

令和2年度宇都宮大学社会学ゼミ

卒業論文

ガンダムオタク・ファンのテイスト及び権力闘争の研究

宇都宮大学 教育学部 学校教育教員養成課程 4年生

川田 航輝

ガンダムオタク・ファンのテイスト及び権力闘争の研究

執筆者 川田航輝

問題関心

本研究を始めたきっかけは、趣味嗜好に対する家庭の影響について疑問を持ったからだ。子どもの好き嫌いには親や兄弟などの家庭の影響が大きい。音楽家の親の影響で子どもも音楽を好きになったり、親が野球好きで子どもも少年野球をするようになったりする話は多々あるが、これはアニメ・マンガにおいても同様のことが言える。

私はガンダムが好きだが、私がガンダムシリーズを好きになったのは、幼少の頃に父親がガンダムを見せてくれたからだ。また、私の友人にもガンダム好きの親や兄弟の影響で自分も好きになったという人は多い。

これは私と私の友人のみに限った話だろうか。ガンダムシリーズは2020年現在、40年の歴史を持つ日本アニメ・マンガ界でもほとんど類がない長寿シリーズである。そして最初のガンダムブームが起きた初代「機動戦士ガンダム」放送当時1979年に子どもだった世代は現在50代や40代。今の10代、20代の親の世代になっている。今のガンダム好きの若者達の中で、古いガンダムを見ていた親の影響を受けた人は多いのではないだろうか。

もちろん、家庭以外にも年齢、性別、性格や志向、交友関係などその人の趣味嗜好の在り方を左右する要素はあるだろう。それらを含めて考えたとき、ガンダムオタク・ファンの趣味嗜好とその文化的行動がどのようなもので、それらに対して何が大きな影響を与えるのか。これが本研究で示したいことである。

オタク・ファン用語の説明と本研究における定義

本研究の内容を説明する前に、この論文におけるいくつかのオタク・ファン用語の定義を述べておく。

まず、本研究における「オタク・ファン」の定義と両者の違いについてだ。

参考として三省堂の「スーパー大辞林3.0」で「御宅」を調べると、「俗に、特定の分野・物事を好み、関連品または関連情報の収集を積極的に行う人、狭義には、アニメーション・テレビゲーム・アイドルなどのような、やや虚構性の高い世界観を好む人を指す」とある。

同じく「ファン」について見ると「芸能・スポーツなどの熱心な愛好者。また、スポーツなどの熱心な愛好者。また、特定の俳優・選手・人物・団体などをひいきにする人。」とあり、両者のニュアンスは異なる。

しかし、実際のオタクの中には自分の事を「オタク」と呼ばれることを嫌う人もいれば、オタクやファンを同様の意味で用いている人もいる。そのため、アンケート調査をインターネット上で広く行うにあたり本研究ではどちらも「ある事物に対して好意や興味を持ち、自

身をオタク又はファンと自認する人」とする。オタクとファンに上下や差異はない。どのように自分を形容するかの違いだけである。

次に、界限というインターネットスラングがある。これは共通の趣味を持ったオタク・ファンが集合して形成する社会を意味する。例えば、特撮好きの人たち全体をまとめて特撮界限、ジャニーズアイドルのオタクたちの集合をジャニオタ界限などと呼んで使う。本研究では、界限を後述する「界」と同様の意味で用いている。

「布教」という言葉もオタク・ファンの中ではよく使われる。一般的には宗教を広めることを布教と言うが、オタク・ファンの間では「自分が好きなものを他人に勧めること」を指す。「友達に好きな物の魅力を語って布教する。」、「好きなキャラの人気、知名度を上げるためにイラストを投稿して布教する。」というように使われる。

ガンダム用語の説明

ガンダムシリーズについても簡単に説明する。ガンダムシリーズは基本的に、「モビルスーツ」と呼ばれるロボット兵器を用いて行われる戦争を舞台に人々のドラマを描く作品である。

ガンダムシリーズは1979年にテレビで放送された「機動戦士ガンダム」から始まり、その後、現在に至るまでアニメ、漫画、ゲーム、書籍などで様々な作品、商品が展開されてきた。その製作年は以下の流れとなる。(ここでは本研究のアンケート調査に使用した作品のみを記す。)

1979年 機動戦士ガンダム(略称:初代)

1985年 機動戦士Z(ゼータ)ガンダム(略称:Z)

1986年 機動戦士ガンダムZZ(ダブルゼータ)(略称:ZZ)

1988年 機動戦士ガンダム 逆襲のシャア(略称:逆シャア)

1989年 機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争(略称:ポケ戦)

1991年 機動戦士ガンダムF91(略称:F91)

同年 機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY(以後、STARDUST MEMORYと表記)

1993年 機動戦士Vガンダム(略称:V)

1994年 機動武闘伝Gガンダム(略称:G)

1995年 新機動戦記ガンダムW(ウイング)(略称:W)

1996年 機動新世紀ガンダムX(略称:X)

1996年 V(ターンエー)ガンダム(略称:V、ターンエー)

2002年 機動戦士ガンダムSEED(略称:SEED)

2004年 機動戦士ガンダムSEED DESTINY(略称:SEED DESTINY)

2006年 機動戦士ガンダム SEED C.E.73 -STARGAZER-(以後、STARGAZER と表記)
2007年 機動戦士ガンダム 00 (ダブルオー) ファーストシーズン(略称：00)
2008年 機動戦士ガンダム 00 セカンドシーズン
2010年～2014年 機動戦士ガンダム UC (ユニコーン) (以後、ユニコーンと表記)
2011年 機動戦士ガンダム AGE(略称：AGE)
2014年 Gのレコンギスタ(略称：Gレコ)
2015年 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ 第1期(略称：鉄血)
2016年 機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ 第2期

これらガンダム作品はオタク・ファンの間では「宇宙世紀ガンダム」と「アナザーガンダム」に大別される。

宇宙世紀とは初代ガンダムに初出する架空の世界観及び紀年法である。初代以後、この世界観と時系列を持つガンダム作品が多く作られた。本研究に用いた宇宙世紀作品は以下のとおりである。

初代
Z
ZZ
逆シャア
ポケ戦
F91
STARDUST MEMORY
V
ターンエー
ユニコーン
Gレコ

※ただし、厳密に言えばターンエーとGレコは宇宙世紀の後の時代の世界である。

上記のような作品と異なり、宇宙世紀を舞台とせず、独自の世界観を持つ作品が「アナザーガンダム」である。アナザーガンダムは以下の通りである。

G
W
X
SEED

SEED DESTINY

STARGAZER

00

AGE

鉄血

ガンダムシリーズの人気や性質を計る手掛かりとして、NHK で行われた「全ガンダム大投票」がある。

公式サイトによると、「全ガンダム大投票」は2018年にNHKのBSプレミアムにて放送された特別番組及びその投票企画である。投票は「アニメ作品」、「モビルスーツ（メカ）」、「キャラクター」、「ガンダムソングス」の四つの部門で行われた。投票期間は2018年の3月2日から4月20日、投票総数は1,740,280票。その内訳は以下となる。

図1 全ガンダム大投票の投票者の男女比及び年代



アニメ作品部門の結果を見ると、宇宙世紀作品で一番人気なのは初代の「機動戦士ガンダム」でランキング一位、アナザーガンダムで一番人気なのは「機動戦士ガンダム SEED」でランキング3位となった。その内訳は以下の通りである。

図2

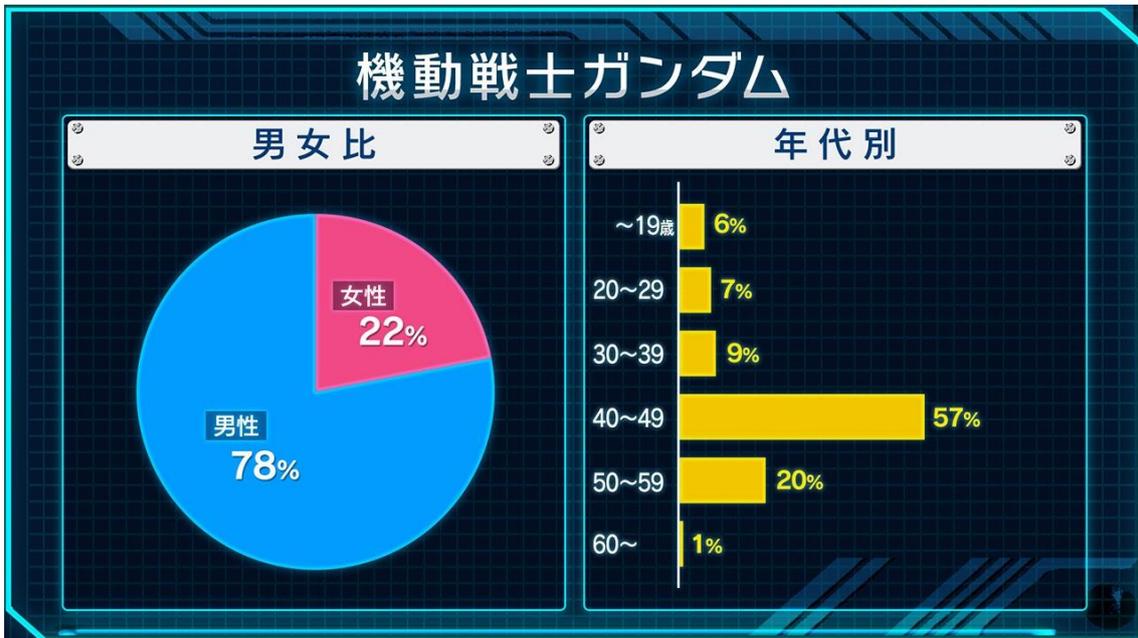
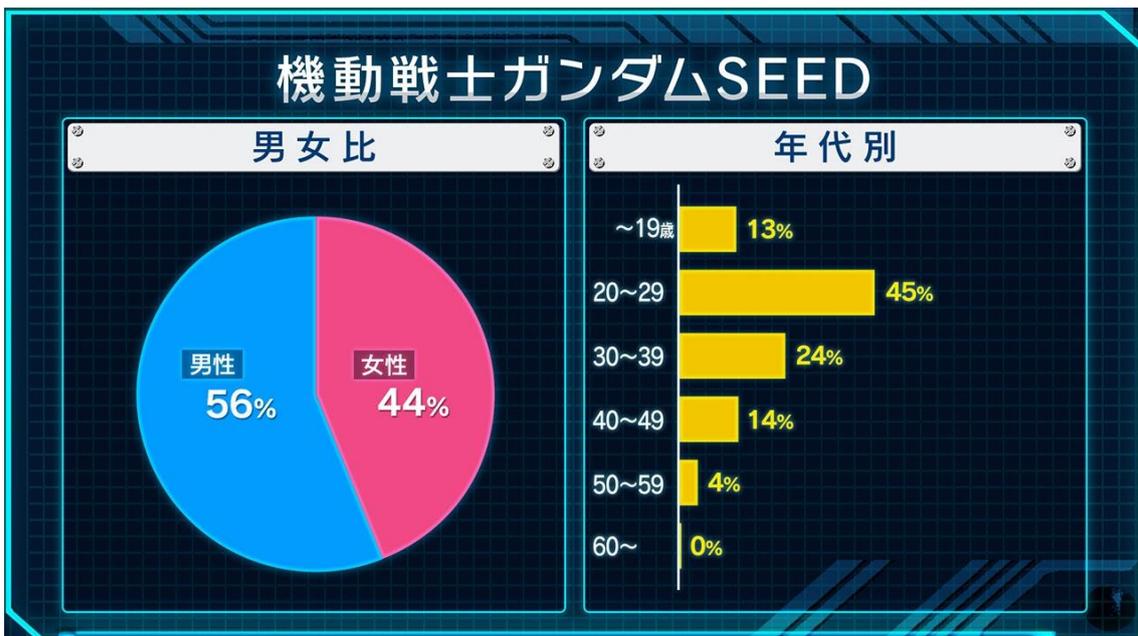


図3



上記のグラフが示すように、ガンダムシリーズは全体として男性の支持層が厚く、一方で女性の支持層も少なからず存在する。また、年齢層を見ると幅広い世代が投票に参加している。

そして初代と SEED の投票内訳を比較すると、初代は男性人気優位で 40 代 50 代の人気が高い。一方で SEED は男女比がほぼ同等で 20 代を中心に若い世代に人気がある。年代別人気に違いがあるのは、それぞれが放送された時代が異なり、その時の世代だった人たちが主な支持層になっているからである。また、男女比に違いがあるのは初代（ひいては宇宙世紀作品・SEED 以前の作品）が男性向けであったのに対して、SEED は多数のイケメンキャラを登場させ、女性支持層を拡大させたからである。

このように、ガンダムシリーズは性別、年齢を問わず幅広い層に人気がある。その中でも特にガンダムが好きな人たちを通称「ガンオタ」、「ガノタ」と呼ぶ。

「ガンオタ」、「ガノタ」とは「ガンダムオタク」の略であり、SF オタクや鉄道オタク、アイドルオタクなどの「〇〇オタク」のように、その人が興味を持っていたり愛好していたりするものの後ろに「オタク」が付いた俗語である。そのため、厳密な定義があるわけではない。よって、本研究では、先述した通り、「ガノタ」、「ガンオタ」も「機動戦士ガンダムシリーズを好み、興味を持ち、自身をガンダムのオタク又はファンと自認している人」という意味で用いる。

本論文におけるガンダムのオタク・ファンの定義については上記の通りだが、世間における「ガンオタ」、「ガノタ」の認識はかなりネガティブである。

ドワンゴが運営するニコニコ大百科の「ガノタ」の単語記事では、「ガノタとは、『ガンダムファン』『ガンダムオタク』を意味するインターネットスラングである。」とされ、概要では次のように書かれている。

機動戦士ガンダムシリーズのファン・オタク・マニアを表す言葉で「ガンダムオタク」を略した「ガンオタ」のタイプミスから、いつの間にか広まったとされる。2ch 発祥とされ、90 年代後半～00 年代初頭頃が初出と思われる。いくつかのニュアンスを含む。

- ・単なるガンダムオタクの略。ガンダムが好きなファン。
- ・ガンダムが好きすぎて白熱し喧嘩する人。ちなみに無関係な場所にガンダムの話を持ち込む人も対象のようで違う。ガンダム用語を使っているが、「黒歴史」などをガンダム用語とは知らず聞いたことがある言葉のネタとして使う人も多いため、用語を使う人の全てがガノタではない。
- ・ガンダムシリーズにとっても精通したガンダムオタク。以下のように使い分けられる時もある。(ガンダムマニア < ガンオタ < ガンヲタ < ガノタ)

一口にガノタと言っても、好きなガンダムはあるが凄く詳しいというほどではない単なるガンダム好きという側面から、他人に迷惑をかけてしまう行為をするネガティブな面までも一括りにして扱っている。

使う人によって『宇宙世紀シリーズに限る・限らない』、『富野由悠季作品に限る・限らない』などの個人的定義が加えられる場合もある。

迷惑なタイプの「ガノタ」については、章を分けて更に詳細に書かれている。

『ガノタ』とは普通のファンのことも表す言葉だが、中には周りを不快にする行いをしてしまう者に対して『ガノタ』が使われている場合がある。普通のガンダムファンを不快にさせるので他人への罵りで多用すると反感を買いやすいので注意すべきである。

ガンダムシリーズ自体、1979年から続く長い歴史を持ち複数の世代もあるため、作品の好き嫌いや許容範囲の差が出てしまう事もある。

迷惑なタイプのガノタとは、作品が好きあまり賞賛・批判の強要、無関係な場所に話を持ち込むファンが存在する。有名な作品ほど、中にはそういう人が出てしまうのは他のジャンルとも共通している。だが、ガンダムシリーズ自体の規模の大きさと作品の傾向の違いがかなりあるため、内部で起きる好みの対立が激しい。

