

# 「アニメおたく/オタク」の形成におけるビデオとアニメ雑誌の「かわり」

—— アニメ雑誌『アニメージュ』の分析から

永 田 大 輔

## 1. はじめに—— おたく／オタクという表象とビデオ

昨今、日本のコンテンツ文化に対する注目が加速的に高まっている。こうしたソフト面の文化輸出は、「クールジャパン」<sup>1)</sup>などといったキャッチフレーズとセットでメディアを賑わしている。中でもアニメや漫画などの文化輸出は輸出先の国においてもかなりディープなファンダムを形づくっている。アニメソングやコスプレのイベントや同人即売会などの文化が見られるような国もある。これらの現象は日本ではしばしばオタク文化と名指されるものであり、英語圏やヨーロッパ圏の一部の辞書には Otaku という言葉が一部記載されている。

こうした文化的な輸出が高まっているが、この言葉は日本ではある一定の負荷をもった言葉でもある。そもそもこの奇妙な呼称がつかわれたしたのはそれほど古いことではない。この奇妙な二人称がある人々をさす言葉としてマスメディアに初めて登場するのは1983年のことであり、当時は平仮名で「おたく」と表記されていた。その表現が初めて出てくるのは以下の論考においてである。

それでこういった人達を、まあ普通、マニアだとか熱狂的ファンだとか、セーザーネクラ族だとかなんとか呼んでるわけだけど、どうもじっくりこない。なにかこういった人々を、あるいはこういった現象総体を統合する適確な呼び名がいまだ確立してないのではないかなんて思うのだけれど、それでまあチョイわけあって我々は彼らを『おたく』と命名し、以後そう呼び伝えることにしたのだ。

『「おたくの研究(1)」『漫画ブリッコ』1983年6月増刊号』

中森は、今までにあったマニアや熱狂的ファンやネクラ族といった言葉に対して、より広く人々もしくは現象全体として名指す言葉としておたくという言葉を選んだという。そして、「おたく」という言葉の語源を中森が発見した彼らの生態として報告したうえでその理由を語る。

『おたく』の由来については、まあみんなもさっしがつくと思うけど、た

たとえば中学生ぐらいのガキがコミケとかアニメ大会とかで友達に「おたくらさあ」なんて呼びかけてるのってキモイと思わない。

〔「おたくの研究(2)」『漫画ブリッコ』1983年7月増刊号〕

ここで中森はこの特殊な二人称で呼び合う「キモイ」人々を「発見」したという。この呼称がそもそもどこから来たのか、そしてそれがどのような意味を持つのかということをめぐってもいくつか論争がなされることになる。しかし、この論争を超えて一気にこの言葉がマス・ボリュームを持つのは1989年になってからである。

その言葉のメジャー化というのは決してポジティブなものではなかった。その取り上げられかたはある少女連続殺人事件の容疑者となった当時26歳の男が、「おたく」的な趣味を持っていたということに注目が集まったというものである。その「趣味」と「危険な性的嗜好をもった殺人者」というイメージが結びつく。これによりいわゆるモラル・パニックに近い状態になった。

宮崎と結びつけられたおたく像というのが「現代の病理」として実しやかにとりざたされ、その実際はどうあれ少なくともそうした趣味を持つ人々に一定の負荷を与えたことは確かであるということができよう。この結びつけにおいて重要なインパクトを持つことになったのが宮崎勤の部屋の写真の報道によってもたらされたヴィジュアル・イメージであろう。<sup>(2)</sup>



この写真は宮崎勤の部屋として映し出したものである。この部屋の報道のされ方に関しては当時からいくつかの疑問がついていた。その中で一定の説得力を持

っている言説として、部屋の「映し方」の恣意性を指摘するような言説がある。この写真とセットにしてその部屋にあった性的な雑誌やビデオのタイトルが映し出されていたというものである。そして新聞では繰り返しこのビデオというものが語られることになる。これによってそこに積まれた雑誌全体を性的な雑誌であるかのような誤解をしてしまうような危険があるのである。そこで性的なイメージと幼児に対する性犯罪という図式が奇妙な形で短絡的に結び付けられたと指摘するものもある。

実際にはこの堆く積まれたビデオの中にはアダルトビデオや猟奇的なビデオなどが含まれてこそいたが、大半は通常のテレビ番組をとったものであったという[大塚 2004]。しかしこの部屋のビデオに関する表象はその是非はどうあれおたくという言葉にある負荷をかけることになった。そしてそのイメージはおそらく性的に粉飾した撮影のイメージがなかったとしても、「性的倒錯=おたく=ビデオ」というものを一本の線に結び付けてしまったのではないだろうか。少なくとも等号の後半部であるおたくとビデオというイメージの結びつけというのは、強固なものであったと思われる。

こうした「現代社会の病理」としてメディアや論壇などで語られる一方で、対抗言説としての新たな人間像として描き出そうという言説戦略をとるものもいた。その中で最も代表的なのは自らがオタキングを名乗る岡田斗司夫であろう。彼はこれまでの平仮名書きの「おたく」という記述から意図的にカタカナ書きでの「オタク」へと変更するという戦略をとる。岡田は1994年から1997年に東京大学での演習形式での連続講義(『東大オタク学講座』)として後に書籍化することになる)を行い、『オタク学入門』などで「高度なりファレンス能力を持った集団」として「ニュータイプ」<sup>(4)</sup>としてのオタク像を打ち出すといった言説戦略をとっている。

こうしたレファレンス能力を養成するインフラとして岡田があげているのがビデオデッキである。「少数だった「原オタク人」を急増させ、「近代オタク」に進化させた原因はアニメ誌の創刊とビデオデッキの普及」[岡田 1996=2000:26]であると説明している。この岡田のオタクの起源にビデオというものを置くことには一貫した主張であるというように思われる。例えば岡田は、91年にGAINAX制作<sup>(4)</sup>で作られた「おたくのビデオ」というおたくの生態をパロディにした作品に監督として関わっている。作中にはオタクの生態をパロディとして描いた実写パートが挟まれており、その中にはビデオを部屋にため込むだけためて見ることをしないビデオオタクの像が描かれている。

ここで注目には値するのは、性的な倒錯者であるという「おたく」像と、それに対して本質的なのは「高度なりファレンス能力」のほうにあるのだという「オタク」像にしろ、その起源となるイメージとして80年代前後に認識されるようになったある程度ボリュームをもった集団を想定しているということである。そしてどちらの(表象)にも結び付けられているのがビデオというメディアなのである。

