

<b>Title</b>	現代日本文化における趣味的世界の台頭について
<b>Author(s)</b>	渡辺, 正人
<b>Citation</b>	聖学院大学論叢,18(3) : 187-196
<b>URL</b>	<a href="http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=81">http://serve.seigakuin-univ.ac.jp/reps/modules/xoonips/detail.php?item_id=81</a>
<b>Rights</b>	

聖学院学術情報発信システム : SERVE

SEigakuin Repository for academic archiVE

# 現代日本文化における趣味的世界の台頭について

渡 辺 正 人

The Rise of the “Hobby-World” in Current Japanese Culture

Masato WATANABE

In current Japanese culture, the rise of one particular subculture has been especially conspicuous in recent years. The “hobby-world” (called *otaku* in Japanese) has been a powerful social force which has transformed Akihabara, the electronics discount district fo Tokyo. It has been the birth of a new community: “community through hobby/interest.” The influence of this subculture is reflected in the novels of Haruki Murakami.

---

Key words: オタク, コミュニティ・オブ・インタレスト

## はじめに

2005年,10月に出された野村総研の調査によれば,日本のオタク人口は172万人,市場規模は4110億円になるという<sup>(1)</sup>。この野村総研の規定による「オタク」の概念は,それまでの野村総研が規定してきた「オタク」の定義とも変化してきている。2004年度における調査では単に趣味に対して「極端な消費行動を行う層」としての定義であり,それによればオタク人口は646万人,市場規模は1兆4,080億円になるという<sup>(2)</sup>。この定義の変化にも興味を覚えるが,どちらの定義に従うにせよこの数字が示しているように,現代においてオタクに代表されるような趣味的世界がある一定の地歩を築いているのは確かであろう。

また,海外への日本文化の輸出という点でも,アニメやコミックなどの分野の位置は大きなものがある。すなわち,現代の日本文化世界においては,こうした趣味的世界<sup>(3)</sup>の比重が格段に増しているものであり,その特質を見ることは,重要な問題であると考えられるのである。本稿は,こうした現代における趣味的世界の広がりを見ることによって,今の文化世界の一端をのぞこうとするものである。

## 1、オタク文化について

まずは、オタク文化が、現代文化を語る上でどのような位置にあるのかを確認しておこう。

オタクという語に伴うイメージは、これまで必ずしも良いものとは言えない側面があった。たとえば広辞苑によれば「特定の分野・物事にしか関心がなく、そのことには異常なほど詳しいが、社会的な常識には欠ける人」<sup>(4)</sup> という説明がなされており、ここには明らかな負のイメージが読み取れる。また、岡田斗司夫氏によれば、1996年当時にはNHKでは「オタク」という語が放送問題用語であったエピソードが触れられている。<sup>(5)</sup>

こうした背景には1988年～1989年にかけて、東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件の犯人、宮崎勤がビデオの愛好者であったことなどから、オタクが負のイメージを持つことになった。1990年代前半になると、オタク人種の存在が社会的に認知されてくるようになるが、従来さまざまな分野でマニアと呼ばれていた人達も、趣味に熱心であるという事から、オタクの類型と見なされるようになった。この頃には、こうしたそれぞれの分野に通暁した人をオタクの類型としてとらえるようになり、むしろ次代を担うべき存在としてのオタク像がでてくるが、一般のイメージを払拭するには到っていなかった。オタクが社会的に完全に認知されるようになるのは、1990年代後半であろう。特に1999年10月に放映が開始された『新世紀エヴァンゲリオン』の登場は衝撃を与え、同作品の関連事象は社会現象にまでなった。

