

# オタク分析の方向性

## Direction of Otaku study

田川 隆博  
Takahiro TAGAWA

### 論文要旨

オタク文化の市場規模が大きくなり、海外でも注目を集めている。多くの若者はオタク系のイベントに集まる。オタク文化への言及も非常に多くなっている。本稿の目的は、オタク論の論点を整理し、課題を抽出し、研究の方向性を見出すことである。本稿では、オタクの行動や態度に着目する。オタクは、セクシュアリティ、二次創作、「萌え」、自己言及という特徴がある。これまでのオタク論では性別の違いについてあまり自覚的でなかった。今後は、性の違いを認識すること、その上でオタクとはいかなる過程を経てオタクになったのかなどを検討していく必要がある。

As “Otaku” market has been growing up, “Otaku” culture has been drawing more attention even from overseas than ever before. Otaku events attract a great number of young people. Nowadays we can easily find plenty of books and articles regarding the unique culture. This paper aims at defining points to discuss the “Otaku” culture, picking out tasks for its study, and suggesting its research direction. This paper discusses the culture, focusing on such people’s distinctive behaviors, (which are) usually featured by sexuality, fan fiction, “Moe”, and self-reference. What has been lacking in this study is recognition of gender difference. Being aware of the differentia, future “Otaku” research is to consider what kind of process those people have gone through to secure their positions as a genuine “Otaku”.

キーワード：オタク、萌え、アイデンティティ  
Otaku, Moe, identity

### 1 はじめに

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ペクトを生んだ。そして、欧米でその価値が評価されるとともに、欧米的な評価が日本にフィードバックされ、また日本

のアニメが海外の大きな賞をとったりすることで、日本でもその価値を急速に高めることとなった<sup>1) 2)</sup>。

メディアクリエイターの調査によれば、2007年のオタク市場は1800億円を越える<sup>3)</sup>。オタクの祭典コミックマーケット（通称コミケ）には50万人もの人が全国各地から押し寄せる。東京・秋葉原はオタクの「聖地」と称され、かつての電気街からオタクの「趣都」<sup>4)</sup>へと変貌し、日々オタクたちを引き寄せる。東京・池袋は、女子オタク（腐女子）たちが集う町となっている。

またオタク文化は東京だけのものでもない。大阪・

日本橋、名古屋・大須をはじめ全国各地に、まんがやアニメ、ゲーム、フィギュアなどの専門店が次々とオープンし、活況を呈している。各種のイベントも盛んに行われている。筆者の居住する名古屋においても多くのイベントが行われ、コミケほどの規模ではないが、多いときには5000人ほどの若者が集まるイベントが定期的に行われている<sup>注1)</sup>。

さらに、インターネット上では多くの同人誌が交換・売買され、まんが、アニメ、ゲームなどを批評したり感想を言い合ったりするサイトが無数に立ち、ファンによってオフ会が企画されたりしている。好きなキャラクターのコスプレを楽しんだり、好きなキャラクターのフィギュアを制作したり、単に消費するだけでなく、自らが演じたり、制作の側に回ったりすることもある。

今やオタク文化は、メジャーではないかもしれないが、マイナーでもないことは、先に述べたような全国的な広がりやオタク市場の大きさから言っても間違いないだろう。

こうしたオタク文化への言及はとどまるどころを知らない。多くの論評・批評が書かれ、論じられる。本稿では、そうしたオタク論の論点を整理し、課題を抽出し、研究の方向性を定めることが目的である。特に中心的に検討するのが、東浩紀、斎藤環、森川嘉一郎の三者である<sup>注2)</sup>。彼らは、多くの論者に参照され、引用されており、オタク論を牽引する役割を担っている。

本稿では特にオタクの行動や態度の特徴に絞って検討する。そして、オタク論の中で抜け落ちてきた議論を指摘し、今後の検討課題を提起する。

## 2 オタクとは誰(何)か

オタク論には、オタク作品論、オタク文化論、オタク行動論、オタク市場論などがあり、多くの言説は主眼をどこかに置きながら、それらを横断的に行き来しつつ論じる。オタクの行動の特殊性について論じるもの、オタク市場の形成過程を論じるもの、オタクとは何かを論じるものなど内容もさまざまである。本節では、近年のオタク論でよく参照される東、斎藤、森川のオタク論を中心的に見ていくこととしよう。

