

どのようなオタクが お金を使う傾向があるのか

~オタクの趣味開示と関連する要因の調査の分析~

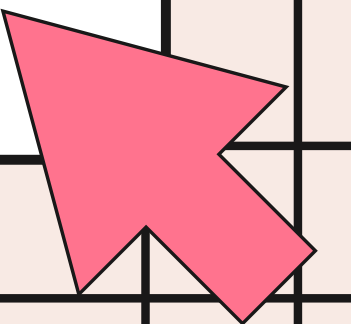
10グループ

NE21-1017B 秋葉真穂

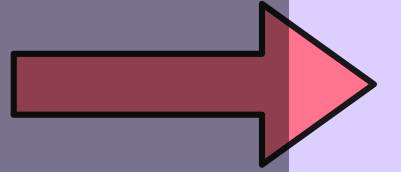
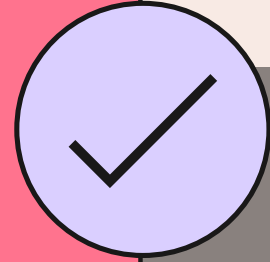
NE21-1084B 笹川高聖

NE22-1149G 柴田結愛

NE22-1256C 岡崎希美



先行研究



- おたくの消費行動の先進性について / 折原由梨

跡見学園女子大学マネジメント学部紀要 第8号 (2009年9月15日)

- 「おたく」趣味についての一研究

/ 梶原健太郎・高木秀明

- アニメ産業とオタク市場 / 岩崎文香

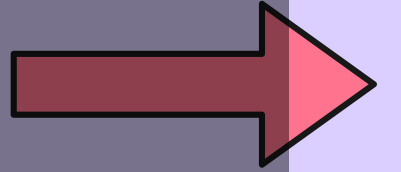
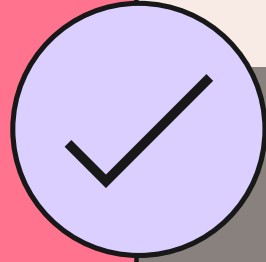
高知工科大学マネジメント学部

まとめ：

- ・ オタクは非オタクよりも趣味に使う出費の割合が多い。
- ・ 男子単身者世帯は教養娯楽への出費が多いことから、男性の方が趣味への出費が多い。
- ・ 興味を持った分野に対しての消費傾向が非常に強く、高額なものでもサービスの支出とは区別して支出する傾向がある。

