

第7章 「萌え」とは何か

(1) 「萌え」の定義⁽¹⁾

言葉の定義は時代と共に変化することがあり、時には新しい意味が加わる、また、新しい言葉が誕生することがある。一般的な言葉の定義の定着度を見る場合には『広辞苑』はよい参考となろう。

新村出編『広辞苑』(第6版、2008)を開いてみると次のようなことがわかる。

【萌え】見出し語なし

【燃え】もえること。もえぐあい。(新村 2779)

【萌える】①芽が出る。きざす。芽ぐむ。②利息がつく。(新村 2780)

一般用語としては2008年段階では見出し語に入っていない。「おたく」はすでに見出し語としてあるが、「腐女子」はない。そこでウェブ上での定義を見てみたい。Hatena Keywordでは次のような記載がある。

オタク特有のスラング。

2004年、流行語大賞ノミネート。2005年は「萌え～」として流行語大賞トップテン入り。一般に「架空のキャラクターに対する愛情」として理解されることが多い。が、マスコミ的にはオタク全般に対するイメージと合わさり、歪んだ伝搬をされることもしばしばである。なぜか萌え＝メイドさん、のニュアンスが付加されるなど。

語源について

1990年頃から、ある特定の(名前に「萌」の文字が含まれている)アニメキャラクターや声優などのファンの中で使われていたとされる。その発信元が誰のファンからなのかは諸説紛々ある。

NHKのアニメ「恐竜惑星」(1993年～)のヒロイン「萌」説

「美少女戦士セーラームーン」(1992年～)の「土萌ほたる」説

声優の「長崎萌」(1995年～)説

石はしる垂水の上の早蕨の萌えいずる春になりにけるかも(万葉集/志貴皇子)(785年～)説

実際には「燃える」のミスタイプ説、駄洒落説が有力であり、上記の三例は成立過程のひとつに過ぎないとみなす識者も多い。

「萌え」と語幹で切って名詞化されているのは、「萌える」という動詞としてだけでなく、「萌え萌え」という反復語(擬態語に近い)や「萌え～!」という感嘆詞(これは上記の「萌」という名前のヒロインを叫んだものでもある)として用いられることが多かったため。こういった擬態語や感嘆詞としての表現は、「燃える」の方が先行し

ていたことに注意（パソコン通信の過去ログなどで「燃え燃え」や「燃え〜！」といった会話が発見できる）。

そもそも「燃える」という表現自体が、キャラクターへの愛情を自然現象に喩えたメタファーだったわけだが（「心温まる」という隠喩表現があるように）、「芽生える」という意味の「萌える」の方が、より適切なメタファーとして機能したため、現在の普遍性を獲得しえたのだと思われる。⁽²⁾

「ニコニコ大百科」では次の通りである。

草木の芽が出る(伸びる)様。

アニメ、漫画、ゲームなどにおける、対象へのある種の感情。⁽³⁾

「語源由来辞典」に次ぎのように掲載されている。

【意味】 萌えとは、アニメやゲームの少女キャラなど、架空のキャラクターに抱く擬似恋愛的な好意。何かが好きなお様子。何か熱中するさま。

【萌えの語源・由来】

萌えの語源には、NHK教育テレビの『天才てれびくん』で放送されたアニメ『恐竜惑星』に登場するキャラクター名「萌」に由来する説。

『美少女戦士セーラームーン』のキャラクター名「土萌（ともえ）ほたる」の「萌」から、「萌」（萌え）」になったとする説。

雑誌『なかよし』の連載漫画『太陽にスマッシュ!』の主人公「高津萌」のファンが、「萌ちゃん燃え燃え」としていたものが「萌え萌え」になったとする説。

その他のキャラクターや声優の名前からなど諸説あるが、これらの説は「萌え」という語が成立した過程に過ぎないと考えられている。

また、昔は「もえる」の変換で「萌える」が一番目に表示されるソフトもあったことから、「燃える」の誤変換で「萌え」になったとする説もある。

しかし、上記のような過程があったとしても単なる誤変換から普及したとは思えず、単純に「燃える」とは異なる感情を表現するため、「萌え」が用いられたと考えるのが妥当で、感情表現の言葉であることや、成立の仕方・背景などから考え、一つの事象から成った言葉とみること自体が語源を追求する上で不自然である。

