

初期コンピュータ文化とジェンダー

— オタク言説に受け継がれるもの —

前 田 至 剛

Early Computer Culture and Gender:
Inheritance in Otaku Discourses

Noritaka MAEDA

要 旨

本稿の目的は、初期の一般向けコンピュータ／ゲーム関連雑誌における男女の表象について考察することで、後の時代のオタク言説に受け継がれた要素を明らかにすることである。

コンピュータ関連雑誌に表象される男性／女性像には一定の傾向がみられた。男性はネクラや女性にモテない人物が頻出する。そのような男性が眼差す女性は、コンピュータのスキルという点では劣っていると語られる場合もあったが、理想／憧れの女性として、高スキルな才女が描かれることも多かった。それはスキルの多寡によって序列を決する彼らなりの価値観のあらわれでもあった。彼らはコンピュータに誇大な夢をみる一方、常に問題とされるのはネクラなどと誹られること、女性にモテないこと、結婚生活での困難であった。ただし夢と現実の落差ゆえに、オタク的ブリコラージュがおこなわれる。パロディや自虐ネタとしての嗤い、編集者とともに作り上げる戯れやアダルトゲームの制作などは、現実の諸要素をネタにしたオタク的創作物の中で癒しや娯楽を得る手段であった。そしてコンピュータのゲーム・娯楽用途が拡大する時期、コンピュータとオタク言説も接続されるが、その際頻繁に女性表象も付加される。さらにパソコン通信によってユーザーがつながることは、ネクラと誹られたオタクたちの孤独を解消する方法であるばかりでなく、仮想の女性とつながることもパロディとブリコラージュおよび自虐ネタの一部に組み込むことを可能にした。しかしその陰で、「コンピュータスキルへの熱意」、「スキルに価値を見出す言説」、あるいは「スキルの習得と女性との交際・結婚生活がトレードオフであること」、「世界で活躍する夢」が描かれることは減少していった。

後の時代、半導体市場における「日本製」の地位低下やバブル崩壊後の低成長は、ユーザーが夢を見ることを困難にさせた。それでも夢と現実の落差ゆえに編み出された技法は、夢が儚く消え去った後も、独特の語りの様式として残り、後継のメディア文化に受け継がれたと推察される。すなわちインターネットにおいて語られる「非モテ」言説や、オタクの非モテがネットでつながり無名の人々の支えによって恋を成就させ、感動の物語としてポピュラリティを得る現象などである。

キーワード：コンピュータ、ジェンダー、オタク文化

1. 問題の所在

本稿の目的は、初期の一般向けコンピュータ／ゲーム関連雑誌における男女の表象について考察することで、後の時代のおタク言説に受け継がれた要素を明らかにすることである。

そもそも日本社会において一般の人々にコンピュータが普及しはじめたのは1970年代以降のことである。当初はマイコン¹⁾と呼ばれた初期の一般向けコンピュータは、「雑誌でつながる」「家庭で取り組む」「最先端技術」のメディア史の最終局面にあたる。およそ100年に及ぶテクノロジーの発展にともない、それぞれの時期の最先端技術（ラジオ自作、オーディオマニア、アマチュア無線など）が一般の人々を魅了してきた。人々が求めたのは、これら技術を取り扱う雑誌からの情報であり、ユーザーたちは各々孤立しながらも、雑誌によってゆるやかにつながっていた。特に日本のコンピュータ関連雑誌は、単なる技術利用のみならず、時流にのった情報社会論やそれを担うべき人間としてどうあるべきかといった言説、はてはキャリア形成や娯楽、日々の生活での悩みといった情報をも掲載し、技術に魅了された読者と寄り添っていた。コンピュータユーザーたちの文化を形成する重要な場だったのである。

現代のコンピュータはインターネットへの接続を前提にしており、ユーザーたちの文化が形成される場も、膨大に偏在するネット上の言説空間に移行した。ネットの情報量は膨大であるため、その全体的傾向を把握することが困難である。しかしかつてはユーザーたちの文化を雑誌上の言説をみることで跡付けていくことが可能なのである。初期のコンピュータ文化は、現代にも続くゲーム文化やインターネット文化の直接的な祖先であり、オタク文化にも様々な要素を受け渡したと考えられる。であれば、そこで何が生まれ、何が後に受け継がれたのかを考えることは、現代のコンピュータ文化を理解するうえでも必要不可欠であろう。

このように初期コンピュータ文化は、後の時代に様々な要素を受け渡したメディア史上の重要な要素でありながら、これまで十分に明らかにされてこなかった。筆者はこれまで日米関係やコンピュータユーザーが抱いた世界で活躍する夢と現実、ゲーム文化と娯楽志向、夢と現実の落差ゆえに編み出されたオタク的癒しと嗤いの技法などについて明らかにしてきた（前田至剛 2021、

2022, 2024)。しかしながらいまだ十分に解明できていない要素がある。それはコンピュータユーザーにとっての男性／女性イメージである。コンピュータユーザーは圧倒的に男性が多く、しかもネクラなどと誹られることも多かった。それゆえ彼らにとっては常に女性にモテないこと、結婚生活の困難が問題であった。これらの傾向は、後継のメディア文化にも受け継がれたと推察される。すなわちインターネットにおいて語られるモテない男性としての「非モテ」言説や、オタクの非モテ男性がネットでつながった無名の人々の支えによって恋を成就させ、それが感動の物語としてポピュラリティを得た『電車男』などである。

これまでジェンダー研究が明らかにしてきたように、コンピュータ関連分野には男女格差が存在する。この問題の解決は容易ではないが、少なくともそのような格差が存在する状況で、いかなるジェンダー意識が形成されてきたのかについて考えることも重要であろう。なぜなら、今ある格差も、人々の多様な意味付けの蓄積、いかえればユーザーたちの文化のなかで形成されてきたからである。

これまで欧米などではコンピュータ関連雑誌を対象に、そこにあらわれる男女の表象について研究がなされてきたが、日本におけるそれはいまだ十分に明らかにされていない。本稿は1970年代から、コンピュータ文化を担うメディアがインターネットに移行しはじめる1990年代までの時期に限定し、コンピュータ関連雑誌の記事や読者投稿から読み取ることのできる男女の表象を分析することで、後のメディア文化に受け継がれた要素について考察する。

