

# 「あ！萌え」の構造

(8)

総合心理学部 齋藤清二

さて、前回の最後に予告したように(え、覚えてない？ いやそれならそれで好都合ですが...)、今回からはタイトルの「序論」という言葉を外すことにしたい。その理由は、序論というのは「本論」あつてのものであるが、この論考はずーっとグダグダ続いているし、これからもグダグダ続くことは必至なので、そもそも、序論と本論を区別する意味がないという結論に達したからである。よって、今回からは、序論抜きの「『あ！萌え』の構造」をお届けすることにする。

## 20. あらためて、「萌え」の対象とその下位分類

本論考のかなり最初のほうに、「萌え」の認識論的構造は、萌えの主体（萌えを感じている、あるいは萌えが生起する場としての、「当人」あるいは「私」）、萌えの対象（主体に認識されることによって主体に萌えを惹起させる（ように見える）「もの」あるいは「こと」）、現象としての萌えそれ自体（色々論じてきたがこれまでのところ正体不明というか、不立文字というか...）からなる、というようなことを書いた覚えがあ

る（記憶がはっきりしないが...）。さらに、ここまでは主として、萌え現象が主体に与える影響、言葉を変えれば、萌えの機能（どう役に立つのか、どんな害があるのか）について述べてきた。

ここまで敢えて萌えの対象について正面から論じてこなかったのには、いくつか理由がある。その一つは、「萌えの対象」は通常の言葉で最も語り易いものであり、それゆえに萌えの本質への接近から容易に考察を逸らしてしまう可能性が高いと思ったからである。つまり、萌えの対象について安易に論じることは、容易にそれを物象化（objectification）してしまいやすいのである。しかし、だからといって萌えの対象は一般には極めて具体的なもの（とみなされるもの）なので、それを抽象化した形式で論じるだけでは、実際の萌え体験とは遠いものと感じられてしまうことが避けられない。しかもそれに加えて、萌えについて具体的に論じる時に生じる「恥ずかしさ」がブレーキをかけるので、益々うまく論じることができない。

そこで今回は、前回も述べたある大学院生の修士論文の中に出てくる、萌えの対象の下位分類を参照枠とした上で、少し具体例を挙げながら論じてみたい。その下位分類とは、とりあえず、「キャラクター萌え」「関係性萌え」「ストーリー萌え」の三種類である。もちろんこの三種類だけで、幅広く多様な「萌えの対象」の全てを網羅するとは考えられないし、そもそも、萌えの対象は主体や現象そのものから独立しているわけではない（このことについては何度も論じてきた）ので、論を進めているうちに、まともや必ず不十分な部分が生じてくるだろ

う。しかしそれは覚悟の上で、とにかく論を初めてみたいと思う。

## 21. キャラクター萌え（キャラ萌え）

「キャラクター萌え」とは、文字通りある特定のキャラクター（人格：キャラ）を対象として萌えが生起することである。ここでいう特定のキャラとは、架空のものでも実在のものでもよいが、多くの場合それ自身の名前をもち、他のキャラとは区別される個別性を持つものである。なおこの場合も、「萌えの生起」とは、主体の視点から描写するならば、「強く魅せられること」と同義である。萌え現象を生起させる「対象」として最も一般的なものは「二次元画像」であるということは既に述べた。その典型例は、マンガやアニメーションや小説や映画などの主人公や登場人物、魅力的なアイドル、スポーツ選手や俳優などの写真、イラストなどである。

もちろん、キャラの画像であれば何でも良いというわけでは全く無い。ある特定の主体に萌えを生じさせるキャラは多くの場合、その人の一生におけるある特定の時点においてはひとつか、多くとも数個に限定される。もちろん時間を追っていけば、対象のキャラが変化したり入れ替わったりすることはよく見られるが、時にはある人の一生涯を通じて一つのキャラのみがその人にとっての萌えの対象であるという場合もある。さらに、どのようなキャラの画像が、“その特定の主体”に萌えを生じさせるかは、当然のことであるが、その主体の個別性に依存している。よって、キャラ萌えは

