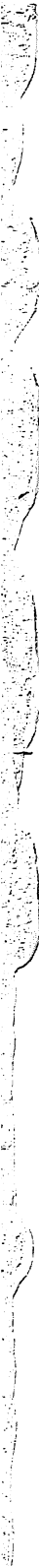


『比較文化史研究』第十三号抜刷  
二〇一二年三月発行

# 大学教育とオタク文化

佐々木

隆



# 大学教育とオタク文化

プロローグ

佐々木 隆

マンガ研究科、マンガ学部、マンガ学科、アニメーション学科、ゲーム学科といった名称の大学組織を見ることも最近では珍しくない。また、学術論文でもオタク文化を扱っているものは相当数ある。大学の講義でもマンガ、アニメ、ゲーム等を取り上げたものは科目名称を限定しなければ枚挙にいとまがない。こうした中、オタク文化が大学教育にどのようにして取り扱われ、研究分野として今後どのような展開を見せていくかを考察していきたい。なお、本稿では表記としてカタカナの「オタク」を基本的に使用する。

## I. 「オタク」とは何か

今や「オタク」という言葉だけでなく、「オタク文化」まで登場している。山中智省『おたく』誕生―『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に―(二〇〇九)では「オタク」について次のように述べている。

「おたく」という言葉は二〇〇〇年以降、『電車男』の大ヒット(二〇〇四～二〇〇五年)やいわゆる「萌え」ブームなどを通じて急速に一般化し、現在では日本のサブカルチャーを代表するキーワードの一つとして認知されるまでになっている。

オタクについて定義しようとするれば、『漫画ブリッコ』(一九八三年六月～八月号)(セルフ出版/発売:日正堂)に掲載

された中森明夫『おたく』の研究 街には『おたく』がいつばい」のコラムがよく取り上げられる。<sup>2</sup>「オタク」の定義を『広辞苑』(二〇〇八)では「社会的な常識には欠ける人」<sup>3</sup>、『現代用語の基礎知識』(二〇一〇)では「趣味に熱中して社会性を欠如させる例が目立つことや『ニート』や『バラサイト・シングル』などほかの言葉と結び付き、ネガティブに使われることも多い」とある。英語辞典では次のように定義している。

otaku (in Japan) young people who are obsessed with computer technology to the detriment of their social skills.

otaku (in Japan) a young person who is obsessed with computers or particular aspects of popular culture to the detriment of their social skills.

英語の定義の場合には「若者」「ポップカルチャー」などの言葉が入っているのが大きな特徴である。このことは Patrick Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009) により明確になる。

“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)

## Ⅱ. 「オタク文化」とは何か

オタク文化とは前島賢『セカイ系とは何か』(二〇一〇)によれば次の通りである。

オタク文化(アニメやマンガ、ゲーム、それからライトノベル、あるいは秋葉原やインターネットなどに代表される、オタクと呼ばれる人々を中心として消費されるコンテンツを、本書ではこのように総称する)。

「消費されるコンテンツ」とするこの定義が現在最もふさわしい定義ではないだろうか。

### Ⅲ. 教材としてのオタク文化活用の事例紹介

筆者は大学(大学院・短大を含む)で担当する科目においてオタク文化を取り上げ、教材として活用している。英語系の科目、特に教職課程の英語科教育法や教員免許更新講習では、中学校の英語の授業を想定し、導入の部分や身の回りにある英語としてマンガ、アニメのキャラクターの名前などは教材研究の宝庫と考えている。紙面の関係から具体例は省略するが、『ドラゴンボール』『ポケットモンスター』『遊戯王』に代表されるカードバトル、『美少女戦士セーラームーン』『鋼の錬金術師』などは大いに活用している。また、映像表現ではYOUTUBEの活用はもちろんのこと、映画やマイケル・ジャクソンを先駆とするPVなど、注目すべき点が多い。また、マンガ、アニメ、映画等のストーリーは文学性も豊かであり、文学作品の映像化・アニメ化ともなれば、オタク文化がメディアミックスされたことになる。また、TVドラマでも原作がマンガであるものも少なくない。むしろオリジナル脚本のものを探す方が難しいかもしれない。原作がマンガのTVドラマの例をいくつか取り上げておこう。

