

「推し」の形成プロセスおよび決定要因のモデル化に関する検討

本間 拓人¹ 横山 武昌¹ 木村 元洋¹ 佃 洗撰¹ 中塚 貴之¹
渡邊 研斗¹ 中野 倫靖¹ 後藤 真孝¹

概要: 個人が特定の対象に並々ならぬ愛着や支持を表明したり、特定の対象を他者に「推し」薦めたりする「推し活」が日本で活発になり、社会的に注目されている。推し活の経済規模の拡大が報告され、幸福感や健康、ウェルビーイングの向上といったポジティブな効果が期待されている。このような推し活を始める/長く続けるためには、「いつどのような体験をするか」が重要だと考えられる。そこで本研究では、①推しを形成する要素の抽出と時系列化、②推し形成プロセスと決定要因のモデルについて検討した。その結果、推し活初期や後半で発生する要因が異なり、推し活の対象（推しが実在しているか、実在していないか）によってプロセスが変化する可能性が示唆された。また、推し形成プロセスと決定要因のモデル化に取り組んだ結果、推しの形成プロセスがモデルとして示され、幸福感や健康、ウェルビーイングの向上に影響を与える要因がそれぞれ異なることが示された。

キーワード: 推し、ウェルビーイング、幸福感、健康、パス解析

1. はじめに

近年、「推し活」は幅広い世代に浸透し、日本社会において重要な文化現象となっている。かつてアイドルやアニメキャラクターを対象とすることが主流であった推し活は、現在では俳優、スポーツ選手、歴史上の人物、さらには建築物や仏像に至るまで多様化している[1]。推し活実施者の割合は若年層で特に高く、Z世代の約6割が「推し活をしている」もしくは「興味がある」と回答している[2]。また、推し活の経済規模も拡大しており、アイドル市場に関する一人当たりの年間消費額は、2024年度で約450万人の推定人数に対し、約3.5万円に達したと報告されている[3]。加えて、推し活に費やす時間が長いほど「人生が変わった」と感じる傾向が強いことが示されている[4]。

推し活は単なる趣味にとどまらず、個人の心理的充足や社会的つながりを生む活動としても認識されている。久保[5]は、推し活を自己の価値観や感情を積極的に投影し、それを通じて心理的な充実感を得る行為であると述べている。推し活を行うことでポジティブな感情が喚起され、日常生活における活力の向上や精神的充実が得られるとされている[6]。また、SNSの普及により、ファン同士のコミュニティが形成され、推し活が社会的ネットワークの構築や維持に寄与することも指摘されている[7]。さらに、大塚ら[8]は、中高年者を対象とした研究において、推し活が協調的幸福感（他者との関係性や社会的調和を重視した幸福感[9]）に寄与し、特にポジティブ感情やヘドニア的（快楽主義的）幸福感が高いことを示した。このように、推し活は個人の心理的・社会的な側面において重要な役割を果たしている。

これまでの研究では、推し活がウェルビーイングに与える影響について、推し活実施者の主観的な評価や一般的な幸福感指標を用いた検討を行い、推し活により幸福感向上

などの変化を捉える研究が多かった[5][6][8]。しかし、推し活を通じて生じる変化（心理・身体・環境など）が、どのようなプロセスでウェルビーイング向上につながるのかは明らかにされていない。特に、推し活がウェルビーイングに寄与することは多くの研究で示されているが、どのような要因が幸福感向上に寄与しているのかについては明確な検討がなされていない。例えば、推し活がポジティブな感情を喚起し、日常生活の活力向上に寄与することは示されているが[6]、推し活に関連するどのような要因がどのように影響し、ウェルビーイング向上につながるのかは明らかにされていない。本研究では、推し活を通じて生じる心理・身体・環境の変化および活動の変化に焦点を当て、それらがウェルビーイング向上にどのように寄与するかを解明することを目的とする。

さらに本研究では、推しの対象が「実在する人物（アイドル、俳優など）」か「実在しないキャラクター（アニメ・漫画・ゲームの登場人物など）」かによって、推し活のプロセスやその影響に違いがあるかも検証する。久保[5]は、推し活の根底には「プロジェクション（投影）」という心的作用があり、個人が自身の価値観や感情を推しに重ね合わせることで、世界や自己の意味づけを行っていると述べている。実在する人物に対する推し活では、推しが自律した人格を持ち現実の時間の中で活動しているため、推しとの「距離」や「届かなさ」を前提とした関係性が構築される。この場合、推しに対して向けた好意が何らかの形で届くかもしれないという期待や緊張感が生まれ、応援行動やイベント参加などの他者志向的・協調的な行動が喚起されることが考えられる。一方で実在しないキャラクターに対する推し活は、推しが想像的な存在であるがゆえに、自己投影がしやすく、理想や願望の具現化の対象として機能しやすいことが考えられる。キャラクターの存在は物語やビジュアル

