

# 企業における二次創作の有用性

拓殖大学 田嶋ゼミナール グループB

小笠原風太 奥山遥翔 兵藤夏樹

八木綾菜 吉次遥香

# 【アジェンダ】

## 1,研究概要

p3

二次創作のマーケティング効果のある内容について研究する。

## 2,現状分析

p4~13

二次創作を利用する企業は多く、公式に認められている存在である。

## 3,先行研究

p14~17

二次創作やそのマーケティング効果についての研究を調べたが、二次創作の内容についての研究は見つからなかった。

## 4,問題意識・研究目的

p18~19

どのような内容の二次創作だと関与が上がるのか明らかでないため、それを明らかにする。

## 5,仮説

p20~41

公式のまま×日常の二次創作が、表の他の3つに比べて最も関与度が上がる。

## 6,検証概要・結果

p42~56

仮説は棄却。  
しかし、親近感が上がることがわかった。

## 7,学術的・実務的インプリケーション

p57~61

全ての二次創作にプロモーション効果があるわけではない。  
公式のまま×日常のイラストを募ることでキャラクターの親近感が上がる。

## 8,参考文献・URL

p62~64

# 【研究概要】

近年、インターネットの普及によりSNSに気軽に二次創作を投稿することが可能になった結果、二次創作文化はより身近なものになりつつある。

本研究では二次創作の内容に着目し、企業が二次創作を活用するにあたり、どのような内容が良いかを研究する。

# 【現状分析 1】 二次創作とは

「原点となるものの世界観や登場人物を  
借りて創作した創作物」 (小山 2013)



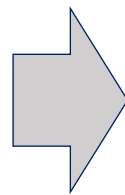
# 【現状分析 1】 二次創作とは

- ・ SPY × FAMILYの場合 . . .

## 公式



画像出典：ABEMA TIMESより



## 二次創作イメージ

(カラオケに行っているアーニャのイラスト図)



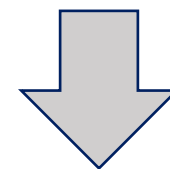
画像出典：HUFFPOSTより

# 【現状分析 1】 二次創作とは



## ・ 二次創作の実例

Twitter上で1.8万リツイート8.2万いいね  
(12/2現在)



公式ではないが、  
**SNSで大きな反響を得ている**



# 【現状分析 1】 二次創作とは

## ・ 二次創作の分類

まとめ・切り抜き



**ひろゆきの部屋**  
KIRINUKI YouTube ch

ひろゆきの部屋【ひろゆき, hiroyuki】切り抜き  
チャンネル登録者数 88.2万人・910本の動画  
ひろゆきさんの生放送の切り抜き動画を投稿しています。 >

夢小説



#小説  
239,449 作品

イラスト



#イラスト  
682,478 作品

コスプレ



えなこ (Enako)  
Japanese Cosplayer 🎀 PPエンタープライズ所属  
▼ YouTube ▼  
[www.youtube.com/c/enako\\_channel](http://www.youtube.com/c/enako_channel)

844 投稿    218万 フォロワー    337 フォロー中

考察

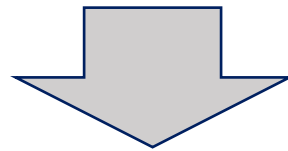


【進撃の巨人】作中最高の天才的な伏線回収ランキング10選【最終回】  
シン考察 ch・192万回視聴・1年前

二次創作は多数の種類が存在！

# 【現状分析 1】 二次創作の題材の絞り込み

- 先行研究の殆どが**イラストや同人誌を対象**にしている
- イラストは**SNSで投稿しやすい!**
- 二次創作の内容とマーケティングについての研究はまだない為、研究した



本研究では**イラスト**に絞る



# 【現状分析 2】 企業の二次創作の活用例①

大賞  
尾田栄一郎先生直筆サイン色紙を進呈!

## ワンピースの活用例

### ・ウソップギャラリー海賊団

**読者（一般人）によるイラスト**を  
膨大な量の応募数の中から著者が選出し、  
コミック巻末に掲載

他にも・・・

集英社でジャンプ世界イラストコンテストが  
開催されている！

ぶつかり合う信念  
wr さん

# 【現状分析 2】 企業の二次創作の活用例②

HOYOVERSE × pixiv 賞金総額 100万円

## 原神 Genshin

### イラストコンテスト 第一弾

開催期間 2022年7月11日(月)～8月21日(日)23:59

① ファンアート部門 ② 衣装デザイン部門

夏の日に、ゲーム「原神」のキャラクター達とティワットでどのように過ごしたいか、自由に想像してお描きください。

ゲーム「原神」のキャラクター達の夏をイメージした新しい衣装デザインを自由にお描きください。

タグ #原神イラコン夏FA #原神イラコン夏衣装

<b>最優秀賞</b> (各部門1名) <b>15</b> 万円 +5000原石	<b>優秀賞</b> (各部門1名) <b>10</b> 万円 +3000原石	<b>人気賞</b> (各部門5名) <b>5</b> 万円 +1500原石	<b>特別賞</b> (各部門10名) 「原神」 グッズセット
---	--	---	--

※すべての受賞作品は、ゲーム「原神」に関するプロモーション、メディア、販売物等に使用される可能性があります。使用の過程で、トリミング等の加工が施される場合がございます。あらかじめご了承ください。  
※海外からの投稿も可能です。受賞された場合、海外口座への振込も可能となりますが、送金手数料等により、お受け取りの金額が上記と異なる場合がございます。あらかじめご了承ください。  
©COGNOSPHERE

## 原神の活用例

総ダウンロード数：約1億1500万回の人気ゲーム

総応募件数  
～ 1565件 ～

⇒ **ゲーム企業も積極的に活用！**

画像出典：pixiv 「原神」 イラストコンテスト 第一弾より



# 【現状分析 2】 企業の二次創作の活用例③

## 雪印の活用例

オレたちの YUKICOTAN ゆきこたん プロジェクト

雪印 コーヒー × pixiv  
雪印コーヒーをイメージした 擬人化イラスト大募集!

ゆきこたんとは?  
今年で生誕50周年を迎える雪印コーヒーは、おかげさまで1日に50万パッケージ出荷される大人気商品。雪印メグミルク社内で「雪コー」と呼ばれ、愛情たっぷり育てられてきました。ファンのみならずからも永く愛されることを願って、公式擬人化キャラ「ゆきこたん」を募集いたします。

雪印 コーヒー

雪印 コーヒー

雪印 コーヒー

ゆきこたん

ゆきこたん

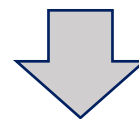
ゆきこたん

優秀作品6名様  
スペシャルパッケージとして  
この夏店頭発売!  
+賞金20万円

入賞作品200名様  
200キャラ総出演!  
オリジナル画集  
にしてプレゼント!

【応募タグ】 雪印コーヒー擬人化イラスト  
原案：瀧野かんし、その他豪華審査員が  
審査員として参加決定! フィギュア化も?  
\*スペシャルパッケージ・オリジナル画集のデザインはイメージです。  
応募期間: 2013年4月1日(月) - 4月30日(火) 23:59

雪印コーヒーの **パッケージを**  
**擬人化したイラストを募集し、**  
パッケージに採用



ロングセラーゆえ購入者層が高齢化



**若者層の獲得に成功!**

# 【現状分析 2】企業の二次創作の活用例④

## グリコの活用例

- ・白沢パピ子デザインコンテスト

papicoのパッケージのイラストとして  
親しまれていたキャラクターの  
**キャラクターデザインをpixivで募集**

➡ 優秀作品はパッケージに採用！

おいしさと健康  
Glico x pixiv  
白沢パピ子  
ほわいとさわ  
デザインコンテスト  
2014年1月21日(火)~2月24日(月)

優秀賞(3名)  
賞金20万円

佳作(5名)  
賞金5万円

タグ 白沢パピ子デザインコンテスト 投稿形式 自由

作例 グリコ社員も描いてみた!.....が。

残念! 皆さんのかわいいパピ子ちゃんも一回お待ちしております...><.

あなたのイラストが  
パッケージに!?