では「おたく／オタク」という〈表象〉とビデオというものの結びつきはいかなるものであるのだろうか。これらの相互的な絡み合いを分析していくことにする。

## 2. 先行研究と分析視覚

### 2-1. おたく／オタクをめぐる先行研究

ここでおたく／オタク像というものを考える場合の先行研究の整理をしていく。しかし、現在莫大な数のおたく／オタク論というものがあふれかえっており、それを全てサーベイすることはそれだけで膨大な労力と紙幅を要するものであり、それだけで別論を立てる必要のあるものである。そこでとりあえず大きく出自において議論を大別することが必要となる。その中でもやはり分析の上でどこまで厳密に分けることができるかは疑わしいが、とりあえずは批評家などのおたく／オタクの定義付けをめぐるようなタイプの議論とオタクに対するルポルタージュ的な議論、そして実証志向の議論というような大枠の分類をするべきだろう。とりあえずルポは脇においておくにしてもここで着目しておかなければならないのは、批評的な言説とアカデミックな言説に關しての区分であろう。

ここで批評的／アカデミックという区分自体が意味を持つのであろうかという問題はあがあるが、ここで両者の特徴というものを便宜的に記述しておくとするならば、それは批評というものはおたく／オタクというものを分析するというよりは戦略的に書き換えるような志向性を持った言説であるということが出来る。こうした批評には様々なタイプがある。岡田や中森の提示した議論以外にもいくつか代表的なおたく／オタク論をあげることが出来るだろう。コミュニケーション能力の欠如として記述するようなタイプの言説〔中島梓 1991〕や新人類文化の救済メディア〔宮台 1993〕といういずれも公的なコミュニケーションからの退行を軸に論じるようなものがある。これに対して彼らの消費行動にフォーカスを当てた大塚の議論も重要な指摘を含んでいる〔大塚, 1989〕<sup>(5)</sup>。またこうした議論を敷衍しながらオタクを後期近代特有の主体と位置付けそこから現代社会を逆照射しようという議論も見られる〔東 2001 大澤真幸 2007〕。

アカデミックな領域での研究というものを行おうとしたときに必ず問題化しなければならないのは批評的言説との距離化である。これはこの言葉のスタートラインとして大塚英志が編集者を務め<sup>(6)</sup>、中森明夫という批評家の書いた言説がおたくの起源とされている以上こうした距離化の重要性は当然のことである。この批評的言説に対する言及といったときに、ある図式を用いた分析を見ておくことが必要であろう。

まずここで注目すべきなのは相田美穂（相田 2005）の論であろう。そこで相田が分析において「実態としてのおたく」と「言説としてのおたく」というものを区別する必要がある、「言説としてのおたく」に關して注目していくという

構成をとっている。そしてその「言説としてのおたく」は「社会のイメージ」を反映したものであるとして、批評的言説の推移を追いながら議論を展開している。こうした議論は確かに通常の言説を分析する手続きにおいてはある正当性を持つものであるが、批評的言説による構築の意図が強い「おたく／オタク」というものの分析においてはそうした言説の分析は容易に批評のロジックに囲い込まれ、再生産してしまうだけに終わりがちである。

これに対してもう一つの代表的なアプローチとしてオタク的な共同体に対するファンダム研究の領域をあげることができる。中でも七邊〔七邊, 2005〕はコミックマーケットの分析から先述したような批評的言説の「おたく論」への反駁を行っていく。この「実態としてのおたく」から「言説としてのおたく」で言われていることに対して反駁を行っていくという手続を伴いながら実証的におたくというものを定立しようという試みは意義のあるものである。ただ、同時にこの手法に関しては二つ問題点を指摘することができる。これは論に対する問題というよりは視点の違いである。実際、七邊も注の中でこのように実態としてのオタクを定める制約に言及している。第一の問題点としてあげることができるのが、そのフィールドがおたくの実態であるのかという問題である。ただ、この点に関してはそもそもおたくというものが何らかの実態を持って存在していると定義づけた場合には決して避けることの出来ない反論ではあるだろう。むしろ問題にすべきなのはこの反論のさけられなさの方である。もう一つ考えなければならないのは、仮に実態としてのおたく／オタクがそのフィールドと等号を結びつけられたとしても、そこで検討されているフィールドというものはおたく／オタクという言葉の持っている歴史性に対して言及することができないという問題がある。このことはその反駁したおたく像というものが時代に合わなくなったから違うものになったのか、もともとその診断が誤りであったのかということの問題化できない。

本論で試みる位置取りと言うのは「言説としてのおたく」と「実態としてのおたく」という二項対立的な立場の片側だけを見ることだけでは見ることの出来ない水準の分析をするということを試みる。

## 2-2. 理論的分析視角（キットラーとフーコーの議論から）

言説／実態という二項対立というものを超えい出る可能性として我々はいかなる記述が可能なのだろうか。そこで重要になってくるのがおたくを言説としてもなく、実態としてではない視点でとらえるということの意味と可能性を模索するということである。そこで考えてみなければならないのは、なぜ特定の時期におたくというものが中森にマニアなどとは区別されるような形で言説化されることになったのかということである。それは1983年には、名づけられる側のおたくというもののイメージというものが「まあ、みんなもさっしがつくと思う」と中森が読者によびかける程度には先行する形である程度のボリュームを持って現わ

れていたからであるということができる。そこで中森や岡田がおたく／オタクと名指そうとしたこの時期のイメージの原型を捕まえておくことには一定の意義がある。

こうしたイメージを考える上で重要になるのがその特定の消費者像の構築に関してだ。ここで注目すべきなのは、岡田の指摘するオタクというものの誕生に重要な意味を持つというアニメ雑誌とビデオという二つのメディアである。本論ではその二つのメディアがおたく／オタク像の形成にいかなる意味を持ったのかという三つの変数について考えることにする。

ビデオとアニメ雑誌は根本的に異なった水準のメディアであるということができる。この関係性を記述するうえで重要な参照点となるのがキットラーの議論だ。キットラーが記述したのは1800年代（＝19世紀）初頭と1900年代（＝20世紀）初頭のそれぞれの技術の環境であるが [Kittler 1985：英1990]、彼の議論をそのままあてはめることはできなくとも、議論を展開する上での重要なヒントを与えてくれる。

