

日韓ゲーミング打合せ資料（2021年5月27日）

今日の内容

1. アンケート結果概要と考察
- 2.ゲーミング案

1. アンケート結果概要と考察

対象者概要

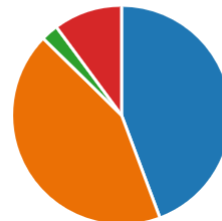
- 対象者：茨城大生（何年生？）
- 回答者数35名（うち男性3名）
- 5月25日授業回答者数：5名
- 5月26日授業回答者数：30名

家族との関係

2. 子ども時代から高校卒業時までのあいだで同居していた家族（複数回答）

[詳細](#)

● 親	35
● 兄弟姉妹	34
● 叔父叔母等の親戚	2
● 祖父母	8

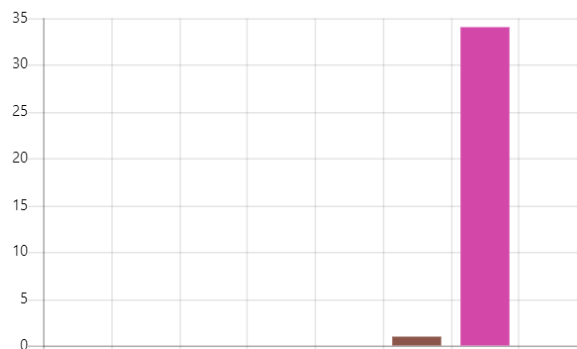


核家族が大半。一人っ子はひとりしかいない。

3. 家族に衣服関係の仕事に就いている（いた）人はいますか。いる場合は、具体的な仕事内容を教えてください（複数回答）

[詳細](#)

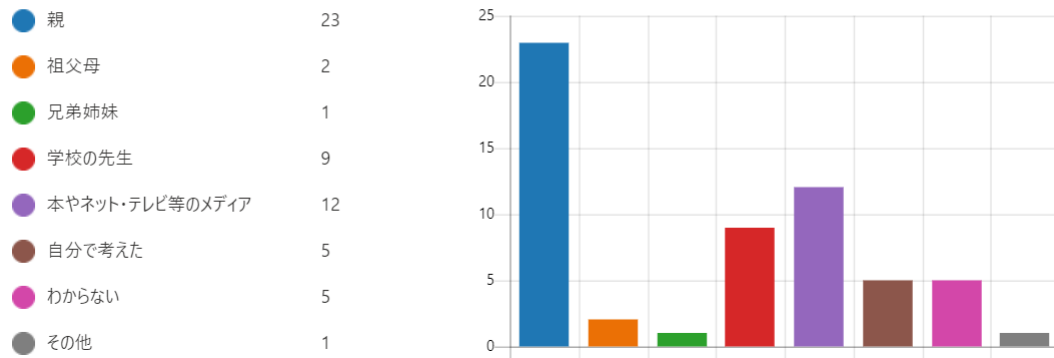
● クリーニング店従業員	0
● 衣料品店従業員	0
● アパレルメーカー従業員	0
● ファッションデザイナー	0
● 衣服関連の教員（家庭科教員...）	0
● ファッションや衣服関連の雑誌編...	1
● いない	34
● その他	0



