

「あ！萌え」の構造：序論

応用人間科学研究科 齋藤清二

はじめに

今回新連載を開始させていただく齋藤清二です。本論は、実はすでになんり以前から書きためてあったもので、一部は前の職場の学生や職員向けの広報誌で公開したり、一部はインターネット上に公開したりしたものです。今回、新連載開始にあたり、（実は今回新しく書いたのは、第10節だけ、字数にして約2500字だけです。すみません）なぜこのテーマについて書こうとしているのか、あるいはこれまで進めてきた考察（全然真面目な内容ではありませんが）についてまとめた要約を書いたからと思ったのですが、これまで多くの人に読まれた文章でもないのに、いっそ、最初から読んでいただこうと思ひ、再録させていただきました。学術誌であれば、二重投稿ということに

なってしまうのですが、メールマガジンという本誌の性格を考慮して、お許しいただければと思います。次回からは気合いを入れ直して、書き下ろしで続きを連載したいと思います。ご感想があればぜひお聞かせください。それでは今後ともよろしくお願い致します。

1. 人はなぜ何かに魅惑されるのか？

人間というものはどうして、「何かに魅惑される (being fascinated)」ようにできているのだろうか？…なんてことをかなり以前から考えている。まあ、それを何らかの理論によって説明したからといって、どうなるというものでもないかもしれない。しかし、何でも説明したくなるのも人間の性（さ

が) というものだし、何かしっくりくる説明というものに人間は魅惑されるものでもある。

もちろん、「魅惑される」という言葉で扱おうとする現象を外延設定（扱う範囲を決めること）しておくのは大切だが、けっこう難しい作業だ。ここで扱いたいものは、もちろん特定の対象に限定されるものではないので、かなり広範（欲張ればあらゆる対象）にあてはまるような外延を設定したい。

異性を対象とする場合の「恋愛」という現象は典型例として当然含まれるが、「一目惚れ」とか「憧れ」とか「胸キュン」などといった、もっとずっと広範な現象を含むものである。もちろん、対象は異性でなくてもいっこうにかまわず、同性でも、中性でも、両性でも、無性でも良いし、そもそも人間でなくとも良い（キティちゃんとか、リラックマとか）。さらには生物でなくとも良い（お月さまとか、古九谷の壺とか、ハイヒールとか）。あるものの全体でもよいし、部分でも良い（アキレス腱とか、鎖骨とか、目頭とか）。個体を越えた共通性でもよい（イケメンとか、オレ様上司とか）。あるいは形がないもの（思考や概念など）でも良い。

特定の思考(知)に惹かれる態度を、愛知(フィロソフィア=哲学)と呼び、この場合の「愛=フィリア」も上記の外延の中に入る。しかし、「愛」という言葉はこれはこれで扱いにくい。小児性愛(ペドフィリア)なんて言葉にも同じフィリアという言葉が使われる。

こうなると、いっぺんに怪しげな感じになってしまう。

2. 「魅惑される」という現象をなんと呼ぶか？

そうなると、なかなか一つの言葉で表すのが難しい。「関心」というのはなかなかいい線行っていると思うのだが、ちょっと迫力に乏しいし、「志向性」だと、概念としてはほぼ完璧だが、何のことが言いたいのかさっぱり分からなくなる。だから、「魅惑」くらいが良いのかなとも思っていた。「フェチ」なんてのは、意表をついているが、けっこう前記の条件を満たす有効な概念ではないかと思う。例えば「哲学者とは『思考フェチ』である」とか「外科医とは『手術フェチ』である」というような表現ができるかもしれない（もちろんそう言われたら怒る人も多いと思うが）。

ところで、最近、「萌え」という概念が流布しているのだそうで、これなんかは、なかなか微妙な感情を含む「魅惑される」という現象をかなり良い感じで表現しているのではないかと思うし、思考実験の素材の描写としては、かなり扱いやすいかなと思うわけなのである（もうすでに古いと言われる向きもあるとは思いますが）。

…で、「萌え」という現象を考察の対象にしたいわけなのだが、当然のことながら、「萌え」という現象は、萌えを感じる「主体」と、萌えの「対象」

と、おそらく「萌えそのもの（今のところ正体不明）」からなる認識構造として描写できるだろう（…本当かよ?）。

ここで、萌えの対象を例示してイメージを具体的にしてみたい。ここでは仮に「眼鏡をかけた美少女」であるとす（うーむ。具体例を挙げると、急にこっぴどかしくなるが、これこそが「萌え」の本態を具現しているのであろう）。

