

日本の商業アニメにおける女性像の変遷と「萌え」文化 ---- 新しいジェンダーを求めて ---- 村瀬ひろみ

1. はじめに——「戦う女の子」の台頭と「萌え」

日本の商業アニメで描かれる女性像は、日本アニメの隆盛に伴い、ますます多様なキャラクター造形となっている。黎明期のステレオタイプな女性像にはさまざまな批判がなされたが、今日のアニメーションにおいては、従来のような「従順・従属的・自己犠牲的・消極的」といったキーワードで表現される一面的な女性像が描かれることは少ない。たとえば、小学校低学年の女兒に人気の『ふたりはプリキュア』¹（2004-2005 現在は『ふたりはプリキュアマックスハート』として続編が放映中）という作品においては、文字通り体を張って「戦う」女の子たちが主人公である。彼女たちは「守られる」存在ではなく、「守る」存在であり、自身の考えで動く主体的なキャラクターとして描かれている。それらの作品においては、男性の存在感そのものが希薄であり、打破すべき敵の中にわずかな成人男性の造形のキャラクターが存在するだけである²。

このように主体的な女性主人公による物語の系譜の中で、「戦う女の子」のモチーフは大変好まれ、さまざまな作品中に何度も登場する。積極的であること、孤立していないこと、実行力があること、主体的に動くこと…といった「戦う女の子」の属性は、自立した女性像として大変わかりやすい。

しかし、「戦う女の子」を取り巻く状況を考えれば、その「戦う女の子」が自立した女性のシンボルとして存在するという見方はより楽天的で一面的にすぎないことがわかる。視聴する女兒、もしくはその親にとっては、自立した主体的な女性像であるとしても、それとは異なる見方が一方で存在しているのである。そのような見方は「萌え」と呼ばれ、「市場は2900億円」と試算される³。「萌え」文化は、日本アニメの輸出や多くの文化産業とともに、世界に広がりつつある。（堀田 2005）

「萌え」文化の中で、「戦う女の子」はどのように語られ、解釈されているのだろうか。「萌え」的視線に晒され、再度客体化されるキャラクターたちは、従来のジェンダー構造から見れば、まさに性的搾取の対象となっている。しかし、そのような単純なわかりやすい図式は、実際に「萌え」を担う人たちの実感に即していないことも多い。

2. 「萌え」という視線

S. ホールによれば、オーディエンスが主体的に作品を解釈し、それによって作品を再構築するのであって、作品があつて解釈がオーディエンスに押し付けられるのではない。

(Turner1996=1999:16) 同様に、「戦う女の子」も受け取るオーディエンスによって、別の解釈が可能である。そのさまざまな解釈を生み出す代表的な場としてよく知られているものは、同人誌活動である。そこには、多様な物語の再構築がある。

同人誌活動の担い手は、本来のターゲット視聴者（『プリキュア』の場合は女兒）ではなく、成人男性、成人女性が多くを占めており、さまざまなパロディ作品を創出している。その中でもっとも大きなジャンルのひとつが性的な題材のもので、「戦う女の子」を対象としたものはその多くを占めている⁴。

主体として存立する主人公の女の子を、今一度オーディエンスが性的な対象として読み替え客体化していくというパロディのあり方は、もっともありふれた同人誌活動のひとつである。（その火付け役として、『美少女戦士セーラームーン』1992-1997についてはさまざまな論考がある⁵）。そのような同人活動における読みを支える一つの欲望のありかたとして、「萌え」がある。

「萌え」とは、「原作の物語とは無関係に、その断片であるイラストや設定だけが単独で消費され、その断片に向けて消費者が自分で勝手に感情移入を強めていく、という別のタイプの消費行動」（東 2001:58）とも言われる。つまり、「萌え」は、キャラクターの構成要素を分解し、背後に存在する大きな世界観や物語構造とは切り離れたところで、キャラクターの構成要素や設定に対して、グッズの収集や同人誌製作などの二次創作へと向かうことと言ってもよいかもしれない。たとえば、「萌え」は、メガネっ娘や三つ編、ネコ耳、セーラー服、ミニスカート、巫女さんスタイル、戦う女の子…などのキャラクターの要素であったり、親子関係でのトラウマ、対人関係でのトラウマ、兄妹、異母兄弟、などといった泣き要素といわれる状況設定であったりする。そして、それぞれの要素をオーディエンス自身が自分の好みに合わせて、二次創作をしたりグッズ製作や販売という生産活動、もしくはグッズや二次創作作品の収集といった消費活動に励むこととなる。もちろん、「萌え」という行為は、男性のオーディエンス、女性のオーディエンスともに見られ、「萌え」＝女性への差別、女性の物象化と短絡することはできない。また、それらの行為の倫理的妥当性を問うことは本稿の主題ではない。

