

今年はきつとこんな萌え



2004 年はどんな年？

2004-01-01

2003 年は萌え系コンテンツ成熟の年だったと思っている。

ある意味今が頂点でバブル最盛期なのではないだろうか。

2004 年はしぼんでしまうのか、それとももっと発展できるのか。その辺りを見つめていきたい。

2005 年も「萌え」という単語は残るのか

2005-01-16

このつぶやきも一年書きつづってきたことになる。

で、昨年の 1 月あたりをぼへーっと読み返していたら『萌え』は今が絶頂期で、今年どう変化するのか」とか書いてあった。

結論から言うと、そのバブルは 2004 年 8 月には崩壊したと見て良い。

外部からの商業者大量流入と不利益による撤退、それが 2004 年の 1 年だけで見てとれたと思う。一番顕著なのが、秋葉原のメイド喫茶界限とか、それに準じたコスプレ店員業務周りではないだろうか。元々コスプレイヤーというリアル女子に対し「萌え」という単語を当てはめているあたりに間違いがあるのだが、そのあたり明確に認識、区別できるかが分かれ目であろう。

あと「もえたん」と「もえたん 2」の間にある 1 年とその間に刊行された紛い物の激しさ、そして衰退も特徴的である。

では「萌えコンテンツ」は無くなったのであろうか？

そんなことはない。一時期の誤った認識の持ち主が懲りただけで、コンテンツとしてその数が激減したというわけではない。むしろ増えている気もする。

今残っているのは、「萌え」とかいう不確定な用語にとられず、本質的なところを見据えて作品作りに励んでい

る人達である。だから言葉としては変わるかもしれないが、かつての萌え的コンテンツはこれからも登場し続けるだろう。

それらをふまえて、2005 年はどのような年になるのか。

正直これといったビジョンはないが、ここで一発吹聴しておくとも一年後に読み返したときにさぞかし愉快に違いないので何か書いておこうと思う次第。

ずばり 2005 年は「本質的可愛さへの帰還」であると予測する。(とか言ってみる)

これまでの「萌え」は男性主導で、あくまで男性にとって都合の良い可愛さであった。それゆえにうわべの作り物感が浮き出して剥離していったというのが私の見解である。

そうではなく、もっと素直に可愛いと呼べるそんな物が流行っていくのではないか。それを見据える一つの鍵が「女性から見て可愛い物」ではないかと思っている。

少女漫画的手法を織り込みながら、女性が見ても拒絶反応を起こさずに素直に「可愛い」と思える物。それでいて男性に対しても訴求力を持つ物。

そういった萌えコンテンツが 2005 年を席卷するのではないだろうか。

タネを明かすと、ネタは「ローゼン・メイデン」。

これが女性受けしている様が実に理解しやすかったのですよ。

2006 年はこんな萌え？

2006-01-03

いささか遅れましたが、明けましておめでとうございます。

今年もマイペースかつ脈絡なしで更新していきたい次第。って、抱負になっていない気がします。

2005 年は「萌え」「オタク」「アキバ」「メイド」というワードが真のヲタクの手を離れ別の世界に旅立つという衝撃の年だったのではないかと。真のヲタク安息の地は今どこに！？

さて、毎年年初めに当てにならない「萌え予想」を書いたりする。昨年の予想は「本質的可愛さへの帰還」とか書いてあった。結果どうだったかはまあともかく、円熟した完成度が全体を引っ張っていく年だったんじゃないかなあ。

さて、最初から当てる気はさらさら無い 2006 年萌え予想。

今年は「ミステリー」「オリジナル」「オンライン」と試してみたい。

■ ミステリー

ミステリーといっても UFO とかツチノコとかじゃなくて、ましてや西村京太郎でもなくて、「富士見ミステリー

文庫」の「ミステリー」。

よくわからない人に説明すると、若者向けの犯罪推理物がずるずると進化した結果ラノベに非常に近くなった感じの物。言葉は乱暴だが「若い男女が恋と冒険と犯罪に巻き込まれながら事件解決をする物語」といった方面と認識している。

