

Title	ご当地アイドルの古参ファンが有する体験を活用したゲームによる新規ファン獲得支援に関する研究
Author(s)	富田, 雄希
Citation	
Issue Date	2019-03
Type	Thesis or Dissertation
Text version	author
URL	<a href="http://hdl.handle.net/10119/15821">http://hdl.handle.net/10119/15821</a>
Rights	
Description	Supervisor:西本 一志, 先端科学技術研究科, 修士 (知識科学)

修士論文

ご当地アイドルの古参ファンが有する体験を活用した  
ゲームによる新規ファン獲得支援に関する研究

1710141 富田 雄希

主指導教員 西本 一志  
審査委員主査 西本 一志  
審査委員 林 幸雄  
藤波 努  
宮田 一乗

北陸先端科学技術大学院大学

先端科学技術研究科 [知識科学]

平成 31 年 2 月

# **Supporting to Acquire New Fans of Local Idols by A Novel-Game That Allows to Vicariously Experience Old Fans' Experiences**

Yuki Tomita

Graduate School of Advanced Science and Technology,  
Japan Advanced Institute of Science and Technology  
March 2019

**Keywords:** Local idol, new fans, old fans, barriers to entry, novel game, vicarious experiences

Recently, many local idols play an active part in vitalizing local regions. In these activities, continuous acquirement of new fans is important. However, enthusiastic cheering and unique rules of the existing fan community form a barrier that prevents potential new fans from joining the fan community. In this research, in order to alleviate this barrier, I create a novel-game based on the role action learning methodology, which allows the potential new fans to vicariously experience the old fans' experiences, and examine whether it can effectively increase understanding and affection to the local idols as well as their old fans. As a model case, I collected actual experiences from the existing fan community of the Nishi-Kanazawa Shoujo-dan, which is a local idol group based in the shopping district of Nishi-Kanazawa, Ishikawa Prefecture. I implemented a novel-game named BNO-Story to which the collected episodes are incorporated. I conducted experiments in which I asked some subjects to play this game to evaluate whether the game is effective. From the results, it was suggested that this novel game works effectively for potential fans who are initially interested in the target idol, and was also suggested that it can improve the impression of old fans.

# 目次

第1章 はじめに .....	1
1.1 背景 .....	1
1.2 問題提起 .....	2
1.3 目的 .....	3
第2章 関連研究 .....	4
2.1 アイドルライブを盛り上げるための施策 .....	4
2.2 ファンコミュニティ内の研究 .....	4
第3章 西金沢少女団マネージャーへのインタビュー .....	6
3.1 インタビュー内容の概要 .....	6
第4章 西金沢少女団のフィールドワーク .....	8
4.1 調査手順 .....	8
4.2 評価方法 .....	8
4.3 結果と考察 .....	9
第5章 提案手法 .....	12
5.1 追体験と役割体験学習論 .....	12
5.1.1 役割体験学習論と提案手法の位置付け .....	13
5.1.2 追体験の効果 .....	17
第6章 BNO-STORY .....	18
6.1 ストーリーコンテンツ .....	19
6.2 育成コンテンツ .....	20
第7章 ストーリーコンテンツの有効性調査 .....	21
7.1 実験手順 .....	21

7.2 評価方法 .....	22
7.3 実験結果と考察 .....	22
<b>第 8 章 BNO-STORY の有効性検証実験.....</b>	<b>28</b>
8.1 実験手順 .....	28
8.2 評価方法 .....	29
8.3 実験結果と考察 .....	29
<b>第 9 章 結論 .....</b>	<b>36</b>
<b>謝辞 .....</b>	<b>37</b>
<b>参考文献 .....</b>	<b>38</b>
<b>付録 .....</b>	<b>40</b>
付録 A 古参ファンの実体験エピソード集 .....	40
付録 B BNO-STORY の詳細なストーリー .....	45
付録 C フィールドワークレポート集 .....	98
被験者① (潜在ファン, 男性, 30 代) .....	98
被験者② (潜在ファン, 女性, 20 代) .....	103
被験者③ (既存ファン, 男性, 20 代) .....	108

# 目 次

図 1 体験的学習の体系化 .....	14
図 2 ゲーム構成の簡略図 .....	19
図 3 A グループの古参ファンへの理解度 .....	26
図 4 B グループの古参ファンへの理解度 .....	26
図 5 A グループのアイドルへの愛着 .....	27
図 6 B グループのアイドルへの愛着 .....	27
図 7 古参ファンへの理解度に関する質問結果 .....	31
図 8 アイドルへの愛着に関する質問結果 .....	31
図 9 古参ファンへの理解度に関する結果の前後差 .....	33
図 10 西金沢少女団（西金沢少女団マネージャー伊勢氏より提供） .....	37

# 表 目 次

表 1 フィールドワーク読み合わせ結果 .....	10
表 2 役割体験の 4 類型 .....	15
表 3 グループ A による Q1 の評価に関する理由の回答 .....	25
表 4 グループ A による Q6 の評価に関する理由の回答 .....	25
表 5 各被験者による実験前と実験後のアンケートへの回答 .....	29
表 6 評価値の変化量が多い被験者の回答一覧 .....	34

# 第1章 はじめに

## 1.1 背景

アイドルの歴史は古く、1970年代初頭に登場したと言われている[1]。2005年12月にAKB48が登場したことで、アイドル市場は急成長した。インターネットの普及や新しいメディアの進化に付随し拡大を続け、その市場規模は2017年の時点で約2100億円まで拡大すると予測されており[2]、大きな経済的・社会的影響を持つに至っている。しかし、アイドルの研究は十分になされているとは言えず、中でも都市部以外の地域で活躍するご当地アイドルに関する研究となると、まだ始まったばかりの研究領域である。

アイドルを中心とした場には、アイドルメンバーや運営、ファンなど多くの人物が相互に関与しあっている。特にアイドルとファンの関係性は大きく変化しており、「テレビの中のアイドル」から、「会いに行けるアイドル」へと距離感が近くなっている。現在では、特典会と呼ばれる、アイドルがファンと握手をしたり、写真を撮ったりしながらコミュニケーションをとる活動が行われることが多い。メディアでもファンに対してアイドルが自己発信を行う手段が増え、Twitter[3]やSHOWROOM[4]、CHEERZ[5]、TikTok[6]などが挙げられる。これらのメディアでは、開催予定のイベントの告知や終えたイベントの感想、私生活の活動、自身の写真や動画などを発信しており、ファンはそれに対して文章やTwitterの”いいね”のようなコメントの送信、メディア上の課金アイテムをプレゼントする、いわゆる投げ銭などを返すことができる。

このようなメディアの進化により、アイドル活動は、AKB48のような全国区のアイドルに



よるものだけではなく、日々各地で行われるようになり、東京をはじめとする大都市圏だけでなく、地方都市で活躍するご当地アイドルによる活動も増えている。AKB48の姉妹グループである、SKE48やNMB48、HKT48、NGT48はご当地アイドルの成功例の1つであると言える[7]。例としてNGT48[8]は新潟で活躍するアイドルグループであり、新潟市のショッピングモール「ラブラ2」に専用の劇場を有しており、日々音楽ライブなどの各種イベントを実施している。このようなご当地アイドルは、復興支援や商店街の活性化、夏祭りの盛り上げなど、地域社会のために活動していることが多い。それゆえ、ご当地アイドルにとって、地域振興活動への参加者や協力者を増やすために、新規ファンを増やし、活動を継続・拡大することが特に重要となる。これまで、新規ファンを増やすために、チラシ配布やメディアへの露出、アイドルとファンの交流機会の増加、新規ファン限定ライブなど、多くの施策がなされてきた。

## 1.2 問題提起

しかし、これらの施策にもかかわらず、多くのご当地アイドル事業において、新規ファン数の増加がある時点で頭打ちする問題が生じている。この要因の1つとして、アイドルグループに興味を持ちつつも、まだファンコミュニティには入っていない人々（このような人々を、本研究では「潜在ファン」と呼ぶ）が持つ、古参ファンらへの心理的障壁があると考えられる。アイドルグループが結成された最初期からの古参ファンらを中心として構成されるファンコミュニティは、熱狂的な応援や特殊なルールなどの、部外者から見れば一見奇異な行

動を取ることが多い。これを潜在ファンが目の当たりにした際に、ある種の心理的な抵抗感を抱き、これが潜在ファンの参入障壁になっていると思われる。

実際、石川県金沢市西金沢地区にある西金沢プリンスロード商店街を活性化するために活躍している「西金沢少女団」[9]のマネージャーに対して本研究初めに著者が行ったインタビューで、この問題が実在していることが指摘された。本研究ではこの心理的障壁を「古参の壁」と呼ぶ。多くの場合、古参の壁は、古参ファンらを作り出しているのではなく、潜在ファンらを作りだしている幻想である。この幻想を取り除き、心理的障壁を緩和することができれば、アイドル活動の円滑化やライブの多様化、盛り上がりの増加などが期待できる。

### 1.3 目的

本研究では、この古参の壁問題の一解決策として、古参ファンの体験を活用することで、潜在ファンに対し、アイドルへの思い入れに加えて、古参ファンへの共感をも生み出すノベルゲームを提案する。本論文では、西金沢少女団を具体的事例とし、初めに行なったマネージャーへのインタビューや「古参の壁」理解のため行なったフィールドワーク、それらの調査を元に構築したゲーム「**BNO-Story : ボクが西金沢少女団のおタクになるまでの物語**」について説明し、その有効性を検証するために実施した実験の結果について報告する。

## 第2章 関連研究

背景でも述べたように、アイドルの研究は十分になされているとは言えず、中でも都市部以外の地域で活躍するご当地アイドルに関する研究となると、まだ始まったばかりの研究領域である。本章では、中でもアイドルライブやファンコミュニティに関連が高い施策を紹介する。

### 2.1 アイドルライブを盛り上げるための施策

新規ファンを増やすために行われた施策や研究について紹介する。

デザインとプログラミングの学校「BaPA」が行なった、アイドルのライブを盛り上げるために行われた施策[10]では、「シンクリング」と呼ばれる LED とセンサーがついた指輪をライブの観客に配布し、音楽ゲームのように指示に合わせて拍手や手を振ると、会場のファンがどれだけシンクロしているかが表示される。これにより、会場のファン同士が一体感を味わうことができる。また、「EXITOSS!」と呼ばれる運動会の玉入れをライブに取り入れた施策では、アイドルやファンを含めて会場を半分に分け、スクリーンに表示されたタイミングに合わせて手を上げて動かすことで、天井のセンサーが読み取って玉入れができる。これにより、ファン同士の勝負心からライブの盛り上げを図っていた。

### 2.2 ファンコミュニティ内の研究

「古参の壁」問題を解決するため、既存ファンコミュニティ内で新規ファンと古参ファンの

共存を目指した研究[11]では、古参ファンへの印象向上を目指し、アイドルログというメディアでライブごとの感想などをレポートとしてまとめ、ファンコミュニティで共有している。これにより、情報を共有することへのモチベーションの向上や新規ファン獲得の可能性の向上を見出している。しかし、本来の目的であった古参ファンの印象向上については期待した結果を得られていない。また、この施策はファンコミュニティに所属した後の施策である。

「古参の壁」問題の根本的解決には、まだファンコミュニティに入っていない潜在ファンを新規ファンとして参入させる施策が必要である。潜在ファンの感じる「古参の壁」を解消するため、アイドルへの愛着を深めるだけでなく、古参ファンへの理解を促すことが必要であると考えられる。

## 第3章 西金沢少女団マネージャーへのインタビュー

本研究の初めに、モデルケースである西金沢少女団の現状把握のため、西金沢少女団の運営を行なっているマネージャー、伊勢氏へのインタビューを行なった。インタビューは私と伊勢氏の二者対面で行なった。なお、インタビューの記録は、筆記で行なった。

### 3.1 インタビュー内容の概要

インタビューの内容は、アイドルとファンとの距離感について、ファンと運営の関わり方について議論した。その詳細な内容を以下に示す。

西金沢少女団は自身の劇場、いわゆるライブハウスのようなものを所持している。伊勢氏の話では、劇場に来ればライブを見ることができ、アイドルを見守っていける場所にしたいとのことだった。西金沢少女団自体については、アイドルとファンとの接触の敷居は低くし、ファンとして定着を目指したいとのことだった。しかし職業のアイドルとしての箔をつけ、そのプロとしてのゾーンを守りたいとのことだった。また、現在のビジネスモデルではなく、地域に根ざして今後継続していく新しいモデルを求めており、ファンが応援しやすい曲作りやメンバーの活動を後押しするような施策を始めているとのことだった。

アイドルとファンとの距離感について、ファン個人とアイドルとの関係性は深めすぎず、アイドルとファンとの距離感を均一化したいとのことだった。距離感を維持することでより円滑な運営ができると予測していた。

ファンと運営の関わり方について、既存のファンコミュニティの熱狂的応援や特殊なルー

ルによって、コミュニティ外の潜在ファンを拒絶してしまうことを懸念していた。新たな潜在ファンには一見してもらい、レポートしてほしいとのことだった。その上で、地域に根ざしたアイドルを目指して活動を行っていた。

## 第4章 西金沢少女団のフィールドワーク

インタビューで指摘された、既存のファンコミュニティの熱狂的応援や特殊なルールによってコミュニティ外の潜在ファンの参入が阻まれる「古参の壁」の存在を確認するため、西金沢少女団の活動をフィールドワークで検討した。日常的に行われている、ご当地アイドルライブ空間で調査を行なった。

### 4.1 調査手順

被験者には、事実とそれに対して本人の感情変化をメモとして記述してもらいながら、ライブに参加してもらい、終了後ライブを振り返り、ライブに関しての簡易レポートを提出してもらった。同時に、被験者の視点をカメラで撮影した。後日、各自が書いたレポートを持ち寄り、事実把握の話し合いを実施した。行なったフィールドワークの条件を以下に示す。

- 日時：2018年1月31日（水）西金ウィークデーライブ 18:00～22:00
- 場所：西金沢一丁目劇場
- 天気：雪 気温：3℃/-2℃
- 被験者：4人（潜在ファン3名、既存ファン1名）

### 4.2 評価方法

事実把握のための読み合わせの際に、古参ファンの印象について、潜在ファンが感じる壁、および潜在ファンが持つ疑問や要望など、「古参の壁」に関連の高い議題を設け、話し合いを

行なった。その結果を以下に述べる。なお、被験者4人のうち、3名が潜在ファン、1名が既存ファンである。3名の潜在ファンの内、1名のフィールドワークレポートは本人の都合により提出されなかったため、読み合わせ会のコメントのみ結果に含めるものとした。

### 4.3 結果と考察

話し合いの中で被験者があげたコメントを、古参ファンの印象、潜在ファンが感じる壁、およびその他潜在ファンが持つ要望の3つに分けて以下の表1に示す。

古参ファンの印象の結果では、「少し不気味な様子」、「話しかけていいのかわからない」などの「古参の壁」に関連するコメントが多く見受けられた。

潜在ファンが感じる壁の結果では、「にわかというものの後ろめたさ」、「専門用語がわからない」などの新参者であるがゆえのコメントが多く見受けられた。

その他、潜在ファンが持つ要望などの結果では、「ミーハーがいっぱいいたらアウェイじゃない」、「ファンは感動を共有したいのでは？」など、被験者自身が既存ファンコミュニティに所属するためにどのような状況が用意されていれば入りやすいか、既存ファンの行動からライブ会場で自分がどのような振る舞いをすれば良いかを話していた。また、「そもそもコミュニティに入りたくないかも」、「初めてだとコミュニティに入りたい」といった、既存コミュニティへの印象に個人差があることが見られた。



表 1 フィールドワーク読み合わせ結果

議題	コメント内容
古参ファンの印象	少し不気味な様子
	オタクがマウントを取りたがる
	個人でいたら話しかけやすい
	話しかけていいのかわからない
	感情表現がうまくない
	オタクに対するステレオタイプ
	クラスタがはっきりと分かれていた
潜在ファンが感じる壁	初めての後ろめたさ
	にわかということに対する後ろめたさ
	好きの気持ちが弱いので気まずい
	生半可な気持ちじゃ入れない
	明らかに新規だと思われる
	専門用語がわからない
その他, 潜在ファンが持つ要望など	ミーハーがいっぱいいたらアウェイじゃない
	ファンは感動を共有したいのでは?
	そもそもコミュニティに入りたくないかも
	始めてだとコミュニティに入りたい

話し合いに用いた被験者のレポートは、付録 C に示す。フィールドワークのレポートには、個人が実際に見て、体験した事実と、出来事に対して自身が思ったことを記録として記述してもらった。2名の潜在ファンは「古参の壁」に関していくつかコメントしている。1人の被験者は、開場の後ライブが行われる西金沢一丁目劇場に入ると、ファンたちの様子を客観的に把握し、「シャイそうな人が多いように感じた。こちらから話しかけると嫌がられそうな感じである。」という、潜在ファンが古参ファンに壁を作ってしまう様子が見られた。また、も

う一方の被験者は、「手拍子は合わせられるようになってきたが、声援や掛け声がなかなか合わせられない.」, 「ヒートアップするテンションについていくのがやっど.」といった、古参ファンが持つ特殊なルールや熱狂的応援に対するコメントを残していた.

以上の結果から、本研究のモデルケースである西金沢少女団のライブ会場において、潜在ファンが形成してしまう、「古参の壁」を確認できたと考える. また、壁は特殊なルールや熱狂的応援を目の当たりにした際に形成されるとも考えられる.

