

「萌え」ってなんだろう？ (きっかけ編)

話す人：ウエ紙

どんな話？

萌えるゴーストの作り方について語ります。
(ちょっとだけ)

「萌え」の定義

この講演では
萌え＝「キャラクターの持つ魅力」
と定義する。

メイドさんも、そこらへんのおっさんも、それぞれの
「萌え」を持っている。

「萌え」って難しい？

萌えは個人の感性に依存する。

自分がゴーストに萌えるポイントと、自分以外が萌えるポイントは、多くの場合違ってくる。

「萌え」っていいこと？

目指すべきは皆が萌えるゴースト、とは限らない。

「自分の嗜好を一切描かずに
多数の萌えを狙おう！」

……と言われても、普通は納得できないだろう。

何を目指すか？

萌えの共通点を探ろう。

自分が萌える要素と、多くの人間を惹きつける要素に、どこかしら通じるところはあるはずだ。

具体例・萌え要素(1)

「甘える」

具体例・萌え要素(2)

「照れる」

具体例・萌え要素(3)

「拒絶する」

具体例・萌え要素(まとめ)

「甘える」
「照れる」
「拒絶する」

この3つの要素は、多くの人を惹きつける。
と思う。

具体例・萌え要素(解説)

「拒絶する」
は特殊に見えるけど、実際は普通に使われる。

『ロミオとジュリエット』は有名な例。

まとめ：具体例をどう活かすか？

自分の萌えに「照れ」「甘え」「拒絶」のいずれかのパターンが含まれるかを探す。

そして、そこをわかりやすく描写していこう。

ご静聴ありがとうございました。

この理論は明らかに不完全です。

「甘え」「照れ」「拒絶」以外にも、萌えの要素は多く
あります。

もっと詳しい話は、次のうかべんで……？