

ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係

The Delicate Relation between Pop Culture and Otaku Culture

追加増補版

Enlarged and Revised Edition

MANGA ANIME GAME
OTAKU POP CULTURE OTAKU
POP CULTURE OTAKU POP CULTURE
OTAKU CULTURE POP CULTURE
CULTURE POP OTAKU CULTURE
OTAKU POP CULTURE OTAKU
GAME ANIME MANGA
KAWAII MOE
COSPLAY

佐々木 隆

総合目次

プロローグ	x1
第 1 章 「ポップカルチャー」とは何か	1
1 「ポップカルチャー」というネーミング	1
2 「ポップカルチャー」の定義	3
(1) 辞典類とインターネット	3
[1] 相賀徹夫編『万有百科大事典』 (経済産業) (第 12 卷) (1982)	3
[2] 相賀徹夫編『大日本百科全書』 (第 14 卷) (1987)	4
[3] フランク・B・ギブニー編 『ブリタニカ国際大百科事典』 (第 4 卷) (1988)	5
[4] 石川弘義他編『大衆文化事典』 (1991)	6
[5] 三省堂編修所編『辞林 21』 (1993)	7
[6] 竹内実・西川長夫編著『比較文化 キーワード①』 (1994)	8
[7] 『【新訂】マイペディア 小百科事典』 (1994)	10
[8] 『日本国語大辞典』 (第 2 版) (2001)	10
[9] 『精選版日本国語大辞典』 (第 3 卷) (2006)	11
[10] 松村明編『大辞林』 (第 3 版) (2006)	11
[11] 北原保雄編『明鏡国語辞典』 (第 2 版) (2011)	11

[12]	山口明穂他編『旺文社国語辞典』 (2013)	1 2
[13]	見方豪紀他編『三省堂国語辞典』 (第7版) (2014)	1 2
[14]	小野正弘他編『三省堂現代新国語 辞典』(第5版) (2015)	1 2
[15]	林四郎監修／篠崎晃一他編『例解 新国語辞典』(第9版) (2016)	1 3
[16]	金田一春彦・金田一秀穂編『学研 現代新国語辞典』(改訂第6版) (2017)	1 3
[17]	新村出編『広辞苑新』(2018)	1 3
[18]	インターネット上の定義	1 6
	1 「大衆文化—Wikipedia」	1 7
	2 「Hatena Keyword」	1 7
	3 「Cambridge の英語辞書の意味」	1 8
	4 “Chegg Study”	1 8
	5 <i>A Dictionary of Media and Commni- cation</i>	1 9
	6 学会及びその他の定義	2 0
	(2) 外務省	2 1
	(3) Web Japan	2 3
3	「ポップカルチャー」の定義及びその取扱い	2 9
	(1) 江藤文夫他編『講座・コミュニケーショ ン』(4、大衆文化の創造) (1973)	3 0
	(2) 佐々木みよ子「大衆ヒーローの変遷」 (1976)	3 2
	(3) 後藤和彦「戦後日本におけるアメリカの マス・カルチャーの影響」(1976)	3 2
	(4) 加藤秀俊『大衆文化論』(1980)	3 3

- (5) 山本阿母里編『ジュリスト』(増刊総合
特集第 20 号、日本の大衆文化) (1980) 3 3
- (6) 鶴見駿輔『戦後日本の大衆文化史』(1984) 4 0
- (7) 栗本慎一郎『大衆文化論』(1984) 4 2
- (8) 山口貴久男「消費者行動の変化と消費構造
—間近に迫るマスカルチャー社会の到来」
(1984) 4 5
- (9) 中村祥一・中村収編『大衆の文化』(1985) 4 7
- (10) 高橋碩一『高橋碩一著作集』(第 11 巻、
大衆文化) (1985) 5 4
- (11) Richard Gid Powers and Kato Hidetoshi,
editors. *Handbook of Japanese Popular
Culture* (1989) 5 5
- (12) 竹内誠編『日本の近世』(第 14 巻、文化
の大衆化) (1993) 5 9
- (13) Dominic Strinati. *An Introduction to
Theories of Popular Culture* (1995) 6 2
- (14) Mark Schilling. *The Encyclopedia of
Japanese Pop Culture* (1997) 6 4
- (15) D. P. Martinez, editor. *The Worlds of
Japanese Popular Culture* (1998) 6 7
- (16) 宮台真司・松沢呉一『ポップ・カルチャ
ー』(1999) 7 0
- (17) 佐藤毅編『現代のエスプリ』(情報化と大
衆文化) (1999) 7 3
- (18) 青木保編『大衆文化とマスメディア』
(1999) 7 7
- (19) Carla Freccero. *Popular Culture: An
Introduction* (1999) 7 8
- (20) Timothy J. Craig, editor. *Japan Pop!*

	<i>Inside the World of Japanese Popular Culture</i> (2000)	8 3
(21)	加納彩子「ポピュラー・カルチャー」(2002)	8 6
(22)	中村伊知哉「ポップカルチャー政策概論」(2003)	8 7
(23)	岡田宏介「マスカルチャー、サブカルチャー、ポピュラーカルチャー」(2003)	8 8
(24)	中西新太郎『若者たちに何が起きているのか』(2004)	9 2
(25)	岡田眞樹「ポップ・カルチャーとパブリック・ディプロマシー」(2005)	9 2
(26)	John Storey. <i>Culture Theory and Popular Culture: An Introduction</i> (4th 2006)	9 3
(27)	井上俊・伊藤公雄編『ポピュラー文化』(2009)	9 6
(28)	原克『図説 20 世紀テクノロジーと大衆文化』(2009)	9 8
(29)	William M. Tsutsui. <i>Japanese Popular Culture and Globalization</i> (2010)	1 0 0
(30)	小田切博『キャラクターとは何か』(2010)	1 0 3
(31)	遠藤英樹『現代文化論』(2011)	1 0 3
(32)	中村伊知哉『中村伊知哉の新世紀 IT ビジネス進化論』(2012)	1 0 4
(33)	辻泉「ポピュラー文化研究と社会情報学—学際的領域への期待—」(2012)	1 0 5
(34)	白石さや『グローバル化する日本のマンガとアニメ』(2013)	1 0 6

- (35) 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』(2013) 1 0 8
- (36) 辻泉「ポピュラー文化の変遷に関する
アプローチについての一考察」(2014) 1 0 9
- (37) 佐々木隆『ポップカルチャー論』(2016) 1 1 1
- (38) 佐々木隆「ポップカルチャーの行方」
(2017) 1 1 2
- (39) 佐々木隆『今、ポップカルチャーが熱
い!』(2017) 1 1 4
- (40) Keiko Kawamata, Noriko Tajima,
Kenichiro Kuroiwa, and Toshihiko Miura.
“Some Preliminary Notes on the Evolution
and Development Process of Japanese Pop
Culture Events”(2017) 1 1 5
- (41) E. Taylor Atkins. *A History of Popular
Culture in Japan* (2017) 1 1 6
- (42) Philip Seaton and Takayoshi Yamamura,
editors. *Japanese Popular Culture and
Contents Tourism* (2017) 1 1 9
- (43) 片上平二郎『「ポピュラーカルチャー論」講
義』(2017) 1 2 1
- (44) Alisa Freedman and Toby Slade, editors.
Introducing Japanese Popular Culture
(2018) 1 2 4
- (45) 佐々木隆『『広辞苑』(第7版)に見るポッ
プカルチャーの台頭』(2018) 1 2 8
- (46) 佐々木隆『ドラえもんに負けたハローキテ
ィ?』(2018) 1 3 7
- (47) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化
の微妙な関係』(2018) 1 3 9
- (48) 吉見俊哉『現代文化論』(2018) 1 4 0

(49) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化 の微妙な関係 増補版』(2019)	1 4 4
(50) Marcel Dansei. <i>Popular Culture</i> (2019, fourth edition)	1 4 6
(51) 趣味と消費	1 5 2
(52) 大衆性と大量消費	1 5 6
4 サブカルチャー	1 6 7
(1) 「サブカルチャー」というネーミング	1 6 7
[1] 辞典類の定義	1 6 9
[1] 『広辞苑』	1 6 9
[2] 『現代用語の基礎知識』	1 7 0
[3] <i>The Oxford English Dictionary</i> (2nd. 1989)	1 7 3
[4] 加藤彩子「カウンター・カルチャー」 (2002)	1 7 3
[5] 『精選版日本国語大辞典』(第3巻 (2006)	1 7 4
[2] インターネット上の定義	1 7 4
[1] Cambridge Advanced Learner's Dictionary and Thesaurus.	1 7 4
[2] Urban Dictionary	1 7 4
[3] Merriam-Webster	1 7 5
[4] Kimberly Mofitt. “What is Sub- Culture?—Theories, Definition & Examples”	1 7 6
[5] Subculturepedia	1 7 7
[6] Artwords(アートワード)	1 7 9
[7] 「本町ほのぼののだより」(第19号) (2014)	1 8 1
(2) Robert E. Park, Ernest W. Burgess, and	

Roderick D. Mckenzie. <i>The City</i> (1925)	1 8 2
(3) Milton M. Gordon. “The Concept of a Sub-Culture and its Application” (1947)	1 8 6
(4) Albert K. Cohen. <i>Delinquent Boy: The Culture of the Gang</i> (1955)	1 8 8
(5) Bernard Rosenberg and David Manning, editors. <i>Mass Culture: Popular Arts in America</i> (1957)	1 9 2
(6) Albert K. Cohen. <i>deviance and control</i> (1966)	2 0 6
(7) 金坂健二「惑溺へのいざない キャンプとヒッピー・サブカルチャー」(1968)	2 1 0
(8) Theodore Roszak. <i>Making of a Counter Culture</i> (1969)	2 1 2
(9) Dick Hebdige. <i>Subculture</i> (1979)	2 1 6
(10) 坂田稔『ユースカルチャー史』(1979)	2 2 0
(11) 渡辺潤『ライフスタイルの社会学』(1982)	2 2 4
(12) Ian Buruma. <i>A Japanese Mirror.</i> (1984)	2 2 8
(13) 青木保『カルチャー・マス・カルチャー』(1985)	2 3 6
(14) 成田康昭『「高感度人間」を解読する』(1986)	2 3 8
(15) 相賀徹夫編『大日本百科全書』(第10巻)(1986)	2 4 3
(16) Theodore C. Bestor. “Lifestyles and Popular Culture in Urban Japan” (1989)	2 4 4

