

# OTAKU TALK

## おたくトーク

Toshio Okada and Kaichirō Morikawa  
Moderated by Takashi Murakami

(Translated and annotated by Reiko Tomii)

岡田斗司夫×森川嘉一郎  
司会 村上隆

**Takashi Murakami:** Okada-san, Morikawa-san, thank you for coming. Our topic today is the culture of *otaku* [literally, "your home"]. After Japan experienced defeat in World War II, it gave birth to a distinctive phenomenon, which has gradually degenerated into a uniquely Japanese culture. Both of you are at the very center of this *otaku* culture.

Let us begin with a big topic, the definition of *otaku*. Okada-san, please start us off.

**Toshio Okada:** Well, a few years ago, I declared, "I quit *otaku* studies," because I thought there were no longer any *otaku* to speak of.

Back then [during the 1980s and early 1990s], there were a hundred thousand, or even one million people who were pure *otaku*—100-proof *otaku*, if you will. Now, we have close to ten million *otaku*, but they are no more than 10- or 20-proof *otaku*. Of course, some *otaku* are still very *otaku*, perhaps 80 or 90 proof. Still, we can't call the rest of them faux *otaku*. The *otaku* mentality and *otaku* tastes are so widespread and diverse today that *otaku* no longer form what you might call a "tribe."

**司会** 本日はお集まり頂きありがとうございます。

今日は、日本が敗戦を経験し、その後、日本が独自に育み、奇形化させていった独自のカルチャー「おたく」について。

まさに「おたくど真ん中」というお二人にお話を伺おうと思います。

まず大きな括りからですが「おたくの定義」というところから、お二人にお話を伺いたいです。まずは岡田さんから、どうぞ。

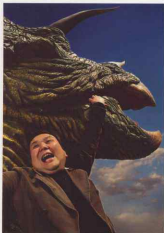
**岡田** 何年か前に俺が「おたく論やめたわ」って言ったのは、おたくという人がいなくなったと思ったからなんです。

当時、(80年代から90年代初頭にかけて)、血中濃度が100の純粋なおたくという人が10万人とか100万人いたのに、今は10とか20くらい薄いおたくが1000万人近くいる。もちろん90とか80位の高い人もいんですが、ではその残りがニセおたくかと言うとそうではない。もう、おたく的なものの考え方や趣味とかが拡散しちゃってるから、おたくというものは人種じゃなくなっちゃったんだと思う。

**Figure 2.1**  
From *DiGiCharat*  
(*デジキャラット*)より  
1999  
TV anime series  
© Bandai/BSX



**Figure 2.2**  
Kaichirō Morikawa (left) and Toshio Okada  
discuss *otaku*  
おたくを論じる森川嘉一郎(左)と岡田斗司夫  
Photo: Mitsuki Moriya



**Figure 2.3**  
Miyawaki Shūichi, president of Kaiyōdō,  
from 40th Anniversary Kaiyōdō Exhibition Official  
Guide (World Photo Press, 5 May 2004), page 174  
海洋堂社長 宮崎修一「海洋堂大博覧会 公式ガイド  
巻の海洋堂」より、ワールドフォトプレス・平成16年5月5日  
発行、174頁  
Photo: Miyawaki Shūichi  
© Kaiyōdō Co., Ltd.



**Figure 2.4**  
Great Hanshin Earthquake, collapsed highway  
in Kobe, January 1995  
阪神大震災で倒壊した高速道路、神戸1995年1月  
© PANA

**Kaichirō Morikawa:** Okada-san's definition of *otaku* sounds positive, as if they're quite respectable.

In my opinion, *otaku* are people with a certain disposition toward being *dame*! ["no good" or "hopeless"]. Mind you, I don't use this word negatively here.

To some extent, people born in the 1960s are saddled with the baggage of an "anti-establishment vision." In contrast, *otaku*, especially in the first generation, have increasingly shed this anti-establishment sensibility.

It's important to understand that although *otaku* flaunt their *dame*-orientation—an orientation toward things that are no good—it's not an anti-establishment strategy. This is where *otaku* culture differs from counterculture and subculture.

**TM:** Indeed, *otaku* are somewhat different from the mainstream. They have a unique *otaku* perspective, even on natural disasters. For example, the reaction of Kaiyōdō's executive, Miyawaki Shūichi, to witnessing the destruction of the Great Hanshin Earthquake<sup>4</sup> in 1995 was, "I know it's insensitive to say this [after such terrible disaster], but I think *Gamera*<sup>5</sup> got it wrong." You know, the aftermath of a real earthquake was used as a criterion in *otaku* criticism.

**TO:** At the time of the earthquake, I raced to Kobe from Osaka, hopping on whatever trains were still running, taking lots of pictures. I agree, *Gamera* got it wrong. To create a realistic effect of destruction, you need to drape thin, gray noodles over a miniature set of rubble. Otherwise, you can't even approach the reality of twisted, buckled steel frames. It was like, "If you call yourself a monster-filmmaker, get here now!"

When Mt. Mihara<sup>6</sup> erupted in 1986, the production team of the 1984 *Godzilla* film went there to see it.<sup>7</sup> They were true filmmakers.

#### Wabi-Sabi-Moe

**TM:** Morikawa-san will present an exhibition about *otaku* and *moe*<sup>8</sup> [literally, "bursting into bud"] at the architecture biennale in Venice in 2004.<sup>9</sup> Your association of *otaku* with architecture is unique. Please tell us about it.

**森川** 岡田さんの使う「otaku」という言葉は肯定的で、輝かしい存在のような気がしますね。

私の考えではotakuはある種の「ダメ指向」をもった人たちです。ただしここで言う「ダメ」とは否定的な言葉ではありません。

60年代生まれの人たちには、反体制的なビジョンを引きずっている部分があります。それにして、otakuの人たちは、第1世代の人は確かなという部分があったわけですが、だんだん反体制的な意識が薄れていった。

otakuたちが「ダメ指向」だとしても、それは体制に反抗する手段として「ダメ」なものの向かっているわけではないところが大事です。そこがカウンターカルチャーやいわゆる「サブカル」と「otaku」が違う所です。

**司会** otakuはいわゆる普通のひととはちょっと違って、たとえば災害であっても、「otaku的」な視点で物事を見るみたいなんです。海洋堂の宮崎修一専務も1995年の神戸震災<sup>4</sup>の時、破壊した街の様子を見て「不謹慎で分かってて、『Gamera』は嘘や』って思ってしまったもんなん」って、震災の環境がotaku作品の批評の基準点になったって。

**岡田** だって俺、神戸震災の時、電車乗り遅れて行きましたもん。写真撮って。確かにGameraは嘘でしたよ。瓦礫は、一度ミニチュアで、鉄骨が折れ下がる感じを出すために、上からグレーに着色したソーメンをぶっかけなきゃだめですわ。そうしないと折れたり曲がったりした鉄骨のリアリティは絶対出ない。「怪獣映画作ってる奴は、今すぐ来い!」ですよ。

1986年に三原山<sup>6</sup>が噴火したときにも、84年のゴジラ<sup>7</sup>撮影班は行った。これが正しい映画人ですよ。

#### 「わび・さび・萌え」

**司会** 森川さんは、2004年の「ヴェネツィア・ビエンナーレ建築展」で「otaku」や「萌え」<sup>8</sup>を扱った展覧会<sup>9</sup>を行いますね。建築展に「otaku」が絡んでくるのがユニークですがその辺のお話をお願いします。

**岡田** 展覧会で、森川さんが発表した論説の中で、一番感動したのが「わび・さび・萌え」っていうフレーズです。

分りずらかった「萌え」も、こうやってフレー

TO: I was most impressed by your phrase, *wabi-sabi*-*moe*, in the exhibition thesis.

Moe is not an easy concept to comprehend, but when you linked the three ideas linguistically, it made a lot more sense.

Those who are unfamiliar with the concepts of *wabi* and *sabi* [meaning "the beauty and elegance of modest simplicity"] must surely wonder what's appealing about feigning poverty.

Likewise, with *moe*, until you get the concept, I'm sure people question the origins of this seeming obsession with beautiful little girls, *bishōjo*.<sup>10</sup> But once you get it, you start to feel like *moe* might become a megaconcept, exportable like *wabi* and *sabi*.

KM: The truth is, I made up that phrase to pitch the show. But suddenly it was a headline in the Yomiuri newspaper.

TO: That's awesome. The fact that it became a headline means everybody can understand it.

KM: It's a play on something the architect Arata Isozaki<sup>11</sup> did in his exhibition, *Ma*,<sup>12</sup> in Paris in 1978. He provided logical English explanations for such traditional concepts as *wabi* and *suki* [meaning "sophisticated tastes"] on exhibition panels.

The key Japanese words—such as *wabi*, *sabi*, and *suki*—were inscribed in classical calligraphy and accompanied by lengthy English explanations printed in Gothic fonts.

I decided I'd do the same with *moe*.

There is a huge gap between people who know the word *moe* and those who don't. Every *otaku* person knows *moe*. For them, it's so basic. But it's not like all young people know the term. While at graduate school, I asked my colleagues about *moe* but almost none of them knew it.

It dawned on me that most mainstream people just don't know it.

TM: That disparity is really intriguing.

KM: It clearly corresponds with another gap between those who know that Akihabara<sup>13</sup> is now an *otaku* town and those who don't.

Those who do know couldn't care less that others

ズで言語化された瞬間に、すごく分かりやすくなったんですよ。

結局、「わび」とか「さび」というものは、その概念を知らない人間にとって、なんでこんな貧乏臭いことをやるんだ、みたいな気持ちがあるじゃないですか。

「萌え」も、その概念が定着するまでは、知らない人間が見ると、なんでこんな美少女<sup>14</sup>を狂いみたいなものが出てくるんだって思う。でも、一度分かっってしまうと、確かに、「わび」とか「さび」に匹敵するような、でかい輸出概念になるかな、と予想できます。

森川 いや、あれは、プレゼンテーションの為に半分サービスで組んだようなものが、いきなり読売新聞の見出しになっちゃって。

岡田 あれ、すごいなぁ。見出しになる、ってことは皆が分かるってことだから。

森川 あれはもともと、1978年にパリで建築家の磯崎新<sup>15</sup>さんが《間(MA)》<sup>16</sup>という展覧会をやって、「数寄」とか「わび」とかいう概念をパネルにして、ロジカルに英語で解説したのをモジったんです。

磯崎さんの《間》展では、古文書のような書体で「わび」とか「さび」とか「数寄」って書いて、そこに英語のゴシック体の解説がずらっと付けてあった。

それを同じように「萌え」でやろうと。

今、「萌え」という言葉を知っている人と知らない人の間に、ものすごくくっきりとした断絶があるんですよ。おたくの人は誰でも常識のように知っている言葉なのに、若い人が皆知ってるかというともうでもない。僕の研究室時代の大学院生に聞いたら、ほとんど知らないんですよ。

普通の人には知らないんだな、ということを実感しました。

司会 その断層は、とても興味深いですね。

森川 それは、秋葉原<sup>17</sup>がおたくの街になることを知っている人と、知らない人の断絶と、くっきりと重なるんですよ。

知っている人は、何をいまさらそんなことを騒いでるのかという感じだし、知らない人は、未だに石丸電気のテレビ・コマーシャルみたいな世界が



Figure 2.5

Camera

大怪獣ガメラ

1985

Film poster

103 x 72.5 cm

© 1985 Kaichirō Morikawa, INC



Figure 2.6

Kaichirō Morikawa's description of Wabi-Sabi-Moe, in Morikawa, ed., *Otaku: Persona = Space = City, exh. cat.* packaged with figure for the Venice Biennale's Ninth International Architecture Exhibition (Gotha, 10 September 2004), page 36  
森川書一による「わび」「さび」「萌え」解説(森川書一、編)『おたく：人格＝空間＝ギョウギン付与センター』第9回国際建築展 日本館出版フィギュア付与センターより、2004年9月10日発行、36頁

© The Japan Foundation



Figures 2.7-10 (above and below)  
Akihabara today  
現在の秋葉原  
Photos: Hideoaki Watanabe



are finally catching up, while those who don't know still think of Akihabara the way it's been portrayed in commercials for household-appliance stores. This gap reflects the state of Japanese culture and society today.

