

大学教育とオタク文化

発表者：武蔵野学院大学 佐々木隆

内 容

プロローグ	01
1 「オタク」とは／「オタク文化」とは	02
2 教材としての事例紹介	03
3 オタク文化は研究対象になるのか	04
4 オタク文化の行方、今後の展望	05
参考資料1	06
参考資料2	07
パワーポイント資料	巻末

プロローグ

大学院修士課程の「国際文化交流特殊演習」履修の留学生（中国）より「日本のアニメは国策ですか」という投げ掛けがあった。その院生の研究テーマは「ソフトウェアに見る日本文化」で、特にRPGなどのゲームにおけるストーリー性に注目し、ソフト作成時におけるストーリー性の部分に焦点を当てた研究のため来日している。すでに大学院・大学の講義等でマンガ・アニメ・映画等を教材として扱っていたこともあり、今回こうした背景を踏まえて「オタク文化」の教材としての活用と可能性について、また、大学教育とのかかわり、ひいては研究・学問、学位との関係について論じてみたい。

過去3年の関連実績より抜粋

単著（教科書）

『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年3月）

『文化交流から文化外交へ』（イーコン、2010年10月）

『日本文化ブームから文化外交まで』（イーコン、2011年5月）

論文・その他

「気になる言葉④ メディア芸術」（『むらおさ』第7号、2008年1月）

「文化外交におけるメディア芸術の役割について」（『比較文化史研究』第12号、比較文化史学会、2010年12月）

「日本文化ブームからジャパン・クールまで—日本研究の行方」（『日本の中の異文化』第7号、日本異文化研究会、2010年11月）

「現代美意識としての『カワイイ』」（『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第8輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2011年3月）

