

「おたく」の趣味についての一研究

梶原健太郎*・高木 秀明**

A Study on Hobbies of “Otaku”

Kentaro KAJIHARA and Hideaki TAKAGI

第1章 問題と目的

第1節 「おたく」とは

「おたく」とは一般的に、「あるジャンルに関してのみ、異常に詳しい」「他者とコミュニケーションがとれない」（『現代用語の基礎知識』1997年度版より）人物や、「何らかの事象にのめりこみ、その対象に関連する該博な知識を所有することと、かつのめり込んだ対象を媒介として他人との関係性を築こうとする志向」を持つ人物（難波, 2005）であるとされている。また、最近では「特定の分野・物事にしか関心がなく、その事には異常なほどくわしいが、社会的な常識には欠ける人」（『広辞苑』第六版より）というように辞書にも載るほどに認知されるようになった。しかし、「おたく」について否定的なイメージを持っている人は少なくない。菊池（2000）では、「おたく」という概念を社会的ステレオタイプの一つととらえ、98年から99年にかけて大学生を対象とした調査を行った。その調査では、75%の回答者が「おたく」と称されることに不快感を示すなど、「おたく」という概念には否定的なイメージが優越していることが明らかとなった。

「おたく」という単語が世の中に広まったのは、1989年に起きた東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件——いわゆる「宮崎事件」の容疑者が「おたく」として広く世に広まった時である。このときの報道により、おたくは「現実世界とアニメや漫画などの仮想世界との区別がつかなくなった危ないもの」とするステレオタイプが形成された。そのため「おたく」は必死になって日本社会に溶け込もうとした。また、この時期から「おたく」という言葉自体がNHKでは放送問題用語とされ、使用できなかつたとされている（岡田, 1996）。

しかし、「おたく」のステレオタイプは時代によって変化してきているのは確かなようである。「おたく」という言葉が生まれた1983年当時に使われていた「おたく」とは、「サブカルチャーといわれる何かのジャンルにマニアックに没頭し、同好の仲間と距離をもったつきあいを持つ以外は、一般的コミュニケーションが苦手な自閉的で根の暗い少年たちへの蔑称を含んだ呼び名」（浅羽, 1991）と、明らかに差別的でネガティブな意味を含んでいた。

そんな状況から、1990年代のバブル崩壊後の経済の急激な変化の中で、「おたく」像や文化観も急激に変化する。それは海外で日本のアニメが高く評価されたこと、インターネットなどの情報環境が発達したこと、そして「おたく」が消費者でなく作り手へと回ったことによる。

* 郵便事業株式会社

** 横浜国立大学

経済の急激な変化とは、若者のバブル的な消費スタイルが退潮し、それまでの商品市場が一変する中で、「おたく」的な青少年層をターゲットとしたマンガやアニメゲームなどの市場が注目を集めたことである。バブル景気がはじけ、いわゆる「失われた 10 年」に突入した時代に、おたく文化は大きく舵をきるようになった。

たとえば、1995 年に大ヒットした TV アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』は日本アニメ界の頂点に君臨する作品の一つだと言われている。そしてその作品の関連商品によって生み出される数百億円もの経済効果や、アニメーションを中心とした「おたく」系コンテンツが海外への輸出産業として有望であることがわかると、マンガやアニメ、コンピューターゲームなどを、日本を代表する産業として育成しようとする動きが活発化してきた。2002 年 2 月に、内閣総理大臣をはじめとする 12 名の大臣と、11 名の識者による「知的財産戦略会議」が発足し、同年 7 月には「知的財産戦略大綱」が決定、12 月には知的財産基本法が制定された。

こうした経済的背景から、ネガティブ面だけが先行していた「おたく」的な人格行動特性も「こだわりをもった消費者」という面からポジティブに評価されるようになった。たとえば、野村総合研究所はおたく層の市場規模 4,110 億円からみた「おたく」像について、「こだわりのある対象を持ち、その対象に対して時間やお金を極端なほど集中的に消費しつつ、深い造詣と創造力を持ち、かつ情報発信活動や創作活動なども行っている人々」(野村総合研究所, 2005)と定義している。「おたく」はあからさまにネガティブな言葉とされていた時代とは著しく異なったイメージが与えられている。

さらに、「おたく」の文化と行動を理論化し、その価値を社会的に発言する「おたく」系文化人の活躍も、「おたく」のイメージ変化に大きく寄与している。代表的な言論人として、初期に現れた岡田斗司夫や大塚英志、唐沢俊一、本田透といった作家・ジャーナリスト、東浩紀や森永卓郎といった学術研究者、斎藤環などの精神医学者などが、それまでのステレオタイプ的な見方を変えていこうとしてきた。もちろん、こうしたポジティブな解釈は「おたく」自身によって語られてきたが、それが単なるいいわけでなく一定の説得力を持つようになったのは、一般的に広く知られた言論人に語られたこと、そして 90 年代の「おたく」市場拡大による社会的認知が大きな力を持っていたことが大きい。

そこで、菊池・金田・守(2007)は、「菊池(2000)のような自己報告式での調査では社会的望ましさなどの回答バイアスが強くかかることが予想される」こと、「いわゆる『おたく』層は、一般に自らの趣味に関して強い自己顕示欲求を持つと考えられており、こうした回答者は「おたく」イメージをより肯定的にゆがめて回答する可能性」があることを考慮し、潜在連想テスト(Implicit Association Test : IAT)を用い、潜在レベルでの「おたく」に対する態度と、菊池(2000)で作成された「おたく」態度尺度や「おたく」自己評価項目を用いて顕在的指標としての「おたく」態度を測定した。その結果、菊池(2000)の調査とは評定段階が異なるため直接比較することはできないが、文化と結びついた「おたく」概念に対しては、ネガティブな潜在的イメージが優越しているわけではないこと、自分が「おたく」と形容されることに不快を感じる回答者が全回答者中 37%ということがわかり、「おたく」という表現に対して不快を感じる人が減少したことがわかった。

しかし菊池・金田・守(2007)の調査は、「アニメ」や「ゲーム」など比較的受容されやすい領域での調査であり、「おたく」全体のポジティブ・ネガティブイメージについて調査できたわ

けではない。また、「おたく」の中心的属性である「萌え」を志向する個人特性は、しばしば奇異の目で見られ、社会的不適格者や犯罪者予備群という偏見がつきまとうことも否定できない。だが、「おたく」という現象をより深く考察するためには、「萌え」を中心とした「おたく」の捉え直しから研究にかかるべきである。

第2節 「おたく」の定義と時代の進行によるズレ

「おたく」が一体どういったものであるかという定義は人や視点によって様々であるため、これといったことは一概には言えない。また近年では、先に述べたように「マニア」や「フリーク」といった単語と同じように使用されていることからさらに曖昧になっている。

斉藤(2000)は、どのような人を「おたく」と呼ぶべきかについて、「虚構コンテクストに親和性が高い人」「愛の対象を『所有』するために、虚構化という手段に訴える人」「二重見当識ならぬ多重見当識を生きる人」「虚構それ自体に性的対象を見い出すことができる人」の4つの特徴を挙げている。斉藤はこれらを定義とは記してはいないが、「現実逃避」や「一般常識の欠如」などの価値判断を含まないで考慮すれば多少なりとも有効であろうとしている。また、斉藤は「おたくの対象物」「マニアの対象物」「重複可能な対象物」という分類を自身の個人的印象で行っている。斉藤自身も基礎資料に忠実なものではないとしているが、やはり対象がどのように認知されているかを明確にしなければ信頼性は低い。

