

**関東10 セミ討論会**

**～エンターテイメントB班～**

# **若者の選挙意識改革**

**～投票率向上の鍵はエンターテイメント～**

**学習院大学経済学部経営学科**

**上田隆穂ゼミナール**

**榎本 倫憲 佐野 まや**

**橋本 拓 松崎 栄美子**

**山足 奈緒子 山田 佳之介**

# 目次

## 序 章

- 0-1 研究背景.....ページ3
- 0-2 研究題材.....ページ3
- 0-3 研究内容.....ページ3

## 第1章 既存の若者の投票率アップ活動

- 1-1 既存の活動.....ページ4
- 1-2 問題点.....ページ6
- 1-3 解決への糸口.....ページ6
- 1-4 エンターテイメントの定義.....ページ7
- 1-5 ターゲット設定.....ページ7

## 第2章 VALUECHAIN MAP (VCM)

- 2-1 ValueChain Mapとは? ex. ディズニーランド.....ページ8
- 2-2 VCM概要.....ページ10
- 2-3 VCMの結果と考察.....ページ11

## 第3章 参考文献

- .....ページ14

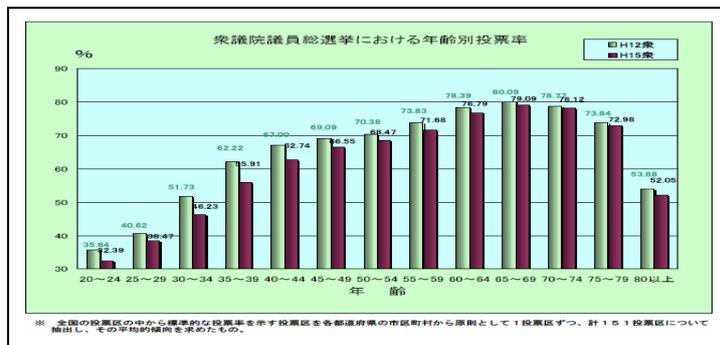
# 序 章

## <研究背景>

現代の社会の問題に対する解決方法にエンターテインメント性を用いることで問題解決への新たな提案が出来ると考えた。

## <研究題材>

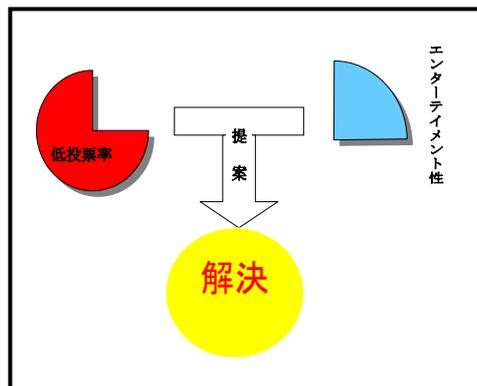
8月21日付けの朝日新聞(夕刊1面)で「・・・低投票率の原因となっている若者に・・・」という記事が掲載されていた。若者の政治への関心のなさが深刻な問題となっている。実際私達の周りの人に選挙に行ったことがあるかどうか聞いたところ、ほとんどの人が行ったことがないという答えだった。このまま若者の選挙離れが進んでいくことは将来の日本にとって不安な要素の一つになる。そこで私達は若者の低投票率化に着目し研究題材とした。



出所:総務省

## <研究内容>

上記で述べたように若者の低投票率が現在問題となっている。政治というどうしても難しい、身近ではないなどのイメージが先行して選挙へ行くという意識も低くなってしまふ。どうしたら若者の投票率アップに繋がられるだろうか。そこで私達上田隆穂ゼミナールエンターテインメント班は多くの若者が投票に行くために「エンターテインメント性を用い、若者の選挙意識改革を行う」ということをテーマに研究を進めていくことにした。



# 第1章 既存の若者の投票率アップ活動

## 1-1 既存の活動

近年の若者の投票率の低下を受け全国各地で若者の投票率アップをはかる取り組みが行われている。

ここでは代表的な例として沖縄県と早稲田の商店街での若者の投票率アップの取り組みをみていく。

### 沖縄県での取り組み

<2006年7月29日> 夕刊 1版 社会5面(土曜日) カラー

若者の投票率 50%超に/推進青年会/知事選向けアップ作戦/電子マネー進呈  
低迷する若者の投票率を向上させようと、県明るい選挙推進青年会 VOTE(宮里大八会長)は二十八日、十一月の県知事選挙に向け企画している「ヤング投票率アップ大作戦」を発表した。投票者が電子マネーやクーポンなどをもらえるようにするアイデアで、二十-三十代の投票率 50%超を目指す。宮里会長は「目標達成できなければ、引責辞任も考える」と意気込みを見せる。

