

■ 研究ノート

「推し」の心理

—推しと私の関係—

正木大貴
(京都女子大学現代社会学部)

最近、自分が応援しているファン対象を「推し」と呼ぶようになった。以前と比べて、アイドル活動やファンの活動のあり方自体が変化した。本論文では、「推し」とそのファンとの関係性について論考することを目的とする。

かつて「おたく」のイメージは、現実の人間関係から孤立していて、漫画やアニメの世界に埋没しているという偏見に満ちたものであった。しかし2000年代頃から、そういったイメージも徐々に払拭され、オタク文化はより多くの人に受け入れられ、一般化されるようになった。

「萌え」と「推し」の違いは重要である。「推し」の心理には、推す側と推される側という関係性が大きな意味を持つ。ある意味、私たちは「推し」の成長物語の中に自分を映しているのだ。一方で、アイドルたちはソーシャルメディアを利用してファンと積極的に交流するようになった。「推し活」と呼ばれるファン活動にも多様性が生まれ、「推し」とファンが相互に影響し合う関係ができたことで楽しみ方の幅も広がった。

「推し」と私（各個人）の関係は実にユニークで絶妙な関係であると言える。ある一定の距離が離れているからこそ、身近な存在として感じる事ができたり、お互いを欠くことのできない心の支えだと感じることもある。

キーワード：推し、推し活、オタク、アイドル、ファン、人間関係

1. はじめに

いつから「推し」という言葉が、ごく日常的に使われるようになったのだろうか。もともとはアイドルグループAKB48のファンの間で、自分が特別に応援しているメンバーのことを「推しているメンバー」という表現をして、そこから簡略化され「推しメン」と呼ぶようになったのがおおよその始まりではないかと言われている。最近では「推し」の対象はアイドルだけにとどまらず、俳優や声優、お笑い芸人、スポーツ選手、ミュージシャンなど、さまざまな分野の“3次元”の人物に広がり、さらには漫画やアニメ、ゲームなどの“2次元”のキャラクターにもその対象は広がっている。そればかりか、「推し〇〇」の〇〇の部分に人物やキャラクターではなく、さまざまなモノやコトを入れて「私の好きな〇〇」「私が推薦

したい〇〇」という意味の表現が巷に広がった。

また「推し」のライブに行ったり、グッズを集めたりといったファン活動のことを「推し活」と呼ぶのも一般的になっている。

では「推し」という言葉は、何を意味するのか。単にアイドルなどのファン対象を指す新語もしくは流行語と理解しておくだけでは十分とは言えないようだ。この言葉にはすでにさまざまな派生が存在する。たとえば、あるグループ全体のファンであることを「箱推し」と言い、グループの中でもある特定の誰かひとりを応援することを「単押し」と言う。それが極まった形に「神推し」というものもある。今や「推し」の対象はアイドルに限られたものではなくなったが、この言葉がアイドルファンから使われ始めたことは重要である。アイドルが多くファンから人気を得て成り立って

いる存在であることは言うまでもない。アイドルだけではない。俳優、ミュージシャン、スポーツ選手などもファンのお気に入りとして応援してもらえる存在でいなければならない仕事である。当然ながら「仕事」はある種の義務や制約が伴うのが常であろう。アイドルのようなエンターテインメントの世界で生きる人たちは、単に「アイドル(という仕事)が好きだから」という理由^{だけ}で続けられるものではない。

「推し事」とは言い得て妙である。ファンの場合は、「自分がそのアイドルのことが好きだから」という理由^{だけ}で十分成立するはずであるのだが、ライブやイベントに参加したり、関連のグッズを購入したりするようないわゆる「推し」を応援する活動のことを「推し事」(もちろん「お仕事」とかけている。)と表現することがある。つまりそこにはある種の使命感や義務感といったものが含意されている。一部のファンは「推し」の新曲が発売されると複数枚もしくは大量に購入する。全国ツアーを行うとなれば、すべての公演に“参戦”し、関連のグッズも手に入れなければならない。その「推し事」がたとえば握手会のような直接的な「推し」とのふれあいにつながるからという理由もあろう。しかしいづれにしても「推し」の売りに貢献することで、その「推し」の人気の後押しをしたいと考えるのである。そしてこれがある種ファンとしての使命であるかのように感じ、そういう推し方が「推し」のためになることであって、それを「推し」自身も望んでいると思っている。

