

図版省略

現在担当している「ポップカルチャー論」「国際文化交流」で取り扱っている内容の一部を今回は紹介します。模擬授業では紹介しきれない部分と資料として掲載します。オタク文化と観光の融合であるオタクツーリズム、アニメツーリズムも実はコンテンツツーリズムとして国の政策として推進されています。秋葉原、池袋、中野はオタクの聖地としてすでに認知されているところです。otaku もすでに英語に定着するなど、日本発信型のポップカルチャーです。

(博士) 英文学

武蔵野学院大学教授 佐々木隆

目次

| | |
|--------------------|----|
| プロローグ | 3 |
| 第1章 「オタク」とは何か | |
| 1 オタクの誕生と発見 | 4 |
| 2 幼女連続殺人事件の影響 | 6 |
| 3 オタクの定義 | 7 |
| 注 | 25 |
| 資料1～5 | 29 |
| 担当者のおもなオタク文化関連業績一覧 | 33 |

プロローグ

今やマンガ／アニメ、映画、ゲームを無視して現代日本文化を語るのは難しい。いつまでも日本を代表する文化やアイテムが歌舞伎、富士山、芸者、奈良、京都ではない。『美少女戦士セーラームーン』、『ポケモン』、ウォークマン、wii、秋葉原も海外では認知され、海外でも日本のアニソンが日本語で歌われ、マンガ／アニメのコスプレをする姿はごく当たり前のことになっている。ある意味、日本人だけではなく、世界中で親しまれている。

当初は国内でメディア芸術として、さらには海外からクール・ジャパンとしての注目を浴びたマンガ／アニメ、映画、ゲーム。これらは大きな枠組みで言えばオタク文化ということになろう。こうしたオタク文化は今ではオタク産業としても認知されている。しかし、国の政策ではさすがに「オタク産業」という命名はなかなかしにくいだろう。現在はこれらは文化産業として経済産業省を中心とした文化産業戦略は国策になっている。

この模擬授業は私自身が実際担当している授業でも取り扱っているものを取りまとめたものである。こうした内容を取り扱っている授業は以下の通り。

武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科日中コミュニケーション専攻博士後期課程 「国際文化交流特殊研究」

武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科国際コミュニケーション専攻博士前期課程 「国際文化交流特殊講義」

武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部国際コミュニケーション学科 「ポップカルチャー論」「国際文化交流」「映像表現論」「英語科教育法Ⅰ～Ⅲ」

模擬授業当日は時間の関係からすべてを紹介できないので、後日一読されることを期待したい。

模擬授業担当者 佐々木隆

第1章 「オタク」とは何か

「オタク」は今では日本のポップカルチャーと微妙な関係のある言葉として注目すべきであろう。「オタク」はコスプレ、マンガ、アニメ、ゲームとも関連している一方、マイナスのイメージでは「ひきこもり」とも関連して言及されることが多い。さらに、オタク文化、オタク産業などと言った用語もすでに定着しており、日本のポップカルチャーを語る上で無視できるものではなくなった。オタク、マニア、コレクター、萌え、腐女子などの関連する言葉もあるがここではまずオタクを取り上げたい。

1 オタクの誕生と発見

今や「オタク」という言葉だけでなく、「オタク文化」まで登場している。山中智省『『おたく』誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—(2009)』では「オタク」について次のように述べている。

「おたく」という言葉は二〇〇〇年以降、『電車男』の大ヒット(二〇〇四～二〇〇五年)やいわゆる「萌え」ブームなどを通じて急速に一般化し、現在では日本のサブカルチャーを代表するキーワードの一つとして認知されるまでになっている。⁽¹⁾

オタクについて定義しようとすれば、1983年の『漫画ブリッコ』(6月～8月号)(セルフ出版/発売:日正堂)に掲載された中森明夫『『おたく』の研究 街には『おたく』がいっぱい』のコラムがよく取り上げられる。⁽²⁾

インターネットの「同人用語の基礎知識 おたく/オタク/Otaku」でも次のように紹介されている。

「おたく」とは、アニメ や マンガ、ゲームなどに強い興味と関心と、しばしば深い知識と造詣を持つ、独特な「趣味人」に対する俗称のひとつです。

アニメ ファンなどが人と話をする際、相手を名前ではなく「おたく

さあ」などと呼んでいたことから、1983年、ロリコンマンガ誌『漫画ブリッコ』（大塚英志編集長）6月～8月号のコラムで評論家中森明夫氏がそうした人々を「おたく」と名付け、活字化したのが最初とされています（『おたく』研究街には『おたく』がいっぱい」がそのコラムのタイトル）。⁽³⁾



(4)



「おたくの研究①～③」を掲載した『漫画ブリッコ』

(5)

では、オタクはいつ頃から現れたのであろうか。大澤真幸「オタクという謎」(2006)では次のように述べている。

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。⁽⁵⁾

オタクが教育界に登場したのは、岡田斗司夫(b.1958)が1996年～1997年にかけて東京大学で「オタク文化論」の講義を担当したことに始まり、その後『オタク学入門』(1996)を発表した。オタクの教育・研究分野への進出ということになる。岡田氏はこうしたことからオタキングとして知られている。

2 幼女連続殺人事件の影響

「オタク」という言葉を取り上げる時、幼女連続殺人事件を無視することはできないだろう。『おたくの本』（別冊宝島 104 号）（1989）にも「幼女殺人事件で突然大衆メディアに浮上した『おたく族』なる言葉」⁽⁶⁾とあるように、この事件について触れておきたい。東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件（広域指定第 117 号事件）は 1988 年 8 月から 1989 年 7 月にかけて宮崎勤（1962-2008）が引き起こした事件で、2008 年 6 月に死刑が執行された。

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た。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った。この事件によりオタクのイメージは根暗、ひきこもり等といった極めてマイナスのイメージで捉えられるようになった経緯がある。世間の人々が注目していなかった、あるいはごく限られた人達が知っているものや情報を持っているサブカルチャーに対する見方がこの時、大きく揺らいだと言ってよいだろう。また、好事家として収集しているものがあまりにも多いコレクターやマニアにも世間的に冷やかな視線が向けられるようになった。

