

「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——

七邊 信重

本稿の目的は、ゲームやアニメを愛好するオタクの自閉的な生き方の重要性を提示することにある。これまでオタクたちは、さみしい生活を送っていると考えられてきたが、当事者視点からこの若者たちの生を理解するとき、オタクたちが、個室での趣味活動にも、その活動を介して築かれる関係にも、高い満足感を示している姿が見えてくる。本稿は、オタクたちの生き方を見直すことを通じて、現代日本の若者たちが直面している「純粋な関係性」の困難の克服案を提示する。

1 「純粋な関係性」の困難とオタク的生き方

携帯電話で友達と話したりEメールを送受信する若者の姿は、現在日常的に見られる光景になっている。こうした日本の若者の行動からは、彼らが仲間や恋人とのつながりを非常に重要なものと感じており、そのつながりによって安心や満足、自己の存在の意味を得ようとしている姿を読み取ることができる。

もちろん、身近な仲間や恋人とのつながりによって自己を確認するという今日的な若者たちの戦略は、『神田川』という歌のヒットや、次々登場した「〇〇族」に見られるように、より上の世代にも存在したものである。しかし、団塊世代や新人類世代の若者と、団塊ジュニア世代以降の若者とでは、大きな違いがみられる。前者は、身近な関係への所属とは別に、世代文化との同一化や差異化によって、自己を確認することができた。一方後者の多くは、同世代の他者の視線を気にしながら連帯／競争することに倦み疲れ、身近な関係に閉じこもっている¹。

そしてどの世代にもまして、身近な仲間や恋人とのつながりから、安心や満足、自己の存在の意味を得ようとしているのである。

こうした今日的な若者が結んでいる仲間や恋人との関係は、すでにいくつかの若者研究で指摘されている通り、アンソニー・ギデンズが「純粋な関係性」と呼ぶものに近い（山田 2000: 44-8; 東・大澤 2003: 109-10; 土井 2004: 64-70）。「純粋な関係性」とは、社会的・経済的生活の外的諸条件に依存せず、そこから浮遊して（Giddens 1991: 90）、当事者の自発的な意思によって結ばれ、その関係が満足を与える限り続けられる関係のことをいう²。ギデンズは、近代社会においては友情や性愛など親しい交際を目的とする「純粋な関係性」が、親族関係や地域共同体、宗教、伝統にかわって、存在論的安心や満足感を創出していくと説明している（Giddens 1990 = 1993: 127-55）。

ギデンズの説明通り、伝統的絆や世代文化から離脱して自らの意思にもとづいて仲間や恋人との関係を築いていく若者たちの一部は、この関係から安心や満足を得ている。しかしその反

面、個人の能動的な働きかけによって築かれるこの関係性に不安や不満を感じている若者も多い。満足を得るための自発的コミットメントによって築かれるこの関係は、それによって満足を得られない場合には、いつの時点においてもいずれか一方のほぼ思うままに終わらされてしまう関係でもあるが（Giddens 1992 = 1995: 204-5）、この構造的特徴により、「純粋な関係性」を結ぶ者は次の2つの問題に直面しやすい。ひとつは「関係解消の不安」である。必要とされていないのではないか、愛されていないのではないか、裏切られるのではないかとといった不安は、外部からの支えを欠いているためにたやすく解消されてしまう「純粋な関係性」につきまとう感情である。こうした不安は、ときに仲間や恋人への衝動強迫的な執着（関係嗜癖）をもたらすが、そうした執着は長期的安心を与えてくれない（Giddens 1992 = 1995: 109-10）。もうひとつの問題は「関係構築のための負担がもたらす不満」である。「純粋な関係性」を維持するためには、この関係性を能動的に構築していく努力が常に要求される。これを負担と感じる者は、関係から十分な満足を得ることができなくなってしまう（土井 2004: 47）。

人びとの関心が物質的成功から情緒的満足感の獲得へ推移している後期近代において、安心感や満足感を得るために自発的に築かれる「純粋な関係性」へのニーズは今後ますます増えていくと予測される。ゆえに、人びとが安心して生きていける社会を創っていくためには、この新しい関係性を闇雲に批判するのではなく、若者たちが先鋭的に直面している「純粋な関係性」の「関係解消の不安」と「関係構築のための負担がもたらす不満」という2つの問題の解決を考えなければならない。そしてこの問題は、仲間や恋人と積極的につながろうと

する若者からひとまず離れて、彼らとは違ったふるまいをしていて、しかも生活に満足しているように見える別のタイプの若者たちの生き方を探ることによって、その解決の糸口を見出すことができるのではないだろうか。そこで本稿は、他者との関係を強く求めていないのに生活に満足しているように見える、アニメやゲームを愛好する若者である「オタク」の生き方に注目することにしたい。

これまでオタクにはネガティブなイメージがつきまわっていた。1989年の連続少女誘拐殺人事件の後、オタクは、相手を名前で呼ばずに「おたく」と呼び、コミュニケーションが苦手で自分の世界に閉じこもりやすく（『週刊読売』1989.9.10）、趣味の情報交換をするが友人との深い付き合いはしない、友情よりも情報が大切な若者として定義されてきた（『女性自身』1990.4.10）。若者研究でも、現実の対人コミュニケーションを徹底的に拒絶して虚構世界に生きる若者として説明されている（小谷 1998: 200）。また、一人でいることが多いオタクたちは、一般の若者に比べてさみしい孤独な生を送っているとイメージされ、貧乏、無職、恋愛に疎いといった語彙で説明されることも多い。

しかし、新人類文化が退潮していくのを尻目に、メディアによるバッシングの後オタク文化は着実に浸透し、現在では若者のライフスタイルの一つとして定着している（岩間 1995: 173-7）。多くの若者たちが「一人でいること」は避けたいと考えて人と会うために頑張り、その結果疲れてしまっている時代に、さみしく孤独だと思われてきたオタクたちは「一人でいること」に満足しているようであり、しかも趣味を介して他者と築いている関係にも満足しているように見える。ならば、オタクたちの「一人遊び」を端緒として築かれる社交関係を調べる

ことによって、「純粋な関係性」が内包する2つの問題の打開策を、見いだすことができるのではないだろうか。

そこで本稿は、オタクたちの活動と社交関係の特徴を当事者視点に立って分析していく。まずオタクたちが参与している「同人活動」を紹介しその先行研究を整理した後、聞き取りと参与観察によって得た経験的一次データの分析をおこない、オタクの活動と関係性に関する先行研究とは異なる解釈を提示する。そしてこの解釈にもとづいて、「純粋な関係性」の問題の克服の鍵を明らかにすることにしたい。

2 オタクたちの「同人活動」とその概略

2-1 事例——「同人活動」

本稿は、オタクたちの活動と関係性の特徴を理解するために、コミック・マーケット（以下コミケット）をはじめとする「同人誌即売会」に参加する、「同人誌」（個人やグループが製作したマンガや評論を1冊の本にしたもの）の製作者である「同人作家」とその同人誌を購入する「一般客」³の「同人活動」を事例として取り上げる。