## 第5章 提案手法

本研究では、アイドルへの思い入れと同時に古参ファンへの理解を深め、潜在ファンが新規ファンとしてファンコミュニティに参入しやすくすることを目指す。この目的を実現するために、古参ファンの実体験を取り入れたアイドル応援シミュレーションゲームを提案する。古参ファンらの特殊な行動は、それを初めて見る潜在ファンにとって理解できないものであることが多く、それゆえ容易に受け入れられない。これが「古参の壁」を作り出す。しかし、古参ファンらには、そのような行動をとるようになった理由や経緯があるはずである。問題は、そのような理由や経緯を潜在ファンが知るすべがないことである。そこでそれらの理由や経緯を、このゲームで追体験することによって、潜在ファンが古参ファンらの行動を実感をもって理解できるようにする。これにより、潜在ファンがファンコミュニティに溶け込みやすくなるのではないかと期待している。

### 5.1 追体験と役割体験学習論

他者の体験を自らの体験として捉えるだけでなく、他者理解と自己理解を創造していくことを追体験[12]といい、ゲームや学習などに広く活用されている。追体験は、一種の役割体験学習であると見ることができる。役割体験学習論[13]によれば、役割体験学習とは「学習者がある役割を担うことによって、考察対象を理解し、問題を解決する学習」のことである。すなわち本研究では、提案するゲームを用いて潜在ファンに古参ファンの経験を追体験させることにより、学習者としての潜在ファンが古参ファンの役割を担い、これを通じて考察対象

としての古参ファンを理解し、古参の壁問題を解決し、新規ファンに変化していくように仕向けることを狙っている。ここでは、役割体験学習論を紹介するとともに、追体験を用いた研究を紹介し、その効果について述べる。

### 5.1.1 役割体験学習論と提案手法の位置付け

井門によって提唱された役割体験学習論[13]は、5-1 で述べたように「学習者がある役割を担うことによって、考察対象を理解し、問題を解決する学習」のことである。

体験的学習は、学校教育で長い間なされてきた学習であり、実体験や模倣、ごっこ、シミュレーションなどが挙げられる。しかし、用語の違いや関連性、活動の違いなどが不明確である。そこで体験的学習の諸活動を、体験の内容、学習者の学習対象への関わり、体験対象・場所・方法などの観点から、次ページの図 1 のように体系化して整理された。

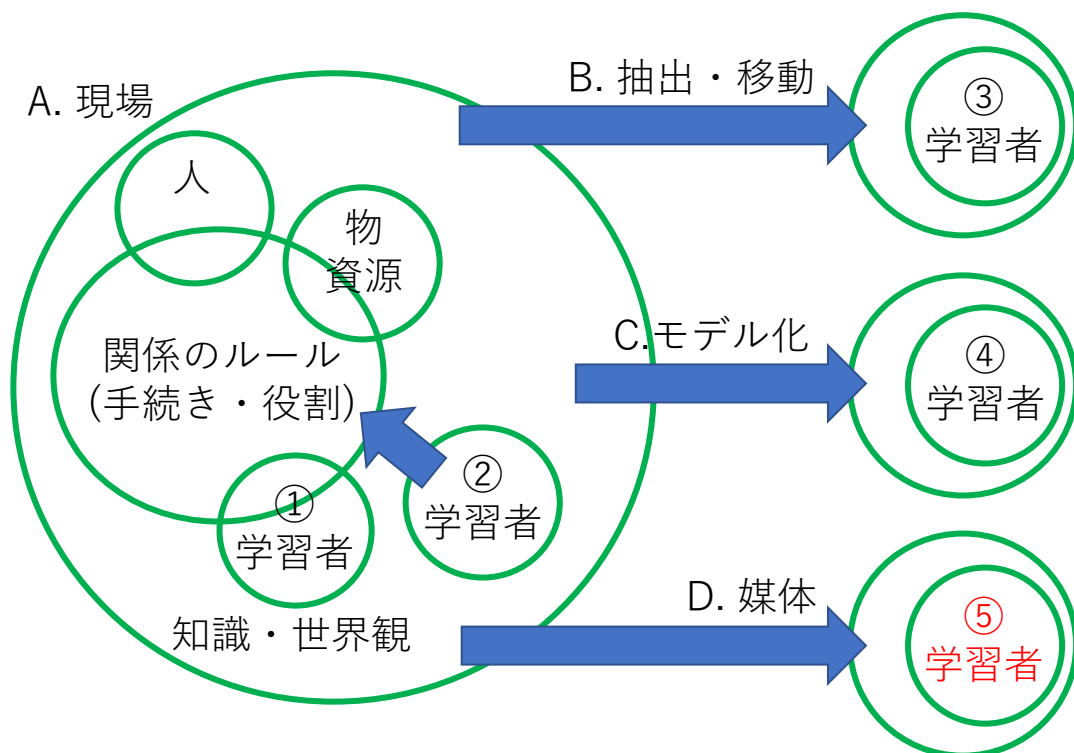


図 1 体験的学習の体系化

(井門正美研究室・教育課題研究所. <http://www.ido-labo.com/> より引用)

体験学習は図 1 より、以下の A から D の 4 タイプに分類された。

#### A) 現場における体験学習

学習者①や②のように、学習者が学習対象がある現場に出かけて行う学習。学習者①の場合は、関係のルールに従いながら、場にある人や資源と相互作用しながら学習する。例として、実体験や実習、交流などが挙げられる。学習者②の場合は、現場には出かけるが、関係のルールに関与せず学習を行う。例として見学や調査、インタビューなどが挙げられる。

#### B) 抽出・移動による体験学習

学習者③のように、現場の一部を抽出、移動した人や資源に対して行為する学習。例として、交流や飼育・栽培などが挙げられる。

C) モデル化による体験学習

学習者④のように、現場がモデル化された世界に対して行為し、学習する。例として、ごっこや劇、シミュレーション、ゲーミングなどが挙げられる。

D) 媒体を活用した体験学習

学習者⑤のように、媒体を介して現場について知り、行為し、学習する。例として、文献や映画、ビデオ、電話などが挙げられる。

このように A から D の 4 タイプに体系化された体験学習を、社会的な役割の観点を加えるため、主体现実・仮想、場現実・仮想の軸を導入し、以下の表 2 のように分類された。

表 2 役割体験の 4 類型

	場現実	場仮想
主体现実	<p><b>第1類</b> 農業体験 教育実習 介護体験</p> <p>A. 現場体験</p>	<p><b>第2類</b> シミュレータ 防災訓練</p> <p>C. モデル化体験</p>
主体仮想	<p><b>第3類</b> 目隠し体験 車椅子体験 高齢者体験</p> <p>AとC</p>	<p><b>第4類</b> 劇・劇化 ロールプレイング シミュレーション</p> <p>CとD. 媒体を介した体験</p>

役割体験は表 2 より，以下の 4 つに分類された。

#### 第 1 類 ) 主体现実・場現実型の体験

学習者が，学習対象の現場のある役割を担って，直接体験学習する。実際に本物の役割を体験できるため，リアルな体験ができる。この類型は，図 1 で示した A の現場における体験学習と密接に関係する。例として農業体験や教育実習などが挙げられる。

#### 第 2 類 ) 主体现実・場仮想型の体験

学習者が，モデル化された仮想的な環境で自分自身として擬似的に体験学習する。この類型は，図 1 で示した C のモデル化による体験学習と関係する。例として，防災訓練などが挙げられる。

#### 第 3 類 ) 主体仮想・場現実型の体験

学習者が，仮装や変装などを自身に施して，普段では体験できない役割を，現場で体験学習する。この類型は，図 1 で示した A の現場における体験学習，C のモデル化による体験学習と密接に関係する。例として，目隠し体験や車椅子体験などが挙げられる。

#### 第 4 類 ) 主体仮想・場仮想型の体験

学習者が，普段では困難な役割を担い，疑似体験学習する。この類型は，図 1 で示した C のモデル化による体験学習，D の媒体を活用した体験学習と密接に関係する。例として，劇やロールプレイングなどが挙げられる。

上記で示した役割体験学習の中で，本研究は図 1 で示した C のモデル化された体験学習，および表 2 で示した第 4 類と特に関係していると仮定した。学習者は，本研究で提案するゲ

ームのプレイヤーであり、ファンコミュニティの持つ関係のルールの中で、人や資源がモデル化したストーリーをファンの役割を体験しながら、古参ファンへの理解やアイドルへの愛着が深められると考えられる。

### 5.1.2 追体験の効果

役割体験による他者理解や愛着の増加については、過去の研究事例で示されている。

他者理解について、商店の店長の役割を体験するロールプレイングゲーム[14]では、他者視点の理解に関する知識の活性化や他者視点のイメージ化の容易化などが示唆されている。また、体験型異文化理解ゲーム：Bafa’Bafa’[15]では、自身が持つ、他文化に対するステレオモデルや認知の偏りに気づくことが示唆されている。このことから、他者理解に有効であることが示されている。

愛着の増加について、まちづくりの過程をある立場になって追体験する研究[16]では、他人の思考プロセスが理解しやすくなり、追体験によりまちに対する愛着が形成することが示唆されている。また、イネの栽培活動を体験する研究[17]では、期待意識を持って栽培過程を体験することで、イネへの愛着が形成することが示唆されている。このことから、愛着の形成に有効であることが示されている。

以上より、追体験による他者理解と愛着向上の効果に基づき、次のゲームを考案した。



## 第6章 BNO-Story

前述の、役割体験学習論を基盤とする提案手法に基づき、潜在ファンを新規ファンへと変化させるためのノベルゲームを構築した。本研究では、西金沢少女団を具体的事例としたゲーム「BNO-Story：ボクが西金沢少女団のオタクになるまでの物語」を実装した。以下、ゲームの構成と内容を説明する。

まず、ゲームのストーリー構成のために、アイドルグループの古参ファンから、西金沢少女団にまつわる諸活動での実体験をオンラインのアンケートで収集した。アンケートでは、実体験の具体的な内容とその体験日時、エピソードに関する写真などの情報を入力してもらった。以下に具体的な収集項目を示す。

- ・ニックネーム
- ・性別
- ・ファン歴
- ・住んでいる都道府県（任意）
- ・エピソード体験日時
- ・エピソード内容
- ・エピソードの関する写真（任意）

実際に収集したアンケート結果は、付録 A に示す。

アンケート結果と役割体験学習論に基づいて、主人公が潜在ファンから中核的なファンになる過程をシミュレーションする体験ゲームを作成した。ゲームの作成には、**STRIKE**

WORKS が提供しているノベルゲーム作成支援環境 TYRANO SCRIPT [18] を用いた。ゲームは、次ページの図 2 で示すようなストーリーコンテンツと育成コンテンツの 2 つで構成される。ストーリーの執筆は著者が行い、約 18,441 文字のストーリー、プレイ時間は約 50 分となっている。ゲーム中で使用している画像は、基本的に著者が自ら撮影したものを使用しているが、許可を取って引用している写真もある。



図 2 ゲーム構成の簡略図

## 6.1 ストーリーコンテンツ

ストーリーコンテンツは、基本的に本稿第 1 筆者を含めた西金沢少女団のファンコミュニティに所属する者の経験と収集したエピソードをもとに作られたノンフィクションである。

ストーリーコンテンツは、5つの章で構成された実体験ストーリーである。ゲームプレイヤーは、まず会社の上司である“真野さん”の紹介から西金沢少女団の存在を知り、イベント

に参加し，“のりさん”，“スペさん”という2人の古参ファンとの友好的交流を追体験する。中にはいくつかの選択肢や記述形式のゲームが組み込まれており，プレイすることでよりファンコミュニティへの没入感を上げる。詳細なストーリーは付録Bに示す。ゲーム内の様々なパラメータ値を上げていくことにより，周辺の立場の潜在ファンから，次第に中核的なファンになっていく。この仮想的な体験により，古参ファンに対する他者理解の促進につながる。

## 6.2 育成コンテンツ

かつて大流行した携帯ゲーム「たまごっち<sup>TM</sup>」を参考にして，ゲーム内パラメータ値の上昇に従って，育成コンテンツ内のアイドルの表情やコメントが変化し，主人公とアイドルキャラクターとの関係性も変化するようにした。パラメータ上限を100%とし，上限を目指してゲームを続けることで，自分がアイドルの成長に関与している感覚を与える。結果を適時育成コンテンツ内で示すことにより，ファンの思考プロセスを追体験，理解し，愛着の増加につながると思われる。

パラメータ値を一定条件まで上げることで，より特別な古参ファンエピソードが解放される。特別な古参ファンエピソードは，本研究で最も重要なコンテンツであり，古参ファンしか知り得ない情報やアイドルへの愛着が一気に深まった体験などが含まれる。このエピソードにより，古参ファンへの理解とアイドルへの愛着がより深まると考える。

## 第7章 ストーリーコンテンツの有効性調査

BNO-Story の完成に向け、ストーリーコンテンツの有効性を検証するための実験を実施した。本ゲームの要であるストーリーコンテンツの内容が、ゲームプレイヤーに体験学習の効果を与えるか、またゲームの完成に向けた改善のため、役割体験学習として図 2 に示したストーリーコンテンツのみについての有効性の検証実験を行なった。

### 7.1 実験手順

ストーリーコンテンツの有効性を検討するため、潜在ファンに属する被験者 6 名を 3 名ずつ 2 つのグループ A, B に分けた：

- A) BNO-Story をプレイするグループ
- B) 収集した古参ファンらの実体験を文書として閲覧するグループ

まず事前に、被験者全員に対し、西金沢少女団の概要を説明し、それに付随したファンコミュニティの普段の様子が分かる、1 分程度のアイドルライブ動画を見せた。その後、古参ファンに対する印象とアイドルへの愛着に関する、以下のアンケートを実施した：

- 古参ファンへの理解度に関する質問
  - Q1 古参ファンの印象は良いですか？
  - Q2 古参ファンと一緒に楽しめそうですか？
  - Q3 古参ファンの行動は理解できますか？
- アイドルへの愛着に関する質問

Q4 西金沢少女団の印象は良いですか？

Q5 西金沢少女団のファンになりたいですか？

Q6 西金沢少女団に実際に会いに行きたいですか？

なお、アンケートは 5 件法（評価値 1：最低評価~評価値 5：最高評価）で回答してもらい、理由も記載してもらった。

その上で A, B の各グループに分かれ、3 日間かけて、各自ゲームプレイあるいは実体験の閲覧を実施してもらった。最後にもう一度、初めに行ったアンケートを同じ内容で行なった。

## 7.2 評価方法

予備実験の評価のため、実験の前後で行なったアンケート結果から、A, B グループそれぞれの被験者による回答の変化を評価した。理由の回答から、心理的にどのように変容したかを評価した。また、ストーリーコンテンツやゲームのシステムについても意見を聞き、システム改良の検討を行なった。

## 7.3 実験結果と考察

以下では、A グループの被験者 3 名を被験者 1, 2, 3 とし、B グループの被験者 3 名を被験者 4, 5, 6 とする。なお、この実験では 1 グループあたりの被験者が 3 名しかいないため、いずれの結果についても統計検定は実施していない。

古参ファンへの理解度に関する 3 つの質問項目への回答結果を図 3 と図 4 に示す。図 3 は

Aグループによる回答，図4はBグループによる回答である．どちらの結果からも，実験後の各質問項目の評価値に向上が見られた．特に，図3の追体験ゲームをプレイしたAグループのQ1に大きな差が見られた．Q1について被験者が記述した評価の理由を表3に示す．実験前の「厳しい」や「身内ノリの強要」などのマイナスな印象が，ポジティブな印象へ変化したことがうかがえる．

アイドルへの愛着に関する3つの質問項目への回答結果を次ページの図5と図6に示す．図5はAグループによる回答，図6はBグループによる回答である．愛着に関しても，どちらのグループにも実験後の各質問項目への評価値に向上が見られた．特に，AグループのQ6に大きな差が見られた．Q6について被験者が記述した評価の理由を表4に示す．被験者1は，実験前には「自分から足を運んでまで見に行こうと思わないから．」と記述していたが，実験後に会いに行くことへのポジティブな意見が見られた．被験者2は，実験前には「アイドルへの興味ない．」と記述していたが，実験後に興味が出たことが示唆された．また被験者3は，実験前に「学校から遠く，お金がかかるから．」と記述していたが，アイドルに会いに行くことへのポジティブな態度変容が見られ，「卒業するメンバーがいる」という本実験では提供していなかった情報を自分で手に入れていたことがわかった．

ゲームストーリーやシステムに対する意見では，誤字脱字や一人称の変化などについてのミスに対する意見が多く見られた．また，動画やメニューの不具合，ゲーム内動画のスキップができない，画像や音楽などエフェクトの少なさなど，システムや演出への意見もあった．一方で，専門用語がわかりにくいため，説明のコンテンツがあると良いとの意見もあった．

実験の結果から、古参ファンの実体験を取り入れた追体験ゲームによって、古参ファンへの印象向上やアイドルに会いに行くことに対してポジティブな態度変容生じる可能性が示唆された。特に Q6 の被験者 3 が、実験内で提供しなかった情報を自発的に手に入れていたことから、アイドルへの興味を増幅させ、自ら調べるまでの態度変容が見込めると考える。また、解決していなかった古参ファンへの印象向上が見られ、役割体験学習をご当地アイドルのケースに当てはめたシミュレーションゲームが、「古参の壁」の解消に役立つ可能性があると考えられる。

ゲームストーリーやシステムに対する意見の結果から、システムや演出の意見は改善につながる必要があると考える。また、専門用語がわかりにくいという意見については、プレイヤー自身が潜在ファンから中核的なファンになる過程では、そのような専門用語を学ぶ経験が必要と考えたため、用語の説明を促す作業や会話をストーリーコンテンツ内に入れる必要があると考えられる。

表 4 グループ A による Q1 の評価に関する理由の回答

	実験前	実験後
被験者 1	新規ファンに対して厳しい方がいらっ しゃるイメージがあるから.	生誕祭などアイドルをずっと支えてき た人たちだから.
被験者 2	身内ノリを強要してきそう.	身内ノリを無理強いほしくない.
被験者 3	友人にオタクが多いので, 悪い印象は ない. しかし, アイドルのライブに行 ったことがないので, ポジティブな印 象も特にしない.	好きなものを純粋に追いかけているの がわかったから.

表 3 グループ A による Q6 の評価に関する理由の回答

	実験前	実験後
被験者 1	自分から足を運んでまでは見に行こう とは思わないから.	ゲームをする前と比べると会いに行き たいと思ったから.
被験者 2	アイドルに興味ない.	どんな可愛い子がいるのかみたい. け ど, 沼にハマるのが怖い.
被験者 3	学校から遠く, お金がかかるから.	今までやって来なかった, 新しいこと に挑戦するのもいいと思ったから. ま た, 卒業するメンバーがいるため.