以下には迷惑なガノタの例が挙げられている。

- ・作品媒体が架空の映像・アニメであっても、アニメ的な演出や設定を嫌い「リアルさ」が足りないといふ非難する。実在する兵器と戦わせた場合の勝ち負けをつけたがる。
- ・作品のデザイン(デザイナー)や監督の脚本を批判してばかりいる。
- ・実際に戦争へ行った経験は無いが、まるで歴戦の兵士として戦ってきたかのような書き込み。
- ・特定のガンダムや機体がロボット作品最強でなければならない主張。
- ・不殺や平和、相互理解などを主義とする考えに拒否反応を示す一方で、大量の戦死者を求めたり、戦火を拡大させる敵側を過度に賞賛する。

ちなみに上記の発言は場合によってはネタとなっている。

特に新作TVシリーズが始まる頃に、主に2ちゃんねる界隈で活発になる。個人的意見の「ガンダムらしさ」の押し付け合い、毎度のごとく新しい作品・メカデザイン・設定に対する騒ぎは、もはや恒例行事に。「ガノタ」自体が古い言葉であるため、迷惑なガノタと呼

ばれるのは昔の作品が好きなあまり、新しい作品を受け入れられず新規のファンに暴言を吐いてしまう層に言われるケースが多い。しかしいつの時期でも、新規のガンダムオタクもガノタと呼ぶため、やはり全てをひっくるめて『ガノタ』である。新シリーズごとに分けて「○○好き」と呼ばれる場合もある。

迷惑なガノタは2ちゃんねる発祥の一界限なので、それが全体のガンダムオタクとは思わない方が良い。2ちゃんねるを見ていない層も多い。

Pixiv が運営するピクシブ百科事典では「ガノタ」は以下のように説明される。(一部抜粋)

機動戦士ガンダムシリーズのオタク。

ローマ字表記で Gan-Ota(ガンオタ) がハイフンが省略され Ganota。

Ganota の読み方がガノタと読めるのでそれが広がり今に至る。

後段では「ガノタ」が持つ二つの意味について、言葉が生まれた当初と現在の前後に分けて書かれている。

ガンダムシリーズに精通しているだけあって各種作品はもちろん作中の登場人物やモビルスーツに精通している人も多い (中にはキャラや機体そっちのけでニッチなネタへ走るガノタもいるが)。

しかし、その一方で思考が凝り固まった者も多く、宇宙世紀以外の所謂アナザーガンダムを認めないという人間も多い。それどころかガンダム以外のロボットアニメを敵視する場合すらある。特にプロデューサーが「旧来ファンを逃しても新規ファンを増やす」と公言した SEED (ガンダム W もそういう節はあるが公言はされていない) 以降は更に先鋭化しており、「○○はガンダムとして認めない」と高らかに公言し、アンチとほぼ同質化してしまっている。

つまり現在では「ガノタ」という言葉は良い意味では使われていない。(しかしそれを知らない人たちの間では今もなおガンダムファンとしての意味合いで使われている。)

記述に若干の際はがあるが、どちらも共通して「ガンダムオタク、ガノタはガンダムが好きな人達」という意味と、「一部の者たちは迷惑で過激な人たちである」というネガティブな意味を持つ。

先行研究

本研究の基礎となる理論は、ピエール＝ブルデューがその主著「ディスタクシオン」で唱えた「テイストの社会学」である。岡澤康浩の解説によれば、「テイスト」とはその人の好み、趣味嗜好を指す。例えばある人が二つのスマホから一つを選んで買うとする。どちらのスマホもその人がスマホに求める機能、性能、価格を満たしている。従ってそれらだけを見ればどちらのスマホを買っても同じだ。しかし人はそれらだけを考慮して選ぶわけではない。色や形などのデザインも見ている。ここでデザインを見て選んだ場合、選ばれたスマホはその人のデザインの好み（テイスト）に合うということになる。スマホだけではない。服、インテリア、小説、映画、音楽等々、様々なものに人はそれぞれテイストを持つ。当然、テイストに合う好きな物もあればテイストに合わない嫌いな物も存在する。

そしてブルデューはテイストが個人の好みで完結するものでなく、社会的な優劣があることを指摘した。例えば服のセンスだ。本来、人がどんな服を買って着るのかはその人の好みで、何を着ようがその人の自由だ。しかし人々の間には「オシャレな服装はこういうものだ」や「ダサい服装はこういうものだ」という共通の認識が、時代や流行による変化を伴いつつも存在する。オシャレな服装をしている人は「あの人はセンスが良いね」と高い評価を受け、ダサい服装をしている人は「あの人はセンス悪いね」と低い評価を受ける。そこには確かな優劣が存在する。

このように、ブルデューはテイストには優劣があり、人はその優劣をもとに自分たちとその他の人たちとを区別し、上下の階級を生むこと、卓越化をおこなっていることを指摘したのだ。

テイストに関連する概念として、文化資本と界がある。

文化資本は無形・有形の文化的な所有物を指し、三つに分類される。家庭や学校で蓄積された知識、技能、趣味（身体化された文化資本）。本、絵画、音楽CDなどの物として所有可能な文化的な物（客体化された文化資本）、学歴や資格などの（制度化された文化資本）だ。

文化資本は階級ごとにテイストを再生産する可能性を持つ。例えば貴族のような代々上流階級の家庭に生まれた子どもはピアノ、ゴルフ、古典、絵画などの正統的でまさに上流階級的なテイストを持つし、庶民の家庭に生まれた子どもは野球やサッカーなど庶民的、大衆的なテイストを持つようになる。家庭や学校にそれぞれの有形・無形の文化的資本が存在し、それらの影響を受けるからだ。

「界」とはある共通項を持った行為者の集合、およびそれに付随する諸要素（組織、価値体系、規則など）によって構成される社会的圏域を指す。例えば家庭や学校、他にも同じ趣味を持つ人たちの形成する文化的領域も界である。なお、本論文における界は主に同様の趣味を持つ人たちが形成する文化的領域を指す。

そして、界は固定的な領域ではない。界の中の構成員、要素は常に一定という訳ではなく

変化する。例えば学校は毎年卒業・入学で構成員が変わる。オタクの界も新しいコンテンツとそのオタクが生まれたり、ある物のオタクから別の物のオタクになったりする。

オタクの界で変化が起こる理由の一つが、界の内部又は界と界同士における「権力闘争」である。

権力闘争とはどちらのテイストが上位か/下位かを争う卓越化の闘争である。闘争は二種類の構図がある。一つはある趣味(界)と別の趣味(界)の闘争だ。例えばスポーツと読書、アニメ、ドライブのような共通項のほとんどない異種の趣味間で起きるもの。もう一つは同じ趣味(界)の中で起きるもの。例えば同じ音楽という界の中にもロックミュージックとクラシックミュージックがあるように、共通事項が多く、大きな枠で言えば同じ趣味の範疇ではあるものの、微妙に異なるもの同士で起こる卓越化ゲームのことだ。

権力闘争は自分たちの界を一番上位にするため、二つの手段に出る。つまりは他者を取り込んで拡大し、数多ある界の上位に昇り詰めるか、他の界を攻撃して自分たちより下に落とすかである。

前者は自分たちの趣味の高尚さや素晴らしさを訴え、まだ自分たちの界に入っていない者たちを取り込もうとする。オタク・ファンが行う布教がこれに当たるだろう。

後者は他者の文化、テイストを批判し貶める。そうして相手の正統性や魅力を揺らがせて求心力を削ぎ、界を縮小させることで相対的に優位に立とうとする。

以上のように、ブルデューは人の趣味嗜好が個人の好き嫌いにとどまらず、それをもとに人々が社会的・文化的領域を作り、他者との比較と闘争が行っていることを示した。

しかし、ブルデューの主張にも問題点は存在する。その中でも重要視すべきなのはポピュラーカルチャーの排除である。例えばトニー・ベネット (Bennett 2011) はブルデューがカントの美的枠組みを採用したことで議論が伝統的なハイカルチャーだけにとどまり、テイストの良し悪しを決める様々な原則が見えにくく、単純化されてしまっていることを指摘した。

そこで、ブルデューの理論をポップカルチャーにまで広げたのがサラ・ソーントンのクラブカルチャーの研究 (Thornton 1995) だ。ソーントンはクラブミュージックに序列と闘争があることを指摘した。ソーントンの研究は、分析者が一般的なテイストの良し悪しを勝手に設定するのではなく、その文化的領域に共通する基準を明らかにすることが重要であることを示した。

そして、必ずしも文化的領域で権力闘争が起きるとは限らないのではないかと唱えたのが北田暁大の「過剰に差異化された人間像」の問題である。それは即ち、「ブルデューが主張するテイストを資源とした権力闘争というモデルがどんな文化的領域にも当てはまるわけではない。だから研究者が無理やりブルデューの理論を適応してしまうと、過剰に差異化された人間を作り出す危険がある」という事である。これについて、北田は音楽とアニメを比較し、音楽がブルデューの理論通りの典型的な卓越化ゲームであるのに対し、アニメに従来の卓越化ゲームの理論を当てはめるのは慎重になるべきだと論じた。

本研究はこれらの研究を前提として、アニメ・マンガのオタク・ファン、特に機動戦士ガンダムシリーズを好むオタク・ファンに注目し、彼らのテイストと界及び権力闘争がどのような説明変数の影響を受けているのかを分析する。

仮説

仮説は次の通りである。

①テイスト（好きな作品・嫌いな作品）に影響するのは主に視聴した作品、家族のテイスト、界の所属意識、権力闘争、では性別ないか？

テイストに作用する因子の 1 つ目は今までに見た作品である。今までに見たガンダム作品によって、その人のガンダム観や作品の面白さを評価するテイストが形成される。これには世代も関係しているから、年齢によってもテイストは異なってくるだろう。例えば宇宙世紀の作品から見てガンダムを好きになった人はその後も宇宙世紀作品を好きになり続け、アナザーガンダムには拒否感を覚えるだろう。また、古い作品を最初に見た人は、同様に古い作品を好きになり続け、古い作品とは様々な点で異なる最近の作品に否定的になる。

2 つ目は家庭の影響。ガンダムに関する文化資本を持っている家庭では、それらの影響を子どもが受け、子どももガンダムシリーズを好きになるだろう。また、様々な作品の中でも、家族と同じ作品を特に好きになる。例えば、父親がガンダム好きなら子どももガンダムを好きになるし、父親が初代ガンダム好きなら子どもも初代ガンダムを好きになる。

3 つ目及び 4 つ目は界の所属意識と権力闘争だ。ガンダムの界に所属している意識が強い程、ガンダムオタク・ファンたちと関わりを持っている。作品の良し悪しを論ずる権力闘争は評判という形を持って人から人へ伝わり、その人の耳に入って来る。それをきっかけにまだ見たことがなかった作品を見るようになったり、好きな作品が増えたりすることもあるだろう。あるいは、同じ界隈の友人や知り合いから自分がまだ見ていない作品の批判を聞かされて、実際に見たわけでもないのに嫌いになったり忌避するようになったりすることもあり得る。

5 つ目は性別だ。先の全ガンダム大投票において初代と SEED の男女比が異なったことは、男性のウケが良い物、女性ウケの良いものがあることを示している。

②界の所属意識に大きく影響するのは、主に「交友関係」や「性格」、「インターネットの利用頻度」ではないか？

「社交的な性格なのか」、「人とのかかわりを避ける性格なのか」などの性格は、その人の交友関係の規模に影響する。また、ネット掲示板や SNS などはガンダムオタク・ファンが

集まり、権力闘争が行われる場であるから、それらの利用頻度が多ければ他のガンダムオタク・ファンとも近くなる。

そして交友関係、つまり自分と同じガンダムオタク・ファンの友人や知り合いの数が多いほど、また、その人たちとガンダムについて話す頻度が多いほどガンダムオタク・ファンの界の人たちと関わっているという事であり、結果、所属意識も強まる。

③権力闘争に影響するのは主に「テイスト」、「界の所属意識」や「交友関係」、「インターネットの利用頻度」、「性格」ではないか？

関係する変数の1つは「テイスト」だ。人はテイストに従って、自分の好きな物は権力を強めようとし、嫌いな物は弱めようとする。

2つ目は「界の所属意識」。界という社会に所属しているという意識があるからこそ、人は自分の界を防衛・強化しようとして、他人と権力闘争しようとする。

3つ目は「交友関係」だ。人との繋がりが多ければ多いほど、他人と話す機会も多く他人のテイストや界を意識することも増えるだろう。

関連して、「インターネットの利用頻度」も関係があると思う。ネット掲示板やSNSを使用する頻度が多ければ多いほどガンダム界限や他のガンダムオタク・ファンを観測したり関わったりする機会も増えると考えられるからだ。

最後は「性格」の影響。趣味を持つ人には、自分の嫌いなものを他人が好きだと文句を言いたくなる人もいれば、他人と同じものを好きになって楽しもうとする人もいる。他人との関わり方や他人の趣味や好みに対する考え方の違いも権力闘争に影響を及ぼすと考えられる。

④ガンダムオタク・ファンの権力闘争は批判よりも布教の方が活発的に行われているのではないか？

権力闘争における攻撃（批判、悪口）について、一般的なガノタのイメージでは「気に入らない作品とその作品を好きな人達を過剰なほどに批判する」とあった。しかし、実際の様相は異なるかもしれない。

ニコニコ大百科やピクシブ百科事典で厄介なガンダムオタク・ファンの例として挙げられていた「5ちゃんねるにおけるガノタ」について疑問点がある。

まず、5ちゃんねるに書き込みをしているガンダムオタク・ファンがガンダムオタク・ファンの全てではない。むしろ、男女問わず幅広い年代にオタク・ファンが存在するガンダムオタク・ファンの中で、5ちゃんねるを利用するガンダムオタク・ファンは一部に過ぎないだろう。

そして、5ちゃんねるは基本的に匿名で利用する掲示板であり、少人数でもスレ立てやレ

スを何度も行うことで、実際の数より大規模に見せかけて炎上させることができる。よって、5ちゃんねるにどれだけガンダム作品やガンダムオタク・ファンを攻撃的なスレドやレスがあったとしても、その数を鵜呑みにはできない。

また、他者を攻撃するのはリスクを伴う。ガノタの攻撃的な行為がネット上で良く思われていないように、他人の趣味や好きな物を悪く言う人はその被害者に、また、傍から見ている人からも嫌われる。ガンダムオタク・ファンの多くがそのリスクを冒して攻撃的権力闘争に参加するのだろうか。

一方でガノタは権力闘争において攻撃だけでなく、ガンダム作品の良さをアピールし、仲間を増やしてもいる。実際、ガンダムオタク・ファンは批判や悪口を言うことよりも、他人にガンダムの良さを語り、自分の仲間に入れようとするの方が多いのではないだろうか。嫌いな作品を話すより好きな作品を話す方が楽しい。そして、友人や知り合いに自分の好きな物を好きになってもらえれば、その人たちとの会話も増えて仲良くなれる。他人に嫌われるリスクを負ってまで他人を攻撃するより、他人を自分たちの中に取り込んでしまったほうが建設的はずだ。

⑤ガンダムオタク・ファンには良い趣味と悪い趣味をふるい分けする基準があるのではないか？

ガンダムシリーズはアニメ・漫画だ。従って、テイストの基準として重要視されるのはガンダム作品自体の良さ、魅力。つまり、脚本、演出、キャラクター・モビルスーツデザイン、声優、楽曲など、作品の良さを構成する要素である。

また、これはガンダムオタク・ファンがガンダムを見る時に最も重要視しているもの。テイストの良し悪しの論理となるものである。先述したソートンが主張したように、テイストの基準となる物は文化ごと、アニメのジャンルごとに異なる。例えば、美少女萌えアニメにとって最重要なのは「女の子の魅力」だが、子ども向けロボットアニメではそこまで重要ではない。それよりも「ロボットのカッコよさ」などが重要視するはずだ。

