

第三章 文化ナショナリズムの言説

第三章では、マンガ・アニメ・ゲームを「日本文化」として「再領土化」しようとする言説を取り上げる。この言説は、マンガやアニメ、ゲームの文化に対して、それが「自分たち」のものであるという強い「所有意識」を持っているように見える主体が、「自分たち」のマンガやアニメ、ゲームの文化を中心にナショナルな「日本文化」を肯定的に立ち上げようとする言説である。これは、グローバリゼーションによるマンガやアニメ、ゲームの文化の「脱領土化」が進行する中で、それへの反発のような形で登場したものだと言える。本章で明らかにするのは、こうした言説が、グローバリゼーションのプロセスが進む中で、どのような影響をどのような人々のナショナルな文化的アイデンティティに与えていると考えられるのかということである。

岡田斗司夫の言説

まず、数多くのヒット作を持つアニメ・ゲームの制作会社であるガイナックスの設立者であり、マンガ・アニメ・ゲームに密接に関わって来たと言える岡田斗司夫の言説を取り上げる。岡田を取り上げる理由は、彼がマンガ・アニメ・ゲームの文化の言わば中心に近い位置にいる（いた）ために、彼の言説はマンガ・アニメ・ゲームが世界進出して「脱領土化」していく状況に敏感に反応したものになっていて、「脱領土化」に対する反発ということのわかり易い例であるように思われるからである。また、メディアに登場する頻度も高く、その言説には一定の影響がある（あった）と考えられるからでもある。

岡田は、マンガやアニメ、ゲームなどを極度に愛好するような人々が半ば侮蔑的に「オタク」と呼ばれていること¹⁾に反発し、逆に「オタク」という語を非常に肯定的に捉え直そうとする言説を1995年頃からマスメディア上で流布させて来た。彼は、自らを「オタク」の「王」という意味で「オタキング」と呼び、「オタク」が愛好するマンガやアニメ、ゲームを「オタク文化」として捉え、それが世界市場に浸透していることを例証に、「オタク文化」及び「オタク」の優秀性を称揚する。そしてこの「オタク文化」を称揚する言説が、「日本文化」を立ち上げる言説に変換されていくのである。つまり、「オ

¹⁾「オタク」（『おたく』、『お宅』、あるいは『おたく族』）という語のこのような用法が初めてメディアに登場したのは、1983年の『漫画ブリッコ』誌上での中森明夫のコラムにおいてだと言われている。それ以後、1989年のいわゆる「宮崎勤事件」の後で「オタク」が激しくバッシングされたこともあって、この語には明らかに否定的なイメージが付着してきたと言える。

タク文化」の優秀性の根拠が「日本文化」の性質に求められ、「世界に通用する」優秀な「オタク文化」を含むものとして「日本文化」が肯定的に再構成されるのだ。そこでは、
<『オタク文化』の世界市場での浸透> = <『日本文化』の勝利>、という図式が成立しており、喧伝されている。以下では、彼の実際の文章を取り上げ、そこで「オタク文化」や「日本文化」がどのように扱われているのを見ていくことにする。

岡田は、1995年9月にアメリカのペンシルベニアで開催された「OTAKON」(CONVENTION OF OTAKU GENERATION)にゲストとして参加しており、そこでの体験を週刊誌の記事として書いている²。名称が「OTAKON」であることからわかるように、このコンベンションに参加していたような、アメリカでアニメやマンガを熱心に愛好している人々の中には「OTAKU」を自称する人が多い。そこで岡田は記事の中で、彼/彼女たちのことを「米国オタク」と呼んだ。そして岡田は、その「米国オタク」たちは、否定的な「オタク」のイメージに縛られてきた日本の「オタク」たちとは違って「オタクであることの誇り」を持っているようだとし、会場で「日本人になりたい」といった発言を「何度も聞かされた」ことを挙げて、彼/彼女たちは「日本への憧れ」を強く抱いている、と強調する。そして以下のように報告を続ける。

「カタカナはとてもクールでカッコいい」とロング・ビーチから参加したカール・ホーンさん(25)はいう。彼はボロボロの日本語の辞書を見せてくれた。「カタカナは読める。次は漢字に挑戦だ」日本から輸入されるマンガやアニメ雑誌はビニール袋にはいったままで販売されている。表紙の文字と絵だけで高価な日本の本を選ばなくてはならない。だから必死で日本語を覚えるのだという。

だがそれだけではない。たとえば「セーラームーン」の一人、セーラーマーズは麻布十番の火川神社の神主の娘、という設定である。ゆえにジンジャ、カンヌシ、シントーも米国オタクたちにとって必須知識となるわけだ。

こうして彼らの興味はアニメを越えてバックにある日本文化へと広がっている。「日本の伝説・民話」という分科会も盛況だった。(岡田 1995a)

ここで述べられているのは、アニメやマンガを受容することは、「日本文化」や「日本」に積極的な興味を持つことにつながるのだということである。こう述べられることで、ここでは「オタク文化」の背景にあるものとしての「日本文化」の全体性の存在が仮構さ

² 岡田 1995a。

れ、その「日本文化」が「米国オタク」たちにとって非常に魅力的なものに見えていることが強調される。つまり、ここではまず、何かしらの均質的な全体性を持つ「日本文化」というものの存在が魅力的なものとして立ち上がっているのだ。記事はそれからアメリカでのアニメの受容状況を述べ、アニメが「新しもの好きの米国人には、超カッコイイものに写った」とした後、以下のように続く。

それにしてもなぜアメリカで、オタクがこんなにも受けるのか。深夜のホテルの自室で考えてみた。これは百五十年ぶりに、日本文化がクリエイターの名前とともに海外で評価された、興味深い現象と言えないだろうか。

日本文化といえば、かつてはニンジャ、サムライ、ゼン、ゲイシャ。だが肝心の人物名は伝わらなかった。しかし浮世絵は別だった。歌麿、広重、北斎、写楽といった制作者の名前とともに作風の個性も記憶され、当時のヨーロッパの先端アーティストに絶大な影響を与えた。

同じくタカハシルミコ、ミヤザキハヤオの名前は米国のオタクなら誰でも知っている。おもしろいのは浮世絵もアニメも、女子供の低級芸術、と見られていたこと。世界に通用する日本文化は、なぜか周辺部から出てくるようだ。(同)³

