北米における MANGA 事情の調査と動向分析

～日本文化としての MANGA・今後の戦略と課題を探る～

報告書

2012 年 3 月

はじめに

■調査の目的

北米における一時期の熱狂的な日本マンガ・ブームが退潮を見せ、北米での日本マンガの発信力は減退している。知的財産戦略本部と各省庁とで連携して、国がクールジャパン戦略を推進する中、北米における日本のソフトパワーのプレゼンスの面で対策に迫られている。また米国書籍チェーンのボーダーズが連邦破産法 11 条の適用を申請（2011 年 2 月）して再建を目指したものの結果全店閉鎖になるなど、書店店頭での露出も大きく縮小しており、対応が急務となっている。

この状況の改善へ向け、デジタルコミック協議会が 2011 年 8 月に北米向けにインターネット上で日本製マンガの公式ポータルサイト「JManga.com」の運営を開始した。今回、「JManga.com」と連携し北米コミック読者の日本マンガと日本に対する嗜好、及び意識調査を実施した。これにより北米における MANGA を通じて見たクールジャパンの系譜と実情、日本のイメージなどを定量的及び定性的に明らかとし、今後の日本文化発信の糧と成ることを目的とするものである。

■調査の概要

2011 年 7 月 21 日より 24 日に米国カリフォルニア州サンディエゴ市で開催された「Comic-Con International 2011（サンディエゴ・コミコン）」会場で JManga.com の発表会と、北米出版社や IT 企業、アニメ、ゲーム関連企業を招待した説明会を実施するとともに、コミコン会場に隣接する施設にてコミコン来場一般客を対象とするアンケート調査、ならびに米国大学生を中心とするアニメ、マンガファンに対するフォーカスグループインタビュー調査を実施した。

また、上記調査実施期間以降も 2011 年 10 月～2012 年 2 月まで JManga.com ユーザーをメインとしつつもより広範囲なネットユーザーを含めたリアルな反応を得るために JManga 公式 Facebook ページや Twitter アカウントといった各種ソーシャルメディアから問い掛けを随時行い、上記コミコンでの調査で拾い切れなかったユーザーの声を補強した。

■調査の成果

アンケート調査は 294 通の有効回答を得た。これにより北米ファンのメディア利用状況、情報収集経路、日本や日本製 MANGA に対するイメージ、閲読時間の推移など消費動向を定量的に把握した。

グループインタビュー調査は 3 グループで合計 30 名に対して実施した。これによりファンの嗜好、北米のマンガ流通の現状に対する不満、JManga.com への期待などを定性的に収集し把握した。

ネット調査は随時 JManga の公式 Facebook、Twitter を活用して実施した。これにより国境を越えた広範囲なユーザーから MANGA サービスとして求められる機能、MANGA 読書と日本への関心度との関連性や影響範囲などを定量的、定性的に把握した。

目次

はじめに P. 2

第 1 部　アンケート調査結果

1-1　調査概要 P. 6

1-2　コミコンインターナショナルについて P. 9

1-3　調査対象の基本属性 P. 10

1-4　調査結果の概要 P. 14

1-5　調査結果 P. 32

1-6　質問項目（英語） P. 80

第 2 部　グループ・インタビュー

2-1　A グループ実施記録 P. 86

2-2　B グループ実施記録 P. 99

2-3　C グループ実施記録 P.109

第 3 部　米国マンガ市場と今後の見通し

3-1　米国における日本製コンテンツ市場の動向 P.122

3-2　マンガ市場の推移 P.123

3-3　今後の見通し P.124

第 4 部 SNS を活用したネット調査結果

4-1 SNS 活用ネット調査結果 P.128

4-2 SNS 活用ネット調査結果（英語原文） P.139

第 5 部 〔参考〕サンディエゴ・コミコン

5-1 サンディエゴ・コミコンとは P.148

5-2 2011 年の特徴 P.149

5-3 出展企業ブース P.151

第 6 部 まとめ

6-1 調査の結果 P. 159

6-2 今後の課題 P. 164

6-3 結び P. 165

第１部　アンケート調査結果

1-1. 調査概要

2011 年 7 月 21 日より 24 日に米国カリフォルニア州サンディエゴ市で開催された「Comic-Con International 2011（サンディエゴ・コミコン）」会場で JManga.com の発表会と北米出版社や IT 企業、アニメ、ゲーム関連企業を招待した説明会を実施するとともに、コミコン会場に隣接する施設にてコミコン来場一般客を対象とするアンケート調査を実施した。

■調査対象■

アメリカ合衆国カリフォルニア州サンディエゴで開催されたコミコンインターナショナル 2011 来場者

■調査時期■

2011 年 7 月 21 日（木）より 24 日（日）まで 4 日間

■調査方法■

サンディエゴ・コンベンション・センター近隣のホテル内に設置したアンケート会場にて記述式アンケート調査を実施。
※告知は、コミコンインターナショナル 2011 にて開催されたパネルディスカッション「JManga Presents: Manga!? Hear it Straight from Japan!!」の来場者への会場内アナウンスと、コンベンションセンター周辺で「ちらし」（7 ページ、8 ページ参照）を配布して実施。

■調査数■

質問用紙回収数： 305

有効回答数： 294 （有効回答率 96.4%）



コンベンションセンター付近で配布されたちらし（表面）



コンベンションセンター付近で配布されたちらし（裏面）

1-2. コミコンインターナショナルについて

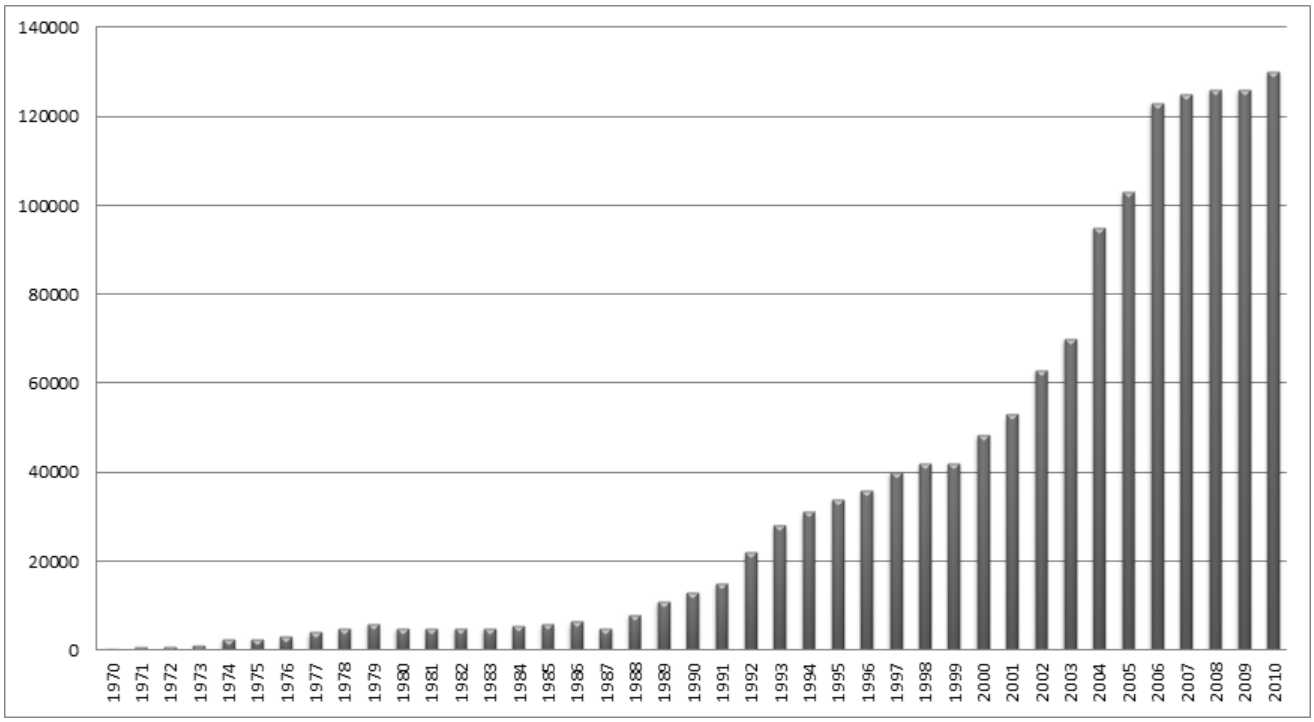
コミコンインターナショナル（英語表記 Comic-Con International）は、毎年 7 月にカリフォルニア州サンディエゴで開催されるアメリカンコミックやアメリカンポップカルチャーの愛好者によるコンベンション。

開催期間： 2011 年 7 月 1 日から 7 月 4 日まで
開催場所： サンディエゴ・コンベンションセンター
（カリフォルニア州ロサンゼルス）
入場者数： 13 万人（2010 年）

開催年	1970	1971	1972	1973	1974	1975	1976	1977	1978	1979	1980	1981	1982	1983
入場者(人)	145	800	900	1,000	2,500	2,500	3,000	4,000	5,000	6,000	5,000	5,000	5,000	5,000

開催年	1984	1985	1986	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	1994	1995	1996	1997
入場者(人)	5,500	6,000	6,500	5,000	8,000	11,000	13,000	15,000	22,000	28,000	31,000	34,000	36,000	40,000

開催年	1998	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
入場者(人)	42,000	42,000	48,500	53,000	63,000	70,000	95,000	103,000	123,000	125,000	126,000	126,000	130,000	未発表

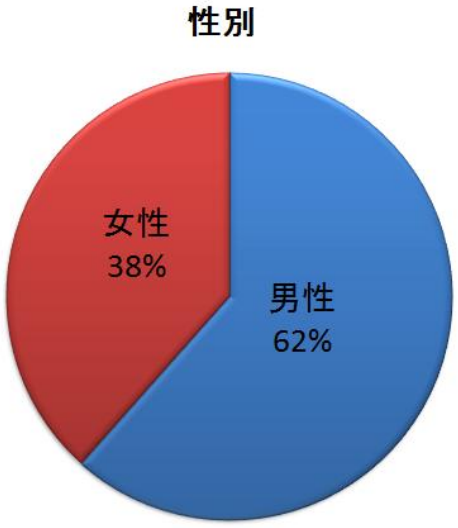


コミコンの入場者数及び推移　出所：主催者発表

1-3. 調査対象の基本属性

■性別グループ■

有効回答 294 にしめる男性の割合は 62%（181 人）で、女性の割合は 38%（113 人）であった。



男性	女性	合計
181 人	113 人	294 人
62%	38%	100%

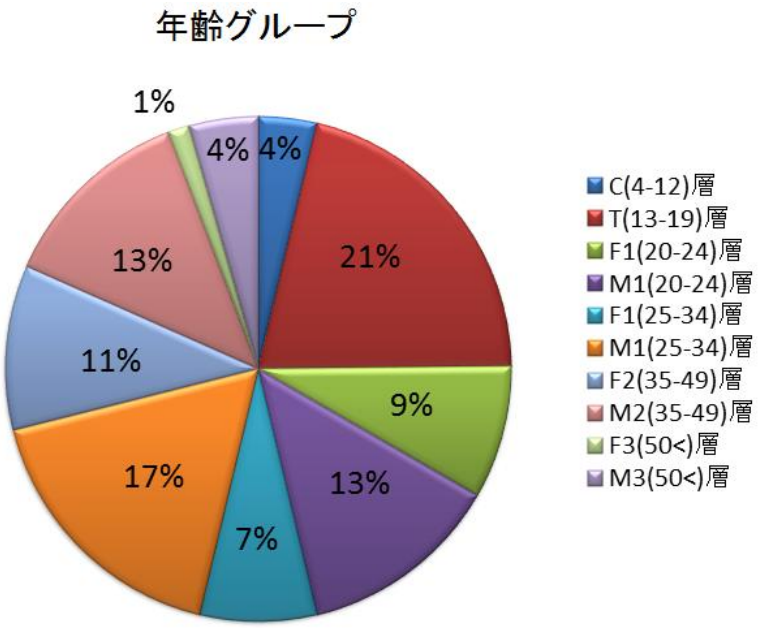
■年齢グループ■

年齢グループは、日本のテレビ視聴者層の年齢区分に従って分類したが、一部米国の区分を採用し男性 20 歳-24 歳を M1 層（20-24）、男性 25 歳-34 歳を M1 層（25-34）、女性 20 歳-24 歳を F1 層（20-24)、女性 25 歳-34 歳を F1 層（25-34）とした。

〔参考〕年齢区分

C 層	男女 4 歳-12 歳
T 層	男女 13 歳-19 歳
F1 層（20-24）	女性 20 歳-24 歳
F1 層（25-34）	女性 25 歳-34 歳
F2 層	女性 35 歳-49 歳
F3 層	女性 50 歳以上
M1 層（20-24）	男性 20 歳-24 歳
M1 層（25-34）	男性 25 歳-34 歳
M2 層	男性 35 歳-49 歳
M3 層	男性 50 歳以上

平均年齢は 28.4 歳であった。グループでみると F1 層と M1 層の合計が有効回答の 46%となった。そのうち 20 歳から 24 歳の合計は 22%、25 歳から 34 歳は 24%である。また F2 層と M2 層の合計は 24%、T 層は 21%となっており、F1＋M1 層グループを中心に前後に広がる構成となった。

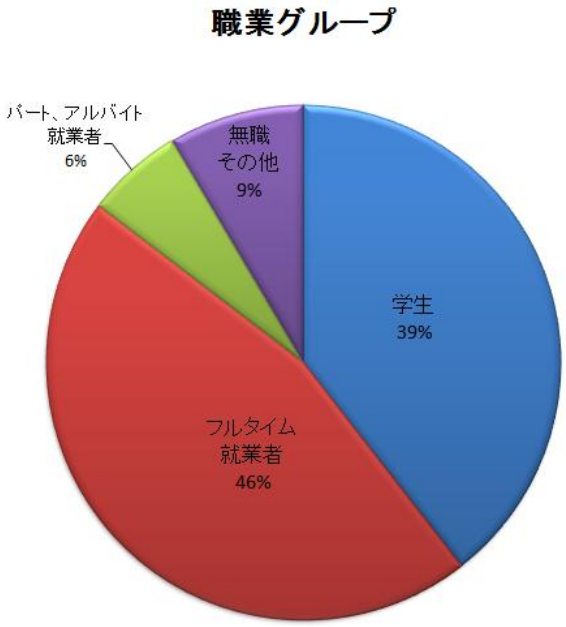


C 層	11 人	4%
T 層	62 人	21%
F1 層（20-24）	25 人	9%
F1 層（25-34）	22 人	7%
F2 層	31 人	11%
F3 層	4 人	1%
M1 層（20-24）	38 人	13%
M1 層（25-34）	51 人	17%
M2 層	37 人	13%
M3 層	13 人	4%

平均年齢　28.4 歳

■職業グループ■

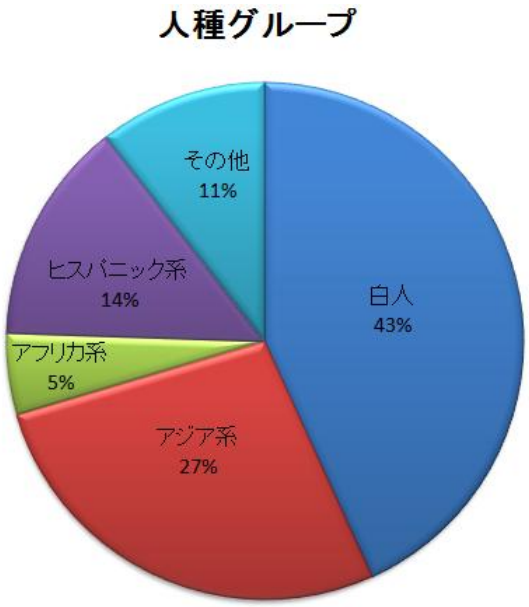
職業グループではフルタイム就業者の割合が最も多く 46%（135 人）、続いて学生 39%（116 人）であった。フルタイム就業者には「会社員」「公務員」「団体職員」など『定収入のある人』が含まれる。無職には「主婦」「引退生活者」が含まれる。



学生	116 人	39%
フルタイム就業者	135 人	46%
パートタイム、アルバイト就業者	18 人	6%
無職	25 人	9%

■人種グループ■

人種グループでは白人が 43%と最も多く、続いてアジア系が 27%であった。ヒスパニックは 14%である。またその他は多人種（「白人&アジア系」など複数の人種を選択しているような場合）を含んでいる。



白人	127 人	43%
アジア系	80 人	27%
アフリカ系	15 人	5%
ヒスパニック系	41 人	14%
その他	31 人	11%

1-4. 調査結果の概要

質問用紙回収数：305｜有効回答数：294　（有効回答率 96.4%）

■本報告書の年齢区分について■

日本のテレビ視聴者層の区分に従って分類したが、一部米国の区分を採用し男性 20 歳-24 歳を M1 層（20-24）、男性 25 歳-34 歳を M1 層（25-34）、女性 20 歳-24 歳を F1 層（20-24)、女性 25 歳-34 歳を F1 層（25-34）とした。

C 層	男女 4 歳-12 歳
T 層	男女 13 歳-19 歳
F1 層（20-24）	女性 20 歳-24 歳
F1 層（25-34）	女性 25 歳-34 歳
F2 層	女性 35 歳-49 歳
F3 層	女性 50 歳以上
M1 層（20-24）	男性 20 歳-24 歳
M1 層（25-34）	男性 25 歳-34 歳
M2 層	男性 35 歳-49 歳
M3 層	男性 50 歳以上

第 1 問：回答者のデモグラフィック

■性別グループ

- 有効回答 294 にしめる男性の割合は 62%（181 人）で、女性の割合は 38%（113 人）。
- 男性が女性の約 1.6 倍多い結果となった。

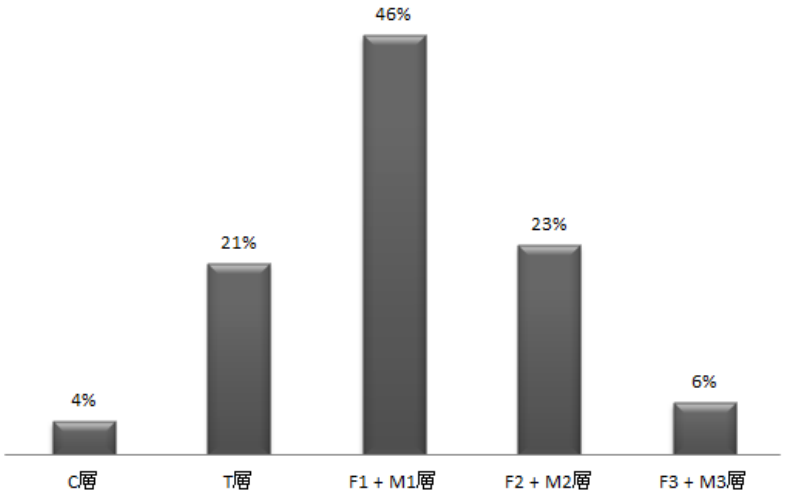
■年齢グループ

C 層	11 人	4%
T 層	62 人	21%
F1 層（20-24）	25 人	9%
F1 層（25-34）	22 人	7%
F2 層	31 人	11%
F3 層	4 人	1%
M1 層（20-24）	38 人	13%
M1 層（25-34）	51 人	17%
M2 層	37 人	13%
M3 層	13 人	4%

- 平均年齢は 28.4 歳であった。
- グループでみると F1 層と M1 層の合計が有効回答の 46%と最も多く、そのうち 20 歳から 24 歳の合計は 22%、25 歳から 34 歳は 24%であった。

- また F2 層と M2 層の合計は 24%、T 層は 21%となっており、F1＋M1 層グループを中心に前後に広がる構成となった。
- T 層 62 人のうち 38 人は男性、24 人は女性で、やはり男性が多い構成となった。

〔年齢グループ別構成〕



■職業グループ

- 職業グループではフルタイム就業者の割合が最も多く 46%（135 人）、続いて学生 39%（116 人）であった。
- フルタイム就業者には「会社員」「公務員」「団体職員」など『定収入のある人』が含まれる。無職には「主婦」「引退生活者」が含まれる。

学生	116 人	39%
フルタイム就業者	135 人	46%
パートタイム、アルバイト就業者	18 人	6%
無職	25 人	9%

■人種グループ

- 白人が 44%と最も多い。利用者には白人とアジア系が多いという定説があるが、これを裏付ける結果となっている。
- 特にアジア系に関しては、高い普及率が伺える。2010 年度アメリカ国勢調査（Census）によると、アジア系が占める割合はアメリカ全体の人口の 4.7%、カリフォルニア州では 13.0%とされているが、今回の調査ではそれらを大きく上回った。
- ヒスパニック系が 14%と多いのは南カリフォルニアの人種構成を反映した結果とも思われる。

- その他は多人種（「白人&アジア系」など複数の人種を選択しているような場合）を含んでいる。

白人	127 人	43%
アジア系	80 人	27%
アフリカ系	15 人	5%
ヒスパニック系	41 人	14%
その他	31 人	11%

第 2 問：ソーシャルメディアの利用状況

サービス名称	利用人数（%）		利用時間（1 日）
フェイスブック	152 人	84%	2.4 時間
ツイッター	55 人	30%	1.9 時間
リンクド・イン	24 人	13%	1.4 時間
その他	21 人	12%	2.4 時間
タンブラー	14 人	8%	2.7 時間
マイ・スペース	18 人	6%	2.3 時間

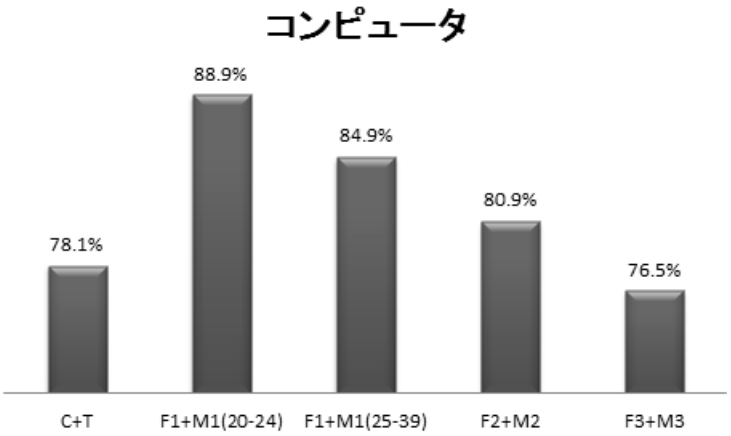
- 利用しているソーシャル・ネットワーク・サイト（SNS）はフェイスブックが最も多く、全体の 84%となっている。
- タンブラーが 7.7%でマイスペースを抜いている。
- その他が 11.6%を占めており、利用サイトの多様化、分散化が進んでいると考えられる。
- その他として記載された SNS のうち、約 1／3 が google+（グーグルプラス）である。

第 3 問：インターネット接続に使用するデジタル機器の状況（複数回答）

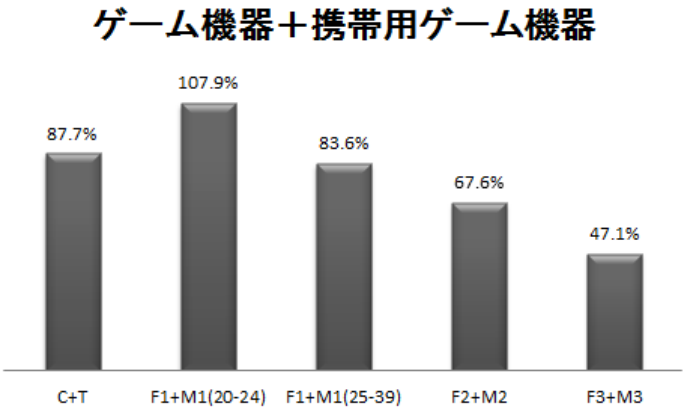
デジタル機器の名称	利用人数（%）		利用時間（1 日）
コンピュータ	243 人	83%	6.2 時間
ゲーム機器	121 人	41%	2.5 時間
携帯電話	96 人	33%	3.6 時間
アイフォン	89 人	30%	3.1 時間
携帯用ゲーム機器	63 人	21%	1.9 時間
アンドロイドフォン	61 人	21%	5.0 時間
タブレット端末	41 人	14%	2.1 時間
電子書籍リーダー	26 人	9%	2.0 時間
その他のスマートフォン	16 人	5.4%	2.5 時間
その他	2 人	0.7%	5.0 時間

- 全体の 83%がコンピュータを使用と回答している。
- ゲーム機器の合計（ゲーム機器＋携帯用ゲーム機器）は 62%である。
- スマートフォンの合計（アイフォン＋アンドロイドフォン＋その他のスマートフォン）は 56%である。

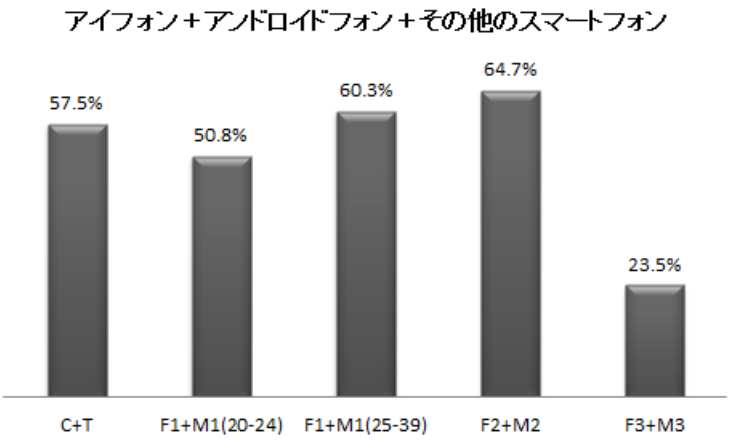
- コンピュータ使用者は全年齢グループを通じて最も多いが、年齢グループが高くなるに従って減っている。



- ゲーム機器の合計の利用者は年齢グループが高くなるに従って減っている。

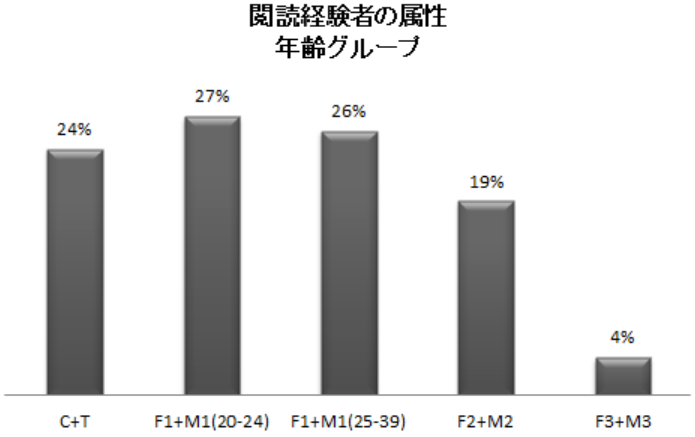


- スマートフォンの合計の利用者は年齢グループが高くなるに従って増えている。

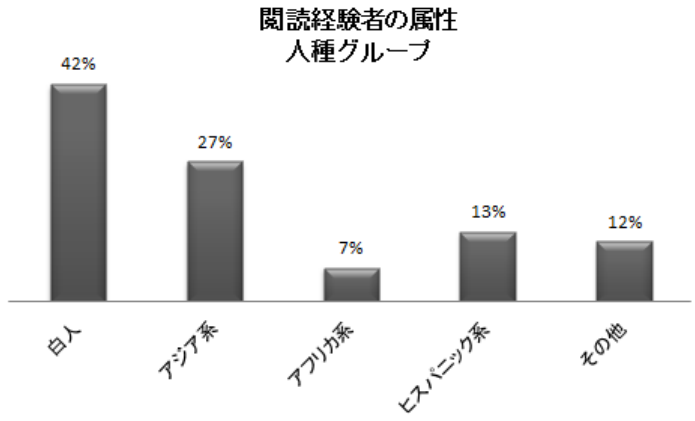


第 4 問：マンガの閲読経験の状況

- 回答者の 4 人に 3 人（73.5%）が閲読経験があると回答している。
- 日本のマンガに興味のある人がアンケートに協力をした傾向があると思われる。そのためコミコン参加者全体の特徴を反映しているとは断定できない。
- 閲読経験者に占める年齢グループは F1 層と M1 層で最も多く、続いて若年層である T 層、高年齢層である F2 層、 M2 層の順番となっている。



- 閲読経験者に占める人種グループは白人が最も多く、続いてアジア系、ヒスパニック系の順番となっている。



第 5 問：マンガの好きなところ、嫌いなところ（ポイント制）

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 好きな順、嫌いな順に 5 つまで理由をあげてもらい、1 位を 5 ポイント、2 位を 4 ポイント、3 位を 3 ポイント、4 位を 2 ポイント、5 位を 1 ポイントとして計算している。
- 全体として「嫌いなところ」を全くあげない回答者も多かった。そのため、ポイントの合計を比較すると「嫌いなところ」が圧倒的に低い。マンガが好きで嫌いなところは特にないので回答しなかった、という理由が推測できる。

- 好きなところの「その他」は記述式である。「リラックスできる」「面白い」「話の展開」といった回答があった。嫌いの「その他」には、「性描写」「ワンパターン」「予想できる」といった回答があった。
- 全体では好きなところとして「ストーリー」「キャラクター」「絵柄」という回答が多い。

好きなところ	ポイント
ストーリー(Story)	705
キャラクター(Characters)	618
絵柄(Artwork)	601
スタイル(Style)	270
笑える(Funny)	239
ジャンル(Genre)	189
興奮する(Exciting)	116
活劇(Lots of Action)	89
全体(Overall)	77
かわいい(Cute)	65
暴力シーン(Lots of Violence)	62
露骨な性的表現(Explicit)	45
その他(Other)	21

- 全体では、嫌いなところとして「暴力シーン」「露骨な性的表現」「かわいい」という回答が多い。

嫌いなところ（全体)	ポイント
暴力シーン(Lots of Violence)	199
露骨な性的表現(Explicit)	195
かわいい(Cute)	191
ジャンル(Genre)	73
活劇(Lots of Action)	69
キャラクター(Characters)	63
その他(Other)	63
笑える(Funny)	58
スタイル(Style)	56
絵柄(Artwork)	51
ストーリー(Story)	46
興奮する(Exciting)	17
全体(Overall)	8

- 男性と女性で、好きなところと嫌いなところの要素に違いが出ている。男性は「ストーリー」と「キャラクター」を重視しているが、女性は「絵柄」と「ストーリー」をあげている。
- 男性にとって「かわいい」は興味の対象でなく、女性は「暴力シーン」を嫌っていると考えられる。

好きなところ（男性）	ポイント
ストーリー(Story)	438
キャラクター(Characters)	410
絵柄(Artwork)	330
スタイル(Style)	190
笑える(Funny)	136
ジャンル(Genre)	106
興奮する(Exciting)	78
活劇(Lots of Action)	64
全体(Overall)	57
暴力シーン(Lots of Violence)	50
露骨な性的表現(Explicit)	35
かわいい(Cute)	22
その他(Other)	15

嫌いなところ（男性）	ポイント
かわいい(Cute)	161
露骨な性的表現 (Explicit)	98
暴力シーン(Lots of Violence)	91
ジャンル(Genre)	56
笑える(Funny)	55
キャラクター(Characters)	41
スタイル(Style)	41
活劇(Lots of Action)	36
絵柄(Artwork)	34
その他(Other)	30
ストーリー(Story)	22
興奮する(Exciting)	12
全体(Overall)	2

好きなところ（女性）	ポイント
絵柄(Artwork)	271
ストーリー(Story)	267
キャラクター(Characters)	208
笑える(Funny)	103
ジャンル(Genre)	83
スタイル(Style)	80
かわいい(Cute)	43
興奮する(Exciting)	38
活劇(Lots of Action)	25
全体(Overall)	20
暴力シーン(Lots of Violence)	12
露骨な性的表現(Explicit)	10
その他(Other)	6

嫌いなところ（女性）	ポイント
暴力シーン(Lots of Violence)	108
露骨な性的表現(Explicit)	97
活劇(Lots of Action)	33
その他(Other)	33
かわいい(Cute)	30
ストーリー(Story)	24
キャラクター(Characters)	22
ジャンル(Genre)	17
絵柄(Artwork)	17
スタイル(Style)	15
全体(Overall)	6
興奮する(Exciting)	5
笑える(Funny)	3

第 6 問：マンガに対するイメージ

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 設問では、それぞれの「イメージ」を「そう思う」「そう思わない」という 2 択方式で選択してもらった。
- その他に記述されたイメージ
    - 「Collective」（コレクターズアイテム）
    - 「Alternate」（アメリカンコミックに代表される典型的なヒーローものとは一線を画したようなもの）
    - 「Highly Influence」（影響力が強い）
    - 「Awesome」（素晴らしい）

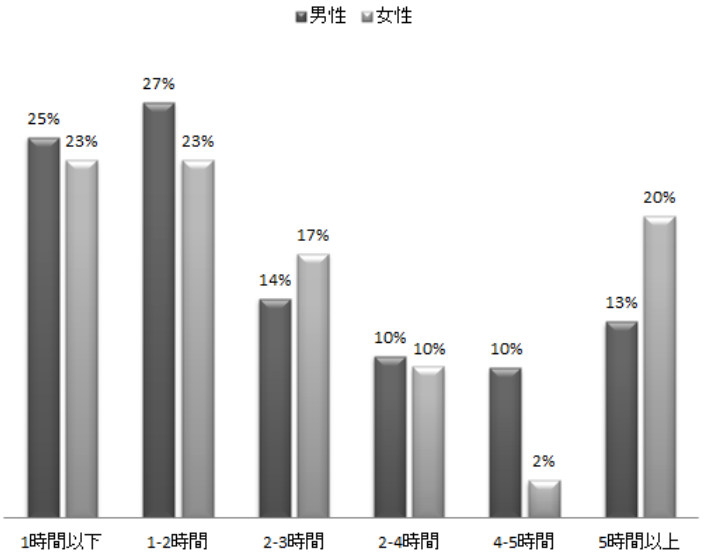
設問	そう思う		そう思わない	
マンガは「娯楽」である。	213	99%	3	1%
マンガは「芸術」である。	206	95%	10	5%
マンガは「文化」である。	194	90%	22	10%
マンガは「サブカルチャー」である。	170	79%	46	21%
マンガは「輸入コンテンツ」である。	140	65%	76	35%
マンガは「勉強」である。	82	38%	134	62%
その他	6	3%	210	97%

第 7 問：1 週間にマンガを閲読する時間

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 全体の 50%が 2 時間以下と回答した。

閲読時間（1 週間）	人数	%
1 時間以下	52	24%
1 時間～2 時間	55	26%
2 時間～3 時間	33	15%
3 時間～4 時間	22	10%
4 時間～5 時間	15	7%
5 時間以上	33	15%
読まない	5	2%
無回答	1	0.5%

- 性別では「1 時間以下」と「1 時間～2 時間」は男性が多く、「2 時間～3 時間」と「5 時間以上」は女性が多い結果でなっている。
- 男性の方が閲読時間が短い傾向が見られる。

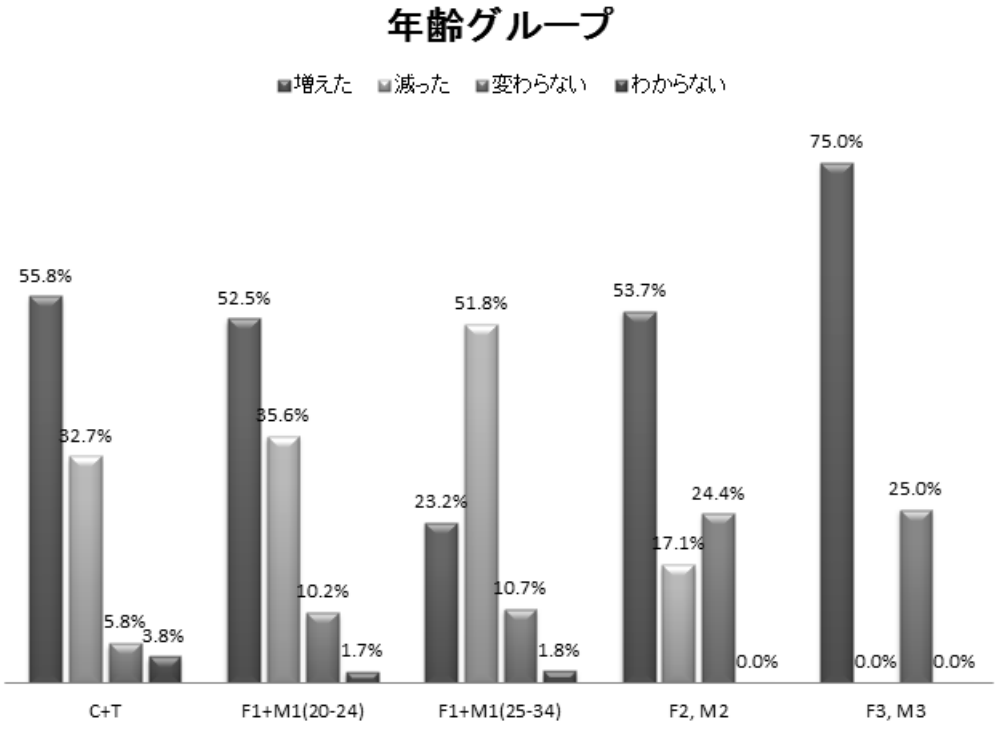


第 8 問：5 年前と比較したマンガ閲読時間の増減

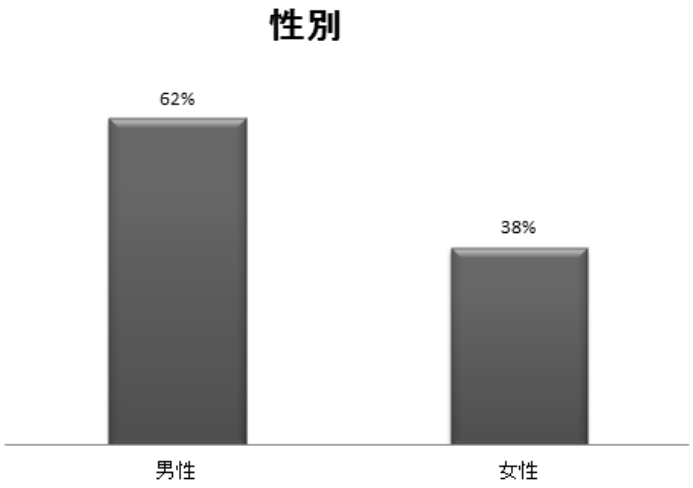
- 第 4 問で「マンガ閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 全体では 6 割以上が「増えた」又は「変わらない」と回答している。

