

日本大衆文化における「オタク像」*

－2000年代論者の言説を中心に－

金鎔均**
kygyun@cau.ac.kr

徐慶元***
agaru1004@hanmail.net

〈目次〉

- | | |
|---------------------------------|------------------|
| 1. はじめに | 4. 考察 |
| 2. 先行研究の検討 | 4.1 斎藤環の「オタク論」 |
| 3. 「オタク」という言葉の誕生と1990年代までの言説の変化 | 4.2 東浩紀の「オタク論」 |
| 3.1 「オタク」という言葉の誕生 | 4.3 本田透の「オタク論」 |
| 3.2 1990年代までの言説の変化 | 4.4 岡田斗司夫の「オタク論」 |
| | 5. おわりに |

主題語: 日本大衆文化(Japanese popular culture)、言説(opinions)、変化(changing)、オタク像(an image of Otaku)、論者(professionals)

1. はじめに

「オタク」という言葉にはネガティブなイメージが強く、好印象を持っていない人もいるため、「あなたは『オタク』ですか?」と聞かれたら、ほとんどの人は即座に否定すると思われる。しかし、最近では自分が「オタク」であることをむしろ売りにする芸能人もいるほど、「オタク」に対するイメージは徐々に改善されつつあると言える。

そもそも「オタク」という言葉は、SFやアニメ愛好家を軽蔑する言葉として誕生したが、世間の認識はまだ言説成立当時とさほど変わらない部分が多い。未だ「オタク」という言葉には「コミュニケーション障害者」「分厚い眼鏡」「太っている」「ロリコン」「変質者」といった

* This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2012S1A6A3A02033580)

** 中央大学校 人文大学 アジア文化学部 教授、交信著者

*** 中央大学校 博士課程、第1著者

ステレオタイプが根強く残っており、現代を生きている実際の「オタク像」とは掛け離れたイメージが常につきまとっている。ところが、このような「オタク」に関する先行研究を見ても、消費や行動様式などを考察した研究は多々あるが、「オタク」について論じた論者の言説を分析した研究はさほど多くない。このような問題意識を持って本稿では日本大衆文化における「オタク」という言葉の成立から現在に至るまでの言説を客観的に分析し、現在の「オタク像」を抽出することを目的とする。その具体的な方法として、「オタク」について本格的に論じられた2000年代を代表する論者¹⁾であり、今も活発な活動をしている4人、即ち、斎藤環、東浩紀、本田透、岡田斗司夫の「オタク論」を分析対象として選定し、彼らの言説を通じて現在の「オタク像」を詳細に探ってみることにする。本稿での考察を通じて得られた結果は、現在の「オタク」に対する正しい理解に繋がるという点で、それなりに有意義な研究になると思われる。

2. 先行研究の検討

「オタク」に関する研究は、言説の成立時から消費行動や行動様式、現実世界の認識態度など多様な角度から行われてきた。その主な先行研究としては「粋の眼」「匠の眼」「通の眼」といった三つの視点から「オタク」擁護論を主張した岡田斗司夫(1996)、「物語消費」の観点から「オタク」の消費文化を分析した大塚英志(2001)、秋葉原の新たな様相を「趣都」と捉えて都市の変遷過程やそこに集まる「オタク」の行動様式を分析した森川嘉一郎(2003)、「腐女子」と呼ばれる女子「オタク」の生態、思想、日常などについて考察した杉浦由美子(2006)などがある。以下に各先行研究の主な内容をまとめてみることにする。

岡田斗司夫(1996)は、『オタク学入門』という著書で「粋の眼」「匠の眼」「通の眼」といった三つの視点から具体例を挙げつつ「オタク」について説明し、「立派なオタク」とそうでない「オタク」を厳格に区別しようとした。このような岡田の「オタク論」は嫌悪されるべきもの一辺倒として語られてきた「オタク」を肯定論の観点から論じたこととして意義があると思われる。しかし、社会との関わりやアイデンティティについての言及がなく、自らが成功を収めた「オタク」であるが故に、一般の「オタク」に適用されうる言説ではないという問題

1) 2000年代の論者としては他に漫画・アニメに登場する美少女を通じて「萌え」という概念を分析したササキバラ・ゴウ(2004)、「萌え」の起源という観点から漫画やアニメの本質について考察した鳴海文(2009)、「オタク」の購買欲について論じた寺尾幸紘(2013)などがある。

点がある。

大塚英志(2001)は、ある商品が販売されると、それ自体が消費されるのではなく、大きな物語が商品の背後に存在することで、個別の商品は初めて価値を持ち始めて消費されるといった「物語消費論」を主張し、それが「オタク」に見られる新しい消費行動の様式であると指摘した。その具体例として「ビックリマンチョコレート」と「機動戦士ガンダム」などを物語消費の象徴的な商品として挙げている。しかし、果たして「ビックリマンシール」を集めていた子供たちが大きな物語を求めていたと言えるのかについては大いに疑問があるが、大塚の「物語消費論」は以降、東浩紀のデータベース消費論に繋がり、現在の「オタク」たちの消費行動を理解するための理論的根拠になった研究の一つであると言える。