しかし、たとえば「萌え」を前提とした——言い換えれば、「萌え」のための要素を盛り込み、「萌え」られることを目的とした裏の設定を持つ——女兒向けと銘打ったテレビアニメ作品があるのも事実である⁶。そして、それは決して少なくなく、女兒にも大変人気が出ることが多い⁷。建前では、明るく、楽しく元気に、かわいく、主人公たちは「戦う女の子」をやるのだが、その裏では、その主人公の全体性や、作品の物語ではなく、部分部分の要素（たとえば、服装や髪型などの特徴「萌え要素」⁸といわれる）が成人のオーディエンスに流通していることは明白である。

本来のオーディエンスとしての女の子たちは、それらの「萌え」には気づかないかもしれない。しかし、いまは気づかなくても、将来はどうだろうか。自分たちが自己投影していたキャラクターたちの別の意味に気づくときが、いつかは来るかもしれない。

自分たちの敬愛する主人公が、「萌え」という視線によって、要素にバラバラに分解されて成人男性に愛玩されていることに気づくという経験が、女の子のオーディエンスにどのような影響を与えるかよくわかってはいない。それは、共通の話題を持つ異性の異世代との交流として無邪気に楽しいものかもしれないし、そうでないかもしれない。

しかし、「この国に栄える“萌え文化”は男子が女子に感じる魅力を記号化し、要素として積み上げて共有する文化」（堀田2005:150）とするならば、自分たちが憧憬の対象としてきた「戦う女の子」が、やはり従来の客体化を経て市場へと回収されていくことに、違和感を覚えるのである。「戦う女の子」の解釈の二面性についてはすでに指摘されているが⁹、その二面性を自覚しつつ「戦う女の子」の未来を考えてみたい。

3. 一つの「萌え」ジャンルとしての「戦う女の子」

テレビアニメの「戦い」は、戦闘によって自立や主体性が問われる作品世界においては、女の子にとってひとつの社会参加であり自己実現だった。しかし、アニメブームを経て思春期の視聴者を対象とするようになった作品の多くでは、「戦い」の意味や「正義」の根拠が問われるものも多くなった¹⁰。無邪気な勧善懲悪は純粋な子ども向けとして残ってはいるが、じょじょに姿を消しつつあり、キャラクターたちがもし「戦う」のならば、そのための動機や意味が必要となっている。

多くのテレビアニメでは、やむにやまれず戦闘に参加する女性たちや、好き好んで参加する職業軍人として女性たちなどがたくさん描かれている。しかし、SFアニメの衰退とともに、典型的な戦闘をテーマとした作品は減少傾向にある。それでも、現在（2005年）放映中の『ふたりはプリキュアマックスハート』の「戦う女の子」たちは大人気であり、彼女たちこそが、『セーラームーン』の衣鉢を継ぐ¹¹。もちろん、女兒にも人気、成人にも人気という、想定される2種類のオーディエンスのあり方をも継承しているのである。このような「萌え」の要素をたくさん散りばめ、多くのファンを掴むやり方は、日本のテレビアニメの大きな潮流のひとつとなっている。

『プリキュア』の主人公は、ちょっとドジで無鉄砲ななぎさと優等生のほのか。彼女たちは、決してあきらめない。理不尽な暴力を発動する「ジャアクキング」との戦いの物語を背景に、普通の子供中学生の日常にある葛藤が描かれる。将来への夢、家族との絆、友だちとの交流、出会いと別れ。二人を取り巻く女性陣も個性豊かである。祖母、母、新婚の担任の先生、

会社勤めをやめ移動カフェを切り盛りする先輩などなど。それらの人間関係を背景に、淡々としたどこにでもありそうな日常の風景を切り取ることで、「男子が女子に感じる魅力」（堀田：2005:150）という限定された魅力ではなく、現代社会に生まれ、成長していく一人の人間としての魅力を描くことを可能にしている。「萌え」にとどまらない魅力、子ども向けの物語の楽しさがそこにはある。

他にも、「萌え」の対象となりつつ、そこを越えていくパワーのある作品は数多い。「萌え」として計算され効率的に作られた作品としての魅力を超えた魅力が、そこにはある。たとえ「萌え」として、解体され、愛玩されようとも、女の子のオーディエンスたちのもとには、生きることへの物語の確かな手ごたえが届けられる。その手ごたえが確かならば、本来のオーディエンスである女の子たちが将来「萌え」文化と直面し、自身の移し身である主人公が客体化されている事実に出会っても、その危うい視線に囚われることはないのではないだろうか。そもそも「戦う女の子」は、自立と主体性を手中に収めた女の子たちだ。それらを手に入れた後、女の子たちは「性」といわずれ向き合わなくてはいけない。自らの性的欲望、性的ふるまいの規範、性的な身体の自覚、自分たちの性的魅力とともに自分たちが性的に搾取される可能性にも目をつぶることはできない。

