

# 大学生の漫画購入と利用傾向について

## ～なぜ購入され、なぜ読まれ、どのような媒体が好かれるのか～

増渕拓人（文教大学情報学部広報学科）

### 1. 調査研究の概要 ～調査研究の目的と背景

この調査を行おうと思ったきっかけは、友人の、「漫画をコレクションとして集めている」という一言からだった。

私は漫画がとても好きだ。それは「読み物」としての好きであり、それが全てであった。

しかし、彼がさらりと言いつつ一言により、私が今まで持っていた漫画への常識や印象が打ち崩された。

もし、世間一般の人の多くが漫画を「読み物」としての目的を持たずに購入していたのならば、どうなるのだろう。漫画は本来持つ目的の「読む」という目的を無くしてしまったら、漫画はコレクションとしての意味のみしか持たなくなってしまう。このような事態が起きてしまったのならば、漫画は絵画やアートのような飾り物としての意味しか持たなくなってしまう。

確かに漫画という区別のみに限らず本という物は、昔から飾りやコレクションの一部として扱われていたこともある。

しかし、その様な際にも、それらには必ず「読む」という目的と機能があつたはずなのだ。

漫画という物が生まれてから長い時間がたった現在でも、果たして「読む」という機能は、失われず持たれ続けているのだろうか。最も強い目的のままであることができるのだろうか。

また、「読む」という役割と「コレクション」という役割の両立を担う漫画を販売することはできないのだろうか。

世間一般の意見、傾向を理解することで、現在不況である、出版業界の役に立つことができるのではないかと、考えた。

またインターネットページ「現代の理論」によると、日本の経済的不況が続いていることが原因で、出版業界では書物の売り上げは衰退する一方だ。世間ではこれを出版不況とまで呼んでいるようだ。

不況である現在、当然のように雑誌や文庫、新書など各ジャンルの出版物は売り上げの衰退が続いている。

全国出版協会によれば書籍や文庫本、ムックなどの出版物の売り上げは、年々減少しているのに対し、コミックアニメ等の映像化による影響が大きく、一部の漫画の売り上げは上昇し、好調のようだ。またほかの漫画も、既存の紙の媒体と電子書籍という新しい媒体を加えることによって、売り上げと市場は拡大されているようだ。

つまり、コミック・漫画というジャンルの出版物のみは、高い売り上げを保ち続けているという事だ。

その売り上げが好調なことにより、出版業界は首の皮一枚つなぐことができている。これは、「コミック・漫画」が出版業界を先導していると言っても過言ではない。

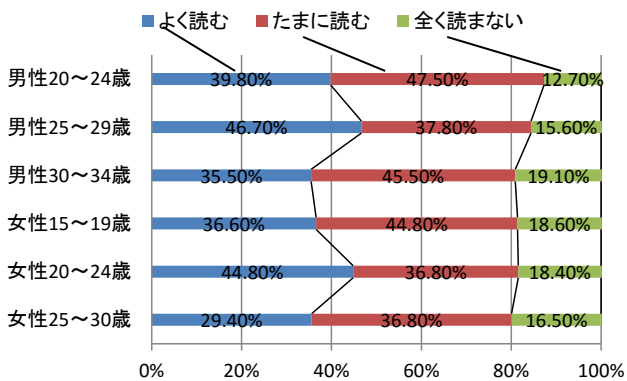
つまり、漫画の売り上げの数字次第で、不況である出版業界もその状況から抜け出すことも不可能ではないという事だ。

その為には、現在の漫画における現状と傾向を理解し、「どのような漫画をどのような場所で販売しどのような形で販売を行えば、更に漫画の売り上げを伸ばすことができるのか」という事を知ることが重要であり、まず初めにやるべきことだと私は考え、この調査を実施した。

また、ネットページマイナビニュースマーケティングにより、男女共に20～24歳が漫画を読むことが多い傾向があることがわかった。図1-1-2は同インターネットページ上の年齢層ごとの漫画を読むことの有無についての調査結果を読む傾向にあった年齢層上位3つをそれぞれまとめたものだ。

この結果を見る限り、多く漫画を読む傾向にある年齢層である20～24歳に近い年齢を対象に調査を行えば、多くの意見や信ぴょう性のある結果を得ることができると考え、その年齢層に当てはまる「大学生」を対象に調査を行うことにした。

図 1-1-2 (マイナビマーケティングより参考)



## 2. 調査研究の方法

### 2-1 調査研究の経緯

- 4～5月 調査テーマ討論・文献収集
- 6月 第1回 調査実施・回収・集計報告(予備調査)
- 7～10月 調査票作成
- 11～12月 第2回 調査実施・収集・単純集計報告(本調査)

### 2-2 調査の概要

#### i 予備調査

##### A 調査の意図

大学生を対象に、どのような漫画をどのような媒体で、どのような時にどのような手段で、どのような理由で読むのか、購入の有無の理由を調査した。

##### B 調査対象者

文教大学湘南キャンパス学生  
2015年度体育会バドミントン部部員

##### C 調査方法

調査票を使用した自記式による集合調査

##### D 主な質問内容

- ・漫画購入の有無
- ・漫画購入における理由
- ・漫画を読む際の主な媒体
- ・漫画を読む理由
- ・読んでいる漫画の主な内容
- ・読み終わった漫画の行方

##### E 有効回答数

53

#### ii 本調査

##### A 調査の意図

大学生を対象に、漫画の内容、媒体、販売体系それぞれの好まれる傾向と、それらをどのように組み合わせることで漫画の売り上げが成長するのかという傾向を、調査と共に推測する。

##### B 調査対象者

文教大学湘南キャンパス学生  
2015年度秋学期 木曜日 3時限目  
「インタラクティブメディア概論」受講生  
2015年度秋学期 金曜日 3時限目  
「メディア社会学」受講生

## C 調査方法

スクリーンを使用し、調査実施方法の説明調査票を使用した自記式による集合調査

## D 主な質問内容

### 「A 漫画を購入すること」

- ・購入する漫画の媒体
- ・購入し読み終えた単行本のその後
- ・購入し読み終えたコミック誌のその後
- ・漫画収集の有無
- ・漫画以外の本の収集の有無
- ・電子書籍での漫画購入の有無
- ・電子書籍への印象
- ・漫画を購入する場所
- ・漫画購入へのこだわり

### 「B 漫画を読むこと」

- ・漫画を読む際の手段
- ・漫画内容における好みと使用する媒体
- ・好まれる漫画のエンディング方法
- ・漫画を読む理由
- ・具体例をあげた漫画の傾向と人気

### 「C 個人に関する項目」

- ・サンプルの性別
- ・サンプルの所属する学部
- ・サンプルの年齢
- ・アルバイトの有無

## E 有効回答数

(配布枚数 / 有効回答数)

