

## 大学生の趣味とキャンパスライフ： オタク趣味に関する女子学生へのインタビュー調査 から

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2016-06-29 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 山口, 晶子 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://mu.repo.nii.ac.jp/records/165">https://mu.repo.nii.ac.jp/records/165</a>

# 大学生の趣味とキャンパスライフ

—オタク趣味に関する女子学生へのインタビュー調査から—

山口 晶子

## 1. はじめに

本稿では、大学生の趣味活動とりわけオタク趣味に着目し、趣味の活動とキャンパスライフとの関連に関する女子学生へのインタビュー調査の分析を行うことで、大学生のキャンパスライフの内実に迫ることを目的としている。

近年、学生支援への関心が高まる中、大学生の学生生活に関する多くの実態調査が行われ、その関心の多くは大学生の勉学や就職へと向けられてきた。このことは、後述するような大学生にとっての勉学の優先度の高まり、その背景にある社会の状況、特に就職状況などの影響も大いに受けていると考えられている。従って、大学生生活の勉強以外の部分について、いわゆる「遊び」といわれてきた側面に関する詳細な分析は、十分には行いきれていないのが現状であると思われる。

本研究が取り上げる大学生の趣味についても同様に、勉学との比較、対抗軸である「遊び」の一つとして研究蓄積があるものの、趣味に特化した研究となると決して多くはない。例えば、吉光（2005）による大学生の趣味と友人関係の関連についての分析や、塩見（2011）による大学生の「鉄道研究会」における趣味と研究に関する分析などが挙げられるが、趣味の多様化が言われる昨今にあつては、いまだ事例数が多いとは言えないだろう。しかしながら、大学生が大学以外で社会と関わる重要な側面の一つとして、趣味における実態を明らかにすることは、大学生のキャンパスライフを把握していく上できわめて重要なものの一つであると思われる。従って、様々な趣味を対象とした知見を徐々に積み重ね、その内実を明らかにしていくことは有意義であると言えよう。本研究では、いまだ大学生の趣味の研究としても、またオタクの研究としてもあまり取り上げられていないという理由から、「オタク趣味」に興味をもつ「女子学生」をその対象とした。

さらに、インタビュー調査による分析も多くはないというのが現状である。多様な属性をもつ多くの大学生を対象とした調査においては、質問紙調査などに有効性があるものと思われる。しかしながら、同時に大学生のキャンパスライフの実相に迫る詳細な描写も行うことで、より一層の実態把握、それを踏まえた学生支援にさらなる効果をもたらすものと考えられよう。

そこで以降では、まず大学生のキャンパスライフ研究とオタク趣味をもつ女性に関する先行研究から本研究の着眼点を探り、その後女子学生へのインタビュー調査からオタク趣味とキャンパスライフとの関連についての分析を行っていく。

## 2. 先行研究の検討

本研究は、「大学生のキャンパスライフと趣味」「オタク趣味をもつ女性」の2つにまたがることから、この2領域での先行研究の検討を行うことでその着眼点を探っていきたい。

### 2.1. 大学生のキャンパスライフ研究

#### 2.1.1. 実証研究の知見から

大学生を対象とした調査研究は昨今積極的に行われるようになってきており、その関心の中心には、大学生の勉学における姿勢がおかれているように思われる。しかしながら、大学生のキャンパスライフは勉学のみで構成されているわけではないことから、勉強以外の活動についても実証的な研究が積み重ねられてきている。とりわけ、大学生のキャンパスライフの実態から大学教育や学生支援のあり方を考えるという立場から、学生生活全体を視野に入れた調査分析を行ってきた「大学生文化研究会」（研究代表 武内清）による学生調査では、「勉強」以外のキャンパスライフも視野に入れた長期的な調査分析が継続されている。

その研究報告の1つとして出された、武内編（2003）においては、1997年に行われた「19 大学調査」を使用し、勉強以外の大学生活として、部活動・サークル活動（2章、武内・浜島）、男女交際・恋愛（3章、浜島・武内）、アルバイト（4章、大島）などが分析されている。その後、2003年に行われた「12 大学・学生調査」を使用した分析として、武内・浜島・大島（2005）においても、サークル・部活動、恋愛・男女交際、アルバイトが取り上げられている。こうした流れを受ける形で、その後の2007年に行われた「14 大学・学生調査」を使用した筆者の「おしゃれ意識」に着目した分析（山口2009）、「オタク文化」に着目した分析（山口2010）が位置づけられるだろう。最新のデータは、2013年に調査が行われ（「2013年15 大学調査」）、既に学会報告が行われている（武内・浜島・岩田2014）。このように、大学生のキャンパスライフにおける多面的な研究が積み重ねられてきていると言える。

さて、これらの調査の時系列分析では、大学生の特徴の変化が明らかにされてきている。1997年調査と2003年調査の比較においては、「大学生の関心が遊びから勉強や資格取得にシフトしてきた」（武内・浜島・大島2005,P.294）とされ、大学生が「まじめ」になってきていること、「生徒化」してきていることなどが指摘されている。さらに、2007年調査との比較においても、7大学を取り上げた時系列の分析から大学生の「まじめ」な様子が明らかにされている（浜島2009）。

このような大学生の勉学と遊びとの関連について、「勉強文化」と「遊び文化」に着目した岩田（2003）は、全国大学生生活協同組合連合会による『学生の消費生活に関する実態調査報告書』（『生協調査』）と文部省の『学生生活調査報告』における詳細な経年分析を行い、生活費支出における「娯楽嗜好費」の推移、「学生生活の重点」における「勉強」「サークル」「趣味」の変化から、1990年代前半以降、学生たちが「遊び文化」よりも「勉強文化」に向かうようになってきていると指摘している。その背景には、就職状況の悪化による学生

