

2020 年度（令和 2 年度）

博 士 論 文

Analyzing and Creating of “Kawaii characters”
in Contemporary Manga

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

2021 年 3 月

京都精華大学大学院

マンガ研究科マンガ専攻

李穎超

Li yingchao

目次

はじめに	1
1 研究背景	1
2 研究目的	2
3 本論文の構成	3
研究1：日本における「かわいい研究」の歴史と現在	5
1 背景と目的	5
2 「かわいい」の概念および社会的注目度	5
2.1 「かわいい」の意味	5
2.2 『かわいい論』(2006)による「かわいい」の意味の変遷	6
2.3 「かわいい」と他の感性形容詞の比較	8
2.4 「かわいい」の社会注目度の変化	10
3 「かわいい」の研究史	12
3.1 少女文化における「かわいい」の研究	14
3.2 「萌え」と「美少女」の研究	16
3.3 現在の「かわいい」研究	19
4 「かわいいキャラクター」の変遷と現状	28
4.1 キャラクターとキャラクタービジネス	28
4.2 「かわいい文化」のルーツ	32
5 まとめ	44
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	46
1 目的と仮説	46
2 実験方法	46
2.1 キャラクターの選び方	47
2.2 平均顔の合成	48
2.3 質問紙調査の実施および構成	49
2.4 分析方法	49
3 結果	49
3.1 同じ平均顔画像に対する評価の日中比較	49
3.2 国別被調査者による平均顔画像の比較	50
3.3 同じ平均顔画像に対する評価の国別男女別比較	51
3.4 同じ平均顔画像に対する日中男性、日中女性の比較	53
3.5 日中読者から見る「かわいいキャラクター」の重要構成要素	54
4 考察	57
4.1 平均顔画像の比較	57
4.2 男女別の比較	59
4.3 「かわいいキャラクター」の構成要素の比較	60
4.4 研究1における問題点	60

5	まとめ	61
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		
1	問題提起と目的	62
2	方法	63
2.1	調査対象	63
2.2	調査方法	65
2.3	質問構成	65
2.4	分析手順	65
3	結果	66
3.1	創作を始めるきっかけ	66
3.2	「かわいいキャラクター」のデザイン	72
3.3	読者の反応	80
3.4	マンガとイラストとの異同	82
3.5	「かわいいキャラクター」を創作する要領	84
3.6	作者が「かわいさ」を感じるキャラクター	86
4	考察	88
4.1	創作を始めるきっかけ	88
4.2	「かわいいキャラクター」のデザイン	89
4.3	読者の反応	92
4.4	マンガとイラストとの異同	92
4.5	「かわいいキャラクター」を創作する要領	93
4.6	作者が「かわいさ」を感じるキャラクター	93
5	まとめ	94
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——質問紙調査を中心に		
1	目的	96
2	方法	96
2.1	質問紙の項目構成	96
2.2	キャラクターの構成方法	97
2.3	顔	97
2.4	髪型	105
2.5	頭身	113
2.6	性格	114
2.7	分析方法	119
3	結果	119
3.1	読者全体が好む「かわいいキャラクター像」	119
3.2	男性読者が好む「かわいいキャラクター像」	153
3.3	女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」	155

3.4	男女別における各項目の比較.....	158
3.5	年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」.....	176
3.6	「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」.....	184
3.7	かわいいキャラクターを好む理由.....	186
4	考察.....	188
4.1	読者全体が好む「かわいいキャラクター像」.....	188
4.2	男女別読者が好む「かわいいキャラクター像」.....	192
4.3	年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」.....	194
4.4	「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」.....	196
4.5	かわいいキャラクターを好む理由.....	197
5	まとめ.....	197
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.....	199
1	目的と仮説.....	199
2	方法.....	199
2.1	マンガの作成法.....	199
2.2	マンガ「はじめてのおつかい」.....	201
2.3	質問紙調査の実施および構成.....	204
2.4	分析方法.....	204
3	結果.....	204
3.1	「かわいいキャラクター」と「かわいくないキャラクター」の比較.....	204
3.2	「かわいいキャラクター像」のかわいさに対する男女別比較.....	207
3.3	「かわいくないキャラクター像」に対する印象の男女別比較.....	208
3.4	二人のキャラクターの組み合わせの「面白さ」.....	210
3.5	「かわいいキャラクター像」のかわいさ（自由記述）.....	211
3.6	「かわいくないキャラクター像」のかわいさ（自由記述）.....	213
4	考察.....	215
4.1	異なるキャラクターのかわいさに対する比較.....	215
4.2	「かわいいキャラクター像」のかわいさに対する男女別比較.....	217
4.3	「かわいくないキャラクター像」のかわいさに対する男女別比較.....	219
4.4	二人のキャラクターの組み合わせの面白さによる男女別比較.....	220
4.5	二人のキャラクターのかわいさについて「他に気づいた点」.....	220
5	まとめ.....	222
	総合考察.....	224
	結論.....	229
	今後の課題と展望.....	231
	引用文献.....	233

謝辞.....	240
資料1 研究2 キャラクターの顔に対する印象の調査（日本）	241
資料2 研究2 キャラクターの顔に対する印象の調査（中国）	247
資料3 研究2 平均顔に合成されたキャラクターリスト（日本・顔順）	250
資料4 研究3 インタビュー調査協力についての同意書.....	287
資料5 研究3 インタビュー質問項目.....	288
資料6 研究4 女性キャラクターの「かわいさ」に関する調査.....	289
資料7 研究4 男性読者が好む「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表.....	340
資料8 研究4 女性読者が好む「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表.....	358
資料9 研究4 10代読者から見る「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表	377
資料10 研究4 20代読者から見る「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表.....	396
資料11 研究4 30代読者から見る「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表.....	415
資料12 研究4 40代読者から見る「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表.....	434
資料13 研究4 50代読者から見る「かわいいキャラクター像」についての X^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表.....	453
資料14 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.....	471

はじめに

1 研究背景

近年、我々の周囲には「かわいい」ものが溢れている。地下鉄の駅から乗車した中学生女子や百貨店のファッションフロアにいる店員の口から出る「かわいい」の言葉だけでなく、様々な生活用品やキャラクターグッズ、アイドルの写真、マンガ、アニメ、ぬいぐるみなど、「かわいい」という形容詞が修飾の対象とするものが、あらゆる場所で見受けられるようになった。

とりわけ2000年代以降、日本の「かわいい」は世界へも広がっていった。2005年に開催された「東京ガールズコレクション」や2006年にパリで開催された「TOKYO STYLE COLLECTION」などが、積極的に日本の「かわいい」ファッションを世界へアピールし、注目された。2008年には「東京カワイイ★TV」がレギュラー放送になった。ターゲットは10代後半から20代前半の女性とされていたが、若い女性が言う「かわいい」について知りたがる「大人」が多数いたこともあり、「かわいい」の概念は全国の老若男女にまで広がっていった。さらに2009年になると外務省が、女子高生、ロリータファッション、原宿系ファッションのそれぞれの領域で「カワイイ大使」を任命した。日本の「かわいい」文化は国の機関により公的に認可され、海外へも発信されていったのである。

このような環境の中で、「かわいい」は様々な分野から人々の生活に浸透し、社会からも求められる傾向が強くなっている。「かわいい」に関わる多彩な分野の中でも、キャラクターほど「かわいい」とセットで語られるものはない。日本のマンガやアニメが世界中でブームになっている現在、日本の国民的ゲームとまで言われる「ポケットモンスター」シリーズのピカチュウや株式会社サンリオの「ハローキティ」などに代表される「かわいいキャラクター」にも高い人気が集まっている。また、自治体が地域振興のために活用している「ゆるキャラ」も、身近な存在として人々に認知されている。代表的なかわいいゆるキャラとして、「ひこにゃん」や「くまモン」が広く知られている。さらに、企業イメージをキャラクター化したコーポレートキャラクターの中にも、東京テレビのキャラクター「ナナナ」やポイントサービスPontaのキャラクター「ポンタ」のような「かわいいキャラクター」が多く存在する。京都市交通局では、市営地下鉄利用促進のため、かわいい女の子のキャラクターが数多く登場する「地下鉄に乗るっ」のPR企画を立ち上げている。同様に、京都市の北を走る叡山電車も、芳文社が発行しているマンガ雑誌「まんがタイムきらら」と複数回のコラボレーション企画を行い、「かわいいキャラクター」ファンの注目を浴びている。

マンガの分野でも同様の傾向が見受けられる。1992年、武内直子は「なかよし」で『美少女戦士セーラームーン』の連載を開始した。ファンタジーの世界観設定や躍動感あふれるアクションと、かわいい戦闘美少女キャラクターが多くの読者の心を捉え、世界的なヒット作となった。

1996年、同じ「なかよし」で、CLAMPによる『カードキャプターさくら』の連載が始まり、好評を博した。本作はクロウカードを集める主人公・木之本桜のストーリーが描か

れたマンガで、たびたび変わるかわいいコスチュームも話題になった。木之本桜は現在も、最も「かわいいキャラクター」の一人として世界中で広く知られている。

2001年、ばらスィーによる『苺ましまろ』の連載が「月刊コミック電撃大王」で始まった。この4人の小学生と一人のお姉さんの日常物語は2005年にアニメ化され、非常に高い人気を得た。『苺ましまろ』のキャッチコピーが「かわいいは、正義！」であり、各巻の帯に「かわいいは、正義!」「かわいいなあ、もう!」「かわいい。おかしい。」「kawaii wa seigi。」「これからの「かわいい」は正義の話をしよう」「かわいさ、超オリンピック級!」などの文が書かれている。これらキャッチコピーは広く知られており、未だに頻繁に使用されている。

2002年から2014年まで、アニメキャラクターの人気度を決めるため、匿名掲示板「2ちゃんねる」を中心に「アニメ最萌トーナメント」が行われた(暮沢, 2010)。このトーナメントは、アニメに登場する女性キャラクターの中から「最も萌える」キャラクターを選出する人気投票である。本投票では、数多くの投票対象の中でもとりわけ「かわいい」と評価されるキャラクターが人気を集めた。このイベントは世界中に広がり、現在では国際的なトーナメント「International SAIMO E LEAGUE」(International SAIMO E LEAGUE, 2019)や中国の「bilibili 動画」が主催する「bilibili moe 动画角色人气大赏」(bilibili moe アニメキャラ人気大賞)(bilibili, 2018)などが開催されている。

キャラクターを取り巻く社会環境や経済環境がこのような規模にまで発展している現在、「かわいいキャラクター」の研究は、社会的には極めて重要な分野になるものと考えられる。そこで、本研究は、現在の日本マンガにおける「かわいいキャラクター」に着目し、読者と作者の視点から「かわいいキャラクター」を体系的に分析することを目指すこととした。

2 研究目的

前述の背景を踏まえた上で、以下のような問題を提起し、実際にマンガの「かわいいキャラクター」を創作する際に役立つ理論の構築を本研究の目的とする。

- (1) なぜ「かわいいキャラクター」に人気が集まるのか?
- (2) マンガ作者にとって「かわいいキャラクター」とはどのようなものか?
- (3) マンガ読者にとって「かわいいキャラクター」とはどのようなものか?
- (4) 「かわいいキャラクター」を決定づけるものは、外面的要素なのか、それとも内面的要素なのか?
- (5) 「かわいさ」の受け取り方は、海外も日本も同じなのか?

以上の問題を解明するために、本研究は五つの研究に分けて行うこととした。まず、文献研究により、「かわいい」の意味や「かわいいキャラクター」の特徴などの調査を行う。次に、人気マンガにおける女性キャラクターの平均顔を合成し、質問紙調査を通じて、海外の読者も日本人と同じ「かわいさ」を感じられるのかどうかを比較する。また、プロのマンガ創作者に半構造化面接(インタビュー)を実施し、計量テキスト分析の方法を用いて作者が考える「かわいいキャラクター」を解明する。さらに、マンガの読者に質問紙調査を行い、アンケートの結果を統計分析することで、読者が考える「かわいいキャラクタ

一像」を作成、分析する。最後に、読者が考える「かわいいキャラクター」を主人公とするマンガを作成し、キャラクターの「かわいさ」について検証する。

現在、マンガ研究に関する学術雑誌としては、日本マンガ学会が発行する学会誌『マンガ研究』がある。学会誌に掲載される論文の研究方法には人文科学的な質的アプローチが多く、統計学などの量的アプローチを用いた研究は少数である。従来のマンガ研究においては、マンガの歴史や表現などマンガそのものに論じる論文が中心になる一方、マンガ家へのインタビューやマンガ読者への調査をした論文はほとんど見当たらない。マンガ読者の数が膨大であることから、読者を対象とする研究には量的アプローチが不可欠であるといえる。1998年に設立された感性工学会では、学会誌「感性工学 International Journal of Affective Engineering」に統計分析などの量的研究を使用した「かわいい」や「気分変化」、「快適性」などの感性的なものを分析する研究論文が多数投稿されている。筆者は理工系大学の出身で、統計分析に携わった経験もあり、パソコンを使ったデータ処理作業にも習熟している。このようなことから本研究においては、文献調査などの一部を除き、量的アプローチを採用することとした。

次に、この研究を行う個人的な動機を述べたい。筆者は京都精華大学マンガ研究科博士前期課程の実技課程を修了したが、そこで制作した作品は、絵柄が「かわいい」と評価されることが多かった。これを契機に筆者は「かわいいキャラクター」とは何かと考え始め、創作者の視点から「かわいいキャラクター」の分析を行うために、博士後期課程に進学した。

現在のマンガ研究では、マンガに関する事象や理論について述べる研究が大半であり、マンガ実技に応用できる方法論は少数である。世界初のマンガ学部を設立した京都精華大学は、マンガ研究の最先端を行っていると言っても過言ではないが、実際にマンガを描く学生の中には、現在のマンガ理論に興味を持つ者が少ないことが非常に残念である。筆者は「かわいいキャラクター」を創作したいマンガの実作者に役立つ方法論を探ることを目的に、本研究に着手した。創作者が「かわいいキャラクター」を制作する際に、本研究を礎とし、その上に自分の個性やアイデアを加えることで、より優れた「かわいいキャラクター」の創造につながることを願う。同時に、今後「かわいいキャラクター」の研究を行いたい研究者に対しても、次のステップへ進むための一助になればと考えている。

3 本論文の構成

本論文は五つの研究を通して、現代マンガにおける「かわいいキャラクター」を系統的に分析することを試みるものである。構成は、「はじめに」、「総合考察」、「結論」、「今後の課題と展望」を除き、研究1から研究5の全5部となる。

研究1は、「かわいい」の概念と「かわいい」に関する先行研究、および「かわいいキャラクター」が誕生する背景の分析である。主に文献調査の方法を用いて、「かわいい」の意味やその変遷、他の感性形容詞との比較、社会注目度などの調査を行う。また、「かわいい」の研究史を三つのルーツに分けて分析し、「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把握する。

研究2は、人気マンガに登場する女性キャラクターの顔に注目し、印象比較および国際

比較を行う。具体的には日本と中国における人気マンガのヒロインの平均顔を制作し、これを両国の人々に SNS を通じて提示した上で、「かわいさ」「大人っぽさ」「綺麗さ」「全体イメージ」の4項目に対する印象比較を行う。その上でキャラクターの「かわいさ」に対する日中両国間の異同の有無を確認する。

研究3は、作者にとって「かわいいキャラクター」とは何かを中心に論じる。「かわいいキャラクター」の実作者であるマンガ家数名にインタビューし、計量テキスト分析プログラムを用いて分析・考察する。

研究4は、主に読者にとって「かわいいキャラクター」とは何かを中心に論じる。SNSを通じて実施するアンケートにより、キャラクターの顔や身体、性格などの要素の中で最も「かわいい」パーツを明らかにする。各要素における「かわいいパーツ」を組み合わせ、読者全体が好む「かわいいキャラクター像」を作成し、男女別、年代別を比較・分析する。

研究5は研究4の検証である。主に研究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創作し、質問紙調査によって二人のキャラクターのかわいさを確認・分析する。

本論文は、以上の5研究を通じて「かわいいキャラクター」の全体像を明らかにし、実作者に役立つ理論を目指すものである。

研究1：日本における「かわいい研究」の歴史と現在

1 背景と目的

「はじめに」でも述べたが、「かわいいキャラクター」は「かわいいもの」の代表として我々の周囲に溢れている。コンビニエンスストアにはかわいいキャラクターグッズのコラボ商品が置かれ、京都地下鉄の駅構内にはかわいい女子キャラクターのポスターが貼られている。食品メーカーである株式会社不二家の代表的キャラクターのペコちゃんや日本コカ・コーラ株式会社のQoo（クー）ちゃんのように、大手企業もそれぞれ独自のかawaiiキャラクターを広告に用い、テレビ番組においても「かわいいキャラクター」が頻繁に取り上げられるようになった。東京駅八重州口地下には「ハローキティ」「すみっコぐらし」「ポケモン」「リラックマ」などのかawaiiキャラクターを扱うショップが並ぶ、「東京キャラクターストリート」(2008年開設)も常設され、人気を集めている。

こうした状況はどのように出現し広がってきたのか。また、この状況の中心にある「かわいい」はどのような意味を持ち、どのように構成されているのか。その点を理解することは、現在の文化と社会を考える上で重要なことを私たちに与えることになるであろう。

そこで研究1では前述の背景を踏まえた上で、「かわいい」の意味を出発点とし、「かわいい」という意味の変化、他の感性形容詞との比較、社会注目度などの先行研究を精査しながら、「かわいい」に関する論文や書籍を分類・分析し、「かわいい」研究の歴史と研究における問題点を明らかにしながら本研究の位置付けを明確にする。さらに、「かわいいキャラクター」が現在に至るまでの経緯について確認することも研究1の目的とする。

2 「かわいい」の概念および社会的注目度

「かわいい」研究の系譜と本論文の位置付けに入る前に、まずは「かわいい」という感性形容詞の意味や概念、さらに近年の社会的注目度について整理しておきたい。本節は「かわいい」研究の代表とも言える「「かわいい」論」(四方田, 2006)を出発点として、「かわいい」の意味とその変遷、他の感性形容詞との比較、社会的注目度の変化などについてまとめる。

2.1 「かわいい」の意味

「かわいい」の意味について『広辞苑』(第7版)では、「かわいい」は形容詞であり、「カワイイ」から変化してきた言葉だとされている。「可愛い」は当て字として表記され、意味としては「①いたわしい。ふびんだ。かわいそうだ。②愛すべきである。深い愛情を感じる。③小さくて美しい。」と記載されている(広辞苑, 2018)。『日本国語大辞典』(第二版)では、歴史的仮名遣いとして「かはいい」の表記もあり、漢字は「可愛」である。また、「「かわゆい」の変化した語」とも記載されている。「かわいい」の意味に関しては「①あわれで、人の同情をさそうようなさまである。かわいそうだ。ふびんだ。いたわしい。

②心がひかれて、放っておけない、大切にしたいという気持である。深く愛し、大事にしたいさまである。いとしい。③愛すべきさまである。かわいらしい。④(物や形が)好ましく小さい。また、小さくて美しい。⑤とるに足りない。あわれむべきさまである。やや侮蔑を含んでいう。」と記述されている(日本国語大辞典, 2001)。『大辞泉』(第二版)では、「かわいい」は「「かわゆい」の音変化」と解釈され、意味は「①小さいもの、弱いものなどに心引かれる気持ちをいなくさま。②物が小さくできていて、愛らしく見えるさま。③無邪気で、憎まない。④かわいそうだ。ふびんである。」と示されている(大辞泉, 2012)。以上の辞書の調査により、「かわいい」の共通点として、「小さい」「ふびん」「愛すべき」の意味が含まれている。

他国の言語にも「かわいい」を意味する言葉がある。『グランドセンチュリー和英辞典』(初版)によると、「かわいい」を解釈できる英語は意味によって3種類の単語に分けられる。まず「美しくかわいい(通例女性・子供・小さな物やドレス・花など女性的なものに用いる)」を意味する場合は「pretty」と表記され、「ちいさくて、幼くて」を表現する場合は「cute」を使用し、「感じのよい、すてきな」の意味では「lovely」を当てはめる(グランドセンチュリー和英辞典, 2000)。また、2010年9月16日から、「かわいい」のローマ字表記「kawaii」が『オックスフォード英語辞典』に記載されるようになった(Oxford English Dictionary, 2010)。意味としては「the quality of being pretty and attractive」であり、日本語に翻訳すると「美しく魅力的な性質を持つ」を意味している。「かわいい」がオックスフォード英語辞典に取り上げられたことは、この言葉が世界的に注目されているからだと解釈して良いのではなかろうか。

中国語では、『アクセス日中辞典』(初版)に「可愛、令人疼爱」と「小巧玲珑」の二つの意味が記述されている(アクセス日中辞典, 1999)。まず日本語の「かわいい」と同じ感覚である「可愛、令人疼爱」の場合は、『広辞苑』に記載される「②愛すべきである。深い愛情を感じる」の意味に該当する一方、「小巧玲珑」は「③小さくて美しい」を意味している。日本語の「可愛い」と最も近い中国語の漢字である「可愛」の意味に関して、『現代汉语词典』(修订本)(現代漢語辞典・改訂版)は「愛らしい」の意味で「令人喜爱」と記載している(現代汉语词典, 1996)。

「かわいい」は、いかなる国でも複数の意味を持ち、それぞれの意味に類似する言葉がある。「かわいい」は極めて曖昧な言葉であり、感じ取れるかわいさの程度も人によって異なっている。「かわいい」の意味の変遷については、次の節で論述する。

2.2 『かわいい論』(2006)による「かわいい」の意味の変遷

2006年、四方田犬彦による『「かわいい」論』が出版された。『「かわいい」論』では、「かわいい」が21世紀の美学として位置付けられ、現象や語源からメディアと海外の状況に至るまでが系統的に分析されている。四方田(2006)によれば、「かわいい」の語源は「かはゆし」であり、最初の表記は「うつくし」で、その出典は平安時代に清少納言によって書かれた『枕草子』第146段であったとしている。「かわいい」の意味の変遷を明確にするため、『「かわいい」論』に記載された「かわいい」の意味の変遷を表1-2-1にまとめた。

表 1-2-1 『「かわいい」論』による「かわいい」という言葉の意味の変遷

『「かわいい」論』による「かわいい」という言葉の意味の変遷			
年代	表記	意味	出典
11世紀初頭	「うつくし」	現在「かわいい」の意味として使われている	『枕草子』一四六段
12世紀	「かわゆし」	痛ましくて見るに忍びない。気の毒だ。不憫だ	『今昔物語集』第二五巻六話
1660年初版	「可愛い（かはゆうい）」	愛らしい	『狂言記』
1907年	「可愛ゆい」	無邪気さ、子供っぽさ、「馬鹿」	『平凡』
1917年	「かわゆらしい」	無垢にして小さく、脆弱な	『月に吠える』
1939年	「かわいい」 「可愛い」	たとえば「風呂敷」のかわいいとは、好ましく小さいという意味である。美容院で気に入らなかった髪型の「かわいい」は納得がいくほどに魅力的であり、きん子さんをめぐる「かわいい」は、憐れむべくおめでたいという、いささか見下した用法である。ジャビイの「かわいい」は愚かしくも愛くるしいであり、お母さんの「かわいい」は哀れで同情に値し、守ってあげたいという気持ちの表現である。そして冒頭の一節にある「私」の唇の「かわいい」は、小さくて、可憐で、愛おしさに満ちているという意味であり、「私」が下着にこっそりと縫い込んだ「白い薔薇の花	『女生徒』
1983年	「かわいい」	父親にとって： 犬や猫のような目下の動物を愛玩するための基準の形容詞 大学生の松田優作にとって： 世間を無難にやり過ごす隠れ蓑のようなクリシェの言葉	『家族ゲーム』

11世紀初頭に清少納言の著書『枕草子』第146段の「うつくしきもの、瓜にかきたるちごの顔」の描写に使用されている「うつくし」は、「かわいい」の最初の表記である。「かわゆし」の単語がまだない時代で、これが「かわいい」を表現する言葉として使われていた。12世紀に入ると、『今昔物語集』が編纂され、第二五巻六話に「コノ児ニ刀ヲ突き立テ、矢ヲ射立テ殺サムハ、ナホカハユシ」の下に「かはゆし」が用いられている。ここでは「痛ましくて見るに忍びない。気の毒だ。不憫だ」の意味が表現されている。

1660年初版の『狂言記』では、次のような記述があった。「そなたのためには孫ではおぢやらぬか。母を尋ねるがかはゆうい」と、仏典から語彙を借りた漢字で「可愛い」と表記されるようになった。意味は「愛らしい」である。この時代の「かわいい」は「痛ましい」や「気の毒だ」という否定的な意味が消滅する一方、新しい意味として「愛らしい」が優位に立つようになった。

近代に入った1907年には、二葉亭四迷の小説『平凡』が出版され、「父は馬鹿だというけれど、馬鹿げて見える程無邪気なのが私は可愛ゆい」と記述されている。「かわいい」は「可愛ゆい」と表記され、お父さんの特質である「無邪気さ、子供っぽさ、「馬鹿」が「かわいい」と示されて、著者の父に対する愛情が表現された。

1917年に出版された萩原朔太郎の詩集『月に吠える』に、「蛙が殺された、子供がまるくなって手をあげた、みんないっしょには、かはゆらしい、血だらけの手をあげた、」の記述があり、この「かはゆらしい」は「無垢にして小さく、脆弱な」を意味している。

次の例は太宰治の『女生徒』である。『女生徒』の中に、様々な「かわいい」が使用され、それぞれ意味が異なっている。四方田は「たとえば「風呂敷」のかわいいとは、好ましく小さいという意味である。美容院で気に入らなかった髪型の「かわいい」は納得がいくほどに魅力的であり、きん子さんをめぐる「かわいい」は、憐れむべくおめでたいという、いささか見下した用法である。ジャピイの「かわいい」は愚かしくも愛くるしいであり、お母さんの「かわいい」は哀れで同情に値し、守ってあげたいという気持ちの表現である。そして冒頭の一節にある「私」の唇の「かわいい」は、小さくて、可憐で、愛おしさに満ちているという意味であり、「私」が下着にこっそりと縫い込んだ「白い薔薇の花」と隠喩の関係を保っている」と記述している。

最後に採り上げられたのは森田芳光が監督した『家族ゲーム』で、この中の「かわいい」は居心地の悪い用法である。作品に登場する父親には、「かわいい」は「犬や猫のような目下の動物を愛玩するための基準の形容詞」であると言わせ、大学生を演じた松田優作にとっての「かわいい」は「世間を無難にやり過ごす隠れ蓑のようなクリシェの言葉」と言わせている（四方田，2006）。

「かわいい」のルーツは11世紀まで遡り、表記は「うつくし」から「かわゆし」、「可愛ゆい」、「かわゆらしい」などの様々な表記に変化し、現在では「かわいい（可愛い）」に定められた。意味については、最初の「気の毒」や「不憫」などの否定的なものから徐々に「小さくて美しい」や「愛すべき」などの肯定的なものに変化を遂げてきた。このように「かわいい」は極めて曖昧な言葉であり、様々な意味を持ち、多様な場面で用いられている。人と場合によって、使用されている意味が異なることもある。

現在では、動物やぬいぐるみから、生活用品、タレント（有名人）、キャラクター商品までが「かわいい」の対象とされている。

2.3 「かわいい」と他の感性形容詞の比較

「かわいい」という概念を単独で考えてきたが、「かわいい」という語と似た他の言葉、概念と比較しておくことも、「かわいい」を把握する上で重要である。そこで、この節では、そうした比較を社会的注目度とつなげながら考えていく。

「かわいい」と同じく物事の印象に対する感情を表す最も広く知られる形容詞として、「かっこいい」「綺麗」「美しい」がある。このような人の感性を表す形容詞は一般的には「感性形容詞」として呼ばれている。「かわいい」は他の感性形容詞の異同を調べるために、言葉の意味や Google Trends による言葉の検索指数などを比較した。

まず、言葉の意味として、『日本国語大辞典』によると、「かっこいい」は「姿、形、様子などがすぐれていて好ましい。見ばえがよい」という意味である。『大辞泉』によると、「綺麗」は「1.色・形などが華やかな美しさをもっているさま。2.姿・顔かたちが整っている美しいさま。3.声などが快く聞こえるさま。4.よごれがなく清潔なさま。5.肉体的な交渉がないさま。純潔。6.乱れたところがないさま。整然としているさま。7.（きれ

いに」の形で) 残りなく物事が行われるさま。すっかり」を意味している。「美しい」は「1色・形・音などの調和が取れていて快く感じられるさま。人の心や態度の好ましく理想的であるさまにもいう。2.妻子など、肉親をいとしく思うさま。また、小さなものを可憐におもうさま。かわいい。いとしい。愛すべきである。3.りっぱである。見事だ。4.(連用形を副詞的に用いる) きれいさっぱりとしている」などの意味が含まれている。

以上の通り、この四つの言葉はすべて物や形に対する形容詞であり、「綺麗」の意味に「美しい」の意味が含まれ、「美しい」と「かわいい」の意味の一部が重なっていることがわかった。「かっこいい」の意味にある「みぶえがよい」部分は、「綺麗」の意味と共通している。「かわいい」「かっこいい」「綺麗」「美しい」の四つの言葉はそれぞれの意味を持ちながら、各々関連している。

次に、それぞれの言葉の影響力を比較するために、Google Trends で「かわいい」と「かっこいい」「綺麗」「美しい」の検索指数を比較した(図1-2-1)。遠藤(2016)の方法を援用し、「かわいい」と「かっこいい」「綺麗」「美しい」を比較したところ、2012年頃から、「かわいい」は他の形容詞よりはるかに検索数が多いことがわかった。つまり、「かわいい」は他の形容詞よりも注目を集めているということである。

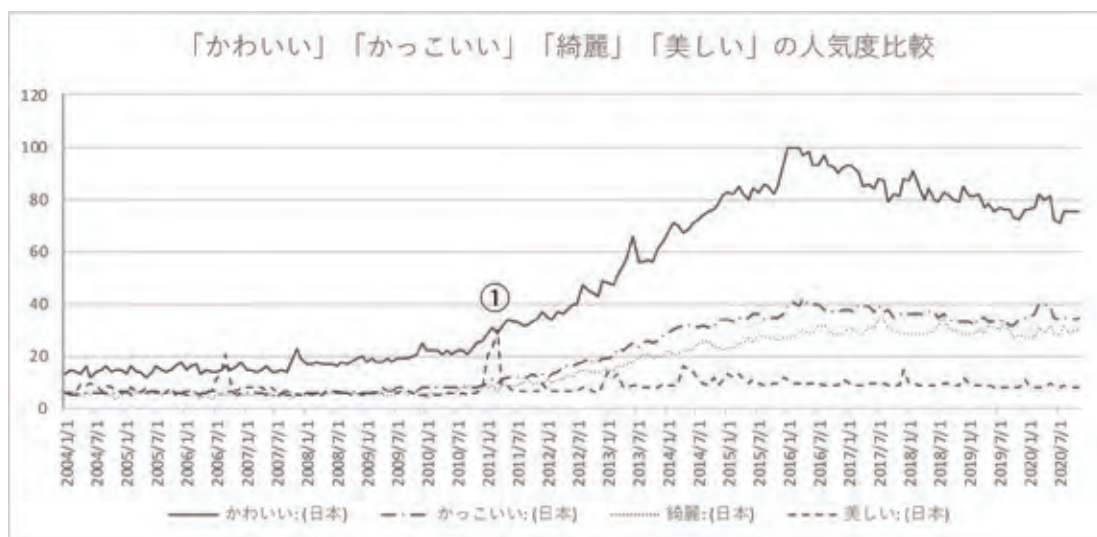


図1-2-1 「かわいい」「かっこいい」「綺麗」「美しい」の検索指数比較(2020年11月26日確認)

図1-2-2に示している通り、2012年頃から「かわいい」「かっこいい」「綺麗」の検索数が徐々に上昇することがわかった。これは近年、「かわいい」「かっこいい」「綺麗」などの「感性価値」が社会的に注目されるようになった結果であると推測される。「美しい」の人気は、2011年3月(ポイント①)にピークに達した後すぐに下降し、その後はほぼ水平を保っている。2011年3月の「美しい」のトレンドがピークに達した理由を確認したところ、検索関連トピックの中に「美しい隣人 最終回」が表示され、2011年3月にテレビドラマ「美しい隣人」の最終回が放送されたことによって、検索数が急に上昇したことが明らかになった。

このような一時的な現象を除けば、「かわいい」は他の感性形容詞より遥かに高い注目度

を得ていることがわかった。これは「背景」に書いた「かわいいカルチャー」の開花の具現化であると同時に、とりわけ近年における「かわいい」文化の急速的な発展と密接な関係があると考えられる。

2.4 「かわいい」の社会注目度の変化

「かわいい」の検索指数グラフについて具体的に分析する。Google Trends による 2004 年から現在（2020 年 11 月 27 日時点）までの「かわいい」の検索指数を図 1-2-2 に示した。この検索指数は Google Trends による特有の計算方式を用いた「相対的」な数値が示されている。つまり最大検索数を 100（パーセント）とし、他の検索数の割合を数値で示したものである。