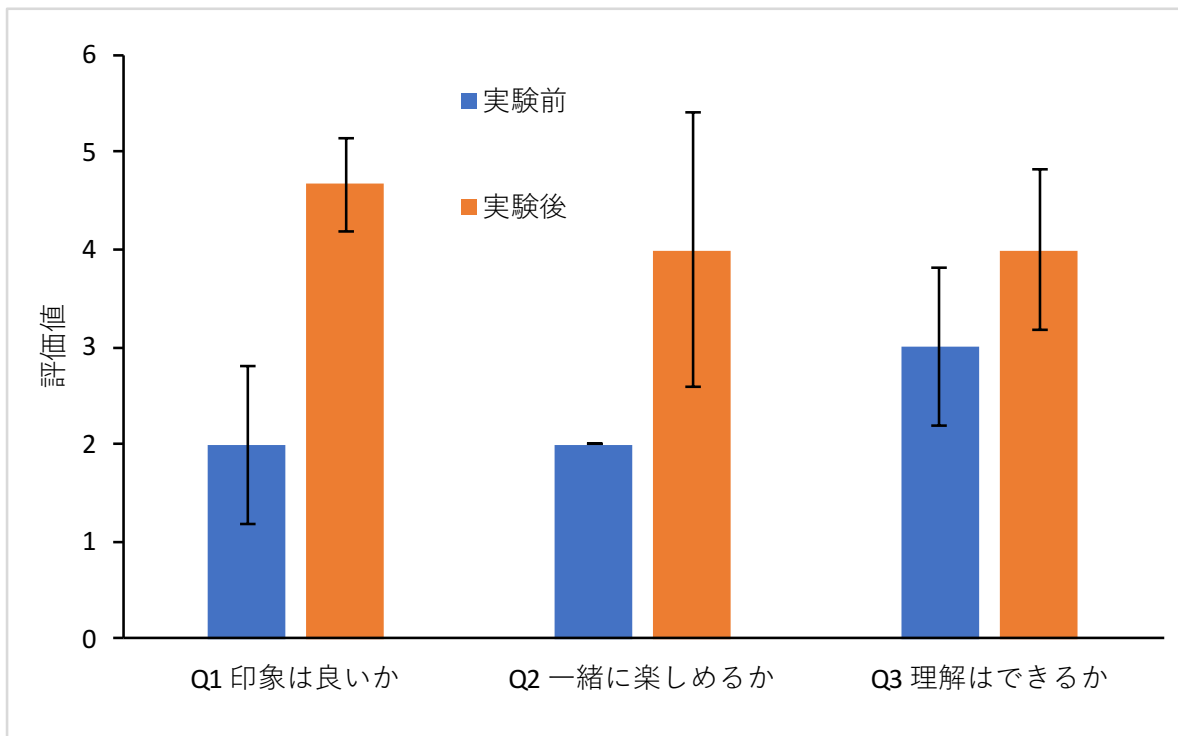


図 3 A グループの古参ファンへの理解度

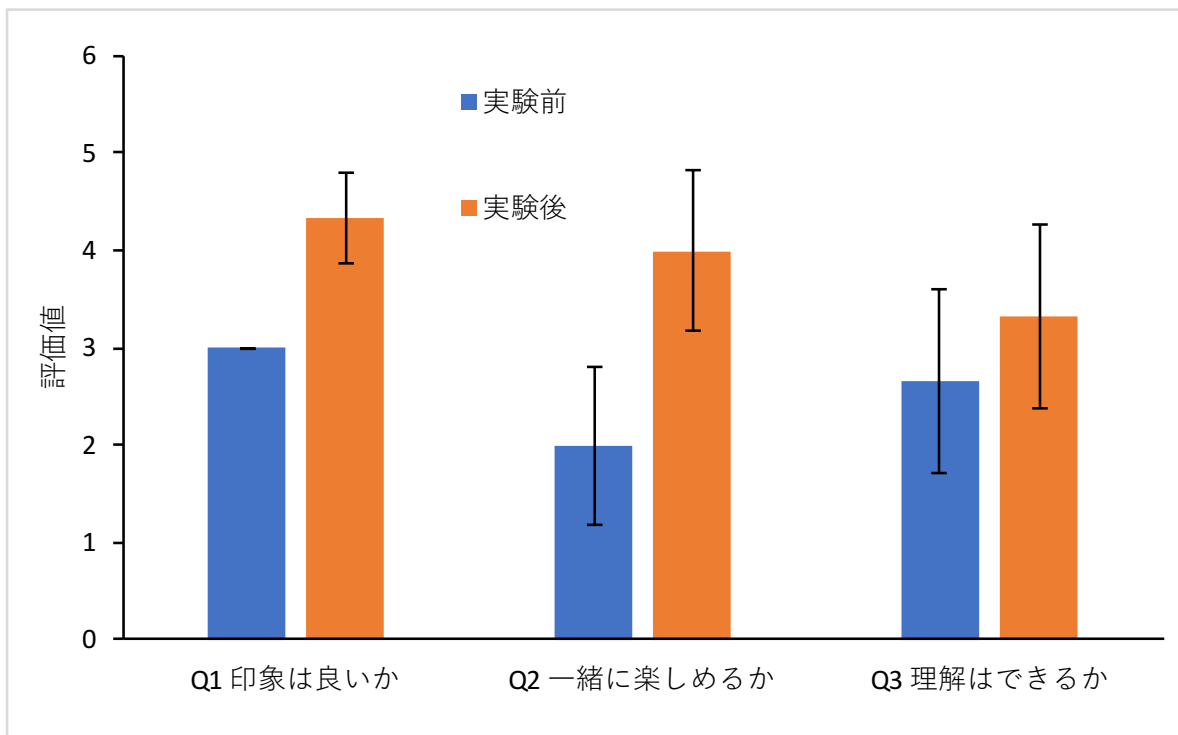


図 4 B グループの古参ファンへの理解度

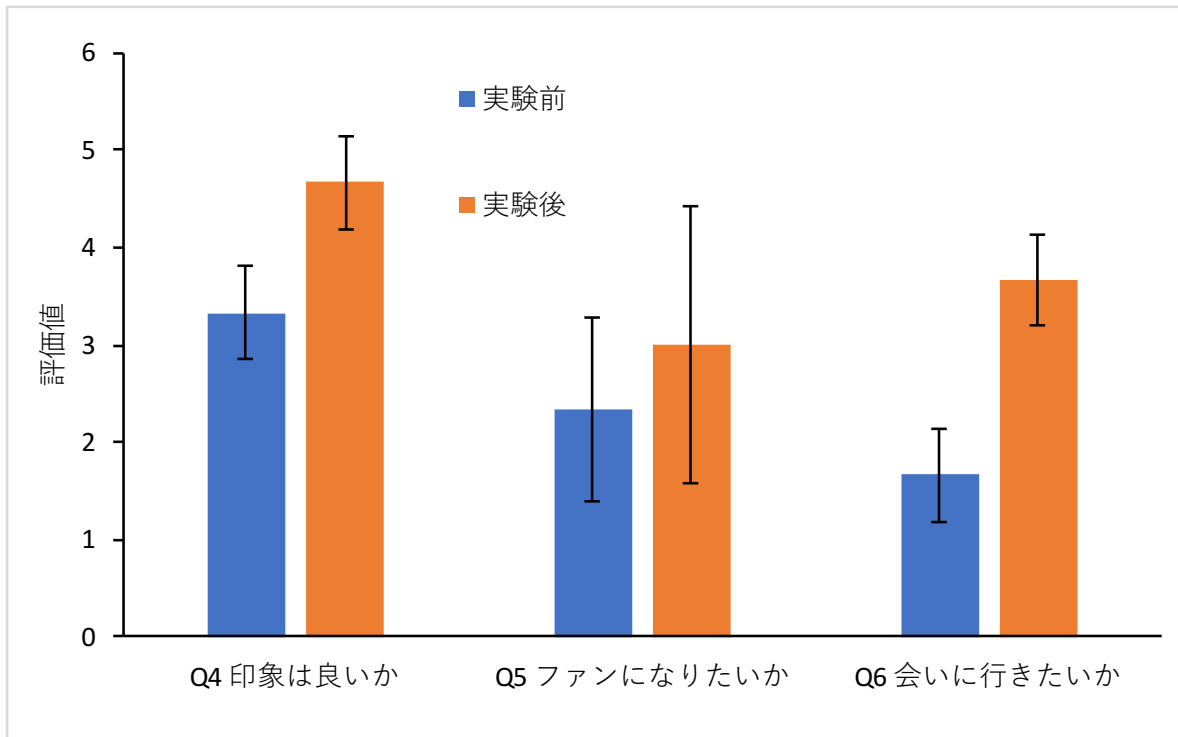


図 5A グループのアイドルへの愛着

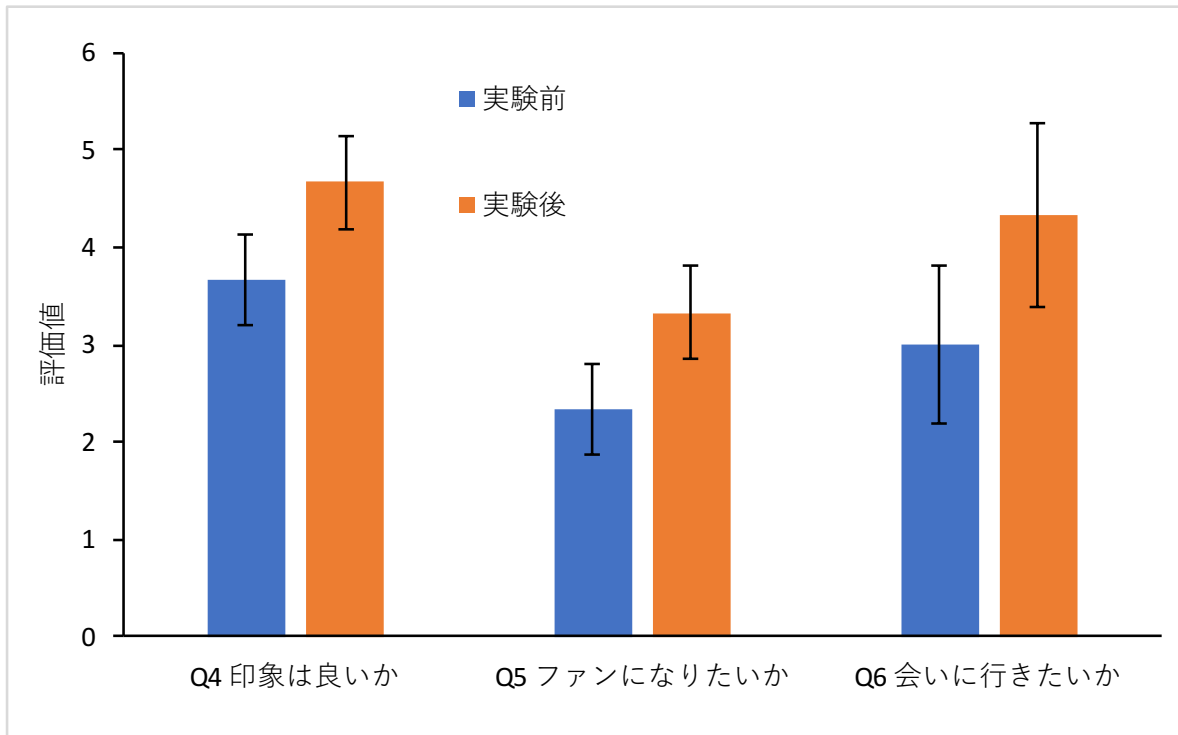


図 6B グループのアイドルへの愛着

## 第8章 BNO-Story の有効性検証実験

前章で述べた実験の結果を踏まえ、ストーリーやシステムのアップデートを行い、育成コンテンツを導入した。具体的には、専門用語を学ぶストーリーの追加、育成コンテンツに含まれるパラメーター機能の実装などを行なった。

改良を加えた BNO-Story の有効性を検証するための以下に示す検証実験を実施した。実験手順でも、教示の内容に改善を加えて実験を行なった。

### 8.1 実験手順

コンテンツの有効性を検討するため、潜在ファンに属する被験者 10 名 A~J（男性 9 名，女性 1 名）に BNO-Story をプレイしてもらった。

まず事前に、被験者全員に対し、西金沢少女団の概要を説明し、それに付随したファンコミュニティの普段の様子が分かる、2 分程度のアイドルライブ動画を見せた。その後、古参ファンに対する印象とアイドルへの愛着に関する、以下のアンケートを実施した：

- 古参ファンへの理解度に関する質問
  - Q1 古参ファンの印象は良いですか？
  - Q2 古参ファンと一緒に楽しめそうですか？
  - Q3 古参ファンの行動は理解できますか？
- アイドルへの愛着に関する質問
  - Q4 西金沢少女団の印象は良いですか？
  - Q5 西金沢少女団のファンになりたいですか？
  - Q6 西金沢少女団に実際に会いに行きたいですか？

なお、アンケートは5件法（評価値1：最低評価～評価値5：最高評価）で回答してもらい、理由も記載してもらった。

その上で、理解と愛着形成のため、必ず3日間かけて各自ゲームプレイを実施してもらった。ゲーム自体は50分程度のボリュームのため、一度に全てプレイすることのないように注意した。ゲームプレイの完了後にもう一度、初めに行ったアンケートを同じ内容で行なった。

## 8.2 評価方法

実験の前後で行なったアンケート結果から、それぞれの被験者による回答の変化を評価した。また、理由の回答から、心理的にどのように変容したかを評価した。

本検証実験でも、ストーリーコンテンツやゲームのシステムについても意見を聞き、今後に向けてのシステムの検討を行なった。なお、6.3では結果とともに考察を述べる。

## 8.3 実験結果と考察

表5に、各被験者による実験前と実験後のアンケートへの回答をまとめたものを示す。

表5 各被験者による実験前と実験後のアンケートへの回答

被験者		A		B		J		C		D		H		F		G		I		E		平均	
		前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後	前	後
アイドルへの愛着に関する質問	Q4 印象は良いか	3	3	4	4	4	5	3	3	3	5	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3.9	4.2
	Q5 ファンになりたいか	1	1	2	2	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2.7	3.2
	Q6 会いに行きたいか	1	1	1	2	2	4	3	4	4	5	3	4	3	4	3	3	4	3	5	4	2.9	3.4
	合計	5	5	7	8	8	13	9	11	10	13	10	13	11	12	11	11	11	10	13	12	9.5	10.8
古参ファンへの理解度に関する質問	Q1 印象は良いか	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	4	5	5	5	1	4	5	5	3.7	4.2
	Q2 一緒に楽しめるか	1	1	2	2	2	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	1	3	5	5	3.3	3.5
	Q3 理解はできるか	3	2	4	3	4	5	3	2	3	4	2	4	4	4	3	5	3	3	3	5	3.2	3.7
	合計	8	6	10	9	10	13	10	9	12	12	9	13	12	13	13	14	5	10	13	15	10.2	11.4

表中、合計の欄は、アイドルへの愛着に関する質問と古参ファンへの理解度に関する質問への各被験者による評価値の合計を示している。なお、薄青くハッチングした4名の被験者

(A, B, J, C) は、アイドルへの愛着に関する質問に関する実験前の評価値の合計が 9 以下の、初期的にはこのアイドルグループに対する興味をあまり持っていないと思われる被験者である。

また、古参ファンへの理解度、およびアイドルへの愛着に関する各質問項目への実験前と実験後それぞれにおける評価結果の平均値を図 7 および図 8 に示す。横軸は質問項目、縦軸は評価値である。

図 7 と 8 に示すように、いずれの質問項目に関しても、実験前よりも実験後に評価値が上昇する傾向が見られた。これは期待通りの結果である。ただし、各質問項目について符号付き順位検定を行ったところ、いずれに質問項目についても、実験前と実験後の値に有意差は認められなかった。これは、被験者数が少ないことも大きな要因であるが、被験者がそもそも有するアイドルへの興味度合いの差によるところも大きいと考えられる。

そこで、表 5 で青くハッチングした、初期的にはこのアイドルグループに対する興味をあまり持っていないと思われる 4 名の被験者を除外した、残りの 6 名のみを対象として検討してみる。この 6 名は、事前のアンケートでアイドルへの愛着に関する質問に対する評価値の合計が 10 以上であり、かつ「Q5: ファンになりたいか」と「Q6: 会いに行きたいか」の 2 つの質問への実験前の評価がすべて 3 以上であることから、このアイドルグループ（西金沢少女団）に対する興味をわずかなりとも有していると言える。この意味で、この 6 名の被験者は、本研究で対象としている潜在ファンに該当すると見なせる。この 6 名だけを対象として、古参ファンへの理解度に関する質問に対する実験前と実験後の値の差について符号付き順位検

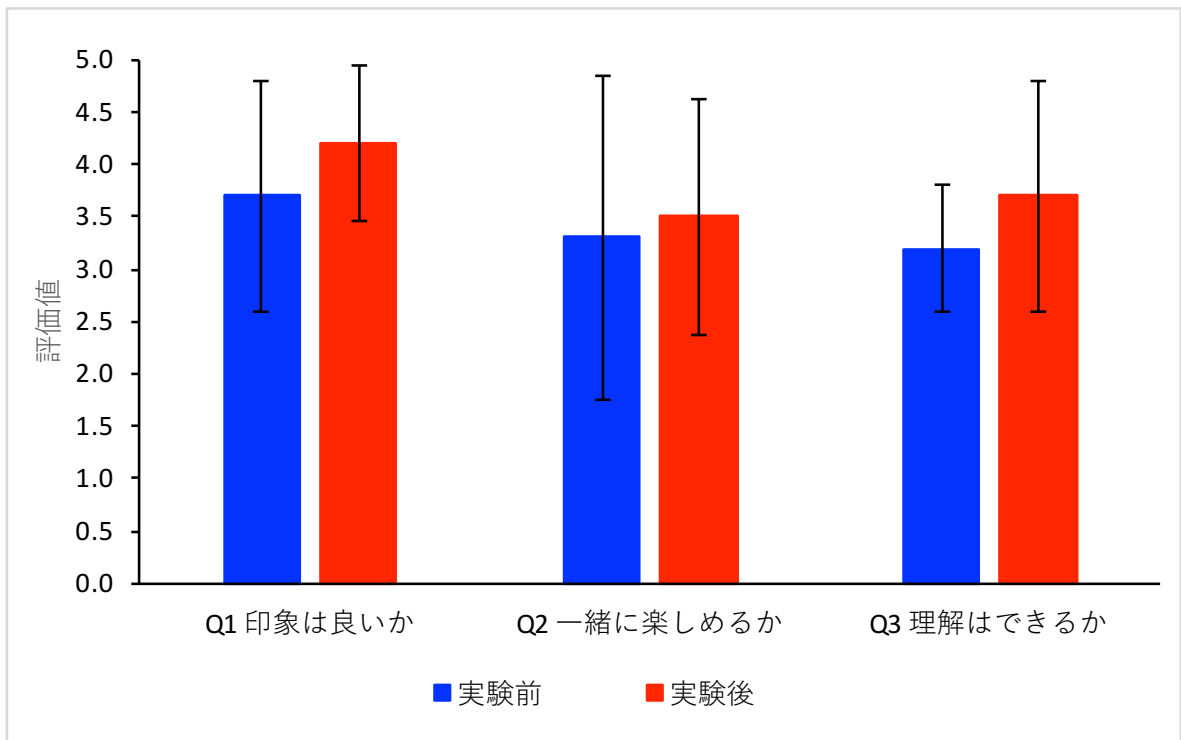


図 7 古参ファンへの理解度に関する質問結果

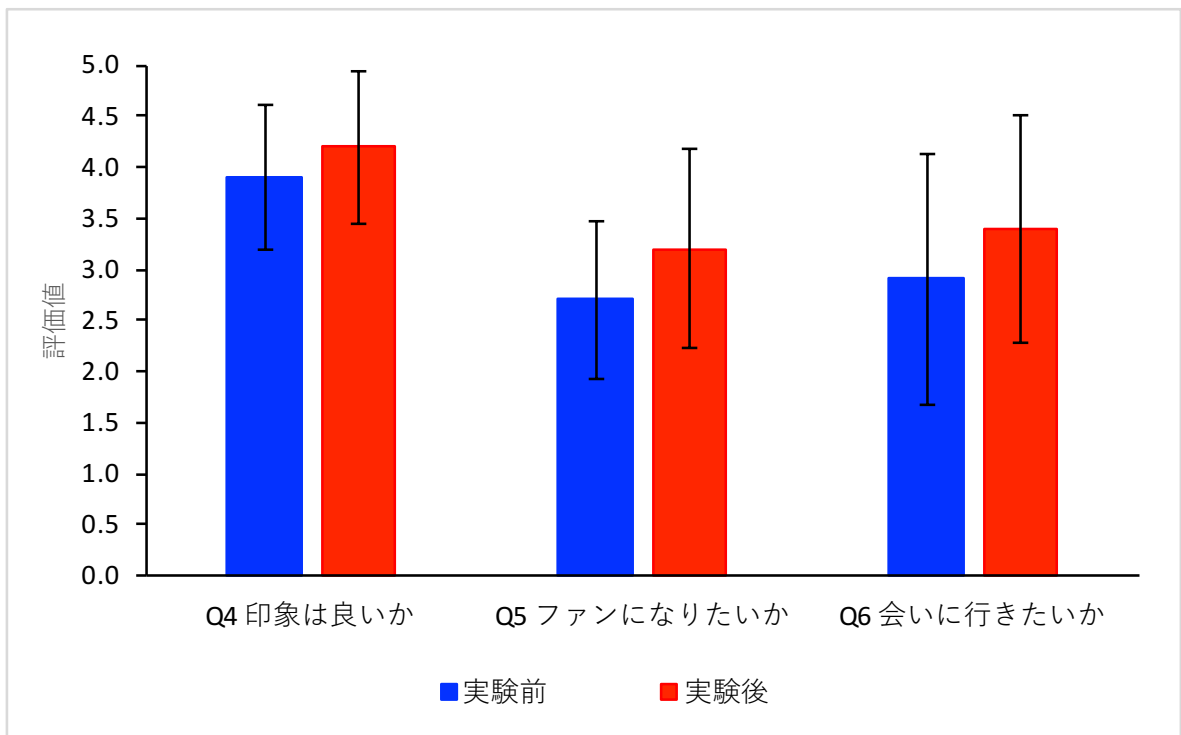


図 8 アイドルへの愛着に関する質問結果

定を行ったところ、各質問については有意差が認められなかったものの、合計値については  $p < 0.10$  で有意傾向が認められ、全体的には古参ファンへの理解度が向上している可能性が示唆された。

