

**REPRESENTASI GAYA HIDUP HEDONISME OTAKU *IDOL*
DALAM DRAMA *DAKARA WATASHI WA OSHIMASHITA*
KARYA MORISHITA YOSHIKO
(KAJIAN SOSIOLOGI SASTRA)**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2025**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Scarlet Annisa Rianne
No. Registrasi : 1211621036
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : **Representasi Gaya Hidup Hedonisme Otaku Idol dalam Drama Dakara Watashi wa Oshimashita Karya Morishita Yoshiko (Kajian Sosiologi Sastra)**

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si.
NIP. 197612282008122001

Pembimbing II



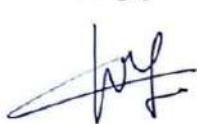
Dr. Nia Setiawati, M.Pd.
NIP. 197610252008122002

Pengaji I



Viana Meilani Prasetio, M.Pd.
NIP. 197105302005012001

Pengaji II



Ruri Fadhillah Hakim, S.S., M.Hum.
NIP. 198808192019032013

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsi Setiadi, M.Pd.
NIP. 197710082005011002

Ketua Pengaji



Viana Meilani Prasetio, M.Pd.
NIP. 197105302005012001

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Scarlet Annisa Rianne

No. Registrasi : 1211621036

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul skripsi : **Representasi Gaya Hidup Hedonisme Otaku Idol dalam Drama Dakara Watashi wa Oshimashita** Karya Morishita Yoshiko (*Kajian Sosiologi Sastra*)

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri, apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencatumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 9 Oktober 2025



Scarlet Annisa Rianne

NIM. 1211621036



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Scarlet Annisa Rianne
NIM : 1211621036
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : scarlet.arianne03@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Representasi Gaya Hidup Hedonisme Otaku Idol dalam Drama Dakara Watashi wa Oshimashita
Karya Morishita Yoshiko (Kajian Sosiologi Sastra)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

(Scarlet Annisa Rianne)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala karunia dan rahmat-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian “Representasi Hedonisme Otaku Idol dalam Drama *Dakara Watashi wa Oshimashita* Karya Morishita Yoshiko (Kajian Sosiologi Sastra)”. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Samsi Setiadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dr. Frida Philiyanti, M.Pd., selaku Koordinator Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan pengarahan dalam proses penulisan skripsi dari awal hingga akhir.
4. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan pengarahan dalam proses penulisan skripsi dari awal hingga akhir.
5. Ibu Dwi Astuti Retno Lestari, M.Si., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan arahan selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.
6. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu pengetahuan, informasi, dan pengalaman yang sangat bermanfaat selama menempuh pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

7. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, didikan, dan dukungan penuhnya kepada penulis tanpa henti, karenanya penulis dapat melakukan penelitian ini hingga selesai.
8. Adik yang selalu memberikan doa dan dukungan penuhnya kepada penulis tanpa henti.
9. Fizati Nara Prameswari, Greskan Virna, Calista Najla Virginia Amin, dan Frisca Junita Nurshabrina selaku teman-teman dekat penulis yang turut menyemangati selama masa perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, penulis masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, atas kekurangan dan kesalahan dalam penulisan skripsi ini, penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritik dan saran yang membangun.

Jakarta, 9 Oktober 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR BAGAN	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT	xii
概要	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	13
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Batasan Masalah	14
1.5 Manfaat Penelitian	14
1.6 Keaslian Penelitian.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	21
2.1 Kajian Teori dan Konsep	21
2.1.1 Sosiologi Sastra	21
2.1.2 Gaya Hidup Hedonisme	23
2.1.3 Otaku	35
2.1.4 <i>Idol</i>	41
2.1.5 Tokoh dan Penokohan.....	43
2.1.6 Teori Semiotika Saussure.....	44
2.2 Kajian Penelitian Relevan.....	48
2.3 Kerangka Berpikir.....	52
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
3.1 Metode Penelitian	56

3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	57
3.3 Prosedur Penelitian	57
3.4 Data dan Sumber Data	58
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.6 Teknik Analisis Data.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Hasil Penelitian	62
4.2 Pembahasan.....	89
4.2.1 Tokoh dan Penokohan pada Drama	89
4.2.2 Analisis Data.....	90
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	155
5.1 Simpulan	155
5.2 Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	159