1 国立研究開発法人 産業技術総合研究所

ルを通じて構成されるため、創作活動やファン同士の二次的な語りといった自己表現的・内面志向的な活動に結びつきやすい傾向がある。このように、推しの実在性は、推しとの関係のあり方や推し活の内容・心理的効果に本質的な違いをもたらす可能性があり、それらの違いがウェルビーイングへの影響にも反映されると考えられる。本研究ではこの点にも着目し、対象の実在性によって生じる推し活の差異が、推し活形成や推し活により生起されるウェルビーイングへどのように影響するかも検討する。

以上の研究を通して得られる結果は、学術的な知見として意義があるだけでなく、推し活に関連したサービスやコンテンツの企画・開発の際にも参考になることが期待できる。

2. 研究1：質的研究

2.1 目的

推し活に関する心身・環境変化や活動内容などのイベントがいつ始まるのかを検証するとともに、これらの発生割合を算出することでイベントの重要度についても検証する。また、これらは実在（アイドル、俳優、アーティスト、芸人など）・非実在（アニメキャラクター、小説の登場人物、楽曲など）を対象とする推し活で相違があるかも検証する。

2.2 方法

2.2.1 調査参加者

Microsoft Forms によるオンライン調査を行い、100名のデータを収集した。調査では、実在・非実在を対象とする推し活を行っている参加者に対して、それぞれ50名ずつデータを収集した。両方の推し活を行っている参加者は、より長い方の推し活に対して回答した。分析の際には、Microsoft Forms の設定の誤りによって回答を収集できなかった1名を除外し、99名のデータを分析の対象とした。

2.2.2 質問紙の構成

推しについての基本情報 最も長く推している（推していた）対象について、「現在も推しているか、過去に推していたか」、「推しの種類と対象の名前」、「対象が複数人かどうか（複数人の場合は、その中で最も推している対象の名前を回答）」、「対象の具体的な説明」、「対象のどのような側面を推しているか」、「何年（何か月）推しているか」、「対象を知ったきっかけ」、「推し活を始めた経緯」について回答を求めた。

推し活イベント それぞれの項目（表1）について、イベントの発生の有無（例：「その推しの対象を他者に勧めたことはありますか？」という質問に対して、「推しを勧めたことがある」「推しを勧めたことがない」から回答）と、どのようなことが発生したかについての説明（自由記述）、いつ頃発生したか、それぞれ回答を求めた。

表1 質的調査で用いられた項目群

- | |
|--|
| 1. その推しの対象を他者に勧めたことはありますか？ |
| 2. 推しができたことで何か自分にとってポジティブな心理的变化（楽しいと感じる、自分らしく生きられているなど）はありましたか？ |
| 3. 推しができたことであなたの価値観・考え方に何か変化はありましたか？ |
| 4. 推し活を進めるうえで、日々の行動や生活（例：朝早くに起きるようになった、仕事に前向きになった、頻繁に外出するようになった、容姿に気をつかうようになったなど）に何か変化はありましたか？どのような変化があったか教えてください。 |
| 5. 推しができたことで身体的に何か変化はありましたか？（体力が増えた、痩せた、太った、筋肉がついたなど） |
| 6. 推し活を進めるうえで、創作活動・創造的活動（例：イラストや動画を投稿した、同人誌やグッズを作ったなど）をしたことがありますか？ |
| 7. 推し活を進めるうえで、何かを学んだり、スキル（例：情報収集能力、絵を描く能力など）を得たり、向上させたりしたことがありますか？ |
| 8. 推し活を進めるうえで、推し活仲間との人間関係に何か変化はありましたか？ |
| 9. 推し活を進めるうえで、家族関係に何か変化はありましたか？ |
| 10. 推し活を進めるうえで、友人関係に何か変化はありましたか？ |
| 11. 推し活を進めるうえで、職場の人との人間関係に何か変化はありましたか？ |
| 12. 推し活を進めるうえで、上記以外の人間関係（推し活仲間、家族、友人、職場）に何か変化はありましたか？ |
| 13. 推し活を進めるうえで、何か経済的な活動をしてきましたか？（例：推しのグッズを購入する、即売会やライブなどのイベントに参加する、聖地巡礼をするなど）どのような経済的な活動をしたか教えてください。 |
| 14. 推し活を進めるうえで、何か困ったこと（人間関係や健康、金銭的な問題など）はありましたか？ |
| 15. 推し活において何らかの情報技術・サービス（SNS、スマホアプリ、インターネットサービス等）を利用していますか？ |
| 16. 推し活において何らかの情報技術・サービス（SNS、スマホアプリ、インターネットサービス等）を利用しているときに、何か不満や不便な点はありましたか？ |

