

科目担当者氏名		科目担当者連絡先（メールアドレス）	
(ふりがな)	おくの たくじ 奥野 卓司		
連絡責任者氏名		科目設置機関名	
(ふりがな)	なかの やすと 中野 康人	関西学院大学 社会学部	
授業科目名	科目認定番号	受講者数	
社会調査実習 I	KSGa-120714-0	17	

## I. 調査実習に関するコメント

学生が果たした役割や実習全般に対する感想など：毎年、学生が個々に研究テーマを決め、調査企画から調査実施、プレゼンテーション、相互討論を行っている。今年度はとくに図書館のラーニングcommons機能を使い、情報検索に重点を置いて、関学OPAC、日外アソシエツ、各研究機関リポジトリ、CiNii、NDL-Serch、日本社会学会（スタイルガイド、文献情報データベース）、ソキウス、学苦心がんばれ、国立民族学博物館、国際日本文化研究センター、松岡正剛（千夜千冊）、田中優子（江戸文化）社会などのホームページやポータルと、社会調査士協会のホームページとの利用具合を比較させ、その学生の意見を本協会のホームページ再構築のために利用した（現在も広報委員会で取組中。）

また、全員で東京のオリエンタルランドで対ゲスト講習をうけ、スタッフからエンターテイメントの現場の実情をインタビューして、情報生産者側の実態調査も行うことができた。また、アニメ「けいおん」の聖地である、滋賀県の旧豊郷小学校などを訪問し、情報消費者としてのオタク、マニア側の実態も調査した。これらにより、最終的に各自が調査報告書の作成・編集を行った。このことは、次年度における各自の社会調査、卒業論文の作成に役立つであろう。

1. 調査のテーマ/領域：サブカルチャー産業・デジタルコンテンツ・インターネット系産業の方向、方法、特色

2. 調査の内容/概要：各学生が、インタビュー、フィールドワークなどの質的調査によって得た音声、画像などの質的データを、テキストマイニングやKJ法により解読する。

3. 調査の範囲/対象（量的調査の場合は母集団と標本数及びサンプリングの方法を、質的調査の場合は対象者選定の理由を必ず記入）：放送・インターネット関連産業の従事者および、ネット上のマニア、コミック同人サークルのオタク的なグループまたは個人

4. 主な調査項目：社会のロングテール現象の中で、そのトンガリ部分であるオタク、マニアのニーズの変化と、メディアの多様化の現状を実態調査し、結果的に情報メディア産業における新たなビジネスモデルを提案する方向で調査した。

## III. データ収集の方法と結果

5. データ収集（現地調査）の方法：放送、インターネット産業の関係者およびオタク、マニアへのディプス・インタビュー、グループインタビュー、フィールドワークなど、学生がそれぞれそのテーマによって複合的に行った。

6. 調査の実施時期・調査地・調査員の数：学生各自の興味、関心、資質により、各自が分散して、ニコニコ動画、夏コミ・冬コミ（東京ビッグサイト）、ワンダーフェスティバル、アニメ聖地（西宮、旧豊郷小学校、諏訪大社）などで随時行った。

7. 収集したデータの量と質への評価（量的調査の場合は有効回収票数及び回収率を必ず記入）：報コンテンツの生産者、消費者の両側に対して、有益な質的調査データが得られた。

## IV. データ分析の方法と結果

8. データ分析/解釈の方法：デジタル映像、デジタル音声などからKJ法を奥野流に変更した方法により、またテキストマイニングによって、解読した。

9. 調査の成果（調査から得られた主な知見など）：多様化するコンテンツ・サービスと、オタク、マニアを結ぶ新たなビジネスモデルが複数提案された。

10. 報告書刊行の予定と概要：報告書は作成したが、学生全員の承認なしに公開するのは、著作権上も教育上にも問題があるため、公開しないことにした。