古参ファンへの理解度に関する各質問項目における、各被験者 A~J の実験前後での評価値の差を図 9 に示す。横軸は被験者、縦軸は実験後の評価値から実験前の評価値を引いた変化値  $\Delta$  とした。このグラフからもわかるように、表 5 で青くハッチした初期的な興味度合いが低い 4 名の被験者のうち、A, B, C の 3 名については、古参ファンへの理解度に関する質問への評価値が実験後にもまったく上昇しておらず、表 5 からわかるように、3 名とも評価の合計値は実験後にむしろ低下している。これに対し潜在ファンとみなせる被験者 D~I の 6 名の被験者については、古参ファンへの理解度に関する質問への評価値のうち、特に「Q1：印象は良いか」と「Q3：理解はできるか」の値が上昇している。また、これら 6 名の被験者については、表 5 からわかるとおり、評価の合計値が実験後に低下している例はなく、被験者 D 以外の 5 名で上昇している。

以上の結果から、確定的な結論を導き出すことはできないものの、対象としているアイドルグループに対して一定の興味を有する潜在ファンに対しては、本研究で構築したノベルゲームが有効に機能し、古参ファンに対する理解度を向上させることができる可能性を有することが示唆された。

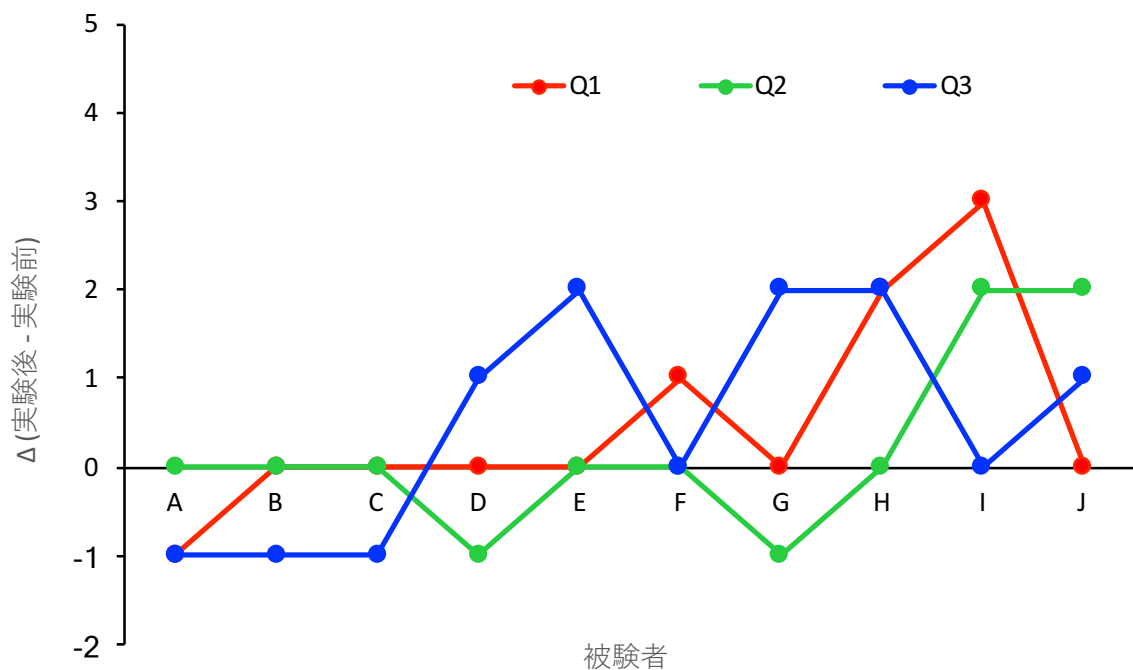


図 9 古参ファンへの理解度に関する結果の前後差

表 6 に、いずれかの質問項目で実験後に評価値が大きく変化した被験者に対し実施したインタビュー結果の概要を示す。たとえば、被験者 I は、「Q1：古参ファンの印象は良いか」という質問に対し、実験前の評価値は 1 と低く、「アイドルではなく自分（＝古参ファン）が中心となりたがるから。」と回答し、古参ファンの行動を疎んじている様子が見えたと感じた。しかし、実験後には評価値が 4 に大きく増加し、「ゲームを通して、新参ファンを暖かく受け入れようという気持ちがあるのかな、と思い始めた。しかし、馴染むまでにはコミュニケーションを取れる機会がなければ難しいのかな、とも思う。」と回答した。このコメントの前半からは、古参ファンへの印象が改善し、「古参の壁」が低くなり、ファンとして参入する可能性を見出している様子が見える。一方、コメントの後半からは、作成したストーリーに依存



表 6 評価値の変化量が多い被験者の回答一覧

質問 / 変化量 / 被験者 (評価値変化)	回答内容	
	実験前	実験後
Q1 / +2 / H (3→5)	あまり、アイドルファンの印象と、判断基準が分からなかった。	新人が入りやすい雰囲気づくりが素晴らしいと感じた。
Q1 / +3 / I (1→4)	アイドルではなく自分が中心となりたがるから。	ゲームを通して、新参ファンを暖かく受け入れようという気持ちがあるのかな、と思い始めた。しかし、馴染むまでにはコミュニケーションを取れる機会がなければ難しいのかな、とも思う。
Q2 / +2 / I (1→3)	自分はアイドルのパフォーマンスではなく古参ファンのコールなどが気に障ってしまいそうだから。	アイドルのファンをすることは、必ずしも観客全員で一丸となることではないと考えているため、古参ファンの楽しみ方は否定しないが、自分も一緒にやる必要はないと思っている。
Q2 / +2 / J (2→4)	知識や距離感で差が生まれそうだから	古参・新参関係なく好きなアイドルがいれば意気投合できると感じたから
Q3 / +2 / E (3→5)	ルールはやはり一番大事ではないと思います。一番大事なのはアイドルを好きな気持ち、ちゃんと伝えれば大丈夫だと思います。	自分の好きなものを熱情を捧げるのが良いと思います。
Q3 / +2 / G (3→5)	どのようなものがあるのかよく知らないため。	応援をすることで、自分もアイドルも元気になれると思うから
Q3 / +2 / H (2→4)	特に曲の間でファンが合いの手を入れています。が、タイミングも、言ってる内容も理解はできませんでした。	説明する人ありきですが、数回 live 行けば、理解できると思う。
Q4 / 2 / D (3→5)	実際に会ってライブを見たことがないため。	想像以上にアイドル活動を頑張っていた印象があった。ファンとの交流も盛んで、応援するファンの気持ちもわかる気がする。
Q5 / 2 / J (2→4)	ライブに毎回でるとなると出費が増えそうだから	ゲーム内で好きなアイドルについて語り合う姿を見てなりたいと感じた
Q6 / 2 / J (2→4)	ライブに毎回でるとなると出費が増えそうだから	好きなアイドルを見ることやそれについて語り合う友人ができれば楽しそうだから

してしまい、実際のアイドルライブの空間で、既存のファンとコミュニケーションを取ることの難しさを感じさせてしまったことがうかがえる。ストーリーでは、会社の上司が西金沢少女団を紹介し、それがきっかけでライブに行くようになり、既存ファンとのコミュニケーションが始まる流れになるため、紹介する人物の存在が大きい。そのため、被験者Iはコメント後半のような印象を受けたのだと考えられる。今後ストーリーについても改善を加える必要があると考察される。

また、被験者Dは、「Q4：西金沢少女団の印象は良いか」という質問に対し、実験前には3と評価し、「実際に会ってライブを見たことがないため。」と回答していたが、実験後には評価値が5の最高値となり、「想像以上にアイドル活動を頑張っていた印象があった。ファンとの交流も盛んで、応援するファンの気持ちもわかる気がする。」と回答していた。これらの結果からも、本ゲームにより実際に潜在ファンから新規ファンになっていく過程を、役割体験学習としてシミュレーションできたと考えられる。

## 第9章 結論

本研究では、役割体験学習を取り入れた、古参ファンの実体験を活用したゲーム「BNO-Story : ボクが西金沢少女団のおタクになるまでの物語」を提案し、本ノベルゲームの有効性を検討した。結果から、対象となるアイドルに対して一定以上の興味を初期的に有する潜在ファンに対しては、本ノベルゲームが有効に機能し、古参ファンへの印象向上が見込めることが示唆された。

ゲームシステムについての意見もアンケートの中で聞いており、セーブシステムの改善やクリック要求の回数などシステム面での改善要望、ストーリーのわかりにくかった部分や補足情報の充実化など多くの意見をもらっている。今後は、これらの意見を元に改善を行い、実用化を目指す予定である。

その他、西金沢少女団マネージャーへのインタビューや、ライブ空間のフィールドワークなどから、本研究が今後増加するであろうご当地アイドルによる地域復興のモデルケースの1つに役立てれば幸いである。

## 謝辞

実験に全面協力いただいた、西金沢少女団（図 10）の伊勢保彦氏と所属アイドルの皆様には、お忙しい中有益なデータの提供やご討論いただきました。ここに感謝の意を表します。

実体験エピソードを提供いただきました西金沢少女団ファンの皆様と、実験にご協力いただいた被験者の皆様に、厚く御礼申し上げます。

最後に、主指導教員の西本一志教授、高島健太郎助教授には、研究遂行にあたって、手法の決定から論文執筆まで、丁寧なご指導をいただきました。本当に有意義な大学院生活を送ることができました。ここに感謝の意を示します。



図 10 西金沢少女団（西金沢少女団マネージャー伊勢氏より提供）

## 参考文献

- [1] 西条 昇他. アイドルが生息する「現実空間」と「仮想空間」の二重構造. 江戸川大学紀要, 26, 199-258, 2015.
- [2] 矢野経済研究所. 「クールジャパンマーケット／オタク市場の徹底研究 2017」.
- [3] “Twitter” . <https://twitter.com/>, (参照 2019-01-28).
- [4] “SHOWROOM” . <https://www.showroom-live.com/>, (参照 2019-01-28).
- [5] “CHEERZ” , <https://cheerz.cz/>, (参照 2019-01-28).
- [6] “TikTok” . <https://www.tiktok.com/jp/>, (参照 2019-01-28).
- [7] 田島悠来. 「アイドル」文化を活用した地域復興に関する一考察. 評論・社会科学, 第119号, 19-41, 2016.
- [8] “NGT48” . <https://ngt48.jp/>, (参照 2019-01-28).
- [9] “西金沢少女団” . <https://www.nk-pjt.com/>, (参照 2019-01-28).
- [10] “テックが盛り上げる、ライブの未来のカタチ-LIVE BAPA-レポート” . [http://www.sensors.jp/post/bapa\\_live.html/](http://www.sensors.jp/post/bapa_live.html/), (参照 2019-01-28).
- [11] 庄司有希, 中村伊知哉. 新参ファンと古参ファンの共存によるアイドルプロモーションの一手法. 慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 修士論文, 2015.3, 74-110, 2014.
- [12] 矢野キエ. 子どもへの関わりと追体験による子供理解 -ある園での研修より-. 大阪キリスト教短期大学紀要. 55, 64-80, 2015.
- [13] 井門正美. 井門正美研究室・教育課題研究所. <http://www.ido-labo.com/>. (参照 役割体験学習論)

- [14] 古見文一, 子安増生. ロールプレイ体験がマインドリーディングの活性化に及ぼす影響.  
心理学研究 2012 年, 第 83 卷, 第 1 号, 18-26, 2012.
- [15] 山崎瑞紀. 異文化シミュレーション・ゲームへの参加がもたらす感情体験と内集団びいき.  
東京都市大学環境情報学部紀要, 第 11 卷, 59-64, 2010.
- [16] 内田奈芳美, 佐藤滋. 多主体まちづくり協議の蓄積を活かした追体験シャレットの方法  
と有効性に関する研究. 日本建築学会技術報告集, 第 15 卷, 第 31 号, 903-908, 2009.
- [17] 山田伊澄. 農業体験学習の教育的効果に関する実証分析. 農業および園芸, 第 83 卷, 第 1  
号, 73-78, 2008.
- [18] STRIKE WORKS. “TYRANO SCRIPT”. <https://tyrano.jp/>, (参照 2019-01-28).

## 付録

### 付録 A 古参ファンの実体験エピソード集

#### 《エピソード 1》

ニックネーム：スペクター

ファン歴：1年

性別：男性

住まい：石川県

エピソード日時：定期ライブ 確定日時不明

エピソード内容：

音響トラブルがあっても、アカペラで歌い続けていたこと。

#### 《エピソード 2》

ニックネーム：のりしお

ファン歴：2年

性別：男性

住まい：埼玉県

エピソード日時：2018.1.7 オモテ生誕祭

エピソード内容：

私は埼玉に住んでいますが、たまたま実家の近くで活動していたオモテカホ、西金沢少女団の応援をするようになり、何かの役に立ちたい、後押しをしたい、と思い、生誕ライブの委員として活動致しました。そのなかで、同じ推しの仲間と打ち合わせをしながら行動をし、遠方に住んでいる私でも地元の方と仲良くできて、本人にも喜んでもらえたのではないかと感じ、これからも同様に応援していきたいと思いました。

特に何も名物のない、ただの住宅街をアイドルで盛り上げていこう、という心意気に感銘を受けており、この活動を通じて金沢市の文化的価値の向上や夢を持つ若者に希望を与える存在になってもらうことを望んでおります。

### 《エピソード3》

ニックネーム：駆路猫

ファン歴：1年くらい

性別：男性

住まい：富山県

エピソード日時：2018.3.24

エピソード内容：

正確には2017年2月からだが、現推しの1人を知り、ライブ現場自体、隣県の為、なかなか行けなかったが、エピソード日時にこちらへ遠征があり、ミニライブ及び撮影会に参加した事が始まり。

他に2人(後に2人も推し)居て、可愛い子達だと思いながら撮影してSNS上に掲載し、その子達のSNSも見erようになり、他のファンの方達との繋がりが持て、ライブや撮影会の為、隣県でも足を運ぶ用になって、ファンになった。

ライブも撮影会も楽しいが、何より、1人1人を大切にしている子が多いと感じ、印象に残った。

職業柄、足を運ぶ回数は少ないが、タイミングが合えば、必ず行きたいと思わせてくれるグループだと思います。

EPに関する参考写真：





#### 《エピソード4》

ニックネーム：みきりん

ファン歴：1年くらい

性別：男性

住まい：富山県

エピソード日時：2018.9.24 バチセラライブ

エピソード内容：

チェキ撮るときに、CD欲しかったから来たと言ったら

会いに来てんでしょって何回も推しに念を押されたwww。

#### 《エピソード5》

ニックネーム：ひで

ファン歴：2ヶ月

性別：男性

住まい：石川県

エピソード日時：2018.9.30

エピソード内容：

The Mat's ではじめて黒畑ひなさんを見たときに一目惚れしました。

それから行ける限り現場にチェキを撮らせていただきました。

とても優しい対応をしていただき魅力的な子だと思いました。

治療が終わり復帰したらまた会いに行きたいと思います。

応援してます。

#### 《エピソード6》

ニックネーム：なおき

ファン歴：2ヶ月

性別：男性

住まい：富山県

エピソード日時：2018.10.21

エピソード内容：

撮影可能な現場にあんまり行ったことがなくてカメラを始めきっかけになった  
EP に関する参考写真



### 《エピソード7》

ニックネーム：朝パン

ファン歴：4ヶ月

性別：男性

住まい：石川県

エピソード日時：2018.10.20（土）JAIST FESTIVAL

エピソード内容：

たまたまに見てました

曲を好きになった、、

## 《エピソード 8》

ニックネーム：ねむ

ファン歴：結成当初から

性別：女性

住まい：石川県

エピソード日時：残念ながら日時は覚えていません

エピソード内容：

- ・西金プリンスロード祭りで他のアイドルさんの物販を並びながら眺め、てを挙げたりすると、気づいてくれて沢山のレスをくれた子がいたこと。勿論、楽しかったです。
- ・るな推しの方と仲良くなり、最前に入れてくれたり、それを見たらながレスをくれたりと嬉しかった。アイドルがいい子ならファンの方もいい方だけだと何度も再確認した。女ヲタですがヲタクさんに会いたいから現場に行きたいとも思うほど優しい。
- ・県外でのかほりんちゃん2連連続MC
- ・かほりんちゃんのソロライブ
- ・西金沢 mini の頑張り
- ・ひろかのテレビインタビュー
- ・るなのソロのクオリティの高さ

この全部がすごいなと思ってます

## 付録 B BNO-Story の詳細なストーリー

### 《第 1 章 導入》

ナレーション	東京から仕事の都合で転勤になり、 僕は今日から石川県民になる 観光で有名な金沢務めだ
主人公	大変だ！ 電車の時間！ 朝のミーティングに間に合わない！
ナレーション	僕が勤務する金沢までは西金沢で乗り換えをする必要がある
ナレーション	電車の乗り換えにたまたま時間が空いたので 駅周辺を歩いてみることにした
ナレーション	駅の近くには西金沢の商店街が広がっていた
主人公	この商店街が 「西金沢プリンスロード」っていうのか...
ナレーション	いたるところに「西金沢プリンスロード」と書かれたのぼりが立っている
主人公	喉が乾いたな... ちょっとコンビニに寄ってお茶でも買うか
ナレーション	コンビニに入ってお茶を選んでいると 緑色のドレスのようなものを着た女の子が目に入った
主人公	最近の女の子はドレス着てコンビニ来るんだな...
ナレーション	外に着ていくには珍しいドレスに上着を羽織って 飲み物を選んでいた
ナレーション	ミネラルウォーターを手に取ると 親しげに笑顔で会計をすませると 駆け足でコンビニを出ていった
ナレーション	どんなことをしている人なのだろうかという疑問を持ちつつ お茶を買って僕もコンビニを後にした

主人公	やばい！ こうしているうちに電車の時間だな
主人公	今日遅刻したら初対面で悪い印象が残っちゃう
ナレーション	少しホームで待っていると 電車がやってきた
ナレーション	これに乗り換えれば金沢に着く
ナレーション	会社は駅前にあるので 駅を出て数分で着くだろう
主人公	よかった！ 間に合いそうだ！
ナレーション	電車に乗って席に座ると さっきのコンビニであった子について考えていた
主人公	さっきのドレスみたいのきてた子は 何してる子なんだろうか？
主人公	すごく可愛かった... けどかなり若い子だったよな？ 二十歳くらいか？
主人公	何考えてるんだ俺は！ そろそろ仕事に気持ちを切り替えないと！ 今日は初めての職場だし...
ナレーション	なんだかんだ考えているうちに 4分程度で金沢駅についていた
ナレーション	金沢駅に着くと 慌ただしい通勤の人の流れに身を任せて 会社に向かった
ナレーション	仕事について気持ちを切り替えながら歩いていると すぐに会社の前に着いた
ナレーション	なかなか立派なビルじゃないか！

ナレーション	エレベータで8階に上がると 今日から僕が働く金沢営業所のオフィスが目の前に広がっていた 受付を抜けてすぐの扉を開けて一声
主人公	おはようございます！ 今日からここでご一緒させていただきます！ よろしくお願いします！
ナレーション	こうして僕の石川ライフが始まった
ナレーション	簡単な自己紹介をすませると 慌ただしく仕事が押し寄せてきた
ナレーション	初日の朝とは忙しいもので デスクの整理や設備の簡単な見学 今日から担当する業務の資料まとめや顔合わせ
ナレーション	コーヒーサーバーの使い方までわからないとくと なかなか勝手が悪いものだ
ナレーション	ちなみにコーヒーは1杯50円らしい
ナレーション	そんなこんな 慌ただしくしているうちに昼になったようだ
主人公	やっぱり慣れない職場は疲れることが多いな…
ナレーション	さっそく教えてもらったコーヒーサーバーを活用して 一休み取ることにした
ナレーション	すると先ほど顔合わせで一緒になった先輩がやってきた
先輩	どうした迷える新人よ！ 疲れた顔をしているではないか
ナレーション	コーヒーをマイカップに入れながら ニヤニヤとほほえみかけてきた
主人公	先輩… なんか初めてのことが多くて疲れまして…

ナレーション	さっき朝の自己紹介の後に声をかけてくれた先輩 真野さんだ 金沢支店勤務5年目だそうだ
先輩	まあそういうもんだよ転勤って 俺も転勤勢だから気持ちはよーくわかる！ やっぱり石川に来たらせっかくの石川を楽しむしかないさ！
先輩	なんか趣味とかないの？
主人公	趣味ですか... 音楽と映画くらいですかね？
先輩	ふーん ふつうだね
主人公	普通に悪かったですね...
先輩	なんか言った？
主人公	いいえ なんにも
先輩	そう それより音楽ってどんなのきくの？
主人公	そうですね... バンドとかですかね？ なんでも聞きますよ！
先輩	普通だな～ ふつうふつうふ・つ・う！
主人公	ふつう言い過ぎですよ！ 心外です！
先輩	ごめんごめん！ まあこの機会にオススメがあるのだよ
主人公	オススメ？
先輩	アイドルだよ！ア・イ・ド・ル！

主人公	アイドルですか??? それって熱狂的な一部のファンが楽しむものですよね? 俺にはちょっと...
先輩	いやいやそんなことないよ～ いいもんだよアイドル
先輩	様々な過去を持った彼女たちが 涙が体に滲むような努力をして 輝いているのだよ!
主人公	はっ... はあ?
先輩	この石川にも おやゆびプリンセスってアイドルグループがいたでしょ?
主人公	いや知りませんが...
先輩	おやプリ知らないの?
先輩	おやプリは 2012年12月にデビューしたアイドルグループで 屋外大型アイドルフェスの Tokyo Idol Festival や フランスで開催された Japan Expo などに参加したこともあるおやプリだよ!
先輩	知らないの!?
主人公	いや普通知らないですよ! ってか熱いですね先輩
先輩	失敬失敬 前に古参オタクやってたのよ...
先輩	それでね そのおやゆびプリンセスのおモテカホちゃん、ひろかちゃん、キング岡田さん って子たちが『西金沢少女団』っていうグループで再活動してるらしいのよ!
主人公	それはファンとして行かなきゃじゃないですか!



