

第4章 萌えと鉄道

鉄道は時に、様々な物事とコラボレーションする。これは、近年、注目されているサブカルチャーとも無縁ではない。本章では、そうしたサブカルと鉄道との融合を「萌え¹と鉄道」と表現し、解説する。

1. 鉄道と萌え

鉄道趣味は、いわゆる「オタク趣味(文化)」のなかでは最も成熟かつ細分化されたもののひとつであり、ネットという媒体が形成される以前からほぼ現在の骨格が形成されていた。

しかし、ネットが普及して以降に発生し、急激に伸びたジャンルがある。

それは、「萌え鉄²」と呼ばれるジャンルである。梓外注に示したとおり、本項目では「萌え鉄」とはサブカルチャー（主に、アニメ・ゲーム分野）と鉄道とのコラボレーション領域を指すものとする。

大まかに、「萌え鉄」とは、アニメやゲームなどの二次創作物に登場するキャラクター（萌えキャラ）と鉄道とをコラボレーションさせたものから、オリジナルのキャラクターと鉄道をからめたもの。さらには、鉄道の車輜や路線を擬人化し、キャラクターとして愛好することなどである。更に、アニメタッチのキャラクターのみならず、女子高校生やモデルなど現実に存在する女性と鉄道をコラボレーションしたのも「萌え鉄」のジャンルに含まれる。また、ニコニコ動画などでは、ゲームやアニメのオープニング映像風に鉄道車輜を登場させる映像作品も萌え鉄ジャンルに分類される。

次に、萌え鉄ジャンルを代表する作品・サイトなどを軽く紹介する。

¹ オタク文化におけるスラング。アニメ、ゲーム、マンガなどの特定のキャラクター、仕草などに対して「えもいわれぬ」感情を抱く様を表す。かわいい、かっこいいなどとは一線を画す感情で、主にオタク文化の中で使用されるため、オタクを代表するワードとして定着している。

² 動画サイト「ニコニコ動画」上でつけられるタグ(動画を関連付けするもの)に見られる呼称。「萌え」と「鉄道」を組み合わせて作られた造語である。近年ではニコニコ動画以外での使用も広がっている。今回、本研究誌では、サブカル系文化（特に、萌えと呼ばれるジャンル）と鉄道との融合を指す言葉として「萌え鉄」を使用することとする。

(1)鉄道むすめ

2005年から、TOMIXブランドで鉄道模型を展開する株式会社トミーテック（TOMYTEC）が発売しているフィギュア。実在の交通事業者の制服（現状では女性制服のみ）を、オリジナルキャラクターのフィギュアに着せるという形態を取っている。

1個630円で模型店や家電量販店などで販売されている。登場以降、60種類のキャラクターが生まれ出され、2010年現在で130万個以上を売り上げたと言われる（読売新聞）。これらのキャラクターは東武鉄道をはじめとする大手の鉄道事業者から、上田電鉄などといった地方私鉄。あるいは、日本レストランエンタプライズ、警視庁鉄道警察隊などといった鉄道会社以外の鉄道に関係する女性も取り上げられている。鉄道むすめは、「鉄道」という地域に密着した媒体を取り扱うため、町おこしの素材として活用されることもある。代表例は、埼玉県栗橋町（現：久喜市栗橋町）や、岩手県がある。



図 2-4-1 鉄道むすめ 外川つくしと銚子電鉄 800 形

先述の通り、鉄道むすめは地域振興、まちおこしの手段の一つとして捉えられている。例えば、岩手県知事の達増拓也氏は自身の Twitter 上で次のようなツイート（発言）を残している。

「トミーテックさんが「鉄道むすめ」5周年企画のプレミアム版を発売。人気限定フィギュアを一部アレンジして再録したという六体の、筆頭に三陸鉄道・久慈ありすが掲げられています。一番、三陸鉄道・久慈ありす。

