

博士學位論文

内容の要旨及び審査結果の要旨

第 16 号

2021年3月

京都精華大学

はしがき

本編は、学位規則（昭和28年4月1日文部省令第9号）第8条による公表を目的として、令和2年度本学において博士(芸術)の学位を授与した者の論文内容の要旨及び論文審査結果の要旨を収録したものである。

目次

報告番号	学位の種類	氏名	学位論文題目	ページ
甲 第 34 号	博士 (芸術)	リ 李 エイチョウ 颖超	現代マンガにおける 「かわいいキャラクター」の分析と創作 Analyzing and Creating of “Kawaii characters” in Contemporary Manga	4

氏名	李 穎超 (リ エイチョウ)		
学位の種類	博士 (芸術)		
報告番号	甲第 34 号		
学位授与の日付	2021 年 3 月 20 日		
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当		
学位論文題目	現代マンガにおける「かわいいキャラクター」の分析と創作 Analyzing and Creating of “Kawaii characters” in Contemporary Manga		
論文審査委員	主査	教授	すがや みつる
	副査	教授	吉村 和真
	副査	教授	斎藤 光
	副査	准教授	小泉 真理子
	副査	芝浦工業大学 SIT 総合研究所 特任教授 大倉 典子	

内容の要旨

いま、「かわいい」という現象が人々の生活の中に溢れている。「かわいい」という言葉の使用率の高まりとともに、キャラクターグッズ、ぬいぐるみ、ファッションなどの「かわいい」ものも増えつづけている。このような環境の中、人々の「かわいい」への欲求は増加の一途をたどり、社会現象にまでなっている。

1990 年代以降、四方田犬彦の『かわいい論』を筆頭とする「かわいい」についての研究が広く行われてきた。しかし、それらの先行研究を調査したところ、「かわいい」ものや現象についての研究が中心で、マンガにおける人間型「かわいいキャラクター」についての研究は実施されていないことが判明した。そこで本研究は、現代日本のストーリーマンガに登場する人間型「かわいいキャラクター」に焦点を絞り、「かわいいキャラクター」の特徴と性質を解明することで、「かわいいキャラクター」を主人公とするマンガ創作に役立つ理論の構築を目指すものとする。なお、本研究においては、多数の人がメディアなどを通じて「かわいい」と認識しているキャラクターを「かわいいキャラクター」と定義する。

「かわいいキャラクター」を系統的に分析するため、本研究では、五つの研究を通して調査・分析を行った。

研究 1 では、「かわいい」に関する先行研究の整理と「かわいいキャラクター」の誕生に至る背景の分析をした。文献調査では、「かわいい」には「小さい」「ふびん」「愛すべき」の意味が含まれ、最初の表記は「うつくし」であったことが明らかになった。「かわいい」

という言葉の意味は、従来の「痛ましい」「気の毒」といった否定的なものから、現在の「小さくて美しい」「愛らしい」などの肯定的なものに変化を遂げていることも判明した。また、Google Trends を用いた人気度の調査によって、「かわいい」の人気は 2016 年にピークに達した後、現在まで下降傾向を示しているが、その下がり具合は緩やかである。さらに他の感性形容詞と比べると、「かわいい」の人気度の方が極めて高いこともわかった。これらの「かわいい」の研究史を辿ると、「かわいい」の研究は、従来の人文学的アプローチによるものから理工学的アプローチによるものに移行しつつあることも判明した。

「かわいいキャラクター」誕生の背景を調べると、「かわいい」は戦前の少女文化において萌芽し、戦後の 1970 年代になって同じ少女文化の領域で一気に開花した。戦後の「かわいい」を代表するものは、変体少女文字、少女マンガ、ファンシーグッズ、ファッションなどである。ほぼ同時代に男性をメインターゲットとする「萌え」や「美少女」文化の流行が始まり、その流れから「かわいい」は男性にとっても一般的なものへの変化を遂げながら現在に至っている。これらの異なる領域で育まれた「かわいい」は、離合集散を重ねながら現在の「かわいい」現象を育むまでに至っている。

