

SNSにおけるファンコミュニティ活動の研究 —コンテンツファン集団へのフィールドワークを基に—

井口 貴紀*¹ 中井 哲夫*²

Fan Community Activity on SNS — A field investigation into media fan groups —

Takanori Iguchi*¹ Tetsuo Nakai*²

Abstract

New communities have appeared as a result of the development of the information society.

In these communities members do not interact directly, but indirectly through the Internet. These communities have influence, particularly on the manga, anime and video game software industries.

This study focuses on fan communities, with the fieldwork performed on the Japanese mixi social networking site.

キーワード

SNS コミュニティ ファン コンテンツ メディアミックス 情報化社会

はじめに

近年、情報化社会の発展により人と人との繋がりである集団、すなわちコミュニティがインターネット上に出現してきている。そしてこのインターネット上に出現したコミュニティは従来とは違う性質を持っている。社会学者マッキーヴァーによると従来のコミュニティの概念は「共同生活を行う共通の感情によって繋がった集団」と定義している。また社会学者クーリーによると「家族や運命的な繋がりを持った集団」「会社や学校など何らかの利害のために集った集団」と定義している。

このように従来のコミュニティの概念はいくつかあるが、簡単に述べると、人と人との物理的な繋がりを持った集団と言えよう。しかし近年の情報化社会によって誕生したインターネット上のコミュニティは物理的な繋がりを持った集団ではない。例えばインターネット上のBBSやブログでは、共通の趣味や関心を持つ人々がコンサマトリーな交流を行いなが

*1 いぐち たかのり：関西大学社会学研究科博士前期課程（2011.6.9受理）

*2 なかい てつお：大阪国際大学現代社会学部教授

ら集団を形成している。ここでは物理的な繋がりを持つのではなく、インターネット空間によって繋がっている非物理的な繋がりとなっている。

情報化社会が発展するにつれてこのようなインターネット上のコミュニティの重要性は増してきている。とりわけ漫画やアニメ、ゲームなどのコンテンツにおけるファンの形成や活動はインターネットのコミュニティを中心に行われている¹⁾。本研究では、インターネット上のコミュニティとしてSNSのmixi内にあるメディアミックスされたアニメファンコミュニティと、その原作のファンコミュニティの二つに焦点を当て、3カ月間のフィールドワークを通して、インターネット上のファンコミュニティの分析を行った。

1 情報化社会のコミュニティ

情報化社会以前のコミュニティは大きく分けて2種類であった。一つは家族や血縁と言った宿命的な繋がりを持ったコミュニティであり、もう一つは、会社や学校などの何らかの目的を達成するためのコミュニティである。これらのコミュニティでは人々が物理的な繋がりを持ち、共通の時間軸をもっている。情報化社会が本格化するまでは、この二つのコミュニティによって社会が形成されていた。

しかし情報化社会の発展とともに、これら二つのコミュニティに属さない新しいコミュニティが出現してきている。そのような新しいコミュニティのことを奥野(2009)は「第3の社会」と述べている。「第3の社会」の特徴は以下のとおりである。

- (1) 共通の趣味や関心を持つ
- (2) 自ら選択して所属する
- (3) 年齢や性別に捉われない
- (4) 距離や時間に捉われない
- (5) 複数に所属できる
- (6) 双方向の情報のやりとり

このように「第3の社会」である新しいコミュニティは、従来のコミュニティとは大きく異なっている。例えば、従来のコミュニティでは共通の趣味や関心を持っていることは少なく、自分の親や会社の同僚が同じ趣味であることは珍しい。それに対して新しいコミュニティでは、自らの趣味に関することを、ブログやBBS、SNSなどインターネットを通じて交流している。ここでの交流は互いに共通する趣味によって結ばれた緩いコミュニティである。そのため気軽に参加し、気軽に抜けることができるのである。

2 新しいコミュニティによるファン集団の活性化

情報化社会によって生まれた新しいコミュニティは、共通の趣味や関心を持つ人同士を結び付けやすくした。特にその中でも漫画やアニメ、ゲームと言ったコンテンツにおけるファンのコミュニティはインターネット上の様々な所で見ることができようになっている¹⁾。そうしてファンコミュニティは産業面からも無視できないほど大きな影響を与えるようになった。その代表例として「涼宮ハルヒの憂鬱」の事例について以下に述べる。

2006年放映されたアニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」(京都アニメーション)のエンディング

は、主人公たちが音楽に合わせてダンスを踊るというものであった。そのダンスアニメーションのクオリティが高く、アニメを見ていたファン達がインターネットを中心に絶賛し始めた。そしてファン達が、そのエンディングシーンの動画だけを切り抜いて、「ニコニコ動画」や「YouTube」にアップロードした。このアップロードの行為自体は著作権を無視した違法行為ではあったが、そのエンディングシーンを見たユーザーが興味を持ち、実際のアニメを視聴することでファンとなっていた。そして新しいファンがエンディングシーンの違法アップロードを再び行う。このようにして相乗効果が広がって大きなムーブメントになったのである。結果的に違法アップロード行為がファンを広げる結果となった。続いて涼宮ハルヒのダンスに魅了されたファン達は、自らがその「涼宮ハルヒの憂鬱」のダンスの振り付けに従って踊り、それを動画にして、「ニコニコ動画」や「YouTube」にアップロードする。これらの行為を見たユーザーが興味を持ち、さらにファンは増加して、DVDのシリーズ累計売上枚数は60万枚を突破したのである。