また推されるアイドルの側もそういった推され方をよく理解している。もちろんアイドルは自分を推してくれるファンのためにファンが喜んでくれるパフォーマンスをしたり、ファンサービスをしたりする。場合によっては求められているアイドル像を演出したり、アイドルとしてファンに夢を提供しようとする。やはりそれらすべてがアイドルの仕事であり、アイドルとしての使命なのであろう。

たとえば握手会などもアイドルとしてどれほどファンから選ばれているのかが可視化しやすく、直接的にファンの反応を知ることもできるので、

推してくれるファンと自分の関係をいかに構築していくかに腐心する。アイドルグループ「ラストアイドル」の間宮和奏はインタビュー¹⁾のなかでファンに「どう推し活をしたらいいのか」をアイドルの側から提示するよう意識していると語る。また VALUES (2022) がファン活動の実態について行った調査によれば、特に“3次元”系ジャンルのファンは「ファン対象を理解したい/理解してもらいたい」「自分のことを知ってほしい」という思いを持っている場合が多く、今のアイドルはファンが単に仰ぎ見るだけの存在ではなくなりつつあることをうかがわせる。

「推し」という言葉には、単なる一方通行の思いではなく、推す側と推される側のある種の“関係性”が内包されていると思われる。そこで本稿では、「推し」の心理と主にアイドルを代表とするような「推し」とそのファンとの特異的な関係性について述べたい。

2. おたくからオタクへ

今日のアイドルとそのファンの関係性について語るとき、少し時間をさかのぼってオタク(おたく)文化について少し触れておかなければならない。かつて「おたく」という言葉は、多分に侮蔑的なニュアンスを含んだいわば差別的用語だった。1983年にアイドル評論家の中森明夫氏がある雑誌において、当時コミックマーケット(コミケ)に集まるアニメや漫画好きの人たちのことを「おたく」と呼んだことがその起源ではないかというのが共通認識になっている。その頃から一部では「おたく」独特の外見やファッション、コミュニケーション様式といった特徴が強調されるようになり、その後徐々に「おたく」イメージがステレオタイプ的に形作られた。ただしばらばらなイメージも一般にまでは浸透していなかったものと思われる。

しかしそういった「おたく」の存在、そして「おたく」イメージというものを日本国中に知らしめ、それをネガティブの極みにまで失墜させたきっかけは、1988年から89年にかけて起きた宮崎勤元死刑囚による東京・埼玉連続幼女誘拐殺人事件ではないかという指摘(たとえば、岡田、2008や斎藤、

2015) は多い。その事件の詳細については、本論の主旨から大きく逸脱するので割愛せねばならないが、犯人の逮捕後、マスメディアが自宅にある犯人のプライベートな部屋に取材という名目で入り込み、そこに乱雑に置かれたおびただしい数のビデオテープや漫画をテレビカメラで映し出したということがあった。そしてこぞってその犯人のロリコン的「おたく」趣味が、事件の本質であるという分析を展開しようとしたのである。

その独特な風貌や会話の内容などの顕在的な特異性が「おたく」イメージの中心であったものが、この事件報道を契機として、「おたく」イメージの異常な精神性がずいぶんと強調されるようになったと思われる。つまり、異性とまともに交流することもできず、現実の人間関係から完全に孤立していて、漫画やアニメなどの虚構の世界に埋没することでしか欲求を満たすことができない。そして成人してからも偏狭的な幼児性から脱却できず、自己中心的で協調性や社会性が欠落している、などといった歪んだパーソナリティ像や異常な心理的要素までもが「おたく」イメージに組み込まれていった。

しかし、1990年代後半から2000年代に入るとそれまではその異様さゆえに敬遠されてきた「おたく文化」が、インターネット技術の革新とその普及もあいまって、ゆっくりと様変わりを始める。インターネット環境の広がり「おたく文化」の大衆化に寄与したことは間違いない。その頃までは「おたく」が好みそうなマニアックな情報は、狭く限られた「おたく」界限でしか得られなかったが、インターネットの力を借りてそれが比較的な簡単に拡散されるようになった。そもそもインターネットテクノロジーを開発し、ここまで一般に浸透させたのが、ビル・ゲイツやスティーブ・ジョブズのようないわゆる「おたく」たちなのだから、両者の相性が良いのは必然なのかもしれない。インターネット空間の広がりから今日に至るSNSの一般社会への浸透という時代の潮流は、人目をはばかるように息を潜めてきた「おたく（文化）」に陽の光を当て、過去の残滓を一掃するのに一役買ったのではないと思われる。