オタクたちはさまざまな活動をおこなっている。彼らは個室でゲームやアニメの作品を消費し、身近な仲間との間やインターネット上で情報を交換し、キャラクターの仮装をして、これらを楽しんでいる。こうした活動のなかでも、「同人活動」は、オタクの多くが嗜む一般的な活動のひとつである（浅羽 [1989] 2000: 367-81; Barral 1999 = 2000: 163-82）。そこで本稿はこの「同人活動」を事例として選び、これを分析することを通してオタクたちの活動と関係性の特徴を明らかにすることにしたい。

2-2 同人活動の概略

分析に入る前に、オタク（同人作家と一般客）の活動とその活動の場である同人誌即売会について、おおまかに説明しておこう。

同人誌即売会は、個人やグループが製作した本（同人誌）やゲーム（同人ゲーム）などを売買する場である。個室でマンガやゲームを楽しむだけでなく、自ら本やゲームを作ってしまうと考えたオタクたちが、イベント団体に参加費を払って机半分を自分のスペースとして借り、イベント当日に作品を持ちこんでこれを即売する。作品の大半はマンガであり、ほかに、評論、パソコン用ゲームなどが出展される。そしてこのイベントに出展される目当ての作品を求めて、多くの一般客が訪れるのである。

はじめての同人誌即売会である「コミケット」が開かれたのは、1975年である。このイベントはその後定期的に開催され、現在では東京ビッグサイト（有明）で年に2度おこなわれ、毎回50万人を集める「オタクの祭典」となっている。コミケットの他にも、東京と大阪を中心とする各地の施設で毎週大小の即売会が開催され、その数は年間800回以上になる。これらのイベントに参加する人の数は、学校のマンガ研究会やアニメ研究会などを合わせ現在全国に百万人程度いるといわれている。

開催当初、同人誌即売会は、プロとしてデビューすることを目指すアマチュアがオリジナル作品（「1次創作」と呼ばれる）を発表する場であった。しかし、商業メディアのテキストのパロディ（「2次創作」）が浸透すると、瞬く間に出品作品の大半を占めるようになった。今ではオリジナル作品を発表する作家の割合は全体の1割にも満たないという（永井 2002: 112-3）。このように同人誌即売会でパロディが突出していった理由は、第1に、1980年代に

商業出版があらゆるマンガ表現を許容していくなかで、「同人界」でしか成立しないパロディが同人作家や一般客の人気テーマとなったためであり（米澤 [1989] 2000: 112-5）、第2に、パロディが既存の物語の設定を流用して製作でき一般客にも手に取ってもらいやすいため、同人作家がこぞってこれを描いたためである。そして、このパロディというテーマを同人界が手にしたことは、ここを他から区別される相対的に自律した場として成立させることになった。現在では、プロになるための習練の場、通過点という趣旨は薄まり、若者たちがそこへの参加自体を楽しむ独立した世界になっている。

3 先行研究

1節で述べたとおり、若者研究ではオタクのネガティブなイメージが共有されてきた。本節では、最初にオタクに関する「若者研究」の説明を概観し、そこから経験的一次データに照らし合わせてその妥当性を吟味すべきオタクに関する3つの命題を抽出する。次に、同人作家の活動の分析をおこなってきた「同人作家研究」が共通して用いている「エンコーディング/デコーディング」モデルを手がかりに、「デコーディング/エンコーディング」連鎖モデルを新たに構築し、先に抽出した命題を検討する際の枠組とする。

3-1 先行研究①——若者研究

社会学を中心とした若者研究は、オタクに関するかなりの量の思弁的考察をこれまでに蓄積してきた。これらの研究を、本稿の課題である「オタクと関係性」という観点から整理すると、先行研究は次の2つのオタク像を提示してきたことができる⁴。

1つ目のオタク像は、オタクと対人領域に関するものであり、「オタクは社交能力が低いため、他者とのコミュニケーションを完全に拒絶するか、特定のコミュニケーションを拒絶する」というものである。若者研究では、特定の情緒的なコミュニケーションや相手のプライバシーに関するコミュニケーションを拒絶するというオタク像が提示されることが多い。いわく、コミケに参加するようなオタクたちは、相手を「おたく」と呼ぶことによって、君、僕という個人的関係になることを相手に対して暗黙のうちに拒否しており（中島 [1991] 1995: 49）、その会話の内容もマニアックな興味の対象に限られ、自分については何も語らない（小谷 1998: 205）、と。

2つ目のオタク像は、オタクと個人領域に関するものであり、「オタクは、自分の世界に逃避し閉じこもっている（自閉している）」というものである。教育や社会の現実という苦しみから逃れて、想像力で作ったバーチャルな泡のなかに「逃げこむ」ことを選んだ者がオタクである、というわけである（Barral 1999 = 2000: 31）。

2つのオタク像は、「対人領域」に言及しているか「個人領域」に言及しているかによって分析的に区別することができるが、若者研究の多くはこの2つの像を因果論的に結びつけた説明をおこなっている。そのひとつが、オタクの社交能力をかなり低く見積もって、オタクが対人領域から退却して個人領域に逃避しているとする説明である。宮台が典型で、オタクは対人領域から退却して個人領域にひきこもり、別の人生を生きてみたいという「異世界の夢」を頻繁におこない、その夢のためにメディアが与える物語世界に耽溺するという（宮台 1994: 170-88）。

これに対し、オタクの社交能力をもう少し高めに設定した上で、2つのオタク像を結びつけるものもある。オタクは対人領域で他者との情報交換のためのコミュニケーションにはコミットするが、他者との情緒的なコミュニケーションにはコミットせず、個人領域でゲームやアニメを消費して孤独に満足している、という説明である。東浩紀の主張がその典型で、オタクはゲームやアニメの情報を得るために交流するがその交流では他者との共感はず求めず、個室での個々の物語の消費によって情緒や感動への渴望を孤独に満しているとされる⁵。「[18禁PCゲームの消費の場で] 90年代に急速に高まった『泣き』や『萌え』への関心は、彼らがもはや、[同人誌の売買のような] データベースを介して作られる擬似的な社交に感動や感情移入を期待していないことをはっきりと示している」（東2001: 139）。ここで東がオタクたちの社交を「擬似的」と呼ぶのは、この関係が制度的な関係と違って現実に基盤をもたず、個人の自発性にのみもとづいた、いつでも「降りられる（解消できる）」関係であるためとされている（東2001: 137）。

また岩間夏樹も、オタクはすべての対人関係から全面的に退却しているのではなく、同類のオタク同士ではコミットのような「差異化競争のための場」がもたれているが、この「場」でコミュニケーションされるのはアニメなど特定ジャンルの情報についてのみであるとしている（岩間1995: 111-3, 134）。

若者研究が提示してきた上記のオタク像は学術界以外でも広く受容されている。しかしこれらのオタク像は、オタクたちの具体的な活動や関係性に関するデータの裏づけをもっていない。本来であれば、上記のオタク像が妥当であることを主張するためには、先行研究の説明か