キットラーによるとアルファベット化した人間があらわれるのは1800年になってからであり、そうした人間が現われてくる国民教育などの近代的文学成立のインフラとして母の口による読み聞かせによるオーラル化を挙げていた。このオーラル化によって文字配列の物質性が消えていき音声に直接結び付き、黙読による内面化が行われるようになる。これによってアルファベットと文字の読みが完成し、近代的な読書というものが可能になり、それと同時に〈作者〉という制度が編成されることになった。「五感にもとづく感覚ははじめから存在するのではなくまずどこかで作り上げなければならない」 [Kittler 1986=1999, 2006；p21] ののである。それは確かに技術の影響ではあるのだが、そうしたテクノロジーをコントロールするような全能の〈作者〉というものが19世紀においては存続していたのである。しかし、こうした作者というものも蓄音器・映写機・タイプライターの登場によって解体することになり、五感というものは解体され無意識というものが成立するようになる [Kittler, ibid] そこで技術というものは次第に人間というものを離れていくことになり、人間の方が操作される対象へと移行していく。これが簡略化したグラモフォン・フィルム・タイプライターの勘所である。ここで我々が注目しなければならないのはそうでありながらもキットラーが注目したのは「文学」というメディアであったという点である。こうしたテキストは「技術メディアが自らの存在を書き記したもの」であり「技術メディアはその草創期にあまりにもおびただしい恐怖をもたらしたので、文学はかえってその恐怖を今日におけるよりもはるかに正確に記録している」からであるという。

ここで考えておかなければならないのは、この1800／1900の緊張関係なのである。一方には新たなテクノロジーがあり、もう片方にはそのテクノロジーに対してコントロールをしようとするような言説を記述するメディアがある。テクノロジーの側は言説メディアの言説にそのインパクトの痕跡を残すが、リアクション

メディアの方はそうした人間の手を離れていくテクノロジーを再び人間の手に取り戻そうとテクノロジーの馴致をしようとする。

この図式をビデオとアニメ雑誌との関係に用いるを試みる。ビデオというメディアがアニメ雑誌の言説にいかなるインパクトを与えたのかという記述と、それとは反対にアニメ雑誌の側はいかにしてビデオというメディアの使われ方を方向づけたのかということを記述する。しかし、そうした議論だけではおたく／オタクという主体像の登場を説明することができない。ここで注目に値するのがミシェル・フーコーの「汚辱に塗れた人々の生」[Foucault, 1977=2006]という論稿の中で展開された議論である。

「汚辱に塗れた人々」で対象となるのは「生きられた生のアンソロジー」であり、数行や数ページの記述以外は存在が何も残されていないものの生のことである。そして、「それらは学者たちが読書の中で収集したものと異なり、省察を促す教訓であるというよりも、ほとんど一瞬にしてその力を失ってしまう瞬時の効果を備えた例証群」[Foucault, ibid p 202]である。この概念は抑圧されたものたちの声をひろい上げるという意味からして重要な議論であり、おたく／オタクというものの抑圧という側面を宮崎勤以降のおたくというものの語りから考えるという可能性もあるが、本論で注目するのはこの概念の別の焦点である。それはいかにしてその汚辱に塗れた人々の生を記述するのかという理論的手法と関連する。

この概念を考える上で重要なポイントは、フーコーが着目したテキストが瞬時性と現実性の二つにあって強度を保ったものであるとされていることである。「汚辱に塗れた人々」とは、テキストの背後に実在性こそあるが、その実在性があるということを知っているという事実以外には何の意味づけもないような人々であるということである。そこでは数行の記述が残されることになるのだが、そうした記述の痕跡が彼らの固有性と結びつくことは決してない瞬時的なものである。

だが、同時にその向こう側に「誰か」がいるというイメージだけは残すことになる。その言説はその人がいるだけでは存在することはないが、それを取りあげるメディア（＝作者）の側に存在するのでもない。そのメディアと吸い上げられる声との権力のかかわりの中ではじめて成立するのである。我々の「おたく／オタク」というもののイメージの形成というのもこうした汚辱に塗れた人々の生の集積を幻視が大きな役割を果たしたということができただろう。

本論での課題はテクノロジーとテクノロジーの馴致というそれぞれ異なった性質の二つのメディア間の「かかわり」の向こう側に析出されていく「汚辱に塗れた人々」としての「消費主体としてのオタク像」のイメージが立ち現われていく様を描き出すことにある。

### 2-3. 分析対象と問いの設定

先述したような問題関心から、具体的な分析へと話を移していかなければなら

ない。中森明夫がおたく／オタクというものを問題化するのは1983年になってからのことであるが、その記述の仕方に一定の不満を持つものはいてもその存在の有無自体が問題にならない程度には「そういった人々」がある程度イメージとして共通了解を得ていたといってよい。ではこうしたイメージが醸成されることになるのは一体いつ頃なのだろうか。

本論で注目するのは創刊号からおたくという言葉が初めて誕生するまでの時期のアニメ雑誌『アニメージュ』<sup>(7)</sup>五年分を分析の対象として設定することにした。この雑誌は初の単独アニメ雑誌<sup>(8)</sup>であり、いわばおたく的なアニメの重要な転換点の一つであるといわれる『宇宙戦艦ヤマト』<sup>(9)</sup>以降のアニメブームのについていく形で創刊されたものであるとしている。実際にその雑誌の誌面だけでなくとりわけ初期における読者欄（My animege!）を中心に分析する。そこで描かれるのは読者となるアニメ視聴者の像そのものではなく、「汚辱に塗れた人々」という言葉で表わされるような雑誌と読者との「かかわり」の中に現われるイメージである。

初期アニメージュの特徴として一言で言うならば「混乱」しているといってもいいだろう。初期のアニメージュというものの誌面全体がアニメブームなるものによって出てきた読者／視聴者像というものを掴めていなかったのである。ではそこにおいて見出されていく主体像とは一体いかなるものであったのだろうか。本論ではその消費者像を「発見／創造」していく様を記述する。

ここでひとまず参照点として重要になるのが、東浩紀（東、1996）の議論であろう。東によるとアニメをめぐる環境というのは80年代ごろから閉塞というものをかかえるようになったということである。アニメをめぐる環境というのは二重の不毛さというものにさらされているという。論の冒頭で東は、アニメをめぐる言説環境が、いっぽうにおかれるのがアニメージュなどのそれなりの部数を開かれてはいるが批評的な読解を許さない環境があり、もう一方には極端に閉塞した環境であり、蛸壺化しているために批評たりえないという二項対立的な閉塞状況があると整理している。