2.3 結果と考察

推し活イベントについての回答を集計し、イベントの発生割合とその時期について、中央値を用いて時系列順に並

表 2 実在の推しにおけるイベント発生年の
中央値と発生割合

イベント発生年についての項目	「はい」 の割合 (%)	中央値 (年)
ポジティブな心理的变化年	90%	1
情報技術・サービス利用年	84%	1
経済的な活動開始年	82%	1
推し活仲間との人間関係変化年	28%	1
友人関係変化年	22%	1
身体的変化年	16%	1
家族関係変化年	14%	1
日々の行動や生活変化年	54%	2
価値観・考え方変化年	36%	2
他者に勧めたこと	15%	2
創作活動・創造的活動変化年	14%	3
何か困ったこと発生年	12%	3
職場の人間関係変化年	4%	4
それ以外の人間関係変化年	4%	4
学習, スキル習得変化年	32%	5

「はい」の割合(%) : イベントの発生に対して、「はい」と回答した割合を示している。

中央値(年) : そのイベントの発生に対して「はい」と回答した場合に、そのイベントがいつ頃発生したかを示している。

表 3 非実在の推しにおけるイベント発生年の
中央値と発生割合

イベント発生年についての項目	「はい」 の割合 (%)	中央値 (年)
ポジティブな心理的变化年	94%	1
情報技術・サービス利用年	86%	1
経済的な活動開始年	78%	1
推し活仲間との人間関係変化年	45%	1
友人関係変化年	43%	1
身体的変化年	37%	1
家族関係変化年	31%	1
日々の行動や生活変化年	22%	1
価値観・考え方変化年	20%	1
他者に勧めたこと	8%	1
創作活動・創造的活動変化年	22%	2
何か困ったこと発生年	20%	2
職場の人間関係変化年	16%	2
それ以外の人間関係変化年	12%	2
学習, スキル習得変化年	10%	5

「はい」の割合(%) : イベントの発生に対して、「はい」と回答した割合を示している。

中央値(年) : そのイベントの発生に対して「はい」と回答した場合に、そのイベントがいつ頃発生したかを示している。

べた (表 2, 3)。

本結果から、実在・非実在両方において、ポジティブな心理的变化、情報技術・サービス利用、経済的な活動開始は早い段階で生じ、他のイベントよりも体験している人の割合が大きいことがわかった。研究 2 (量的研究) でのパス解析を実施するにあたり、これら 3 つのイベントは推し活形成の初期段階に生じるイベントであり、他のイベントはその後で生じるイベントであるという仮説を立てた。また、性格や個人属性は推し活イベントを実施する背景に存在する要因であるため、パス解析においては推し活初期段階イベントの前に配置することが妥当である。さらに本研究では、推し活により生じられるウェルビーイングや幸福感を検証するため、幸福感やウェルビーイングなどのアウトカムは推し活形成後期イベントの後に生じられるという仮説を立てた。これらをまとめると、推し活は、個人属性→推し活形成初期→推し活形成後期→アウトカム (ウェルビーイングなど) というプロセスであるという仮説を立て、研究 2 (量的研究) ではこれを検証する。

研究 1 (質的研究) では、推し活イベントの項目それぞれについて自由記述を設定し、研究 1 (質的研究) で設定した推し活イベントに関する具体的な推し活内容を回収し

た。これらの自由記述回答から KH Coder (ver. 3.0c)を使用したテキストマイニングによる分析を用いて、頻出していた単語 (名詞、形容動詞、副詞、感動詞、形容詞) を抽出し、階層的クラスタ分析および共起ネットワークによる結果を参考に、53 の質問項目を作成した (表 4)。研究 2 (量的研究) ではこれらを推し活イベントの質問項目として活用した。

3. 研究 2 : 量的研究

3.1 目的

研究 1 で立てた推し活形成プロセスの仮説を検証するため、量的調査を実施した。また、パス解析を用いて推し活形成プロセスのモデル化を行った。

3.2 方法

3.2.1 調査参加者

オンライン調査会社を通して、600 名のデータを収集した。調査では、現在推し活をしており、1 名以上の推しがいることを条件としてデータを収集した。分析の際には、推しの人数を 0 人と答えていた 6 データおよび、推しの対

表 4 推し活イベントの質問項目内容

1. 推しに関する音楽を聴いて気分転換をする。
2. 推しが存在することで楽しくなる。
3. 推しに関する動画を視聴して気分転換をする。
4. 推しが活躍していると嬉しくなる。
5. 推しが存在することで楽しい人生を送っている。
6. 推しに関する趣味を行って気分転換をしている。
7. 推しに関するアニメを視聴して気分転換をする。
8. 推しに関するゲームをすることで気分転換をする。
9. 推しが存在することで自分に自信がついた。
10. 推しに関する情報を SNS で収集している。
11. 推しに関する動画を視聴している。
12. 推しに関する情報をインターネットで収集している。
13. 推しに関するライブ配信を視聴している。
14. 推しに関する商品を購入する。
15. 推しに関する舞台や場所を訪問する。
16. 推しに関するイベントに参加する。
17. 推しに関する即売会に参加する。
18. 推しが存在することで仕事を頑張れる。
19. 推しが存在することで家事を頑張れる。
20. 容姿に気を遣うようになった。
21. 生活習慣が改善された。
22. 運動習慣が改善された。
23. 朝早く起きることができるようになった。
24. 注意力が上がった。
25. 健康に気を遣うようになった。
26. 前向きな気持ちになれる。
27. お金に対する価値観が変わった。
28. 推しが存在する国に対する価値観が変わった。
29. 人生に対する価値観が変わった。
30. 人間関係に対する価値観が変わった。
31. 性格が変わった。
32. 困難に立ち向かえるようになった。
33. 情報を収集する能力が向上した。
34. SNS を使用する能力が向上した。
35. 絵を描く能力が向上した。
36. 外国語に関する能力が向上した。
37. 勉強を頑張れるようになった。
38. パソコンを使用する能力が向上した。
39. 動画を制作する能力が向上した。
40. ゲームを制作する能力が向上した。
41. 推し活仲間との交流が増えた。
42. 友人との交流が増えた。
43. 家族との交流が増えた。
44. SNS での交流が増えた。
45. 職場での交流が増えた。
46. イラストを投稿するようになった。
47. 音楽活動を始めるようになった。
48. 小説を投稿するようになった。
49. ゲームを公開するようになった。
50. 動画を投稿するようになった。
51. 体力が衰えた。
52. 金銭面で苦しんでいる。
53. 睡眠時間が減った。

