

‘理想的な人物像’をめぐる試論

——フィクションのキャラクターと現実の自己像——

古 賀 豊

第1章 問題の背景：フィクションの物語と現実の読者・視聴者

今日では、小説、映画、TVドラマ、マンガ・アニメなどにおいて、数多くのフィクションの物語が提供されており、文化的な商品として、広く受容されている。フィクションの物語、特に、その登場人物・主人公が、読者・視聴者の現実の生活やアイデンティティに影響を与える可能性があることは、すでにいくつかの指摘がなされている（Fiske 1987 など）。

いわゆるヒーローものにあらわれているように、特別な力をもった、あるいは、ややアウトローな主人公が、「正しい」ことをなし、最終的には「悪」に勝利する物語は、広く受け入れられている。このような物語から、読者・視聴者は、なにが正しいのかを決定する価値観・イデオロギーを見てとり、意識的か無意識的かを問わず、それを自らのものとして内面化する。

また、等身大の登場人物・主人公が登場する物語においては、読者・視聴者は、その登場人物に自分を投影し、自分のかかえた問題を解決する方策を、その登場人物の行為に見出す。

本研究の目的は、フィクションの物語の登場人物と、その読者・視聴者が抱く理想の人物像との関係を検討することである。以下では、コンジョイント分析という手法を用いて、この問題を考えていく。

なお、コンジョイント分析は、後に述べるように、複数の属性の組合せに対して回答者に判定してもらうことにより、各属性の重要度を個別に推定する手法である。近年、物語の登場人物を造形するのに際し、登場人物が持つさまざまな要

素・パターンを、既存の物語から抽出・リスト化し、その組合せによって、新しい登場人物の造形を行う手法が登場し、一定の人気を集めている（東 2001; 大塚 2013; 2014 など）。この分析方法の採用に関しては、これもきっかけとなっていることを付記しておく。

第2章 研究手法：コンジョイント分析による人物像の分析

2-1 分析手法：コンジョイント分析

コンジョイント分析とは、一連の手法・手続きによって構成される分析方法であり、そのバリエーションは多岐にわたるが、その手順は、概ね、以下のように記述できる。

1. 調査対象である属性（要因や項目と呼ばれることもあるが、以下、属性と記す）、および、その属性に含まれる水準の設定
2. 上で設定した属性・水準を組合せたセット（プロファイルと呼ばれる）の作成
3. プロファイルに対する評価の回答を収集
4. プロファイルを元の属性・水準に分割した後、回帰分析を実施
5. 回帰分析の係数の大きさを、応答変数（従属変数）に及ぼすその属性・水準の効果と解釈

このうち、4～5については、通常回帰分析の手順とほぼ同等なため、以下、1～3について、本研究で用いた手順を説明する。

2-1-1 属性と水準の設定

ここでは、人物（キャラクター）像の属性・水準として、表1のように設定した。属性としては、回答者が大学生であることを考慮し、「職業」、「経済状態」、「友人関係」、「個人特性」の4つを設定した。

「職業」属性の水準としては、社会的に高く認められている（威信の高い）ものとして「医者」を、一般的なものとして「会社員」を、通常の職業とは異なる（ド

表 1 属性と水準の設定

<p>職業</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 職業は医者 2. 職業は会社員 3. 職業は（自称）旅人 	<p>経済状態</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 経済的にはお金持ち 2. 経済的には世間並み 3. 経済的には貧しい
<p>友人関係</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. リアルな友人に恵まれている 2. ネット上の友人に恵まれている 3. 孤独を好む 	<p>個人特性</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. （能力として）特別な何かを持つ 2. （能力としては）平凡

ロップアウトした）ものとして「（自称）旅人」を設定した

「経済状態」属性の水準としては、「お金持ち」、「世間並み」、「貧しい」の3段階を設定した。

「友人関係」属性の水準としては、まず、友人関係に恵まれている場合と、そうでない場合（「孤独を好む」）に分け、さらに、友人関係に恵まれている場合を「リアルな友人に恵まれている」と「ネット上の友人に恵まれている」との2つに分けて設定した。

「個人特性」の水準としては、「（能力として）特別な何かを持つ」、「平凡」の2つを設定した。

2-1-2 プロファイルの構成

次に、属性・水準を組合せたプロファイルを、Bak and Bartlomowicz (2012)を元に作成した。表2のとおりである。

なお、コンジョイント分析においては、属性・水準の組合せで人物像・キャラクターを記述するが、この方法は、ある特定の属性・水準の固定的な連想、コンノテーションをコントロールするのにも有効である。例えば、医者であれば、通常は経済的な豊かさも連想される。しかし、本調査で用いたプロファイルにおいては、プロファイル9のように、医者と貧しさを組合せた人物像も存在している。このように、ある属性・水準にとまなう連想、コンノテーションの影響をコントロー