たちの意識の変化があるとみており、その後の分析において「2005-07年には、就職状況の好転を受け、再び、遊び文化への傾斜が多少、復活している」ことが明らかにされている(岩田 2011,P.40)。このような傾向が一時的なものであるのかどうかは分からないが、かつてほど「遊び文化」が優勢ではなくなってきたことは、これまでの研究知見からある程度言えるものと思われる。

以上のように、大学生のキャンパスライフにおける様々な活動を取り上げた研究や、「勉強」と「遊び」に着目した分析から、重要な知見が得られていることが確認できる。このような知見を踏まえると、本研究が大学生の趣味とキャンパスライフについての分析を行うにあたって、1点目として、大学生の「勉強」と「趣味」との関連、とりわけその「バランスをどのようにとっているのか」、ということに着目する必要があると言えそうである。

### 2.1.2. 近年の調査結果から見る大学生の趣味の現状

それでは次に、近年の調査結果を確認し、大学生の趣味の現状を把握する手がかりとしよう。ベネッセ教育総合研究所が行った「第1回大学生の学習・生活実態調査報告書[2008年]」(P.60-61)<sup>1)</sup>によれば、「入学以降力を入れてきた活動」として「趣味」は、67.8%が「力を入れた」(「とても力を入れた」31.1%、「まあ力を入れた」36.7%)としており他の項目と比べ最も高く、次いで「大学の授業」58.4%、「アルバイト」52.7%であるとされている。同報告書では、この傾向を「近年の学生が個人の私的時間(プライベート)を大切にしている」と述べた上で、これが学生の「忙しさの裏返しとしての結果」ともとらえられるとしている。

このように大学生活において趣味は重要度の高いものであるとみられる一方、趣味や娯楽への興味・関心は減ってきているとみる報告もある。社団法人日本私立大学連盟による「私立大学 学生生活白書 2011」(P.14)<sup>2)</sup>によれば、「現在、興味や関心を持っていること・行っていること(回答は2つまで)」において、「友人との交際」「スポーツ」「美容・健康ファッション」「車・オートバイ」などの趣味、娯楽関連の項目は、前回(2006年調査)、前々回(2002年調査)と比べ「軒並み減少となった」とされている。同質問では、「大学の勉強」が増加していることから、「学習に対する意識の向上がうかがえる」と分析しており、勉強や就職活動への関心が高まる一方で、趣味への関心は低下しつつあるという傾向が指摘されている。

続いて、趣味の中身に関する調査報告をいくつか見てみよう。株式会社電通の電通総研電通若者研究部が15~29歳の独身男女(高校生、大学生、社会人)に行った「好きなものまるわかり調査」<sup>3)</sup>によれば、「あなたがハマっていることをお知らせください(割合ランキング)」において、大学生では1位「PCでのインターネット」、2位「音楽鑑賞」、3位「アニメ」、4位「読書(マンガ以外)」、5位「マンガ」となっており、「ネット上のサービスなどを通して無料や安価でできる」という特徴が挙げられている。さらに同調査によれば、若者の趣味は平均約11個とされ、趣味の多様化も指摘されている。

そして、本研究が扱う趣味にあたるどころの、「アニメ」「マンガ」が上位5位以内に入っているという点も注目されている。かつて、こうしたアニメやマンガを趣味とするような、

いわゆる「オタク」と呼ばれるような趣味行動は、比較的少数派であると認識されていた。しかしながら、2004年に出版された『電車男』による秋葉原ブームなどによって次第に社会的認知度が高まり、また昨今では日本を代表する文化の一つとしてオタク文化が世界的に注目されるなど、比較的開かれてきている傾向にある。こうしたことから、かつてほど趣味としての閉鎖性や少数性はなく、大学生にとってもそれほど珍しい趣味ではなくなってきていると考えることができる。これについては、株式会社マイナビと法政大学キャリアデザイン学部の共同調査である「2015年卒マイナビ大学生のライフスタイル調査」<sup>4)</sup>においても、「あなたは自分を『オタク』だと思えますか」(P.13)という質問に対し、全体では39.5%が「思う」と回答しており、4割近くが自分をオタクだと認識しているという結果からも推察できる。「オタク」であると自認すること、あるいはそれを誰かにカミングアウトすることが、もはやそれほどハードルの高いものではなくなりつつあると考えられよう。

限られた調査を概観したにすぎない部分はあるが、大学生の趣味の現状として次のようなことが見られると言えそうである。大学生に関する調査の限界性を考慮すると一概には言いがたい部分はあるものの、少なくとも大学生にとっての趣味は、大学生活における重要な部分を占めているということ。また、趣味の中身においては多様性がみられ、大学生がアニメやマンガなどの「オタク」と呼ばれる趣味をもつことも、かつてほどは珍しくはなくなりつつあるということなども見えてきた。

こうした現状を踏まえ、最後に本研究が対象としているオタク趣味をもつ女性を取り上げた研究での知見を確認してみよう。

## 2.2. オタク趣味をもつ女性に関する研究

「オタク」とはなにか、という定義をめぐる議論を詳細に行うことは紙幅の都合により難しいが、本稿においてはとりわけ「アニメやマンガ、ゲームなど」に関する趣味をもっている人びとを指して暫定的に「オタク」と表現している。本研究が想定するようなオタク趣味をもつ女性たちに注目が集まるようになってきたのはごく最近のことであり、これまで研究の対象は主として男性であることが多かった。しかしながら、アニメ、マンガ、ゲーム等に限定せず、趣味の活動に熱心になる女性を取り上げた研究では重要な知見が示されてきており、大きなものとしては「ファン研究」におけるものと、「腐女子」と呼ばれるボーイズラブ (BL)<sup>5)</sup> 作品が好きな女性たちを扱った研究の2つを挙げることができる。ここでは、この2つの領域での知見から本研究の着眼点を探っていくこととしたい。