以上が「涼宮ハルヒの憂鬱」のファン達がインターネット上のコミュニティを中心にコンテンツ産業へ大きな影響を与えた事例である。こういった事例は他のコンテンツにも見ることができ²⁾、インターネット上のファンコミュニティの重要性は増してきていると言えよう。

3 調査方法・期間

ファンコミュニティの重要性が増していることを述べたが、ファンコミュニティの拡大する過程や、ファンコミュニティの交流についての具体的な調査や研究は非常に少ない。例えば奥野（2009）はアニメ「涼宮ハルヒの憂鬱」のブームを第3の社会である新しいコミュニティに関係があることを指摘しているが、具体的な数値は出していない。また向日（2009）は2ちゃんねる、mixi、セカンドライフの三つのネットコミュニティを比較し、参加前と参加後で個人の特徴が変化することを明らかにしたが、個人に焦点を当てており、コミュニティそのものを取り扱っているわけではない。

本研究では、新しいコミュニティの中でもファンコミュニティへのフィールドワークを行い、ファンコミュニティの拡大する過程や交流を数値として明らかにする。

ファンコミュニティとしてはSNSのmixiを調査の対象とした。その中でメディアミックス³⁾アニメ作品に対するファンコミュニティを選定し、アニメ、原作の両コミュニティに関するフィールドワークを行った。以下にmixiとメディアミックスアニメのファンを選定した理由を述べる。

(1) mixiを選定した理由

前節で述べたようにmixiは新しいコミュニティの条件を満たしており、かつ日本で最も人口が多いSNSのサイトである。またmixiではコミュニティの人口数や発言数が記録されるため、数値データが取りやすく経過観察もしやすい。さらにコンテンツのファンコミュニティも存在している。（例えば「涼宮ハルヒの憂鬱」のコンテンツなら、「涼宮ハルヒの憂鬱」というコミュニティ名があり、そこにファンが集っている）

(2) アニメファンを選定した理由

現在のアニメの多くは季節の節目で新しい作品が放映される⁴⁾。そのため同時に並べて経過観察がしやすい。ファンコミュニティが誕生した瞬間を記録することは難しいが、アニメの場合、放映時にファンコミュニティが拡大することは容易に考え得ることなので、そこを経過観察して記録することができる。さらにメディアミックスの元である原作と比較してその差異を検討することも可能である。

具体的な調査方法は、2010年10月1日から12月24日までの1週間ごとに対象となるファンコミュニティの人口増加数、発言数を目視にて記録した。表1が選定されたアニメのタイトルと原作元であり、表2が2010年10月1日時点でmixi内に最もファンの人口が多かったアニメコミュニティと原作コミュニティの人口数である。

4 調査結果

調査結果は以下に述べる通りであるが、スペースの都合上、本文中の表や図は全データの一部を表示したものであり、詳細なデータは巻末資料に付けている。

まずアニメコミュニティとその原作コミュニティの人口推移を表3に示す。この表から以下のような特徴を見出すことができる。

(1) 両コミュニティの人口は減少することがなく増加している

計測を始めた10月1日以降、全てのコミュニティの人口がほとんど減少することなく、増加している。また人口の増加数には両コミュニティに関連性がある。つまりアニメコミュニティに所属する人数と原作コミュニティに所属する人数が同一数になる傾向がある。図1はある観測日におけるアニメコミュニティと原作コミュニティの増加人数を組にしたデータを全タイトル・全観測日について一つの散布図としてまとめたものである。これにより、アニメを見た消費者がメディアミックスされたアニメだけでなく、同時に原作ファ

表 1 調査対象として選定したアニメ

作 品 名	原作（上流）
薄桜鬼碧血録	ゲーム
FORTUNE ARTERIAL 赤い約束	ゲーム
ヨスガノソラ	ゲーム
咎狗の血	ゲーム
俺の妹がこんなに可愛いわけがない	ライトノベル
えむえむっ	ライトノベル
とある魔術の禁書目録2	ライトノベル
神のみぞ知るセカイ	漫画
もっと To LOVEる -とらぶる-	漫画
そらのおとしもの f	漫画

表 2 アニメコミュニティと原作コミュニティの人口 (2010.10.1)

コミュニティ名	人口
薄桜鬼 【アニメ版】	4,117
薄桜鬼－新選組奇譚－	20,018
FORTUNE ARTERIAL アニメ版	41
FORTUNE ARTERIAL	2,322
ヨスガノソラ アニメ版	47
ヨスガノソラ&ハルカナソラ	542
【TV アニメ版】 咎狗の血	212
咎狗の血－ True Blood －	6,275
俺の妹がこんなに… アニメ版	346
俺の妹がこんなに可愛い訳がない	4,277
えむえむっ! [アニメ版]	39
えむえむっ!	360
とある魔術の禁書目録 アニメ	9,540
とある魔術の禁書目録	14,438
【アニメ】 神のみぞ知るセカイ	123
神のみぞ知るセカイ	2,057
もっと To LOVE る－とらぶる－	27
To LOVE る－とらぶる－	2,373
そらのおとしもの アニメ版	1,152
そらのおとしもの総合コミュ	1,786