### 2-1 オタクの定義とセクシュアリティ

オタクを定義づけることは、容易ではないことを多くの論者が指摘している。オタクの消費対象によって

定義するか、感受性やメンタリティによって定義するか、行動や態度によって定義するかによって、さまざまな定義が可能である。そして、一度定義すれば、その定義ではカバーできない層を生んでしまうことになる。

近年のオタク論において、もっとも参照され、引用される東によれば、オタクとは、「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<sup>5)</sup>。

このような趣味に結びついた定義は、最もポピュラーな定義であると言ってよい。実際、こうした定義を採用する論者は多い。本稿でも今後の議論を展開するにあたって、ひとまずオタクについて、東と同様の定義を受け入れておくこととする。

趣味に耽溺する人は、従来マニアと呼ばれた。現在、オタクとマニアを分ける議論もあるが、このようなオタクとマニアの分類はステレオタイプに基づいた印象論が多い。たとえば、マニアは収集癖があるが、「オタクは必ずしもコレクターではない」<sup>6)</sup>という議論があるが、実際には、オタクも収集癖がある。後でも述べるように、キャラクターグッズなど、自分の好きなものを収集したりする。近年は、「マニアの語を含みこむような語としてオタクが機能している」<sup>7)</sup>という指摘にも見られるように、その間を明確に区分することは難しいだろう。ここでは、オタクの方が用語として新しいこと、マニアにはオタクほどのネガティブイメージが付与されてこなかったこと、近年はオタクの語でマニアをも含むような使われ方をすることなどを確認しておく。

斎藤は、オタクをセクシュアリティによって特徴付ける<sup>8)</sup>。マニアの対象物は普通セクシュアリティの対象にならない。しかし、オタクの対象物はしばしばセクシュアリティの対象になる。それゆえ、例えばセクシュアリティが徹底的に排除されているディズニーについては、ディズニーマニアはいてもディズニータクは存在しないと斎藤は言う<sup>9)</sup>。

このようにセクシュアリティによって、オタクを特徴づける指摘はそれほど多くはない。しかし、斎藤は、日本において戦闘美少女というアイコン、ないしはモチーフが繰り返し登場し、大量消費されていることを指摘する<sup>10)</sup>。そして、「少なくとも男性のおたくの大部分は、これらの少女たちをセクシュアリティの対象物とみなしている」<sup>11)</sup>という。

セクシュアリティがオタク文化の中心にあることは、たとえばまんがの中に過激な性表現があったり、18歳未満禁止のゲームがあったりすることからもうかがい知れる。先にあげたコミケや地方で行われている無数の同人誌即売会において売買されているものも、セクシュアリティを表現に含むものが大量にある。それらを制作し、消費するのはオタクたちであり、したがってセクシュアリティはオタク論として論じられるべきであったが、セクシュアリティの観点からオタクを論じるものはあまりない。ゆえに、それを全面に出し、考察を展開する斎藤のオタク論は非常に重要である。斎藤は、オタクがオタクらしさを見せるのは性生活にあるのではないかと指摘している<sup>12)</sup>。

制作者側が性的な意図を込めていなくても、消費者の側が性的に読み替えることがある。特にオタクはその傾向が強い。それは次にあげる二次創作消費において、より顕著な特徴を現す。

## 2-2 二次創作消費

オタクにおいてより重要なのは、虚構重視の態度である<sup>13)</sup><sup>14)</sup>。オタクは、まんが、アニメ、ゲームなどの二次元で表現されたキャラクターに感情移入する。そして、彼らにおいては、目の前にある対象がオリジナルかコピーであるかはそれほど重要ではない。オタク系のイベントでは、まんが、アニメ、ゲームなどのキャラクター商品が大量に売買される。アマチュアベースであるが、プロや企業も参加して、さまざまな商品が取引される。コミケなどのイベントで取引される商品の多くは二次創作と呼ばれるものである。