To those who are unfamiliar with *moe*, I only half-jokingly explain, "In the past, we introduced foreigners to such indigenous Japanese aesthetic concepts as *wabi* and *suki*. These days, people abroad want to know all about *moe*." A lot of people respond, "Oh, is that so..."

**TM:** Morikawa-san, I'd like to ask you, then: What prompted *otaku* to gather in Akihabara?

**KM:** *Otaku* are self-conscious about being condescended to, when they go to fashionable places like Shibuya.<sup>14</sup>

But they feel safe in Akihabara, because they know they'll be surrounded by people who share their quirks and tastes.

Over time, the focus of *otaku* taste shifted from science fiction to anime to *eroge*<sup>15</sup> [erotic games], as young boys who once embraced the bright future promised by science saw this future gradually eroded by the increasingly grim reality around them. I think they needed an alternative.

秋葉原にあると思っているわけなんです。その断絶は今の日本の文化や社会を映しているところがありますね。

「萌え」を知らない人に説明するとき、「これまで海外には日本の独自の美学として『わび』とか『数寄』を紹介してきたけれども、今、海外から熱い注目を浴びているのが、この『萌え』である。うっとう風に、半ば嘘を交えて言えば、『へえそういうものなんだ』という反応の仕方をされます。

**司会** では、森川さんにお聞きしたいのですが、そもそも何故、おたくは「秋葉原」という街に集まるようになったのでしょうか？

**森川** おたくの人にとっては、渋谷<sup>14</sup>みたいな場所にいると、蔑まれているという自意識があるんですね。

でも、秋葉原に行けば、自分たちと同じような性格と趣味の人たちがいるという安心感が生まれる。

おたくの趣味の中心は、大局的に見るとSFからアニメ、そしてエロゲー<sup>15</sup>へと推移していったんですが、それは科学に明るい未来を抱いていた少年たちがだんだんと現実が色褪せていく過程で、代替するものを求めた結果ではないでしょうか。

**岡田** 村上さんが世界に輸出した概念があると思うんですが、それは「カワイイ」<sup>16</sup>だと思うんです。

この村上さんが輸出した「カワイイ」という概念だけでも、充分なはずなのに、なんで今『わびさび・萌え』と出されたときに、僕がドキッとすることかなと思ったんです。

先日、ある雑誌で森川さんと対談した時、森川さんの話の中で、「おたくというのは、ダメになるというベクトルのこと」という話があったじゃないですか。

そういう表現じゃないんですけども、自分が方向性を選択するときに、どんどん自分がダメになる方へ向かっていく。同時にその状況を自分を見て楽しむという傾向があって、これは実は、すごく近い地点から見れば『わび』とか『さび』なんです。

日本人の美意識には、もともとそういう傾向があるんじゃないのかなって。これが西洋で似たようなものを探したら、デカダンとかになるわけですね。もしくはバロックとか。彼らは装

**TO:** I think *kawaii*<sup>16</sup> [literally, "cute"] is the concept Murakami-san exported throughout the world.

Granted, Murakami-san's *kawaii* is alarming enough. But I wonder why I was further alarmed by Morikawa-san's formulation of *wabi-sabi-moe*. In a previous conversation we had for a magazine article, you said, "*Ofaku* is about the vector toward *dame*."

As a way of expanding on that, when *otaku* choose this orientation, they head in the direction of becoming more and more pathetic. At the same time, they enjoy watching themselves becoming increasingly unacceptable. If you think about it, in a very, very loose sense, this is *wabi* and *sabi*.

I suspect this orientation is inherent in Japanese aesthetics. If you look for a Western equivalent, it would be Decadence, or the Baroque, though theirs is a tendency toward excessive decorativeness. I imagine such people think of themselves not in terms of "See what we've done. We're amazing," but more like, "See what we've done! How pathetic we are!"

**TM:** I have said this many times, but I am a "derailed" *otaku*.

Neither of your situations applies to me.

When I am talking to Okada-san, I remember feeling like I could never keep up with the distinctive climate of the *otaku* world.

So, I now want to explore the real reasons why I escaped being an *otaku*.

**TO:** Probably because *otaku* standards were so high when you tried to join them. Besides, I bet you wanted to go right to the heart of *otaku*, didn't you?

The closer you tried to get to the heart of the *otaku* world, the farther you had to go.

**TM:** That's not just true with *otaku*, though. The world of contemporary art is exactly the same. If you can't discuss its history, you won't be taken seriously and you won't be accepted on their turf. I kept being reminded of this while listening to you two talk.

**TO:** In other words, just as you once had to know the history of contemporary art, now you have to understand *moe*, right?

踏過多の方向に行っちゃうかもしれないですが、

で、そういう人たちが、「こんなにやったぞスゲーだろ?」じゃなくて「ここまでやっちゃって俺たちバカだよな?」っていう自覚があるんじゃないのかな?

**司会** これは、いろいろところで話をしているのですが、私は「おたくを挫折した」人間です。

お二人の立場に関しても私はどちらにも該当しない。

岡田さんと話していると、おたくの世界特有の空気についていけなかった自分を思い出したのです。

そこで、自分が何故おたくから逃げたのかという核心を知りたくなった。

**岡田** それは、村上さんがおたくに入ろうとした時代のハードルが高かったからじゃないですか? それに村上さんは、おたくのど真ん中に行こうとしたんですよ?

更におたく界の中心核に近づこうとすると、まだ奥がある。

**司会** おたくだけではなく、現代美術の世界にも同じようにその歴史を語れないと相手にされず、その世界から受け入れられないという風潮があります。それが、今お二人がお話をしている間にも垣間見られた。

**岡田** つまり、かつて現代美術の歴史を知らなければならなかったのと同じように、「萌え」を分らないきけないのが、ってことです。

#### おたく vs. マニア

**司会** では、よく聞かれることかもしれませんが、「おたく」と「マニア」の違いとは何なのでしょう?

**森川** 「おたく」と「マニア」がどう違うのかっていうような議論がおたく論の中でしばしばなされることがあった。これまで大まかにいって、三つ違いが指摘されてきたんですね。

一つは、マニアというのはちゃんと社会性があり、仕事をして、それを愛好している。

ただ、おたくというのは、それに耽溺しているだけで、社会性の無い連中だと。マニアを自称する人がおたくを批判するような意味合いで主に



Figure 2.11  
Digiko from DiGiCharat  
(《デジキャラット》) のでじこ  
© Broccoli Studio/Pigeon Dumb



**Figure 2.12**  
Kaichirō Morikawa's diagram, "Upward and Downward Shifts in Anime," showing the "shift away from moe" (above), from Nausicaä to Motoko Kusanagi (*Ghost in the Shell*) to Mei (*My Neighbor Totoro*) to Chihiko (*Spirited Away*); and "shift towards moe" (below), from Lum (*Urusei Yatsura*) to Serena (*Sailor Moon*) to Rei (*Evangelion*) to Ayu Tsukimiya (*Kanon*)  
森川義一郎による「アニメの愛着に見る上向きと下向き」の図解。「萌え」からのチューン・アウトはナウシカから(中程度愛着)の草薙素子、(となりのトトロ)のメイ、(千尋の神隠し)へと上昇し、「萌え」へのチューン・インは(うる星やつら)のラムから(美少女戦士セーラームーン)の月野うさぎ、(エヴァンゲリオン)の綾波レイ、(カノン)の月宮あゆへと下降していく  
Courtesy Kaichirō Morikawa

## Otaku vs. Mania

**TM:** This may be a frequent question, but what is the difference between *otaku* and *mania*?

**KM:** In *otaku* studies, we often argued about this distinction. Generally speaking, three differences have been articulated.

First of all, *mania* are "obsessives" who are socially well adjusted. They hold down jobs and love their hobbies. In contrast, *otaku* are socially inept. Their obsessions are self-indulgent. This point is raised mainly by the self-proclaimed *mania*, critical of *otaku*.

The second point concerns what they love. *Mania* tend to be obsessed with, for example, cameras and railroads, which have some sort of materiality (*jittai*), while *otaku* tend to focus on virtual things such as manga and anime. In other words, the objects of their obsessions are different.

The third point relates to the second one. A *mania* tends to concentrate on a single subject—say, railroads—whereas an *otaku* has a broader range of interests, which may encompass "figures,"<sup>28</sup> manga, and anime.

Taken together, I would say—although Okada-san may disagree with me—that someone who is obsessive about anime likes anime despite the fact that it's no good, *dame*. That's *mania*. But *otaku* love anime because it's no good.

**TO:** *Mania* is an analogue of *otaku*. Obsessives are adults who enjoy their hobbies, while *otaku* don't want to grow up, although financially, they are adults. These days, you're not welcome in Akihabara if you aren't into *moe*.