一方、岡田(1996)は、「進化した視覚を持つ」「高性能のレファレンス能力を持つ」「あくなき向上心と自己顕示欲(を持つ)」と、明確な定義をおこなっている。ただし、岡田が記述したのは「おたく＝萌え」が際立っている現代の「おたく」が出現する以前のことであり、現代よりライトな「おたく」が多いことも当時の「おたく」とのズレをうかがわせる。

ただ、「おたく」全てを定義しようとするとかなり大まかにしか行うことができない。昔は「アニメにはまった人」というくらいの意味で使われていた。しかし今ではあまりに広いジャンルにおいて「おたく」という言葉が使われ始めている。

「オタク論！」(唐沢・岡田,2007)において、唐沢は「社会と付き合いにくいということを欲しないまでに何かにハマっている人たち」としている。岡田は「趣味だけで社会や他者とコンタクトしようとしている人」としている。両氏とも、「おたく」が社会と接する際には、なにかしら障害があると考えている点では共通している。

第3節 目的

これまでの研究では、何を趣味としたら「おたく」なのか、というのはあまり論議されてきていない。趣味や活動という視点から「おたく」を捉えることにより、斉藤(2000)のいう「おたくが愛着の対象とするもの」の社会的印象を捉えることができる。それを調査し明らかにすることを本研究の第一の目的とする。

また、「おたく」的な趣味をすることによって「おたく」にどのようなメリットがあるのか、「一般人」がよく行うような趣味とどのような違いがあるのかなどを調べ、一般的趣味では満たせない何かを探すことを第二の目的とする。

なお、本研究では「おたく」と「オタク」は同一の意味を持つ。「おたく」の現れた初期のころは「おたく」と表記したが、近年は一般的には「オタク」となっていることのほうが多い

ことから、調査の際には「オタク」とした。また、「おたく」でない人を「一般人」と表記することにした。このように分けること自体差別的要素を含んでしまうかもしれないが、わかりやすいように表記したということをつけ加えておく。

第2章 予備調査

第1節 目的

様々な趣味や活動の中からよりオタク的だと考えられている趣味や活動を選定することを目的とする。

また、趣味や活動を行うことによるメリット・デメリットを自由記述法により集め、整理し、本調査で用いる項目を作成することを目的とする。

第2節 方法

調査期間

2009年6月22日から同年6月30日

調査協力者

神奈川県内の大学生・大学院生 117名。このうち回答拒否やクレームのあったものを除く 101名(男性 36名、女性 65名)を対象とした。平均年齢は 20.3(SD=1.3)歳であった。

調査手続き

授業時間を利用した集団配布と個別配布を併用し、個別記入式の質問紙調査を行った。

質問紙の構成

1. フェイスシート

- 1) 調査のお願い
- 2) 属性を尋ねる項目(学年・年齢・性別)

2-1. 「おたく」的な趣味や活動について(5段階評定・123項目)

123項目挙げた趣味や活動を、一般的な趣味だと思うか、それともオタク的な趣味だと思うかについて、「一般的である」「どちらかといえば一般的である」「どちらともいえない」「どちらかといえばオタク的である」「オタク的である」の5段階評定で回答を求めた。123項目の作成については、筆者以外に大学生3人の協力を得て、各自の提案や合議などにより作成した。

2-2. 趣味や活動の経験の有無について(3段階評定・123項目)

123項目挙げた趣味や活動についての経験の有無について、「一度もやったことがない」「以前やっていたが、今はやっていない」「今もやっている」の3段階評定で回答を求めた。しかしこの結果は省略する。

3. 調査協力者の趣味や活動のメリット・デメリット、始めたきっかけや理由、時期(自由記述)

調査協力者自身が「オタク」であると自覚しているかを「オタクである」「隠れオタクである」「一般人である」の三肢択一で求めた上で、彼ら自身の趣味や活動を調査し、それを行うことのメリットやデメリット、それを始めたきっかけや理由、始めた時期を自由記述で回答してもらった。

第3節 結果と考察

1. 「おたく」的な趣味や活動について

『「おたく」的な趣味や活動について』の各質問項目について、「一般的である」を1点、「どちらかといえば一般的である」を2点、「どちらともいえない」を3点、「どちらかといえばオタク的である」を4点、「オタク的である」を5点として得点化した。また、調査協力者が知らない趣味については項目の番号に×印をつけてもらい、回答を飛ばしてもらった。そこから「オタク的な趣味と考えられているもの」の候補項目123項目の平均値と標準偏差を算出した。今回の調査では天井効果・床効果が多数出るのは当然であり、それを考慮して項目の取捨選択をすることには意味がないので、それらの効果は考慮しなかった。ただし、平均値が2未満の48項目を「一般的と考えられている趣味」、調査者の回答数が101人中90未満の8項目を「認知されていない趣味」として除外した。上記の処理を行った後の67項目に関して因子分析(主因子法・プロマックス回転)を行った。

その結果、スクリープロットと因子の解釈可能性を基準に4因子を抽出した。ある一つの因子にのみ因子負荷量が.400以上の項目は56項目、回転前の累積寄与率は52.444%であった。結果を表1に示す。

第1因子において因子負荷量が高い項目は「麻雀」「演劇鑑賞」「バードウォッチング」といった項目であったことから、この因子を「中・高年層の趣味」因子と命名した。

第2因子において因子負荷量が高い項目は「ビデオゲーム」「マンガを読む」「ネットサーフィン」といった項目であったことから、この因子を「若年層の趣味」因子とした。

第3因子において因子負荷量が高い項目は「コスプレ」「同人誌収集」「フィギュア」といった項目であったことから、この因子を「オタクの趣味」因子とした。

第4因子において因子負荷量が高い項目は「切手収集」「鉄道」「硬貨・紙幣収集」といった項目であったことから「マニア・コレクターの趣味」因子とした。

また、上記の因子ごとに因子負荷量が.400以上の項目により、各因子に対応する下位尺度を構成し、それらの信頼性係数 α を算出した。下位尺度「中・高年層の趣味」の信頼性係数は $\alpha = .959$ 、下位尺度「若年層の趣味」の信頼性係数は $\alpha = .887$ 、下位尺度「オタクの趣味」の信頼性係数は $\alpha = .849$ 、下位尺度「マニア・コレクターの趣味」の信頼性係数は $\alpha = .847$ であった。

表1 予備調査におけるオタク的な趣味や活動についての因子分析結果(主因子法・プロマックス回転)