こうして、2000年代に入るとオタクは世界にも広く認知されていくが、特にその象徴的な出来事が、イタリアのビエンナーレで2004年9月12日～11月7日に開かれたヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展であろう。ここに出展された日本館のテーマは「おたく：人格＝空間＝都市」というものであった。その後、日本に帰国展示として、2005年2月22日～3月13日に東京で、その展示が再現された。ここでは、日本の秋葉原という都市の変容と、オタクの部屋とを重ねた展示構成が話題を呼んだ。そのタイトルどおり、個人的な空間の趣向がそのまま都市空間を変容させた、というテーマである。そこでは次の開催趣旨に述べられているように、オタクという概念が、単なる個人の趣味的傾向としてだけでなく、我々の環境としてもそうした傾向を持つことを明らかにしたのである。

おたく趣味は漫画、アニメ、ゲームなど、メディア横断的な特徴を持っており、また日本の現代文化としては例外的に海外に越境し得ている。これはおたく趣味が、特有の自意識とセクシュアリティをベースにしていることと関係している。これまで、国家や民族、宗教やイデオロギーなどをベースにした文化圏は多々あったが、人格をベースにしたものはなかった。この、都市をも変える新たな構造としての「人格」の浮上は、環境の情報化と密接に

絡んでおり、資本とはまた違ったパターンで、容易に旧来の境界を越境し、場を形成する。

おたく を、商品や作品としてではなく、その人格を起点とした横断的概念として、展示を通して提示するものである。

というまったく新しい概念として掴みなおされている。<sup>(6)</sup> この展示が示している個人的なものと考えられる趣味的世界が、現実の都市空間をも変容させてゆく力があるということについては、後に再び触れてみたい。

こうしてオタクの評価や定義は、登場した当初とはかなり違った、肯定的なものへと変化している。このような評価の推移は、そのままオタク文化が我々の文化・生活空間に多大な影響をもたらしていくことと繋がっているのである。

かつて岡田氏は、オタク文化の特徴は「ジャンルをクロスする」ことだと指摘し、マンガやアニメ、テレビ番組、ゲーム、といったものが、おもちゃ・文具・衣服・お菓子・食品などの商品と結びつく「オタク業界の法則」があることを指摘している<sup>(7)</sup>。

今では当たり前のようなこうした光景も、思い起こしてみればそう古い時代のことではない。テレビの普及に伴って、アニメや特撮などの人気番組のキャラクターが、そうした子どもを対象とした商品に付されて購買意欲をかきたてていたのは、1960年代半ば以降であろう。この1960年代は、たとえばアニメで言えば「鉄腕アトム」が「鉄人28号」「狼少年ケン」の放映が1963年、特撮ものでは「ウルトラQ」「ウルトラマン」の放映が1966年、マンガの分野では「少年マガジン」「少年サンデー」が100万部突破し、「巨人の星」が連載されたのがやはり1966年である。また、「少年ジャンプ」の創刊は1968年、「明日のジョー」が「少年マガジン」に連載されたのもこの年である<sup>(8)</sup>。

また、1970年代に始まるとされる、いわゆる角川書店のメディアミックスの手法も、そうした関連分野を横断して繰り広げられる展開を意識的に行った例ともいえる。こうした状況の中で、商品開発にはテレビ番組の企画と協同して進められてゆくことになるのだから、オタク文化はもともと経済的な側面と強く結びついていた。ただ、この時代にあっては、商品はいわば「子供向け」として開発されており、それが大人の文化を形成するまでにはいたっていなかったのである。

しかし、こうした状況の中からオタク文化は芽生えてきたわけで、その辺の事情を岡田氏は「どうしてオタクは、いい年をして子ども番組なんか見ているのか」という疑問に対して、それは「人がいくつくらいからオタクになるのか」に答える問いかけだとして、次のように答える。<sup>(9)</sup>

たぶん10歳から15歳くらいの間にたいていの人は子ども番組を見なくなってしまおうわけだ。そのターニングポイントで、大人番組へ完全にシフトしなかった人々がオタクになるといえる。