2. 先行研究と本稿の視座

これまで初期コンピュータをささえた技術者の人物像や開発の歴史については那野（1988）、富田（1994）、滝田（1997）で論じられているが、ユーザーの動態を含めたメディア文化については十分に明らかにされているとはいいがたい。野上元はマイコン雑誌『I/O』の分析を通じて、そこで黎明期のマイコン＝「技術を私化する」価値が見いだされ、それが実践される場となったことを論じており（野上 2005）、総合的マイコン文化研究の鎬矢として極めて重要である。また鈴木真奈はマイコンユーザーの属性や、ブームがホビーのみならず仕事志向によっても後押しされたこと、MSXの特性とビデオゲームなどについても考察している（鈴木 2022）。しかしユーザーがコンピュータに取り組むことで、いかなる困難に直面したのか、また多様な要素を含みながら、一定のまとまりをもったものとして、後のメディア文化に何を受け渡したのか十分に明らかにされているとはいいがたい²⁾。

コンピュータとジェンダーという点では、コンピュータ産業における格差の存在が指摘されている。たとえば米国においてSTEM（science, technology, engineering and mathematic）職種における女性の割合は1970年代以降増加しているものの、職種全体の80%以上を占めるエンジニアリングおよびコンピューター職種では、依然として女性の割合が著しく低いままである

(Landivar 2013)。また、日本のSTEM分野とりわけ情報処理・通信技術者における女性就業者は米国のそれよりもさらに低い(田中ほか 2024)。他方で欧米ではJohnson(2006)やCox(2009)によって、コンピュータ関連雑誌における広告などを中心に、そこにあらわれるジェンダー意識について研究されている。しかしながら日本社会における雑誌上の言説についてはいまだ十分に明らかにされていない。

本稿では一般の人々がコンピュータに触れられるようになった1970年以降に創刊されたコンピュータ関連雑誌を中心に、そこにあらわれる男/女の表象について考察する。その際注目するのは、実在のユーザーたちの特徴や考えというよりも、彼ら自身や彼らが眼差す女性がどのように語られたのかである。いうまでもなく雑誌に掲載されるテキストやイメージが実態を忠実に再現していると考えすることはできない。しかしながら、そこから読み取ることのできる言説は、メディア文化について考える際の重要なデータとなりうる。それは以下のような理由による。まず多数の読者を獲得している雑誌であればあるほど、そこでの言説は広範な人々に共有されることで、重要なアジェンダとなる。さらに言説は事物に対する意味付けを提供する。賛否は別にして、読者はそのような意味付けが少なからぬ人々によって為される可能性について意識せざるを得なくなる。そして先行する言説が、後続の言説に影響をおよぼし歴史的に積み重ねられる。いわばメディア言説史と呼ぶべき分析対象があらわれる。とりわけ新規性と技術革新の速さから、雑誌に依存せざるを得なかった初期コンピュータ文化は、雑誌上の言説が文化の変遷のかなりの部分を映し出していると考えられる。後の文化に受け継いだ要素について考える際に、本稿ではこのような視点にたってメディア言説に着目する。

3. 男性オタクと女性イメージ

ここからはコンピュータ関連雑誌を対象に、そこにあらわれる男女の表象について考察する。

次の記述は『LOGiN』に掲載された記事の一部である。

マイコン少年はなぜ暗い。

(中略)

暗いというより、おしとやかとか、もの静かとか、思慮深げ、沈思黙考型、竹林の三賢人(違うか)、あるいは外見を飾らない、内向的な、虚飾を排する、美食におぼれない、クサイ。(『LOGiN』1985(5):154-7)



図1 「マイコン少年はなぜ暗いか!？」

記事のリード部分の挿絵には、ネガティブなオタクイメージとともに、SF、アニメ、ロリコン、パソコンマニアが似通っている点を示されている（図1）。『LOGiN』はコンピュータ関連雑誌の中でも、ゲーム・娯楽を中心に取り上げており、かなりふざけた内容の記事も多い。この記事も「オールザットウルトラ科学」と題する連載コーナーで、誇張や冗談、あえて真偽不明の情報を掲載し読者を楽しませることを目的としている。そのためここで描かれているのはかなり誇張された男性コンピュータユーザーのイメージであるとも考えられる。しかしながら、より「真面目な」雑誌にも、ここまで露骨に誇張されたものでないにせよ同種のイメージは登場する。

『日経パソコン』の1984年の記事には、比較的熱心に情報化にとりくんだある大手食品メーカーの社員を集めた座談会で、どうすればコンピュータを使った業務に慣れることができるかという文脈で、以下のような発言が紹介されている。

[コンピュータを使い慣れた男性社員 H 氏を評するある女性社員の発言] 自分の世界にひたって仕事をするようにならないとだめなんじゃないかしら（一同笑い）。

（中略）

[H 氏] 画面に向かってデータベースをあれこれ検索しているとなんだかすごい喜びを感じるんですよ。他人にオレの真似ができるかってネ（女子社員から異口同音にネクラだわ——）。（□ 内は引用者、『日経パソコン』1984(8) 13: 69.)