表 3 アニメコミュニティと原作コミュニティの人口推移

タイトル	人口	10/1	10/22	11/12	12/3	12/24
薄桜鬼碧血録	コミュニティ人数	4,117	4,508	4,895	5,235	5,586
	原作コミュニティ人数	20,018	20,756	21,556	22,403	23,213
FORTUNE ARTERIAL 赤い約束	コミュニティ人数	41	155	292	344	409
	原作コミュニティ人数	2,322	2,421	2,530	2,579	2,598
ヨスガノソラ	コミュニティ人数	47	499	894	1,163	1,487
	原作コミュニティ人数	542	717	864	909	941
咎狗の血	コミュニティ人数	212	287	345	374	418
	原作コミュニティ人数	6,275	6,891	7,033	7,116	7,165
俺の妹がこんなに 可愛いわけがない	コミュニティ人数	346	1,987	3,749	4,946	5,970
	原作コミュニティ人数	4,377	6,207	8,425	10,027	11,288
えむえむっ	コミュニティ人数	39	517	755	1,079	1,360
	原作コミュニティ人数	360	553	634	679	713
とある魔術の 禁書目録2	コミュニティ人数	9,540	10,617	11,365	12,233	12,891
	原作コミュニティ人数	14,438	15,148	15,729	16,434	16,913
神のみぞ知る セカイ	コミュニティ人数	123	369	588	747	918
	原作コミュニティ人数	2,057	2,299	2,577	2,795	3,067
もっと To LOVE る －とらぶる－	コミュニティ人数	27	63	87	105	116
	原作コミュニティ人数	2,373	2,429	2,489	2,521	2,590
そらのおとしもの f	コミュニティ人数	1,152	1,326	1,426	1,554	1,692
	原作コミュニティ人数	1,786	1,937	2,083	2,279	2,427

ンにもなる傾向があると考えられる。

(2) 原作のコミュニティの人口がアニメコミュニティの人口を越えている

調査を開始した10月1日の時点で全ての原作コミュニティの人口がアニメコミュニティの人口を上回っていた(表2)。すなわち、原作ファンの一部がメディアミックスされた2次創作であるアニメファンにもなっていると考えることができる。そのため原作ファンの人口の方が多くなっているのである。しかし経過観察後は例外が存在していて、「ヨスガノソラ」「えむえむっ」の2作品はアニメの方が11月頃に原作コミュニティの人口を越えている。これは原作のファンではなく、アニメからファンとなった人が原作ファンの数を追い越したということである。すなわちアニメのファンではあるが原作のファンではない人たちがいるということである。

次にファン達の交流を測る数値として、アニメコミュニティと原作コミュニティの1週間ごとの発言数の平均と標準偏差を表4に示す。

発言数には1週間ごとのバラつきが多く見られる。このバラツキの原因は、アニメコミュニティの場合、放送された週の内容により感想の量が大きく変わることで、また原作コミュニティの場合、メディアミックスによる関連グッズ、イベント(例えば主演声優によるトークショー)などが行われた週は発言数が多く見られたためと思われる。

