

# 「オタク」とは何か —「おたく」と「オタク」 ／「オタク文化」 とは何か



・講義「ポップカルチャー論」よりの抜粋

武蔵野学院大学

国際コミュニケーション学部教授 佐々木隆

# 本日の内容

- 1 「オタク」とは  
—「おたく」から「オタク」へ
- 2 「オタク文化」とは
- 3 オタク世代論
- 4 オタクの気質
- 5 オタク文化が日本経済に与える  
影響及び効果

# 1 「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る。



「おたくの研究①～③」を掲載した「漫画プリッコ」

# 「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、デジカメ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。従って佐々木は「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)

# 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。

岡田斗司夫・唐沢俊一  
『オタク論！』(2007)

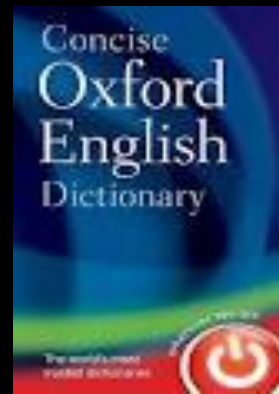
唐沢「社会と付き合い合っていくということ  
を欲しないまでに何かにハマって  
いる人たち」

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」



# 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)

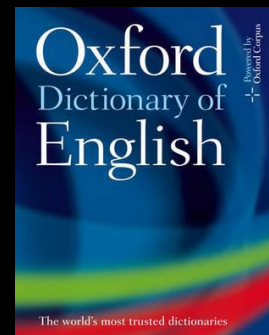


# オタクの英語の一般的定義2

**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)**



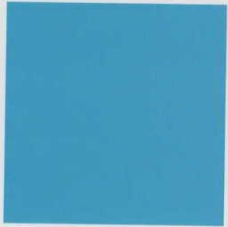
# 英語の定義の特徴

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ないが、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る。

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

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)

# 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だろうか。オタクはIT革命により一般化。情報の共有が当たり前になった。

# 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)

## 2 「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

いる。



「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だろうか。

### 3 オタク世代論(日本の場合)

第1世代 1960年前後生 新人類、しらけ世代  
(TV世代) **テレビ放送開始が1953年**

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

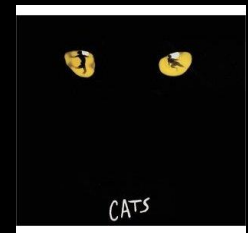
第3世代 1980年前後生 メインカルチャーとサブカルチャーの差が薄れた世代

第4世代 1990年前後生 インターネット世代

第5世代 2000年前後生 両親がオタク文化に慣れ親しんだ世代

# 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
- 12月、マイケル・ジャクソン *Thriller* PV発表



・ 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



# 第1世代 1960年代前後生

鉄腕アトム(1963)、ジャングル大帝(1965)、  
ウルトラマン(1966)、仮面ライダー(1971)、マ  
ジンガーZ(1972)、怪獣ブーム、変身ブーム、  
特撮(TVヒーロー誕生の時代)  
(ロボット、人造人間・改造人間、  
アニメの定着) 変身とアイテム  
(女の子は魔法使いになる)



## 第2世代 1970年代前後生

1969年にはアポロ11号が月面着陸により、宇宙時代到来の世代である。映画『スターウォーズ』(1977)の公開はその象徴でもあるが、日本国内で『宇宙戦艦ヤマト』(1974)、『機動戦士ガンダム』(1979)がTV放送が開始されたのもこの世代である。第1回のコミックマーケット(1975)開催。

- ・『スーパーマリオブラザーズ』(1985)
- ・サンリオのハローキティ(1974)／オタク
- ・第2世代が親の世代となっていることも注目に値する。



# 第3世代 1980年代前後生

TVアニメ『DRAGONBALL』(1986)、『美少女  
戦士セーラームーン』(1992)、『新世紀エヴ  
ァンゲリオン』(1995)

- ・スタジオジブリ(1985)
- ・『となりのトトロ』(1986)
- ・株式会社アニメイト設立(1986)



冒険する女の子から闘う女の子へ

『不思議の国のアリス』のアリス

『オズの魔法使い』のドロシー

日本では魔法の力＋変身＋女子編  
隊もの『美少女戦士セーラームー  
ン』や『プリキュア』

の誕生





# 第4世代 1990年代前後生

Windows85, Windows98

大友克洋監督『AKIRA』(1990)全米公開

インターネットの商用化(1992)

NEC、デジタルブック発売(1993)