- 『NANA』 アニメ化、日本テレビ系列、映画化
- 『妖怪人間ベム』 アニメ化/フジテレビ系列、実写化/日本テレビ系列、映画化
- 『デカワンコ』 実写化、日本テレビ系列、映画化
- 『DEATH NOTE』 アニメ化、実写化、日本テレビ系列、映画化
- 『のだめカンタービレ』 アニメ化、実写化、フジテレビ系列、映画化
- 『絶対彼氏』 実写化、フジテレビ系列

これにはテレビドラマのオリジナル脚本の不足ということもあるが、すでに人気のあるマンガ等をアニメ化、実写化すればストーリーをすでに視聴者がわかっているだけにキャスティングによりその注目度かなり高くなり、視聴率が期待できるという業界の思惑も無視することはできない。

国際文化交流関係ではオタク文化、クール・ジャパン・ブランド、文化産業をめぐる政策を見れば、マンガ、アニメを無視して考えることはできないだろう。顕著なものとしては、麻生外務大臣演説「文化外交の新発想―みなさんの力を求めています」(二〇〇六年四月)で、これにより、マンガ、アニメなどのポップカルチャーを文化外交として活用することが宣言され、以降この傾向は急速に高まることになる。翌年には外務省に国際漫画賞が設立され、知的財産戦略本部コンテンツ・日本ブランド専門調査会『日本ブランド戦略』ソフト・パワー産業を成長の原動力に『(二〇〇九年三月)を見れば、マンガ、アニメを国策として利用されていることはあきらかである。またクール・ジャパン室(二〇一〇年)も設置され、日本のデザイン、アニメ、ファッション、映画等の文化産業は、「新成長戦略」や「産業構造ビジョン二〇一〇」において、今後の日本の経済成長を支える戦略分野の一つとして期待されている。政府はオタク文化、オタク産業という用語は使っていないが、コンテンツ産業、文化産業などの名前の中にマンガ、アニメ、ゲーム等が含まれていることは言うまでもないことだ。株式会社電通は二〇一一年九月十六日、経済産業省が推進する「二〇一一年度クール・ジャパン戦略推進事業(海外展開支援プロジェクト)」のシンガポール事業(コンテンツ)を受託したことを発表している。マンガやアニメは「メディア芸術」というよりは文化産業のアイテムとして経済活性化が優先されている傾向にある。かつて、国立メディア芸術総合センター設立が国立マンガ喫茶などと揶揄されて二〇〇九年十月十六日の閣議決定で予算執行が中心になった経緯があるが、産業については国策として後押ししているというのが現状である。こうしたことはクール・ジャパンと共に文化交流や文化政策として大学の講義でも十分に取扱ができるのではないだろうか。

#### IV. オタク文化は研究対象になるのか

ここではまず、初等中等教育の現場、大学教育、学会の三つに注目しておきたい。第一の初等中等教育では、教育とマンガ/アニメーションに注目してみると、中学校・美術の学習指導要領(一九九八年)に漫画、高等学校・情報の学習指導要領(一九九九)にアニメーションの記述が入ったことだ。アニメーションは画像処理の活用例としてアニメーションの作成が取り上げられているのである。

第二に学習指導要領にマンガ、アニメが入ったことを受けて、大学にマンガ学科、アニメーション学科、ゲーム学科がそれぞれ、芸術学、工学の分野で設置されたということだ。そのおもな例を二〇〇〇年以降のものを取り上げておきたい。

二〇〇〇年	京都精華大学芸術学部マンガ学科(日本初)
二〇〇二年	東京工芸大学芸術学部アニメーション学科(日本初)
二〇〇四年	デジタルハリウッド大学院大学デジタルコンテンツ研究科デジタルコンテンツ専攻
二〇〇五年	宝塚造形芸術大学メディア・コンテンツ学部デジタルコンテンツ学科
二〇〇五年	大阪芸術大学芸術学部キャラクター造形学科
二〇〇六年	宝塚造形芸術大学大学院メディア・造形研究科(現在の宝塚大学)
二〇〇六年	京都精華大学マンガ学部(日本初)
二〇〇七年	東京工芸大学芸術学部マンガ学科
二〇〇八年	学習院大学大学院人文科学研究科身体表象文化学専攻
二〇〇八年	東京芸術大学大学院映像研究科アニメーション専攻開設
二〇一〇年	東京工芸大学芸術学部ゲーム学科
二〇一〇年	京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻修士課程
二〇一一年	日本映画大学映画学部映画学科