ら抽出される、

- ①オタクは関係性全般を拒絶している。
- ②オタクは情緒的な関係性を拒絶している。
- ③オタクは個室での活動によって孤独に情緒的欲望を満たしている。

という3つの命題の妥当性を経験的の一次データに照らして検討する必要があるはずだが、先行研究では、主観的印象を根拠とした思弁的考察があるだけで、具体的データを用いた上記命題の検討作業はながらく放置されたままになってきた。

そこで本稿は、従来信じられてきたこれらの命題が現実の世界にあてはめてどれだけ妥当性があるかを検討することによって、若者研究におけるオタクの活動と関係性に関する分析を前進させたいと思う。以下では、オタクたちの「同人活動」とそこでの社交についてのデータの分析からこの命題の妥当性を検討し、先行研究の穴を埋めることにしたい。

3-2 先行研究②——同人作家研究

さて、若者研究が提示してきたオタクたちの関係性に関する命題の妥当性を検討する前に、近年急速に増加してきた同人作家に関する一連の研究（永井2002; 村瀬2003など）の知見も整理しておきたい。若者研究が、オタクについて、研究者の主観的印象にもとづいた説明をおこなう傾向があったのに対し、オタクたちの活動の現場に参与しこれらをより個別的・共感的に理解しようとする動きが、近年社会学のなかからあらわれている。そのひとつである同人作家研究は、1990年代後半に日本で紹介されたカルチュラル・スタディーズと、オタクを「進化した視角」「高性能のレファレンス能力」を持つ人間と肯定的に定義する岡田斗司夫（[1996] 2000）に刺激されて、商業テキストに

対する、オタク（同人作家）たちの「読み」の独自性・能動性に関する知見を蓄積してきた。

これらの研究は、各々の関心にもとづいて同人活動に関する興味深い知見を提示してきたが、「オタクの関係性」を分析しようとする本稿の観点から見て重要なのは、先行研究に共通する次の2点である。第1に、同人作家をメディア・テキストの「受け手」とみなしていること、第2に、その「読み」の独自性・能動性を明らかにするために、スチュアート・ホール ([1973] 1980) の「エンコーディング／デコーディング」モデルを援用していること、これである。後の議論との接続のため、ここでこのモデルについて簡単に説明しておきたい。

ホールは、マス・メディアが送るメッセージが送り手の意図通りには必ずしも受け手に伝わらないことを指摘する。送り手はメッセージを「こう読むべきだ」という「優先的」コードを用いて記号化（エンコーディング）するが、受け手はこのメッセージを比較的自立的に解釈（デコーディング）し、「多様な読み」をおこなうことができる。「多様な読み」とは、a) 送り手が受け手を導こうとする読みである「優先的な読み」、b) 受け手がおこなう独自の読みである「対抗的な読み」、c) 全体的には「優先的な読み」を認めつつ個別的なレベルで独自の読みを試みる「交渉的な読み」、である (Hall [1973] 1980: 136-8)。ただし受け手はメッセージをどのようにも自由に読むことができるのではなく、その読みの幅はテキストとデコーディングする受け手の位置（階級やジェンダーなど）に制約されている (Morley 1992 = 2000: 181)。

同人作家研究はこのモデルに立脚して、パロディを製作する同人作家は、商業メディアのアニメやゲームを「交渉的／対抗的」に、つまり能動的に読んでいと分析する。典型的事例と

して挙げられるのが「やおい」と呼ばれる男性同性愛的パロディであり、オタクたちは、オリジナル作品が導こうとする優先的な読み（男性キャラクター間の「友情」）に対し、これを「能動的」に読んで、お気に入りの男性カップルの「恋愛」＝「やおい」を描くと説明されている。

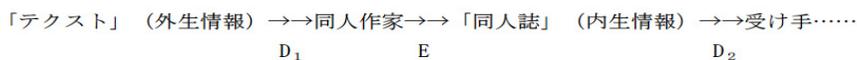
3-3 「デコーディング／エンコーディング」連鎖モデル

同人作家研究は、同人作家たちがメディアのテキストをどう「読む」のかを理解するのに必要な貴重な知見を与えてくれる。だが、「エンコーディング／デコーディング」モデル（以下、「E/D」モデル）を用いた場合、同人作家の活動を特徴づけるある個性が見逃されてしまう。1973年に提案された「E/D」モデルは、テレビ番組を視聴する受け手の「読み」を分析するために作られたモデルである。しかしこのモデルは、ニューメディアの登場によって生まれた、情報の「受け手」が積極的に情報の生産に参画する（「送り手」になる）状況を想定したモデルではない。このため、「E/D」モデルを同人活動の解釈に援用すれば同人作家がメディア・テキストを「読む」過程を分析できるが、反面、彼らがマンガやゲームからパロディという情報を創出し、これを発信することを通して関係を築いていく過程を考察することができない。それゆえ、オタクたちの活動と関係を分析するには、メディア・テキストの「デコーディング」過程とパロディの「エンコーディング」過程を総体的に把握できるモデルが必要になる。

そこで、本稿は、金子郁容 (1986) の「ネットワークにおける情報伝達」モデルを、「E/D」モデルに次のように接合する。

「情報」がデコーディングされて受け手なりの「意味」が認識されると情報伝達は終わるが、

図1 「D/E」連鎖モデル (D=デコーディング、E=エンコーディング)



ネットワークの形成過程では、情報の「受け手」が新しい情報の「送り手」になるステップが考えられる。受け手が「交渉的/対抗的」な読みによって得た情報の「意味」は、もとの意味とは違ったものであるため、この「意味」をエンコーディングして生まれるアウトプットも「(新しい)情報」と呼ぶことができる⁶。この情報を「内生情報」、もとのメディア・テキストを「外生情報」という。

この「E/D」モデルと「ネットワークにおける情報伝達」モデルを接合したモデルを、本稿では「デコーディング/エンコーディング」連鎖モデル(以下「D/E」連鎖モデル)と呼びたい⁷。このモデルでは、情報の「受け手」であり「送り手」でもある同人作家の活動は、図1のように表される。

この「D/E」連鎖モデルは、アニメやゲーム、あるいは同人誌といった「外生情報」を能動的に「読む」ことで「内生情報」を生産し、それを介して対面的な場やインターネットで仲間たちとつながっていく「受け手」や「一般客」の活動を理解するのにも有効なモデルである。そこでこの「D/E」連鎖モデルを大きな枠組としつつ、以下オタクの関係性に関する若者研究の命題の妥当性について、検討していくことにしたい。

