱に誰かが鍵をかけちまってどうにもこうにもいかねえんだわ」

清春「んで、鍵の居場所がわかんねえから一緒に探してほしいんだけどよ、なんか机の上にこんな紙が置いてあったんだけど、俺にはさっぱりわかんねえから、お前ら頼むわ。」

(清春、実行委員たちに「鍵は□□□□□にある」と書かれた紙を見せる)

清春「俺はあっちのほうを探すから、お前たちはこの紙の答えが分かったら俺に教えてくれよ。よろしくな。」

(清春、回答部屋へ移動。)

(ここから謎解きスタート)

(制限時間内に正解者が出た場合)

(回答部屋近くにある鍵を見つけ、萌えシチュエーションを実行。その後、鍵の箱の中に入っていた紙を渡す)

(制限時間内に正解者が出なかった場合)

清春「無理言って悪かったな。ここは俺が探しておくからお前らは次の場所に行ってやってくれ。手伝ってくれてありがとな。」

(顧客達を次の部屋に移動させる)

(ステージ3：美術室)

冬馬「君たちか…」

冬馬「早速で悪いけど、これを見てくれるか？」

(冬馬、「彼の作った問題と答えを彼に教えてあげよう」と書かれた紙を見せる)

冬馬「この部屋で明日の文化祭で出す問題を作っていたんだが、3時間ほど前に誰かに後ろから頭を殴られてね…」

冬馬「自分がどんな問題を作って、どんな答えをだしたかを忘れてしまってね…」

冬馬「どうやら机の上のナゾを解くと分かるみたいだから、君たちはナゾ解きをしてくれないか？僕はあっちの部屋で思い出せるように考えるから。」

冬馬「もし、答えが分かったら僕のところに教えに来てくれ」

(冬馬、紙を渡して回答部屋へ移動)

運営 「もう、下校時間まであまり時間ありませんので、8分間だけ探してみましよう!!」

(ここから謎解きスタート)

(制限時間内に正解者が出た場合)

(萌えシチュエーションを実行。その後、ヒントとなる紙を渡す)

(制限時間内に正解者が出なかった場合)

冬馬「必勝法は見つからなかったか…まあ、仕方ないな。探してくれてありがとう。君たちもまだやるべきことがあるだろうからそっちに行ってくれたまえ」

クライマックス

運営「そういえば、下校時間後に犯人からある場所に来いって指示がありましたよね!? もう時間もないので急いで行きましよう!!
2分間みんなどこに行けばいいか考えてその場に向かいましよう!!
行く場所が決まったら紙に書いて私に渡してください!」

(その後、その場で2分間犯人の居場所を考え、回答を運営に提出)

問題

(□□□□□□)でお待ちしております。

正解

3つ揃えるとアカイヤカタとなる。そして美術室にある本棚を調べると赤い館の秘密という本があるので表紙を開き、ブラックライトを当てると本当のページ数が浮かび上がってくる。そのページを開くと本当の場所が分かる。その後、紙に答えを書いて腕章を外した状態で運営に紙を渡す。

この場合はトゥルーエンドとして、全員からご褒美シチュエーションを貰える

腕章を外していない場合は、ハッピーエンドへのパスを渡す。

それ以外の答えはバッドエンド

回答用紙の裏側に秋の花「バラの蕾」と Rose の文字

G. 女性向けプロトタイプ2で使用した恋愛シチュエーション

第5章内、プロトタイプテストで使用した恋愛シチュエーションの中身である。

顧客は1をご褒美シチュエーションとして受け取る。2回目の顧客は2の演技を行う

夏彦

1 お茶を給仕してお姫様扱いをする

ティーポットを見つけてくれてありがとう！ついでにお願いがあるんだけど、執事喫茶のお客様役をやってくれないかな？

(顧客を椅子に座らせる)

お帰りなさいませ、お嬢様。本日はお疲れのご様子ですね。

（顧客の顔を窺うように見つめる）

（顧客の背後に回り、顧客の方に手を置き顔を顧客の耳元に近づけながら）

今日はお嬢様だけにスペシャルマッサージでご奉仕させていただきますね。

（肩を揉みながら）

実は、お嬢様に一つだけ嘘をついておりました。

お嬢様がどのようなご様子であってもマッサージをするつもりだったんです。
だって、こんな理由でもないで、恥ずかしくてお嬢様とスキンシップできないじゃないですか。

（背後から顧客の身体に腕をまわす。通称；あすなろ抱きをする）

これは、僕の気持ちをお嬢様にゆーっくり浸透させていくマッサージになります！

伝わってきますか??