<http://tetsudou-musume.net/>」

経営状態の悪化に苦しむ三陸鉄道にとって、「鉄道むすめ」による路線の周知やグッズ販売はすこしでも収支に貢献してくれるありがたい存在といえよう。

(2) Little TGV

秋葉原に2008年登場した鉄道居酒屋。ジオラマの中をNゲージ車輛が駆け抜ける、著名な「バー銀座パノラマ」とはスタイルを異にしている。公式ホームページには、「世界初の鉄道をモチーフとした萌え系鉄道居酒屋です。駅員風・鉄道の擬人化などのコスプレをした女の子が、電車や有名駅にちなんだ楽しいお食事をお運びします」との記述が見られ、位置づけとしてはメイドカフェを鉄道に移植したものといえよう。

なお、派生形としてひたちなか海浜鉄道などで運転されているメイドトレインなどがある。

(3) 鉄道アイドル

鉄道趣味界はとかく男の世界であり、近年女性鉄道ファンに対して裾野が開かれてきたが、その一端を示すのが鉄道アイドル（鉄ドル）と呼ばれる存在である。一般的には、鉄道ファン向けの番組やイベントに出演する「鉄道好きの」アイドルということになる。代表的な存在として、木村裕子・豊岡真澄（08年引退）等がいる。

(4) 鉄道擬人化

『きかんしゃ やえもん』（阿川弘之・岡部冬彦、岩波書店、1959）に代表されるように、昔から鉄道車輛や施設を擬人化するというジャンルは存在したが、擬人化した鉄道路線・車輛を「萌え」の対象として捉えられたのは比較的近年である。

鉄道擬人化を取り扱った同人誌の販売会は2005年頃から開催されており、開催当初は、「鉄娘ファン」と称したこうした販売会は現在「鉄娘でGO!」（<http://blue-st.net/tetsu>）と名称を変更している。

更に、2006年には鉄道擬人化では代表的な存在である患知仁氏が自身のウェブサイト上で発表した擬人化キャラクターをもとにしたマンガ「電車学園モハモ八組」を一般商業漫画雑誌に連載し、同作品をもとにしたフィギュア「RAIL GIRLS」も発売された。

また、これらの鉄道擬人化は主に男性対象であったが、2009年に『青春鉄

道』(青春、メディアファクトリー、2009³)という鉄道擬人化マンガが発売された。この作品の特徴として、登場キャラクターは東海道新幹線、山陽新幹線などの鉄道路線であり、キャラクターはすべて男性化されていることがあげられる。

おもに女性を対象とした類似の作品としては、2009年からインターネット上で発表され、同年に地上波放送でアニメ化された『ミラクルトレイン』がある。こちらは、登場人物が東京都交通局・都営地下鉄大江戸線や東日本旅客鉄道・中央線の「駅(六本木、都庁前、あるいは新宿西口など)」を擬人化したものである。この作品について取り上げた朝日新聞の記事を参照すると以下のような記述が見られる。

(筆者注、製作は)情報技術(IT)関連の企業に勤める女性4人が作った「ミラクルトレイン製作プロジェクト」が手がける。1人が鉄道マニアで「毎日利用する駅をもっと身近に」と駅の擬人化を提案したのがきっかけだ。<中略>

ファンの9割が女性で中高生から40代まで幅広い。ファン同士が駅を巡るツアーを組んで遊んでいる。

このように、男性が圧倒的に多い鉄道趣味界の中でも女性による創作が積極的に行われている領域であることは特筆に値する。女性の視点は「鉄子」の鉄活動とはやや性格を異にするが、鉄道ファンの行動ベクトルと近似したものが感じられる。



図 2-4-2 『青春鉄道』 表紙

³ この作品は同人誌としてコミックマーケットなどで発売されたものを再収録・編集したものの。

(5)企業公式キャラクター

「鉄道趣味」と果たして形容できるかどうかは不明だが、鉄道会社も公式的に美少女(萌え)キャラクターを設定し、活用している例も見受けられる。鉄道むすめを活用している西武鉄道・三陸鉄道とは異なり、企業独自に設定している。場合によっては、企業公式キャラクターが鉄道むすめに取り入れられたりしている。

