

# サブカルチャーの登場と進化の関連資料

年号	サブカルチャー	
1959	少年漫画「マガジン」・「サンデー」登場	サブカルチャー出現前期 
1960	ワッペンとシール集め流行	
1961	プラモデルの流行と過熱	
1963	少女漫画「少女フレンド」 「マーガレット」	
1964	マスコミ玩具・鉄腕アトム・鉄人28号登場	
1965	少年漫画主人公の玩具化「オバQ」など	サブカルチャー誕生期  
1966	怪獣ものの玩具化	
1967	マスコミ玩具「サンダーバード」「ケロヨン」	
1968	コミック本・爆発的刊行	
1969	宇宙もの玩具化 「少年ジャンプ」刊行	
1970	「タイガーマスク」「少年チャンピオン」週刊誌化	
1971	「帰ってきたウルトラマン」人気	
1972	マスコミ玩具「仮面ライダー」	
1973	オセロゲーム流行	
1974	漫画雑誌「GARO」「少年チャンピオン」創刊	
1975	第一次テレビゲーム登場(一画面型)	サブカルチャー突出期 従来の児童向けに混じて、中高生などの青年層を対象とした、比較的ドラマ性の高い物が増えたことがアニメーションブームを加速させた要因に挙げられる。この現象において『宇宙戦艦ヤマト』『銀河鉄道 999』『ルパン三世』といった、一連のテレビ放送・劇場公開作品の大ヒットが、アニメ産業の急速な成長を促した。 
1977	第一次テレビゲーム爆発的人気(ゲーセン型)	
1978	少女漫画多様化 モグラたたき流行	
1979	インベーダーゲーム、キンケシ流行 「機動戦士ガンダム」「ドラエもん」「銀河鉄道 999」 「ウルトラマン」人気	
1980	少女漫画発行部数激増 ルービックキューブ	
1981	「ガンダム」「アラレちゃん」フィギュアの流行	
1983	ファミコン登場(一画面型)	当時プロダクション制導入に伴う大量生産期に入り、潤沢な資金力・労働力を背景に、表現が高度化したアニメーションに対し、異常な興味を抱く人が増加。また同時期、バブルに伴う余暇時間と所得の増大からTVやビデオデッキ・高価なPC・オーディオを個人用に購入するケースが増え、それらに耽溺する人が増えたことが、オタク増加の要因として挙げられる。この頃、「おたく」という人間類型の呼称が確立し、社会現象として着目され始めた。 
1984	写真週刊誌FRIDAY創刊 少年ジャンプ四百万部	
1987	任天堂ファミコン出荷数1100万台突破	
1988	「ドラクエ」フィーバー 少年ジャンプ五百万部	
1989	改造プラモミニ四駆人気	
バブルからサブカルチャー全盛期へ 少年のテレビゲームへの傾倒期		

## ここまでの影響を受けた人々の共通特徴は

- ① 蒐集癖が強くなって無意味に物を集める
- ② 政治・社会・人間関係などにまったく関心を持ってない
- ③ 消極的には引きこもり。積極的には無差別殺人・性犯罪などに向かう

## ④DT-2 本格的なサブカルチャー現象の傾向と定着

### 1990 年代前半

#### PC の普及とオタク趣味の定着

連続少女誘拐殺人(宮崎勤)事件の影響から、アニメーション産業界にロリータ偏愛趣味傾向に対して自主規制が形成され、幼児や児童を使って性的興奮を催させるような描写が排除された。同時期にはビデオデッキの本格的な普及とレンタルビデオ業界の発展も同時進行。この分野のアニメ・ホラーあるいはアダルト作品はレンタルビデオの特殊なコーナーでアンダーグラウンド化するようになる。またオリジナルアニメも数多くリリースされ、マニアックな青少年層向けの市場として定着。一般販売の形ではなく、マニア向け販売としてネット販売型、通信販売型になって拡大した。またこのころDOSVマシン(PC/AT互換機)が日本で普及し、秋葉原を中心として自作パソコンを好むPCオタクが増加した。



