



慶應義塾大学湘南藤沢キャンパス (SFC)

総合政策学部 環境情報学部

土屋大洋研究会卒業論文シリーズ

オタクの話題分析

—「まどか☆マギカ」が大規模広告を打つようになるまで—

藤田夏輝

2012年7月

土屋大洋研究会 (IS)

オタクの話題分析

「まどか☆マギカ」が大規模広告を
打つようになるまで

総合政策学部 4年 70807120

藤田 夏輝

2012/07/15

「魔法少女まどか☆マギカ」のブームの本質について、視聴者の視点から探っていく。

今まで謎に包まれていたアニメオタクの議論の構造とは？

広告代理店が後追いする、SNS時代のブームの在り方とはいかに。

概要

2011年の東日本大震災前後「魔法少女まどか☆マギカ」という深夜アニメが放送された。この作品は「魔法少女もの」の形を取りながらも、「日常系」のほんわかしたキャラクターデザインを起用し、シナリオにはエログロを得意とする作家を起用するなど、極めて異色の作品に仕上がっている。

当初はマニアにしか注目されていなかった作品で、広告等もほとんど出ていなかったが、2011年3月11日以降、放送を自粛し、4月21日に最終話の放送が決定した際には、新聞の一面広告を出すなど精力的に広告を展開した。放送後は「新世紀エヴァンゲリオン」に次ぐ社会現象的アニメとまで評され、様々な賞も受賞した。

この作品については賛否両論あり、つまらないという人には何の魅力もないような作品として語られる。ということは、単純に作品論として良い物だったと片付けるわけにもいかず、放映当初は注目されていなかっただけに、広告代理店が頑張ったせいでもない。

そこで本論文では、視聴者の視点からこの作品がどのように議論されていたかについて検証した。

分析の結果、大きな特徴として「視聴者対制作者」の構図が見えてきた。つまり他作品とは異なり、新規の視聴者が入りやすい議論が出来上がっていたというわけだ。

もちろんブームの要素はこれだけではないと考えられ、ブーム全体を論じるにはさらなる研究が必要だと考えるが、この論文の意義は、このような視聴者の議論を可視化したことにある。

目次

概要.....	2
1. 問題の所在.....	4
2. 「まどか☆マギカ」ブームとは.....	5
3. 分析の枠組み.....	11
I. アニメ文化の分析手法.....	11
II. 分析方法.....	16
4. 分析.....	18
I. Googleトレンドを用いた、検索数の推移の分析。他作品との比較.....	18
II. 「2ちゃんねる」のスレッドの伸びにおける「本スレ」と「アンチスレ」の関係.....	21
III. 本スレにおける議論における話題となったポイントの検証.....	26
5. 考察.....	33
6. 結論.....	35
参考文献等.....	36

1. 問題の所在

アニメを論じるための視点はいくつか考えられる。まず作品そのものが持つ様々な要素、そして作品を取り巻く環境、制作者やプロデューサー、アニメの放映時間や広告、商品展開を考察することができるだろう。このような考察は、雑誌の評論や新聞の記事の中で多く見ていくことができる。しかしながら、それ以外の要素、特に作品のファンや視聴者についての考察はどの程度されてきたのだろうか。

万人向けの作品などない以上、作品の特徴を理解していけば、自ずとその作品のターゲット層が見えてくる。確かに、作品の評論の中ではそのような作品のターゲットとしての視聴者については論じられる。しかし、そのような議論の中では、視聴者は作品側から推定される消極的な対象でしかなく、視聴者の方が作品へ価値を付加していったということに議論は進まない。

2011年1月から「魔法少女まどか☆マギカ」（以下、「まどか☆マギカ」と表記）という深夜アニメが放映された。この作品は当初あまり広告等もされず、一般的には注目もされていなかった作品であった。それが東日本大震災に際して行った放送中止を機に、一気にメジャーなアニメと言える存在となり、様々な商品化がされ、タイアップ企画が生まれ、そして数々の作品賞の受賞となった。

この「まどか☆マギカ」ブームのきっかけとして、もしも広告を考えるとすれば、放送再開に際しての新聞への一面広告の掲載を挙げることができるかもしれない。しかし、それ以前に一部ファンによる放送地域へのバスツアーが組まれているなど、その広告自体、視聴者の行動を後追いしているようにも言える。つまり、「まどか☆マギカ」のブームにおいて重要な要素は、広告以上に、視聴者の盛り上がりがあり、むしろこの盛り上がりが広告を誘発したという風に考えることができる。

「まどか☆マギカ」こそ、情報社会の中でブームという価値を付加された作品であり、視聴者の視点から作品を論じるべき、最適の題材であると私は考える。したがって本研究では、「まどか☆マギカ」を題材として、視聴者がどのように盛り上がっていったのか、あるいはどのような議論の特徴を持てば、視聴者間で盛り上がり、ひいては作品にブームというさらなる価値を付加することができるようになるのかを考察していく。

2. 「まどか☆マギカ」ブームとは

本章では、「まどか☆マギカ」についての情報をまとめ、新聞・雑誌の記事による、これまでの「まどか☆マギカ」に関する議論を整理していく。

まず簡単に情報を整理する。「まどか☆マギカ」は、毎日放送ほか TBS 系列東名阪ネットで深夜 2 時前後に放映された、いわゆる「深夜アニメ」である。全 12 話で、途中 3 月 11 日の東日本大震災を受けて第 9 話で中断した。ただし関西地区は第 10 話を 3 月 10 日に放送している。残りの第 10 話から最終話の第 12 話までは 4 月 21 日深夜に一挙放送した。

【表 1：「魔法少女まどか☆マギカ」の放送時間】

毎日放送 (MBS)	1 月 6 日より	毎週 木曜 25 時 25 分～
東京放送 (TBS)	1 月 7 日より	毎週 金曜 25 時 55 分～
中部放送 (CBC)	1 月 12 日より	毎週 水曜 26 時 00 分～

監督はアクションモノから日常系まで幅広く手がける新房昭之、キャラクターデザインは「日常系」作品の代表作「ひだまりスケッチ」の漫画家、蒼樹うめ、全話脚本には、主にアクションモノを得意とする、ビジュアルノベルのシナリオライター、虚淵玄という異色の組み合わせであった。ネット上では、虚淵玄の作風を知っているファンの中で放映前から、蒼樹うめの代表作の名前を振って「血みどろスケッチ」と放映前から囁かれ¹、可愛いキャラクターでどのような殺伐とした展開となるか話題となっていた。結果としては、第 3 話でメインキャラクターが戦死することを皮切りに、悲劇的なストーリーが展開され、当初からチェックしていたファンにとってはある程度、期待通りの展開となった。

以下は放送終了後にまとめられた物語の要旨である。

平凡な中学 2 年生の鹿目 (かなめ) まどかが謎の小動物「キュゥベえ」と出会い、契約して魔法少女になり魔女と戦うよう求められる。契約すれば、1 つだけどんな願いもかなうという提案。ただし、魔法少女になると、魔女を倒し続けていなければ、自らが魔女になってしまうといった過酷な秘密があることが明らかになっていく。

決断できないままに傍観を続けているまどかの前では次々に魔法少女たちが魔女との戦いに敗れ倒れていく。大災害を引き起こす最強の魔女が街に迫り、まどかを救うために戦う魔法少女も力尽きたとき、まどかはついに契約を決意する。ある願いをかなえる代わりに魔法少女となったまどかはすべての人々の記憶から消えてしまう。たった 1 人の友達を除いて……。

¹ 『『血溜まりスケッチ』と呼ばれてしまうアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』』エキサイトレビュー 2011 年 1 月 27 日 (閲覧日 2012 年 6 月 27 日)

<http://www.excite.co.jp/News/reviewmov/20110127/E1296050686865.html>

【「魔法少女まどか☆マギカ」の要旨（日経 MJ より²⁾】

また、「まどか☆マギカ」の仕掛けとして、日経 MJ の取材に対して、虚淵玄とプロデューサーの岩上敦宏は以下のように語っている。

「まどか☆マギカ」の企画を立てたのは 3 年前。当時、深夜アニメは漫画や小説など人気の原作があるのが当たり前。オリジナルの作品では当たらないとされていた。ただ、原作のあるアニメの場合、インターネットなどを活用すれば、先々の展開についての情報が容易に手に入る。こうした作品に慣れた深夜アニメのファンに「先読みしにくいオリジナルの作品で勝負を挑んだ」。

制作スタッフの人選でファンに驚きを与える一方、作品に関する情報統制を徹底。「わくわくして放送を待つ」よう仕向けた。通常は放送開始の 1 年前から半年前に行われることが多い企画発表をしたのは 2 カ月前。ファンの中で作品に関する話題が盛り上がっているまっただ中で放送を始めた。放送開始後も次回予告やアニメ専門誌を通じた情報提供は制限した。

「手堅い市場」とされる深夜アニメ。「まどか☆マギカ」への注目が一気に高まったのは第 3 話だった。ほのぼのとしたキャラクターデザインで「萌（も）え系」を思わせた明るい雰囲気の話が一転、視聴者の度肝を抜く展開となった。魔法少女の 1 人が魔女に頭を食いちぎられるという悲惨な最期を描いたシーンは視聴者の目をくぎ付けにした。

「魔法使いサリー」以来のアニメの定番ジャンルである「魔法少女もののお約束に違和感があった」と話す虚淵氏。「美少女戦士セーラームーン」や「プリキュア」など悪との戦いを描いたシリーズに登場する「根本的に傷つけてはいけないことになっているヒロイン」に対し、「まどか☆マギカ」の魔法少女たちは「中東の戦場に立つ兵士たちと同じ。そんな世界に置かれたとき、どう頑張っていけるのかを描きたかった」という。

定番の魔法少女もののストーリー展開であれば当然、主人公は第 1 話で魔法少女に変身するはず。しかし、まどかは作品の終盤に差し掛かっても魔法少女になる決心がつかない。虚淵氏はその狙いを「決断の物語にしようと思った」と話す。

【岩上敦宏氏、虚淵玄氏のインタビュー記事より抜粋（日経 MJ より²⁾】

その深夜アニメ「まどか☆マギカ」がブームとなった。最終回の放送時は午前 3 時 10 分から放送したにも関わらず、最終回の平均視聴率は 2.3%、占拠率は 22.6% を記録した。4 月 21 日の最終話放送が決定した際には、ファンの中で放送地区へのバスツアーが企画されるなど³、ネット上での話題も沸騰、国内 Twitter のハッシュタグランキングでは、3 月、4

² 「深夜アニメ『まどか☆マギカ』終了後も人気——岩上敦宏氏、虚淵玄氏（ヒットを語る）」日経 MJ（流通新聞）16 頁 2011 年 7 月 29 日（金）掲載

³ 『魔法少女まどか☆マギカ』放送日決定 有休申請や視聴バスツアー企画も」J-CAST

月に連続で1位⁴となった。放送後も Blu-ray の初動売上は、第1巻は 53,000 枚、第2巻は 54,000 枚を記録。これはそれまでの TV アニメの DVD 売上最高記録を更新している⁵。「まどか☆マギカ」は、様々な賞も受賞している。以下はその一覧である。

