

# 日本のメイドカルチャー史の一考察：女給からメイドへ

佐々木 隆

## プロローグ

久我真樹『日本のメイドカルチャー史』(上下)(星海社、2017年10月)が手元にある。筆者はこの本を手掛かりにコスプレについて考察する。コスプレについてはすでに「ハロウィンとコスプレ」(2021)において、「1 ハロウィンと仮装」「2 正装・制服、仮装&コスプレ」「3 コスプレはいつから始まったのか」の内容を取り扱った。この時取り扱った「制服」は学校と限定せず、警察官、消防官、自衛官、看護師といった一般的な意味合いでの制服の持つ、連帯感・統一感をはじめ、そこから生じるプライド、ブランド力に注目した。しかし、ポップカルチャーとして「制服」に注目すれば、女子高生の制服、アンナミラーズや馬車道のメイド服は外せないところだろう。本稿ではメイドカルチャーの前段階として女給の誕生を先駆として考え、『日本のメイドカルチャー史』に沿いながら、メイドのコスプレの様相を探っていききたい。

## 1 久我真樹『日本のメイドカルチャー史』(2017)

久我真樹『日本のメイドカルチャー史』(上、2017)のおもな内容は以下の通りである。

### 第1章 メイドブームの前景 1970年代から 『世界名作劇場』 と少女漫画にいたメイド

- I 幼い頃のメイドとの出会い
  - II 児童文学と『世界名作劇場』シリーズ
  - III 少女漫画とメイドの接点
- 終わりに

### 第2章 第1期メイドブーム 1990年代 「メイドさん」の再 発見と「屋敷」からの解放

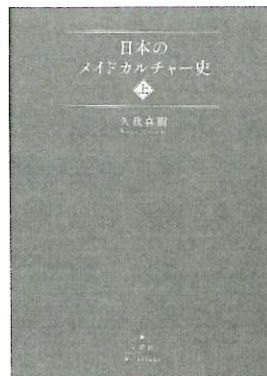
- I メイドが表舞台に出てきた 1990年代
- II 【守】館のメイド
- III 【破】『殻の中の小鳥』に見る服飾化と概念化の進展
- IV 【破から離へ】「メイドさん」への道筋・1997年
- V 【離】「日本のメイドさん」確立へ
- VI ゲーム軸のメイドブーム

おわりに

### 第3章 第2期メイドブーム 1990年代

制服・コスプレブームの中のメイド服

- I 実在する職業服をベースにしたメイドブーム



- II 「制服」ブームの中のメイドさん
- III 制服ブーム
- IV メイド（服）ブームまでの道のり
- V 同人・コスプレが育んだメイドブーム
- VI 『Pia キャロットへようこそ！！2』からメイド喫茶へ
- コラム メイドイラストとインターネット
- 終わりに

#### 第4章 第3期メイドブーム 2000年代 前半 「日本のメイドさん」の確立

- I メイドが主役の時代へ
- II 戦わないアンドロイドとしてのメイド
- III 日常生活のメイドさん
- IV 1990年代からの少女漫画とメイド
- V かわいい「メイド服デザイン」の衣装
- VI 特異点を示すメイド作品
- VII 英国メイドの確立
- コラム 著名な作家の作品とメイド
- 終わりに

#### 参考資料一覧

久我真樹『日本のメイドカルチャー史』（下、2017）の内容は以下の通りである。

#### 第5章 第4期メイドブーム 2000年代—メイド喫茶の時代

- I 喫茶店発・新しい「メイドさん」の発明
- II コスプレ店員からメイド喫茶へ
- III 「萌え」と「秋葉原」
- IV 全国展開するメイド喫茶
- V 「メイド喫茶のメイドさん」の確立
- VI 「メイド」のアイドル・グラビア化
- コラム メイド喫茶ガイド本の変遷
- VII 語り手から見るメイド喫茶イメージ
- 終わりに

#### 第6章 第5期メイドブーム 2006年以降—メイドイメージの多様化と進化

- I 2006年・メイド喫茶作品勃興とメイド作品の進化
- II メイド作品の隆盛
- III メイド作品外への進出
- IV テレビ・芸能界におけるメイド
- V 「家政婦」から見るもうひとつのメイドブーム

終わり

## 第7章 ブームから日常へー日本のメイドカルチャー

- I 日常化するメイド
- II アイコン化・アイドル化していくメイド
- III 世界展開とカワイイ化
- IV ロリータファッションとメイドブームの接点
- V メイドに興味を持つ「接点」の系譜
- VI メイドブームは終わり、日常へ

終わりに

あとがき

参考資料一覧

Special Thanks

久我は『英国メイドの世界』（講談社、2010年11月）を発表し、その後日本のメイド事情に注目し、給仕と言う視点からその後、『日本の執事イメージ史—物語の主役になった執事と執事喫茶』（星海社、2018年8月）をも発表している。

## 2 メイドのイメージ

メイド (maid) とは女性の使用人、給仕人、召使い、男子ならば執事 (butler, steward) だろうか。新村出編『広辞苑』（2018）には「メイド」の見出し語はないが、「メード」の見出し語がある。

メード【maid】①女中。②ホテルの女の客室係（新村 d 2878）

松村明編『大辞林』（2019）では次のようになっている。

メイド【maid】⇒メード（松村 d 2688）

メード【maid】〔メイドとも〕①女中。お手伝いさん。②ホテルの客室係の女性。一きっさ【一喫茶】メード姿の店員が給仕を行う喫茶店。メード-カフェ（松村 d 2691）。

久我は次のようにイメージの整理を行っている。

「メイド」は現代日本では極めて曖昧な存在です。見る人によって、その意味付けが異なるからです。歴史的な家事使用人としてのメイドや、現代にもいる家政婦を言い換えてメイドと呼ぶ場合もあれば、メイド喫茶や店員や、喫茶に限らずメイド服を着たコスプレをメイドとする言い方も通用します。第1期で言及したように SM の文脈でもメ

イドは成立しえるのです (久我 109)。

『広辞苑』も『大辞林』も「メイド」の表現が主となっているが、英語の発音を重視して、本稿では論題にもある通り、「メイド」と表現する。メイドの一般的なイメージはおそらく西洋の女性の召使い、給仕人で、これを主に極端に再現しているのがいわゆるメイド喫茶のスタッフだろう。森薫『エマ』のマンガに登場するメイドはまさに典型的なものだろう。黒をベースにして、メイド喫茶では色合いが華やかになり、ファッションナブルになっている。



メイド服には明治・大正時代のカフェのいわゆる女給のイメージもある。カフェでも馬車道では大正ロマンを想起させる袴スタイルを採用している店もある (写真3)。また、アンナミラーズのウェイトレスの制服もまたドイツの民族衣装 (写真4)

を元にしたと言われているが、その斬新さは色使いとミニスカートは後のコスプレ系の飲食店やメイド喫茶に少なからず影響を与えたと考えられている。アンナミラーズは1973年に南青山で1号店がオープン、2022年8月31日で閉店、以降はネット販売が中心となっている。



(2)

森  
薫



(3)

早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』(2008)でも次のように述べている。

メイド喫茶は、特定の衣装を着て遊ぶ「コスチュームプレイ (以下コスプレ)」を商品主体とする商業活動として捉えることできる。しかし、メイド喫茶が登場する前にも飲食業界には「アンナミラーズ (通称アンミラ)」があった。あの胸を強調した制服が、ゲームのモチーフやドラマの小道具として登場して90年代を席卷したし、明治時代の女学生を想像させる矢絰模様の制服の「馬車道」も話題になった。

制服そのものへ注目という点では80年代半ばには、『東京女子高制服図鑑』(刊・弓立社、著・森伸之、'85~'94)に代表される高校の女子制服への関心の高まりがある。これらの事象を見ると、メイド喫茶のベースとなるコスチュームに対する認知が醸成されていたとみていいだろう (早川 26-27)。

(4)

単に女性給仕人、日本旅館などの仲居もあるが、イメージ的にメイドとは結び付きにくい。簡易的な和装になっている場合が多いようだ。反対に西洋的なホテルの女性客室係もメイドという概念に含まれ

るが、「メイド」で連想されるものは西洋風のものであろう。これは一体なぜであろうか。



(5)

久我は「幼い頃のメイドとの出会い」の冒頭で次のように述べている。



「メイドブーム」を語る前に、ブームが生じる以前にメイドがどういう存在だったのかを、本章では考察します。メイド服を着た家事使用人としてのメイドは、少なくともメイドブーム以前の日本の家庭で、見慣れた存在ではありません（久我 a 14）。

久我はメイドを想起させるものとして児童文学、『世界名作劇場』シリーズ、『はいからさんが通る』、『風と木と詩』、『ベルサイユのバラ』、『キャンディ・キャンディ』等に言及している（久我 a 14-15）。

筆者はメイドのイメージの早期は活字というよりは視覚的な情報によるものが大きいと考えている。具体的にはマンガ、TV アニメ、TV ドラマである。どれも日常的に触れやすいものである。久我は 1976 年生まれであり、筆者は 1960 年生まれである。筆者はまさにテレビっ子として育ったが、日本を舞台にした実写ドラマでは社長宅や所謂金持ちの大邸宅ではお手伝いさんが必ず登場する。お手伝いさんあるいは家政婦は地味な服装を主に、割烹着か白いエプロンをしていることがあった。やがて、TV アニメが定着してくると、アニメの原作に児童文学が利用されることが多くなった。久我はこうした児童文学では「家事労働者としてのメイド」（久我 a 17）が自然と雇用されている時代背景が反映されており、「児童文学とメイドの親和性が高い」（久我 a 17）と指摘している。『アルプスの少女はハイジ』（1974）、『フランダーズの犬』（1975）、『小公女セーラ』（1985）、『小公女セディ』（1988）などに言及している。久我は児童文学を原作にした『世界名作劇場』アニメシリーズが放送開始となった 1970 年には、「ヨーロッパ・アメリカを舞台とする人気アニメも生まれた」（久我 a 24-25）と指摘し、『ベルサイユのバラ』や『キャンディ・キャンディ』を取り上げている。

これらの作品は、それぞれ「王宮」と「裕福と上流階級」が舞台とりなり、当然のよう

に「メイド」を出演させました（久我 a 25）。

王宮や上流階級の身分の高い人とメイドの関係、メイドが憧れる若き後継者など少女マンガの題材になりやすい設定であろう。しかも、これを東洋ではない西洋風の異国情緒あふれる文化圏であれば、より夢とロマンが広がるだろう。

日本に視点を置けば、女中（奉公）と家政婦がある。久我也「家政婦との対比」（久我 a 88-89）として取り上げているが、少し整理しておきたい。久我はここで『おしん』と『家政婦は見た！』を取り上げている。筆者はさらにそれ以降のものも付け加えておきたい。

橋田壽賀子原作『おしん』（NHK朝の連続テレビ小説、1983年4月4日～1984年3月31日） 子役として小林綾子演じる口減らしで女中奉公することになったおしんが主役。 青春期以降は田中裕子、乙羽信子が演じる。

松本清張原作『家政婦は見た！』（テレビ朝日系列の土曜ワイド劇場、1983年7月2日～2008年7月12日） 市原悦子演じる大沢家政婦紹介所から派遣された石崎秋子が主役。

遊川和彦脚本『家政婦のミタ』（日本テレビ系列の水曜ドラマ、2011年10月12日～12月21日） 松嶋菜々子演じる阿須田家に派遣されてきた謎の敏腕な家政婦・三田灯が主役。

四ツ原フリコ『家政夫のナギサさん』（マンガ、2016年7月2日～2020年7月7日／TBS系列の連続ドラマ、2020年7月7日～9月1日） 大森南朋演じる NTS クリーンハウス所属のスーパー家政夫・鳴野ナギサが主役。

小峯裕之・山岡潤平他脚本『家政夫のミタゾノ』（テレビ朝日系列、ドラマシリーズ、2016年10月21日～12月9日 [第1シリーズ]） 『家政婦は見た！』『家政婦のミタ』を下敷きにし、松岡昌宏演じるむすび家政婦紹介所より派遣された三田園薫が主役。「家政婦」ではなく女装した男性、「家政夫」。

ドラマでは女中、家政婦、家政夫が登場人物の単なる一人ではなく、むしろ主役になっている点が大きな特徴だ。『おしん』はその成長過程で女中奉公の経験をしたが、他は本来主人に仕える、あるいは家事を担当する人物にすぎないが、その家政婦・家政夫が主役或いは主役級となり、ドラマ全体を展開させていく。また、ここに出て来る家政婦は決して美貌を売りにしているわけでもない。『家政婦は見た！』では市原悦子が演じる家政婦・石崎秋子は中年女性としておばさん特有なおせっかいとやたらと首を突っ込む性格があり、そこからいろいろなものを知ることになる。さらに最近では時代を反映して、高い家事スキルを持った男性が家政夫として登場するマンガやドラマが登場していることも大きな特徴だ。執事ではなく家政夫であることが大きな特徴だろう。もちろん、執事が主役となるマンガ、ドラマもある。

再びメイドのイメージに戻る。久我はマンガやアニメ以外にもゲームにも注目している。というよりも、メイドのイメージ定着にはゲームの影響が大きいのである。後述するが、メイドカフェの誕生にはゲームの存在を無視することはできないのである。

「IV ゲーム軸のメイドブーム」では「アダルトゲームで見られたメイドブーム」の転換点を1999年として次のように指摘している（久我 a 94）。

#### メイド作品

1992年	0本	1993年	4本	1994年	4本
1995年	6本	1996年	12本	1997年	8本
1998年	23本	1999年	42本	2000年	54本
2001年	49本				