- ・ 214 / 183

## F 仮説

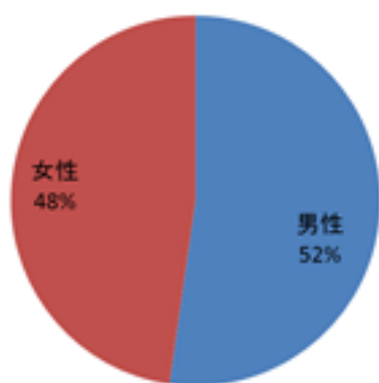
- ・漫画を購入するなら、電子書籍ではなく単行本で購入する傾向にあるのではないか。
- ・漫画はお金を出して読む傾向にあるのではないか。
- ・漫画が好まれる傾向に必ず性別が関係あるわけではないのではないか。
- ・漫画は主に書店で購入される傾向にあるのではないか。
- ・漫画を読む際、単行本で読む傾向があるのではないか。

### 3. 調査研究の成果

#### 3-1 サンプルの特性の説明

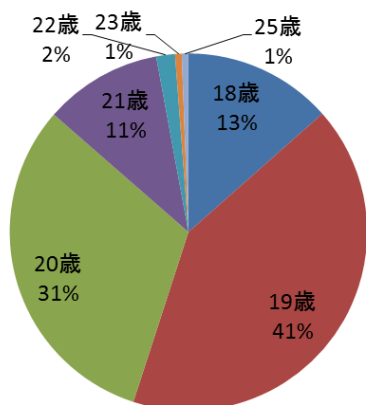
サンプルの男女比を図3-1-1に示す。結果は、「男性」が約52%で多く、「女性」は約48%であった。男女比はおおよそ均等に調査することが出来た。

図3-1-1 サンプルの男女比



サンプルの年齢比を図3-1-2に示す。結果は、最も多かったのが「19歳」で約41%。次いで「20歳」が約31%、「18歳」が約13%、「21歳」が約11%、「22歳」が約2%、「23歳と25歳」がそれぞれ約1%。と、大学生の中でも比較的若い学生が当調査の対象となった。

図3-1-2 サンプルの年齢比



サンプルが所属している学部を示したのが、図3-1-3だ。「情報学部」が約97%と最も多く、次いで「経営学部」が約2%、「国際学部」が約1%、「健康栄養学部」が0%となった。情報学部の授業内で調査を行ったため、サンプルのほぼ全員が情報学部となった。

図3-1-3 サンプルの所属する学部

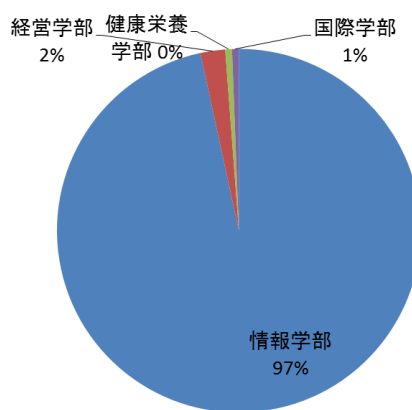
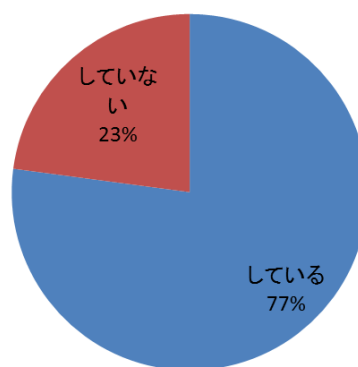


図3-1-4では、サンプルのアルバイトの有無を示した。結果は、「アルバイトを行っている者」が、約77%、「アルバイトを行っていない者」が約23%となった。これにより当キャンパス学生の多くがアルバイトを行っていることがわかった。

図3-1-4 サンプルのアルバイトの有無



### 3-2 人間の性別と漫画の性別

回答者の性別（男性、女性）と大まかな漫画の区別（少年漫画、少女漫画）との2つの事柄の関連を見るために、相関分析を行った。結果、有意な中程度の正の相関が見られた。

( $r=0.495$  ,  $P<0.01$ )

表 3-2-1

	男性	女性	合計
少年漫画	88	43	131
少女漫画	65	40	46
合計	93	84	178

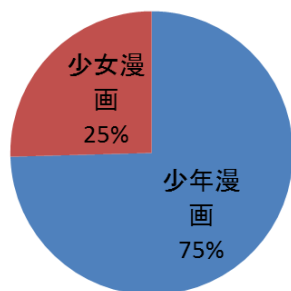
つまり、男性ならば少年漫画を好み、女性ならば少女漫画を好む、という傾向もみられるが、男性でも少女漫画を好むこともあれば、女性でも少年漫画を好むという場合も多くあるという事がわかった。

これにより、「漫画が好まれる傾向に必ず性別が関係あるわけではないはずだ。」という仮説が証明された。

また、図 3-2-1 は少年漫画と少女漫画のどちらを好んでよく読むか、という調査の結果を示したものだ。結果、「少年漫画」が約 75%と最も多く、次いで「少女漫画」が約 25%となった。

これにより、少女漫画よりも少年漫画の方が好まれ、よく読まれるという傾向にあることがわかった。

図 3-2-1 少年漫画と少女漫画



### 3-3 利用される媒体

図 3-3-1 はサンプルがどのような媒体の漫画を購入しているのか、という事を調査した結果を示したものだ。結果、「単行本」が最も多く、約 84%、次いで、「コミック誌」が約 7%、「電子書籍」が約 6%、「その他」が約 3%となった。

また、図 3-3-2 はサンプルがどのような手段でどのような媒体を利用して漫画を読んでいるのかという事を調査した結果を示したものだ。結果、「単行本を購入」が約 73%、次いで「無料アプリの利用」が約 7%、「単行本を借りる」が約 7%、「コミック誌の購入」が 4.9%、「電子書籍の購入」が約 2%、「コミック誌を借りる」と「インターネット等で無料ダウンロード」が共に約 1.6%、「その他」が 3%となった。

この双方の調査結果では、単行本を利用するという回答が最も多く、これにより漫画を購入したり、読んだりする際には、単行本が最も多く利用される傾向にある事がわかった。

また、これにより「漫画を購入するなら、電子書籍ではなく単行本で購入する傾向にあるはずだ。」という仮説と、「漫画を読む際、単行本で読む傾向があるはずだ。」という2つの媒体に関わる仮説を立証することが出来た。

