

2023年6月6日

北海道札幌啓成高等学校新聞局 取材用資料

「オタク」とは何か—「おたく」と「オタク」／「オタク文化」とは何か

データ一部省略

武蔵野学院大学 佐々木隆

自己紹介

佐々木隆(ささき たかし)

武蔵野学院大学副学長

武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部教授

武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科教授

早稲田大学演劇博物館招聘研究員

●大学での主な担当科目

ポップカルチャー論、国際文化交流、総合的な学習の時間の指導法(教職課程)、英語科教育法Ⅱ(教職課程)

もともと演劇の研究からスタートし、ミュージカル、映画などを通してポップカルチャーへ。最近はハロウィン、ゾンビ、テーマパーク、転生異世界ものに関心を寄せている。

オタクの定義は変わったと思いますか

●変わったと思います。

以前のオタク(おたく)はすべての分野、例えばマンガ、アニメ、ゲーム、映画などではジャンルにこだわらずに、とにかく網羅的に全てを知っている、まさしく生き字引のような、すべての情報を把握するのがオタクだった。他人からみればこれは異常で、何を話してもすべての話題がこうしたものになってしまうような人であった。しかし、今は違う。こうした網羅的なオタクはほとんどいなくなった。

オタクの定義の変化をみると、
どのように、変わったのか。この
あたりがはっきりします。そのため、
次の質問と少し話が重なります。

『オタク』と『おたく』について明確な意味の違いはありますか

●研究者によって表記が異なり、当然その意味する内容も異なってくると思います。佐々木は「オタク」と表現します。では定義等を見ていきます。

大澤真幸「オタクという謎」(2006)

1983年に「オタク」が発見されたということは、オタクは、それより少し前、つまり1970年代のごく初頭を起源としている、と考えるのが妥当であろう。

「オタク」とは—「おたく」から「オタク」へ

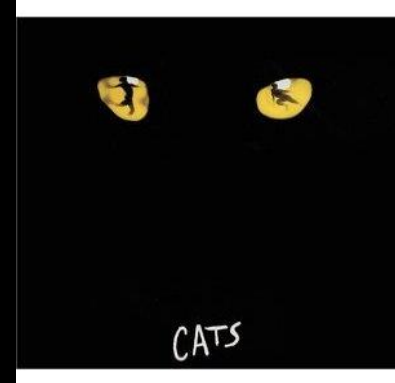
「おたく」という言葉を現在の意味で使用され始めたのはいつ、そして誰か。それは中森明夫「『おたく』の研究 街には『おたく』がいっぱい」(1983)と言われている。この文章は必ず取り上げられます。



「おたくの研究①～③」を掲載した「漫画ぷっく」

1983年はオタク文化の象徴の年

- 4月、東京ディズニーランド開園
 - 6月、「おたく」という言葉が浮上
 - 7月、任天堂、ファミリーコンピュータを発売
 - 7月、セガ、SG1000を発売
 - 11月、劇団四季、『キャッツ』初演
- ・ エンターテイメント、ゲーム、映像文化にとってこの年は避けては通れない象徴の年



「おたく」と「オタク」

「おたく」は1980年代を特定して表現する。(大塚英志)

「オタク」はもっと広い意味でとらえ、現在の状況は、PC、インターネット、デジタルカメラ等のマルチメディアの登場と普及によりオタクの概念が一変したと佐々木は捉えています。従って講義では「オタク」「オタク文化」で表現致します。



オタクの一般的な定義1

特定の分野・物事にしか関心がなく、その事には異常なほどくわしいが、**社会的な常識には欠ける人。**

仲間内で相手を「御宅」と呼ぶ傾向に着目しての称。(『広辞苑』岩波書店、2008)(第6版)

2008(第6版)から2018(第7版)へ の意味の変化

(多く片仮名で書く。仲間内で相手を「御宅」と呼ぶところからの称)特定の分野・物事には異常なほど熱中するが、**他への関心が薄く世間との付き合いに疎い人。**また広く、**特定の趣味に過度にのめりこんでいる人。**(『広辞苑』岩波書店、2018)

オタクへの偏見が少なくなってきた!