二次創作とは、原作となったまんが、アニメ、ゲーム、ライトノベルなどからキャラクターを借り、それをまったく別の物語に作り直した同人誌や同人ゲームを作ったり、フィギュアやポスター、カードなどを作ったりすることである。東は、オタク系文化において模倣や引用が多用され、オリジナルとコピーの区別が消え、中間形態としてのシミュラクルが増殖していく事態をオタク文化のポストモダン的特徴だと指摘する<sup>15)</sup>。そのようにして作られる二次創作はしばしば性的表現を（ときには過激な内容を）含みこむ。オタクたちはそうした虚構にセクシュアリティを感じる。

とは言え、すべての二次創作が性的であるわけではない。オタク系のイベントに参加する人は、ここでしか手に入らないものを求めるためにやってくる。売り切れたら二度と手に入らないものも多い。斎藤は、こ

のようにオタクが二次創作を求める姿について、ありものの虚構をさらに「自分だけの虚構」へとレベルアップする手続きであると述べている<sup>16)</sup>。

ありものの虚構を「自分だけの虚構」へとレベルアップする手続きとして、次のような例があげられよう。オタクはB級、C級アイドルを愛好する<sup>17)</sup>。A、B、Cなどに厳密なランクがあるわけではないが、A級はテレビや雑誌に露出の多いアイドルで、B級、C級はあまり売れていない、売れる気配が少ないアイドルという区分けができる。そして多くのアイドルイベントにオタクたちは参加する。

アイドルイベントでは、売れているA級アイドルは肖像権の管理が厳しく、参加者によるアイドルの写真撮影は基本的に不可である。しかし、B級C級アイドルでは、撮影タイムのような時間があり、好きに自らのカメラにその姿を納めることができる。これは商品化された物でなく、「自分だけの虚構」へとまさにレベルアップする手続きである。

オタクたちがA級アイドルよりB級、C級アイドルを愛好するのは、売れている「みんなのアイドル」より、売れていないがゆえの「自分だけのアイドル」への愛着があるからではないか。アイドルはどんなファンでも絶対的に承認してくれる。そして、売れていないほど、イベントやオフ会で直接コミュニケーションがあり、「個」としての自分が承認されるという（擬似的にでも）感覚をもちやすい。よって、売れていないがゆえに「自分だけの虚構」を保持したり実感するのが容易であり、こうしたオタクたちの態度や感性が、マイナーなアイドルを支えているのではないだろうか。

「自分だけの虚構」を保持する手続きは、コスプレイベントでも同じようなものが見られる。コスプレを行う者たちは、自分の愛好するキャラクターをできる限り再現しようとする。そして、そうした姿をカメラで撮影する。コスプレを通じて、キャラクターというありものの虚構を「自分だけの虚構」へとレベルアップできる<sup>18)</sup>。さらに、人気のあるコスプレイヤーの前にはカメラを手にした者たちが列をなす。堀田も言うように女性コスプレイヤーの「女性としての魅力」に男性カメラマンが列を作る場合が少なくないのは事実だろう<sup>19)</sup>。しかし、コスプレイヤー仲間同士で撮影し合ったり、「合わせ」と呼ばれる同系列のキャラや作品のコスプレイヤーの集まり（二人から時には大人数）をネットで募って撮影したりすることも多数見ら

れる。撮影した写真を交換したり、ネット上で公開したりする。撮影専用の者も、撮影した写真を持ち帰り、自分のブログに載せたり、単に眺めたりして楽しむ。このようにして、「自分だけの虚構」を手に入れるのである。