「萌え」は、ひとつの性的なパッションに支えられている。「戦う女の子」も所詮は女だと侮蔑するか、「戦う女の子」の性的身体を再確認するか。同じ性的なパッションであっても、受け取り方ひとつで意味は変わる。性的側面だけを強調して他を見ないのではなく、性的側面を隠してしまうのでもなく、性的身体を持った丸ごとの存在としての「戦う女の子」。その可能性は、オーディエンスのさまざまな読みにある。「萌え」もその読みのひとつかもしれない。

4. 「萌え」のもう一つの側面

「萌え」は従来のジェンダー構造から考えると、女性の客体化であり、女性像の性的な搾取であるとも言える。しかし、「萌え」には、別の側面もある。女性像を一方的に性的に搾取するマスキュリンな情熱がイコール「萌え」なのではない。「萌え」の根底に流れるものは、確かに性的なパッションではある。作品世界や特定のキャラクターに対する一方的でしかあり得ない偏愛と、その愛を表現する旺盛な生産活動と消費活動が「萌え」の本質であり、ここで、注目したいのは「萌え」が非常に多様性に富むこと、複雑であることである。

「萌え」のジャンルはさまざまなものに及ぶ。それは、従来、女性に対して感じる魅力とされた「優しさ、従順」というステレオタイプでは説明することができない。さまざまなキャラクターが、個人の好みに応じて、それぞれに魅力的とされる。それは、「可愛い、美しい」外見の画一性とは裏腹に、「優しく従順可憐な幼馴染」「生意気な妹」から「孤高の委員長」「ツ

ンツンしたそっけない態度の女の子」「優等生でライバル」といった多様な性格のキャラクターたちがいる。

「萌え」キャラクターは実に多様で、さまざまな外見、さまざまな内面を持っている。その中に、「戦う女の子」のような自立した女の子たちも含まれるわけである。もちろん、人気のジャンルはあるが、単純にステレオタイプな女性像が愛好されているわけではないことは、特記すべきだろう。

もちろん、「萌え」られるキャラクターには、一定の原則がある。それは、外見である。多様な特徴（メガネ、セーラー服など）があるのだが、その外貌は押し並べて可愛いらしい（少数派として、美しい外見をもつキャラクターもいないことはないが）。ほとんどすべての「萌え」キャラクターの外見は、可愛くデフォルメされている。大きな瞳、小ぶりの鼻、小さなもの言いたげな口。多様とはいえ、「萌え」に興味のない人間にとってその多様性を見抜くのは容易でないが、可愛い外見をつぶさに観察すればその奥にある性格設定や状況設定は、ステレオタイプで説明することが難しいことがわかる。

<従来>

視線 ⇒ 可愛い（美しい）外見 ⇒ 素直、従順、優しい、無垢

<「萌え」以降>

視線 ⇒ 可愛い（美しい）外見 ⇒ 素直、従順、優しい
⇒ ドジ、おっちょこちょい
⇒ 生意気、勝気、わがまま
⇒ 優等生、マドンナ
⇒ 孤独、不幸
⇒ 無垢、純真
⇒ 勇敢、無鉄砲
⇒ …… などなど

ステレオタイプな女性像は女性を抑圧する装置として機能する。しかし、ここでは、個人個人の偏狭な「萌え属性」は個人の内面の問題であって、全体として「女性はかくあるべし」という結論を導かない。あまりにも多様な一人一人の「このタイプの娘が好き」という欲望の表出として見れば、「萌え」＝女性の抑圧と単純に言うことはできない。

一点だけ、可愛い（美しい）外見が常に求められる。そのことを、女性に対するステレオタイプと見ることが可能である。しかし、女性のオタクたちもカッコイイ（美しい、可愛い）

男性キャラクターに「萌え」ることが多々ある¹²。外見の可愛さ（美しさ）を求めることは、図像がメインとなるオタク文化では男女ともに変わりはない。

従来の抑圧的ステレオタイプは、沢山存在する「萌え要素」のひとつにすぎず、絶対的なものとしてはすでに機能していない。「萌え」は様々な要素を複雑に組み合わせ、作られる。理想の女性（男性）は、人それぞれなのである。生意気（従順）でも、有能（無能）でも、孤独（社交的）でも、愛されうるのである。