ガンダムで言えば、「物語の面白さ」、「キャラクターのカッコよさ・可愛さ」、「ロボットのカッコよさ」が特に重要視されるだろう。

ガンダムは勧善懲悪でない人対人の戦争と、戦争に翻弄された若者たちの群像劇という物語が1979年当時他のロボットアニメと比べて革新的で面白かったから人気が出たシリーズであり、その後も多くのガンダム作品が質の高い物語性を持っている。よってガンダムにとって「物語の面白さ」は極めて重要な要素だと思われる。

また、「キャラクターのカッコよさ・可愛さ」も重要視されているだろう。ガンダムシリーズには多くのカッコいいキャラ、可愛いキャラが存在する。それが最も分かりやすいのは新起動戦記ガンダム W や機動戦士ガンダム SEED、機動戦士ガンダム 00 である。これらのガンダムには数多くのイケメンキャラや美少女キャラが登場し、キャラクターの人气が

高い。またこれらに限らず、初代からして「シャア・アズナブル」や「ガルマ・ザビ」、「セイラ・マス」などの美男美女は少なからず登場しているし、機動戦士Zガンダムの「ファ・ユイリィ」、機動戦士ガンダム ZZ の「エルピー・プル」など、美少女キャラに至ってはどの作品にも必ずと言ってよいほど存在する。それは、見ている人たち≡ガンダムオタク・ファンにとってキャラクターのカッコよさ・可愛さが重要だからであろう。

そしてロボットアニメなので当然、「ロボットのカッコよさ」も重要視されているはずだ。ロボット（モビルスーツ・戦艦などのメカ）のデザインのカッコよさや劇中でのカッコいい活躍シーンがどのくらいあるかはガンダムを評価する上で重要な要素になる。

⑥ガンダム作品を批判したり、他人にガンダム作品を勧めたりするとき、そこには基準があるのではないか？

物事に対して批判したり悪口を言ったりする時、そこにはその人が大切にしている基準がある。脚本の面白さを重要視している人にとっては、脚本が良い作品こそ良いものであり、脚本が悪い作品は「批判されるべき」悪いものである。ロボットのデザインや美少女・イケメンキャラの有無は二の次三の次の要素でしかない。一方でロボットデザインや美少女・イケメンキャラの有無を重要視している人もいる。人それぞれに批判すべき基準があるはずだ。

布教にも基準があるだろう。第一の基準として、人は自分の好きな物を人に勧める。ガンダムオタク・ファンは自分の好きな作品を他の人にも知ってもらいたい、好きになってもらいたいと思い、他人に自分の好きな作品の良さをアピールして取り込もうとする。

しかし、人は自分の好きな作品を勧めるだけではない。なぜならその方法では布教に失敗する可能性もあるからだ。自分の好きな作品が、必ずしも新しくガンダム見始める人に適切とは限らない。例えば機動戦士Zガンダムや機動戦士ガンダム SEED DESTINY などの続編ものや機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY などの外伝もの。これらは前作や本筋となる作品を見ていないと話の内容を理解しにくい。また、機動武闘伝 G ガンダムのような異色作、ガンダム ZZ やガンダム AGE のような世間の評判が悪い作品やマイナー作品も初心者には勧めにくい。そういった「ガンダム初心者には勧めにくい作品」を好きな人達は、自分の好きな作品を勧めるのは一旦保留する。そして代わりに話が分かりやすい作品や万人受けする面白い作品、若い「ガンダム初心者」には絵柄が慣れやすい新しい作品、初心者ウケの良い作品などを勧めるだろう。そうしてガンダムシリーズへの興味を高めた後で、自分の好きな作品を勧めた方が仲間にしやすいからだ。

方法

以上の仮説を検証するために、アンケートを作成、実施した。

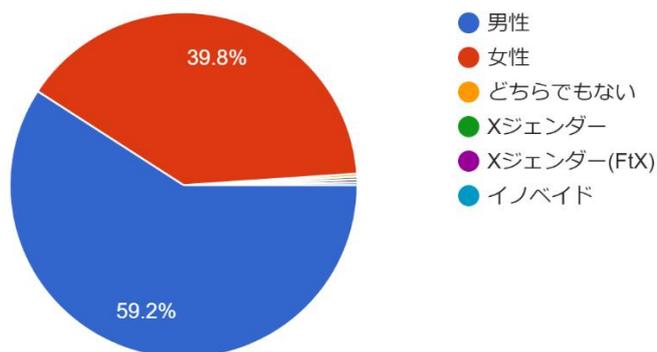
アンケートは Google フォームを利用し、Twitter のアンケート回答募集用アカウント、5 チャンねるのアンケート回答募集用スレッドで回答を募集した。Twitter では、私のガンダム好きの友人・知り合い十数人に回答と協力を乞い、彼らを起点としてアンケートのリンクを張ったツイートを拡散し、回答を募った。

アンケートの回答者は合計で 356 人。性別の割合は、全体の 59.2%が男性、39.8%が女性である。

図 4

1.あなたの自認する性別を教えてください

377 件の回答

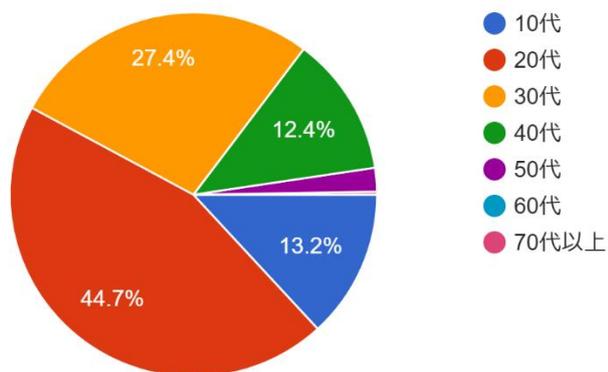


また、年齢層は10代が13.2%、20代が最も多い44.7%、30代が27.4%、40代が12.4%、50代以上の回答は合わせて2.4%となった。

図 5

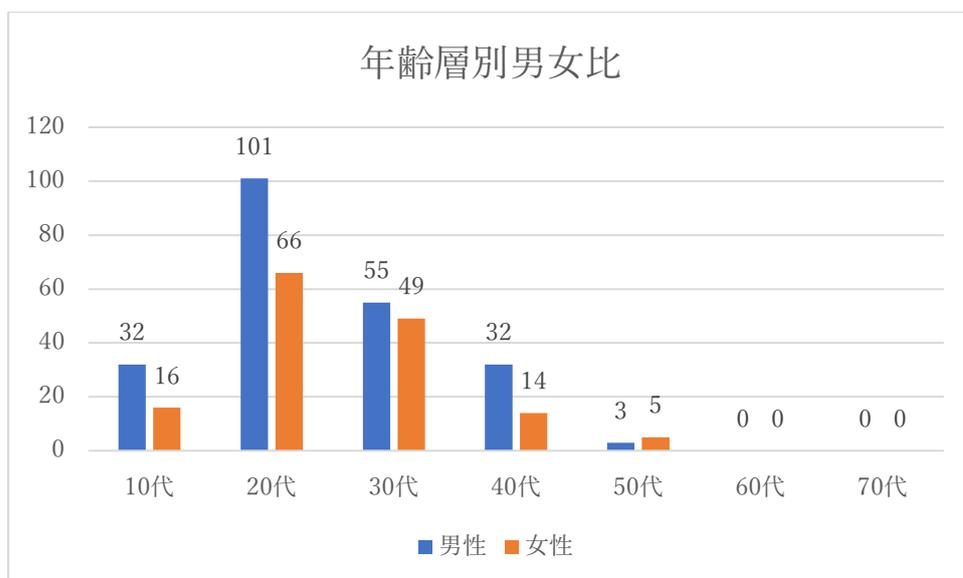
2.あなたの年齢を教えてください

380 件の回答



性別と年齢層の内訳のクロス集計表及びグラフは以下の通り。

図 6



回答者の Twitter 及びネット掲示板の利用頻度は以下のような結果となった。

図 7

53. Twitterを見る頻度を教えてください
380 件の回答



図 8

54. Twitterのツイートやリプライをする頻度を教えてください
381 件の回答

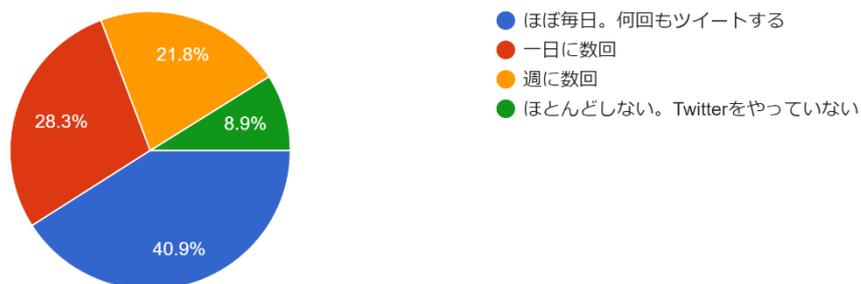


図 9

55. 「5ちゃんねる」などのインターネット掲示板を見る頻度を教えてください
381 件の回答

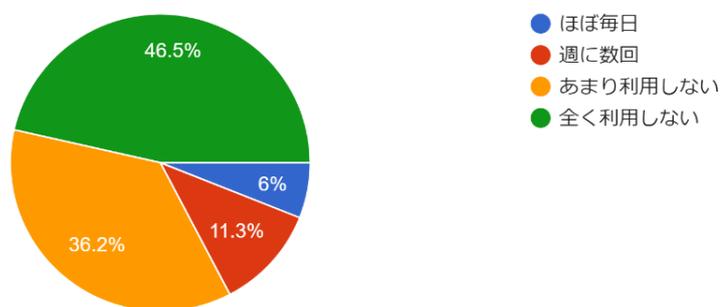
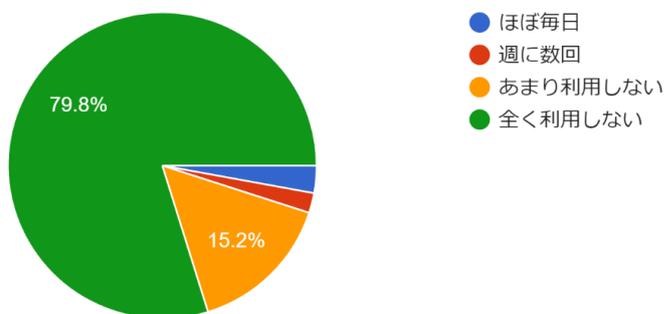


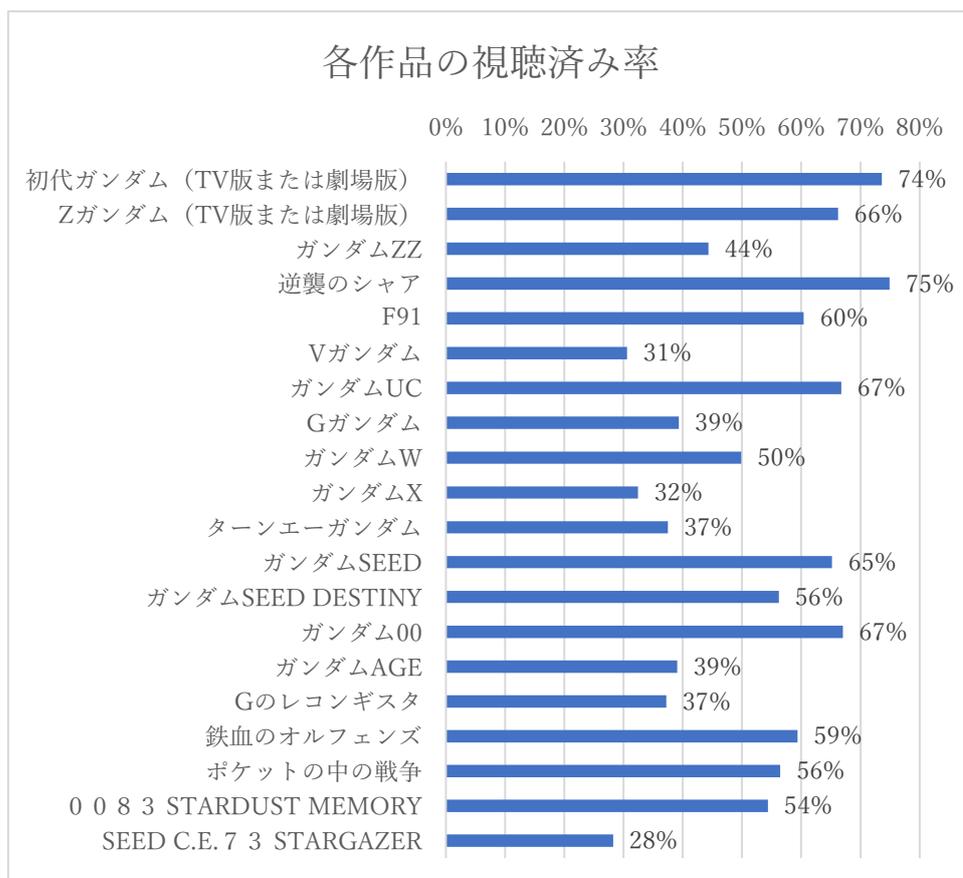
図 10

56. 「5ちゃんねる」などのインターネット掲示板に書き込む頻度を教えてください
381 件の回答



そして回答者の視聴済み作品の割合は次のグラフのとおりである。(回答総数は 379 件)

図 11



設問は全部で62問。設問内容は以下となる。(アンケート全文は本論文の最後に付記。)

- 1 性別
- 2 年齢層
- 3 視聴済みの作品
- 4 本アンケートをどこで知ったか
- 5~6 好きなガンダム作品
- 7~8 嫌いなガンダム作品
- 9 ガンダム作品で一番重要視する要素
- 10 家族にアニメ。マンガ好きはいるか
- 11 家族にガンダムを好きな人はいるか
- 12~13 家族が好きなガンダム作品
- 14~16 ガンダムオタク・ファンとの交流について
- 17 ガンダム界限(界)への所属意識
- 18~19 ガンダム界限の中の何のジャンルに属するか
- 20~23 界への接近・回避志向について
- 24~28 他人の趣味に対する批判をするか
- 29~32 他人から批判されたことがあるか
- 33~35 作品に対する批判をするか
- 36~37 批判することが多い作品
- 38 批判の基準となる要素
- 39~41 作品批判を見たことがあるか
- 42 批判の影響を受けやすいか
- 43 布教することはあるか
- 44~45 布教する作品
- 46 布教するとき基準とする要素
- 47 布教された経験
- 48 評判を気にするか
- 49~50 評判が良いガンダム作品
- 51~52 評判が悪いガンダム作品
- 53~56 インターネット利用状況
- 57~62 性格

分析

アンケートの回答を基に次のように分析を行った。

最初に作品に関する設問3、5の回答を基に最尤法で因子分析を行い、各ガンダム作品と回答者の分類分けを試みた。そしてスクリープロットによって2因子を選択、プロマックス回転を行った結果、因子1で初代～ターンエーまでの20世紀に作られたSEED以前の作品、因子2で21世紀に作られたSEED以降の作品に分けられた。