ありものの虚構を重視したり、保持したり、さらに「自分だけの虚構」にレベルアップすることなど、虚構重視という態度がオタクを特徴付ける要因となっている。

### 2-3 「萌え」の特徴

上記のようなキャラクターやアイドルへの愛好は「萌え」と呼ばれ、今日のオタクを特徴付けている。「萌え」とは、たとえば森川の「特定のキャラクターやキャラクターを構成する特定の部分的要素に惹かれ、好みに感じる事」<sup>20)</sup> という定義に見られるように、虚構的な二次元キャラクターやその要素への強い感情移入として理解することができる。また、妹萌え、委員長萌え、幼馴染萌えなどのように、キャラクターそのものより設定への感情移入も見られる。

森川が言うように、現在、まんがやアニメ、ゲームなどでは萌え絵と呼ばれる特徴的な絵に覆い尽くされている<sup>21)</sup>。10代前半から半ばくらいを連想させる少女の絵であるが、目が顔の面積の半分くらいを占め、口が小さく、顔の輪郭が丸い。どの絵も非常に共通性が高く、メガネ、ねこ耳、メイド服などがキャラクターに応じて付け加えられる。

東は、オタクがまんがやアニメ、ゲームなどを消費するにおいて、物語よりもキャラクターを重視する傾向があると指摘する<sup>22)</sup>。現在のオタク文化は二次創作を始め、まんが、アニメ、ゲームなどがメディアミックス的に展開される。その中心にあるのは、物語ではなくキャラクターである。そして、オタクたちはキャラクターに萌えつつ消費するという行動をとる。

こうしたオタクの行動について、東は「データベース・モデル」<sup>23)</sup> で捉えようと指摘する。これは今のオタクたちが物語への関心を急速に失う中で、代わって台頭するモデルである。オタクたちは萌えのデータベースから生み出される表層のシミュラクル（イラストや設定など）を愛好するのである<sup>24)</sup>。オタクとは、物語よりもキャラクターに萌える人々であり、そうした態度を東は「データベース消費」<sup>25)</sup> と呼ぶ。「データベース消費」はポストモダンの全面化のシンボリックな行動として特徴付けられる。

いずれにせよ、萌えとはそうしたキャラクターやその部位、あるいは設定への強い感情移入だと理解しておこう。そして「萌え」がオタクを特徴付ける。

しかし、オタクはそれをなぜ「愛」とは呼ばないのか。キャラ「愛」ではなく、なぜキャラ「萌え」なのか。「愛してる」ではなく、「萌える」なのか。

「愛してる」という言葉は、かけがえなく好きとか没入的に好き、ないしは他に代わりがないという意味で一般的に用いられよう<sup>注3)</sup>。この「愛」という言葉が含むかけがえのなさが、オタクたちに「愛」という言葉を使用することをためらわせる作用があるのではないだろうか。

たとえば、オタクは「熱狂を演ずる」<sup>26)</sup> という。斎藤はそうした演技性を表す言葉として「萌え」を使うと指摘する<sup>27)</sup>。『そのキャラクターを好きな自分』そのものを劇画的に対象化してみせる言葉<sup>28)</sup> が萌えであるという<sup>注4)</sup>。

オタクの演技性について、同様の指摘をしているのが大澤である。大澤は、幻想＝虚構にすぎないことをオタクたちがよく知っていながら、それでも、不動の「現実」のように振舞う姿を「アイロニカルな没入」<sup>29)</sup> と呼んでいる。オタクは、よく指摘されるように、虚構に接しているうちに、現実と虚構の区別がつかなくなっていくということはない。彼らが、作り物の絵にセクシュアリティを感じるのには、現実と虚構を混同しているからではない。そうではなく、現実と虚構の区別がつき、作り物であることをきちんと認識した上で、それでも感情移入してしまう態度が「萌え」なのである。

「対象Aへの愛」という表現を使うと、Aのかけがえのなさが強調される。一方、「対象A萌え」は、「対象B萌え」、「対象C萌え」を同時に成立させることができる。同じような要素（萌え要素）をもち、自分の好みに合うなら、A、B、Cに同等に萌えられるというわけである。それは作り物であるがゆえに、かけがえのないということはないのだが、それでも好きというまさにオタクの「アイロニカルな」態度として「萌え」を理解することができよう<sup>注5)</sup>。