若者の投票率は、全国や、独自に調査した県内の市町村の平均で、二十代が 30%台前半-40%台、三十代が 40%台前半-50%台。同会は「ポーっとしないでポート(投票)しよう」を合言葉に、四月に四十歳以下の十二人で結成した。

同会が注目したのは、飲食店など県内九百店余りで利用できる電子マネー「Edy(エディ)」。携帯電話やカードが財布の役目を果たし、入金した額内で買い物ができる。

県内の全投票所の出口で投票者に専用サイトのアドレスを知らせ、電子マネーや協賛企業で利用できるクーポン券などを取得できるようにする。

県内に Edy 利用可能なカードは八万六千枚、携帯電話は約十五万台それぞれ普及している。その多くは「二十-三十代の若者が占めているとみられる」(Edy 運営会社)ため、投票率への効果を期待している。

### 選挙セール ～投票率アップ大作戦～ 宣言

政治に無感心な若者が多く、投票に行かない人が増えています。選挙管理委員会も何とか投票率を上げようとあの手この手とやっていますが、ほとんど効果が無く、ますます投票率が下がっているのが現状です。

我々商店会も一有権者として、このまま選挙の行かない有権者、大事な選挙権を放棄している現状を見過ごす事は出来ません。そこで、投票に行った際に行った証明書としてもらえる「投票済証」を割引券として活用した「選挙セール」を商店会で開催することを提案します。

投票に行くとお得になるという感覚で、投票に気軽に行ってもらえるように商店会が応援します。

投票に行かない有権者・特に若者に投票に行くように促し、選挙を「まちづくり」の一環として商店会も盛り上げていきたいと考えています。

\*特定の政党や個人を応援するものではありません。「自分たちの街を自分たちで守る」その手段の一つとして選挙に関心を向けていきたいと考えます。

### 作戦

#### 9月11日 衆議院議員選挙投票日～決行

投票に行き、投票所で「投票済証」をもらって来店するお客様（有権者）に、○○○のサービスや割引をいたします。

#### 【サービス・割引例】

「投票済証」をご提示いただいたお客様に

- 中華料理店で杏仁豆腐サービス
- ラーメンやさんでビール1杯サービス
- 歯医者さんで歯ブラシ1本プレゼント
- 不動産仲介手数料半額 などなど

## 1-2 既存の若者の投票率アップ活動の問題点

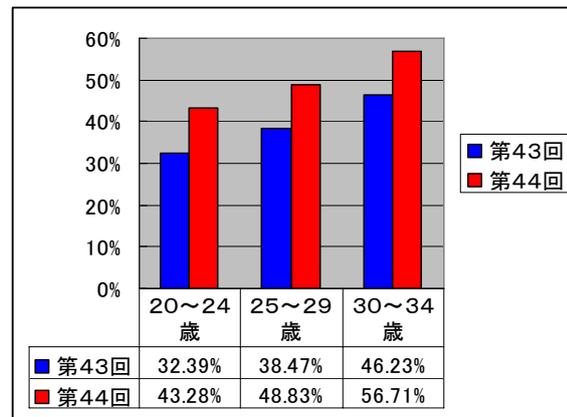
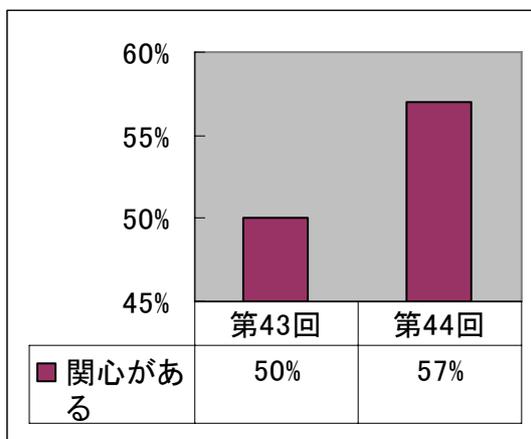
上に挙げた沖縄県や早稲田の例は結果として若者の投票率アップに結びつき活動としては成功しているといえる。しかしこの投票率アップの取り組みは大きな問題を含んでいる。