図 4 によると、「かわいい」の検索数は 2016 年 3 月にピークに達し、現時点（2019 年 7 月）まで検索数が徐々に下降する傾向にある。この中で、最初に「かわいい」の検索数が急激な伸びを見せたのは 2007 年 11 月のことであった（ポイント①）。さらに期間を狭めると、下にある関連トピックに「能登麻美子」が表示され、関連キーワードに「能登」や「能登かわいいよ能登」などが表示された。能登麻美子は日本の声優、歌手であり、数多くのアニメキャラクターの声を演じている。web の百科事典「はてなキーワード」(2019)によれば、2007 年 11 月発売の「現代用語の基礎知識 2008」に、「能登かわいいよ能登」が収録されることが発表されたとのこと。これらの記述から 2007 年に「かわいい」の検索数が上昇した理由がわかる。



図 1-2-2 Google Trends による「かわいい」の検索指数の推移（2020 年 11 月 27 日確認）

次に「かわいい」の検索数に急上昇がみられたのは 2013 年 6 月のことである（ポイント②）。この時点のデータに注目すると、「俺のいもうとがこんなにかわいいわけがない」が最も検索数の多いキーワードであり、「かわいい 画像」が二番検索数が多いキーワードとなっていた。

「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」は、伏見つかさによるライトノベル作品のシリーズであり、「電撃文庫」(KADOKAWA)より2008年8月から2013年6月まで発行された。非常に人気が高い作品で、2010年10月から12月までにアニメ第1期が放送され、2012年4月から6月まで第2期のテレビ放送が行われた。

第2期アニメ放送期間である2013年4月から8月までの間の「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」のキーワード検索結果を図1-2-3に示した。この結果によると、2013年4月7日から毎週の放送日ごとに上昇した検索指数は、6月30日にピークに達し、7月にいちど人気を落とした後、8月18日に改めて検索指数がピークになったことがわかる。このような結果になったのは、第2期アニメが6月30日に放送された13話までがテレビ放送であったのに対し、14話から16話までの最終パートは8月18日にウェブで一挙配信されたことによるものであると推測される。「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」の検索指数が急上昇したのが6月でなく8月18日であったことから、「かわいい」の検索指数が6月に急上昇した理由は、「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」と「かわいい画像」の双方の検索数が合算されたためであると考えられる。

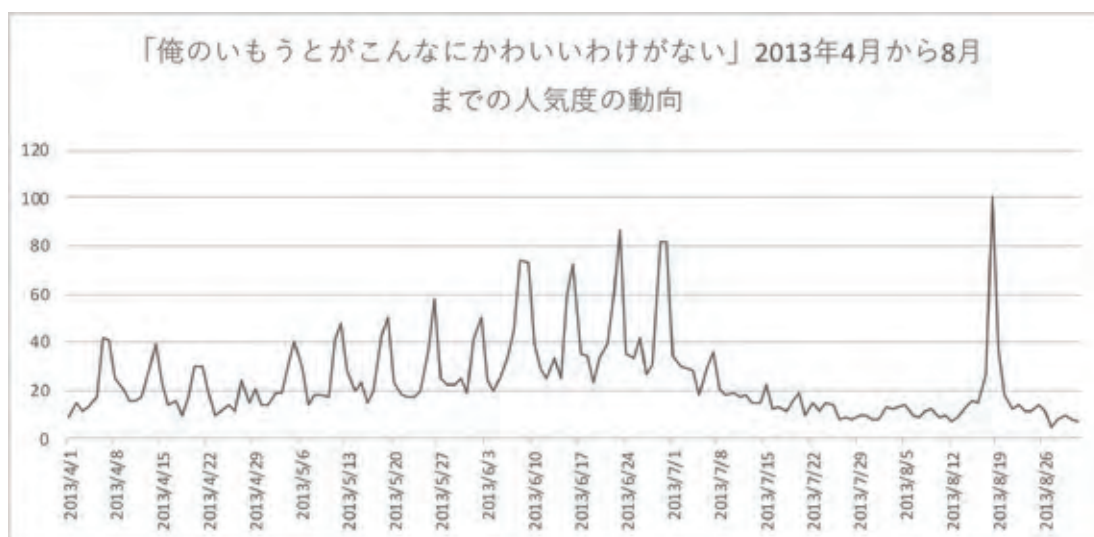


図1-2-3 「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」2013年4月から8月までの検索指数の動向 (2020年11月27日確認)

2016年3月に検索指数が100に達した「かわいい」の関連キーワードは「かわいい 画像」が一番多く、全体的な関連キーワードとも一致している(図1-2-3 ポイント③)。「かわいい 画像」を検索すると、ピンク系のキャンディーやかわいい女子キャラクター、動物のイラストが最初に登場し、続いて動物の写真やポケモンのイラスト、マンガやアニメのキャラクターが続いていた。

次に読売新聞による平成時代の「かわいい」に関する記事の件数とAmazonによる平成時代の「かわいい」がタイトルについて書籍の出版数を検討し、その結果を図1-2-4に示した。読売新聞によると、1998年に387件あった「かわいい」に関する記事は、1999年に倍増し702件になった。その後、記事数は2006年にピークの1,333件に達すると、以降は2019年の980件まで漸減し、安定した。その一方、「かわいい」をタイトルに含む出

出版物の点数は、2004年以降、現在に至るまで上昇を続けている。これらの結果は、Google Trends の検索指数の推移と全く矛盾していない。



図 1-2-4 平成時代の「かわいい」に関する社会注目度

以上の調査により、「かわいい」の Google Trends の検索数は 2016 年 3 月時点で最も高いことがわかった。また「かわいい」の検索数は、現在まで下降する傾向がありながら、一定の人気を保ち続けていることがわかる。検索指数が急上昇した原因は、マンガやアニメのキャラクターと強く関連していることも明らかになった。また、「読売新聞」に取り上げられた「かわいい」に関する記事数や Amazon の書籍出版部数から、「かわいい」は現在でも社会的に注目されていることが明らかになった。

本章では「かわいい」の意味や変遷、「かわいい」および他の感性形容詞との比較、社会注目度の変化を通じて、「かわいい」の全体像がある程度明確になった。Google Trends の検索ランキングや読売新聞の記事数、また関連書籍の出版点数においても、「かわいい」に対する人々の関心はピークを過ぎているとはいえ、いまだ根強く安定した状態にある。このような傾向からも、いま「かわいい」について研究を続けることは、意義のあることではなかろうか。

3 「かわいい」の研究史

前節では、「かわいい」の意味や概念、および「かわいい」の社会注目度を明確にした。次に、本節では「かわいい」研究のルーツについて注目したい。「かわいい」研究の先行業績をまとめたいと考えている。

「かわいい」についての研究は 1980 年代からすでに存在していたが、2005 年頃までは、保育学やファッションなどの一部の領域以外では、学術研究の対象として採り上げられたことはなかった (宇治川・古賀・宗方, 2018)。そこで「かわいい」研究の全体像を明らかにするために、学術文献検索システム CiNii を用いて検索したところ、現時点 (2020 年 11 月 28 日) までの「かわいい」、または「かわいさ」のキーワードが含まれる論文等の数は図 1-3-1 の通りであった。



図 1-3-1 CiNii による「かわいい」「かわいさ」の論文等の件数推移

CiNii の検索結果中、最も早い時点で「かわいい」を取り上げたのは論文ではなく、1958 年の「幼児の教育」第 57 巻に掲載された「思い出：あるかわいい外国のお客さま」の記事であった。このような文章を含む検索結果は全 657 件であった。1958 年から 1990 年までのデータは年ごとに 1 件に満たないため、図では省略した。「かわいい」についての研究は 1990 年代から次第に増加し、2011 年にピークに達した。2011 年には、横幹連合コンファレンス予稿集や日本感性工学会の学会誌、「子どもの文化」、「芸術新潮」など、「かわいい」を特集として採り上げた雑誌や学会誌が増えたことが、研究数増加の要因となっていた。その後、「かわいい」や「かわいさ」のキーワードが含まれている研究は 2019 年には 34 まで減り、全体的にも少数となっている。また、CiNii でヒットした「かわいい」に関する研究論文は、紀要に掲載されたものが多く、学会誌に掲載された論文や査読付きの論文は少数であった。ただし、「かわいい」をテーマにした書籍の出版は旺盛であり、「かわいい」に関する研究は、今後も多数登場してくる可能性は高いものと推測される。

「かわいい」に関する学術研究が、近年までほとんど行われなかった大きな理由の一つに、「かわいい」というのは「おんな子ども」の関心事であり、アカデミズムがまともに取り扱う問題ではないという研究者側や研究資金を提供する側の意識や姿勢があったのではないかという指摘もあった（宇治川・古賀・宗方，2018）。近年、「かわいい」という言葉や、「かわいい」として取り扱われている商品などへの社会関心度が高まるにつれ、「かわいい」研究の需要も増加してきたように見受けられる。

「かわいい」を取り巻く社会環境や経済環境が変化し、現在のように「かわいい」が社会的にも認知されている現在、「かわいい」や「かわいいキャラクター」の研究は、社会的にも学術的にも極めて重要なものになると考えられる。

本研究は「かわいい」の研究を三つの段階に分け、それぞれの段階における「かわいい」研究を分類・整理することにした。この三つの段階は「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」である。また、各段階の研究像を把握した上で、本研究の位置付けを明確にする。

3.1 少女文化における「かわいい」の研究

「かわいい」に関する研究を調査すると、その始まりは1980年代にまで遡り、少女文化と密接な関係を持っていることがわかってきた。1986年、山根一眞は、彼の著書『変体少女文字の研究』で、「変体少女文字」を「かわいい」の対象として論じている。当時500万人の少女が愛用したとされる丸い「変体少女文字」が書かれた理由は「かわいいから」である。山根(1986)は「「かわいい」は、きれいな姿かたちを備えた弱者を受容する言葉である。そういう弱者にいとおしさを認め、それを容認するのが、「かわいい」である。「かわいい」は安全なものである。「かわいい」ものは、自分よりも弱い。楽々と自分にとりこめる見こみがある」と述べている(pp.230-231)。また山根は、ビートたけしやタモリなどのスター、みつはしちかこのマンガキャラクターや水森亜土の絵などの例をあげ、「「かわいい」の「幼児性」が人気になった原因」であると分析した。

1989年、大塚英志は『少女民俗学—世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」』で、民俗学の視点から少女文化について分析した。大塚は、昭和40年代末から50年代はじめに「かわいいカルチャー」的少女文化が急速に成長し、この時代に二つの大きな動きがあったと述べている。それはファンシービジネスの誕生と少女マンガの変革と市場拡大である。大塚(1989)によると、キャラクター商品を扱うファンシーグッズが出始めたのは昭和40年代末であった。当時サンリオがファンシーショップの1号店を新宿に出店し、その後、現在まで愛され続けているハローキティなどのキャラクターを開発して、急速な成長を果たした。また、昭和40年半ばに萩尾望都や竹宮恵子、大島弓子、山岸涼子などの団塊世代の少女マンガ家たちの出現によって、少女マンガが黄金時代をむかえたという。大塚は、この二つの少女向けマーケットの急成長が偶然ではなく、「少女」が様々な分野で消費者として浮上したからであると主張している。

1991年に島村麻里も『ファンシーの研究—「かわいい」がヒト、モノ、カネを支配する』で少女マンガをキーワードとして取り上げた。島村(1991)は様々なファンシー商品、ファンシーグッズ、ファンシー建物、ファンシー食品などを対象として分析した後、ファンシーの発生源となる少女マンガに焦点を当てた。島村は、少女マンガは日本の「かわいい」の培養土と述べ、「小さくて、かわいくて、夢みたいなもの」を、納豆やコンドームからマイホームや校舎のデザインにまで推し進め、求め続けていく〈ファンシー〉願望の源流が、少女マンガにある」と主張した(p.174)。さらに、「ファンシー」の要素は「小」「白」「丸」「柔」のイメージに定着され、「ファンシー」には「かわいい」より「もっと意外な性質が込められている」とも述べている。

1994年に出版された増淵宗一の『かわいい症候群』は、少女文化論を中心に「かわいい」について論及している。増淵(1994)は「かわいい」を日本独特の女性と子どもが主役のB級概念として捉え、言葉の意味から「かわいい」少女像、「かわいい」グッズ、デザイン、文化社会まで様々なカテゴリーを分析した。当時すでに10年以上の少女文化論研究を行っていた増淵によれば、「かわいい少女」が少女マンガに登場するようになったのは、昭和40年代に入ってからである。増淵は昭和30年代から40年代の少女マンガに登場する「かわいいキャラクター」の顔を分析し、以下の結論を得た。「昭和三〇年代にわたるべま

さがかいたものは、丸顔ではなく、細面の顔、そして目がたてに長い、縦楕円形に注目したい。この少女の顔は、割合に大人っぽい印象を与えている」…(中略)…「鼻筋が比較的にはっきりと描かれているのは、それだけ彫りの深い顔だち、つまり大人っぽいということだ」(p.77)。「昭和四〇年代の牧美世子の作品は、完全に丸顔となり、一挙にかわいくなる。丸顔に応じて、目はたて長から横長になることに注意したい。そして鼻はほとんど描かれなくなる。つまり彫りの深い顔ではなく、のっぺりとした幼い顔になる」(p.78)。また、昭和30年代から40年代の様々な少女マンガの例を取り上げ、目の大きさや、目に描かれている星についても説明した。主に顔の丸さと鼻の有無、全体的な幼さが少女マンガに登場するキャラクターの「かわいらしさ」の判断標準となり、男性向けの「かわいい少女」とは全く異なるものだと述べている。

昭和少女文化の代表とも言える竹久夢二や中原淳一を取り上げたのは2014年に出版された青柳絵梨子の『かわいい! 竹久夢二からキティちゃんまで』であった。青柳(2014)は「竹久夢二」から「ハローキティ」までのルポについて語りながら、田村セツコや竹久夢二、中原淳一など様々なイラストレーターを中心に調査を行った。田村のインタビューでは、「かわいい」は「自分を元気にする言葉」として位置付けられていた。田村は、「かわいい顔を描くときに注意すること」について、以下のように述べている。それは「目がどこを見ているのかをはっきりさせる」、「まつ毛をぱっちり、おちゃめで明るい表情で、コミカルな」、性格は「自立、「甘えがない」、「男性からカワイイと思われたいと思う子じゃなく、自分に元気にしたい子」である(pp.83-84)。青柳は、「かわいい」の意味は「未熟でか弱い」から変わりつつあると述べていた。

渡部(2015)は『少女の友』を中心として「かわいい」の生成を分析した。渡部は宮台真司等の著書『サブカルチャー神話解体』(1993)で述べられている「戦前の「少女」文化と「かわいい」文化を接続しない」ことを批判している。渡部は明治時代に創刊された少女雑誌『少女の友』の編集方針や読者の作文欄に掲載されている文章を分析し、「可愛い」は草創期の『少女の友』の骨子となる理念であったのに関わらず、顧みられてこなかった」という結論を得た。

「少女文化」の背景、発展、変容に関する記載は以上の通りである。次に少女文化の中に含まれるかわいいファッションに関する著作を遡ってみたい。

「かわいいファッション」を詳しく論じたのは、2009年に出版された古賀令子の『「かわいい」の帝国』である。長年ファッション文化を研究してきた古賀は、戦前の少女文化や戦後の若者ファッションから説き起こし、「原宿系」ファッション、「渋谷ギャル」、「ロリータ・ファッション」、雑誌における「かわいい」のイメージなどの考察を行った。古賀(2009)は、1960年代は戦前少女文化と戦後若者ファッションの分水嶺であると述べている。若者は大人と異なる価値観を持ち、様々なファッションを次々と生み出した。この時代の若い女の子は、戦前の「少女文化」とその「清く正しく美しく」という理想に背を向け、新しい女子の文化として「かわいい」を志向した。古賀は現代の「かわいい」カルチャーにおける重要な動向は、「かわいさ」を重視するキャラクターグッズの登場であるとも述べている。また古賀は、「かわいい」のイメージを定着させるため、自らの調査(2000~2006)の中で、「かわいいの素」という概念を用い、「かわいいの素」を「造形的な「かわいいの素」と「状況的な「かわいいの素」」に分類した。古賀は、「造形的な「かわいい

の素」を丸い (形)、明るい (色)、柔らかい (感触)、あたたかい (温度)、小さい (大きさ)、弱々しい (構造)、なめらか (語感) に細分化した。「状況的な「かわいいの素」としては、「意外な取り合わせやミスマッチ感覚」「スキがある状況」「意外な一面を垣間見たとき」「無防備な状況」などを採り上げている。これは 2006 年に女性誌『an・an (アンアン)』に採り上げられた「カワイイの新定義」の内容とほぼ一致している。

同年、櫻井孝昌による『世界カワイイ革命』が出版された。櫻井は日本の「アニメ文化外交」の研究者であり、2009 年に外務省により任命された「ポップカルチャー発信使」(通称「カワイイ大使」) のアドバイザーでもある。櫻井 (2009) は原宿ファッションや制服、ロリータファッションに着目し、主にパリや韓国などの海外からの視点によって「かわいいファッション」を論じた。

2015 年に出版された長谷川晶一の『ギャルと「僕ら」の 20 年史——女子高生雑誌 Cawaii! の誕生と終焉』は、「かわいい」をモチーフとしたギャル系ファッション雑誌『Cawaii!』の歴史を論じた書籍である。1990 年代半ばには、ファッションの主導は女子大生から女子高生に変わりつつあった。そのため、主婦の友社が発行した女子大生向けのファッション誌『Ray』副編集長の荻野は、新たに女子高生向けのファッション誌を作ることを決め、新雑誌『Cawaii!』を創刊した。当時まだ新人編集者であった長谷川 (2015) は、同誌の創刊から流通、マーケット戦略、海外展開を含む 2009 年の休刊までの歴史を語っている。最後に長谷川は、中国の例を通して、雑誌としての『Cawaii!』は消滅したが、言葉やファッションの「カワイイ」は中国の少女たちの間に定着したとも述べている。

以上にまとめたように、少女文化における「かわいい」に関する研究は、1986 年に刊行された山根の著書『変体少女文字の研究』を皮切りに、様々な内容が展開されてきた。数少ない「かわいい」研究の中では、少女が書いた文字から、少女が消費している「ファンシービジネス」、少女マンガの表現、少女たちのファッションに至るまで幅広く論じられている。その結果、少女文化における「かわいい」研究は、「かわいい」研究の基盤ともなる座を確立した。次に、「かわいいキャラクター」と最も関連している「萌え」と「美少女」の研究について概観したい。

3.2 「萌え」と「美少女」の研究

「萌え」の研究は 2000 年代初期に多数登場した。2001 年に東浩紀が『動物化するポストモダン オタクから見た日本社会』の中で「萌え消費」のデータベース理論を提起して以来、「萌え」に関する研究が次々と現れるようになった。

「萌え」の意味については、前述した背景に広辞苑 (第 7 版) による「萌え」の意味を説明したが、他の辞典の記載で補足すると、「萌え」は「若者言葉」であり、意味としては「ある物や人に対してもつ、一方的で強い愛着心、情熱、欲望などの気持ち。必ずしも恋愛感情を意味するものではない」が記載されている。補説として、「平成 2 年 (1990) 前後から漫画・アニメ愛好者の間で使われ始めたという。そのため、対象も初めは架空の人物が中心であった。意味についての確かな定義はなく、対象に対して抱くさまざまな好意の感情を表す。感動詞的な用法もある」とも書かれている (大辞泉, 2012)。

「萌え」の定義について、大泉実成 (2005) は『萌えの研究』で以下のように述べた。

「インターネット上の事典「はてなダイアリー」は萌えの一般的な意味を、二様にスパッと説明する。「外向的」な説明として「コンテンツ上のキャラクター（漫画・アニメ・ゲームなどの登場人物やアイドルなど）への抽象的愛情表現。またはそれらの持つ外見または行動上の特徴への偏愛」があり、「内向的」な説明では、「主に幼女や美少女などといった、かわいらしいもの、いじらしいものを目にしたとき、心で判断するよりも早く、脊椎反射のような感覚で起こる、非常に原始的な感覚。魅了され、激しく心が動くこと」(p.16)と大泉は記述し、同時に内向的な定義に関して、非常に実感があるとも述べている。

『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ』の著者・森川嘉一郎(2008)は、30代以下の世代が「萌える」の言葉を理解する際、二つのグループに分けられると指摘した。第一のグループは、旧来の語意通りに、草木が芽吹く様と理解する人である。それに対し、第二のグループは、アニメやゲームのキャラクターをまず思い浮かべ、「特定のキャラクターやキャラクターを構成する特定の部分的要素に惹かれ、好みに感じることであり」と理解する人である。森川自身がこの言葉に対し、「入れ込んで熱く燃えているようなイメージが、そこにはかけ合わされている」(p.28)と述べている。

次に堀田純司(2005)は、2003年9月6日の東京読売新聞夕刊に[てれ辞典]として掲載された「萌え」の定義を引用し、「本来は「芽が出る」という意味だが、最近のアニメやゲームを中心とする「おたく」の世界では、特定のキャラクター、または制服や眼鏡、関西弁などキャラクターの一部分の要素に対し、深い思い入れを抱いて心が奪われる状態を指す言葉として使われる。その対象は大抵、記号的存在であることが特徴だ」(p.18)と述べている。

2004年にササキバラゴウによる『「美少女」の現代史』が出版された。ササキバラは1970年頃に芽生えた「萌え」という現象をはじめ、「美少女」の誕生、構造、変貌について分析した。ササキバラによると、「萌え」は1970年代に誕生され、最初は女性が「美少年」や「美形キャラ」などに使用した後、男性が「美少女」キャラクターに対して使用し始め、さらに90年代になるとまた女性側に影響を与えていた。また、1980年に本格的な美少女ムーブメントの代表はメジャーマンガ誌で活躍している高橋留美子とマイナー誌で活躍している吾妻ひでお、アニメ分野の宮崎駿の三人である。他に、彼は「美少女」の流行により、「かわいい」の価値観が男女ともに一般化していくと述べている。

2005年に「萌え」に関する著書3冊が出版された。本田透の『萌える男』と「萌え」の定義で取り上げた大泉実成による『萌えの研究』、そして堀田純司の『萌え萌えジャパン—2兆円市場の萌える構造』の3冊である。本田は「萌え」の心理的機能と社会的機能に注目し、自ら定義した「恋愛資本主義社会」の視点から「萌え」という現象を分析している。

ノンフィクションライターの大泉は、自らの視点から2000年代に様々な分野で流行している「萌え」ものを体験した。彼はライトノベル、TRPG、美少女ゲーム、マンガ、アニメなどの分野で当時で流行した作品に触れ、アニメ最萌えトーナメント2005についても詳しく述べている。

堀田純司の『萌え萌えジャパン—2兆円市場の萌える構造』は、ビジネスの面から「萌え」について言及した書籍である。堀田はメイドカフェ、抱き枕、美少女ゲーム、等身大フィギュア、アイドル、声優などの分野における「萌え」消費を分析した。また彼は、世の中は女性化し、現代の消費の主役が女性に移っていることも指摘している。女性タレン

トですら女性ファンの支持を前提とするこの時代にあたって、美少女キャラクターが主役となる作品世界では、「萌え」が非常に貴重であるとも述べている。

2006年には斎藤環による『戦闘美少女の精神分析』が出版された。精神科医である斎藤は、アニメやマンガに登場する戦闘美少女に焦点当て、生成から系譜まで考察を行った。斎藤は戦闘美少女の生成は、彼女たちが生まれた「環境」の特殊性、すなわちマンガ・アニメという「メディア空間」の特殊性に関わると指摘している。彼は「戦闘美少女」は「複雑な人格」を描写する作品構成する「魅力的な典型」の一つであるとも述べている。

2009年にも「萌え」と関連する2冊の著書が出版された。鳴海丈による『「萌え」の起源 時代小説家が読み解くマンガ・アニメの本質』と清水勲の『四コマ漫画—北斎から「萌え」まで』である。鳴海は時代小説家の視点から「萌え」とアニメ・マンガの本質について分析した。鳴海によると、「萌え」の元祖は手塚治虫であり、「萌え」的な要素の本質は「フェティシズム」である。鳴海はマンガやアニメに登場する女の子に「萌え」る人間は30～40年前には存在したが、当時の作品と今の「萌え」は、決定的な違いがあると指摘している。当時の作品は、『リボンの騎士』であろうと『W3』であろうと、どれもしっかりと世界観とストーリーがあり、物語の面白みは読者がヒロインに魅力を感じる重要なポイントであった。しかし現在の作品は「女の子のキャラクターが、絵として可愛ければいい」「自分にとって（だけ）魅力的であればいい」とされ、それ以外の設定や世界観は重視されなくなっている。

清水の著書『四コマ漫画—北斎から「萌え」まで』は、「北斎の4コマ」から「萌え4コマ」までの190年にわたる4コママンガの歴史とその背景をまとめた本である。主にそれぞれの時代における4コママンガの代表例について分析されており。その中で萌え4コママンガの代表例として、「らき☆すた」「あずまんが大王」「ひだまりスケッチ」が挙げられている。

2017年には日本記号学会が「「美少女」の記号論:アンリアルな存在のリアリティ」を出版した。これは2015年5月16～17日に開催された日本記号学会大会「美少女の記号論」の内容をまとめたもので、記号論の視点から「美少女」を分析されており、その研究の範囲はメディア論、マンガ・アニメ研究、美術史などの分野にまで及んでいる。

「萌え」と「かわいい」の関係について紹介する論文としては、2008年に発表されたヤマダトモコの「個人的萌えと商業的萌え、萌えとかわいいとエロの関係」がある。ヤマダは「萌え」と「かわいい」の関係について、「かわいい」は「萌え」と「乙女チック」の共通点として重要な存在であると述べている。また、ヤマダは「かわいさ」は本来無垢なものを指しているが「かわいいからこそそのエロス」が存在し、「萌え」の中には必ずしもエロの要素が含まれていないことも指摘している。(原文ではエロスとエロ両方使っている)

以上、「萌え」の意味や定義、関連研究について見てきた。「萌え」は1970年代頃から始まり、本来の意味は草木の芽が出る様子であったが、現在ではある特定なキャラクターやキャラクターの要素に強烈な好感を持つことを指す言葉となっている。「萌え」に関する研究は2000年代頃から始まり、2005年頃に増えてきた。しかし、これらの著作の多くは「萌え」という現象の記載に過ぎないものが大半であった。「萌え」の背景や歴史、「萌え」ビジネス、「萌え」の対象としての「美少女」という記号などに関する分析もあったが、「萌え」に関する表現の変化やキャラクターの分析は見当たらなかった。「萌え」と「かわいい」

の関係についての分析は少なからず存在したが、それは構造的な分析にはなっていなかった。そこで本研究は、「かわいい」と「萌え」についての関係を明らかにし、その分析は4.2.4節で詳細に述べる。次に、現在の「かわいい」研究を整理し、本研究の位置付けを明確にしたい。

3.3 現在の「かわいい」研究

本節では、「かわいい」研究を「質的研究」「量的研究」「かわいいキャラクターの研究」の3タイプに分類し、それぞれの「かわいい」研究の内容を紹介する。従来の「かわいい」に関する研究は、「かわいい」現象の発生や背景、事例分析などの質的な内容を中心に行われてきた。しかし近年では、統計分析などのデータを重視した量的な分析手法を使用した研究も増えている。とりわけ感性工学という分野では、その傾向が顕著になっている。感性工学は、感性という価値の発見と活用によって、社会に資することを目的とする学問である（日本感性工学会，2020）。この感性工学の分野には、「かわいい」を量的分析する方法を用いた研究が多く現れ、「かわいい」の性質を明らかにしているが、ここではまず質的方法を用いた「かわいい」研究から確認したい。

3.3.1 質的研究

少女文化論を中心とした「かわいい」の研究では、「消費」というキーワードが非常に重要である。少女たちは「かわいいグッズ」を買い求め、「かわいいファッション」を身に付け、「かわいいゲーム」を遊び、「かわいい少女マンガ」を読んでいる。つまり、「かわいい」は市場に流通し、莫大な経済利益をもたらす存在となっている。このように「かわいい」をビジネスの視点から論じているのが2000年に出版された山田徹の『キャラクタービジネス―「かわいい」が生み出す巨大市場』である。山田（2000）はキャラクタービジネスを着目点として、キャラクター市場隆盛の理由から行方までを解説した。2000年当時、キャラクタービジネスの市場規模はすでに2兆円強と推測されていた。このように、大規模なビジネスになった理由として、山田は「日本独自のコミック文化があるから」と主張している。また、日本特有の現象として、子どもから大人までがコミックを読むことや、大人になってもキャラクター好きから卒業しないことなどを取り上げている。とりわけ日本の女子高生とOLたちは、このキャラクターブームを支える重要な存在であり、山田はそこで重要なキーワードになっているのが「かわいい」と述べている。

四方田犬彦が「かわいい」を21世紀の美学として位置付けたのは、2006年、彼の著作『「かわいい」論』においてである。四方田（2006）は冒頭から「かわいい」の語源や意味について解説した後、大学生から見た「かわいい」を取り上げ、さらに「かわいい」を構成する要素を分析するなど、「かわいい」について逐一説明した。また、メディアにおける「かわいい」や、「萌え」と「かわいい」、海外の「かわいい」の分析にまで踏み込んでいる。四方田は『美少女戦士セーラームーン』に登場するセーラームーンのキャラクターを例に挙げ、その未熟的な「かわいさ」について、「彼女たちは男の子たちの眼差しのもとに、媚態として「かわいい」のではなく、みずから自足する構造体として「かわいい」を体現

している。つまり知性、肉体、霊魂、愛情という、少女の美德を構成する四要素と、その統合点にあるうさぎが曼荼羅に似た安定構造を形成することによって、善なるものを体現し、それゆえに「かわいい」のだ」(p.127)と述べている。また、四方田はヘンリー・ダーガーの絵画および物語と比較した上で、その共通点として、「成熟を拒否し、悪である大人と戦う少女たちは実は善なる万能の大人によって保護される」という矛盾があり、「成熟によって保護されたとき、はじめて未成熟は「かわいく」光輝き、世界を親密にして善に満ちたユートピアに変えることができる」との結論に至っている (p.131)。ここにも「かわいい」の性質となる「幼い」や「守ってあげたい」要素との共通点がある。

同じく美学の視点から「かわいい」を採り上げるのは 2015 年に出版された阿部公彦の『幼さという戦略「かわいい」と成熟の物語作法』である。阿部 (2015) は「かわいい」を「未成熟」と「幼さ」であると主張し、「かわいい」は徐々に美的価値としてとらえられるようになったと述べている。また、四方田が『美少女戦士セーラームーン』の例を通して少女本来の「かわいさ」を論及したことに対し、阿部は男子を中心としたオタク文化の「かわいい」を取り上げた。彼はオタクの出発点としての「かわいい」は、マンガやアニメのキャラクターであると主張している。

「かわいい」が海を越え、グローバル化し、社会現象になった現在、社会学視点から「かわいい」を論じる書籍も増えてきた。「かわいい」を最初期に社会的に論じた書籍は、2010 年に出版された仲川秀樹の『“おしゃれ”と“カワイイ”の社会学—酒田の街と都市の若者文化』である。仲川 (2010) は、主に山形県酒田市における「おしゃれ」と「カワイイ」について考察し、様々なフィールドワークを行った。彼は本書の中で「かわいい」を、メディアを中心にシンボリックに使用されてきたカタカナの「カワイイ」という表記に統一した。その意味は「そこに居合わせた小集団どうしが、“カワイイ”と登録することで了解された特定の対象モデル」(p.6)ということである。

同年出版された山本博通の『なぜギャルはすぐにかawaiiというのか』は、全く異なる視点から「かわいい」を分析した。山本 (2010) は「かわいいは大人への幻滅の表現」と主張し、1980 年代のバブル全盛期に「大人になりたくない」若者が増え、このような若者たちは「かわいい」にときめいていたものだと述べている。「かわいい」の意味に対し山本は、「かわいい」とは、ひとつの「超俗」「逸脱」のイメージなのだ。「かなし」や「かはゆし」の「か」という音韻には、人間であることの「喪失感」が込められている。僕は、この「かな」ということばこそ原初（縄文時代）の「かわいい」という意味の言葉ではなかったのか、と思っている」(p.40)と述べている。現代のギャルが「かわいい」と反応する態度について、山本は「この社会の大人たちから追いつめられていることの閉塞感と喪失感、すなわち「嘆き」が込められている」(p.41)と分析している。また、志村貴子のマンガ『青い花』を例として、個性的でないことが「かわいい」であるとも主張した。

2015 年に出版された工藤保則の『カワイイ社会・学：成熟の先をデザインする』は、「カワイイ」「クルマ」「低炭素社会」という三つのキーワードから現代社会と近未来社会について論じている。工藤 (2015) は幅広く「かわいい」を取り上げ、「かわいい」の諸相から、現代アートや落語、クルマなどにも触れた。工藤は、マンガやアニメの「かわいい」について語る時、『涼宮ハルヒの憂鬱』や『らき☆すた』、『けいおん!』などの作品を思い浮かべ、キャラクターの特徴として「相対的に大きな頭、下方にある大きな目、ふっくらふ

くらんだ頬、太く短い手足によって描かれる。これらは動物行動学者のコンラート・ローレンツがネオテニー（幼態成熟）と呼んだ特徴であり、子どもっぽく未成熟であることで見る者から優しい感情を引き出し、人気を得ているように思われる」(p.22)と述べている。また、2000年代に秋葉原から広まった「アニメ絵美少女」は工藤によると、「「かわいい」を土台にしながら、さらに「萌え」という感情や感性と結びついた表象である」(p.22)と解釈している。