【表2：「魔法少女まどか☆マギカ」受賞歴】

第16回アニメーション神戸賞作品賞・テレビ部門
ニュータイプアニメアワード
ネット流行語大賞 2011 銅賞 - 「僕と契約して、○○になってよ!」
第15回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞
東京国際アニメフェア 2012・第11回東京アニメアワード
第6回声優アワード
日刊スポーツ第1回日刊アニメグランプリ
第32回パリ・ブックフェア第19回アニメ&マンガ大賞最優秀エスポワール賞

この他、受賞こそ逃したものの、第32回日本 SF 大賞の候補にノミネートされた⁶。

そんな「まどか☆マギカ」ではあるが、放映当初はそこまで目立った存在ではなかった。ヒットに繋がるような様々な工夫は仕掛けていたとはいえ、岩上敦宏自身、「ここまで評価されるとは」と、驚きのコメントを出している²。ここで注目してもらいたいのが図1で示す、グーグルトレンドで見た「まどか☆マギカ」の検索数の推移である。

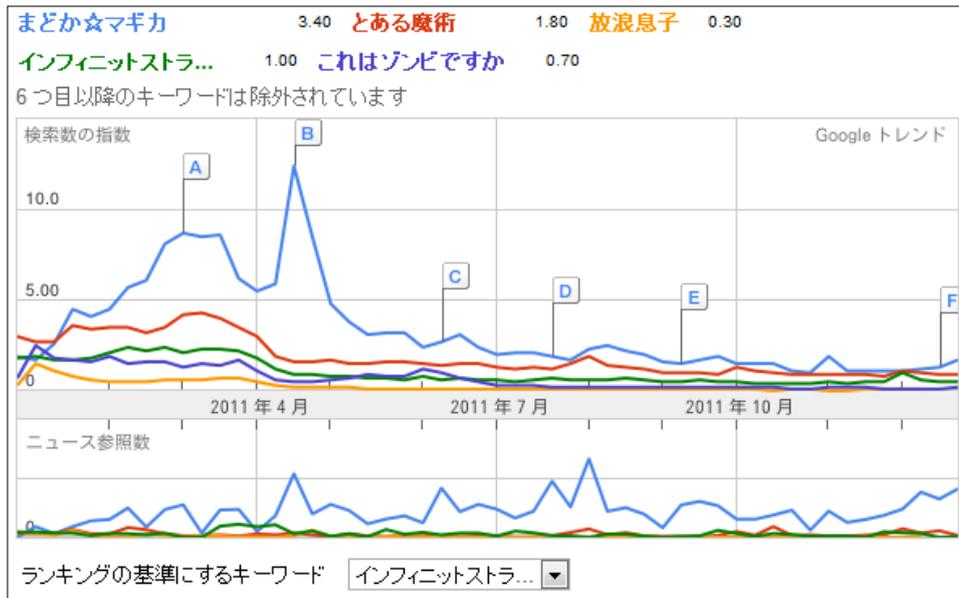
ニュース 2011 年 4 月 12 日 (閲覧日: 6 月 27 日)

<http://www.j-cast.com/2011/04/12092871.html?p=all>

⁴ 『まどか☆マギカ』国内 Twitter4 月のハッシュタグランキング 1 位」アニメ!アニメ! ビズ 2011 年 5 月 14 日 (閲覧日: 6 月 27 日) <http://animeanime.jp/article/2011/05/14/8034.html>

⁵ 「まんたんプレス: BD 最高記録『まどか☆マギカ』」『毎日新聞』東京夕刊、2011 年 6 月 13 日 (月)、2 頁、掲載。

⁶ 日本 SF 作家クラブ HP「日本 SF 大賞について」(閲覧日: 6 月 27 日) <http://sfwj.jp/list.html>



【図 1：「まどか☆マギカ」と同時期放映のアニメとの検索数推移の比較（筆者作成）】

ここでもわかるように、当初は同時期に放送していた他のアニメ作品と比較してもあまり注目されていなかったアニメである。話題となってくるのは、日経 MJ などでも分析されているように、悲劇的な展開が出てくる第 3 話のあたりである。また、ソニーの社内報に掲載された記事⁷によると、この第 3 話が放送されネットで話題となった翌日から、メーカーから使用許諾のオファーが殺到したという。

ちなみに、放送が休止するまで、雑誌の掲載はほとんど一般的な深夜アニメと同等か、それ以下であった。表 3 に 3 月 11 日までの雑誌の掲載状況を示しておく。

まとめてみると、確かに制作者側が当初そこまで大ヒットを飛ばすように告知を仕掛けていたようには見受けられない。雑誌の掲載が盛り上がってくるのは、3 月号が発売される 2 月以降、つまり第 4 話が終了してからである。衝撃的な内容を見せたいのであれば、最初からきちんと観てもらふ必要があるので、このタイミングで雑誌に情報を出していくのは不自然である。

⁷ 「深夜アニメから世界へ劇場へ拡充するまどか☆マギカ」『sony family』2012 年春号、39 頁（閲覧日：6 月 27 日）<http://www.sony.co.jp/pressroom/family/new/201204.pdf>

【表 3：「まどか☆マギカ」雑誌掲載情報（3月上旬まで）】⁸

主なアニメ雑誌への掲載とページ数（発売号と発売月は1～2ヶ月ズレ）					
	12月号	1月号	2月号	3月号	4月号
メガミマガジン	1p	2p	6p	5p	10p
ニュータイプ	2p	2p	2p	2p	4p
娘 TYPE	-	-	-	4p	7p
アニメディア	1/4p	2p	2p	6p	4p
アニメージュ	-	2p	4p	2p	3p
その他の雑誌等への掲載					
電撃 G's magazine 2月号 (2p)	オトナアニメ vol.19 (5p)		リスアニ！ vol.4 (9p)		
SF マガジン 4月号 (1p)	読売新聞夕刊 3月2日				

結局のところ、華々しい受賞歴や、世間一般での高い評価、Blu-rayの歴代1位を記録するほどの売上は、大々的な広告、雑誌などでの注目の結果によるところも大きいだろう。事実、4月21日の読売新聞に深夜アニメとしては異例の一面広告が掲載された後は、図1でわかるように最終話が放送された日のグーグルでの検索数はそれまでの検索数と比較して格段に上がっている。また、3月11日以降については、雑誌の掲載機会も格段に増えている。表4に3月11日以降、2011年の内に「まどか☆マギカ」の情報を掲載した雑誌、新聞を列挙してみる。この中には、普段アニメ関係の記事を載せない媒体も含まれている。また、日経新聞などの一般メディアも、「まどか☆マギカ」を取り上げていくし、放送終了後はローソンなどとのタイアップキャンペーンが展開され、Mobageでキャラクターゲームが登場した際には、一般の時間帯でのテレビCMもかなりの数が放送され、深夜アニメにあまり接しない一般の人々への認知も高まっていったと思われる。この流れの中で、様々な賞の受賞が実現していったと考えられる。

とはいえ、これほどまでの注目を得るまでには、視聴者の盛り上がり大きな影響を持っていたはずである。先述のように大々的なキャンペーンに放映前から組んでいたわけではない。リスクが高いとされていたオリジナルのアニメ作品に、一般的に数千万円の費用がかかると言われている新聞の一面広告を出すなどといったコストを掛けるに至った要因には、制作者側の準備以上に、視聴者側の大きな盛り上がりがあったことは間違いないだろう。

⁸ 参考：魔法少女まどか☆マギカ WIKI 雑誌掲載情報（閲覧日：6月27日）
<http://www22.atwiki.jp/madoka-magica/pages/172.html>

【表 4 : 2011 年内の掲載雑誌・新聞一覧 参考 : まどか☆マギカ WIKI】

雑誌			
メガミマガジン	ニュータイプ	娘 TYPE	アニメディア
アニメージュ	電撃 G's magazine	オトナアニメ	リスアニ
季刊 S	フェブリ	@2.5	月刊メガストア
サイゾー	CUT	SF マガジン	週刊プレイボーイ
ミステリマガジン	COSMODE	日経トレンディ	特冊新鮮組 DX
BLACK PAST	SWITCH	電撃 HobbyMagazine	CD ジャーナル
週刊 SPA	GINZA	アニメルカ	反=アニメ批評
ジャパニズム	LOVE-COS	週刊プロレス	コンプティーク
宝島	レプリカント	ゆうしゅんプラス	ユリイカ
GetNavi	フィギュッ!	日経エンタテインメント!	Quick Japan 99
新聞			
読売新聞	朝日新聞	東京新聞	日経 MJ
Fonte	毎日新聞	徳島新聞	

3. 分析の枠組み

I. アニメ文化の分析手法

アニメ、あるいはアニメ文化の分析、特にブームの要因については様々な要素が考えられると思うが、大まかに分析対象としては、以下の4つが考えられる。

- | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">① コンテンツ（作品論）② サプライヤー（制作者、視聴環境の分析）③ ユーザー（視聴者、ファン、オタクなどの分析）④ ディレクター（雑誌等のメディア、広告代理店、イベントの協賛企業などの分析） |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

①、②については、雑誌や新聞などに掲載された記事の中で、様々なことが語られている。シナリオライターの虚淵玄をはじめ、監督の新房昭之、プロデューサーの岩上敦宏などのインタビューから、作品作りがどのように行われてきたか、作品の発信の仕方としてどのような工夫がなされてきたかなど、制作者の意図をまとめた記事は多い。また、制作者のバックグラウンドをまとめることによって、「まどか☆マギカ」がアニメ作品群の中でどのような位置づけになるのかをまとめた記事¹⁰など、制作者を通じた作品論も存在する。他にも、映像表現、舞台演出、設定などから作品を分析した記事¹¹や、ファンの中で集合的に様々な要素を深読みし、制作者の意図や物語の設定を考察しまとめたサイト（魔法少女まどか☆マギカ WIKI）¹²もある。

①の作品論という視点から見ると、ブームとなった理由として、新聞、雑誌などの多くの分析を総合してみると以下の点にまとめられる。

- | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">(1) 様式美化した「魔法少女もの」の形式を崩せた。(2) アニメオリジナル作品故に、先の見えない演出、展開ができた。(3) 細部の秀逸な演出、表現が、視聴者を惹きつけた。 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

まず(1)について説明する前に、簡単に「魔法少女もの」の説明をしておく。「魔法少女もの」というのは、「魔法使いサリー」以降、およそ半世紀¹³の歴史がある。表5に各年代での代表例を挙げてみる。「セーラーMoon」は北米へのアニメ輸出の話をする際にも「ドラゴンボール」などと合わせてその存在を欠かせないほどの作品であるし、2004年から放映されている「プリキュア」シリーズは、現在もファミリー向けアニメの定番としての地

¹⁰ 飯田一史「eternal return - 虚淵玄論」『ユリイカ』2011年11月臨時増刊号、第43巻12号、91-108頁。

¹¹ 石岡良治「魔法少女たちの舞台装置」『ユリイカ』2011年11月臨時増刊号、第43巻12号、162-179頁。

¹² 魔法少女まどか☆マギカ WIKI <http://www22.atwiki.jp/madoka-magica/>

¹³ 「魔法使いサリー」は横山光輝原作の漫画およびアニメ。アニメの最初のシリーズは、1966年にNETテレビ（現：テレビ朝日）系列で放送。東映動画（現：東映アニメーション）として製作された魔法少女シリーズの第1作目である。

