



特集

“ナミダノモトあります”

# 99のなみだ<sup>®</sup>



# 99のなみだ

いらっしゃいませ——  
本日も“ナミダノモト”、いろいろご用意しています。  
でもその前にちょっと一息、  
なみだについて、もっと知ってみませんか？

## なみだとココロ

「もらい泣き」したことがありますか？

もらい泣きは、他の人と感情を共有することで起こります。人は自分の感情がよくわからなくなったときに、周囲の人の行動を見て感情を決めることがあります。自分の感情がわからずモヤモヤしているときに、目の前で人が泣いているのを見ると、「これは悲しい場面だな」「これは嬉しい場面なんだな」と無意識に判断して泣けるというのが、感情の共有による「もらい泣き」なんです。

怒りの涙って？

怒りのあまり涙があふれて…そんな経験はありますか？ 実は、「怒り」の感情が涙に直結するとは考えにくいとされています。怒りは、いわゆる戦闘を決定するときの感情に近いと考えられますよね。しかし涙を流すと前が見辛かったり、相手に弱みを見せることになり、不利になってしまいます。つまり、怒りの涙の裏側には「自分が置かれている立場の低さからくる情けなさ」や「戦闘態勢に臨めない自分に対する虚しさ」などの思いが隠されているのです。このように、自分では「この感情で泣いている！」と思っても、実際は違う感情から涙が出ていることが多いんです。

「年をとると、  
涙もろくなる」のは  
なぜでしょう？

人が自分以外のことで泣くときは、自分の過去の経験と照らし合わせて、「共感」する気持ちが涙を出させています。年をとると涙もろくなるのは、共感のもととなる経験が増えるから。そう考えると、年をとるほどに、感受性が豊かになっているとも言えるのかもしれない。

## なみだとコトバ

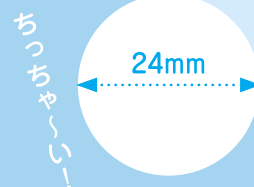
ワニが泣く？

「crocodile tears」って言葉、知ってますか？ なんと、ワニは獲物を食べるときに涙を流します。けれどこれは感傷的なものではなく、捕食のためアゴを目一杯開けることで涙管が圧迫され、中の涙が押し出されているだけ。このことから、心のかもっていない涙、つまり嘘泣き・空涙のことを「crocodile tears」って言うんです。

## なみだとカラダ

目、大きい？

眼球の大きさ、どれくらいだと思いますか？ 成人の眼球の大きさは直径24mmくらい。10円玉と500円玉の間くらいの大きさなんです。個人差はほとんどないそうです。24mm…予想よりも大きかったですか？ 小さかったですか？



なみだのモト

実は涙の成分は血液とほとんど同じもの。角膜（黒目）には血管がないため、血液と同じ成分の涙で覆うことで、涙に含まれる酸素で呼吸できるようにしているんです。

## なみだから生まれたものたち

涙に咲いた花

ユリ、バラ、カーネーション…みなさんもよく目にするだろう美しい花たち。これらの花の共通点、それは、美女の涙から生まれたという伝説があること。ユリは人類の祖、イブがエデンを追われるときに流した涙から。バラはギリシアやローマの愛と美の女神、ヴィーナスが寵愛していた少年を亡くしたときに流した涙から。カーネーションは聖母マリアが十字架に架けられた息子キリストを見て流した涙から。ほかにもチューリップ、桜、キャベツ、スズラン、スマレなど、わたしたちになじみ深い花々にも、涙にまつわる伝説をもつ種はたくさんあるようです。

涙の結晶

実は花以外にも、涙から生まれたという伝説をもつものがあります。それは、宝石。冠婚葬祭でもおなじみの真珠や、3月の誕生石であるアクアマリンは、人魚の涙の結晶だという言い伝えがあります。他にも、コハクはギリシア神話の海の女神の娘たちが流した涙から、金は北欧神話の母なる女神、フレイアの流した涙が岩に染み込んできたと言われています。花や宝石、貴金属など、美しいものには涙起源説あり。太古の昔から、涙には神秘的な力があると信じられていたんですね。

なみだにまつわるお話、  
いかがでしたか？  
それでは次のページからは  
なみだでこころを洗浄するソフト  
『99のなみだ』をご紹介します。

『99のなみだ』ってどんなソフト？

『99のなみだ』は、「泣けるDS! 涙でこころ洗浄ソフト」。「涙で洗浄」!? なんだか新鮮だけど、一体どんなソフトなのか…。こばやしゆうきちゃんと一緒に体験し、その効果も紹介していきます!