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Faktor Penyebab dan Dampak Hedonisme.....Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Mai sedang membaca pesan Ai	95
Gambar 4. 2 Mai mengatakan 「何生意気な」	95
Gambar 4. 3 Ai sedang melihat rok di <i>website online shopping</i> dengan bergumam 「チェック券 25枚か。。。」	100
Gambar 4. 4 Tumpukan CD yang dibeli Ai sambil bergumam 「けっこう使っちゃったしなあ。。。」	106
Gambar 4. 5 Merchandise lain yang dibeli Ai	106
Gambar 4. 6 Tampilan layar laptop Ai	106
Gambar 4. 7 Ai sedang berdiskusi ke teman-teman otakunya via <i>chat</i>	106
Gambar 4. 8 Ai menyodorkan CD kepada pegawai kantor	109
Gambar 4. 9 Ekspresi kedua teman kantor Ai	109
Gambar 4. 10 Ai memberikan uang ke Hana (<i>oshi</i> -nya)	111
Gambar 4. 11 Ai dengan pakaian terbuka	116
Gambar 4. 12 Visual <i>setting</i> kamar Ai yang berubah	116
Gambar 4. 13 SUNNY SIDE UP (Sanisai) mendapat peringkat pertama	116
Gambar 4. 14 Ai menangis di panggung festival Aisama	116
Gambar 4. 15 Ai tersenyum di restoran	120
Gambar 4. 16 Ai mengetik di kolom komentar <i>live showcase</i> Hana	131
Gambar 4. 17 <i>Flashback</i> nasihat teman dekatnya yang berbunyi 「向こうは金づるとしか思ってないよ」	131
Gambar 4. 18 Ai berkata 「これって、こういうことだ」 dengan ekspresi kecewa	131
Gambar 4. 19 Ai membuang bingkai foto <i>oshi</i> -nya, Hana	144
Gambar 4. 20 Ai mencabut poster Sanisai dari dinding kamarnya	144
Gambar 4. 21 Ai berada di balik konter bar sebagai bartender	151

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir Error! Bookmark not defined.



ABSTRAK

Scarlet Annisa Rianne. 2025. Representasi Gaya Hidup Hedonisme Otaku *Idol* dalam Drama *Dakara Watashi wa Oshimashita* Karya Morishita Yoshiko (Kajian Sosiologi Sastra). Skripsi. Prodi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor penyebab dan dampak gaya hidup hedonisme otaku *idol* sebagai representasi masyarakat Jepang kontemporer dalam drama *Dakara Watashi wa Oshimashita*. Penelitian ini penting untuk diteliti karena dapat mengeksplorasi bagaimana otaku *idol*, suatu budaya populer Jepang kontemporer, dapat menjadi hal yang umum walaupun mencerminkan nilai-nilai hedonistik. Penelitian ini menggali jawaban dengan mencari akar dari alasan otaku *idol* memilih untuk berjalan di arah gaya hidup hedonis, sekaligus menelusuri pengaruh nilai-nilai hedonistik otaku *idol* terhadap pandangan masyarakat dan individu itu sendiri. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori utilitarianisme (bentuk hedonisme etis) John Stuart Mill dan teori semiotika Ferdinand de Saussure sebagai pendukung untuk menganalisis dan menafsirkan tanda-tanda yang muncul dalam dialog, adegan, maupun latar, guna mengungkap representasi gaya hidup hedonisme yang terdapat pada drama. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi karena terdapat data verbal dan visual kaya/padat dan detail yang memerlukan interpretasi guna menemukan makna tersirat, bukan hanya makna tersurat yang dihasilkan berdasarkan konteks dan konstruksi peneliti. Hasil dari penelitian ditemukan bahwa tokoh utama pada drama, Ai, lebih banyak menunjukkan preferensi *lower pleasures* (kenikmatan rendah) sebagai otaku *idol*. Faktor penyebab preferensi *lower pleasures* yang dominan yaitu kelemahan karakter dengan dampak yang dihasilkan paling banyak yaitu pemiskinan intelektual. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan mendalam agar lebih bijak dalam menyikapi fenomena budaya populer seperti otaku *idol*, sehingga tidak terjerumus pada perilaku konsumtif berlebihan yang berdampak negatif.

Kata kunci: representasi, hedonisme, otaku *idol*, drama

ABSTRACT

Scarlet Annisa Rianne. 2025. The Representation of Idol Otaku Hedonistic Lifestyle in Morishita Yoshiko's Drama *Dakara Watashi wa Oshimashita* (A Sociological Study of Literature). Undergraduate Thesis. Japanese Language Education Study Program. Faculty of Language and Arts. Jakarta State University.