それは、これらの投票率アップの活動では若者は特権（電子マネーやサービスや割引）を目当てに投票しているという現状である。これでは活動をやめてしまえば若者は投票に行かなくなってしまう。これでは意味がなく、解決には至らない。ではいったいどうすればよいのだろうか。

## 1-3 解決への糸口

朝日新聞とインターネットサイトに選挙の投票率と政治への関心度の関係を示した記事が載っていた。朝日新聞の内容は、第44回の衆議院議員総選挙の投票率と関心度を前回の選挙のデータと比較し、政治への関心度が高ければ投票率も高くなるというものだ。

これらの結果から若者の政治の関心度を上げることができれば投票率が上がると言えるのではないか。



若者の関心度 = <http://www.mv-r.co.jp/gen2001/seiji/seiji.html>

#### 1-4 エンターテインメント性の定義

しかし、エンターテインメントといっても本来の定義では「エンターテインメント (entertainment)とは、多くの人々を楽しませることをその主題とする、文化的な活動の一つ。娯楽。催し物や余興のことも指す。」というものである。もし、今回私たちが研究題材として挙げている「政治・投票」にこの定義のままのエンターテインメントを使用してしまうと、政治・選挙自体の本質を変えてしまう、つまり政治的倫理を脅かしてしまうことになりかねない。(EX:競馬のように選挙の立候補者にオッズをつけ、選挙区ごとに誰が当選するのかを賭けて楽しむ 等)

そこで、私たちは自分たちが今回扱う「エンターテインメント性の定義」というものを『政治・選挙自体の本質は変えない範囲での、娯楽・芸能とする』というように自分たちなりの定義をすることにしました。

#### 1-5 ターゲット設定

「研究題材」でも述べたように、今回私たちは若者をターゲットとします。

理由は、投票権を得る前、又は、投票権を得て間もない18～20代前半の若者にアプローチすることで、政治に関心を持たせ、投票することを習慣付けられる。

では、設定したターゲットに、どのエンターテインメントを使い、どのようにアプローチをすれば最も効果的なのだろうか？それを解決する為には、私達はバリューチェーン・マップが最適だと考えた。

## 第2章 VALUECHAIN MAP (VCM)

### 2-1 ValueChain Mapとは? ex. ディズニーランド

#### 経験価値イメージ

経験価値イメージを測定するにあたり、「以下のサービスを利用するとすれば、どんな経験が得られると思いますか」といった質問をした(図表-2参照)。

選択肢は14項目あり、作成にあたっては、価格や品質といった基本的な要素以外に、「感動したり懐かしい気持ちになれる」「心地よい気持ちになれる」などの感情的な側面や、「他社との違いが実感できる」「デザイン・センスが自分の好みにあう」といった差別性の側面などを加えた。図表-2では、因子分析を通じて、測定項目を近い関係にあるもの同士でグループ化し、それぞれのグループに「刺激」「ホスピタリティー」「コミュニケーション」「差別性」「クオリティー」「簡易性」という名前を付与した。

図表-2 経験価値イメージ

分類	項目	ディズニーランド n=3874
刺激	自分の視野や知識を拡げてくれる	12.5
	日常生活では得られない刺激が得られる	59.3
	感動したり懐かしい気持ちになれる	39.9
ホスピタリティー	心地よい気持ちになれる	38.4
	贅沢な気分が味わえる	26.4
コミュニケーション	利用者が多く共通の話題になる	44.8
	家族や友人・知人と楽しめる	60.2
差別性	他社との違いを実感できる	30.1
	デザイン・センスが自分の好みにあう	13.9
クオリティー	顧客として大切にもらえる	26.6
	品質・性能・機能のよさを実感できる	17.0
	安全で故障や間違いのない品質を得られる	12.3
簡易性	いつでも簡単・気軽に利用できる	4.1
	低価格で得た気分になれる	1.3

図表-2では、因子分析を通じて、測定項目を近い関係にあるもの同士でグループ化し、それぞれのグループに「刺激」「ホスピタリティー」「コミュニケーション」「差別性」「クオリティー」「簡易性」という名前を付与した。

ディズニーランドの結果を見ると、簡易性以外の分類でスコアが高くなっている。その中でも刺激、ホスピタリティー、コミュニケーションが突出しており、59.3%が「日常生活では得られない刺激が得られる」(刺激)、60.2%が「家族や友人・知人と楽しめる」(コミュニケーション)と回答した。