オタクの一般的な定義2

もともとは特定分野のみ強い興味
と深い造詣をもつ**社会性の低い者**
を指し、社会的非難の対象だった。

(『現代用語の基礎知識』自由国民
社、2009)

西尾実他編『岩波国語辞典』 (2009、第7版)

③自分の狭い嗜好的趣味の世界に閉じこもり、世間とはつき合いたがらない(暗い感じの)者。「パソコンー」▷普通は仮名書き。(2)の転。一九八三年に中森明夫が「おたく」の研究で言い出し、九〇年代からはサブカルチャーとして積極性を帯びても使う。「私は紫式部オタクです」

オタクの一般的な定義3

個人の趣味に没頭し、異常な執着
を見せる人物やふるまいを指す。

(『現代用語の基礎知識』自由国
民社、2010年1月)



オタク論での「オタク」の定義

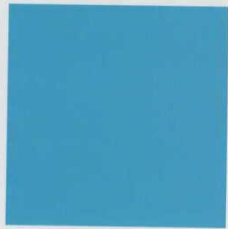
一般的な事典類での定義を紹介したが、オタク論での「オタク」の定義は全く異なっています。この定義の差は宮崎勤の少女連続誘拐殺人事件(1988～1989)にあることは言うまでもないことです。

→事件の呪縛から少し解きはなれた

動物化するポストモダン

オタクから見た日本社会

東浩紀



講談社現代新書

1575

オタクの定義

コミック、アニメ、ゲーム、
パーソナル・コンピュータ、
SF、特撮、フィギュアそのほ
か、たがいに深く結びついた

一群のサブカルチャーに耽溺する人々
の総称である。(東浩紀『動物化するポ
ストモダン』、2001)

大澤真幸「オタクという謎」(2006)

オタクは、無論、アニメ、マンガ、コンピュータ等の特定の主題で区画できる領域に没頭する人々である。

和田剛明「ライト化したオタク市場 とその特徴」(2007)

この『オタクのライト化』の中で、オタクという語自体も汎用化、マイルド化している。現在、オタクという言葉は「マニア」「ファン」「コレクター」などの語を包括した概念、「〇〇好き」程度の軽い意味合いで使用されており、あらゆる消費者の趣味・嗜好・レジャーは「〇〇オタク」と名づけることさえできる。

(『2008年オタク産業白書』メディアクリエイト、
2007年12月)

オタクの定義が難しいのはインターネットの登場やメディアミックスという時代の中で、オタクが進化し変容しているからと言ってもよいでしょう。また「承認されたい自己」として瀬沼文彰「キャラ論」(2007)では次のように現代の若者について述べています。

イギリスの社会学者のアンソニー・ギテンスの意見を借りれば、

社会の近代化が進むにつれて、血縁関係よりも、人々の自由意志によって選択できる友人関係や恋愛関係が重視されることを述べています。家族より友人が重視される社会では、友人と楽しまなければ、他者との繋がりが実感できず孤独を強く感じてしまうのかもしれない。続きあり










**この世代の特徴は、友人や恋人
関係のような仲間内だけに親密
さを感じ、外部にあたる他者には
関心を示さない傾向がある。**

(pp. 208-209)

岡田斗司夫『オタクはすでに死んでいる』（新潮社、2008年4月）

岡田は現在の世間のオタクの定義を3つの要素に分けています。第1に「オタク＝秋葉原にいる人」、第2に「オタク＝社会性がない人」、第3に「オタク＝萌える人」です。

「オタクとオタク文化」を考える上で 佐々木が提唱する8のキーワード

- 1 趣味との関係 趣味がステイタスでなくなった
- 2 鉄道／SFとの関係  こだわりの原点
- 3 幼児性・こども文化  マンガ、アニメ、キャラクター
- 4 虚構性  想像と妄想  セクシュアリティへ
- 5 二次創作  BL  コミケへ
- 6 人間関係  興味関心でつながる
- 7 疑似恋愛  萌えの背景にあるもの  虚構性へ
- 8 コンテンツ消費 グッズなどの収集

オタクは引きこもりや孤独では成り立たない！！

5 二次創作  BL  コミケへ

8 コンテンツ消費 グッズなどの収集

オタク活動(佐々木の命名)をするには結構、お金がかかります。逆に言えばオタクが継続的に購買してくれるものについてはある程度ビジネスとして成立します。ゲームのシリーズ化は固定化されたニーズがあります。大きな利益でなくても継続が可能。収入の在り方も多様化しています。