その不毛さは80年代におけるアニメというものの二項対立的な状況を反映したものであるという。そのアニメ全体の状況とは一方にはドラえもんなどを始めとした「子ども向けアニメ」というものがあり、もう一方ではそれなりにクオリティは高いが一般には開かれていないOVAなどの「オタク向けアニメ」というものがあるという。ここで注目しておかなければならないのはこの区分が半分はアニメの内容を指した記述であるが、もう半分は消費主体としてのオタクのイメージを前提としたものであるということである。つまりオタク向けアニメというものは(1)オタク的な消費者層がイメージとしてある程度持つことが形成されており(2)そのオタク的な消費者層が好むようなアニメがある程度のボリュームを持って形成されたという二段階の状況が必要となるということである。そしてこの状況ができあがったのが80年代ごろであったと論じたいのでその閉塞を乗り越えて



いく可能性として庵野秀明の『新世紀エヴァンゲリオン』を評価するという論文となっている。

東によるとオタク向けアニメでありながらアニメとして興業において成功した例も80年代の前半にはあるといったことが述べられている。しかし、ここで我々の問題関心において注目しなければならないのは「一般に開かれているオタク向けアニメがある」といったときに「オタク向け」というイメージがいかに構築されていったのかということを論じるということにこそ意味があるということである。

「オタク向けアニメ」／「子ども向けアニメ」と名指されうるコードとそれと結びつけられた消費者像がいかにして投稿欄やアニメ雑誌上に浮かび上がってきたのかということを問題化する。そこでオタク／オタクと名指されうるイメージの源流がいかにアニメ雑誌上に表象されてきたのかということをメディアとの「かかわり」とともに論じていきたい。

### 3. ビデオとアニメ雑誌の「かかわり」

#### 3-1. 新たな「アニメファン」をめぐる混乱

初期のアニメージュのターゲットの定まらなさというのは一体どのようなものであったのだろうか。試みに創刊号から数巻号の特集目次を見ていくと以下のような特徴をあげることができるだろう。『宇宙戦艦ヤマト』ほか数作品の新作の紹介や現在放映中のアニメというものがあげられているのと併置されているいくつかの項目が鎮綜しているかのように見えることである。

ここでいくつか取り上げられているコーナーというのがアニメの歴史の復習<sup>(10)</sup>と「声優へのなり方」や「アニメの作り方」といったクリエイターになるのはどうすればよいのかといったものであるということである。そして旧作紹介のページ数が新作紹介のページ数を超えてなされるなどといった紙面の構成をしていた。

こうした区分になったということにはいくつか理由があるだろうが、当時「いい年になってアニメを見るような人」というのが、多くの場合においてアニメというメディアに対して強い関心を持っている想定があった。それに加えてそうした人々はクリエイターを志望している人が多かったということもアニメージュ誌上で行われたアニメサークルの座談会においても見る事ができる。つまり、消費者としてのアニメユーザーというものの実体をうまく掴めていなかったという事ができる。

ここで言われているアニメファンというのはいわゆるヤマト以降に爆発的に増えたものであり、その実態というものを掴めていなかったので「最近アニメのファン」になった人々に対して教育的な意図のある記事がいくつもあったのだ。その捕まえられなさを象徴するのが初期アニメージュの読者欄における対立軸であ

ることができるだろう。その二項対立に関して次節では論じていくことにしたい。

### 3-2. 従来のアニメファン／ミーハーなアニメブーム以降のファン

具体的な対立軸として一体どのような対立軸が持ち出されていたのかということに関して見ていくことが必要になってくるだろう。ここで考えておかなければならないのは、その対立軸というものがどのような意味を持つのかということに関してなのである。従来のオタク論をめぐる議論においてオタクというものを大量に生み出したという起点として語られる『宇宙戦艦ヤマト』であるが、当時においてはむしろアニメブームできたユーザーというのがむしろ「ミーハー」なものとして位置づけられていたということである。例えば第二号の読者欄にアニメブームの作品をめぐる批判がいくつかよせられている。そこではアニメブームにおける批判というものがなされている。例えば「アニメブームに載せられることなく量よりも質を重視するべきだ」という言説が寄せられ、また1978年の9月には「ヤマト以降ニワカのアニメファンが増えた」という書き込みが寄せられている。1978年の10月号にも昨今のアニメブームを批判した上で「きちんと作っているアニメの再放送を望む」というものが見られる。これに対して1978年10月号ではそのことに関する論争のコーナーが読者投稿欄上で作られている。1979年の4月号にも「ヤマトファンはヤマト以前の作品を見ない」というヤマトファン／それ以外という対立コードが示される。

そうした批判の一つとして、キャラクターブーム批判というものがある。「アニメブームはキャラクターブームではない。(中略)昔のアニメに戻ってほしい。さわがれなくていい。静かな夢と希望の一杯あるアニメに」(1979年5月号)という書き込みを見ることができる。では、そうしたキャラクター主導のブームとは違う形で臨んでいたものとは一体何なのであろうか。

そこでしばしば評価されていたのが「白黒アニメ」と「テレビアニメ以前のアニメ」である。例えば1978年8月号の投稿ではテレビアニメそのものが「本来のアニメ」ではないという批判がなされており、そして本当のアニメの動きを見てほしいという書き込みがなされている。ここでは詳述を避けるが、日本におけるテレビアニメというのは毎週30分のアニメを低予算であげるためにリミテッドアニメ<sup>(1)</sup>という手法がとられており、フルアニメーションに比べて少ない枚数で動いているように見せている。ここでのいうテレビアニメ批判というのはそのこと自体に対する批判であるということができる。

ここで注目しておかなければならないのは、白黒アニメというのはスポンサーの都合上買い手がつかないために、再放送される見込みがなく、テレビアニメの制作の体制もリミテッドアニメを基準にして完全に編成がなされていたということである。だから、「ミーハーなヤマトファン」がこうしたアニメを見ることは原理的にできないという構造がある。

ここでの対立軸としてしばしば持ち出される、最近のアニメファンやアニメは「動き」を軽視しているという言説は今を嘆いているようでありながら、実際に仕掛けているのは、自分はこんなアニメを消費してきたという「差異化のゲーム」である。しかも、この差異化は「古くからアニメを見てきた」というアーリーアダプターの側が「アニメブーム以降」のラグードに対して仕掛けたゲームである。

一見するとこうした対立軸というのは世代差を巡る「場」の闘争であるということもできるだろう。しかし、考えてみなければならないのは、こうした世代差対立というコードはアニメ雑誌という場が出てきて初めて成立したものであり、その対立の仕方が起こるにはある条件づけが必要であるということである。ではこうした対立の構造というのが安定化する〈条件〉とは何だろうか。それはアニメというものが、一般のユーザーにとっては一度見逃したものはもう見返すことができないというものとしてあったということである。その〈いま、ここ〉でしか見られない構造というものが解決するためには、あるメディアの誕生を待たねばならず、そのメディアに対する欲望というものは次第に高まっていくことになる。それがビデオである。