家族に衣料関係の仕事についている（いた）人はいない、という回答者が大半。

7. 不用になった衣服の扱い方について誰から学びましたか（複数回答）

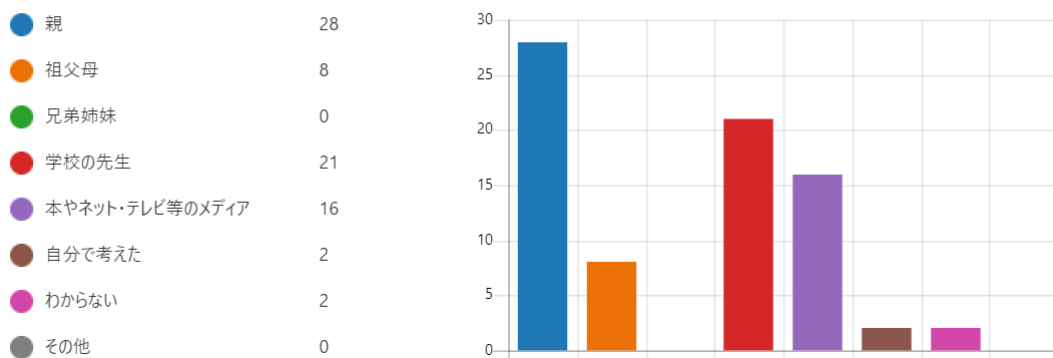
[詳細](#)



不用な衣服の扱いは親から学んだという人が多い。学校の先生、メディアという回答も多い。

17. 衣服の手入れの仕方は誰から学びましたか（複数回答）

[詳細](#)



衣服の手入れの仕方は、「親」「学校の先生」「メディア」が多い。「祖父母」も少しいる。

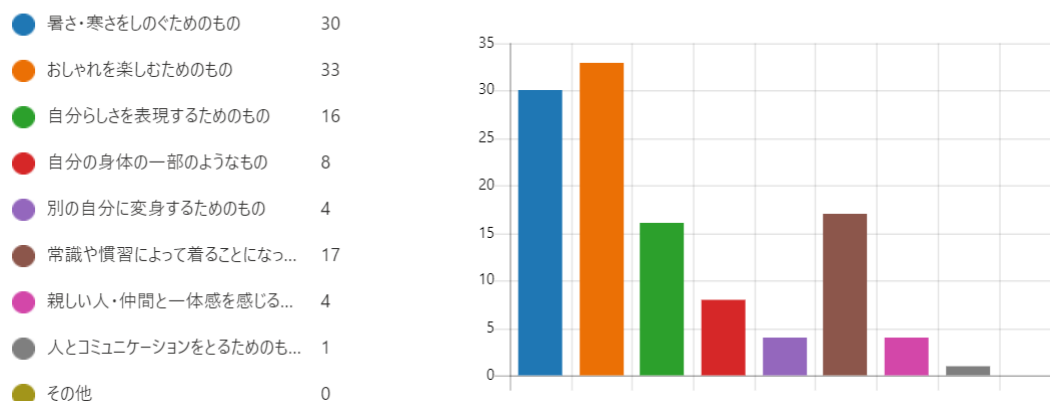
家族との関係・まとめ

- 衣服の扱い方については親からの影響が強い。祖父母からの影響は弱い。核家族であることも要因であるかもしれない。
- 家族が衣料関係の仕事についているというケースはほとんどない。したがって、家族から教わっている衣服の扱い方に関する知識は、専門的なものではなく、一般常識的なものと思われる。
- 衣服の扱い方に関する知識を学校の先生やメディアから得るというケースも多い。やはり、一般常識的な知識が中心なのではないか。

衣服イメージ

19. あなたにとって衣服とは何ですか。（複数回答）

[詳細](#)

