

## 現代日本における若年男性の

### セクシュアリティ形成について

——「オタク」男性へのインタビュー調査から——

大倉 韻

現代日本のアダルトゲーム（ポルノゲーム）はただ性行為を消費するだけではなく、感動的な物語や登場キャラクターへの恋愛感情をも消費対象とするような独特の進化を遂げている。それを消費するオタクたちは概して現実の恋愛や性行為に対する意欲を欠くため、しばしば「虚構に逃避している」と批判されてきた。だが実際には彼らは逃避しているのではなく、恋愛に関して独自の価値観を持っているようであった。

そこでアダルトゲーム消費者にインタビューを行ったところ、次のような知見が得られた。(1) 中学高校時代を「一般人」として過ごした者は恋愛の実現に意欲的な傾向があり、「オタク」として過ごした者は意欲的ではなかった。(2) 前者は友人や先輩などから恋愛に関する情報を多く得ており、後者にそのような経験はなかった。

Berger and Luckmann の「第二次的社会化」の概念を用いれば、人は「意味ある他者」と恋愛に関する情報交換をすることで恋愛の実現を自明とみなす価値観を内面化していくと考えられる（「恋愛への社会化」）。前者はその主観的必然性が強化されるものの後者は強化されず、よって「多くのオタクは一般人と比較して恋愛の実現にあまり動機づけられていないため、虚構の恋愛描写で十分満足できる」という可能性があることが見出された。

キーワード：セクシュアリティ、オタク、社会化

## 1 はじめに

本稿は現代日本の若年男性における恋愛意識や性意識の形成過程について、アニメやゲームを多く消費する俗にいう「オタク」<sup>1)</sup>男性のライフスタイルを事例として考察するものである。アニメ・ゲーム・マンガなどを偏執的に消費する彼らは、現実の女性に対する恋愛行動・性行動が不活発な傾向があると一般に理解されている。なかでもゲーム内の女性キャラクターとの疑似恋愛や性行為を描いた「アダルトゲーム（エロゲー、美少女ゲーム）」<sup>2)</sup>などを消費するオタクは、恋愛を模したメディアを大量消費しつつも現実の女性との接点を持つとしないことから「恋愛から逃避している」と解釈され、「現実に触れて傷つくことを回避し、虚構の世界に逃げ込んでいる」（斎藤[2000]2006: 19）などと批判される。

一般に恋愛メディア消費、ポルノメディア消費はそれら消費者の実際の恋愛行動・性行動と密接に関わっていると考えられているため（赤川 1996: 176; 谷本 2008: 76-77）、メディア消費が大量であればそれだけその人は実際の恋愛行動・性行動にも意欲的であると考えるのは自然であり、従って彼らアダルトゲーム消費者が奇異の目で見られ批判されるのも無理はないといえる。また斎藤環も多くのオタクの悩みが「非モテ、すなわち現実の異性関係がなかなか持てない」ことにあり、その原因は二次元キャラクターに耽溺することによる「『関係性の排除』という『後ろめたさ』を背負い込んでいる」からだと説明する（斎藤 2010: 58）。

だがそうだろうか。「オタク」の定義が現状では極めて拡散しているため、また斎藤や東浩紀や本田透などによるオタク研究もアダルトゲームを含んだ「二次元オタク」を論じているため、本稿でもその解釈に倣って議論を進めるが、彼らが現実の異性関係から阻害されているという指摘は筆者の実感とも一致するものの、それが「逃避である」という批判やその原因に「後ろめたさ」があるという解釈には異議を唱えたい。

筆者が普段接しているオタク男性の多くは確かに現実の女性との恋愛行動や性行動を実現できていないが、彼らはそのことを気にせず二次元メディアを消費すること、およびそれらについて友人と語り合うことを純粹に楽しんでいるようである。そこには「逃避」に伴うであろう屈折した感情（本田 2005: 122-3）も、二次元メディアを現実の代替品と見なすそぶりも見られない。また、もし彼らが斎藤の言うような「後ろめたさ」を感じているとすれば、彼らは「現実の異性関係が『本来あるべきもの』であり、虚構のそれは『現実からの逃避』であり、二次元メディアは『逃避のためのツール・現実の代替品である』」というような、一般大多数の人々が彼らに対して抱いているのと同じ価値観を共有していなければならないだろう。だが彼らオタクたちがそのように考えているとは、少なくとも筆者には感じられない。

彼らの消費する二次元メディアの登場人物は現実には存在せず、架空の性描写が可能であるため、その恋愛表現や性表現は現実の恋愛や性行為からかけ離れていることが多い。それは消費者たちにとってきわめて「都合の良い世界」を構築しており、「自分（主人公）以外のことはまるで考えない態度のヒロインたち、現実社会では行われなような会話をする登場人物。これらは、どのギャルゲー<sup>3)</sup>でもわりと見られる傾向」と、あるアダルトゲーム解説書は書いている（滝沢編 2000: 37）。ここでこの「ご都合主義」を現実からの逃避と考えることは容易だが、彼らはそもそも現実の代替品を必要としていないと考えることも可能だろう。彼らはその特有の消費行動やライフスタイルにより、一般大多数の人々とは異なった特有のセクシュアリティを持つようになったのではないだろうか。

斎藤はまた、「私は、おたくにおいて決定的であるのは、想像的な倒錯傾向と日常における『健常な』セクシュアリティとの乖離ではないかと考えている」と、オタクのセクシュアリティが「健常」であることを強調している（斎藤 [2000] 2006: 63）。彼によれば、オタクの中では虚構と現実が厳然と区別されており、「虚構内での性的対象が、現実のその代替物ではなく、むしろ虚構空間が自立した欲望のエコ

ノミー空間となっている」(斎藤 2003: 32) ため、彼らの虚構における性倒錯は現実世界での性倒錯を導かないのだという。しかし彼らのセクシュアリティ、恋愛観や性愛観が「健常」であるとしても「普通」つまり一般大多数の人々のそれと同じであるとは限らない。むしろ大多数が持たないとされる「虚構」のセクシュアリティを持ち、アダルトビデオなどの一般的なポルノメディアを消費しないオタクは、他の人々と異なる現実のセクシュアリティを持っていると考える方が自然ではないか。ここでもやはり、彼らが特有のセクシュアリティを持っている可能性が示唆される。

