

ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係

The Delicate Relation between Pop Culture and Otaku Culture

新装版

New Format Edition

MANGA ANIME GAME
OTAKU POP CULTURE OTAKU
POP CULTURE OTAKU POP CULTURE
OTAKU CULTURE POP CULTURE
CULTURE POP OTAKU CULTURE
OTAKU POP CULTURE OTAKU
GAME ANIME MANGA
KAWAII MOE
COSPLAY
IDOL
MOE

佐々木 隆

本書の成り立ちについて

本書は筆者が大学で「国際文化交流」「映像表現論」を担当していたことが端緒となっている。その後、教育課程の変更があり、学生の興味・関心に合わせるため「映像表現論」は廃止となり、その代わりに「ポップカルチャー論」が新たな科目として設置されるようになったのは2013年度である。科目の担当も10年を越えた。学生の関心も高いようで、毎年100名以上が履修している。本当に興味・関心があり履修している場合もあれば、時間割の都合上、間をあけたくないという場合もあるだろう。

社会全体としてもポップカルチャーへの関心は高くなり、ポップカルチャーは今や国際文化交流のアイテムになるだけでなく、政府の政策にも活用されているのだ。

本書はいわゆる授業科目「国際文化交流」の担当を開始した2004年より「クール・ジャパン論」を個別的に取り上げていたが、新科目として2013年より設置された経緯もあるが、以下のような変遷を経ている。

『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）

『オタク文化論』（イーコン、2012年1月）

『ポップカルチャー論』（多生堂、2016年12月）

『資料から見た「カワイイ」』（多生堂、2017年1月）

『今、ポップカルチャーが熱い！—otaku, kawaii, emoji も英語に！キャラクターだらけの日本！』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2017年2月）

『「カワイイ」とは何か』（前編）（後編）（多生堂、2018年3月）

『ロボット100年 文学・マンガ・アニメ・映像』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年4月）

『ドラえもんに負けたハローキティ？：『広辞苑』（第7版）に見るポップカルチャーの勢力拡大！』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年9月）

『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』（武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2018年10月）[電子書籍 PDF]

『文芸上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』（前編）（後編）

- (武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2019年4月)
- 『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 増補版』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2019年5月) [電子書籍]
- 『書誌から見た「オタク」研究』(多生堂、2019年10月)
- 『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 追加増補版』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2020年4月) [電子書籍]
- 『ことばとオタク文化』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2021年1月)
- 『「ハロウィーン」とは何か』(前編)(後編)(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2021年4月)
- 『書誌から見た「オタク」研究 増補版』(前編)(中編)(後編)(多生堂、2021年5月)
- 『文芸上・映像上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ』(前編・中編・後編)(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2021年8月)
- 『コンテンツツーリズムを巡って』(武蔵野学院大学佐々木隆研究室、2023年1月)

『クール・ジャパン マンガ/アニメの今後の展望について』(2010)で取り上げたいマンガやアニメの部分を拡大させ、これを中心にして核になっているものが『オタク文化論』(2012)となり、その後『ポップカルチャー論』(2016)へと発展し、さらに『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』(2018)となり、現在の構成の基礎が出来上がった。その後は各章の充実を図り、章を独立して、資料を追加しながら拡張・補完している。章によってはそれ自体が書籍となっているものがあるということだ。これを1冊にまとめると、内容の重複が出て来る。これをどのように考えるかだ。本書は資料的な意味もあるため、あえて重複している内容もそのままとしたことをお断りしておきたい。これまで増補、追加増補、拡大増補などとしていたが、今回は追加したものが全体的に多くなったため、『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 新版』とした。「オタク文化」という用語も過去のものとなりつつあるが、筆者のこだわりもあるが、この用語は日本のポップカルチャーを扱うには無視できないものとして取り扱いたい。

本書が講義「ポップカルチャー論」の教科書+資料の意味合いもあるため、

引用などもあえて多くそのまま掲載している。なお、論文として発表しているものはエピローグで明示した。論文は本書のいわゆる初出にあたるものだが、加筆修正を繰り返し、新しい情報により内容を訂正、加筆しなければならないことさえ生じていることも事実だ。

2024年版と2025年版の大きな違いは章立てを一部変更したことである。例として以下のようにになっている。

2024年版

第1章 「ポップカルチャー」とは何か

2025年版

第1章 「ポップカルチャー」とは何か

第2章 「サブカルチャー」とは何か

第3章 「サブカルチャー」と「マイノリティ」

第4章 こども文化と若者文化

.....

2024年版

第2章 「オタク」とは何か

2025年版

第5章 「オタク・オタク文化」とは何か

第6章 オタク・オタク文化研究

第7章 オタク・オタク文化文化の周縁

第8章 オタク・腐女子・同性愛者のアニメ・映画・ドラマ

.....

2024年版

第9章 文芸上・映像上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ

2025年版

第10章 人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグとSF

第11章 文学・マンガ・アニメ・映像上の人造人間・ロボット・アンドロ

イド・サイボーグ

第12章 科学の発達とシンギュラリティ

2024年版

第8章 コンテンツリズム

2025年版

第16章 聖地巡礼とコンテンツリズム

第18章 テーマ・カフェ

2024年版

第10章 ポップカルチャーのイベント

2025年版

第19章 ポップカルチャーのイベント

第20章 イベント化したハロウィーン

2024年版の章内の項目を新しく章として独立させたり、あるいはこれまでの章名を改題をしたものもある。こうすることで利便性を高めると共に、増補により最近の傾向を反映させるように努めた。また、ひとつの章に多くの内容を含んでいるものはできるだけ項目を独立させ、15章構成に囚われないようにした。

本書ではできるだけ多くの資料を紹介することを意図的に行っているため、最終的にはその原本に当たり、さらに理解を深めてもらうことを願っている。なお目次を細かく作成したため、目次だけでも全体で80頁以上になっていることはお断わりしておきたい。

オンライン上での公開に伴い章毎にそれぞれ目次＋本文の形式をとったため、各章はすべて1頁から始まっている。今後も資料の充実等を図っていききたい。

プロローグ

本書は 2025 年度用の『2025 ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係 新装版』の教材である。2024 年版の増補したが、章立てなどは新たに編成し直した。

今回の新版では、さらに内容の充実や最新の資料の活用は言うまでもなく、客観性をより重視した内容とした。また、フィールドワークを通じた自身の体験についても、文化を扱う場合には感性の観点から言っても決して無視できるものではないと考え、適宜反映させた。客観性とバイアスをどうバランスをとるかは難しいが、執筆者の立場もある程度明確にする必要があるとの考えもある。今回の新版では 15 章にこだわらずに編成した。

2020 年は COVID-19 により世界中が一変した。その中でインターネット経由のリモートワーク、遠隔授業などが話題となった。SNS の役割がより大きくなった反面、これまでのなんとなく人が集まる、どうでもいいような話を長々することの重要性が改めて感じられたのではないだろうか。人間にはこうした AI なら無駄と判断するこの貴重な時間が人間を人間らしくすることが分かって来たのではないだろうか。これがまさしく文化である。

大きな変化を迫られた時、これに対応しようと動く人達とこれまで通りとして、変化を拒絶する人達はなにも世代で分けることもできない。不要不急の外出の自粛が求められている中でも夜の街で楽しみ、昼は遊興にいそむ人たちがいなくなることはなかった。これは若者というよりはむしろ中高年に多かったのではなかっただろうか。

ポップカルチャーは数年の間に大きなうねりがあるため、常に社会の流れを意識することが重要だと思われる。自論を展開をする上でも先行研究に敬意を払う意味でも、それぞれの内容は研究史が背景となるように、出来るだけ多くの文献からの引用を掲載している。引用は当然部分的となるため、本書の利用者には最終的には原典にあたって戴き、自身の眼でも確認してもらいたいと思っている。

次々と発表される研究の分量は予想をはるかに上回っている。増補はするもののこれらすべてを取り上げることは不可能だ。しかし、ポップカルチャーやオタクについて本書を手に入れば、どのような文献があるかがわかるひとつの

指針となるような役割が果たせればと思う。

本書では平成も終わり新しい時代を迎えたことも反映できればと思っている。しかし、人間を宇宙に運び、人工臓器、インターネット、AI というまさに科学全盛と言う時代に、目に見えない COVID-19 によって、大きな不安が世界中を包み込んでしまった。こうした時だからこそ、心を穏やかに保つために「文化」の力が必要なのだ。読書、テレビ、ラジオ、映画、芸能、スポーツ、インターネット、祭り、宴会等、これらはまさにポップカルチャーの重要なコンテンツである。

本書は増補のたびに資料を追加したことにより膨大に量になっているが、これらをすべて読むというよりは、先行研究や参考文献といったものは調べれば調べるほど、たくさんあることを学生に知ってもらいたい意図もある。インターネットで検索さえすればよいというのでは、あまりにも信頼性に欠けたものになってしまう恐れがあることも知ってもらいたい背景がある。教科書というよりは資料として活用してもらいたい。各項目を専門的に扱う書物は山ほどある。そうした信頼性の高い資料に直接触れ、インターネット上の記述の信頼性を確認しながら、課題やレポートに取り組んでももらいたい。

なお、文中の引用では読みやすさを重視したため、引用等も支障がない限り、漢数字のものを算用数字で表記することは踏襲した。

著 者

第1章 「ポップカルチャー」とは何か

1	「ポップカルチャー」というネーミング・・・・・・・・・・	1
2	「ポップカルチャー」の定義・・・・・・・・・・	3
	(1) 辞典類とインターネット・・・・・・・・・・	3
[1]	相賀徹夫編『万有百科大事典』(経済産業)(第12巻) (1982)・・・・・・・・・・	3
[2]	相賀徹夫編『大日本百科全書』(第14巻)(1987)・・・・・	4
[3]	フランク・B・ギブニー編『ブリタニカ国際大百科事 典』(第4巻)(1988)・・・・・・・・・・	5
[4]	松村明編『大辞林』(1988)・・・・・・・・・・	6
[5]	石川弘義他編『大衆文化事典』(1991)・・・・・・・・・・	7
[6]	三省堂編修所編『辞林21』(1993)・・・・・・・・・・	8
[7]	竹内実・西川長夫編著『比較文化キーワード①』 (1994)・・・・・・・・・・	9
[8]	『【新訂】マイペディア 小百科事典(1994)・・・・・・・・・・	1 1
[9]	Mark Schilling. <i>The Encyclopedia of Japanese Pop Culture</i> (1997)・・・・・・・・・・	1 2
[10]	『日本国語大辞典』(第2版)(2001)・・・・・・・・・・	1 5
[11]	『精選版日本国語大辞典』(第3巻)(2006)・・・・・・・・・・	1 5
[12]	北原保雄編『明鏡国語辞典』(第2版)(2011)・・・・・・・・・・	1 5
[13]	松村明監修／小学館大辞泉編集部『大辞泉』(下巻)(第2 版、2012)・・・・・・・・・・	1 6
[14]	石井敏・久米昭元編『異文化コミュニケーション事典』 (2013)・・・・・・・・・・	1 6
[15]	山口明穂他編『旺文社国語辞典』(2013)・・・・・・・・・・	1 7
[16]	見方豪紀他編『三省堂国語辞典』(第7版)(2014)・・・・・	1 7
[17]	小野正弘他編『三省堂現代新国語辞典』(第5版) (2015)・・・・・・・・・・	1 7
[18]	林四郎監修／篠崎晃一他編『例解新国語辞典』(第9版)	

(2016)	1 8
[19] 金田一春彦・金田一秀穂編『学研現代新国語辞典』(改訂 第6版)(2017)	1 8
[20] 新村出編『広辞苑』(2018)	1 8
[21] Daniel Chandler and Rod Mundy. <i>A Dictionary of Media and Communication</i> (3rd, 2020)	2 1
[22] インターネット上の定義	2 4
1 「大衆文化—Wikipedia」	2 4
2 「Hatena Keyword」	2 5
3 「Cambridge の英語辞書の意味」	2 5
4 “Chegg Study”	2 6
5 学会及びその他の定義	2 6
(2) 外務省	2 8
(3) Web Japan	2 9
3 「ポップカルチャー」「マスカルチャー」「大衆文化」の 定義及びその取扱い	3 6
(1) Bernard Rosenberg and David Manning, White, editors. <i>Mass Culture</i> (1957)	3 6
(2) Richard Hoggart. <i>The Uses of Literacy</i> (1957)	6 5
(3) 西村勝彦『大衆社会論』(1958)	7 1
(4) Daniel Bell. <i>The End of Ideology</i> (1960)	7 3
(5) 辻村明『大衆社会と社会主義社会』(1967)	7 7
(6) 江藤文夫他編『講座・コミュニケーション』(4、大衆 文化の創造)(1973)	8 0
(7) 城戸又一編集代表『講座 現代ジャーナリズム』(V 広告・大衆文化)(1973)	8 2
(8) 佐々木みよ子「大衆ヒーローの変遷」(1976)	8 6
(9) 後藤和彦「戦後日本におけるアメリカのマス・カルチャ ーの影響」(1976)	8 6
(10) 真田是「現代文化と現代人」(1977)	8 7

(11) 村井忠政「アメリカ大衆社会論の再建論（その2）」 (1978)	89
(12) 加藤秀俊『大衆文化論』（1980）	93
(13) 山本阿母里編『ジュリスト』（増刊総合特集第20号、 日本の大衆文化）（1980）	93
(14) 村井忠政『アメリカ大衆社会論研究』（1981）	100
(15) 平井正他『都市大衆文化の成立』（1983）	104
(16) 鶴見駿輔『戦後日本の大衆文化史』（1984）	108
(17) 栗本慎一郎『大衆文化論』（1984）	110
(18) 山口貴久男「消費者行動の変化と消費構造—間近に迫る マスカルチャー社会の到来」（1984）	112
(19) 仲村祥一・中村収編『大衆の文化』（1985）	115
(20) 高橋碩一『高橋碩一著作集』（第11巻、大衆文化） (1985）	121
(21) 西部邁『大衆の病理』（1987）	123
(22) 上杉孝實『現代文化と教育』（1989）	125
(23) Richard Gid Powers and Kato Hidetoshi, editors. <i>Handbook of Japanese Popular Culture</i> (1989)	128
(24) 清水知久『アメリカの大衆文化』（1992）	131
(25) 竹内誠編『日本の近世』（第14巻、文化の大衆化） (1993）	134
(26) Ella Shohat and Robert Stam. <i>Unthinking Eurocentrism</i> (1994)	137
(27) Dominic Strinati. <i>An Introduction to Theories of Popular Culture</i> (1995)	140
(28) D. P. Martinez, eiditor. <i>The Worlds of Japanese Popular Culture</i> (1998)	143
(29) 宮台真司・松沢呉一『ポップ・カルチャー』（1999）	145
(30) 佐藤毅編『現代のエスプリ』（情報化と大衆文化） (1999）	148

(31) 青木保編『大衆文化とマスメディア』(1999)	1 5 2
(32) Carla Freccero. <i>Popular Culture: An Introduction</i> (1999)	1 5 3
(33) Peter Brooker. <i>Cultural Theory</i> (1999)	1 5 8
(34) 鶴飼正樹・永井良和・藤本憲一編『戦後日本の大衆文化』 (2000)	1 6 0
(35) Timothy J. Craig, editor. <i>Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture</i> (2000)	1 6 6
(36) 吉見俊哉編『知の教科書 カルチュラル・スタディーズ』 (2001)	1 6 9
(37) 関口進『大衆娯楽と文化』(2001)	1 7 0
(38) 加納彩子「ポピュラー・カルチャー」(2002)	1 7 3
(39) 中村伊知哉「ポップカルチャー政策概論」(2003)	1 7 3
(40) 岡田宏介「マスカルチャー、サブカルチャー、ポピ ュラーカルチャー」(2003)	1 7 5
(41) 中西新太郎『若者たちに何が起こっているのか』(2004) .	1 7 8
(42) 岡田眞樹「ポップ・カルチャーとパブリック・ディプロ マシー」(2005)	1 7 9
(43) David Matsumoto and Linda Juang. <i>Culture and Psychology</i> (2008)	1 8 1
(44) 井上俊・伊藤公雄編『ポピュラー文化』(2009)	1 8 1
(45) 原克『図説 20 世紀テクノロジーと大衆文化』(2009) . .	1 8 3
(46) 小田切博『キャラクターとは何か』(2010)	1 8 5
(47) 南後由和・加島卓編『文化人とは何か』(2010)	1 8 5
(48) 村上隆『芸術闘争論』(2010)	1 8 8
(49) William M. Tsutsui. <i>Japanese Popular Culture and Globalization</i> (2010)	1 9 2
(50) 遠藤英樹『現代文化論』(2011)	1 9 4
(51) 中村伊知哉『中村伊知哉の新世紀 IT ビジネス進化論』 (2012)	1 9 5

(52) 田中里尚他『日本ファッションにおけるポップカルチャー的背景に関する研究—戦後日本のポップカルチャー資料収集を中心に』(2012)	196
(53) 辻泉「ポピュラー文化研究と社会情報学—学際的領域への期待—」(2012)	200
(54) Nissim Otmazgin and Eyal Ben-Ari, editors. <i>Popular Culture and the State in East and Southeast Asia</i> (2012)	201
(55) 白石さや『グローバル化する日本のマンガとアニメ』(2013)	206
(56) 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』(2013)	208
(57) 辻泉「ポピュラー文化の変遷に関するアプローチについての一考察」(2014)	208
(58) 佐々木隆『ポップカルチャー論』(2016)	210
(59) 佐々木隆「ポップカルチャーの行方」(2017)	212
(60) 佐々木隆『今、ポップカルチャーが熱い!』(2017)	213
(61) Keiko Kawamata, Noriko Tajima, Kenichiro Kuroiwa, and Toshihiko Miura. “Some Preliminary Notes on the Evolution and Development Process of Japanese Pop Culture Events” (2017)	215
(62) E. Taylor Atkins. <i>A History of Popular Culture in Japan</i> (2017)	216
(63) Philip Seaton and Takayoshi Yamamura, editors. <i>Japanese Popular Culture and Contents Tourism</i> (2017)	219
(64) 片上平二郎『「ポピュラーカルチャー論」講義』(2017)	220
(65) Alisa Freedman and Toby Slade, editors. <i>Introducing Japanese Popular Culture</i> (2018)	223
(66) 佐々木隆『『広辞苑』(第7版) に見るポップカルチャーの台頭』(2018)	229