この結果はSEED前後でオタク・ファンの視聴済み作品や好きな作品の傾向が二分されることを表している。

なお、ガンダムUCやGレコがSEED以降の作品であるにも関わらず因子1が高いのは、両作品がSEED以前に多い宇宙世紀作品だからだと考えられる。

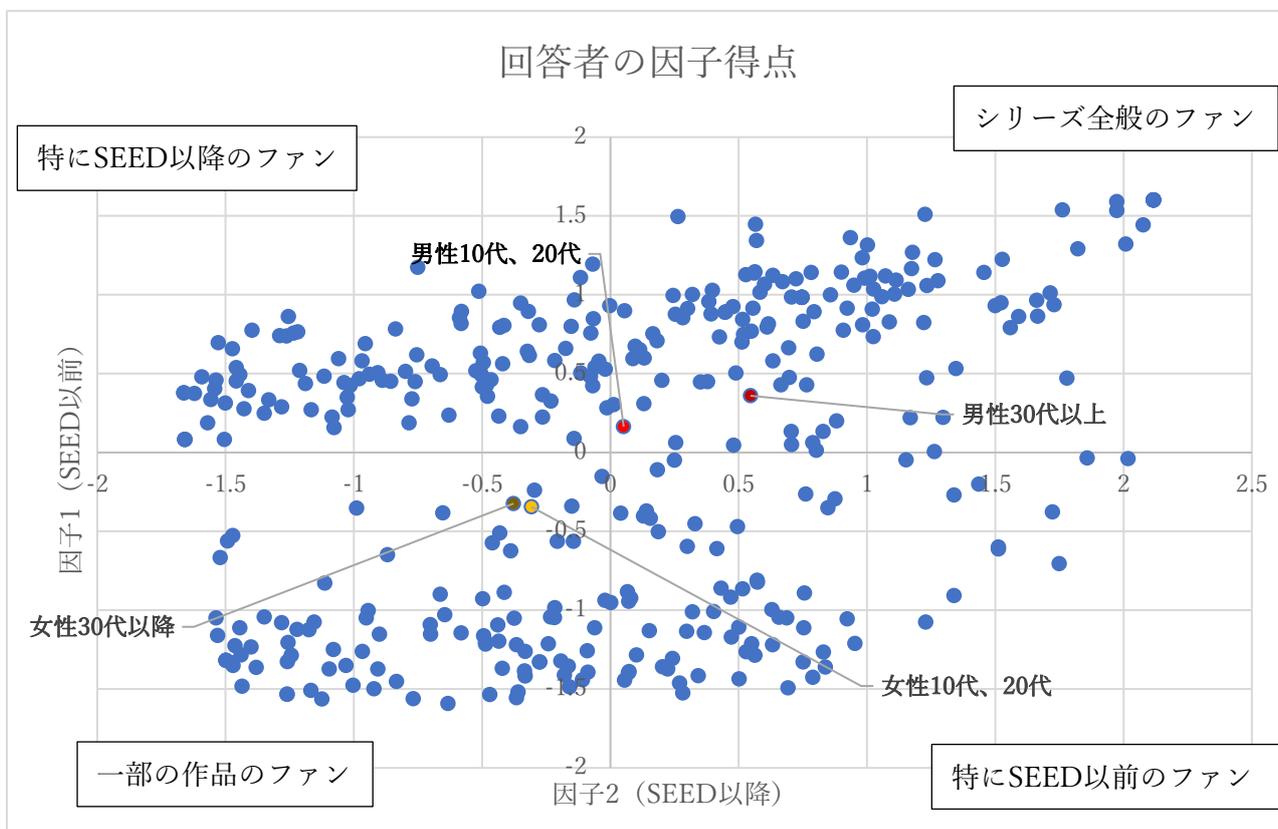
表1 設問3及び設問5の因子分析

	パターン行列 ^a	
	因子	
	1	2
3.視聴済み（初代）	.581	-.036
3.視聴済み（Z）	.646	-.015
3.視聴済み（ZZ）	.597	.037
3.視聴済み（逆シャア）	.640	-.031
3.視聴済み（F91）	.688	-.015
3.視聴済み（V）	.569	.123
3.視聴済み（UC）	.402	.212
3.視聴済み（G）	.469	.221
3.視聴済み（W）	.338	.312
3.視聴済み（X）	.413	.271
3.視聴済み（ターンエー）	.533	.169
3.視聴済み（SEED）	-.109	.880
3.視聴済み（SEED destiny）	-.198	.920
3.視聴済み（00）	-.004	.470
3.視聴済み（AGE）	.089	.403
3.視聴済み（Gレコ）	.373	.262
3.視聴済み（鉄血）	.105	.411

3.視聴済み (ポケ戦)	.611	.103
3.視聴済み (0083)	.672	.053
3.視聴済み (スタゲ)	.077	.524
5.好きな作品(初代)	.511	-.203
5.好きな作品(Z)	.535	-.193
5.好きな作品(ZZ)	.513	-.079
5.好きな作品 (逆シャア)	.591	-.143
5.好きな作品(F91)	.591	-.042
5.好きな作品(V)	.463	.017
5.好きな作品 (UC)	.243	.077
5.好きな作品 (G)	.370	.000
5.好きな作品 (W)	.294	.129
5.好きな作品 (X)	.351	.091
5.好きな作品 (ターンエー)	.499	-.003
5.好きな作品 (SEED)	-.184	.554
5.好きな作品 (SEED DESTINY)	-.140	.435
5.好きな作品 (00)	.062	.217
5.好きな作品 (AGE)	.057	.206
5.好きな作品 (Gレコ)	.352	.043
5.好きな作品 (鉄血)	.097	.136
5.好きな作品 (ポケ戦)	.537	-.115
5.好きな作品 (0083)	.520	-.057
5.好きな作品 (STARGAZER)	.221	.271

各回答者の二つの因子の因子得点を散布図で表現すると以下ようになる。

図 12



回答者の年齢層と男女別の平均因子得点も散布図に記した。10代・20代男性の平均因子得点は因子1 (0.05)、因子2 (0.16)。30代以上の男性の平均因子得点は因子1 (0.55)、因子2 (0.36)。10代・20代の女性の平均因子得点は因子1 (-0.31)、因子2 (-0.34)。30代以上の女性の平均因子得点は因子1 (-0.38) 因子2 (-0.32) となった。平均を見ると、10・20代の若い男性より30代以上の男性の方が作品を幅広く見ている。そして10・20代と30代では、因子1においては差があるが、因子2においては差がほとんど見られない。一方、女性は年齢層に関わらず、ガンダム作品を多く見ていないことが読み取れる。また、男女では男性の方が女性より作品を幅広く見ている。よって、若い世代や女性が年長世代よりSEED以降を好きというわけでもなく、女性より若い世代の男性、若い男性より年長世代の男性の方がよりガンダムシリーズ全般を視聴し、好きになる傾向がある。

散布図を見ると、回答者の因子得点は概ね四つに分かれる。

一つは因子1、因子2が共に負の人たち。これはSEED前後に拘らず視聴済み・好きな作品が少ない人たちである。ガンダムを見始めたばかりの人や「ガンダムシリーズ全体が好きというわけではないが〇〇は好き」などの人がこれに当たるだろう。二つ目は因子1が正、

因子 2 が負の人たちで、彼らは SEED 以前の作品を多く視聴・好んでいる反面、SEED 以降の作品はあまり見ていないし好きでない。三つ目は因子 1 が負、因子 2 が正の人たち。これは二つ目の人たちと反対で SEED 以降の作品を多く見ていて好きで、SEED 以前の作品はあまり見ていないし好きな作品も少ない。四つ目は両因子が正の人たちで、作品を SEED 前後に拘らず幅広く見ており、新旧問わず多くの作品が好きな人たちである。

このように作品の分類と回答者の傾向を明らかにした上で、仮説の検証を行っていく。

まず、設問 5 と設問 7 の回答を最尤法で因子分析し、スクリープロットにより 4 因子を選択、プロマックス回転を行った。その結果、初代などの古い作品を好む旧テイスト（因子 1）、古い作品とは作風を異にした SEED のような新しい作品を好む新テイスト（因子 2）、アナザー作品を嫌うアンチアナザーテイスト（因子 3）、そして宇宙世紀作品を嫌うアンチ宇宙世紀テイスト（因子 4）を見出した。テイストの累積寄与率は 33.246% である。

表 2 テイストの因子分析

パターン行列^a

	因子			
	1	2	3	4
5.好きな作品(初代)	.516	-.012	.132	-.228
5.好きな作品(Z)	.479	-.060	.162	-.257
5.好きな作品(ZZ)	.598	.077	.123	-.076
5.好きな作品 (逆シャア)	.576	-.049	.166	-.188
5.好きな作品(F91)	.712	-.043	-.067	-.018
5.好きな作品(V)	.593	-.085	-.134	.164
5.好きな作品 (UC)	.324	.160	.135	-.213
5.好きな作品 (G)	.437	.038	-.150	.087
5.好きな作品 (W)	.406	.117	-.189	.206
5.好きな作品 (X)	.513	.054	-.217	.211
5.好きな作品 (ターンエー)	.582	.008	-.059	.054
5.好きな作品 (SEED)	.100	.672	.132	.067
5.好きな作品 (SEED DESTINY)	.131	.721	.153	.109
5.好きな作品 (00)	.216	.241	-.087	.002
5.好きな作品 (AGE)	.205	.330	-.092	.055
5.好きな作品 (G レコ)	.452	.080	-.168	.062
5.好きな作品 (鉄血)	.302	.254	.006	.030
5.好きな作品 (ポケ戦)	.561	-.012	.071	-.159

5.好きな作品 (0083)	.600	.053	.086	-.132
5.好きな作品 (STARGAZER)	.412	.383	-.045	.062
7.嫌いな作品 [初代]	-.069	.089	.119	.417
7.嫌いな作品 [Z ガンダム (TV 版または 劇場版)]	-.056	.097	.078	.367
7.嫌いな作品 [ガンダム ZZ]	-.115	.135	.201	.203
7.嫌いな作品 [逆襲のシャア]	-.094	-.021	.082	.197
7.嫌いな作品 [F91]	-.058	.009	.168	.379
7.嫌いな作品 [V ガンダム]	-.045	.065	.317	.139
7.嫌いな作品 [ガンダム UC]	.016	-.183	-.021	.367
7.嫌いな作品 [G ガンダム]	-.091	.124	.604	.012
7.嫌いな作品 [ガンダム W]	.028	-.091	.466	.075
7.嫌いな作品 [ガンダム X]	-.022	-.020	.632	.167
7.嫌いな作品 [∀ガンダム]	-.200	.274	.316	.188
7.嫌いな作品 [ガンダム SEED]	.192	-.463	.188	.225
7.嫌いな作品 [ガンダム SEED DESTINY]	.178	-.449	.112	.204
7.嫌いな作品 [ガンダム 00]	.025	-.099	.271	.091
7.嫌いな作品 [ガンダム AGE]	.087	-.113	.286	.172
7.嫌いな作品 [G のレコンギスタ]	-.068	.139	.308	.084
7.嫌いな作品 [鉄血のオルフェンズ]	-.013	-.016	.097	.191
7.嫌いな作品 [ポケットの中の戦争]	.057	.101	.152	.286
7.嫌いな作品 [0083 STARDUST MEMORY]	-.043	-.087	.158	.303
7.嫌いな作品 [SEED C.E.73 STARGAZER]	.158	-.161	.425	.309

次に設問 3 の回答を同様に因子分析し、ガンダム SEED 以前の作品を見たことが多い人が持つ因子を視聴済み SEED 以前 (因子 1)、ガンダム SEED 以降の作品を見たことが多い人の持つ因子を視聴済み SEED 以降 (因子 2) として作成した。視聴済み作品の累積寄与率は 46.829% だった。

表 3 視聴済み作品の因子分析
パターン行列^a

因子

	1	2
3.視聴済み (初代)	.779	-.111
3.視聴済み (Z)	.800	-.074
3.視聴済み (ZZ)	.613	.018
3.視聴済み (逆襲のシャア)	.749	-.081
3.視聴済み (F91)	.650	-.018
3.視聴済み (V)	.833	-.129
3.視聴済み (UC)	.466	.184
3.視聴済み (G)	.451	.222
3.視聴済み (W)	.328	.311
3.視聴済み (X)	.368	.272
3.視聴済み (ターンエー)	.516	.174
3.視聴済み (SEED)	-.083	.896
3.視聴済み (SEED DESTINY)	-.157	.905
3.視聴済み (00)	.004	.474
3.視聴済み (AGE)	.110	.366
3.視聴済み (G のレコンギスタ)	.363	.245
3.視聴済み (鉄血のオルフェンズ)	.114	.415
3.視聴済み (ポケットの中の戦争)	.587	.107
3.視聴済み (0083 STARDUST MEMORY)	.656	.045
3.視聴済み (SEED C.E.73 STARGAZER)	.088	.497

また、設問 12 も同様に因子分析を行った。そして、ガンダム好きの家族のテイストを家族旧テイスト (因子 1)、家族新テイスト (因子 2) を作成した。家族テイストの累積寄与率は 34.022% となった。

表 4 家族のテイストの因子分析
パターン行列^a

	因子	
	1	2
12.家族 [初代 (TV 版または劇場版)]	.432	.059
12.家族 [Z ガンダム (TV 版または劇場版)]	.585	.067
12.家族 [ガンダム ZZ]	.633	-.095
12.家族 [逆襲のシャア]	.626	.067
12.家族 [F91]	.534	.144

12.家族 [V ガンダム]	.535	.043
12.家族 [ガンダム UC]	.549	.109
12.家族 [G ガンダム]	.182	-.003
12.家族 [ガンダム W]	.092	.201
12.家族 [ガンダム X]	.206	.191
12.家族 [ターンエーガンダム]	.385	.061
12.家族 [ガンダム SEED]	-.051	.928
12.家族 [ガンダム SEED DESTINY]	-.100	.753
12.家族[ガンダム 00]	.194	.305
12.家族 [ガンダム AGE]	.109	.188
12.家族 [G のレコンギスタ]	.279	-.042
12.家族 [鉄血のオルフェンズ]	.259	.135
12.家族 [ポケットの中の戦争]	.663	-.047
12.家族 [0083 STARDUST MEMORY]	.707	-.049
12.家族 [SEED C.E.73 STARGAZER]	.230	.166

設問 49 も同様に因子分析。好評 SEED 以前 (因子 1)、好評マイナー (因子 2)、好評 SEED 以降 (因子 3) を作成した。好評の累積寄与率は 41.828%。

表 5 好評作品の因子分析

パターン行列^a

	因子		
	1	2	3
49.評判良い作品 [初代]	.430	-.113	.162
49.評判良い作品 [Zガンダム]	.347	.070	.189
49.評判良い作品 [ガンダムZZ]	.080	.451	.004
49.評判良い作品 [逆襲のシャア]	.504	-.112	.177
49.評判良い作品 [F91]	.474	.204	-.056
49.評判良い作品 [Vガンダム]	.321	.352	-.141
49.評判良い作品 [ガンダムUC]	.086	-.022	.368
49.評判良い作品 [Gガンダム]	.681	-.022	-.038
49.評判良い作品 [ガンダムW]	.522	.023	.145
49.評判良い作品 [ガンダムX]	.458	.272	-.085

49.評判良い作品 [∀ガンダム]	.659	.031	-.151
49.評判良い作品 [ガンダムSEED]	.105	-.109	.572
49.評判良い作品 [ガンダムSEED DESTINY]	-.110	.200	.532
49.評判良い作品 [ガンダム00]	.374	-.043	.285
49.評判良い作品 [ガンダムAGE]	-.172	.757	.180
49.評判良い作品 [Gのレコンギスタ]	.118	.489	-.022
49.評判良い作品 [鉄血のオルフェンズ]	-.032	.077	.473
49.評判良い作品 [ポケットの中の戦争]	.675	-.014	-.021
49.評判良い作品 [0083 STARDUST MEMORY]	.470	.019	.142
49.評判良い作品 [SEED C.E.73 STARGAZER]	.445	.101	-.044

同様に設問 51 の回答を因子分析し、悪評 SEED 以前（因子 1）、悪評マイナー（因子 2）、悪評 SEED 以降（因子 3）を作成した。悪評の累積寄与率は 32.703%。