研究 2 は、日本と中国の人気マンガに登場する女性キャラクターの平均顔の印象比較である。日中それぞれの「かわいさ」を象徴する「平均顔」を平均顔合成ツールを用いて合成するために、日本と中国の人気マンガから抽出した女性キャラクターを日中両国のマンガ読者に見せ、「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージの好み」の 4 項目について訊ねる質問紙調査を実施した。 t 検定を用いて日中読者の好みを比較した結果、日中両国の読者とも中国キャラの平均顔の方が「よりかわいい」「より綺麗」「より大人っぽい」「より好まれる」と評価したことがわかった。また、「かわいいキャラクター」を判断する際に、日本の読者は「顔」を最も重視し、中国の読者は「性格」を最も重視することも確認された。

研究 3 は、「かわいいキャラクター」を創作するマンガ家 6 名に半構造面接法によるインタビューを実施し、マンガ家が「かわいいキャラクター」を創作するきっかけや最も注意する点について調査した。計量テキスト分析ソフト KH Coder を用いて発話を分析した結果、児童期に「かわいい」を意識し始めたマンガ家が多く、「かわいいキャラクター」をデザインする際には、顔のバランスや目の大きさ、髪型、服装、特徴、表情、仕草、言葉遣いなどに注意していることがわかった。多くの被面接者は、キャラクターの内面的な要素がキャラクターのかわいさに影響すると考えていることも明らかになった。

研究 4 はマンガ読者を対象に、キャラクターを「顔」「髪型」「頭身」「性格」の 4 要素に分解し、それぞれの要素における最もかわいいと感じられるパーツについて訊ねる質問紙調査を行った。さらに、これらのパーツを組み合わせることで、読者全体が好む「かわいいキャラクター像」を決定した。読者全体が選んだ「最もかわいいパーツ」を集めて合成した「かわいいキャラクター像」は、6 頭身のプロポーションを持つ 10 代後半の少女で、後ろ髪はカールで前髪を三七分けにしたショートヘアの髪型の持ち主となった。目は研究 2 で得られた平均顔の目の位置よりも下にあり、ふたえまぶたは短いタイプで、上まつげが一本

付き、鼻は点型タイプで、口は曲線タイプが、それぞれ読者全体に好まれていることもわかった。このキャラクターは活発で優しい性格を持つ一方、臆病で不真面目な一面もある。喜びや驚きはオーバーな仕草で表現し、怒りは控えめな仕草で、悲しみは普通の仕草で表現する。普段使用している言語は関西弁である。

この読者全体が好む「最もかわいいパーツ」でキャラクターを合成したところ、読者それぞれが考える個性的な外見を持つ「かわいいキャラクター像」が平準化され、非常に無個性で平均的な外見を持つキャラクターとなった。また、キャラクターの仕草や言葉使いから、キャラクターにも「かわいい内面」がありうると考える読者が多いことも明らかになった。

読者の回答を男女別に分けて比較をしたところ、女性が好む「かわいいキャラクター」は、男性が好む「かわいいキャラクター像」よりも全体的に幼い印象になった。年代別の比較では、読者の年齢層が高いほど、好みの「かわいいキャラクター像」が幼くなり、キャラクターの記号性が弱まることがわかった。また、最も人気のなかったパーツで「最もかわいくないキャラクター像」を合成し、「かわいいキャラクター像」との比較も試みた。するとキャラクターの行動や仕草によっては、最も人気度が低いパーツを組み合わせた「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」でも、かわいいと感じてもらえることがわかった。さらに、読者が「かわいいキャラクター」を好む理由としては、「癒される」「目の保養になる」「ストレスが解消できる」などが挙げられた。

研究5は研究4の検証である。研究4から得られた読者全体が好む「かわいいキャラクター像」と「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」を主人公とするマンガを作成し、二人のキャラクターの「かわいさ」について質問紙調査を実施した。その結果、読者全体が好む「かわいいキャラクター像」に対しては「かわいさ」の評価が高いが、キャラクターから感じられる「面白さ」やキャラクターに対する「好み」の評価は低いことがわかった。一方の「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」については、「かわいさ」に対する評価が低い、「面白さ」や「好み」の評価は高いことが確認された。また、この二人のキャラクターの組み合わせが「面白い」と感じている回答者が多く、キャラクターの組み合わせ方がキャラクターのかわいさに影響することもあり得ることがわかった。