ここで注目すべきなのは、「日本文化」の意味が、先に引用した部分でのそれとは異なっていることである。先程の部分での「日本文化」とは、「オタク文化」の背景にあるとされるものであり、明らかに神道や民話、伝説などのいわゆる「伝統文化」とされるものや、「国語」としての日本語のことを指していた。しかしここでは、芸術品や文化的商品としての「日本文化」の方に意味が横滑りしており、「オタク文化」そのものがいつのまにか「日本文化」に入れられているのだ。この横滑りが音も無く行われているので、読者は「オタク文化」を、先に挙げたような「伝統」としての「日本文化」の系譜に連なるものとして認識することになるだろう。また、岡田はここで、「オタク文化」の優秀性を根拠付けるために、かつて欧米で流行した浮世絵と「オタク文化」を結び付けている。つまり、「オタク文化」はかつての浮世絵と同じように「世界」に対して誇れる「日本文化」なのだとし、そのような「日本文化」が浮世絵以来「百五十年ぶり」であるとする。ことで、「オタク文化」が稀にみる優秀さを持っていることを示唆しているのだ。このように、多くの人が「日本文化」として認めるであろう浮世絵という過去の文化表象物との類似性及び連続性が挙げられたことによっても、「オタク文化」は「日本文化」の系譜の中

³ 岡田はこの引用部分と全く同じ内容の主張を1997年にも雑誌上で述べている(岡田1997)。

に位置付けられることになる。つまりここでは、さきほどの部分で何かしらの全体性を持つ「日本文化」というものの存在が立ち上がったのに続いて、優れた「オタク文化」をその重要な要素として持つものとしての新しい「日本文化」が立ち上がっているのだ。

この記事は、「日本」と強く結び付いた文化だと思われていたマンガやアニメ、ゲームの文化が、アメリカにおいても「オタク」を自称する人たち自身の文化として消費されるようになった⁴ こと、つまりナショナルなものから「脱領土化」されたこと、を目の当たりにして書かれた。しかし、「脱領土化」の状況を前に書かれたその記事では、「伝統文化」としての「日本文化」の全体性と、「オタク文化」を中心にした魅力的なものとしての新しい「日本文化」が立ち上げられていた。つまりこれは、マンガやアニメ、ゲームの文化の「脱領土化」に対する反発としての、ナショナルな形への「再領土化」の言説なのだと言える。

さて、しかし、岡田はここで「オタク文化」の優秀性を強調しながらも、まだそれを「周辺部」から出てきたものとして捉えている。「周辺」というのは、「日本文化」の中で「周辺」であるという意味であるが、このことは、後で詳しく見るように、後の岡田の言説で「オタク文化」が「日本文化」の「正統後継者」であるとされている⁵ こととは矛盾しているように見える。しかし、実はこの記事においても、「オタク文化」を「日本文化」の中心に持って行こうとする意図が既に読み取れる。

岡田がこの記事で「オタク文化」は「周辺部から出て」きていると述べたのは、「オタク文化」が、「オタク」という語が日本で侮蔑的な意味で使われてきたことなどが示すように、日本の社会や「日本文化」の中では主流の文化として存在できていないという認識があったからだと考えられる。これは一種の自虐的な表現である。しかし、岡田は「オタク文化」に強く自己同一化し、それに肯定的な価値を与えようとしているので、この記事で「周辺部」と言った時にもその意味を肯定的に捉え直す仕掛けが施されていた。つまり、この記事では、「オタク文化」の日本の中での「周辺」性が、かつて欧米で流行した浮世絵の「周辺」性と同じものだとされることで、正当化されているのである。すなわち、この記事で示唆されるのは、以下のようなことである。かつて欧米で流行し、「世界に通

⁴ アメリカの「オタク」たちが岡田の言うように「オタク」であることに「誇り」を持っているのなら、それは彼/彼女らがナショナルな「アメリカ人」とか「日本人」というカテゴリーよりも「オタク」というカテゴリーにより自己同一化していることを意味している。よって、マンガやアニメ、ゲームは「オタク」としての彼/彼女ら自身の文化として消費されているのだと言える。

⁵ 岡田 1996a: 214-231。

用する」ような高い価値がある「日本文化」だった浮世絵も、日本の中では「周辺」の文化としてしか認められていなかった。だから、同じように現在の日本の中で「周辺」の文化としてしか認識されていない「オタク文化」も、浮世絵と同じように「世界」で受けているのだから、実は「世界に通用する」高い価値を持つ「日本文化」であり、現在のような「周辺」としての扱いは間違っている、ということである。このように、「オタク文化」が周辺に置かれることを拒否し、逆にそれを中心にして「日本文化」を再構成しようとする岡田の姿勢は、後で詳しく見るように、翌年の著作では一層明確に示されることになる。

ところで、この記事における岡田の論理には事実関係に対する非常に恣意的な解釈が存在していることを指摘しておかなければならないだろう。この記事で、何か普遍的な価値が流通する場であるかのように登場している、「オタク文化」が「通用」している場としての「世界」というのは、実際には、普遍性があるとは全く言えないアメリカの中でもさらに「周辺」的な特殊な「世界」でしかない。第一章で確認したように、アメリカの市場で日本のアニメやマンガを熱心に受容していたのはごく一部のマニアでしかなかったからだ。確かに岡田の言う通り「タカハシルミコ、ミヤザキハヤオの名前は米国のオタクなら誰でも知っている」のかも知れないが、その他大勢のアメリカ人はこの二人の名前など聞いたこともないだろう。ここでは、一部の「米国オタク」の話をしてはいたはずが、いつのまにか「アメリカ人」全般の話にすり替わっており、個別的な「オタク文化」の話をしてはいたはずが、いつのまにか全体的な「日本文化」の話にすり替わっている。実際に起こっている現象は、日本の「オタク」たちが愛好するようなものが、似たような嗜好を持つアメリカの「オタク」たちにも受容されたというだけのことなのに⁶、「日本文化」が「アメリカ人」（さらには普遍的な『世界』）に受容されたという話にすり替えられているのである。だから、例えば岡田の「なぜアメリカで、オタクがこんなにも受けるのか」という問いに対しては、「『オタク文化』に適合的な層がアメリカにも一定数存在していて、その人々に受けているだけなので当たり前であるし、そんなに一般的に受けているわけではないので問い自体が偽である」と簡潔に答えることができる。

