

TDAC

第三回 ツンデレ学会

Tun-Dere Academic Conference

共催：弾幕考学会

日程 200 年3月7日(土)

会場 オカモトヤビル 4F 会議室

ツンデレ学会 (TDAC) 実行委員会

Mail : tdac.jp@gmail.com

URL : http://rin-akaiakuma.sakura.ne.jp/2009_tdac3_top.html

第三回 ツンデレ学会 講演論文集

学会スケジュール

9:30 - 10:00	受付
10:00 - 10:10	開会の言葉（実行副委員長 無想）
10:10 - 11:40	TDAC3rd 講演
11:40 - 13:00	昼食休憩
13:00 - 14:20	特別講演 あいもん
14:20 - 14:40	BT 賞授与式・講評
14:40 - 14:50	関西支部定例会議報告
15:00 - 16:20	弾幕考学会 講演
16:20 - 16:30	閉会の言葉（実行委員長 きのこ）

要旨集目次

-TDAC 3rd -

BT 賞対象講演（講演 12 分 ， 討論 7 分）

(10:10-10:50) 座長：無想

TDAC3-01. 究極のツンデレ～カトレア言うなっ！…………… 5
 凜 /あかいあくま.ねっと

TDAC3-02. あなたが「ギャップ」の良さを
 一番感じる媒体は何ですか？ …………… 7
 ういんぐ/てきとうなもの

(11:00-11:40) 座長：凜

TDAC3-03. 元祖ツンデレとツンデレクイーンの
 ツンデレバンドギャップを用いた定量的評価…………… 9
 無想/All things are inane

TDAC3-04. ツンデレ強度におけるツンデレギャップ理論
 ～逢坂大河から見るギャップの重要性～ …… 11
 きのこ/ "キノ この旅

特別講演（講演 60分 ， 討論 20分）
 (13:00-14:20) 座長：きのこ

TDAC3-A1. "ツンデレ症候群" と現代の不況対策 13
 あいもん/とあるヲタクの禁書日記

- 弾幕考学会 -

講演（講演 20-30分 ， 討論 分）
 (15:00-16:20) 座長：きのこ

幻想-01. 東方のススメ 15
 豊/cafefree-style

幻想-02. 東方Project の在り方に学ぶ、理想的なゲームの姿とは 17
 あいもん/とあるヲタクの禁書日記

- 参考資料 -

関西支部 2 月度定例会

ツンデレ特性を有する種々のヒロインの半定量的手法を用いた評価 19
 孟徳/リリカルフェイト

- 東方痛車紹介 -

ラクティス/わふていす 白狼天狗犬走レオ 22

TDAC3-01

TDAC3-02

あなたが「ギャップ」の良さを一番感じる媒体は何ですか？

てきとうなもの ういんぐ

1. 2008～2009年1月のツンデレエログ

1-1 ルウリィ (さくらシュトラッセ)

さくらシュトラッセというゲームは料理屋さんを舞台に魔法を絡めたファンタジー作品。

その中でもルウリィは、クールで気まぐれ、興味のないことには関心を示さないタイプのキャラです。彼女の面白いところは、「クール」「気まぐれ」「なつくと可愛い」**これらの行動はすべて猫的である**ということに集約されます。それはもう猫を可愛がるように生温かい気持ちでプレイしましょう。

1-2 レキ (Princess Frontier)



面白おかしい辺境警備隊や村の人々と繰り広げるドタバタ日常を描く作品。そんな日常の面白さや声優のガチさも魅力ですが、**一番の魅力はADVの「選択できる」ことの残酷さを提示しているところ**でしょう。ラストの選択肢でヒロインの行動を促すか、止めるかを選ぶことができ、その結果でエンディングも変わります。必ずしも行動をしたから真の幸せを得ているわけではない、両方のエンドを見ると何を持って「幸せ」と呼ぶのか考えさせてくれる。そんな最近のゲームではあまり味わえない面白さを感じられるところがプリフロの一番の魅力と思っています。

その中でもレキは、生真面目で融通の利かない神官さん。最初は本当クールだなぁって印象ですが、**実はかなりの恥ずかしがり屋さん**。そんな内面が徐々に見えてくる所を素直に楽しめると思います。CV 青山ゆかりによるゆかり教育を受けたいと思う貴方にも最適のキャラです。

人間たるもの食欲には勝てないよね(笑)

1-3 高遠鈴香 (Coming x Humming)

田舎町を舞台にした王道ラブコメ。鈴香は物静かだけど口を開けば毒舌の多い幼馴染ポジション。ツン度はそんなに高くはないのですが、そっけなかった分だけ可愛いし、**ナチュラルに男をくすぐる台詞を言ってくれる**、そんな甘えからよい恋愛が発展していきます。CV 井村屋ほのかでピンときた人はとりあえずやるべき作品。



1-4 ニノ宮アリス (Back Stage)

女優・声優・ダンサーなど演劇に関しては素人だけど、才能溢れる人たちと共に、演劇練習そして本番を通じて、悩み苦しめ、それぞれの将来を考え切り開いていく話。…とだけ言うと普通の作品っぽいですが、台詞回しや演劇練習描写にライターのセンスが光る面白い作品。

話題性はゆとりすぎる上山ゆとり、話のメインは優秀すぎる水鏡京香に譲ります。それは仕方ない。ですが、ツンデレすぎるニノ宮アリスルートだって可愛さとシナリオの両面で面白い話になっていることに注目したい。

人を拒絶するという背景に自分に自信がないという一面があると思うのですが、アリスは正にそういうキャラ。中々見せてもらえない**内面を見せて貰えるようになったときの可愛さといったら半端ない**です。だからといって可愛いだけで終わらずに、きちんと将来に向き合う話になっていたところもお話の魅力です。2008年のゲーム全体としてもお勧めしたい作品の一つ。



