

ポップカルチャーと都市の空間構成

—秋葉原におけるオタクカルチャーを事例として—

宇野研究室 4108041 小松 智彦

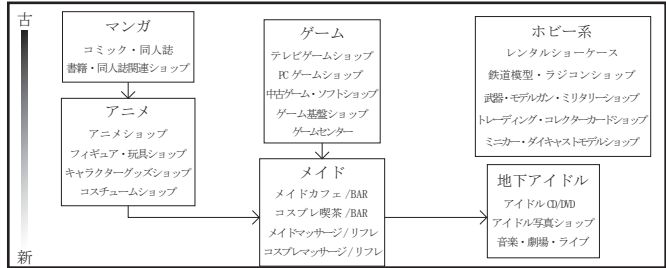
1. 序論

1.1 研究の背景と目的

今日、アニメを中心とした日本のカルチャーが世界的に認知され消費されている。今まで特定の人々の趣向としていたアニメやマンガなどは現在多くの人に親しまれるようになり、ポップカルチャー^{註1)}のメディアへの露出も増え、人々の生活への影響及ぼす度合いは大きくなった。ではポップカルチャーが都市からどのような影響を受けているか。本研究対象の都市として、オタクカルチャー（以下 OC）の聖地として広く認知されている秋葉原の店舗の業種別空間分布を対象とする。秋葉原はアキバ、AKIBA と称され、多様な電子関連の機器や部品、マルチメディアを取り扱う商店が建ち並ぶ電気街であると共に OC のコンテンツを取り扱う店舗が多数存在している。その秋葉原と OC の関係性を明らかにする事を目的とする。

1.2 研究対象の用語の定義

OC とは、秋葉原に多数存在するオタク^{註2)}と称される人々が趣向するカルチャーである。その店舗の業種別に分類し系譜を(図1)に示す。



▲図1 オタクカルチャーの分類と系譜

2. 研究の方法

(1) 文献調査

文献より、OCと秋葉原の歴史をそれぞれ調査し年表にまとめ、相互の関係性について調査する。

(2) フィールドワーク

対象地区として OC コンテンツを扱う店舗が特に目立つ
秋葉原の範囲を研究対象として以下の通り悉皆調査を行う。
調査期間：2011 年 9 月 20～9 月 27 日
対象敷地：秋葉原〔神田川／昌平通り／蔵前橋通り／山手線〕
調査項目：建物階数及び各テナント（総ビル数 581）
また住宅地図よりおおよその店舗面積を割り出す（図 2）

	1950	1960	1970	1980	1990	2000	2011
カル ル チャ ー	日本初ラジオ放送 開始 (1925 年)	民法ラジオ放送開始 (1951 年)	ライトノベルの誕生 (1975 年)	ファミコン発売 (1983 年)	WINDOWS95 発売 (1995 年)	電車男 (2005 年)	
	テレビ放送開始 (1953 年)		初のパソコン発売 (1977 年)		新世紀エヴァンゲリオン、 大ヒット (1996 年)	AKB48 活動開始 (2005 年)	
				コミックマーケット参加者 10 万人越 (1989 年)		「ポケットモンスター」 発売 (1996 年)	
秋 葉 原	秋葉原駅開通 (1890 年)		歩行者天国実施 (1973 年)	日本初のマイコンショップ、海洋堂がラジオ会馆にフィギュア 「NEC Bit INN 東京」開店 専門店をオープン (1997 年)	秋葉原クロスフィールドオープン (2006 年)	アキバラヂオ閉店 (2006 年)	
	帝都復興計画 (1923 年)			チブデンキがおでん缶販売開始 (1995 年)		ガンダムカフェ登場 (2010 年)	
				コミックとらのあなオープン (1994 年)		メイド喫茶「Pia キャロレス トラ」がオープン (2000 年)	
	間市が発生	電気街 (家電)		電気街 (コンピュータ)		秋葉原通り魔事件 (2008 年)	