- ・オタクが悪いイメージから良いイメージに変わったきっかけはありますか。
- ・東京・埼玉連続幼女誘拐事件からういて『オタク＝ひきこもり』のイメージは、いつ頃から払拭されましたか

上記のふたつは重複する部分がありますので、事件からその後のを見ていきましょう。

オタクにとって「負の出来事」

1989年7月 幼女連続殺人事件
宮崎勤の逮捕

コミケへの参加や大量のビデオなどによりオタク、引きこもりなどへと関連付けられる。(マスコミの影響)

逮捕後の家宅捜索では約6000本のビデオテープの存在が明らかになり、その光景も報道番組で取り上げられたことは視聴者に鮮明な印象を与え、さらに、自らアニメ同人誌を発行、晴海のコミックマーケットに漫画を出品しているなどの背景もありました。



ビデオテープが山積みされた宮崎勤の自室

1989年 幼女連続誘拐殺人事件

※「おたく・ロリコン・ホラーマニア」が特に危険視される。幼児と残酷シーンへの固執。

2008年以前にはすでにオタク(おたく)バッシングはなくなっています。

- 1 時間の経過と共に悪いイメージが薄れる
- 2 オタクに関するドラマが放送され、オタク関連ビジネスが一般化される

2008年 死刑執行

1991年 もりたけし監督『おたくのビデオ』

1991年 『カルトQ』(1991-1993)

1992年 『TVチャンピオン』(1992-2006)

1992年 山田大樹監督『七人のオタク』(1992)

1994年 『開運！なんでも鑑定団』

※「おもちゃ」などが高額で取引されていることが世間一般に知れ渡る契機

2000年 アニメイト(池袋)

※女性向けにリニューアルオープン

2004年 ドラマ『電車男』（秋葉原が舞台）、映画『下妻物語』

※オタク、ロリータファッションが注目を浴びる。オタクの印象が変わる契機

2004年 乙女ロード

※マスコミに取り上げられる。

2005年 秋葉原の大衆化

※オタク文化関連がマスコミの注目を集める。AKB48劇場オープン(12月)

2009年 映画『腐女子彼女。』

2010年 テレビアニメ『海月姫』

・昔、現在のオタクの特徴はありますか→共通点や違いがあれば教えてください

・SNSが発達していない時代のオタクと、SNSが普及してからのオタクはどのような違いがありますか

この2つは重複する内容となりますので、同時に捉えて進みましょう！

オタクの変容

- PC、デジカメの普及
- インターネットの登場
- 価値観の変化・多様化
- 消費行動と経済効果
- 若者の行動形態

オタクも時代により分化してきた。

- ・現実逃避から自己内完結型のオタク
- ・現実でも充実しながら、趣味の域を超えてさらにオタク的な領域でも充実感を得ようとするオタク
- ・オタク的要素をコミュニケーション力として活用するためのエセ(擬似)オタク 等(ゲームに詳しいなど)

インターネット以前のオタクは情報を如何にたくさん持っているか、いろいろなことを知っていることに価値がありました。

現在は、情報を持っていること以上にこれを如何に使いこなすかというところに価値観が移っているように思えます。

例

グッズを揃える場合。ご当地もの・限定品などをとにかくネットなどを利用して収集することを第1にする者。あくまでも特にご当地ものなどは自分がそこへ足を運びネットではなく、自分自身がそこで購買することを第1にする者。プロセスにこだわる者。

オタクの一般化

コレクター、マニア、追っかけはPC、インターネット、デジカメに普及により情報収集力と管理能力を備え、今やみんながライト・オタク化していると考えた方が理解しやすいのではないのでしょうか。オタクはIT革命により一般化したのでは？情報の共有が当たり前になりました。

第1～第5世代のオタクに対しての意識の変化はどのようなものだと思いますか。

時代の変化により、マンガ／アニメ／ゲーム、ツールに大きな変化のため、意識は当然変わります。

「オタク文化」とは

アニメやマンガ、ゲーム、それから
ライトノベル、あるいは秋葉原やイ
ンターネットなどに代表される、オ
タクと呼ばれる人々を中心として
消費されるコンテンツの総称(前
島賢『セカイ系とは何か』2010)