そしてまた、彼らはいわゆる「草食系男子」(森岡 2008) でもない。斎藤は「みずからの欲望をはっきりと自覚し、それに向けて行動できる」オタクは「性欲も物欲も希薄化」した草食系男子とは異なるという(斎藤 2010: 60)。ではなぜ、恋愛メディアや性メディアを消費し、かつ欲望全般が希薄化しているわけでもない彼らは、それにもかかわらず現実の恋愛行動が不活発なのか<sup>4)</sup>。おそらく彼らは恋愛メディア・ポルノメディアを消費しているにもかかわらず現実の恋愛や性関係を必要としていないのではないだろうか。本稿ではこの仮説に、彼らのメディア消費やライフスタイルに注目することで一定の説明を加えることを目指す。そして恋愛という領域において特異な存在である彼らオタクについて考察することは、複雑多様化した現代日本の恋愛についても有効な知見を与えてくれるだろう。

## 2 先行研究

### 2.1 恋愛に関する先行研究

ここではまず、社会学における恋愛研究を概観したい。現代日本に広く流布している「恋愛」は近代になって西欧から輸入されたロマンティックラブイデオロギーをその端緒とする、という見方がフェミニズムにおいては一般的である(加藤 2004 など)。谷本奈穂は『恋愛の社会学』において、メディアの言説分析を通して実際の恋愛言説の



特徴とロマンティックラブイデオロギーの変容とを描き出した。たとえば「アプローチ」に注目すると、男性が女性に好意を伝えるに際しては「さりげない気遣いで好意をにおわせる」ことがよいとされ、直接的な愛情表現はもはや歓迎されなくなっている（谷本 2008: 163）。プレゼントを渡すにしても金額や品物のセンスだけではなく高度な演出が要求されるようになっている（谷本 2008: 166-8）。1970 年代の恋愛行動には「現在の回りくどさや複雑さはそこには見いだせない」（谷本 2008: 168）という谷本の弁から、現代の恋愛行動がきわめて高度化・複雑化していることがうかがえる。

現代日本にあって恋愛を滞りなくおこなうためにはこのように複雑かつ高度な恋愛技法を習得していなければならないが、それは容易なことではない。『もてない男』で小谷野敦はキスはしたがセックスを許さない女性を前にした男性について次のように述べている。

おそらく、恋愛そのもの以上にむずかしいのは、こういう際にどういうコミュニケーションを行えばいいのかということなのである。……女が望んでいるのは、結婚なのか、愛なのか、欲望の充足だけなのか。双方が探り合いながら瞬時にして適切な言葉を選択していかなければならない。そして……そういう男女間のコミュニケーションの技術は、年上の女性にでも教育してもらえないのだが、現代ではそのような場は存在しない。（小谷野 1999: 32）

谷本と小谷野の議論からは、「コストの増大」と「学習機会の減少」という現代日本の恋愛行動が持つ二重の困難が見える。男性が恋愛行動・性行動を十分に行おうとするならば、この困難を乗り越えるだけの恋愛技法の習得が必要となるだろう。

しかし技法を学びさえすれば直ちに恋愛行動・性行動ができるわけではもちろんない。小谷野は現代の恋愛を「恋愛教」といい、「膨大な量の小説、映画、歌謡曲等々が、私たちを『恋愛賛美』の方向へ向

けて洗脳してきた」という（小谷野 1999: 180）。その「洗脳」の内容は「恋愛をして初めて人生の味わいがある」「恋愛するのが人間として当然」（小谷野 1999: 177）といったものである。ここで小谷野が「洗脳」と呼ぶもの、恋愛に関する規範的価値の内面化、これこそ本稿が問題としたい心的プロセスである。本稿ではこのプロセスを「恋愛への社会化」仮説と呼びたい。

もちろん、実際に「恋愛するのが人間として当然」なのかどうかは問題ではない。そもそもロマンティックラブイデオロギーの規範的価値が衰退してきていることは谷本も指摘している（谷本 2008: 54）。また宮台真司は 1990 年代後半以降に性愛に対する期待水準が著しく低下し、その結果として若年層は「『恋愛に命をかける』ことがナンセンス」だと感じるようになった（「性愛からの退却」）という（宮台 2006: 346-50）。だが一方で石川由香里はそういった価値観、俗な言い方をすれば「恋愛至上主義」、が若年女性にまだまだ根強く支持されていると指摘する（日本性教育協会 2007: 82-6）。また谷本のインタビュー調査で一人の女子大学生が「彼氏いないのなら何をしに学校にきてるのって感じ」（谷本 2008: 9）と答えたことから、「恋愛至上主義」を内面化している若者がまったく存在しなくなったとはいえない。

これらの分析が意味しているのは、「恋愛至上主義」は存続しているがそれはもはやすべての人々にとって自明の前提ではない、ということだ<sup>5)</sup>。ここから、通俗的なイメージに反して恋愛に対する動機づけは後天的に獲得される価値観だということがわかる。そしてそうである以上、そのような状況下で谷本の述べるような高度で複雑な恋愛行動を十分に行うためには、小谷野が「洗脳」と呼ぶような強力な動機づけ、「恋愛への社会化」、が必要だと考えるべきだろう。

## 2.2 価値観の内面化とメディア情報の伝達に関する先行研究

Peter L. Berger と Thomas Luckmann は『現実の社会的構成』の中で、社会化のプロセスを幼年期に受ける普遍性の高い「第一次的社会

化」と、すでに社会化された個人を各々の所属集団へと統合していく専門性の高い「第二次的社会化」に分けて論じている (Berger and Luckmann 1966=2003: 197-8) . しかし第二次的社会化は第一次的社会化の上に積み上げられるものであり、第一次的社会化と比較すると「はるかに小さな主観的必然性しか与えられない」ため、「二次的に内在化された現実を無視することは、比較的簡単なこと」 (Berger and Luckmann 1966=2003: 216) だという問題を抱えている. このため第二次的社会化に第一次的社会化と同程度の主観的必然性を与える必要がある場合には、第一次的社会化と同様に「意味ある他者との情緒的性格を帯びた同一化」 (Berger and Luckmann 1966=2003: 214) を演出しなければならない. 「こうして、学校の教師は彼が教えている内容を〈家庭的なものにする〉ために努力する」 (Berger and Luckmann 1966=2003: 217) . また場合によっては特別な技術が用いられることもあり、「これらの技術には手の込んだ入会過程の制度化、つまり見習い期間が含まれており、この過程を通じて人は内在化されつつある現実に完全に参与するようになる」 (Berger and Luckmann 1966=2003: 219) .