### 2-4 オタクの自己言及

大澤はさらに、オタクという語が、多くの若者に対するレッテルとは異なり、オタク自身によって語られることを指摘する<sup>30)</sup>。インターネット上には、オタク自身によるオタク論が無数にある。彼らは、第一世代、

第二世代などと分け、この30年ほどのオタク史を詳細に検討する。それ自体も分析の対象になりうるが、ここではオタク自身がオタクという語を用いて自らを語り、自らが属する共同体を語るということを確認しておこう。

戦後、多くの言葉が若者を特徴付ける語として生まれた。太陽族、しらせ、竹の子族、新人類、コギャル…。若者を特徴付けるそれらの語は、若者自らが自分たちを指す言葉として用いることがほとんどなかった。

サックスは、「ティーンエイジャー」と「ホットロッダー」という二つのカテゴリーを比較し、「ティーンエイジャー」というカテゴリーは大人が管理するカテゴリーであるが、「ホットロッダー」は自分たちのカテゴリー、すなわち自己執行カテゴリーだと指摘する<sup>31)</sup>。そして大人に押し付けられたカテゴリーに対抗するものとして、自分たちでカテゴリーを管理し、自分たちのカテゴリーを使用する。

若者に与えられた多くのカテゴリーは、サックスが言うように大人が与えたカテゴリーであって、若者たちが積極的に自らを表す言葉としては使われてこなかった。しかし、オタクは、当のオタクたちによって用いられ、自らをカテゴライズする言葉となっている。オタクという用語は、中森明夫が1983年に初めて使い、それが広がったという捉え方が定説になっている。オタクとは大人が作り、使った（それもややさげすむ意味を込めて）カテゴリーであったが、それが自らを語るカテゴリーとして定着したという点は、オタクという語の特徴となっている。オタクが自らを語る、その代表は岡田斗司夫である。岡田は、オタク自らがオタクを語る者として、積極的に1990年代に発言を行ってきた。それは、岡田が「オタク＝社会性のない人」という評価にさらされ続けたがゆえに、オタクを擁護し、オタクの評価を上げたいという戦略的な行動であったかもしれない。

こうして、オタクが自らをオタクと定義し、語り始める。オタクとは何かをオタクが論じるということは、オタクがアイデンティティの問題であることを表している。それは、オタクたちが常に軽蔑の視線にさらされ続けてきたことと無縁ではないだろう。幼女連続殺人事件に始まり、オタクは社会性がないとか子ども趣味を卒業できないとか、ネガティブイメージを与えられ続けてきた。オタクがオタクであることを隠さないといけないうか、オタクであることは恥ずかしいのかなどの実存をめぐる問いに、オタクたちはしばしば悩

まされ、またあるものは諦観し、あるものは気にせず生きていく。このようにオタクはアイデンティティ問題としてとらえられる必要がある<sup>36)</sup>。

### 3 オタク論で議論されてこなかったこと

#### 3-1 オタク文化のジェンダー的非対称性

ここまでの議論は、主に男性オタクを対象としたものである。しかし、女性のオタクについては、まったく異なった様相を呈しており、オタク文化は男女で非対称であることは、すでに多くの指摘がある。

女性のオタク論がこれまであまりなかったのは、女性のオタクがいないからではない。むしろ、オタク女性はかなりいると推計される<sup>37)</sup>。女性のオタクに関してははまだあまり語られていないのは、男性のオタクに比べ、自らを語るオタクが女性にはこれまでほとんどいなかったということに関係しているだろう。上野は、「そもそもオタクとはきわめて男性を指す言葉であって、たとえば女子オタク、女オタクなどの用語はないわけではないものの、用語として不適切である」と指摘する<sup>32)</sup>。その上で、上野は、近年のマンガやアニメなどに没頭する女性が、自らをカテゴライズする言葉として腐女子と呼ぶことを比較的好意的に受け入れつつ紹介している。

