

## 概要

近年、コンテンツ産業は日本経済主体の動向の中で重要な位置づけとなりつつあるが、近年その成長には陰りが見え始めている。

その中でも漫画・アニメ業界に的をしぼると、両業界ともに苦戦しているのが現状である。本研究はその原因の1つとして、作品に登場しているキャラクターと現在の若者の間に価値観の相違が生じ、作品に感情移入しづらくなっているのではないかと考えた。

そこで若者向けのメディアであると考えられるアニメの人気作品に登場する、「ヘタレ」と呼ばれるキャラクターに注目。仮説として、ヘタレキャラクターが現在の若者に受け入れられるキャラクターとなりつつあるのではないかと考えた。

そこで、ヘタレキャラクターの定義、魅力分析を中心課題としながら、その結果漫画・アニメ業界の活性化のため、若年層に受け入れられるキャラクター作成に役立てられることを目標とする。