象が不明な 15 データ (答えられない, 意味をなさない単語など) を除外し, 579 データを分析の対象とした。また, パス解析の際には, 世帯年収のデータにおいて無回答だった 138 データを除外した。

3.2.2 質問紙の構成

基本情報 年齢, 性別 (男性・女性), 世帯年収, 現在推している推しの件数, および現在最も長く推している対象について, 「何年 (何か月) 推しているか (以下, 推し活年数)」, 「1 日に推し活に使っている時間の割合 (0~100%)」, 「1 日に推し活に使っているお金の割合 (0~100%)」について回答を求めた。

推し活に関するイベント項目 研究 1 で整理した表 4 の 53 項目を用いた。「以下の項目は, 推し活に関連して生じることが想定される項目です。あなたの推し活において, どの程度当てはまると思いますか。」といった教示の元, 「1: 全く当てはまらない」「2: あまり当てはまらない」「3: やや当てはまる」「4: 非常に当てはまる」の 4 件法で回答を求めた。

日本語版 Ten Item Personality Inventory (TIPI-J) [10] TIPI-J は BigFive 理論における神経症傾向, 外向性, 開放性, 協調性, 勤勉性の各因子に対応した 2 項目ずつの計 10 項目で構成されている。各項目について, 「全く違うと思う」~「強くそう思う」の 7 件法で回答を求めた。各因子の 2 項目 (そのうち 1 項目は反転処理) の平均値を算出し, 分析に用いた。

主観的幸福感尺度 [11] 主観的幸福感尺度 (以下, 主観的幸福感) は心理的健康の個人差について測定することができる尺度であり, 反転項目を含んだ計 15 項目の 1 因子で構成されている。各項目について, それぞれ 4 件法で回答を求めた。15 項目 (そのうち 3 項目は反転処理) の平均値を算出し, 分析に用いた。

日本語版心理的ウェルビーイング尺度 [12] 日本語版心理的ウェルビーイング尺度は, Autonomy (以下, 自律性), Environmental mastery (以下, 環境制御力), Personal growth (以下, 人格的成長), Positive relations with others (以下, 積極的な他者関係), Purpose in life (以下, 人生における目的), Self-acceptance (以下, 自己受容) の各因子に対応した 7 項目ずつの計 42 項目で構成されている。各項目について, 「全くそう思わない」~「非常にそう思う」の 7 件法で回答を求めた。各因子の 7 項目 (そのうち自律性で 3 項目, 環境制御力で 4 項目, 人格的成長で 4 項目, 積極的な他者関係で 3 項目, 人生における目的で 4 項目, 自己受容で 3 項目は反転処理) の平均値を算出し, 分析に用いた。

強欲傾向尺度 [13] 強欲傾向尺度 (以下, 強欲傾向) は特性的な強欲の程度について測定することができる尺度であり, 計 7 項目の 1 因子で構成されている。各項目について, 「全くそう思わない」~「非常にそう思う」の 7 件法で回答を求めた。7 項目の平均値を算出し, 分析に用いた。

EQ-5D-5L [14] EQ-5D-5L (以下, 健康関連の生活の質) は, 健康に関連した生活の質について測定することができる尺度であり計 5 項目で構成されている。各項目について, それぞれ 5 件法で回答を求めた。5 項目の平均値を算出し,

表 5 因子分析による因子負荷量と共通性 (1)