(17) 伊奈正人『サブカルチャーの社会学』 (1999)	2 4 5
(18) Carla Freccero. <i>Popular Culture: An Introduction</i> (1999)	2 4 6
(19) Sharon Kinsella. <i>Adult Manga</i> (2000)	2 4 9
(20) 上野俊哉・毛利嘉孝『カルチャラル・ス タディーズ入門』(2000)	2 5 2
(21) サブカルチャー世界遺産選定委員会編 『サブカルチャー世界遺産』(2001)	2 5 4
(22) 吉見俊哉編『知の教科書 カルチャル・ スタディーズ』(2001)	2 5 7
(23) 岡田宏介「マスカルチャー、サブカルチ ャー、ポピュラーカルチャー」(2003)	2 5 9
(24) 中西新太郎『若者たちに何が起こってい るのか』(2004)	2 6 0
(25) 難波功士「『若者論』論」(2004)	2 6 2
(26) 『ユリイカ』(総特集◎オタクVSサブカ ル!) (第37巻第9号) (2005)	2 6 5
(27) 宮台真司編『サブカル「真」論』(2005)	2 6 6
(28) Ken Gelder, editor. <i>The Subcultures Reader</i> (2005)	2 6 8
(29) 難波功士「サブカルチャー概念の現状を めぐって」(2006)	2 7 3
(30) 牟田武生『ジャパנקール』(2006)	2 7 6
(31) 大塚英志『サブカルチャー文学論』 (2007)	2 7 8
(32) 難波功士『族の系譜学』(2007)	2 7 9
(33) Ken Gelder. <i>Subcultures</i> (2007)	2 8 3
(34) 石田美紀『秘かなる教育』(2008)	2 8 8
(35) 五十嵐太郎編著『ヤンキー文化論序説』	

(2009)	2 8 8
(36) 谷川建司他『拡散するサブカルチャー』 (2009)	2 9 0
(37) 小谷敏他編『<若者の現在>文化』 (2012)	2 9 1
(38) 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』(2013)	2 9 2
(39) 笹田直人・野田研一・山里勝己編著『ア メリカ文化 55 のキーワード』(2013)	2 9 2
(40) 斎藤環『承認をめぐる病』(2013)	2 9 5
(41) Ross Haenfler. <i>Subcultures: The Basics</i> (2014)	2 9 6
(42) 加藤裕康「若者論とオタク論の系譜」 (2014)	2 9 7
(43) 由谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャ ー聖地巡礼』(2014)	2 9 9
(44) 宮沢章夫『NHK ニッポン戦後サブカルチ ャー史』(2014)	3 0 1
(45) 能代享『融解するオタク・サブカル・ヤン キー』(2014)	3 0 2
(46) 長山靖生『「世代」の正体』(2014)	3 0 3
(47) しめすへん『現代オタク論』(2015)	3 0 4
(48) アライ=ヒロユキ『オタ文化からサブカル へ』(2015)	3 0 5
(49) 押野武志編『日本サブカルチャーを読む』 (2015)	3 0 7
(50) 円堂都司昭『戦後サブカル年代記』(2015)	3 0 8
(51) 原田曜平『新・オタク経済』(2015)	3 0 9
(52) Luigi Berzano and Carlo Genova, editors. <i>Lifestyles and Subcultures</i> (2015)	3 1 0
(53) 羽生雄毅『OTAKU エリート』(2016)	3 1 3

(54)	佐々木隆『ポップカルチャー論』(2016)	3 1 4
(55)	北田暁大「社会にとって趣味とは何か ティストをめぐる文化社会学の方法基 準」(2017)	3 1 5
(56)	宮沢章夫他『NHK ニッポン戦後サブカル チャー史 深堀り進化論』(2017)	3 1 5
(57)	高橋優子『ポップカルチャーを哲学する福 音の文脈化に向けて』(2017)	3 1 7
(58)	片上平二郎『「ポピュラーカルチャー論」講 義』(2017)	3 1 8
(59)	宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャ ー論講義録』(2018)	3 1 9
(60)	佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化 の微妙な関係』(2018)	3 2 2
(61)	中川右介『サブカル勃興史』(2018)	3 2 2
(62)	佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化 の微妙な関係 増補版』(2019)	3 2 4
5	フリンジカルチャー	3 2 3
6	若者を取り巻く時代の流れとメディア	3 2 7
注		3 3 0
第 2 章	「オタク」とは何か	3 5 5
1	オタク前史	3 5 5
2	オタクの誕生と発見	3 6 1
3	幼女連続殺人事件の影響	3 6 7
4	オタクの定義	3 7 1
5	「おたく」と「オタク」	4 0 8
6	オタクの気質	4 1 3
7	「オタク文化」とは	4 1 8
8	オタクの変遷	4 2 4

(1) 世代論	4 2 4
(2) オタク 5 世代	4 2 6
(3) オタク第 1 世代 1960 年前後生まれ世代	4 2 8
(4) オタク第 2 世代 1970 年前後生まれ世代	4 3 0
(5) オタク第 3 世代 1980 年前後生まれ世代	4 3 7
(6) オタク第 4 世代 1990 年前後生まれ世代	4 4 0
(7) オタク第 5 世代 2000 年前後生まれ世代	4 4 2
9 オタク研究	4 4 6
(1) 『おたくの本』(別冊宝島 104 号)(1989)	4 4 6
(2) 中島梓『コミュニケーション不全症候群』 (1991)	4 4 8
(3) 浅羽通明『天使の天国』(1991)	4 5 2
(4) 大澤真幸『電子メディア論』(1995)	4 5 7
(5) 岡田斗司夫『オタク学入門』(1996)	4 5 8
(6) Mark Schilling. <i>The Encyclopedia of Japanese Pop Culture</i> (1997)	4 6 1
(7) 岡田斗司夫「新『オタク文化』講座」 (1997)	4 6 2
(8) 岡田斗司夫『オタクの迷い道』(1999)	4 6 4
(9) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』(2000)	4 6 7
(10) Sharon Kinsella. <i>Adult Manga</i> (2000)	4 7 2
(11) 東浩紀『動物化するポストモダン』(2001)	4 7 3
(12) 森川嘉一郎『趣都の誕生』(2003)	4 8 1
(13) 村瀬ひろみ「オタクというオーディエンス」 (2003)	4 8 4
(14) 大塚英志『「おたく」の精神史—1980 年代 論』(2004)	4 8 8
(15) 国際交流基金／森川嘉一郎編『おたく：人 格＝空間＝都市』(2004)	4 9 1
(16) 『ユリイカ』(総特集◎オタクVSサブカル！)	

(第37巻第9号) (2005)	497
(17) 野村総合研究所オタク市場予想チーム『オタク市場の研究』(2005)	498
(18) オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』(2006)	501
(19) 牟田武生『ジヤパンクール』(2006)	503
(20) 神澤孝宣「二極化するキャラクター消費」(2007)	504
(21) 岡田斗司夫・唐沢俊一『オタク論!』(2007)	506
(22) 『2008 オタク産業白書』(2007)	508
(23) Ken Gelder. <i>Subcultures</i> (2007)	512
(24) ヒロヤス・カイ『オタクの考察』(2008)	513
(25) 岡田斗司夫『オタクはすでに死んでい る』(2008)	517
(26) 早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』 (2008)	531
(27) 江藤茂博『オタク文化と蔓延する「ニセモ ノ」ビジネス』(2008)	532
(28) 松谷創一郎「<オタク問題>の四半世紀」 (2008)	532
(29) 『國文学』(特集:「萌え」の正体) (2008)	541
(30) 清谷信一『ル・オタク フランスおたく物 語』(2009)	544
(31) 吉本たいまつ『おたくの起源』(2009)	547
(32) 金田一「乙」彦・編『オタク語事典』(2009)	554
(33) 藤原実『現代オタク用語の基礎知識』(2009)	556
(34) 榎本秋編『オタクの面白いほどわかる本』 (2009)	557
(35) 折原由梨「おたくの消費行動の先進性に ついて」(2009)	560

- (36) Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009) 5 6 2
- (37) 浅野智彦「コミュニケーションの失敗
／自閉するアイデンティティ」(2009) 5 6 3
- (38) William M. Tsutsui. *Japanese Popular Culture and Globalization* (2010) 5 6 4
- (39) 前島賢『セカイ系とは何か』(2010) 5 6 4
- (40) 脇坂幸恵『幻根と幻蕾の精神 “オタク” 女性たちとなりきりメールについて』(2010) 5 6 7
- (41) 暮沢剛巳『キャラクター文化入門』(2010) 5 7 0
- (42) 安田誠『オタクのリアル』(2011) 5 7 4
- (43) Patrick W. Galbraith. *Otaku Spaces* (2012) 5 7 6
- (44) Mizuko Ito, Daisuke Okabe, and Izumi Tsuji, editors. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (2012) 5 7 8
- (45) Patrick W. Galbraith. *Becoming-otaku: men, girls and movement in Akihabara* (2012) 5 9 0
- (46) 辻泉「アニメーション・マニア、オタクという幻想」(2012) 5 9 2
- (47) 辻泉「オタクの現在を考える」(2012) 5 9 4
- (48) 佐々木隆『オタク文化論』(2012) 5 9 6
- (49) 浅野智彦『「若者」とは誰か』(2013) 5 9 8
- (50) 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』(2013) 6 0 2
- (51) 薄葉彬貢『世界アニメ・マンガ消費行動レポート』(2014) 6 0 2
- (52) 加藤裕康「若者論とオタク論の系譜」(2014) 6 0 4

- (53) 今井信治『メディア空間における「場所」と「共同性」: オタク文化をめぐる宗教社会学的研究』(2015) 6 0 7
- (54) Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, and Björn-Ole Kamm, editors. *Debating Otaku in Contemporary Japan* (2015) 6 1 3
- (55) しめすへん『現代オタク論』(2015) 6 1 7
- (56) 原田曜平『新・オタク経済』(2015) 6 1 9
- (57) 片瀬一男『若者の戦後史』(2015) 6 2 7
- (58) 羽生雄毅『OTAKU エリート』(2016) 6 3 1
- (59) 山岡重行『腐女子の心理学』(2016) 6 3 2
- (60) 王男瀟『「オタク論」と系譜学』(2016) 6 3 4
- (61) 佐々木隆『ポップカルチャー論』(2016) 6 3 9
- (62) Philip Seaton and Takayoshi Yamamura, editors. *Japanese Popular Culture and Contents Tourism* (2017) 6 4 0
- (63) 辻泉「オタクたちの変貌」(2007) 6 4 1
- (64) 王男瀟『オタク的なアイデンティティと欲望』(2017) 6 4 4
- (65) 大泉実成『オタクとは何か?』(2017) 6 4 7
- (66) 株式会社ライブ編『二次元世界に強くなる現代オタクの基礎知識』(2017) 6 5 1
- (67) Howexpert Press and Jessica Roar. *Otaku 101: An Introductory Guide to Learning About the Otaku Pop Culture, Anime, Manga, and More!* (2018) 6 5 2
- (68) 今井真治『オタク文化と宗教の臨界』(2018) 6 5 3
- (69) 宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』(2018) 6 5 4

