

都市の余白に見出す潜在価値の研究
-日常化する「オタク」文化の観点から-

建築学専攻
プロジェクトデザイン研究

DZ20170 佐藤 愛佳
指導教員 岡野 道子

序章 はじめに

0-1 研究背景

近年、SNSの普及に伴い「オタク」文化は一般化し、「オタク」ビジネスもグッズ販売からコラボカフェや聖地巡礼といった空間体験へと拡大している。こうした空間では、作品の世界観やコンセプトが、「オタク」特有の想像力と結びつくことで深い没入感を生んでいる。

しかし筆者の実体験において、こうした没入体験は施設内部に限定されており、一歩外へ出れば日常へと唐突に引き戻されてしまう。この「境界」における体験の乏しさと、世界観が遮断される空間構成に現状の限界を感じている。

0-2 研究目的

「オタク」は空間を出た後もしばらく作品世界の余韻に浸るものである。そこで、本研究ではその余韻を維持しながら、日常世界へと緩やかに繋げる緩衝空間を創出する可能性を探ることを目的とする。

第1章 「オタク」文化

1-1 「オタク」の歴史

「オタク」という言葉は、新語や造語ではなく、「あなた様」や「そちら様」といった敬称の一種である「お宅」に由来する。本来は、よく知らない相手に対してやや敬意を込めて使う二人称だった。^{*1}

1980年代初頭、慶應幼稚舎出身のSFファンらがこの言葉を用い、アニメ『超時空要塞マクロス』（1982年）の制作やファン間での呼称として広めたことで、「オタク」文化の中で定着した。^{*2}

「オタク」が批判的に定義されたのは、1983年にアイドル評論家の中森明夫が、コミックマーケットに集まる特殊な集団に対する蔑称として、ネガティブな意味を込めて「彼らを「おたく」と命名する」と述べたことから「オタク」のネガティブイメージが生じた。さらに、1989年に発生した宮崎勤による「少女連続誘拐殺人事件」がメディアで大きく取り上げられたことにより、犯人と同様の趣味を持つ「オタク」は「ずっと家にいて暗くて人付き合いの悪い人」と印象付けられた。このネガティブイメージが転換され始めたのは、バブル崩壊による日本経済の急速な衰退がきっかけと考えられている。「おたく消費」の注目や、2000年代以降の漫画・アニメ・ゲームの文化的評価の高まりにより、オタクは徐々に肯定的に捉えられるようになった。^{*3}

1-2 世代ごとにみる「オタク」

「オタク」文化は世代ごとに特徴が異なり、岡田斗司夫は「オタク」を第4世代まで以下のように定義している。^{*2}

- ・第1世代：1960年前後生まれ

- ・第2世代：1970年前後生まれ
- ・第3世代：1980年前後生まれ
- ・第4世代：1990年前後生まれ

したがって、本研究では、2000年前後生まれを第5世代と定義する。

第2章 「オタク」的行動の分析

2-1 自身の分析

現在、自身の「オタク」分野は第一にK-POPアイドル（男性）、次に漫画・アニメなどの二次元作品である。主な「推し活」の内容としては、現場、コラボカフェや展示会などのイベント、「オタク友達と語り合う」などである。

2-2 アンケート調査の実施

現代における「オタク」の行動や心理を理解し、分析するため、Google フォームを用いたアンケート調査を実施した。回答者は、調査対象者は、第2世代にあたる両親2名と、第5世代にあたる知人12名の計14名である。世代間の特徴の違いを明確化するため、第2世代と第5世代では質問内容を変えている。

自身や回答者の行動を分析したところ、コンサートなどの特別な「推し活」と「オタク」友達とカフェに行くなどの日常的な「推し活」の2つがあることがわかった。また、後者は「推しの大きなパネルと写真を撮



図1

る、「推しのグッズと食べ物の写真を撮る（図1）」などの行動が見られ、これらの行動は、「推しをリアル・日常空間に存在させたい」もしくは「自身が推しの世界に入りたい」という心理から来るものではないかと考える。

第3章 「オタク」の街

3-1 秋葉原と池袋：「オタク」の街の変遷

「オタク」の街として広く知られている秋葉原と池袋。本節では、これら二つの都市を比較し、それぞれが「オタク」の街となるまでの変遷を辿ることで、その差異について考察する（図2）。秋葉原と池袋の大きな違いは、その発展プロセスにある。秋葉原は電気街から自然発生的に「オタク」の街へと発展した空間に、人工的な再開発の手が加わったことでカオスな都市空間が形成され、「オタク」にとっての居心地の良さが損なわれつつある。それに対して池袋は、戦後早期に始まった都市計画による計画的な地盤と、「トキワ荘」から続くマンガ文化の歴史的背景の上に、時

代に合わせたサブカルチャーが戦略的に重層化していった点に特徴がある。

年代	商業空間の動向	サブカルチャー	商業空間の動向	サブカルチャー
1980	1980年代前半「池袋駅西口」の再開発	1980年代前半「池袋駅西口」の再開発	1980年代前半「池袋駅西口」の再開発	1980年代前半「池袋駅西口」の再開発
1990	1990年代前半「池袋駅西口」の再開発	1990年代前半「池袋駅西口」の再開発	1990年代前半「池袋駅西口」の再開発	1990年代前半「池袋駅西口」の再開発
2000	2000年代前半「池袋駅西口」の再開発	2000年代前半「池袋駅西口」の再開発	2000年代前半「池袋駅西口」の再開発	2000年代前半「池袋駅西口」の再開発
2010	2010年代前半「池袋駅西口」の再開発	2010年代前半「池袋駅西口」の再開発	2010年代前半「池袋駅西口」の再開発	2010年代前半「池袋駅西口」の再開発
2020	2020年代前半「池袋駅西口」の再開発	2020年代前半「池袋駅西口」の再開発	2020年代前半「池袋駅西口」の再開発	2020年代前半「池袋駅西口」の再開発