『恐竜惑星』のキャラクターの名前は「鷺沢萌」ではなく「結城萌」であるなど、語源とは直接関係ないことまで萌えの語源については他の言葉に比べ様々な検証をされているが、これはオタク用語から発したことや、「自分だけが知っている」というオタク特有の無意味なステータス意識にあると言えよう。

「萌え」という語は、1993～95年頃、現在のインターネットの前身となる「パソコン

通信」から普及し、オタクの隠語として多く用いられ、2000年頃より「萌え」の語は社会的にも認知されはじめた。

以降、インターネットの急速な普及したことや、「萌えビジネス」と言われるようにオタクを相手にしたビジネスは市場が活発なこと、一般人とオタクの境界線が狭まったことなどから、社会的にもオタクが一般人と同じであるかのような錯覚に陥り、同時に「萌え」の語も一般化し、2005年には流行語大賞として選ばれるまでになった。⁽⁴⁾

ここで「萌え」をメインにして扱っている本はないかとインターネットで検索してみよう。すぐに出てくるのは萌えキャラクターの書き方、描き方といったイラストの教科書のようなものだ。『電撃萌王』の雑誌もよくヒットする。当然ネット上でも公式サイトとして電撃文庫公式サイトを開設している。アスキーメディアワークスが運営している。この電撃文庫をあまり侮ることはできない。イラスト等が総務省の等のHPに掲載されているが、著作権等の問題もあることから、アスキーメディアワークスのHPを引用しておきたい。

ご案内 2016年2月12日

報道関係各位 株式会社KADOKAWA

電撃文庫『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』

総務省「18歳選挙」キャンペーンとコラボ！

<ヒロイン・高坂桐乃が表紙の特製小冊子を無料配布>

株式会社KADOKAWA（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：松原真樹）アスキー・メディアワークスが発行するエンターテインメント・ノベル「電撃文庫」では、『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』（著／伏見つかさ イラスト／かんざきひろ）を発行しております。このたび、電撃文庫の大人気作品『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』が総務省「18歳選挙」キャンペーンとコラボレーション、特製小冊子『俺の妹が18歳選挙キャンペーンモデルになるわけがない ～高坂桐乃と学ぶ18歳選挙～』を製作し、無料配布を実施中です。

2016年6月19日より、選挙権年齢がこれまでの20歳以上から「18歳以上」に引き下げられることになり、現在、総務省による「18歳選挙」キャンペーンが展開されております。

電撃文庫『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』では「18歳選挙」キャンペーンとコラボレーション、「18歳選挙」キャンペーンモデルに扮した『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』ヒロインの高坂桐乃（こうさかきりの）が表紙を飾る特製小冊子『俺の妹が18歳選挙キャンペーンモデルになるわけがない ～高坂桐乃と学ぶ18歳選挙～』を製作いたしました。小冊子には、電撃文庫『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』

著者である伏見つかさによる新たな『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』書き下ろし小説と、イラストレーター・かんざきひろ描き下ろしのイラストが掲載されています。⁽⁵⁾

若者へのアピールとしてこうしたマンガのキャラクターが登場してくることは決して驚くことではないが、総務省がこれを利用したという点に注目しておくべきだろう。ニコニコ超会議に後援として名を連ねている総務省としては、若者へのアピールとしてポップカルチャーのアイテムを活用することは、決して不思議なことではない。

(2) 脳内恋愛とフェティシズム

「萌え」を考える上で避けて通れないものに「脳内恋愛」と「フェティシズム」がある。「萌え」とは一体何であろうか。「脳内恋愛」は本田透(b.1969)が命名した考え方である。「萌え」と「脳内恋愛」について本田透『萌える男』(2005)には次のように説明されている。