森川嘉一郎(2003)は、都市の変化を研究する観点から秋葉原の変貌を中心に「オタク」の行動様式について論じた。1980年代まで秋葉原は家電の街だったが、1990年代低価格競争に巻き込まれ、多くの家電店は主力商品を家電からパソコンと周辺機器に移していった。ところが、1998年ガレージキットやフィギュアで有名な「海洋堂」がラジオ会館の4階に入ることになり、「萌え」の文化が秋葉原にもたらされる。このような一連の出来事が秋葉原を家電の街から「趣都」に変えてしまったと森川は主張した。森川の研究は秋葉原という場所を多角的に分析し、そこに集まる「オタク」の行動様式に繋げたことは意義があると言えるが、2003年出版された本であるため、メイドカフェやヨドバシカメラをはじめとする巨大ビルの進出など以降の変貌様相については触れられてはいない。

杉浦由美子(2006)は「腐女子」と呼ばれる女子「オタク」の生態、思想、日常について分析した。「腐女子の生態」の章では、腐女子の聖地と言われる東池袋の状況とそこに集まる人々の「生態」を、つづく「腐女子の思想」の章では、「腐女子」が愛好している「やおい」「ボーイズラブ」の世界を、最後の「腐女子の日常」の章では、「腐女子」の結婚・恋愛観を中心に紹介している。杉浦の研究は女子「オタク」について本格的に論じたことに意義があると思われるが、男子「オタク」に対する偏見の多さ、緻密で冷静なルポルタージュ性の欠如などが問題点として指摘できる。

以上、先行研究の主な内容を簡単にまとめてみた。前述した通り、各々の研究成果は認められるものの、本稿でのように「オタク」に関する言説を中心に考察を進めた研究は管見ではそれほど多くない。そのような意味で本稿での考察は既存の先行研究とは異なる有意義な研究になると思われる。

3. 「オタク」という言葉の誕生と1990年代までの言説の変化

3.1 「オタク」という言葉の誕生

今まで多くの論者が指摘したように、「オタク」を一言で定義付けることは容易ではない。「オタク」を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様々な定義が可能²⁾になる。また、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恐れがある。このような問題を踏まえ、この節では辞書や「オタク」に関する言説などを通じて「オタク」という言葉がいつ発生し、1990年代までいかなる意味合いで論じられてきたかを考察してみることにする。

まず、『日本国語大辞典』(小学館)では「オタク」を以下のように定義している。

おたく【御宅】

- ① 相手または第三者を敬って、その家、住居をいう語
- ② 相手、または第三者の家庭を敬っていう語
- ③ 相手の夫を敬っていう語
- ④ ある趣味などに凝っていて、他の物事に無関心な若者をいう俗語。相手に対して「おたく」と呼びかけるところからという。³⁾

上記の説明の内、本稿で論じようとする「オタク」という言葉の意味は④の意味である。④の説明から、「オタク」の物への執着やこだわり、社会性の欠如などが窺える。要するに、『日本国語大辞典』では「オタク」をややネガティブなイメージとして捉えていると言える。次に『オタク語事典』には「オタク」について次のように定義されている。

【オタク】

特定の趣味に対して多くの時間やお金をかける人のこと。たいていの場合、スポーツなどの広く知られた一般的な趣味ではなく、狭義ではマンガやアニメ漫画やゲームなどに愛着を示す若い世代を指すことが多い。⁴⁾

2) 田川隆博(2009)「オタク分析の方向性」『名古屋文理大学紀要』第9号、名古屋文理大学、p.74

3) 小学館国語辞典編集部(2001)『日本国語大辞典 第二版』第二巻、小学館、p.1188

4) 金田一乙彦(2009)『オタク語事典』、美術出版社、p.9

上記の説明通り、『オタク語事典』では『日本国語大辞典』の定義と比べてややポジティブなイメージとして捉えていることが分かる。では、このような「オタク」という言葉はいつ誕生し、1990年代までいかなるイメージとして一般大衆に受け入れられてきたのかを以下で簡単にまとめてみることにする。

「オタク」という言葉は1970年代後半SF愛好家たちがお互いを「オタク」と呼び始めたのが始まりである⁵⁾と言われているが、当時はあくまでも相手を呼ぶ呼称としてしか使用されなかった。「オタク」という言葉が一般大衆に認知され、使用されはじめたのは中森明夫のコラムがきっかけであった。コラムニストの中森明夫は1983年『漫画ブリッコ』(白夜書房)誌上に「「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③「おたく」地帯に迷い込んだで」(8月号)といった3回に至るコラムの連載で身体的魅力に欠けていて趣味に没頭している人たちを「オタク」と称しており⁶⁾、具体的には身体的特徴、性格および性質、文化と熱中の方向性という三つの観点から論じた。任瓚洙・徐慶元(2011)の先行研究で明らかになった中森明夫の「オタク像」を以下に抜粋する。

<表1> 中森明夫の「オタク像」⁷⁾

基準	キーワードおよび特徴
身体的特徴	<ul style="list-style-type: none"> ・がりがり ㄣ ・白豚 ㄣ → 身体的魅力に欠けている存在 ・丸太ん棒 ㄣ
性格および性質	<ul style="list-style-type: none"> ・うじうじ ㄣ ・よたよた ㄣ → 内向性 ・おどおど ㄣ
文化と熱中の方向性	<ul style="list-style-type: none"> ・線路で轢き殺されそうになる ㄣ ・朝早くから行って場所を確保してる ㄣ → こたわり、理解しがたさ ・オーディオにかけちゃちよつとうるさい ㄣ
「オタク」像	
特定の対象に対して、他人からは理解しがたいほど異常なこたわりを持ち、内向的で身体的魅力に欠けている存在	

