

講演録

ことばとオタク文化

佐々木 隆

目次

はじめに	2
1 ことばと文化	3
2 「オタク文化」とは？	7
3 「萌え」	14
4 「カワイイ」	16
5 「コスプレ」	28
注	30
付録 (理解の深まるオタク・オタク文化研究の参考資料一覧)	33
おわりに	44

はじめに

この講演録は「ことばとオタク文化」（2020年10月13日16時20分～17時50分、ZOOM）の内容を整理したものである。特に録音をしていたものではないが、パワーポイントの資料に従って順を追って話したことから記憶を辿ってまとめた。活字化するにあたり、内容を少し補ったところもあることはお断りしておきたい。

中井延美先生とは日本英語文化学会での研究活動を通して交流があり、2012年より隔年で中井先生のゼミで講演（特別授業）として登場することになり、今年で第5回を迎えることとなった。観光言語学、英語教育などの研究をされ、現在は日本英語文化学会会長を務める中井先生とポップカルチャーやシェイクスピアを研究し、同学会の理事を務める私がこうした交流があるのも、教員の大きな柱のひとつである「教育」の部分で学生への研究内容の還元という共通点があるからだ。いつもであれば、明海大学で行うところであるが、2020年はCOVID-19の影響によりZOOMを利用しての開催となった。話しの流れから適宜補足をしたところもある。この講演は明海大学ホスピタリティ・ツーリズム学部ホスピタリティ・ツーリズム学科の中井延美准教授のケース・スタディⅠ・Ⅱの一環で、今回はZOOMでの実施ということから当初の予定を超え、40名以上の参加となった。ZOOMが不慣れな私にもこうした機会を与えて戴いた中井先生には深く感謝御礼申し上げたい。また、参加して戴いた明海大学の学生の皆さんにはこの講演（特別授業）が今後の研究の一助になれば幸いである。

ポップカルチャーに関する明海大学での講演（特別授業）は2012年、2014年、2016年、2018年、そして今年で5回目を迎えた。過去の4回は以下の通りである。

第1回「オタク文化とツーリズム」2012年10月30日

第2回「パブリック・ディプロマシーとしてのクール・ジャパン

Cool Japan as Public Diplomacy」2014年10月28日

- 第3回「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！」2016年10月25日
- 第4回「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年6月19日

いずれもポップカルチャーが中心になっている。オタク、アニメ、マンガ、萌えなどを取り上げているが、筆者自身もこれまでのものをまとめるよい機会となっている。論文も重要であるが、自分の話した内容をまとめ、活字化していくことが重要であるとの認識のもと、今回も記録としてまとめることとした。なお、講義中はスライドを見せながらのため、参考にした資料や引用資料についてはスライドで明示していたが、この講演録では注を付けることとした。

なお、第1回目と第2回目は講演録としてはまとめていないが、論文としてはまとめている経緯がある。しかし、資料なども残っているため、第3回～第5回を含めて、いずれは第1回目から「講演録」あるいは「講演集」としてまとめておきたいものだ。

著者

ことばとオタク文化

Zoom は不慣れなので途中でいろいろとあるかもしれませんが、よろしくお願ひします。また、みなさんへ投げかけをすることもありますので、その際にはチャットでメッセージを送ってもらふこともありますので、その時には積極的にお願ひします。

では、パワーポイントに沿って進めたいと思います。

1 ことばと文化

皆さんもそうでしょうが、私自身も論文などを書いている時に一番気を遣うのが「ことば」とその定義ではないでしょうか。今日は「オタク文化」を取り上げることから、まず非常に大きな概念である「文化」についてまず確認しておきましょう。

文化の定義については様々ありますね。分野によりその定義もばらばらであると同時に注目するものも異なります。ここでは時系列に5つ定義を紹介します。

最初にまず、イギリスの人類学者タイラー(Edward Burnet Tylor, 1832-1917)の『原始文化』(*Primitive Culture*, 1871)の定義を紹介しておきましょう。

... complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society. ⁽¹⁾

知識、信仰、芸術、道徳、法律、習慣、その他およそ人間が社会の一員として習得した能力や習慣の複合的な全体 ⁽²⁾

次に、今回の特別授業のタイトルにも大きく影響を与えた鈴木孝夫『ことばと文化』(1973)より紹介したいと思います。

ある人間集団に特有の、親から子へ、祖先から子孫へと学習により伝

承されていく、行動及び思考様式上の固有の型 (構図) のことである。

(3)

第3のものはよく異文化コミュニケーションの研究で利用されるものですね。

Larry A. Samovar, Richard E. Porter and Nemi C. Jain.
Understanding Intercultural Communication (1981)

culture is the deposit of knowledge, experiences, beliefs, values, attitudes, meanings, hierarchies, religion, timing, roles, spatial relations, concepts of the universe, and material objects and possessions acquired by a large group of people in the course of generations through individual and group striving. ⁽⁴⁾

文化は何世代にもわたる個人や集団の努力によって多くの人々により受け継がれた知識、経験、信念、価値観、態度、意味、階級、宗教、時間の観念、役割分担、空間の使い方、世界観、物質的な財産などすべてを包含したものである。⁽⁵⁾

第4のものも異文化コミュニケーションでよく活用されるものです。石井敏「文化とコミュニケーションの関係」(石井敏他編『異文化コミュニケーション・ハンドブック』1997)を紹介しておきます。

文化はコミュニケーションであり、コミュニケーションは文化であるといわれるように、両者は密接な相関関係にある。文化はコミュニケーションにおけるメッセージの内容と授受の形式・方法を規定し、コミュニケーションは文化の存在と機能を可能にするからである。⁽⁶⁾

最後に Terry Eagleton. *The Idea of Culture* (2000)から「文化」への言及を見ておきたいと思います。

‘Culture’ is said to be one of the two or three most complex words in the English language, and the term which is sometimes considered to be its opposite—nature—is commonly awarded the accolade of being the most complex of all. (7)

‘culture’（「文化」のほか、「教養・修養」、「育成・耕作」などの意味がある）は英語のなかで、二つないし三つあるもつとも複雑な単語のひとつといわれるが、しばしば反対とみなされる単語—自然 nature—のほうも、同じく、もつとも複雑な語という栄誉を頂戴している。(8)

これは定義ではありませんが、定義する上で「文化」が如何に難しいかが指摘されているものです。日本語でも英語でもそれは同じということですね。

さて、これまで文化について5つのものを見てきましたが、簡単にまとめてみると、文化は「習慣の複合的な全体」であり、これが継続されることが重要ということになります。ここに大きな役割を果たすのが、石井が述べたようにコミュニケーションではないでしょうか。このコミュニケーションによる継続性を支えるものが「ことば」となるわけですね。鈴木孝夫は「ことばの意味」(9)として2つのことを取り上げていますね。ことばは「音と結合した個人の知識体験の総体」(10)と鈴木は述べていますが、文化は概ね「習慣の複合的な全体」である以上、これを個人のレベルにすれば「音と結合した個人の習慣の複合的な全体」と言ってもあながち間違えとは言えないでしょう。従って、鈴木孝夫の主張通り、「個人個人によって、非常に違っている」(11)ことになるかと思えます。

では、ことばの意味はことばでは伝達不可能なのでしょうか。鈴木は次の様に述べていますね。

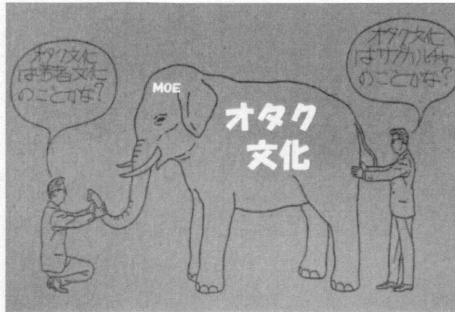
人が他人に言葉を教えることができるのは、ことばの『定義』を教え

ることができるからなのであって、実は『意味』は教えていないのである。」⁽¹²⁾

鈴木は指示定義で問題なのは「どの部分に注目してその言葉を使っているか」⁽¹³⁾によると述べています。ことばの定義は外観上は知ることができても、経験がない以上、実体を知ることは難しいかもしれません。定義する人の知識体験に基づくものとなるため、これを利用するにあたっては、複数ものを使用することでバランスを取ることが重要ではないかと佐々木は考えます。だからこそ、定義をあまり軽んじて扱うと、自分が伝えたいことがうまく伝わらないことがあるということになります。

2 「オタク文化」とは？

「オタク文化」がわかれば、自然に「オタク」という人たちのこともわかります。この逆も当然あることで、「オタク」がわかれば、「オタク文化」もわかるでしょう。「群盲象を



なでる」の場合には象の形態は基本的に変わりませんが、もし「群盲オタク文化を撫でる」とした場合にはわずか70年くらいでも全く新しい媒体が登場しているため、その本質（核）を捉えることが重要です。

ここでもうひとつ厄介なことがあります。周辺用語がたくさんあることです。少し列挙してみましょう。

サブカルチャー、カウンターカルチャー、若者文化、ポップカルチャー

- オタク文化 ≠ サブカルチャー
- オタク文化 ≠ カウンターカルチャー
- オタク文化 ≠ 若者文化
- オタク文化 ≠ ポップカルチャー

ではどう考えたらいいでしょうか。ではみなさんはオタク文化、あるいはオタクをどのように説明しますか、どのように定義しますか。チャットでコメント送って下さい。(ここではコメントは省略)