これをもって、よく世間では、オタクは、大人になりきれない精神年齢の低い人間、とい

う見方をされる。しかし、本当にそうだろうか。

として、収入や友達の人数などの比較がされ、むしろオタクのほうが、多くの場合一般の人々よりも良い傾向が見られ、「大人になれないかわいそうな奴」ではないことが示される。では、なぜオタクに向かうのか、というと「大人番組といたって、子ども番組と実はたいして変わらない」「子ども番組の中にもレベルの高いものがある」といった高度で冷静な見極めがあるからだ、と言う。だから「自分も早く大人になりたい、大人に見られたいから大人番組を見る」という単純な考え方をしないだけで、だから彼らはファッションや流行にも流されない、というのである。そうした「自分で自分の好きなものを判断する、早熟で知的な存在」としてオタクを位置づけている。

さらには、もうひとつ「職人文化への憧れ」があるのだともいう。岡田氏は、たとえばアニメなど、どのように絵を動かしているのか、とか、アニメは分業制のために原画の書き手によって絵や動きが違っているのです、そうした「違い」や「こだわり」に対する目があり、それゆえに良い仕事には惜しみない賞賛をおくる。そういった「粋の目」「匠の目」「通の目」を持ち、作品を見ているのがオタクだという<sup>(10)</sup>。

大事な点は、こうして「子どもの文化」と思われてきた中から「大人の目を持った文化」が生まれてきたという点にある。つまり、オタクと呼ばれる趣味的世界は、どんなに子供の的な世界に見えようとも、実はそこに大人の世界の眼差しを持っているという事実を確認しておきたい。

## 2、趣都アキハバラの誕生

前章ではオタク文化について、簡単に触れてきたが、では、それが今、我々の世界の中でどのような役割を果たしているのか、さらに考えてみたい。

前章で触れたが、ヴェネチア・ビエンナーレ第9回国際建築展での日本館のテーマは「おたく：人格＝空間＝都市」というものであった。このプロデュースを行ったのが建築家の森川嘉一郎氏である。森川氏は、電気街として知られていた東京の秋葉原が、変容して趣味的傾向の強い性格へと変容し「アキハバラ」となったことを指摘した。<sup>(11)</sup>

森川氏によれば、その動きは秋葉原駅前のラジオ会館の動きに象徴的に現れているという。ラジオ会館には1998年以前には、秋葉原はそれまでの電気街のイメージどおり、特にこうした趣味的なものを扱う店はなかった。ところが、その年にゲーム店、特にフィギアメーカーの海洋堂が入ったことをきっかけに、変化が始まる。多くのマンガやガレージキットを扱う店が増えていくのだが、それはビルの経営者が特に「集めた」ということではなく、それまで入っていた電気店が店をたたんでいった空きに進出を目論んでいたそれらのメーカーが入ってきた、ということらしい。その機運にはアニメの「新世紀エヴァンゲリオン」があった。このアニメのブームにより、関連商品が売れる経済効果をもたらし、それはこうした業者が扱うガレージキットやフィギュアなどの売れ行き

も伸びるということで、こうした背景で秋葉原への進出がなされた。それはまた、複合した趣味の連関関係からもなされており、レーザーディスクを集めるくらいアニメが好きな人は、テレビゲームやマンガ同人誌などを好んだり、ガレージキットを愛好したりという複合関係で、かつてはそれがそれぞれの拠点が存在していたのだが、この時以来秋葉原に集中するようになっていった、ということでもあった。

ここで示されているのは、趣味的な世界が集中してゆく有り様であり、森川氏によれば、それはこれまでの都市の形成とは大きく異なったものであるという。通例の都市の形成には、たとえば資本とか行政とかの介在によって組織的な開発が進められることが多い。しかし、この秋葉原への集中は、「あくまでも需要が先行した、大企業などの介在に因らない自然発生的なもの」だという点において、大きく異なっているのだというのである。それがなぜ、秋葉原なのか、という点については、

それは、他の場所にはないような著しい人格の偏在が、秋葉原に起こっていたからである。本章の最初に記したように、それはパソコンを好むマニアの集中によって発生した。そしてパソコンを好む人は、アニメの絵柄のようなキャラクターを好み、そうしたキャラクターが登場するアニメやゲーム、ガレージキットも愛好する傾向がある。オタク趣味の構造である。その趣味の構造が、歴史や地理、行政といった旧来的な構造に変わる新しい街の形成構造として、秋葉原に変化をもたらしたのである。