「気になる言葉⑩ オタク／オタク文化」（『むらおさ』第14号、2011年7月）

「発信する『日本文化』とは」（『日本の中の異文化』第8号、日本異文化研究会、2011年11月）

発表

「文化交流から文化外交へ—日本文化ブームの今後の行方—」（比較文化史学会、国士舘大学、2010年1月30日）

「教材としての英米文学の行方」（日本英語文化学会、駒澤大学、2010年9月4日）

「メディア芸術の行方—教育・研究とデジタルコンテンツ—」（比較文化史学会、国士舘大学、2011年1月22日）

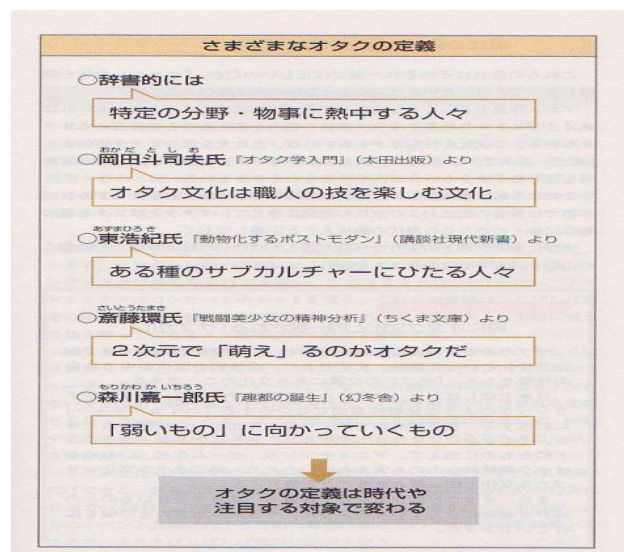
1 「オタク」とは／「オタク文化」とは パワーポイント以外のもの

古賀令子『「かわいい」の帝国』（2009）では注釈の中でオタクの定義を次のように紹介している。

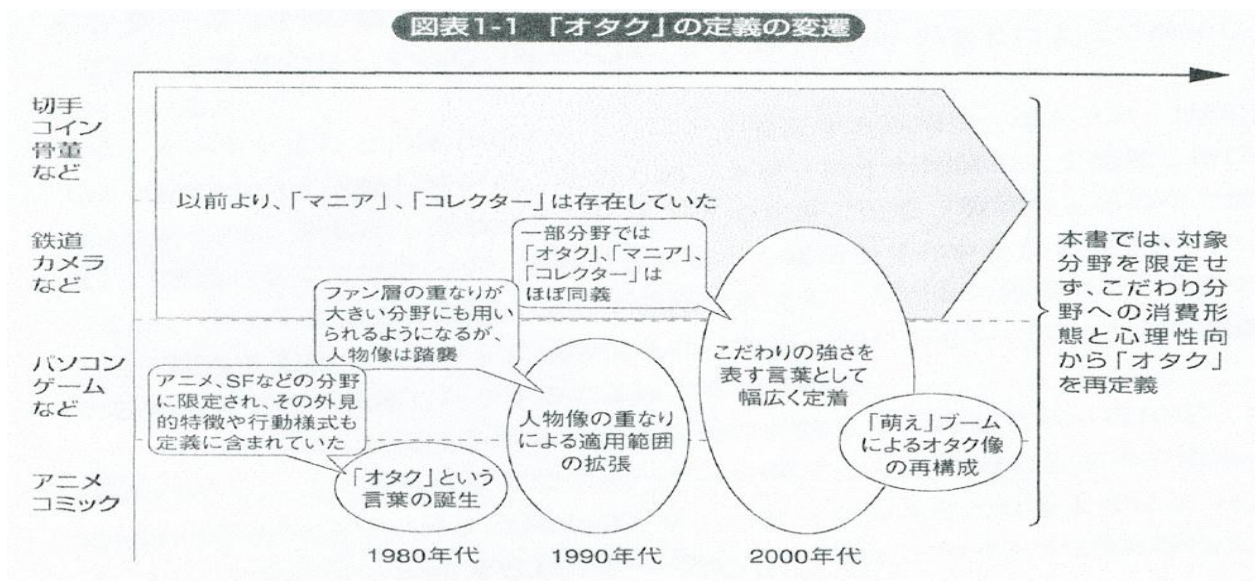
「オタク」とは、主にアニメやゲームやパーソナルコンピュータなどサブカルチャーに没頭する人間を指す言葉で、中森明夫の「おたく」の研究」（一九八三）で紹介され、一般化した。初期（一九八〇年代）には、独身の日本人男性に対して用いられることがほとんどだったが、近年では、女性や既婚男性、外国人にも用いられるようになり、ややカルトな趣味や学術的な趣味を持つ人に用いられることが多い。近年では「オタク」の語が一般化しており、「オタク文化」はサブカルチャーとほぼ義で用いられて、「オタク学」なる語も登場している。

（古賀令子『「かわいい」の帝国』青土社、2009年6月、pp.64-65）

榎本秋編『オタクのことが面白いほどわかる本』（2009）には以下のような興味深いチャートがあるので紹介しておきたい。（榎本秋編『オタクのことが面白いほどわかる本』中経出版、2009年5月、p.19）



また、野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』（2005）では『「オタク」の定義の変遷』を図表としてオタクの種別化と年代変遷をそれぞれ縦軸と横軸に次のように示している。



（野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』東洋経済新報社、2005年10月、p.3.）

Patrick W.Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*(2009)では“otaku”については3頁程度で定義を行っている。その冒頭は“Nerd; geek or banboy. A hardcore or cult fan.” (p.171)とある。さらに“otaku”については以下の通りである。

Back in Japan, “otaku” still had negative connotations until the early 2000s. However, the acceptance of anime overseas led the Japanese government to start actively promoting anime, manga, and video games (see COOL JAPAN). Research firms ran the numbers whose enthusiastic spending on hobbies didn’t decline during the recession. Otaku were suddenly a bright spot for recessionary Japan.

In 2005, Fuji TV’s *DENSHA OTOKO* heralded the beginning of the good –guy otaku image that changed the face of AKIBA. Today it’s not uncommon for celebrities like SHOKO-TAN, or politicians such as ASO TARO, to associate with otaku. (Patrick W.Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*. Tokyo: Kodansha International, 2009, p.173)

Héctor García. *A Geek in Japan* (2010)には“LIFE OF AN OTAKU” “ASPECTS OF OTAKU CULTURE” の2項目がある。“LIFE OF AN OTAKU” では“THE ORIGIN OF THE OTAKU” として次のような定義があるので全文を紹介しておきたい。

The word *otaku* has a curious origin. In Japanese, this term is used to refer to another person’s house, but it’s also a not-very-common second-person honorific pronoun. Apparently, in the Japanese geek community, the *otaku* pronoun was often used to refer to fellow geeks when it wasn’t really necessary to be so formal. Little by little, people outside geek communities noticed this phenomenon and started using the word *otaku* to refer to geeks. During the nineties, it became widespread in Japan, and at the end of the century it began to spread around the world, not only as a word but as a cultural movement. (García, Héctor. *A Geek in Japan*. Tuttle Publishing, 2010, p.86.)

その後に“WHAT IS AN OTAKU?” があり、さらに次のように説明されている。前半部を紹介しておきたい。

For the Japanese, an otaku is a person who spends much of his or her spare time shut away at home cultivating hobbies of the most diverse kinds. The most prevalent otaku in Japan are those interested in manga, video games, and anime or simply those addicted to the internet. At first, in the nineties, the word *otaku* was distinctly pejorative, implying that the person didn’t have a real life beyond the internet or his favorite comic books. (García, Héctor. *A Geek in Japan*. Tuttle Publishing, 2010, p.86.)