表2 プロファイル一覧

<p>プロフィール1</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は医者● 経済的には世間並み● リアルな友人に恵まれている● (能力として) 特別な何かを持つ	<p>プロフィール2</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は(自称)旅人● 経済的には貧しい● リアルな友人に恵まれている● (能力として) 特別な何かを持つ
<p>プロフィール3</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は医者● 経済的にはお金持ち● ネット上の友人に恵まれている● (能力として) 特別な何かを持つ	<p>プロフィール4</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は会社員● 経済的には貧しい● ネット上の友人に恵まれている● (能力として) 特別な何かを持つ
<p>プロフィール5</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は(自称)旅人● 経済的にはお金持ち● 孤独を好む● (能力として) 特別な何かを持つ	<p>プロフィール6</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は会社員● 経済的には世間並み● 孤独を好む● (能力として) 特別な何かを持つ
<p>プロフィール7</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は会社員● 経済的にはお金持ち● リアルな友人に恵まれている● (能力としては) 平凡	<p>プロフィール8</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は(自称)旅人● 経済的には世間並み● ネット上の友人に恵まれている● (能力としては) 平凡
<p>プロフィール9</p> <ul style="list-style-type: none">● 職業は医者● 経済的には貧しい● 孤独を好む● (能力としては) 平凡	

ルすることにも利用できる。

2-1-3 設問の設定

最後に、作成したプロフィールに対し、対象となる人物を、複数、指定して、設問を行った(表3を参照)。

まず、対象となる人物として、「自分」自身と、「フィクションの主人公」を設定し、これらに加えて、身近な他人への期待を調べるために、「自分の親」、および、「自分の子供」を設定した。

さらに、望ましい（肯定的にとらえられる）人物像と、望ましくない（否定的にとらえられる）人物像とを、それぞれ設問した。これらは、意味的には、対応（逆方向に一致）するはずであるが、実際には食い違う、あるいは、程度において異なることもあることを想定して、この2つを対にして設問することにした。

表3 設問の種別

<p>設問 1a (各プロフィールの人物像に対して) 自分だったら、どう思いますか？ なりたいものに、チェックしてください。</p>	<p>設問 1b (各プロフィールの人物像に対して) 自分だったら、どう思いますか？ なりたくないものに、チェックしてください。</p>
<p>設問 2a (各プロフィールの人物像に対して) 自分の親だったら、どう思いますか？ なってほしいものに、チェックしてください。</p>	<p>設問 2b (各プロフィールの人物像に対して) 自分の親だったら、どう思いますか？ なってほしくないものに、チェックしてください。</p>
<p>設問 3a (各プロフィールの人物像に対して) 自分の子供だったら、どう思いますか？ なってほしいものに、チェックしてください。</p>	<p>設問 3b (各プロフィールの人物像に対して) 自分の子供だったら、どう思いますか？ なってほしくないものに、チェックしてください。</p>
<p>設問 4a (各プロフィールの人物像に対して) フィクションの主人公だったら、どう思いますか？ おもしろそう（興味を惹かれる）ものに、チェックしてください。</p>	<p>設問 4b (各プロフィールの人物像に対して) フィクションの主人公だったら、どう思いますか？ 見たくない（まったく興味を惹かれな い）ものに、チェックしてください。</p>

2-2 調査の概要

2-2-1 調査時期, 回答者数

調査は、大学生を対象に、2018年7月26日～8月9日、および、2019年7月28日～8月6日の2回に分けて行われた。これは、幅広い回答者を集めるためである（なお、両方の時期に重複する回答者は、2018年の回答のみを用いている）。

回答者の総数は341名である。回答者の内訳をみると、性別では、男性180名、女性161名となり、各調査時期の回答者数は、2018年調査224名、2019年調査117名となった。また、所属学部を文系学部（法学部、経済学部、人文学部など）と理系学部（理学部、工学部、農学部、医学部など）に分けて集計してみると、文系学部所属299名、理系学部所属42名であった（表4に、その詳細を示す）。

2-2-2 分析モデルの検討

ここでは、設問種別毎に、応答変数（従属変数） y として、チェックされたものを1、そうでないものを0としたロジスティック回帰分析（2項ロジットモデル）を採用した（Agresti 2002）。なお、本研究で用いたデータは、設問の対象人物毎に、望ましくないとしてチェックされたものを-1、望ましいとしてチェックされたものを1、それ以外を0として、累積ロジットモデル/比例オッズモデル、多項ロジットモデル（Yee 2019）を適用することも可能である。実際にその分析も行っているが、結論としては、多項ロジットモデルが選択され、言い換えれば、設問種

表4 回答者の内訳

性別	調査年	所属学部	回答者数
男性	2018	文系	97
		理系	6
	2019	文系	47
		理系	30
女性	2018	文系	119
		理系	2
	2019	文系	36
		理系	4
合計			341

別毎に2項ロジットモデルを適用する方法との差異がほぼなかったため、本研究では、こちらの分析方法をとった。

表5 検討対象分析モデル

モデル0	y ~ 設問種別
モデル1	y ~ 設問種別 + (職業 + 経済状態 + 友人関係 + 個人特性):設問種別
モデル2	y ~ 設問種別 + (職業 + 経済状態 + 友人関係 + 個人特性):設問種別:性別
モデル3	y ~ 設問種別 + (職業 + 経済状態 + 友人関係 + 個人特性):設問種別:調査年
モデル4	y ~ 設問種別 + (職業 + 経済状態 + 友人関係 + 個人特性):設問種別:学部

説明変数(独立変数)の設定としては、まず、モデル1として、プロフィールを分割した各属性(水準)と設問種別を設定したものを作成し、これに、モデル2として性別(男/女)を、モデル3として調査年(2018年/2019年)を、モデル4として学部(文系/理系)を、それぞれ加えたものを作成した(表5参照。表には、モデル0として各設問種別の定数項のみを設定したものも加えてある。なお、モデルの記述方法については、R Core Team 2019を参照)。