…で、この場合の主体であるが、同じ対象に「萌え」を感じない人も当然いるわけであるから、「萌え現象」が主体の個別性に関連していることは確かである。それは当然なのだが、この主体の問題はちょっとしばらく置いておいて、先に萌えの「対象」について考察してみたい。

3. 萌えの対象は物理的実在か？

「萌えの対象」を考えると非常におもしろいのは、この「対象」は、一見物理的実在のように見えるが、実はそうではないだろうということである。例えばある主体が「眼鏡をかけたフカキョン」という現実(?)の人間と、「眼鏡をかけたフカキョンのテレビ映像」と、「眼鏡をかけた美少女が登場するアニメ（あるいはゲーム）画像」と「眼鏡をかけた美少女が描かれたイラスト」と「眼鏡をかけた美少女フィギュア」に対して、ほとんど同じような「萌え」を感じるということは決して珍しいことではない。

もし、物質的実在が、「萌え」の対象であるとすれば、血や肉やタンパク質などの生体物質、液晶パネル、紙とインク、粘土やプラスチック(?)などが、どれも同じ「萌え」の対象となっているということになるのだが、断じてそんな説明はナンセンスである。だから、少なくとも「萌え」の対象は、物理的実在ではないし、物質的実在が「萌え」をアフォードしているとは考えられない（…アフォードという言葉の使いかたが間違っているかもしれないが）。

さて、そもそも、私にとって興味があるのは、「人間というものは、どうして、『何かに魅惑される（being fascinated）』ようにできているのだろうか？」ということなのであるが、この「どうして？」というのは、また別の形で表現することもできる。それは、以下のような二つの疑問のセットとして、最も適切に表現されるだろう。

「私が魅惑される〇〇とは何か？」
（対象への問い）

「〇〇に魅惑されるこの『私』とは何か？」
（主体への問い）

これらは、極めて実存的な問いであり、ここで初めて萌えの対象だけではなく、「萌えの主体」が問われることになる。しかし、ここでやっぱり疑問が生ずる。私が〇〇に魅惑されている時、私は〇〇がとても好きだ。そういったことがあるとして、なぜ、私はここで、わざわざさらに問いを立てる必

要があるのか？「私は〇〇がとても好きだ」という現象は、それ自体が心地よいものであり、それ自体が私に元気を与えるものであり、それ自体に十分な価値があることは明らかである。誰からもそれについてけちをつけられるいわれはない！まず、そのことを確認しておく必要がある。つまり、「私が〇〇に魅惑されている」ということは、「説明されなければ価値を剥奪されてしまう」ようなことではないのだ。

しかし、どうも、それだけでは済まないようなのだ。多くの場合、私達は、そこから一歩先に踏み出したくなる。さきほど挙げたような疑問が自然に湧いてくるのだ（別に湧いてこない人がいてもそれはそれでよいが）。しかし通常、この疑問について熟考することには困難が伴う。

4. 考察を先に進めるにあたって取り除くべき妨害

本題に入る前に、この、熟考に対する妨害要因のいくつかを明らかにして、それを前もって防止する方法を考えておきたい。まず第一に、このような考察を表明すると、すぐに、それに対して次のような言説が投げか掛けられる（他人からも自分自身からも）。

「〇〇なんて、結局はただの△△に過ぎないのさ」

「〇〇が好きだなんて、お前は単なる■■に過ぎないのさ」

一般に、△△や■■は、明らかに「価値の引き下げ」をもたらすような表現が採用される。例えば、「未熟」「現実逃避」「幻想」「コンプレックスの裏返し」「ナルシズム」「変人」「変〇（表現自粛）」「キ〇オ〇（以下同じ）」「ロ〇コ〇」「厨〇病」…など、などである。もちろん、もっと難解な専門用語や学術用語が持ち出されることもある。

私は、上記のような言説を「還元主義的価値の引き下げ」と呼びたいと思う。ようするに、「それは単なる〇〇に過ぎない」という言い方だ（最近では「disる」などと表現される）。これは、熟考したり、表現したりする当事者を傷つけ、意欲をそぐ。自分にとってかけがえがないほど大切なものを否定されるということは、自分自身を否定されることにつながる。こういう言い方をされるのが嫌さに、私達は口をつぐんでしまうのだ。まず、他者に対しても、自分に対してもこのような「還元主義的価値の引き下げ」を全面的に排除することが必要だ。これなしには、このような繊細な問題について熟考や議論を続けることはできない。