This study aims to analyze the causal factors and impacts of the hedonistic lifestyle of idol otaku as a representation of contemporary Japanese society in the drama *Dakara Watashi wa Oshimashita*. This research is significant because it explores idol otaku, a contemporary Japanese pop culture, can become commonplace despite reflecting hedonistic values. This study seeks answers by examining the reasons why idol otaku choose to pursue a hedonistic lifestyle, while also tracing the influence of their hedonistic values on society and the individuals themselves. The theories used in this study are John Stuart Mill's utilitarianism theory (a form of ethical hedonism) and Ferdinand de Saussure's semiotics theory as supporting theory for analyzing and interpreting the signs that appear in the dialogue, scenes, and settings to uncover representations of hedonistic lifestyles within the drama. The method used in this study is content analysis as the drama contains rich/dense and detailed verbal and visual data requiring interpretation to reveal not only the explicit, but also the implicit meanings based on the context and researcher's construction. The results of the study found that the main character in the drama, Ai, predominantly exhibits preferences for lower pleasures as an idol otaku. The primary factor causing this preference for lower pleasures is character weakness, with the most significant impact being intellectual impoverishment. This study is expected to provide in-depth insights, enabling society to approach popular cultural phenomena such as idol otakus more wisely, and to avoid excessive consumerist behaviors that may have negative consequences.

Keywords: representation, hedonism, idol otaku, drama

「だから私は推しました」におけるアイドルオタク快楽主義的生活様式の表象

(文学の社会学的研究)

ジャカルタ国立大学

Scarlet Annisa Rianne

scarlet.arianne03@gmail.com

概要

A. 背景

快楽主義の思想では、個人または集団の快楽が最も重要であり、他者の感情や快楽は考慮されない。快楽主義は富、精神的快楽、性的快楽、権力、自由と深く結びついている。Collins Gem (1993) は、Setianingsih (2018) が引用しているように、快楽主義を「人生において快楽が最も重要であるとする教義」と定義している。Setianingsih (2018) は、現在の快楽主義生活様式が、子供から若者、大人に至るまで、ほぼすべての層に見られると述べている。

日本では、快楽主義生活様式は江戸時代と昭和時代にまで遡ることができる。江戸時代 (1615-1868) の頂点に生まれた浮世絵は、江戸（現在の東京）と京都の町人階級が快楽を追求する享楽的な嗜好と強い欲望を描いている (TOKI, 2016)。同様の現象は昭和時代、すなわちバブル経済期 (1986-1991) にも見られた。これは通貨供給量の制御不能と信用供与の緩みを特徴とする繁栄期であった (Green, 2020)。平野&戸田 (2023) は、日本のバブル経済が消費者を浪費的に容易にしたと指摘する：人々は高級レストランに殺到し、スキー場で遊び、ディスコに通い、高価なフランスワインを飲み、タクシーに 1 万円札を叩きつけた。この時期、シティポップという音楽ジャンルは、日本社会が経験した状況の一つの象徴とな享った。オンライン記事の執筆者、James Crockett は、シティポップを 1980 年代の日本音楽の快楽主義的な側面と表現している (Handitya, 2020)。

快楽主義的な生活様式は、そうした時代だけに留まらない。現代においても、アイドルを過度に崇拝する人々に見られるように、快楽主義的な生活様式を示す別の社会現象が存在する。十代の若者が、アイドルの高額アルバムやバッグ、そ

の他のグッズなど、アイドルに関連する商品を購入することは珍しくない。矢野経済研究所が2023年7月に実施したオンライン調査では、ゲームやアニメ鑑賞、アイドル崇拜などのオタク活動について、15歳から69歳までの1万人を対象に調査が行われた。調査結果によると、アイドルオタク（大半が10代から30代の女性）は他のオタク層と比べて最も活発に金銭と時間を費やしており、アイドルオタクの25.3%が「週に10時間以上、年間5万円以上」をアイドル活動に費やしていると回答した。また、ドルオタの約30%が年間10万円（約680ドル）以上を活動に費やしていると回答した。