なお、この事件後、おたく評論家・宅八郎(b.1962)は 1990 年 2 月におたく評論家としてデビューしたことも触れておきたい。

3 オタクの定義

「オタク」の一般的な定義はどうであろうか。松村明編『大辞林』（1990）、西尾実他編『岩波国語辞典』（2000）には「御宅」の見出し語はあるが、いわゆる「オタク」の定義はない。では、『広辞苑』（2008、第 6 版）を見てみよう。

- ④（多く片仮名で書く）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。⁽⁷⁾

マイナス・イメージの定義である。この底流には「根暗」や1988-1989年の幼女殺人事件の宮崎勤のイメージがあることは否定できない。石森秀三「オタクが日本の観光を変える！」(2009)はオタク・アレルギーとして次のように述べている。

アレルギーの始まりは二〇年前のことだった。一九八九年七月二三日に東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件の犯人として宮崎勤が現行犯逮捕された。宮崎は四人の幼女を惨殺していたが、自宅の自室には大量のアニメや漫画やビデオが収集されていたために、マスメディアは宮崎のことを「オタク」として大々的に取り上げた。宮崎のオタクの自室には膨大な量のビデオテープが収集されていたが、そのうちホラーものや幼女虐待ものは数えるほどしかなかったにもかかわらず、マスメディアは意図的に宮崎をロリータ偏愛趣味の性的異常者として決めつけて「オタク・バッシング」を行った。⁽⁸⁾

さらに、西尾実他編『岩波国語辞典』(2009、第7版)には次のような定義が掲載されている。

③自分の狭い嗜好的趣味の世界に閉じこもり、世間とはつき合いながらない(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」⁽⁹⁾

現代社会における「オタク」の定義は果たして『広辞苑』の定義が最もふさわしいのであろうか。『現代用語の基礎知識』(2009)には2か所で「オタク」について定義している。まず、「くらしと経済」分野における定義である。

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。⁽¹⁰⁾

次に「マンガ文化」分野における定義である。

オタクとは1980年代前半から使われはじめた用語で、一般に、趣味に異常な執着を見せる個人や類型を指す。マンガやアニメなどの趣味に限って使われることもあるが、趣味の種類によらず使われることもある。⁽¹¹⁾

『現代用語の基礎知識』(2010)では次のような説明がある。

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。1980年代前半に生まれた言葉で元はマンガやアニメなど特定の趣味について使われたが、普通の過程で意味が拡大・変容し、現在では「マニア」とほぼ同じくらい、さまざまな趣味について「〇〇オタク」と使われることも、趣味に熱中して社会性を欠如させる例が目立つことや、「ニート」や「パラサイト・シングル」などほかの言葉と結び付き、ネガティブに使われることも多い。他方欧米のマンガ・アニメブームや、オタク男性の純愛物語「電車男」のヒットなどの影響で、人格の個性のひとつとして許容されつつある様相も。⁽¹²⁾

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だろう。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る。

イギリスの社会学者のアンソニー・ギデンズの意見を借りれば、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。

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⁽¹³⁾

「仲間内だけに親密さを感じ」はオタクに共通するところが見てとれる。ここまでの定義を見る限り、ネガティブな意味合いが色濃く表れている。別の捉え方はないのだろうか。東浩紀『動物化するポストモダン』(2001)では次のように定義されている。

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。⁽¹⁴⁾

本書は *Otaku: Japan's Database Animals* (2009) として英訳されているので、上記の定義の部分の英語についても紹介しておきたい。

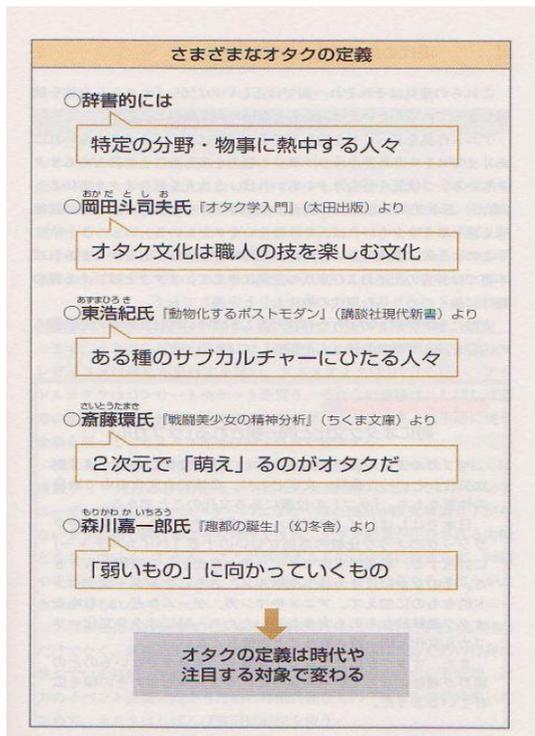
Simply put, it is a general term referring to those who indulge in forms of subculture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special effects films, anime figures, and so on. ⁽¹⁵⁾

本書の指摘でさらに注目すべきは、一連のサブカルチャーをオタク系文化 (otaku culture) と呼び、当時若者であったものが成長し、現在では30代、40代の大人になっているという点だ。社会的にも中心となる世代となっていることは見逃せないということだ。また、東浩紀編『日本的想像力の未来—クール・ジャパノロジーの可能性』(2010)もさらに「クール・ジャパン」「オタク」「カワイイ」を日本学、社会学、文化研究の側面から扱っていることも指摘しておきたい。なお、『日本的想像力の未来—クール・ジャパノロジーの可能性』(2010)については「第5章 周辺概念」で取り上げる。