#### ブランドの魅力要因

次に、こうした経験価値イメージと商品や店舗、従業員の接客対応などの企業活動が、どのような関係にあるのかを探るために、別途ブランドの魅力要因として、ロゴマークやキャラクター、広告、店舗の内外装、従業員の接客対応などについての評価を測定し、関連性をみることにした。ブランドの魅力要因を測定するにあたっては「以下のサービスについて魅力を感じる点がありますか」という質問をした(図表-3参照)。

図表-3 ブランドの魅力要因

項目	ディズニーランド n=3874
ブランド名	57.3
ロゴマーク	25.0
広告のデザイン	21.6
CMタレント・キャラクター	35.4
パッケージ、包装紙の質やデザイン	19.3
カタログ・パンフ	10.5
ホームページ	14.1
店舗の内装・外装	37.9
従業員の服装	36.1
従業員の接客対応	51.5
商品自体の質・味	31.9
品揃え	20.2
関連グッズ・おまけ	25.4
価格	11.7
経営者・経営理念	26.6

ディズニーランドは、「ブラン

ド名」と「従業員の接客対応」が50%を超え、「CMタレント・キャラクター」よりスコアが高い。ミッキー Mausなどのキャラクターより「ブランド名」や「従業員の接客対応」に魅力を感じる人が多いようだ。とはいえ、「CMタレント・キャラクター」は「従業員の接客対応」、「従業員の服装」、「経営者・経営理念」などと同様に、その他の3社に比べ20ポイント以上高い評価を得ている。

### 経験価値イメージと実際の企業活動の関係

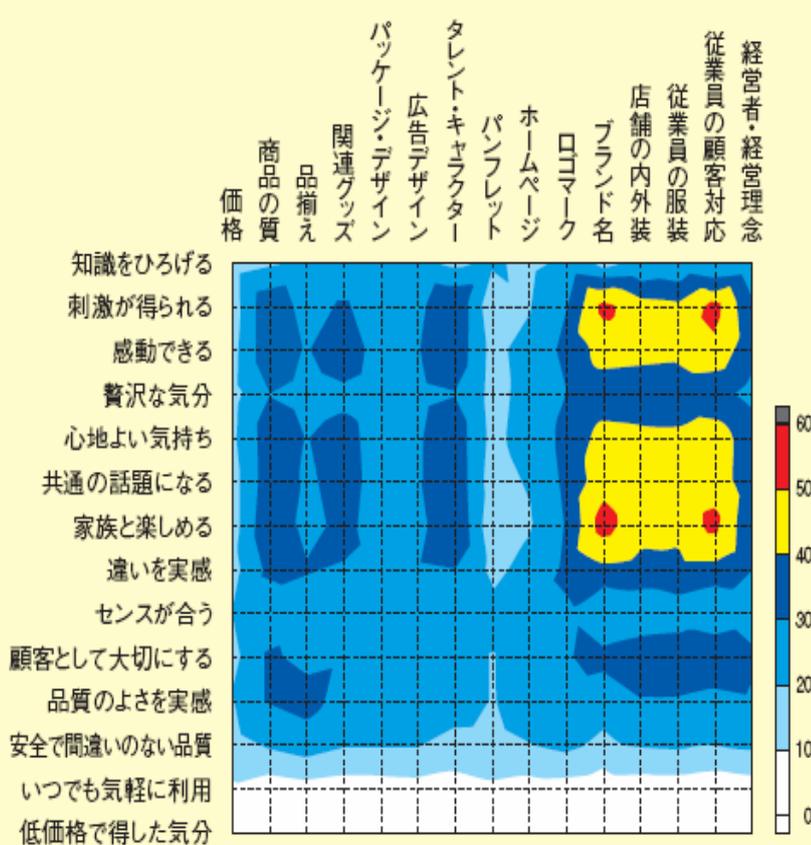
経験価値イメージとブランドの魅力要因の関連性を見るために、それぞれの結果を用い、図表4（バリューチェーンマップと呼ぶ）を作成した。この図は、各項目間の関連性を図式したもので、相互の項目間の類似性を測る指標としてジャカード（Jaccard）の類似指標を使用した