これらのモデルに関して、AICの算出、および、尤度比検定を行った。結果は、表6のとおりである。なお、モデル0の尤度比検定結果(Df, Dev, Prの値)はnullモデル(説明変数に1つの定数項のみを設定したもの)に対してのものであり、モデル1の尤度比検定結果はモデル0に対して、モデル2、モデル3、モデル4の尤度比検定結果は、それぞれモデル1に対してのものである。

表6 各 model の AIC, および, 尤度比検定結果

	AIC	Resid. Df	Resid. Dev	Df	Dev	Pr(> χ)	
null	34035	24551	34032.68				
モデル0	30240	24544	30224.10	7	3808.58	0.0000	null - 0
モデル1	23059	24488	22930.85	56	7293.25	0.0000	0 - 1
モデル2	23080	24424	22823.52	64	107.33	0.0006	1 - 2
モデル3	23131	24424	22874.73	64	56.12	0.7479	1 - 3
モデル4	23124	24424	22867.71	64	63.14	0.5070	1 - 4

これでわかるとおり、モデル3、および、モデル4については、モデル1に対して、尤度比検定結果が有意ではなく、また、AICの値も悪いため、非採用とした。一方、モデル2は、尤度比検定結果では有意であるが、AICの値ではモデル1よりもよいとは言えず、結論として、モデル1を採用した。

以下では、モデル1にもとづいた調査結果を報告する。

第3章 調査分析結果


3-1 各属性の重要度

まず、説明変数として設定した各属性が、(相対的に)どのくらい回答に影響しているかの程度を表す重要度を算出した(図1、および、付表1参照)。

現実の人物(「自分」、「自分の親」、「自分の子供」)を対象とした設問においては、「経済状態」、および、「友人関係」の重要度が高く、それに対して、「フィクションの主人公」においては、(総じて均等に近い重要度となっているが)「個人特性」の重要度がもっとも高くなっている。

しかしながら、同じ重要度であっても、各水準の位置づけは、別のものとなっていることが考えられる。以下では、各属性を個別に検討していく。

3-2 各属性の検討

以降の図でプロットしてある  は、中央の黒丸のx座標で各水準の係数の推定値を、左右に広がる横棒の長さで係数の95%信頼区間を示している(横棒が見えないものは、95%信頼区間が黒丸の直径より小さい場合である)。なお、肯定的な設問に対する分析結果を左列の表に、否定的な設問に対する分析結果を右列の表に示してあるが、右列の表では、解釈の容易さを考慮して、x軸の座標の正負を入れ替えて表示してある(つまり、より望ましくないものが、左列の表と同じく左側にプロットされている)。また、下側の尺度は係数そのものを、上側の尺度は係数をオッズ比に変換したものを示してある。