(70)	平成オタク研究会編『図解 平成オタク 30年史』(2018)	6 5 5
(71)	佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化 の微妙な関係』(2018)	6 5 8
(72)	松下戦具「広義化した『オタク』の整理— オタクファッションを考察するために」 (2019)	6 6 1
(73)	小林義寛「『文化 (the cultural)』の文脈化 —あるいは雑種化と土着化—」(2019)	6 6 4
(74)	佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化 の微妙な関係 増補版』(2019)	6 6 5
(75)	はちこ『中華オタク用語辞典』(2019)	6 6 6
(76)	佐々木隆『書誌から見た「オタク」研究』 (2019)	6 6 7
(77)	オタクを研究するとはどういうことか	6 6 8
10	腐女子研究	6 6 9
(1)	「腐女子」の定義	6 6 9
(2)	荷宮和子『おたく少女の経済学』(1995)	6 7 5
(3)	『ユリイカ』(総特集◎文化系女子カタロ グ)(第37巻第12号)(2005)	6 7 9
(4)	山本文子&BL サポーターズ『やっぱりボ ーイズラブが好き』(2005)	6 8 3
(5)	杉浦由美子『オタク女子研究』(2006)	6 8 5
(6)	杉浦由美子『腐女子化する世界』(2006)	6 8 8
(7)	『ユリイカ』(総特集◎腐女子マンガ体系) (第39巻第7号)(2007)	6 9 0
(8)	『ユリイカ』(総特集◎BL スタディーズ) (第39巻第16号)(2007)	6 9 3
(9)	岡田斗司夫『オタクはすでに死んでいる』 (2008)	6 9 5

- | | |
|--|-------|
| (10) 石田美紀『密やかな教育—くよおい・ボーイズラブ>前史』(2008) | 6 9 6 |
| (11) 堀あきこ『欲望のコード』(2009) | 6 9 9 |
| (12) 杉浦由美子『101人の腐女子とイケメン王子』(2009) | 7 0 1 |
| (13) かつくら編集部『腐女子語事典』(2013) | 7 0 4 |
| (14) 石田喜美+岡部大介『『少女文化』の中の腐女子』(2014) | 7 0 6 |
| (15) 『美術手帖』(特集:ボーイズラブ)(第66巻第1016号)(2014) | 7 0 8 |
| (16) 山岡重行『腐女子の心理学』(2016) | 7 1 3 |
| (17) サンキュータツオ・春日太一『ボクたちのBL論』(2018) | 7 1 6 |
| (18) はちこ『中華オタク用語辞典』(2019) | 7 1 9 |
| (19) 腐女子小史 | 7 1 9 |
| 11 オタク・腐女子・LGBTの映画・ドラマ | 7 2 1 |
| (1) 橋口亮輔監督『夕辺の秘密』(1989) | 7 2 2 |
| (2) もりたけし監督『おたくのビデオ』(1991) | 7 2 2 |
| (3) 山田大樹監督『七人のオタク』(1992) | 7 2 3 |
| (4) 橋口亮輔監督『二十才の微熱』(1993) | 7 2 5 |
| (5) 井沢満脚本/細野英延・五木田竜一演出『同窓会』(1993) | 7 2 6 |
| (6) 中島哲也監督『下妻物語』(2004) | 7 2 8 |
| (7) 渡辺直美監督『青春801あり!』(2004) | 7 2 9 |
| (8) 村上正典監督『電車男』(2005) | 7 2 9 |
| (9) 兼重淳監督『腐女子彼女。』(2009) | 7 3 0 |
| (10) 川村泰祐監督『海月姫』(2014) | 7 3 1 |
| (11) ドン・ホール、クリス・ウィリアムズ監督『ベイマックス』(2014) | 7 3 2 |
| (12) 天野千尋監督『どうしても触れたくない』 | |

	(2014)	7 3 2
	(13) 豊島圭介監督『ヒーローマニア生活』(2016)	7 3 4
	(14) 徳尾浩司脚本『おっさんずラブ』(2018)	7 3 4
	(15) 英勉監督『3D彼女 リアルガール f』 (2018)	7 3 8
	(16) 盆子原誠・大嶋慧介・上田明子・野田雄介 演出『腐女子、うっかりゲイに告(コク) る』(2019)	7 3 9
	(17) 加藤拓也脚本／狩山俊輔・水野格・茂山佳 則演出『俺のスカート、どこ行った?』 (2019)	7 4 2
12	気になる TV 番組	7 4 3
	(1) 『カルト Q』(1991-1993)	7 4 3
	(2) 『TV チャンピン』(1992-2006)	7 4 4
	(3) 『開運! なんでも鑑定団』(1994-)	7 4 4
	(4) 『マツコの知らない世界』(2011-)	7 4 5
	注	7 4 5
第 3 章	文化としてのマンガ／アニメ	7 7 5
1	マンガとアニメ	7 7 5
2	日本のマンガ	7 8 5
	(1) 日本のマンガ史	7 8 5
	[1] マンガの原点を探る	7 8 2
	① 法隆寺金堂天井板落書	7 8 5
	② 『鳥獣人物戯画』	7 8 5
	③ 江戸時代のマンガと葛飾北斎『北斎漫 画』	7 9 5
	④ 明治時代のマンガ	8 0 1
	⑤ 大正時代から昭和戦前のマンガ	8 1 1
	⑥ 昭和戦後のマンガ	8 1 4

[7] 平成のマンガ	818
[2] 田河水泡	818
[3] 手塚治虫	823
[4] 石ノ森章太郎	835
[5] 長谷川町子	840
[6] 少女マンガ	843
[1] ジェンダー	843
[2] 戦後の少女マンガ	843
[3] 24組	848
[4] 西谷祥子	849
[5] 双子（分身）というテーマ	851
[6] 高橋留美子	854
[7] 少女マンガの映画化	858
[7] 日本のアニメ史	860
[1] アニメの原点を探る	861
[2] マンガとアニメ	863
[3] 日本のアニメの原点	864
[4] 戦争とアニメ	871
[5] 戦後のアニメ	873
[6] TVアニメの登場：マンガからTVアニメへ	875
[8] 『ドラえもん』	888
[9] 『それいけアンパンマン』	889
[10] 鳥山明『ドラゴンボール』シリーズ	892
[11] 大友克洋監督『AKIRA』	896
[12] 押井守監督『攻殻機動隊』	898
[13] 『ポケット・モンスター』シリーズ	899
[14] 宮崎駿・高畑勲とスタジオジブリ	900
[15] 山村浩二監督『頭山』	907
[16] 新海誠監督『君の名は。』	908

[17] NHK「日本アニメ 100」	9 1 2
[18] 細田守監督『未来のミライ』	9 1 6
[19] マンガ／アニメとゲーム	9 2 0
(2) マンガ／アニメの社会的評価	9 2 2
[1] マンガと図書館	9 2 3
[2] マンガ図書館の登場	9 2 5
[3] マンガ／アニメと教育	9 2 7
[4] マンガ／アニメと大学	9 3 3
[5] マンガ学とは何か	9 3 7
[6] マンガ・リテラシー	9 4 5
[7] アニメ学とは何か	9 4 8
[8] 漫画好楽会	9 5 0
[9] 東京漫画会	9 5 1
[10] 日本漫画家協会	9 5 4
[11] 日本マンガ学会	9 5 6
[12] 日本動画協会	9 5 9
[13] 日本アニメーション学会	9 6 2
3 海外のマンガ／アニメ評価	9 6 3
4 グローバル化する日本のマンガ／アニメ	9 7 4
(1) 世界に飛び出した日本のマンガ／アニメ	9 7 4
(2) 日本のマンガ／アニメの独自性	1 0 1 2
5 原作としてのマンガ	1 0 2 3
(1) TV アニメ・アニメ映画	1 0 2 3
(2) 2.5次元	1 0 2 9
6 ゲーム	1 0 3 9
注	1 0 4 3

第 4 章 文芸上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイ ボーグ	1 0 6 9
1 ロボットの時代	1 0 6 9

(1) 人造人間・ロボットへの憧れ	1069
(2) ロボットの時代を迎えて	1070
(3) ロボット200年を迎えて	1073
2 定義としてのロボットを考える	1074
(1) 「科学」・「文学」とは何か	1075
(2) 用語の整理	1076
[1] ロボットのイメージ	1076
[2] 「ロボット」とは何か	1078
[3] オートマトン	1097
[4] 人造人間	1103
[5] アンドロイド	1104
[6] サイボーグ	1108
[7] その他	1113
[8] SFとロボット・サイボーグの研究	1116
[1] SFと人造人間・ロボット	1116
[2] John Desmond Bernal. <i>The World, the Flesh and the Devil</i> (1929)	1126
[3] Nobert Wiener. <i>Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine</i> (1948) / <i>The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society</i> (1950)	1129
[4] D.S. Halacy, Jr. <i>Cyborg: The Evolution of the Superman</i> (1965)	1136
[5] 福島正実編『SF入門』(1965)	1139
[6] 筒井康隆編『SF教室』(1971)	1144
[7] Philip K. Dick “Man, Android, and Machine” (1975)	1146
[8] Patricia S. Warrick. <i>The Cybernetic Imagination in Science</i>	

- Fiction* (1980) 1 1 4 8
- [9] 米沢嘉博『戦後 SF マンガ史』
(1980) 1 1 5 7
- [10] 石原藤夫『SF ロボット学入門』
(1981) 1 1 5 8
- [11] 小松左京『小松左京の SF セミナー』
(1982) 1 1 6 0
- [12] David Wingrave, editor. *The
Science Fiction Source Book* (1984) 1 1 6 4
- [13] Donna J. Haraway. “A Cyborg
Manifesto: Science, Technology, and
Socialist-Feminism in the Late
Twentieth Century”(1984) 1 1 6 8
- [14] Issac Asimov and Karen A. Frankel.
ROBOTS, Machines in Man's Image
(1985) 1 1 7 0
- [15] Chris Hables Gray, editor. *The
Cyborg Handbook* (1995) 1 1 7 5
- [16] 永瀬唯『肉体のヌートピア』 (1996) 1 1 7 7
- [17] N. Katherine Hayles. *How We
Became Posthuman* (1999) 1 1 8 4
- [18] 巽孝之編『日本 SF 論争史』 (2000) 1 1 8 7
- [19] 野田昌宏『図説ロボット』 (2000) 1 1 8 9
- [20] 舘璋『ロボット入門』 (2002) 1 1 9 5
- [21] Bruce Grenville, editor. *The
Uncanny: Experiments in Cyborg
Culture* (2003) 1 1 9 9
- [22] 瀬名秀明編著『ロボット・オペラ』
(2004) 1 2 0 3
- [23] 馬場伸彦編『ロボットの文化誌』