さて、この1995年の記事では、「オタク文化」が日本や「日本文化」の中で「周辺」

⁶ 岡田もこのことはわかっていたようで、同様のことを述べている文章もあるのだが（岡田 1996a: 73-74）、読者への受けを考えたのかどうか、この記事では「アメリカ人」「日本文化」という単純化と、特殊の普遍化が行われている。著者の意図とは無関係に流通し社会的に作用するのが言説であるから、岡田がわかっていながら書いていたとしてもそれは問題ではない。

的な存在であると曲がりなりにも認めていた岡田であるが、1996年の著作⁷になると、「オタク文化」を称揚する主張がそれよりも進んでいて、「オタク文化」は今度は「周辺」の文化としてではなく、「日本文化」の「正統後継者」として、メインストリームに位置づけられることになる。そしてその過程で、「オタク文化」を中心に「日本文化」の特殊性が強調される。以下ではその主張を見ていく。

岡田は、「オタク文化」が世界を「席卷し始めている」のは、それが「子供向けで誰もが楽しいという間口の広さ」と、「そこに深いテーマやドラマを入れるという奥行き」の深さを持っているからだとする⁸。そして、「オタク文化」にそのような「間口の広さ」や「奥行き」の深さ、すなわち、子供向けでありながら大人も満足させる面白さ、が備わっている理由を、「日本文化」の子供観の特殊性に求める。そしてその「日本文化」の子供観の特殊性を主張するために、「日本文化」と「西洋文化」の比較を行っている。

岡田はまず、「ヨーロッパ文化圏」の文化を、「大衆化された貴族文化」としての「メインカルチャー」と、それへの反抗としての「カウンターカルチャー」、そしてそれから反抗の思想が失われたものとしての「サブカルチャー」、という三つのカテゴリーに分けた図式で捉える。そして、この西洋の「メインカルチャー」のルーツは「キリスト教とギリシャ哲学」であるとし、その子供の捉え方は「日本人の考え方と全然違」っている」と述べる。そこでは、子供とは「教養ある市民」になるための教育を施さなければならない「カオス」であると考えられていて、「『子供文化』とは子供たちが作る文化ではなく、『大人が与えるべき文化』でしかありえない」というのだ。

そして、しかしながら「日本文化」の子供観はそれとは異なり、日本では「子供は未完成の大人ではなく、根源的な人間像としてとらえられ」ていて、歌舞伎や能などの「伝統文化」の世界では「子供と大人という差は存在」せず、日本の「子供文化」は「子供を一人の人間としてとらえ、一人前のものを与える」文化であると述べる。そして、「オタク文化は、そういった世界でも類を見ない特殊な『子供文化』から派生・進化して出てきたものだ」とするのである⁹。それゆえ、「オタク文化」には子供向けでありながら大人も満足させる「間口の広さ」や「奥行き」の深さがある、というわけだ。また、大人と子供の境目が曖昧であるため、日本では「カウンターカルチャー」や「サブカルチャー」は

⁷ 岡田 前掲。この本は、1996年から二年に渡って岡田が講師を務めた、東京大学教養学部前期課程の全学自主ゼミナール「オタク文化論」のテキストということになっていた。

⁸ 同書: 224。

⁹ 以上、同書: 214-224。

発生し得ないとされ、「オタク文化」は「サブカルチャー」ではなく、「日本メインカルチャー」の「最終兵器」¹⁰だとされる。

さて、岡田のこの主張に対してまず指摘しておかなければならないのは、「伝統」において「子供と大人という差」が無かったのは何も日本に限らないということだ。子供が、教育し、保護しなければならない対象である〈子供〉として意識されるようになったのは、フィリップ・アリエスの研究によれば、フランスにおいては国民国家が形成されるようになってからであり、それ以前の中世には、子供は「一人の人間としてとらえ」られ大人たちの集団の中で活動していたのである¹¹。よって、「日本文化」の子供観が「世界でも類を見ない特殊」なものであったという主張は、受け入れがたい。

とは言え、岡田の言説においては「日本文化」の子供観は特殊であると断定されており、「オタク文化」は「日本文化」のその特殊性によって魅力的なものになっているのだとされている。よってこの言説では、特殊な子供観を持つ「日本文化」が「オタク文化」の魅力の源として立ち上がり、逆に「オタク文化」は「日本文化」の特殊性を中心的に受け継いだものとして立ち上がっているのだ。

また、岡田はさらに、「オタク文化」は「『江戸時代の消費者文化』である職人文化の正統な後継者ではないか」と述べる。つまり、岡田が「オタク」を特権化しようとして定義した「オタク」の特徴、すなわち、マンガやアニメ、ゲームなどを消費する際に、作品の由来や作品世界の約束事を踏まえつつ、製作者の意図を勘ぐって斜に構えながら消費するという「オタク」の特徴（岡田はそれを『通』とか『粋』という言葉で表現する）が、「職人の匠の技を愛でたり、由来を確かめたり、粋を鑑賞したりする」「日本の古典文化」である「職人文化」と同じだということだ¹²。この主張に対してはその妥当性を検証する余裕はないので、類似しているように見えるからと言って「後継者」であるとは言えないと指摘しておくにとどめるが、ここでもまた、「オタク文化」がはっきりと「日本文化」の「伝統」を中心的に受け継いだものとして立ち上がっている。

そして岡田は「オタク文化」の称揚をさらに続ける。「高度情報社会」の到来によって、「合理主義・民主主義といった西洋を中心とする価値体系は確実に崩れつつあり、そのため「西洋メインカルチャー」は衰退しつつあって、「サブカルチャー」も衰退すると述べる。そして、そこで「日本発のオタク文化」が「世界の主流になりつつあるのでは

¹⁰ 同書: 231。

¹¹ Aries [1960] 1980。

¹² 岡田 前掲: 224-226。

ないか」と述べるのだ¹³。これは、「西洋文化」に対する「日本文化」という古典的二分法と、「日本文化」が「西洋文化」を凌駕して勝利するというストーリーを非常にあからさまに語るものである。

以上のような岡田の「再領土化」の言説は、直接的には「オタク文化」を語るものであるが、その中で「西洋文化」と「日本文化」が対比され、「日本文化」の独自性や優秀性、「伝統」との連続性が強調されている。これは、「西洋」との比較によって「日本人」や「日本文化」の独自性や特殊性を主張するいわゆる日本人論、日本文化論の典型的な形式とよく似ている。例えば、＜『オタク文化』の世界市場での浸透＞＝＜『日本文化』の勝利＞という図式は、＜日本の企業の世界市場での成功＞＝＜『日本型経営』を生み出す『日本文化』の勝利＞というよくある日本人論の図式と構造的に同じである。つまりこれは言わば「オタク」にとっての日本人論である。よって岡田の言説は、日本人論がその典型例である文化ナショナリズムの一形態として捉えられるのであり、グローバリゼーションによる文化の「脱領土化」の中で文化ナショナリズムが作動する一つの例として分析することができそうである。

