

## 「あ！萌え」の構造（10）

### －「萌え」から「押し」へ－

総合心理学部 齋藤清二

『「あ！萌え」の構造』の連載もすでに5年目を迎えようとしている。前回の連載第9回は、すでに1年以上前のことになってしまった。萌えに関する考察が暗礁に乗り上げてしまい、番外編でお茶を濁すことを続けてきた。今回気を取り直して、再度「萌え」についてのアウトラインを整理しなおし、今後の考察の新しい方向性を見出したいと思う。

#### 1. 松原論文における萌え

松原・サトウは、「立命館人間科学研究, 26, 21-34, 2013」において、「対象, 評価, 情動の観点から検討する『萌え』」という研究論文を公表している。この研究は、127名の大学生（平均年齢20.9歳）を対象として、セマンティック・ディファレンシャル法（Semantic Differential, SD法）を用いて行われた研究である。この研究の目的は「萌え」ということばの意味、イメージについて、対象、評価、情動の三つの観点から実証的分析を行ったものである。この研究は、従来の方法論では論じ得なかった、心理学的手法を用いた「萌え」の構造を複数の視点から描き出した優れた研究であると思われる。

筆者が、2015年から対人援助学マガジンにおいて本連載を始めた時点で、すでにこの論文は公開されていた。しかし筆者の不勉強のために最近までこの論文を読んでいなかった。筆者が自分の臨床経験や個人的な考察にしたがって、ようやくおぼろげながら明らかにしてきたことのかなりの部分が、この松原論文ではすでに明瞭な形で描写されており、非常に驚くとともに自身の不勉強が恥ずかしくもなった。しかしそうはいっても、私に関心を持ってきた萌えの側面についての考察にも意味がないわけではないと思うので、本稿では、松原の報告した「萌え」の複数の側面からの知見を筆者なりに整理したうえで、筆者独自の考察を加えながら、萌えの全体像を再度整理したいと思う。

#### 2. 「萌え」の体験

##### 1) 「萌え」体験の頻度、時期

松原の研究によれば、127名の大学生に対する振り返り調査では、すでに「萌え」を体験していたものは全体の約半数（58%）で、多くは中学生から高校生の中に「萌え」を初めて

体験している。逆にいうと、大学生の半数弱は、「萌え」という言葉は知っているが、自身は「萌え」を体験していないということである。この結果については、当然ながら時代による変遷は大きいと思われるが、十分納得できる数値なのではないかと思われる。

当然のことながら、自身が体験したことのない人は、「萌え」の体験については言葉そのもののイメージや社会的な言説から類推することしかできない。「萌え」を実際に体験した者だけが、その情動や行動や対象について詳細に答えることができることは当然であろう。

松原は、調査の結果を踏まえて、「萌え」とは3つの事象を内包した現象に与えられた言葉である、とした。それは、第1にその対象をあらわすもの、第2にその対象に対する価値評価、第3に対象に対峙する人間が持つ情動である。後述するように、萌えの対象は極めて多彩であり、各々の対象に対する価値評価にも多様性がある。しかし、それらの多様性を束ねるものとして、情動が「萌え」の中核に来ると松原は論じている。筆者もこの見解には賛同するものである。

## 2) 情動としての「萌え」

松原は、「萌え」の中核にある情動は、愛着・興奮・親愛という3つの方向性を持った「好意」であると説明している。また「萌え」は、「かわいい」や恋愛感情、性的興奮の言い換えではない独立した概念が形成されていると指摘している。この点については、筆者も同感である。「萌え」は、性的興奮や恋愛感情と容易に結びつき、多くの場合「萌え」の体験は性的興奮や恋愛感情を伴う。そして「萌え」は性的興奮や恋愛感情を増強する。しかし「萌え」はそれらには還元できない「なにか」を含んでいる。また、それらを含まない「萌え」は、頻度としては少なくとも明らかに存在している。

この情動は、行動の変容をもたらす。松原によれば、それは笑み、注視、発声などの瞬間的反応から、収集行動の増加や「萌え」の対象により近づくための選択行動の変容などの長期的効果までにわたる。これらの「萌えの行動変容効果」については、拙稿でも何度かにわたって考察してきた。