▲図3 オタクカルチャーと秋葉原の年表

4. 秋葉原におけるオタクカルチャーを扱う店舗の分析

4.1.1 オタクカルチャーの店舗と全体の店舗の分析

対象地区における、OC 店舗と全体に占める業種構成を示す。また OC 店舗の建物の分布図を示す。

OC 店舗を含む建物 123 棟	全体 581 棟
---------------------	-------------

分析結果を以下に示す

- ・OCの店舗は全体の21%に及ぶ。
 - ・OCの店舗は広域に分布している。
 - ・OCの店舗は同じ通りに3、4店舗が集合しあいながら広範囲に分布している。
 - ・OCの入った店舗が見られない場所もあるが大通りからの距離とは関係していない。
-

4.1.2 オタクカルチャーの店舗と全体の店舗の考察

古くから住宅として利用されている通りがある事と電気系のマルチメディアを扱う店が集中している通りがあるのが要因となっていて、その要因がない通りはオフィスビルび0Cの店舗が虫食いのように入っている、あるいは0Cの店舗のみのビルとなっているかである。

4.2.1 オタクカルチャーの店舗の床面積の比率の分析

0C の店舗面積と全体の店舗面積をヒストグラムにより比較した。(図4、図5)

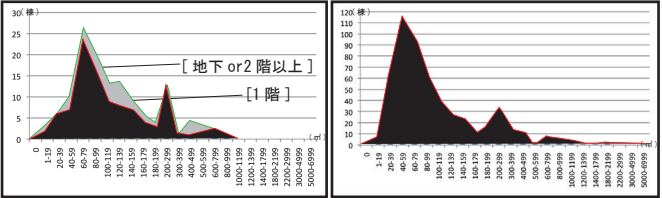


図 4 OC の店舗面積別構成

図5 全体の店舗面積別構成

2つのヒストグラムに共通する点

- (1) 100 m²より小さい店舗が多い。
(2) 60-79 m²、200-299 m²、600-799 m²付近の面積をもつ店舗を中心に構成されている。

0C 店舗の面積ヒストグラム

- (3)OC 店舗は[1階]よりも[地下 or2階以上]の方が多く、数の増え方は店舗面積の大きいビルの方が多い。

4.2.2 オタクカルチャーの店舗の床面積の比率の考察

- (1) について (図 2) からみて秋葉原の区画が帝都復興計画^{註 5)} で用いられた碁盤の目状の区画が多く残っているために細かく分かれているままである事が要因だと考えられる。
- (2) について 60-79 m²の凸は①による細かく分かれたままの区画であり、200-299 m²の凸は裏通りに一角をなす店舗が中心で単独企業のビルである。600-799 m²の凸は大通りの店舗が中心である。
- (3) について OC を扱う店舗が階数に依存していない傾向が見られる。

5. オタクカルチャーの各ジャンルについての分析

5.1 メイド系店舗について分析と考察

メイド系店舗において、〈1階〉とく地下 or2 階以上〉に分けて床面積のヒストグラムをつくると、〈地下 or2 階以上〉が多い事が分かる。これはメイド系店舗のシステムにおいてキャッチで集客をする方法をとっているため立地条件、階層に依存していないことが分かる。(図6)

5.2 アニメ系店舗について分析と考察

アニメ系店舗において、〈1階〉とく地下 or2 階以上〉の差はあまりないことがわかる。アニメ系店舗においてはビルまごとアニメ系の品を扱っている場合が多いのでそのような状況になっていると考えられる。立地条件については大通り、あるいは一本入った通りに分布されているのでアニメ系店舗において、立地条件、階層に依存している事が分かる。その反面ポップカルチャーの中でもアニメ系店舗は需要が高く利益もあげているため立地的に良い条件の場所に店舗をかまえることができるためだと思われる。