次いでこれらの調査により、「漫画はお金を出して読む傾向にあるはずだ。」という金銭的な仮説も証明することが出来た。

図 3-3-1 購入される媒体

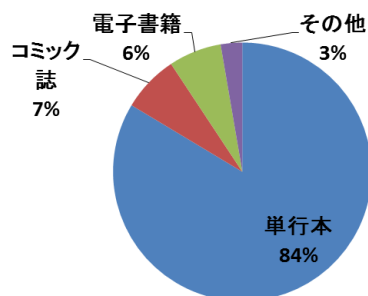


図 3-3-2 読む際に利用される媒体と手段

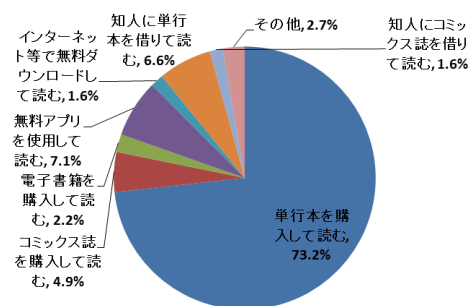


表 3-4-1 因子分析の結果 (3 因子)

因子	因子の内容
第1因子	bq4-5笑いたかったから、bq4-6泣きたかったから、bq4-4流行しているから、bq4-2勧められたから ◎他人への同調と、自己を満足させることができる因子である
第2因子	bq4-1暇だったから、bq4-3現実逃避したかったから ◎現状から脱することができる因子である
第3因子	bq4-8刺激を求めたから、bq4-7漫画を読むことが趣味だから ◎娯楽としての因子である

### 3-4 漫画を読む理由

2つの表、表 3-4-1 と表 3-4-2、また図 3-4-3 はサンプルが漫画読む理由を因子分析し、それぞれの特徴と人気度をまとめたものだ。

第1の因子として、笑いたかったから、泣きたかったから、流行しているから、勧められたから、などの「他人への同調と自己の感情的満足につながるもの」に関わることの因子だ。

第2の因子として、暇だったから、現実逃避したかったからなどの、「現状から逃げること」に関わる因子だ。

第3の因子は、刺激を求めたから、漫画を読むことが趣味だからという「自己の欲求を満たすため、娯楽」との関わりが強い因子である。

図 3-4-3 と抽出された因子を見比べてみると、第3の因子は、賛否にも大きく偏ることはなかったが、どちらも半分以上が当てはまる傾向にあり、少なからず漫画を読む理由には、第3の因子が関わってくるのがわかった。

表 3-4-2

	因子1	因子2	因子3
笑いたかったから	0.859	0.05	0.162
泣きたかったから	0.7	0.081	0.284
流行しているから	0.451	0.328	0.034
勧められたから	0.182	0.733	0.062
暇だったから	0.08	0.6	0.041
現実逃避したかったから	-0.028	0.239	0.234
刺激を求めたから	0.228	0.151	0.672
漫画を読むことが趣味だから	0.164	-0.029	0.597

それに対し、第1の因子と第2の因子は、回答にばらつきがあった。

第1の因子では、他人への同調である因子は、半数以上があてはまると回答する傾向にあり、少なからず他人への同調意識によって漫画が読まれることがあるという事がわかった。しかしながら、同じ第1の因子である、自己を満足させるための

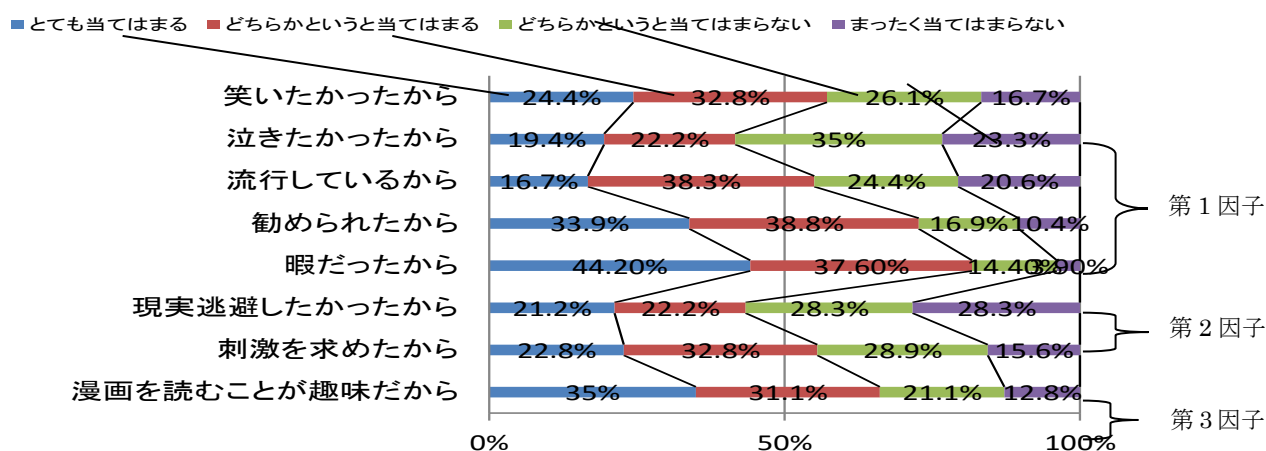
因子では、笑いたかったからという回答は、半数以上が当てはまる傾向にあるのに対し、泣きたかったから、という回答は、半数以上が当てはまらない傾向にあった。

第2の因子では、暇だったから、という質問の回答は、過半数以上が当てはまっているのに対し、現実逃避したかったから、という質問の回答は、半数以上が当てはまらない傾向にあった。

この結果から第1の因子並びに第2の因子は、漫画が読まれる理由に必ず関わりがあるというわけでは無いということがわかった。

また、漫画を読む際に求めることの中では、泣くことより、笑うことを重要視し、漫画を読んでいることもこの調査からわかった。

図 3-4-3



### 3-5 好まれる内容・ジャンル

図 3-5-1 は漫画の各内容・ジャンルの人気について調査し、結果をまとめた図だ。

図を見ると、バトルが圧倒的に人気なことがわかる。

また、恋愛とスポーツは半数以上に好まれていることがわかった。

この漫画の内容・ジャンルを人気順に並べた図の上位3つにある内容・ジャンルの共通点は、共感と心の躍動を誘うことができるという事だ。

「ワンピース」「アオハライド」「ハイキュー」上記の3つは調査実行時期に人気があった漫画だ。この漫画にはそれぞれ、ワンピースにはバトル、アオハライドには恋愛、ハイキューにはスポーツ