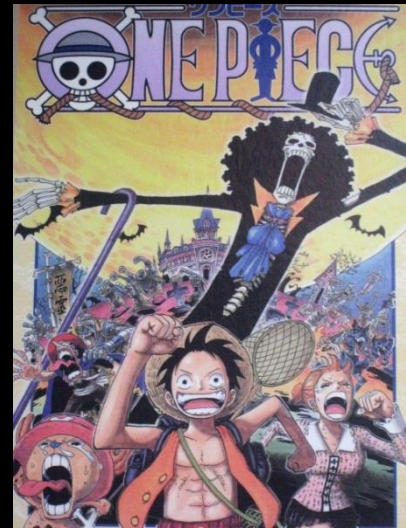
デジカメ、カシオ計算機(1995発売)

プリント倶楽部(1995)

Yahoo Japan!検索サービス開始(1996)

たまごっち(1996)

- 『新世紀エヴァンゲリオン』(1995)、  
『Ghost in the Shell/攻殻機動隊』(1995)『  
ポケットモンスター』(1997)、『もののけ  
姫』(1997)、『遊☆戯☆王』(1998)、『ONE  
PIECE』(1999) 放映開始
- 岡田斗司夫が東京大学教養学部でオタク文化論を開講(1996)



# 第5世代 2000年代前後生

2001年にはこんなことがあった

- ・三鷹市立アニメーション美術館(ジブリ美術館)開館

- ・Cure Maid Caféオープン

2002年にはこんなことがあった

- ・ダグラス・マクグレイ「Japan's Gross National Cool」発表

# 2003年以降

宮崎駿監督『千と千尋の神隠し』(2003)

\*米・アカデミー賞長編アニメ賞

中野独人『電車男』(2004)

中島哲也監督『下妻物語』(2004)

mixiサービス開始(2004)

第1回東京ガールズコレクション(2005)

東京アニメセンター開館(2006)

任天堂、Wii発売(2006) ゲームの概念に変

化→対戦型から体感型へ

# オタク文化で育った世代が親に

現在、小学生(2004~2010頃誕生)  
~大学生(1994~1998頃誕生)の  
両親の多くがオタク第1世代~第2世  
代となる。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したんできた  
オタク文化で過ごしてきた年代。

## 4 オタクの気質

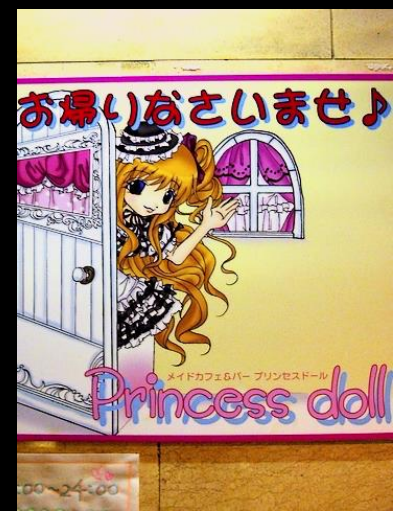
マニア、コレクター、追っかけなどは以前より存在していたが、現在では「オタク」の総称の中に統合されつつある。

「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・管理する。

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。

オタクは2次元の世界から3次元  
の世界へ。

非現実が現実へ。リアルな世界に  
非現実を求める。架空の想像物を  
実物化へ！ガンダムをはじめ、様  
々なテーマ・パークが開園！



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る。

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

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る。以前は「～に凝っている」「～の達人」も広い意味で言えば「オタク」に含まれるか？



# オタクの行動理論

ジェローム・マッカーシーのマーケティングの4Pを利用すると次のようになる。(『オタク市場の研究』2005)