1-5 二木佳奈多・笹瀬川佐々美・朱鷺戸沙耶 (リトルバスターズエクスタシー)

リトバスは、「楽しい学園生活」を基本とした日常の楽しさを前面に押し出しつつ、後半は世界の秘密に迫っていくという話。**偶然か必然か、エクスタシー追加攻略キャラは皆ツンデレ。**

佐々美はプライド高く負けず嫌いなお嬢様。怒りっぽいキャラだけど、とても律儀な一面もあるところが可愛いキャラです。

佳奈多は規律に厳しい生真面目少女。何でも一人で抱えこみ苦しんでいる少女を、一人じゃないと諭すことで、自然と笑顔に向けてくれる日が来るかもしれません。

沙耶は **CV 風音の声質を最大限に生かした自虐キャラ** じゃないでしょうか。まともなことを言っていることも多いのですが、どこか抜けていて、抜けていた部分に自分で気づいた時の自虐シーンが可愛いというより、もはや笑えるレベル。

「笑いなさいよ！笑うがいいわ！ほら、笑っちゃいなさいよ！あーっはっはっはっはっ！あーっはっはっはっ！」「げげごぼうおえ」は迷言。



1-6 山吹れんげ(ほしうた)

田舎の学園モノ。ゆきうたやそらうたであったような重苦しいシナリオを排除し、今回は**良くいえば「読みやすい」話に、悪く言えば「軽い」話**になってしまったといえよう。

れんげは猫を被りながら色々な人にいたずらし、指摘するとツンケンな態度で返されてしまう、とんでもないキャラ。そんなれんげの核心に迫ると、素直な本音を曝け出してくれて、それは可愛いですが、同様にれんげの秘密を知ることになる。そんな現実を受け入れる覚悟を得るまでの話。

1-7 玉泉日和子(俺たちに翼はない)



2002年「それは舞い散る桜のように」から約6年半、待ち続けた末に出た王雀孫先生の新作。複数主人公による面白いギミックが使われていて好評な作品となっている。一番おいしい所はそのギミックが明らかになる小鳩シナリオですが、負けじと単体で愉快的話に仕上がっているのが玉泉日和子(通称たまひよ)シナリオ。

生真面目で几帳面。融通が利かない。そんな堅いキャラだけど、感情が表に出やすいタイプ。普段が怖い分、いいことがあった時の態度が本当に可愛いわけです。

人をかなり選ぶけど、**笑いとギミックの詰まった話題作で、今年最初のお勧め作品。**ぬるっとやってみて下さい。

2. タイトルの意味は？

ここまでの要旨は語ろうかと思ったけどボツにしたものたちの欠片です。もちろん、紹介したゲームはどれも好きです。タイトルは発表用タイトル。内容はお楽しみ。

3. ギャップに秘められた魅力

要旨にこういうことを書いた私が本番で何を話すのか？そんな私にギャップを感じて頂ければ幸いです。ちなみに、発表予定キャラは**御坂美琴(いちやいちゃレールガン)**です。

参考文献

さくらシュトラッセ(ばれっと)、PrincessFrontier (AXL)、Coming x Humming (Sagaplanets)、BackStage (TJR)、リトルバスターズエクスタシー (Key)、ほしうた (FrontWing)、俺たちに翼はない (Navel)、とある魔術の禁書目録、とある科学の超電磁砲、禁書目録公式 HP、禁書目録 Wiki、とある魔術の禁書目録ノ全テ、いちやいちゃレールガン 1・2 (Ntype)、超電磁砲な日々 (kusukusu7)、ちえいさーっ！(ぼえナチ)、パーニングアリス (twinklesnows)、きせかえ伽耶さま(ぶりん横丁)、レキ様にいやらしいことをする会・会報(脱月会)、twilight blossoms、FORTUNEARTERIAL (オーガスト)、FORTUNEMATERIAL (風ノ音)

TDAC3-03

元祖ツンデレとツンデレクイーンの ツンデレバンドギャップを用いた定量的評価

All things are inane 無想

1. はじめに

ツンデレとは、「初めはツンツンしているが、何かのきっかけで、デレデレ状態に変化する」、あるいは「普段はツンと澄ました態度を取るが、ある条件下では特定の人物に対しデレデレといちゃつく」、もしくは「好意を持った人物に対し、デレッとした態度を取らないように自らを律し、ツンとした態度で天邪鬼に接する」ような人物、またその性格や様子を言う言葉である。定義は流動的かつ感覚的であり、話し手・書き手の主観に委ねられる。最近ではマスメディアなどに取り上げられ一般的に広まった¹⁾。

今回は魅力的なツンデレキャラの中から『君が望む永遠』の大空寺あゆと『つよきす』の椰子なごみを取り上げ、ツンデレをタイプ別に分類し、ツンデレの魅力を定量的に評価する。

2. ツンデレの分類

ツンデレの分類法には大きく2つの分類法が存在する。まず1つはツンデレの定義を踏まえ、デレデレ具合に着目した「定義型分類法」である。「定義型分類法」には3つの型があり、「初めはツンツン、きっかけでデレデレ(以降、きっかけ型)」と「普段はツンツン、条件下でデレデレ(以降、条件型)」と「ツンとした態度で天邪鬼に接する(以降、天邪鬼型)」である。

もう1つの分類法はキャラクター初期のツン状態に着目した「初期設定分類法」である。「初期設定分類法」には大きく6つのタイプがあり、「悪友タイプ」「素直になれないタイプ」「主人公嫌悪タイプ」「孤立・孤高タイプ」「規律重視・堅物タイプ」「高飛車・女王様気質タイプ」がある²⁾。