文化ナショナリズムの概念による分析に移る前に、マンガやアニメ、ゲームを拠り所に「日本文化」を立ち上げようとする言説の例をさらに挙げておきたい。

村上隆の言説

村上隆は、東京芸術大学美術学部で日本画を専攻して博士号を取得した経歴を持ち、1993年頃からは日本のマンガやアニメ、ゲームのキャラクターデザインや動きの様式を素材にして、『DOB君』という「アートアイコンキャラクター」や、『K02ちゃん』という「等身大」の「美少女フィギュア」などの作品を発表して来た、自称「現代美術アーティスト」である。彼は欧米のアートマーケットで高い評価を受けており、欧米で開かれる日本の現代美術の展覧会で作品が紹介されることも多く、1998年にはカリフォルニア大学ロサンゼルス分校美術科の客員教授も務めている。そして日本でもしばしばメディアに登場するので、その言説には一定の影響があると言って良いだろう。マンガやアニメ、ゲームの様式を自身の作品に使っていることからもうかがえる通り、彼は岡田斗司夫が「オタク文化」と言ったような文化に非常に強く自己同一化しているようで¹⁴、その「オタク文

¹³ 同書: 229-231。

¹⁴ 村上自身がかつて「オタクだった」とはっきり述べている(村上1997)。

化」、すなわちマンガ・アニメ・ゲームの文化が、「世界制覇」することを非常に強く願う内容の言説を繰り返して来た。自身のアーティストとしての活動についてもその「オタク文化」の「世界制覇」の一環として捉えているようである。そしてその「世界制覇」を願う言説の中で、マンガやアニメ、ゲームの文化がナショナルな「日本文化」として語られることになるのだ。以下では、村上のそうした言説を見ていくことにする。

村上是、『ユリイカ』1996年8月号の特集「ジャパニメーション!」の中で、文章を書いている¹⁵。そこで彼は、当時日本で大ブームを起こしていたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』を、「オタク世代が持てる力の全てを投入した」作品として賞賛し、それを「アメリカやヨーロッパで成功させたい」と述べる。そして、アメリカで「昨年頃」から「ジャパニメーションがようやく一般に認知され始め」たことや（言うまでもなく、この『一般』というのは実際には非常に限られた規模の『一般』である）、ヨーロッパやアジアでアニメが受容されていることを述べ、それに続けて以下のように述べる。

そんななか〔引用者註：日本のアニメが受容され始めているなか〕、ナンとして
も、『ヤマト』に始まったアニメブーム20年を経た今、『Star Wars』や『T2』
のように世界的なタイトルが、アニメ＝ジャパニメーションの中から出現してほ
しいと切に願うのだ。そのなかでのヒット可能性大のタイトルが『エヴァ』であ
り、その成功は、日本のFILM史の一つの節目になることうけあいなのだ。日本
社会でこれほどまでに差別され、さげすまれてきたアニメピープル達の全て、オ
タクのドロドロスープを、固めて化学変化させた、そんな作品が今、日本では、
とんでもないエフェクトを起こしている。（村上1996: 137）

この部分を読むと、「オタク世代が持てる力の全てを投入した」作品である『エヴァ』（『新世紀エヴァンゲリオン』）などのアニメの世界的な成功を村上が強く望むのは、自身が強く自己同一化している「オタク文化」がそれまで日本の社会で「さげすまれてきた」（『周辺』に置かれていた）ことに対して強い不満を持っていたからだということがうかがえる。「オタク文化」が世界で成功すれば、それをさげすんできた人々を言わば見返すことができると考えているのだろう。これは、岡田斗司夫が、「オタク文化」の日本の中での「周辺」性がかつて欧米で流行した浮世絵の「周辺」性と結び付けることで正当化しようとしていた時と同じ論理である。日本では馬鹿にされているけれども、「世界」の

¹⁵ 村上1996。

「普遍的」な価値基準に照らせば実は高い価値があるのだ、というわけである。この部分だけを読むと、「オタク文化」は「日本文化」とはほとんど無関係に見え、むしろ日本社会の中で疎外されて来たものとして「日本文化」とは対立するものにさえ見える。しかし、この後、あるアメリカ製のアニメに日本のアニメの様式が与えた影響について述べられた後で、突如として「オタク文化」は「日本文化」と結合させられるのだ。

村上は、『AEON FLUX』というアメリカ製のアニメが、キャラクターの動き方などの面で日本のアニメの様式の影響を色濃く受けていると指摘する。しかし、そのことを「日頃ジャパニメーションをこよなく愛するアメリカのアニメファン」に言ったところ、同意してもらえず、「『AEON』はアメリカのカウンターカルチャーが生み出したオリジナル」だと言われた、という。そして、このアニメファンがそのように言った理由を、「アメリカの文化の真骨頂」は「ハイブリッド」にあるので、何の影響を受けているものでも全てあくまで「アメリカ文化」として捉えるからだとし、日本のアニメ等もその「アメリカの文化」の「ただのネタとなり続けてきた」と述べる。そして、「しかも日本のアニメピープル達はそれで満足しているというどーもトホホな現状なのだ」と残念がる。つまり村上は、アメリカ製のアニメに日本のアニメの様式が使われていることを「アメリカ文化」による日本のアニメの剽窃だと捉え、「日本のアニメピープル達」、すなわち日本のアニメのファン（但しここでは明らかに『日本人』のアニメファンのみ限定されている）や製作者たちがそれに対して抗議しないことに不満を抱いているのだ。そして、さらに続けて以下のように述べる。

さて、日本にも、^(ママ)海外でのジャパニメーションエフェクトをあてこんでのタイトル制作もそろそろ考え始めているはずだ。アメリカならこう受ける、フランスではUKなら台湾なら……と、ストーリーや場面設計を、かなり変化させてつくられてゆくものもあるだろう。しかし、ここで考えて欲しいことは、今現在まで培ってきた日本アニメ史を、その表現史を歴史化、チャート化してゆけば新しい表現が生まれてくるはずだということ。無理に受けを狙った表現のネジ曲げは必要かどうかを考えて欲しいと思う。…(中略)…我々は自国の文化に対してあまりにも歴史化し検証してゆくことが苦手なため、足元の文化を軽んじてきた。足元のを徹底検証してゆければそれはそれで新表現が生まれるはずなのだ。宮崎駿が独自の解釈でポール・グリモアの『やぶにらみの暴君』を『ルパン三世カリオストロの城』にヤキ直し大傑作をつくったようなハイブリッドを、日本エッセンスを使っても可能なハズである。(同: 139)