TVゲームはステージクリア型のソフトからロール・プレイング型のもものが主流となり、ロリコンもの、性的趣味のものも単発ソフトとして広がりを見せ始めた。

### 1990 年後半

#### エヴァンゲリオンとテレビゲーム



視聴者に哲学的な命題を想起させるアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』の登場は、学歴偏重社会の崩壊や景気鈍化傾向のなかで、漠然とした不安を抱える青少年層に強い影響を与えた。同作品の「セカイ系」と称される関連事象は「社会現象」とにまでなった。一方、TVゲームやPCゲームの高度化と普及に伴い、ゲーム市場が広がったことは、ゲーム関連企業にとっては大きな利益となり、多数のゲーム制作会社が多様なソフトを展開したが、相変わらずスプラッターもの、幼女(アニメ)趣味のものも含まれている。また、PCソフトである「バイオハザード」など攻撃的・暴力的なゲームが出現してきたのもこの時期の特徴である。



### 2000 年代前半

#### 一般市場化と氾濫

数多くの質の高い作品が登場する一方、DVDの普及により、旧来は「ビデオテープ・ソフト一本1万円弱」などという傾向が無くなり、2千円~3千円で安価に販売される映像ソフトの販売が一般化。コンビニ店頭でも映画・ドラマ・アニメのDVDが販売されるようになった。一般の消費者でも「ビデオソフトを買って見る」という、かつてはコアなマニアやおたくくらししかやらなかったことができるようになり、普通に売られ、普通に買われていくようになる。このため、家庭にサブカルチャーが入り込むようになり、親もそれが子どもにどのような影響を与えるかを吟味する余裕なく、一般化しているのが現状。この背景には宮崎アニメの影響が強い。内容は大人でも難解なテーマを持ちながら、アニメの幼児性から子どもに受けると言う珍現象が起きた。

またパソコンやゲーム機の普及は、かつての専門家やマニア主導ではなく、娯楽家電の一種として家電製品並に普及し、裾野の広い市場を形成している。このため家庭でPCゲームは当たり前前の遊びとなり、その一方で、おたく向け商品の市場も拡大している。かつての電気街であった秋葉原の様相を激変(フィギュア主流)させるに至っている。

しかし、コアなおたく向け商品が一般市場から見て特殊な商品群であることには余り変化はないが、一般的になった。

なおこの市場の拡大に誘われて、従来はおたく向け市場に見向きもしなかった企業が参入する傾向も顕著化して、子ども文化に大きな危機が訪れている。



## 特筆しなければならない傾向特徴・ケータイの進化とスマホ

2008年、ケータイ利用数は一億台を突破。ケータイの一般化にもなって、多様なサブカルチャーが定着を始めたことは、日常の意識レベルにサブカルチャーが浸透したということで特筆すべき社会現象である。ケータイは、手軽な個人間の通信手段という枠を飛び出して、好みの音楽やインターネット情報の端末となりつつあり、そこでは出会い系、薬物系など暗い側面も露出し始めた。とくにLINEは子どもへの影響が大きい。日常、頻繁に使うものであるから精神に及ぼす影響も大である。ダウンロードゲームやアダルトサイト接続などは青少年を中心に価値観や人倫の基本となるような意識変化は大きいものがあるだろう。ただ、社会傾向として認められてしまったゆえに批判し排除することができないという問題が大きくなっている。人格や精神形成に大いに障害となる、これら一連のサブカルチャーに対して、教育界からもメディアからも疑問や批判の火の手がまったくあがらないという不思議な現象がある。