（※1）。項目間の関連性が強いほどスコアが高く、スコアに対応してマップの色が変わる。図からどの組み合わせが、そのブランドの特徴を示すのかが理解できる。

ディズニーランドのバリューチェーンマップを見ると（図表-4参照）、

「いつでも気軽に利用」「低価格で得た気分」以外、全体的に色がついているが、その中でも「刺激が得られる」「家族と楽しめる」と「ブランド名」「従業員の顧客対応」の関連が強く、「ディズニーランド」というブランド名の強さとともに、従業員スタッフの対応が顧客を刺激している様子がうかがえる事がわかる。

図表-4 ディズニーランドのバリューチェーン



※1 ジャカード(Jaccard)の類似指標  
 $A = \text{「項目X」「項目Y」両方を評価している人数}$   
 $B = \text{「項目X」を評価している人数}$   
 $C = \text{「項目Y」を評価している人数}$   
 とした場合、下記の計算式で表される。  
 $\text{ジャカードの類似指標} = A \div (B + C - A)$   
 この指標は0から1までの数値で示され、数値が大きいほど、(項目Xと項目Yの)関連性・一体性が高いことを表す。

## 2-2 VCM概要

今回私達が作成し、調査を行ったアンケートは、以下のような形態で行った。

形式：アンケート形式(5段階評価)

出題数：全200問

対象：18~22歳の大学生

サンプル数：男20名 女18名 計38名

実施日：2006年10月

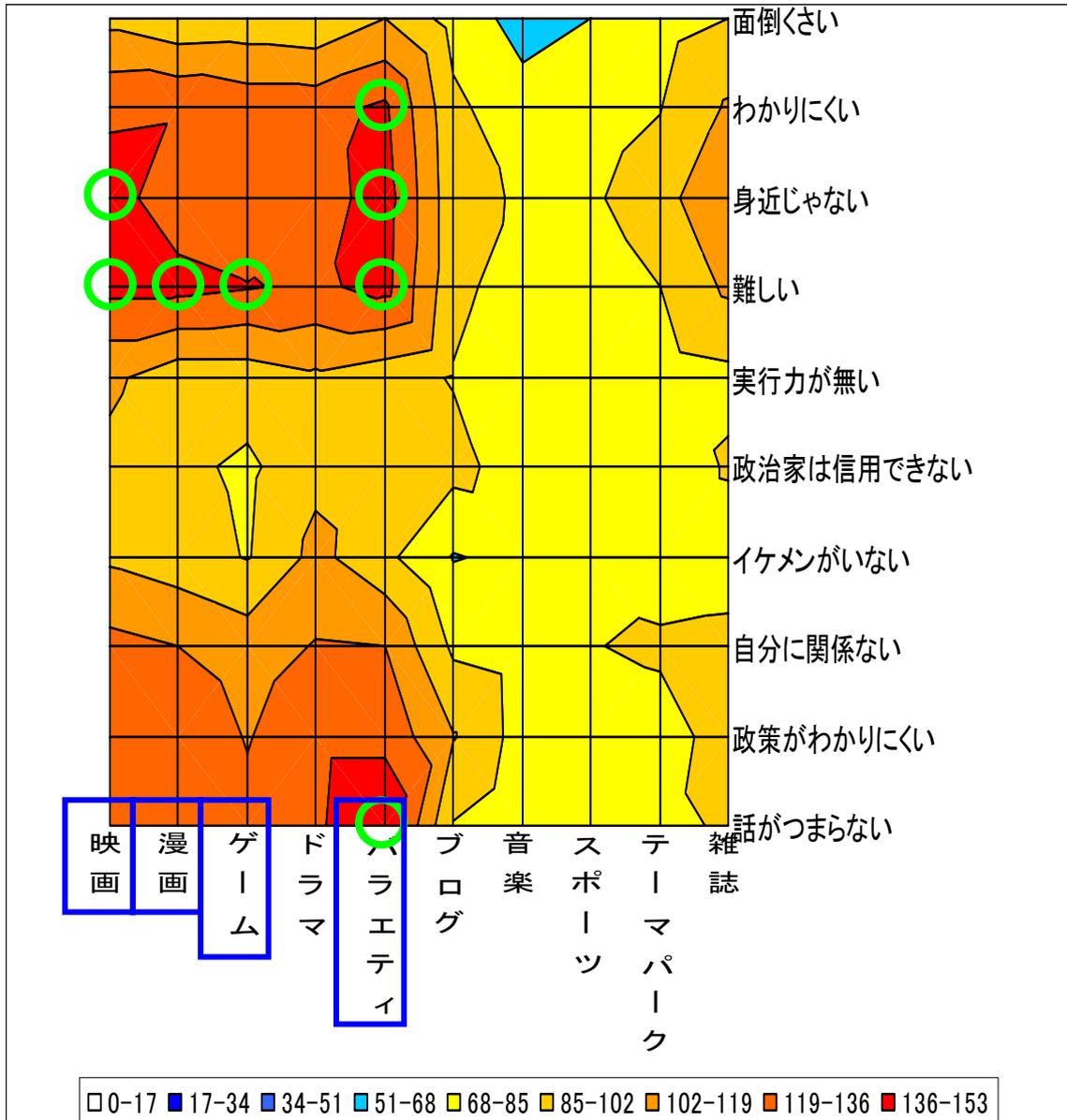
私達が作成したVCMアンケートの目的は、政治がつまらない原因の解消には、どのエンターテイメントの、こういった経験価値が一番効果的なのかを知る為に行った。