こうした腐女子を特徴付ける文化的特徴として「やおい」がある。「やおい」とは、「やまなし、おちなし、いみなし」の省略語とされ、主にアマチュアの描き手（同人と呼ばれる）による男性同士の愛をテーマとした作品群を指す。金田によれば、「やおい」言説は、はじめは逃避や女性嫌悪、復讐など否定的だったものが、異性愛秩序の転覆や、女性に固有の快樂という肯定的なものへと変わってきたという<sup>33)</sup>。

さらに、こうした「やおい」を愛好する腐女子たちは、「やおい」を愛好せず、そうした文化をほとんど知らない人を、「一般人」などと呼び、自らと区別した上で、ふだんの生活では「やおい」好きを隠し、一般人の中で日常生活を送っていることが多いという<sup>34)</sup>。

このことは、オタクをめぐるステレオタイプにも関わっている。男性のオタクについては、「デブかガリガリで、髪にも服装にも気を遣わず、リュックを背負っている」<sup>35)</sup>というステレオタイプが広く共有されているが、女性にはそのようなステレオタイプが基本的にはない。杉浦も、外見やライフスタイルや職業からは判断されにくいことに触れ、『合コン』も『ファッ

ション』も『漫画』も『アニメ』も大好き」<sup>36)</sup>な女性のおタクが多いと指摘する。腐女子たちは、いかにもおタクと見られないように、ファッションやメイクにも気をつけているという<sup>37) 38)</sup>。愛好しているもの(やおいやボーイズラブ)を隠し、見た目も外見上はおタクと分からない格好をすることで、女性のおタクはこれまで「見えない」存在であった。

近年のおタク論において、女性について論じてこなかったことへの反省や、わからないという自覚は見られ<sup>38)</sup>、またおタク女性の当事者たちから近年ようやく女性についての論評が書かれるようになってきた。おタク女性が自らを「腐女子」と呼ぶのは、自分たちが「腐っているらしい」と自嘲的に言い出したことから生まれたという<sup>39)</sup>。しかし、それは単に自嘲的に自らを劇画化して捉える言葉ではなく、楽しさの演出も見られる。彼女たちは、自らが腐女子であることを日常的には隠しつつ、腐女子仲間や腐女子が集うサイトでは楽しげに振舞う。腐女子たちには「攻め」「受け」の二元論<sup>39)</sup>で何でも論評する遊びがあり、こうした遊びは男子おタクには見られない。

これまで男性論が中心であったが、今後は女性のおタクの行動論や感受性論などが論じられる必要があるだろう。その上で、男女の類似性や差異について考察される必要がある。

### 3-2 なぜ彼らはおタクなのか

おタク論には実証的な研究は少ない。多くは自らの印象や体験に基づいた批評や論評が中心である。評論や批評は実証的でないが、事実を捉えていないということではない。多くの印象批評が同じような実感を持って論じているなら、それなりにリアリティはあるということだろう。しかしまた、くみ上げ損ねたリアリティも多いのではないか。

批評・論評について、もうひとつ指摘できるのは、おタクを一枚岩的に捉える傾向があるということである。いまやおタク市場の規模は拡大し、たとえばコミケなどのイベントで50万人もの人が参加する。もちろん参加者すべてがおタクではないだろうが、おタクにもいろんなバリエーションがありうるということである。

先に述べたように、おタクはしばしばアイデンティティ問題である。おタクにせよ、腐女子にせよおタク／腐女子が自らをおタク／腐女子と定義し、自らを指す言葉としておタク／腐女子を使うところが、他の若

者カテゴリーと異なる大きな特徴である。

またおタクは虚構を重視する。おタクは、現実の異性に相手にされないから二次元の異性に恋愛感情を抱くというが果たしてそういうステレオタイプは正しいのだろうか。斎藤は、おタクたちは現実の代替として虚構を重視しているのではないという<sup>40)</sup>。虚構は虚構としてのリアリティを獲得する。

そうだとすると、いつから虚構にセクシュアリティを見出すようになったのか。どのようなきっかけであったのか。子どもはたしかに現実と虚構の区別がいていないかもしれない。しかし、あるとき虚構は虚構であることに気づく。それが虚構だと「分かっている。それでも…」<sup>41)</sup>というアイロニカルな態度を獲得したのは理由があるのだろうか。あるいは気づいたらもうなってるようなものがおタクなのか。このような点について、まだほとんど明らかになっていない。おタクたちのライフヒストリーは、まだあまりわかっていないのである。