では「恋愛への社会化」は第一次的社会化だろうか、それとも第二次的社会化だろうか. 基礎的な異性愛主義やモノガミー規範は両親から獲得することが可能であるとしても、現代的な恋愛様式や性行為の具体的な行為内容については（特に男性にとっては）おそらく思春期以降に獲得されるものと考えるのが自然だろう. また恋愛行動はしばしば高度な駆け引きや深い洞察を要する「専門性の高い」技能であることから、「恋愛への社会化」は第二次的社会化と考えるのが妥当である. そしてその第二次的社会化が恋愛至上主義の衰退した現代において「恋愛するのが人間として当然」とまで感覚されるためには、その主観的必然性はそうとう強化されなければならないだろう. それはちょうど、現代のアメリカで音楽家を志す者は大衆文化からの強力な誘いかけに抗するために「十九世紀のウィーンでならば不必要であったと思われるような情緒的集中力をもって音楽を勉強しなければな

らない」(Berger and Luckmann 1966=2003: 220) のと似た状況である。

「恋愛への社会化」プロセスは小谷野が経験したようなメディアを介したものでもありうるが、同時に友人や先輩などの身近な他者から得る情報も極めて重要であろう。先の石川は「身近な他者を介して得た情報は性行動を活発化させる方向に働く」可能性を指摘している(日本性教育協会 2007: 89)。また多賀太は大学生へのインタビューから青年期のアイデンティティ形成における「男らしさ」の葛藤を検討しているが、そこでも同様に「意味ある他者」が重要な位置を占めている。たとえばケンジ(仮名、以下同じ)は恋人とのやり取りが、タダシは武道系の部活動での経験が「彼の意識の形成に多大な影響を与えてきた」(多賀 2006: 67)。だが意味ある他者との同一化を伴わないまま成人したハルオやアキラは大学 4 年になった段階でも明確なジェンダー観を確立していなかったという。

メディアの影響を論じる上では、P.Lazarsfeld らの「コミュニケーションの二段の流れ仮説」が参考になる。「いろいろな観念はラジオや印刷物からオピニオン・リーダーに流れ、そして彼らから活動性のもっと少ない人々のところに流れてゆくことが多い」という彼らの仮説(Lazarsfeld and Katz 1955=1965: i)に従えば、メディアからの情報は単純にそれを消費するよりも信頼できるオピニオン・リーダーから伝えられることによってその価値を増すことがわかる。

Lazarsfeld らのこの仮説は批判も多いが、メディアから伝わる価値観をどのように人が内面化するかという点において重要な含意がある。

### 3 インタビュー調査

#### 3.1 概要説明

オタク男性のセクシュアリティ形成について検討するため、本研究ではアダルトゲームを消費するオタク男性 6 名に対しインタビュー調査をおこなった。質問内容は彼らのメディア消費・ポルノグラフィ消

費の傾向、それらに接するようになったきっかけ、恋愛観、恋愛経験、性愛観、性交経験などである。サンプリングについては、インタビュー内容がきわめて私秘性の高いものであり初対面のインフォーマントから聞き取りをおこなうのが困難であることから機縁法を採用した。対象者選択にあたっては世代の違いによる影響を取り除くために、80年代前後生まれの「オタク第三世代」を抽出するように心がけた（東 2001: 13）。実際のインタビューは 2008 年 9 月から 10 月にかけて、東京都内および近県のカラオケボックスでおこなった。所用時間は 90 分から 120 分程度であった。表 1 はインフォーマントの基本的な属性である。「オタクきっかけ」とは「オタクになったきっかけと思われる出来事・エピソード」の生じた時期を学年で表したものである。

表 1 インフォーマントの属性

	年齢	職業	現住地	恋愛・性交経験	オタクきっかけ	最初のアダルトゲーム消費
A	25	大学院生	神奈川県	なし	中学一年	中学三年
B	29	会社員	埼玉県	あり	なし	大学一年
C	25	会社員	東京都	なし	中学二年	中学二年
D	28	大学院生	東京都	あり	中学三年	高校一年
E	30	会社員	神奈川県	なし	中学	大学二年
F	24	大学生	北海道	あり	大学一年	大学一年

なお概念上の混乱を避けるため、現実の異性愛関係を獲得することに対する態度を次の 3 軸 8 象限で表すことにする。「パートナー獲得に向け積極的に活動しているか否か」を「活発／不活発」, 「自分自

身がパートナーを獲得したいと願っているか否か」を「意欲的／非意欲的」, 「パートナーがいる状態を望ましく思っているか否か」を「肯定的／否定的」とする(パートナー獲得以後の関係維持に対する熱意などは考慮しないものとする)。よってたとえば異性との関係を求めて合コンやナンパに明け暮れるような人は「活発・意欲的・肯定的」と記述される。冒頭で触れたようなオタク男性への批判は彼らを「不活発・意欲的・肯定的」だとみなしていると言えるが、オタク評論家の本田透のように現実の恋愛関係に一切の価値を認めないような態度は「不活発・非意欲的・否定的」となる。

### 3.2 オタク男性の恋愛観

では、彼らのセクシュアリティについて検討していく。当初の予想通り、彼らは概して恋愛や性について不活発かつ非意欲的な傾向が確認された。とはいえ「現実の恋人などいない、二次元で十分だ」といったような否定的な発言は見られず、「恋人はどちらかといえば欲しい」といった回答が目立った。