表 6 悪評作品

パターン行列^a

	因子		
	1	2	3
51.評判悪い作品 [初代]	.395	-.024	-.011
51.評判悪い作品 [Z ガンダム]	.295	.244	.089
51.評判悪い作品 [ガンダム ZZ]	-.055	.637	-.090
51.評判悪い作品 [逆襲のシャア]	.561	-.159	.080
51.評判悪い作品 [F91]	.406	.117	-.087
51.評判悪い作品 [V ガンダム]	.103	.469	.003
51.評判悪い作品 [ガンダム UC]	.122	.218	.119
51.評判悪い作品 [G ガンダム]	.292	.109	-.047
51.評判悪い作品 [ガンダム W]	.407	-.095	.066
51.評判悪い作品 [ガンダム X]	.123	.406	-.083
51.評判悪い作品 [∀ガンダム]	.284	.196	-.083
51.評判悪い作品 [ガンダム SEED]	.192	-.142	.432
51.評判悪い作品 [ガンダム SEED DESTINY]	-.072	.108	.773
51.評判悪い作品 [ガンダム 00]	.089	.038	.033
51.評判悪い作品 [ガンダム AGE]	-.111	.383	.128

51.評判悪い作品 [G のレコンギスタ]	-0.021	.523	-.063
51.評判悪い作品 [鉄血のオルフェンズ]	-.061	.352	.259
51.評判悪い作品 [ポケットの中の戦争]	.500	-.049	.032
51.評判悪い作品 [0083 STARDUST MEMORY]	.403	.062	.053
51.評判悪い作品 [SEED C.E.73 STARGAZER]	.472	.079	.002

次に、設問 24 から設問 28 及び設問 33 から設問 35 の回答の得点を合計し、「批判加害」尺度を作成した。(クロンバックの α は 0.858) 同様に設問 29 から設問 32、38、40、41 の回答の得点を合計し、合成変数にして「批判被害」尺度を作成した。(クロンバックの α は 0.829)

設問 44 の回答を因子分析した結果、初代から逆襲のシャア、ユニコーンまでの宇宙世紀前半を舞台とした作品を布教する布教宇宙世紀前半 (因子 1)、F91 から V、G のレコンギスタなどの宇宙世紀後半とその後の時代を舞台とした作品やポケットの中の戦争や STARDUSTMEMORY のような宇宙世紀の外伝作品を布教する、布教宇宙世紀後半と外伝 (因子 2)、アナザーガンダムを布教する布教アナザー (因子 3) を見出した。布教の累積寄与率は 34.210% だった。

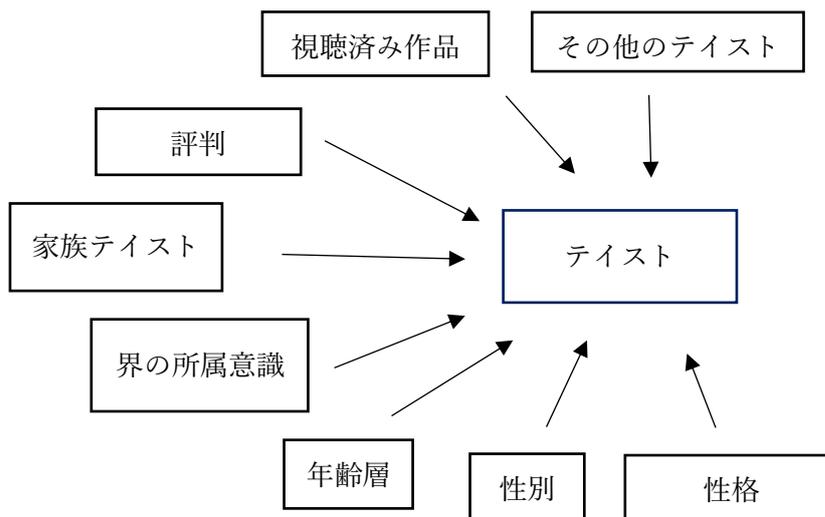
表 7 布教作品の因子分析
パターン行列^a

	因子		
	1	2	3
44.布教作品 [初代]	.498	.034	-.083
44.布教作品 [Z ガンダム]	.818	-.114	-.069
44.布教作品 [ガンダム ZZ]	.686	-.049	.059
44.布教作品 [逆襲のシャア]	.504	.204	-.019
44.布教作品 [F91]	-.063	.754	-.034
44.布教作品 [V ガンダム]	.071	.378	-.059
44.布教作品 [ガンダム UC]	.265	.092	.158
44.布教作品 [G ガンダム]	.130	.104	.234
44.布教作品 [ガンダム W]	.115	.075	.233
44.布教作品 [ガンダム X]	.062	.196	.153
44.布教作品 [ターンエーガンダム]	.086	.398	-.073
44.布教作品 [ガンダム SEED]	-.017	-.059	.595
44.布教作品 [ガンダム SEED DESTINY]	.052	-.078	.582

44.布教作品 [ガンダム 00]	-.070	-.066	.397
44.布教作品[ガンダム AGE]	-.107	.068	.299
44.布教作品 [G のレコンギスタ]	-.068	.410	.096
44.布教作品 [鉄血のオルフェンズ]	-.020	-.007	.383
44.布教作品 [ポケットの中の戦争]	-.055	.379	.010
44.布教作品 [0083 STARDUST MEMORY].	.165	.307	.003
44.布教作品 [SEED C.E.73 STARGAZER]	.023	.163	.371

家族のテイスト因子、視聴済み作品因子、評判作品因子、従属変数に設定していないその他三つのテイスト因子と設問 17「境界の所属意識」、設問 1「性別」、設問 2「年齢層」、性格に関する設問 57～59 を独立変数として、各テイスト因子を従属変数とした次のモデルを作成し、重回帰分析で検証した。

図 13 テイストへの影響モデル



まず、旧テイストを従属変数とし、ステップワイズ法を用いて重回帰分析を行った結果、次のモデルが採用された。(調整済み R2=0.367)

表 8 旧テイストの重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	-.197	.061		-3.251	.001
視聴済み SEED 以前	.399	.042	.408	9.582	.000
好評 SEED 以前	.208	.043	.205	4.800	.000

男性	.337	.081	.178	4.181	.000
家族旧テイスト	.164	.042	.162	3.924	.000

年齢層、界の所属意識、性格、その他のテイストは有意の影響を与えていなかった。このモデルからは次の事が言える。

旧テイストは、SEED以前の古い作品を多く見ている人に多い。これは、古い作品を好むから古いものを多く見ているし、古いものを多く見てきたからこそ古いものを好むテイストになったとも考えられる。そしてSEED以前の古い作品を多く見ていれば、自然とSEED以前の作品の情報も多く耳に入るだろう。良い評判を聞くことは多くなり、その評判を聞いて、また他の古い作品を見てみようとする。

また、旧テイストには性別も少し影響していることがわかった。ガンダムシリーズは主に男性向けの作品であり、古いガンダムはその傾向が顕著だ。男性が旧テイストを持ちやすいのも自然だろう。

そして家族のテイストとも相関があった。これは、若い世代の家族が関係していると考えられる。設問2と設問11のクロス集計表を見ると、10代の58%、20代の30%がガンダム好きの父親を持っていると回答している。

表9

11.ガンダム好き [父が好きだ] と 2.年齢層 1 10代 2 20代 3 30代 4 40代 5

50代 6 60代 7 70代以上のクロス表

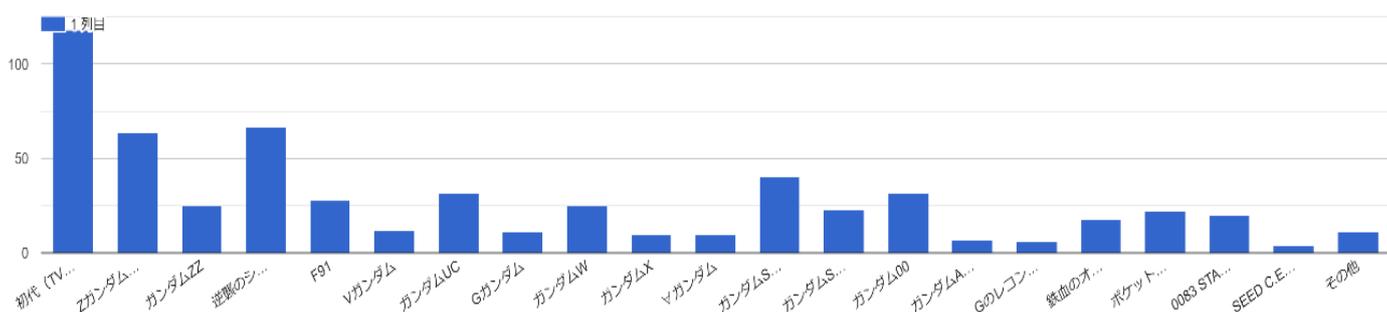
		2.年齢層								
		1	2	3	4	5	6	7	合計	
		10代	20代	30代	40代	50代	60代	70代以上		
		0	1	2	3	4	5	7		
11.ガンダム好き [父が好きだ]	0 度数	0	21	119	99	45	8	1	293	
	11.ガンダム好き [父が好きだ] の %	0.0%	7.2%	40.6%	33.8%	15.4%	2.7%	0.3%	100.0%	
	2.年齢層 1 10代	0.0%	42.0%	70.0%	95.2%	95.7%	100.0%	100.0%	76.9%	
	2 20代 3 30代						%	%		
	4 40代 5 50代									
	6 60代 7 70代以上									
	上の %									
	1 度数	1	29	51	5	2	0	0	88	

	11.ガンダム好き [父 が好きだ] の %	1.1%	33.0%	58.0%	5.7%	2.3%	0.0%	0.0%	100.0%
	2.年齢層 1 10代	100.0	58.0%	30.0%	4.8%	4.3%	0.0%	0.0%	23.1%
	2 20代 3 30代	%							
	4 40代 5 50代								
	6 60代 7 70代以 上の %								
合計	度数	1	50	170	104	47	8	1	381
	11.ガンダム好き [父 が好きだ] の %	0.3%	13.1%	44.6%	27.3%	12.3%	2.1%	0.3%	100.0%
	2.年齢層 1 10代	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
	2 20代 3 30代	%	%	%	%	%	%	%	%
	4 40代 5 50代								
	6 60代 7 70代以 上の %								

また、設問 12 の回答割合を見ると、初代ガンダムが 100 票以上、Z ガンダム、逆シャアが 50 票あり、回答者の家族の多くが古い作品を好むことが分かる。

図 14

12.(質問11で家族にガンダムが好きな人がいると答えた方へ) その人が好きな作品を次の中から選択してください。(複数回答可)



これらの結果から、古い作品はリアルタイムで見ていた人の年齢も高くなり、親になって家族を作る人が増え、そういった人たちが 10 代、20 代の子どもたちに影響を与えていると推測される。

次に、新テストを従属変数とし、上記のモデルに基づいてステップワイズ法を用いた時、採用されたモデルは以下の通りとなった。(調整済み R2=0.207)

表 10 新テストの重回帰分析

	非標準化係数		標準化	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	.356	.111		3.194	.002
視聴済み SEED 以降	.367	.043	.392	8.445	.000
2.年齢層 1 10代 2 20代 3 30代 4 40代 5 50代 6 60代 7 70代以上	-.145	.042	-.160	- 3.426	.001
アンチアナザーテスト	-.151	.048	-.148	- 3.146	.002

年齢層とアンチアナザーテストは負の影響を示した。つまり年齢が若いほど新テストを持ちやすくなり、そしてアンチアナザーテストを持たない人ほど新テストを持ちやすくなる。また、家族のテスト、評判、界の所属意識、性別、性格は有意の影響を与えていなかった。

旧テストとは対比的に新テストは SEED 以降の作品を視聴していることが影響している。そして若い人ほど最近の作品をリアルタイムで見ているので新テストを持ちやすい。一方で、SEED 以降の最近の作品はユニコーンガンダムなどを除けば多くがアナザーガンダムなので、アナザーガンダムを嫌うテストを持つ人は新テストを持ちにくい。

次に、アンチアナザーテストを従属変数とすると、以下のモデルが採用された。(調整済み R2=0.191)

表 11 アンチアナザーテストの重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	4.933E-17	.040		.000	1.000
悪評 SEED 以前	.373	.048	.362	7.817	.000
新テスト	-.224	.045	-.228	-4.926	.000

好評 SEED 以降	.100	.049	.094	2.033	.043
------------	------	------	------	-------	------

家族のテイスト、界の所属意識、視聴済み作品、性別、年齢層、性格は有意の影響を与えていなかった。

アンチアナザーテイストでも新テイストは負の影響を示した。先述したようにアナザーガンダムが多い最近のガンダムを好む新テイストはアンチアナザーテイストとは相反する。つまり新テイストの人ほどアンチアナザーテイストは持ちにくくなる。

また、アンチアナザーテイストの人は SEED 以前のアナザーガンダムの評判が悪く、SEED 以降の作品の評判が良いと認識している。SEED 以降の作品が好評だと認識しているのは、SEED 以降のアナザーガンダムには SEED と 00 というアナザーガンダムの中でも強い人気がある作品があるからだ。アナザーガンダムを嫌う人にとっては目の敵である作品であるから、世間で持ち上げられていることもよく知っているのだろう。

最後にアンチ宇宙世紀テイストを従属変数に設定すると、以下のモデルが採用された。(調整済み R2=0.060)

表 12 アンチ宇宙世紀テイスト

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	-.212	.156		-1.353	.177
2.年齢層 1 10代 2 20代 3 30代 4 40代 5 50代 6 60代 7 70代以上	.191	.042	.228	4.533	.000
新テイスト	.119	.047	.128	2.525	.012
59.嫌いな物は嫌いと言う性格ですか 1 とても当てはまる 2 当てはまる 3 あまり当てはまらない 4 全く当てはまらない	-.107	.048	-.113	-2.251	.025

家族のテイスト、視聴済み作品、界の所属意識、評判、界の所属意識、性別は有意の影響を与えていなかった。

アンチ宇宙世紀テイストでは、年齢層に正の影響があった。よって、年齢が高いガンダムオタク・ファンほど、古いガンダム作品、つまり古い宇宙世紀系作品を見ている。

しかし宇宙世紀系作品と一括りで言っても中身はそれぞれ異なるから、好きな宇宙世紀、嫌いな宇宙世紀もある。年齢が高いほど「私が好きな宇宙世紀はこういうものだ」というこだわり、固定観念を持ち、それに反する「コレジャナイ感」がある宇宙世紀系作品を嫌っていると推測される。

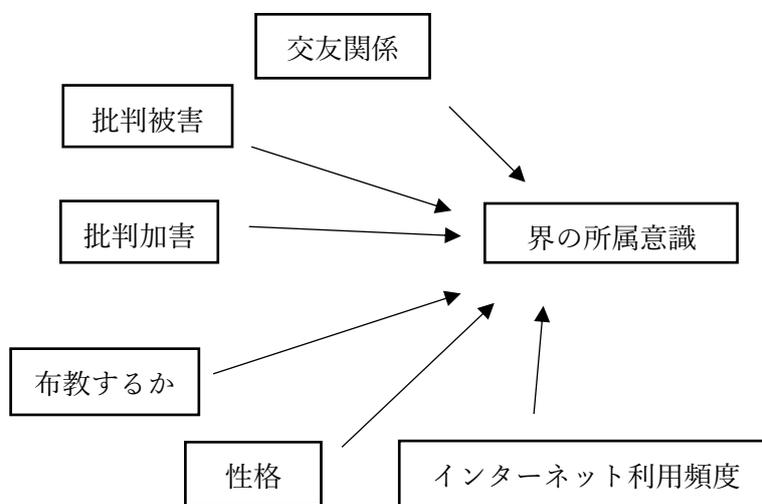
また、新テイストは最近の作品に多いアナザーガンダムやユニコーンのような一部の新しい宇宙世紀系作品に親しんでいる一方で、古い宇宙世紀系作品には親しみが無い。大半の古い宇宙世紀作品には抵抗を感じるのだろう。

