

## 気になる言葉⑬ オタク文化系の大学

佐々木 隆

### プロローグ

最近の大学では、いわゆるカタカナ名称の大学、研究科、学部、学科は珍しくない。また、科目名称も多岐にわたっている。特に、マンガ、アニメ、ゲーム、キャラクターなどを取り上げる例が多くなっているのが大きな特徴である。この意味で大学教育におけるオタク文化の取り扱いに注目してみたい。

### 一 「オタク文化」とは何か

大学で多く取り扱われるようになったマンガ、アニメ、ゲーム、キャラクターなどをまとめて「オタク文化」と呼ぶ場合があるが、その定義について確認しておきたい。オタク文化とは前島賢『セカイ系とは何か』(二〇一〇)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)(二)

また、拙著『オタク文化論』(二〇一三)では次のように定義した。

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・ツールの総称とも言ったらよいだろうか。(三)

「消費されるコンテンツ」とするこの定義が現在最もふさわしい定義ではないだろうか。

## 二 大学教育とオタク文化

オタク文化のキーワードはマンガ、アニメ、ゲーム、コンテンツ、デジタルコンテンツ、コンピュータ、インターネット等であることに異論はないだろう。こうしたキーワードを研究科、学部、学科の名称となっているところが多くみられる。その例を時系列に紹介しておきたい。(三)

二〇〇〇年 京都精華大学芸術学部マンガ学

科(日本初)

二〇〇二年 東京工芸大学芸術学部アニメー

ション学科(日本初)

二〇〇四年 デジタルハリウッド大学院大学

デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ

専攻

二〇〇五年 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

二〇〇五年 宝塚造形芸術大学メディア・コ

ンテンツ学部(現在の宝塚大学)

二〇〇五年 大阪芸術大学芸術学部キャラク

ター造形学科

二〇〇六年 宝塚造形芸術大学大学院メディ

ア・造形研究科(現在の宝塚大学大学院)

二〇〇六年 京都精華大学マンガ学部(日本

初)

二〇〇七年 東京工芸大学芸術学部マンガ学

科

二〇〇八年 学習院大学大学院人文科学研究

科身体表象文化学専攻

二〇〇八年 東京芸術大学大学院映像研究科

アニメーション専攻開設

二〇一〇年 東京工芸大学芸術学部ゲーム学

科

二〇一〇年 京都精華大学大学院マンガ研究科

マンガ専攻修士課程

二〇一一年 日本映画大学映画学部映画学科

二〇一二年 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

### 三 オタク系の研究科・学部・学科

「大学教育とオタク文化」で取り上げた以外の大学についてここでは大阪電気通信大学と神戸芸術工科大学を取り上げる。大阪電気通信大学は、一九六一年に開学したが、私学では初めて電子工学科を設置した。一九九〇年には大学院設置も設置された。

さて、二〇〇〇年には総合情報学部メディア情報文化学科、二〇〇三年には総合情報学部デジタル

ゲーム学科が設置された。その後、二〇〇五年には大学院総合情報学研究科デジタルゲーム学専攻修士課程を設置。現在の組織は総合情報学部は、デジタルアート・アニメーション学科、デジタルゲーム学科、メディアコンピュータシステム学科、大学院総合情報学研究は、デジタルアート・アニメーション学専攻、デジタルゲーム学専攻、コンピュータサイエンス専攻となっている。特にゲーム学は情報学的な理論やハードウェアとの関連もあり、工学系統で取り扱われているのが大きな特徴であろう。アニメーション学は芸術学系統、工学系統で取り扱われているのが現状である。

次に神戸芸術工科大学に注目してみたい。一九八九年に神戸芸術工科大学、一九九三年に神戸芸術工科大学大学院が設置された。注目は二〇〇六年に先端芸術学部が設置されたことだ。まず、メディア表現学科、造形表現学科が設置された。その後二〇一

〇年には学科の改編が行われ、現在は以下の通りである。

まんが表現学科、映像表現学科、クラフト・美術学科

気になるその学位名は学士（芸術工学）である。大  
学自体が工科大学を名称にしているのであるから、  
工学系で整合性をとっていることになる。

オタク文化を代表するマンガ、アニメ、ゲームは  
芸術系、工学系に大別される。これは中学校学習指  
導要領（美術）に漫画、高等学校学習指導要領（情  
報）にアニメーションが入った経緯をみれば整合性  
の取れるところである。

## エピソード

すでにマンガ研究科、マンガ学部を設置している

京都精華大学が二〇一三年四月にポピュラーカルチ  
ャー学部の設立を目指している報道が二〇一一年十  
二月十二日にインターネット上に流れた。報道によ  
ればすでに文部科学省とも事前相談済で、二〇一二  
年四月には学部設置の届出がなされた。<sup>④</sup>

マンガ、アニメ、ゲーム、ファッション、音楽を  
時代という鏡を通して考察する学部が誕生すること  
になる。既存では現代文化学部の名称を持つ学部を  
設置している大学もあるが、ここに漢字表記、ひら  
かな表記、カタカナ表記という日本語独特な言語に  
対する感覚的な問題も浮上してくる。「おたく／オタ  
ク」「漫画／まんが／マンガ／コミック」「ポピュラ  
ーカルチャー／ポップカルチャー／現代文化」「子供  
／子ども／こども」など、枚挙に暇がない。

オタク文化の行方はますます加速されていくこと  
が予想される。しかし、学位としては未だに芸術、  
芸術学、芸術工学、デジタルコンテンツの名称であ

る。学位としてマンガ学、アニメ学の誕生にはまだ時間がかかるだろう。さらに、二〇一二年四月十三日には学校法人上田学園（大阪市）が大阪総合漫画芸術工科大学の新設の認可申請書を提出したことが報道された。<sup>(五)</sup>これにより初めて「漫画」が冠とした大学の誕生するかもしれない可能性があった。同大学は漫画・コミックアート学部設置を目指していたが、六月五日の法人の発表で設置申請の取り下げが発表された。依然として学位としてのマンガ学、アニメ学の誕生はなくなったが、学位としてのマンガ学、アニメ学へ一歩前進になることを期待したい。

## 注

- (一) 前島賢『セカイ系とは何か』(ソフトトブ  
ンククリエイティブ、二〇一〇年三月)、三頁。  
(二) 佐々木隆『オタク文化論』(イーコン、二〇一  
二年一月)、一三二〇頁。

(三) 佐々木隆「大学教育とオタク文化」(『比較文化史研究』第十三号、比較文化史学会、入稿中)のものに適宜追加した

(四) 「京都精華大学広報課」

([http://info.kyoto-seika.ac.jp/info/pr/pdf/PR\\_111212\\_popularculture.pdf](http://info.kyoto-seika.ac.jp/info/pr/pdf/PR_111212_popularculture.pdf)) (二〇一二年一月三十一日アクセス) / 「京都精華大 国内初ポップカルチャー学部設立目指す」

(<http://www.animeanime.biz/all/112124>)

(二〇一二年一月三十一日アクセス)

(五) 「大阪に來春『漫画』大学!? 上田学園の新設申請諮問」

(<http://www.asashi.com/national/update/0414/TKY201204111.htm>) (二〇一二年五月五日アクセス)