「萌え」とは「脳内恋愛」であると本書では定義したい。もちろん、厳密に言えば恋愛というレベルでは語れない「萌え」も多数あるのだが、あまりにも広範囲に拡散してしまうと論じにくいので、本書では「脳内恋愛」としての「萌え」に限定して論じることにした。「萌え」系オタクの特徴としては、性格的に女性的、というよりも少女的な感性を持っている人が多いことがあげられる。女の子のイラストやフィギュア、抱き枕、動物のぬいぐるみなどを収集するという行為は、二昔ほど前の時代の少女の趣味と同じだ。ゆえに萌えオタクには、自分たちオタクをターゲットにして製作された萌えアニメだけでなく、児童向きのアニメや少女小説の世界に「萌え」を発見して脳内恋愛関係に落ちるとい人が多い。たとえば萌え市場で人気のあるアニメ「ふたりはプリキュア」は本来児童向けの作品だし、「マリア様がみてる」は『コバルト』で連載されている少女小説である。萌えオタクは、自分の精神の内面に女性キャラクターの人格を取り込んで仮想構築していくのだ。(本田 81)

「脳内恋愛」の定義についてウェブ上の **Hatena Keyword** の定義は次の通りである。

本田透の著書「電波男」の中で提唱されている概念のひとつ。脳内で、自分の好きな萌えキャラ（脳内彼女）との恋愛を妄想する行為を指す。「デジタル恋愛」とも。「電波男」では、既存の恋愛資本主義を打ち破るものとして「脳内恋愛宣言」を掲げている。⁽⁶⁾

本田によれば、「萌え」の先駆者はゲーテやダンテであると言う。

ゲーテやダンテといった文学者・詩人たちもまた、脳内の萌えキャラを崇拜し萌えキャラに恋い焦がれ続けていた。ダンテは『神曲』の中で地獄・煉獄を巡り、その後天国で初恋の女性ベアトリチェーに再会する。(本田 83)

さらに「文学と科学」が融合した「萌え」としてササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』(2004)で次のようにも述べている。

産業革命によって「科学的な萌え」の可能性が生まれた。十九世紀、リラダンが『未来のイヴ』を著して、二十一世紀の萌えを時代を予言している。(ササキバラ 20)

ロボット(アンドロイド)への「萌え」は古代ギリシャの彫像への「萌え」が原点であると言ってもよいだろう。彫像への萌えがフィギュア萌え族の先駆者と言うことができるかもしれない。「萌え」という言葉はいつ頃からどのようにして誕生したのだろうか。ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』(2004)によれば以下の通りである。

八〇年代末頃にパソコン通信のチャットで文字変換遊びをするうちに発生したと思われる用語で、九〇年代のインターネット時代になって広く用いられるようになりました。パソコンの日本語変換キーを押すうちに「燃え〜」(熱血的であるさま)が「萌え萌え〜」となり、それを面白が会話に使い始めるという流れです。(ササキバラ 20)

「萌え」という言葉が生まれる前からこうした現象があったことは言うまでもないことだが、それはいつ頃であったのだろうか。また、アニメに対する萌え現象はどの作品あたりから対象であったのであろうか。これについてササキバラは以下のように続けて紹介している。

まんがやアニメというジャンルで、キャラクターに「萌える」という行動が多くの人に共有され、ムーブメントとしてはっきり確認されるようになったのは、現在知られている限りでは一九七二年〜一九七三年頃のことです。まだ「萌える」という用語は存在しませんでした。アニメの好きな女性たちが、この時代にそのような行動を起こしていました。

このとき「萌え」の対象となったのが、七二年に放映されていた「海のトリトン」や「科学忍者隊ガッチャマン」などのテレビアニメのキャラクターたちです。中でも、最初に大きな人気を集めたのは「海のトリトン」でした。(ササキバラ 21)

ササキバラは女性と男性とでは「萌え」は異なると指摘している。では男性読者の「萌え」はどのあたりを起点として考えたよいのだろうか。

男性のまんが読者やアニメファンの中で、「萌え」という行動がマニアックなムーブメントとして明確に確認されるようになるのは、一九七九年頃から八〇年代初頭にかけてのことです。女性に比べると、かなり遅れて始まります。

それは、少年まんが誌におけるラブコメブームと、同人誌やマイナーコミック誌におけるロリコンブームと呼ばれる現象でした。(ササキバラ 21 - 22)