もっとも非意欲的だと感じられたのはAとBであった。Aは恋愛経験も性交経験もなく、自身の恋愛欲求については次のように語った。

A: 彼女がいないよりいた方が多分楽しい、でも積極的に作ろうと思って動いたことはない。なんでかっていったらそこまでほしくないからじゃないかって思うんだ。……色々やっぱコストかかるよね。そのコストを払ってまでなの? っていわれたら、いや、そこまではいいや、っていう。

また性行為についても、「強くは思わないけど、したいかって聞かれたらしたいよね。してみたい。死ぬまでに一回は。一回やってみたらもっとやりたくなるかもしれない、でもやってないからわからない、そういう感じ。」と語っている。

Bは恋愛経験も性交経験もあるものの、「恋愛したくないっていうわけじゃないんだけど特別したいっていう気持ちも全然なくて、特に『そういうのもあるんだよね』っていう、逆にファンタジーの、少女マンガの世界。」と、自分とは無関係の出来事と突き放して考えていた。恋人についても「欲しいか欲しくないかっていわれりゃ欲しいけど、だからって誰かにあてがってもらおうとかはない」と考えており、現在の恋人も女性の側からのアプローチによるものだった。

その次に非意欲的と思われるのはCとDの二名だった。Dは自分の年齢などを考慮した結果「(恋愛に)あまり興味を持てない」といい、性行為については「やるだけが目的だったら別にオナニーでいい」と、性的欲求と性行動を切り離してとらえていた点が印象的だった。Cは恋愛・結婚・セックスについてそれぞれ「周りにしてる人がいっぱいいるからしたい」と答えていたが、とはいえ「パートナーとどういうデートや生活を望むか」という質問に対し具体的なビジョンを持っていなかったことや、女性との出会いのための具体的な行動を全く伴っていないこと(きわめて不活発)、普段やオタクイベント時の服装などに配慮がまったく感じられないことなどから、意欲的とはまては言えない。

ABCDに関して特筆すべき点として、彼らはいずれもパートナーに対して「オタク趣味を認めてくれること」を希望していたことが挙げられる。これは二つのことを示している。第一に、彼らがオタク趣味を原則的に恋愛と対立するものとして理解していること。一般的な趣味(映画鑑賞や音楽鑑賞など)はそもそもパートナーに認めてもらう必要はないし、一般的でなくとも一定の評価を得ている趣味(釣り、山登り、スポーツ観戦など)もそれが時間的あるいは経済的負担になるなどして二人の関係性に著しい不利益をもたらさない限りは恋愛の阻害要因になるとは考えにくい。特定の趣味を持つこと自体について許可を求めなければならないということは、その趣味自体が関係性の阻害要因、対立物であることを示していると考えていいだろう<sup>6)</sup>。

第二に、彼らは趣味と恋愛を対立物と認識した上で趣味を恋愛よりも上位に置いていること、つまり彼らにとってアダルトゲームを含むオタク趣味は現実の代替品とはいえないこと。たとえばCはアダルトゲームと恋人の二者択一ならばアダルトゲームを選ぶとし、「それって結局理解してくれてないってことだし」と述べていた。またAは「彼女できるんだつたらなあ、オタクやめるかなあ（笑）」と述べていた（もちろんこの発言には「オタクをやめるつもりはない」という含意がある）。もし彼らにとって恋愛や性行為を描いた二次元メディアが現実の代替品なり逃避なりであるのならば、そのことで現実の恋愛行動に支障が出ることを避けるためにその趣味を放棄する意思があるか、少なくともその趣味を持っていることを周囲のオタクでない人々に隠そうとするだろう（後者のライフスタイルを「隠れオタク」と呼び、後述するEが該当）。それは簡単なことではないが、実際にそのような生活を送る人は少なくない（たとえばこいずみまり 2000: 27-34）。それをしない、あるいはする意思のない彼ら4名は、二次元メディアを現実女性の代替品とはみなしていないと考えるのが妥当だろう。

以上のことから、ABCDの4名は現実の恋愛関係に対しさほど意欲的でないと考えることができる。これに対してEとFの2名は現実の恋愛に対し意欲的な姿勢がみられた。とはいえ彼らも恋愛の実現のために活発に行動しているようなことはなかった（不活発かつ意欲的）。

Eは高校時代に所属していた男女合同の水泳部で「うまいこと女できてりゃ（オタクに）転んでなかった」といい、先の4名とは異なりオタク趣味を恋愛よりも下位に置いていることが明らかであった。また当時を振り返って「盛りの時期に俺は何をやってたんだとホント思う」と、現実の恋愛ができなかったことに対する強い後悔を表明していた。彼は前述の「隠れオタク」であり、服装や立ち居振る舞いなどに強く気を配ることによってオタク趣味がもたらす対人関係の不利益を可能な限り低減しようとしていた。合コンなどオタク男性が好まない傾向にある出会いイベントについても「そこから意気投合できるん



だったらいいんじゃないかねえの？」と好意的な意識を持っており、行動こそ伴わないものの意欲的だと考えてよい。

F は自分が恋愛行動を十全に行ってきたことに対する強い自信があった。彼には高校時代に恋愛および性交経験があり、「(恋人は) ほしいです。」と明言した上で「自分の趣味も守りたい」と、恋愛とオタク趣味の両立を目指していた。また彼はパートナーに求める条件として「同い年プラスマイナス 2 歳くらい、話が合って少し年上くらいが理想」と ABCD とは異なり非常に具体的なイメージを持っていた。

とはいえ E も F も具体的な行動を取っていないため、恋愛行動が活発とは言えない。また ABCD も決して現実の恋愛を忌避しているわけではなく、可能であれば手に入れたと考えている(肯定的)。EF と ABCD との違いは「意欲」の水準にあり、ABCD の 4 名にとっては恋愛や性行動は「したいはしたいが、別になくても不足を感じることはない」程度のものとして感覚されていた。