岡田斗司夫『オタク学入門』(太田出版、1996年5月、p.230.)には非常には非常に興味深い図が示されていますが、佐々木も概ねこの考え方を踏襲しています。次のスライドをご覧ください。

(14)



ポイントは「子供文化」。創作上は「虚構」「二次創作」が重要と考えています。佐々木はオタク文化の三大要素として「子供文化」「虚構」「二次創作」を提唱します。

岡田の考え方をもう少し見ておきましょう。ギリシャ哲学+キリスト教+アカデミズムは「大人の文化」、これに対抗するのがパンク、ロックとなります。すなわち、それは「若者の文化」「カウンターカルチャー」となります。構図としては「大人対若者」の対抗ということになります。対抗するものがない状態では、それはサブカルチャーの位置付けとなります。又は、カウンターカルチャーが大人の認める大人の文化に昇華する場合も出てきます。アメリカのサブカルチャーが日本へ。それは日本で成長したものではなく、借りもののサルマネサブカルチャーと岡田は主張しているのです。オタク文化は単純にサブカルチャーではありません。

貴族文化（メインカルチャー→カウンターカルチャー→サブカルチャー）」とは全く違った文脈で進化したものだからだ。⁽¹⁵⁾

岡田が注目しているのは「子供文化」です。日本の場合には戦後、アメリカ文化への傾倒があったものの、子供文化が大きく発展したものを考えた方がわかりやすいかもしれません。それは日本のマンガ、アニメがまさにそうなりますね。

斎藤環『戦闘美少女の精神分析』（2000）では「オタク」の性質として次の4点が指摘されています。

- 1 虚構のテキストに親話性が高い人
- 2 愛の対象を「所有」するために、虚構化という手段に訴える人
- 3 二重見識ならぬ多重見識を生きる
- 4 虚構それ自体に性的対象を見い出すことができる人⁽¹⁶⁾

佐々木はオタク文化を考える上で重要なのは以下の7点と考えています。

- 1 伝統芸能や芸術との関係

- 2 趣味との関係
- 3 SF との関係
- 4 戦争との関係
- ◎5 子供文化
- ◎6 虚構
- ◎7 二次創作

◎印の3つは佐々木が最も注目しているものです。なお、戦争とオタクとの関係はササキバラ・ゴウ編『「戦時下」のおたく』（角川書店、2005年10月）をご参照下さい。また、村上隆の取り扱いについても同書で触れています。特に戦後のマンガやアニメは原子力、核の問題を切り話すことができません。『鉄腕アトム』は原子力がエネルギー源ですし、ロボットものもおおかたこうしたものがエネルギーになっていますね。『宇宙戦艦ヤマト』もアニメ映画として上映されましたが、これまでにない人気ぶりでした。このストーリーもまた、放射能汚染が背景にありましたね。アニメではありませんが、ゴジラなどの怪獣も背景には放射能がありましたね。日本では恐竜ではなく、怪獣がメインなものがあったからだと思います。詳しいことは時間の関係からこのあたりは省略致します。

オタク文化を享受する者がオタクということになります。一般的な辞書の定義では「オタク」は掲載されていても、「オタク文化」まで掲載している辞書類はほとんどありません。そこで、「オタク」についても注目しておきたいと思います。

最も一般的な辞書、新村出編『広辞苑』の「オタク」の定義を見ておきたいと思います。残念がなら「オタク文化」の掲載はありません。

新村出編『広辞苑』（第5版、1998）

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⁽¹⁷⁾

新村出編『広辞苑』（第6版、2008）

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。⁽¹⁸⁾

新村出編『広辞苑』（第7版、2018）

④（多く片仮名で書く）仲間内で相手を「御宅」と呼ぶところからの称）特定の分野・物事には異常なほど熱中するが、他への関心が薄く世間との付き合いに疎い人。また広く、特定の趣味に過度にのめりこんでいる人。⁽¹⁹⁾

第5版・第6版から第7版への変化は注目すべき4点が多々あります。

1 （多く片仮名で書く）も気になるところである。『おたくの本』（1989）、岡田斗司夫『オタク学入門』（1996）が第5版（1998）以前に出版されているが、東京大学の講義で「オタク」と表現されていたことは大きな違いがあるのではないかと思われる。

2 「異常なほどくわしい」（第5版）（第6版）に対し「異常なほど熱中する」（第7版）の違いは一目瞭然である。ここには「知識と教養」と「熱量」の大きな違いがある。「くわしい」には知的好奇心を感じることができるが、「熱中する」は時間軸が強調されている表現ではないだろうか。

3 「社会的な常識には欠ける人」（第5版）（第6版）ではなく、「他への関心が薄く世間との付き合いに疎い人」（第7版）には明らかにマイナスのイメージ、一種偏見が見られる。この底流には「根暗」や1988・1989年の幼女殺人事件の宮崎勤のイメージがあることは否定できない。「世間との付き合いに疎い人」は何もオタクでなくても人見知りや人付き合いの苦手な者もいる以上、さほどマイナスのイメー

ジではないだろう。

4 「特定の分野・物事にしか関心がなく」(第5版)(第6版)に対し、「特定の趣味に過度にのめりこんでいる」(第7版)とオタクへの偏見が少しなくなってきたことがわかる。

次に三省堂の松村明編『広辞林』の「オタク」の定義(「オタク文化」は掲載なし)を見てみましょう。

松村明編『大辞林』(1995、第2版)

④ある分野・物事に異常なまでにくわしい人を俗にいう若者言葉。「漫画一」⁽²⁰⁾

松村明編『大辞林』(2006、第3版)

④俗に、特定の分野・物事を好み、関連品または関連情報の収集を積極的に行う人。狭義には、アニメーション・テレビ・ゲーム・アイドルなどのような、やや虚構性の高い世界観を好む人をさす。「漫画一」〔④は多く「オタク」と書き、代名詞としてこの語を使う人が多いことからの命名という。1980年代中ごろから使われる語〕⁽²¹⁾

松村明編『大辞林』(2019、第4版)

④俗に、特定の分野・物事を好み、関連品または関連情報の収集を積極的に行う人。狭義には、アニメーション・テレビ・ゲーム・アイドルなどのような、やや虚構性の高い世界観を好む人をさす。「漫画一」〔④は多く「オタク」と書き、代名詞としてこの語を使う人が多いことからの命名という。1980年代中ごろから使われる語〕⁽²²⁾

第2版から3版への変化を分析して見ましょう。

1 「異常なまでにくわしい人」は「関連品または関連情報の収集を積極的に行う人」と、なぜ詳しいのかがより具体的に示されている

こと。佐々木は以前よりオタクの気質として情報収集とアイテムの収集を挙げているが、まさにその部分が定義に入っていること。

- 2 「異常な」という表現は消えたが、その代わりに入ってきたのが、「虚構性」というキーワードである。狭義にはという前置きがあるものの、「やや虚構性の高い世界観を好む人をさす」とあること。
- 3 狭義としながらも、「アニメーション・テレビ・ゲーム・アイドルなど」などの分野を特定していることも注目すべき点であること。「漫画」「マンガ」ではなく、映像関係が注目され、ゲーム、アイドルも取り上げられていることはオタクの変遷としても注目すべきものであること。
- 4 「多く「オタク」と書き」とあり、表記についても「オタク」という片仮名表記が注目されていること。
- 5 使われ時期を「1980年代中ごろ」としている。これは中森明夫『『おたく』研究 街には『おたく』がいっぱい』（1983）以降ということに合致していること。

岩波書店の『広辞苑』よりも三省堂の『広辞林』のほうがよりオタクの説明では踏み込んでいるのがわかりますね。これを受けて、全部は見えていませんが、三省堂の『国語辞典』の「オタク」の定義も肯定的な内容が多いように思います。特に、「虚構性」が前面に出て来たことが最大の特徴かもしれませんね。この「虚構性」については佐々木が取り上げたオタク文化の要素の中に入っているものです。

私が最もオタクの定義で最も納得しているのは東浩紀『動物化するポストモダン』（2001）ですが、次のように定義されています。

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。⁽²³⁾

水色の部分（パワーポイントで水色にしたが、ここでは下線部）がオタク文化ということになりますね。個人的にはサブカルチャーというところはひっかかりますが、、、

オタク文化についてのこれまでの辞書の定義では、鈴木の言う指示定義の通りで、ジャンルに注目していることになります。産業として考える場合にはこれでよいでしょうが、オタクという人の気質などとセットで考えようとするれば、「子供文化の延長」「虚構」「二次創作」といった要素は外せないのではないのでしょうか。

3 「萌え」

虚構性と言え、これがメインとなるのが「萌え」ということになりますね。では、「オタク、オタク文化」どう説明するかの方にコメントを求めた時に「萌え」とか「メイド」というのが入っていましたので、ここからは話題を「萌え」に移していきましょう。

「萌え」の起源とも言えるものをここでは時系列で紹介しておきたいと思います。概念と「萌」という言葉が合致するようになるのは1993年、1994年からということになります。

- ・『うる星やつら』に登場するヒロインのラム。放映は1981年10月14日～1986年3月19日。
- ・NHK教育テレビ番組『天才てれびくん』内でSFアニメ『恐竜惑星』（1993年4月より放映）でヒロイン「萌」の登場。
- ・『美少女戦士セーラームーン』シリーズのキャラクターで土萌ほたる（『美少女戦士セーラームーンS』の111話、1994年10月22日？）より登場。

