

2008 年中國文化大學日本語文學系所主催

日本研究國際學術研討會

—教育・社會・語言・文學—

発表資料

オタク第四世代の提唱

文藻外語學院日本語文系

助理教授 小高裕次

◎オタクとは

●定義

漫画・アニメ・特撮・ゲーム・ライトノベル等を中心とするサブカルチャーに傾倒する人々。

●マスコミへの登場

中森明夫(1983)「『オタク』の研究」

◎オタク世代論

●岡田斗司夫(2000)の分類

第一世代「昭和 30 年代生まれ・特撮世代」

第二世代「昭和 40 年代生まれ・アニメ世代」

第三世代「昭和 50 年代生まれ・アニメキャラ・ガレージキット・ゲーム・声優」

●東浩紀(2001)の分類

第一世代「六〇年前後生まれを中心とし、『宇宙戦艦ヤマト』や『機

動戦士ガンダム』を一〇代で見た」

第二世代「七〇年前後生まれを中心とし、先行世代が作り上げた爛熟し細分化したオタク系文化を一〇代で享受した」

第三世代「八〇年代前後生まれを中心とし、『エヴァンゲリオン』ゲームの時に中高生だった」

◎オタク第四世代

●ネットにおける分析の活発化

- ・ 2008年以降の記述から「オタク第四世代」という表記が見られ始める
- ・ 2008/02/27 - Wikipedia の項目「おたく」の中の小項目として登場

●行動様式の特徴

- ・ インターネットの発達による「顔の見えない相手」との交流活発化
ex. 2ちゃんねる
- ・ 作品を素材として交流を楽しむ
ex. youtube・ニコニコ動画にみる MAD 動画など
- ・ 「ライトなおタク」の増加

◎作品から見た第四世代

●「オタク第四世代」を代表する作品

谷川流『涼宮ハルヒ』シリーズ(2003-)角川スニーカー文庫

- ・ 2007年12月時点でシリーズ9巻の発行部数400万部
- ・ みずのまこと(2004)、ツガノガク(2005-)により漫画化
- ・ 2006年アニメ化

●その他の作品

- ・美水かがみ(2004-)『らき☆すた』：2007年アニメ化
- ・空知英秋(2004-)『銀魂』：2006年アニメ化、放映中
- ・吉崎観音(1999-)『ケロロ軍曹』：2004年アニメ化、放映中
- ・(2007)『天元突破グレンラガン』ガイナックス制作

●これらの作品が共通してもつ特徴

○「メタ作品」

- ・キャラクターが作中人物であることを自覚
- ・他の作品に言及

○「引用・パロディ」

- ・既存作品の台詞・場面・シチュエーションを取り込む

●原因

○データベース消費の拡大

キャラクター⇒台詞・場面・シチュエーション

○過去50年間におけるアニメ作品の蓄積

短歌における「本歌取り」にも似る

参考文献

東浩紀(2001)『動物化するポストモダン』講談社現代新書

岡田斗司夫(2000)『オタク学入門』新潮 OH!文庫

渡辺圭(2007)「涼宮ハルヒ：「鍵をそろえよ」アニメ公式サイトに謎のメッセージ」『毎日』j p

[http://mainichi.jp/enta/mantan/archive/news/2007/12/18/
20071218mog00m200016000c.html](http://mainichi.jp/enta/mantan/archive/news/2007/12/18/20071218mog00m200016000c.html)