	(2004)	1 2 0 7
24	中山真『ロボットが日本を救う』 (2006)	1 2 1 1
25	小松左京監修／瀬名秀明編『サイエ ンス・イマジネーション』(2008)	1 2 1 4
26	森瀬繚監修／クロノスケープ『ゲー ムシナリオのための SF 事典』 (2011)	1 2 1 7
27	限界研編『ポストヒューマニティ ーズ』(2013)	1 2 2 1
28	Dan Roberts. <i>Famous Robots & Cyborgs</i> (2013)	1 2 2 9
29	Emily Anthes. <i>Frankenstein's Cat</i> (2013)	1 2 3 1
30	Despina Kakudaki. <i>Anatomy of a Robot</i> (2014)	1 2 3 6
31	久保明教『ロボットの人類学』 (2015)	1 2 4 2
32	柴田崇「サイボーグの原型： “extension”の系譜学に基づく J.D.バナーの読解」(2015)	1 2 4 5
33	北島明弘監修『SF 大クロニクル』 (2016)	1 2 4 7
34	Jason Porterfield. <i>Robots, Cyborgs, and Androids</i> (2019)	1 2 5 1
[9]	文芸上の日本のロボット	1 2 5 4
1	「文芸」とは	1 2 5 4
2	近代日本から戦前まで	1 2 5 4
3	戦後から 1960 年代の日本のサイボ ーグ・マンガ	1 2 6 4

- | | | |
|------|--|---------|
| [4] | 田河水泡・海野十三から手塚治虫へ | 1 2 7 0 |
| [5] | 科学小説集と SF 雑誌創刊 | 1 2 7 2 |
| [10] | 文芸上の日本のロボット研究 | 1 2 7 4 |
| [1] | 米沢嘉博『戦後 SF マンガ史』
(1980) | 1 2 7 4 |
| [2] | 朝日ソノラマ編『TV アニメ史 ロ
トアニメ編』(1981) | 1 2 7 5 |
| [3] | 小松左京『小松左京の SF セミナー』
(1982) | 1 2 8 0 |
| [4] | 井上晴樹『日本ロボット創世記
1920-1938』(1993) / 井上晴樹『日
本ロボット戦争記 1939-1945』
(2007) | 1 2 8 2 |
| [5] | 安積邦編『ロボットヒーロー鋼鉄
列伝』(1994) | 1 2 8 3 |
| [6] | 瀬名秀明編著『ロボット・オペラ』
(2004) | 1 2 8 5 |
| [7] | 国際交流基金『おたく：人格＝
空間＝都市』(2004) | 1 2 9 0 |
| [8] | 「遠藤汐『昭和ロボット漫画館』
(2005) | 1 2 9 1 |
| [9] | 日下三蔵『日本 SF 全集・総解説』
(2007) | 1 2 9 2 |
| [10] | TEAS 事務所／ネタペディア 2010
制作委員会編『ロボットアニメ・
ネタペディア 2010』(2011) | 1 2 9 5 |
| [11] | 瀬戸龍哉・山本敦司『スーパーロ
ボット読本』(2011) | 1 2 9 6 |
| [12] | 池田宏・小出正志・横田正夫編
『アニメーション事典』(2012) | 1 3 0 0 |

- 13 オフィス J.B./旭和則編『戦え！
全日本アニメロボ大全集 70～80
年代篇』（2012）／オフィス J.B./
旭和則編『戦え！全日本アニメロボ
大全集 90 年代篇』（2012）／オフ
イス J.B./旭和則編『戦え！全日本
アニメロボ大全集 2000 年代篇』
（2013） 1 3 0 2
- 14 『日本アニメーションガイド ロボ
ットアニメ編』（2013）／*Japanese
Animation Guide: The istory of
Robot Anime* (2013) 1 3 0 3
- 15 山田夏樹『ロボットとく日本>』
（2013） 1 3 1 0
- 16 高槻真樹『戦前日本 SF 映画創世記』
（2014） 1 3 1 2
- 17 紀田順一郎協力／講談社編『大伴昌
司<<SF・怪獣・妖怪>>秘蔵大図解』
（2014） 1 3 1 6
- 18 長山靖生『日本 SF 精神史 [完全
版]』（2018） 1 3 1 7
- 19 佐々木隆『ロボット 100 年—文学・
マンガ・アニメ・映像—』（2018） 1 3 1 9
- 20 佐々木隆『ポップカルチャーとオタ
ク 文化の微妙な関係』（2018） 1 3 2 0
- 21 佐々木隆『文芸上の人造人間・ロボ
ット・アンドロイド・サイボーグ』
（2019） 1 3 2 2
- 22 足立加勇『日本のマンガ・アニメに
おける「戦い」の表象』（2019） 1 3 2 3

3 文学・マンガ・アニメ・映像上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ(1)～(212)	1 3 2 7
(1) ホメロス『イーリアス』(BC.8世紀)	1 3 3 0
(2) アポロニオス『アルゴナウティカ』 (BC.3世紀)	1 3 3 3
(3) オヴィディウス『メタモノフォーゼ』 (『転身物語』)(BC1世紀～AD1世紀)	1 3 3 5
(4) 列禦寇『列子』(BC.400年頃)	1 3 3 7
(5) 『今昔物語集』(1110～1124)	1 3 4 1
(6) 西行法師『撰集抄』(1183)	1 3 4 2
(7) ゴーレム伝説(16世紀)	1 3 4 4
(8) ゲーテ『ファウスト』(1808)	1 3 4 7
(9) ホフマン『砂男』(1816)	1 3 4 9
(10) メアリー・シェリー『フランケンシ ュタイン』(1818)	1 3 5 2
(11) エドガー・アラン・ポー『シェヘラザ ーデの千二夜物語』(1845)	1 3 5 8
(12) レオ・ドリーブ作曲『コッペリア』 (1870, バレエ初演)	1 3 5 9
(13) カルロ・コロデー『ピノッキオの 冒険』(1883)	1 3 5 9
(14) ヴィリエ・ド・リラダン『未来のイヴ』 (1886)	1 3 6 1
(15) ルイス・P・セナレンズ他『フランク・ リード』シリーズ(1891～1898)	1 3 6 7
(16) アンビローズ・ビアス『モスクンの人 形』(1893)	1 3 6 7
(17) アーサー・マッケン『怪奇クラブ』 (1895)	1 3 6 7
(18) L・フランク・バウム『オズの魔法使	

い』(1900)	1 3 6 7
(19) ハリー・グロスマン、バートン・L・キング監督『人間タンク』(1919, 映画)	1 3 6 8
(20) カレル・チャペック『R.U.R.』(1920)	1 3 6 9
(21) 賀川豊彦『空中征服』(1922)	1 3 8 0
(22) カレル・チャペック／宇賀伊津緒訳／土方与志演出『人造人間』(1924, 日本初演)	1 3 8 1
(23) 国枝史郎「人間製造」(1924)	1 3 8 3
(24) フリッツ・ラング監督『メトロポリス』(1926, 映画)	1 3 8 5
(25) 平林初之輔「人造人間」(1928)	1 3 8 8
(26) 高田義一郎「人造人間」(1928)	1 3 8 9
(27) 田河水泡「滑稽諧謔超科学的 人造人間」(1929, マンガ)	1 3 8 9
(28) 江戸川乱歩「押絵と旅する男」(1929)	1 3 9 0
(29) 川端康成「人造人間讃」(1929)	1 3 9 2
(30) 水島爾保布「人造人間時代」(1929)	1 3 9 4
(31) 直木三十五「ロボットとベッドの重量」(1931)	1 3 9 5
(32) 川端康成「水晶幻想」(1931)	1 3 9 7
(33) 北園克衛「レグホン博士のロボット」(1932)	1 3 9 8
(34) ルイ・フリードランダー監督『殺人事件』(1934, 映画)	1 3 9 9
(35) オットー・ブローワ、B・リーヴス・イーソン監督『五百年後の世界』(1935, 映画)	1 4 0 0
(36) B・リーヴス・イーソン、ジョセフ・ケイン監督『海底下の科学戦』(1936)	1 4 0 1

(37) 海野十三「機械兵士」(1936)	1 4 0 1
(38) 海野十三「人造人間事件」(1936)	1 4 0 2
(39) 海野十三「電気鳩」(1937)	1 4 0 5
(40) レスター・デル・リイ『愛しのヘレン』 (1938)	1 4 0 6
(41) 米澤正夫監督『無敵三剣士』(1938, 映画)	1 4 0 7
(42) 蘭郁二郎「人造恋愛」(1938)	1 4 0 8
(43) 山口哲平監督『鋼鉄人間』(1938, 映画)	1 4 1 2
(44) 米澤正夫監督『鉄の爪』(1939, 映画)	1 4 1 3
(45) フォード・ビープ・サウル、A・グッド キング監督『忍び寄る幽鬼／ファント ム・クリープス』(1939, 映画)	1 4 1 4
(46) 海野十三「人造人間エフ氏」(1939)	1 4 1 5
(47) 蘭郁二郎「白金神経の少女」(1939)	1 4 1 7
(48) 山内俊英監督『怪電波の戦慄 第一篇 人間タンク出現篇』(1939, 映画)	1 4 1 9
(49) ジョン・ワグナー監督『電気人間』 (1940, 映画)	1 4 2 1
(50) エドモンド・ハミルトン『恐怖の宇宙 帝王』(1940)	1 4 2 1
(51) 海野十三「人造人間の秘密」(1940)	1 4 3 0
(52) 蘭郁二郎「植物人間」(1940)	1 4 3 1
(53) 山本嘉次郎監督『孫悟空 前後篇』 (1940, 映画)	1 4 3 4
(54) 海野十三「特許多腕人間方式」(1941)	1 4 3 5
(55) C.L.ムーア「美女ありき」(1944)	1 4 3 7
(56) 横井福次郎「ふしぎな国のプッチャー」 (1946, (連載マンガ))	1 4 4 4
(57) 手塚治虫『火星博士』(1947, マンガ)	1 4 4 4

(58) 海野十三「金属人間」(1947)	1 4 5 2
(59) 海野十三「超人間X号」(1948)	1 4 5 2
(60) 手塚治虫『大空魔王』(1948, マンガ)	1 4 5 9
(61) 宇野一路『原子力人造人間』(1948, マンガ)	1 4 6 2
(62) アイザック・アシモフ『われはロボット』(1950)	1 4 6 3
(63) ロバート・ワイズ監督『地球の静止する日』(1951, 映画)	1 4 7 3
(64) 手塚治虫「アトム大使」(1951, マンガ連載開始)	1 4 7 4
(65) ポール・グリモー監督『やぶにらみの暴君』(1952, 映画)	1 4 7 5
(66) バーナード・ウルフ『リムボー』(1952)	1 4 7 8
(67) 石川達三「最後の共和国」(1952)	1 4 8 0
(68) 安部公房「R62号の発明」(1953)	1 4 8 6
(69) 前谷惟光『ロボット三等兵』(1955, マンガ連載開始)	1 4 9 1
(70) マクラウド・ウィルコックス監督『禁断の惑星』(1956, 映画)	1 4 9 2
(71) 星新一「人造美人」(1958)	1 4 9 3
(72) 獅子文六「ロボッチイヌ」(1959)	1 4 9 4
(73) 手塚治虫原作／吉川博他監督『鉄腕アトム』(1959, TV 放映開始)	1 4 9 6
(74) 手塚治虫「鉄腕アトム 火の壺島の巻」(1959, マンガ連載開始)	1 4 9 7
(75) 水木しげる「サイボーグ」(1961, マンガ)	1 4 9 9
(76) 手塚治虫「鉄腕アトム ホットド	