久我はこの背景として「美少女雑誌」の発行状況に言及している。

ゲーム情報誌に含まれる「美少女雑誌」の推定発行部数は、'94年310万部、'95年444万部、'96年596万部、'97年746万部、'98年681万部、'99年677万部、2000年711万部（『出版指標年報 1998年版』、p.164、『出版指標年報 2001年版』、p.177）と、増加を続けました（久我 a 98）。

美少女雑誌にはメイド作品が掲載され、自動的にメイド作品も広範囲に認知が高くなったことになる。久我の指摘で注目すべきはメイドの認知が高くなった分析である。

家庭用ゲーム機へ移植した展開と似て、「アダルト要素を取り除いても成立する」作品は、地上波でのアニメ化の機会を得ました。アニメ版『ToHeart』は1999年に第1期が放送されました。一般作となった『Pia キャロットへようこそ！！2』は1999年にOVAとして発売が始まりました。

アドルとゲームとそれを伝える雑誌の関係で言えば、『ToHeart』も『Pia キャロットへようこそ！！2』もアニメ雑誌で紹介される機会を得ました。「非エロ」化は、メイドブームから生まれたコンテンツがリーチできる範囲を広げる点では、大きな意味を持ちました。

とはいえ、『ToHeart』も、『Pia キャロットへようこそ！！2』も、「メイド服を着たメイド」が主役の作品ではありません。前者はメイドロボで、メイド服は着ていません。後者はメイド服デザインの制服を着たウェイトレスでした。その点で、「メイド」ブームがより広い層へ広がる役割を果たした作品は、「日本のメイドさん作品」そのものではなく、メイド要素がある作品でした。

なお、本項目でアドルとゲームを軸にメイドブームブーム分析をしたのは、最も顕著に特徴が見え、情報が残っているからです。他の領域にもメイドは散見します（久我

98-99)。

メイドが主役である必要はなく、印象として残るかどうかが重要ということだ。

『ToHeart』のメイドロボによる日常生活への進出と、『Pia キャロットへようこそ！！2』によるメイド服デザインの制服・ウェイトレスもイメージに混ざりあいました。そして『デスクトップのメイドさん』に見られるように、非エロ化も進みました(久我 105)。

久我也取り上げているが1996年9月に発売された『サクラ大戦』は流行りの先駆けとして注目すべきだろう。メインキャラクターのひとりフランスのシャトーブリアン伯爵家の少女アイリスの普段着はまさにメイド服を想起させるエプロンドレスである。言い換えればファッションということになる。メイドイメージは実際のメイドが登場するかどうか以上に、メイドを想起させるような視覚的な影響が大きいということになる。



(6)

### 3 明治・大正時代のカフェの女給

カフェに独自のメイドが登場する以前に、まずカフェ・喫茶店の歴史を辿っておきたい。野口孝一『銀座カフェー興亡史』(2018)の「はじめに」の冒頭は次の様に始まっている。

日本におけるカフェー文化の発祥は銀座からといってよいだろう。カフェーが明治末年に誕生してから、バー、喫茶店、あるいは飲食店を兼ねるような存在として発展した。そしてそのほとんどの店で女給が接客した。

そもそもコーヒーを飲ませるカフェーの最初は、明治21年4月、東京下谷区上野西黒門町にできた茶館であるという(野口 10)。

日本で最初の喫茶店は可否茶館と言われている。野口は続けて次のように紹介している。

明治21年4月13日の『読売新聞』に載った広告文には、お茶ばかり飲むのは愛嬌がたりないので、トランプ、クリケット、碁、将棋、新刊雑誌類を備え、おめかしできる化粧室も設けてあったとある。もちろんアルコールも出したが、コーヒー中心であった。話題になったが、客に入りが少なく数年で廃業している

明治30年代半ばころ、本郷区(現・文京区)本郷に「本郷カフェー」ができたというが、その実態がよくわからない(野口 11)。



高井直之『日本カフェ興亡記』（2009）でも次のように述べている。

日本で最初の喫茶店は、いまから約 120 年前の 1888（明治 21）年に、東京・下谷西黒門町（現在の台東区上野）に開店した「可否茶館」といわれる。

経営者は鄭永慶という人だった。中国人のような名前だが日本人で、代々、長崎の唐通詞（中国語の通訳）を務めた家系である。父の永寧は清国公使も務めた。鄭は京都仏学校を経て、渡来してエール大学に学ぶ。病気で帰国した後は外務省などに勤めた、当時のエリート階級だ。

こんな経歴を持つ鄭は、可否茶館を「コーヒーを飲みながら知識を吸収し、文化交流をする場」と考え、店内にはトランプやクリケット、ビリヤード、碁や将棋などの娯楽品を置き、国内外の新聞や書籍も揃え、化粧室やシャワー室まで備えていた。この充実した設備の裏事情として、もとは学校設立をめざしていたが、資金不足で喫茶店になったともいう（高井 93）。

現代のメイドカフェの事情を表している早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』（2008）でもメイドカフェの先駆けについて次のように述べている。

「可否茶館」は、新しい物好きな人たちの間で流行った。しかし店名の由来となったコーヒーは苦いが不評を買い、全国に広がるには時間を要したうえ、ちょっとした混乱が生じた。

混乱というのは、明治の終わりに登場した「カフェ」の存在である。当時「カフェ」と名乗った店は洋食や洋酒を提供した。

明治 44 年（1911 年）に開業した京橋日吉町（現・銀座 8 丁目）の日本初のカフェ「カフェ・プランタン」ではコーヒーとアルコールを同時に提供したが、他のカフェでは、アルコール飲料はあってもコーヒーを置かないケースが多かったという。

つまりコーヒーを出さないカフェは、来店客にとって西洋文化の雰囲気を楽しむための場所だったのだ。

本場のカフェでは男性が給仕をしていたのに対して、カフェ・プランタンが始めた「女給が接客する」形態が評判になった。やがてその女給が歓談の相手をするようになり、ダンスを一緒に踊る店も現れた。この流れはキャバレーなどの風俗へと繋がってゆく。

また、東京のカフェには、大阪弁で接客させるサービスを売りにした店もあった。これなどは特定の環境・設定を楽しむという意味で明治のメイド喫茶と言えるだろう（早川 141・142）。

喫茶店というよりは複合カフェと言った方がよいかもかもしれない。カフェという言い方はボ

ルトガルの「コーヒー」「コーヒー店」と言う意味だ。1925年頃には喫茶店・カフェーが急増したようだ。

女給と酒が中心の「カフェー」、酒を置かない「普通喫茶店」、昼夜で営業内容を変える折衷的な「特殊喫茶店」等な分類がうまれる<sup>(7)</sup>

念のため現在の「喫茶店」及び「カフェ」の定義についても確認しておきたい。新村出編『広辞苑』(2018)には親項目(見出し語)に「喫茶」があるため、「喫茶店」は下位項目となっているが、その定義は以下の通りである。

コーヒー・紅茶の飲物、菓子・果物や軽食を客に供する飲食店(新村 d 719)。

「カフェ」の定義は以下の通りである。

#### 【café フランス】

(コーヒーの意)

- ① 主としてコーヒーなどの飲み物を供する店。日本では幕末に始まり、東京では1888年(明治21)上野で開店した可否茶館が最初。珈琲店。喫茶店。
- ② 明治末～昭和初期頃、女給が接待して主として洋酒類を供した飲食店。カッフェ。カフェー(新村 d 598)。

日本で最初の喫茶店は趣味でつながる複合カフェという性格を持っていた。現在ではコンセプトカフェといってもいいだろう。当時の文明開化が叫ばれ、欧米風のもものが流布したことは頷けるところである。

星田宏司『新版 日本最初の喫茶店 『可否茶館』の歴史』(2022)では可否茶館以降の流れについて次のように概観している。

本文でも記したように、「可否茶館」は、わずか4年の営業であったが、この店の影響もあって、庶民にも珈琲が広く飲まれ出したことは、疑いのないことである。

その後の喫茶店としては、明治23年に、浅草公園に『ダイヤモンド珈琲店』、明治26年に、麻布に『風月堂喫茶室』、明治29年に『木村屋パン店の喫茶室』、明治38年に台湾喫茶店『ウーロン亭』、明治41年に『メイゾン鴻の巣』、明治44年に『カフェー・ライオン』、『カフェ・プランタン』、大正元年『カフェー・パウリスタ』を経て、昭和の喫茶店へ発展した(星田 141)。

女給が定着すると、様々なところで取り上げられることになる。

津金澤聰廣・土屋礼子(2004).『カフェー考現学』(大正・昭和の風俗批評と社会探訪—

村嶋歸之著作選集第1巻、柏書房、2004年10月）の永井良和「解説—近代都市文化と「大阪カフェーの東征」」では次のように述べている。

喫茶店の発展の経緯を文化拠点の歴史として眺めると、「可否茶館」を開祖とし、昭和初期のサロンへと到る道をたどることになる。このような流れを想定したときに重視される店が、1911（明治44）年4月開業の、「カフェー・プランタン」であった。村嶋の著述でも、「日本に初めて」できたカフェーとしてとりあげられる店だ。他の少なからぬ著述家たちも西洋風カフェーの起源として位置づけている（永井 448）。

さて、カフェ黎明期における社交飲食店を簡単にまとめると以下の通りである。小関孝子「銀座のカフェー黎明期における「台湾喫茶店」と女給」（2021）の中で業態、開業時期も示している。（小関 a 61-62）。

1888年 4月 14日	可否茶館（コーヒー・喫茶）
1899年 8月 4日	新橋ビヤホール（ビヤホール）
1902年	函館屋（氷牛乳洋酒・バー）
1902年	資生堂飲料部（ソーダ水・喫茶）
1905年 12月	台湾喫茶店（烏龍茶・喫茶）
1910年 夏頃	メゾン鴻乃巢（西洋料理）
1911年 4月	カフェー・プランタン <sup>(8)</sup>
1911年 8月	カフェー・ライオン
1912年 12月	カフェー・パウリスタ

銀座で1911年4月にカフェー・プランタン、8月にカフェー・ライオン、12月にカフェー・パウリスタが相次いで開店した。店によってそれぞれ特色があり、パウリスタはコーヒー中心だったが、ライオンは洋食と洋酒が中心であった。カフェー・プランタンは日本初のカフェーと言われている。野口は「カフェー誕生」の項目で次のように述べている。

日本ではじめてカフェーを名乗った店を出し成功したのは銀座のカフェー・プランタンである（野口 43）。

小関孝子「銀座のカフェー黎明期における「台湾喫茶店」と女給」（2021）でも次のように指摘されている。

店名に「カフェー」がついて最初の店が「カフェー・プランタン」であるため、日本初のカフェーといえば「カフェー・プランタン」というのが定説である。1911（明治44）年が「カフェー」と名の付く3店舗の創業年であることから、この年が銀座におけるカ

フェー元年と言える（小関 a 62）。

カフェー・プランタンは単なるカフェではなく、大きな特徴があったようだ。

「日本初のカフェ」と言われる同店は、文化人仲間が語り合う場所だった。経営を安定させるために、常連客から維持会員を募り経営資源とする、日本初の会員制カフェでもあったのだ（高井 95）。

野口孝一『銀座カフェー興亡史』（2018）はその中で、カフェー・プランタンはメゾン鴻乃巢の土曜日の夜に文士達によるサロン化したことを「サタデーナイト」という会としたことをヒントにして、翌年、維持会メンバー、現在で言う会員制のカフェとなったことに言及している（野口 45・48）。会員の中には、黒田清輝（1866-1924）、森鷗外（1862-1922）、岡本綺堂（1872-1939）、永井荷風（1879-1959）、正宗白鳥（1879-1962）、小山内薫（1881-1928）、島村抱月（1871-1918）、谷崎潤一郎（1886-1965）、押川春浪（1876-1914）等がいた（野口 47）。画家、文学者をはじめ、まさに文化人が集まっていた。近代食文化研究会『串かつ戦前史』（2021）でも引用されているが、女給以前の言い方として「女ボーイ」があることが植原路郎『明治語録』（1978）が次の様に指摘している。

明治四年の築地ホテルの出現は、給仕という古い言葉から「ボーイ」に変わり、明治末期になると一般食道などで、少女の給仕を世間では女ボーイと言いだした（植原 204）。

植原は『明治語録』（1978）の「女給」の項目で次のような説明をしている。

女給仕が「女ボーイ」の奇語に転じ、さらに「女給」「女給さん」となった。この言葉は、明治末期からはじまったもので、最初はこの名の通り若い女性の給仕人であったが、後にはサービス・ガールのものになり、更に一部の者は色街の女的様相を呈した（植原 125）。

小関孝子『夜の銀座史—明治・大正・昭和を生きた女給たち—』（2023）では「第2章 カフェーの登場と女性給仕たち」では小項目「2 カフェー開業と女ボーイの活躍」が目をつくる。「カフェー・プランタン開業当時はまだ女給という言葉はなく、女ボーイという言葉が使用されていた」（小関 b 34）と指摘しているが、このあたりを少し確認しておきたい。小関も指摘しているが、カフェー・プランタンの創業者のひとりである松山省三（1884-1970）による「プランタン今昔」（1928）が参考となろう。

第一、カフェーが世界に通用しなかった、洋風料理と看板にあつても、何を商ふ店かわからぬ人が多かつたらしい。給仕人で入用なので時事新報に、女ボーイ募集の広告を

出したら、おつ母さんや兄さんに連れられて希望者が四五人来たが、茶や御料理のサービスをするのだと聞いて吃驚りせて歸つて行つた、片假名の店名で何か貿易商のオフィスとも思つたと見える（松山 149・150）。

