

# 西日本インカレ（合同研究会）2017 専用企画シート

※電話番号や住所などの個人情報に記載しないでください。

大学名（フリガナ）	学部名（フリガナ）	所属ゼミナール名（フリガナ）
フリガナ) アイチダイガク	フリガナ) ケイエイガクブ	フリガナ) タメヒロ ヨシヒロ ゼミ
愛知大学	経営学部	為廣 吉弘 ゼミ

※大会申込書時に記入したチーム名から変更することはできません。

※パワーポイント内に動画を使用している場合は「有・無」を記入してください。

チーム名（フリガナ）	代表者名（フリガナ）	チーム人数 （代表者含む）	パワーポイント内の 動画使用（有・無）
フリガナ) セカンドット	フリガナ) ツジ ショウマ	3人	無
SecOndOT	辻 翔真		

※プレゼンツールを使用する場合は記入してください。記入がないプレゼンツールは大会当日使用できません。

使用するプレゼンツール（具体的に使用するツールを明記してください）

## 研究テーマ（発表タイトル）

恋愛ゲームが現実にも与える影響とは？

※必ず<企画シート作成上の注意>を確認してから、ご記入をお願いいたします。

### 1. 研究概要（目的・狙いなど）

近年、テレビ CM やネット広告などで恋愛ゲームに関する記事をよく目にする。恋愛ゲームはいわゆるオタクのような人がやっている印象があったがスマートフォンの普及などにより様々な人が恋愛ゲームに触れる機会が増えている。なぜ恋愛ゲームをプレイしているのか調査を進めていくと、現実の恋愛に疲れている時に癒しを求めたり気分転換のためにプレイしている人が多かった。そこで私たちは現実と恋愛ゲームの間に関係性があるのか、影響を及ぼしあっているのか疑問に思い、恋愛ゲームが現実にも与える影響とは？を研究テーマとした。本研究における目的は、恋愛ゲームが現実にも与える影響を明らかにすることとし、この目的を達成することで得られる価値は、恋愛ゲームの新たな活用方法及び恋愛ゲームにおける対策が可能となることである。

### 2. 研究テーマの現状分析（歴史的背景、マーケット環境など）

恋愛ゲームの市場は年々拡大しているが恋愛ゲームに関する研究を行っている論文はなかった。そこでゲームが与える影響という視点から文献調査を進めると、暴力ゲームに関する論文が多く見つかった。そこから現実への影響について何があるか見てみると知識・感情・行動の三つが対象になることが分かった。その中で他者や社会に最も影響がある行動に焦点を当てて考える必要がある。影響の現れ方としては促進と抑制の2種類がある。暴力ゲームの影響を見た時に促進や影響はないという結果はあったが、

抑制をするという結果はほとんどなかったため促進についてさらに研究を深めていった。

### 3. 研究テーマの課題

恋愛ゲームの影響があるかないかは研究で明らかにされていない。また市場規模が大きくなっているのにも関わらず現実の恋愛を促進するのか抑制するのかがはっきりしていないため、現実への影響がプラスかマイナスか明らかにする必要がある。

### 4. 課題解決策（新たなビジネスモデル・理論など）

恋愛ゲームにおける論文がほとんどないため、ゲームが現実にも与える影響という大きな枠組みから論文を探すと暴力ゲームに関する論文が多く見つかった。そこで暴力ゲームが現実にも与える影響の特徴を整理することでゲームが現実にもどのようにして影響を与えているかの土台を作る。そこから共通点を探し恋愛ゲームに当てはめることが出来れば恋愛ゲームも同じように現実にも影響を与えるといえる。

### 5. 研究・活動内容（アンケート調査、商品開発など）

暴力ゲームに関する論文を読み込み現実への影響の詳細について整理した。そこから促進した理由の中でゲーム特有のものを探し、恋愛ゲームならばどのようなことが言えるか考えた。

