

## 東京都千代田区秋葉原地区におけるオタク街の創出

山口ゼミ 四年 岡本相一

### <要旨>

東京都千代田区の北東部に位置する秋葉原は 1990 年代になるまでラジオ関係商品や家電、パソコンといった電気製品を扱う店が多く集積する電気街としての側面が強かった。しかし、1990 年代後半からアニメグッズやゲーム、漫画、同人誌、フィギュア、模型を扱う店やメイド喫茶といった特殊サービスを提供する飲食店が進出したことで、オタクの街と呼ばれることが多くなった。本研究は秋葉原が電気街からオタクの街へと変容する過程をオタクの視点と店舗側の視点の 2 つの側面から明らかにする。

オタクという用語の使われ方は時期によって異なるため、文献資料からその変遷を確認した上で、通時的に共通する内容部分を抽出し、広義の「オタク」をまず設定した。その結果、自分の持つ趣味に対して、一般の人から見ても過剰だと思われるような独自のコンテンツ消費を行い、それらを同好の士の間で共有しようとする志向性が認められた。

次に分析対象としてデータセットを二つ用意した。1 つは日本最大級の電子掲示板である 5ちゃんねるに掲載された秋葉原関連のスレッドで、そこから秋葉原におけるオタクの消費者行動を分析した。5ちゃんねるのスレッドは様々なジャンルのカテゴリーに分かれている。その中にはアニメ、ゲーム、パソコンといった趣味のカテゴリーが存在する。これらのスレッドには、その趣味に精通したオタクが情報共有、意見発信のために集まる。これまでに 2000 年～2022 年までの 2639 スレッドを閲覧し、そこから合計で 1844 個のコメントを抽出、リスト化し、フリーソフト『KH Coder』で内容分析を行った

もう一つのデータセットは秋葉原の過去の店舗に関するデータである。1988 年、2000 年、2005 年、2009 年、2016 年、2022 年の計 6 時期の秋葉原の店舗データをガイドブック、住宅地図、現地調査で入手した。そして、秋葉原に存在する店舗を電気類、パソコン類、電気・サブカル類、ゲーム・メディア類、フィギュア・模型類、書籍類、グッズ類、コスプレサービス類、ゲームセンター類、パチンコスロット類の計 10 カテゴリーに分類し、空間分布と各種店舗数の変化を確認することで、秋葉原の店舗の変遷を明らかにした。

店舗側の視点とオタク側の視点を照らし合わせた結果、パソコン類の最盛期である 2000 年と対応する 2000 年～2002 年の期間ではパソコンショップを巡回し、パソコンやジャンク品、パーツを漁るといった消費者行動が見られ、メイド喫茶の集積が見られるようになった。2005 年と対応する 2006 年～2011 年ではメイド喫茶でオフ会を開くこと、2009 年～2011 年ではメイド喫茶のイベントに参加するといった消費者行動が見られた。パチンコスロット類の店舗数が増え始めた 2016 年と対応する 2012 年～2022 年ではパチンコスロットを打ったり負けたりする消費者行動が多く見られるようになった。フィギュアやグッズを買うといった消費者行動はどの期間でも見られたが、フィギュア・模型類の集積が一度落ち着いた

年である 2009 年と対応する 2009 年~2011 年ではフィギュア、グッズ類の集積が大きく拡大した年である 2016 年、2022 年と対応する 2012 年~2022 年ではグッズが消費対象としてほかの期間よりやや多く見られた。

#### <発表構成>

1. 秋葉原の概要
2. 研究目的
3. オタクの定義
4. オタク視点の研究方法
5. KH Coder で行った分析の概要
6. 分析結果
7. オタク視点と店舗側視点の比較
8. 謝辞
9. 参考文献
10. 参考資料

#### <参考文献>

・ AKIBA PC Hotline! 2009 『アキバの新名所？ドラクエすれ違いコーナーがヨドバシに出現。一時 250 人近い大賑わい』

[https://akiba-pc.watch.impress.co.jp/hotline/20090801/etc\\_yodo.html](https://akiba-pc.watch.impress.co.jp/hotline/20090801/etc_yodo.html) 閲覧日 2023 年 1 月 1 日.