そういった犯罪推理物というのはある意味普遍的なタイトルだが、それがもっとガールズポップになった感じの作品が色々出てくるんじゃないかあ、と。

「名探偵コナン」や「金田一少年の事件簿」がその萌芽であり、「スパイラル」系統でぐっとオタク系に近づいているというのが漫画の動向。

んでもって「ひぐらしのなく頃に」があってみたりするあたりから、また「ミステリー」に対する小さなムーブメントがあるのではないかと読んでみるわけだ。

それも「本格(派)ミステリー」でも「シリアス」でもなく「ポップでキュートでちょっぴリエッチなコメディ」っぽい系統。

「双子の幼女とお兄ちゃんがズバリ事件を解決」とか「お嬢様とメイドが難問に立ち向かう」とかそんな方面で。

異常な状況下では「ツンデレ」が描きやすいのですよ？

■ オリジナル

最近の同人ゲームは面白い。

クオリティもそれなりに高く、企業で作れないような自由さでゲームを作っている。

昔は同人ゲームといっても漫画やアニメの二次創作

キャラが出てくるだけで、ゲーム本体は何らかしらのクローン物だったものだが、ここ数年ではオリジナルゲームの比率がぐぐっと伸びてきている。

オリジナルの同人漫画で大ヒットをとばすのは難しいが、ゲームではできることを幾つかのサークルが証明してくれている。

「同人ゲーム＝オリジナル」の構図は今年さらに推し進められるのではないだろうか。

「月姫」「東方」「メルティブラッド」「ひぐらし」そういったタイトルに刺激された若い才能が、後継として芽を出す時期も遠くはないはずだ。

遊ぶゲーム、創るゲーム、商業、同人、フリーウェア、そういったものがそれぞれのセグメントを確立してその中でうまいこと盛り上がって欲しい。

オンライン

なんでもかんでもオンラインになればよいというものではないし、オンラインに持って行って成功する物ではない。

しかし、これはオンライン化して欲しいし盛り上がって欲しいと思うのが、同人アイテムのダウンロード販売。

いつの間にかメロンブックスもダウンロード販売サイトを開始していたりするのですよ。

ダウンロード販売は、距離や在庫や時間という束縛から解放してくれるすばらしいインフラだと思う。地方在住であったり、忙しい人であっても入手可能だし、作者にかなり近い距離で対価を支払うことのできる手段である。

しかし、現状の同人形態から完全に移行するのは無理だ

と思う。

サークルの理解を得られて、ダウンロード販売オリジナルコンテンツを増やすことで現在の同人ショップとは別の存在として進化してもらいたい。

あと、オンラインゲームは SNS の手法を取り込んで、それぞれの中間位置でコミュニティ空間を提供していった方が日本的には良いと思う。個人的希望。

以上が、一年経ってどれだけ外れているかを見て笑うための記事。

なんかの分析だとか裏付けいったものは無し。

では、今年も楽しいコンテンツに出会えます様に。

2007 年はどんな萌え？

2007-01-01

なんというか、2006 年は「ツンデレ」の年だったような気がする。

最も大きなムーブメントであった「涼宮ハルヒ」もその枠にはめてしまう事も可能であろう。いささか乱暴ではあるが。

「涼宮ハルヒ」ブームで意外だったのは、あれはラノベうんぬんよりも、80 年代のジュブナイル小説（眉村卓とかそのへんの学園 SF）の再来であり、それが今の世にも受け入れられるのだというあたり。まあ、キャラクター小説として現代ナイズされてはいるけれども。

まあ、そんなことはともかく、毎年恒例になっている（ような気がする）「今年来るのはこんな萌え」。実際来ることはなく、アフターフォローもなしの放談だけれどもお付き合いのほどを。

今年来ると考えているのはズバリ

「形のない萌え」

萌えというか、オタクコンテンツというのは今まで「ジャンル」とか「属性」とか、そういった型にはめることで定義されているものであった。そのテンプレートが一人歩きしすぎてしまい、徐々にゆがんでいくというのが昨今であったと思う。