以上の研究により、「かわいいキャラクター」を判断する際には、作者であろうと読者であろうと、キャラクターの内面的要素の設定が極めて重要であることがわかった。読者が選んだ「かわいい要素を持つパーツ」を合成して作られたキャラクターは、平均的なかわいさを持つキャラクターになった。創作者は、この平均的な「かわいいキャラクター」に独自性を加えることで、特定の読者層向けの「かわいいキャラクター」に作り替えることも考えられる。また、かわいい要素が最も少ないパーツで合成された「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」の方が、読者には、より面白く感じられ、より好まれていたが、これはマンガ作者に新たなキャラクター作りのヒントを与えるのではなからうか。最後に、本研究が、企業用の「かわいいキャラクター」の作成や人工知能(AI)によるキャラクター作りのノウハウ構築にも貢献できることを願っている。

Abstract

Currently we can observe kawaii culture surrounding our daily life. As the word “kawaii” itself becomes more and more a frequently used adjective, “kawaii” goods such as character merchandise, stuffed animals, and fashion items become even more omnipresent in everyday life. This increased demand for “kawaii” has become so evident that we may consider it a social phenomenon to be analyzed.

Since the 1990s, research on “kawaii” has been widely recognized by the public especially with Inuhiko Yomota's work “Kawaii Ron”(Kawaii Theory)(Yomota, 2006). However, investigating these publications a little bit further, we can notice that even though they analyzed “kawaii” as a phenomenon, there was insufficient focus on investigating humanoid “kawaii characters” in manga. Therefore, this research focuses precisely on the aforementioned humanoid “kawaii” characters in contemporary Japanese Story Manga, while trying to clarify what visual characteristics makes them classifiable as “kawaii characters”. Such investigation aims to serve as base theory for Manga Artists when creating their characters.

Understanding characters as “kawaii” once defined and marketed as such by media, this work attempts to create a model for analysis of “kawaii” characters going through five complimentary vectors of research as described below.

The first one being an analysis and summarization of previous studies on “kawaii” and the background to the creation of “kawaii characters”. This includes a study of Japanese Literature and the range of meanings imbued on the word — such as “small”, “pitiful” and “lovable” — as well as its first written registry being equivalent to the contemporary “Utsukushi(うつくし) (beautiful)”. Usually associated with a negative meaning, pitiful or painful, we can see the transformation of meaning nowadays where “kawaii” stands for “small and beautiful” and “adorable”. And although the search numbers of the word reached a peak in 2016(according to survey made using Google Trends) its decline in seems to be slow. Furthermore, it can also be noted that the search numbers of “kawaii”, although in decline, kept being much higher than the word “moe” and other emotional adjectives used when describing manga and anime characters. Finally, as an overall trend on kawaii-related research we can also notice that the emphasis of research seems to be changing its focus from a traditional humanistic approach to a more scientific one. Regarding the background where such “kawaii characters” were created, we find that “kawaii” emerged in girls' culture before the Second World War, and blossomed during the post war, namely the 1970s. Some representative examples of this postwar “kawaii” are rounded handwriting, shojo manga, fancy goods, and fashion. Around the same time,

when "moe" and "bishoujo" culture, which mainly targeted male audience, began to take off, "kawaii" becomes something to be commonly consumed by men as well. Nurtured by such different genres, it is this combination that will give form to the current "kawaii" phenomenon.

After the summarization and laying down of previous research and historical background, the second vector of research of this work will consist of a comparison between the reception of female characters' average face in popular Japanese and Chinese manga. This was done firstly selecting female characters from popular Japanese and Chinese manga and synthesizing an average face using an average face synthesis tool. After that, a questionnaire survey was conducted using the two average faces generated previously, and showing them to Japanese and Chinese respondents.

Comparing four different aspects, "Beautifulness", "Adulthood", "Cuteness", "Personal Taste", the test showed that the Chinese characters' average face was more commonly evaluated as "cuter", "more beautiful", "more mature", and more in tune with the respondents' "personal taste". Another discovery was that, when judging "kawaii" characters Japanese readers paid more attention to the character's face, while Chinese readers paid more attention to the character's personality.

Following this questionnaire survey, the third vector of the research consisted of an interview with six manga artists who create "kawaii characters". The interviews focused on the motivation of such artists to create "kawaii" characters and the attention they pay on designing them. Using quantitative content analysis software KH Coder, we could observe as a result that these artists started being conscious of "kawaii" during their childhood. And with regards to the character's design, they often pay attention on the balance between face and eye size, alongside hairstyle, clothes, facial expressions, gestures, and ways of talking. It also became clear that most of interviewees believed that the characters' internality also affected his/her cuteness.