次にファン達のコミュニティ内での活発度を測る数値として、アニメコミュニティと原作コミュニティの発言率(コミュニティの人口に対する発言数の割合)の平均と標準偏差

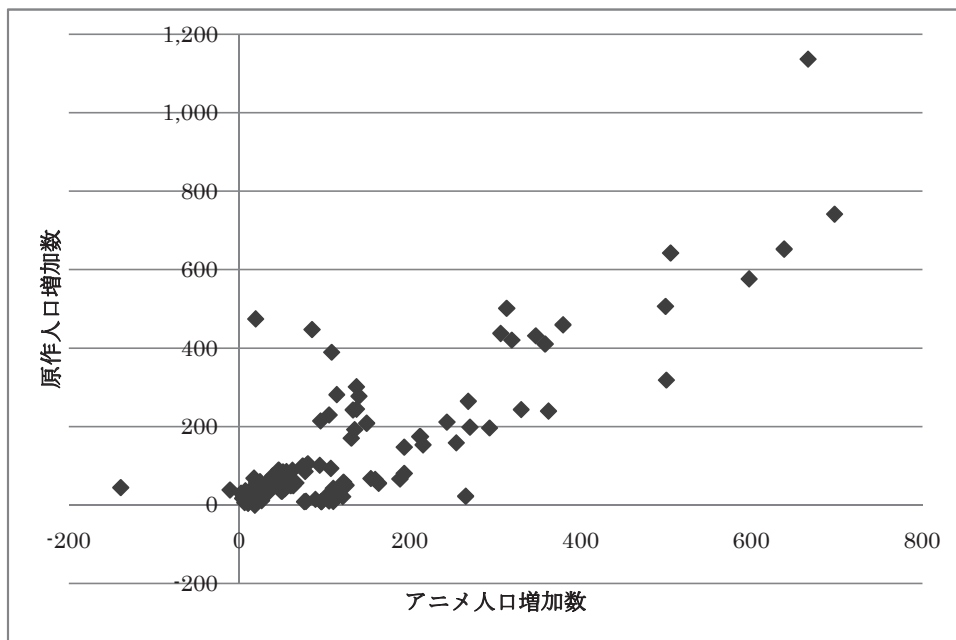


図 1 アニメコミュニティの人口増加数と原作コミュニティの人口増加数

を表5に示す。

表4と表5より、アニメコミュニティの発言数と原作コミュニティの発言数での特徴と、発言率での特徴を比較すると必ずしも一致していないことがわかる。発言数はアニメコミュニティの方が多いのが3作品、原作コミュニティの方が多い4作品と分かれているが、発言率ではアニメコミュニティの方が原作コミュニティと比べて倍近く、もしくは倍以上に高いのが6作品で見られた。逆に原作コミュニティがアニメコミュニティと比べて倍近く、もしくは倍以上に高いのは1作品だけで、しかもその作品の「咎狗の血」(以下「咎狗」)は発言数がほとんど0で、特異な事例と見ることができる。また人口数の比較は開始時では全てが原作コミュニティの方が高く、経過観察後も8作品の原作コミュニティがアニメコミュニティより高かった。

以上からメディアミックスアニメのファンコミュニティの全体の傾向は、「多くの作品で原作コミュニティの人口の方が多く、またアニメコミュニティと比べファンの人口も多い。しかし発言率から見る活発度ではアニメコミュニティの方が高い」と言える。

表4 アニメコミュニティと原作コミュニティの発言数

タイトル	コミュニティ	平均	標準偏差
薄桜鬼碧血録	アニメコミュニティ	113	43
	原作コミュニティ	261	65
FORTUNE ARTERIAL 赤い約束	アニメコミュニティ	13	5
	原作コミュニティ	6	7
ヨスガノソラ	アニメコミュニティ	32	12
	原作コミュニティ	2	1
咎狗の血	アニメコミュニティ	0	0.45
	原作コミュニティ	19	11
俺の妹がこんなに 可愛いわけがない	アニメコミュニティ	165	34
	原作コミュニティ	347	142
えむえむっ	アニメコミュニティ	20	12
	原作コミュニティ	2	2
とある魔術の 禁書目録2	アニメコミュニティ	138	43
	原作コミュニティ	239	70
神のみぞ知る セカイ	アニメコミュニティ	8	5
	原作コミュニティ	31	9
もっと To LOVEる -とらぶる-	アニメコミュニティ	8	2
	原作コミュニティ	5	5
そらのおとしものf	アニメコミュニティ	19	12
	原作コミュニティ	16	8

表 5 アニメコミュニティと原作コミュニティの発言率

タイトル	コミュニティ	発言率平均	標準偏差
薄桜鬼碧血録	アニメコミュニティ	2.27%	0.7%
	原作コミュニティ	1.21%	0.3%
FORTUNE ARTERIAL 赤い約束	アニメコミュニティ	6.13%	3.8%
	原作コミュニティ	0.23%	0.2%
ヨスガノソラ	アニメコミュニティ	4.32%	2.5%
	原作コミュニティ	0.20%	0.1%
咎狗の血	アニメコミュニティ	0.07%	0.1%
	原作コミュニティ	0.27%	0.1%
俺の妹がこんなに 可愛いわけがない	アニメコミュニティ	5.94%	3.6%
	原作コミュニティ	4.20%	1.3%
えむえむっ	アニメコミュニティ	3.40%	3.5%
	原作コミュニティ	0.36%	0.2%
とある魔術の 禁書目録2	アニメコミュニティ	1.21%	0.3%
	原作コミュニティ	1.53%	0.4%
神のみぞ知る セカイ	アニメコミュニティ	1.26%	0.4%
	原作コミュニティ	1.21%	0.3%
もっと To LOVE る -とらぶる-	アニメコミュニティ	10.58%	5.8%
	原作コミュニティ	0.20%	0.1%
そらのおとしもの f	アニメコミュニティ	1.31%	0.8%
	原作コミュニティ	0.73%	0.3%

5 考察

発言数や発言率は週やコミュニティによってバラバラではあるが、アニメコミュニティと原作コミュニティの人口増加数は関連を持ちながら一定の数値で増加している。つまり週によって極端に増加、減少することが無く、ファンはアニメと原作の両方で増加している。

経過観察を行ったコミュニティの中でも注目すべき作品は「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」（以下「俺妹」）である。この作品は、経過観察開始から終了まで他のコミュニティと比べて人口増加数、発言数、発言率が非常に高い数値であった。つまり「俺妹」のアニメを見た視聴者がファンとなって、アニメコミュニティと原作コミュニティの両方に所属し、コミュニティ内で活発に交流していたと考えることができる。この現象はコンテンツ産業からも確認することができ、「俺妹」の作品がヒットしてムーブメントを起こしていた⁵⁾。これは先行研究として「涼宮ハルヒの憂鬱」のムーブメントでは、インターネット上のファンコミュニティが徐々に拡大し、ムーブメントを起こしていたと述べたが、今回の事例では、最初の週に盛り上がったファンコミュニティが最後の週まで続いてムーブメントを起こす結果となっている。