第2に、前節でも触れたように、熟考の対象とする現象をとりあえずどういふことばで呼ぶかが難しいという問題がある。前節ではこれを「萌え」といふことばで呼ぼうとしたが、それでさえも、すでに先入観によって汚染されていることが明らかである。つまり、「萌え」といふことばそのものが、自

動的に何らかの価値判断を含む意味づけを誘発してしまい、正当な、中立的な議論を困難にするのだ。

これを回避するためには、できるかぎり、先入観を誘発しない、中立的なことばを用いる必要があるが、これは厳密に言えば不可能である。例えことば自体としては、全く無意味な新造語をつくり出したとしても、それは完全に価値フリーにはならないだろう。したがって、ここでは妥協が必要である。完全に中立的なことばは無理でも、何かに決めなければ議論は難しい。それを試みなければならない。暫定的にどのようなことばを当てはめるか、それについては、あとでまた思いついたら提案してみたい（←逃げるな！）。

5. 「萌え」は人間の行動にどのように影響するか？

前節では、「萌え」という現象を、認知的側面から考察したが、これだけでは「萌え」の本質に迫るには十分ではないという疑問が当然生ずると思う（え、「そんなもの生じない」って？ それならそれでもよろしい）。そこでしばらくの間、「萌え」という現象が、私達の行動にどのような影響を与えるかという観点から、色々考えてみたい。これは要するに、体験している本人から言えば、当たり前すぎるようなことなのである。

例によって、「眼鏡をかけた美少女」にあなたが魅せられている（「萌え」を感じる）と仮定してみよう。もちろんこの「」の中を、「遮光器土偶」「特撮戦隊もののヒーロ

ー（ゴードルVなど）」にしても良いのだが、それでは想像しにくいという人は、誰か適当なアイドルタレント（男性でも女性でも）を代入していただいても良い。

まず、最初に言えることは、「萌え」が生じるとき、あなたは普段とは異なる行動をとるということである。この「普段とは異なる行動」というのも定義は難しいのだが、例えばあなたが、普段はできる限り無駄なお金は使わず、リーズナブルな値段のもの以外を衝動的に買うようなことはない、という行動パターンをとっている人だとする（これを性格とかパーソナリティと呼びたがる人もいるだろう）。

ところが、「眼鏡をかけた美少女のフィギュア」（もちろん、何でも良いというわけではなく、お気に入りのものでなければならぬのだが、これは「萌え」の前提だから、ここでは当然のこととする）が、仮に1万円で売り出されたとすると、あなたは迷わずにそれを注文する、あるいは出かけて行ってそれを買うだろう。普段、数十円単位で買い物のことを考えるあなたでも…である。

もしそれが、本当にお気に入りのものであれば、もしかしたら10万円でも、アルバイトをしてお金をためてでも買うかもしれない。これは第三者から見ると理解できないかもしれないが、他人からみて常識はずれということよりも、むしろあなたの普段のパターンと比べた時の逸脱の方が重要だろう。要するに「萌え」が生じたとき、あなたは「人が変わってしまう」のである。

こういった例を挙げることはいくらでもできる。例えば、学校には遅刻せずにきちんと通うという行動パターンを普段は確実

にとっている生徒が、アイドルや声優に関する何かが発売される時には、当然のように学校を休んだり、遅刻したりする。また、普段、嘘を絶対につかないという行動パターンをとっているまじめな人が、仕事を休んでコンサートへ駆けつけるためには、平気で「親が死んだ」などと嘘をつく。つまり、「萌え」は、ある個人のそれまでの固定化した行動パターンから甚だしく逸脱した行動を、その個人にとらせるのである。

考えてみると、どんな人にとっても、その人のパーソナリティと呼ばれるような、一定の固定したパターンとは違った行動をとるのは一般にとっても難しい。努力してそうしようと思ってもできないことが多い。グレゴリー・ベイトソンの学習理論によれば、これは、私達が何らかの行動を学習するときには、その行動そのものを学習している（これを「学習1」と呼ぶ）だけでなく、同時に必ず、学習のしかたの学習をしているからであるという。この「学習のしかたの学習」すなわち、「学習のコンテキストの学習」をベイトソンは「学習2」と呼ぶのだが、この「学習2」は基本的に自己強化的なのである。