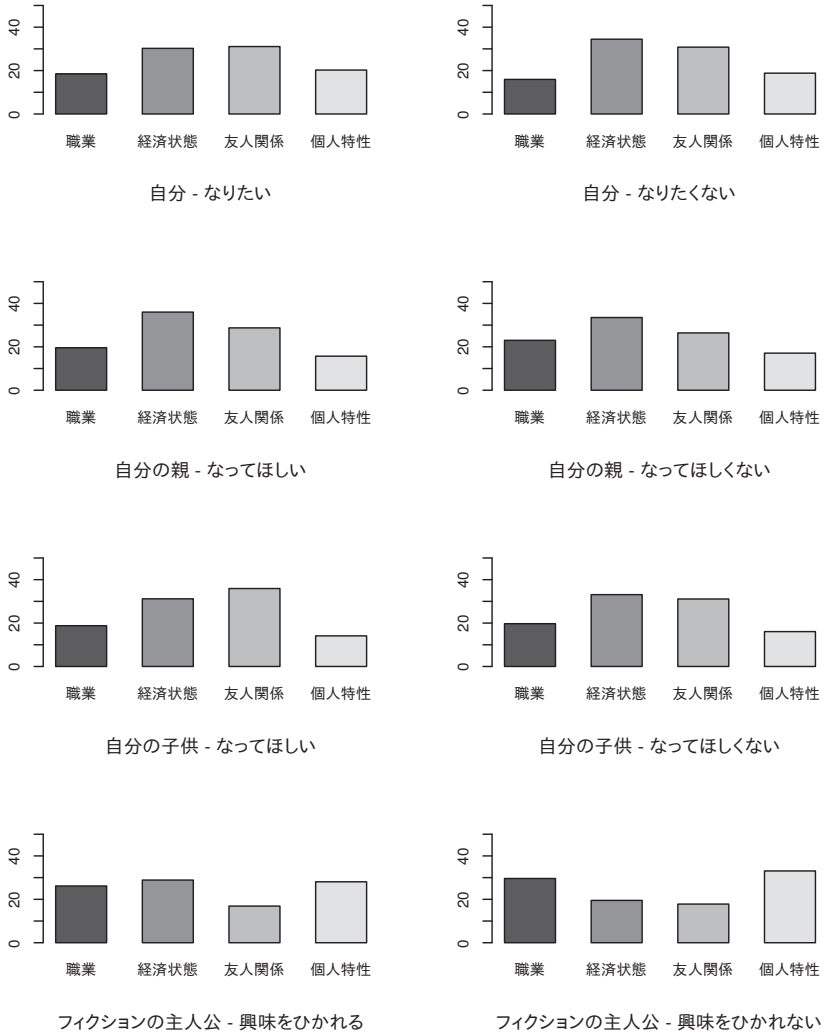


図 1 各属性の平均重要度

3-2-1 職業

職業においては(図2, および, 付表2参照), まず, 各々対になる肯定的な設問と否定的な設問をみた場合, いずれも, 傾向としては対応しており, 食い違っ

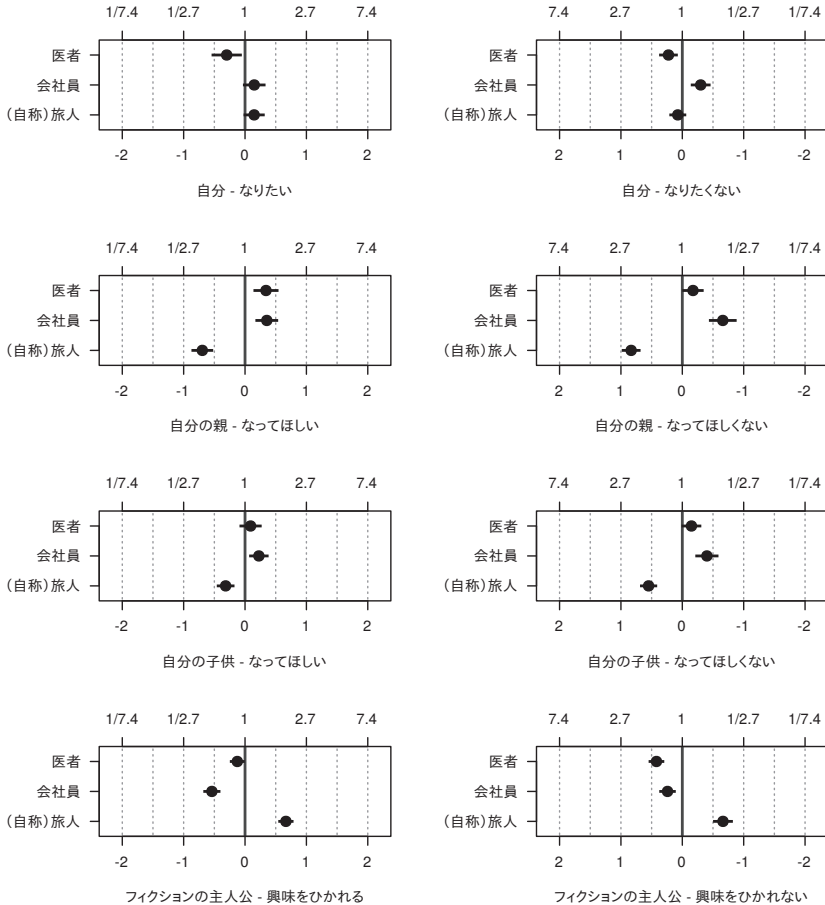


図2 職業

ているところはみられない。あえて言えば、「フィクションの主人公」において、肯定的な設問と否定的な設問で、「会社員」と「医者」の位置が入れ替わっているくらいである（といっても、両者とも望ましくない側に位置づけられている点は、