3. ツンデレバンドギャップ理論

ツンデレの魅力とはツン状態からデレ状態とのギャップであり、萌えの大きさはギャップの大きさに由来している。このギャップは各キャラ及び状況によって異なる。最初からデレがあるキャラはデレた状態と比べて、ギャップは小さく、萌えは少ない。一方、最初はツンツン状態であるが、後半デレデレになるような場合、ギャップは非常に大きく、萌えは大きい。つまり、ツンデレの魅力とは萌えのエネルギー(以後、萌エネルギー)をツン時に蓄積し、デレ時に解放することにあると考えられる。そこで、ツンデレキャラがツンからデレに移行する際にそのキャラ特有のツンとデレのギャップに準じた萌エネルギーを放出していると考え、この考えを「ツンデレバンドギャップ理論」と称した。ツン時

のエネルギーをツンボルト[tV]、デレ時のエネルギーをデレボルト[dV]、ツンボルトとデレボルトの総和をツンデレボルト[tdV]とし、ツンデレの強度を数値化する。

4. 元祖ツンデレとツンデレクイーン

4.1 元祖ツンデレ「大空寺あゆ」

大空寺あゆとは『君が望む永遠』に登場するサブヒロインの一人である³⁾。大空寺財閥の一人娘で、帝王学の一環として財閥グループ末端のファミレス「すかいてんぷる」でバイトをしている。邪悪な性格と殺人的な口の悪さを誇る「すかいてんぷる」の核弾頭であり、その口の悪さでいつも主人公につっかかっており、「あんですと〜」や「猫のうんこ踏め〜」が口癖である。あゆの登場は第2章からであり、主人公との付き合いは1年と少しくらいである。主人公の後輩として入ってきており、出会った当初から本音をぶつけ合い、夫婦喧嘩みたいなやり取りを続けてきた。自分を飾らずに本音をぶつけ合う中、主人公に好意を抱くようになる。ツンデレの最初期の用例として2002年「あやしいわーど@暫定」における投稿において「君が望む永遠」のあゆについて「ツンツンデレデレが良い」と記述したことから、あゆが元祖ツンデレであると考えられている。



図1 元祖ツンデレ「大空寺あゆ」

4.2 「大空寺あゆ」の分類

あゆのツンデレの分類は「初期設定分類法」では、今まで馬鹿にしていた相手に惹かれていく自分の感情が理解出来ないため素直になれず、結局痴話喧嘩に走ってしまうという「悪友タイプ・素直になれないタイプ」に属する。また、「定義型分類法」では天邪鬼型に属する。

4.3 「大空寺あゆ」のバンドギャップ

あゆは基本的にストーリー上でツンは変わらず、潜在的デレが顕在化していく。エピローグ時でもデレは顕在化しているものの、ツンは非常に高い値を維持している。ツンデレンボルトは $100[tV] + 50[dV] = 150[tdV]$ という非常に高い数値を叩き出している。さらに、「金髪 + ツインテール + お嬢様 + ツンデレ = 最萌」という方程式を生み出したことからまさに元祖ツンデレを称する素晴らしいヒロインであると言える。

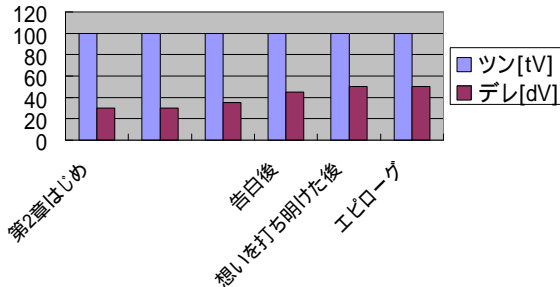


図2 「大空寺あゆ」のバンドギャップ遷移

4.4 ツンデレクイーン「椰子なごみ」

椰子なごみとは「つよきす」に登場するヒロインの一人である⁴⁾。なごみという名前と正反対の性格で一匹狼である。美人であり、存在感はあるが無口な分近寄りがたく、クラスでも浮いている存在であるが、本人はそっちの方が気楽である。人を見下したような笑いが特徴的で、自分を侮辱する相手や必要以上に干渉する相手には情け容赦ない罵倒を浴びせかけるが、年上に敬語を使う常識は持ち合わせている。スポーツは出来るが、実は視力が悪く、細かい作業の時はメガネをかける。公式HPで3回行われた人気投票では第1回と第3回で1位に輝き、更に製作会社であるきゃんでいそふとの全ヒロインキャラの人気投票でも1位に輝いた。また、続編である「つよきす 2学期」の人気投票でも第1回及び第2回で1位に輝いた。ツンデレという言葉を体現するようなストーリーや人気の高さから、フィギュアの宣伝文句では「最強のツンデレクイーン」と称されている。

4.5 「椰子なごみ」の分類

なごみのツンデレの分類は「初期設定分類法」では、人を寄せ付けないクールな雰囲気と容赦ない物言いかから「孤立・孤高タイプ」に属する。また、「定義型分類法」においては「きっかけ型」と「条件型」に属する。

4.6 「椰子なごみ」のバンドギャップ

なごみは出会い当初は非常に高いツンを維持しているが、主人公の告白を契機にツンは激減し、デレが激増する。ツンデレンボルトは $150[tV] + 150[dV] = 300[tdV]$ というすさまじい値を示している。また、デレデレに遷移した後も人前では非常に高いツンを示し、二人っきりでは非常に高いデレを示している。ツンデレンボルトは $120[tV] + 150[dV] = 270[tdV]$ という非常に高い値を示している。これらのことから、なごみは「きっかけ型」と「条件型」のツンデレを有し、非常に高いツンデレンボルトを有する正にツンデレクイーンを称する素晴らしいヒロインと言える。