先輩	そう！ そうなのよ！ 私もまだいったことなくて！
主人公	ぜひ行ってきてください！ 楽しんできてください！
先輩	ん？ 君も行くのよ！
主人公	え！？ 俺も行くんですか？？？
先輩	もちろんでしょ！ 大事なのは気分転換と運命よ！
先輩	私との出会いを踏みにじる気？
主人公	そんなことはないですが...
先輩	んじゃあ決まりね！ 今週末行くわよ！
主人公	随分と急ですね...
先輩	土曜日の 13:00 に 西金沢駅に集合ね！
先輩	わかりました... 何持ってけばいいですか？ うーんサイリュームは欲しいわね！
先輩	んじゃ仕事戻るね！ またね！
主人公	はい！
ナレーション	疲れるお昼になった 西金沢少女団... 先輩の誘いだし見に行ってみるか！

ナレーション	そんなこんなで 午後も仕事をこなして 今日は早めに上がることにした
主人公	お疲れ様でした！
ナレーション	会社から駅に行く途中で 時間があつたので 夕飯を食べることにした
ナレーション	それにしても あそこまで熱弁されると気になるので ご飯を待つ間にどんなメンバーがいるか ネットで調べてみることにした
主人公	どんなメンバーがいるか見てみよう →オモテカホ →ひろか →るな
ナレーション	メンバー紹介：オモテカホ 愛称は『かほりんちゃん』 おやゆびプリンセスの2期生で解散を期にソロ活動も始めている 小柄な体格からは考えられないパワフルボイスでパフォーマンスする
ナレーション	メンバー紹介：ひろか 愛称は『ひろか』 おやゆびプリンセスの6期生で現在は西金沢少女団に所属しながらソロ活動も 行う 明るい性格とは裏腹に透明感のあるボイスで様々な楽曲を歌い上げる
ナレーション	メンバー紹介：るな 愛称は『るな』 オーディションで合格し西金沢少女団としてデビュー もともとメイド喫茶の人気メイドだったこともあり愛くるしいキャラクター

主人公	<p>そういえば</p> <p>この前コンビニで見た子はどの子だったっけ？</p> <p>思い出せないな...</p>
ナレーション	<p>『お待ちどうさま！』</p> <p>そうこうしているうちにご飯が来た</p>
主人公	<p>今日は考えるのをやめて</p> <p>疲れを癒そう！</p> <p>今度行けばわかるか！</p>
ナレーション	<p>こんな感じで僕の初出勤の1日が終わった</p>

## 《第2章 出会い》

ナレーション	<p>必死に仕事をこなしていると</p> <p>時間が過ぎるのが早いもので</p>
ナレーション	<p>あっという間に週末になっていた</p>
主人公	<p>あー危ない</p> <p>約束を忘れるところだった</p>
ナレーション	<p>といった冗談を言いながら</p> <p>朝のうちにと家事を済ませていた</p>
ナレーション	<p>ふとテレビをみると</p> <p>石川県の観光地の特集をしていた</p>
ナレーション	<p>それにしても石川はいいところが多い</p> <p>海辺に行けばおいしい海の幸が食べられる</p> <p>金沢の街に行けば和の雰囲気存分に感じられる</p>
ナレーション	<p>ピロリロリン♪</p> <p>スマホが鳴った</p>
ナレーション	<p>先輩からだ</p> <p>『今日の約束忘れるなよ！』</p>
主人公	<p>あれだけ力説されて誰が忘れるか...</p>

ナレーション	家事を終わらせて 身支度を済ませていると もう約束の時間が来ていた
	急いで駅に向かうと すぐについた電車に駆け込んだ
ナレーション	住んでいる所の最寄駅から北陸鉄道に揺られること 5 分 西金沢についた
主人公	意外に近いもんだな 駆け込む必要なかったな
ナレーション	思ったよりも近かったために 約束の時間より 20 分も早くついてしまった
主人公	またあのコンビニ行って 暇潰すか
ナレーション	コンビニに向かっていると みたことのある女の子が走っていた
主人公	あれって この前見た...
アイドル	どの子だっけか？ →オモテカホ →ひろか →るな
主人公	そうそう！ この子だった！
主人公	ってことはアイドルだったんだ！ ドレスも納得いくな... でもアイドルってドレスでコンビニ行くのか???
主人公	あれ？ 先輩！

先輩	あら！ このへん住んでたの？
主人公	いえいえ ちょっと早くついてしまったんでコンビニ寄ろうと思って！
先輩	そっか！ にしてもナイスタイミング！ 行く前に予習してもらおうと思って！
ナレーション	先輩と話していると 横目であのアイドルの子がコンビニを出ていったのが見えた
主人公	先輩！ 外！ 外走ってるあのドレスの子ってアイドルですよ？
先輩	えっ あっ！うん！ 多分そうだと思う！
先輩	まあ私も調べたけど 顔までは一致しないわ
主人公	やっぱりそうだったんですね
先輩	おやおや？ 実は隠れアイドルオタクかね？
主人公	そんなんじゃないですよ！ この前このコンビニに寄った時に 見かけた子だったんで！
先輩	そかそか！ そんなことよりも！！ 予習しなくちゃね！
ナレーション	先輩はいきなりスマホで動画を見せてきた
先輩	まずいいから見て！

	<p>動画を見る</p> <p>西金沢一丁目劇場の紹介動画</p>
先輩	<p>ふむふむ～</p> <p>なるほどあそこの階段を登っていけばいいのか</p> <p>それにしても学習塾の2階にあるなんて大丈夫なのだろうかね？</p>
主人公	<p>確かにそれは思いました</p> <p>これってどこにあるんですかね？</p> <p>最後の地図を見た感じだと駅前にあるみたいですが？</p>
先輩	<p>駅出て少し歩いてすぐの酒屋の隣らしいわよ！</p>
主人公	<p>何となく場所わかりました！</p>
先輩	<p>ここで問題です！</p>
先輩	<p>さっきの動画で紹介をしていた子は誰でしょうか！</p> <p>→オモテカホ</p> <p>→ひろか</p> <p>→るな</p>
先輩	<p>正解 オモテカホ</p> <p>あたりだよ！</p> <p>さすが予習してんね！</p>
主人公	<p>スマホで見て予習しましたから！</p>
先輩	<p>不正解 ひろか るな</p> <p>はずれだよ・・・</p> <p>予習が足りないよ！</p>
主人公	<p>すみません！</p> <p>スマホでちらっと見ただけで</p> <p>忘れちゃってて</p>
主人公	<p>にしても先輩はアイドル大好きなんですね！</p>
先輩	<p>そりゃそうよ！</p> <p>あの TIF にも 5 年連続でいってるし</p>

先輩	東京にも推しメンがいて 生誕の時もフラスタ出してカンパ募ってたくらいですから！ 友達もおまいつばっかだし！
主人公	はあ～… 熱弁ありがとうございます 全くいっていることわかりませんが…
先輩	時期にわかるよ 後輩くん！
主人公	こっちでもあっちでも後輩くんですね…
主人公	にしても オタクは熱量がすごくて自分には理解できないっす！
先輩	百聞は一見にしかず！ 見て感じるのだよ！
主人公	そうですね！ 見ればわかるはずですね！
ナレーション	そうこう話していると 時間になったらしい
先輩	こんな時間！ 急ぐぞ後輩くん！
主人公	行きますか！
ナレーション	話しながら向かっているとすぐに劇場についた
先輩	ほうほう今日はライブか… ふむふむ
ナレーション	先輩はライブの案内の看板を必死に見て 写真を撮っていた どうも Twitter に投稿して同朋に共有するらしい
ナレーション	看板すぐ横の階段を登ってドアを開けると 何人かのファンが開演待ちをしていた

運営の人	こんばんは！ 初めての方ですよね？ ここで入場料をいただいています！
ナレーション	入ってすぐのカウンターで 声をかけられた
主人公	こんばんは！ 入場料はいくらですか？
運営の人	500 円です！
主人公	500 円っと はい！
運営の人	確かに！ リストバンドつけますね！ ちなみに推しメンって決まっていますか？
主人公	初めて来たばかりで… まだ決まっていんです！
運営の人	じゃあ今日見て決めないとですね！ 楽しんで！
主人公	ありがとうございます！
ナレーション	周りを見渡すと同じリストバンドを身につけたファン同士が会話をしている 会話の内容が呪文に聞こえる アイドルのライブとはこういうものなのか
ナレーション	何やら名前のようなものが入った T シャツに 専門的なオタク用語を流暢に話す彼らに 少し動揺してしまった
先輩	動揺しているのかい？ 後輩くん
主人公	まあちょっと 初めてのことですぎて…



先輩	それはそうだと思うよ！ 初めてってそんなもんさ！
主人公	でも知り合いがいて助かりました
先輩	お！ 前物販始まったよ！
オモテカホ	前物販始めます！ よろしくをお願いします！
アイドル	(複数) よろしくをお願いします！
主人公	あれって さっき動画で喋ってた子ですよ？
先輩	そうだね！ ご名答！ 可愛いね！カホちゃん
主人公	そうですね！
先輩	んじゃあ私はCDでも買ってこようかな！ キミもどうだい？
主人公	前物販か… まだ推しも決まってませんし 遠慮しておきます！
ナレーション	周りを見渡すと列を作ったファンが 次々と何かのカードのようなものを買っていく
主人公	あれはなんのカードだろう？
ナレーション	さらに見渡してみると 別の列では そのカードを使って写真を撮っているようだった
ナレーション	そんなことを考えている時 先輩が帰ってきたので 聞いてみた

主人公	あのみんな持ってるカードは何するカードなんですか？
先輩	あれはチェキ券だよ 後輩くん！
主人公	チェキ... 券？
先輩	チェキ券を使って チェキという写真のようなものを アイドルと一緒に撮れるのだよ！
主人公	なるほど...
先輩	いずれ撮りたくなる日が来るのさ！
主人公	まあそういうもんなんですかね??
アイドル	前物販終了します！ ありがとうございました！ ライブ楽しみましょう！
ファンたち	いええーい パチパチパチパチ
ナレーション	歓声と拍手の音が鳴り響く 先輩も楽しんでいるようだ
ナレーション	周りではファン同士が 親しげに話し込んでいる
主人公	どうしてもアウェイ感が抜けないな... 会社でも新人だけど 何も知らない趣味の空間に置かれるのは気まずい...
主人公	先輩がいるのが救いだな
ナレーション	そんなことを考えていると会場が暗くなってきた どうやらライブが始まるようだ
ナレーション	会場が完全に暗くなって ステージだけにスポットライトが当たると アイドルが3人出てきた

主人公	真ん中はオモテカホさんだよな！ 右と左の子は誰だっけ？
主人公	確か右の子は・・・ →ひろか →るな
主人公	正解 るな あれはるなちゃんだったな！
主人公	不正解 ひろか ひろかちゃん???
ナレーション	自己紹介が始まった
オモテカホ	自己紹介します！ んじゃあ右から行こうか！
るな	はい！ るなです！ よろしくお願いします！
ファンたち	るなちゃ～～～ん!!!
主人公	すごい歓声だな 一番前にいる人の迫力が怖いくらいだ
オモテカホ	はい！ オモテカホです！ よろしくお願いします！
ファンたち	かほりんちゃ～～～ん!!!
ひろか	はい！ ひろかです！ よろしくお願いします！
ファンたち	ひろかあ～～～!!!
オモテカホ	ということで今日はこの3人で ライブやっていきます！

	盛り上がる準備はできてますか！？
ファンたち	いえ～～～い！！
ナレーション	僕も周りに合わせて拳を上げてみる
ナレーション	ライブが始まった
	ライブ映像を流す 1曲分くらい
ナレーション	楽曲を歌終わると 最後のあいさつに入った
オモテカホ	私たち西金沢少女団は 定期的に活動を行なっています！ よかったらまたみにきてください！
るな	このあと特典会もあるので よかったら遊びに来てください！
ひろか	はい！ 遊びに来てください！
アイドル	以上西金沢少女団でした！ ありがとうございました！
ナレーション	ファンと手を振りあいながら アイドルはステージを後にした
先輩	よかったね！ どうだった？
主人公	ライブはすごくよかったです！ でもまだ慣れてなくて...
先輩	それはしょうがないな！ まあ慣れていこう！
主人公	そうですね！
先輩	それにしても！ かほりんちゃんのあの～～～

ナレーション	先輩の止まらない感想を聞いていたら 物販の時間が始まっていた
アイドル	物販会始めます！ よろしくお願いします！
先輩	今度はキミも買って見たらいいんじゃない？
主人公	うーんそうですね 記念にでも！
	どうしようか？ →CD だけ買う →ブロマイドを買う →チェキ券を買うか迷う
主人公	→CD だけ買う これ1枚お願いします！
るな	1000円になります！ その曲はかなりいい曲ですよ！ ライブでも歌った曲なんでいっぱい聞いてください！
主人公	この曲本当にノリよかった！ いっぱい聞きます！
主人公	→ブロマイドを買う んじゃあブロマイド一枚お願いします！
ひろか	500円になります！ 私たちのブロマイドなんで 大事にしてください！
主人公	OK！ 大事にします！
主人公	→チェキ券を買うか悩む うーんどうしようかな？
オモテカホ	まよってます？

	<p>それなら CD とかオススメですよ！</p> <p>いっぱい聞いてオタクになってください！</p>
主人公	<p>そしたら CD 買ってみます！</p>
オモテカホ	<p>1000 円です！</p> <p>いっぱい聞いてください！</p> <p>ありがとうございます！</p>
ナレーション	<p>特典会を楽しんで</p> <p>今日は帰ることにした</p>
先輩	<p>いやー楽しかったね！</p> <p>また来たくなかったですよ！？</p>
主人公	<p>まあそうですね...</p>
先輩	<p>微妙な反応だな～</p> <p>まあ私がいる限りは... ふふふ</p>
主人公	<p>不安しかないですよ！</p>
ナレーション	<p>実際のところ</p> <p>かなり楽しかったので</p> <p>気になってはいた</p>
主人公	<p>お疲れ様でした！</p>
ナレーション	<p>先輩と別れると</p> <p>電車に乗って家に帰った</p>
ナレーション	<p>帰る途中でもずっと今日のライブについて考えていた</p>
ナレーション	<p>「西金沢少女団」</p> <p>誘われていったけど気になる存在として</p> <p>確実に心に残っていた</p>

### 《第3章 ファンとの出会い》

ナレーション	金沢支店で働き始めてから 少し経ち...
ナレーション	西金沢少女団のライブに行ったのも 1週間前になったころ
ナレーション	仕事場のみんなとも打ち解けて 仕事も軌道に乗り始めた時期だった
先輩	後輩くん!!! 急を要する案件だよ!!!
主人公	どうしたんですか!?
先輩	重要な仕事を君に任せたくて!
主人公	ぜひ僕に! 頑張ります!
ナレーション	やっと僕にもこの支店で重要な仕事を任せてくれるのかと 嬉しさに浸っていると
先輩	今週末にある 一周年記念ライブに行つて欲しいのだよ!
主人公	なるほど! 早急に準備しますので詳細... を...
主人公	ん? ちょっと待ってください
先輩	だから~~~ 一周年記念ライブに!
主人公	いやいや! そこじゃないです! まあそこでもあるんですけど...
先輩	どうしても外せない出張が週末にあつて だから「だいこうチェキ」して欲しいんだ!

	頼んだよ！！！！
ナレーション	先輩はそれだけ言うと 忙しそうに走っていった
ナレーション	「だいこうチェキ」ってなんだ？と思いつつ あとでLINEで日程を聞いた
ナレーション	週末になり いつもように朝のうちに家事を済ませていた
主人公	今日は天気がいいから 外に干そうかな
ナレーション	当然のように約束を思い出し 1人であそこに行くのかと決心を決めねばいけなかった
主人公	はあ～～～ 結構アウェイ感あったもんな ファン友達とか作って溶け込めればいいけど
ナレーション	そんなことを考えながら ふとテレビを見ると 占いをやっていた
主人公	俺の誕生日は 3位か... まあまあいいな
ナレーション	ラッキーアイテムは付箋らしい 意外と毎日チェックしてできる限り対策している
主人公	そもそも付箋持ってないしな！ ってか付箋を持ち歩いているような人っていないだろ 今日は対策のしようがないみたいだ...
ナレーション	そんなことを考えながら 洗濯物をたたんでいるともう昼になっていた
ナレーション	誕生ライブの場所が少し遠い小松駅周辺なので



	気持ち早めに家を出ることにした
ナレーション	乗り換えはないが 電車で 24 分もかかるのだ
主人公	まあ早めにいって 駅周辺でご飯でも食べるか
ナレーション	最寄駅から電車に揺られている間に 今日の事について調べていた
ナレーション	実際に西金沢少女団を検索して調べてみよう！
主人公	えっと... 西金沢少女団って いつ結成したんだろ？
主人公	結成はいつなのか確認してみよう！ →2017年8月 →2017年4月 →2017年1月
主人公	正解 2017年4月 17年の4月みたいだね！
主人公	不正解 2017年8月, 1月 そうだった？あとでもう一回確認しておくか...
ナレーション	他にもいろいろみてみよう！
ナレーション	アプリで色々なコンテンツを見ていたら いつの間にか目的地の小松まであと一駅になっていた
ナレーション	携帯をしまって イヤフォンを外すと 降りる支度をした
主人公	今日の誕生ライブが行われるライブハウスの場所が わからなかったので地図で調べてみることにした
主人公	確か先輩の LINE では...