今の世代はもはや「おたく」という字を使わな

い。「オタク」や「ヲタク」を多用する。これは単なる若者言葉のトレンドではなく、イメージの変化に他ならない。陰湿で暗いイメージがまわりついた「おたく」から、深い知識と独自のこだわりを持った「オタク」へ。2000年代に入るとブロードバンド時代を迎え、インターネット空間を利用することで、それまで狭いコミュニティでしか手に入らなかったオタクの通（つう）で希少性の高い情報も圧倒的に共有しやすくなった。こうして「オタク」にさほどネガティブなイメージを持たないデジタルネイティブ世代は、「オタク文化」のさらなる創造性に貢献することになる。古くはSFや鉄道などがその対象であった時代から、漫画やアニメ、アイドルにだけとどまらず、声優、コスプレ、2.5次元、地下アイドル、BL（ボーイズラブ）に至るまで、今や日本の「オタク文化」は世界の「OTAKU」を魅了する。

こうして2000年代以降、新たな「オタク」イメージが醸成され、さらにオタクの一般化が進んでいったと言える。ごく一般的な人々の中にもオタク的な趣味を持つ人が増え、いわばオタク化しはじめた。言い換えるなら、オタクになること、オタクを自称することに抵抗がなくなっていった。今やオタクはどこにでもいる時代なのである。

3. 「萌え」と「推し」

2005年に「オタク」が一般化してきたことを印象づける出来事があった。「電車男」と「萌え」ブームの到来である。「電車男」は、インターネット掲示板「2ちゃんねる」の書き込みを契機としてある男性のオタク（ハンドルネーム「電車男」）が、2ちゃんねるの住人たちに後押しされながら恋愛を成就していくという実話に基づく物語である。この頃、一部のオタクたち間で使われていた「萌え」という言葉が広まり、オタク以外のより広範囲の人たちにも徐々に浸透していったと思われる。1990年代にあったような「おたく」に向けられる侮蔑的な眼差しにも変化が起きていたことを十分にうかがわせるものである。この「電車男」ブームのおかげで、「萌える」のは美少女キャラクターにある種の愛着感情を抱く“偏向的な趣味を持つオタク”だけではなくより一般的な人たち

にも、何かに「萌える」という心の高まりを周囲に表明することを許してくれたと言ってもいいかもしれない。

「萌え」という言葉を正確に定義づけることはきわめて難しいが、必ずしもそこに性愛的な気持ちが伴っているとは限らず、ある人物やキャラクターの容姿もしくは行動に対して、心の内に湧きおこる思慕とでも表現すべきだろうか。一般的な多くの人々が「萌え」を使うようになり、またその「萌え」の対象も、いわゆるオタク男性の嗜好性に沿ったキャラクターに限ったものばかりでなく、より広範にわたることになり、当時の流行語にノミネートされるほど「萌え〇〇」といった表現がオタク界隈の外でもよく見られるようになった。そのことでわれわれは、より「萌え」の表明に抵抗が少なくなったわけではあるが、「萌え」による心の動きをつまびらかに観察すれば、あくまでそこにはひそやかな内なる秘め事といったニュアンスが含まれていたように思われるのである。

たとえば松原ら(2013)は「萌え」を対象、評価、情動の観点から実証的な分析を試み、「異なる対象に異なる評価づけをしているにも関わらず、共通した方向性を持った好意的な情動が持たれていることから、その好意の情動こそを『萌え』の中核と考える」としている。また熊代²⁾は「目の前に描かれたキャラクターそのものをそのまま愛しているというより『好みの特徴を持ったキャラクターや作品を恋にして、自分の空想や想像や願望を膨らませて楽しんでいる』とし、オタクの二次創作性や脳内補完性が「萌え」を理解するための鍵であると言う。

短期間のあいだに概念的意味が変遷し、またさまざまな世代で頻繁に使われていた「萌え」を定義することはきわめて困難な試みであることは明らかである。だが、「萌え」の対象が実在する人物であろうがなかろうが、また状況や「関係性」などのような抽象性の高いコンテキスト(文脈)であろうが、萌えの対象とそれに萌えている私との相互性(もしくは関係性)はほとんどなかった、あったとしても非常に希薄なものだったと言えるのではないだろうか。「萌え」はその対象そのもの