というジャンル・内容が含まれている。

図3-5-2から図3-5-4はそれぞれの漫画の好まれる理由を調査してみた結果をまとめたものだ。

結果を見てみると、題材、内容・ジャンルとなるものを好み読む、という理由が最も多かった。次いで多かったのが、それぞれ漫画ごとの独特な共感と心の躍動を誘う内容となった。「ワンピース」では、実際に漫画の世界のようなバトル、格闘経験をすることは不可能であるため、友情という点での共感と心の躍動を、「アオハライド」「ハイキュー」では、恋愛やスポーツといった、多くが経験したことがあるような過去の経験やそれをしたことはないが、登場人物に感情移入しやすいような物語という点で共感と心の躍動を誘っていた。次いで人気だったのが、笑いとファンタジー、だ。この2つの内容は半数以上の票数を得ることはできなかったものの、おおよそ半数のサンプルが好むと回答している。これらの内容も、上記3つの人気な漫画の好きな理由として少数ではあるが含まれていた。

また、その他の内容・ジャンルにおいては、好むと回答したものが少なく、あまり重要視されていないという事がわかる。

つまり、漫画を読む際人の多くが、主軸として、共感と心の躍動を求め、次に笑いやファンタジーといった展開を求め重要視されているという事がわかった。

また、内容・ジャンルの単純集計の結果より、バトル、恋愛、スポーツといった内容の漫画を発売することによって、人気が出る可能性と、売上げの向上につながるのではないかと考えることもできる。しかし、そのような内容の漫画を発売する際には、上位にある内容のみに頼り切った単純な内容の漫画を発売するのではなく、笑いといった展開や、下位に入った漫画の内容も要素の一部として取り入れることによって、更なる人

気、売上げ向上につながるとも考えられる。

図 3-5-1

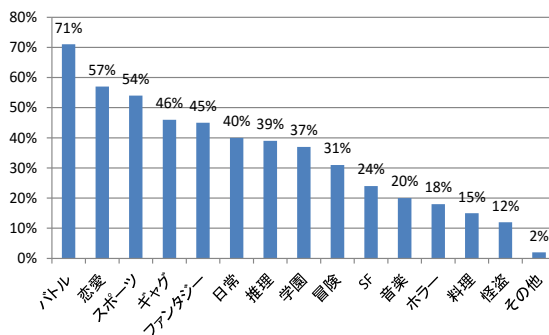


図 3-5-2

ワンピースを好きな理由

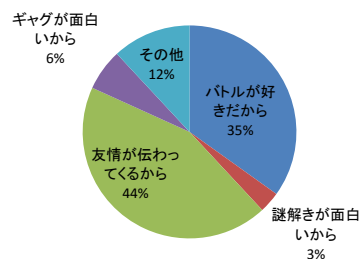


図 3-5-3

アオハライドを好きな理由

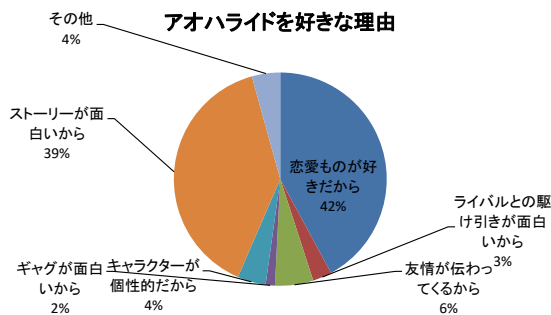
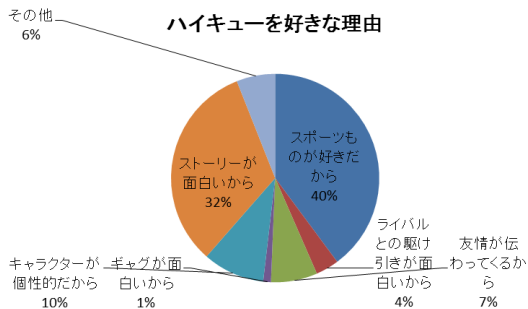


図 3-5-4

ハイキューを好きな理由





### 3-6 漫画を購入する場所

図 3-6-1 は、サンプルが漫画を購入する際に、どのような場所で購入するのかという質問の回答の結果をまとめたものだ。結果、最も多かったのが「書店で購入する」で約 73%、次いで「古本屋で購入する」と「オンラインで購入する」が、約 7%、「コンビニで購入する」が 4%、「購入しない」が 9%となった。

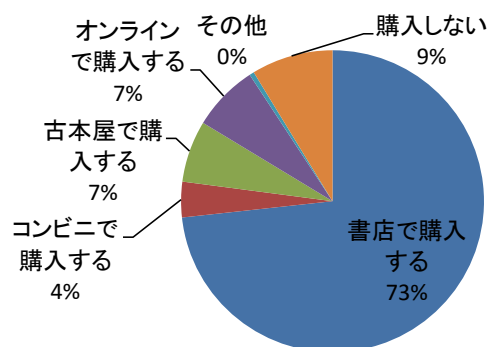
結果を見ると、書店で購入される機会が圧倒的に多いことがわかる。

先の調査 3-3 の結果からわかるように、漫画は単行本で読まれる傾向にある。単行本の品ぞろいが豊富な場所の方が漫画を購入する機会が増えると考えすると、圧倒的に書店で購入されるという結果に納得できる。この書店で購入する傾向にあるという事がわかったことにより、漫画を購入する際には、多くの人が新品の漫画を購入している傾向にあるという事もわかった。

次いで、少数の回答とはなったが、コンビニやオンラインで購入するという回答もあった。この少数の購入者にも対応できるように、コンビニにも少数の在庫を用意し、書店ではインターネット上・オンライン上の注文にも対応できるようにすることによって、漫画を購入する機会を更に増やし、売り上げの向上につながるのではないか。

また、これらの結果から、「漫画は主に書店で購入される傾向にあるはずだ。」という仮説を証明することが出来た。

図 3-6-1



### 3-7 購入後について

2つの図、図 3-7-1 と図 3-7-2 は、それぞれ単行本とコミック誌の購入したその後の行方について調査し、結果をまとめたものだ。

図 3-7-1 を見ると、単行本の場合は、本棚に収納している場合が圧倒的に多かった。

しかし、それに対しコミック誌の場合は、本棚に収納しているという回答と捨てたものが多いという回答が、同じになっている。同じ紙媒体だが、違いが生まれている。先の調査 3-3 の結果でもわかるように、漫画は単行本で読まれる傾向にある。読まれる機会が多い単行本は本棚に収納される傾向にあり、そうではないコミック誌は、捨てられる場合と収納される可能性が五分五分となっている。

また、図 3-7-3 は漫画を購入する際のこだわりについて調査し、結果をまとめたものである。結果、最も多かったのが「内容が興味深いこと」で約 80%、次いで「好きな作者であること」が約 8%、「表紙が魅力的であること」が約 4%、「価格が安価であること」が約 3%、「近くの店舗で販売していること」と「紙の本で購入すること」、「インターネット上で購入できること」が約 1%となった。