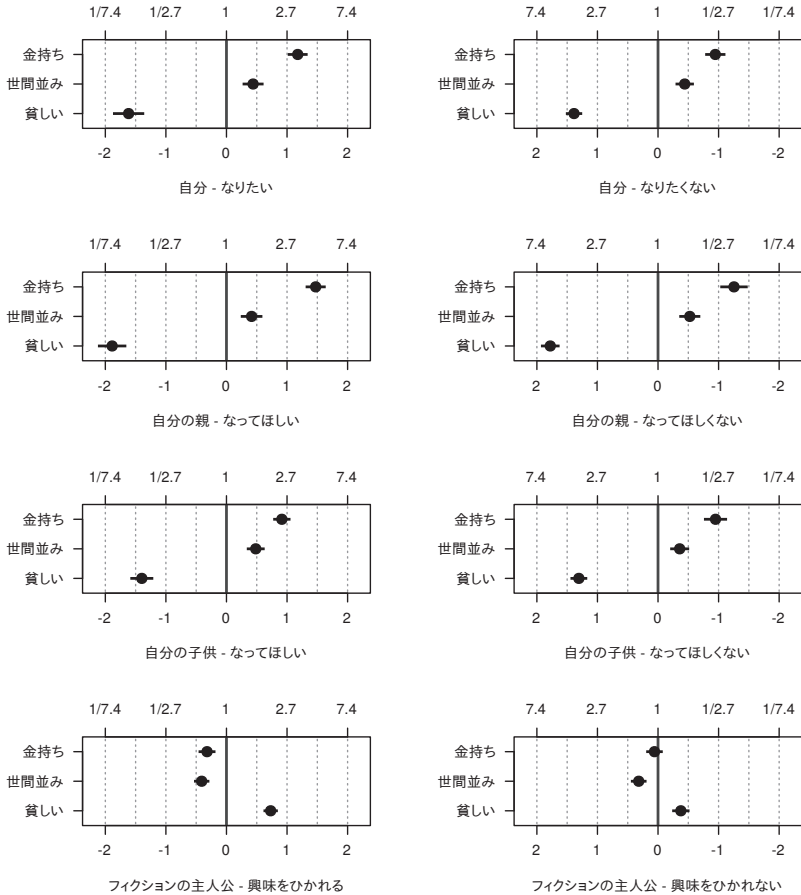


図3 経済状態

共通している)。

対象の人物ごとにみても、もっとも特徴がみられるのが、「自分の親」と「フィクションの主人公」である。「自分の親」においては、「(自称)旅人」が、明

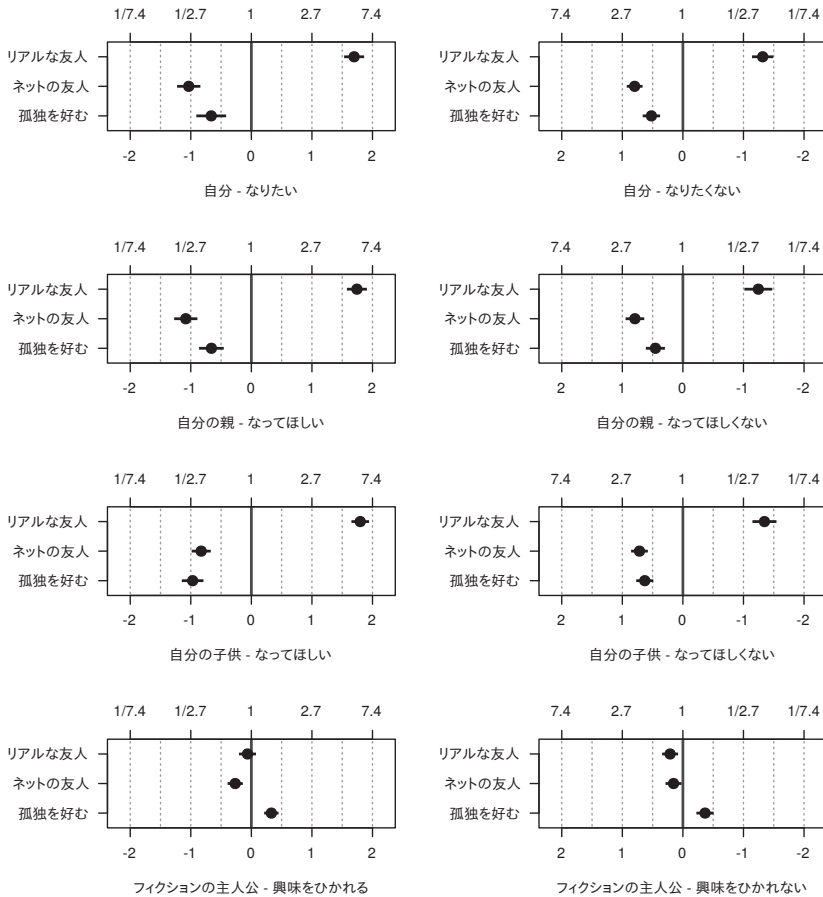


図4 友人関係

確に、望ましくない位置づけとなっている。他方、「フィクションの主人公」においては、対称的に、「(自称) 旅人」が、もっとも望ましいものとなっている。また、「自分の子供」においては、「自分の親」とほぼ同じ傾向である。

このようにみていくと、興味深いのは、「自分」の場合である。あまりはつきりとした傾向は出しておらず、特に、「(自称) 旅人」の係数は有意ではなく、つまり、望ましい側にも望ましくない側にも位置づけられていない。これは、いわば、現