外見の可愛さ（美しさ）さえ、あれば誰でも愛される。男女問わず。

5. 「萌え」とジェンダー

「萌え」は、相手を所有するひとつの方法でもある。「萌え」の対象となる二次元作品におけるキャラクターには決して触れることはできない。そのキャラクターに少しでも近づくための手段として、二次創作やグッズ収集といった活動があることはすでに述べた。所有は、ある意味で非常にマスキュリンな行為である。女性を所有することによって男性の優位は明らかになる。

しかし、ここでもいくつかの転倒と、複雑化がある。

第一に、「萌え」のマーケットを形成するのは男性だけでないということ。マスコミで取り上げられる「萌え」は、消費主体は必ず男性という図式がある。男性が、女性を客体化して消費するという非常にわかりやすい図式がそこにある。たとえば、オタクの町秋葉原で注目される「メイドカフェ」が最もわかりやすいだろう。「おかえりなさいませ、ご主人様！」とメイド服に身を包んだ店員が来店者にお辞儀をするとき、想定される客は男性である。実際にマスコミにはメイドカフェに来る女性の客はあまり取り上げられない。が、メイドカフェは男性専用ではないし、女性客は少なくない。その場合は「おかえりなさいませ、お嬢様」と挨拶されることになるが、ここで、「ご主人様」と「お嬢様」の非対称性はあまり問題にならないだろう。そもそも、「ご主人様」に対応する女性の呼称がないのであるから¹³。メイドカフェが好きな女性たちの存在を無視することはできない。また、メイドコスチュームを「可愛いから着てみたい」と無邪気な感想も多い¹⁴。そこには、メイドという職業が持つ「従属」といった暗い側面はなく、「従属の様式を売るサービス、労働」という資本主義の原則があるだけである。メイドカフェのメイドをしている女性たちが、実際に男性客に従属しているわけではない。

メイドカフェに限らず、表層で騒がれる「萌え」は男性主体ではあるが、女性主体のマーケットは確実に存在する。「やおい」「ボーイズラブ」といったジャンルを愛好する女性たちは、男性を愛する男性に「萌え」ているし、その中にも様々なサブジャンルがある。彼女たちに対し

での、「男性を客体化しているからよろしくない」という単純な批判は、ここでも当たらないだろう。

第二に、「萌え」る男性の欲望のあり方はマスキュリンで女性に対して抑圧的だと簡単に断じることが難しいということである。秋葉原を歩くと様々なコスチュームに身を包んだ「コスプレイヤー」（コスチュームプレイを楽しむ人）とすれ違う。その中には、女性キャラクターのコスチュームに身を包んだ男性がいる。彼らは、キャラクターへの愛から、そのような格好をするのだという。「萌え」に関する番組（知識を競うコンテスト）に出てきた男性は、次のように言う。「2次元美少女は人としての理想の姿が込められているので、幻想の世界は僕に生きる希望、生きる情熱を与えてくれる存在です¹⁵。」

「美少女系コスプレ男」と紹介される19歳の彼は、セーラー服、スカートなどのコスチュームも自由に着こなす。彼は、「萌え」の対象となるキャラクターには、「人としての理想が込められている」と言う。そして、そのキャラクターになりきることで、「生きる情熱」を得るのである。

そこにあるのは、対象としての女性像を所有したいという欲望ではない。あるのは、人としての理想と一体化したいという願望である。その願望によって、彼は、自分の属するジェンダーすらもやすやすと超えてしまう。男性はスカートを着ないものという規範など、彼にとってはどうでもよいことなのだ。笑顔がチャーミングな「美少女系コスプレ男」にとっては、「萌え」の対象となる「2次元美少女」こそが、ひとつの人間のあり方の理想であり、その理想像は、従来の「男」や「女」を超えている。見かけはもちろん「女」ではあるが、彼に「女になりたいのか？」と問えば、違うという言葉が返ってくるだろう。「女」になりたいのではなく、「2次元美少女」になりたいのだ。

「萌え」の対象となるような「2次元美少女」になりたいと男性が願うとき、そこには、男性というジェンダーを超えようとする何かがあるのではないだろうか。女性を対象化していく視線ではなく、自らの男性性も投げ打って、「2次元美少女」へと一体化していく自己意識のあり方は、ひとつの新しいジェンダーを示唆している。

「萌え」という行為の中には、対象となる相手を所有したい、性的に奪いたいというマスキュリンなパッションがある。しかし、一方で美しく、可憐な「2次元美少女」と一体化しようとするパッションもある。その情熱は、肉体の「男」、「女」を超えた形で（自分のジェンダーを超えた形で）存在するのである。このように、「萌え」の一部には、従来のジェンダー観を超える部分があり、それを無視することはできない¹⁶。