I was already a science-fiction *mania* when *otaku* culture kicked in. I can understand it, but I can neither become an *otaku* myself nor understand *moe*.  
[Laughs]

**TM:** And I'm nowhere near Okada-san's level. I failed to become an *otaku*. Period. [Laughs]

**TO:** I believe *otaku* culture has already lost its power. What you find in Akihabara today is only sexual desire. They all go to Akihabara, which is overflowing with things that offer convenient gratification

こう言っている。

もう一つは、マニアの嗜好物はカメラや鉄道といった実体のあるものが多いのに対して、おたくのそれは、マンガやアニメのようにバーチャルなものである。要するに対象物の傾向の違いです。

それから、マニアというのは、鉄道なら鉄道という風に一点集中型の人が多いのに対して、おたくの人は同じ人が、フィギュア<sup>28</sup>もマンガもアニメも好む傾向があるというように、ブロードな対象の持ち方をする人が多いという指摘です。

それら三つを総合したときに、何が見えてくるかというと、岡田さんの方から異論があるかもしれないですけども、仮にアニメの「マニア」がいるとしたら、それは「ダメ」なものだけど好きな人たちであるのに対して、おたくというのは「ダメ」だから好きなんです。

**岡田** おたくの類義語として「マニア」がある。「マニア」は趣味を楽しむ大人で、「おたく」は大人にならなくて、経済力だけ大人の人たち。今の秋葉原は「萌え」が好きなやいやい行ってはいけない街だしね。

それに、僕は、おたく文化成立以前のSFマニア出身の人間なので、おたく文化は分かるけど、おたくそのものにはなれないし、「萌え」も理解できない。(笑)

**司会** でも私は、その岡田さんの足元にも及んでいないですよ。おたくになれなかったんで。(笑)

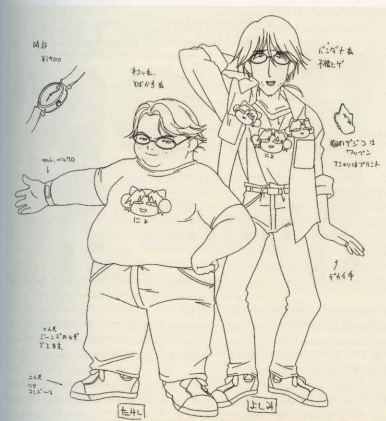
**岡田**僕は、もうおたく文化は解体されたと考えていて、今の秋葉原にあるのは性欲ですよ。メディアや技術の力で、より快適になった性欲がいっぱいあるから皆秋葉原に行くんです。

**森川**でも、秋葉原は歌舞伎町<sup>29</sup>的な意味での性欲とは違うように感じますが。

**岡田**歌舞伎町は直接的なセックスの街なんです。肉体的なものを拒否する感じがおたくの主流文化としてあるために、「性欲」を「萌え」って言い換えてる。

性的な幻想がどんどんバーチャルな方向に進化していったら、秋葉原には「バーチャルな性風俗」が集まってくるんです。

**森川**おたくの人たちの多くは、意識の上では「ダ



**Figure 2.13**  
Takeshi (left) and Yoshimi from *DiGiCharaf*  
(*デジタルキャラット*)のたけし+よしみ  
© 1999 GIGAWATT



**Figure 2.14**  
**Akihabara**  
秋葉原  
Photo: Hideyuki Motegi



**Figure 2.15**  
Ujikintoki Sonome (vol. 4) from  
Weekly Dearest My Brother  
《週刊わたしのおにいちゃん》より宇治金時篇  
2004  
Plastic-figure assembly kit packaged  
with booklet (see pt. 29)

Character design and figure model:  
Ohshima Yuki  
Illustrator (cover): Yūki Shin'ichi  
©YOTUBA SUTADONAM



of sexual desire, made possible by the power of technology and the media.

**KM:** But I think the sexual desire in Akihabara is different from that in Kabuki-chō.<sup>19</sup>

**TO:** Kabuki-chō is about physical sex.

Because the heart of *otaku* culture shuns the physical, it has renamed *seiyoku* [sexual desire] as *moe*.

Sexual fantasies are becoming more and more virtual and "virtual sexuality" proliferates in Akihabara.

**KM:** Many *otaku* think they like what they like even though they know these things are objectionable, when in fact they like them precisely because they are objectionable. This gap between their own perception and reality has made it difficult to distinguish *otaku* from *mania*.

If we define *otaku* through this orientation toward the unacceptable, it's easy to explain the three differences between *otaku* and *mania*. Because if you like something that's socially unacceptable, you will appear antisocial.

Another consideration is that material things are considered superior to the immaterial. So if you are interested in the debased, you naturally gravitate

「メ」なものとしておられるけれど好きなのだとおっしゃっている。けれど、実態としては「ダメ」だから好きなんです。この意識と実体の乖離が、マニアとオタクの区別を難しくしていた。

「ダメ」だから好きというように、おたくの考えを一種のダメ指向なんだと仮定すると、先ほどの三つの区別に説明がつくんですね。というのは、世間的にみて「ダメ」なものを好めば、社会性が低いように見えるわけです。

もう一つは、実体のあるものの方が、実体の無いものよりも格が上だと思われていることです。だから、「ダメ」なものへ向かえば、自然とパッチャルなものへ向かう傾向が出てくる。

それから、おたくはアニメとかマンガの単なる愛好者ではなくて、ダメな方向に向かっていく手段として、半ばそういうものを愛好している。根心がブロードなのは、それゆえです。

この「ダメ」指向は、おたくの中心嗜好物の変遷にも表れています。80年代頃までは宮崎アニメだろと、押井アニメだろと、アニメを見ていた人は皆おたくだとみなされたのに、今や日本のアニメがアカデミー賞を取ってしまうような時代になってしまった。結果、宮崎アニメを愛する大人が見えようが、それだけではおたくだと蔑まれるような状況ではなくなりました。

すると何が起ったのかというと、アニメやゲームが市民権を得るや否や、おたくたちはさらに



toward the virtual.

In addition, *otaku* don't just purely love anime or manga, they choose to love these things in part as a means of making themselves unacceptable. That is why their interests are so broad.

This *dame*-orientation is evidenced by the history of *otaku* favorites. Up until the 1980s, people who watched anime—any kind of anime, be it Hayao Miyazaki<sup>20</sup> or Mamoru Oshii<sup>21</sup> or whatever—were all considered *otaku*. Today, Japanese anime is so accomplished that one film even won an Academy Award. As a result, grown-ups can safely watch, say, Miyazaki's anime without being despised as *otaku*.

The upshot of this is, as soon as anime and games earned respectability in society, *otaku* created more repugnant genres, such as *bishōjo* games<sup>22</sup> and *moe* anime,<sup>23</sup> and moved on to them.

**TM:** Morikawa-san, you're saying the essence of *otaku* is their orientation toward *dame*, the unacceptable.

**KM:** Yes, yes. But *dame* does not define something as bad or low quality. It's the self-indulgent fixation of *otaku* on certain things that is socially unacceptable.

**TO:** I totally disagree. Morikawa-san and I have two vastly different conceptions of who are the core tribe of *otaku*.

Morikawa-san, your *otaku* are "urban-centric"; they are the hopeless *otaku* who roam about Akihabara. That's why you say *otaku* are *dame*-oriented. You have to remember that only about fifty thousand people buy *Weekly Dearest My Brother*.<sup>24</sup> It's wrong to define them as core *otaku*.

In my experience, *otaku* like science fiction and anime not because these things are worthless, but because they are good. *Otaku* are attracted by things of high quality.

Some *otaku* obsessions become hits, others don't. But according to Morikawa-san's definition, the question of "quality" becomes irrelevant in *otaku* culture.

But what's survived in *otaku* culture hasn't become unacceptable. It's survived the competition because its quality has been recognized.

Once something like a *bishōjo* game achieves a certain level of quality, you buy it even if you don't actually like *bishōjo* games. I feel *otaku* are tough

美少女ゲーム<sup>25</sup>や、「萌えアニメ」<sup>26</sup>のようなさらに「ダメ」なサブジャンルを作り上げて、そこにシフトしていったわけです。

**司会** 森川さんが考えるおたくの本質とは「ダメ」指向であるということですか？

**森川** そうですね。「ダメ」っていうのは「質が悪い」という意味じゃなくて、それに耽溺している姿が世間的にダメに映るということです。

**岡田** 全然、同意できないですね。何でかという、森川さんの考える、おたくの中心層と、僕が考えているおたくの中心層とが相当ずれてるから。

森川さんは「都市型」、それも牧場原に来るようなダメおたくの人を中心に据えてるから、そう考えるのではないか。《週刊わしのおにいちゃん》<sup>27</sup>でさえ買ってるのは、せいぜい五万人くらいいんだから。それを中心にするのはあまりにも違う。

自分自身の実感では、さっき言ったようにSFやアニメがダメだからではなくて、「良いから」なんです。おたく的なものはレベルが高いように見えた。

おたくの中にもヒットするものとしなものがある。でも、森川さんの論理では、おたくの中で品質が問われなくなってしまう。

その中で生き残っているのは、「ダメ」になるんじゃないくて、競争があって、クオリティーが出てきたもの。

クオリティーがある程度突破してしまうと、例えば美少女ゲームを好きじゃなくても、そのゲームを買ってしまうことが起こる。そこは、僕がおたくのことを目が肥えている客だと思っているから、自分がビデオやマンガ雑誌などを造っているときに感じたのは、「こいつらは読魔化しが判かないからしんどいなあ」というのが、すごい実感としてあるんですよ。

#### 世代論争

**司会** 実は私自身も、「萌え」という感覚を、理解できていない部分があります。

**岡田** 多分、「萌え」世代というのが35歳以下のおたくの人たちであるんですよ。

僕とかっておたく世代だから「萌え」とか分からない、ぶっちゃけた話。



**Figure 2.16**  
Sister Princess 2  
シスター・プリンセス2  
2003  
PlayStation2 game  
©2003 Media Factory, Saburō Kuroki/Media Works Inc., Shuei

customers who demand high standards. As a producer of videos and manga magazines, I was keenly aware of their standards and thought, "They make me work really hard because they won't fall for cheap tricks."

## Generational Debate

**TM:** I have to confess, I don't think I fully understand the *moe* sensibility.

**TO:** The *moe* generation is mostly made up of *otaku* thirty-five or younger.

I myself belong to the previous *otaku* generation, so frankly I don't understand *moe*.

The generational shift is abrupt. Some people below a certain age know what *moe* is about. But those of us above that age can't figure out why they like *bishōjo* so much. It seems to us that they like anything involving beautiful young girls.

There is a generational debate. The liveliest topic in the *otaku* world these past few years has been this generational debate.

Among themselves, *otaku* refer to belonging to this generation or that.

**KM:** I'm not that interested in the generational debate. Once you have a clear definition of *otaku*, then you can have a generational debate. But there is no generally accepted framework for understanding *otaku*. So it's futile to subdivide *otaku*.

**TO:** Morikawa-san, what is your definition of *otaku*?

**KM:** If you track the central focus of so-called *otaku* through the generations, Okada-san's generation focused on science fiction, followed by a generation that favored anime, which was in turn followed by another interested in *moe* anime and *bishōjo* games. How did this evolution take place? Manga provide a handy example. Before I was born [in 1971], college students reading manga on the trains were considered a serious social problem.

