

第1章 オタク文化とポップカルチャー

(1) 『ポップ・カルチャー』(1999) と 『現代文化論』(2011)

今、手元に2冊の本がある。宮台真司・松沢呉一『ポップ・カルチャー』(毎日新聞社、1999年4月)と遠藤英樹『現代文化論』(ミネルヴァ書房、2011年9月)である。この2冊の目次をまず紹介しておきたい。

『ポップ・カルチャー』(1999)は30のキーワードをめぐる、宮台真司と松沢呉一がゲストとともに若者カルチャーにひそむヴィジョンを語ったものだ。『毎日新聞』夕刊の1996年4月23日～1998年8月25日まで連載されたものに30章を書き下ろしたものだ。30項目は以下の通りである。

格闘技、お笑い第4世代、コギャル語、レディースコミック、ヒーリング読み捨て本、コマダム考現学、クィア、視聴者トーク、マンガ衰退!?, リセット文化、現代美術、メガヒット・ポップス、オタク化、ホラー漫画、エヴァとものけ姫、ジベタリアン、「朋ちゃん」現象、インディーズ雑誌、ビジュアル系雑誌、身体装飾、不条理バイオレンス、だめ連、漫画深夜族、B級文化、コロコロ文化、アダルトビデオ、新世代少女漫画、コミュニケーション

この中で「オタク化」の中で、文脈上の問題もあるが、気になる表現がいくつかある。

今の日本にマスコミの影響を受けていない人も、20～40代でサブカルチャーの影響を受けていない人もいない。(宮台・松沢 91)

コミケに関係なくコスプレが純粋に好きという人たちは増えましたもんね。(宮台・松沢 92)

今、日本で一番成功しているバーチャルアイドルは、オーロラ輝子です。河合美智子=オーロラ輝子で、歩いていると年配の方から「輝ちゃん」

と言われるそうです。ドラマと現実を混同している。バーチャルアイドルは、NHKの朝の連続テレビ小説という最もメジャーで保守で典型的なドラマから生まれてきてるわけで、すでにオタク・カルチャーは全世代にウケてる。(宮台・松沢 93)

一部の人たちを指して「オタク」と表現したものが、薄く広く浸透したオタク文化はネガティブなイメージが薄らいだのか、ネガティブなイメージが薄らいだからオタク文化が薄く広く浸透したのかを断定することは難しい。時の流れと共にネガティブなイメージが薄らいだと同時に、オタクのライト化が進んだと考えるのが妥当なところだろうか。

書名では「ポップ・カルチャー」となっているが、筆者は「ポップカルチャー」と表記したい。これは依然「マス・コミュニケーション」が「マス・コミ」へ、現在では「マスコミ」と表記されているように、その言葉が定着されると、日本語では短縮され、略称化されていく傾向にある。「パーソナル・コンピューター」は「パソコン」として定着、「リモート・コントロール」は「リモコン」など、外来語として借用したが、すでに和製英語となっている。

さて、目次をみても分かるように、ポップカルチャーにはオタク文化のコンテンツが多く含まれているため、前述の通りオタクのライト化によりポップカルチャーは場合によりオタク文化と同義語として使用されることもある。

『現代文化論』(2011)の副題は「社会理論で読み解くポップカルチャー」である。ここでは「10の領域を通して、現代におけるポップカルチャーの現象を扱っている。」(遠藤 i) 10の領域とは以下の通りである。

映画、テレビドラマ、ポピュラーミュージック、アニメ、マンガ、
文学、パーソナルコンピュータ、ファッション、観光、お笑い

書名に「現代文化」、副題に「ポップカルチャー」が使用されているが、概念的には現代文化の中にポップカルチャーが存在することになる。ポップカルチャーについては前述の通りであるが、上記の 10 の領域はいわゆる「オタク文化」とリンクするものが多い。遠藤は本書について「具体的な事例の考

察を通して、映画、テレビドラマ、ポピュラーミュージック、アニメ、マンガ等、現代における文化現象について考えるための視点や理論を身につけることを目的にしている」(遠藤 iii) とある。現代文化とは「現代における文化現象」ということになる。文化現象ということになれば、一時的な流行現象もあれば、継続される現象もある。また、文化現象から社会意識や集団意識を読み解こうとする試みもなさるところだ。