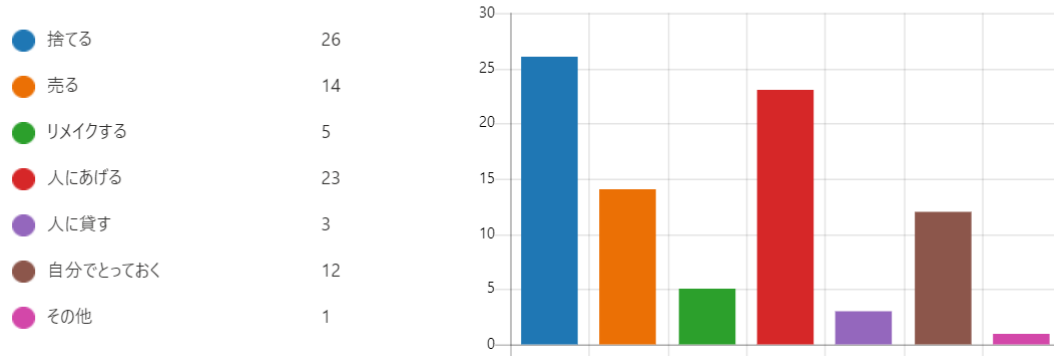


- ・「暑さ・寒さをしのぐためのもの」「おしゃれを楽しむためのもの」という回答が多い。
- ・衣服に社会性を見出す回答は、「常識や慣習によって着ることになっているもの」はやや多いが、「親しい人・仲間と一体感を感じるためのもの」「人とコミュニケーションをとるためのもの」は少ない。「衣服は自分のためのもの」という感覚が強いのかもしいない。 → **ゲーミングをしても、衣服と風土を関連付けるような発想は出てこないかもしれない**

不用になった衣服に対する考え方

4. 不用になった衣服はどのように扱うことが多いですか （複数回答）

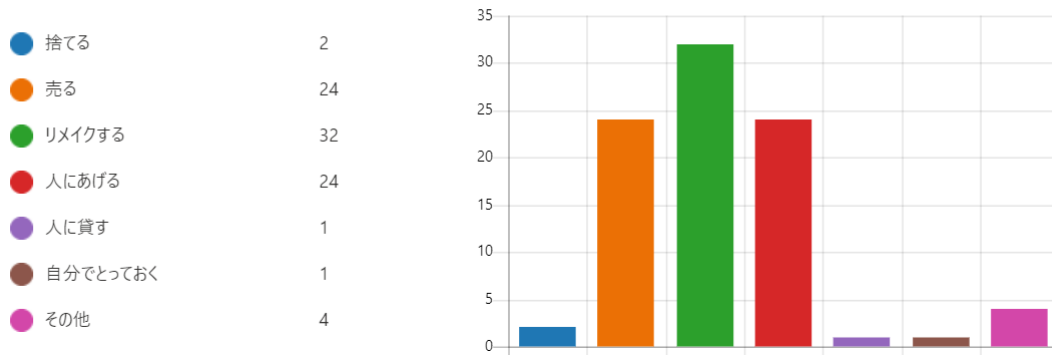
[詳細](#)



捨てる、人にあげる、売る、自分でとっておく、が多い。

5. 理想的には、不用になった衣服はどのように扱いたいですか （複数回答）

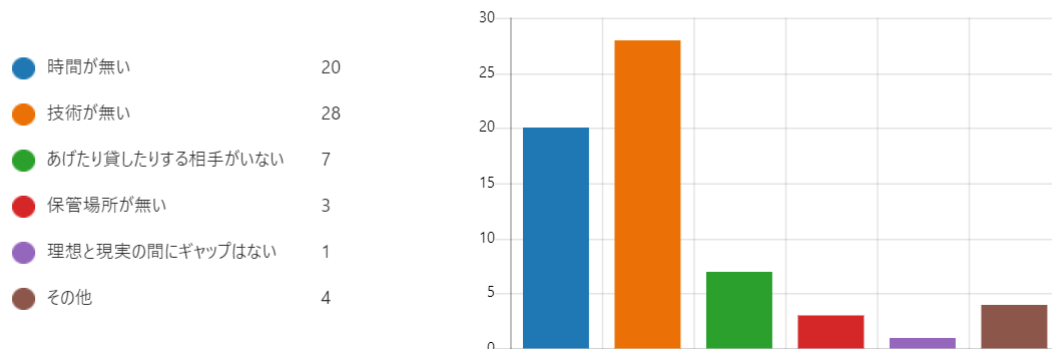
[詳細](#)