同じく、篠原昌人『女給の社会史』（2023）の「第1章 女ボーイ誕生／帝都名妓の給仕」では「女ボーイ」の表現が目についた。篠原は1911年3月22日と23日に掲載された『時事新報』の以下の広告に着目した（篠原 12）。

●女子 年十九歳美人確實なる洋食店の女ボーイに被雇度山の手方面又は地方にしても宜しく御一報次第参上 （姓名在社 六十六番）

（姓名在社 六十六番）とは「姓名在社とは正式の名前は『時事新報』にあるので、その六十六番を告げて問い合わせください、という意味であろう」（篠原 12）と考えられる。

実はこの広告こそ、ボーイと称しているものの日本初の女給募集であったのである。そしてクライアントは、日本初のカフェであったのだ（篠原 13）。

篠原の研究も「女ボーイ」というネーミングに注目している。

一般の牛鍋屋も可否茶館も恵比寿ビアホールも、女たちは給仕係であったろうが何と呼ばれていたのかわからない。今日振り返ってみると、『時事新報』の広告は画期的であったと言える。それは女ボーイというネーミングと、新聞広告を使って、後に女給と言われることになる女子を募集したことである（篠原 14）。

これまでの研究では「女給」ということに注目してはいたものの、この女給以前の言い方にはあまり注目されていなかった。

高井直之『日本カフェ興亡記』（2009）ではメイドカフェの元祖としてカフェー・ライオンを挙げている（高井 103）。

ライオンで評判となったのは、飲み物や料理もさることながら、若い女性給仕（ウエートレス）のサービスだった。

何十人もの女性が揃いの衣装で給仕を行ない、時にお客の話し相手となる。時代が時代なので、衣装は和服にエプロンという姿だったが、後年の「美人喫茶」や、現在人気の「メイドカフェ」の原型は、明治時代から存在していたのだ。

カフェー・ライオンは明治・大正・昭和の長年にわたって支持された。現在はサッポロライオンが受け継ぎ、ビアホールやブラッセリー（食事のできるビアホール）の「銀座ライオン」として多くのお客に親しまれている（高井 104）。

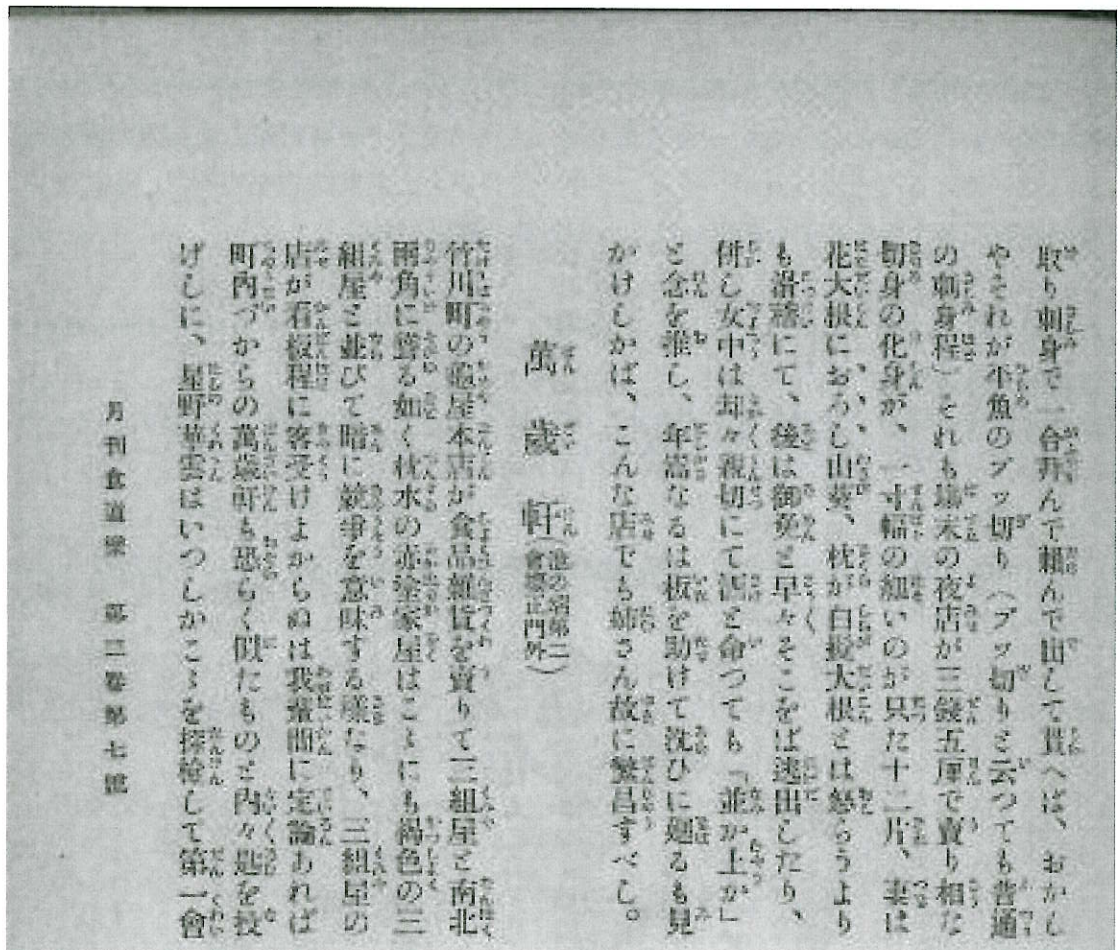
若い女性給仕（ウエートレス）を導入したこともひとつのコンセプトであり、この意味では現在のメイドカフェの原点ということもできるだろう。食文化史の研究ではいわゆるメイドカフェの原点を 1907 年に上野で開催された東京勸業博覧会とみる記述がある。「萬歳軒」の記述は興味深い。

『月刊食道楽』（第 3 巻第 7 号）の「萬歳軒」には次のような記述がある。

…紺服エプロンの温和しき女給仕薔薇の香薫らせてしやんとして客を待つ（月刊食道楽 67）

萬緑中の双紅 と特筆するは女給仕中の英佛美人にて本名は匿したれど英國美人は假りの名をミツス、チェリーと呼び、十八歳の奇抜ものにて巧みに日本語を操りとき色の下着の淡く透きたる肩に黒褐色の髪バラ〜と…（月刊食道楽 68）

イギリス人やフランス人の女性給仕もいたというのが興味深い。また、年増の「精養軒の女中頭（？）の武田常雄さんといふ女劍客」（月刊食道楽 67）、「他の女給仕八人ばかりの内お花さんお幸さん殊に別嬪の呼聲高く」（月刊食道楽 67）といった記述が見られる。



場の金子と和洋東西の雨圍と修れ込み出先へ電報を  
 かけて送歸はれしかば昨日午前に華雲ともく、そこ  
 へ出かくれば、階上階下に卓子二十脚餘りを並べて  
 紺服エフロン（フロン）の溫和しき女給仕番の香薫らせてし  
 やんとして客を待つ。私はこれが三度目だと言ふ  
 華雲は微笑ながら、御定法で麥酒と命じ、オムレツ、  
 炭酸水に何やら今一種追加したるが、おじさせと云  
 ふはコールビール（コール）、麵粉、バター、珈琲、いづれも味  
 美に量たつふもとして一人前只の十五錢とは何さま  
 西の大關に馳ちや、その上卓上が精養軒風にて食器  
 の準備行届けるは他店に多く見ざる所聞けば、女中  
 頭（ア）は精養軒の武田常盤さんといふ女劍客らしき  
 束髪（ア）の年増、側の洋服をフ、シと冷笑つた後な郡内  
 籍の薄給小袖、帯も黒櫛子のチョツキヲ結びで、頭  
 だけを束髪にした無類のハイカラにて、何女學校の  
 教師とも云ひたい風はあれど、場敷の故か口も八丁  
 通り越してやり切れぬ先生なり、他の女給仕八人ば

六十七

月刊食道堂 第三卷第七號

かりの内お花さんお幸さん殊に別號の呼聲高く、い  
 づれも近所の合宿所より通勤すると聞きて名刺の交  
 換を申込む物騒な好男子も見えしがそれを體よく受  
 流してお茶を濁す別嬪手際却々隅へは掛けぬなるべ  
 し ▲萬縁中の双紅 と特筆するは女給仕中の英佛美  
 人にて本名は匿したれど英國美人は假りの名をミツ  
 ス、チアリーと呼び、本年十八歳の奇抜ものにて巧  
 みに日本語を操りさき色の下着の淡く透きたる肩に  
 黒褐色の髪ペラ／＼さかまらしは日本人の好く柄に  
 て幾ダースの衣の目は活潑なる彼の女の運動に題は  
 されて珈琲のツイ水に化るをも知らず、佛國美人は  
 ミセス、リッリとして當年二十五歳幼兒を他へ預けて  
 毎日横濱から通ふと云ふも滑れ有り氣にて、其ま高  
 き體軀に着けたる淺黄絹の上衣いと大人びたるを沈  
 鬱顔をこ見るは餘輝の邪推にて此女が日本語の唾な  
 るを知らぬ故なり ▲會計 何は然れ此會計が御定法  
 二人前の外に料理四皿麥酒二盃、大炭酸水一樽、咖

上記のものは「博覧會と飲食店」(『月刊食道楽』第3巻第7号)に掲載されたものだ。これは常設のものではないが、後述する現代のメイドカフェの登場も当時は期間限定から始まり、やがて常設店に発展する流れがある。

ここで厄介なのは日本食を提供する店でも給仕する女性はいたわけで、女給、あるいは「カフェー女」が特別視されたのはなぜだろうか。

松崎市郎『女人崇拜』(1920)には「カフェーの女よ」ではカフェー・プランタン以後の様子が描かれている。

それから十年の間は、カフェーの世の中となつた。京都の四條通り、大阪の道頓堀、地方への小さな都會にも數多くのカフェーが出来た。カフェーの在る所には、必らず若い女が居て、色香艶めかしい情調を添へて居る。

然し何と云つても、カフェーの都は東京である。ライオン、プランタン、喫茶店、マンハッタン、日比谷、赤坂、ランチ、チン屋、よか樓など、私達が度々行く家の他に、日本橋にも麴町にも、芝にも麻布にも、本郷にも神田にも、四谷にも牛込にも、今でも東京市中どこへ行つても、輕便なバーやカフェーが出来て、極めて近代的な調子の中に、私達を迎へて居る。

今のところでは、カフェーと云つても、レストラン兼業で、西洋料理屋の輕便な手輕な組織である。帝國ホテル、精養軒、三線亭のやうに、男ボーイばかりでなくて、若い美しい女を使つて居るのが、カフェーの現状である。従つて西洋料理を本體つるよか樓もカフェーならば、カフェーを名稱として居るライオンも、實質は洋食屋なのである。

たゞ洋食屋と名のついた所には、若い美しい女が居ない事があつても、カフェーと名のついた所には、必らず美しい若い女が居る。

それが、大正九年のカフェーなのである(松崎市郎 211-212)。

松崎は同書で当時のカフェーの女の數についてつぎのような記述をしている。

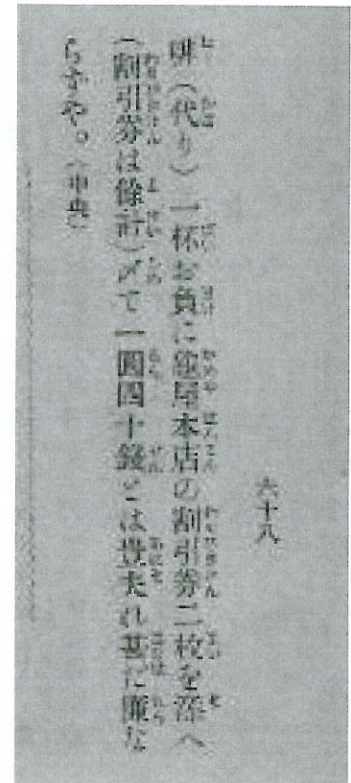
ライオンには、十八人も居た。

プランタンには、四人も居た。

喫茶店には、十人も居た。

日比谷カフェーには、八人ほどいた。

よか樓には、六人ほど居た。





マンハツタンには、五人ほど居た。  
チン屋バーには、二十六人も居た。  
新橋カフェーには、十二人も居た。  
宮益坂下の藤屋カフェーには、三人居た（松崎市郎 244）。

松崎はさらにカフェーの女の状況についても続けて説明している。長くなるが、当時の様子を知るには重要なため引用する。

此の他、場末のお手軽洋食屋、カフェー何々、何々バー、何々屋、何々軒、市の内外の何處へ行つても、洋食萬能の世の中を思はせる程に、カフェーが大繁昌である。洋食を好まぬ者でも、カフェーの組織が軽便で、比較的安價に、手軽に、飲食が出来る關係からも、進んでカフェーに出入して居る現状である。

然し今のカフェーが、こんなに榮えて居る當面の原因と理由とは、若い美しい女が給仕するからである。在來の料理店の女中よりも、近代味の勝つた表情なり服装なりをして居る上に、中には女學校を出た者もあれば、相當の話術を心得て居る女もある。殊に若くて美しく、何處となく蠣殻町、濱町、鶴巻町邊に居た賣春婦と、共通したエキスプレッションがある點に、多くの若い男達は、疑似性慾的の實感を唆られて、カフェーへカフェーへと、今や一代の風を醸して居るのである（松崎市郎 245）。

この描写は現代のいわゆるメイドカフェに共通するようなどころがあろう。当時は「萌え」といった表現はないが、「疑似性慾的の實感」とは「疑似恋愛的な実感」としても捉えられるだろう。