### 6. 結果や今後の取り組み

攻撃行動を促進した暴力ゲームの特徴に恋愛ゲームの特徴に当てはまった。よって恋愛ゲームは現実の恋愛を促進する。今後の予定は促進する 4 つの特徴を軸に恋愛ゲームごとの影響の大きさを図る指標を作る。そして恋愛ゲームアプリの人気ランキングから定義に当てはまる 20 個の恋愛ゲームをプレイし、どのような恋愛ゲームがより現実の恋愛を促進するかを考えていく。

### 7. 参考文献

- ・HEALTH PRESS「うつ病治療支援ゲーム「SPARX」とは？対面での治療と変わらない有効性」  
<http://healthpress.jp/2015/05/post-1777.html>（最終アクセス日 2017/11/8）
- ・SHACK NEWS「GTA をプレイした少年が強盗殺人事件を起こした」  
<http://www.shacknews.com/article/54020/gta-4-pulled-in-thailand>（最終アクセス日 2017/11/8）
- ・中島義明「映像の心理学 マルチメディアの基礎」(1996)サイエンス社
- ・「ソネット、女性向け恋愛ゲームポータル『恋ゲーステーション.』開設」<http://gamebiz.jp/?p=23918>(最終アクセス日 2017/9/20)
- ・渋谷明子「テレビゲームの暴力描写が攻撃行動に及ぼす影響：研究の現状と課題（2001）」
- ・「恋愛ゲームで 100 億円！ポルテージが成長できた理由」  
<http://www.itmedia.co.jp/business/articles/1512/25/news015.html>（最終アクセス日 2017/11/8）
- ・株式会社リベルタス・コンサルティング「青少年を取り巻くメディアと意識・行動に関する調査研究」（2017）
- ・株式会社矢野経済研究所（2016）「『オタク』市場に関する調査」  
<https://www.yano.co.jp/press/press.php/001628>（最終アクセス日 2017/9/9）
- ・トレンド総研「女性向け『恋愛ゲーム』に関するレポート」  
<http://www.trendsoken.com/report/entertainment/722/>（最終アクセス日 2017/9/29）

### <企画シート作成上の注意>

※本企画シートは審査の対象となり、予選会・本選の前に、審査を行っていただく大学教員・企業の方々に事前にお渡しいたします。

※本企画シートは、「日本語」で書かれたものとし、1チーム・1点提出してください。また、翌年3月に公開予定の「大会結果 Web ページ」に掲載されます。

※本企画シートの項目に沿って、ご記入をお願いいたします。各項目に文字数制限はありませんが、1～7以外の項目を追加することは「不可」とさせていただきます。

※本企画シートは、作成上の注意を含め、4ページ以内に収めてください。事務局から審査員に渡す際は、A4サイズでプリントし、4ページ目までをお渡しします。

※大会参加申込み時点から、チーム編成の変更（チームの人数・交代など）は、「不可」とさせていただきます。ただし、チームメンバーの留学等やむを得ない事情でチーム編成に変更が生じる場合は、西日本インカレ事務局にご連絡ください。事務局より手続きについてご連絡をさせていただきます。なお、参加申込書提出時からのチーム名変更は「不可」とさせていただきます。

※企画内容は、未発表の（過去に他誌・HPなどに発表されていない）ものに限ります。ただし、学校内での発表作品は未発表扱いとなります。

※商品写真、人物写真、音楽などを掲載・利用する場合、必ず著作権、版権の使用許諾を得てください。日経 BP 社・日経 BP マーケティング社は一切の責任を負いません。

※書籍や新聞等の文献から引用した場合は、出典先（使用した文献のタイトル・著者名・発行所名・発行年月など）を明記してください。統計・図表・文書等を引用した場合も同様に明記してください。また、Web サイト上の資料を利用した場合は、URL とアクセスした日付を明記してください。

※電話番号や住所などの個人情報は記載しないでください。

※パワーポイント内で動画を使用する場合は、必ず「有」とご記入ください。動画を使用する際の注意事項は参加要項に記載しております。

※プレゼンツールを使用する場合は、必ず使用するツール名をご記入ください。企画シートにご記入が無い場合は、発表当日の使用はできません。あらかじめご了承ください。

---

↑ここまでを4ページ以内に収めて、提出してください↑