理想的にはリメイクしたいという人が多い。捨てるのは良くない、という意識はあるよう。 → **今回のゲーミングをやる上では好都合。**

6. 不用になった衣服の扱い方について、理想と現実のあいだにギャップはありますか？ あるとしたら、その原因は何ですか （複数回答）

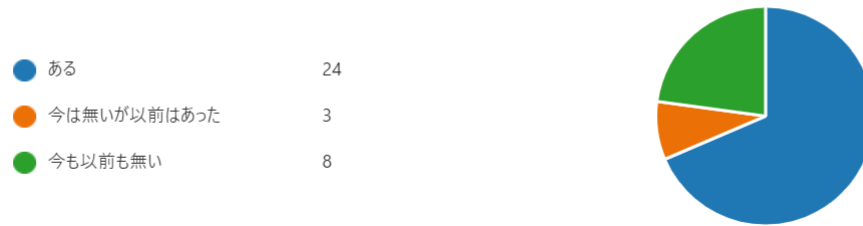
[詳細](#)



技術が無い、時間が無い、という回答が多い。

8. 不用になったのになかなか捨てられない衣服はありますか

[詳細](#)



不用になったのに捨てられない服がある（あった）という人は全体の4分の3以上。 → **今回のゲーミングをやる上では好都合**

捨てられない衣服（自由回答を分類したもの）

1. 人からもらった

- 母親が大切にしていた服だが自分には似合わなかったもの自分の好みと違う人からもらった服
- プレゼントしてもらった服や制服
- 叔母から買ってもらったトップス
- 祖母に3, 4年前にプレゼントされたTシャツ。サイズが合わなくなってしまった。
- 三年くらい前に誕生日にプレゼントでもらったブランドのトレーナー
- 叔母や祖母から度々もらうが着ていない衣服や、自分で購入したが着なくなった衣服がたくさんある。
- まだきれいな赤い千鳥柄のコート。高校生くらいのころに親が買ってきた。合わせるのが難しくてあまり着ていない。今の自分の好みではない。
- 友達からもらった衣服や親に買ってもらったものなどいろいろあります

2. 記念・思い出

- 学校のクラスTシャツ、部活で使っていた道着など
- 外国で買った可愛いイラストが描かれているTシャツやワンピース
- 初めて自分で買った服
- 高三の時に文化祭の有志発表で使ったワンピース
- 高校の時にきた制服
- 赤ちゃんの頃に来ていた服。
- 小さい頃によく着ていたTシャツやセーター、トレーナーなど。

3. お気に入り

- お気に入りだったTシャツ
- サイズが合わなくなってしまったお気に入りのトップス

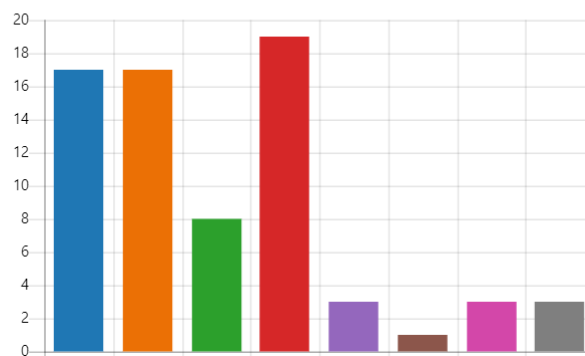
4. その他（情報不足で分類できない）

- 通販で買い、思っていたのと素材が異なり着心地が悪いニット
- 2年まえに買ったパンツ
- 二、三年前に自身で購入したスカート。

10. 不用になったのに衣服を捨てられない理由は何ですか （複数回答）

詳細

● 愛着がある	17
● 思い出がある	17
● 価格が高かった	8
● いつかまた必要になるかもしれない	19
● 捨てるのが面倒くさい	3
● 環境に悪影響が出るのが心配	1
● 「捨てられない衣服」は無い	3
● その他	3



いつかまた必要になるかもしれない、という回答がもっとも多い。愛着がある、思い出がある、という理由で衣服を捨てられないという人も多い → **今回のゲーミングをやる上では好都合**