	因子1	因子2	因子3	因子4
下位尺度「中・高年齢の趣味」($\alpha=959$)				
1 麻雀	0.814	0.165	-0.045	-0.216
2 神社・仏閣めぐり	0.785	-0.042	0.233	-0.159
3 盆栽	0.772	-0.294	0.079	-0.030
4 社交ダンス	0.771	0.005	0.015	-0.114
5 宝塚	0.739	0.072	0.134	-0.135
6 格闘技観戦	0.726	0.106	-0.160	0.022
7 演劇鑑賞	0.710	0.262	0.010	-0.137
8 将棋	0.693	0.225	-0.046	0.054
9 新聞などの切り抜き	0.685	0.074	0.125	-0.003
10 太極拳	0.677	-0.190	0.243	-0.084
11 囲碁	0.656	0.128	-0.027	0.167
12 作詞・作曲	0.655	0.133	-0.115	0.114
13 バードウォッチング	0.651	-0.195	0.056	0.062
14 写生	0.637	-0.108	0.151	0.119
15 華道	0.635	-0.200	-0.163	0.012
16 手品	0.617	-0.129	0.049	0.264
17 パチンコ・スロット	0.613	0.261	-0.019	-0.112
18 競馬などのギャンブル	0.581	0.040	-0.057	0.012
19 懸賞応募	0.572	0.247	-0.297	0.291
20 通販	0.556	0.195	-0.204	0.193
21 雑学	0.553	0.139	0.006	0.147
22 キャバクラ	0.543	0.062	0.032	-0.130
23 歴史	0.535	0.225	-0.089	0.141
24 廃墟巡り	0.506	-0.231	0.367	0.152
25 仏像	0.475	-0.177	0.225	0.323
26 天体観測	0.436	-0.075	-0.079	0.392
27 有名人の追っかけ	0.401	-0.230	0.270	0.225
下位尺度「若年齢の趣味」($\alpha=887$)				
28 ネットで動画視聴	-0.033	0.774	-0.143	0.008
29 ビデオゲーム	0.020	0.639	0.023	0.139
30 マンガを読む	0.091	0.628	-0.191	0.070
31 ネットサーフィン	0.149	0.600	0.095	0.004
32 2ちゃんねる	-0.090	0.600	0.352	-0.139
33 アニメソング	-0.099	0.597	0.339	0.025
34 ブログ	0.241	0.570	-0.111	-0.098
35 オンラインゲーム	-0.247	0.556	0.260	0.306
36 チャット	-0.094	0.500	0.119	0.179
37 アニメ	-0.313	0.475	0.233	0.188
38 携帯アプリゲーム	0.374	0.460	0.017	-0.160
39 マンガを描く	0.119	0.435	0.268	0.060
40 グッズ収集	0.305	0.400	0.015	0.039
下位尺度「オタクの趣味」($\alpha=849$)				
41 コスプレ	-0.043	0.175	0.777	-0.004
42 同人誌制作	0.055	0.133	0.774	-0.170
43 美少女ゲーム	-0.097	0.090	0.774	0.136
44 メイド喫茶通い	-0.019	0.015	0.751	0.131
45 Boys Love	0.097	0.047	0.608	-0.020
46 同人誌収集	-0.039	0.339	0.568	-0.106
47 フィギュア	-0.131	0.217	0.549	0.162
48 アイドルの追っかけ	0.183	-0.066	0.507	0.151
49 アマチュア無線	0.150	-0.138	0.452	0.345
下位尺度「マニア・コレクターの趣味」($\alpha=847$)				
50 切手収集	0.224	-0.084	-0.066	0.730
51 鉄道模型	-0.141	-0.032	0.375	0.730
52 プラモデル作り	-0.262	0.284	0.209	0.630
53 鉄道	0.077	-0.099	0.339	0.594
54 硬貨・紙幣収集	0.156	0.110	0.115	0.514
55 ラジコン	0.079	0.282	0.118	0.501
56 パソコン組み立て	-0.063	0.265	0.286	0.414
57 軍事	0.467	-0.281	0.446	0.005
58 UFOキャッチャー	0.345	0.284	-0.030	0.194
59 韓流ドラマ鑑賞	0.289	0.069	0.223	0.272
60 ニコニコ動画	0.085	0.674	0.385	-0.497
61 クロスワード	0.244	0.307	0.018	0.289
62 携帯小説	0.130	0.306	0.025	0.067
63 プログラミング	0.293	0.064	0.322	0.083
64 ペットボトルのおまけ集め	0.073	0.404	0.011	0.436
65 写真	0.359	0.273	-0.267	0.374
66 占い	0.296	0.140	-0.259	0.369
67 ジャニーズ	0.274	-0.197	0.277	0.350
回転前の累積寄与率(%)				52.444
因子	1	2	3	
2	0.128	—	—	
3	0.216	0.239	—	
4	0.549	0.235	0.347	

予備調査では「オタク的な趣味」を選定することを目的としているため、56項目を抽出したところで大きな目的は達成した。しかし、調査者の回答数が90未満の8項目全部を「認知されていない趣味」として切り落としたことについては再考の余地があると思われた。例えば「SNS」というのは「ソーシャルネットワーキングサービス」の略称で、「社会的ネットワークをインターネット上で構築する」という意味で使われている。日本のSNS大手である「ミクシィ」(平成16年3月開設)もSNSの一つであり、開設当初から若者を中心に爆発的に広まり、平成21年9月30日現在でのユーザー数は1,792万人(株式会社ミクシィ,2010年3月期第2四半期決算短信より)を数える。これには、「SNS」という単語が浸透する前に「ミクシィ」という名称だけが爆発的に広まっていったことが少なからず影響していると考えられる。よって、より具体的な名称を出すことによって未回答数を減少させることができると推測される。

また、回答数は90以上に達しているが「ネットで動画視聴」からは「ユーチューブ」や「ニコニコ動画」などが連想されるので、既に項目にある「ニコニコ動画」に加えて、認知度と利用のしやすさで人気の高いインターネット動画共有サイト「ユーチューブ」も項目に入れ、「ネットで動画視聴」は入れなかった。

2つの因子にまたがって因子負荷量が.400以上である「軍事」と「ニコニコ動画」の2項目は、次の調査で1つの因子に収まることも考えられることから、引き続き本調査の項目に残した。また、命名に難があったと考えられる「音ゲー」「格ゲー」と、因子負荷量が.400を超えなかった「UF0 キャッチャー」とを「ゲームセンターのゲーム」として統一し、ゲームの種類によっておたく的かどうかや経験の有無に違いがあるのかを調べるために追加した。

「ペットボトルのおまけ集め」は、商品のおまけというのはペットボトルに限らずお菓子や缶の飲み物にもついていることから、「商品のおまけ集め」に変更して追加した。

「ビデオゲーム」は、日本での通常の呼び方ではなかったので「テレビゲーム」に変更した。

「宝塚」は、観ることを目的とすることが普通であることと、「演劇鑑賞」などと同じように鑑賞するものによって違いがあるのかを調べるために「宝塚鑑賞」に変更した。

「アニメ」は、現在放映されているアニメと幼い頃に見ていたアニメとは、アニメ自体の本数や生活時間などの変化による違いが大きいことを考慮し、「おじゃる丸や忍たま乱太郎などの子ども向けアニメ」と「深夜帯のアニメ」の2つに分割した。

そして予備調査に入っていなかった「声優」「レンジャーシリーズやゴジラなどの特撮もの」「昆虫採集」を追加し、「PSPやニンテンドーDSなどの携帯ゲーム」をゲームの種類の一つとして加え、本調査で使用する66項目が作成された。

2. 調査協力者の趣味や活動のメリット・デメリット、始めたきっかけや理由、時期について

調査協力者自身の行っている趣味や活動、それを行うことのメリット・デメリット、始めたきっかけや理由のうち、メリット・デメリットを自由記述から抽出したところ、メリットは「ストレス発散」「自身の楽しみ、テンションが上がる」「知識向上」「自己研鑽」「友人や家族とのコミュニケーション」「運動不足の解消、健康によい」「時間つぶしができる」であった。デメリットは「お金がかかる」「時間の経過が早い」「疲れる」「不健康である、寝不足になる」「ストレスを感じることもある」となった。これらを本調査で使用する項目とした。