2017年に出版された吉光正絵、池田太臣、西原麻里の3人による編著『ポスト〈カワイイ〉の文化社会学：女子たちの「新たな楽しみ」を探る』は、現代の女子文化について論じたものである。本書は主に現代における女子文化の視点から見た「かわいい」について論じたもので、ファッションからゲーム、音楽、歴史、メイド喫茶など様々な「女子たちの楽しみ」について論じた。また吉光・西原(2017)は、「女性オタク」に人気のボーイズラブ(BL)や乙女の「萌え」を取り上げ、「萌え」はストレートかつ純粋に「かわいい」と感じることで発されたものと提唱している。

2019年12月に「かわいい」に関する最新の研究書、サイモン・メイ(吉嶺英美訳)による『「かわいい」の世界—ザ・パワー・オブ・キュート』が出版された(英語版は同年の3月に出版)。サイモンは「キュート」という言葉に注目し、「キュート」をめぐる様々な現象について動物行為学や哲学の視点から分析した。「キュート」は英語の「cute」をそのまま日本語にしたものであり、「かわいい」とほぼ同じ意味である。サイモンは日本における「かわいい」は、戦後に爆発的な流行を見せた後、1970年代の「ガールカルチャー」から様々な年齢層に広がり、1980年代末に若い男性にも広がっていったと述べている。これは本研究の背景にまとめられた「かわいい」ルーツの流れとほぼ同様である。

質的な「かわいい」研究に関する著作は以上であるが、これ以外にも「かわいい」に関する論文が存在している。その中で「かわいい」の意味や言葉そのものを中心に論述する論文には、張等(2012)による「「かわいい」に対応する韓国語の語彙」や安藤等(2015)による「「かわいい」の意味と英訳」、石川(2016)による「「かわいい」の意味について」、福重(2019)による「日本語の“かわいい”と中国語の“可爱”“卡哇伊(依)” —使用状況・対象を中心とした意味上の違いについて—」などがある。

また、社会的背景に注目して「かわいい」を論じた論文には、會澤等による「「かわいい文化」の背景」、西村(2015)による「かわいい論試論」とその続編「かわいい論試論(2)かわいい論の射程」(西村, 2018)などがある。「かわいい」の構造について紹介する論文には篠原(2012)の「「かわいい」の構造」があり、「かわいい」の概念の生成と変容について書かれた論文には岡(2010)による修士論文「現代社会における「かわいい」概念の生成と変容」がある。

他には、竹内忠男(2010)によるかわいいファッションを中心に論じた論文「世界に発信する若者ファッションと文化—世界に謳歌する日本の「かわいい」ファッション、その意味するところとは—」やイラストレーション表現に関する「かわいい」の研究論文「「かわいい」イラストレーション表現の探求」(田中, 2011)、情報学的考察から見る「かわいい」の普及過程に関する論文「かわいい文化の普及過程と伝達手段に関する情報学的考察」

(山田・森本, 2015)、「かわいい」に関する具体例の分析論文「ディズニー版『白雪姫』のりんごをめぐる物語の変容:「毒」から「かわいい」への変遷」(川村, 2018)、「かわい

い」という言語から文化をとらえる授業の試みをまとめた論文「「かわいい」から考える日本と日本語：言語から文化をとらえる授業の試み」（秋田，2017）、「かわいい研究」に関する論文「カワイイの研究の発展」（佐々木，2016）などがある。

以上が「かわいい」に関する質的アプローチをまとめたものである。1980年代に初めて「かわいい」について論じられ、40年近く経った現在も、「かわいい」は熱論され続けている。「かわいい」は、少女文化論、ビジネス、美学、社会学などの様々な視点から研究されてきたが、これらの研究には共通点も存在する。それは「かわいい」の研究は、必ず「マンガ」や「キャラクター」とつながっているということである。前述した背景で述べているが、「かわいいキャラクター」は1960年代の少女マンガに登場するようになり、1970年代から流行した「萌え」や「美少女」になって洗練され、現在に至る。「マンガ」や「キャラクター」に論及せずに「かわいい」の全体像を説明する著作はほとんど存在しない。しかし、これらの「かわいい」に関する研究の多くは言葉の意味や背景と社会現象を分析したものである。「マンガ」および「キャラクター」と「かわいい」は不可分な関係を持ちながら、系統的に分析された例は皆無に近い。

また、「かわいい」に関する論文は、文化研究、情報学、ファッション研究、イラスト研究など様々な分野で執筆されているが、内容としては「かわいい」の意味や概念、社会的背景に注目したものが多し。キャラクターの「かわいさ」に関する研究は、後述するが、「かわいい」を中心に据えた研究でもほとんど言及されていなかった。

そのため本研究は、マンガにおける「かわいいキャラクター」に注目し、系統的に分析することを試みたい。

3.3.2 量的研究

「かわいい」の研究は質的アプローチが中心だったが、近年、量的アプローチの研究も増加する傾向にある。量的アプローチをまとめた研究書としては、2016年に「横幹〈知の統合〉シリーズ編集委員会」が編集・刊行した『カワイイ文化とテクノロジーの隠れた関係』がある。本書を編集した横幹は、「従来の科学技術や学会があまりにも高度に専門化・細分化されてきたことに対して、特定分野に限定されない汎用的な方法や科学技術の重要性を明らかに、それらを推進するために約40の学会が、文理の枠を超えて結集した組織」である横断形基幹科学技術研究団体連合の略称である（横断形基幹科学技術研究団体連合ホームページ，2019）。本書は、「かわいい」を感性的価値の意味として捉え、6人の研究者が執筆した多様な論文から構成されている。本書を読むと、「かわいい」の美学的系譜、工学的アプローチからの「かわいい」の系統的な研究、日常性と「かわいい」、「かわいい」と地元経済、「かわいい」とインタラクティブ・メディア、「かわいい」歌声など、領域を横断した多様な「かわいい」の研究が行われていることがわかる。

その中で工学的アプローチとしては、大倉典子（2016）による「かわいい」色と形、質感に関する実験があった。大倉は10年以上「かわいい」の研究を行い、実験を通して「かわいい」の色や形を明らかにしてきた実績を持っている。本研究は20代男女20名ずつを対象に実験を行ったもので、「かわいい色」「かわいい形」という概念がありうること、また色については寒色系より暖色系、形は直線系より曲線型の方が「かわいい」と評価され、

大きな男女差はないことを示した。

2017年には、大倉編著の『「かわいい」工学』が出版された。大倉(2017)は、「かわいい」は日本発の感性価値であると主張し、2006年から「かわいい人工物」の研究に着手したことを本書で明らかにしている。大倉は「かわいい人工物」研究の目的について、「人工物自体の「かわいさ」、すなわち人工物の形状や色・テクスチャや材質などの諸属性に起因する「かわいさ」を系統的に解析し、その結果から「かわいい」人工物を構成する手法を明確化すること」(p.3)と述べている。また本書は、かわいい人工物の系統的計測・評価方法から、かわいい感の生体信号による計測と分類、かわいい工学研究の応用、日本感性工学会「かわいい」感性デザイン賞、「かわいい」工学のこれから、の6章構成となっている。

2009年、大倉は感性の価値を発見と活用を主旨とした日本感性工学会に「かわいい人工物研究部会」を設立し、2012年「かわいい感性デザイン賞」を創設した。「かわいい感性デザイン賞」は、優れたかわいいプロダクトを表彰して世に知らしめるために創設され、現在まで7回実施されている。筆者は「かわいい感性デザイン賞キャラクターQちゃん」をデザインし、2018年に実施された第6回の募集に応募したところ、企画賞を受賞した(図1-3-1)。

かわいい感性デザイン賞公式キャラクター：Qちゃん



「Qちゃん」は、かわいい感性デザイン賞の公式キャラクターの一案としてデザインしたものです。「かわいさ」、「感性」、「デザイン」の三つのキーワードを結合し、コンセプトとしました。「かわいさ」を代表する図形の「円形」や色の「ピンク」、さらに「もふもふ」の「触感」を加えて、線画なしの塗り絵風に仕上げ、最終的にはQちゃんになりました。全体的に円形の体、半円形の耳、大きな目に豊富な表情を加え、人々に癒しを与えるキャラクターを目指しています。

図1-3-1 かわいい感性デザイン賞キャラクターQちゃん

筆者が制作した「かわいいキャラクターQちゃん」(以下Qちゃん)は、大倉の研究から得られた結論「曲線型は直線型よりかわいい」、「暖色系は寒色系よりかわいい」、「ある大きさまでは、小さい方がかわいい」、「もっともかわいい素材は「もこもこ」「やわらかい」「動物の毛のよう」といった物理的特徴を有している」(大倉, 2017)を基本にし、長年のキャラクターデザイン経験を加味してデザインしたものである。量的アプローチから得られた結論を用いて実際の「かわいいキャラクター」をデザインし、受賞したことは、量的

アプローチと実際の制作の間につながりがあると見られ、本研究における「量的アプローチを用いるかわいいキャラクターの制作」に関する可能性も改めて確認できた。

デザインの分野で「かわいい」を取り上げたのは、2009年に出版された真壁智治による著書『カワイイパラダイムデザイン研究』であった。プロダクトプランナーである真壁は、従来のモダンデザインは男性的な審美眼が特徴であったが、現在はモダンデザインのテイストが大きく変質し、「優しさ」や「愛らしさ」などの女性的志向が出現するようになってきたと述べている。これがポスト・ポストモダンの潮流と見られ、彼はこのようなデザインを「モダンカワイイ」と呼ぶことにした(真壁・カワイイチーム, 2009)。その続編として、2014年に「カワイイデザイン」の基盤を考察する『ザ・カワイイヴィジョン a 感覚の発想』と「カワイイデザイン」の表現方法を探求する『ザ・カワイイヴィジョン b 感覚の技法』が出版された。a篇ではデザインにおける感覚を中心に、デザインの時代変化、かわいい感覚の概観、「カワイイデザイン」の特性について探ってきた。b篇では「カワイイデザイン」の構成原理と表現方法について論じている。真壁はab両篇で、「カワイイデザイン」の構成因子は「輪郭」「塊」「余白」「気配」と主張している(真壁, 2014)。

また、建築の分野における「かわいい」について真壁は、以前は作り手が一方的に思い込んで作った建築のケースが多かったことを挙げ、それに対し現在では建築がもたらす感性を重視するようになり、この感性こそが「かわいい」と述べている。つまり「かわいい」は建築に新たなあり方を与えたとも言えるのである。日本建築学会の古賀(2017)も真壁の観点到賛同し、「「かわいい」はモダニズムの次にくるデザインの鍵」と述べている。

「かわいい」と「建築」について論じた最新の書籍としては、2018年に出版された日本建築学会による『「かわいい」と建築』がある。編者のひとりである宇治川(2018)は、自身の研究で九州大学病院小児医療センターや中野こども病院などの例を挙げ、「かわいい」建築は精神的疲労の回復や自尊感情の回復にも効果的であると述べている。

また宇治川は、多数の大学生を対象に質問紙調査を実施し、「かわいい」は、「かわいい」という心理現象を引き起こす原因となるもの(原因系)と、その結果として引き起こされる心理変化(結果系)とに分類されることを明らかにした。この研究で宇治川は、「かわいい」の原因系は「形態」「動作・表情」「性格」が大項目として分類され、結果系は「幸福感」「好感」「養護感」が大項目に分類されるとも述べている。

次に、2019年に出版された心理学からの視点による「かわいい」についての研究書を探り上げる。『かわいいのちから 実験で探るその心理』の著者の入野宏は、2007年から「かわいい」の研究を始め、本書では、主に実験心理学の視点から「かわいい」について論じている。入野(2019)は、様々な「新生児のかわいさ」に関する調査を採り上げ、「幼いものはかわいいに限らない」の結論に至ったという。また、「かわいい」がもたらす効果として、「注意を引きつける」「長く見つめられる」「笑顔になる」「気分が良くなる」「丁寧に行動するようになる」「細部に注目しやすくなる」「握りしめたくくなる」などの様々な効果が示されている。「かわいい」の応用に関して入野は、「カワイイモノ研究会」のアドバイザーを務めながら、熊野筆チークブラシや和紙で作られたイヤリングなどの多様な企画を行い、好評を得ている。

量的方法を用い「かわいい」に関する研究論文は近年増える一方である。その中で、心

理学視点から「かわいい」を分析した論文は井原 (2012) による「対象の異なる"かわいい"感情に共通する心理的要因」、入戸野 (2014) の「小講演 “かわいい”の心理生理学」、Tom・宮崎・懸田が 2018 年に発表した「「かわいい」対象と感情の分類」、「かわいい」対象と感情の分類」(Tom・宮崎, 2019) と「「かわいい」感情と色彩の関係に関する心理学的研究」(Tom・宮崎, 2020) などがある。

また、「かわいい」色を中心とした研究論文は、清澤 (2014) による「かわいい色の調査結果に基づく評価者のクラスター分類とその嗜好特性」とポンワルット (2016) の「日本の現代グラフィックデザインにおける伝統的な表現特性に関する研究：かわいい(その 1)」がある。

その他に、情報処理学会が 2016 年に出版した「《特集》かわいい」がある。この特集は「かわいい」という感性価値に着目し、基礎研究、応用研究、活用事例などを様々な視点から紹介したである。他に「かわいい」を感性価値としてとらえる研究は、冨部等による「視線追跡装置を用いた「かわいい」という感性価値の研究:—ワンピースを対象として—」や大倉 (2013) による「「かわいい」の系統的研究」、大倉 (2015) の「感性価値としての「かわいい」、三浦 (2012) による「女子大学生における「かわいい」感覚の構造について」などがある。

他にも異なる領域からのアプローチがある。例えば行動科学的アプローチの論文「"かわいい"に対する行動科学的アプローチ」(入戸野, 2009) や「かわいい」と「幼さ」に関する研究「幼さの程度による"かわいい"のカテゴリ分類」(井原・入戸野, 2011)、顔の「かわいさ」と美しさに関する論文「顔魅力の効果と諸要因について—かわいいと美しいを中心に—」(蘆田・藏口, 2013)、ファッションと「かわいい」の関係に関する研究「「かわいい」とは何かを探る」(宮島・佐藤, 2014)、「かわいい」感情に関する分析「共感性と親和動機による“かわいい”感情の予測モデル構築」(金井・入戸野, 2015)、「かわいい」の類型化に関する研究「「かわいい」の原因系と結果系の分類:—「かわいい」を類型化する—」(宇治川, 2016)、「かわいい」のコミュニケーション効果についての研究「「かわいい」を取り入れた科学実験・工作のコミュニケーション効果」(吉武・勝身・南口・西川・宮正・近藤・白仁・田辺・山本 (2016))、「かわいい」画像や動画の視聴と注意の関係に関する研究「かわいい画像や動画を見ることは注意を広げるか」(井関, 2018)、「かわいい」画像に対する認知の研究「かわいい画像における境界拡張」(猪股・長田, 2018) などがある。

以上が「かわいい」研究に関する主要な量的研究である。量的アプローチにおいては、「かわいい」は感性価値として捉えられることが多い。また、「かわいい」に関する研究方法には、セマンティック・ディファレンシャル法 (SD 法) が広く用いられている。SD 法は、図形や大小・冷熱などの対 (ついで) 形容詞を通常 7 段階で評価させて、行動の情意的意味を客観的に測定する方法である。心理学者オズグッドが開発・発展したもので、パーソナリティ検査などのほか、商品のイメージ調整にも用いられている。このように、「かわいい」に関する量的研究は、様々な領域で応用され、広く必要とされてきているが、「かわいいキャラクター」そのものに関する分析はほとんど見当たらなかった。

しかし、筆者が実践した「かわいいキャラクターQちゃん」の制作過程を見ても「量的アプローチを用いたかわいいキャラクター」の制作が可能であることを示しているのではなからうか。「かわいい」についての量的研究も増加していることはわかったが、「かわい

いキャラクター」そのものに関する研究はどうであろうか。次節ではマンガ家やイラストレーターといった実践者による体験的研究も含めて紹介する。

3.3.3 「かわいいキャラクター」に関する研究

「マンガの神様」と言われる手塚治虫は、自著のエッセイ集『手塚治虫ランド2』の「かわいらしさをどう表現するか」という文章の中で、「ディズニーやその先輩たちから学習したアニメーション画の技法は球体を基本にしたものである」と述べている。この技法は、キャラクターをかわいらしく、また、愛くるしく見せるための大きな要素であり、手塚はキャラクターを創作する際にこのような技法を試みている。また「ジャングル大帝レオ」では、レオのからだは、大きな三つの球体とちいさな五つの球体の組合せから成り立っていると分析している。さらに手塚(1978)は、比較的複雑な描線を持つ人物やおとなの動物などの場合、分解していくと基本的には10個か20個の球体の組み合わせになると述べている。球体の組み合わせの数が少ないほど、キャラクターはシンプルであり、かわいさが増すとも述べている。

木村(2008)は、「キャラクター消費者一性役割と年齢意識との関連の一分析」の中でキャラクター消費者に関する調査を行い、女性がキャラクターに対し求めているものの中に、「かわいい」の要素が含まれていると主張している。

石井(2009)は「キャラクター消費とその意識構造」の中で、自らのアンケート調査を因子分析した結果、「かわいさ」に含まれる「癒し」因子が、キャラクターの好みを説明する大きな要因であることを明らかにした。

また秋月(2010)は「ゆるキャラ論序説」の中で、ゆるキャラを分析する際に、「ゆるい」も「かわいい」と同様に、属性の集合ではなく、「名付ける行為」としてとらえることが可能だろうと主張している。

「ポケットモンスター」が小学生に好まれる理由の心理学的考察——好きなキャラクターに関する質問紙調査から」の著者である宮嶋(2011)は、「ポケットモンスター(ポケモン)」が小学生に好まれる理由を明らかにするため、アンケート調査を行った。女子小学生による回答結果から、ポケモンが「かわいい」ことが好まれる要因であることを明らかにした。

インタラクションの視点から「キャラクターのかわいさ」を扱う論文には「かわいさとインタラクティブティ」(椎塚・橋爪, 2011)がある。椎塚等により、キャラクターの持つインタラクティブ度を決定づけている要素は、そのキャラクターが持っている物語性に関係していることが示されている。また、「インタラクション」を強めることは、「かわいさ」の増加にも関連すると述べられている。

蔭山(2012)はキモキャラに関する研究「「キモキャラ」浸透の背景～認知度と好感を抱く動機～」で、「キモキャラ」と「一般の人気キャラクター」を比較した結果、「一般的キャラクターは、可愛さによって支持され、キモキャラは、その気持ち悪さが好まれているのだといえる。また、「可愛い」の尺度に関して、キモキャラ選択時と一般人気キャラクター選択時の差異はあったものの、キモキャラ選択の80%以上の人が「可愛い」と感じている」という結論を導き出している。

辻 (2012) は、「キャラクターに対する嗜好度」という研究でキャラクターに対する嗜好度を調査した結果、定番となっているキャラクターは時代をこえて人々に愛される要素を持ち、その要素の中には「かわいい」が含まれているという結論に至ったことを紹介している。

「南昌市の当地キャラクター設計・制作について:「かわいい」の印象評価に基づくキャラクター設計」の著者・陳莉 (2015) は、中国・南昌市のキャラクターを制作するため、日本各地にあるご当地キャラクター20体を選定し、「キャラクターのかわいさ」に関する質問紙調査を行った。アンケートの得点に基づき、ランキング上位5位のキャラクターから「かわいい」顔と体の各パーツの比率を算出し、統合的なかわいいキャラクターを制作した。

牟田 (2015) は、自身の研究「キャラクターから感じる印象の研究」において、キャラクターから感じる印象を縦横比率を出発点とし、先行研究の結果である「細長いキャラクターは大人っぽく、かっこいい。細長くないキャラクターは可愛く、子供っぽい」を検証した。その結果、子どもっぽいキャラクターや可愛いキャラクターの多くは、動物や人間の幼児の特徴が見られるキャラクター（多くは動物）であることを明らかにした。

田中 (2016) は「カワイイと地元経済—ローカル・キャラクターの経済効果」で、かわいいと地元経済の関連性を調査し、「かわいい」の象徴と言われる「ローカル・キャラクター」は、商品化などを通じて経済効果を推進することが多いことを提示している。

2017年に出版されたクリスティン・ヤノの著作『なぜ世界中が、ハローキティを愛するのか?—“カワイイ”を世界共通語にしたキャラクター』は、世界的な人気を集めた「かわいいキャラクター」のハローキティを長年に渡って研究してきた労作である（クリスティン・ヤノ、久美訳、2017）。クリスティンは、国の違いを超えて広がっていく大衆文化の一結節点として、ハローキティに集約されているものの本質を探る際に、「カワイイ」が重要なキーワードであると述べている。彼女によれば、ハローキティ自体は記号と言っていいほどの空白キャラクターであり、何でもありの遊び心に満ちた「カワイイ」の力を受けている。そのため、ハローキティはロゴとしてどんな物品ともなじんでしまう。このような柔軟性が新商品や新市場に適応する原因ともなっているのである。

以上のとおり、「キャラクター」の「かわいさ」に関する多数の研究を見てきたが、「かわいいキャラクター」を系統的に研究する例は少なく、さらにマンガに登場する人間の「かわいいキャラクター」に関する研究はほとんど見当たらなかった。

「キャラクター」が「キャラ」、「キャラクタービジネス」が「キャラビズ」という略称で語られることも多くなってきた現在、「かわいい」に関する系統的な研究の推進とともに、「かわいいキャラクター」に関する研究の空白を埋めることも必要だと考え、本研究を進めることとした。

また、先行研究を「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」の三つに分けて、それぞれのルーツにおける「かわいい」研究を見てきたが、「かわいい」とマンガは、両者ともキャラクターと密接な関係を持ちながら、いまだに系統的に分析されていないこともわかった。また、キャラクターの「かわいさ」に関する研究では、ゆるキャラ、ハローキティやポケモンなどの個別分析が多く、マンガにおける人間型のキャラクターはほとんど研究されていない。さらに、「かわいい」

に関する量的研究には、「かわいい」の性質に関する分析が多いのに対し、キャラクターに関する研究はほとんど存在していない。そこで本研究はこれらの先行研究の空白を埋めるために、マンガにおける人間型の「かわいいキャラクター」を量的方法で分析する。また、「かわいい」という言葉は、1970年代の少女マンガに登場する女性キャラクターの形容詞として最初に使用されているため、本研究でもストーリーマンガに登場する「女性キャラクター」に注目し、系統的な分析を目指すこととする。

なお、本研究では、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。

4 「かわいいキャラクター」の変遷と現状

前述のように、本研究はマンガに登場する人間型の「かわいいキャラクター」に注目し、その系統的な分析を目指している。そのために、「かわいいキャラクター」が現在に至るまでの経緯を詳細に述べる必要があり、つまり二つのルーツを確認する必要がある。一つは「キャラクター」の定義から「キャラクタービジネス」を含む「キャラクター」に関するルーツであり、もう一つは現在の「かわいいキャラクター」に至るまでの「かわいい文化」のルーツである。本節は以上の2点を確認した上で、「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述べる。

4.1 キャラクターとキャラクタービジネス

「かわいいキャラクター」が日本社会に異常に溢れることにおいて、キャラクターを利用して利益を獲る「キャラクタービジネス」が重要な役割を果たしている。そこで現代までの「かわいいキャラクター」が発展する経緯を述べる前に、まず「キャラクタービジネス」の背後に潜む「キャラクター」の概念について確認したい。そのあとで、キャラクター概念を踏まえ、「キャラクタービジネス」について見ることにする。

では、まず「キャラクター」の概念を確認してみよう。小田切(2010)の「キャラクターとは何か」という著書の中で、「キャラクター」の定義を次のように説明している。

小田切によると、一般的に「キャラクター」とは小説、マンガ、アニメ、映画というフィクション、物語の登場人物のことを指している。この言葉の語源はギリシア語の「kharaktêr」であり、英語圏でフィクションの登場人物を指す言葉として「character」の語が一般化したのは1749年のヘンリー・フィルディング『トム・ジョウズ』の発表以降のこととされている。「キャラクター」という言葉本来の意味は「性質、特徴、人格」である。

小田切(2010)はまた、「キャラクター」に関する歴史について、以下のようにまとめている。現在のマンガや小説に登場するキャラクターに直接に影響を与えたのは18世紀から19世紀に流行した「人の顔などの見た目からその性格や内面が読み取れる」とする「観相学」である。当時のカリカチュア(諷刺版画)の作家たちがこの「観相学」の考え方を利用し、ネタとして作品の中に取り入れた。その中のロドルフ・テプフェールという作家は、連続コマを用いた絵と文字の複合表現とした作品『M.ヴィユ・ボワ』(初出1827、日

本語版は 2008 年に出版された) を作り上げた。彼は表現様式としての現代のコママンガの先駆者ともされている (ロドルフ テプフェール, 2008) (佐々木, 2012)。このように、図像イメージと結びついた「キャラクター」は確立され、この表現の一般化は印刷技術の発展と密接に関連しながら展開した (小田切, 2010)。

マンガ作品以外にも、このような図像イメージと結びついたキャラクターが存在している。キャラクターが印刷された「グッズモノ」を展開する目的で物語とは結びつかない形で生み出された。その例として、日本の「ハローキティ」(1974 年登場) や「マイメロディ」(1975 年登場) に代表される「ファンシーキャラクター」と呼ばれるサンリオのプロダクツがある。日本で「キャラクター」の語が冠された書籍が増え始めるのは 1990 年代後半から 2000 年代のことであり、それ以前に刊行された「キャラクター」に関する日本語の書籍には、「ファンシーキャラクター」について採り扱ったものが多い (岩下, 2016)。

では、キャラクターの概念をめぐる議論について、小田切 (2010) に沿って簡単に整理しておこう。1994 年に翻訳された E.M.フォースターの著書『小説の諸相』(1927) は、キャラクター概念に関する重要なテキストである。そこで、フォースターはディケンズの小説の登場人物のような類型化されたキャラクターを「平面的人物 (フラット・キャラクター)」とし、「内面」を持ち劇中で性格付け自体が変化していくような登場人物を「立体的人物 (ラウンド・キャラクター)」とした (E.M.フォースター, 中野訳, 1994)。これを日本のマンガで確認すると、こうなるだろう。『ドラえもん』の主人公ドラえもんとおび太、『クレヨンしんちゃん』の主人公しんのすけ、『ちびまる子ちゃん』の主人公さくらももこ (まる子) などは「フラット・キャラクター」であり、『あしたのジョー』の主人公矢吹丈、『ONE PIECE』の主人公ルフィなどは「ラウンドキャラクター」となる。つまり、フォースターはキャラクターを「類型化され、いつも同じアウトプットをするもの」と「内面を持ち、その内面が変容可能であるもの」とに分けたのである。

それに対し、マンガ評論家である伊藤剛は全く別の区分法を導入した。伊藤は『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』の中で、マンガのキャラクターを「キャラ」と「キャラクター」の二つの概念に分けている。伊藤によると「キャラ」は「比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって (あるいは、それを期待させることによって)、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの」と定義され、「キャラクター」は「「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの」と定義されている (伊藤, 2005)。

フォースターと伊藤の理論に対し、小田切 (2010) は次のように指摘している。「文学に対する分析であるため、フォースターの理論には図像に関する言及がなく、伊藤の論にはなぜか「類型としてのキャラクター」という視点が欠けているため、このフォースターと伊藤のふたつのキャラクターに関する議論は「内面」の要素を軸として相補的に補い合うものとして捉えることが出来る」。

さらに、この二つの理論に基づいて、小田切 (2010) はより一般的な見方をした場合の「キャラクター」は「図像」「内面」「意味」の三要素からなる複合体と考えている。「図像」は絵としてのキャラクターデザインであり、例として「初音ミク」のキャラクターを挙げている。「内面」はアニメーションやマンガなどのコンテンツで語られた性格であり、「矢

吹丈」が例として挙げられている。「意味」はキャラクターの属性や類型として与えられた意味性であり、代表例としてアメリカ合衆国という「国」の象徴として描かれたキャラクターである「アンクル・サム」が挙げられている。小田切は「キャラクター」の構成三要素のうちの一つが担保されていれば、残りの要素の追加や置き換えは可能であるとも主張している。その他に、キャラクタービジネスの側面から考えると、「キャラクター」の存在は必ずしもコンテンツに依存するものではないともし、つまり「キャラクター」は絵柄としての外見、物語を通じて形成される性格、象徴としての記号的な意味性の三点のどこを起点に発想して作られてもいいし、三要素全てが揃っていなくてもキャラクターそのものは成立しうるともしている。名前と構成要素の一部で同一性を担保されていれば拡張や変形がいくらかでも可能であるというのが小田切の主張である。

より図像イメージと結びつく視点から「キャラクター」を議論したのは東浩紀である。彼は小田切よりも早い2001年に刊行された『動物化するポストモダン』でキャラクターについて触れていた。東(2001)は独自の「データベース消費」理論を提起し、20世紀初頭に流行していた『デ・ジ・キャラット』の「でじこ」というキャラクターを例として、「でじこ」は様々な属性を持つ「萌え要素」の順列組み合わせであると主張している。東は、オタクたちにおけるキャラクターの消費は単なる「萌え要素」から構成されたデータベースを消費することに過ぎないと指摘し、このような消費構造はポストモダ的な消費構造であるとも述べている。

大塚英志(2014)は東の理論に対し、「こういったキャラクター順列組み合わせ説は決してインターネット環境が成立して以降に新しくできたポストモダ的な感覚ではなく、むしろ極めてベタなモダニズム、この国で言えば一九二〇年代の文化状況に出自があるということです」と批判した。大塚は、マンガの世界でキャラクターの順列組み合わせ説を公言したのは手塚治虫であると主張している。この説では、順列組み合わせは大正時代にすでに存在し、それは手塚治虫が提唱した「まんが記号説」の起源でもあるとする。また、大塚は本来のキャラクター順列組み合わせ説に内面的な要素がほとんど配慮されていない点に気づき、キャラクターのパーソナリティや行動原理を含む内面的な要素を加えた「属性」という言葉を用い、「キャラクターは「属性」の組み合わせである」という結論を提起した。大塚自身もワークショップを通じて、キャラクターの順列組み合わせ説を検証している。

岩下(2013)はマンガ論の視点から伊藤の理論をさらに発展させた。岩下は伊藤が提起した「キャラ」の概念をより厳密的に定義し、独自性を持つものとして「差異化された図像」である「キャラ図像」と、事後的に立ち現れ、キャラ図像間の同一性を支える抽象的な指示対象として機能する「キャラ人格」の二つに分けている。岩下の理論はつまり、マンガに描かれている各コマにあるそれぞれ異なるものであるはずのキャラ図像が同一性の担い手であるキャラ人格に支えられることで成立し、さらに「キャラ」を媒介して、マンガの登場人物となる。このように細分化するのは、マンガの場合は、キャラ図像は原理的に無数に存在し、個々に異なるものであるからだ。異なるタイプの図像が同一人物を意味しうることは、複数のキャラ図像をメタな水準で貫く同一性、内的一貫性としてのキャラ人格を意識させ、登場人物の内面を立ち上げる契機がもたらされることである。

さやわか(2015)は岩下の理論に対し、さらに時間軸を加えて、「キャラが時間を持つ」

という考え方を導入した。この考え方の導入によって、さやわかには「キャラクター/キャラ論に対して、作品と受容者の間に当然あるべきインタラクションをより明確な形で盛り込むことができる」と述べている。また、この時間軸の導入は、現実世界におけるキャラ概念にまで発展させることができ、虚構と現実の間に「二・五次元」と呼ばれるような架け橋を渡すことも可能とさせる。例としては芸能人の SMAP が『聖闘士星矢』のミュージカルで主演を演じたことが挙げられている。

以上は「キャラクター」の意味と歴史および定義をまとめてきたものである。前述の通り、マンガなど図像のあるキャラクターについての議論が展開したのは 2001 年以降のことである。その上で、重要な要素として図像、人格内面（キャラクターの同一性を担保するもの）、類型的属性と繋がるものの三つが抽出されている。「キャラクター」の概念は、元来は物語の登場人物に由来するものであったが、現在ではマンガやアニメのキャラクターをイメージする人が多い。これも図像としてのキャラクターの印象を強くしている要因であろう。

ここではもう一つ重要な視点から「キャラクター」の分析を試みたい。それは法律における「キャラクター」の位置付けである。なぜこのような視点からの位置付けが重要かと言えば、ビジネスに深く関わるからである。

著作権に関する最高裁判例の中に、有名な「ポパイ著作権侵害事件」がある。ポパイは、アメリカのマンガ家エルジー・クリスラー・シーガーによる『シンブル・シアター (Thimble Theatre)』という作品の主人公であり、セーラー服を着用しながらほうれん草を食べる超人として広く認識されている。この事件は、ポパイの著作権を有する原告が、ポパイの図柄を付したネクタイを販売している被告に対して販売の差止を請求した事件である。最高裁判所による判決文は、ポパイというキャラクターの著作権について次のように述べている。

「著作権法上の著作物は、「思想又は感情を創作的に表現したもの」(同法二条一項一号)とされており、一定の名称、容貌、役割等の特徴を有する登場人物が反復して描かれている一話完結形式の連載漫画においては、当該登場人物が描かれた各回の漫画それぞれが著作物に当たり、具体的な漫画を離れ、右登場人物のいわゆるキャラクターをもって著作物ということとはできない。けだし、キャラクターといわれるものは、漫画の具体的表現から昇華した登場人物の人格ともいふべき抽象的概念であって、具体的表現そのものではなく、それ自体が思想又は感情を創作的に表現したものである。したがって、一話完結形式の連載漫画においては、著作権の侵害は各完結した漫画それぞれについて成立し得るものであり、著作権の侵害があるというためには連載漫画中のどの回の漫画についていえるのかを検討しなければならない。」(最高裁判所平成 4 年(オ)第 1443 号同 9 年 7 月 17 日第一小法廷判決・民集第 51 卷 6 号 2714 頁参照)