例えば、何かを買い物する時に、私達は、100円を出せばスーパーでパック入りの総菜を買うことができるという行動そのものを学習するだけでなく、できるだけ少ないお金で良い買い物をするためには、スーパーの棚にならんでいる一番手前のものをとらずに、奥の方の賞味期限の長いものをとったほうが良い、というようなことをも同時に学習する。こうした行動が成功（値段の割りに新鮮なものが手に入った）すると、「やっぱり、同じ値段でも賞味期限まで

調べるような態度は正しかった」ということも一緒に学習される。その人の、スーパーの棚を引っかき回すような行動（態度）は益々促進される。

こういったことは当たり前のように思えるのだが、問題はこうした行動が失敗した場合である（つまり、努力したわりには買ってきたものがすぐに傷んでしまったような経験をした場合）。おそらくその人は、「新鮮なものを探す努力が足りなかったのだ」と考えて、上記のような探索行動をやめるのではなくて、さらに熱心に行うようになるだろう。

このように、まじめな人は、なんらかの行動を経験するたびにますますまじめになり、けちな人は益々けちになる。つまり、「まじめ」とか「けち」とか「極楽とんぼ」とか「天然」などというような、一般に性格とかパーソナリティとか呼ばれるものは、実は、個々の行動のコンテキストの学習なのであり、それは、一般にいったん形成されると自己強化的なのである。だから、「性格を変えるのは難しい」ということに、多くの人が賛同するのであろう。

ところが、上述のように「萌え」は、極めてやすやすと、この「性格＝行動パターンのコンテキスト」を破壊してしまう。これは、あたりまえのように見えるが、実は極めて希有かつ重大なことではないだろうか。ベイトソンは「学習2」の自己強化傾向を変えることができるような学習があることを指摘して、それを「学習3」と呼んだ。「学習3」とは、「学習2」のコンテキストについての学習であり、「学習3」によって、我々は、「学習2」（一般には性格傾向とかパーソナリティとか呼ばれるもの）

を変容させることができるという。「萌え」という現象は、したがって、ベイトソンの言う、「学習3」の少なくとも一部に関わっているのではないかと、私は思っている。

6. 「萌え」現象の苦痛軽減効果

「萌え」という現象が、人間にどういった影響を与えるかという点について更に考察を続けたい。次に取り上げたいのは、「萌え」現象の「苦痛軽減作用」である。以下のような話を白血病などの重篤な血液疾患の診療を専門とする医師から聞いたことがある。

小児の白血病の治療の進歩は著しく、最近では小児の白血病の約80%が治癒する。そのような効果をもたらしている治療は、化学療法と、骨髄移植である。少し前までは、骨髄移植のためには、治療を受ける患者さんの骨髄機能を前もって完全に破壊しておく必要があった。そのための処置として、全身に致死量に近い大量の放射線を照射するということが必須であった（今では必ずしもそうではない）。つまり、自分自身の骨髄を死滅させないと、新しい骨髄を移植、生着させることができなかったのだ。

この、全身放射線照射は、急性の副作用があり、それはひどい吐き気や、船酔いに似た不快な症状だ（これを放射線宿酔という）。しかも、照射の処置が終わるまでには通常数時間かかり、その間照射装置の下で処置を受ける子供はじっとしてなければならない。大人でも強烈な船酔いに似た症状に耐えながらじっとしているのは困難であるのに、子供にそんなことができるわけが

ない。いくら言って聞かせたところで、どうしても身体をじっとさせていることはできない。そこで、苦痛を軽減するために、鎮静剤を投与するということになるのだが、呼吸抑制を来さない範囲で、できるだけ強い鎮静剤を使っても苦痛を完全にとることができず、全身照射の際には、子供をじっとさせて置くことがとても難しかった。

ところが、ある病院で、ある先生が、こういうことを考えた。「薬で苦痛をとるよりも、子供が熱中するようなことを与えれば、子供は苦痛を忘れてじっとしているのではないか?」。そこで、その先生は、レントゲン照射室にビデオとテレビを持ち込んで、『大長編ドラえもん』のビデオを流した。そうすると、驚いたことに、子供は、じっと『大長編ドラえもん』のビデオに熱中し、照射中全く動かずに画面を見続けたのだ。どんなに強い鎮静剤でも取り除くことのできない苦痛を、見事に『大長編ドラえもん』は取り除いたのだ。