とは切り離された、きわめて個人的で内面的な営みだと考えるべきである。「関係性萌え」という言葉はあるが、これはたとえばAとBというキャラクターの関係性に対して萌えるのであって、萌えの対象と私の関係性を指すものではないことを付言しておきたい。

一方で「推す」ということは、それが2次元であろうが3次元であろうが、あくまでその対象を応援したり、他の誰かに推薦する行為であるので、自己完結的に成立しづらいものである。推す側と推される側というある種の関係性を意識せざるをえないのだ。言い換えれば、自分と自分以外の他者(ファンとファン対象、場合によってはファン同士での関係)が影響し合うことで価値が生まれる行為だと言えるのではないか。

AKB48の生みの親である秋元康は、ファン投票によってグループ内の人気順位を決定する「AKB48選抜総選挙」を行った。ここでの選挙権は、発売されたCDの購入枚数と連動されていたため、ファン心理を利用した金儲け主義という批判を受けた。しかし、そういった批判とはよそにファンの間にはある種の団結力が生まれた。自分(たち)の推しをトップアイドルに押し上げようという強い動機につながったのだ。アイドルグループの運営会社によるマーケティング商法に絡めとられていることを知りつつも、たとえわずかであっても推しがスターダムにのぼりつめる物語に自分(たち)が関与できるという魅力が勝ったということであろう。“運営やプロデューサー”ですら見出すことのできなかったアイドルの魅力を自分(たち)“だけ”が看破して、そして「育てる」ことが可能になったら、また実際にその推しがセンターポジションに立つことになったとしたら、ファンの共同体としていかに多くの人たちが心を高揚させ、自己愛が満たされたのかは想像にかたかない。

このようにして、ファン対象を「推し」と呼び、ファン心理を具現化した行為を「推す」と表現することが定着したのである。90年代までのアイドルであれば、ファンははるか遠くにいて、ただ一方的に見つめるだけしかできなかった。でも今ではアイドルを「推す」ことで、自分(たち)がア

アイドルを「見つけて育てる」ことのできる可能性が生まれたのだ。たとえそれが思い込みや勘違いに近い幻想の類であったとしても、ある意味ではファンとしてそれがリアルな体験として感じられるにちがいない。

4. 「推し」を「推す」ということ

では、なぜ自分がアイドルを育てることができるというある種の幻想ストーリーをリアルなものとして受け取ることができるのか。かつて90年代の終わりに『ASAYAN』という番組内でアイドルグループ「モーニング娘。」が誕生した。これは「シャ乱Q」のボーカルであった「つくし」がプロデューサーになって、まだ誰にも知られていない女の子たちが「モーニング娘。」になっていくストーリーを視聴者にすべて見せるという試みとして話題になった。この番組が端緒となって、無名のアイドル候補生がメジャーへと駆け上がっていくリアリティーショーを多くの視聴者に共有させ、ファンの獲得につなげていくといった流れが作られたと言って過言ではない。

私たちはアイドルを目指す彼・彼女たちのリアリティーショーをどのように見るのか。オーディションを経て、どんどん人数が絞られてくるとは言え、アイドル候補となる男性・女性は大勢いる。そこでデビューするもっと前の段階からそのなかに自分が応援したくなってしまふ特別な「推し」を見つける。この「推し」はきっと将来スターになるにちがいないと。しかし、現実はそんなに甘いものではなく、本当にトップアイドルになれるのはほんの一握りに過ぎない。自分の「推し」が必ずしもプロデューサーや運営から高い評価を受けるわけではないのだ。そこで「推し」は、壁にぶつかり、ときに涙し、大きな挫折を経験する。さまざまに悩み苦しみながらもスターになる人は再び立ち上がり地道な努力を重ねる。多くの不条理を経験しながら、それに腐ることなく健気に自らを奮い立たせる。「いつか多くのひとに評価される存在になれるように。みんなから応援されるようなアイドルになれるように」。往々にしてそういった姿に私たちは心を動かされるのである。そして推す側の私たちはあるとき「私の推しは

もっと評価されてもいいのではないか」という不満を感じる。「こんなにイケメンな（かわいい）のに」。「こんなに歌（ダンス）がうまいのに」。「こんなにがんばっているのに、運営はどこを見ているんだ？」と。