ここにおいて、「オタク文化」としてのアニメは「日本文化」と結合させられている。日本のアニメは「足元」に存在する「自国の文化」になり、「我々」(=『日本人』)が「軽んじて」はいけないうものとして現れる。アニメを拠り所にしてナショナルな「日本文化」が立ち上がっているのだ。日本の「内部」では「さげすまれてきた」はずの「オタク文化」が、「アメリカ」という「外部」の視点が導入されたことで、突如「日本文化」に統合されている。そして、注目すべきなのは、村上が、アニメが世界市場に浸透する際にローカルマーケットの嗜好に合わせて現地化されることを「無理に受けを狙った表現のネジ曲げ」として拒否し、「新表現」のための「ハイブリッド」は「日本エッセンス」を使って行われるべきだとしていることである。これは明らかに、アニメが世界市場に浸透して「脱領土化」していくことを目の当たりにして(予期して)、それを拒否し、アニメを純粋に「日本」のものとして保持しようとする「再領土化」の言説であると言えるだろう。

村上は、自身のアーティストとしての活動に関しても、同じような「脱領土化」拒否の発言をしている。

西洋とは違う、オリジナルのアートの文脈を作りたいというのは僕も同じで、日本やアジアのクリエイターたちがよくわからないまま世界に出ていくと、せっかく僕らが作ったものなのに、向こうの文化として彼らのルールにはめこまれてしまったりする。しかも、それをまた喜んじったりしてね、ジャパニメーションみたいに。そうやって、結局自分たちの文化じゃなくなっちゃうことへの、悔しい思いがあるんですね。でも、勝負するためにはやっぱり出ていかなきゃならないわけで。(村上・森村 1999: 96)

これは、欧米のアートシーンのルール、欧米を頂点にしたアートのヒエラルキーの中で、自身の作品をどのように認めさせていくか、ということ語る文脈の中での発言なのだが、村上は、「世界に出ていく」ことで「僕ら」の作品が「自分たちの文化」でなくなってしまうのが「悔しい」と述べる。つまり、欧米のアートシーンのルールに取り込まれる形で作品が受容されること、すなわち現地化されることによって、「僕ら」の作品¹⁶が「自分たち」(=『日本人』)の文化でなくなること、すなわち「所有意識」が持てなく

¹⁶ 村上がここで個人的な自分の作品について語っているのではなく、「僕ら」の作品という複数形で語っていることに注意する必要がある。そこでは、欧米のアートシーンに対峙するものとしての「日本」あるいは「アジア」という共同体が立ち上がっている。

なることを拒否しているのである。そして、「ジャパニメーション」が世界市場に浸透して「脱領土化」している状況、すなわち、アニメに対してそれが「自分たち」「日本人」の文化であるという「所有意識」を感じられなくなっていく状況も、村上にとっては拒否すべきものとして映るのだ。これは「所有意識」を強烈に主張する「再領土化」の言説である。

そして、村上は、自身の作品は日本国内向けと国外向けに分けてつくる余裕は無いので、全て「国外仕様」にしてあると述べた後、以下のように述べる。

僕は... (中略) ...ジャパニメーションの植民地主義的敗北には忸怩たる思いがあるから、自ら敵地におもむいてマーケティング含めて戦ってみようと思ってるんです。向こうの駒の一つになった顔をしながら、海外の日本へのチャンネルチューニングをガチャッと換えてみたりするようなことが面白いんですね。だから、日本では完全に西洋仕様のまま走らせるようにしてて、向こうでは逆にドメスティックな部分をちょっとずつ押し出してみたりしている。(同: 97-98)

ここで語られている二面性のある態度は、欧米のアートシーンに対する村上のアンビヴァレントな感情をよく表していると言えるが、村上はそれでも「西洋」を「敵地」とであると述べる。そして、「ジャパニメーション」が「脱領土化」している状況を「植民地主義的敗北」と捉え、「日本文化」としての「オタク文化」をモチーフにした自身の作品を、「敵地」である「西洋」において提示する(『戦う』)ことが、「ドメスティック」な「日本文化」を主張してその「敗北」を取り返すことであるとしているようだ。この言説によって示唆されるのは、「西洋文化」対「日本文化」という構図と、「西洋文化」へのカウンターを行うヒーローとしてのナルシスティックな村上自身の姿である。

以上のような村上の「再領土化」の言説は、「西洋文化」と「日本文化」が対比され、「日本文化」としての「オタク文化」の純粹性、独自性に価値を置くところが、岡田斗司夫の言説と同じく、「西洋」との比較によって「日本人」や「日本文化」の独自性や特殊性を主張する日本人論の典型的な形式とよく似ている。よって村上の言説もまた、日本人論をその典型例とする文化ナショナリズムの一形態として捉えられるのであり、グローバルゼーションによる文化の「脱領土化」の中で文化ナショナリズムが作動する一つの例として分析することができそうである。

再構築型文化ナショナリズム

吉野耕作による整理によれば、ナショナリズムは理念型としては「創造型ナショナリズム」と「再構築型ナショナリズム」に分けられる。「創造型ナショナリズム」とは、ネーションが成立していない段階で「ナショナル・アイデンティティの創造をめざす」ものであり、「再構築型ナショナリズム」とは「既にネーションとして確立している状況でナショナル・アイデンティティの維持、促進、強化を志向する」ものである¹⁷。そして、文化ナショナリズムとは、吉野の定義によれば「ネーションの文化的アイデンティティが欠如していたり、不安定であったり、脅威にさらされている時に、その創造、維持、強化を通してナショナルな共同体の再生をめざす活動」である¹⁸。吉野は、これらの概念を使って、「日本人の文化、社会、行動・思考様式の独自性を体系化、強調する言説」¹⁹である日本人論（日本文化論）をめぐる現象、すなわち、それがどのような人々によって語られ、どのような人々にどのように消費されたのかを、文化ナショナリズム研究の枠組みで考察した。