Back then, manga were for children. Grown-ups were supposed to watch TV dramas. Foreign TV dramas were better than domestic ones, and films were even better than that. And European films were considered more sophisticated than Hollywood

でも、ある世代から下の人たちが急に「萌え」分かるようになって、それが、僕ら上の世代からしたら、なんであんなに美少女を好きなのか分からない。美少女だったら何でもいいんじゃないか、という風に見えてしまう。

世代論争があるんですよ。ここ二年間のおたの界の最大の話題は、世代論争なんです。

第何世代だとかお互いと言ってみたいとか

**森川** 僕はあんまり世代論争って好きじゃないですよ。まず、おたくというものがどういうのかをはっきりさせた上で、その中で世代論争やるんだったら良いんですけど、まだ一般に確とした、おたくの枠組みに関する了解が形成されていない段階で、おたく同士の中で細分化するというのは不毛じゃないかと思います。

**岡田** 森川さんの定義で「おたく」って何？

**森川** 「おたく」といわれる人々の、愛好の中心というのは、世代分けすると、岡田さんの世代が空の。その次にアニメを中心とした世代があって、それは萌えアニメや美少女ゲームに移っているという状況があるわけです。何でこれが、移っていったのか。それは、マンガで考えると分かりやすい。僕が生まれる以前(1971年)には、大学生が電車の中でマンガを読んでいるだけで世相を憂える材料となった時代があった。

その頃は、マンガは子供が見るもので、大人はテレビドラマ、それより格が上なのが海外のテレビドラマで、さらにその上に映画があった。またハリウッド映画を見ているよりも、ヨーロッパ映画を見ているほうが、センスが良いというエリートルキーがありました。その最下層がマンガだった。子供が見る種類のものをいい年して見るようになった。ダメな趣向性を持った人を「おたく」という風に見られていたんです。

そういう今のおたくが「萌え」に向かう指向性はポルノを見るよりも世間的にみて、「ダメな行為」なわけです。彼らの動機はエロだけではなく「ダメなものに向かおうとする動機が強い」と思います。

《週刊わたしのおにいちゃん》もフィギュアに「萌え」を感じるだけではなく、「恥ずかしい、ダメなものを買ってしまう自分」を楽しんでいる傾向が強いと思います。

**岡田** おたくは「照れ」が強いんですよ。照れた

movies. There was a clear cultural hierarchy, and manga were at the bottom. The spiteful label of *otaku* was attached to grown-ups who had unacceptable tastes and still enjoyed kids' stuff.

As far as society is concerned, today's *otaku* taste for *moe* is more repugnant than watching porn. Eroticism is not the only motivation that informs their fascination with *moe*. They have a strong urge for what is unacceptable.

*Otaku* who buy *Weekly Dearest My Brother* not only feel affection for toy figures, but also enjoy being the kind of people who "buy embarrassing, tasteless things."

**TO:** *Otaku* are bashful. They are intelligent but so bashful that they're more comfortable with children's anime than with regular movies.

They can shed their reserve if a serious idea is filtered through a "Made for Children" label. I suspect that people who love toys and figures, manga, and anime love them because they can see the world through this filter of reticence.

*Otaku* consume this stuff because of the twist that indulges their shyness.

At any rate, I have never seen an orientation toward the unacceptable among *otaku*.

For example, *Space Battleship Yamato*<sup>25</sup> dates from the first half of the 1970s, followed by *Mobile*

性というのが強く、普通の映画にするよりは子供向けのアニメの方がおたくには受ける。

ストレートにその問題を扱うよりは、一度「子供向け」というフィルターを滑った方が、照れずにすむ。オモチャやフィギュアやマンガやアニメが好きなのというのも、一度「照れ」というフィルターを通過しているからこなるんじゃないのか？ この照れというひねりを加えているから、おたくの人がそういうお客として成立しているのではないかと思うんです。

だから「ダメ」というベクトルっていうのを、おたくの人たちに見たことがない。

例えば、70年代の前半は《宇宙戦艦ヤマト》、<sup>26</sup> そのあとに《ガンダム》。<sup>27</sup> じゃあ、《ヤマト》より《ガンダム》の方がダメかというと、そうじゃないでしょう。

一つ一つのものを出していくほどに、森川さんの理屈は成立しないように思う。

**森川** それは、繰り返しになりますが、物の対象の質が悪いというわけではないんですよ。逆に非常に質は高いんですけども、世間的に見て、それに耽溺している姿がダメに見えるかどうかという自意識の問題なんですね。

**岡田** じゃあ、70年代半ばから末まで、《ヤマト》と《ガンダム》と《ナウシカ》<sup>28</sup> があっただけど、この順番でダメになっていったわけ？、それは言えな



**Figure 2.17**  
Sarin gas attack on Tokyo subway  
by Aum Shinrikyo, March 20, 1995  
オウム真理教による地下鉄サリン事件、  
1995年3月20日  
© Asahi Shimbun



Figure 2.18  
Armageddon  
幻魔大戦  
1983 (original film release)  
DVD of anime film (cover)  
© 1983 Kadokawa Pictures, INC.

*Suit Gundam*.<sup>26</sup> Now, Morikawa-san, would you say *Gundam* was more unacceptable than *Yamato*? I don't think so.

The more examples I show you, the less solid your theory becomes.

**KM:** Well, let me repeat myself. Being no good, *dame*, doesn't mean the quality is poor. On the contrary... the quality is very high, but it's a matter of self-consciousness on the part of *otaku*. They are concerned that their self-indulgence appears socially unacceptable.

**TO:** Well, then, do you mean from the mid- to late 1970s, things got progressively more unacceptable from *Yamato* to *Gundam*, and then *Nausicaä of the Valley of the Wind*?<sup>27</sup> I don't think so.

An inclination for *dame* appears to exist because *otaku* have shifted to *bishōjo* these past few years. Within this limited context, you may have a point, but veteran *otaku* have to disagree.

**KM:** Generally speaking, I see a downward spiral.

Aum Shinrikyō<sup>28</sup> was influenced by *Genma Wars*.<sup>29</sup> In the 1980s, *otaku* dreamt of Armageddon; they fantasized about employing supernatural powers to create a new world after the end of the world.

But Aum's subway attack in 1995 thoroughly shattered the post-apocalyptic *otaku* dream of creating a new world in which they would be heroes.

After their apocalyptic fantasies collapsed, they steadily shifted to *moe*. Before their Armageddon obsession, there was science fiction, which provided *otaku* with an alternative to the actual future. In the broadest terms, *moe* has replaced the "future."

**TO:** But your definition of science fiction is narrow. In Japan, science fiction was viable as a literature of alternative futures only through the 1930s. From the 1960s onward, science fiction became socially conscious, a lens into alternative societies.

In Japan science fiction was associated with the future only during the brief period between World Wars I and II. As you know, *Japan Sinks*<sup>30</sup> by Sakyō Komatsu, a blockbuster in 1973, wasn't a story about the future. Futuristic science fiction never took off here.

いと思う。

ここ何年間で、美少女に行っているから、ダメなベクトルが成立しているように見えるだけで、そのフレームだけだったら適用するかもしれないけど、おたくのベテランが聞くとそれは違うと思う。

**森川** 大抵で言えば下降指向性があるように見えます。

オウム真理教<sup>28</sup>は『幻魔大戦』<sup>29</sup>に影響を受けたわけですけど、総能力を使って、世界が崩壊した後に新たな新天地を作っていくというハルマゲドン願望が、80年代のおたくにはあった。

ただ、オウムの登場によって、終末の後に、自分たちがヒーローになるような世界を作っていくというビジョンが徹底的に壊されてしまった。

その後、終末思想にさえ夢を見られなくなった結果、「萌え」へとおたくはほとんどシフトしていったのではないかと思います。終末思想の前にはSFがあって、SFはいわば、本物の未来を代替するものだったと思うんですね。つまり大きく言えば「未来」を「萌え」が代替したわけです。

**岡田** それも、狭いSF理解ですよ。未来を代替する文学としてのSFというのは1930年代まで、60年代からは社会性を持った、別の社会を除き見るSFになってたから。

SFと未来が関連付けられたのは第一次大戦から第二次大戦までのすごい狭い間だけ。

だって、小松左京の最大のヒット作、1973年の『日本沈没』<sup>30</sup>だって未来の話じゃないじゃん。日本では未来のSFなんて受けいれられてないんだから。

**司会** 森川さんが考えていらっしゃる「未来」とは何でしょうか？

**森川** 「未来」というのは単純な未来というよりは、科学的な理解によって、世界を描けるという「ビジョン」のことですよ。

**岡田** それも40年代までだよ。どれもハイインラインやアシモフという未来観はニューウェーブ<sup>31</sup>運動で徹底的に批判されて、なくなっちゃったくらいなんだから。

SF観もアニメ観も森川さんとの間で違いますが、森川さん、僕は森川さんの言っている

TM: Morikawa-san, how do you define the "future"?

ようには見えない。

KM: The future is not merely a time yet to come. It's a vision of the world based on scientific understanding.

森川 ここに断絶があるということですか？

TO: Again, that is true only through the 1940s. Even the visions of the future presented by Robert A. Heinlein and Isaac Asimov were discredited by the harsh attacks from the New Wave movement.<sup>31</sup>

Whether we're talking about science fiction or anime, our views are so divergent. I don't see things the way you do, Morikawa-san. Not at all.

KM: You mean, we have an unbridgeable gap?

岡田 いや。おたくの現実化した風景としての万博<sup>32</sup>だとか、今のおたくが一番共感しているのは「萌え」だとかいう話は共感できる。でも、「おたくの定義はこれです」と言われたら、間違っていると感じてしまう。それは読む資料が間違っているから。

司会 ここまでお話を伺って、岡田さんと森川さんの間に、決定的な世代の差というものがあることが分かってきました。ただ、私も世代的にはやはり「萌え」よりも「おたく」の方がリアリティーがありますね。

TO: Not necessarily. I am sympathetic to your observation that *Expo '70*<sup>32</sup> prefigured an *otaku* landscape, and that today's *otaku* are fascinated with *moe*. But as far as your definition of *otaku* is concerned, I think you are wrong. Because we are reading different "texts."

岡田 村上さんがこだわっているおたくでこれ以上、「萌え」みたいな面白いものが出てこないような気がするんですよ。

僕は、戦車プラモを作るサークルに入っているんですけど、そこへ行くと、昔が秋葉原の「萌え萌え」って言ってる兄ちゃんと本当に見分けないんですよ。

TM: I'm beginning to see a crucial generation gap between Okada-san and Morikawa-san. Speaking from my generation, I, too, find *otaku* more compelling than *moe*.

リュクサックを背負って、トレーナー着て、「いかにも」っていう格好をしてるけど、出すフィギュアが美少女なのか戦車なのかは、出てくるまで分からない。

もし、この人たちを「民族」と例えるなら同じ民族だと思んですが、でもそいつらは美少女は好きじゃないんですよ。むしろ嫌いなんですよ。

TO: Murakami-san, I know you are preoccupied with *otaku*, but I don't think *otaku* will generate anything more interesting than *moe*.

I belong to a group of model-tank makers. When I meet with them, I can't tell them apart from the guys who obsess about *moe*. They carry backpacks and wear sweatshirts. They look like stereotypical *moe* enthusiasts, but you never know which toy figure—*bishōjo* or model tank—they're going to pull out of their backpacks.

森川 その人たちとマニアっていうのはどういうふうに違うんですか？

If we refer to them as a "tribe," they all belong to the same tribe, but the model-tank guys are never into *bishōjo*. Actually, they hate *bishōjo*.