4 調査方法

若者研究におけるオタクたちの関係性に関する命題の妥当性を検討するために、筆者は、同人誌即売会に参加して、「同人作家」や「一般客」

の活動を観察するとともに、同人作家たちに同人活動を介して生まれた交流について聞き取りをおこなった。

同人誌即売会での参与観察は、2003年8月から2004年12月まで、コミケットと、若いオタクたちに人気があるT社の18禁パソコン用ゲームの「オンリーイベント」(T社のゲームのパロディのみが出席できる即売会)を中心とした、東京の同人誌即売会に一般客・スタッフとして参加しておこなった。また聞き取りについては、2004年4月から10月までに、T社のゲームのパロディ作品を頒布していた4名の同人作家に直接またはEメールで取材を依頼し、後日フォーマルな聞き取りをおこなった。この聞き取りの後、別の作家の紹介を依頼し、さらに4名の同人作家に聞き取りをおこなった。

聞き取りの形式については、質問文をEメールで事前に送付し、当日にはより詳しい質問をおこなうようにした。また、イベント会場でのインフォーマルな聞き取りも合わせておこなった。遠方に居住する1名(E)には、インターネット・チャットを用いた質問をおこない、やはり遠方からイベントに参加している1名(H)にはEメールで回答してもらい、会場内で追加の質問をおこなった。

性描写のようなポルノグラフィ要素を含むPCゲームの同人作家・一般客の活動と関係性に注目したのは、オタクの中でも「美少女ゲーム」と呼ばれる18禁PCゲームのユーザー、そしてそのパロディを生産・消費する同人作家や一般客が、現実の他者(とりわけ異性)との

表1 同人作家たちの社会的属性

	性別	年齢	居住地	本の種類	職業
A	女性	29歳	東京都	マンガ	マンガ家
B	男性	30歳	神奈川県	資料集	会社員
C	女性	27歳	愛知県	マンガ	アルバイト
D	男性	19歳	茨城県	マンガ	大学生
E	女性	20歳	福岡県	マンガ	専門学校生
F	男性	32歳	埼玉県	小説	会社員
G	男性	28歳	東京都	マンガ	会社員
H	女性	29歳	岐阜県	マンガ	会社員

情緒的関係を求めず、個室で虚構の性愛世界に閉じこもっている、とイメージされやすいためである。たとえば、オタク分析における「定説」として学術界で受容されている東も、18禁PCゲームのテキストの内容分析や、そのパロディ同人誌を売買するオタクたちの行動の分析にもとづいて、「今日のオタクたちは他者との情緒的交流を求めず、個室で孤独に情緒的欲望を満たしている」という説明をおこなっている（東2001）。こうした理由から、従来のオタクに関する命題の妥当性を検討するためには、18禁PCゲームの同人作家・一般客たちの活動と関係性を調べることが適切であると考えた。

表1は、聞き取りを行なった8名の若者の属性である。性別は、男性4名、女性4名で、平均年齢は26.75歳である。東京近郊に在住しているのは3名のみ（A・B・G）であり、表現内容はマンガが多く、社会人が多い。平均年齢が比較的高く社会人が多いのは、聞き取り対象が「18禁」PCゲームのユーザーであり、18歳未満の者がいないためである。

5 分析

5-1 対人領域

3.1で指摘したとおり、若者研究におけるオタク像は、「対人領域」に関するものと「個人

領域」に関するものとの区別でき、オタクに関する命題も、「対人領域」に言及する命題①と②と「個人領域」に言及する命題③に分けることができる。そこで本項では、「対人領域」に関する命題①「オタクは関係性全般を拒絶している」と命題②「オタクは情緒的な関係性を拒絶している」の妥当性を検討し、次項で命題③の妥当性を検討する。

さて、最初に同人作家や一般客たちの関係性の有無から調べていきたい（命題①の検討）。同人界にやって来る同人作家の目的は自分の本を他者に読んでもらうことにあり、一般客の目的は欲しい本を手に入れることにある。そのためどちらにとっても、仲間（や恋人）を作るとは主要目的ではないと認知されている。すでに永井純一は、同人作家への聞き取りからこの事情を次のように明らかにしている。「同人作家のFは『友達作りをするために同人誌を作っているわけではない』という。／彼女らは、自らの活動を一種の創作活動であり、自己表現だと捉えている。つまり作り手側からすれば、同人には『同類意識』よりも、『自己顕示欲』が優先されている」（永井2002: 114）。筆者の聞き取りでも、Bのように他の作家との交流はあまりしていない、と答える者が少なくなかった。

しかしこうした言葉にもかかわらず、Bを含

めた同人作家たちは、イベントの自分たちのスペースを訪れる同人作家や一般客と頻りに社交している。またイベントで同人誌を購入し終わった一般客たちも、会場の広場や廊下に座りこんで、仲間たちと購入した本を交換したり、その本に関する濃密な会話をおこなっている。次の2つのフィールド・ノーツは、同人誌即売会で見かけた同人作家や一般客の相互行為を記録したものである。

「X氏のシンパの一般参加者（顔見知り）数人が、Pのスペースを囲んでいる。右の男性は、X氏と机に置かれたフィギュアについて話し合っていた」（2004年10月3日午後のサンシャインシティにて。Xは同人作家、Pはサークル名）

「広場では、ベンチやそのまわりに2～6人の男性や女性のグループが無数に存在して、それぞれ自分たちのまわりにリュックや袋を置いて座っている。まったりしている人、友人と話している人、買ったばかりの同人誌を読んでいる人、その同人誌を横からのぞきこんでいる人、プラスチックに入った焼きそばのようなものを食べている人など、いろいろである」（2003年12月30日午後のビッグサイトにて）

この記述に見られるように、同人作家や一般客は、他者と頻りに社交している。同人作家に確認したところ、同人作家の会話の相手は、イベントと一緒に参加した友人であることも多いが⁸、同人誌即売会での活動を通じて知りあった人であることも多い。Dのように同人活動を通じて「知り合いの輪」が3倍に広がったという者もいる。つまりオタクたちは、同人誌即売会において「対面的・直接的な関係」を築いて

いる。

こうした交流の場は同人誌即売会にとどまらない。聞き取りをした同人作家のほぼ全員が、携帯電話やEメールはもちろん、自分の同人活動を記す個人ホームページをもっていて、携帯電話やEメール、掲示板、チャットで、同人作家や一般客と交流をおこなっている。また、即売会で知り合った作家と合同誌を製作したり、イベント後などに同人作家や一般客と遊んだり飲んだりすることも、同人界では日常におこなわれている。たとえばDは、彼が同人活動を通じて知り合った同人作家との関係を次のように語っている。

——好きな作家さんはいらっしゃいますか？

D: そうですね、やっぱりもうZさんは、ある意味心の師匠的存在なんで。歴[史]も違いますし、腕もいいです。で、結構お話し面白い方なんでいろいろ聞けるんです。サンクリ⁹のときがやっぱり多いんですけど、サンクリのあと一緒に飲み会やるんですよ。オフ会みたいな感じで。それでまあいろいろ話聞いたりして。

——どうい話をするんですか？

D: こんなネタあるよ、とか。あとはZさんって結構車の話好きなんですよね。その辺の話とか。あとはガンダム系のモビルスーツとかそういうやつのお話もしますし。

上記のデータに示されているとおり、同人作家や一般客は、関係性を拒絶するどころか、同人活動をとおして、仲間との対面的・直接的な交流をごく日常におこなっている。つまり、命題①は妥当ではない。