「萌え」をどう考えたらよいのでしょうか。では、みなさんは「萌え」をどのように説明しますか、どのように定義しますか。チャットでコメント送って下さい。（ここではコメントは省略）

「萌え」もついに『広辞苑』（第7版）の見出し語になりました。

ある人や物に特別な興味や愛着をもつことをいう俗語。⁽²⁴⁾

私はこの定義はダメだと思っています。これでは普通の恋愛やフェティシズムと区別がつかなくなりますね。「萌え」は虚構の世界から誕生していますので、ここに「架空の」、「二次元の」、「虚構の」といったものが必要だと思います。一方通行で、見返りを求めないが特徴ではないでしょうか。では、インターネット上の定義も見てみましょう。

「語源由来辞典」

【意味】萌えとは、アニメやゲームの少女キャラなど、架空のキャラクターに抱く擬似恋愛的な好意。何かが好きなき様子。何かに熱中するさま。⁽²⁵⁾

語源由来辞典の定義の方が数段理想的ですね。もちろん、ことばの定義も時代と共に変わりますので、架空のものから現実のものに少しスライドしてメイドカエフェのメイドさんに萌えるとか、工場萌えなんていうのも出てきますね。第一義はどうしても「架空の」「二次元の」「虚構の」という冠は欲しいですね。ではこうした「萌え」の一般化はいつ頃でしょうか。

原田曜平『新・オタク経済』（2005）では簡単ですが、「萌え」を次のように紹介しています。

“萌え”とは、主にアニメ・マンガ・ゲームなど架空のキャラクター（主に美少女）に男性オタクが抱く好意的な感情の総称で、2005年のユーキャン新語・流行語大賞においては上位10作品に選ばれました。⁽²⁶⁾

では、どんな定義があるか、少し見ていきましょう。

オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』（2006）

【意味】

- ① 主にアニメ・漫画・ゲームなどのキャラへの愛情表現としての叫び。

【説明】

2004年の流行語大賞に「アキバ系」と共にノミネートしたのがこの「萌え」という用語。簡単に言えば、オタク層が好んで使う「好き!」「可愛い!」と同ニュアンスの言葉、という認識が一般的だろう。その発祥は1990年代前半に遡る。⁽²⁷⁾

当初は架空のもの、2次元のキャラクターへの一方向の愛情表現であったものが、意味がライト化し、架空ではなく、非日常的なキャラクター（メイドカフェのメイドさん）やフィギュアに対しても用いられるようになっていきますね。工場萌えなどは、意味のライト化の典型例です。本来なら「～好き」の意味のオタク的表現と言ってもよいでしょう。『広辞苑』（第7版）の定義には「架空の」と入れるのが第1義となりますが、そのままの定義では飛躍し過ぎと思えます。定義の成績をつけるとすれば、「A」はつけられませんね。

4 「カワイイ」

では次に「萌え」とセットでよく出てくる「カワイイ」に移りましょう。まず表記だけでも結構いろいろありますね。

かわいい、可哀い、可愛い、カワイイ、kawaii、cawaii

英語にもすでになっていますが、kから始まるものもあれば、日本のファッション雑誌で使われていたcから始まるものもありますね。Kよ

りもcのほうが丸みがあるので、そこかが「カワイイ」とも言えますが。ではどう考えたらいいでしょうか。ではみなさんは「カワイイ」をどのように説明しますか、どのように定義しますか。チャットでコメント送って下さい。(ここではコメントは省略)

現在、「可愛い」「かわいい」はカタカナで「カワイイ」となり、英語表記化され、“cawaii, kawaii”として使用されています。1996年3月にはファッション雑誌『Cawaii!』(主婦の友社)が創刊(2009年5月に休刊)、2000年9月には『S Cawaii!』(主婦の友社)が創刊されたことは象徴的です。雑誌名が「可愛い」に由来することは一目瞭然です。こうした雑誌が出版された1970年代は高度成長期を迎えた日本が元気な時代で、1970年代初頭よりファッション雑誌が次々と創刊され、ついにカワイイを雑誌名とする『Cawaii!』が創刊されました。経済的に豊かになると、ファッションなどに反映されることが多いでしょう。

海外ではこの「カワイイ」はどのようにとらえられているのでしょうか? 會澤まりえ・大野実『『かわいい文化』の背景』(2010)には次のようなことが書かれていました。

日本の「かわいい」文化を含むポップカルチャーは、インターネットやユーチューブなどの普及で一瞬にして国境を超えて世界中に広がり若者の興味・関心を掴んでいる。『週刊アスキー』も、アニメやマンガだけでなく、世界から愛される日本ファッションの現場レポートとして「Kawaii文化」の特集記を2009年5月から掲載し、その記事のライターでコンテンツメディアプロデューサーの櫻井孝昌氏は、「日本がカワイイの発信地である」と述べている。⁽²⁸⁾

ここで櫻井孝昌『世界カワイイ革命』(2009)を見てみましょう。

英語なら、「キュート」、フランス語なら「ミニョン」、イタリア語なら「カタリーナ」といったぐあいだ。だが、「カワイイ」という言葉をふつうに使う世界の女子たちいわく、それは「カワイイ」に完璧に

対応する言葉ではない。辞書に載っている「かわいい」の意味と、現実に使われる「カワイイ」の範囲には、相当な差がある。カタカナ表記の新しい概念としての「カワイイ」が存在するといったほうがよいかもしれない。⁽²⁹⁾

ここではやり辞書の定義を見てみましょう。『広辞苑』(2018)では次のようになっています。

(カワユイの転。「可愛い」は当て字)

①いたわしい。ふびんだ。かわいそうだ。②愛すべきである。深い愛情を感じる。③小さくて美しい。⁽³⁰⁾

ここに出てくるもの皆さんからのチャットのコメントにも登場したものがほとんどですね。辞書は時系列に意味が書かれているため、もともとは①が主であったことも重要なことだと思いますね。

「①いたわしい。ふびんだ。かわいそうだ」は次のように考えられますね。

例 → よっぱらっているおじさんがふらふら歩いている姿を「カワイイ」と表現することがある。

例 → なんでもできる人がくだらない失敗や紐が結べないなどの簡単なことが出来ない時など

「②愛すべきである。深い愛情を感じる。」では以下のようになりますが、ここに色彩が入ってくるとより複雑になります。

幼い子どもや動物だけでなく、キャラクター、小物など。色や形状を含む。

色彩では白、黄色、ピンクがカワイイものに使用されているのは偶然で

はありませんね。

②と③をポジティブな定義とすると、①は滅びの美学が根底にあるのではないかと佐々木は考えています。つまり、工業や産業における製品のことを念頭におけば、「重厚長大」に対して日本が得意とする「軽薄短小」の製品開発が代表とされるというわけです。

Small is beautiful.

アメリカの「大きいことはいいことだ」と対峙している考え方ですね。

③については清少納言『枕草子』(966～1025?) を例にしてあげておきましょう。

うつくしきもの 瓜に描きたる児の顔。⁽³¹⁾

現代語訳は「かわいらしいもの」「かわいいもの」⁽³²⁾

英訳では *Endearingly lovely things* ⁽³³⁾ となっている。

辞書では「かわいい」の定義は十分に定義されていないのではないかと思います。では「カワイイ」とした場合には辞書の定義で本当に説明できるのでしょうか？それは「否」です。特に英語の辞書では典型的です。だからこそ、*kawaii* がそのまま英語になっているということもあるかと思います。英語の ‘cute’ or ‘pretty’ には ‘beautiful, attractive’ といった内容が主となります。ではなぜ、*kawaii* が英語になっているのでしょうか？

Oxford Dictionary of English (2010)には見出し語として “*kawaii*” があり、その定義は次の通りです。‘*cawaii*’ ではありませんが。

(in the context of Japanese popular culture) *cute* the quality of being cute, or items that are cute

—ORIGIN Japanese ⁽³⁴⁾

これでは説明としては不十分ですね。ただ、“cute”を連発されてもこれでは“cute”とどう違うのかがわかりませんね。Ken Belson and Brian Bremner. *Hello Kitty: The Remarkable Story of Sanrio and the Billion Dollar Feline Phenomenon* (2004)ではハローキティの開発秘話などが紹介されていますが、その中で次のような詩的があります。

Kitty's success is part of the rise of what we call the “culture of cute,” a unique blend of post-modern desire and infantile affectation. ⁽³⁵⁾

海外の研究者でも日本のカワイイをいち早く、捉えた者がいます。Lise Skov and Brain Moeran, editors. *Women, Media and Consumption in Japan* (University of Hawai’ I Press, 1995)中の Sharon Kinsella “Cuties in Japan”です。シャロン・キンセラは1991年と1994年の日本のカワイイ研究の原点となるべきものをしっかりと押さえています。

Kawaii style dominated Japanese popular culture in the 1980s. Kawaii or ‘cute’ essentially means childlike; it celebrates sweet, adorable, innocent, pure, simple, genuine, gentle, vulnerable, weak, and inexperienced social behaviour and physical appearances. ⁽³⁶⁾

私がこの中で特に注目してほしいのは“childlike”です。これは「幼児性」につながります。

少し話を変えますが、日本語には次のような表現がありますね。

キモカワイイ エロカワイイ グロカワイイ

反対の概念が融合して一つの言葉になるという、日本語特有な表現ですね。

カワイイ — 美
 (幼い) VS (大人)
 (不完全) VS (完全)

醜い VS 美
 (美に対して「カワイイ」と「醜い」
 は同じサイドに分類できる)