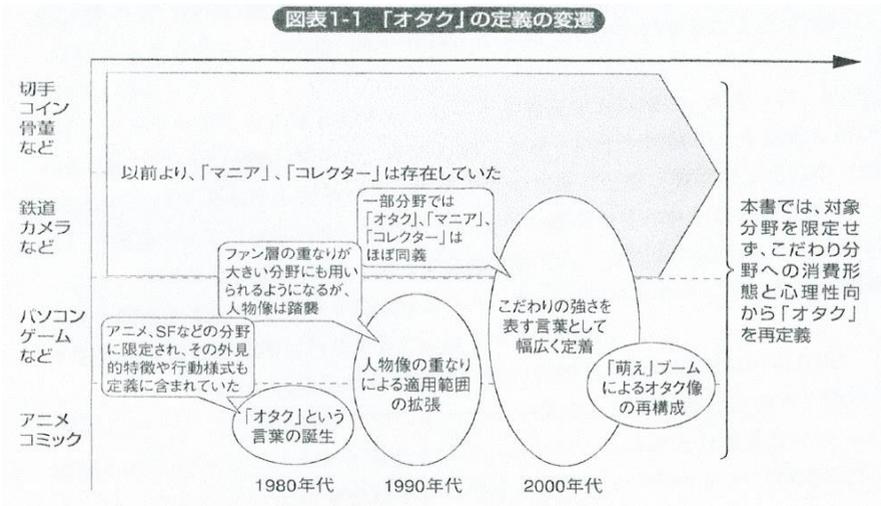
古賀令子『「かわいい」の帝国』(2009)では注釈の中でオタクの定義を次のように紹介している。

「オタク」とは、主にアニメやゲームやパーソナルコンピュータなどサブカルチャーに没頭する人間を指す言葉で、中森明夫の「「おたく」の研究」(一九八三)で紹介され、一般化した。初期(一九八〇年代)には、独身の日本人男性に対して用いられることがほとんどだったが、近年では、女性や既婚男性、外国人にも用いられるようになり、ややカルト的な趣味や学術的な趣味を持つ人に用いられることが多い。近年では「オタク」の語が一般化しており、「オタク文化」はサブカルチャーとほぼ同義で用いられて、「オタク学」なる語も登場している。(16)

榎本秋編『オタクのことが面白いほどわかる本』(2009)には以下のような興味深いチャートがあるので紹介しておきたい。



また、野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』（2005）では『オタク』の定義の変遷を図表としてオタクの種別化と年代変遷をそれぞれ縦軸と横軸に次のように示している。⁽¹⁸⁾



この図表の前後で次のように説明している。

「うる星やつら」というテレビアニメが、そもそもオタクの言葉の始まりともいわれるファン層を生み出したともいわれているが、このテレビアニメの放映が始まったのは1981年であり、今からもう20年以上も前のことになる。⁽¹⁹⁾

オタク文化と産業を結びつけて論じている田川隆博「オタク分析の方向性」(2009)では次のように述べている。

オタクは、子ども文化に大人が耽る者として、軽蔑の対象でさえあった。オタクの語を有名にした幼女連続殺人事件以来、オタクは常にマイナス

イメージが付与されつつ議論されてきた。その一方で、欧米ではマイナスイメージがなく、日本のオタク文化は好意的に受け入れられた。日本のアニメやゲームは欧米へと輸出され、そのレベルの高さに多くのリスpectを生んだ。⁽²⁰⁾

オタク文化市場が拡大していることを考えると、単にオタクを定義すればよいというものでもなく、コミック、マンガ、アニメ、PC、SF、特撮、フィギュア、キャラクターなどと密接に結びつけて考えなければならない。また、オタクとマニア、コレクターなど厳密に言えば異なるだろうが、ここではそれについては深くは触れない。大澤真幸「オタクという謎」(2006)では次のように定義されている。

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。⁽²¹⁾

岡田斗司夫によれば、オタク文化はおもに「映像、デジタル、出版」に大別できるという。⁽²²⁾ もしこれに付け加えるとすれば「ファッション」となるかもしれない。オタクについてはクール・ジャパン、マンガ、アニメ、デジタル・コンテンツ、観光業と結び付き、『広辞苑』の定義では計り知れないものがある。特に海外では日本ほど“otaku”にはマイナスのイメージはないと言ってよいだろう。他の定義も見てみたい。インターネットの「同人用語の基礎知識」では次のようにある。

「おたく」とは、アニメやマンガ、「ゲーム」などに強い興味と関心と、しばしば深い知識と造詣を持つ、独特な「趣味人」に対する俗称のひとつ。⁽²³⁾

オタクについては社会学的な分析も必要であるが、岡田斗司夫「日本に恋する米国のオタク」(1995)、「オタク学開講宣言」(1996)の中で、クール・ジャパンと言う表現はないものの、「クール」「カッコいい」といった表現を用い

ながらアメリカの日本のマンガやアニメの人気について述べている。

「日本に恋する米国のオタク」(1995)は1995年9月2日のアメリカのペンシルバニア州ステートカレッジで開催されたOTAKONに関するものである。OTAKONとは日本のマンガやアニメファン達の国際会議である。その様子を伝える中に次のような記述がある。

カタカナはとてもクールでカッコイイ⁽²⁴⁾

また、日本文化ブームを意識して次のようにも述べている。

日本文化といえば、かつてはニンジャ、サムライ、ゼン、ゲイシャ。だが肝心の人物名は伝わらなかった。しかし浮世絵は別だった。歌麿、広重、北斎、写楽といった制作者の名前とともに作風の個性も記憶され、当時のヨーロッパの先端アーティストに絶大な影響を与えた。

同じくタカハシルミコ、ミヤザキハヤオの名前は米国のオタクなら誰でも知っている。おもしろいのは浮世絵やアニメ、女子供の低級芸術、と見られていたこと。世界に通用する日本文化は、なぜか周辺部から出てくるように。⁽²⁵⁾

「オタク学開講宣言」(1996)は東大での講義を持つ直前の3月に発表されたものである。その中で気になるところをいくつか取り上げておきたい。

日本では差別語っぽい「オタク」だが、海外ではそうでない。日本アニメのファンたちは、むしろ誇らしげに自らを「オタク」と称している。⁽²⁶⁾

すでにオタクのホームページなども世界中に立ちあがっていることを紹介し、次のように述べている。

オタクはもはや、全社会の共通語になっている。その多くが自慢げに

カタカナで「オタク、アニメ、マンガ」と謳っている。ヘンタイ、エッチ(H)、カイジウ、オンナノコといった、意外な日本語がカタカナでポンポン出てくる。オタク文化だけではなく、日本語も「COOL=かっこいいもの」として扱われているのだ。(27)