「ビッグ兵団の巻」(1961, マンガ連載 開始)	1 4 9 9
(77) 福島正実原作／石ノ森章太郎作画 「勇気くん」(1961, マンガ連載)	1 5 0 0
(78) 横山光輝「鉄人 28 号 超人間ケリー」 (1961, マンガ連載開始)	1 5 0 1
(79) 倉橋由美子「合成美女」(1961)	1 5 0 2
(80) 手塚治虫『鉄腕アトム』(1963, TV 放映開始)	1 5 0 6
(81) 星新一「夜の事件」(1963)	1 5 0 8
(82) 横山光輝『鉄人 28 号』(1963, TV 放 映開始)	1 5 1 0
(83) 平井和正『エイトマン』(1963, TV 放 映開始)	1 5 1 2
(84) 星新一「花とひみつ」(1964)	1 5 1 2
(85) 手塚治虫『ビッグ X』(1964, TV 放 映開始)	1 5 1 3
(86) 星新一「気まぐれロボット」(1964)	1 5 1 3
(87) 石ノ森章太郎『アンドロイド V』 (1964, マンガ連載開始)	1 5 1 5
(88) 星新一「博士とロボット」(1965)	1 5 1 6
(89) 眉村卓「準 B 級市民」(1965)	1 5 1 8
(90) 星新一「なぞのロボット」(1965)	1 5 2 0
(91) 手塚治虫「鉄腕アトム 青騎士の巻」 (1965, マンガ連載開始)	1 5 2 2
(92) 石森章太郎「金色の目の少女」(1966, マンガ)	1 5 2 6
(93) 安田公義監督『大魔神』(1966)／三 隅研次監督『大魔神怒る』(1966)／ 森一生監督『大魔神逆襲』(1966)	1 5 2 6

- (94) 手塚治虫『マグマ大使』(1966, TV 放映開始) 1 5 2 7
- (95) 泉ゆき雄「大マシン」(1967, マンガ連載開始) 1 5 2 7
- (96) 平井和正「アンドロイドお雪」(1967) 1 5 2 8
- (97) 『宇宙特撮シリーズ キャプテンウルトラ』(1967, TV 放映開始) 1 5 3 5
- (98) 横山光輝『ジャイアントロボ』(1967, TV 放映開始) 1 5 3 5
- (99) 豊田有恒「改体者」(1967) 1 5 3 6
- (100) 石森章太郎『サイボーグ 009』(1968, TV 放映開始) 1 5 3 7
- (101) 松本零士「セクサロイド」(1968, マンガ連載開始) 1 5 4 1
- (102) 平井和正「ブラック・モンスター」(1968) / 「サイボーグ・ブルース」(1968) / 「暗闇への間奏曲」(1969) / 「ダーク・パワー」(1968) / 「シンジケート・マン」(1969) / 「ゴースト・イメージ」(1969) 1 5 4 2
- (103) さかいさぶろう原作『妖怪人間ベム』(1968, 放映開始) 1 5 4 9
- (104) 矢野徹『孤島ひとりぼっち』(1969) 1 5 5 0
- (105) 今日泊亜蘭『アンドロロボット' 99』(1969) 1 5 5 2
- (106) 小松左京「袋小路」(1970) 1 5 5 3
- (107) 石森章太郎『仮面ライダー』(1971, TV 放映開始) 1 5 5 4
- (108) 石森章太郎『人造人間キカイダー』(1972, TV 放映開始) 1 5 6 1

- (109) 円谷プロダクション制作『トリプルファイター』(1972, TV 放映) 1 5 6 1
- (110) 鈴川鉄久原作『アストロガンガー』(1972, TV 放映開始) 1 5 6 2
- (111) ジェイムズ・ティプトリー・ジュニア「接続された女」(1973) 1 5 6 3
- (112) 永井豪『マジンガーZ』(1972, TV 放映開始) 1 5 6 9
- (113) マイケル・クライトン監督『ウエストワールド』(1973, 映画) 1 5 7 2
- (114) 藤子・F・不二雄『ドラえもん』(1973, TV 放映開始) 1 5 7 3
- (115) 石森章太郎原作『ロボット刑事』(1973, 放映開始) 1 5 7 4
- (116) 長島慎二・ひろみプロダクション『ミラクル少女リミットちゃん』(1973, TV 放映開始) 1 5 7 4
- (117) 永井豪・ダイナミックプロ『キューティーハニー』(1973, TV 放映開始) 1 5 7 4
- (118) 吉田竜夫・タツノコプロ企画／笹川ひろし監督『新造人間キャシャーン』(1973, TV 放映開始) 1 5 7 5
- (119) 田辺聖子「愛のロボット」(1973) 1 5 7 6
- (120) 福田純監督『ゴジラ対メカゴジラ』(1974, 映画) 1 5 7 8
- (121) 吉田竜夫・タツノコプロ企画室原作／鳥海永行監督『破裏拳ポリマー』(1974, TV 放映開始) 1 5 8 0
- (122) 石森章太郎『がんばれ!! ロボコン』(1974, TV 放映開始) 1 5 8 0

- (123) 松本零士監督『宇宙戦艦ヤマト』(1974,
TV 放映開始) 1 5 8 0
- (124) 永井豪・石川賢監督『ゲッターロボ』
(1974, TV 放映開始) 1 5 8 1
- (125) リチャード・A・コーラ監督『人造人
間クエスター』(1974, 映画) 1 5 8 1
- (126) ブライマン・フォーブス監督『ステップ
フォードの妻たち』(1975, 映画) 1 5 8 2
- (127) 豊田有恒「サイボーグ王女」(1975) 1 5 8 2
- (128) 鈴木良武原作／富野喜幸・長浜忠夫監
督『勇者ライディーン』(1975,TV 放映
開始) 1 5 8 5
- (129) 石森章太郎原作『秘密戦隊ゴレンジャ
ー』(1975, TV 放映開始) 1 5 8 5
- (130) 竜の子プロ企画原作／笹川ひろし・鳥
海永行総監督『宇宙の騎士テッカマン』
(1975, TV 放映開始) 1 5 8 6
- (131) タツノコプロ企画室原作／笹川ひろし
監督『タイムボカン』(1975, TV 放映
開始) 1 5 8 6
- (132) 『鋼鉄ジーク』(1975, TV 放映開始) 1 5 8 7
- (133) アイザック・アシモフ&ロバート・シ
ルヴァーバーグ『ポジトロニック・マ
ン』(『バイセンテニアル・マン』(1976) 1 5 8 8
- (134) 八手三郎原作／長浜忠夫総監督『超電
磁ロボコン・バトラーV』(1976, TV
放映開始) 1 6 0 0
- (135) 石川英輔『SF 西遊記』(1976) 1 6 0 1
- (136) ケネス・ジョンソン監督『地上最強の
美女バイオニック・ジェミー』(The

	Bionic Woman, 1976-1978, TV 放映)	1 6 0 2
(137)	ジョージ・ルーカス監督『スター・ウォーズ』(1977, 映画)	1 6 0 3
(138)	小隅黎『北極シティーの反乱』(1977)	1 6 0 5
(139)	『超電磁ロボ ボルテス V』(1977, TV 放映開始)	1 6 0 9
(140)	『超人戦隊バラタック』(1977, TV 放映開始)	1 6 1 0
(141)	矢野徹「サイボーグ少年」(1977)	1 6 1 1
(142)	矢野徹「トロン反乱」(1977)	1 6 1 2
(143)	矢野徹『幽霊ロボット』(1977)	1 6 1 4
(144)	富野喜幸総監督『無敵超人ザンボット 3』(1977, TV 放映開始)	1 6 1 5
(145)	グレン・A・ラーソン制作総指揮／クリスチャン・I・ニービ・ジュニア監督『宇宙空母ギャラクティカ』(1978 - 1979, TV ドラマ化)	1 6 1 6
(146)	吉川惣司監督『ルパン三世 ルパンVS複製人間』(1978, 映画)	1 6 1 7
(147)	松本零士『銀河鉄道999』(1978, TV 放映開始)	1 6 1 8
(148)	富野喜幸監督『機動戦士ガンダム』(1979, TV 放映開始)	1 6 1 8
(149)	新谷かおる『試作番号3000』(1979)	1 6 2 2
(150)	鳥山明『Dr.スランプ アラレちゃん』(1981, TV 放映開始)	1 6 2 4
(151)	横山光輝原作／今沢哲男監督『六神合体ゴッドマーズ』(1981, TV 放映開始)	1 6 2 5
(152)	高橋良輔・星山博之原作『太陽の牙ダグラム』(1981, TV 放映開始)	1 6 2 5

- (153) リドリー・スコット監督『ブレード・ランナー』(1982, 映画) 1 6 2 6
- (154) スタジオぬえ原作／アートランド(原作協力)『超時空要塞マクロス』(1982, TV 放映開始) 1 6 2 8
- (155) 寺沢武一原作／出崎純監督『Space Adventure コブラ』(1982) 1 6 2 8
- (156) レイ・ブラッドベリ『歌おう、感電するほどの喜びを!』(1982, アメリカ TV 放映) 1 6 2 9
- (157) 牛次郎・神矢みのる原作『プラレス3 四郎』(1983, TV 放映開始) 1 6 3 0
- (158) 石川英輔『人造人間株式会社』(1983) 1 6 3 1
- (159) ジェームズ・キャメロン監督『ターミネーター』(1984, 映画) 1 6 3 6
- (160) 石川英輔『プロジェクト・ゼロ』(1984) 1 6 3 6
- (161) ウィリアム・ギブソン『ニューマンサー』(1984) 1 6 3 9
- (162) 石黒昇監督『メガンゾーン23』(1986, OVA) 1 6 4 3
- (163) ジェームズ・キャメロン監督『エイリアン2』(1986, 映画) 1 6 4 4
- (164) ジョン・クロード・ロード監督『悪魔の改造人間』(1986, 映画) 1 6 4 5
- (165) 矢野徹『ロボット』(1986) 1 6 4 6
- (166) 鳥山明『ドラゴンボール』(1986, TV 放映開始) 1 6 5 0
- (167) ポール・バーホーベン監督『ロボコップ』(1987, 映画) 1 6 5 4