松崎は「ウエートレス」という表現も用いている。

斯うは云ふものゝ、若い女の職業中で、カフェーのウエートレスほど、墮落の可能性と危険性に近寄って居るものはない。

それは第一に、自分自身の境涯が、家庭から解放されて、奔放自由に振れ舞ひ得る「時」を與へられて居るからである。第二は若い女の春情發動期と云ふ、生理的の本能作用が、その心身を根柢から動揺するにも依る。第三に最も有力を動機となつて居るのは、周圍の陽氣な華やかな明るい情調と、蜜のやうに甘い誘惑の力強い手とであらう。

日本最初のカフェー女と云うつても宜いプランタンのお柳さんは、多病の身を色好みする男の前に委ねて、浮名を唄はれたのも束の間の夢と死んだ。喫茶店に居たお鈴さんは、方々流れ歩いた末に、後また喫茶店に舞戻つて、女給の監督をして笑つて居た。ライオンに居た女の上にも、法學士夫人となつたり、新聞記者の妻となつたり、某伯爵嗣子の妾になつたり、若い役者と浮名を謳はれた女が、數へ切れぬほど澤山ある。カフェーの女から、眞面目な人妻に一私はこれを明るい結末として喜ぶと共に、カフェーの女からお妾へ、私唱へ、女将へ、私はこれを暗い結末として、悲しみ痛む者である（松

崎市郎 247・248)。

ウエートレス、すなわちメイドと男性客との関係についても松崎は注目している。

一口に云つてしまへば、カフェーの女と交渉して、そこに様々の色彩を見せて居るのは、帝大、慶應、早稲田、明治その他の學生級である。次いで学校を出てばかりの勤人階級が主で、二十二三から三十がらみで、様々の戀の出入や秋波の送り迎へに、「夜の東京」を織り出して居る。

カフェーの女とても、若きは十六七から、老いても二十七八を出ては居ない。多くは十八九から二十一二の女ざかりに、縫れ合ひからみ合つて居る男の齡も、二十四五から三十二三までの月日である。従つて私は今のカフェー繁昌を見て、その繁昌の中心は、學生達にある事を認めて居る。親の脛かぢり連中、生活に責任のない非月給生活者が、カフェーに出頭没頭して、そこにカフェー女とのローマンスをつくつて居るのである。

私娼を撲滅されて、簡易な性欲慰樂の機關を奪はれた青年階級が、カフェーの夜に醸される情調に依つて、僅かに疑似性欲感を満足して居るのは、大に無理からぬ現象である(松崎市郎 252)。

カフェーの女の様子についても次のように述べている。

カフェー女の風俗は、銀杏返しに黒襟の料理屋の女中風でなくて、白いエプロンに庇髪、色香を半襟と帯の模様に見せて、そこに女自身の果敢い満足を寄せて居る。良家の娘に見える風體をして、紅白粉を付けて、若く美しく生活して行ける所に、彼等の淺ましい虚榮がある(松崎市郎 255)。

松崎天民『東京カフェー探訪』(2001)で気になる指摘がある。台湾喫茶店に触れ、その後カフェー・プランタンに言及している。

女給としては、お鈴、お幸、その他二三人が居て、笑顔を見せて居たが、喫茶店、カフェーの女としては、これ等の人々が、第一歩を踏み出したのかも知れなかった。

浅草の並木には、吉永良延翁のよか楼が在って、西洋料理の民衆化に努めて居たが、そこにも美人の女給達が七八人も居て、レストランの美人女給として、若い人達の興味を唆つて居た。それでも飲食の世の中は、牛屋時代全盛であつて、いろはとか常盤とか、吉川とか、松喜とか、そうした方面の「女」の方が、書生仲間の取沙汰にのぼつて居た。そこへ最初に来たのが、京橋日吉町の国民新聞社前は、カフェープランタンであつた(松崎天民 b 51・52)。

松崎は他にも次のような指摘をしている。

既にプランタンといふ名からして、若い私達の心を唆るに十分であつた。臺灣喫茶店よりは後れてゐたが、カフェと銘を打つたものゝ最初であり、且つは東京で最初の女給を置いた急先鋒だといふので、私は毎日のやうにこゝに出入しては、いろんな人達に逢ふことを日課の一つにしてゐた（松崎天民 a 184）。

プランタンはカフェであるが、マカロニ料理を出し、それも人目を引くひとつだろう。

また「プランタンは、その頃マカロニ料理で賣出してのものである」（松崎天民 a 184）

松崎天民（市郎）（1878-1934）は 1928 年に『食道楽』を發行した料理ジャーナリストの最初のひとでもある。それだけに都市風俗に関する記事は信頼性がある。ジャーナリストと言えば、戦前の大阪毎日新聞記者の村嶋歸之（1891-1965）の著作にも目を向けておきたい。時代は大正及び昭和初期のものであるが、参考になるだろう。『歓楽の王宮 カフェー』（1929）には「カフェーの鉄則」として女給について次のように指摘している。

美しい女給がゐさへすれば、客はおのづから集り、料理や酒は飛ぶやうに売れる。そして彼女のふところに這入チップも少からう筈はない。若しそれ、その美給（さういふ辞書にない言葉さへが既に出来てゐる）が店を変へるなら客もまた彼女について岸を変へるのが常である。美給ゆゑに店は栄え、美給の去るとゝに、店は衰へる。これは動かすべからざる「カフェーの鉄則」である。

10 年以前までは、美人を見ようとすれば芸者を見るにしくはなかつた。今日はこれを女給に見るだらう。芸者は如何に美しくても、遊芸の修行を積まなければ、一流として花街を闊歩する事が出来ない。が、女給にあつては、信玄袋を携へて、カフェーの玄関に立つた瞬間から、美人は、即刻、女給の王座に上る資格を附与されてゐるのである（村嶋／津金澤・土屋 302）。

女給に対するイメージはどうだろうか。大正から昭和戦前の様子を山路勝彦『美人座物語近代日本のカフェ文化と東アジア世界』（2023）では次のようにまとめている。

女給は女中には及ばず、家庭教師のような知的存在とはみなされていなかったのである。

女給に対する低い評価は大手新聞社が先導して広めていたからなのか、日本の津々浦々にまで有識者の間にも卑俗な職業という観方が拡散していたようである（山路 92）。

さらに女給の年齢についても次のように述べている。

既に美貌が、女給としての第一の要件だとすれば、その年齢も若くなければならぬ事

はいふまでもない。カフェーは彼女の若さと美しさを餌とし、好色の客を吸引し、コックの包丁ぶりよりも彼女の愛嬌によつて、一皿でも多くの料理を注文せしめ、一銭でも多くの売上げを得ようとする。そのために女給の年齢は頗る若く、到底他の女子職業の比ではない（村嶋／津金澤・土屋 303）。

ここでは1925年7月中に中央職業紹介事務局東京市と大阪市の女給3000人を対象にした調査があり、その年齢情報（村嶋／津金澤・土屋 303-304）をもとに、以下のように簡単に表組した。

年齢	東京		大阪	
16歳	55人	3.4%	26人	2.4%
17歳	124人	7.6%	105人	9.8%
18歳	186人	11.5%	174人	16.1%
19歳	256人	15.8%	170人	15.8%
20歳	163人	10.0%	106人	9.8%
21歳	217人	13.4%	173人	16.0%
22歳	155人	9.6%	97人	6.0%
23歳	148人	9.1%	77人	7.1%

実際の調査では13歳から52歳、不明も含まれている。18歳から21歳までの女給は東京が全体の50.7%、大阪も57.7%である。まさに「若さ」が象徴といってよい。

大阪のカフェーが東京に進出してきた背景には大阪の台頭があげられる。この背景について篠原は次のように述べている。

昭和の初めは大阪の時代であった。大阪市の人口が東京市を上回ったのである。

大正15年に、大阪市の人口は東京を12万名上回る218万名となっていた。昭和6年となると、東京208万名、大阪は251万名である。これは偏に関東大震災の影響が大きい（篠原 102）。

永井は解説の中で東京に大阪の喫茶店が進出してきたことについて次のように述べている。

ところが、喫茶店あるいはカフェーという商業施設は、こういった文化的空間としてのみ存在したわけではない。（「プランタン」から「ライオン」へ）という流れを追ってみよう。

「プランタン」が閉じたサロンとしての性格をもっていたのに対し、「ライオン」は酒と「女給」のサービスで多くの客を吸い寄せた。とくに、「女給」という職業を定着させた点を見流すことはできない。銀座をはじめ震災後の東京各所では多くのカフェーが軒を並べて競争した。さらに、この大衆化の流れを加速する事態が起こる。大阪のカフェーが進出したのである。最初は、人形町にオープンした「ユニオン」だったとされ

ている。その後、大阪資本による経営は、カフェーの性格を変化させた。女性従業員が、露骨に性を売り物にし、また店はそのことを隠さずに宣伝した。いわゆる、エロサービスである。村嶋の言葉を借りれば、大阪式サービスは、「女給を単なる給仕人としな  
いで、むしろ、これを恋人として差し出す」ものだった〔『カフェー考現学』（本巻一五  
三頁）

ところが、この大阪式カフェーの特色のひとつに、女給がエプロンを着用しなくなっ  
たという事実がある。女給といえば白いエプロンというイメージは、東京で形成された。  
大衆的だが、女給の行儀がよことで知られた「ライオン」で、その姿は一般に知られる  
ようになったが。だが、エプロンは、女性従業員が性的サービスを提供する主体ではな  
く、あくまでも給仕係なのだという建前を強調するモノでもあった（永井 448・449）。

小関孝子『夜の銀座史—明治・大正・昭和を生きた女給たち—』（2023）では「第6章  
「女給ブーム」による銀座女給の記号化」として小説、映画などに取り上げられた女給を  
紹介している。

林芙美子『放浪記』は雑誌『女人藝術』（1928年10月）に掲載され、その後1930年  
10月には単行本として出版されたが、カフェーではたらく女給の視点から物語が始まって  
いる。1930年5月には田中雪子『カフェー行進曲』、廣津和郎「女給（小夜子の巻）」は  
『婦人公論』（1930年8月号）より連載され、1931年3月には単行本として出版された。  
「女給物」映画の流行として1927年～1932年までに公開されたものを紹介している（小  
関 b 185）。

- |         |                              |
|---------|------------------------------|
| 1927年公開 | 「カフェーの女王」（監督：大久保忠素）          |
| 1928年公開 | 「道頓堀行進曲」（主演：松井千枝子）           |
|         | 「浅草行進曲」（主演：松井千枝子）            |
| 1929年公開 | 「君恋し」                        |
|         | 「東京行進曲」                      |
|         | 「銀座王」                        |
|         | 「赤い灯青い灯」                     |
|         | 「大学は出けれど」（監督：小津安二郎）          |
| 1930年公開 | 「カフェーの女」（原作脚色：川口松太郎、監督：松本英一） |
|         | 「カフェーの夫婦」（監督：佐々木恒次郎）         |
|         | 「女給」（原作：北村壽夫、監督：木藤茂）         |
| 1931年公開 | 「女給」（原作：廣津和郎、監督：曾根純三）        |
|         | 「女給哀史」（原作：柳井隆雄、監督：五所平之助）     |
| 1932年公開 | 「女給君代の巻」（原作：廣津和郎、監督：曾根純三）    |

当時はまだテレビ放送以前の時代であるだけに視覚情報を主とする映画は当時のポップカ

ルチャーとも言えるだろう。

飲食業の業態と接客スタイルは、客層や時代と共に変遷している。比較的裕福な人々は高級日本料亭やいわゆる夜の銀座のキャバレー、クラブなどを利用している。接客ということになれば芸者や舞子もここに含まれることになる。

一品料理を提供する西洋料理店よりも割高のカフェの方が人気が出て来た。この理由について近代食文化研究会『串かつの戦前史』（2021）では次のように述べている

…大正時代には接客の料理を提供する一品料理店舗にも女給が登場。値段で競合するようになった上に、「女性給仕」という付加価値を持つ店舗に太刀打ちできなくなり、洋食屋台はその衰退に拍車がかかっていく（近代食文化研究会 157）。

ここで言う一品料理店とはカフェを指している。この当時のカフェを定義するのは難しいが、仮の定義として次の4点を挙げている。

- ・女給がアピールポイント
- ・コーヒーなどのソフトドリンクあるいは酒を一杯注文するだけで滞在OK
- ・西洋一品料理を提供する
- ・性交渉を伴わない（近代食文化研究会 159）

しかし、一般庶民はどちらか言えばもっと安価で入りやすいことを考えると、レストラン、ビヤホール、カフェなどの利用が考えられる。こうした場所でも女給はいるわけで、「メイド」というイメージとどのように異なるのか、また、時代により「メイド」のイメージは変わるのだろうか。

これまでの内容を整理してみると、最初に女給を置いたのは1905年12月に開業した「台湾喫茶店」で烏龍茶を提供し、日本人の娘にエプロン姿であった。次に1907年に上野で開催された東京勸業博覧会での「萬歳軒」の女給、1911年の「カフェ・プランタン」の女給がこれまで指摘されているところだ。この3つの指摘が大きなポイントになりそうだ。日本料理屋などの女中風でなく、女給という表現はウエートレス、メイドというイメージへとつながる。