After gathering data on the creation of "kawaii characters" by actual manga artists, the fourth vector of this work, a questionnaire for manga readers, was realized in order to better comprehend the specific features associated with "kawaii" characters. In order to do so, a model character was created and disassembled into four main elements — face, hairstyle, body proportion and personality — and each element divided into many small elements, so the interviewees could answer which of these small elements was the most "kawaii" part of the character.

After undergoing such survey, the combining of the most answered parts helped creating an "average kawaii character" model which supposedly would be popular amongst the

most number of readers.

The results of the synthesis revealed that the average interviewee's preferred "kawaii character" is a girl in her late-teens, with a six-head proportion body, short curled hair and 3/7 side-swept bangs. The eyes are positioned in a below-average height and have short double eyelids and one upper eyelash. The nose is usually simplified by a small dot and the mouth usually is curved.

While looking to the result character, we can see she has lively and gentle personality, although also having a timid and laid-back side. When happy or surprised, she expresses so with an overreacted gesture. When she gets angry, she shows it modestly though gestures. When she is sad, she will use an ordinary gesture. It should also be noted that she speaks in Kansai dialect. Because the average preferred "kawaii character" is the combination of every "kawaii" parts, each interviewee preference was averaged out, resulting in a character with a very non-remarkable average appearance. Nonetheless, it became clear that many people thought there could be an internal "kawaii" aspect to her, resulting from way-of-speaking and/or mannerisms.

Also, when comparing genders, the "kawaii character" liked by women interviewees was generally younger than the ones liked by men. A comparison by age shows that the higher the reader's age group, the younger and the less symbolic the characters they prefer. Furthermore comparing the average preferred "kawaii character" image with the "least kawaii character"—created using the parts least preferred by the interviewees—one, it was also evident that, depending on the behavior and gestures of the character, even a character that combines the least popular parts may be considered "kawaii". As the reasoning for liking such images, most interviewees answered that they liked "kawaii characters" because of their "healing" characteristic, their "eye-candy" quality and "stress-relief" effect.

The fifth and final vector of the research is the validation of the vector four explained above. We created a short manga featuring the average preferred "kawaii character" and the "least kawaii character" as main characters, and conducted a questionnaire survey on the "kawaii" quality of both. As a result, we found that the average preferred "kawaii character" had a high rating of "kawaii," but the "interestingness" and "preference" for the character were low. On the other hand, for the "least kawaii character", the "kawaii" rating was low, but the "interestingness" and "preference" ratings were high. In addition, many respondents felt that the relationship of these two characters was "interesting", indicating that the relationship between characters could also have an effect on the "kawaii" quality of the characters.

From the above research, it was found that regardless the person — manga authors

and/or manga readers — the internal factors of a character are extremely important factors in judging a character as “kawaii” or not. The result of the average preferred “kawaii character” was a character with average cuteness, but if manga artists add uniqueness to this average “kawaii character”, it can become an original “kawaii character” for specific readers. In addition, the “least kawaii character” – synthesized from the parts with least “kawaii” elements — was more interesting and more preferred by readers, which may give manga creators a new hint for character creation. Finally, we hope that this research will contribute to the creation of “kawaii characters” for companies and also the creation of characters using artificial intelligence (AI).

研究1：日本における「かわいい研究」の歴史と現在

研究1では「かわいい」に焦点を当て、「かわいい」という言葉の意味とその変遷、他の感性形容詞との比較、社会的注目度などについて分析した。また、「かわいい」の研究史を「少女文化における「かわいい」の研究」「萌え」と「美少女」の研究」「現在の「かわいい」研究」の三つに分け、それぞれのルーツを辿りながら「かわいい」の研究史における問題点を明確にし、本研究の位置付けを明確にした。その上で最後に、「かわいいキャラクター」が現在に至るまでの変遷と現状についても論じた。

「かわいい」という言葉の使用例は11世紀まで遡り、表記は「うつくし」から「かわゆし」など様々な表記に変化した後、現在では「かわいい」に統一されている。意味は、最初の「気の毒」や「不憫」などの否定的な意味から次第に「小さくて美しい」「愛すべき」などの肯定的な意味に変化を遂げてきた。また、他の感性形容詞との比較により、「かわいい」は他の形容詞よりも関心をもたれていることがわかった。