位を確立している。

【表 5：各年代における代表的な「魔法少女もの」のアニメ】

年代	主な「魔法少女もの」の TV アニメ
60～70 年代	「魔法使いサリー」「秘密のアッコちゃん」「コメットさん」
80 年代	「魔法のプリンセスミンキーモモ」「魔法の天使クリィミーマミ」
90 年代	「美少女戦士セーラームーン」「カードキャプターさくら」
00 年代	「おジャ魔女どれみ」「プリキュア」「魔法少女リリカルなのは」

「魔法少女もの」に共通しているのは、主人公の女の子が、魔法を使い何かしらの活躍をし、特にグッズは必須なものとなっている点である。この点は、玩具をビジネスモデルの軸にしているロボットアニメと共通しており、ロボットアニメと同様、その数は減少していると言われている¹⁴。

簡単に「魔法少女もの」共通の特徴を紹介してみたが、50年に渡る歴史の中で全く同じ様式美を保っているかといえ、実はその時々でそれまでの特徴とは異なる要素を取り入れている。例えば、80年代に制作された、「ミンキーモモ」などは、当時流行であったアイドル要素も取り入れているし、あるいは「セーラームーン」ではより戦闘要素を強くし「戦闘美少女系魔法少女」と呼ばれ、「プリキュア」はさらに格闘要素を特化させ「魔法少女格闘モノ」、「リリカルなのは」では魔法の杖に仰々しい銃的な機能を付加させ「魔砲少女」と呼ばれるようになった、という具合だ。規模は違ってもそれぞれヒットを飛ばした作品であり、ヒットの背景にはこうした制作者の設定に関する工夫があることは間違いない。

そもそも厳密な意味では「魔法少女もの」の「様式美」自体は存在していない。また「魔法少女もの」という括りについても、特徴が多岐に渡ることから、「セーラームーン」や「リリカルなのは」などが魔法少女なのかということも含め、制作者がそういう風に言っているというだけで、純粋に内容としての線引きは、ロボットアニメ以上に曖昧なものである。

さて(1)の説明をすると、この場合で言う「様式美」とはファンの中で固定概念化した「魔法少女もの」の持つイメージのことであると考えられる。新聞記事や、簡単な紹介においては、「まどか☆マギカ」は「魔法少女もの」の持つ様式美を崩したと紹介している。この根拠としては、第2章で引用した日経MJの記事にあるように、シナリオライターの虚淵玄が「魔法少女もののお約束に違和感があった」と語っているところにあるだろう。その中で比較対象としては、あくまで「プリキュア」などが想定されており、魔法少女の特徴として「絶対に傷つかない」ことを挙げている。実は他にも「魔法少女もの」にはいろいろとあり、「セーラームーン」であってもヒロインたちが傷つく描写は存在する。このことは、「オトナアニメ」や「ユリイカ」などの雑誌でも指摘され、「魔法少女もの」の宣

¹⁴ 小川びい、泉伸行「更新される『魔法少女もの』-アニメ史における「まどか☆マギカ」」青土社『ユリイカ』2011年11月臨時増刊号、第43巻12号、180-204頁。

伝も兼ね魔法少女アニメ史を紹介している。

また、第3話でヒロインが死亡するといったハードな内容が新鮮だったという発想は「ヒロイン」が傷つかない、と勝手に定義した「魔法少女もの」の括りがあるからこそ成り立つものであることに注意すべきだ。尊敬する先輩が戦死するイベントというのは、何も戦闘モノのアニメ史では珍しいものではなく、劇的に描かれ強い印象を残した具体的なもので言えば、「超時空要塞マクロス」（1982年放送）のロイ・フォッカー少佐や、最近で言えば「天元突破グレンラガン」（2007年放送）のカミナなどを挙げるができる。2人は男性だが、女性の先輩では、アニメではなくビジュアルノベルの「マブラヴオルタネイティブ」（2006年発売）に登場する神宮寺まりも少佐も、巴マミ同様、頭から齧られて戦死するという描写がある。また、単純にヒロインが戦死するという意味では、「まどか☆マギカ」をジャンルの括りとして「魔法少女もの」ではなく、「虚淵玄作品」という風に位置づければ、何も特別なことはない。いつもの虚淵玄作品で、ただ登場人物に「魔法少女」と名がついていただけのものである。実際「まどか☆マギカ」の中での「魔法少女」の説明にもSF的な要素が盛り込まれており、それまでの「魔法少女もの」の無反省に付加された特殊能力とは一線を画すものであり、「魔法少女もの」として新しいというよりいっそう「魔法少女もの」とは別物という発想すらできる。それぞれの演出や展開については、それぞれ単体においては実はそう目新しいものはなく、しかも最近でも見られる演出である。それぞれは「魔法少女もの」という括りの中でやったということが新規性の条件だったのである。

客観的に「魔法少女」の「様式美」どころか定義すら怪しいものにも関わらず、「魔法少女ものの様式美を崩した」というような主張がまかり通る背景としては、視聴者、特にファンの中で勝手に形成されていた「魔法少女もの」のイメージや「魔法少女もの」としての括りを、ファン自身が勝手に崩したつもりになっていたと考えるのが正しいだろう。そのような意味では、視聴者側の発想がどのようなものであったかを探る必要がある。

(2)については、多くの受賞の決め手となった部分である。例えば、第16回アニメーション神戸賞作品賞では、受賞理由として「早く次が見たいと言うテレビシリーズならではの醍醐味を味わせてくれた」ということを挙げている。

この意味には2つの意味があると考えられる。まず1つ目は、アニメオリジナル作品であったということ。2つ目は、「まどか☆マギカ」はいわゆる「日常系」とは異なり、話を跨いで連続性のある展開があったということだ。

まず最近のトレンドとして、原作がついたアニメ作品が主流であることを説明しておく。2000年以降話題となったと言われる、特に深夜のアニメ作品を挙げてみれば、「涼宮ハルヒの憂鬱」、「らき☆すた」、「けいおん！」など、原作付きの作品を多く挙げるができる。視聴者の側としても原作付きのアニメを受け入れるような流れになっていた。この要因としては、もちろん広告の効果が凄まじかったということはあるにしろ、特に一連のブームとなった「涼宮ハルヒの憂鬱」については、ニコニコ動画でいわゆる「ハルヒダンス」が話題になったからということもあり、視聴者側から出てきたブームに、広告代理店が乗っ

かっていったという経緯もあるはずだ。このような背景には、リスクが少ないことが挙げられる¹⁵。理由としては、原作についていた固定ファンが視聴者として確実に想定することができるということが挙げられ、制作者としてもプロデューサー、スポンサー等に対して、企画のプレゼンがしやすいということがある。

さらに、最近のアニメの傾向として、「日常系」あるいは「空気系」と呼ばれる作品が主流になっている。「日常系」とは、2006年前後からブログ等で言われるようになった単語であり、物語としてその物語世界の日常や空気感を描くことからこの通称がついた¹⁶。このジャンルに属するとされる多くの作品は、4コマ漫画を原作として持っており、むしろ4コマ漫画的な流れの作品を「日常系」として呼ぶと言える。

「日常系」の特徴としては、困難との対峙や葛藤、極端に不幸な出来事や深刻な家族関係の描写、本格的な恋愛といった、いわゆる物語性と言えるものを排除し、起伏のない展開をする。また、それ故に回を跨いで展開が引き継がれることは少なく、要するに「一話完結」ものの言い換えだとも言える。

なぜこのような物語が成立するかと言えば、純粋に可愛いキャラクターを消費したいためである。物語性を排除することで、キャラクターに物語による背景の縛りがなくなり、自由に自分の好きなキャラクターの物語を創作することができるという風に言えるだろう。それに付随して、物語の舞台は普通の学校などとなり、特殊な環境で描かれるということはない。また、実際の地域をモデルとする作品も多く、モデルとなった地域を「聖地」としてファンが訪ねる「聖地巡礼」というものが盛んだということも「日常系」の特徴の一つである。

「日常系」作品の具体的な例を挙げるとすると、「涼宮ハルヒの憂鬱」では、SF要素も盛り込んだものにはなっているが、基本はこの「日常系」の作品として位置づけられるだろうし、他に先ほど挙げた「らき☆すた」「けいおん!」は「日常系」の筆頭として挙げられる作品である。また、「まどか☆マギカ」のキャラクターデザインの蒼樹うめが原作を描いた「ひだまりスケッチ」も「日常系」の代表的な作品であり、「まどか☆マギカ」が拡散していく際に、このことが親しみやすさ、あるいはまず作品を見てみようという要因になったと考えられる。第2章でも挙げた「血だまりスケッチ」というネット上での愛称は、「日常系」のデザインでどれほど「日常系」から逸脱するのかという期待が込められていた。

以上のように原作付きで先の展開がすでに世の中に出まわってしまっている作品や「日常系」と呼ばれる物語としての展開に著しく欠ける作品が主流となっているところに、「まどか☆マギカ」は見た目だけはそれに類する形で、物語としては全く逆の特徴を持って世に出てきた。ここにアニメファンは熱狂したのだと、多くの記事で分析されている。

ただしこの発想も、結局のところ作品論の中で出てきたことである。また、日常系とも異なり、アニメオリジナル作品も特に「まどか☆マギカ」だけしかなかったわけではない。

¹⁵ 増田弘道『アニメビジネスがわかる』NTT出版、2007年、117-156頁。

¹⁶ 前島賢『セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク新書、2010年。

そのような中で、なぜ「まどか☆マギカ」が特にブームと呼ばれるまでに一般層まで話題が広がっていったのか、視聴者の中でどのように議論が盛り上がったかは検証する必要があるだろう。

(3) については、作品の見方を解説するような内容で、批評家がそれぞれの視点から「まどか☆マギカ」の演出や設定などについて論じているものが多い。内容についてはほぼこじつけのような内容も多く、視聴者がどこまでそれを感じていたのかはわからない。ただし、掲示板での議論や、魔法少女まどか☆マギカ WIKI にまとめられていく中で、集合知的に批評家の視点も共有されていき、視聴者の中には批評家の言うような視点で物語を観ていた可能性もある。ただし、様々な点が秀逸かという話は、なんとなく共有されていたのは確かである。

この秀逸さとのいうものの背景には、オタクによって制作された、オタクのためのアニメであったということが挙げられるだろう。その根拠としては特にシナリオライターの虚淵が様々なアニメ、SF、映画などに精通していることが挙げられる。

これは「新世紀エヴァンゲリオン」にも似通っている。「エヴァンゲリオン」では、例えば監督の庵野秀明や、プロデューサーの岡田斗司夫もオタクであったことが知られており、登場するロボット「エヴァンゲリオン」も「ウルトラマン」のパロディであることは有名である。そんなオタクなスタッフが、これまでのアニメの系譜はきちんと押さえながらも、それまでに形式化し、子供向けというところで甘えのあったアニメの雑な設定部分を綺麗に整形したことで、オタクのみならずとも、子供層ではなく大人でも観ていて恥ずかしくない作品に仕上げることができた。これは「まどか☆マギカ」にも同様のことが言える。