(67) 佐々木隆『ドラえもんに負けたハローキティ?』 (2018)	2 3 7
(68) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係』(2018)	2 3 8
(69) 吉見俊哉『現代文化論』(2018)	2 4 0
(70) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係 増補版』(2019)	2 4 3
(71) 保科英人・宮ノ下明大『大衆文化のなかの虫たち』 (2019)	2 4 5
(72) Therèsa M. Winge. <i>Costuming Cosplay</i> (2019)	2 4 7
(73) Marcel Dansei. <i>Popular Culture</i> (2019, fourth edition)	2 4 9
(74) 日文研大衆文化研究プロジェクト編『日本大衆文化史』 (2020)	2 5 4
(75) Matt Alt. <i>Pure Invention</i> (2020)	2 5 8
(76) 日本研大衆文化研究プロジェクト編『日本大衆文化論 アンソロジー』(2021)	2 6 0
(77) 貞包英之『サブカルチャーを消費する』(2021)	2 6 2
(78) 内藤理恵子『新しい教養としてのポップカルチャー』 (2022)	2 6 3
(79) 川又啓子「メガマーケティングによる JPC に正当化戦略 —JPCE を活用したイベント・マーケティングへの示唆 —」(2022)	2 6 6
(80) 池田太臣「序文」(2022)	2 6 6
(81) 田中智輝「「ポップカルチャー」とは何か?—デジタル メディア時代のポップカルチャーと教育をめぐる—」 (2023)	2 6 8
(82) 笹倉尚子, 荒井久美子編『サブカルチャーのこころ』 (2023)	2 7 0
(83) John Storey. <i>Cultural Theory and Popular Culture: An</i>	

Introduciton (10th, 2024)	271
(84) 伊藤公雄・石田佐恵子・藤本由香里「ポップカルチャー」 (2024)	276
4 趣味と大量消費	278
(1) 趣味と消費	278
(2) 大衆性と大量消費	282
(3) 消費社会の抱える問題	293
注	297

第2章 「サブカルチャー」とは何か

1	「サブカルチャー」とは何か	1
	(1) 「サブカルチャー」というネーミング	1
	[1] 辞典類の定義	3
	[1] 『広辞苑』	3
	[2] 『大辞林』	5
	[3] 『大辞泉』	6
	[4] 『現代用語の基礎知識』	6
	[5] 相賀徹夫編『大日本百科全書』(第10巻)(1986)	8
	[6] <i>The Oxford English Dictionary</i> (2nd, 1989)	10
	[7] 加納彩子「カウンター・カルチャー」(2002)	10
	[8] 『精選版日本国語大辞典』(第3巻)(2006)	11
	[9] Famonn Carabine “Subculture” (2006)	11
	[10] 香取淳子「サブカルチャー」(2011)	14
	[11] 石井敏・久米昭元編『異文化コミュニケーション事典』 (2013)	15
	[11—1] 工藤和宏「多数派と少数派」	15
	[11—2] 示村陽一「対抗文化」	16
	[11—3] 伊佐雅子「若者文化と高齢者文化」	16
	[12] Diana Lea, chief editor. <i>Oxford Learner’s Dictionary of Academic English</i> (2014)	17
	[13] Daniel Chandler and Rod Mundy. <i>A Dictionary of 3 Media and Communication</i> (3rd, 2020)	18
	[2] インターネット上の定義	18
	[1] Cambridge Advanced Learner’s Dictionary and Thesaurus	18
	[2] Urban Dictionary	19
	[3] Merriam-Webster	19
	[4] Kimberly Mofitt. “What is Sub-Culture?—Theories,	

Definition & Examples”	2 0
5 Subculturepedia	2 1
6 Artwords(アートワード)	2 3
7 「本町ほのぼののだより」(第 19 号) (2014)	2 4
2 「サブカルチャー」の定義及びその取扱い	2 6
(1) Robert E. Park, Ernest W. Burgess, and Roderick D. Mckenzie. <i>The City</i> (1925)	2 6
(2) Milton M. Gordon. “The Concept of a Sub-Culture and Its Application” (1947)	3 0
(3) Albert K. Cohen. <i>Delinquent Boy: The Culture of the Gang</i> (1955)	3 2
(4) Bernard Rosenberg and David Manning, editors. <i>Mass Culture: Popular Arts in America</i> (1957)	3 6
(5) Albert K. Cohen. <i>deviance and control</i> (1966)	4 9
(6) 金坂健二「惑溺へのいざない キャンプとヒッピー・サブカルチュア」(1968)	5 4
(7) Theodore Roszak. <i>Making of a Counter Culture</i> (1969)	5 5
(8) Dick Hebdige. <i>Subculture</i> (1979)	5 9
(9) 坂田稔『ユースカルチャー史』(1979)	6 4
(10) 渡辺潤『ライフスタイルの社会学』(1982)	6 7
(11) Ian Buruma. <i>A Japanese Mirror</i> . (1984)	7 1
(12) 青木保『カルチャー・マス・カルチャー』(1985)	7 9
(13) 成田康昭『「高感度人間」を解読する』(1986)	8 1
(14) Theodore C. Bestor. “Lifestyles and Popular Culture in Urban Japan” (1989)	8 6
(15) 伊奈正人『サブカルチャーの社会学』(1999)	8 6
(16) Carla Freccero. <i>Popular Culture: An Introduction</i> (1999)	8 7
(17) Peter Brooker. <i>Cultural Theory</i> (1999)	9 0

(18) Sharon Kinsella. <i>Adult Manga</i> (2000)	9 5
(19) 上野俊哉・毛利嘉孝『カルチュラル・スタディーズ入門』 (2000)	9 8
(20) サブカルチャー世界遺産選定委員会編『サブカルチャー世界遺産』(2001)	1 0 0
(21) 吉見俊哉編『知の教科書 カルチュラル・スタディーズ』(2001)	1 0 3
(22) 関口進『大衆娯楽と文化』(2001)	1 1 0
(23) 阿部嘉昭『精解サブカルチャー講義』(2001)	1 1 2
(24) 仲川秀樹『サブカルチャー社会学』(2002)	1 1 3
(25) 上野俊哉・毛利嘉孝『実践カルチュラル・スタディーズ』 (2002)	1 2 1
(26) 重吉知美「マンガ論の系譜と社会学的マンガ研究の可能性」 (2003)	1 2 6
(27) 田中智志「サブカルチャー」(2003)	1 2 7
(28) 岡田宏介「マスカルチャー、サブカルチャー、ポピュラーカルチャー」(2003)	1 2 8
(29) 中西新太郎『若者たちに何が起こっているのか』 (2004)	1 2 9
(30) 本橋哲也『カルチュラル・スタディーズへの招待』 (2002)	1 3 1
(31) 『ユリイカ』(総特集◎オタクVSサブカル!) (第37巻 第9号) (2005)	1 3 2
(32) 宮台真司編『サブカル「真」論』(2005)	1 3 4
(33) Ken Gelder, editor. <i>The Subcultures Reader</i> (2005)	1 3 6
(34) 難波功士「サブカルチャー概念の現状をめぐって」 (2006)	1 4 0
(35) 牟田武生『ジャパנקール』(2006)	1 4 3
(36) 難波功士「メディアとサブカルチャー」(2007)	1 4 4
(37) 大塚英志『サブカルチャー文学論』(2007)	1 4 6

(38) 難波功士『族の系譜学』(2007)	1 4 8
(39) 近藤瑠漫+谷崎晃編著『ネット右翼とサブカル民主主義』(2007)	1 5 2
(40) Ken Gelder. <i>Subcultures</i> (2007)	1 5 6
(41) 屋根裏監修『世界のサブカルチャー』(2008)	1 6 1
(42) 石田美紀『秘かなる教育』(2008)	1 6 2
(43) 五十嵐太郎編著『ヤンキー文化論序説』(2009)	1 6 3
(44) 谷川建司他『拡散するサブカルチャー』(2009)	1 6 4
(45) 小谷敏他編『<若者の現在>文化』(2012)	1 6 5
(46) 大槻ケンヂ『サブカルで食う』(2012)	1 6 6
(47) 松谷創一郎『ギャルと不思議ちゃん論』(2012)	1 6 9
(48) 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』(2013)	1 7 1
(49) 笹田直人・野田研一・山里勝己編著『アメリカ文化 55 のキーワード』(2013)	1 7 1
(50) 斎藤環『承認をめぐる病』(2013)	1 7 4
(51) Ross Haenfler. <i>Subcultures: The Basics</i> (2014)	1 7 5
(52) 加藤裕康「若者論とオタク論の系譜」(2014)	1 7 6
(53) 由谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャー聖地巡礼』(2014)	1 7 8
(54) 宮沢章夫『NHK ニッポン戦後サブカルチャー史』(2014)	1 7 9
(55) 能代享『融解するオタク・サブカル・ヤンキー』(2014)	1 8 0
(56) 大橋崇行『ライトノベルから見た少女/少年小説史』(2014)	1 8 2
(57) 長山靖生『「世代」の正体』(2014)	1 8 3
(58) しめすへん『現代オタク論』(2015)	1 8 4
(59) アライ=ヒロユキ『オタ文化からサブカルへ』(2015)	1 8 5
(60) 押野武志編『日本サブカルチャーを読む』(2015)	1 8 7
(61) 円堂都司昭『戦後サブカル年代記』(2015)	1 8 7
(62) 原田曜平『新・オタク経済』(2015)	1 8 9

(63) 宮沢章夫『東京大学「80年代地下文化論」講義 決定版』 (2015)	1 8 9
(64) Luigi Berzano and Carlo Genova, editors. <i>Lifestyles and Subcultures</i> (2015)	1 9 0
(65) 羽生雄毅『OTAKU エリート』(2016)	1 9 3
(66) 佐々木隆『ポップカルチャー論』(2016)	1 9 4
(67) 北田暁大「社会にとって趣味とは何か ティストをめぐる 文化社会学の方法基準」(2017)	1 9 4
(68) 宮沢章夫他『NHK ニッポン戦後サブカルチャー史 深堀 り進化論』(2017)	1 9 5
(69) 高橋優子『ポップカルチャーを哲学する福音の文脈化に向 けて』(2017)	1 9 7
(70) 片上平二郎『「ポピュラーカルチャー論」講義』(2017)	1 9 8
(71) 武田砂鉄『コンプレックス文化論』(2017)	1 9 8
(72) 宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』 (2018)	1 9 9
(73) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係』(2018)	2 0 3
(74) 中川右介『サブカル勃興史』(2018)	2 0 3
(75) Therèsa M. Winge. <i>Costuming Cosplay</i> (2019)	2 0 4
(76) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係 増補版』(2019)	2 0 6
(77) 菊地映輝「都市空間におけるサブカルチャーの政策的振興 に関する研究—文化装置論から見るコスプレ文化	2 0 8
(78) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係 追加増補版』(2020)	2 1 1
(79) 貞包英之『サブカルチャーを消費する』(2021)	2 1 5
(80) 内藤理恵子『新しい教養としてのポップカルチャー』 (2022)	2 1 9
(81) 笹倉尚子, 荒井久美子編『サブカルチャーのこころ』	

(2023)	2 2 0
(82) 牧和生『オタクと推しの経済学』(2023)	2 2 2
(83) 日本の「サブカルチャー」とは	2 2 3
3 サブカルチャーの周辺	2 2 4
(1) Stephen Bertam. <i>Hyper Culture: The Human Cost of Speed</i> (1998)	2 2 4
(2) 宇田川岳夫『フリンジ・カルチャー』(1998)	2 2 5
(3) 永江朗『平らな時代』(2003)	2 2 7
(4) 遠藤知巳『フラット・カルチャー』(2010)	2 3 0
注	2 3 8

第3章 「サブカルチャー」と「マイノリティ」

1	「サブカルチャー」と「マイノリティ」	1
	(1) 箕曲在弘「マイノリティとサブカルチャー」(2018)	1
	(2) 新ヶ江章友「社会的な排除とマイノリティ」(2018)	2
	(3) 「LGBTQ」とは	3
	[1] 一般的な英語辞典の定義	3
	[2] 『広辞苑』と『大辞林』の定義	6
	[3] 用語集等の定義	7
	[1] Peter Brooker. <i>Cultural Theory</i> (1999)	7
	[2] 吉見俊哉編『知の教科書 カルチャル・スターディーズ』(2001)	8
	[3] John Scott, editor. <i>Sociology: The Key Concepts</i> (2009)	9
	[4] 石井敏・久米昭元編『異文化コミュニケーション事典』(2013)	11
	[5] 大貫隆史他編『文化と社会を読む批評キーワード辞典』(2013)	11
	[6] Morgan Lev Edward Holleb. <i>The A-Z of Gender and Sexuality</i> (2019)	12
	[7] Organisation for Economic Co-Operation and Development, editor. <i>Over the Rainbow</i> (2020)	13
	[8] 松浦優「二次元の性的表現による「現実性愛」の相対比の可能性—現実の他者へ性的に惹かれない「オタク」「腐女子」の語りを事例として (2020)	14
	[9] 杉田敏『英語の新常識』(2022)	16
	[10] 松岡正剛『性の境界』(2023)	18
	[11] インターネット上の定義	19
2	公的機関や団体等の定義	20
	(1) 「性同一性障害者の性別の取扱いの特例に関する法律」(2003)	20

(2) 法務省人権擁護局	21
(3) 法務省	22
(4) 『令和元年度 厚生労働省委託事業職場におけるダイ バーシティ推進事業報告書』	23
(5) 厚生労働省	25
(6) 「提言 性的マイノリティの権利保障をめざして—婚姻・ 教育・労働を中心に—平成29年(2017年)9月29日」 日本学術会議法学委員会社会と教育における LGBTI の 権利保障分科会	27
(7) 性的指向及びジェンダーアイデンティティの多様性に関 する国民の理解の増進に関する法律」(2024)	28
(8) International Labour Organizaion	29
(9) 国際連合広報センター	30
(10) 国連 UNHCR 協会について	33
(11) 世界保健機関 (WHO)	34
3 LGBTQ の入門書	36
1 森山至貴『LGBT を読み解く』(2017)	36
2 遠藤まめた『みんな自分らしくいるためのはじめての LGBT』(2021)	41
注	42

第4章 こども文化と若者文化

1	こども文化	1
(1)	「こども」とは何か	1
(2)	「こども文化」とは何か	5
(3)	竹内オサム『マンガと児童文学の〈あいだ〉』(1989)	10
(4)	西村大志「大衆文化のとらえ方—子どもの遊びの戦後史を素材として」(2000)	16
(5)	佐々木隆『保育者・幼児教育者のための文学』(2012)	19
(6)	野上暁『子ども文化の現代史』(2015)	25
(7)	須川亜紀子「子ども文化—アニメキャラクターと遊び」(2019)	28
2	若者文化	31
(1)	若者と若者文化	31
(2)	平野秀秋・中野収『コピー体験の文化』(1975)	32
(3)	中野収『現代人の情報行動』(1980)	36
(4)	中野収『若者文化人類学』(1991)	38
(5)	落合良行「あなたには親友がいるか—友人関係」(1993)	44
(6)	中野収「若者像の変遷」(1996)	45
(7)	難波功士「『若者論』論」(2004)	49
(8)	土井隆義『友だち地獄』(2008)	52
(9)	広田照幸他編『若者文化をどうみるか?』(2008)	56
(10)	湯浅誠他編『若者と貧困』(2009)	57
(11)	豊泉周治『若者のための社会学』(2010)	61
(12)	小谷敏他編『〈若者の現在〉文化』(2012)	64
(13)	工藤啓他・西田亮介『無業社会』(2014)	66
(14)	浅野智彦『「若者」とは誰か』(増補新版)(2015)	69
(15)	阿比留久美他編『「若者／支援」を読み解くブックガイド』(2020)	72
[16]	木村絵里子他編『場所から問う若者文化』(2021)	73

3 若者を取り巻く時代の流れとメディア・・・・・・・・・・・・・・・・	75
注・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	78

第5章 「オタク」とは何か

1	オタク前史	1
(1)	オタクの原点を求めて—SFと『宇宙塵』	2
[1]	SFとは	2
[2]	時代背景	5
[3]	日本空飛ぶ円盤研究会	6
[4]	『宇宙塵』	7
[5]	『宇宙塵』はオタク文化の源泉か	11
(2)	鉄道小僧	13
2	オタクの誕生と発見—中森明夫『『おたく』研究 街には『おたく』がいっぱい』(1983)	16
3	少女連続誘拐殺人事件の影響	23
4	オタクの定義	26
(1)	新村出編『広辞苑』の「オタク」	27
(2)	松村明編『大辞林』の「オタク」	31
(3)	松村明監修／小学館大辞泉編集部『大辞泉』の「オタク」	33
(4)	清水均編『現代用語の基礎知識』の「オタク」	34
(5)	国語辞典に見られる「オタク」	46
(6)	様々な「オタク」の定義	49
(7)	英語辞典類の“otaku”	57
(8)	“otaku”の定義	67
(9)	「オタク」の定義のまとめ	70
5	「おたく」と「オタク」と「ヲタク」	73
6	オタクの気質	79
(1)	ライト化と承認欲求	79
(2)	幼児性と物への執着心	82
(3)	セクシュアリティ	84
7	「オタク文化」とは	84