## 3) 「萌え」の対象

「萌え」の対象は極めて広範であり、多様性に富んでいる。松原は、クラスター分析により、萌えの対象を4つのクラスターにまとめている。第一は、アニメやマンガの登場人物にあたる「二次元メディアの架空人物」。第二は、知人や芸能人などの「実在人物」およびその人物の置かれている状況や関係性にあたる「状況・シチュエーション」である。第三は、犬などの動物やマスコットキャラクターにあたる「動物・マスコットキャラクター」。第四はキノコや廃墟といった非生物の「モノ・廃墟」である。

萌えを誘発する契機となる認識対象は、極めて多くのものを含むが、それぞれのクラスターによって、対象に対する評価や情動にはパターンの違いも認められることを松原は指摘している。以下松原の考察から順次引用していく。

まず第一クラスタの「二次元メディアの架空人物」については、アニメやマンガなどイラストレーションとしての線的イメージ（「直線的な」「曲線的な」）が重要な役割を担っているとされる。つまり二次元の人物は、それが線（輪郭）によって描写されているということが、対象となるための大きな要因を占めている。萌えの対象となるイメージは、ある意味非常にシンプルな「線によって構成された表象」であれば、十分だということになる。

対象として好まれるキャラクターとしての性質のひとつに、それが「若々しい」少年少女を代表とする人物であることが指摘されている。さらにその人物表象は質感や運動性の豊かさに加え、人物が活発に、さまざまな動きを見せる様子が「萌え」の対象となることが考えられる。それらは身近なものでありながら、「特別な」「快い」ものとして感じられていることが指摘されている。

このような「二次元で」「線で表され」「若々しく」「多彩な動きを見せる」ような人物表象として最も典型的なのは、歌い踊る二次元アイドルであろう。このようなタイプの「萌えの対象」の典型例を拾い画像により示しておく。



第二クラスタは「実在人物」と「状況・シチュエーション」が強く関連したクラスタである。実在の人物に対しては、その人物が置かれた状況や人物どうしの関係性が「萌え」の対象であることが伺える。対象の年齢層は「二次元メディアの架空人物」より高い傾向がある。第3クラスタ「動物・マスコットキャラクター」における「萌え」には年齢の要素が度外視されており、他の因子によって「萌え」が生じているというよりは、動物的、マスコットの的であるというだけで「萌え」が生じている可能性が考えられる。第4クラスタ「モノ・廃墟」は「二次元メディアの架空人物」とは対照的に、接近が困難で排他的な状態に「萌え」が抱かれていることが示唆される。

上記のような研究結果から、松原は、

「二次元メディアの架空人物」，「実在人物」と「状況・シチュエーション」，「動物・マスコットキャラクター」，「モノ・廃墟」は、それぞれが同じ「萌え」という言葉で表現される体験の対象でありながら、それぞれが全く異なった「萌え」の構造を持っている。

と結論している。

上記のような分析と考察は非常に興味深いものである。「萌え」の対象となる「なにものか」は、二次元キャラと実在の人物（いわゆる三次元）では、異なる現れ方をする。さら

に動物やマスコットキャラは、おそらくその「なにものか」により直接的に関連している。そして、それらとは一見全く相反するかのような「萌え」が「モノ・廃墟」によって誘発される。これらの結果は、「萌え」の複雑性を現すと同時に、一定の新たな方向性をも示唆するものである。

### 3. 「萌え」から「推し」へ

ここ数年の間に、「推し」という言葉が急速に若者の間で用いられるようになってきた。Twitter などの SNS での筆者の印象に過ぎないかもしれないが、「萌え」という言葉はあまり使われなくなり、それに代わって「推し」という言葉が急速に使用頻度を増しているように感じられる。

「萌え」については、現在は Wikipedia にも非常に詳しい記載があり、おおむね筆者が論じてきたようなことについては、すでに概ね合意が確立してきているように思われる。それを引用すると、

