

学科	グループ番号	代表学生	愛×モチーフ	展開	判断	コメント
			全体総括	街や自治体など他者を巻き込まず、個人で極端な結果を引き起こした、を大事に。		
ゲーム	A	尾崎瑞記	鍋	鍋奉行が国際関係を改善	再	前回チェック同様にモチーフはOK。企画案は何をしたいのが、鍋の何を愛したがゆえに、どうしてそうなのか意味不明。鍋への強烈な行き過ぎた愛を発想し来場客を驚かせたいのであって、何か問題を解決したり役立ったりして感心させる必要はな
ゲーム	A	尾崎瑞記	ロボット	ロボット戦争にて敵味方関係なく修理	×	ロボ愛はいいが、時代背景や設定がSFに向かいすぎ。手当たり次第に修理するのも、単に商売として考えれば普通なことだし、ロボへの行き過ぎた愛情表現は感じない。「俺がガンダムだ！」に勝てない。
ゲーム	A	尾崎瑞記	(特撮の)悪役	悪役を活躍させていたら世界征服してた	×	特撮に限定しなくてもいいが、悪役(ヒール)好きは一定以上のファン層がいるので理解できる。世界征服という荒唐無稽な結末も、まさかという展開で良い。が、本当の悪(悪役を活躍させる)になってしまったら、MSの倫理的な制限に抵触する。ミュージック学科のヒーロー案に近いが、行動原理が大きく異なるため、もし並べて比較決定するとしたらミュージック学科案が勝つ
ゲーム	A	尾崎瑞記	洗濯	都心に洗濯に快適な環境を	×	洗濯(の綺麗さ)を愛している、の時点できれいごとすぎてNG。好きがそのまま何かに役立つ方向を向いていて、他人からの視線を無視した強烈な愛情表現に思えない。
ゲーム	A	尾崎瑞記	自宅	外出せずに過ごす	×	外出恐怖症の行動と変わらない、ニートや引きこもりを描写するだけ。昔のグループメンバーや在校生、勇気を出してきてくれた高校生の心を折る結果になる。そもそも、これにOKを出したら本当にこのモチーフで制作するのか疑問。
ゲーム	A	尾崎瑞記	スピード	光速を超えてしまった	再	スピード狂は(環境を整えれば)悪くない。が、光速を超えてしまうのはSFに過ぎる感がある。音速くらいに抑えて、何にそのスピードを適用するのか考えていけばナシじゃない。
ゲーム	A	尾崎瑞記	デコレーション	防御力がすごいことに	再	デコることはダメじゃないが、展開がゲーム的すぎて愛を感じない。デコる対象やつけるモノ、位置などを検討していけば、ゲームチックな印象(攻撃とか防御とか)から脱却できそう。
ゲーム	B	下田 耕嗣	アイス	アイスを主食に	×	食べ物系の提案としては最初期案。アイスでなくても適用されるし、特別驚くような展開でもない。
ゲーム	C	徳永 茂	植物	植物を服に	×	特別感を感じない。どう着るのか、植物だから他素材と違ってどうなのか、植物愛がなければ適用できないような服なのか、など不明点も多い。
ゲーム	C	徳永 茂	料理	細部までこだわった芸術作品に	×	創作料理というだけ。既に写真があるように、やってる人がいる時点で発想が現実には追いついていない。
ゲーム	C	徳永 茂	自然、畑	自宅内に畑を作る	×	家庭農園との違いが判らない。好きだとなぜ一緒にいたいのか、その実現方法として畑が驚くような展開なのか。
ゲーム	D	前澤亮汰	布団	一刻も早く布団に入る	×	目的として布団があるだけで、早く移動すること自体は布団に無関係。かつ、驚くような展開でもない。
ゲーム	E	村松隼	アイス	何でも凍らせて新しいアイスを作り出す	×	意外性がなく、異常に好きな人の提案としては「アイスの天ぷら」に敗けている。
ゲーム	E	村松隼	名古屋	全国を征服し名古屋化	×	全国征服という言葉のみ刺激的で、名古屋をモチーフに展開する特別感はない。名古屋らしさで推し進める、名古屋だからこそ征服できるような要素があればだが、オールジャンルすぎて漠然としている。