これらから、漫画を購入する際には内容を重視して購入していることがわかる。逆を言えば内容を重視しているが、外見は特に重要視していないことになる。外見には関心を持たずに本棚に収納をしているという事を言い換えるならば、あくまで読み終えた漫画を保存しているにすぎないという事だ。

漫画の内容のみを重要視し、それをただ保存している現状に対し、漫画の外見に興味を持たせることが出来たならどうだろうか。

より表紙や背標に工夫を行いユニークなものを作り販売することが出来たなら、本としての漫画だけではなく、インテリアの一部として活用されることも可能になるはずだ。これが実現されたなら、「読む」という役割と「コレクション」としての2つの役割を同時に担うことができるのではないだろうか。

図 3-7-1 単行本のその後について

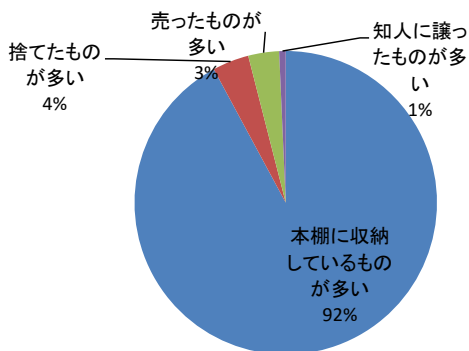


図 3-7-2 コミック誌のその後について

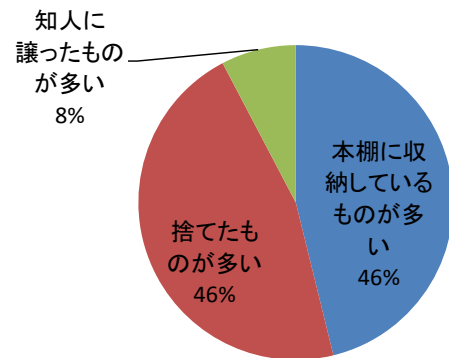
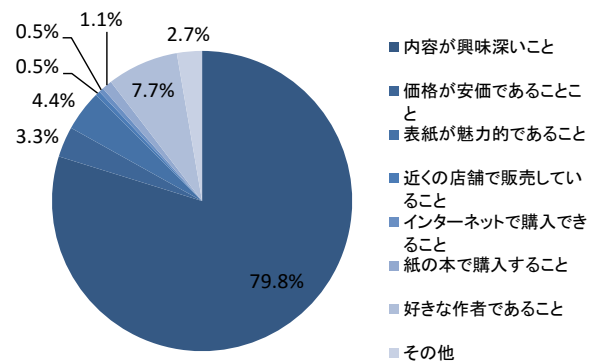


図 3-7-3 漫画購入のこだわり

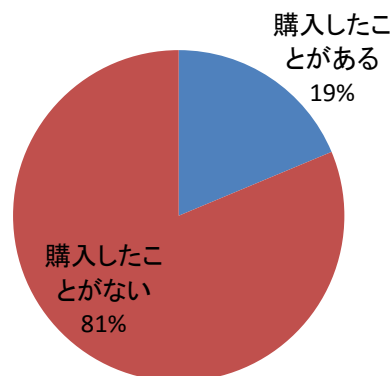


3-8 電子書籍と漫画

図 3-8-1

図 3-8-1 はサンプルが漫画を電子書籍で購入した経験の有無を調査し結果をまとめたものだ。

結果、「購入したことがない」が最も多く約 81%、次いで「購入したことがある」が約 19%となった。結果を見ての通り、「購入したことがない」が圧倒的に多い。



2つの表、表 3-8-2 と表 3-8-3 は電子書籍への印象を因子分析し、それぞれの特徴をまとめたものだ。因子は3つに分けることが出来た。

第1の因子は、好きな時に見ることができるものだと思う、持ち運びやすいものだと思う、の「電子書籍への好感」に関わる因子だ。

表 3-8-2

第1因子	aq7-2好きな時に見ることができるものだと思うaq7-1持ち運びやすいものだと思う ◎電子書籍への好感
第2因子	aq7-7電子書籍よりも紙の本の方が馴染み深いものだと思うaq7-5データではなく実物で購入したいと思うaq7-6電子書籍ではなく紙の本で読みたいと思う ◎紙の本への好感
第3因子	aq7-3電子画面だと読みやすいものだと思うaq7-4アプリ等の無料試し読みで続きが気になるものだと思うaq7-8電子書籍は劣化しないことが好ましいaq7-9紙の本のレンタルの様なものがなく不便だと思う ◎電子書籍の特徴

第2の因子は電子書籍よりも紙の本の方が馴染み深いものだと思う、データではなく実物で購入したいと思う、電子書籍ではなく実物で購入したいと思う、の「紙の本への好感」に関わる因子だ。

第3の因子は電子画面だと読みやすいものだと思う、アプリ等の無料試し読みで続きが気になるものだと思う、電子書籍は劣化しないことが好ましい、紙の本のレンタルの様なものがなく不便だと思う、の「電子書籍の特徴」に関わる因子だ。

表 3-8-3

	因子1	因子2	因子3
好きな時に見ることができるものだと思う	0.892	-0.074	0.166
持ち運びやすいものだと思う	0.688	-0.029	0.096
電子書籍よりも紙の本の方が馴染み深いものだと思う	-0.05	0.836	0.015
データではなく実物で購入したいと思う	-0.076	0.718	0.052
電子書籍ではなく紙の本で読みたいと思う	0.007	0.335	-0.033
電子画面だと読みやすいものだと思う	0.256	-0.179	0.657
アプリ等の無料試し読みで続きが気になるものだと思う	0.208	0.056	0.561
電子書籍は劣化しないことが好ましい	0.35	-0.012	0.401
紙の本のレンタルの様なものがなく不便だと思う	-0.053	0.034	0.34

図 3-8-4 は、電子書籍への印象を調査し、結果をまとめたものだ。

2つの表と図を見比べてみると、第1の因子並びに第2の因子は全てにおいて当てはま

る傾向にある事がわかる。しかしながら第1の因子は全て当てはまる傾向にあるのだが、実際に電子書籍を購入し、利用したことがある者は少なかった。このことから、人は電子書籍を使用するメリット、利便性を理解しながらも、漫画を読む際には、紙の媒体で読みたがるという傾向があるということがわかる。

しかし、第3の因子においては例外が見られる。「劣化しないこと」「試し読みで続きが気になる」という点では、多く当てはまる傾向が見られるものの、「レンタル」「電子画面で読みやすい」という点においては、どちらもおよそ半数に分かれていた。つまり、「劣化」という問題と、「試し読み」というサービスの点においては多くのものが求めているのに対し、「電子画面」という問題と「レンタル」というサービスの点は、あまり求められていないことがわかった。