導出手順は、政治がつまらないと感じる原因をどのエンターテイメントを使えば、軽減出来るのかを5段階評価してもらうことにより、エンターテイメントを絞り込み、次に各エンターテイメントに対する経験価値を5段階で評価してもらう事によって、こういった経験価値が一番効果的なのかを探った。

アンケートの質問項目等は、以下にある画像を参照。

学習院大学 上田ゼミナール		平成18年10月 日		問3:以下に挙げる政治がつまらないと感じる原因を、次のエンターテイメントと組み合わせる事で、その原因を解消出来ると思いますか？強く思うものには5を、全く思わないものには1の5段階でつけて下さい。																																																																																																																																																							
<b>政治・エンターテイメントに関するアンケート</b>																																																																																																																																																											
この調査は政治とエンターテイメントに関する調査であり、学術的に研究する事を目的として実施するものです。調査結果は全て統計的に処理致しますので、皆様にご迷惑をお掛けする事は一切御座いません。誠に恐れ入りますが、ご協力お願い致します。																																																																																																																																																											
問1:以下に挙げる政治がつまらないと感じる原因のうち、強く思うものには5を、全く思わないものには1をつけて下さい。																																																																																																																																																											
<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">←</td> <td style="text-align: center;">弱</td> <td colspan="5" style="text-align: center;">→</td> <td style="text-align: center;">強</td> <td></td> </tr> <tr> <td>話がつまらない</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>政策がわかりにくい</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>自分に関係ない</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>イケメンがいない</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>政治家は信用できない</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>実行力が無い</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>難しい</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>身近じゃない</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>わかりにくい</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>面倒くさい</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>															←	弱	→					強		話がつまらない	1	2	3	4	5					政策がわかりにくい	1	2	3	4	5					自分に関係ない	1	2	3	4	5					イケメンがいない	1	2	3	4	5					政治家は信用できない	1	2	3	4	5					実行力が無い	1	2	3	4	5					難しい	1	2	3	4	5					身近じゃない	1	2	3	4	5					わかりにくい	1	2	3	4	5					面倒くさい	1	2	3	4	5																																				
	←	弱	→					強																																																																																																																																																			
話がつまらない	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
政策がわかりにくい	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
自分に関係ない	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
イケメンがいない	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
政治家は信用できない	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
実行力が無い	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
難しい	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
身近じゃない	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
わかりにくい	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
面倒くさい	1	2	3	4	5																																																																																																																																																						
問2:以下に挙げるエンターテイメントの項目に接したとき、それぞれの程度効用を感じるか、お答えください。強く思うものには5を、全く思わないものには1の5段階でつけて下さい。																																																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">項目</th> <th colspan="10">エンターテイメント</th> </tr> <tr> <th>映画</th> <th>漫画</th> <th>ゲーム</th> <th>ドラマ</th> <th>バラエティ</th> <th>ブログ</th> <th>音楽</th> <th>スポーツ</th> <th>テーマパーク</th> <th>雑誌</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>効用</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>楽しくなる</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>和む</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>共通の話題になる</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>家族や友人・知人等と楽しめる</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>癒される</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>暇つぶしになる</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>知識が得られる</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>興奮する</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>感動する</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>非日常に浸れる</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>														項目	エンターテイメント										映画	漫画	ゲーム	ドラマ	バラエティ	ブログ	音楽	スポーツ	テーマパーク	雑誌	効用											楽しくなる											和む											共通の話題になる											家族や友人・知人等と楽しめる											癒される											暇つぶしになる											知識が得られる											興奮する											感動する											非日常に浸れる										
項目	エンターテイメント																																																																																																																																																										
	映画	漫画	ゲーム	ドラマ	バラエティ	ブログ	音楽	スポーツ	テーマパーク	雑誌																																																																																																																																																	
効用																																																																																																																																																											
楽しくなる																																																																																																																																																											
和む																																																																																																																																																											
共通の話題になる																																																																																																																																																											
家族や友人・知人等と楽しめる																																																																																																																																																											
癒される																																																																																																																																																											
暇つぶしになる																																																																																																																																																											
知識が得られる																																																																																																																																																											
興奮する																																																																																																																																																											
感動する																																																																																																																																																											
非日常に浸れる																																																																																																																																																											
<b>政治の阻害要因</b>																																																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>映画</th> <th>漫画</th> <th>ゲーム</th> <th>ドラマ</th> <th>バラエティ</th> <th>ブログ</th> <th>音楽</th> <th>スポーツ</th> <th>テーマパーク</th> <th>雑誌</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>話がつまらない</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>政策がわかりにくい</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>自分に関係ない</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>イケメンがいない</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>政治家は信用できない</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>実行力が無い</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>難しい</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>身近じゃない</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>わかりにくい</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>面倒くさい</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </tbody> </table>														項目	映画	漫画	ゲーム	ドラマ	バラエティ	ブログ	音楽	スポーツ	テーマパーク	雑誌	話がつまらない											政策がわかりにくい											自分に関係ない											イケメンがいない											政治家は信用できない											実行力が無い											難しい											身近じゃない											わかりにくい											面倒くさい																															
項目	映画	漫画	ゲーム	ドラマ	バラエティ	ブログ	音楽	スポーツ	テーマパーク	雑誌																																																																																																																																																	
話がつまらない																																																																																																																																																											
政策がわかりにくい																																																																																																																																																											
自分に関係ない																																																																																																																																																											
イケメンがいない																																																																																																																																																											
政治家は信用できない																																																																																																																																																											
実行力が無い																																																																																																																																																											
難しい																																																																																																																																																											
身近じゃない																																																																																																																																																											
わかりにくい																																																																																																																																																											
面倒くさい																																																																																																																																																											
<b>お忙しい中、ご協力有難う御座いました！</b>																																																																																																																																																											