エチヌ・バラール／新島進訳『オタク・ジャポニカ』(2000)の「日本語版への序」によれば次の通りである。

オタク現象は日本では恥ずべきものとされてきたが、本国では嘆かworthyとされたその文化が、二十一世紀最初の世界的な若者文化のムーブメントを生もうとしていることは皮肉と言わざるをえない。ピカチュウ、スーパーマリオ、エヴァンゲリオンは、ミッキーマウスはスターウォーズの座を奪うだろうか？勝負はまだだ。だが、ポケモンがアメリカの雑誌「タイム」(一九九九年十一月号)の表紙を飾る栄に浴したことは大きい。このゲームをもって、名うてのゲームおたく、田尻智はすでに伝説のおたくとなった。彼とエヴァンゲリオンの作者、庵野秀明の二人は、国際的な知名度を得た最初のおたくとして歴史に名を刻むことになる。そして間違いなく、この二人に続く者がこれからもたくさん現れるであろう。(28)



堀淵清治『萌えるアメリカ』(2006)では「アメリカに広がる『OTAKU』現象として」の中で次のように述べている。

近年、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。

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。⁽²⁹⁾

さらに「オタク」と言えば岡田斗司夫と唐沢俊一(b.1958)が思い出されるが、共著『オタク論!』(2007)の中で次のように最近の状況を踏まえてオタクを再定義している。

唐沢「社会と付き合っていくということを欲しないまでに何か(に)ハマっている人たち」⁽³⁰⁾

岡田「趣味だけで社会や他者とコンタクトしようとしている人」⁽³¹⁾

このふたりの定義は現代のオタクの真髄を突いているように思われる。

Patrick W.Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*(2009)では“otaku”については3頁程度で定義を行っている。その冒頭は“Nerd; geek or banboy. A hardcore or cult fan.”⁽³²⁾とある。さらに“otaku”については以下の通りである。

Back in Japan, “otaku” still had negative connotations until the early 2000s. However, the acceptance of anime overseas led the Japanese government to start actively promoting anime, manga, and video games (see COOL JAPAN). Research firms ran the numbers

whose enthusiastic spending on hobbies didn't decline during the recession. Otaku were suddenly a bright spot for recessionary Japan.

In 2005, Fuji TV's *DENSHA OTOKO* heralded the beginning of the good-guy otaku image that changed the face of AKIBA. Today it's not uncommon for celebrities like SHOKO-TAN, or politicians such as ASO TARO, to associate with otaku. ⁽³³⁾

Héctor García. *A Geek in Japan* (2010)には “LIFE OF AN OTAKU” “ASPECTS OF OTAKU CULTURE” の2項目がある。“LIFE OF AN OTAKU” では “THE ORIGIN OF THE OTAKU” として次のような定義があるので全文を紹介しておきたい。

The word *otaku* has a curious origin. In Japanese, this term is used to refer to another person's house, but it's also a not-very-common second-person honorific pronoun. Apparently, in the Japanese geek community, the *otaku* pronoun was often used to refer to fellow geeks when it wasn't really necessary to be so formal. Little by little, people outside geek communities noticed this phenomenon and started using the word *otaku* to refer to geeks. During the nineties, it became widespread in Japan, and at the end of the century it began to spread around the world, not only as a word but as a cultural movement. ⁽³⁴⁾

その後 “WHAT IS AN OTAKU?” があり、さらに次のように説明されている。前半部を紹介しておきたい。

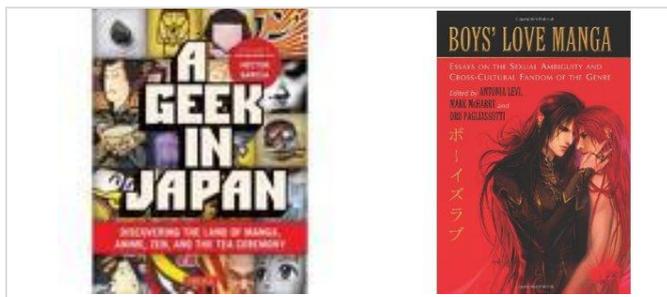
For the Japanese, an otaku is a person who spends much of his or her spare time shut away at home cultivating hobbies of the most diverse kinds. The most prevalent otaku in Japan are those interested in manga, video games, and anime or simply those addicted to the

internet. At first, in the nineties, the word *otaku* was distinctly pejorative, implying that the person didn't have a real life beyond the Internet or his favorite comic books. ⁽³⁵⁾

“ASPECTS OF OTAKU CULTURE” では “otaku” の定義はないものの、“MOE” “MEIDO FASHION” 等が取り上げられている。

Antonia Levi, Mark McHarry, and Dru Pagliassotti, editors. *Boys' Love Manga* (2010)の “Glossary” では “otaku” について次のように定義している。

Fan(s) of manga, anime and/or video games; a pejorative term that has been taken as positive by many fans. Azuka Hiromi gives “*otaku*” in a Japanese context as males generally between the ages of eighteen and forty, whose culture became a mass social phenomenon in 1995-96 with the boom of interest in the anime series *Shin seiki evangelion* (*Neon Genesis Evangelion*). In a 1989 moral panic “*otaku*” was extended to all amateur manga artists and fans irrespective of sex. In a U.S. context, *otaku* may be female or male, and *otaku* status can be seen as “cool” among fans even as it has negative connotations among some. The U.S. anime/manga and Asian popular culture convention Otakon calls itself “the convention of the otaku generation.” ⁽³⁶⁾



山久瀬洋二／ダニエル・ワリーナ『どうしても英語で伝えたい日本の事情 100』(2010)の“Part 4 The New Culture, Lifestyle and Traditions of Japan”で“67 What is *otaku* to the Japanese”として次のように説明されている。

This new generation makes up most of the sub-culture that have a lot of interest in *anime*, *manga* or other such fashions and trends. This is why people started labeling those who belonged to these groups as ‘*otaku*.’ One side of the coin sees *otaku* culture as being truly creative, springing out of the computer age with a global influence. The flipside, however, is that this culture is also associated with many current social problems because of their inability to communicate well. The problems caused are related to family, changing work ethics and even serious crimes that sometimes stem from Internet communication.