(2) 「ポップカルチャー」の定義

上記で取り上げた『ポップ・カルチャー』(1999) と『現代文化論』(2011) をもとに「ポップカルチャー」の定義について考えておきたい。

Popculture。学問や芸術など正統とされる文化ではなく、大衆向けに大量生産される文化。

マンガ、アニメ、ゲーム、ライトノベル、ポピュラー音楽、テレビ、映画など。

(<http://d.hatena.ne.jp/keyword/%A5%DD%A5%C3%A5%D7%A5%AB%A5%EB%A5%C1%A5%E3%A1%BC>)(2013年7月19日アクセス)

また、1997年設立のポップカルチャー学会(Association of Pop Culture Studies)のHPには以下のような説明もあるので、紹介しておきたい。

多文化社会化が進む現代、日本とかかわりをもつさまざまな国の「大衆性をもつ文化」("pop"ular culture) 研究こそ日常生活レベルにおいては、高次元の文化研究以上に重要なことは否めない。

(<http://www.apocs.jp/topframe.html>)(2013年7月24日アクセス)

2013年4月に京都精華大学に日本で初めてのポピュラーカルチャー学部が開設された。大学のホームページよりディプマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーを紹介しておきたい。

ディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）

京都精華大学ポピュラーカルチャー学部を卒業し、学位（芸術）を取得した者は以下の能力を獲得していることを当学部の方針とする。

ポピュラーカルチャー、音楽、ファッションについての専門的知識と、それらを作り、届ける専門的スキル・技術を身につけていること。

ポピュラーカルチャー、音楽、ファッションを研究し、それらに関わる成果物を制作し、文化芸術一般についての広い視野と鋭い感性を獲得していること。

これらの知識や技術や能力を、社会的に活用する力を獲得していること。世界の多様性を認識し、他者に共感し、他者と連帯・協働する方法と能力を獲得し、それらを自律的に発揮できる力を身に付けていること。

カリキュラム・ポリシー（教育課程編成・実施の方針）

京都精華大学ポピュラーカルチャー学部では、本学の教育理念を基礎とし、広い教養と深い専門性を持ったポピュラーカルチャー、音楽、ファッションにおける表現者を養成するために、以下のような方針でカリキュラムを編成している。

変化の大きい社会で活動できるための基礎知識と学習能力を得るために、基礎講義・演習科目を設置し、広い視野の形成をはかる。

ポピュラーカルチャー、音楽、ファッションについての専門的知識と、文化芸術一般についての広い視野を形成するために、学部専門講義科目を配置し、社会や経済や政治とのつながりを学びながら、時代を貫き時代に先駆ける姿勢と感性の形成をはかる。

一定のプロジェクトを通して、ジャンルにこだわらず、ジャンルを超え、知識や技能の活用、実践的思考力の試行、課題探求力・問題解決力の実験をなすために、表現融合科目群を設置し、発信力やコミュニケーション力を鍛える。

表現一般に関するスキルをメディア制作科目群で試行し、音楽やファッ

ションの隣接ジャンルの知識と技能を表現越境科目群で学び、ポピュラーカルチャーの社会での生産消費様式を実務研修科目群で体験することを可能としている。

身につけた知識と技能を統合・総合し、さまざまな問題の解決や新しい表現や価値を創発・創造するために、基幹表現科目群のなかに、自由制作・卒業制作を設け、丁寧な個別指導を通して、ポピュラーカルチャー学部で学んだ事柄を形にし表現する。また、その過程で、これまでの文化遺産を踏まえた、しかも独自の文化社会批評能力を獲得する。

(<http://www.kyoto-seika.ac.jp/edu/popularculture/policy/>)

(2013年7月27日開アクセス)

ここでこだわっておきのは「ポピュラー」なのか「ポップ」なのか。単なる略語として考えるだけでよいかどうかだ。新村出編『広辞苑』(第6版、2008)には次のような定義として記載されている。

ポピュラー **【popular】** ①一般向き。大衆的。また、広く普及しているさま。②広く親しまれている洋風の歌や音楽。(新村2602)

ポップ **【pop】** (popular の略から) ①大衆的なさま。時流にのってしゃれたさま。②ポップ・アートの。③ポップスの。ポピュラー音楽の。(新村2597)

この両者の違いは何であろうか。「ポピュラー」にはなく「ポップ」にある定義は「時流にのってしゃれたさま」「ポップ・アートの」という部分だ。考え方をすれば、略語はその元の語が定着していることが前提となろう。「ポピュラー」よりも「ポップ」の方がより時流に乗っている印象を受ける。

「ポップ・アート」の定義を見てみると次のようにある。これは「ポップ・アート」の見出し語はないが、「ポップ」の見出し語内にある定義である。

一・アート **【～art】** 商品・広告・漫画など大衆文化のシンボルをそのま

ま用いる芸術の総称。一九六〇年代アメリカを中心に広まる。(新村 2597)