それではこうした対面的な関係性は、当事者たちにどのように意味づけられているのだろうか

か（命題②の検討）。東（2001）などの若者研究が主張するように、オタクたちは、仲間との関係のなかで情緒的な満足が満たされることを期待していないのだろうか。この点について、次の2つの語りは、東がいう「データベースを介して作られる擬似的な社交」が、彼らが情緒的な満足を得ることができる場であることをはっきりと示している。

——参加していて楽しかったこととか嬉しかったこととか、へこんだ [落ち込んだ] ことはありますか。

C: あんまり損したなあと思ったことはないんで。参加しても大体楽しいですね。嬉しいのは声をかけてもらえたときやっぱり嬉しいですね。

——どういう。

C: 「いつも読んでます。頑張ってください」とか。

——いつも買いに来る人っていうのは。

F: 何人かはいます。中でも一人は完全に顔見知りになっちゃって毎回良く話してますけどもね。そういうことも、即売会あるのが、やっぱり楽しいかなあと。

またHは、同人活動ではじめて体験したのが自分のマンガをお金を出して買ってくれる人がいることで、それは今でも「ありがたいし嬉しい」と回答している。これらの語りから読み取れるように、若者研究の説明に反して、オタクたちはその活動を通じて生まれた関係に情緒的な満足を感じており、またそうした満足を得ることを期待している。実際多くの者たちが、同人誌即売会の魅力をそのような情緒的満足をもたらしてくれる関係を築くことができる点に見

いだしている¹⁰。Fの次の語りは、対面的・直接的な関係性から得られる満足こそが、彼の同人活動の動機づけになっていることを示唆している。

——それは結構売れたんですか？¹¹

F: そこそこくらいですね。20か30くらい。フロッピーディスクで配布してましたし。もう値段も50円とかそんな値段だったんで。みんなお試しで買ってくれたのかな、って感じですね。あ、で、まあそれで面白いなって思い始めて。取ってくれる人は取ってくれる、一般参加の人というか、直接受け取ってくれるっていうのがなんか楽しいなって思い始めて、本格的にサークル参加始めたんです。

これらのデータから読み取れるように、オタクたちは「他者との関係」から情緒的な満足を得ており、そうした満足が得られることを期待して関係を築いている。つまり、命題②も妥当ではない。

5-2 個人領域

次に、「個人領域」について言及する命題③（「オタクは、個室での活動によって、孤独に、情緒的欲望を満たしている」）の妥当性を検討することにした。ここで検討されるのは、オタクたちの個室での活動がはたして「孤独」なものかどうか、という点である。

最初に、同人作家の個室での活動に注目して考察してみたい。同人作家にとって、同人誌の頒布が読者との対面的・直接的なコミュニケーションを楽しむハレの場だとすれば、同人誌の製作は個室でおこなわれる孤独で地味な作業である。表1からも読み取れるように、同人作家の多くは社会人や学生であるが、彼らは平日の

仕事や学校の後と週末の時間を利用して（即売会前日には徹夜もして）、マンガや小説を描いている。しかし、それだけの労力を投入して本を作り即売会に参加しても、製作費を回収できるほど本が売れることはめったにない。イベント参加費や交通費等を考えに入れれば、ほとんどの同人作家はお金を出して同人活動を続けている（米澤 [1989] 2000: 127）。聞き取りした同人作家も、A・F・Gを除き同人活動による支出が収入を上回っている¹²。つまり、同人作家の多くは経済的報酬のために同人活動をしているのではない（一般客はなおさらである）。

そうした経済的報酬がないにもかかわらず、同人作家たちが物語を作るのはなぜか。ひとつの理由として、物語作りそれ自体の楽しさや満足感が挙げられる。たとえばCは、マンガを描くのが好きだから同人誌を描いていると説明する。

しかし、個室での同人誌製作に満足感をもたらすのは、そうした孤立した活動自体だけではない。彼らは、自分が創った物語を喜んでくれる読者とのつながりを感じるによっても満足を得ており、そうした満足感が創作の動機になっている。たとえばAは、同人誌を作るのはマンガを描くのが楽しいためもあるが、やはり自分の表現を見てもらいたいからだと答え、Fは、自分が考えるT社のゲームの面白さを読者と共有したいからだと答えている。つまり同人作家たちは、個室において、自分が創った表現の面白さを評価してくれる読者とのつながりを想像して、情緒的満足を得ているのである。

同様のことは、おそらく「一般客」やゲームやアニメの「受け手」にもあてはまる¹³。彼らが個室で情緒的に満足しているのは、ゲームやアニメ、同人誌（外生情報）の消費のためだけでなく、その消費の過程で、身近な、ある

いは遠方の仲間との後日のコミュニケーション（そこでは彼らの独自の「読み」＝「内生情報」が飛び交う）や、同じ作品に感動できる未知の他者とのつながりを感じているためでもある。

このように、個人領域での活動を調べてみると、オタクたちの個室での活動が必ずしも「孤独」なものではないことがわかる。オタクたちは、個室において確かに物理的に孤立した活動をおこなっているけれど、彼らの意味世界においては、彼らは必ずしも孤独ではない。つまり、命題③は妥当とは言えない。

6 考察

6-1 「純粋な関係性」としてのオタクたちのつながり

前節では、若者研究におけるオタクに関する3つの命題が、現実の世界にあてはめるときに妥当しないということが示された。現実には、オタクたちはその対人領域での活動を通じて対面的・直接的な関係を築き、その関係から情緒的満足を得ており、個人領域においても他者との想像的な関係から情緒的満足を得ている。

こうしたオタクの交流のうち、対面的・直接的なものに気がついている数少ない研究のひとつが、新井克弥の研究である。新井は、メディア機器が他者との切断をもたらすと主張するメディア研究を、テレビゲームが子供や若者の直接的コミュニケーションを増加させるという経験的事実から批判している。コミュニケーションが苦手とされるオタクも、他者を「オタク」と間接化する（間接的に呼びかける）ことで対面的な場を実現しているのであり、メディアが発達したからといって他者がもはや不要というわけではなく、依然最終的に目指されるのは他者である。そして、人間はコミュニケーション

動物で常に他者とのコミュニケーションを必要としているのであり、オタクもその例外ではないという（新井 1993: 195）。この新井の指摘どおり、オタクたちは仲間と対面的・直接的な関係を築き、その関係から情緒的満足を得ていた。

しかし、オタクたちが結んでいるのは、同人誌即売会などでの対面的・直接的な関係だけではない。彼らは、個室で一人にいる時にも想像によって仲間とのつながりを感じており、そのつながりから情緒的な満足や活動への動機づけを得ている。

それでは、従来見落されてきたため理論的考察がほとんど蓄積されていない、オタクたちの対面的・直接的・想像的な関係を、どのように理解すればよいだろうか。本稿は、ギデنزの「純粋な関係性」概念が、このつながりの個性を理解するための有効な視点を与えてくれると主張したい。