テンプレートと化することで多くの人にとってわかり

やすくなるのだけれども、本当の皆の心はそんなに簡単なものでもないと思う。

また、それを具体化するあまり物質的なアイテムが増えすぎ飽和しているのではないだろうか。初回限定版特典付録とか、積み重なる完成品フィギュアの箱とか。

そもそも、オタクというのはコンテンツをネタに想像や妄想という領域で遊ぶことができた人種ではなかったのか。それが、テンプレートにこだわる余り、リアルでの物質的なアイテムに束縛されるというのはいかがなものであろう。

可愛ければそれで良いではないか的に、新しいジャンルやシチュエーションが開拓されていくけれども、それがだんだんリアルと剥離して無形化していくのではないだろうかと考えている。

今後は特典についても形が残らないもの、充足感のみを与えて終わるもの、そういった風に変化していくだろう。

萌え要素にしてもリアルでは実現できない様なものがさらに登場し続けるのだ。(女の子にしか見えない女装の男の子とか)

その結果、その世界にいない人からみたらまったく見当の付かない様な世界になっていくと思うが、逆にそうなってしまった方が安息の地たり得るのではないだろうか。

精神的充足のみのより高次な世界へ。

2008 年はこんな萌え？

2008-01-01

なんとなく 2005 年あたりから恒例として書きつづっている「今年はこんな萌えが来る！」。

当てる気もなく、予測でもなく、振り返ることもなくただの放談なのですが今年も行ってみましょー。

ちなみに、昨年はテンプレート化した属性から離れて、リアル化しにくい「形のない萌え」が来るよ！とか書いてあった。もちろん、このときには「初音ミク」なるヴァーチャルアイドルがブレイクするなんて思ってもいなかったのだが。

2008 年に来るね！と観ているのは「萌えのポリモーフィズム」。

大昔、アニメのヒロインは一人しかいない物であった。ヒロインとそれを支持するユーザーが一対一であったのだ。これがゲーム（主にエロゲ）によって、ヒロインの複数化・パラレル化が始まり、「セーラームーン」によってマルチヒロインが定型化し現在に至る。その結果どうなったかというオタク（ユーザー間）における好みの多様性肯定であった。

「おや、おたくは亜美ちゃんですか、私はレイちゃんなんですよ。はっはっは」と、それぞれの好みの違いやひいきなキャラの違いを認めつつ、「セーラームーン」いう大きな枠の中で楽しんでいる状態。派閥同士で争わず、もっと大きな共通項で結びついているというコミュニティ。

そういった他を認めつつ自分を主張するといったファン心理は現在まで続いていくのだが、そのなかでも「オレの嫁」合戦や信者拒否といった様に他の許容が徐々に細まっているように思える。

そんな閉塞感を打破したのがこれまた「初音ミク」であった。

初音ミクはヴァーチャルな存在であり、色が付いていなかった。なおかつ商品である。このため初音ミクという存在は唯一のものではなかったのである。つまり、ユーザーである一人一人の手元にその人だけの初音ミクが存在している。

このことは、これまでの提供されていたコンテンツの様に絶対的存在を「オレの嫁」と奪い取る形ではなく、自分の手で自分が可愛いと思ったかたちでのキャラクターを作りだし、それを見せて語り合うといったコミュニケーション形態の変質をも意味する。

クラスとして継承可能なキャラクターが存在するだけで、ユーザーの形態に合わせてインスタンスが変わるポリモーフィズム。

最も極端な例で言うと「亞北ネル」や「弱音ハク」といった「初音ミク」をスーパークラスとして派生、継承し新たなクラスを作り上げたキャラクターが存在している。「弱音ハク」はさらにユーザー毎のインスタンスが存在しているため、従来の提供型キャラクターでは説明できないような世界を持っている。

ツンデレだのメイドだのテンプレートで作られたアルゴリズムだけの存在は唯一供給元としては都合が良いのだ

が、そういった固定されたメソッドにユーザーが合わせていく時代は終わりつつある。一人一人のユーザーに合わせてキャラクターが作り出せる様な、ポリモーフィズム・多様性が求められるのではないだろうか。