インターネット上の定義で「ポップ・アート」を検索すると以下の通りである。

米国の大量消費社会から生み出される大衆文化のイメージを借用した、美術の動向。言葉自体は1950年代末に英国で生まれたが、62年、ニューヨークで開かれた「ニュー・リアリスツ」展で米作家たちの大量消費社会に対する肯定的な態度と、即物的な態度の作品が注目された。イメージの空虚さを強調するかのよう、アンディ・ウォーホルは人気女優マリリン・モンローや、大量生産品のキャンベルスープ缶のイメージを無限に増殖させるような絵を描き、ロイ・リキテンシュタインは、マンガのひとコマを絵画として描き直した。オルデンバーグは日常の事物を巨大にしたり、柔らかくした彫刻を発表。ほかにトム・ウェッセルマン、ジョージ・シーガルらがいる。(山盛英司 朝日新聞記者)

(<http://kotobank.jp/word/%E3%83%9D%E3%83%83%E3%83%97%E3%82%A2%E3%83%BC%E3%83%88>)(2013年7月27日アクセス)

インターネット上に公開された様々な論文をまとめた *Otaku, Including: Akihabara* (2011)の中に、“In popular culture” という項目がある。最初に以下のような説明が紹介されている。

As otaku make up a good portion of the creative forces behind anime and manga, it is only natural that several works of manga and anime on otaku culture have appeared, often as a light-hearted pastiche.
(*Otaku*, 10)

具体的なアニメや『電車男』等が以下紹介されているが、popular cultureの中でオタクやオタク文化について言及していることは注目してよいだろう。

(3)「オタク」の定義

用語の表記として「おたく」なのか「オタク」なのかは必ず問われることなので、本書の立場をはっきりとさせておきたい。

「おたく」の表記は「おたく」について最初に取り上げた中森明夫『「おたく」の研究 街には『おたく』がいっぱい』(1983)、またその時の掲載誌『漫画ブリッコ』の編集長を務めていた大塚英志(1958-)は『「おたく」の精神史—1980年代論』(2004)をはじめとした「おたく」グループ、1996年～1997年から東大で「オタク文化論」を担当、『オタク学入門』(1996)を発表した岡田斗司夫(1958-)の「オタク」グループに分かれている。大塚英志『「おたく」の精神史—1980年代論』(講談社新書、2004)、その後(朝日文庫、2007)も出版された。大塚は2004年の「はじめに」では次のように述べている。

「おたく」の語を冠せられた事件が80年代の末に起きた時、ぼくは「おたく」が体現したとされる不毛さや困難さは相応に同時代に共有されるべきものであると考えて、そのことを主張するいくつかの文章を書いた。その考え方は今も変わっていない。

ここで示された問題は「おたく」が「オタク」と書き換えられる中で確実に忘れられていったものであり、しかし、片仮名に書き換えることで何かが乗り越えられていったとは到底思っていない。(大塚5)

また、最近では現代日本文化学、現代日本文化論といったような大学院や大学の講義でも「オタク」は取り扱われており、インターネット上でも「おたくとオタクの違い」なども掲載されている。ここでは京都大学大学院文学研究科現代史学専修の永井和氏が2004年前期に担当した「現代文化学基礎演習Ⅱ」の講義録として『「おたく」と「オタク」の違いとは何か?』について次のような掲載を紹介しておきたい。

「おたく」とは主に80年代においてサブカルチャーを消費して楽しむ人を指し、「オタク」は90年代になって情報そのものより、イラストや物語設定を単独消費する人。主に男性を指す。

(<http://www.bun.kyoto-u.ac.jp/knagai/04kisoen/ohtsuka.html>)(2011年9月29日アクセス)

この講義では大塚英志『「おたく」の精神史』が教材として取り上げられていることを付け加えておきたい。

大塚英志のように1980年代に限定して「おたく」としている場合もあるが、筆者としては1990年代よりPC、携帯電話、インターネットの登場により状況が一変したことを受けて、「オタク」と表現したいと考えている。

「オタク文化」の定義するためには「オタク」の定義が必要になって来るが、これについては、拙著『オタク文化論』(2012)で詳細に触れているので、ここではごく簡単に紹介しておきた。

(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。(新村400)

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。(東8)

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. (Azuma3)

語学辞典系は総じてネガティブな定義を行い、ポップカルチャーやオタク

文化を論じているものと趣きは異なる。オタクの定義についてもうひとつ紹介しておきたい。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.”(Galbraith171)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. (Galbraith173)