5) 岡田斗司夫(1996)『オタク学入門』太田出版、p.11
 6) 相田美穂(2004)「現代日本におけるコミュニケーションの変容—おたくという社会現象を通して」『広島修大論集』第45巻第1号、広島大学、p.91
 7) 任瓚洙・徐慶元(2011)「「おたく」の定義をめぐる言説の変化—言説の成立から90年代後半までのイメージ変化を中心に—」『日語日文学研究』第77輯2巻、韓国日語日文学会、p.356

3.2 1990年代までの言説の変化

前述した中森のネガティブな「オタク像」は、連載した媒体雑誌のマイナーさ、オタク文化自体の分かりづらさのため、当時の一般大衆にはそれほど受容されなかった⁸⁾と言える。ところが、1988年から1989年にかけて発生した4人の幼女を誘拐、殺害した「宮崎勤事件」をきっかけに、ネガティブな「オタク像」は大衆に強烈に認知され、本格的に論じられるようになった。窓を塞ぐほど収納されていた6000本近くのビデオテープや、同世代の男性と比べファッションやヘアスタイルなどに無頓着な宮崎容疑者の容姿は中森明夫による「オタク像」と重ねられていた。メディアはこの猟奇的な殺害事件を読み解く鍵として宮崎の趣味や嗜好に注目し、それを凶悪事件と関連付ける報道が次々となされるようになった。ところが、メディアが異常性を強調するために集中的に報道したホラーやロリコン漫画は6000本近くあったビデオの1%も満たさなかったという大塚英志が公判の一番で提出した意見書⁹⁾や、撮った映像の整理整頓の無頓着さ、無関心さ¹⁰⁾などから、彼の犯行は「オタク」による犯罪とは言いがたい部分が多数あるのは否めない。ちなみに宮崎容疑者は裁判での検事の尋問に下記のように供述した。

検事 今のおたくはパソコンが自分の道具ですが、あなたの頃はアニメやビデオだったわけですね。あなたの部屋の6000本のビデオは有名な話ですが、当時のあなたはあのビデオをどういう考えで集めていたのですか。

宮崎 自分が子どもだったころに見た子ども番組を集めるために、集めていました。

検事 録画したのは大体自分で見ていたのですか。それとも集めていただけなのですか。

宮崎 たまに見ていました。(ほとんど見ていません)¹¹⁾

しかし、このような事実は大半のメディアには一切受け入れられず、単なるSFやアニメ愛好家を指す言葉であった「オタク」という言葉は、この時から社交性のない人や暗い性犯罪予備軍を指す言葉として独り歩きを始めたのである。

1990年代に入っても「オタク」に対するバッシングは衰える気配もなく高まりつつあったが、宅八郎と岡田斗司夫の登場でややポジティブなイメージに変わる。まず、宅八郎は著

8) 任瓊洙・徐慶元(2011)、前掲書(7)、p.356

9) 大塚英志(2007)『「おたく」の精神史——一九八〇年代論——』朝日文庫、p.68

10) 斧沢俊介(2006)『《宮崎勤》を探して』雲母書房、p.95

11) 宮崎勤(2006)『夢のなか、いまも-連続幼女殺害事件元被告の告白-』創出版、pp.164-165

書である『イカす！おたく天国』という本を「たんに、おたくアイテムを紹介する本ではない。あらゆるものを、おたくの見地で斬っていく、おたく感性の書なのだ！」と位置づけており¹²⁾、宮崎勤事件で「オタク」に寄せられた人々の不安感を利用して「オタク」である自分を積極的にアピールしようとした。要するに、宅は「オタク」のイメージを自らの外見・言動に採用し、人々から「オタク」とみなされることで存在し得た¹³⁾と言える。次に岡田は、1996年に出版した『オタク学入門』(太田出版)という著書で「オタク」とは「作品に対する鋭い目を持ち、作品へのこだわりを通じて自分ならではの意義と意味を見だし、それが世界的にも十分評価される存在である」¹⁴⁾と定義したが、このような「オタク」擁護論は社会的にもある程度実を結び、東京大学において「オタク文化論」というゼミまで開講するようになる。このような自分が「オタク」であることを積極的にアピールする人たちの活躍と『新世紀エヴァンゲリオン』ブーム、653万部という未曾有の発行部数を記録した『週刊少年ジャンプ』の最盛期¹⁵⁾など、1990年代後半から「オタク文化」は最盛期を迎え、ネガティブなイメージも徐々に緩和されてきた。

以上の考察から、「オタク」という言葉は1970年代後半SF愛好家たちがお互いを呼び始めたのが始まりであり、それを中森明夫が最初に誌上に命名した言葉であったのが分かる。ところが、「宮崎勤事件」に対するメディアの偏った報道のため、最悪なイメージに変わったが、宅八郎と岡田斗司夫といった「オタク」擁護論者や「オタク文化」ブームなどによってその地位が改善されていったのである。このような「オタク像」の変化過程を念頭に置いて次の節からは2000年代を代表する「オタク」論者である斎藤環、東浩紀、本田透岡田斗司夫の「オタク論」を通じて現在の「オタク像」を探ってみることにする。