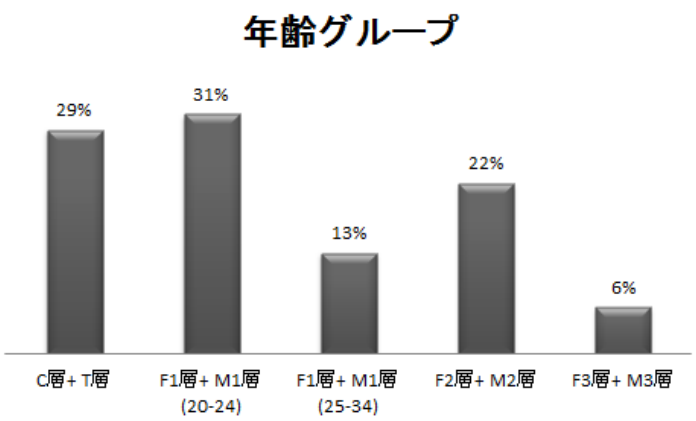
回答	人数	%
増えた	101	47%
減った	74	34%
変わらない	33	15%
わからない	5	2%
無回答	3	1%

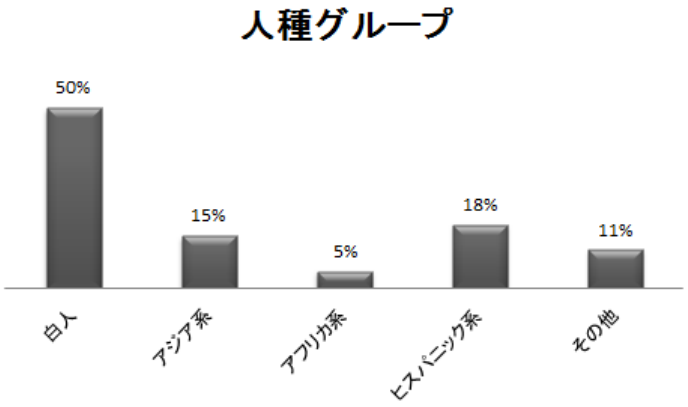
- 「増えた」という回答が最も多いのは年齢の高い F3 層+ M3 層グループである。
- F1 層+ M1 層（25 歳-34 歳）グループでは唯一「減った」が「増えた」を超えている。



- 「増えた」と回答した 101 人の属性分布





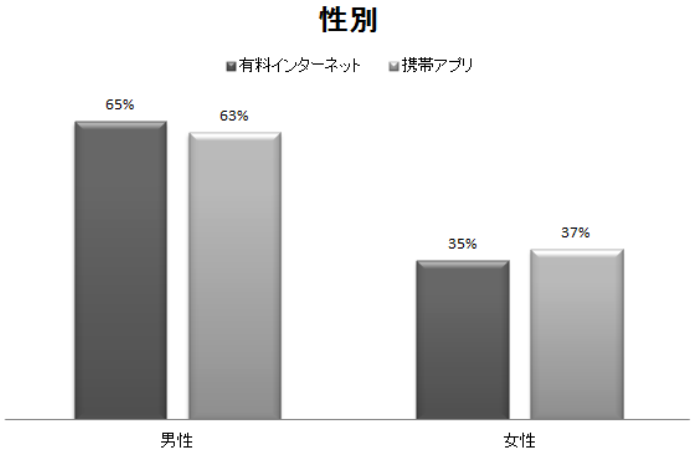


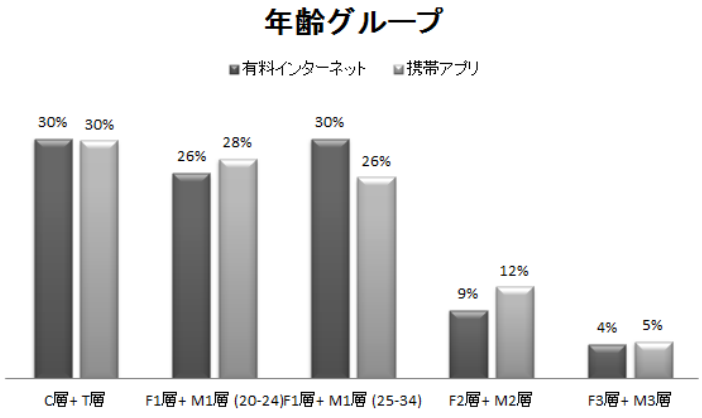
第 9 問：マンガの閲読に使用しているメディア（ポイント制）

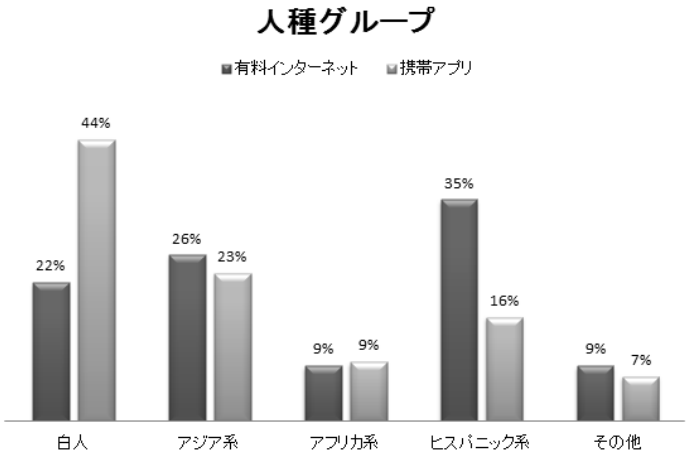
- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 使用頻度の多い順番に 5 つまでメディアをあげてもらい、1 位を 5 ポイント、2 位を 4 ポイント、3 位を 3 ポイント、4 位を 2 ポイント、5 位を 1 ポイントとして計算している。
- 印刷メディア（単行本と雑誌）の合計は 1082 ポイントで、インターネット（無料と有料）の合計 574 ポイントを大きく上回っている。
- アイフォンアプリなど携帯アプリは 141 ポイントで有料インターネットの 88 ポイントを上回っている。

メディア	ポイント
単行本	720
無料インターネット	486
雑誌	362
有料インターネット	88
携帯アプリ	141
その他	37

- 有料インターネットと携帯アプリを使用している回答者の属性分布



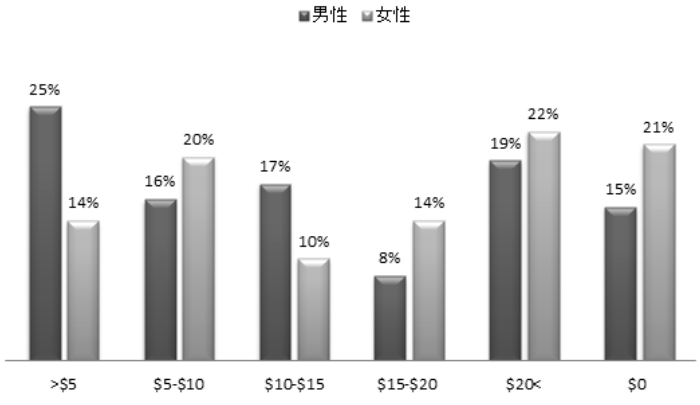




第 10 問：マンガ購読に消費する金額（1 ヶ月間）

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 全体では「5 ドル以下」と「20 ドル以上」に二極化する結果となっている。
- 男性のピークは 5 ドル以下、女性のピークは 20 ドル以上という違いが出た。
- 女性の方が、消費金額が多いという傾向が読み取れる。

消費金額（1 ヶ月間）	人数	%
5 ドル以下	44	20%
5 ドル～10 ドル	37	17%
10 ドル～15 ドル	31	14%
15 ドル～20 ドル	22	10%
20 ドル以上	44	20%
費用をかけない	37	17%
無回答	1	0.5%



第 11 問：マンガ購読のための有益な情報源（ポイント制）

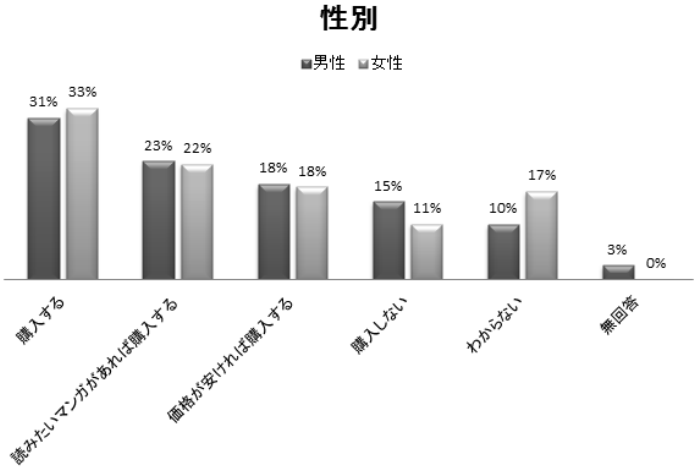
- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。
- 使用頻度の多い順番に 5 つまでメディアをあげてもらい、1 位を 5 ポイント、2 位を 4 ポイント、3 位を 3 ポイント、4 位を 2 ポイント、5 位を 1 ポイントとして計算している。
- 全体では第 1 位が家族、友人、第 2 位が書店となっており、知っている人からの「口コミ」や単行本を手にとって情報を収集するという傾向となっている。

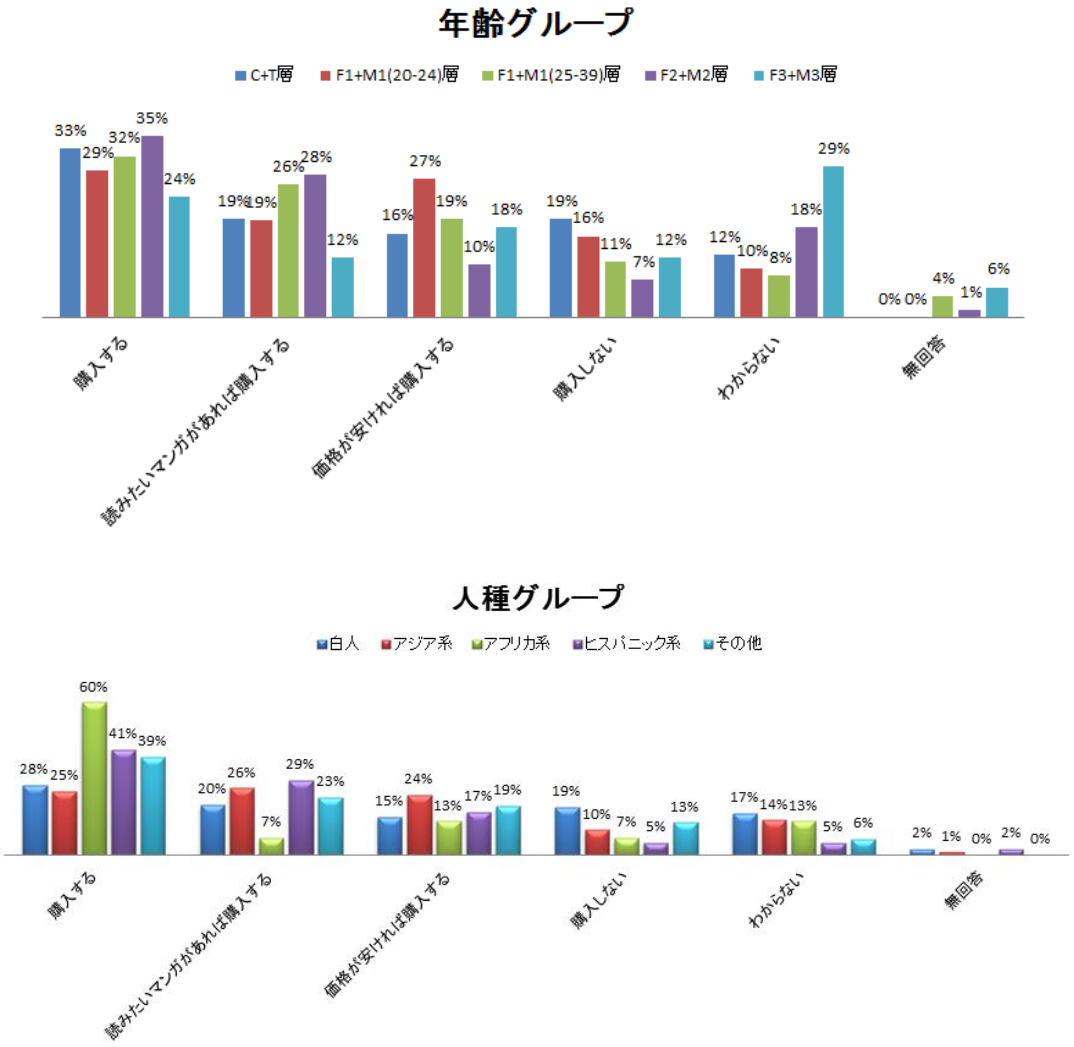
情報源	ポイント	具体例
家族、友人	475	
書店	330	Barns&Nobles, Borders, Bookoff, Kinokuniya
ブログ、コミュニティサイト	273	One Manga, Manga Fox, Anime News Network
雑誌	182	Shonen Jamp, Otaku USA
動画サイト	154	YouTube, Hulu, Crunchyroll, Funimation
テレビ	151	Adult Swim, Funimation, Cartoon Network
ソーシャルメディア	150	Facebook, Twitter, Gaia Online
その他	116	Amazon.com, Comic Convention
インターネット広告	97	Deb Aoki, Manga Fox, Anime News Network
レンタルビデオ等	26	Blockbuster 等

第 12 問：電子書籍版のマンガ購入意識

- 全員に対する設問。
- 条件付も含めて 7 割以上が購入すると回答している。

購入意識	人数	%
購入する	93	32%
読みたいマンガがあれば購入する	66	22%
価格が安ければ購入する	53	18%
購入しない	39	13%
わからない	38	13%





第 13 問：電子書籍のマンガを購入しない理由

- 第 12 問で「購入しない」と回答した 39 人を対象とする設問。

購入しない理由	人数（%）
読みたいマンガがない	6 人（15.4%）
すでにプリント版単行本を購読している	10 人（25.6%）
マンガを読むのにお金をかけたくない	8 人（20.5%）
適切なデジタル機器を持っていない	2 人（ 5.1%）
クレジットカードを持っていない	3 人（ 7.7%）
会員登録のプロセスが面倒	4 人（10.3%）
その他	11 人（28.2%）

- 「その他」には、「紙の本を好む」「無料で読みたい」「それほど読まない」「サインが欲しい」といった回答があった。

第 14 問：電子書籍版マンガの購入方法

- 第 12 問で条件付きも含めて「購入する」と回答した 212 人を対象とした設問。
- 購入方法については「単行本 1 巻づつ」が最も多く、続いて定期購読などサブスクリプションが多い結果となった。

1 話ずつ	29 人	13.7%
単行本 1 巻	96 人	45.3%
全巻一括	40 人	18.9%
定期購読など（サブスクリプション）	41 人	19.3%
その他	3 人	1.4%
無回答	3 人	1.4%

第 15 問：電子書籍版コミック（単行本 1 巻分）の購入許容金額

- 第 12 問で条件付きも含めて「購入する」と回答した 212 人を対象とした設問。
- 価格帯では「4.5 ドル～5 ドル」の回答が最も多い。利用者は 5 ドル以下を想定していると思われる。
- 平均価格は 0.4 ドルである。

全体　n=212

価格帯	人数（%）
1 ドル以下	4 人（ 1.9%）
1～1.5 ドル	20 人（ 9.4%）
1.5～2 ドル	11 人（ 5.2%）
2～2.5 ドル	13 人（ 6.1%）
2.5～3 ドル	24 人（11.3%）
3～3.5 ドル	28 人（13.2%）
3.5～4 ドル	25 人（11.8%）
4～4.5 ドル	13 人（ 6.1%）
4.5～5 ドル	55 人（25.9%）
5 ドル以上	17 人（ 8.0%）
回答なし	2 人（ 0.9%）

第 16 問：マンガとアメリカンコミックの好嫌度

- 全体ではアメコミよりマンガが好きと言う回答が多いが、マンガに興味ある人がアンケートに答えていると思われるため、サンディエゴ・コミコン参加者の嗜好を反映しているとは考えにくい。

全体 n=294

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	50 人（17.0%）
アメコミよりマンガが好き	115 人（39.1%）
アメコミとマンガ、両方が好き	92 人（31.3%）
どちらとも言えない	35 人（11.9%）
無回答	2 人（ 0.7%）

- 年齢が高くなるに従って、マンガへの支持が減る傾向が見られる。

「マンガの方が好き」な回答者の属性分布		
C 層、T 層	36 人	31%
F1 層、M1 層 (20-24)	34 人	30%
F1 層、M1 層 (25-34)	25 人	22%
F2 層、M2 層	18 人	16%
F3 層、M3 層	2 人	1.7%

第 17 問：日本への渡航経験

- 全体の 26%にあたる 76 人が、渡航経験があると回答している。

第 18 問：日本に関する興味分野

- エンタテインメントという回答が最も多い。
- 「その他」で多いのは「人」という回答である。日本に親戚や友人がいる回答者も見られたが、日本人と交流したいという記載も多い。「人」も日本の興味分野と見られていると思われる。
- 言語「日本語」への関心も約半数になっている。

全体 n=294

分野	人数（%）
エンタテインメント	258 人（87.6%）
観光	225 人（76.5%）
食	210 人（71.4%）
伝統文化	197 人（67.0%）
言語	146 人（49.7%）
ファッション	103 人（35.0%）
その他	33 人（11.2%）
何もなし	3 人 （1.0%）

第 19 問：興味を持っているエンタテインメント分野

- 第 18 問で「エンタテインメント」と回答した 258 人を対象とした設問。

全体 n=258

ジャンル	人数（%）
アニメ	206（79.8%）
マンガ	191（74.0%）
ゲーム	181（70.2%）
音楽	142（55.0%）
映画	137（53.1%）
テレビ	93（36.0%）
小説	52（20.2%）
その他	9（ 3.5%）

- マンガに興味がある回答者の属性分布は以下のとおり。

性別		年齢グループ		職業グループ		人種グループ	
男性	61.3%	T+C 層	24.6%	学生	42.9%	白人	40.3%
女性	38.7%	F1+M1(20-24)層	28.8%	フルタイム	45.0%	アジア系	27.7%
		F1+M1(25-34)層	22.5%	パート	4.2%	アフリカ系	6.8%
		F2+M2 層	20.4%	無職	7.9%	ヒスパニック	13.6%
		F3+M3 層	6.3%			その他	11.5%

1-5. 調査結果

第 1 問：プロフィール

■性別グループ■

- 有効回答 294 にしめる男性の割合は 62%（181 人）で、女性の割合は 38%（113 人）。
- 男性が女性の約 1.6 倍多い結果となった。

男性　181 人（61.6%）

女性　113 人（38.4%）

■平均年齢■

- 長年のコミックファンと推定される中高年者の参加が多く、夏期休暇中であるため家族連れも目立った。

28.4 歳

■年齢グループ■

- グループでみると F1 層と M1 層の合計が有効回答の 46%と最も多く、そのうち 20 歳から 24 歳の合計は 22%、25 歳から 34 歳は 24%であった。
- また F2 層と M2 層の合計 24%、T 層 21%となっており、F1＋M1 層グループを中心に前後に広がる構成となった。
- T 層 62 人のうち 38 人は男性、24 人は女性で、やはり男性が多い構成となった。

C 層	11 人（ 4%）
T 層	62 人（21%）
F1 層(20-24)	25 人（ 9%）
F1 層(25-34)	22 人（ 7%）
F2 層	31 人（11%）
F3 層	4 人（ 1%）
M1 層(20-24)	38 人（13%）
M1 層(25-34)	51 人（17%）
M2 層	37 人（13%）
M3 層	13 人（ 4%）

■職業グループ■

- 職業グループではフルタイム就業者の割合が最も多く 46%（135 人）、続いて学生 39%（116 人）であった。
- フルタイム就業者には「会社員」「公務員」「団体職員」など『定収入のある人』が含まれる。無職には「主婦」「引退生活者」が含まれる。

学生　116 人（39.5%）

フルタイム就業者就業者	135 人（45.9%）
パートタイム、アルバイト就業者	18 人（ 6.1%）
無職・その他	25 人（ 8.5%）

■人種グループ■

- 白人が 44%と最も多い。利用者には白人とアジア系が多いという定説があるが、これを裏付ける結果となっている。
- ヒスパニック系が 14%と多いのは南カリフォルニアの人種構成を反映してた結果とも思われるが、同時にアニメやマンガのヒスパニック系市場への浸透も進んでいるとも考えられる。
- またその他は多人種（「白人&アジア系」など複数の人種を選択しているような場合）を含んでいる。

白人	127 人（43.2%）
アジア系	80 人（27.2%）
アフリカ系	15 人（ 5.1%）
ヒスパニック系	41 人（13.9%）
その他	31 人（10.5%）

第 2 問：最も頻繁に利用するソーシャルメディアと 1 日の利用時間を書いてください（複数回答）

■全体■

- 「Facebook」が依然として圧倒的な人気だが、「Tumblr」及び「Google+」（「その他」に分類）という回答が目立っている。この数ヵ月、この 2 つのサイトが大きく成長しており、アメリカでは「Facebook」から移行するユーザーも多いと言われている。
- 「Gaia Online」「Deviant Art」「Fantage」といった回答が見られた。また「その他」が僅差で 4 位に入るなど、ソーシャルメディアの多様化、分散化が進んでいるといえる。
- 年齢が高くなるに従って「Twitter」の利用が増えている。

全体 n=294

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	254 人（86.4%）	2.7
Twitter	99 人（33.7%）	2.3
LinkedIn	46 人（15.6%）	1.6
その他	42 人（14.3%）	2.9
Tumblr	26 人（ 8.8%）	2.2
My Space	18 人（ 6.1%）	2.3

■性別グループ■

- 1 日の平均利用時間は女性が 2.8 時間、男性が 2.3 時間で女性の方が長いという結果が出た。
- 「Facebook」「Twitter」「LinkdIn」の利用が多いが、その他も女性 18.6%、男性 11.6%あり多様化が進んでいると思われる。
- 「Facebook」は女性 90.3%。男性 84.0%である。
- 「Twitter」は女性 38.9%、男性 30.4%である。

- 「LinkedIn」は女性 19.5%、男性 13.3%である。
- 「Tumblr」は女性 10.6%、男性 7.7%である。

男性 n=181

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）2.3 時間
Facebook	152 人（84.0%）	2.4
Twitter	55 人（30.4%）	1.9
LinkedIn	24 人（13.3%）	1.4
その他	21 人（11.6%）	2.4
Tumblr	14 人（ 7.7%）	2.7
My Space	10 人（ 5.5%）	3.2

女性 n=113

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）2.8 時間
Facebook	102 人（90.3%）	3.2
Twitter	44 人(38.9%)	2.8
LinkedIn	22 人（19.5%）	1.7
その他	21 人（18.6%）	3.4
Tumblr	12 人（10.6%）	1.7
My Space	8 人（ 7.1%）	1.4

■年齢グループ■

- 「Facebook」が全ての年齢グループで最も多く利用されている。
- それ以外のサービスは年齢グループによる差異があった。
- 年齢が高くなるに従い「Twitter」「MySpace」の利用が増えている。
- 「Tumblr」は C 層、T 層、 F1 層＋ M1 層(20 歳-24 歳)の若年グループで利用が多い。
- 「LinkedIn」は F1 層+M1 層(25 歳 -34 歳)と F2 層、M2 層のグループで利用が多い。
- 「Facebook」が最も多いのは F2 層、M2 層である。（89.7%）
- 「Twitter」が最も多いのは F3 層、M3 層である。（41.2%）
- 「LinkedIn」が最も多いのは F2 層、M2 層である。（29.9%）
- 「Tumblr」が最も多いのは、 F1 層＋ M1 層(20 歳-24 歳)である。（14.3%）

C 層、T 層 n=73

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	63 人（86.3%）	3.5
Twitter	16 人（21.9%）	3.2
その他	15 人（20.5%）	3.3
Tumblr	8 人（11.0%）	4.0
LinkedIn	2 人（ 2.7%）	1.5
My Space	1 人（ 1.4%）	1.0

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳）n=63

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	54 人（85.7%）	2.4
Twitter	20 人（31.7%）	2.8
その他	10 人（15.9%）	2.4
Tumblr	9 人（14.3%）	1.9
LinkedIn	5 人（ 7.9%）	1.1
My Space	3 人（ 4.8%）	3.2

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳）n=73

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	64 人（87.7%）	2.9
Twitter	29 人（39.7%）	2.1
LinkedIn	17 人（23.3%）	1.5
その他	8 人（11.0%）	4.1
Tumblr	5 人（ 6.8%）	1.1
My Space	4 人（ 5.5%）	0.7

F2 層、M2 層 n=68

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	61 人（89.7%）	2.4
Twitter	27 人（39.7%）	2.1
LinkedIn	20 人（29.9%）	1.8
その他	8 人（11.8%）	1.8
My Space	8 人（11.8%）	3.1
Tumblr	4 人（ 5.9%）	0.6

F3 層、M3 層 n=17

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	12 人（70.6%）	1.4
Twitter	7 人（41.2%）	0.9
LinkedIn	2 人（11.8%）	1.5
My Space	2 人（11.8%）	1.0
その他	1 人（ 5.9%）	0.5
Tumblr	0 人（ 0.0%）	

■職業グループ■

- 全ての職業グループで「Facebook」の利用が最も多い。
- 平均利用時間が長いのは学生、続いて無職である。これは無職に主婦、引退者などが含まれるためと思われる。
- 「Facebook」が最も多いのはパートタイム、アルバイト就業者である。（88.9%）
- 「Twitter」が最も多いのはフルタイム就業者である。（45.9%）
- 「LinkedIn」が最も多いのはフルタイム就業者である。（26.7%）
- 「Tumblr」が最も多いのは学生である。（14.7%）

学生 n=116

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	100 人（86.2%）	3.0
Twitter	30 人（25.9%）	2.8
その他	22 人（19.0%）	3.3
Tumblr	17 人（14.7%）	2.8
LinkedIn	3 人（ 2.6%）	1.2
My Space	2 人（ 1.7%）	4.0

フルタイム就業者就業者 n=135

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	116 人（86.0%）	2.5

Twitter	62 人（45.9%）	2.1
LinkedIn	36 人（26.7%）	1.3
その他	17 人（12.6%）	2.4
My Space	13 人（ 9.6%）	2.2
Tumblr	9 人（ 6.7%）	1.1

パートタイム、アルバイト就業者 n=18

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	16 人（88.9%）	1.9
Twitter	4 人（22.2%）	2.6
LinkedIn	2 人（11.1%）	1.0
その他	1 人（ 5.6%）	4.0
My Space	1 人（ 5.6%）	0.5
Tumblr	0 人（ 0.0%）	-

無職・その他 n=25

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	22 人（88.0%）	2.9
Twitter	3 人（12.0%）	1.3
LinkedIn	5 人（20.0%）	3.5
My Space	2 人（ 8.0%）	2.5
その他	2 人（ 8.0%）	1.0
Tumblr	0 人（ 0.0%）	

■人種グループ■

- 「Facebook」が全人種グループで最も多く利用されている。
- ソーシャルメディアの平均利用時間はアフリカ系が最も長く 3.7 時間、次がヒスパニック系の 3.5 時間となった。アジア系は 2.4 時間で、白人が最も短く 2.0 時間であった。
- 「Facebook」が最も多いのは多人種を含むその他である。（93.5%）
- 「Twitter」が最も多いのは多人種を含むその他である。（38.7%）
- 「LinkedIn」が最も多いのはアフリカ系である。（46.7%）
- 「Tumblr」が最も多いのはアフリカ系である。（13.3%）

白人　n=127

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1日）
Facebook	108 人（85.0%）	2.1
Twitter	46 人（36.2%）	1.9
LinkedIn	16 人（12.6%）	0.9
その他	14 人（11.0%）	4.0
Tumblr	10 人（ 7.9%）	1.4
My Space	9 人（ 7.1%）	1.3

アジア系　n=80

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	73 人（91.3%）	2.9
Twitter	29 人（36.3%）	1.9
LinkedIn	14 人（17.5%）	0.6
その他	13 人（16.3%）	1.7
Tumblr	10 人（12.5%）	3.2

My Space	1 人（ 1.3%）	1.0

アフリカ系　n=15

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	13 人（86.7%）	4.3
LinkedIn	7 人（46.7%）	4.0
My Space	6 人（40.0%）	3.3
Twitter	4 人（26.7%）	2.0
その他	2 人（13.3%）	3.5
Tumblr	2 人（13.3%）	4.0

ヒスパニック系　n=41

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	31 人（75.6%）	3.6
Twitter	8 人（19.5%）	3.4
その他	5 人（12.2%）	2.8
LinkedIn	3 人（ 7.3%）	3.8
My Space	1 人（ 2.4%）	7.0
Tumblr	1 人（ 2.4%）	1.0

その他 n=31

サイト名	人数（%）	平均利用時間（1 日）
Facebook	29 人（93.5%）	3.1
Twitter	12 人（38.7%）	4.5
その他	8 人（25.8%）	2.8
LinkedIn	6 人（19.4%）	1.2
Tumblr	3 人（ 9.7%）	0.8
My Space	1 人（ 3.2%）	1.0

第 3 問：インターネットに接続する時に使用するデジタル機器は何ですか？（複数回答）

■全体■

- 全体の 83%が「コンピュータ」を使用と回答している。
- ゲーム機器の合計（「ゲーム機器」＋「携帯用ゲーム機器」）は 62%である。
- スマートフォンの合計（「アイフォン」＋「アンドロイドフォン」＋「その他のスマートフォン」）は 56%である。
- 「スマートフォン」に「携帯電話（スタンダードフォン）」を加えると 89%でコンピュータ使用者を超える。

全体　n=294

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	243 人（82.7%）	6.2
ゲーム機器	121 人（41.2%）	2.5
携帯電話	96 人（32.7%）	3.6
アイフォン	89 人（30.3%）	3.1
携帯用ゲーム機器	63 人（21.4%）	1.9
アンドロイドフォン	61 人（20.7%）	5.0
タブレット端末	41 人（13.9%）	2.1

電子書籍リーダー	26 人（ 8.8%）	2.0
その他スマートフォン	16 人（ 5.4%）	2.5
その他	2 人（ 0.7%）	5.0

■性別グループ■

- 「コンピュータ」の使用は男性 83.4%、女性 81.4%で僅かに男性が多い。
- 男性は「携帯電話」と「アイフォン」と「アンドロイドフォン」の合計が 87.2%で、コンピュータよりモバイル通信端末の使用が多い結果となった。
- 女性では「携帯電話」「アイフォン」「アンドロイドフォン」の合計が 77.9%でモバイル端末全体よりコンピュータの方が多い結果となった。
- 「ゲーム機器」と「携帯用ゲーム機器」の合計は男性 69.7%、女性 51.4%で男性の方が顕著に多い。

男性 n=181

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	151 人（83.4%）	6.2
ゲーム機器	85 人（47.0%）	2.7
携帯電話	58 人（32.0%）	3.2
アイフォン	54 人（29.8%）	2.9
アンドロイドフォン	46 人（25.4%）	4.6
携帯用ゲーム機器	41 人（22.7%）	1.8
タブレット端末	28 人（15.5%）	2.2
電子書籍リーダー	15 人（ 8.3%）	1.7
その他スマートフォン	7 人（ 3.9%）	1.4
その他	2 人（ 1.1%）	5.0

※ストリーミングプレーヤー（1）、iPodTuch（1）

女性 n=113

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	92 人（81.4%）	6.3
携帯電話	38 人（33.6%）	4.3
ゲーム機器	36 人（31.9%）	2.2
アイフォン	35 人（31.0%）	3.3
携帯用ゲーム機器	22 人（19.5%）	2.2
アンドロイドフォン	15 人（13.3%）	6.3
タブレット端末	13 人（11.5%）	2.1
電子書籍リーダー	11 人（ 9.7%）	2.5
その他スマートフォン	9 人（ 8.0%）	3.3
その他	0 人（ 0.0%）	-

■年齢別グループ■

- F1 層、M1 層 (20-24)以外の年齢グループでは「携帯電話」と「アイフォン」「アンドロイドフォン」の合計が最も多い結果となった。
- 「ゲーム機器」と「携帯用ゲーム機器」の合計は F1 層、M1 層 (20-24)と F1 層、M1 層 (25-34)がともに 79.4%と顕著に多い。
- F1 層、M1 層 (20-24)では「コンピュータ」の使用が最も多い結果となった。
- 「コンピュータ」の使用が最も多いのは F1 層、M1 層 (20-24)である。（88.9%）

- 「ゲーム機器」の使用が最も多いのは F1 層、M1 層 (20-24)と F1 層、M1 層 (25-34)である。（50.8%）
- 「携帯用ゲーム機器」の使用が最も多いのは F1 層、M1 層 (20-24)と F1 層、M1 層 (25-34)である。（28.6%）
- 「アイフォン」の使用が最も多いのは F1 層、M1 層 (20-24)である。（33.3%）
- 「アンドロイドフォン」の使用が最も多いのは F2 層、M2 層 である。（25.0%）
- 「その他のスマートフォン」に使用が最も多いのは F2 層、M2 層である。（8.8%）
- 「携帯電話」の使用が最も多いのは F3 層、M3 層である。（52.9%）
- 「タブレット端末」の使用が多いのは F2 層、M2 層である。（22.1%）
- 「電子書籍リーダー」の使用が多いのは F2 層、M2 層である。(16.2%)

C 層、T 層 n=73

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	57 人（78.1%）	6.8
ゲーム機器	30 人（41.1%）	3.2
アイフォン	24 人（32.9%）	2.9
携帯電話	20 人（27.4%）	5.5
携帯用ゲーム機器	17 人（23.3%）	2.1
アンドロイドフォン	16 人（21.9%）	6.1
タブレット端末	7 人（ 9.6%）	2.6
電子書籍リーダー	3 人（ 4.1%）	-
その他スマートフォン	2 人（ 2.7%）	6.5
その他	0 人（ 0.0%）	-

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳）n=63

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	56 人（88.9%）	5.9
ゲーム機器	32 人（50.8%）	2.4
アイフォン	21 人（33.3%）	3.6
携帯電話	20 人（31.7%）	3.4
携帯用ゲーム機器	18 人（28.6%）	1.9
アンドロイドフォン	9 人（14.3%）	4.7
タブレット端末	6 人（ 9.5%）	1.9
その他スマートフォン	2 人（ 3.2%）	1.0
電子書籍リーダー	1 人（ 1.6%）	-
その他	0 人（ 0.0%）	-

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳）n=73

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	62 人（84.9%）	5.8
ゲーム機器	32 人（50.8%）	2.4
携帯電話	27 人（37.0%）	3.0
アイフォン	21 人（28.8%）	3.4
携帯用ゲーム機器	18 人（28.6%）	1.9
アンドロイドフォン	18 人（24.7%）	5.8
タブレット端末	11 人（15.1%）	2.6
電子書籍リーダー	9 人（12.3%）	2.0
その他スマートフォン	5 人（ 6.8%）	2.2
その他	0 人（ 0.0%）	-