こうして設定されたキャラクターはホームページ上やイベントなどで使用される他、キャラクターグッズの発売が行われたりして鉄道むすめとともに鉄道趣味界に影響を与えている。

例としては、以下に挙げた東武鉄道(このキャラクターは「鉄道むすめ」化されている)、京浜急行電鉄、関水金属(KATO)などである。



図 2-4-3 東武鉄道ホームページ上に登場するキャラクター



図 2-4-4 京急電鉄ホームページ上に登場するキャラクター

2. 萌えと鉄道はなぜ融合したか。

高校の同級生で、大学に入学してから鉄道研究会に入会した友人が夏期休暇に出会った際に話したところ、彼が鉄道ファンのみならずアニメオタクに近づきつつあることを感じた。その旨を彼に告げたところ「鉄研はそういう人ばかりだから」とあっけらかんと述べた。

彼の所属する大学鉄研は関西の名門である。なにも鉄道研究活動をおろそかにして鉄道以外の活動を熱心に行っているわけではない。振り返って、一橋鉄研はどうか。現状7名の部員のうち、サブカルチャーに興味関心を寄せるものは少なくとも4人いる。分母が小さいのでなんとも評しがたいが、第二部一章で取り上げた「鉄道ファン実態調査」を参照すると、10代~20代男性26人中9人が鉄道以外の趣味としてアニメを挙げ、4人がゲームを、5人がマンガを挙げた。

先述したとおり、鉄道ファンとは他カテゴリーとも親和性を持っており、他の交通機関やミリタリーとは特に親和性が高い。

しかし、これといって鉄道とアニメが結びつく要素は全くない。一部の鉄道(アニメ)ファンが論ずるところによれば、アニメやマンガ、ゲームに登場する鉄道の描写は他の交通機関の描写に比べてもラフに描かれやすい(筆者は右側通行で全力疾走する新幹線を『釣りバカ日誌』(やまさき十三・北見けんいち、小学館、1979)で発見したことがある)。つまり、サブカルの中の鉄道描写が素晴らしいから、などという理由ではないのは明らかである。例外的な作品として、『銀河鉄道999』(松本零士、少年画報社、1977)が挙げられるが、回答者の年齢層を考えると、アニメとして同作を想起した例は低いと考えられる。

では、なぜ一部の鉄道ファンはサブカルに走るのか。

私は長い間、鉄道ファンとオタクの共通性が見いだせずにいた。つまり、具体的かつ客観的な証拠を見つけることである。具体的でなく客観的でもない共通性、例えば「引っ込み思案が多い」「コミュニケーションスキルが低い」「雰囲気暗い」などというのは羅列できるが、それはなにも鉄道ファンとオタクのみに言える共通性ではないし、筆者の狭い人間観察の中ですら反例が生じている以上客観性に富むものとも言い難い。

突破口を探すべく、いくつかの「オタク論」に目を通した。ふと手に取った『オタク女子研究 腐女子思想体系』(杉浦由美子、原書房、2006)の中に、酒井順子(鉄道好きとしても著名)に関する記述があった。

＜前略＞ 古典を今風にさらりとアレンジしています。お洒落ですね。オタクはこういうとき、どこかにマニアックな記号を埋め込んでマニアであることを示唆しようとするものですが <後略>

酒井順子がオタクであるか、というのはこの場合重要ではなくて、重要なのは「どこかにマニアックな記号を埋め込んでマニアであることを示唆しようとする」という箇所である。

たとえば、現在、アニメ界では『けいおん!』(2009)という作品がブームの絶頂を迎えた。従来、非オタクであった人間も本作を視聴しているようで、そこかしこで『けいおん!』の話を書く。しかし、本作流行以前からオタクであった層の一部は『けいおん!』によって流入した層を軽蔑し、自己と区別(線引き)するかのような発言・行動をする場合もあった。

オタクの思想を表す発言として

「オレは をリアルタイムで知っているし、××はデビュー当時からファンだった。 の作画は の時より向上しているし構成も上手くなった。新参者のお前に何が分かる」

というものがある。 ~ は具体的な個人(声優・監督など)や団体名(アニメーション製作会社など)が入る。これを、 ~ を車輛、路線、メーカーなどに置き換えれば鉄道にも同じことが言える。

