

## 2次元オタクと3次元オタクの比較

### ー「推し活」するオタクたちへのインタビュー調査 からー

小西ひかり

#### 研究目的

長年、「オタク」という言葉は2次元コンテンツを好きな人達のことを指した。しかし最近では2次元のみではなく、3次元コンテンツを好きな人達のことにも指す。そこで本論文では、2次元と3次元のそれぞれのコンテンツの強みと弱みを明らかにし、今後の様々なエンタメコンテンツ作りや推し活産業にプラスにすることを目的としている。

#### 研究方法

20代女性8人を対象に半構造化グループ・インタビューを行った。インタビューを集める際の事情によりインタビューが女性のみになった。また、20代を対象に選んだのは、推し活にはSNSが使用されることが多く、20代がSNSと深い関わりをもつためである。また、回答の分析にはKJ法を使用した。

#### 研究結果

2次元オタクと3次元オタクは、オタクであることのオープン度合い、お金を使うことへのハードルの高さ、推し疲れの要因、推しの人生や生き様のオタクへの伝わり方、同担拒否の生まれ方、グッズ購入を推し活と捉えるかどうか、供給の頻度やペースによる推し活の内容が異なった。