「若い」⇔「古い」(年齢的には反対の概念)は不完全という意味では「若い」と「古い」は同じサイドに分類できることとなります。子供のようによちよち歩きも老人のふらふらした歩きも不完全で

あるからカワイイということになります。同じサイドのものは実は同じ概念だということになります。カワイイ≠醜いですが、同じサイドにいるため、カワイイ ⇔ 美 ⇔ 醜いの構図により、先ほどのグロカワイイが成立してしまうということになるかと思えます。「グロテスク、気持ち悪い、醜い、若い、古い、カワイイ」VS「美・完全・大人」という概念的には対立するグループですが、グロカワイイ、キモカワイイは概念的に成立することになります。

ギリシャ以来の西欧の概念の根本には二元論がありますね。

正義VS悪、白VS黒

日本の場合には3番目の選択肢の「どちらでもない、どちらでもある」が日常的に存在している。“Yes or No”の世界から“Yes and No”の世界へということになりますね。

ではここで、「カワイイ」に含まれるもの、辞書の定義によらず、むしろ外国人の考え方を取り入れながら整理するとその本当の要素が見えてくるのではないのでしょうか。佐々木は「カワイイ」の6大要素を次の様に考えています。カワイイの6大要素とは次の通りです。皆さんがコメントを寄せて戴いたものが実はほとんど含まれていますね。

カワイイの6大要素

- | | | |
|-----------|------|-----------|
| 1 小さい | 2 白い | 3 ふわふわした |
| 4 無垢な、純粋な | 5 若い | 6 守ってあげたい |

増田セバスチャンの指摘の中で注目しなければならないことはオリジナルの『カワイイ』と「カワイイ」が『すごい』という言葉の代わりに多用されているということです。前者はおそらく色彩感覚やファッションに係る領域でしょう。また、「かわいい」という言葉の意味の発展にも係わる内容が含まれています。さらに、「かわいい」というフレーズがコミュニケーションを円滑にすすめるための魔法の言葉になっていることも見逃せませんね。⁽³⁷⁾ コミュニケーションがらみの指摘は皆さんのコメントにもありましたね。「カワイイ」はとっさに返事ができない時に、相槌のように「カワイイ」（オウム返しとも言えるが）とえば、会話は円滑に進み、相手の考えを容認しつつ、攻撃的な、敵的な印象を与えないで済むまさに会話を円滑に進めることのできる魔法の言葉になっています。増田セバスチャンの *kawaii* 世界観はきやりーぱみゅぱみゅと共に世界中に発信されている大きな影響力を持っています。きやりーぱみゅぱみゅは中田ヤスタカ(b.1980)プロデュースで2011年にデビューを果たしたね。

ここで日本の「カワイイ」の研究状況を見ておきましょう。入手が比較的可能なもの、あるいは図書館では閲覧が可能なものを選んでみました。



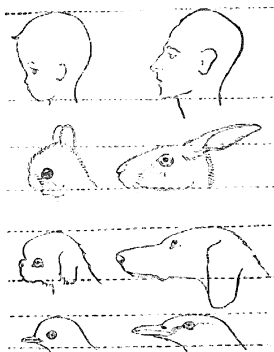
佐々木が注目している学会があります。それが次のものです。

日本感性工学会は、1998年10月9日に設立された学会です。本学会は、従来の人文科学・社会科学・自然科学と言った枠にとらわれることなく、幅広い学問領域を融合して、感性工学という新しい科学技術を立ち上げ、展開しています。⁽³⁸⁾

カワイイの数値化など、感性を工学的に処理することで、デザインに応用し、産学連携等を通して商品化をしているものです。

「かわいい」の研究では清少納言『枕草子』の「うつくしきもの」がよく取り上げられます。ここで表現されている「うつくしい」は増淵宗一『かわいい症候群』(1994)を経て、四方田犬彦『「かわいい」論』(2006)で取り上げられると、「うつくしいもの」が「かわいい」と言語の持つ意味の変遷上の研究では先駆的な役割を果たすようになった説明がなされています。何をするにも先行研究を抑えることは重要なことです。何よりもまず、佐々木がお薦めしたいのは島村麻里『ファンシーの研究』(ネスコ、1991年3月)と増淵宗一『かわいい症候群』(日本放送出版協会、1994年2月)の2冊です。

カワイイを説くひとつの鍵として関係があるものとして「ベビースキーマ」論があります。これは、もともとは動物学、動物行動学からものですが、自然界のものを見ると、無視できないものがあります。



1943年にコンラート・ローレンツ (Konrad Lorenz, 1903-1989) がベビースキーマ(baby schema)を提唱「かわいらしさ」の背景にあるものが「幼さ」や「養育行動」を引き起こすことになります。小さい頃は顔が丸みを帯びていることが特徴ですね。カワイイの6大要素にも入っていたと思いますが、自然がからしてそうなっているのですね。

1943年にコンラート・ローレンツは鳥が生まれたときに最初に見たものを親と思い、後についてくる「刷り込み現象」を発見した人でもあります。『ソロモンの指環』という有名な本を書いています。この「刷り込み現象」は、メディア社会になると、別の意味で映像の持つ怖さを象徴する言葉に大きく変容していますね。

前田實子、入戸野宏、大倉典子の研究などにより、ベビースキーマは動物行動学から発生した概念ですが、感情をある種、統計から数値化する研究となり、認知心理学的アプローチが進んでいます。最近では真壁智治、工藤保則によりデザイン分野からの研究も行われています。感性工学という考え方が入ってきています。

「可愛い」→「かわいい」→「カワイイ」(kawaii, cawaii)と、ポップカルチャーでは少女文化の具現化されたものがファンシーグッズとして登場し、消費行動と結びついていることや1974年のハローキティの登場により消費社会において、無視できる状態でなくなって来たことを考えると、研究として「カワイイ」を取り上げることも自然なことではないでしょうか。ハローキティについては、今日は時間がありませんので、触れませんがハローキティなどはその代表的なキャラクターなのかもしれない。「カワイイ」物を持っている自分がカワイイという考え方にもありますね。また、アイドルと同じものを持つことでカワイイ自分を創りあげるということもあるでしょう。

日本のカワイイ文化をさぐるにはファンシーグッズを外すことはできないでしょうね。島村麻里『ファンシーの研究』(1991)が登場しますが、このファンシーグッズに注目した研究では、ファンシーの4大要素として「小さい、白っぽい、丸い、やわらかい」を取り上げています。(39)

また、中村圭子編『日本の「かわいい」図鑑』(2012)では、「可愛い」を以下のように定義しています。

大正時代には「可愛い」として表現されていた。

「可愛い」とは・・・

「可愛い」とは「未成熟な魅力・美しさ」・・・そしてその属性としてあげられるのが、「曲線的」「小さい」「柔らかい」「明るい」「軽やか」等。これらは、すべて攻撃には適さない要素であり、「可愛い」とは「攻撃的でない」という安心感できる親しみやすいものとして大衆に愛されてきました。⁽⁴⁰⁾

こうしたカワイイ文化はポップカルチャー発信使（ファッション分野）の委嘱（2009年2月25日）として外務省の政策にもなっているのです。

ここで、カワイイのグローバル化の一例を挙げておきましょう。

Julaila Abdul Rahman, Farhana Fudzee, Akira Kimijia, and Shigeru Furuya. “Structure of Kawaii Trend in its Catch-up and Spread” (2013)は示唆に富む。ファッションに注目した本論文では、Japanese, Malaysian (in Japan), Malaysian (in Malaysian)を比較しているます。中でもファッションではマレーシアならではの事情があります。宗教「イスラム教」の影響ですね。

In daily life, ayu mostly use for Malay women who keep up their fashion in feminine style, soft look and well-manner with the influence of Islamic culture. (Julaila Abdul Rahman, Farhana Fudzee, Akira Kimijia, and Shigeru Furuya. “Structure of Kawaii Trend in its Catch-up and Spread”⁽⁴¹⁾)

「ムスリム女子が日本のロリータファッションに注目？ 肌を出さない『ムスリムロリータ』が斬新かわいい」（2015年7月24日更新）ではたくさんの写真も掲載されています。

他にも「日本のロリータファッションがイスラム教徒で流行中！露出ゼロで最高かわいいを目指す！」（2015年7月30日更新）でも写真を掲載しながら、次のように述べています。

どんな決まりがあっても、女性の「かわいくなりたい」はとつても強い気持ち。こんな風にルールを守りながら素敵に流行を取り入れる発想は素晴らしいですね。

どの女の子も、肌の露出は一切なし。だけど色合いや小物づかいはとつてもかわいい。むしろアイテムが多い分、より華やかな印象を与えているかも？⁽⁴²⁾ (<https://feely.jp/26963/>)(2017年6月13日アクセス)



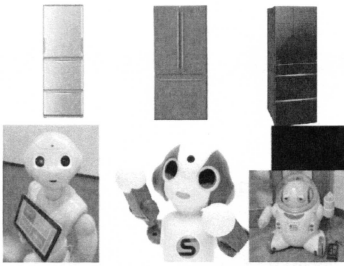
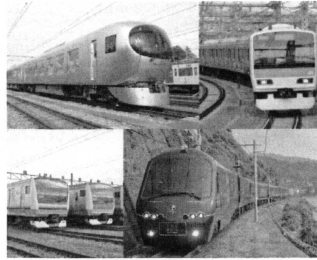
最近のカワイイにはインスタ映えなど、SNSでの拡散も重要な要素の一つになっていますね。色彩とカワイイの関係は実はまだまだ研究が進んでいないように思います。国や地域により色彩文化が異なるからです。太陽の色ですら、赤で描いたり、黄色で描いたり、統一されているわけではありませんね。白、ピンク、黄色がカワイイと感じるの世界共通なのか、これはまだまだ研究の余地がありそうですね。

