

気になる言葉⑩ オタク／オタク文化

佐々木 隆

プロローグ

「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る。「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。(一)

一 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―』(二〇〇九)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。(二)

オタクについて定義しようとするれば、一九八三年の『漫画ブリッコ』(六月～八月号)(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。(三)また、最近では「オタク文化」と言う言葉もよく見かけるが、前島賢『セカイ系とは何か』(二〇一〇)によれば「オタク文化」とは次の通りである。

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) (四)

オタクの国内状況について更に見ておけば、岡田斗司夫(一九五八生)は一九九六年〜一九九七年にかけて東京大学で「オタク文化論」の講義を担当し、その後『オタク学入門』(一九九六)を發表し、オタクキングとして知られている。

二 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』(一九九〇)、西尾実他編『岩波国語辞典』(二〇〇〇)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』(二〇〇八)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。(五)

マイナス・イメージの定義である。この底流には「根暗」や前述の少女殺人事件(一九八八・一九八九)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(一九四五生)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。(六)

さらに『現代用語の基礎知識』(二〇〇九)には二ヶ所で「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。(七)

次に「マンガ文化」分野における定義である。

オタクと一九八〇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。(八)

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』(二〇〇一)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。(九)

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 sub-culture strongly linked to anime, video games, computers, science fiction, special effects films, anime figures, and so on. (十)

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、現在では三十代、四十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。

田川隆博「オタク分析の方向性」(二〇〇九)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パクトを生んだ。(十一)

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、キャラクターなどのサブカルチャーと密接

に結びついて考えなければならぬ。岡田斗司夫(一九五八生)によれば、オタク文化はおもに「映像、デジタル、出版」(十三)に大別できるといふ。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」と言えば岡田斗司夫と唐沢俊一(一九五八生)が思い出されるが、共著『オタク論!』(二〇〇七)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感じないままに何かにハマっている人たち」(十四)

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」(十四)

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”については三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.”(十五)とある。オタク“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.

(十六)

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。清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』(二〇〇九)では、それを端的に述べているので、紹介しておきたい。

確かにオタク文化は海を越え、ある意味普遍的な文化として世界に伝播していった。結果として現代の日本人とその考え方や、文化、人生哲学がより深く、外国に伝わっている。そのお

陰でかつてのような無知や偏見に基づく日本叩きは激減しているといっていいたいだろう。

また一神教的に白黒つけたりするのではなく、お互い様、どこかで手を打ちましょう、和をもつて尊しとする、といった日本的なトラブルの解決法や、メンタリテイも伝わっている。これはぜひとも世界に広げるべきである。

かつて日本人の多くは欧米や白人にコンプレックスを持っており、思想も文化も舶来物をありがってきた。だが現在はそのような考え方は減ってきている。これはオタク文化が尖兵となつて、日本文化や日本文明が世界的に受け入れられている現実がその背景にあると思う。また日本人はもっと日本人として自信を持つべきだ。

(十七)

エピソード

『広辞苑』で定義されていた「オタク」の定義は、かなりマイナスのイメージのものが含まれているが、ポップカルチャー全体からみれば、あるいは海外の定義なども考え併せると、日本には偏見があるのではないかと思える。オタクへの理解は日本のポップカルチャーだけでなく、現代若者気質を理解する上でも大きく貢献するのではないだろうか。そしてこうした背景持つ「オタク文化」は日本のポップカルチャーのひとつとして、産業の一分野としてオタク産業は無視できないものとも言えるだろう。

注

- (一) 「ひきこもり」については『むらおさ』（第十三号、二〇一一年一月）で触れたので参照願いたい。
- (二) 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

二十七号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、二〇一〇

〇〇九年三月）、十六頁。

(三) 「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』第二十七号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、二〇〇九年三月）が詳しい。

(四) 前島賢『セカイ系とは何か』（ソフトバンククリエティブ、二〇一〇年二月）、三頁。

(五) 新村出編『広辞苑』（第六版）（岩波書店、二〇〇八年一月）、四〇〇頁。

(六) 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、第六十号、旅の文化研究所、二〇〇九年七月）、九頁。

(七) 清水均編『現代用語の基礎知識』（自由国民社、二〇〇九年一月）、九七九頁。

(八) 同書、一〇八一、一〇八二頁。

(九) 東浩紀『動物化するポストモダン』(講談社、二〇〇一年十一月)、八頁。

(十) Azuma, Hiroki. Abel, Jonathan E. and Kono, Shion, translators. *Otaku: Japan's Database Animals* (University of Minnesota Press, 2009), p.3.

(十一) 田川博「オタク分析の方向性」(『名古屋文理大学紀要』第九号、名古屋文理大学、二〇〇九年三月)、七十三頁。

(十二) 「おたく／オタク／Otaku」(『同人用語の基礎知識 www.paradise-army.com/doujin/

(十三) 唐沢俊一・岡田斗司夫『オタク論!』(創出版、二〇〇七年四月)、二一六頁。

(十四) 同書

(十五) Patrick W. Galbraith. *The Otaku*

Encyclopedia (Tokyo: Kodansha International),

p.171.

(十六) *Ibid.*, p.173.

(十七) 清谷信一『ル・オタク フランスおたく物語』(講談社、二〇〇九年一月)、二六四・二六五頁。

*本稿は拙著『日本文化ブームから文化外交まで』(イーコン、二〇一一年五月)に掲載した「第三章 オタク文化の周辺」の「(一) オタク」を加筆修正したものである。