以上でマッサージは終了になります。

少しは癒されていただけましたか？

（顧客から離れる）

ティーポットを見つけてくれて本当にありがとね！

（両肩に手を載せて見つめながら）

なにか困ったことがあったら、どんな時でもかけつけるから、いつでも連絡してね！

ここはもう大丈夫だから、次の場所に行ってあげて！！

2 音楽を一つのイヤホンを使い2人で顔を近づけて一緒に聞く

ねえねえ、執事喫茶で流す曲を選んでいるんだけど、一緒に聞いて判断してくれない？

(夏彦、片方のイヤホンを顧客に渡す)

(顔を顧客の側に近づけて音楽を流す)

今ね、この曲とこの曲のどちらかで悩んでるんだけど…

(10秒くらいで曲チェンジ)

あれ!?なんかいい香りがする…その髪の毛の匂いいいね!

なんだかドキドキするね///

(そっと手を握る)

なんか、今日はいつもと違ってすごく色っぽい感じがする…

(肩に頭をのせる)

なんだか甘えたくなくてきちゃったなー。

(耳元で囁きながら)

ねえ、イジワル…してもいい？

(じっと見つめる)

なーんてねっ!! 冗談だよ!

ティーポットを見つけてくれて本当にありがとね!

(両肩に手を載せて見つめながら)

なにか困ったことがあったら、どんな時でもかけつけるから、いつでも連絡してね！

ここはもう大丈夫だから、次の場所に行ってあげて！！

清春

1 文化祭の演目を目の前でやる

鍵を見つけてくれてありがとな！そうだ！！演技の練習に付き合ってくれよ！俺が王子の役をするからお前はお姫様役な！

（両手で顧客の顔を包みながら）

ジュリエット…俺は王子であっても理系男子だから俺の力はそんなに強くない…お前を助けてあげたり守ってあげることはできないかもしれない…

お前を救ってやることはできないかもしれない…

（両手を握り片膝をつく）

だけど、俺はお前の話を聞いて、手を握ってあげることくらいはできると思うんだ

これくらいしかできないけど、それでも俺はお前と一緒にいたいと思うんだ…

（腕を引っ張り相手にハグをする）

ダメか…？

（相手の反応を少し待つオッケー的なセリフの場合は☆に。いいえまたは無言の場合は☆を飛ばす）

☆ ジュリエット…ならば今ここで君に誓おう

（片手を握り片膝をつき顧客の手の甲に軽くキスをする）☆

こんな感じのセリフなんだけど、変じゃなかったか？

(相手が何か言うのを待つ。5秒ほど待っても反応がない場合は次に進む)

もう演技は終わりなんだけどよ…もう少しだけこのままでいいでもいいか…？

(5秒ほどキープ)

へへっ、ありがとなっ！

(おでことおでこを軽くコツンとさせる)

ってか、そろそろお前次のところに回らねえといけねえだろ？

王冠見つけてくれてありがとな！！

早くツレのところにいってやれよ！

(去り際に顧客の腕を掴んで)

文化祭…ジュリエットをお前だと思ってロミオの演技するからよ…見にこいよな…

(顧客の腕を離す)

じゃあな

2 お菓子をあーんしてもらおう

王冠を見つけてくれたお前にはご褒美としてお菓子をやろう。

(飴を食べさせてあげる)

よし。それじゃあ口開けろ。

(相手の髪が長いようであれば、片方の髪を耳にかけてあげる)

(そう言って顧客の口元にお菓子を優しく放り込む)

どうだ？旨いか？

(顧客の頭をナデナデする)

(ポッキーらしきものを持って顧客に見せる)

次はこれ…口渡しでやってみるか…？

(かる～く顧客のおデコを人差し指でツンツとする)

じょつ冗談だよ !! 真に受けんな馬鹿っ !!