さて、カワイイの効果にはどんなことがあるでしょうか。

- ・「カワイイ」には安心感と癒し効果がある。
- ・「カワイイ」がインスタを中心に映像として氾濫している。インスタの素材になっている。
- ・「カワイイ」にはビジネスにつながる要因を多く含んでいる。
- ・いまやカワイイ産業が氾濫している。

カワイイはグッズからさらにファッション分野でも世界的な進出を果た

している。その代表がきやりーぱみゅぱみゅということになりそうですね。



カワイイと人が思うものを単に感じ方として、片づけずに、これを統計等により数値化することによって、ビジネスに結びつけようとするのが、感性工学です。日常生活でもよく見かけるとは思います、家

電や家具などでは、危ないということから角が丸みを帯びていることがあります、これは安全性とデザイン的にも相手に対しても安心感を与えるやさしいデザインとなっていますね。車や電車なども空気抵抗を減らすというもあるでしょうが、やはり、丸みを帯びているの方がカワイイと感ずることが多いと思います。

また、ロボットなどを人にできるだけ近づけようとするほど、「不気味の谷」に陥ることがあります。カワイイも「気持ち悪い」「綺麗」との境目が重要です。「カワイイ」と「萌え」の境目、これらを言葉だけで説明するのもなかなかむずかしいですね。

一応、結論らしきものとしては次のようなことが言えそうですね。「カワイイ」の意味が変容しているが、重要なことは「カワイイ」ということでコミュニケーションが円滑に進む潤滑油になっていること。相手を攻撃しない、まるやかな表現になる。今後はカワイイと感ずる感性和ビジネスの展開に期待。

課題として残るものがあります。それはカワイイと色彩の問題です。日本では白、黄色、ピンクはカワイイものとして認識されやすい色彩として活用されます。これは感性工学のデータからもすでに明らかなことです。しかし、これが国別、地域別によって共通なのかどうかは不明です。なぜなら日本は色によってジェンダーを表現するような習慣がこれまでにあったからです。これはだんだんとなくなりつつあるものの、まだまだ蔓延していますね。

5 「コスプレ」

さて、時間もだんだんなくなってきましたね。ここでもやはり皆さんにお聞きしましょう。

仮装＝コスプレなのか　仮装≠コスプレ

皆さんはコスプレをどのように定義、説明しますか。チャットでコメント送って下さい。(ここではコメントは省略)

時間が迫ってきましたので、ここは少し飛ばしますね。

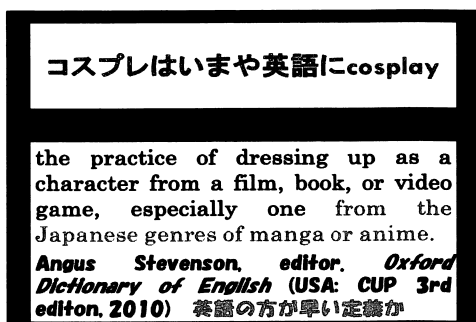
外務省のポップカルチャー外交という政策のうち、「世界コスプレサミット」に2006年～2008年に後援、その後は主催の実行委員に外務省が構成員になっています。コスプレも今や国がバックアップしているのが現状なのです。国策のひとつになっているとうことです。『世界コスプレサミット2007』の記者発表会がアニメ文化の聖地・秋葉原で中川翔子が「世界コスプレ親善大使」に任命されています。(ビジット・ジャパン・キャンペーンの一環)(外務省と国土交通省)

もう時間がきますので、最後にコスプレの定義だけはきちんと見ておきましょう。

英語の定義をみるとはっきりしますね。英語では日本のマンガ、アニメ、ゲームのキャラクターの扮装することとあります。単なる仮装の場合には“costume play”でよいということになりますね。日本語の方

も見ておきましょう。

(43)



英語の定義を見るとかなり、はっきりしていますね。日本のマンガ、アニメのキャラクターに扮することが“cosplay”であって、その他はものは“cosutme play”ということになります。

しかし、「オタク」や「萌え」でもそうでしたが、意味がいつの間にか拡大する、あるいは概念がライト化してしまい、かなりかなり広い範囲のものを指すようになってきていることもまた事実ですね。一般人では仮装とコスプレをいちいち区別して使っていない場合も多いでしょう。日本語の方も見ておきましょう。

『広辞苑』(2008)には見出し語「コスチューム・プレイ」はありましたが、「コスプレ」はありませんでした。ただし、定義の中で「コスプレ」の表記がありました。2018年の第7版では「コスプレ」が見出し語となり、「コスチューム・プレイ」を引くと、「(→) コスプレに同じ」という「見よ項目」になりました。「コスプレ」が上位の表現となったということですね。『広辞苑』(2018)の定義を見てみましょう

(コスチューム - プレーの略) 漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物の扮装をして楽しむこと。⁽⁴⁴⁾

ただし、ことばの意味は拡大していきます。オタクや萌えがそうであったように、コスプレもまた、日本のアニメ、マンガ等のキャラクターという定義はさらに広がり、架空のもの、あるいはいわゆる仮装ものをさらに取り込んで、ひっくるめて「コスプレ」というようになったのが現状でしょう。

時間になってしまいましたね。最後まで行きませんでした。ここで終

わりとしましょう。あとは、中井先生お願い致します。

※このあと参加学生や参加された教員の方との質疑応答が10分程度ありましたが、その内容については、ここでは省略します。

注

- (1) Edward B. Tylor. *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*. Volume 1. (John Murray, 1871), p.1.
- (2) E.B.タイラー／比屋根安定訳『原始文化』(誠信書房、1962年11月)、p.1.
- (3) 鈴木孝夫『ことばと文化』(岩波書店、1973年5月)、p.i.
- (4) Larry A. Samovar, Richard E. Porter and Nemi C. Jain. *Understanding Intercultural Communication* (Wadsworth, 1981), p.24.
- (5) L・A・サモバー、R・E・ポーター、N・C・ジェイン／西田司他訳『異文化間コミュニケーション入門』(聖文社、1983年5月)、pp.30-31.
- (6) 石井敏「文化とコミュニケーションの関係」(石井敏他編『異文化コミュニケーション・ハンドブック』有斐閣、1997年1月) p.6.
- (7) Eagleton, Terry. *The Idea of Culture* (Blackwell, 2000), p.1.
- (8) テリー・イーグルトン／大橋洋一訳『文化とは何か』(松柏社、2006年8月)、p.1.
- (9) 鈴木孝夫『ことばと文化』、pp.90-98.
- (10) Ibid., p.92.
- (11) Ditto.
- (12) Ibid., p.95.
- (13) Ibid., p.97.

- (14) 岡田斗司夫『オタク学入門』（太田出版、1996年5月）、p.230.
- (15) Ibid., p.222.
- (16) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』（太田出版、2000年4月）、
p.30.
- (17) 新村出編『広辞苑』（岩波書店、1998年11月、第5版）、p.377.
- (18) 新村出編『広辞苑』（岩波書店、2008年1月、第6版）、p.400.
- (19) 新村出編『広辞苑』（岩波書店、2018年1月、第7版）、p.418.
- (20) 松村明編『大辞林』（三省堂、1995年11月、第2版）、p.347.
- (21) 松村明編『大辞林』（三省堂、2005年10月、第3版）、p.351.
- (22) 松村明編『大辞林』（三省堂、2019年11月、第4版）、p.380.
- (23) 東浩紀『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』（講
談社、2001年11月）、p.8.
- (24) 新村出編『広辞苑』（2018年1月、第7版）、p.2900.
- (25) 「語源由来辞典」（<http://gogen-allguide.com/mo/moe.html>）（2020
年8月21日）
- (26) 原田曜平『新・オタク経済』（朝日新聞出版、2015年9月）、p.83.
- (27) オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』（マガジン・ファイ
ブ、2006年3月）、p.175.
- (28) 會澤まりえ・大野実『「かわいい文化」の背景』（『尚絅学院大学紀
要』第59巻、尚絅学院大学、2010年7月）、p.30.
- (29) 櫻井孝昌『世界カワイイ革命』（PHP研究所、2009年11月）、
p.41.
- (30) 新村出編『広辞苑』（2018年1月、第7版）、pp.639-640.
- (31) 増田繁夫『枕草子』和泉古典叢書、和泉書院、1987年1月）、
p.138
- (32) 石田穰二編『枕草子』（鑑賞日本古典文学、第8巻、角川書店、
1975年12月）、p.335。／萩谷朴校注者『枕草子』（下、新潮日本古典
集成、新潮社、1977年5月）、p.20。／松尾聰・永井和子校注・訳
『枕草子』（二、完訳日本の古典、第13巻、小学館、1984年8
月）、p.62。／(36) 渡辺実校注『枕草子』（新日本古典文学大系25、