先輩	箱は The MAT'S というところらしいから！ よろしく！
主人公	「箱」という言葉の意味はいまいちわからないが The MAT' S で調べてみるか...
ナレーション	実際にスマホで住所を調べてみよう！
主人公	スマホで見ると確か場所は... →石川県小松市土居原町 13 番地 18 →石川県小松市土居原町 9 番地 18 →石川県小松市土居原町 11 番地 18
主人公	正解 石川県小松市土居原町 13 番地 18 ここかな！ 駅近じゃないか！
主人公	不正解 本当にここだったかな？ なんか違う建物が指定されてるぞ 正確な位置を調べ直すか
ナレーション	スマホで調べた場所に確認のためにも 向かってみることにした
ナレーション	いってみると もうすでにファンらしき人たちが せかせかと何かの準備をしていた
ナレーション	ぼけっとしながらその様子を見ていると ファンの 1 人に話しかけられた
ファンたち	よかったらメセカ書いてもらえませんか？
ナレーション	メセカという聞きなれない言葉を理解しようとしながら 協力したほうがいいのか考える...
主人公	こんにちは！ でも俺まだライブに来たのも 2 回目なので...

ファンたち	<p>そうだったんですね！</p> <p>気持ちなのでよかったら一言！</p> <p>祝ってあげてください！</p>
主人公	<p>わかりました！</p> <p>そしたら書いてみようと思います！</p>
ナレーション	一言を書いてみましょう！
ナレーション	記入欄
主人公	<p>書きました！</p> <p>よろしくお願いします！</p>
ファンたち	<p>ありがとうございます！</p> <p>ちなみに今日は1人ですか？</p>
主人公	<p>そうなんですよ！</p> <p>何が何だかわかんないことだらけで！</p>
ファンたち	<p>それは大変ですね！</p> <p>誰かの紹介とかですか？</p>
主人公	<p>はい...</p> <p>会社の先輩に頼まれごととしていまして！</p>
ファンたち	<p>そうだったんですね！</p> <p>ちなみにどんな？</p>
主人公	<p>よくわかんないですが...</p> <p>オモテカホちゃんのだいこう？チェキを頼まれまして...</p>
ファンたち	<p>あ～！</p> <p>代行頼まれてるんですか！</p> <p>それなら一緒に並びますか！</p>
主人公	<p>ほんとですか！？</p> <p>助かります</p> <p>システムもよくわかってなくて...</p>
ファンたち	それだったら...

	<p>チェキ撮るのは 1000 円で取れるんですけど</p> <p>チェキ券を買わないといけなくて</p>
ファンたち	<p>あとで一緒に並びましょう！</p> <p>ライブ後にまた！</p>
主人公	<p>はい！</p> <p>よろしくお願いします！</p>
ナレーション	<p>難しいと思ってたファンとの交流</p> <p>こうして初めての顔見知りのできたのであった</p>
主人公	<p>そういえば！</p> <p>さっき渡されたメッセージカード...</p>
ナレーション	<p>そのメッセージカードはハート形の「付箋」だったのだ</p> <p>今日は 3 位だけどよほど運がいいのかもしれない</p>
ナレーション	<p>ファンの人が立ち去ったあと</p> <p>場所も確認できたので</p> <p>ご飯を食べにいくことにした</p>
ナレーション	<p>近くには</p> <p>カレー屋さんとうどん屋さんがあるようだ</p>
主人公	<p>どっちにしようか？</p> <p>→カレー</p> <p>→うどん</p>
主人公	<p>よしこっちにするか...</p>
ナレーション	<p>食べながら今日のライブの概要を見ていた</p>
主人公	<p>今日は一周年記念ライブで</p> <p>いろんなアイドルの人がライブをするらしいな</p>
ナレーション	<p>すると</p> <p>近くで食べているファンたちの話し声が聞こえてきた</p>
ファンたち	<p>なあ！</p> <p>今日新衣装あるんじゃないかって話だよ！</p>

ファンたち	まじか！ 色的には緑っぽい感じするよな？
ファンたち	確かにロゴも緑だしそんな感じはあるかも
ファンたち	いやー そしたら今日はチェキ回すか！
ファンたち	それしかないみたいだな イエッタイガーからの優勝できそう！
ファンたち	お前のイエッタイガー声量大きいからな～ 普通にうるさいんだよ！
ファンたち	うるさいってなんだよ！ まあいいだろ楽しんだから仕方がない！
ファンたち	そっか！ ぶち上がろうぜ！
ナレーション	ファンたちは決起集会のような熱い対話ののち 会計を済ませて出て行った
主人公	すみません！ 会計お願いします！
ナレーション	開演が近かったので 会計を済まして会場にむかうこととした
ナレーション	会場に着くとすぐに暗くなり ライブが始まった
アイドル	今日は一周年記念ライブに来ていただいてありがとうございます！ みんな楽しむ準備はできてるか～！
ファンたち	いえ～～～い！
アイドル	今日もいっぱい楽しんでいきましょう！
ナレーション	ライブの動画を流す
ナレーション	やっぱりあいかわらず 西金沢少女団のライブは盛り上がる

	ファンと一緒にタイガー？とかなんとかを叫ぶのはきついけど
主人公	さてと さっきのファンの人探さないとな！ えっと...
ナレーション	周りを見渡していると 後ろから肩を叩かれた
ファンたち	さっきはどうも！ ライブ良かったっすね！
主人公	どうも！ 楽しかったです！ ファンの皆さんの声もすごかったです！
ファンたち	よく言われます！ オタクってあんなに声張って怖いなって
ナレーション	そんなこと言いながら笑っている そんなファンの人たちを見ると自分も楽しい気持ちになった
主人公	正直怖いですけど いい人だなって思います！ そういえば名前って...
のりちゃん	のりちゃんって言います！ 本名ではないですが！
主人公	ニックネームみたいなものですか？
のりちゃん	そうです！ Twitter で使ってる名前なんですよ！ あなたは？
主人公	俺は...
ナレーション	ニックネームを考えてみましょう！
主人公	〇〇って言います！
のりちゃん	わかりました！

	これからよろしく！
主人公	こちらこそよろしくお願ひします！
ナレーション	自分の名前を使わないで友人ができるって なんか変な感じだな
のりちゃん	よし！ んじゃあ物販列に並びますか！
主人公	そうですね！
のりちゃん	ちなみに誰のチェキ頼まれてるんですか？
主人公	オモテカホちゃんです
のりちゃん	すみません！ さっき聞きましたね！ 俺もだからちょうど良かったです
のりちゃん	こっちですよ！ 列が2つあって はじめに物販列でチェキ券買います
主人公	なるほど...
のりちゃん	まあ他に欲しいものあったら みてみて物販の人に聞いてみるといいかもです！
主人公	わかりました！ とりあえずは 頼まれた分のチェキを買います！
のりちゃん	それでしたら 物販でその旨を伝えれば！
ナレーション	はじめにのりちゃんの番が来た
のりちゃん	オモテカホちゃんチェキ券2枚と るなちゃんとひろかちゃんの1枚ずつで！
運営の人	ありがとうございます！ えっと...

	3000 円になります！
のりちゃん	今日は衣装変えたんだね！
運営の人	そうなんですよ！ おかげさまで！ ぜひいっぱい撮ってあげてください！
のりちゃん	撮るしかなさそうですね！ 今日は回しますわ
ナレーション	何やら運営の人とも仲よさげに話している よっぽど熱心なファンの方らしいなのりちゃんは
運営の人	次の方どうぞ！
ナレーション	俺の番がついに来たようだ...
主人公	えっと... オモテカホちゃんのチェキ券を 1 枚お願いします
運営の人	ありがとうございます！ 他は大丈夫ですか？
主人公	他ってちなみに何あるんですか？
運営の人	タオルとか CD とかシャツとかありますよ 他にもブロマイド系も結構揃えてます！ どうしますか？
主人公	今の所チェキだけにしておきます
ナレーション	応援したい気持ちもあるけど また今度にすることにした
運営の人	そしたら 1000 円になります！
主人公	はい！
運営の人	ありがとうございます！
のりちゃん	買えましたか？
主人公	これでいいんですよ？



のりちゃん	あ〜これっす！ これ持って今度は隣のチェキ列に並びましょう！
ナレーション	2人でチェキ列に並ぶこととした
主人公	今日のライブ盛り上がってましたね！ いつもこんな感じなんですか？
のりちゃん	いつもはちょっと人少ないんですが 今日は記念日なんで結構久々にみた人も多いですね！
のりちゃん	おやプリ以来のオタクの顔とかもちらほらみるんで！
主人公	そうなんですね！ いやー応援とかすごくてびっくりしちやって
のりちゃん	応援？ あーコールのことか！
ファン	コールいきなりみるとびっくりするか！
のりちゃん	スペさん！ 一番声大きい人が来た！
スペさん	人聞きが悪いな！ まあ本当だな！
主人公	お友達なんですか？
のりちゃん	スペさんは おまいつのオタクですよ
スペさん	スペです！ いつも来てるんでなんかあったら！
主人公	ありがとうございます！ なんか楽しそうですね！
のりちゃん	楽しいですよオタクは！ 遠征とかで旅行もできちゃいますし！
スペさん	だな！ 前に U.M.U 行った時も

	飲んで散々語ってたじゃんかよ！
のりちゃん	あれは黒歴史だな
スペさん	俺の推しは やっぱり可愛くて努力もしててガチ恋だわって 行って騒いでたんですよ
主人公	ガチ恋？
のりちゃん	ガチで恋してるって感じのことっす！ その辺にしてくださいスペさん！
スペさん	すまんすまん！ まあ仲良くしようぜ！ よろしく！
主人公	こちらこそよろしくお願いします！ 色々教えてください！
スペさん	もちろん！ そういえばのりちゃんよ
のりちゃん	なんです？
スペさん	ちょうどいいし生誕委員手伝ってもらったらいいんじゃない？ かほりんちゃん推しなんでしょ？
のりちゃん	今回は代行頼まれたんだそうですよ
スペさん	まあいいじゃんか！ 一緒に生誕委員やらない？
のりちゃん	誕生日会の大きいばんみたいなものだよ！ もし手伝ってくれるのならうれしいな！
主人公	よくわかんないんですけど 俺でもできるんですかね？
スペさん	大事なのは気持ちだから！ お祝いしてあげたいという気持ちだよ！
主人公	僕でよければお手伝いしますよ！

ナレーション	自分でもなんで引き受けたのかわからないが お祝いをしてあげたいのと ファンの... いやオタクの皆さんといるのが楽しかったのかも
ナレーション	こうして僕は生誕委員になった
運営の人	次の方チェキ券お預かりします！
主人公	えっと... これかな？
ナレーション	先ほど購入したチェキ券を渡した
運営の人	カホですね！ 次呼ぶんでお待ちください！
主人公	にしてもこれは緊張するな...
ナレーション	ちらっと前の人がどんな感じにとっているのかみてしまう
主人公	ん？ なんか踏まれているぞ 見間違いかな...
ナレーション	背中をアイドルに踏まれて 写真を撮っている
運営の人	次の方どうぞ！
のりちゃん	あの！ なんか代行らしくて ソロショで撮ってあげてください！
主人公	あ、そうなんですよ お願いします！
運営の人	そしたらどんな感じで撮りますか？
主人公	お任せします！
ナレーション	とびきりの笑顔で撮ってくれた 可愛いな...
オモテカホ	あ！

	ありがとうございます！ 初めましてですね！
主人公	初めましてですね！
オモテカホ	ライブどうでしたか？
主人公	ライブとても楽しかったです！
オモテカホ	今日は誰かに頼まれごとで？
主人公	そうです！ オモテさんが大好きな会社の先輩に チェキの代行を頼まれまして！
オモテカホ	なるほど！ そしたらメッセージも書いてくんで渡してください！
主人公	わかりました！ 応援してます！ 頑張ってください！
オモテカホ	ありがとうございます！ また来てください！
ナレーション	笑顔で手を振ってくれた
ナレーション	そんなこんなで 初めてのオタク友達ができ チェキデビューを果たした
ナレーション	よくわからなくて ちょっとだけ怖かったアイドルライブ
ナレーション	そんな僕でも 今日のような体験はちょっぴり楽しいものだった

## 《第4章 ファンからオタクへのステップアップ?》

ナレーション	僕ら生誕委員は LINE を使って今後についての会議をしていた
のりちゃん	フスタはどうします?
スペさん	うーん 委員の人数みてだけど 9万くらいでみておくか...
主人公	フスタってそんなに高いんですか?
のりちゃん	結構するけどみんなでカンパ集めればそんなでも!
スペさん	のりちゃんがきつといっぱい出してくれるよな!
のりちゃん	スペさんが半分出してくれるって話聞きましたよ!
スペさん	そんなことってねーよ!
ナレーション	なんだかんだで 生誕委員のLINEに入れてもらい 新鮮な雰囲気味わっていた
主人公	なんか手伝えることありますか?
のりちゃん	やることはいっぱいだからな! 演出も決めなきゃだし メセカ集めもまだまだだからな!
スペさん	あとは 運営とも話しながらサプライズでなんか考えるか?
のりちゃん	そうですね! ひとまず今日のライブで話してみるか!
主人公	わかりました! では今日のライブで!
ナレーション	そんなこんなで生誕委員に入れてもらってから 初めて自分からライブに行く機会がやってきた
ナレーション	生誕委員に入ってから

	LINE のやりとりも楽しい
主人公	これほどまでに 仲良くなれるとは思っていなかったな・・・
ナレーション	今日は仕事の帰りにライブによっていく予定だ
先輩	後輩くんよ！ 今日はやけに楽しそうじゃないか！
主人公	そうですかね？ そういえば！ これこの前お願いされていたチェキです！
先輩	お～お～！！ これはいいぞ！ 可愛いものを見るとやっぱり語彙力が損なわれるな
主人公	そこまで喜んでいただけると幸いです...
主人公	そういえば！ 僕生誕委員になったんですよ！
先輩	えっ！君が？？ 何があったのだね...
主人公	俺も成り行きなんですけどね... でも楽しいです！ こっちに来て友人いなかったの
ナレーション	成り行きとは言うものの 純粋にのりさんとスペさんと話すのがたのしかったのかもしれない
先輩	それは良かった！ 今度紹介してね！
先輩	でも生誕委員なんて急に出世したね！ いいオタクと知り合ったってもんだ！ まあ手伝えることあったら言ってよ！
主人公	ありがとうございます！

ナレーション	先輩と話したのち 仕事を手早く済まして 会場へと向かうこととした
主人公	おっと！ 結構ギリギリだ 急いで向かおう
ナレーション	すぐに退社すると 電車を乗り換えて西金沢に向かった
主人公	お疲れ様です！
のりちゃん	おー！ こっちこっち！ 遅いですよ！
主人公	ちょっと仕事が押しちゃってて！
のりちゃん	それは災難でしたね... あっ始まるみたいですよ！
ひろか	今日も来てくれてありがとうございます！ 楽しんでいってください！
ファン	いえ～～～い!!!
主人公	いえ～い！
ナレーション	のりちゃんと一緒だからだろうか？ 自然と声が出てきた
アイドル	かに・し・か・ね！
ファン	ぷりんすろ～ど！
主人公	ぷりんすろ～ど！
ナレーション	のりちゃんに学んで 曲に合わせて言ってみることができた
ナレーション	自分の変化に驚きながらも 確実にライブを心から楽しめるようになっていた

	ライブが終わって 特典会の物販列に並びながら スペさんと話していた
主人公	楽しかったです！ きょうはチェキ撮ってみようかな！？
スペさん	いいじゃんか！ チェキは一度とると止まらんぞ 今回は俺がいいものをあげよう！
ナレーション	そう言いながらスペさんは共通チェキ券とやらをくれた
スペさん	出すと誰でも取れるからこの際推しでも決めなよ！
のりちゃん	スペさん太っ腹だな！ 俺にもチェキおごってくださいよ～
スペさん	お前に奢るチェキはない！ ってかのはいつも十分に撮ってるだろ
のりちゃん	まあそうなんですけどね！ んじゃあ今度のご飯期待してます！
主人公	申し訳ついでに 俺も期待してもいいですか？
スペさん	おい！ 俺そんなお金ねーよ！ まあでも一杯くらいなら！
主人公	ありがとうございます！！
のりちゃん	さすがスペさん！
ナレーション	オタクのノリってこんな感じなのかと 思いながらも楽しんでいる自分がいた
ナレーション	話をしていたら自分の物販の番が来た
主人公	チェキ券もらったけど 試しにブロマイドでも買ってみるか



運営の人	どうぞ！ 今日はどうしますか？
主人公	うーんと ブロマイドってありますか？
運営の人	はい！ 各メンバーのがありまして サイン付きなんでメンバー選んでください！
主人公	どうしようか？（好みで選んでみよう！） →オモテカホ →ひろか →るな
運営の人	はい！ ありがとうございます！
主人公	よし！ チェキ列に並ぶか！
ナレーション	チェキ列に並ぶと のりさんが後ろに並んできた
のりちゃん	おーっす！ 結局推しメンは決めたんですか？
主人公	決めましたよ！
のりちゃん	それは良かった！ 楽しんでください！ それとポーズはランダムなんで・・・
運営の人	次の方どうぞ！
主人公	はい！
運営の人	こちらのルーレットを回してください！
主人公	ん？ これ回すんですか？

運営の人	はい！ いろいろなポーズあるんで 選ぶこともできるんですが？
のりちゃん	絶対ルーレットの方がいいよ！
運営の人	お！ んじゃあルーレットにしますか？
主人公	そうですね！
ナレーション	こうしてルーレットを回し 人生で初めて踏まれることになった
主人公	まさか自分が踏まれることになるとは...
のりちゃん	ははは！！ いやーなかなか面白かったですよ！
主人公	俺は心に傷を負いましたよ...
ナレーション	こうし恥ずかしさでトラウマじみた いい思い出ができた！
のりちゃん	生誕祭だけど... フラスタとメセカと楽曲に合わせたサイリウム演出にします！
スペさん	うん！ いいんじゃないかな！ 準備始めよっか！
主人公	そうですね！ そろそろ準備始めなきゃな時期ですか？
のりちゃん	そうだね... 僕はちょっと遠くに住んでますし
主人公	どこに住んでるんですか？
のりちゃん	埼玉に...
主人公	埼玉！！？ 毎度毎度ご苦労様です...