の売り上げと、未来の電子書籍の売り上げの予想をグラフ化したものだ。

図を見てわかる通り、今後も電子書籍の売り上げは上昇する可能性があるのだ。つまり、現状では、漫画で電子書籍を利用する傾向にはないのだが、近未来に備えそれでの漫画販売にも力を注いでいく必要があるという事が理解できた。

図 3-8-5 (ONDECK—電子出版イノベーションのビジネス実践誌より引用)

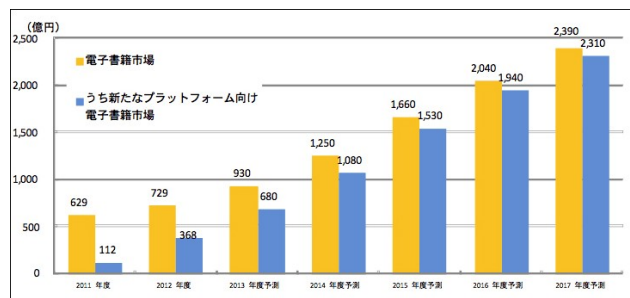
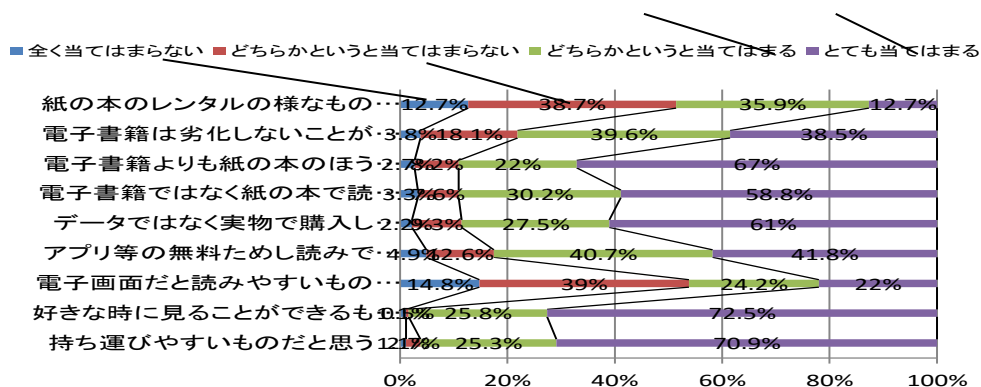


図 3-8-4



しかし、電子書籍は購入されない傾向にあるため、それでの漫画販売にはあまり力を注がなくて良いという訳ではない。インターネットページ ONDECK—電子出版イノベーションのビジネス実践誌によれば、電子書籍の売り上げは年々上昇している一方だそうで、今後のその売り上げも上昇する見込みにあるようだ。図 3-8-5 は同インターネットページ上の図であり、過去の電子書籍

#### 4. まとめと今後の課題

今回の調査で、まずわかったことは、人が漫画を読む際には娯楽という理由を求めること。単行本で読むことが圧倒的に多いという事だ。

これがわかったことにより、電子書籍と紙の本との比較や、購入する場所についての考察や結果を導き出すことが出来た。電子書籍という近代的で便利な媒体があるにもかかわらず、人は漫画を読む際、紙の本で読むという傾向が多く見られた。また同じ紙の媒体であるのに、単行本とコミック誌では読み終わった後の行方が違った。購入された後の行方も知ることが出来たことによって、読み終わったら廃棄するという問題点の解決にも役立つことができるだろう。この問題を解決しつつ、「読む」という役割と「コレクション」という2つの役割を担うことが出来たならば、売り上げの向上と共に資源を無駄にしないという点でも役に立つのではないのだろうか。次いで、好まれる内容・ジャンルの傾向や漫画を読む際のこだわりなど知ることが出来たことによって、漫画の外見でも中身でも勝負できるような素材、要素を知ることが出来た。

今後の漫画の展開としては、内容は、バトルや恋愛などの先の研究 3-5 での上位にある共感と心の躍動をそその内容をメインとし、要素としての部分に笑いなどを取り入れる。媒体は紙の本である単行本を主軸に販売。しかし今後未来のことも考慮し、電子書籍での販売も「試し読み」等の電子書籍ならではの手法を使用しながら商品の露出を増やす。販売場所は主軸を書店に置き、そこでもインターネット上の注文に対応できるようにする。またそこだけに在庫を置くのではなく、コンビニやインターネット上の販売サイトにも在庫を置くことによって商品の露出の機会を増やし、消費者が商品に触れる機会を増やすことで、購入の

機会をも増やすことができると考えられる。

このような方法を取りながら、より興味深く面白い漫画を創意工夫し販売することによって、漫画の売り上げの向上に繋がるのではないかと考える。データと傾向だけによって、漫画の売り上げが簡単に向上するはずがないことは理解しているが、少しでもこの研究結果が不況である出版業界の役に立つことが出来たならば、私は嬉しく感じる。

また、漫画という物、文化は世界的に普及され始めている。今回の調査は、日本で生活をしている大学生を対象に行ったが、世界的にこの調査を行うことによって結果や傾向の違いが生じ、その国独自に適切な販売形態を見つけ出すことができるかもしれない。

#### 引用・参考文献

##### 【WEB】

公益社団法人全国出版協会

<http://www.aipea.or.jp/statistics/>

公正取引委員会 競争政策研究センター

<http://www.iftc.go.jp/cprc/reports/index.files/cr-0113.pdf>

マイナビマーケティング

<http://news.mynavi.jp/news/2012/05/30/051/>

現代の理論

<http://gendainoriron.jp/vol.02/column/col05.php>

CNET

[http://japan.cnet.com/sp/t\\_hayashi/3505309/7/](http://japan.cnet.com/sp/t_hayashi/3505309/7/)

ONDECK－電子出版イノベーションのビジネス実践誌

<http://on-deck.jp/>

## 漫画購入と利用傾向について

2015年11月

調査項目/作成・実施：文教大学情報学部広報学科「社会調査Ⅲ」

調査員氏名：増淵拓人

担当教員：日吉昭彦

この度はお忙しい中、本調査にご協力頂きましたことを心より感謝申し上げます。

本調査での回答は統計的に処理され、

特定の個人が識別できる情報として公表されることはありません。

何卒ご協力をお願い申し上げます。

## A あなたが漫画を購入することについてお伺いします。

① あなたはどのような媒体の漫画を購入しますか？ n=183

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。

1. 単行本 83.6   2. コミック誌 7.1   3. 電子書籍 6.6   4. その他 (   ) 2.7

② ※この質問は「①」で「1. 単行本」と回答した方にお伺いします。

あなたが購入した単行本は購入したその後どうなっていますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=158

1. 本棚に収納しているものが多い 92.2   2. 捨てたものが多い 3.9   3. 売ったものが多い 3.3  
4. 知人に譲ったものが多い 0.7   5. その他 (   ) 0