岡田 僕のおたくの定義になっちゃうんですけど、マニアとおたくの定義で「社会性」だけなんです。よ、言っちゃえば、社会的に認められていないマニアのことをおたくっていうんですよ。逆に社会的に認められている趣味はマニアなんです。

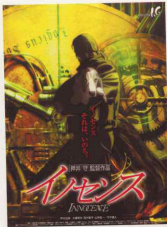
バイクが偏見で「ダサイ」と女の子に言われた瞬間に、バイク・マニアはバイクおたくになる。これは本当に社会からのレッテルの問題だけなんです。マニアとおたくの差というのは、

KM: How are they different from *mania*?

森川 結果としてそれは、ダメ指向では？

TO: To answer your question, I have to go back to my own definition of *otaku*. The sole difference between *mania* and *otaku* is their social acceptability. *Otaku* are *mania* who are socially rejected. Conversely,

岡田 ダメ指向ではないよ。だって、バイク・マニ



**Figure 2.19**  
Ghost in the Shell 2: Innocence  
イノセンス

2004

Film poster

Based on the manga "TOKURAKUSOUTAI" by Shiroe Masumura  
originally serialized in the Weekly Young Magazine published by Kodansha Ltd.  
© 2004 Shiroe Masumura/KODANSHA LTD. ITN0010

the hobbies of *mania* are those that are socially accepted.

For example, the moment girls decide that motorbikes aren't cool, motorbike *mania* become motorbike *otaku*. It's just a matter of societal labeling. That's the only difference between *mania* and *otaku*.

**KM:** Doesn't that mean they are oriented toward the unacceptable?

**TO:** No, it doesn't. Even if a motorbike *mania* suddenly becomes a motorbike *otaku*, he doesn't become an *otaku* because he is unacceptable. He only becomes unacceptable because society says he is.

Let's use an extreme example. It's possible that one day the Japanese people will suddenly be defined as unacceptable. Say we become the enemy of the world for some reason.

Would you then say we Japanese are inherently unacceptable? I don't think so. It boils down to the question of societal labeling.

**KM:** In that case, let's suppose that one day anime is legitimized and enters school textbooks. Would *otaku* obsessed with anime today still love anime then? I think not. That's not plausible.

Okada-san, if we accept your definition, *otaku* should love anime regardless of how society values it.

If anime became so wonderful that schoolteachers recommended it to their students, would *otaku* still seek out anime? I seriously doubt it.

**TO:** I can prove you wrong. Some *otaku* works are socially accepted, others are not. Anime films by, say, Hayao Miyazaki or Mamoru Oshii are respected. Have *otaku* lost interest and quit watching them? No.

I don't think societal labeling affects what they are attracted to. In fact, many *otaku* support Mamoru Oshii's latest animated film, *Ghost in the Shell 2: Innocence*.<sup>28</sup>

Morikawa-san, when you talk about *dame*, the unacceptable, aren't you talking about "literature" (*bungaku*)? For practitioners of *jun-bungaku*<sup>29</sup> [literally, "pure literature"], literature was about becoming unacceptable. After *Evangelion*<sup>30</sup> came out as a TV anime series in 1995, everybody fell in

ア、ある日突然バイクおたくになるんだけど、ダメなやつで終わるわけじゃないでしょ。世間から言われた瞬間にダメになるだけで。

例えば日本人だって、ある日突然ダメって言われるときだってあるわけでしょう。極端な話、日本人は世界の敵だとか。

ではそのときに、じゃあ日本人はダメ指向があるのかといえ、そうじゃない。それは社会がそいつらに対して、レッテルを貼っているだけの問題であって。

森川 じゃあ、今アニメを愛好しているおたくの人たちが、アニメというのは教科書に載っているプロパーなものだとしたときに、彼らがそれでもアニメを愛好していたかということ、やっぱり怪しいような気がするんですね。

つまり岡田さんの定義だと、彼らは、世間でアニメという評価がいかなるものであろうともアニメを愛好するわけじゃないですか。

でも、アニメがすばらしく、学校でも薦められるような種類のものだとして、それでもなおおたくがアニメに向かっていたらどうかということ、疑わしいわけです。

岡田 僕はそれ反論できる。おたく作品の中でも社会的に認められているものと、無いものがあるよね。じゃあ、宮崎とか、押井とかは社会的に認められているからおたくは興味無く、離れていくかと言われればそうではない。

つまり社会からのレッテルで言われているからといって離れられないと思う。現に、押井守の最新アニメ映画作品(イノセンス)<sup>31</sup>を支持しているのはおたくが多いじゃないですか。

俺なんかが思うのは、森川さんが言う「ダメ」というのは「文学」ということでしょう?

純文学<sup>32</sup>の人はたいてい文学とはダメになることだったし、1995年にテレビアニメで「エヴァ」<sup>33</sup>という作品が出て、それ以降、ダメが好きな人になりました。

それまで文学というのは純文学の世界の遊びだった。もしくはロックやてる人たちがそれをちょっと好きだったかも知れないけれども、普通の人たち、若い人たちが熱狂的に好きになったのは(エヴァ)のおかげなんです。(エヴァンゲリオン)のおかげで主人公が「ダメ」でも良くないんです。今までのアニメから見ると、何で主人公が頑張りたくないかが分からない。でもそこが、

love with *dame*.

Until then, literature was relevant only within the realm of pure literature. Some rock musicians may have liked it a bit. But, thanks to *Evangelion*, ordinary people, young people enthusiastically embraced it. *Eva* made it OK for the main character to be pathetic. By the standards of conventional anime, it's inconceivable that *Eva*'s main character doesn't try harder. But that's precisely what makes him so appealing today. While literature used to shock and surprise us in the past, anime shocks and surprises us today. A *dame*-orientation is not a new thing; in the old days, a *dame*-orientation was called literature.

**KM:** Don't you think *Gundam* got a similar reception? The main character was a computer geek.

**TO:** In *Gundam*, one thrust of the story was the main character's desire to be recognized by others. So *Gundam* and *Eva* are completely different.

**KM:** As I said before, the 1980s-era fascination with the apocalyptic was shattered by *Aum*. I think *moe* emerged as an alternative, to fill the void.

**TO:** I see. To me, *Eva* was all about "Since I can't do anything about changing the world, I will do something about myself." Don't you think "robot anime" is all about "trying to change the world"?

Morikawa-san, you talked about the apocalyptic. One step before that is "social reform" (*yo-naoshi*). One of the key concepts for understanding *otaku* is "a child's sense of justice." The reason grown-ups are enthusiastic about *Kamen Rider*<sup>27</sup> and the "warrior team" genre (*sentai mono*)<sup>28</sup> is because that basic sense of justice, which we abandoned in society long ago, is still meaningful in the world of these TV shows.

Of course, there's also the terrific monster designs and *pan-chira* [the fleeting display of girls' panties], but that's not enough to keep the boys interested. That basic sense of justice worked until *Eva*. But with *Eva*, it became clear that no one could save the world. And *Eva* complicated the whole thing, raising issues such as "Maybe I should at least save myself" and "What's wrong with me, thinking only

すこい共感を呼んでいる。昔の人が文学で受けたショックは今アニメで受けるんだなと思って。昔から「ダメ」に向かうベクトルというのはあって、それを昔は「文学」と呼んでいたんです。

**森川** 「ガンダム」もそういう受容のされ方をされませんでした? コンピューターおたくみたいな主人公って。

**岡田** あれは、他の人間から認めてもらおうというベクトルがストーリーの軸として存在するから《エヴァ》と全然違う。

**森川** 先ほども申し上げましたが、終末思想みたいなものに対しての憧れが80年代にあって、オウムによってそれが砕かれてしまったから、それに代わるものとして、「萌え」というものが浮上したんじゃないかなと思うんです。

**岡田** なるほどね。俺なんか、《エヴァ》見て思ったのは、この世の中をなんともできないのなら、「自分を何とかしよう」という方向に見えただけですよ。ロボット・アニメ<sup>29</sup>って「この世の中をどうにかしよう」という方向ばかりでしょ?

森川さんは終末思想で言ったんですけど、一歩前には世直しなんです。おたく理解のキーワードの一つは「子供の正義感」。何でそんなに《仮面ライダー》<sup>30</sup>とか戦隊もの<sup>31</sup>に大きくなっても熱くなれるかと言えば、この世の中では不可能かと思った単純な正義感がまだ生きてる世界がそこにあるから。

もちろん、怪獣のデザインや女の子のパンチラとかもあるんですけど、それだけだったら男の子はついてこない。その単純な正義感で何とかなれたのが《エヴァ》までだった。《エヴァ》出現によって、この世の中を自分は救うことはできないんだという風になっちゃうと、「自分だけでも救われようか」、「自分だけ救われようと思っている自分」はなんて汚いんだ、みたいな問題をこちゃこちゃと出したのが《エヴァ》なんじゃないか。うまくその折り目に当たる作品だから、いま、何を語るにしてもあれは通らなきゃいけない。

**森川** 《エヴァ》以降、そこを起点として、今まさに流行している言葉に「セカイ系」というものがあるんです。つまり、非常に個人的な気持ちや感情がいきなり世界の命運に直結しちゃっ。



**Figure 2.20**  
Masked Rider  
仮面ライダー  
1971-73  
TV anime series  
© 1971 Toei Company Ltd. & Ishinomori Pro.



**Figure 2.21**  
Five Rangers  
秘密戦隊ゴレンジャー  
1975  
Tokusatsu film  
© 1975 Toei Company Ltd. & Ishinomori Pro.



**Figure 2.22**  
*She, the Ultimate Weapon*  
 最終兵器彼女  
 2002 (original TV broadcast)  
 DVD of TV anime series (cover)  
 © Shin Takashashi, Shogakukan, Inc., The Video Company, Ltd.,  
 Tokai-Media Pro Corporation, Chubu-Nippon Broadcasting Co., Ltd.

about saving myself?" *Eva* marked a turning point. Whatever we discuss today, we cannot avoid *Eva*.

**KM:** After *Eva*, a genre called *seikai-kei* [literally, "world-type"] emerged, and it's very popular now. In this genre, private feelings and emotions are directly linked to the fate of the world.

**TO:** *She, the Ultimate Weapon*<sup>39</sup> is the definitive *seikai-kei*.

**KM:** And *Eva*.

**TO:** Reading just a couple volumes of *She, the Ultimate Weapon* will give you a sense of the *seikai-kei* sensibility.

In the typical logic of *seikai-kei*, the same weight is assigned to one's private emotions and the end of the world. In *She*, the world comes to an end. The main character witnesses the annihilation of the world, which happens to be caused by his girlfriend. His love for her and his despair over the destroyed planet are expressed through the same emotion.

But making a *seikai-kei* ends artists' careers.

**KM:** You mean, like Hideaki Anno,<sup>40</sup> who created *Eva*?

**TO:** That's right. Anno-san has been in rehabilitation ever since [by getting away from anime and working on live-action films].

### By Way of Conclusion: *Otaku* and Art

**TM:** While listening to you two, it dawned on me that *otaku* is much like Pop in the art world. There are many kinds of Pop, each of which is generationally defined.