- 岩波書店、1991年1月)、p.194.
- (33) Meredith McKinney, translator. *The Pillow Book*. (Penguin Books, 2006), p.149.
- (34) Angus Steven, editor. *Oxford Dictionary of English* (Oxford University Press, 2010. Third edition), p.116.
- (35) Ken Belson and Brian Bremmer. *Hello Kitty: The Remarkable Story of Sanrio and the Billion Dollar Feline Phenomenon* (Wiley, 2003), pp.5-6.
- (36) Sharon Kinsella. "Cuties in Japan" (Lise Skov and Brian Moeran, editors. *Women, Media and Consumption in Japan*. Richmond: Curzon Press, 1995), p.220.
- (37) 『カワイイ／kawaii』を世界に発する東京の新名所 KAWAII MONSTER CAFE HARAJUKU」(『レジャー産業資料』第48巻第10号、総合ユニコム、2015年10月)、p.41.
- (38) 「日本感性工学会」(<https://www.jske.org/about>) (2020年9月10日アクセス)
- (39) 島村麻里『ファンシーの研究』(ネスコ、1991年3月)、p.19.
- (40) 中村圭子編『日本の「かわいい」図鑑』(河出書房新社、2012年4月)、p.122.
- (41) Julaila Abdul Rahman, Farhana Fudzee, Akira Kimijia, and Shigeru Furuya. "Structure of Kawaii Trend in its Catch-up and Spread" (『デザイン学研究』第60巻第1号、日本デザイン学会、2013年5月)、p.38.)
- (42) 「ムスリム女子が日本のロリータファッションに注目？ 肌を出さない『ムスリムロリータ』が斬新かわいい」(2015年7月24日更新) (<https://feely.jp/26963/>)(2017年6月13日アクセス)
- (43) Angus Steven, editor. *Oxford Dictionary of English*, p.394.
- (44) 新村出編『広辞苑』(2018年1月、第7版)、p.1062.

付録 (理解の深まるオタク文化・オタク研究の参考資料一覧)

- 001 中森明夫『『おたく』の研究(1) 街には『おたく』がいっぱい
(6月号)、『『おたく』の研究(2) 『おたく』も人並みに恋
をする?』(7月号)、『『おたく』の研究 おたく地帯に迷い込
んだで』(8月号)、『漫画ブリッコ』、6月～8月号、セルフ出版
／発売：日正堂、1983年6月～8月
→ 『おたくの本』、別冊宝島104号、宝島社、1989年12月
→ <https://www.burikko.net/people/otaku01.html>
<https://www.burikko.net/people/otaku02.html>
<https://www.burikko.net/people/otaku03.html>
- 002 大塚英志『物語消費論—「ビックリマン」の神話学』、新曜社、1989
年5月
- 003 『おたくの本』、別冊宝島104号、宝島社、1989年12月
→ 別冊宝島編集部編『「おたく」の誕生!!』、宝島社、2000
年3月
- 004 太田出版編集部編『Mの世代—ぼくらとミヤザキ君』、太田出版、
1989年12月
- 005 中島梓『コミュニケーション不全症候群』、筑摩書房、1991年8月
- 006 浅羽通明『天使の天国—「おたく」の倫理のため』、JICC 出版局、
1991年8月
- 007 島田裕巳「オタク国家・日本」、島田裕巳『異文化とコミュニケー
ション—オタク国家・日本の危機』、日本評論社、1991年12月
- 008 大澤真幸『電子メディア論—身体メディア的変容』、新曜社、1995
年6月
- 009 辻大介「若者におけるコミュニケーション様式変化—若者語のポス
トモダニティ—」、『東京大学社会情報研究所紀要』、第51号、
東京大学社会情報研究所、1996年3月
- 010 岡田斗司夫『オタク学入門』太田出版、1996年5月
→ 岡田斗司夫『オタク学入門』、新潮社、2008年4月

- 011 Mark Schilling. *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*.
Weatherhill, 1997
- 012 岡田斗司夫「新『オタク文化』講座」、清水均編『現代用語の基礎知識』、自由国民社、1997年1月
- 013 岡田斗司夫「アニメは現代の浮世絵」、『ニューズウィーク日本版』、
特集：オタクの世界からメジャーへ、1997年7月
- 014 おたつきい佐々木『フッ完全おたくマニュアル』、ワニブックス、
1997年8月
- 015 間庭充『若者犯罪の社会文化史』、有斐閣、1997年8月
- 016 岡田斗司夫編『国際おたく大学』、光文社、1998年7月
- 017 岡田斗司夫『オタクの迷い道』、文藝春秋、1999年3月
- 018 Sharon Kinsella. *Adult Manga: Culture & Power in Contemporary Japanese Society*. Routledge, 2000
- 019 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』、太田出版、2000年4月
→Saito Tamaki. J. Keith Vincent and Dawn Lawson,
translators. *Beautiful Fighting Girl*. University of
Minnesota Press, 2011)
- 020 太田啓之「オタクの悲劇」、『AERA』、第13巻第45号、朝日新聞社、2000年10月
- 021 西井一夫編『社会主義の終焉 オタクの時代1989』、毎日新聞社、
2000年12月
- 022 東浩紀『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社、2001年11月
→Azuma Hiroki. Jonathan E. Abel and Kono Shion,
translators. *Otaku: Japan's Database Animals*. University
of Minnesota Press, 2009.
- 023 森川嘉一郎『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』、幻冬舎、2003年2月
- 024 村瀬ひろみ「オタクというオーディエンス」、小林直毅・毛利嘉孝編『テレビはどう見られてきたのか—テレビ・オーディエンス

- のいる風景』、新教出版社、2003年11月
- 025 大塚英志『「おたく」の精神史—1980年代論』、講談社、2004年2月
- 026 国際交流基金／森川嘉一郎編『おたく：人格＝空間＝都市』、幻冬舎、2004年9月
- 027 村上隆編『リトルボーイ 爆発する日本のサブカルチャー・アート』、ジャパン・ソサエティー イェール大学出版、2005年
- 028 稲葉振一郎『オタクの遺伝子—長谷川裕一・SF まんがの世界』、太田出版社、2005年3月
- 029 本田透『電波男』三オブックス、2005年3月
- 030 村上隆『「脱力」に宿る芸術の力 おたくの起源たどる『リトルボーイ』展 NYで異例のヒット』、『朝日新聞』、2005年5月16日夕刊、第4面
- 031 『ユリイカ』、総特集◎オタクVSサブカル!、第37巻第9号、青土社、2005年8月
- 032 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』、東洋経済新報社、2005年10月
- 033 ササキバラ・ゴウ編『「戦時下」のおたく』角川書店、2005年10月
- 034 オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』、マガジン・ファイブ、2006年3月
- 035 森川嘉一郎・三浦展「オタクと高速道路」、三浦展『「自由な時代」の「不安な自分」—消費社会の脱神話化—』、晶文社、2006年6月
- 036 牟田武生『ジャパंकール 団塊世代と若者・二つの世代が作りあげる新しいコラボレーション』、三松株式会社出版事業部、2006年8月
- 037 パトリック・マシアス／町山智浩訳『オタク・イン・USA—愛と誤解のAnime輸入史』、太田出版、2006年9月
- 038 「オタク文化の大攻勢 アニメ・お笑い・スシ今ニッポンがかっこ

- いい!』、『週刊ダイヤモンド』、特集:ジョーク集より面白い 世界が見た日本、第94巻第43号、ダイヤモンド社、2006年11月
- 039 井上努『『楽しさ』としての観光経験の表象に関する考察』、『日本観光研究学会第21回全国大会論文集』日本観光研究学会、2006年12月
- 040 Ken Gelder. *Subcultures: Cultural histories and social practice*. Routledge, 2007
- 041 神澤孝宣「二極化するキャラクター消費」、『宝塚造形芸術大学紀要』第20号、宝塚造形芸術大学、2007年3月
- 042 歐陽宇亮「『オタク』とは何かーオタク文化の多様性とオタク・イメージの貧困性との矛盾を切り口にして」、『おたくのダイバーシティ サブカル・ポップマガジン まぐま』Volume15、Studio Zero/蒼天社、2007年3月
- 043 井上努「旅行経験に基づく<観光オタク>の創作活動と表象」、『立教観光研究紀要』第9号、立教大学大学院観光学研究科『立教観光研究紀要』(SAT)編集委員会、2007年3月
- 044 Joseph Britton “Japan-Otacool Nation Trends of Japanese Otaku Youth”、『大阪府立大学総合科学部言語センター論文集』第6巻、大阪府立大学総合科学部言語センター、2007年3月
- 045 東浩紀「ゲーム的リアリズムの誕生 動物化するポストモダン2」、講談社、2007年3月
- 046 岡田斗司夫・唐沢俊一『オタク論!』、創出版、2007年4月
- 047 樫村愛子「日本の『オタク文化』はなぜ世界的なものとなったのか」、『文學論叢』、第136巻、愛知大学文学會、2007年9月
- 048 歌田明弘「日本的なインターネット文化の誕生をめぐる」、生井英考・荒このみ編『文化の受容と変貌』、ミネルヴァ書房、2007年11月
- 049 『2008 オタク産業白書』、株式会社メディアクリエイト、2007年12月