6. 「萌え」のゲッター化——「戦う女の子」から「美少女ゲーム」へ

今まで、アニメに表現された女の子と「萌え」文化が生み出す新しいジェンダーについて概観してきた。しかし、2005年の現在、アニメ作品に対する「萌え」はその主流を退きつつある。そもそも「萌え」はアニメ作品の二次元のキャラクターへの届かぬ愛を語るためのものだった¹⁷。決して触れることのできないキャラクターを思い、そのグッズを集めたり、キャラクターについて熱く語ったり、パロディを製作することが「萌え」のはじまりだ。それから30年あまり、いまや「萌え」は男性ばかりでなく女性にも広がっている。女性も好きなキャラクターに「萌え」ることができるのだ。さらに、その対象となる作品も確実に変化している。

いくつかの「萌え要素」を売り物とした市場で、いま最も「萌え」なものは、「美少女ゲーム」である。PCの普及にともない爆発的に市場を拡大し、いまや同人誌の主流は「美少女ゲーム」の美少女キャラクターが占めているのだ。

堀田は、著書『萌え萌えジャパン』の中で、さまざまな「萌え」現象を取材している。たとえば、それは「メイドカフェ」であり、「抱き枕」であり「等身大フィギュア」などである（堀田2005）。その下敷きとなるキャラクターはやはり美少女ゲームが多い。美少女ゲームのキャラクターを抱き枕にしたり、その等身大フィギュアを作成したりするなかで、キャラクターへの愛をはぐくむというわけである。また、前出のササキバラは90年以降の潮流として美少女ゲームを挙げている。（ササキバラ2004:158）

美少女ゲームは、エロティックな目的で効率よく「萌え」が組み込まれたゲームであり、インタラクティブな要素を持つ。登場キャラクターにはセーラー服、ネコ耳、眼鏡っ娘などといった「萌え要素」が、ふんだんに組み込まれている。それらのキャラクターをいかに攻略するか——が、ゲームの最重要ポイントであり、主人公（＝プレイヤー）は常に様々なタイプの女性キャラクターに取り囲まれているという状態である¹⁸。また、ヒット作の中にはポルノグラフィックな使用を目的としないものもある。性的な目的は、あまり重要でないとする指摘も多く、性的な描写のない一般向けの美少女ゲームも存在している¹⁹。そこで重要視される「萌え」は、前出の東の「データベース化」への欲望とともに、キャラクターの内面への「萌え」が前面に出ている。女の子の部分部分に「萌え」るのではなく、女の子とのシチュエーションそれ自体に「萌え」るのである。たとえば「「うさぎのぬいぐるみを抱えた女の口が、校舎の前で僕を待っていて、時々かじかむ手にはあっと息を吹きかけて温めている情景に惹かれる気持ち」「いつも自分の恋の相談に乗ってくれる幼馴染みが、あるとき一生懸命涙をこらえながら“コイツう、ボクだって女の子なんだゾ”とつぶやいたときに生じる気持ち」（堀田2005:200）と記述される。

ほのかな恋情、青春の一コマ。決して戻ることのない、異性に憧れた初恋のころの胸の高鳴り。それらを再体験させてくれるツールとしての「萌え」なのである。ポルノとしての最終目標は後景に退き、いかにその甘く切ないプラトニックな恋愛を堪能するかというところに向かう人も多い。

このような美少女ゲームは、すでにナンパを楽しむシンプルなゲームではなく、恋愛というドラマの中でプレイヤーに擬似的に主体性を体験させる「バーチャル実体験システム」にまで進化しています。（ササキバラ2004:167）

美少女ゲームの隆盛とともに、多様なゲームが作られている。そのすべてが、プラトニック恋愛を志向しているわけではなく、さまざまなパターンのさまざまな「萌え」を盛り込んだあらゆるシチュエーションのゲームが発売されており、ポルノ論の見地からはやはり問われるべきであろうことは忘れてはならない。が、一方で、女の子たちの見かけに「萌え」るだけでなく、彼女たちの物語、外傷（トラウマ）に「萌え」る人たちが増えていることも事実である。いわゆる「泣きゲー」と呼ばれるものもその中に入る。

「萌え」の世界で、アニメはもう古いマイナージャンルなのである。たしかに、美少女ゲームは、記号的なアニメ絵で表現されるが、それはアニメではない。テレビアニメの向こうには、生身の女の子のオーディエンスがいる。そのオーディエンスのリアリティと、「萌え」は一致しない。だが、現実の生身の女の子たちの読みと、「萌え」的読みは、ねじれながら共存し、読みの多様性を作り出す。このように、多様な読み込みが可能な、重層した物語が、アニメ的には良い作品として評価される傾向にある。