1 節で述べたとおり、ギデنزは「純粋な関係性」の特徴として次のものを挙げている。

- i) 社会的・経済的生活の外的諸条件から浮遊している。
- ii) 当事者の自発的な意思によって結ばれる。
- iii) その関係が満足を与える限り続けられる。
- iv) 親族関係や地域共同体等に代わり、個人に情緒的な安心や満足をもたらす。

同人作家や一般客たちが仲間と築いている関係は、制度的基盤の支えがないところで (i)、個人の自発的な意思によって結ばれ (ii)、それが互いに満足をもたらす限り続けられ (iii)、それへのコミットメントが情緒的な安心や満足、自己の存在の意味をもたらしてくれる (iv) 関係性である。ならば、オタクたちの同人誌即売会での対面的な関係はもちろんのこと、携帯電話やEメールを介した直接的な関係や、想

像によって結ばれる関係（想像の共同体）も、「純粋な関係性」として理解することができる。「純粋な関係性」は、近代社会における時空間の拡大化と情報通信などの抽象的システムの発達によって、たとえ距離を隔てても成立することができるからである（Giddens 1990 = 1993: 136-7, 178）。そしてオタクたちは、東が「擬似的な（降りられる）社交」と呼んだ「純粋な関係性」が情緒的安心や満足をもたらしてくれることを期待しているのである。

6-2 「自閉」的な趣味活動をもたらす「純粋な関係性」

だが、オタクも「純粋な関係性」を築いていると指摘するだけでは、聞き取りをおこなった同人作家たちの全員が、仲間との関係に高い満足感を表明しているのかが分からない。若者の多くが、身近な関係性から安心や満足を得られなくなっている時代に、オタクたちが身近な、あるいは遠方の仲間たちとの関係から、安心や満足を得ているのはなぜなのだろうか。それは、これまでネガティブにしか描かれてこなかった、個室での「自閉」的な趣味活動が、「純粋な関係性」の成立を容易にしているためと考えられる。

これまでオタクを説明するために用いられてきた、「対人関係から退却」「個人領域にひきこもり」「逃避」「異世界を夢想」といったネガティブな言葉からは、対面的・直接的コミュニケーションは、一人にいることよりも価値があるとする判断を読み取ることができる。そして、オタクも他者との対面的・直接的コミュニケーションを求めるという新井の主張にも、コミュニケーションが多ければ生活に満足できるという判断が読みとれる。

こうした判断を、「対面的・直接的コミュニ

ケーションが量的に多ければそれだけ、満足できる関係を構築し、充実した生活を送ることができる」という命題であらわすことができる。しかし、コミュニケーションの量的増加は、「純粋な関係性」がはらむ「関係解消の不安」と「関係構築のための負担がもたらす不満」という問題の解決に寄与しない。というのは、他者とのコミュニケーションを増やして他者にすりつきることによってその場しのぎの安心を得ることができたとしても、それは「関係解消の不安」そのものを消すことができないし、この関係を能動的に構築する努力を負担と思う者は、コミュニケーションが増えればそれだけこの関係を負担と感じ、そこから満足を得られなくなるからである。これに対しオタクたちは、一般的な若者より、個室で一人で遊ぶ時間が多く、対面的・直接的なコミュニケーションの量が相対的に少ないにも関わらず、「一人でいること」にも他者との「純粋な関係性」にも満足しているのである(5.2)。

こうした満足感の高さの理由は、オタクたちの間の「純粋な関係性」と「自閉」のバランスのなかに見いだすことができる。オタクたちは、アニメやゲーム、あるいは同人誌といった「外生情報」を能動的に読解し、その「読み」から内生情報を創出するという、「自閉」的な趣味活動から得られる満足感を重視しているため、他者との関係に過剰な期待をかけることがない。ゆえに関係解消にもさほどショックを受けることも執着することもないのだと考えられる。この点について、すでにギデنزは「純粋な関係性」の維持にとって「個人空間」が重要であることを指摘している。なぜなら、自己開発を最優先事項としている人は相手の自己開発にも気遣うことができ、相手に過剰に執着・依存することを抑えることができるからである

(Giddens 1992 = 1995: 142-4)。オタクたちが「自閉」的な趣味活動を尊重していることは、彼らが「純粋な関係性」の解消の不安に直面したり、それがもたらす関係嗜癖の畏にはまることを防いでいるのである。

また、この点についてはギデنزも指摘していないことだが、オタクたちの「自閉」的な情報読解・創出活動は、「純粋な関係性」がはらむ「関係構築のための負担がもたらす不満」を抑えるはたらきがある。情報論の知見が示してきたように、情報の共有・交換は仲間内の連帯意識を高めることに貢献するが(遠藤 2004: 140-2)、このことは、情報の媒介があるときにはそうでない場合よりも、関係維持のコストが少なくすむことを意味している。また、万一関係がうまくいかなくなったときにも、新しい関係を構築することが趣味や情報の共有をきっかけにすることができるため、比較的容易にできる。

このように、オタクたちの「自閉」的な趣味活動は、「純粋な関係性」が内包する「関係解消の不安」と「関係構築のための負担がもたらす不満」という問題を解決し、「純粋な関係性」から高い満足感を獲得することを可能にさせている。個人空間は、関係性を謳歌するための必要条件なのである(Giddens 1992 = 1995: 208)。

6-3 「純粋な関係性」がもたらす「自閉」的な趣味活動

だが同時に、オタクたちが安心して「自閉」し趣味活動をおこなうことができるのは、彼らが他者との関係性のなかにいるという感覚をもっているためである。直接作品を受け取ってもらえるのが楽しくて本格的に活動を始めたというFの語りからも読みとれるように、他者と

のつながりが、彼らの個室での趣味活動を意味づけ、動機づけている。

こうした事情を理解する上で、個人的な趣味活動に関する山田真茂留の説明が参考になる。「独りで書物に埋没したり音楽に耽溺したりしても、孤独感に苛まれずにすむのは、それが文化的に意味のあることだと観念されている限りのことであって、その支えが外されると、信条や趣味への個人的な関与は容易に空疎な活動へと転落し、何をしても無意味だというニヒリズムばかりが支配的な心性となってくる」(山田2000: 41)。逆に言えば、オタクたちが安心して個室での「自閉」的な趣味活動に励むことができるのは、自分が所有し創出する情報が、仲間たちに有意義なものとして受け取ってもらえるとあてにできるからである。つまり、確かにオタクたちは、個室での「自閉」的な趣味活動によって仲間との「純粋な関係性」を築いていくのであるが、逆にその「自閉」的な趣味活動を意味づけ、動機づけているのは「純粋な関係性」なのである。言いかえれば、「自閉」的な趣味活動と「純粋な関係性」は、循環的に互いを創出しているのである(「純粋な関係性」⇔「自閉」的な趣味活動)。