次にメディアミックスアニメという作品は、原作があるためにストーリーや世界観が把

握しやすい。つまりストーリー的に盛り上がる放映の回、盛り上がらない放映の回などを放送前から予想がしやすい。発言数や発言率から見て、放送内容ごとに交流の違いがあったことは考えられるが、それが人口増加数まで結びついていない。これは、週ごとのアニメの内容が極端に面白い、つまらない、などの評価はファンの増加に繋がらないことを示している。

しかし例外として最初の週のアニメの内容が極端につまらない、悪い評価を得た場合、それがファン達の拡大や交流に影響を及ぼす可能性がある。「咎狗」のアニメファンコミュニティや人口増加数、発言数、発言率から見て活発化していなかったと言える。この作品は1話目の内容の悪さがブログやインターネット上で批判された⁶⁾。その結果、ファン達はコミュニティに所属することを止め、交流もほとんど行われなかったのである。

原作メディアによる違いは発言数や発言率から見ると、マンガとライトノベルはアニメコミュニティ、原作コミュニティともに交流が多かったと考えることができる。これに対してゲームの場合、極端にアニメコミュニティだけが盛り上がった2作品がある（「赤い約束」「ヨスガノソラ」）。これら作品の特徴は原作が男性向けポルノ（美少女ゲーム）であり、男性を中心にファンコミュニティが作られていたと思われる。そのため男性中心のファンコミュニティの場合、原作コミュニティの交流はほとんど行われず、アニメコミュニティの交流が中心になったと考えられる。

6 まとめと今後の課題

以上がメディアミックスアニメのファンコミュニティへのフィールドワークの結果である。今回の事例では、ムーブメントの発生についてファン達が徐々に増えて交流が拡大していくというものではなかった。最初の週で人口の増加や発言も多かったファンコミュニティが最後まで拡大を続けてムーブメントを発生させる結果となっている。また最初の週の内容に失敗するとファンコミュニティが活性化しなくなることが確認できた。

もちろん、今回のフィールドワークで得られた結果はメディアミックスされた秋アニメの事例であって、これがオリジナルアニメ、漫画、ゲーム、ライトノベルなどで同じ事例となるかはわからない。また、原作がゲームの場合、性別の違いでファンコミュニティの交流の違いが出るのが明らかになったが、この差異をさらに詳細に調査するには、発言内容や作品の内容ごとの違いを分析する必要があるだろう。これは今後の重要な課題の一つである。

脚注

- 1) 例えば mixi 等の SNS で漫画やアニメ作品のコミュニティは、その作品の認知度がマイナーであったとしても存在している。他にもゲームの場合だと「攻略 wiki」と呼ばれるウェブサイトが存在し、そこではファン達によるゲームの攻略や交流が行われている。
- 2) 他の有名な事例としてゲーム「アイドルマスター」がある。「アイドルマスター」では自主制作による動画、通称 MAD 動画と呼ばれる作品を動画サイトにアップロードする。そうしてそれを視聴した人がファンとなり、自らが MAD 動画を作るようになり、相乗効果を生み出した。
- 3) メディアミックスとは作品が持っている世界観やキャラクターを別のコンテンツ、メディアとし

て改めて使う手法。日本では一般的であり、例えば漫画「ドラゴンボール」はメディアミックスされ、グッズやゲームなど別のメディアにもなっている。

- 4) 季節の節目で入れ替わるため「春アニメ」「夏アニメ」などと呼ばれる。多くのアニメが長くて2クール(26週)で終了し、新しいアニメと入れ替わる。
- 5) amazonの予約ランキングで「俺妹」は他のアニメの作品と比べて、常に高いランキングを示していた。また初週ブルーレイ・DVDの売上でも他のアニメよりも高い2.3万枚の売上を示している。
- 6) ファンのブログやBBSなどの書き込みでは、作画の悪さやファン達にとって重要である「攻め・受け」の表記を逆にしているなど、多くのサイトで酷評されていた。

参考文献

Ian Condry, *Anime Creativity Characters and Premises in the Quest for Cool Japan, Theory, Culture & Society*, 2009, 139-163.

McGray Douglas, *Japan's Gross National Cool, Foreign Policy*, 2002, 44-54.

奥野卓司、『情報人類学の射程』、岩波書店、2009。

奥野卓司、『日本発イット革命—アジアに広がるジャパン・クール』、岩波書店、2004。

奥野卓司、『ジャパンクールと情報革命』、アスキー新書、2008。

木村誠、「グッドウィルオーナーシップ戦略—コンテンツビジネスへのプラットフォーム理論の援用—」『経営情報学会2007年春季全国研究発表大会予稿集』、2007、262-265。

木村誠 根来龍之、「チキン—エッグ問題に焦点を当てた原作—派生コンテンツの循環的構造モデル—ポケモンビジネスの事例分析からの示唆」『日本経営学会誌』、No. 23、2009、98-111。