「オタク＋文化」

文化にとって重要なこととは？

「文化」の定義で必ず引用されるのがイギリスの人類学者タイラー (Edward Burnet Tylor, 1832-1917)の『原始文化』(*Primitive Culture*, 1871)である。その中で文化を定義付けて、「**知識、信仰、芸術、道徳、法律、慣習、その他およそ人間が社会の一構成員として習得した能力や習慣の複合的な全体**」としています。

「知識、信仰、芸術、道徳、法律、慣習、その他およそ人間が社会の一構成員として習得した能力や習慣の複合的な全体」

⇒ 習慣には継続性が重要な鍵となる。そのため「文化」と「世代」は切り離して考えることはできないのではないのでしょうか。

オタク世代論

石森秀三「オタクが日本の観光を変える！」(2009)のようにオタクを5世代に分けて考えてみましょう(『まほら』特集：オタクツーリズム、第60号、旅の文化研究所、2009年7月)

**第1世代 1960年前後生 新人類、しらけ世代
(TV世代)**

第2世代 1970年前後生 80年代のテレビゲーム、パソコン趣味の担い手

第3世代 1980年前後生 メインカルチャーとサブカルチャーの差が薄れた世代／「おたく」がマスコミに取り上げられる

第4世代 1990年前後生 インターネット世代

第5世代 2000年以降 両親がおたく文化に慣れ親しんだ世代(第3世代&第4世代)

●現在第5世代は若者一般→同時に、デジタルネイティブでもある。

オタク文化で育った世代が親に

現在、小学生(2011～2017頃誕生)～大学生(2001～2005頃誕生)の両親の多くがオタク第2世代～第4世代となります。また、大学生も小さな時からデジタルゲーム、デジカメ、携帯電話、インターネットに慣れたんできたオタク文化で過ごしてきた年代です。

オタクの気質の変化

マニア、コレクター、追っかけなどは以前より存在していたが、現在では「オタク」の総称の中に統合されつつあります。

「オタク」は物・アイテムを揃える、収集する、整理する、情報収集し、これを整理・管理します。

PC・デジタル機器やインターネットによりオタクほど、ITを活用します。

マニア、コレクター等が現在、「オタク」という用語の中が一部統合されている様子があります。

しかし、呼び名等にこだわることから、～オタクと呼ばれていなくても、その気質は「オタク」そのものとも言えるのでは？

鉄道系のオタクは本人が自覚している。芸能人の追っかけも一種オタクの範疇に含まれます。以前は「～に凝っている」「～の達人」も広い意味で言えば「オタク」に含まれるのでは？

オタクはもういなくなったのか？

岡田斗司夫『オタクはすでに死んでいる』（新潮社、2008年4月）

特に2005年9月15日放送の「アキバ王選手権」については岡田斗司夫も『オタクはもう死んでいる』（新潮社、2008年4月）でも取り上げられている。真のオタクはもういなくなったと述べている。あらゆるものを網羅しようというオタクはいなくなった？

日本人は『かわいい』という言葉をどのような意味として使っていますか

「かわいい」の意味を少し見てみましょう。ちなみにこれも「かわいい」と「カワイイ」と表現がありますね。

『広辞苑』(第7版、2018)

(カワユイの転。「可愛い」は当て字)

①いたわしい。ふびんだ。かわいそうだ。②愛すべきである。深い愛情を感じる。③小さくて美しい。

①いたわしい。ふびんだ。かわいそうだ。

上記の内容が「カワイイ」という状況はどのような時に生じるのでしょうか？

①いたわしい。ふびんだ。かわいそうだ。

例 → よっぱらっているおじさんがふらふら歩いている姿を「カワイイ」と表現することがある。

例 → なんでもできる人がくだらない失敗や紐が結べないなどの簡単なことが出来ない時など

②愛すべきである。深い愛情を感じる。

幼いこどもや動物だけでなく、キャラクター、小物など。色や形状を含む。



②と③をポジティブな定義とすると、
①は滅びの美学が根底にあるのではないか。

工業や産業における製品のことを念頭におけば、「重厚長大」に対して日本が得意とする「軽薄短小」の製品開発が代表とされる。

Small is beautiful.