「かわいい」の研究は、少女文化から、ビジネス、ファッション、工学、建築、心理学に至るまで幅広い領域で実践されている。そのため、「かわいい」に関する研究や「かわいい」研究に対する需求もゆるやかではあるが増加の一途を辿っている。研究の種類については、従来の質的アプローチだけでなく、近年では「感性工学」をはじめとする理工学の分野において量的アプローチを用いた研究も増えている。「かわいい」に関する質的な研究では、「かわいい」という社会現象の形成や文化的背景が確認され、量的研究では「かわいい色」「かわいい形」「かわいい触感」などの「かわいい」に関する性質が明らかになっている。しかし、「かわいい」研究においては、いまだに空白がある。それはマンガにおける「かわいいキャラクター」についての系統的な分析である。この空白を埋めるために、本研究は「かわいいキャラクター」に注目し、主に量的方法を用いて分析する。さらに、分析の対象とするキャラクターは、ストーリーマンガに登場する「かわいいキャラクター」に限定する。また、「かわいい」は女性キャラクターに対する形容詞として頻繁に使用されているため、本

研究においてはストーリーマンガに登場する女性人間型の「かわいいキャラクター」に限定する。

「かわいい」文化は、戦前からの少女文化において萌芽し、戦後の1970年代になって変体少女文字、少女マンガ、ファンシーグッズ、ファッションなど様々な領域で開花した。ほぼ同時期に男性を中心とした「萌え」や「美少女」文化が流行しはじめた。その結果、「かわいい」は男性のあいだでも一般化し、現在に至っている。このように、多彩な領域での「かわいい」が合流し、現在の「かわいい」現象になっている。

以上に述べた通り、本研究においては、ストーリーマンガにおける女性人間型「かわいいキャラクター」に注目し、「かわいいキャラクター」が人気である理由と「かわいいキャラクター」の構成要素を解明して、「かわいいキャラクター」の系統的な分析を目指す。「かわいいキャラクター」を追求することで、「かわいい」の研究を補完するとともに、今後の関連研究や実際のマンガ創作に対する助力ともしたい。

研究2 現代マンガにおける女性キャラクターの平均顔の印象比較

研究2は現代日中マンガの女性キャラクターの平均顔を研究対象とし、マンガ読者が持つ印象の中で、両国の平均顔に対する「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージ」4項目の比較分析を実施したところ、以下の結論が導かれた。

(1) 同じ平均顔画像に対する日本人と中国人の感じ方には、すべての項目において差があることがわかった。「かわいさ」「綺麗さ」「全体イメージ」の項目においては日本人の方が中国キャラの平均顔に対する評価がより高く、中国人の方が日本キャラの平均顔に対する評価がより低いことが明らかになった。「大人っぽさ」については、日本人と中国人の間に差があったが、方向性は一致していた。

(2) 日本人、中国人とも中国キャラの平均顔の方が「よりかわいい」「より綺麗」「より大人っぽい」「より好まれる」と評価していたことがわかった。

(3) 自国キャラの平均顔に対しては男女の評価が一致する一方で、他国キャラの平均顔に対しては男女の評価が一致しない例が大半であった。

(4) 中国女性は、日本キャラの平均顔に対する評価が低く、中国キャラの平均顔に対する評価が高かった。これは日中全般の比較とも一致していた。

また、あるキャラクターを「かわいいキャラクター」と判断する際に、最も重視する要素を比較分析したところ、以下のような結果となった。

(5) 「かわいいキャラクター」を判断する際に、日本読者は「顔」を最も重視し、次に「性格」を重視する一方、中国読者は「性格」を最も重視し、次に「顔」を重視することが明らかになった。両国の比較により、日本の読者が中国の読者より「顔」を重視し、中国の読者が日本の読者より「性格」を重視していることがわかった。キャラクターのかわいさを影響

する要素として、日本の場合は「顔」>「性格」>「髪型」>「頭身」＝「ファッション」＝「性格を除く背景設定」という関係が成立し、中国の場合は「性格」>「顔」>「髪型」＝「性格を除く背景設定」＝「頭身」＝「ファッション」という関係が成立していることが明らかになった。

研究3 実作者から見る「かわいいキャラクター」の全体像

――KH CODER を用いたマンガ家インタビューのテキスト分析

研究3は「かわいいキャラクター」を創作したマンガ家を対象に行った、インタビュー調査を分析したものである。主にマンガ家が「かわいいキャラクター」を創作するきっかけ、および創作する際にどのような点を念頭に置くかについて聞き取りを実施し、計量テキスト分析ソフト KH Coder を用いた分析、およびそれぞれの被面接者の経歴を合わせた考察の結果、以下の結論が導かれた。