### 2.2.1. ファン研究の知見から

日本におけるファン研究では、数はそれほど多くはないものの多様なファンの実態が明らかにされてきており、その中には女性ファンを扱ったものもある。例えば、ジャニーズ系アイドルのファンへのエスノグラフィーを行った辻 (2003・2004) や、宝塚ファンが楽しむ2つの物語世界を明らかにした東 (2007)、二次創作活動に参加する女性たちにとっての二次創作活動のもつ意味を分析した名藤 (2007) などである。こうした研究から得られた重要な知見の一つは、様々なイベントに参加する彼女たちが「関係性」を楽しんでいるという

点であった。こうした先行研究を受ける形で、筆者はアニメイベントに参加する女性ファンへのインタビューから、参加者同士が「ゆるやかな仲間意識」をもつことで、イベントの盛り上がりを楽しむ様子を明らかにし、このような密ではない「ライトな関係性」がファンとして楽しむ際に重要な意味をもつことを指摘してきた。とりわけ他者との関係性の取り方が大切であり、そのバランスをうまくとりながら楽しんでいるのが現状であるとみることができるのである（山口 2013）。

## 2.2.2. 腐女子を取り上げた研究知見から

ファン研究とは別に、「腐女子」と呼ばれる女性たちを取り上げた研究は既にある程度蓄積されている。用語の定義を整理し始めるときりがないが、簡単に包摂関係を確認するのであれば、本研究の想定するオタク趣味をもつ女性と腐女子とは重なる部分もあるが全くの同一ではないことは言えよう。杉浦（2006a）は「元々はやおい<sup>6)</sup>やボーイズラブを嗜好する女性たちをさしていた『腐女子』という言葉は、最近ではオタク女性全般をさす言葉へと拡がりを見せている」（P.9）と述べているが、オタク女性の中には「アニメやゲーム、キャラクターが好きでもボーイズラブは好まない」者もいることから完全に同一ではない。ただ、杉浦が言うように実際には同じ意味で用いられているケースはメディアなどで散見される。「腐女子」に関する先行研究の詳細な検討を行ったものとしては、「心理学的やおい論」「ジェンダー論的やおい論」に整理した金田（2007a）等が挙げられるのでそちらを参照されたい。

本研究で取り上げたいのは、「腐女子」と呼ばれるあるいは本人たちが自称するような女性たちの特徴として指摘されてきた、彼女たちが自分の趣味を「隠している」という点である。金田（2007b）によるインタビュー調査の分析では、彼女たちが自分の好きな同人誌や同人活動についておおっぴらには語らず、隠している様子が明らかにされている（P.184）。とりわけ、服装や行動においては非オタクの人びと（「一般人」や「カタギ」などと呼ぶとされる）に見えるように気をつけており、親しい友だちがいて、過去に異性と恋愛をした経験があるにもかかわらず、「自分は人間関係に不適應でありもてないからおたくになったのではないか、という不安を抱いている」（P.188）ともされている。「隠している」のが何故であるのかについてはいまだ明らかにされていない部分も多いが、こうした「一般人への擬態」は腐女子に限らず、本研究が想定するようなオタク趣味をもつ女性も同様であることは、筆者もフィールドワークの中で感じてきた。先の大学生の趣味についての調査結果から、オタク趣味はかつてと比べると開放されつつあることを述べたが、女性においては自分がオタクであることを隠す傾向はいまだ見られる。特に服装については、杉浦（2006b）が、「外見だけでは腐女子と非オタク女子は見分けがつかない」（P.22）と述べるように、街中を歩くのに問題のないレベルで服装やおしゃれに気をつけているのである。

先のファン研究での知見や、金田が指摘するような「隠す」といった行為から見えてくるオタク趣味をもつ女性の特徴として、関係性にせよ服装や振る舞いにせよ、彼女たちがオタク趣味の活動を行うにあたって、様々にバランスをとっているということが見えてくる。本研究が「オタク趣味」を取り上げるにあたっては、こうした「趣味活動におけるバランス」

が2点目の着眼点として挙げられそうである。

以上のような、大学生のキャンパスライフ研究、オタク趣味をもつ女性に関する研究の2領域での検討から、本研究では、「大学生の『勉強』と『趣味』とのバランス」、「趣味活動におけるバランス」の2点に着目していくこととしたい。以降では、この2点を踏まえる形で、大学生へのインタビュー調査の分析を行っていくものとする。

### 3. 研究方法

研究方法は、大学生を対象としたインタビュー調査の分析によるものである。

本調査の主目的は、大学生活とオタク趣味に関する研究をするにあたって、現状にどのような可能性があるのかという内実を知ることとあり、予備調査のような位置づけで行ったものである。従って、本格的なインタビュー調査であるとは言いがたく研究方法としては不十分な点が多々あることは大いに認識しているが、大学生の趣味についての研究とりわけインタビュー調査による分析は多くはないということから、非常に限定的な調査であっても、研究の初段階としては意味をもつものであると考えている。また、先に挙げた「大学生文化研究会」による「2013年15大学調査」の分析において筆者が予定している、「大学生の趣味とキャンパスライフ」に関する量的分析との相互関連も視野に入れている（2014年度内刊行予定）。

調査概要は、次のとおりである。

方法：半構造化インタビュー（グループインタビューによる）

時期：2014年7月

対象：千葉県内の大学に通う女子学生（大学1年生）7名

内容：趣味と大学での勉強、友人関係について

表1 調査対象者の属性等

	性別	年齢	学年
A	女性	18	大学1年
B	女性	19	大学1年
C	女性	18	大学1年
D	女性	18	大学1年
E	女性	18	大学1年
F	女性	19	大学1年
G	女性	18	大学1年