### 3-3. ビデオの普及状況に関して

ビデオに対する欲望の高まりは、1981年7月号の以下のような投稿から見ることができる。

最近のレタールームの“伝言板”のなかの「かしてください」はなんだ!! 「〇〇の×話を録画した方……」というのがめだつ!! まるでビデオを持っている人が優越感を、持っていない人が劣等感を味わうためのコーナーのようだ!! あービデオが欲しい (1981年7月号『アニメージュ』p146)

岡田が言う近代おたくというものの誕生において、決定的な影響を与えたというのは家庭用ビデオである。市販の家庭用ビデオとして初めて出てきたのは76年のパナソニックのVX-2000であるとされている。中でも画期的な機種が発売されたのは、1980年7月になってからである。その当時のビデオというのは、値段にして30万円前後であり、当時の中学生・高校生というものが容易に手に入るようなものではなかったといえる。実際にアニメージュが創刊された当時のビデオ普及率は決して高いものではなかった。

1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989
2.4	5.1	7.5	11.8	18.7	27.8	33.5	43.0	53.0	66.8

図 (溝尻真也2007) が統計年鑑等をもとに作成した資料より重引

ビデオというのは、基本的には80年代に急カーブを描いて増えていったということが可能であろう。この爆発的な普及の中で、おたくという言葉が初めて使われる1983年においては初めて、カラーテレビの生産台数をビデオデッキの生産台数が超えることになる。しかし、それ以前はアニメファンといえどもビデオデッキを持っているものはほとんどいなかったといってもよい。

肝心のビデオデッキを持っていたとしてもビデオに録るという行為はあくまでもリアルタイムでテレビが見られないという「非常時」であったということである。それは当時のビデオテープの値段と関係がある。1981年6月号にアニメージュ上に初めてビデオの広告が載せられることになるが、そこには188,000円のポータブルビデオの価格に加え、ビデオテープ自体の値段も記載されている。120分用のビデオテープが4800円、90分用のビデオテープが4300円、60分用が3500円、30分用が2800円になっている。

60分のビデオテープで3500円という値段の制約のもと、アニメというものを複数全話録画するようなことは困難であった。例えば当時のアニメージュ上の誌上アンケートの結果によるとアニメージュ読者は中高生が多く、小遣いが3500円であるということであった。そこでビデオテープというものは録っていたとしてもいつか上書き録画せざるを得ないものとされていたようである。後述するように繰り返し、繰り返し、暗記するように見るという視聴行動が行われることになるのはこのときになってである。

この暗記というものをどこまで一般化するべきかどうか議論の分かれるところではあるが、ビデオというものがアニメファンのアニメに対する視聴行動を限定づけることになったということは確かである。だが、ビデオというものは他にもパッケージソフト<sup>(12)</sup>の提供や自分でビデオを録るといった消費の可能性を持ったメディアでもある。当初の製作者の意図などはむしろテレビ的でないパッケージソフトの可能性に注目するものであった。例えばビデオ開発をめぐる佐藤正明のノンフィクション小説『陽はまた昇る——映像メディアの世紀』の中にはテレビの録画に加えて、「それだけでは消費者には何も目新しい発見がありません。買ったその日から本当に楽しめるのは、テレビの録画再生ではなく、ビデオカメラを使ったプライベートソフト」であり、「何年かたってビデオがある程度普及すれば、ソフトメーカーから大量のソフトが提供され、どの家庭でも、手軽に劇場用の映画を楽しめるようになる」というように、この二つの可能性がすでに初めからメディアの制作意図の中に内包されていたということがわかる。そうした可能性があるにも関わらずなぜ「アニメを録る」という行動が顕在化することになったのかということを考えていくことが必要だろう。

ビデオというものが普及する以前にビデオというメディアの使い方を決定づけるような欲望の言説が準備されていたのである。そこではビデオというものはまだ到来しない（厳密に言うならば存在はしているが、家庭に普及している）理想のテクノロジーとして存在していたのである。アニメージュの読者欄で描きださ

れていたのは「手作り」的な擬似ビデオをいくつもつくり出していく消費者像である。

### 3-4. 「テレビを録る」ということの欲望をめぐって

1978年創刊号の表紙は『さらば宇宙戦艦ヤマト』であったが、その裏広告には、BIP HONIC というステレオサウンドのカセットに関する広告が載せられている。こうした音を録る機械というのがアニメ雑誌の創刊号に載せられたのかということに関して、先述したビデオとの関わりの中で考察することが重要になってくる。

欲望を裏付けるものとして実際にアニメをとることにに対する欲望の高まりを見ることができる事例がある。それはアニメージュの第二号に投稿者の一人が、モノクロアニメの再放送がないことを嘆いたあとに続けて書いた以下の記述に凝縮されて表出されている。

アニメの特集などの本、レコードなどを買い集めたり、日曜特バンなどから録音・画面を写真に録ることに凝っている。やってみたいことはアニメをテレビをビデオに録るということなのです。愛知県（1978年『アニメージュ』8月号 p117）

こうした視聴行動は、一見すると特異なものであると見えるかもしれない。しかし、この時期の読者欄にはこうした欲望というものがあらゆる場面で見ることができる。例えば、読者投稿欄の中の1コーナーである「アニメQ&A」という質問コーナーには、以下のような技術的な質問がいくつも寄せられることになる。

Q：いつもテレビの音をカセットテープに録音するとザーザーという雑音が入ってしまいます。どうすれば雑音を入れずにきれいに録音できますか。

A：どうやっても多少の雑音は入ってしまいますが、なるべく雑音を入れないようにするためには、抵抗体入りのジャックを買ってきて、テレビとカセットデッキをつなぐといいでしょう。ジャックはふつうの電気屋さんで売っています。またステレオを持っている人は一度アンプをつないでから録音すると雑音が少なくなります。テレビの前にカセットデッキを於いて録音するという方法もあります。（1980年8月号『アニメージュ』p138）

他にもこの時期には「テレビから録音しようと接続レコード（RF91）を買って使用してみると雑音がすごいです。テレビからの上手な録音方法を教えてください。」（80年8月号）や「テレビ画面からの写真とりの方法を教えてください」（1979年4月号）といった質問が寄せられ、それぞれ編集部が詳細な答えを返答している。