F2 層、M2 層　n=68

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	55 人（80.9%）	6.9
ゲーム機器	28 人（41.2%）	2.2
アイフォン	21 人（30.9%）	2.7
携帯電話	20 人（29.4%）	3.1
アンドロイドフォン	17 人（25.0%）	3.4
タブレット端末	15 人（22.1%）	1.7
電子書籍リーダー	11 人（16.2%）	1.0
携帯用ゲーム機器	9 人（13.2%）	2.2
その他スマートフォン	6 人（ 8.8%）	2.1
その他	2 人（ 2.9%）	5.0

※ストリーミングプレーヤー（1）、iPodTuch(1)

F3 層、M3 層　n=17

使用機器名	人数（%）	平均使用時間（1 日）
コンピュータ	13 人（76.5%）	3.8
携帯電話	9 人（52.9%）	2.8
携帯用ゲーム機器	3 人（17.6%）	1.3
ゲーム機器	2 人（11.8%）	1.5
アイフォン	2 人（11.8%）	1.0
タブレット端末	2 人（11.8%）	2.0
電子書籍リーダー	2 人（11.8%）	3.0
アンドロイドフォン	1 人（ 5.9%）	4.0
その他スマートフォン	1 人（ 5.9%）	1.0
その他	0 人（ 0.0%）	-

第 4 問：これまでに日本のマンガを読んだことはありますか？

■全体■

- ほぼ 4 人に 3 人が「読んだことある」という結果となっている。マンガに興味のある人がアンケートを受けに来た傾向があると推測できる。よってコミコン・インターナショナル参加者の特徴を反映していると断定することはできないと思われる。

全体 n=294

ある	216 人（73.5%）
ない	78 人（26.5%）

■性別■

- 男性、女性ともにほぼ 4 人に 3 人が「読んだことがある」という結果になっている。前述のとおり、マンガに興味のある人がアンケートを受けに来た傾向があると推測できる。よってコミコン・インターナショナル参加者の特徴を反映していると断定することはできないと思われる。

男性 n=181

ある	134 人（74.0%）
ない	47 人（26.0%）

女性 n=113

ある　　82 人（72.6%）
ない　　31 人（27.4%）

■年齢グループ■

- F3、M3 層より若い年齢グループでは日本のマンガを読んだことがある人の方が多い。
- 「ある」が最も多いのは F1 層、M1 層（20 歳-24 歳）である。(93.7%)
- F3 層では「ない」52.9%が「ある」47.1%よりやや多い。

C 層、T 層 n=73
ある　　52 人（71.2%）
ない　　21 人（28.8%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳） n=63
ある　　59 人（93.7%）
ない　　4 人（ 6.3%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=73
ある　　56 人（76.7%）
ない　　17 人（23.3%）

F2 層、M2 層　n=68
ある　　41 人（60.3%）
ない　　27 人（39.7%）

F3 層、M3 層 n=17
ある　　8 人（47.1%）
ない　　9 人（52.9%）

■職業グループ■

- 学生の日本のマンガを読んでいる割合は 81.0%と高い。
- パートタイム、アルバイト就業者は日本のマンガを読んだことがない人が 61.1%と多い。

学生 n=116
ある　　94 人（81.0%）
ない　　22 人（19.0%）

フルタイム就業者 n=135
ある　　99 人（73.3%）
ない　　36 人（26.7%）

パートタイム、アルバイト就業者 n=18
ある　　7 人（38.9%）
ない　　11 人（61.1%）

無職・その他 n=25
ある　　16 人（64.0%）
ない　　9 人（36.0%）

■人種グループ■

- どの人種からも日本のマンガを読んだことがある人の方が多い。

- アフリカ系は 93.3%が日本のマンガを読んでいると答えており、全人種グループの中で最も多いが、サンプル数が少ないため人種グループ全体の傾向と断定はできない。

白人　n=127
ある　　90 人（70.9%）
ない　　37 人（29.1%）

アジア系　n=80
ある　　58 人（72.5%）
ない　　22 人（27.5%）

アフリカ系　n=15
ある　　14 人（93.3%）
ない　　1 人（6.7%）

ヒスパニック系　n=41
ある　　29 人（70.7%）
ない　　12 人（29.3%）

その他　n=31
ある　　25 人（80.6%）
ない　　6 人（19.4%）

第 5 問：マンガの好きなところ、嫌いなところを教えてください？（ポイント制）

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問で、好きな順、嫌いな順に 5 つまで理由をあげてもらい、1 位を 5 ポイント、2 位を 4 ポイント、3 位を 3 ポイント、4 位を 2 ポイント、5 位を 1 ポイントとして計算している。

■全体■
- 好きなところでは「ストーリー」「キャラクター」「絵柄」が全体の約 62%を占めており、人気である。
- 嫌いなところでは「暴力シーン」「露骨な性的表現」「かわいい」が全体の約 54%である。
- 「ジャンル」は好きなところで 189 ポイントで 6 位にランクインしている反面、嫌いなところで 73 ポイントで 4 位と賛否両論である。

全体 n=216

好きなところ	ポイント
B ストーリー	705
A キャラクター	618
C 絵柄	601
D スタイル	270
F 笑える	239
E ジャンル	189
H 興奮する	116
I 活劇	89
L 全体	77

G かわいい	65
K 暴力シーン	62
J 露骨な性的表現	45
M その他	21

嫌いなところ	ポイント
K 暴力シーン	199
J 露骨な性的表現	195
G かわいい	191
E ジャンル	73
I 活劇	69
A キャラクター	63
M その他	63
F 笑える	58
D スタイル	56
C 絵柄	51
B ストーリー	46
H 興奮する	17
L 全体	8

■性別■

- 男性、女性ともに好きなところは「ストーリー」「キャラクター」「絵柄」である。
- 男性の嫌いなところは「かわいい」「露骨な性的表現」「暴力シーン」で、女性の嫌いなところは「暴力シーン」「露骨な性的表現」「活劇」であった。
- 「かわいい」は男性に好まれず、女性でも中位くらいのポジションであった。

男性

好きなところ	ポイント
B ストーリー	438
A キャラクター	410
C 絵柄	330
D スタイル	190
F 笑える	136
E ジャンル	106
H 興奮する	78
I 活劇	64
L 全体	57
K 暴力シーン	50
J 露骨な性的表現	35
G かわいい	22
M その他	15

嫌いなところ	ポイント
G かわいい	161
J 露骨な性的表現	98
K 暴力シーン	91
E ジャンル	56
F 笑える	55
A キャラクター	41
D スタイル	41

I 活劇	36
C 絵柄	34
M その他	30
B ストーリー	22
H 興奮する	12
L 全体	2

女性

好きなところ	ポイント
C 絵柄	271
B ストーリー	267
A キャラクター	208
F 笑える	103
E ジャンル	83
D スタイル	80
G かわいい	43
H 興奮する	38
I 活劇	25
L 全体	20
K 暴力シーン	12
J 露骨な性的表現	10
M その他	6

嫌いなところ	ポイント
K 暴力シーン	108
J 露骨な性的表現	97
I 活劇	33
M その他	33
G かわいい	30
B ストーリー	24
A キャラクター	22
E ジャンル	17
C 絵柄	17
D スタイル	15
L 全体	6
H 興奮する	5
F 笑える	3

第 6 問：あなたはマンガにどのようなイメージを持っていますか？

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問で、それぞれの「イメージ」につき「そう思う」「そう思わない」という 2 択方式で選択してもらった。

■全体■

- マンガを「娯楽」「芸術」「文化」「サブカルチャー」「輸入コンテンツ」と思っている人は最低でも 64.8%と多いが、マンガを「勉強」と思う人は 38.0%と少ない。
- 「文化」と「サブカルチャー」は似て非なるものであるが、どちらもそう思うと答えた人がそれぞれ 89.8%、78.7%と多い。

全体 n=216

設問	そう思う	そう思わない
マンガは「娯楽」である。	213(98.6%)	3(1.4%)
マンガは「芸術」である。	206(95.3%)	10(4.7%)
マンガは「文化」である。	194(89.8%)	22(10.2%)
マンガは「サブカルチャー」である。	170(78.7%)	46(21.3%)
マンガは「輸入コンテンツ」である。	140(64.8%)	76(35.2%)
マンガは「勉強」である。	82(38.0%)	134(62.0%)
その他	6(2.8%)	210(97.2%)

■性別■

- マンガに対するイメージの順位は男性、女性ともに同じである。
- マンガは娯楽であると答えた男性は 100.0%である。女性は 96.3%と男性に比べてやや少ない。

男性 n=134

設問	そう思う	そう思わない
マンガは「娯楽」である。	134（100.0%）	0(0.0%)
マンガは「芸術」である。	129（ 95.5%）	5(4.5%)
マンガは「文化」である。	121（ 90.3%）	13(9.7%)
マンガは「サブカルチャー」である。	105（ 78.4%）	29(21.6%)
マンガは「輸入コンテンツ」である。	90（ 67.2%）	44(32.8%)
マンガは「勉強」である。	46（ 34.3%）	88(65.7%)
その他	6（ 4.5%）	128(95.5%)

女性 n=82

設問	そう思う	そう思わない
マンガは「娯楽」である。	79（96.3%）	3(3.7%)
マンガは「芸術」である。	77（93.9%）	5(6.1%)
マンガは「文化」である。	73（89.0%）	9(11.0%)
マンガは「サブカルチャー」である。	65（79.3%）	17(20.7%)
マンガは「輸入コンテンツ」である。	50（61.0%）	32(39.0%)
マンガは「勉強」である。	36（43.9%）	46(56.1%)
その他	0（ 0.0%）	82(100.0%)

第 7 問：1 週間にマンガを閲読する時間は、どれくらいですか？

■全体■

- 「1 時間以下」と「1～2 時間」の合計が 49.6%と約半数を占めている。
- 「2～3 時間」と「5 時間以上」が 15.3%である。

全体 n=216

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	52 人（24.1%）
1～2 時間	55 人（25.5%）
2～3 時間	33 人（15.3%）
3～4 時間	22 人（10.2%）
4～5 時間	15 人（ 6.9%）

5 時間以上	33 人（15.3%）
読まない	5 人（ 2.3%）
無回答	1 人（ 0.5%）

■性別■

- 全体と同様、2 時間以下が男性 51.5%、女性 46.4%と約半数を占めている。
- 男性、女性共に 5 時間以上の人がそれぞれ 12.7%、19.5%と多い。

男性 n=134

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	33 人（24.6%）
1～2 時間	36 人（26.9%）
2～3 時間	19 人（14.2%）
3～4 時間	14 人（10.4%）
4～5 時間	13 人（ 9.7%）
5 時間以上	17 人（12.7%）
読まない	2 人（ 1.5%）
無回答	0 人（ 0.0%）

女性 n=82

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	19 人（23.2%）
1～2 時間	19 人（23.2%）
2～3 時間	14 人（17.1%）
3～4 時間	8 人（ 9.8%）
4～5 時間	2 人（ 2.4%）
5 時間以上	16 人（19.5%）
読まない	3 人（ 3.7%）
無回答	1 人（ 1.2%）

■年齢グループ■

- C 層、T 層では「1～2 時間」（25.0%）が最も多く、次は「1 時間以下」（23.1%）であったが、3 番目は「5 時間以上」（15.4%）であった。
- F1 層、M1 層（20 歳-24 歳）では「1～2 時間」（30.5%）が最も多く、次は「2～3 時間」と「5 時間以上」が 18.6%で並んだ。
- F1 層、M1 層（25 歳-34 歳）では「1 時間以下」（33.9%）が最も多く、次は「1～2 時間」（21.4%）であった。
- F2、M2 層では「1 時間以下」（24.4%）と最も多く、次に「1～2 時間」と「5 時間以上」が 22.0%で並んだ。
- F3 層、M3 層は「1 時間以下」と「1～2 時間」35.5%で並んだ。年齢が高いと閲読時間が短くなっている。

C 層、T 層 n=52

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	12 人（23.1%）
1～2 時間	13 人（25.0%）
2～3 時間	7 人（13.5%）
3～4 時間	6 人（11.5%）

4～5 時間	4 人（ 7.7%）
5 時間以上	8 人（15.4%）
読まない	2 人（ 3.8%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳） n=59

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	8 人（13.6%）
1～2 時間	18 人（30.5%）
2～3 時間	11 人（18.6%）
3～4 時間	6 人（10.2%）
4～5 時間	4 人（ 6.8%）
5 時間以上	11 人（18.6%）
読まない	1 人（ 1.7%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=56

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	19 人（33.9%）
1～2 時間	12 人（21.4%）
2～3 時間	8 人（14.3%）
3～4 時間	5 人（ 8.9%）
4～5 時間	6 人（10.7%）
5 時間以上	4 人（ 7.1%）
読まない	2 人（ 3.6%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F2、M2 層 n=41

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	10 人（24.4%）
1～2 時間	9 人（22.0%）
2～3 時間	6 人（14.6%）
3～4 時間	5 人（12.2%）
4～5 時間	1 人（ 2.4%）
5 時間以上	9 人（22.0%）
読まない	0 人（ 0.0%）
無回答	1 人（ 2.4%）

F3、M3 層 n=8

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	3 人（37.5%）
1～2 時間	3 人（37.5%）
2～3 時間	1 人（12.5%）
3～4 時間	0 人（ 0.0%）
4～5 時間	0 人（ 0.0%）
5 時間以上	1 人（12.5%）
読まない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■職業グループ■

- 学生では「1～2 時間」が 24.5%、次が「1 時間以下」（22.3%）である。
- フルタイム就業者では「1～2 時間」が 27.3%、次は「1 時間以下」25.3%である。
- パートタイム、アルバイト就業者は「5 時間以上」が 42.9%、次は「1 時間以下」で 28.6%である。
- 無職・その他では「1～2 時間」が 31.3%と最も多く、次は「1 時間以下」25.0%である。

学生　n=94

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	21 人（22.3%）
1～2 時間	23 人（24.5%）
2～3 時間	18 人（19.1%）
3～4 時間	9 人（ 9.6%）
4～5 時間	7 人（ 7.4%）
5 時間以上	13 人（13.8%）
読まない	3 人（ 3.2%）
無回答	0 人（ 0.0%）

フルタイム就業者　n=99

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	25 人（25.3%）
1～2 時間	27 人（27.3%）
2～3 時間	14 人（14.1%）
3～4 時間	8 人（ 8.1%）
4～5 時間	8 人（ 8.1%）
5 時間以上	15 人（15.2%）
読まない	1 人（ 1.0%）
無回答	1 人（ 1.0%）

パートタイム、アルバイト就業者　n=7

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	2 人（28.6%）
1～2 時間	0 人（ 0.0%）
2～3 時間	1 人（14.3%）
3～4 時間	1 人（14.3%）
4～5 時間	0 人（ 0.0%）
5 時間以上	3 人（42.9%）
読まない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

無職・その他　n=16

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	4 人（25.0%）
1～2 時間	5 人（31.3%）
2～3 時間	0 人（ 0.0%）
3～4 時間	4 人（25.0%）
4～5 時間	0 人（ 0.0%）
5 時間以上	2 人（12.5%）
読まない	1 人（ 6.3%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■人種グループ■

- 白人は「1 時間以下」と「1～2 時間」が 25.6%で並んだ。
- アジア系は「1 時間以下」が 32.8%と最も多く、次は「1～2 時間」27.6%である。
- アフリカ系では「4～5 時間」が 28.6%と最も長く、次は「3～4 時間」と「1 時間以下」が 21.4%で並んだ。
- ヒスパニック系では「3～4 時間」が 24.1%と最も多く、次は「5 時間以上」と「1～2 時間」が 17.2%で並んだ。

白人　n=127

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	23 人（25.6%）
1～2 時間	23 人（25.6%）
2～3 時間	18 人（20.0%）
3～4 時間	8 人（ 8.9%）
4～5 時間	2 人（ 2.2%）
5 時間以上	15 人（16.7%）
読まない	1 人（ 1.1%）
無回答	0 人（ 1.0%）

アジア系　n=80

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	19 人（32.8%）
1～2 時間	16 人（27.6%）
2～3 時間	4 人（ 6.9%）
3～4 時間	2 人（ 3.4%）
4～5 時間	4 人（ 6.9%）
5 時間以上	8 人（13.8%）
読まない	4 人（ 6.9%）
無回答	1 人（ 1.7%）

アフリカ系　n=15

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	3 人（21.4%）
1～2 時間	2 人（14.3%）
2～3 時間	1 人（ 7.1%）
3～4 時間	3 人（21.4%）
4～5 時間	4 人（28.6%）
5 時間以上	1 人（ 7.1%）
読まない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

ヒスパニック系　n=41

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	4 人（13.8%）
1～2 時間	5 人（17.2%）
2～3 時間	4 人（13.8%）
3～4 時間	7 人（24.1%）
4～5 時間	4 人（13.8%）
5 時間以上	5 人（17.2%）

読まない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

その他 n=25

閲読時間（1 週間）	人数（%）
1 時間以下	3 人（12.0%）
1～2 時間	9 人（36.0%）
2～3 時間	6 人（24.0%）
3～4 時間	2 人（ 8.0%）
4～5 時間	1 人（ 4.0%）
5 時間以上	4 人（16.0%）
読まない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%

第 8 問：第 7 問と関連した質問です。5 年前（2006 年）と比べてマンガを閲読する時間は増えましたか、減りましたか？

■全体■

- 全体では「増えた」が 46.8%と約半数である。「変わらない」を加えると 62.1%である。
- 「減った」は 34.3%である。

全体 n=216

設問	人数（%）
増えた	101 人（46.8%）
減った	74 人（34.3%）
変わらない	33 人（15.3%）
わからない	5 人(2.3%）
無回答	3 人(1.4%）

■性別■

- 男性の「増えた」と「変わらない」の合計は 63.4%。「減った」は 35.1%である。
- 女性の「増えた」と「変わらない」の合計は 59.7%。「減った」は 32.9%である。

男性 n=134

設問	人数（%）
増えた	63 人(47.0%)
減った	47 人(35.1%)
変わらない	22 人(16.4%)
わからない	1 人(0.7%)
無回答	1 人(0.7%)

女性 n=82

設問	人数（%）
増えた	38 人（46.3%）
減った	27 人（32.9%）
変わらない	11 人（13.4%）
わからない	4 人（ 4.9%）
無回答	2 人（ 2.4%）

■年齢グループ■

- F1 層、M1 層（25 歳-34 歳）のみ「増えた」が 23.2%で「減った」が 51.8%と「減った」が多い。
- それ以外の年齢グループでは「増えた」が「減った」より多い。
- F3 層、M3 層では「増えた」が 75%で「減った」が 0%である。

C 層、T 層　n=52

設問	人数（%）
増えた	29 人（55.8%）
減った	17 人（32.7%）
変わらない	3 人（ 5.8%）
わからない	2 人（ 3.8%）
無回答	1 人（ 1.9%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳） n=59

設問	人数（%）
増えた	31 人（52.5%）
減った	21 人（35.6%）
変わらない	6 人（10.2%）
わからない	1 人（ 1.7%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=56

設問	人数（%）
増えた	13 人（23.2%）
減った	29 人（51.8%）
変わらない	6 人（10.7%）
わからない	1 人（ 1.8%）
無回答	7 人（12.5%）

F2 層、M2 層　n=41

設問	人数（%）
増えた	22 人（53.7%）
減った	7 人（17.1%）
変わらない	10 人（24.4%）
わからない	0 人（ 0.0%）
無回答	2 人（ 4.9%）

F3 層、M3 層 n=8

設問	人数（%）
増えた	6 人（75.0%）
減った	0 人（ 0.0%）
変わらない	2 人（25.0%）
わからない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■職業グループ■

- すべての職業グループで「増えた」が「減った」より多い。

- なかでもパートタイム、アルバイト就業者は「増えた」が 71.4%と最も多く「減った」が 0%である。

学生 n=94

設問	人数（%）
増えた	47 人（50.0%）
減った	34 人（36.2%）
変わらない	9 人（ 9.6%）
わからない	3 人（ 3.2%）
無回答	1 人（ 1.1%）

フルタイム就業者 n=99

設問	人数（%）
増えた	41 人（41.4%）
減った	34 人（34.3%）
変わらない	21 人（21.2%）
わからない	1 人（ 1.0%）
無回答	2 人（ 2.0%）

パートタイム、アルバイト就業者 n=7

設問	人数（%）
増えた	5 人（71.4%）
減った	0 人（ 0.0%）
変わらない	2 人（28.6%）
わからない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

無職・その他 n=25

設問	人数（%）
増えた	8 人（50.0%）
減った	6 人（37.5%）
変わらない	1 人（ 6.3%）
わからない	1 人（ 6.3%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■人種グループ■

- 白人、ヒスパニック系、その他は「増えた」が多い。
- アジア系、アフリカ系は「減った」が多い。
- ヒスパニック系は「増えた」が 62.1%と最も多い。

白人 n=90

設問	人数（%）
増えた	51 人（56.7%）
減った	25 人（27.8%）
変わらない	10 人（11.1%）
わからない	3 人（ 3.3%）
無回答	1 人（ 1.1%）

アジア系 n=58

設問	人数（%）

増えた	15 人（25.9%）
減った	30 人（51.7%）
変わらない	11 人（19.0%）
わからない	1 人（ 1.7%）
無回答	1 人（ 1.7%）

アフリカ系　n=14

設問	人数（%）
増えた	5 人（35.7%）
減った	7 人（50.0%）
変わらない	2 人（14.3%）
わからない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

ヒスパニック系　n=29

設問	人数（%）
増えた	18 人（62.1%）
減った	4 人（13.8%）
変わらない	6 人（20.7%）
わからない	0 人（ 0.0%）
無回答	1 人（ 3.4%）

その他 n=25

設問	人数（%）
増えた	12 人（48.0%）
減った	8 人（32.0%）
変わらない	4 人（16.0%）
わからない	1 人（ 4.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

第 9 問：マンガを閲読する際に、使用するメディアは何ですか？（ポイント制）

- 第 4 問で「マンガを読んだことがある」と答えた 216 人を対象とした設問。使用頻度の多い順にメディアを 5 つまで書いてもらい、1 位を 5 ポイント、2 位を 4 ポイント、3 位を 3 ポイント、4 位を 2 ポイント、5 位を 1 ポイントで計算している。
- 具体例として、単行本は作品名を書いてきた回答者が多く、無料インターネットは One Manga、Manga Fox、Manga Stream、Mangareader.net など、雑誌は Shonen Jump が圧倒的で、ほかに Shojo Beat、New Type、Otaku USA など、有料インターネットは VIZ Media、Mangazine、Otaku Monthly など、携帯アプリは Viz、Shonen Jump、Tokyo Pop、Manga Fox など。

■全体■

- 単行本が 720 ポイントと圧倒的に多く、次に 486 ポイントの無料インターネット、362 ポイントの雑誌、141 ポイントの携帯アプリ、88 ポイントの有料インターネット、37 ポイントのその他と続く。
- プリントメディア（単行本と雑誌）の合計は 1082 ポイント。インターネット（無料と有料）と携帯アプリの合計は 715 ポイントでプリントメディアより少ない。

全体

メディア	ポイント
A 単行本	720
B 雑誌	362
C 有料インターネット	88
D 無料インターネット	486
E 携帯アプリ	141
F その他	37

■性別■

- 男性はプリントメディア（単行本と雑誌）が 620 ポイント、インターネット（有料と無料）と携帯アプリの合計は 501 ポイント。
- 女性はプリントメディア（単行本と雑誌）が 462 ポイント、インターネット（有料と無料）と携帯アプリが 264 ポイントである。男性に比べて僅かながらインターネットや携帯アプリを使用する場合が多い。

男性

メディア	ポイント
A 単行本	419
B 雑誌	201
C 有料インターネット	53
D 無料インターネット	354
E 携帯アプリ	94
F その他	13

女性

メディア	ポイント
A 単行本	301
B 雑誌	161
C 有料インターネット	35
D 無料インターネット	132
E 携帯アプリ	97
F その他	24

■年齢グループ■

- F3 層、 M3 層以外の年齢グループはプリントメディア（単行本、雑誌）の利用が多い。
- 特に F2 層、 M2 層はプリントメディア 240 ポイントに対しインターネット 96 ポイントとプリントメディアの使用が顕著に多い。
- F3 層、 M3 層では逆にプリントメディア 34 ポイントに対しインターネット 63 ポイントとインターネットの使用が多い。

C 層、T 層

メディア	ポイント
A 単行本	155
B 雑誌	97
C 有料インターネット	27
D 無料インターネット	135
E 携帯アプリ	39

F その他	6

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳）

メディア	ポイント
A 単行本	203
B 雑誌	91
C 有料インターネット	26
D 無料インターネット	146
E 携帯アプリ	35
F その他	7

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳）

メディア	ポイント
A 単行本	195
B 雑誌	97
C 有料インターネット	24
D 無料インターネット	121
E 携帯アプリ	141
F その他	11

F2、M2 層

メディア	ポイント
A 単行本	152
B 雑誌	58
C 有料インターネット	8
D 無料インターネット	70
E 携帯アプリ	18
F その他	13

F3、M3 層

メディア	ポイント
A 単行本	15
B 雑誌	19
C 有料インターネット	3
D 無料インターネット	15
E 携帯アプリ	8
F その他	37

■職業グループ■

- すべての職業グループでプリントメディア（単行本、雑誌）の使用がインターネット（有料、無料、携帯アプリ）より多い。
- フルタイムはプリントメディアの使用が 524 ポイントでインターネット使用の 293 ポイントと比較して最も多い。

学生

メディア	ポイント
A 単行本	300
B 雑誌	158
C 有料インターネット	46
D 無料インターネット	228

E 携帯アプリ	52
F その他	11

フルタイム就業者

メディア	ポイント
A 単行本	349
B 雑誌	175
C 有料インターネット	24
D 無料インターネット	189
E 携帯アプリ	80
F その他	22

パートタイム、アルバイト就業者

メディア	ポイント
A 単行本	22
B 雑誌	12
C 有料インターネット	9
D 無料インターネット	17
E 携帯アプリ	5
F その他	0

無職・その他

メディア	ポイント
A 単行本	49
B 雑誌	17
C 有料インターネット	9
D 無料インターネット	52
E 携帯アプリ	4
F その他	4

■人種グループ■

- アフリカ系を除いてインターネットよりプリントメディア（単行本、雑誌）を使用する割合が多い。
- 白人とアジア系はプリントメディア（単行本、雑誌）を使用する割合が顕著に多い。
- アフリカ系はインターネットを使用する割合が多い。

白人

メディア	ポイント
A 単行本	307
B 雑誌	142
C 有料インターネット	19
D 無料インターネット	214
E 携帯アプリ	62
F その他	8

アジア系

メディア	ポイント
A 単行本	186
B 雑誌	86
C 有料インターネット	23

D 無料インターネット	116
E 携帯アプリ	33
F その他	25

アフリカ系

メディア	ポイント
A 単行本	43
B 雑誌	25
C 有料インターネット	5
D 無料インターネット	40
E 携帯アプリ	15
F その他	0

ヒスパニック系

メディア	ポイント
A 単行本	95
B 雑誌	52
C 有料インターネット	33
D 無料インターネット	69
E 携帯アプリ	21
F その他	1

その他

メディア	ポイント
A 単行本	89
B 雑誌	57
C 有料インターネット	8
D 無料インターネット	47
E 携帯アプリ	10
F その他	3

第 10 問：1 ヶ月間にマンガに費やす金額はいくらですか？

■全体■

- 5 ドル以下が 20.4%である。他方 20 ドル以上も 20.4%と同率である。
- 17.1%がマンガにお金を費やさないとしている。
- 15 ドル以下の合計が 51.9%と半数を超える。

全体 n=216

金額（1 ヶ月間）	人数（%）
5 ドル以下	44 人（20.4%）
5～10 ドル	37 人（17.1%）
10～15 ドル	31 人（14.4%）
15～20 ドル	22 人（10.2%）
20 ドル以上	44 人（20.4%）
なし	37 人（17.1%）
無回答	1 人（ 0.5%）

■性別■

- 5 ドル以下は男性が 24.6%、女性が 13.4%である。
- 「5 ドル以下」「5 ドル～10 ドル」「10 ドル～15 ドル」の合計は男性 57.5%、女性 42.7%である。
- 女性は「15 ドル～20 ドル」を加えると 56.1%と半数を超える。

男性 n=134

金額（1ヶ月間）	人数（%）
5 ドル以下	33 人（24.6%）
5～10 ドル	21 人（15.7%）
10～15 ドル	23 人（17.2%）
15～20 ドル	11 人（ 8.2%）
20 ドル以上	26 人（19.4%）
なし	20 人（14.9%）
無回答	0 人（0.0%）

女性 n=82

金額（1ヶ月間）	人数（%）
5 ドル以下	11 人（13.4%）
5～10 ドル	16 人（19.5%）
10～15 ドル	8 人（ 9.8%）
15～20 ドル	11 人（13.4%）
20 ドル以上	18 人（22.0%）
なし	17 人（20.7%）
無回答	1 人（ 1.2%）

第 11 問：マンガ購読や関連商品購入に際して最も有益な情報源はなんですか？（ポイント制）

- 第 4 問で「マンガの閲読経験がある」と回答した 216 人を対象とした設問。有益と思う順番に 5 つまで情報源をあげてもらい、1 位を 5 ポイント、2 位を 4 ポイント、3 位を 3 ポイント、4 位を 2 ポイント、5 位を 1 ポイントとして計算している。

■全体■

- 家族や友人、書店、雑誌の合計が 805 ポイントである。知っている人からの「口コミ」や単行本を手にとって見るなどリアルな情報源のポイントが多い。
- インターネットからの情報（ブログ、コミュニティサイト、動画サイト、ソーシャルメディア、インターネット広告）の合計は 674 ポイントである。
- ブログやコミュニティサイト、ソーシャルメディアがポイント数が多くインターネット広告はポイントが少ない。

全体

情報源	ポイント	具体例
C 家族、友人	475	
E 書店	330	Barns&Nobles, Borders, Bookoff, Kinokuniya
G ブログ、コミュニティサイト	273	One Manga, Manga Fox, Anime News Network

B 雑誌	182	Shonen Jamp, Otaku USA
D 動画サイト	154	YouTube, Hulu, Crunchyroll, Funimation
A テレビ	151	Adult Swim, Funimation, Cartoon Network
H ソーシャルメディア	150	Facebook, Twitter, Gaia Online
J その他	116	Amazon.com, Comic Convention
F インターネット広告	97	Deb Aoki, Manga Fox, Anime News Network
I レンタルビデオ等	26	Blockbuster 等

■性別■

- 男性、女性ともに家族や友人からの口コミが最もポイント数が多い。
- ブログやコミュニティサイトは男性の方がポイントが多く、第 2 位である。女性は書店が第 2 位となった。
- 男性、女性ともにリアルな情報源（家族や友人、書店、雑誌）の合計がインターネット情報源（ブログやコミュニティサイト、動画サイト、ソーシャルメディア、インターネット広告）の合計よりポイントが多い。
- 男性はリアルがインターネットの 1.2 倍であるのに対して女性は約 2 倍で、男性の方がややインターネットからの情報を有益とする傾向がある。

男性

情報源	ポイント	具体例
A テレビ	76	Adult Swim, Anime Vision, Cartoon Network, Fox, Funimation, Nickelodeon
B 雑誌	104	Shonen Jamp, Otaku USA, Newtype
C 家族、友人	284	
D 動画サイト	102	Anime Freak, Anime Network, Anime Season, Crunchyroll, VIZ Media, Funimation, Hulu, Netflix, One Piece official, watchanimeon.com, YouTube
E 書店	159	Animejob, Barns & Noble, Bookoff, Borders, Little Big Bookstore, 書店員からのレコメンド、コミック専門書店
F インターネット広告	81	Anime Depot, Anime News Network, Crunchyroll, Manga Traders, Deb Aoki (Twitter), Expert, Facebook, Funimation, Manga Fox アニメサイト上の広告、バナー広告
G ブログ、コミュニティサイト	177	Anime blog, Anime News Network, Animesuki, Anime World, Deb Aoki(Twitter), Funimation, Geekologie, Kotaku, Manga Fox, Mangareader.net, Mangastream, Mania.com,MyAnimeList.net, One Manga, Skyline, Something Awful, tvtropes.org フォーラム

H ソーシャルメディア	96	Facebook, Twitter, Gaia Online, Manga Fox, Tumblr
I レンタルビデオ等	16	Amazon reviews, Anime Expo, Anime Nation, Google, コレクターショップ (Frank & Son), コンベンションでの配布物、広告、オンライン動画配信サービス
J その他	58	Amazon.com, Comic Convention

女性

情報源	ポイント	具体例
A テレビ	75	Adult Swim, Anime Nights, Cartoon Network, CM, Funimation, Previews
B 雑誌	78	Newtype, ShojoBeat, Shonen Jump
C 家族、友人	191	
D 動画サイト	52	AnimeFreak.Tv, Crunchyroll, Funimation, Just Manga, VIZ Media, Youtube
E 書店	171	Ani Manga, Barnes & Noble, Bookoff, Books A Million, Books Japan, Borders, Kinokuniya, Meltdown Comics, Posters, Walden Books
F インターネット広告	16	
G ブログ、コミュニティサイト	96	Anime News Network, Manga Bookshelf, Manga Blog.net, Mangafox, One Manga, 日本の出版社
H ソーシャルメディア	54	Facebook, mixi, Twitter
I レンタルビデオ等	10	Previews
J その他	58	Amazon Reviews, Comic Convention, Manga Fox, Manga Traders, Mangareader.net, 個人による調査

第 12 問：もしマンガが電子書籍で販売されたら、購入しますか？

■全体■

- 条件付を含めて「購入する」は 72.0%であった。
- 「購入しない」「わからない」は 26.2%である。
- 「読みたいマンガがあれば購入する」は 22.4%で、「価格が安ければ購入する」の 18.0%を上回っている。

全体 n=294

設問	人数（%）
購入する	93 人（31.6%）
読みたいマンガがあれば購入する	66 人（22.4%）
価格が安ければ購入する	53 人（18.0%）
購入しない	39 人（13.3%）
わからない	38 人（12.9%）

無回答	5 人（ 1.7%）

■性別■

- 条件付きを含めて「購入する」は男性 71.8%、女性 72.5%。
- 「購入しない」「わからない」は男性 25.4%、女性 27.4%。

男性 n=181

設問	人数（%）
購入する	56 人（30.9%）
読みたいマンガがあれば購入する	41 人（22.7%）
価格が安ければ購入する	33 人（18.2%）
購入しない	27 人（14.9%）
わからない	19 人（10.5%）
無回答	5 人（ 2.8%）

女性 n=113

設問	人数（%）
購入する	37 人（32.7%）
読みたいマンガがあれば購入する	25 人（22.1%）
価格が安ければ購入する	20 人（17.7%）
購入しない	12 人（10.6%）
わからない	19 人（16.8%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■年齢グループ■

- F1 層、M1 層(25-34)は条件付きを含めて「購入する」の割合が最も多い。（76.7%）
- F3 層、M3 層は条件付きを含めて「購入する」の割合が最も少ない。（52.9%）
- 「読みたいマンガがあれば購入する」の割合が最も多いのは F2 層、M2 層。（27.9%）
- 「価格が安ければ購入する」の割合が最も多いのは F1 層、M1 層(20-24)。（27.0%）

C 層、T 層 n=73

設問	人数（%）
購入する	24 人（32.9%）
読みたいマンガがあれば購入する	14 人（19.2%）
価格が安ければ購入する	12 人（16.4%）
購入しない	14 人（19.2%）
わからない	9 人（12.5%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳） n=63

設問	人数（%）
購入する	18 人（28.6%）
読みたいマンガがあれば購入する	12 人（19.0%）
価格が安ければ購入する	17 人（27.0%）
購入しない	10 人（15.9%）
わからない	6 人（ 9.5%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=73

設問	人数（%）
購入する	23 人（31.5%）
読みたいマンガがあれば購入する	19 人（26.0%）
価格が安ければ購入する	14 人（19.2%）
購入しない	8 人（10.6%）
わからない	6 人（ 8.2%）
無回答	3 人（ 4.1%）

F2、M2 層 n=68

設問	人数（%）
購入する	24 人（35.3%）
読みたいマンガがあれば購入する	19 人（27.9%）
価格が安ければ購入する	7 人（10.3%）
購入しない	5 人（ 7.4%）
わからない	12 人（17.6%）
無回答	1 人（ 1.5%）

F3、M3 層 n=17

設問	人数（%）
購入する	4 人（23.5%）
読みたいマンガがあれば購入する	2 人（11.8%）
価格が安ければ購入する	3 人（17.6%）
購入しない	2 人（11.8%）
わからない	5 人（29.4%）
無回答	1 人（ 5.9%）

■職業グループ■

- フルタイムは条件付きを含めて「購入する」の割合が最も多い。（32.6%）
- パートタイムは条件付きを含めて「購入する」の割合が最も少ない。（27.8%）
- 「読みたいマンガがあれば購入する」の割合が最も多いのはパートタイム。（33.3%）
- 「価格が安ければ購入する」の割合が最も多いのは学生。（19.8%）