嫌いなことは嫌いと言う性格は負の影響を示した。設問の選択肢の大小と内容の大小が逆になっているので、これは嫌いな物は嫌いと言う人ほどアンチ宇宙世紀テイストを持ちやすく、自分が嫌いな物でもそれを言わず、胸の内にしまう人ほどアンチ宇宙世紀テイストを持ちにくいというように解釈できる。

今回のテイストの分析で、古典主義的な旧テイストに家族のテイストの影響が見られたことは、古いガンダム作品においては既に家庭の文化的資本の影響があることを示唆している。若年層のガンダムオタク・ファンにおける家庭のガンダム資本はどの程度あるのか。この相関は SEED や 00 のような新世代ガンダムを見た人達が親世代になったときにも同様の事が起きるのか。長い歴史を持つ他のアニメ・マンガシリーズでも家族のテイストは影響を見せるのか。吟味と検討の余地は多い。

次に界の所属意識について、設問 17「界限の所属意識」を従属変数に設定し、設問 14、15 の交友関係に関する設問と合成変数の批判加害、批判被害、設問 43「布教をするか」、設問 53～56 から成るインターネットの利用頻度に関する設問、性格に関する設問 57～59 を独立変数として次のようなモデルを作成し、先と同様にステップワイズ法を用いた重回帰分析で検証した。

図 15 界の所属意識への影響モデル



その結果、界の所属意識に有意の影響を与えたのは以下のモデルとなった。(調整済み R2 =0.155)

表 13 界への所属意識に対する重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	-.064	.400		-.161	.873
14.ガノタガリアルやネット、SNS 上にいるか 1 たくさん 2 数人 3 あまり 4 いない	.284	.057	.246	5.018	.000
43.布教するか 1 よく布教する 2 布教する 3 あまり布教しない 4 布教したことがない	.182	.053	.165	3.415	.001
批判加害	.037	.012	.153	3.034	.003
60.自分が嫌いだからといって、友 達・知り合いの好きな物を否定す ることは良くないと思いますか 1 とても思う 2 思う 3 あまり 思わない 4 全く思わない	.158	.070	.111	2.241	.026
62.自分が好きな物について、友 達・知り合いの評価は気にしない タイプですか 1 とても当てはま る 2 当てはまる 3 あまり当て はまらない 4 全く当てはまらな い	.104	.052	.096	2.015	.045

SNS やネット掲示板など、インターネットの利用頻度は有意の影響を与えていなかった。

界への所属意識を調べることで、事実上その人がどのくらい界に所属しているのかをおおよそ推定できる。そこで界への所属意識を分析した結果、界に所属している人に影響を与えているものが見えてきた。

まず、界への所属意識の強さには、ガンダムオタク・ファンの友人・知り合いの数が関連している事が分かった。ガンダムオタク・ファンの友人・知り合いを多く持つ人は彼らとガンダムについて語り合ったり、あるいはガンダムの情報を共有したり、二次創作を互いに楽しんだりする機会も多くなる。それがつまり界に所属しているということであり、界隈の人たちと繋がっているという意識を増大させる。

また、界に所属し続けるには性格が重要になる。界の所属意識が強い人には他人のテイストを否定することは良くないと思っている人が多い。他人のテイストを否定することは戦争を挑むようなものだ。そのような界の秩序を乱す人間は界から排除される。自分と対立するテイストの人がいても自制できる人が界に居られ続ける。

一方、自分のテイストを他人から評価されても気にしない性格も必要だ。界の中に居ると他人から自分のテイストを悪く言われたり、誰かが自分と同じテイストを持つ人を悪く言っているのを目撃したりする時もある。それなのに他人からの評価を気にし過ぎる繊細な性格では気疲れして界に居ることが辛くなる。対立するテイストにも寛容な心と自分のテイストを強く保つ芯の強い人が界に所属し続け易いのだろう。

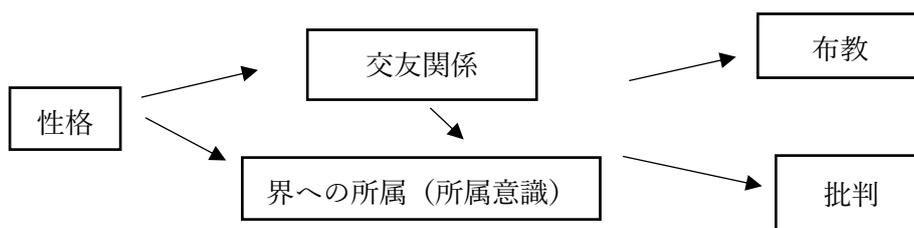
しかしその一方で界に所属する人は批判することも多いようだ。先述したように、人の趣味を否定することを良く思わない人は界に所属し続けられる傾向にある。しかしガンダム界限に批判が存在する以上、界の中にも批判したがる人は一定数いるだろう。また、普段は批判を言わない人であっても酷い駄作やテイストと正反対の作品を見れば批判を我慢できなくなるし、他人から批判されれば反論したくなる。界にいる以上、批判しない姿勢を保つことは難しい。

また、界に所属している人は布教、批判といった権力闘争への参加度合いが大きい。

布教に熱心な人は布教先を求めて人がたくさんいる界の中に入るだろうし、布教にあまり熱心でない人でも、界の中で他人と交流していれば他人からおススメの作品はないかと訊かれることはある。その人の布教志向に拘らず界に所属している人は布教をする機会が多くなる。

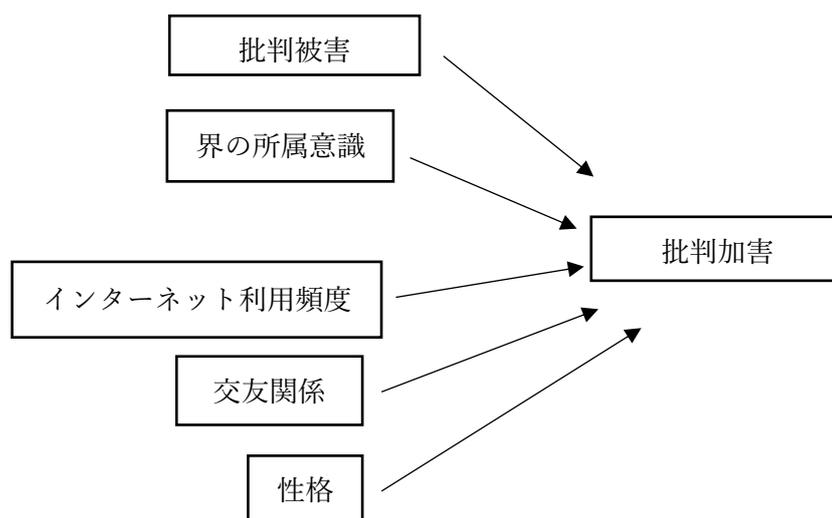
上記の分析結果と考察をまとめると次のような因果関係となる。

図 16



次に、批判加害を従属変数、批判被害と設問 17「境界の所属意識」、設問 53~56「インターネットの利用頻度」、設問 14、15「交友関係」、設問 57~59「性格」を独立変数とした場合のモデルを作成、重回帰分析によって検証を行った。

図 17 批判加害への影響モデル



ステップワイズ法を用いて重回帰分析を行った。その結果、有意となったのは以下の通りである。(調整済み R²=0.361)

表 14 批判加害の重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	15.179	1.355		11.201	.000
批判被害	.241	.033	.310	7.224	.000
56.「5ちゃんねる」などのインターネット掲示板に書き込む頻度を教えてください 1 ほぼ毎日 2 週に数回 3 あまり利用しない 4 全く利用しない	1.308	.249	.226	5.249	.000
59.嫌いな物は嫌いと言う性格ですか 1 とても当てはまる 2 当てはまる 3 あまり当てはまらない	.928	.180	.214	5.147	.000

4 全く当てはまらない					
60.自分が嫌いだからといって、 友達・知り合いの好きな物を否定す ることは良くないと思いますか 1 とても思う 2 思う 3 あまり思わ ない 4 全く思わない	- 1.14 9	.250	-.195	-4.602	.000
17.界限所属意識 1 とてもある 2 ある 3 あまりない 4 ない	.587	.180	.142	3.254	.001
48.作品の評判を気にするか 1 気にする 2 気にしない	.678	.314	.089	2.159	.031
14.ガノタガリアルやネット、SNS 上にいるか 1 たくさん 2 数人 3 あまり 4 いない	.449	.208	.094	2.155	.032

「批判加害」には「批判被害」が最も影響力を持っている。他人のテイストや作品を批判する人は、同時に他人から反撃（批判）されることも多くなるということである。

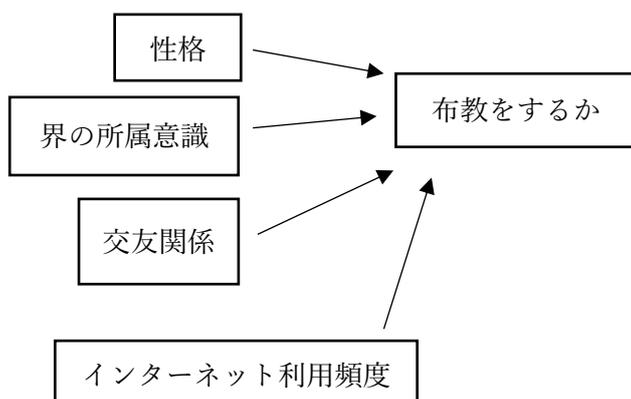
また、設問 60 は批判加害に負の影響を与えている。つまり、他人の好きな物を否定することを良くないと思う人ほど批判をしない。反対に、人のテイストを批判することに躊躇いが無い性格の人ほど批判をする。

また、作品の評判を気にする性格の人も批判をする。彼らは評判を作品の価値尺度として重要視しており、自分の嫌いな作品の評判が高いと「どうしてこんな作品の評判が良いのか」と違和感を覚える。そうして作品の評判を落とそうとして批判の形で権力闘争に参加する。

界の所属意識の分析結果同様、界への所属意識やガンダムオタク・ファンの友人・知り合い量も批判加害に影響を与えていた。他人との繋がりが多ければ批判の対象の母数は増え、我慢ならないテイストを持つ人と出くわす可能性は高くなる。また、自分と同じテイストを持つ人と出会う機会も増える。そしてその人たちと連帯して自分たちのテイストが正しいと信じるようになり、批判志向がさらに強まる。

次に、これまでと同様に性格、界の所属意識、交友関係、インターネット利用頻度に関する設問を独立変数とし、設問 43「布教をするか」を従属変数にして、下記のようなモデルを作成。重回帰分析を行った。

図 18 布教への影響モデル



ステップワイズ法を用いて重回帰分析を行った結果、次のモデルが有意となった。(調整済み R²=0.114)

表 15 布教の重回帰分析

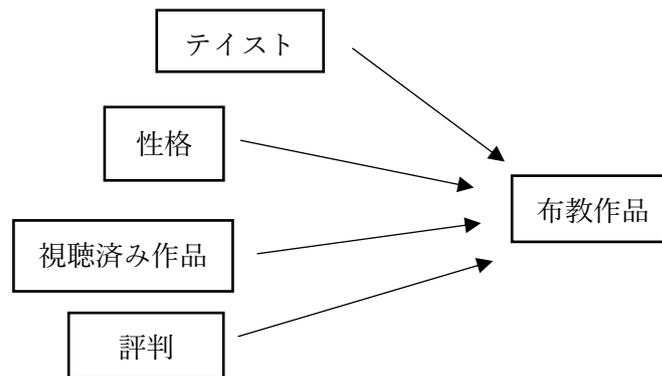
	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	1.22 2	.189		6.467	.000
61.自分の好きな物は友達・知り合いにも好きになってもらいたいですか 1 とても思う 2 思う 3 あまり思わない 4 全く思わない	.235	.048	.240	4.895	.000
17.界限所属意識 1 とてもある 2 ある 3 あまりない 4 ない	.183	.044	.202	4.192	.000
47.おすすめされたガンダム作品を見たり好きになるか 1 なる 2 ならない	.209	.089	.112	2.338	.020
57.好きなことに関して、人と話をしたり一緒に遊んだりして、みんな楽しんでタイプですか 1 とても	.102	.049	.105	2.108	.036

当てはまる 2 当てはまる 3 あまり当てはまらない 4 当てはまらない					
--------------------------------------	--	--	--	--	--

交友関係、インターネットの利用頻度は有意の影響を与えていなかった。そして、布教も批判と同様に人と好きなことを共有しようとする性格や界への所属意識が影響している事が分かった。

次に、「布教作品」について、それぞれの布教作品因子を従属変数に、これまでと同様に各テイスト因子と視聴済み作品因子、評判因子と性格に関する設問を独立変数として、次のようなモデルを作成、重回帰分析で検証した。

図 19 布教する作品への影響モデル



まず従属変数に「布教宇宙世紀前半」を従属変数に設定、ステップワイズ法を用いて重回帰分析を行った。その結果、次のようなモデルが採用された。(調整済み R2=0.164)

表 16 布教宇宙世紀前半の重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	5.337E-17	.041		.000	1.000
旧テイスト	.245	.048	.259	5.141	.000
好評 SEED 以前	.197	.048	.205	4.063	.000
新テイスト	-.151	.048	-.151	-3.181	.002
アンチ宇宙世紀テイスト	-.147	.051	-.136	-2.874	.004

性格、視聴済み作品は有意の影響を与えていなかった。

ガンダムシリーズの初期に放送された物が多い前半の宇宙世紀系作品の布教には古い作品を好む旧テイストが正の影響、アンチ宇宙世紀テイストが負の影響を与えている。つまり旧テイストの人ほど宇宙世紀前半の作品を布教し、反対にアンチ宇宙世紀テイストが強い人ほど宇宙世紀前半の布教をしない。

同様に、「布教宇宙世紀後半と外伝」を従属変数に設定した結果、次のようなモデルが採用された。(調整済み R2=0.259)

表 17 布教宇宙世紀後半と外伝の重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	1.144E-16	.037		.000	1.000
旧テイスト	.388	.041	.430	9.568	.000
好評マイナー作品	.209	.045	.211	4.699	.000

視聴済み作品や性格は有意の影響を与えていなかった。

そして、宇宙世紀後半の作品 (F91 や V、G レコなど) や外伝作品 (ポケ戦と STARDUST MEMORY) というガンダムオタクの間でもマイナー寄りの作品の布教にはそれらマイナー作品の良い評判が影響を与えていた。

また、「布教アナザー」因子を従属変数にして重回帰分析した結果、次のモデルが採用された。(調整済み R2=0.278)

表 18 布教アナザーの重回帰分析

	非標準化係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
(定数)	6.425E-17	.035		.000	1.000
新テイスト	.248	.044	.270	5.622	.000
好評 SEED 以降	.205	.046	.206	4.447	.000
視聴済み SEED 以降	.166	.041	.193	4.049	.000
好評マイナー作品	.168	.044	.176	3.769	.000
アンチ宇宙世紀テイスト	.113	.044	.114	2.599	.010

性格は有意の影響を与えていなかった。

アナザー作品の布教にはアナザー作品が多い最近のガンダムを好む新テイストやアンチ宇宙世紀テイストが影響している。また、SEED以降の作品やマイナー作品（AGE、STAR GAZER などアナザー作品にもマイナーと呼ばれるような作品はある）の良い評判も関係していた。

これらの結果から、人は主観的評価が高い作品、客観的評価が高いと思っている作品を布教することが分かった。また、後述する設問46の回答を見ると、ガンダムシリーズ初心者への布教には自分が好きな作品よりも「初見の人でも分かりやすい物語の作品」を勧めるとある。これは人が自身のテイストと客観的評価、そして布教相手の諸条件を総合的に考慮して布教していることを示している。