Stanford 哲学百科事典によると、快楽主義は大きく二つのカテゴリーに分けられる。すなわち、心理的快楽主義と倫理的快楽主義である。Jeremy Bentham (1748-1832) はイギリスの哲学者兼法学者であり、哲学における心理的快楽主義の代表的な人物の一人である。Crimmins (2024) は、人間は苦痛と快楽の支配下にあるという Bentham の心理学的見解が、功利主義と呼ばれる Bentham の理論の基盤となり、この理論は倫理的快楽主義のカテゴリーに属すると述べている。提唱された理論は、快楽計算 (felicific calculus) を用いて快楽や苦痛の価値を分類する定量的快楽主義である (Moore, 2019 に引用, Bentham)。この概念は、19世紀で最も影響力のある英国哲学者 John Stuart Mill (1806-1873) によって拒否された。なぜなら、あらゆるものを評価する際には、人は量だけでなく質も考慮すべきだと考えたからである。Mill の功利主義理論は質に焦点を当て、それを「高次快楽 (higher pleasures)」と「低次快楽 (lower pleasures)」の二種類に分類している。高次快楽を持つ人の要因は、強固な尊厳を持ち、両快楽を経験したことがあり (competent judges)、そして好影響を受けていることである。高次快楽の影響は、良好な道徳性、高い尊厳、そして自制である。次に、低次快楽の要因は、性格欠陥、怠惰と利己心、悪い影響、そして時間や機会の欠如である。低次快楽によって引き起こされる影響は、依存症、道徳退廃あるいは尊厳の低下、そして知的貧困を含んでいる。

本研究は、現代日本のポップカルチャーであるアイドルオタクが、快楽主義的価値観を反映しながらも一般的な存在となり得る理由を探求する点で重要である。本研究は、アイドルオタクが快楽主義的生活様式を選択する根本的な理由を解明すると同時に、その快楽主義的価値観が社会や個人自身の認識に与える影響を追跡することで、その答えを探るものである。

本研究は、森下佳子作ドラマ『だから私は推しました』(2019年)を用いて、アイドルオタクにおける快楽主義的生活様式の原因要因と影響を分析する。『だから私は推しました』は、現代日本社会の快楽主義的生活様式の一形態を、アイ

ドル業界を舞台に描いている。このドラマは、主人公の遠藤愛（30歳手前のOL）がSNSで注目を浴びたがる姿を描く。彼女は恋人に内緒で、単に他人からの承認を得るために、よく恋人との写真を自身のSNSアカウントに投稿していた。ある日、その行為が彼氏に発覚し、ついに愛は破局を迎えた。愛は深刻なストレスに押しつぶされ、彼氏に別れを告げられた公園で携帯電話を置き忘れるほど気が回らなくなっていた。その携帯電話は、サニーサイドアップ（通称サニサイ）という地下アイドルグループのファンの一人に拾われた。愛が携帯電話を取り戻した後、彼女の人生は一変した。彼女はグループの一員がダンスで非常に未熟で緊張している様子を目にし、その女性の性格が自分に似ていると感じた—何かで失敗する人、愛自身も恋愛で失敗したように。これが愛に共感をもたらした。しかし、栗本ハナという女性の性格は少し違っており、ハナは自分がまだ十分とは言えないと知りながらも、臆することなく表舞台に立つことを恐れない。これが愛にハナとサニサイを応援するきっかけを与え、やがて愛はサニサイの大のアイドルオタクとなり、大好きなアイドルに関連するグッズやチケットなどを熱心に購入するようになった。この時点から、愛の新たな生活は少々自己中心的な生活へと変化し、新たな楽しみを優先するために多くの時間とお金を犠牲にするようになった。

ドラマ『だから私は推しました』における愛の快楽主義的生活様式の原因要因と影響を分析するため、研究者は上述のMillによる功利主義理論を用い、得られたデータを「低次快楽(lower pleasures)」および「高次快楽(higher pleasures)」の原因要因や影響のカテゴリーに分類した。さらに、研究者は Ferdinand de Saussure の記号論を用い、快楽主義の要素を含む、暗黙的・明示的な記号や象徴が、対話、場面、背景にどのように表れているかを考察した。

Lagopoulos と Boklund-Lagopoulou (2020:8) は、Saussureが自然言語の研究、より広くは文化システムに関心を持った言語学者であり、したがって彼の記号概念は特にこれらのシステムを指していると述べている。彼の理論において、Saussure は記号論を二つの主要な構成要素、すなわち能記(signifier)と所記(signified)に分類した。能記と所記の関係は恣意的であり、両者の間には明確な論理的関係が存在しないことを意味する。