こうした思想の背景には、意識的に差異化・分類化、そして階層化するオタク社会の構造がある。

ブルデューは、社会に生きる人々が無意識・意識的に日常生活のなかで他者や他集団との差異化・分類化を行っているとして述べた。そうした背景として、人々の心理にある、社会における「上昇志向」、すなわち「卓越化」の願望を指摘した。文化消費圏域において、それは文化的正当性の獲得という問題になる。

ブルデューやブルデュー研究を引き、オタク社会における「場」の検討を行ったものに鷗陽宇亮の研究がある(鷗陽 2008)。

この研究に関する詳細を述べる紙幅がなく、筆者のブルデュー理解も不完全なものであるため、直接同研究内容には立ち入らないが、美少女ゲーム場における文化的正当性を巡る争いに関して論じた場面⁴は、最終章で鉄道趣味

⁴ 美少女ゲームを、内容に応じて分類し、いずれの内容が美少女ゲーム場における文化的正当性を持ち合わせているかを、それぞれの内容を支持するグループ間で議論されている。

の正当性を論じる場面と非常に似通ったものである。更に、前項では「マナー」の語りが存在し、公共の場での振る舞いの是非に関してオタクたちの主張が取り上げられている。

鉄道ファンと美少女ゲームオタクは研究アプローチの手法からして似ていると言うことになる。しかし、こうした共通性は状況証拠に過ぎず、鉄道ファンとオタクがなぜ結びつくのかを直接的に説明するものではない。ひとつの仮説として、両者の分母の大きさがある。交通系の趣味の中では鉄道ファンが最も多く、サブカルチャーの趣味とたまたま融合しただけ、というものである。

だが、この理論は肩すかしを食らった感覚がある。

振り返って、冒頭の発言に戻ると、「みんなそうだから、私はオタクにならざるを得ないのだ」という趣旨にも聞こえる。

2章でも述べたように、鉄道ファンのコミュニティは閉鎖性が高い。とくに、大学鉄研だと、鉄道以外でも情報を交換することが多いため、鉄道以外の話題でも、内容が限定されやすく、コミュニティの参加者がそのコミュニティ内で快適に過ごすためには共通の話題を獲得するしかない。そのツールとして、手近なサブカルチャーを使用した可能性がある。

閉じたコミュニティでは、ある一人が積極的な情報流入を起こした場合、雪崩を打つようにその情報を共有する傾向がある。某大学（先述の友人が在学する大学）のみならず、当一橋鉄研もその例である。

更に、幼少期から一貫して鉄道に打ち込んだ人は、間違いなくオタク気質が育っている。そうした彼らに、何かにはまる「きっかけ」を与えてあげれば、簡単に、鉄道ファン兼オタクが完成してしまうのかもしれない。

筆者の個人経験、それはたまたま深夜に見たアニメが原因であった。

ひとつの物事に集中できる人は、うかつに深夜アニメなぞ見ない方が良いのである。

鉄道趣味を始めるきっかけが、幼い頃にあるのと同様に、アニメ・マンガなどの趣味も幼い頃から継続と中断を繰り返し経験した結果であるように思える。実際に、鉄道ファンではないオタク数人にインタビュー調査を行った結果、幼稚園時代に仮面ライダーや戦隊ヒーロー、美少女戦士アニメなどが現在に至る出発点であったと答えている人が多かった。

そして、そのまま継続するか中断を経て、現在に至っている。男性の場合、幼い頃は鉄道趣味に興味を覚えつつ、小学校入学と同時に「ポケモン」など

の影響もあって鉄道趣味から離れたとの回答もあった。

彼らは、現在でも鉄道趣味にまったく興味が無いわけではないようで、なんらかの「きっかけ」があれば復活の可能性を否定しない、と回答した人もいた。

こうしてみると、鉄道趣味とサブカルチャーは、やはり「同根異種」な趣味であり、両者を兼ねるオタクが少なくないとしても、それは不思議ではないのかもしれない。