権力闘争を批判と布教に分けてそれらがどの程度行われているのかを調べた結果、次のような回答結果となった。

他人の趣味に対する批判について、対面/インターネット（SNS・ネット掲示板）、直接/関節に分けて設問24～29で尋ねた結果、全ての設問で「言わない」が全体の過半数以上の割合を占めた。

図 20

24.趣味や考え方が合わないガンダムファ...接否定的意見や批判を言うことはありますか
381件の回答

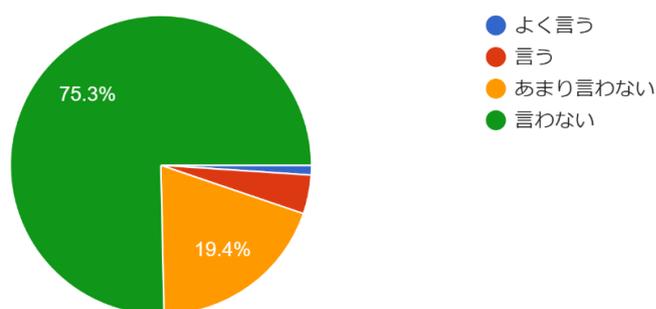


図 21

25.趣味や考え方が合わないガンダムファ...接否定的意見や批判を言うことはありますか
381 件の回答

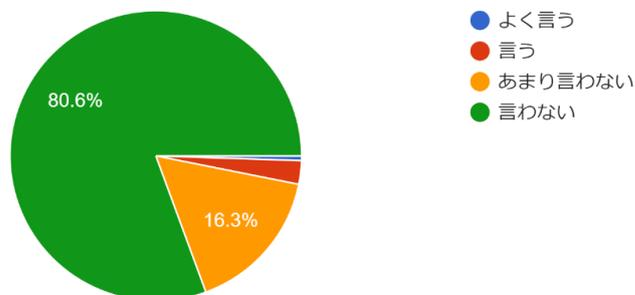


図 22

26.趣味や考え方が合わないガンダムファ...で否定的意見や批判を言うことはありますか
380 件の回答

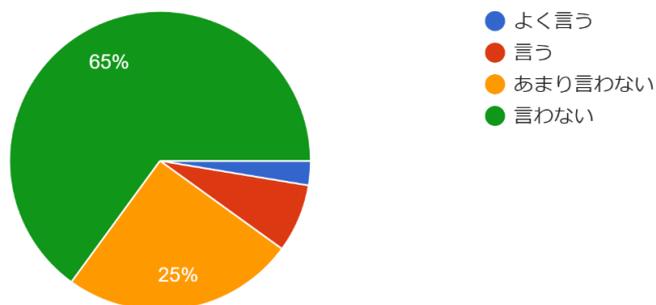


図 23

27.趣味や考え方が合わないガンダムファ...をネット掲示板に書き込むことはありますか
380 件の回答

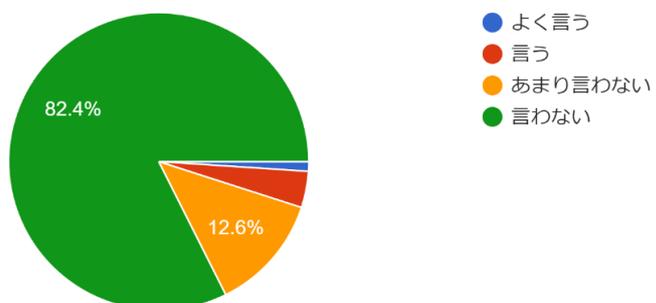


図 24

28.趣味や考え方が合わないガンダムファン...意見や批判をSNSに呟くことはありますか
381 件の回答

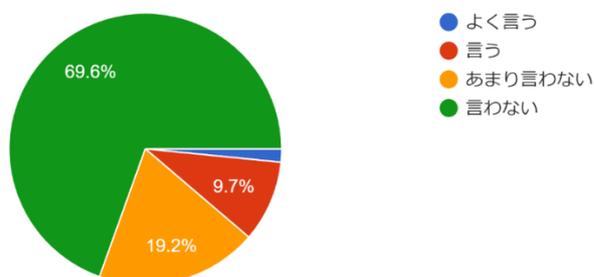
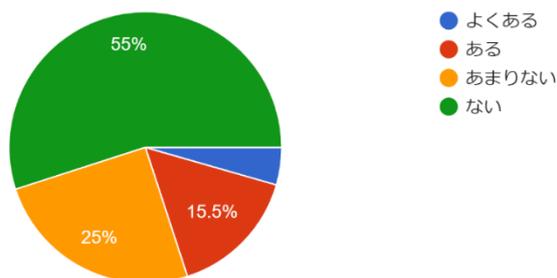


図 25

29.他人からガンダムに関する自分の趣味...定的意見や批判を言われたことはありますか
380 件の回答



また、設問 33~35 で作品の批判をするかどうかをリアル、ネット掲示板、SNS に分けて尋ねた結果、設問 33 では「言わない」が 46.25%、「あまり言わない」が 34.4%。設問 34 では「言わない」が 77.9%、設問 35 では「言わない」が 60.8%となった。

図 26

33.あなたはガンダム作品の批判や否定的意見をリアルで言う事はありますか
381 件の回答

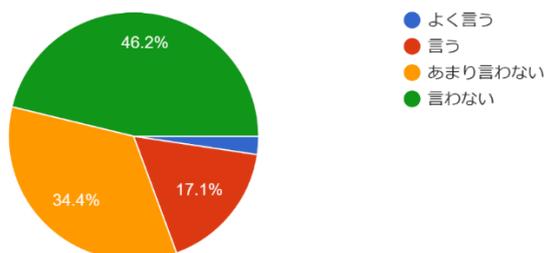


図 27

34.あなたはガンダム作品の批判や否定的意見をネット掲示板で言う事がありますか
380件の回答

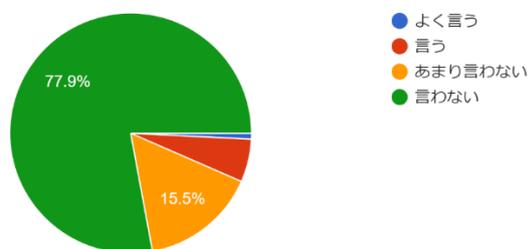
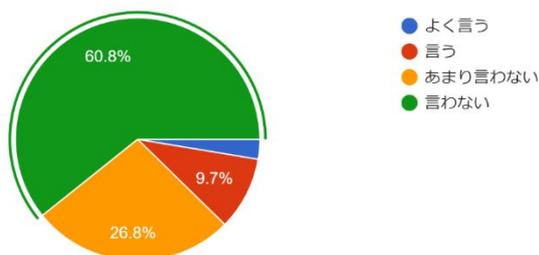


図 28

35.あなたはガンダム作品の批判や否定的意見をSNSで言う事がありますか
380件の回答



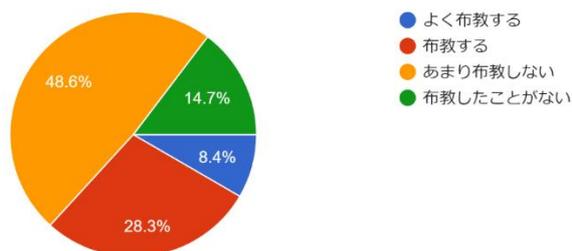
権力闘争に関する設問の回答を見ると、ガンダムオタク・ファンの権力闘争は全くないわけではないが、激しい権力闘争があるわけでもないことがわかった。

批判がどのくらい行われているのかを見ると、他人の趣味・作品に対して、どのような場においても半数は批判を「言わない」ことがわかった。これはインターネット上で言われているようなネガティブなイメージとはかなり異なる。

一方、布教するかを尋ねる設問 43 の回答は、「よく布教する」が 8.4%、「布教する」が 28.3%、「あまり布教しない」は 48.6%、「布教したことがない」は 14.7%となった。

図 29

43.ガンダムシリーズを知らない人にガン...をおすすめ（布教）することはありますか？
381 件の回答



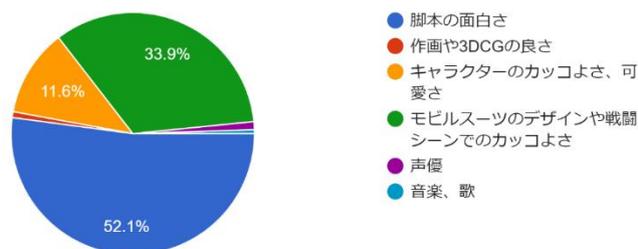
布教を見ると「よく布教する」、「布教する」の割合は 36.7%。「あまり布教しない」も含めると 76.9%になり、ガンダムオタク・ファンは権力闘争において批判より布教を行うことがわかる。しかし、布教も「よく布教する」または「布教する」と積極的な回答をしたのは 36.7%程度。布教をするとは言っても、友人におすすめしたことがある程度で、熱心に布教活動を行うわけではないようだ。

アンケート回答の結果は従来のガノタ像と違って権力闘争があまり激しくなかった。この乖離の理由を今回の調査結果だけで分析することはできないが、理由の 1 つはおそらくアンケートの回答者にある。本アンケートの回答者は Twitter 利用者であり、ニコニコ大百科に書かれているような 2 ちゃんねる（現 5 ちゃんねる）利用者は設問 56 の回答にあるようにほとんどいない。5 ちゃんねる利用者のガンダムオタク・ファンを中心に行えば、権力闘争の様相は変わるかもしれない。

次に、作品を見る時重要視する要素と布教するとき重要視する作品の基準となる要素について調べた。その回答結果は次の通りとなる。

図 30

9.あなたがガンダム作品を見る時、一番重要視するものを一つ選択してください。
378 件の回答



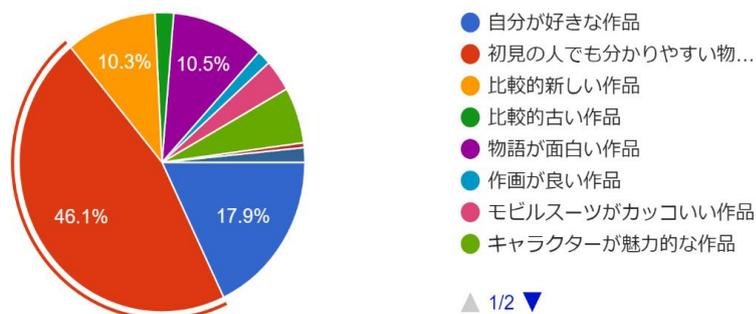
設問 9 の回答によると、ガンダム作品で重要視する主な要素として一番回答が多かったのが「脚本の面白さ」で、52.1%、次いで「モビルスーツのデザインや戦闘シーンでのカッコよさ」が 33.9%、「キャラクターのカッコよさ、可愛さ」が 11.6%という結果となった。

つまり、脚本、モビルスーツ、キャラクターの良し悪しはその作品の好き嫌いや評価の基準になっている。

また、設問 46 において、布教するときに勧める作品の基準について尋ねた結果、380 件の回答の内、「初見の人でも分かりやすい物語の作品」を勧めるという回答が 46.1%。「自分が好きな作品」が 17.9%。次いで「物語が面白い作品」、「比較的新しい作品」がそれぞれ 10.5%、10.3%であった。

図 31 ガンダムシリーズを初見の人に布教するときどのような作品を勧めるか

46.もしガンダムシリーズを初めて見る...も当てはまるものを一つ選択してください
380 件の回答



先の作品の重要視する要素で挙げた「脚本の面白さ」も布教するときの基準の一つとなっている。しかし脚本の面白さ以上に、脚本の分かりやすさ、自分が好きな作品であるか、新しいガンダムかどうか（古臭くはないか）を布教する作品の選考基準とする人が多い。また、今回の回答結果で分かりやすさが最も重要視されたのは、設問の「布教相手はガンダム初見」という布教相手の状況設定を考慮したからだ。もしも布教相手の状況設定を変えて同じ質問をすれば、回答結果は変化すると推測される。

本研究によって、ガンダムオタク・ファンのテイストと界や権力闘争との関係やそれらに影響する変数を明らかにすることができた。しかし今回の調査では分からなかった部分、研究結果から新たに増えてきた課題もある。

ガンダムシリーズは SEED 前後で大きく変化したため、ガンダムオタク・ファンの視聴した作品や好きな作品の傾向もこれを境界に分類される。そしてテイストや布教する作品など作品に関わる各因子も、SEED 前後を境にした旧・新や宇宙世紀・アナザーで大きく別れる。「宇宙世紀からアナザーへ」、「初代～ターンエーから SEED へ」といったガンダムシリーズの変化・多様化がガンダムオタク・ファンの作品に対するテイストや権力闘争も変化・多様化させたようである。

ガンダムオタク・ファンのテイストからは大きく四つの種類を見出し、各テイスト間の関係やテイストの布教作品への影響を見ることができた。しかし、テイストだけで布教する作品やその他のテイストが決定されるわけではない。テイストの形成には視聴した作品や年齢など、布教作品には評判などが影響している。

テイストと権力闘争の関係については明らかにできなかった部分が多い。その 1 つとして、その人が他のオタク・ファンを評定するとき、テイストがその尺度に影響を与える可能性がある。

例えば、旧テイストの人は古典的な作品を見ている人、ガンダムの知識・教養が豊かな人を「立派な」、「ガチ勢の」オタク・ファンとして認め、そうでない人は「あの作品も見えないなんて」、「〇〇も知らないなんて」と推測できる。一方で、新テイストを持つ人は自分たちの好きな作品には古い作品のような歴史的権威がないため、知識・教養よりもグッズの所有量やイベント等への参加など、別の尺度を用いてオタク・ファンを評定すると考えられる。また、ガンダムシリーズのプラモデル、通称「ガンプラ」やガンダムゲームを愛好するガンダムオタク・ファンには、作品のテイスト以上にガンプラ製作やゲームの技術がオタク・ファンを評定する尺度になりうるだろう。

また、テイストと批判作品、テイストとその人が特に親しくしている友人・知り合いやフォロワーのテイストの関係も調査すれば、「批判しようと思う作品にその人のテイストが影響するのか」、「所属する界や交友関係に、その人やその人と関わる人たちのテイストが影響するのか」などテイストの界や権力闘争への影響が更に明らかになるはずだ。

一方、権力闘争への参加度合いには社交性に関する性格や交友関係、界の所属意識が大きく影響している事が分かった。これはガンダムに限らず、おそらくどの趣味・分野においても同じことが言えるだろう。

アンケートの結果、ガンダムオタク・ファンの権力闘争はあまり活発的ではなかった。ならばガンダム界は権力闘争が少ない、あるいはアニメ界全体でそもそも権力闘争が少ないのか。これはまだ判断することはできない。先述したように、本アンケートをガノタが悪印象を持たれるきっかけとなった 5ちゃんねるなどのネット掲示板利用者を中心に行う必要があるだろう。また、ガンダムオタク・ファンについて更に分析を進めるにはガンダムオタク・ファン以外のデータも必要だ。「マクロスシリーズ」などのガンダムと類似の作品とそのオタク・ファン、あるいは「ラブライブシリーズ」や「アイドルマスターシリーズ」のような美少女アイドルものといったガンダムとはおよそ対極にある作品とそのオタク・ファンの権力闘争も調べ、比較することでガンダムとガンダムオタク・ファンの他の界との共通性や特異性が見えるかもしれない。