**→男性オタクが出費しやすく
本来よりも高価な物でも
オタクは買う！！**

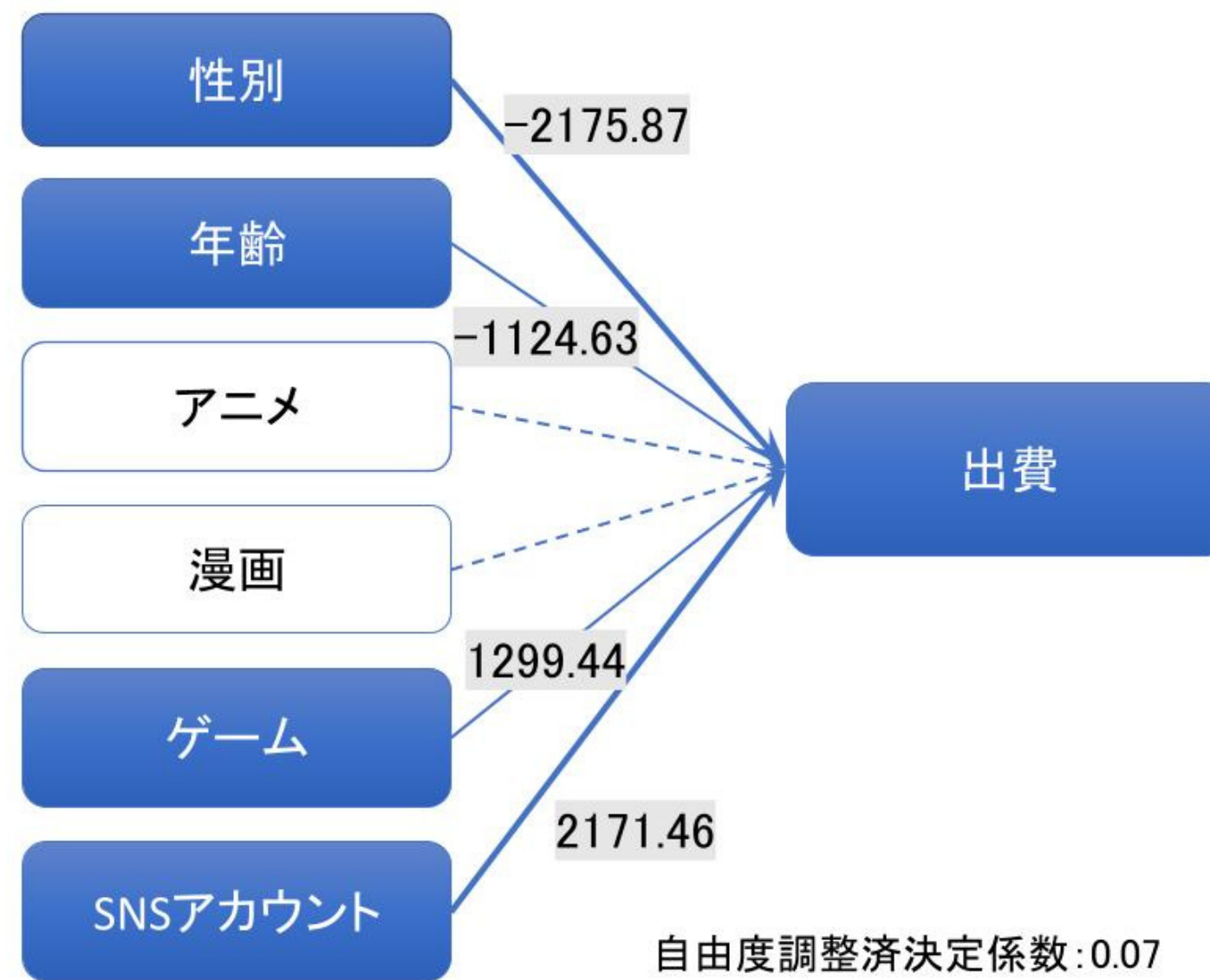
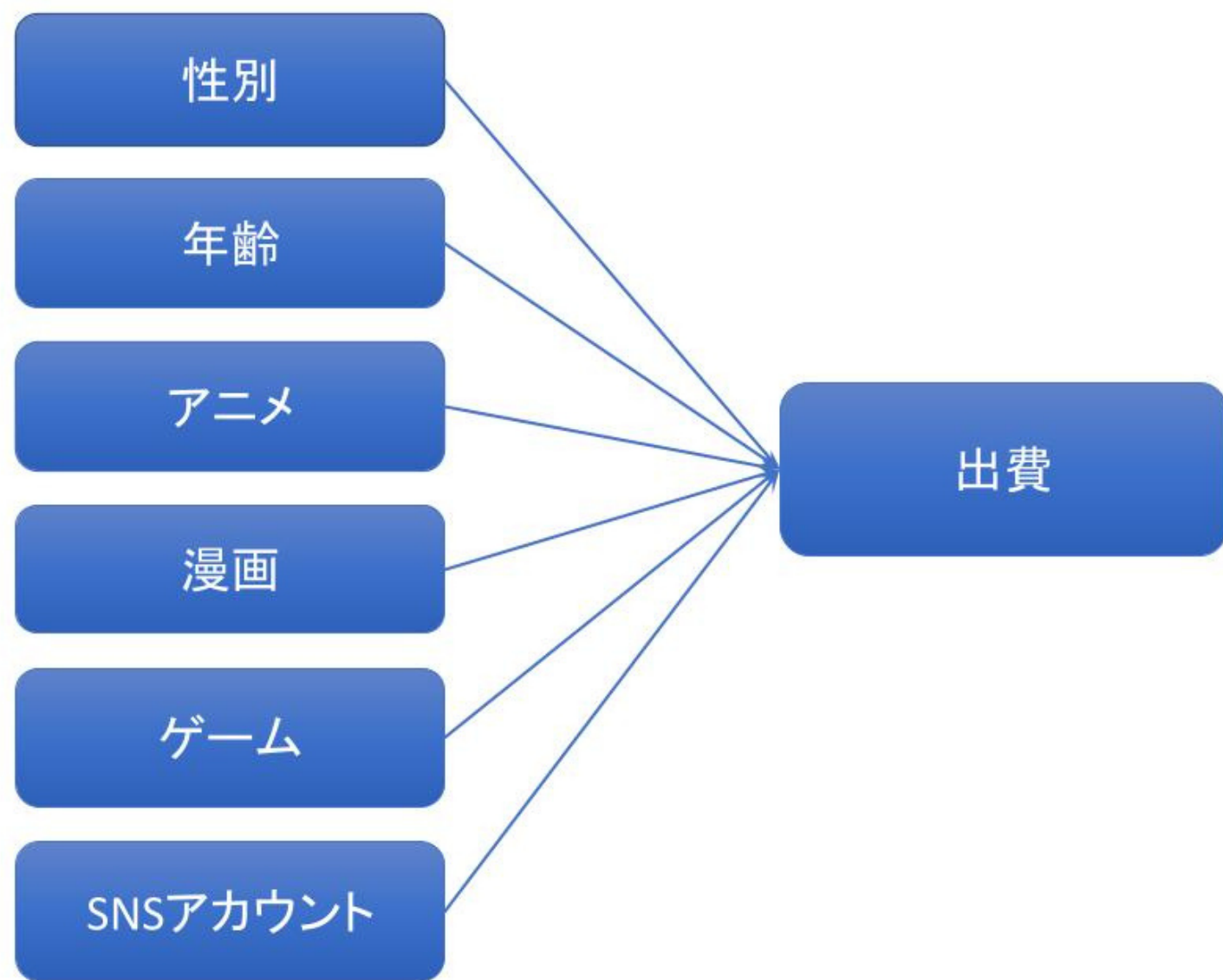
分析