としている。

そして「コミュニティ・オブ・インタレスト」という概念をつかっているが、インターネットの発達によって、地縁や血縁によらない趣味や関心の共通性に基づいたコミュニティが形成されてゆき、それが都市に実現したものがアキハバラだというのである。<sup>(12)</sup>

このアキハバラの特徴のひとつとして、個室の延長として都市空間が演出されるという点があげられている。従来、そうした趣味の者が、購入してきたポスターやフィギュアなどを自宅でディスプレイするように、都市の前面にそれらがディスプレイされる。店の広告として、個室にディスプレイされるようなものが用いられてくるのである。それは単に広告といった点に限らず、たとえば建物の窓の様相にも現れており、渋谷などの建物は建物自体が透明化の方向に向かい、ショッピングする自らの姿を外へ見せる方向へ向かっている。しかし、アキハバラではモノに囲まれて外部からは遮断されることを好むために建物は遮蔽的で、窓などは少なく、あってもモノが窓まで積み上げられているような傾向がある。このようにアキハバラは個室を志向するのである。

こうした「コミュニティ・オブ・インタレスト」という概念は、インターネット的なコミュニティのあり方でもあり、いわば現実の世界はインターネットの世界を模倣し始めたとも言える。このインターネットと「コミュニティ・オブ・インタレスト」の出現は、趣味的世界の台頭に大きく貢献したものとなった。すなわち、個室的な趣味の世界は、それだけではいわゆる「同好の士」と

いった仲間を見つけにくいですが、インターネットの共同体では、それらは比較的容易に見つけうるからである。

こうして、インターネットやマスメディアの発展による世界の情報化は、こうした趣味的世界を支えるようになっていくのである。

### 3、趣味的世界の台頭について

前章までに、オタク文化の特質と、それが現実の世界にどのように関わっているのかを見てきた。ここでは、そうした環境に身を置く若者がどのようなものであり、その今後を考えてみたい。

本章は文学の話から始めてみたい。若者に人気の作家の一人に村上春樹氏がいる。その村上氏のスタンスが変化したと自身が語るのには、河合隼雄氏との対談の中である<sup>(13)</sup>。そこで村上氏は、自分の小説へのスタンスについてこう語る。

コミットメント（かかわり）ということについて最近よく考えるんです。たとえば、小説を書くときでも、コミットメントということがぼくにとってはものすごく大事になってきた。以前はデタッチメント（かかわりのなさ）というのがぼくにとっては大事なことだったんですが。

さらにこの発言に対する、事後、本としてまとめる際につけた自身の注釈では、

僕が小説家になって最初のうち、デタッチメント的なものに主に目を向けていたのは、単純に「コミュニケーションの不在」みたいな文脈での「コミットメントの不在」を描こうとしていたのではなくて、個人的なデタッチメントの側面をどんどん追及していくことによって、いろんな外部的価値（それは多くの部分で一般的に「小説的価値」と考えられているものでもあったわけだけれど）を取り払って、それで今自分の立っている場所を僕なりに明確にしていこうというようなつもりがあったのだと思います。

これに対しての河合氏のコメントが（これも注釈の形で付けられている）、この「デタッチメント」に対して、実は「外見的にはむしろデタッチしているかのようにさえ見える。つまり『静かで深いコミットメント』なのです。」と指摘し、さらに「今の若い人たちも、この静かなコミットメントということがわかると、それは実に強力な若者のムーブメントにつながっていきそうに思います。頭だけではなく、自分の全存在をコミットさせることを学ぶ必要があります」と続けている。

こうした「デタッチメント」から「コミットメント」へ、という変化は、村上氏によれば阪神淡路大震災や地下鉄サリン事件などの経験を経てのことであるが、このスタンスの変化は、河合氏が指摘しているように、社会の構造の変化への期待へとも連動している。その意味において、村上氏のスタンスの変化は、やや大げさに言えば社会のスタンスの変化に対応しているのだとも言えよう。