B. 問題提供

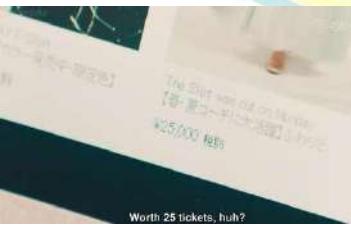
前述の背景に基づき、本研究で調査する問題は以下の通りである。

1. ドラマ『だから私は推しました』において、主人公の愛に見られるアイドルオタク快楽主義を引き起こす要因は、日本社会の快楽主義生活様式表れとして、どのようなものなんだろうか。
2. ドラマ『だから私は推しました』は、アイドルオタクの快楽主義が登場人物の個人的生活や社会生活に与える影響をどのように表現しているんだろうか。

C. 結果と検討

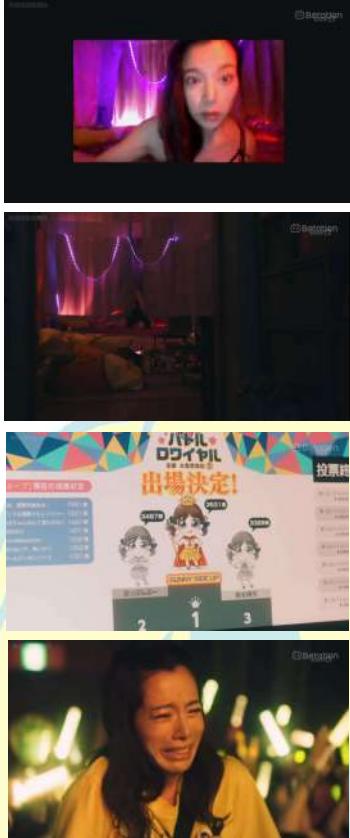
愛の重度のアイドルオタクとしての生活は、より低次快楽 (lower pleasures) を好む快楽主義的な生活様式を反映している。具体的には、大量の CD やグッズを購入する消費活動、そしてアイドルグループ「サニサイ」への極端な献身性が挙げられる。愛はサニサイのイベントに参加するためだけに、職場の親友との健全な関係を犠牲にすることも厭わない。会社間の有益な知識や人間関係構築のための会合には出席せず、お気に入りのアイドルがアルバイトをしている姿を見て気の毒に思い、無償で金銭を渡す。自身のサンサイにおける役割を「サニサイの母親」として、彼らが大人になるまで養わなければならないと公言し、お気に入りのアイドルとサニサイを経済的に支援するため、自らをチャトーレ（売春婦）として売ることも厭わない。その後、物語が進むにつれ、愛は快楽の指向性をより高次快楽 (higher pleasures) へと変化させていく。これは、アイドルオタクが「歩く ATM」として利用されるという厳しい現実への気づき、アイドルが他の仕事と同じく金銭を得るための職業に過ぎないと認識、変わろうとする欲求、そして職場の親友の助言に耳を傾け始める上で示される。

得られた 21 のデータのうち、14 のデータが低次快楽を反映し、7 のデータが高次快楽を反映している。以下は、ドラマ『だから私は推しました』に登場するオタクアイドルの愛という人物の快楽主義生活様式の要因分析と影響を、Mill の功利主義理論に基づいてまとめた表である。

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
1.	<p>①「推し」</p> <p>②テレビ映ったときにわけ いうレベルじゃなくて</p> <p>③お金も時間もがっつりか けて</p> <p>④この人を応援したいって</p>	-	性格欠陥	-	-
2.	<p>①断った？</p> <p>②振られちゃって</p> <p>③さみしい</p>	-	-	-	道徳退廃
3.		-	怠惰と利己心	-	道徳退廃と知的貧困
4.	<p>①120%張り切って乗り出す</p> <p>②マウンティング</p> <p>③心すり減らす</p> <p>④どうも行く気ならなくて</p>	-	性格欠陥 と怠惰と利己心	-	知的貧困
5.		-	性格欠陥	-	依存症
6.	<p>①あの子達、行かせてあげ たいですよね。</p>	-	悪影響	-	知的貧困

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
	<p>②やりましょうバトルロワ イヤル!</p> <p>③買いましょう投票券！</p> <p>④行くぞ、アイサマ！</p> <p>⑤まあけどさあ。。。</p> <p>⑥なあ。。いや、もうい い。</p> <p>⑦分かったもう。</p>				
7.				悪影響	知的貧困