小橋麗香、「議論が共創する価値—オンライン上ユーザーズ・コミュニティの維持のメカニズム—」、『大阪国際大学紀要』、Vol. 14、2000、27-49。

作田啓一 井上俊、『命題コレクション社会学』、筑摩書房、1986。

櫻井 孝昌『アニメ文化外交』ちくま新書、2009。

田中絵麻「クールジャパンの産業構造—製作委員会方式によるメディアミックスと多様性の並存」、『社会・経済システム学会』30号、2009、45-53。

出口弘 田中秀幸 小山友介、『コンテンツ産業論』、東京大学出版会、2009。

富田英典 南田勝也 辻和泉、『デジタルメディア・トレーニング情報化時代の社会学的思考法』、有斐閣選書、2007。

永井純一、「オタクカルチャーにみるオーディエンスの能動性—メディアのオルタナティブな「読み」」、『ソシオロジ』143、2001、109-125。

濱崎雅弘 武田英明 西村拓一、「動画共有サイトにおける大規模な協調的創造活動の創発のネットワーク分析—ニコニコ動画における初音ミク動画コミュニティを対象として」、『人工知能学会論文誌』、No. 25、2010、157-167。

松尾豊 安田雪、「SNSにおける関係形成原理—mixiのデータ分析—」、『人口知能学会論文誌』、Vol. 22、2007、531-541。

三原龍太郎、『ハルビ in USA—日本アニメ国際化の研究』、NTT 出版、2010。

宮田加久子、『きずなをつなぐメディア—ネット時代の社会関係資本』、NTT 出版、2005。

山本修一郎、『CMCで変わる組織コミュニケーション 企業SNSの実践から学ぶ』、エヌティティ出版、2010。

渡辺篤史、「ソーシャルメディアへのテキストマイニングの適応に関する検討」、『情報処理学会研究報告』、Vol. 10、2008、47-54。

向日恒喜、「ネット・コミュニティの効果の規定要因—2ちゃんねる、ミクシィ、セカンドライフの比較による分析」『中央経営研究』、Vol. 19、2009、13-29。

参考 URL

「アイドルマスター」のダウンロードコンテンツ売上は3億円を突破。市場規模は約60億円。: <http://>

gamez.itmedia.co.jp/games/articles/0801/18/news109.html
アマゾンランキングストーリー (仮) : <http://amastker.s345.xrea.com/index2.cgi?m=mdvd>
今日もやられやく『咎狗の血』アニメや版權絵の作画が酷過ぎてファン達が次々と修正しだす :
<http://yunakiti.blog79.fc2.com/blog-entry-6826.html>
ソーシャル・ネットワーキングサイト [mixi (ミクシイ)] : <http://mixi.jp/>
日本のソーシャルゲームユーザーは897万人に－メディアクリエイトが調査結果を発表 : <http://gamez.itmedia.co.jp/games/articles/1010/26/news074.html>
嵐・KARA・俺の妹が…今週のオリコン DVD ランキング BIGLOBE 音楽芸能ニュース : http://news.music.biglobe.ne.jp/201102/article_5.html
テンブルナイト騎士団 BDDVD 『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』初週2.3万枚 : <http://temple-knights.com/archives/2011/01/bddvd-oreimo-23000-bd-ika-6000.html>

国際研究論叢

資料

薄桜鬼碧血録

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	4,117	4,266	4,403	4,508	4,648	4,762	4,895	5,032	5,140	5,235	5,320	5,451	5,586
人数減増数		149	137	105	140	114	133	137	108	95	85	131	135
発言数	0	67	96	59	95	79	133	192	140	129	142	162	62
発言減増数		67	29	-37	36	-16	54	59	-52	-11	13	20	-100
発言数/人数		1.57%	2.18%	1.31%	2.04%	1.66%	2.72%	3.82%	2.72%	2.46%	2.67%	2.97%	1.11%
原作コミュニティ人数	20,018	20,226	20,527	20,756	21,033	21,314	21,556	21,800	22,189	22,403	22,851	23,021	23,213
原作人数減増数		208	301	229	277	281	242	244	389	214	447	170	192
原作発言数	0	189	298	232	285	303	331	274	330	310	270	123	189
原作発言減増数		189	109	-66	53	18	28	-57	56	-20	-40	-147	66
発言数/原作人数		0.93%	1.45%	1.12%	1.36%	1.42%	1.54%	1.26%	1.49%	1.38%	1.18%	0.53%	0.81%
amazon ランク		91	64	107	103	189	241	140	180	111	170	158	

そらのおとしもの f

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	1,152	1,197	1,260	1,326	1,376	1,402	1,426	1,469	1,521	1,554	1,603	1,651	1,692
人数減増数		45	63	66	50	26	24	43	52	33	49	48	41
発言数	0	5	13	44	25	15	23	6	9	8	23	28	31
発言減増数		5	8	31	-19	-10	8	-17	3	-1	15	5	3
発言数/人数		0.42%	1.03%	3.32%	1.82%	1.07%	1.61%	0.41%	0.59%	0.51%	1.43%	1.70%	1.83%
原作コミュニティ人数	1,786	1,832	1,881	1,937	1,977	2,024	2,083	2,146	2,220	2,279	2,314	2,367	2,427
原作人数減増数		46	49	56	40	47	59	63	74	59	35	53	60
原作発言数	0	6	14	15	13	19	20	15	15	20	4	12	35
原作発言減増数		6	8	1	-2	6	1	-5	0	5	-16	8	23
発言数/原作人数		0.33%	0.74%	0.77%	0.66%	0.94%	0.96%	0.70%	0.68%	0.88%	0.17%	0.51%	1.44%
amazon ランク	400	156	192	351	592	471	285	454	342	266	426	199	217