『日経パソコン』は実業界や幅広い業種の会社員が購読するため、当時ビジネスの現場でコンピュータがどのように捉えられていたのかを垣間見ることができる。誌面での娯楽要素は非常に少なく、誇張やおふざけの類は皆無とあってよい。そのような雑誌でも、コンピュータの活用能力を発揮する男性社員は、女性社員から自分の世界にひたるネクラと評されているのである。

このような言説が登場するのは、文化的に創り出された性差のもと、より男性の方がコンピュータに対する関心や技能を得やすいという傾向も背景としてあるだろう。さらに当時新規性の高いコンピュータ分野に対し注力する者の中には、周囲の理解を得ようとせず、それが他者への関心の薄さと解され、「暗い」との評価がなされたものと推察される。

そしてこのような評価の裏には、コンピュータに関する知識や技能（以下「コンピュータスキル」と記述）の多寡によって序列を決する価値意識が存在していた。それは例えば『ASCII』に掲載された次のような読者投稿からもうかがい知れる。

ある日の授業実習のときの会話。

女生徒「ねえ、××君のこのプログラム、エラーが出たんだけど、どこが違うのー」

私「んー、この文の最後にいらぬ文字がついているでしょう。これを直せば平気だよ！」

女生徒「えーっ、たったこれだけのことでエラーなの！！」

コンピュータは人間ではありません。だから間違いは甘くみてくれないだ、とそのあと教えてやりました。(『ASCII』1985(9) 11: 226)

コンピュータに精通することで悦に入る言説は、しばしば雑誌に登場するが、比較対象が女性であることも多い。コンピュータに関心のない者からすれば、「彼ら」は勝手にコンピュータスキルの多寡によって序列を決めてくる失礼な輩でしかない。否定的な評価につながることも無理のないことであろう。

Johnson (2006) や Cox (2009) によれば欧米のコンピュータ雑誌においては、女性は知識や技能の乏しい劣った存在として描かれる傾向にあるという。日本の雑誌においても確かにその傾向はある。ただし日本の雑誌においては、単に劣った存在としてではなく、別の側面も描かれる傾向にあるようだ。

それはたとえば次のような言説である。

あるデパートのパソコンコーナーを金もないのにぶらついて、このそふと欲しいなどとボンヤリしていると、何やらレジで金を出している女の子がいる。[中略] その女の子は某高校の1年生(ちなみにこの高校はオレガ3年前、涙をのんであきらめた高校である)らしい。そんなわけで余計にくやしさが増したが、その女の子を見ていると、結構力ワイイ子やないか、と思ったのでまたもボンヤリその子を見ておりました。その子はしばらくしてそのソフトのはいった包みを持って足どり軽くそのコーナーを出て、エスカレーターを一気に駆け下りていきました。よっぼどうれしかったんですね。こんなところではヤロウばかりしか見かけなかったのに、自分も得をした気がしました。(〔〕内は引用者注、『LOGiN』1985(1): 205)

特に若い男性にとってはコンピュータ界隈での女性の不在は、そのまま女性の希求へとつながったようだ。とはいえ、上記投稿で、(コンピュータの技能に閉じないより普遍的な)「学歴」での負けを意識しながらも、素直に「得をした気」になれたのは、女性の不在だけが理由ではない。それは出くわした女子が自分より勉強ができるのみならず、コンピュータスキルの多寡を重視する彼らにとってなにより大切な、「コンピュータにも理解のある女性」であるためだ。そのような女性は純粋に憧れの対象となり得る。実はこの種の言説も頻繁に登場する。

4. 才女、高スキル女子への憧れ



図2 「コンピュータに恋をした女たち」がキリモリするソフトウェアハウス

例えば図2は女性の代表・社員によって構成されるソフトウェアハウスを紹介した記事である。

最先端のテクノロジーが詰め込まれているにもかかわらず、コンピュータの周辺にいる人種のイメージはイマイチ、俗っぽい。寝不足、ヒゲツラの男のそれなのだ。ところがなんと、ログイン編集部は、東京・六本木に美女が結集したソフトハウスがあり、女性のためのソフトウェアを開発している、とゆー情報を入手。さっそく、胸をときめかせて取材に飛び出した！(『LOGiN』1984(10):118-9)。

として、篠原滋子が代表をつとめる現代情報研究所を紹介している。同様の傾向は、もっと以前の記事からも読み取ることができる。

『Bit』は理工系の専門書を手掛ける共立出版が、コンピュータ・サイエンス誌と銘打って1969年に創刊した雑誌である。研究者や専門家向けの誌面構成で、マイコンが普及する前、銀行の決済システムなどのメインフレームと呼ばれる大型汎用コンピュータしかなかった時代から、コンピュータ・サイエンスを取り扱う雑誌として刊行されていた。図3



図3 「現代の横顔-ある女性アナリスト」

はその創刊号の巻頭記事である。

記事では、「アナリスト—なんとなく耳馴れないことばだが、要するにアナリシス（分析）をするコンピュータ要員のことである。もう少し具体的にいえば、『問題をあらゆる角度から分析、検討し、最も効果的な処理方法を決定する』のがアナリシスであり、そういう仕事をするスペシャリストとしてアナリストが登場した〔中略〕趣味は日本舞踊だという彼女は、古典趣味と現代感覚を合わせて身につけた、新しい時代の人である」と、日本 IBM の女性アナリストが紹介されている（〔 〕内は引用者注、『Bit』1969(3)：1）。コンピュータ・サイエンスの「新しさ」と、男性中心社会で女性が活躍するという「新しさ」がパラフレーズされている。いずれにせよ、コンピュータスキルの高い女性を称揚する言説といえるだろう。しかも創刊号の巻頭記事であることから、編集部としても強調したい内容であったと推察される。

このような女性像が男性との対比で描かれる場合もある。『Bit』は創刊後しばらくの間、巻末にイラストとともに当時のコンピュータの利用場面を紹介する記事「ソフトくん・ハードさん」というコーナーが設けられていた。背の高い細身の女性に対し、ずんぐりとした男性のキャラクターが掲載されている。図4の記事では三井銀行のメインフレームが紹介され、記憶装置を前に「これが元帳になっているのよ」と解説するのは女性キャラで、男性キャラが「レコード盤みたいだな」と単なる感想を述べている（『Bit』1969(3)：102）。ここでも先述の女性アナリストと同種のイメージが示されているが、それとの対比で男性が不格好に描かれている点が興味深い。先述の「マイコン少年はなぜ暗い」ほどではないものの、男性のほうがややネガティブなイメージで表現されている。