インタビュー方法は、基本的には半構造化インタビューであるが、会話が進んでいる場合にはその流れにゆだねる形で行っている、グループ形式でのインタビューである。対象者は、筆者の勤務先で同じ授業を履修している大学1年の女子学生7名、全員がクラスメイトであり、アニメやマンガ、ゲームなどのオタク趣味をもっているという共通性がある。インタビュー内容は、趣味と大学生活について、特に勉強、友人関係の2点を聞いている。

対象者の中には、インタビュー以前から筆者と授業の前後に興味の話をしている者もあり、そうした会話の延長線上に本調査を位置づけることでラポール形成につとめた。インタビューの依頼においては、中でも比較的筆者との会話頻度の高かったFにお願いし、他にも話ができそうなメンバーを何人か集めてくれるよう依頼する形をとった。限られた時間であったこと、また相互の会話の中からも語りを引き出すという狙いから、全員参加のグループインタビューとなっているが、今後個別インタビューも視野に入れた初段階という位置づけである。

以降では、大学生活における勉強、友人関係それぞれについての語りから、趣味とキャンパスライフについての分析を行っていく。

#### 4. 趣味とキャンパスライフの分析

##### 4.1. 勉強

まずは、大学での勉強と趣味についての語りをみてみよう。大学での勉強や家での課題がある場合、それらの勉強や課題と自分の趣味の間で、どのようなバランスをとっているのだろうか。

E「休みの日とかに、ふつうにもう録ったアニメとかはぜんぶ集中的に見たりとか。その日の気分にもよって、なんかもう、夕方帰ってきて見て、勉強しなきゃなって思ったときに勉強するみたいな。」

最初に答えてくれたEは、「その日の気分によって」という。その後、どうしても見たいと思うものがある場合には、「ちょっとごめんなさい!っていう状態」で見てから勉強を始めるとも語った。気分には正直ではありつつも「勉強しなきゃなって思ったときに勉強する」と言っていることから、自分の中である程度は管理をしている様子が感じられる。

このように、自分で管理をしていると考えられる語りは、他の学生にもみられた。なお、以降の語りは答えた順番ではない。

B「自分でちょっとけじめつけて。何時から何時まで勉強して。で、30分アニメがほとんどだから、30分だけ見て、また勉強するっていうのは、休みの日とかにもよくやるし。テスト前はそうです。」

F「ためといて見るやつもあるんですけど、休日とかに。テスト前とかだと、うーん、なんか、その日見んのやめようとか思うんですけど。でもけっこう深夜だから、深夜までがんばって、『Free!』までがんばって、見よう、みたいな。」

C「カレンダーとかでiPhone 予定入れれるから、それにその見たいアニメとか番組の時間入れて、アラーム5分前にして、それまで勉強してテレビ見たら、なんか休憩がて



らだから、そのあともっかい…。」

Bは、自分の中で「けじめ」をつけていると言う。アニメは30分番組が多いことから、「30分だけ見て、また勉強する」とメリハリをつけることで、バランスをとっているとみられる。またFも同様に、見たいアニメ（『Free!』という作品）の時間まで、と決めることで「がんばって」いる。Cは、こうしたメリハリをつける工夫として、スマートフォンでのスケジュール機能を利用し、見たい番組の5分前にアラームを鳴らすようにしている。そしてアニメ番組を見た時間は「休憩がてらだから」、見終わってから勉強を再開しているということである。彼女たちの語りからは、時間を決めるという管理をすることで、勉強とアニメ番組を見るという趣味のバランスをとっている様子がうかがえる。

Cのようにアニメを見る時間を「休憩」と位置づける語りは、Gからも聞かれている。

G「私は、とりあえずリアルタイムでは見ないで録っとして、なんかレポートとか勉強とかになんかもう疲れたなーと思ったら、息抜きみたいな感じで見ます。」

Gは「息抜きみたいな感じで」と表現している。アニメを見る時間は、勉強の合間での「休憩」や「息抜き」というお休みの時間に充てているということである。

こうした形で、日々の生活の中で細切れに時間管理をする方法の他に、冒頭のEからも話していたような、休日にまとめて見るという方法も聞かれている。

D「一週間やってるアニメを全部録画して、休日に一気に全部見ちゃって。夜とかもテレビ見れないんで、もうホントに一気に見て、課題があるときはそっち優先でやっちゃいます。」

A「私も休日に見て。で、もし、あ、今日起きれるなってなったら、平日の深夜とかに見ちゃう。」

DやAは、平日に放送しているものを録画し、休日に見るという方法をとっているようである。Aは「起きれるなってなったら」起きて見ている場合もあるようだが、Dは平日と休日でのメリハリをつけることで、平日は大学の勉強を完全に優先しているようである。

こうした彼女たちの語りから見えてくることは、1点目に大学での課題をはじめとした勉強は日々の生活において基本的に優先度が高いものであるということ、2点目に見たいアニメ番組などを動機とし、細切れの時間でも集中する工夫をしたり平日と休日でのメリハリをつけたりすることで、勉強と趣味をうまく両立させるようにしているということであろう。

さらに、彼女たちの中で大学での勉強の優先度が比較的高いものであることは、Bの次の語りからも推察できる。

B 「私テニミュ<sup>7)</sup> 好きなので。そのトーク & ハイタッチ会みたいなのが当たっちゃったんですよ。私のそれも好きな俳優さんが出てるやつ。それで、これだけは行きたいって言って、親に別にいいんじゃないって言われたんで。別に休んでも一って言われたから。そういうのだけは、1 回行きました。」