While many good and bad things are associated with *otaku*, few would argue that these people have not made an impression on Japanese society. Moreover, *otaku* has already become a term used outside Japan, and a growing number of people around the world are finding enjoyment in appreciating the creative genius in the *otaku* world. For most Japanese, this major cultural trend catching attention overseas is something that makes them both proud and curious. ⁽³⁷⁾

「オタク」について取り上げると、cool, kawaii, cawaii などの概念ともリンクして来る。「COOL=かっこいい」はすでに *otaku* の世界では蔓延している。では、外国ではこのオタク(*otaku*)はどのように扱われているのだろうか。よく英語になった日本語ということが言われるが、その観点から見てみよう。1993年に大改訂された *Shorter Oxford English Dictionary* に抄録された日

本語のうち、335 語を選んだ考察した原口庄輔・原口友子編訳『新「国日本語」講座』（洋販出版、1998 年 8 月）には otaku は取り上げていない。同じように恵玲子「国際英語の促進Ⅱ—英語になった日本語」（『飯山論叢』9（2）、1992 年 1 月）、Nicholas W. Warren. “Japanese in English A Preliminary Study of Japanese Influence on English Vocabulary”（『福岡女子短大紀要』45、1993 年 6 月）、Nicholas W. Warren. “Four Centuries of Japanese in English A Brief Historical Outline of Lexical Borrowings”（『福岡女子短大紀要』46、1993 年 12 月）にも otaku は取り上げてられてない。手元にある辞典で otaku を調べてみると以下の通りである。

英語辞典関係

otaku 見出し語なし

(McLeod, William T., editor. *The Collins Paperback English Dictionary*. Collins, 1986. First edition.)

otaku 見出し語なし

(*The New Merriam-Webster Dictionary*. Merriam-Webster Inc., 1989.)

otaku 見出し語なし

(*Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English*. Oxford University Press, 1992. Encyclopedia edition).

otaku (in Japan) young people who are obsessed with computer technology to the detriment of their social skills.

—ORIGIN Japanese, lit. ‘your house’, alluding to the reluctance of such people to leave the house. ⁽³⁸⁾

(*Concise Oxford English Dictionary*. 2004. Eleventh Edition)

otaku 見出し語なし

(*Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford University Press, 2005. Seventh edition)

otaku 見出し語なし

(*Longman Exams Dictionary*. Pearson Education Limited, 2006. First edition)

otaku (in Japan) a young person who is obsessed with computers or particular aspects of popular culture to the detriment of their social skills. ⁽³⁹⁾

(*Oxford Dictionary of English*. 2010. Third Edition)

英和辞典関係

otaku 見出し語なし

(小西友七・安井稔・国廣哲彌編『小学館プログレッシブ英和注辞典』小学館、1989年1月、第2版7刷)

otaku 見出し語なし

(木原研三編『新グローバル英和辞典』三省堂、1994年3月)

otaku 見出し語なし

(『小学館ランダムハウス英和大辞典』小学館、1994年3月第2版第2刷)

otaku 見出し語なし

(小西友七編『ジーニアス英和辞典』大修館書店、1994年4月改訂初版)

otaku 見出し語なし

(木原研三編『グランドセンチュリー英和辞典』三省堂、2000年1月)

otaku オタク [Jap.] ⁽⁴⁰⁾

(三省堂編集所編『グランドコンサイス英和辞典』三省堂、2001年2月)

広瀬直子『CD付 日本のことを1分間英語で話してみる』(2008)では次のような説明がある。

Otaku is geek, nerd, or freak in English. The *otaku* hang out mostly in the Akihabara area of Tokyo or the Nipponbashi area of Osaka. There, you can see many electronic, comic and anime DVD shops. Most *otaku* are male. ⁽⁴¹⁾

さらに、「覚えておきたい語句・表現」では次のように解説されている。

geek 「オタク」

*知的なオタク。頭が良すぎる変人。

nerd 「オタク」

*コンピュータなどに強くて、独特の風貌 (やせている、厚いめがねなど) の人。

freak 「オタク」

*何かにマニアックにはまっている人、奇人。 ⁽⁴²⁾

Ross Mouer “Work culture” (2009)の中では *otaku* について次のように定義している。

otaku (devotees to a narrowly defined, mainstream passion) ⁽⁴³⁾

最後に一連のオタクに関することが海外にどのような波及効果を与えているかを考えるべきであろう。今や「オタク文化」は日本のポップカルチャーのひとつとして無視できないものとも言える。インターネットの「同人用語の基礎知識 おたく／オタク／Otaku」によれば、海外では「Otaku」への拒否反応として「Wapanese」という言葉もあるようだ。

また日本製のアニメやゲームなどが大人気になるにつれ、反発や拒否反応の形で、それに異常にはまり込んでいる人を、「Wapanese」（ワパニーズ/ White + Japanese/ 日本製アニメやマンガ、ゲームに熱中するあまり、日本人になりたい、あるいは本当の自分は日本人なのだ...などと思ひ込んだりする白人を揶揄するスラング）などと否定的に呼ぶケースもアメリカなどでは起こっているようです。⁽⁴⁴⁾

もちろんこうした現象は日本人が意図して起こしているわけではないが、波及現象として捉えておくべきだろう。「Wapanese」は紙媒体辞書には俗語とうこともあり、まだ掲載されていないようだ。インターネットの Urban Dictionary によればその記載は早いもので April 14, 2003 となっている。その定義はいくつかあるが、最初の2つの定義を紹介しておこう。

“Wapanese” are decidedly caucasian individuals who, by means of thoroughly warped postmodern acculturation processes, have come to the decision that it is in their best interest to act as if they were denizens of the nation of Japan. The term “wapanese” can be accurately thought of as an analog to wigger. A whitey can be classified as a “Wapanese” if they are in possession of two or more of the following defining traits:

1. Has an unhealthy obsession with shallow, saccharine and intellectually insulting animation shows (also referred to as anime by the nerd elite) originally tailored for young Japanese children
2. Operates under the erroneous belief that every aspect of American culture is vastly inferior to that of Japan’s – even though 99.9% of Wapanese have never had firsthand experience of any sort with their preferred culture (in other words, they’ve never set so much as one foot upon the island(s) of Japan) ⁽⁴⁵⁾