企画目録 応募要項 白沢パピ子って? Glico

# 【現状分析2】イラスト募集により、企業は…

- ・ プロモーション効果

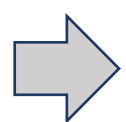
SNS等への投稿数上昇により  
多くの人へ**コンテンツの認知拡大・PR**が可能

- ・ 二次展開、三次展開が可能

集めたイラストを**パッケージに使用**、イベントで衣装を  
**コスプレイヤーが着用、ゲームに実装**などが可能

# 【先行研究】 二次創作

	「独立変数」 × 「従属変数」	研究概要
保坂 (2008)	「著作権」 × 「二次創作」	二次創作に関する著作権上の諸問題。
大戸,伊藤 (2019)	「創作物に対しての愛」 × 「二次創作コミュニティ」	二次創作コミュニティに属する人の一次創作に対しての愛着から、コミュニティの維持の方法を分析した。
八尾 (2018)	「二次創作即売会」 × 「二次創作コミュニティ」	二次創作と同人誌即売会で形成されるコミュニティについての考察。
飯塚 (2015)	「二次創作」 × 「視聴者・文化」	二次創作は、一次創作の作家側にとって人気を計るバロメーターとなっている。またファンにとっても二次創作は、作品の楽しみ方を増やすものとなる。
李,鷺田(2016)	「二次創作」 × 「プロモーション効果」	「二次創作」を中心に、ユーザーイノベーションの新たな可能性を模索。



他にも「二次創作」や「二次創作とそのコミュニティ」に関する研究はあったが「二次創作の内容」についての研究は見つからなかった。



# 【先行研究】

- ・ 二次創作は原作に対してプロモーション効果があるのか

(李・鷺田 2016)

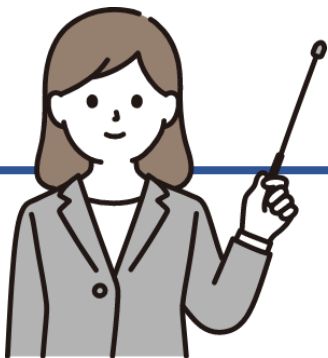


画像出典：刀剣乱舞-ONLINE-

# 【先行研究】李・鷺田の先行研究内容

## ・ 先行研究調査内容

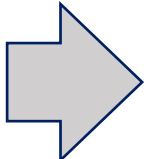
- ・ ゲームをいつ始めたのか
- ・ ゲームを始めた理由や二次創作との関連性
- ・ 二次創作活動や情報交換活動の状況
- ・ ゲーム関連商品購入や興行イベント参加状況



などについて質問

# 【先行研究】 二次創作の影響

二次創作は原作に対して無視できないほどの  
プロモーション効果を有しており、潜在的なユーザー層  
を惹きつけられることが明らかとなった  
(李・鷺田 2016)。

 二次創作はプロモーション効果を有している。

## 【問題意識】

二次創作はSNSで拡散しやすい媒体であり、  
二次創作がきっかけでコンテンツが  
話題になることもある。

しかし、企業が二次創作を活用するにあたり  
どのような内容の二次創作が  
良いのかは解明されていない。

# 【研究目的】

二次創作のマーケティングにおける有用性と  
二次創作の内容との関係について研究し、  
マーケティングに有効な二次創作を模索する。



# 【仮説導出 1 - 1】 二次創作を分類

二次創作を分類してみた！





# 【仮説導出 1 - 1】 二次創作の分類表

		世界観	
		公式のまま	日常
キャラ設定	公式のまま	①	②
	変更	③	④

# 【仮説導出 1 - 1】 二次創作の相違点

世界観



キャラの設定



様々な二次創作を見ていく中で、  
違いはこの2つであると分かった！

## 【仮説導出 1 - 1】 軸の選定理由

漫画も小説と同様に、**設定**（世界観/思想）と**人物**（キャラクター）が2大重要要因と考えられる（三浦 2020）。

# 【仮説導出 1 - 1】 表の軸

- ・ キャラ設定

対象キャラクターの性格や考え方を指す。

独自の定義

- ・ 世界観

その作品がもつ雰囲気や状況設定。

goo国語辞書より

# 【仮説導出 1 - 1】 ONE PIECEの概要

- ・ ルフィの性格、考え方

明るい、元気、大食い、素直、仲間思い







画像出典：少年ジャンプ公式サイト

- ・ ONE PIECEの世界観

海賊がいる世界、戦闘が多く行われている、  
多数の島が出てくる

# 【仮説導出 1 - 1】

		世界観	
		公式のまま	日常
キャラ設定	公式のまま	① 	② 
	変更	③ 	④ 



# 【仮説導出 1 - 1】①の説明

## ①公式のまま × 公式のまま



- キャラ設定

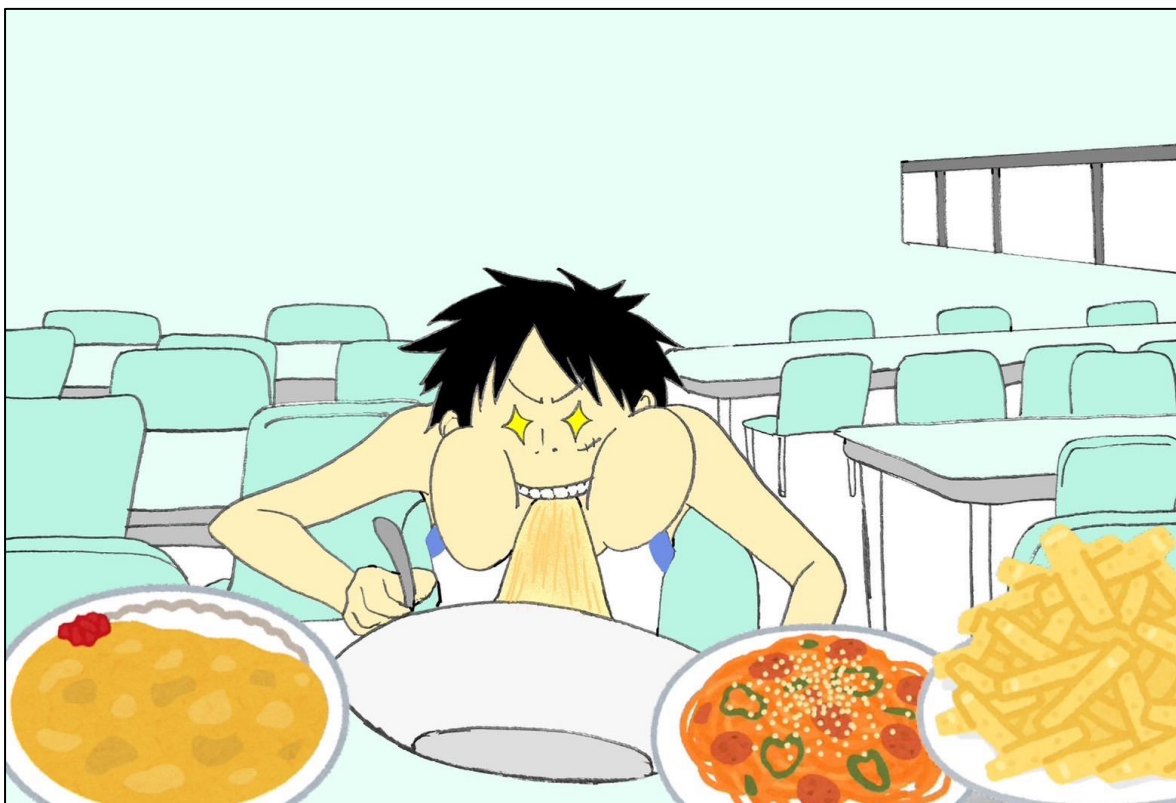
公式のまま  
(ルフィの性格や考え方は公式まま)

- 世界観

公式のまま  
(海賊のいる世界観、船上など)

# 【仮説導出 1 - 1】②の説明

## ②公式のまま×日常



### ・キャラ設定

公式のまま  
(ルフィの性格や考え方は公式まま)

### ・世界観

二次創作における世界観が日常  
(学生生活、朝の身支度、食事などの描写)