もっと明確に、憧れの対象となる希少な女性の人物像にまで踏み込んだ記事もある。図5は月刊『マイコン』に連載された「マイコンするひと すきなひと」という記事の一つである。月刊『マイコン』は日本マイコンクラブの機関紙を出自としている。同クラブはコンピュータ・サイエンスの研究者が主導し、一般ユーザーとも知識を共有するために設立された。そのため同誌は比較的真面目な内容の記事が多い。ただそのような雑誌にも、希少な女性を称揚する言説が登場する。この記事では趣味がピアノと編み物という学習院大学在学中の女性が紹介されている。いわゆる高学歴でおしとやかな才女という意味では、先述の女性アナリストと共通している。『Bit』や『マイコン』のような比較的真面目な雑誌ゆえに、高学歴・高スキル女性が登場するのは当然のことのように思われる。し



図4 「ソフトくん・ハードさん」



図5 「マイコンするひとすきなひとと今月の Maicom Gal」
(顔と実名部分は引用者がぼかし処理を施した)

かしながら、後発かつ娯楽要素が拡大しはじめたころに創刊し、より一般向け且つコンピュータゲーム雑誌としての傾向を強めていった『テクノポリス』にも、同種の高学歴・高スキル女子が「TECHNO Gal」として紹介されている³⁾。紙幅の関係から限られた例しか示すことができないが、同種の女性像は多様な雑誌の多数の記事にあらわれる。

ここまでみてきたように、当時のコンピュータ雑誌に登場する女性イメージには一定の傾向があった。1970年代から1980年代も一貫して登場し続けるのは、「新しい時代を担う女性」と最先端の「高スキル才女」であった。その逆に「コンピュータをまともに使えない女性」についても語られる。いずれにせよ、スキルの多寡によって序列を決めるという点では一貫している。そして1980年代中頃にかけていわゆる「ロリ」が、スキル言説とは無関係に登場し始める。これら偏った女性イメージが登場する裏で、常に問題として語られるのはネクラなどと誹られること、女性にモテないこと、結婚生活での困難であった。それをここでは便宜上「女性の不在」と呼ぶことにする。

5. 恋愛／結婚生活の困難

拙稿（前田至剛 2021, 2022, 2024）でも論じたように、1970年代の初期コンピュータユーザーたちは情報化社会の担い手として世界で活躍する誇大な夢をみる一方、不十分な教育環境・不確定なキャリアパス・恋愛／結婚生活での困難など様々な問題に直面していた。この矛盾を止揚するため編み出したのは、自ら作り上げた架空の物語に癒しと慰めを求めるという技法であった。それはコンピュータのゲーム／娯楽用途が拡大するにしたがってさらに拡大し、喰いと戯れの要素を肥大化させることになる。それらは東浩紀（2001）が「データベース消費」と名付けた2000年前後にオタク文化として一般化する特徴であり、さらに北田暁大（2005）が論じたような、ネット上の巨大な内輪空間を共有しつつ、さまざまな現実を喰い、ネタと戯れるコミュニ

ケーションを特徴とする文化のネタ元の一つと考えられる。

特に本稿では後の文化に継承された要素のうち、彼らが直面した恋愛／結婚生活での困難に焦点を絞り、これまで先行研究や拙稿でとりあげてこなかった事例に限定して、そこにあらわれている男性・女性イメージについて考察する。これらの中には、後のインターネット時代の喪男⁴⁾や非モテ言説に受け継がれていった要素も含まれる。

図6は『ASCII』に掲載された読者投稿のイラストである(『ASCII』1985(9) 5:288)。「私はこの禁煙パイポでタバコをやめました [中略]。私はこれ [小指を立てつつ] で会社をやめました。」という有名なテレビCMのパロディと考えられるが、当時のコンピュータユーザーのモテない男性の心情をうまく表現している。伸びるにまかせた長髪と大きな眼鏡で第一ボタンまでとめたシャツに暗い表情というオタクっぽい男性が、「これ [恋人ができること] でコンピュータをやめたい！」と嘆いている ([] 内は引用者注)。



図6 「私はこれでコンピュータをやめたい」

なぜコンピュータに熱中すると恋人ができないのか。その理由の一つはコンピュータやゲームにハマるオタク趣味が当時の女性には理解されないものであったから、と見做されていたようだ。例えば学校の休み時間に、パソコンゲーム雑誌が提唱する TRPG の一種をプレイしていたときのエピソードを紹介する次のような読者投稿がある。

僕は苦しい戦いの後、宝箱を開けた。「やったよ、マジシャンのケンちゃん！ドラゴンのつえを見つけたよ！！」といいながら後ろをふりかえった。そこには、僕の好きな女の子の、パラライズした顔があった。(『LOGiN』1986(11) : 253)

オタク趣味がバレると女性から嫌われると認識されていた。あるいは『I/O』には次のような読者投稿もある。

どうしてI/Oの読者のイラストは女性のイラストが多いのでしょうか？おそらくI/Oの読者はマイコンに恋をして毎日机の上の愛機へと向かう。しかし次々にでてくるバグにいや気がさして“やはり生身の人間の方が……”とハット気がつくが時すでにおそく、回りの目ばしい女性たちにはみんな虫がついていた……心あたりのある人がいるのではありませんか？(『I/O』1982(2) : 293)

プログラムの「バグ」と、女性に彼氏ができることを指す「虫」をかけ、男性コンピュータユーザーの境遇を説明している。ここで興味深いのはコンピュータへの熱中と女性との交際がトレードオフの関係として想定されていることである。その理由にはいくつかあるが、その一つは

例えば次のような投書からも推察できる。

こんにちは、アスキーのみなさん。これからマイコンファン 10 原則というのを示したい
と思います。

1. 女ざらいでなければならない。

…女にみつぐ金があったら RAM を増設しろ！（『ASCII』1980(4) 6: 122）

1980 年の記事であることとあわせて考えると、特に初期のコンピュータは非常に高価であったため、女性との交際にかげられるコストが制限される、と捉えられていたようだ。

同様のトレードオフはお金の問題のみではない。しかも結婚生活との関連でも語られる。それは次のような投書にみてとれる。図 7 は『ASCII』に掲載されたマイコンウイドウのイラストである。マイコンウイドウとは夫がマイコンに熱中するあまりウイドウ（=未亡人）のような生活を強いられる女性のことである。丑の刻参りとして五寸釘が打ち付けられているのは呪いの薬人形風でありながら、おそらくキーボードがついているマイコンである（『ASCII』1979(3) 5: 78）。マイコンウイドウ問題は数号にわたって編集部自身の記事や読者投稿で取り上げられ、他の雑誌にも波及したり、中には妻からの投書も掲載された。