清少納言『枕草子』(966～1025?)

うつくしきもの 瓜に描きたる児の顔。

(原文) 現代語訳は「かわいらしいもの」「かわいいもの」

英訳ではEndearingly lovely thingsとなっています。

辞書では「かわいい」の定義は十分に定義されていない。

では「カワイイ」とした場合には辞書の定義で本当に説明できるのでしょうか？それは「否」です。

可愛い < カワイイ

可愛い = cute, pretty

カワイイ \neq cute, pretty

（「可哀そう」が含まれる）

これだけではまだ説明

できません

どう考える？

キモカワイイ

エロカワイイ

グロカワイイ

反対の概念が融合して一つの言葉になる。

対立概念

カワイイ

美人

幼い

大人

不完全

完全

カワイイ — 美
(幼い) VS (大人)
(不完全) VS (完全)

醜い VS 美

(美に対して「カワイイ」と「醜い」
は同じサイドに分類できる)

幼い — 老い

(年齢的には反対の概念)

(不完全という意味では「幼い」と「老い」は同じサイドに分類できる)

こどものようによちよち歩きも老人のふらふらした歩きも不完全であるからカワイイということ。

「グロテスク、気持ち悪い、醜い、幼い、老い、カワイイ」VS「美・完全・大人」という概念的には対立するグループとなります。

グロカワイイ、キモカワイイは概念的に成立することになります。

(日本的な概念として)

ギリシャ以来の西欧の概念の根本はに二元論で成り立っています。

正義VS悪、白VS黒

日本の場合には三番目の選択肢の「どちらでもない、どちらでもある」が日常的に存在しています。

Yes or Noの世界からYes and Noの世界へ

「カワイイ」に含まれるもの

辞書の定義によらず、むしろ外国人の考え方を取り入れながら整理するとその本当の要素が見えてくる。佐々木は「カワイイ」の6大要素を次の様に考えています。

カワイイの6大要素とは

「カワイイ」に含まれるもの

- 1 小さい
- 2 白い
- 3 ふわふわした
- 4 無垢な、純粹な
- 5 幼い
- 6 守ってあげたい

増田セバスチャンの指摘の中で注目しなければならないことは「オリジナルの『カワイイ』と「カワイイ」が「『すごい』という言葉の代わりに多用されているということだ。前者はおそらく色彩感覚やファッションに係る領域となるろう。また、「かわいい」という言葉の意味の発展にも係わる内容が含まれている。さらに、「かわいい」というフレーズがコミュニケーションを円滑にすすめるための魔法の言葉になっていることも見逃せない。

「カワイイ」はとっさに返事ができない時に、相槌のように「カワイイ」(オウム返しとも言えるが)と言えば、会話は円滑に進み、**相手の考えを容認しつつ、攻撃的な、敵的な印象を与えない**で済むまさに会話を円滑に進めることのできる魔法の言葉になっている。

・「カワイイ」には安心感と癒し効果がある。

・「カワイイ」がインスタを中心に映像として氾濫している。インスタの素材になっている。

・「カワイイ」にはビジネスにつながる要因を多く含んでいる。

・いまやカワイイ産業が氾濫している。

まとめ 1

感性としてのカワイイ

→ 守ってあげたい気持ちを持たせ、癒しや与える

言葉としてのカワイイ

→ 攻撃性のない、相手に同調する魔法の言葉

まとめ 2

「カワイイ」は意味が変容しているが、重要なことは「カワイイ」ということでコミュニケーションが円滑に進む潤滑油になっています。相手を攻撃しない、まるやかな表現になります。今後は「カワイイ」と感じる感性とビジネスの展開に期待！！

『萌え』と『かわいい』
の違いは何ですか

「萌え」の定義を観点に見てみ
ましょう

新村出編『広辞苑』(2018、第7版)