③ ※この質問は「①」で「2. コミック誌」と回答した方にお伺いします。

あなたが購入したコミック誌は購入したその後どうなっていますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=18

1. 本棚に収納しているものが多い 46.2   2. 捨てたものが多い 46.2   3. 売ったものが多い 0  
4. 知人に譲ったものが多い 7.7   5. その他 (   ) 0

### 【ご記入にあたってのお願い】

1. 本調査は大学生の漫画購入と利用傾向に関して調べることを目的としています。
2. 調査票には、必ず調査票を受け取ったご本人がご回答・ご記入下さい。
3. 該当する質問には、すべてお答えください。
4. 本調査結果は、表やグラフの形で数値として表現しますので、他の方が集計結果を見た時に特定の個人の回答がわかることはありません。どうぞありのままをお答え下さい。
5. 回答は、それぞれの問いの指示に従って、当てはまる番号に○を付けるか、文字や数字を記入してください。
6. ご記入は黒の筆記用具でお願い致します。
7. 設問の内容など、ご不明な点がございましたら、調査担当員にお尋ねください。

※以下の質問項目でのコレクションという言葉は

収集することが目的の一部に含まれている場合のみ当てはまることとします。

例) 読むことだけが目的で購入した

→コレクション\*

読むことと集めることを目的として購入した

→コレクション○

④ あなたは漫画をコレクションしていますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=183

1. コレクションしている 65   2. コレクションしていない 35

⑤ 漫画以外の本をコレクションしていますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=120

1. 漫画だけ当てはまる 45.8   2. 漫画以外の本も当てはまる 54.2

⑥ あなたは電子書籍で漫画を購入したことがありますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=182

- 1.購入したことがある 18.7      2.購入したことがない 81.3

⑧ あなたは主にどのような場所で漫画を購入しますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=183

- 1.書店で購入する 73.2      2.コンビニで購入する 3.8      3.古本屋で購入する 6.6  
4.オンライン上で購入する 7.1      5.友人から購入する 0      6.その他 ( ) 0.5  
7.購入しない 8.7

⑦ あなたは電子書籍で販売している漫画をどのように思いますか？

当てはまるものに丸を付けてください。 n=182

	とても当てはまる	どちらかという当てはまる	どちらかという当てはまらない	まったく当てはまらない
1.持ち運びやすいものだと思う	70.9	25.3	2.7	1.1
2.好きな時に見ることができると思う	72.5	25.8	0.5	1.1
3.電子画面だと読みやすいものだと思う	22	24.2	39	14.8
4.アプリ等の無料ためし読みで続きが気になると思う	41.8	40.7	12.6	4.9
5.データではなく実物で購入したいと思う	61	27.5	9.3	2.2
6.電子書籍ではなく紙の本で読みたいと思う	58.8	30.2	7.6	3.3
7.電子書籍よりも紙の本のほうが馴染み深いと思う	67	22	8.2	2.7
8.劣化しないことが好ましい	38.5	39.6	18.1	3.8
9.紙の本のレンタルのようななく不便だと思う	12.7	35.9	38.7	12.7

⑨ あなたが漫画を購入する際、最もこだわることは何ですか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n=183

- 1.内容が興味深いこと 79.8      2.価格が安価であること 3.3      3.価格が高価であること 0  
4.表紙が魅力的であること 4.4      5.近くの店舗で販売していること 0.5  
6.遠くの店舗で販売していること 0      7.インターネットで購入できること 0.5  
8.紙の本で購入すること 1.1      9.電子書籍で購入すること 0      10.好きな作者であること 7.7  
11.その他 ( ) 2.7

## B あなたが漫画を読むことについてお伺いします。

① あなたが普段漫画を読む際、どのような手段で漫画を読みますか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n = 188

1. 単行本を購入して読む 73.2
2. コミック誌を購入して読む 4.9
3. 電子書籍を購入して読む 2.2
4. 無料アプリを使用して読む 7.1
5. インターネット等で無料ダウンロードして読む 1.6
6. 知人に単行本を借りて読む 6.6
7. 知人にコミック誌を借りて読む 1.6
8. その他 ( ) 2.7

② あなたは普段どのような内容の漫画を好み、どのような媒体で読むことが多いですか？

最初に、好きな内容に丸を付けた後に、あてはまる内容と媒体に全て丸を付けてください。  
(複数回答可)

	好きな内容	単行本	コミック誌	電子書籍	無料アプリ	その他 ( )
1. バトル・アクション	71	93.1	24.6	7.7	13.1	0
2. スポーツ	54.1	87.9	25.3	6.1	10.2	0
3. 恋愛	57.4	82.5	18.4	14.6	23.3	0.5
4. 推理・謎解き	39	84.7	13.9	12.5	11.1	0
5. ギャグ	46.4	74.7	21.7	6	16.9	0
6. ファンタジー・ダークファンタジー	45.4	88	21.7	4.8	12	0
7. 冒険	31.1	80.7	12.3	12.3	15.8	0
8. 怪盗	11.5	75	25	5	20	0
9. 学園	37.2	79.1	17.9	9	16.4	0
10. SF	24	84.4	20	6.7	13.3	2.2
11. 料理	14.8	75.9	17.9	7.1	14.3	0
12. ホラー	18.6	79.4	20.6	5.9	14.7	0
13. 音楽	20.2	78.4	29.7	5.4	24.3	2.7
14. 日常	40.9	84	10.7	9.3	17.3	1.3
15. その他 ( )	1.6	25	50	50	25	0

② あなたが好きな漫画の内容はどんな終わり方をするのが多いですか？

最も当てはまる回答1つに丸を付けてください。 n = 183

1. 幸せな終わり方 56.8
2. 悲しい終わり方 6.6
3. 謎、未解決で終わる 3.3
4. 予想外な終わり方 27.3
5. その他 ( ) 6

③ あなたはどのような理由で漫画を読みますか？

それぞれ当てはまるものに丸を付けてください。 n = 181

	とても当てはまる	どちらかという当てはまる	どちらかという当てはまらない	まったく当てはまらない
1. 暇だったから	44.2	37.6	14.4	3.9
2. 勧められたから	33.9	38.8	16.9	10.4
3. 現実逃避したかったから	21.2	22.2	28.3	28.3
4. 流行しているから	16.7	38.3	24.4	20.6
5. 笑いたかったから	24.4	32.8	26.1	16.7
6. 泣きたかったから	19.4	22.2	35	23.3
7. 漫画を読むことが趣味だから	35	31.1	21.1	12.8
8. 刺激を求めたから	22.8	32.8	28.9	15.6

⑤ 「少年漫画」と「少女漫画」をおおよそどちらを多く読みますか？ n = 182

1. 少年漫画 74.2
2. 少女漫画 25.3



⑥ あなたは漫画「ワンピース」を知っていますか? n=188

1. 知っている 88.5 2. 知らない 2.7 3. 名前だけ知っている 9.3

⑦ ※この質問は「⑥」で「1.知っている」と回答した方にお伺いします。

あなたは漫画「ワンピース」を好きですか? n=168

1. とても好き 30.1 2. どちらかといえば好き 46.6  
3. どちらかといえば好きではない 14.7 4. まったく好きではない 8

⑧ ※この質問は「⑦」で「1.とても好き 2.どちらかといえば好き」と回答した方にお伺いします。

なぜその漫画を好きですか?