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
8.		-	-	-	道徳退廃
9.	 <p>だから今だけはバイトを休んでフェスのことに集中して</p>	-	-	-	知的貧困
10.	<p>①金で票買うの納得しちゃなくなかつた？</p> <p>②思い直した。長くまづご飯食べれる状態にまで持つてくこれぞお母さん！</p>	-	悪影響	-	知的貧困

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
11.		-	-	性格欠陥	道徳退廃と尊厳の低下と知的貧困
12.	 <p>①推しの夢は俺の夢だよね。 ②立派なオタクらしくなってきたじゃねかよ</p>	-	-	悪影響	知的貧困
13.	<p>①何としてでも、広告効果を高みたくて ②あのう</p>	-	-	性格欠陥	依存症と道徳退廃と尊厳の低下

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
	③本当は赤丸先生じゃなくてチャトレだったんです。				
14.	<p>①破綻してないよ！</p> <p>②別に風俗じゃないし。</p> <p>③いいでしょ別に？ あたしが好きでやってんだから。</p> <p>④別に金づるじゃないし。</p> <p>⑤別に、真衣にここまで言われる筋合いないと思うんだけど。</p>	-	性格欠陥	-	道徳退廃と尊厳の低下、知的貧困、依存症
15.		好影響	-	自制	-
16.	<p>①チャトレの話し</p> <p>②それ、止めたから。</p>	好影響と強固な尊厳	-	良好な道徳性と高い尊厳	-
17.	①私からお金を引き出すため？	強固な尊厳	-	高い尊厳と自制	-

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
	<p>②ハナってさ嘘をつくとき まばたきするくせあるんじ やない？</p> <p>③もう嘘を付きませんか ら。お、お願ひします！お 願いします！</p> <p>④ごめん、無理。。。</p>				
18.	<p>①知らない、私はハナの友 だちじゃないんだから。</p> <p>②ただの金づるだから。</p>	強固な尊 厳、好影 響、両快 楽を経験 した (competen t judges)	-	高い尊厳 と自制	-
19.		強固な尊 厳、両快 楽を経験 した、好 影響、	-	高い尊厳	-
20.	<p>①真衣の言うとおり、私た だの金づるだった</p> <p>②愛ってさ、ちょっとうち のママ似ているのよ。</p> <p>③今回ここで止められてよ かった</p>	好影響	-	自制	-

番	データ	要因		影響	
		高次快楽	低次快楽	高次快楽	低次快楽
21.		両快楽を経験したと強固な尊厳	-	高い尊厳と時勢	-

D. 結論

結果と検討に基づいて、次のように結論付けることができる。

1. 愛の重度のアイドルオタクとしての生活は、より低次快楽 (lower pleasures) を好む快楽主義的な生活様式を反映している。具体的には、大量のCDやグッズを購入する消費活動、そしてアイドルグループ「サニサイ」への極端な献身性が挙げられる。その後、物語が進むにつれ、愛は快楽の指向性をより高次快楽 (higher pleasures) へと変化させていく。これは、アイドルオタクが「歩く ATM」として利用されるという厳しい現実への気づき、変わろうとする欲求、そして職場の親友の助言に耳を傾け始めるで示される。
2. Mill の功利主義の理論から見ると、愛の享楽的な生活様式がより多くの低次快楽 (lower pleasures) を反映している主な要因は、性格欠陥によるものであり、その後に悪影響が続き、さらに怠惰と利己心の要素が加わっている。物語の展開に伴い、愛という人物は快楽の志向を高次快楽 (higher pleasures) へと移行させる。これは、強固な尊厳、好影響、そして両方の快楽を経験したことによってもたらされる。愛が低次快楽を追求するためにアイドルオタクになることは、知的貧困、道徳退廃あるいは尊厳の低下、さらに依存症といった悪影響をもたらした。しかし、愛はアイドルオタクとしての苦い現実を自覚することで、低次快楽に対する嗜好を次第に高次快楽へと移行させた。愛が高次快楽を選好することで

得られた最大の肯定的影響は、自制の保持、高い尊厳、そして良好な道徳性である。これらの影響は、愛の身近な人々、すなわち職場の親しい友人たちにも及んだ。彼らは、愛が新たな趣味に没頭しすぎて自分たちを顧みなくなったことで、親密な関係が崩れつつあると感じ、不満を抱いていた。しかし、愛の友人である真衣は、愛の状況に心を痛め、彼女が消費的で執着心の強いアイドルオタクになるのを止めさせるよう、気づきを与える手助けをした。