これは、何を意味しているのかということである。『大長編ドラえもん』は多くの子供を魅惑する。これは事実であると思われる。ビデオさえみせれば、どんなビデオであっても良いというわけでは全然ない。子供にも好みはある。しかし、『大長編ドラえもん』はほとんど全ての子供に絶大なる「苦痛抑制効果」を発揮したのだ。もちろん、科学的に厳密なスタディが行われたわけではないが、このエピソードに強い説得力を感じるのは私だけではないだろう。

私の仮説はこうである、『大長編ドラえもん』は多くの子供（大人にさえも）に対して、「魅惑される＝萌え」現象を体験させる。このことを通じて、「苦痛が抑制」される。

これは、ありきたりの薬剤よりも強力である。だから「萌え」の効果は一種の「万能薬＝エリクサー」であると言える。しかしもちろん、この現象は良いことばかりではない。苦痛を取り除く薬剤一般（その最も強力なものは麻薬である）と同じように、「萌え」現象にも危険性があることは間違いない。それは、依存とか中毒とか言われる現象なのだが、それについては十分考察しておく必要があるだろう。そうしないとせつかくの人間にとっての「萌え」の価値が、だいなしにされてしまいかねない。

7. 萌え現象に伴う「依存性」の問題。

前節では「萌え」という現象には強力な苦痛軽減効果があるということ述べてきた。しかしそこには「中毒」とか「依存」などと呼ばれる問題が必ず付随してくる。このような問題がどうして起こるかについて、それなりの適切な説明と対処法が明確にされない、せつかくの苦痛軽減効果を有効に生かすことができないだろう。この問題はかなり難しく、複雑な要因を含んでいるので、ゆっくりと論じてみたいと思う。

そもそも「乱用」とか「中毒」とか「嗜癖」とか「依存」とか呼ばれる現象はどう定義されるか、ということが最初に問題になるが、これについては必ずしも定説があるわけではない。しかし、次に述べるいくつかの要素を含む現象であることは、ほぼ合意されている。

1) ある現象を求める行動を自由意志でやめることが難しい。

2) ある現象を求める行動が、頻度、量などにおいて、次第にエスカレートする傾向がある。

3) そのために当事者の一般的な生活や日常にかなりの程度の不都合が生じる。

4) 最終的に当事者の人生に破壊的な影響を及ぼす。

上記のうちの、3)、4)は程度の問題であり、おそらく「中毒」「乱用」のコアは、1)と2)にあるように思われる。すなわち、「意思によるコントロールの難しさ」と「エスカレートする傾向」の二つである。この特徴は「萌え」現象の持つ性質にぴたりあてはまる。もし、「萌え現象への没頭」が生じて、3)4)に至らないのであれば、おそらく臨床的にはなんら問題にはならない。だから、1)2)は容認して、3)4)に至らないように工夫すればよいということになる(たぶん)。

4)に至りやすい現象の代表としては「麻薬」「覚醒剤」などの違法薬物、「アルコール」「タバコ」などの嗜好品があり、最近ではいわゆる「危険ドラッグ」が問題になっているが、これらは、精神的、身体的、物理的な非可逆性の害を与える点に特徴がある。経済的破綻や社会的役割を破壊する点で3)4)に至りやすい現象のとしては「ギャンブル」が代表格であろう。それらに比べると比較的マイルドで、中間的な現象としては「買い物(依存)」とか「仕事(中毒)」とかがある。また違法性のない薬物の場合には微妙で、「下剤」や「健康食品」などは、時として重大な健康被害をもたらす場合もあるが、それほどの社会的な不都合を起ささないこともあるだろう。

これらものに比べると、「萌え」としてくられるような現象は、物理的な害や経済的な害が全くないというわけではないが、ある許容範囲内に入っていることが多く、比較的危険性の少ないものであると言えるだろう。「萌え現象」は、物理的、身体的に非可逆的な害を人間に与えるわけではないから、薬物やアルコールなどへの依存にくらべるとずっとましなものである。意志によるコントロールの難しさとエスカレートしやすさをうまくマネジメントするコツについて、さらに考えて行きたい。