学生 n=116

設問	人数（%）
購入する	36 人（31.0%）
読みたいマンガがあれば購入する	21 人（18.1%）
価格が安ければ購入する	23 人（19.8%）
購入しない	22 人（19.0%）
わからない	14 人（12.1%）
無回答	0 人（ 0.0%）

フルタイム就業者 n=135

設問	人数（%）
購入する	44 人（32.6%）
読みたいマンガがあれば購入する	34 人（25.2%）
価格が安ければ購入する	26 人（19.3%）
購入しない	10 人（ 7.4%）
わからない	16 人（11.9%）
無回答	5 人（ 3.7%）

パートタイム、アルバイト就業者 n=18

設問	人数（%）
購入する	5 人（27.8%）
読みたいマンガがあれば購入する	6 人（33.3%）
価格が安ければ購入する	1 人（ 5.6%）
購入しない	2 人（11.1%）
わからない	4 人（22.2%）
無回答	0 人（ 0.0%）

無職・その他 n=25

設問	人数（%）
購入する	8 人（32.0%）
読みたいマンガがあれば購入する	5 人（20.0%）
価格が安ければ購入する	3 人（12.0%）
購入しない	5 人（20.0%）
わからない	4 人（16.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■人種グループ■

- ヒスパニック系は条件付きを含めて「購入する」の割合が最も多い。（87.9%）
- 白人は条件付きを含めて「購入する」の割合が最も少ない。（62.3%）
- 「読みたいマンガがあれば購入する」の割合が最も多いのはヒスパニック系。（29.3%）
- 「価格が安ければ購入する」の割合が最も多いのはアジア系。（23.8%）

白人 n=127

設問	人数（%）
購入する	35 人（27.6%）
読みたいマンガがあれば購入する	25 人（19.7%）
価格が安ければ購入する	19 人（15.0%）
購入しない	24 人（18.9%）
わからない	21 人（16.5%）
無回答	3 人（ 2.4%）

アジア系 n=80

設問	人数（%）
購入する	20 人（25.0%）
読みたいマンガがあれば購入する	21 人（26.3%）
価格が安ければ購入する	19 人（23.8%）
購入しない	8 人（10.0%）
わからない	11 人（13.8%）
無回答	1 人（ 1.3%）

アフリカ系 n=15

設問	人数（%）
購入する	9 人（60.0%）
読みたいマンガがあれば購入する	1 人（ 6.7%）
価格が安ければ購入する	2 人（13.3%）
購入しない	1 人（ 6.7%）
わからない	2 人（13.3%）

無回答	0 人（ 0.0%）

ヒスパニック系　n=41

設問	人数（%）
購入する	17 人（41.5%）
読みたいマンガがあれば購入する	12 人（29.3%）
価格が安ければ購入する	7 人（17.1%）
購入しない	2 人（ 4.9%）
わからない	2 人（ 4.9%）
無回答	1 人（ 2.4%）

その他　n=31

設問	人数（%）
購入する	12 人（38.7%）
読みたいマンガがあれば購入する	7 人（22.6%）
価格が安ければ購入する	6 人（19.4%）
購入しない	4 人（12.9%）
わからない	2 人（ 6.5%）
無回答	0 人（ 0.0%）

第 13 問：前問（第 12 問）で「購入しない」と回答した方に質問です。「購入しない」理由は何ですか？（複数回答）

- 第 12 問で「購入しない」と答えた 39 人を対象とした設問。「その他」が 1 番多く、内訳として「紙の本を好む」「無料で読みたい」「それほど読まない」「サインが欲しい」といった回答があった。
- 順番をつけると、28.2%の「その他」、25.6%の「すでにプリント版単行本を購読している」、20.5%の「マンガを読むのにお金をかけたくない」、15.4%の「読みたいマンガがない」、10.3%の「会員登録のプロセスが面倒」、7.7%の「クレジットカードを持っていない」、5.1%の「適切なデジタル機器を持っていない」が続く。

購入しない理由	人数（%）
読みたいマンガがない	6 人（15.4%）
すでにプリント版単行本を購読している	10 人（25.6%）
マンガを読むのにお金をかけたくない	8 人（20.5%）
適切なデジタル機器を持っていない	2 人（ 5.1%）
クレジットカードを持っていない	3 人（ 7.7%）
会員登録のプロセスが面倒	4 人（10.3%）
その他	11 人（28.2%）

第 14 問：電子書籍でマンガを購入するとすれば、どのように買いたいですか？

- 第 12 問で「購入する」（条件付きも含め）と答えた 212 人を対象とした設問。

■全体■

- 順番で言うと、45.3%の「単行本 1 巻ずつ」、19.3%の「定期購読など（サブスクリプション）」、18.9%の「全巻を一括で」、13.7%の「１話ずつ」、「その他」と無回答が共に 1.4%で続く。

全体　n=212

購入方法	人数（%）
1 話ずつ	29 人（13.7%）
単行本 1 巻ずつ	96 人（45.3%）
全巻を一括で	40 人（18.9%）
定期購読など（サブスクリプション）	41 人（19.3%）
その他	3 人（ 1.4%）
無回答	3 人（ 1.4%）

■性別■

- 男性で最も多いのは「単行本 1 巻ずつ」。（40.8%）
- 女性で最も多いのは「単行本 1 巻ずつ」。（53.4%）
- 「定期購読など（サブスクリプション）」が男性の第 2 位。（23.1%）
- 「全巻を一括で」が女性の第 2 位（17.1%）。
- 「全巻を一括で」が男性の第 3 位（20.0%）。
- 「定期購読など（サブスクリプション）」と「1 話ずつ」が女性の第 3 位。（13.4%）

男性　n=130

購入方法	人数（%）
1 話ずつ	18 人（13.8%）
単行本 1 巻ずつ	53 人（40.8%）
全巻を一括で	26 人（20.0%）
定期購読など（サブスクリプション）	30 人（23.1%）
その他	1 人（ 0.8%）
無回答	2 人（ 1.5%）

女性　n=82

購入方法	人数（%）
1 話ずつ	11 人（13.4%）
単行本 1 巻ずつ	43 人（52.4%）
全巻を一括で	14 人（17.1%）
定期購読など（サブスクリプション）	11 人（13.4%）
その他	2 人（ 2.4%）
無回答	1 人（ 1.2%）

第 15 問：電子書籍でマンガ単行本 1 巻を購入すると仮定して、いくらまでなら購入しますか？

- 第 12 問で「購入する」（条件付きも含め）と答えた 212 人を対象とした設問。価格帯として「4.5～5 ドル」の回答が最も多かった。電子書籍マンガの価格として 5 ドル以下を想定していると言える。

平均価格：0.4 ドル

価格帯	人数（%）
1 ドル以下	4 人（ 1.9%）
1～1.5 ドル	20 人（ 9.4%）
1.5～2 ドル	11 人（ 5.2%）
2～2.5 ドル	13 人（ 6.1%）

2.5～3 ドル	24 人（11.3%）
3～3.5 ドル	28 人（13.2%）
3.5～4 ドル	25 人（11.8%）
4～4.5 ドル	13 人（ 6.1%）
4.5～5 ドル	55 人（25.9%）
5 ドル以上	17 人（ 8.0%）
回答なし	2 人（ 0.9%）

第 16 問：アメリカンコミック（アメコミ）は好きですか？

- アメコミの倍以上の人が「マンガのほうが好き」と回答しているが、もともとマンガに興味がある人がアンケートを受けた傾向があるので、必ずしもコミコンの参加者を反映しているとは言えないと考えられる。

■全体■

- 全体的にアメコミよりマンガが好きな人が 39.1%と多い。但し、もともとマンガに興味がある人がアンケートを受けた傾向があるので、必ずしもコミコンの参加者を反映しているとは言えないと考えられる。

全体 n=294

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	50 人（17.0%）
アメコミよりマンガが好き	115 人（39.1%）
アメコミとマンガ、両方が好き	92 人（31.3%）
どちらとも言えない	35 人（11.9%）
無回答	2 人（ 0.7%）

■性別■

- 男性で最も多いのは「アメコミとマンガ両方が好き」。（35.1%）
- 女性で最も多いのは「アメコミよりマンガが好き」。（49.6%）
- 男性で「アメコミよりマンガ好き」は 32.6%。

男性 n=181

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	40 人（22.1%）
アメコミよりマンガが好き	59 人（32.6%）
アメコミとマンガ、両方が好き	64 人（35.1%）
どちらとも言えない	16 人（ 8.8%）
無回答	2 人（ 1.1%）

女性 n=113

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	10 人（ 8.8%）
アメコミよりマンガが好き	56 人（49.6%）
アメコミとマンガ、両方が好き	28 人（24.8%）
どちらとも言えない	19 人（16.8%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■年齢グループ■

- 男性で最も多いのは「アメコミとマンガ両方が好き」。（35.1%）
- 女性で最も多いのは「アメコミよりマンガが好き」。（49.6%）
- 男性で「アメコミよりマンガ好き」は 32.6%。

C 層、T 層　n=73

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	14 人（19.2%）
アメコミよりマンガが好き	36 人（49.3%）
アメコミとマンガ、両方が好き	13 人（17.8%）
どちらとも言えない	10 人（13.7%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳） n=63

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	7 人（11.1%）
アメコミよりマンガが好き	34 人（54.0%）
アメコミとマンガ、両方が好き	19 人（30.2%）
どちらとも言えない	3 人（ 4.8%）
無回答	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=73

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	18 人（24.7%）
アメコミよりマンガが好き	25 人（34.2%）
アメコミとマンガ、両方が好き	28 人（34.2%）
どちらとも言えない	4 人（ 5.4%）
無回答	1 人（ 1.4%）

F2 層、M2 層 n=68

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	7 人（10.3%）
アメコミよりマンガが好き	18 人（26.5%）
アメコミとマンガ、両方が好き	29 人（42.6%）
どちらとも言えない	13 人（19.1%）
無回答	1 人（ 0.01%）

F3 層、M3 層 n=17

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	4 人（23.5%）
アメコミよりマンガが好き	2 人（11.8%）
アメコミとマンガ、両方が好き	6 人（35.3%）
どちらとも言えない	5 人（29.4%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■職業グループ■

- 最も「アメコミよりマンガが好き」が多いのは学生。（47.4%）
- 最も「アメコミよりマンガが好き」が少ないのは無職・その他。（16%）

- パートタイム、アルバイト就業者では「マンガよりアメコミが好き」が多い。

学生 n=116

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	21 人（18.1%）
アメコミよりマンガが好き	55 人（47.4%）
アメコミとマンガ、両方が好き	29 人（25.0%）
どちらとも言えない	11 人（ 9.5%）
無回答	0 人（ 0.0%）

フルタイム就業者 n=135

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	20 人（14.8%）
アメコミよりマンガが好き	51 人（37.8%）
アメコミとマンガ、両方が好き	49 人（36.3%）
どちらとも言えない	13 人（ 9.6%）
無回答	2 人（ 1.5%）

パートタイム、アルバイト就業者 n=18

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	6 人（33.3%）
アメコミよりマンガが好き	5 人（27.8%）
アメコミとマンガ、両方が好き	5 人（27.8%）
どちらとも言えない	2 人（11.1%）
無回答	0 人（ 0.0%）

無職・その他 n=25

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	3 人（12.0%）
アメコミよりマンガが好き	4 人（16.0%）
アメコミとマンガ、両方が好き	9 人（36.0%）
どちらとも言えない	9 人（36.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

■人種グループ■

- 最も「アメコミよりマンガが好き」が多いのは「多人種」を選択したその他のグループ。（54.8%）
- 二番目に「アメコミよりマンガ好き」が多いのはアジア系。（51.3%）
- 最も「アメコミよりマンガが好き」が少ないのはアフリカ系。（26.7%）
- アフリカ系は最も「マンガとアメコミ、両方が好き」が多い。（46.7%）

白人 n=127

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	30 人（23.6%）
アメコミよりマンガが好き	38 人（29.9%）
アメコミとマンガ、両方が好き	37 人（29.1%）
どちらとも言えない	20 人（15.7%）
無回答	2 人（ 1.6%）

アジア系　n=80

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	8 人（10.0%）
アメコミよりマンガが好き	41 人（51.3%）
アメコミとマンガ、両方が好き	23 人（28.8%）
どちらとも言えない	8 人（10.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

アフリカ系　n=15

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	4 人（26.7%）
アメコミよりマンガが好き	4 人（26.7%）
アメコミとマンガ、両方が好き	7 人（46.7%）
どちらとも言えない	0 人（ 0.0%）
無回答	0 人（ 0.0%）

ヒスパニック系　n=41

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	6 人（14.6%）
アメコミよりマンガが好き	15 人（36.6%）
アメコミとマンガ、両方が好き	15 人（36.6%）
どちらとも言えない	5 人（12.2%）
無回答	0 人（ 0.0%）

その他　n=31

設問	人数（%）
マンガよりアメコミが好き	2 人（ 6.5%）
アメコミよりマンガが好き	17 人（54.8%）
アメコミとマンガ、両方が好き	10 人（32.3%）
どちらとも言えない	2 人（ 6.5%）
無回答	0 人（ 0.0%）

第 17 問：日本に行ったことはありますか？

- 日本に行ったことがない人が 71.4%と多い。
- 日本に行ったことがある人が 25.9%と少ない。
- 日本よりも日本のマンガに興味があることが分かる。

全体　　n=294

設問	人数（%）
ある	76 人（25.9%）
ない	210 人（71.4%）
無回答	8 人（ 2.7%）

第 18 問：日本のどの分野に興味がありますか？（複数回答）

■全体■

- 日本のマンガが含まれているエンタテインメントが 87.6%と最も多い。

- 観光、食がそれぞれ 76.5%、71.4%といずれも 70%代で人数が多く、次に 67.0%の伝統文化、49.7%の言語、35%のファッションが続く。

全体　n=294

分野	人数（%）
エンタテインメント	258 人（87.6%）
観光	225 人（76.5%）
食	210 人（71.4%）
伝統文化	197 人（67.0%）
言語	146 人（49.7%）
ファッション	103 人（35.0%）
その他	33 人（11.2%）
何もなし	3 人 （1.0%）

■性別■

- 男性の 90.1%、女性の 84.1%が「エンタテインメント」分野に興味がある。
- 男性の 50%以上が「観光」、「食」、「伝統文化」に興味がある。
- 女性の 50%以上が「観光」、「食」、「伝統文化」「言語」「ファッション」に興味がある。

男性 n=181

分野	人数（%）
エンタテインメント	163 人（90.1%）
観光	140 人（77.3%）
食	124 人（68.5%）
伝統文化	119 人（65.7%）
言語	80 人（44.2%）
ファッション	38 人（21.0%）
その他	25 人（13.8%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

女性 n=113

分野	人数（%）
エンタテインメント	95 人（84.1%）
食	86 人（76.1%）
観光	85 人（75.2%）
伝統文化	78 人（69.0%）
言語	66 人（58.4%）
ファッション	65 人（57.5%）
その他	8 人（ 7.1%）
何もなし	2 人（ 1.8%）

■年齢グループ■

- 「エンタテインメント」が多いのは F1 層、 M1 層(20-24)の 93.7%、次は C 層、T 層の 90.4%であった。
- 年齢が高い F3 層、 M3 層は「伝統文化」が多い。
- 「「言語」「ファッション」への興味は年齢が低いグループほど多い。

- C 層、T 層の 50%以上が「エンタテインメント」「観光」「食」「伝統文化」「言語」に興味がある。
- F1 層、 M1 層(20-24)の 50%以上が「エンタテインメント」「観光」「食」「伝統文化」「言語」に興味がある。
- F1 層、 M1 層(25-34)の 50%以上が「エンタテインメント」「観光」「食」「伝統文化」に興味がある。
- F2 層、 M2 層の 50%以上が「エンタテインメント」「観光」「食」「伝統文化」に興味がある。
- F3 層、 M3 層の 50%以上が「エンタテインメント」「観光」「伝統文化」に興味がある。

C 層、T 層 n=73

分野	人数（%）
エンタテインメント	66 人（90.4%）
観光	54 人（74.0%）
食	53 人（72.6%）
伝統文化	52 人（71.2%）
言語	48 人（65.8%）
ファッション	32 人（43.8%）
その他	10 人（13.7%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳）n=63

分野	人数（%）
エンタテインメント	59 人（93.7%）
観光	51 人（81.0%）
食	50 人（79.4%）
伝統文化	47 人（74.6%）
言語	41 人（65.1%）
ファッション	27 人（42.9%）
その他	6 人（ 9.5%）
何もなし	1 人（ 1.6%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=73

分野	人数（%）
エンタテインメント	63 人（86.3%）
観光	59 人（80.8%）
食	52 人（71.2%）
伝統文化	49 人（67.1%）
言語	34 人（46.6%）
ファッション	26 人（35.6%）
その他	7 人（ 9.6%）
何もなし	1 人（ 1.4%）

F2 層、M2 層 n=68

分野	人数（%）
エンタテインメント	57 人（83.8%）
観光	50 人（73.5%）
食	47 人（66.2%）

伝統文化	37 人（54.4%）
言語	18 人（26.5%）
ファッション	15 人（22.1%）
その他	8 人（11.8%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

F3 層、M3 層 n=17

分野	人数（%）
エンタテインメント	13 人（76.5%）
伝統文化	12 人（70.6%）
観光	11 人（64.7%）
食	8 人（47.1%）
言語	5 人（29.4%）
ファッション	3 人（17.6%）
その他	2 人（11.8%）
何もなし	1 人（ 5.9%）

■職業グループ■

- 「エンタテインメント」が最も多いのは学生。（89.7%）
- 「観光」が最も多いのはフルタイム就業者。（80.0%）
- 「食」「伝統文化」「言語」「ファッション」が最も多いのは学生。

学生 n=116

分野	人数（%）
エンタテインメント	104 人（89.7%）
食	87 人（75.0%）
観光	84 人（72.4%）
伝統文化	79 人（68.1%）
言語	72 人（62.1%）
ファッション	50 人（43.1%）
その他	12 人（10.3%）
何もなし	1 人（ 0.9%）

フルタイム就業者 n=135

分野	人数（%）
エンタテインメント	119 人（88.1%）
観光	108 人（80.0%）
食	97 人（71.9%）
伝統文化	90 人（66.7%）
言語	60 人（44.4%）
ファッション	44 人（32.6%）
その他	14 人（10.4%）
何もなし	1 人（ 0.7%）

パートタイム就業者

分野	人数（%）
エンタテインメント	15 人（83.3%）
観光	14 人（77.8%）
伝統文化	11 人（61.1%）
食	10 人（55.6%）

言語	4 人（22.2%）
ファッション	3 人（16.7%）
その他	3 人（16.7%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

無職・その他

分野	人数（%）
エンタテインメント	20 人（80.0%）
観光	19 人（76.0%）
伝統文化	17 人（68.0%）
食	16 人（64.0%）
言語	10 人（40.0%）
ファッション	6 人（24.0%）
その他	4 人（16.0%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

■人種グループ■

- 「エンタテインメント」はすべての人種グループで最も多い。なかでも多人種を含むその他が 93.5%、アフリカ系が 93.3%であった。
- 「観光」が最も多いのはその他（83.9%）、続いてアジア系（82.5%）であった。
- 「食」はアジア系が最も多い。（83.8%）
- 「伝統文化」はその他が最も多い。（80.6%）
- 「言語」はその他が最も多い。（58.1%）
- 「ファッション」はその他が最も多い。（45.2%）

白人　n=127

分野	人数（%）
エンタテインメント	110 人（86.6%）
観光	92 人（72.4%）
食	85 人（66.9%）
伝統文化	78 人（61.4%）
言語	58 人（45.7%）
ファッション	37 人（29.1%）
その他	10 人（ 7.9%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

アジア系　n=80

分野	人数（%）
エンタテインメント	67 人（83.8%）
食	67 人（83.8%）
観光	66 人（82.5%）
伝統文化	53 人（66.3%）
言語	40 人（50.0%）
ファッション	35 人（43.8%）
その他	10 人（12.5%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

アフリカ系　n=15

分野	人数（%）

エンタテインメント	14 人（93.3%）
観光	11 人（73.3%）
伝統文化	10 人（66.7%）
食	10 人（66.7%）
言語	7 人（46.7%）
ファッション	4 人（26.7%）
その他	2 人（13.3%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

ヒスパニック系　n=41

分野	人数（%）
エンタテインメント	38 人（92.7%）
伝統文化	31 人（75.6%）
観光	30 人（73.2%）
食	24 人（58.5%）
言語	23 人（56.1%）
ファッション	13 人（31.7%）
その他	8 人（19.5%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

その他 n=31

分野	人数（%）
エンタテインメント	29 人（93.5%）
観光	26 人（83.9%）
伝統文化	25 人（80.6%）
食	24 人（77.4%）
言語	18 人（58.1%）
ファッション	14 人（45.2%）
その他	3 人（ 9.7%）
何もなし	0 人（ 0.0%）

第 19 問：あなたが興味を持っているエンタテインメント・ジャンルは何ですか？（複数回答）

- 第 18 問で「エンタテインメント」と答えた 258 人を対象とした設問。

■全体■

- 「アニメ」「マンガ」「ゲーム」が 70%以上。
- 「音楽」と「映画」が 50%以上である。

全体 n=258

ジャンル	人数（%）
アニメ	206（79.8%）
マンガ	191（74.0%）
ゲーム	181（70.2%）
音楽	142（55.0%）
映画	137（53.1%）
テレビ	93（36.0%）
小説	52（20.2%）

その他 9（ 3.5%）

■性別■

- 男性では「アニメ」が最も多い。（82.2%）
- 女性では「マンガ」が最も多い。（77.9%）
- 「音楽」は女性では 66.3%だが、男性では 48.5%である。
- 「ゲーム」は男性では 77.3%だが、女性では 57.9%である。
- 「映画」は男性 52.1%、女性 54.7%とほぼ同じである。
- 「音楽」は女性 66.3%、男性 48.5%である。
- 「テレビ」は女性 44.2%、男性 31.3%である。
- 「小説」は女性 25.3%、男性 17.2%である。

男性 n=163

ジャンル	人数（%）
アニメ	134（82.2%）
ゲーム	126（77.3%）
マンガ	117（71.8%）
音楽	79（48.5%）
映画	85（52.1%）
テレビ	51（31.3%）
小説	28（17.2%）
その他	3（ 1.8%）

女性 n=95

ジャンル	人数（%）
マンガ	74（77.9%）
アニメ	72（75.8%）
音楽	63（66.3%）
ゲーム	55（57.9%）
映画	52（54.7%）
テレビ	42（44.2%）
小説	24（25.3%）
その他	6（ 6.3%）

■年齢グループ■

- 年齢が高くなるに従って「ゲーム」の割合が減る傾向がある。
- 「アニメ」は年齢が高いグループで割合が増える傾向がある。
- 「マンガ」は F1 層、 M1 層(20-24)で顕著に多い。
- 「映画」は F3 層、M3 層で顕著に多い。（76.9%）
- 「アニメ」が最も多いのは F1 層、 M1 層 (20-24)である。（91.5%）
- 「マンガ」が最も多いのは F1 層、 M1 層 (20-24)である。（93.2%）
- 「ゲーム」が最も多いのは F1 層、 M1 層 (20-24)である。（86.4%）
- 「音楽」が最も多いのは F1 層、 M1 層 (20-24)である。（69.5%）
- 「映画」が最も多いのは F3 層、M3 層である。（76.9%）
- 「テレビ」が最も多いのは F1 層、 M1 層 (20-24)である。（44.1%）
- 「小説」が最も多いのは F3 層、M3 層である。（30.8%）

C 層、T 層 n=66

ジャンル	人数（%）
ゲーム	56（84.8%）
アニメ	52（78.8%）
マンガ	47（71.2%）
音楽	41（62.1%）
映画	33（50.0%）
テレビ	25（37.9%）
小説	14（21.2%）
その他	4（ 6.1%）

F1 層、M1 層（20 歳-24 歳） n=59

ジャンル	人数（%）
マンガ	55（93.2%）
アニメ	54（91.5%）
ゲーム	51（86.4%）
音楽	41（69.5%）
映画	33（55.9%）
テレビ	26（44.1%）
小説	16（27.1%）
その他	2（ 3.4%）

F1 層、M1 層（25 歳-34 歳） n=63

ジャンル	人数（%）
アニメ	51（81.0%）
ゲーム	44（69.8%）
マンガ	43（68.3%）
映画	34（54.0%）
音楽	28（44.4%）
テレビ	22（34.9%）
小説	12（19.0%）
その他	1（ 1.6%）

F2 層、M2 層 n=57

ジャンル	人数（%）
アニメ	42（73.7%）
マンガ	39（68.4%）
ゲーム	28（49.1%）
音楽	27（47.4%）
映画	27（47.4%）
テレビ	15（26.3%）
小説	6（10.5%）
その他	2（ 3.5%）

F3 層、M3 層 n=13

ジャンル	人数（%）
映画	10（76.9%）
マンガ	7（53.8%）
アニメ	7（53.8%）
音楽	5（38.5%）

テレビ	5（38.5%）
小説	4（30.8%）
ゲーム	2（15.4%）
その他	0（ 0.0%）

■職業グループ■

- 学生では「ゲーム」が最も多い。（84.6%）
- フルタイム就業者、パートタイム就業者、無職・その他では「アニメ」が最も多い。
- 「アニメ」が最も多いのは学生である。（83.7%）
- 「マンガ」が最も多いのは学生である。（78.8%）
- 「ゲーム」が最も多いのは学生である。（84.6%）
- 「音楽」が最も多いのは無職である。（65.0%）
- 「映画」が最も多いのはパートタイム就業者である。（73.3%）
- 「テレビ」が最も多いのは学生である。（39.4%）
- 「小説」が最も多いのは無職である。（35.0%）

学生 n=104

ジャンル	人数（%）
ゲーム	88（84.6%）
アニメ	87（83.7%）
マンガ	82（78.8%）
音楽	64（61.5%）
映画	54（51.9%）
テレビ	41（39.4%）
小説	22（21.2%）
その他	4（3.8%）

フルタイム就業者 n=119

ジャンル	人数（%）
アニメ	91（76.5%）
マンガ	86（72.3%）
ゲーム	69（58.0%）
映画	60（50.4%）
音楽	59（49.6%）
テレビ	41（34.5%）
小説	20（16.8%）
その他	3（ 2.5%）

パートタイム、アルバイト就業者

ジャンル	人数（%）
アニメ	12（80.0%）
映画	11（73.3%）
ゲーム	10（66.7%）
マンガ	8（53.3%）
音楽	6（40.0%）
テレビ	5（33.3%）
小説	3（20.0%）
その他	1（ 6.7%）

無職・その他 n=20

ジャンル	人数（%）
アニメ	16（80.0%）
マンガ	15（75.0%）
ゲーム	14（70.0%）
音楽	13（65.0%）
映画	12（60.0%）
小説	7（35.0%）
テレビ	6（30.0%）
その他	1（ 5.0%）

■人種グループ■

- すべての人種グループで「アニメ」が最も多い。
- 「アニメ」が最も多いのはアフリカ系である。（92.9%）
- 「マンガ」が最も多いのはアフリカ系である。（92.9%）
- 「ゲーム」が最も多いのはヒスパニック系である。（76.3%）
- 「音楽」が最も多いのは多人種を含むその他である。（72.4%）
- 「映画」が最も多いのはアフリカ系である。（78.6%）
- 「テレビ」が最も多いのはアジア系である。（41.8%）
- 「小説」が最も多いのは多人種を含むその他である。（24.1%）

白人 n=127

ジャンル	人数（%）
アニメ	85（77.3%）
ゲーム	78（70.9%）
マンガ	77（70.0%）
映画	55（50.0%）
音楽	51（46.4%）
テレビ	37（33.6%）
小説	23（20.9%）
その他	5（ 4.5%）

アジア系 n=80

ジャンル	人数（%）
アニメ	54（80.6%）
マンガ	53（79.1%）
ゲーム	45（67.2%）
音楽	44（65.7%）
映画	34（50.7%）
テレビ	28（41.8%）
小説	12（17.9%）
その他	2（ 3.0%）

アフリカ系 n=15

ジャンル	人数（%）
アニメ	13（92.9%）
マンガ	13（92.9%）
映画	11（78.6%）
音楽	9（64.3%）

ゲーム	8（57.1%）
テレビ	5（35.7%）
小説	3（21.4%）
その他	0（ 0.0%）

ヒスパニック系　n=41

ジャンル	人数（%）
アニメ	30（78.9%）
ゲーム	29（76.3%）
マンガ	26（68.4%）
映画	23（60.5%）
音楽	17（44.7%）
テレビ	12（31.6%）
小説	7（18.4%）
その他	1（ 2.6%）

その他 n=29

ジャンル	人数（%）
アニメ	24（82.8%）
マンガ	22（75.9%）
音楽	21（72.4%）
ゲーム	21（72.4%）
映画	14（48.3%）
テレビ	11（37.9%）
小説	7（24.1%）
その他	1（ 3.4%）

1-6. 質問項目

1. Respondent Profile
    1) Gender (Circle one) Male Female
    2) Age _____
    3) Occupation (Circle one)
        a. Student
        b. Full-time work
        c. Part-time work
        d. Self employed
        e. Unemployed
        f. Public worker
        g. Homemaker
        h. Other
        _____
    4) Race/Origin (Circle one)
        a. Caucasian
        b. Asian/Pacific Islander
        c. African American
        d. Hispanic/Latino
        e. Multiracial _____
        f. Other _____
        5) Write your email address in the event you are selected in the prize drawing. (Optional)
        _____

2. Which of the following online social networking sites do you use most often? Circle all that apply. Of those, write the average number of hours you use them on any given day.
        a. Facebook _____ hours
        b. Twitter _____ hours
        c. MySpace _____ hours
        d. LinkedIn _____ hours
        e. Tumblr _____ hours
        f. Other _____ _____ hours

3. (ONLINE USE/ACCESS) The following is a list of Internet accessible devices. Circle all the devices you use to access the internet and write the average number of hours
you are online with each device on any given day.
        a. Cell Phone _____ hours
        b. Android Phone _____ hours
        c. iPhone _____ hours
        d. Other Smart Phone _____ hours
        e. E-book Reader (Kindle, Nook, etc.) _____ hours
        f. Desktop/Notebook Computer _____ hours
        g. Tablet Computer (iPad, HP Slate, Samsung Galaxy, Blackberry Playbook, etc.) _____ hours
        h. Game Console (PlayStation, Wii, Xbox, etc.) _____ hours
        i. Handheld Game Console (PSP, Nintendo DS, etc.) _____ hours
        j. Other _____ _____ hours

4. Have you ever read a Japanese Manga such as Naruto or Bleach? Circle one.
   a. YES (Move on to Question 5.)
   b. NO (Skip to Question 12.)

5. What do you like or dislike about Japanese Manga?
Choose up to 5 parts/reasons and write the letter in the ( ). #1 being most influential.
   A. Characters
   B. Story
   C. Artwork
   D. Style
   E. Genre
   F. Funny
   G. Cute
   H. Exciting
   I. Lots of Action
   J. Explicit
   K. Lots of Violence
   L. Overall
   M. Other _____

6. How do you PERSONALLY feel about Manga? Circle one for each statement.
   1) It's entertainment. (Agree Disagree)
   2) It's culture. (Agree Disagree)
   3) It's art. (Agree Disagree)
   4) It's study material. (Agree Disagree)
   5) It's subculture. (Agree Disagree)
   6) They are import goods. (Agree Disagree)
   7) Other _____

7. Approximately how many hours do you spend reading Manga per week? Circle one.
   a. Less than 1 hour
   b. 1 ~ 2 hours
   c. 2 ~ 3 hours
   d. 3 ~ 4 hours
   e. 4 ~ 5 hours
   f. More than 5 hours
   g. None

8. In regards to Question7, do you spend more or less time reading Manga now compared to 5 years ago (2006)?
   The amount of time I use reading Manga…
   a. has increased.
   b. has decreased.
   c. hasn't changed.
   d. Don't know.

9. In what medium do you read Manga most often?

List up to 5 types of media. Write the letter in the ( ) and give a specific example. #1 being most frequently used.

A. Manga Book D. Free Internet Service
B. Magazine E. Mobile Network (iPhone app, Android app, etc.)
C. Fee-based Internet Service F. Other (Specify)

10. How much money do you spend on Manga per month? Circle one.

a. Less than 5 dollars
b. 5 ~ 10 dollars
c. 10 ~ 15 dollars
d. 15 ~ 20 dollars
e. More than 20 dollars
f. Not at all.

11. What are your most influential sources of information when buying Manga related merchandise?List up to 5 source types. Write the letter in the ( ) and give a specific example. #1 being most influential.

A. Television
B. Magazine
C. Family or Friends
D. Internet Video Site
E. Bookstore
F. Internet Ad or Expert Opinion
G. Internet Blog or Forum
H. Social Networking Site
I. Home Video (including rentals)
J. Other (Specify)
Source Specific

12. If Japanese Manga were sold as digital Manga comics, would you buy and read them? Circle one.

a. YES, I would buy. (Skip to Question 14)
b. If it was a Manga title I wanted to read, then I would buy. (Skip to Question 14)
c. If it was cheap, I would buy. (Skip to Question 14)
d. NO, I would not buy. (Move on to Question 13)
e. Don't know (Skip to Question 16)

13. If you answered "NO, I would not buy." on Question 12, why would you not buy? Circle all applicable answers and skip to Question 16.

a. There are no titles I want to read.
b. I already buy/read the printed books.
c. I don't want to spend money to read manga.
d. I don't have a capable digital device.
e. I don't have a credit card.
f. Membership procedures are too much trouble.
g. Other (Specify)

14. If you were to buy digital Manga comics, how would you like to buy them? Circle one.

a. Individual chapters

b. A set of chapters (equivalent to one book)
c. Bulk buy the series.
d. Subscription
e. Other (Specify)_____

15. When buying a set of chapters (equivalent to one book) of digital Manga comics, how much would you pay? Circle the highest price you would be willing to pay. (A printed book retails around $9.99)

a. Less than 1 dollar (Specify) _____
b. $1 ~ $1.50
c. $1.50 ~ $2
d. $2 ~ $2.50
e. $2.50 ~ $3
f. $3 ~ $3.50
g. $3.50 ~ $4
h. $4 ~ $4.50
i. $4.50 ~ $5
j. More than 5 dollars (Specify) _____

16. Do you like American Comics? Circle one.

a. I like American Comics more than Manga.
b. I like Manga more than American Comics.
c. I like both Manga and American Comics equally.
d. Can't say one or the other

17. Have you ever been to Japan?

a. YES
b. No

18. Do you have any interests in Japan? Circle all that apply.

a. Tourism
b. Entertainment
c. Fashion
d. Food
e. Traditional Culture
f. Language
g. Other (Specify) _____
h. None

19. If you chose "b. Entertainment" on Question 18, which of the following Japanese entertainments do you have the most interest in? Check all that apply.

a. Anime
b. Manga
c. Music
d. Games
e. Movies
f. Television
g. Novels
h. Other (Specify)_____

第 2 部　グループ・インタビュー

調査実施概要

2011 年 7 月 21 日より 24 日に米国カリフォルニア州サンディエゴ市で開催された「Comic-Con International 2011（サンディエゴ・コミコン）」会場に隣接するサンディエゴ・マリオットホテル会議室にて、JManga ベータ版ユーザーの中からコミコンに来場した米国大学生を中心とするアニメ、マンガファンに対するフォーカスグループインタビュー調査を A、B、C のグループに分けて計 3 回実施した。

2-１．Ａグループ実施記録

■実施日時■

2011 年 7 月 21 日　13：00

■モデレータ■

尾形弥佳子 (Wowmax Media!)