松崎などの指摘などにより、女給、ウエートレスは女中とは異なり、和装だけの接待というよりは、「和装+白いエプロン」、「若く美しい」ということが重要であることがわかる。これは現在のメイドカフェのメイドにも一種共通するところがある。若い男性が求めるものは時代に関係なく同じということだ。さらにそこにロマンス的な雰囲気を求めていることも現代は「萌え」という概念で集約できる。男女間の考え方も明治・大正時代では、江戸時代とは大きく変わり、さらに男女が出会う機会が、一般庶民では少なかったということも背景にある。近代食文化研究会『串かつ戦前史』（2021）でもカフェがブームになった理由として次のように述べている。

現在のような男女共学もなく、自由恋愛もさほど自由恋愛がなく、アイドル動画もグラビアもない時代、男性特に財力もなく、私娼を買う勇気もない若い独身男性向けとして、ライトな風俗産業には大きな潜在ニーズがあった。

江戸における笠森お仙や難波屋おきたといった茶屋女はこのライトな風俗産業の代表例である（近代食文化研究会 163）。

カフェのブームの背景には女給、すなわちメイドの存在を無視することはできないだろう。

#### 4 メイドとメイドカフェ

メイドカフェの原型となるものが白いエプロンをつけた「女給」が誕生した明治・大正時代に求めることはこれまでの先行研究で明らかになっているが、いわゆる「メイドカフェ」の誕生等をどう見るかをここでは取り上げたい。これには「メイドカフェ」の定義もある程度必要だろう。メイドカフェとメイド喫茶という表現が現在混在している。

メイドカフェは「テーマカフェ」や「コンセプトカフェ」（コンカフェ）の一種である。テーマカフェとは金田一「乙」彦・編『オタク語事典』（2009）には次のように定義されている。

何らかのストーリー性をもっている飲食店のこと。

代表的なものが「執事喫茶」で、その場は「お屋敷」という設定になっており、執事が「お帰りなさいませ」と迎え、出る時は「お出かけの時代です」と告げられる、などの約束事がある。

他に従業員が「魔法使いの見習い」「男子校の生徒」などもあり、お客に非日常を提供するのが主な目的となる。同人誌即売会の1コーナーなどで1日のみ開催される場合もある。広義ではメイド・コスプレカフェや、著作権元公認で行なう作品とコラボしたカフェも指す（金田一「乙」彦・編 a 089）。

コンセプトカフェの定義についてはインターネット上の「TOWNWORK マガジン」では次のように掲載している。

コンカフェとは、コンセプトカフェを略した言葉です。お店独自の世界観をお客さまに体験してもらえよう、接客方法、スタッフの衣装、店内インテリア、提供メニュー、イベントなどコンセプトに徹したサービスを提供します。コンセプトカフェの種類はさまざま、それぞれ独自のコンセプトを打ち出す多くのコンカフェが登場しています<sup>(10)</sup>。

同サイトではメイドカフェについては続けて以下のように定義している。

「メイドカフェ」や「メイド喫茶」はコンカフェの一種で、「メイド」という世界観をコンセプトとしたカフェです。店舗をお屋敷や邸宅と見立て、スタッフはメイドの扮装で給仕し、お客様を「ご主人様」「お嬢様」などと呼び非日常空間を演出します<sup>(11)</sup>。

ではここでいうメイドはどのようなものか。

メイド

女中。家政婦。

一部新聞などではメイドと表記されるが、オタク業界では絶対的にメイドと表記される。

オタク業界ではエプロンドレスと黒あるいは紺のワンピース、フリル付のカチューシャに身を包み、住み込みで主人の身の回りの世話をしてくれる女性、と認識されている。ほとんどの場合少女ないし若い女性であり、作品によっては性的パートナーも兼ねる。

メイド喫茶人気の影響などもあり、オタクの嗜好の象徴として扱われる場合が多い。なお、前述の服装の組合せは「メイド服」と称される（金田一「乙」彦・編 b 083）。

メイド喫茶というと、メイドというよりはアイドルの衣装のような丈の短いスカートや、ピンク系の派手な色のコスチュームで、ロリボイスの女の子が謎の呪文を唱えてオムレツにケチャップでハートマークを描くような店（江戸 064）

メイドカフェによりメイドの様相も同じではない。

次にメイドカフェ、メイド喫茶の定義をオタク用語を扱っているものからも確認しておきたい。

オタク文化研究会『オタク用語の基礎知識』（2006）

メイド喫茶

【意味】

①メイドに扮した衣装を着たウェイトレスが給仕をする喫茶店。

【説明】

近年大流行しているメイド喫茶だが、その源流を辿ると、1996年に発売されたゲームソフト『Pia キャロットようこそ！！』に行く着く。

同作は、ファミリーレストラン「Pia キャロット」を舞台とした18禁恋愛シュミレーションゲームである。アニメ化もされるなど人気を博し、制服物というジャンルを確立した。

98年に行われた東京キャラクターショーでは、「Pia キャロット」を模した喫茶店を設



置いて、作中の制服をまとまったコンパニオンが飲食物の販売を行なうという企画が催された。これがメイド喫茶の雛形と言われている。

この企画を担当したブロッコリーは、2000年2月に「ゲーマーズカフェ」、同年5月には「カフェ・ド・コスパ」を開店させた。2001年3月にはコスパによる「キュアメイドカフェ」が開店される。そして2002年7月、パソコン専門店T-ZONEが「メアリーズ」を開店させる（後に「カフェ・メイリッシュ」に改名）。これらの店舗はすべて秋原に立地される。

こうして、メイド喫茶ブームが到来し、更に多数の同業店が登場することとなる（オタク文化研究会 170）。

金田一「乙」彦・編『オタク語事典2』（2009）

メイド喫茶

女性店員がメイドの衣装を着て、メイドを演じる喫茶店。

常設の店舗としては2001年開店の「キュアメイドカフェ」が第1号とされている。店舗は自宅という設定になっており、客を「ご主人様」「お嬢様」として扱い「お帰りなさいませ」と出迎える。またオムライスにケチャップで名前を書く、熱い飲み物を吹いて冷ましてくれる等の独特のサービスで、オタク業界以外からも注目を集めた。

なお、あくまでも喫茶店であり、風俗店やキャバクラのような性的なサービスは受けられない。派生種として、女性店員が巫女、妹、魔法学院の学生などを演じる喫茶店もあり、これらを総称してコスプレ喫茶、コスチュームカフェと呼ぶ（金田一「乙」彦・編 b 083）。

江戸祝頼多「平成13年 2001年 世界初の常設型メイド喫茶「Cure Maid Café」開店」  
（平成オタク研究会編『図解 平成オタク30年史』新紀元社、2018）

成年向けPCゲームが流行していた平成10年、人気ゲーム「Pia キャロットへようこそ！」とタイアップしたコスプレ喫茶が、秋葉原のゲーマーズ最上階で期間限定で開店。これが成人ゲームを愛するオタク層のあいだで人気を集めていた。それがルーツとなり、何度か店名を変えたり経営権を移譲するなどの変遷を経て、平成13年に開店したのが世界でも初となる常設型メイド喫茶「Cure Maid Cafe（キュアメイドカフェ）」である。

それまではコスプレ喫茶として、ウェイトレスはさまざまな衣装に身を包み、ともすればカオスな雰囲気すら漂っていたが、店名にメイドの文字が入ると同時に世界観を統一し、ウェイトレス全員がメイド服を着用し接客する、本格的なメイド喫茶がスタートした（江戸 064）

メイドカフェの原点等についても指摘は幾つかあるので紹介しておきたい。

高井尚之『日本カフェ興亡記』（2009）ではメイドカフェの人気を定着させたのは2002年10月1日に開店した秋葉原にある「カフェ・メイリッシュ」だと指摘している（高井

213)。その後、2003年（平成15年）6月に株式会社メイリッシュが運営母体となっている。

メイドカフェの起源については様々な考察がなされている。インターネット上のニッセイ基礎研究所の廣瀬涼「現代消費文化を覗く—あなたの知らないオタクの世界（3）」（2019年6月17日）には「1 メイドカフェの起源」として以下のように記されている。

秋葉原の名物ともなった「メイド喫茶」。歴史はここ20年ほどで築きあげられたものである。そもそもメイド喫茶の起源は、1997年に遡る。成人向け恋愛シミュレーションゲーム『Pia♡キャロットへようこそ!!2』の発売を受け、「東京キャラクターショー1998」にアニメゲームの企画・制作とショップ「ゲーマーズ」を運営するブロッコリーが、同タイトルの舞台を再現したレストランを出店した。そこでは、そのゲームのコスプレをした女の子がドリンクやグッズなどを販売し、ファンから好評を博した。翌1999年7月ブロッコリーは運営するショップ「ゲーマーズスクエア店」内に同ゲームのコンセプトカフェを期間限定でオープンすると、立て続けにコスプレウェイトレスが接客を行うカフェをオープンしていく。そして2000年「ゲーマーズスクエア店」に「Café de COSPA」がオープンし、これが後の元祖メイドカフェである「キュアメイドカフェ」の前身となった。アキバ名物の、メイドのコスチュームを身につけたスタッフが接客を行うという独創的なスタイルは、ここから始まった。現在無数のコスプレ系カフェが点在している秋葉原だが、「メイドカラオケ」、「メイドカジノ」とその形態を拡張することで様々な切り口が生み出されている。現在では、「喫茶」と「メイド」が分離され、それぞれの市場を拡大している<sup>(12)</sup>。

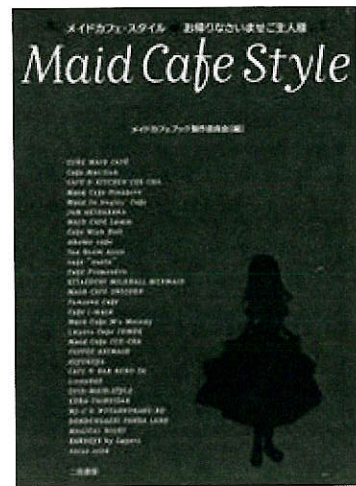
Cure Maid Cafeのメイドは「清楚なロングスカートのメイドらしい衣装、ヨーロッパ調のシックな内装の店内で落ち着いた接客を行う、「癒し」をテーマとした空間」（江戸 064）を演出していた。

留学生として秋葉原を中心にしたオタクの研究をした Patrick W. Galbraith は博士論文<sup>(13)</sup>も提出しているが、*The Otaku Encyclopedia* (2009)は外国人からみた日本のオタク文化を英語で解説・説明している点でも見逃せないものがある。*The Otaku Encyclopedia* (2009)の“Maid (メイド)”には秋葉原に注目しながらつぎのように説明している。

Maids are usually found in cafés in areas such as AKIHABARA, where ANIME, MANGA and video games are popular. The different style of costume tends to signify what kind of persona the maid assumes. Girls who wear the classic Victorian style tend to roleplay as obliging servants and are categorized as *IYASHI-KEI*, or soothing Style. All the others are called *MOÉ-kei* maids laugh and fool around with each other and create an infectious atmosphere of jubilant play that excites the customers, who

are referred to as Master and Mistress. A café maid is usually a part-time worker between eighteen and twenty-eight years of age, but are eternally “seventeen” in the café. They make the minimum wage of about 8 per hour. They’re often fans of anime, manga, and video games, so enjoy the work because they get to COSPLAY all day. For every maid position advertised in Akihabara there can be as many as 400 applicants. The really lucky ones may become maid idoru (MAIDORU) and appear in the media as the face of Akihabara and OTAKU culture (Galbraith 137).

メイドカフェの歴史や様子などについてはメイドカフェブック製作委員会編『メイドカフェ・スタイル〜お帰りなさいませご主人様〜』（2005）がよくまとめられている。本書の最大の特徴は店内やメイドの写真、さらにはメイド服の一覧も写真入りで掲載されている。中でも「オタク向けメイド喫茶・コスプレ喫茶の歴史」（メイドカフェブック製作委員会編 i-vi）はおそらくこれまでの中で最もその歴史がまとめられているのではなかろうか。一般的に最初のメイドカフェは2001年3月30日に開店した「キュアメイドカフェ」（Cure Maid Café）と言われているが、これは常設という点がポイントである。もちろん、店名に「メイドカフェ」という表現が入っていることも大きいだろう。同書ではその歴史が1998年から始まっている。



(14)

1998年8月2日 ■ブロッコリー、東京ビッグサイトで開催された「東京キャラクターショー1998」に「Pia♥キャロットブース」を出展（1998年8月2日～03日）

大人気ゲームソフト『Pia♥キャロットへようこそ！！』シリーズ、その第2作目である1997年10月31日に発売された『Pia♥キャロットへようこそ！！2』は、キャラクターや制服のかわいらしきで人気を博した。このほかにも人気作品を多数抱えるPC用ゲーム会社エファンに出展。これと同時に、キャラクターコンテンツ業者のブロッコリーも「Pia♥キャロットブース」を出展、ブース内に『Pia♥キャロットへようこそ！！』の舞台となるレストラン『Pia♥キャロット』の装飾ヲ施した喫茶店を設置し、コスプレをしたコンパニオンが軽食と飲み物の販売を行った。

「Pia♥キャロット」を実際に作ってしまったこの企画は、驚きをもって迎えられ、好評を博した。そして、このイベントが後のメイド喫茶、コスプレ喫茶へとつながってゆく（メイドカフェブック製作委員会編 i）。

メイドカフェは期間限定やその後曜日限定で女性店員がコスプレするスタイルの店が登場してスタートしたことになる。1999年？に名古屋市に巫女装束の「飲食夜神 月天」、

2000年2月25日にゲーマーズ本店7階に開店した「ゲーマーズカフェ」等（メイドカフェブック製作委員会編 i）はコスプレがメイドに限定されていないため、コスプレカフェ（コスプレ喫茶）と呼ばれている。

久我真樹『日本のメイドカルチャー史』（上、2017）でも「メイド喫茶の前風景」として1998年を取り上げている。

メイド喫茶の歴史は、1998年に始まると言われています。本書で何度も『Pia キャロットへようこそ！！』シリーズを取り上げるのも、メイド喫茶の源流がこの作品に見出せるからです。

メイド服を着た店員が接客する喫茶店は、「制服・コスチューム」ブームの延長で誕生しました。1998年の『東京キャラクターショー1998』にゲーム『Pia キャロットへようこそ！！2』のファミレスを模した「Pia キャロットブース」が登場し、ゲーム中の制服（3種類）を着用したウェイトレスが軽食や飲み物を提供したのです（久我 a 169）。

そして、「キュアメイドカフェ」が本格化するにはそのメイド服等との背景も無視できない。

1990年代前半から広がりを見せるコスプレブームの中で、コスプレイヤーにキャラクターの著作権処理を行った、いわゆる公式のコスプレ衣装を提供する会社として「コスパ」が創業します。この「コスパ」が、「CURE MAID CAFÉ」の経営母体となります（久我 a 170）。

メイドカフェと呼ばれる基本的な要素は以下のように整理できよう。

- ・常設店であること。
- ・女性店員がメイドに扮していること。
- ・店内がメイドに合わせた装飾となっていること。
- ・おもにソフトドリンクを提供し、アルコール類は販売しない。

メイドカフェの誕生以前のコスプレの普及等も見逃せない背景がある。Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)では“Maid café（メイドカフェ）”を次のように説明している。

Maid café（メイドカフェ）：Or maid *kissa*. Café with a syrupy-sweet atmosphere drawn from ANIME and video games where girls role-play in maid costumes.