図3 ツンデレクイーン「椰子なごみ」

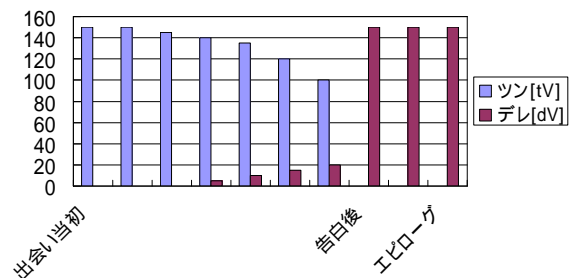


図4 「椰子なごみ」のバンドギャップ遷移

5. まとめ

以上のことから、大空寺あゆと椰子なごみが非常に高いツンデレンボルトを有することを証明することができた。大空寺あゆは元祖ツンデレであり、椰子なごみはツンデレクイーンと称するだけの素晴らしいヒロインと言える。

6. 参考文献

- 1) Wikipedia 「ツンデレ」
- 2) ツンデレ派とか。
- 3) アージュ「君が望む永遠」
- 4) きゃんでいそふと「つよきす」

TDAC3-04

ツンデレ強度におけるツンデレギャップ理論 ~逢坂大河から見るギャップの重要性~

キノ“こ”の旅 管理人 きのこ

1. 緒言

ツンデレとは、世間一般にキャラクターの形容語のひとつである。その意味は、「普段はツンと澄ました態度を取るが、ある条件下では特定の人物に対しデレデレといちゃつく」、もしくは「好意を持った人物に対し、デレツとした態度を取らないように自らを律し、ツンとした態度で天邪鬼に接する」ような人物、またその性格・様子をさす¹⁾。しかし現在、ゲームやライトノベルなど様々な場所でツンデレキャラが多用されているため、ツンデレだけではキャラクターの印象としては薄くなるという弊害が起きている。それを回避するため、ツンデレを基調とした多種多様なキャラクターが作られるようになり、ツンデレとはこういうものであるという定義が非常に曖昧なものになっている。

この弊害は、現在各所で表れており、パッケージに書かれた「ツンデレキャラ」を信じて購入したものの、自分が思っていたツンデレとは異なっていた為、そこまで萌えることができなかったという非常に由々しき事態が報告されている。その為、どこまでがツンデレキャラと言えるのかという明確な基準が早急に求められる段階に達していると考えられる。

過去の研究を振り返ると、あいもん氏が提唱した自身の妄想倒錯度からツンデレの破壊力を示すツンデレレベル²⁾、そして凜が提唱した各パラメーターからキャラの成分を分析するツンデレランクチャート³⁾が報告されており、それぞれ非常に先進的な表現方法ではあるものの、未だ明確にツンデレを数値化するまでは至っていないのが現状である。

これ等を打開する為、過去の研究でも着目した逢坂大河(Fig.1)に再度着目し、ツンデレの明確な数値化を試みた。



Fig.1 逢坂大河

2. ツンデレギャップ理論

大河は前回の発表時に述べたように、まったくデレる要素が一切ないキャラクターである。この、ツンのキレが半端ない大河ではあるが、遂にデレタのである。このツンからデレへ移行した際には、筆舌に尽くしがたいほどの衝撃が身を襲った。この事から、ツンからデレへ移行する際に何らかのエネルギーが発せられていると考えることができる。このエネルギーは、ツン期間に蓄積したものであると推測されるため、これらの事から Fig.2 のようなエネルギー変化が起きているのではないかと推察した。このエネルギー変化は、半導体における遷移に非常によく似ている事から、ツンデレギャップ理論と称し、より詳しい解析を試みた。

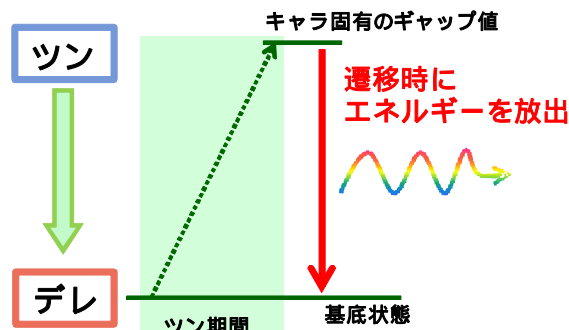


Fig.2 ツンデレギャップ

3. TDV 値

ツンデレギャップ理論において重要となるのは、ツンからデレへと遷移するキャラ固有のエネルギーギャップ値である。遷移時のエネルギーはこのギャップ値に比例するため、ツンデレの破壊力はこのギャップ値に左右されると考えられる。この時に放出されるエネルギーをツンデレボルト値 [tdV] と称し、ツンデレ強度を TDV 値で表すことを試みた。

4. 数値化検討

数値化を行うためには、ある程度のツンデレの様子を示すデータが必要となってくる。数あるデータの中、私は孟徳さんが提唱した「ツンデレ特性を有する種々のヒロインの半定量的手法を用いた評価」⁴⁾に着目した。これは、各キャラクターのツンの状態の日数と、デレの状態の日数を計

測し、全体の日数で割る事でそれぞれの組成を調べる方法である。Fig.3 にそのデータを示す。

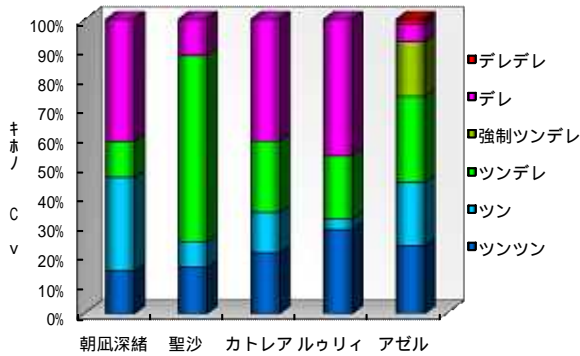


Fig.3 各キャラのツンデレ比率

5. 各キャラクターのTDV値

このデータを用い、以下の計算式によって各キャラクターのTDV値の計算を行った。TDV値は0が起点となっており、それより大きい正の数になった場合はツンデレであると判断できる。そして、その数値が大きければ大きいほどツンデレ強度は高いといえる。

$$TDV[tdV] = (TT \times 10 + T \times 3 + D + DD \times 5) \times (TD - 15) / TD^3$$