また、余談ではあるが「エヴァンゲリオン」が放送されたのは1995年で、初代の「機動戦士ガンダム」が放送された1979年から16年目の作品である。偶然にも、「まどか☆マギカ」が放送されたのは2011年で、ちょうど「エヴァンゲリオン」から16年目の作品であり、これにはジンクスを感じるという記事¹⁷も出たし、ファンの間でも与太話程度とはいえ話題にはなった。

それ以外にも、1995年は阪神淡路大震災、2011年は東日本大震災と、放送とのタイミングは異なりつつも大きな震災を経験した上での放送になってはいるし、バブル崩壊やリーマンショックなどで景気が低迷し、若者の就職難が際立っているタイミングということでも一致しているかもしれない。ただし、「エヴァンゲリオン」は放送終了後に批評家の大塚英志が痛烈に批判したところから話題となり、本格的なブームとなったのは再放送からとされているので、この点に関しては、完結前にすでに話題となっていた「まどか☆マギカ」とは区別する必要がある。

それはさておいたとしても、様々な劇中の表現について、視聴者がどのように受け止めていたのか、という視点できちんとまとめる必要があるだろう。

17 「【雅道のサブカル見聞録】『魔法少女まどか☆マギカ』は社会現象アニメになれるのか？」リアルライブ 2011年7月15日(閲覧日:6月29日)<http://nnp.co.jp/article/detail/18486223/>

以上で挙げたことが、作品論を元にした「まどか☆マギカ」ブームの要因であり、「まどか☆マギカ」がブームになったことに対する先行する考察である

雑誌などでのインタビューによって、制作者側の意図や、物語の構造、演出の特徴については十分に議論がなされている。それによれば作品の持つ特徴が視聴者を引き寄せたということになっている。しかしこれは、どちらかと言えば逆で、視聴者を引き寄せた作品がどのような特徴を持っていたかをまとめただけで、視聴者がどのようなポイントに惹かれたかについての検証はされていない。

先述のように、アニメのブームの検証ポイントとして 4 つのポイントを挙げたが、本論文は視聴者の方向から分析していきたいと思う。理由としては、第 2 章で示した通り、ディレクターサイドが広告を打つ前に一般視聴者の中でどうやらブームが発生してきたように思えるからである。また、図 1 のグラフで示したように、最終話一挙放送の時には、すでに「まどか☆マギカ」のブームは始まっていた、あるいは頂点に達していたという風に捉えられる。

したがって、「まどか☆マギカ」がブームとなった要因は、視聴者の間で話題になったからではないかと推察できる。本論文においては、「まどか☆マギカ」が視聴者の中でどのように受け入れられブームに発展していったかを、放送が中断する前の第 9 話までの流れを追うことで検証してみる。

II. 分析方法

視聴者の間で話題になったという仮説を検証するために、今回は以下の事柄について検証する。

- ①Google トレンドを用いた、検索数の推移の分析。他作品との比較。
- ②「2ちゃんねる」のスレッドの伸びを分析。「本スレ」と「アンチスレ」の関係。
- ③本スレにおける議論の分析。頻出単語 BEST25。

まず①については、「まどか☆マギカ」が他の作品と比較して、「まどか☆マギカ」のネット検索の推移が特徴的なものであったのかを検証する。使うツールとしては、Google トレンドを用いる。Google トレンドは、指定したキーワードの検索数の推移をグラフで見ることができる。具体的な数値までは参照できないが、最大 5 つのキーワードまでを比較することができる。

②については、「まどか☆マギカ」が「2ちゃんねる」での盛り上がりについて他作品と比較して検証してみる。「2ちゃんねる」の「アニメ板」では、そのアニメの主な議論をするいわゆる「本スレ」と、そのアニメの否定的な意見を交換しあう「アンチスレ」の 2 種類のスレッドが立つ。「本スレ」はアニメの情報が出た際に「アニメ新着情報板」に立てられ、放送が始まると「アニメ板」にスレッドが立てられるようになる。さらに放送終了後

は「アニメ 2 板」に立てられるようになる。今回の検証では、「アニメ新着情報板」にスレッドが立てられてから、「アニメ 2 板」に移行するまでの期間でどのような推移でスレッドが立てられていったか、1 週間毎の数の推移で見えていく。

また、「アンチスレ」が「本スレ」に対してどのように立てられていくのか、その数の推移も同様に見ていくことにする。「アンチスレ」は「本スレ」とは異なり、アニメが放送されれば必ず立てられるというわけではなく、放送からしばらく経った後に、ある程度人が増え、不満を持った視聴者の数が増えてきてから立てられる。それ故にそのアニメの人気の度合いを図ることもできそうである。

分析に際しては、比較する作品を、アニメオリジナルか否か、日常系か否かの 2 つの軸で 4 つに分類し、それぞれの議論の盛り上がり方の特徴を比較していく。使用するツールとしては、「ログ速」(<http://logsoku.com/>) というサイトで「2 ちゃんねる」の過去のスレッドを閲覧できるサイトを使用する。

③については、「本スレ」の議論の中で出てきた名詞を頻出する上位から 25 番目までを取り上げ、回ごとに何がキーワードとなっていたのかを検証する。また、「まどか☆マギカ」と似たような構成、つまりアニメオリジナルで、回を跨いで連続性を持った物語を持つ作品を挙げ、そのような作品の持つ話題の盛り上がり方の特徴を見出し、「まどか☆マギカ」のブームに繋がった違いがどこにあったのかを明らかにする。

使用するツールとしては、先ほどの「ログ速」で閲覧できるスレッドから、テキスト抽出サイト「HTML テキスト抽出 (簡易) —Nihongo Web Corpus (NWC) Toolkit —」<http://s-yata.jp/apps/nwc-toolkit/text-extractor> でテキストを抽出し、熊坂賢次研究室の「ひっぱるくん」¹⁸を用いて、スレッドで使用された単語のランキングを作成する。「ひっぱるくん」を用いることで、MeCab で抽出された形態素を簡単にランキングでき、またアニメの登場人物などの固有名詞で変に分割されてしまっているものを繋げることができる。「ひっぱるくん」最大の特徴であるネットワーク分析については、「アニメ板」での議論が、基本的につぶやきのような支離滅裂な内容であることや、前後の文脈によって肯定、否定の意味が紛らわしいものまで含まれるため、これを断念し、注目されたワードのランキングを作成するに留めた。

¹⁸ 「ひっぱるくん」本体：<http://web.sfc.keio.ac.jp/~yuca/Hipparu2.zip> (閲覧日：2012 年 6 月 29 日)

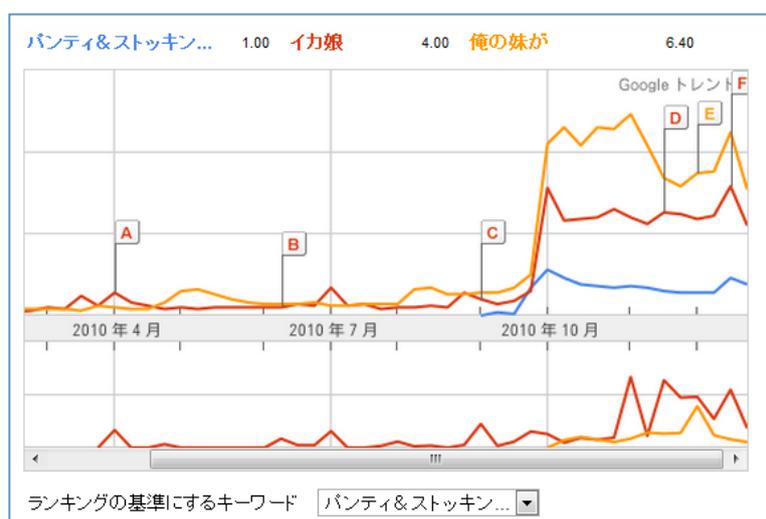
「ひっぱるくん」説明書：http://web.sfc.keio.ac.jp/~yuca/hipparu_manual.pdf (閲覧日：2012 年 6 月 29 日)

4. 分析

I. Googleトレンドを用いた、検索数の推移の分析。他作品との比較

第2章でも示したが、「魔法少女まどか☆マギカ」は他のアニメと比較して、特徴的な検索数の推移を示していた。

まずは「まどか☆マギカ」放送直前の、2010年10月から12月まで放送された1クール作品で比較を行なってみる。ただし、検索ワードに引っかかりやすいよう、作品名の特徴的な部分で入力をしている。ちなみに、図1も同様であるが、図中のアルファベットの文字が入ったフラッグは、Googleニュースにニュースが投稿されたタイミングであり、下部のグラフはニュースの参照数である。



【図2：2010年10月~12月に放映されたアニメのトレンド（筆者作成）】

比較対象としては、「パンティ&ストッキング with ガーターベルト」（図中「パンティ&ストッキング...」以下「パンスト」）、「侵略！イカ娘」（図中「イカ娘」以下「イカ娘」）、「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」（図中「俺の妹が」以下「俺の妹が」）を挙げてみた。

いずれも、図1で示した「まどか☆マギカ」以外の作品同様、放映開始と放映終了時にピークを持っている。「俺の妹が」については、中盤まで検索数を保っているが、ほぼ同じような推移と置いていいだろう。

さらに2011年の4月から放送された作品と、2010年4月から放送された作品について見てみる。それぞれ、以下の図3と図4で示す。検索ワードについては図2と同様、作品名の特徴的な部分を入力しており、いずれも深夜アニメである。ただし、今度は2クールの作品も入力してみた。



【図 3 : 2011 年 4 月から放送のアニメのトレンド (筆者作成)】



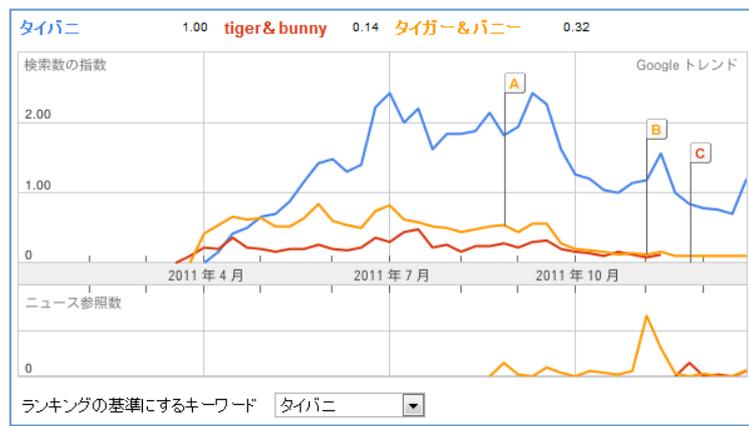
【図 4 : 2010 年 4 月から放送のアニメのトレンド (筆者作成)】

ここで参考にした作品は、2011 年 4 月から放送のものは、「花咲くいろは」(図中「花咲くいろは」)、「俺たちに翼はない」(図中「俺たちに翼はない」)、「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない」(図中「あの日見た花」)、「緋弾のアリア」(図中「緋弾の」)の 5 つで、2010 年 4 月から放送のものは「Angel Beats!」(図中「angel beats」以下「AB」)、「閃光のナイトレイド」(図中「ナイトレイド」)、「迷い猫オーバーラン!」(図中「迷い猫オーバーラン」)、「B 型 H 系」(図中「b 型 h 系」)の 4 つである。このうち 2 クールのは「シュタインズ・ゲート」と「花咲くいろは」である。