では、筆者は「オタク」をどう定義するか。これについては東浩紀の定義をベースに以下のように定義したい。

マンガ、アニメ、ゲーム、PC、SF、特撮、フィギュアそのほか、たがいに深く結びついたコンテンツに耽溺したり、熱心に消費する人々の総称

そして、大塚のように1980年にはこうした傾向を持つ人を特に「おたく」と表現する場合もあるが、時代と共に新しいアイテムの登場などもあり、日本だけでなく、世界中にも同じような傾向を持つ人が存在するわけで、包括的な意味で「オタク」と筆者は表記したい。

おそらく、現在ほとんどの人がこの定義に程度の差はあるにせよ当てはまるのではないだろうか。つまりこのことは何を意味するのだろうか。オタク

を急速に進化させ、コアなオタクからライトなオタクを生み出したのは、インターネット、パソコン、デジカメ、DVD 等といったデジタルツールの普及と言ってよいだろう。こうした状況について和田剛明「ライト化したオタク市場とその特徴」(2007)で次のように述べている。

DVD の普及やパソコンの低価格化が進み、ネットによる作品情報が入手できるようになるといった変化が進み、参加の障壁が低くなることによって、若い世代を中心とした『ライト』なオタク層の参加が起こる。この若い世代が成長することにより、オタク層が数としても年齢としても幅が広がり存在感を持つようになり、徐々に社会的に認知されるようになる。(和田 70)

オタクのライト化は腐女子、萌え系、コスプレなどへとつながっていることは言うまでもないことだ。

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。(和田 71-72)

このライト化されたオタクが現在では産業でも大きな影響を与えることになるのだ。

このオタクのライト化にはもう一つ大きな理由があると筆者は考える。「オタク」のイメージの変化である。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』から始まるマスコミでの「おたく」登場から2013年は30年目を迎えてきた。この間に東京・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により「オタク」のイメージはマイナスのベ

クトルへ追いやられた。また、同時に「ひきこもり」という概念と混同されるようになり、「社会的に異常な人」といったような印象をもたれるようになった。これもまたマスコミによって大きく印象付けられた結果だ。「オタク」の登場も、その後の印象付けもマスコミの発信によるものが大きいということになるだろう。しかし、オタクが夢中にあるアイテムの消費が市場として魅力的だと考えられるようになると、様相は一変することになった。共通の趣味趣向を持つ人の存在が明らかになってきたことが挙げられよう。筆者の考えでは、これに一役買ったのが1994年4月より放映が開始された『開運!なんでも鑑定団』(テレビ東京、現在でも放映中)ではないかと考えている。これまでは単なるコレクション、極端な言い方をすれば奇人変人のコレクションが金銭的に高い評価を得る、あるいは古美術等で高い評価を受けるといったような鑑定ブーム、骨董品ブームを巻き起こしたといっても過言ではないだろう。これもマスコミの影響ということになるだろう。なかでも捨てようと思っていたおもちゃが一部のコレクターの間でかなり高額な価格で取引されていることが一般視聴者にもわかるようになり、コレクターではない一般人がこうした分野にも興味を持つようになったことだ。

同番組の鑑定士のひとりに古川益三(1950-)がいるが、彼は「まんだらけ」を立ち上げた人物でもあり、Douglas McGray “Japan’s Gross National Cool” (2002)でも紹介されている。「まんだらけ」は1980年に中野ブロードウェイ内まんが古書店として開店したことから始まり、1987年には株式会社まんだらけ MANDARAKE INC となった。ちなみに株式会社アニメイト animate LTD が設立されたのも1987年である。皮肉なことに宮崎事件の前年であった。市場的にもすでに素地があったものの宮崎事件の影響もあり一般人がなかなか足を踏み入れにくかったかもしれない。しかし、『開運!なんでも鑑定団』の放映により一般人にもこうした市場があることがしられるようになったこともひとつの要因になったことは無視できないだろう。Douglas McGray “Japan’s Gross National Cool” (2002)での紹介は以下の通りである。

With a network of shops across Japan and a listing on the Nikkei

Stock Index, Mandarake Incorporated is positioning for global expansion. New stores opened in Los Angeles in 1999 and in Bologna in 2001. Japan accounts for the bulk of Mandarake's revenue, said company president Masuzo Furukawa, "but in, say, about five to 10 years, it should be the other way around. The foreign market should be much bigger."