B は、『テニスの王子様』というマンガ作品のミュージカル（舞台版）に出演している、自分の好きな俳優のトーク & ハイタッチ会の抽選に当選した。そして「これだけは行きたい」ことから、親に相談し許可が出たので 1 度だけ授業を休んで参加した経験を語っている。彼女が休んだ授業は、必修科目の比較的厳しいものであるようで、「1 回行きました」ということから、彼女がこれ以降趣味を理由に授業を休んだ経験は無いものと推察される。こうした経験を語ったのは今回のインタビューでは B だけであり、他の学生からはあまり経験が聞かれなかったことや、彼女がこれ以降同様の欠席をしていないという点から、彼女たちの中に大学の授業には基本的に出席するという認識があるのではないかと考えられる。

こうした認識の他に、大学生活や勉強の忙しさ、それによる疲れなども聞かれた。例えば、高校生の頃から週末はほぼコスプレのイベントに参加していたという B は、

B 「大学始まってから疲れちゃって次の日がもう…月曜日 4 限フルなんで。無理だなーと思って。減らしてます。」

と、高校生の頃よりもイベントへの参加頻度が減っていることを話している。オタク趣味にかかわらず、こうした外出について D や E も次のように語っている。

D 「学校帰りまでなんかどっか東京とか遠いとこ行こうとは思わなくなって。地元戻ってから、地元でどっか友だちとうろうとか。会って話したりとかするんですけど。」

E 「そう、遠出しなくなった私も。さすがにちょっとつらいから。だいたい高校の友だちが家近所の子たち、が仲良くなって。プラス、そのアニメの話題が好きな子たちで。ファミリーレストランとかに集まって。夜話したりして。」

趣味にばかり力を入れすぎない理由の中には、勉強の優先度が高いということのほかにも、こうした日々の忙しさや疲れもあるようである。彼女たちの通う大学の最寄り駅は、都内の主要な駅にも 30～40 分程度で出られる比較的便利なところであるにもかかわらず、「学校帰りまでなんかどっか東京とか遠いとこ行こうとは思わなくなって」おり、地元で友人と会うか、あるいは大学の最寄り駅のショッピングモールやファストフード店で飲食をするという程度にとどまっているのだという。

大学 1 年生であるため大学生活に慣れる期間であったこと、インタビューのタイミングがちょうど前期の振り返りにあたる時期であったこともあり、忙しさの理由にはこうした環境や生活の変化もあるのかもしれないが、現状としては忙しさや疲れから趣味や遊びに割く

時間の確保は難しい状況にあると考えられる。

## 4.2. 友人関係

続いて、友人関係についての語りを見てみよう。先行研究では、オタク趣味の活動において女性たちが服装や行動、人間関係などの面で様々に気をつけていることが指摘されていた。オタク趣味をもつ大学生たちは、日頃の行動や友人関係などにおいて、バランスをとっている部分があるのだろうか。

### 4.2.1. 大学内での関係

まずは、大学内での友人関係について、オタク趣味をもたないような学内の友人がいるかどうか聞いてみたところ、「いる」という答えが聞かれ、Cは次のように話している。

C「オタクではこういう感じだけど。あの今いるグループが4人ではいるんですけど、3人ともそういう話全くしない。」

この語りをきっかけに、彼女たちの友人関係を確認してみたところ、今回のインタビューに答えてくれた7名の学生が、普段過ごしているグループのメンバーではないということが明らかになった。7名が大学でよく一緒に行動しているグループは、次のようになっている。

表2 普段過ごしているグループ

A	よく2人ではいる。
B	
C	4人グループ。他の3人は非オタク。
D	
E	7人グループ。D・E・F以外にもう1人オタクの子がいるが、他3人は非オタク。
F	
G	5人グループ。残り4人は非オタク。そのうち1人は「前ハマってたみたいなお子」がいるが、今はそうではない。

従って、普段一緒にいるグループのメンバーとは、こうしたオタク趣味に関する話題はあまりしていないということである。それでは、どのような話をしているのであろうか。

(※は筆者)

※「たとえばどんな話とかするの？」

F「日常会話？」

E「恋バナとか。」

C「うちのところもそうだよ。あと、バイト先で昨日こういうことやったよ、とか。昨日遊んだらそういうことしたよ、とか。それひたすら聞いている。」

G「〇〇っていう子（グループのメンバーの1人）がいるんですけど、そこらへんが、なんかやらかして、それを見て、笑ってるっていうか。なんていうんだろ。そんな感じですね。あとはなんか業務連絡っていうか、授業のことばっかかもしれないです。」

EとFは同じグループであるため、日常会話や恋バナ（恋愛に関する話）を挙げており、これについて別のグループであるCも「うちのところもそうだよ」と同意している。Gも含めた彼女たちの語りからは、日常的な会話や最近の出来事、恋愛に関する話、友だちとのふざけあい、授業関連の話題などが挙げられている。これら様々な話題が出てくることから、彼女たちはオタク趣味に関すること以外の会話にも参加ができており、グループ内での友人関係も安定的であるように思われる。

しかしながら、グループのメンバーと一緒にいるときでも、オタク趣味の話題をするということもある。例えば、同じ7人グループに入っているD・E・Fは次のように語っている。

F「7人の中で4人はアニメとかめっちゃ知ってるんですけど、3人は全然だよね。」

D「うん。」

※「それでも一緒に行動しているわけなの。」

E「私たちからすると、別にその子たちと話す内容で困るってこともないし。」

CやGはグループ内でオタク趣味をもつ人が他にいないため話題にすることは無いが、D・E・Fの3人にもう1人を加えた4人は、7人グループの中にも趣味の共通性があることから、話題に出すこともあるようである。しかしながら、非オタクのメンバーとはオタクではない話をしていても言っており、Eが言うように「別にその子たちと話す内容で困るってこともない」のである。

このように、大学内の友人関係についての語りからは、オタク趣味だけに限らない交友関係の存在が見えてきており、大学での友人関係が趣味だけによるものではないことが推察される。そうした友人関係について、今回のインタビューの範囲内では、無理や苦勞をしている様子は感じられなかった<sup>8)</sup>。オタク趣味をもちつつも、非オタクの友人たちともそれほど大きな問題はなくつきあいができているようである。