同じくインターネット上の『日本アニメ・マンガファン』を意味する侮辱的俗語 WAPANESE』(2005.9.10)では次のように紹介している。

ある英語学習雑誌の「海外での日本アニメ・マンガ人気」特集の中にアメリカでのマンガ用語解説が掲載されていた。紹介されたマンガ用語の中には「Shonen-Ai (少年愛)」「Kawaii (可愛い)」などに混じって「Wapanese」という英単語があつて、意味は「People who are manga fans (マンガのファン)」となっている。

確かに北米のアニメ・マンガファンと話をすれば本当に shonen-Ai、kawaii、yuri、hentai、yaoi などの言葉が普通に出てくる。でも語学学習雑誌がそれらの単語と同じレベルで単に「マンガファン」としてこの Wapanese (ワパニーズ) を紹介するのはかなりマズイ。(46)

このあと Urban Dictionary に触れている。「世界の英語方言・スラング大辞典—アメリカ、イギリス、オーストラリア、カナダ、シンガポール、、、」(2010.4.19)ではつぎのように紹介している。

[名] [形]

1. 日本かぶれ
2. 狂信的なアニメ・マンガファン。

主に蔑称として使われる。otaku より侮蔑の意味合いが強い(むしろ英語圏では、otaku という単語はファンに近い意味合いで好意的にとらえる場合もある)。アニメ等日本のサブカルチャーにのめり込み過ぎた余り、アニメのキャラクターのような格好をしたり、「自分が日本人だったらいいのに」といった願望を持ち合わせた白人のことを指す。単なる「日本好き」とは異なるので、使用には注意されたい。(47)

インターネット上の辞書における定義をいくつか紹介しておきたい。The Online Slang Dictionary の定義は以下の通りである。

- a person obsessed with Japanese culture.

By WatterGR, Sacramento, CA, USA, Apr 14 2010 [Edit definition]

(48)

Wiktionary では次のように定義している。

Etymology

Blend of white and Japanese of wannabe and Japanese. Formed by analogy with the word wigger.

Adjective

wapanese(not comparable)

1. (derogatory, slang) used to refer to Cacasian individuals who try to assimilate too much of Japanese culture. Characateristics may include an obsession with anime or martial arts, or inapporpiate or incorrect casual use of Japanese words.

Synonyms

- weeaboo

■This page was last modified on 27 August 2010, at 18:22. ⁽⁴⁹⁾

上記の定義については約 472 万語収録の英和辞典・和英辞典の「weblio 英和和英」でもそのまま出典として採用されている。⁽⁵⁰⁾ なお、hikikomori を新たに見出し語として掲載した *Oxford Dictionary of English* (2010)には、otaku, kawaii は見出し語としてあるが、wapanese, yaoi, hentai には掲載されていない。いずれにしても wapanese の初出ははっきりしないが、Urban Dictionary によれば 2003 年 4 月 14 日の掲載がひとつのカギになりそだ。これは Douglas McGray. “Japan’s Gross National Cool” (2002)以後であることと大きく関係しているように思える。otaku と wapanese については欧米人が日本のポップカルチャーの捉え方により使い分けされていると言ってよいだろう。

注

第1章 「オタク」とは何か

- (1) 山中智省「『おたく』誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—」(『横浜国大 国語研究』第27号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、2009年3月)、p.16.
- (2) 「漫画ブリッコ」に関する分析については、山中智省「『おたく』誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—」(『横浜国大 国語研究』第27号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、2009年3月)が詳しい。
- (3) 「同人用語の基礎知識 おたく／オタク／Otaku」(<http://www.paradisearmy.com/doujin/pasok6n.htm>)(2011年5月18日アクセス)
- (4) Ditto.
- (5) 中森明夫「僕が『おたく』の名付け親になった事情」(『別冊宝島104号』(JICC出版局、1989年12月)、p.94.
- (5) 大澤真幸「オタクという謎」(『フォーラム現代社会学』第5号、関西社会学会、2006年5月)、p.26.
- (6) 『おたくの本』(別冊宝島104号)、p.2.
- (7) 『広辞苑』(第6版)(岩波書店、2008年1月)、p.400.
- (8) 石森秀三「オタクが日本の観光を変える！」(『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)、p.9.
- (9) 西尾実他編『岩波国語辞典』(岩波書店、2009年11月第7版第1刷)、p.177.
- (10) 清水均編『現代用語の基礎知識』(自由国民社、2009年1月)、p.979.
- (11) Ibid., pp.1081-1082.
- (12) 清水均編『現代用語の基礎知識』(自由国民社、2010年1月)、p.1185
- (13) 瀬沼文彰『キャラ論』(STUDIO CELLO、2007年3月)、pp.208-209.
- (14) 東浩紀『動物化するポストモダン』(講談社、2001年11月)、p.8.
- (15) Azuma, Hiroki. Abel, Jonathan E. and Kono, Shion, translators. *Otaku: Japan's Database Animals* (University of Minnesota Press,

- 2009), p.3.
- (16) 古賀令子『「かわいい」の帝国』(青土社、2009年6月)、pp.64-65.
- (17) 榎本秋編『オタクのことが面白いほどわかる本』(中経出版、2009年5月)、p.19.
- (18) 野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』(東洋経済新報社、2005年10月)、p.3.
- (19) Ibid., pp.2-3
- (20) 田川博「オタク分析の方向性」(『名古屋文理大学紀要』第9号、名古屋文理大学、2009年3月)、p.73.
- (21) 大澤真幸「オタクという謎」、p.26.
- (22) 「おたく／オタク／Otaku」(『同人用語の基礎知識 www.paradise-army.com/doujin/pasok6n.htm 2010年8月19日アクセス)
- (23) 岡田斗司夫『東大オタク学講座』(講談社、2008年5月)、p.24.
- (24) 「岡田斗司夫「日本に恋する米国のオタク」(『AERA』朝日新聞社、1995年10月2日号) (www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/library/single/AERA.html)(2010年8月19日アクセス)
- (25) Ditto.
- (26) 岡田斗司夫「オタク学開講宣言」(『AERA』朝日新聞社、1996年3月25日号) (www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/library/single/AERA.html)(2010年8月19日アクセス)
- (27) Ditto.
- (28) エチンス・バラール／新島進訳『オタク・ジャポニカ』(河出書房新社、2000年5月)、p.8.
- (29) 堀淵清治『萌えるアメリカ』(日経BP社、2006年8月)、p.230.
- (30) 唐沢俊一・岡田斗司夫『オタク論!』(創出版、2007年4月)、p.126.
- (31) Ditto.
- (32) Galbraith, Patrick W. *The Otaku Encyclopedia* (Tokyo: Kodansha International, 2009), p.171.
- (33) Ibid., p.173.
- (34) García, Héctor. *A Geek in Japan*. (Tuttle Publishing, 2010), p.86.