下位尺度	項目	因子負荷量	共通性
能力向上	ゲームを公開するようになった.	0.96	0.85
	小説を投稿するようになった.	0.91	0.83
	動画を投稿するようになった.	0.89	0.81
	音楽活動を始めようになった.	0.70	0.69
	イラストを投稿するようになった.	0.69	0.77
	ゲームを制作する能力が向上した.	0.60	0.75
	動画を制作する能力が向上した.	0.47	0.65
生活習慣改善	職場での交流が増えた.	0.42	0.71
	生活習慣が改善された.	0.85	0.81
	健康に気を遣うようになった.	0.75	0.70
	運動習慣が改善された.	0.75	0.70
	朝早く起きることができるようになった.	0.74	0.70
	注意力が上がった.	0.69	0.73
	容姿に気を遣うようになった.	0.53	0.56
ポジティブな心理変化	推しが存在することで楽しくなれる.	0.80	0.63
	推しが存在することで楽しい人生を送っている.	0.78	0.67
	推しが活躍していると嬉しくなる.	0.72	0.54
	推しに関する動画を視聴して気分転換をする.	0.71	0.47
	推しに関する動画を視聴している.	0.53	0.33
	推しに関する趣味を行って気分転換をしている.	0.46	0.41
	推しに関する音楽を聴いて気分転換をする.	0.45	0.29

分析に用いた。また、今日の健康状態について、100 を最も良い健康状態、0 を最も悪い健康状態として、今日健康状態がどうかを 0~100 の数値で回答を求めた。

MOAQOL 調査票 (MQL-10) [15] MQL-10 は心理的健康の個人差について測定することができる尺度であり、身体的健康と心理的健康の各因子に対応した計 10 項目の 2 因子で構成されている。ただし、1 項目のみ両因子に得点しない項目が存在しており、本研究では使用していない。各因子の項目の平均値を算出し、分析に用いた。

表 6 因子分析による因子負荷量と共通性 (2)

下位尺度	項目	因子負荷量	共通性
交流の増加	推し活仲間との交流が増えた.	0.84	0.77
	友人との交流が増えた.	0.81	0.80
	SNS での交流が増えた.	0.52	0.66
価値観の変化	人間関係に対する価値観が変わった.	0.81	0.81
	人生に対する価値観が変わった.	0.80	0.77
	性格が変わった.	0.44	0.57
	困難に立ち向かえるようになった.	0.41	0.64
経済活動	推しに関するイベントに参加する.	1.01	1.00
	推しに関する舞台や場所を訪問する.	0.60	0.61
	推しに関する商品を購入する.	0.42	0.41
情報収集能力	SNS を使用する能力が向上した.	0.98	1.00
	情報を収集する能力が向上した.	0.44	0.66
困りごと	金銭面で苦しんでいる.	0.80	0.63
	体力が衰えた.	0.66	0.53
	睡眠時間が減った.	0.64	0.49
アニメゲームの気分転換	推しに関するアニメを視聴して気分転換をする.	0.76	0.60
	推しに関するゲームをすることで気分転換をする.	0.73	0.67

3.3 結果と考察

推し活に関するイベント項目の 53 項目に対して、因子分析を行った (表 5, 表 6)。分析には JASP(ver. 0.18.3.0)を使用した。因子数は、Minimum Average Partial (MAP) 基準において 9 因子が最適であると判断された。そこで 9 因子解を想定し、最尤法オブリンミン回転による探索的因子分析を行った。その際、因子パタンの絶対値が 0.4 以上になることを基準に、複数の項目に絶対値が 0.4 以上の負荷量を示す項目と共通性が 0.16 以下を示す項目を除外し、分析を繰り返した結果、9 つの下位尺度が抽出された。