8. 萌え中毒は「問題」なのか？

「萌え体験」が「中毒」や「依存」といった状況に陥っている時、これをなんとかしなければならぬと本人や周りが意識すれば、「萌え現象」は、「解決すべき問題」として定義されることになる。例えば「ゲーム中毒」などと呼ばれる現象が、この代表例だろう。子供が（大人や大学生や主婦でもいっこうに差し支えないが）TV ゲームやオンラインゲームに熱中して自分では時間をコントロールできず、そのために現実生活が破たんしてしまうような場合、その状況は通常「解決すべき問題」としてまわりから定義され、時には当人もこれを「問題」として認識する。しかし、「萌え体験」が持つ強い苦痛抑制効果のことを考えに入れると、「ゲーム依存」という状態そのものが「問題」なのかどうかは慎重に考える必要がある。

つまり、「ゲームに没頭する」という現象は、何らかの苦痛に対する対処行動であるかも知れないということだ。もし、その子

供（あるいは大学生）が通常生きている世界が（理由はなんであるにせよ）常に苦痛に満ちた世界であり、その苦痛は簡単には取り除けないものである場合、ゲームに没頭することによって得られる「萌え体験」は、その苦痛を緩和するためのほとんど唯一の「有効な対処行動」かも知れない。「ゲーム依存」といった目に見える現象に対して、それを「問題」と定義することもできれば、「問題に対する対処行動」として定義することもできる。後者の場合、問題は「世界が苦痛に満ちていること」であり、「萌え現象」は問題解決のための手段であり、一種の自己治療であると言える。

「ゲーム依存」などの「萌え現象」を、「解決すべき問題」と考えるか、「対処行動」と考えるかは、どちらもありとしか言えない場合が多いが、どちらの捉え方が、「中毒」や「依存」に対する有効な働きかけになりうるかということ、まちがいなく「対処行動」として理解する方が役にたつ。その最大の理由は、「萌え現象」そのものを「解決すべき問題」と定義すると、「萌え現象は意識的にコントロールできない」という萌え現象の本質的な性質とぶつかってしまうからである。

これは特に自分で自分の行動を評価する時に典型的に起こる。結局は「解決すべきなのに解決できない（ゲームをやめることができない）自分はダメな人間だ」という自己嫌悪につながり、世界は益々苦しいものとなり、その苦しさを緩和するために再びゲームの世界へと戻っていくという悪循環が生ずることになる。結論として、「ゲーム依存」などの萌え中毒現象を「苦しみの緩和のための対処行動」と認識し、対処行動をとらざるをえなくさせている「世界が苦しみに

満ちていること」に対してアプローチする方略を設定することが、より有効な「萌え中毒」へのアプローチとなるだろう。

9. ストレス対処行動としての「萌えの探求」

あまり大きな声では言いにくいのだが、「耐え難い苦しみに満ちた世界」への最強の対処行動は「自分自身の意識を消してしまう」ことであり、これを文字通りにとると、「自分の存在を消す＝自殺する」ことが唯一の対処行動であると勘違いしてしまう。「耐え難い苦しみ」を感じているのは間違いなく「私の意識」であるから、「甚だしい苦痛」に対する対処法で最も強力なものは「私の意識を消す」ことである。例えば「寝逃げ」と呼ばれる行動が可能なのは、それは決して逃げているのではなく、有効な対処法が選択できているということになる。

意識を完全に消すことから、意識を何らかの形で変性させるというマイルドな方法まで、「耐え難い苦痛」を緩和する方法はたくさんあり、たくさんあるということを知っているということ自体が、極めて重要な対処能力になるのである。「対処行動」を考える上で重要なのは、

1) 選択しうる対処行動の種類や数を増やす。

2) その対処行動自体が持つ非可逆的な害ができるだけ少ない対処行動を選択する。

といったことだろう。異論があるかも知れないが「自殺という対処行動」は、あまり

にも非可逆性が甚しすぎるのでお勧めできない。

このように「対処の方法は多ければ多いほど良い」ということを、文字通りに訓練する方法の一つに「弁証法的行動療法」と呼ばれる技法がある。そのマニュアルの一つに、「大人向けの楽しいイベントリスト」というものがあり、ここにはなんと 173 通りもの方法がリストアップされている。当然のことであるが、自分独自の方法をこのリストに加えて、もっと数を増やすことはとても役にたつだろう。多くの場合、あなたにとって有効な対処行動は、私にとって有効な対処行動であるとは限らないからである。