この意欲の違いは何に起因するのだろうか。データを比較したところ、非意欲的な ABCD は中学高校時代をオタクとして過ごした経験を持ち、意欲的な EF は同じ時期を「一般人」として過ごしていた。おそらくこの時期の過ごし方の違い、交友関係や接する情報などの違いに「恋愛への社会化」プロセスが見出されるのではないだろうか。以後、彼らの中高時代を検討する。

### 3.3 オタク男性の中学高校時代

高校二年生まで「普通に部活やってた」E はオタクの友人が少なくオタクでない生徒との交流が多かったという。部内では活発な恋愛が展開されており、彼はそれを間近で見聞きしてきたため、彼もそこで恋愛が実現することを願っていたが実現には至らず、「その時から女に縁ないなー」と思い知らされる日々を送っていた。また人気のある男子部員に対する女子部員同士の確執に巻き込まれた経緯から「男としてそんな俺は見られてなかった」ことを確信する。その後高校 3 年の時にオタクをカミングアウトした彼は、オタクの友人を得てオタク

イベントへと参加するようになった。その経緯があるため、彼には強い現実への挫折感と、二次元ポルノグラフィの描く非現実的な恋愛描写への現実逃避の傾向がみられた。

F は大多数のオタクでない人々と同様に中学時代にいったんアニメやゲームから「足を洗い」、「フツウの高校生」として生活していた。F の通っていた中学校では人間関係が緊密であり、高校時代にその先輩たちから恋愛ノウハウを多く学び、それをもとに実際の恋愛行動を試行錯誤していた。「上の代がテレビとかの情報を下に伝えて、下のやつがそれを真に受けて行動するっていう。」また彼は文化祭の実行委員もつとめ、そこで恋人を得るが、その際にも先輩から（恋人と二人きりになるために）委員会室の鍵を借りるなどの手厚い援助と指導を受けていた。その後大学に入学して出会ったオタクの友人に影響を受け、彼はオタクへと転向した。

一方で早い段階からオタクとして活発に活動し始めた ABCD の日常は、たとえば次のようなものである。

A: 部活動が一通り終わるとテレビのある部屋につれてかれて、…  
…アスカが式号機でジャンプしてる<sup>7)</sup>とかそういうのを見させられた、そういうのから入ってった感じなんですね。……ある日はこう、「じゃあみんな左側から紙を一枚ずつ取って行って一番最後に左端をホチキスで留めなさい」っていわれてそうするとエヴァ用語辞典が完成つつって……それを三年上の先輩がその年の夏コミ<sup>8)</sup>で売るっていう。

ABCD の余暇活動は個人あるいは友人たちとのアニメ鑑賞やゲームプレイ、それらについての雑談、連れだってアニメショップやオタクイベントに行くこと、などに費やされていた。彼らの周囲に E のような恋愛事件は存在せず、F のような恋愛指南も存在しなかった<sup>9)</sup>。

このように、オタクの日常とそうでない一般大多数の人々の日常とは決定的に異なっている。女性を意識し恋愛の作法を習得し始めるで

あろう中学高校時代の過ごし方の違いは、その後の彼らの女性や恋愛とのかかわり方、ひいては彼らに内面化される価値観に大きく影響するだろうことは想像に難くない。

#### 4 考察「恋愛への社会化」

前節で ABCD と EF のセクシュアリティの違いは彼らの中学高校時代の生活スタイルに由来する可能性が見出されたが、このことを日本性教育協会の「第6回 青少年の性行動全国調査」からも検討したい。同調査は中学生から大学生までを対象に「男女交際の仕方」「セックス（性交）」「避妊方法」についての情報源を「友人」「授業」「アダルトビデオ」など11項目の選択肢で尋ねている（日本性教育協会 2007: 214）<sup>10)</sup>。ここで「男女交際の仕方」についてみると、男子は中学の段階で「特になし」が33.7%と女子の21.6%と比較して多いが、高校では20.5%へと大きく減少している。加えて「友人」「先輩」などの項目の伸びが中学→高校で目覚ましく、高校→大学では変化が見られなくなっている（「友人」40.9%→68.7%→71.9%、「先輩」19.7%→35.4%→35.5%）。これを同じ選択肢の女子での変化がより直線的であることや、避妊についての情報源の変化が男女でほぼ同じ形を取っていることなどと比較すると、男性は中学校在学中を目安に男女交際についての情報を収集し始める、つまり恋愛のノウハウを習得し始めると判断してよいのではないだろうか。

また、オタク趣味は「本来なら小学校か、せいぜい中学までに卒業してしかるべき対象物」（斎藤 2003: 19）であるので、小学生のオタクは原理的に存在しない。Aは中学入学と同時に「オタク系部活」に入部したとのことなので、彼は理論上もっとも早い段階でオタクとしてのアイデンティティを形成し始めたといえる。他方でFは中学時代にいったんアニメやゲームから「卒業」して恋愛を謳歌し、大学入学後に改めてアニメやゲームなどのオタク趣味に参入した。現在ではどちらもオタクであるAとFの恋愛への意欲に先述したような大きな違

いがみられたのは、多感な中学高校時代を全く異なる集団に属し、全く異なる生活を送ったことに起因すると考えるべきだろう。では中学高校時代を異なった集団に所属することで生じると推測される個人のパーソナリティ形成、「恋愛への社会化」についての異なったありよう、をどう解釈すべきか。

男性の恋愛ノウハウの習得プロセスでとりわけ重要だと思われるのは、彼らの多くは思春期に至るまで恋愛に関する言説に接することが極めて少ないということである。奇しくもBが恋愛を「少女マンガの世界」にたとえたように、少年向けメディアで恋愛を中心テーマに据えたものは少なく、少年マンガ誌一冊につき一作品がせいぜいである<sup>11)</sup>。また小学生男子が恋愛について語り合うことも、親や教師から具体的なノウハウの指導が行われることも考えにくい。だとすれば、彼らは中学以降になって初めて恋愛や性行動についての情報に触れると考えるのが適当であろう。そしてそれにもかかわらず「恋愛への社会化」が強い主観的必然性を獲得するとすれば、そこには第二次的社会化の主観的必然性を強化するための「特別な技術」(Berger and Luckmann 1966=2003: 219)が必要なように思われる。