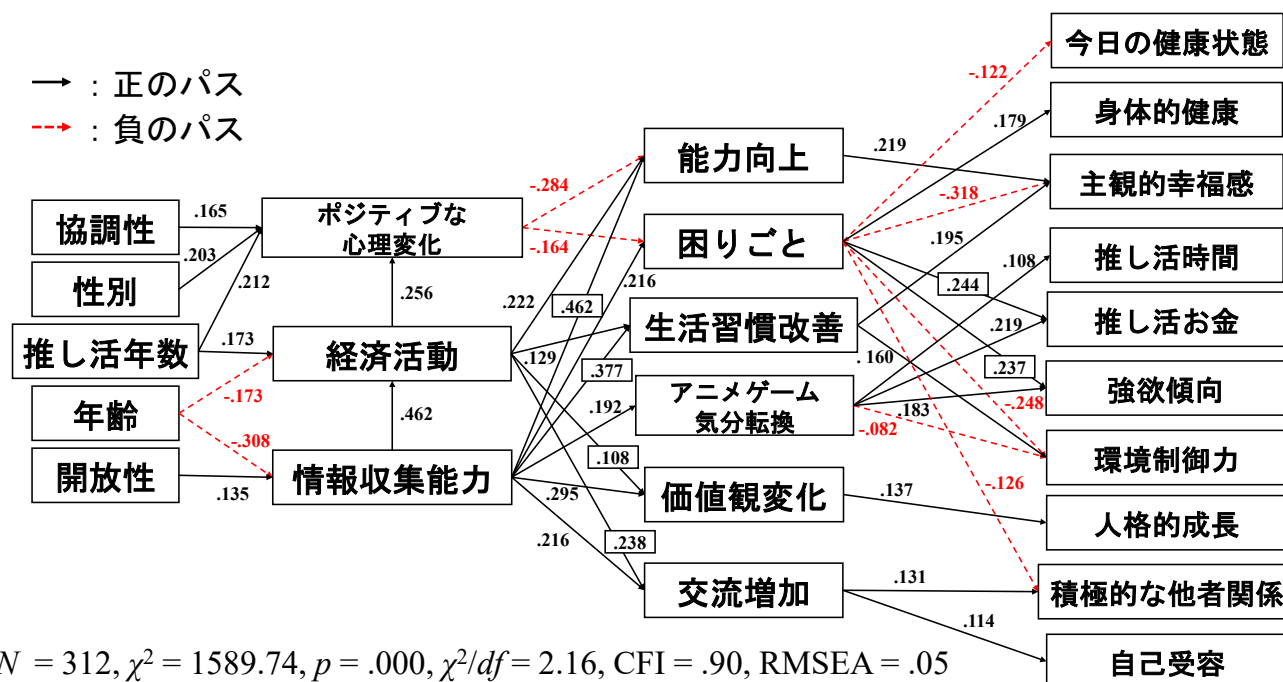


図 1 実在モデルにおけるパス解析結果

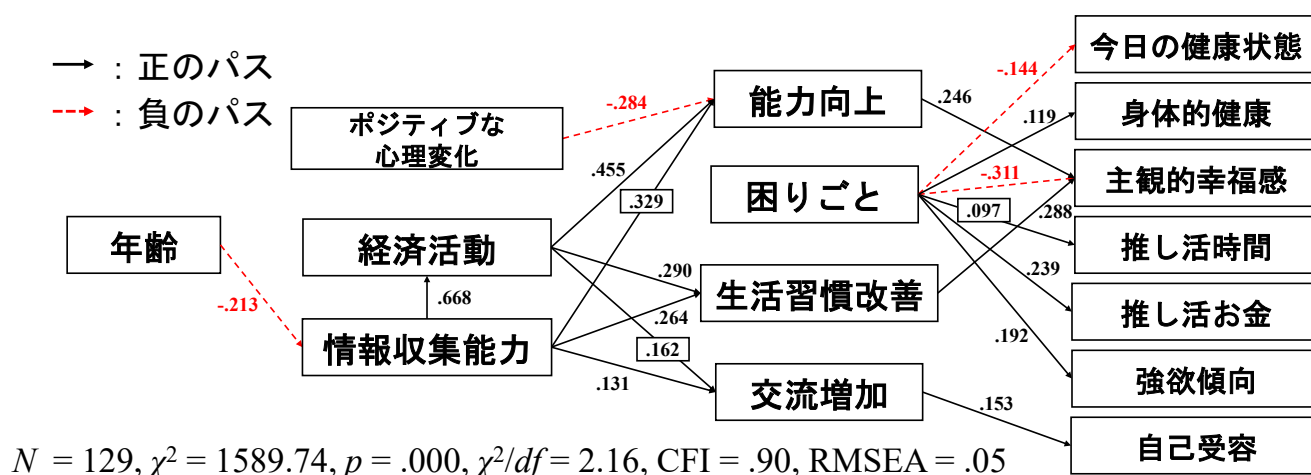


図 2 非実在モデルにおけるパス解析結果

本調査で使用した各尺度における変数を用いて、個人属性から推し活に関するイベント項目の各因子、ウェルビーイングなどへの影響を示す一連の因果関係を想定した「推し形成プロセスと決定要因のモデル」を検証するために、実在・非実在の多母集団同時分析によるパス解析を行った。分析には IBM SPSS AMOS (ver. 29.0.0)を使用した。パス解析によるモデル作成の際には、係数が有意でない変数間のパスあるいはパスが存在しない変数を除外し、修正指数を参考にパスおよび共分散を追加することでモデルを作成した。適合度指標(CFI)の値から、データに適合した結果が得られたと言える。各結果は、図 1、図 2 に示した。

パス解析を行った結果、推し活の形成は、個人属性→推し活形成初期→推し活形成後期→アウトカム（ウェルビーイングなど）というプロセスでモデル化でき、仮説は支持されたと考えられる。モデルの複雑性の違いは見られたものの、実在・非実在ともに、このプロセスが基本的な推し形成プロセスであることが示唆されており、推し活の形成は一定のプロセスによって説明できると考えられる。

4. 考察

本研究の目的は、推し活を通じて生じる心理・身体・環

境的变化および活動の変化のプロセス解明と、これらの変化がウェルビーイングや幸福感にどのような影響を与えているかについて解明することであった。また、これらが実在・非実在する推し活対象によって相違があるかを明らかにすることであった。これらを解明するため、推し活がどのようなイベントを経るプロセスであるか（推し形成プロセス）について調査を行い（研究1）、パス解析を用いた分析（推し活形成モデルの作成）を行った（研究2）。