つまり、マンガから切り離したポパイの「キャラ図像」だけでは著作権が保護されていないことである。ポパイの「キャラ図像」と「人格」を合わせて初めてキャラクターは著作物として保護されるようになる。少なくとも著作権の場合では、マンガのキャラクターが持つ人格を含む内面的な部分は不可欠である。したがってキャラクター商品の権利を保護するためには、「意匠法」や「商標法」などが適用されることになる。

「キャラクタービジネス」(略してキャラビズ) はまさにこのような「キャラクター」の

「商品化権」や「著作権」などの様々な権利を利用して収益を得る産業である。日本のキャラクタービジネスの始まりは、ディズニーキャラクターが日本でのライセンス業務を始め、NHK がテレビ放送を開始した 1953 年からとされている（朝日新聞, 1999）。さらに馬場（2008）によれば、1983 年の「東京ディズニーランド」の開業が、キャラクタービジネスが本格化する大きな契機となった。キャラクタービジネス市場は、1990 年代の中頃には 2 兆円の規模に達し、当時の出版業界市場とほぼ同規模になっていた。

また、矢野経済研究所が 2020 年に実施したキャラクタービジネスに関する調査によると、2019 年度のキャラクタービジネス市場規模（商品化権、著作権）は前年比 101.8% の 2 兆 5,340 億円となっている。未来の展望として、2020 年度のキャラクタービジネス市場は新型コロナウイルスの影響により、キャラクターショップやテーマパークなどの店頭におけるキャラクターグッズの販売減少が見込まれることから、前年度比 95.2% の 2 兆 4,130 億円になると予測されている。コロナ禍による市場規模は減少する見通しだが、人気キャラクターは変わらず好調であることや外出自粛によってアニメ視聴が増えたという声もあり、キャラクタービジネスにとってはプラスに働く可能性も指摘された（矢野経済研究所, 2020）。また、熊本県の PR キャラクター「くまモン」を使用したキャラクター商品の 2019 年の売り上げは 1,579 億円となり、8 年連続で売上高を更新した。さらに、2011 年からの売上高の累計は 8,100 億円を超えたという（知事公室くまモングループ, 2020）。かわいいファンシーグッズで有名な株式会社サンリオはコロナ禍の影響で、2020 年 4~6 月期の営業損益は 11 億円の赤字であったが、前年同期は 6 億 9400 万円の黒字であった（日本経済新聞, 2020）。このように、「かわいいキャラクター」を含むキャラクタービジネスは日本で無視できない社会現象になっている。

キャラクタービジネスがこのような規模までに成長できたのは、キャラクタービジュアル商品には「付加価値」という生命線が存在するからである。キャラクター付き商品は購買のモチベーションにつながり、購買者に満足な気持ちを与えてくれる（馬場, 2008）。つまり、キャラクターの「かわいさ」は、その「付加価値」と不可分の関係にあるのではなかろうか。

4.2 「かわいい文化」のルーツ

次に、「かわいいキャラクター」が現在に至るまでの「かわいい文化」のルーツについて確認したい。「かわいい」の研究史を遡ると、「かわいい文化」のルーツは二つの流れと密接な関係があることがわかった。一つは戦前から生まれた少女文化の展開であり、もう一つは 1970 年代頃にマンガやアニメファンの中から生まれた独特なサブカルチャーである。このサブカルチャーの中に、とりわけ「萌え」というキーワードが重要となっている。

少女文化における「かわいい」の研究から、少女文化における「かわいい」の流れでは、戦後 60 年代・70 年代に出現した「変体少女文字」とサンリオをはじめとするファンシービジネスが重要な役割を果たしていることがわかった。「萌え」と「美少女」の研究から、「萌え」をキーワードとするマンガやアニメのサブカルチャーの場合は、「萌え」の発祥として、女性が最初に使用した「萌え」という言葉が男性側のマンガ・アニメファンに影響を与え、男性が使用した後さらに女性側に影響するという複雑な相互作用があることがわ

かった。現在の「かわいいキャラクター」の生成は、とりわけ「萌え」と不可分の関係を持つと考えられる。そのため、「萌え」という現象の歴史についても検討する必要があるが、ここではまず少女文化における「かわいい」の背景について確かめていきたい。

4.2.1 少女文化における「かわいい」のルーツ

「かわいい」文化は本来少女のものであり、開花したのは第2次世界大戦前の昭和前期である、という捉え方が定説となっている。当時、「かわいい」文化は主流文化からは無視されていたが、少女たちがひそかに守り育てていたものである。現在の「かわいい文化」は、実は第2次世界大戦前の昭和前期の少女たちから脈々と受け継がれていたものであると言えよう（青柳, 2014）。つまり、現在の「かわいい文化」の源流をたどれば、その発端は昭和前期の「少女文化」であったと言っても過言ではない。

少女文化その自体の始まりは明治時代であり、1899年における高等女学校制度の成立と深く関わり、少女文化研究者たちは指摘している（本田, 1990; 稲垣, 2007）。少女という時期は、女性が性的成熟してから結婚して子どもを産むまでの猶予期間である。子どもを産む「生産性」を持つ女性に対し、少女たちは「非生産的」とすると大塚（1989）が民俗学の視点から「少女文化」を分析している。しかし女学校では、少女たちが学ぶのは主に家事と裁縫であり、当時の世の中では彼女たちは「良妻賢母」となることを求められていた。この閉鎖的な少女世界に開花したのが「かわいい」文化である（青柳, 2014）。この文化を支えたメディアは雑誌であった。1908年に創刊した少女雑誌『少女の友』や1923年創刊した『少女倶楽部』などを代表として、20世紀の前半、少女雑誌が次々と刊行された。そこにあった竹久夢二や高島華宵、中原淳一が描いた少女イラストは少女たちの心を躍動させた。われわれは「少女」に対する一般的なイメージは、「純粹、儂い、未成熟、純潔、感傷的（バルネラビリティー、傷つきやすさ）、夢想的、被傷性、ノスタルジー、ロマンスなど、ある特定の、一回性で取り返せない（ゆえに希少価値のある）思春期の女性の多様なイメージが結び付けられている」と須川は著書『少女と魔法』で述べている。須川によると、このような「ロマンや夢想的なものに結び付けられて表象されてきた「少女」は戦時体制下になると不適切と認識され、不可視化されていく。1937年には日中戦争が始まり、少女たちはまた「生産性」を要求され、「かわいい文化」から疎まれるようになった。例えば大きな瞳と洋装が特徴的な中原淳一の少女挿絵は、1938年の国家総動員法の影響によって『少女の友』の表紙から消えていく。このような状況は終戦まで続いていた（須川, 2013）。

戦後、少女文化は復活するが、その文化で大きな変容が生じる。その時の重要なキーワードの一つが「変体少女文字」である。「変体少女文字」とは、昭和時代に誕生した少女たちが書いた癖のある丸い文字で、山根（1986）が名付けたものである。山根によると、「変体少女文字」は昭和49（1974）年には全国的に誕生を果たし、昭和53（1978）年から急速に普及した。山根は自らの調査により、この文字の出現原因は「ナールという新しい写植の普及」と「シャーペンの普及と横書きの習慣」と述べている。山根は「変体少女文字」の出現は少女マンガとの関連性を否定したが、大塚（1989）は調査が不十分であると指摘している。大塚は少女民俗学の視点から分析した結果、この時代に少女文化その

ものに大きな変動があり、その一つの現れとして「変体少女文字」が浮き上がったと述べている。

大塚によると、昭和40年代の末から昭和50年代のはじまり（1974～75年）は、「かわいいカルチャー」的少女文化が急速成長した時代である。この時代の少女市場というマーケティングには二つの重要な動きがあった。一つ目は「24年組」と呼ばれる萩尾望都、竹宮恵子、大島弓子、山岸涼子などの少女マンガ家の出現による少女マンガの変革と市場拡大であり、もう一つはサンリオをはじめとするファンシービジネスの誕生であった。同時に、この時代は、少女たちが様々な分野で消費者として浮上してきた時期でもあった。

大塚は「乙女チック」の「かわいい」マンガを描く田淵由美子、陸奥A子、太刀掛秀子、篠崎まことなどの少女マンガ家たちに注目した。彼は、これらの「乙女チック」マンガ家は「かわいいもの」の発見者であり、彼女たちが共有している文字が「変体少女文字」であると説明し、この文字の原型は一条ゆかりによって基礎づくりがなされたと示した。さらに大塚は、マンガ雑誌「りぼん」における作者の手描き文字を直接使用する（大塚は手描き文字文化と呼ぶコミュニケーション形態と称する）ことや少女マンガにおけるナールで印字された主人公の内面を表現した「モノログ」などが「変体少女文字」が急速に成長した要因として挙げている。

島村（2013）は、『ファンシーの研究—「かわいい」がヒト、モノ、カネを支配する』という著書の中で、大塚の少女マンガや変体少女文字に関する指摘を認めた上で、ファンシーグッズの場合は異なる点があると指摘している。島村によれば、ファンシーグッズは1965年頃にサンリオや学研がホールマークなどのアメリカのカード会社と提携してグリーティングカードを売り出したのが発端であり、1969年頃から文具類に花柄など、カードのデザインを転用して販売し始めたという。当時はノートに人気のマンガ家のイラストを付けるだけで飛ぶように売れた。その後、サンリオがホールマーク社、ソニー・クリエイティブ・プロダクツがブソン社と相次いで提携し、キャラクター商品の販売を開始する。1970年前半から中盤にかけて、他分野のメーカーも次々とファンシービジネスに参入した。まずコクヨや三菱鉛筆などの文具メーカーがキャラクターやイラスト入りのファンシーノートやレターセットを出し始め、続いて日用雑貨、玩具、陶器、インテリア小物などまで参入企業が広がっていた。1970年代以降になると、マンガ家イラスト以外の模様も登場し、さらにはパティ&ジミーやハローキティなどの「純和製オリジナルキャラクター」も続々と発売され、ついにはTシャツやパンティにまでに展開した。

島村は、このようなファンシーグッズの発達は、1970年代初頭に日本を襲ったドル・ショックとオイル・ショックに対応するための内需拡大策の一貫であったと述べている。これまでに輸出がメインであった雑貨業界は、オイル・ショックによって日本国内の需要を求めるようになった。これがファンシービジネス産業を発展させ、住宅から建設機械にまで至る「ファンシー」の大展開する原因となったというのである。

また、1970年代中期は、大塚が指摘している「少女文化のビッグ・バン」であったと同時に、日本社会が生産者主導型から消費者主導型へ本格移行した時期でもあった（大塚、1989；島村、2013）。このような転換によって、本来作りさえすれば売れていたものが売れなくなり、作り手も売り手も女性の存在を意識せざるを得なくなった。大橋が『消費社会のネクスト・フロンティア—90年代市場を見透す7つのキーワード』で書いたように、

「生活現場で、様々な消費行動に携わっている女性の価値観、モノの選び方、使い方、お金の使い方、買い物の仕方、色彩感覚、デザインセンス好み、感性のありようということに限りなく接近しなければいけないと企業は発見した」。

つまり、「消費型社会」への移行とは、消費社会の「女性型」化だったと島村（2013）は指摘している。さらに、島村は大橋の分析を引用し、「モノの売れにくい時代には、実際に消費の現場の大半に関わっている女性生活者の「発想、感性、ニーズを取り込んだモノづくり、モノ売りをしていかねばならない」。そのために女性向けの商品企画やマーケティングなどにも、女性の参加を求めねばならなくなった」と述べている（大橋, 1986；島村, 2013）。島村は、「感性ビジネス」といわれたファンシーギフト産業は、この産業と消費構造の変化を土台に生まれたべきものであると述べている。

ファンシーグッズ業界が歩んできた道は、「個性」や「付加価値」を加え、ライフスタイル提案型の商品に変身させて新たな需要を喚起した道であり、消費者はただ「個性化」「デザインや付加価値重視」と名付けられた大量生産品を受け入れたに過ぎないと島村は指摘している。ファンシービジネスが「個性」や「付加価値」を重視する点においては、前節で述べたキャラクタービジネスも同様である。

以上にまとめたように、ファンシービジネスが始まった時期は1960年代の半ばである。注意したいのは、キャラクタービジネスの始まった時期とほぼ重なっている点である。最初はグリーティングカードからスタートしたファンシービジネスは「キャラクター」要素を積極的に取り込むことで、現在のキャラクタービジネスに無視できない影響を与えてきた。さらに「女性型」化した消費市場の影響により、「ファンシー」と「キャラクター」が相互作用し、キャラクタービジネスは拡大していった。「ファンシー」は島村（2013）により、「かわいいモノ」を求める嗜好やところ」と定義されている。「かわいい」がファンシービジネスの中心位置を占める現在でも、「かわいい」という感性は現在の消費社会に対し、不可欠な存在になっている。

ところで、戦後における少女文化にはもう一つ重要な分野がある。それは少女たちが着用しているファッションである。古賀（2009）によると、戦後若者ファッションの台頭は1950年代まで遡る。この時代は映画や小説などに登場するファッションが流行に大きく影響した。1954年公開の「ローマの休日」や「麗しのサブリナ」に主演したオードリー・ヘプバーンは、清楚で個性的な「かわいさ（cute）」で若い女性の人気を集めた。

1950年代末頃からは、戦後生まれのベビーブーム世代による「若者」文化の台頭が顕在化するようになった。1960年代の若者は、古い価値観と異なる価値観を持つ自分たちの価値観やライフスタイルをファッションを通して主張した。この若者たちのファッションは「ストリート・ファッション」として独自性を持ち始め、音楽とも関わっていく。1970年代は社会的に「省エネ」な時代になり、ファッションも多様化の時代を迎える。原宿周辺のマンションに入居したデザイン事務所が、個性的なファッションを多様に発信し始めたことで、こうして原宿は「ストリート・ファッション」における重要な発信地となった。また、1970年には雑誌『an・an』が創刊され、新しいイメージを伴った若い女性が中心のファッション雑誌創刊ブームが始まった。1980年代には、「ぶりっ子」の代表として松田聖子が注目を集めた。松田が自分がかわいく見せようと「かわいいふり」をしていることを揶揄する言葉として、「ぶりっ子」が使用され、当時の流行語にもなった。

ここまでは戦後からの「かわいい」モードと繋がる源流を概観してきたが、「かわいい」モードのひとつの始まりとして明確に位置付けられるのは 1980 年代に登場する雑誌『Olive』と「オリーブ少女」たちである(古賀, 2009)。雑誌『Olive』は、1982年に創刊された女子大生向けのファッションを軸とするライフスタイル誌で、圧倒的な人気を得た。古賀によると、このようなライフスタイルにこだわる女の子は「オリーブ少女」と呼ばれ、主な特徴としては三つのスタイルに抽出されるという。一つ目は「リボンやフリル、レースなどの少女っぽい装飾志向のスタイル」であり、二つ目は「小泉今日子やチェッカーズといったアイドル・イメージのボーイッシュスタイル」で、三つ目は「小物やアクセサリ、雑貨への強い嗜好性」である。『Olive』によって、女の子向けのファッションが拡大し、ファッションの低年齢化が進んだ。また、いくつになっても少女のようなカジュアル・スタイルを着続ける「かわいい」大人の女性をも生み出した。

1989年には個性的なファッションを好む10代女性向けの雑誌『CUTiE』が創刊され、1990年代のストリート・ファッションの流れを作っていくが、その当初は原宿系の「かわいい」ファッションや渋谷系のギャルファッションが流行した。1990年代後半になると、原宿を中心に「ロリータ・ファッション」が人気を集め、「かわいい」モードの代表として採り上げられたこともあった。この「かわいい」ファッションモードも、「かわいい」のルーツを支える重要な要素であったと言えよう。

このように、少女文化における「かわいい」は戦前から始まり、戦後になってから一気に開花した。これは戦前から持続されていた少女文化と、戦後女性型消費社会への移行との相互作用で生じた現象である。その中で、「かわいい」は少女マンガ、変体少女文字、ファンシービジネス、ファッションなど様々な分野で具現化され、現在まで至ることになる。このような少女文化における「かわいいカルチャー」が開花した時期に、現在の「かわいいキャラクター」に大きな影響をもたらしたもう一つの重要な現象があった。それはマンガやアニメファンによる「萌え」という現象である。

4.2.2 「萌え」と「美少女」における「かわいいキャラクター」のルーツ

大塚が述べている「カワイイカルチャー」の開花期である昭和40年代の末から昭和50年代のはじまり(1974~75年)に再び注目してみたい。その理由は、ほぼ同時代に、男性読者が主導している「萌え」や「美少女」の流行も始まっているからである。ササキバラ(2004)によれば、男性が「美少女」キャラクターに萌える前に、女性が「美少年」や「美形キャラ」に萌えるという現象が先行していたという。ササキバラは、キャラクターに「萌える」という行動が多く的女性読者に共有され、ムーブメントとして確認されたのは1972~73頃であると指摘している。この時の「萌え」の対象は、1972年に放映されたアニメ「海のトリトン」や「科学忍者隊ガッチャマン」などであった。当時、これらのアニメを見ていたファンたちは女性を中心に自発的にファンクラブを組織し、会報を発行したり例会を開いたりという活動を開始した。このような組織立った動きを見せたのは、この時が最初であった。

ササキバラ(2004)は、この現象は前述したこの時代のもう一つ大きな動きである少女マンガの市場拡大と密接な関係を持っていると指摘する。「24年組」の萩尾望都や竹宮恵

子などの少女マンガ家の手により、少年たちを主人公にした新しい潮流となる作品が次々と発表された。これらの少女マンガ家たちは自身の内面的ななにかを、少女ではなく少年に託して表現するようになった。アニメのキャラクターに萌えるという行動の出現は、このような少女マンガの動きとほぼ同時に発生しているとササキバラ (2004) は述べている。彼によれば、その後「宇宙戦艦ヤマト」(1974～75) や「勇者ライディーン」(1975～76)、「超電磁ロボ コン・バトラーV」(1976～77)、「超電磁マシーン ボルテスV」(1977～78)「闘将ダイモス」(1978～79) などの作品が女性ファンの間で人気を集めたという。このようなファン活動を支えたのは 1975 年に開始された同人誌即売会コミックマーケット (以下コミケ) や次々と創刊されたアニメ誌や投稿誌などのメディアであった。女性ファンに主導されたアニメキャラクターへの萌えという現象は、80 年代のアニパロ (アニメのパロディー) や『キャプテン翼』ブームを経て、その後の「やおい」や「ボーイズラブ」にまで至る。

男性のマンガ読者やアニメファンの中に「萌え」という行動がムーブメントとして確認されたのは 1979 年から 80 年代初頭にかけての頃である。この時期の「萌え」は少年マンガ誌におけるラブコメ (ラブコメディ) 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 (ロリータコンプレックス) ブームの 2 種類に分けられたとササキバラ (2004) は指摘している。彼によると、メジャー誌の場合では、1972～76 年に連載されていた「愛と誠」(原作：梶原一騎・作画：ながやす巧) 以来、女の子キャラクターの魅力を売り物にしたマンガが増加した。1978 年に発表された「うる星やつら」(高橋留美子) や 1980 年に連載が始まった「みゆき」(あだち充) のヒットをきっかけに、1981 年頃にはラブコメ作品が大流行になった。一方、アマチュアの世界では 1979 年頃から男性の間で、ロリコンものと呼ばれる同人誌が作られるようになり、1980 年代前半に人気を集めた。男性の受け手側の「萌えムーブメント」の明確な前兆は、1979 年の吾妻ひでおブームであった。吾妻と彼のアシスタントたちは 1979 年春のコミケに向けて『シベール』というロリコン同人誌を作り上げた。内容としては少女キャラクターで性的な表現を行うエッチなマンガのアンソロジーであった。これが人気を集めた結果、1981 年頃にはコミケなどの同人誌即売会に様々なロリコン同人誌が並ぶようになった。

同じ頃、アニメ業界でも、ファンたちに熱狂的に支持されたアニメが登場した。それは宮崎駿の「カリオストロの城」であった。ヒロインのクラリスというキャラクターが人気を集め、1980 年代以降に同人誌に描かれる例が多くなり、商業出版でもパロディネタとして頻繁に登場するようになった。このように、1980 年代頃から本格的な「美少女ムーブメント」が始まり、代表的な作家はメジャー系マンガ家の高橋留美子、マイナーマンガ家の吾妻ひでお、アニメ分野の宮崎駿の 3 人であった。それぞれの分野に登場する「美少女キャラクター」は、この 3 人の作家の作品によって誕生したものであるとササキバラ (2004) が述べている。

このように、1980 年代では「美少女」がブームになり、マンガ界でもアニメ界でも「女の子をセンスよく描かなければならない」という空気が濃厚になった。それと同時に、「美少女キャラクター」も商品として定着していった。例えば 1981 年に初めて登場した「美少女フィギュア」が 1980 年代半ばになると一つのジャンルとして独立を果たしている。また、高い商品性を持っているキャラクターは、逆に作品を引っ張るようになる場合もあ

った。マンガよりも早く様々なタイアップを行い、メディアミックスをし、アニメショップを作り上げ、販売するための商品を開発するシステムを作り上げたのが、アニメ業界であった。このシステムが発展した結果、現在のオクタ的なキャラクタービジネスが定着した（ササキバラ，2004）。

1990年代に入ると、女性による美少女表現が現れてきた。わかりやすい例としては1992年2月から『なかよし』で連載が開始された「美少女戦士セーラームーン」（武内直子）が挙げられる。この現象について、ササキバラ（2004）は、「八〇年代に男の子が勝手に生み出した「美少女」という理想のイメージが、いつの間にか女性の側に回収され、女性によって表現され始めた」と説明している。

ササキバラによれば、男性が美少女を描く背景には、少女マンガの影響があった。男性がそこに描いた少女に萌えると同時に、理想の男性像でも影響を受けた。このように美少女というイメージが誕生し、広く流通するようになった。

こうした男性の手による美少女の登場は、女性側にも影響する。1980年代には女性が、男性が描いた美少女像を見て、影響される側になった。ササキバラは美少女の構造について、「男性が女性に対して欲情を示せば、まさにそのことによって、女性は男性をコントロールできる」と指摘している。これをマンガやアニメなどの商品の戦略として女性が用い始めたのが1990年代であるとも述べている。このような女性の側からの「男の欲情の見透かし」による作品は、1990年代後半のCLAMPなどによって行われるようになり、徐々に定着していった。

1990年代にはもう一つ重要なことがあった。それはパソコンの普及である。パソコンの普及によって、「エロゲー」と呼ばれるエッチな美少女ゲームが多数登場した。ササキバラ（2004）によると、1980年代には既に定着し始めていったエロゲーの世界にも、1990年代になると明らかに新しい潮流が割り込んできた。1991年には「プリンセスメーカー」という美少女育成シミュレーションゲームが人気を集め、1992年には「同級生」という明確に「恋愛」をテーマにしたアドベンチャーゲームが登場された。この「恋愛」というテーマは、1994年に発売された「ときめきメモリアル」のヒットによって90年代後半に一挙に拡大し、「ギャルゲー」というジャンルを生み出しながら、ノベル系と呼ばれる文章量が多い作品も出現させ、高い人気を獲得していった。その中で1997年に発売された「To Heart」や99年の「Kanon」はヒット作になり、家庭用ゲーム機にも移植された後、アニメ化もされ、ギャルゲーが広がっていくきっかけになった。

また、静止画が中心のノベル系ゲームは少人数での開発が可能のため、アマチュアによる同人ゲームも活発に作られるようになった。2000年に登場した同人ゲーム「月姫」は、イベント会場や専門店などで販売された結果、商業ソフト以上の売り上げを達成して話題となり、2003年にアニメ化までされた（ササキバラ，2004）。「月姫」を制作したサークル「TYPE-MOON」はその後会社組織となり、2004年に「Fate/stay night」を始めとする、「Fate」シリーズを作り上げ、知名度をあげた。同社の作品は独特な世界観を持ち、これらが2019年に日本国内モバイルゲーム売り上げ711億円でランキング1位（株式会社KADOKAWA，2020）の成績を残した「Fate/Grand Order」のベースになった。

ゲームだけでなく、アニメの中にも、視聴者に「萌え」要素が感じさせるキャラクターが多く登場していった。前述のように、1970年代初期、女性側の方が先に「海のトリトン」

(1972) や「宇宙戦艦ヤマト」(1974) などの作品に登場するキャラクターに「萌え」的な感覚を生じていたが、1980年代になると明らかに「女性として魅力的であること」を前提に造形されたキャラクターが作品中に登場するようになった。このような作品には「超時空要塞マクロス」(1982) や「魔法のプリンセス ミンキーモモ」(1982) などがある。1990年代に入ると、視聴者に「萌え」的な感覚を与えるキャラクターはさらに多くなってきた。その最大の例として、1995年に放映された『新世紀エヴァンゲリオン』に登場する綾波レイというキャラクターが挙げられる(堀田, 2005)。その他にも1992年のテレビアニメ「美少女戦士セーラームーン」や1998年に放映された「カードキャプターさくら」などがある。これらの作品は、現在でも一定の人気を保っている。

ここまでは2000年代までの「萌え」と「美少女」の歴史や展開を見てきたが、「萌え」は最初に女性を使用した言葉であり、1979年から男性も徐々に「萌え」を使用し始め、「萌え」の対象とした「美少女」キャラクターを作り始めた。1980年代では「美少女ブーム」が本格的になり、美少女キャラクターが世の中に拡大していく。1990年代から女性が意図的に美少女キャラクターを描き始め、「美少女戦士セーラームーン」などの女性と男性にも人気がある作品が次々と作り上げられた。また、パソコンの普及により、美少女キャラクターがメインになるエロゲーやギャルゲーが出現するようになり、アニメ化によって「美少女」キャラクターの市場が拡大していく。

2000年代初期は「萌え」の全盛期となった。様々な領域で「萌え」という言葉が使用され、「萌え要素」や「萌えキャラ」、「萌え絵」、「萌え絵師」という言葉も出現するようになった。東(2004)によれば「萌え要素」は「猫耳」や「メイド服」など、消費者の萌えを効率よく刺激するために発達した記号とされている。それは特定の読者や視聴者に「萌え」を感じる要素「萌え属性」である。「萌えキャラ」はこの「萌え属性」を持つキャラクターのことを指している。「萌え絵」は「萌えキャラ」が描かれたイラストであり、「萌え絵師」はその「萌え絵」を描く絵師のことを指している。2000年代初期の「萌え絵」の代表ともいえる萌え絵師にはこげどんぼ*、西又葵、鈴木ひろ、七尾奈留、みつみ美里などがいる。これらの萌え絵師はギャルゲーのキャラクターデザインや原画を担当するケースが多いが、ライトノベルの挿絵や少女マンガ家として活動する者も少なくない。

萌えキャラが多数登場するマンガやアニメもこの時期に一気に開花した。2004年に『コンプティーク』で連載が開始されたオタク女子高生の日常生活を描写する4コママンガ『らき☆すた』は高い人気を集め、2007年に京都アニメーションによってアニメ化された。他には架空世界のバトル恋愛物語『灼眼のシャナ』(2002) や非日常系の学園物語「涼宮ハルヒ」シリーズ(2003)、学園成長物語『CLANNAD』(2004)、青春学園恋愛コメディ『とらドラ!』(2006)、軽音楽部物語『けいおん!』(2007)などが続々とアニメ化され、2000年代初期の代表的な萌えキャラが登場するアニメとなった。

マンガの分野では、萌え4コママンガを専門的に扱う雑誌『まんがタイムきらら』(芳文社)が2002年5月に創刊され、その後アニメ化される人気萌え4コママンガを多数生み出した。『ひだまりスケッチ』(2004) や上記の『けいおん!』は『まんがタイムきらら』から誕生した作品である。他の姉妹誌として、『まんがタイムきららMAX』『まんがタイムきららキャラット』『まんがタイムきららフワード』『まんがタイムきららミラク』が次々と創刊された。『まんがタイムきらら』およびその姉妹誌に掲載された作品は、マンガ・ア

ニメファンの中で「きらら系アニメ」と呼ばれている。

このようなアニメの流行と同時に、匿名掲示板「2ちゃんねる」を中心として「アニメ最萌トーナメント」が行われた（暮沢，2010）。このトーナメントは、アニメに登場する女性キャラクターの中から「最も萌える」キャラクターを選出する人気投票である。このトーナメントは2014年まで行われ、2014年以降は海外を中心に行われるようになった。

一部のマニアだけの世界だと思われる「萌え」市場だが、その規模は非常に大きなものになっており、既に2003年の時点で「萌え」産業の市場規模は888億円に達していた。その内訳は、コミック関連が273億円、映像関連が155億円、ゲーム関連が146億円であった（浜銀総合研究所，2005）。また、堀田（2005）は2003年のキャラクターライセンス商品の市場は約2兆円であると指摘し、この中で「萌え」が大きな存在となっていたことを指摘していた。例えば1994年に設立されたブロッコリーという会社は、他社の著作権を得て商品を開発しながら自社のコンテンツも作り上げ、様々なイベントを通じてキャラクターの人気を盛り上げるという日本のキャラクタービジネスにおいて独特の立場を占める企業である（堀田，2005）。2000年代初期に大人気を集め、秋葉原の象徴となった「デ・ジ・キャラット」というメディアミックスコンテンツもブロッコリーが開発したものであり、1999年にアニメ化された。この作品の登場人物は当時ブロッコリーに属するホビーショップ「ゲーマーズ」の看板として使用され、現在でもマスコットとして使用されている。「デ・ジ・キャラット」のキャラクターデザインおよび4コママンガを担当した「萌え絵師」と呼ばれるこげどんぼ*は「デ・ジ・キャラット」のヒットによって人気が確立した。

このような「萌え」を中心とするキャラクタービジネスは現在も力を持っている。2兆5000億円の市場規模までに発展してきた現在のキャラクタービジネスは、まさに前述した「ファンシービジネス」に「萌えビジネス」を組み合わせることによって成立したものだとも言える。

しかし、この「萌え」の繁盛期は、2012年頃までしか持続できなかった。それ以降の「萌え」という言葉が使われる機会は減少の一途を辿り、その代わりに、「かわいい」という言葉が目立って使われるようになった。この点については、「萌え」という言葉の使用頻度という側面からも検証しておきたい。世界中のトレンドが確認できるGoogle Trendsを用いて2004年から現在までの日本における「かわいい」と「萌え」の検索指数を調査した結果を図1-4-1に示した。グラフの数値は件数ではなくピークを100としたときの割合である。グラフで示しているように、「萌え」の検索指数は2005年の8月にピークの85に達している。「萌え」の検索指数はその後下降の一途をたどり、2011年中期にやや盛り返しを見せたものの、再び減少に転じ、現時点（2020年11月20日）では5まで下がっている。その一方で「かわいい」は、2016年1月にピークを迎えた後、多少の下降の傾向を表しながら、ほぼ水平を保ったまま現在に至り、現在はピーク時の約7割となっている。

グラフで示されているように、2012年6月頃に、「かわいい」の検索指数が「萌え」を上回り、その後は「かわいい」の検索指数が「萌え」の検索指数を上回り続けている。



図 1-4-1 Google Trends による日本における「かわいい」と「萌え」の検索指数の比較。(2020 年 11 月 20 日確認)

この Google Trends の結果は、次のことを示している。つまり、2000 年代で「萌え」の時代は終焉を向かえ、「かわいい」の時代が始まったということである。「かわいい」は戦前から続く少女文化によって芽生え、戦後の変体少女文字や少女マンガ、ファンシーグッズ、ファッションなどの展開によって開花し、「萌え」の時代を経て、現在に至っている。本研究の研究対象である「かわいいキャラクター」は、この時代の変動によって鍛えられてきた新しい「かわいい」の要素に含まれている。次の節ではキャラクターを中心に、「かわいいキャラクター」の誕生を紹介し、「萌え」が「かわいい」時代に移行する原因について分析する。

4.2.3 現在における「かわいい」

「かわいい少女」がマンガに登場するようになったのは昭和 40 年代（1965 年～）であると増淵（1994）は指摘している。増淵によると、当時の少女マンガでは、「かわいい」という言葉は「美しい」「すてき」「かっこいい」「すばらしい」という言葉と並存していた。その中で「かわいい」が抜け出し、少女マンガのキーワードになるのは時間の問題であった。少女マンガの中に、男女の感情や性の意識が持ち込まれると、男の子たちは異口同音に少女たちのことを「かわいい」と言うようになり、とりわけ学園ものマンガやラブコメマンガの中に、このような現象が多く発生した。また、ササキバラ（2004）は、美少女を評価するときが一番多く使われる形容詞が「かわいい」と述べている。さらに彼は、美少女が誕生し、展開していた歴史は「かわいい」という価値文化が男性の間にも広がっていた歴史であるとも指摘している。彼によれば、1970 年代の少女マンガの中に存在した「かわいい」は、身の回りにあらゆるものを評価する価値基準として広がっていき、男性側にも輸出され、定着していった。その中のロリコンブームでも、男が「色っぽいもの」だけではなく「かわいい」ものに対して欲情できることを確認し、表現していった。結果として 1980 年代には、「かわいい」という価値観が男女ともに一般化していくこととなった。