第3章 本調査

第1節 目的

予備調査から得られた66項目のオタク的な趣味や活動について因子分析により分類を行い、どのような趣味や活動がオタク的であるのかを明らかにし、それらの趣味や活動についてオタクであるかないかによる経験の違いを比較検討する。

また、予備調査で得られた趣味や活動のメリット・デメリットに関する判断について、オタクかどうかによってどのような差異がみられるかを比較検討する。

第2節 方法

調査期間

2009年10月上旬から同年11月下旬

調査協力者

首都圏の大学生・大学院生192名。このうち回答拒否やクレームがあったものを除く150名(男性79名、女性68名、不明3名)を対象とした。平均年齢は20.1(SD=1.7)歳であった。

調査手続き

授業時間を利用した集団配布と個別配布を併用し、個別記入式の質問紙調査を行った。

質問紙の構成

1. フェイスシート

- 1) 調査のお願い
- 2) 属性を尋ねる項目(学年・年齢・性別)

2-1. 「オタク」的な趣味や活動について(5段階評定・66項目)

予備調査を元に作成した66項目の趣味や活動を一般的な趣味だと思うか、それともオタク的な趣味だと思うかについて、「一般的である」「どちらかといえば一般的である」「どちらともいえない」「どちらかといえばオタク的である」「オタク的である」の5段階評定で回答を求めた。

2-2. 趣味や活動の経験の有無について(3段階評定・66項目)

66項目挙げた趣味や活動についての経験の有無について、「一度もやったことがない」「以前はやってしたが、今はやっていない」「今もやっている」の3段階評定で尋ねた。

3. 自身の趣味や活動、それを行うことによるメリット・デメリット

調査協力者自身がオタクであると自覚しているかを「オタクである」「隠れオタクである」「一般人である」の三択択一で尋ねた上で、自身の趣味や活動を調査し、それを行うことのメリットやデメリットを選択式で回答してもらった。

第3節 結果

1. 「おたく」的な趣味や活動について

『「おたく」的な趣味や活動について』の各質問項目について、「一般的である」を1点、「どちらかといえば一般的である」を2点、「どちらともいえない」を3点、「どちらかといえばオタク的である」を4点、「オタク的である」を5点として得点化した。そこから「オタクが趣味としていると考えられているもの」の候補項目66項目の平均値と標準偏差を算出した。今

回の調査でも天井効果・床効果が多数出るのは当然であり、それを考慮して項目を取捨選択することには意味がないので、それらの効果は考慮しなかった。そして 66 項目に関して因子分析(主因子法・プロマックス回転)を行った。

その結果、スクリープロットと因子の解釈可能性を基準に 4 因子を抽出した。ある一つの因子にのみ因子負荷量が.400 以上の項目は 59 項目、回転前の累積寄与率は 47.800%であった。結果を表 2 に示す。

第 1 因子において因子負荷量が高い項目は「盆栽」「華道」「写生」「麻雀」といった項目であったことから、「中・高年層の趣味」因子とした。

第 2 因子において因子負荷量が高い項目は「硬貨・紙幣収集」「グッズ収集」「天体観測」といった項目であったことから、「マニア・コレクターの趣味」因子とした。

第 3 因子において因子負荷量が高い項目は「2 チャンネル」「フィギュア」「同人誌収集」といった項目であったことから、「オタクの趣味」因子とした。

第 4 因子において因子負荷量が高い項目は「テレビゲーム」「ユーチューブ」「ブログ」といった項目であったことから、「若年層の趣味」因子とした。

また、上記での因子ごとに因子負荷量が高い項目により、各因子に対応する下位尺度を構成し、それらの信頼性係数 α を算出した。下位尺度「中・高年層の趣味」の信頼性係数は $\alpha = .930$ 、下位尺度「マニア・コレクターの趣味」の信頼性係数は $\alpha = .926$ 、下位尺度「オタクの趣味」の信頼性係数は $\alpha = .886$ 、下位尺度「若年層の趣味」の信頼性係数は $\alpha = .832$ であった。

表2 本調査におけるオタク的な趣味や活動についての因子分析結果(主因子法・プロマックス回転)

	因子1	因子2	因子3	因子4
下位尺度「中・高年齢層の趣味」($\alpha = .930$)				
1 キャバクラ	0.753	-0.207	0.144	-0.184
2 盆栽	0.699	0.269	-0.021	-0.209
3 華道	0.697	0.110	-0.122	0.003
4 将棋	0.692	0.025	-0.250	0.154
5 競馬などのギャンブル	0.676	-0.156	0.154	0.071
6 バードウォッチング	0.650	0.200	0.012	-0.053
7 社交ダンス	0.595	0.310	-0.071	-0.063
8 パチンコ・スロット	0.590	-0.178	0.172	0.173
9 写生	0.585	0.046	0.057	-0.037
10 麻雀	0.577	-0.122	0.121	0.252
11 新聞などの切り抜き	0.571	0.185	-0.016	0.102
12 演劇鑑賞	0.538	0.148	-0.131	0.055
13 懸賞応募	0.527	0.131	0.046	0.124
14 太極拳	0.513	0.169	0.111	-0.205
15 手品	0.500	0.349	-0.081	-0.016
16 囲碁	0.492	0.258	-0.152	0.111
17 仏像	0.487	0.370	0.044	-0.090
18 通販	0.417	-0.010	-0.154	0.311
19 作詞・作曲	0.404	0.344	-0.005	-0.074
下位尺度「マニア・コレクターの趣味」($\alpha = .926$)				
20 硬貨・紙幣収集	0.077	0.761	0.037	0.008
21 切手収集	0.135	0.702	0.104	-0.036
22 昆虫採集	0.177	0.702	-0.063	-0.031
23 グッズ収集	-0.045	0.678	0.124	0.179
24 商品のおまけ集め	-0.002	0.644	0.040	0.208
25 鉄道	-0.109	0.576	0.338	-0.140
26 天体観測	0.363	0.564	-0.102	0.057
27 鉄道模型	0.009	0.527	0.326	-0.142
28 声優	-0.218	0.516	0.393	0.076
29 神社・仏閣巡り	0.268	0.515	-0.127	0.023
30 ラジコン	0.283	0.500	0.094	0.073
31 軍事	0.119	0.490	0.241	-0.071
32 マンガを描く	-0.013	0.486	0.134	0.126
33 宝塚鑑賞	0.338	0.468	-0.219	-0.028
34 パソコン組み立て	0.043	0.462	0.191	-0.119
35 格闘技観戦	0.330	0.453	-0.124	0.032
下位尺度「オタクの趣味」($\alpha = .886$)				
36 2チャンネル	0.277	-0.316	0.704	0.063
37 メイド喫茶通い	0.052	-0.128	0.696	-0.148
38 美少女ゲーム	-0.075	0.150	0.696	-0.076
39 フィギュア	0.014	0.045	0.678	0.021
40 コスプレ	0.129	-0.048	0.659	-0.078
41 同人誌制作	-0.066	0.236	0.631	-0.093
42 アニメソング	-0.171	0.016	0.586	0.205
43 同人誌収集	-0.067	0.248	0.557	-0.087
44 Boys Love	-0.012	0.031	0.522	-0.035
45 アイドルの追っかけ	-0.029	0.279	0.490	-0.035
46 深夜帯のアニメ	-0.157	0.214	0.471	0.241
47 ニコニコ動画	-0.114	0.092	0.432	0.391
48 アマチュア無線	0.152	0.355	0.403	-0.144
下位尺度「若年層の趣味」($\alpha = .832$)				
49 テレビゲーム	-0.205	0.236	-0.116	0.727
50 PSPやニンテンドーDSなどの携帯ゲーム	-0.158	0.173	-0.107	0.692
51 マンガを読む	0.026	-0.048	-0.237	0.619
52 ユーチューブ	0.090	-0.091	0.179	0.593
53 ネットサーフィン	0.153	-0.193	0.099	0.575
54 ゲームセンターのゲーム	-0.136	0.082	0.101	0.547
55 携帯のアプリゲーム	0.056	0.013	-0.191	0.520
56 ブログ	0.313	-0.116	0.090	0.413
57 おじゃる丸や忍たま乱太郎などの子ども向けアニメ	0.054	0.301	-0.126	0.407
58 オンラインゲーム	-0.180	0.237	0.280	0.405
59 ミクシィなどのSNS	0.212	-0.066	-0.015	0.402
60 廃墟巡り	0.325	0.287	0.204	-0.193
61 ブラモデル作り	0.125	0.336	0.199	0.200
62 レンジャーシリーズやゴジラなどの特撮もの	0.118	0.312	0.150	0.270
63 有名人の追っかけ	0.175	0.178	0.387	0.027
64 チャット	0.369	-0.304	0.357	0.386
65 歴史	0.057	0.328	-0.061	0.363
66 雑学	0.238	0.207	0.002	0.274
回転前の累積寄与率(%)				47.800
因子	1	2	3	
2	0.497	—		
3	0.156	0.360	—	
4	0.269	0.210	0.065	