マンガ家が「かわいいキャラクター」を創作し始めたきっかけは、児童期に「かわいい」を意識し始めたこと、当時流行したものや好きであった作品の影響が大きいことがわかった。

「かわいいキャラクター」のデザインについては、マンガ家によってデザインする手順が異なるにもかかわらず、キャラクターの外面的要素（目の形・髪型など）からデザインする場合とキャラクターの内面的要素（特徴・性格・役割・イメージなど）からデザインする場合に二分された。「かわいいキャラクター」をデザインする際に、外面的要素で注意する点としては、「顔のバランス」や「目の大きさ」のほか、「髪型」「服装」などが挙げられた。内面的要素で注意する点としては、「動き」「表情」「特徴」「仕草」「言葉遣い」「モチーフ（テーマ）」などがある。その他、商品としての「役割」とマンガ表現としての「線」を重視するマンガ家もいた。また、キャラクターの「かわいさ」については、性格や特徴などキャラクターの内面的要素が、外面的要素よりもキャラクターの「かわいさ」に影響すると考えるマンガ創作者が多かった。

マンガにおけるキャラクターの「かわいさ」を示す表現については、外面的要素を改変することでキャラクターの「かわいさ」を表現する「ビジュアルタイプ」、あるエピソードや決めゴマ、マンガ技法を通じてキャラクターの「かわいさ」を表現する「マンガ形式を利用するタイプ」、あるいはキャラクターの性格などの内面的要素を重視し、「かわいさ」を表現する「内面タイプ」の3タイプに分類できる。

マンガ家がデザインした「かわいいキャラクター」に対する読者の反応については、読者を意識しながら創作したキャラクターの方が、創り手の考える「かわいい」と読者の考える「かわいい」の間のズレが小さくなる場合が多かった。また、読者を驚かせたいと考えて創作したキャラクターの場合は、読者が感じる「かわいい」とマンガ家が感じる「かわいい」

の間にズレが生じることがあり、無意識に創作したキャラクターを読者が「かわいい」と認識する場合もあることがわかった。

マンガとイラストにおける「かわいいキャラクター」のデザインについては、多くのマンガ家が両者を異なるものとして認識している。キャラクターの創り方はマンガもイラストも変わらないと認識しているマンガ家は、連載のマンガキャラクターの単独イラストを出発点と考えた結果であった。したがってこの場合のイラストはマンガの延長と考えて良さそうである。

「かわいいキャラクター」を創作する要領として、多くのマンガ家は「目が大きい」「顔が丸い」「手足が短い」などの「かわいいキャラクター」に対する一般的な認識を基盤として、現在の流行に共通する「かわいい」要素を取り入れつつ、独自のこだわりを加え、最終的に他人と異なる「かわいいキャラクター」を創り出している。また、被面接者のマンガ家の中には、動物系のキャラクターを「かわいいキャラクター」として挙げる者が多かった。

研究4 マンガ読者から見る「かわいいキャラクター」の全体像

――質問紙調査法を中心に

研究4は、マンガ読者を対象に、質問紙調査法を用いて、キャラクターの各パーツにおける最もかわいいと感じられる要素を調査・分析したものである。本研究では、回答者が選択した最もかわいいと感じられるパーツを組み合わせて、読者全体が好む「かわいいキャラクター」を作成した。

読者全体が好む「かわいいキャラクター」の特徴は以下のとおりである。外見から見ると、このキャラクターは6頭身で10代後半の少女と推測され、ショットヘアでカールの後ろ髪に三七分けの前髪を加えた髪型である。顔の輪郭は円形寄り、目はやや下寄りの円形タイプである。まつげは上に一本あり、ふたえのまぶたは短いタイプである。鼻は点型タイプであり、口は曲線タイプである。内面については活発で優しい性格を持つ一方、臆病で不真面目な一面もある。喜ぶ時や驚く際は誇張された仕草で表現し、怒る時は控えめな仕草で、悲しい時は普通の仕草で表現する。普段使用している言葉は関西弁である。