つまり、1970年代から2000年代初期に流行していた「萌え」キャラクターや美少女キャラクターは、徐々に現在の「かわいいキャラクター」に変化を遂げていく。このような変化には三つの原因が考えられる。まず、前述したように、1970年代頃に「かわいいカルチャー」が一気に開花し、少女文化を代表とする少女マンガやファンシービジネスが成長すると、サブカルチャーを代表するマンガやアニメの中に登場する「萌え」キャラクターや美少女がメディアや街の中で目立つようになり、ファッションの中にも少女的かわいい志向が現れるようになった。現在の「かわいい」文化は、様々な領域から発信された「かわいい」の集大成である。このような「かわいい」が社会現象までになった理由の中に、「かわいい」という言葉の使用率上昇が挙げられる。キャラクターに対する形容詞として「かわいい」が頻繁に使用されるようになった結果として、「萌え」という言葉が使用されなくなっていたものと推測される。

次に、「萌え」はマニア向けの趣味であり、限られたマンガ・アニメファンの間（いわゆるオタク）にしか通用しないものであり、社会にはマイノリティー的な位置付けとなる。それに対し「かわいい」は、より一般的、かつ大衆的な位置付けになる。「萌え」の意味は「ある人や物に特別な興味や愛着を持つことをいう俗語」であり（広辞苑、2018）、「かわいい」の意味はあとで詳述するが、現在は「小さくて美しい」「愛らしい」などの意味として使われる場合が多い。つまり、「かわいい」は「萌え」より普遍的であり、言葉としても幅広く対応できるといえる。とりわけキャラクターの場合は、「萌え」が発展し、より一般化になったものが「かわいい」であるといえるのではなからうか。

最後に、最も重要なことはキャラクターそのものの表現である。「かわいいキャラクター」は「萌えキャラクター」の表現が従来の「かわいい」を取り込んで発展した結果であると考えられる。東（2001）が指摘しているように、萌えキャラには様々な「萌え要素」が用いられている。「萌え要素」の組み合わせによって、新しい「萌えキャラ」が誕生していくともいえるのである。すなわち、「萌え要素」は「萌えキャラクター」を表現するための記号ということになる。このような萌えキャラの記号性は1990年代頃に急速に進み、その流れが行き着くところに、「デ・ジ・キャラット」という作品が誕生した。その登場人物の中に、かつて秋葉原の代表ともなった「でじこ」というキャラクターがいる。でじこは、猫耳帽子に二つの大きな鈴、緑色の髪に「触角のように刎ねた髪」（通称「アホ毛」）があり、メイド服と大きな手足、猫のしっぽなど非常に誇張的な要素が多く描かれている。しかし、近年では、マンガやアニメのキャラクターに不可欠だった「萌え」の外面的な記号性が弱まる一方となっている。2017年8月にアニメ化された「からかい上手の高木さん」（2013）に登場する高木というキャラクターは、外見ではごく普通の中学生であり、実は隣の席に座っている主人公をからかうことが大好きな女の子である。高木の性格や二人の関係性に「萌え」の要素はないにもかかわらず、「かわいい」と感じる読者が多く、2019年12月の時点ではすでにシリーズ累計790万部を突破し、その後も高い人気を集めている（小学館、2019）。

また、2016年の人気アニメとして「Re:ゼロから始める異世界生活」（2012）が注目を浴びた。この作品の「レム」というキャラクターが非常に人気を集め、様々な人気投票企画でも上位を獲得し、352万円の等身大フィギュアの発売も話題となった。この作品のヒロインは「エミリア」というキャラクターであるが、重要な脇役として双子の姉妹「レム」

と「ラム」がいる。レムは水色のショートヘアで、普段は右の片目しか表に見えず、メイド服を着用している。ラムはレムとほぼ同様であるが、髪の色がピンクであり、左の片目だけが表に見える。エミリアは銀色の長い髪に花の髪飾りをつけ、服装も非常にかわいらしい白と紫の配色である（図1-4-2）。3人のキャラクターは、見た目はいわゆる「萌え記号」を持つ美少女キャラクターであるが、レムはほぼ同じ見た目の双子のラムや、ヒロインのエミリアより、遥かに人気がある。その原因はレムと主人公の関係性やレムの内面に関わると考えられる。物語の中に、最初に敵キャラとして登場したレムは、主人公に救われた後に献身的に主人公を支えるようなキャラクターになった。この関係性が多くの視聴者の共感を得たものと推測される。また、アニメの中では、レムの内面が他のキャラクターの内面よりも多く描写されている。とりわけ2016年に放送されたアニメの第18話「ゼロから」は、ほぼレムと主人公の会話で成立し、多くの視聴者を感動させた。このような繊細な内面描写がレムを「かわいいキャラクター」の上位にさせたのだといえよう。このような「キャラクターの内面」がキャラクターのかわいさや読者の好みに影響する例は少なくない。

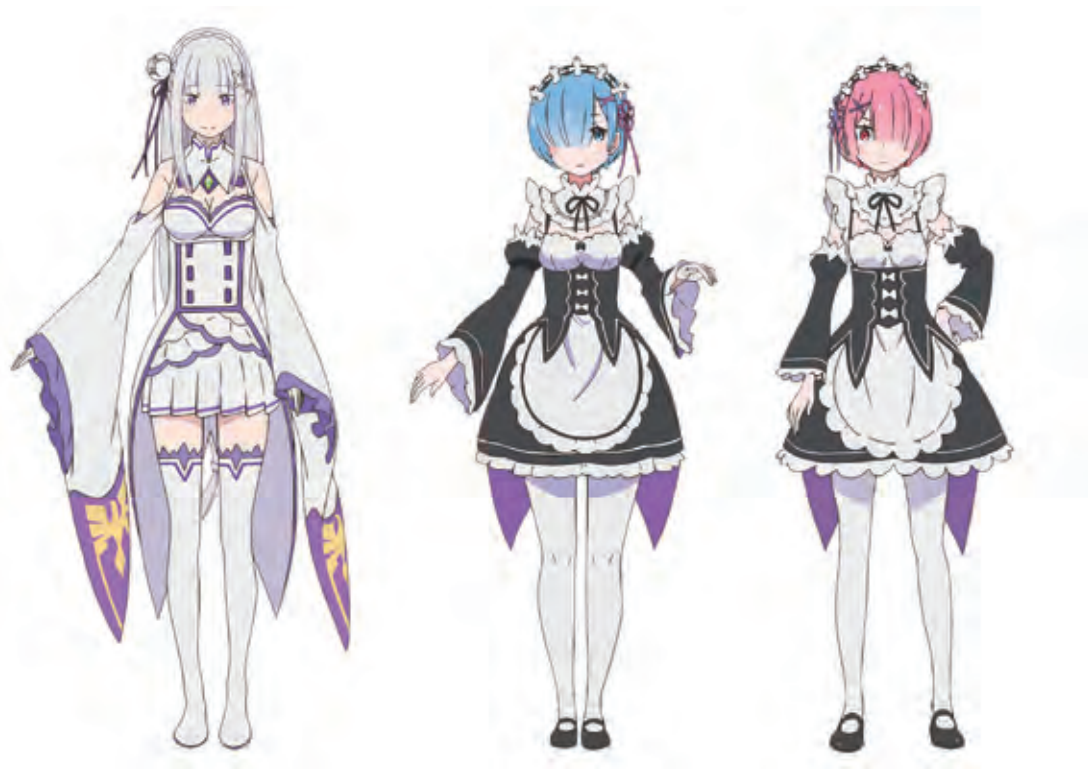


図1-4-2 エミリア（左）とレム（中）とラム（右）

東（2001）が指摘している「単純にデータベースを欲望する段階（データベース消費）」の構造は、このように絶えず変化していくものである。読者や視聴者は外面的な要素だけでなく、キャラクターの内面にも注目しているのは間違いないといえよう。実は読者や視聴者がキャラクターの内面に注目するのは初めてではない。1970年代は少年マンガに内面的な手段が持ち込まれ、「内面的キャラクター」や「恋愛キャラクター」が求められ始めた時代である。その後に「美少女」や「萌え」の流行により、「センスのいい絵柄」や「かわ

いい絵柄」が求められ、その結果として外面的な記号性が高い「萌え要素」が集まるキャラクターが登場するようになった。「萌え」を重視しすぎた結果として作品の物語性が失われ、キャラクターの見た目に、より多くの焦点が与えられた。近年では、このバランスが変化し、読者や視聴者などの受け側は、またキャラクターの内面を意識するようになった。これが現在の「かわいいキャラクター」の構造である。この「かわいいキャラクター」までの流れにおいては、「萌え」が非常に重要な役割を果たしていた。外面的要素をより重視する「萌え要素」の記号性が弱まり、その代わりにキャラクターの内面的な「かわいさ」が重視されるようになったのである。「萌え要素」の記号性と「かわいい内面」をバランスよく調和したものが、現在の「かわいいキャラクター」に成長したともいえるのである。

戦前の少女文化から始まった「かわいい」は、戦後の1970年代に一気に開花し、少女マンガやファンシービジネス、ファッションなどの様々な領域に影響を及ぼした。それと同時に一部のマンガ・アニメファンが夢中になる「萌え」や「美少女」が流行し、現在に至っている。このように、それぞれの領域にある異なる「かわいい」の流れが重ね合わさり、合流して現在の「かわいい」文化に至っているのである。

本研究のテーマである「かわいいキャラクター」も、1970年代の少女マンガや「美少女ブーム」から始まり、外面的な要素をより重視する「萌えキャラ」の時代を経て、外面的な要素と内面的な要素がともに重視される現在の状況に至っている。

この流れの中で発展してきた現在の「かわいいキャラクター」の特徴を系統的に解明するため、外面的な要素だけでなく、内面的な要素も加えて、分析することが本研究の目的である。「かわいいキャラクター」の雛形は最初にマンガで登場したことから、本研究ではマンガにおける「かわいいキャラクター」の分析を試みることにした。また、「かわいい」は一般的には登場する女の子のキャラクターに対する形容詞であるが、本研究ではマンガに登場する「女性キャラクター」に絞る。前節で述べたように、「キャラクター」には三つの重要な要素があった。図像、人格内面（キャラクターの同一性を担保するもの）、類型的属性と位置付けられるものである。「かわいいキャラクター」という場合、「かわいい」は類型的属性、または、それと繋がるものとして考えることができる。具体的な内容は研究2～4で述べるが、現在の「かわいいキャラクター」の構造を検証するために、キャラクターの顔に対する印象、作者と読者双方から見る「かわいいキャラクター」の構造についてそれぞれ詳しく分析する。

5 まとめ

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指摘し、本研究の位置付けを明確にした。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、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徐々に「小さくて美しい」「愛すべき」などの肯定的な意味に変化してきた。また、他の感性形容詞の比較により、「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、ビジネス、ファッション、工学、建築、心理学まで幅ひろ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徐々に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」をはじめとする量的アプローチを用いた研究も増えてきた。「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た。しかし、「かわいい」研究における空白がある。それはマンガにおける「かわいいキャラクター」に関する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「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から萌芽し、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。ほぼ同じ時期に男性を中心とした「萌え」や「美少女」文化の流行が始まり、「かわいい」は男性に対しても一般化になり、現在に至る。このように、それぞれの領域での「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、論文冒頭で提出した問題を解明して、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

1 目的と仮説

人々が他人から受ける印象は、顔に大きく左右されている。顔の各パーツの形状を変えずに、配置のみ操作した結果、人々に与える印象が異なることも明らかになっている（九島・齊藤, 2015）。また、顔の比率と印象の調査により、全体的な傾向として細長い顔が大人っぽくかっこよく見え、正方形に近く長細くない顔が子供っぽくかわいく見えることも明らかになっている（牟田, 2013）。さらに、マンガのキャラクターを使用した相貌と性格の関連性についての研究では、「とりつきやすい」性格の人は「線のやわらかい」相貌の持主であり、「消極的な」人は相貌的には「目が小さく」「華奢な感じ」を持ち、「知性に欠ける」人は「口のあたりにしまりがなく歯ならびが悪い」と見られるとされている（林, 1978）。しかし、現在までの顔に関する研究には、以下の問題が残されていることがわかった。

(1) 現実の人間の顔についてのものが主流で、マンガに登場するキャラクターの顔を対象にした研究は少ない。(2) キャラクターの顔が読者に与える印象についてはほとんど研究されていない。(3) 異なる国のキャラクターの顔を比較した研究もほとんど見当たらない。

そこで本研究では、現在、日本と中国で人気を集めている女性キャラクターの「平均化した顔」（以下「平均顔」）を研究対象とする。キャラクターの顔を平均化することで、日中両国のキャラクターの顔の傾向も明らかになると考えられることから、このような方法を採用した。また、両国の女性キャラクターの平均顔を比較することで、日中の読者が両国のマンガに登場する女性キャラクターから受ける印象も確認できるものと推測される。

したがって、本研究は現代日中マンガにおける女性キャラクターの平均顔を研究対象とし、両国の平均顔がマンガの読者に与える印象の中で、主に「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージの好み」に関する項目の調査と、それぞれの印象の比較および分析を本研究の目的とする。そのため、以下7項目の仮説を立てた。

(1) 日本のキャラクターの平均顔は日本の読者に「かわいい」、かつ「子供っぽい」印象を与えているのではないか。(2) 中国のキャラクターの平均顔は中国の読者に「綺麗」、かつ「大人っぽい」印象を与えているのではないか。(3) 日本キャラクターの「平均顔」の方が、より日本人に好まれているのではないか。(4) 中国キャラクターの「平均顔」の方が、より中国人に好まれているのではないか。(5) 「かわいさ」「綺麗さ」に関するすべての項目には、日中間の差がないのではないか。(6) 両国とも男女間のキャラクターの好みに差があるのではないか。(7) 両国の読者が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、「顔」が一番重視するのではないか。

以上の目的、および仮説を検証するため、以下の実験と調査を実施した。

2 実験方法

日本と中国のマンガに登場する女性キャラクターの傾向と特徴を明確にするため、「平

均顔合成ツール「Average Face PRO」を用い、それぞれの女性キャラクターの平均顔を作成した。そのうえで二つの平均顔を用いて両国の代表的な SNS で質問紙調査を実施した。本節では、キャラクターの選び方、平均顔の合成方法、質問紙調査の実施方法および構成について述べる。なお、質問紙調査は、学内の研究倫理審査委員会（臨時）（2018年7月当時）の承認を受けて実施された。

2.1 キャラクターの選び方

平均顔に使用したキャラクターは現代人気マンガの女性キャラクターから選択した。日本の場合では、2017年に放映されたアニメ作品の中から原作がマンガ作品のものを選び、原作マンガの女性主人公または女性主人公に準ずる女性キャラクター合計66名を選抜した。次に電子書籍サイト「ebook japan」の立ち読み部分から前記66キャラクターの正面顔をスクリーンショットした（図2-2-1）（出典は巻末の資料3に掲載）。



図2-2-1 平均顔に使用された日本マンガの女性キャラクター66人

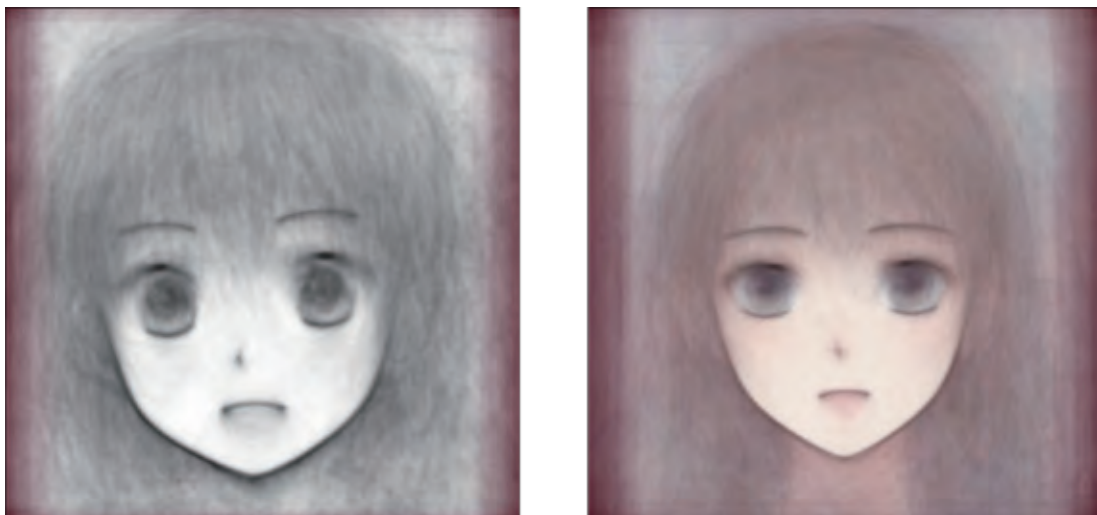
しかし、中国ではアニメ化されるマンガが少数であり、日本と同様の方法で選択することが難しいため、市場調査サイト「比达网」による「2017年第1季度中国动漫APP产品市场研究报告（2017年第一四半期中国动漫アプリの研究報告）」（比达网，2017）のデータから、現時点の中国における二つの人気サイト、「快看漫画」と「腾讯动漫」における人気マンガから選択することにした。そこで平均顔制作当月（2018年5月～6月）のランキングより、連載開始が2018年以前の人気作品から50作品ずつを選び、女性主人公または女性主人公に準ずる女性キャラクター合計70名を選抜した。画像は各サイトに掲載されているマンガ作品からキャラクターの正面顔をスクリーンショットした（図2-2-2）。



図 2-2-2 平均顔に使用された中国マンガの女性キャラクター70人

2.2 平均顔の合成

平均顔の合成には瀬山淳一郎が開発した「平均顔合成ツール Average Face PRO」を用いて日本と中国のキャラクターの平均顔をそれぞれ作成した（図 2-2-3）。



日本キャラの平均顔

中国キャラの平均顔

図 2-2-3 両国キャラの平均顔

左側の画像は日本の女性キャラクター66人が合成された平均顔画像（以下「日本キャラ

の平均顔)であり、右側の画像は中国の女性キャラクター70人が合成された平均顔画像(以下「中国キャラの平均顔)である。

2.3 質問紙調査の実施および構成

合成された日本キャラと中国キャラの平均顔を用いて質問紙調査を実施した。調査は2018年7月16日から26日までの11日間をかけて実施した。日本の場合はTwitterで回答を呼びかけ、有効回答数714(女性447名、男性253名)を得た。中国の場合は同国のSNSで最多のユーザー数を擁するWeiboで回答を呼びかけ、1983(女性1402名、男性564名)の有効回答数を得た。

質問紙は、合成された平均顔を見せた上で、それらに対する評定質問項目とフェイスシートに回答してもらう方法を採用した。日本ではGoogleフォームを使用し、中国では「问卷星」というアンケートサービスサイトを使用して質問紙を作成した。

仮説を検証するために、画面に日本と中国それぞれの平均顔を提示し、顔のかわいさ(非常にかわいいーまったくかわいくない)、綺麗さ(非常に綺麗ーまったく綺麗ではない)、大人っぽさ(非常に子供っぽいー非常に大人っぽい)、全体イメージ(非常に好きーまったく好きではない)の4項目について、それぞれ5段階のリッカート尺度による質問を実施した。

質問紙の最後に、回答者の性別、年齢、キャラクターを描くことの有無とその頻度、好きなキャラクターの名前と作品名、およびキャラクターを「かわいい」と判断する際に最も重視する要素に関する質問を設けた。質問紙調査の内容は巻末の資料1～2に掲載している。

2.4 分析方法

アンケートで得られた5件法のリッカート尺度を用いた質問の結果を集計して平均値を求め、 t 検定による比較分析を行った。比較分析の対象として、(1)各質問項目に対しての日中比較、(2)日本の調査結果における日中の平均顔画像の比較、(3)中国の調査結果における日中の平均顔画像の比較、(4)各質問項目に対する日本の男女比較、(5)各質問項目に対する中国の男女比較、(6)各質問項目に対する日中の男性比較、(7)各質問項目に対する日中の女性比較の7件について比較した。そのうち(1)(4)(5)(6)(7)では対応のない t 検定を使用し、(2)(3)では対応のある t 検定を使用した。また、「かわいいキャラクター」を判断する際に、最も重視する要素の項目については χ^2 検定(適合性の検定)を用いて両国における最も重視する要素を確認した。

3 結果

3.1 同じ平均顔画像に対する評価の日中比較

日中双方の質問紙調査データによる t 検定の結果(表2-3-1)、日本キャラの平均顔の「か

わいさ」については、日本人は「ややかわいい」と感じているが、中国人は「あまりかわいくない」と感じていることがわかった ($t(1,196)=8.064, p<.01$)。「綺麗さ」についても、日本人は「やや綺麗」と感じる一方で、中国人は「どちらともいえない」と感じていることがわかった ($t(1,083)=3.100, p<.01$)。「大人っぽさ」については、日本人は「非常に子供っぽい」と感じているのに対し、中国人は「やや子供っぽい」と感じていることがわかった ($t(1,503)=-9.691, p<.01$)。また、「全体イメージ」については、日本人と中国人の双方とも、この顔に対し「あまり好きではない」と感じていることがわかった ($t(1,091)=3.201, p<.01$)。

中国キャラの平均顔の「かわいさ」については、日本人と中国人の双方とも「ややかわいい」と感じていることがわかった ($t(1,109)=5.922, p<.01$)。「綺麗さ」についても、日本人と中国人の双方とも「やや綺麗」と感じていることがわかった ($t(1,138)=6.005, p<.01$)。また、「大人っぽさ」についても、日本人と中国人双方とも「やや大人っぽい」と感じていることがわかった ($t(1,184)=2.068, p<.05$)。さらに、全体イメージについても、日本人と中国人の双方とも、この顔に対し「やや好き」と感じていることがわかった ($t(1,020)=2.211, p<.05$)。

表 2-3-1 同じ平均顔画像に対する評価の日中比較

	質問	日本		中国		F値	t値
		N	平均 SD	N	平均 SD		
日本 キャラ の平均 顔	かわいさ	714	3.231 .998	1983	2.885 .939	.046	8.064 **
	綺麗さ		3.127 .933		3.007 .771	.000	3.100 **
	大人っぽさ		1.866 .598		2.133 .720	.000	-9.691 **
	全体イメージ		2.700 .991		2.567 .828	.000	3.201 **
中国 キャラ の平均 顔	かわいさ	714	3.454 .908	1983	3.227 .776	.000	5.922 **
	綺麗さ		3.818 .808		3.612 .715	.000	6.005 **
	大人っぽさ		3.528 .808		3.456 .751	.016	2.068 *
	全体イメージ		3.211 .995		3.121 .752	.000	2.211 *

* $p<.05$ ** $p<.01$

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2 国別被調査者による平均顔画像の比較

日本人の質問紙調査データによる t 検定を実施した結果 (表 2-3-2)、「かわいさ」については、中国キャラの平均顔の方が、よりかわいいと感じていることがわかった ($t(713)=5.850, p<.01$)。「綺麗さ」については、中国キャラの平均顔の方が、より綺麗と感じていることがわかった ($t(713)=20.920, p<.01$)。「大人っぽさ」については、中国キャラの平均顔の方が、より大人っぽいことがわかった ($t(713)=50.051, p<.01$)。「全体イメージ」については、中国キャラの平均顔がより好まれていることがわかった ($t(713)=12.974, p<.01$)。

中国人の質問紙調査データによる t 検定を実施した結果、「かわいさ」については、中国キャラの平均顔の方がよりかわいいと感じていることがわかった ($t(1,982)=15.215, p<.01$)。「綺麗さ」については、中国キャラの平均顔の方が、より綺麗であると感じていることがわかった ($t(1,982)=34.696, p<.01$)。「大人っぽさ」については、中国キャラの平均

顔の方がより大人っぽいと感じていることがわかった ($t(1,982)=60.442, p<.01$)。「全体イメージ」については、中国キャラの平均顔の方がより好まれていることがわかった ($t(1,982)=28.807, p<.01$)。

表 2-3-2 国別被調査者による平均顔画像の比較

	質問	日本キャラの平均顔			中国キャラの平均顔		
		N	平均	SD	平均	SD	t値
日本	かわいさ	714	3.231	.998	3.454	.908	5.850 **
	綺麗さ		3.127	.933	3.818	.808	2.920 **
	大人っぽさ		1.866	.598	3.528	.808	5.051 **
	全体イメージ		2.700	.991	3.211	.995	12.974 **
中国	かわいさ	1983	2.885	.939	3.227	.776	15.215 **
	綺麗さ		3.007	.771	3.612	.715	34.696 **
	大人っぽさ		2.133	.720	3.456	.751	6.442 **
	全体イメージ		2.567	.828	3.121	.752	28.808 **

** $p<.01$

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.3 同じ平均顔画像に対する評価の国別男女別比較

t 検定を用いて日本の男女の好みを比較した結果(表 3-3-3)、日本キャラの平均顔の「かわいさ」については、男女差がなく ($t(698)=0.568, n.s.$)、どちらも「ややかわいい」と感じていることがわかった。「綺麗さ」についても男女間に差はなく ($t(698)=-1.024, n.s.$)、どちらも「やや綺麗」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」についても、やはり男女間に差はなく ($t(578)=0.052, n.s.$)、どちらも「やや子供っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」についても男女間に差はなく ($t(698)=-1.960, n.s.$)、どちらも「あまり好きではない」と感じていることがわかった。

中国キャラの平均顔の「かわいさ」については男女差があり ($t(698)=4.448, p<.01$)、男女とも「ややかわいい」と感じるが、女性の方がよりかわいいと感じていることがわかった。「綺麗さ」についてもやはり男女差があり ($t(698)=4.779, p<.01$)、どちらも「やや綺麗」と感じるが、女性の方がより綺麗と感じていることがわかった。「大人っぽさ」についても同様に男女差があり ($t(698)=5.058, p<.01$)、男女とも「やや大人っぽい」と感じるが、女性の方がより大人っぽいと感じていることがわかった。「全体イメージ」についても男女差があり ($t(578)=3.072, p<.01$)、どちらも「やや好き」と感じるが、女性の方がより好んでいることがわかった。

表 3-3-3 同じ平均顔画像に対する日本男女の好み

		日本							
		男性				女性			
	質問	N	平均	SD	N	平均	SD	F値	t値
日本キャラの 平均顔	かわいさ	253	3.202	.988	447	3.246	.998	.875	.568 n.s.
	綺麗さ		3.178	.900		3.103	.945	.399	1.024 n.s.
	大人っぽさ		1.866	.553		1.868	.626	.030	.052 n.s.
	全体イメージ		2.798	.995		2.647	.976	.709	-1.960 n.s.
中国キャラの 平均顔	かわいさ	253	3.261	.873	447	3.573	.899	.614	4.448 **
	綺麗さ		3.632	.787		3.928	.785	.944	4.779 **
	大人っぽさ		3.328	.819		3.642	.770	.249	5.058 **
	全体イメージ		3.071	.900		3.300	1.019	.030	3.072 **

n.s.有意差なし **p<.01

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

t検定を用いて中国の男女の好みを比較した結果(表 2-3-4)、日本キャラの平均顔の「かわいさ」については男女差がなく($t(1,963)=-1.098, n.s.$)、どちらも「どちらとも言えない」と感じていることがわかった。「綺麗さ」については男女差があり($t(1,963)=-4.134, p<.01$)、男性の方が「やや綺麗」と感じている一方、女性は「どちらとも言えない」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」については男女差があるが($t(1,963)=-2.444, p<.05$)、どちらも「やや子供っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」については、男女差があるが($t(959)=-5.383, p<.01$)、どちらも「あまり好きではない」と感じていることがわかった。

中国キャラの平均顔の「かわいさ」については、男女差がなく($t(1,963)=0.614, n.s.$)、どちらも「ややかわいい」と感じていることがわかった。「綺麗さ」についても男女差がなく($t(969)=1.558, n.s.$)、どちらも「やや綺麗」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」については、男女差があるが($t(966)=2.081, p<.05$)、どちらも「やや大人っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」については、男女差がなく($t(959)=-1.653, n.s.$)、どちらも「やや好き」を感じていることがわかった。

表 2-3-4 同じ平均顔画像に対する中国男女の好み

		中国							
		男性				女性			
	質問	N	平均	SD	N	平均	SD	F値	t値
日本キャラの 平均顔	かわいさ	563	2.924	.927	1402	2.872	.939	.733	-1.098 n.s.
	綺麗さ		3.119	.792		2.961	.752	.130	-4.134 **
	大人っぽさ		2.195	.738		2.108	.711	.280	-2.444 *
	全体イメージ		2.732	.872		2.503	.798	.010	-5.383 **
中国キャラの 平均顔	かわいさ	563	3.213	.798	1402	3.237	.761	.166	.614 n.s.
	綺麗さ		3.577	.746		3.634	.691	.026	1.558 n.s.
	大人っぽさ		3.401	.794		3.482	.732	.019	2.081 *
	全体イメージ		3.171	.797		3.106	.729	.010	-1.653 n.s.

n.s.有意差なし *p<.05 **p<.01

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.4 同じ平均顔画像に対する日中男性、日中女性の比較

各項目について日中の男性間の感じ方を t 検定で比較した結果(表 2-3-5)、日本キャラの平均顔の「かわいさ」について、日中男性間に差があり ($t(458)=3.783, p<.01$)、日本の男性は「ややかわいい」と感じているが、中国の男性は「どちらとも言えない」と感じていることがわかった。「綺麗さ」については日中男性間に差がなく ($t(814)=0.939, n.s.$)、どちらも「やや綺麗」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」については日中男性間に差があり ($t(814)=-6.344, p<.01$)、日本の男性は「非常に子供っぽい」と感じる一方、中国の男性は「やや子供っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」については、日中男性間に差がなく ($t(814)=0.963, n.s.$)、どちらも「あまり好きではない」と感じていることがわかった。

中国キャラの平均顔の「かわいさ」については、日中男性間に差がなく ($t(448)=0.740, n.s.$)、どちらも「ややかわいい」と感じていることがわかった。「綺麗さ」についても日中男性間に差がなく ($t(462)=0.939, n.s.$)、どちらも「やや綺麗」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」についても日中男性間に差がなく ($t(472)=-1.192, n.s.$)、どちらも「やや大人っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」についても日中男性間に差がなく ($t(814)=-1.580, n.s.$)、どちらも「やや好き」と感じていることがわかった。

表 2-3-5 同じ平均顔画像に対する日中男性の比較

		男性							
		日本				中国			
	質問	N	平均	SD	N	平均	SD	F値	t値
日本キャラ の平均顔	かわいさ	253	3.202	.988	563	2.924	.927	.221	3.783 **
	綺麗さ		3.178	.900		3.119	.792	.014	.939 n.s
	大人っぽさ		1.866	.553		2.195	.738	.000	-6.344 **
	全体イメージ		2.798	.995		2.732	.872	.011	.963 n.s
中国キャラ の平均顔	かわいさ	253	3.261	.873	563	3.213	.798	.084	.740 n.s
	綺麗さ		3.632	.787		3.577	.746	.297	.939 n.s
	大人っぽさ		3.328	.819		3.401	.794	.543	-1.192 n.s
	全体イメージ		3.071	.900		3.171	.797	.020	-1.580 n.s

n.s.有意差なし ** $p<.01$

注：網掛け数字は、平均値が有意に大きいもの

各項目について日中女性間の感じ方の違いを t 検定で比較した結果(表 2-3-6)、日本キャラの平均顔の「かわいさ」については日中女性に差があり ($t(1,847)=7.213, p<.01$)、日本の女性は「ややかわいい」と感じる一方で、中国の女性は「あまりかわいくない」と感じていることがわかった。「綺麗さ」についても日中女性間に差があり ($t(635)=2.883, p<.01$)、日本の女性は「やや綺麗」と感じる一方で、中国の女性は「どちらとも言えない」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」についても日中女性間に差があり ($t(842)=-6.808, p<.01$)、日本の女性は「非常に子供っぽい」と感じる一方で、中国の女性は「やや子供っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」についても日中女性に差があるものの ($t(646)=2.822, p<.01$)、どちらも「あまり好きではない」と感じていることがわかった。

中国キャラの平均顔の「かわいさ」については、日中女性間に差はあるが

($t(661)=7.120, p<.01$)、どちらも「ややかわいい」と感じていることがわかった。「綺麗さ」についても日中女性に差はあるが ($t(680)=7.089, p<.01$)、どちらも「やや綺麗」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」についてもやはり日中女性に差があるが ($t(1,847)=3.967, p<.01$)、どちらも「やや大人っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメージ」についても日中女性に差はあるが ($t(598)=3.720, p<.01$)、どちらも「やや好き」と感じていることがわかった。

表 2-3-6 同じ平均顔画像に対する日中女性の比較

		女性							
		日本				中国			
	質問	N	平均	SD	N	平均	SD	F値	t値
日本キャラ の平均顔	かわいさ	447	3.246	.998	1402	2.872	.939	.104	7.213 **
	綺麗さ		3.103	.945		2.961	.752	.000	2.883 **
	大人っぽさ		1.868	.626		2.108	.711	.001	-6.808 **
	全体イメージ		2.647	.976		2.503	.798	.000	2.822 **
中国キャラ の平均顔	かわいさ	447	3.573	.899	1402	3.237	.761	.000	7.120 **
	綺麗さ		3.928	.785		3.634	.691	.001	7.089 **
	大人っぽさ		3.642	.770		3.482	.732	.183	3.967 **
	全体イメージ		3.300	1.019		3.106	.729	.000	3.720 **

** $p<.01$

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.5 日中読者から見る「かわいいキャラクター」の重要構成要素