こうしたつきあい方が可能であるのは、彼女たち自身の柔軟さや話題の多様さゆえであるとも言えるのだが、一方でオタク趣味に関する話題を別のところで補完しているという可能性も考えられる。例えば、彼女たちの語りからも、オタク趣味について会話をしているのが聞こえたらグループに関係なくそこに入って行って会話に加わるということや、TwitterなどのSNS（Social Networking Service）を使用することで、趣味についてのコミュニケーションがとられていることも聞かれた。このように、日常生活においてオタク趣味の話題ができないという状況にはなりづらいことも背景として考えられる。

さらに、インターネットを介したコミュニケーションは大学内の友人に限らず大学外の交友関係にもつながっており、こうした関係性が彼女たちのオタク趣味に関する部分を補完し

ている可能性も考えられよう。そこで、「大学外の関係性」についての語りを少しだけ見てみることにしたい。

#### 4.2.2. 大学外での関係

山口（2010 前掲書）におけるオタク趣味を指標としたキャンパスライフの量的分析では、オタク的な趣味にコミットしている学生の方が、「大学外」での活動への広がりをもっている可能性が示されていた。こうした可能性を視野に入れつつ、彼女たちの大学外での人間関係、とりわけ SNS などのインターネットを介した関係性についての語りを見てみよう。

例えば、Twitter を利用したやりとりについて、B や D は次のように語っている。

B 「基本つぶやくとリブくれる子多いんで。そうすると、全員に返したりとかはしてます。」

※ 「例えば何の話するの？」

B 「私なんかは、ときどきコス写上げたりするんで、そうするとすごいばあーってくるんで。それは全部お礼文返したりとか。こういうあわせしよーみたいなのも、あ、ぜひとか。」

コスプレを趣味としている B は、「コス写」と呼ばれる自分がコスプレをした際の写真画像を Twitter に上げることで、それに対する反応（リプライ）が「すごいばあーってくる」という様子を語った。こうした反応に対し「全部お礼文返したり」、「あわせ」<sup>9)</sup> と呼ばれるコスプレの誘いに対しても「あ、ぜひ」と返すなどのやりとりがあると話している。

D 「会ったことはないんですけど。あの、基本ヴィジュアル系好きな人って、アニメ好きな人が多いですよ。けっこうシドとか、『マギ』とか『黒執事』歌ってるんで。アニメ始まるってなると、そのとき V.I.P と ANNIVERSARY、シドが最初歌ってたんですよ。で、それをつぶやくとなんかそっから、シド関係から入って、そのアニメも歌ってるから、そっから会話が始まります。地方の子が多いんで。」<sup>10)</sup>

ヴィジュアル系バンドのシドが好きな D は、「シド関係から入って、そのアニメも歌ってるから」、アニメに関する会話が始まると言う。彼女たちは大学内の友人関係以外のところでネットワークをもっており、オタク趣味の話題はこうしたところで行われているのである。

SNS などのインターネットを介した関係性について、D は「会ったことはないんですけど」と話しているが、E は「オフ会はしたことあります」、C は「一緒にアニメイト<sup>11)</sup> 行った」と語っており、ネット上にとどまらない関係性が形成されている可能性が示されている。こうした経験については B・G が比較的詳しく語っているが、紙幅の都合によりここでは B の語りを見てみることにする。

B 「フォロワーさん、あ、あります。私も。あわせもあるしー、あとテニミュの会場とかで、こういうかっこでいるんで会いましょーみたいな感じで会ったりもするし。あと

フォロワーさんでめちゃくちゃ仲いい子は、けっこう、月1でご飯行ったり。あわせとかもしてるんで、そういう子だとすごい安心できるみたい。」

Bはコスプレの「あわせ」の際に会うという経験だけでなく、イベント（「テニミュ」）の会場において、同じように会場に来ているTwitterのフォロワー（自分に対してフォローをしてくれている人）に対し、「こういうかっこでいるんで会いましょー」と自分の服装などの特徴を伝え、実際に会ったという経験を語っている。さらに、仲の良いフォロワーとは頻繁にご飯に行くなど、親しいつきあいをしている様子がみられる。大学外の関係性においても、「すごい安心できる」ような人間関係を彼女たちは持っている可能性があると考えられよう。

## 5. まとめと展望

以上のように、先行研究の検討から、本研究の着眼点を「大学生の『勉強』と『趣味』とのバランス」、「趣味活動におけるバランス」の2点とした上で、大学生活における勉強、友人関係とオタク趣味についてのインタビュー調査の分析を行ってきた。これまでに明らかになってきた知見を整理し、まとめとしたい。

まず、大学での勉強と趣味については、次の3点が挙げられる。

- ①大学での勉強は基本的に優先度が高いものである。
- ②そのため、勉強と趣味をうまく両立させるようそれぞれが工夫をしている。
- ③こうした様子の背景には、授業には出席するという認識や、そもそも生活の忙しさや疲れなどがある可能性が考えられる。

このような彼女たちの様子は、オタク趣味を一つの動機、原動力とした自己管理であると見られ、彼女たちがそれぞれ「大学生としてのバランス」をとろうとしているものと考えられよう。先行研究にみられた「勉強」と「遊び」という構図でとらえるならば、「勉強」が優位なのであるが、だからといって「遊び」をあきらめるのではなく、「遊び」を動機的に位置づけることによって、「勉強」と「遊び」のバランス調整を自らが行っているものと思われる。それは、大学での勉強とオタク趣味とをどうにか両立させようとする惜しみない努力であると言えるかもしれない。