図2*4

3-2 池袋における「オタク」系店舗の変遷

池袋の「オタク街」は、2012年のアニメイト池袋本店移転を機に、2次元コンテンツを中心に急速な拡大を遂げた。^{*5}しかし近年、K-BOOKSの店舗展開(K-POP・J-POP館や推し活館の新設)や、らしんばん・アニメイトによるK-POP専門店の進出に見られるように、対象ジャンルはアイドルや「推し活」全般へと多角化し、より広義のサブカルチャー拠点へと変貌を遂げている。

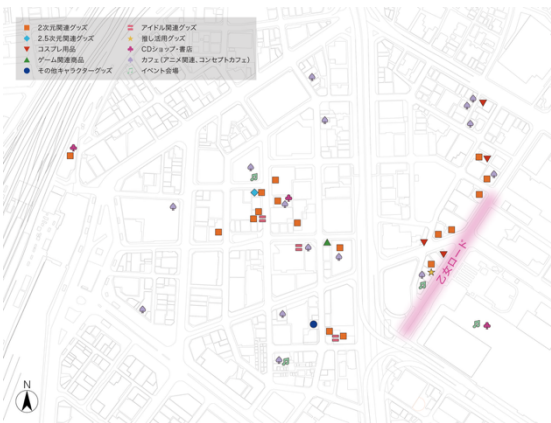


図3

3-3 池袋の都市構造

池袋におけるサブカルチャーの定着と発展は、その都市構造に支えられていると考えられる。まず、震災復興都市計画事業による区画の枠組みが今なお色濃く残っており、街並みのほとんどを作る雑居ビルは、文化を受け入れる柔軟な「器」として機能した。これらのビルが持つ「隠れ家」的な閉鎖性は、「オタク」にとって居心地のいいものであったのだ。^{*6}豊島区は2014年の「消滅可能都市」の指摘を機に、「国際アート・カルチャー都市構想」を掲げた再開発を加速させている。秋葉原の再開発は「電気街」「オタク」「萌え」といった蓄積された文化を無視し、新旧文化の衝突を招いたのに対し、池袋の街にはまだ文化が

浸透しきっていない「余白」が多く残されている。豊島区が掲げる「舞台芸術や、マンガ・アニメなどのサブカルチャーのメッカとして賑わうまち」という目標も、この余白があるからこそ、既存のオタク文化を無理に壊すことなく進められているのであろう。

第4章 店舗までの動線空間の分析

アニメイトをはじめとするチェーン店を対象とした「オタク」系店舗が入居する雑居ビルのエントランス空間を分析した結果、以下の2形態に分類できた。

① 道路接触タイプ

店舗の出入り口が道路と接している形態。これには、出入口からすぐに道路へ接続しているもの、もの数段の階段を有しているものなどが挙げられる。

② 緩衝空間タイプ

店舗から路面に出るまでに、緩衝空間を有する形態。これには、広い軒下空間、外階段、エレベーターホール、セットバックされた出入り口などが挙げられる。

②は①に比べ、退店から日常世界に至るまでの物理的な距離を有している。この距離は、作品世界の余韻の中にある「オタク」が、日常へと意識を切り替えるための時間的・心理的な猶予を生み出していると考えられる。

第5章 設計提案

池袋の「オタク」系店舗が入居する雑居ビルのエントランス部分に着目した設計提案を行う。現状、ビル内部の濃密な「オタク」空間と日常が広がる外部の空間は断絶しており、境界が急激に切り替わってしまう点が課題といえる。そこで、既存のビルを解体することなく、一部を改築することで両空間を緩やかに繋ぐ緩衝空間を創出する。この空間により、池袋が「オタク」にとってより居心地のいい街となることを目指す。

終章 終わりに

近年、大規模な再開発が進む中で、それまでに街が文化を蓄積してきた文脈が無視されているケースも少なくない。本研究では、都市の余白を「オタク」文化と日常を結ぶ「緩衝空間」として再構築することで、画一的な都市更新に依存しない、街の文脈を汲み取った空間の提案をした。本提案が、さまざまな都市が「オタク」をはじめとしたカルチャー活動を支える基盤となり、持続可能な都市の形成に寄与する一助となることを願う。

引用・参考文献

- (*1) 吉海直人. 同志社女子大学 教員コラム 「オタク」文化について
- (*2) 岡田斗司夫. オタク学入門
- (*3) 菊池聡. 社会的相互作用としての「おたく」
- (*4) 古田土紗季. 巨大ターミナル形成による地域の変遷とゆくえ -豊島区池袋駅周辺をめぐる諸相- (2013)
- (*5) 張倩. 池袋アニメ関連産業店舗の立地とその変容
- (*6) 東京 3 大聖地攻略ガイド: 秋葉原・中野ブロードウェイ・池袋乙女ロード