Maid cafés basically started as rest stops for OTAKU tired after a hard day hunting rare DOUJINSHI and GYARUGE in AKIHABARA. They could go to a café and meet

other like-minded people in an environment where women would not only actually *talk* to them but would say “Welcome home, Master!” when they arrived.

The café first appeared in 1998 at sales events for the game *Welcome to Pia Carrot*, and the first permanent maid café, Cure Maid Café, was founded by COSPLAY outfitter COSPA in Akihabara in 2001. The original concept was to create a place where people could relax, but it has since expanded to include childish coddling, playing board games, and song and dance entertainment.

The cafés’ menus typically consist of the kind of food drinks, and desserts that are usually found on kids’ menus, and tend to be sweet and girly like the feminine, pink, decorative cafés themselves. Notably, the prices at maid cafés are inflated to reflect the services provided, which include talking to a maid, having one write messages with ketchup on your food, and sometimes a stage performance or game (Galbraith 137-138).

このメイドカフェのブームが 2005 年であるという。

The real boom in maid cafés can be traced to 2003 and 2004, when the media began to descend to on Akihabara looking for the heart of COOL JAPAN. Maids were simply the most visually appealing aspect of the area, so many news reports commented on on maid cafés. Public interest in the cafés reached a peak in 2005, when the hit Fuji TV drama *DENSHA OTOKO* consistently featured a maid café called Pinafore as a setting. Many non-otaku fans of the show began to flock to the area, and Akihabara’s four cafés in 2002 ballooned to some forty establishments in 2006 (Galbraith 138).

メイドカフェも変容している。中川嶺子『職業としてのアキバ・メイド』（2015）によれば、メイド喫茶は 2 つに大別されるという。

メイド喫茶には大きく分けると正統派のメイド喫茶と萌え系のメイド喫茶があり、この 2 つを一目で見分けるにはメイド服を見ているのが一番わかりやすいだろう。

正統派のメイド喫茶では、実際にお屋敷で仕える使用人が着ていたおうなシンプルでシックなデザインと色調のもの、スカートの丈も膝丈から踝丈といった長めのものが多い。

もちろんメイドさんと軽く会話を交わすくらいはできるが、萌え系のお店にあるようなチェキ撮影をしたり、ミニゲームをしたりというメイドさんと一緒に何かをして楽しむようなオプションはほとんどない（中川 27-28）。

また、メイド喫茶はビジネスとして拡大したことについても触れている。

メイド喫茶が一大ブームとなり、萌え産業ビジネスが成功したことをきっかけに、秋葉原の街には新たなビジネスチャンスを狙う人々が大勢押し寄せた。

そして、メイド喫茶の勢いに続けとばかりに生まれたのが「メイドリフレ」である。

でも、メイドリフレ（正式にはメイドリフレクソロジー）とはどんなものなのかご紹介しよう。先にご紹介したメイド喫茶に比べて、こちらはあまり馴染みがない方も多いのではないだろうか？

まず一般的なリフレクソロジーとは、主に足裏のツボを指や棒で押し、刺激を与えて体の血行を良くすることによって、疲労回復することを目的とした療法である。

メイドリフレは一般的なリフレクソロジーとは少々違い、女の子がメイドや女子高生の格好をして、施術を行うものだ。

最近では巫女さんの格好をして女の子が施術をしてくれるお店まであり、メイド服以外でのリフレ店が増えてきている。

メニューはお店によって多少異なるが、ハンド、肩、背中、ヘッド、耳かき、フット、足踏みなどがあがる（中川 30-31）。

中川は正統派と萌え系との分けているが、リフレ店が増えているという事実やさらにリフレ系店でのトラブルなどを考えると、むしろリフレ系がすでに定着しているものとして系統を3つにして考えてもよいかもしれない。このリフレ系のメイド喫茶が注目を浴びたのは、通称「耳かきストーカー事件」だろう。

ストーカーといえば、触れないわけにはいかない出来事がある。2009年8月、秋葉原の耳かき店で働いていた女の子が常連のお客さんだった男性からストーカー被害に遭い、自宅に押しかけられて殺害されてしまうという痛ましい事件が起きた。

このいわゆる「耳かきストーカー事件」は当時世間を騒がせ、大きなニュースとなった。

秋葉原では前年の2008年6月に無差別に通行人が襲われ、7人の死者と10人の負傷者を茹出した通り魔事件が発生しており、世間からのイメージはあまりいいものではなくなくなってしまったように思える（中川 77）。

秋葉原はJKビジネスが横行しているなどの悪いイメージも一時期あった。基本的にいわゆるメイドカフェに風俗営業許可は必要はないが、メイドがある一定の範囲を超えた接客は、風営法の「接待」に該当することになるだろう。いわゆるグレーゾーンである。疑似恋愛的な感情を本当のものと勘違いし、「耳かきストーカー事件」（2009）が起きたしまったことは残念な限りだ。

ここで1998年以降の秋葉原及びメイドカフェの様子を見ておきたい（佐々木 a 2368-2369）。

- 1998年 8月 ブロッコリーが東京キャラクターショーでメイド喫茶の原形となるブース「Pia キャロット」を出展。  
※コスプレをしたコンパニオンが軽食と飲み物の販売。
- 1999年 7月 ブロッコリーが Pia キャロットレストランを期間限定でオープン。
- 2000年 5月 ブロッコリーが Café de COSPA をオープン
- 2000年 8月 神田駅前の居酒屋・蔵 太平山が日曜限定のコスプレ居酒屋を開始。
- 2001年 3月 Café de COSPA の運営権が Café de COSPA に移譲され、Cure Maid Café（キュアメイドカフェ）としてリニューアルオープン。  
※名実と共に常設のメイドカフェの誕生
- 2001年 6月 インターピア、Necca 秋葉原店をオープン。  
※ウェイトレスの制服にメイド服を採用。
- 2002年 3月 アキバカフェがオープン。  
※11月に閉店。
- 2002年 7月 T-ZONE がコスプレ喫茶 Mary's をオープン。  
※10月に店名を Café Mai:lish に変更。
- 2002年 7月 ゲーマーズカフェが期間限定で朝霧の巫女カフェをオープン。
- 2002年 3月 アキバカフェがオープン。  
※11月に閉店。
- 2003年 5月 Café&kitchen Cos-Cha がオープン。
- 2003年 10月 メイドカフェびなふおあがオープン。
- 2003年 12月 メイドカフェ Lamm がおっぷん。
- 2004年 8月 ドン・キホーテ秋葉原店開店。
- 2004年 10月 中野独人『電車男』（新潮社）発行
- 2005年 8月 首都圏新都市鉄道つくばエクスプレス (TX) 秋葉原駅が開業。
- 2005年 9月 ヨドバシカメラマルチメディア Akiba・タワーレコード秋葉原店開店。
- 2005年 12月 ドン・キホーテ秋葉原店 8階の AKB48 劇場でアイドルユニット AKB48 デビュー。
- 2005年 6月 村上正典監督『電車男』（映画)
- 2005年 7月 『電車男』（テレビドラマ、7月～9月)
- 2006年 3月 秋葉原クロスフィールドがオープン。
- 2007年 4月 日本メイド協会設立。
- 2007年 6月 日本メイド喫茶協同組合設立。
- 2008年 4月 まんだらけコンプレックス、オープン。
- 2008年 6月 秋葉原通り魔事件。これ以降、歩行者天国が中止。

秋葉原は 2000 年以降、急激にポップカルチャー化していく。この様子を森川嘉一郎は

その著書、『趣都の誕生』(2008)の中で明らかにしている。秋葉原は行政により今のよう  
な街になったわけではない。そこを訪れる人の趣味趣向に合わせた結果、電気街からパソ  
コンの町へ、さらには家電からオタクの街へと変容したのである。そこにはホビー、グッ  
ズ、メイドカフェ、最近ではe-sports 取り扱うスペースも登場している。

## 5 メイドとコスプレ

メイドを「コスプレ」の一種として見れば、これにはまず「コスプレ」の定義が必要だ  
ろう。コスプレがいつから始まったのかを特定することは難しく、ここで類義語の「仮装」  
もあるため、両者を比較しながら、その違いを見ておきたい。

	仮装	コスチューム・プレー	コスプレ
『大辞林』 (1988)	①仮にほかの物の姿 をすること。また、 そのよそおい。②仮 のよそおい・装備で 別なものにすること (松村 a 461)。	ある古い時代の衣装や 扮装などで演じられる 演劇・映画・史劇・童 歴史劇。(松村 a 880)	見出し語なし。
『広辞苑』 (1991)	①仮の扮装。②相手 をあざむくため、い つわりよそおうこと (新村 a 488)。	俳優の衣装の視覚的効 果をねらった劇。特に 歴史劇や歴史映画をい う。衣装劇。時代劇 (新村 a 933)。	見出し語なし。
『大辞泉』 (1995)	①仮に他のものの姿 をすること。それら しく見せかけること。 ②仮に装備して 別のものにすること (小学館 a 507)。	昔のある時代の衣装を つけて演じる演劇・映 画。歴史劇。史劇(小 学館 a 967)。	見出し語なし。
『広辞苑』 (1998)	①仮の扮装。②相手 をあざむくため、い つわりよそおうこと (新村 b 508)。	俳優の衣装の視覚的効 果をねらった劇。特に 歴史劇や歴史映画をい う。衣装劇。時代劇 (新村 b 968)。	見出し語なし。
『大辞林』 (1999)	①仮にほかの物の姿 をすること。また、 そのよそおい。②仮 のよそおい・装備で 別なものにすること (松村 b 478)。	衣装や扮装が重要な要 素となる演劇・映画・ バレエなど、歴史劇・ 童話劇などに多い。(松 村 b 910)	見出し語なし。
『大辞林』 (2006)	①仮にほかの物の姿 をすること。また、 そのよそおい。②仮 のよそおい・装備で 別なものにすること	①衣装や扮装が重要な 要素となる演劇・映 画・バレエなど、歴史 劇・童話劇などに多い。 ②⇒コスプレ(松	[コスチューム・プレ ーから]アニメーショ ン・マンガ・ゲームな どのキャラクターやさ まざまな職業の人の扮



	(松村 c 474)。	村 c 914)	装をすること (松村 c 914)。
『広辞苑』 (2008)	①仮の扮装。②相手をあざむくため、いつわりよそおうこと (新村 c 535)。	①俳優の衣装の視覚的効果をねらった劇。特に歴史劇や歴史映画をいう。衣装劇。時代劇。② (日本での用法) 漫画・アニメの登場人物などの扮装をして楽しむこと。コスプレ (新村 c 1018)。	見出し語なし。
『大辞泉』 (2012)	①仮に他のものの姿をすること。それらしく見せかけること。②仮に装備して別のものにすること。③その出来事が事実あったかのように見せかけること (小学館 b 706)。	①コスプレ。②昔のある時代の衣装をつけて演じる演劇・映画。歴史劇。史劇。衣装劇 (小学館 b 1313)。	《「コスチュームプレー」の略。和製英語だが、cosplayと書いて世界で通報する》漫画・アニメ・コンピュータゲームなどの登場人実の衣装・ヘアスタイルなどをそっくりそのままねて変装・変身すること (小学館 b 1313)。
『広辞苑』 (2018)	①仮に他のものの姿を装うこと。②相手をあざむくため、いつわりよそおうこと (新村 d 559)。	①俳優の衣装の視覚的効果をねらった劇。特に歴史劇や歴史映画をいう。衣装劇。時代劇。②コスプレに同じ (新村 d 1062)	コスチューム・プレーの略) 漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物の扮装をして楽しむこと (新村 d 1062)。
『大辞林』 (2019)	①仮にほかの物の姿をすること。また、そのよそおい。②仮のよそおい・装備で別なものにすること (松村 d 512)。	①衣装や扮装が重要な要素となる演劇・映画・バレエなど、歴史劇・童話劇などに多い。②⇒コスプレ (松村 d 991)	[コスチューム・プレーから] アニメーション・マンガ・ゲームなどのキャラクターやさまざまな職業の人の扮装をすること (松村 d 991)。

『広辞苑』『大辞林』『大辞泉』は日本における中型国語辞典を代表する三大辞典といってもよいだろう。大型の国語辞典は改訂していくことがかりとなるため、中型辞典は改訂まで10年間の程の期間があるが、その変遷を見れば、時代の変化は社会・文化を反映することになるため、1988年以降の変遷を辿った。「仮装」と「コスプレ」は、共通する部分もあるが、「コスプレ」の場合にははっきりと「漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物」とされている点が大きな特徴だ。

英語辞典では Angus Steven, editor. *Oxford Dictionary of English* (Cambridge University Press, 2010) の“cosplay”の定義は以下通りである。

the practice of dressing up as character from a film, book, or video game, especially one from the Japanese genres of manga or anime (Steven 394).