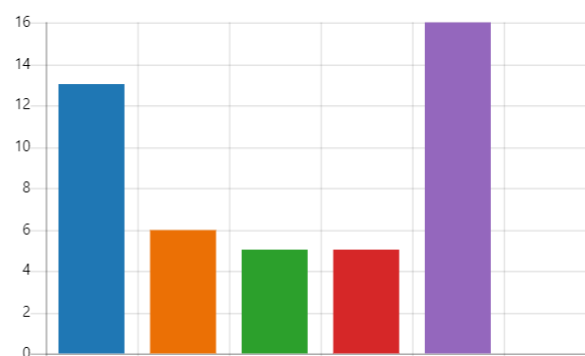
衣服をあげること・もらうことに対する考え方

11. バザー等で、「捨てられない衣服」をもらえる機会があるとします。同性のあまり身近でない人からもらえるとしたら、その衣服をどんな風に扱いたいですか （複数回答）

注：サイズはちょうど良く、デザインは好みとぴったりではないが着られないことはない、という状況を想定してください

詳細

● 自分で着る	13
● リメイクする	6
● 売る	5
● とっておく	5
● そもそももらいたくない	16
● その他	0

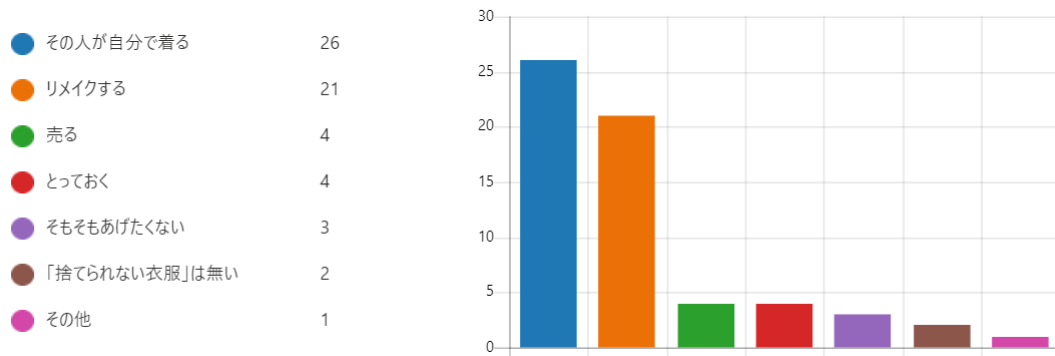


「そもそももらいたくない」が一番多い。身近でない人から服をもらうということに抵抗感をおぼえる人は多いよう → 逆に、だからこそ身近でない人になんとかして服を受け取ってもらう、ということがゲームになり得るのだともいえる

12. バザー等で、「捨てられない衣服」を人にあげる機会があるとします。同性のあまり身近でない人にあげるとしたら、その衣服をどんな風に扱ってもらえたら納得できますか（複数回答）

注：相手にとって、サイズはちょうど良く、デザインは好みとぴったりではないが着られないことはない、という状況を想定してください

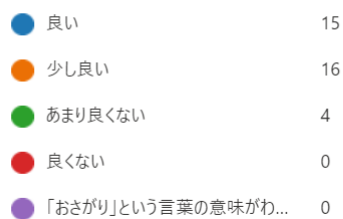
[詳細](#)



衣服を身近でない人にあげるということについてはそれほど抵抗は無いよう。また、売る・とっておくことよりも、着たりリメイクしたりして活用してもらった方が納得できる傾向。

13. 「おさがり」という習慣についてどんな印象がありますか

[詳細](#)



おさがりという習慣については良い印象をもつ人が大半

しかし、回答者たちが実際におさがりをもらった経験があるかどうかはわからない。「お姉ちゃんのおさがりばかり着せられていた」という人にとってはおさがりは悪い印象かもしれないし、そういう経験が無ければ、「物を大事にするのは良いことだ」という一般論に基づいて良い印象があると答えるかもしれない。 → **おさがりをもらうことが多かったかどうかを聞いておくべきだった**

14. 不用な衣服を同性の他人からもらうことに抵抗はありますか

[詳細](#)