ただしウイドウ問題も情報化の最先端に取り組むがゆえであり、甘受せざるをえないもの、という認識も示されている。たとえば夫（自分）の帰りが遅いときの妻の様子を描いた次のような投書である。

逆襲のパソコンウイドウ

[中略]

11 時を過ぎて帰ると、食堂のトビラに“本日のルームサービスは終了しました”とフダをかけ、自分は寝ている。朝はそれでも 6 時 30 分に出ていけるように朝食を用意してくれるが、それもいつ“起こさないでください”のフダに変わるやら。ハイテクの最前線にいるのは好きでやっているのだから、まっしょうがない。[中略]

“某電機会社に勤めるだんな”（『ASCII』1986(10) 3: 216）

妻をウイドウにさせてしまい、さらに逆襲されているのは、「ハイテクの最前線」の仕事を



図 7 「マイコンウイドウ丑ノ刻参り」

「好きでやっている」からだ、と。一種の気概に満ちた言葉で語られている。もちろんここまでみてきたトレードオフの関係は、実態としてそうであったということを必ずしも意味しない。自分が女性にモテない／家庭を顧みない単なる言い訳に過ぎないかもしれない。しかしながら本稿の関心、すなわちメディア上の言説史という観点からは、そうであるがゆえに注目に値する。つまり、雑誌という時流にのった言説の共有を可能にするメディアで、そのような語彙がある程度理解可能なものとして流布されていたということである。当時のコンピュータユーザーにとっての女性の不在を説明する枠組みであったと考えられる。

ここまでみてきたように、雑誌に登場する男女のイメージは、コンピュータスキルと結びついていた。コンピュータに熱中する男性と、スキルの乏しい女性、あるいは憧れの高スキル女性などである。それはコンピュータ関連雑誌である以上至極当然のことのように思える。しかしながら、この結びつきの程度は、時期によって変化するのである。のちに述べるように、語り口や形式はそのままに、次第にコンピュータスキルと切り離された表象となっていく。

6. オタク的戯れと嗔い・ネットワークによる接続へ

拙稿でも論じたようにコンピュータユーザーたちは、夢と現実の落差に直面したとき、実に彼らしい対処をおこなう。それは現実存在する要素をブリコラージュした架空の物語に癒しを求めたり、戯れや自虐をまじえて嗔うオタク的技法であった（前田 2022, 2024）。

ただし特に女性の不在に焦点を絞ると、先行研究および拙稿では十分に検討できていない要素が残されている。それは以下の諸点である。まず、コンピュータ関連雑誌がゲーム・娯楽要素を強めていったまさにそのとき、雑誌もオタクという語が広まる流れに棹差し同種の言説を広めていたこと。またゲーム的要素と戯れ・自虐とをミックスさせたこと。さらに同じく雑誌が起源となるパソコン通信によってオタクたちが接続され、後のインターネット文化の素地が形成されたこと。そしてこれらすべてに「女性表象」も頻繁に付加されていたことである。

図8は『LOGiN』に掲載された、おたく族について取り上げた三宅裕司による人気ラジオ番組の出張記事である。難波功士は、1983年の中森明夫による「おたくの研究」前後にも使用されていたオタクという呼び名は、すぐに人口に膾炙するほどの広がりにはなかったが、この三宅裕司によるラジオは一般層に普及するきっかけとして無視できないものだったのではないかと推察している（難波 2005）。このオタクという語が広がる時流に棹差し、コンピュータゲーム雑誌がパソコンおたくを取り上げている。記事では「パソコンおたくの中において、特にお絵描きが好きなおた



図8 「ニッポン放送の YOUNG PARADISE 別邸 三宅裕司の潜入ルポ おたく族を探る！！」

くさんは多い。彼らが描く対象は、アニメのキャラがほとんどだ。ミンキーラム（仮名）などの人気、その中でも群をぬいている。」と述べられ、先述の「パソコン少年はなぜ暗い？」で示されたパソコンおたくとロリコン趣味との重なりが示されている（『LOGiN』1985(8)：124-6）。コンピュータとおたくが接続される時も、女性表象とともに登場する。ただしこのときはロリコン趣味とともに語られるが、後に見るように必ずしもロリコンだけではない。

コンピュータ雑誌においてパソコン+おたく+女性表象が接続された時期は、ゲーム・娯楽傾向が強まることで雑誌上の言説に戯れ・嗤い・自虐が付加されていった。そして戯れ・嗤い・自虐は女性の不在についての語りにも活用されていく。

たとえば読者の自虐ネタを編集部も戯れ嗤いとばす。

[読者] 私もとうとう25歳になります。「パソコンが恋人です」なんていってられなくなりました。

(多少あせり気味のこくてつマン)

[編集者] ふーん、それで？

なげやりの編集者

(『LOGiN』1985(5)：187)

あるいは読者がアダルトゲームの可能性を投書すると、編集部もそれに呼応するようにアダルトゲーム作成のための特集記事を掲載している。女性の不在に対し、アダルトゲームは彼らの創造性をいかした一種の代替としても機能するだろう。ただしまだこの時期には、単なる「美少女ゲームにハマるおたく」に閉じない要素もみてとれる。1980年代中盤以降は多くのコンピュータ雑誌でゲームや娯楽コンテンツの増加がみられたが、この時期でもまだ世界で活躍する夢は残存していた。すなわち世界的なゲームクリエイターとして自らの技術を生かす道である（前田2024）。「世界で」とまではいえないものの、アダルトゲームでも同様の指向性が僅かに残っている。先述の読者自身によるアダルトゲームの提案がなされたほかにも、当時ドラゴンクエストシリーズの生みの親として有名であった堀井雄二が『LOGiN』にて担当していた「ゆう坊の虹色ディップスイッチ」という連載コーナーで、2号にわたってアダルトソフトの考察がおこなわれている（図9）。そこでは「これからエッチソフトをつくらうと思っている人たちに、ボクは、まずいいたい。なんらかの目的を達成し、“ごほうび”として、イヤラシイ絵を表示させたなら、それだけで終わらせないで欲しい。むしろ、そこからどうすればいいのかを考えてもらいたいのだ」と、ゲームクリエイター目線で何が求められるのかについて読者に指南している