そしてそのようなポリモーフィズムをユーザー間で認め合いつつ、共有していくコミュニケーションが今年はさらに加速することであろう。

2009 年はこんな萌え？

2009-01-01

毎年根拠も無く、当てる気も無いままの放談「今年はきっとこんな萌えが来るね！」

ちなみに過去の書き散らかしインデックス。

2008 年「継承によるキャラクタのカスタマイズ」

2007 年「実体化不可能な要素」

2006 年「ミステリー」「オリジナル」「オンライン」

2005 年「本質的可愛さへの帰還」

2004 年「2003 年は萌え系コンテンツ成熟の年だったと思っている。ある意味今が頂点でバブル最盛期なのではないだろうか。」

今年も適当にいきましょう。

今年の流れはきっと「コミュニケーション構築に向けた、名刺としての萌え要素」かな、と。

大筋は去年の記述と繋がっていたりするのだけれども、今回の着目点は「俺の嫁」という言葉が持つ意味がこの 1 年で変質してきたあたり。

自分のお気に入りのキャラクタに対し「俺の嫁」と宣言し、そのキャラクタへの思い入れや嗜好をアピールする姿はネット界隈で大分以前からあった風習だと記憶している。それが 2007 年に入ってニコニコ動画上で頻繁に見かけるようになって広く定着した。個人ブログ等の非匿名環境で嫁宣言を行うと「あなただけのものではありません」とか「その程度の思い入れで嫁呼ばわりはできん」とかつつ

こみをもろうものなのだけれども、匿名性の高いコメントにおいてはそういったトゲが和らぎ「馬鹿なことやっているなあ」という笑いの要素へと転じる雰囲気となっていた。

そんなニコニコ動画のコメント上であっても 2007 年においての「俺の嫁」宣言は、特定キャラクタを独占したい、それくらい俺は好きなんだといった攻撃的な要素を含んでおり「俺の嫁」の奪い合い合戦が度々生じてしまっていた。

ところがこの言葉が定着してしまうと幾分まろやかな表現となっていき、2008 年においては「自分の属性を皆にアピール」する意味での嫁宣言となっていく。もしくは「このキャラクタ可愛いよな」と同程度の意味合い。

そうなってくると「俺の嫁」という発言の目的も変わっていく。

これまではただ単純に自分の好みを宣言し他は認めないといった攻撃的なアピールだったのだけれども、最近では「わたくしは〇〇を嫁としたいものですが、同士はいらっしゃいますでしょうか」というコミュニティ形成の道具として扱われている。

自身のアピールもコミュニティ形成の手段ではあるのだが、より積極的にクラスタを検索しそこに所属するためのタギングとして「萌え属性」が用いられつつある。

ボカロパンツ派閥なんてのがあるけれども、これも自分が信じるものを宣言しなんとなく派閥に属することでコミュニケーションの機会を得ている例ではないだろうか。白だの縞だので集まることで、他の派閥に負けるなという会話ができたり時には結束してコンテンツを生み出したリ。

かようなキャラクタを軸としたコミュニケーション構築という娯楽をいかに提供できるかがこれからのサービス

となって行くことだろう。もちろん言うまでもなく、既に成功している事例が PIXIV なのだが。

以上のようなことを含みつつ [ai sp@ce](http://aisp.jp/)¹ はどんなものだろうと、静観を続けていた。DAKINI 氏がかさぶたで『「おれを見ろ」ではなく、『「おれの愛を見ろ」』²と書いていたのが正鵠を射ているなあと考えてのこと。

基本的に私はアバターサービスが大嫌いである。自分をアピールするのが苦手であり、自分の作り出した作品の方を見てもらいたいと思っているからだと思う。Wii の Mii も嫌いで仕方ないのに、XBox360 の新インターフェースはアバター必須となってしまった。しかもそのアバターがバタ臭くて耐えられない、爆発してしまえ。

だいたい、ネット上で表現すること自体がアバター化みたいなものなのに、二重三重に別人格を演じてどうするのだ。めんどくせえ。

という個人的心境の前提で [ai sp@ce](http://aisp.jp/) を見るとどうか。

確かに「キャラドル」という俺嫁を添えて、それを可愛く着飾ったりカスタマイズしたりして皆に見せることができるほど可愛がるという要素は悪くない。しかし、街を歩いていたリコミュしている人たちをみると何か違うことに気づくのだ。