日本読者が「かわいいキャラクター」を判断する際に最も重視する要素を調べるため、「顔」「髪型」「頭身」「ファッション」「性格」「性格を除く背景設定」「その他（自由記述）」の要素を提示し、最も重視する要素にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 714 人のうち、「顔」を選んだ人は 346 人、「髪型」を選んだ人は 49 人、「頭身」を選んだ人は 23 人、「ファッション」を選んだ人は 21 人、「性格」を選んだ人は 205 人、「性格を除く背景設定」を選んだ人は 14 人、「その他（自由記述）」を選んだ人は 56 人という回答が得た。「その他（自由記述）」の回答に、個人の意見が書かれているため、分析する際に「その他（自由記述）」の項目を除いた。それ以外の回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(5)=849.368, p<.01$) (表 2-3-7) そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「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、「顔」が「かわいいキャラクター」を判断する際に最も重視される要素であることが明らかになった (表 2-3-8)。

表 2-3-7 クロス集計表 (キャラクターの要素 (日本))

キャラクターの要素	実測値	期待値	残差
1 顔	346	109.67	236.33
2 髪型	49	109.67	-60.67
3 頭身	23	109.67	-86.67
4 ファッション	21	109.67	-88.67
5 性格	205	109.67	95.33
6 性格を除く背景設定	14	109.67	-95.67
合計	658	658.00	0.00

表 2-3-8 ライオンの名義水準を用いた多重比較 (キャラクターの要素 (日本))

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.89	* $p < .0002$	0.0083
1 > 3	16.76	* $p < .0002$	0.0056
1 > 4	16.91	* $p < .0002$	0.0042
1 > 5	5.96	* $p < .0002$	0.0167
1 > 6	17.45	* $p < .0002$	0.0033
2 > 3	2.95	* $p = .0032$	0.0167
2 > 4	3.23	* $p = .0012$	0.0083
2 < 5	9.73	* $p < .0002$	0.0167
2 > 6	4.28	* $p < .0002$	0.0056
3 = 4	.15	ns $p > .05$	0.0167
3 < 5	11.99	* $p < .0002$	0.0083
3 = 6	1.32	ns $p > .05$	0.0083
4 < 5	12.17	* $p < .0002$	0.0056
4 = 6	1.01	ns $p > .05$	0.0167
5 > 6	12.84	* $p < .0002$	0.0042

有意水準 $\alpha = .05$

中国の場合も同様に、「顔」「髪型」「頭身」「ファッション」「性格」「性格を除く背景設定」の要素を提示し、最も重視する要素にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 1,983 のうち、「顔」を選んだ人は 506 人、「髪型」を選んだ人は 166 人、「頭身」を選んだ人は 116 人、「ファッション」を選んだ人は 118 人、「性格」を選んだ人は 936 人、「性格を除く背景設定」を選んだ人は 141 人という回答が得た。この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(5)=1668.888, p < .01$) (表 2-3-9)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライオンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「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、「性格」が「かわいいキャラクター」を判断する際に最も重視される要素であることが明らかになった (表 2-3-10)。

表 2-3-9 クロス集計表 (キャラクターの要素 (中国))

キャラクターの要素	実測値	期待値	残差
1 顔	506	330.5	175.5
2 髪型	166	330.5	-164.5
3 頭身	116	330.5	-214.5
4 ファッション	118	330.5	-212.5
5 性格	936	330.5	605.5
6 性格を除く背景設定	141	330.5	-189.5
合計	1983	1983.0	0.0

表 2-3-10 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (キャラクターの要素 (中国))

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	13.08	* $p < .0002$.0167
1 > 3	15.60	* $p < .0002$.0042
1 > 4	15.49	* $p < .0002$.0056
1 < 5	11.30	* $p < .0002$.0167
1 > 6	14.31	* $p < .0002$.0083
2 > 3	2.92	* $p = .0036$.0056
2 > 4	2.79	* $p = .0052$.0083
2 < 5	23.17	* $p < .0002$.0083
2 = 6	1.37	ns $p > .05$.0167
3 = 4	.07	ns $p > .05$.0167
3 < 5	25.25	* $p < .0002$.0033
3 = 6	1.50	ns $p > .05$.0083
4 < 5	25.17	* $p < .0002$.0042
4 = 6	1.37	ns $p > .05$.0167
5 > 6	24.19	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

また、 χ^2 検定 (独立性の検定) を用いて日本と中国における「かわいいキャラクター」の構成要素について比較した結果、日本と中国の人数の間には極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(5) = 175.409, p < .01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、日本と中国の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.258)。この結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「顔」に対しては日本の方が有意に重視し、「頭身」「ファッション」「性格」「性格を除く背景設定」に対しては中国の方が有意に重視することがわかった (表 2-3-11)。

表 2-3-11 日中における「かわいいキャラクター」の構成要素の残差分析

		顔	髪型	頭身	ファッション	性格	性格を除く背景設定
日本	実測値	346	49	23	21	205	14
	期待値	212	54	35	35	284	39
	調整済み残差	13	-.751	-2	-3	-7	-5
	検定結果	**	ns	*	**	**	**
中国	実測値	506	166	116	118	936	141
	期待値	640	161	104	104	857	116
	調整済み残差	-13	.751	2	3	7	5
	検定結果	**	ns	*	**	**	**

n.s. 有意差なし * $p < .05$ ** $p < .01$

4 考察

4.1 平均顔画像の比較

3.1 節の日中の比較により、日本キャラの平均顔について、「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージ」の4項目には、いずれも有意差があることがわかった。「かわいさ」については、日本人は全体的に「ややかわいい」と感じ、中国人は「あまりかわいくない」と感じていることがわかった。「綺麗さ」については、日本人は全体的に「やや綺麗」と感じ、中国人は「どちらとも言えない」と感じていることがわかった。「大人っぽさ」と「全体イメージ」については、日中間に差があるが、全体的に「子供っぽい」「あまり好きではない」と感じていることがわかった。以上の結果から、仮説(1)「日本のキャラクターの平均顔は日本の読者に「かわいい」「子供っぽい」印象を与えているのではないか」が正しいことが明らかになった。

中国キャラの平均顔について、「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージ」の4項目に、いずれも有意差のある結果が導かれた。しかし、日本人と中国人は双方とも「ややかわいい」「やや綺麗」「やや大人っぽい」「やや好き」と感じ、いずれも日本人の方が、これらについてより強く感じていることがわかった。以上の結果から、仮説(2)「中国のキャラクターの平均顔は中国の読者に「綺麗」、かつ「大人っぽい」印象を与えているのではないか」が正しいことが明らかになった。「かわいさ」「綺麗さ」については、すべての項目において日中間に有意差があるため、仮説(5)「「かわいさ」「綺麗さ」に関するすべての項目には、日中間の差がないのではないか」が成立しないことがわかった。

日本キャラの平均顔の「かわいさ」に関して、日本人がより日本キャラの平均顔を「かわいい」と感じる理由は、現代日本のキャラクター全体に「かわいい」という印象が見受けられ、日本人は「かわいいキャラクター」を見慣れているからではないかと推測される。日本人は日本キャラの平均顔を「やや綺麗」と感じ、中国人は「どちらとも言えない」と感じる理由については、今回の調査の結果では明らかにできなかったため、今後の課題としたい。

中国キャラの平均顔については、「かわいさ」「綺麗さ」に日中間の有意差がありながら、あまり違いのない感じ方が示されていた。この原因は、今回得られた質問紙調査の有効回

答数が、日本では714、中国では1,983と大きかったからではなかろうか。データ数が大きいほど、有意確率が小さくなる性質があるため、これが今回の結果に有意差が出た理由だと考えられる。

3.2節の「国別被調査者による平均顔画像の比較」により、日本人、中国人を問わず、日中の平均顔に差があると感じていることがわかった。また、「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージ」のいずれも中国キャラの平均顔の方が評価が高いことが明らかになった。したがって、仮説(3)「日本キャラクターの「平均顔」の方が、より日本人に好まれているのではないか」が成り立たなくなった。その一方で、仮説(4)「中国キャラクターの「平均顔」の方が、より中国人に好まれているのではないか」は正しいことが明らかになった。

中国キャラの平均顔の評価が高かったのは、使用されたキャラクターがカラーであったため、合成された平均顔も着色されていたことが理由として考えられる。大倉(2017, p.18)の実験により、「色については寒色系より暖色系がかわいい」という結論が得られている。本実験で採用した日本キャラの平均顔は白黒であり、中国キャラの平均顔は暖色系であった。これが中国キャラの平均顔の方がより「かわいい」と評価される要因になったものとも考えられる。

また、全体から見ると、中国キャラの平均顔画像の髪や顔の部分には乱雑な線がなく、綺麗にまとまっている。さらに日本キャラの平均顔の方には髪の毛のラインが目立ち、雑然としている。これは日本のキャラクターの方が外見のばらつきが大きいのに対し、中国のキャラクターはより相似的であるため、平均顔に合成された際に以上の差異をもたらしたものと考えられる。

日中キャラクターの違いを生んだ他の原因として、日本マンガのキャラクターは白黒で表現されることが多く、髪の色も黒、白、灰色(網トーンで表現されることが多い)の3パターンでしか表現できないため、平均顔に合成された際に髪の毛のラインがより目立つようになったことが挙げられる。

それに対し中国マンガはキャラクターがカラーで表現されることが多く、髪に様々な色が使用されているため、平均顔に合成された際に色も平均化され、中間色の茶色になりがちである。そのため、全体的に乱雑感のないキャラクターに統一されたものと考えられる。

また、日中平均顔の形や輪郭は酷似しているが、顔の縦サイズに関しては、中国キャラの平均顔の方が日本キャラの平均顔に比べて顎が長い。眉毛も中国キャラの方が長く、より下に位置している。目は、日本の方がより縦に長く、丸っぽい。それに対し、中国キャラの目は横に細長くなっている。これらが、中国キャラの平均顔の方がより綺麗で、かつ大人っぽいと感じられた理由ではなかろうか。

最後に、中国のweiboで質問紙調査を実施した際に、「日本キャラの平均顔が怖い」といったコメントが多く寄せられた。その理由として、日本キャラの平均顔の髪が乱雑であること以外に、合成された平均顔に目のハイライトがなく、近年のマンガやアニメに頻繁に登場した「精神的に病んでいる」キャラクター(いわゆる「ヤンデレ」という存在)を連想させてしまったことが考えられる。このようなキャラクターは、異常な行動を起こす際に、目に描かれていたハイライトが消えることが「異常」のサインとなり、その先に悲劇的な展開が続くものが多い。これが読者に怖い印象を与えた可能性もある。以上の4点

が日本キャラの平均顔に低い評価をもたらす原因であったと考えられる。

4.2 男女別の比較

3.3 節の同じ画像に対して両国の男女別の回答を比較した結果、日本キャラの平均顔に対する日本人男女間の感じ方には、すべての項目において差がないことがわかった。日本人の男女は双方とも同じように「ややかわいい」「やや綺麗」「やや子供っぽい」「あまり好きではない」との印象を受けていることがわかった。

また、中国キャラの平均顔についての日本人の感じ方には、すべての項目において男女差があることがわかった。男女とも「ややかわいい」「やや綺麗」「やや大人っぽい」「やや好き」と感じながら、これらの項目については、女性の方がより強く感じていることがわかった。

中国では、日本キャラの平均顔については、「かわいさ」以外の項目で男女差があることがわかった。「かわいさ」については、男女とも「どちらとも言えない」と感じている。「綺麗さ」については、男性は「やや綺麗」と感じながら、女性は「どちらとも言えない」と感じていることがわかった。また「大人っぽさ」「全体イメージ」の項目に男女差がありながら、どちらも「やや子供っぽい」「あまり好きではない」と感じることもわかった。

中国キャラの平均顔に対する中国人男女間の感じ方には、「大人っぽさ」の項目以外に差がなく、中国人の男女は双方とも「ややかわいい」「やや綺麗」「やや好き」と感じるようになった。「大人っぽさ」に有意差がありながら、男女とも「やや大人っぽい」と感じることもわかった。

以上の結果から、仮説(6)「両国とも男女間のキャラクターの好みに差があるのではないか」の一部が正しいことがわかった。基本的に自国キャラの平均顔に対して、男女の評価が一致し、他国キャラの平均顔に対して、男女の評価が一致していない。また他国キャラの平均顔が見慣れない絵柄の顔の平均化したものであるため、男女の評価に差があることが予測された。さらに自国キャラの平均顔に対し、男女差がない理由として、自国キャラの平均顔は見慣れた絵柄の顔の平均化したものであったため、違和感なく受け入れられたことが考えられる。

3.4 節の同じ画像に対する日中男性、日中女性の回答を比較した結果、日本キャラの平均顔に対する日中男性の感じ方には、「かわいさ」「大人っぽさ」の項目において差があることがわかった。日本男性は「ややかわいい」「非常に子供っぽい」と感じる一方で、中国男性は「どちらとも言えない」「やや子供っぽい」と感じていることがわかった。「綺麗さ」「全体イメージ」の項目において日中の男性に差がなく、双方とも「やや綺麗」「あまり好きではない」と感じていることがわかった。

中国キャラの平均顔に対し、いずれの項目においても日中男性に差がなく、双方とも「ややかわいい」「やや綺麗」「やや大人っぽい」「やや好き」と評価している。

日中の女性間では、日本キャラの平均顔に対し、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」「大人っぽさ」の項目について、日本女性は「ややかわいい」「やや綺麗」「非常に子供っぽい」と感じることにに対し、中国女性は「あまりかわいくない」「どちらとも言えない」「やや子供っぽい」と感じていることがわかった。「全体イメ

ージ]について、日中女性双方とも「あまり好きではない」と感じながら、中国の女性はより好まないことがわかった。

中国キャラの平均顔に対し、日中女性はすべての項目において差がありながら、双方とも「ややかわいい」「やや綺麗」「やや大人っぽい」「やや好き」と感じていることがわかった。これらの項目については、いずれも日本女性の方がより強く感じていた。全体として、中国女性の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いことが明らかになった。これは日中全般の比較結果と一致している。本調査の集計結果により、中国回答者 1,983 名のうち、1,402 名が女性である。女性が大きな割合を占めているため、全体の調査結果に大きな影響が出たものと推測された。

4.3 「かわいいキャラクター」の構成要素の比較

3.5 節の結果により、「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、「性格」が次に重視することがわかった。中国読者の場合は正反対であり、「性格」を最も重視し、「顔」が次に重視することがわかった。また、「髪型」の項目に対して、日本と中国の差がなく、同程度重視することがわかった。残差分析の結果により、日本読者が中国読者より「顔」を重視し、中国読者が日本読者より「性格」を重視する結果を得た。以上の結果により、仮説 (7) 「両国の読者が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、「顔」を一番重視するのではないか」が成立しないことがわかった。これは両国のマンガに関する文化的環境による違いだと考えられる。日本のマンガは 1980 年代から中国に輸入され、1990 年代に入ってから徐々に種類を増してきた (陈, 2015)。それまでに、中国では連環画や文字がメインになる本が主流であった。一般的に、連環画は一コマの絵と、その下にある文章から構成され、一コマと一コマの絵は連続せず、挿絵のような存在である。読者は文章と絵を読み、キャラクターが次に起こす行動を想像し、脳内で補完することがほとんどである。文字がメインになる本も同様である。このような環境で育った読者は、ストーリーとキャラクターの性格を自然に結びつけ、キャラクターの性格を重視するようになった。日本のマンガが中国へ輸入してから、中国におけるマンガの形式は変化し、連続の画面で表現するようになり、読者も徐々にキャラクターの顔を重視するようになった。その反面、日本マンガの場合、キャラクターの視覚要素を用いた表現の歴史がより長いことが、日本読者が「顔」を最も重視する理由であると推測される。

4.4 研究 1 における問題点

ここで本研究の問題点をいくつか取り上げたい。まず、今回比較された平均顔画像は「平均顔合成ツール」を用いて制作したものをそのまま使用したため、日本キャラの平均顔画像が白黒に、中国キャラの平均顔画像がカラーになった。この色の違いが調査結果に影響した可能性があるため、今後の実験ではカラーの画像をグレースケール化した後に使用することを心懸けたい。この他に、本研究は「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージ」の限られた 4 項目に注目し、質問紙調査を実施した。SNS で回答を呼びかけた際に、中国の weibo では「画像が怖い」というコメントが多く寄せられた。このコメントに代表

されるように、この二つの画像に対しては、限られた回答項目以外の他の印象もありうるため、今後は形容詞対を使用した印象評定法を試してみたい。

今後の課題として、日本人が日本キャラの平均顔に「やや綺麗」と感じる理由は今回の調査結果によって考察できなかったため、今後の課題としたい。考察によって、ある程度明らかになった平均顔が「怖い」印象をもたらした原因をさらに探求し、解明したい。

5 まとめ

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に、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項目に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、日本人が中国キャラの平均顔に対する評価がより高く、中国人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りながら、方向性は一致している。

(2) 国によらず、中国キャラの平均顔に対する印象が「よりかわいい」「より綺麗」「より大人っぽい」「より好まれる」と評価されたことがわかった。

(3) 自国キャラの平均顔に対し男女の評価が一致する一方、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ことがほとんどである。

(4) 中国女性の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い。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、以下の結論に至った。

(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

1 問題提起と目的

研究 1 で触れたように、マンガやアニメに登場する「かわいいキャラクター」の外面的特徴は相対的に大きな頭、下方にある大きな目、ふっくらふくらんだ頬、太く短い手足などがある(工藤, 2015)。また、人々は「かわいいキャラクター」のような「かわいい」ものを見ると、守ってあげたい、愛すべきなどの感情が湧き起こることも多くの研究者から指摘されていた。

田村セツコのインタビュー(青柳, 2014)や手塚治虫(手塚, 1978)の自著では、「かわいいキャラクター」を描く際に注意する点に言及されていたが、マンガにおける「かわいいキャラクター」を系統的に分析した研究は多くない。マンガ家は「かわいいキャラクター」を創作する際に、キャラクターの「かわいさ」をマンガの中にどのように表現し、どのような点に注意しているのか、またマンガとイラスト(一枚絵のイラスト)では、「かわいさ」を表現するにあたって着目点に相違があるのか否かなどの問題を対象にした研究は見当たらなかった。

そこで本研究は「かわいいキャラクター」を創作するマンガ家を対象とし、以下の三つの問題を出発点として研究を行った。なお、ここで表記される「マンガ」は、すべて「ストーリーマンガ」を指している。

まず創作を始めるきっかけについて、「「かわいいキャラクター」を創作するマンガ家はキャラクターの「かわいさ」を意識しながら描いたか否か」、「どのようなきっかけで「かわいいキャラクター」を描き始めたのか」、「それぞれのマンガ家の作品の中で、どのような「かわいいキャラクター」が最も多いのか」などを問題 1 とする。

次に、「「かわいいキャラクター」のデザインについて、マンガ家はどのような順番で「かわいいキャラクター」をデザインするのか」、「デザインする際にどのようなところに注意するのか」、「マンガの場合、キャラクターの外面的要素と内面的要素、どちらがキャラクターの「かわいさ」により大きく影響していると考えているか」、「マンガの中に、キャラクターの「かわいさ」をどのように表現したのか」を問題 2 とする。

最後に、読者の反応やイラストとの異同について、「マンガ家自身と作品の読者が抱く「かわいいキャラクター」像に差異が生じたことがあるか」、「「かわいいキャラクター」の創作に際して、マンガ(ストーリーマンガ)とイラストの間に異同があるのか」、「「かわいいキャラクター」を描く要領があるのか、マンガ家自身のキャラクターのほかに、どのようなキャラクターに「かわいさ」を感じるか」などを問題 3 とする。

マンガ家へのインタビューを通じて以上の問題を解明し、マンガ創作者から見る「かわいいキャラクター」とはどのようなものかを突き止めることを本研究の目的とする。

2 方法

本研究は、質的研究の方法として知られる半構造化面接法を用い、「かわいいキャラクター」の登場するマンガを描くプロマンガ家（新人マンガ家を含む）がキャラクター作りの際、どのような点に注意しているかを調べたものである。半構造化面接法とは、事前設定された質問項目を聞きながら、被面接者の回答に応じてさらに詳しく尋ねるインタビュー方法の一つである（西條, 2007）。この手法では、多少の逸脱が許されることにより、調査内容が深まることが期待されている。半構造化面接法で得られた録音データは、文字起こしによってテキストデータに変換し、これを計量テキスト分析ソフト KH Coder を用いて分析する。また、それぞれの被面接者の経歴に合わせて、質問項目の深化を試みた。

2.1 調査対象

インタビューを行ったマンガ家は以下の6名である。

青木俊直：男性、1960年8月18日生まれ、現在60歳（2020年12月3日確認）。1990年代から放送された子供向けの人気テレビ番組「ウゴウゴルーガ」（フジテレビ系）、「なんでもQ」シリーズ、「おかあさんといっしょ」（NHK教育テレビ）、「みんなのうた」（NHK総合テレビ）などのキャラクターデザインやアニメーションを創作し、1997年に出版された「ポケモンえほん」シリーズの一部作画を担当した。現在もマンガやゲーム、アニメ、映画のキャラクターデザインなどの様々な領域で活躍している。青木は2014年に個人マンガ短編集『レイルオブライフ-青木俊直短編集-』（マッグガーデン出版）が出版され、2017年にアニメーション映画「きみの声をとどけたい」のキャラクター原案を担当、同年に長編マンガ作品『ripple』（KADOKAWA）が出版された。さらに、2018年にはアニメ作品「ひそねとまそたん」のキャラクターデザインを担当し、同年、同じシリーズの公式マンガ『ひそねとまそたん 名緒のそら』を執筆した。また、同年にはNintendo Switch用ソフト「がるメタル!」のマンガとキャラクターのイラストを制作している。他にもオリジナル創作型同人誌即売会「コミティア」などの同人誌即売会に積極的に参加し、個展も定期的に開催しており、かわいいゆるキャラやピュアな少女キャラクターを得意とするマンガ家としても知られている。青木は紙メディアと電子メディアの両方に携わった経験があるが、現在は電子メディアでの活動が中心になっている。

カメントツ：男性、1986年8月18日生まれ、現在34歳（2020年12月3日確認）。2014年に「漫画 on Web」というマンガネーム大賞の「第6回ネーム大賞」で準入選したのをきっかけにマンガ家としての活動をはじめ、エッセイマンガ、Webマンガを中心に活躍している。2017年にマンガ家や印刷所などの取材をテーマにしたルポマンガ『カメントツの漫画ならず道』を出版し、また同年に友人を元気付けるために描いたマンガ「こぐまのケーキ屋さん」をTwitterで発表してから人気を集め、大きな話題となった。本作は速やかに書籍化され、現在でも続篇が出版されている。カメントツも紙メディアと電子メディア両方に携わったマンガ家ではあるが、現在は主に電子メディアで活動している。かわいい動物系キャラクターを得意とし、心温まるマンガのエピソードが人気を集めている。

こげどんぼ*：女性、2月27日生まれ。2000年代に株式会社ブロッコリーのキャラクタ

一企画「デ・ジ・キャラット」のキャラクターデザインを担当して高い人気を集め、世間に広く知られるようになった。1996年に苔山とんぼ名義で投稿した「花丸忍法帳」が『コミックぽっけ』に掲載され、マンガ家としてデビューした後、1998年にキャラクターグッズを中心としたホビーショップゲーマーズで配布されている「FromGamers」で4コママンガ「げまげま」の連載を開始した。その後、「ぴたテン」「かみちゃまかりん」「亡き少女の為のパヴァーヌ」「どきどき!たまタン」など、多数の少女マンガを創作した。その中には「ぴたテン」(2002)年にアニメ化され、「かみちゃまかりん」(2007)のようにアニメ化された作品もある。他には自分の結婚生活に関するエッセイマンガ「ヨメさんは萌え漫画家」のほかアニメとゲームのキャラクターデザインも多数担当した経験を持つ。こげどんぼ*は主に紙メディアで活動するマンガ家であり、2000年代初頭を代表するかわいくて華麗な作風の持主で、男女問わず高い人気を得ている。

都森れん：女性、1996年10月11日生まれ、現在24歳(2020年12月3日確認)。2018年、「ハルタ」に読み切りマンガ「ようこそプリユネル5号館へ！」が掲載され、新人マンガ家としてデビューした後、2019年10月より同誌で女の子同士がストリートファイトするマンガ「LADYARTI(レディー・アーティ)」の連載を開始した。都森は主に紙メディアで活動するマンガ家であり、作風として、メルヘンタッチのかわいい少女キャラクターを得意としている。

ミウラタダヒロ：男性、1983年2月5日生まれ、現在37歳(2020年12月3日確認)。2011年に「ジャンプNEXT!」で「ふぁみドル!」(原作：坂本次郎)を発表し、マンガ家デビューした。2012年に「週刊少年ジャンプ」で「恋染紅葉」(原作：坂本次郎)を連載し、2016年からは同誌でかわいい女の子が登場するラブコメディマンガ「ゆらぎ荘の幽奈さん」を連載した。「ゆらぎ荘の幽奈さん」は2018年にアニメ化され、PlayStation4用ゲームソフトも発売された。ミウラタダヒロは紙メディアでメインに活動し、かわいくて色気な女の子キャラクターが得意するマンガ家として広く知られている。

山本サトシ：男性、1965年12月17日生まれ、現在53歳(2020年12月3日確認)。1993年に「週刊少年サンデー」掲載の「鬼面戦士」によってデビューし、1998年には同誌で「風の伝承者」を連載した。2001年から世界中で人気を集めた「ポケットモンスター」のマンガ化作品「ポケットモンスターSPECIAL」の作画担当として活躍している。山本は主に紙メディアで活動しているマンガ家であり、人間や動物系のキャラクターを魅力的に描くのが特徴である。

以上6名のマンガ家は「かわいいキャラクター」に関して、それぞれのマンガジャンルや「かわいいキャラクター」に関する得意分野が異なっており、自らの「かわいいキャラクター」に対する理解や作風にも相違がある。その中で、青木は主に電子メディアで活躍し、ピュアなかわいい少女キャラクターが人気を集めている。同様に電子メディアで活躍しているカメントツは代表作の「こぐまのケーキ屋さん」に登場するこぐまのかわいさがTwitterで非常に注目されている。とりわけ2000年代初頭の萌え文化の第一人者とも言えるこげどんぼ*が創作したかわいいキャラクターは、男女問わず高い人気を得ている。都森は現代に流行しているジャンルの一つであるメルヘンチックなかわいい少女を得意とし、「週刊少年ジャンプ」で長年連載する経験を持つミウラタダヒロは、色気のあるかわいい美少女キャラクターを得意としている。山本は、かわいいキャラクターで世界一有名な「ポ

ケットモンスター」シリーズのマンガ作者である。本研究の対象とするマンガ家は、それぞれの得意分野が異なるにもかかわらず、各分野で一定の業績を積み上げてきたマンガ家である。そのため、現役の（あるいは現場で働いた経験のある）マンガ家のインタビューは本研究に対して非常に重要であり、価値があると判断した。さらに、インタビューを通じて、6名のマンガ家が「かわいいキャラクター」を創作する際に各自が念頭に置く共通点と相違点を確認することで、「かわいいキャラクター」への全体像がより明確になり、「かわいいキャラクター」の創作方法論がより明らかになることが期待された。

2.2 調査方法

調査方法は半構造化面接法（インタビュー）を採用した。インタビューは2019年4月から6月にかけて実施され、被面接者の承諾を得て、録音可能な静かな場所で行った。ミウラタダヒロ以外の5名マンガ家はそれぞれ1回、30分から60分の半構造化面接を実施し、録音を行った。ミウラタダヒロのみ、被面接者の都合により、電子メールで質問項目を送付して回答を求める方法を使った。

2.3 質問構成

インタビューの質問構成は以下の通りである。「(1) マンガを描く際に、「かわいいキャラクター」を意識的にデザインしたことの有無、(2) 最初に「かわいいキャラクター」をデザインした時期とそのきっかけ、(3) デザインした「かわいいキャラクター」のタイプ、(4) マンガの「かわいいキャラクター」をデザインする手順、(5) キャラクターをかわいくデザインするために注意するところ、(6) マンガにおけるキャラクターの「かわいさ」に大きく影響する要素、(7) マンガにおけるキャラクターのかわいさについての表現、(8) 自分がデザインしたキャラクターについて、自分が思う「かわいいところ」と読者が思う「かわいいところ」が異なる場合の有無とその内容、(9) マンガとイラストにおいて、「かわいい」キャラクターを創作する際の両者の違いの有無とその理由、(10) 「かわいいキャラクター」を描くコツ、(11) 自分のキャラクター以外に一番「かわいい」と思う既存のキャラクター」の全11問であった。半構造化面接法の内容は巻末の資料4～5に掲載している。

2.4 分析手順

分析手順として、まずインタビューで得られた録音データの文字起こしを行い、テキストデータに変換した。次に質問項目ごとにそれぞれの被面接者の回答を整理し、テキストファイルにまとめた。

分析ソフトはテキスト型（文章型）データを統計的に分析するためのフリーソフトウェアである「KHCoder3」を使用した。本ソフトはアンケートの自由記述・インタビュー記録・新聞記事など、様々な社会調査データを分析するために幅広く使用されている（樋口、2001）。KHCoderはインタビューに頻繁に出現する語を自動的に抽出し、計量的に分析す

る機能を持っている。

本インタビューにおいては、異なる作風を持つマンガ家たちが「かわいいキャラクター」を創作する際に、注意しているところやそれぞれのマンガ家が考える「キャラクター」のかわいさに影響する要素などの共通点の有無を確認するため、テキストデータの全体像を把握する必要があった。そこで本研究では主に KH Coder の共起ネットワーク機能を使用して分析を行った。

共起ネットワークとは、出現パターンが相似した（共起の強度が強い）語を線で結んだネットワークのことである。強い共起がある語同士が太い線で結ばれ、抽出語数が多いほど大きい円で描画される。

共起ネットワークでは語と語が離れている場合があるが、これはネットワークを見やすくするための配置方法が使用されているためである。共起の強弱は距離の遠近ではなく、語と語の間に線の有無と太さによって表されている（樋口，2014）。

また、マンガ家たちの「かわいいキャラクター」を創作する際の諸問題に対する相違点を確認するため、上記の共起ネットワーク以外に、質問項目ごとにそれぞれのマンガ家によるインタビュー内容のテキスト分析も行う。

本研究ではインタビューで得られたテキストファイルを KH Coder を使って質問ごとに共起ネットワークを描画し、創作者から見る「かわいいキャラクター」の共通点を見出すことを試みた。さらにマンガ家の個別分析を行い、創作者の視点による「かわいいキャラクター」の相違点についても探求した。

3 結果

3.1 創作を始めるきっかけ

(1) 質問1：マンガを描く際に、「かわいいキャラクター」を意識的にデザインした経験の有無

質問1の回答では、総抽出語数は650であった。感動詞抜きで語の最小出現数が2以上、順位30位以内の単語の出現頻度は表3-3-1になる。使用頻度の高い言葉として「かわいい」(10回)、「思う」(8回)、「描く」(8回)、「意識」(6回)、「好き」(5回)などが表示された。

表3-3-1 マンガを描く際に「かわいいキャラクター」を意識的にデザインしたことの有無

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	かわいい	10	8	目	4	15	顔	2
2	思う	8	9	結構	3	16	基本	2
3	描く	8	10	言う	3	17	受ける	2
4	意識	6	11	女性	3	18	女の子	2
5	好き	5	12	人間	3	19	媚びる	2
6	自分	5	13	下心	2			
7	大きい	5	14	感じ	2			

(注) 強制抽出語：「かわいい」

語の最小出現数を2に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図3-3-1に

示した。

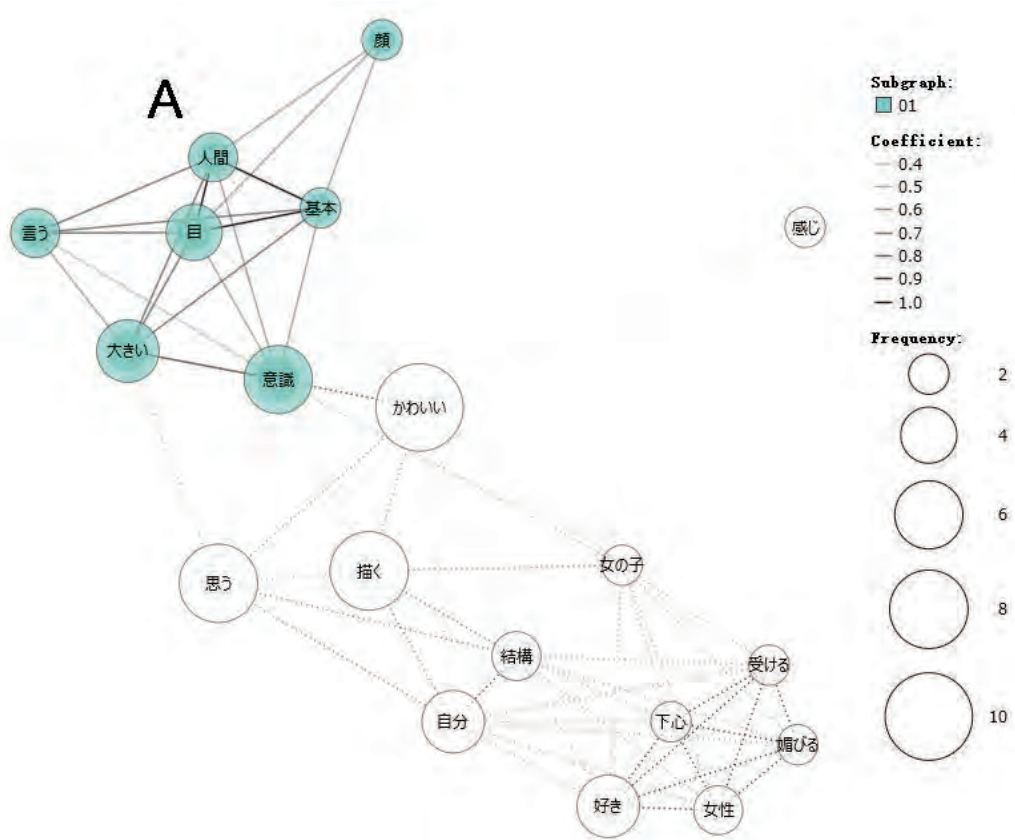


図 3-3-1 マンガを描く際に「かわいいキャラクター」を意識的にデザインしたことの有無

左上に描画されたネットワークのパート A では、「顔」「人間」「基本」「目」「大きい」「意識」「言う」の共起が強い。その中で、「意識」が含まれている文の一部を以下に抽出する。