(1) 岡田斗司夫『オタク学入門』(1996)	8 6
(2) 岡田斗司夫「アニメは現代の浮世絵」(1997)	9 1
(3) 東浩紀『動物化するポストモダン』(2001)	9 2
(4) 森川嘉一郎『趣都の誕生』(2003)	9 7
(5) 本田透『電波男』(2005)	9 7
(6) 村上隆「『脱力』に宿る芸術の力 おたくの起源たどる 『リトルボーイ』展 NYで異例のヒット」(2005)	1 0 0
(7) ササキバラ・ゴウ編『「戦時下」のおたく』(2005)	1 0 3
(8) 「オタク文化の大攻勢 アニメ・お笑い・スシ今ニッポ ンがかっこいい！」(2006)	1 0 7
(9) 櫻村愛子「日本の『オタク文化』はなぜ世界的なものとな ったのか」(2007)	1 1 0
(10) 竹熊健太郎・伊藤剛・森川嘉一郎「オタク文化の現在 (7) 座談会 オタク・サブカル・サブカルチャー」 (2007)	1 1 8
(11) 『國文学』(特集:「萌え」の正体)(第53巻第16号、 2008)	1 2 1
(12) 吉本たいまつ『おたくの起源』(2009)	1 2 2
(13) 菊地成孔・大谷能生『アフロ・ディズニー』(2009)	1 2 3
(14) 前島賢『セカイ系とは何か』(2010)	1 2 5
(15) 出原健「相同性—『オタク文化』の場合」(2011)	1 2 6
(16) 辻泉「オタクの快樂」(2012)	1 2 9
(17) 宮台真司「最終章 オタクの『出現』から30年で理解は 進んだか？」(2014)	1 3 0
(18) 羽生雄毅「日本発祥の『オタク文化』がインターネット を席卷している」(2014)	1 3 1
(19) 長山靖生『「世代」の正体』(2014)	1 3 8
(20) 永田大輔「コンテンツ消費におけるオタク文化の独自性 の形成過程」(2015)	1 4 0
(21) Ornella Civardi and Gavin Blair. <i>Japan in 100 Words</i>	

(2020)	1 4 5
(22) Robert Kantan, Lincoln Dexter and Irwing Wong, editors <i>The Obsessed</i> (2022)	1 4 6
(23) 佐々木隆『ことばとオタク文化』(2021)	1 4 9
(24) オタク文化の整理	1 5 1
8 オタクの変遷	1 5 3
(1) 世代論	1 5 3
(2) オタク 5 世代	1 5 6
(3) オタク第 1 世代 1960 年前後生まれ世代	1 5 8
(4) オタク第 2 世代 1970 年前後生まれ世代	1 6 0
(5) オタク第 3 世代 1980 年前後生まれ世代	1 6 6
(6) オタク第 4 世代 1990 年前後生まれ世代	1 7 0
(7) オタク第 5 世代 2000 年前後生まれ世代	1 7 1
注	1 7 5

第6章 オタク・オタク文化研究

1	オタク・オタク文化研究	1
(1)	大塚英志『物語消費論』(1989)	1
(2)	『おたくの本』(別冊宝島 104号)(1989)	6
(3)	太田出版編集部編『Mの世代』(1989)	8
(4)	中島梓『コミュニケーション不全症候群』(1991)	12
(5)	宅八郎『イカす!おたく天国』(1991)	16
(6)	浅羽通明『天使の王国』(1991)	17
(7)	島田裕巳「オタク国家・日本」(1991)	22
(8)	アクロス編集室編『ポップ・コミュニケーション全書』 (1992)	25
(9)	Annalee Newitz “Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan” (1994)	31
(10)	大澤真幸『電子メディア論』(1995)	35
(11)	青木光恵『ぼそこのみつえちゃん』	36
(12)	辻大介「若者におけるコミュニケーション様式変化」 (1996)	37
(13)	岡田斗司夫『オタク学入門』(1996)	39
(14)	Mark Schilling. <i>The Encyclopedia of Japanese Pop Culture</i> (1997)	42
(15)	岡田斗司夫「新『オタク文化』講座」(1997)	43
(16)	岡田斗司夫・山本弘・田中公平『封印』(1997)	45
(17)	加藤清明「メディア文化と情報接触」(1997)	48
(18)	おたつきい佐々木『フッ完全おたくマニュアル』 (1997)	49
(19)	間庭充『若者犯罪の社会文化史』(1997)	57
(20)	岡田斗司夫編『国際おたく大学』(1998)	60
(21)	石井久雄「『おたく』のコスモロジー」(1999)	81
(22)	圓田浩二「オタク的コミュニケーション「普通っぽい」	

アイドルと三つの距離」(1998)	8 3
(23) 岡田斗司夫『オタクの迷い道』(1999)	8 7
(24) 広田恵介・目黒譲二『オタクライフ』(1999)	9 0
(25) Sharon Kinsella. <i>Adult Manga</i> (2000)	9 2
(26) 岡田斗司夫・山本宏・田中公平『回収』(2000)	9 3
(27) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』(2000)	9 7
(28) 岡田斗司夫・山本宏・田中公平『絶版』(2000)	1 0 2
(29) 太田啓之「オタクの悲劇」(2000)	1 0 6
(30) 西井一夫編『社会主義の終焉』(2000)	1 1 1
(31) 岡田斗司夫・山本弘他『ヨイコ』(2001)	1 1 6
(32) 大塚英志『定本物語消費論』(2001)	1 1 8
(33) 東浩紀『動物化するポストモダン』(2001)	1 2 0
(34) 岡田斗司夫・山本弘他『ナカヨシ』(2002)	1 2 8
(35) 岡田斗司夫・山本弘他『メバエ』(2002)	1 3 1
(36) 森川嘉一郎『趣都の誕生』(2003)	1 3 5
(37) 永江朗『平らな時代』(2003)	1 3 8
(38) 村瀬ひろみ「オタクというオーディエンス」(2003)	1 4 0
(39) 大塚英志『「おたく」の精神史—1980年代論』(2004)	1 4 3
(40) 畑智章「オタク・アニメ・村上隆——『スーパーフラ ット』を巡って」(2004)	1 4 6
(41) 国際交流基金／森川嘉一郎編『おたく：人格＝空間＝ 都市』(2004)	1 5 5
(42) 大塚英志『物語消滅論』(2004)	1 6 1
(43) 相田美穂「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」(2004)	1 6 6
(44) Marc Steinberg “Otaku consumption, Superflat art and the return to Edo”(2004)	1 6 8
(45) 村上隆編『リトルボーイ』(2005)	1 7 4
(46) 稲葉振一郎『オタクの遺伝子』(2005)	1 7 6
(47) 本田透『電波男』(2005)	1 7 9

(48) 守岡太郎「オタク市場マーケティング」(2005)	1 8 3
(49) 『ユリイカ』(総特集◎オタクVSサブカル!) (第37巻 第9号) (2005)	1 8 6
(50) 相田美穂「おたくをめぐる言説の構成—1983~2005年 サブカルチャー史」(2005)	1 8 7
(51) 野村総合研究所オタク市場予想チーム『オタク市場の 研究』(2005)	1 9 5
(52) 難波功士「戦後ユース・サブカルチャーズをめぐって (4): おたく族と渋谷系」(2005)	1 9 8
(53) オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』(2006)	1 9 9
(54) 大澤真幸「オタクという謎」(2006)	2 0 1
(55) 森川嘉一郎・三浦展「オタクと高速道路」(2006)	2 0 4
(56) 宮沢章夫『東京大学「80年代地下文化論」講義』 (2006)	2 0 8
(57) 牟田武生『ジャパंकール』(2006)	2 1 7
(58) パトリック・マンアス/町山智浩訳『オタク・イン・ USA』(2006)	2 1 8
(59) 井上努『「楽しさ」としての観光経験の表象に関する 考察」(2006)	2 2 5
(60) Ken Gelder. <i>Subcultures</i> (2007)	2 2 8
(61) 神澤孝宣「二極化するキャラクター消費」(2007)	2 2 9
(62) 歐陽宇亮『「オタク」とは何か—オタク文化の多様性 とオタク・イメージの貧困性との矛盾を切り口にして』 (2007)	2 3 1
(63) 井上努「旅行経験に基づく<観光オタク>の創作活動 と表象」(2007)	2 3 4
(64) Joseph Britton “Japan-Otacool Nation Trends of Japanese Otaku Youth” (2007)	2 3 6
(65) 東浩紀『ゲームのリアリズムの誕生』(2007)	2 4 1
(66) 岡田斗司夫・唐沢俊一『オタク論!』(2007)	2 4 6

(67) 歌田明弘「日本的なインターネット文化の誕生をめぐって」(2007)	2 4 9
(68) 紙屋高雪『オタクコミュニスト超絶マンガ評論』(2007)	2 5 1
(69) 『2008 オタク産業白書』(2007)	2 5 3
(70) ヒロヤス・カイ『オタクの考察』(2008)	2 5 6
(71) 岡田斗司夫『オタクはすでに死んでいる』(2008)	2 6 1
(72) 森永卓郎・岡田斗司夫『オタクに未来はあるのか! ?』(2008)	2 7 5
(73) 大塚英志・東浩紀『リアルゆくえ』(2008)	2 8 7
(74) 早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』(2008)	2 9 0
(75) 江藤茂博『オタク文化と蔓延する「ニセモノ」ビジネス』(2008)	2 9 1
(76) 松谷創一郎「<オタク問題>の四半世紀」(2008)	2 9 2
(77) 『國文学』(特集:「萌え」の正体)(2008)	3 0 0
(78) 菊池聡『「おたく」ステレオタイプの変遷と秋葉原ブランド』(2008)	3 0 3
(79) Renato Rivera “The Otaku in Transition” (2009)	3 0 8
(80) 清水信一『ル・オタク フランスおたく物語』(2009)	3 0 9
(81) 吉本たいまつ『おたくの起源』(2009)	3 1 3
(82) 山中智省『「おたく」誕生—『漫画ブリッコ』の言説力学を中心に—』(2009)	3 1 9
(83) 田川隆博「オタク分析の方向性」(2009)	3 2 2
(84) 金田一「乙」彦・編『オタク語事典』(2009)	3 2 6
(85) 藤原実『現代オタク用語の基礎知識』(2009)	3 2 8
(86) 榎本秋編『オタクの面白いほどわかる本』(2009)	3 2 9
(87) 折原由梨「おたくの消費行動の先進性に7ついて」(2009)	3 3 3
(88) Patrick W. Galbraith. <i>The Otaku Encyclopedia</i> (2009)	3 3 4

(89) 浅野智彦「コミュニケーションの失敗／自閉するアイデンティティ」(2009)	3 3 5
(90) 柳享英『OTACOOOL WORLD OTAKU ROOMS』(2009)	3 3 6
(91) William M. Tsutsui. <i>Japanese Popular Culture and Globalization</i> (2010)	3 3 8
(92) 原田曜平『近頃の若者はなぜダメなのか 携帯世代と「新村社会」』(2010)	3 3 8
(93) 前島賢『セカイ系とは何か』(2010)	3 4 1
(94) 脇坂幸恵『幻根と幻蕾の精神 “オタク” 女性たちとなりきりメールについて』(2010)	3 4 3
(95) 鏡裕之『非実在青少年論』(2010)	3 4 6
(96) 暮沢剛巳『キャラクター文化入門』(2010)	3 5 5
(97) 池田太臣「オタクの“消滅” ～オタクイメージの変遷」(2011)	3 5 9
(98) 安田誠『オタクのリアル』(2011)	3 6 7
(99) 赤木智弘『若者を見殺しにする国』(2011)	3 6 9
(100) 佐々木隆「気になる言葉⑪ オタク／オタク文化」(2011)	3 7 0
(101) Patrick W. Galbraith. <i>Otaku Spaces</i> (2012)	3 7 2
(102) Mizuko Ito, Daisuke Okabe, and Izumi Tsuji, editors. <i>Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World</i> (2012)	3 7 4
(103) Patrick W. Galbraith. <i>Becoming-otaku: men, girls and movement in Akihabara</i> (2012)	3 8 6
(104) 佐々木隆「大学教育とオタク文化」(2012)	3 8 8
(105) 本郷和人「東大教授、おたく、駆け出しのファンとして おたく文化を許容する国に咲いた大輪のひまわり」(2012)	3 9 2
(106) 池田太臣「オタクならざる「オタク女子」の登場—オタ	

クイメージの変遷」(2012)	396
(107) 村上隆『村上隆完全読本美術手帖記事 1992-2012』 (2012)	402
(108) 辻泉「アニメーション・マニア、オタクという幻想」 (2012)	408
(109) 佐々木隆「気になる言葉⑬ オタク文化系の大学」 (2012)	410
(110) 難波功士・濱野智史「"ヤンキー" と "オタク" につ いて語り尽くす」(2012)	412
(111) 嶽本野ばら『もえいぬ』(2012)	414
(112) 辻泉「オタクの現在を考える」(2012)	417
(113) 佐々木隆『オタク文化論』(2012)	418
(114) 大塚英志『物語消費論改』(2012)	420
(115) 鈴木隆之「『オタク』の履歴書—『オタク』の文化人類 学研究のための試論—」(2013)	425
(116) Joff Peter Norman Bradley “Is the Otaku Becoming Overman?” (2013)	431
(117) 田名部生来監修『田名部生来のオタクカルチャー大全』 (2013)	436
(118) 浅野智彦『「若者」とは誰か』(2013)	437
(119) 寺尾幸紘『オタクの心をつかめ』(2013)	441
(120) 薄葉彬貢『世界アニメ・マンガ消費行動レポート』 (2014)	442
(121) 加藤裕康「若者論とオタク論の系譜」(2014)	443
(122) 渡邊秀司「オタクの言説—外部との『緊張感』を考える めこ—」(2014)	446
(123) 宮台真司監修／辻泉・岡部大介・伊藤瑞子編『オタク的想 像力のリミット』(2014)	452
(124) Patrick W. Galbraith, Thiam Huat Kam, and Björn-Ole Kamm, editors. <i>Debating Otaku in Contemporary</i>	

<i>Japan</i> (2015)	4 5 8
(125) しめすへん『現代オタク論』(2015)	4 6 2
(126) 檀朋美『『関係的な生きづらさ』をオタクの人間関係から 捉える試み—『コミュニケーション不全症候群』の視点か ら—』(2015)	4 6 4
(127) 今井信治『メディア空間における「場所」と「共同性」:オタク 文化をめぐる宗教社会学的研究』(2014)	4 6 7
(128) 永山薫「1983年~オタク文化史クルージング~」(2015)	4 7 9
(129) 原田曜平『新・オタク経済』(2015)	4 7 6
(130) 片瀬一男『若者の戦後史』(2015)	4 8 5
(131) 佐々木隆「TV放送のオタク文化への影響」(2015)	4 8 8
(132) 菊地映輝「オタク化するお台場」(2015)	4 9 0
(133) 宮沢章夫『東京大学「80年代地下文化論」講義 決定版』 (2015)	4 9 3
(134) 斎藤環『おたく神経サナトリウム』(2015)	4 9 4
(135) 羽生雄毅『OTAKU エリート』(2016)	4 9 6
(136) 堀あきこ「オタク、腐女子—メディアによるイメージ」 (2016)	4 9 8
(137) Kascuk Zoltan. <i>From geek to otaku culture and back again</i> (2016)	4 9 9
(138) 大塚英志『二階の住人とその時代』(2016)	5 0 6
(139) 中島渉・松原歆・中津野俊太・中村雅子『『惑行為』 ら見えるオタクの境界デザイン』(2016)	5 1 0
(140) 山岡重行『腐女子の心理学』(2016)	5 1 3
(141) 王男瀟『『オタク論』と系譜学』(2016)	5 1 5
(142) 佐々木隆『ポップカルチャー論』(2016)	5 1 9
(143) 中村一朗「TVゲーム業界の黎明史」(2017)	5 2 1
(144) 南隆太「AKBに観るヤンキー文化とオタク文化の接合 関係について」(2017)	5 2 2
(145) Philip Seaton and and Takayoshi Yamamura,	

editors. *Japanese Popular Culture and Contents*

	<i>Tourism</i> (2017)	5 2 3
(146)	辻泉「オタクたちの変貌」(2017)	5 2 5
(147)	王宥瀟『オタク的なアイデンティティと欲望』(2017)	5 2 8
(148)	北田暁大・解体研編『社会にとって趣味とは何か』 (2017)	5 3 1
(149)	大泉実成『オタクとは何か?』(2017)	5 3 5
(150)	株式会社ライブ編『二次元世界に強くなる現代オタクの 基礎知識』(2017)	5 3 8
(151)	Howexpert Press and Jessica Roar. <i>Otaku 101: An Introductory Guide to Learning About the Otaku Pop Culture, Anime, Manga, and More!</i> (2018)	5 4 0
(152)	渡邊秀司『『優しい関係』の展開について』(2018)	5 4 1
(153)	牧野宏紀「学級内における対抗文化としての『オタク 文化』」(2018)	5 4 2
(154)	今井真治『オタク文化と宗教の臨界』(2018)	5 4 5
(155)	宇野常寛『若い読者のためのサブカルチャー論講義録』 (2018)	5 4 6
(156)	西村青葉『オタク法研究』(第1号) (2018)	5 4 7
(157)	平成オタク研究会編『図解 平成オタク 30 年史』 (2018)	5 4 7
(158)	佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係』(2018)	5 5 0
(159)	山上尚彦・斎藤環・森田展彰・大谷保和「オタク的消 費行動と心理不応の関連の検討」(2018)	5 5 4
(161)	福嶋亮大『ウルトラマンと戦後サブカルチャーの風景』 (2018)	5 5 7
(160)	Patrick W. Galbraith. <i>Otaku and the Struggle for Imagination in Japan</i> (2019)	5 6 3
(161)	松下戦具「広義化した『オタク』の整理—オタクファ	