最も当てはまる理由に丸を付けてください。 n=126

1. パートルが好きだから 34.9 2. 謎解き面白いから 3.2  
3. 友情が伝わってくるから 43.7 4. ギャグが面白いから 6.3  
5. その他 ( ) 11.9

⑧ ※この質問は「⑦」で「3.どちらかといえば好きではない 4.まったく好きではない」と回答した方にお伺いします。

その漫画の好きではないところ、改善してほしいところは何ですか? n=87

1. パートルが好きではない 8.1 2. 謎が多すぎてややこしい 8.1  
3. 内容が他の漫画とあまり変わらない 5.4 4. 物語自体が長いから 51.3  
5. キャラクターが多い 10.8 6. その他 ( ) 16.2

⑩ ※この質問は「⑥」で「3.名前だけ知っている」と回答した方にお伺いします。

あなたは漫画「ワンピース」の名前を知っていて、なぜ読もうとは思わないのですか?

その理由を自由に記入して下さい。 (自由回答)

・アニメでみることができず、絵が好きではない・読みづらい・巻数が多いから・長いから・時間が長い・内容に興味を持っていない・はまってしまわないように読まない・漫画を読む習慣がない

⑪ あなたは漫画「アオハライド」を知っていますか? n=188

1. 知っている 47.5 2. 知らない 14.8 3. 名前だけ知っている 37.7

⑫ ※この質問は「⑪」で「1.知っている」と回答した方にお伺いします。

あなたは漫画「アオハライド」を好きですか? n=88

1. とても好き 33 2. どちらかといえば好き 44.3  
3. どちらかといえば好きではない 15.9 4. まったく好きではない 6.8

⑬ ※この質問は「⑫」で「1.とても好き 2.どちらかといえば好き」と回答した方にお伺いします。

なぜ漫画「アオハライド」を好きですか?

最も当てはまる理由に丸を付けてください。 n=69

1. 恋愛ものが好きだから 42 2. ライバルとの駆け引きが面白いから 2.9  
3. 友情が伝わってくるから 5.8 4. ギャグが面白いから 1.4  
5. キャラクターが個性的だから 4.3 6. ストーリーが面白いから 39.1  
7. その他 ( ) 4.3

⑭ ※この質問は「⑫」で「3.どちらかといえば好きではない 4.まったく好きではない」と回答した方にお伺いします。

その漫画の好きではないところ、改善してほしいところは何ですか? n=19

1. 恋愛ものが好きではないから 26.3 2. ライバルとの駆け引きが多すぎるから 5.3  
3. 内容が他の漫画とあまり変わらないから 21.1 4. 物語が長いから 10.5  
5. キャラクターが多いから 0 6. その他 ( ) 36.8

⑮ ※この質問は「⑪」で「3.名前だけ知っている」と回答した方にお伺いします。

あなたは漫画「アオハライド」の名前を知っていて、なぜ読もうとは思わないのですか?

その理由を自由に記入して下さい。 (自由回答)

・時間がない・アニメで見ることが出来る・お金をかけたくない・他の漫画の方が魅力的・タイトルから内容を想像できないから・映画で内容を知ってしまったから・絵が好きではない・結末が想像できるから・周りが読んでいないから・現実とは程遠い・少女漫画だから・同じジャンルで違う漫画を読んでみるから

C あなた自身のことについてお伺いします。

- ① あなたの性別を教えてください。 n=179  
 1.男性 52 2.女性 48
- ② あなたの学部はどこですか? n=179  
 1.情報学部 96.6 2.経営学部 2.2  
 3.国際学部 0.6 4.健康栄養学部 0.6
- ③ あなたの年齢を教えてください。 n=178  
 (平均年齢 19.5 歳)
- ④ アルバイトはしていますか? n=188  
 1.はい 77.1 2.いいえ 22.9  
 以上

以上で本調査の回答は終了となります。  
 ご協力いただきましたことを心より感謝申し上げます。  
 皆様からいただきましたご回答をしっかりと統計し、  
 結果と傾向を導きだす所存であります。

文教大学 情報学部広報学科 8年 増淵拓人

- ⑬ あなたは漫画「ハイキュー」を知っていますか? n=182  
 1.知っている 54.4 2.知らない 13.2 3.名前だけ知っている 32.4

- ⑭ ※この質問は「⑬」で「1.知っている」と回答した方にお伺いします。  
 あなたは漫画「ハイキュー」を好きですか? n=99  
 1.とても好き 54.5 2.どちらかといえば好き 29.3  
 3.どちらかといえば好きではない 8.1 4.まったく好きではない 8.1

- ⑮ ※この質問は「⑭」で「1.とても好き 2.どちらかといえば好き」と回答した方にお伺いします。  
 なぜその漫画を好きですか? n=88  
 最も当てはまる理由に丸を付けてください。  
 1.スポーツものが好きだから 39.8 2.ライバルとの掛け合いが面白いから 3.6  
 3.友情が伝わってくるから 7.2 4.ギャグが面白いから 1.2  
 5.キャラクターが個性的だから 9.6 6.ストーリーが面白いから 32.5  
 7.その他 ( ) 6

- ⑯ ※この質問は「⑮」で「3.どちらかといえば好きではない 4.まったく好きではない」と回答した方にお伺いします。 n=16  
 その漫画の好きではないところ、改善してほしいところは何か?  
 1.スポーツものが好きではないから 37.5 2.ライバルとの掛け合いが多すぎるから 6.3  
 3.内容が他の漫画とあまり変わらないから 6.3 4.物語が長いから 12.5  
 5.キャラクターが多いから 0 6.その他 ( ) 37.5

- ⑰ ※この質問は「⑬」で「3.名前だけ知っている」と回答した方にお伺いします。  
 あなたは漫画「ハイキュー」の名前を知っていて、なぜ読もうとは思わないのですか?  
 その理由を自由に記入して下さい。(自由回答)

・アニメで見ることで出来る・お金をかけたくない・時間が長いから・読む機会がない・内容に興味を持ってない・面白そうだが、読むとハマってしまいそうだから・現在所持している漫画が多いため