4. 考察

4.1 斎藤環の「オタク論」

1990年代から始まった「オタク」地位向上運動をきっかけに、2000年代に入ってから「オ

12) 宅八郎(1991)『イカす！おたく天国』太田出版、p.8

13) 相田美穂(2004)、前掲書(6)、p.93

14) 岡田斗司夫(1996)、前掲書(5)、pp.14-51

15) 速水健朗(2013)『1995年』ちくま新書、pp.133-138

タク」をめぐる論議がより活発になってくる。代表的な論者として斎藤環、東浩紀、本田透、岡田斗司夫を挙げられるが、まず節ではの斎藤環の「オタク論」および「オタク像」について検証していくことにする。

斎藤環は2000年出版した『戦闘美少女の精神分析』(太田出版)という著書で『風の谷のナウシカ』『セーラーMoon』『カードキャプターさくら』などに登場する「戦闘美少女」という虚構の存在をアイコンにして「オタク文化」の普遍性を「セクシュアリティ」という概念で説明している。まず、斎藤は「オタク」を次のように定義している。

おたくとは、アニメとか怪獣とかの幼稚な移行対象を握りしめ、手放すこともできないまま成長してしまった未成熟な人間のことだ。彼らは現実に触れて傷つくことを回避し、虚構の世界に逃げ込んでいるだけである。成熟した人間関係、わけても性関係をおそれ、虚構に対しての欲情するような人間。精神医学的に言えば、「分裂気質」。¹⁶⁾

上記の説明通り、斎藤は「オタク」という存在を社会性に欠けていて幼稚な移行対象にこだわりを持ち、虚構の存在を「セクシュアリティ」の対象とする存在であると定義している。更に、斎藤はより正確な「オタク像」を把握するため、「オタク」と極めて近い類型と言える「マニア」との対比を行った。斎藤は「オタク」と「マニア」との違いを下記のように説明している。

おたくがもっともおたくらしい顔を覗かせるのは、その性生活においてではないか。すなわち、みずからの趣味の領域に性生活の全部または一部を確保しているとき、その人は「おたく」なのではないか。これはマニアなら、事情が違ってくるだろう。彼らとその対象物(クルマ、骨董など)になんらかのエロスを感じている瞬間はありうる。しかし彼らの性生活(自慰行為も含めて)は、より現実的な対象、たとえば「女性の実在性」によって維持されているだろう。いずれにせよマニアが、その収集品などによって直接的に性欲を喚起させられているとは考えにくい。これはマニアの対象物が高度に「実体的」であることにも関連するであろう。¹⁷⁾

上記の説明から、「オタク」と「マニア」の違い¹⁸⁾が浮彫りになる。斎藤は「実体＝オリジ

16) 斎藤環(2000)『戦闘美少女の精神分析』太田出版、p.18

17) 斎藤環(2000)、上掲書(16)、p.57

18) ちなみに岡田斗司夫は『東大オタク学講座』(講談社 1997)、pp.12-13で、対象が好きでたまらないという状態の人を「ファン」、対象そのものよりもそれに対する研究や収集の方にのめり込んでいく人を「マニア」、対象と自分の関係を振り返れる人を「オタク」と区別して呼んでいる。

ナル」の 아우ラに魅了されるのが「マニア」、「虚構=複製物」の 아우ラを自ら仮構してみせるのが「オタク」であると区別し、アニメの女性キャラクターに対して「セクシュアリティ」を感じることができるか否かが「オタク-非オタク」の一つの分岐点である¹⁹⁾と主張する。それゆえ、「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」のアニメについては、「ディズニーマニア」はいても「ディズニーオタク」は存在しない²⁰⁾と斎藤は主張する。

では、何故日本アニメには戦闘美少女が頻繁に登場し、「セクシュアリティ」を帯びなければならぬのか。斎藤はそれを「ファリック・ガール²¹⁾」という概念で説明し、その特徴として「ヒステリー性」と「セクシュアリティ」を挙げている。

ファリック・ガールは、自ら性的な魅力について無自覚、無関心である。言い換えるなら無関心でありながらも、性的魅力を発揮せずにはいられない。こうした無関心さと、それを裏切る誘惑的な表象とのギャップは、ヒステリーが最大の特徴である。(中略)ファリック・ガールに対して、われわれはまず彼女の戦闘、すなわち享楽のイメージ(リアリティ)に魅了され、それを描かれたエロスの魅力(セクシュアリティ)と混同することで「萌え」が成立する。²²⁾

斎藤は虚構のリアリティに惹かれ、それと「セクシュアリティ」を混同することで現代の「オタク」を論じる際に欠かせない概念である「萌え」が成立すると述べている。「オタク」たちは自らの「セクシュアリティ」から距離を置き、そのキャラクターが好きな自分を対象化して「萌え」というある種の自己肯定の概念を用いることで自らを肯定しようとする力が働くのである。要するに、「オタク」たちが「ファリック・ガール」、即ち「戦闘美少女」を愛することは、やはり適応のための戦略である²³⁾と言える。

以上の考察から、日本のサブカルチャーに繰り返し登場する戦闘美少女のモチーフが日本で独自の進化を遂げ隆盛したのは、虚構の対象である少女たちの「セクシュアリティ」とその主たる消費層である「オタク」が密接に結び付いたからであると言える。このような「オタク」が虚構の対象である戦闘美少女に「萌える」ことでリアリティを生み出しているという斎藤の指摘はある程度納得できる。しかし、虚構の世界にリアリティをもたらす「セクシュアリティ」の代表として「戦闘美少女」が適しているという斎藤の主張は頷けるが、なぜ