2-3 VCMの結果と考察

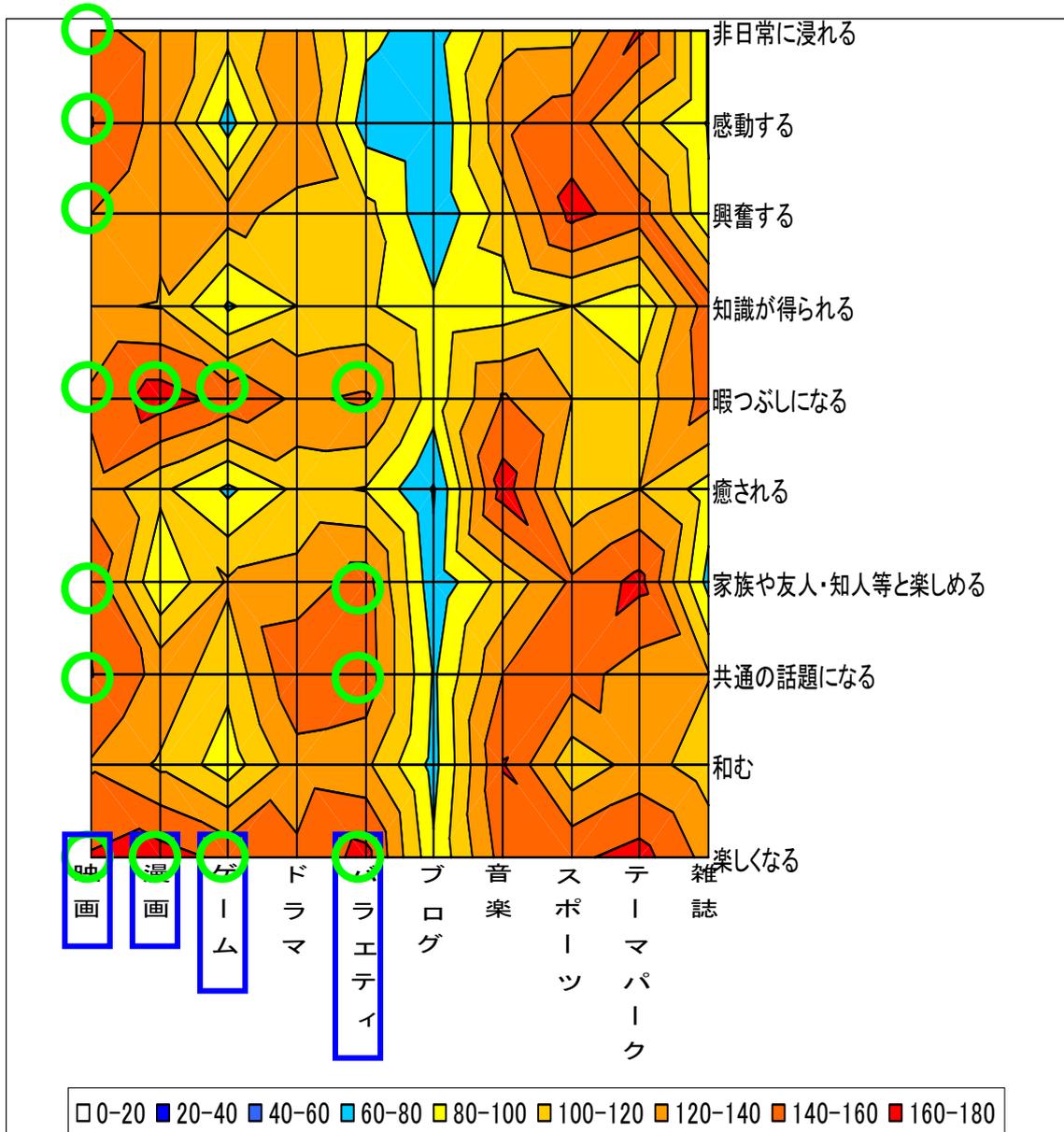


上記のグラフは、政治がつまらないと感じる原因をどのエンターテイメントを使えば、軽減出来るのかを5段階評価してもらった結果である。

得点が高い交点は、グラフ中にある緑丸である。これより、バラエティ・ゲーム・漫画・映画の4つのエンターテイメントが、政治がつまらないと感じる原因を軽減出来るのものであるとわかる。

バラエティは、「話がつまらない」・「難しい」・「身近じゃない」・「わかりにくい」の得点が高く、ゲームと漫画は「難しい」の得点が高い。映画は、「難しい」・「身近じゃない」の得点が高かった。

これら4つのエンターテイメントは、ターゲットの中でどのような経験価値があるのかは、次のグラフである。



このグラフから、バラエティ・ゲーム・漫画・映画の経験価値が高いものは、次の通りである。

バラエティは、「楽しくなる」・「共通の話題になる」・「家族や友人・知人等と楽しめる」・「暇つぶしになる」で、ゲームと映画は「楽しくなる」・「暇つぶしになる」である。映画は、「楽しくなる」・「共通の話題になる」・「家族や友人・知人等と楽しめる」・「暇つぶしになる」・「興奮する」・「感動する」・「非日常に浸れる」の7つあった。