今一度Fの高校生活を検討したい。彼は活発な恋愛行動によって恋愛の価値規範を内面化し、「恋愛への社会化」を行っていったと考えることができる。彼が当時先輩から得ていた情報は結局はテレビなどの受け売りにすぎなかったそうだが、重要なのは伝達される知識の内容や真偽ではなく、それを親しい先輩からの親身な指導として受け取ったという情報伝達の形態である。「先輩—後輩という信頼関係の中で、情報を潤沢に持っている先輩からほとんど何も知らない後輩へと知識が伝達される」という関係はあたかも第一次的社会化における両親と子どもの関係のようであり、先輩からの知識伝達は〈家庭的なもの〉として後輩に感覚されるであろう。そうすることで拙い情報は説得力を増し、「恋愛への社会化」の主観的必然性は飛躍的に高まったものと考えられる。

またここには Lazarsfeld らのいう「コミュニケーションの二段の流れ」が明確に見出せる。デート情報誌やデートマニュアルなどはそれ自体ではただの情報の羅列に過ぎず、それ自体が規範的価値を持つことはないだろう。それは先輩からの伝授という「受け手の所属する第一次集団のオピニオン・リーダーを介在する」ことによって初めて強い影響力を発揮し、それゆえ彼を恋愛へと強く社会化したと考えられる。

また、E にも F と同様の強化がみられる。部活内の人間関係はそれが特に運動系の部活である場合には非常に濃密な関係性となる傾向があり、部員たちは互いに「意味ある他者との情緒的性格を帯びた同一化」を行ったであろう。そこで得られる情報はやはり主観的必然性を強化されるだろうことから、E もやはり恋愛へと社会化されたと推測される。彼には高校時代に恋愛できなかったことへの強い後悔があるが、その後悔自体が彼の過ごした環境に由来するものであることは同様に恋愛のできなかった A や C に後悔のそぶりがみられないことから明らかである。彼は今回の調査でただ一人冒頭で引用した「後ろめたさ」を抱え込んだオタクだが、その後ろめたさは彼が「一般人」として恋愛に社会化されたからこそ背負わされたものだと言うべきだろう。

EF の二名に対し、恋愛に非意欲的な ABCD の 4 名にはそのような経験は見られなかった。彼らの中には部活動に所属していた経験のあるものも少なくないが、それはいずれもオタク系文化部であって先輩から恋愛に関するノウハウを伝授されるようなことはなかった。やり取りされる情報はアニメの知識やゲームの攻略法などであり、恋愛に関する情報が伝達されることはなかった。彼らはもしかしたらデートマニュアルを読んだかもしれないが、それはノウハウの習得にとどまり主観的必然性を強化するには至らなかったと考えられる。彼らには「恋愛への社会化」も情報伝達の際の「コミュニケーションの二段の流れ」もなく、したがって彼らにとって現実の恋愛を「無視することは、比較的簡単なこと」(Berger and Luckmann 1966=2003: 216)なのである。

また、Berger らのいう「見習い期間」も「恋愛への社会化」に作用していると考えられる。男性の恋愛技法の学習は中学頃に始まると推測されるものの、実際には高校生男子の 4 割にデート経験がなく 7 割超に性交経験がない（日本性教育協会 2007: 199-202）。従って多くの高校生に恋愛行動や性行動の十分な達成は望めない。また仮に今回の F のように高校時代に活発な恋愛行動を取ったとしても、彼らは大学生や社会人と比較して経済的・時間的制約が大きく、車の免許もなく実家暮らしであるなど空間的制約もあるため、恋愛行動を十全に達成することは困難であろう<sup>12)</sup>。これらのことから、中学高校時代は「恋愛という市場」（谷本 2008: 226）に本格参入する前の「見習い期間」といいいいのではないだろうか。その期間を恋愛情報を収集し、「大人の恋愛」に憧れて過ごすことによって、彼らの主観的必然性は強化されるのではないか。一方でオタクは同じ時間を恋愛とは無縁の状況で過ごす。また彼らは自らを「恋愛という市場」に参入しているとは見なさないだろうから、彼らにとって中学高校時代は「見習い期間」ではなく、そこで「恋愛への社会化」の主観的必然性は強化されないと推測できる。

以上のようにして、EF のように思春期にアニメやゲームから「卒業した」（あるいはそう偽装した）大多数の男性はその後「恋愛という市場」に新規参入し、そこで恋愛へと社会化されていくのではないだろうか。一方で多くのアダルトゲーム消費者には恋愛のノウハウを習得する場も、恋愛へと社会化される機会も、その主観的必然性を強化するための装置も用意されておらず、従って彼らは恋愛へと社会化されていない、と考えることができるのではないだろうか。そのことにより彼らは「役割に特殊な状況にのみ関連する自我の一部とそれともなう現実の切り離し」（Berger and Luckmann 1966=2003: 216）が可能となる、つまり「恋愛するのが人間として当然」と考えることが困難になり、「恋人がいないならいないで構わない」と考えることが可能になるのではないだろうか。<sup>13)</sup>

## 5 結びにかえて

かつてオタクとは、不透明な現実から撤退して虚構の中に生きようとする身振りのことを指していた(宮台 1994)し、現実逃避のツールとして二次元メディアを消費する男性は今も存在する(E)。しかしそれがオタクに一般的な身振りであると解釈すると、彼らのセクシュアリティを見誤ることになる。そもそも二次元メディアはもはや「現実の代替品」としての用をなしておらず、大多数の消費者は二次元メディアに現実の模倣ではない独自の価値を積極的に見出していた。またその内容も時代を追うごとに現実の性行動・恋愛行動から乖離し、現実の代替品・模造品としての機能を持たなくなっている<sup>14)</sup>。従って彼らの消費行動を「現実」や「虚構」という枠組みを用いて解釈する意味は失われつつあると言っている。