本章で見えてきたような、マンガ・アニメ・ゲームの文化を「日本文化」として「再領土化」する役割を果たす言説は、日本人論と同じく再構築型文化ナショナリズムの一形態として捉えられそうである。あるいは日本人論の一種であるとも言えるかも知れない。そこで、マンガ・アニメ・ゲームの文化を「日本文化」として立ち上げるこうした言説を、吉野が使った文化ナショナリズムの概念によって分析し、それはどのような条件の下で発生していて、どのように、そして誰のナショナル・アイデンティティの強化・再構築に関わっていると考えられるのか、また、それに従来の日本人論と異なる点はあるのか、考察してみたい。そのために、再構築型文化ナショナリズムに関する吉野の一般的な考察をまず概観する。

吉野は、再構築型ナショナリズムでは、ネーションに対する歴史的な帰属意識は既に成立している段階なので、民族の独自感やアイデンティティを確認するために採られる手法として、歴史主義的に祖先の起源や文化などの物語や歴史的記憶が強調される度合いは、創造型ナショナリズムの場合よりも少なくなるとした。そして、代わりにより重要になるのは、境界主義的に「我々」と「彼ら」の境界線を引こうとする境界過程であり、再構築型文化ナショナリズムの典型である日本人論の主な関心は、「日本人と外国人（西洋人）

¹⁷ 吉野 1997: 7。

¹⁸ 同書: 11。

¹⁹ 同書: 4。

の行動・思考様式の差異の体系化・意識化を通して『我々』と『彼ら』のシンボリックな境界線を引くことにある」とした。つまり、既にネーションが一定の強度を持って成立している段階では、過去の物語を想像（創造）し共有することによってネーションの連帯を強化しようとするよりも、現在のネーションの外部の他者との差異を想像（創造）し、その差異を意識することによってネーションの内部の連帯を強化しようとするこの方が多いというわけである（ただし過去を想像する歴史主義的アプローチが消滅したと言っているのではない）。そして、再構築型文化ナショナリズムにおける自民族独自論を実際に担う知識人や文化エリート²⁰というのは、日本人論の場合、「自分の経験や知識を背景に、外国人、外国社会と比較して日本人の行動・思考様式、日本社会の独自性を理論化する広い意味での『社会学者』あるいは『文化人類学者』」であり、その中には「諸分野の学術研究者、ジャーナリスト、批評家、外交官、作家、企業人など多岐にわたる職業集団が含まれる」とした²¹。ただし、吉野は全体の議論の対象を知識人・文化エリートが体系化する自民族独自論に絞っているため、知識人や文化エリート以外の人々が担う日本人論があり得ないと言っているわけではない。

再構築型文化ナショナリズムに関するこの吉野の一般的な命題は、見てきたような岡田斗司夫や村上隆の言説について見てみた場合でも妥当性を持つだろうか。

まず、岡田や村上の言説が本当に再構築型文化ナショナリズムの言説と言えるのか確認する。文化ナショナリズムとは、先程も引用したように「ネーションの文化的アイデンティティが欠如していたり、不安定であったり、脅威にさらされている時に、その創造、維持、強化を通してナショナルな共同体の再生をめざす活動」であった²²が、この定義は岡田や村上の言説の説明としてもよく当てはまるように思える。岡田や村上の言説は、「オタク文化」がナショナルなものから「脱領土化」していくことに反発し、それらを「日本文化」として「再領土化」するものだった。よってこれは「オタク文化」を中心に「日本文化」を再構成し、「日本」の文化的アイデンティティを強化するという点でまさに文化ナショナリズム的である。では、一体「日本」の文化的アイデンティティがどのよ

²⁰ 「文化エリート」というのは、「知識人」とは異なり「必ずしも創造的な知的活動を専門にしている訳ではない」が、「文化に関する議論を通して社会に影響力を持ちうる少数者」という意味の、吉野の造語である（同書: 12）。

²¹ 同書: 66-67。

²² 同書: 11。

うに「不安定であったり、脅威にさらされている」と言えるだろうか。この問いには、まず、第二章で見たように、グローバル化のプロセスが進む中では、一般的に文化の「脱領土化」が進行しているのだから、ネーションに帰属する形の文化的アイデンティティは常に「不安定であったり、脅威にさらされている」のだと答えることができる。また、マンガ・アニメ・ゲームによって媒介されるような「日本」の文化的アイデンティティに絞ってみても、それは、マンガ・アニメ・ゲームが世界市場に浸透し各地で現地化されて、「日本」がマンガ・アニメ・ゲームにとって唯一の特権的な場ではなくなったことが気付かれたことにより、不安定なものになっていると言える²³。よって、岡田や村上の言説は、吉野の定義によってもやはり文化ナショナリズムの一形態として捉えられるだろう。そして、現在では「日本」というネーションは既に一定の強度を持って存在しているので、この文化ナショナリズムの言説は再構築型である。よってこれは再構築型文化ナショナリズムの言説であると言える。

さて、岡田や村上の言説が再構築型文化ナショナリズムの言説であると言えることが確認できたところで、それを吉野の再構築型文化ナショナリズムに関する考察に照合してみることにする。

吉野は、再構築型文化ナショナリズムにおいては、祖先の起源や文化、歴史的記憶などに頼る歴史主義的な手法はナショナルな文化的アイデンティティの源泉としての相対的な重要度を下げ、「我々」と「彼ら」の差異を強調する境界主義的な手法が重要になっていると述べた（ただし歴史主義的な手法が消滅したと述べているわけではない）。そこで岡田と村上の言説を見てみると、確かに、岡田の言説では、境界主義的に「西洋文化」と「日本文化」の文化の構造の違いや子供観の違いが強調されていたし、村上の言説においても、作品の「国内仕様」「国外仕様」というものが相容れないものとして考えられ、「西洋」のアートシーンで常にストレンジャーでいざるを得ない（と言うよりわざわざストレンジャーでいようとしている）自分が語られていた（『向こうの駒の一つになった顔をしながら、海外の日本へのチャンネルチューニングをガチャッと換えてみたりする』）ので、彼らの言説においても「西洋」と「日本」の間の境界を常に引き続けようとする境界主義的な手法が主にとられていたと言える。ただし、岡田の場合は、それと同時に歴史主義的な手法もとられ、「オタク文化」が「伝統文化」である浮世絵や「職人文化」と結

²³ マンガ・アニメ・ゲームの世界市場への浸透について、このように「脱領土化」のプロセスとして意識された場合は「日本」の文化的アイデンティティを不安定にさせると言えるが、世界市場で受け入れられたものが「日本のもの」であるとして「再領土化」されると、それは「日本文化」の勝利というレトリックにより「日本」の文化的アイデンティティを逆に強化することになる。これを行っているのが、岡田や村上の言説である。