- (168) 押井守『機動警察パトレイバー』(1988, OVA) 1 6 5 4
- (169) ティム・バートン監督『シザーハンズ』(1990, 映画) 1 6 5 6
- (170) 山田正紀『機神兵団』(1990, マンガ連載開始) 1 6 5 7
- (171) 木城ゆきと『銃夢』(1990 連載開始, 1993, OVA) 1 6 6 0
- (172) エイミー・トムスン『ヴァーチャル・ガール』(1993) 1 6 6 1
- (173) 河森正治総監督『マクロスプラス』(1994, OVA) 1 6 6 7
- (174) 庵野秀明『新世紀エヴァンゲリオン』(1995, TV 放映開始) 1 6 6 8
- (175) 押井守監督『GHOST IN THE SHELL/攻殻 機動隊』(1995) 1 6 6 9
- (176) ウィリアム・ギブスン『あいどる』(1996) 1 6 7 2
- (177) ブラッド・バード監督『アイアン・ジャイアント』(1999, 映画) 1 6 7 6
- (178) 加戸誉夫監督『ゾイド-ZOIDS』(1999, TV 放映開始) 1 6 7 7
- (179) 尾田栄一郎原作『ONE PIECE』(1999, TV 放映開始) 1 6 7 7
- (180) スティーブン・スピルバーグ監督『A.I.』(2001) 1 6 7 8
- (181) 高橋しん原作/加瀬充子監督『彼女最終兵器』(2002, TV 放映開始) 1 6 7 9
- (182) 荒川弘『鋼の錬金術師』(2003, TV 放映開始/2009, 再アニメ化) 1 6 7 9

(183) クリス・ウェッジ監督『ロボッツ』 (2005, 映画)	1 6 8 0
(184) 山本弘『アイの物語』(2006)	1 6 8 1
(185) マイケル・ベイ監督『トランスフォー マー』(2007, 映画)	1 6 8 3
(186) ジョン・ファヴロー監督『アイアンマ ン』(2008,映画)	1 6 8 4
(187) アンドリュー・スタントン監督『ウォ ーラー』(2008, 映画)	1 6 8 5
(188) 渡瀬悠宇原作『絶対彼氏』(2008, TV 放映開始)	1 6 8 5
(189) 郭在容監督『僕の彼女はサイボーグ』 (2008, 映画)	1 6 8 6
(190) 吉浦康裕原作・脚本・演出・監督『イヴ の時間』(インターネット公開、2008)	1 6 8 6
(191) 奥田鉄人『人造人間エルヴィス』 (2008)	1 6 8 7
(192) ジェームズ・キャメロン監督『アバタ ー』(2009, 映画)	1 6 8 9
(193) 井口昇監督『ロボ芸者』(2009, 映画)	1 6 8 9
(194) シャンカーン監督『ロボット』(2010, 映画)	1 6 9 0
(195) 木皿泉脚本『Q10』(2010, TV 放映 開始)	1 6 9 1
(196) ショーン・レヴィ監督『リアル・ステ イール』(2011, 映画)	1 6 9 1
(197) キケ・マイーリュ監督『エヴァ』(2011, 映画)	1 6 9 2
(198) 矢口史靖監督『ロボジー』(2012, 映画)	1 6 9 3

(199) 長谷敏司『BEATLESS』(2012)	1 6 9 3
(200) ギレルモ・デル・トロ監督『パシフィック・リム』(2013, 映画)	1 7 0 5
(201) ニール・ブロムカンプ監督『エリジウム』(2013, 映画)	1 7 0 6
(202) 西荻弓絵・泉澤陽子脚本『安堂ロイド～A.I. knows LOVE?～』(2013, TV 放映開始)	1 7 0 7
(203) ドン・ホール／クリス・ウィリアムズ監督『ベイマックス』(2014, 映画)	1 7 0 7
(204) ジョン・ライト監督『スティールワールド』(2014, 映画)	1 7 0 8
(205) ガベ・イバニェス監督『オートマタ』(2014, 映画)	1 7 0 8
(206) ニール・ブロムカンプ監督『チャッピー』(2015, 映画)	1 7 0 8
(207) アレックス・ガーランド監督『エクス・マキナ』(2015, 映画)	1 7 0 9
(208) デボラ・インストール『ロボット・イン・ザ・ガーデン』(2015)	1 7 1 0
(209) 西尾仁紀『人間工場』(2017, マンガ連載)	1 7 1 1
(210) 佐藤信介監督『いぬやしき』(2018, 映画)	1 7 1 3
(211) 池添隆博監督『新幹線変形ロボ シンカリオン』(2018)	1 7 1 4
(212) ロボート・ロドリゲス監督『アリタ：バトル・エンジェル』(2019, 映画)	1 7 1 5
4 科学とテレビアニメ	1 7 1 6
(1) テーマとしての科学	1 7 1 6

	(2) テレビアニメとスポンサー	1718
	(3) 第4次産業革命	1725
	(4) Society5.0	1732
5	人造人間としてのクローン	1733
	(1) クローンとは何か	1733
	(2) 生命倫理の問題	1736
	(3) 吉川惣司監督『ルパン三世 ルパン VS 複製人間』(1978, 映画)	1737
	(4) カズオ・イシグロ『私を離さないで』 (2005)	1738
	(5) 再生技術としてのクローン	1742
6	超少子高齢社会とロボット	1744
	(1) 超少子高齢社会	1744
	(2) 社会と人工知能	1749
	(3) 人工知能か、人間性か	1754
	(4) フランケンシュタイン・コンプレックス からアシモフの「ロボット工学三原則」 と手塚治虫の「ロボット法」	1758
	(5) シンギュラリティと今後の教育	1765
	(6) SDGs	1770
	注	1771
第5章	スーパー戦隊シリーズと戦闘美少女	1827
	1 「ヒーロー」とは	1827
	2 ヒーロー像の変化	1830
	3 「時代もの」のヒーロー	1834
	4 黄金バットの登場	1835
	5 正義の味方、月光仮面の登場	1840
	6 スーパー戦隊シリーズ	1843
	(1) 「戦隊」とは	1844

(2) 戦隊もの	1843
(3) チーム編成の構成	1844
(4) 紅一点型の美少女からチーム編成へ	1845
(5) 冒険する少女から闘う少女へ	1846
(6) チーム編成の構成	1847
(7) 戦隊からスーパー戦隊へ	1850
(8) 戦隊ものヒーロー、アメリカへ	1861
7 戦闘美少女のアニメ史	1863
(1) 魔法少女	1864
(2) 戦闘美少女	1865
8 戦闘美少女論	1871
9 『美少女戦士セーラームーン』シリーズ	1877
10 実写版による戦闘美少女	1882
11 メディアミックスによる商品化	1885
12 セカイ系	1886
13 ディズニーの世界	1889
(1) プリンセス・ストーリーとシンデラレラ・コンプレックス	1892
(2) 『リトル・マーメイド』(1989)	1898
(3) 『ムーラン』(1998)	1898
(4) 『塔の上のラプンツェル』(2010)	1899
(5) 『アナと雪の女王』(2013)	1899
(6) プリンセス比較表	1900
(7) 『スターウォーズ』シリーズ	1904
(8) 『トイ・ストーリー4』(2019)	1904
14 宮崎駿の世界	1905
(1) 作品に登場する女性と少女達	1905
(2) クラリス	1909
(3) ナウシカ	1911
(4) キキ	1912

(5) フィオ	1912
(6) サン	1912
(7) ソフィ	1913
(8) 千尋	1914
注	1915
第 6 章 オタク産業	1921
1 オタク産業とオタク市場	1921
(1) オタク産業の定義	1931
(2) キャラクタービジネス	1934
[1] 「キャラクター」とは何か	1934
[2] キャラクターの商品化	1937
[3] キャラクタービジネス	1938
[4] キャラクター、キャラクタービジネスの研究	1938
[1] 土屋新太郎『キャラクタービジネス』(1995)	1942
[2] 山田徹『キャラクタービジネス』(2000)	1942
[3] 星野克美監修／宮下真『ネット時代に加速する！キャラクタービジネス 知られざる戦略』(2001)	1969
[4] 宮本大人「漫画においてキャラクターが『立つ』とはどういうことか」(2003)	1981
[5] システムサービス(株)「キャラクターとは何か、真剣に考える時代がやってきた」(2003)	1991
[6] 伊藤剛『テズカ・イズ・デッド』(2005)	1994

7	神澤孝宣「二極化するキャラクター消費—マンガ・アニメ産業からみたキャラクター消費行動の考察—」 (2007)	1998
8	瀬沼文彰『キャラ論』(2007)	2003
9	相原博之『キャラ化するニッポン』 (2007)	2005
10	小田切博『キャラクターとは何か』 (2010)	2014
11	暮沢剛巳『キャラクター文化入門』 (2010)	2019
12	青木貞茂『キャラクター・パワー』 (2014)	2023
13	久保明教『ロボットの人類学』 (2015)	2033
14	いとうとしこ『売れるキャラクター戦略』(2016)	2034
	[5] 「ゆるキャラ」の登場	2041
2	メディア芸術からコンテンツ産業、文化産業へ	2045
	(1) 「メディア芸術」とは何か	2045
	(2) 「コンテンツ産業」の定義	2048
	(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)	2052
	(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—』	2053
	(5) クール・ジャパン室	2056
	(6) クールジャパン戦略	2058
	(7) コンテンツ産業とオタク文化	2060
	(8) コンテンツビジネス	2061
	[1] コンテンツとコンテンツビジネス	2061

[2] 二次創作	2065
3 マンガ産業	2068
(1) アニメ産業を支えたマンガ産業	2068
(2) コンテンツとしてのマンガ	2081
4 アニメ産業	2084
5 デジタルコンテンツ化	2102
6 ゲームとデジタルコンテンツ	2104
(1) 日本のゲーム産業史	2104
(2) キャラクターの存在	2111
(3) 多根清史『教養としてのゲーム史』 (2011)	2115
(4) Jeff Ryan. <i>Super Mario</i> (2011)	2118
(5) コンピュータゲームと社会的評価	2127
(6) ゲーム学の論文紹介	2129
(7) 様々な白書・報告書	2130
7 消費者としてのオタク	2131
注	2141
 第 7 章 コンテンツツーリズム	 2160
1 「コンテンツツーリズム」とは何か	2160
2 オタクツーリズム／アニメツーリズム	2162
(1) スペシャル・インタレスト・ツーリズム	2163
(2) コミュニティ・オブ・インタレスト	2171
(3) オタクツーリズム、アニメツーリズム、 コンテツーリズムへの言及について	2172
(4) コンテンツツーリズムに関するおも な文献・資料	2178
[1] 柿崎俊道『聖地巡礼』(2005)	2178
[2] 『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』(2005)	2180
[3] 長谷川文雄・水鳥川和夫『コンテンツ・ビジネスが地域を変える』(2005)	2182
[4] 『観光文化』(特集: ジャパニーズ・クールー日本のポップカルチャーの可能性や如何に)(第172巻)(2005)	2185
[5] 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)	2186
[6] 『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)	2187
[7] 井手口彰典「萌える地域振興の行方」(2009)	2189
[8] 増淵敏之『物語を旅するひとびと』(2010)	2192
[9] 『コンテンツ文化史研究』(第3号)(2010)	2196
[10] 『コンテンツツーリズム研究』(2011-)	2200
[11] 松沼猛編『萌えコレ! 日本絶断萌えキャラ&萌えおこし総合ガイド』(2011)	2201
[12] 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』(2011)	2202
[13] 増淵敏之『物語をするひとびとII』(2011)	2205
[14] 中路靖編『アニメ・コミック・ドラマ・映画のロケ地めぐりガイド』(2012)	2207