「譲ってください」「交換してください」などと書かれた読書欄にあるファンの交流スペースにも「宇宙の騎士テッカマンの録音テープを全話分——できるかぎりお礼はします」（1979年4月）などをはじめとした同種の記述が繰り返されることのできる。

このようにアニメの写真やカセットテープを録ることはかなりメジャーな行為として見られていたようである。そのことを見るうえで象徴的なのが1983年6月の投稿欄の投稿である。

近頃ビデオの所有率が高くなり、アニメのビデオソフトも続々と販売される時代が来たというわけです。そこでぼくは、いままで集めた伝言板〈貸してください〉のコーナーではどのくらいビデオが普及しているのか、またカセットテープとの比較をしてみたいと思い調べてみました。

この投稿者の集計ではカセットが149本であり、ビデオテープが108本（うちVHS 59本・ベータ26その他・両方23）ということであった。もちろん、このことが統計上何らかの意味を持つのではない。第一、ビデオというものが読者欄に登場するのが81年になってからのことであるので、〈普及率〉などというものを知るべくもない。しかし、注目すべきはその記述と結果に対するリアクションである。

つまり、ここで前提とされていることが二つあるのである。第一にカセットテープよりもビデオに肉薄しているということが驚くべきこととして受け取られているということである。83年はビデオの生産台数がカラーテレビを超えた年であるが、ビデオにアニメを録るという行動がカセットでアニメを録るという行動の率に肉薄したことに驚く程度にはアニメをこうしたカセットテープに録るということは共通認識となっていたということなのである。そして、もう一つはビデオとカセットを比較できるという感覚についてである。この比較が成り立つということは前者のカセットがビデオのオルタナティブ的な消費行動であると捉えることができる程度メジャーであったということである。このテープに録るという行動の読者欄上の繰り返しからもそうしたテクノロジーの訓致という側面から重要な意味を持つものであるということが可能であろう。

## 4. 「おたく／オタク」イメージの形成

### 4-1. 「子供向けアニメ／オタク向けアニメ」というコードの分化

東の言うようなオタク向けの80年代アニメの成立というのが意識されるようになるのは一体いつごろになってからなのであろうか。それは子ども向けとはズレた、消費層というものを意識するようになってからである。それがコンテンツレベルで最も初めに現われたのはガンダムのテレビシリーズを終えたあとの富野監督らがイデオンで初めから「中高生向け」を押し出して展開したというところに

見出すことができるだろう<sup>133)</sup>。

この頃には、子どもだけをターゲットとしなくてもアニメは収益をあげられるのではないかという目論見が成立していたということになる。これは作品の内容水準の問題ではなく、作り手の側の想定視聴者が存在していなかったということの意味するのである。その象徴的な一例としてあげることができるのが、アニメージュ1980年4月号の『ベルサイユの薔薇』<sup>14)</sup>のアニメに対する作者インタビューである。この中で池田はアニメの想定視聴者というものを聞かれたときに漫画よりも年の若い「幼稚園から小学三年生」くらいまでの女の子に見てほしいという回答をしているのである。しかし、実際にはベルサイユの薔薇のファンは中学生・高校生以上が多く、内容もそうした人向けのものであった。

この乖離が、目に見える形で明らかになっていくのは誌上人気投票であるアニメグランプリの1980年の上半期投票である。宇宙戦艦ヤマトの劇場版が二位に対して5倍以上のスコアをとって首位を治めた一方でそのときに一般的に最も人気を集めていたアニメがベスト20圏外へと追いやられることになった。それは当時劇場版もグッズも視聴率も独り勝ち状態であった「ドラえもん」である<sup>15)</sup>。アニメージュ編集部はその結果を「衝撃」として受け止め、アニメというものに関して一般的なアニメというものを見ることも必要なのではないかという総括的なコメントが付されている。

ここでそうした差異を合理化するために一度持ちだされたのが、劇場版アニメというものに対する注目である。邦画としてのアニメというのは一定の売り上げを誇っているといいながらも漠然とテレビを見る層と御金を払ってまで見たいものが違うはずであるという理屈づけがここではひとまずなされることになるのである。そこでいったんはこの劇場／テレビという差異によって一般との乖離を説明しだそうとする説明の図式がとられることになる。その図式が最も端的に現われているのが「1981-82アニメ総括と展望」において「テレビから映画へ。条件はなぜか低視聴率放映打ち切りの不思議な図式」という記事が載せられる。そこではまず、その原因として以下のような流れが記述されることになる。①野心作がテレビシリーズとして放映される。②アニメファンには受けるが一般読者は知らん顔である。③劇場映画としてリメイクされ、アニメファンを動員する。④その動員の徹底ぶりが一般の人の話題になる。そしてそうした上で打ち切りにこそなったが、その年に映画化が予定されているイデオンにおいても同様の流れがあるという予想がなされている。記事では「イデオンが低視聴率だったのは一本一本見続けていないとわからない“斜め読み”ができない性格の作品だったからでしょう」というコアな視聴者というのが映画においては成功のカギになるはずであるという趣旨のことが述べられ、しめくくられている。しかし、実際にはイデオンの劇場版はあまりにも難解であったためにアニメファンの間でも賛否がわかれ、一般に対して興行的に成功することはなかった。ここで先述の③から④への流れというのが切断され、「子ども向けアニメ／オタク向けアニメ」という分化

が成立しはじめた端緒であるということが出来るだろう。

#### 4-2. コストの制限によるセレクション

ビデオの普及期においてはテレビをビデオに録るということは非常に大きなコストであるということは先述したとおりである。一年分のアニメを、録り続けるということが中高生にとってかなりのコストがかかる行為であったということが伺えるのである。例えばそうした情熱は新世紀エヴァンゲリオンの監督庵野秀明の語りからも得られるだろう。

以下はガンダムを「ビデオに録る」という体験を記述したものである。

庵野：起き上がって眼が光るっていう有名なカットなんですけれど！

予告を見た瞬間ですね、新しい！って感じですね。それで一話みたらしびれてしまいました。後はビデオ撮りですね。

竹熊：もうビデオは持ってたんですか？

庵野：持ってないですよ。だから近所の電気屋にビデオテープ買うからビデオデッキ貸してくれて。

(庵野秀明『パラノ・エヴァンゲリオン』p39)

ビデオの所有率というのは当時1%に満たないものであった。それでも「録る」という行為に向かわせるにはある一定の情熱というものが必要になってくる。中学生・高校生でこうした視聴をするのは一本が限界であるためにビデオに録る価値のあるアニメを厳選しだすようになる。