マンガやアニメのキャラクターが「萌え」の対象となるのは、全体的なイメージに対するものだ。さら「萌え」の本質を考えるにあたりもう少し他のものも見ておきたい。鳴海丈『「萌え」の起源』(2009)で気になる記述がある。

「萌え」的な要素の本質とは、要するにフェティシズムです。(鳴海 75-76)

「フェティシズム」を念のため新村出編『広辞苑』(2008)でその定義を確認しておこう。

【fetishism】 ①呪物崇拜。②物神崇拜。③異性の衣類・装身具などに対して、異常に愛着を示すこと。性的倒錯の一種。(新村 2426)

なわち、「フェティシズム」が対象となる実体が必要であるのに対して、「萌え」は全体のイメージ、観念的なものということになるのではないだろうか。その意味では本田の言う「脳内恋愛」という表現は的を得ていると思える。鳴海丈『「萌え」の起源』(2009)では「萌え」的な要素の本質として「フェティシズム」に触れているが、「異常に愛着を示す」という点については共通点があるものの、「萌え」と「フェティシズム」とは明らかな違いがある。しかし、「フェティシズム」に触れることで、「萌え」の本質をより鮮明にすることができた。

(3) 「萌え」とアイドル

「萌え」は実体に関係なく、全体のイメージ、観念的なものということになるのではないかと捉えてきた。ここで木島由晶「なぜキャラクターに『萌える』のか」(2008)に注目しておきたい。

二〇〇〇年代前半の「萌えバブル」と呼ばれた段階をこえ、アニメやゲーム風のキャラクターは、今やすっかり私たちの日常に浸透したように思われる。「萌え」は二〇〇五年の流行語大賞にノミネートされ、それまでオタク青年の占有物と見なされてきた美少女キャラは、それとは無縁に思えるような場所、たとえば自治体のマスコット

トに用いられるまでになった。(木島 147-148)

そして、木島はさらに「萌え」がさらに発展したものとして次の様に述べている。

今日のオタク文化には、実在しないキャラクターを愛でやすい環境がととのっており、また、今日のオタク青年は、それを愛でる作法に習熟している。このことを別の言葉で整理するならば、「萌え」に象徴される「お約束」の作法が浸透した結果、コミュニケーションの相手がヒト（人間）である必要性は急速にうすれ、代わりにモノ（作品）を相手にしたコミュニケーションが台頭してきたという構図で理解できるはずだ。

だとすると、こうした状況の行きつく先に、モノとのコミュニケーションのみを徹底させたライフスタイルも考えられるだろう。小説家の本田透が提案する、『脳内彼女』との幸せな結婚生活がそれだ。本田の著書『電波男』（本田 2005）には、プロフィール欄に彼の「家族」が紹介されている。「妻：川名みゆき」「妹：本田悠」「妹：涼宮茜」「妹：藤堂加奈」「メイド：なぎさ」。これらはすべて、パソコンのディスプレイ上に表示された美少女キャラである。本田によると、「二次元」の美少女とたわむれてさえいれば、もはや実在する人間と恋愛しなくてよいのだ。

もちろんこれは冗談である。(木島 161-162)

「萌え」の正体を知るために「フェティシズム」についても触れてきたが、もうひとつの流れをとして日本独特のアイドル文化を無視しては考えられないだろう。

アイドルはみんなから愛される存在であることから、いわゆるスキャンダルはあってはならないこと。そのため、プライベートの部分を隠すことによって、生活感が見えなくなり、より偶像化される傾向となる。芸能人である以上、歌唱力やパフォーマンスの面で洗練されていることが求められるはずであるが、ファン自体も必ずしも完璧なパフォーマンスを求めている傾向がある。

アイドルには「若い」「こども」といったイメージが常にあり、そこから未熟さが容認されている。求められているものはむしろ「ピュア」なイメージであり、ルックス的なもの、現在ではファッションも注目を浴びている。なお、芸能人だけでなく、スポーツ界等でも若くして脚光を浴びると「アイドル」視されることがある。(木島 294-295)

アイドル文化が開くには TV の普及と『スター誕生!』（1971 年 10 月 3 日～1983 年 9 月 25 日の 12 年間放送）のようなスターにどうやってなれるのかが一般の人達にも可視化されたことが大きな要因である。歌番組も多かった。特に以下の 3 つの番組は象徴的な存在であった。