たとえば、『エヴァンゲリオン』の包帯少女綾波レイに「萌え」た男性たちは、同時に宇宙規模で巨大化する綾波レイという物語も同時に手にする。もちろん、彼らが「萌え」るのは巨大化レイではなく、彼女の痛々しい包帯姿だったりその笑顔だったりするわけだが。「萌え」の文脈では巨大化レイの物語は捨てられて、美少女綾波レイの側面ばかりがとりあげられるが、その背後に巨大化レイの物語があることは、決定的に重要である。

その男性たちが美少女ゲームへと基盤を移すとき、「萌え」は唯一の正しい解釈としてプレイヤーに提示される。そこには生身の女の子の視線は想定されてはいない。他の読みの可能性もほとんどが打ち捨てられる。「萌え」の予定調和の中で、男性たちは孤独に「萌え」ることになる。

7. おわりに——『電波男』を読む

「もはや現実の女に用はない。真実の愛を求め、俺たちは二次元に旅立った。」という刺激的な帯の謳い文句。オタクである本田透の『電波男』（本田2005）には、愛よりも「顔、金」

で男を選ぶ生身の女性への恨み節が炸裂する。オタクの「萌え」は、すべてを商品化する「恋愛資本主義」への絶縁状とも読める。

確かに、異性を選ぶのに「顔、金」という基準しか持たないのは、貧しい。それは、思考停止であり相手を卑しめる行為である。

しかし、待てよ——と思う。

「顔」で異性を選んできたのは、男性のほうではなかったか。「顔」で女性に優劣がつく世界に嫌気が差して、女性は男性にも「顔」を要求し始めたのではないか。『電波男』の表紙には、著者のパラダイスが表現されているが、はべらせている女性キャラクターたちはすべて美少女である。(従来、男性は「顔」だけでなく、「家事能力」や「従順さ」で女性を測ってこなかったか。であるから、彼らの女性に対する要求が「美しいメイドさん」というのはあまりにもわかりすぎることなのである)。もちろん、二次元の存在であるキャラクターたちは家事などやらないので、「顔」が最重要課題となる。彼女たちの顔は、記号絵でありリアルとは言えないが、どのキャラクターも可愛く美しく、可憐ですらある。

女性には選別の視線を投げ、厳しく査定しておきながら、自身の外面が視線にさらされることは許せないという、ダブルスタンダードのにおいがする。そのことの責任を、この『電波男』の著者個人に問うつもりはない。が、次のように書く人がなぜそこに気づけないのか、理解に苦しむ。

しかし、オタクはどれだけ女に傷つけられても、和田サンにはならない。スーフリDQN (知性欠如の人間のこと：引用者注) 族にはなりたくないのだ。なぜなら、オタクは女性を人間として尊敬しているからだ。愛したいのだ。愛してほしいのだ。スーフリDQN 族になって女性を肉壺扱するよりも、フィギュア萌え族になって女から嘲笑されているほうが、まだマシだ。そう思えるのが、オタクの優しさなのだ。(本田 2005:338)

二次元のキャラクターを愛することは、責められるべきではない。その愛に、「女は顔。家事もやってほしいけど。料理とか…」という打算が透けて見えることが、私を傷つける。

「萌え」には、このような古典的な女性像への回帰(女は顔、家事能力)も含まれているのだということをまざまざと見せ付けている。「萌え」文化を女性の抑圧だと批判することは可能だし、ある意味では必要なことなのかもしれない。しかし、本稿で概観したとおり、女性の抑圧、性的搾取といった側面ばかりではないことも一考の余地があるだろう。

本田は「萌え」に自閉していくことで、自分自身を救おうとしているように見える。傷つけられ罵られるリアル社会の生き難さを、「萌え」ることによって軽くしていこうとしている。でも、「萌え」だって、リアル社会との関係の中からしか生まれえない。「萌え」ることが、リア

ル社会とのかかわりを変えることもあるだろう。「美少女系コスプレ男」の彼は、自分が「男である」ことに囚われない何かを見つけている。

愛するって、なんだろう。その答えを、アニメで育ってきた私は、アニメの中に見つけたような気がしたのだ。「顔」でもない。「金」でもない。もちろん、「従順であること」「料理が上手なこと」でもない。答えは、「萌え」なのだろうか。

「萌え」は、古典的な男性の欲望や、女性の抑圧といった従来のジェンダー構造を過剰になぞりながら、多様な読みを提示することで新しいジェンダーへの道筋を見せてくれているように、私は思う。男女という古いジェンダーに囚われず「萌え」ること。それはひとつの愛の形なのかもしれない。