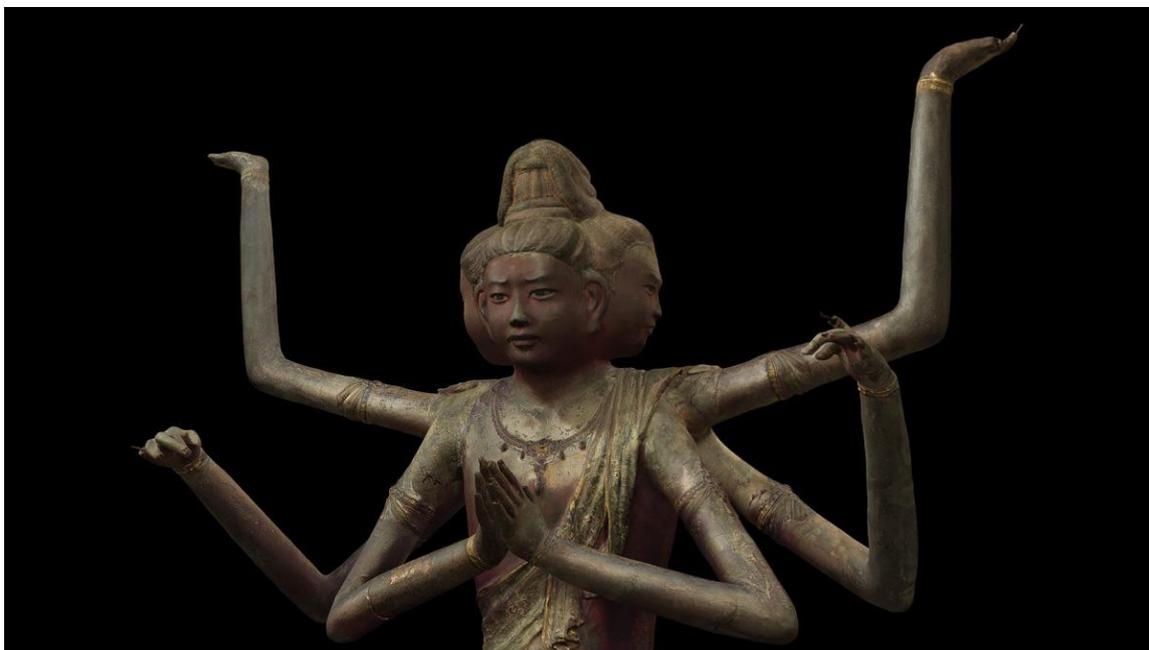
極めて個別的・個人的なものであると同時に、多様なものでもある。

ところがである。萌えの対象であるキャラは明らかに個別的であるにも関わらず、そこにはある程度の一般性、普遍性がある。つまり、多くの人に萌えを生じさせるような特定のキャラ（萌えキャラ）というものは明らかに存在しており、それはおそらく調査やアンケートや投票などの多数の人を対象とした実証的なアプローチによって定量化することが可能である。この、ある特定のものが個別的であると同時に一般的でもあるというのは、考えてみれば、萌えキャラに限らず、ひろく一般的にみられる現象である（そうでなければ〇〇コンテストなどというものは成立しえない）のだが、通常それはあまりにも当たり前のことなので、そのこと自体は意識されない。

あまりにも抽象的な議論が続いているので、ここからはいくつかの具体的な例を挙げつつ論じてみたい。なお、以下に提示する画像は全て、インターネットからのいわ

ゆる「拾い画像」である。本来は引用の URL を明記すべきなのであるが、ほとんどが複数のサイト（検索サイトを含む）に掲載されている画像であり、容易に検索可能であること、本論考が営利を目的としたものではない学術的な引用（本当か？本当にそうなのか？）であることから、ここではいちいち出典を引用しない（もちろん問題が生ずればすぐに削除する）。まず以下の図をみていただきたい。