計算を行った結果を Table.1 に示す。

Table.1 各キャラのTDV値

朝風深緒	聖沙	カトレア	ルウリイ	アゼル
-43.76	3.76	18.82	22.40	17.62

単位：[tdV]

この結果を見ると、朝風深緒はマイナスとなっているため、ツンデレとは言えないという事が判明した。また、それぞれのキャラのツンデレ強度は聖沙が一番弱く、ルウリイがこの中では一番強度のあるツンデレであるという事が示された。

以上の事から、TDV値を用いることで各キャラクターのツンからデレへ変化する際のツンデレ強度を数値化し、比較可能であることが示された。

6. 逢坂大河のTDV値

続いて、私が着目している逢坂大河のTDV値を計算した。とらドラ!は小説であり、また巻中で章に分かれていないため、巻数を母体とし、どの地点からツンからデレへ変化したかによって要素を分類した。そのグラフを Fig.4 に示す。

この事から、逢坂大河はツンツンおよびツン期間が非常に長く、デレはほとんどないことが示された。これは、とらドラ!が未完であることに起因していると考えられるが、それを加味しても非

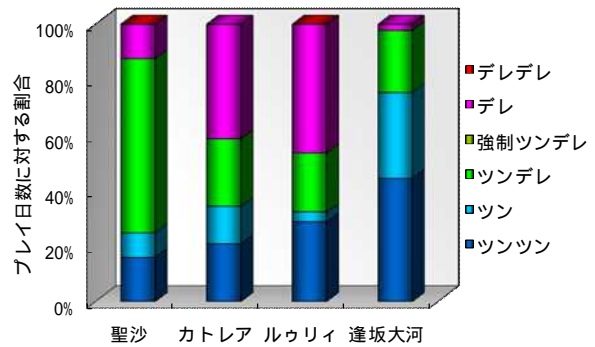


Fig.4 逢坂大河のツンデレ比率

常に偏っていることが分かる。また、計算式で求めた逢坂大河のTDV値を Table.2 に示す。

Table.2 各キャラのTDV値

聖沙	カトレア	ルウリイ	アゼル	逢坂大河
3.756	18.82	22.4	17.62	35.54

単位：[tdV]

この結果から、逢坂大河は非常に高いツンデレ強度を持っていることが示された。よって、逢坂大河はラノベだけにとどまらず、すべてのキャラクターの中でも至高のツンデレキャラであるという事が出来る。しかし、とらドラ!はまだ未完であり、今後の展開次第ではこのTDV値も変動するため、今後の展開が非常に気になるのである。

7. 結言

以上の事から、ツンデレギャップ理論を用いてキャラクターがツンデレ可動化を明確に判断することが可能となった。また、ツンデレキャラのツンデレ強度を数値化することが可能となり、キャラ同士の比較が可能となった。

また、これらの理論を用いて計算した結果、逢坂大河が現状最もツンデレギャップがある至高のツンデレキャラであるという事が判明した。

8. 参考文献

- 1) フリー百科事典『ウィキペディア』-ツンデレ <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%84%E3%83%B3%E3%83%87%E3%83%AC>
- 2) とあるヲタクのミサカ症候群 / あいもん, TDAC2nd, 2008
- 3) 無意識だからこそ強烈なツンデレ効果 case ヴィータ / 凜, TDAC2nd, 2008
- 4) ツンデレ特性を有する種々のヒロインの半定量的手法を用いた評価: ~ review ~ 孟徳@リリカルフェイト / 2009.02

TDAC3-A1

"ツンデレ症候群" と現代の不況対策

とあるヲタクの禁書日記 名前:あいもん

1. はじめに

本論文では、ツンデレキャラクターとの触れ合いにより感染する現代病、『ツンデレ症候群』感染者に秘められた社会的効果について述べる。

2. ツンデレ研究の歴史

ツンデレについて、歴史が浅いながらも様々な議論が酌み交わされてきた。現在のツンデレ研究は大きく2種に分類することが出来る。それぞれ、ツンデレの定義について研究する『ツンデレ定義派』と、ツンデレによってもたらされる感情について研究する『ツンデレ情動派』である。前者の代表的な発明として、ツンデレの代名詞とも言える構文、『べ、別にあなたのために…ないんだからねっ』『ど…どうしよう、あんなこと言って嫌われたらどうしよう』(ふいぎゅ.1)等の定型化があり、ツンデレ史に残る定義付けとして今も尚語り継がれている。



ふいぎゅ 1. ツンデレ構文例

一方、後者に関しての代表的な研究である、『とあるヲタクのミサカ症候群』は、客観的な見地でツンデレキャラクターに対する情動を分析したものであり、ツンデレ情動派の研究として新境地を開いたものとしてツンデレ研究者の間で注目されている。本研究では、『ツンデレ症候群』に着目し、『ツンデレ症候群』が社会に与える影響を調査し、分析したものである。

3. ツンデレ症候群

ツンデレ症候群の定義は、

ツンデレ特有の行動・思考に触れることにより、通常では感じ得ない強い情動で心が満たされる症状

である。例えば『ツンが災いして主人公への想いが成就しなかった姿』を見て生じる『切なさ』や、『主人公の事が好きだけれども照れて思わず突き放してしまう姿』に『悶える』などがそれにあたる。

また、症状に応じたレベル分けが為され(ツンデレレベル)、分類の基準は流動的に変化している。

4. ツンデレ症候群の社会的価値

『ツンデレ症候群』感染者が社会に与える影響を分析するに当たって、ツンデレ症候群提案者が分析対象にした御坂美琴(ふいぎゅ.2)と比較する為に、『バカとテストと召喚獣』の登場キャラクター島田美波(ふいぎゅ.3)を取り上げる。



ふいぎゅ 2. とある魔術の禁書目録(左)