加えて 2000 年代に入ってから以降、オタクに対する負のラベルは以前よりも相当緩和されてきている。『電車男』ブームがその象徴だが、インフォーマントたちも「昔は自分はオタクだ、ってのはなかなかいいづらかったよね」(A)「最近はおタクだっていってもそんなに悪く扱われない」(B)と述べていた。オタク男性が恋愛を実現させる可能性はかつてよりも確実に増してきているし、それは当事者にも自覚されている。彼らが現実から撤退する必要性が失われてきているにも関わらず、今もなお彼らが現実の恋愛に対し非意欲的なのだとすれば、彼らは恋愛の実現を諦めているというよりも恋愛の実現に興味がないと考えるのが妥当ではないだろうか。

彼らの態度を 3 軸 8 象限で表せば「不活発・非意欲的・肯定的」ということになるが、オタク男性に「虚構への逃避」というラベリングを行ってきた人々は彼らが「意欲的」だと誤解してきたものと考えられる。恋愛の実現への意欲があるにもかかわらず行動が不活発であれば、確かにその人は鬱屈した思いを蓄積させているかもしれない。しかし見てきたように多くのオタク男性は恋愛の実現に意欲的でないのである、行動が不活発なのも当然である。一方で恋愛それ自体に対し

ては肯定的だからこそフィクションを消費しており、それが恋愛自体に肯定的でない「草食系男子」などとは異なる点だろう。恋愛をよいものにとらえているかどうか、それを実現したいと願うかどうか、実際に実現を目指して行動するかどうか、これらはすべて別の水準の話である。この点を混同しないように気を付ける必要があるだろう。

ただし今回見出された「恋愛への社会化」仮説は、いまだ仮説の域を出ていない。検証のためには他の属性の人々、特に「現実の恋愛に意欲的であり、かつ恋愛行動の活発な人々」への調査を重ねる必要がある。また今回の調査対象は「1980 年代生まれの二次元オタク男性のうち、アダルトゲームを消費している男性」という極めて限定的な集団であった。今回得られた仮説が岡田斗司夫に代表される先行するオタク世代に該当するとは考えにくいし、またオタク女性がどのような価値観を内面化しているのかも検討する必要があるだろう。しかしながら「恋愛への社会化」概念は広く一般にも利用可能であるように思われる。現代日本の若者のセクシュアリティ研究に対してこの枠組が役立つのではないかと期待している。

反面、本稿ではオタク差別が当事者に与える影響や学校のスクールカースト問題（森口 2007）、オタク集団に所属することで生じるであろう「オタクへの社会化」などを検討することができなかった。これらについては今後の課題としたい<sup>15)</sup>。

#### 〔注〕

- 1) 「オタク」とは一般的には特定のサブカルチャー群を愛好する人々を指す。アダルトゲーム消費者はその一部であり、また多くの場合アニメ・マンガ・アダルトコミック・一般ゲームなど他のオタク趣味も消費している。歐陽宇亮は「一般的なイメージとしては、マンガやアニメよりも美少女ゲームの消費者の『オタク色』が非常に濃く、美少女ゲームのオーディエンスはほぼ間違いなく『オタク』と見られると思われる」と述べている（歐陽 2008: 142）。本稿では先行するオタ



ク研究を扱うが、研究者によって「オタク」の定義が微妙に異なっていることには注意が必要である。

「オタク」の語で名指されるサブカルチャーはアニメやマンガだけではなくミリタリー、SF、特撮、鉄道、パソコン、アイドルなど多岐にわたるため、アニメやゲームやマンガを愛好するオタクはしばしば自らを「二次元オタク」と呼び他から区別する。ここでの「二次元」とは現実世界つまり「三次元」に存在しない架空の世界・キャラクターを意味しており、テレビや本のような平面媒体という意味での「二次元」ではないことに注意されたい。また以降、アニメやゲームやマンガをまとめて「二次元メディア」と呼び、アダルトゲームやアダルトコミックなどを「二次元ポルノグラフィ」と表記するものとする。

- 2) アダルトゲームには女性向けも存在するが、今回は言及しない。
- 3) 「ギャルゲー」は主に女性キャラクターとの性的描写のない恋愛を描いたゲームに対する呼称だが、ここではアダルトゲームと同じ意味で用いられている。
- 4) なお、「オタク的」とみなされる趣味に耽溺することがただちに恋愛や性行動からの疎外をもたらすわけではない。筆者は「サバイバルゲーム」と呼ばれる戦争ゲームに興じる「サバイバルゲームオタク」、あるいは軍服や戦車や戦闘機に執着する「ミリタリーオタク」などとも親交があるが、彼らは強い恋愛欲・性欲を持つ傾向がある。
- 5) 高橋征仁は青少年の性行動が分極化していることを指摘する(日本性教育協会 2007: 49-80)。
- 6) このことを裏付けるように、オタクと一般人の両方の生活を送ってきた E は「いつも一般人の価値観とオタクの価値観がせめぎ合ってるっていうか(笑)、そんな状態」と告白していた。
- 7) テレビアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の一場面。
- 8) マンガ・アニメ・ゲームなどについての同人誌即売会の中で日本最大規模のイベント「コミックマーケット」のこと。略称は「コミケ」。夏に開催されるものを「夏コミ」、冬に開催されるものを「冬コミ」と呼ぶ。