犯人年齢	主なサブカルチャーが背景の事件	犯人の青年期	犯人の思春期	犯人の幼少期
50代	オウム真理教サリン殺人 宮崎勤幼児連続殺人 新潟少女九年間監禁 池田小殺傷 横浜浮浪者襲撃殺人 下関駅構内無差別殺人 厚生次官連続殺傷事件 小学校校長フィリピン女性1万2000人買春	テレビゲームⅠ期 バブル期の価値観崩壊 バブル後の家庭 システムの破綻 ケータイ出会い系 拝金主義的風潮	ビデオⅡ期 レンタルビデオ アダルト ホラー サブカルチャー突出期	70年初頭の 鍵っ子増加 教育家庭へのシフト
40代	江戸川・女高生コンクリート詰め殺人 中国自動車道小学生少女殺人 桶川・女子大生ストーカー殺人 渋谷・夫バラバラ殺人 福岡・佐賀連続少年猥褻殺人 江東区隣室女性バラバラ殺人 京王八王子・書店殺傷 全日空ハイジャック機長殺害 池袋通り魔殺人 寝屋川13歳少女少女殺人			テレビゲームⅡ期 (ステージクリア・ RPGが主) TVアニメ
30代	神戸須磨児童連続殺人 京都日野小殺人 西鉄バスジャック乗客殺人 豊川主婦刺殺 岡山金属バット殴打 山口金属バット殴打 埼玉・人間無職少年同級生リンチ殺害 岡崎女子大生刺殺 歌舞伎町ビデオ店爆破 渋谷金属バット殴打 兵庫タクシー運転手強殺 山口・光市母子殺人 渋谷・歯医者一家妹バラバラ殺人 長岡京・相模原叔父叔母殺人 延岡高校生殺傷 大阪・浪速区姉妹放火殺人 神奈川・高二少女の父親長女殺人 堺通り魔殺人 秋葉原通り魔殺傷事件 千葉市川英国人会話講師殺害逃亡	テレビゲーム第二期 出会い系・薬物系サイト 倫理感の消失 自己否定感の増大 家族関係の崩壊 幼少期の孤独 自己同一性の消失 高度な大衆消費	サブカルチャー定着期 生活格差の増大 ビデオⅢ期 インターネットⅡ期 (アダルトサイト) パソコンゲーム ケータイ	バブル期の価値観崩壊 外部保育の一般化 TVゲームの定着 (バイオハザード) 過度な受験教育
20代	静岡タリウム母親毒殺 大分一家六人殺傷 山口高等専門学校同級生強姦殺人 町田同級生殺人 会津若松母親首切り殺人 男子高校生栃木女性教師殺人 大阪河内長野両一家計画殺人 返子ストーカー殺人 荒川沖駅無差別傷害 長崎4歳児誘拐殺人 紀ノ川市22歳ひきこもり男小5殺人		インターネットⅢ期 DVDⅠ期 ケータイ スマホ  ネット映画・ドラマ 音楽などのダウンロード あるいは視聴	バブル後の 家庭構造の変化 ★1・2・3
10代 後半	佐世保同級生カッターナイフ殺人 中津川女子中学生殺人 岡崎ホームレス女性殺人 寝屋川コンビニ殺人 栃木リンチ殺人 福島飯館村出会い系強盗サイト殺人 奈良母子三人放火殺人 京田辺警察官殺人(長野・辰野殺人未遂) 青森八戸母子三人殺人 フィリピン混血児三鷹女子高校生殺人 岡山駅ホーム突き落とし殺人 川口・女子中学生父親殺人 佐世保女子高校生解剖殺人 名古屋大学女子学生老女殺人 川崎・中1河川敷殺人死体遺棄 横浜17歳高校生鶴見川投げ入れリンチ殺人		PCゲーム関連の 雑誌・漫画 アンダーグラウンドゲーム (実際に起きた事件をゲーム化) スマホダウンロードゲーム キワモノ漫画、ドラマ ライトノベル 自己の欲望達成型殺人と感 覚的に邪魔になる存在の排 除としての殺人が混在して きたが、最近の傾向としては 後者が親殺し子殺しに代表 されるような身近な者を被害 対象とする犯罪と逆に無差 別な殺人の方向性への二極 分化が目立つ	インターネット ワンセグ型ケータイ ブログ ケータイ・ダウンロード 親世代の家庭価値観の急速 な変化  スマホ LINE などの影響