ここでわかることは、「AB」、「シュタインズ・ゲート」は例外として、他の一般的な作品においては、やはり一番盛り上がりを見せるのは、図 2 で見たのと同様、作品が放送され始めた時点と、一部については作品の放送終了時ということである。また、ニュースの発信タイミングと検索数の伸びを見てみると、意外とニュースの発信が作品の検索数にはあまり影響をしていないことがわかる。少なくともタイミングは一致しないニュースについ

では、作品をチェックしている人が閲覧しているだけで、新規の視聴者の獲得には影響していないように思える。「AB」は「まどか☆マギカ」同様、アニメオリジナル作品かつ回を跨いで連続した展開をする作品である。このように初回よりも数話の放送をしてから盛り上がってくるのは、そのような作品の特徴であると言えるだろう。

オリジナルで連続展開の作品で特徴的なものとして、「タイガー&バニー」を挙げてみる。この作品はツイッターやネット配信をマーケティングに取り入れたとしてヒットした作品¹⁹であるが、この作品の略称の検索数について調べ、「まどか☆マギカ」の略称の検索数と比較してみた。



【図 5：「タイガー&バニー」略称トレンド比較（筆者作成）】



【図 6：「まどか☆マギカ」略称トレンド比較（筆者作成）】

¹⁹ 「夏アニメ人気作、視聴者と一体で——うさぎドロップ、タイガー&バニー。」『日経産業新聞』2011年11月4日（金）、6頁、掲載。

「タイガー&バニー」も完全にメディアは後追いであり、検索数の推移も「まどか☆マギカ」同様、中盤から注目を集めるようになっていく。ここで注目して欲しいのが、略称である「タイバニ」というワードが、正規のタイトルよりも検索数が圧倒的に多いということだ。タイトルを4字に略すのは一般的であり「まどか☆マギカ」も「まどマギ」という略称が存在しているが、検索ワードとしては、あまり使われていないことがわかる。「タイバニ」という略称については、2クールという長い期間があった点、ツイッターなどで話題とする際、「まどか☆マギカ」よりも「タイガー&バニー」と打ちづらい点から、定着したと思われる。しかし、「まどマギ」という略称が定着する期間がなかったという以上に「まどか☆マギカ」は普段そのような4字の略称を使わないような層までアプローチできたものと考えられる。

II. 「2ちゃんねる」のスレッドの伸びにおける「本スレ」と「アンチスレ」の関係

次に掲示板での議論の盛り上がり方について分析する。今回は日本最大の掲示板であり、一番サンプルが取りやすいと判断したため、分析の対象は「2ちゃんねる」とし、比較対象の作品は、「まどか☆マギカ」と同様1クールの作品とした。

まず図2で示した「イカ娘」「俺の妹が」「パンスト」を挙げてみる。このクールは日常系のアニメが多く、純粋に日常系のアニメがどのように盛り上がるかを見ることができると思われる。ちなみに「イカ娘」は漫画が原作、「俺の妹が」はライトノベルが原作で、「パンスト」はオリジナルアニメである。

図2で示した2010年10月から12月の時期の深夜枠において「まどか☆マギカ」のような連続した内容を持つ作品がなかったため、連続アニメで原作付きのアニメとの比較をするために、「まどか☆マギカ」と同時期に放送していた「IS インフィニット・ストラトス」(図1中「インフィニットストラ…」以下「IS」)を挙げてみる。「IS」の原作はライトノベルである。

また、図4で「まどか☆マギカ」に準ずるような検索数の推移を示したアニメである「AB」も放送時期は2010年ではあるが比較の対象として挙げてみる。「まどか☆マギカ」と同様、オリジナルで回を跨いで展開をするアニメとして、比較を行う。

表6に、「2ちゃんねる」のスレッド数分析を行う作品の分類をしておく。オリジナルか原作付きか、連続アニメか一話完結かという風に軸を設けてみた。それぞれの特徴としてどのように推移していくかをグラフで見ていく。

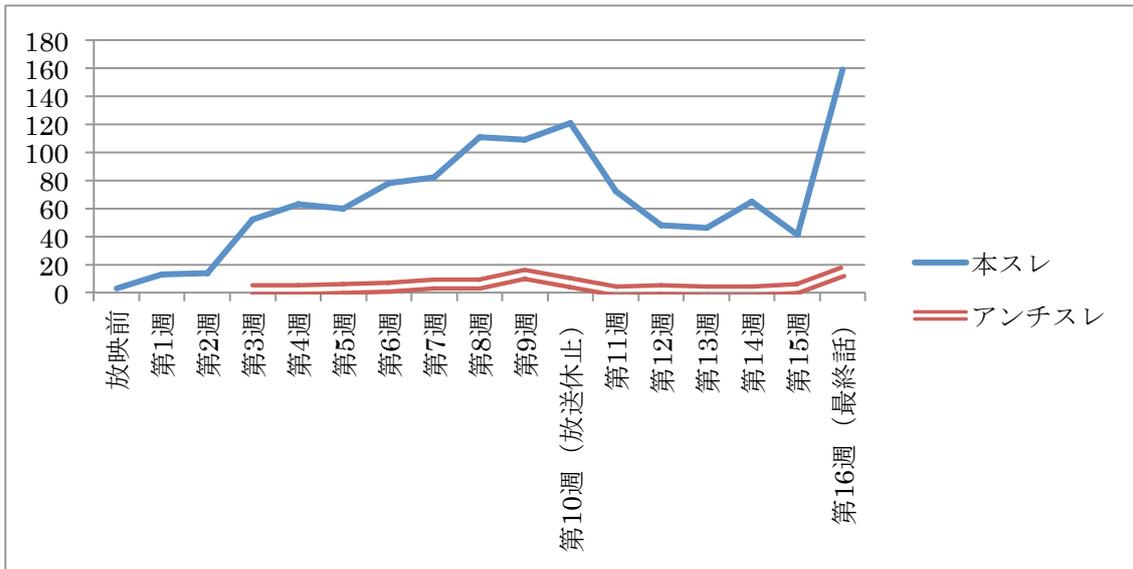
【表 6 : 今回比較するアニメの分類】

	オリジナル	原作付き
連続アニメ	「魔法少女まどか☆マギカ」 「Angel Beats!」	「IS インフィニット・ストラトス」
一話完結 (日常系)	「パンティ&ストッキング with ガーターベルト」	「侵略！イカ娘」 「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」

① 「まどか☆マギカ」のスレッド分析

【表 7 : 「まどか☆マギカ」スレッド数推移 (筆者作成)】

	「まどか☆マギカ」	
	本スレ	アンチ
放映前	3	
第 1 週	13	
第 2 週	14	
第 3 週	52	2
第 4 週	63	2
第 5 週	60	3
第 6 週	78	4
第 7 週	82	6
第 8 週	111	6
第 9 週	109	13
第 10 週 (放送休止)	121	7
第 11 週	72	1
第 12 週	48	2
第 13 週	46	1
第 14 週	65	1
第 15 週	41	3
第 16 週 (最終話放送)	159	15

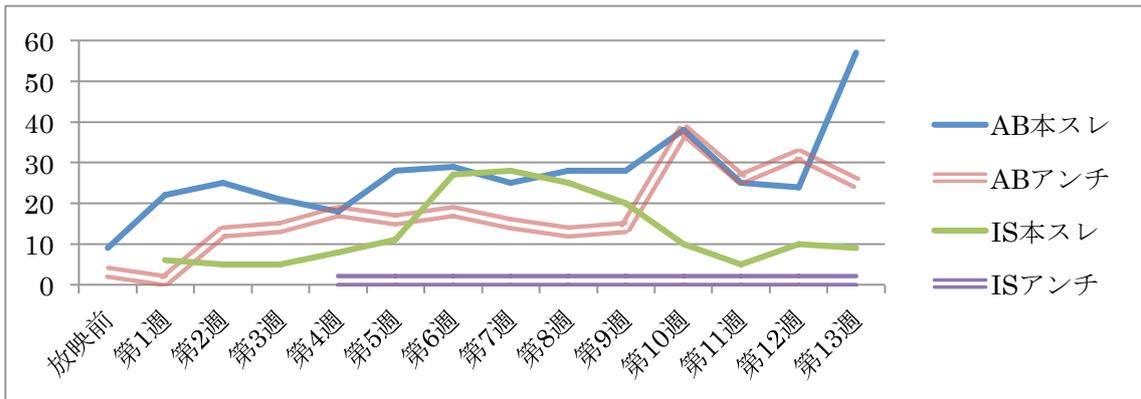


【図 7: 「まどか☆マギカ」スレッド数推移 (筆者作成)】

②連続アニメのスレッド数分析

【表 8: 連続アニメスレッド数推移 (筆者作成)】

	AB		IS	
	本スレ	アンチ	本スレ	アンチ
放映前	9	3		
第1週	22	1	6	
第2週	25	13	5	
第3週	21	14	5	
第4週	18	18	8	1
第5週	28	16	11	1
第6週	29	18	27	1
第7週	25	15	28	1
第8週	28	13	25	1
第9週	28	14	20	1
第10週	38	38	10	1
第11週	25	26	5	1
第12週	24	32	10	1
第13週	57	25	9	1

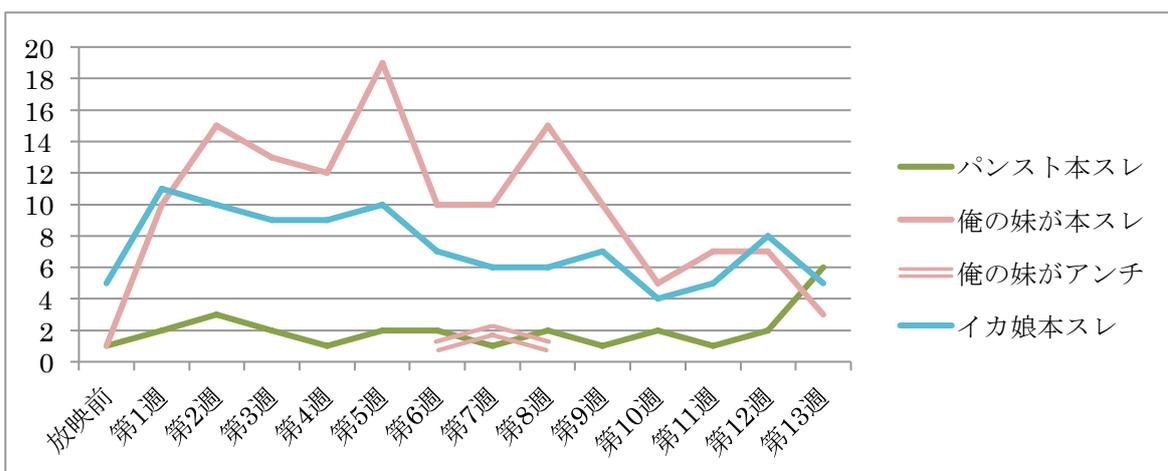


【図 8 : 連続アニメスレ数推移 (筆者作成)】

③一話完結 (日常系) のスレ数分析

【表 9 : 一話完結アニメスレ数推移 (筆者作成)】

	パンスト		俺の妹が		イカ娘	
	本スレ	アンチ	本スレ	アンチ	本スレ	アンチ
放映前	1		1		5	
第1週	2		10		11	
第2週	3		15		10	
第3週	2		13		9	
第4週	1		12		9	
第5週	2		19		10	
第6週	2		10	1	7	
第7週	1		10	2	6	
第8週	2		15	1	6	
第9週	1		10		7	
第10週	2		5		4	2
第11週	1	1	7		5	
第12週	2		7		8	
第13週	6		3		5	1