他にも定義は多数ある。

2 教材としての事例紹介

よく言われるが、5人編成の原点はおそらく歌舞伎の通称『五人白波男』であろう。2代目河竹新七（黙阿弥）『青砥稿花紅彩画』（あおとぞうしはなのにしきえ）（1862）のことである。白波とは『後漢書』から由来し、盗賊の意味である。

5人男にはそれぞれモデルとなった実在・架空の人物がいることが知られている。

日本駄右衛門、弁天小僧菊之助、忠信利平、赤星十三郎、南郷力丸

弁天小僧菊之助は女装の美男子の設定になっている。

現在注目しているものとして「文学と科学」とがあり、特にロボット、人造人間に注目している。その原点はギリシャ神話、聖書、英米文学等から発生している。以下は特に英米文学史等の授業でも注目している。

ロボット・人造人間と文学 関連年表 **パワーポイント以外のもの**

- BC.8 世紀 ホメロス『イーリアス』 *黄金の美女(黄金製の侍女)が登場。
- BC.3 世紀 アポロニオス『アルゴナウティカ』 *巨人タロスが登場。体は青銅製。
- BC.1 世紀-AD.1 世紀 オヴィディウス『メタモノフォーゼ』(『転身物語』) *プロメテウス、ピグマリオン
- 12 世紀 西行法師『撰集抄』 *師仲
- 16 世紀 ゴーレム伝説 *土くれから人間をつくる。聖書も同様。
- 1808 ゲーテ『ファウスト』 *人造人間「ホムンクルス」が登場。ドイツ文学
- 1818 メアリ・シェリー『フランケンシュタイン』 *人造人間の怪物が登場。イギリス文学
- 1886 ヴィリエ・ド・リラダン『未来のイヴ』 *アンドロイドという言葉の誕生。フランス文学
- 1900 バウム『オズの魔法使い』 *ブリキの木こりが登場。アメリカ文学
- 1920 カレル・チャペック『R・U・R』 *「ロボット」という言葉が誕生 チェコ文学
- 1926 映画『メトロポリス』 *ロボット「マリア」が登場。ドイツ
- 1950 アシモフ『われはロボット』 *ロボット工学三原則 アメリカ文学
- 第1条 ロボットは人間に危害を加えてはならない。また、その危険を看過することによって、人間に危害を及ぼしてはならない。
- 第2条 ロボットは人間にあたえられた命令に服従しなければならない。ただし、あたえられた命令が、第一条に反する場合は、この限りでない。
- 第3条 ロボットは、前掲第一条および第二条に反するおそれのないかぎり、自己をまもらなければならない。(小尾英佐訳『われはロボット』早川書房、1983年11月、5頁)
- 1956 映画『禁断の惑星』 *ロビー アメリカ
- 1963 手塚治虫『鉄腕アトム』(TV 放映開始) 日本
- 1963 横山光輝『鉄人28号』(TV 放映開始) *リモコン型 日本
- 1970 『ドラえもん』 *連載が開始 日本
- 1972 『マジンガーZ』(TV 放映開始) *搭乗型 日本
- 1974 『ゲッターロボ』(TV 放映開始) *変形・合体型 日本
- 1977 ジョージ・ルーカス監督『スター・ウォーズ』 *R2D2とC3PO登場。アメリカ
- 1978 『銀河鉄道999』(TV 放映開始) 日本
- 1979 『機動戦士ガンダム』(TV 放映開始) *非変形・兵器型 *ロボットはモビルスーツ。 日本
- 1984 ジェームズ・キャメロン監督『ターミネーター』 アメリカ
- 1985 アシモフ『ロボットと帝国』 *ロボット工学三原則に先立つ、第零法則が提示される。 アメリカ文学
- 1987 ポール・バーホーベン監督『ロボコップ』 アメリカ
- 1982 リドリー・スコット監督『ブレードランナー』 アメリカ
- 1995 『新世紀エヴァンゲリオン』(TV 放映開始) 日本
- 1995 押井守監督『攻殻機動隊』 日本
- 1999 クリス・コロンバンス監督『アンドリュー NDR-114』 アメリカ
- 2001 スティーヴン・スピルバーグ監督『A.I.』 アメリカ
- 2002 『攻殻機動隊』(TV 放映開始) 日本
- 2004 『鋼の錬金術師』(TV 放映開始。2009、再アニメ化) 日本
- 2005 クリス・ウェッジ監督『ロボッツ』 アメリカ
- 2007 マイケル・ベイ監督『トランスフォーマー』 アメリカ
- 2008 アンドリュー・スタントン監督『ウォーリー』 アメリカ
- 2009 ジェームズ・キャメロン監督『アバター』 アメリカ
- 2009 ジョナサン・モストウ監督『サロゲート』 アメリカ