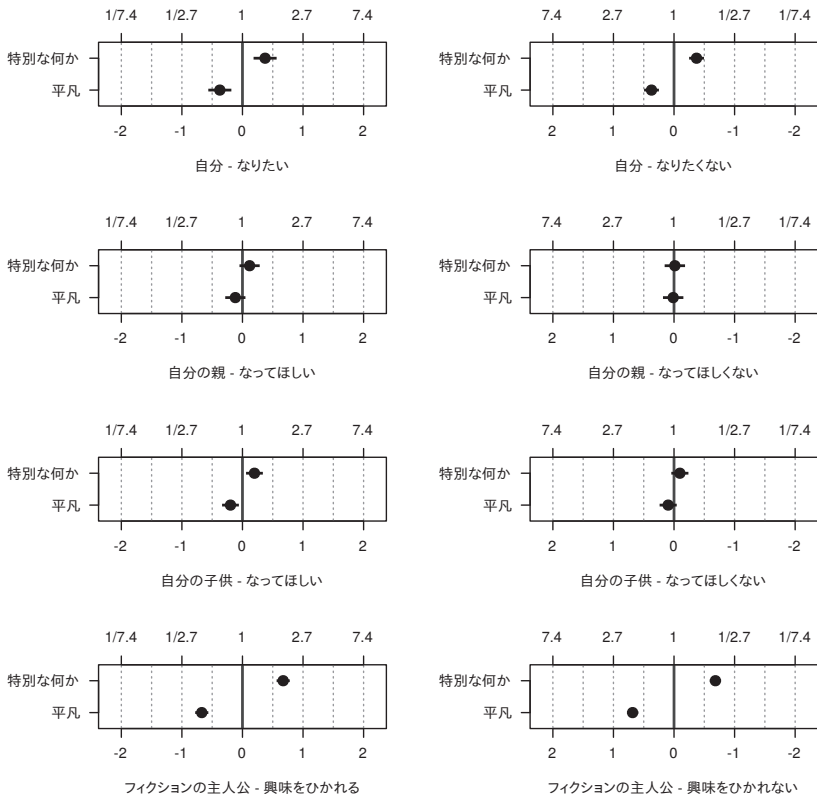


図5 個人特性

実的な「自分の親」と、空想的な「フィクションの主人公」の間を揺れ動いているようにも解釈できる。

3-2-2 経済状態

経済状態においては(図3, および, 付表3参照), 重要度の分析でみたように, 現実の人物であれば, どの人物を対象にしたものであっても, ほぼ同じ傾向である。「お金持ち」がもっとも望ましいものであり, 「世間並み」も望ましくない側には位置づけられていない。また, 「貧しい」は強く望ましくない位置づけとなっている。

一方, 「フィクションの主人公」は, 傾向がまったく異なる。「お金持ち」と「世間並み」はほぼ違いがなく, 「貧しい」のみが望ましい位置づけとなっている。

3-2-3 友人関係

友人関係(図4, および, 付表4参照)においては, 現実の人物を対象とした設問においては, ほぼ同じ傾向である。いずれも, 「リアルな友人に恵まれている」ことに, もっとも高い望ましい位置づけが与えられている。興味深い点としては, 「ネット上の友人に恵まれている」ことは, 「孤独を好む」と同様に, 望ましくない位置づけであることである(はっきりとはしていないが, 「孤独を好む」よりも, 「ネット上の友人に恵まれている」ほうが, より望ましくない位置づけである)。

一方, 「フィクションの主人公」においては, 各水準間で大きな違いはないが, 「孤独を好む」が, もっとも望ましい位置づけとなっている点が注目される。

3-2-4 個人特性

個人特性(図5, および, 付表5参照)において, まず目につくのは, 「自分の親」, および, 「自分の子供」については, (「自分の子供 - なってほしい」設問を除いて) 係数は有意となっておらず, つまり, 「特別な何かを持つ」や「平凡」であることは, 特に求められていないということである。

一方, 「フィクションの主人公」においては, 「平凡」ではなく, 「特別な何かを持つ」ことが強く望まれており, 「自分」についても, 同様な傾向がみてとれる。

第4章 考察

以上、分析結果をみてきたが、身近な他人（「自分の親」、「自分の子供」）に期待するもの、「フィクションの主人公」に期待するもの、「自分」に期待するものの3つに分けて考えてみる。

「自分の親」、「自分の子供」といった身近な他人に対しては、安定志向、現実主義といった言葉で要約することができよう。（「自分の子供」よりも「自分の親」に対してのほうが、よりこの傾向が強いが）職業では、不安定な「(自称)旅人」を望まず、経済的には、「お金持ち」、少なくとも、「世間並み」を望み、友人関係では、「リアルな友人に恵まれている」ことを重視し、「特別な能力」を持ったり、あるいは、その逆（「平凡」）であることには、こだわらないといった傾向が指摘できる。

一方、「フィクションの主人公」に期待するものは、（当然ではあるが）それとは、まったく異なる。職業では「(自称)旅人」を望み、経済的には「金持ち」や「世間並み」であることに魅力を感じず、友人関係では、（リアルやネットを問わず）恵まれていることよりも、孤独を好み、個人の特性・能力面では、平凡を嫌い、特別な力を持っていることを望ましいものとする。

では、「自分」については、どうであろうか。

総じていえば、身近な他人に期待するものと「フィクションの主人公」に期待するものとの中間的なところに、位置づけられていると考えられる。しかしながら、細かくみると、属性によって、その位置づけは一定ではない。経済状態、友人関係では、身近な他人に期待するものに近く、個人特性（能力）に関しては、「フィクションの主人公」に近い。職業に関しては、両者の中間上にあるといえるが、社会的な既存の枠組みから逃れようとする「(自称)旅人」を、望ましい位置づけでもなく、望ましくない位置づけでもないとしている点が特徴として指摘できる。

身近な他者への期待は、現実性を重視した自分に対する期待の投影と考えることもできよう。それも踏まえて、本研究においては、自分に対する理想の人物像が現実とフィクションの間を揺れ動いている様子の一端が、示されたように思われる。

今後の研究において、この現実／フィクションと自己像との関連について、検討を進めていく予定である。

参考文献

- Agresti, A., 2002. *Categorical data analysis*, 2nd edition, Wiley.
- Bak A. and Bartlomowicz T., 2012. “Conjoint analysis method and its implementation in conjoint R package”, Pociecha J. and Decker R. Eds., *Data analysis methods and its applications*, C.H. Beck, pp. 239–248
- Fiske, J., 1987. *Television culture*, Routledge. (= 1996 『テレビジョンカルチャー：ポピュラー文化の政治学』 粹出版社)
- R Core Team, 2019. “R: A language and environment for statistical computing”, R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. (<https://www.R-project.org/>)
- Yee, Thomas W., 2019. “VGAM: Vector Generalized Linear and Additive Models”, R package version 1.1-1. (<https://CRAN.R-project.org/package=VGAM>)
- 東浩紀, 2001. 『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』 講談社
- 大塚英志, 2013. 『キャラクター小説の作り方』, 星海社 (発売 講談社)
- , 2014. 『キャラクターメーカー：6つの理論とワークショップで学ぶ作り方』, 星海社 (発売 講談社)