こうした解釈により、オタクたちが活動の全体に高い満足感を示している理由が理解できるようになる。この満足感の背景には、「純粋な関係性」が「自閉」的な活動の充実をもたらし、「自閉」的活動が「純粋な関係性」の充実をもたらすという好循環がある⁽¹⁴⁾。ゆえに、あまり損したと思ったことはなく参加しても大体楽しいというCの言葉に見られるように、オタクたちは仲間との関係にも個室での活動にも、満足できるのである。

7 結論

本稿の主題は、「純粋な関係性」の重要性が増しつつある時代において、若者たちが直面している「純粋な関係性」がはらむ「関係解消の不安」と「関係構築のための負担がもたらす不満」という2つの問題の解決の糸口を探るために、他者との関係を強く求めているのに生活に満足しているように見える「オタク」の生き方に注目し、その満足感の背景を明らかにすることであった。そしてこの分析から、次のことが明らかになった。

- I) オタクたちは、「純粋な関係性」を築き、そこから安心と満足を得ている。
- II) オタクたちの「純粋な関係性」は、「自閉」的な趣味活動が創出する情報を媒介として築かれている。
- III) オタクたちの「純粋な関係性」は、彼らが「自閉」的な趣味活動を大切にしているために、「関係解消の不安」と「関係構築のための負担がもたらす不満」という2つの問題を免れている。
- IV) オタクたちの「自閉」的な趣味活動を意味づけ、動機づけているのは、「純粋な関係性」である。
- V) オタクたちが生活に満足しているのは、「純粋な関係性」と「自閉」的な趣味活動の好循環のためである。

こうしたオタクたちの生き方は、「純粋な関係性」に直面している若者たちの不安や不満の克服の糸口となる。「純粋な関係性」から若者たちが安心や満足を得られないのは、これが「関係解消の不安」と「関係構築のための負担がもたらす不満」という問題を内包しているためであった。これに対し、オタクたちは、「自閉」的な趣味活動を、関係構築よりも重視すること

によって、かえって「純粋な関係性」から安心と満足を得ることができている。ゆえに、「純粋な関係性」を生きる若者や、今後この関係性に直面していく者たちが感じる不安や不満の克服の鍵は、他者との関係やそこから得られる安心や満足を性急に求めないこと、そして、ネガティブなイメージをもたれてきた「自閉」や「一人であること」の良さをもう一度見直すことにあるといえよう。

最後に本稿の意義を述べれば、ひとつは、オタクの活動と関係性に関するデータにもとづいた分析が手薄だった若者研究に、具体的データに裏付けされた解釈を提示したことである。もうひとつは、今後ますます重要性を増すと予想される「純粋な関係性」の困難の克服の鍵が、従来との関係性に関する社会学的研究では真摯に検討されてこなかった「自閉」にあることを示唆したことである。

反面、若者研究の命題を批判的に検討し、これに代わるオタクの関係性と個室での活動との結びつきに関する大きな図式を提示することを優先課題としたため、パロディの製作過程、オタクたちの対面的関係とメディア媒介的関係の相違と結びつき、「自閉」的活動における満足感と「純粋な関係性」における満足感との相違といった個々の論点を詳細に分析することができなかった。また、紙幅の都合上、オタクの自己アイデンティティとその活動との関係やオタク・サブカルチャー内の多様性¹⁵といった問題にも触れることができなかった。これらについては、今後の課題としていきたい。

[追記]

本稿作成にあたり、査読を担当して下さった富田和幸氏（日本学術振興会）と居郷至伸氏（東京大学大学院）に貴重な御示唆を頂きました。

た。記して感謝の念を捧げます。

注

¹ 宮台真司は今日の若者を次のように記述している。「若者のコミュニケーションは現在、各種の等価な『島宇宙』によって分断され尽くしている。学校の教室のなかでも、かつては教室単位の一体感があったり、女の子でいえばキーパーソンを中心に二大勢力に分かれて対立したりしていたのが、現在では2～4人ぐらいの小グループに分断されていて、それぞれが教室をこえたつながりを……もつようになっている」（宮台 1994: 246-7）。

² ギデنزは「純粋な関係性」を、「社会関係を結ぶというそれだけの目的のために、つまり、互いに相手との結びつきを保つことから得られるもののために社会関係を結び、さらに互いに相手との結びつきを続けたいと思う十分な満足感を互いの関係が生みだしている」と見なす限りにおいて関係を続けていく、そうした状況」と定義している（Giddens 1992 = 1995: 90）。また別の所では、「おたがいのコミュニケーションが双方に利得をもたらすがゆえに持続される、情緒的コミュニケーションにもとづく関係」と定義している（Giddens 1999 = 2001: 125）。

³ コミケットでは、会場への訪問者はすべてコミケットを構成する「参加者」として定義され、同人誌を買いに来る者は「一般参加者」と呼ばれている。しかし、ここでは同人誌即売会に詳しくない者へのわかりやすさを考慮して「一般客」と記述する。

⁴ オタク研究には、オタクを一般的他者やセクシュアリティの観点から考察した研究や、オタクを自称する者による評論が多数存在する。しかし本稿の課題は「オタクと関係性」を考察した「若者研究」のレビューにあるため、これらの研究は取り上げ

ていない。

⁵ 東は他者との共感を求めず個室で自足するオタクを「動物」と呼び、オタクの「動物」化が1995年頃に始まったと説明している。しかしそれ以前のメディアや若者研究でも、オタクは他者との情緒的共感を求めない若者であると説明されてきた。

⁶ 情報通信理論では発信された情報と受信された情報のズレは排除すべきものと考えられてきたが、最近ではそのズレに重要な情報が含まれていると認識する通信技術者が現れているという（金子1986:146）。同様にパロディも、オリジナルの模倣の失敗作ではなく、メーカーの意図から逸脱した意味を抽出して生産された「新しい情報」であると認められている。これに対し、受け手が「優先的」な読みによって得る意味はメディアの送り手の意図する意味と同じものだから、この意味からエンコーディングされたアウトプットは「新しい情報」とは認められない。同人界ではこれはオリジナリティの欠如、パクリとして非難される。

⁷ もちろんホールも、「文化的翻訳」という概念（Hall 1993 = 2002: 121）に明らかなように、能動的な読み（デコーディング）が生産（エンコーディング）に転化するプロセスを念頭に置いていたと考えられるが、明示的には「D/E」連鎖モデルを提示していない。また同人作家研究も「読み」の段階で留まった議論を展開している。