続いて、友人関係については、次の3点が挙げられる。

- ④大学内の友人関係は、趣味だけによるものではない可能性がある。
- ⑤オタク趣味をもちながらも、非オタクの友人たちとも大きな問題はなくつきあっている。
- ⑥特に⑤と関連して、大学外の関係性では、インターネットなどを介したネットワークをもち、趣味の話題はこうした関係性の中で行われることで補完されている。

彼女たちの④や⑤のような様子は、先行研究が示すオタク女性たちにみられた「一般人とのバランス調整」に近いものが感じられる。もちろん、大学生活において、こうした非オタクの友人たちとの会話や関わりを無理や苦痛と感じているかどうかは分からない部分もある。しかしながら、オタク趣味についての会話や関係性はインターネットを利用して行ったり、またインターネット上での関係性を構築したりすることで、上手く補完をしているという側面もある。彼女たちの友人関係や人間関係にみられるこうした様子からは、自分自身の「オタクとしてのバランス」をとっているように思われる。

このように、本研究でのインタビュー調査からは、「大学生としてのバランス」と「オタクとしてのバランス」の2つのバランスを上手くとることによって、オタク趣味と大学生活の調整をはかっている様子が見えてきた。趣味を大きく犠牲にすることなく大学生活とも両立させていくために、彼女たちがバランス調整を頑張っているという様子なのか、あるいはこれもまた楽しんで行っていることなのかは、現段階では明らかにできていない。今後、こうしたバランス調整を行いながらのキャンパスライフに対して、大学生である彼女たちそれぞれがどのように感じているのか、さらなる詳細なインタビュー調査が必要であろう。

加えて、大学生の趣味とキャンパスライフについての発展的な考察を試みるのであれば、趣味をあきらめないような傾向をもつ学生の方がバランス調整力に長けている可能性も考えられる。趣味に力を入れることが必ずしも勉強にマイナスに働くのではなく、両者のバランスをとろうとすることによって、結果的に勉強にもプラスに働く可能性もあろう。

「勉強」と「遊び」という構図に関しては、もはや「遊び」が「勉強」以上に重視される可能性は低いように思われる。しかしながら、「勉強」を優位としながらも、どちらかだけを選択するのではなく「両立させる」という選択肢を、今の大学生は選んでいるのではないだろうか。そのために、バランスを調整する力が必要となってくるのかもしれない。

本研究で得られた知見は、非常に限定的な事例によるものに過ぎない。今後は、さらなる詳細なインタビュー調査の蓄積とともに、質問紙調査などによる分析から、勉強と趣味の関係性についての実態把握が必要であろう。そして、このような多面的なキャンパスライフの分析から、大学教育や学生支援を考えていく必要があると思われる。

## 注

- 1) ベネッセ教育総合研究所「第1回大学生の学習・生活実態調査報告書[2008年]」調査方法：インターネット調査、調査対象：18～24歳の大学1～4年生、調査時期：2008年10月上旬、有効回答数4,070名(男子2,439名、女子1,631名)
- 2) 社団法人日本私立大学連盟「私立大学学生生活白書2011」調査方法：各加盟大学による調査票配布・回収(手渡し後後日持参、郵送後後日持参または郵送、指定日時に参集・回答のような方法)、調査対象：平成21(2009)年度に設置されている学部とし、調査時点で同設置学部内に籍している学生、調査時期：2010年9月上旬～10月下旬、有効回答者数7,117
- 3) 株式会社電通・電通総研電通若者研究部「好きなものまるわかり調査」調査方法：インターネッ

- ト調査、調査対象：15～29歳の独身男女、調査時期：2012年12月27日（木）～29日（土）、調査サンプル：3,180サンプル（高校生180サンプル、大学生1,237サンプル、社会人1,526サンプル）
- 4) 株式会社マイナビ「2015年卒マイナビ大学生のライフスタイル調査」（※法政大学キャリアデザイン学部との共同調査）、調査方法：2013年12月13日時点のマイナビ2015全会員にハイブリッドDM（WEB DM）で配信、その後数回に分けて新規登録会員にハイブリッドDMを配信、調査時期：2013年12月13日（金）～2014年1月13日（月）、有効回答数：5,663名（文系男子977名、理系男子1,031名、文系女子2,540名、理系女子1,115名）
  - 5) 男性同士の恋愛をテーマにしたマンガや小説などの作品のこと。主に女性向けとされる。
  - 6) 「やまなし・おちなし・いみなし」の略。男性同士の同性愛をテーマにした作品などのことをいう。厳密に言うと「ボーイズラブ」とは同一ではないが、本論からは逸れる議論のためここでは割愛する。
  - 7) 公式HPによると『週刊少年ジャンプ』で連載されていた漫画『テニスの王子様』（通称「テニプリ」）を舞台化した作品。正式名称は、ミュージカル『テニスの王子様』。通称「テニミュ」と呼ばれる」とされる。2003年4月に初上演、2014年現在も上演中である。語りにある「トーク&ハイタッチ会」とは、ミュージカルDVDの発売記念などで行われる、出演者参加のイベントのことであると思われる。DVD購入の際にもらえるイベント参加応募用紙で応募、抽選の結果当選した者のみが参加できるという形式である。
  - 8) この点については、個別インタビューを行うことで明らかになることがあるかもしれないため、再インタビューの必要性が感じられる。また、今後関係性が変化する可能性も考えられる。
  - 9) アニメの作品を限定するなど、何らかの条件のもとに複数人で集まりコスプレをすることを「あわせ」と呼び、漢字では「合わせ」「併せ」と変換されることが多い。Bは乙女ゲーム作品「うたの☆プリンスさまっ♪」のあわせ（「うたプリあわせ」）を3人でを行い、それぞれ登場キャラクターである、聖川真斗、神宮寺レン、七海春歌のコスプレをした経験を語っていた。
  - 10) シドは2008年にデビューしたヴィジュアル系バンドである。その楽曲はアニメの主題歌にも起用されており、Dも挙げるテレビアニメ作品「マギ」や「黒執事」等がある。「V.I.P」「ANNIVERSARY」は楽曲のタイトルで、ともに「マギ」のオープニングテーマである。Dはこれらの曲をきっかけとしてアニメ作品「マギ」についての会話に発展したという経験を語っている。
  - 11) 全国に店舗をもつアニメ専門店。キャラクターグッズやマンガ、CD、DVDなどを販売している。