・ 牛垣雄矢 2012 「東京都千代田区秋葉原地区における商業集積地の形成と変容」『地理学評論』85(4): 383-396.

・ 榎本秋 2009 『オタクのことが面白いほどわかる本』中経出版.

・ 大越友恵 2014 『はじめてだっとうまくいくガンプラの教科書』大泉書店

・ 岡田斗司夫 2000 『オタク学入門』新潮 oh 文庫.

・ 岡田斗司夫 2007 『オタクはすでに死んでいる』新潮新書.

・ 岡田斗司夫・唐沢俊一 2007 『オタク論』創出版.

・ 菊池聡 2008 「おたくステレオタイプの変遷と秋葉原ブランド」『地域ブランド研究』4: 47-78.

・ 千代田区ホームページ 2021 『秋葉原協定の制定』

<https://www.city.chiyoda.lg.jp/koho/machizukuri/toshi/kekaku/guidelines/chiiki-machizukuri/jishu-rule.html> 閲覧日 2023 年 1 月 3 日.

・ 永田大輔 2015 「コンテンツ消費におけるオタク文化の独自性の形成過程」『社会学研究会』59(3): 21-37.

・ 2ちゃんねる 2006 『2チャンネル公式ガイド 2006』株式会社コアマガジン.

・ 野村総合研究所 オタク市場予測チーム 2005 『オタク市場の研究』東洋経済新報社.

・ 藤田茂敏 2016 『フィギュアの教科書 レジンキット&塗装入門編』新紀元社.

・ 森川嘉一郎 2003 『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ 増量版』幻冬舎文庫.

・ 山岡・菊池・岡田・家島・岡田・渡辺・杉浦 2020 『サブカルチャーの心理学 カウンターカルチャーから「オタク」「オタ」まで』福村出版.

・和田崇 2014「オタク文化の集積とオタクの参画を得たまちづくり-大阪・日本橋の事例-」  
『経済地理学年報』60(1):23-36.

<参考資料>

- ・秋葉原マップ株式会社『秋葉原マップ』マップ最終更新日 2009年8月24日
- ・<http://www.akibamap.net/> 閲覧日 2022年12月20日
- ・かころぐβ <https://kakolog.jp/> 閲覧日 1月9日
- ・株式会社エスティフ編 2016『秋葉原名所攻略ガイド 2016→2017』株式会社マイナビ出版.
- ・株式会社ゼンリン 2016『ゼンリン住宅地図 東京都千代田区』ゼンリン.
- ・佐藤忠博編 2000『秋葉原攻略ハンドブック』メディアワークス.
- ・島尾真編 2005『秋葉原完全攻略マップ&ガイド』山と溪谷社.
- ・松本新 1989『秋葉原・電気街でとことん得する本』KKロングセラーズ.

