

『オタク文化論』(イーコン、平成 24 年 1 月)

プロローグ, pp.5-6

第 1 章 「オタク」とは何か

- 1 オタクの誕生と発見, pp.7-8
- 2 幼女連続殺人事件の影響, p9
- 3 オタクの定義, pp.9-28
- 4 「おたく」と「オタク」, pp.28-31

第 2 章 オタクの変遷

- 1 オタク 5 世代, pp.32-33
- 2 オタク第 1 世代 1960 年代前後生, p.33-34
- 3 オタク第 2 世代 1970 年代前後生, p.34
- 4 オタク第 3 世代 1980 年代前後生, p.35
- 5 オタク第 4 世代 1990 年代前後生, pp.35-36
- 6 オタク第 5 世代 2000 年代前後生, pp.37-41

第 3 章 オタクツーリズム

- 1 旅行と観光, pp.42-46
- 2 観光産業から観光政策へ, pp.46-50
- 3 オタクツーリズムの誕生, pp.50-64
- 4 コンテンツツーリズム, pp.64-65
 - (1) 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』(2009), pp.65-66
 - (2) 『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』(2009), pp.66-69
 - (3) 増淵敏之 『物語を旅するひとびと』(2010), pp.69-72
 - (4) 『コンテンツ文化史研究』(第 3 号)(2010), pp.73-76
 - (5) 山村高淑 『アニメ・マンガで地域振興』(2011), pp.77-79
 - (6) 『コンテンツツーリズム研究』(2011-), pp.79-82
- 5 消費者としてのオタク, pp.82-86

第 4 章 オタク研究

- 1 『おたくの本』(別冊宝島 104 号)(1989), pp.87-89
- 2 岡田斗司夫 『オタク学入門』(1996), pp.90-93
- 3 東浩紀 『動物化するポストモダン』(2001), pp.93-99
- 4 大塚英志 『「おたく」の精神史 1980 年代論』(2004), pp.99-102
- 5 岡田斗司夫・唐沢俊一 『オタク論!』(2007), pp.102-104
- 6 『2008 オタク産業白書』(2007), pp.104-108

- 7 ヒロヤス・カイ 『オタクの考察』(2008), pp.108-112
- 8 江藤茂博 『オタク文化と蔓延する「ニセモノ」ビジネス』(2008), pp.112-113
- 9 清水信一 『ル・オタク フランスおたく物語』(2009), pp.113-117
- 10 榎本秋編 『オタクの面白いほどわかる本』(2009), pp.117-120
- 11 Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009) , pp.120-122
- 12 前島賢 『セカイ系とは何か』(2010), pp.122-125
- 13 暮沢剛巳 『キャラクター文化入門』(2010), pp.125-129
- 14 安田誠 『オタクのリアル』(2011), pp.129-130

第5章 周辺概念

- 1 カワイイ
 - (1) 「カワイイ」とは何か, pp.131-133
 - (2) 四方田犬彦 『「かわいい」論』(2006) , pp.133-135
 - (3) 古賀令子 『「かわいい」の帝国』(2009), pp.135-139
 - (4) 櫻井孝昌 『世界カワイイ革命』(2009), pp.139-140
 - (5) Thorsten Botz-Bornstein. *The Cool- Kawaii* (2011), pp.140-143
 - (6) 「カワイイ」は日本の新しい美意識か, pp.143-146
 - (7) ハロー・キティ, pp.146-150
- 2 女オタクとアキバ
 - (1) 闘う女の子, pp.150-157
 - (2) 腐女子, pp.157-171
 - (3) 萌え, pp.171-175
 - (4) メイド・カフェ, pp.175-177
 - (5) 秋葉原と東池袋, pp.177-179
 - (6) 『下妻物語』(2004) , 『電車男』(2004), 『電波男』(2005), pp.180-183
- 3 ひきこもり
 - (1) 「ひきこもり」とは何か, pp.184-185
 - (2) 英語になった “ hikikomori ” , pp.185-189
- 4 クール・ジャパンと日本文化ブーム, pp.189-190
 - (1) Douglas McGray “Japan’s Gross National Cool” (2002), pp.190-195
 - (2) 井形慶子 『日本人の背中』(2010), pp.195-196
 - (3) 川口盛之助 『世界が絶賛する「メイド・バイ・ジャパン」』(2010), pp.196-198
 - (4) 櫻井孝昌 『日本はアニメで再興する』(2010), pp.198-200
 - (5) 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』(2010), pp.200-203

(6) 竹田恒泰 『日本はなぜ世界でいちばん人気があるのか』(2011) , pp.203-206

5 ゲーム

(1) 日本のゲーム産業史, pp.206-209

(2) 『2010 テレビゲーム産業白書』(2010) , p.209

(3) 『2010 オンラインゲーム白書』(2010) , pp.210-211

(4) 『デジタルコンテンツ白書 2010』(2010) , pp.211-212

6 ボーカロイド

(1) 「ボーカロイド」とは何か, pp.213-214

(2) 初音ミク, pp.215-217

(3) 産業としてのボーカロイド, pp.217-218

第6章 オタク文化の展望

1 「オタク文化」とは何か, pp.219-220

2 メディア芸術からコンテンツ産業、文化産業へ

(1) 「メディア芸術」とは何か, pp.220-222

(2) 「コンテンツ産業」の定義, pp.222-226

(3) 「コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律」(コンテンツ産業振興法, p.227

(4) 『「文化産業」立国に向けて 文化産業を 21 世紀のリーディング産業に 』, pp.228-229

(5) クール・ジャパン室, pp.230-232

3 コンテンツ産業とオタク文化, pp.233-234

4 メディア芸術の国策化の波紋

(1) 「21 世紀に向けた新しいメディア芸術の振興について (報告)」, pp.234-237

(2) 教育とメディア芸術, pp.236-239

(3) 文化芸術振興基本法, p.239

(4) メディア芸術祭, pp.240-242

5 メディア芸術とオタク文化, pp.242-243

6 デジタルコンテンツとオタク文化, pp.243-244

関連年表, p.245

切手になったオタク文化, pp.246-253

注, pp.254-294

エピローグ, pp.295-299