# 【仮説導出 1 - 1】③の説明

## ③変更×公式のまま



### ・キャラ設定

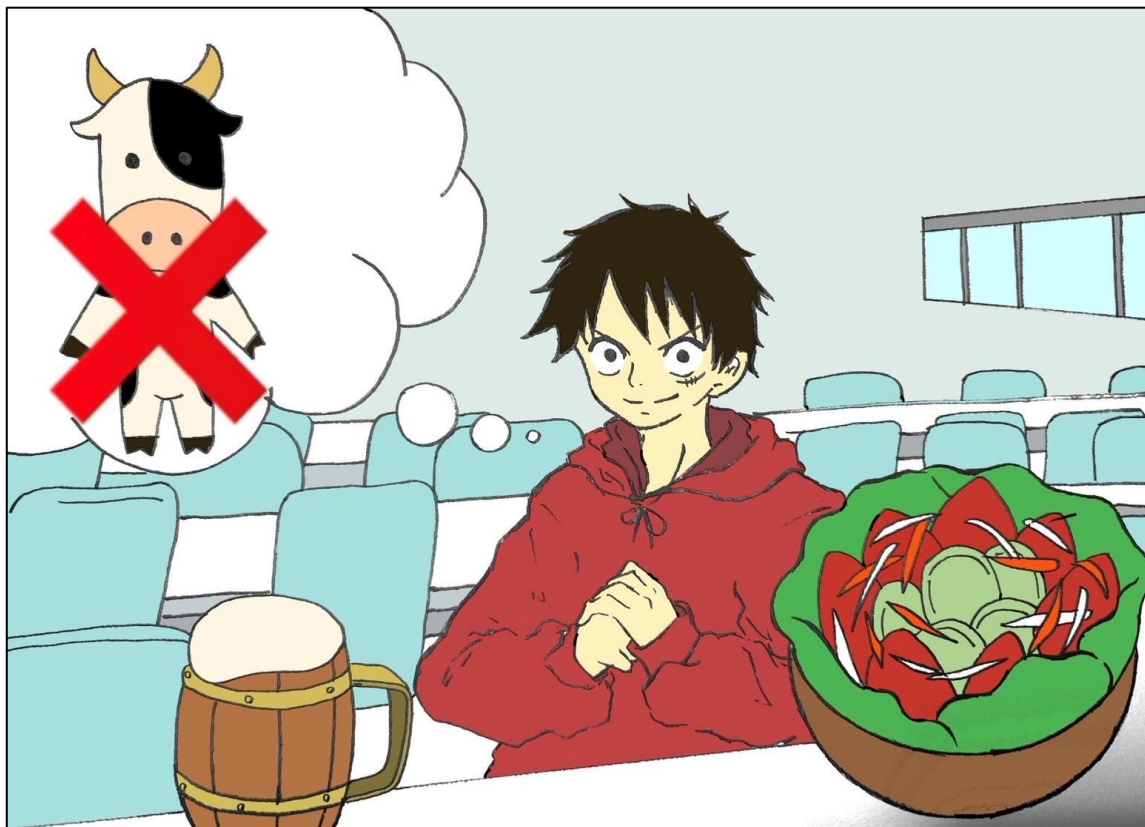
ルフィの性格や考え方は公式と違う

### ・世界観

公式のまま  
(海賊のいる世界観、船上など)

# 【仮説導出 1 - 1】④の説明

## ④変更×日常







### ・キャラ設定

ルフィの性格や考え方は公式と違う

### ・世界観

二次創作における世界観が日常  
(学生生活、朝の身支度、食事などの描写)

# 【仮説導出 1 - 1】ここに注目！

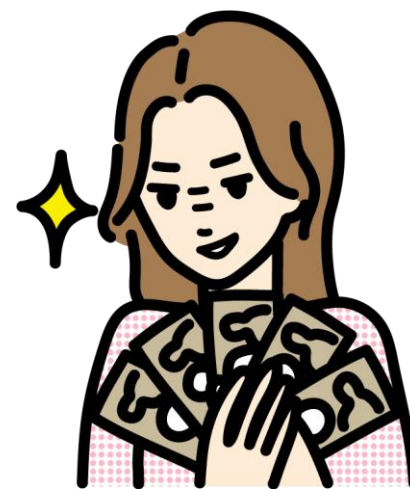
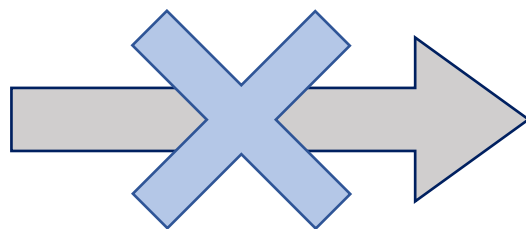
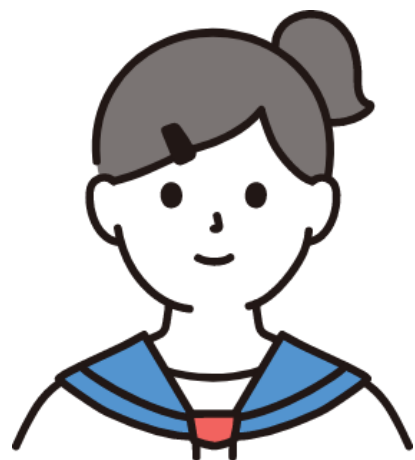
		世界観	
		公式のまま	日常
キャラ設定	公式のまま	① 	② 
	変更	③ 	④ 



# 【仮説導出 1 - 2】 キャラ設定の仮説

- ・ 縦軸を公式のままにした理由

キャラの性格を知っている人は既にキャラのイメージがある為、イメージを崩さないほうが良いのではないか。

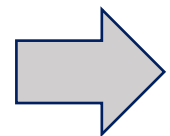




## 【仮説導出 1 - 2】 キャラ設定を変えない理由

オタクがまんがやアニメ、ゲームなどを消費するにおいて、物語よりもキャラクターを重視する傾向がある（田川 2009）。

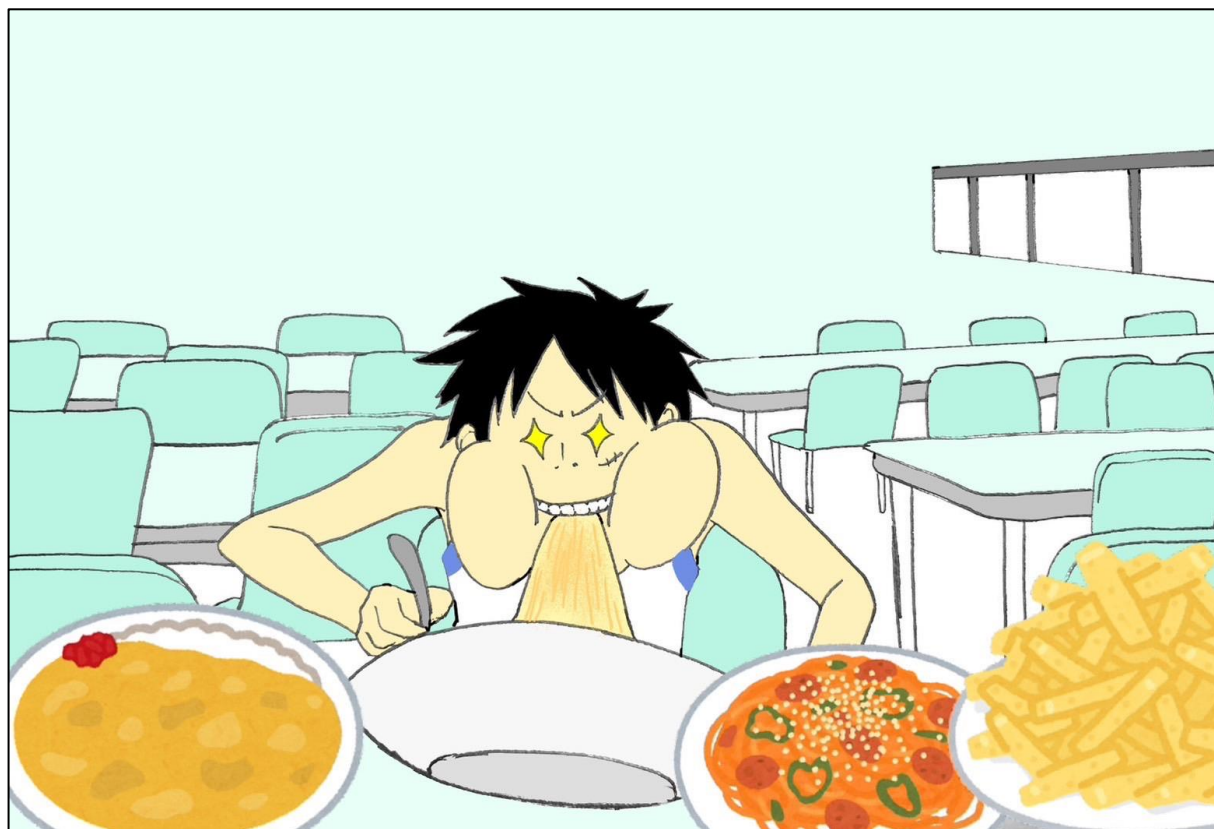
現在のオタク文化は二次創作を始め、まんが、アニメ、ゲームなどがメディアミックス的に展開される。**その中心にあるのは、物語ではなくキャラクターである。**そして、オタクたちはキャラクターに萌えつつ消費するという行動をとる（田川 2009）。



**キャラ設定は変えないほうがいい**



# 【仮説導出 1 - 3】 世界観の仮説

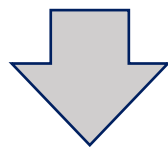


日常の二次創作は  
自分たちの身近な内容を  
作品に落とし込んでいる。



# 【仮説導出 1 - 3】 日常の優位性

キャラクターが社会一般化する中で、私たちがキャラクターに求めるものやキャラクターとの付き合い方もかつてとは異なってきている印象を受ける。現在のキャラクターは、憧れのヒーロー・ヒロインというより、**いつも話しかけることができる大切な友達に似ている** (香山 2001 p87)。