19) 斎藤環(2000)、前掲書(16)、pp.39-69

20) 斎藤環(2000)、前掲書(16)、p.64

21) ちなみに「ファリックガール」とは「戦闘美少女」を指す斎藤の造語で、精神分析において一種の万能感や完全性を象徴する「ファリック・マザー」から来た言葉である。

22) 斎藤環(2000)、前掲書(16)、pp.321-330

23) 斎藤環(2000)、前掲書(16)、pp.340-341

リアリティを與える根拠として「セクシュアリティ」のみが特權的に選択されたのかについての理由がどこにも明確に説明されていない。しかも、「セクシュアリティ」重視が多くの「オタク」たちの特徴として認められるとしても、すべての「オタク」が虚構の世界に浸っているわけでもなく、特に鉄道「オタク」などにこの理論が当てはまるとは思えない。

4.2 東浩紀の「オタク論」

「オタク」系文化の構造にポストモダンの本質が極めてよく現れていると考えていた東浩紀は、「オタク」系文化が日本独自のサブカルチャーであると繰り返し強調されてきたことに疑問を抱いていた。東は虚構を重視する「オタク」系文化の出現は20世紀半ばに始まった文化のポストモダン化という大きな流れの、日本における支流の一つだと捉えるべきで²⁴⁾、さらに、「オタク」系文化の存在の背後には「敗戦」という心的外傷、即ち、伝統的なアイデンティティを決定的に失ってしまったという残酷な事実が隠れている²⁵⁾と主張した。こうした「オタク」系文化の本質を理解するための鍵として、東はポストモダンの社会構造を挙げている。

80年代の日本ではすべて虚構だったが、しかしその虚構は虚構なりに、虚構が続くかぎりは生きやすいものだった。筆者は、その浮遊感の、言説における現れがポストモダニズムの流行であり、サブカルチャーにおける現れがオタク系文化の伸長だったと捉えている。²⁶⁾

東によれば、ポストモダニズムの思想は1960年代のフランスで生まれ、1970年代にアメリカで成長し、1980年代に日本に輸入されたという。周知の通り、1980年代はサブカルチャーにおける物語が大量に消費される時代であり、その主な消費層であった「オタク」たちはその物語に魅了され、商品を購入したのである。このような消費パターンを大塚は「物語消費」と呼んでいるが、その一部を抜粋する。

コミックにしる玩具にしる、それ自体が消費されるのではなく、これらの商品をその部分として持つ<大きな物語>あるいは秩序が商品の背後に存在することで、個別の商品は初めて価値を持ち初めて消費されるのである。そしてこのような消費行動を反復することによって自分

24) 東浩紀(2001)『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、p.19

25) 東浩紀(2001)、上掲書(24)、p.25

26) 東浩紀(2001)、前掲書(24)、p.31

たちは<大きな物語>の全体像に近づけるのだ、と消費者に信じこませることで、同種の無数の商品(「ビックリマン」のシールなら七百七十二枚)がセールス可能になる。「機動戦士ガンダム」「聖闘士星矢」「シルバニアファミリー」「おニャン子クラブ」といった商品はすべて、このメカニズムに従って、背後に<大きな物語>もしくは秩序をあらかじめ仕掛けておき、これを消費者に察知させることで具体的な<モノ>を売ること結びつけている。27)

ところが、1980年代の物語は「戦闘美少女」が登場するパターンとして確立し、1990年代に入っては網羅しきれないほど多数の作品が製作される²⁸⁾ようになる。物語の氾濫は物語のマンネリ化を招き、結果的に「オタク」系文化では物語の重要性は徐々に低下し、その代わりにキャラクターの重要性が増してきたのである。東の言葉を借りれば、「萌え要素」のデータベース化が整備され²⁹⁾、猫耳・鈴・しっぽ・メイド服など「萌え要素」のみで構成された『デ・ジ・キャラット』のようなキャラクターまで登場するに至る。

『デ・ジ・キャラット』を消費することは、単純に作品(小さな物語)を消費することでも、その背後にある世界観(大きな物語)を消費することでも、さらには設定やキャラクター(大きな非物語)を消費することでもなく、そのさらに奥にある、より広大なオタク系文化全体のデータベースを消費することへと繋がっている。筆者は以下、このような消費行動を、大塚の「物語消費」と対比する意味で「データベース消費」と呼びたいと思う。³⁰⁾

物語消費が失われた場合、人々は消費者自らが読み込むという消費の形態、東が主張するデータベースのみが消費されるのである。そのような意味で、東は1995年以降の時代を「欲求」しか持たない「動物の時代」と名付けており³¹⁾、このような消費者の動物化はポストモダン化全体の中で生じたものであるとみなしている。

動物化とは何か。コジューヴの『ヘーゲル読解入門』は、人間と動物の差異を独特な方法で定義している。その鍵となるのは、欲望と欲求の差異である。コジューヴによれば人間は欲望をもつ。対して動物は欲求しかもたない。「欲求」とは、特定の対象をもち、それとの関係で満たされる単純な渴望を意味する。たとえば空腹を覚えた動物は、食物を食べることで完全に満足す