【図9：一話完結アニメスレッド数推移（筆者作成）】

分析に際して、表およびグラフを「まどか☆マギカ」単独と、連続アニメである「AB」と「IS」、一話完結アニメである「パンスト」「イカ娘」「俺の妹が」で分ける。

「まどか☆マギカ」に関しては、放送が休止したため、他作品と単純に並べることができないことと、スレッド数が他作品と比較し圧倒的に多いためである。連続アニメと一話完結アニメを分けるのは、アンチスレの数が連続アニメの方が圧倒的に多いためであり、グラフが煩雑になるのを防ぐためである。

それぞれのグラフの特徴を整理していく。

まず全体として Google トレンドとの比較を試みる。「まどか☆マギカ」についてはスレッド数の推移とトレンドが一致するような形で推移しているが、その他の作品については必ずしも一致するような形で推移はしていない。特に、「AB」の最終話付近や「俺の妹が」の中盤付近でスレッド数が増えているような時に、Google の検索数がそれに合わせて増えているということはない。「2ちゃんねる」へ書き込みをするような人々は、まず作品を見ている人で、そのごく一部だと言えることが言えるが、このような人々の議論は結局トレンドにはあまり影響を持たなかったと言えるかもしれない。むしろ、「まどか☆マギカ」がトレンドと一致するような形で推移している方が、特殊なのだろう。これは「まどか☆マギカ」が新規ファンを獲得していった推移と読むことができるかもしれない。

次に表6で分類した作品ごとに特徴を比較してみる。まずアンチスレに注目してみると、各作品にアンチスレは作成されるのだが、継続して作成されたのが、連続アニメの「まどか☆マギカ」「AB」「IS」の3作品。特に、アンチスレが盛り上がったと言えるのは、オリジナルアニメの「まどか☆マギカ」と「AB」で、オリジナルアニメのある種のリスクを感じさせた。

一話完結アニメの場合はアンチスレが作成されても途切れ途切れであったり、数が少なかったりした。特に「パンスト」に関しては、1スレ立ったのみで、そのスレッドも書き込みは17件で終わっているなど、盛り上がりにかけている。しかし「パンスト」に関しては、

本スレの方も盛り上がりには欠けている。これはキャラクターの設定が流行に極めて挑戦的かつ下品なもので、視聴者のほとんどがその設定についていけなかったということがある。詳しく解説することは避けるが、このようにファンの獲得が放送時のみということになるオリジナルアニメにおいて、奇抜な設定をするのは話題にもならないリスクがあるという一つの実例であると言える。

確かに原作付きのアニメはそれに比べると安定しているといえる。特に「IS」に関しては2011年4月11日付けのオリコン・Blu-ray Disc 週間チャートにてBD第1巻が初登場総合1位を獲得しており、そのような話題作ですらアンチスレは毎週1スレのみで、話題を獲得しながらも否定的意見は抑えることを実現している。

つまり、ここからわかることは、オリジナルアニメを作成することは、賛否両論ははっきり分かれる、あるいは全く相手にされないというリスクを負うということである。

Ⅲ. 本スレにおける議論における話題となったポイントの検証

ここでは「ひっぱるくん」を用いて、掲示板に書き込まれたワードの分析を行なってみる。分析の方法としては、掲示板に書き込まれた名詞について、上位から25個の単語を挙げる。ここでは「まどか☆マギカ」と「AB」のスレッドの分析を行う。オリジナルで連続アニメという同じ背景を持ちながら、Googleトレンドと同じような推移をとった「まどか☆マギカ」と、そのような傾向をみるができなかった「AB」の書き込みを比較することによって、新規ファンを読み込んだと考えられる「まどか☆マギカ」の議論、あるいは作品自体の特徴について明らかにしていきたいと思う。

「ひっぱるくん」を用いる意義としては、例えばキャラクター名前の「キュウベえ」や制作者の「虚淵」など、あまり一般的でない固有名詞は「キュウ」「ベえ」や「虚」「淵」など分割されている、ネットワーク分析機能から単語のつながりを分析し、このような単語を発見することができる場所にある。この点を考慮し、固有名詞に関しては発見できる範囲で丁寧に数えていった。また、例えば「キュウベえ」については「QB」、「ほむら」については「ほむほむ」など、略称や愛称については同一のものと数えた。ただし、魔法少女たちの色で呼び合う、例えば「ほむら」については「黒」など、については、別個に挙げてみた。

ネットワーク分析の機能の活用については、本来の用途として文脈の分析、きちんとした単語同士のつながりを見るところにあるが、MeCabの言語分析が未熟な点や、「アニメ板」に書き込まれる内容の大部分がつぶやきや絶叫のような内容であるため、有用なデータにまとめることが難しく、今回に関しては分析としてまとめることを避けた。

分析にあたって、それぞれの単語について細かく解説するのはナンセンスであるし、今回の分析においてそれぞれの単語が物語の中でどのような意味を持っているかについては、特に意味がないので、今回はそれぞれの単語について、「キャラクター」(水色)、「設定」(緑)、

「世界観」（白）、「作品外」（薄赤）、「制作者」（赤）、「視聴者」（黄色）の 6 つの要素に分類してみた。

さて、それぞれの要素の意味であるが、まず「キャラクター」「設定」「世界観」について説明する。この概念は、三原龍太郎『ハルヒ in USA 日本アニメの国際化の研究』で、「涼宮ハルヒの憂鬱」のグッズが北米でなぜ 7 割方きちんと輸出され、売れたのかという分析の中で、視聴者がアニメを見る際に少なからず意識する要素として紹介された²⁰。今回の分析においては、作品内の要素については、その概念を参考に単語を分類した。それぞれの分類した単語の特徴については、以下の表 10 でまとめる。

【表 10：単語の分類（作品内の要素について）】

作品内の要素	分類した単語
キャラクター	作品に登場する人物等、行動主体の名前
設定	作品内のガジェット（物語上の小道具、仕掛け）に関する単語
世界観	作品の雰囲気など「キャラクター」「設定」以外の作品内の要素

以上に挙げた 3 つの分類は、あくまで作品内の要素であるが、単語を抽出してみると、掲示板における議論の中には、作品の中におさまらない内容も多く議論されていることがわかった。そのため、作品外の要素として、それぞれの単語を独自に以下の 3 つに分類してみることにした。

【表 11：単語の分類（作品外の要素について）】

作品外の要素	分類した単語
作品外	他のアニメとの比較や、作品の事務的な内容を指す単語
制作者	作品外の要素の中で、特に制作者の個人名や、会社名など
視聴者	「俺」「自分」「お前」「奴」などの視聴者を指した人称

具体的に説明してみる。分類内の「作品外」という分類には、例えば「アニメ」や「作品」などの言葉を入れてみた。このような言葉が出る議論では多くの場合その作品以外との作品との比較をする内容であり、物語の外での話をしているからである。これと同様の理由で「キャラデザ」（「キャラクターデザイン」の略称）や「作画」「演出」「放送」なども、他作品との比較や事務的な内容を語る際に用いることが多そうなので、「世界観」という分類からは排除し、「作品外」に分類した。また、もちろん他の作品の名前が出た場合にはこちらに分類した。作品のオープニング映像のことを、会話の中では「OP」と略すのだ

²⁰ 三原龍太郎『ハルヒ in USA 日本アニメの国際化の研究』NTT 出版、2010 年、65-112 頁。

が、この「OP」についても、「作品外」の 카테고リーに分類してみた。理由としては、オープニングは少なくとも「まどか☆マギカ」「AB」については作品にマッチするように作成されているのだが、作品の物語に深く関わるというものではないためである。「普通」という言葉は類似する作品群一般を指す言葉なので、「作品外」に分類した。

「制作者」については分類表にある通りである。

「視聴者」については、表 11 にも挙げたが、視聴者を指した人称を分類してみた。基本的には一人称は「俺」、二人称は「お前」、三人称は「奴」である。「2ちゃんねる」独特の言葉遣いもあり、表現はこの 3 つにおおよそ集約されていた。複数を指す「ら」がついた言葉も一緒に計上した。「自分」というワードについては、作品の登場人物の心情について言及しているものも多いが、他者のことに言及しているとはいえ、書き込んだ視聴者が自己投影して語っているものと解釈して、一括りに「視聴者」として分類している。

以上のことを踏まえ、「まどか☆マギカ」と「AB」の「2ちゃんねる」での議論におけるキーワード、BEST25 を、それぞれ表 12、表 13 でまとめてみた。まとめた範囲は、「まどか☆マギカ」が放送休止する第 9 話までとし、比較のため「AB」も同様の範囲でまとめた。

【表 12：「まどか☆マギカ」書き込み単語 BEST25 (筆者作成)】

まどマギ	第1話	第2話	第3話	第4話	第5話	第6話	第7話	第8話	第9話	備考
第1位	まどか	魔法少女	マミ	魔法少女	まどか	まどか	さやか	まどか	キュウベエ	キャラクター
第2位	魔法少女	キュウベエ	魔法少女	まどか	魔法少女	魔法少女	まどか	キュウベエ	まどか	設定
第3位	アニメ	まどか	まどか	マミ	ほむら	魔法少女	魔法少女	さやか	さやか	世界観
第4位	話	話	話	キュウベエ	キュウベエ	ほむら	ほむら	ほむら	ほむら	作品外
第5位	ほむら	マミ	魔女	ほむら	話	さやか	キュウベエ	魔法少女	杏子	制作者
第6位	キュウベエ	ほむら	キュウベエ	話	マミ	マミ	話	魔女	話	視聴者
第7位	シャフト	願い	ほむら	魔女	さやか	話	マミ	話	魔女	
第8位	キャラ	アニメ	アニメ	さやか	魔女	魔女	杏子	マミ	魔法少女	
第9位	展開	さやか	死	青	契約	ソウルジェム	魔女	杏子	宇宙	
第10位	虚淵	虚淵	虚淵	俺	杏子	契約	上条	死	マミ	
第11位	世界	展開	願い	契約	赤	杏子	俺	俺	エネルギー	
第12位	魔女	世界	俺	赤	死	アニメ	アニメ	アニメ	死	
第13位	OP	契約	展開	アニメ	俺	俺	契約	契約	俺	
第14位	作品	自分	さやか	死	願い	魂	青	自分	アニメ	
第15位	シーン	シーン	契約	上条	アニメ	死	緑	時間	契約	
第16位	期待	変身	青	願い	青	グリーンシート	死	世界	自分	
第17位	絵	キャラ	キャラ	世界	自分	人間	ソウルジェム	人間	エントロピー	
第18位	キャラデザ	黄色	世界	自分	世界	自分	展開	意味	感情	
第19位	演出	普通	グロ	展開	シーン	願い	願い	展開	人間	
第20位	普通	黒	復活	キャラ	時間	青	人間	虚淵	時間	
第21位	変身	作品	シーン	シーン	キャラ	意味	キャラ	願い	世界	
第22位	つめ	青	作品	虚淵	力	魔力	赤	ソウルジェム	絶望	
第23位	マミ	考察	OP	奴	展開	展開	意味	予想	展開	
第24位	放送	意味	自分	普通	能力	時間	魂	キャラ	最後	
第25位	作画	魔力	上条	意味	グリーンシート	虚淵	普通	奴	説明	