**日常シーンの二次創作の方がキャラをより身近な存在に** 感じることができ、求められているキャラクター像である「友達」に近づくのではないか。

## 【仮説導出 1 - 3】 二次創作の類似性

日常が描かれている二次創作には  
身近な内容が含まれているので、  
見た人はキャラに対し**類似性を感じる**。



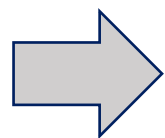
# 【仮説導出 1 - 3】

類似性があると何がイイの？

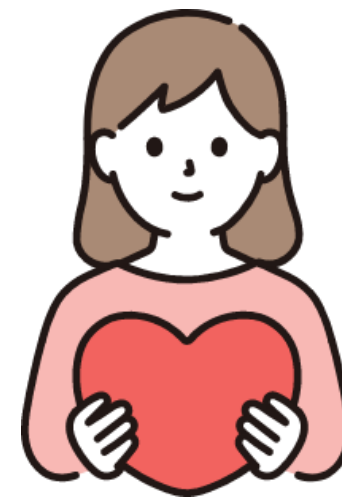


# 【仮説導出 1 - 3】 類似性の効果

一般的魅力の指標と考えられる“**親しみを覚える**”の項目については、**類似性の主効果だけが有意**になった  
(中村 1984)



**自分と類似性のある人物に親近感が湧く**

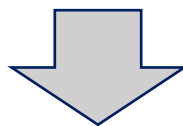




# 【仮説導出 1 - 3】 関与が上がる仕組み

親近感が湧くと対象に愛着を感じる。

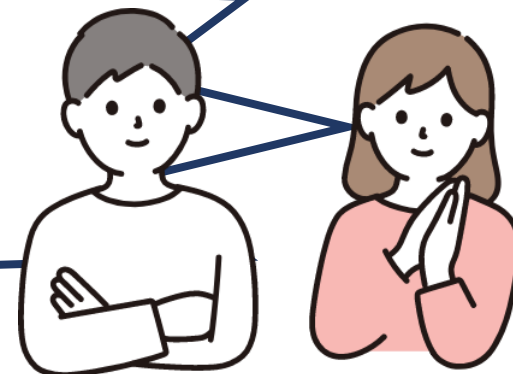
寺内 久保 青木 橋本 (2004)を基に作成



製品への感情的関与の尺度に「**愛着**」が存在する。

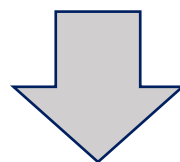
小嶋 (1988) を基に作成

親近感が湧くと  
関与が上がる！



## 【仮説導出 1 - 3】 関与準備状態

消費パターンは人それぞれでも、共通するのは、  
経験と知識に裏打ちされた高い基準を持った  
「関与準備状態」である（堀田 2017）。



関与水準は**経験と知識**によって向上する

# 【仮説導出 1 - 3】 関与水準向上の条件

先行研究

深いアート体験  
生の舞台を見る体験

知識



本研究

日常体験

イラストの原作に  
対しての知識

「**日常体験**」と「**イラストの原作に対しての知識**」に置き換えられる。

公式のまま×日常の二次創作が、  
表の他の3つに比べて  
最も関与度が上がる。



# 【調査概要】

検証目的：「二次創作」による関与度の変化を調査

検証対象者：Googleフォームでのアンケート回答者

（ルフィの性格・考え方を知っている人）

調査期間：2022年12月2日～12月4日

調査方法：Googleフォームを使用し、対面・オンラインで調査

サンプルサイズ：300（有効回答数 274）

分析方法：対応のあるt検定

独立変数：「二次創作」

従属変数：「関与度」



# 【検証方法】 イラストの作成

実際にルフィの二次創作を描き、検証に使用しました！

※一部トレースあり





# 【検証方法】 調査の流れ

- 「ワンピース」のルフィについての調査としてアンケートを実施
- ルフィについて知らない人はサンプルから除外
- イラストは4パターンあり、**1人につき1パターンのみ**見せる

1.被験者のルフィに対しての**関心度・愛着度・重要度・親近感**を**6段階**で調査

2.作成したルフィの二次創作を見せる

3.**再度**、ルフィに対しての**関心度・愛着度・重要度・親近感**を**6段階**で調査

# 【検証方法】 調査の流れ

調査対象者のグループを4つに分割

ルフィに対しての関心度・愛着度・重要度・  
親近感を回答



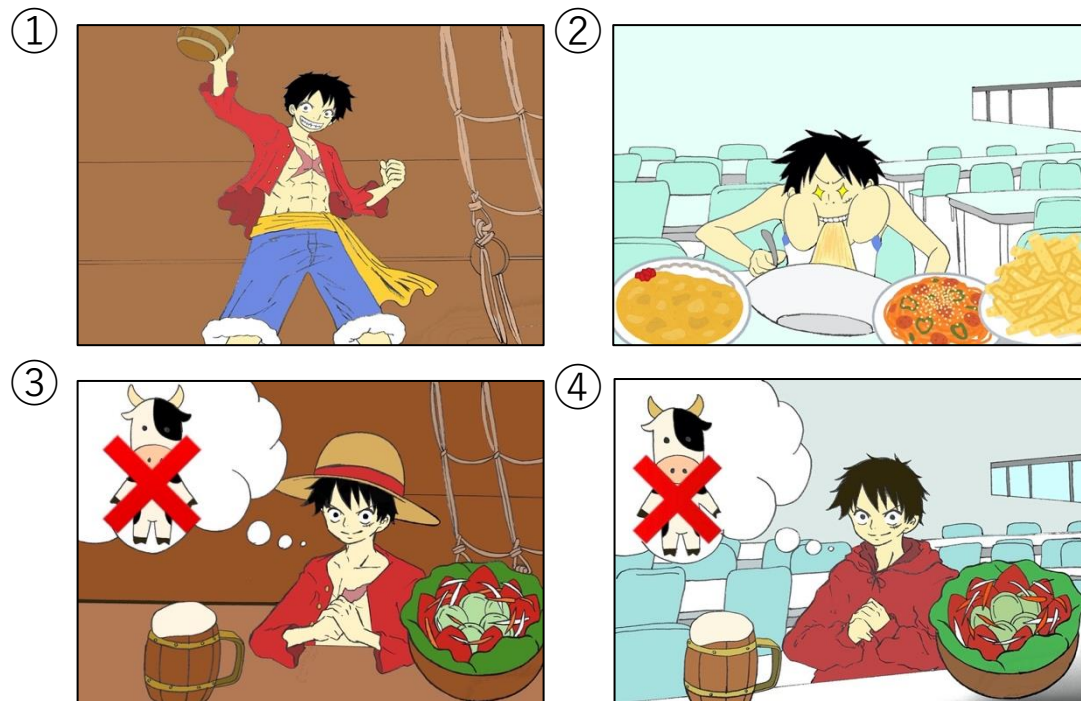
二次創作を見せる

ルフィに対しての関心度・愛着度・重要度・  
親近感を回答

この2点を比較  
(対応のある t 検定)