# 現状での読書力形成を阻害する要因

## 言語系勢力を妨げるサブカルチャー群

	本来発育に沿って与えるべき絵本や書籍	成育環境に浸透して来るサブカルチャー
生後 10 ヶ月	ひじょうに具体的な写真に近い絵の認識絵本(これ以前は認識力が触覚なので絵本を与えるよりもっとしなければならいことがたくさんある)	TV アニメビデオ
生後 11 ヶ月	さまざまな動作関連絵本 分野を広げた認識絵本	タブレット上の絵本
一歳前半	歌・リズムなどの音感絵本 生活動作関連絵本 じょじょに絵画的・線刻画的絵本へ移行	キャラクター絵本 アニメ絵本
一歳後半	感覚絵本・音感と語感がむすびついた絵本	早期教育関係出版の附属絵本
二歳前半	初期の単純なストーリーを持つ絵本 会話語から文章語への移行	DVD絵本 デジタル絵本
二歳後半	単純な繰り返しのストーリーを持つ絵本 色使い関係の絵本 性差が出てくるのに対応した絵本	自動車・怪獣・戦隊ものなどの絵本・図鑑 キャラクター関係のグッズ トミカなどの自動車関連図鑑 トーマスなどの機関車もの
三歳前半	繰り返し絵本で高度なもの 数概念の入った本 展開はゆるやかなだがオチのある絵本 高度な内容の生活関連 外遊び関連絵本	かんたんな電子ゲーム(例・タマゴッチ)も扱えるようになる
三歳後半	展開のおもしろい絵本 高度な探しもの絵本 探索行動がテーマの絵本 社会性を持つ絵本	戦隊もの関係のグッズ プリキュアなどのグッズ
四歳	社会性(ルール)がテーマの絵本 ナンセンス絵本 基本的な昔話絵本 初歩的な科学絵本 荒唐無稽な展開の絵本 一部絵童話	トレーディングカード(チョコバー…エヴァンゲリオンCなどから始まる一連のカード遊び)
五歳～六歳	系統的に与えてくるとかなり高度なテーマの絵本でも与えることが可能。社会関連の絵本	テレビゲーム アニメ絵本(ポケモン ドラエもん)電子ゲーム(ゲームボーイなど)
小学低学年	絵本から絵童話へ 読みかせから一人読みへ	漫画 PCゲーム サブカルチャー文学
小学中学年	個性別に関心の高いもの 基本的な物語 基本的なファンタジー	インターネット コミック(漫画雑誌) 軽読文庫 コバルト文庫 電撃文庫 ピンクカラーブックス
小学高学年	少年少女世界文学などの古典文学 高度なテーマのファンタジー	ケータイ・ダウンロードもの 塾型学習 ライトノベル スマホ
中学	日本の古典文学 初歩の哲学テーマの本など かなりオールラウンドな分野の本	オンラインゲーム アニメ映画資料 LINE Web 日記 ブログ 2CH アダルトサイト
高校	基本的な日本文学 標準的な翻訳文学 歴史文学 ヤングアダルトに選書されない書籍	雑誌(ファミ通などPCゲーム関連の雑誌・漫画) アンダーグラウンドゲーム(実際に起きた事件をゲーム化した過激な内容のもの 新潟監禁)

↑ このようなガイドラインを設定して、発達・成長に合わせた絵本・書籍をガイドすることによって高度な読書を可能にすることもできますが(左側)、これを阻害するサブカルチャー類(右側)のTV・アニメ・早期教育・キャラクター絵本・電子ゲームなども段階に応じて入り込み、うまくいかない傾向が顕著に出ています。学校がサブカルチャーの情報交換をする場所にもなっている状態もあります。



## サブカルチャーのまとめ

1・子どもの育ち方がひじょうに不自然になってきた。

その境目は1970年以前と以後

2・サブカルチャーの台頭と浸透

1980年という節目・家庭用ゲーム機 アニメ

3・社会変化と犯罪事案の背後にあるサブカルチャー

西日本から東日本へ 被害は不特定多数から特定身近な者へ

4・管理教育によって自然な遊びが失われたための二次的手段

塾型学習 本は個人的な思考形成が可能だが考えず答暗記

5・幼児期の不自然な生育環境 育児の外部依存など

電子媒体主体の生活環境 乳幼児保育・長時間保育の問題

企業型社会の子育ての問題点

家庭・親子関係の崩壊と教育家族の問題点

6・読み聞かせによる親子の関係の再構築

子は本の内容を聞くのではなく、親の声、快さに反応する

しだいに内容に関心が深まっていく

親の価値観しだいで、先行きが決まる