タレント  
こばやしゆうきちゃんが『99のなみだ』でなみだセラピーを体験

「絶対泣ける」と紹介された本、私には泣けなかった—話題のあの感動映画、観たいけど時間がない—

そんなだれにでもあるような経験を解消でき、涙の力をフル活用した新しいコンセプトのゲームソフト、それが『99のなみだ』です。“感動して涙を流すという行為は、心の「癒し」や「浄化」、身体のリラックスなどの効果をもたらす”とされています。科学的証明はもちろん、自らの体験でそれを実感している人も多いでしょう。このソフトはそういった「涙の力」に着目し、女性クリエイターを中心に開発されました。「泣ける物語を、泣けるシステムであなたにお届けします。そして、感動して泣くことで、がんばろうという前向きな気持ちを持って欲しい。」そんなクリエイターたちの願いも込められています。



さっそく挑戦してみます

こばやしゆうき PROFILE  
1980年5月10日生 O型  
長野県出身 通称「こばゆう」  
「バンダイナムコPodcastingマガジン」でもレポーターとして大活躍!  
ブログはこちら <http://kobayuu.exblog.jp/>



入力してあげよう

1. 物語を見る準備

ゲームの1日目、まずはあなたの情報(年齢・性別・配偶者の有無など)を入力します。このデータは提供される物語にも関わってくるので、素直に答えるのがベスト。登録が完了したら、涙時間の始まりです。



2. お店を訪ねる

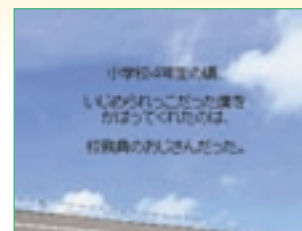
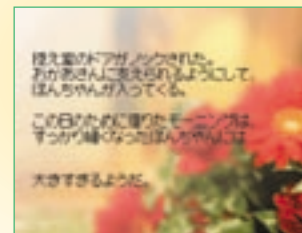
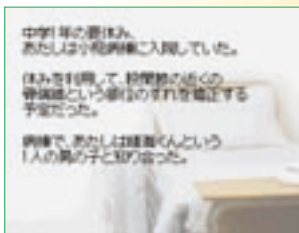
中に入るとそこにはマスターが。まずは会話を楽しんでください。あなたをリラックスさせるようなねぎらいの言葉や、涙にまつわるウンチク話など、やさしく語りかけてくれますよ。また、あなたにより合った「ナミダノモト」を提供するための質問をしますので、正直に答えましょう。会話が終わると、「ナミダノモト」が入ったランプを渡されて…



物語を読む前に、1人で視聴できる部屋に入ったり、携帯電話の電源を切ったりして、落ち着いた環境を整えてください。

3. 物語を読む

物語はタッチペンをしまい、ゆっくりご覧ください。「なみだのソムリエシステム」によって処方された物語は、きっとあなたの心にグッとくるはず—



「なみだのソムリエシステム」とは?

今のあなたにピッタリの物語を提供するシステム。事前に登録したあなたの情報や、マスターの質問に答えた内容から、あなたの“泣きのツボ”を分析・診断します。さらに、読み終わった後にどのくらい心に残ったか、“なみだレベル”を入力することで、処方の精度が上がっていき、ソフトがあなた独自の“泣きのツボ”を学習していくのです。

このシステムは、早稲田大学河合隆史教授監修のもと、研究開発されました。ただ単に物語を片っ端から読ませていくのとは違い、プレイヤーの特性に応じた、泣きやすい物語を提供することができます。小説や映画にはない、新しい仕組みなのです。

河合教授のコメント

「99のなみだ」では、物語の中の感動を誘う要素と、それらに共感するプレイヤーの要素との対応関係を探るための調査・研究が、産学連携により行われました。その統計データに基づいて、ゲームシステムの人間工学的なデザインが試みられています。プロトタイプを用いたモニターテストの結果からも、有効性が示唆されました。

監修：早稲田大学 大学院国際情報通信研究科 教授 博士(人間科学) 河合 隆史

ゆうきのおすすめシチュエーション

一日の終わりのリラックスタイム。ムードある間接照明の中、ソファで横になりながら…



4. 物語を読み終わったら

どのくらい泣けたか、どんな感情を抱いたかを入力しておきます。あなたの“涙のツボ”に関する情報が蓄積され、よりあなたに合った物語を提供できるようになります。また、「あの時、自分はどんな風を感じたんだっけ?」「またあの物語を読みたい」など、振り返る際に活用できます。



