

オタク文化論

佐々木 隆

目 次

プロローグ	5
第1章 「オタク」とは何か	
1 オタクの誕生と発見	7
2 幼女連続殺人事件の影響	9
3 オタクの定義	9
4 「おたく」と「オタク」	28
第2章 オタクの変遷	
1 オタク5世代	32
2 オタク第1世代 1960年代前後生	33
3 オタク第2世代 1970年代前後生	34
4 オタク第3世代 1980年代前後生	35
5 オタク第4世代 1990年代前後生	35
6 オタク第5世代 2000年代前後生	37
第3章 オタクツーリズム	
1 旅行と観光	42
2 観光産業から観光政策へ	46
3 オタクツーリズムの誕生	50
4 コンテンツツーリズム	64
(1) 北海道大学観光学高等研究センター文化資源 マネジメント研究チーム編『メディアコンテ ンツとツーリズム』(2009)	65
(2) 『観光におけるサブカルチャー——コンテンツの活 用に関する調査研究』(2009)	66
(3) 増渕敏之『物語を旅するひとびと』(2010)	69
(4) 『コンテンツ文化史研究』(第3号)(2010)	73

(5) 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』(2011)	77
(6) 『コンテンツツーリズム研究』(2011-)	79
5 消費者としてのオタク	82

第4章 オタク研究

1 『おたくの本』(別冊宝島104号)(1989)	87
2 岡田斗司夫『オタク学入門』(1996)	90
3 東浩紀『動物化するポストモダン』(2001)	93
4 大塚英志『「おたく」の精神史—1980年代論』(2004)	99
5 岡田斗司夫・唐沢俊一『オタク論!』(2007)	102
6 『2008 オタク産業白書』(2007)	104
7 ヒロヤス・カイ『オタクの考察』(2008)	108
8 江藤茂博『オタク文化と蔓延する「ニセモノ」ビジネス』(2008)	112
9 清水信一『ル・オタク フランスおたく物語』(2009)	113
10 榎本秋編『オタクの面白いほどわかる本』(2009)	117
11 Patrick W. Galbraith. <i>The Otaku Encyclopedia</i> (2009)	120
12 前島賢『セカイ系とは何か』(2010)	122
13 暮沢剛巳『キャラクター文化入門』(2010)	125
14 安田誠『オタクのリアル』(2011)	129

第5章 周辺概念

1 カワイイ

(1) 「カワイイ」とは何か	131
(2) 四方田犬彦『「かわいい」論』(2006)	133
(3) 古賀令子『「かわいい」の帝国』(2009)	135
(4) 櫻井孝昌『世界カワイイ革命』(2009)	139
(5) Thorsten Botz-Bornstein. <i>The Cool-Kawaii</i> (2011)	140

	(6) 「カワイイ」は日本の新しい美意識か	143
	(7) ハロー・キティ	146
2	女オタクとアキバ	
	(1) 闘う女の子	150
	(2) 腐女子	157
	(3) 萌え	171
	(4) メイド・カフェ	175
	(5) 秋葉原と東池袋	177
	(6) 『下妻物語』(2004), 『電車男』(2004), 『電波男』(2005)	180
3	ひきこもり	
	(1) 「ひきこもり」とは何か	184
	(2) 英語になった“hikikomori”	185
4	クール・ジャパンと日本文化ブーム	
	(1) Douglas McGray “Japan’s Gross National Cool” (2002)	190
	(2) 井形慶子『日本人の背中』(2010)	196
	(3) 川口盛之助『世界が絶賛する「メイド・バイ・ ジャパン」』(2010)	197
	(4) 櫻井孝昌『日本はアニメで再興する』(2010)	198
	(5) 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)	200
	(6) 竹田恒泰『日本はなぜ世界でいちばん人気があ るのか』(2011)	203
5	ゲーム	
	(1) 日本のゲーム産業史	206
	(2) 『2010 テレビゲーム産業白書』(2010)	209
	(3) 『2010 オンラインゲーム白書』(2010)	210
	(4) 『デジタルコンテンツ白書2010』(2010)	211
6	ボーカロイド	

(1) 「ボーカロイド」とは何か	213
(2) 初音ミク	215
(3) 産業としてのボーカロイド	217
第6章 オタク文化の展望	
1 「オタク文化」とは何か	219
2 メディア芸術からコンテンツ産業、文化産業へ	
(1) 「メディア芸術」とは何か	220
(2) 「コンテンツ産業」の定義	222
(3) 「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」(コンテンツ産業振興法)	227
(4) 『「文化産業」立国に向けて—文化産業を21世紀のリーディング産業に—』	227
(5) クール・ジャパン室	230
3 コンテンツ産業とオタク文化	232
4 メディア芸術の国策化の波紋	
(1) 「21世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について(報告)」	234
(2) 教育とメディア芸術	237
(3) 文化芸術振興基本法	239
(4) メディア芸術祭	340
5 メディア芸術とオタク文化	242
6 デジタルコンテンツとオタク文化	243
関連年表	245
切手になったオタク文化	246
注	254
エピソード	295

プロローグ

本書はインターネット講座「佐々木隆研究室」のウェブ上に「オタク文化論」(2011年11月15日)としてPDF公開したものが基になったものである。

筆者自身の研究はもともと英文学からスタートし、そして国際文化交流へ、さらにクール・ジャパン、文化外交という視点から日本を見直した時、マンガやアニメの重要性を再認識するに至った。そして「オタク文化」に注目し、ポップカルチャーにおいてオタク文化が実は大きな可能性を持っているのではないかとの仮説のもとに論じたものである。当初、オタクは根暗や事件などと結びつきマイナスのイメージが強かったが、現在ではオタク文化とその範囲も広がり、さらにはオタク産業なる言葉まで登場するなど、新しい局面を迎えている。その背景にはインターネットやデジタルコンテンツ産業の発展、マンガやアニメ、ゲームに対する社会的評価の大きな変化があったことは無視できるものではない。一方ではひきこもりなど現代若者気質との関係から社会学や心理学の分野にも立ち入ることとなるが、オタク文化を扱うには決して無視できるものではない。国際文化交流については『文化交流から文化外交へ』(イーコン、2010年10月)としてまとめ、その後オタク文化に関する項目を加えて、『日本文化ブームから文化外交まで』(イーコン、2011年5月)を発表している。

本書ではいわゆるオタク文化も日本のポップカルチャーのひとつとして捉え、その可能性を論じたものである。注目すべき文献については2000年以降の出来るだけ新しいものを取り上げるようにし、引用はできるだけ多く利用することとした。参考資料の項目はあえて設定していないので、本文中出来る限り紹介し、必要に応じて関連年表に掲載した。

また、ポップカルチャーの中心的役割を果たしているマンガ/アニメについては拙著『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4月)で論じたので、そちらを参照願いたい。

表記方法については、まず「オタク」関係については「オタク」、「マンガ」関係については「マンガ」を基本として表現したが、史的考察や引用文献により必ずしも統一していない。また、年代は西暦表記を主としたが、引用の

原典を尊重したため表記として西暦と元号、算用数字と漢数字が一部混在していること、また、できるだけ読みやすさを主眼としたために一部を旧カナから新カナ遣いに改めたこと、文献の表記方法を学術論文形式に一部こだわっていないなど、必ずしもすべてが統一されていないことをお断りしておきたい。

なお、活字化にあたってはさらに内容を充実させることから加筆修正等を積極的に行った。「オタク文化」「デジタルコンテンツ」に関する著作物は電子書籍を含めかなり増加しているため、今後もその動向について追跡・調査を行っていきたいと思う。

2011年11月

著者