また、調査協力者にオタクであるかどうかを「オタクである」「隠れオタクである」「一般人である」の3択で回答してもらった結果を表3に示す。

表3 男女別のオタクかどうかの人数

	オタク	隠れオタク	一般人	計
男	19(24.1%)	21(26.6%)	39(49.4%)	79(100.0%)
女	12(17.6%)	13(19.1%)	43(63.2%)	68(100.0%)
計	31(21.1%)	34(23.1%)	82(55.8%)	147(100.0%)

注)3名は回答欠落

さらに、それぞれの下位尺度の趣味や活動がオタク的であるかどうかの平均値の差を検定した結果、有意差が見られた($F(2.64,314.27)=365.32, p<.001$)。詳しくは表4に示す。

表4 下位尺度の平均値と分散分析結果

	下位尺度 「中・高年層の趣味」 (A)	下位尺度 「マニア・コレクター の趣味」(B)	下位尺度 「オタクの趣味」 (C)	下位尺度 「若年層の趣味」 (D)	分散分析	多重比較
N	122	122	122	122		
平均	2.24	3.21	4.16	2.07	$F(2.64,314.27)=365.32^{***}$	$C>B>A,D$
SD	0.63	0.73	0.65	0.62		いずれも0.1%水準で有意

*** $p<.001$

下位尺度「オタクの趣味」が一番得点が高く、下位尺度「マニア・コレクターの趣味」が2番目に高かった。下位尺度「中・高年層の趣味」と下位尺度「若年層の趣味」の間には有意な差は見られなかった。

2. オタクであるかどうかの趣味の経験に差異をもたらすかについて

次に、オタクであるかどうかの趣味の経験の有無に影響を与えているかどうかを調べるため χ^2 検定を行った結果、「麻雀($\chi^2(4)=14.197, p<.01$)」、「鉄道模型($\chi^2(4)=7.925, p<.05$)」、「声優($\chi^2(4)=26.360, p<.001$)」、「軍事($\chi^2(4)=10.345, p<.05$)」、「2チャンネル($\chi^2(4)=27.449, p<.001$)」、「メイド喫茶通い($\chi^2(4)=7.835, p<.05$)」、「美少女ゲーム($\chi^2(4)=20.427, p<.001$)」、「フィギュア($\chi^2(4)=11.655, p<.05$)」、「コスプレ($\chi^2(4)=10.462, p<.05$)」、「同人誌制作($\chi^2(4)=12.577, p<.05$)」、「アニメソング($\chi^2(4)=31.327, p<.001$)」、「同人誌収集($\chi^2(4)=10.867, p<.05$)」、「Boys Love($\chi^2(4)=15.681, p<.01$)」、「深夜帯のアニメ($\chi^2(4)=33.382, p<.001$)」、「ニコニコ動画($\chi^2(4)=24.979, p<.001$)」、「テレビゲーム($\chi^2(4)=10.066, p<.05$)」、「PSPやニンテンドーDSなどの携帯ゲーム($\chi^2(4)=15.233, p<.01$)」、「マンガを読む($\chi^2(4)=19.187, p<.01$)」、「ネットサーフィン($\chi^2(4)=24.703, p<.001$)」、「ゲームセンターのゲーム($\chi^2(4)=15.653, p<.01$)」、「オンラインゲーム($\chi^2(4)=13.098, p<.05$)」、「プラモデル作り($\chi^2(4)=14.232, p<.01$)」、「雑学($\chi^2(4)=17.262, p<.001$)」の23項目で有意であった。詳しくは表5に示す。