The *otaku* Okada-san believes in is comparable to the serious medium of "painting" in art, while the *otaku* defined by Morikawa-san is akin to my work, as a "failed *otaku*."

**TO:** Right. Murakami-san, you marketed *shokugan*<sup>41</sup> [literally, "food toys"] last year. I think the toy figures of *Weekly Dearest My Brother* are far more *otaku* than yours, precisely because you are a failed *otaku*. Their work is more creative, whereas your *shokugan* are very commercial. If you ask me

岡田 セカイ系の代表的な作品は『最終兵器彼女』。

森川 後は『エヴァ』ですね。

岡田 『最終兵器彼女』は単行本は何冊か買ったけど一読で「セカイ系」の感覚が分かりますよ。

セカイ系の作品とかもの考えた特徴は自分のプライベートな感覚と、このセカイの滅とが全く同じ価値で語られるんです。『最終兵器彼女』もこの世界が滅びて無くなるんですが、主人公はそれを目の当たりにしながら、でも原因を起こしたのは自分の彼女なんですよ。彼女に対する思いと世界が壊れた事に関する絶望とが全く同じ感覚で描かれちゃう。

でも、セカイ系を描いたら作家の生命って終わる。

森川 『エヴァ』の庵野秀明<sup>42</sup>さんとか？

岡田 そう、庵野さんだって、ずっとリハビリやってるじゃないか[アニメから離れて、実写映画をやった]。

### 結論にかえて一おたくとアート

司会 先ほどからお話を伺っていて、分かってきたことは、「おたく」はアートの世界における「ポップ」に非常に似ていることです。ポップにも種類があって、世代によって分岐している。

岡田さんが信じるおたくは、アートでは重厚な「絵画」の位置ですね。一方、森川さんの仰る「おたく」はおたくを貶した僕の作品にも例えられるのかもしれない。

岡田 だから、去年村上さんが出した、食玩<sup>43</sup>のフィギュアがあるじゃないですか。あれより、『週刊わたしのおいちゃん』の方が、もの凄くおたく性が強いんですよ。そっちの方が作品性が強力に見えてしまう。

村上さんの方は「商品性」が強く見えてしまうから、俺の目ではどちらがアートかと言われると、『週刊わたしのおいちゃん』の方がアートなんじゃないかと。

でも村上さんの方が、社会的に見てもアートだから。これがアートをわかんないひとつの理由だな。

司会 森川さんの仰った、「萌え」を知っている人と知らない人の間にくっきりとした断絶が



which is "art," I would say those of *Weekly Dearest My Brother*.

But the problem is that your work is more recognized socially as art—which makes it so hard for me to understand art.

**TM:** In today's discussion, a few things became clear: the huge gap between those who know *moe* and those who don't, as Morikawa-san told us; the generational debate among *otaku*; and the three different positions we have—that is, I am in art; Okada-san, in *otaku*; and Morikawa-san, in *moe*.

**KM:** Okada-san, I don't know if it's a fair categorization, but generationally speaking, your *otaku* experience was from a time when people respected *otaku* for their achievements.

I had the opposite experience, belonging to the generation that suffered *otaku*-bashing.<sup>42</sup> In our discussion, I emphasized the unacceptability of *otaku*, and you said I was "completely wrong." I wonder if this reflects our contradictory experiences.

**TO:** For argument's sake, let's assume you define *otaku* as the self-proclaimed fans of *gyarugé*<sup>43</sup> and *bishōjo* figures, who are about thirty or younger today. If you say this group of people have such and such *dame*-orientation, I would have to agree.

But I don't think *otaku* are limited to this group. *Otaku* encompass many diverse types. That's why I can't agree with you.

And this brings me back to my initial statement, which is that I quit *otaku* studies, because I thought that there were no more *otaku*.

**TM:** We'll have to reconvene some other day to discuss more about the relationship between *otaku* and art. Morikawa-san and Okada-san, thank you so much for today's discussion.

(March 31, 2004)

あるという話。おたくの世代論が生きているということ。

そして、私を含めた三人の立ち位置が、「私＝アート」「岡田さん＝おたく」「森川さん＝萌え」というふうに、それぞれ違うということが明確になってきたように思います。

**森川** 岡田さんを、こういう風にアレーミングをするのはなんなのですが、周知から結構すごい奴だ」というふうにも思われていた頃のおたくの世代だと思えます。

逆に私は、「おたくバッシング」<sup>44</sup>を経験した以降の世代なんです。だからここで「ダメ指向」と強調的に言って、岡田さんが「全然違う」と仰ったのはその経験によって区切られるのかなと思いました。

**岡田** 森川さんの仰っている「おたく」の定義を、今の30歳以下くらいで、自称ギャルゲー<sup>45</sup>とか美少女フィギュアが好きな人たちとしましょう。そこで、彼らにはこういう「ダメ指向」があるんじゃないですか、と言われても私は反対しません。

でも「おたく」という層はそんな人口じゃなくて、もっと広い層なので、当てはまらなくなってしまう。

それで、初めの話に戻るのですが、私がおたく論をやめたのは、やはり、「おたく」という人がいなくなったと思ったからなんです。

**司会** アートとおたくの関係性はまたいずれお話ししなければと思います。本日はお二人ともありがとうございました。

(2004年3月31日)

**Figure 2.23**  
Takashi Murakami's Superflat Museum:  
Convenience Store Edition  
村上隆のSUPERFLAT MUSEUM  
コンビニ・エディション  
2003  
Plastic figures and figure assembly kits  
packaged with gum, brochures, and certificates  
13 x 9 x 4 cm (box)

Planning and production of figures:  
Takashi Murakami, Kalyōdō Co., Ltd.,  
and Kaikai Kiki Co., Ltd.  
Prototype modeling: Bone and Enoki Tomohide  
Released by Takara Co., Ltd.  
Distributed by Dreams Come True Co., Ltd.  
©2004 Murakami Takashi/Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.



# Translator's Notes

The translator wishes to thank Toshio Okada, Kaichirō Morikawa, and Yoshiyuki Mashimo for their assistance in compiling the notes.

1. The term *otaku* signifies "obsessed fans, primarily of anime and manga." First introduced to the print media by the critic Akio Nakamori in 1983, the word defies any simple (or simplistic) definition. While the word *otaku* sometimes carries a derogatory connotation in Japan, it can have a positive meaning as a Japanese loanword in the West, signifying knowledgeable or hardcore fans of anime. For its etymological origin, see Noi Sawaragi's essay in this volume.
2. The word *dame* (pronounced "dah-mé") originated in the Japanese game of go, signifying spaces of no benefit to the player claiming them—i.e., useless spaces. In contemporary idiomatic Japanese, this versatile word variously means "no good," "worthless," "incompetent," "unacceptable," "pathetic," or "inept."
3. Established in Osaka in 1964, Kaiyōdō is a pioneer in *shokugan* (literally, "food toys"; see note 4) and "figures" (see note 18). The company initially worked with confectionary manufacturers, but since 1982 it has devoted much of its business to developing original products. These now amount to some two thousand different items, ranging from "capsule toys" featuring characters from *Evangelion* (see note 35) to those of the natural history series *Aqualand* and *Dinoland*.
4. The Great Hanshin Earthquake struck the region between Kobe and Osaka early in the morning on January 17, 1995. More than 6,000 people died, with more than 43,000 injured and nearly 320,000 evacuated. In an earthquake-prone country, it was one of the most devastating single events, comparable to the Great Kantō Earthquake in 1923, which destroyed much of Tokyo and its environs.
5. *Gamera* is a *fokusatsu* (special effects) monster-film series featuring a gigantic mutant tortoise (kame in Japanese, and hence the creature's name, *Gamera*). The original *Gamera* cycle consisted of eight movies produced from 1965 to 1980, with a second series of three movies appearing from 1985 to 1989. In each installment, *Gamera* wreaks havoc on Tokyo and other Japanese cities while battling an array of other giant monsters.
6. At 764 meters, Mt. Mihara crowns Mt. Ōshima, located on Izu Ōshima Island south of Tokyo. When the volcano erupted in November 1966, the island's entire population, some ten thousand altogether, evacuated the island within a day, as the flowing lava rapidly encroached upon residential areas.
7. In the 1989 film *Godzilla vs. Biollante*, *Godzilla* appears from behind Mt. Mihara.
8. The term *moe* originated in a computerized transcription error, when the character meaning "to burst into bud" (*moeru*) was substituted for the homonym meaning "to catch fire." *Moe* in *otaku* jargon denotes a rarefied pseudo-love for certain fictional characters (in anime, manga, and the like) and their related embodiments. For further detail, see *Otaku: Jinkaku = kūkan = toshi/Otaku: Persona = Space = City/Otaku: Personalitā = spazio = città*, exhibition catalogue packaged with a figure (Tokyo: Gentōsha, 2004).
9. The presentation of *Otaku: Persona = Space = City* at the Japanese pavilion of the Venice Biennale's Ninth International Architecture Exhibition (September–November 2004) was organized by commissioner Kaichirō Morikawa. It included works by the architect Kenzō Tange, the *otaku* critic Toshio Okada, the company Kaiyōdō, and others.
10. The best-known *bishōjo* is Usagi Tsukino (*Serena* in the U.S. version) of the popular TV anime series *Sailor Moon* (first broadcast in Japan in 1992). Her full name in Japanese is *bishōjo*