**萌え（もえ）とは本来の日本語では、草木の芽が出る（伸びる）様を言う。サブカルチャーにおけるスラングとしては、主にアニメ・ゲーム・アイドルなどにおける、登場キャラクターなどへのある種の強い好意などの感情を表す言葉として使用されている。また、そこから転じた若者言葉では、同様の意味がより広い対象に対して用いられる。**

・・・ということになる。

この定義は、前述の松原の研究の結果ともほぼ一致するし、筆者がこれまで行ってきた考察の結果とも、おおむね矛盾しない。それに対して、「推し」に関しては、現時点では日本版の Wikipedia の記載は見当たらない。インターネット上では、おおむね下記のように説明されている。



**推し（おし）とは、推しのメンバーを意味する略語“推しメン”をさらに略したもの。アイドル等のグループ内において、最も応援しているメンバーのことを指す。… その語源は推薦する意味の推すであり、転じて他者に勧めることができるほどに好きである様を表している。ゆえにしばしば好きよりも好意度が強い印象を受けることもある。**

このように「推し」は、もともとはアイドルやバンドマンなどの実在の人間のグループの中の特定の人物を指す言葉として使われていたようである。(写真は大阪のアイドルグループ andU の画像。許可を得て掲載)したがって「萌え」が、対象、認知、情動、行動を包含する概念であるのに対して、「推し」は、あくまでも対象に焦点をあてていることは間違いない。

しかし一方では「推し」に関連する表現は非常に多く、むしろ「萌え」よりも多いのではないかと思われる。例えば「推し麺(推薦するメンバー)」「推し被り(同じメンバーを複数の人が推す状況)」「単推し(たった一人を応援し続けること)」

「二推し(二番目に応援しているメンバー)」「神推し」「激推し(特定のメンバーを激しく推すこと)」「箱推し」「全推し(グループ全体を推すこと)」「推し変(推しているメンバーを変えること)」「推し増し(推しているメンバーを増やすこと)」などがある。

このように「推し」は、基本的には強い好意を抱く対象となる人物であって、出発点ではその対象は、「萌えの対象」としては第二のクラスターに分類された「実在の人物」である。しかし、その拡張として最近では、「萌えの対象」の第一クラスターに属する「二次元の架空のキャラクター」に対しても用いられている。ただし、この場合は「推し」は「推しメンバー」の略ではなく「推しキャラ」の略と考えられる。しかし、この場合でもアイドルグループがその典型例であるとするれば、そこには深いつながりがあると考えられる。

#### 4. 「推しが尊い」の宗教性

「推し」という言葉に筆者が強い関心を抱くようになったのは、一年以上前のことであるが、それはある人が Twitter に投稿した「推しが尊い」という自作の合唱曲の歌詞と楽

<p>今日も尊い 推しが尊い マジ無理 しんどい 最高かよ これで明日も生きていける</p> <p>推しに幸あれとは祈らない 私の財布が推しを幸せにする 1日1万 感謝の追い課金 毎分毎秒課金しよ 歌う間も課金しよ (演奏指示:指揮者は聴者に見えるように単発 ガチャを回すこと) 推しと幸せは金の力でひきよせろ</p> <p>今日も尊い 推しが尊い この世の理不尽 心の底に押し固め 今日も生きよう 推しが為 明日も生きよう 推しが為</p>	<p style="text-align: center;">女声合唱のための <b>推しが尊い</b></p> <p style="text-align: right;">作詞:みゆーら 作曲:森 雄太</p> <p style="text-align: center;">♩=ca.63 尊く</p> <p style="text-align: center;">1</p>
---	---

譜（前頁に引用）を見たことがきっかけであった。もともと、サブカルチャーの愛好家であるオタクと称されている人たちのあいだには、自分の趣味のジャンルや、好みのキャラクターなどを、「尊い」と称したり、友人などにそれを紹介するときに「布教」という言葉を使ったりしていた。このような表現は、「推し」や「萌え」の対象に対する強い敬意を含蓄していると思われ、まるで宗教の神や仏などの超越的なものへの帰依の態度に共通するものが感じられる。

「萌え」から「推し」への移行、あるいは「萌え」と「推し」に共通するものについては、次回からしばらく、考察を続けたいと思う。今回はこのくらいで。

<続く>