『夜のヒットスタジオ』(1968年11月4日から1990年10月3日。フジTV系列)

『紅白歌のベストテン』(1969年10月6日から1981年3月23日。日本TV系列)

『ザ・ベストテン』(1978年1月19日から1989年9月28日。TBS系列)

1970年代はアイドル文化が花開き、1980年の松田聖子のデビューでアイドル文化がさらに映像文化の中心を占めるのではないかとこの勢いもあったが、TVでの歌番組の減少、その後のインターネットの誕生により、異常な盛り上がりはおさまることとなる。一方、『スター誕生!』が終了した1983年には「おたく」という言葉がマスコミに登場し、これまであまり取り上げられることがなかった「おたく」の生態が明らかになると、命名はされてないが、「萌え」といったような現象はマンガやアニメのキャラクターへの過度の愛着はすでに存在していた。しかし、「萌え」として一旦名前を与えられると、オタク以外の人にもこうした現象はあつという間に広がっていった。実在の人物への強い憧れ、愛着は今でいうカワイイと合いまってアイドルに注がれて来た。マンガやアニメのキャラクターの多様なものもあり、リアルなアイドルに惹かれていく若者がいる一方、2次元の世界、架空の世界のキャラクターに魅了されていく若者が出てきた。魅了される対象の選択の自由が認められるようになったと考えた方がいいのかもしれない。つまり、「萌え」という概念が日本で誕生した背景には、それまでのアイドル文化での過度の愛着といったようなものが根底にあったということになる。これをかなり高めたものが「おたく」と呼ばれ、最近ではインターネットの登場により「オタク」へと進化した。⁽⁷⁾ この進化の副産物が「萌え」ではないかと思える。「萌え」もまた変容し、「工場萌え」といったような「工場の夜景が好き」といったような内容をあえて「萌え」という言葉で命名することで、「オタク」どうよう一般化、ライト化する傾向にあるのではないだろうか。

(4) 外国人の観た Moe

外国人は“Moe”をどうとらえているのかも紹介しておきたい。Patrick W. Galbraith, *The Otaku Encyclopedia* (2009)では次のように説明している。

Another possibility is it came from Sagisawa Moé—the name of a childish character in the ANIME *Dinosaur Planet* (1993)—or Takatsu Moé from *Taiyo ni Smashu* (1993); and later spread to include the child-like Tomoé Hotaru from *Salior Moon S* (1994). One last possibility is suggested by OKADA TOSHIO, who says moé was first used to describe the budding beauty of childlike GRAVIA idoru.

Regardless of where it came from, a character described as moé today is an

amalgam of LOLICON and BISHOJO features. Most are infantile and bright and have massive, wet, dog-like eyes. They can seem almost animal-like, alien, or androgynous. The appeal of moé relates to childlike purity, so it should come as no surprise that moé characters tend to be younger than KAWAII BISHOJO school-girls. The lolicon image is now considered too “real,” and too sexual, so moé is used instead to define a fantasy love or desire.

Taking this a step further, MANGA artist Akamatsu Ken of *Love Hina* fame believes that moé is the latent mothering instinct in men who want to protect and raise these imaginary characters but at the same time are sexually drawn to them. Similarly, FUJOSHI read YAOI manga as moé when a pure friendship between male characters becomes transgressively and sexually intimate. In both cases, sex with the moé character is the opposite of the fetishized purity fans say they seek, and often takes the form of abuse. As weird as this may be, psychologist Saito Tamaki has suggested that without the fantasy outlet of moé a significant portion of the Japanese population would actually become deviant. (Galbraith 154-155)

また、Héctor Gracia. *A Geek in Japan* (2010)では次の通りである。

Moé is the otaku world par excellence. Its exact meaning is difficult to explain. It's a kind of exclamation to declare one's passion/love for anime or manga character considered adorable/pretty. You might use it, for example, “You're a big-eye moe,” meaning you have thing of fetish for anime girls with big eyes.