3 オタク文化は研究対象になるのか パワーポイント以外のもの

マンガやアニメを特に全面に押し出している例。

- ・京都精華大学マンガ学部マンガ学科、アニメーション学科、マンガプロデュース学科
京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程、博士後期課程（2012年設置予定）
- ・東京工芸大学芸術学部アニメーション学科、マンガ学科、ゲーム学科、写真学科、映像学科、デザイン学科
東京工芸大学大学院芸術学研究科メディアアート専攻博士前期課程、博士後期課程
- ・大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科
- ・宝塚大学造形芸術学部アートデザイン科、メディア・デザイン科、東京メディア・コンテンツ学部メディア・コンテンツ学科
- ・宝塚大学大学院メディア・造形研究科メディア・コンテンツ専攻修士課程、博士後期課程

4 オタク文化の行方、今後の展望 パワーポイント以外のもの

マンガミュージアム等については以下のものがある。市立レベルのものはあるが、国立のものはない。

- 1966年 埼玉県大宮市立漫画会館（埼玉県さいたま市）
- 1985年 長谷川町子美術館（東京都世田谷区）
- 1988年 川崎市立市民ミュージアム（神奈川県川崎市）
- 1994年 宝塚市立手塚治虫記念館（兵庫県宝塚市）
- 1994年 吉備川上ふれあい漫画美術館（岡山県高梁市）
- 1995年 増田まんが美術館（秋田県横手市）
- 1995年 なやせたかし記念館アンパンマンミュージアム（高知県香北町）
- 1997年 広島市立まんが図書館（広島県広島市）
- 1998年 長井勝一漫画美術館（宮城県塩竈市）
- 1999年 現代マンガ資料館（大阪府大阪市）
- 1999年 ちびまるこちゃんワールド（静岡県静岡市）
- 2000年 妖怪神社／むじゃら（鳥取県境港市）
- 2000年 倉敷いがらしゆみこ美術館（岡山県倉敷市）
- 2000年 石ノ森章太郎ふるさと記念館（宮城県登半市）
- 2001年 石ノ森萬画館（宮城県石巻市）
- 2001年 三鷹市立アニメーション美術館（三鷹の森ジブリ美術館）（東京都三鷹市）
- 2002年 横山隆一記念まんが館（高知県高知市）
- 2003年 東映アニメーションギャラリー（東京都練馬区）
- 2003年 水木しげる記念館（鳥取県境港市）
- 2003年 青梅赤塚不二夫会館（東京都青梅市）
- 2005年 杉並アニメーションミュージアム（東京都杉並区）
- 2006年 京都国際マンガミュージアム
- 2006年 東京アニメセンター（東京都台東区）
- 2006年 アンパンマン子供ミュージアム（神奈川県横浜市）
- 2009年 米沢嘉博記念図書館（東京都千代田区）
- 2011年 藤子・F・不二雄ミュージアム（神奈川県川崎市）

参考資料1

【トレンド現象学】 <http://sankei.jp.msn.com/world/news/111106/chn11110615010003-n2.htm>

名門私大の「オタク学講座」大盛況 台湾

2011.11.6 15:00 (1/2 ページ) [台湾]



今年8月、台北市内で開催された第12回台北漫画博覧会。日本のアニメが主要コンテンツとなった同博覧会には6日間で50万人以上が訪れた

日本の漫画やアニメ作品は、海外の若者が日本に興味を持つきっかけになるソフトパワーだ。日本文化とも縁の深い台湾で、中部の有名私大、東海大学(台中市)が9月から、日本のサブカルチャーなどをテーマに「御宅(オタク)学」講座を開講したところ、学生が殺到。反響に驚いた大学当局は、日本はもちろん、やはりマンガやゲームが大学で講義されている韓国との「学术交流などにつなげたい」と構想を広げている。

台湾初の同講座を教養課程の中で開講したのは、物理学教授で、学術上は日本語や日本文化とは無縁だった施奇廷氏(43)。

毎週水曜日午前、3時間の講義が行われる階段教室は、受講学生約100人と、興味を持つ聴講者で満員で、「日本アニメ史」「オタク学概論ーオタクと『萌え』」「フィギュア模型文化と現代芸術」「オタク経済」などテーマも多岐にわたる。