ゲーム	E	村松隼	鳥	木になって触れ合う	×	鳥達が自ら寄ってきてくれるようにしたい、という点では考えは悪くない。が、イメージにあるような木の衣装を身に付けるだけではサバゲーのカモフラージュの延長にしか感じない。人間を放棄してしまっではマズイが、鳥に近づき触れ合うための方法をもっと極端に考えたい。
ゲーム	F	井戸智也	バイク	自分をバイクに組み込む	再	このまま走ったら、ライダーが格納される変わった形のバイクの提案で終わり。人馬一体の究極を求めるにしても、バイクの何が好きなのか、現状で何が満たされていないのか、満たすにはどうあればいいのか、を考えたい。
ゲーム	G	笠井義亜	乗馬	乗馬専用道路	再	乗馬そのものはOKだが、公共施設＝自分以外に協力を求める方法がよくない。例えば、馬が自動車や自転車と同じように道を走れない理由は何かを考え、それに適合するようにあらゆる工夫と努力をした結果、こんな乗馬になったという提案に。
ゲーム	G	笠井義亜	遊園地	会社に遊園地アトラクションを持ち込む	再	モチーフの遊園地はOK。何かに好きなものを組み込むだけでは安易だし、フロア移動に滑り台を組み込む企業がすでにある。遊園地の何が好きで、その核となる要素をどんな形で発展させるのが肝要。
ゲーム	G	笠井義亜	宇宙	宇宙エレベータ開発	再	ロケット開発の上を行く案ではあるが、軌道エレベータそのものがMS(旧HF)の定番表現であるため、そのままでは厳しい。個人で作った軌道エレベータとして、どんな工法を用いて不可能を可能にしたのかがわかればナシじゃない。
ゲーム	H	加納一輝	睡眠	エクストリーム睡眠？	×	過酷な環境でも寝たい、という点では登山のビバークなど必要に迫られて行うものとして既存。走行中の車上で寝るなど風変わりな例題もあるが、「見せつける」という部分不要で、自分が好きであれば他人からの評価は気にしないでいい。より過酷な環境で眠ることを個人で追及した結果ならと思うが、現状はただ眠っているだけでバツとしない。睡眠を愛しているというより、睡眠のための何か(枕など)に限定して展開した方が具体的になりそう。
ゲーム	H	加納一輝	風呂	風呂内蔵の服	再	風呂・温泉などのモチーフはOK。提案としては、常に湯水に触れているだけで「風呂」の何が好きであるのかが見えない。風呂は湯水に浸かる以外にも特徴がある(説明にある「リラックス」など)ので、それらを含めての「風呂」愛を提案したい。
ゲーム	H	加納一輝	折り紙	他の伝統工芸に勝つ	×	折り紙はOK。比較対象として他の伝統品が登場する必要はなく、折り紙の素晴らしさのどこに惹かれているのか、その究極の形を提案してほしい。
ゲーム	H	加納一輝	ぬいぐるみ	ぬいぐるみに囲まれた生活	△	ぬいぐるみモチーフはOK。身の回りにぬいぐるみを大量に置くのはそれなりに見られる(車内や部屋・机上など)ので、他の品物の役割をぬいぐるみにさせるのも悪くない。「箸・歯ブラシ・皿…」となっているのがイメージを固定しづらいので、何かに絞り込んで「こんなものをぬいぐるみにしてしまった」にできれば。
ゲーム	I	羽山舜汰	コスプレ	世界観まで再現	再	コスプレの指す世界が多様過ぎて、元イメージが固定できない。原案を元に世界観まで再現した最たるものがディズニーランドなので、何か特定のテーマにしないと絞りきれない。が、著作の問題も出てくるためそれも難しい。「NINJA」など原作にとらわれないタイプのコスプレなら可能だが、モチーフは変更になりそう。