表5 オタクであるかどうかと趣味の経験の違いとの関連

		オタク (N=29~31)	隠れオタク (N=33~34)	一般人 (N=75~79)	合計
10 麻雀	一度もはまったことが ない	度数(割合) 17(58.6%)	23 (67.6%)	69 (88.5%)	109(77.3%)
		調整済み残差 -2.7	-1.5	3.5	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 3(10.3%)	4 (11.8%)	4 (5.1%)	11 (7.8%)
		調整済み残差 0.6	1.0	-1.3	
27 鉄道模型	一度もはまったことが ない	度数(割合) 9(31.0%)	7 (20.6%)	5 (6.4%)	21(14.9%)
		調整済み残差 2.7	1.1	-3.1	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 3(10.7%)	0 (0.0%)	1 (1.3%)	4 (2.9%)
		調整済み残差 2.8	-1.1	-1.3	
28 声優	一度もはまったことが ない	度数(割合) 17(58.6%)	30 (88.2%)	73 (93.6%)	120(85.1%)
		調整済み残差 -4.5	0.6	3.1	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 3(10.3%)	2 (5.9%)	4 (5.1%)	9 (6.4%)
		調整済み残差 1.0	-0.1	-0.7	
31 軍事	一度もはまったことが ない	度数(割合) 9(31.0%)	2 (5.9%)	1 (1.3%)	12 (8.5%)
		調整済み残差 4.9	-0.6	-3.4	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 2 (6.9%)	1 (3.0%)	1 (1.3%)	4 (2.9%)
		調整済み残差 1.5	0.1	-1.3	
36 2チャンネル	一度もはまったことが ない	度数(割合) 2 (6.9%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	2 (1.4%)
		調整済み残差 2.8	-0.8	-1.6	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 15(51.7%)	30 (88.2%)	72 (92.3%)	117(83.0%)
		調整済み残差 -5.0	0.9	3.3	
37 メイド喫茶通い	一度もはまったことが ない	度数(割合) 5(17.2%)	3 (8.8%)	2 (2.6%)	10 (7.1%)
		調整済み残差 2.4	0.5	-2.3	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 9(31.0%)	1 (2.9%)	4 (5.1%)	14 (9.9%)
		調整済み残差 4.3	-1.6	-2.1	
38 美少女ゲーム	一度もはまったことが ない	度数(割合) 27(93.1%)	34(100.0%)	78(100.0%)	139(98.6%)
		調整済み残差 -2.8	0.8	1.6	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 2 (6.9%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	2 (1.4%)
		調整済み残差 2.8	-0.8	-1.6	
39 フィギュア	一度もはまったことが ない	度数(割合) 19(61.3%)	29 (85.3%)	75 (94.9%)	123(85.4%)
		調整済み残差 -4.3	0.0	3.6	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 6(19.4%)	2 (5.9%)	2 (2.5%)	10 (6.9%)
		調整済み残差 3.1	-0.3	-2.3	
40 コスプレ	一度もはまったことが ない	度数(割合) 6(19.4%)	3 (8.8%)	2 (2.5%)	11 (7.6%)
		調整済み残差 2.8	0.3	-2.5	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 25(86.2%)	34(100.0%)	77 (98.7%)	136(96.5%)
		調整済み残差 -3.3	1.3	1.6	
41 同人誌制作	一度もはまったことが ない	度数(割合) 3(10.3%)	0 (0.0%)	1 (1.3%)	4 (2.8%)
		調整済み残差 2.7	-1.1	-1.2	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 1 (3.4%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (0.7%)
		調整済み残差 2.0	-0.6	-1.1	
42 アニメソング	一度もはまったことが ない	度数(割合) 26(89.7%)	33 (97.1%)	78(100.0%)	137(97.2%)
		調整済み残差 -2.7	0.0	2.3	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 2 (6.9%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	2 (1.4%)
		調整済み残差 2.8	-0.8	-1.6	
43 同人誌収集	一度もはまったことが ない	度数(割合) 1 (3.4%)	1 (2.9%)	0 (0.0%)	2 (1.4%)
		調整済み残差 1.0	0.9	-1.6	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 24(82.8%)	33 (97.1%)	75 (98.7%)	132(95.0%)
		調整済み残差 -3.4	0.6	2.2	
44 アニメソング	一度もはまったことが ない	度数(割合) 3(10.3%)	0 (0.0%)	1 (1.3%)	4 (2.9%)
		調整済み残差 2.7	-1.2	-1.2	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 2 (6.9%)	1 (2.9%)	0 (0.0%)	3 (2.2%)
		調整済み残差 2.0	0.4	-1.9	
45 アニメソング	一度もはまったことが ない	度数(割合) 11(37.9%)	21 (61.8%)	66 (84.6%)	98(69.5%)
		調整済み残差 -4.1	-1.1	4.3	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 5(17.2%)	7 (20.6%)	9 (11.5%)	21(14.9%)
		調整済み残差 0.4	1.1	-1.2	
46 アニメソング	一度もはまったことが ない	度数(割合) 13(44.8%)	6 (17.6%)	3 (3.8%)	22(15.6%)
		調整済み残差 4.9	0.4	-4.3	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 6(19.4%)	1 (2.9%)	5 (6.4%)	12 (8.4%)
		調整済み残差 2.5	-1.3	-0.9	
47 アニメソング	一度もはまったことが ない	度数(割合) 2 (6.5%)	0 (0.0%)	1 (1.3%)	3 (2.1%)
		調整済み残差 1.9	-1.0	-0.7	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 2 (6.5%)	0 (0.0%)	1 (1.3%)	3 (2.1%)
		調整済み残差 1.9	-1.0	-0.7	

表5の続き

		オタク (N=29~31)	隠れオタク (N=33~34)	一般人 (N=75~79)	合計
44 Boys Love	一度もはまったことが ない	度数(割合) 24(85.7%)	31 (91.2%)	74 (98.7%)	129(94.2%)
		調整済み残差 -2.1	-0.9	2.5	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 1 (3.6%)	3 (8.8%)	1 (1.3%)	5 (3.6%)
		調整済み残差 0.0	1.9	-1.6	
46 深夜帯のアニメ	一度もはまったことが ない	度数(割合) 10(34.5%)	21 (61.8%)	68 (87.2%)	99(70.2%)
		調整済み残差 -4.7	-1.2	4.9	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 9(31.0%)	8 (23.5%)	6 (7.7%)	23(16.3%)
		調整済み残差 2.4	1.3	-3.1	
47 ニコニコ動画	一度もはまったことが ない	度数(割合) 5(17.2%)	11 (32.4%)	50 (65.8%)	66(47.5%)
		調整済み残差 -3.7	-2.0	4.7	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 9(31.0%)	6 (17.6%)	9 (11.8%)	24(17.3%)
		調整済み残差 2.2	0.1	-1.9	
49 テレビゲーム	一度もはまったことが ない	度数(割合) 9(29.0%)	8 (23.5%)	41 (51.9%)	58(40.3%)
		調整済み残差 -1.4	-2.3	3.1	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 13(41.9%)	16 (47.1%)	23 (29.1%)	52(36.1%)
		調整済み残差 0.8	1.5	-1.9	
50 PSPやニンテンドー DSなどの携帯ゲーム	一度もはまったことが ない	度数(割合) 3 (9.7%)	4 (12.1%)	22 (27.8%)	29(20.3%)
		調整済み残差 -1.7	-1.3	2.5	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 12(38.7%)	15 (45.5%)	42 (53.2%)	69(48.3%)
		調整済み残差 -1.2	-0.4	1.3	
51 マンガを読む	一度もはまったことが ない	度数(割合) 2 (6.9%)	4 (11.8%)	16 (20.8%)	22(15.7%)
		調整済み残差 -1.5	-0.7	1.8	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 2 (6.9%)	5 (14.7%)	27 (35.1%)	34(24.3%)
		調整済み残差 -2.5	-1.5	3.3	
53 ネットサーフィン	一度もはまったことが ない	度数(割合) 2 (6.5%)	9 (26.5%)	39 (50.0%)	50(35.0%)
		調整済み残差 -3.8	-1.2	4.1	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 4(12.9%)	6 (17.6%)	14 (17.9%)	24(16.8%)
		調整済み残差 -0.7	0.2	0.4	
54 ゲームセンターの ゲーム	一度もはまったことが ない	度数(割合) 13(41.9%)	19 (55.9%)	56 (70.9%)	88(61.1%)
		調整済み残差 -2.5	-0.7	2.7	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 7(22.6%)	12 (35.3%)	13 (16.5%)	32(22.2%)
		調整済み残差 0.1	2.1	-1.8	
58 オンラインゲーム	一度もはまったことが ない	度数(割合) 15(48.4%)	25 (75.8%)	62 (79.5%)	102(71.8%)
		調整済み残差 -3.3	0.6	2.2	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 9(29.0%)	6 (18.2%)	12 (15.4%)	27(19.0%)
		調整済み残差 1.6	-0.1	-1.2	
61 プラモデル作り	一度もはまったことが ない	度数(割合) 2 (6.9%)	0 (0.0%)	1 (1.3%)	3 (2.1%)
		調整済み残差 2.0	-1.0	-0.8	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 4(13.8%)	8 (23.5%)	3 (3.8%)	15(10.6%)
		調整済み残差 0.6	2.8	-2.9	
66 雑学	一度もはまったことが ない	度数(割合) 23(79.3%)	26 (76.5%)	74 (94.9%)	123(87.2%)
		調整済み残差 -1.4	-2.2	3.0	
	以前はまっていたが、 今はやっていない	度数(割合) 6(20.7%)	4 (11.8%)	3 (3.8%)	13 (9.2%)
		調整済み残差 2.4	0.6	-2.5	
	一度もはまったことが ない	度数(割合) 1 (3.4%)	5 (14.7%)	1 (1.3%)	7 (5.0%)
		調整済み残差 -0.4	3.0	-2.2	