目的変数：出費

説明変数：性別、年齢、対象とするオタクジャンル(アニメ)、対象とするオタクジャンル(漫画)、対象とするオタクジャンル(ゲーム)、SNSアカウントの有無

分析方法：重回帰分析、対応分析



重回帰分析

```
> model <- lm(出費 ~., data = selected_df_scaled)
> summary(model)

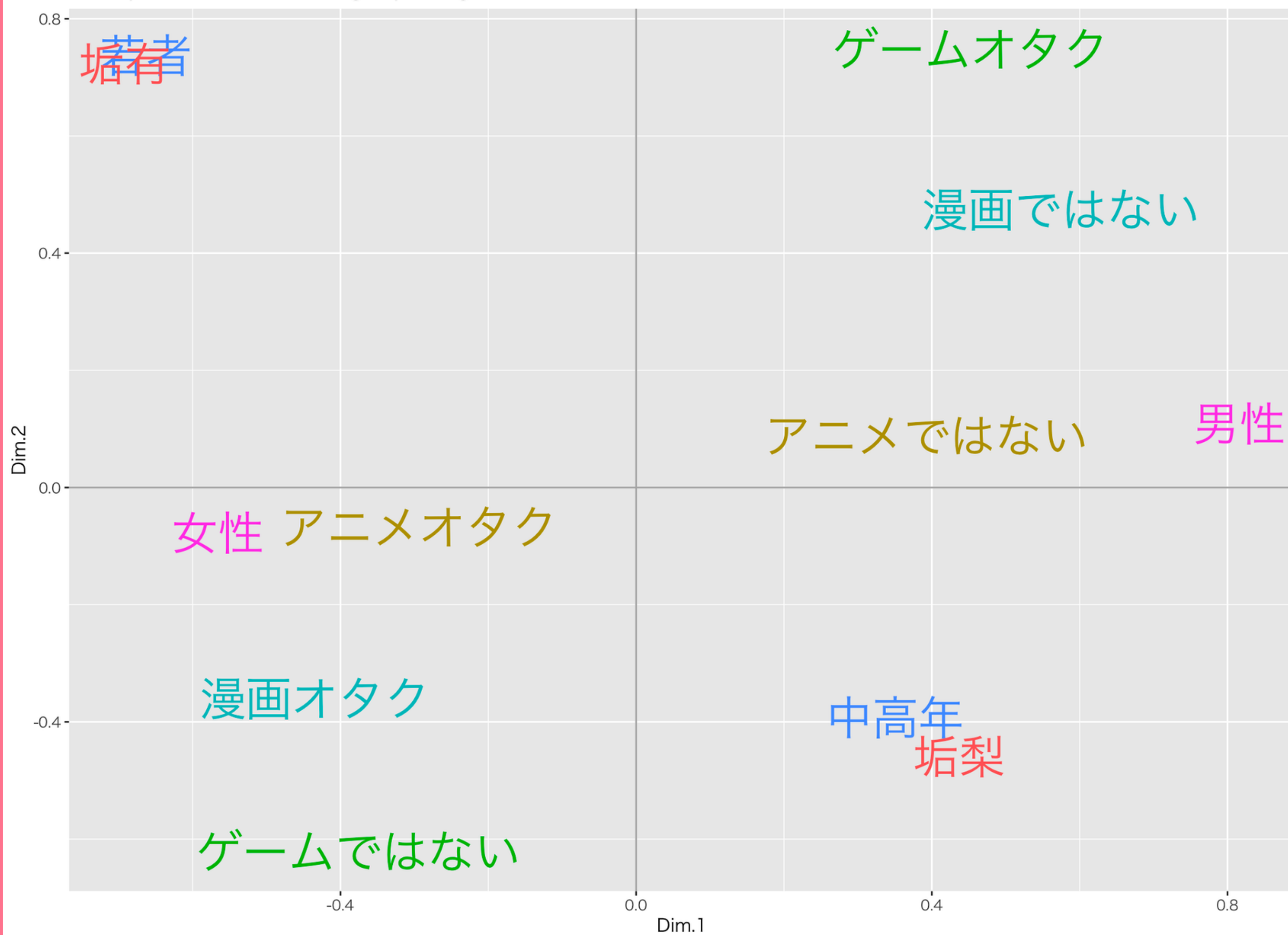
Call:
lm(formula = 出費 ~ ., data = selected_df_scaled)

Residuals:
    Min       1Q   Median       3Q      Max
-17944  -7281  -3374   2408   91955

Coefficients:
                Estimate Std. Error t value Pr(>|t|)
(Intercept)      9899.79     393.76  25.142  < 2e-16 ***
性別             -2175.83     419.06  -5.192 2.52e-07 ***
年齢             -1124.63     417.52  -2.694 0.00719 **
`対象とするオタクジャンル (アニメ)`    538.54     407.28   1.322 0.18638
`対象とするオタクジャンル (漫画)`     -44.97     413.00  -0.109 0.91332
`対象とするオタクジャンル (ゲーム)`   1299.44     422.18   3.078 0.00214 **
SNSアカウント      2171.46     426.10   5.096 4.15e-07 ***
---
Signif. codes:  0 '***' 0.001 '**' 0.01 '*' 0.05 '.' 0.1 ' ' 1

Residual standard error: 12460 on 995 degrees of freedom
Multiple R-squared:  0.07856,    Adjusted R-squared:  0.07301
F-statistic: 14.14 on 6 and 995 DF,  p-value: 1.69e-15
```