# 【仮説検証】 独立変数と従属変数

## 独立変数



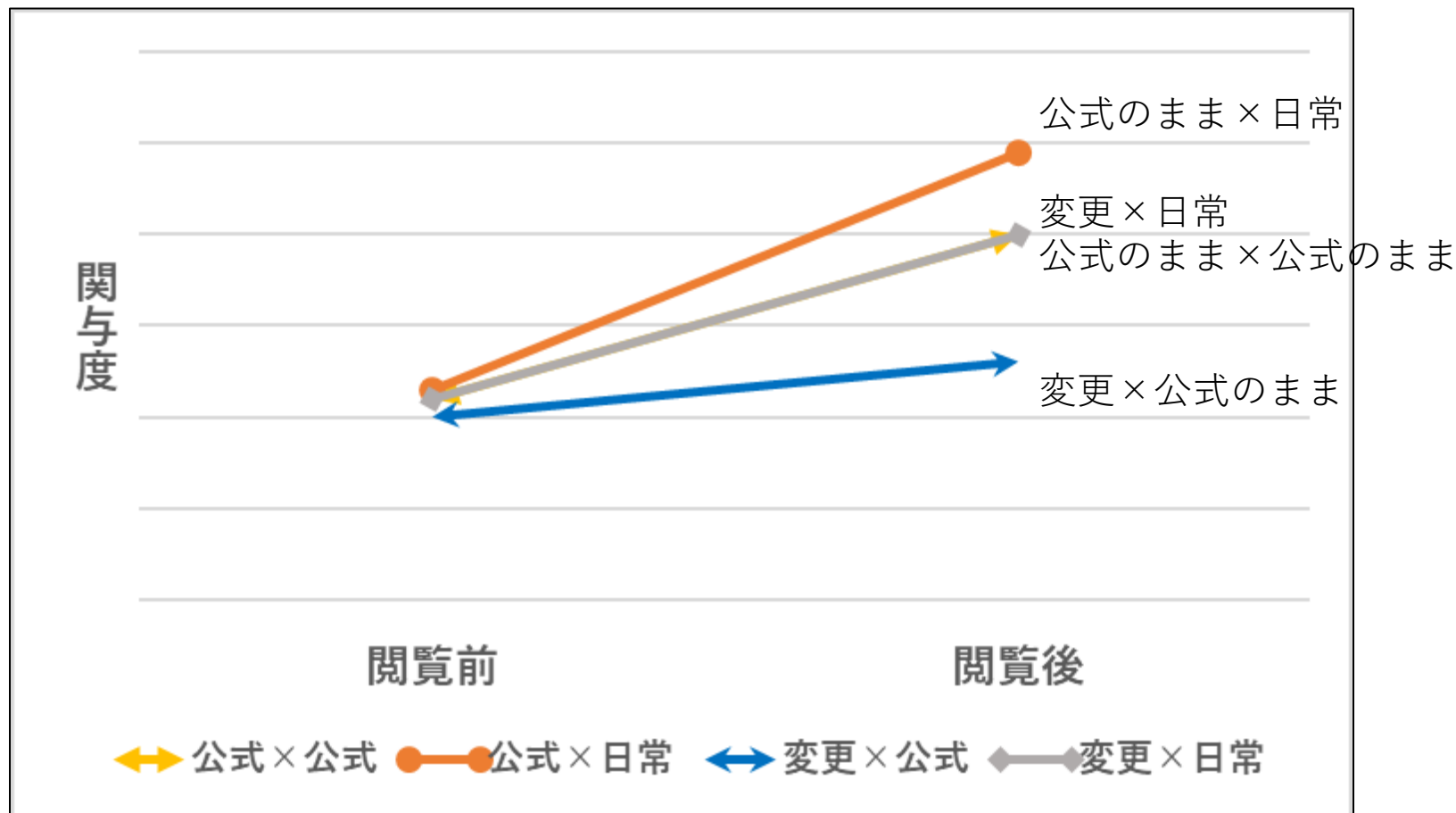
ルフィを用いた二次創作

## 従属変数

<p>あなたはルフィに対してどの程度 * 関心がありますか。</p> <p><input type="radio"/> 非常に関心がある</p> <p><input type="radio"/> 関心がある</p> <p><input type="radio"/> 少し関心がある</p> <p><input type="radio"/> あまり関心がない</p> <p><input type="radio"/> 関心がない</p> <p><input type="radio"/> 全く関心がない</p>	<p>あなたはルフィに対してどの程度 * 愛着がありますか。</p> <p><input type="radio"/> 非常に愛着がある</p> <p><input type="radio"/> 愛着がある</p>
	<p>あなたにとって、ルフィというキ * ャラクターはどの程度重要で すか。</p> <p><input type="radio"/> 非常に重要である</p> <p><input type="radio"/> 重要である</p>