ふいぎゅ 3. バカとテストと召喚獣(右)

4.1 島田美波

島田美波の特徴を、表1で示す。

島田美波の魅力とは、『好意を抱くが素直になれず暴力で愛情表現してしまう』というツンデレの代名詞とも言える性格である。尚、『バカとテストと

召喚獣 4巻』における島田美波の心境の変化

は

表 1. 島田美波プロフィール

年齢	17
特技	主人公をボコボコにすること
必殺技	主人公をボコボコにすること
性格	主人公をボコボコにしたがる
特徴	主人公をボコボコにしたがる

ツンデレキャラクターの宿命とも言えるものであり、同巻の結末は数居るツンデレキャラクターの中でも非常に恵まれたものと言える。

4.2 メディアミックス

ツンデレ症候群の社会的価値を見出す為には、御坂美琴と島田美波を比較する必要がある。両者は紛れも無いツンデレキャラではあるが、『知名度』という点で大きな差が存在する。表2に両者に関する商品(一部)を示す。

表 2. ツンデレ関連商品

御坂美琴	島田美波
ドラマ CD	ドラマ CD
アニメ	販促用しおり
フィギュア	
漫画	
スピンオフ漫画	

御坂美琴が多種多様なメディアミックスを果たしているにも関わらず、島田美波は未だメディアアピールの途中である。つまり、2人を好んだ人物は、必然的に御坂美琴に重点的にお金をつぎ込むことになる。また、今後島田美波についてメディアミックスが進んだ結果、御坂美琴の商品を買いつつも、島田美波の商品も購入してしまうのが、ツンデレ症候群感染者の特徴である。よって、ツンデレ関連商品を数多く世の中に提供することで、お金の回りが"多少"良くなるのではと考えられる。

4.3. ツンデレ症候群の有効利用

しかし、ツンデレ関連商品と言えども限りがあり、商売としていずれ行き詰る可能性もある。また、既存の感染者のみをターゲットにするだけでは不況脱却には絶対数が足りない。しかし、以下の2点を推し進めることでこれらの問題

を解決することが可能となる。

・『萌え系』商品に拘らない

ツンデレ症候群感染者をターゲットとする商品は、フィギュアやグッズ等、所謂『萌え系』商品がほとんどである。しかし、感染者はツンデレに関連するものであるならば『萌え系』商品に特に拘ることはない。よって、身の回りに存在するあらゆるものに"ツンデレ"を付与することでそれらは爆発的な売り上げの増加が見込まれる。

"ツンデレ"ではまだ存在しないが、実際に『萌え系』商品以外の既存の商品を利用し、新たな客層をターゲットにした良例が実在する。(ふいぎゅ.4)



ふいぎゅ 4. 一般商品例

・ ツンデレ症候群感染者の増加

『ツンデレ』という言葉が世間で広まりつつあるが、その実態はほとんど認知されていないのが現状である。よって、TVのゴールデンタイムや人気雑誌を利用するなどして、『ツンデレ』をより多くの人々がより多く触れ合える機会を提供することで、ツンデレ症候群感染者を増やすことが可能である。

以上の2点を推し進めることで、数多くの"ツンデレ症候群"感染者による経済効果が期待出来る。また、購入資金を溜める為に仕事に力を入れるなどの二次効果も期待できる。

5. まとめ

本論文では、『ツンデレ症候群』がもたらす経済的価値について述べた。しかしながら未だ不況脱却の為の土壌は未熟であり、早期の成長が期待される。

参考文献

[1] 『とあるヲタクのツンデレ症候群』

2008 著:あいもん

幻想-02

東方のススメ

豊/cafefree-style>

＼要旨おとした！／



さいきょうのあたいのようしを
ひろわせてあげ

消える？



メモ欄としてお使いください

幻想-02

東方`Project の在り方に学ぶ、理想的なゲームの姿とは

とあるヲタクの禁書日記 名前：あいもん

1. はじめに

現代、同人活動の中で最たる人気を誇る物として、『東方 Project』(ふいぎゅ 1) と呼ばれるゲームがある。昨今の同人世界の中で『東方 Project』が占める割合は非常に多く、現在爆発的な人気を有している。本研究は、『東方 Project』が有する人気の理由を考察し、“ゲーム”の理想の姿を見出すものである。



ふいぎゅ 1 『東方 Project』作品例、東方紅魔郷

2. 関連研究

東方 Project についての研究は非常に多く、『音楽』『グッズ』(ふいぎゅ 2) 『ストーリー』『シューティング性』『キャラクター』(ふいぎゅ 3) 等、多岐に渡る分野での研究が盛んである。本研究は、東方 Project に関する全ての分野を含む総合研究である。



ふいぎゅ 2 (左) 研究対象例 その1(グッズ)

ふいぎゅ 3 (右) 研究対象例 その2 (キャラクター)



3. 東方 Project

東方 Project とはサークル『上海アリス幻楽団』の ZUN 氏により作成された、縦スクロール弾幕シューティングゲーム(ふいぎゅ 4) である。



ふいぎゅ 4 弾幕例

シューティング性、音楽、キャラクター等細部に渡り完成度が高く、数多くの二次創作(ふいぎゅ 5) が作られている。



ふいぎゅ 5 二次創作例 東方平文録

4. 東方理想郷

東方 Project が多くのファンに愛される理由は、優れたゲーム性と、世界観の多様性である。

4.1 ゲーム性

4.1.1 STG

東方 Project のシューティング部分の最大の特徴は、『難しそうであるけど簡単、かつ、簡単そうであるけど難しい』という絶妙な難易度である。ゲーム開始当初は敵の攻撃の激しさから『こんなゲームクリアできるはずが無い』(ふいぎゅ 6) と思