涙にはすばらしい力が秘められています。泣くことでストレスを解消し、脳内をリセットすることで、明日への活力につなげることができる。感動し涙を流すことにより、人は癒され、気づきを生み、それが新たな力になるのです。「泣いてスッキリ。明日も頑張ろう。」そう思ったらステキですね。また、たとえ涙が流せなかったとしても、物語を読んだ後に「なぜかスッキリした」「仕事を頑張ろうって思った」「誰かに会いたくなかった」など、前向きになれる何かを感じ取ることができるはず。明日を爽快な気分でご過ごせるソフト『99のなみだ』に、どうぞご期待ください!

# 座談会

## こばやしゆうき × 『99のなみだ』開発者



“涙でこころ洗浄ソフト”という新ジャンルを開拓したのは、麗しき女性クリエイターたちだった！  
ここでは、『99のなみだ』を体験したこばやしゆうきちゃんが本作の開発秘話にグッと迫ります。

### 疲れた自分を癒したい！ これが企画立案の原点到

**ゆうき** 「涙でこころ洗浄ソフト」って、今までにないすごく斬新な発想ですね。そもそも、どんなきっかけで企画がスタートしたんですか？

**磯** この企画を考える前、個人的にいろいろ悩んでいて、疲れが癒せて元気になれるソフトがあればいいなと思っていました。それで、当時同じプロジェクトに携わっていた青木さんに話を持ちかけたのが最初のきっかけでした。

**青木** 実は私も疲れていて(笑)。だから、磯さんの「人にやさしくて、温かくて、やわらかい作品を作りたい」という考えにすぐに共感して、2人でアイデアを出していったんですね。そのなかで、「泣いた後って気分がスッキリするよね」という話になり、泣くこと・感動することの効用や、どのような場合に泣いたり感動したりするのかといったことを検証しながら、感動する物語を集めたソフトを作ろうということになったんです。

**ゆうき** 人を泣かせる話って、簡単なようで、実はすごく難しいですね。人によって“泣きのツボ”

も違うと思いますし……。

**磯** そうなんです。そこで、企画の輪郭がある程度固まった時点で、早稲田大学の河合隆史教授に監修をお願いすることにしました。河合先生は人間工学が専門で、当時ナムコ(現バンダイナムコゲームス)と連携して行っていた「ゲームの処方箋プロジェクト」の一環で、ゲームが人に与える良い影響(効能)と、その活用方法(処方)に関する研究をしていらっしたんですね。で、河合先生のアドバイスをもとに、いろんな人の“泣きのツボ”を探ることから始めました。

**ゆうき** どうやって調べたんですか？

**石田** 約500人を対象に、今までに泣けたエピソードを3件ずつ教えてもらいました。同時に、ペットを飼った経験があるかとか子供はいるかといった“属性”の調査や、性格診断なども行って、泣けたエピソードとの相関関係を分析していったんです。

**ゆうき** うわーっ！メチャメチャ大変そうですね。

**青木** 途中で何度もくじけそうになりましたよ(笑)。とにかく、泣けたエピソードを細かく分解して、これを個人の属性や性格などと照らし合わせ、どんな人がどんなことに感情移入しやすいのかを検

証していきました。そうすると、分かりやすい例でいえばペットを飼ったことのある人は、動物にまつわる話に感情移入しやすいといったことが分かってきたんです。

**磯** これが、プレイする人の属性やパーソナリティによって“泣きツボ”を分析し、その人に合った感動の物語を処方するという「なみだのソムリエシステム」につながったわけですが、改めて振り返ると、本当に地道で根気のいる作業の連続でした。

**ゆうき** まさに涙なしでは語れない、みなさんの努力の賜物だったんですねー。

### プレイヤーの性格や価値観が 泣き方にそのまま表れる！

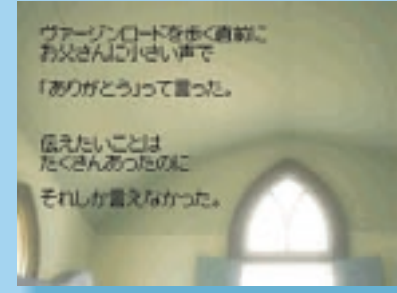
**ゆうき** 「99のなみだ」には200話以上の感動的な物語が収録されているのですが、これはどのようにして選んでいったんですか？