脚注

¹ 『ふたりはプリキュア』東堂いづみ原作、東映

² 敵陣営には成人男性のみならず、成人女性もいる。この構造に関しては、(斎藤美奈子 1996) に詳しい。

³ 野村総研による試算。

⁴ ただし、後に詳述するが、2005年現在、同人誌活動の主流は「美少女ゲーム」に移っており、テレビアニメに関するものは年々減少している。

⁵ たとえば(小林 1999) など。

⁶ 「萌え」という読み替えをした積極的なオーディエンスが、プロとなり作り手となることはよくある事実。

⁷ たとえば『東京ミュウミュウ』2002-2003 (講談社・征海未垂・吉田玲子)

⁸ どのような「萌え要素」に萌えるのかによって、オーディエンスの「萌え属性」が決まる。

⁹ 小谷真理は、「戦う女の子」の表象において、「戦闘美少女」系と、フェミニスト的な視点で内包した「超少女」系という二系統の解釈があることを述べている(小谷 2003)

¹⁰ 古くは1972年『海のトリトン』でも指摘されている。(大塚・ササキバラ 2001)

¹¹ 『セーラーMoon』は戦闘といっても、魔法的なものが多くを占めたのに対し、『プリキュア』では、身体を駆使した女の子の力強い戦闘が見物である。

¹² たとえば、男性同士の恋愛に「萌え」る女性たちがいる。彼女たちは「やおい」「腐女子」と呼ばれ(もしくは自称して)、オタクマーケットの大きな部分を占めている。

¹³ 「奥様」は、ご主人様と対に使われるが、ご主人様と違って単独で使われることはない。ご主人様は独身者でも可能であるが、奥様には常に夫がいる。自立した女性に対する尊称はなかなかない。

¹⁴ これは、筆者の周りの十代二十代の女性の声である。

¹⁵ 『TVチャンピオン』『アキバ王選手権』テレビ東京(2005年9月15日放映)

¹⁶ もちろん、近年のネット環境の発展も、肉体の性別にとらわれないジェンダーの構築に一役買っているだろう。「2次元美少女」をひとつのジェンダーとするならば、対極にあるのが「漢(おとこ)」という概念である。これも肉体の性別とは関係なく使われ、「漢らしい」と言えば、外見に囚われない、ダイナミックで勇敢、体力自慢といった属性を持つことが示唆される。「2次元美少女」や「漢」といった人間像は、肉体の性別を問わない点で、新しいジェンダーと言うことができるかもしれない。

¹⁷ 『海のトリトン』に女性たちが熱狂したのが最初の「萌え」だとする説もある。(ササキバラ 2004:24)

¹⁸ 主人公 (=プレイヤー) は、その中から攻略できる (好みの) 女の子を見つけてプレイしていくことになる。

¹⁹ 『CLANNAD』KEY など。また、PC の美少女ゲームとして人気を得たゲームは、ポルノグラフィックな側面が捨てられることによって、コンシューマ機に移植されることも多い。

引用文献

- 東浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』講談社現代新書
 Coles, Diana (1983) *Clever Princess, Sheba* Feminist Publr. = グループ・ウィメンズ・プレス誌 (1989) 『アリーテ姫の冒険』学陽書房
 エヴァンゲリオンシスターズ (1997) 『エヴァンゲリオン LOVE 2 宣言』廣済堂文庫
 本田透 (2005) 『電波男』三オブックス
 堀田純司 (2005) 『萌え燃えジャパン』講談社
 小林義寛 (1999) 「テレビ・アニメのメディアファンダム——魔女っ子アニメの世界」、伊藤守編 『テレビジョン・ポリフォニー——番組・視聴者分析の試み』世界思想社、一八二頁 - 二一五頁
 小谷真理 「おたクィーンは、おたクィアの夢を見たワ。」、東浩紀編著 『網状言論 F 改』青土社、一一五頁 - 一二七頁
 大塚英志・ササキバラ・ゴウ (2001) 『教養としてのくまんが・アニメ』講談社現代新書
 斎藤美奈子 (1998) 『紅一点論』ビレッジセンター出版局
 斎藤環 (2000) 『戦闘美少女の精神分析』太田出版
 ササキバラ・ゴウ (2004) 『<美少女>の現代史 「萌え」とキャラクター』講談社現代新書
 Turner, Graeme (1996) *British Cultural Studies: An Introduction, Second Edition*, Routledge. = 溝上由紀・毛利喜孝・鶴本香織・大熊高明・成実弘至・野村明宏・金智子訳 (1999) 『カルチュラル・スタディーズ入門 理論と英国での発展』作品社