- [15] 山中弘編『宗教とツーリズム』
(2012) 2 2 0 8
- [16] 星野英紀他編『聖地巡礼ツーリズム』(2012) 2 2 1 0
- [17] 岡本健『n次創作観光』(2013) 2 2 1 3
- [18] 土居豊『沿線文学の聖地巡礼』
(2013) 2 2 1 6
- [19] 聖地巡礼委員会編『アニメ探訪 聖地巡礼ガイド』(2013) 2 2 1 7
- [20] 由谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャー聖地巡礼』(2014) 2 2 1 8
- [21] 増淵敏之『物語を旅するひとびとⅢ』
(2014) 2 2 2 0
- [22] 増淵敏之他『コンテンツツーリズム入門』(2014) 2 2 2 2
- [23] 岡本健編『コンテンツツーリズム研究』(2015) 2 2 2 7
- [24] 原真志・山本健太・和田崇編『コンテンツと地域』(2015) 2 2 2 9
- [25] 酒井亨『アニメが地方を救う！？』
(2016) 2 2 3 4
- [26] 聖地巡礼調査プロジェクトチーム編『経営コンサルタントの見た聖地巡礼ビジネス』(2016) 2 2 3 9
- [27] 楠見清・南信長『もにゅキャラ巡礼 銅像になったマンガ&アニメキャラたち』(2017) 2 2 4 2
- [28] johnrambo9『「聖地巡礼」映画ロケ地を旅する』(2017) 2 2 4 4
- [29] Keiko Kawamata, Noriko Tajima,

Kenichiro Kuroiwa, and Toshihiko Miura. “Some Preliminary Notes on the Evolution and Development Process of Japanese Pop Culture Events” (2017)	2 2 4 5
[30] 今井真治『オタク文化と宗教の臨界』(2018)	2 2 4 7
[31] 『アニメ聖地 88 Walker』(2018)	2 2 4 9
[32] 岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学』(2018)	2 2 5 2
[33] 大谷尚之他編『コンテンツが拓く地域の可能性』(2018)	2 2 5 7
[34] 岡本健『巡礼ビジネス』(2018)	2 2 6 3
[35] 岡本健編『コンテンツツーリズム研究』(増補改訂版)(2019)	2 2 6 6
[36] 地域コンテンツ研究会編『地域×アニメ』(2019)	2 2 7 1
[37] 一般社団法人アニメツーリズム協会監修『アニメーターズ白書』(2019)	2 2 7 5
[38] 海外のコンテンツツーリズム研究書	2 2 8 0
[1] hinaco『次元突破！動漫迷的聖地巡禮』(2013)	2 2 8 1
[2] Jo-Anne Lester and Carolilne Scaries, editors. <i>Mediating the Tourist Experience</i> (2013)	2 2 8 1
[2] Sue Beeton. <i>Film-induced Tourism</i> (2nd edition, 2016)	2 2 8 4
[3] Philip Seaton, et al. <i>Contents Tourism in Japan</i> (2017)	2 2 8 7

	4	Philip Seaton and Takayoshi Yamamura, editors. <i>Japanese Popular Culture and Contents Tourism</i> (2017)	2 2 9 1
	5	Sheela Agarwal, Graham Busby and Rong Huang, editors. <i>Special Interest Tourism: Concepts, Contexts and Cases</i> (2018)	2 2 9 6
3		一般社団法人アニメツーリズム協会	2 2 9 8
4		オタクの聖地巡礼	2 3 0 0
		(1) 文学・映画・演劇と旅・放浪	2 3 0 0
		(2) 聖地	2 3 0 1
		(3) オタクの聖地	2 3 0 6
		[1] 秋葉原	2 3 0 8
		1 電気街からオタクの街へ	2 3 0 8
		2 にやるら『秋葉原 裏の歩き方』 (2018)	2 3 1 8
		3 高橋敏也『特濃! あなたの知らない秋葉原オタクスポットガイド』 (2019)	2 3 2 1
		[2] 東池袋	2 3 2 3
		[3] 中野	2 3 3 0
		[4] 日本橋	2 3 3 2
		(4) 聖地巡礼の一般化	2 3 3 3
5		テーマ・カフェ	2 3 5 4
		(1) 日本の喫茶店・カフェ小史	2 3 5 6
		(2) テーマ・カフェ、コンセプト・カフェ、コラボ・カフェ	2 3 5 8
		(3) メイド・カフェ	2 3 6 0

	(4) 男装カフェ	2369
	注	2370
第8章	テーマパーク	2387
	1 「テーマパーク」とは	2387
	2 テーマパークと教育	2402
	3 東京ディズニーランド&ディズニーシー	2411
	(1) 東京ディズニーランド	2411
	(2) 東京ディズニーシー	2420
	(3) ディズニーの人気	2421
	4 サンリオピューロランド	2423
	5 ハウステンボス	2427
	6 ユニバーサル・スタジオ・ジャパン	2430
	7 ムーミンバレーパーク	2439
	(1) ムーミン	2439
	(2) ムーミンと埼玉県飯能市	2440
	(3) ムーミンバレーパーク	2442
	8 お台場&豊洲	2446
	8 テーマパークの今後の行方	2449
	9 テーマパークの研究	2453
	注	2470
第9章	ポップカルチャーのイベント	2477
	1 イベント化	2477
	2 コミックマーケット	2477
	3 東京ガールズコレクション	2488
	4 ニコニコ超会議	2489
	5 eスポーツ	2496
	6 クリスマス	2505
	(1) 「クリスマス」とは何か	2505

(2) イベントとしてのクリスマス	2516
7 ハロウィン	2520
(1) 「ハロウィン」とは何か	2520
(2) 日本のハロウィン受容小史	2530
[1] 「ハロウィン」とは	2530
[2] ハロウィン受容のプロセス	2531
[3] 日本の「ハロウィン」とは何か	2536
(3) 日本での「ハロウィン」定着の理由	2539
(4) 渋谷のハロウィンとスクランブル交差点	2543
[1] 最近の日本のハロウィン	2544
[2] 若者を引き寄せる「場」としての 渋谷	2544
[3] 自由の象徴スクランブル交差点	2545
[4] 渋谷ハロウィン	2548
(5) 渋谷ハロウィンから見えるもの	2550
[1] 渋谷ハロウィン	2551
① 「渋谷ハロウィン」という名称	2551
② 「渋谷ハロウィン」の場所	2552
③ 「渋谷ハロウィン」の時期	2557
④ 意味を喪失した祝祭イベント	2559
⑤ 何故若者は渋谷に集まるのか	2561
[2] 現在のハロウィン	2562
① 人を集めるハロウィン	2562
② 渋谷区の条例「渋谷駅周辺地域 の安全で安心な環境の確保に関 する条例」	2563
(6) ポップカルチャーとハロウィン	2566
(7) かぼちゃの行方	2568
8 バレンタイン・デー	2570
(1) 「バレンタイン・デー」とは何か	2570

	(2) 日本のバレンタイン・デー	2572
9	イースター	2574
	(1) 「イースター」とは	2574
	(2) 「イースター」は日本に定着するか	2575
10	イベントと新しい場所	2576
	(1) 世界コスプレサミット	2576
	(2) 東京ゲームショウ	2579
	(3) 東京おもちゃショー	2579
	(4) ヴィーナスフォート	2580
	(5) 東京キャラクターストリート	2581
	(6) インターネットサイト	2583
	注	2584
第10章	カワイイ	2957
1	「カワイイ」とは何か	2957
	(1) 表記について	2957
	(2) 増田セバスチャン&中田ヤスタカ& きゅりーぱみゅぱみゅ	2959
	(3) カワイイ大使	2974
2	日本のカワイイに関する研究	2976
	(1) 「カワイイ」研究概略史	2976
	[1] 「ベビースキーマ」への注目	2976
	[2] 語源的なアプローチ	2984
	[3] 少女文化への注目	2989
	[1] 中村圭子編『日本の「かわいい」 図鑑』(2012)	2991
	[2] 竹久夢二の「可愛い」	2992
	[3] ファンシーグッズ	2994
	[4] アイドル	2995
	[4] ファッション&デザイン	3000

[1]	ソニー	3000
[2]	女性誌からファッション雑誌へ	3001
[3]	若者のファッション	3005
[4]	東京ガールズコレクション	3006
[5]	GirlsAward	3012
[6]	デザイン、さらに建築へ	3013
[5]	日本カワイイ博覧会	3014
[6]	カワイイ産業	3017
[7]	かわいい顔と美しい顔	3020
(2)	「カワイイ」の研究の多様化	3029
[1]	大倉典子編『「かわいい」工学』 (2017)	3029
[2]	吉光正絵他編『ポスト<カワイイ> の文化社会学』(2017)	3030
[3]	感性と「カワイイ」	3031
(3)	「カワイイ」の意味の発展	3036
3	海外のkawaiiに関する研究	3043
(1)	国際語化した「カワイイ」	3043
(2)	英語の「カワイイ」	3044
(3)	研究の対象としてのkawaii	3048
[1]	Sharon Kinsella. “Cuties in Japan” (1995)	3049
[2]	Thorstein Botz Bornstein. <i>The Cool Kawaii</i> (2011)	3051
[3]	Christopher Hart. <i>Manga For Beginners kawaii</i> (2012)	3054
[4]	Christine R. Yan. <i>Pink Globalization</i> (2013)	3056
[5]	Joshua Paul Dale, Joyce Goggin, Julia Leyda, Anthony P. McIntyre,	

and Diane Negra, editors. *The
Aesthetics And Affects of Cuteness*
(2017)