アトランダムにこのリストを引用してみる。23.仲の良い友達と夜を過ごす。26.美しい景色を思い出す。27.お金を貯める。28.ギャンブルをする。30.食事をする。31.カラテ、柔道、ヨガをする。32.定年退職後のことを考える。36.セクシーな服を着る。39.株を売買する。40.泳ぎに行く。41.だらだら過ごす。55.家の中で歌い回る。58.体重を減らす。100.白昼夢を見る。102.セックスについて考える。114.脂っこい太りそうなものを食べる。141.政治について議論する。…本当にアトランダムである。

大切なことは、「自分を楽しくさせるための方法はたくさん持っていたほうがよい」「他人に言われたことではなく、自分が楽しめることを探すことが大切」「道徳に反しているとか、理屈に合わない、といった理由で選択肢を狭めないこと」などである。対処行動（コーピング）には非常にたくさんの方があり得るし、たくさんの方の選択肢があればあるほどよい。大きく分類するな

らば、コーピングには1) 問題解決型のコーピングと、2) 情動調整型のコーピングがあり、さらに3番目の有力な要素として3) 社会的資源の利用というのがある。

問題解決型コーピングとは、直球勝負で困っていることを解決すること、情動調整型は「気分を変えること」、社会的資源の利用とは「他者とつながること」である。これらの方策は全て有力で、どれが良いかということはない。問題解決型コーピングは確かに正攻法であり、それがうまくいけばそれに越したことはない。社会に問題があれば社会の問題を解決する。個人に問題があればその個人の問題を解決する。しかし多くの場合、それができるならばとっくにしているのである。そもそもひどく困っている状況ということは、問題解決がすぐにはうまく行かないということなのである。そこで、問題解決にこだわりすぎると、解決しないうちに当人やその集団がつぶれてしまう。

情動調整型のコーピングは、問題がすぐには解決できない状態の中でもつぶれてしまうことを防ぐ、強力なコーピングである。しかし、このタイプのコーピングは、「逃避」とか「ごまかし」といった否定的な価値判断をされてしまうことが多い。しかし、おそらくその判断は間違いである。

社会資源の活用は、あからさまに言えば「他人や他のものをつなぎ、頼り、利用する」ということであるから、「物事は他人に頼ってはダメで、自力で解決しなければならない」という信念（ビリーフ）が強すぎると、社会的資源の利用が難しくなり、これもつぶれるもとになる。他人に相談したり、必要な時に上手に人の力を借りると

いうことは、強力なコーピングとなるし、「問題を自分で解決しよう」とする姿勢と必ずしも矛盾するものではない。

「萌え」の考察をしているはずが、いつの間にかストレス・コーピングの話になってしまったが、苦しみに満ちた世界に対するコーピングとして「萌えを探求すること」は、比較的害の少ない、安全な方法であると言えるだろう。

10. 「萌えの探求」はなぜエスカレートしやすいのか？

前節まで、「萌え」という現象の持つ苦痛抑制効果や、それに伴う副作用としての「依存性」の問題について考察してきた。特に、「萌え」の過剰を「問題あるいは病理」として扱うのではなく、それ自体をひとつの自助努力、自己治療のありかたとして理解することの重要性を指摘してきた。しかしこれだけでは、なぜ「萌え」という現象がエスカレートしやすいのかということ十分に説明されていない。

私達にとって、「萌え」という現象が、一種の（時には他には代えがたいくらいの）「快」をもたらすということは、否定のできない事実であろう。ただしここでも、「萌え」という現象に対して「快感」あるいは「快樂」というラベルを貼る時には注意深くしなければならない。自分自身の（あるいは自分に自分で）快感を惹起するような行為という考え方は、知らず知らずのうちに一種の道徳的嫌悪（我々に道徳などというものがあればの話だが）を呼び起こしやすい。ここで進めている議論は、あくまでも道徳

的には価値中立でなければならないし、そもそも人間にとって、「苦痛」と「快樂」とは必須のかつ重要なものであり、どちらの感覚も極めて自然なものであることは、少し考えてみれば分かることだからである。

通常人間の感覚というものは、常に一種のバランスをとるようにできているはずなので、例えば、「萌え」が過剰に体験されれば、むしろ「萌え」を減らすような自律的な動きが生じて、結果的にはある一定のレベルに落ち着くということが期待される。