The origin of the word isn't known for certain, but one of the most likely theories is that it came from anime series like Sailor Moon, because the girls in them, like Hotaru Tomoe, were so adorable.

In 2005 there was a *dorama*—a *terebi dorama* (see chapter 10)—and a movie called *Densha Otoko*. The story was about an otaku who fell in love with a girl from a rich family. In the series, the hero often chats with his otaku buddies, and one of the most frequently used words is *moe*. Thanks *Densha Otoko*, the word became popular. Today, it's commonly used in ordinary conversations as a synonym for beautiful or sexy. (García 92)

いわゆる「萌え」を象徴する作品として『電車男』を取り上げるあたりは少し疑問もある。また、先にも述べたが「萌え」には脳内恋愛という様相もあり、『電車男』の場合には脳内恋愛の現実化という行程があり、「萌え」の本来の意味とは少し異なるのではないかと思わ

れる。この点に関して言えば、Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)の方が「萌え」を的確にとらえているように思える。萌えの語源としてNHK番組『天才てれびくん』内で放映されたアニメ作品『恐竜惑星』(1993)のヒロイン「鷺沢萌」に由来するとの説もある。⁽⁸⁾

参考資料

- (1) 「(1)『萌え』の定義」の初出は拙著『オタク文化論』(イーコン、2012年1月)の「萌え」に加筆修正を施した。
- (2) 「Hatena Keyword」(<http://d.hatena.ne.jp/keyword/%CB%A8%A4%A8>) (2016年4月16日アクセス)
- (3) 「ニコニコ大百科」(<http://dic.nicovideo.jp/a/%E8%90%8C%E3%81%88>) (2016年4月16日アクセス)
- (4) 「語源由来辞典」(<http://gogen-allguide.com/mo/moe.html>) (2016年4月16日アクセス)
- (5) 「電撃文庫『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』 総務省「18歳選挙」キャンペーンとコラボ! <ヒロイン・高坂桐乃が表紙の特製小冊子を無料配布>」(<http://asciimw.jp/info/release/pdf/20160212.pdf>)(2016年4月24日アクセス)
- (6) 「脳内恋愛」(<http://d.hatena.ne.jp/keyword/%C7%BE%C6%E2%CE%F8%B0%A6>) (2016年4月24日アクセス)
- (7) 「おたく」から「オタク」への進化についてはこれまで佐々木自身が触れて来た。特に「1983年はオタク元年」ということについては筆者自身が特に以下の特別講義・研究発表・講演等で述べてきた。
「パブリック・ディプロマシーとしてのクール・ジャパン」(特別講義、明海大学ホスピタリティ・ツーリズム学部ホスピタリティ・ツーリズム学科、2014年10月28日)
「英語の教材研究事例～ポップカルチャーの活用：アニメ・マンガを中心に～」(日本英語文化学会第129回月例会、昭和女子大学研究館6S02、2014年12月13日)
「ポップカルチャーの行方」(文化統計研究会、国際文化会館、2015年3月22日)
「ポップカルチャーとしてのハロウィン」(『武蔵野学院大学日本総合研究所研究紀要』第13輯、武蔵野学院大学日本総合研究所、2016年3月)、1-6頁
* 資料については「佐々木隆研究室」(<http://www.econfn.com/ssk/newpage2.html#link>)で公開している
- (8) 斎藤環『戦闘美少女の精神分析』、p.61。／「恐竜惑星登場人物紹介」(<http://www.park6.wakwak.com/~apple/ac/skokai/dino3.htm>)(2011年7月22日アクセス)

引証資料

新村出編『広辞苑』岩波書店、2008年1月、第6版

本田透『萌える男』筑摩書房、2005年11月

ササキバラ・ゴウ『〈美少女〉の現代史』講談社、2004年5月

鳴海丈『「萌え」の起源』PHP研究所、2009年9月

木島由晶「なぜキャラクターに『萌える』のか」、南田勝也・辻泉編『文化社会学の視座』
ミネルヴァ書房、2008年5月

Galbraith, Patrick W. *The Otaku Encyclopedia*. New York: Kodansha USA, Inc.,
2009

García, Héctor. *A Geek in Japan* Singapore: Charles E. Tuttle, 2011.