	あれ？今日は？
のりちゃん	今日はたまたま有給もらってて 実家に帰ってきてて
スペさん	のりちゃんは 実家がこの辺で 西金にハマったのも帰ってきたときにたまたまライブ見てだよな！
のりちゃん	そうですね！ なんもないこの西金沢を盛り上げてくれる そんな彼女たちの後押しができたらと思って！
スペさん	お前は真面目なんだよ！ まあそれが俺はいいと思うんだがな！ 頑張ろうぜ生誕祭！
主人公	そうですね！ んじゃあ準備やりましょう！
のりちゃん	んじゃあこの帰りにお花屋さんによってこうか！ 頼んでるフラスタの打ち合わせをと思ってね！
主人公	ですね！ ついていきます！
のりちゃん	んじゃあスペさんには サイリュームにつける説明の紙の作成をお願いします！
スペさん	了解！ サイリュームの点灯タイミングどうしよっか？
のりちゃん	一番最初 SE の時にやるか 最後にアンコールの時にするか どっちもか！
主人公	どれに賛同しようか？ →最初 →アンコール時

	→どっちも
主人公	最初なんかどうでしょう？ おめでとうの気持ちも込めて盛大に迎えましょう！
主人公	アンコール時とかはどうでしょう？ 最後に感謝の気持ちを込めて送り出しましょう！
主人公	いっそのことどっちもやっちゃいましょう！ かほりんちゃんのためですし！
スペさん	いんじゃないか！ のりもそれでいいか？
のりちゃん	いいですよ！ んじゃあそれで書類作成お願いします！
スペさん	オーケー！ 週末の生誕ライブまでに書いてくるわ
のりちゃん	あとはメセカなんですけど 得意な人にデザインお願いしてるんで プリントし次第配ります！
主人公	デザインできるオタクの方いらっしゃるんですね！ すごいな！
スペさん	結構オタクっていろんな人がいて 絵を描ける人もいればユーチューバーやってる人なんかもあるんだ
のりちゃん	まあ推しメンのためならってやってくれる人が多くて！
主人公	オタクの皆さんは愛が深いので こんなに熱狂されているんですね...
ナレーション	ほんのすこしだけど オタクのみんながはまる気持ちがわかってきた気がする
のりちゃん	うちらもその1人だしさ！ 頑張りますか！
スペさん	んじゃあ今日は帰るわ！

	またライブで！
のりちゃん	んじゃあまた！
主人公	はい！ またライブで！
のりちゃん	そしたら僕らは花屋さんに行きますか！
主人公	そうですね！ いきましょう！
ナレーション	ライブ会場を後にして のりさんと2人で花さんにむかった
のりちゃん	こんばんは！
お花屋さん	あら～！ こんばんは！ フラワースタンドの話かね？
のりちゃん	はい！ お花の確認ですけど 当日は午前中の搬入で9時くらいでいいですか？
お花屋さん	わかりました！ んじゃあ9時に劇場に持っていきます！ メッセージはいかがしましょう？
のりちゃん	メッセージは考えるのでまた連絡します！
お花屋さん	わかりました！ そしたらご連絡お待ちしております！
主人公	のりさん お花って結構大きいんですか？
のりちゃん	結構大きくて華やかな感じにしたよ！ そうですね！
お花屋さん	そうだね！ かほちゃんの身長より少し大きいくらいの丈あるからね！

主人公	早くみてみたいです！ 楽しみにしています！
のりちゃん	そしたら今日はお邪魔しました！ メッセージの件はまた後で連絡します！
お花屋さん	はい！ 気をつけて！
主人公	お邪魔しました！
ナレーション	花屋さんを後にすると 駅まで2人で帰った
主人公	なんか楽しみになってきました！ 喜んでもらえるか不安ですが...
のりちゃん	まあ他のオタクにも協力してもらってるし みんなでやれば間違いないさ！
主人公	そうですね！そこまで心配することじゃないですね！ ところで僕は何しましょうか？
のりちゃん	ちょうどいいから オタク友達増やすついでに メセカ集めやろうか！
主人公	メッセージカード書いてもらう人を集める感じですか？ のりさんが僕に前声かけてくれたみたいに
のりちゃん	そうそう！ 変人も多いけど話してみればみんないい人だから！
主人公	のりさんとスペさんで 嫌という程わかりました！
のりちゃん	どういうことだよ！ 変人の根源はアイドルへの深い愛だよ...
主人公	大変深いお言葉です... 勉強になります！

のりちゃん	君もまだまだだな！ ここらでメセカ頑張ろうぜ！
主人公	はい！ 頑張ってみましょう！
ナレーション	2人でオタクって変だよねと 冗談を言いながら駅まで歩いた ここ最近でファンからオタクっぽくなれた気がしていた

ナレーション	待ちに待った週末が来た 今日はいよいよメセカを集める日！ 頑張るぞ！といきたいところだが
ナレーション	今日は少し状況が嬉しい方向に変わっている
スペさん	いやーやってきましたな東京！
ナレーション	僕らは今 U.M.U AWARD の会場に来ている
のりちゃん	いやーU.M.U の決勝来れて良かったですよ！
主人公	本当に！ こんな大きな会場でライブ見ること自体初めてです！
ナレーション	僕やのりさん、スペさんの他にも 何人か遠征で来てる人もいたようだった
主人公	そういえば あまりのりさんやスペさん以外の人とは話したことがなかったです！ メセカついでに仲良くなります！
スペさん	そのいきだぞ！
のりちゃん	はいこれ！ メセカできてるんでよろしくお願いします！
主人公	では行ってまいります！

ナレーション	さて、西金沢少女団のシャツを着た人に声をかけようか
主人公	誰から行く？ →黒いライダーズジャケットを着た男の人 →いつも一番前で熱烈コールしているお兄さん
主人公	黒いライダーズジャケットを着た男の人に 話しかけてみようか！
主人公	すみません！ オモテカホちゃんの生誕メセカ集めてるんですが 書いてもらえないでしょうか？
ファン	いいですよ！ 今生誕委員やってるんですか？
主人公	そうなんですよ！ まだまだ新米なんです！
ファン	そっか！ 頑張ってね！ はい！メセカ書いたから！
主人公	ありがとうございます！ 今後もよろしくお願いします！
主人公	いつも一番前で熱烈コールしているお兄さんに 話しかけてみようか？
主人公	すみません！ オモテカホちゃんの生誕メセカ集めてるんですが 書いてもらえないでしょうか？
ファン	いいっすよ！ 初めて見る顔ですね？？？ 新人さん？
主人公	そうなんですよ！ つい最近来始めたばかりなんです



	のりさんに誘われて生誕委員やっています！
ファン	いいじゃんかよ！楽しんで！ 生誕はオタクの発表会みたいなもんだし！ はいどうぞ！
主人公	ありがとうございます！ めいっばい楽しめます！
ナレーション	その後何人かのファンの方にメッセージをお願いした みんな快く書いてくれた 新米の俺でも仕事のできたのだとちょっと嬉しくなった
主人公	のりさん集めましたよ！
のりちゃん	おーありがとう！ 今日は十分だね！ あとは綺麗にファイリングするだけだね！
主人公	わかりました！ やっておきます！
スペさん	お疲れ！ さあさあ！ ライブ始まりそうだから移動しようぜ！
主人公	ですね！ いきましょう！
ナレーション	会場内を移動し 西金沢少女団がライブするステージ前にやってきた
スペさん	にしても U.M.U の決勝に出れるなんて！ 西金すげーや！
ナレーション	東海・北陸ブロック大会があったらしく それで推薦枠をもらって決勝に進出したらしい
のりちゃん	TSONP 結構自虐ネタ激しくて面白い曲ですもんね！
主人公	ですよ！

	ここまできたら優勝目指して欲しいですね...
スペさん	俺らができるのは コールだけだ！ 心を込めてな！
主人公	いつにも増して 激アツですね！スペさん！
スペさん	もちろんだろ！ 優勝したら一気にメジャーアイドルだ！
のりちゃん	気持ち早すぎですよ！ まあライブは全力で楽しみましょう！
ナレーション	そんなこんな話していると ライブが始まった！
ナレーション	これまでにないくらいに 大きな声でコールをした 本当に楽しいライブだった
ナレーション	オタクが一致団結してコールして 一体感を肌で感じる事ができた 今までは感じたことのない感覚だった
アイドル	ありがとうございました！
のりちゃん	いやーなかなかいいライブだったな！ 本当に感動したよ！
スペさん	マジで推しが頑張っている姿を見ると 感動が止まらないな
主人公	本当に楽しいライブでした！ 西金のみんなのパフォーマンスと僕たちのコールが合間って！
のりちゃん	よし！ 結果はともあれ 続きはホテルで語り会いましょうか！

スペさん	だな！ んじゃあ飲み物買って ホテルでパーっといきますかな！
主人公	そうしましょう！
ナレーション	実は僕たちは安いからという理由で ゲストハウスを一緒に借りていた
ナレーション	その日は3人で 遅くまで今日の感想を語り合った
ナレーション	それから約2週間 メッセージカードをある程度集め終えて 自宅でファイリングをしていた
主人公	いやーうまく綺麗にファイリングするプロになりそうだわ！
先輩	自意識過剰にもほどがあるんじゃない？
主人公	いやー結構綺麗に... って なんで僕の家にいるんですか！ 作業の邪魔です！
先輩	ひどいな！ 私がオタクの道を切り開いてあげたのに！
主人公	まあそれは今になって思い返せば 感謝しています...
先輩	頑張ってよ生誕祭！
主人公	もちろんですよ！ 今まで準備してきたのでね！
ナレーション	ついに今週末は待ちに待った 生誕祭だ
先輩	そんなことより 今晚ご飯おごってよ！
主人公	またですか～

	俺もお金カツカツでやってるんですから
先輩	私チェキ撮りすぎて 280 円しかないのよ～ これでどうやってご飯を食べればいいのでしょうか？
主人公	は～ しょうがないっすね もう今日だけですからね！
ナレーション	僕も金欠なので 生誕祭までは貯金をせねばと考えていた
ナレーション	そんなこんなで 日々仕事をこなしているとあっという間で 生誕祭当日を迎えた
主人公	おはようございます！
のりちゃん	おー！ おはよう！
スペさん	おいつす！ 今日ははりきっていくぞ！
ナレーション	生誕祭の朝は早く 7時にはおきて身支度を済ませた
ナレーション	フラスタが午前中のうちにつくようなので それに合わせて早くおきた
ナレーション	その他サイリュームに折るタイミングの説明用紙をつけたり 後から書いてもらった人のメセカを張り替えるので 大忙しだった
のりちゃん	そっちは説明サイリュームにつけた？
スペさん	こっちは 50 本くらいつけたぞ！
主人公	僕も 50 本はつけました！
のりちゃん	了解！ 俺も 50 本つけたんでこれくらいでいいでしょう！

スペさん	そしたらお客さん来たら これを並んでる列で配るぞ！
主人公	俺も手伝います！
のりちゃん	お願いします！ んじゃあ最後の確認を運営としてくるんで！
主人公	行ってらっしゃい！
スペさん	お！ ぼちぼちオタクが来始めたぞ！
主人公	そしたらサイリューム配りはじまずかね！
ファン	こんにちは！ 生誕委員頑張ってますね！
ナレーション	この前 U.M.U で話したオタクに話しかけられた
主人公	あー！ ありがとうございます！ よかったらこれどうぞ！説明もあるんで！
ファン	ありがとう！ めっちゃ楽しみます！
ナレーション	そんなこんなで メセカお願いの効果があったのか よく話しかけてもらえるようになった
主人公	これも生誕祭に入れてもらってよかったってことだな！
ファン	こっちにも一本もらっていいかな？
主人公	はいどうぞ！ ここに説明ついてるんでよかったら読んでください！
ナレーション	いろんなオタクの方々と話しながら配っていると もう開場の時間になったようだ
のりちゃん	そろそろ中入って最前取りますか！
スペさん	そうしょっか！

	せっかくの生誕祭は目の前で見たいじゃん！
主人公	そうですね！ いきましょう！
ナレーション	なにか不思議な力が働いたのか 生誕委員になると一番前が取れるらしい
主人公	最前で見るの初めてかもしれません！ いつも強そうなオタクばかりだったんで
のりちゃん	まあ今日は最前管理も他の委員にお願いしてるから！
主人公	最前管理... おそるべしですね... これで不思議な力の正体がわかりました
ナレーション	どうやら最前を守り抜いて管理するメンバーも 生誕委員にはいたようです オタクおそるべし
オモテカホ	もう少しで開演です！ 今日は私のために集まってくれてありがとう！ みなさんで最高の思い出作りましょう！
ファン	いえ～～～い！ かほり～～～ん！
スペさん	かほりい～～～ん！
主人公	かほりい～～～ん！
ナレーション	こうして生誕ライブが開幕された 予定通り俺らが用意したサイリュームを点灯
ナレーション	会場一面が緑で一色になった
ナレーション	他にも他の委員がやってくれていた 誕生日ケーキサプライズもして
ナレーション	みんなで最後にアンコールも叫んだ
オモテカホ	みなさん！ 今日はこんなに素晴らしい生誕祭を開いていただき

	ありがとうございます！
オモテカホ	楽しい思い出がまた増えました！ これからもついてきてください！
ファン	かほりい〜〜ん！ ありがと〜〜う！
主人公	ありがとう！
ナレーション	これは心の底から出た言葉だった
ナレーション	先輩に誘われたことがきっかけで通い始めた 西金沢少女団
ナレーション	まさかそんな自分が オタクの皆さんにこうして囲まれて ライブでコールをしているなんて想像していなかった
ナレーション	先輩にもお礼しなきゃならなくなった
主人公	そして何よりも 新参の僕をこうして生誕委員に誘ってくれた 2人の強いオタクにもお礼しなきゃな
ナレーション	西金沢少女団のみんなとも仲良くなれた気がする 遠征で東京にも行ったりした チェキを撮り始めて初チェキは足で踏まれた
ナレーション	ここ最近のことを一気に思い出してニヤニヤしてしまった
スペさん	何ニヤニヤしてんだよ！ オタクかよ！
のりちゃん	今日は大成功ですね！ 終わったら打ち上げといきますか！
主人公	今日は優勝ですね！ いつかお2人くらいの強いオタクになります！
ナレーション	こうして僕はファンからオタクになった
ナレーション	わからないこともあったがそれはファンになってみれば小さなことかも

	これから先の話は君がライブに行っ <b>て</b> ぜひ確かめてほしい
ナレーション	ぜひ西金沢少女団アプリで近々開かれるライブを調べてみよう！ これであなたも僕たちオタクの仲間入りだ！



## 付録 C フィールドワークレポート集

### 被験者①（潜在ファン，男性，30代）

#### 【FW 概要】

日時:2018年1月31日(水)

場所: 西金沢1丁目劇場

石川県金沢市西金沢 1-21 長田テナント 2F

参加者:計5人

#### 【スケジュール】

18:45 劇場着

<プロデューサーの伊勢さんと会話>

19:00 開場

<記録開始>

19:30 開演

21:00 終演 伊勢さんに挨拶後，解散。

#### 【記録】

- 劇場前到着

西金沢駅近くの駐車場に駐車した富田くんの車から，徒歩で西金沢1丁目劇場へ移動した。18:45頃，目的地に到着した。劇場はビルの2Fにあり，1Fはファーストゼミナールという学習塾である。隣に酒屋が1件あるが，飲食店は見当たらない。2Fへの階段の入口はビル脇にあり，劇場名が入った看板が下がっていた。入口前を車が塞いでおり，一見どこに入口があるのか分からなかった。開場15分前にも関わらず，既に2名の人(30代程度と50代程度)が階段の入口の前で待機している。熱心なファンだろうか。私たちは劇場の方とのアポイントがあるため，階段を上がって先に行こうとすると，やや怪訝そうな顔をされた。階段は両脇に西金沢少女団のポスターが貼ってあった。

(思ったこと)

- ・劇場が金沢中心部ではなく、西金にある理由はあるのだろうか？
- ・観客の人はライブ後に飲み会などで交流をしたりするのだろうか？その場合はどこに行くのだろうか？
- ・2名の方は私たちが待っている順番を乱したと思い怪訝な顔をしたのだろうか？

- 伊勢さんとの会話

階段を登り建物内のロビーに入るとプロデューサーの伊勢さんが迎えてくださり、名刺交換をする。背後ではパネルのようなものをアイドルと思われる人自らが運搬している。ロビーから劇場に入り、伊勢さんに西金沢少女団に関するお話を伺う。劇場内は暖かく(20°C少し程度か)、少し香辛料のような臭いがする。部屋の大きさは6m\*10mくらい程度で、椅子はなく立ち席である。鉄骨を組み合わせたステージと音響・照明ブースが設置されている。壁はふかふかした黒いボードが黒ガムテープをつなぎ合わせて貼られている。全体的に手作り感があるなあと思う。伊勢さんの話によると、劇場ができたのは3年ほど前で、今後、より広い場所に移転するとのことである。北陸のアイドルが西金沢に集まってくるような状況を作りたいとおっしゃっていた。ステージはファンの人が自作したもので、ビールのケースを組み合わせて作ったとのことである。ファンの方はアイドルを応援したい気持ちと、頑張っているところを見せたい気持ちで参加したとのことである。

(思ったこと)

- ・想像したよりも劇場が広い！50人以上は入りそうだ。
- ・ステージを一緒に作るということは、ファンの人同士は全員仲が良く、結束力があるのだろうか。

- 開場

開場すると、すぐに階段前に待機していた2名が入ってきて、最前列に陣取った。50代の方の方はスマートフォンを見つつ、怪訝そうな目つきでこちらをチラチラ見ている。30代の方は、よく見ると前歯が無かった。30代の方は青いテープを手に巻いており、おそらく入場券の代わりと思われる。続いて親子(父、娘)が入場し、客席中央辺りに待機している。開場5分後、次第に人が増えてくる。ロビーではマリオとルイージのコスプレをした人が3名程度と談笑している。仲がよさそうで常連の雰囲気を感じた。ロビーは寒いのに、なぜここで話す

のだろうか。我々は記録のためにカメラを装着した。周りから不審そうにチラチラ見られているように感じた。「研究だって」「何の研究なの？」と言ったヒソヒソ声の方々から聞こえた。開演5分程度前に、伊勢さんが通りすがり、「開場直後にある人物が勝手にパフォーマンスをするが、ひかないでください」との説明を受ける。BGMの音量が上がりステージが暗くなった。

(思ったこと)

- ・全体的に黒い服装で、シャイそうな人が多いように感じた。こちらから話しかけると嫌がられそうな感じである。一方で、コンビニの前にたむろしていそうな気のいい兄ちゃんのように見える人も4,5名程度いた。
- ・観客の方から、よそ者として不審がられているようで、疎外感を感じる。(特に、50代の方の目つきは厳しかった)
- ・親子を見て、オタクでない人も来場するのだと思い、親近感を感じた。
- ・マリオの人達は毎回コスプレをしているのだろうか。

## ● 開演

### (1) 前説

ギターを持った和服の人が登場し、エアギターをしながら、「私たちがカメラ撮影を行っているが気にしないように」、「いつも通りオタクしろ」という意味のメッセージをスケッチブックに書いて観客に提示した。富田くんに聞いたところ、和服の人はキング岡田というメンバーであるようだ。

(思ったこと)

- ・オタクと言われて、観客は少し嬉しそうな表情をしているように見えた。「オタク」は屈辱的な言葉ではなく、自虐のネタとして楽しむために使われている言葉なのでは思った。

### (2) フリートーク

3名のアイドルがライブや食事などの近況や告知について雑談をしているようである。誰かが今日来られなくなった、という発言があった。最前列の観客の人は笑顔でトークに対するツッコミをいれているようであった。私見であるが、単語の意味が分からず、またトーク