翻って見るに、このリアリティーショーは単に「推し」だけのリアルストーリーではない。それはまさしく今を生きる“私”のリアルなストーリーでもあるのだ。「私はなぜ評価されないのだろう？」。周囲にさまざまな気を配りながら、ひたむきにがんばっているのに、私の努力を誰も褒めてくれないし、認めてくれる人もいない。学校や職場という社会で目立つことができずにあがる人は、要領もよくコミュニケーション上手で、それなりのひとに取り入るのもうまい。そんなひがんだものの見方は多くの人に共感されないのはわかってはいるのだが、こんなにがんばっているのだから「私はもう少し評価されてもいいのではないか」と不満を抱く。でも現実そんなに甘くない。誰かすごい力を持った人がどこかで自分を見ていてくれて、ある日突然スポットライトを当ててくれるなどということはない。そんなときもし「推し」が武道館に行くという夢が叶ったとすればどうだろう。「私」が夢を叶えたのではなく、代わりに「推し」が夢を叶えてくれたのだと知りつつも、それがまるで自分のことのように嬉しく感じられる。“私”がすでに諦めてしまった、もう叶えられないであろう夢をその「推し」に託すことで、私しか知らない「推し」の隠れた努力だけでなく、日頃の自分のがんばりまでもが報われたような気がする。日常生活で自分に辛いことや困難があっても、「推し」ががんばっているから、私もがんばろうと思える。このようにして誰かを「推す」力が自分のリアルを生きる力になるのである。これを現実と幻想の区別がついていない「オタク的心性」による勘違いだと侮ってはいけない。

実のところ、この点においては3次元のアイドルを「推す」のも、アニメや漫画、ゲームなどの2次元のキャラクターを「推す」のも大きな差はないと考えている。2次元のキャラクターが住む世界は言うまでもなくフィクションの世界である。

その作られた非現実の世界に住む2次元のキャラクターに、現実の世界に住むわれわれが勇気づけられるなどということがあっていいのか。それはまさしくオタク特有の幻想であり、単なる思い込みではないのか。斎藤（2009）は、オタクは「虚構コンテキストへの親和性が高い」と特徴づけている。われわれはアニメや漫画、ゲームを楽しむときに、そこで繰り広げられるストーリーにひどく心を奪われたとしても、現実の世界と虚構の世界を混同しているわけではない。では、たとえばアニメの世界にどっぷりハマっているオタクと呼ばれる人たちは、その両者を区別できずに虚構の世界に拘泥しているのかというのももちろんそうではない。オタクはアニメの中の世界に浸ることでストーリーを純粋に楽しみ、ときにはアニメのキャラクターの衣装デザインを模してコスプレを楽しんだり、あるいは原作ストーリーから離れて“二次創作”で楽しむことがある。またアニメを制作する過程での声優同士の裏話やアニメ制作会社のスタッフの苦労話までもがオタクにとっては“おいしいネタ”になる。単にそのアニメのストーリーというコンテキスト（文脈）だけを消費しているのではなく、その周辺にあるさまざまなレベルのコンテキスト（文脈）を含めた一連の遊びがオタクの楽しみ方なのである。

議論を元に戻すと、やはり2次元のキャラクターを推す場合であっても、そのキャラクターが成長していく様は、「推す」側にとってリアルなストーリーとして体験される。このことは実は今に始まったことではない。元来それこそが「物語」を享受することに他ならない。物語を消費するわれわれによって、その物語が自分のリアルな経験と重なり、心がはげしく揺さぶられるような体験になるのは、それが「現実」に起きている出来事かどうかは必ずしも関係ない。たとえば「現実」に今世界のある場所で戦争が行われているわけであるが、日本に住むわれわれはそれを「リアル」な体験として感じられているのか。これは急いで注釈しなければならないが、当然のことながら、かの戦争を自分の身のそばで起きているものと捉えて自分のことのように心を痛めている人があるというのも事実である。しかしそれよりもドラマ

や映画のようなフィクションに共感を覚え、心が「リアル」に動かされるという場合もある。つまり、人生を変えるほど心揺さぶられるような体験が、必ずしも「現実」に起こった出来事によるものとは限らないし、勇気を奮い立たせて生きる力を与えてくれるような人物が、「現実」に生きている人であるか否かということを取るに足らないことなのである。