関与度（関与尺度）

# 【仮説検証】 仮説の検証結果予想

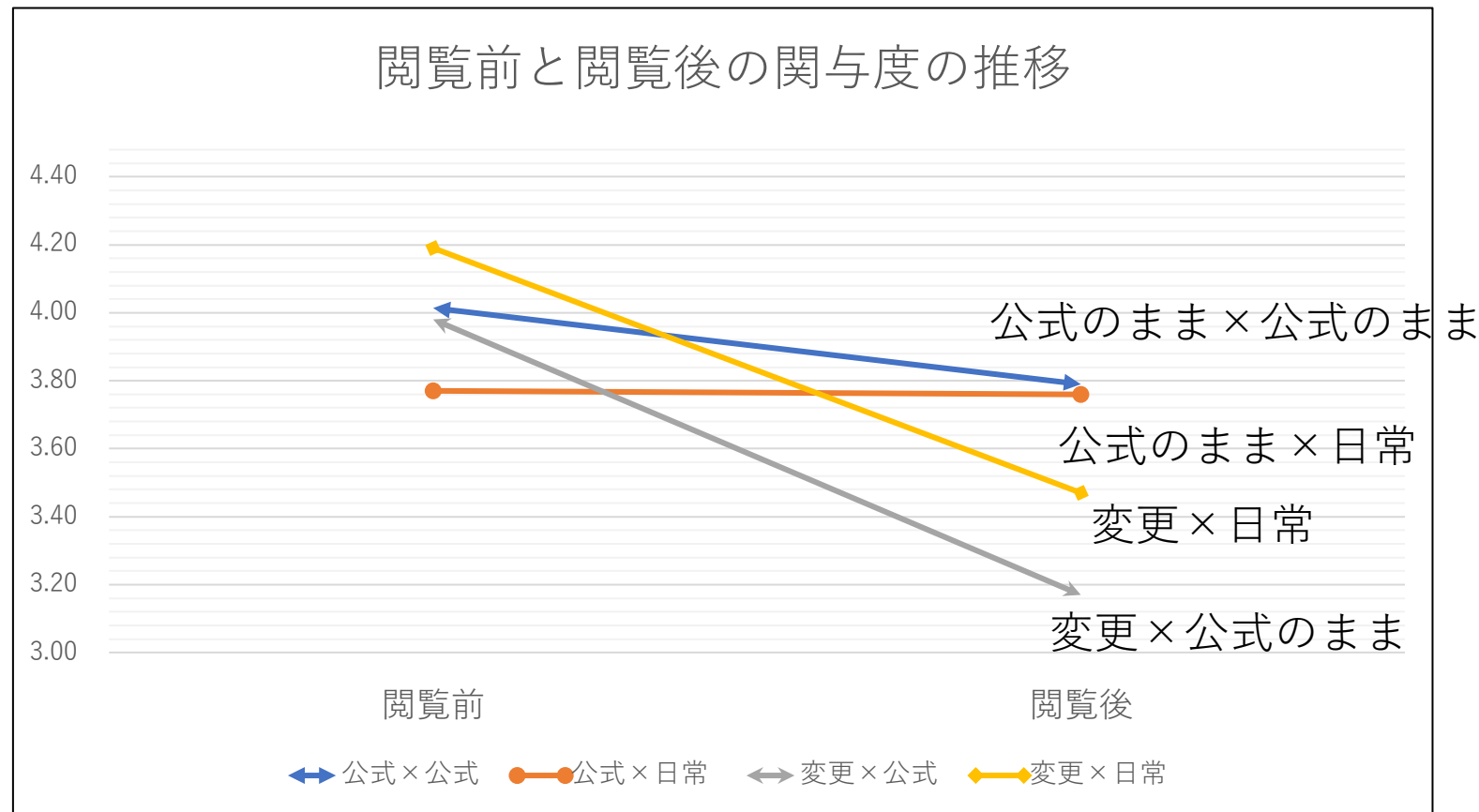


**公式のまま × 日常が最も関与度が上がる**

# 【検証結果】 仮説 結果

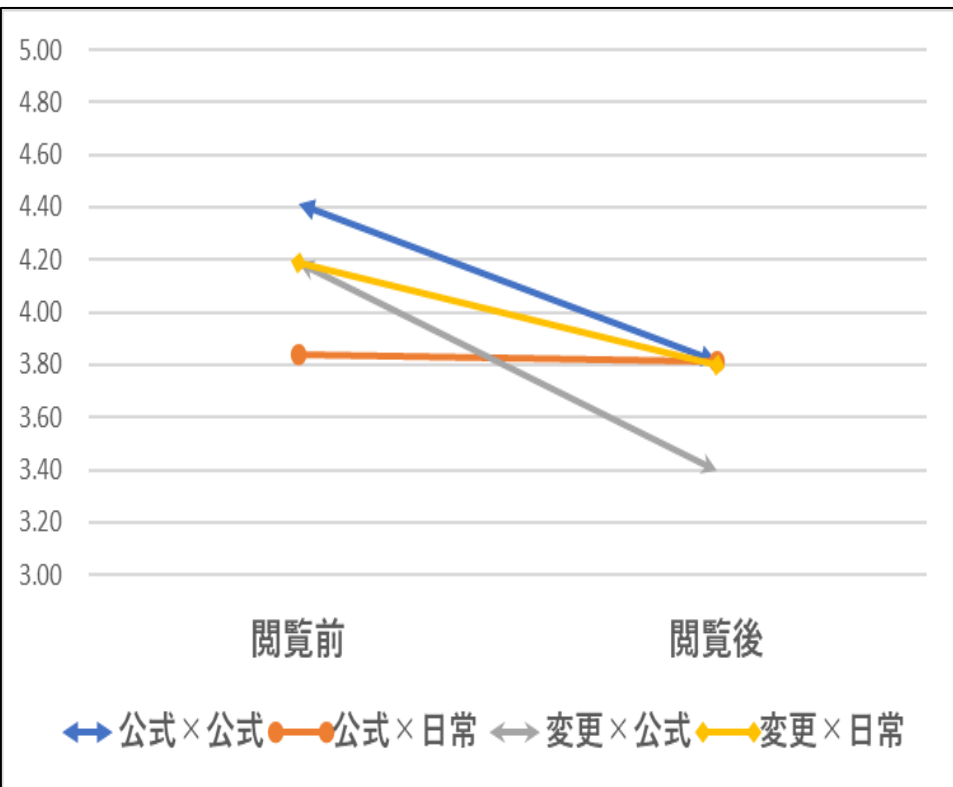
## 仮説

公式のまま×日常の二次創作が、表の他の3つに比べて最も関与度が上がる。



公式のまま×日常の関与度は下がったが、他の3つに比べると下がり幅は小さい。

# 【検証結果】 関与の推移（関心度）

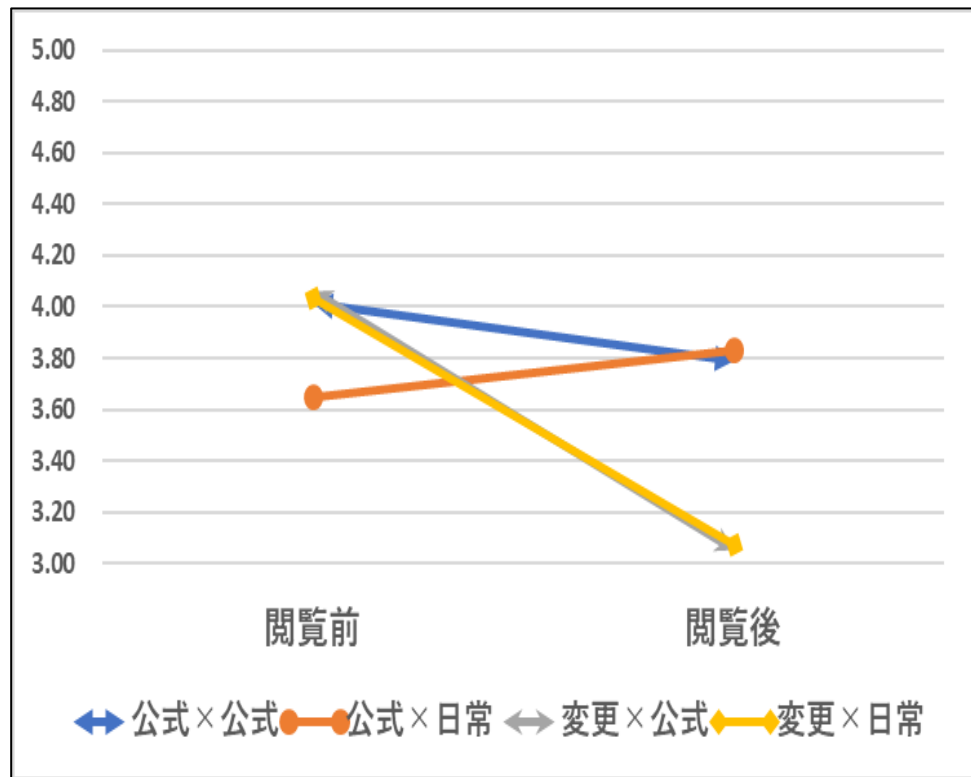


		公式×公式	公式×日常	変更×公式	変更×日常
平均値	二次創作 閲覧前	4.41	3.84	4.19	4.19
	二次創作 閲覧後	3.81	3.81	3.40	3.80
		↓ -0.60pt	↓ -0.03pt	↓ -0.79pt	↓ -0.39pt
N		73	80	62	59
有意確率		.027	.865	< .001	.095

公式のまま × 日常の下がり幅が最も小さい



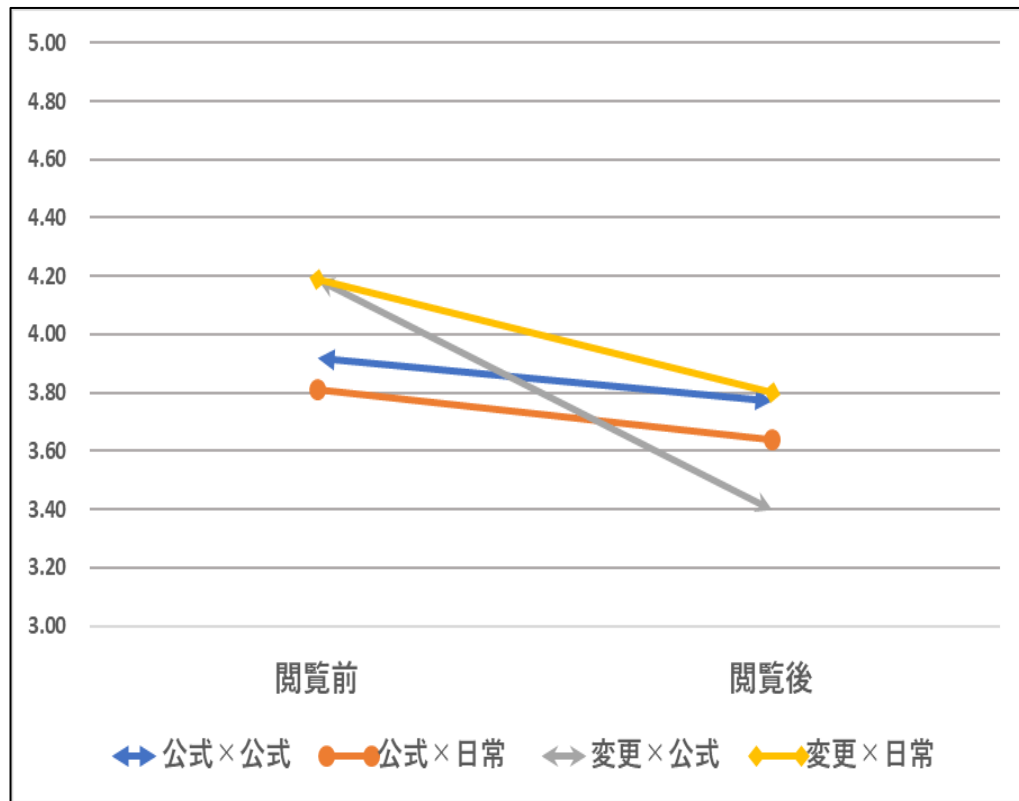
# 【検証結果】 関与の推移（愛着度）



		公式×公式	公式×日常	変更×公式	変更×日常
平均 値	二次創作 閲覧前	4.01	3.65	4.06	4.03
	二次創作 閲覧後	3.79	3.83	3.05	3.07
N		73	80	62	59
有意確率		.092	.256	<.001	<.001

公式のまま×日常のみ上がったが、有意確立が高い

# 【検証結果】 関与の推移（重要度）

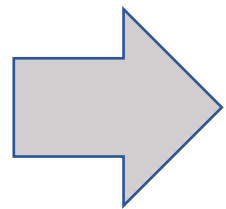


		公式×公式	公式×日常	変更×公式	変更×日常
平均 値	二次創作 関覧前	3.92	3.81	4.19	4.19
	二次創作 関覧後	↓ -0.15pt 3.77	↓ -0.17pt 3.64	↓ -0.79pt 3.4	↓ -0.39pt 3.8
N		73	80	62	59
有意確率		.194	.259	<.001	.095

重要度は全て下がった

# 【検証結果】 まとめ

- ・ 公式のまま × 日常の愛着度と重要度の平均値は上がったが、有意確率が高い
- ・ 公式のまま × 日常以外の3つは関与が下がった



これらのことから仮説は**棄却**された

# 【検証結果】 棄却理由

- 検証方法が不適切であった

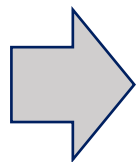
日常のイラストをより細かく表現すべきだった。  
(より私たちの身近な世界観であると思ってもらうため。)