■参加者■

#	名前（ファーストネーム）	性別	年齢
1	Lori	女性	(27)
2	Bill	男性	(55)
3	Lucian	男性	(18)
4	Joseph	男性	(30)
5	Tracie	女性	(未回答)
6	Cara	女性	(25)
7	Michael(L)	男性	(25)
8	Andrew	男性	(未回答)
9	Erik	男性	(23)
１０	Mihn	男性	(17)
１１	Gretchen	女性	(未回答)
１２	Peter	男性	(未回答)
１３	Michael(T)	男性	(未回答)

■発言要旨■

- 絵柄、ストーリー、キャラクター、テーマの多様性、が魅力とする発言が多い。
- 絵柄に惹かれる傾向が見られる。ストーリーと同じ、またはストーリー以上に絵柄を重視するようだ。
- テーマの多様性を好む発言もあった。アメリカンコミックスが「スーパーヒーロー」やアクション、ホラーなどのジャンルに偏る傾向があることの、裏返しと思われる。
- 不満な点としてマンガには「終わりが無い」作品が多いという意見もあった。例えば一度死んだキャラクターが、何らかの理由で生き返ることなどである。

- また、ストーリーが結末を迎えないことへの不満もあった。華々しいグランドフィナーレが欲しいという意見である。
- 英訳マンガ単行本は価格が高いという意見が出た。米国での価格は 9 ドル～10 ドルほどだが、値頃感は 4 ドル～5 ドルという意見があった。これは、同時期に実施したアンケート調査結果とも符合する。
- また、新刊発売が遅いという意見も出た。そのためデジタル出版に対する期待は大きい。
- 名前の上がったスキャンレーションサイトは Manga Fox と Manga Reader である。
- JManga のサービスに関しては、会員制などの導入を期待する発言もあった。月額 15 ドル～20 ドルあたりが値頃感のようだ。
- JManga に期待するサービスは（1）迅速なリリース 、（2）翻訳の品質、（3）脚注やコメントなど独自サービス、（4）価格帯、（5）簡単な支払い方法。段階別の月額制など、定額制サービスの希望が多かった。チャプター単位やチケット制は不評である。（6）タイトル数は多く、また発刊中止となったシリーズの継続を望む声も多い。

■インタビュー参加者の発言にタイトルが出た作品■

表記；英題（『邦題』）

- BLEACH（『BLEACH―ブリーチ―』）
- NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）
- FAIRY TAIL（『FAIRY TAIL』）
- Reborn!（『家庭教師ヒットマン REBORN!』」）
- Black Butler（『黒執事』）
- Rozen Maiden（『ローゼンメイデン』）
- Dragon Ball（『DRAGON BALL』）
- Ranma1/2（『らんま 1/2』）
- InuYasha（『犬夜叉』）
- Gantz （『GANTZ』）
- Pokemon（『ポケットモンスター』）
- Yu-Gi-Oh!（『遊☆戯☆王』）
- BERSERK（『ベルセルク』）
- Fullmetal Alchemist（『鋼の錬金術師』」
- Ghost in the Shell（『攻殻機動隊』）
- Akagi（『アカギ―闇に降り立った天才』）
- FLCL（『フリクリ』）
- Projekt A-ko（『プロジェクト A 子』）
- Ninja Scroll（『獣兵衛忍風帖』）
- Akira（『AKIRA』）
- Lone Wolf and Cub（『子連れ狼』）
- A Penguin's Troubles（『ペンギンの問題』）
- Deadman Wonderland（『デッドマン・ワンダーランド』）

■Aグループ議事記録■

発言者名は参加者一覧の＃、モデレータは M で記載

M　お集まりいただきありがとうございます。携帯、スマホは切ってください。セッションはそんなに長くなりません。一時間くらい、もっと短いかもしれません。この調査の目的はマンガの人気、認知度がこちらの市場でどれくらいなのかを探ることにあります。ですので、今日は皆さんにマンガに関する質問をさせていただきます。どうか、率直なところを聞かせてください。うしろにギャラリーがいますが、JManga という公式ポータルサイトに加わる日本の出版社の方たちです。いい機会ですので、皆さんからも何か質問があれば、出版社の方たちに聞いてください。では、最初の質問です。これはちょっと馬鹿げた質問かもしれませんね。この中でマンガを読んだことがないという人いますか？いませんね。よかったです。では、マンガの好きなところ、いいと思うところ、逆に嫌いなところを聞かせてください。一人ずつお願いします。

13　マンガを読んで思うのは、総じて絵柄にまず惹かれることが多いということです。で、読み進めていくうちにキャラクターとか物語展開にはまっていって、さらにどんどん読んでしまいます。本屋に行ってもまず絵柄をチェックします。

M　なるほど。まずは絵柄が一番と。

13　もちろんそれだけじゃないです。ストーリーも僕にとってはものすごく大事ですが、絵柄で惹かれることが多いです。一旦読み始めると、ストーリーがよくないとだめですけど。いいストーリーといっても、アクションがいっぱいじゃなきゃというわけでもないですよ。アクションもいいですが、よくできたストーリーが一番です。

M　特に好きなマンガは？

13　BLEACH（『BLEACH―ブリーチ―』）とか NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）とかメジャーなものですね。あと、FAIRY TAIL（『FAIRY TAIL』）も。

6　マンガを選ぶときは、絵柄がかっこいいものを選びます。あと、前に読んだことがあっていいと思っていたマンガ家の作品。キャラクターが個性的だったり、ストーリーがすごくよかったりして読み続けるものもあります。例えば Reborn!（『家庭教師ヒットマン REBORN!』）はキャラクターにすごく感情移入して読んでます。話のほうがどんどんおかしなことになっていって、「え～、一体どうしたの？」と思わずにはいられませんが（笑）、でもキャラクターが好きなので止められないです。

M　好きなジャンルとかは？

6　う～ん、どうかな。Shonen Jump（『少年ジャンプ』）の作品はどこか共通しているところがあって、それは好きかな。でもあえていうなら、少年系よりもリアルな方（Slice of life）がいいかも。あと最初にマンガを読み始めたのが少女マンガだったので今でも好きだけど、どっちかというと今はもっとアクションのあるほうが好きかな。

11　私はどんなジャンルでもマンガとなれば、たいてい好きですね。

M　どうしてそんなにマンガが好きなんですか？

11　やっぱり、ストーリーかな。あとは絵柄。この組み合わせがいいものはどんなジャンルでも好きです。基本、ジャンルも対象年齢とかも問わずに、何でも読みます。今は Yen Press[1]が出しているものをよく読んでます。

M　なかでも好きなタイトルは？

11　Black Butler（『黒執事』）かな。

10　僕はそれほどマンガを読むわけではないです。でもあえて読むものは、人目をひくような（eye-catching）ものです。あとストーリーに独自性があるようなもの。

12　やっぱり絵柄が大事！それにストーリー。みたいな。アニメもいいし。

M　アニメを最初に見てそれからマンガ？

12　なかにはそういうのもあります。Rozen Maiden（『ローゼンメイデン』）はそうです。

9　僕の場合は、マンガやアニメと一緒に育ったという環境なので、物心つく前からそこにあった感じです。父が日系人で、父はマンガとか興味ないのですが、母がすごく好きなので。小さい頃に父の仕事で沖縄にいたことがあって、マンガやアニメはその頃から特に身近なものです。

M　特に好きなジャンルとか作品は？

9　最初は Dragon Ball（『DRAGON BALL』）や Ranma1/2（『らんま 1/2』）で、あと InuYasha（『犬夜叉』）。なので少年タイトルでした。それからもうちょっとバイオレントなものを読むようになってきました。最近は Gantz（『GANTZ』）とか。ストーリーが独特なものが好きですね。

1　マンガの好きなところは、絵柄とストーリー。最初に目につくので、絵柄がよくないと、あるいは自分の好みじゃないと読む気がしなくなります。逆に絵柄がいいなと思ってもストーリーがつまらないとやっぱり読む気がなくなります（笑）。特にここでは、長いときは何ヶ月も次の巻が出るのを待ってるので、ストーリーが退屈なものだと、忘れてしまいます。ジャンルでいうなら、少年マンガはあまり読みません。ほとんどが少女マンガかヤオイです。

2　ストーリー展開。それとキャラクター。あと文化的な面にも興味を惹かれます。日本のということですけど。以前高校教師をしていたせいか、教育システムの違いとかにどうしても目がいきます。年度カレンダーも違うので、私にとっては個人的に面白いですね。

3　マンガの好きなところは、絵柄。アメリカのコミックスと比べて、すごく違う、というかすごくいいと思う。個人的に特にジャンルには限定しないで何でも読んでます。少女でも少年でも。

M　何でもというと、ヤオイも？

3　それはあんまり（笑）。最初はアニメとかマンガとかよく知らなかったけど、Pokemon（『ポケットモンスター』）や Yu-Gi-Oh!（『遊☆戯☆王』）は見てました。で、友達のところで他のアニメを見たりして、それからマンガを知って、絵柄がいいので読むようになりました。

4　他の皆が言っていますが、キャラクターとストーリーだと思います。特にキャラクター。ストーリーの面白さはキャラクターによるところが大きいので。キャラクターが好きだとどんどん読み進めます。

[1]アシェットブックグループ USA 内の、日本のマンガ・ライトノベルなどを中心に翻訳しアメリカ・カナダで販売しているレーベル。

8　僕はポリティカルなものや、宗教的なもの、歴史的なものなどマンガのテーマの多様性がすごいと思います。個人的には 80 年代、90 年代のちょっとバイオレンス要素の強い作品が好きです。BERSERK（『ベルセルク』）とか。あと、Fullmetal Alchemist（『鋼の錬金術師』）は色んなテーマを含んでいて、好きです。Ghost in the Shell（『攻殻機動隊』）も政治的なテーマと言えますよね。

M　皆さんの意見を聞くと、マンガのよいところは絵柄、ストーリー、キャラクター、テーマの多様性ですね。（遅れてきた Tracie（5）に）今マンガの好きなところを聞いています。どう思いますか？

5　そうですね。私は色々な種類のマンガをたくさん読みますが、絵柄がとても重要です。個人的に歴史ものやファンタジー、SF が好きなので、絵柄は大事です。Big Character（非現実的なキャラというような意味合い）が出てくるようなものが好きなので。少女マンガはあまり好きじゃないです。ほとんどがストーリー主体で、退屈に感じてしまいます。壮大なストーリーで、色々な想像ができるようなものがいいですね。

M　（もう一人遅れて入ってきた Michael Tam（7）に）マンガの好きなところを聞いていますが、どういうところが好きですか？

7　アメリカにはスーパーマンや X メンのようなコミックス、日曜日のガーフィールドみたいなコミックスなどがありますが、いずれにしても 2 つのテーマしかないです。つまりコメディものか、アクション系スーパーヒーローものです。それに比べてマンガは、バラエティに富んだ色々な種類のストーリーがあります。テーマがすごく多岐に渡っています。絵柄も大事ですが、必ずしも作画力があるからといって面白いマンガであるとは限りません。個々のマンガ家それぞれにスタイルがありますし。例えば Akagi（『アカギ―闇に降り立った天才』）とか、僕は大好きなマンガですが、絵柄はそんなにいいとは言えませんよね（笑）。

M　Akagi（『アカギ―闇に降り立った天才』）？マージャンマンガの？

7　そうです。

M　読んだことないですね。すみません。皆さん知ってます？こっちで出てます？

All　ない。

7　他にもマンガには本当に色んな種類のストーリーがあって興味深いです。それがこちらのファンにも歓迎されていると思います。

M　なるほど。ありがとうございました。それでは、マンガの嫌いな点も言ってみてください。

8　最近のマンガはバイオレンス度合いが低いです。あと 80 年代、90 年代にはもっと一風変わった（Bizarre）ものが色々ありました。例えば FLCL（『フリクリ』）とか。あと女の子が一晩でロボットを作る Projekt A-ko（『プロジェクト A 子』）とか。最近のトレンドとして、アニメマンガではバイオレントな男っぽいものが少ないのが残念です。Ninja Scroll（『獣兵衛忍風帖』）とかよかったけど、ああいうタイプのものは最近少ないです。

M　皆さんもそう思いますか？

1　私はもともと別にバイオレントなものが好きではないけど、確かに 90 年代には Akira（『AKIRA』）があったせいか、もっとこうポリティカルなテーマでバイオレンス色が強いものが多かったような気がします。最近はあんまり見かけないけど。

10　そういうマンガは今でもあるよ。ただメインストリームじゃないというだけで。

1　アメリカのマンガ市場そのものが変わったと思います。前は Akira（『AKIRA』）や Ninja Scroll（『獣兵衛忍風帖』）が主流だったけど、今では女の子の学園ものとか、

あと NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）や BLEACH（『BLEACH―ブリーチ―』）みたいなもっと一般受けしそうなものに。

M　つまり全体にメインストリーム向けになってきているということですね。他にマンガに関してイヤだなと思うことはありますか？

9　一つ感じるのは、「終わりがない」ものが多いことです。都合がいいというか。人が死んだのにまた理屈をつけて生き返らせたりします。NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）なんか特に。（全員笑う）あの、「ペイン」シリーズとかそうでしょ？ペインは本当に全員殺してしまいます。見事に全員死にます。なのに「あ、気持ちが変わったので」みたいに全員生き返ります。そういうのが、すごくいらつきます。俺はひどい奴で、誰でも彼でも憎んでて殺しまくったけど、どうもそういうことしたらだめって言われて、気持ちを入れ替えて、全員リセットして元に戻しました…。それは「は？」と思ってしまいます。そういうのは本当にイヤですね。死んだら死んだ、殺したなら殺したで、進んで欲しいです。

M　生き返らすなと。

9　生き返らすなと！フラッシュバックで帰ってくるだけならともかく。なんだかキャラクターを殺すことをいやがっているような印象を受けます。

6　でもそれは、やっぱり主要キャラクターだとしょうがないんじゃ…。

9　いやいや、ほんとに脇役のキャラクターでもそうです。

8　BLEACH（『BLEACH』―ブリーチ―）のセカンドシーズンみたいに、誰も死なないっていうのは、がっかりですよね。

（全員笑う。それから口々に）誰も死なないのがよくないっていうのは…。

確かにどこか作為的な印象はあります。NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）や BLEACH（『BLEACH』―ブリーチ―）の重要なキャラクターは殺したくないでしょう。メインキャラだけじゃなくても、脇役でかつ印象的なキャラクターも。NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）はともかく、僕が覚えている限り、BLEACH（『BLEACH』―ブリーチ―）の上位 25 人くらいのキャラクターは誰も死なずにきてますよね。

（全員笑う）

12　どんどん人は増えるけど、減らないし。

10　集英社の Shonen Jump（『少年ジャンプ』）は、マンガの内容を厳しく管理しています。特に死に関して規制があると思います。

M　私が子供の頃よく読んでいたジャンプでは、人がバンバン死んでましたよ。

（全員笑う）

10　いや、例えば老衰で穏やかに死んでいくとかいうのはありますけど、そうじゃないとなかなか死なないです。

M　つまり Shonen Jump（『少年ジャンプ』）のようなメジャーマンガ雑誌は、コンテンツを規制していると？

10　そうです。

M　では、集英社の方に聞いてみてはどうでしょう？集英社の鈴木さんです。

S　どうも。集英社の鈴木です。Nice to meet you…

（全員）おぉ～！

S　集英社ジャンプの作品について、キャラを殺してはいけないというような規制があるということですが、そういうことはございません。

M　否定なさっています。

（全員笑う）

10　お、そうですか。

M　そのように感じているようなんですけども、一切そういうことはないと？

S　担当編集との話し合いで進めています。

M　編集者とマンガ家とで話しているそうですが、なんら規制はないとのことです。

10　そうなんですね。

S　死なないことにも何らかの理由があります。

M　ということです。他に何か？

7　少年タイトルに多いですが、話が終わらないというのはイヤですね。

M　つまりどんどん話が続いて、終わりが見えないということが…。

7　そうです。50 巻も読んできて、まだまだ終わらないようなやつです。

5　私は終わりがなく続くのって、結構好きです。特にスピンオフみたいな同じ作品なんだけど違った角度からのものとかいいと思います。

7　それはわかるけど、例えばそういうものでも、やっぱり終わりがあって、クライマックスになるでしょう？前に Lone Wolf and Cub（『子連れ狼』）を読んだことがあるけど、あれとかいくらでも話が続いても大丈夫で、実際に結構長いけど、でも終わりがありました。

?　あれ、終わりがあったっけ？

7　オリジナルでは最終回がありましたよ。最後の戦いがすごくて、よく覚えています。

M　皆さんそうですか？華々しいグランドフィナーレがないといやですか？

5　そうですね。壮大な話だと特に最後を大きく飾って欲しいですね。でも作品によるかも。

4　メインストリームタイプのマンガは、読者の興味を引っ張れるだけ引っ張ろうという意図が明らかですよね。Dragon Ball Z（『DRAGON BALL Z』）とか。戦いが終わると新しいヒーローと、もちろん新しい敵役が登場します。その繰り返しです。

（全員笑う。その後口々に話し始める）

M　なるほど。皆さんが感じているマンガのイヤな点がわかりました。ところで最近はマンガの売上が落ち込んでいます。皆さんは、実際にマンガをあまり読まなくなってますか？例えば 2,3 年前と比べてどうですか？

12　実際の売上が落ちているのは、翻訳版にお金と時間がかかりすぎるせいだと思います。スキャンレーションサイト[2]のほうが早いし、作品数も多いので、そっちに行っちゃってるんじゃないですか。

M　では、皆さんは以前と同じようにマンガを読んでいると？読んでいないと思う人はいますか？

8　はい。え～と、ちょっと怠けぐせがついたというか…。アニメ見るほうが楽なので、ページめくらなくてもいいし…。

M　ページめくるのすら面倒ですか？

（全員笑う。）

8　まあ、そうですね。あと、アニメのほうがデジタルで出回ってますから。

[2]本文では、スキャンして翻訳された漫画を配布している行為をスキャンレーション、また、それを取り扱っている web サイトをスキャンレーションサイトと呼称する。発言者がファンサブ、ファンサイトと発言している箇所はこれに沿って修正を加えた。

M　でもさっき Peter（12）が言ったみたいに、マンガもスキャンレーションがたくさんありますよね？読もうと思えばデジタルで読めるわけですけど、そういうのは読まないんですか？

8　まあ、以前は読んだこともありましたけど、今はあんまり。アニメならオプションが色々あって、DVD 買ってもいいし、オンラインで見てもいいし。

6　私も前より読まなくなったけど、一つの理由として NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）とか BLEACH（『BLEACH―ブリーチ―』）とか、長すぎです。途中でちょっと抜けてしまったら、戻るのが面倒になってしまって。話のどこまでついていってたか、調べないといけないし。

12　そういう作品は、最初から読んできてた人はともかく、これから読もうという人にとっては高い山に登るような気持ちになると思う。

13　僕は反対に最近のほうがよくマンガを読んでます。前はアニメを見る方が多かったけど。アニメのほとんどがマンガ原作だと知って、マンガを読むようになりましたし、数から言えば断然マンガのほうがアニメより多いはずなので、探せばいくらでもマンガがあります。なので、スキャンレーションサイトで探して読んでいます。実際のマンガの売上が下がってるのは、何より景気が悪くて、誰も余分なお金を使えないということと、オンラインで無料で読めてしまうからだと思います。

6　あと、次の巻が出るまでに何ヶ月もかかるので、うんざりして買うのやめてしまうときもあるんじゃないですか。値段も高いし。もうちょっと安ければ、もっと買うと思う。

2　5 ドルくらいならね。マンガが 5 ドルで買えるなら、喜んで買う人はたくさんいると思うけど。

11　確かに日本だとマンガ単行本でそれくらいでしょう？4 ドルとか 5 ドルとか。でも、翻訳して本を作り直すわけで、それを考えると日本の価格と同じくらいというのは無理でしょう。なので、デジタル販売、特に今回の JManga にはすごく期待しています。オーバーヘッドが少なくなって、価格が印刷したものよりは安くなっていると思うので。

M　JManga もそうですが、これからもっともっとデジタルでマンガが流通してくるようになると思います。皆さんはデジタルでマンガを買いますか？

（口ぐちに色々）

M　先程誰かも言ってましたが、現実的には無料で読めるんですよね？

11　そこが問題です。無料で読めるものにどうしてお金を払うのか？私のような古くからのコレクターは、その昔日本人の友達に「これを訳してほしい」とお願いして、訳してもらって送り返してもらって読んでいました。それくらいの熱心なコレクターの場合、アニメのボックスセットみたいに、例えば全巻、1 巻から 35 巻とか長いシリーズの全巻がまとめて買えて、しかも一巻ごとに買うより少しは安いというのであれば、買いますね。

M　それはあるかもしれませんが、そこまでのコレクターというのは一般読者層の中にそんなにいないのでは？

11　いや、そんなすごいコレクターじゃなくても、普通に単行本を買っているファンでも、長いシリーズで、巻ごとの刊行期間がすごく長いのには、うんざりしていると思います。待つことに疲れるんですね。よくあるのが、4 巻、5 巻くらいまで付いてきて、結局そこらで挫折してしまって、次のものに移ってしまうというパターンです。なので、最初から「全巻」となっているようなものは非常に魅力的なはずです。

3　デジタルというのはキーですよね。ペーパーバックもそうですけど、印刷された本というのは、どんどん売れなくなってきてるでしょう？デジタルですぐに読めるなら、その

ほうがいいし。どうしても紙のものが欲しいときだけ買うようになると思います。だから、スキャンレーションも人気があるのだと思います。

M　スキャンレーションサイトではどのサイトによく行きますか？

（口ぐちに）

Manga Fox。前は One Mnaga だったけどなくなってしまって…。Manga Reader。Manga Fox が一番幅広いタイトルを揃えている…。One Manga。

M　たくさんありますね。それだけ無料のサイトがあるなか、皆さんがお金を出してもいいと思えるようにするのは何でしょうか？

5　私は本が好きなので。

（全員笑う）

8　僕は苦労せずに読みたい本が見つけられるなら、別にお金を払うことは気にしません。情報を求めて、怪しげなサイトに行ったりしたくないですし。そのせいで変なウィルスに感染したくないし。あと訳のわからない広告がやたら出てくるようになってもいやです。お金を払うことで、そういうのがなく、きちんとした本を読めるならそっちのほうが絶対いいです。ただ、お金を払うといっても、どれくらい払うのかが問題です。JManga の価格はわかりませんが、現在のドルの激安ぶりを見ると、決して安いものにはならないのではないでしょうか？なので、寄付金タイプをお薦めします。もちろん実際には実現が難しいでしょうけど。あるいは定額制にして、なかでプレミアムとかスタンダードみたいに階級をわけて、一番上はいくらでも読み放題とか。

12　クランチロール[3]みたいにすればいいと思う。あれはアニメ用だけど、クランチロールのマンガバージョンがいいのでは。

M　なるほど。購入方法がいくつかあって、それを選べるようなシステムがいいと。寄付金というのは無理でしょうけど。

（全員笑う。口ぐちに言う）

1　私はダウンロードできるのがいいですね。ダウンロードしていつでも読めるというか、オンラインにアクセスしてなくても読めるというのがいいです。スキャンレーションサイトの一番いやなところは、読むために常にアクセスしていないといけないというところです。

11　さっき言っていた定額制の一番上ランクだと、実際にダウンロードして所有できるとか、いいと思います。

M　ではデジタルで購入するとして、どれくらいの価格なら皆さん支払いますか？

8　定額制なら月に 15 ドルくらいかな。

M　本一冊ならいくらくらいですか？

12　印刷の本の半分。

M　つまりここだと 5 ドルくらいですか？それくらいなら充分に魅力的ですか？

1　私はさっきから出ている定額制というアイデアがいいと思います。つまり Netflix[4]みたいなサービスで、定額で読み放題というような。

---

[3]米国最大規模のアニメ配信サイト。日本のコンテンツホルダーから正規にライセンスを受けたタイトルを同サイト上で配信している。有料プレミアムサービス（定額制）では、日本で放送された番組を一時間後に同日配信している。サイト内には SNS 機能もある。

[4] 同名の企業が提供する、有料ビデオオンデマンドサービス。2011 年現在、2,000 万人以上のユーザーを持ち、ライセンスを受けた日本のアニメの配信も行っている。

11　そうそう。チャプターごとというのは馬鹿げています。本一冊で 1 ドルとかじゃないと。で、サインアップして定額制サービスに登録すれば、読み放題とか。

1　そういうのが一番いいですね。それなら月々15 ドル、あるいは 20 ドルくらいなら払うと思う。その時点でもまだ、一方に無料で読めるマンガがあるのにも関わらずなぜお金を払うのか？という問題は残ってますけど。スキャンレーションサイトにはないもので何を提供してくれるのか？

M　それを知りたいと思っています。具体的にはどういうことを望みますか？

11　何よりも迅速なリリース。

5　品質。安定的で問題ないレベルの品質。

M　品質というと？

（口ぐちに）翻訳！翻訳の品質。ページ編集。

6　マンガ家とのインタビュー。あと、あのちょっとした脚注みたいな、コメントとか。その作品を書くにいたった経緯とか、そういうのは他ではないですよね。

M　皆さん一言ずつ JManga にしてほしいことを言ってもらいましょうか。

8　フル HD リゾルーションでクリーンかつ分かりやすいデザイン。あと、さっき言っていたようなそこにしかない特典。簡単にアクセス、検索ができるライブラリ。あと、サーバーがあんまりダウンしないように気をつけて欲しいですね。

4　一番は価格でしょうね。最近あまりマンガを読まなくなったけど、最大の理由はマンガが高すぎるからです。巻ごとの間が長すぎるというのも確かにありますが、やはり価格が高いです。なので、ぐんと安い価格帯なら考えます。あと、定額制はいいですね。今もクランチロールの定額制サービスに登録していますが、同じようにマンガの一冊一冊にかけるお金を考えたら、月々定額というのはすごくいいです。

3　こちらで出ないようなマンガがあることでしょうか。こちらでは BLEACH（『BLEACH』―ブリーチ―）とか NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）とかいわゆるメジャーなタイトルが主流ですが、日本にはもっとたくさんの色んな種類のマンガがあるので、そういうものを出してくれたら。

2　定額制。今クランチロール、Netflix の定額制サービスに登録していて、かなり満足しています。同じようなサービスがいいです。チャプターごとに支払うのは…。

M　嫌ですか？

2　嫌ですね（笑）。あとややこしいです。10 ドルで 1,000 ポイント買えて、で、1 チャプターが何ポイントとかいうのは、それだけでややこしくてうんざりします。

1　自分の読みたいタイトルがあること。そうすればいくらか払うのは全然気にならないと思う。あと、オンラインで読むのはあんまり好きじゃないです。ページをロードするのにすごい時間がかかったりして。サイズがあわなかったりとか。いらつくことが多いので。できればダウンロードできるほうがいいです。

9　タイトルの多さ！こちらでは全然発売されてなかったり、どのスキャンレーションサイトにも載ってないタイトルがいっぱいあるので。

M　特に今読みたいものとかありますか？

9　えっと、確か A Penguin's Troubles（『ペンギンの問題』）というタイトルが、こっちでは出てないですね。読んでみたいです。僕もダウンロードできるほうがいいです。それもできれば専用のデバイスに落とせるのが一番いいです。

M　リーダータイプの？

9　そうですね。

12　価格です。印刷されたマンガは高いし、たいていのマンガは何巻も続くので、それを全部買うとかなりの額になってしまいます。なので、一冊あたりがぐんと安いか、皆が言っているような定額制だといいです。

10　ユーザーフレンドリーであること。検索とか、購入とかとにかく、シンプルで分かりやすいのじゃないといやです。

11　タイトルが豊富なこと。こちらで出てないものもそうだし、あと一旦刊行され始めたけどキャンセルされているものや、もう絶版になっているものなどがあれば嬉しい。Deadman Wonderland（『デッドマン・ワンダーランド』）とか、こちらではキャンセルになってしまっているけど、続きが読みたい！

（全員で口ぐちに）どこかが出すという話が…。あれは読みたい…。

5　タイトルは多くないとデジタルの意味がないと思う。あと定額制にして、いくつかのランクに分けてもらうのがいい。例えば、ベーシックならいくつまでのタイトルをダウンロードできて、次のランクはそれ以上のことができてみたいな。あと、デジタルならカラーページももっと増やしてもいいかも。

M　カラーページの方が好きですか？

9　マンガでは表紙くらいしかカラーじゃないのはわかってますが、こちらのまだマンガをあまり知らない人たちには、カラーページが多いほうがアピールしやすいと思います。

7　我々アメリカ人は、あまり我慢強くないと思います。マンガが読みたい！となったら、すぐに探して読もうとします。で、どうしても手に入らないなら、次のものへ行ってしまいます。あと、日本で先に出て、アメリカではその後凄く長いこと待たないといけないというようなことに耐えられません。JManga に望むことは何よりもスピードです。スキャンレーションサイトに勝てるとすれば、そこでしょう。オフィシャルなサイトなのですから、それこそ日米同時くらいに出してほしいです。ほぼ同時に英語になってそこにあるとわかれば、ファンはどっと押し掛けますよ。そこが一番早いのであれば、必ずそこをチェックします。支払い方法は定額制の採用を勧めます。一回一回ごとにチェックアウトして、勘定をするより、ずっと簡単だし、もしも全然利用しなくても払い続けることが多いです。なぜなら、いったん定額制サービスに登録を始めてしまうと、自分でも知らないうちにお金が落ちていて、それをそんなに気にしないからです。もしも、定額ではないなら、ものすごく安い、それこそ 1 ドルとかにしないと支払いの面倒さを克服できないでしょう。1 ドルくらいなら、まあいいかとなりますが。あと、JManga がコミュニティを作ってくれるといいなと思います。フォーラムがあって、マンガについての意見をいいあったりできるような。知られてないようなマンガをどんどん紹介してくれるというのもいいですね。例えば、「これを買ったことがあるあなたは、これも好きかも？」みたいにして。そういう風に言われると、なんとなく買ってしまったりすることもありますから。

（全員笑う）

13　さっき言い忘れましたけど、タイトルとかシリーズのところにマウスを持っていけば、そこに簡単な内容紹介で出てくるといいと思います。たいていは、そうじゃなくてクリックして、そこからまたどこかをクリックして、内容ページに辿り着きますが、最初に少しでも紹介してくれると嬉しいですね。そうすれば、自分の好みかどうかある程度わかりますから。

（口ぐちに）それはいい。

6　私はコミュニティはいらないと思います。なぜならトーキョーポップがそれを目指していて、まるでマンガのマイスペースみたいにしていましたが、全然興味を引かれません

でした。逆にイライラしたぐらいです。なので、もしかしたらタイトルに対するちょっとしたコメントくらいで、それ以上の過剰なコミニティ形成は不要だと思います。支払いは断然定額制がいいですね。私自身 Netflix やアマゾンの定額制サービスに登録しているので、慣れているというのもありますが。

7　さっき誰かが言っていたような、ランクごとに分かれている定額制というのが一番いいです。一番下のランクだとアクセスできる、あるいは購入できる数が少なめで、次のランクだとその倍とかで、最上級だと制限なしとか。そうすることで、もしも一番下のランクから始めたとして、どんどん自分の読みたいマンガが増えれば次のランクに行けるし、そうじゃないならずっとそこにとどまっていることもできるし。で、もちろんそれぞれのランクに応じて、特典も変わってきて、例えばベーシックだと何も特典がないけど、次のランクだとマンガ家インタビューがあったり。何かコメントがあったり…。

13　言い忘れましたけど、あと翻訳版で、嫌なのは編集されていることです。たとえば日本のジョークをアメリカ風に変えていたり。そういうときは、そのまま訳して、訳注というかコメントがついているほうがずっといいです。

3　それで思い出しましたけど、内容を変えるような編集があって、例えば NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）とかそうですが、それは止めて欲しいです。おそらく文化の違いとかを考慮して、変えているのだと思いますが、すごくいやです。

M　ただ、こちらは内容への批判がうるさいですから、幅広い年齢層に読んでもらおうとするとしょうがないのではと…。

（全員口々に色々言う）

2　変更しないことで、一定の年齢に限られてしまうのはしょうがないでしょう。

5　でも変更されるよりは、読者の立場としてはずっといいです。そういう編集をされると、オリジナルを知らなくても、「何か変だな」と思って不快な気持になります。

M　なるほど。すでに 1 時間経ってしまいましたので、最後に質問にします。マンガあるいはアニメ関連以外で日本と聞いて連想すること、思い浮かぶことを教えてください。

1　テクノロジーかな。

13　大したことではないけど、例えば大都市でも日本だと、ゴミ箱が見当たらないですよね。ないわけじゃなくてうまく隠されてて。文化的にきれい好きだと思います。

6　すごく安全。

M　何か伝統的、文化的なものでは？

5　食べ物、温泉。

（全員口々に）食べ物！

9　あと、マンガとかで街の風景が描写されているのがすごく好きです。

7　面白いのは、日本は本当に安全で、それこそ世界で一番安全だと思うけど、マンガではやたら事件が起こってること。

（全員笑う）

11　そういうコメントみたいなのを入れると JManga は面白くなるかも。このマンガではこんなことが起こっているけど実際の東京では～みたいな。

M　ありがとうございました。1 時間を超えてしまっていますので、ここらで終わりにします。

2-2. Bグループ実施記録

■実施日時■

2011 年 7 月 21 日　15：00

■モデレータ■

尾形弥佳子 (Wowmax Media!)