ッションを考察するために」(2019)	5 6 6
(162) 小林義寛『文化 (the cultural)』の文脈化—あるいは 雑種化と土着化—(2019)	5 6 8
(163) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係増補版』(2019)	5 7 0
(164) はちこ『中華オタク用語辞典』(2019)	5 7 1
(165) 菊地映輝「都市空間におけるサブカルチャーの政策的 振興に関する研究」(2019)	5 7 2
(166) 佐々木隆『書誌から見た「オタク」研究』(2019)	5 7 8
(167) 中山淳雄『オタク経済圏創世記』(2019)	5 8 3
(168) Matt Alt. <i>Pure Invention</i> (2020)	5 8 4
(169) Ornella Civardi and Gavin Blair. <i>Japan in 100 Words</i> (2020)	5 8 9
(170) 張璋容「日本のポップカルチャーとジェンダー研究— オタク文化を中心に」(2020)	5 9 0
(171) 亀山康夫「オタク文化の専門研究機関の発足とその効 果：世界オタク研究所の活動から」(2020)	5 9 3
(172) 山田智之「オタクの職業観に関わる研究」(2020)	5 9 8
(173) 高田治樹・菊地学・尹成秀「オタクはどのような印象 をもたれているのか？—オタクカテゴリと印象との相 互関連性の検討」(2020)	6 0 1
(174) 株式会社ライブ編『365日を知る現代オタクの教養』 (2020)	6 0 4
(175) 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係追加増補版』(2020)	6 0 6
(176) 山岡重行編『サブカルチャーの心理学』(2020)	6 0 7
(177) 永田大輔「OVA という発明」(2020)	6 1 6
(178) Gianni Simone. <i>Otaku Japan</i> (2021)	6 1 7
(179) MJ Jean. <i>Anime Culture and Otaku in America</i> (2021)	6 2 1
(180) 佐々木隆『ことばとオタク文化』(2021)	6 2 4

(181) 大倉韻「オタク文化は、現在でも都市のものなのか」 (2021)	6 2 7
(182) NHK『平成ネット史 (仮)』取材班「ネットは『オタク』のものだった平成10年(1998年)～平成18年(2006年)」(2021)	6 3 2
(183) 山野車輪『オタクが日本を「右傾化」させた』(2021)	6 3 5
(184) 佐々木隆『書誌から見た「オタク」研究 増補版』 (前編)(中編)(後編)(2021)	6 3 7
(185) 佐々木隆「オタク書誌(抄)」(2021)	6 4 0
(186) Robert Kantan, Lincoln Dexter and Irwing Wong, editors <i>The Obsessed</i> (2022)	6 4 1
(187) 佐々木隆「オタク書誌 増補(抄)」(2022)	6 4 3
(188) 内藤理恵子『新しい教養としてのポップカルチャー』 (2022)	6 4 3
(189) 吉田尚紀『オタクを武器に生きていく』(2022)	6 3 4
(190) 小林航太『オタク六法』(2022)	6 4 8
(191) しげの『持続可能なオタク目標 公式解説』(2022)	6 5 2
(192) 青山弘之監修/天川まなる, 條支ヤーセル『戦火の中のオタクたち』(2023)	6 5 4
(193) カレー沢薫『オタクのたのしい創作論』(2023)	6 5 5
(194) 牧和生『オタクと推しの経済学』(2023)	6 5 8
(195) 小出洋子編『オタク用語辞典 大限界』(2023)	6 6 5
(196) 森川嘉一郎「おたく(オタク)」(2024)	6 6 8
(197) 田中東子『オタク文化とフェミニズム』	6 7 1
(198) 永田大輔『アニメオタクとビデオの文化社会学』(2024)	6 7 7
(199) オタクを研究するとはどういうことか	6 8 2
注	6 8 4

第7章 オタク文化の周縁

1 腐女子 (女性オタク)・BL 研究	1
(1) 「腐女子」の定義	1
[1] 新村出編『広辞苑』と松村明編『大辞林』の定義	1
[2] オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』(2006)	3
[3] Patrick W. Galbraith. <i>The Otaku Encyclopedia</i> (2009)	3
[4] 金田一「乙」彦・編『オタク語事典』(2009)	4
[5] 藤原実『現代オタク用語の基礎知識』(2009)	5
[6] かつくら編集部『腐女子語辞典』(2013)	5
[7] 平成オタク研究会編『図解 平成オタク 30 年史』 (2018)	7
[8] はちこ『中華オタク用語辞典』(2019)	8
[9] インターネット上の定義	9
1 ニコニコ大百科	9
2 コトバンク 知恵蔵の解説	9
3 コトバンク デジタル大辞泉の解説	9
4 ピクシブ百科事典	9
5 Hatena Keyword	9
6 同人用語の基礎知識	10
(2) 腐女子・BL の研究	11
[1] 荷宮和子『おたく少女の経済学』(1995)	11
[2] 岡田斗司夫編『国際おたく大学』(1998)	15
[3] 西村マリ『アニパロとヤオイ』(2002)	17
[4] 有吉由香・杉浦由美子「女オタク 萌える女オタク」 (2005)	20
[5] 『ユリイカ』(総特集◎文化系女子カタログ) (第37巻 第12号) (2005)	23
[6] 山本文子&BL サポーターズ『やっぱりボーイズラブが好き』 (2005)	27

[7]	杉浦由美子『オタク女子研究』(2006)	29
[8]	杉浦由美子『腐女子化する世界』(2006)	32
[9]	金田淳子「マンガ同人誌——解釈共同体のポリティクス」(2007)	34
[10]	『ユリイカ』(総特集◎腐女子マンガ体系)(第39巻第7号)(2007)	38
[11]	『ユリイカ』(総特集◎BLスタディーズ)(第39巻第16号)(2007)	41
[12]	岡田斗司夫『オタクはすでに死んでいる』(2008)	43
[13]	猪狩淳一「オタクから腐女子～07年のオタク産業と女性～」(2007)	44
[14]	杉浦由美子『かくれオタク9割』(2008)	45
[15]	石田美紀『密やかな教育—くよおい・ボーイズラブ>前史』(2008)	51
[16]	堀あきこ『欲望のコード』(2009)	54
[17]	杉浦由美子『101人の腐女子とイケメン王子』(2009)	56
[18]	河口和也・風間孝『同性愛と異性愛』(2010)	59
[19]	守和子「やおい/BLをめぐって」(2010)	61
[20]	池田太臣「オタクならざる「オタク女子」の登場—オタクイメージの変遷」(2012)	64
[21]	嶽本野ばら『もえいぬ』(2012)	65
[22]	桐生操『世界ボーイズラブ大全』(2012)	67
[23]	石田喜美+岡部大介「『少女文化』の中の腐女子」(2014)	69
[24]	『美術手帖』(特集:ボーイズラブ)(第66巻第1016号)(2014)	71
[25]	横山英美編『ユリイカ』(特集:百合文化の現在)(第46巻第15号)(2014)	76
[26]	溝口彰子『BL進化論』(2015)	79
[27]	西村マリ『BLカルチャー論』(2015)	82

[28]	西原麻里「やおい・ボーイズラブ—純愛とエンターテイメントの一大ジャンル」(2016)	8 5
[29]	堀あきこ「オタク、腐女子—メディアによるイメージ」(2016)	8 7
[30]	山岡重行『腐女子の心理学』(2016)	8 7
[31]	溝口彰子『BL 進化論 [対話篇]』(2017)	9 1
[32]	サンキュータツオ・春日太一『ボクたちの BL 論』(2018)	9 6
[33]	山岡重行『腐女子の心理学 2』(2019)	9 9
[34]	伊藤氏貴『同性愛文学の系譜』(2020)	1 0 1
[35]	ふぢのやまい編『「百合映画」完全ガイド』(2020)	1 0 3
[36]	堀あきこ・守如子編『BL の教科書』(2020)	1 0 5
[37]	山岡重行編『サブカルチャーの心理学』(2020)	1 0 8
[38]	明石陽介編『ユリイカ』(特集：女オタクの現在—推しとわたし) (第 52 巻第 11 号) (2020)	1 1 1
[39]	守如子「BL (ボーイズラブ)	1 1 4
[40]	腐女子小史	1 1 5
2	異性装	1 1 8
	(1) 中央大学社会科学研究所研究チーム「セクシュアリティの歴史と現在」編『異性装・同性愛書誌目録』(2004)	1 1 8
	(2) 中根千絵他『異性装』(2023)	1 1 9
3	少年愛	1 2 1
注	1 2 2

第8章 オタク・腐女子・同性愛者のアニメ・映画・ドラマ・・・	1
1 映像化された作品・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	1
(1) 那須博之監督『セーラー服百合族』(1983)・・・・・・・・	1
(2) 金子修介監督『OL百合族19歳』(1984)・・・・・・・・	2
(3) 橋口亮輔監督『夕辺の秘密』(1989)・・・・・・・・	4
(4) もりたけし監督『おたくのビデオ』(1991)・・・・・・・・	4
(5) 山田大樹監督『七人のオタク』(1992)・・・・・・・・	6
(6) 橋口亮輔監督『二十才の微熱』(1993)・・・・・・・・	7
(7) 井沢満脚本／細野英延・五木田竜一演出『同窓会』 (1993)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	8
(8) 橋口亮輔監督『渚のシドバッド』(1995)・・・・・・・・	10
(9) 中島哲也監督『下妻物語』(2004)・・・・・・・・	12
(10) 渡辺直美監督『青春801あり!』(2004)・・・・・・・・	12
(11) 村上正典監督『電車男』(2005)・・・・・・・・	13
(12) 犬童一心監督『メゾンド・ヒミコ』(2005)・・・・・・・・	14
(13) 三池崇史監督『46億円の恋』(2006)・・・・・・・・	14
(14) 兼重淳監督『腐女子彼女。』(2009)・・・・・・・・	15
(15) 橋口亮輔監督『ハッシュ!』(2010)・・・・・・・・	17
(16) 大根仁監督『モテキ』(2011)・・・・・・・・	18
(17) 川村泰祐監督『海月姫』(2014)・・・・・・・・	20
(18) 右田昌万監督『地下の中心で愛を叫ぶ!』(2014)・・・	20
(19) ドン・ホール、クリス・ウィリアムズ監督『ベイマ ックス』(2014)・・・・・・・・・・・・・・・・	20
(20) 天野千尋監督『どうしても触れたくない』(2014)・・・	21
(21) 原桂之介監督『小川町セレナード』(2014)・・・・・・・・	22
(22) 佐藤真人監督『電波教師』(2015)・・・・・・・・	23
(23) 村山和也監督『墮ちる』(2016)・・・・・・・・	23
(24) 豊島圭介監督『ヒーローマニア生活』(2016)・・・・・・・・	24
(25) ピーター・ハッチングス監督『オタクレボリューション』	

ョン』(2017)	25
(26) 徳尾浩司脚本『おっさんずラブ』(2018)	25
(27) 英勉監督『3D彼女 リアルガール』(2018)	29
(28) 坂木司原作『女子的生活』(2018)	30
(29) 松本優作監督『Noise』(2019)	31
(30) 盆子原誠・大嶋慧介・上田明子・野田雄介演出『腐女子、うっかりゲイに告(コク)る』(2019)	32
(31) 加藤拓也脚本／狩山俊輔・水野格・茂山佳則『俺のスカート、どこ行った?』(2019)	35
(32) 森下佳子『だから私は推しました』(2019)	36
(33) 中江和仁・野尻克己・片桐健滋・松本佳奈・平田大輔監督『きのう何食べた?』(2019)	36
(34) 福田雄一監督『ヲタクに恋は難しい』(2020)	37
(35) 平沼紀久監督『私がモテてどうすんだ』(2020)	38
(36) 行定勲監督『窮鼠はチーズの夢を見る』(2020)	39
(37) 内田英治監督『ミッドナイトスワン』(2020)	40
(38) 今泉力哉監督『his』(2020)	41
(39) 今泉力哉監督『あの頃。』(2021)	42
(40) 及川五郎・竹園元・笈昌也監督『ザ・ハイスクールヒーローズ』(2021)	43
(41) 松本壮史監督『サマーフィルムにのって』(2021)	43
(42) 中江和仁監督『劇場版 きんのう何食べた?』(2021)	44
(43) 草野翔吾監督『彼女が好きなもの』(2021)	45
(44) 北川悦吏子脚本『ウチの娘は、彼氏ができない!!!』(2021)	46
(45) 矢島弘一脚本『ハルカの光』(2021)	47
(46) 福田晋一原作／篠原啓輔監督『その着せ替え人形は恋をする』(2022)	48
(47) 風間太樹監督『チュリまほ THE MOVIE～30歳まで童貞だと魔法使いになれるらしい～』(2022)	49

(48) 狩山俊輔監督『メタモルフォーゼの縁側』(2022)	50
2 イベント・気になるTV番組	51
(1) コミックマーケット(1975-)	51
(2) 『カルトQ』(1991-1993)	63
(3) 『TVチャンピオン』(1992-2006)	64
(4) 『開運!なんでも鑑定団』(1994-)	65
(5) 日本オタク大賞(2001-)	65
(6) 『マツコの知らない世界』(2011-)	67
(7) ニコニコ超会議(2012-)	67
(8) 『激レアさんを連れてきた。』(2017-)	70
(9) 『サンドウィッチマン&芦田愛菜の博士ちゃん』 (2019-)	71
注	72

第9章 文化としてのマンガ／アニメ

1	マンガとアニメ	1
2	日本のマンガ	18
(1)	日本のマンガ史	18
[1]	マンガの原点を探る	18
1	日本のマンガ前史	21
2	法隆寺金堂天井板落書	22
3	正倉院	27
4	唐招提寺梵天像の台座	28
5	平等院鳳凰堂	29
6	絵巻物	31
7	『鳥獣人物戯画』	32
8	『源氏物語絵巻』	39
9	『信貴山縁起』	40
10	『伴大納言絵巻』	41
11	鳥羽絵	42
12	葛飾北斎『北斎漫画』	45
13	明治時代のマンガ	52
13-1	チャールズ・ワーグマン	54
13-2	今泉一瓢	57
13-3	北澤楽天	57
13-4	『團圓珍聞』と『驥尾団子』	64
14	大正時代から昭和戦前のマンガ	67
15	昭和戦後のマンガ	70
16	平成のマンガ	79
[2]	田河水泡	80
[3]	手塚治虫	85
1	ストーリーマンガ	85
2	マンガと雑誌	91

2-1	『漫画少年』	91
2-2	4コマからストーリーマンガへ	89
2-3	『漫画読本』から劇画へ	93
2-4	『週刊少年マガジン』『週刊少年サンデー』『週刊少年ジャンプ』	95
[4]	同人誌	109
[5]	白土三平	111
[6]	石ノ森章太郎	112
[7]	長谷川町子	117
[8]	少女マンガ	120
1	ジェンダー	121
2	少女マンガの起源	125
3	戦後の少女マンガ	128
4	24年組	135
5	西谷祥子	141
6	双子(分身)というテーマ	143
7	高橋留美子	146
8	少女マンガの映画化	151
3	日本のアニメ史	153
(1)	アニメの原点を探る	153
(2)	マンガとアニメ	157
(3)	日本のアニメの原点	158
(4)	戦争とアニメ	171
(5)	戦後のアニメ	176
(6)	TVアニメの登場：マンガからTVアニメへ そして、映画へ	181
(7)	定着するか3Dアニメ	200
[1]	大塚康生	201
[2]	『ドラえもん』	202
[3]	『それいけアンパンマン』	204

[4]	『ちびまる子ちゃん』	206
[5]	『宇宙戦艦ヤマト』	207
[6]	『機動戦士ガンダム』	209
[7]	鳥山明『ドラゴンボール』シリーズ	214
[8]	大友克洋監督『AKIRA』	222
[9]	押井守	223
[1]	『うる星やつら オンリー・ユー』(1983)	223
[2]	『機動警察パトレイバー』シリーズ	223
[3]	『Ghost in the Shell/攻殻機動隊』(1995)	224
[4]	『イノセンス』(2004)	226
[5]	『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』(2008)	226
[10]	『ポケット・モンスター』シリーズ	227
[11]	宮崎駿・高畑勲とスタジオジブリ	229
[1]	宮崎駿	229
[2]	スタジオジブリ	233
[3]	高畑勲	240
[4]	スタジオジブリ出身者の活躍	243
[12]	庵野秀明	243
[1]	『新世紀エヴァンゲリオン』シリーズ	245
[2]	『シン・ゴジラ』(2016)	249
[3]	『シン・ウルトラマン』(2022)	250
[4]	『シン・仮面ライダー』(2023)	251
[13]	山村浩二監督『頭山』	252
[14]	新海誠	254
[1]	『君の名は。』(2016)	256
[2]	『天気の子』(2019)	258
[3]	『すずめの戸締り』(2022)	260
[15]	細田守	261
[1]	『時をかける少女』(2006)	262
[2]	『サマーウォーズ』(2009)	262

[3]	『おおかみこどもの雨と雪』(2012)・・・・・・・・・・・・・・・・	263
[4]	『バケモノの子』(2015)・・・・・・・・・・・・・・・・	264
[5]	『未来のミライ』(2018)・・・・・・・・・・・・・・・・	265
[6]	『竜とそばかすの姫』(2021)・・・・・・・・・・・・・・・・	268
[16]	吾峠呼世晴原作／外崎春雄監督『鬼滅の刃 無限列車編』(2020)・・・・・・・・・・・・・・・・	269
[17]	芥見下々『呪術廻戦』シリーズ・・・・・・・・・・・・・・・・	274
[18]	NHK「日本アニメ100」・・・・・・・・・・・・・・・・	275
[19]	マンガ／アニメとゲーム・・・・・・・・・・・・・・・・	279
	(2) マンガ／アニメの社会的評価・・・・・・・・・・・・・・・・	282
[1]	マンガと博物館・図書館・・・・・・・・・・・・・・・・	282
[2]	マンガ博物館・図書館の登場・・・・・・・・・・・・・・・・	287
[3]	マンガ／アニメと教育・・・・・・・・・・・・・・・・	289
[4]	マンガ／アニメと大学・・・・・・・・・・・・・・・・	294
[5]	研究としてのマンガ／アニメ・・・・・・・・・・・・・・・・	299
[1]	厨川白村「藝術としての漫画」(1919)・・・・・・・・・・・・・・・・	299
[2]	後藤福次郎『漫画事典 附漫画の描き方』(1933)・・・・・・・・	300
[3]	芸術学院編集部編『漫画事典』(1952)・・・・・・・・・・・・・・・・	301
[4]	石子順造『マンガ芸術論』(1967)・・・・・・・・・・・・・・・・	302
[5]	石子順『新マンガ学』(1978)・・・・・・・・・・・・・・・・	303
[6]	トクマオリオン編『1979年版劇画・マンガ家オール名鑑』 (1979)・・・・・・・・・・・・・・・・	304
[7]	清水勲・日本漫画資料館監修『日本のまんがの300年』 (1993)・・・・・・・・・・・・・・・・	306
[8]	ジャクリーヌ・ベルト／佐藤和夫・水野邦彦訳『マンガ の国ニッポン』(1994)・・・・・・・・・・・・・・・・	309
[9]	宮原浩二郎・荻野昌弘編『マンガの社会学』(2001)・・・・・・・・	310
[10]	日下翠『漫画学のススメ』(2000)・・・・・・・・・・・・・・・・	312
[11]	重吉知美「マンガ論の系譜の社会学的マンガ研究の可能性」 (2003)・・・・・・・・・・・・・・・・	313