## 4 課題の整理

以上、主に先行研究や評論、批評の一部を通して、おタク論を見てきた。おタク論で重要なのは、性の非対称性を考慮に入れた研究が必要であることである。男女のおタク文化はいかに異なっているのかを詳細に論じることは本稿ではできないが、稿を改めて論じてみたい。

これまでの検討を受けて、本稿にとってのおタクの捉え方をまとめておこう。おタクとは、自らをおタクと定義し、おタクアイデンティティを獲得したものであると定義しよう。おタクは自らをおタクと規定し、自らを語り、自らの文化を語る。あるいは、おタクであることを隠し、おタクと見られないように日常生活を送る。

おタクはどのような定義を与えても、岡田が言うように、「そうでないもの」が目立ってしまい反論されてしまう<sup>42)</sup>。斎藤のようにセクシュアリティに注目した定義を与えれば、「SF好きはおタクではないのか」などと反論されてしまう<sup>43)</sup>。おタクの必要条件は、二次元キャラクターに萌えられるかとか、子ども趣味と変わらないものを大人になっても愛好できるかなどでは結局埋められない。おタクとは、自らをおタクと称するものとし、各おタクが使うおタクという言葉の意味を記述していくことが、おタクのリアリティに迫りうる方法であろう。おタクたちは、おタクのステレオ

タイプを受け入れているのか、自らをどのようにオタクと定義したのか、それによって人間関係や行動様式に変化はあったのか。オタクはオタクをどのように生きているのか。例えば、オタクは隠すようなものなのか、気にせず生きているのか。そこに男女差はあるのか。このように世間に流通するオタクイメージとオタク自らが用いるオタクの語の差異を埋めていくことこそが、今後の研究で重要になってくるだろう。

これまでのオタク論は実証的なものがほとんどなく、オタクを一枚岩的なイメージで捉える傾向があった。オタクたちの日常に迫り、オタクの行動や態度をオタクたちの当事者の視点から明らかにしていくことが、今後の課題として指摘できよう。

## 注

注1) 例えば「コミックライブ in 名古屋」の公式ホームページによれば、2008年3月30日に行われたイベントでは、サークル参加が1106sp、来場者数が4219名だったという <http://www.youyou.co.jp/only/report/080330/> より2008年10月22日に検索。

注2) 本稿では、三者の数ある論考の中から、特に東浩紀『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会—』、斎藤環『戦闘美少女の精神分析』、森川嘉一郎『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ—』を主な検討対象とし、他は適宜引用・参照することとする。

注3) 『大辞林 第三版』(三省堂, 2006) によれば「愛」とはその第一番目の項目に、「対象をかけがえのないものと認め、それに引き付けられる心の動き。また、その気持ちの表れ」とある。

注4) 斎藤はオタクの演技性について、「けっして醒めているわけではなく、かといって我を忘れて熱狂しているわけでもない。この『斜に構えた熱狂』にこそ、『虚構コンテクストに親和性の高い』おたくの本質があるだろう」と述べている。(斎藤環, 『戦闘美少女の精神分析』, 太田出版 (2000))

注5) 近年は、アイドルに対する愛情を表現する言葉にも変化が見られる。かつては「〇〇命」と表現されたが、現在は「〇〇萌え」と表現される。稲増が指摘するように、アイドルの虚構性がファンにも認識されるが、それでも好きという時代精神は1980年代に登場する(稲増龍夫, 『増補 アイドル工学』, ちくま文庫, 1993)。ファンにおけるこうした虚構性

の認識と、「命から萌えへ」という変化は関係していると考えられるが、この点については稿を改めて検討したい。

注6) 岡田は、オタクたちが、自分は「オタクかも、でも…」と考えることがしばしばあり、どんなオタク論も自分を納得させてくれず思い悩むというように、オタクがアイデンティティ問題になってしまったと指摘している。(岡田斗司夫, 『オタクはすでに死んでいる』, 新潮新書 (2008))