- (35) Ditto.
- (36) Levi, Antonia, McHarry, Mark and Dru Pagliassotti, editors. *Boys' Love Manga*. (McFarland & Company, Inc., Publishers, 2010), p.260.
- (37) 山久瀬洋二／ダニエル・ワリーナ『どうしても英語で伝えたい日本の事情100』(IBCパブリッシング、2010年1月)、pp.226-227.
- (38) Soanes, Catherine and Stevenson, Angus, editors. *Concise Oxford English Dictionary*. (Oxford University Press, 2004. Eleven edition), p.1013
- (39) Stevenson, Angus, editor. *Oxford Dictionary of English*. (Oxford University Press, 2010. Third Edition), p.1258.
- (40) 三省堂編集所編『グランドコンサイス英和辞典』(三省堂、2001年12月)、p.1847
- (41) 広瀬直子『CD付 日本のことを1分間英語で話してみる』(中経出版、2008年2月)、p.34.
- (42) Ditto.
- (43) Mouer, Ross. “Work culture” (Sugimoto, Yoshio, editor. *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*. Cambridge University Press, 2009), p.123.
- (44) 「同人用語の基礎知識 おたく／オタク／Otaku」
(<http://www.paradisearmy.com/doujin/pasok6n.htm>)(2011年5月18日アクセス)
- (45) 「Urban Dictionary Wapanese」
(<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Wapanese&defid=84821>) (2011年5月22日アクセス)
- (46) 『日本アニメ・マンガファン』を意味する侮辱的俗語 WAPANESE」
(<http://d.hatena.ne.jp/ceena/20050910/1126368387>)
(2011年5月22日アクセス)
- (47) 「世界の英語方言・スラング大辞典—アメリカ、イギリス、オーストラリア、カナダ、シンガポール、、、」
(<http://engslang.blogspot.com/2010/04/wapanese.html>)

(2011年5月22日アクセス)

(48) 「The Online Slang Dictionary Wapanese」

(<http://onlineslangdictionary.com/meaning-of/wapanese>)

(2011年5月22日アクセス)

(49) 「Wiktionary wapanese」 (<http://en.wiktionary.org/wiki/wapanese>)

(2011年5月22日アクセス)

(50) 「weblio 英和和英 wapanese」

(<http://ejje.weblio.jp/content/Wapanese>)(2011年5月22日アクセス)

視点 日本の観光

-48-

北大の観光学高等研究センターでは現在、山村高淑准教授を中心にして、オタク・ツーリズムの研究に着手している。近年の日本では、若者の「自動車離れ」や「スポーツ離れ」が問題になっている。昨年開催された国際オリンピック委員会の総会で、若い世代を対象にした「ユース五輪」の創設が決定された。

同様に、日本では近年、若者の「旅行離れ」現象が

問題視されている。現に、海外旅行者総数に占める各年齢層の割合を00年と07年と比較すると、20歳代男性は約16%から約14%に、20歳代女性は約29%から約24%に減少している。

メディア技術の普及やコンテンツの充実が若者層のひきこもり傾向を助長しているという論評もあるが、その一方でそれらが新たな若者の旅文化を生んでいる点も積極的に評価すべきで

北海道大学観光学高等研究センター長 石森秀三

ある。その典型例を「コミ・アニメファン」の「聖地」に見ることができる。鷺宮町商工会は70年代に始まる「コミケ」とは70年代に始まる「コミックマーケット(マンガやアニメ作品の同人誌即売会のことだ。昨年夏、東京国際展示場で開かれたコミケには3日間で全国から延べ55万人が参加しているが、今年には30万人に急増

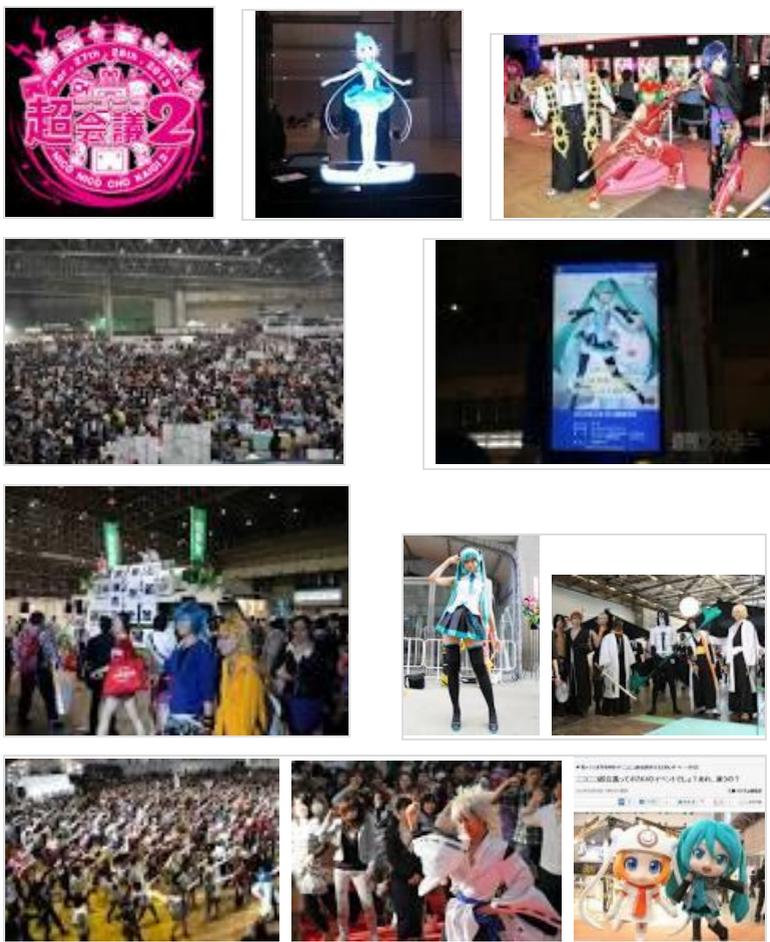
「聖地」にトを通して情報を入手したい。海外のファンも来訪している。メディアコンテンツは、商店、ファンと協力して、国境を越えて共有されており、国内外の若者を惹きつける磁力になりうる。