FORTUNE ARTERIAL 赤い約束

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	41	48	95	155	208	242	292	314	330	344	362	388	409
人数減増数		7	47	60	53	34	50	22	16	14	18	26	21
発言数	0	4	15	16	13	7	10	11	17	12	18	25	12
発言減増数		4	11	1	-3	-6	3	1	6	-5	6	7	-13
発言数/人数		8.33%	15.79%	10.32%	6.25%	2.89%	3.42%	3.50%	5.15%	3.49%	4.97%	6.44%	2.93%
原作コミュニティ人数	2,322	2,330	2,372	2,421	2,462	2,495	2,530	2,545	2,560	2,579	2,578	2,589	2,598
原作人数減増数		8	42	49	41	33	35	15	15	19	-1	11	9
原作発言数	0	10	25	7	3	5	3	2	1	1	1	9	0
原作発言減増数		10	15	-18	-4	2	-2	-1	-1	0	0	8	-9
発言数/原作人数		0.43%	1.05%	0.29%	0.12%	0.20%	0.12%	0.08%	0.04%	0.04%	0.04%	0.35%	0.00%
amazon ランク				412	598	584	738	751	691	606	594	638	315

俺の妹がこんなに可愛いわけがない

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	346	652	1,290	1,987	2,584	3,083	3,749	4,254	4,633	4,946	5,304	5,651	5,970
人数減増数		306	638	697	597	499	666	505	379	313	358	347	319
発言数	0	99	109	178	191	195	190	144	198	156	153	170	194
発言減増数		99	10	69	13	4	-5	-46	54	-42	-3	17	24
発言数/人数		15.18%	8.45%	8.96%	7.39%	6.33%	5.07%	3.39%	4.27%	3.15%	2.88%	3.01%	3.25%
原作コミュニティ人数	4,377	4,814	5,466	6,207	6,783	7,289	8,425	9,067	9,526	10,027	10,437	10,868	11,288
原作人数減増数		437	652	741	576	506	1,136	642	459	501	410	431	420
原作発言数	0	191	211	299	211	257	533	655	458	360	387	322	279
原作発言減増数		191	20	88	-88	46	276	122	-197	-98	27	-65	-43
発言数/原作人数		3.97%	3.86%	4.82%	3.11%	3.53%	6.33%	7.22%	4.81%	3.59%	3.71%	2.96%	2.47%
amazon ランク		21	38	39	36	42	30	32	57	29	23	21	20

SNSにおけるファンコミュニティ活動の研究-コンテンツファン集団へのフィールドワークを基に-

えむえむっ *11月5日より、コミュニティが移行 (旧コミュニティは管理人不在により新しいコミュニティへ人が移動した)

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24	
コミュニティ人数	39	202	395	517	378	643	755	876	983	1,079	1,155	1,251	1,360	
人数減増数		163	193	122	-139	265	112	121	107	96	76	96	109	
発言数	0	23	38	8	0	25	12	18	24	41	17	12	27	
発言減増数		23	15	-30	-8	25	-13	6	6	17	-24	-5	15	
発言数/人数		11.39%	9.62%	1.55%	0.00%	3.89%	1.59%	2.05%	2.44%	3.80%	1.47%	0.96%	1.99%	
原作コミュニティ人数	360	415	495	553	597	619	634	655	671	679	687	695	713	
原作人数減増数		55	80	58	44	22	15	21	16	8	8	8	18	
原作発言数	0	1	4	2	5	1	1	2	5	2	3	0	0	
原作発言減増数		1	3	-2	3	-4	0	1	3	-3	1	-3	0	
発言数/原作人数		0.24%	0.81%	0.36%	0.84%	0.16%	0.16%	0.31%	0.75%	0.29%	0.44%	0.00%	0.00%	
amazon ランク	7,191	1,090	743	1,215	1,082	2,207	1,081	1,028	1,338	1,005	1,203	1,160	609	
						*旧コミュ	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
							358	351	347	346	343	338	329	326

神のみぞ知るセカイ

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	123	168	275	369	449	526	588	643	698	747	798	844	918
人数減増数		45	107	94	80	77	62	55	55	49	51	46	74
発言数	0	1	3	6	6	9	5	9	5	13	7	9	19
発言減増数		1	2	3	0	3	-4	4	-4	8	-6	2	10
発言数/人数		0.60%	1.09%	1.63%	1.34%	1.71%	0.85%	1.40%	0.72%	1.74%	0.88%	1.07%	2.07%
原作コミュニティ人数	2,057	2,105	2,198	2,299	2,404	2,489	2,577	2,662	2,730	2,795	2,879	2,968	3,067
原作人数減増数		48	93	101	105	85	88	85	68	65	84	89	99
原作発言数	0	35	28	23	31	47	37	21	19	24	24	43	42
原作発言減増数		35	-7	-5	8	16	-10	-16	-2	5	0	19	-1
発言数/原作人数		1.66%	1.27%	1.00%	1.29%	1.89%	1.44%	0.79%	0.70%	0.86%	0.83%	1.45%	1.37%
amazon ランク			340	587	468	352	456	532	489	477	779	857	478

