

萌えはお菓子

萌えぎのエレン

アニメや漫画のキャラクターの可愛らしさに、条件反射するように、喜び、もだえる、そういう感情をオタクは萌え（もえ）と呼ぶ。ぼくはそう考えています。そして萌えとは、お菓子のようにスイートなものなのだろうと、ぼくは感じています。

この本では、ぼくの感じる萌えについて書いてみました。第一章で萌えについてインターネットで書かれているようなことのおさらいを行い、第二章では萌えと深く関連するオタクについての考察を試みます。そして第三章では、ぼくが感じている「萌えはお菓子」という持論を展開します。

はじめにお断りしておきますが、この本の文章は、ぼく自身の感じ方と、萌えオタク（オタクのなかで萌えを感じている者たち）はおそらくこう感じているだろうという憶測が、混ざっています。また、特に新しいことは書いていませんので、オタクの現状とのずれがあるかもしれません。

そうではあるのですが、今ここに、ぼくが感じた萌えを書き残しておきたい。そういう思いで執筆しました。

第一章 萌え

■ 萌えとは？

アニメや漫画などのキャラクターを見て、可愛らしさや憧れやときめきなどを感じたときに、自分のなかで反射的に高ぶる、内なる感情であり、それは同時に、対象となるキャラクターの「可愛い」に対する高い評価となっている。オタクのひとりでもあるぼくは、萌えというものを、そのようなものであると、とらえています。

萌えという言葉は、略語であると、ぼくは考えています。例えば、「綾波萌え」と言うのは、綾波レイ（アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』のヒロイン）に、ぼくは萌えを感じている、という意味です。ですから、萌えとは、「萌えを感じている」「萌えている」の略語なのです。

萌えの対象とは、架空の存在（キャラクター）、または声優やアイドルタレントなど、手をふれることができない者に限られていると、ぼくは感じています。アイドルには握手会がありますが、ここでの「手をふれる」とは、そういう意味ではありません。デートしたりセックスできないことが前提となっている、いわゆる偶像に対する、あくなき切ない願い。だから、片思いのような感情が、どこまでも加熟する。それが萌えなのだと思います。

そして、そのような仮想空間での思いである萌えが高まると、その対象との関係が「脳内恋愛」や「俺の嫁」となるオタクもいるようです。

そのキャラクターの外見上の特徴（服装など）や、置かれている状況（設定や性格など）が、萌えをより強力に誘発することもあります。それらは「萌え属性」と呼ばれています。代表的なものに「妹」「メイド」「ドジ」「メガネ」などがあります。

ここでいうメイドとは、19世紀のイギリスの使用人（メイド）の服装のようなエプロン姿（通称メイド服）の女性のことです。そして、「メイド喫茶」で働いている、メイド服を着た女性従業員のことでもあります。このメイド喫茶は、後の萌えブームの発端のひとつになります。

ところで、萌えとフェティシズムとの違いは、あまり知られていないようです。ぼくの見解では、例えば、メガネ萌えのオタクは、眼鏡をかけたキャラクターが好きなのであって、眼鏡そのものをコレクションすることに熱意を注い

だりはしないだろう、だから萌えとフェティシズムは違う、というものです。この違いについては、オタクの間でもさまざまな解釈があるようです。

猫に萌える、工場に萌えるなど、人間以外にも萌えは適用されています。特に、可愛い猫の画像は、オタクであるかどうかにかかわらず、インターネットでは一定の人気があるようです。

■ 萌えの起こり

キャラクターに対するオタクの愛情表現が、萌えのような簡単な言葉になったのは、パソコン通信の時代からであるといわれています。パソコン通信とは、ごく簡単にいうと、文字だけで会話をするインターネットのようなもので、現在のようにインターネットが普及する以前の、1980年代後半から1990年代前半が、その最盛期でした。

当時、どうして萌えという言葉が生まれたのでしょうか。アニメなどの熱血する展開を「燃える」と言うオタクが多くいて、その「燃え」が「萌え」に転じた、または、名前に萌の字が入っている声優が由来、など、諸説あるようです。文字データの量＝通信費だったパソコン通信では極度に簡略化された言葉が好まれていたので、語感の響きが良いと感じられた略語「萌え」が、またたく間に広まったということが考えられます。また、オタクには、意味もなく「お」を「を」に置き換えるなどの言葉遊びを好む傾向があるので、萌えという言葉も、その流れに乗ったのかもしれませんが。

ここで、パソコン通信時代のオタクを知る証人のひとり、歌手の桃井はるこの発言を引用します。

90年代後半、パソコン通信の世界で「くう〜」という言葉が流行しました。アニメのキャラやアイドルの可愛さに身をよじる様を表現したものです。その後、その言葉は「萌え」に置き換わっていきました。(わたしが最初に見たのはニフティサーブでの椎名へきるさんのライブビデオ実況で、でした。) ¹

桃井は、マスメディアで初めて萌えという言葉を使った人物は彼女自身ではないかと、当時をふりかえています。それは、テレビ朝日系列で放映されて

¹ 桃井はるこオフィシャルブログ「モモブロ」、2010年5月24日。
<http://ameblo.jp/momoi-ktkr/entry-10543244060.html>

第二章 オタク

■ 萌えがオタクを滅ぼした？

オタキング（オタクの王様）を名乗り、これまでにオタクについての著書を数多く執筆してきた作家の岡田斗司夫は、萌えオタクがオタクをダメにしたのだと、著書『オタクはすでに死んでいる』で、述べています。