研究1より、推しプロセスはポジティブな心理的な変化、情報技術利用、経済活動が推し活の初期段階として現れることが示唆された。現在の推し活において、情報技術の利用や経済活動は欠かせない行動の一部であるため、これらのイベントが初期で発生したと考えられる[1][3][16]。また、先行研究で示されていたように、推し活にウェルビーイングを向上させる効果がある[17]ことから、ポジティブな心理的变化が推し活のプロセスとして表れたと考えられる。この変化は推し活の初期段階から誘発されることから、推し活を始めたばかりの段階であっても、早期にウェルビーイングの向上が期待できることが示唆された。この結果は、推し活の開始時期とウェルビーイングの発現タイミングとの関連性に関する新たな知見を提供するものである。次に人間関係の変化や、技能の獲得、自己表現活動といったイベントは、推し活の初期イベント群の次の段階で発生していることが示唆された。さらに、これらのイベントの発生率は推し活の初期イベント群の発生率よりも低く、推し活の対象が実在・非実在によって発生時期も異なっていた。技能の獲得や自己表現活動は創作意欲などの高いモチベーションや基礎技術が必要であることから、これらのイベントが現れる割合は少ないが、推し活を長く続けるための要因、または長い推し活の経験があるゆえに生じられる要因であることが考えられる。また、推し活により人間関係の変化はあまりなく、特に家族関係や職場関係の変化などの固定化されているような人間関係を変化させるほどのイベントは起きにくいことがわかった。また、推し活の対象者が、実在か非実在かによって、推し活後期段階イベント群の発生タイミングが異なっていることが示唆された。特に、非実在におけるイベントの発生時期が全体的に早く発生しており、推し活の継続によりさまざまなイベントが発生しやすくなる対象である可能性が考えられる。

研究2より、推し活形成モデルは、個人属性→推し活形成初期→推し活形成後期→アウトカム（ウェルビーイングや幸福感）のように、時系列での因果関係を想定したモデルで説明可能であることが示された。また、実在のモデルと非実在のモデルについて比較したところ、基本的なプロセスの進行は両モデルとも同じだが、推し形成プロセスの複雑さが異なっていた。推し活の対象者が非実在であった場合に、推し形成のプロセスが早期に形成されることが示された研究1での結果を反映している可能性が推察される。

実在のモデルでは、情報収集能力や経済活動が推し活形成後期に発生する各イベントに対して影響を与えており、これらのイベントを推し活形成の初期段階に得られることが、推し形成プロセスにおいて重要だと考えられる。特に、推し活初期段階イベント群の中でも、先行研究[16]でも言及されているように、情報技術の利用が推し活にとって重要であり、現在の推し活をする上で欠かせない推し活ツールであることが示唆される。また、本研究で得られた特異な結果として、ポジティブな心理状態が能力の向上に対して負の影響を与えている点が挙げられる。この結果については、能力の向上などの負荷の高いものを行う場合には、それ相応の心理的負荷が生じてしまう可能性が考えられる。研究1では、能力の向上が推し形成プロセスの中でも発生割合が低いことが示唆されていた。このイベントの発生が推し活を長続きさせる要因の一つである可能性も考えられる。また、推し活形成後期に発生する各イベントは、推し活形成によって得られる幸福感やウェルビーイングに対して影響を与えていることが結果より示された。特に、能力の向上や価値観の変化、生活習慣の改善は幸福感やウェルビーイングの向上に影響を与えており、先行研究[17]で得られていた、推し活が幸福感やウェルビーイングに関連していることを裏付けるとともに、これらのプロセスが幸福感やウェルビーイングの向上に重要であるといった新たな知見が示されたと考えられる。また、推し活の形成において、困りごとの発生は、健康やウェルビーイングなどを低くしてしまうため、このイベントを推し活において避けることが重要だと考えられる。

次に、非実在のモデルは、基本的に実在のモデルと同様なプロセスを経ているが、先に述べたようにモデルの複雑性の低さが特徴的である。情報収集能力や経済活動は、推し活形成後期に発生する能力向上や生活習慣の改善、交流の増加などに影響を与えているが、推し活初期段階で発生するポジティブな心理変化が能力の向上に独立して、直接的に影響を与えている。この点が、実在のモデルとは異なる点である。この結果より、非実在の推し形成プロセスでは、情報収集能力と経済活動が、推し活の対象が実在の場合よりも重視されるべきイベントであることが考えられる。また、推し活形成後期に発生するイベントからアウトカムに与える影響について、能力の向上や生活習慣の改善、交流の増加が幸福感やウェルビーイングに直接影響していることがうかがえる。創造性[18]や、生活習慣[19]、人間関係[20]が幸福感やウェルビーイングと関連していることから、このような結果が得られたと考えられる。

以上のように、非実在のモデルは推し形成に必要なプロセスが単純化されている代わりに、モデルで抽出されたイベントを経験することが非実在の推し活を長くするための重要な要因であることが考えられる。

5. おわりに

本研究では以上のように、個人属性からアウトカムまでの推し形成プロセスモデルを作成し、新たな知見および推し活の可能性を示すことができた。これらは学術的な知見として意義があるだけでなく、推し活に関連したサービスやコンテンツを企画・開発する際にも参考になることが期待でき、様々な発展可能性が考えられる。