図9 堀井雄二による「アダルトソフトの考察」

(『LOGiN』1986(9)：182-3)。そこにはまだ辛うじてコンピュータスキルへの熱意との接点を見出すことができる。

ゲーム志向はインターネットの前身にあたるパソコン通信でも観察できるが、それは「ネクラ」として語られたオタクたちが集合するためのものと位置付けられる。そもそも

「パソコン通信」の語自体、『ASCII』が雑誌の付録としてサービスを開始するときに命名されている⁵⁾。図10は『LOGiN』(『ASCII』の別冊として創刊)に掲載された、ユーザーたちが孤独であることを前提に、それがパソコン通信でつながることで解消されると述べる記事である(『LOGiN』1985(2)：109-10)。

そしてパソコン通信についても頻繁に女性の不在が問題にされる。

アスキーネットが生まれ変わって、たくさんのボードが誕生したけれど、なかでも異色なのがこのコーナーなのだ。ゲームやアニメやモータースポーツなど、面白そうなボードができて喜んでいる人は多い。だけど、なにかものたりないな—と思ってた人も多んじゃないかな。そうなんです。ネットワークには女っ気がない!のだ! (『LOGiN』1985(10)：178)

上記は現役女子大生ながらアスキー出版で仕事をしている女性と交流できるボードが稼働しはじめたことを告げる記事で、その次のページにはメールのやり取りでプレイするRPGが紹介されている。また、相手の顔がみえないパソコン通信「あるある」を描いた図11のようなイラストが掲載されることもある(『LOGiN』1987(7)：241)。実物とは異なる写真を送っても、画面越しの男性ユーザーはそうと知らず魅了されてしまう様子を啜うイラストである。あるいはまた別の雑誌には、もっと直接的にアダルトゲームに登場するような美少女C.G.が楽しめるパソコン通信サービスを紹介する記事もある(図12『テクノポリス』1986(49)8:109)。

そしてオタクという語そのものが登場しなくとも、マンガを含めた様々な要素をブリコラージュした創作物も登場する。図13・図14はオールザットウルトラ科学のコーナーに掲載されたマンガの抜粋で、女性の不在とその対処、オタク的パロディ文化と自虐、パソコン通信とゲームでつながることへの期待が見事に凝縮されている。まず図13で

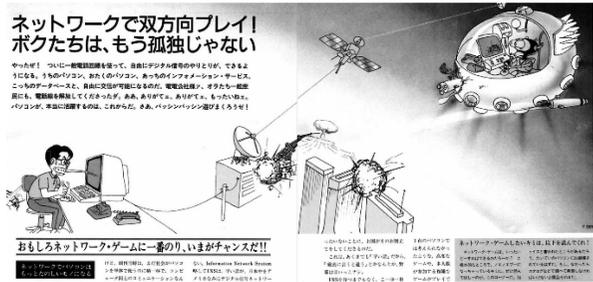


図10 「ネットワークで双方向プレイ! ボクたちは、もう孤独じゃない」



図11

は、美少女に対し、主人公がコミュニケーションしたいと言うものの女性経験がなく「ヘンタイ」となじられる。しかし未来のウェアラブル通信モデムを発見、希望を見出す。この後ネットワークに接続、サイバースペースで女性と邂逅した後のコマが図14である。謎のコンピュータ頭の男性が立っている。それはこの女性がコンピュータが好き(=理想の女性)という証拠である。コンピ



図12

ュータならば自信のある主人公は、漫画『メンカー』と『ゲームセンターあらし』のパロディ⁶⁾とおぼしき攻撃を繰り出す。最終的にはコンピュータ男の円周率1億ケタ攻撃で負けるが、これはスキルこそ序列を決するという価値をネタ化したものと捉えられる(『LOGiN』1987(5):268)。

これはもちろん編集部による記事であり、読者によるものではない。しかしながら、女性の不在とその対処、オタク的パロディ文化と自虐、パソコン通信とゲームでつながることへの期待という複数の要素を読み解き、嗤う感性を少なからぬ読者が身に着けていたからこそ、編集部としてもウケを期待できたと考えられる。ただしコンピュータスキル向上への熱意は嗤いのネタ化され、またゲームクリエイターやその他分野であれ世界で活躍する気概はほとんど描かれなくなったといえるだろう⁷⁾。



図13

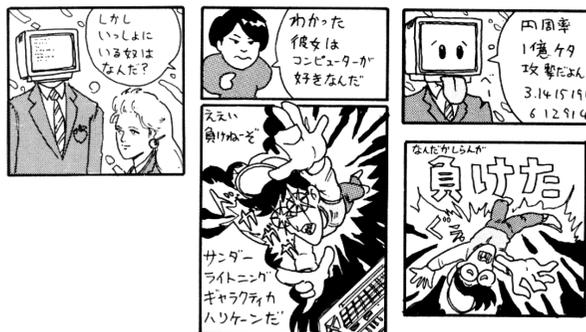


図14

7. 結語にかえて——オタクとネット文化へと受け継がれたもの

ここまでみてきたように、コンピュータ関連雑誌に表象される男性／女性像には一定の傾向が

みられた。まず指摘すべきは、ネクラや女性にモテない男性イメージであった。そのような男性が眼差す女性は、コンピュータスキルという点では劣っていると語られる場合もあった。しかし理想／憧れの女性として、高スキルな才女が描かれることも多く、それはコンピュータに熱中する彼ららしい、スキルの多寡が序列を決する価値観のあらわれでもあった。他方いわゆる「ロリ」女子も登場するが、必ずしもそれが中心的というわけではない。

いずれにせよ男性コンピュータユーザーにとって常に問題とされるのは女性の不在であったが、これへの対処としてオタク的ブリコラージュがおこなわれる。パロディや自虐ネタとしての嗤い、編集者とともに作り上げる戯れやアダルトゲームの制作などは、現実の諸要素をネタにしたオタク的創作物の中に癒しや娯楽や代替を得る手段であった。