付表

付表 1 各属性の平均重要度

	職業	経済状態	友人関係	個人特性
自分 - なりたい	18.46	30.23	31.07	20.24
自分 - なりたくない	15.93	34.46	30.80	18.81
自分の親 - なってほしい	19.58	36.00	28.74	15.69
自分の親 - なってほしくない	23.00	33.51	26.41	17.09
自分の子供 - なってほしい	18.79	31.18	35.92	14.10
自分の子供 - なってほしくない	19.72	33.11	31.10	16.07
フィクションの主人公 - 興味をひかれる	26.15	28.88	16.89	28.08
フィクションの主人公 - 興味をひかれない	29.60	19.51	17.81	33.08

付表 2～5 の注記

コンジョイント分析では、通例、因子 (factor) 型の説明変数 (独立変数) は、属性ごとの各水準の係数の総和を 0 とする制約のもとで、各係数の推定がなされる。このため、推定される係数の数は水準数-1 となるが、推定されない水準の係数は、推定された水準の係数の総和となる値の符号の正負を入れ替えたものとして算出可能である。

しかしながら、この方法では、推定されない水準の係数の標準誤差 (信頼区間) などが算出されないため、本稿では、各説明変数の水準の割り当てをずらして再計算を行うことにより、すべての水準の係数および標準誤差 (信頼区間) などを算出してある。

なお、以降の表では、参考のため、() 内に、係数をオッズ比表記としたものもあわせて示してある。

付表2 職業

	Estimate (odds ratio)	Std. Err.	z value	Pr(> z)
自分 - なりたい				
医者	-0.2987 (0.7418)	0.1258	-2.3737	0.0176 *
会社員	0.1501 (1.1619)	0.0940	1.5968	0.1103
(自称) 旅人	0.1486 (1.1602)	0.0879	1.6900	0.0910
自分 - なりたくない				
医者	0.2256 (1.2530)	0.0778	2.9013	0.0037 **
会社員	-0.2994 (0.7413)	0.0823	-3.6365	0.0003 ***
(自称) 旅人	0.0738 (1.0766)	0.0703	1.0490	0.2942
自分の親 - なってほしい				
医者	0.3416 (1.4071)	0.1042	3.2781	0.0010 **
会社員	0.3544 (1.4253)	0.0947	3.7431	0.0002 ***
(自称) 旅人	-0.6960 (0.4986)	0.0903	-7.7055	0.0000 ***
自分の親 - なってほしくない				
医者	-0.1740 (0.8403)	0.0887	-1.9618	0.0498 *
会社員	-0.6594 (0.5171)	0.1153	-5.7193	0.0000 ***
(自称) 旅人	0.8335 (2.3013)	0.0782	10.6537	0.0000 ***
自分の子供 - なってほしい				
医者	0.0906 (1.0948)	0.0922	0.9823	0.3260
会社員	0.2255 (1.2529)	0.0810	2.7852	0.0053 **
(自称) 旅人	-0.3160 (0.7290)	0.0737	-4.2905	0.0000 ***
自分の子供 - なってほしくない				
医者	-0.1488 (0.8617)	0.0821	-1.8123	0.0699
会社員	-0.4006 (0.6699)	0.0963	-4.1595	0.0000 ***
(自称) 旅人	0.5494 (1.7322)	0.0713	7.7065	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれる				
医者	-0.1260 (0.8816)	0.0620	-2.0327	0.0421 *
会社員	-0.5400 (0.5827)	0.0712	-7.5826	0.0000 ***
(自称) 旅人	0.6660 (1.9465)	0.0634	10.5088	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれない				
医者	0.4215 (1.5242)	0.0651	6.4776	0.0000 ***
会社員	0.2411 (1.2726)	0.0687	3.5071	0.0005 ***
(自称) 旅人	-0.6626 (0.5155)	0.0824	-8.0412	0.0000 ***

付表 3 経済状態

	Estimate (odds ratio)	Std. Err.	z value	Pr(> z)
自分 - なりたい				
金持ち	1.1761 (3.2417)	0.0837	14.0496	0.0000 ***
世間並み	0.4396 (1.5520)	0.0883	4.9754	0.0000 ***
貧しい	-1.6157 (0.1988)	0.1316	-12.2770	0.0000 ***
自分 - なりたくない				
金持ち	-0.9459 (0.3883)	0.0853	-11.0828	0.0000 ***
世間並み	-0.4408 (0.6435)	0.0774	-5.6957	0.0000 ***
貧しい	1.3866 (4.0014)	0.0688	20.1568	0.0000 ***
自分の親 - なってほしい				
金持ち	1.4729 (4.3618)	0.0846	17.4033	0.0000 ***
世間並み	0.4147 (1.5139)	0.0911	4.5542	0.0000 ***
貧しい	-1.8876 (0.1514)	0.1197	-15.7750	0.0000 ***
自分の親 - なってほしくない				
金持ち	-1.2544 (0.2852)	0.1156	-10.8476	0.0000 ***
世間並み	-0.5245 (0.5919)	0.0887	-5.9105	0.0000 ***
貧しい	1.7789 (5.9234)	0.0786	22.6402	0.0000 ***
自分の子供 - なってほしい				
金持ち	0.9144 (2.4953)	0.0729	12.5468	0.0000 ***
世間並み	0.4833 (1.6214)	0.0754	6.4133	0.0000 ***
貧しい	-1.3977 (0.2472)	0.0968	-14.4441	0.0000 ***
自分の子供 - なってほしくない				
金持ち	-0.9493 (0.3870)	0.0973	-9.7516	0.0000 ***
世間並み	-0.3576 (0.6994)	0.0800	-4.4695	0.0000 ***
貧しい	1.3069 (3.6947)	0.0706	18.5042	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれる				
金持ち	-0.3210 (0.7254)	0.0712	-4.5086	0.0000 ***
世間並み	-0.4088 (0.6644)	0.0647	-6.3175	0.0000 ***
貧しい	0.7298 (2.0747)	0.0605	12.0538	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれない				
金持ち	0.0583 (1.0600)	0.0698	0.8353	0.4035
世間並み	0.3187 (1.3754)	0.0660	4.8323	0.0000 ***
貧しい	-0.3770 (0.6859)	0.0731	-5.1597	0.0000 ***