27) 大塚英志(2001)『定本 物語消費論』角川文庫、p.11

28) 斎藤環(2000)、前掲書(16)、p.240

29) 東浩紀(2001)、前掲書(24)、p.70

30) 東浩紀(2001)、前掲書(24)、pp.77-78

31) 東浩紀(2001)、前掲書(24)、p.131

る。欠乏一満足のこの回路が欲求の特徴であり、人間の生活も多くはこの欲求で駆動されている。しかし人間は別種の渴望をもっている。それが「欲望」である。³²⁾

以上の考察から、東の「オタク」系文化の特徴は「虚構重視」であり、「オタク」の人間関係は親族関係や職場の社会的現実よりもアニメやゲームなどの虚構を中核とした別種の原理で決められていることが分かる。「オタク」系文化はポストモダン化という時代の流れと、大きな物語の機能不全という二点において、ポストモダンの社会構造を反映していると東は主張する。しかし、このような東の主張は例えば『新世紀エヴァンゲリオン』というアニメの場合、比較的典型的なヒロインキャラクターである「アスカ」は東の理論で説明できるが、水色の髪の毛、赤い目、無口で素っ気ない「綾波レイ」というキャラクターは参照し得るデータなどが全くないため、説明しようがない。要するに、データベース理論ではすべての「萌え」要素を説明できないという理論的欠陥があると言える。

4.3 本田透の「オタク論」

2005年、「オタク」や一部の「オタク」論者の中でしか使用されていなかった「萌え」という言葉は流行語大賞でトップテン入りを果たした。その主な要因として書籍・映画・ドラマ・漫画といった様々なメディア展開によって空前のブームとなった『電車男』という作品が挙げられるが、『電車男』のヒットは「オタク」を含めた「萌え」産業への高いニーズの反映であると言える。ところが、当時の「萌え」文化はほとんどの場合、構造論的議論に止まっていたが、本田透の登場で「萌え」が目的論・機能論の観点からも本格手に論じられるようになる。

まず、本田は自分の理論の中核をなしている「萌える」と「萌え」の概念について下記のように説明している。

アニメやゲームを消化しながら「萌える」という行為は、内面的には心の奥底に眠っている「乙女回路」(語源は、あかほりさとるのライトノベル)を回転させるということの意味している。男なら誰でも内心に隠蔽している心の中の「乙女」の部分を掘り起こして刺激を與える、それが「萌える」という行動の意味なのだ。(中略)男だって女の子のようにかわいらしいものが好きだし、日常社会でのハードボイルドな暮らしに疲れ果て、かわいらしい対象物をみて癒されたい気分

32) 東浩紀(2001)、前掲書(24)、p.126

なるときもあるわけだ。そんな辛い男の心のスキマを埋めてくれる癒しムーヴメントこそが「萌え」なのだ。33)

上記の説明通り、本田は「萌え」とは男性性から女性性への変換スイッチであり、男性性と女性性のバランスを取るための行為であるとみなしている。ところで、バブル期に始まった恋愛資本主義システムは、「常に恋愛していなければならない」という強迫観念を若い層に植え付け、そこから離脱して虚構の世界に浸る男、即ち、「萌える男」の増加に繋がったと本田はみている。恋愛資本主義システムから離脱した「萌える男」は生身の人間との恋愛よりも自分の趣味に多大な時間や愛情を注ぎつつ浸っている。このような行為を本田は「脳内恋愛」と呼んでいる。

萌える能力を発達させれば、自らの脳内にもう一つの仮想現実世界を構築することが可能なのだ。だから、萌えを「脳内恋愛」と呼んでもよいかもしれない。(中略)萌えをきわめていけば、脳内に現実の世界よりもさらに強固なリアリティを持ったバーチャルワールドを構築することができるようになる。つまり、あるレベルに到達した萌える男は、脳内の空想だけで欲望を満たしたり不満を解消することが可能となる。たとえば男であれば誰しも、多かれ少なかれ女性に対するサディズム的な欲望を秘めているが、萌える男はそのサディズムを空想の世界で消化して発散させてしまえる。34)

上記のような二次元での「脳内恋愛」ができる「萌える男」は、脳内の空想だけで欲望を満たしたり不満を解消することが可能であるため、三次元の女性に対しては羊のように従順でいられるという。「萌える」行為は恋愛を空想の世界で消費して満足できるという点で「萌える男」は進化した男で崇拜すべき対象であり、そのような「萌える」行為は決して「動物化」などではないと本田は東の理論を真正面から批判する。

萌えは宗教(神)が死に、神に代わる「恋愛」も死んだ現代の日本において、必然的に生まれてきた新たな信仰活動といえるのだ。萌える男は動物化などしていない。むしろ動物化したのは、恋愛資本主義システム下で恋愛とセックスを切り離して肉体的な快楽を刹那的に貪り続ける「萌えない男」たちのほうなのだ。その意味で萌える男は、実は守旧派とも言えるのである。35)

33) 本田透(2005)『萌える男』ちくま新書、pp.16-17

34) 本田透(2005)、上掲書(33)、pp.36-37

35) 本田透(2005)、前掲書(33)、p.87

このように「萌え」を全面的肯定した本田は、著書での自分の主張を下記の三つにまとめている。

- ① 「萌えの正当性と必然性」…萌えの流行には社会的な原因があり、オタク男個人を道徳的に責めるのは間違いである。
- ② 「萌えに効能がある」…萌えの機能的解説。萌えによって数々の心理的・社会的効能がもたらされる。
- ③ 「萌えの可能性と重要性」…萌えは恋愛および家族を復権させようとする精神運動であり、萌えが挫折すれば家族も滅びる。³⁶⁾