3. 自身の趣味や活動、それを行うことによるメリット・デメリットについて
調査協力者自身の行っている趣味や活動を自由記述で、それを行うことのメリット・デメリットを調査したところ、メリットは表6、デメリットは表7のようになった。

表6 自身の趣味や活動のメリット

メリット		オタク(N=28)	隠れオタク(N=32)	一般人(N=73)
気分高揚	ストレス発散、癒し	24(85.7%)	27(84.4%)	62(84.9%)
	自身の楽しみ、テンションが上がる	27(96.4%)	28(87.5%)	67(91.8%)
自己実現	知識向上	14(50.0%)	13(40.6%)	30(41.1%)
	自己研鑽	14(50.0%)	9(28.1%)	35(47.9%)
人とのつながり	友人や家族とのコミュニケーションツール	12(42.9%)	11(35.4%)	35(47.9%)
健康的	運動不足の解消、健康によい	2(7.14%)	5(15.6%)	18(24.7%)
暇つぶし	時間つぶしができる	19(67.9%)	20(62.5%)	39(53.4%)

表7 自身の趣味や活動のデメリット

デメリット		オタク(N=29)	隠れオタク(N=30)	一般人(N=70)
金銭的問題	お金がかかる	23(79.3%)	22(73.3%)	49(70.0%)
時間的問題	時間の経過が早い	17(58.6%)	16(53.3%)	17(24.3%)
体調	疲れる	12(41.4%)	14(46.6%)	32(45.7%)
不健康	不健康である、寝不足になる	17(58.6%)	9(30.0%)	13(18.6%)
我慢	ストレスを感じることがある	6(20.7%)	4(13.3%)	21(30.0%)

さらに、オタクかどうかと各項目との関連を検討するために χ^2 検定を行った。その結果、有意差のあったものは「不健康($\chi^2(2)=15.594, p<.001$)」のみであった。これについては、オタクで「あてはまる」が多く、「あてはまらない」が少なかった。一般人ではその逆の結果となった(表8)。

表8 オタクかどうかによる「不健康」の人数分布

		オタク	隠れオタク	一般人	合計
不健康	あてはまる	17(58.6%)	9(30.0%)	13(18.6%)	39(30.2%)
	調整済み残差	3.8	0.0	-3.1	
	あてはまら	12(41.4%)	21(70.0%)	57(81.4%)	90(69.8%)
	ない	-3.8	0.0	3.1	
合計	度数(割合)	29(100.0%)	30(100.0%)	70(100.0%)	129(100.0%)

$$\chi^2(2)=15.594, p<.001$$

第4節 考察

1. オタクかどうかと経験の有無について

下位尺度「中・高年層の趣味」は「『オタク』的な趣味や活動について」の得点の平均値が低く、またほとんどの人が経験がないと回答している趣味が多かった。よって、一般的とは考えているが、若い人には興味が持たれにくい、もしくは他に興味が惹かれるものが周囲にたくさんあるので、この下位尺度に入った趣味の経験があまりないのだと考えられる。

下位尺度「マニア・コレクターの趣味」は「○○収集」や「鉄道」など、オタクが生まれる前から存在していたマニアやコレクターの趣味が多く入った。この下位尺度に入った趣味は、種類や数を揃えるために多額の金を必要とするものが多く、学生には手の出しづらい趣味であるため、経験している人数があまり多くないのだと考えられる。

下位尺度「オタクの趣味」には「2ちゃんねる」や「美少女ゲーム」など、かなりオタク的であると回答された項目が挙がり、予備調査とほぼ同様の項目が並んだ。今回の調査ではオタクが趣味としていると回答したものが多く入り、隠れオタクが趣味としていると有意に回答し

たのは「ニコニコ動画」のみであった。オタクの趣味と考えられているものの中でも一番ハードルが低いものだと考えられていると推測される。「美少女ゲーム」や「フィギュア」など、オタクの代名詞とされている「萌え」を多分に含む他の項目と比べるとそれをあまり含んでいないので、他人にばれてもダメージが比較的少ないだろうということが一因であろう。

下位尺度「若年層の趣味」には「テレビゲーム」や「PSP やニンテンドーDS などの携帯ゲーム」などの美少女ゲーム以外のゲームや、「ユーチューブ」や「ブログ」などインターネットを利用したものが多く入った。これは予備調査における下位尺度「若年層の趣味」とほぼ同じ内容となった。予備調査のときと同様に本調査でも、オタク的かどうかについての平均値は他の3下位尺度に比べて一番低く、経験者の割合が一番高かった。インターネットが充実し、大手ゲーム会社が凌ぎを削って開発したゲーム機本体やゲームの内容の著しい進化を目の当たりにし、享受してきた世代であることをうかがわせる。

また、それぞれの下位尺度の趣味や活動がオタク的であるかどうかの平均値の差を検定した結果、下位尺度「オタクの趣味」が有意に最も高かった。このことから「オタクの趣味はやはりオタク的」であり、他の趣味とは一線を画すと考えられている。また、下位尺度「マニア・コレクターの趣味」もその他2つの下位尺度よりも得点が有意に高かったことから、「オタクの趣味」ほどではないがオタク的であると考えられているようである。

経験の有無についての人数の偏りは下位尺度「オタクの趣味」と下位尺度「若年層の趣味」に集中して見られた。下位尺度「オタクの趣味」に偏りがみられるのは、オタクが行うものが中心に並んでいるので偏りが生まれるのは当然ではあるが、下位尺度「若年層の趣味」にも差がみられるのはなぜだろうか。

ゲームやマンガなどは確かに子ども向けであることのほうが多いが、最近のものには大人の鑑賞に堪えうるものが存在する。最近のゲームは、インターネット経由で新しいデータをダウンロードしたり、オンライン決済によってゲーム内で使えるパーツを購入したりすることができるなど、むしろ大人向け市場も開拓されつつあるのである。

また、TV アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」は、TV 放映終了後から10年以上経った2007年に「エヴァンゲリオン新劇場版」としてリメイクされ大ヒットとなった。1995年にこれにはまった人たちは既に社会人となっている人が多いが、彼らを映画館へと足を運ばせるほどのものであったことも証左となろう。つまり、オタクが子どもっぽい趣味を選んだのではなく、社会的に必要性が見出され、ゲームをやったりマンガを読んだりすることをやめて別の趣味に行くか、そのままそれを続けるかというように選択肢が広がったということもできる。自分の好きなものを自分で判断することができる存在であることが、一般人よりも優れた点であるとも考えられないだろうか。