Already, "there isn't much of a time lag between what sells well in Japan and what sells in the United States," Furukawa said, comparing business in Tokyo and Los Angeles. The buxom, gun-toting pixies, cute monsters, and transforming robots that fill Mandarake in Shibuya show up in MTV graphics, street fashions, bars and dance clubs, and even museums. Last year, the Getty Center in Los Angeles debuted a blockbuster show on Japan's "Super Flat" movement—young Japanese art inspired by the two-dimensional look of commercial cartoons. (McGray)

「クール・ジャパン」(“cool Japan”)はジャーナリストのダグラス・マクグレイ(Douglas McGray, 1975)が外交専門誌 *Foreign Policy* (May/June, 2002) に発表した“Japan's Gross National Cool”という論文を発表し、その後、神山京子訳「<ナショナル・クールという新たな国力>世界を闊歩する日本のカッコよさ」(『中央公論』第118巻第5号、2003年5月)として翻訳が発表された。マクグレイはジャパン・ソサエティー・フェローとして当レポートの執筆を担当した。

Douglas McGray “Japan's Gross National Cool” (2002)以降は日本政府自体がこの論文を無視できなくなり、オタクを否定的に定義する傾向は薄まったと言ってよいだろう。

(4) 「オタク文化」の定義

オタク文化はオタクが耽溺する文化ということになる。一般的にはサブカ

ルチャーと言われることもあるが、マンガ、アニメ、ゲームを中心とするコンテンツや脳内恋愛の対象となるアイテム、さらにはインターネット、PC、デジカメと言ったデジタル・ツールの総称とでも言ったらよいだろうか。オタク文化を最も端的に定義しているものは、おそらく前島賢『セカイ系とは何か』（2010）ではないだろうか。「オタク文化」とは本書によれば次の通りである。

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を、本書ではこのように総称する）（前島 3）

オタク文化の定義で注目しておきたのは「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」という部分であろうか。すなわち、「消費されるコンテンツ」という考え方が示されたことだ。

最近公開された映画、ギレルモ・デル・トロ監督『パシフィック・リム』（*Pacific Rim*）（2013）から日本の怪獣映画や巨大ロボットマンガ／アニメを連想することは難しいことではない。「オマージュ」という言葉には創作する際にモチーフ等を過去の作品に求める、あるいは尊敬をこめた創作といった意味合いがある。映画だけでなく芸術全体として創作者自身と鑑賞者の間には必ずしも解釈上のずれ、すなわちインテンショナル・ファラシーが生ずる。日本発信のマンガ／アニメが海外で映像化され、あるいは実写ドラマ化され、それが日本に逆輸入される場合もあるが、これは日本のオタク文化の波動現象とも言うべきだろうか。文化は変容されることが宿命であり、日本のマンガ、アニメがこうした対象になっているすれば、その国で受容され定着した結果であると言える。

1983年には「おたく」という言葉がマスコミに取り上げられ、任天堂のファミリーコンピュータ、セガのSG1000といった家庭用ゲーム機の登場、マイケル・ジャクソン(1958-2009)の『スリラー』のPVが登場した。また、東京ディズニーランド開園もまた1983年であった。1983年はオタク文化元年、

あるいはエンターテイメント・ゴールド年とも言える年であった。今年はそれから 30 年、また TV 放映 60 周年という年でもある。そして今では「オタク文化」はオタク産業、オタク市場と結びつくと国の政策にも影響を与えるまでになった。

引証資料

宮台真司・松沢呉一『ポップカルチャー』毎日新聞社、1999 年 4 月

東浩紀『動物化するポストモダン』講談社、2001 年 11 月

大塚英志『「おたく」の精神史—1980 年代論』講談社、2004 年 2 月

和田剛明「ライト化したオタク市場とその特徴」『2008 オタク産業
白書』メディアクリエイト、2007 年 12 月

新村出編『広辞苑』岩波書店、2008 年 1 月

前島賢『セカイ系とは何か』ソフトバンククリエイティブ、2010 年 2 月

遠藤英樹『現代文化論』ミネルヴァ書房、2011 年 9 月

Douglas McGray “Japan’s Gross National Cool”

(<http://homes.chass.utoronto.ca/~ikalmar/illustex/japfpmcgray.htm>)

(2013 年 8 月 13 日アクセス)

Azuma Hiroki. Abel, Jonathan E. and Kono, Shion, translators.

Otaku: Japan’s Database Animals. Minneapolis & London: University
of Minnesota Press, 2009.

Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*. Tokyo: Kodansha
International, 2009.

Otaku, Including: Akihabara. USA: Hephaestus Books, 2011