最もかわいいと感じられるパーツの組み合わせにより、それぞれの読者が考える個性的な外面を持つ「かわいいキャラクター」が平均化され、最終的には無個性な外面と最低限のかわいさを持つキャラクターになった。その一方で、「かわいい内面」というものがありうるという結論にも至った。このようなキャラクターを基本型とし、創作者の経験や個性を加えることによって、特定の読者層に向けた個性的な「かわいいキャラクター」を作成できるものと考えられる。

また、読者の男女別、年代別の比較により、それぞれの性別や年齢層における「かわいいキャラクター像」も判明した。男女別の比較では、女性が好む「かわいいキャラクター」は

男性が好む「かわいいキャラクター」よりも全体的に幼い印象を持つことが明らかになった。外面的要素についての男女別の好みを比較した結果、女性は、男性より長い髪を好み、まつげや口の位置などの細部にも注意していた。内面的要素については、男女の好みが一致していた。

年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」の比較により、外面的要素については、読者の年齢層が高いほど、好み「かわいいキャラクター」は幼くなり、キャラクターとしての記号性が弱まることがわかった。内面については、40代以上の読者が強い性格を持つ「かわいいキャラクター」を好む傾向があった。

次に、読者全体が好む「かわいいキャラクター」の対極として、それぞれの回答数が最も少ない要素を組み合わせ、「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」を作成した。「かわいいキャラクター」は最低限のかわいさを用いた平均的で無個性なキャラクターになった一方、「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」は個性的であり、場合によっては、かわいいと受け取られる可能性も見出された。

また、質問紙調査の結果、読者全体が「かわいいキャラクター」を好む傾向がわかった。読者がかわいいキャラクターを好む理由として、「癒される」「目の保養になる」「ストレスが解消できる」「気持ちが和む」「マンガにおけるシリアス場面の雰囲気をもたらし、それを緩和する」などが挙げられた。一部の回答から、「かわいいキャラクター」を判断する際には、外面的な要素だけでなく、内面的な要素も重要であることがわかった。

5 検証：研究4で読者が選んだ「かわいいキャラクター像」と「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」のかわいさに関する検証

研究5は、研究4の結果から作成した「かわいいキャラクター像」と「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」（以下「かわいくないキャラクター像」）を主人公とするマンガを制作し、二人のキャラクターのかわいさについて、質問紙調査で検証したものである。その結果、以下の結論が導かれた。

(1) 「かわいいキャラクター像」の外面的要素は、「ふたえまぶた」「まつげ」の項目を除いて、「かわいくないキャラクター像」よりもかわいいと感じられたことがわかった。内面的要素については、「性格」は「かわいくないキャラクター像」の方が「よりかわいい」と感じられ、「仕草」「使用する言語」については二人のキャラクターの印象に差がないことも明らかになった。

(2) 全体イメージとして、「かわいいキャラクター像」の「かわいさ」は、より高い評価を得ているが、「かわいくないキャラクター像」がより好まれ、より面白いと感じられていることも確認された。

(3) 二人のキャラクターの組み合わせは、全体的に「面白い」という印象を与えている。

(4) 「かわいいキャラクター像」の各パーツのかわいさにおける男女比較では、男女間で結果が一致しないものが多かった。外面的要素では、「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「まつげ」「頭身」の項目すべてにおいて、男女間に差があり、女性の方が「よりかわいい」と感じていることが明らかになった。内面的要素の場合は「性格」「仕草」「使用する言語」のすべての項目において男女間に差があり、双方とも「どちらでもない」と感じているが、男性の方がより高い評価していることが確認された。全体イメージの場合は「好み」「面白さ」の項目において男女間に差があり、男性の方がより高い評価をくだしていることがわかった。なお、「かわいさ」の項目においては男女間に差はなかった。

(5) 全体「かわいくないキャラクター像」の各パーツのかわいさにおける男女間の比較については、両者の回答が一致するものが多かった。外面的な要素においては、「目の形状」「ふたえまぶた」「まつげ」の項目において差があったが、他の項目については男女の間に違いはなかった。また、内面的要素と全体イメージについても、男女間に差がないことが確認できた。

(6) 二人のキャラクターの組み合わせの「面白さ」については、男性の方がより「面白い」と感じていることが明らかになった。

(7) 全体イメージの「かわいいキャラクター像」のかわいさについて自由記述の「他に気づいた点」に記述された内容には、「表情の豊かさ」「素直な性格」「身長の低さ」「身長差の違和感」「性格のかわいくなさ」「魅力の足りなさ」などがあつた。

