

オタクとクラブカルチャーの文化的実践

齋賀あゆみ

目次

1. はじめに
2. オタクについて
 - 2-1. オタクについて — 山崎 (2024) の議論を踏まえて —
 - 2-2. オタク的なコンテンツとは何か
3. オタククラブカルチャーについて
 - 3-1. オタククラブカルチャーの全貌
 - 3-2. アニソン DJ について
 - 3-3. アニソン DJ のはじまり
 - 3-4. 転換期：2000 年代中盤のアニクラ勃興
 - 3-5. インターネット文化との融合：ニコニコ動画と新しい創作潮流
 - 3-6. MOGRA の誕生とアニソン DJ の社会的定着
 - 3-7. 細分化と全国的拡大：2010 年代以降の広がり
4. クラブカルチャーと同人音楽
 - 4-1. 同人音楽の広がり
 - 4-2. 同人音楽について
 - 4-3. M3 について
 - 4-4. M3——即売会としての位置づけと目的
 - 4-5. 会場・空間構成と動線
 - 4-6. 参加類型と社会的構成
 - 4-7. 流通・試聴・カタログの役割
 - 4-8. M3 と同人ショップ、オンライン流通の関係
 - 4-9. フィールドの変化——試聴・パフォーマンスの拡張
 - 4-10. M3 が示すもの——同人音楽論への含意
 - 4-11. ボーカロイドの参入
5. クラブハウスのコミュニティ

5－1. 常連客

5－2. 常連客とアルコール消費

5－3. オタククラブカルチャーとコミュニティ

5－4. イベントという存在

5－5. オタク文化におけるホスピタリティ

6. クラブハウスと空間

6－1. 物理的空間の設計と文化的実践

6－2. 身体性とフロアの社会的ダイナミクス

6－3. 空間演出と作品世界の拡張

6－4. 居場所性と心理的コミュニティ

6－5. バーカウンターという“交流装置”

6－6. 周縁空間の社会的機能：喫煙所・休憩スペース

6－7. クラブ空間の規範と振る舞い

6－8. クラブ空間の時間性とリズム

6－9. 身体性とパフォーマンス：クラブ空間における“振る舞いのメディア化”

6－10. クラブ空間の“聖域化”——場所への愛着と文化の定着

6－11. 音楽と空間の相互作用：音響技術の社会的役割

6－12. クラブ空間の可変性：イベントごとの“別の場所”への変貌

7. ネットワーク時代における共創構造とコミュニティの成立

8. サブカルチャーとしてのクラブカルチャー

9. おわりに

10. 参考文献

要旨

本論文は、オタク文化とクラブカルチャーが交差する場として成立してきた「オタククラブカルチャー」に着目し、その文化的実践とコミュニティ形成の過程を明らかにすることを目的とする。とくに、秋葉原 MOGRA を中心としたアニソン DJ 文化を主な事例とし、筆者自身の参与観察に基づくフィールドワークを通じて分析を行った。まず、「オタク」という概念について、山崎（2024）をはじめとする先行研究を参照し、オタクを固定的属性ではなく、関与の度合いによって変化するスペクトラムとして整理した。これにより、クラブ空間に集う来場者の多様な実践を理論的に位置づけた。次に、アニソン DJ 文化の歴史的展開を整理し、1990 年代以降のサブカルチャー、インターネット文化、クラブカルチャーの接続の中で MOGRA が果たしてきた役割を検討した。DJ による選曲や煽り、観客の身体表現が相互に作用することで、クラブ空間が共同的に生成されていることを明らかにした。さらに、同人音楽文化に注目し、即売会 M3 やボーカロイド文化の事例から、同人音楽が制作・流通・受容を横断する文化実践であることを論じた。同人音楽はアニソン DJ イベントにおいて重要な音楽資源となり、オタククラブカルチャーの多様性と創造性を支えている。また、筆者の経験上において、クラブに集う人々のコミュニティにも着目し、クラブを支える人たちの特色やコミュニケーションの在り方についても様々な論説を交えながら述べた。以上の分析から、オタククラブカルチャーは単なる音楽消費の場ではなく、参加者が身体表現やコミュニケーションを通じて関係性を構築する実践の場であることが示された。本研究は、当事者的フィールドワークを通じて、現代日本におけるサブカルチャーの越境的展開を実証的に明らかにするものである。