[12]	夏目房之介『マンガ学への挑戦』(2004)	3 2 0
[13]	永山薫『エロマンガ・スタディーズ』(2006)	3 2 1
[14]	竹内オサム『マンガ研究ハンドブック』(2008)	3 2 2
[15]	夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』(2009)	3 2 5
[16]	竹内オサム『本流! マンガ学』(2009)	3 2 7
[17]	永山薫『増補 エロマンガ・スタディーズ』(2014)	3 2 7
[18]	竹内オサム・西村麻里編『マンガ文化 55のキーワード』 (2016)	3 3 1
[19]	志波秀字『まんが★漫画★MANGA 日本の漫画はなぜ 世界一なのか』(2016)	3 3 2
[20]	吉村和真, ジャクリーヌ・ベント編『マンガ・スタディーズ』 (2020)	3 3 4
[21]	澤村修治『日本マンガ全史』(2020)	3 3 6
[22]	Nagayama, Kaoru. Galbraith, Patrick W. and Bauwens- Sugimoto, Jessica, translators. <i>Erotic Comics in Japan: As Introduction to Eromanga</i> (2021)	3 3 9
[23]	康村諒『アニメーション文化論』(2022)	3 4 4
[24]	永川竜介『日本アニメの革新』(2023)	3 4 8
[6]	マンガ・リテラシー	3 4 9
[7]	アニメ学とは何か	3 5 3
[8]	漫画好楽会	3 5 5
[9]	東京漫画会	3 5 6
[10]	漫画集団	3 5 9
[11]	日本漫画家協会	3 6 1
[12]	日本マンガ学会	3 6 3
[13]	日本動画協会	3 6 7
[14]	日本アニメーション学会	3 6 9
3	原作としてのマンガ	3 7 3
	(1) TVアニメ・アニメ映画	3 7 3
	(2) 2.5次元	3 7 9

4	ライトノベル	394
5	ゲーム	397
注		402

第10章 人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグとSF

1	ロボットの時代	1
(1)	人造人間・ロボットへの憧れ	1
(2)	ロボットの時代を迎えて	2
(3)	ロボット200年を超えて	5
2	定義としてのロボットを考える	6
(1)	「科学」・「文学」とは何か	7
(2)	用語の整理	8
[1]	ロボットのイメージ	8
[2]	「ロボット」とは何か	10
[3]	オートマトン	29
[4]	人造人間	35
[5]	アンドロイド	36
[6]	サイボーグ	42
[7]	その他	49
[8]	ゴシック小説からSFへ	52
[9]	SFとロボット・サイボーグの研究	55
[1]	SFと人造人間・ロボット	55
[2]	Julian Offray de La Mettrie. <i>Man a Machine</i> (1747)	60
[3]	John Desmond Bernal. <i>The World, the Flesh and the Devil</i> (1929)	68
[4]	Nobert Wiener. <i>Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine</i> (1948)／ <i>The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society</i> (1950)	77
[5]	D.S.Halacy, Jr. <i>Cyborg: The Evolution of the Superman</i> (1965)	85
[6]	福島正実編『SF入門』(1965)	87

7	筒井康隆編『SF 教室』(1971)	9 0
8	Brian W. Aldiss. <i>Billion Year Spree: The True History of Science Fiction</i> (1973)	9 4
9	Philip K. Dick “Man, Android, and Machine” (1975) . . .	1 0 0
10	Patricia S. Warrick. <i>The Cybernetic Imagination in Science Fiction</i> (1980)	1 0 2
11	米沢嘉博『戦後 SF マンガ史』(1980)	1 1 1
12	石原藤夫『SF ロボット学入門』(1981)	1 1 3
13	小松左京『小松左京の SF セミナー』(1982)	1 1 4
14	David Wingrave, editor. <i>The Science Fiction Source Book</i> (1984)	1 1 8
15	Donna J. Haraway. “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”(1984)	1 2 2
16	Issac Asimov and Karen A. Frankel. <i>ROBOTS, Machines in Man's Image</i> (1985)	1 2 4
17	Brian W. Aldias and David Wingrave. <i>Trillion Year Spree</i> (1986)	1 3 0
18	Chris Hables Gray, editor. <i>The Cyborg Handbook</i> (1995)	1 3 7
19	永瀬唯『肉体のヌートピア』(1996)	1 3 8
20	遠藤徹『ポスト・ヒューマン・ボディーズ』(1998)	1 4 5
21	N. Katherine Hayles. <i>How We Became Posthuman</i> (1999)	1 4 8
22	森下一仁『思考する物語』(2000)	1 5 2
22	巽孝之編『日本 SF 論争史』(2000)	1 5 4
23	野田昌宏『図説ロボット』(2000)	1 5 4
24	築地達郎+京都経済新聞社取材班『ロボットだって恋をする』(2001)	1 5 9
25	瀬名秀明『ロボット 21 世紀』(2001)	1 6 3

26	館暲『ロボット入門』(2002)	169
27	Bruce Grenville, editor. <i>The Uncanny: Experiments in Cyborg Culture</i> (2003)	174
28	瀬名秀明編著『ロボット・オペラ』(2004)	177
29	馬場伸彦編『ロボットの文化誌』(2004)	182
30	梶田秀司編著『ヒューマノイドロボット』(2005)	185
31	中山眞『ロボットが日本を救う』(2006)	187
32	小松左京監修／瀬名秀明編『サイエンス・イマジネーション』(2008)	191
33	石黒浩『ロボットとは何か―一人の心を映す鏡』(2009)	194
34	岩田倫典「ロボット一族の展開」(2011)	198
35	西山禎泰「日本におけるロボットの変遷と表現との関係」(2011)	199
36	森瀬繚監修／クロノスケープ『ゲームシナリオのためのSF事典』(2011)	207
37	限界研編『ポストヒューマニティーズ』(2013)	211
38	Dan Roberts. <i>Famous Robots & Cyborgs</i> (2013)	219
39	Emily Anthes. <i>Frankenstein's Cat</i> (2013)	220
40	Despina Kakudaki. <i>Anatomy of a Robot</i> (2014)	226
41	森政弘『ロボット考学と人間』(2014)	231
42	久保明教『ロボットの人類学』(2015)	235
43	早川書房編集部編『海外SFハンドブック』	238
44	柴田崇「サイボーグの原型：“extension”の系譜学に基づくJ.D.バナーの読解」(2015)	247
45	小澤京子「人造美女の系譜学 ポストヒューマン的テクノロジーのジェンダー化をめぐる文化的想像力」(2015)	249
46	稲見昌彦『スーパーヒューマン誕生!』(2016)	251
47	北島明弘監修『SF大クロニクル』(2016)	262
48	志波秀字『まんが★漫画★MANGA 日本の漫画はなぜ	

	世界一なのか』(2016)	265
[49]	根村直美『ポストヒューマン・エシックス序説』 (2017)	266
[50]	中嶋秀明『ロボット—それは人類の敵か、味方か』 (2018)	270
[51]	Jason Porterfield. <i>Robots, Cyborgs, and Androids</i> (2019)	279
[9]	文芸上の日本のロボット	282
[1]	「文芸」とは	283
[2]	近代日本から戦前まで	288
[3]	戦後から1960年代の日本のサイボーグ・マンガ	293
[4]	田河水泡・海野十三から手塚治虫へ	299
[5]	科学小説集とSF雑誌創刊	302
[10]	文芸上の日本のロボット研究	303
[1]	米沢嘉博『戦後SFマンガ史』(1980)	303
[2]	朝日ソノラマ編『TVアニメ史 ロボットアニメ編』 (1981)	305
[3]	小松左京『小松左京のSFセミナー』(1982)	309
[4]	井上晴樹『日本ロボット創世記 1920-1938』(1993) ／井上晴樹『日本ロボット戦争記 1939-1945』(2007)	311
[5]	安積邦編『ロボットヒーロー鋼鉄列伝』(1994)	313
[6]	長谷川裕一『すごい科学で守ります!』(1998)	314
[7]	鹿野司『巨大ロボット誕生』(1998)	316
[8]	谷崎あきら「特講【ロボ学】『改訂版・巨大ロボットの 歴史』(1998)	319
[9]	瀬戸龍哉・山本敦司『巨大ロボット読本』(1999)	325
[10]	長谷川裕一『もっとすごい科学で守ります!』(2000)	327
[11]	浅野智明・川島栄作編『僕たちの好きな巨大ロボット』 (別冊宝島860号)(2003)	330
[12]	瀬名秀明編著『ロボット・オペラ』(2004)	332

13	国際交流基金『おたく：人格＝空間＝都市』（2004）	3 3 7
14	稲葉振一郎『オタクの遺伝子』（2005）	3 3 8
15	遠藤汐『昭和ロボット漫画館』（2005）	3 3 9
16	ササキバラ・ゴウ編『「戦時下」のおたく』（2005）	3 4 1
17	長谷川裕一『さらにすごい科学で守ります！』（2005）	3 4 2
18	大澤真幸「オタクという謎」（2006）	3 4 5
19	日下三蔵『日本SF全集・総解説』（2007）	3 4 4
20	TEAS 事務所／ネタペディア 2010 制作委員会編『ロボットアニメ・ネタペディア 2010』（2011）	3 4 7
21	瀬戸龍哉・山本敦司『スーパーロボット読本』（2011）	3 4 8
22	池田宏・小出正志・横田正編『アニメーション事典』（2012）	3 5 3
23	オフィス J.B.／旭和則編『戦え！全日本アニメロボ大全集 70～80 年代篇』（2012）／オフィス J.B.／旭和則編『戦え！全日本アニメロボ大全集 90 年代篇』（2012）／オフィス J.B.／旭和則編『戦え！全日本アニメロボ大全集 2000 年代篇』（2013）	3 5 5
24	『日本アニメーションガイド ロボットアニメ編』（2013）／ <i>Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime</i> (2013)	3 5 5
25	山田夏樹『ロボットと＜日本＞』（2013）	3 6 1
26	高槻真樹『戦前日本 SF 映画創世記』（2014）	3 6 5
27	紀田順一郎協力／講談社編『大伴昌司＜SF・怪獣・妖怪＞秘蔵大図解』（2014）	3 6 8
28	長山靖生『日本 SF 精神史 [完全版]』（2018）	3 6 9
29	佐々木隆『ロボット 100 年—文学・マンガ・アニメ・映像—』（2018）	3 7 1
30	佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』（2018）	3 7 3
31	佐々木隆『文芸上の人造人間・ロボット・アンドロイ	

ド・サイボーグ』(2019)	374
32 足立加勇『日本のマンガ・アニメにおける「戦い」の 表象』(2019)	375
33 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係増補版』(2019)	380
34 池田太臣他編『巨大ロボットの社会学』(2019)	380
35 佐々木隆『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関 係追加増補版』(2020)	386
36 佐々木隆『文芸上・映像上の人造人間・ロボット・ア ンドロイド・サイボーグ』(2021)	386
37 孫旻喬「近現代の大衆文化における「ロボット」の表 現研究」(2021)	387
38 「日本の巨大ロボット群像—巨大ロボットアニメ、そのデザ インと映像表現」(2023, 2024)	396
注	398

第 11 章 文芸上・映像上の人造人間・ロボット・アンドロイド・サイボーグ

1 文芸上・映像上の人造人間・ロボット・アンドロイド

・サイボーグ	1
(1) ホメロス『イーリアス』(BC.8 世紀)	4
(2) アポロニオス『アルゴナウティカ』(BC.3 世紀)	7
(3) オヴィディウス『メタモノフォーゼ』(『転身物語』 (BC1 世紀～AD1 世紀)	9
(4) 列禦寇『列子』(BC.400 年頃)	11
(5) 『今昔物語集』(1110～1124)	15
(6) 西行法師『撰集抄』(1183)	16
(7) ゴーレム伝説 (16 世紀)	18
(8) ホフマン『砂男』(1816)	21
(9) メアリー・シェリー『フランケンシュタイン』(1818)	25
(10) ゲーテ『ファウスト』(第 2 部、1832)	31
(11) エドガー・アラン・ポー『シェヘラザードの千二夜 物語』(1845)	34
(12) レオ・ドリーブ作曲『コッペリア』(1870, バレエ 初演)	35
(13) カルロ・コロデー『ピノッキオの冒険』(1883)	35
(14) ヴィリエ・ド・リラダン『未来のイヴ』(1886)	37
(15) ルイス・P・セナレンズ他『フランク・リード』シリ ーズ (1891～1898)	42
(16) アンビローズ・ビアス『モスクンの人形』(1893)	43
(17) アーサー・マッケン『怪奇クラブ』(1895)	43
(18) L・フランク・バウム『オズの魔法使い』(1900)	43
(19) ハリー・グロスマン、バートン・L・キング監督『人 間タンク』(1919, 映画)	45
(20) カレル・チャペック『R.U.R.』(1920)	46
(21) 賀川豊彦『空中征服』(1922)	57

(22) カレル・チャペック／宇賀伊津緒訳／土方与志演出 『人造人間』(1924, 日本初演)	59
(23) 国枝史郎「人間製造」(1924)	60
(24) フリッツ・ラング監督『メトロポリス』(1926, 映画)	62
(25) 平林初之輔「人造人間」(1928)	65
(26) 高田義一郎「人造人間」(1928)	66
(27) 田河水泡「滑稽諧謔超科学的 人造人間」(1929, マンガ)	67
(28) 江戸川乱歩「押絵と旅する男」(1929)	67
(29) 川端康成「人造人間譚」(1929)	69
(30) 水島爾保布「人造人間時代」(1929)	71
(31) 直木三十五「ロボットとベッドの重量」(1931)	72
(32) 川端康成「水晶幻想」(1931)	75
(33) 北園克衛「レグホン博士のロボット」(1932)	76
(34) ルイ・フリードランダー監督『殺人事件』(1934, 映画)	78
(35) オットー・ブローワ、B・リーヴス・イーソン監督 『五百年後の世界』(1935, 映画)	78
(36) B・リーヴス・イーソン、ジョセフ・ケイン監督 『海底下の科学戦』(1936)	79
(37) 海野十三「機械兵士」(1936)	79
(38) 海野十三「人造人間事件」(1936)	80
(39) 海野十三「電気鳩」(1937)	83
(40) レスター・デル・リイ『愛しのヘレン』(1938)	84
(41) 米澤正夫監督『無敵三剣士』(1938, 映画)	86
(42) 蘭郁二郎「人造恋愛」(1938)	86
(43) 山口哲平監督『鋼鉄人間』(1938, 映画)	91
(44) 米澤正夫監督『鉄の爪』(1939, 映画)	92
(45) フォード・ビーブ・サウル、A・グッドキング監督 『忍び寄る幽鬼／ファントム・クリープス』(1939, 映画)	93

(46)	海野十三「人造人間エフ氏」(1939)	9 3
(47)	蘭郁二郎「白金神経の少女」(1939)	9 5
(48)	山内俊英監督『怪電波の戦慄 第一篇 人間タンク 出現篇』(1939, 映画)	9 8
(49)	ジョン・ワグナー監督『電気人間』(1940, 映画)	9 9
(50)	エドモンド・ハミルトン『恐怖の宇宙帝王』(1940)	1 0 0
(51)	海野十三「人造人間の秘密」(1940)	1 0 9
(52)	蘭郁二郎「植物人間」(1940)	1 1 0
(53)	山本嘉次郎監督『孫悟空 前後篇』(1940, 映画)	1 1 2
(54)	海野十三「特許多腕人間方式」(1941)	1 1 4
(55)	C.L.ムーア「美女ありき」(1944)	1 1 5
(56)	横井福次郎「ふしぎな国のプッチャー」(1946, 連載マンガ)	1 2 2
(57)	手塚治虫『火星博士』(1947, マンガ)	1 2 3
(58)	海野十三「金属人間」(1947)	1 2 5
(59)	海野十三「超人間X号」(1948)	1 3 1
(60)	手塚治虫『大空魔王』(1948, マンガ)	1 3 8
(61)	宇野一路『原子力人造人間』(1948, マンガ)	1 4 1
(62)	アイザック・アシモフ『われはロボット』(1950)	1 4 2
(63)	<i>The Magical Amazing Robot</i> (1950 年代初頭, ボードゲーム)	1 5 2
(64)	ロバート・ワイズ監督『地球の静止する日』(1951, 映画)	1 5 3
(65)	手塚治虫「アトム大使」(1951, マンガ連載開始)	1 5 3
(66)	ポール・グリモー監督『やぶにらみの暴君』(1952, 映画)	1 5 4
(67)	バーナード・ウルフ『リムボー』(1952)	1 5 8
(68)	石川達三「最後の共和国」(1952)	1 6 0
(69)	安部公房「R62 号の発明」(1953)	1 6 6
(70)	アイザック・アシモフ『鋼鉄都市』(1954)	1 7 1