えてしまうが、しばらくプレイして慣れてくると、予想外に簡単に進める様に感じてしまう。



しかし、進むに連れて難しい所が増え、それまでの経験から『攻略可能出来る』ように思えるが、『簡単には攻略出来ない』作りになっている。(ふいぎゅ 7)



ふいぎゅ 7 難関ポイント

ゆえに、ゲームプレイ当初は難関ポイントを次々とクリアできる爽快感を味わうことが出来、ゲームに慣れてくると攻略しがいのある真の難関ポイントに遭遇し、難関を乗り越える楽しさを味わうことが出来る、といったように、クリアするまでプレイヤーを飽きさせない作りになっている。

4.1.2 ユーザビリティ

東方 Project は細部に渡りユーザの視点に立った作りになっている。例えば、各種難易度を用意することで実力別に楽しめることが可能となっている。また、クリア後のお楽しみ (Extra) や、リプレイで自分や他人のプレイの分析、通常の得点のみでなく Graze という特殊なスコア稼ぎ、等、様々なプレイスタイルに応じた各種設定が用意されている為、様々なプレイスタイルの人が楽しめる

作りになっている。

4.2 多様性

東方 Project は、以下の理由により、二次創作作品が発生しやすい土壌が形成されている。

- ・ 神主(作者) による二次創作積極的容認
- ・ 世界観の各種詳細設定に反して、世界観の描写は抑え目
(会話の無いキャラにも設定がある)
- ・ 様々な実力の人を楽しめるゲーム
- ・ 提供する場の成熟(インターネットの普及)

・ 補足

なお、東方 Project の人気が増加した理由として取り上げられるメディアとして、『ニコニコ動画』が挙げられるが、正しい理由である。しかし、東方 Project の爆発的広がり of 根本的な原因は『インターネット』という情報提供媒体が世間に広まってきたことであり、『ニコニコ動画』はその『インターネット』という土壌の中で生じた、東方 Project というゲームを有名にするに適したツールであるに過ぎない。

5. まとめ

東方 Project は優れたユーザビリティを保有するゲーム性と、二次創作を行いやすい多様性、という2点に置いて、多くの人を楽しめるゲームとなっている。ゲームにとって最も必要なことが、ユーザが何を求めているのかを突き詰めることであり、東方 Project の在り方こそ、ユーザに愛されるゲームの理想の姿と言える。

参考文献

- [1] 『夢枕にご先祖様総立ち』
2008 著:古明地こいし
- [2] 『無意識の遺伝子』
2008 著:古明地こいし
- [3] 『弾幕パラノイア』
2008 著:古明地こいし
- [4] 『サブトレイニアンローズ』
2008 著:古明地こいし

参考資料

ツンデレ特性を有する種々のヒロインの半定量的手法を用いた評価：～
review～

孟徳@リリカルフェイト

Introduction

18禁ゲームにおけるヒロインには様々な性格を有するものが存在するが、近年そのヒロイン達をカテゴリー分けする傾向が強まってきている。中でも、『ツンデレ』は妹キャラや幼馴染キャラに並ぶ地位を獲得し欠かせない存在となっている。しかしながら、ツンデレはその定義付けにおいて個人の差が大きく出てしまい、ユーザー毎にその評価が異なる。

そこで、本研究ではツンデレ特性を有する個々のヒロインに焦点を当て、ヒロインの態度をプレイ日数を基準とした割合として示す半定量的解析手法により評価し、今まで曖昧であった『ツンデレ』ヒロイン達の差を明確にすることを目的とする。

今回は、これまでに報告したヒロインの解析および新たに解析したヒロインについてそのツンデレ特性についてまとめ、ツンデレについて考察する。

Results and Discussion

まず初めに解析を行った各ヒロインについて紹介する。

朝凧 深緒



ノーブラ・ノーパン

登場作品：朝凧のアクアノーツ1)
人物紹介：主人公と同じクラスのコーラス部員。外見の可愛さはトップクラスなのだが、エキセントリックないでたち(靴は履かずに常にビーチサンダル)や偏屈な性格・理不尽

な物言い等から周囲からは腫れ物扱いされている。

3 サイズ：B84/W54/H86

聖沙・B・クリステレス



金髪・ツインテ
Hシーン充実

登場作品：ティンクル くるせいだーす2)
人物紹介：流星学園の2年生で、主人公と同年。努力家で成績優秀だが、主人公のおかげでテストはいつも2位。とても負けず嫌いで主人公をライバル視して対抗してくる。もちろん大嫌い。主人公の言動に対してなにかと突っかかるが、受け流されてははずれクジを引かされることがしばしば。ちょっとさびしがりな一面もある。

3 サイズ：B88/W58/H86

カトレア(花鳥 玲愛)



金髪・ツインテ

登場作品：パルフェ～ショコラ second brew～3)
人物紹介：curio 3号店のチーフウェイトレス。ハッキリしたタイプの美人で外面もよくお客様の人気も高い。主人公の店に対して敵愾心を燃やし、何かと突っかかってくる。自

分にも他人にも厳しい完璧主義者。ライバルのはずのファミーユを目の敵にしながらかも、理にかなったアドバイスを残していったりする。

3 サイズ：秘密

ルウリィ



金髪・ツインデ
炉利ぺったんこ

登場作品：さくらシュトラッセ4)

人物紹介：『クールで気まぐれ、ねこだいすき』マリーの使い魔として、彼女と一緒に日本へやって来た謎の少女。クールな性格で、表情にも乏しく何を考えているのか分からないようなところがある。

3 サイズ：B72/W55/H74

アゼル



炉利

登場作品：ティンクル くるせいだーす2)

人物紹介：物語の途中で現れる寡黙な転校生。学園生活にはあまり興味がないらしく、よく授業をエスケープしたりしている。そっけなく冷たい印象が強いが、反抗期の子供みじな感じで意外とかわいい部分もある。胸は小さく背も小柄。