この像を知らない人はおそらくいないだろう。奈良興福寺の阿修羅像（阿修羅王）の画像である。さて、この阿修羅に「萌え」を感じる人はどのくらいいるだろうか。最初に、正直に自己開示しておくが、この阿修羅像は少なくとも私にとっては、物心ついた時から一貫して、非常に魅力的な存在であり、今もそうである。これを「私は阿修羅王に『萌えている』』と表現するのは何とも居心地の悪い恥ずかしさを感じるのであるが、この論考では「強い魅惑を感じる



こと＝萌え」と定義しているのです、ここでは正直にそう述べておく。

もちろん、仏像キャラクターとしての阿修羅王に萌えを感じない人もたくさんいるだろうが、そのこと自体には何の問題もない。しかしここで、阿修羅王というキャラは、“一般的に”萌えを主体に生起させるキャラなのか（つまり「萌えキャラ」の一種と言えるのか）という問いを立てると、これについてはある程度実証的な検討は可能であろう。一つのデータとして、第二次大戦後、日本の仏像のプロマイドの売れ行きランキングというのがあるらしいのだが、そこでは一貫して阿修羅像の売れ行きが一位なのだそうである。ちなみに第二次大戦より前は、売れ行き第一位は「弥勒菩薩」だったとのことなので、時代によって、「何が代表的な萌えキャラであるのか」はある程度変化するのだろう。



さて、次の画像は、知っている人は知っていると思うが（若い人は知らないだろう）、光瀬龍原作、萩尾望都画の『百億の昼と千億の夜』（少年チャンピオン 1977-78 連載）に登場する阿修羅王である。この作品に出会った時、私はすでに大学を卒業して医師になっていた。高校生時代に光瀬の原作 SF を読んで登場人物の一人としての阿修羅王に注目してはいたものの、この萩尾の描く阿修羅王のキャラクターには正直のところ度肝を抜かれた。まさに典型的な「萌え」が生起したとしか言いようがなかった。

この作品における阿修羅王は、はっきりと明記されているわけではないが、少女として描かれているようである。ちなみに、光瀬の原作に登場する阿修羅王は性別不明であり、作品の前半では伝説上の存在として描かれているが、後半では正体不明の組織によって改造されたサイボーグであるということになっている。

さて、ここで、阿修羅王というキャラとは一体何であるのか、ということが問題になる。本論考のはじめのほうでも論じたが、ある特定のキャラに対して「萌え」が生じた時に、そのキャラはもちろん物語やマンガやイラストや映像やフィギュアであったりするが、阿修羅王とは、もちろんインクでもなければ液晶でもなければ、粘土でもプラスチックでもない。キャラというものは、そういった物質的なものではないが、だからといって全く抽象的で実体をもたないものでもなく、少なくとも「イメージ」と「名前」をもつ、個別であると同時に一般性をもつ「何か」である。それを最も適切に具現しているのが、上記の二つの画像

であると言えるだろう。

ここで「阿修羅王」というキャラクターが、私（あるいは他の誰か）にとって、一つの萌えキャラであるかどうかはどうやって分かるかという、それは、この画像に接した時（あるいは思い浮かべた時）に、私が被る「影響」によって分かる。このことは何度も述べてきたことであるが、その影響は「魅惑」と呼ばれ、その別の表現が「萌え」である。この影響は、主体である私や当事者には、「有無を言わずに分かる」ものである。私は私の萌え体験がなぜ生じたのかは分からないが、萌え体験が生じているかどうかについては、「説明抜きで分かる」。このように「キャラ萌え」という現象はひとつの有無を言わせぬ「体験」であり、その「体験」はそれ自体で完結するものであるのだが、多くの場合「体験」は何故か「説明」を呼び起こすのである。