- 050 ヒロヤス・カイ『オタクの考察』、シーアンドアール研究所、2008年2月
- 051 岡田斗司夫『オタクはすでに死んでいる』、新潮社、2008年4月
- 052 森永卓郎・岡田斗司夫『オタクに未来はあるのか!?—「巨大循環経済」の住人たちへ』、PHP 研究所、2008年5月
- 043 大塚英志・東浩紀『リアルのゆくえ—おたく／オタクはどういきるか』、講談社、2008年8月
- 054 早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』、アールズ出版、2008年9月
- 055 江藤茂博『オタク文化と蔓延する「ニセモノ」ビジネス』、戎光祥出版、2008年10月
- 056 松谷創一郎「<オタク問題>の四半世紀」、羽瀧一代編『どこか<問題化>される若者たち』、恒星社厚生閣、2008年10月
- 057 『國文学』、特集：「萌え」の正体、第53巻第16号、學燈社、2008年11月
- 058 菊池聡『「おたく」ステレオタイプの変遷と秋葉原ブランド』、地域ブランド研究会編『地域ブランド研究』、第4号、地域ブランド研究会、2008年12月
- 059 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27号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、2009年3月
- 060 清水信一『ル・オタク フランスおたく物語』、講談社、2009年1月)
- 061 吉本たいまつ『おたくの起源』、NTT 出版、2009年2月
- 062 金田一「乙」彦・編『オタク語事典』、美術出版社、2009年5月
- 063 藤原実『現代オタク用語の基礎知識』、ディスカヴァー・トゥエンティワン、2009年5月
- 064 榎本秋編『オタクの面白いほどわかる本』、中経出版、2009年6月
- 065 菊地成孔・大谷能生『アフロ・ディズニー エイゼンシュタインから「オタク＝黒人」まで』、文藝春秋、2009年8月

- 066 折原由梨「おたくの消費行動の先進性について」、『跡見学園女子
大学マネジメント学部紀要』、第8号、跡見学園大学、2009年
9月
- 067 Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia: An insider's
guide to the subculture of Cool Japan*. Kodansha Inter-
national, 2009
- 068 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」、広田照幸監修／浅野智彦編著『リーディングス日本の教育
と社会』、日本図書センター、2009年3月)
- 069 柳享英『OTACOOOL WORLD OTAKU ROOMS』、壽屋、2009年
10月
- 070 William M. Tsutsui. *Japanese Popular Culture and Globali-
zation*. Association for Asian Studies, Inc., 2010
- 071 前島賢『セカイ系とは何か—ポスト・エヴァのオタク史』、ソフト
バンククリエイティブ、2010年3月
- 072 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』、博士論文、大阪芸術大学、2010年3月23日
- 073 鏡裕之『非実在青少年論—オタクと資本主義』、愛育社、2010年6
月
- 074 暮沢剛巳『キャラクター文化入門』、NTT出版、2010年12月
- 075 池田太臣「オタクの“消滅”～オタクイメージの変遷』、『女子学研究』
第1号、甲南女子大学女子学研究会、2011年3月
- 076 安田誠『オタクのリアル—統計からみる毒男の人生設計』、幻冬舎、
2011年3月
- 077 出原健「相同性—『オタク文化』の場合」、『彦根論叢』、第388号、
滋賀大学経済学会、2011年6月
- 078 佐々木隆「気になる言葉⑩ オタク／オタク文化」、『むらおさ』、
第14号、むらおさ同人会、2011年7月
- 079 Patrick W. Galbraith. *Otaku Spaces*. Chin Music Press, 2012
- 080 Mizuko Ito, Daisuke Okabe, and Izumi Tsuji, editors.

Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World.

New Haven & London: Yale University Press, 2012

一宮台真司監修／辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像力のリミット』（筑摩書房、2014年3月）

- 081 Patrick W. Galbraith. *Becoming-otaku: men, girls and movement in Akihabara*. 博士論文、東京大学、2012年3月22日
→ 日本語タイトル『オタクへの生成変化：秋葉原における男性と少女のムーブメント』
- 082 佐々木隆「大学教育とオタク文化」、『比較文化史研究』、第13号、比較文化史学会、2012年3月
- 083 辻泉「オタクの快樂」、小谷敏他編『<若者の現在>文化』、日本図書センター、2012年3月
- 084 佐々木隆「気になる言葉⑬ オタク文化系の大学」、『むらさお』、第16号、むらさお同人会、2012年7月
- 085 難波功士・濱野智史「“ヤンキー”と“オタク”について語り尽くす」、『宣伝会議』、第845号、宣伝会議、2012年9月
- 086 辻泉「オタクの現在を考える」、『青少年問題』、第59巻、秋季、第648号、一般財団法人青少年問題研究会、2012年10月
- 087 嶽本野ばら『もえいぬ—正しいオタクになるために』、集英社、2012年7月
- 088 佐々木隆『オタク文化論』、イーコン、2012年12月
- 089 鈴木隆之「『オタク』の履歴書—『オタク』の文化人類学研究のための試論—」、『政治学研究論集』、第37号、明治大学大学院、2013年2月
- 089 Bradley Joff Peter Norman “Is the Otaku Becoming Overman?”、『東洋大学人間科学総合研究所紀要』、第15巻、東洋大学人間科学総合研究所紀要編集委員会、2013年3月
- 090 浅野智彦『「若者」とは誰か—アイデンティティの30年』、河出書房新社、2013年8月

- 091 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』、SBクリエイティブ、2013年10月
- 092 薄葉彬貢『世界アニメ・マンガ消費行動レポート』、薄山館、2014年1月
- 093 加藤裕康「若者論とオタク論の系譜」、『現代風俗学研究』、第15号、一般財団法人現代風俗研究会東京の会、2014年3月
- 094 渡邊秀司「オタクの言説—外部との『緊張感』を考えるために—」、『佛教学大学院紀要 社会学研究科篇』、第42号、佛教学大学院、2014年3月
- 095 宮台真司監修／辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想像リミット』、筑摩書房、2014年3月
- 096 羽生雄毅「日本発祥の『オタク文化』がインターネットを席卷している」、『クーリエ・ジャポン』、第115巻、講談社、2014年4月
- 097 長山靖生『「世代」の正体』、河出書房新社、2014年12月
- 098 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』、博士論文、筑波大学、2015年3月25日
→今井真治『オタク文化と宗教の臨界—情報・消費・場所をめぐる宗教社会学的研究』、晃洋書房、2018年3月
- 099 Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, and Björn-Ole Kamm, editors. *Debating Otaku in Contemporary Japan*. Bloomsbury, 2015
- 100 しめすへん『現代オタク論～萌えオタクの正体はマイルドヤンキーだった～』、Kindle、2015年2月
- 101 永田大輔「コンテンツ消費におけるオタク文化の独自性の形成過程」、『ソシオロジ』、第59巻第3号、社会学研究会、2015年2月
- 102 檀朋美「『関係的な生きづらさ』をオタクの人間関係から捉える試み—『コミュニケーション不全症候群』の視点から—」、『社会

- システム研究』、第 18 号、京都大学大学院人間・環境学研究科
社会システム研究刊行会、2015 年 3 月
- 103 永山薫「オタク文化史クルージング」、『コンテンツ文化史研究』、
第 9 号、2015 年 8 月
- 104 原田曜平『新・オタク経済—3 兆円市場の地殻変動』、朝日新聞出
版、2015 年 9 月
- 105 片瀬一男『若者の戦後史—軍国少年からロスジェネまで』、ミネル
ヴァ書房、2015 年 9 月
- 106 佐々木隆「TV 放送のオタク文化への影響」、『日欧比較文化研究』
第 19 号、2015 年 10 月
- 107 羽生雄毅『OTAKU エリート—2020 年にはアキバカルチャーが世
界のビジネス常識になる』、講談社、2016 年 1 月
- 108 中島渉・松原歎・中津野俊太・中村雅子「『迷惑行為』から見える
オタクの境界デザイン」、『東京都市大学横浜キャンパス情報メ
ディアジャーナル』、第 17 号、東京都市大学環境情報学部情報
メディアジャーナル編集委員会、2016 年 4 月
- 109 山岡重行『腐女子の心理学—彼女たちはなぜ BL (男性同性愛) を
好むのか?』、福村書店、2016 年 6 月
- 110 王芳瀟「『オタク論』と系譜学」、『社会学雑誌』、第 31・32 号、神
戸大学社会学研究会、2016 年 10 月
- 111 佐々木隆『ポップカルチャー論』、多生堂、2016 年 12 月
- 112 Philip Seaton and Takayoshi Yamamura, editors.
Japanese Popular Culture and Contents Tourism.
Routledge, 2017
- 113 辻泉「オタクたちの変貌」、小谷敏編『21 世紀の若者論』、世界思
想社、2017 年 3 月
- 114 王芳瀟『オタク的なアイデンティティと欲望』、博士論文、神戸大
学、2017 年 3 月 25 日
- 115 北田暁大・解体研編『社会にとって趣味とは何か—文化社会学の方
法規準』、河出書房新社、2017 年 3 月

- 116 大泉実成『オタクとは何か?』、草思社、2017年4月
- 117 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』、カンゼン、2017年7月
- 118 Howexpert Press and Jessica Roar. *Otaku 101: An Introductory Guide to Learning About the Otaku Pop Culture, Anime, Manga, and More!* Createspace Independent Pub, 2018
- 119 今井真治『オタク文化と宗教の臨界—情報・消費・場所をめぐる宗教社会学的研究』、晃洋書房、2018年3月
- 120 宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』、朝日新聞出版、2018年3月
- 121 平成オタク研究会編『図解 平成オタク 30年史』、新紀元社、2018年10月
- 122 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年10月
- 123 山上尚彦・斎藤環・森田展彰・大谷保和「オタク的消費行動と心理不適應の関連の検討」、『アディクションと家族』、第34巻第1号、日本嗜癖行動学会、2018年12月
- 124 Patrick W. Galbraith. *Otaku and the Struggle for Imagination in Japan*. Duke University Press Books, 2019.
- 125 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」、『大阪樟蔭女子大学研究紀要』、第9巻、大阪樟蔭女子大学、2019年1月
- 126 小林義寛「『文化 (the cultural)』の文脈化—あるいは雑種化と土着化—」、山本賢二・小川浩一編『国際コミュニケーションとメディア—東アジアの諸相—』、学文社、2019年3月
- 127 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』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2019年5月
- 128 はちこ『中華オタク用語辞典』、文学通信、2019年6月
- 129 佐々木隆『書誌から見た「オタク」研究』、多生堂、2019年10月
- 130 中山淳雄『オタク経済圏創世記—GAFAの次は2.5次元コミュニ