**青木** 1人の感性で選ぶと偏ってしまうので、スタッフはもちろん社員の皆さんにもご協力頂き、物語を読んでどのくらい泣いたかを集計し、その結果から判断しました。実際、私は全然感動できな

### こんなに心地よく ジーンとできるなんて！

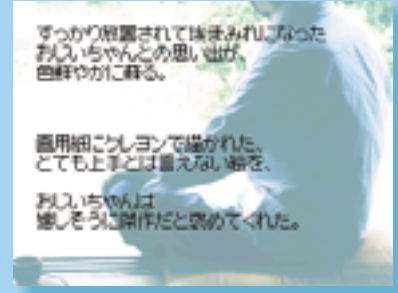


### お父さん



お父さんの愛にジーンとききました。幸せな話で心もホカホカ。お父さん、とってもステキ〜！嬉しそうに手を振っている光景が目に見えてきました。

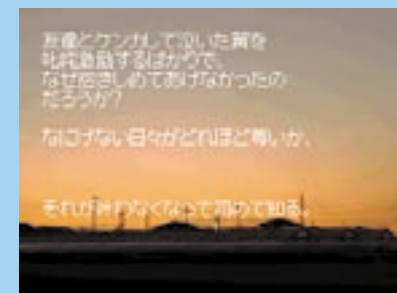
### 深夜2時の ありがとう



おじいちゃん〜！おじいちゃんの行動の理由がわかった時、本当にボロボロ泣いてしまいました。その後、私、田舎のおばあちゃんに電話しましたよ！

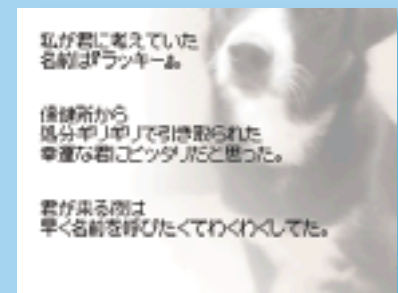
## ゆうきちゃんがグッときた物語を ちょっとだけ紹介しますー

### 短冊



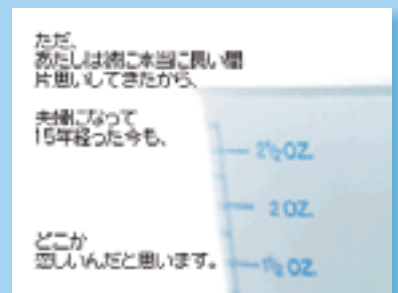
これは本当に辛くて、やりきれなくて、そして翼くんとお母さんの気持ちが痛いほど伝わってきて……涙が止まりませんでした。

### 君と散歩を



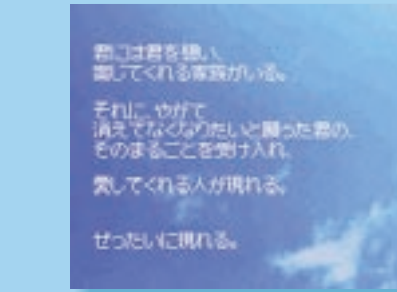
はじめは犬の悲しい話かと思ったけど違って、なんかほのほの。ちょっと憎らしいけど愛らしい犬が可愛くて、家族との関係がまたかいた☆

### 恋しくて



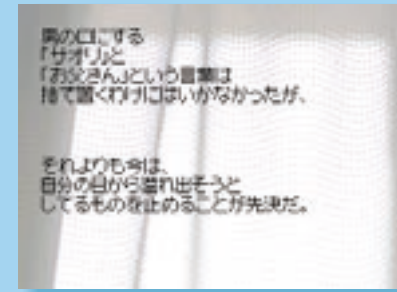
切ない〜！「寂しい気持ちは恋しい気持ちと似てる気がします。」って名言ですね〜。自分ならどうだろうって考えちゃいました。

### 屋上の君へ



最初、誰からのメッセージなんだろう？と思いながら読んでいたんですが、最後になるほど！と。徐々に気持ちにグッと迫ってきて、そうだ頑張ろうって思いました。家族ってありがたい。

### 父と彼氏と マイルーム



あはは！お父さんがかわいい(笑)コミカルで面白かった〜。こういうお話もあるんですね！笑いながら、ちょっとジワリきて……娘を持つお父さん達には身にたまされる話かも？