■参加者■

#	名前（ファーストネーム）	性別	年齢
1	Randy	男性	(未回答)
2	Kyle	男性	(25)
3	Tiffany Yang	女性	(21)
4	Emmeline	女性	(19)
5	Jasmin	女性	(18)
6	Joseph	男性	(21)
7	Martha	女性	(48)
8	Kevin	男性	(18)
9	Yolanda	女性	(20)

■発言要旨■

- このグループでも、マンガはアメコミと比較してアートスタイルやストーリーが幅広いことが魅力であるという発言が出た。
- 結末の読めない複雑なストーリー展開が良いようだ。同時にアメコミの多くはシンプルなストーリーであることへの不満も表明されている。
- ストーリーがしっかりしているという評価が出る一方で、「かわいい」が中心の作品に対しては、興味が無いという発言もある。
- 米国での発刊に時間がかかることへの不満がある。英訳コミック単行本の巻と巻の発売が半年近く空くこともあるとしている。これがスキャンレーションサイトに行く理由ということである。
- 翻訳の質も重視されていて、スキャンレーションサイトの翻訳は質が悪いので、作品の評価を下げているという懸念も出された。
- プリント版コミック単行本の価格についても高すぎるという発言もある。
- 今後、電子出版化された際に、購読料を支払うことへの抵抗感は少なかった。価格帯はプリント版コミック単行本の半額くらいが値ごろのようである。
- 1 話ごとや巻ごとより、定額購読の希望が多い。ストリーミングよりダウンロードが望ましく、併用できるサービスが期待されている。
- 定額の場合の価格帯は、10 ドルくらいより上限で 20 ドル～30 ドルが許容範囲のようである。

- カラーでないマンガに飽きがきたのではという発言もある。
- JManga への期待は、 定額制サービスを採用して日本と同時発売、広告付き無料サービスのオプション、広範なラインナップ、オールデバイスへの対応である。
- タイトル数が多いことが成功の秘訣で、有料でも利用するという発言が多い。
- 注文をつけるとすれば、（1）最初の数チャプターは無料、（2）作家インタビューの充実、（3）紹介システム（新規読者を紹介すれば、ポイントが貰えるなど）など特典の充実。

■インタビュー参加者の発言にタイトルが出た作品■

表記；英題（『邦題』）

- Change123（『ちぇんじ 123』）
- Umi no Misaki（『海の御先』）
- NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）
- Rave Master（『RAVE』）
- BLEACH「（『BLEACH』―ブリーチ―）」
- Deadman Wonderland（『デッドマン・ワンダーランド』）
- FAIRY TAIL（『FAIRY TAIL』）
- Funky Force「（ファンキーフォース）」※タイトル確認できず。

■Ｂグループ議事記録■

発言者名は参加者一覧の＃、モデレータは M で記載

M　お集まりいただきありがとうございます。携帯、スマホは切ってください。この調査の目的はマンガの人気、認知度がこちらの市場でどれくらいなのかを探ることにあります。ですので、今日は皆さんにマンガに関する質問をさせていただきます。どうか、率直なところを聞かせてください。JManga という公式ポータルサイトが 8 月に始まります。うしろにギャラリーがいますが、その JManga に参加している出版社の方たちです。いい機会ですので、皆さんからも何か質問があれば、出版社の方たちに聞いてください。では、最初の質問です。これはちょっと馬鹿げた質問かもしれませんね。この中でマンガを読んだことがないという人いますか？いませんね。よかったです。では、マンガの好きなところ、いいと思うところを聞かせてください。一人ずつお願いします。

7　私は以前、アメリカのコミックスをよく読んでいました。マーベルとか。ただ、ほぼ全部が男性向けです。マンガの場合は、まず画風が違っていて、私はそれがすごく好きです。ストーリーも色々な違うジャンルのものがあって好きです。ヒーローものもあれば、少女向けもあって。

8　ストーリーテリングに深みがあるのが多くて好きです。

M　アメリカのコミックも読みますか？

8　はい。

M　どちらが好きですか？

8　マンガの方が好きです。

6　複数のことが同時進行したりするところが好きです。アメリカのコミック、スーパーヒーローものだと、話の筋ははっきりしていて、誰が勝つか必ずわかっています。マンガはもっと複雑なので好きです。

4　まずは絵柄です。それから話の展開。それらが相まって、共感できることがよくあります。もちろん話の多くはあり得ないようなものですが、それでも感情移入しやすいです。

5　少女マンガが好きです。絵柄がいいと思います。あと Shonen Jump（『少年ジャンプ』）の作品も読みます。

M　アメリカのコミックスは読みますか？

5　読もうとしたことはあるのですが、読めませんでした。

M　読めませんでしたか？その理由は？

5　男性向けというか、とにかく私はちょっと読んで、先に進めませんでした。退屈ですね（笑）。

3　私もアメリカのコミックよりマンガの方が、ずっと感情移入しやすいです。ストーリーがあり得そうな展開のものも多いし。なので、長いもので、読み始めたらやめられなくなります。あとジャンルの多様性。色々なタイプのものがありますよね。

2　表現スタイル。マンガは感情表現が豊かだと思います。そのため、すごく引きこまれます。読むのがすごく楽しいし、見るだけでも楽しいです。絵柄がどんどん読者を引き込むようなものが多いです。キャラクターの描かれ方もクールで、感情豊かで、極端に誇張するときもあれば、リアルに描いているときもあります。すごく好きです。

1　僕はもともとしっかりと作られたストーリーであれば、何でも好きです。マンガが好きな理由としては、まず日本の文化に興味があるからです。ユーモアがあるところも好きです。

M　多くのマンガのストーリーはしっかりと作られていると思いますか？

1　そうですね。もちろん、全部じゃないと思います。例えばかわいい（cutie）だけのマンガは好きじゃないですよ（笑）。何でしたっけ？カワイイ（kawaii）？あと、高校の女の子たちがどうとかこうとか、そういうのは興味もないですし。つまらないです。

M　なるほど。今、ちょっと嫌いなところを挙げてくれましたが、皆さんも今度はマンガの嫌な点をお聞かせ下さい。

7　こちらへの来方。

M　こちらへの来方というと？

7　時間がかかりすぎます。特に巻と巻の間がすごく長いです。5 ヶ月とか、もっとかかります。それから、途中で刊行が止まってしまうこと。トーキョーポップが出していたもののなかにすごく好きなマンガがあるのですが、今では続きを読みたくても読めません。しょうがないので、スキャンレーションサイトに行って、探していますけど。マンガの内容とは関係ないですけど、これが私にとってはマンガに関する最大の問題です。

8　あんまりないですが、時々ひどくあらい（dirty）マンガがあって、それは受け付けないですね。

M　粗い（rough）という意味ですか？それとも描かれている内容が荒い（dirty）ということですか？

8　両方です。けど内容よりも、絵柄が特に重要です。

6　翻訳が適切でないのではと思うときがあります。それがいやです。

4　やっぱり時間がかかるのが一番の問題だと思います。あと翻訳も。日本のマンガのユーモアやギャグを訳すとき、そのままでは意味がわからないし、無理にこちらの言葉にあてはめても面白くないので、すごく上手に訳してくれないといけないです。あ、もう一

つ。こちらの問題はスキャンレーションサイト。クオリティの問題からだけですが、スキャンレーションサイトの訳がひどくて、それがマンガの悪印象につながっていると思う。もちろん上手に訳されているものもたくさんあるけど。

5　もうすでに言い尽くされてる感じですけど、時間がかかりすぎるというのは本当につらいです。それが一番の問題です。私はマンガが大好きで、他に不満はないですね。（笑）

3　値段がちょっと高すぎます。今いくらなのか正確にはわかりませんが、一時は 10 ドル以上が普通でした。私の場合は、中国語がわかるので、中国語版を買って読むようにしていました。それなら 4 ドルちょっとなので。そうでもしないとそんなに買えません。

2　こちらで売られないタイトルがいっぱいあります。Change123（『ちぇんじ 123』）とか Umi no Misaki（『海の御先』）とか僕が読んでみたいようなマンガは、なかなかこちらでライセンスされません。すごい面白そうだし、すごく読みたいのに、読めないというのがイヤです。

M　スキャンレーションサイトで探したりはしないのですか？

2　しません。自分自身ライターなので、そういう著者の権利を無視したものは嫌いですね。ただ、そこへ行く人の気持ちはわかります。ライセンスされない限り読めないわけで、オンラインでそれを探して読むという気持ちはすごくよくわかります。個人的な主義で、僕はしませんが。

1　皆さんが言ってますが、こちらのマンガの問題はスピードです。アニメも以前は同じ問題がありました。クランチロールというサイトがあって、そこでは日本で放送されたのとほぼ同時に、字幕つきが流されます。日本のライセンサーと協議の上でそれらをオンラインで流しているのですが、マンガにもそういうサービスがあればいいと思います。デジタルで日本発売から時間を置かずに読めて、定額制で、そうすれば喜んでお金を払うのですが。JManga がどのような内容のサービスになるのかわかりませんが、これが一番いいと思います。

M　今 Randy（1）がデジタルでのマンガ配信について述べましたが、マンガはいずれにしてももっとデジタルで読めるようになってくると思います。そうなったとき、皆さんはマンガをデジタルで読むためにお金を払いますか？いくらでも無料で読めるのにも関わらず？

7　私は払いますね。マンガ家や翻訳者に敬意を表してというのもありますし、間違いないものを読みたいです。

2　我々のようなファンはここでのマンガビジネスがもっと大きくなることを、心から期待しています。そのために、きちんとした正規のビジネスに、我々がお金を払うべきだと思っています。

4　私は、印刷されたものと同じくらいの値段だったら、わざわざ買わないと思います。本の方が好きですし。元々、滅多に買わないので、デジタルでもすごくはまるようなものしか買わないです。なので、自分が好きかどうか、わかるような手段がないと最初から買わないかもしれません。

9　（遅れて入室）

M　今、皆さんにマンガの好きなところ、嫌いなところを述べてもらいました。意見はありますか？

9　そうですね、マンガは面白い（funny）と思います。

M　面白いというと…？

9　えっと、シリアスなところでも面白いときがあったりするので。作品に拠りますけど…。あと、すごく入り込めるところが好きです。
M　嫌いなところはありますか？
9　終わってしまうところです。
（全員笑う。）
9　入り込めるようなマンガほど、終わってしまいます。
1　でも終わらないのも困りますよ。
（全員笑う。）
M　デジタルでマンガを読むためにお金を払いますか？
9　う〜ん。多分買うと思います。
M　スキャンレーションサイトで読んでる人はいますか？
1　僕は読んでます。スキャンレーションサイトで読むこともあれば、買って読む時もあります。両方です。どんなマンガなのかチェックするために、スキャンレーションサイトで読みますね。すごく好きになって、それが実際に販売されていたら買います。あと、こちらで売られてないマンガは、スキャンレーションでしか読めないですから。普通に売られていたらもっと買うと思いますけど。僕は今まで本しか買ったことがなくて、デジタルでは買ったことがないですね。iPad を最近買ったので、これからはデジタルでもマンガを買うかもしれません。
7　私もスキャンレーションで読んでいます。さっき言ったようにトーキョーポップが出していたものの中にすごく好きなシリーズがあるのですが、トーキョーポップが出版を止めてしまったので、読めなくなりました。続きを読みたいと思うと、他に方法がないです。
8　僕もスキャンレーションで読んだことがあります。NARUTO （『NARUTO―ナルト―』） のカカシ外伝だったと思います。印刷された本では売ってないと思うのですが、とにかくオンラインでそれを見つけて、面白そうだなと思って読みました。
M　なるほど。お聞きしていると、スキャンレーションサイトというのは、皆さんにとって自分の好きなマンガが読める唯一の方法だから、あるいは情報源だからという理由が大きいようですね。他に何か理由はありますか？
1　無料だからでしょう。有料で同じようなものがあれば、僕はそちらに行きますけどね。無料のサイトは怪しげなものもあるし、クリックしたとたんに、やたらといっぱいウィンドウがポップアップしてきて、不快になります。ウィルスも心配ですし。そういう心配が一切ないクリーンなものがあれば、お金を払ってもそちらを選びますね。
M　スキャンレーションサイトの中には、特に有名なものだと、そういうクリーンなサイトがあるのでは？
8　いや、ポップアップはどこもすごいです。
（全員、口ぐちに色々言う）
M　マンガをデジタルで買う場合、どういう単位が望ましいですか？チャプターごととか、巻ごととか。
7　私は単位ではなく、定額制がいいと思います。
1　定額制がいいです。クランチロールみたいなのが一番いいと思います。例えば、クランチロールで何かアニメを選んで見始めて、つまらないとか自分の好きなものじゃなかったとしても、全然損した気持ちにはなりません。それがもしもチャプターを買ったり、一巻買ったりしていたら、すごく損した気持ちになるでしょう。定額制が理想的です。

4　私も定額制がいいです。一カ月いくらで、読み放題みたいなのが一番いいです。特定のマンガを買うよりも、ずっといいです。もしもなかに気に入らないマンガがあっても、全然平気です。
2　僕も断然定額制ですね。すでに、Netflix とクランチロールの定額サービスに登録していますけど、とても満足しています。アメリカではこの方法が一番好まれるのではないでしょうか。
3　でも定額制だと、多分ストリーミングになりますよね？ダウンロードはできないんですよね？それはちょっと…。
M　つまり、所有したいということですか？
3　なかにはそういうシリーズもあると思います。すごく好きになったら、やっぱり自分のものとして所有したいとなるのでは。なので、理想を言えばそういうオプションもあるといいです。
M　なるほど、定額制もあり、ダウンロードもできるというような自由が理想的と。では、望ましい価格はどれくらいですか？例えば定額制なら月どれくらいなら払いますか？
2　う〜ん…。どうかな。20 ドルから 30 ドルの間くらい？
M　クランチロールとか、Netflix にはどれくらい払ってるのでしょうか？
（全員、口ぐちに色々言う）
2　クランチロールは 5 ドルくらいかな。
M　月に？
2　そう。
2　プレミアムはもうちょっとするけど。Netflix は 10 ドルくらいかな。
1　10 ドルくらいまでなら、たくさんの人が払うと思います。
M　では、定額ではない場合、マンガをデジタルで買うとすれば、どれくらいなら払いますか？
8　よっぽど読みたいものなら、10 ドルくらいまで払うと思う。
1　ダウンロードするということ？
8　そう。
3　私は 4 ドルが上限ですね。普通の本とはやっぱり違うので、それ以上出すなら普通の本が欲しいです。
M　印刷された本よりは安くないといやということですか？
3　はい。安くないと買いません。
M　この場合、買うというとダウンロードするということですか？
3　はい。
1　僕はそもそもダウンロードしたくないです。ストリーミングというか、アクセスして読むほうがいいです。それでもっと安くしてほしいです。1 ドルで一冊とか。
M　ありがとうございます。さて、こちらでのマンガの売上は減少傾向にあります。あなた方の中で、実際に以前よりマンガを読まなくなったという人いますか？例えば 3、4 年前と比べて。
9　私は読まなくなりましたね。高校の時に比べたら、今は少ないです。
M　理由はありますか？
9　仕事しているので忙しいです。以前は家族、というか、いとこがすごくマンガ好きで、いつも「これいいよ」とか「これ読んでみたら」と言ってくれていて、それで読んでいましたが、そのいとこも忙しくなってあまりマンガを読まなくなったので、どれを選べばいいのかよくわからなくて、私も遠ざかっています。

5　私も以前に比べたら、マンガを読む量は減っています。マンガは大好きなのですが、最近はアニメの方をよく見るようになって、そのせいでマンガがちょっと減っています。なんとなくマンガの白黒だけに飽きてきたような感じです。アニメのカラーが嬉しいというか（笑）。

4　多分、減ってると思います。やっぱり高校の時はもっとよく読んでいましたね。今は大学に行っているし仕事もしているし、時間がないです。でも全体的なマンガの売上が落ちてきているというのは、それって印刷された本のことですよね？

M　はい。

4　それは多分。より多くの人がオンラインで読んでいるからではないでしょうか？

M　つまり、それらが無料で読めるから？

4　そうです。

M　なるほど。マンガ売上が落ちている原因としては他に何が考えられますか？

7　ジャンルが結構、高校生くらいまでの年齢層に向けたものが多いような気がします。そのせいで、高校卒業したら共感できないのでは？

（全員、口ぐちに色々言う。）

7　それともちろん景気が悪いので、マンガを買いたくても買えないということは絶対ありますよね。

2　それは絶対そうです。しかもガソリンとか必需品が値上がりしてしまって、マンガを買う余裕がないです。

1　マンガの数も減ってますから、売上が減るのは当然でしょう。トーキョーポップも閉めてしまったし。Rave Master（『RAVE』）がすごく好きだったので、結局最後の何巻かをまとめたものを少々高くても買いました。それは凄く読みたかったから、たとえ経済的に苦しくても買いましたけど、どこからも出なかったから買えないですよね。

M　確かに出版社の数が減って、市場に出ているマンガの数も減っていますね。JManga は公式ポータルサイトですが、皆さんがこのサイトに望むこと、提案したいことは何ですか？

1　定額制。それから日本語版が出るのと同時にアップされること。

M　同時は難しいかもしれませんね。でもわかりました。他には？

7　無料サービスのオプション。クランチロールみたいに。
同じ広告を何度も何度も見ないといけないけど（笑）

7　そう。でも無料でしょう。あと、こちらで出てないタイトル。

M　作品数を多くしてほしいということですか？

7　そうです。

6　幅広いタイトル、それらをうまく管理してくれる方法。たとえば個人的な本棚があって、読んでいる本の新しいチャプターが来ればそれを知らせてくれて、シリーズのどこまで読んだか自分でブックマークできて、というように。長いシリーズだと、一体どこまで読んだか自分で忘れてしまって、そのせいで読み続けるのがちょっと面倒になったりしますから。

（全員笑う）

2　iPad とかキンドルとかの読書デバイスでも読めるようにして欲しい。

M　スマートフォンは？

7　私は iPhone でマンガを読んでみたことあるけど、すごく読みにくかったです。

8　便利なのが一番。ログインすら面倒なので（笑）できるだけ便利にして欲しい。サイトに行ってその度にサーチしないといけないのとか嫌ですね。

M　あなたに向けた推薦作品があればということ？
8　はい。これが好きだったから、こういうのも好きかもみたいな。
M　アマゾンのお薦め機能みたいな？
8　そうそう。
2　最初の数チャプターは無料。
4　たいていの人が妥当と思うような定額制で、今までこちらで出てない作品も含めて膨大な数の作品があれば成功すると思います。そうすれば合法的なマンガのサイトとして、たくさんの人が料金を払うことに賛成すると思います。クランチロールみたいに。でも膨大な数の作品がないと、スキャンレーションサイトに行かず JManga に行く理由がないです。逆にいえば JManga がそれくらいたくさんの作品を揃えられるなら、喜んで行きます。読みたい本を複数のスキャンレーションサイトを行ったり来たりして苦労して探したり、それでもなかなか見つけられなかったりすることを思えば、一つのちゃんとした合法的なサイトのほうがたとえ有料でもずっといいです。
2　わかるけど、それは不可能じゃない？
（全員、笑う）
6　あるいは、少なくとも有名なスキャンレーションサイトと同じくらいか、ちょっと下回るくらいの量のタイトルがそろうなら、それだけで僕は成功すると思う。それか、数はちょっと少なくても他の魅力、特定のジャンルがそろっているとか、そういうことがあれば成功するでしょう。
M　サイトの内容はどうですか？何か提案はありますか？
7　マンガ家インタビュー。
2　インタビューまでいかなくても、作家からのメッセージみたいなもの。マンガの単行本の最後によく載っているようなやつ。
8　もしもチャプターごとに課金するなら、クランチロールがやっているみたいに最初の何チャプターかは無料にして、何回でもダウンロードできるようにすべき。それで続きが読みたい場合は買うというように。
2　そこからさらに限られた数の人に、無料で読むことのできるアクセス方法を教えられるとかいうのもすごくいいのでは。あるいは限られた回数とか、期間とか、とにかく口コミを広げられるように、自分以外の人にも無料で読ませられるような方法があればいいとい思う。そうすれば友達にすすめられるし、話題にもなるし。
9　紹介システムはうまくいくと思う。特にマンガファンは、自分が読んだものを誰かに話したくなるので。他のサイトでもよくやっているけど、誰かを紹介して、その人が新規会員登録すれば、自分の月間費が無料になるとか、なにか特典がもらえるとか、そういうのはいいのでは。あるいは、一定の期間そういうキャンペーンをやるとか。いずれにしても、そうすれば自分の友達に勧める人がたくさんいると思う。
M　いいアイデアをたくさん言っていただいてありがとうございます。それでは次に JManga に限らずですが、マンガのキャラクターとしては、どういうものが一般的にアメリカでは好まれると思いますか？
6　NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）とか BLEACH（『BLEACH』―ブリーチ―）。あと勝ち目のないようなキャラクター（Underdog）が実はすごいとか、勝っていくというのも好きです。サスペンスみたいなタイプの話も好きで、最近見始めたアニメに Deadman Wonderland（『デッドマン・ワンダーランド』）というのがそういうタイプなのですが、すごく面白くて…。
8　特にアニメはすごくいいです！素晴らしい。

6　アニメは終わったけど、そのマンガはまだ続いてて、続きがこちらでは出てないのですが、それみたいなタイプも好きですね。
1　私は別にジャンルとかキャラクターにはこだわりませんね。ストーリーがいいかどうか、それが一番です。
9　私はコメディとか、面白いものが好きですね。
M　でも翻訳されてしまうと、本来の面白さがなくなるというか、冗談とか意味がわからないときとかないですか？
9　それは確かにあります。でも私は変わったものが好きなので…、
（全員笑う）
9　なので、私だけが面白いと思っているものもたくさんありますね。でもマンガのそういう面白いところが大好きです。
3　私はとにかく少女マンガが好きです。
M　ヤオイは読みますか？
3　読みますけど、最近はユリのほうがいいかなと…。
M　あらまあ。
（全員笑う）
4　アクションでちょっとロマンスがあるようなジャンル。あるいはちょっとユーモアがあって、なんというか…
M　間があるような？
4　そうです。
M　少女とか少年とか関係ないですか？
4　ないですね。どちらも読みますし。ストーリーとキャラクター設定によるので、どちらでもいいですけど、ストーリーやキャラクターはきちんとしてて欲しいです。
2　僕はアクションで、主人公がどんどん強くなっていくのが好きです。
M　アメコミもそういうのはありますよね？
2　はい。でもアメコミだと一話にストーリーが一つで単純です。マンガはサイドストーリーもきちんとあったりして、もっと面白いです。
8　僕はすごくユニークなキャラクターが好きです。今まで見たことないようなのとか、すごく変わっているような。FAIRY TAIL（『FAIRY TAIL』）のハッピーみたいな。
7　私はキャラクターというよりジャンルで選びます。少女マンガが好きですし。あとヤオイも大好きです。なので、あえてキャラクターというなら、キュートな男の人ですね。
（全員笑う）
M　皆さんのように熱烈なマンガファンじゃない、一般的な人たちが好みそうなジャンルとかキャラクターってありますか？
6　まあ、超人的なキャラクターかな。すごい強くて、かっこいい。
1　僕はキャラクターというより話がよくできてるかに興味が行くと思います。スターウォーズみたいな。
8　おもしろい（funny）キャラクターも好かれるでしょう。
5　あとキャラクターとは関係ないですけど、カラーページがもっと増えるほうがアメリカでは喜ばれると思います。
2　いや、でもそれは一概に言えないのでは？僕はあんまりカラーかどうかに左右されないです。
3　私もマンガにはカラーは必要ないと思う。今時々みかけるみたいに、巻頭何ページかカラーであとは白黒で充分です。

M　ありがとうございます。もうこんな時間なので最後の質問に行きます。マンガ以外で日本から連想することは何ですか？

9　変なもの。

（全員笑う）

9　誰か知っているかどうかわからないけど、日本の映画で Funky Force（『ファンキーフォース』）（？）とか「ファンキーなんとか」っていう映画を見たことあります。私の人生であれほど変わっているものをみたことがないというくらい変でした。エイリアンが出てきて、とにかく変わっています。あと日本といえばテクノロジー。

2　過激なものが多い。昔見た番組でゲームをやってたけど、水に落ちたり、巨大な壁をよじ登ったりしていた。

6　メイドカフェ。

（全員口々に色々言う）

1　クリーンなところ。

2　ドライビール！

（全員笑う）

M　ドライビールってこちらにはないですか？

2　ないですね。日本のスーパーに行かないと。

（全員笑う）

M　他にはないですか？

4　ロリータ。ゴスロリとかのファッション。

M　わかりました。それでは 1 時間をだいぶ越えましたので、ここで終わります。ありがとうございました。

2-3. Ｃグループ実施記録

■実施日時■

2011 年 7 月 23 日　13：00

■モデレータ■

尾形弥佳子 (Wowmax Media!)

■参加者■

#	名前（ファーストネーム）	性別	年齢
1	Kat Douangsanith	女性	(19)
2	Chris Parsoneault	男性	(23)
3	Kathleen French	女性	(20)
4	Nicole Ellis	女性	(未回答)
5	Johanl Leifisson	男性	(27)
6	Peter Thung	男性	(36)
7	Armar Vazquez	男性	(未回答)
8	Ruby Ponce	女性	(20)

■発言要旨■

- アメコミは表現が直接的なのに対してマンガは象徴的な表現が多い点が好き。ストーリーが入り組んでいて、感情移入しやすい。
- ジャンルの多さもマンガの魅力である。
- 翻訳の質は、若干問題を感ずるが、概ね不満はない。
- ファンタジーのような設定でも、絆とか友情などの人間関係はリアルだ。
- 長いシリーズが好き。ただし楽しむのに訓練が必要。日本のことを知らなくては楽しめない。
- アメコミは説明不要で理解しやすい。マンガは、どうしてこういうことを言うのか、どうしてこういうことをするのか、などを考えなくてはいけない。
- マンガの女性キャラクターは弱々しい場合が多い。「いらいらする」という発言もある。
- 長いシリーズになるとストーリーが似たり、余分なキャラクターが登場する。
- 流通の問題だが、マンガは入手が難しい。そのためスキャンレーションサイトで読めるから、買わなくなった。
- 新刊点数の減少もあり、過去に比べて閲読量は減っているという発言もある。
- 定額制の希望がある一方で、全巻一括、広告付き無料版も望んでいる。
- JManga への期待は、（1）無料サンプル、（2）無名タイトルの紹介、（3）ユーザーレイティングシステムの導入、（4）定額制でランク別課金の導入など。

■インタビュー参加者の発言にタイトルが出た作品■

- Angel Sanctuary（『天使禁猟区』）
- Gintama（『銀魂―ぎんたま―』）
- Wondering Son（『放浪息子』）
- HEROMAN（『HEROMAN』）
- Hot Gimmick（『ホットギミック』）
- NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）
- BLEACH（『BLEACH―ブリーチ―』）
- ONE PIECE（『ONE PIECE』）
- Kodocha（『こどものおもちゃ』）
- Maid Sama!（『会長はメイド様！』）
- DURARARA!!（『デュラララ!!』）
- Hetalia（『ヘタリア Axis Powers』）
- X-Men（『X-MEN』）
- The Avengers（『アベンジャーズ』）
- Ouran High School Host Club（『桜欄高校ホスト部』）
- Azumanga Daioh（『あずまんが大王』）
- Yotsuba&!（『よつばと！』）Life（『ライフ』）
- SOUL EATER（『ソウルイーター』）
- Seitokai Yakuindomo（『生徒会役員共』））
- Junjo Romantica: Pure Romance（『純情ロマンチカ』）

■Cグループ議事記録■

発言者名は参加者一覧の＃、モデレータはMで記載

M　お集まりいただきありがとうございます。携帯、スマホは切ってください。この調査の目的はマンガの人気、認知度がこちらの市場でどれくらいなのかを探ることにあります。ですので、今日は皆さんにマンガに関する質問をさせていただきます。どうか、率直なところを聞かせてください。JManga という公式ポータルサイトが 8 月に始まります。うしろにギャラリーがいますが、その JManga に参加している出版社の方たちです。いい機会ですので、皆さんからも何か質問があれば、出版社の方たちに聞いてください。では、最初の質問です。これはちょっと馬鹿げた質問かもしれませんね。この中でマンガを読んだことがないという人いますか？いませんね。よかったです。では、マンガの好きなところ、いいと思うところを聞かせてください。一人ずつお願いします。

4　マンガはストーリー展開に深みがあると思います。アメリカのコミックスもまんがも双方に共通しているのは、両方ともアクションを表現できるというところ。

M　マンガとアメリカのコミックスとの違いは何でしょうか？

4　アメリカのコミックスのほうが直接的です。ストーリーも描写も。結構血が出たりするシーンもあります。マンガのほうは象徴的な表現が多い気がします。アメリカのコミックはカラーで、マンガはほとんど白黒なので余計そう感じるのかもしれません。でもマンガには繊細なところがあります。

M　特に好きなタイトルはありますか？

4　Angel Sanctuary （『天使禁猟区』）が好きです。

M　少女マンガですね、ちょっとダークな…。

4　そうです！ロマンスもあって、ストーリーがすごく面白いです。
7　僕はアクションも好きだけど、マンガのコメディが大好きです。Ginatama（『銀魂―ぎんたま―』）が好きでアニメも見てます。
M　翻訳されていると面白さがなくなったり、意味がわからなくなったりしませんか？
7　たいていは大丈夫です。たまに、「あれ？」と思うところがあって、そういうときは自分で意味を調べます。
M　アメリカのコミックも読みますか？
7　たまに読みます。カラーのページが綺麗ですし。でもマンガのほうが好きです。
M　どうしてですか？
7　感情移入しやすいのと、ストーリーが入り組んでいるものが多いからです。
3　マンガの好きなところはジャンルが多岐に渡っているところです。Wondering Son（『放浪息子』）とかアメリカのコミックスでは見られないようなものもあるし、HEROMAN（『HEROMAN』）のようなそれこそアメリカのコミックスにもありそうなものもあります。
M　HEROMAN（『HEROMAN』）は、マンガで読んだのですか？
3　そうです。
M　アニメは？
3　アニメを見て、それがすごくよかったのでマンガを探しました。
M　プロデューサーの一人を知っていますが、そのことを聞いたらすごく喜ぶと思います。他に好きなジャンルとかタイトルはありますか？
3　基本的に少女マンガが好きです。Hot Gimmick（『ホットギミック』）とか。ソープオペラみたいなものですけど（笑）。でもアメリカのコミックにはそういうのは全くないです。あるのかもしれないですけど、聞いたことないです。マンガなら、例えば一つの出版社からでもたくさんのジャンルが出ています。
M　では、アメリカのコミックスは全く読まないですか？
3　父が持っているものは読みますけど。値段も高いし、というか長く続くので一旦買い始めたら結果的に高くつくので、買っていません。
2　僕も今彼女が言ったように、ジャンルの多さがマンガの魅力だと思います。僕が知っているアメリカのコミックスには、マンガほどの幅広さはないです。なのであまりアメリカのコミックスは読みません。マンガで好きなジャンルはコメディと少年マンガで、特にコメディです。ただ、コメディの場合、一定のマンガ量を読まないと面白さがわかるようになりません。普通に読んだだけでは、日本人じゃないと、あるいは日本のことをよく知っている人じゃないと、面白さを理解できないです。
M　あなたは理解できますか？
2　僕の場合は母が日本人なので、理解しやすいです。わからないところがあれば、母に聞いています。あとマンガのいいと思う点は、ジャンルが豊富なために、目立たないけれど、すごくいいものとか、独自性の高いものがあります。
M　なるほど、より選択の自由があるということでしょうか？
2　そうです。アメリカのコミックスは読まないですね。
6　僕の好きな作品は NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）と BLEACH（『BLEACH―ブリーチ―』）です。キャラクター設定と展開がいいと思います。キャラクターが魅力的で、長いシリーズなのにそれが一貫していて、感情移入しやすいです。それからストーリーの面白さ。ファンタジーのような設定でも、有り得るかも？と思えるようなところがあります。

M　有り得ますか？
（全員、笑う）
6　特殊なパワーとか、そういうのはもちろん有り得ません。でも絆とか友情とか人間関係のリアルな感じが出てきて、そのせいでファンタジーに現実感が与えられます。
M　絆と友情、まさに Shonen Jump（『少年ジャンプ』）ですね。アメリカのコミックスは読みますか？
6　何年も前に読んでいましたけど、ほとんどフォローしてないです。コミコンにはたくさん無料のものがあるので、それは読みますね。その程度です。
5　好きなタイトルは ONE PIECE（『ONE PIECE』）と NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）です。キャラクターとストーリー展開が優れていると思います。僕はもともと長いシリーズが好きです。長ければ長いほど、キャラクターに親近感を覚えるし、あとシリーズの最初の方で起こった何でもないことが、実は後の方で意味を帯びていたりするのを見るとすごく興奮します。自分がその歴史の一部になれたような気がして。
M　なるほど。アメリカのコミックスは読みますか？
5　昔読んだことはあります。今は読まないですね。マンガにはユーモア、文化的なユーモアがあって、それを知ることが出来るのも嬉しいです。アニメもそうですが、やっぱり訓練が要るというか。例えば僕のガールフレンドが一緒にアニメを見ても、彼女はユーモアがなかなかわからないです。どうしてこれが分からないのかと不思議に思うときもあります。
（全員、笑う）
5　やはり習うというか、分かるようになるために学ばないといけない類のものですが、一旦分かり始めるとはまりますね。文化的なことなので、日本では当たり前のことでも、たとえばお風呂の入り方とかでも知らないと分からないですから。
M　お風呂の入り方？
5　家族でお風呂に入る順番とか言われても、ここでは何のことかさっぱりわからないでしょう。
M　ああ、なるほど。
1　私の好きな作品は、Kodocha（『こどものおもちゃ』）。それから Maid Sama!（『会長はメイド様！』）マンガはクリエイティビティが優れていると思います。私はもともとファッションに興味があるので、衣装をまず見ます。
M　その衣装（着ているもの）も自分で作ったのですか？
1　そうです。自分で作るので、マンガを見たときもまずはコスチュームをチェックして、それが好みかどうか、自分が作れるかどうかを考えます。私は長いシリーズは好きじゃないです。疲れてきてしまうし、飽きっぽいので（笑）。
M　ではやはり絵柄でまず選んで、あまり長くなりそうじゃないシリーズで…。
1　そうです。で、自分の好みの絵柄となると、やはり少女マンガ。たまにちょっと変わったもの、DURARARA!!（『デュラララ!!』）とかも読みますけど。少年はだめですね。
M　ヤオイはどうですか？
1　いまいちです。ユリはいいかも。
（全員、笑う）
1　あ、あと Hetalia（『ヘタリア Axis Powers』）を最近読みました。アニメも見たし。
M　Hetalia（『ヘタリア Axis Powers』）は、どうですか？
1　ユーモアは楽しめます。もともと歴史も好きなので、いいですね。
M　Hetalia（『ヘタリア Axis Powers』）の衣装を作ったりもしているのですか？

1　はい。えっと、ドイツのコスチュームをボーイフレンドに作ってあげました。まあ、ありがとうの一言もないですけどね。
（全員、笑う）
1　アメリカのコミックスも好きでよく読みます。X-Men（『X-MEN』）とか。マーベルの作品が好きですね。
M　どうしてマーベルが好きなのですか？
1　ダークなものが多いからですね。The Avengers（『アベンジャーズ』）とか、かなりダークなテーマの話なので、それが好きです。
M　何となくあなたはアメリカのコミックスを読みそうにないので、ちょっとびっくりですね。
（全員、笑う）
M　両方を読むあなたから見て、その違いは何ですか？
1　まずアメリカのコミックスのほうが私は理解しやすいです。当然ですが、説明不要で何が起こっているのか分かります。ところがマンガの場合は、いつもではないですが、どうしてこういうことを言うのか、どうしてこういうことをするのか考えないといけないときがあります。それでもマンガは好きですけど。
M　わかりました。
8　私はマンガなら何でも読みます。
M　何でも？
8　はい。あ、ヤオイ以外は何でもです。
M　え～？
（全員、口々に色々言う）
M　特に好きなジャンルとか、タイトルは？
8　最近、Ouran High School Host Club（『桜欄高校ホスト部』）をまた読み始めています。なぜかわからないけど、すごく好きですね。あと、Kodocha（『こどものおもちゃ』）も好きです。
M　そもそもそういった作品を読むきっかけは何だったのですか？
8　弟がアニメやマンガが好きなので、それで私も読むようになりました。
M　アメリカのコミックスも読みますか？
8　昔読んでました。今でも嫌いではないですけど、あんまり読まないです。
7　一点言い忘れました。僕は小説もよく読むのですが、アメリカの小説ですけど、そういう小説みたいに想像力をかき立てるところが、マンガにもありますね。しかも絵がその想像力をさらに刺激してくれます。なので、好きなマンガがアニメになっていると嬉しいですし、逆もまた同じで好きなアニメがマンガになっていると読みたくなりますね。
M　なるほど。ではここでマンガの嫌いな点も言ってみてください。
1　全部とは言いませんが、私が読んだマンガの多くに出てくる女性は、とっても弱々しいです。おそらく著書の多くは女の子らしい女の子を描きたいのだと思いますが、たまには強い女性も見てみたいですね。例えば、NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）に出てくるサクラみたいに、男を殴っちゃうような。
M　そういうのが好きなのに、実際のマンガに出てくる女の子達は弱々しくて、ものも言えないようなタイプだと？
1　そうそう。点々が 6 行くらい続くような。
（全員、笑う）

2　わかるけど、サイドキャラだったらそんなに気にならないですよね。それが主役級の女の子だと確かにイライラするけど、その他大勢の色々な性格の子に混じっていれば、別に気にならないですね。

M　それはそうですけど、彼女の言っていることもよくわかります。いらいらしますからね。

1　そう！いらいらして、集中できなくなります。女の子は泣くしか能がないのか？と思ってしまいます。

（全員、笑う）

M　あと萌えですね、たいていの女性読者をいらつかせるのは。男性は好きみたいですけどね。

（全員、笑う。口々に何か言う）

7　僕はあんまり好きじゃないですよ。Azumanga Daioh（『あずまんが大王』）とか Yotsuba&!（『よつばと！』）あたりは、いい例というか、うまくいっていると思いますけど、それからあとにどんどん出てきている萌え系はあんまり好きじゃないです。

6　やりすぎはよくないですよね。飽きてしまいます。かわいらしさだけをそんなに誇張されても。僕も基本はスマートなキャラクターが好きなので、女性も強いタイプがいいと思います。ただ、たまにそうじゃない女の子キャラクター、ちょっと抜けてるとか、すごく面白いとか、そういうのが出てくると好きだったりします。あんまりそればっかりだといやになりますけど。

7　マンガの内容とは関係ないけど、何がイヤってマンガをなかなか見つけられないのがイヤですね。

M　つまりこちらのマンガの流通？

7　そうです。探してもなかなか見付けられないし、実は何年も前から出ているはずなのにどこにもないこともあるし。

4　全部ではないけど、マンガの特に長いシリーズになると、ストーリーが似通ってくることがよくあります。これがイヤですね。たいてい、真ん中くらいで新しいキャラクターをどっと、20 人くらい増やしますよね。

（全員、笑う）

M　人気シリーズだと新しいキャラクターでテコ入れして、さらに長く続かそうとしているのでしょう。

4　そういう感じです。なんだかそういういう意図があるように思えて、ちょっとイヤですね。もちろんマンガ全部じゃないですけど。無理矢理新しいキャラクターを入れたことで、話のつじつまが合わなくなったり、妙に複雑になったりすると、読み続ける気をなくします。

M　実際にそういう作品はありますか？

4　Angel Sanctuary（『天使禁猟区』）はたとえば私の大好きな作品ですが、それでも途中何巻か、要らないと思うところがありますね。最後は元に戻りますけど。

2　キャラクターで同じ様なタイプ、どのマンガにも出てくるようなタイプというのがいくつかあって、僕はそれがちょっといやですね。「あ、また出たな」と思ってしまいます。もちろん気にならないときもあれば、逆にそういうよくあるキャラクターが生きているときもあります。でもそうじゃなくて、典型的というか、お手軽に登場させているようなキャラクターが出てくるといやですね。

M　わかりました。マンガは今でも人気があると思いますが、実際の売上は落ちてきています。どうしてでしょう？皆さん自身はどうですか？例えば 3~4 年前と比べて、マンガを読む量は減っていますか？

8　減ってます。その頃は時間があったけど、今は仕事もしているし、忙しいのでそんなに読めないです。ただ、実際の売上が下がってきているのは、インターネットで読めるからじゃないですか？無料で人気作品は読めるわけだから。その上、最近は iPad みたいなマンガを読むのにもよさそうなデバイスが出てきているし。オンラインで見つけたマンガをただで iPad で読めるでしょう。

M　つまりスキャンレーションサイトで無料で読めるから買わなくなったと？

8　そうです。

7　3、4 年前はもっと出版されているマンガの数が多かったですから、毎月いくつもそれこそ 10 とか 12 とかのシリーズの最新巻が出てました。僕はそれらのほとんどを読んでいました。今では、今月何が出るかな？とチェックしてみても、2 シリーズくらいのそれも 30 何巻とか、20 何巻とかしかないです。必然的に読む量も減ってしまいます。

3　私もマンガを読む量が減っています。2002 年ごろ、こちらでマンガが飛躍したころですけど、右から左に読むマンガがどっと出回って、10 ドル前後しましたけど、その頃はすごく読んでました。なぜならすごくたくさんのマンガがあったからです。私は今でも毎週水曜日にはコミックショップに新しい本をチェックしに行きます。