それまでの社会に対しての姿勢の変化が、この1995年あたりで変わってきたということに、まずは注目しておきたい。

また、この対談の後半には、『ねじまき鳥クロニクル』に関連して、「暴力」の問題が取り上げられている。

六十年代の暴力というのは、多くの場合闘争か、あるいは抵抗のための暴力だった。それが正しいかどうかはともかくとして、そこには確かにわかりやすい美学のようなものがあったのです。大江さんが当時書いていたのは、多くの場合そのような種類の暴力性の物語であり、そのアドレナリンの匂いは若い読者をひきつけた。でもいまはそうじゃない。冷戦終結後に起こった戦争の多くがそうであるように、暴力性が局地戦化、セクト化して、大きな方向が見えなくなってしまうている。アドレナリンの匂いが拡散してしまっている。私たちはそのような新しい種類の暴力性を、もう一回物語りの中に取り込んでゆく必要があるんじゃないかというふうに、ぼくは感じているのです。言葉で「こうですよ」と説明するんじゃないくて、物語として。

村上氏の最近の作品に『海辺のカフカ』という小説があるが、おそらくはこうした発言の延長として、あるいはその「物語化」の結果としてあるのだと推察するが、それは本論の目的ではないので詳しくは触れないでおこう。ともあれ、ここには重要な指摘が隠されていると思う。

いくつかの発言を唐突に引用しているので、少し流れが分かりにくいかもしれない。少し整理しながらまとめてみれば、村上氏のスタンスの変化が、社会の変化に対応しているのだと仮定すれば、社会は、この世界は「静かなコミットメント」を期待する世界へと移行してゆく、ということであり、また、世界が抱えている「暴力」の問題を「物語」として受け入れてゆく必要があるのだと、いうことである。この一見無関係に見える二つの事柄は「世界にどうコミットするのか」という問題において、共通する問題を内包している。それは、いずれも根底に「物語」の不在という問題を抱えている、ということである。

言い換えてみれば、それは「想像力」の問題であるといえよう。村上氏は『海辺のカフカ』の中で、しばしば「想像力」を問題にする。特に主人公の少年が、ナチスのユダヤ人大量殺戮に関わったアドルフ・アイヒマンの伝記を読みながら、大島さんという登場人物が本に記したメモの「想像力のないところに責任は生じないのかもしれない」ということばをうけて登場する「夢の中から責任は始まる」という自覚は、現代にあっては重大である。まさに「誰がその夢の本来の持ち主であれ、その夢を君は共有したのだ。だからその夢の中でおこなわれた事に対して君は責任を負わなくてはならない。結局のところその夢は、君の魂の暗い通路を通過して忍び込んできたものだから」というところだろう。ここで語られる「暴力」という問題も、そうしたことに関連するのだろう。村上氏は、先の対談の中で暴力を「歴史的な暴力」とその「歴史に均衡する暴力」とに分けているが、

歴史が作り出す圧倒的に迫ってくる「力」と、それに対抗する個人の「力」の行方がどのように現れてくるのか、そういった問題に読み替えてみることも可能だろう。それが単純な体制への「反抗」という形を取れない現代では、村上氏もいうようにどこへいくのだろうか。

では、私たちに必要な物語とは、どこから提供されるものだろうか。おそらく、これが趣味的世界の台頭の意味するところではないのだろうか。この村上氏と河合氏の対談の中で、河合氏は