そして、今回の調査で、目的であった趣味や活動という視点から「おたく」を捉えることにより、斎藤(2000)のいう「おたくが愛着の対象とするもの」の社会的印象を捉えることについては、一応の成功を見たとしてもよいのではないと思われる。斎藤(2000)が「おたくの対象物」「マニア的対象物」「重複可能な対象物」という分類分けを個人的印象で行っていたが、そのうち「おたくの対象物」と「マニア的対象物」はあらわれた。しかし「重複可能な対象物」は前述2つに含まれることになり、新たに「若年層の趣味」があらわれることとなった。斎藤の考えた項目と今回の調査項目では差異があったことは確かであるが、今後改めて「対象物」

を捉え直すのであれば、ゲームやインターネットが一般的となった現代においては、おたくの年代も十分考慮しなければならないであろう。

2. メリット・デメリットについて

オタク、隠れオタク、一般人の行う趣味のメリット・デメリットについては、デメリットの「不健康である」にのみ有意な差が見られた。特にオタクの半数以上が自身の趣味のデメリットとして不健康だと考えている。具体的にどのような理由で不健康なのかを調査していないため、詳しくは不明である。しかし、オタクになるにあたってのリスクは「不健康になる」ことであることから、興味をもち、オタク的な趣味にはまりはじめた頃には一番注意をしなければならないことであろう。

メリット・デメリットについては、他に有意差がみられなかった。折原(2009)は、おたくは趣味には多額のお金を使うが、その分ほかの消費を抑制しており、可処分所得に占める消費の比率(=消費性向)はおたくと非おたくに差がないことを示した。このことから、趣味に対する消費によって金銭的問題を感じた人の割合に差が見られないことの再確認となった。

「時間が過ぎるのが早い」については、週または月にどれくらいの時間を趣味に費やしているかなどの具体的な時間を調査することで、時間の費やし方に違いがみられるかどうかの検討をするべきであったのかもしれない。

「ストレスを感じることもある」については、本来はおたくへのバッシングや偏見などを受け、「周囲からの視線が痛い」というのを項目にするつもりだったが、あまりにもストレートすぎると考えて婉曲的表現にしたことが影響したと考えられる。もしそのまま聞いたら、おたくの中には「おたくは社会からの逸脱である」というレッテルを貼られたと感じる人がいないとも限らない。そのため今回の調査ではやわらかく尋ねたが、そのことが人数の割合に影響を与えなかったとはいきれないのである。

そして、今回の目的であった「おたく」的な趣味をすることによって「おたく」にどのようなメリットがあるのか、「一般人」がよく行うような趣味とどのような違いがあるのかについては差が見られなかった。この2つに大きな壁はなく、興味があって面白いと思い趣味としてやっていたら、それが「一般的」な趣味か「おたく」的な趣味かと他人によって勝手に区別されただけであったのかもしれない。

第5節 今後の課題と展望

「おたく」と「一般」が相反するものであるか否かという問題が存在する。「一般」の反対は「特殊」であり、「特殊」イコール「おたく」と捉えることは不可能ではないので、本調査では対極的立場として扱った。また、「おたく」は変わり者という考え方は黎明期から存在している。

しかし「宮崎事件」により「変わり者」が叩かれるようになってからは社会に紛れるように生きるようになったことから、「おたく」は「一般社会」の中に「隠れる」ことを学んでいる。つまり、「一般」としても「おたく」としても生きることのできる、ある意味ハイブリッドな存在なのである。また、「隠れオタク」は、表あるいは裏の自分を一般社会に向けているというように捉えると、「おたく」の対極を「一般」とすることは間違いではない。

「おたく的である」という言葉と逆の意味をもつ文をつくるなら「おたく的でない」と肯定語を否定語にすることも考えられるが、これではおたくの意味内容は深まらない。今後新たに「おたく」の逆を意味する単語ができることを期待する。

また今回の調査では「オタク」の定義については「自分自身がオタクであると自覚している人」としたが、文章などでは明示はせず、調査協力者自身に判断してもらった。だが、「オタクについてはよくわからない」ということが自由記述にあったこと、調査協力者の中でも「オタク」の認識が異なることから、やはり文章で「オタク」の定義について明示しておくことが望ましかった。

「おたく」という単語は、宮崎事件以後から嘲笑の意味で使われ、非難や罵倒などのネガティブな意味で用いられてきた。もちろん今でも「軽蔑する人」「自立できそうにない人たち」（自由記述より）というような印象をもたれている。しかし、今現在では社会的なバッシングはあまり行われていない。日本では「コントロール不能な現象が起こると、むしろこれを恥として捉え、日常風景になじむよう、より曖昧な定義のなかでその意味を薄め、最終的に口当たりのよいものにしてしまう」（Barral, 2000）のである。よって、「オタク＝プロフェッショナルのイメージ」「一つのことに熱中できるすごい人たち」（自由記述より）のように、オタクが目立ち始めた 2000 年代に青春を迎えた調査協力者たちには中立的またはポジティブなイメージももたれている。

しかしこれらは「一般人」からのイメージである。オタクたち自身からは「全面的に前に出すのはどうか」「マナーの悪いオタクが目立つようになった」「公私をしっかりわかる」（自由記述より）というように、周りに迷惑をかけないように必死に自制するような記述が多くみられた。社会的排除の行われた時代よりも社会の目はきつくはないものの、マスコミにより映し出された「秋葉原にいる」「頭にバンダナを巻」き、「リュックを背負った」「服装のダサイ」（自由記述より）オタクだけをテレビで見てもオタク全体を否定するのは大きな間違いであろう。世界に輸出しうるほどの産業を今後さらに大きく伸ばしていけるのはやはり「オタク」なのである。

そんな産業をつくりあげた「オタク」をみるためには、やはり「萌え」というものは欠かすことのできない存在であることはいうまでもない。そこに奇異な目が付きまわっていることは確かであるが、それを捉えることによって「オタク」についてより深く知ることができるようになるだろう。

引用文献

- 浅羽通明 1991 ニセ学生マニュアル 死闘編 徳間書房
 Barral, E (新島進 訳) 2000 オタク・ジャポニカ 株式会社河出書房新社
 自由国民社(編) 1997 現代用語の基礎知識 自由国民社
 唐沢俊一・岡田斗司夫 2007 オタク論! 創出版
 菊池聡 2000 「おたく」ステレオタイプと社会的スキルに関する分析 信州大学人文科学論集 人間情報学科編 34, 63-77.
 菊池聡・金田茂裕・守一雄 2007 FUMIE テストを用いた「おたく」に対する潜在的態度調査 信州大学人文科学論集 人間情報学科編 41, 105-115.
 ミクシィ 2009 平成 22 年 3 月期 第 2 四半期決算短信 <http://eir.eol.co.jp/EIR/>

[View.aspx?cat=tdnet&sid=752163](#)

難波功士 2005 戦後ユース・サブカルチャーズをめぐって(4):おたく族と渋谷系 関西学院大学社会学部紀要 99,131-153.

野村総合研究所 2005 オタク市場の研究 東洋経済新報社

岡田斗司夫 1996 オタク学入門 太田出版

折原由梨 2009 おたくの消費行動の先進性について 跡見学園女子大学マネジメント学部紀要 8,19-46.

斎藤環 2000 戦闘美少女の精神分析 太田出版

新村出(編) 2008 広辞苑第六版 岩波書店