「キャラドルいらなくね？」

結局「キャラドル」の方でなく、アバターというプレイヤーキャラクタそのものの方を着飾ったり、会話をひねっ

1 <http://aisp.jp/>

2 <http://gamenokasabuta.blog86.fc2.com/blog-entry-822.html>

たりすることでコミュニケーションが成立してしまうのでそれで良いのだ。「アバター＝自分」でなく「アバター＝作成したキャラクター」になってしまっていて「キャラドル」をかまう必要がなくなる。または、コミュニケーションとしてキャラドルを褒めるのではなく、アバターを褒める事で事足りてしまう。

自分を仮想空間にコピーしなくても、中の人としているのだし、アバターそのものを可愛く仕上げて名刺として使用することができる。

なんか、この微妙な剥離感が気になってもういいやと思ってしまったあたり。

2008 年で最も凄げえと驚愕したキャラクタコンテンツは Baby Princess のブログ "WHOLE SWEET LIFE"³ である。

Baby Princess は Sister Princess 後継の読者参加型誌上キャラクターゲーム。12 人 (9 人) の妹ではなく、今度は 0 歳から 18 歳までの 19 人姉妹の物語。これだけのレンジがあればどれかは当たるだろうという力業な弾幕コンテンツ。正直なところ、キャラクタを全員覚えるのは 12 人が限界だと思った。

んで、その企画自体はともかく、そのブログが本当に凄い。

これまでの一年間姉妹が交代で毎日更新しているのだけれども、このコンテンツの本体は「読者が書き込むコメント」にある。どの記事にも数十個のコメントがついているのだけれども、そのひとつひとつがキャラクタのファンが「交換日記」的に書き込んでいるため、本当に壊れきっ

3 <http://gs.dengeki.com/suteki/blog/>

ている（褒め言葉）。

シスプリの時もそうだったけれども、こういった二次元に対するファンの愛情アピール文は本当に面白い。

そして、それを数多く読んでいくと、それらファンの壊れたコメント群が一つの世界を構築していることが見えてくるのである。ブログの記事自体は与えられたコンテンツだけれども、そのコメントでファンたちは自分の考えた世界をそこに構築していく。そして、ここが意欲的な実験なのだが、時にはコメントを拾ってブログ記事に反映されることもある。

最初は薄っぺらな絵と設定、おおまかな性格しかなかった 19 人姉妹だったが、この 1 年間のブログを通じて驚くぐらいキャラクタが肉付けされていった。（というほど深く追いかけてはいないのだけれども）

ユーザーがシェアドワールドを構築していくのだけれども、それをスタートさせるきっかけは 19 人いる姉妹のうち誰のファンになるかということの選定であり、その結果の提示となる。

そして「俺の嫁」というワードで他の強者共とコミュニケーションをしていくのだ。

俺より強い奴に会いに行く。

2010 年はこんな萌え？

2010-01-01

2010 年明けましておめでとうございます。

毎年年明けには「今年はこんな萌えが来る」と根拠なく放談を続けている当ブログ。いいかげん「萌え」という言葉も古くなり 00 年代とともに捨てていきたいところですが何となく恒例になっているので今年もやる気なく書いていきますよー。

2009 年の放談を振り返ると「コミュニケーション構築に向けた、名刺としての萌え要素」とか書いていた。俺の嫁を宣言することでわかり合える猛者たちといった事なんだけれども、ラブプラスを取り巻いていた熱狂をみるとあながち外れてはいなかったのかなーとも思う。

ま、そんな事はさておき、今年を占ってみよう。

ここしばらくはコミュニケーションとキャラクターの関係について考える事が多かった。コミュニケートの手段としてキャラクターを用いたり、キャラクターを軸に場を作りそこでコミュニケートをする様になると見ていた。

そういった世界はおおよそ構築されたような気もするのだけれども、今年はそれらが拾い切れていない要素にスポットが当たるのではないかと見ている。

ズバリ言うところ「個人の萌えという感情を定量化して比較、競争していく」という世界。俺の愛花に対する入れ込み具合を見よ、ワシが凜子のために書いたラブレターは 108 式まであるぞ、私は寧々さんとすでに 300 時間語らっ

ています。とかそんな世界。

なんとなく今までそのように入れ込み具合を競うということはまれで、主にあったのは「いかに自分が壊れているか」といった表現であった。痛車とかはそういったオタクの(ちょっぴり自虐的な)表現から生まれたものじゃないかと思う。