現在の若者のすべきことのひとつの見本として、村上さんのして来られたことを考えることができます。体制の裏がえしの反抗ではなく、「ほとんど何も無いところに、自分の手でなんとか道を拓いて、僕なりの文学スタイルを築き上げて」ゆくこと。そこから新しいものが生まれるし、それは図式的に考えた反抗へのコミットメントが、頭だけのことで線香花火的に消えていくのに対して、「自分なりのスタイル」を築くために自分全体を上げてのコミットメントをしなければならなくなる。そしてそこから自分の「作品」が生まれ出される。その「作品」というのは、なにも芸術作品のみを言っているのではなく、その人の生き方そのものが「作品」と考えるのです。わたしはこんな点で、現在の若者たちに大いに期待しているのです。「反抗」などというスタイルをとらず、「自分のスタイル」を打ち出す、という形で、既存の社会や文化の底を割って、それが姿を露呈してくるような若者のムーブメントが生まれてきてほしいのです。

と述べている。

これと呼応するように見るべきなのは、オタクの「萌え」という構造だろう。堀田純司氏は「萌え」という言葉の定義を

人の空想が生み出した形は、現実に汚されていない。現実のなにかを継承してはいるものの、それは現実を超えて人のハートをがっちりつつかむ。そうした純粋な魅力の集積がキャラクターであり、この「この世のものならざる形象」へと抱く恋情に似た気持を、現代の日本では「萌え」と呼ぶ。

としている<sup>(14)</sup>。そして、その「恋情にも似た気持」と同時に、アニメーション監督の鶴巻和哉氏が「萌え」とは何かという問いに答えた「特定のキャラクターに関する不十分な情報を個人的に補う行為」という解答に共感し、そこから「魅力的な対象の現実への不在から発生する不安定さ。補完。」といったものが「萌え」の特徴だとしている。つまり、「萌え」とは、単なる恋情ではなく、そのキャラクターの足りない部分、最も足りないのは実在ではないということだが、そうしたさまざまな不在部分を補完する行為であるというのである。ここに、オタクのもつ「創造性」という側面が関わっていると考えられよう。

また、本田徹氏は、さらにそうした「萌える」という行為が、人間の持つルサンチマンの昇華という機能を持っていることを指摘している<sup>(15)</sup>。このルサンチマンとは、「恨みや憎しみといったマイ

ナスの感情が精神に溜まって鬱屈した状況」をさすとしているが、それが外部に向けて噴出するとき、さまざまな犯罪状況となってゆく。しかし、オタクの場合は、そうしたルサンチマンを「脳内恋愛」といったことや「物語の補完」という行為の中で昇華し、解消してゆく効果を挙げる。本田氏は「萌え」の機能を「恋愛結婚を基盤にすえた現代の家族制度（広義には、男女関係お呼びそこから派生する人間関係にまつわる制度全般）が有効に機能しなくなっており、さまざまな問題が発生しているという現状」と「その閉鎖的な現状を打破するためにひとつの思考実験運動として「萌え」が登場してきた」という。そうした「自己を癒す」もの、「自己修復」するものとしての「萌え」を導き出す。つまり、かつて文学や演劇など、フィクションの分野が担っていた役割を、今、オタクの文化が担い始めているのだ、ということであろう。

「萌え」というものが、このように解釈されるとき、村上氏の指摘する暴力の問題と物語の復活の問題、また河合氏の指摘する世界へコミットするための「自分のスタイル」を打ち出す、という仕方のムーブメントの問題と重なってくるのである。

#### 4、まとめにかえて

以上のように、雑駁ながら現代における趣味的世界の問題を考えてみた。いまや、経済的にも、都市を変容させる力としても、そして現代を生きる人々の精神のバランスの取り方の問題としても、オタクと呼ばれるような趣味的な世界の重要性は増してきている。このことは、すでに岡田氏が「いまの自分の気持ちを大切にす」というという価値観こそが今後の社会の基盤になるといったことと、同じだと考えてよい。<sup>16)</sup>

先の村上氏のスタンスの変化が、1995年ごろのことであり、それはちょうど社会的・文化的には「エヴァ・ブーム」と呼ばれるブームや秋葉原がアキハバラに変容してゆく直前ということになる。こうした暗合には社会の変容が関わっていると考えてよいだろう。

