萌え論

- moe theory -

April 2004

Leshade Entis

■ はじめに

「萌え」とは一体何なのだろうか？

先に発表した「超萌え代数」は、一般的な萌えについて考察するための抽象的な手法を与えた。

しかし、「萌え基底ベクトル」や「萌え価」が具体的にどのように定義されるのかまでは言及していない。いや、言及できないといった方が正しいだろう。

「萌え」が実際に何でできていて、どのような性質を持っているのか、そしてどのような代数的構造を持っているのかは、おそらくまだ誰も知らない。

そこで本書は、萌えの起源から類推される「萌え基底ベクトル」と「萌え価」の定義を提案し、それによって記述される「萌え」について考察する。

■ 萌えの定義

まず萌えの定義を確認しておきたい。

全ての萌えは、萌え基底ベクトル m と、任意の萌え価 x を使って

$$Moe = m \cdot x \tag{1}$$

で表すことができる。

但し、萌え基底ベクトル m は次の条件；

$$m^2 = m \cdot m = m > 0 \tag{2}$$

を満たしていなければならない。

■ 萌え価と萌え和

萌えの起源には、「キャラクタ名起源説」と「誤変換説」とがある。

キャラクタ名起源説は、アニメのキャラクタの名前に「萌」という漢字が使われていることから、そのキャラクタに対して抱いている感情を「萌へ～」と表現するようになったとしている。(最近は「萌へ」ではなく「萌え」が主流のようだ)

誤変換説は、（おそらくはアニメのキャラクタなどに対して抱いている感情を）「燃え～」と表現しようとしたところ、たまたま「萌え」と誤変換されたことから始まったということである。

この両者に共通しているのは、「萌」という漢字である。つまり、はじめのきっかけはともかく、「萌」という文字の存在と、実際の「萌える気持ち」とが一致することに気がついたことに端を発しているように思える。

そこで、萌え価 $Moe(x)$ を次のように定義したい；[1]

$Moe(0)$ ＝ 「萌」（単に「萌」という文字）
$Moe(1)$ ＝ 「萌」に対して抱く萌え（気持ち）
$Moe(2)$ ＝ $Moe(1)$ に対して抱く萌え
$Moe(3)$ ＝ $Moe(2)$ に対して抱く萌え
…
$Moe(x)$ ＝ $Moe(x-1)$ に対して抱く萌え

尚、萌え価 $Moe(x)$ における x は、「萌え順序数」と呼ぶことにする。

更に、任意の萌え価 $Moe(x)$，$Moe(y)$ について

$$Moe(x) + Moe(y) = Moe(x + y) \tag{3}$$

$x, y \in N$ （自然数）

が成り立つ「萌え和」を定義する。

このとき、任意の萌え価 $Moe(x)$ について

$$\begin{aligned} &Moe(x) + \overline{Moe(x)} \\ &\quad = \overline{Moe(x)} + Moe(x) = Moe(0) \end{aligned} \tag{4}$$

となる $\overline{Moe(x)}$ が存在し、(3)より

$$\overline{Moe(x)} = Moe(-x), \quad x \in Z \text{ （整数）} \tag{5}$$

が分かるだろう。

これで $x < 0$ の場合にも $Moe(x)$ が定義された。

$x > 0$ の場合の $Moe(x)$ が萌えであることは定義より明らかであるが、$x < 0$ の場合の $Moe(x)$ は一体何であろうか？

我々は通常、「萌え」と「燃え」を相反する逆の概念であるとして使い分けている。したがって、$x < 0$ の場合の $Moe(x)$ は「燃え」に属すると考えるのが自然だろう。

---

[1] 我々は萌えの「個数」を知りたいのではなく、順序や構造を知りたいことに注意しよう。「$Moe(x) = Moe(x-1)$とそれに対する萌え」とする定義はもはや自明ではない。
因みに、「さくらにおける萌え」は $Moe(1)$、「ともよにおける萌え」は $Moe(2)$ とみなすことができるだろう。「マリみて」などからも分かるように、一般にヲタクが好む萌えは高次の萌えのようだ。

また、$Moe(0)$ は萌え和における単位元であり、任意の $Moe(x)$ について

$$\begin{aligned} &Moe(x) + Moe(0) \\ &\quad = Moe(0) + Moe(x) = Moe(x) \end{aligned} \tag{6}$$