を行なう主旨も理解できなかつたため、意味はほとんど分からなかつた。

### (3) 黄色いパーカーの人

年齢は10代中盤くらいに見える。動きにぎこちなさがあり、アイドル活動を始めて、日が浅い印象を受ける。歌詞の合間に観客からコールが一斉にかかっていた。「みんな一体となって応援したい」という気持ちがアイドルの一点に集まっている印象を受けた。最前列に6名程度の観客が張り付いており、熱狂度の高いファンと思われる。うち一人のおじさんはアイドルの顔を斜め横から覗き込みながら笑っていた。少し不気味に思う。アイドルとの年齢差が30歳以上はあるのではないだろうか。6名の後方には、およそ等間隔で観客が分散している。観客は合の手で声を張り上げる、手を前方に出す、といった動作をしている。テレビで見るオタクの人の動きと同じある。

#### (思ったこと)

・オタクの人たちのように全力で動くとストレス解消になるだろうなと思い、羨ましい気持ちがある一方、客観的な視点を意識すると、自分では恥ずかしくてできない。友人に見られるとどう思われるだろうな、などと想像してしまった。

・近い人からオタクの人と思われたくないな、と思うと、これ以上はできないという動作のボーダーラインがあるように感じる。具体的には... 拍手は他者から目立たないので行いやすい。手を上げる、前方に出すは抵抗感が大きい。声は小声で喋る音量程度なら問題ないが、大きくは出しづらい。アイドルを中心に集まる動作は行いにくい。

### (4) 白い衣装の人

同じく10代中盤くらいに見える。1人目より動作がこなれており、ファンへの語りかけを行なうなど、アイドルらしい行動が多いように思われる。オリジナル曲(?)を2, 3曲(?)歌っている。曲ごとに観客の位置の入れ替わりが発生している。最後の曲の開始時に、突然、後方からファンと思われる人が最前列に出てきた。周りの人がその人を肩車をし、何かしらの形で支援しているように見える。アイドルへの応援していることのアピールだろうか。周りには特に驚いているように見えず、日常的な出来事であると推測される。

#### (思ったこと)

- ・アイドルごとだけでなく、曲ごとにもファンがついているのだろうか。

#### (5)アニメっぽい人

10代中盤くらいのような見え、アニメのキャラクターのような声質と動作である。観客の反応の音量は前の2人より更に上がっており、しばしば曲の盛り上がり時に合わせて絶叫が聞こえる。一方、後方では若い観客が手を回して激しく踊りを踊っていたり、肩を組んでいた。楽しみ方のスタイルは人それぞれであるようだ。

#### (思ったこと)

- ・アニメの声と見た目は、人工的な感じがしてしまい、直視するのが恥ずかしく感じる。
- ・自分と他観客との盛り上がりのギャップを感じる。振りなども真似するのがかなり恥ずかしい(パフパフニャーニャーなど)。

#### (6)ぶにたんの人

お姫様のような服とメカニックなベルトをしている。他のメンバーより年齢は高そうである。他のメンバーとの衣装と名前のネーミングの統一感を感じないが、アイドルの世界は個人主義なのだろうか。動きのキレが、これまでの3人と比べて、格段に良い。マイクパフォーマンスも自分のスタイルが確立されているに見える。

観客はアイドルの動きの振りを真似る動きをしており、人ごとに振りの大きさが違う。観客同士でお互いに「お前キモいな」と嬉しそうに言い合っているのが聞こえる。私の右隣の中年男性は手を前方に振りかざしながら、びよんびよん跳ねている。女性の観客が最前列にいる。観客がアイドルの動きに合わせて左右に歩く動作があり、全体の流れに引きずられて自分も動いてしまう。歩いて動くだけでも、周りと同調している感じを受け、楽しい。また、客席中央に向かって体を振る動きがあり、自分いる場所の近くが中心になったので、思わず引き込まれた。

#### (思ったこと)

- ・落語のように人が進むにつれうまくなっていくようだ。衣装はだんだんアニメのようなものになっていくようだ。
- ・女性の観客もいるのかと思った。オタクでなさそうな人がコールをしていると、それを自

分も真似てもいいかなという気になる。

・動作を真似るのは恥ずかしいが、はじめは小さな振りをしておいて、あと何回か参加して慣れれば、普通の振りができるようになるかもしれない。

#### (7)青い衣装の人

テレビで見るAKBのものに似た衣装を着ている。振る舞いから自信が伺われる。曲前のトークではぎこちなさがなく、プロフェッショナルである印象を受ける。動きはぷにたんの人のように具体的なポーズを取るというより、体の前後と上下の振りがメインである。観客は盛り上がりしており、アイドルの動きに合わせて飛び跳ねるため、床が揺れていた。下の学習塾から苦情は来ないのだろうか。飛び跳ねるのは抵抗感を感じるが、体を軽く上下させるくらいであれば同調できる。

#### • 終演後

公演終了後は、すぐに客照明が付いた。物販の机2つと、写真撮影用のパネルが設置され、観客が列を作っていた。幾つかチーム名を記載したネームカードが掲示されている。アイドルの人は複数のチームに分かれていたのだろうか。

ロビーを改めて見ると、劇場入口前には多くのアイドルの写真が飾ってある。ファンが撮ったもののうち優秀なものが掲示されているのだと富田くんから説明を受ける。また、受付前に置いてある引き出しボックスは、チェキにアイドルがメッセージを書いて入れてくれるものであるとのことである。少なくとも50個程度は引き出しがある。それだけ多くのファンがいるということだろうか。記録のカメラを外し、パネル横の伊勢さんに挨拶し、劇場の建物を退出した。

以上。

## 被験者②（潜在ファン，女性，20代）

### 【概要】

- ・日時：2018年1月31日(水)
- ・場所：西金沢1丁目劇場

石川県金沢市西金沢 1-21 長田テナント 2F

- ・参加者：計 5 人(内：ビデオカメラ撮影者 1 人，GoPro 撮影者：2 人)

### 【流れ】

- 18:00 JAIST 出発
- 18:45 西金沢 1 丁目劇場 到着
- 19:00 開場・前物販
- 19:30 開演
- 21:00 終演・物販開始

### 【人々】

関係者

- ・プロデューサー  
茶髪の男性。気さくな雰囲気。「西金沢人」と大きく描かれた黒 T シャツが印象的。
- ・大貫宏華さん (西金沢少女団)  
1 番目に登場。黄色のパーカーにチェックのショーパン。活気な印象。
- ・鳥寫鈴さん (おやゆびプリンセス)  
2 番目に登場。白のシャツにベージュのワイドパンツ。笑顔に惹かれる。
- ・るなさん (西金沢少女団)  
3 番目に登場。制服風にピンクのカーディガン。ツインテールが似合う。
- ・宮腰愛美さん (おやゆびプリンセス)  
4 番目に登場。お姫様風。プロ根性を感じる THE アイドル。
- ・表花穂さん (西金沢少女団)  
5 番目に登場。青い衣装が似合う。トークスキル抜群で身長も良き。

### 【筆者の背景】

- ・ライブ経験  
過去に男性アーティスト(EXILE, SPYAIR etc.)のライブを数回経験。女性アーティストのライブ参加は今回が初。

・西金沢少女団(以下,西金)の認知度

伝聞でグループ名と一部のメンバーの名前を知っている程度。メンバーの顔や曲についてはほとんどわからない。

・興味の度合い

幾度か地下アイドル、もとい西金のライブについて話を聞いていたので、機会があれば是非参加してみたいと思っていた。一般客よりは興味の度合いがやや高いと思われる。

【エピソード】

18:45 頃 ・既に2名の待ち人がいた。

- ・(地下アイドルのライブは初めてだったからか、会場が想像より狭く感じた。)都会の方ではもっと狭い所が多いらしい。近々より広い所へ移転するそうだ。
- ・音響や照明は全て一人で行うらしい。

19:00 頃 ・開場。瞬間に先ほど待機していた2名が来場。

- ・BGMとして西金の歌が流れ始める。
- ・来場客が増える。中には小学生くらいの女の子も。
- ・来場客同士の軽い会話が始まる。顔見知りの人が多い模様。

19:10 頃 ・全体的に色が暗めでラフな服装をしている来場客が多かったが、ここで某配管工兄弟の仮装をした30~40代の男性2人組が現れる。

- ・会場の外で5人程が待機し、軽い会話を交わしている。

19:15 頃 ・現在、私達を除き約15人来場している。

- ・既に大きく分けて2つのコミュニティが形成されており、1人で待機している人が傍からも把握できるように。
- ・主な時間の潰し方はスマホいじりかコミュニティでの談話である。
- ・私達に話しかけてくれた人は0人(初対面の団体だったからか関係者の札をつけていたからかは定かでない)



- ・途中から来場した人もすんなりと特定のコミュニティの輪に入って会話に交じる。
  - ・一人で待機していた人に「お久しぶりです」と声をかけるやり取りを何度か聞く。その時のコミュニティの輪の中にはいなくても、顔見知り同士の挨拶は行われるようだ。
  - ・(古参のコミュニティが形成されているため新参には少々居づらく感じた。)
- 19:30 頃
- ・会場。この瞬間に 20 人前後だった来場者が更に増える。中にはスーツ姿の人
  - ・この時点の来場者の男女比率はほぼ 10:0 に近い。
  - ・ステージに女性登場。激しいギターの出から「カメラは気にするな」とのメッセージ。来場者からは笑い声が起る。こちらに興味を含んだ視線を向けてくれたため、寛大な印象を受けた。(先ほど居づらく感じたのは「新参である」という引け目をこちらが勝手に感じていただけだからかもしれない)
  - ・アイドル達 3 人の会話(MC?)が始まる。来場者達の間でも私語的な雑談が交わされ、全体的に和気あいあいとした雰囲気包まれる。中にはのけ反るなどして全身でオーバーリアクションを取る人もいた。
  - ・前へ前へと詰める様子はなく、現在位置から動く人もあまりいない。それどころか後に来た来場者に前列を譲るシーンも見受けられた。(バンドのライブとは異なる点だと感じた。)
- 19:40 頃
- ・大貫宏華さんソロ登場。(サイリウム：黄～黄緑?)
  - ・歌い始めたその瞬間にコールや手拍子が始まる。(突然の雰囲気の変化に驚き、順応するのが遅れてしまった。)
  - ・個人個人ではなく、全員で一体となって楽しんでいる印象。
  - ・2,3 人がサイリウムを振り始める。
  - ・(手拍子は段々合わせられるようになってきたが、声援や掛け声がなかなか合わせられない)
  - ・右後ろの人がよりパフォーマンスの動きが大きい。

- ・曲が進むにつれて来場客は順当な盛り上がりを見せた。

19:50 頃 ・鳥寫鈴さんソロ登場。(サイリウム：青)

- ・来場客はヒートアップ。右後ろではジャンプをし始める人も。
- ・ここでうっすら汗をかき始める人が現れる。
- ・(鳥寫鈴さんが途中で場を盛り上げながら手拍子のタイミングを教えてくれるため、初参加でも場の雰囲気馴染みやすかった。また、笑顔が素敵でファンと一人一人目を合わせながら歌ってくれる。)
- ・来場客は徐々にヒートアップ。最後の曲の後半、前列中央で肩車を組んでパフォーマンス。サビに入る直前で解けて元の位置へ。
- ・舞台裏へはける際に一人の来場客が興奮し始める。

20:10 頃 ・るなさんソロ登場。(サイリウム：ピンク)

- ・来場客の視線が温かいものになる。癒されている感じ。
- ・「ばふばふにゃーにゃー」で来場客達に一体感が生まれる。
- ・途中のMCで休憩がてらスマホをいじり始める来場客も。
- ・2曲目で前列中央の来場客がしなやかなパフォーマンスを見せる。手の動きや体の揺れ具合の表現力が豊かである。
- ・前列と後列のテンションが上がっていく。比較的中列は穏やか。
- ・右後ろでは何かしらのパフォーマンスが行われる。

20:25 頃 ・宮腰愛美さんソロ登場。(サイリウム：ピンク)

- ・パフォーマンスが全力で、動きやトーク力にキレのあるTHEアイドルの登場。推しメンの登場に全力のパフォーマンスを始める来場客も。
- ・来場客のテンションはヒートアップ。歌声をかき消すほどにコールが大きくなる。中にはタオルを首に巻く人も。
- ・曲のパフォーマンスの一つに前後移動するものが。来場客同士の物理的距離が近くなり、ここでも一体感が生まれる。(ヒートアップするテンションについて)

ていくのがやっど。)

- ・最後の曲になると、今までにないほどに場が盛り上がり、来場客は更にアクティブな動きを見せるように。

20:50 頃 ・表花穂さんソロ登場。(サイリウム：赤)

- ・「あ、かほりんちゃんってこの人か」と私が認識するよりも早く来場客のテンションは突如ヒートアップ。最後だけあってもはや荒ぶりに近い盛り上がり具合。
- ・1曲目にして、まるでクライマックスかのような盛り上がり。歌声がほとんどコールでかき消されている。これまで表情をほとんど変えなかった女の子がいつの間にか最前列におり、両手を振っている。
- ・右半分の人が全身を使ってパフォーマンス。右後ろではいわゆるオタ芸を始める人も。
- ・(来場客のヒートアップ具合に圧倒され、そろそろテンションに追いつけなくなってきたために第三者的視点に変わり始めるが、場の雰囲気はすごく楽しい)
- ・来場客の様子に臨機応変に対応する表花穂さんのトーク力のすごさ。
- ・疲れたのか右後ろでは椅子に座って観ている人も。

21:00 頃 ・終演。来場客達のテンションは収まり、再びコミュニティ内で談話が始まる。

## 被験者③ (既存ファン, 男性, 20代)

### 1. 実験目的

ご当地アイドルのよりリアルな問題を発見することを目的とする。西金沢少女団を一例と

し、参加者を客観視点から考察し、ご当地アイドルライブ空間を把握する。

## 2. 実験日時

1月31日（水）西金ウィークデーライブ 18:00～22:00

場所：西金沢一丁目劇場

天気：雪 気温：3°C/-2°C

参加者：高島先生，生田さん，上岡，小森，富田 以上5人

### 【日程】

18:00 JAIST 出発

18:45 西金劇場 到着

19:00 会場

19:30 Live 開演

21:00 Live 終演・帰宅

22:00 JAIST 到着・各自行動ログまとめ

## 3. 実験

- ・フィールドノーツによるライブ問題把握

実験者に軽いメモをとりながらライブに参加していただき，終了後ライブを振り返ってもらう．後日，ライブに関する簡易レポートを書いていただく．

- ・GoProによる撮影

実験者の視点撮影を GoPro にて行う，映像と合わせてフィールドノーツの読み合わせに用いる．

## 4. 行動ログ

### 【人物】

- ・伊勢さん

西金沢少女団のプロデューサーでいつも西金沢人という T シャツを着ている。  
優しい人で、今回の実験も非常に協力的。

- ・ マネージャーさん

西金沢少女団のマネージャーさんでいつも受付等をしてきている。  
非常に愛想のいい方でよく話し相手になってくれる。

- ・ るな

西金沢少女団所属アイドルで元メイド。可愛さが目立った服装や楽曲が多い。  
20 歳くらいで独特な可愛さが目立つ。

- ・ キング

西金沢少女団所属アイドル。いつもは袴を着ており、時々戦闘服を着ている。  
基本的に口数は少ない。20 代前半くらいの女性。かっこいい。

- ・ ひろか

西金沢少女団所属アイドルで元おやゆびプリンセス候補生。  
歌が上手く、笑顔が可愛いと思う。不思議な言動が多い。

- ・ 鳥寫さん

新生おやゆびプリンセス所属アイドル。かっこいいので女性ファンが多いかも。  
歌が上手で、高身長。

- ・ ふにたん

新生おやゆびプリンセス所属アイドルでキャンディーランド教団兼任。  
いつも仮面ライダーのようなベルトを着用している。

・かほりんちゃん

西金沢少女団所属アイドルで元おやゆびプリンセス。個人的に好み。  
歌、パフォーマンス共にお気に入り。新衣装を着ていた。

・いつも来るオタク

いつも着ているおじさんやお兄さんの集団。普段は結構前ではっている。  
基本的に絡んだことはない。

・いつも来るノリノリのお兄さん

比較的若めのお兄さんとお姉さんの集団。話して見たいが機会はない。

・黒マスクのライダーズジャケットさん

唯一会話が多いオタク友達。今回のライブでも世間話をした。  
るな推しだと思われる。

【エピソード】

① 開場、伊勢さんとのトーク

- ・挨拶に入るとるなが出迎えてくれた
- ・久しぶりだったので緊張
- ・伊勢さんに関係者カードをもらい、西金の説明を会場内でしてくれた
- ・三年前は倉庫だったところをオタクたちで改修工事
- ・ステージはビールケースで作った
- ・2年目に入った時に改修工事イベントを行った
- ・初めは知っている子の応援のつもりでくるお客さんが多かった

② 開演前

- ・子供連れの30代後半くらいの男性がいた→なんかほっこりした
- ・40代後半くらいのおじさんと子供が会話→優しいオタクだと思った

- ・マリオとルイーゼーのコスプレをしている人が多くいた
- ・今日はいつもくる人，ノリノリのお兄さん，知らない人の3グループに私たちの4グループに分かれている気がした
- ・いつも優しくしてくれる黒マスクのライダーズジャケットさんが今日も優しく話に応じてくれた
- ・女性マネージャーさんは撮影が入ることをみんなに説明してくれた
- ・マネさんに大学院のメンバーとドクターについての説明をした
- ・高島先生は宿題ボックスに興味がおありのようだった
- ・ライブまでいつもの場所にて待機
- ・合間に入場料を払おうと思ったが伊勢さんがいないと行ってくれた  
→優しさに感動した→もっと頑張っって研究しようと思った
- ・19:16あたりで前に2人，真ん中に空間をはさみ，後ろに複数のオタク
- ・今日は平均年齢高めのイメージがあった
- ・最前が6人になっていた

### ③ 開演

- ・開演し，暗くなるとサイリュームを準備し始める人がいた
- ・いよいよ始まるので，実験に対しての不安と楽しみがワッと出てきた

### ④ キングさんのパフォーマンス

- ・時間になるとキングさんのいつものエアギターが始まった
- ・研究室のメンバーもステージを見つめていた
- ・始めてきた人は結構珍しいと思ったかもしれない
- ・キングさんの粋な計らいで「カメラは気にするな」「いつも通りオタクしろとアナウンスしてくれた  
→おかげで実験に対する気持ちが楽になった.

### ⑤ トークタイム

- ・ひろか、かほ、るなちゃんが出てきた
- ・ひろかは普段あまりトークが上手くないのでMCと聞いて頑張れと思った
- ・新しい情報（衣装、MCの仕事等）が増えていた

⑥ ひろかのパフォーマンス

- ・ひろかが出てくると大きな歓声が聞こえた
- ・後ろに今日は騒ぐ勢が集まっていると思った
- ・前列の人も地蔵はいるが比較的強い人ばかり

⑦ 鳥寫さんのパフォーマンス

- ・知っているアニソンがあったので楽しめた
- ・三曲目でリフトが上がった
- ・場所が悪くリフトでステージが遮られイラっとした

⑧ るなのパフォーマンス

- ・制服にピンクのパーカーが可愛い
- ・レスをくれる子なので彼女に集中
- ・ぽふぽふにゃーにゃーは以前にフリを覚えたので対応できた
- ・歌が上手くなっていた
- ・ガチ恋コールも聞いていて心地よかった

⑨ ふにたんのパフォーマンス

- ・ちょっと苦手意識でテンションが下がる
- ・しかしプロ感に圧倒された
- ・大移動に宗教を感じた
- ・自分が色々気にしすぎなのかと考えた



⑩ かほりんのパフォーマンス

- ・とにかくよかった
- ・全ての曲を知っていたので乗れた
- ・思いの外声も出た
- ・集中すると周りが気にならなくなった
- ・周りも比較的盛り上がりしており集団感があった