⁸ 同人誌即売会には同人作家を含め1サークル2～3名がサークル参加者として入場でき、学校時代のマンガ研究会などの仲間が連れ立って参加していることが多い。

⁹ 東京池袋のサンシャイン・シティで年4回開催されている男性向け同人誌即売会「サンシャインクリエーション」の略称である。

¹⁰ Bは、「参加していて楽しいこと・嬉しかったこと・成功したこと」を尋ねたとき、「読み手に感想や激励をいただくとやはり嬉しいです。あと個人

的には他サークルさんの本を買って読んだり話をするのが一番楽しいかな」と答えている。またあるオタクは、評論同人誌で東を批判しながら、仲間との関係が自分の同人活動の動機になっていることを強調している。「私が……この文化圏に関わろうという最も大きな動機は、いろいろなレベル——……匿名的なレベルから、仲間と一緒に温泉に行ったりして馬鹿話からジンセイについてまでいろいろ語っちゃうレベルまで——やはり人間関係あればこそだと思っています」（へーげる奥田『『動物化するポストモダン』に関する私の対案』『WWF27』）。なお、本稿は同人界での社交関係にしか触れていないが、オタクたちのほとんどは公的世界（労働など）でも人間関係を築いている。

¹¹ この質問は、Fの同人活動歴を聞き取りしていたときのものである。頒布の媒体がフロッピーディスクなのは、Fがこの時に頒布したのが同人ゲームだったためである。

¹² なお地方から参加してくる同人作家が共通して挙げる悩みが、イベント参加のために東京に出てくる時の交通費の問題である。たとえば愛知県に住むCは、東京に出てくるのにバスで片道5,000円、新幹線だと10,700円がかかるという。

¹³ 以下の説明は、一般客や受け手へのインフォーマルな聞き取りによっている。

¹⁴ ギデنزは、「嗜癖的關係性」と比較したときの「純粋な關係性」の特徴として、「快適な気分と満足感の循環」を挙げている（Giddens 1992 = 1995: 144）。なお抽象的な水準で同人活動と相同的な活動として、独自の利害関心に基づいて、所属する大学院を離れて見知らぬ都市の学会で自らの情報を発表し、未知の他者とつながっていく若手研究者の研究活動を挙げることができる。

¹⁵ 若者研究はもちろん同人作家研究も、その描き方は異なるもののオタクを所与の存在と見なしてきたため、オタクたちの多様性を見逃してきた。

またそれを記述する試みもいくつか散見されるが、その多くは当事者的リアリティに拘泥して細部にこだわるあまり学術研究としてはあまり意味のないアドホックな分析に陥っている。本稿は戦略的にオタクたち（同人作家、一般客、受け手）の関

係性と活動の共通性を前提とした記述と分析をおこなっているが、別稿では、オタク・サブカルチャーの多様性（たとえば、オタク界における同人界の位置、階層、ジェンダーなど）の社会学的分析を試みていくつもりである。

文献

新井克弥, 1993, 「情報化と若者の描かれ方——80年代後半以降の若者論を検討する」

小谷敏編『若者論を読む』世界思想社, 169-203.

浅羽通明, 1989, 「高度消費社会に浮遊する天使たち」(再録:2000, 『「おたく」の誕生!!』宝島社(宝島社文庫), 357-92.)

東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社.

———・大澤真幸, 2003, 『自由を考える——9・11以降の現代思想』日本放送出版協会.

Barral, Etienne, 1999, *Otaku: Les enfants du virtuel*, Paris: Editions Denoel. (= 2000, 新島進訳『オタク・ジャポニカ——仮想現実人間の誕生』河出書房.)

土井隆義, 2004, 『「個性」を煽られる子どもたち——親密圏の変容を考える』岩波書店.

遠藤薫, 2004, 「メタ複製技術時代におけるアウラの所在——〈情報〉としての芸術、その価値とは何か?」『学習院大学法学会雑誌』40(1): 109-51.

Giddens, Anthony, 1990, *The Consequences of Modernity*, Cambridge: Polity Press. (= 1993, 松尾精文・小幡正敏訳『近代とはいかなる時代か?——モダニティの帰結』而立書房.)

———, 1991, *Modernity and Self-Identity*, Cambridge: Polity Press.

———, 1992, *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love and Eroticism in Modern Societies*, Cambridge: Polity Press. (= 1995, 松尾精文・松川昭子訳『親密性の変容——近代社会におけるセクシュアリティ、愛情、エロティシズム』而立書房.)

———, 1999, *Runaway World*, London: Profile Books. (= 2001, 佐和隆光訳『暴走する世界——グローバリゼーションは何をどう変えるのか』ダイヤモンド社.)

Hall, Stuart, [1973] 1980, "Encoding/decoding in Television Discourse," S. Hall et al. eds., *Culture, Media, Language*, London: Hutchinson, 128-38.

———, 1993, "When Was the 'Post-colonial'?: Thinking at the Limit," I. Hambers and L. Curti eds., *The Post-colonial Question: Common Skies, Divided Horizons*, London: Routledge. (= 2002, 小笠原博毅訳『ポスト・コロニアル』とはいつだったのか?——境界にて思考すること』『思想』933: 114-38.)

岩間夏樹, 1995, 『戦後若者文化の光芒——団塊・新人類・団塊ジュニアの軌跡』日本経済新聞社.

金子郁容, 1987, 『ネットワークへの招待』中央公論社.

小谷敏, 1998, 『若者たちの変貌』世界思想社.

宮台真司, 1994, 『制服少女たちの選択』講談社.

- 村瀬ひろみ, 2003, 「オタクというオーディエンス」小林直毅・毛利嘉孝編『テレビはどう見られてきたのか——テレビ・オーディエンスのいる風景』せりか書房, 133-52.
- Morley, David, 1992, "Introduction," *Television, Audiences and Cultural Studies*, London and New York: Routledge. (= 2000, 成実弘至訳「テレビジョン、オーディエンス、カルチュラル・スタディーズ」吉見俊哉編『メディア・スタディーズ』せりか書房, 158-98.)
- 永井純一, 2002, 「オタクカルチャーにみるオーディエンスの能動性——メディアのオルタナティブな『読み』」『ソシオロジ』143, 109-25.
- 中島梓, [1991] 1995, 『コミュニケーション不全症候群』筑摩書房(ちくま文庫).
- 岡田斗司夫, [1996] 2000, 『オタク学入門』新潮社(新潮社 OH! 文庫).
- 山田真茂留, 2000, 「若者文化の析出と融解——文化志向の終焉と関係嗜好の高揚」宮島喬編『講座社会学 7 文化』東京大学出版会, 21-56.
- 米澤嘉博, 1989, 「世界最大のマンガの祭典」(再録: 2000, 『「おたく」の誕生!!』宝島社(宝島社文庫), 108-27.)

(ひちべ のぶしげ、早稲田大学大学院、nhichibe@toki.waseda.jp)

(査読者 居郷至伸、富田和幸)

“Pure relationship” and “Withdrawnness”

From the analysis of the activity of Otaku in doujin field

Hichibe, Nobushige

The purpose of this paper is to demonstrate the importance of the otaku's way of life who are young loving game and animation etc. Though it has thought so far that otaku send lonely life, when their way of life is interpreted from the person concerned aspect, it comes into view that otaku satisfy with both the withdrawn hobby activity in their own room and the relation that are built by activity. This text considers the solution of difficulty of “the pure relation” that young in modern Japan face through the review of the otaku's way of life.