参考記事・文献

「製作年順インデックス|GUNDAM.INFO」

https://www.gundam.info/special-series/gundam-works/01_746.html

「『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』10月2日よりMBS・TBS系列全国ネットで第二期放送スタート！」

https://www.gundam.info/news/video-music/news_video-music_20160712_16023p.html

全ガンダム大投票 40th | NHK

<https://www.nhk.or.jp/anime/gundam/ranking/>

「ガノタとは（ガノタとは）[単語記事] -ニコニコ大百科」

<https://dic.nicovideo.jp/a/ガノタ>

「ガノタ（ガノタ）とは【ピクシブ百科事典】」

<https://dic.pixiv.net/a/ガノタ>

「ディスタクシオン1」 著者 P.ブルデュー・訳 石井洋二郎

「社会にとって趣味とは何か 文化社会学の方法規準」 編著 北田暁大・解体研

アンケート全文

1.あなたの自認する性別を教えてください

男性
女性
その他

2.あなたの年齢を教えてください

10代
20代
30代
40代
50代
60代
70代以上

3.次の中から最後まで見たことがあるガンダム作品を選択してください。(複数回答可)

初代 (TV版または劇場版)
Zガンダム (TV版または劇場版)
ガンダム ZZ
逆襲のシャア
F91
Vガンダム
ガンダム UC
Gガンダム
ガンダム W
ガンダム X
Vガンダム
ガンダム SEED
ガンダム SEED DESTINY
ガンダム 00
ガンダム AGE
Gのレコンギスタ

鉄血のオルフェンズ
ポケットの中の戦争
0083 STARDUST MEMORY
SEED C.E.73 STARGAZER

4.このアンケートをどこで知りましたか

Twitter
5ちゃんねる
口コミ
その他

5.次のうち、あなたが好きなガンダム作品を選択してください。(複数回答可)

初代 (TV 版または劇場版)
Z ガンダム (TV 版または劇場版)
ガンダム ZZ
逆襲のシャア
F91
V ガンダム
ガンダム UC
G ガンダム
ガンダム W
ガンダム X
Vガンダム
ガンダム SEED
ガンダム SEED DESTINY
ガンダム 00
ガンダム AGE
G のレコンギスタ
鉄血のオルフェンズ
ポケットの中の戦争
0083 STARDUST MEMORY
SEED C.E.73 STARGAZER
その他

6. (質問5でその他を選んだ方へ) 上記の作品以外であなたの好きな作品を一つ記述してください

7. 次のうち、あなたが嫌い、苦手なガンダム作品を選択してください。(複数回答可)

初代 (TV版または劇場版)

Zガンダム (TV版または劇場版)

ガンダム ZZ

逆襲のシャア

F91

Vガンダム

ガンダム UC

Gガンダム

ガンダム W

ガンダム X

∀ガンダム

ガンダム SEED

ガンダム SEED DESTINY

ガンダム 00

ガンダム AGE

Gのレコンギスタ

鉄血のオルフェンズ

ポケットの中の戦争

0083 STARDUST MEMORY

SEED C.E.73 STARGAZER

その他

8. (質問7でその他を選んだ方へ) 上記の作品以外であなたの嫌い、苦手な作品名を一つ記入してください

9. あなたがガンダム作品を見る時、一番重要視するものを一つ選択してください。

脚本の面白さ

作画や3DCGの良さ

キャラクターのカッコよさ、可愛さ

モビルスーツのデザインや戦闘シーンでのカッコよさ

声優

音楽、歌

10.あなたが育った家族にアニメ・マンガが好きな人はいますか？次のうち当てはまるものを選択してください。(複数回答可)

父が好きだ

母が好きだ

兄・弟が好きだ

姉・妹が好きだ

その他の家族

家族にアニメ・マンガ好きはいない

11.あなたが育った家族にガンダムシリーズが好きな人はいますか？次のうち当てはまるものを選択してください。(複数回答可)

父が好きだ

母が好きだ

兄・弟が好きだ

姉・妹が好きだ

その他の家族

家族にガンダム好きはいない

12.(質問 11 で家族にガンダムが好きな人がいると答えた方へ) その人が好きな作品を次の中から選択してください。(複数回答可)

初代 (TV 版または劇場版)

Z ガンダム (TV 版または劇場版)

ガンダム ZZ

逆襲のシャア

F91

V ガンダム

ガンダム UC

G ガンダム

ガンダム W

ガンダム X

VV ガンダム

ガンダム SEED
ガンダム SEED DESTINY
ガンダム 00
ガンダム AGE
G のレコンギスタ
鉄血のオルフェンズ
ポケットの中の戦争
0083 STARDUST MEMORY
SEED C.E.73 STARGAZER
その他

13. (質問 12 でその他を選んだ方へ) 上記の作品以外であなたの家族が好きなガンダム作品があれば、特に好きだと思われる作品を一つ記述してください。

14. あなたにはガンダム好きの友達や知り合いがリアルやネット、SNS 上にいますか

たくさんいる
数人以上いる
あまりいない
全くいない

15. (質問 14 で「たくさんいる」及び「数人以上いる」を選択した方へ) ガンダム好きの友人・知り合いとどのくらいの頻度でガンダムの話をしますか

ほぼ毎日話す
週に何回か話す
減多に話さない
話さない

16. (質問 14 で「たくさんいる」及び「数人以上いる」を選択した方へ) ガンダム好きの友人・知り合いとガンダムの話をするとき、どんな話をしますか (複数回答可)

好きなガンダム作品
嫌いなガンダム作品
好きなモビルスーツ
嫌いなモビルスーツ

好きなキャラクター
嫌いなキャラクター
ガンブラ
ガンダムゲーム
ガンダムの音楽、歌
ガンダム作品に出演している声優

17. 「ガンダム界限」に所属している意識はありますか

とてもある
ある
あまりない
ない

18. (質問17で「とてもある」及び「ある」と答えた方へ) あなたはガンダム界限の中でも、どのジャンルの民ですか。特に当てはまるものを一つ選択してください。

宇宙世紀全般民
富野ガンダム民
初代民
Zガンダム民
ガンダムZZ民
逆シャア民
F91民
Vガンダム民
ガンダムユニコーン民
Gガン民
W民
X民
V民
SEEDシリーズ民
00シリーズ民
AGE民
Gレコ民
鉄血のオルフェンズ民
ガンダムゲーム民

ガンブラ民

その他

19. (質問 18 でその他を選んだ方へ) 上記以外であなたが当てはまると思うジャンルを一つ記述してください

20.ガンダム界限に入りたいと思ったり、界限に居たいと思ったりすることはありますか。(実際に界限に所属しているかどうかは問いません。)

よくある

ある

あまりない

ない

21. (質問 20 で「よくある」及び「ある」を選択した方へ) ガンダム界限に入りたいと思ったり界限に居たいと思ったりした理由で、最も近いものを次の中から選択してください

元々いた界限から離れたかったから

私生活の変化で、ガンダムを見る事が多くなったから

ガンダムを好きになったから

ガンダムファン・オタクとの人付き合いや人間関係が心地良いから

ガンダム界限が平和で民度やマナーが良いと思ったから

22.ガンダム界限から離れようと思ったり、近づかないようにしようと思ったりしとはありますか (実際に界限に入っていないかかどうかは問いません。)

よくある

ある

あまりない

ない

23. (質問 22 で「よくある」及び「ある」を選択した方へ) ガンダム界限から離れたいと思ったり近づかないようにしようと思ったりした理由で、もっとも近いものを次の中から選択してください

他に好きなものができて他界限に移動したから

私生活の変化で、ガンダムを見る事が少なくなったから

ガンダムを嫌いになったから

ガンダムファン・オタクとの人付き合いや人間関係に疲れたから

ガンダム界隈の争いや民度、マナーの悪さに嫌気が差したから

24.趣味や考え方が合わないガンダムファン（オタク）の人たちに口頭で直接否定的意見や批判を言うことはありますか

よく言う

言う

あまり言わない

言わない

25.趣味や考え方が合わないガンダムファン（オタク）の人たちにネットや SNS のリプライなどで直接否定的意見や批判を言うことはありますか

よく言う

言う

あまり言わない

言わない

26.趣味や考え方が合わないガンダムファン（オタク）の人たちに陰で否定的意見や批判を言うことはありますか

よく言う

言う

あまり言わない

言わない

27.趣味や考え方が合わないガンダムファン（オタク）の人たちに対する否定的意見や批判をネット掲示板に書き込むことはありますか

よく言う

言う

あまり言わない

言わない

28.趣味や考え方が合わないガンダムファン（オタク）の人たちへの否定的意見や批判を SNS に呟くことはありますか

よく言う
言う
あまり言わない
言わない

29.他人からガンダムに関する自分の趣味や考え方について、口頭で直接否定的意見や批判を言われたことはありますか

よくある
ある
あまりない
ない

30.他人からガンダムに関する自分の趣味や考え方について、ネットや SNS のリプライなどで直接否定的意見や批判を言われたことはありますか

よくある
ある
あまりない
ない

31.ガンダムに関する自分の趣味や考え方に対する否定的意見や批判をネット掲示板で見たことはありますか

よくある
ある
あまりない
ない

32.ガンダムに関する自分の趣味や考え方に対する否定的意見や批判を SNS で見たことはありますか

よくある

ある
あまりない
ない

33.あなたはガンダム作品の批判や否定的意見をリアルで言う事がありますか

よく言う
言う
あまり言わない
言わない

34.あなたはガンダム作品の批判や否定的意見をネット掲示板で言う事がありますか

よく言う
言う
あまり言わない
言わない

35.あなたはガンダム作品の批判や否定的意見を SNS で言う事がありますか

よく言う
言う
あまり言わない
言わない

36. (質問 33、34、35 で「とても言う」、「言う」と答えた方へ) 次のうち、批判や否定的意見を言うことが特に多い作品を選択してください (複数回答可)

初代 (TV 版または劇場版)
Z ガンダム (TV 版または劇場版)
ガンダム ZZ
逆襲のシャア
F91
V ガンダム
ガンダム UC
G ガンダム

ガンダム W
ガンダム X
∀ガンダム
ガンダム SEED
ガンダム SEED DESTINY
ガンダム 00
ガンダム AGE
G のレコンギスタ
鉄血のオルフェンズ
ポケットの中の戦争
0083 STARDUST MEMORY
SEED C.E.73 STARGAZER
その他

37. (質問 36 でその他を選んだ方へ) 上記の作品以外で批判や否定的意見を言うことが特に多い作品を一つ記述してください

38. ガンダム作品のどこが悪いと、批判や悪口を言いたくなりますか？次の中から最も当てはまるものを一つ選択してください

脚本が悪い、おかしい、破綻している
作画が悪い、3DCG の出来が悪い。作画崩壊、戦闘シーンで動かない、バンクが多い
キャラクターが悪い、憎い、おかしい
モビルスーツデザインがカッコ悪い、ダサイ
声優の演技が悪い
音楽や歌が悪い

39. ガンダム作品についての悪口や否定的意見、批判をリアルで見聞きしたことはありますか

よくある
ある
あまりない
ない

40.ガンダム作品についての悪口や否定的意見、批判をネット掲示板で見聞きしたことはありますか

よくある

ある

あまりない

ない

41.ガンダム作品についての悪口や否定的意見、批判を SNS で見聞きしたことはありますか

よくある

ある

あまりない

ない

42.自分の好きな作品の悪口や否定的意見、批判を聞いてその作品を好きじゃなくなったことはありますか

よくある

ある

あまりない

ない

43.ガンダムシリーズを知らない人にガンダムをおすすめ(布教)することはありますか?

よく布教する

布教する

あまり布教しない

布教したことがない

44.今までに布教した作品、あるいは、もし誰かに布教するとしたらどの作品を布教しますか?次の作品のうち当てはまるものを選択してください。(複数回答可)

初代 (TV 版または劇場版)

Z ガンダム (TV 版または劇場版)

ガンダム ZZ

逆襲のシャア

F91

V ガンダム
ガンダム UC
G ガンダム
ガンダム W
ガンダム X
∀ガンダム
ガンダム SEED
ガンダム SEED DESTINY
ガンダム 00
ガンダム AGE
G のレコンギスタ
鉄血のオルフェンズ
ポケットの中の戦争
0083 STARDUST MEMORY
SEED C.E.73 STARGAZER
その他

45.(質問 44 でその他を選択した方へ)上記の作品以外で布教したことがある、あるいは、もし布教するとしたらおすすめする作品を一つ記述してください

46.もしガンダムシリーズを初めて見る人にガンダムシリーズを布教するとしたら、最初にどのような作品を勧めますか?次の中から最も当てはまるものを一つ選択してください

自分が好きな作品
初見の人でも分かりやすい物語の作品
比較的新しい作品
比較的古い作品
物語が面白い作品
作画が良い作品
モビルスーツがカッコいい作品
キャラクターが魅力的な作品
音楽や歌が良い作品
声優が良い作品

47.他人からおすすめされたガンダム作品を見たり好きになったりすることはありますか
ある

ない

48.見たことがないガンダム作品を見ようとして、どの作品を見始めるか選ぶとき、その作品の評価や評判を気にしますか？

気にする

気にしない

49.世間の評判が良いと思うガンダム作品を次の中から選択してください（複数回答可）

初代（TV版または劇場版）

Zガンダム（TV版または劇場版）

ガンダム ZZ

逆襲のシャア

F91

Vガンダム

ガンダム UC

Gガンダム

ガンダム W

ガンダム X

Vガンダム

ガンダム SEED

ガンダム SEED DESTINY

ガンダム 00

ガンダム AGE

Gのレコンギスタ

鉄血のオルフェンズ

ポケットの中の戦争

0083 STARDUST MEMORY

SEED C.E.73 STARGAZER

その他

50. (質問 49 でその他を選んだ方へ) 上記の作品以外で世間の評判が良いと思うガンダム作品を一つ記述してください

51.世間の評判が悪いと思うガンダム作品を次の中から選択してください（複数回答可）

初代 (TV 版または劇場版)
Z ガンダム (TV 版または劇場版)
ガンダム ZZ
逆襲のシャア
F91
V ガンダム
ガンダム UC
G ガンダム
ガンダム W
ガンダム X
∀ガンダム
ガンダム SEED
ガンダム SEED DESTINY
ガンダム 00
ガンダム AGE
G のレコンギスタ
鉄血のオルフェンズ
ポケットの中の戦争
0083 STARDUST MEMORY
SEED C.E.73 STARGAZER
その他

52. (質問 51 でその他を選んだ方へ) 上記の作品以外で世間の評判が悪いと思うガンダム作品を一つ記述してください

53. Twitter を見る頻度を教えてください

ほぼ毎日。何回も Twitter を開く

一日に数回

週に数回

ほとんどしない。Twitter をやっていない

54. Twitter のツイートやリプライをする頻度を教えてください

ほぼ毎日。何回もツイートする

一日に数回

週に数回

ほとんどしない。Twitterをやっていない

55.「5ちゃんねる」などのインターネット掲示板を見る頻度を教えてください

ほぼ毎日

週に数回

あまり利用しない

全く利用しない

56.「5ちゃんねる」などのインターネット掲示板に書き込む頻度を教えてください

ほぼ毎日

週に数回

あまり利用しない

全く利用しない

57.好きなことに関して、人と話をしたり一緒に遊んだりして、みんなで楽しむタイプですか

とても当てはまる

当てはまる

あまり当てはまらない

当てはまらない

58.好きなことに関して、人付き合いはあまりせず、一人で没頭するタイプですか

とても当てはまる

当てはまる

あまり当てはまらない

当てはまらない

59.嫌いな物は嫌いと言う性格ですか

とても当てはまる

当てはまる

あまり当てはまらない

全く当てはまらない

60.自分が嫌いだからといって、友達・知り合いの好きな物を否定することは良くないと思いますか

とても思う

思う

あまり思わない

全く思わない

61.自分の好きな物は友達・知り合いにも好きになってもらいたいと思いますか

とても思う

思う

あまり思わない

全く思わない

62.自分が好きな物について、友達・知り合いの評価は気にしないタイプですか

とても当てはまる

当てはまる

あまり当てはまらない

全く当てはまらない+