「オタク・ツーリズム」の研究

近年、メディアコンテンツの若者たちが「聖地巡礼」に基づいて旅行行動がまわつくりにつく事が見られる。その好例は「アニメ作品「らき☆すた」の舞台となった埼玉県鷺宮町である。今や鷺宮神社は

している。アニメ・オタク・ペシャル・インタレスト・ツーリズム」の二類型として研究しなければならぬ。若者は若者なりに「新しい観光を生み出す原動力」として重要な役割を果たしている。インターネッ

資料3 2013年4月27日～28日 ニコニコ超会議2



『ニコニコ超会議2』とは、2013年4月27日・28日に幕張メッセで行われたニコニコ動画を地上に再現するイベント。昨年は約9万人、今年の来場者数は約10万人との発表。すでに来年も『ニコニコ超会議3』が開催されることが発表された。

資料4 秋葉原・東池袋・中野



資料5 オタク・アイテム



担当者のおもなおタク文化関連業績一覧（おもに過去3年分）

著書・共著

- 1 『クール・ジャパン マンガ／アニメの今後の展望について』（多生堂、2010年3月）
- 2 『文化交流から文化外交へ』（イーコン、2010年10月）
- 3 『日本文化ブームから文化外交まで』（イーコン、2011年5月）
- 4 『オタク文化論』（イーコン、2012年1月）

論文

- 1 「『クール・ジャパン』とは何か」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第7輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2010年3月）
- 2 「文化交流から文化外交へ」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第7輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2010年3月）
- 3 「日本文化ブームからジャパン・クールまで—日本研究の行方」（『日本の中の異文化』第7号、日本異文化研究会、2010年11月）
- 4 「文化外交におけるメディア芸術の役割について」（『比較文化史研究』第12号、比較文化史学会、2010年12月）
- 5 「現代美意識としての『カワイイ』」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第8輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2011年3月）
- 6 「気になる言葉⑪ オタク／オタク文化」（『むらおさ』第14号、2011年7月）
- 7 「発信する『日本文化』とは」（『日本の中の異文化』第8号、日本異文化研究会、2011年11月）
- 8 「大学教育とオタク文化」（『比較文化史研究』第13号、比較文化史学会、2012年3月）
- 9 「kawaiiの行方」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第9輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2012年6月）
- 10 「気になる言葉⑫ 戦隊もの」（『むらおさ』第15号、2012年1月）
- 11 「気になる言葉⑬ オタク文化系の大学」（『むらおさ』第16号、2012

年7月)

webによる公開 (イーコンのインターネット講座等)

- 1 「文化交流から文化外交へ」(全30回 完結)
- 2 「日本文化ブームから文化外交へ」(全9回 完結)
- 3 「ポップカルチャーとしての『オタク文化』」(新規公開)
- 4 「オタク文化論」(新規公開)
- 5 「日本のマンガ/アニメロボットと戦闘美女」(新規公開)
- 6 「文学と科学—ロボットを中心に—」 (全36回)
- 7 「オタク文化考」(全50回)
- 8 「マンガ/アニメ/ゲーム」(全21回)

講演・研究発表等

- 1 「文学と科学—ロボットを中心に—」(武蔵野学院大学 模擬授業、2010年1月14日)
- 2 「文化交流から文化外交へ—日本文化ブームの今後の行方—」(比較文化史学会 研究発表大会、2010年1月30日)
- 3 「外国文学とロボット」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 コラボレーション講座、2010年6月12日)
- 4 「マンガで学ぶ英語」(武蔵野学院大学 模擬授業、2010年8月28日)
- 5 「マンガとアニメと教育」(武蔵野学院大学 模擬授業、2010年12月20日)
- 6 「マンガ/アニメと文学」(武蔵野学院大学 模擬授業[埼玉県立桶川高等学校]、2011年1月20日)
- 7 「メディア芸術の行方—教育・研究とデジタルコンテンツ—」(比較文化史学会、研究発表大会、2011年1月22日)
- 8 「マンガとアニメで知る国際コミュニケーション」(武蔵野学院大学 模擬授業、2011年1月27日)
- 9 「オタク文化で英語」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学 模擬授業 [埼玉県立滑川総合高等学校]、2011年11月17日)

- 10 「オタク文化がニッポンを救う」(武蔵野学院大学模擬授業、2011年12月10日)
- 11 「大学教育とオタク文化」(比較文化史学会、研究発表大会、2012年1月21日)
- 12 「オタク文化を巡る大学教育と研究」(日本英語文化学会、全国大会、2012年9月1日)
- 13 「オタク文化とツーリズム」(特別講義、明海大学ホスピタリティ・ツーリズム学部ホスピタリティ・ツーリズム学科 ケーススタディ 中井延美ゼミ、2012年10月30日)
- 14 「オタク文化と産業—オタクツーリズムを考える」(比較文化史学会、研究発表大会、2013年1月26日)

なお、上記以外のものについてはHP「佐々木隆研究室」(<http://www.ssk.econfn.com>)で公開しているのでご覧戴きたい。また、ブログ「佐々木隆研究室パート2」(<http://geocities.yahoo.co.jp/gl/ssk2000takashi>)も併せてご覧いただきたい。



ONE PIECE (撮影筆者 於：軽井沢 2011 年 8 月)

模擬授業 オタク文化論

著 者 佐々木 隆

発行所 武蔵野学院大学佐々木隆研究室

発行日 2013 年 8 月 24 日

連絡先 takashi.sasaki@u.musa.ac.jp

COPYRIGHT@TAKASHI SASAKI ALL RESERVED

無断転載（インターネット等を含む）を禁じます