「少年時代から大の映画と漫画のファン」という施教授は、かつて「映画の中の物理学探求」というテーマで講義した経験もある。今回の一連の講座は日本の評論家、岡田斗司夫氏が、東大で「オタク文化論」講義を行ったことから「思いついた」という。

講義スタイルは独創的で、自身が所属する台湾のアニメ評論団体の呼びかけ人、黄瀛洲・元智大学元講師(44)＝企業管理学＝と、同人の許経●(＝陵のつくり)・中原大学准教授(44)＝物理学＝の2人をゲスト講師として招き、毎回3人で議論しながら進める。

【トレンド現象学】

名門私大の「オタク学講座」大盛況 台湾

2011.11.6 15:00 (2/2 ページ) [台湾]

今年8月、台北市内で開催された第12回台北漫画博覧会。日本のアニメが主要コンテンツとなった同博覧会には6日間で50万人以上が訪れた

「オタク経済」では、日本の人気漫画家と出版社の間で実際に起きた訴訟の内容や、作品の人气が落ちた場合の連載打ち切りを切り出す編集サイドと漫画家のかけひきのプロセスなども分析。逆に人气が沸騰した場合の漫画家の多忙な生活や実収入、ゲームやキャラクターグッズといった作品周辺の経済動向を解説し、学生たちは「まるでアニメ関連イベントのトークショー」と聞き入っていた。

台湾では、各大学の日本語科を中心に、日本の漫画やアニメは教材や参考文献として認知され、多くの大学の図書館に専門コーナーが設けられている。

漫画、アニメ市場も年々拡大しており、日本と台湾の出版大手が合弁企業を設立し、日本の人気漫画の中国語による電子配信をめざす動きもある。実業、学問の両分野で目が離せない存在となっている。

(台北 吉村剛史)

参考資料2

- 『おたくの本』(別冊宝島104号) 宝島社、1989年12月
- 岡田斗司夫『オタク学入門』太田出版、1996年5月
- 岡田斗司夫『東大オタク学講座』講談社、1997年9月
- オフサイドブックス編集部編『マンガの歩き方』彩流社、1999年5月
- 東浩紀『動物化するポストモダン』講談社、2001年11月
- 大塚英志『「おたく」の精神史—1980年代論』講談社、2004年2月
- 野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』東洋経済新報、2005年10月
- 四方田犬彦『「かわいい」論』筑摩書房、2006年1月
- 東浩紀『ゲーム的リアリズムの誕生』講談社、2007年3月
- 岡田斗司夫・唐沢俊一『オタク論!』創出版、2007年4月
- 『2008 オタク産業白書』メディアクリエイト、2007年12月
- 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
- 東浩紀『リアルなゆくえ』講談社、2008年8月
- 江藤茂博『オタク文化と蔓延する「ニセモノ」ビジネス』戎光洋出版、2008年10月
- Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*. Tokyo: Kodansha International. (2009)
- 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』北海道大学観光学高等研究センター、2009年3月
- 『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』財団法人中部産業活性化センター、2009年3月
- 古賀令子『「かわいい」の帝国』青土社、2009年6月
- 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
- 清水信一『ル・オタク フランスおたく物語』講談社、2009年11月
- 櫻井孝昌『世界カワイイ革命』PHP研究所、2009年11月
- Héctor García. *A Geek in Japan*. Charles E. Tuttle, 2010.
- 前島賢『セカイ系とは何か』ソフトバンククリエイティブ、2010年3月
- 櫻井孝昌『日本はアニメで再興する』アスキー・メディアワークス、2010年4月
- 増渕敏之『物語を旅するひとびと』彩流社、2010年4月
- 『2010 テレビゲーム産業白書』メディアクリエイト、2010年3月
- 『2010 オンラインゲーム白書』メディアクリエイト、2010年6月
- アン・アリスン/実川元子訳『菊とポケモン』新潮社、2010年8月
- 東浩紀編『日本的想像力の未来—クール・ジャパノロジーの可能性』日本放送出版協会、2010年8月
- 『デジタルコンテンツ白書2010』財団法人デジタルコンテンツ協会、2010年9月
- ドリルプロジェクト編『聖地巡礼 NAVI—アニメ&コミック』飛鳥新社、2010年10月
- 暮沢剛巳『キャラクター文化入門』NTT出版、2010年12月
- Thorsten Botz-Bornstein. *The Cool-Kawaii*. Lexiton Books, 2011.
- 安田誠『オタクのリアル』幻冬舎、2011年3月
- 高橋光輝・津堅信之『アニメ学』NTT出版、2011年4月
- 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、2011年4月