(71) 前谷惟光『ロボット三等兵』(1955, マンガ連載開始)・・・	180
(72) マクラウド・ウィルコックス監督『禁断の惑星』 (1956, 映画)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	181
(73) 桑田二「巨人16号」(1958)・・・・・・・・・・・・・・・・	183
(74) 星新一「人造美人」(1958)・・・・・・・・・・・・・・・・	183
(75) ロバート・A・ハインライン『宇宙の戦士』(1959)・・・	184
(76) 獅子文六「ロボッチイヌ」(1959)・・・・・・・・・・・・	190
(77) 手塚治虫原作／吉川博他監督『鉄腕アトム』(1959, TV 放映開始)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	193
(78) 手塚治虫「魔人ガロン」(1959)・・・・・・・・・・・・	196
(79) 手塚治虫「鉄腕アトム 火の壺島の巻」(1959, マン ガ連載開始)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	196
(80) 水木しげる「サイボーグ」(1961, マンガ)・・・・・・・・	198
(81) 手塚治虫「鉄腕アトム ホットドッグ兵団の巻」 (1961, マンガ連載開始)・・・・・・・・・・・・・・・・	199
(82) 福島正実原作／石ノ森章太郎作画「勇気くん」(1961, マンガ連載)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	200
(83) 横山光輝「鉄人28号 超人間ケリー」(1961, マン ガ連載開始)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	201
(84) 倉橋由美子「合成美女」(1961)・・・・・・・・・・・・	202
(85) 手塚治虫『鉄腕アトム』(1963, TV 放映開始)・・・・・・	206
(86) 星新一「夜の事件」(1963)・・・・・・・・・・・・・・	208
(87) 横山光輝『鉄人28号』(1963, TV 放映開始)・・・・・・	210
(88) 平井和正原作／桑田次郎『エイトマン』(1963, TV 放映開始)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	212
(89) 桑田次郎「キングロボ」(1963)・・・・・・・・・・・・	215
(90) 『ドクター・フー』(1963, TV 放映開始, イギリス)・・・・	216
(91) 星新一「花とひみつ」(1964)・・・・・・・・・・・・・・	217
(92) 手塚治虫『ビッグX』(1964, TV 放映開始)・・・・・・	219
(93) 星新一「気まぐれロボット」(1964)・・・・・・・・・・・・	219

(94) 石ノ森章太郎『アンドロイドV』(1964, マンガ連載 開始)	2 2 0
(95) 星新一「博士とロボット」(1965)	2 2 2
(96) 眉村卓「準B級市民」(1965)	2 2 3
(97) 星新一「なぞのロボット」(1965)	2 2 6
(98) 手塚治虫「鉄腕アトム 青騎士の巻」(1965, マンガ 連載開始)	2 2 8
(99) 平井和正原案／桑田次郎作画「超犬リープ」(1965) . . .	2 3 1
(100) アーウィン・アレン原案『宇宙家族ロビンソン』 (1966-1968, ドラマ)	2 3 2
(101) 石森章太郎「金色の目の少女」(1966, マンガ)	2 3 2
(102) 安田公義監督『大魔神』(1966)／三隅研次監督『大魔 神怒る』(1966)／森一生監督『大魔神逆襲』(1966) . . .	2 3 3
(103) 手塚治虫『マグマ大使』(1966, TV 放映開始)	2 3 3
(104) 泉ゆき雄「大マシン」(1967, マンガ連載開始)	2 3 4
(105) 平井和正「アンドロイドお雪」(1967)	2 3 5
(106) 『宇宙特撮シリーズ キャプテンウルトラ』(1967, TV 放映開始)	2 4 2
(107) 横山光輝『ジャイアントロボ』(1967, TV 放映開始) . . .	2 4 2
(108) 豊田有恒「改体者」(1967)	2 4 3
(109) 石森章太郎『サイボーグ009』(1968, TV 放映開始) . . .	2 4 4
(110) 松本零士「セクサロイド」(1968, マンガ連載 開始)	2 4 8
(111) 平井和正「ブラック・モンスター」(1968)／「サイ ーグ・ブルース」(1968)「サイボーグ・ブルース」/ 「暗闇への間奏曲」(1969)／「シンジケート・マン」 (1969)／「ゴースト・イメージ」(1969)	2 4 9
(112) さかいさぶろう原作『妖怪人間ベム』(1968, 放映開 始)	2 5 6
(113) 矢野徹『孤島ひとりぼっち』(1969)	2 5 7

(114) 今日泊亜蘭『アンドロロボット' 99』(1969)	2 5 9
(115) 小松左京「袋小路」(1970)	2 6 0
(116) 石森章太郎『仮面ライダー』(1971, TV 放映開始)	2 6 1
(117) 石森章太郎『人造人間キカイダー』(1972, TV 放映開始)	2 7 2
(118) 円谷プロダクション制作『トリプルファイター』 (1972, TV 放映)	2 7 2
(119) 鈴木鉄久原作『アストロガンガー』(1972, TV 放映開始)	2 7 2
(120) 永井豪『マジンガーZ』(1972, TV 放映開始)	2 7 3
(121) ジェイムズ・ティプトリー・ジュニア「接続された女」 (1973)	2 7 5
(122) ハーヴ・ベネット製作総指揮『600 万ドルと男』(1973, TV 放映開始)	2 8 2
(123) マイケル・クライトン監督『ウエストワールド』(1973, 映画)	2 8 3
(124) 横山光輝原作『バビル2世』(1973, TV 放映開始)	2 8 5
(125) 黒田義之他監督『ジャンボーグ A』(1973, TV 放 映開始)	2 8 5
(126) 藤子・F・不二雄『ドラえもん』(1973, TV 放映開始)	2 8 8
(127) 石森章太郎原作『ロボット刑事』(1973, 放映開始)	2 8 8
(128) 長島慎二・ひろみプロダクション『ミラクル少女リミ ットちゃん』(1973, TV 放映開始)	2 8 8
(129) 永井豪・ダイナミックプロ『キューティーハニー』 (1973, TV 放映開始)	2 8 9
(130) 吉田竜夫・タツノコプロ企画／笹川ひろし監督『新造 人間キャシャーン』(1973, TV 放映開始)	2 8 9
(131) 田辺聖子「愛のロボット」(1973)	2 9 0
(132) 福田純監督『ゴジラ対メカゴジラ』(1974, 映画)	2 9 3
(133) 吉田竜夫・タツノコプロ企画室原作／鳥海永行監督 『破裏拳ポリマー』(1974, TV 放映開始)	2 9 4

(134) 石森章太郎『がんばれ!! ロボコン』(1974, TV 放映開始)	294
(135) 松本零士監督『宇宙戦艦ヤマト』(1974, TV 放映開始)	294
(136) 永井豪・石川賢監督『ゲッターロボ』(1974, TV 放映開始)	295
(137) リチャード・A・コーラ監督『人造人間クエスター』(1974, 映画)	295
(138) ブライマン・フォーブス監督『ステップフォードの妻たち』(1975, 映画)	296
(139) 川内康範原作『正義のシンボル コンドールマン』(1975, TV 放映開始)	297
(140) 豊田有恒「サイボーグ王女」(1975)	298
(141) 鈴木良武原作／富野喜幸・長浜忠夫監督『勇者ライディーン』(1975, TV 放映開始)	300
(142) 石森章太郎原作『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975, TV 放映開始)	301
(143) 竜の子プロ企画原作／笹川ひろし・鳥海永行総監督『宇宙の騎士テッカマン』(1975, TV 放映開始)	312
(144) タツノコプロ企画室原作／笹川ひろし監督『タイムボカン』(1975, TV 放映開始)	313
(145) 『鋼鉄ジーグ』(1975, TV 放映開始)	313
(146) 梶原一騎原作／桑田次郎作画「ゴッドアーム」(1976)	314
(147) アイザック・アシモフ&ロバート・シルヴァーバーグ『ポジトロニック・マン』(『バイセンテニアル・マン』(1976)	314
(148) 八手三郎原作／長浜忠夫総監督『超電磁ロボコン・バトラーV』(1976, TV 放映開始)	327
(149) 石川英輔『SF 西遊記』(1976)	328
(150) ケネス・ジョンソン監督『地上最強の美女バイオニック・ジェミー』(1976-1978, TV 放映)	328

(151) ジョージ・ルーカス監督『スター・ウォーズ』(1977, 映画)	3 3 0
(152) 小隅黎『北極シティーの反乱』(1977)	3 3 1
(153) 『超電磁ロボ ボルテス V』(1977, TV 放映開始)	3 3 6
(154) 『超人戦隊バラタック』(1977, TV 放映開始)	3 3 7
(155) 矢野徹「サイボーグ少年」(1977)	3 3 7
(156) 矢野徹「トロンの反乱」(1977)	3 3 8
(157) 矢野徹『幽霊ロボット』(1977)	3 4 1
(158) 富野喜幸総監督『無敵超人ザンボット 3』(1977, TV 放映開始)	3 4 2
(159) グレン・A・ラーソン制作総指揮／クリスチャン・ I・ニービ・ジュニア監督『宇宙空母ギャラクティ カ』(1978 - 1979, TV ドラマ化)	3 4 3
(160) 吉川惣司監督『ルパン三世 ルパン VS 複製人間』 (1978, 映画)	3 4 4
(161) 松本零士『銀河鉄道 999』(1978, TV 放映開始)	3 4 5
(162) 富野喜幸監督『機動戦士ガンダム』(1979, TV 放映 開始)	3 4 5
(163) 新谷かおる『試作番号 3000』(1979, マンガ)	3 5 1
(164) 富野喜幸総監督『伝説巨神イデオン』(1980, TV 放 映開始)	3 5 3
(165) 鳥山明『Dr.スランプ アラレちゃん』(1981, TV 放 映開始)	3 5 5
(166) 横山光輝原作／今沢哲男監督『六神合体 ゴッドマー ズ』(1981, TV 放映開始)	3 5 5
(167) 高橋良輔・星山博之原作『太陽の牙ダグラム』(1981, TV 放映開始)	3 5 6
(168) 『超ど級合体ノイタミナ』(1982, マンガ)	3 5 7
(169) リドリー・スコット監督『ブレード・ランナー』 (1982, 映画)	3 5 7

(170)	スタジオぬえ原作／アートランド（原作協力）『超時 空要塞マクロス』（1982, TV 放映開始）	3 5 9
(171)	寺沢武一原作／出崎純監督『Space Adventure コブ ラ』（1982）	3 5 9
(172)	レイ・ブラッドベリ『歌おう、感電するほどの喜び を！』（1982, アメリカ TV 放映）	3 6 0
(173)	牛次郎・神矢みのる原作『プラレス 3 四郎』（1983, TV 放映開始）	3 6 1
(174)	石川英輔『人造人間株式会社』（1983）	3 6 2
(175)	『ゴボッツ』（1984, TV 放映開始）	3 6 7
(176)	ジェームズ・キャメロン監督『ターミネーター』 （1984, 映画）	3 6 8
(177)	石川英輔『プロジェクト・ゼロ』（1984）	3 6 8
(178)	ウィリアム・ギブソン『ニューマンサー』（1984）	3 7 0
(179)	ロッキー・モートン、アナベル・ヤンケル監督『電脳 ネットワーク 23』（1985）	3 7 7
(180)	石黒昇監督『メガゾーン 23』（1986, OVA）	3 7 8
(181)	ジェームズ・キャメロン監督『エイリアン 2』（1986, 映画）	3 7 9
(182)	ジョン・クロード・ロード監督『悪魔の改造人間』 （1986, 映画）	3 8 0
(183)	矢野徹『ロボット』（1986）	3 8 1
(184)	鳥山明『ドラゴンボール』（1986, TV 放映開始）	3 8 6
(185)	車田正美原作『聖闘士星矢』（1986, TV 放映開始）	3 8 9
(186)	ポール・バーホーベン監督『ロボコップ』（1987, 映画）	3 8 9
(187)	押井守『機動警察パトレイバー』（1988, OVA）	3 9 0
(188)	ティム・バートン監督『シザーハンズ』（1990, 映画）	3 9 2
(189)	山田正紀『機神兵团』（1990, マンガ連載開始）	3 9 2
(190)	木城ゆきと『銃夢』（1990 連載開始, 1993, OVA）	3 9 6
(191)	三条陸・稲田浩司原作『ドラゴンクエストダイの	

大冒険』(1991, TV 放映開始)	3 9 7
(192) エイミー・トムスン『ヴァーチャル・ガール』(1993)	3 9 8
(193) 矢立肇原作／アミノテツロー監督『疾風！アイアン リーガー』(1993, TV 放映開始)	4 0 4
(194) 河森正治総監督『マクロスプラス』(1994, OVA)	4 0 5
(195) 庵野秀明『新世紀エヴァンゲリオン』(1995 放映開 始, TV 放映開始)	4 0 6
(196) 押井守監督『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』 (1995)	4 0 7
(197) 柳原望『まるいちの風景』(1995,マンガ)	4 1 0
(198) ウィリアム・ギブスン『あいどる』(1996)	4 1 2
(199) ブラッド・バート監督『アイアン・ジャイアント』 (1999, 映画)	4 1 6
(200) 加戸誉夫監督『ゾイド-ZOIDS』(1999, TV 放映 開始)	4 1 7
(201) 尾田栄一郎原作『ONE PIECE』(1999, TV 放映 開始)	4 1 7
(202) スティーブ・スピルバーグ監督『A.I.』(2001)	4 1 8
(203) 高橋しん原作／加瀬充子監督『最終兵器彼女』 (2002, TV 放映開始)	4 1 9
(204) 有森丈時原作／葵るむ画／浜津守監督『アソボット 戦記五九』(2002,TV 放映開始)	4 1 9
(205) 荒川弘『鋼の錬金術師』(2003, TV 放映開始／ 2009, 再アニメ化)	4 2 0
(206) BONES 原作／京田知己監督『交響詩篇エウレカセ ブン』(2005, TV 放映開始)	4 2 1
(207) クリス・ウェッジ監督『ロボッツ』(2005, 映画)	4 2 2
(208) 山本弘『アイの物語』(2006)	4 2 2
(209) マイケル・ベイ監督『トランスフォーマー』(2007, 映画)	4 2 5

(210) ジョン・ファヴロー監督『アイアンマン』(2008,映画)・・・	4 2 6
(211) アンドリュー・スタントン監督『ウォーリー』(2008, 映画)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	4 2 7
(212) 渡瀬悠宇原作『絶対彼女』(2008, TV 放映開始)・・・・・・	4 2 8
(213) 郭在容監督『僕の彼女はサイボーグ』(2008, 映画)・・・・	4 2 8
(214) 吉浦康裕原作・脚本・演出・監督『イヴの時間』 (インターネット公開、2008)・・・・・・・・・・・・・・・・	4 2 8
(215) 奥田鉄人『人造人間エルヴィス』(2008)・・・・・・・・・・	4 2 9
(216) ジェームズ・キャメロン監督『アバター』(2009, 映画)・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	4 3 1
(217) 井口昇監督『ロボ芸者』(2009, 映画)・・・・・・・・・・	4 3 1
(218) シャンカーン監督『ロボット』(2010, 映画)・・・・・・・・	4 3 3
(219) 木皿泉脚本『Q10』(2010, TV 放映開始)・・・・・・・・	4 3 3
(220) ショーン・レヴィ監督『リアル・スティーラー』 (2011, 映画)・・・・・・・・・・・・・・・・	4 3 3
(221) キケ・マイーリュ監督『エヴァ』(2011, 映画)・・・・・・・・	4 3 4
(222) 島袋光年原作『トリコ』(2011, TV 放映開始)・・・・・・・・	4 3 5
(223) 矢口史靖監督『ロボジー』(2012, 映画)・・・・・・・・	4 3 6
(224) ジェイク・シュライアー監督『素敵な相棒～ フランクじいさんとロボットヘルパー』(2012, 映画)・・・	4 3 6
(225) 長谷敏司『BEATLESS』(2012)・・・・・・・・・・	4 3 7
(226) ギレルモ・デル・トロ監督『パシフィック・リム』 (2013, 映画)・・・・・・・・・・・・・・・・	4 5 1
(227) ニール・ブロムカンブ監督『エリジウム』(2013, 映画)・・・・・・・・・・・・・・・・	4 5 2
(228) 西荻弓絵・泉澤陽子脚本『安堂ロイド～A.I. knows LOVE?～』(2013, TV 放映開始)・・・・・・・・	4 5 2
(229) ドン・ホール／クリス・ウィリアムズ監督『ベイマ ックス』(2014, 映画)・・・・・・・・	4 5 3
(230) ジョン・ライト監督『スティーラーワールド』(2014,	

映画)	4 5 3
(231) ガベ・イバニェス監督『オートマタ』(2014, 映画)	4 5 4
(232) ウォーリー・フィスター監督『トランセンデンス』 (2014)	4 5 4
(233) ニール・ブロムカンプ監督『チャッピー』(2015, 映画)	4 5 5
(234) アレックス・ガーランド監督『エクス・マキナ』 (2015, 映画)	4 5 6
(235) デボラ・インストール『ロボット・イン・ザ・ガ ーデン』(2015)	4 5 7
(236) 西尾仁紀『人間工場』(2017, マンガ連載)	4 5 8
(237) 山田悠介『僕はロボットごしの気に恋をする』(2017)	4 5 9
(238) 谷口悟朗監督『ID-0』(2017, TV 放映)	4 6 3
(239) 池添隆博監督『新幹線変形ロボ シンカリオン』 (2018)	4 6 4
(240) 佐藤信介監督『いぬやしき』(2018, 映画)	4 6 5
(241) 島田虎之介『ロボ・サピエンス前史』(2018, マンガ連載開始)	4 6 6
(242) シャンカーン監督『ロボット 2.0』(2018, 映画)	4 6 7
(243) 杉浦次郎『僕の妻には感情がない』(2019)	4 6 9
(243) ロボート・ロドリゲス監督『アリタ：バトル・ エンジェル』(2019, 映画)	4 7 0
(244) 木皿泉『カゲロボ』(2019)	4 7 0
(245) ジャン＝フィリップ・バイン、サラ・スミス監督 『ロン 僕のポンコツ・ロボット』(2021, 映画)	4 7 1
(246) 三木孝浩監督『TANG』(2022, 映画)	4 7 2
(247) ギャレス・エドワーズ監督『ザ・クリエイター 創造者』 (2023, 映画)	4 7 3
2 「日本の巨大ロボット群像—巨大ロボットアニメ、そのデザ インと映像表現」(2023, 2024)	4 7 4