3 サイズ：B78/W52/H80

次に、ヒロインの主人公へ対する態度の解析結果について述べる。まず、ヒロインのツンデレ度については次のように定義した。

1. ツンツン：主人公への好意なし

2. ツン：

わずかな好意をもっている、もしくは本人は気づいていないが主人公に惹かれている(会話で照れたり、頬を赤らめる比率が高まる。周りから仲が良いやいちゃついていると言われる)。態度はツンツン。

3. ツンデレ：

本人も自覚できるほどの好意をもっているがそれを態度に表すことができない(態度はツンツン、気持ちはデレデレ)

4. 強制ツンデレ：

何らかの因子(環境的因子、精神的因子、身体的因子等)により本人は主人公とデレしたいのだが強制的に態度もしくは気持ちをツンツンさせられてしまう。

5. デレ：

かなりの好意を持っているが、人前ではそれを素直に表すことができない(二人っきりのときにだけデレデレする)。

6. デレデレ：

かなりの好意を持っており、人目を気にせずそれを表す。

これらの態度(もしくは主人公への想い)をプレイ日数を基準に数値化した。

解析結果を図1に示す。図1より朝風深緒はツンデレ期が短く、またデレ期が長いためにツンデレヒロインとしての魅力は少ないと考えられる。逆に、聖沙はツンデレ期までの期間が他のヒロインよりも短く、またツンデレ期が長くデレ期が短いためにツン期とデレ期とのギャップが短く、ツンデレとしての魅力が下がってしまっていると考えられる。ツンデレ期までの長さ、ツン期とデレ期のギャップという点においてはカトレア、ルウリィが優れていると考えられる。彼女らはツンデレ期までが4割弱、ツンデレ期が2割強、デレ期が約4割とバランスがよく、ツン期とデレ期とのギャップという点やプレイしている際のメリハリという点において他のヒロインよりも優れていると考えら

れる。一方、アゼルはツン期が長いことに加えてデレ・デレデレ期が極端に短くなってお

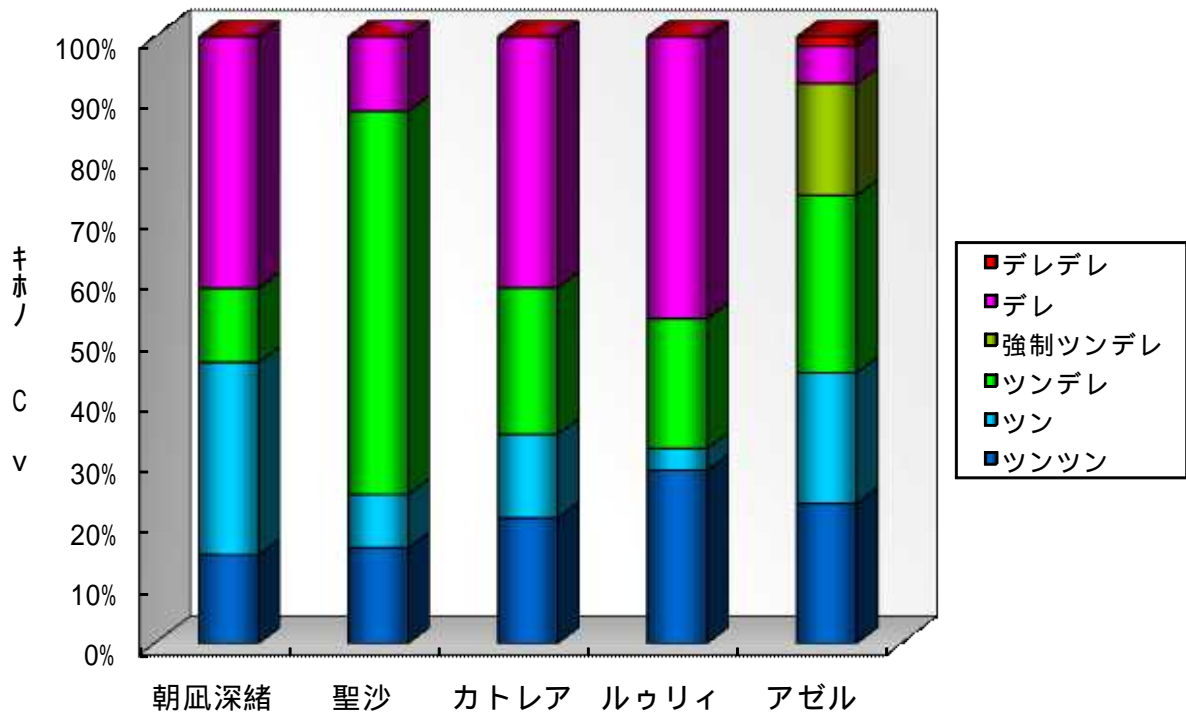


図1. 種々のヒロインのツンデレ傾向

り、かなりツン期に偏ったヒロインといえる。

以上より、これまでに述べた5ヒロインについて、ツンデレヒロインとして特に魅力的なのはカトリア・ルウリィであり、M っ気が強いプレイヤーに好まれるヒロインはアゼルであるといえる。

Conclusion

以上、ツンデレと考えられている5人のヒロインについてそれぞれのツンデレ特性についてプレイ日数を基準に解析した結果、カトリア・ルウリィが際立って優れたツンデレ特性を有していることが分かった。

なお、いずれのヒロインもデレデレ期がほとんどない点については作り手（メーカー）がツンデレ特性を意識して作っている結果であると考えられ、いずれのメーカーもツンデレを意識して作品を作っている点については評価できる（必ずしもそれが求められているツンデレにつながっているとは言い切れないが）。

Reference

- 1) 朝風のアクアノーツ Fizz (2008)
- 2) ティンクル くるせいだーす Lillian (2008)
- 3) パルフェ～ショコラsecond brew～ 戯画 (2005)
- 4) さくらシュトラッセ ぱれっと (2008)