「慣れ」とか「飽きる」とかいうことは、生物にとって極めて普遍的なできごとである。この現象はゾウリムシのような極めて下等な生物においても認められるらしい。例えば、ゾウリムシを顕微鏡下で針でつつんと突くような実験を繰り返すと、最初は慌てて逃走していたゾウリムシが、次第に刺激に慣れてしまい、針で突かれてもあまり逃げなくなってしまうという（ただし、ゾウリムシも鬱になるとか、M 感覚に目覚めることがあるなどと解釈するのは擬人化のしすぎであろう）。

それにもかかわらず多くの場合、傍目から見ると「萌えの探求」には、「慣れてしまう」「飽きてしまう」ということはあまりないように思える。もちろん、すぐに飽きてしまうようなものは、そもそも「萌え」の対象とは呼ばないので、このあたりは同義語反復なのかも知れないが。とは言っても、典型的な場合、例えばあなたが、あるアイドルや声優や、アニメのキャラや、戦隊もののヒーローなどに「萌え」ている場合、あなたは写真やらグッズやら、フィギュアやらといった関連したものを、片っ端から集めるようになる。もしそれに関連した画

像や動画をインターネットで「拾う」ことができることを発見したりすると、新たな「収穫物」を探して、一晩かけてでも、ずっとサーフィンを続けることになる。ハードディスクは萌えの対象の関連画像で溢れかえり、部屋はグッズやフィギュアやポスターでいっぱいになってしまう。なぜその場合、「もう十分満足したし目標を達成したから、途中だけどやめておこう」ということができないのだろうか？

このエスカレート現象のメカニズムをうまく説明することは難しいが、候補がないわけではない。根本的には、「快」を求め「不快」を避けるという原則は、あなたにもゾウリムシにもあてはまるはずである。しかしそれではなぜ、あなたに快感を与える「萌えるグッズ」を首尾良く手にいれることができたのに、しばらくの間それを愛でることで満足するのではなく、すぐまた次の「新しいグッズ」を手に入れようとするのか？これは、単にたくさん商品売りたいというコモーションイズムに毒されているためだけとは言えないのではないだろうか？（それにはめられているという可能性はもちろんあるが）

ある種の心理学的立場からは、このような探索行動がエスカレートしたり、欲求が満たされるのではなくさらに増強したりするという現象への説明として、「実は微妙に偽物を掴まされているのだ」というものがある。例えば、母親からの愛情がほしいといつも飢えている子供は、母親の愛情の代替物（例えば良い成績をとるとか良い子であることを示すことで母親からの賞賛を得る）ことに執着するようになるという。もちろん、良い成績をとった時に得られる賞

賛は、実は条件付きのものであり、子供が求めている「母親からの無条件の愛」とは似て非なるものである。だから、母親に賞賛されても本当の安心は得られず、むしろ、次は母親の愛情を失うのではないかという不安が益々強くなるために、良い子であろうとする行動がエスカレートするという理屈である。この説明にはある程度の説得力はある。

しかし、「母親の無私の愛情」などという概念を、実在するものとして無自覚に具象化してしまっていることこそが問題なのではないかという考え方も当然ある。「母親の無私の愛情」など、生身の（そして普通の）人間である現実の母親に求めるほうがむしろ幻想であり、それを断念する（あるいは幻想であることを見抜く）ことで執着から解放され、適度な距離感をもった成熟した人間関係を構築しようということは、確かに実際に経験される。

いずれにせよ、充足感や満足感を得るはずの行動が、欲求の沈静化に向かわず、む

しろエスカレートする場合、実はその「充足感を与えてくれる（かのように見える）対象」は、微妙に本物とは異なっている可能性がある。しかし、ここではむしろ「微妙に」というところが大事なのではないだろうか。もしも「萌えの対象」が、あなたが本当に探求している何かと見分けがつかないほど似ているものであるとすれば、それを「単なる偽物」として捨ててしまうことは難しいだろうし（だって見分けがつかないのだから）、そもそもそれはもったいないことではないだろうか。あなたに「萌え」を感じさせるものは、あなたが本当に必要としているものすぐ近くにある（しかしそれそのものではない）という理解は、私達が、通常は知ることが非常に難しい（多くの場合はそれを知るまでに寿命が尽きてしまうような）「誰にとっても本当に大切なもの」を探求するための、有用で（同時に扱うのが極めてやっかいな）一つの道しるべになってくれる可能性があるのではないだろうか。（続きます）