ゲーム	I	羽山舜汰	魚	魚になる	×	好きなものがあり、それそのものになりたい気持ちは理解できるが、そのまま「なりました」では提案が乱暴。どういった部分で「魚になった」のか、それで何が満足するのか(我々は人間だが人間のことは基本的なこと以外あまり知らないし)。
ゲーム	I	羽山舜汰	人形	人形を育てる	△	フランス人形や日本人形など様々あるが、成長する人形を育てるという異常な雰囲気は悪くない(マンガなどにありそうな案ではある)。ただ、育てることを提案とするのでなく、愛ゆえに成長する人形を作り出した、であってほしい。育てること自体は通常の人でも可能、作る所までやってしまうのは愛が高じた人物にしかできない。
ゲーム	J	牧村達也	ジェットエンジン	ジェットエンジンを日常生活に	再	ジェットエンジンをモチーフとするのはOK。提案は「ただそれが日常にあるだけ」で、ジェットエンジンの何を愛しているのかイメージできない。普通のエンジンやモーターと何が異なるのか、それをどんな日常に持ち込むことが驚きなのかを改めて考えた
ゲーム	J	牧村達也	おしゃれ	町の人々をコーディネート	×	「おしゃれ」が指すものが曖昧過ぎてイメージが固まらない。TV番組のファッションチェックの延長でしかなく、「おしゃれにうるさい」くらいは感じるが「愛する」とまでは思わなかった。

ゲーム	K	磯村奏宇	ジェットコースター	ジェットコースターで世界を旅する	×	ジェットコースターの愛好家は多いのでモチーフはOK。だが、現状では移動手段でしかなく、ジェットコースターにこだわった愛情は感じられない。行政などにも関係し、自分だけでもココまでやりたい！という「愛」としては他からの協力が大きすぎる。
ゲーム	K	磯村奏宇	ダイビング	海中に自宅を建てる	△	ダイビングはモチーフOK。海中に自宅を建てれば、否応なくダイビングしなくてはならない生活になる、という発想もOK。多少ストレートすぎる部分があり、「海中に住むためにココまでやった」というあと一案が入ればOKにできる。
ゲーム	K	磯村奏宇	歩く	どこでも歩ける靴	×	歩く行動そのものがモチーフとして厳しい。提案もSFを通り越してファンタジーになっていて安直。
ゲーム	K	磯村奏宇	爆発	無限爆発おもちゃ	再	爆発は「現象」だが、好きな人が多いのもわかるのでモチーフとしてはOK。が、爆発のどこに魅力を感じていて、それを好きすぎて行き着いたのが「観察」では「愛」までは感じなかった。エンジン(燃烧機関)が爆発を利用したモノでもあるし、他人に迷惑をかけない範囲で爆発を楽しむ(便利でなくていい)方向に特化できれば。
ゲーム	L	大洞祥太	小さい	自宅を大きくして小人氣分に	再	自宅と家具を巨大化して小人氣分を楽しむのは発想のスタート地点としてOK(テーマパークにありそうではある)。が、モチーフの「小さい」が愛情を向ける先として曖昧過ぎてイメージできない。
ゲーム	M	宮地亮汰	鳥	移動手段を鳥に	×	鳥を乗り物にすることに愛情NGは出さない(乗馬でも馬に対する愛情は理解できる)が、鳥そのものを愛する表現として「品種改良して巨大化させて乗る」は安直すぎる。ガソリン不足になったから、という理由づけも「愛ゆえに実現させた」に対して蛇足。
ゲーム	M	宮地亮汰	神輿	引っ越しを神輿に見立てて担ぐ	再	神輿はモチーフとして悪くないが、神輿が好きなのか祭りが好きなのか境界があいまいに感じる。また、神輿を担ぐ要領で引っ越しをするのでは、担ぐことが好きなのであって神輿への愛とは無関係。
ゲーム	M	宮地亮汰	ライバル	負ける姿を見たくない	×	ライバルに対する愛、それを極端に具現化した結果、ともに何を提案しているのか不明でわからない。