咎狗の血

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	212	231	270	287	307	356	345	357	365	374	390	407	418
人数減増数		19	39	17	20	49	-11	12	8	9	16	17	11
発言数	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0
発言減増数		0	0	0	0	1	-1	1	0	-1	0	0	0
発言数/人数		0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.28%	0.00%	0.28%	0.27%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%
原作コミュニティ人数	6,275	6,749	6,823	6,891	6,949	6,995	7,033	7,069	7,098	7,116	7,124	7,151	7,165
原作人数減増数		474	74	68	58	46	38	36	29	18	8	27	14
原作発言数	0	3	18	34	34	29	13	28	27	13	6	12	14
原作発言減増数		3	15	16	0	-5	-16	15	-1	-14	-7	6	2
発言数/原作人数		0.04%	0.26%	0.49%	0.49%	0.41%	0.18%	0.40%	0.38%	0.18%	0.08%	0.17%	0.20%
amazon ランク		143	183	314	294	727	925	1,057	1,771	1,843	2,672	3,107	3,678

ヨスガノソラ

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	47	157	345	499	658	783	894	996	1,085	1,163	1,268	1,377	1,487
人数減増数		110	188	154	159	125	111	102	89	78	105	109	110
発言数	0	10	38	26	35	34	27	22	27	20	36	51	53
発言減増数		10	28	-12	9	-1	-7	-5	5	-7	16	15	2
発言数/人数		6.37%	11.01%	5.21%	5.32%	4.34%	3.02%	2.21%	2.49%	1.72%	2.84%	3.70%	3.56%
原作コミュニティ人数	542	584	650	717	782	832	864	886	900	909	919	932	941
原作人数減増数		42	66	67	65	50	32	22	14	9	10	13	9
原作発言数	0	2	1	0	2	1	2	2	2	2	2	0	4
原作発言減増数		2	-1	-1	2	-1	1	0	0	0	0	-2	4
発言数/原作人数		0.34%	0.15%	0.00%	0.26%	0.12%	0.23%	0.23%	0.22%	0.22%	0.22%	0.00%	0.43%
amazon ランク		40	76	131	56	167	175	300	276	214	163	124	72

国際研究論叢

とある魔術の禁書目録2

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	9,540	9,755	10,255	10,617	10,910	11,122	11,365	11,635	11,965	12,233	12,487	12,698	12,891
人数減増数		215	500	362	293	212	243	270	330	268	254	211	193
発言数	0	49	181	196	138	110	109	156	197	160	111	117	137
発言減増数		49	132	15	-58	-28	-1	47	41	-37	-49	6	20
発言数/人数		0.50%	1.76%	1.85%	1.26%	0.99%	0.96%	1.34%	1.65%	1.31%	0.89%	0.92%	1.06%
原作コミュニティ人数	14,438	14,591	14,909	15,148	15,344	15,518	15,729	15,927	16,170	16,434	16,592	16,766	16,913
原作人数減増数		153	318	239	196	174	211	198	243	264	158	174	147
原作発言数	0	250	351	311	263	298	284	221	219	241	144	128	153
原作発言減増数		250	101	-40	-48	35	-14	-63	-2	22	-97	-16	25
発言数/原作人数		1.71%	2.35%	2.05%	1.71%	1.92%	1.81%	1.39%	1.35%	1.47%	0.87%	0.76%	0.90%
amazon ランク			15	29	65	101	173	21	40	57	61	87	117

もっと To LOVEる-とらぶる-

計測日	10/1	10/8	10/15	10/22	10/29	11/5	11/12	11/19	11/26	12/3	12/10	12/17	12/24
コミュニティ人数	27	35	56	63	73	80	87	91	97	105	107	111	116
人数減増数		8	21	7	10	7	7	4	6	8	2	4	5
発言数	0	9	8	8	7	10	7	8	13	8	4	6	6
発言減増数		9	-1	0	-1	3	-3	1	5	-5	-4	2	0
発言数/人数		25.71%	14.29%	12.70%	9.59%	12.50%	8.05%	8.79%	13.40%	7.62%	3.74%	5.41%	5.17%
原作コミュニティ人数	2,373	2,396	2,420	2,429	2,433	2,453	2,489	2,505	2,511	2,521	2,551	2,568	2,590
原作人数減増数		23	24	9	4	20	36	16	6	10	30	17	22
原作発言数	0	8	9	2	0	4	4	1	0	3	16	10	2
原作発言減増数		8	1	-7	-2	4	0	-3	-1	3	13	-6	-8
発言数/原作人数		0.33%	0.37%	0.08%	0.00%	0.16%	0.16%	0.04%	0.00%	0.12%	0.63%	0.39%	0.08%
amazon ランク	462	115	149	139	177	134	106	168	201	発売			