M　コミックショップでもマンガを扱っていますか？

3　うちの近くにあるコミックショップはかなりの数のマンガを置いています。

M　そうですか。どこに住んでいるのですか？

3　サンディエゴですけど、ミッションバレーにあるライジングサン・クリエーションズはマンガをたくさん置いてます。でもそこにも新しいシリーズはあんまり来ないし、自分が読んでいるものの続きですらなかなか来ません。ないものは読めないです（笑）。

5　僕は変わりなく読んでいます。でもそれは僕がまだマンガを読み始めて間がないからだと思います。どんなタイトルがあるのかよくわからないし。今読んでいるのは 3 つのシリーズだけです。もしももっとマンガに触れる機会があれば、あるいは詳しい友達でもいれば、もっともっと読むと思いますね。友達仲間のなかでマンガを読むのは僕だけなので、完全に孤立してしまっています。ちょっとずつ友達を感化するようにがんばっていますが。

（全員、笑う）

5　「これを見ろ」といって、いきなりアニメを見せたりとか。僕の場合は、NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）のアニメが英語吹き替えになったあたりが、アニメやマンガに入り込んだ頃なので最近です。あれをテレビで見て、すごく面白いなと思って、でそれが日本のものだと知って、そこから色々アニメを探すようになりました。それで、マンガというものがあることを知ったのです。ただ、どうやってマンガ作品を調べられるのか、手探りのままで、結局今はスキャンレーションで探すくらいしか方法がないです。そこでそのまま読んでしまうので、まあ違法なことを助長している訳です（笑）。

（全員、色々言う。）

5　でも、自分が読みたいマンガがどこかで売られていれば、もちろんそれを買いますよ。きちんとした、合法的なものを買って揃えたいです。本当に、その方法があるならそうしたいです。

6　今彼が言ったことは、そのまま僕にもあてはまります。僕もやっぱり NARUTO（『NARUTO―ナルト―』）をテレビで見て、日本のアニメだとわかって、それからマンガというものを知りました。で、マンガを探すようになったのですが、やっぱりスキャンレーションサイトが今のところ一番情報が豊富ですよね。アニメではクランチロー

ルの定額制サービスに登録していますが、あれはすごくいいです。マンガで同じようなことをやってくれたら言うことないのですが。

M　ではマンガがデジタルで読めるようになったら実際にお金を払いますか？払うとすればチャプターごと、巻ごとですか？それとも定額制ですか？

（全員口々に「定額制」と答える）

1　私はデジタルでマンガを買うことはないと思います。絶対とはいえないけど。それならアニメを見ると思う。

8　私はお金を払って読みますね。特にそれが自分の好きな作品だったら、きちんとしたものを読みたいですし。

M　チャプターごととか巻ごとで…。

8　定額制がいいですね。10 ドルくらいの。

M　では全員、定額制のほうがいいですか？

3　う～ん。定額制もいいけど、世界中のマンガが必ずそこにあるわけじゃないので、読みたい本がない場合とかはいやですよね。かといってチャプターは少なすぎると思います。VIZ[5]みたいに巻ごとの購買がいいのでは。

2　Hulu[6]みたいな方法もいいですよね。知ってます？

M　Hulu ってインターネットで映画とか見れるやつですよね？知ってます。あれって定額制ありましたっけ？

2　いや、無料なんですけど広告が入るんですね。

M　ああ、なるほど。

2　でも見るのは無料ですから、短い広告が入っていてもそんなに苦にならないですし、あれもいい方法だと思います。広告主が僕の代わりにお金を払ってくれているわけですからね。

（全員、笑う）

7　僕も定額制だけだと、ちょっとためらうかもしれないです。やっぱり自分の好きなものばかりあるわけではないでしょうし。おそらく、メジャーなもののほうに焦点があたるでしょうし。例えば僕が読みたいものが、あんまり有名なものじゃなければ、入らない可能性も大きいでしょう。

M　わかりました。JManga は公式ポータルサイトとして日本のマンガの情報発信と販売を開始します。皆さんからの提案を聞きたいのですが、どのようにすればいいと思いますか？

4　たくさんの無料サンプル。ベータ版にはあんまりなかったけど。

7　あまり知られてないようなタイトルを紹介するコーナーとか。ウィークリーとかで。

8　レビューとか、あとレーティングをつけられるようにしたほうがいいと思う。お店でも商品でも、私たちはみんな他の人の言ってることを知りたがるので。

6　さらに「これが好きなら、これもおそらく」みたいなシステムがあるといいのでは。

M　推薦ですね？

[5] VIZ Media のことを指す。

[6]ディズニーABC テレビジョングループ、FOX エンタテインメントグループらの合弁事業として設立され、マルチデバイスに対応したビデオオンデマンドサービスを展開している。

6　そう、推薦。「あなたはこれに高い評価をつけました。同じようにこれに高い評価をつけた人は、こんなのにも高い評価をつけていますよ」みたいな。

1　ジャンルごとの掲載、検索。Netflix なら複数のジャンル、例えばアドベンチャー、ロマンス、何とかみたいにいくつかのジャンルを入れて検索できます。そういう機能。

6　優れた検索エンジンはすごくありがたいと思いますね。

3　こちらで出版されてないマンガとか、知られてないマンガがあること。ONE PIECE（『ONE PIECE』）なら別に JManga に行かなくても、VIZ にあるけど、聞いたことのないマンガで面白そうなものがたくさんあれば、JManga に行くと思う。あと古いものでも、例えばトーキョーポップから出ていてとまってしまったものが、デジタルでも読めるならすごく嬉しいですね。

M　特にどのタイトルというのがありますか？

3　Life（『ライフ』）というタイトルなど、9 巻までは英語で出ているので買いました。それっきり英語では出てないです。しょうがないので 10 巻から 20 巻はとりあえず日本語のものを買いました。

M　日本語は読めるのですか？

3　いいえ。でもそれしか方法がないので。なんとかどういうことが起こっているかわかりますし。

M　それは本当に気の毒ですね。ではたとえば Life（『ライフ』）が JManga で売られれば…。

3　英語になれば、必ず買います。

6　あと、実際に可能かどうかは別として、印刷版も売るような仕組みもいいのでは。デジタルで定額制サービスに登録していれば、印刷のほうもディスカウントとか、あるいは無料とか。

M　なるほど。ただ JManga は少なくとも現時点ではプリントは考えていないと思います。すでに印刷版が出ていれば、その情報はわかるようにすると思いますが、基本はデジタルです。

2　僕は定額制にして、その中にいくつかのランクを設けるといいと思います。一番下がすごく安くて 5 ドルとかで、次がスタンダードで 10 から 15 ドル、それからプレミアで 25 とか 30 ドルというように。アクセスできるマンガの数で区切って、一番下だと月に５つまでとか。スタンダードだと 20 で、プレミアだと制限なしみたいに。さらにどのランクであろうと、最初のチャプターは全部無料にして試し読みを可能にしてくれれば、なおいいと思います。

5　Shonen Jump（『少年ジャンプ』）はそうやってますよね。新しいシリーズが加われば最初のいくつかのチャプターは無料で読めるようになってます。すごくありがたいです。

6　広告が入るけど無料っていうオプションもありだと思う。まあ、僕なら広告を見たくないからお金払いますけど。

（全員、笑う）

M　内容はどうですか？もちろん皆さん個人の好みもあると思いますけど、どういうジャンルのものが一般的にこちらでは受けると思いますか？

3　Shonen Jump（『少年ジャンプ』）のタイトル。

（全員、笑う）

3　だって皆読んでるのは Shonen Jump（『少年ジャンプ』）のタイトルですよね？私の友達も皆そうだし。

2　Yen Press の出しているようなタイトルもいいと思う。あそこもデジタルになってるけど。
M　そういえば雑誌、Yen Plus[7]でしたっけ？あれは印刷をやめてデジタルにしたんでしたよね？
2　そうです。
M　特に好きなタイトルはありますか？
2　SOUL EATER（『ソウルイーター』）。
M　他にジャンルとかキャラクターで、どうですか？
1　少女もいいと思う。でも弱々しい女の子ばっかりじゃなくて、独立して強い女の子キャラクターで。めそめそしている女の子は本当にいやなので。
（全員、笑う）
1　あと妙に甲高い声でしゃべるような男の子もいやですね。読みながら、頭のなかで高音の声が再生されてしまうような。
4　特別なところがあるけど、リアルなタイプ。読者がある程度共感したり、感情移入しやすいキャラクター。
8　NARUTO（『NARUTO―ナルト―』の主人公）みたいな感じの。
M　なるほど。
7　僕はコメディがいいと思いますね。
M　でもコメディとか冗談って、さっきも言いましたけど、翻訳するのが難しいのでは？というか、翻訳されると本来の面白さが半減されるというか…。
7　そういう場合もあると思うけど、でも世界共通の面白さとか笑いどころというのはやっぱり存在しているので、マンガもどんどん出すべきだと思いますね。
M　特に面白いというタイトルはありますか？
7　Seitokai Yakuindomo（『生徒会役員共』）
M　それは一体どういう？
7　高校が舞台のギャグマンガです。国籍を問わず楽しめるマンガだと思います。ちょっとダーティジョークが多いですけど（笑）。
M　こちらで英語で出ていますか？
（全員口々に色々言う。多分出てない）
7　4 コマのギャグマンガです。
M　いずれにしてもコメディですね。他に提案は？
4　ヤオイ！
M　イェー！
（全員、笑う）
4　ヤオイファンはお金払いますからね。
M　払いますね。
4　払います！
（全員、笑う）
M　ヤオイはよく買いますか？
4　私はそうでもないですけど、友達に狂ったように買ってる子がいますね。

[7]Yen Press（脚注 1 参照）がインターネット上で発行している月額 2.99 ドルの定額制デジタル雑誌。

M　好きなタイトルとかありますか？
4　う～ん、Junjo Romantica: Pure Romance（『純情ロマンチカ』）とか。
M　ああ、いいいですね！中村春菊の。長いですけどね。
（全員、笑う）
1　ユリも！
M　ユリはさらにマイナーなのに？
1　だからです。
（全員、笑う）
M　確かにより多くのジャンルを揃えることで、より多くの人の気持ちを掴むことになるでしょうね。では、最後の質問です。これまでマンガのことを話してきましたが、マンガを離れて日本一般から受ける印象はどういうものか教えてください。
8　スピリチュアル。結構迷信深い感じ。神社とかお寺とかあちこちにあって。
1　ファッション。フランスのパリにも行ったことあるけど、東京の例えば渋谷とか原宿はパリとは全く違った、独自のファッションがあります。フランスはエレガントだけど、東京はもっとポップな感じ。アンジェリックプリティとか、Baby, The Stars Shine Bright とか、H Naoto とかが好きです。
M　ゴスロリ、ロリータファッションですね。他には？
6　寿司。
5　テクノロジー。
2　交通機関がすごいよね。
3　景色がきれい。田舎の方もよさそうだし。
7　人口密度が高い。朝のラッシュときの電車とか、有名ですよね。
M　ありがとうございます。もう一時間を越えていますので、それではここで終了にします。本日はありがとうございました。

第 3 部　米国マンガ市場と今後の見通し

3-1. 米国における日本製コンテンツ市場の変化

米国における日本製コンテンツビジネスは、いまパラダイムシフトとも言える、大きな変化に遭遇している。2011 年 4 月、これを象徴するかのような出来事が 2 件あった。4 キッズエンタテインメントの倒産とトーキョーポップの北米出版事業からの撤退である。
4 キッズは、1990 年代から 2000 年代にかけて日本のアニメタイトルのライセンスを多数手がけて米国で成功を収めた、商品化権の管理と販売を手がけるライセンスエージェントだ。特に人気を集めたのは『ポケットモンスター』と『遊☆戯☆王』シリーズで、このほかに『シャーマンキング』、『おジャ魔女どれみ』、『東京ミュウミュウ』など多数の人気作品を手がけてきたが、2011 年 4 月 6 日に連邦破産法第 11 条を申請し、経営破綻したことを発表した。破産申請の直接的原因は、同社のヒットプロパティ『遊☆戯☆王』に関連して、権利元より 480 万ドルの未払いライセンス料支払いを求めて提訴されたこと、そしてライセンスの停止を通告されたことだというが、すでにここ数年、多額の投資をした同社製作のオリジナルゲームプロパティ『ケオティック』が失敗したり、『ポケットモンスター』など収益性の高いプロパティ・ライセンスの代理店契約が更新されなかったりして急激に利益を失っていたという背景もある。

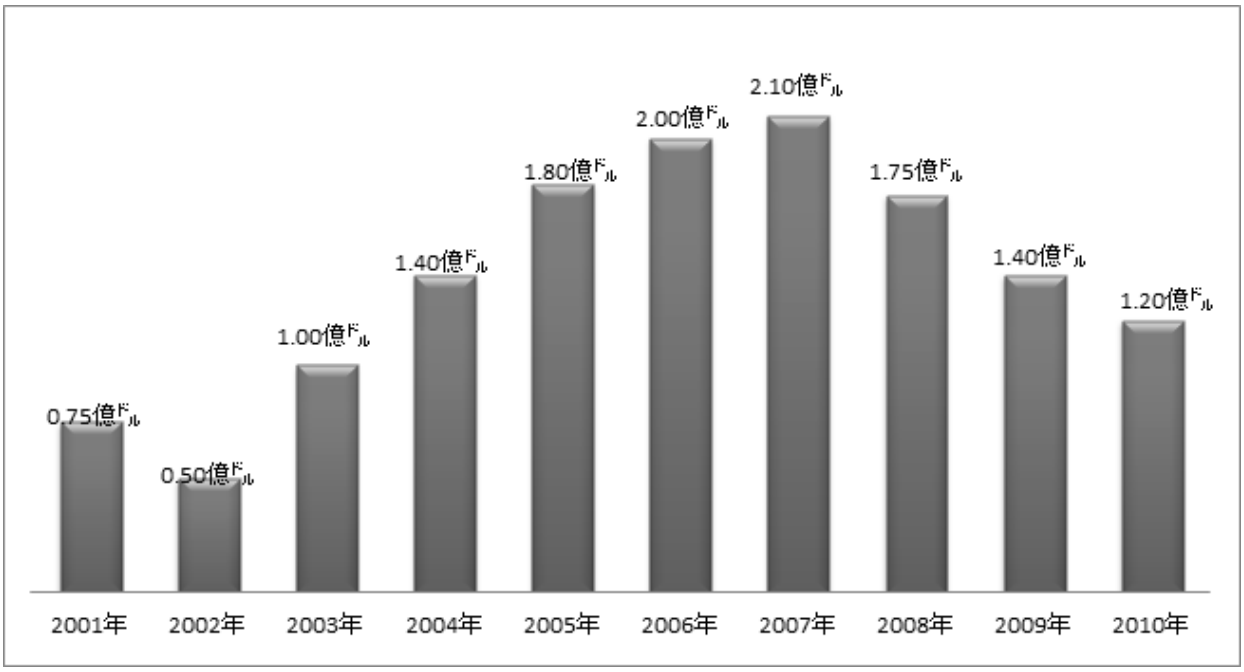
その 9 日後の 4 月 15 日、今度は米国における日本のマンガビジネスのパイオニアとして知られるトーキョーポップが、北米のマンガ出版ビジネスから撤退すると発表した。同社のテレビ番組製作と映画部門及びヨーロッパにあるドイツ法人などは引き続き営業を続ける方針としている。トーキョーポップは米大型書店ボーダーズなどに、それまで主流だったアメコミスタイルのグラフィックノベルではなく、日本と同じ右開きのマンガフォーマットを定着させた。同社は 1997 年にミックスエンタテインメントとし、多くの英訳マンガを出版してきたが、ここ数年米国のマンガ市場が不調であったことや、これまで同社にマンガのライセンスを提供していた講談社や集英社、小学館などが独自に米国進出したことから、日本の有名マンガタイトルのライセンスを獲得するのが難しくなり、出版事業が厳しくなってきていたと言われている。同社独自にマンガ作家を育成した OEL（オリジナル・イングリッシュ・ランゲージ）と呼ばれるオリジナルマンガ作品も多数出版したが、一部のアメリカ産原作を持つ作品以外では日本の人気作品に対抗できるほどの売上げを獲得するにはいたらなかったようだ。加えて今年に入って大型書店ボーダーズが経営破綻し、売掛金の回収等が困難になったことが決定打になったようだ。

『ポケモン』の大ヒットから 11 年、この間に米国におけるアニメのポジショニングは劇的に変化してきた。そしてインターネットと携帯用高機能端末（スマートフォンやタブレット型コンピュータなど）の普及、電子データ化されたコンテンツ流通の進化の中で、米国における日本のコンテンツ販売はビジネスモデルそのものの変化とも言えるような岐路に立っており、大きな役割を果たしてきたプレイヤー2 社の相次ぐ退場は、この変化を象徴しているように思える。

3-2. マンガ市場の推移

米国ポップカルチャー情報専門サイト ICv2.com によれば、米国とカナダを合わせた北米の 2010 年の日本マンガの売上高は 1 億 2000 万ドルである。2008 年の 1 億 7500 万ドルから △14.3%の減少になった。2007 年には 2 億 1000 万ドルに達していた売上高が 3 年で△43%となり、およそ 9000 万ドルの売上げが失われた計算になる。また、同社はここ 2 年は対前年の下げ幅が減少していることからこの傾向は鈍化しており、底を打つのではないかとの見通しをしている。

北米の日本製翻訳マンガ単行本売上高の推移
出所：ニールセンブックスキャン、ICv2.より Wowmax Media!作成



ニールセンブックスキャンによれば、新刊点数も 2007 年の 1513 から 2009 年には 1115 にとなり 2010 年は 968 にまで減っている。これは 2007 年に比べると 33%の縮小で、売上高の下落幅よりも大きい。大手マンガ出版社の多くは出版タイトルの数を減らす方針であるが、小規模出版社においては売上げ下落の痛手が厳しく、新刊リリースの予定も立たない状態と言われる。これまで人気だった『ナルト』、『ブリーチ』、『デスノート』など米国でもテレビアニメが放送されているタイトルも、その放送自体が少なくなってきたことで、頭打ちになってきている。

今回の調査で実施したグループインタビューでも「新作の発刊まで時間がかかりすぎる（グループ A、グループ B 参照）」「店頭で読みたいマンガを見つけられない（グループ C 参照）」などの意見が出ている。

そこへ追い討ちをかけるように大型書店ボーダーズが倒産した。ボーダーズは米国の大手書店で最も多くマンガを扱っていたし、アンケート調査でも、マンガや関連商品を購入する際の情報源として「書店」は大きなポイントを占めていることがわかった（アンケート第 11 問参照）だけに、そのインパクトは大きい。米国翻訳マンガ出版社のトーキョーポップが北米出版事業から撤退する要因となったことは冒頭に記載した通りである。

3-3. 今後の見通し

そのような中で、米国での電子マンガ出版が注目されるようになっている。

ICv2 のまとめたデータによると、アメリカンコミックも含めた北米での電子コミックの市場は 2011 年も拡大の傾向にあるとしている。同社の推測によると、北米のデジタルコミックの売り上げは 2009 年ではわずか 100 万ドル未満であったが、2010 年には 600 万ドルから 800 万ドルに、そして 2011 年は 1200 万ドルから 1600 万ドルほどになるとしている。
2011 年の売り上げ増加の原因としてはアップル社の iPad などのタブレット端末の普及、デジタルコミックスのタイトルが整ってきたことをあげている。さらにアンドロイド搭載の端末ギャラクシーや Kindle Fire など新機種の市場投入による端末の普及でデジタルコミックスが読める環境が整いつつあり市場はさらに成長すると見られている。

返本リスクと印刷コストのない電子コミック出版が米国でも成長しはじめたことは、今後の北米におけるマンガ出版にとって注目すべき環境変化だと考えられる。アイフォンやアンドロイドフォン、タブレット端末等の普及は、日本のマンガや書籍コンテンツにとっても同じインパクトをもたらす可能性を持っているのではないだろうか。

実際、今回実施したアンケート調査でもマンガが電子書籍で販売された場合「購入する」が 31.6%、「読みたいマンガがあれば購入する」22.4%、「価格が安ければ購入する」が 18.0%で、条件付ながら購入するという回答は全体の 72.0%であった。
グループインタビューでも「プリント版単行本が手に入りにくい」「価格が高い」などの理由で違法スキャンレーションサイトを利用しているという意見が出ている。
条件付ながら 7 割以上の回答者が「購入する」としていることは、電子書籍化がこれらの課題への解決になるのではないかというファンの期待であろう。

グループインタビューでは「定額読み放題」の定額購読型サービスを希望する意見も出された。値ごろ感は月額 10 ドル前後であり、この価格帯で実現できるかどうかが次の課題となる。

アンケート調査で明らかになった、インターネット接続に使用する電子機器は多い順番に「コンピュータ」「ゲーム機器」「スマホ、携帯電話」である。「コンピュータ」が 83%でスマホはアイフォン、アンドロイド、その他のスマホの合計で 56%であった。参考までに米国インターネット広告代理店 Pollack Marketing Group によれば、スマホを含めたモバイルブラウザからのインターネット接続は日本が 80%近くであるのに対して米国は 46%である。ここからも、米国では「コンピュータ」の重要性がわかる。

調査研究からの結論ではないが、これまでも米国で日本製コンテンツがヒットした背景にはメディアやハードの変革があったと思う。
1990 年代に『美少女戦士セーラームーン』や『ドラゴンボール』がヒットした背景にはケーブルテレビの拡大、VHS ビデオの普及があったのでは無いだろうか？それまでの三大ネットワークやローカル・シンジケーションでは放送されなかったアニメが、カトゥーンネットワークやＭＴＶなど新興メディアで放送され、それが家庭用ホームビデオで録画し、仲間で廻し見ができる環境が整っていたからだと考える。同じように 2000 年から 2003 年頃にかけて、米国で日

本のアニメＤＶＤ市場が急成長したのは、同時期に進んだＤＶＤプレイヤーの普及によるものと言える。アニメＤＶＤが売れ始めた２０００年はソニーのＤＶＤ再生機能を持ったプレイステーション２が発売された時期と重なる。新しいハードの登場は、そのハードの機能にと親和性が高いコンテンツ市場の拡大にポジティブ・インパクトを与えると考えられる。

第 4 部　SNS を活用したネット調査結果

4-1. SNS 活用ネット調査結果

実施概要

コミコンにおける調査実施期間以降の 2011 年 10 月～2012 年 2 月まで、各種ソーシャルメディアを活用した調査を実施した。JManga.com ユーザーをメインとしつつ、より広範囲なネットユーザーを含めたリアルな反応を得るために、JManga 公式 Facebook ページや Twitter アカウントからの問い掛けを随時行い、コミコンにおける調査で拾い切れなかったユーザーからの声を補強した。

報告形式

以下に、各問い掛けの①把握内容の要点、②質問、③回答の順に並べて報告する。コメント欄の M は男性、F は女性の回答である。なお、本章の最後に英語原文の質問、回答を参考として添付した。

1. JManga のサービスについて、価格の改善、アプリ以外に求められているのは、オンデマンド印刷、品揃えの向上、購読プランの改善など。

＜質問＞

現在 JManga Lovers Sale が開催中であり（価格はユーザー次第の可能性もある）、iOS アプリのアナウンスもありましたが、JManga が次に集中して取り組んでほしい事柄は何ですか？

＜回答＞

・マンガの品揃え-21
・購読プラン-11
・翻訳の質の向上-2
・オンデマンド印刷-23
・エリア拡大-5
・その他-1（アンドロイド向けアプリ-1）

2. マンガを読むデバイスとしては、iPad が圧倒的に人気。

＜質問＞

どのデバイスでマンガを読みたいですか？（読めたら良いと思いますか？）

＜回答＞

・iPhone - 7
・iPad - 32
・Amazon Kindle - 6
・Kindle Fire - 2
・Android 携帯 - 0
・Android タブレット - 7
・その他-10

＜コメント＞

M （Facebook） : Amazon Kindle

マンガは白黒なので、Kindle で少し見た感じだとかなり良かったです。 ただテキストのレイアウトがどれだけ大変か、わかりませんが。第 2 希望は、アンドロイド携帯です。

F（Facebook）：その他
私は PC しか持っていないので回答できませんが、e-reader を希望します。PDF でダウンロードして、ネットができない e-reader でも読めるマンガがあったら嬉しいです。

M（Twittter）：その他
iPod touch 希望です。今持っているのが、それなので。もっと利用できるマンガコンテンツがあれば、Kindle Fire も考えます。

3. マンガやライトノベルを紙媒体で読みたいと思っている人が大多数を占める。

＜質問＞
どのフォーマットでマンガ／ライトノベルを読みたいですか？
＜回答＞
・印刷版（単行本）- 89
・印刷版（雑誌）- 0
・オンライン（パソコン）- 10
・オンライン（タブレット用アプリ）- 7
・オーディオブック - 1
・その他 - 4
＜コメント＞
M （Facebook）：印刷版（単行本）
ただし、忙しくて買いに行けないときは iPod で読むと思います。

M （Facebook）：オンライン（パソコン）
印刷版は素晴らしいけど、高すぎる。価格がより安く、少しでも入手しやすいオンラインで読みたいです。

M （Facebook）：オンライン（タブレット用アプリ）
ぜひ iPad で読みたいです。カウチやベッドで寝ながら読めたら素敵ですね。パソコンの前に座ってマンガを読むのが好きではないので。そうしなくていいようにして下さい。

M （Facebook）：その他 （詳細）
マンガは印刷版で読むのが好きですが、印刷版で出ていないお気に入りのマンガ（例えば『艶漢』）がオンラインで買えるなら、絶対買います。

4. タブレットで読書するなら、iPad や Kindle が人気。

＜質問＞
読書にタブレットを使っている（または購入予定）場合、どのタブレットを使用していますか？なぜタブレットで本を読もうと思ったのですか？
＜回答＞
・iPad - 23
・Kindle - 22
・Nook - 8
・Motorola Xoom - 2

・Acer Iconia - 1
・その他の Android タブレット - 0
・Windows タブレット - 0

5. マンガファンが日本への旅行や移住にどれだけ関心を持っているか？行ったことがある、または行きたい人が大半。マンガが好きな人は日本への関心も高い。

＜質問＞
日本に行ったことがありますか？行ったことがない人は、今後行きたいと思いますか？
＜回答＞
・行ったことがある - 8
・行ったことはないが、今後行きたい - 33
・行ったこともないし、行く予定もない - 1
＜コメント＞
F （Twitter）：
１ヵ月間、滞在しました（主に神戸）。また日本に行きたいです。
M （Twitter）：
行ったことはありませんが、日本へ引っ越す計画をしています。
? （Twitter）：
日本に行きたいです。大きな水族館や渋谷の Jrock コンサートに行きたいです^_^ どこがお薦めですか？
F （Twitter）：
行ったことはないです。去年から行きたいと思うようになりました。金銭面がちょっと問題です。
M （Twitter）：
日本に行ったことはありませんが、できれば今年旅行で行くつもりです！！日本に行きたい :-)
M （Twitter）：
行ったことはないです。旅行や住むチャンスがあればいいのに。
M （Twitter）：
日本に行くことは、どんどん増えていく「やることリスト」のひとつです>_<*"

6. マンガファンが日本の言語について、どれだけ関心を持っているか？日本語が分かる人、勉強する予定がある人が大半。マンガが好きな人は日本語への関心も高い。

＜質問＞
日本語が分かりますか？勉強したことがありますか？もしくは勉強したいですか？
＜回答＞
分かる（日本語の環境で育った）- 1
分かる（勉強した）- 9
勉強する予定がある - 21
勉強する予定はない - 1
＜コメント＞

M （Twitter）：
勉強しているどころか、日本語を専攻しています。
? （Twitter）：
今、日本語を勉強しています。平仮名とカタカナを勉強しました。
F （Twitter）：
日本語について、答えは Yes です。分かります。勉強しています。常に学んでいます！

7. マンガの情報収集に使っているサイトはどこか？Anime News Network やクランチロールなど、アニメ系サイトが多数を占めている。

＜質問＞
どこでマンガに関するニュースを仕入れていますか？
＜回答＞
・Anime News Network - 15
・クランチロール - 13
・OtakuUSA - 4
・その他 - 3
＜コメント＞
F （Facebook）：
真のマンガファンなら、About.com の Deb さんの記事を読んでいます。彼女の記事が一番です。マンガファン＝アニメファンだと思ってはダメですよ。：http://manga.about.com/
M （Twitter）：
クランチロールで、マンガやアニメのニュースをチェックしています。それにアニメの放送も、日本のドラマも！
M （Twitter）：
マンガのニュースですか？最近は Twitter や Anime News Network をチェックすることが多いですね。
M （Twitter）：
Anime News Network のツイートをチェックしています。
? （Twitter）：
クランチロールと Anime News Network。

8. 情報収集に利用する SNS は、Facebook と Twitter が強い。その次に多いのは、My Anime list などのアニメ系 SNS。マンガファンが訪れるサイトは総じてアニメ系が多く、アニメも好きだと考えられる。ただし、マンガ専門の SNS はないようだ。

＜質問＞
マンガやアニメの情報収集に、どの SNS サイトを利用していますか？
＜回答＞
Facebook - 9
My Anime list - 3
Twitter - 6
Google+ - 1

Tumblr - 1

＜コメント＞

M （Twitter）：

ブログやクランチロール、Anime News Network などのサイトの Twitter を、自分で集めてカスタムしたリスト。

M （Twitter）：

同じく Twitter です。

9. 1 日にマンガを読む時間は 1 時間以上の人が多数。

＜質問＞

マンガを読む時間は 1 日どれくらいですか？5 年前と比べて変化はありますか？

＜回答＞

1 日 1 時間以下 - 1

1~2 時間 - 6

2~4 時間 - 5

5 時間以上 - 3

＜コメント＞

F （Twitter）：

1 時間か 2 時間くらいです。大学生だった 5 年前と変わりました！

M （Twitter）：

マンガは買ったらすぐ読みます。1 冊 1 時間くらいです。

? （Twitter）：

1 日 3 時間。学生だった 5 年前と比べると、減りました。

? （Twitter）：

平均して 2 時間くらいです。

M （Twitter）：

8 年前から、1 日 2~3 時間読んでいます。

10. マンガ関連のグッズに関心を持っている人は、フィギュアやぬいぐるみを集めている人が多い。キャラクターに魅力があるとも言える。

＜質問＞

マンガ関連のグッズを集めていますか？興味はありますか？（例・ポスター、フィギュア、ぬいぐるみ等）また、それはどんなグッズですか？

＜回答＞

フィギュア - 8

ぬいぐるみ - 5

壁紙 - 5

その他 - 4

＜コメント＞

M （Twitter）：

ポスターとフィギュアを集めています。ぬいぐるみはほとんどないです。

? （Twitter）：
マンガのキャラのぬいぐるみ、カレンダー、イラスト集を集めています。
M （Twitter）：
『ねんどろいど』を集めています。あと携帯ストラップもたくさん持っています。

11. マンガファンがマンガ作品に求めていること。ストーリーが一番重要で、次に絵柄。その次にキャラクター。

＜質問＞
あるマンガ作品が読みたい（または読みたくない）と思う理由は何ですか？一般的に日本のマンガはどうですか？
＜回答＞
ストーリー - 13
画 - 9
登場人物 - 6
スタイル - 1
ジャンル - 1
かわいい - 1
ユーモア - 1
わくわくする - 0
アクション - 0
その他 - 0
＜コメント＞
? （Twitter）：
好きなマンガ：『遊☆戯☆王』はストーリーが良い。嫌いなマンガ：女の子っぽいマンガ、メイドカフェのようなありきたりのネタ。

12. マンガはエンタテインメント、アート、文化としてとらえられている。

＜質問＞
マンガについて、どう思いますか？社会的な位置づけは？エンタテインメント、文化、アート、教材、サブカルチャー、輸入品？全てに当てはまる？もしくは、どれにも当てはまらない？
＜回答＞
エンタテインメント - 19
アート - 15
文化 - 8
輸入品 - 1
教材 - 2
サブカルチャー - 1
上記の全て - 4
＜コメント＞
M （Twitter）：
文化であり、歴史！

M （Twitter）：
全てに当てはまります。
? （Twitter）：
ルールから解放されて、アーティストが違う人生を生きることができる、日本独特のメディア。サブカル／空想の世界／上記の全て。
? （Twitter）：
上記の全て。マンガは、私にとって読むと元気が出るものだと思います。
F （Twitter）：
上記の全てに当てはまります！アメリカでマンガを配信していただき、感謝しています。アリガトウゴザイマス！

13. マンガを支持する人が多いが、伝統的な文化をはじめ、エンタテインメント、食べ物、言語、ファッションなどにも興味があることがわかる。

＜質問＞
日本に興味を持つ一番の理由は何ですか？
（a.観光　b.エンタテインメント　c.ファッション　d.食べ物　e.伝統的な文化　f.言語　g.その他（具体的に）　h.なし）
＜回答＞
マンガ - 17
e.伝統的な文化 - 18
b.エンタテインメント - 15
d.食べ物 - 11
f.言語 - 10
c.ファッション - 8
a.観光 - 3
g.その他 - 5
h.なし - 1
＜コメント＞
? （Facebook）：
日本の交通機関が好きです。路線が広がっていて、『電車で GO!』のゲームでも、その広大さを表現できない程です。
M （Twitter）：
桜の木、マンガ、アニメ、日本文化と日本人。
M （Twitter）：
文化と歴史です！
M （Twitter）：
奈良公園
F （Twitter）：
食べ物。いつもコンビニのお弁当が食べたいと思っています。

14. 日本のエンタテインメントについては、アニメとマンガへの関心が高い。

＜質問＞
日本のどのエンタテインメントに一番興味を持っていますか？
(a. アニメ　b. マンガ　c. 音楽　d. ゲーム　e. 映画　f. テレビ　g. 小説　h. その他)
＜回答＞
アニメ - 10
マンガ - 9
音楽 - 5
ゲーム - 3
映画 - 2
テレビ - 2
小説 - 1
その他 - 1

15. 読者はマンガやアニメを通して、美味しい日本食や日本語の知識を得ている。

＜質問＞
マンガやアニメを通して知った、日本の興味深い事柄はありますか？また、それはどんなことですか？
＜回答＞
素晴らしい食べ物 - 7
スラング - 4
その他 - 2
＜コメント＞
M （Twitter）：
生徒は校舎に出入りするとき、靴をはきかえなければならないこと。私は知りませんでした！
F （Twitter）：
特に歴史について、たくさんのことを学びました。戦国時代や、日本の日常生活のことなど。
M （Twitter）：
あります。日本の学校はイギリスよりもおもしろいこと。

16. マンガやアニメを見て、日本に行きたいと思った人は多い。きっかけとなったマンガは、アニメ化されている作品が多い。

＜質問＞
読んでいたら日本に行きたくなった作品はありますか？あるとしたら、どの作品ですか？
＜回答＞

M （Twitter）：
　えーと、『AKIRA』?
? （Twitter）：
　『ヒカルの碁』。
M （Twitter）：
　『駅弁ひとり旅』。日本に行ったら、駅弁が食べれますよね。
F （Facebook）：
　子供の時に見た、『カードキャプターさくら』。
F （Facebook）：
　『フルーツバスケット』。
M （Facebook）：
　『BLEACH―ブリーチ―』と『べるぜバブ』。
F （Facebook）：
　読んだ作品全部。
M （Facebook）：
　『そらのおとしもの』（作品を買えるから）。
M （Facebook）：
　『NARUTO―ナルト―』と『ナルト疾風伝』。
? （Facebook）：
　『ONE PIECE』と『スキップビート』。
F （Facebook）：
　『X/1999』と『るろうに剣心』。
M （Facebook）：
　『アキハバラ@deep』。
F （Facebook）：
　『花のあすか組』。その作品が好きで、花園神社に行きました。
F （Facebook）：
　『ドラえもん』。

17. 日本、韓国、アメリカのマンガなら日本のマンガが圧倒的に人気。

＜質問＞
日本のマンガ、韓国のマンワ、アメリカのコミック、どれが好きですか？その理由は？
＜回答＞
日本のマンガ - 25
韓国のマンワ - 4
アメリカのコミック - 2
作品による - 1
その他 - 1

18. 下記の回答では、中規模のコンベンションが人気を集めている。規模、場所、会場自体の広さなどを基準に選んでいる。

＜質問＞
お気に入りのアニメ／マンガコンベンションは？その理由は？
＜回答＞
M (Facebook)：
「Momocon」[8]。
F (Facebook)：
「Fanime」[9]。大きいけど、大きすぎないので。アニメエキスポと違って、まだパネルをやれる。会場が２つのホテルとつながっているので、休憩したいときにあまり歩かなくても済む。
? (Facebook)：
「Nan desu kan（NDK）」[10]大きなコンベンションだと感じるくらいに規模が大きいけど、まわるにはちょうどいい。
M (Facebook)：
「Otakon」[11]。西海岸では大規模なコンベンションだから。
F (Facebook)：
「Yaoi –Con」[12]！ 理由は明らかですよね >_>."
M (Facebook)：
カナダのオンタリオ州トロントである「Anime North」[13]がお気に入りのコンベンションです。トロントのチャイナタウンも見れるし、パシフィックモールも行きたいので。それに、カナダのアニメファンは一緒にいて楽しい。アメリカのファンは変なことばかり言うし。私はおはよう（オハイオ）に住んでいます、とか。

[8]アニメ、マンガ、ゲーム全般を対象として、ジョージア州アトランタで 3 月に開催される。

[9] 主にアニメを対象としてカリフォルニア州サンノゼで 5 月末に開催される。

[10] アニメ、漫画を対象として、コロラド州デンバーで 9 月に開催される。

[11] オタク全般を対象として、メリーランド州ボルチモアで 7 月に開催される。

[12] 主に男性同士の同性愛を取り扱った、ヤオイと呼ばれるジャンルを中心テーマとして、カリフォルニア州サンフランシスコで 10 月に開催される。

[13] 主にアニメを対象として、カナダで 5 月に開催される。

（上記開催場所と時期は全て 2012 年現在のもの）

19. 作品をマルチメディアで展開した場合、マンガが一番人気。その次がアニメ。形にこだわらずオリジナルが良いとする意見も多い。

＜質問＞

作品が色々な形で（アニメ、マンガ、小説、ゲームなど）出るとしたら、どれが一番好きですか？

＜回答＞

オリジナルの形で - 6

アニメ- 7

マンガ - 9

小説 - 1

特になし/気分による - 8

コメント

M （Twitter）：
オリジナルです。もともと計画して作られた形だから、それが一番良いということになります。

F （Twitter）：
マンガ。作品を見るよりも、物語を読みたいから。

? （Twitter）：
アニメまたはオリジナル（ゲームでも、マンガでも、ライトノベルでも）。アニメ原作のマンガはなし。

M （Twitter）：
オリジナル。アダプテーションすると、オリジナルの魅力が失われるのは、よくあることだから。

4-2. SNS 活用ネット調査結果（英語原文）

英語原文

1. Now that the JManga Lovers Sale is underway (with the price changes made possible by user demand) and an iOS app has been announced, what area would you like us at JManga to focus on next?