二〇二二年 京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻博士後期課程（予定）

当然、大学教育は研究分野・領域との関わりは深い。第三に注目しておきたいのがオタク文化関係の学会の設立状況である。

- 一九九八年 日本アニメーション学会
- 一九九九年 ポップカルチャー学会
- 二〇〇一年 日本マンガ学会
- 二〇〇二年 ゲーム学会
- 二〇〇五年 表象文化論学会
- 二〇〇六年 日本デジタルゲーム学会
- 二〇〇八年 コンテンツ学会
- 二〇〇九年 コンテンツ文化史学会

大学における教育は研究と大いに関連しているものであり、研究は学会とは密接な関係にあることは自明の理である。今やオタク文化は芸術分野、工学分野にとどまることなく、社会学、経営学等、複合的な分野にわたる研究対象と言つてよいだろう。特に注目すべきは京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻である。そのディプロマ・ポリシー（学位授与の方針）をホームページより見ておきたい。主として理論系と実技系に大別される。ここでは理論系のみ紹介しておきたい。<sup>10</sup>

理論系

認知的領域

知識・理解

国内外におけるマンガ研究の知識とその分析力をもち、日本語とITスキルの面での発表能力を有している。



思考・判断

常にマンガという視点から表現・文化・社会の学術的探求を進め、その成果を他分野や他国に対して発表する能力を有して

技能表現領域 技能表現領域

マンガ文化とその研究の現状に応じた形で研究問題を設定し、他分野に通じる根拠のある研究成果を発表している。

情意的領域 関心・意欲

研究の学術性を尊重する姿勢と、最先端の問題提起を行おうとする意欲を併せ持ち、それに必要な学習を自主的にに行い続けている。

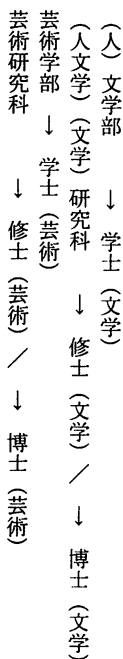
態度

制作現場と読者との対話を重視しながら、マンガ文化をめぐる幅広い社会的交流を促進している。

大学院の設置や課程変更(博士後期課程等の設置)には文部科学省の認可を受ける必要がある。従って、京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻が設置されたことは日本政府がこれを認めたことを意味する。マンガ研究科マンガ専攻の修士課程はすでに設置されており、今年四月には博士後期課程が開学予定になっていることから、博士の学位を授与できる仕組みがここに出来上がったことになろう。

### V. オタク文化の行方、今後の展望

すでに大学の組織や教育、また研究等においてオタク文化が入り込んでいることははっきりしている。ここで注目しておきたいことは研究科、学部と学位との関係である。まずはいくつか例を取り上げておきたい。



前述の京都精華大学及び京都精華大学大学院の大学組織と学位との関係を見ておきたい。

芸術学部マンガ学科            ↓ 学士(芸術)  
 マンガ学部マンガ学科        ↓ 学士(芸術)  
 マンガ研究科マンガ専攻   ↓ 修士(芸術) / ↓ 博士(芸術)

これはマンガ学部の設定経緯を見れば明らかである。もともとは芸術学部マンガ学科、学位は学士(芸術)でスタートした。その後、マンガ学部の設定の際、学士(マンガ学)として設置しなかった。大学の設置や学部の設置には文部科学省の認可事項となっている。但し、新設学部設置にはいくつか手続きがあり、既存の組織を利用すれば設置認可申請を行う場合と届出事項で済む場合もある。また、学部の設置の趣旨等の関係から学位に変更がある場合には新たな学部の設置となり、設置認可申請をクリアしなければならなくなる。最大の難関はこれまでにない新しい学位を設けるための大学設置・学校法人審議会の審査である。こうした教育行政上の設置認可審査については大側にとってはチャレンジしにくいことは予想のできることである。審査ともなれば、設置の趣旨、教育課程、学生確保の見通し、卒業(修了)後の進路など事細かく説明し、これを証明するための資料なども提示しなければならぬ。さらに教員組織審査は大きな難関である。できる限り確実に設置認可申請を進めるには既存の学位の枠組みを利用することが多くなるのはこうした背景が大きく影響していることも忘れてはならない。学位としてのマンガ学、アニメ学が誕生するかどうかは大学の判断というよりは国がこれを認めるかどうかに依る。