合させられてもいた。

また、吉野は、再構築型文化ナショナリズムの典型である日本人論について、それを担っていたのは、知識人や文化エリートのうち、「自分の経験や知識を背景に、外国人、外国社会と比較して日本人の行動・思考様式、日本社会の独自性を理論化する広い意味での『社会学者』あるいは『文化人類学者』」であるとしていた。岡田と村上は、「文化に関する議論を通して社会に影響力を持ちうる少数者」としての文化エリートであると言え、そして、自分が強く自己同一化する「オタク文化」についての知識と、世界市場でその「オタク文化」が受容されていることを目の当たりにしたことなどの自分の経験を基にして、直接的にはないにせよ、「日本文化」について語っている。よって、岡田と村上も、吉野が日本人論を語る主体として挙げた人々と同じような社会的位置から、同じような形で「日本文化」を語っているのだと言える。

よって、岡田と村上の言説は、再構築型文化ナショナリズムであり、さらには吉野が分析した日本人論の系譜に連なる言説であると言えることができるだろう。

「オタク文化」を巡る日本人論の消費

マンガ・アニメ・ゲームの文化を「オタク文化」と捉え、それを中心に「日本文化」を再構成する言説は、再構築型文化ナショナリズムとして日本人論と同質性を持っていることが明らかになった。そこで、吉野が、日本人論そのものに内在するイデオロギーではなく、日本人論の消費のされ方に注目しておこなった議論を基に、「オタク文化」を巡る日本人論がどのような人々にどのような意図を持って消費され、どのような社会的作用を起していると考えられるのか推察してみたい。ただし、これは吉野の研究のように実証的な調査を行った上で考察を試みているわけではないので、あくまでも推論でしかないという限界を持っている。

吉野は、従来の日本人論についての研究の限界を、過度に「生産主義的」であったところに指摘する。つまり、従来の日本人論に対する批判的研究では、テキストの中に存在するイデオロギーが無媒介に読者に伝わるという前提があったため、テキストを分析しそのイデオロギーを批判することに重点がおかれていて、日本人論がどのように受容され、受容者がそれをどう解釈したのかという言説の消費の側面に目が向けられていなかったというのである²⁴。

そのため吉野は、日本人論の消費のされ方について、教養中間層である教育者と企業

²⁴ 同書: 5-6。

人を相手に質的なフィールド調査を行う。そしてその結果の分析から、日本人論に親しんでいる「一般のひと」である調査対象者のほとんどは、通説で考えられているように日本の経済的成功を説明したり、社会の急激な変化の中でのアイデンティティの危機を解決するといった観念的な目的のために日本人論を読んでいたのではなく、自身の身近な環境における具体的な問題、例えば職場での人間関係などの問題、を理解し解決するという実際的な関心から、日本人論の理論を消費していたことを明らかにする。また、教育者と企業人を比較すると企業人の方が日本人論を積極的に受容しているとして、企業人の多くは日本人論的文化ナショナリズムの典型的な「社会的担い手」(social bearers)²⁵ であるとした²⁶。また、日本人論の消費の過程においては、生産者の意図とは無関係に様々な「誤読」が生じているとして、従来日本人論などのナショナリズム研究におけるイデオロギー批判は、筆者の意図を正確に読み取ることができる訓練された人間を読者に想定しているところが根本的な弱点であったとした²⁷。つまり、日本人論は、身近な社会関係を理解し構築するための枠組みを提供してくれる実践的な理論として消費されたのであって、生産者が意図した文化ナショナリズム的な内容自体が抽象的な目的として消費されたのではなかったし、消費者側の実際的な興味関心によってそのテキストは様々に変形されて解釈されたというわけである。また、このように日本人論が消費者各人の身近な問題を理解するために用いられていたということから、吉野は、現代日本社会においては、「大きな」政治イデオロギーとしての「社会全体」を包含するナショナリズム(頭大文字・単数型の Nationalism)よりも、社会集団ごとに内容と表現を異にするナショナリズム(頭小文字・複数形の nationalisms)がますます重要な意味を持つとする²⁸。

では、マンガ・アニメ・ゲームの文化を「オタク文化」と捉え、それを中心に「日本文化」を再構成する言説、つまり「オタク文化」を巡る日本人論は、どのように消費されたと考えられるだろうか。つまり、どのような社会集団に、どのような目的で、どのように解釈されて消費され、どのような社会的作用を起こしていると考えられるだろうか。

まず、岡田斗司夫の言説を消費する社会集団というのは、明らかに、マンガ・アニメ・ゲームなどの、岡田が言うところの「オタク文化」に強い関心を持ち、そのような文化に

²⁵ マックス・ウェーバーによる用語であり、ここでは「知識人・文化エリートが体系化する自民族の独自性に関する考え方を自分達の実際的な関心・活動に結びつけながら、その過程の中で特定の自民族独自観を社会内で伝播させる存在」である(同書:196)。

²⁶ 同書:167-198。

²⁷ 同書:211-213。

²⁸ 同書:198-199。

自己同一化している人々の集団が主であると言える。岡田の言説を消費している人々の傾向を実際に調査したわけではないのだが、少なくとも、岡田が1996年から1997年にかけて東京大学教養学部で開講していた「オタク文化論」ゼミ²⁹の教室にいた人々、つまり岡田の言説の熱心な消費者と考えられる人々は、そのような集団であったと言える。何故なら、筆者の個人的な印象によるものであるが、「オタク文化論」ゼミの教室にいた人々は、いわゆる「オタク」が多く集まるとされる「コミックマーケット」の会場にいるような人々と同じような印象を与える人々であり（ほとんどが男性であった点が『コミックマーケット』とは異なっていて、興味深い点ではあるが、これは東京大学の学生のもともとの男女比が男性の方にはかなり偏っていることにもよると考えられる）、マンガやアニメ、ゲームに関する非常に細かい知識（つまり『オタク』でなければ知らないであろう知識）に関して岡田が話をした時に、教室にいた人々のほとんどが敏感に反応していたからである。よって、そのような集団が岡田の言説の消費者であると述べることには一定の妥当性があると思われる。岡田の言説の主要な消費者であると考えられるこのような社会集団を、仮に「オタク」集団と呼ぶことにする³⁰。