まず、①の「萌えの流行には社会的な原因があり、オタク個人を道徳的に責めるのは間違いである」ということがたとえ言えたとしても、そこから「萌える男」は正しいという結論は導かれない。また、②の場合はある行為に効能があるからといってその行為が必ずしも正しいとは限らないという点が指摘できる。最後に、社会の他人との交流なしに一人で「萌える」ことで恋愛および家族関係の復権ができるとは到底思えない。しかしながら、本田の主張は今の日本社会の在り方に対するユニークなアプローチであるという点、「萌え」および「萌える」ことの機能などについて自分なりの論理で説明しているという点で評価に値すると思われる。

4.4 岡田斗司夫の「オタク論」

過去に「オタキング」と呼ばれ、『オタク学入門』『東大オタク学講座』『オタク論!』などの著作もあって世間やマスコミから言わば「オタク」の代表者と呼ばれていた岡田斗司夫は、「オタク」擁護論の代表者であった。ところが、今時の「オタク」に奇妙な違和感を覚えた岡田は、もう一度「オタク」の本質とは何かについて分析する。そこから岡田が導き出した結論は「オタクはすでに死んでいる」であった。その理由として、岡田は本来の「オタク」が共有していた意識、共通基盤などが急激に崩れてきたことを挙げている。

「俺たちオタクだから」と思っている人たちが共通して持っていた意識、共通基盤みたいなものが急激に崩れてきた。(中略)「俺たちは同じだ」という感覚よりも、「俺たちとあいつらとは違

36) 本田透(2005)、前掲書(33)、p.201

う」っていう差異のほうがどんどん気になりだしている。そういうオタクが増えてきた。だから、すぐに「あいつはわかっていない」と排除をしたがる。それが現状だと思います。これが「オタクが終わりつつある」ということの本質なのです。³⁷⁾

上記の説明通り、岡田は「オタク」同士の間にあった共通理解の基盤や相互尊重の共感のようなものが失われ、社会的差別を受けているが故に連帯感を持っていたはずの「オタク」が他のジャンルに熱中する「オタクに排除・差別の意識を持ち始めたため、岡田は「オタクはすでに死んでいる」と主張する。また、岡田は2000年代自分なりの論理で「オタク」について定義した論者たちの理論にも批判的な態度を取っている。

彼らの定義は、私自身のいわば「現場感覚からすると、どうも納得できないところがあります。二次元で萌えるのがオタクだとか、ダメ志向がオタクの本質だと言われると、たしかにそういう部分はあると思う。思うけれども、やはり納得できない。なぜならそれは、オタクという大陸に住むごく一部の民族の性質に過ぎないからです。この定義には「鉄道オタク」は入りません。また「アニメ好き」でも「とにかく、やたらとムーミンが好き」というオタクも視野に入っていないようです。(中略)「オタク」というものは二次元に欲情する」と言われても、「じゃ、ミリタリーオタクはどうなんだよ」「宝塚に萌えている女子はどうなる？」と反論せざるをえない。もしも斎藤氏が言うように「二次元に萌えるのがオタク」だとすれば、私を含めてかなりの数のオタクはオタクではないことになる。森川氏が言うように、「ダメ志向がオタクの本質」ならば、弁護士や医者、経営者にもあんがいオタクが多いことの説明が付きません。³⁸⁾

「萌え」という概念について岡田は、「オタク」の屈折した感覚を表現するのに便利な言葉であるため、「萌え」が登場したとしている。ここで言う「屈折した感覚」とは、「萌え」ということで、「変わり者だと思われることもわかっていますよ。そんなこともわかっていますよ、なおかつ好きなんですよ。いや、その変わり者であることも含めて好きなんですよ」という気持ちも含んでしまっている感覚であると岡田は定義する。要するに、岡田は「萌え」とは単純な好きではなく、他人に見られる自分の姿も認知しつつそれをそのまま自分の中に取り込める感覚だと説明している。そのような意味で「萌え」とはありのままの自分を肯定する概念として捉えているのである。ところが、何もかも「萌え」という概念で一括りにしようとしていることメディアや論者たちの言説のため、かつての知性と情熱を持った強い「オ

37) 岡田斗司夫(2008)『オタクはすでに死んでいる』新潮社、pp.36-38

38) 岡田斗司夫(2008)、前掲書(37)、pp.83-85

タク」は死に、今はただ受容し消費するだけの弱い「オタク」になっているとも述べている。しかし、その原因についてただ時代の変化を挙げているが、「オタク像」が変わった理由としては不十分であると思われる。

5. おわりに

毎年、日本の「オタク」市場を調査している矢野総合研究所の発表によれば2009年度の「オタク」市場の規模は6245億円、2010年度は7931億円、2011年度は8920億円³⁹⁾であったという。このような「オタク」市場の拡大で、「オタク」に対する態度や認識も一昔とは変わりつつあると言える。本稿では日本大衆文化における「オタク」という言葉がいつ成立し、いかなる過程を経て現在に至っているのかを2000年代を代表する4人の言説を通じて考察してみた。考察を通じて明らかになった各論者の「オタク像」を再度簡単にまとめると、下記のようなになる。