【表 13 : 「AB」書き込み単語 BEST25 (筆者作成)】

AB	第1話	第2話	第3話	第4話	第5話	第6話	第7話	第8話	第9話	備考
第1位	話	天使	天使	天使	天使	天使	天使	天使	天使	キャラクター
第2位	アニメ	話	話	ユイ	ゆり	音無	ゆり	ゆり	音無	設定
第3位	天使	ゆり	岩沢	話	話	ゆり	音無	俺	ゆり	世界観
第4位	ライブ	俺	ゆり	俺	俺	直井	話	音無	成仏	作品外
第5位	作画	アニメ	俺	ゆり	日向	話	俺	話	俺	制作者
第6位	世界	音無	音無	日向	世界	俺	世界	死	話	視聴者
第7位	俺	世界	成仏	音無	SSS	世界	死	アニメ	死	
第8位	キャラ	キャラ	世界	アニメ	生徒会	アニメ	直井	世界	世界	
第9位	麻枝	TK	アニメ	キャラ	アニメ	成仏	キャラ	キャラ	ユイ	
第10位	シーン	OP	死	岩沢	麻婆	キャラ	アニメ	ユイ	日向	
第11位	AB	ギャグ	ユイ	死	キャラ	ユイ	日向	AB	アニメ	
第12位	作品	AB	キャラ	AB	お前	SSS	妹	日向	保険証	
第13位	ハルヒ	麻枝	日向	世界	神	日向	ユイ	直井	SSS	
第14位	期待	日向	自分	成仏	ユイ	お前	奏	ひさ子	お前	
第15位	ゆり	シーン	野球	野球	成仏	死	SSS	奏	自分	
第16位	けいおん	ユイ	遊佐	OP	直井	NPC	お前	お前	奴	
第17位	奴	椎名	ライブ	野田	奴	神	自分	藤巻	ひさ子	
第18位	ギャグ	普通	TK	椎名	AB	岩沢	成仏	成仏	AB	
第19位	脚本	奴	奴	今回	自分	自分	AB	野田	キャラ	
第20位	死	作品	NPC	けいおん	普通	AB	椎名	奴	奏	
第21位	普通	岩沢	お前	お前	岩沢	奴	岩沢	SSS	神	
第22位	意味	記憶	AB	奴	人間	生徒会	意味	岩沢	直井	
第23位	主人公	作画	SSS	TK	意味	記憶	奴	椎名	全員	
第24位	自分	意味	麻枝	ひさ子	NPC	催眠	記憶	CD	岩沢	
第25位	食券	野田	神	自分	高松	普通	関根	自分	入江	

まず、スレッド数の推移との比較をしてみる。本スレの伸びが著しく上がった週は「まどか☆マギカ」の場合は第3週、第6週、第8週、「AB」の場合は第2週、第5週である。一方、逆に著しく下がった週は、「まどか☆マギカ」の場合は特になく、「AB」の場合は第3週、第4週、第7週である。一方、アンチスレの方と比較してみると、アンチスレの伸びが著しく上がった週は「まどか☆マギカ」は第9週、「AB」の場合は第2週と第4週である。

それぞれの週について、書き込まれた単語の種類を見ていくと、特に上がった週だからといって、共通の特徴がそれぞれあるというわけでもなく、今回はサンプルが少ないということもあり、少なくともこの分類では週ごとでの特徴を見ることはできなかった。当初は、作品内の要素「キャラクター」「設定」「世界観」のうち、「設定」の部分で盛り上がった場合は、スレッド数の伸びが著しくなると、これまでの個人的な経験から推測していたが、そのような傾向は「まどか☆マギカ」第5週に見られる程度であり、確実に要素としてはありそうながらも、他の話にも当てはまるということとはできないようだった。ただし、全体としての傾向として、「まどか☆マギカ」は「設定」の項目が多いように見受けられることはでき、安定してスレッド数が推移した背景の一つにはあったように思える。

また、両作品とも共通して登場人物の「死」の描写があり（「AB」の場合は「成仏」）、当初はこれがスレッドの伸びに重要な要素になると思い、「設定」の分類の中に「死」という項目を入れてみた。これについては、動詞のものも多かったので、「死に」や「死ん」とい

った項目も「死」という項目に含めてランキングした。しかし、実際にスレッド数の推移との比較を行なってみると「まどか☆マギカ」の場合はこの要素の出た週の伸びが著しかったのはもちろん、翌週の推移も安定しているのに対し、「AB」の場合はむしろ著しく下がっており、真逆の結果を出しているようで、登場人物が「死」ぬというのは、話題作りとしては諸刃の剣であるということがわかった。

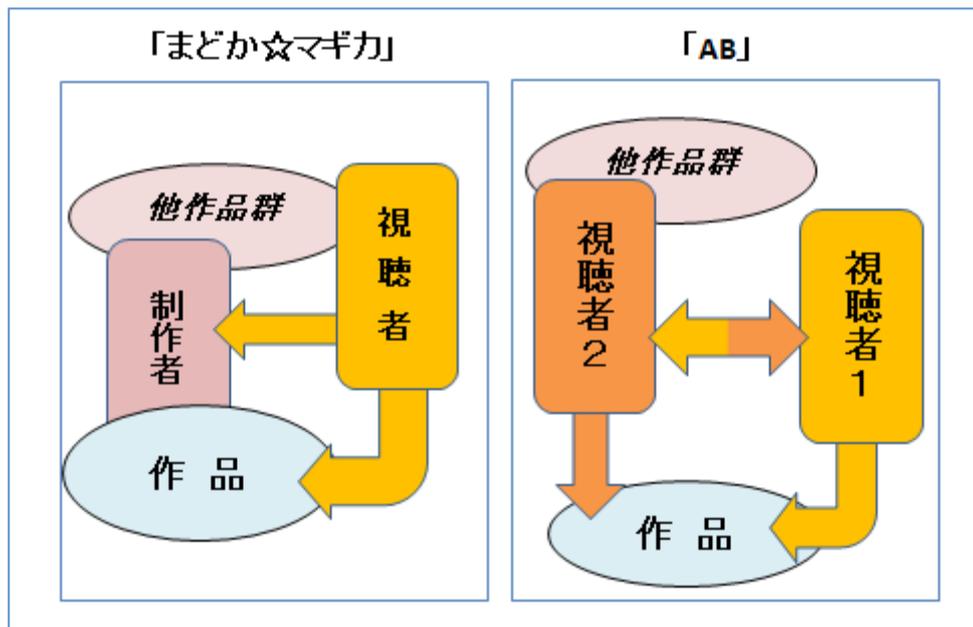
一方で、ランキングを作成したことで私が注目したのは、作品外の要素である。「まどか☆マギカ」の表と「AB」の表を比べてみると、「AB」の方が作品外の単語が多いことがわかる。

ここで作品外の項目から特に「視聴者」の項目に注目してみる。「AB」については、「俺」「自分」「お前」「奴」といった、視聴者を指す言葉が毎回多くランクインしている。それに対し「まどか☆マギカ」では「俺」「自分」は毎回ランクインしているものの、「奴」はランクインしてもだいぶ下位に入っており、「お前」という表現は25位では見られなかった。

ちなみにそれぞれの言葉の使われ方だが、「俺」あるいは「俺ら」は書き込んだ視聴者自身の意見、あるいは他の視聴者と共感した時に用いられ、「お前」は他の視聴者の意見に反対する意見、あるいは他の視聴者を見下すときに、「奴」は他の視聴者に対して全く違う意見を持つとき、あるいは他の視聴者の意見と推測されるものに嫌悪感を持つときに用いられる傾向があった。このような傾向から察するに、「AB」は視聴者同士の議論が中心となっていたというように推察することができる。

一方で「まどか☆マギカ」で注目すべきポイントは、「制作者」特にシナリオライターの虚淵玄の名前がほぼ毎回25位以内にランクインしていることだ。第5話、第7話、第9話では25位までにランクインしていなくとも、実はその直後にはランクインしている。「AB」については、第4話以降、ほとんど「制作者」については話題になっていないのに対し、「まどか☆マギカ」については毎回話題のどこかに虚淵玄が登場する。

ここまでの分析で「まどか☆マギカ」と「AB」の話題の構図は、以下のように表現できるだろう。



【図 10：視聴者の話題の構図（筆者作成）】

この図はかなり単純化したものであるが、要するに「まどか☆マギカ」については、「視聴者対制作者」、「AB」については「視聴者対視聴者」の構図が出来上がっていたということである。

制作者が掲示板で作品について言及するいわゆる「神降臨」の構図ではないのには注意しなくてはならないが、「まどか☆マギカ」は制作者について作品に付随する重要な要素として捉えて言及しており、完全ではないが団結して作品を視聴していた。また、「まどか☆マギカ」以外の「魔法少女もの」の作品の一般的な概念が視聴者と制作者でどこか共有されていて、作品の議論がそれとの対比のように行われていた節があったので、「他作品群」を「視聴者」と「制作者」の橋渡しをするような形で表現した。

一方、「AB」に関しては、作品について議論はしながらも、その多くの場合は視聴者間で様々な意見が対立する形で議論が形成されている。一つの「視聴者」の枠内に対して使われる言葉が表 13 でいうところの「俺」、他の視聴者の枠内を指して使う言葉が「お前」あるいは「奴」だと考えて欲しい。「他作品群」を「視聴者2」の背後にのみ配置してみたが、シナリオライターの麻枝准の作品をプレイしているファンと、そうでないファンの間には溝があったことは確かだ。その他にも、様々な背景知識や、作品に対するスタンスによって視聴者間で対立しており、作品はその材料に過ぎないといった様相を示している。分析Ⅱのアンチスレの推移を見てみると、本スレの方は「まどか☆マギカ」の方が圧倒しているにも関わらず、「AB」は「まどか☆マギカ」のほぼ2倍のアンチスレが立っている。ここからも「AB」は視聴者間の対立が大きかったことがわかる。

ここで大きく差が出てくるのは、これを新規の視聴者が見て入り込みやすいかどうかである。やはり、「AB」のように視聴者間で対立しているような構図のところにはなかなか新規の視聴者、特にアニメを普段から見ているような人以外は議論に入っていくづらい。実際、視聴者間で荒れていると、どうしても作品の純粋な魅力はどこかそっちの議論であるように思えるし、薦めた相手がどのようなスタンスで作品を観るのかわからず、共感を求めづらく薦めづらい。というより、作品の中で語る要素が少ないと、視聴者同士でケンカするしかなく、わざわざケンカ相手を増やすのは嫌だ。このような話題の構図であることが、分析Ⅱで示したような比較的右肩上がりのスレッド数の推移になったにも関わらず、分析Ⅰで見たような水平の検索数の推移になってしまった要因だと考えられる。話題になったことは間違いないが、新規のファンの獲得には繋がらなかったわけである。