(顔を顧客の耳元に近づけてそっと囁く)

でも…コレやっちまったらよ…俺、お前のこと本気で…

(恥ずかしそうにに言う)

なんでもねえなんでもねえ !!

ってか、そろそろお前次のところに回らねえといけねえだろ？

王冠見つけてくれてありがとな !!

早くツレのところにいってやれよ !

(去り際に顧客の腕を掴んで)

文化祭…ジュリエットをお前だと思ってロミオの演技するからよ…見にこいよな…

(顧客の腕を離す)

じゃあな

冬馬

1 お菓子をあーんしてもらおう

よくやってくれた。褒美としてこのお菓子を君にあげよう。

(飴を食べさせてあげる)

そうか。では、口を開けたまえ。

(相手の髪が長いようであれば、片方の髪を耳にかけてあげる)

(そう言って顧客の口元にお菓子を優しく放り込む)

どうだ？美味しいかい？

そうか。それならよかった。

(顧客の頭をナデナデする)

(ポッキーらしきものを持って顧客に見せる)

次はこれを口渡しでやってみるとしよう

(かる〜く顧客のオデコを人差し指でツンツとする)

こーゆー行為は大事にとっておくべきものなんだぞ

(顔を顧客の耳元に近づけてそっと囁く)

でも、僕は君が相手だったら僕の全てをあげてもいい…

(照れくさそうに言う)

今のは君の胸の内だけにしまっておいてくれ…

そろそろ下校時間も近い。仲間のもとに戻ったほうがいいんじゃないか？

（両手で顧客の頬をそっと包み込む）

君のおかげで助かったよ。またいつでも遊びに来てくれ。

んっ？顔が熱いな…熱でもあるんじゃないか？

（オデコをあてて熱を測る）

ふむ…大丈夫そうではあるな…あまり心配させないでくれよ。

（顧客から離れドアまでエスコートする）

（顧客の耳元で囁く）

僕の看病が必要になったらいつでも言っておいで。ずっとそばにいるから…

じゃあ、気をつけて帰るたまえ。

2 美術の作品対象として色々と観察をする

解決してもらってさらにお願いするのは心苦しいのだが、今度君をデッサンさせてもらえないか？

これは命令だ。

（顧客を椅子に座らせる）

（顧客の全体をぐるぐる回りながら顧客を見る）

では、さっそくイメージを固めるために色々と調べさせてもらおうよ。

(顧客の顔の前で立ち止まりじっと見つめる。そしてメガネを外し胸ポケットにしまう)

(顧客のほっぺを優しく触る)

あらためて見ると、やはり君は可愛いな。

すまないがもう少し調べさせてもらおうよ。

(両肩を軽く握ったり、手のひらを丁寧に触って調べる)

すまない。気持ち座る位置を前にずらしてもらえないか？

(ずらした後に、できた椅子の隙間部分にまたがって座り込む)

(そして後ろからハグをする)

サイズは…ふむ。丁度いい抱き心地だな。

少し背中を使わせてもらおうぞ

(背中に指ですきと書く)

(すこし恥ずかしそうに言う)

ちょっとしたお遊びだ。気にしないでくれ。

そろそろ下校時間も近い。仲間のもとに戻ったほうがいいんじゃないか？

(両手で顧客の頬をそっと包み込む)

君のおかげで助かったよ。またいつでも遊びに来てくれ。

んっ？顔が熱いな…熱でもあるんじゃないか？

(オデコをあてて熱を測る)

ふむ…大丈夫そうではあるな…あまり心配させないでくれよ。

(顧客から離れドアまでエスコートする)

(顧客の耳元で囁く)

僕の看病が必要になったらいつでも言っておいで。ずっとそばにいるから・

じゃあ、気をつけて帰りたまえ。

完全制覇用 (全員共通のため、喋り方は各自使い分けてください)

(回答部屋に来た顧客に対して)