注 · · · · ·

4 7 6

第12章 科学の発達とシンギュラリティ

1 科学とテレビアニメ	1
(1) テーマとしての科学	1
(2) テレビアニメとスポンサー	3
(3) 第4次産業革命	10
(4) Society5.0	17
2 人造人間としてのクローン	18
(1) クローンとは何か	18
(2) 生命倫理の問題	20
(3) 吉川惣司監督『ルパン三世 ルパン VS 複製人間』 (1978, 映画)	22
(4) カズオ・イシグロ『私を離さないで』(2005)	23
(5) 再生技術としてのクローン	27
3 ロボットと共に生きる社会	29
(1) 超少子高齢社会とは	29
(2) 高齢化と労働	39
(3) 高齢社会と人工知能	42
(4) 人工知能か、人間性か	46
(5) フランケンシュタイン・コンプレックスからアシモフの「ロボット工学三原則」と手塚治虫の「ロボット法」	52
(6) シンギュラリティと今後の教育	57
[1] シンギュラリティ	57
[1] Ray Kurzweil. <i>The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology</i> (2006)	58
[2] Martin Ford. <i>Rise of the Robots</i> (2015)	63
[3] 平野晋『ロボット法』(2017)	66
[4] 中島秀之・丸山宏編『人工知能』(2018)	67
[5] シンギュラリティと仮面ライダー	70

[2]	ポストヒューマニズム	7 1
[1]	Rosi Braidotti. <i>The Posthuman</i> (2013)	7 3
[2]	川津雅江「イット・ナラティヴとポストヒューマニ ズム」(2018)	7 8
[3]	トランスヒューマニズム	8 0
[1]	Mark O'Connell. <i>To Be a Machine: Adventures Among Cyborgs, Utopians, Hackers, and the Futurists Solving the Modest Problem of Death</i> (2017)	8 4
[2]	Newton Lee, editor. <i>The Transhumanism Handbook</i> (2020)	8 8
[4]	今後の教育の行方	9 1
(7)	新しいテクノロジーの社会	9 3
[1]	Carl Benedikt Frey and Michael A. Osborne “The Future of Employment: How susceptible are jobs to computerization?” (2013)	9 5
[2]	Martin Ford. <i>Rise of the Robots</i> (2015)	9 9
[3]	水野操『あと 20 年でなくなる 50 の仕事』(2015)	1 0 9
[4]	MaKinsey Global Institute. <i>A Future that Works</i> (2017)	1 1 2
[5]	秋山龍馬『超ロボット化社会』(2018)	1 1 5
[6]	工藤俊亮・角田美穂子編『ロボットと生きる社会』 (2018)	1 2 0
[7]	鈴木貴之『100 年後の世界』(2018)	1 2 1
注		1 2 5

第13章 ゾンビ

1 「ゾンビ」とは何か	1
(1) ゾンビの定義	1
(2) 辞書の定義	2
(3) 英語圏で紹介されたゾンビ	4
2 記録としてのゾンビ	6
(1) ラフカディオ・ハーン の ゾンビ	6
(2) William B. Seabrook. <i>The Magic Island</i> (1929)	14
(3) Wade Davis. <i>The Serpent and the Rainbow</i> (1985)	16
(4) Zora Neale Hurston. <i>Tell My Horse: Voodoo and Life in Haiti and Jamaica</i> (1990)	21
3 エンターテイメントとしてのゾンビ	24
4 映画になったゾンビ	33
5 ゾンビ研究	36
6 文学上のゾンビの原点は?	38
7 死者が蘇る恐怖の映画	55
8 混乱する名称	57
9 死者蘇生	60
10 科学と生命	63
11 メアリー・シェリーから H・P・ラヴクラフトへ	73
12 日本人が子どもの頃から知っていたゾンビ	78
13 コスプレになったゾンビ	81
14 なぜ、ゾンビのコスプレをするのか	85
15 日本のゾンビ	87
(1) 日本で「ゾンビ」はいつからか?	87
(2) 日本のゾンビ・ブーム	91
(3) 日本に上陸したゾンビ	91
(4) 1970年代の日本の恐怖映画	92
(5) 1970年代の日本	92

(6) お化け屋敷と融合したゾンビ	94
(7) USJの試み	97
(8) ゾンビが流行る4つの流れ	98
(9) 恐怖感の違い	100
16 ゾンビの定着	101
(1) ゾンビ企業	101
(2) 群集	103
注	104

第14章 スーパー戦隊シリーズと戦闘美少女

1 「ヒーロー」とは・・・・・・・・・・・・・・・・	1
2 ヒーロー像の変化・・・・・・・・・・・・・・・・	4
3 「時代もの」のヒーロー・・・・・・・・・・	8
4 黄金バットの登場・・・・・・・・・・・・・・・・	9
5 正義の味方、月光仮面の登場・・・・・・・・	14
6 スーパー戦隊シリーズ・・・・・・・・・・	16
(1) 「戦隊」とは・・・・・・・・・・・・・・・・	16
(2) 戦隊もの・・・・・・・・・・・・・・・・	17
(3) チーム編成の構成・・・・・・・・・・	18
(4) 紅一点型の美少女からチーム編成へ	20
(5) 冒険する少女から闘う少女へ	20
(6) チーム編成の構成・・・・・・・・・・	21
(7) 戦隊からスーパー戦隊へ	24
(8) 戦隊ものヒーロー、アメリカへ	37
7 戦闘美少女・・・・・・・・・・・・・・・・	40
(1) 吉田正高『二次元美少女論』(2004)	40
(2) 戦闘美少女のアニメ史	50
[1] 魔法少女・・・・・・・・・・・・・・・・	49
[2] 戦闘美少女・・・・・・・・・・・・・・・・	51
8 戦闘美少女論・・・・・・・・・・・・・・・・	57
(1) 『美少女戦士セーラームーン』シリーズ	64
(2) 『プリキュア』シリーズ	68
9 実写版による戦闘美少女・・・・・・・・・・	69
10 メディアミックスによる商品化	76
11 セカイ系・・・・・・・・・・・・・・・・	77
12 ディズニーの世界・・・・・・・・・・	80
(1) プリンセス・ストーリーとシンデレラ	
・コンプレックス	82

(2) 『リトル・マーメイド』 (1989)	89
(3) 『ムーラン』 (1998)	89
(4) 『塔の上のラプンツェル』 (2010)	89
(5) 『アナと雪の女王』 (2013)	90
(6) プリンセス比較表	91
(7) 『スター・ウォーズ』 シリーズ	95
(8) 『トイ・ストーリー4』 (2019)	96
13 宮崎駿の世界	96
(1) 作品に登場する女性と少女達	95
[1] クラリス	100
[2] ナウシカ	102
[3] キキ	103
[4] フィオ	103
[5] サン	103
[6] ソフィ	104
[7] 千尋	105
(2) 『千と千尋の神隠し』 (2001)	106
(3) 『君たちはどう生きるか』 (2003)	107
注	109

第15章 オタク産業

1	オタク産業とオタク市場	1
(1)	オタク産業の定義	1
(2)	キャラクタービジネス	16
[1]	「キャラクター」とは何か	16
[2]	キャラクターの商品化	19
[3]	キャラクタービジネス	21
[4]	キャラクター、キャラクタービジネスの研究	25
[1]	土屋新太郎『キャラクタービジネス』(1995)	25
[2]	山田徹『キャラクタービジネス』(2000)	51
[3]	星野克美監修／宮下真『ネット時代に加速する！キャラクタービジネス知られざる戦略』(2001)	64
[4]	宮本大人「漫画においてキャラクターが『立つ』とはどういうことか」(2003)	73
[5]	システムサービス(株)「キャラクターとは何か、真剣に考える時代がやってきた」(2003)	75
[6]	伊藤剛『テズカ・イズ・デッド』(2005)	77
[7]	神澤孝宣「二極化するキャラクター消費—マンガ・アニメ産業からみたキャラクター行動行動の考察—」(2007)	80
[8]	瀬沼文彰『キャラ論』(2007)	85
[9]	相原博之『キャラ化するニッポン』(2007)	88
[10]	小田切博『キャラクターとは何か』(2010)	97
[11]	暮沢剛巳『キャラクター文化入門』(2010)	101
[12]	青木貞茂『キャラクター・パワー』(2014)	106
[13]	久保明教『ロボットの人類学』(2015)	115
[14]	いとうとしこ『売れるキャラクター戦略』(2016)	117
[15]	木村智哉「キャラクタービジネス」(2019)	124
[5]	「ゆるキャラ」の登場	126

2	メディア芸術からコンテンツ産業、文化産業へ	130
(1)	「メディア芸術」とは何か	130
(2)	「コンテンツ」とは何か	134
(3)	「コンテンツ産業」の定義	135
(4)	デジタルコンテンツと産業政策	140
(5)	「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)	145
(6)	『「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—』	145
(7)	クール・ジャパン室	148
(8)	クールジャパン戦略	151
(9)	コンテンツ産業とオタク文化	152
(10)	コンテンツビジネス	153
[1]	コンテンツとコンテンツビジネス	154
[2]	メディアミックス	158
[3]	電子書籍	161
[4]	二次創作	163
3	マンガ産業	166
(1)	アニメ産業を支えたマンガ産業	156
(2)	コンテンツとしてのマンガ	179
4	アニメ産業	182
(1)	アニメの評価をどう考えるか	182
(2)	産業としてのアニメ	183
5	デジタルコンテンツ化	202
6	ゲームとデジタルコンテンツ	204
(1)	日本のゲーム産業史	204
(2)	キャラクターの存在	214
(3)	多根清史『教養としてのゲーム史』(2011)	217
(4)	Jeff Ryan. <i>Super Mario</i> (2011)	220
(5)	中村一朗・小林亜希彦『クリエイターのためのゲーム「ハ	

ード」戦国史』(2017)	2 2 9
(6) コンピュータゲームと社会的評価	2 4 0
(7) ゲーム学の論文紹介	2 4 2
(8) 様々な白書・報告書	2 4 3
7 消費者としてのオタク	2 4 4
注	2 5 4

第 16 章 聖地巡礼とコンテンツツーリズム

1	オタクの聖地巡礼・・・・・・・・・・・・・・・・	1
	(1) 文学・映画・演劇と旅・放浪・・・・・・・・	1
	(2) 聖地・・・・・・・・・・・・・・・・	2
	(3) プレ聖地・・・・・・・・・・・・・・・・	8
	(4) オタクの聖地・・・・・・・・・・・・・・・・	17
	(5) アニメの聖地巡礼・・・・・・・・・・・・・・・・	18
	(6) 『現代用語の基礎知識』の掲載状況・・・・・・・・	29
[1]	秋葉原・・・・・・・・・・・・・・・・	46
	[1] 電気街からオタクの街へ・・・・・・・・	46
	[2] 森川嘉一郎『趣都の誕生』(2003)・・・・・・・・	54
	[3] アキバ経済新聞編『アキバが地球を飲み込む日』 (2007)・・・・・・・・・・・・・・・・	56
	[4] にやるら『秋葉原 裏の歩き方』(2018)・・・・・・・・	61
	[5] 高橋敏也『特濃! あなたの知らない秋葉原オタクのス ポットのガイド』(2019)・・・・・・・・	64
[2]	東池袋・・・・・・・・・・・・・・・・	66
	[1] 乙女ロード・・・・・・・・・・・・・・・・	66
	[2] ナリムラ『オタク女子 池袋隠れ家ツアー』(2019).....	71
	[3] 池袋の開発とポップカルチャー関係と出店状況.....	72
[3]	中野・・・・・・・・・・・・・・・・	76
[4]	日本橋・・・・・・・・・・・・・・・・	78
	(4) 聖地巡礼の一般化・・・・・・・・・・・・・・・・	79
2	オタクツーリズム/アニメツーリズム・・・・・・・・	100
	(1) スペシャル・インタレスト・ツーリズム.....	101
	(2) コミュニティ・オブ・インタレスト.....	109
	(3) オタクツーリズム、アニメツーリズム、コンテツー リズムへの言及について.....	110
3	「コンテンツツーリズム」とは何か.....	116

[1]	博学こだわり倶楽部編『[聖地] はここだ。—マ ニアに贈る憧れの名所案内』(1995)	1 1 8
[2]	柿崎俊道『聖地巡礼』(2005)	1 2 2
[3]	『映像等コンテンツの制作・活用による地域振興 のあり方に関する調査報告書』(2005)	1 2 3
[4]	長谷川文雄・水鳥川和夫『コンテンツ・ビジネス が地域を変える』(2005)	1 2 5
[5]	『観光文化』(特集: ジャパニーズ・クール—日本の ポップカルチャーの可能性や如何に) (第172巻) (2005)	1 2 8
[6]	社団法人観光協会編『観光実務ハンドブック』(2008)	1 2 9
[7]	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)	1 3 2
[8]	『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)	1 3 3
[9]	井手口彰典「萌える地域振興の行方」(2009)	1 3 5
[10]	増淵敏之『物語を旅するひとびと』(2010)	1 3 8
[11]	『コンテンツ文化史研究』(第3号) (2010)	1 4 2
[12]	『コンテンツツーリズム研究』(2011-)	1 4 5
[13]	松沼猛編『萌えコレ! 日本縦断萌えキャラ&萌えおこ し総合ガイド』(2011)	1 4 7
[14]	山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』(2011)	1 4 8
[15]	増淵敏之『物語をするひとびとII』(2011)	1 5 1
[16]	中路靖編『アニメ・コミック・ドラマ・映画のロケ 地めぐりガイド』(2012)	1 5 3
[17]	山中弘編『宗教とツーリズム』(2012)	1 5 4
[18]	星野英紀他編『聖地巡礼ツーリズム』(2012)	1 5 6
[19]	hinaco『次元突破! 動漫迷の聖地巡禮』(2013)	1 5 9
[20]	岡本健『n次創作観光』(2013)	1 6 0

[21]	土居豊『沿線文学の聖地巡礼』(2013)	1 6 2
[22]	聖地巡礼委員会編『アニメ探訪 聖地巡礼ガイド』 (2013)	1 6 4
[23]	由谷裕哉・佐藤喜久一郎『サブカルチャー聖地巡礼』 (2014)	1 6 4
[24]	増淵敏之『物語を旅するひとびとⅢ』(2014)	1 6 6
[25]	増淵敏之他『コンテンツツーリズム入門』(2014)	1 6 8
[26]	岡本亮輔『聖地巡礼』(2015)	1 7 3
[27]	岡本健編『コンテンツツーリズム研究』(2015)	1 7 5
[28]	原真志・山本健太・和田崇編『コンテンツと地域』 (2015)	1 7 7
[29]	表智之「聖地巡礼—物語と現実が重なり合う」(2016)	1 8 3
[30]	酒井亨『アニメが地方を救う! ?』(2016)	1 8 4
[31]	聖地巡礼調査プロジェクトチーム編『経営コンサル タントの見た聖地巡礼ビジネス』(2016)	1 8 8
[32]	楠見清・南信長『もにゅキャラ巡礼 銅像にな マンガ&アニメキャラたち』(2017)	1 9 2
[33]	johrambo9『「聖地巡礼」映画ロケ地を旅する』 (2017)	1 9 4
[34]	Keiko Kawamata, Noriko Tajima, Kenichiro Kuroiwa, and Toshihiko Miura. “Some Preliminary Notes on the Evolution and Development Process of Japanese Pop Culture Events” (2017)	1 9 5
[35]	今井真治『オタク文化と宗教の臨界』(2018)	1 9 6
[36]	『アニメ聖地 88 Walker』(2018)	1 9 9
[37]	岡本健『アニメ聖地巡礼の観光社会学』(2018)	2 0 1
[38]	大谷尚之他編『コンテンツが拓く地域の可能性』 (2018)	2 0 6
[39]	岡本健『巡礼ビジネス』(2018)	2 1 2
[40]	岡本健編『コンテンツツーリズム研究』(増補改訂版)	

	(2019)	2 1 6
[41]	地域コンテンツ研究会編『地域××アニメ』(2019)	2 2 1
[42]	須川亜紀子・米村みゆき編『アニメーション文化 55 のキーワード』(2019)	2 2 4
[43]	一般社団法人アニメツーリズム協会監修『アニメー ツーリズム白書』(2019)	2 2 6
[44]	栗原景『アニメと鉄道ビジネス』(2020)	2 3 2
[45]	山田義裕・岡本亮輔『いま私たちをつなぐもの』 (2021)	2 4 4
[46]	山村高淑、フィリップ・シートン編集・訳『コン テンツツーリズム メディアを横断するコンテン ツと越境するファンダム』(2021)	2 4 8
[47]	佐々木隆「コンテンツツーリズム書誌(抄)」(2021)	2 5 1
[48]	田嶋規雄「JPCを活用したインバウンド戦略—『ラブ ライブ! サンシャイン!!』を事例として—」(2022)	2 5 1
[49]	佐々木隆『コンテンツツーリズムを巡って』(2023)	2 5 3
[50]	佐々木隆「コンテンツツーリズム書誌 増補(抄)」 (2023)	2 5 4
[51]	牧和生『オタクと推しの経済学』(2023)	2 5 5
[52]	奥野一生『アニメ地域学』(2023)	2 5 7
[53]	須川亜紀子「コンテンツツーリズム(聖地巡礼)」 (2024)	2 6 3
[54]	佐々木隆「アニメの聖地巡礼とその変遷に関する一考察」 (2024)	2 6 3
4	一般社団法人アニメツーリズム協会	2 6 4
5	名称の変遷	2 6 6
注	2 6 8

第17章 テーマパーク

1 「テーマパーク」とは・・・・・・・・・・・・・・・・	1
2 「テーマパーク」の定義・・・・・・・・・・・・・・・・	2
(1) 根本祐二『テーマ・パーク時代の到来』(1990)・・・・・・・・	2
(2) 社団法人日本観光協会編『観光実務ハンドブック』 (2008)・・・・・・・・・・・・・・・・	2
(3) 山本壽夫「テーマパーク」(2008)・・・・・・・・	5
(4) 産業標準分類表・・・・・・・・	5
3 遊園地からテーマパークへ・・・・・・・・	6
4 テーマパークと教育・・・・・・・・	20
5 東京ディズニーランド&ディズニーシー・・・・・・・・	28
(1) 東京ディズニーランド・・・・・・・・	28
(2) 東京ディズニーシー・・・・・・・・	37
(3) ディズニーの人気・・・・・・・・	38
6 サンリオピューロランド・・・・・・・・	41
7 ハウステンボス・・・・・・・・	46
8 ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・・・・・・・・	48
9 ムーミンバレーパーク・・・・・・・・	56
(1) ムーミン・・・・・・・・	56
(2) ムーミンと埼玉県飯能市・・・・・・・・	57
(3) ムーミンバレーパーク・・・・・・・・	60
10 お台場&豊洲&有明・・・・・・・・	65
11 角川武蔵野ミュージアム・・・・・・・・	67
12 ジブリパーク・・・・・・・・	68
13 ワーナー ブラザーズ スタジオツアー東京 -メイキン グ・オブ ハリー・ポッター・・・・・・・・	69
14 テーマパークの今後の行方・・・・・・・・	70
15 テーマパークの研究・・・・・・・・	74
注・・・・・・・・	95