# 訳注

- 訳注の作成にあたり、岡田斗司夫、森川真一郎、高下義之の各氏より多大なご教示をいただきましたことを深く感謝しここに記します。
- (1)「おたく」は、「主にアニメやマンガの過激なファン」を意味する。この言葉の活字媒体への登場は、1983年に中森明夫が用いたのが最初とされるが、一般的に定義は難しい。日本では、「おたく」は、しばしば肯定的な意味合いを含んで使われるが、海外では「otaku」は日本からの借入語として、「アニメに詳しいファン、娯楽入りのアニメ・ファン」のような肯定的意味合いで使われることもある。語源については、橋本野矢の論文を参照のこと。
  - (2)「ダメ(駄目)」の語源は困難にあり、本来は「(道義に)希有されて、どちらの地にもならない空所」を意味する。現代日本語では幅広く否定的な意味合いで使われ、英語に訳するなら、no good(ノーグッド)、worthless(無価値な)、incompetent(無能な)、unacceptable[認めがたい]、pathetic(惨めな)、inept(不器用な)などが対応する。
  - (3)1964年大阪で設立された海洋堂は、食玩[注41]を専門とし、フィギュア[注18]を専門のバリエーション、同社は、はじめ製菓会社などの仕事をしていたが、1982年から自社オリジナルの開発に取り組み、「エヴァンゲリオン」[注35]を参考に代表されるカプセルトイ等キャラクター商品や自然史モデルのAQUALANDシリーズ、DINOLANDシリーズなど、現在までに二千あまりの作品を発表している。
  - (4)阪神大震災は、1995年1月17日早朝に、神戸から大阪にかけての地域を襲った。6千人以上の死傷者、4万3千人以上の負傷者を出し、32万人が避難した地震国日本にあっても、1923年に東京および周辺を襲った関東大震災に匹敵する大震災であった。
  - (5)「ガメラ」は、突然変異で巨大化した亀(もやえいれ、ガメラの命名となった)をめぐる特異現象映画。最初のガメラシリーズは1965年から80年にかけて公開された8作品で、続くガメラ三部作は、1995年から1999年にかけて公開されている。各作品で、ガメラは、東京などの都市を破壊し、またさまざまな巨大怪獣と戦う。
  - (6)標高764メートルの三原山は、東京の南に位置する伊豆大島の大島火山の中央火口丘。1986年11月の噴火では、居住地に迫り来る溶岩を避けるため、一万人近くの全島住民が一日のうちには島から避難した。
  - (7)1989年公開の映画「ゴジラvs.ビオランテ」では、三原山の後ろからゴジラが姿を現す場面がある。
  - (8)「萌え」は、「燃える」が誤変換されて発生した、架空のキャラクターやその特定要素に対する擬似感情を表す語。詳しくは「おたく：人格＝空間＝都市/ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展-日本館/ヴェネチア付カATALOG、東京：幻冬舎、2004を参照のこと。
  - (9)ヴェネチア・ビエンナーレ「第9回国際建築展」(2004年10-11月)における日本館展示は、コミッション・森川真一郎の企画による「おたく：人格＝空間＝都市」で、建築家の丹下健三、おたく評論家の岡田斗司夫、海洋堂などが参加した。
  - (10)美少女の典型例は人気番組「セーラームーン」(1992年)の月野うさぎ(英語版ではセーラ、ちなみに日本語の番組フルタイトルは「美少女戦士セーラームーン」)。萌え系美少女には、テレビアニメ「ア・ジ・キャラット」(1999年)の「ア・ジ・キャラット」があるが、一般に、年頃の少女と「無邪気、な色気を象徴している。

senji, or "pretty-girl warrior." Moe-type *bishōjo* (such as the ten-year-old Digiko of *DiGiCharat*, a 1999 TV anime series) are generally young, innocent-looking girls.

11. Arata Isozaki (b. 1931) is a leading architect-theorist who represents Japan's avant-garde and postmodern architecture. He designed the Museum of Modern Art, Gunma (1974) and the Tsukuba Civic Center (1982), among others; and created *Electric Labyrinth* for the 1993 Milan Triennale. He is Artistic Director of Yokohama 2002: International Triennale of Contemporary Art.

12. Organized by Arata Isozaki, the exhibition *MA: Space-Time in Japan* was first presented at the Museum of Decorative Arts in Paris in 1978. Under the thesis, "Ma is the place in which a life is lived," as articulated in the accompanying catalogue (the English edition published by the Cooper-Hewitt Museum), Isozaki visualized different manifestations of *ma* (literally, "space") in Japanese culture through diverse installations.

13. Akihabara is a huge electronics and electronics shopping district in Tokyo. Long dominated by household-appliance stores, Akihabara began to change in character in the 1990s, when large-scale stores specializing in personal computers and related products prompted its diversification, which in turn drew younger customers to the area. The rapid infiltration of otaku culture beginning around 1997 completely changed the face of Akihabara. Kalyōdō was a pioneer in this transformation, moving its stores from the fashionable Shibuya district, and was followed by other stores specializing in commercial and privately made merchandise related to anime, manga, and games, such as *dōjinshi* (fanzines) and character-based products.

14. "Shibuya is a district of Tokyo controlled by the Seizon and Tokyū groups, companies that promote a fashionable and sophisticated urban lifestyle through their consumer products. As such, the whole town has become a gigantic advertisement." (Morikawa)

15. *Erogē* is an abbreviation for "erotic games." It is a subcategory of *bishōjo* games (see note 22) that includes sexually explicit adult content and is thus unavailable to people under the age of eighteen. The most representative *erogē* is *To Heart*.

16. For *kawaii* in contemporary Japanese art and pop culture, see Midori Matsui's essay in this volume.

17. In Japan, a person who has a fanatical enthusiasm for or interest in something is called *mania*, derived from the English "maniac."

18. "Figures" (pronounced *figyū* in Japanese) are a counterpart of American "action figures," broadly encompassing plastic representations of popular characters from anime, manga, and games.

19. Kabuki-chō is an area no more than a few hundred meters square, northeast of Shinjuku's subway and railroad hub in Tokyo. In addition to many small restaurants and bars, it is crowded with message parlors and other purveyors of sex.

20. Hayao Miyazaki is an anime artist, film director, manga writer, and founder of the anime company Studio Ghibli. He first made his name with his manga *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1982-94) and its cinematization in 1984 (see note 27). Often centering on such themes as the conflict of nature vs. science and technology or the destruction and rebirth of civilization, he has created such popular anime films as *Princess Mononoke* (*Mononoke-hime*, 1997) and *Spirited Away* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2003), which won the Academy Award for best feature-length animated film.

21. Mamoru Oshii is an anime creator and director. He directed the TV anime series (1981) and cinematization (1982 and 1983) of *Unzai Yatsura* by Rumiko Takahashi, the anime science-fiction film *Ghost in the Shell* (*Kōkaku kiddōtai*, 1995), and the live-action film *Arion* (2001), among others.

(11)磯崎新は、日本の前衛・ポストモダン建築を代表する建築家・理論家。群馬県立近代美術館(1974年)、つくばセンター(1982年)などをデザイン、また1968年のミラノトリエンナーレでは、『電気の迷宮計画』の展示をした。2005年横浜トリエンナーレの総コミッション。

(12)《MA(間)―日本の空間・時間》は、磯崎新企画の展覧会で、1978年パリ装飾美術館で展覧された。「間」とは、生活が行われるスペース、というコンセプトのもと(英訳カタログはクーパー・ヒューイット・ミュージアム刊)、日本文化における「間」のさまざまな表裏を一連のインスタレーションを通じて視覚化した。

(13)秋葉原は、東京にある巨大な電気・コンピュータ機器のショッピング地区である。長く家庭用電気機器が主流を占めていたが、1990年代頃からパソコンや関連商品を専門とする大型店が進出するに始まって、同地区の性格が変わり、多様化が進み、若い世代が集まるようになった。おたく文化の急速な輸入は、1997年にバイオニア的存在の海洋堂がフィギュア・ナールな渋谷などから秋葉原へ転出したことで一挙に激増。同人誌やキャラクターグッズなど、アニメ、マンガ、ゲームの関連商品やレジャー商品などを専門とする店が後続した。

(14)渋谷はセゾンや東急グループらが支配し、格好良いスタイルの都会的ライフスタイルを売り込んでおり、街を挙げて「広告都市」と化している。(森川)

(15)エロゲーは、「エロチック・ゲーム」の略。美少女ゲーム(注22参照)の一種で、成人向け内容を持っているため、18歳未満には販売されない。代表作は《To Heart》。

(16)日本の現代美術とポップ・カルチャーにおける「カワイイ」については、松井みどりの論文を参照のこと。

(17)日本では、何かに熱狂的に夢中になったり、熱狂的な関心を持っている人たを「マニア」と呼ぶ。この語は、英語の「maniac」から派生した。

(18)日本語の「フィギュア」は、アメリカの「アクション・フィギュア」に対応する。広くアニメ、マンガ、ゲームなどの人気キャラクターをかたどったプラスチック製彫刻を指す。

(19)歌舞伎町は、東京のターミナル駅の一つである新宿駅の北東にある、数百年メートル四方の地区で、小さな料理屋やバー、飲み屋のほか、マッサージや性風俗の店が多い。

(20)宮崎駿は、アニメ作家、映画監督、マンガ作家で、アニメのスタジオ・ジブリの一員。最初、マンガ《風の谷のナウシカ》(1982-94年)と同作の映画化(1984年)で目玉を浴びた(注27参照)。自然と科学技術の対立や文明の破壊と再生などを主テーマとし、『もののけ姫』(1997年)や『千と千尋の神隠し』(2003年、海外では《Spirited Away》として公開)などを監督。後者はアカデミー賞のアニメ部門で受賞した。

(21)押井守は、アニメ作家、映画監督、監督作品には、高橋留美子マンガの『うる星やつら』のテレビアニメ化(1981年)とアニメ映画化(1982、1983年)、SFアニメ映画《攻殻機動隊》(1995年)、実写映画《アバロン》(2001年)など。

(22)美少女ゲームには、エロゲー(注15参照)とギャルゲー(注43参照)の二種類ある。一般に、エロゲーは成人向け内容を含み、ギャルゲーはこれを含まない。しかしながら、成人向けの基準は、発表媒体(コンピュータ、プレイステーションボーイなどのゲーム機)に

22. *Bishōjo* games have two categories: *erogé* ("erotic games"; see note 15) and *gyarugé* ("gal games"; see note 43). While the former include sexually explicit content, the latter do not. It should be noted, however, that the labeling criteria vary from manufacturer to manufacturer, depending on the intended medium for the game software (i.e., a computer or a "game machine" such as PlayStation and GameBoy).

23. Exemplars of the *moe-anime* genre are *DiGiCharat* (1999; see note 10) and *Love Hina* (2000).

24. Released in 2004, *Shūkan watashi no onii-chan/Weekly Dearest My Brother* is a series of boxed sets, each containing a *bishōjo*-centered comic booklet and a figure. These depict the lives of girls attending a fictional private elementary school; figures are produced by Kaiyōdō. To date, six different boxes have been issued in total. See pl. 20.

25. *Space Battleship Yamato* (*Uchū senkan Yamato*; broadcast in the U.S. as *Star Blazers*) was a breakthrough TV anime series, first broadcast in Japan in 1974. See pl. 27 and Sawaragi's essay.

26. *Mobile Suit Gundam* (*Kidō senshi Gundam*), first broadcast in 1979, was a TV anime series that spawned a long line of sequel series. See pl. 30.

27. *Nausicaä of the Valley of the Wind* (*Kaze no tani no Naushika*; modified and released in the U.S. as *Warriors of the Wind*) first took form in 1982 as a serialized manga epic (serialized through 1994), created by Hayao Miyazaki (see note 20), who went on to direct the 1984 film based on the manga. Princess Nausicaä, who grows up in a safe haven insulated from the polluted world a thousand years after a great war, uses her intellect, heart, and courage to protect everything she loves.

28. For *Aum Shinrikyō*, an armed cult group that released deadly Sarin gas on Tokyo subways, see Sawaragi's essay.

29. *Genna Wars* (*Genna taizen*), a story about people with supernatural abilities who fight Genna (Phantom Demon) to protect the Earth, originated as a series of books by Kazumasa Hirai. The novels were adapted by Shōtarō Ishinomori as manga, and were subsequently made into an anime film in 1983 (released as *Harmagedon* in the U.S.).