- 9) オタク系部活内に女子部員が在籍していることもあり、場合によってはそこで D のように部内恋愛が生じることもある。しかし D がそれを「恋愛ごっこみたいなレベル、と今思ってしまうくらい子どもっぽいやつだった」と述懐しているように、そこで十分な恋愛が達成されることは少ないようだ。
- 10) この調査は専門学校生も対象としているが、男子の総数が 32 人と少ないため検討からは除外した。
- 11) それについても多くの場合不自然な性的描写（「お色気シーン」）が頻繁に描かれたり（赤松 1999）、非現実的な設定が用いられたり（高橋 1980）することが珍しくないため、恋愛ノウハウの習得に適切とは考えにくい。
- 12) F の「委員会室の鍵」のエピソードが象徴的である。
- 13) これらの理解の一助となるのは、彼らの「普通」という言葉の使い方と、ポルノグラフィの二次元／実写の区別である。EF の二名は「高校まではテニスやって彼女作って、フツウの高校生でした」（F）といったように「恋愛をするのが普通で、自分はその『普通』の側である」という認識を共有し、また「AV 見て抜くのは普通のことだと思う」（F）のように実写ポルノグラフィを「普通」、二次元ポルノグラフィを「異端」とする態度を示していた。一方で ABCD は「普通に恋愛して普通のセックスってなんの面白味もないんじゃないかと思う」（D）のように「普通」を評価せず、また自分を「普通」とはみなさない態度を示していた。加えて実写ポルノグラフィと二次元ポルノグラフィを同一視する傾向があった。ここから、EF のように「一般人」として高校生活を送った男性は「普通の人間は恋愛を志すものであり、自分も恋愛をするべき普通の人間だ」「現実が良いもので二次元はその代替・模倣である」という価値観を埋め込まれている可能性があるのではないか。これが「恋愛への社会化」の基底的な価値観として共有されているからこそ、冒頭に挙げたようなオタクに対するステレオタイプな意見が生じるのではないだろうか。

- 14) 仮に二次元ポルノグラフィにとって現実の模倣が重大事であるならば、それはテレビドラマやアダルトビデオのように現実にありうる恋愛行動や性行動をご都合主義的に読み替えていくような作品になるだろう。だが1990年代後半以降のアダルトゲームは逆に現実から積極的に離脱する方向へ向かっている。90年代前半までのアダルトゲームには「ナンパ」「フーズク」「合コン」「テレクラ」など現実により得る性行動を扱ったものが散見されていたが、90年代後半以降はそれらの要素はまったく描かれなくなり、逆に「幼馴染み」設定の多用や女性キャラクターからの積極的な働きかけの増加など、現実の手触りを喪失してきている。
- 15) 最後にオタク男性の恋愛を描いて話題となった「電車男」について言及すると、彼はEと同じく現実逃避型のオタクだと推測される。舞台となった2ちゃんねるの「独身男性板」は「モテない男」のたまり場だが、そこには「モテない男だという自己認識をもち、かつそのことを無視できない」男性のみが訪れる。「電車男」がそのように自らをカテゴライズしていること自体が、彼が恋愛へと社会化されていることを裏付けているのではないだろうか。

## [文献]

- 赤川学, 1996, 『性への自由／性からの自由——ポルノグラフィの歴史社会学』青弓社。
- 赤松健, 1999, 『ラブひな 1』講談社。
- 歐陽宇亮, 2008, 「文化消費の圏域としての『場』の完全性——美少女ゲームという『不完全な場』を例として」『現代社会学理論研究』(2): 141-155。
- 東浩紀, 2001, 『動物化するポストモダン——オタクから見た日本社会』講談社。
- Berger, Peter L. and Thomas Luckmann, 1966, *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*, New York: Anchor.  
(=2003, 山口節訳『現実の社会的構成——知識社会学論考』新曜社。)

- 本田透, 2005, 『萌える男』筑摩書房.
- 加藤秀一, 2004, 『〈恋愛結婚〉は何をもたらしただか』筑摩書房.
- こいずみまり, 2000, 『コイズミ学習ブック 3』白泉社.
- 小谷野敦, 1999, 『もてない男——恋愛論を超えて』筑摩書房.
- Lazarsfeld, Paul F. and Katz E., 1955, *Personal Influence*, New York: Free Press. (=1965, 竹内郁郎訳『パーソナル・インフルエンス』培風館.)
- 宮台真司, 1994, 『制服少女たちの選択』講談社.
- , 2006, 『制服少女たちの選択——After 10 Years』朝日新聞社.
- 森口朗, 2007, 『いじめの構造』新潮社.
- 森岡正博, 2008, 『草食系男子の恋愛学』メディアファクトリー.
- 財団法人日本性教育協会, 2007, 『「若者の性」白書——第6回 青少年の性行動全国調査報告』小学館.
- 斎藤環, [2000]2006, 『戦闘美少女の精神分析』筑摩書房.
- , 2003, 『博士の奇妙な思春期』日本評論社.
- , 2010, 『博士の奇妙な成熟——サブカルチャーと社会精神病理』日本評論社.
- 多賀太, 2006, 『男らしさの社会学——揺らぐ男のライフコース』世界思想社.
- 高橋留美子, 1980, 『うる星やつら 1』小学館.
- 滝沢嘉一編, 2000, 『美少女ゲームマニアックス——物語が魅せる美少女ゲームたち』キルタイムコミュニケーション.
- 谷本奈穂, 2008, 『恋愛の社会学——「遊び」とロマンティック・ラブの変容』青弓社.

(おおくら ひびき・首都大学東京大学院博士後期課程)

## **Formation of Sexuality in Modern Japanese Young Males** On the Interviews to “OTAKU” Male Persons

OKURA Hibiki

Graduate School of Humanities, Tokyo Metropolitan University

The modern Japanese adult games (pornographic games) for men have distinctively evolved in which consumers enjoy not only the sexual acts but also the feelings of love towards the characters or the stories. On the other hand, not being generally ambitious towards love activities, OTAKUs who consume adult games have been criticized as “retreating into fabrication.” But it seemed they have had unique identity in love activities.

The following knowledge was obtained through the interview with the consumers of adult games; (1) those who were “ordinary persons” in (junior and) high school years have tendency toward ambitious to love activities, and who were “OTAKU” in those years are not ambitious to them. (2) The former have obtained information on love activities through friends and seniors, while the latter haven’t had such experience.

Referring to the concept of “secondary socialization”, it seems that people internalize their norms of love through communication with “significant others” about love activities (“socialization toward love activities”). The former have strengthened their subjective necessity, while the latter haven’t. Therefore the possibility was found that many OTAKUs were not as motivated towards the realization of love activities as ordinary persons, so they can be satisfied adequately by consuming fictional love.

**Keywords: sexuality, OTAKU, socialization**