注7) たとえば、コミケのサークル参加者のおよそ7割は女性であることからこのようなことは推測される。(金巻ともこ, 『女子オタク30年戦争』, ユリイカ, 37-12, 144-153)

注8) たとえば、森川嘉一郎, 『オタク文化の現在』(9) 女性のオタクの諸問題, ちくま, 440, 48-51 (2007) や、岡田斗司夫, 『オタクはすでに死んでいる』, 新潮新書 (2008) など。

注9) 「攻め」「受け」は腐女子たちによく用いられる言葉であり、彼女たちが愛好するボーイズラブや「やおい」において頻繁に使われる。「攻め」とは男性行為における男性的役割、「受け」とは女性的役割に相当する(藤本純子, 『関係性からみるBLの現在』, ユリイカ, 39-16, 89-95 (2007))

## 文献

- 1) 森川嘉一郎, 『オタク文化の現在』(1) 「日本」と「アニメ」の関係, ちくま, 432, 32-35 (2007)
- 2) 檜村愛子, 『日本の「オタク文化」はなぜ世界的なものとなったのか』, 『愛知大学文学論叢』, 136, 356-336 (2007)
- 3) 『メディアクリエイイト』, 『オタク産業白書』, 『メディアクリエイイト』 (2008)
- 4) 森川嘉一郎, 『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ—』, 幻冬舎 (2003)
- 5) 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—』, 『講談社現代新書』 (2001)
- 6) 斎藤環, 『戦闘美少女の精神分析』, 太田出版 (2000)
- 7) 檜村, 前掲2 (2007)
- 8) 斎藤, 前掲6 (2000)
- 9) 斎藤, 前掲6 (2000)
- 10) 斎藤, 前掲6 (2000)
- 11) 斎藤, 前掲6 (2000)
- 12) 斎藤, 前掲6 (2000)
- 13) 東, 前掲5 (2001)

- 14) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 15) 東, 前掲 5 (2001)
- 16) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 17) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 18) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 19) 堀田純司, 萌え萌えジャパン—二兆円市場の萌える構造—, 講談社 (2005)
- 20) 森川, 前掲 4 (2003)
- 21) 森川, 前掲 4 (2003)
- 22) 東, 前掲 5 (2001)
- 23) 東, 前掲 5 (2001)
- 24) 東, 前掲 5 (2001)
- 25) 東, 前掲 5 (2001)
- 26) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 27) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 28) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 29) 大澤真幸, 不可能性の時代, 岩波新書 (2008)
- 30) 大澤, 前掲29 (2008)
- 31) Sacks, Harvey, Hotrodder: A Revolutionary Category in G.Psathas(ed.) Everyday Language: Studies in Ethnomethodology, Irvington Publisher(1979) = 山田富秋, 好井裕明, 山崎敬一編訳, エスノメソドロロジー—社会学的思考の解体—, せりか書房 (1987).
- 32) 上野千鶴子, 腐女子とはだれか?—サブカルルのジェンダー分析のための覚え書き—, ユリイカ, 39-7 (2007)
- 33) 金田淳子, マンガ同人誌—解釈共同体のポリテクス—, 佐藤健二, 吉見俊哉編, 文化の社会学, 有斐閣アルマ (2007)
- 34) 金田, 前掲33 (2007)
- 35) 森川, 前掲 4 (2003)
- 36) 杉浦, 前掲33 (2008)
- 37) 杉浦由美子, かくれオタク 9 割—ほとんどの女子がオタクになった—, PHP (2008)
- 38) 金田, 前掲33 (2007)
- 39) 杉浦由美子, 腐女子化する世界—東池袋のオタク女子たち—, 中公新書ラクレ (2006)
- 40) 斎藤, 前掲 6 (2000)
- 41) 大澤, 前掲29 (2008)
- 42) 岡田, 前掲31 (2008)
- 43) 岡田, 前掲31 (2008)