30. For the science-fiction novel *Japan Sinks* (*Nihon chinbotsu*), see Sawaragi's essay.

31. "New Wave science fiction, characterized by its philosophical bent, arose in the late 1960s and early 1970s. Representative writers include J.G. Ballard in the U.S. and Kōichi Yamano in Japan." (Okada)

32. *Expo '70*, held in Osaka in 1970, was the first World's Fair in Asia. Under the theme of "Progress and Harmony of Mankind," it featured a wide range of technological triumphs as well as projections for the future—from space technology (the U.S. pavilion exhibited a moon rock and an Apollo spacecraft) to a monorail, moving sidewalks, and electric cars, to computer-linked information services.

33. *Oshii's Innocence* (2004, released as *Ghost in the Shell 2: Innocence* in the U.S.) was nominated for the Cannes Film Festival in 2004.

34. "As opposed to popular and mass literature, *jun-bungaku* (pure literature) aspires to achieve the purity of art, eschewing popular tastes and a wider reception. Within Japan's literary establishment, *jun-bungaku* often means the "I" novel, which focuses on the author's private experiences and feelings. Representative writers of *jun-bungaku* include Yukio Mishima and Osamu Dazai." (Okada)

よりメーカーの都合で一定しない。

(23)萌えアニメの代表例は、1999年放映のテレビアニメ《ディジー・キャラクターズ》(注10参照)と《ラブひな》(2000年)。

(24)2004年に出版された《週刊わたしのおにいちゃん》は、美少女系のマンガが周子とフィギュアをボックスセットにしたシリーズ、東京都私立小学校の生徒と主人公としており、彼女たちの生活を描いている。フィギュア製作は海洋堂。現在までに6巻のボックスが発表されている。詳しくはpl. 20参照のこと。

(25)《宇宙戦艦ヤマト》は、1974年に初放映された人気を博したテレビアニメ番組(アメリカでは《Star Blazers》の題で放映)。詳しくはpl. 27、および巻末帯の論文を参照のこと。

(26)《機動戦士ガンダム》は、1979年に初放映されたテレビアニメ番組で、以後数々のガンダムが考案され、シリーズ化が続いている。詳しくはpl. 30参照のこと。

(27)《風の谷のナウシカ》は、1982年から84年にかけて連載された宮崎駿(注20参照)の大作マンガ。1984年に宮崎の監督により映画化(アメリカでは《Warriors of the Wind》として改作・公開)。時代は最終戦争より千年後、地球の汚染環境から隔離されたサンクチュアリーで育った王女ナウシカが、知性、心、勇気を使い、愛するものたちを守る、というストーリー。

(28)東京の地下鉄でサリンガスによるテロを行った武装カルト集団「オウム真理教」については、巻末帯の論文を参照のこと。

(29)《幻魔大戦》は、宇宙の破壊者「幻魔」の侵襲から地球を守る超能力者たちの戦いを描いたストーリーで、平井和正の小説シリーズが原作。マンガ化は石ノ森章太郎で、1983年にはアニメ映画にもなった(アメリカでは《Harmagedon》の題で公開)。

(30)SF小説「日本沈没」については、巻末帯の論文を参照のこと。

(31)SFのニューウェーブは、1960年代末から70年代初頭に出てきた「哲学的なSF」の事を、それ以前のものと区別する為にニューウェーブと呼んだ。代表的な作家としては、J.G. バラードなどが挙げられる。日本では、山野浩一などがニューウェーブの代表的な作家とされている。(岡田)

(32)1970年に大阪で開催された万博は、アジア初の万国博覧会。「人間の進歩と平和」をテーマに、宇宙工学(アメリカ館では、月の石やアポロ館を公開)からミニレー、動く歩道、電気自動車やコンピューター制御の情報サービスなど、広範な科学テクノロジーの成果が披露され、明るく未来像を描いた。

(33)2004年に公開された押井守監督のアニメ映画《イノセンス》は、同年のカンヌ映画祭にノミネートされた。アメリカでは《Ghost in the Shell 2: Innocence》の題で公開。

(34)純文学とは、大衆文学・通俗文学に対して、読者に媚びず純粋な芸術を目指した文学作品。日本文学においては純文学というのは、いわゆる小説のみを意味する。作者が自分の体験や感覚を、やや自虐的・意識的な視点で書いた文学形態。代表的な作家には、三島由紀夫、太宰治がいる。(岡田)

(35)「エヴァ」と略称されるエヴァンゲリオンは、(新世紀エヴァンゲリオンが正式タイトル。海外では《Neon Genesis Evangelion》)として知られるアニメ・ス

35. Evangelion, commonly known as *Eva*, is shorthand for the TV anime series *Neon Genesis Evangelion* (*Shin-seiki Evangelion*, or "New Century Evangelion"), first broadcast in 1995-96, and its cinematization (1997), both created by the anime studio Gainax. See pl. 33.

36. "Robot anime" is a popular genre of anime that features powerful or otherwise extraordinary robots as protagonists or the central theme of the story. The very first robot anime was *Asaro* (*Tetsuwan Atom*), which was also the first anime TV series in Japan, broadcast in 1963. In recent years, robot anime has become "giant robot anime," the most representative example of which is *Moblie Suit Gundam* (see pl. 30).

37. *Masked Rider* is a TV special-effects series, first broadcast in 1971-73. The heroes of the title characters, who are "altered humans" battling against the evil organization Shocker, have been perpetuated by spin-off *Riders* in subsequent series, which continue to this day.

38. The "warrior team" genre, which originated in the special-effects TV series *Himitsu sentai Gorenjō*, or "Secret Team of Five Rangers" (released in the U.S. as *Mighty Morphin' Power Rangers*), has enjoyed tremendous popularity in Japan since *Gorenjō* was first broadcast in 1975. The "team" concept, derived from the "double riders" scheme of *Masked Rider*, customarily allows the inclusion of one female fighter.

39. *She, the Ultimate Weapon* (*Saishū heiki kanojo*) originated in 2000 as a serialized manga by Shin Takahashi (translation published as *The Last Love Song on This Little Planet*). It was made into a TV anime series in 2002, and adapted as a game in 2003.

40. Hideaki Anno is a screenwriter and director whose best-known work is the TV anime series *Neon Genesis Evangelion* and its cinematization (see pl. 33). After *Evangelion*, Anno shifted his interest from anime to live-action films, and in 1998 directed the feature film *Love & Pop*, based on Ryū Murakami's novel; he created his first special-effects scenes in his 2004 film, *Cutie Honey*.

41. Contemporary *shokugan* originated in *gangu gashi* (literally, "toy candy"), first introduced in 1922, which were candies packaged with small toys and targeted at children. In 1959, the *shokugan* boom was launched by Furuta's "Choco Egg," a chocolate shell containing elaborately detailed plastic animal and insect figures manufactured by Kaiyōdō, which set the standard for things to come. The extremely high quality of today's *shokugan* has made them objects of adult—and otaku—fascination, as demonstrated by Murakami's *shokugan* series, *Superflat Museum* (2003).

42. In 1989, a landmark event turned otaku into a household word: the serial murders of young girls by Tsutomu Miyazaki. When the ever-curious mass media discovered that the alleged murderer's room was filled with numerous volumes of manga and thousands of videotapes of anime and other genres of popular culture, the whole nation was stunned by his obsessive nature. The word *otaku* was closely associated with Miyazaki's profile—a weirdo unable to form meaningful relationships with grown women or distinguish reality from fantasy. The mass media went on the attack against otaku, and children interested in anime and games were frequently harassed and ostracized at school.

43. *Garugū* is an abbreviation of "gal games." It is a subcategory of *bishōjo* games (see note 22) that does not contain sexual content, and is thus available to people under eighteen. The most representative example is *Tokimeki Memorial*.

ジオのガイナックスが製作したテレビアニメ番組として1995-96年に初放映、同じくガイナックスによる映画化は1997年に公開された。詳しくはpl. 33を参照のこと。

(36) ロボット・アニメは、特殊パワーなどの超人的能力を持ったロボットを主人公、またはテーマとするアニメの人気ジャンルの一つ。ロボット・アニメの発祥は、日本におけるテレビアニメ番組の草分けでもある『鉄腕アトム』(1963年、海外ではAstro Boy)として知られる。以後、ロボットが巨大化したのが、代表例は『機動戦士ガンダム』(pl. 30参照)があげられる。

(37) 『仮面ライダー』は、1971-73年に初放映された特撮テレビ番組。悪の組織「ショッカー」(改造人間)にされた主人公仮面ライダーは、偶然と悪に立ち向かう。ライダー第1、2号以来、数々のライダーが考案され、現在に至るまでそれらを主人公にしたテレビ番組が制作されている。

(38) 特撮テレビ番組『秘密戦隊ゴレンジャー』(1975年、アメリカではMighty Morphin' Power Rangersの題で放映)に始まる「戦隊もの」は、以来日本で広く人気を博している。単独ヒーローではない、ヒーローチームのコンセプトは、『仮面ライダー』の「ダブルライダー」に由来し、チームのうちメンバーの一人は女性であることが多い。

(39) 『最終兵器彼女』(海外ではShe, the Ultimate Weapon)のタイトルで放映)は、2000年発表の高橋しんの連載マンガが原作(海外では『The Last Love Song on This Little Planet』として翻訳出版)で、2002年にテレビアニメ番組として初放映、2003年にはゲームソフトになった。

(40) 庵野秀明は脚本家、映画監督。テレビアニメと、それを映画化した『新世紀エヴァンゲリオン』(pl. 33参照)で知られる。『エヴァンゲリオン』の後、アニメから実写映画にうつり、1998年には村上隆の原作による『ラブ&ポップ』を監督、2004年公開の監督作品『キューティーハニー』では、初めて実写特撮シーンを手がけた。

(41) 食玩は、1922年に発売されたオケケの子供向け「玩具菓子」に起源を持つ。今日の食玩ブームは、1999年フルタ製菓が発売した「チョコエッグ」が火付け役となった。これは、海洋堂製作による精巧な動物や昆虫のフィギュアがチョココレートの卵に埋められており、食玩製作のスタンダードを築く作品となった。現在では、村上隆が食玩を手がけた『スーパーフラットミュージアム』(2003年)にも見られるようなクオリティの高さが、大人、特にオタクの愛好家の人気を呼んでいる。

(42) 1989年、「おたく」を人口に普及する現代用語に変えた一大事件、宮崎勤による幼女連続殺人事件が起こった。マスコミの取材で、宮崎の部屋が多数のマンガと数千本のビデオで埋まっていたことが明らかに。彼のオタクセッティングは性癖は人々に衝撃を与えた。これを機に、宮崎的な精神病理学タイプ、つまり、成人女性を相手に出来ず少女に興味を持ち、また現実と妄想世界の境界がつかない変態じみた人、というイメージと「おたく」の言葉が関連付けられることとなり、マスコミによるおたくバッシングの結果、アニメやマンガに興味を持つ子供たちは、しばしば学校でいじめや差別にあった。

(43) ガールゲームは、ギャル(女の子)・ゲームの略で、美少女ゲーム(注22参照)の一種、成人向けコンテンツを持たず、18歳未満でも遊べる。代表例はときめきメモリアル。