が成り立つ。

■ 萌え積

萌え和が定義できたので、「萌え積」も定義したい。

しかし、萌えの積とは一体何か？ まったくもってして奇妙である。

次式；

（「萌」に対して抱く萌え）
×（「萌」に対して抱く萌え） (7)

が一体何になるのか簡単には想像できない。

そこで一旦、萌え価の定義を忘れ、任意の萌え順序数 x, y と、任意の演算子 ? について

$$Moe(x) \,?\, Moe(y) = Moe(x \,?\, y) \tag{8}$$

が成り立つと仮定したい。

そうすると、萌え積は

$$Moe(x) \cdot Moe(y) = Moe(x \cdot y) \tag{9}$$

と定義できる。

この定義より (6) 式は

（「萌」に対して抱く萌え）
×（「萌」に対して抱く萌え）
＝（「萌」に対して抱く萌え） (10)

という結論を得る。

また一見奇妙だが、

（「萌」に対して抱く萌え）×「萌」＝「萌」 (11)

が成り立つ。

萌え積の単位元は $Moe(1)$ であり、任意の $Moe(x)$ について

$$\begin{aligned} &Moe(x) \cdot Moe(1) \\ &\quad = Moe(1) \cdot Moe(x) = Moe(x) \end{aligned} \tag{12}$$

が成り立つ。

また、$Moe(x) \neq Moe(0)$ の時、

$$\begin{aligned} &Moe(x) \cdot Moe^{-1}(x) \\ &\quad = Moe^{-1}(x) \cdot Moe(x) = Moe(1) \end{aligned} \tag{13}$$

となる $Moe^{-1}(x)$ が存在し、

$$Moe^{-1}(x) = Moe(x^{-1}), \quad x \in R \text{（実数）} \tag{14}$$

である。

■ 燃えと萌えの積

萌え積を定義できたので、我々は「萌え」と「燃え」の積について考えることができる。

任意の $Moe(x) > Moe(0), Moe(y) < Moe(0)$ における積は、$x \cdot y < 0$ より

$$Moe(x) \cdot Moe(y) = Moe(x \cdot y) < Moe(0) \tag{15}$$

であり、「萌え」×「燃え」は常に「燃え」となることが分かる。

しかし、任意の $Moe(x) > Moe(0), Moe(y) > Moe(0)$ における積は、$x \cdot y > 0$ より

$$Moe(x) \cdot Moe(y) = Moe(x \cdot y) > Moe(0) \tag{16}$$

であり、「燃え」×「燃え」は常に「萌え」となる。

■ 萌え表記

萌えの定義式は、新たに定義された萌え価を使って

$$Moe = Moe(1) \cdot Moe(x) \tag{17}$$

即ち

$$Moe = Moe(x) \tag{18}$$

と表記することができる。

萌え基底ベクトル m は $Moe(1)$ であり、その定義より

$$Moe(1) \cdot Moe(1) = Moe(1) > Moe(0) \tag{19}$$

であるから、萌え基底ベクトルの要件を満たしている。

■ より一般的な萌えへ

ここまでは、初めに萌え価を定義し、次に萌え価に対する演算子を定義することで萌えを一般化した。

全ての萌えは、萌え順序数 x と1対1で対応しており、萌え順序数 x は、もはや自然数でなくてもよい。我々は、例えば $Moe(0.5)$ のような萌えについても考えることができる。