「人間がかわいいと思うもの、かわいいと思う表情というものを意識しています」(コメントツ)

「結論から言うと、かわいいものを意識すると同時にかわいすぎないように意識してます」(コメントツ)

「まあ元々かわいい女の子っていうか、お洋服とか、そういうのが好きだったので、まあ、あの、かわいいの描こうと思って、あとは自分の好みで描こうと思って、こうなったんですけども、うん、意識したことがあるかという、あるようなないような…まあ一応あるだろうなあと思うんですけども」(こげどんぼ*)

「描いているマンガの売りが、かわいい女の子のお色気ですので、常に意識しています」(ミウラタダヒロ)

また、「意識」という言葉を使用していなかったが、青木と都森からも肯定的な回答を得た。

以上の通り、被面接者の全員が「かわいいキャラクター」を意識的にデザインした経験を持つことがわかった。その中でコメントツは「目の大きさ」や「顔」などを意識する上

で、「かわいい」過ぎないように、キャラクターの「かわいさ」のバランスにも注意していると述べている。こげどんぼ*は自分の好みの服装や自分が「かわいい」と思うものを意識して作品の中に入れる作風である。また、こげは「かわいいキャラクター」を創作する際に、読者に「媚びる」ために創作せずことが自分の作品が男女問わずに受けられる原因であるとも述べている。山本はキャラクターの「かわいさ」を意識しているが、現在連載している「ポケットモンスターSPECIAL」(以下「ポケスペ」)の1～9巻の作画を担当した真斗と比較されることが多く、自分が確実に「かわいいキャラクター」を描けたかどうかをためらいながら描き続けている。

(2) 質問2：最初に「かわいいキャラクター」をデザインした時期とそのきっかけ

質問2に関しては、総抽出語数は2,563であった。感動詞抜きでの語の最小出現数が3以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-2にまとめた。使用頻度の高い言葉として、「描く」(36回)、「かわいい」(27回)、「思う」(24回)、「マンガ」(20回)、「女の子」(18回)、「絵」(11回)などがあった。

表3-3-2 最初に「かわいいキャラクター」をデザインした時期とそのきっかけ

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	描く	36	11	キャラ	7	21	好き	5
2	かわいい	27	12	キャラクター	7	22	描ける	5
3	思う	24	13	意識	7	23	あの	4
4	マンガ	20	14	少女マンガ	7	24	ハマる	4
5	女の子	18	15	人	7	25	リン	4
6	絵	11	16	目	7	26	見る	4
7	多分	11	17	ラン	6	27	黒目	4
8	言う	9	18	大きい	6	28	今	4
9	自分	9	19	ミンキーモモ	5	29	歳	4
10	読む	8	20	結構	5	30	飼う	4

(注) 強制抽出語：「かわいい」「ミンキーモモ」「少女マンガ」

語の最小出現数を3に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図3-3-2に示した。

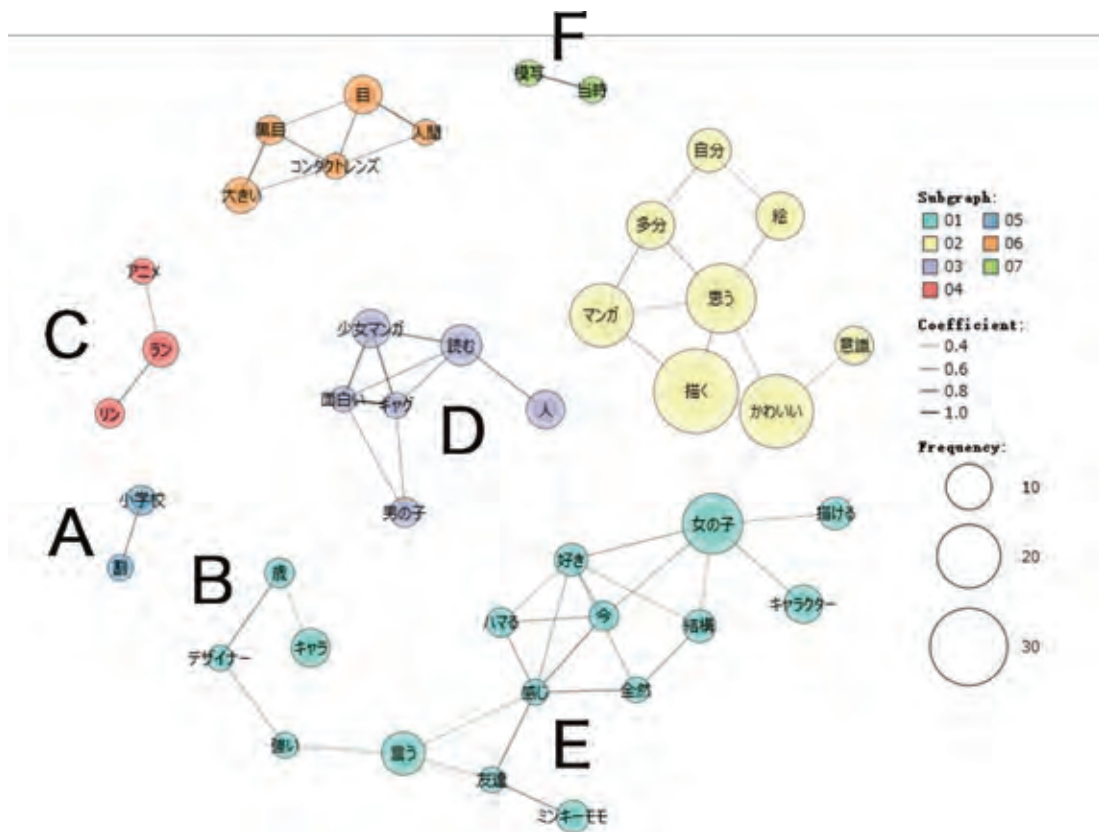


図3-3-2 最初に「かわいいキャラクター」をデザインした時期とそのきっかけ

各マンガ家が「かわいいキャラクター」をデザインした時期について、まず図2のパートAにある「小学校」の言葉に注目してみた。「小学校」に関連する文を確認すると、質問「かわいいキャラクターを描き始める時期」に対する回答に、「小学校の、五年生くらいの時に」（都森れん）や「モコモコしたもんがかわいっていうのは多分小学校の頃から知識があって（後略）」（山本サトシ）などの文があり、被面接者の多くは「かわいいキャラクター」を描き始めたのが小学校に通っていた時期であることがわかった。次に、パートBに「歳」「デザイナー」「キャラ」の語が表記され、インタビューの内容により、コメントはキャラクターデザインの仕事に従事した際に、初めて「かわいいキャラクター」に対する意識が強くなったという記述があった。

また、図2に表示されていないが、こげどんぼ*は4歳5歳くらいから趣味で「かわいい女の子」を描き始めたとのことである。他に、「かわいいキャラクター」を描き始める時期として、青木は中学校であり、ミウラタダヒロは小学二年生の頃であることがわかった。

「デザインしたきっかけ」に対する回答の共起ネットワークの中、左のパートC、中央のパートD、および右下のパートEに注目してみた。

パートCにある「アニメ」「リン」「ラン」は山本によると、日中国交正常化の記念として中国から送られたパンダ「カンカン」「ランラン」と宮崎駿のアニメ「パンダコパンダ」による「パンダブーム」が「かわいいキャラクター」を創作するきっかけになったことを示している。また、高校生になった山本は、当時放送された魔法少女アニメ「魔法のプリンセス ミンキーモモ」の影響を受け、友人の勧めで「ミンキーモモ」の模写を始めた。そ

の他、山本は自分が飼っていた犬の仕草や行動を「かわいい」と思い、そのかわいさを現在連載している「ポケスペ」のポケモンに反映しているという。パート E にある「友達」「ミンキーモモ」やパート F にある「模写」「当時」も山本の回答を反映している。

次に、パート D には「少女マンガ」「面白い」「読む」「ギャグ」が表記されていた。青木によると、「少女マンガ」に登場する「かわいいキャラクター」が、自分が「かわいいキャラクター」を描くきっかけになったとのこと。青木は中学校の時にみなもと太郎のギャグマンガ「ホモホモ7」と出会い、作品の中に登場する「かわいい」女の子キャラクターに感心した。みなもと太郎は、少女マンガを描いた経験もあったため、青木はみなもと太郎の作品を経て少女マンガに辿り着いた。そこで弓月光の作品と出会い、「かわいいキャラクター」について考え始めて、高校生になってから本格的な「かわいいキャラクター」を描き始めることになった。

こげどんぼ*はインタビュー原文で、自分が「かわいいキャラクター」を描いてきた経歴について、次のように述べている。

「もう4歳5歳くらいからかわいい女の子が、あの、好きで、そうやって絵を描いていくものじゃないですか。だんだんだんだん小学生も絵を描いているんですけど、大体中学生くらいの方に、変換点に来て、まあ、あの、男の子のキャラにね、思春期になって、ハマる女の子が結構多いじゃないですか。で、そうすると、もう男の子ばかり描くんで、男の子が得意になって、女の子は昔描いたけど今全然だよねみたいな感じにはなってるんですね」

「私それがなかったもので、ずっと、わりと女の子描き続けちゃったっていうのはありません。」

つまり、こげどんぼ*は4、5歳頃に趣味で始めた「かわいい」女の子を描く行為を現在まで続けていることがわかった。

都森は、小学5年生の時にこげどんぼ*のマンガ作品「かみちゃまかりん」の影響から「かわいいキャラクター」を描き始め、ミウラタダヒロは当時流行した美少女ゲームの影響で「かわいいキャラクター」を描き始めるようになった。

以上の分析から、被面接者のマンガ家は幼年期から少年期に「かわいいキャラクター」を描き始めた例が多く、きっかけとしては、当時流行していたもの（マンガ、アニメ、ゲームなどの作品）の影響によるものがほとんどであった。

(3) 質問3：デザインした「かわいいキャラクター」のタイプ

質問3の回答については、総抽出語数は1,259であった。感動詞抜きでの語の最小出現数が2以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-3に示した。その中で使用頻度の高い言葉として、「思う」(18回)、「かわいい」(10回)、「女の子」(9回)、「多い」(9回)、「描く」(9回)などがあった。

表 3-3-3 デザインした「かわいいキャラクター」のタイプ

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	18	11	大事	4	21	素敵	3
2	かわいい	10	12	意識	3	22	ダイヤ	2
3	女の子	9	13	感じ	3	23	依頼	2
4	多い	9	14	嬉しい	3	24	強い	2
5	描く	9	15	機会	3	25	結構	2
6	キャラクター	7	16	犬	3	26	仕事	2
7	男の子	7	17	見せる	3	27	子	2
8	言う	5	18	好き	3	28	飼う	2
9	印象	4	19	人	3	29	耳	2
10	興味	4	20	全部	3	30	人間	2

(注) 強制抽出語：「かわいい」)

語の最小出現数を 2 に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図 3-3-3 に示した。

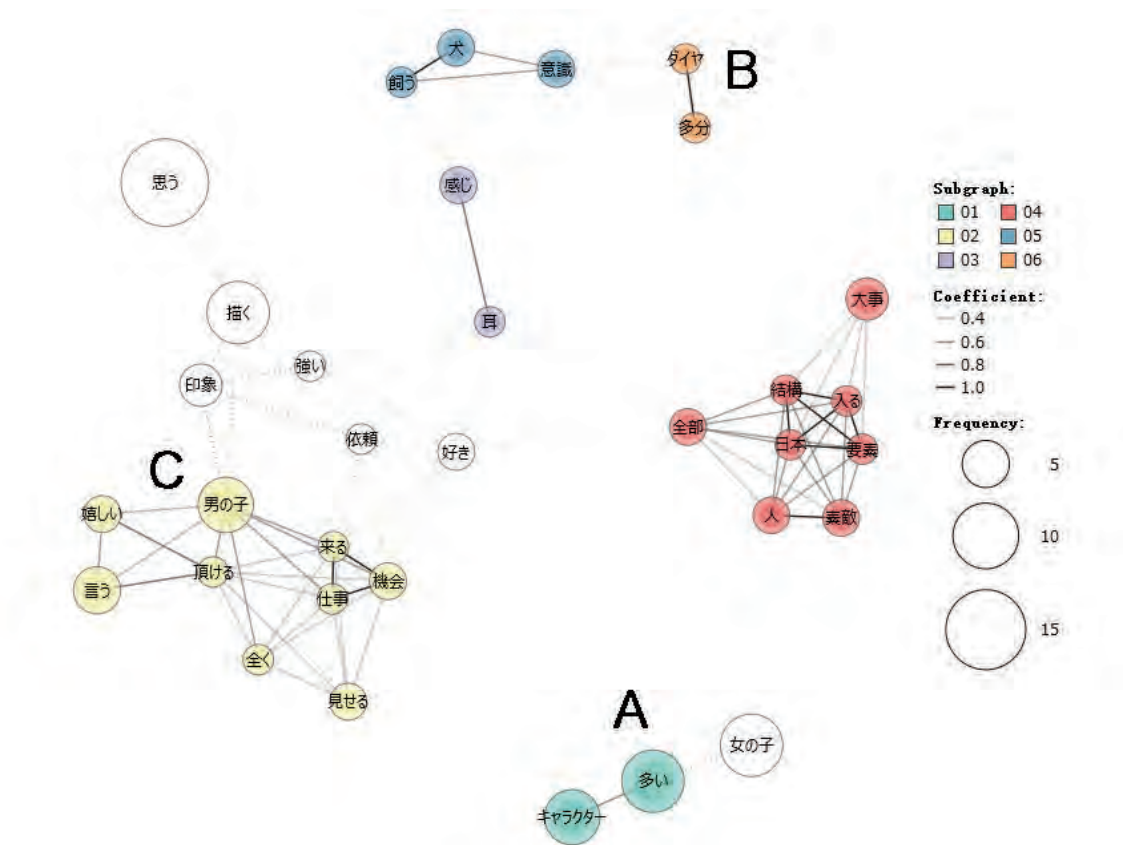


図 3-3-3 デザインした「かわいいキャラクター」のタイプ

まず下にあるパート A の「女の子」「多い」「キャラクター」の部分に注目した。これらのキーワードにより、デザインした「かわいいキャラクター」のタイプとして、全体的に「かわいいキャラクター」には「女の子」が圧倒的に多いことがわかった。

インタビューの原文を確認したところ、青木の場合は若い高校生から 20 代くらいまでの「女の子」キャラクターを描くことが多く、都森とミウラタダヒロも「女の子」キャラ

クターを描く場合が多いと回答した。

こげどんぼ*は「デ・ジ・キャラット」の影響で、特定な要素（メイドや耳などが付く）のある「女の子」を描く場合が多いが、自ら描いた男の子の絵は印象が薄く、仕事では男子絵の依頼がほとんどない。このことはパート C の「男の子」などのキーワードで示されている。

山本は「ポケスペ」の中に登場する女性キャラクター「ダイヤ」（パート B）を「かわいさ」を意識的に描いたキャラクターの具体例として挙げている。また、インタビューの原文によると、カメントツは、動物タイプの「かわいいキャラクター」をメインに創作した。

3.2 「かわいいキャラクター」のデザイン

(4) 質問 4：マンガの「かわいいキャラクター」をデザインする手順

質問 4 については、総抽出語数が 1,839 であった。感動詞抜きでの語の最小出現数が 2 以上、順位 30 位以内の単語の出現頻度を表 3-3-4 に示した。頻出語として、「キャラクター」（17 回）、「考える」（13 回）、「思う」（12 回）、「作る」（11 回）、イメージ（10 回）、「描く」（10 回）、「特徴」（9 回）などがある。

表 3-3-4 「かわいいキャラクター」のデザイン

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	キャラクター	17	11	自分	7	21	クマ	3
2	考える	13	12	性格	7	22	違い	3
3	思う	12	13	目	7	23	感じ	3
4	作る	11	14	キャラ	6	24	見た目	3
5	イメージ	10	15	依頼	6	25	最近	3
6	描く	10	16	マンガ	5	26	耳	3
7	特徴	9	17	パターン	4	27	主人公	3
8	言う	8	18	絵	4	28	出る	3
9	人	8	19	描ける	4	29	多い	3
10	かわいい	7	20	お話	3	30	多分	3

(注) 強制抽出語：「かわいい」「ピタッと」「特徴」

語の最小出現数を 2 に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図 3-3-4 に示した。

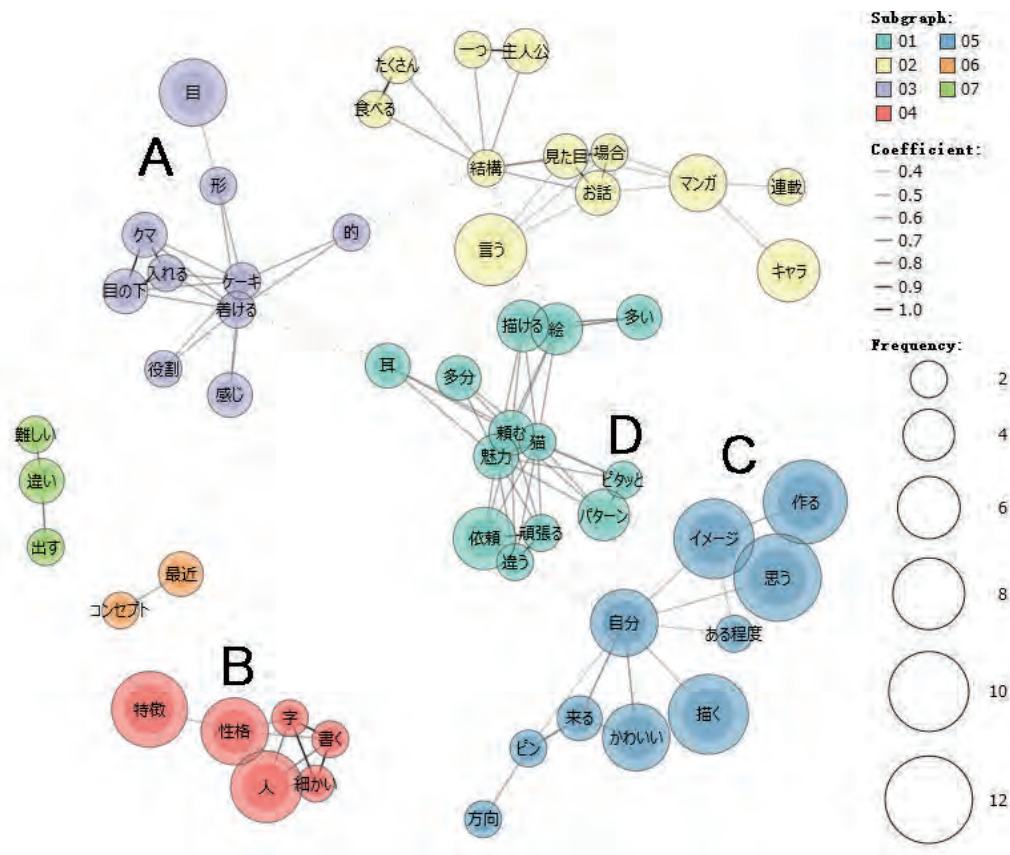


図3-3-4 「かわいいキャラクター」のデザイン

この質問についてはそれぞれの被面接者の回答が異なっており、図4はその結果が反映されたものとなっている。

左上のパート A はコメントツの回答を反映した結果である。コメントツは現在試作の作品に登場するうさぎキャラクターの例を挙げ、最初にこのキャラクターをデザインした際に、目の下に必ずクマを入れることに決めたという。それに合わせるために目の形や動物の種類などの要素を決めていく。また、現在連載中の「こぐまのケーキ屋さん」の例を採り上げ、こぐまというキャラクターの場合は「ケーキ屋」が重要であり、「ケーキ屋」に合わせてキャラクターのデザインを考えたという。つまり、コメントツの場合は特定な体のパーツからではなく、キャラクターの特徴や役割を中心に考えた上でデザインする方針を採っている。パート A にある「目」「形」「クマ」「目の下」「入れる」「役割」などは以上のコメントツの回答を反映したものである。

下側のパート B は青木の回答を反映した結果である。青木の場合は、キャラクターの特徴からデザインすることが多い。例としては「小柄で痩せた子だけど、たぐさんものを食べる」「すぐ寝ちゃう」などが挙げられた。また、キャラクターの「性格」と「特徴」を区別するため、青木は「性格がのんびりしているにもかかわらず、字を書くのが非常に細かい」キャラクターを例として挙げた。以上の内容は「特徴」「性格」「字」「細かい」「書く」などのキーワードとして抽出され、パート B に表示されている。

右側のパート C にある「イメージ」「作る」「思う」とその左に隣接した弱い共起してい

「パターン」「ピタッと」(パート D)などは、こげどんぼ*の回答を反映したものである。こげどんぼ*によると、「かわいいキャラクター」をデザインする際に、「かわいいキャラクター」をイメージから作って、数多くの「パターン」の中に、自分が「ピタッと」くる「かわいい」ものを選ぶことが多かった。具体的に説明すると、例えば主人公キャラやライバルキャラ、友達キャラなどキャラクターのタイプを決めてから、それにふさわしいイメージからデザインしていく。主人公のキャラクターの場合では、「元気」「かわいくて明るい」「ドジっ子」などの主人公キャラに対するイメージを固めてから、いくつかの「パターン」にデザインする。その「パターン」の中で、自分が最も「かわいい」と思うものを選ぶ。また、現在ではオリジナルキャラクターをゼロから作る場合が少なく、依頼されて作る場合が多い。その際に、自分の作風がかなり定まっていることから、依頼側が自分に描いて欲しいと希望するデザインを察して描くことがほとんどである。

他に、単語の出現頻度が低いため図に表示されていないが、都森はキャラクターの「髪型」から考えることが多く、ミウラタダヒロはキャラクターの「目」に注目してデザインする場合が多い。その理由は、二人とも同じ作品の中に登場する他のキャラクターと区別するためである。都森は「顔」と「目の形」による描き分けが苦手なため、「髪型」でキャラクターの見分けがつくように意識している。ミウラタダヒロによると、作品の中に登場するキャラが増えた頃に、マンガに顔のアップだけでキャラの見分けをつけるために、目だけで見分けられるように工夫している。また、山本が現在連載している「ポケスペ」の場合は、キャラクターデザインはポケモンのゲームにあるものを使用するため、この質問を省略した。

(5) 質問5：キャラクターをかわいくデザインするために注意するところ

質問5については、総抽出語数が4,952であった。感動詞抜きで語の最小出現数が3以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-5にまとめた。使用頻度の高い語として、「思う」(54回)、「描く」(30回)、「かわいい」(29回)、「キャラクター」(21回)、「言う」(20回)、「自分」(20回)、「目」(17回)、「顔」(16回)などがある。

表3-3-5 キャラクターをかわいくデザインするために注意するところ

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	54	11	多分	13	21	動き	8
2	描く	30	12	大きい	13	22	バランス	7
3	かわいい	29	13	マンガ	12	23	好き	7
4	キャラクター	21	14	考える	12	24	子	7
5	言う	20	15	見る	11	25	髪型	7
6	自分	20	16	人	10	26	ドラえもん	6
7	目	17	17	デザイン	9	27	絵	6
8	顔	16	18	本当に	9	28	作る	6
9	キャラ	14	19	意識	8	29	着る	6
10	感じ	13	20	持つ	8	30	服	6

(注) 強制抽出語：「かわいい」

語の最小出現数を3に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図3-3-5に示した。

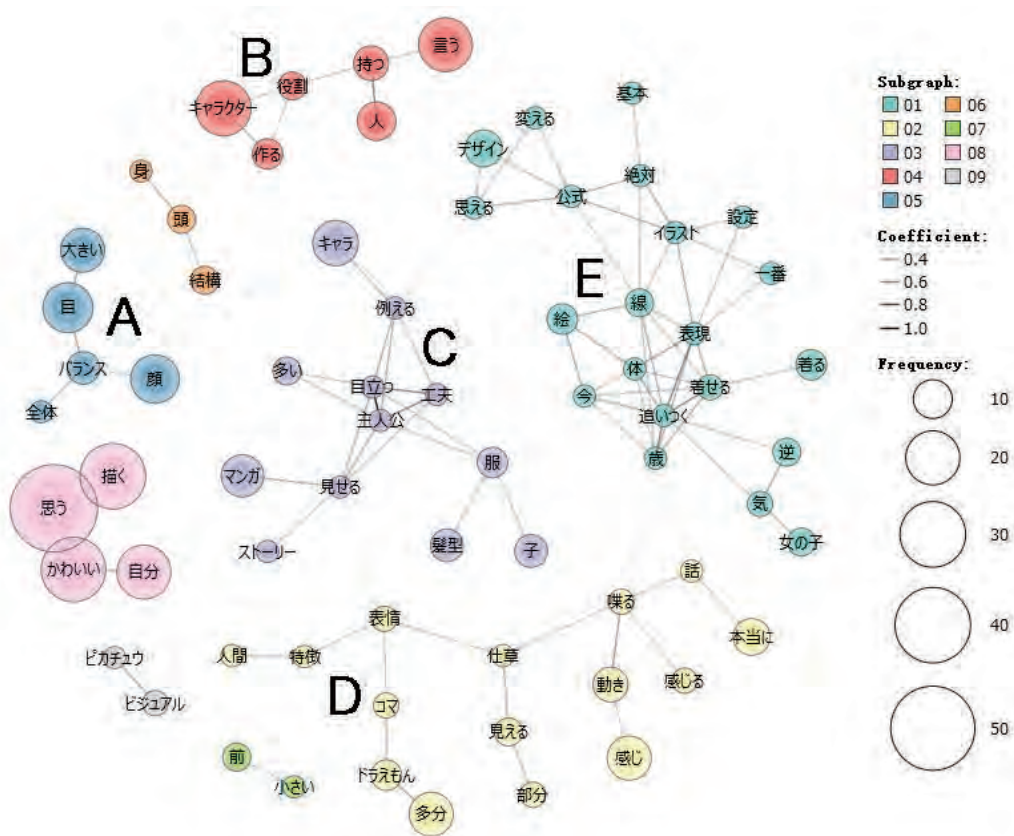


図3-3-5 キャラクターをかわいくデザインするために注意するところ

まず左側のパート A にある「大きい」「目」「バランス」「顔」「全体」に注目してみた。青木によると、「顔」の「バランス」や「目」の「大きさ」などが「かわいいキャラクター」をデザインする際の注意点として挙げられた。また、マンガの場合はキャラクターの「動き」と「表情」などにも注意するという。

上にあるパート B の「キャラクター」「役割」「作る」のキーワードは、キャラクターをかわいくデザインするために注意するところとして挙げられたもので、コメントツがキャラクターの「役割」に注意していることを示している。ここにある「役割」とは、キャラクターの用途や「子供向け」「大人向け」などの商品としての位置付けを指している。コメントツによると、キャラクターはビジネスと不可分な関係を持つため、キャラクターの「役割」を決めた上でデザインすることが重要とのことである。

中央のパート C に「目立つ」「主人公」「工夫」が表示されたのは、こげどんぼ*による回答である。キャラクターをデザインするための注意点として「目立たない主人公だとしても、他人のキャラクターと区別を付けることに工夫する」が挙げられた。また、こげは、キャラクターをかわいくするには、読者を媚びないように、自分が好きな、かわいく思えるようなキャラクターデザインが重要であるとも述べている。他に、自分が「かわいい」と思う洋服や流行しているかわいいものも取り入れつつデザインすることも意識しているとのことである。パート C にある「主人公」の右に隣接した「服」「髪型」「子」は、このこげの発言の反映である。顔のバランスなどについては、こげは自分の個性のある絵柄と

現在の流行のバランスを取りながらデザインしていると述べている。

下のパート D にある「人間」「特徴」「表情」「仕草」「喋る」「話」などは、山本がキャラクターの「特徴」や「表情」「仕草」「喋り方」などに注意する結果の反映である。山本が2～3歳の幼児的な仕草を例として、自分が「かわいい」と思うものを作品の中に取り込むことを説明した。他には、好きな作品の影響を受けていること、ネット上の自分の作品に対する評判にも注意していることにも言及している。現在連載している作品「ポケスペ」では、キャラクターデザインが先に決定しているものばかりであり、元からあるキャラクターのかわいさを活用することを意識しているとのことである。また、山本はキャラクターの顔を描く際に、キャラクターの目の大きさとバランス、目に隣接する頬のラインにも注意を払っている。右上の E パートに配置されたやや複雑なネットワークの中央にある「線」「体」「表現」については、山本が実際のマンガ作業の中でキャラクターの体の線に注意を払っていることを意味している。

また、都森は「かわいいキャラクター」をデザインする際に全体的なモチーフ（あるいはテーマ）を重視している。マンガの場合もモチーフ（テーマ）に合わせて作る例が多い。細かいところについては、顔や目の部分、髪型などにも注意している。

ミウラタダヒロの場合は、女の子のキャラクターを描く際に常に意識していることとして、指の節や肘や膝、鎖骨など身体の固い部分が固く見え過ぎないように、丸める感じで描くことを挙げている。

(6) 質問6：マンガにおけるキャラクターの「かわいさ」に大きく影響する要素

質問6については、総抽出語数は3,210であった。感動詞抜きで語の最小出現数が3以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-6にまとめた。使用頻度の高い語としては、「思う」(37回)、「性格」(24回)、「描く」(21回)、「キャラクター」(20回)、「かわいい」(15回)などがあつた。

表3-3-6 マンガの場合、キャラクターの「かわいさ」に大きく影響する要素

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	37	11	着る	12	21	作る	8
2	性格	24	12	服	12	22	子	8
3	描く	21	13	見た目	11	23	キャラ	7
4	キャラクター	20	14	技術	10	24	クール	7
5	かわいい	15	15	考える	10	25	好き	7
6	マンガ	15	16	気	9	26	多い	7
7	言う	15	17	見る	9	27	見える	6
8	デザイン	12	18	最初	9	28	人	6
9	絵	12	19	シルエット	8	29	表現	6
10	感じ	12	20	一番	8	30	決める	5

(注) 強制抽出語：「かわいい」

語の最小出現数を3に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図3-3-6に示した。

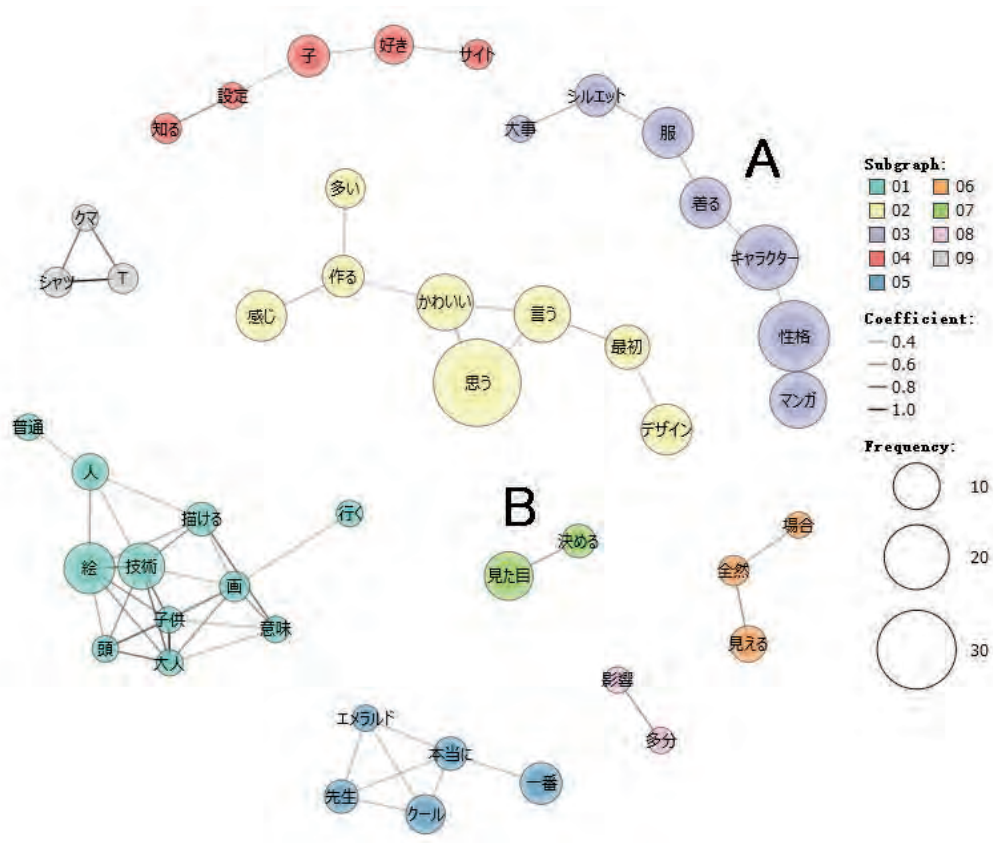


図 3-3-6 マンガの場合、キャラクターの「かわいさ」に大きく影響する要素

右上のパート A にある「マンガ」「性格」「キャラクター」「着る」「服」「シルエット」「大事」の語の間に強い共起が認められた。「性格」が含まれているインタビューの一部を以下に挙げる。