痛車やディスプレイ前でのバースディケーキの例を出すまでもなくこれまでもいかに壊れた表現ができるかといったことや、それほど自分はこのキャラが好きだという表現を我々はしてきた。

どうやってその表現をしていたかという、誰が見ても敵わないと思ってしまう圧倒的な壊れっぷりを提示して叩き伏せるといったやりかたであった。これは表現のインフレを招きやすいし、高度になっていくと「どっちがすごいのか」といった判断がつかなくなっていく。

なので、これから出てくる萌え要素にはどれだけ萌えたかを数値化できることが求められていくのだと思う。

数値化、大事です。先ほどちらっと出てきた「プレイ時間」などが良い例。ほかにもキャラソンCDを100枚買うとかあったよね。そういった数値にすると、ヤムチャでは敵わないといったことが明確にわかるわけ。なので、最初からそういった数値化とセットになった萌えが提供されていくだろうと見ている次第。

ゲームだったらプレイ時間だけでなく、ゲーム内での実績システムみたいなのか、お前あのキャラと何回コミュニケーションしたとか。シスタープリンセスの前からあった誌上ゲームでのお気に入りキャラクターのお兄ちゃん数によるランキングとか、ああいうのをネットと絡めると今

もっと面白くできるはず。

結局、そういった競争や比較をした事があまりないというのはどういう事かというと、キャラクターを愛でるといった行為はこれまで個人の範囲のみで行われてきたことである。そういった隙間をめざとく見つけた人は、他の人がギャルゲーをしている姿は意外におもしろいということがわかっていたりする。

ぶっちゃけていうと「みんながどの様にラブプラスをプレイしているのか見てみたい」といった事になる。そして、そういった事はオフ会などを通じてちょくちょく実現化されているようだ。

今のとこ互いの萌え度をぶつけ合うといった場合はオフ会の様なリアル空間でしかやりにくいものとなっているのではないと思う。しかし、その表現方法が確立すればネットワークを介して見せっこすることが可能になるはずなのである。

つまりはキャラクターに対する愛や入れ込みといった「プレイスタイル」を作品として提示し、それを元に Pixiv のように語り合う SNS 空間、そしてそこで交わされるコミュニケーションがより求められるのではないかという世界を見ている。

そして、すごい奴を見て自分の位置を確認するという作業のために必要なのは萌え度を表すスカウター、つまりは定量化でないかといった事につながるのである。

こう改めて書いてみると ai sp@ce が微妙に惜しいなあ。

ここ数年の繰り返しというか総括になってしまうんだけど、ゲームやアニメといった商品によってトップダ

ウンで与えられるキャラクターによる「萌え」というのが発端だったのだけれども、今はキャラクター単体があってもなんの価値も持たない様になってしまった。

萌えやキャラクターといったコンテンツが成功するには、ユーザー側で発展させ膨らませるという作業が必須であることが目に見えている。そういった状況なので、ユーザーがなにに飛びつくのかというのは制御が難しくなり、コンテンツフォルダーとしてはやりにくいところだと思う。場合によっては素人が描いた全くの落書きみたいなものがもてはやされるかもしれないのだから。

だからこそ、ユーザー側での祭りにフォーカスが当たるわけである。

ユーザーも与えられるだけ、消費するだけでは面白くないと感じている。だから、キャラクターに対する想いを動画作成に注ぎ込んだニコマスといったものなどが作り出されていく。

そういった、ファン活動という二次創作活動が加速するとどうなるかというと、次は二次創作者にスポットがあたりブランディングされていく。エンドユーザーそのものが注目されつつも、キャラクターという共通項を通じて好きな人たちがつながっている。

そういったコミュニティ構築がやりやすい「萌え」というのは、自己表現がやりやすいキャラクターもしくはコンテンツ、システムといったことであると纏められる。

ニコニコ動画「御三家」などと括られたアイマス・東方・ボカロはそれに必要な要素をバランスよく含んでいると見れるのではないだろうか。

消費だけでなく、表現ができないと今の「萌え」は楽し

めなくなっている。