萌えについてわからないという岡田は、若いオタクから、オタクの専門家なのにわからないのはおかしいと言われる。萌えは確かにオタクの流行の一部なのだけど、それがいつのまにかオタクの中心として語られている。萌えがオタクの中心だと信じる若いオタクは、萌えがわからないオタクを排斥しようとしている。岡田の考えていたオタクとは自分の考えを他人に押し付けるような「頭の悪い」ひとではなかった。

この著書にも書いてあるように、岡田はオタクの印象を良くしようと奔走し、これまでに多数の著作にて「オタク＝個性的で頭が良いからかっこいい」という主張を繰り返してきた。それが最近どうやらバカなオタクが増えてきたらしいので、もうオタクの弁護をするのはやめてしまおうというのです。

岡田は萌えを否定しているわけではないのです。だけど、萌えがオタクの中心だとするのなら、軍事オタクや鉄道オタクはオタクではないことになるから、それは違うだろう。そこが、岡田の抱える違和感なのだといえます。

自らオタキングを名乗り（つまりピエロになって）、叩かれる覚悟でオタクを擁護してきた岡田の落胆は、ぼくにもわかる気がします。

岡田によるオタクの定義は、このようなものでした。

子供っぽい趣味を選び、それに関して、精神力と知性でもって世間の目に対抗していく存在だということです。「みんなが好きなものというのは人から与えられたもので、みんなから仲間外れにならないために選んだようなものだけど、私たちは違う。自分が好きだから選んで、いまだに差別があっても選びつづけているんだ」こんな自意識、自負心があるのがオタクだと思ってきました。⁴

岡田は、萌えのわかりやすさがオタクをダメにしたのだらうとも考えていま

⁴ 『オタクはすでに死んでいる』 138 頁

す。それは、わかりやすいものとは低俗だ、というような見解であり、また、彼にとってオタクとは、貴族としての誇りがあるので困難な道を歩む宿命を背負う者(SFを知るには原書のSFを千冊読まなければならないなど)だったと、いいます。

ぼくは、それはあまりにも理想論だろうと考えていましたが、理想を掲げることは決して無駄なことではありませんし、そういう岡田について行こうとも思っていました。

ですが、ここでオタクが死んだと宣言するのは、彼なりの格好のつけかただと、ぼくは受け取っています。

■ オタクは女性化しているのか？

岡田による萌えの定義は、こうです。

単に「美少女っていうのは可愛いなあ」と思って気持ちが盛り上がるというだけではなく、「こんなものまで好きだといって気持ちが盛り上がるなんて、可愛いなあ俺は」と「こんなのがわかる、萌えられる俺って素敵で面白いな」という感覚です。つまり単純な「好き」ではなく、かなりのメタ的な視点、外側にある視点までも含んでくれているもの。なおかつ、少女的な「可愛い」という感性を自分の中に取り込める。

(中略)

「変わり者だと思われることもわかっていますよ。そんなこともわかっていて、なおかつ好きなんですよ。いや、その変わり者であることも含めて好きなんですよ」という気持ちも含んでしまっている。だから「萌え」という概念は、たちまち普及したわけです。⁵

そして岡田は、そのような「気持ち優先」となったオタクは、女性化してきたのだと述べています。

もともと女子というのは、まわりの人と一緒にあって共感したり、交流したりして生きている生き物で、私たち男よりはるかに社会性が高い。⁶

⁵ 『オタクはすでに死んでいる』 100 頁～101 頁

⁶ 『オタクはすでに死んでいる』 107 頁

第三章 お菓子

■ 萌えとは甘い何か

さて、ここからは、持論です。実際には「論」以前のレベルかもしれませんが、ぼくが感じていることだと思ってください。第一章と第二章で書いてきたことを前提に、ぼくが漠然と感じている、萌えという「何か」についての、希望を書いてみたいと思います。

萌えとは甘い何かであるらしい。だから、例えるなら、萌えとはお菓子のようなものだと、ぼくは感じています。今までの、オタクはどうかという、インターネットで定番となっているような話とは、やや離れるかもしれません。それでも、ぼくのなかでは、萌えはお菓子だという例えが、適切だと感じるのです。

生活必需品ではない、なくても生きていけないわけではない、だがしかし、あると生活を豊かに、幅広いものにする。そのようなお菓子とは、ひとびとに安らぎを与えるものです。萌えも、なくても生きていけるけれど、あったほうが心が満たされる。そのようなものであって欲しいという、ぼくの願いがあります。

お菓子がどうしても食べたくてたまらない。そういう衝動にかられるときがある。それも「感じることを優先」の萌えと共通するのかもしれない、というふうにも思うのです。

■ お菓子の魅力

ここでは、まず、お菓子についての一般的な定義のようなもの、お菓子の魅力を書いてみます。

キャンディ、スナック菓子、アイス、ケーキなど、たいていの子供はお菓子が大好きです。友達の家遊びに行ったときにみんなで食べたり、学校の帰りに買い食いしたり、そういう経験は誰にでもあるでしょう。また、大人であっても、お菓子が嫌いというひとよりも、好きだというひとのほうが多いのではないのでしょうか。

雑誌に取り上げられた高級なケーキ（スイーツと呼ばれる）や、子供の間でブームとなったお菓子が、たちまち売り切れてしまうようなことも、よくあり