ビデオデッキを持たない店頭でビデオを借りて録るような、視聴行動は特異なものに見られるかもしれないが、アニメージュ誌上にも庵野と同じように友達に借りてビデオテープをかけてもらうというような視聴行動は見られたようである(1982年9月)。

「そうしてまで見たいアニメ」というものは必然的にある程度一話完結的なものよりはストーリー性の大きなSFものなどが選ばれる傾向になるのである。こうした視聴行動を前提として繰り返し見たり、アニメ誌で設定を確認することが可能であるということを前提として作られるようなアニメが現われはじめることになる。このようにしてはじめて岡田の言うような繰り返し見てリファレンス能力を奇形的に発達させたオタク像というものは完成していくことになるのである。

#### 4-3. 「おたく／オタク的消費の仕方」の誕生

ビデオが普及し始め新たな視聴者像というのを描き始めた初期におけるアニメ視聴者像を見るために1983年4月号の目次を参照してみることにしたい。ここで初めてあるシリーズコーナーが三つ揃うことになる。それは「いいシーン見つけ



た！」「いいキャラ見つけた！」「いいメカ見つけた！」などの連載が出そうことになる。これらはいずれもアニメ作品の中で細部に見る「見方」を巡るコーナーである。こうしたコーナーが出てきたことの意味は考えるに値する問題である。

例えば同時期に注目されていたアニメは『うる★やつら』<sup>10)</sup>だろう。そしてアニメージュ上では基本的に押井守を中心とした監督勢にも注目が集まっていたがしばしば注目されるのがアニメーター達の「あそび」を巡るものであった。そこでは回ごとの作画の違いなどに注目が集まりそれぞれがどのアニメーターの書いたものであるのかといったことに対して解説が加えられることになった。

1981年6月にこのような見方とビデオを結びつける事例としてビデオを買ったという投稿者の言に注目してみることにしよう。

わが家では先日、念願のビデオを購入しました。私はさっそく『最強ロボ  
オーダイジャー』をとりました。(中略)〔オープニングのあるシーンをさし  
て〕あそこでポーズボタン&コマ送りをするとふつうでは目に留まらないよ  
うな素敵な絵があるのです。

(アニメージュ1981年6月号 p120)

このような細部の拡大というものもビデオの普及によって成立しており、「見方」というものに注目が集まったのはビデオによってであるといえることができる。そこではアニメーターはしばしば役者と表現されるようになりつつあるのである。そしてそのアニメは映像が保存できないときにはこうした視聴行動というものは原理的に不可能であったのである。

その中高生アニメと子ども向けアニメというのが十分に分化してしまったあとにはその「何を見るのか」という対立軸ではなく「どうみるのか」ということで差異を際立たせようという主体像がアニメージュ上に表象されることになったのである。

1983年4月にはもう一つ特徴的な特集が組まれることになる。その特集名は「わあ～！マニア」というものである。そこにはミンキー・モモのグッズマニアや映画の行列マニアなどとともにビデオコレクションのマニアというものが登場することになる。そこで紹介されるのは中村学という「いいメカ見つけた！」のコーナーを担当することになるアニメージュのアルバイトスタッフの部屋である。そこには580本ものビデオが積まれた部屋が映し出されている。そして彼はコレクションについて尋ねられて以下のように答えている。

現在ビデオはVHS 2台とβ 1台を持っていますが、1台目を買った理由はテレビの『ヤマト2』を保存のためにとっておきたいと思ったからです。それ以降ずっとアニメ録画し続け、(現在は週に23本を録画) たまったビデ

オが580本というわけです。現在録っているビデオは、徳間でのバイトが終わり夜の12時ごろ帰宅してから見始めます。だから寝るのは朝5時くらいですね。大学へは、いまほとんどっていない状態なんです。でも、いまアニメを見ることとそのアニメに関連したバイトを徹底的にやってみたいと思いますから軌道修正をするつもりはありません。自分が好きになっちゃったアニメをきっかけにして入ったいまの編集の仕事で自分のできることをためしてみたいという心境なんですよ、今は

(『アニメージュ1983年6月号 p90)

この部屋と膨大なビデオのセットというイメージが初めて出てきたのはこのときであると思われる。このテレビを撮るということへの欲望というものに対する一つの極点としてこの記事は象徴的な意味を持つといっている。

## 5. 「汚辱に塗れた人々」と「おたく／オタク」という主体像

このようにアニメ雑誌というものを読み解いてみたときにここで着目してきた着眼点をもう一度振り返りなおしてみよう。それはアニメ雑誌をテクノロジーの馴致メディアとして読み解くということである。キットラー風に言うのであれば、ここではビデオという1900的なメディアがアニメ雑誌という1800的なメディアに残した痕跡とその多様な使用の可能性のあるビデオというメディアのインパクトをアニメ雑誌の側が一つの方向にコントロール付けするような言説の構成という視点から読み取るということを試みた。これは人間の手を離れようとしていく1900的なメディアを1800のメディアがインパクトを受けつつも、人間の側に繋ぎ止めようとする動きであるということができよう。

アニメ雑誌の中でのビデオというメディアの馴致をしていこうとする過程を描きだしながら、現在であればオタク的な行動と名指されるような行動の語りを描きだした。一方ではアニメ雑誌の側がビデオというテクノロジーの使われ方をその読者たちに方向づけるような機能を持ちながらも、同時にそのビデオというメディアのインパクト自体を記述している資料としても読み込むことができる。ただ、一度方向づけられ固定化されたものも差異性を本質とする消費社会にさらされ、常に別の外部環境との中で新たな差異が作られようとする。一度馴致しようとしたビデオというメディアもその外部社会が他のメディアとの「かわり」の中で他の用途が顕在化してくることになる。こうしたアニメ雑誌上に残ったビデオというメディアの方向付けとインパクトによるアニメ雑誌の側の方向づけという綱引きのなかでうっすらと浮かび上がっていくおたく／オタクの原イメージである。

ここまで描き出してきたことの多くは岡田などの指摘していたこれまでのおたく／オタク論に見られていたものと大きく異なるというところはない。だが、こ

ここで重要なのは新たな「おたく／オタク」像を提起しているわけではないということにこそある。ここで考えておかなければならないのは我々が直接描き出そうとしていたのは、おたく／オタクの実態ではないということである。ここでみたのは具体的なおたく／オタクの記述ではなく、投稿欄上に繰り返し現れる数行から数ページにわたる「生きられた生のアンソロジー」である。そうした数行から数ページのアンソロジーは常にメディアとのかかわりのなかであらわれてくるものであるということが出来る。