5. 「推し」とのコミュニケーション

「推し活」はファンがアイドルなど「推し」と呼ばれるファン対象とどのように関与するのか、またどの程度関与するのかというファン行動（活動）の方法を変えた。有名な例を出せば、ジャニーズの男性アイドルのうちわをライブに持参して、「自担」³⁾にアピールをするとそのお返しとしてファンサービス（俗に「ファンサ」と呼ばれる）がもらえることがある。「ファンサ」はそのアイドルによってさまざま、視線を合わせて笑顔で手を振ってくれたり、要望通りの仕草で返してくれたり、ファン自身もどうすれば「ファンサ」がもらえるかを必死に工夫する。女性アイドルの握手会では、ファンが直接言葉を交わしたり、「推し」のリアクションを楽しんだりすることもできる。テレビや雑誌など大手メディアの露出が少ない地下アイドルなどは、ファンとの距離感が近いいため、ファンとの交流がより多様で密になる傾向があり、それだけに重要な意味を持つ。

昨今のアイドル活動にソーシャルメディアの活用は欠かせない。ブログや Twitter、Instagram、また YouTube や SHOWROOM などの動画配信サービスを駆使して、今のアイドル（のマネジメント会社）は情報発信をしたり、ファン獲得のためのアピールをする。こうしたツールをいかに有効に使うかは、現代のアイドルにとって人気獲得のために必須のスキルになっている。歌うアイドルの姿をテレビの画面でただ一方的に眺めたり、CD などの音源から流れてくる音楽をひたすらに聴いていた頃とは違い、ソーシャルメディアというプラットフォームは、「推す」と「推される」という関係に少なからず双方向性のコミュニケーションを価値づけたと言える。

ゲームやアニメのキャラクターなどのいわゆる2次元の「推し活」にも特徴的な楽しみ方があるようだ。「推し」を模した小さなぬいぐるみを自作して、その「推し」と「聖地巡礼」をしたり、一緒に旅をして各地で記念写真を撮り、おいしい食事を共にする。また「推し」の誕生日には「推し」のグッズを飾り付けた“祭壇”を作り、ケーキを添えてひそやかに「推し」の生誕を祝う“生誕祭”を催す。そしてそういう一見きわめて個人的に見える「推し活」は、その様子をSNSにあげることで同じような「推し活」を楽しむ者同士で共有されるのである。そうすることで「推し」の“生誕祭”がいかにも盛大に開催されているのかを確認することができる。そこまでの一連の流れが2次元推しのひとつの“遊び”であり“イベント”であると言えそうだ。一方で、SNSでそのような共有を一切行わず、自分の「推し」と自分以外のファンの関わりを拒否して、完全に「推し」と私だけの体験として楽しむという場合もあって、これもまた「推し」心理の一側面である。

こういった2次元特有の「推し活」は、それをしない人からすればやや奇異に映るのかもしれない。では、なぜSNS空間において“生誕祭”があのような盛り上がりを見せるのか。おそらく誰かがまったく個人的にそのような遊び方を始めて、それをSNSで発信したのがきっかけであろう。それが拡散されたことによって、「面白そうだから自分もやりたい」と思う人が多くいたということだ。ある「推し活」的な楽しみ方を発明（発見）した人があらわれ、それを真似したいと思う人がどんどん増えていくことで“布教¹⁾”にもつながる。男性アイドルとのライブでのコミュニケーションもしかり、女性アイドルとのオンライン上での会話もしかり、ファンによって「推し活」が発掘され、さらなる進化が生まれる。「推し」とファンをつなげる空間やプラットフォームなどの仕組みづくりはアイドルの運営会社が行うものとしても、あくまでそれは遊び場を提供するだけであって、その仕組みや遊び場をどのように使いこなす、そこでの“遊び”をいかに最大化してどう享受するのかは推す側であるファンと「推し」との相互作用にかかっていると見てよい。

そういった何にも規定されていない、誰からも制限されない未確定な“遊びしろ²⁾”が残されているからこそ、「推し活」に多様性が生まれ、楽しみ方の幅が広がったのだ。「推し活」の選択肢が増えることで「推し」に対する関与の仕方をファンが自由に決めることができ、そしてどれほどの熱量で推すのかという関与の度合いも自由に決めることができる。これが「推し活」の魅力であり、多くの人に「推し活」が受け入れられたゆえんであろう。