ゲーム	M	宮地亮汰	ダンス	生活のすべてをダンスにする	再	ダンス愛はOKだが、なんでも踊って表現する程度では「陽気な人」「活発な人」くらいの印象。また、「なんでも」ダンスにしてしまうことで、何に驚くべきなのか判断つかない。「こんなことまでダンスで表現」という特化された事例に絞っていかないと、「何でも」という便利なキーワードにぶら下がってしまう結果になる。
ゲーム	M	宮地亮汰	地元・神輿	神輿で全国を回り地域活性化	再	地元愛はOK。神輿は2コ1で、地元愛に対しては蛇足になる。地元愛の表現方法が、他県・他地域を回るになっているのはNG。比較対象や競争相手は必要なく、ただ誰よりも地元を愛する人物が、愛するあまりココまでした！という事例を考えたい。
ゲーム	N	山田一成	お菓子	ミニチュアで「お菓子の世界」を作る	△	「お菓子」では種類がありすぎて曖昧だが、実現するのがミニチュアであるなら、あらゆるお菓子を使うだろうと想像できるのでモチーフはOK。例題として挙がるのが局所的(有名観光地ばかり)なので、ベースとしての地球儀から各地の主要都市まで全てをお菓子で作り上げた、くらいの規模感がほしい。贅沢を言えば「GoogleMap全ての画像をもとに、お菓子で『世界』を作り
ゲーム	N	山田一成	アイドル	トップオタクになる	×	アイドルがモチーフなのはいいが、提案されているのはストーカー気質な粘着オタクのイメージで、現在のファンの延長線の姿でしかない。好きだからこそ、愛あればこそ想像を超えた行動を発想してほしい。
ゲーム	N	山田一成	アイドル	アイドル自身になる(コピー?)	×	コスプレ、モノマネの域を出ない。上記アイドル案と同じで(同性かもしれないが)、従来型のファンの延長でしかない。
ゲーム	N	山田一成	アトラクション	日常のいたるところでアトラクションを楽しむ	×	アトラクションが指す範囲が広く、具体的なイメージが定まらない。また、提案はすでに設置された「日常の中のアトラクション」を楽しむ側の視点で、アトラクションを愛しすぎて異常なほどの行動をとった人物には見えない。他の誰にも支持されなくても、自分だけは愛ゆえにココまでやるんだ、という異常さが足りない。
ゲーム	N	山田一成	かくれんぼ	より高度に隠れるために擬態・扮装	×	かくれんぼを愛しすぎて、というのは「いい大人が・・・」と思う反面、どこまでやってくれるのか興味はある。が、隠れることに極端に特化したかくれんぼではあっても、賛同してくれる同志がいないと成立しないのは難点。複数名いるのがOKとしても、「擬態したキャラを操作して遊ぶスニークゲーム」を作るような印象。
ゲーム	O	山本安里	破壊	大きいもの、重いもの、重要なものを壊す	×	「壊したい衝動に駆られるようになった」から何なのか？スポットにあたる人物の背景は説明されているが、この人物が衝動をもとに何をしたのか、それが驚きの結果である、という提案をしてほしい。現状のままで進んだら破壊魔の犯罪者で終わってしま
ゲーム	O	山本安里	ギャンブル	大穴に勝たせる凄腕ディーラーに	×	好き・愛が高じて凄腕になった、その結果として大穴に勝たせることまでできてしまう、は物語としては悪くないが、元がギャンブルであることに倫理的な問題がつきまとう。日本で認められる公的な賭博(競馬・競輪など)だったとしても、MS来場者の多くに未成年が含まれることを考えると、飲酒・喫煙などと同じようにモチーフとして避けたい。
ゲーム	O	山本安里	三角関係	ヤンデレ女子が変身して浮気を阻止	×	「愛」のモチーフ／テーマだったとしても、現状の案(さらに魅力的になればいい)ではモンスターといえるほど極端な提案には感じない。