こんなに共感できる  
物語がたっぷりつまった  
ゲームを作ったのは、  
一体どんな人たちなのかな？

開発者の皆さんを  
訪ねてみましたー！



## なみだが私たちに元気と勇気をくれた！



かった話でも、他の人は「メチャ泣けた～」というケースもあったんですよ。

**石田** 同じ物語でも、泣いたポイントが人によって違ったり。

**青木** そうそう！ 大きさにいけば人生の何に重きを置いているかで、泣くポイントが全然違ってくるんですよ。つまり、その人の今の価値観がそのまま表れるんです。

**磯** 性格に左右される場所も大きいですよ。例えば恋愛系の物語だと、自分の恋愛経験と重ねて涙する人もいれば、憧れの恋愛スタイルにひたって涙する人もいます。私たちの中では、前者を“共感泣き”、後者を“妄想泣き”と呼んでいるんですけど(笑)。

**青木** ちなみに、私は“妄想泣き”が得意です！

**磯** あとは、物語の内容を自分の都合のいいように解釈する“都合泣き”というのがあります。「99のなみだ」を体験すれば、自分がどのタイプにあてはまるのが分かって楽しいですよ。

**ゆうき** 私、仕事を終えてから「99のなみだ」を体験させてもらったんですけど、その日は体力的にも精神的にもすごく疲れていたんですね。でも、

物語を読み始めたら自然に涙がポロポロこぼれてきて、気分がスッキリしたんです。私が読んだのは家族のお話だったんですが、ひと泣きしたあとに、久しぶりに田舎のおばあちゃんに電話しちゃいました。

**磯** うわー、いい話だあ～！

**ゆうき** あと、その日の夜は友人から食事に誘われていて、仕事を終えた直後は「今日は疲れたから断ろうかな」と思っていたんですが、『99のなみだ』を体験した後は気持ちがポジティブになって、結局一緒に食事に行きました。

**石田** 元気になってもらえたんですね。それは、私たちとしてもすごくうれしいです。

**磯** 試作段階でもモニター調査を何度か行ったのですが、プレイ後には気分が改善したという回答が多く、ストレス解消につながっているといえると思います。

**石田** そうなんです。私たちもビックリしたのですが、涙がこぼれるには至らなかった方でも、同じくらいの効果が得られているらしいことも分かりました。

**青木** なので、“お涙ちょうだい”の物語ばかりでなく、ちょっと爽やかだったり、心が温まったり、読後感の

良いものを集めました。リラックスしたり元気になってもらえたり、気分を変えるきっかけになってくれればいいなと思っています。

### スタッフ全員の熱意が 数々の奇跡を誕生させた！

**ゆうき** 物語の内容はもちろん、背景に出てくる写真やBGMもすごく心地よくて、感情移入しやすかったです。

**磯** ありがとうございます。写真や音楽は、あまり細かく作り込み過ぎると読む人の想像力をジャマしてしまうので、あくまでも脇役としてのポジションを保つようにしました。

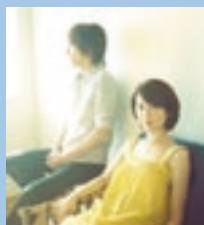
**石田** 物語の設定や登場人物も、日常生活の中でごく普通に遭遇したり、感じたりするようなものをテーマにしています。そういったリアル感を大切に、できるだけ自然に物語の世界へ入っていきけるようにも工夫しましたね。

**ゆうき** お店でマスターがその人に合ったお話を用意してくれるという設定も、すごく自然でしたよ。

**青木** 自分たちも含めて、働く女性が疲れを癒すに

### オープニング&エンディングの テーマ曲にmoumoonを起用

2007年8月にエイベックスよりデビューした期待の新人ユニット「moumoon」(ムームーン)をオープニングとエンディングの楽曲に起用。優しい中にも凛とした、透き通る歌声が今作の世界観を一層盛り上げます。



#### moumoon PROFILE

2006年9月にミニアルバム「Flowers」でインディーズデビューを果たす。  
2007年8月22日にavex traxより「love me?」でメジャーデビュー。続く2007年12月5日に待望の1stシングル「Do you remember?」をリリースし、TBS系TV「恋するハニカミ!」のテーマソング他、全国パワートレイド1局など2008年話題の2人組ユニット。

### 『99のなみだ』の感動を ひと足はやく書籍でお届け！

ソフトの発売にさきかけ、ソフトと同名の書籍「99のなみだ」が株式会社リンドバブリッシュヤーズより出版されます。本作に収録した物語の中から選りすぐりの作品数点を書籍用にリライトした物語に、新たな物語を加えて収録。やさしい涙に包まれる12篇を集めた珠玉の短篇小説集です。