● 抵抗はない	11
● 身近な人からもらうのであれば抵...	23
● 誰からもらうのでも抵抗がある	1



15. 不用な衣服を同性の他人にあげることに抵抗はありますか

[詳細](#)

● 抵抗はない	18
● 身近な人にあげるのであれば抵抗...	16
● 誰にあげるのでも抵抗がある	1



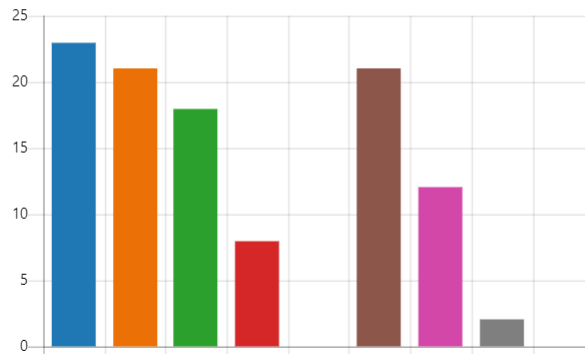
やはりこの質問でも、もらうことよりも、あげることの方が、「抵抗はない」という回答が少ない傾向

その他

16. 普段、どんな風に衣服を手入れしていますか（複数回答）

[詳細](#)

● 自分で洗濯する	23
● 家族が洗濯する	21
● クリーニングに出す	18
● 損傷したら家族に直してもらう	8
● 損傷したら業者に直してもらう	0
● ボタンが取れたら自分でつける	21
● ほつれたり破れたりしたら自分で直す	12
● 古くなってあまり着なくなったら自...	2
● その他	0



衣服を自分で手入れするという人は多い。

2.ゲーミング案

アンケートの結果を踏まえて

好都合な点

- 身近でない人から不用な衣服をもらうことに抵抗をおぼえる人は多い。その一方で、不用な衣服を捨てることを良くない考える人も多い。
- ゲーミングにおいて衣服をもらうプレイヤーにとっては、「もらいたくない」「でも捨てるのはよくない」という葛藤が生まれる可能性がある。その葛藤を解消するように、衣服をあげる側のプレイヤーが説得するということにゲーム性が出てくることが期待できる。

設計を考え直すことが必要な点

- 質問19の「あなたにとって衣服とは何か」に対する回答をみると、衣服に社会性を見出す傾向はあまり無いよう。そもそも衣服に社会性を見出さない人が、ゲーミングを通して衣服と風土の関わりを自覚する、ということはあるだろうか？
 - しかし逆に考えると、衣服に社会性を見出さない傾向があるからこそ、衣服と風土のかかわりに気づかせるようなゲーミングを行うことに意義があるのだともいえる。 → そういう気づきを生み出すための工夫をゲーミングに盛り込む？
- 捨てられない衣服をもらうことへの抵抗感について。なぜ抵抗感があるのか、という理由は聞かなかったが、「知らない人から理由も無く不用な衣服をもらう」というシチュエーション自体が不気味なのではないか。ゲーミングをやる際は、状況設定をもっと自然なものにした方が良いかもしれない。
- 捨てられない衣服について。自由記述で書いてもらった内容を眺めても、あまり魅力的ではない。ゲーミングで古着カードをつくる時は、フィクションで良いので、もっと自由に書いてもらうようにしても良いかもしれない。

その他、現在考えていること

- ゲームとしての楽しさが弱い。
 - あげる側にとっての楽しさ：
 - 古着のストーリーを考える楽しさ（箱庭的な楽しさ）
 - 相手に対しどこまで情報公開するか、という戦略性（古着の思い出を語るべき？ 思い出は隠して、オーソドックスにSDGsに訴えるべき？）
 - 受け取る側にとっての楽しさ：
 - (特にない?)
 - たとえば、「お金」を導入して、古着を買うか、衣料品店で割高の新品を買うか、という選択ができるようにすれば、ショッピングとしての楽しさが出てくるかもしれない
 - 古着を買う場合、あげる側（売り手）と何度か交渉できるようにする？ 値切るなど。