## 引用文献一覧

- 東園子（2007）「女同士が見せる夢—ファンは『宝塚』をどう見ているか」『それぞれのファン研究』風塵社、pp.203-241
- 岩田弘三（2003）「勉強文化と遊び文化の盛衰」武内清編『キャンパスライフの今』玉川大学出版部、12章、pp.184-203
- （2011）「キャンパス文化の変容」稲垣恭子編『教育文化を学ぶ人のために』世界思想社、第2章、pp.26-53
- 大島真夫（2003）「アルバイト」武内清編『キャンパスライフの今』玉川大学出版部、4章、pp.56-89
- 金田淳子（2007a）「やおい論、明日のためにその2。」『ユリイカ12月臨時増刊号 総特集◎BLスタディーズ』第39巻第16号（通巻545号）、pp.48-54



- (2007b) 「マンガ同人誌 解釈共同体のポリティクス」 佐藤健二・吉見俊哉編『文化の社会学』有斐閣, 第7章, pp.163-190
- 塩見翔 (2011) 「現代の大学生における〈趣味〉と〈研究〉『鉄道研究会』での調査を中心に」 日本教育社会学会『日本教育社会学会第63回大会発表要旨集録』 pp.386-387
- 杉浦由美子 (2006a) 『腐女子化する世界 東池袋のオタク女子たち』中央公論新社
- (2006b) 『オタク女子研究 腐女子思想大系』原書房
- 武内清・浜島幸司 (2003) 「部活動・サークル活動」 武内清編『キャンパスライフの今』玉川大学出版部, 2章, pp.31-41
- 武内清・浜島幸司・大島真夫 (2005) 「現代大学生の素顔—『12大学・学生調査』から—」 武内清編『大学とキャンパスライフ』上智大学出版, 第12章, pp.293-315
- 武内清・浜島幸司・岩田弘三 (2014) 「大学の『学校化』と大学生の『生徒化』に関する分析—2013年15大学調査をもとに—」 日本教育社会学会第66回大会, 学会報告
- 辻泉 (2003) 「ファンの快楽」 東谷護編著『ポピュラー音楽へのまなざし 売る・読む・楽しむ』勁草書房, 第13章, pp.304-330
- (2004) 「ポピュラー文化の危機—ジャニーズ・ファンは“遊べているのか”」 宮台真司・鈴木弘輝編著『21世紀の現実—社会学の挑戦—』ミネルヴァ書房, 第1章, pp.2-52
- 中野独人 (2004) 『電車男』新潮社
- 名藤多香子 (2007) 「『二次創作』活動とそのネットワークについて」 『それぞれのファン研究』風塵社, pp.55-117
- 浜島幸司 (2009) 「学生の時系列変化—3時点(1997年・2003年・2007年)の変化—」 武内清(研究代表)『キャンパスライフと大学の教育力—14大学・学生調査の分析—』(平成19~21年度文部科学省研究補助金(基盤研究(B))研究成果・中間報告書), 第2章, pp.5-11
- 浜島幸司・武内清 (2003) 「男女交際・恋愛」 武内清編『キャンパスライフの今』玉川大学出版部, 3章, pp.42-54
- 山口晶子 (2009) 「『おしゃれ意識』とキャンパスライフ」 武内清(研究代表)『キャンパスライフと大学の教育力—14大学・学生調査の分析—』(平成19~21年度文部科学省研究補助金(基盤研究(B))研究成果・中間報告書), 第6章, pp.57-68
- 山口晶子 (2010) 「大学生の趣味活動とキャンパスライフ—オタク文化の分析から—」 武内清(研究代表)『大学の「教育力」育成に関する実証的研究—学生のキャンパスライフからの考察—』(平成19~21年度文部科学省研究補助金(基盤研究(B))研究成果・最終報告書), 第3章, pp.27-35
- 山口晶子 (2013) 「アニメイベントにおける体験の共有—最終回上映会ライブビューイング参加者へのインタビューから—」 コンテンツ文化史学会編『コンテンツ文化史研究』第8号, pp.4-18
- 吉光正絵 (2005) 「大学生の趣味と友人行動」 県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要編集委員会編『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』第6号, pp.315-326

## 引用資料

- 株式会社電通・電通総研電通若者研究部 (2013) 「好きなものまるわかり調査」  
<http://www.dentsu.co.jp/news/release/pdf-cms/2013021-0305.pdf>
- 株式会社マイナビ (2014) 「2015年卒マイナビ大学生のライフスタイル調査」  
[http://saponet.mynavi.jp/enq\\_gakusei/lifestyle/data/lifestyle\\_2015.pdf](http://saponet.mynavi.jp/enq_gakusei/lifestyle/data/lifestyle_2015.pdf)

社団法人日本私立大学連盟 (2011) 『私立大学学生生活白書 2011』

[http://www.shidairen.or.jp/blog/info\\_c/investigation\\_c/2011/09/06/2210](http://www.shidairen.or.jp/blog/info_c/investigation_c/2011/09/06/2210)

ベネッセ教育総合研究所 (2008) 『第1回大学生の学習・生活実態調査報告書 [2008年]』

<http://berd.benesse.jp/koutou/research/detail.php?id=3161>

テニスの王子様ミュージカル公式HP「MUSICAL THE PRINCE OF TENNIS OFFICIAL WEB SITE」 <http://www.tennimu.com/>

(上記5件全て、アクセス日 2014年10月5日)