一方で、「まどか☆マギカ」については、視聴者間での対立が起きないまでに、作品が濃密で語る要素が大量にあった、あるいは視聴者間の対立を制作者、特に虚淵玄が肩代わりし、視聴者間においては純粋に作品に対する意見を述べあえたという風に推察できる。分析Ⅰ、Ⅱで見たように、スレッド数の伸びと検索数が同じように伸びていたことを考えると、話題の構造から言っても「まどか☆マギカ」は「AB」よりも新規の視聴者を呼び込みやすかったと言えるだろう。

5. 考察

ここでは、先行研究で言われていることや、分析によって得られたことを元に、「まどか☆マギカ」に絞って、この作品がなぜ流行したかについてまとめていく。そこから、一般的に言って、「まどか☆マギカ」的に流行するパターンを考察していく。

まず分析Ⅰの結果から言えることをまとめてみる。

Googleトレンドの検索数の推移を見てみると、第3話から急激に検索数が上がっていることが分かった。また、ニュースの登録タイミングやニュース参照数と比較してみると、ニュースが登録されるタイミングよりも早いタイミングで検索数は増加しているし、ニュース参照数と検索数の推移が必ずしも同調しているわけではないということから、ブームの要因としてニュース等の広告はかならずしも大きな影響があったというわけではなく、むしろ広告はブームの後追いだったというようなことが言えるだろう。ここから、ブームにおいて重要なのは視聴者間の話題であったと推察できる。

また、略称の検索数の推移を見てみると、「まどまぎ」という略称があるが、あまり検索はされていないことがわかる。ここからわかることは、「まどか☆マギカ」は略称を使うような人にはあまり検索されず、むしろ略称をあまり使わない人からよく検索されていたと推察できる。

分析Ⅱから言えることをまとめてみる。

「2ちゃんねる」の「アニメ板」のスレッド数の推移を見てみると、分析Ⅰで見た検索数の推移とほぼ同調していた。これは今回分析した他のアニメには見られなかった傾向である。ここからわかることは、「まどか☆マギカ」は他のアニメと比べて、「2ちゃんねる」の議論にも途中から参加しやすく、新規のファンを放映途中からでも獲得し、視聴者の裾野を広げやすかったと考えられる。

ただし、あくまで「2ちゃんねる」上の議論であるため、一般の視聴者が続々と「まどか☆マギカ」に関する議論に参加していったと言えるわけではない。しかし、「2ちゃんねる」のユーザーで、当初は「まどか☆マギカ」を視聴していなかった人が、途中から「まどか☆マギカ」を視聴し始め、議論に参加していったということは推察できる。

今回の分析では、スレッド数の推移は調べられたが、ユーザー数についてはそのようなソフトを見つけられず、検証できていない。できればどれくらいの人数がそれぞれ書き込んでいたかということも調べたかったと思うが、同じ人数で議論していて、書き込みの回数が飛躍的に伸びていったということはあまり考えづらく、基本的にはスレッド数の伸びと同調しているという結果が得られるはずで、今回の分析が的外れなものではないと考える。

また、アンチスレの傾向を見てみると、オリジナルアニメの宿命的にアンチスレはどうしても立ってしまう。しかしながら、他作品と比較してみると、「まどか☆マギカ」は本スレの盛り上がりに対して、アンチスレの立ち方が緩やかであったというように言える。

分析Ⅲで言えることをまとめてみる。

スレッドに書き込まれた内容を見てみると、週ごとの特徴としてスレッドの伸びが大きかった週とそうでなかった週について、明確な差や特徴というものは見られなかった。しかし、全体としての特徴としては「まどか☆マギカ」はまず「設定」に関する書き込みが多かったことは言える。

また、「視聴者」に関する言葉を見ていくと、「俺」や「自分」など、自分の意見を述べる書き込みが多かった一方、「お前」「奴」など、他者に関して言及する言葉の使用は少なかった。そのかわり「制作者」、特に虚淵玄に関する書き込みは多く見受けることができ、ここから「まどか☆マギカ」の議論の特徴として「視聴者対制作者」という構図が見えてくる。これは分析Ⅱでアンチスレの立ち方が緩やかだった要因というようにも捉えられ、「視聴者対視聴者」の構図であると、アンチスレが盛り上がるものと考えられる。そう捉えれば、原作付きのアニメは視聴者が原作ファンであるということで統一できるので、「視聴者対視聴者」の構図を回避でき、アンチスレが盛り上がらないと推察できる。

「視聴者対制作者」の構図は、議論への参加しやすさの要因となりえる。視聴者間の争いは、オタクをオタクたらしめている最大の要因ではあり、オタクならではの楽しみ方の1つであるが、新規のファンにとっては非常に煩わしいものである。この対立を視聴者同士でなく、一方の極が制作者となっていたことで、リアルタイムで最初から作品を観ていなかった視聴者を呼び込みやすかった、あるいは新規の視聴者でも、先行するファンに叩かれることなく、後追いで視聴を始めやすかったと考えられる。

また、原作もついていなかったことから、原作を読み込んで、原作ファンで凝り固まった空気の中に入る必要もなく、気軽に作品にアクセスできたものと考えられる。

以上のことから総括してみると、視聴者の観点から見た「まどか☆マギカ」の盛り上がりの特徴は以下のようにまとめられる。

「まどか☆マギカ」の盛り上がりの特徴

- ・ 広告、ニュースは後追いだった。
- ・ 普段アニメを観ない人でもアクセスしていた。
 - 略称の検索数が少なかった。
- ・ 掲示板での議論の盛り上がりと同調して、検索数も増えていた。
- ・ 議論の中心は「設定」が主なものであった。
- ・ 「視聴者対制作者」という議論の構図ができていた。
 - 視聴者同士の意見の対立が少なかった。
 - 原作からの文脈や他作品からの文脈などのオタ知識が必要なかった。

6. 結論

前提となる条件や先行研究から考えて「まどか☆マギカ」のブームは、制作者や広告代理店、雑誌や新聞などで話題を盛り上げてきたというよりも、視聴者が作ってきたものだと考えた。

この仮説を裏付けるように、他作品と比較して視聴者の議論の異なる点を見出すことができた。したがって、今回の仮説「視聴者の間で話題になったから」「まどか☆マギカ」はブームになった、ということは検証できたと考える。また、作品論とは異なる形で、議論の盛り上がり方からブームを検証できたのは、一つの成果なのではないかと思う。

今回の研究を通してわかったことは、ブームと呼べる作品に仕上げるための一つの要因として、作品をとりまく議論において「視聴者対制作者」の構図を作るということがあるということである。

実際、分析 I で略称の検索数の推移で比較した「タイガー&バニー」は、このような構図を使ってヒットを飛ばしたと考えられる。この作品はツイッターの公式アカウントで作品情報を出し、ハッシュタグによって視聴者の議論の場を用意した。このことによって、うまく視聴者の議論を「視聴者対制作者」の構図に持っていったと推察できる。ただし、これについてはきちんとした検証が必要であろう。

他にもやり方としては、アニメ化記念ライブなどで、原作者を含む制作者が出てくるようなイベントも多々あるし、「視聴者対制作者」の構図を作る手法は様々考えられる。ただし、今回の「まどか☆マギカ」のように、当初視聴していなかった人たちまでも巻き込むような仕掛けを作るのは、なかなか難しいと考える。

今回は、「まどか☆マギカ」という、普段アニメを観ないような一般の人々にも広くその名前が知れることになった作品について検討していったが、他にも様々なブームの形がある。ブームと呼べずともカルト的な人気が出た作品についてはなかなか論じられなかったところは残念である。

今後、様々なアニメのブームになる傾向、アニメの話題になる要素の分析ができれば、「まどか☆マギカ」のように新規の視聴者にも受け入れやすいような作品を制作させるばかりでなく、オタクにしか受け入れられなかったような作品についても、広報の仕方として有用な方法論を考案することが可能になるだろう。そのようになれば、現在は漠然としている「クールジャパン戦略」の、特にアニメ・漫画等のポップカルチャーの振興に対して、有用な手法を考案できるようになると私は考える。

参考文献等

書籍

- ・ 前島賢『セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史』ソフトバンク新書、2010年。
- ・ 増田弘道『アニメビジネスがわかる』NTT出版、2007年。
- ・ 三原龍太郎『ハルヒ in USA 日本アニメの国際化研究』NTT出版、2010年。

雑誌

- ・ 洋泉社『オトナアニメ』第20号、2011年4月。
- ・ 青土社『ユリイカ』2011年11月臨時増刊号、第43巻12号。

新聞記事

- ・ 「まんたんプレス：BD最高記録『まどか☆マギカ』」『毎日新聞』東京夕刊、2011年6月13日（月）、2頁。
- ・ 「深夜アニメ『まどか☆マギカ』終了後も人気——岩上敦宏氏、虚淵玄氏（ヒットを語る）」『日経MJ（流通新聞）』2011年7月29日（金）、16頁。

WEBサイト等

記事

- ・ 「『血溜まりスケッチ』と呼ばれてしまうアニメ『魔法少女まどか☆マギカ』」エキサイトレビュー 2011年1月27日（閲覧日 2012年6月27日）
<http://www.excite.co.jp/News/reviewmov/20110127/E1296050686865.html>
- ・ 「『魔法少女まどか☆マギカ』放送日決定 有休申請や視聴バスツアー企画も」J-CAST ニュース 2011年4月12日（閲覧日：6月27日）
<http://www.j-cast.com/2011/04/12092871.html?p=all>
- ・ 「『まどか☆マギカ』国内 Twitter4月のハッシュタグランキング1位」アニメ！アニメ！ビズ 2011年5月14日（閲覧日：6月27日）
<http://animeanime.jp/article/2011/05/14/8034.html>
- ・ 「【雅道のサブカル見聞録】『魔法少女まどか☆マギカ』は社会現象アニメになれるのか？」リアルライブ 2011年7月15日（閲覧日：6月29日）
<http://nnp.co.jp/article/detail/18486223/>

サイト

- ・ 『sony family』2012年春号、39頁（閲覧日：6月27日）。
<http://www.sony.co.jp/pressroom/family/new/201204.pdf>
- ・ 日本SF作家クラブHP「日本SF大賞について」（閲覧日：6月27日）

<http://sfwj.jp/list.html>

- 魔法少女まどか☆マギカ WIKI (閲覧日 : 6 月 27 日)
<http://www22.atwiki.jp/madoka-magica/>
- ログ速 <http://logsoku.com/>
HTML テキスト抽出 (簡易) — Nihongo Web Corpus (NWC) Toolkit —
<http://s-yata.jp/apps/nwc-toolkit/text-extractor>

ソフトウェア

- ひっばるくん (閲覧日 : 2012 年 6 月 29 日)
<http://web.sfc.keio.ac.jp/~yuca/Hipparu2.zip>
- 「ひっばるくん」説明書 (閲覧日 : 2012 年 6 月 29 日)
http://web.sfc.keio.ac.jp/~yuca/hipparu_manual.pdf