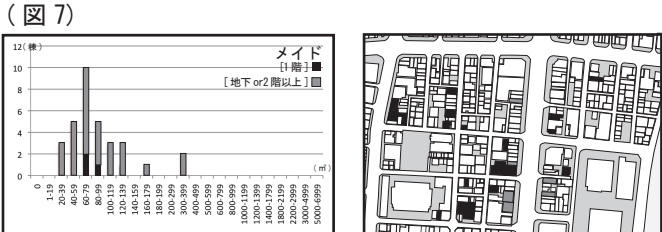


図6 メイド系店舗面積別構成

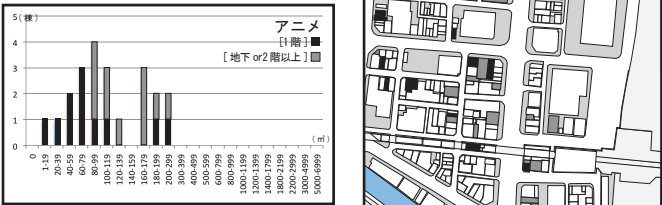


図7 アニメ系店舗面積別構成

6. 結論

OCを扱う店舗が現在に至るまで増えてきた事に歴史的
要因が3点あげられる。

- ・ラジオ街だった頃からの通う人々の特徴が OC を受け入れる要因となっていたと考えられる。
- ・1930 年代の細かい街割りがすきま産業的な OC を扱う店舗が進出しやすい環境を与えたと考えられる。
- ・戦後秋葉原に闇市が発生した事と、OC を扱う店舗が発生して急激に増えた事に類似性がある。
- ・OC を扱う店舗にはジャンル毎に特徴が見られる。
- ・OC の店舗はジャンル毎に同じ通りに 3、4 店舗集合して立地している。
- ・メイド系店舗は立地に依存しないので、様々な場所にあられる。
- ・アニメ系店舗は大通り沿いに多く、OC においても重要な役割を果たしている。

脚注：1) 大衆文化の事であり大量生産され一般大衆が広く好む事を文化の事である。 2) 「オタク」という言葉は、エッセイストの中森明夫が1983年6月から1983年12月までの間に成人向け漫画雑誌『漫画ブリッコ』に連載した『オタクという研究』の中で紹介され、一般化したものとされている。東条浩は自著「動植物学のボストモダン」にて「オタク」とは「コミック、アニメ、バーソナル・コンピュータ、SF、特撮、ファンタジー、後者そのほか、とにかく深く結びついている一群のサブカルチャーに耽溺する人々の総称である」と語っている。 3) 森川嘉一郎（著）『京都の誕生－萌える都市アキハバラより』4) 三宅理（著）秋葉原原志（著）1923年の開業大震災後、後藤内務大臣の復興計画を企画費典書館に提出した。計画の内容は、防火安全と柱・幅員の広い街路をつくり、遊覧場所としての公園、物資集積場所の市から特許と輸送路としての運河利用中等にある。 5) 参考資料：1) レーバー・バニー（著）岸田和郎（訳）建速とポップ・カルチャー 鹿島出版会（1983/01）、2) ベント・レイ・ア・コッパ・ミュージアム・マッギン＋G・スズキ（著）佐藤三（訳）惑星の環境・デザイナーのための都市デザインマニュアル 鹿島出版会（2001/05）3) 森川嘉一郎（著）『京都の誕生－萌える都市アキハバラ 幻冬舎（2003/02）4) 三宅理（著）秋葉原とは 芸術新聞社（2010/06）5) 妹尾堅一郎（著）アキバをプロデュース 再開発プロジェクト5年間の軌跡 アスキー（2007/11/10）東条浩（著）動物植物学のボストモダン 講談社（2011/11/7）大塚英志（著）定本物語語活用法 角川書店（2001/10）6) 森雅雄（著）戦国美少女の精神分析 太田出版（2000/04/7）今和次郎（著）藤森照信（編集）考現学入門 筑摩書房（1987/01/10）赤川川原（編集）南 伸治（編集）藤森照信（編集）上京観察入門 筑摩書房（1993/12）11) Akiba Days-秋葉原120%活用ガイドブック（2008/07）