さらに派生語やその語源として以下のようにも明示している。

DERIVATIVES cosplayer noun.

ORIGIN 1990S: blend of COSTMUE and PLAY (Steven 394).

“from the Japanese genres of manga or anime”が大きな意味があろう。日本の影響が大きいということだ。さらに語源として 1990S とあるが、日本国内ではコミックマーケットで1970年代よりコスプレイヤーが登場しているが、その参加者が徐々に増えていること、海外では『美少女戦士セーラーン』（1992 放映開始）のコスプレが女子では圧倒的な人気を誇っていることから 1990 年代としたかもしれない。英語の定義を見るとかなり、はっきりするが、日本のマンガ、アニメのキャラクターに扮することが“cosplay”であって、その他のものは“costume play”ということになる。

なお、*Longman Dictionary of Contemporary English* (Pearson, 2017)には“cosplay”や“costume play”の見出し語はなく、“costume drama”の見出し語があるだけである。辞書によって取り扱いにはかなりの差がある。

Patrick W. Galbraith. *The Otaku Encyclopedia* (2009)の“Cosplay (コスプレ)”は写真入りで3頁に渡り説明がなされている。部分的に紹介しておきたい。

“Costume” plus “role-play.” The act of dressing up as a favorite character from ANIME, MANGA, or video games. It most likely has its roots in the *Star Trek* conventions of the 1960s in the US. In 1978 the science-fiction critic Kotani Mari attended the Japan Sci-fi Convention wearing a costume from TEZUKA OSAMU's *Umi no Triton (Triton of the Sea)* and is often mistaken as the first cosplayer in Japan. But according to Kotani people were already cosplaying at COMIKET the year before.

Fans in the US claim the term “cosplay” first appeared in 1984 when Japanese journalist Takahashi Nobuyuki visited World-Con, a sci-fi convention in Southern California, and returned to Japan with stories of crazy American “masquerades,” a word the changed to the more easily pronounceable “cosplay.” Takahashi himself says he first coined the term in a June 1983 issue of the Japanese magazine *My Anime*.

With intense fandom and massive conventions, cosplay in Japan quickly developed, and a cosplay industry started to merge in 1994 selling professional-grade outfits. In the late 1990s, with the burgeoning interest in Japanese animation, cosplay was exported back overseas, but with one amusing difference (Galbraith 51-52).

言葉や用語の意味がいつの間にか拡大する、あるいは概念がライト化してしまい、かなり広い範囲のものを指すようになってきていることもまた見逃せないものがある。一般人では年齢により差もあろうが、仮装とコスプレをいちいち区別して使っていない場合も多いだろう（佐々木 b 29）。

ではどのあたりからコスプレが登場したのだろうか。これにはいわゆるコスプレイヤーの登場とも関係してくる。早川清他編著『メイド喫茶で会いましょう』（2008）でも次のように述べている。長くなるが紹介しておきたい。

オタクに限らず、人は幼少期から変身することに対して憧れる。程度のこそあれ、女の子であれば、お嫁さんであったり看護婦、スチュワーデス、男の子ならば、子供向け番組のヒーローやパイロット、そしてスポーツ選手などがなりたいモノの定番である。

これらは全て非日常的なコスチュームと結びついており、周囲の注目を集めるという点では、晴れの日の和服や浴衣も非日常のコスチュームの範疇に入ると言えるだろう。

オタクのなかでも、こうした変身願望を大人になってもよりリアルに近い形で表現しようとする女の子たちだいた。それがコスプレイヤーである。警官の制服や軍服などを着る遊びは以前からあったが、いわゆるマンガやアニメのキャラクターに扮する遊びを特にコスチュームプレイ（以下、コスプレ）という。その歴史は、70年代にさかのぼる。

1977年、蒲田の大田区産業会館で行われた同人誌即売会「コミックマーケット」の会場で、「海のトリトン」の主人公のコスチュームをまとった女の子が始まりとされる。

「海のトリトン」は、手塚治虫の新聞掲載マンガ「青いトリトン」を原作とする72年放送のアニメ作品で、日本で初めてテレビアニメのファンクラブが結成されたことでも知られる。

前述の女の子は、「トリトンがすきだあ！」という気持ちをどうしたら表現できるかと考えた結果、コスプレに及んだのだという。

彼女の心の声は、その後、数多くのコスプレイヤーたちに見事に受け継がれた。現在では前述のコミックマーケットの他に、日本最大規模のフィギュアなどの立体造形の祭典「ワンダーフェスティバル」をはじめとするさまざまなイベント会場で、変身願望の表現手段のひとつとして、彼女らのコスプレを姿をみることができる。

こうした非日常のコスチュームを纏うというコスプレ文化のなかから初期のメイド喫茶のメイドさんが現れたのである（早川 146-148）。

田中東子「コスプレという文化 | 消費でもあり生産でもあり」（2009）では次のような指摘がある。

もともと「コスチューム・プレイ」は、アメリカのSF『スタートレック』のファンや『スタウォーズ』のファンが、登場するキャラクターの扮装を始めたのが始まりだと言われている。それが一九八〇年代に日本SF大会の会場などに伝播する。一九九〇年

代前半までの時期には、同人誌即売会などでアニメや漫画のキャラクターに扮する人々が目立つようになる（田中 37）。

さらに、青木逸美「オタク文化 “コスプレ” が “ハロウィン” で日本中に」（2018）では日本国内の状況を次のように述べている。

かつて、コスプレは一部のオタクたちが築き上げた “オタク文化” だった。コミックマーケット（コミケ）などの同人即売会で、参加者が人気マンガやアニメのキャラクターに扮したのがコスプレイヤーの始まりだ。コスプレは、同じ価値観を共有することができるコミュニケーションツールだった。

平成7年に始まったアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」が世界的な大ブームとなり、「エヴァ」関連のコスプレが急増（青木 50）。

羽生雄毅『OTAKU エリート』（2016）によれば以下の通りである。

コスプレは、1960年代後半のアメリカで、SF・特撮・アメコミを題材に「cosutming（コスチューミング）」として行われるようになった。コスチューミングでは、自分と同じ趣味の人を見つけたり、新しく出会う人に会話を切り出したりするためのもので、例えば『スター・トレック』のキャラクターの格好をすることで、趣味についての会話の潤滑油としたのである。

日本でもこの影響を受けて、1970年代中頃からコスプレが行われだした。同人誌即売会であるコミックマーケットの会場では、『科学忍者対ガッチャマン』『機動戦士ガンダム』『キャプテン翼』などのコスプレが行われるようになり、1990年代半ばに『新世紀絵ヴァンゲリオン』が世界的に流行すると、コスプレ文化は日本のみならず世界へ広がった。

パリの『Japan Expo（ジャパンエキスポ）』やロサンゼルス『Anime Expo（アニメエキスピ）』といった日本・アニメ関連の大型イベント会場で行われるのみならず、中国の『角色扮演嘉年華』（コスプレカーニバル）やイギリスの『Ayacon cosplay ball』（アヤコンコスプレ舞踏会）などコスプレに特化したイベントもあるほどだ（羽生 114-115）。

コスプレの定義としては「アニメについて、基本中の基本用語集」（2005）では次の通りである。

「コスチューム・プレイ」（Costume play）の略語。アニメーション・マンガ・ゲームなどのキャラクターやさまざまな職業の扮装をすること。それらのジャンルのファンや同人サークルが集まるコミックマーケットやイベント、ビジュアル系バンドのライブ会場

などの場所で、多く見かけられる。近年では英語圏でも Cosplay で通用する。またコスプレ行為を行う人の事をコスプレイヤー(Cosplayer)と呼び、レイヤーと略して呼ばれることが多い (『GYROS』 205)。

須川亜紀子「コスプレ—自己の偽装と虚構の体現」(2019)の冒頭では「コスプレの起源」の小見出しで次のように述べている。

コスプレ (コスチュームプレイの略) は、いまや世界共通語である。中村仁 (2016 年) によると、コスプレとは「仮装の一種であり、n 次創作としての服飾造形 (衣装制作)・身体装飾 (メイク・ウィッグ・着装)・身体表現 (パフォーマンス) の複合による表現行為」であり、「自然物・人工物・また実在・非実在」問わずあらゆるものが創作対象だという。最も知られているのは『スター・ウォーズ』などの SF 映画や、アニメ、マンガ、ゲームなどの虚構キャラクターの衣装、小道具、ヘアスタイル、仕草、ポーズなどあらゆることをまねる遊戯である。外見も内面もまねるコスプレイヤー (コスプレをする人、略してレイヤー) も多く、演じるキャラクターの口癖も含めてシチュエーション会話を楽しむのもコスプレの醍醐味だ。(須川 228)

中村仁 (2016 年) とは中村仁「コスプレ—ユーザーによる身体を用いた表現活動—コスプレによる n 次創作の文化的特徴」(『美術手帖』特集 2.5 次元文化—キャラクターのいる場所、2016 年 7 月号) のことである。

日本でも 70 年代 SF 大会で SF 作品のキャラクターのレイヤーも現れ、その後、「SF アニメ」とも称される劇場版『宇宙戦艦ヤマト』(1977 年) のヒットも後押しして、SF ファンとアニメファンが同人誌即売会などのイベントでコスプレをするケースが徐々に増え始めた。70 年代は、『海のトリトン』(1972 年)、『科学忍者隊ガッチャマン』(1972~74 年) など SF 系テレビアニメ作品もヒットし、その独特の衣装と愛すべきキャラクターを演じる人 (特に女性ファン) が出てくる。大量生産の衣装がない時代は、コスチュームや小道具を自作する必要があったため、裁縫技術にたけた女性がコスプレ文化を主導していったようである。(須川 230)

世界コスプレサミットとは HP「World Cosplay Summit」では次のように説明している。

世界中の若者を虜にする日本の「マンガ」「アニメ」。そのブームは「読む」「見る」だけでなく、「なりきる」楽しみ=「コスプレ」も生み出しました。そんな世界中のコスプレイヤーを通して新しい国際交流を創造するため 2003 年日本・名古屋で誕生した「世界コスプレサミット (通称: WCS)」。

WCS への参加チームは年を追うごとに増え続け、香港や台湾といった地域の代表チーム

も含めると、2015年ではついに26カ国・地域が参加するに至りました。<sup>(15)</sup>

コスプレサミットは外務省の「ポップカルチャー外交」の政策にも組み込まれているのである。

外務省では、我が国に対するより一層の理解や信頼を図るため、「ポップカルチャー専門部会」が設置されていた海外交渉審議会の答申（2008年2月）別ウィンドウで開くも踏まえ、従来から取り上げている伝統文化・芸術に加え、近年世界的に若者の間で人気の高いアニメ・マンガ等のいわゆるポップカルチャーも文化外交の主要なツールとして活用しています。

その一環として、「日本国際漫画賞」を、外務大臣を委員長とした実行委員会を組織して実施しています。この賞は、麻生外務大臣（当時）のイニシアチブ別ウィンドウで開くを受け平成19年に創設された賞で、海外への漫画文化の普及と漫画を通じた国際文化交流に貢献した漫画作家を顕彰することを目的として、同年以降毎年実施しています。

日本のアニメ作品を日本そのものへの関心につなげることをねらいとし、平成20年3月、「ドラえもん」に高村外務大臣（当時）から「アニメ文化大使別ウィンドウで開く」の就任要請書を手渡しました。これに併せ、劇場版映画「ドラえもん のび太の恐竜2006」に英仏西中露の5か国語の字幕をつけて制作し、令和5年3月末までに、世界の73カ国・地域で上映しました。

コスプレが近年世界的な人気を見せていることを受けて、毎年国内で実施されている「世界コスプレサミット」において、平成19年から優勝者に外務大臣賞を付与するなどの支援を行っています<sup>(16)</sup>。

コスプレはいまや単なるコミケでコスプレイヤーが登場し、オタク文化の象徴のように扱われていた時代はおわり、Douglas McGray “Japan's Gross National Cool” (2002)以来、コスプレもこうした海外からは魅力ある文化のひとつとして受け入れられている。

コスプレの最大の魅力は非日常的な自分になれるという変身願望にある。メイドカフェの誕生はそこを訪れるお客が如何に非日常感を味わることができるのかが重要である。ゲームの世界を現実に参加させたのが期間限定の最初のメイドカフェであったことから、このことは明白である。メイドカフェにおける非日常感とは何なのかを考えてみたい。

- ・当初はゲームの世界を現実化する。
- ・一般人にもメイドのいる世界を体験することができる。
- ・お客はご主人様になれる非日常感を味わえる。

日本人は明治の文明開化よりヨーロッパへの憧れを持っている。戦後はアメリカ文化への傾倒があったが、ファッションなどにおいてもそれは顕著であった。メイドのファッション