「文化祭のナゾを解いてくれてありがとう。さあ、その席に座って」

(顧客をイスに座らせる)

「よし。じゃあちょっと失礼…」

(顧客の膝の上にあまり体重をかけず向かい合うように軽く座る)

(両手でゆっくりと壁ドンをして見つめる)

※顧客が下を向いた場合は耳元で「なんで下を向くの？」と囁く

(片手を顧客のアゴにあて、優しくアゴクイをする)

「本当によく頑張ったね。」

(頭ぼんぼんしてあげる)

「ねえ手をだして？」

(顧客に手を出させる)

「ご褒美にこれをあげるね」

(袋から指輪型キャンディを取り出し相手の指にはめてあげる)

「これからも君のことを大事にするって誓うから、大切にしてくね」

(指輪にキスをする)

(耳元で囁く)

「また明日学校でね…」

(顧客から離れる)

「俺はもう少しココに残るからドアまで送るよ」

(顧客をドアのところまで送る)

「それじゃあまた明日学校でね」

H. 女性向けプロトタイプテスト2 体験者アンケート およびインタビュー内容

第5章内、女性版プロトタイプテストにて回収したインタビューの質問項目および回答の全容である。

女性 83 名	男性 15 名	無回答 1 名	美術室であめをもらったとき	後ろから抱きつかれたとき	ポッキーゲーム
女性（恋人あり）17 名	（恋人なし）60 名	（無回答）6 名	おもしろかった	イケメンが良かった	各ブースでイケメンが登場してナゾを解いて欲しい！と言った場面
10 代 66 名	20 代 12 名	30 代～0 名	時間制限に	もえシチュのとき	3 名
無回答 5 名			答えている時	2 名	減っていく時間に
男性（恋人あり）4 名	（恋人なし）10 名	（無回答）1 名	なつくんのいい匂いがした	頭こつん	だいてんくんに抱きしめられたところ
10 代 4 名	20 代 6 名	30 代～3 名	無回答 2 名	制限時間があるけど、時計を見せてもらえなかったとき	なつくんに後ろからギュッてされたところ
・次回もこのようなサービスがあれば体験してみたいと思いますか？また、お金を支払うとした場合、1 回の体験にいくらまでならお支払いできますか？				問題が解けて成功したとき	ナゾ解きしたあと
YES 62 名	NO 17 名	未回答 20 名		答えられてなつくんに耳元でささやかれたとき	だいてんくん！！だいてんくんとの…
21 名料金記載なし				なつくん 2 名	たくらうくんに会えた
500～999 円 43 名				なつくんの萌えシチュ	だいてんくんとなつきくんにめっちゃ萌えた。やっぱだいてんくんが好き
1,000～1,999 円 30 名				ケビンくん	ほめまくる
2,000～2,999 円 5 名				ハグ 4 名	協力しあったところ
・本サービスを体験してみて、どのような場面でドキドキしましたか				答えを言うとき	サービスがいいなあって思った時
YES 66 名	NO 33 名			頭なでてくれたとき	なつくんに会った
				答えを言う時	声聞いているだけでもテンション上がる
				夏川君に教えてもらった時	あめ食わされたところ
				なつくんに抱かれてドキドキした。いつもと違うなつくんでドキドキした	いい匂いがしたとき
				近くで話す	ナゾ解きの場面
				イケメンに囁かれたとき	なつくんのキュー
				けびんくんとゆうりちゃん	時間制限
				後ろから抱きつかれたとき	時間がせまったとき
				なつくんに久しぶりに会えたこと	いろ