第18章 テーマ・カフェ

1	テーマ・カフェ	1
(1)	日本の喫茶店・カフェ小史	2
(2)	テーマ・カフェ、コンセプト・カフェ、コラボ・カフェ	4
(3)	メイド・カフェ	8
[1]	久我真樹『日本のメイドカルチャー史』(2017)	8
[2]	メイドのイメージ	11
[3]	明治・大正時代のカフェの女給	18
[4]	メイドとメイドカフェ	37
[5]	メイドとコスプレ	51
(4)	男装カフェ	69
[1]	執事	69
[2]	男装カフェ	77
2	マンガ喫茶	78
注		80

第19章 ポップカルチャーのイベント

1	イベント化	1
2	コミックマーケット	2
3	東京ガールズコレクション	13
4	ニコニコ超会議	19
5	eスポーツ	21
6	クリスマス	33
	(1) 「クリスマス」とは何か	33
	(2) イベントとしてのクリスマス	44
7	バレンタイン・デー	50
	(1) 「バレンタイン・デー」とは何か	50
	(2) 日本のバレンタイン・デー	52
8	イースター	54
	(1) 「イースター」とは	54
	(2) 「イースター」は日本に定着するか	56
9	イベントと新しい場所	57
	(1) 世界コスプレサミット	57
	(2) 東京ゲームショウ	60
	(3) 東京おもちゃショー	60
	(4) パレットタウン	60
	(5) 東京キャラクターストリート	61
	(6) インターネットサイト	64
注		64

第20章 イベント化したハロウィーン

1	日本のハロウィーン・・・・・・・・・・・・・・・・	1
	(1) 日本のハロウィーンとは何か・・・・・・・・	1
	(2) 日本のハロウィーン受容の概要・・・・・・・・	2
	(3) 日本でのハロウィーン定着の理由・・・・・・・・	8
	[1] 日本記念日協会・記念日文化研究所の分析・・・・・・・・	8
	[2] 様々な分析・・・・・・・・・・・・・・・・	16
	[3] 海外との相違・・・・・・・・・・・・・・・・	23
	[4] ハロウィーンビジネス・・・・・・・・・・・・・・・・	26
	[5] 「渋谷ハロウィーン」・・・・・・・・・・・・・・・・	56
	[1] 「渋谷ハロウィーン」という名称・・・・・・・・	56
	[2] 「渋谷ハロウィーン」の場所・・・・・・・・	57
	[3] 「渋谷ハロウィーン」の時期・・・・・・・・	63
	[4] 意味を喪失した祝祭イベント・・・・・・・・	65
	[5] 何故若者は渋谷に集まるのか・・・・・・・・	66
	[5-1] 渋谷と若者・・・・・・・・・・・・・・・・	66
	[5-2] 渋谷とハロウィーン・・・・・・・・	71
	[5-3] 人を集めるハロウィーン・・・・・・・・	161
	[5-4] 渋谷区の条例「渋谷駅周辺地域の安全で安心な環境 の確保に関する条例」(2019年6月20日施行)・・・・	162
	[6] 渋谷のハロウィーンとスクランブル交差点・・・・・・・・	165
	[6-1] 最近の日本のハロウィーン・・・・・・・・	165
	[6-2] 若者を引き寄せる「場」としての渋谷・・・・・・・・	166
	[6-3] 自由の象徴スクランブル交差点・・・・・・・・	168
	[7] 地味ハロウィン・・・・・・・・・・・・・・・・	175
2	ポップカルチャー化したハロウィーン・・・・・・・・	179
	[1] ビジネス目的の最初のハロウィーン・イベント・・・・・・・・	179
	[2] 食文化とハロウィーン・・・・・・・・・・・・・・・・	183
	[1] カボチャ・・・・・・・・・・・・・・・・	183

[2]	チョコレート・・・・・・・・・・・・・・・・	187
[3]	ハロウィーンとコスプレ・・・・・・・・	187
[1]	通過儀礼と制服文化・・・・・・・・	188
[2]	仮装と祭り・・・・・・・・	189
[3]	ハロウィーンと仮装・・・・・・・・	190
[4]	正装・制服、仮装&コスプレ・・・・・・・・	191
[5]	コスプレはいつから始まったのか・・・・・・・・	193
[4]	世界コスプレサミット・・・・・・・・	199
[5]	テーマパークとイベント・・・・・・・・	203
[1]	イベント化・・・・・・・・	203
[2]	カワサキハロウィン・・・・・・・・	204
[3]	東京ディズニーランド・・・・・・・・	205
[4]	ユニバーサル・スタジオ・ジャパン・・・・・・・・	207
(5)	荒れる若者とハロウィーン・・・・・・・・	216
[1]	ハロウィーンの原点・・・・・・・・	216
[2]	海外の様子　ガイ・フォークス・デーとミスチフ・ ナイト・・・・・・・・	219
[3]	「二〇　ハロウィーンの奇習　男女学生の社交機関」・・・・	223
[4]	若者とハロウィーン・・・・・・・・	224
[5]	日本の若者とハロウィーン・・・・・・・・	226
[6]	2018年の渋谷のハロウィーンを考えてみる・・・・・・・・	234
[7]	松井剛編『ジャパニーズハロウィンの謎』(2019)・・・・	242
[8]	波及する渋谷化現象・・・・・・・・	246
(6)	日本のハロウィーンとは・・・・・・・・	250
(7)	ハロウィーンとゾンビ・・・・・・・・	253
[1]	ハロウィーンと死者・・・・・・・・	254
(8)	コスプレになったゾンビ・・・・・・・・	255
注	・・・・・・・・	259

第21章 カワイイ

1 「カワイイ」とは何か	1
(1) 表記について	1
(2) 増田セバスチャン&中田ヤスタカ&きやりーぱみゅぱみゅ	3
(3) カワイイ大使	18
2 日本のカワイイに関する研究	20
(1) 「カワイイ」研究概略史	20
[1] 「ベビースキーマ」への注目	20
[2] 語源的なアプローチ	28
[1] 増淵宗一『かわいい症候群』(1994)	28
[2] 井上博文「若年層女性における形容詞『かわいい』の意味の記述」(1995)	29
[3] 四方田犬彦『「かわいい」論』(2006)	30
[4] 山本博通『なぜギャルはすぐに「かわいい」というのか』(2010)	33
[5] 篠原資明「「かわいい」の構造」(2012)	33
[6] 松岡正剛『日本文化の核心』(2020)	34
[3] 少女文化への注目	36
[1] 山根一真『変体少女文字の研究』(1986)	36
[2] 島村麻里『ファンシーの研究』(1991)	37
[3] 宮台真司・石原英樹・大塚明子「少女メディアのコミュニケーション」(2007)	38
[4] 酒井順子『制服概論』(2009)	41
[5] 中村圭子編『日本の「かわいい」図鑑』(2012)	43
[6] 馬場伸彦「「かわいい」と女子写真—感覚による世界の新しい捉え方」(2012)	43
[7] 江黒清美『「少女」と「老女」の聖域』(2012)	45
[8] 吉光正絵「カワイイ文化」(2024)	52

[9]	竹久夢二の「可愛い」	53
[10]	ファンシーグッズ	55
[11]	アイドル	56
[4]	ファッション&デザイン	61
[1]	ソニー	61
[2]	女性誌からファッション雑誌へ	62
[3]	若者のファッション	66
[4]	東京ガールズコレクション	69
[5]	GirlsAward	74
[6]	デザイン、さらに建築へ	75
[5]	日本カワイイ博覧会	76
[6]	カワイイ産業	80
[7]	かわいい顔と美しい顔	83
(2)	「カワイイ」の研究の多様化	92
[1]	大倉典子編『「かわいい」工学』(2017)	92
[2]	吉光正絵他編『ポスト<カワイイ>の文化社会学』 (2017)	93
[3]	佐々木隆『「カワイイ」とは何か』(全2冊)(2018)	94
[4]	感性と「カワイイ」	95
(3)	「カワイイ」の意味の発展	100
3	海外のkawaiiに関する研究	106
(1)	国際語化した「カワイイ」	106
(2)	英語の「カワイイ」	107
(3)	研究の対象としてのkawaii	111
[1]	Sharon Kinsella. “Cuties in Japan”(1995)	112
[2]	Thorstein Botz Bornstein. <i>The Cool Kawaii</i> (2011)	114
[3]	Christopher Hart. <i>Manga For Beginners kawaii</i> (2012)	117
[4]	Christine R. Yan. <i>Pink Globalization</i> (2013)	119
[5]	Joshua Paul Dale, Joyce Goggin, Julia Leyda,	

Anthony P. McIntyre, and Diane Negra, editors. <i>The Aesthetics And Affects of Cuteness</i> (2017)	1 3 9
[6] Matt Alt. <i>Pure Invention</i> (2020)	1 4 2
[7] Ornella Civardi and Gavin Blair. <i>Japan in 100 Words</i> (2020)	1 4 7
[8] Joshua Paul Dale “A Brief History of Kawaii” (2022)	1 4 8
4 「カワイイ」のグローカリゼーション化	1 5 2
[1] グローバリゼーション	1 5 2
[2] グローカリゼーションと「カワイイ」	1 5 3
[3] 小倉紀蔵 「「かわいい日本」の衝撃—韓国における日本文化受容の意味」 (2009)	1 5 6
[4] 「ムスリム女子が日本のロリータファッションに注目？肌を出さない『ムスリムロリータ』が斬新かわいい」 (2015)	1 6 0
[5] 三浦俊彦 「日本人の美意識と JPC—美意識、美術・芸術感、社会意識が生み出した JPC—」 (2022)	1 6 1
注	1 6 3

第22章 萌え

1 「萌え」の誕生	1
2 「萌え」の定義	2
3 キャラクターと萌え	16
4 「萌え」の研究	18
(1) ササキバラ・ゴウ『<美少女>の現代史』(2004)	18
(2) 本田透『萌える男』(2005)	21
(3) 大泉実成『「萌え」の研究』(2005)	23
(4) 河合良介編著『萌える！経済白書』(2006)	25
(5) 『國文学』(特集：「萌え」の正体)(2008)	26
(6) 鳴海丈『「萌え」の起源』(2009)	38
(7) 井手口彰典「萌える地域振興の行方—『萌えおこし』 の可能性とその課題について」(2009)	40
(8) 斎藤環『キャラクター精神分析』(2011)	42
(9) 城一夫『常識として知っておきたい「美」の概念60』 (2012)	44
(10) Patrick W. Galbraith. <i>The Moé Manifesto</i> .(2014)	45
(11) 石川優「萌え—マンガ・アニメに読者がいただく心情」 (2016)	46
(12) Ornella Civardi and Gavin Blair. <i>Japan in 100 Words</i> (2020)	48
(13) 牧和生『オタクと推しの経済学』(2023)	48
(14) 萌学研究会	49
5 脳内恋愛とフェティシズム	51
6 「萌え」とアイドル	53
7 外国人の見た Moe	57
8 「萌え」の行方	59
注	60

第23章 メディアと若者

1	日本のインターネット史	1
(1)	携帯電話の時代	1
(2)	インターネットとデジタル化	3
(3)	メディアとインターネット	15
(4)	インターネットの特性	16
(5)	ネット文化の変遷	21
(6)	子ども時代とメディア	24
2	デジタルネイティブとスマホネイティブ	25
(1)	デジタル時代・デジタル社会とは何か	26
(2)	「デジタルネイティブ」とは何か	26
(3)	デジタル世代	27
(4)	デジタルネイティブ世代とは	28
(5)	デジタルネイティブの幻想	32
(6)	情報過多	34
3	情報化社会の問題点	35
(1)	世代間によるデジタル格差	35
(2)	情報モラルとエアポケットの時期	37
(3)	抑制か推進か	38
(4)	グリュンバルト宣言	39
(5)	教育とICT	45
(6)	メディア・リテラシーとメディア教育	47
(7)	情報教育とメディア・リテラシー教育	58
(8)	教育現場での情報モラル教育	69
(9)	リサーチと研究倫理	70
(10)	gaming disorder	77
(11)	スマホ脳	85
4	インターネットによるコミュニケーション	87
(1)	ポップカルチャーから見たインターネット	87

(2) デジタルネイティヴからスマホネイティヴへ	88
(3) デジタル社会での表現の問題	92
(4) 不適切動画と不衛生動画	95
(5) モラルは誰が教えるのか	98
(6) SNS	102
(7) Youtube	106
(8) ニコニコ動画	108
(9) インスタグラム	111
(10) ポケモンGO	111
(11) メタバース	113
5 承認欲求	115
(1) コミュニケーションと承認欲求	115
(2) ファッション	116
6 気になる用語	117
(1) FOMO	117
(2) Iot	119
(3) 絵文字	120
(4) インスタ映え	123
7 メディアの変容とメディア文化	126
(1) 「メディア」とは	126
(2) テレビ文化からマルチメディアへ	131
[1] テレビ放送	131
[2] 多チャンネル化	136
[3] 映像の変遷	137
①定義	137
②言葉・文字文化から映像文化時代へ	139
③映画の三大要素	141
④映画祭	141
⑤映画からインターネットへ	143
(3) 国の政策	144

[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)」	144
[2] 教育とメディア芸術	146
[3] 文化芸術振興基本法	149
[4] メディア芸術祭	151
[5] 文化芸術基本法	155
(4) メディア芸術と産業政策	157
(5) 進化する映像	161
[1] 「ボーカロイド」とは何か	161
[2] 初音ミク	163
[3] 産業としてのボーカロイド	169
[4] Reality は何処へ	170
① モーションキャプチャ	170
② 4D	171
③ VR から AR へ	171
(6) メディア文化	173
[1] 「メディア文化」を考える	173
① 加藤清明「メディア文化と情報接触」(1997)	173
② 水越伸『デジタル・メディア社会』(1999)	175
③ 佐藤卓己他編『ソフト・パワーのメディア文化 政策』(2012)	177
[2] シミュラクラ	178
[3] 新しいメディア戦略	179
① ユーチューバー	179
② インフルエンサー	182
③ バーチャルタレント	183
(7) 超スマート社会	185
[1] Society5.0	185
[2] 「AI活用による Society 5.0 for SDGs の実現に向けて」 (2023)	188

注 · · · · ·

189

第24章 アイドル文化

1 「アイドル」とは何か	1
2 『スター誕生!』の役割	9
3 音楽業界	11
4 ジャニーズ事務所	12
5 アイドル	16
(1) フォーリーブス	22
(2) 南沙織	24
(3) 西城秀樹	25
(4) 郷ひろみ	25
(5) 山口百恵	25
(6) キャンディーズ	26
(7) ピンク・レディー	26
(8) 大場久美子	27
(9) 松田聖子	27
(10) 田原俊彦	28
(11) 近藤真彦	29
(12) 中森明菜	29
(13) 光 GENNJI	29
(14) SMAP	30
(15) Wink	32
(16) TRF	33
(17) 安室奈美恵	34
(18) モーニング娘。	35
(19) 嵐	35
(20) 秋元康プロデュース	37
[1] おニャン子クラブ	38
[2] AKBグループ	49
[3] 坂道グループ	52

(21) EXILE	5 3
(22) ももいろクローバーZ	5 4
(23) SNOW MAN	5 5
(24) SixTONES	5 5
(25) KING & PRINCE	5 6
(26) BE: FIRST	5 7
6 アイドル研究	5 7
(1) 安田武著者代表『われらのアイドル』（人物昭和史 5） (1979)	5 8
(2) 稲増龍夫『増補アイドル工学』（1993）	5 9
(3) IDOLGENENOLOGY 編『定本アイドル系譜学』 (1998)	6 5
(4) 中森明夫『アイドルにつぼん』（2007）	6 7
(5) 岡島紳士+岡田康宏『グループアイドル進化論』 (2011)	6 9
(6) 太田省一『アイドル進化論』（2011）	7 3
(7) 竹中夏海『IDOLDANCE!!!』（2012）	8 1
(8) 笹山敬輔『幻の近代アイドル史』（2014）	8 4
(9) 境真良『アイドル国富論』（2014）	9 2
(10) 竹中夏海『アイドル＝ヒロイン』（2014）	9 3
(11) 大和田俊之「<切なさ>と<かわいさ>の政治学」 (2015)	9 4
(12) 塚田修一・松田翔平『アイドル論の教科書』（2016）	9 7
(13) 田島悠来『「アイドル」のメディア史』（2017）	1 0 2
(14) 西兼志『アイドル／メディア論講義』（2017）	1 0 4
(15) 中森明夫『推す力』（2023）	1 1 1
(16) 西原麻里「アイドル」（2024）	1 1 6
7 テクノポップ	1 1 8
(1) YMO	1 1 9
(2) 小室哲哉	1 1 9

(3) Perfume	120
8 アイドルとファン	120
(1) ファンと流行	120
(2) 推し	124
(3) コンサートと握手会	126
9 韓流	127
注	130

第25章 クール・ジャパン

1	Douglas McGray “Japan’ s Gross National Cool” (2002)	1
2	「発掘！ かつこいいニッポン COOLJAPAN」 (2006)	5
3	Kukhee Choo. “Nationalizing “cool” Japan’s Global promotion of the content industry” (2012)	6
4	津堅信之『日本のアニメは何がすごいのか』 (2014)	8
5	Tim Craig. <i>Cool Japan</i> (2018)	10
6	クールジャパン政策	14
7	「クール・ジャパン」とは何か	18
8	クール・ジャパンの変容	33
	注	49