では、この「オタク」集団はどのような目的で岡田の言説を消費していたのだろうか。これは、自分たちがよく知る「オタク文化」について書かれたものを読んで楽しみたいという単純な目的があったことが当然まず考えられるが、それよりも、自身が強く自己同一化する「オタク文化」を称揚するものを読んで、社会の中で否定的なイメージと共に語られてきた自分たちの「オタク文化」と、自分自身について自信を持つための材料を仕入れたいという目的があったことが考えられるだろう。つまり、自分が自己同一化するマンガ・アニメ・ゲームなどの「オタク文化」そして自分自身が、日本社会の中で「周辺」におかれて「さげすまれてきた」という状況を逆転するための理論として、岡田の言説は消費されたのではないか。これは吉野が分析した日本人論の消費のされ方と同じく、身近な社会関係に対処するための理論として消費されたということである。岡田の言説は、世界の中での「日本文化」に価値を与えることができるものとして「オタク文化」を示すことにより、日本社会の中での「オタク文化」の地位を高めようとするものであると考えられるから、「オタク文化」に自己同一化している「オタク」集団の人間にとっては、岡田の言説

²⁹ 筆者も出席していた。「ゼミ」と言っても講義形式で、200人程が入る教室が常に満員になっていた。

³⁰ 単純に「オタクたち」と言えないのは、「オタク」という語は場面や人によって意味や使われ方がまちまちなので定義が困難であるし、「オタク」を特権化しようとしている岡田の用法では「オタク」は「ニュータイプの人種」といった意味まで与えられているので（岡田 前掲: 10）、用語としては括弧に入れなければ使えないと思われるからである。

は、日本社会の中に埋め込まれている自分の身近な社会関係において自分の地位を高めるための理論になる。岡田は、意図的に文化ナショナリズムの言説を流しているというよりは、「オタク文化」を称揚するという本来の意図のために「日本文化」を立ち上げる言説を利用しているだけだと考えられるので、この消費のされ方は岡田の意図と偶然にも合致していると言える。ただし、そこではやはりマンガ・アニメ・ゲームなどの「オタク文化」を称揚することがそのまま「日本文化」を称揚することに連結されているので、この言説の消費者である「オタク」集団は意図せざる文化ナショナリズムの社会的担い手となる可能性が高いと言えるだろう。

また、岡田は『AERA』や『ニューズウィーク日本版』、『日経トレンディ』、『中央公論』といった全く「オタク」向けではない雑誌にも、同様にマンガ・アニメ・ゲームの文化を「日本文化」として立ち上げる文章を書いている³¹。こちらの場合は、「オタク」集団の外部の読者が、マンガ・アニメ・ゲームなどの「オタク文化」とその市場価値を理解するためのものとして消費されたと考えられる。マンガ・アニメ・ゲームは、『ポケモン』の成功などもあって世界市場でのビジネスの材料としても注目を集めているので、このような雑誌に載っている岡田の言説は、企業人たちにとってマンガ・アニメ・ゲームの市場への適切な関わり方を探るマニュアルになっていると考えられる。つまり、マンガ・アニメ・ゲームに関する岡田の言説が、世界市場でのビジネスを探る目的で企業人に消費され、消費者であるマンガ・アニメ・ゲームに興味を持つ企業人がそれによって文化ナショナリズムの社会的担い手となっている可能性が高いと言える。

一方、村上隆の言説を消費する社会集団というのは、「オタク」集団の人間ももちろん消費していると考えられるのだが、どちらかと言えば、下記の雑誌群の読者層であると考えられるいわゆる「サブカルチャー系」などと呼ばれる方の社会集団であると考えられる。村上は「現代美術アーティスト」と自称しているためなのか、「オタク文化」を作品のモチーフにしている割には、「オタク」集団がよく消費するであろうメディアにはあまり登場していない。彼が頻繁に登場するメディアは、例えば『広告批評』（2000年中では2月号～6月号に登場）や『STUDIO VOICE』（2000年中では6、8、9月号に登場）、『BRUTUS』（2000年4/15号に登場）などの雑誌と、当然ながらアート系の雑誌である『美術手帳』（2000年中は1、4、5、7、9、10月号に登場）などであり、さらには女性誌である『anan』（2000年6月号）や『marie claire』（2000年6、8月号）にも登場している。つまり、村上の言説は、主に「オタク」集団以外の人々によって、欧米のアートシーンで成功しているアーティストの、権威ある「アート」に関する語りとして消費され

³¹ 岡田 1995a、1996b、1997、2000。

ていると考えられる。そして、これらのメディアを消費している社会集団はあまり「オタク集団」とは重なっていないと考えられるので、マンガ・アニメ・ゲームの様式を自身の作品に使っていて欧米のアートシーンで評価されている村上の、「西洋」には「日本文化」としてのマンガ・アニメ・ゲームの文化が非常に魅力的に見えているのだということを喧伝する言説（魅力的だから自分の作品にも使っていて、『西洋』で評価されているとする）は、「オタク文化」のインフォーマントの言説として権威のあるものに映るだろう。そして村上のこの言説は、自身の作品の背景にある「オタク文化」を中心とした「日本文化」を、「西洋」に対峙するものとして立ち上げるものなので、それを消費することで消費者である「サブカルチャー系」集団の人間が文化ナショナリズムの社会的担い手となっている可能性が高いと言える。

マンガ・アニメ・ゲームの文化を「オタク文化」と捉え、それを中心に「日本文化」を再構成する言説、つまり「オタク文化」を巡る日本人論は、「オタク」集団には自分たちの文化的自信を高めるものとして、企業人には世界市場でのビジネスチャンスを得るためのマニュアルとして、また、「オタク」集団以外の「サブカルチャー系」集団には「アート」に関する語りとして消費され、それぞれの集団の人間を文化ナショナリズムの社会的担い手として作り上げていると推察できる。

以上、本章では、グローバル化によるマンガ・アニメ・ゲームの文化の「脱領土化」が進行する中で、それへの反発のような形で登場した「再領土化」の言説、すなわち、マンガ・アニメ・ゲームの文化をナショナルなものとして「再領土化」し、それを中心に「日本文化」を再構築しようとする言説について、それが再構築型文化ナショナリズムの言説として捉えられることを確認し、その言説が、マンガ・アニメ・ゲームの文化に強く関わっている「オタク」集団や、必ずしも関わっていない企業人、及び「サブカルチャー系」の集団のナショナルな文化的アイデンティティを強化・再構築している可能性を確認することができた。