

Point Of View (問題発見)

①私たちは・・・という人に会った

音楽を聴くときランダム選曲で
好きな曲を一発でかけられて嬉
しい、テンションが上がる



②私たちは・・・に驚いた

●驚きはポジティブな感情にも、ネガティブな感情にもなりうる

自分の期待値を大きく上回る何か＝驚き・ポジティブな感情

例)なんとなく音楽が聴きたい→好きな曲がかかる→音楽が聴ける(通常の期待)+お
気に入り聴ける(+αの期待)=大きな喜び

自分の期待値を大きく下回る何か＝驚き・ポジティブな感情

例)アパートに帰ってきた→虫がいる→家はリラックスできる場所(通常の期待)⇔いるは
ずのない虫がいる(マイナス点 恐怖、不快など)

これは・・・を意味するのではないか?

③この洞察は私たちに・・・という本当の問題を気づかせてくれ
た

●人々が日常でポジティブな驚きを普段たくさん感じられる機会が少
ない(もっと機会があれば、皆毎日楽しく暮らせるのでは?)



④その人は・・・を必要としている
その人は・・・と感ずることを必要としている

●自身の日常の暮らしテンションを把握し、それに合わせて少し意外な
コンテンツを提供してくれるサービス

Point Of View (問題解決)

① 私たちは・・・という人に会った

アパートの廊下に蟬が落ちてるのが気持ち悪い、怖い

自分の話したネタが滑った時に気まずい、恥ずかしい、後悔、悲しい

② その人は・・・を必要としていた
その人は・・・と感ずることを必要としていた

●「虫が気持ち悪い/怖い」という言葉にたくさんの意味が詰まっていること
●滑りネタと呼ばれるネタと、単に滑ったときでは想定していることが違う
●自分のテリトリー(自宅)を得体の知れないものに急に侵される恐怖、不快感
●滑りネタをあえて大衆の想定とかけ離れたことを言って、場の空気を混乱させ、言い急ぐ人間に向かって飛んできた大声で喝采するかもしれない
●聞き手はそのシュールさ・混沌を楽しむ。全てが計算されている
●ぎょろとした目やゲジゲジの脚、カラカラのボディなど、一般的に可愛い・癒しと言われるフワフワの哺乳類と対照的な目を目の嫌悪感
●滑った瞬間「面白い」と「気持ち悪い」の両方を感じたことを言うことで相手を楽しませようと思ったが、自分の虫は汚いところにいること、相手の「面白い」の感覚がずれており、笑いは起きない。想定していないことが起きて、言い手はネガティブな感情(気まずい、恥)を感じ、後悔、悲しいを抱く
●「好き嫌い」の感情は、それが嫌悪感・怒りによるものではないか
●小学生はおそらくセミに驚かないのに大人は嫌がる
→子供は自然で遊ぶ機会が多いが、大人になるにつれて自然が遠い存在になる
●滑ったときは言い手の心理的ダメージ・聞き手の心理的ダメージ
聞き手は受動的な存在だが、言い手は能動的。「せっかく言ったのにウケなかった」という思い入れ

③ 私たちに・・・に驚いた

- 人間が何かに嫌悪感を抱くときは、何かしらの手段で自分自身の安心・安全が脅かされると感じたとき
- 恐怖や嫌悪感、不快感は経験によって作られる=克服できる(視点を変えられる)可能性がある
- 言い手・聞き手の間で心理的なレベルで差があると、どちらかの立場の人がネガティブな感情を抱く

④ この洞察は、・・・のニーズを満たす方法を私たちに示しているのではないか？

- 嫌なもの(蟬)に面した時に、恐怖心や嫌悪感、不快感などを抱かずに通り過ぎることができる状況
- 嫌なものが近くに存在しそうな場合、それを予想して回避できる状況
- 自身が滑ったときに、その状況をリカバリーできる(何もなかったかのようにしてくれる)存在や言葉
- 自身が滑った後に、他の存在が自分より滑って(失敗して)、相対的に自分の状態がマシになる
- 自身が滑ったときに、強制的に気分を上げてくれる存在がいて、言い手の落ち込んだ気持ちを上げてくれる