それには具体的な確固とした「おたく／オタク」というものがいるというのではない。ここまで本論で読んできたのは数行の読者の発言が読者投稿欄という場を与えられてはじめて立ち現れてくるような一つ一つはとるに足らない断片的な語りである。その読者欄という場を与えられ、重ねて読み込むことによってその断片たちは個々ばらばらなものでありながら、ある種のイメージというものを浮かび上がらせてくる。。こうした数行の書き込みというのは読者投稿欄に乗せられた匿名以外の情報を持たないものである。しかし、読者投稿欄という欄に乗せられることによってその向こうに主体があるというのと同時にそれが積み重ねられることによってあたかも一つの主体があるかのような錯覚を抱いてしまう。それは読者投稿欄と読者との「かかわり」の中にしかないまさに「汚辱に塗れた人々」である。

もちろん、ここで描き出したイメージが「おたく」というイメージの全体性というわけではない。こうしたイメージが中森の「おたく」という名付けを持って他のイメージとともにより大きな「おたく」という消費主体像という一つのイメージを形づくっていくことになるのである。そして一度外部に解き放たれたイメージは消費社会とかかわることになる。また別のメディアとの「かかわり」の中で記述されることが要請される。本論で扱ったのはその外部に解き放たれる直前の一つの消費主体のイメージが立ち現れてくる瞬間に関してなのである。

## 注

- (1) 英国のブレアの言ったクールブリタニカを振った言葉であり、日本のコンテンツ文化産業の活躍などポジティブな意味で用いられることの多いものである。
- (2) 1989年の8月10日の宮崎が逮捕されたその日にマスコミ各局は部屋に入りその部屋の写真を収める。翌8月11日には宮崎の「異常な部屋」が新聞の各紙を飾ることになる。引用した写真は事件史探求 <http://gonta13-lj-hp.web.infoseek.co.jp/newpage137.htm> より。
- (3) 『機動戦士ガンダム』において、作中に出てくる新人類のことをそうよぶ。
- (4) 『新世紀エヴァンゲリオン』の製作などで知られる会社で代表作に『不思議の海のナディア』などがある。岡田はそこの代表を務めていた。
- (5) 大塚はビックリマンチョコを事例に断片ではなくその背後にある設定という

- ものを消費するという特異な消費行動を描き出している。
- (6) 他にも編集者としての名前が載っているが実質的には大塚の単独編集であったと自身で語っている [大塚, 前掲書]
  - (7) 以下, 繰り返し引用することになるので特に必要な場合を除いて出版年号を記載するのみに省略する。
  - (8) 『月刊O U T』のほうが出版の開始時期は早い, 単独のアニメ雑誌ではなく漫画などの記載もあった。のちに同誌もアニメの専門誌へと移行する。
  - (9) 東はオタク系文化の担い手が三つの世代に分けられるとしたうえで『宇宙戦艦ヤマト』を10代で見た層をオタク第一世代と定義している。
  - (10) ここでの歴史というのは世界におけるアニメの歴史全体を振り返るようなコーナーまでもが含まれており, 本格的な分析がなされていた。
  - (11) 制限されたアニメの意で, 一秒間に8枚で動画一枚につき三コマ撮りを行う技法のことをさす。
  - (12) テレビとは独立してはじめてビデオとしてコンテンツそのものを売ることを目的としたオリジナルコンテンツのことをさす。
  - (13) 『機動戦士ガンダム』と同じ主要スタッフであることからガンダムの続編として読むような深読みをするものがアニメージュ誌上にも見られた。富野はそのことに関して適度に操作的な言説を繰り返していた。
  - (14) フランス革命直前の宮廷を題材にした少女漫画。
  - (15) 実際に当初『ドラえもん』はアニメージュ上でも冷遇されているわけではなかった。劇場版にむけての特集なども当時は組まれている。
  - (16) 高橋留美子原作の漫画で様々な女性キャラクターが登場するSFアニメである。このアニメでとりわけ注目されたのは押井守を中心にした野心的な若手が集まっていたことである。

## 【文献】

- 東浩紀 2001『動物化するポストモダン』講談社現代新書  
 ——1996「庵野秀明はいかにして八〇年代アニメを終わらせたか」『ユリイカ』  
 8月号
- 相田美穂2005「おたくをめぐる言説の構成 —— 1983年-2005年のサブカルチャー史」『広島修大論集』
- 庵野秀明1997『パラノ・エヴァンゲリオン』太田出版
- Faucault, Michael, 1977, «La vie des hommes inframes», Les Cahiers du chemin, n 29, pp 12-29 (=2006, 丹生谷貴志訳「汚辱に塗れた人々の生」: 201-237 石田英敬編)
- 2006『フーコー・コレクション6 生政治・統治』)
- Friedrich, Kittler 1986 *Grammophon Film Typewriter*. Berlin: Brinkmann & Bose. (『グラモフォン・フィルム・タイプライター』 石光泰夫, 石光

- 輝子訳, 1999筑摩書房 2006ちくま学芸文庫版)
- 1985, *Aufschreibesysteme 1800/1900*. Fink: Munich. (English edition: *Discourse Networks 1800 / 1900*, with a foreword by David E. Wellbery. Stanford 1990)
- 溝尻真也2006「FMからミュージックビデオへ——放送メディア／ポピュラー音楽／受け手文化の〈かわり〉をめぐるメディア史」東京大学大学院学際情報学府修士論文
- 宮台真司1993『サブカルチャー神話解体——少女・音楽・マンガ・性の30年とコミュニケーションの現在』パルコ出版
- 中島梓1991『コミュニケーション不全症候群』筑摩書房
- 中森明夫1983「『おたく』の研究」『漫画ブリッコ』6・7・8・12月号
- 岡田斗司夫1996『オタク学入門』太田出版
- 大澤真幸2007『不可能性の時代』岩波新書
- 大塚英志1989『物語消費論』新曜社
- 2004『「おたく」の精神史——一九八〇年代論』講談社現代新書
- 佐藤正明2002『陽はまた昇る——映像メディアの世紀』文芸春秋
- 七邊信重2005「『純粋な関係性』と『自閉』——『同人界』におけるオタクの活動の分析から」ソシオロギス編集委員会2005『ソシオロギス』二九

# [雑誌文献]

『アニメージュ』1978年7月号——83年6月号, 徳間書店