【萌え】ある人や物に特別な興味や愛着をもつことをいう俗語

【燃え】もえること。もえぐあい。

【萌える】①芽が出る。きざす。芽ぐむ。②利息がつく。③俗に、愛情に似た特別な好意や興味を覚え、胸を高鳴らせる。

【萌え】ある人や物に特別な興味や愛着をもつことをいう俗語

佐々木の考え→この定義は間違っていると思います。

補足 → おもに架空のある人やキャラクターに特別な興味や愛着をもつこと。なお意味が発展し、工場萌えなどのように現実の物に対して使われることがあります。

【萌え】の定義の変容
架空のキャラクターか
ら現実事物(者)に対し
ても「萌え」を使うよう
になってきた？

萌え

本田透『萌える男』(2005)

「萌え」とは「脳内恋愛」であると本書では定義したい。

(p.81)

「萌え」とは一体何か？

- ・ 脳内恋愛で成就することはない。

- ・ 一方通行のもの。

- ・ 2次元のものと成就しない
脳内恋愛が原点。

→現在はどうか？？？

萌えと恋愛感情

自分を満たしてくれるもの、自分を受け入れてくれるもの、自分を「ほっ」とさせてくれるもの、そこに愛情を感じる。

萌えの正体は「何なのか」。恋愛感情とどう違うのか？

萌えと恋愛感情

萌えはアニメ等の二次元のキャラクターに対して一方通行の恋愛感情を抱くことが原点。しかし、2.5次元の出現により、萌えと恋愛感情が交錯してくる場合があります。

機械やアイテムに対して癒しを感じる場合があります。これも一種萌えに近い存在です。「カワイイ」を越え、脳内恋愛の感情へ移行すれば、萌えの森に辿りつくことになります。

「萌え」がマンガやアニメのキャラクターと大きく関係していること、本田は「脳内恋愛」、竹熊は「惚れる」と言う表現をしていますが、「萌え」は基本的には恋愛感情です。人間の感情が複雑なものであるだけに、疑似恋愛的感情の高まりよりも安心感や安堵感へ辿りつけば、それは「萌え」ではなく「癒し」につながるのでは？

萌え → 疑似恋愛

これにつながると萌え＝カワイイ

萌え → 癒し

自分を受け入れてくれる、安心感を与えてくれる

2次元に収まらないと自分を受け入れてくれない現実がある

萌えの発展形態

萌え → 癒し

自分を受け入れてくれる、安心感を与えてくれる。無機質のものへ萌えがある。

工場萌え、機械萌え など

※現代社会はストレスが多いだけにこの癒しを求める人は多いのでは？

経済効果など、オタク文化の発展に伴う
日本へのメリットはありますか

オタク文化

アニメやマンガ、ゲーム、それからライトノベル、あるいは秋葉原やインターネットなどに代表される、オタクと呼ばれる人々を中心として消費されるコンテンツの総称(前島賢『セカイ系とは何か』2010)

上記に係る産業の興隆は当然、経済効果が期待できますね。

最近、特に経済産業省が力をいれているのが、e-sportsです。近い将来オリンピック競技にも入る可能性があります。

最近では外国人観光客による横浜のガンダム、『スラムダンク』などの聖地巡礼により観光産業における経済効果は出ていますね。人が動けば、当然お金が動きます。移動(交通費)、食事、お土産、場合により宿泊が伴えば、より多くの支出が伴うことになり、観光関係は潤うことになります。

海外でotakuが定着した理由はなんですか

👉 日本のアニメや戦隊ものがTVで放送されたことが根底にあります。

👉 アニメで決定的なのは劇場映画・大友克洋監督『AKIRA』でしょう！欧米で初めて大人が見ても耐えられるものが映画館で上映されたことの意味は大きい！！

animeの意味

The Concise Oxford English Dictionary (以2002、下CODと略す)

a Japanese film and television animation, typically having a science fiction theme.

- ORIGIN 1980s: Japanese.

科学小説 (SF)がテーマ

Oxford Dictionary of English(2010) の“anime”

Japanese film and television
animation, typically having a **science-
fiction theme and sometimes including
violent or explicitly sexual material.**

Compare with MANGA.