6. 推しと私のユニークな関係

「推し活」（ファンとしての活動）の多様化や関与の多層化は、推される側のアイドルたちの体験も変えることになった。「推し」の心理として、やはり完成されたエンターテインメントとしてのコンテンツを消費するだけでは満足できなくなっている。アイドルもテレビや写真集などを通じてただ「見られる」だけでなく、ファンの人たちに見つけてもらう、そして選ばれる存在であるという意識も強い。兼高（2018）は、ライブをファンとアイドルの「共創」の世界と捉えて、その両者が「お互いを認め合い、またお互いを必要とし、安心して自分らしくいられる、まさに居場所の要件をよくそなえた空間」であるとしている。

推しと私³⁾の関係というのは、実にユニークで絶妙な関係である。小城（2018）は、以前からあったようなファン対象に対する尊敬や憧れの気持ちに加えて、昨今はずっと身近な存在で相互作用を前提とした「疑似友人」としてファン対象をとらえるようになったことを指摘している。たしかにファンとファン対象との距離の取り方は以前とは変わった。その意味では友人のような関係という見方もできよう。また「推し」の成長を見守りたいという気持ちが強いのであればある意味親子のような関係とも言える。「推し」に恋愛感情を抱く場合には、まるで恋人であるかのように感じることもあろう。

ただし両者の物理的な距離は確実に存在する。距離の取り方が変わったとはいえ、実際に触れ合うことができるような近い距離ではないわけで、本当に心から信頼できる友人でもなければ、深い

絆で結ばれた親子でもなく、もちろん温もりを感じることができるような恋人でもない。だがそういった現実の人間関係には、煩わしさがつきものではないか。距離が近すぎて傷ついたり傷つけられたりした経験、距離を取りたくても切り捨てて代わりを見つけることのできない関係。その点、私と「推し」との心理的な距離は私自身がそれぞれ自由に置くことができる。宇佐美りんの小説『推し、燃ゆ』（2020）に次のような一節がある。

携帯やテレビ画面には、あるいはステージと客席には、そのへだたりぶんの優しさがあると思う。相手と話して距離が近づくこともない、あたしが何かをすることで関係性が壊れることもない、一定のへだたりのある場所で誰かの存在を感じ続けられることが、安らぎを与えてくれるということがあると思う。何より推しを推すとき、あたしというすべてを懸けてのめり込むとき、一方的であるけれどあたしはいつになく満ち足りている。

オタクは「現実の人間関係がうまく築けないゆえの疑似恋愛（人間）関係への倒錯的な傾倒」という批判に長らくさらされてきたわけだが、これだけ多くの人が「推し」との心地よい関係を築いている現状を見ると、そういったそしりは全く見当違いであったと断じてよい。やはり「推し」と私の距離は絶妙である。ある一定の距離からは近づくことはできないが、必要に応じてとても身近な存在として感じることでできる関係なのだ。いや、逆説的になるが、決して近づいて触れることができない距離にいるからこそ、いつもそばにいるような安心できる関係にあると言える。

実在しない2次元のキャラクターとのあいだには相互関係など存在しないではないかという反論があるかもしれない。「推し」との直接的なコミュニケーションがない代わりに想像的なコミュニケーションが可能な“遊びしろ”が十分にあるという強みがある。2次元のキャラクターを推す場合、推しと私のあいだやファン同士のあいだで作り上げる独自で創造的な“遊び”を通じて、推しと私の関わり方を見つけていくという形をとるこ

とは先にも述べた。一定の距離が確保されている3次元のアイドルなどにも絶対に知ることも触れることもできないからこそその“遊びしろ”が残されていたわけだが、2次元の場合はその幅が限りなく無限に近いほど大きな想像性（または創造性）の余地がある。しかし実際の友人関係や恋愛関係のような人間関係にはこういった“遊びしろ”はきわめて少ない。身近で生きている生身の人間はかけがえのない存在であって、キャラクター化することも、二次的に創作することも、自由に解釈をくわえることも許されないのである。このことも推しと私の関係をきわめてユニークなものとして特徴づけている点と言える。

また、かけがえのない実際の人間関係が壊れたり失われたりすることはわれわれにとって耐えがたい苦痛であり、心が深く傷つくのでそれは避けたい。だから無理をして関係を維持しようとすることもあるのだがそれもまたストレスになる。その点、言葉は悪いが「推し」は替えがきく。推しとの関係においては、いざとなれば「推し変」が可能であることも決定的な違いだと言える。

7. おわりに

日常における近い人間関係には、近いがゆえの摩擦や軋轢が生じたり、気遣いが求められることによって個人が思い通りに振る舞えないといった制約が伴うことがある。現代に生きるわれわれはそういった人と人とが関わることによる煩わしさを回避して、個人の自由度をなんとか確保しようとしてきた傾向がある（正木，2019）。