## エピソード

「大学教育とオタク文化」を考える上で注目しなければならないことは四つあると考えている。

- 一 社会状況の変化
- 二 魅力ある講義科目の設定、授業の工夫
- 三 研究の多様化
- 四 学生募集の観点、大学の生き残りをかけた大学独自の改革

一〜三については教育が常に社会との関わりを無視できないことから、当然と言える内容である。高等学校で情報が必修化されたこともPCやインターネットの普及を考えれば時代の変化に対応した結果である。現在ではさらに電子教科書なども話題になるなど、デジタルコンテンツを巡ってはここ数年の動きは予断を許さない状態だ。大学にとって切実な問題は第四点である。大学教育の変更は申請や認可などを伴うことから硬直気味であった。大学設置基準の弾力化もあったが、学位も学位規則により、これまでの博士は十九種類、修士は八種類、学士は二十九種類であったが、一九九一年の学位規則の変更に伴い、現在は、六〇〇以上の学位が存在する。しかし、マンガ学、アニメ学は学位としてはまだ存在しない。二〇一一年に開学した日本映画大学映画学部映画学科は学士(映画学)であるが、能、狂言、歌舞伎といった伝統芸能を有する日本には学士(演劇学)すらまだないのである。学生募集の観点からは学位よりも、如何に学生に魅力のある学部や講義を設置できるかが、大きな鍵となる。この意味でオタク文化は学生の興味や関心などとマッチしていると言える。しかし、ここで考えなくてはならないことは、入口と出口の問題である。卒業後の進路は大学学部の設置の趣旨と大いに関連して来るからだ。どのような人材養成をするのかは大学にとっては大きな課題である。奇抜な科目を設置し、インパクトのある研究科名や学部名とすれば注目度は高くなるが、それは学生募集の観点からは一過性に過ぎない。真の意味でオタク文化を研究として、また、大学教育として活用するには、芸術・工学・政経の分野からのアプローチが必要である。二〇一二年一月には東京大

学が秋入学導入の検討に入ったことが報道されたが、それは留學生の獲得や日本から海外への留学をしやすくするという国際的な意味合いのみが報じられているが、その報道の裏にある留學生が重要な学生確保の観点から無視できなくなったということも忘れてはならない。オタク文化が今後どのように大学教育に定着していくかは学位の問題と共に、注目すべき課題であろう。

## 註

- 1 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』第二十七号、横浜国立大学国語・日本語教育学会、二〇〇九年三月）、十六頁。
- 2 「漫画ブリッコ」に関する分析については、山中智省『『おたく』誕生―『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に―』が詳しい。
- 3 新村出編『広辞苑』（岩波書店、二〇〇八年一月、第六版）、四〇〇頁。
- 4 清水均編『現代用語の基礎知識』（自由国民社、二〇一〇年一月）、一一八五頁。
- 5 Soanes, Catherine and Stevenson, Angus, editors. *Concise Oxford English Dictionary*. Oxford University Press, 2004. Eleven edition, p.1013.
- 6 Steven, Angus, editor. *Oxford Dictionary of English*. Oxford University Press, 2010, Third Edition, p.1258.
- 7 Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha International, 2009, p.173.
- 8 前島賢『セカイ系とは何か』（ソフトバンククリエイティブ、二〇一〇年三月）、三頁。  
二〇一〇年十二月七日公布の文化芸術振興基本法第九条（メディア芸術）に定義がある。
- 9 「京都精華大学大学院マンガ研究科のディプロマ・ポリシー」（<http://kyoto-seika.ac.jp/edu/graduate/manga/policy/>）（二〇一二年一月二十八日 アクセス）

〔附記〕 本稿は「大学教育とオタク文化」（比較文化史学会、二〇一二年一月：研究発表）における発表をもとに、加筆修正を施し、掲載したものである。

（武蔵野学院大学）