

オコポ：興味、趣味、人気、考え方 発表のアウトライン

I. イントロダクション：私の質問と答え

どうして、東京のゲームフリークという会社が作ったゲームのポケットモンスターは日本ですごく人気がありますか。

つまり、アメリカに比べて、日本の方がポケモンセンター（店）やグッズ（ぬいぐるみ、おもちゃ、食器など）やイベント（大会、映画など）やテレビの番組や読み物（雑誌やガイドブックや漫画や本）が多いですか。

このトレンドは、日本の教育と日本のゲームの作り方と、どんな関係がありますか。

日本のゲームの作り方（創造的で、かわいくて、カラフルで、ランダムで、……）は、どうして日本人のプレイヤーに興味を持たせますか。

つまり、なぜ日本人の子供と学生と社会人は、日本らしいゲームが大好きですか。一番楽しい特徴はなんですか。

- A. イメージ：かわいい文化、色々なスタイル、思い出しやすい。
- B. オコポ：家族は、みんなでできます。趣味、活動、直接にしやすい
- C. エボリューション：成長すればするほど、意味が変わります。

II. イメージ

- A. かわいい文化：日本なら、かわいい動物は人気があります。
- B. 思い出しやすい：どこでもピカチュウ。アートスタイル。
- C. 色々なスタイル：多いから、だれでも好きなのが見つかります。
- D. 流行：ゲームをやらない人も、流行をよく見て、知っています。

III. オコポ

- A. 許可：頭にいい、友達と親とできて、血と死ぬポケモンもない。
- B. 一緒にできる：母が育てさせて、父がレベルアップさせて、...
- C. ゲーム以外：買い物、番組、アニメ、映画、グッズ、など。

IV. エボリューション

- A. 親（父）から、戦略やふくざつな詳細が習えます。
- B. 勝負の大会に参加したり、趣味でやったり、懐かしく楽しんだり、かわいい流行を付いて行ったりできるので、やり続けます。
- C. ゲームは、核心を落とさないで、だんだん変わっています。
 - 1.) やめない人は、大学の時、勝負や交換も上手になります。
 - 2.) 新しいポケモンが面白いけど、最初のを今でも覚えています。
 - 3.) ゲームを習えば習うほど、自信を持って、楽しくなります。
- D. ストーリーも中高生の間で人気があります。

- V. 結論（けつろん）：好きな人が多いですが、理由は人によって、違います
- A. 勝負の大会に出る人が多いですが、学校をやめた人もいます。
 - B. 大学生と先生（忙しい人）の間で、詳しく分かる人が少ないです。
 - C. ポケモン会社の上位：子供達、かわいい物好きな人、選手、懐かしがりや
 - D. プランナーの上位：カジュアル／ハードコアの選手、親子、懐かしがりや、かわいい物好きな人、子供達。（でも、バランスがある）
 - E. 自分の反応（！）
 - 1.) びっくりした：アメリカに比べて、詳しい人はあまり違いません！
 - 2.) 自分のポケモンが好きな理由をもっとはっきり理解できました。
 - a.) ゲームだけじゃなくて、生活のし方や流行も強くあります。
 - b.) いつも考えているのは、イメージの力で感動するからです。
 - c.) ポケモンをやる人は、しゃべると、説明しないで、やさしい友達になれます。
 - d.) というのは、イメージは、有名な大学みたいに、あんもくで性格や興味や趣味や好きなこと（かわいい文化）を表せます
 - 3.) ですから、いつか、ポケモンが好きな日本人の女の子と結婚したい