- 一. 斎藤環における「オタク」とは、「セクシュアリティを帯びている戦闘美少女に萌えることでリアリティを生み出している存在」である。
- 二. 東浩紀における「オタク」とは、「物語がなくなったポストモダンの流れの中、データベース化された萌え要素に萌える存在」である。
- 三. 本田透における「オタク」とは、「恋愛資本主義システムから離脱し、虚構の世界に萌え、脳内恋愛ができる存在」である。
- 四. 岡田斗司夫における「オタク」とは、「知性と情熱をなくし、ただ萌える対象を受容し消費するだけ存在」である。

上記のような4人の言説が全ての「オタク」を代弁するとは言いがたいが、現在の「オタク像」を垣間見ることができるという点で、それなりに有意義な考察結果であると言える。本稿では2000年代を代表する4人の論者の言説に焦点を当てて考察を進めていたが、4人の「オタク像」で共通して登場する「萌え」および「萌える」という概念についての深度ある考察は今後の課題にしたい。

39) 寺尾幸紘(2013)『オタクの心をつかめ 最強の購買欲を持つ顧客たち』SB新書、p.50

【参考文献】

- 任瓚洙・徐慶元(2011)「「おたく」の定義をめぐる言説の変化—言説の成立から90年代後半までのイメージ変化を中心に—」『日語日文学研究』第77輯2巻、韓国日語日文学会
- 金田一乙彦(2009)『オタク語事典』美術出版社
- 小学館国語辞典編集部(2001)『日本国語大辞典 第二版』第二巻、小学館
- 相田美穂(2004)「現代日本におけるコミュニケーションの変容—おたくという社会現象を通して」『広島修大論集』第45巻第1号、広島大学
- 東浩紀(2001)『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
- 大塚英志(2001)『定本 物語消費論』角川文庫
- _____ (2007)『「おたく」の精神史—一九八〇年代論—』朝日文庫
- 岡田斗司夫(1996)『オタク学入門』太田出版
- _____ (1997)『東大オタク学講座』講談社
- _____ (2008)『オタクはすでに死んでいる』新潮社
- 斧沢俊介(2006)『《宮崎勤》を探して』雲母書房
- 斎藤環(2000)『戦闘美少女の精神分析』太田出版
- 杉浦由美子(2006)『オタク女子研究 腐女子思想大系』原書房
- 田川隆博(2009)「オタク分析の方向性」『名古屋文理大学紀要』第9号、名古屋文理大学
- 寺尾幸紘(2013)『オタクの心をつかめ 最強の購買欲を持つ顧客たち』SB新書
- 本田透(2005)『萌える男』ちくま新書
- 宮崎勤(2006)『夢のなか、いまも-連続幼女殺害事件元被告の告白-』創出版
- 森川嘉一郎(2003)『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』幻冬舎文庫

논문투고일 : 2014년 03월 10일
심사개시일 : 2014년 03월 20일
1차 수정일 : 2014년 04월 09일
2차 수정일 : 2014년 04월 15일
게재확정일 : 2014년 05월 20일

 <要旨>

日本大衆文化における「オタク像」

-2000年代論者の言説を中心に-

「オタク」市場の拡大で、「オタク」に対する態度や認識も一昔とは変わりつつあると言える。本稿では日本大衆文化における「オタク」という言葉がいつ成立し、いかなる過程を経て現在に至っているのかを2000年代を代表する4人の論者、即ち斎藤環、東浩紀、本田透、岡田斗司夫の「オタク論」を分析対象として選定し、彼らの言説を通じて現在の「オタク像」を詳細に分析してみた。考察を通じて明らかになった各論者の「オタク像」を簡単にまとめると、下記のようになる。

- 一. 斎藤環における「オタク」とは、「セクシュアリティを帯びている戦闘美少女に萌えることでリアリティを生み出している存在」である。
- 二. 東浩紀における「オタク」とは、「物語がなくなったポストモダンの流れの中、データベース化された萌え要素に萌える存在」である。
- 三. 本田透における「オタク」とは、「恋愛資本主義システムから離脱し、虚構の世界に萌え、脳内恋愛ができる存在」である。
- 四. 岡田斗司夫における「オタク」とは、「知性と情熱をなくし、ただ萌える対象を受容し消費するだけ存在」である。

上記の四人の言説から、現在の「オタク」とは「特定の分野や虚構の世界などに強いこだわりを持ち、そこにとことん打ち込める人」と定義できる。

The Otaku image in Japanese popular culture

-Studying mainly the remarks from the professionals in the 2000s-

It has being changed the attitudes toward the Otaku because of the growth of this market. I studied on the Otaku, when people had started to mention it and how it had been changed. Especially, I concentrated on studying the remarks from the professionals, Saito tamaki, Azuma hiroki, Honda toworu, Okada tosiio. They're of course famous for studying on this field, the culture of the Otaku. There are the definitions about it.

- Firstly, Saito mentioned that the Otaku is the existence of the people who exuberate in the beauty boys with sexuality.
- Second, Azuma mentioned that the Otaku is the existence of the people who exuberate in the data bases in the process of the post-modern.
- Third, Honda mentioned that the Otaku is the existence of the people who exuberate in the fiction and willing to going out with them.
- Lastly, Okada mentioned that the Otaku is just only the existence of the people who just accept and tend to have passions about it.

From four persons' above-mentioned statement, it can be defined as "those who has a prejudice strong against a specific field, made-up world, etc., and can devote themselves there thoroughly" with the present Otaku.