- 題材が不適切であった

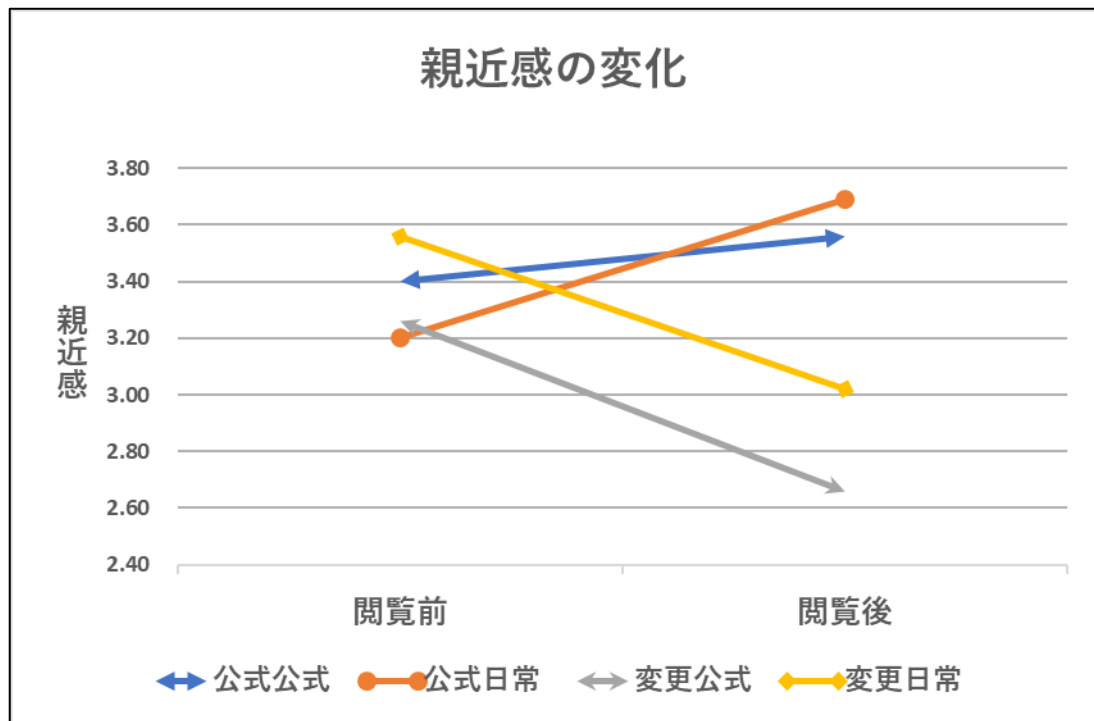
検証結果からルフィの関与度が高いことがわかったため、  
元々関与の低いであろうキャラクターを選定すべきだった。  
(悪役など)

# 【検証結果】 結果の分析

- ・ 関与度を求める際に3つの尺度から分析して下がってしまったが、親近感は上がっていた。



**仮説導出の一部は支持された**



公式のまま×日常が最も上がり幅が大きく、閲覧後の値も最も高い

# 【検証結果】 親近感

		公式×公式	公式×日常	変更×公式	変更×日常
平均値	二次創作閲覧前	3.40	3.20	4.85	3.56
	二次創作閲覧後	↓ 0.16pt 3.56	↓ 0.49pt 3.69	↓ -1.74pt 3.11	↓ -0.54pt 3.02
N		73	80	62	59
有意確率		.109	.006	.003	.012

公式のまま × 日常は1%水準で**有意**

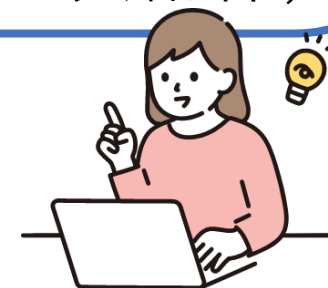


## 【検証結果】 結論

仮説は棄却された為、公式のまま×日常の二次創作が関与度を上げるとは言えない。しかし、親近感を上げることが判明した。

# 【学術的インプリケーション】

- ・ 今日まで研究されてこなかった「二次創作の内容がもたらす効果」を明らかにした為、二次創作の研究を一步進めた。
- ・ 企業が二次創作を活用するにあたり、**キャラ設定は変えない方がよい。**
- ・ **キャラに対して親近感が湧く二次創作が存在すること**を明らかにした。  
(キャラ設定を変更せず、日常シーンが描かれている二次創作)

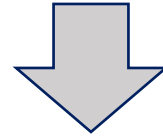


# 【学術的インプリケーション】 副次的結果

- ・ 先行研究

二次創作にはプロモーション効果があると示されている。

- ・ 本研究



**キャラクターに対する関与を下げた二次創作が存在する**  
ことを明らかにした。  
(キャラクターの設定を変更している二次創作)



**全ての二次創作がプロモーション効果を持つわけではない可能性がある！**

# 【実務的インプリケーション】

- ・ 企業が二次創作を活用するにあたり、行うべきこと

企業が活用するにあたりキャラクターの  
過度なイメージ崩壊を防ぐ

企業が活用するにあたり  
キャラクターの公式のまま×日常のイラストを  
描いてもらう

# 【実務的インプリケーション】

- ・ 今までのイラストコンテスト

キャラクターの綺麗なイラスト、**新たなキャラクターデザイン**  
募集や現行のキャラクターの**衣装**を募集

- ・ 今回の研究結果を踏まえて

**キャラクターの性格や考え方が変わらないような日常シーン**の  
二次創作を募集（二次創作の内容を指定）  
→SNSでの宣伝効果、**現行のキャラクターの親近感を**  
**UP**させることができる。例：お昼寝、朝の支度など

# 【今後の展望】

- 二次創作の分類について

本研究は世界観を分類して日常が関与度を上げるとしたが、他の設定で分類をする必要がある。

- 検証方法について

質問する際に性別についても聞き、分析したところ男女の差があると推測された為、調査対象者を男女に分けて分析する必要がある。

- キャラ設定について

本研究では元のキャラクターの設定から大幅な変更を行った為、どの程度までなら変更が許容されるのかを分析する必要がある。



# 【参考文献・URL】

- 小山友介 (2013) 「初音ミクーN次創作が拓く新しい世界」

[https://www.jstage.jst.go.jp/pub/pdfpreview/isciesci/57/5\\_57\\_KJ00008686545.jpg](https://www.jstage.jst.go.jp/pub/pdfpreview/isciesci/57/5_57_KJ00008686545.jpg)

- 李肖霄・鷺田祐一 (2016) 「ユーザーイノベーションのプロモーション効果及び普及に対する影響—『刀剣乱舞 -ONLINE-』と二次創作—」 『日本マーケティング学会カンファレンス・プロシーディングス』 vol5,pp175-184

[https://www.j-mac.or.jp/oral/fdwn.php?os\\_id=5](https://www.j-mac.or.jp/oral/fdwn.php?os_id=5)

- 保坂由美(2008) 「二次創作に関する著作権上の諸問題」

[http://tokizane.jp/Kogi/Aichi08-Sotsuron/05L4094\\_HosakaHiromi.pdf](http://tokizane.jp/Kogi/Aichi08-Sotsuron/05L4094_HosakaHiromi.pdf)

- 大戸朋子・伊藤康信(2019) 「二次創作コミュニティにおける『愛』をめぐる闘争と調停」 『コンタクト・ゾーン』 11巻,2019号, p 207-232

<https://repository.kulib.kyoto-u.ac.jp/dspace/handle/2433/243979>

- 八尾典明 (2018) 「二次創作と同人誌即売会をめぐる語り：東方projectを軸としてそれぞれの体験」 『日本学報』 37号,p123-147

<https://cir.nii.ac.jp/crid/1050282676643680512>

- 飯塚邦彦(2015) 「二次創作する読者の系譜—『オタク系雑誌』における2次創作の背景を探る」 『成形人文研究』 23号,p63-90.

[http://repository.seikei.ac.jp/dspace/bitstream/10928/627/1/jinbun-23\\_63-90.pdf](http://repository.seikei.ac.jp/dspace/bitstream/10928/627/1/jinbun-23_63-90.pdf)

- WEB版販促会議 2013年 10月 萌えキャラ「ゆきこたん」で、雪印コーヒーの若者購入率2ケタ伸長 「2022年12月6日 アクセス」

<https://mag.sendenkaigi.com/hansoku/201310/top-promotions/000592.php>

# 【参考文献・URL】

- 堀啓造(1991)「消費者行動における関与尺度の問題」『香川大学経済論叢』63巻4号,p545-600  
<http://id.nii.ac.jp/1731/00006059/>
- Pixiv 白沢パピ子 デザインコンテスト「2022年12月6日 アクセス」  
<https://www.pixiv.net/contest/wspapico.php>
- 世界観（せかいかん）の意味-goo国語辞典 「2022年12月6日 アクセス」  
[dictionary.goo.ne.jp/word/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%A6%B3](http://dictionary.goo.ne.jp/word/%E4%B8%96%E7%95%8C%E8%A6%B3)
- 中村雅彦(1984)「性格の類似性が対人魅力に及ぼす効果」『実験社会心理学研究』2号,p139-145  
[https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjesp1971/23/2/23\\_2\\_139/article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjesp1971/23/2/23_2_139/article/-char/ja/)
- 葉山大地(2016)「共感関連反応を規定する要因の検討：共感性,心理的重なり,教示の効果を中心として」『中央学院大学人間・自然論叢』41号,p41-57  
<http://id.nii.ac.jp/1471/00001514/>
- 田川隆博(2009)「オタク分析の方向性」『名古屋文理大学紀要』9号,p73-80  
[https://www.jstage.jst.go.jp/article/nbukiyou/9/0/9\\_KJ00006081539/article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/nbukiyou/9/0/9_KJ00006081539/article/-char/ja/)
- HUFFPOST『SPY×FAMILY』、アーニャの巨大な映像が渋谷に期間限定で登場。「見に行きたい」と反響続出「2022年12月1日 アクセス」  
[https://www.huffingtonpost.jp/entry/story\\_jp\\_633ce73ae4b03e8038c354b6](https://www.huffingtonpost.jp/entry/story_jp_633ce73ae4b03e8038c354b6)
- 寺内文雄,久保光徳,青木弘行,橋本英治(2004)『デザイン学研究』51巻6号,P45-52  
[https://www.jstage.jst.go.jp/article/jssdj/51/6/51\\_KJ00003300997/article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jssdj/51/6/51_KJ00003300997/article/-char/ja/)