ソーシャルメディアの進化によってその傾向は強まり、同時に適度な他者とのつながりを確保してきたが、その反動として周りに人はいるが、いざとなったときに信頼できる絶対的な人間関係を構築することにも臆病になってしまうという結果を招いた。面倒な人間関係で傷つくくらいなら、かけがえのない人との強いつながりはあきらめて、現実の人間関係では距離を保った無難な関係にとどめておこうというものである。互いに安全な距離をとることが他者に対する優しさであると理解することで納得したのでらう。

しかし「推し」と私の関係は、自分にとって心

地よい居場所、そして壊れることのない安心できる新たな人間関係構築の試みのようにも思える。かけがえのない現実の人間関係ばかりを頼りにするのではなく、かけがえのある「推し」と私の関係をも模索し始めたようで実に興味深い。

〈注〉

- 1) ウェブ電通報 (2021)「推し活」時代に進化するアイドルの価値 No. 4「アイドル本人に聞く。推し活時代のコンテンツづくり」より〈<https://dentsu-ho.com/articles/7756>〉(2022/11/20閲覧)
- 2) 熊代亨「現代社会とオタク 1.「萌え」の歴史と自己愛」より〈<https://polar.shirokumaice.com/nerd/moe04.html>〉(2022/11/20閲覧)
- 3) ジャニーズアイドルの場合、「推し」とは表現せずに「自担」や「担当」と呼ぶことが多い。
- 4) 自分が愛してやまない推しやその推しの作品の素晴らしさについて世に発信すること。
- 5) のびしろやのりしろが柔軟に融通を利かせることのできる範囲を示すように、独自性のある“遊び”に変化できるよう自由な余地を残しているという意味で筆者が造語した。
- 6) ここで言う「私」とは筆者自身ではなく、それぞれのファン個人という意味である。

〈引用文献〉

- 兼高聖雄 (2018)「ライブ、SNS、2.5次元…アイドルたちの生まれる場所」『GALAC』放送批評懇談会、587, pp. 20-23.
- 小城英子 (2018)「ファン心理尺度の再考」『聖心女子大学論叢』132, pp. 182-224.
- 正木大貴 (2019)「SNSは人間関係を変えたのか？」『現代社会研究科論集：京都女子大学大学院現代社会研究科紀要』13, pp. 123-136.
- 松原実香、サトウタツヤ (2013)「対象、評価、情動の観点から検討する『萌え』」『立命館人間科学研究』26, pp. 21-34.
- 岡田斗司夫 (2008)『オタクはすでに死んでいる』新潮新書
- 斎藤環 (2009)『関係する女 所有する男』講談社現代新書
- 斎藤環 (2015)『おたく神経サナトリウム』二見書房
- 宇佐美りん (2020)『推し、燃ゆ』河出書房新社
- VALUES (2022)「トレンドの『推し活』。ファン活動の実態と行動原理を探る」〈<https://manamina.valuesccg.com/articles/2055>〉(2022/11/20閲覧)

The Psychology of ‘oshi’

— The relationship between my *oshi* and me —

MASAKI Daiki

〈Abstract〉

We have recently started to call the people that we are a fan of ‘*oshi*’. Compared to the past, the nature of idol activities and fan activities themselves have changed. That being the case, the purpose of this paper is to discuss the relationship between ‘*oshi*’ and their fans.

In the past, the perception of *otaku* was a prejudiced one, as *otaku* were often isolated from real-life relationships and buried in the world of manga and anime. However, around the 2000s, such perceptions were gradually dispelled, and *otaku* culture became accepted and popularised by many people.

The difference between ‘*moe*’ and ‘*oshi*’ is important. The relationship between the person who is pushing and the person who is being pushed is significant to the psychology of pushing. In a sense, we see ourselves reflected in the blossoming of our ‘*oshi*’. Meanwhile, idols have begun to actively interact with their fans via social media. Fan activities, known as ‘*oshi* activities’, have become diverse as the mutually influential relationship between *oshi* and fans has broadened the range of ways to enjoy these activities.

The relationship between my *oshi* and me is a truly unique and exquisite one. It is only because a certain distance is maintained that we can feel close to each other and find an indispensable source of emotional support in each other.

Key words : *oshi*, *otaku*, idol, fan, human relations