## 特集 99のなみだ

### イメージキャラクターに 入山法子を起用

「99のなみだ」のイメージキャラクターとしてパッケージ・TVCMなどに出演！



#### 入山法子 PROFILE

清らかなイメージで男女共に支持されている話題の女優  
・資生堂「TSUBAKI」  
・ヤマザキ「ランパック」  
などCM多数出演！！

はどういうシチュエーションがベストだろうと考えて、“ナミダノモト”を出してくれるお店があると面白いのではということになったんです。

**ゆうき** お店に登場するマスターも癒し系のタイプですけど、実際にモデルになった方がいらっしゃるんですか？

**石田** モデルというわけではないんですが、近い方はいるかも(笑)。ね、磯さん！

**磯** そうですね(笑)。まだこのソフトが非公式だったときに、河合先生や開発スタッフと打合せの後に足を運んでいたお店がありまして。なんと私の誕生日に、マスターがオリジナルカクテルを用意してくださって、「磯さんの涙が一滴入ると完成するカクテルです」とおっしゃったんです。

**ゆうき** ステキーー！！

**磯** 企画の内容とあまりにもドンピシャだったので、マスターに「もしかして、河合先生から何か聞いてます？」と問い詰めちゃいましたよ(笑)。もちろん、マスターは何もご存知なかったんですが、奇跡的ともいえる一言に、本当にビックリしました。

**石田** 偶然といえば、moumoonさんをお願いしたオープニングのテーマ曲が、「こころのしずく」とい

うタイトルだったことにも驚きましたよね。実はこれと同じ言葉が、ストーリーの中の重要なキーワードの1つになっているんですよ。これもまったくの偶然で、タイトルを聞いた瞬間、思わず鳥肌が立ちました(笑)。

**青木** 「99のなみだ」に関わった人たち全員が、このソフトの趣旨に共感して、それぞれの専門分野で“いいものを作ろう”と力を注いでくださったんですね。そうしたことが、いろんな偶然や奇跡を生んだのかなって思います。

### 99回涙したあとは 新たな一歩を自ら踏みだして

**ゆうき** ところで、タイトルの“99”という数字には、どんな思いが込められているんですか？

**磯** その人の泣きのツボに合った99の物語を提供するというのももちろんなんですが、このソフトで99回涙を流したら、最後はユーザーさんが自分の力で新しい一歩を踏みだしてほしいという願いを込めています。

**ゆうき** たしかに、“99”って不思議なパワーが潜

んでいる感じがしますよね。他に、ユーザーさんへのメッセージはありますか？

**石田** より深い感動を得るためにも、1日の終わりに、リラックスした状態でプレイしてほしいなと思います。そして、みなさんの周りで「99のなみだ」を体験した人、例えば友人や家族、彼女・彼女と、読んだ物語についての感想を話し合ってもらいたいですね。人によって泣きのツボが違うことや、意外な一面などが発見できて、きっと盛り上がりやすよ。

**青木** 収録されている物語の中には、マスターや店内で出会う人々が登場するものもありますし、ゲームとしてのご褒美的な要素も随所に入れ込んでいますので、そこにもぜひ注目してほしいですね。

**磯** 1話ごとに物語の感想を書き込むことで、ちょっとした日記代わりにもなりますので、自分自身を見つめるきっかけとしても楽しんでいただければと思います。とにかく、疲れているときに気軽に手に取ってもらって、みなさんに元気になってもらえたら私たちも大満足です。

**ゆうき** 私もいつも手元に置いて、「99のなみだ」から元気をもらいたいと思います！

#### アートディレクター

いそ けいこ  
**磯 桂子 さん**

「99のなみだ」の発案者。本作に携わる前は、ビジュアルデザイナーとして「ヴィーナス&プレイブス」や「鉄拳6」などを担当。趣味はお菓子作りとフットサル。

#### システム・シナリオディレクター

あおき なつこ  
**青木 奈津子 さん**

磯さんと共に「99のなみだ」の企画立案から携わる。本作の前は、ビジュアルデザイナーとして「もじびったんDS」や「R: RACING EVOLUTION」などを担当。現在のストレス解消法は映画館通いと日本酒。

#### パブリッシング・プロデューサー

いしだ みお  
**石田 実緒 さん**

クリエイターとして「みんな大好き塊魂」や「太鼓の達人」などを担当し、「99のなみだ」でプロデューサーデビュー。大のサッカー好きで、自らもフットサルチームに所属している。

なみだの  
チカラって  
すごい☆



## 99のなみだ

ニンテンドーDS用ソフト  
2008年6月5日発売予定  
3,990円(税込)