そしてコンピュータのゲーム・娯楽用途が拡大する時期、コンピュータとオタク言説も接続されるが、頻繁に女性表象も付加される。さらに通信によってユーザーがつながることは、ネクラと誹られたオタクたちの孤独を解消する方法であるばかりでなく、仮想の女性とつながることもパロディとブリコラージュおよび自虐ネタの一部に組み込むことを可能にした。しかしその陰で、「コンピュータスキルへの熱意」、「スキルに価値を見出す言説」、あるいは「スキルの習得と女性との交際・結婚生活がトレードオフであること」、「世界で活躍する夢」が描かれる頻度は減少していった。

1980年代中頃から顕著となるこれらの言説は、1990年代を経た後インターネットにおけるオタク文化にも受け継がれていったと考えられる。データベース消費や嗤いの文化に受け継がれていったことはすでに指摘したとおりであるが、とりわけ本稿で焦点を定めたオタクにとっての女性の不在問題とその対処法も受け継がれたと考えられる。西井開によれば、モテない男性を指す「非モテ」という呼称は、2000年ごろからインターネットにおいて広まったが、当初は当事者による自虐的な笑話のネタとともに語られることが多かったという。その後の誰を非モテとするべきかといったアイデンティティをめぐる議論の対象になったり、さらに社会問題化されたり、社会的弱者としての非モテについて語られるようになったという（西井 2021）。非モテが当初自虐ネタとして登場してきたのは、先行するメディア文化である、コンピュータ関連雑誌とパソコン通信において、そのような語りが一種のスタイルとして確立していたからではないだろうか。

また『電車男』のような、オタクの非モテによる自虐ネタの吐露が、無数の匿名な人々による支えを経て、感動の物語を生んだ現象にも、かつての言説との同型性を指摘できるだろう。オタクたちにとってネットワークでつながることは、孤独からの解放を意味していたし、彼らにとっての孤独の原因の一つは女性の不在であった。「普通のアニヲタ、ゲーヲタ」「年齢＝彼女いない歴」である中野独人こと電車男は、ひたすら遙り自虐的に近況を伝える一方、応答する無名の人々は、ときに優しく、ときに様々なネタを駆使した嗤いによって、スレッドを盛り上げていた。これらは、かつてのコンピュータユーザーが培った、女性の不在への対処としての自虐と嗤い、ネットワークでつながることで孤独から解放された無名の人々によるブリコラージュ、それ

らが感動の物語を生成したのであった。

ただし同型性が指摘できる一方、決定的に異なる部分もある。それはすでに述べたように、「コンピュータスキルへの熱意」、「スキルに価値を見出す言説」、あるいは「スキルの習得と女性との交際・結婚生活がトレードオフであること」、「世界で活躍する夢」などが語られる程度の減少である。このような傾向をふまえると、やはり以下のような図式が当てはまるのではないか。

その図式とは次のようなものである。拙稿（前田至剛 2021, 2022, 2024）で論じたように、1970年代から1980年代初頭のコンピュータユーザーたちにみられたのは、誇大な夢と厳しい現実の矛盾を止揚するため、自ら作り上げた架空の物語に癒しと慰めを求めるという技法であった。それはデータベース消費や、オタク的逆説と相対主義の萌芽でもあった⁸⁾。またゲーム市場拡大にともなう娯楽重視の傾向から、独特の戯れの技法が登場したが、これも北田暁大（2005）が論じたような、ネット上の巨大な内輪空間を共有しつつ、さまざまな現実を噛み、ネタと戯れるコミュニケーションを特徴とする文化の萌芽と考えられる。1980年代中頃から、半導体市場における「日本製」の地位低下やバブル崩壊後の低成長は夢を見ることを困難にさせた。にもかかわらず、夢と現実の落差を前提にした逆説的態度は、夢の喪失以降も横滑りしてオタク的快楽の型として受け継がれたと推察される。

そして本稿で中心的に取り上げた男女の表象も、上記の図式で読み解くことが可能ではないだろうか。かつてのコンピュータユーザーが直面したネクラと誹られること、女性にモテないこと、結婚生活での困難は、コンピュータに夢を見出し、世界／最先端で活躍することとトレードオフの関係にあった（と語られていた）。この夢と現実の落差ゆえに、編み出されたのが、様々なネタをプリコラージュして作り上げる架空の物語に癒しと慰めを求めるオタク的技法であった。彼らに重要なのがやはりコンピュータスキルであったことは、好み／憧れの女性として、高スキルな才女が取り上げられていたこと、スキルの低い女性に対するマウントからもうかがえる。しかし1980年代中頃以降は、ゲーム・娯楽志向が強まり、戯れと自虐と噛みが前景化してくる。まさにこのときオタク言説とコンピュータとパソコン通信が接続され、女性の不在への対処も、より自虐と噛いとネタ的コミュニケーションと、ネットワーク接続による孤独の解放への期待との混合物と化していく。そして時代が平成へと移り変わるころには、世界のハイテク市場における日本の地位低下を背景に、コンピュータスキルに夢を見出せない状況を生んだ。その結果、夢と現実の落差ゆえに編み出された技法は、夢が儂く消え去った後も、独特の様式として残り、後のインターネットにおける非モテやオタク文化に受け継がれていったのではないだろうか（図15）。

もちろん非モテ言説やオタク文化の起源がこれらですべて説明できるわけではない。しかしながらメディア上の言説史という観点でいえば、本稿で析出したものは、後の時代の文化の前史を構成する重要な要素であると考えられる。現代のコンピュータをめぐる言説の布置は、いかにして生み出されたのか。今後ますます進化するコンピュータと社会の未来を考えるうえでも、来し