以上の結果をまとめたのが、下記の表である。

この表は、左にエンターテイメントがあり、真ん中にそのエンターテイメントの経験価値、右にそのエンターテイメントで解決出来る、政治をつまらないと感じる原因を書いている。

エンターテイメント	経験価値	解決出来るつまらない原因
バラエティ	楽しくなる	話がつまらない
	共通の話題になる	難しい
	家族や友人・知人等と楽しめる	身近じゃない
	暇つぶしになる	わかりにくい
ゲーム	楽しくなる	難しい
	暇つぶしになる	
漫画	楽しくなる	難しい
	暇つぶしになる	
映画	楽しくなる	難しい 身近じゃない
	共通の話題になる	
	家族や友人・知人等と楽しめる	
	暇つぶしになる	
	興奮する	
	感動する	
	非日常に浸れる	

この表をもとに、提案を組み立てたいと思う。

**提案は・・・本発表でのお楽しみ♪**

### 第3章 参考文献

- 総務省
- 日本経済新聞
- 日経産業新聞
- 朝日新聞
- 神戸新聞
- 中国新聞
- 沖縄タイムス
- 日本広報協会
- Market Development Research
- スターソリューションズ
- 早稲田いのちのまちづくり実行委員会
- テレビ朝日
- wikipedia

以 上