若者は、そうした中で「自分らしさ」を追及することが求められているのだが、問題は「さりとしてオタクにもなりきれない」若者が増えていることであろう。オタクとは、これまでも見てきたように、単に子供っぽいということではなく、大人の眼差しをもった文化をさすからである。そして、自分で主体的に価値観を選び取れることである。趣味の世界に対して、きちんとした批評性や批判性をもって参加するためには、それなりの蓄積も必要であり、単に好きだ、といった程度ではすまない。それゆえに「なりきれない」という問題が浮上してくるのである。しかし、そうではあっても、こうした趣味的世界の重要性を考えたときに、そこから目をそむけるわけにもいきまい。河合氏が指摘するように、全身でコミットしてこそ、であるが、そこに新しい世界への参加の可能性を認めて、小論は閉じることにしたい。

注

- (1) 野村総合研究所オタク市場予測チーム『オタク市場の研究』東洋経済新報社，2005年10月
- (2) 野村総合研究所 2005年10月6日付けニュースリリースによる  
[http://www.nri.co.jp/news/2005/051006\\_1.html](http://www.nri.co.jp/news/2005/051006_1.html)
- (3) ここで使用する「趣味的世界」とは，本文中に使用している「オタク文化」よりはもう少し広い概念で使用している。前述のように，野村総研のオタクの定義にも変遷があるが，たとえばその最初の概念に近いものとしてとらえている。
- (4) 広辞苑第5版，岩波書店，1998年11月
- (5) 岡田斗司夫『オタク学入門 - 東大「オタク文化論ゼミ」公認テキスト - 』太田出版，1996年5月，2000年10月に新潮OH！文庫に所収
- (6) <http://www.jpf.go.jp/venezia-biennale/otaku/j/index.html> による。日本会場で配布されたパンフレットにも，ほぼ同じ文面が載せられている。
- (7) 注5に同じ。
- (8) この「明日のジョー」は，マンガが社会に及ぼす影響を考える上では欠かせないものとされる。たとえば，1970年の連載時点で主人公のジョーのライバルである力石徹が漫画の中で死亡したとき，ファンの中で実際の葬儀が行われ（3月24日），寺山修司がその葬儀委員長をつとめた話や，同年3月31日におきた「よど号ハイジャック事件」で犯人たちが「私たちは明日のジョーである」とのメッセージを出したことなど，社会的な影響力をみせつけた作品である。
- (9) 注5に同じ。
- (10) 注5に同じ。
- (11) 森川嘉一郎『趣都の誕生 - 萌える都市アキハバラ - 』幻冬社，2003年2月
- (12) 注5の岡田氏にも，すでに同様の指摘がある。また，『ぼくたちの洗脳社会』朝日新聞社1995年12月（後に朝日新聞社文庫に収録）には，もっと明確に，これからの社会（「自由洗脳社会」と岡田氏は呼ぶ）がどのようになってゆくかということについて，
  - (1) 洗脳社会での「個人のふるまい」には特徴が三つある。他人を，その価値観で判断するということ。価値観を共有する者同士がグループ形成するということ。個人の中で複数の価値をコーディネートするということ。
  - (2) また，そういったふるまいの動機になっているのが，1章でも説明した「自分の気持ちが一番大事，という価値観」であるということ。
  - (3) 現在進行中の社会変化では「家族」「就職」「規則正しい生活」といった決まりごとが失われ，人間関係の自由がさらに推進される。そしてそれらのことは，二度とは元に戻らない「引き返せない楔」である，ということ。ということを述べている。岡田氏の指摘は，人間関係など「社会」についての言及であるが，こうしたことが都市の変容の原動力になっている，ということである。
- (13) 河合隼雄・村上春樹『村上春樹，河合隼雄に会いに行く』岩波書店，1996年12月，後に新潮文庫に収録。なお，対談は1995年11月に行われている。以下，この章の引用は，すべて本書による。
- (14) 堀田純司『萌え萌えジャパン - 二兆円市場の萌える構造 - 』講談社，2005年3月
- (15) 本田徹『萌える男』ちくま新書，2005年11月
- (16) 注12に同じ。