ンはヨーロッパが本場であるが、その本場のメイドファッションのイメージを主流としながらも、オタクの性質に訴えかけるようにメイドカフェは誕生した。斎藤環『戦闘美少女の精神分析』（2000）では「オタク」の性質として次の4点が指摘されている。

- 1 虚構のテキストに親話性が高い人
- 2 愛の対象を「所有」するために、虚構化という手段に訴える人
- 3 二重見識ならぬ多重見識を生きる
- 4 虚構それ自体に性的対象を見い出すことができる人（斎藤 30）

メイドカフェは非日常の空間であり、これは虚構の世界といってもよい。しかもメイドカフェのメイドに疑似恋愛的感情を抱く場合もあるだろう。むしろ、それを触発させるようなファッションを全面に押し出しているのもビジネスとしてのメイドカフェの在り方の一種でもある。当初はオタクの人がこぞって通っていたものの、今ではオタクもライト化していること（佐々木 c 446）、さらには観光の目的にもなっていることから今やメイドカフェを訪れるのもハードルが下がったといってもよいだろう。

## エピローグ

「メイドカルチャー」を冠にした研究書を手掛かりに、本稿前半では「メイド」とは何か、「メイドカフェ」の変遷を論じてきた。メイドやメイドカフェの先駆けは明治時代に遡る。当初は女ボーイと呼称され、やがて、女給の登場となる。この女給こそ、現代につながるメイドカフェにおけるメイドの原型となる。先行研究では、女給を女性の職業として見る場合、風俗的な面をから捉えるもの、さらには食文化史から西洋料理を提供する店の女給に注目するものがある。現代のメイドカフェの原点を1907年の東京勸業博覧会での「萬歳軒」に見るのは注目すべき点がある。それは女給（メイド）を西欧人が務めたことだ。日本人がメイドの服装することも目新しさはあっただろうが、メイドの本場とも言える西欧人が務めたことは、視覚情報からも圧倒的なインパクトがある。

西洋料理を提供する店やカフェで女給を採用したのは、男性客を取り込むことが目的である。特にカフェの場合には経済的に豊かではなく、女性との出会いが少ない若者にとっては格好の場所であった。これは現代のメイドカフェに通じるものがある。当初はなかなか女性と話しができないオタク系の若い男性がターゲットであったかもしれないが、今や観光目的で訪れる若者や外国人もいる。メイドカフェは非日常の空間を演出し、さらにこれを拡大したコンセプトカフェは趣味の世界を拡大している。秋葉原にメイドカフェが誕生した背景には、コスプレの定着と喫茶店が少なかった秋葉原に普通の喫茶店をオープンするよりは、秋葉原というオタクの街を象徴するような喫茶店を演出した結果とも捉えることができるだろう。メイドカフェはコスプレが醸し出す世界観とお客が体験できる非日常の空間の創出するという点で交差する。さらにメイドとご主人様という関係は「萌え」

や疑似恋愛的感情の交流の場にもなっている。メイドのコスチュームは単なるコスプレと捉えてメイドカフェを運営しているところもあれば、ビクトリア朝のメイドを再現しながら紅茶を提供する本格的なメイドカフェもある。メイド姿を単なるコスプレと見るか、カフェの制服として捉えるのかによって、その在り様も大きく変わる。ポップカルチャー的に見れば、むしろ疑似恋愛と現実のはざまが曖昧になり、メイドカフェと風俗店の区別がつかなくなっている客側とのトラブルも発生していることの方が問題だろう。メイドカフェの発展がコスプレ重視やその背景などを含めて欧風に特化する場合もあれば、ビジネスとして風俗営業ギリギリのところに行く店もあるだろう。趣都・秋葉原がオタクの街から観光化していくことを考えると、メイドカフェの在り方も今後さらに一般化していく可能性があるのではないだろうか。一方で、これまで同様にオタクが好むコアなメイドカフェも一部残り、二分化し、さらにメイドに限らないコンセプトカフェがどのように台頭していくかは今後の流行にも大きく影響を受けることだろう。

## 注

- (1) 「メイド服の写真」

<https://vitcancun.com/infos.php?product/H?1069418=uvilef>. Accessed 30 Jan. 2024.

- (2) 「森薫『エマ』表紙」

<https://www.amazon.co.jp/%E3%82%A8%E3%83%9E1-%E3%83%93%E3%83%BC%E3%83%A0%E3%82%B3%E3%83%9F%E3%83%83%E3%82%AF%E3%82%B9-%E6%A3%AE-%E8%96%AB/dp/4047298808>. Accessed 30 Jan. 2024.

- (3) 「馬車道」

<https://www.bashamichi.co.jp/commitment/>. Accessed 30 Jan. 2024.

- (4) 「独特な制服の「アンナミラーズ」が閉店「テレビで見たウエートレスさんが本当にいるんだな」

[https://www.nikkansports.com/general/nikkan/photonews/photonews\\_nsInc\\_202208310001571-3.html](https://www.nikkansports.com/general/nikkan/photonews/photonews_nsInc_202208310001571-3.html). Accessed 30 Jan. 2024.

- (5) 「古屋旅館採用情報サイト」

<https://atami-furuya.co.jp/recruit/recruit/66>. Accessed 30 Jan. 2024.

- (6) 「アイリス サクラ大戦 テレカ」

<https://order.mandarake.co.jp/order/detailPage/item?itemCode=1118195636>. Accessed 31 Jan. 2024.

- (7) 「喫茶店がくれたもの～その意味と役割」(平成15年2月4日～3T 気31日)、p.8.

[https://dl.ndl.go.jp/view/download/digidepo\\_999443\\_po\\_124.pdf?contentNo=1](https://dl.ndl.go.jp/view/download/digidepo_999443_po_124.pdf?contentNo=1). Accessed 3 Feb. 2024.

- (8) 小関論文では開業時期を3月頃となっている。

- (9) 「博覧会と飲食店」(『食道楽』第3巻第7号、有楽社、1907年6月)、pp.67-78.



- (10) 「コンカフェ (コンセプトカフェ) とは」  
<https://townwork.net/magazine/job/food/cafe/138646/>. Accessed 7 Feb. 2024.
- (11) Ditto.
- (12) 廣瀬涼「現代消費文化を覗く—あなたの知らないオタクの世界 (3)」  
<https://www.nli-research.co.jp/report/detail/id=61840?site=nli>. Accessed 31 Jan. 2024.
- (13) Patrick W. Galbraith の博士論文については佐々木隆『書誌からみた「オタク」研究増補版』(中編)(多生堂、2021年5月)では彼の博士論文、*Becoming-otaku: men, girls and movement in Akihabara* (2012)を取り上げた。なお、P.W.Galbraithには他に *Otaku Spaces* (2012)、*Debating Otaku in Contemporary Japan* (2015)、*Otaku and the Struggle for Imagination in Japan* (2019)などがある。なお、博士論文については <http://gazo.dl.itc.u-tokyo.ac.jp/gakui/cgi-bin/gazo.cgi?no=128487> を参照。
- (14) 「『メイドカフェ・スタイル〜お帰りなさいませご主人様〜』の表紙の写真」  
[https://honto.jp/netstore/pd-book\\_02521373.html](https://honto.jp/netstore/pd-book_02521373.html). Accessed 8 Feb. 2024.
- (15) 「World Cosplay Summit」  
<http://www.worldcosplaysummit.jp/about/>. Accessed 14 Feb. 2016.
- (16) 「ポップカルチャー外交」  
<https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/culture/koryu/pop/index.html>. Accessed 20 Feb. 2024.

## 引証資料

- 青木逸美 (2018). 「オタク文化 “コスプレ” が “ハロウィン” で日本中に」、平成オタク研究会編、『図解 平成オタク 30 年史』、新紀元社。
- 江戸祝頼多 (2018). 「平成 13 年 2001 年 世界初の常設型メイド喫茶「Cure Maid Café」開店」、平成オタク研究会編、『図解 平成オタク 30 年史』、新紀元社。
- 植原路郎 (1978). 『明治語録』、明治書院。
- 小関孝子 a (2021). 「銀座のカフェ黎明期における「台湾喫茶店」と女給」、『跡見学園女子大学観光コミュニティ学部紀要』、第 6 号、跡見学園女子大学。  
[file:///C:/Users/user/Downloads/atomi\\_kankomi6\\_06%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/user/Downloads/atomi_kankomi6_06%20(3).pdf). Accessed 6 Feb. 2024.
- 小関孝子 b (2023). 『夜の銀座史—明治・大正・昭和を生きた女給たち—』、ミネルヴァ書房。
- オタク文化研究会 (2006). 『オタク用語の基礎知識』、マガジン・ファイブ。
- 金田一「乙」彦・編 a (2009). 『オタク語辞典』、美術出版社。
- 金田一「乙」彦・編 b (2009). 『オタク語事典 2』、美術出版社。
- 近代食文化研究会 (2021). 『串かつの戦前史』、近代食文化研究会。
- 久我真樹 (2017). 『日本のメイドカルチャー史』、上、星海社。
- 斎藤環 (2000). 『戦闘美少女の精神分析』、太田出版。

佐々木隆 a (2020). 『ポップカルチャーとオタク文化の微妙な関係』、追加増補版、武蔵野学院大学佐々木隆研究室。

※本文中の表については適宜情報を追加した。

佐々木隆 b (2021). 『講演録 ことばとオタク文化』、武蔵野学院大学佐々木隆研究室。

佐々木隆 c (2021). 『書誌から見た「オタク」研究 増補版』、中編、多生堂。

篠原昌人 (2023). 『女給の社会史』、芙蓉書房出版。

小学館大辞泉編集部 a (1995). 『大辞泉』、小学館。

小学館大辞泉編集部 b (2012). 『大辞泉』、上巻あーす、小学館。

新村出編 a (1991). 『広辞苑』、岩波書店。

新村出編 b (1998). 『広辞苑』、岩波書店。

新村出編 c (2008). 『広辞苑』、岩波書店。

新村出編 d (2018). 『広辞苑』、岩波書店。

須川亜紀子 (2019). 「コスプレ自己の偽装と虚構の体現」、須川亜紀子・米村みゆき編、『アニメーション文化 55 のキーワード』、ミネルヴァ書房。

高井尚之 (2009). 『日本カフェ興亡記』、日本経済新聞社。

田中東子 (2009). 「コスプレという文化 | 消費でもあり生産でもあり」、成実弘至編、『コスプレする社会』、せりか書房。

永井良和 (2004). 「解説—近代都市文化と「大阪カフェーの東征」」、津金澤聰廣・土屋礼子 (2004). 『カフェー考現学』、大正・昭和の風俗批評と社会探訪—村嶋歸之著作選集第 1 巻、柏書房。

中川嶺子 (2015). 『職業としてのアキバ・メイド』、中央公論新社。

野口孝一 (2018). 『銀座カフェー興亡史』、平凡社。

羽生雄毅 (2016). 『OTAKU エリート』、講談社。

早川清他編著 (2008). 『メイド喫茶で会いましょう』、アールズ出版。

星田宏司 (2022). 『新版 日本最初の喫茶店 『可否茶館』の歴史』、いなほ書房。

松崎市郎 (1920). 『女人崇拜』、精禾堂。

<https://dl.ndl.go.jp/pid/908777/1/126>. ~ <https://dl.ndl.go.jp/pid/908777/1/135>.

Accessed 18 Feb. 2024.

松崎天民 a (1929). 『明治大正實話全集』、平凡社。

松崎天民 b (2001). 『東京カフェー探訪』、《リキエスタ》の会。

松村明編 a (1988). 『大辞林』、三省堂。

松村明編 b (1999). 『大辞林』、三省堂。

松村明編 c (2006). 『大辞林』、三省堂。

松村明編 d (2019). 『大辞林』、三省堂。

松山省三 (1928). 「プランタン今昔」、『文藝春秋』、1928 年 9 月号、文藝春秋社。

村嶋歸之 (1929). 『歓楽の王宮 カフェー』、文化生活研究会。津金澤聰廣・土屋礼子 (2004). 『カフェー考現学』、大正・昭和の風俗批評と社会探訪—村嶋歸之著作選集第

1 巻、柏書房。

メイドカフェブック製作委員会編 (2005). 『メイドカフェ・スタイル～お帰りなさいませ  
ご主人様～』、二見書房。

山路勝彦 (2023). 『美人座物語 近代日本のカフェ文化と東アジア世界』、関西学院大学  
出版会。

『月刊食道楽』(1907)、第3巻第7号、有楽社。

<https://dl.ndl.go.jp/pid/1537925/1/41>～<https://dl.ndl.go.jp/pid/1537925/1/42>. Accessed  
18 Feb. 2024.

『GYROS』(2005). 「アニメについて、基本中の基本用語集」、特集：アニメ文化、第  
10号、勉誠出版。

Galbraith, Patrick W. (2009). *The Otaku Encyclopedia*. 講談社インターナショナル。

Steven, Angus, editor (2010). *Oxford Dictionary of English*. Cambridge University  
Press.

※引用について漢数字で表現されているものを算用数字、旧字を一部新字に改めた。

※「キュアメイドカフェ」については Cure Maid Café となっているものと、Cure Maid  
Cafe となっているものが資料により混在している。



執筆者一覧

佐々木 隆 武蔵野学院大学大学院・武蔵野学院大学教授

ポップカルチャー・若者文化研究 第13号

2024年5月28日 発行日

ポップカルチャー・若者文化研究会 編集・発行

〒350 - 1328

埼玉県狭山市広瀬台3-26-1

武蔵野学院大学 佐々木隆研究室内

ポップカルチャー・若者文化研究会事務局

問い合わせ先 : [takashi.sasaki@u.musa.ac.jp](mailto:takashi.sasaki@u.musa.ac.jp)