<オタク視点>

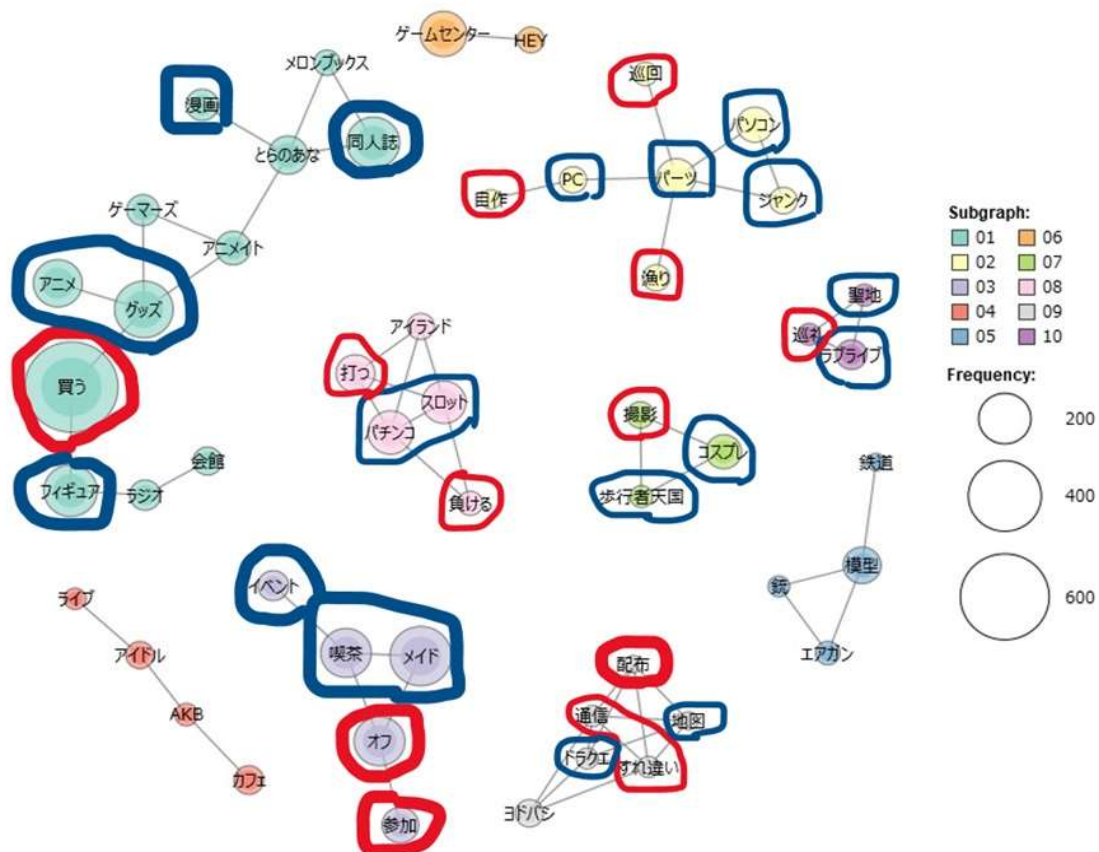


図1 共起ネットワーク分析の結果  
KH Coder で作成

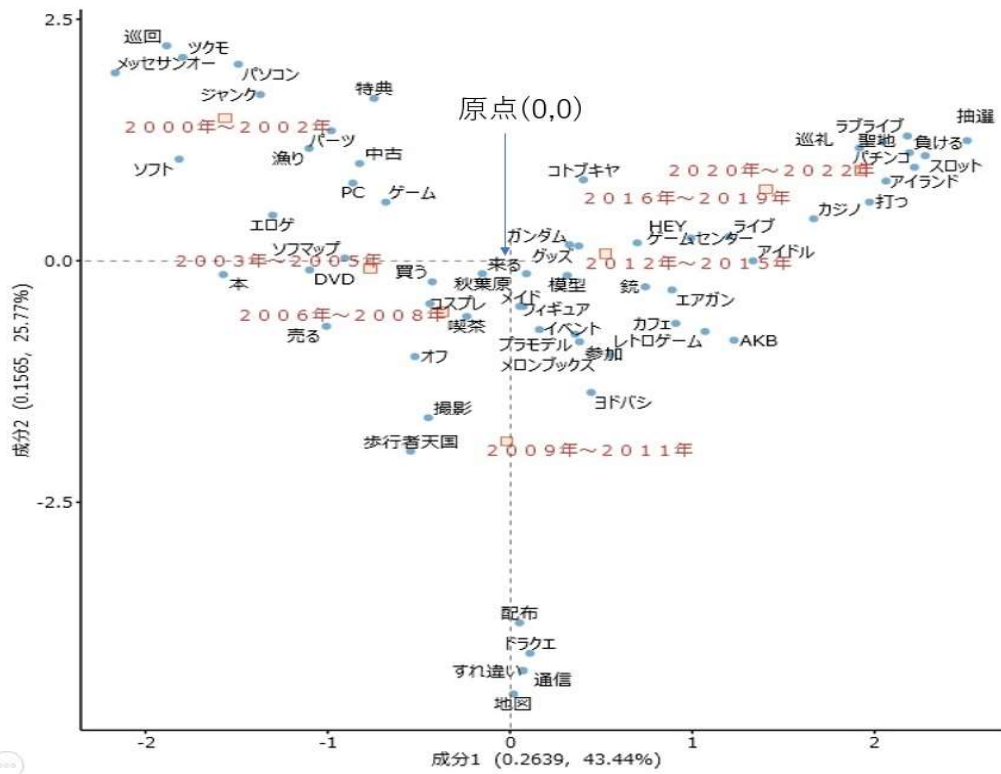


図2 対応分析の結果  
KH Coder で作成

<店舗側視点>

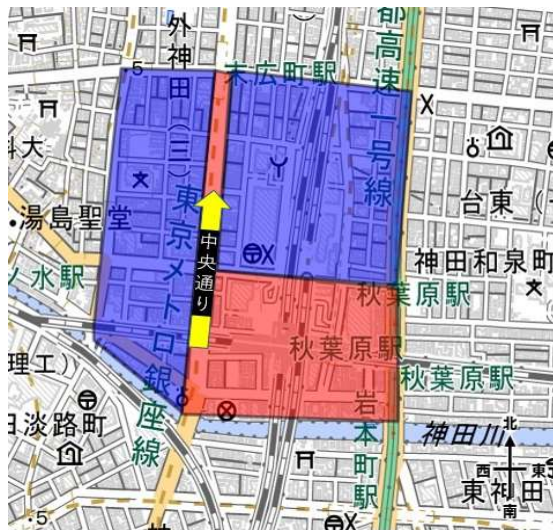


図3 研究対象地域  
国土地理院地図で作成

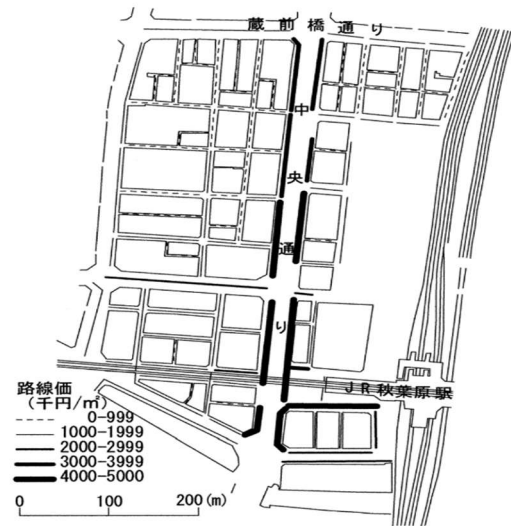


図4 2006年の秋葉原の路線価図  
牛垣(2012)より引用

※店舗の立地傾向の違いを見るために図4を参考にし、地価が高いエリア(赤色)低いエリア(青色)で分けた(図3)

表1 秋葉原における店舗側視点の調査結果

業種/エリア	1988年		2000年		2005年		2009年		2016年		2022年	
	表	裏	表	裏	表	裏	表	裏	表	裏	表	裏
電気類	53	34	24	17	20	25	16	19	24	13	22	17
パソコン類	8	11	13	78	15	60	13	47	5	20	4	21
電気・サブカル類	6	1	5	4	5	3	5	6	5	3	5	3
ゲーム・メディア類	6	2	30	19	25	23	22	17	10	8	5	7
フィギュア・模型類	0	0	8	2	23	21	22	14	25	11	34	16
グッズ類	0	0	4	10	9	8	12	10	31	21	39	21
書籍類	0	0	5	7	9	12	6	5	9	0	5	0
コスプレサービス類	0	0	0	0	5	18	11	17	13	16	33	50
ゲームセンター類	0	0	1	2	4	2	5	3	7	3	9	3
パチンコスロット類	0	0	0	0	1	1	1	1	3	1	5	0

「表」は図3の赤色のエリア、「裏」は図3の青色のエリアを指す

『秋葉原・電気街でとことん得する本』(1989)、『秋葉原攻略ハンドブック』(2000)、『秋葉原完全攻略マップ&ガイド』(2005)、[『秋葉原マップ\(アキバMAP\)\(akibamap.net\)』](http://akibamap.net)(マップ最終更新日 2009年)、『秋葉原名所攻略ガイド』(2016)、『ゼンリン住宅地図 東京都千代田区』(2016)、現地調査(2022年12月)から得た情報をもとに作成