$Moe(0.5)$ は次のような性質を持つ；

$Moe(0.5) + Moe(0.5) =$「萌」に対して抱く萌え
$Moe(0.5) \cdot Moe(2) =$「萌」に対して抱く萌え

しかしここで定義した Moe が、本当に我々が知っている「萌え」と同じなのかどうかについては、まだ十分な議論が必要であろう。

また、「萌え」をより一般化した「超萌え」の提案もある。

超萌えは

$$HyperMoe = m \cdot u + e \cdot v \tag{20}$$

の形式で与えられ、基底ベクトル e については

$$e^2 = -m^2 \tag{21}$$

を満たすものである。

この超萌えの基底ベクトル e については、

$$e = Moe(x) \tag{22}$$

となる x が存在すると仮定すると、

$$Moe(x^2) = Moe(-1) \tag{23}$$

より、

$$x = \pm\sqrt{-1} \tag{24}$$

である。

つまり、i を虚数単位とした場合、$e = Moe(i)$ 、又は、$e = Moe(-i)$ であればよい。

そこで、$e = Moe(i)$ 、u, v を任意の萌え順序数として超萌えを再び定義すると、

$$\begin{aligned} HyperMoe &= Moe(u) + Moe(i) \cdot Moe(v) \\ HyperMoe &= Moe(u + iv) \end{aligned} \tag{26}$$

である。

つまり、新たに定義された萌え価を使って超萌えを記述すると、超萌えとは、萌え順序数が複素数である萌えということになる。

私は $Moe(i)$ を「エレガントな萌え」と呼んでいるが、これが実際にどのようなものか、まだそれはよく分からない。二乗すると $Moe(-1)$ （＝「燃え」）になるものなのだが、何せ我々は「萌え積」についてまだ十分に理解しているとは言いがたい。

「エレガントな萌え」と「超萌え」の理解を深めるためには、「萌え積」をより深く理解することが必要そうである。

■ 付録. 萌え和と燃えと超萌え

x が 0 以上の整数の萌え価 $Moe(x)$ を

$$Moe(x) = \begin{cases} \text{「萌」} & , \quad x = 0 \\ Moe(x-1)\text{に対して抱く萌え} & , \quad x > 0 \end{cases} \tag{27}$$

と定義したわけだが、「燃え」を同じように定義することができるだろうか？

即ち、

$$Moe(x) = \begin{cases} \text{「燃」} & , \quad x = 0 \\ Moe(x+1)\text{に対して抱く燃え} & , \quad x < 0 \end{cases} \tag{28}$$

と言う定義である。しかしこれはおそらく正しくないだろう。

萌え和によって拡張されて定義された燃えは、やはり

$$Moe(x) = \begin{cases} \text{「萌」} & , \quad x = 0 \\ Moe(x+1)\text{に対して抱く燃え} & , \quad x < 0 \end{cases} \tag{29}$$

と考えるのが自然のように思える。

そうすると、(4) や (5) 式の意味がより分かりやすくなるだろう。

例えば、

（「萌」に対して抱く萌え）に対して抱く燃え
＝（「萌」に対して抱く燃え）に対して抱く萌え
＝「萌」 (30)

なのである。

しかし、(30) 式には多少の違和感を覚えるかもしれない。それは、我々が普段、日常的に使っている「燃え」には「萌え」の純粋な逆成分だけで成り立っているわけではないことが原因だろうと考えられる。

つまり、我々は普段、「萌え」と「燃え」を簡単に対比して正反対のものであるとして扱っているが、実際の「燃え」には「萌え」の逆成分以外の何かが含まれているのではないだろうか？

例えば、(30) 式の、『（「萌」に対して抱く萌え）に対して抱く燃え』が、直感的に『「萌え」＋「燃え」』[2] (2つは交わらない) になりそうな気がするのは、我々が日常使っている「燃え」という概念が、「純粋な燃え」ではなく、「萌え」や「燃え」以外の「エレガントな萌え」を含んだ「超萌え」だからではないだろうか？

そしてこれらの事は、驚くべき事実を我々に示唆している；

> 「燃え」は「萌え」の拡張によって定義される概念であり、初めに「萌え」があって、その上で「燃え」が生み出される！

Leshade Entis
Entis Lab.
http://www.entis.jp/

[2] 例えば、メカと少女は互いに打ち消しあうことなく共存できる。しかし、熱血と少女は萌えを互いに打ち消しあう。然るにこれが「エレガントな萌え」が「理系の萌え」であるとする根拠である。
ヲタクが好むアニメや漫画は、メカと少女が混在した萌えであり、これは「プラスの萌え」と「プラスのエレガントな萌え」で構成されていると考えることができる。
一方、熱血少年漫画などにもヒロインが登場するが、これらのヒロインは「プラスの萌え」ではなく、「マイナスのエレガントな萌え」であると考えることができる。
尚、本書は「プラスのエレガントな萌え」である。