Warrior Princesses, How Far Will You Go? Transitions in the Characterization of Female Figures in Japanese 'Anime' Hiromi Murase

The characterization of female figures in so-called Japanese 'anime', or commercial animations, continues to diversify as the genre flourishes. Today, we rarely see traditional stereotypes of obedient, submissive, self-sacrificing, and non-assertive women in recent works, various criticisms being lodged on such one-sided treatment in the early productions: one example for the newer category is *The Two of Pricure* (2004~), a popular program for girls under ten, in which two girl main characters literally and bodily 'fight' against opponents. These girls are shown with their own initiatives in their role as protectors rather than being the protected. The male presence is generally weak in this 'fighter girls' genre, and often confined to the opposing force to be dealt with by the main characters. In the case of *The Two of Pricure*, it should also be noted that the opponents are often in the shape of male and female.

The image of 'fighting girls' is highly popular so that it repeatedly appears in the genre of stories with independent heroines. The qualities given to these heroines – assertiveness, companionableness, and resourcefulness – are easily recognizable as the basic attributes for independent females.

Yet, once we start to examine the context surrounding the image of 'fighter girls', the superficiality of the notion that this image symbolizes feminine independence becomes apparent; there is a drastically different way of reception cultivated by a separate group other than that of its primal target, the young girls and their parents.

Stanley Hall has argued that a text is fundamentally a reconstruction created by its audience through the process of forming their own reception; there does not exist a primal text that commands a set reception from the audience: 'fighter girls' could invite different receptions. Fanzines, a flourishing new media, are the exercise field of those alternative receptions. Varieties of parodies are created by its participants, who are mostly adult male and female. The biggest genre in these parodies is that of a sexually-oriented one and many of them are based on the 'fighter girls' genre.

Treating a girl heroine not as an entity but as a subjective presence, using the image as a receptacle of the audience's sexual interest, is the most popular genre in Japanese fanzine culture (the earlier object of such treatment is the much commented upon *Sailor*

Moon(1992-1997)). However, the centre of the practice has shifted on to *mo-e*, a kind of situational fetish which has reduced 'fighter girls' to just another subject for *mo-e*.

A derivation of the verb *moe-ru*, which means the first leaf buds of the year to open, *mo-e* is a term for the practice of cultivating a strong partiality on highly selective elements picked out from a larger structure. *Mo-e* could be directed at situational elements as well as more simply at physical characteristics such as eyeglasses, pigtails or sailor-collared school uniforms. Essentially, it is a transposition /reassembling of favored details into a new context of the audience' s own preferences, entirely independent of the original context.

Mo-e is exercised by both male and female audiences, so it would be inappropriate to call it a simple discrimination and reification against women. It is equally off the point to examine the ethical validity of such acts.

Rather, our attention should be directed at the practice of producing programs, ostensibly aimed at a girl audience, but intentionally incorporating *mo-e* elements to cater for the alternative adult reception. Despite the bright, eager, fun-loving and sweet disposition given to 'fighter girls' in the plot elements, their other attribution as sexual objects aimed at adult consumption is belied by the physical presentation of these characters – for example, in their hairstyles or costumes.

The notion that these contradictory receptions can stay separate and that young girls remain unaware of the presence of this *mo-e* reception seems ungrounded in the face of media exposure and the communication between generations.

The influence of the girl audience' s exposure to the deconstruction and sexual reification of their favorite (and often identification with) anime characters has not been studied fully. Yet, it is not difficult to imagine that it would not serve to ease the life of girls.

Is there any possibility of producing characters less likely to attract the gaze of *mo-e*? The answer would be both negative and positive; the process of *mo-e* originates from detaching minute details from its context in order to derive highly sensualized sensations out of them, and any subject can yield some such details. On the other hand, several ambitious projects have been staked to subvert the *mo-e* attempts.

One trend is that of *Princess Alite* (2000), which places a solid worldview that overwhelms other story elements so that extracting and segmenting characters away

from that worldview leaves little to attach *mo-e*. Another trend is that of *Situation of His and Hers* (1998-1999) where excessive subjectivity is given to the heroine by a meticulous high lightening of her consciousness, thereby prohibiting the projection of the audience' s desires.

It is apparent that the shift in feminine stereotypes in the anime, from that of a waiting princess to a warrior princess has been a natural development. Girls are capable of anything and everything; they are not a friendless, isolated presence; it is up to them to choose to be a leader or a warrior. Anime has started to present girl images that break out from the traditional obedient, non-argumentative sweet things.

The future of these warring princesses shall be determined by the way new programs address the presence of the gaze of *mo-e*.