MCA plot of variables using R package FactoMineR

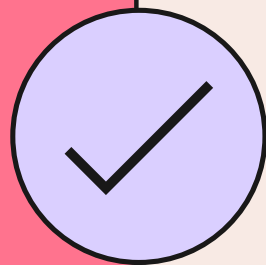


対応分析

Variable

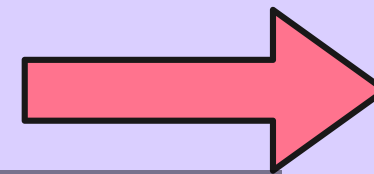
- a SNSアカウント
- a 対象とするオタクジャンル(アニメ)
- a 対象とするオタクジャンル (ゲーム)
- a 対象とするオタクジャンル (漫画)
- a 年齢
- a 性別

考察①

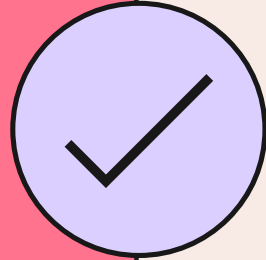


重回帰分析

- 性別に関して：
男性は女性よりも出費が多い。これは先行研究と一致している。
- 年齢に関して：
年齢が低いほど出費が多い。若い世代が特にアニメ・漫画・ゲームに関心があり、それに費用をかけている可能性がある。
- オタクジャンルに関して：
ゲームだけが有意な差を示す。ゲームオタクが特に多く出費している可能性がある。
- SNSアカウント保有に関して：
SNSアカウント保有者は出費が多い。SNS上での活動が購買行動に影響している可能性がある。

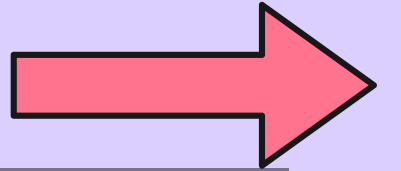


考察②



対応分析

- 年齢とSNSアカウント所有に関して：
若い人ほどSNSアカウントを持ち、年齢が上がるとSNSアカウントを持たない傾向がある。
- 性別と趣味に関して：
女性はアニメや漫画に、男性はゲームに興味を持ちやすい。ゲーム愛好者は漫画にあまり興味を示さない可能性があり、時間の制約が影響していると考えられる。
- 中高年とSNSアカウント所有に関して：
中高年層はSNSアカウントを持たない傾向がある。年齢が上がるとオンライン活動が減少する可能性がある。

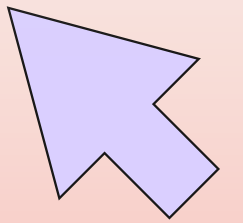


まとめ



- どのオタクが高支出か
- 先行研究→男性オタク
- 重回帰分析、対応分析
- 考察→若い世代の男性
ゲームオタク(snsアカウント持ち)はオタク趣味に出費が多い

Thank
you!



ご清聴ありがとうございました。