(8) 「かわいくないキャラクター像」のかわいさについて自由記述の「他に気づいた点」に対しては、「性格のギャップが魅力的である」「キャラクターのアンバランスさがかわいい」「個性的である」「真面目な部分がかわいい」「かわいいよりかっこいい」などの回答があつた。

「かわいくないキャラクター像」の全体的なかわいさに対する評価は低いだが、外面と内面の一部においては、「かわいいキャラクター像」よりも好まれ、より面白いと感じられていることがわかった。また、本検証を通じて、回答者がキャラクターの「かわいさ」を判断する際に、主としてキャラクターの外面的要素に注目することが明らかになった。さらに、キャラクターの組み合わせ方によっては、キャラクターのかわいさに対する評価が変化する可能性があることもわかった。そのため、「かわいいキャラクター」を創作・研究する際には、キャラクターの組み合わせのパターンについても考慮する必要があるだろう。これはマンガ実作者のキャラクターデザインに対する新たな提言となる可能性も示している。最後に、「かわいくないキャラクター像」は、「かわいい」だけでなく「かっこいい」などの評価も受けていることから、感性価値に対する関連研究のヒントになることとも期待したい。

審査結果の要旨

本論文は、現在、マンガ・アニメ・ゲーム・ファンシーグッズなどの分野で注目を浴び、大きなビジネスにもなっている「かわいいキャラクター」の構造を検証し、新たに創造する方法について、感性工学やマンガ研究をはじめとする幅広い先行研究を下敷きにしなが、読者に対するアンケート調査と実作者に対するインタビュー調査などを重ねたうえ、自身が創作したマンガ作品をケーススタディに加える形で、多面的かつ立体的に追求した労作である。

論文の章立ては、『1)「かわいい」の歴史と文化、近年の研究についての文献調査、2)日中キャラクターの「平均顔」に対する両国読者の反応を確認する大規模質問紙調査、3)かわいいマンガを描く創作者へのインタビュー調査、4)読者が好む顔の形や髪型、頭身などの「かわいいパーツ」を質問紙調査で確認したうえで「最もかわいいキャラクター」と「最もかわいくないキャラクター」のモデル作成、5)前研究の結果から得られた「最もかわいいキャラクター」と「最もかわいくないキャラクター」が登場するマンガを制作し読者の反応を調べる質問紙調査』という、5つの研究によって構成されている。

研究2の「日中キャラクター」の「平均顔」を調査するために使用したアプリは、実在の人物の写真を多数集めて合成するものであり、これをマンガのキャラクターの「平均顔」の調査に使ったところにユニークさが認められた。

研究4では、読者が選んだ「かわいい顔や身体の一部」を組み合わせ、年代別、性別による「最もかわいいキャラクター」のモデルを作成したが、これは多くの読者が抱く「かわいいイメージ」を平準化したものとなる。これを以て「かわいいキャラクターの作り方」を結論づけることなく、「最もかわいくないキャラクター」のモデルを作成し、「最もかわいいキャラクター」と比較させたことで、新たな「キャラクター作りの手法」を提示できることとなった。マジョリティによって選ばれた「最もかわいいキャラクター」は、平準化されたものであると同時に「過去のもの」であり、新奇さや珍しさが欠如したものになりがちである。この点が「最もかわいくないキャラクター」との比較によって明らかになり、「面白いキャラクター」を創作する際の手がかりが得られることとなった。

本研究の長所は、上記のようなユニークな視点と方法を多く持ち込んだ点にある。また、マンガ研究としては全体的に定量的分析を多く採り入れているところにも独自性がある。しかし、文献調査による「かわいい」の歴史的・文化的意義の考察については、参照すべき先行研究が幅広いだけに、それらを批判的に読み解く視点が不十分ではないかという指摘があったことも付記しておきたい。

申請者は、中国の理工系大学を卒業した後、京都精華大学大学院マンガ研究科博士前期課程の実技領域を修了し、その後、博士後期課程に進んだ経歴を持つ。これまでも同じ進路をたどった学生はいたが、博士の学位審査を通過したのは申請者が初めてである。本論文には実技領域で学んだ経験が十分に活かされており、京都精華大学大学院マンガ研究科の存在

意義を示す研究成果ともなった。母語ではない日本語の文献を精読し、日本語で論文を執筆した点も評価に値する。

以上の所見から、審査員の全員一致により、本研究が博士号取得論文に十分に値することが確認された。