		3 0 7 6
4	「カワイイ」のグローカリゼーション化	3 0 7 9
注		3 0 8 5
第11章	萌え	3 0 9 7
1	「萌え」の誕生	3 0 9 7
2	「萌え」の定義	3 0 9 8
3	キャラクターと萌え	3 0 1 1
4	「萌え」の研究	3 0 1 3
	(1) ササキバラ・ゴウ『<美少女>の現代 史』(2004)	3 0 1 3
	(2) 本田透『萌える男』(2005)	3 0 1 6
	(3) 大泉実成『「萌え」の研究』(2005)	3 1 1 8
	(4) 河合良介編著『萌える！経済白書』 (2006)	3 1 2 0
	(5) 『國文学』(特集：「萌え」の正体) (2008)	3 1 2 1
	(6) 鳴海丈『「萌え」の起源』(2009)	3 1 3 2
	(7) 井手口彰典「萌える地域振興の行方— 『萌えおこし』の可能性とその課題に ついて」(2009)	3 1 3 5
	(8) 斎藤環『キャラクター精神分析』 (2011)	3 1 3 6
	(9) 城一夫『常識として知っておきたい 「美」の概念 60』(2012)	3 1 3 8
	(10) Patrick W. Galbraith. <i>The Moé Manifesto.</i> (2014)	3 1 3 9
	(11) 萌学研究会	3 1 4 0

5	脳内恋愛とフェティシズム	3142
6	「萌え」とアイドル	3144
7	外国人の見た Moe	3138
8	「萌え」の行方	3150
	注	3151
第12章 インターネットと若者		3157
1	デジタルネイティブとスマホネイティブ	3157
	(1) デジタル時代・デジタル社会とは何か	3157
	(2) 「デジタルネイティブ」とは何か	3157
	(3) デジタル世代	3158
	(4) デジタルネイティブ世代とは	3159
	(5) デジタルネイティブの幻想	3163
2	ネット社会の問題点	3164
	(1) 世代間によるデジタル格差	3164
	(2) 情報モラルとエアポケットの時期	3165
	(3) 抑制か推進か	3166
	(4) 教育現場での情報モラル教育	3168
	(5) リサーチと研究倫理	3168
	(6) gaming disorder	3176
3	インターネットによるコミュニケーション	3184
	(1) ポップカルチャーから見たインターネット	3184
	(2) デジタルネイティブからスマホネイティブへ	3185
	(3) デジタル社会での表現の問題	3189
	(4) モラルは誰が教えるのか	3192
	(5) SNS	3195
	(6) Youtube	3197
	(7) ニコニコ動画	3198
	(8) インスタグラム	3199
	(9) ポケモン GO	3200

4	承認欲求	3 2 0 2
	(1) コミュニケーションと承認欲求	3 2 0 2
	(2) ファッション	3 2 0 3
5	気になる用語	3 2 0 5
	(1) FOMO	3 2 0 5
	(2) Iot	3 2 0 6
	(3) 絵文字	3 2 0 7
	(4) インスタ映え	3 2 1 1
	注	3 2 1 4
第13章	クール・ジャパン	3 2 2 0
1	Douglas McGray. “Japan’s Gross National Cool”(2002)	3 2 2 0
2	「発掘! かつこいいニッポン COOL JAPAN」(2006)	3 2 2 4
3	Kukhee Choo. “Nationalizing “cool” Japan’s Global promotion of the content industry”(2012)	3 2 2 5
4	津堅信之 『日本のアニメは何がすごいのか』(2014)	3 2 2 7
5	Tim Craig. <i>Cool Japan</i> (2018)	3 2 2 9
6	クールジャパン政策	3 2 3 3
7	「クール・ジャパン」とは何か	3 2 3 7
8	クール・ジャパンの変容	3 3 5 2
	注	3 3 8 2
第14章	アイドル文化	3 2 7 3
1	「アイドル」とは何か	3 2 3 7
2	『スター誕生!』の役割	3 2 4 3
3	音楽業界	3 2 4 5

4	ジャニーズ事務所	3 2 4 6
5	アイドル	3 2 4 8
	(1) フォーリーブス	3 2 5 4
	(2) 南沙織	3 2 5 6
	(3) 西城秀樹	3 2 5 7
	(4) 郷ひろみ	3 2 5 7
	(5) 山口百恵	3 2 5 8
	(6) キャンディーズ	3 2 5 8
	(7) ピンク・レディー	3 2 5 8
	(8) 大場久美子	3 2 5 9
	(9) 松田聖子	3 2 5 9
	(10) 田原俊彦	3 2 6 0
	(11) 近藤真彦	3 2 6 1
	(12) 中森明菜	3 2 6 1
	(13) 光 GENNJI	3 2 6 2
	(14) SMAP	3 2 6 2
	(15) Wink	3 2 6 4
	(16) TRF	3 2 6 5
	(17) 安室奈美恵	3 2 6 6
	(18) モーニング娘。	3 2 6 7
	(19) 嵐	3 2 6 8
	(20) 秋元康プロデュース	3 2 6 9
	[1]おニャン子クラブ	3 2 7 0
	[2]AKBグループ	3 2 7 2
	[3]坂道グループ	3 2 8 4
	(21) ももいろクローバーZ	3 2 8 5
	(22) KING & PRINCE	3 2 8 6
6	アイドル研究	
	(1) 安田武著者代表『われらのアイドル』 (人物昭和史5) (1979)	3 2 8 8

(2) 稲増龍夫『増補アイドル工学』(1993)	3 2 8 9
(3) IDOLGENENOLOGY 編『定本アイドル系譜学』(1998)	3 2 9 5
(4) 中森明夫『アイドルにつぼん』(2007)	3 2 9 7
(5) 岡島紳士+岡田康宏『グループアイドル進化論』(2011)	3 2 9 9
(6) 太田省一『アイドル進化論』(2011)	3 3 0 3
(7) 竹中夏海『IDOL DANCE!!!』(2012)	3 3 1 1
(8) 笹山敬輔『幻の近代アイドル史』(2014)	3 3 1 4
(9) 境真良『アイドル国富論』(2014)	3 3 2 2
(10) 竹中夏海『アイドル=ヒロイン』(2014)	3 3 2 3
(11) 塚田修一・松田翔平『アイドル論の教科書』(2016)	3 3 2 4
(12) 田島悠来『「アイドル」のメディア史』(2017)	3 3 2 9
(13) 西兼志『アイドル／メディア論講義』(2017)	3 3 3 2
7 テクノポップ	3 3 3 8
(1) YMO	3 3 3 9
(2) 小室哲哉	3 3 4 0
(3) Perfume	3 3 4 0
8 コンサートと握手会	3 3 4 1
注	3 3 4 2
第15章 メディア芸術の国策化の波紋	3 3 4 9
1 国の政策	3 3 4 9
(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)」	3 3 4 9
(2) 教育とメディア芸術	3 3 5 2
(3) 文化芸術振興基本法	3 3 5 5

(4) メディア芸術祭	3357
(5) 文化芸術基本法	3360
2 メディア芸術と産業政策	3362
3 コンテンツ	3366
(1) 「コンテンツ」とは何か	3366
(2) デジタルコンテンツと産業政策	3368
4 進化する映像	3371
(1) 「ボーカロイド」とは何か	3371
(2) 初音ミク	3377
(3) 産業としてのボーカロイド	3378
(4) Reality は何処へ	3380
[1] モーションキャプチャ	3380
[2] 4D	3380
[3] VR から AR へ	3381
注	3382
ポップカルチャー関連年表	3386
エピローグ	2348

※この目次は「総合目次」として掲載内容の詳細な目次である。なお、データは各章ごとにまとめているため、各章の冒頭にも各章の目次を掲載し、利用者の利便性を図った。

プロローグ

本書は拙著『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 増補版』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2019年5月、電子書籍 [PDF]）を追加増補したものである。

今回の追加増補では、増補版の内容の充実や最新の資料の活用は言うまでもなく、客観性をより重視した内容とした。また、フィールドワークを通じた自身の体験についても、文化を扱う場合には感性の観点から言っても決して無視できるものではないと考え、適宜反映させた。2019年3月にオープンした埼玉県飯能市のムーミンバレーパークも取り上げることにした。

最近、SNS上の不適切な動画の投稿、犯罪をLive配信するなどインターネット上はこれまでにない動画が氾濫している。また、インターネットの活用と言えば、研究倫理上インターネット検索によるものは出所がはっきりしているものはよいとして、そうでないものはレポートや論文等での引用は適正とは言えない。多くの定義のひとつとして使用する場合には事例のひとつとして許容できるかもしれないが、出所のわからないものをメインにしたものは、それ自体で危うくなってしまふ。

ポップカルチャーは数年の間に大きなうねりがあるため、常に社会の流れを意識することが重要だと思われる。自論を展開をする上でも先行研究に敬意を払う意味でも、それぞれの内容は研究史が背景となるように、出来るだけ多くの文献からの引用を掲載している。引用は当然部分的となるため、本書の利用者には最終的には原典にあたって戴き、自身の眼でも確認してもらいたいと思っている。

追加増補版でかなり網羅されたが、その分量は予想をはるかに上回った。本書は平成も終わり新しい時代を迎え、昭和半ばから平成を越え、新時代を迎えて若者文化に取り組んできた研究者のひとりとしてまとめたものである。

なお、文中の引用では読みやすさを重視したため、引用等も支障がない限り、漢数字のものを算用数字で表記している。また、時期がきたら再び改訂等は積極的に行いたい。

著者

著者略歴**佐々木 隆**(b.1960)

博士 (英文学) (駒澤大学)

現在、武蔵野学院大学副学長・教授、武蔵野学院大学大学院国際コミュニケーション研究科長・教授。中国・湖南省日本文化研究所招聘専門家。

著書

『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)、
『オタク文化論』(イーコン、2012)、『ポップカルチャー論』(多生堂、
2016)、『資料から見た「カワイイ」』(多生堂、2017)、『今、ポップカル
チャーが熱い!—otaku, kawaii, emojiも英語に!キャラクターだらけの日
本!』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2017)、『「カワイイ」とは何か』
(多生堂、2018)、『ドラえもんに負けたハローキティ?: 「広辞苑」(第7版)に
見るポップカルチャーの勢力拡大』(2018)、『ポップカルチャーとオタク文化の
微妙な関係』(2018)、『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 増補版』
(2019)、『書誌から見た「オタク」研究』(2019) 他。

論文等

「『クール・ジャパン』とは何か」(2010)、「大学教育とオタク文化」
(2012)、「デジタルネイティブ時代のポップカルチャー」(2015)、「ポップカ
ルチャーとしてのハロウィン」(2016)、「ポップカルチャーの行方—日本から発
信する魅力—」(2017)他

上記以外の研究業績はResearchmapをご覧ください。なお、連絡先は
takashi.sasaki@u.musa.ac.jpです。

ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 追加増補版

2020年 4月 1日 発行

著者 佐々木 隆

発行 武蔵野学院大学佐々木隆研究室

〒350-1328 埼玉県狭山市広瀬台3-26-1

TEL 04-2954-6131 FAX 04-295406134

ISBN 978-4-9907997-8-6

COPYRIGHT@SASAKI TAKASHI ALL RESERVED

Pop culture

Otaku culture

Sub culture