Origin **1980s**: Japanese

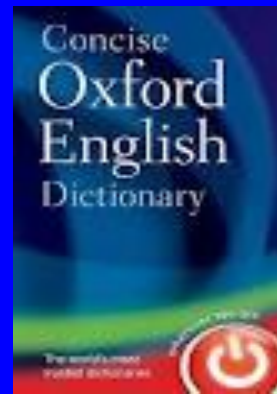
暴力あるいは性的描写の氾濫！

1980年代から1990年はじめには『AKIRA』や『ドラゴンボール』の影響が大きい。『AKIRA』は劇場アニメ、『ドラゴンボール』はTVアニメとして放送。

1992年以降は『美少女戦士セーラームーン』の登場で拍車がかかります。やがてコスプレへ波及。

オタクの英語の一般的定義1

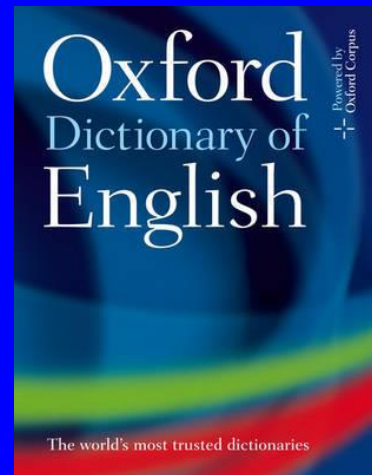
young people who are
obsessed with computer
technology to the **detriment of**
their social skills. (*Concise*
Oxford English Dictionary.
2004. Eleventh edition)



オタクの英語の一般的定義2

a young person who is obsessed with computers or particular aspects of **popular culture** to the **detriment of their social skills.**

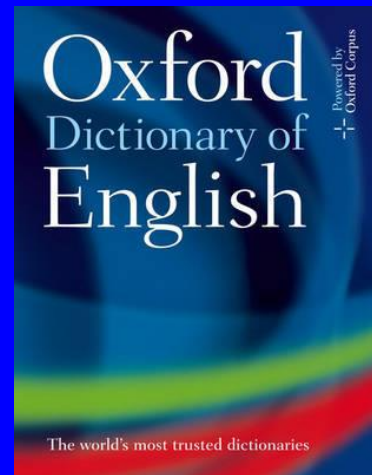
(*Oxford Dictionary of English.*
2010. third edition)



オタクの英語の一般的定義2

a young person who is obsessed with computers or particular aspects of **popular culture** to the **detriment of their social skills.**

(*Oxford Dictionary of English.*
2010. third edition)



英語の定義の特徴

1)若者とポップカルチャーに焦点

2)geek, nerdではなく、英語としてotakuが定着したのはなぜか。一般的な事典類には記載はありませんが、日本のマンガ、アニメが世界的に認められ、日本のマンガ、アニメに強く影響を受けた場合にotakuと名乗り、日本のマンガ、アニメに詳しいという一種ステイタス的な意味が込められることがあります。

3)comic, cartoonではなく、mangaとなっていることに似ています。animeも同様。日本の影響大。

堀淵清治『萌えるアメリカ』(2006)

海外のマンガ・アニメファンたちがこぞって、自分たちのことを「OTAKU(オタク)」と呼んでいるのをご存知だろうか。とくにアメリカでは「OTAKU」はマンガ・アニメ分野に特別詳しい「ギーク(Geek)」たちを指す言葉として使われている。

続き

もともと、日本ではその語源的背景などから比較的ネガティブな意味合いを含んで使われてきたこの言葉を、なぜかアメリカの「OTAKU」たちは、堂々たる誇らしさすら持って自称するために使う。まるで勲章の証のように。そしてそこには、自分たちが異国文化に精通している「コスモポリタン」なのだと自負する気概も感じられる。

高校生へのメッセージ

自分の将来を考えてこれから進路等を考えると思います。高校3年生は具体的にこれを考えて方向性を決める時期になっているかと思います。進路の先にはやがて就職という問題が出てきています。

趣味を職業に

ゲーム、インターネット、PCなどに異常に詳しい人はその知識や技能を活かして、その内容が職業に結びつくことが

あります。オタク文化ではこうしたこと起こっています。



今はないが、職業として新しく成立 していく可能性のある時代

自分のやりたいことが職業に結びつくと、これまでやってきたことが、肯定されたような気持ちになります。これは職業として成立していると、社会から認知されたことになるからです。認められるというのは、即ち「承認欲求」が満たされたこととなります。しかし、趣味＝職業になると、気晴らしがなくなる可能性もあります。今後、「趣味／夢中になるもの」と「職業」も一考してみては？