# 【参考文献・URL】

- ABEMA TIMES アニメ「スパイファミリー」アーニャの声優は種崎敦美さん！かわいい超能力者のファミリーでの役割は？「2022年12月5日アクセス」

<https://times.abema.tv/articles/-/10014998>

- Youtube ひろゆきの部屋「2022年12月6日アクセス」

<https://www.youtube.com/@hiroyukinoheya>

- Instagram えなこ「2022年12月6日アクセス」

<https://www.instagram.com/enakorin/?hl=ja>

- Youtube シン考察ch【進撃の巨人】作中最高の天才的な伏線回収ランキング10選【最終回】「2022年12月6日アクセス」

[https://www.youtube.com/watch?v=ICYhiL31Q\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=ICYhiL31Q_c)

- pixiv #小説「2022年12月6日アクセス」

<https://www.pixiv.net/tags/%E5%B0%8F%E8%AA%AC>

- pixiv #イラスト「2022年12月6日アクセス」

<https://www.pixiv.net/tags/%E3%82%A4%E3%83%A9%E3%82%B9%E3%83%88>

- [pixiv]「原神」イラストコンテスト第一段「2022年12月6日アクセス」

<https://www.pixiv.net/contest/genshin>

- 堀田治(2017)「体験消費による新たな関与研究の視点-認知構造と活性状態への分離-」『マーケティングジャーナル』37巻1号,p101-123

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/marketing/37/1/37\\_2017.033/article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/marketing/37/1/37_2017.033/article/-char/ja/)

- 小嶋外弘,永野光郎(1988)「消費者行動の新しいアプローチ」『繊維商品消費科学』29巻10号,p410-416

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/senshoshi1960/29/10/29\\_10\\_410/article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/senshoshi1960/29/10/29_10_410/article/-char/ja/)

- 香山リカ・バンダイキャラクター研究所「87%の日本人がキャラクターを好きな理由 一なぜ現代人はキャラクターなしで生きられないのだろうか？」『学習研究社』,2001,p87

- 三浦俊彦(2020)「マンガ・アニメの消費者行動：コンサマトリーで優劣の客観的判断基準がない製品の消費者行動分析」『三田商学研究』63号,p165-181

<https://ci.nii.ac.jp/naid/120007166474/>

ご清聴ありがとうございました。

# 【補足資料】 公式のまま × 公式のままのt検定

## 関心度

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	4.11	73	1.505	.176
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	3.81	73	1.209	.142

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差				有意確率				
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	.301	1.139	.133	.036	.567	2.261	72	.013	.027
	- 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。									

## 愛着度

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	4.01	73	1.603	.188
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	3.79	73	1.301	.152

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差				有意確率				
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	.219	1.096	.128	-.037	.475	1.709	72	.046	.092
	- 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。									

# 【補足資料】 公式のまま × 公式のままのt検定

## 重要度

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	3.92	73	1.673	.196
	上のイラストを見たうえで、あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	3.77	73	1.400	.164

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差					t 値	自由度	有意確率	
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	下の 95% 信頼区間	上の 95% 信頼区間			片側 p 値	両側 p 値
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	.151	.981	.115	-.078	.380	1.312	72	.097	.194

## 親近感

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.40	73	1.341	.157
	上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.56	73	1.354	.158

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差					t 値	自由度	有意確率	
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	下の 95% 信頼区間	上の 95% 信頼区間			片側 p 値	両側 p 値
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	-.164	.866	.101	-.366	.038	-1.621	72	.055	.109



# 【補足資料】 公式のまま × 日常のt検定

## 関心度

対応サンプルの統計量				
	平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1 あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	3.84	80	1.579	.177
上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	3.81	80	1.202	.134

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差					有意確率			
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	.025	1.312	.147	-2.67	.317	.170	79	.433	.865

## 愛着度

対応サンプルの統計量				
	平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1 あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	3.65	80	1.654	.185
上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	3.83	80	1.230	.138

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差					有意確率			
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	-.175	1.367	.153	-4.79	.129	-1.145	79	.128	.256

# 【補足資料】 公式のまま × 日常のt検定

## 重要度

対応サンプルの統計量

		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	3.81	80	1.692	.189
	上のイラストを見たうえで、あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	3.64	80	1.407	.157

対応サンプルの検定

		対応サンプルの差					有意確率			
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間 下限	上限	t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	.175	1.376	.154	-.131	.481	1.138	79	.129	.259

## 親近感

対応サンプルの統計量

		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.20	80	1.479	.165
	上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.69	80	1.356	.152

対応サンプルの検定

		対応サンプルの差					有意確率			
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間 下限	上限	t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	-.487	1.551	.173	-.833	-.142	-2.812	79	.003	.006

# 【補足資料】 変更×公式のままのt検定

## 関心度

対応サンプルの統計量

		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	4.19	62	1.577	.200
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	3.40	62	1.465	.186

対応サンプルの検定

		対応サンプルの差		差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	有意確率		
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	下限			上限	片側 p 値	両側 p 値
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	.790	1.559	.198	.394	1.186	3.991	61	<.001	<.001

## 愛着度

対応サンプルの統計量

		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	4.06	62	1.588	.202
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	3.05	62	1.348	.171

対応サンプルの検定

		対応サンプルの差		差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	有意確率		
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	下限			上限	片側 p 値	両側 p 値
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	1.016	1.824	.232	.553	1.479	4.386	61	<.001	<.001

# 【補足資料】 変更×公式のままのt検定

## 重要度

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	3.68	62	1.772	.225
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	3.05	62	1.348	.171

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差				有意確率				
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。 - 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	.629	1.857	.236	.157	1.101	2.666	61	.005	.010

## 親近感

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.26	62	1.599	.203
	上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	2.66	62	1.187	.151

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差				有意確率				
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。 - 上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	.597	1.498	.190	.216	.977	3.136	61	.001	.003

# 【補足資料】 変更 × 日常のt検定

## 関心度

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	4.19	59	1.645	.214
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	3.80	59	1.595	.208

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差					有意確率			
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。	.390	1.762	.229	-.069	.849	1.700	58	.047	.095
	- 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度関心がありますか。									

## 愛着度

対応サンプルの統計量					
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	4.03	59	1.553	.202
	上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	3.07	59	1.507	.196

対応サンプルの検定										
		対応サンプルの差					有意確率			
		平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値
					下限	上限				
ペア 1	あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。	.966	1.286	.167	.631	1.301	5.770	58	<.001	<.001
	- 上のイラストを見たうえで、あなたはルフィに対してどの程度愛着がありますか。									

# 【補足資料】 変更 × 日常のt検定

## 重要度

対応サンプルの統計量					対応サンプルの検定										
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差	対応サンプルの差					有意確率				
						平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値	
									下限	上限					
ペア 1	あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	4.34	59	1.646	.214										
	上のイラストを見たうえで、あなたにとって、ルフィというキャラクターはどの程度重要ですか。	3.54	59	1.633	.213	.797	1.336	.174	.448	1.145	4.579	58	<.001	<.001	

## 親近感

対応サンプルの統計量					対応サンプルの検定										
		平均値	度数	標準偏差	平均値の標準誤差	対応サンプルの差					有意確率				
						平均値	標準偏差	平均値の標準誤差	差の 95% 信頼区間		t 値	自由度	片側 p 値	両側 p 値	
									下限	上限					
ペア 1	ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.56	59	1.489	.194										
	上のイラストを見たうえで、ルフィはあなたにとってどの程度親近感がありますか。	3.02	59	1.444	.188	.542	1.612	.210	.122	.962	2.585	58	.006	.012	