いろ	た
だいてんくんが出てきた時 お話し	ワイシャツをつんつんって しょう
た なつくんにだきしめられたこと	と思った 一緒にバイクに乗る うな
むねきゅんシチュエーション ギュッとし	ずいてみる キュンとすること全て
てくれたとき 解けたとき	デートのとき あめをあげる 壁どん
第1ステージでクリアしたときのなつ	はい
くんの対応や接し方にすごくドキドキしま	目を見るしぐさ 目をみてはなす
した 問題解くのにある意味ドキドキし	頭ポンポン 壁ドン、あごくい スキ
ました。だいてんくんに顔さわられたとき	ンシップ やるきかいがあれば
問題の難しさ だいてんくんに抱か	
れた時に心臓止まりました 最後のナゾ	
問題が解けて正解したとき 肩もみ・	・サービスを体験して、どのような場面や
うしろからギューツ	しぐさが恋愛練習になると感じましたか？
	YES 36名 NO 63名
・自分自身も異性にどのようなベタなシチュ	(また、どのような形であれば練習になる
エーションやしぐさを実践してみようと思	と思いますか？)
いましたか？ (また、どのような形であれ	
ば実践してみようと思いますか？)	
YES 41名 58名	
アメ食わせる 頭ポンポン 壁ドンだ	匂いをかぐ あめくれた 褒め方が分
ろ 男のそでつかむ カップルのとき	かった 学校 ふだんこうゆうことさ
尊敬してます。ってやつです 個人的	れないいい経験だった 目を見て話す
には、いいせんいったと思います 上	体験する 上目遣い キュンする
目遣い	こと全て
ハグ 4名 ほめまくる やって	緊張して会話をする リアルっぽく
みてほしいとは思いましたが、絶対恥ず	あめを食べてもらうのがよかった
かしい 身体に触れる いい匂いこう	協力して問題を解く 協力する ハグ
げき 手をつなぐ あまえたいときに	積極的に話す 二人きり さっき
ぎゅーしたい 2名	あったことあたりです
学校 匂いをかぐ 命がけ 褒	なつくんの後ろからぎゅーや頭ポンポ
める 教室とか(放課後) プロポー	ンなどなどですかね 緊張して会話する
ズとか? 受ける側だったので、実践する	恋愛メソッドが役に立った 2名
異性に対するしぐさを学べるものはなかつ	なった 二人の時 2名 萌え袖 2
	名
	アメ食わされたところ ささやく感じ
	や、抱きしめる感じがたまらなかったの、

いい練習になりましたー 口調 言葉って大事ですね

かるくモディタッチをしたり、先輩を褒めたりすることが練習になると思う
マンガみたいで現実味はないかな…むしろ、異性がやった方がおもしろそーかな。イケメン行動を見習おうよ

マンガみたいなセリフかなあ。あと、最初のさしすせそ リア充 2人のときに積極的にする

・ネット上に展開したストーリーに沿って本サービスを体験することで、既存の体験型サービスと比べて、なにか違いを感じることはありましたか？

(また、どのような形があればもっと違いを感じれたと思いますか？)

Yes 29 No 70

問題がむずかしかったのできちんと理解して挑みたいです 事前のストーリー情報があると自分もその世界観を感じられるので良いかなーと思います あったほうがいい

リアルな感じがします リアルが良かった 2名 男なのでよくわからなかった 距離が近い

違いとかは分からなかったけど、もう少し、問題を分かりやすくしてほしいです。京都からきて、ケビン君とは結局ほぼ会えなかったのがすごく残念です

Net 上に展開したサービスに体験した事がないです ネット上でみたほうがた

のしめる 2名 嬉しい ストーリーがあったほうがマンガのヒロインぽくて面白いと思う

ストーリーがあったほうがよい より楽しくなったのではと思います!もっと演技力頑張れ!若人よ!! 良い経験ができました~!!

ストーリーが事前から分かることで話しに入りやすい 想像よりクオリティが高くて、女子は本当にキュンキュンするんじゃないかと思った。ただ、ナゾのレベルが高くて気付けば萌えシチュよりもナゾ解きに夢中になっていた

ストーリーがわかっていた方が世界に入りやすいのかなと思います セットが本格的でよかったです。タイマー時計とか助けだす人の画像とか出てきたり、目で見えるものがあれば、もっと興奮したかもしれないです。 距離が近い 実行委員の方が若いほうがいいと思います ナゾをもっと…わかりやすくしてほしいです…理系問題難しい ドキドキ体験 現実もありです

ドキドキが味わえた 嬉しかった。キュンキュンした 実体験をすることによって、そのストーリーの作りに入り込める 本当にありそう