今後、本研究で得られた推し活形成イベント項目について、信頼性および妥当性の検証を重ねることで「推し活尺度」としての運用が可能となるようにすることを目指す。推し活の形成に焦点を当てた尺度の開発は、本研究で示した推し活形成モデルのように、推し活のイベントの発生を可視化し、今後の推し活研究への大きな貢献が期待される。

参考文献

- [1] 井上淳子, 上田泰: アイドルに対するファンの心理的所有感とその影響について—他のファンへの意識とウェルビーイングへの効果—, マーケティングジャーナル, Vol. 43, No. 1, pp. 18-28(2023).
- [2] 谷口賢吾: 【データから読み解く】「推し活」市場動向(オンライン), 入手先
(https://www.ohmae.ac.jp/mbaswitch/oshikatsu_market)
(参照 2025-05-08).
- [3] 博報堂 DY ホールディングス: 『コンテンツファン消費行動調査 2024: 市場トレンド概要』調査レポート(2024).
- [4] 菅野智子, 山村豊: 「推し活」における行動・心理的側面と空想傾向および主観的幸福感との関連, 日本応用心理学会大会発表論文集, Vol. 89, p.57 (2023).
- [5] 久保南海子: 推しの科学 プロジェクション・サイエンスとは何か, 講談社(2022).
- [6] 原田祐理花, 小松優衣, 加納里梨, 吉村耕一: 「推し」活動が人の健康に及ぼす影響, 山口県立大学学術情報看護栄養学部紀要, Vol. 16, pp. 1-6 (2023).
- [7] 井上淳子, 上田泰: 推し活意識が幸福感に及ぼす影響: 推しの心理的所有感の媒介的作用, 成蹊大学経済経営論集, Vol. 54, No. 1, pp. 47-64 (2023).
- [8] 大塚祐多, 森田賢, 内田由紀子: 中高年者における推し活と協調的幸福感の関連性の検討—ボランティアおよびチャリティとの比較—, 社会心理学会年次大会発表論文集, pp. 77(2024).
- [9] Hitokoto, H., Uchida, Y.: Interdependent happiness: Theoretical importance and measurement validity, Journal of Happiness Studies, Vol. 16, pp. 211-239(2015).
- [10] 小塩真司, 阿部晋吾, Pino Cutrone: 日本語版 Ten Item Personality Inventory (TIPI-J) 作成の試み, パーソナリティ研究, Vol. 21, No. 1, pp. 40-52 (2012).
- [11] 伊藤裕子, 相良順子, 池田政子, 川浦康至: 主観的幸福感尺度の作成と信頼性・妥当性の検討, 心理学研究, Vol. 74, No. 3, pp. 276-281(2003).
- [12] Sasaki, N., Watanabe, K., Imamura, K., Nishi, D., Karasawa, M., Kan, C., Ryff, C. D., Kawakami, N.: Japanese version of the 42-item psychological well-being scale (PWBS-42): a validation study, BMC Psychol, Vol. 8, No. 1, pp. 75 (2020).
- [13] 増井啓太, 下司忠大, 澤田匡人, 小塩真司: 日本語版強欲傾向尺度の作成, 心理学研究, Vol. 88, No. 6, pp. 566-573(2018).
- [14] 池田俊也, 白岩健, 五十嵐中, 能登真一, 福田敬, 齋藤信也, 下妻晃二郎: 日本語版 EQ-5D-5L におけるスコアリング法の開発, 保健医療科学, Vol. 64, No. 1, pp. 47-55(2015).
- [15] 木村友昭, 鈴木清志, 森岡尚夫, 伊波剛彦, 田中千枝子, 牧美輝: 大規模健康調査のための QOL 尺度開発とその妥当性の検証, MOA 健科報, Vol. 13, pp. 73-84(2009).
- [16] 中田陽菜, 中挾知延子: ファンツーリズムにおける SNS の役割, 研究報告ドキュメントコミュニケーション (DC), Vol. 2022, No. 1, pp. 1-8(2022).
- [17] 宮田雅之: 幸福度と「推し活」についての一考察, 敬心・研究ジャーナル, Vol. 8, No. 1, pp. 85-92(2024).
- [18] Tan, C. Y., Chuah, C. Q., Lee, S. T., Tan, C. S.: Being creative makes you happier: The positive effect of creativity on subjective well-being, International Journal of Environmental Research and Public Health, Vol. 18, No. 14, pp. 7244(2021).
- [19] 中谷素子 他: 地域住民の生活満足感と生活習慣との関連, 日本公衆衛生雑誌, Vol. 52, No. 4, pp. 338-348(2005).
- [20] 内田由紀子, 遠藤由美, 柴内康文: 人間関係のスタイルと幸福感: つきあいの数と質からの検討, 実験社会心理学研究, Vol. 52, No. 1, pp. 63-75(2012).