

## 論文の内容の要旨

論文題目                    **Becoming-Otaku: Men, Girls and Movement in Akihabara**  
(オタクへの生成変化：秋葉原における男性と少女のムーブメント)

氏名                    ガルバレス    パトリック    ウィリアム

この博士論文は「オタク」の意義を問うものである。序章では「オタク」をとりまく言説をその起源から説き起こし、現在問題となっている点を述べる。日本製マンガ・アニメが世界を席卷した現在、海外の人気逆輸入される形となった「OTAKU」は日本でも浸透し、一般化した。その結果、「オタク」という語の意味は薄く、用法は幅広くなり、誰もが対象となる語となった。一方、1980年代前半の「おたく」言説の誕生を見ると、当時ひらがなで表された「おたく」は、マンガ・アニメの登場人物を性的対象にする、社会的に逸脱した人物を指していた。特にその言説の中心にあったのは男性であり、その男性らしさの欠如も特徴の一つとされた。彼らは手塚治虫や宮崎駿、少女マンガや同人誌を消費し、「美少女」のエロスを追求した。この意味で、「オタク」とは、様々なメディア・商品という形をとるキャラクターとの親密な関係性そのもの、あるいは消費の仕方・遊び方の問題である。本論文では、特に秋葉原におけるいわゆる現在の「オタク・ムーブメント」を考察する。2000年代半ばに「オタク・ブーム」や「アキバ・ブーム」が進んだにも拘わらず、この男性と美少女（マンガ・アニメ・ゲーム）との関係は非常に問題化された。オタクが一般化・自然化していく最中、「おたく」は常に存在していた。著者が秋葉原で行った参与観察（2004年～2010年）とインタビュー（アーティスト、専門家など）より、本論文ではオタク・ムーブメントの可能性を把握することを目的とする。そのため、新しい理論が必要であるとし、ジル・ドゥルーズとフェリックス・ガタリ概念、「lines of flight」（逃走の線）、「becoming」（生成変化）、そして「girl」（少女）を利用する。

第二章では、「オタク」にまつわる既存研究と言説を整理し、オタク・ムーブメント、つまりローレンス・エンゲの「reluctant insiders」という概念に説明される、主流・多数であり男性中心的な社会体制への包括そのものがもたらす疎外に注目する。特に、二次的な創作行為も含むマンガ・アニメの消費がいかにか、ジェンダーとセクシュアリティの問題と繋がっているかを論じる。「オタク」言説の根底には、男性であることに失敗し、社会的な発展を遂げられなかった男性であるという不安があり、それが虚構のキャラクターに強い愛着を持

つ、あるいは消費や遊びの仕方が女性的すぎるといった批判に繋がった。第三章では、「美少女」を通じて、あるいはその周囲で描かれるオタク・ムーブメント、つまりドゥルーズの「lines of flight」(逃走の線)と「becoming」(生成変化)が秋葉原におけるオタクのイメージの再構築を妨げていることを示す。「アキバ・ブーム」や「オタク・ブーム」がその最盛期にあっても、オタク自身のクリアなパフォーマンスは、変態的イメージを関連させた女性的な男性性の機能不全への恐怖を引き起こした。第四章ではこの流れが具体的にどのような形を取るかを、メイドカフェをフィールドとした参与観察の結果から読み取る。2000年代半ばの「オタク・ブーム」や「アキバ・ブーム」と共に秋葉原において人気を博していた様々な種類のメイドカフェは、美少女という幻想と個人的かつ快樂的な少女の消費という2点と結びついている。オタクはこのように、社会的に逸脱した形態の存在(例えば美少女のメイドなど)を欲望することで、規範的な家族的再生産という強制力を拒否している者たちである。

第五章以降は、街やメイドカフェを渡り歩くオタクそのものから離れ、彼らを魅了するメディアについて論じる。第五章では、美少女ゲームを分析するが、これはポルノグラフィ要素を含み得る美少女ゲームの親密かつ私的な性質から、ゲームをするオタクたちの寝室に入って参与観察を行うことが叶わなかったためである。しかし、著者は美少女ゲーム愛好家たちのグループに参加することができ、彼らは定期的に会って具体的なゲームのタイトルやその内容、また自らの美少女ゲームの体験について語り合った。美少女ゲームをすることと、(パフォーマンス的に)それについて語ることの両方は、男性性をパロディにし無力化するため、美少女ゲームは「抵抗の快樂」であると言える。第六章は「萌え」、つまり虚構のキャラクターに対する感情的な反応について論じる。「萌え」にまつわるメディア言説、既存研究、出版物やインタビューなどから、歴史的に「萌え」を考察する。「萌え」は戦後マンガというジャンルを確立した手塚治虫まで遡ることができ、彼の作品やマンガ表現が美少女を発展させた。「萌え」とは、(美)少女にまつわる場合、感情的な一体感であり、オタクが少女であり少女がオタクであるか識別ができない状態になることであると結論づける。第七章では、「少女」の重要性を指摘し、なぜそれがオタクにとって感情的な反応を呼び起こす最も魅力的な形態であることを分析する。これは主にドゥルーズの「girl」(少女)と「becoming-woman」(女性への生成変化)にまつわる学問的論考の敷衍であり、オタク・ムーブメントにおいてこれらがどのような働きをするかを精細に説明する。

本論の結章となる第八章では、以上の議論を総合し、今日の社会におけるオタク・ムーブメントの重要性を説く。オタク・ムーブメントは、既存の国家、ジェンダー、年齢などのカテゴリーの境界を曖昧化し、越境する。それ故に、オタク・ムーブメントは問題化される。これは一つの単位に還元し、閉じ込めておけるものではなく、常に生成変化し続けている。よって、これまでに多くの日本国外の学者が扱ってきたように、アニメ・漫画を消費するすべての人をオタクとしたり、オタクを普通の趣味の一環として自然化・平凡化したりすることは問題であり、不可能である。また、これまでに国内の学者が扱ってきたように、オタクを特定の時間・場所に限定し、オタクをアイデンティティや文化に還元して語ることに問題がある。なぜなら、このように還元することは、生成変化のプロセスを切り取り、ある一時点のみを反映させ、それが全てであるかのように扱うこととなるからである。それにより動的な生成変化のプロセスであるオタク・ムーブメントは、静的な歴史分析の対象物に変化してしまう。よって、我々はオタク・ムーブメントを定義し管理・統制しようとするのではなく、常に生成変化し続けるプロセスとして扱い、他の存在に生成変化していく存在として認めなくてはならない。