- ティが世界の主役になる件』、日経BP社、2019年11月
- 131 張璋容「日本のポップカルチャーとジェンダー研究—オタク文化を中心に」、『ジェンダー研究』、第22号、公益財団法人東海ジェンダー研究所、2020年2月
 - 132 亀山康夫『オタク文化の専門研究機関の発足とその効果：世界オタク研究所の活動から』、博士論文、慶應義塾大学、2020年3月
 - 133 山田智之「オタクの職業観に関わる研究」、『上越教育大学研究紀要』第39巻第2号、2020年3月
 - 134 高田治樹・菊地学・尹成秀「オタクはどのような印象をもたれてるのか？—オタクカテゴリと印象との相互関連性の検討」、『目白大学心理学研究』、第16号、目白大学、2020年3月
 - 135 株式会社ライフ編『365日で知る現代オタクの教養』、カンゼン、2020年3月
 - 136 佐々木隆『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』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2020年4月

※上記で取り上げた文献は現在執筆中の『書誌から見た「オタク研究」』（全3冊、2021年春発行予定）のうち前編・中編の「7 『オタク文化』とは」「9 オタク・オタク文化研究」で掲載予定のものである。

おわりに

2020年10月13日の特別授業（講演）は明海大学・中井延美先生の準備・手配のおかげで当日に至るまで順調に進んだ。特に前日にはZOOMに不慣れな私のために時間を作って戴き、簡単なリハーサルなどもできたことは大変有難い限りだった。普段はSKYPEを使用していたため、ZOOMの共有機能なども最初はなかなかうまくできなかったが、当日は中井先生をはじめ、テクニカルサポートしてくれた岡部くんのお陰でスムーズに進行することができましたことを、紙面を借りて厚く御礼申し上げます。

最後にこの特別授業（講演）の背景にある私自身の研究で関係あるものを2015年以降のものだけを紹介しておきたい。

著書

『ポップカルチャー論』（多生堂、2016年12月）

『資料から見た「カワイイ」』（多生堂、2017年1月）

『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年2月）

『国際文化交流の行方』（前編）（後編）（多生堂、2017年10月）

『「カワイイ」とは何か』（前編）（後編）（多生堂、2018年3月）

『ロボット100年 文学・マンガ・アニメ・映像』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年4月）

『異文化コミュニケーション』（前編）（後編）（多生堂、2018年8月）

『国際文化交流から文化外交へ』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年9月）【電子書籍】

『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！』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年9月）

『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年10月) [電子書籍]

『文芸上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』(前編)(後編)(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2019年4月)

『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]

『書誌から見た「オタク」研究』(多生堂、2019年10月)

『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』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2020年4月) [電子書籍]

論文等

「デジタルネイティブ時代のポップカルチャー」(『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第12輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2015年3月)、257-262頁

「TV放送のオタク文化への影響」(『日欧比較文化研究』第19号、2015年10月)、31頁-38頁

「ポップカルチャーとしてのハロウィン」(『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第13輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2016年3月)、1-6頁

「『カワイイ』研究の発展」(『日欧比較文化研究』第20号、2016年10月)、15-26頁

「ポップカルチャーの行方—日本から発信する魅力—」(『比較文化史研究』(第18号、比較文化史学会、2017年3月)、1-15頁

「『広辞苑』(第七版)に見るポップカルチャーの台頭」(『比較文化史研究』第19号、比較文化史学会、2018年3月)、45-64頁

「メアリー・シェリー『フランケンシュタイン』(1818)が残したものとは？」(『日本英語文化学会会報』第9号、日本英語文化学会、2018年11月)、12-15頁

「渋谷ハロウィンから見えるもの」(『日欧比較文化研究』第23号、2019年10月)、51-68頁

「日本のハロウィン今昔物語：明治時代に紹介されたハロウィン」(『ポップカルチャー・若者文化研究』第1号、ポップカルチャー・若者文化研究、2020年2月)、1-21頁

「日本ハロウィン受容小史」(『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第17輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2020年3月)、131-139頁
「ハロウィンとコスプレ」(『むらおさ』第32号、2020年7月)、8-17頁

「ハロウィーンとゾンビ」(『日欧比較文化研究』第24号、日欧比較文化研究会、2020年10月)、32-61頁

講演・特別授業等

「仙台駅周辺が『東北のアキバ』に？」(『朝日新聞』仙台、2015年2月13日)へのコメント

「ポップカルチャーの行方—マンガ、アニメ、ゲーム、ファッション、SNS、アイドル文化、若者文化が国策へ」(文化統計研究会、国際文化会館、2015年3月22日)

「『恐竜の骨って美しい』 オタクの情熱に学ぶ」の内にコメントあり
(『AERA』朝日新聞出版、2015年5月18日号)

「アニメに見る英語」(武蔵野学院大学 模擬授業 [埼玉県立緑陽高等学校]、2016年10月13日)

「スーパー戦隊シリーズ、ドラゴンボール、ポケモン大集合！ マンガ・アニメでも勉強するぞ！？」(子ども大学さやま、武蔵野学院大学、2016年10月15日)

「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！」(特別講義、明海大学ホスピタリティ・ツーリズム学部ホスピタリティ・ツーリズム学科 ケーススタディ 中井延美ゼミ、2016年10月25日)

韓国のKBSテレビ (<http://www.kbs.co.kr/1tv/sisa/goodinsight/>) より
“明見万里 オタク文化、社会の影響など” というタイトルで番組の取材。(2016年11月7日) (放送は2016年11月18日22時から)

- 「マンガ／アニメに見る日本文化とは」(「JENESYS2.0」香港・澳門高校生訪日団セミナー、公益財団法人日中友好会館、日中友好会館大ホール、2016年12月14日)
- 「ポップカルチャーの行方ー日本から発信する魅力ー」(比較文化史学会、国士舘大学、2016年12月17日)
- 「ポップカルチャー・パワーは日本の魅力」(武蔵野学院大学 模擬授業 [埼玉県立越生高等学校]、2017年1月26日)
- 「オタク〇ポップカルチャーってなんですか？」(『スカパー！月刊ザテレビジョンプレミアム光』(Vol.131, KADOKAWA, 2017年2月24日発行、p.9) に対する取材と使用の提供。
- 「オタク〇ポップカルチャーってなんですか？」(『月刊大ザテレビジョンプレミアム』(第12巻第4号通129号, KADOKAWA, 2017年2月24日発行、p.9) に対する取材と使用の提供。(上記と同文)
- 「世界もびっくり！日本のキャラクター・パワー」(武蔵野学院大学 模擬授業[東京都立拝島高等学校]、2017年3月16日)
- 「ポップカルチャーで英語語彙アップ！」(武蔵野学院大学 模擬授業 [埼玉県立ふじみ野高等学校]、2017年6月22日)
- 「世界もびっくり、ニッポンのポップカルチャー」(武蔵野学院大学・武蔵野短期大学コレボレーション講座、2017年6月24日)
- 「2020年東京オリンピック・パラリンピックに向けて～日本のポップ・パワー」(武蔵野学院大学 模擬授業 [東京都立小平西高等学校、2017年7月14日])
- 「スーパー戦隊、ドラゴンボール、ポケモンで勉強?」(NPO 法人子ども大学かわごえ、会場:東京国際大学第1キャンパス3号館314教室、2017年11月25日)
- 「『広辞苑』(第7版)に見るポップカルチャーの台頭」(比較文化史学会、国士舘大学梅が丘校舎34号館3階A308教室、2018年2月27日)
- 「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年6月19日、明海大学講義棟講義棟1階2102講義室)

- 「羽鳥慎一モーニングバード 渋谷ハロウィーン狂想曲の波紋」に出演、コメント (テレビ朝日、2018年10月30日)
- 「NSスタ ハロウィーン なぜ渋谷がこんな事に？」に出演、コメント (TBS、2018年11月1日)
- 「主催者なし、ステージのような魔力 渋谷ハロウィーン マナー守って」(『東京新聞』2018年10月31日朝刊第22面にコメントあり)
- 「Manga and Anime in Contemporary Japanese Culture」(中国湖南省長沙市・湖南農業大学生命科学棟国際会議ホール、2018年11月13日)

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、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、武蔵野学院大学国際コミュニケーション学部教授。早稲田大学演劇博物館招聘研究員。中国・湖南省日本文化研究・交流センター招聘専門家、比較文化史学会理事、日本英語文化学会理事、他。

おもな著書

『オタク文化論』(イーコン、2012)、『ポップカルチャー論』(2016)、『「カワイイ」とは何か』(2018)、『文芸上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』(2019)、『書誌から見た「オタク」研究』(2019) 『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) 他。

ことばとオタク文化

著者 佐々木 隆

発行日 2021年1月30日

発行所 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)6132/FAX 04(2954)6134

All RIGHTS RESERVED@TAKASHI SASAKI