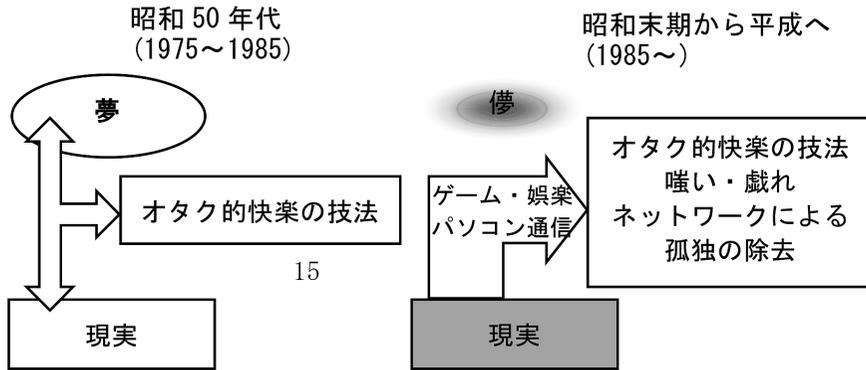


図 15

方行く末の連続と断絶について説明する必要があるだろう。

注：

- 1) マイコンとは家庭にコンピュータが普及した初期のころに、大型の汎用コンピュータとの対比で呼ばれたマイクロコンピュータの略である。
- 2) さらに詳しい先行研究の内容や筆者の視点との差異については前田（2001, 2002, 2024）にて詳述した。
- 3) 例えば『テクノポリス』1982(1) 8: 129 など。
- 4) 2000 年前後にインターネット掲示板「2ちゃんねる」を中心に広く使用されるようになったモテない男性を指すネットスラング。
- 5) パソコン通信の出自については小口覚（1998）を参照。
- 6) 『ゲームセンターあらし』は、すがやみつるによるゲーム少年が様々なゲームで競い合う漫画。図 14 のコマは、出っ歯でキャップをかぶった主人公のゲームプレイ中を描くコマの構図と酷似している。また、いしかわじゅんによる子どもたちの遊戯メンコを描いた漫画『メンカー』に登場する必殺技が「ギャラクティカハリケーン」である。
- 7) 紙幅の関係から、他の事例を詳細に論述することができないが、他のコンピュータ関連雑誌を含め網羅的に検討してみても、1970 年代、1980 年代前半などに比べれば確実に「世界での活躍」は描かれる頻度が減少していった。
- 8) 拙稿（前田 2024）では以下のように論じた。

東浩紀（2001）が論じたように、現実中存在するものやマンガ・アニメ作品に含まれる諸要素を組み合わせた二次創作を自ら作り出し消費するデータベース消費の萌芽である。ただしマイコンユーザーの場合は、単なる消費文化というよりも、彼らが抱く誇大な夢と現実の矛盾を止揚する技法として編み出されている。大澤真幸は、オタクの特徴として社会的目的や意味から遊離した特殊な領域にのみ興味をもちつつ、その特殊な領域に普遍の世界をみるという逆説を指摘している。またはオタクは現実をも虚構と本質的には異ならない意味的な構築物と見なすような、アイロニカルな相対主義者であるとも論じている（大澤 2006）。マイコンユーザーの場合、マイコンという特殊な領域に注力しながら、その背後に情報社会の夢という普遍の世界をみている。そして架空の物語＝虚構に癒しを求めたのは、誇大な夢と現実の解消しきれぬ矛盾から目をそらし自己を肯定するための虚構にも、リアルな意味を見出したからではないか。マイコンブームの時代に夢を前提として彼らが葛藤するがゆえに、オタク的逆説は生み出され、後のデータベース消費のスタイルも編み出された可能性がある。

引用文献：

- 東浩紀, 2001, 『オタクから見た日本社会』 講談社.
- Cox, Andrew, 2009, "Visual representations of gender and computing in consumer and professional magazines," *New Technology, Work and Employment*, 24(1) : 89-106.
- Johnson, Nicola, Leonie Rowan & Julianne Lynch, 2006, "Constructions of Gender in Computer Magazine Advertisements: Confronting the Literature," *Faculty of Education - Papers*, 6.
- 北田暁大, 2005, 『嗚う日本の「ナショナリズム」』 日本放送出版協会.
- Landivar, Liana Christin, 2013, "Disparities in STEM Employment by Sex, Race, and Hispanic Origin. American Community," *Survey Reports*: 1-25.
- 前田至剛, 2021, 「マイコンが惹起した『アメリカ』と『世界』の表象」, 『追手門学院大学社会学部紀要』, (15) : 59-76.
- , 2022, 「マイコンにみた世界の夢と慰め」, 福間良明編『昭和五〇年代論——「戦後の終わり」と「終わらない戦後」の交錯』みずき書林 : 393-427.
- , 2024, 「マイコン文化は何を受け継ぎ、何を受け渡したのか?」, 『追手門学院大学社会学部紀要』, 18: 3-22.
- 難波功士, 2005, 「戦後ユース・サブカルチャーズをめぐって (4) ——おたく族と渋谷系」, 『関西学院大学社会学部紀要』, (99) : 131-53.
- 那野比古, 1988, 『アスキー 新人類企業の誕生』 文芸春秋.
- 西井開, 2021, 『「非モテ」からはじめる男性学』 集英社.
- 野上元, 2005, 「『マイコン』と『パソコン』のあいだ——パソコン雑誌『I/O』にみる, 早期採用者たちにおける情報技術の私有化について」, 『社会情報学研究』, 9(2) : 73-86.
- 小口覺, 1998, 『パソコン通信開拓者伝説：日本のネットワークを作った男たち』 小学館.
- 大澤真幸, 2006, 「オタクという謎」, 『フォーラム現代社会学』, 5(0) : 25-39.
- 鈴木真奈, 2022, 『1970年代後半から1980年代前半期までの日本における個人を対象とするコンピュータとユーザの関係』 京都大学博士学位論文.
- 滝田誠一郎, 1997, 『電腦のサムライたち——西和彦とその時代』 実業之日本社.
- 田中若葉・大谷忠, 2024, 「日本のSTEM人材における女性進出の動向とジェンダーギャップの特徴」, 『科学教育研究』, 48(3) : 327-36.
- 富田倫生, 1994, 『パソコン創世記』 TBS ブリタニカ.

謝辞：

本論文は科学研究費補助金（22K01918, 代表：前田至剛）の助成を受けた研究成果の一部である。