おそらく、この「何故、阿修羅王というキャラは私に萌えを生じさせるのか？」という問いは、不毛な問いなのだろうと思う。普通私達は、萌えという「結果」から、思考を逆に辿り、萌えの「原因」を推定しようとする。ところがそれを説明する時には、自動的にそれを逆転し、「原因」→「結果」の順序でプロセスが起こったかのように説明しようとする。これは、医師がある病気の患者さんを診察した結果から診断を探す時と同じ推論のパターンである。ここで、阿修羅王というキャラのどの部分が「萌え感情」を誘発しているのかという問いを立て、阿修羅王を要素に分けて、それぞれを調べたとしても、おそらくほとんど意味のある結果は出てこないだろう。例えば、阿修羅像の手が6本あることは阿修羅王の魅

力の一部を構成しているが、手が6本であるということ阿修羅王というキャラの魅力を説明することはできない（実際に萩尾の描く阿修羅王には手は2本しかない）。あるいは、阿修羅像の目の形、鼻の形などをパターン化したり、目と目の間の距離等を客観的に測定したりしても、おそらく他の「萌えないキャラ」との違いは明確にはできないだろう。ある程度の傾向は掴めるかもしれないが、ばらつきの大きさ、再現性のなさなどから、客観的に「阿修羅王の魅力」を解明できないことは、幾多の同様の研究が示していることでもある。しかし、こういったやり方に、私達は慣れてしまっているので、ほとんど無意識的にこのようなアプローチをとってしまう。これはおそらく、医者や科学者と称する人種の悪い癖なのだろうと思う。阿修羅王というキャラの「魅力」は総合的にしか了解（comprehension）しえないし、そうされるべきものである。

## 22. キャラ萌えと「美」の関係

ではこの阿修羅王というキャラの魅力は、「美」という概念で説明できないのだろうか。結論から言うと、私は「萌え」と「美」の両者に大きな違いはないと思う。美的魅力（aesthetic charm）とは何かという問いへの答えは、これはこれで難しいということが容易に想像される。世の中には「美学（aesthetics）」という学問があり、これがどのような学問であるのかは、私は不勉強なので良く分からないのだが、「美とは何であるのか？」「どのようなものを美と呼ぶの

か？」「美にはどのような作用があるのか？」といったことを探究する学問ではないかと思われる。うーん、「美」を「萌え」と入れ替えると、どうもこれまでずっと似たようなことをしてきたのかな、と今さらながら思う。

ここからは、多分に個人的な考えであるが、美とは少なくとも分析的に説明されるものではなく、また要素に分解されたり、要素に還元されたりするものでもないと思う。美学が扱う対象は、必ずしも一般的にいう、美しい/醜い、のような二分法的な性質のものではないのではないか。美とは複数の要素がある秩序の元に組み合わされた複合体であり、それぞれの要素は互いに結びついており、総合的にのみ了解されるものである。

それは「対象」の中に孤立して内在しているものではなく、美は、あきらかに主体側の関与があって初めて生じるものであり、美を認識する主体側の作業でもある。またそれは同時に、美を感じ取る主体/観察者と

対象との「関係」を自動的に生じせしめるものである。主体の中に生起する美的感覚とその影響—言い換えると「萌え」—が生じる時、そこには対象と主体とそれらを繋ぐものの三者を総合する全体性が顕現する。美的総合 (aesthetic comprehension)、これこそが、「萌え」の中心に存在するプロセスなのではないだろうか。

実際のところ、本稿で示したような「対象としてのキャラ画像」に対して、「美的感覚」が生じるか、「萌え」が生起するか、ということは、主体がどのような態度でその「対象」に接するか、それをどれほどの集中力をもって観察するか、どれほど丁寧かつ緻密に自分の中に吸収しようとするか、といったことに大きく依存するだろう。主体が対象にかかわる態度と無関係に、「美」や「萌え」が存在するわけではない。

今回は、ここまでの考察を踏まえて、必ずしもキャラクターの性質に限定されない萌えのあり方としての「関係性萌え」について考察したい。

<続く>