製品、価格、プロモーション、  
流通(Product, Price, Promotion,  
Place) + 3Cを加える



# 3Cとは

収集

Collection

創造

Creativity

コミュニティ

Community

オタクは決して引きこもりやニートではない。オタクであるためには結構、お金がかかる。

# 呼び名による周囲への反応

オタク文化に興味がある

→ ポップカルチャーに興味がある。

オタク文化政策

→ ポップカルチャー政策

オタクツーツリズム、アニメツーツリズム

→ コンテンツツーツリズム

# 「オタク」とあまい呼ばなくなった

誰もが、片手にスマートフォンをもち、LINEやメールのチェックを行い、電子版・配信版のマンガや新聞を読んでいるのは当たり前まえの時代。行動自体はオタクと同じ。

# 5 オタク文化が日本経済に与える影響及び効果

オタク文化による消費行動が無視できなくなるくらい、その市場が拡大されている。このため企業の商品開発はもちろんのこと、研究も積極的に行われている。

さらに政府もアニメ・マンガ・ゲームなどを活用した政策を打ち出すようになった。

# 企業の戦略

マンガ⇒アニメ⇒ゲーム

日本の場合にはマンガ、アニメとキャラクター・グッズが関連していることが多く、これもコンテンツ産業の中では大きな役割を担っている。

# ゲームからアニメへ

ポケモンは  
戦略的アニメ。  
1996年2月27日  
にゲームボーイ  
用ソフト『ポケット  
モンスター 赤・緑』  
が発売された。



1997年4月1日よりテレ  
ビ東京系列にてテレビ  
アニメが放送開始

# ゲームからアニメへ

## 『妖怪ウォッチ』

### 2014年より放映開始。





# 民間の動き

- ・コミックマーケット  
(通称 コミケ)
- ・ニコニコ超会議
- ・コスプレサミット

# ここ数年の様子

2013年 8月10日～12日 59万人

2013年12月29日～31日 52万人

2014年 8月15日～17日 55万人

2014年12月28日～30日 50万人

2015年 8月14日～16日 55万人

2015年12月29日～31日 52万人

2016年 8月12日～14日 53万人

無視できる来場者ではない。集中してこれだけの消費行動が起こっている。

# ニコニコ超会議(2012年～)

主催:ニコニコ動画・(株)ドワンゴ

後援:経済産業省・総務省(第2・3回)



# コスプレサミット

世界中の若者を虜にする日本の「マンガ」「アニメ」。そのブームは「読む」「見る」だけでなく、「なりきる」楽しみ＝「コスプレ」も生み出しました。

そんな世界中のコスプレイヤーを通して新しい国際交流を創造するため2003年日本・名古屋で誕生した「世界コスプレサミット(通称:WCS)」。  
WCSへの参加チームは年を追うごとに増え続け、香港や台湾といった地域の代表チームも含めると、2015年ではついに26カ国・地域が参加するに至りました。(「WCSとは」より)

# 紙媒体から電子書籍へ

デジカメが登場した時、フィルムカメラからデジカメへ消費行動が移動していった時、いわゆる町中の写真屋さんには大きな変化があった。本や雑誌、マンガも紙媒体から電子書籍やオンライン配信が始まり、今、過渡期を迎えている。出版業界も大きな変化が求められている。

# 政府の動き

- ・宮崎駿等の活躍を反映
- ・法令の整備
- ・2002年のダグラス・マッグレイのクール・ジャパン論の影響
- ・政策の策定

# 文化芸術振興基本法(2001)

(メディア芸術の振興)第9条 国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術(以下「メディア芸術」という。)の振興を図るため、メディア芸術の製作、上映等への支援その他の必要な施策を講ずるものとする。

# 教育とマンガ、アニメーション

1 学習指導要領(1998, 1999)に漫画、アニメーションが入る。

2 大学にマンガ学科、アニメーション学科、マンガ学部が誕生。大学院にマンガ研究科マンガ専攻博士課程もある。



# 大学 学部・学科等の設置

**2000年 京都精華大学芸術学部マンガ学科(日本初)**

**2001年 東京工芸大学芸術学部メディアアート表現学科**

**2002年 東京工芸大学芸術学部アニメーション学科(日本初)**

**2005年 デジタルハリウッド大  
学デジタルコミュニケーション学  
部デジタルコンテンツ学科**

**2006年 京都精華大学マンガ  
学部(日本初)**

**2007年 東京工芸大学芸術学  
部マンガ学科**

**2005年 デジタルハリウッド大  
学デジタルコミュニケーション学  
部デジタルコンテンツ学科**

**2006年 京都精華大学マンガ  
学部(日本初)**

**2007年 東京工芸大学芸術学  
部マンガ学科**

**2008年 学習院大学大学院  
人文科学研究科身体表象文  
化学専攻**

**2008年 東京芸術大学大学  
院映像研究科アニメーション  
専攻**

**2010年 東京工芸大学芸術  
学部ゲーム学科**

**2010年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程**

**2010年 吉備国際大学文化財学部アニメーション学科**

**2012年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻博士後期課程**

『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査報告書』国土交通省・経済産業省・文化庁(2005)

コンテンツツーリズムの提唱  
オタク文化を観光立国政策、  
地域振興政策へ活用。  
ICTの発信力を活用

# 「コンテンツツーリズム」とは

地域に関わるコンテンツ(映画、テレビドラマ、小説、まんが、ゲームなど)を活用して、観光と関連産業の振興を図ることを意図したツーリズムを「コンテンツツーリズム」と呼ぶことにしたい。

(『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興のあり方に関する調査 報告書』国土交通省・経済産業省・文化庁、2005年3月)より

# 2006年4月 麻生外務大臣演説 文化外交の新発想—みなさんの 力を求めています

漫画、アニメなどのポップカルチャー  
—を文化外交として利用すること  
を演説。





# オタク産業としてオタクツーリズム

- ・コンテンツツーリズムとしてのオタクツーリズムは、「地域振興」としての位置付けが強い。
- ・地域の理解が必要
- ・クール・ジャパンとして活用しようとするだけでは失敗する。
- ・地域の特性を生かしたコンテンツの活用。地域との連動やICTとの連動が不可欠。