付表4 友人関係

	Estimate (odds ratio)	Std. Err.	z value	Pr(> z)
自分 - なりたい				
リアルな友人	1.6968 (5.4564)	0.0842	20.1449	0.0000 ***
ネットの友人	-1.0340 (0.3556)	0.0982	-10.5343	0.0000 ***
孤独を好む	-0.6627 (0.5154)	0.1255	-5.2802	0.0000 ***
自分 - なりたくない				
リアルな友人	-1.3171 (0.2679)	0.0895	-14.7202	0.0000 ***
ネットの友人	0.7968 (2.2185)	0.0665	11.9754	0.0000 ***
孤独を好む	0.5203 (1.6826)	0.0731	7.1135	0.0000 ***
自分の親 - なってほしい				
リアルな友人	1.7426 (5.7122)	0.0842	20.6967	0.0000 ***
ネットの友人	-1.0830 (0.3386)	0.0981	-11.0449	0.0000 ***
孤独を好む	-0.6596 (0.5171)	0.1041	-6.3371	0.0000 ***
自分の親 - なってほしくない				
リアルな友人	-1.2457 (0.2877)	0.1178	-10.5789	0.0000 ***
ネットの友人	0.7919 (2.2076)	0.0788	10.0499	0.0000 ***
孤独を好む	0.4538 (1.5743)	0.0802	5.6600	0.0000 ***
自分の子供 - なってほしい				
リアルな友人	1.7980 (6.0373)	0.0744	24.1752	0.0000 ***
ネットの友人	-0.8283 (0.4368)	0.0804	-10.3021	0.0000 ***
孤独を好む	-0.9697 (0.3792)	0.0912	-10.6310	0.0000 ***
自分の子供 - なってほしくない				
リアルな友人	-1.3466 (0.2601)	0.1013	-13.2948	0.0000 ***
ネットの友人	0.7171 (2.0484)	0.0706	10.1577	0.0000 ***
孤独を好む	0.6295 (1.8767)	0.0722	8.7206	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれる				
リアルな友人	-0.0634 (0.9386)	0.0715	-0.8861	0.3756
ネットの友人	-0.2667 (0.7659)	0.0642	-4.1572	0.0000 ***
孤独を好む	0.3301 (1.3911)	0.0607	5.4373	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれない				
リアルな友人	0.2111 (1.2351)	0.0673	3.1353	0.0017 **
ネットの友人	0.1545 (1.1671)	0.0676	2.2856	0.0223 *
孤独を好む	-0.3656 (0.6938)	0.0729	-5.0170	0.0000 ***

付表 5 個人特性

	Estimate (odds ratio)	Std. Err.	z value	Pr(> z)
自分 - なりたい				
特別な何か	0.3737 (1.4532)	0.0971	3.8489	0.0001 ***
平凡	-0.3737 (0.6882)	0.0971	-3.8489	0.0001 ***
自分 - なりたくない				
特別な何か	-0.3718 (0.6895)	0.0625	-5.9524	0.0000 ***
平凡	-0.3718 (1.4504)	0.0625	5.9524	0.0000 ***
自分の親 - なってほしい				
特別な何か	0.1176 (1.1248)	0.0851	1.3822	0.1669
平凡	-0.1176 (0.8890)	0.0851	-1.3822	0.1669
自分の親 - なってほしくない				
特別な何か	-0.0138 (0.9863)	0.0859	-0.1604	0.8725
平凡	0.0138 (1.0139)	0.0859	0.1604	0.8725
自分の子供 - なってほしい				
特別な何か	0.1979 (1.2189)	0.0707	2.7979	0.0051 **
平凡	-0.1979 (0.8204)	0.0707	-2.7979	0.0051 **
自分の子供 - なってほしくない				
特別な何か	-0.0964 (0.9081)	0.0721	-1.3374	0.1811
平凡	0.0964 (1.1013)	0.0721	1.3374	0.1811
フィクションの主人公 - 興味をひかれる				
特別な何か	0.6721 (1.9583)	0.0554	12.1397	0.0000 ***
平凡	-0.6721 (0.5106)	0.0554	-12.1397	0.0000 ***
フィクションの主人公 - 興味をひかれない				
特別な何か	-0.6837 (0.5047)	0.0477	-14.3468	0.0000 ***
平凡	0.6837 (1.9813)	0.0477	14.3468	0.0000 ***