(64 Votes total)
- Selection of Manga (21 Votes)
- Subscription Model (11 Votes)
- Improving Translation Quality (2 Vote)
- Print on Demand (23 Votes)
- International Availability (5 Votes)
- Other (1 Vote)
- Android App (1 Vote)

2. On what device would you most prefer to read manga? (Or to be able to read manga?) –

- iPhone - 7
- iPad - 32
- Amazon Kindle - 6
- Kindle Fire - 2
- Android Mobile Phone - 0
- Android Tablet - 7
- Other – 10

Comments:
- M(from facebook): Amazon Kindle
  "By virtue of manga being in black and white, what little I've seen of it on the Kindle actually looks pretty decent. I don't know how tough it is to lay out text though. My secondary vote would be for Android phone."
- F(from Facebook): Other
  "I can't answer because I only have a computer, but I want an e-reader. Actually, I want manga that I can download as a PDF to put on the e-reader that doesn't have surfing-the-web capability...."
- M(from Twittter): Other
  "iPod touch, mainly because that's what I have right now...Kindle Fire I'd consider w/ more manga content available on it"

3. In what format do you prefer to read manga and/or light novels?

- In Print (Volume) - 89
- In Print (Magazine) - 0
- Online (on computer) - 10
- Online (via app for tablet) - 7
- Audiobook - 1
- Other (specify) - 4

Comments:
- M(from facebook): In Print (Volume)

"But if I'm too busy to buy it I'll read it on my iPod."
- M(from Facebook): Online (on computer)
  "Print's great and all, but it's also expensive. I prefer having it Online because usually it's cheaper and slightly more readily accessible."
- M(from Facebook): Online (via app for tablet)
  "I much prefer to read them on my iPad. It's nice to be able to sit on a couch or lay in bed while reading. I really don't like sitting at my computer to read a manga. Pulls me out of the experience."
- M(from Facebook): Other (specify)
  "I normally prefer manga in print. =] However if there is a manga I love [Adekan for example] that's not available in print but can be purchased and read online on computer, I'd definitely buy it."

4. If you use a tablet for reading (or plan to get one), what type is it and how have you found the reading experience?

- iPad - 23
- Kindle - 22
- Nook - 8
- Motorola Xoom - 2
- Acer Iconia - 1
- Other Android Tablet - 0
- Windows Tablet – 0

5. Have you ever been to Japan, and if not, would you be interested in going? (34 Total replies)

Results:
- Yes - 8
- No, but I would be interested in going - 33
- No, and I have no interest in going - 1

Comments:
- F (Twitter): "Yes (Kobe, primarily) for a month. I would love to go back to Japan."
- M (Twitter): "Never been, but planning on moving there"
- ? (Twitter): "I woudl LOVE to go to Japan ~I want to see the big aquarium & I want to go to a Jrock show in Sibuya ^_^ Where do you recommend?"
- F (Twitter): "I have never been & only starting last year have I had an interest in visiting. $$$ being a bit of a deterrent."
- M (Twitter): "No I haven't been to Japan yet, but I am planning a trip there this year I hope!! I woudl love to go to Japan :-)"
- M (Twitter): "Haven't been there yet and I can hardly wait for the chance to visit or live there
- M (Twitter): "Its on my todo list which just keeps growing and growing >_<*"

6. Do you know, have you studied, or do you intend to study Japanese? (30 replies)

Results:
- Know - Grew up with 1
- Know - Studied - 9
- Intend to Study - 21

- No Interest - 1

Comments:
- M (Twitter): "Not just studying it, but MAJORING in it #forthewin"
- ?(Twitter): "I'm studying Japanese right now - I've learned the hiragana and learning the katakana"
- F (Twitter): "Yes, yes, and also yes, with regard to learning Japanese. Always learning!"

7. Where do you get your Manga news?

Results:
- Anime News Network - 15
- Crunchyroll - 13
- OtakuUSA - 4
- Other - 3

Comments:
- M (Facebook): "Serious manga fans are all reading Deb at About.com — she should be at the top of your list. Also never assume that manga fans are always anime fans: http://manga.about.com/ "
- M (Twitter): "Crunchyroll has my manga/anime news and the shows as well! As well as JDrama!"
- M (Twitter): "Manga news? Mostly Twitter and ANN these days."
- M (Twitter): "Tweets from @AnimeNewsNet"
- ? (Twitter): "Crunchyroll, Anime News Network"

8. What social networking sites do you use to keep up with manga and anime info?

Results:
- Facebook - 9
- My Anime list - 3
- Twitter - 6
- Google+ - 1
- Tumblr - 1

Comments:
- M (Twitter): "A custom list I made on Twitter of blogs and sites like Crunchyroll, ANN, etc."
- M (Twitter): "Social networking sites for manga news: Twitter again."

9. How many hours do you spend reading manga a day? Has this number changed from 5 years ago?

Results:
- Less than 1 hour a day - 1
- 1-2 hours - 6
- 2-4 hours - 5
- More than 5 hours - 3

Comments:
- F (Twitter): "1 or 2 hours at most. Yes; 5 years ago I was in university, after all!"
- M (Twitter): "I read manga when I buy it - an hour per manga."
- ? (Twitter): "3 hours and it did change since i used to read more when I was in school."
- ? (Twitter): "I spend on average 2 hours reading manga."
- M (Twitter): "2 to3 hours per day since 8 years ago."

10. Do you collect or are you interested in manga-related goods (i.e. posters, figures, plushies, etc)? If so, what might they be?

Results:
- Figures - 8
- Plushies - 5
- Wallpapers - 5
- Other - 4

Comments:
- M (Twitter): Posters and Figurines. Rarely ever plushies."
- ? (Twitter): "I collect manga related plushies, calendars, and illustration books."
- M (Twitter): "Nendoroids. Oh, and many phone straps"

11. What are the things that make you want to read (or not read) a particular manga? How about Japanese Manga in general?

Results:
- Story - 13
- Artwork - 9
- Characters - 6
- Style - 1
- Genre - 1
- Cuteness - 1
- Humor - 1
- Excitement - 0
- Action - 0
- Other - 0

Comments:
- ? (Twitter): "Things I like: Yu-Gi-Oh! and Good stories. Things I dislike: girlie manga and cliches like maid cafes."

12. How do you feel about Manga? What do you see its role as being in society? Is it entertainment, culture, art, study material, part of a subculture, import goods - all of them? None?

Results:
- Entertainment - 19
- Art - 15

- Culture - 8
- Import Goods - 1
- Study material -2
- Part of a Subculture-1
- All of the Above - 4

Comments:
- M (Twitter): "It's culture and history!"
- M (Twitter): "All of them"
- ? (Twitter): "A medium unique to Japan that allows artists to live diff lives and let go of rules. SUbculture/escapism/all of the bove."
- ? (Twitter): "All of them, I think - Manga is what whenever I read could cher up myself."
- M (Twitter): "Its all of the above! Thanks for keeping manga available to use here in America. Arigatoo gozaimasu!"

13. What interests you most about Japan? (A. Tourism; b. Entertainment; c. Fashion; d. Food; e. Traditional Culture; f. Language; g. Other (Specify); h. Nothing)

Results:
- Manga - 17
- Traditional Culture - 18
- Entertainment - 15
- Food - 11
- Language - 10
- Fashion - 8
- Tourism - 3
- Other - 5
- Nothing - 1

Comments:
- ? (Facebook, Answered "Other"): "I kind of like the transportation system in Japan, its railway system is really expansive and not even the Densha De Go games can show how vast it is."
- M (Twitter): "Sakura trees, manga, anime, the culture and its people"
- M (Twitter): "It's culture and history!"
- M (Twitter): "Nara Park"
- F (Twitter): "The Food. I've always wanted to try a bento from a convenience store."

14. Which forms of Japanese Entertainment are you most interested in? (a. Anime; b. Manga; c. Music; d. Games; e. Movies; f. Television; g. Novels; h. other)

Results:
- Anime - 10
- Manga - 9
- Music - 5
- Games - 3
- Movies - 2

- Television - 2
- Novels - 1
- Other - 1

15. Have you learned anything interesting about Japan through manga or anime? What?

Results
- Awesome Foods - 7
- Slang - 4
- Other - 2

Comments:
- M (Twitter): "Students have to change shoes when they enter and leave school. That was something new to me"
- F (Twitter): "learned a lot about history, esp. the warring states period and about every day life and customs in Japan."
- M (Twitter): "Yeah, school in Japan is more fun than in the UK"

16. If any manga title has made you want to go to Japan, which one is it?

- M (Twitter): "Um, Akira? :)"
- ? (Twitter): "Hikaru no Go"
- M (Twitter): "Ekiben Hitoritabi, so I can try the bullet train bentos."
- F (Facebook): "Card Captors was the first cause I watched it as a kid"
- F (Facebook): "Fruits Basket"
- M (Facebook): "Bleach and Beelzebub"
- F (Facebook): "Everyone ive ever read"
- M (Facebook): "Sora no Otoshimono (Just so I could buy it)"
- M (Facebook): "Naruto and naruto shippuuden"
- ? (Facebook): "One Piece and Skip Beat"
- F (Facebook): "X/1999 and Rurouni Kenshin"
- M (Facebook): "Akihabara@deep"
- F (Facebook): "Hana no Asuka-gumi. I went to the Hanazono shrine the first time because of that manga."
- F (Facebook): "Doraemon"

17. Do you tend to prefer Japanese Manga, Korean Manhwa, or American Comics? Why?

Results
- Japanese Manga - 25
- Korean Manhwa - 4
- American Comics - 2
- Depends on the title - 1
- Other – 1

18. What is your favorite anime/manga convention? Why?

- M (Facebook): "Momocon"
- F (Facebook): "Fanime, cause its big but not too big. you can still get into panels etc unlike ax and their are two hotels connected to the center so i don't have to walk far if i need to rest"
- M (Facebook): "Nan desu kan or NDK just big enough to feel grand but small enough to move around in."
- M (Facebook): "Otakon, because it's pretty big and on the east coast."
- F (Facebook): "Yaoi Con! :D And for the obvious reasons >_>."
- M (Facebook): "Anime North in Toronto, Ontario, Canada is my favorite convention because when you're in Canada, you get to see Toronto's Chinatown district, and I like to visit Pacific Mall. Plus it just seems to me that Canadian anime fans just are cool to be around. US fans tend to creep me out and I live in Ohayou. (Ohio)"

19. When a series is out in multiple formats (Anime, manga, novel, game, etc), which do you prefer?

Results:

- Whichever is the original - 6
- Anime - 7
- Manga - 9
- Novel - 1
- No Preference/Depends on my Mood - 8

Comments:

- M (Twitter): "The original, because that is the format it was planned for so it often has the best execution."
- F (Twitter): "Manga, because I prefer to read the story then watch it."
- ? (Twitter): "Either the anime or the original (whether it be game, manga, or light novel). Never the manga based on the anime."
- M (Twitter): "Whatever its original format was. Adaptations so often lose the charm of their original.

第 5 部　[参考]サンディエゴ・コミコン
Comic Con International 2011

5-1. サンディエゴ・コミコンとは

開催期間： 2011 年 7 月 21 日（木）から 7 月 24 日（日）まで
開催場所： サンディエゴコンベンションセンター（カリフォルニア州ロサンゼルス）
入場者数： 13 万人（2010 年）

サンディエゴ・コミコンの正式名称はコミコン・インターナショナル（英語表記 Comic-Con International）。毎年 7 月にカリフォルニア州サンディエゴで開催されるアメリカンコミックやアメリカンポップカルチャーの愛好者のための米国最大規模のコンベンションとして知られている。
本年は 7 月 21 日（木）から 24 日（日）までの 4 日間開催された。また前日の 7 月 20 日（水）の夕方からは入場者を限定したプレビューナイトも実施されている。
2010 年のユニーク入場者数は 13 万人の規模に達しており、すでに会場のサンディエゴ・コンベンションセンターの許容限界となっている。サンディエゴ・コンベンションセンターは 2015 年完成を目処に拡張工事を行うとしているほどだ。

本年の 4 日間のイベントにおけるチケット販売数は 12 万 5 千枚が上限となっており、2 月 5 日に一般チケットの先行予約が開始されたが、わずか 7 時間で 10 万枚以上のチケットすべてが完売となった。

2011 年のコミコンでは、コンベンションセンターのほかに隣接するホテルなどにも企業スペースを拡張するケースが増えた。コンベンションセンター以外の会場スペースとしては、隣接しているマリオットホテル内のボールルーム内にて任天堂が最新のゲームを楽しむことができるスペースを設けた。また近くのレストラン街にある Hard Rock Hotel 内ではマイクロソフトも最新のゲームを楽しむことができるイベントスペースを設けていた。
チケットの販売数の上限が 12 万 5 千枚と変わらないため、来場人数については 2010 年から変わらないが、来場客がコンベンションセンター以外にも分散したおかげで例年に比べると人の混雑具合も改善されたという印象がある。一般客がもっとも来るとされる土曜日の会場内も、2010 年と比べると歩き回りやすくなっていた。

5-2. 2011 年の特徴

5-2-1. インターネットとモバイルネットワークのコンテンツ配信

今回のコミコンでも日米の主要なマンガとアメリカンコミック出版社がブースを設けていた。これは近年の傾向だが、その多くのブース内でこれから成長が期待されるモバイルやオンラインでのデジタルコミックスについてのリリース発表に多くのスペースを注いでいた。対照的に近年売り上げが下落気味のプリント版のマンガ・コミックスについてはサンプルを置かない企業も少なくなかった。またデジタルコミックスを読むデバイスとして多くの企業でおかれていたのはアップル社の iPad や iPhone であった。

各出版社のブースで展示されていた iPad や iPhone 向けのデジタルコミックスアプリに関して言うと、やはり画面が実際のコミックスと同じほどの大きさの iPad のほうが読みやすいが、iPhome や iPod Touch 向けのアプリでも指で簡単にドラッグするだけで台詞の流れに沿って各コマの絵にスキップや拡大する機能もつけており、小さい画面でもデジタルコミックスが楽しめる工夫が凝らされていた。

各出版社では独自にオンラインでデジタルコミックスを購入して読むことができる新サイトも発表されていた。またそれらのサイトの多くでは、一度購入したデジタルコミックスを PC ウェブやタブレット PC、スマートフォンなどで共用して楽しむことができる仕様になっていた。コミコンで正式に立ち上げが発表された JManga をはじめ、VIZ Media もデジタルコミックスの購入・購読ができる独自サイト VIZManga.com を発表、DC Comics や Yen Press など多くの出版社も独自のコミックアプリやデジタルコミックスサイトを発表した。Square Enix は、2010 年にすでにデジタルコミックス用のサイトサービスを始めていたが、2011 年でも引き続きデジタルコミックスサービスのアピールを重点的に行っていた。

5-2-2. 新刊マンガの発表数が減少

これまでと異なり、コミコン期間中の日本製マンガの新刊ライセンス発表が減少したようだ。メジャーライセンスの発表では Yen Press がマンガ『デュラララ!!』や『これはゾンビですか』などのライセンスを獲得したこと、また VIZ Media が新たに少女マンガタイトルの『悪魔とラブソング』と『伯爵と妖精』の北米リリースを発表したぐらいである。本格的に北米進出を果たした講談社 USA からも新たなライセンス発表は行われなかった。2010 年のコミコンでは Yen Press、Tokyopop、VIZ Media、バンダイなどから合計 19 タイトルが発表されたのに比べると今年の新規ライセンス数の減少は顕著である。

5-2-3. 英語オリジナルマンガ（OEL）

日本からのマンガライセンスの減少とは対照的に、近年北米の出版社が自社でオリジナル作品を製作する動きが活発化している。2007 年、2008 年頃を皮切りに北米産の若者向け人気小説を日本の MANGA 風の絵柄でマンガ化した作品からヒット作が生まれてきたが、2010 年の『トワ

イライト』[14]の大ヒットを受けて、今年のコミコンでも北米産オリジナルのマンガ、OEL（オリジナル・イングリッシュ・ランゲージ）作品のタイトルの出版発表が相次いで行われた。「3-1 米国における日本製コンテンツ市場の変化」（122 ページ参照）で取り上げたように、北米で製作された完全オリジナルの作品ではヒットした作品は少ないが、既に人気のある小説の MANGA 化作品は原作のファンも取り込んでヒット作が出やすい傾向にあるようだ。

『トライワイト』の OEL マンガ化で大成功した Yen Press は、新たなタイトルとして、Gail Carriger 氏の小説を原作にした『Soulless』を自社の Yen Plus magazine で連載開始した。また、過去にトム・クルーズ主演で映画化もされた人気小説『インタビュー・ウィズ・ヴァンパイア』のグラフィックノベル化も新たに発表した。これまで日本の人気マンガやアニメを扱ってきた VIZ Media は、新たに立ち上げた子供向けブランド VIZ Kids のコンテンツの一部で、米国のマンガ家と共同で制作した子供向けマンガタイトルもいくつか発表した。

[14] ステファニー・メイヤー著のティーン向けベストセラー小説を原作とし、映画化、OEL マンガ化されいずれも大ヒットしている。

5-3. 出展企業ブース

5-3-1. ダークホース出版（Dark Horse）

北米の出版社 Dark Horse がコミコン期間中に発表したビックタイトルは、米国を代表するコンテンツシリーズ『Star Wars』のコミックスのデジタル出版である。『Star Wars』コミックスシリーズの 20 周年を記念してデジタルコミックス版のリリースが発表された。また Dark Horse からも独自のデジタルコミックスアプリがリリースされることになり、この『Star Wars』はその Dark Horse デジタルコミックスの目玉タイトルとして扱われている。またその『Star Wars』シリーズと同じ規模で宣伝されたのは日本発のキャラクター『Domo kun』シリーズである。会場内で売られた『Domo kun』関連のグッズは売り切れ続出する好評ぶりであった。また Dark Horse ブースでの特別ゲストとして『Domo kun』のクリエーターである合田経郎さんも招待され、パネルディスカッションでは満席となる大盛況であった。





ダークホース出版のブース概観



電子コミックのデモ端末。ダークホース出版のブース内で。

5-3-2. マーベル・コミック（Marvel Comics）

数多くの人気キャラクターが映画化され、近年では独自に映画スタジオも設立した Marvel Comics のブースではコミックスだけでなく映画関連の発表にも重点が置かれていた。コミコン期間中に公開された最新作『Captain America』や今後予定されている新作『Avengers』シリーズなどもあり、俳優やスタッフが登場する発表会では多くのファンがつめかけ、その影響で Marvel ブースの近くも混雑で人が動かなくなるほどであった。



マーベルコミックのブース外観

5-3-3. ビズ・メディア（VIZ Media）

北米進出してから 25 周年を迎えて北米のマンガ史上でもシェア 1 位を誇る VIZ Media のブースでは自社の人気タイトル『NARUTO』や『Bleach』、『豆しば』などの児童向け新コンテンツ、そして最新のデジタルデバイス対応アプリを全面にブースを展開していた。
VIZ Media が『NARUTO』や『Bleach』などの主力タイトルを全面にだすのはこれまでも同じだが、今回はあらたに児童向けコンテンツ VIZ Media の『豆しば』や『ポケットモンスター』のマンガタイトルのプロモーションも積極的に行っていた。特に『豆しば』はシンプルで可愛いデザインのキャラクターで関連グッズもコミコン内のいくつかのブースで発売されていた。
VIZ Media では北米のマンガ家と共同でオリジナルの『豆しば』の英語版マンガ『Mameshiba』もリリースした。2010 年に日本の『Domo Kun』が北米でも大ヒットしたが『Mameshiba』はその『Domo kun』に続く大ヒットキャラクターとして今後注目を集めそうである。
デジタルデバイス関連では、すでにリリースされていた iPad、iPhone 向けの VizManga アプリのプロモーションに続き、今回新たにリリースされたマンガサイト VizManga.com についても紹介されていた。ブース内で VizManga アプリをダウンロードした来場者には VIZ Media からプレゼントなども提供されていた。



ビズ・メディアのブース外観

5-3-4. ＤＣコミックス（DC Comics）

人気アメコミキャラ『Batman』シリーズなどを抱える DC Comics では、ブース内でも『Batman』関連のコンテンツと他の出版社のようなデジタルデバイスの展示に力を注いでいた。今年の 10 月に北米でリリースされる『Batman』の最新ゲーム『Batman:Arkham City』の試作ディスプレイが展示されていた。また 2008 年の劇場映画『Batman: Dark Knight』の撮影で使用した主要キャラクターの衣装なども展示されていた。出版社同様に iPad を使用してデジタルコミックスの展示スペースも設けられていた。



DC コミックスのブース外観



電子コミックのデモ端末。DC コミックスのブースにて

5-3-5. ファニメーション（FUNimation）

北米のアニメ流通企業である FUNimation のブースでは、これまで通りに人気の『ドラゴンボール』や北米でもようやく公開開始された『エヴァンゲリヲン新劇場版：破』などの DVD、ブルーレイなどを扱った物販スペースが置かれていた。
その他に目立ったのは日本の動画サイトであるニコニコ動画の北米進出サイト niconico.com のブースも FUNimation 内に設けられていたことである。7 月上旬のアニメエキスポで正式に北米などの海外進出を発表したニコニコ動画は、FUNimation のブース内にライブ中継用のカメラを設備し、ブースに訪れた客相手にインタビューをし、それを日本と同じく書き込み付で日米などでストリーミング配信をした。動画のコメントには日本語や英語、その他の言語でもたくさんの書き込みがされており、コミコン期間中のストリーミング配信サービスは大盛況となった模様である。




ファニメーションのブース

5-3-6. カプコン（CAPCOM）

ゲームの CAPCOM のブースでは、人気ゲームシリーズの『バイオハザード』の最新作を PS3 や Xbox の次世代機向けと携帯ゲーム機である Nintendo 3DS の両バージョンでそれぞれ展示していた。この他に目立ったのは CAPCOM 傘下のソーシャルゲーム制作会社である BeeLine のゲームである。ロサンゼルスに拠点をおく Beeline Interactive では、iPhone やアンドロイド携帯などのスマートフォン向けのソーシャルゲーム、カジュアルゲームを制作しており、コミコン会場内でも CAPCOM のブース内で iPad 向けの最新カジュアルゲームの展示も行われていた。



カプコンのブースの様子

5-3-7. スクウェア・エニックス（Square Enix）

人気 MANGA タイトル『鋼の錬金術師／Fullmetal Alchemist』などを抱える Square Enix のブース内では、PC を数台設置して同社が展開しているオンラインサービス『Square Enix Members』にて 2010 年より開始している MANGA 配信サービスの体験デモンストレーションを行っていた。他にも、リリースを間近（2011 年 8 月）に控えていた人気ゲーム『Deus Ex: Human Revolution』の試遊コーナーとデジタル合成による記念撮影コーナーや、ゲームやコミックスの人気キャラクターのフィギュア展示コーナーなどを設けており盛り上がりを見せていた。









スクウェア・エニックスのブースの様子

第 6 部　まとめ

6-1. 調査の結果

アンケート調査

■総評■

コミコン来場一般客を対象とするアンケート調査は 294 通の有効回答を得た。これにより北米ファンのメディア利用状況、情報収集経路、日本や日本の MANGA に対するイメージ、閲読時間の推移など消費動向を定量的に把握した。コミコンの会場で JManga と銘打ってアンケートを実施したことも一因だが、20 代から 30 代の若者に認識度は非常に高い。また、マンガの認識として、キャラクター性とストーリー性と絵柄が魅力の大きなポイントであることが分かった。これは男女ともに同様な結果となった。

一方、嫌いな点では性差による嗜好の違いが表れた。男女ともに、「露骨な性的表現」、「暴力シーン」が嫌いな点の上位に挙げられている一方で、男性では「かわいい」が 161 ポイントを獲得して 1 位となったのに対し、女性では 30 ポイントの 5 位となった。それぞれのアンケート回答者の母数の差（男性 181 名、女性 113 名）を考慮しても大きな違いがあることがわかる。

マンガに対する一週間の接触時間に関しては 1 時間以下が 24%、1～2 時間が 25.5%、2~3 時間が 15.3%となり、3 時間以下で過半数を占める結果となった。5 年前と比べた際のマンガを閲読する時間の増減に関しては、25 歳から 34 歳以外の全ての年齢層で、増えたと答えた回答者数が、減ったと答えた回答者数を上回った。この背景にはサイト数、コンテンツ数ともに拡大が進んだスキャンレーションが影響を与えているとも推測される。一方、25 歳から 34 歳の年齢層で減ったと答えた回答者数が増えたと答えた回答者数を上回った事実に関しては、その原因を解明するには至らなかった。マンガの閲読者、購買者として非常に大きなボリュームを占めると思われる層だけに、今後の調査で原因を明らかにすることが望ましいと考える。

最後に、正規版のマンガ配信が有れば 70%のユーザーが条件付きではあるものの購入の意思を表明していることは、同事業を行うにあたって明るい判断材料と捉えることが出来ると考える。

併せて、日本のどの分野に対する興味があるかについては、エンタテインメント分野に次いで、観光、食が高い水準で並んだ。エンタテインメント分野の中ではアニメ、マンガ、ゲームの上位三つの他に音楽と映画に対しても 50%以上の回答者が興味を持っていると答えている。

■若年層に関する調査結果のまとめ■

マンガ読者数の中で大きなボリュームを占めると思われる、若年層である C 層（男女 4-12）・T 層（男女 13-19）・F1 層（女 20-24）・M1 層（男 20-24）の重要性は高い。これらの層を全体と比較する。

ネット接続用のデバイスは、全体とほぼ同様にコンピュータが 1 位、ゲーム機器が 2 位となっている。

マンガとの接触率に関しては全体の 73.5%に比べて、若年層は 81.6%と高い数字を上げている。

閲読時間に関しては、F1 層、M1 層ともに週に 1～2 時間とした回答者数が最も多く、1 時間以下が二番手に来るが、全体回答では両選択肢の回答者数が拮抗しているのに比べて、若年層では回答者数に 2 倍近くの差がある。また、5 時間以上のヘビーユーザーの比率が高いことも特徴として挙げられる。

しかし、マンガを閲読する際に使用するメディアについては、若年層と全体とで違いが見られる。無料サイトと単行本が 1 位、2 位に挙げられているのは共通しているが、それぞれの回答者数の比率（単行本：無料サイト）が若年層では 1:1.48、全体では 1:1.27 と若年層の無料サイト利用率の高さがわかる。

デジタル版の購入に関しては、「購入する」「読みたいマンガがあれば購入する」「価格が安ければ購入する」の肯定派が全体では 72%程度なのに対して、若年層は 86%と購入意欲が高い。

<u>グループインタビュー調査</u>

■総評■

米国大学生を中心とするアニメ、マンガファンを対象としたグループインタビュー調査は 3 グループで合計 30 名に対して実施した。これによりファンの嗜好、北米のマンガ流通の現状に対する不満、JManga.com への期待などを定性的に収集し把握した。

特に JManga のティザーサイトでの募集ということもあり、マンガについての熱い意見が交わされた。意見の中で一番の不満としては、北米で発行される単行本が少ないことと、出版までに時間がかかることが指摘された。

■若年層に関する調査結果のまとめ■（＊インタビューの引用部分はイタリックで表示）

アンケート結果と同様に、グループインタビューにおいても若年層を中心にインタビュー結果を要約する。同時に、発言から窺える洞察、今後の課題についても以下で述べる。なお、発言の要約はイタリックで箇条書き形式にとりまとめた。

好きな点としては、絵柄とストーリーを挙げる声が多かった。

- *マンガの好きなところは絵柄とストーリー。逆に、絵柄が好みじゃないと読む気がしなくなる。*
- *マンガではサイドストーリーが豊富だったり、アメコミとは違い単純ではないので面白い。*

感情移入のしやすさとジャンルの幅広さを評価する声もあった。

- *アメコミに比べストーリーに現実感があるものが多く、感情移入しやすい。読み始めたら止まらなくなる。*
- *ジャンルが多岐にわたっている点が好きだ。*

また、マンガが売れない理由・減った理由としては、（値段が）高い・スキャンレーションサイトの存在などとともに、刊行点数が減った、巻毎の刊行期間が長い等が上げられている。これは全年齢層に共通している。

- *景気が悪いため、買いたくても買えないことが多いのではないか。*
- *3、4 年前に比べて刊行されるマンガ数が大幅に減った。以前は 10 以上のシリーズの最新巻が出ていたが、今では長編ものの最新巻が 2、3 巻出る程度。*
- *巻毎の刊行期間が長すぎる。また、トーキョーポップの撤退で読みたいマンガが読めなくなった。しょうがなくスキャンレーションサイトに行っている。*

また、デジタルで購入する際の購入価格と購入方法の嗜好では、5 ドル～10 ドル前後かつ定額制が望ましいという声が多かった。

- *マンガが 5 ドルで買えるなら喜んで買う人は多い。*
- *10 ドルくらいまでなら多くの人が買うと思う。*
- *（定額制のことを指して）クランチロールのようにすればいい。*
- *定額で読み放題がいい。*
- *定額制で料金によってランク分けして、一番高いランクは読み放題のようなものがいい。*

これに対し、一部では所有感を優先したいという意見もあった。

- *定額制だとストリーミングになると思うが、ダウンロードしたい。*

スキャンレーションサイトが横行する中、マンガの有料配信の可能性を探るにあたっては、以下のような肯定的な意見も得ることができた。

- *（マンガの）情報を求めて怪しげなサイトに行ったり、ウィルスに感染するような危険を冒したくない。お金を払うことでそういった事態を避けることができ、読みたい本をきちんとしたかたちで読めるのならお金を払うことにためらいはない。*

インタビューの中では、一部では同時配信が行われているアニメ配信サービスの存在と比較し、多種多様なマンガが日本での発売と同時に楽しめることへの期待が多く寄せられた。また、翻訳の質に対する不満も窺えた。スキャンレーションでは翻訳の質が低いものが多いため、マンガ全体の悪印象につながっている。

- *クランチロールがしたように、日本での発売と同時に読める環境を整えてほしい。*
- *巻毎の刊行期間が長すぎる。*
- *（日本での発売からアメリカでの発売まで）時間がかかるのが一番の問題。翻訳も、そのまま訳さず、かつ、無理にアメリカの言葉に合わせることもせずに訳して欲しい。*

■若年層の発言から得られる洞察と今後の課題■

このグループインタビューを通じて、アニメとインターネットへの親和性が高いと考えられる若年層からは、日本との時間差とコンテンツ数の少なさへの不満が数多く寄せられた。こうした問題を改善し、安心・安全なサイトで質の高いマンガを提供できるのであれば、スキャンレーションへの有効な対抗策となる可能性がある。

SNS 活用ネット調査

■総評■

ネット調査は随時 JManga の公式 Facebook、Twitter を活用して実施した。これにより国境を越えた広範囲なユーザーから MANGA サービスとして求められる機能、MANGA 読書と日本への関心度との関連性や影響範囲などを定量的、定性的に把握した。

そして、補足的に JManga のサービススタートより少し遅れて、ソーシャルメディアを使用してユーザーの声を集めることを試みた。当初は JManga ポータルが北米での限定公開だったこともあり、その他地域からのマンガファンの声を聞くことが出来たのも有効な施策であったと考えている。

彼らの声からは、マンガ・アニメは日本を代表するエンタテインメントであり、日本に親しみを感じたり日本を知ることに際して、それらが窓口となっている可能性を見て取れる。しかしながら、日本に比べて自分たちが楽しめるコンテンツが少ないことには不満がある、そして、同様の不満は JManga ポータルにも抱いていると考えられる。

日本の文化を知ってもらうためにも、また、親日感情を持ってもらうためにも、マンガ・アニメのコンテンツをより広く、より早く知ってもらうことの重要性は高いと考える。

6-2. 今後の課題

今回実施したアンケート調査ならびにグループインタビュー調査は、サンディエゴ・コミコン会場での調査という特性から回答者はいずれもポップカルチャーに関心が高く、マンガにも好意的なファンが多かったと思われる。今後さらにファン層以外の米国一般層に向けての広範な調査を実施し、日本文化発信、マンガ市場拡大への基礎データを得ていくことが必要と考える。

また SNS を活用したネット調査についても JManga.com がまだ北米に配信エリアを限定公開していた期間中に実施したため、回答の大半は北米からアクセスしているユーザーのものであった。2012 年 2 月 28 日以降の JManga.com の配信エリア拡大に伴い、JManga.com サービス、JManga 公式 Facebook ページ、JManga 公式 Twitter アカウントにも、より広範囲なユーザーがアクセスしている。今後もこれらのサービスや SNS を通じたネット上での定点観測を行うことによって、MANGA 読者層の変遷やその読書パターン、また情報収集源を正しく認識し、エリア別のより詳細なユーザーの傾向や日本に対して抱いているイメージや影響範囲というものをより明確にできるものと考える。

また、前述したように、25 歳から 34 歳の世代でマンガの閲読時間が減少している可能性に関しても、その実態のさらなる追求と原因を解明する必要があると考える。

6-3. 結び

今回の調査から、日本のマンガに対する憧れや趣向がまだまだ高いことを知ることが出来た。一方、ポータルサイトへの期待とは裏腹にコンテンツの増加や配信のスピードが思いのほか遅いことが、ファンの期待を裏切っていることも確認できた。コンテンツが増えない理由としては、MANGA マーケットの実態が十分に掴めているとは言い難い現状はもとより、翻訳にコストと時間がかかることや権利処理が煩雑であることなどが挙げられる。アニメ化されているメジャーなマンガ作品以外も多く知ってもらい、日本文化の奥深さへの理解と日本ファンを増やすためにも、コンテンツを増やし、広く告知するための援助が期待される。併せて、マンガ配信対象国の言語のネイティブでありながら、日本語だけでなく日本のマンガ文化も理解する広い視野を持ったマンガ翻訳者の養成も急務である。より多くの人が閲読し日本から飛び出した世界のコンテンツとしての MANGA となるためには、英語化は必須となる。JManga は、“日本のマンガコンテンツを正規版として正しく世界に広めて行きたい”という思いで企画され、4 年がかりで立ち上げられた日本のマンガのポータルサイトである。一人でも多くの人に読者となってマンガを楽しんで貰うことが次のステップとなる。

北米における紙媒体の出版事情が悪化している中、ファンとマンガの接触機会は減少の一途をたどっていると思われる。こうした現状において、違法のスキャンレーションサイトがファンの維持に一役買っていることも確認が出来た。しかし、多くのファンがスキャンレーションサイトで提供される無料だが質の低いマンガコンテンツに満足していないことも明らかになった。これに対して、違法なサイトで活躍する翻訳マニアたちや翻訳への興味を持っているマンガファンが、正規のマンガ翻訳者として活躍できる場や、そのための登竜門や訓練機会を作ることで翻訳の質の高い MANGA を増やすことも、我々日本側から出来る施策の一つではないかと思われる。マーケットを世界に立ち上げ、日本の文化を世界に広めるためにも途切れることのない施策を実行する必要が有る。今回行った調査から、マンガが日本の文化輸出と親近感の源として大きな役割を担っていることが分かった。次は、この芽を育み、大きく育てる施策が必要なことは事実である。