「えっとね、極端な言い方をすると、その、特徴とか、性格の方が大きいかもしれない。」(青木)

「見た目だね、やっぱりそうでしょ。だってキティちゃんの性格って僕イマイチ知らないね。」(カメントツ)

「えっと、なんか、たぶんマンガを読んでも、性格とか、中身の方が影響されてくるんかなあと思います。」(都森)

「まあ見た目は性格に影響されると思うので、やっぱり好きなものが反映されていくと思うんですよね。」(こげどんぼ*)

「多分、もう、性格次第かなと思っていますね。キャラクターの性格で全部決まる。」(こげどんぼ*)

「マンガのキャラクターだったらもう性格が全てだと思うので、どんなにかわいくても性格が嫌われたらもうどうしようもないので。いかに性格でかわいく見せられるか。そうしたらもう全然地味な子だっってどんどんかわいく見えてくるし。かわいっていう触れ込みっていう子だっって、どんどん、なんか嫌だなってなっていくので。マンガに関しては、もう性格次第だと思います。」(こげどんぼ*)

「「性格」だと思います。どんなに醜悪で恐ろし気な見た目のキャラであっても、マクドナルドの小さな椅子にちょこんと座ってストロベリーシェイクでも飲みつつ、自分の大きな身体が周囲のジャマにならぬよう気を使っていたら、ギャップでかわいらしく感じられると思います。」(ミウラタダヒロ)

また、図には表示されていないが、山本は、キャラクターの「動き」と「表情」と「セリフ」もそのキャラクターの「かわいさ」に影響する重要な要素として挙げていた。青木もキャラクターの「特徴」「性格」の他に、キャラクターの「仕草」と「表情」も「かわいいキャラクター」の要素として挙げている。

上記のストーリーマンガにおける「かわいいキャラクター」についての意見の中で、こげどんぼ*はキャラクターの「性格」を決めてからキャラクターの「見た目」を決めることを優先している。つまりキャラクターの「見た目」をデザインした後、マンガのストーリーに合わせて動かしていく作風ともいえる。また、こげは、イラストの場合は、キャラクターの「シルエット」が大事であるとも述べていた。

「性格」などの内面的要素がキャラクターの「かわいさ」に大きく影響すると考える被面接者が多い一方、「見た目」がキャラクターの「かわいさ」に大きく影響すると考える被面接者もいる。図6の中央より下のパートBにある「見た目」「決める」が、「見た目」派のひとりであるカメントツの回答を反映したものである。

カメントツはハローキティの例を挙げ、キャラクターは「見た目」で決まることを説明した。カメントツによると、性格がどれほど良くても見た目だけでわからないことが「見た目」がキャラクターの「かわいさ」に大きく影響する原因であると述べている。「見た目」の中では、キャラクターの「目」がとりわけ重要であるとも述べていた。

以上のとおり、「性格」がキャラクターの「かわいさ」に強く影響する要素だと考えている被面接者が多いことがわかった。

(7) 質問7：マンガにおけるキャラクターのかわいさについての表現

質問7の総抽出語数は3,050であった。感動詞抜きで語の最小出現数が3以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-7にまとめた。使用頻度の高い語として、「思う」(24回)、「描く」(21回)、「かわいい」(20回)、「言う」(20回)、「キャラクター」(13回)、「マンガ」(12回)、「エピソード」(11回)などがあつた。

表3-3-7 マンガにおけるキャラクターのかわいさについての表現

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	24	11	人	8	21	話	6
2	描く	21	12	表情	8	22	お話	5
3	かわいい	20	13	キャラ	7	23	カッコ	5
4	言う	20	14	ビジュアル	7	24	絵	5
5	キャラクター	13	15	仕草	7	25	作る	5
6	マンガ	12	16	自分	7	26	拾う	5
7	エピソード	11	17	見た目	6	27	多分	5
8	変える	9	18	好き	6	28	髪型	5
9	感じ	8	19	女の子	6	29	遊び	5
10	見せる	8	20	表現	6	30	顔	4

(注) 強制抽出語：「かわいい」「真斗」

語の最小出現数を3に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図7に示した。

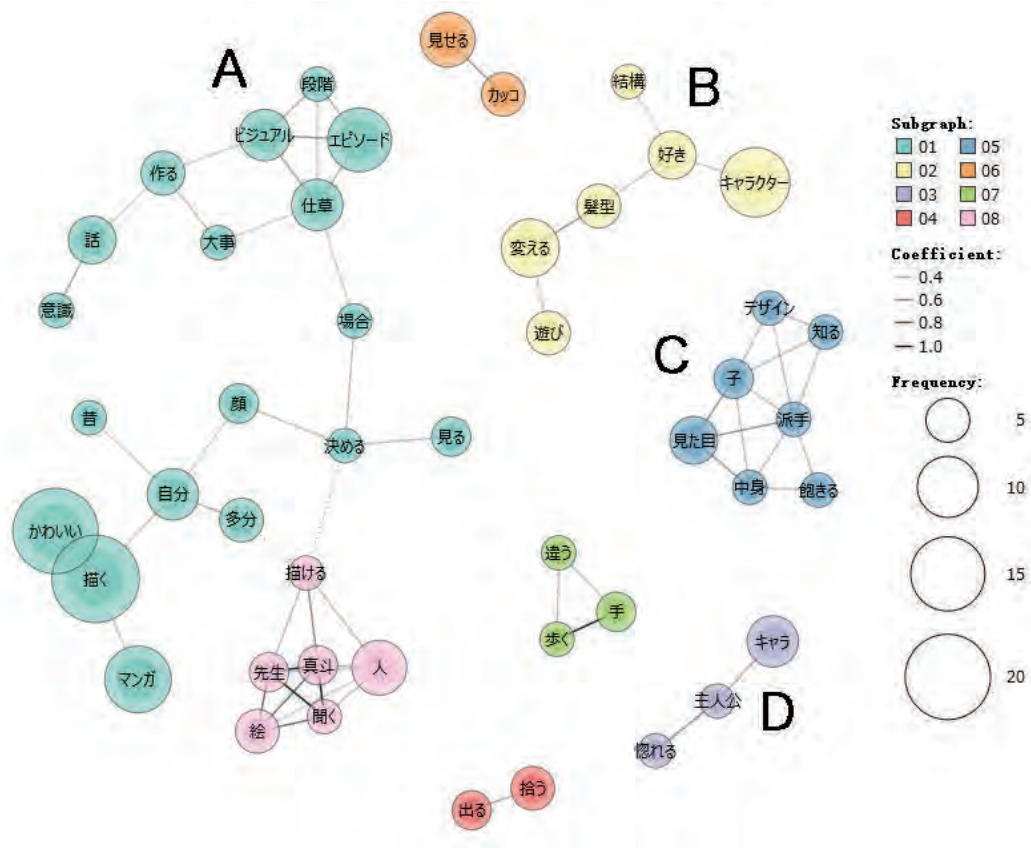


図3-3-7 マンガにおけるキャラクターのかわいさについての表現

「マンガの中にキャラクターの「かわいさ」はどのように表現されたか」の質問に対し、被面接者の回答はそれぞれ異なっている。まず、左上の部分Aにある「ビジュアル」「エピソード」「仕草」「大事」「作る」「話」「意識」はコメントツツによる発話で「ビジュアル」や「仕草」を重視しながら、読者が「かわいい」と思うエピソードを創作することを示している。

右上にある部分Bの「キャラクター」「好き」「髪型」「変える」「遊び」については、こげどんぼ*の発話で、彼女がキャラクターの「髪型」を「変えたりする」ことが「好き」なため、このような「遊び」がマンガ作品中の「かわいいキャラクター」の表現として使われていることが読み取れる。また、キャラクターの頭に特徴的なアクセサリーをつけるなどの方法でキャラクターを記号化することも意識していることがわかる。他に、マンガ連載の場合は毎回の物語をきちんと完結させることが重要であるため、キャラクターの「かわいさ」に配慮する余裕がなかったことも見て取れた。

また、右側の部分Cにある「見た目」「中身」「派手」「飽きる」は都森による回答の反映である。都森によると、「派手」な「見た目」より、「飽きない」「中身」の方こそが「かわいいキャラクター」を表現するにあたって重要とのことである。

最後に、右下の部分Dにある「キャラ」「主人公」「惚れる」のキーワードはミウラタ

ダヒロの発話で、彼は自分の作品に登場する「主人公」の表情や行動で性格を強調し、かっこいい「主人公」に「惚れる」ヒロインの性格に沿って、恋したりアクションを見せることを心掛けているとのことである。

キーワードの頻度が低いため図には表示されていないが、青木と山本の回答にも重要な指摘があった。青木は、マンガの場合は決めコマを決めて、それ以外のコマは簡略に表現することが多いが、決めコマのシーンだけは丁寧にかわいく描くことが重要であると述べていた。他に、青木はキャラクターの表情の演出で「かわいさ」を表現する例も挙げた。以上の技法は「かわいい」だけでなく、「かっこいい」にも通用するとも青木は述べていた。

山本は、キャラクターの「表情」や昔のマンガから引用した技法の例を挙げた。山本は「フーパ」というキャラクターを描く際に、マンガの「ドラえもん」で学んだ技法で表現したという。このように昔のマンガで自分が「かわいい」と思うシーンを学び、作品の中に取り入れることは珍しいことではないらしい。また、山本は自作の例を取り上げ、自分が意識していないところで読者が勝手に「かわいい」と感じ取ることを説明した。これは読者の「かわいい」に対する思考の幅が広いからであることも指摘した。

3.3 読者の反応

(8) 質問8：自分がデザインしたキャラクターについて、自分が思う「かわいいところ」と、読者が思う「かわいいところ」が異なる場合の有無とその詳細

質問8は主に読者の反応に焦点に当てている。総抽出語数は1,637であり、感動詞抜きで語の最小出現数が2以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-8にまとめた。使用頻度の高い語として、「思う」(15回)、「言う」(11回)、「描く」(11回)、「自分」(7回)、「サイコパス」(5回)などがあった。

表3-3-8 自分がデザインしたキャラクターについて、自分が思う「かわいいところ」と、読者が思う「かわいいところ」が異なる場合の有無とその詳細

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	15	11	和解	4	21	考える	3
2	言う	11	12	かわいい	3	22	最近	3
3	描く	11	13	キャラクター	3	23	子供	3
4	自分	7	14	クマ	3	24	出す	3
5	人	6	15	ドン	3	25	納得	3
6	サイコパス	5	16	引く	3	26	描ける	3
7	ラクツ	4	17	牙	3	27	落書き	3
8	好き	4	18	感じ	3	28	話	3
9	設定	4	19	逆	3	29	とんでも	2
10	展開	4	20	嫌がる	3	30	ストーリー	2

(注) 強制抽出語：「かわいい」

語の最小出現数を2に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図3-3-8に示した。

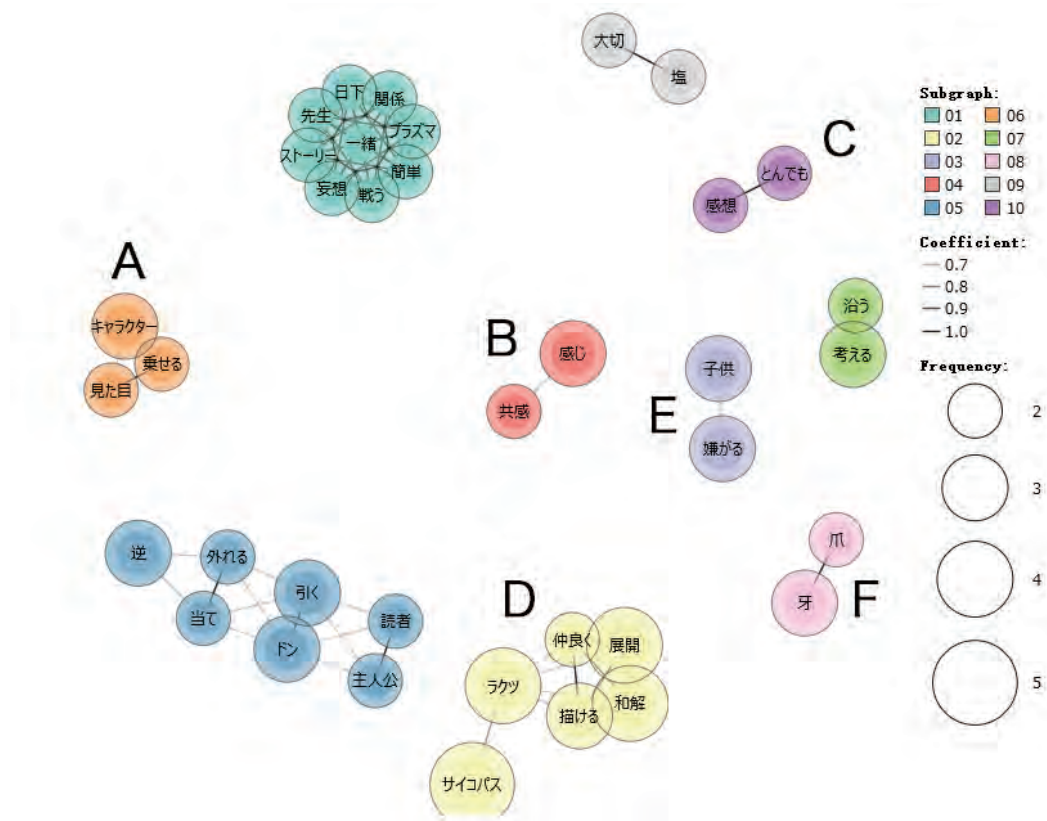


図3-3-8 自分がデザインしたキャラクターについて、自分が思う「かわいいところ」と、読者が思う「かわいいところ」が異なる場合の有無とその詳細

この質問に対する回答はミウラタダヒロを除き、2種類あった。作者が考える「かわいい」と読者が考える「かわいい」が「一致する場合」と「異なる場合」の2種類である。ミウラタダヒロは「思い出せません」と回答した。

まず、両者の考える「かわいい」が「一致する場合」は、こげどんぼ*の回答だけであった。左側にあるパートAの「キャラクター」「見た目」「乗せる」や、やや離れた右側のパートBにある「共感」「感じ」、および右上のパートCの「とんでも」「感想」のキーワードがこげの回答を示している。こげどんぼ*は自らデザインした設定に「キャラクター」の「見た目」を「乗せ」、それに読者が納得し「共感」することが多いため、「とんでもない」「感想」を受け取ったことはほとんどないという。とりわけマンガの場合、作者が自分でデザインしたキャラクターを動かしていくと、物語の過程で作者とキャラクターの関係が深まり、違和感がなくなっていくという。

両者の考える「かわいい」が「異なる場合」は4人の被面接者が取り上げた。まず、下のパートDに「ラクツ」「サイコパス」「仲良く」「描ける」「展開」「和解」などがある。これは山本によると、自分が最近描いた「ポケットモンスターSPECIAL B2・W2編」に登場する主人公の「ラクツ」を「サイコパス」に設定し、読者を「ドン引きさせたい」と考えたが、読者がかえって喜んでしまったものである。

また、上のパートEにある「子供」「嫌がる」と図の下にあるパートFの「爪」「牙」はカメントツの回答を示したものである。カメントツによると、「こぐまのケーキ屋さん」と

いう作品において、主人公のこぐまの「爪」と「牙」が非常に重要な要素になっているが、読者である「子供」が「嫌がる」場合もあるため、作者の意図とずれることがある。

他に、図には表示されていないが、青木はマンガとして真剣に描いていない落書きのほうが「かわいい」と思われる場合があると述べている。また、都森は新人マンガ家であるため、読者からの意見はそれほど多くないことから、編集者の意見「派手すぎない方がかわいい」を例として挙げてくれた。

3.4 マンガとイラストとの異同

(9) 質問9：マンガとイラストにおいて、「かわいいキャラクター」を創作する際の両者の違いの有無とその理由

質問9について、総抽出語は3,004であった。感動詞抜きで語の最小出現数が3以上、順位30位以内の単語の出現頻度を表3-3-9にまとめた。使用頻度の高い語として、「描く」(32回)、「イラスト」(26回)、「思う」(20回)、「マンガ」(19回)、「言う」(16回)などがあった。

表3-3-9 マンガとイラストにおいて「かわいいキャラクター」を創作する際の両者の違いの有無とその理由

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	描く	32	11	キャラ	9	21	チュエーション	4
2	イラスト	26	12	基本	8	22	依頼	4
3	思う	20	13	考える	7	23	結構	4
4	マンガ	19	14	場合	7	24	犬	4
5	言う	16	15	顔	6	25	作る	4
6	感じ	15	16	自分	6	26	多い	4
7	キャラクター	14	17	多分	6	27	ある程度	3
8	絵	13	18	魅力	6	28	ゲーム	3
9	デザイン	11	19	動く	5	29	シンプル	3
10	かわいい	10	20	描ける	5	30	ポーズ	3

(注) 強制抽出語：「かわいい」

語の最小出現数を3に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図9に示した。

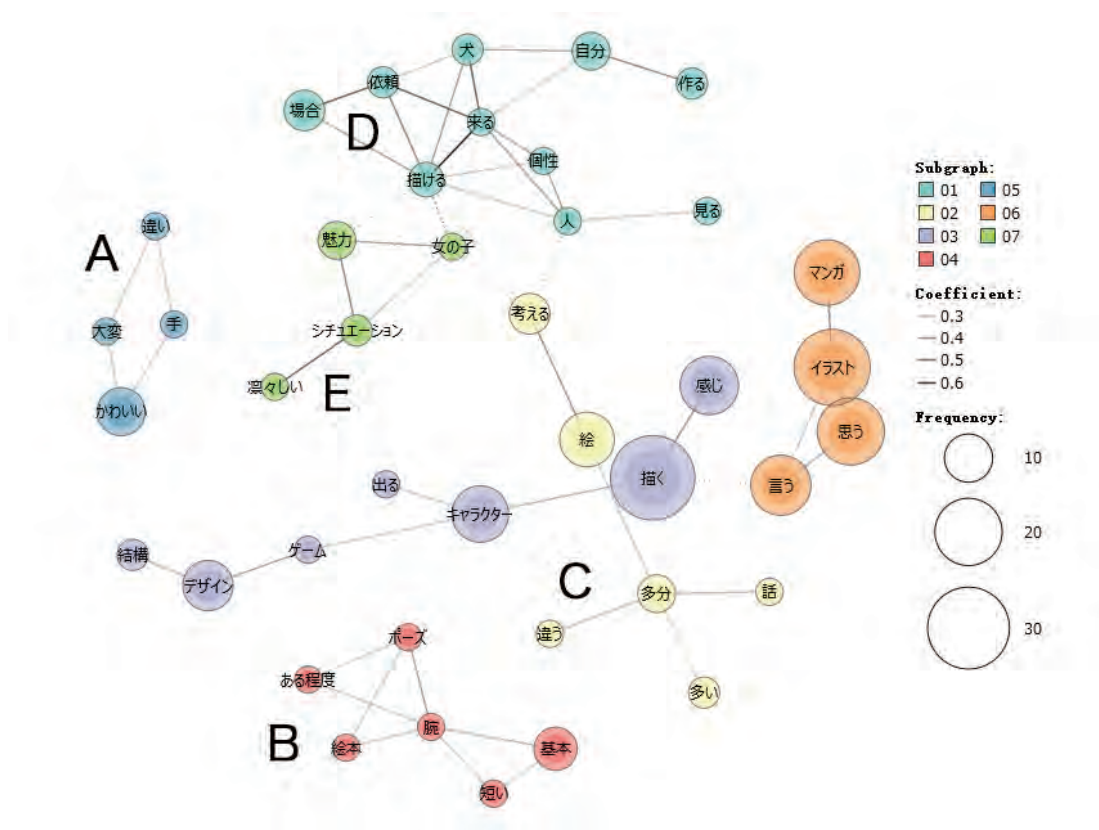


図3-3-9 マンガとイラストにおいて「かわいいキャラクター」を創作する際の両者の違いの有無とその理由

この質問に対する回答は2種類あった。マンガとイラストによって「違いがある」と考える場合と「違いがない」と考える場合である。

まず、「違いがある」と考える被面接者は4人いた。左側のパートAにある「違い」「大変」「手」「かわいい」は、コメントツがマンガとイラストの「違い」を説明するために『星のカービィ』シリーズのカービィの「手」の位置を例として挙げたキーワードである。カービィは手が短いため、絵にするのが難しい。しかし、イラストの場合は難しいポーズを避けて表現できるが、マンガの場合はカービィの手の動きを想定した上で描かなければならないこともある。マンガには動きがあるため、キャラクターにもある程度の腕の長さが必要であるが、絵本とイラストの場合は基本的に同じポーズでも成立する。この内容はパートBにある「ある程度」「絵本」「ポーズ」「腕」「短い」「基本」のキーワードとして表示されている。コメントツによると、イラストは平面的なデザインが多い一方、マンガではキャラクターの動きを想定し、より立体的に表現されることが多いため、差異が生じることである。

また、下側のパートCにある「違う」に関連するインタビューの回答は、こげどんぼ*と青木によるものである。こげどんぼ*によると、イラストは瞬間的な「かわいさ」を追求するものであり、一瞬でキャラクターの「かわいさ」がわかるデザインとなっている必要がある。マンガの場合はキャラクターの演出によって魅力を出すことが重要であり、イラストより長期的な時間軸で表現される。また、現状ではイラストはクライアントから依頼

される場合が多く、似たような設定で自分の個性とオリジナリティーを最大限に発揮するために、なるべく「かわいさ」に工夫を加えることも述べている。これはパート D の「依頼」「場合」「描ける」によっても反映されている。

インタビューの原文によると、青木は、イラストの場合はキャラクターの「見た目」の「かわいさ」を表現するものであり、マンガにおけるキャラクターの「かわいさ」はマンガの演出によるところが大きいと述べている。この点においては、こげどんぼ*の意見とほぼ同じである。

都森はキャラクターの表現の視点から回答した。イラストの場合は派手な表現が多いが、マンガの場合はシンプルな表現が多い。また、彼女はイラストの場合は自分の好みを優先して描けるが、マンガは登場するキャラクターが多いため、自分の好み以外の多様なキャラクターも描く必要があると述べている。

次に、「違いがない」と考える被面接者が 2 名いる。パート E にある「魅力」「シチュエーション」「凛々しい」「女の子」は山本の回答を示すものである。「かわいさ」を表現するには「女の子」の「かわいさ」を優先し、描きたい「シチュエーション」を合わせて、「魅力的」に描けることを最終目的とする観点から見ると、マンガとイラストの「かわいいキャラクター」の描き方については差異がないともいえる。このような場合は、「魅力的」に見せる「シチュエーション」を優先し、「かわいさ」を諦めることもある。「凛々しい」は例として挙げられた言葉である。

また、同じような結論としてミウラタダヒロは、同じビジュアルを用いてキャラの魅力表現する視点から見ると、出力先が異なるだけであり、キャラクターの創作に関しては「違いが少ない」と回答している。

3.5 「かわいいキャラクター」を創作する要領

(10) 質問 10：「かわいいキャラクター」を描くコツ

質問 10 については、総抽出語は 1,022 であった。感動詞抜きで語の最小出現数が 2 以上、順位 30 位以内の単語の出現頻度を表 3-3-10 にまとめた。使用頻度の高い語として、「思う」(21 回)、「かわいい」(18 回)、「言う」(12 回)、「描く」(12 回)、「自分」(9 回)、「キャラクター」(5 回)、「好き」(5 回) などがあった。

表 3-3-10 「かわいいキャラクター」を描くコツ

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	21	11	今	4	21	ユーザー	2
2	かわいい	18	12	持つ	4	22	絵	2
3	言う	12	13	目	4	23	技術	2
4	描く	12	14	作家	3	24	向ける	2
5	自分	9	15	色々	3	25	考える	2
6	キャラクター	5	16	身	3	26	最近	2
7	好き	5	17	頭	3	27	尻	2
8	一番	4	18	流行る	3	28	盛る	2
9	感じ	4	19	嬉びる	3	29	多い	2
10	結構	4	20	ダメ	2	30	多分	2

(注) 強制抽出語：「かわいい」

語の最小出現数を2に設定し、感動詞抜きで共起ネットワークを描画された結果を図3-3-10に示した。

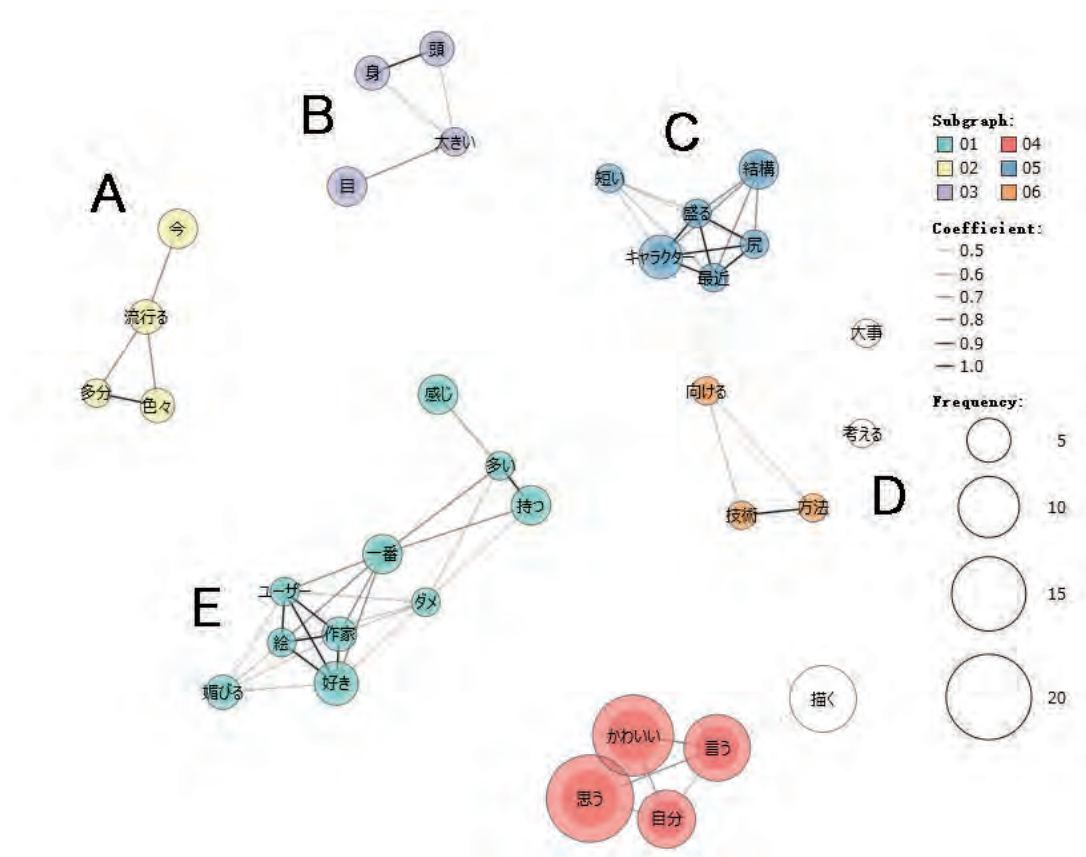


図3-3-10 「かわいいキャラクター」を描くコツ

左のパートAにある「今」「流行る」「多分」「色々」については、青木によると、「かわいい」を念頭に置きながら描く上で、「今」「流行っている」ものを意識する一方、自分が思う「かわいい」ものを描くことも重要とのことである。

上のパートBに「頭」「身」「大きい」「目」が表示されているのは山本による回答の反映である。山本はデフォルメされたキャラクターの方が「かわいい」と考え、「2頭身」のキャラクターのようなかわいいという共通認識があるものについては、自分でも描くことであることを示している。

右側に隣接するパートCの「短い」「盛る」「結構」「キャラクター」などの言葉は、コメントツによる回答の反映である。コメントツは、目と鼻の距離や手足が「短い」方がかわいい、「盛った」臀部の方がかわいいなどの「技術」論を含めながら、キャラクターのターゲットを明確することが重要であると述べていた。これは図の右側のパートDにある「向ける」「技術」「方法」「大事」「考える」とも関連している。

左側のパートEにある「媚びる」「ユーザー」「一番」「ダメ」「作家」「絵」「好き」などの言葉は、こげどんぼ*の回答を反映したものである。こげどんぼ*によると、他人の意見を全部受け入れて創作することは「ダメ」であり、他人の意見を全く聞かずに創作するのも「ダメ」とのことである。こげは、このバランスをうまく持ち合わせる 것이重要で

あると述べている。他人の意見を全部受け入れると読者に「媚びる」絵になりがちで、自分が「かわいい」と思う部分を加えることによって「媚びる」部分が中和されるのである。これも作家の「作家性」につながっており、この作家性を生かしつつ、同時に「ユーザー」の反応も予測しつつ、これらをバランスよく合わせ、最後に「好き」で「描く」のが「一番」であるともこげは述べていた。

他に、都森はキャラクターの服と髪を柔らかく表現することを重視し、ミウラタダヒロは自分が「かわいい」と思えるものを覚えておくこととその理由を見つけることが必要であると述べていた。

3.6 作者が「かわいさ」を感じるキャラクター

(11) 質問 11：自分のキャラクター以外に一番「かわいい」と思う既存のキャラクター

質問 11 については、総抽出語は 2,945 であった。感動詞抜きで語の最小出現数が 3 以上、順位 30 位以内の単語の出現頻度を表 3-3-11 にまとめた。使用頻度の高い語として、「かわいい」(57 回)、「思う」(33 回)、「キャラクター」(17 回)、「絵」(17 回)、「見る」(16 回)、「好き」(15 回) などがあつた。

表 3-3-11 作者が「かわいさ」を感じるキャラクター

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	かわいい	57	11	面白い	8	21	徳川	5
2	思う	33	12	感じ	7	22	はい	4
3	キャラクター	17	13	多分	7	23	ダッフィー	4
4	絵	17	14	そうですね	6	24	違う	4
5	見る	16	15	ジェリー	6	25	家光	4
6	好き	15	16	言う	6	26	結構	4
7	マンガ	11	17	出る	6	27	今	4
8	人	10	18	本当に	6	28	仕草	4
9	一番	8	19	最初	5	29	思いつく	4
10	描く	8	20	喋る	5	30	女の子	4

(注) 強制抽出語：「かわいい」「逆柱」「てんとう虫」

語の最小出現数を 3 に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図 11 に示した。

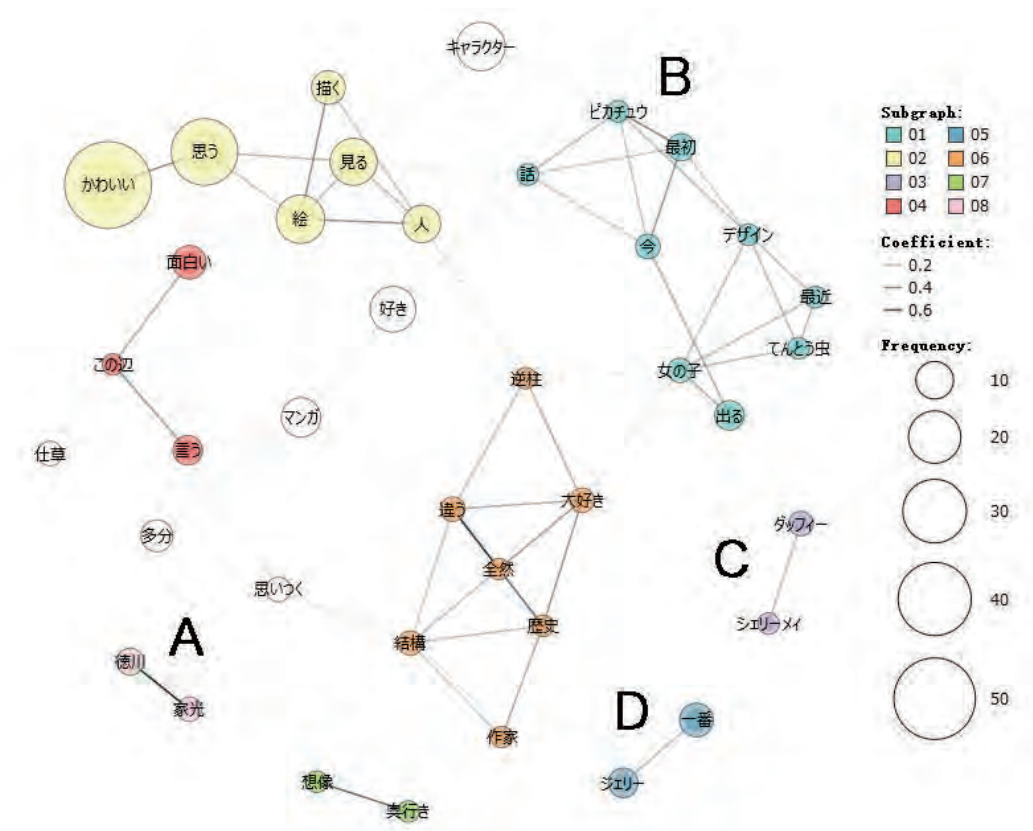


図3-3-11 作者が「かわいさ」を感じるキャラクター

この質問に対しては、被面接者の回答がそれぞれ異なっていたため、共起ネットワークでは名詞として抽出された言葉が多くなっていた。左下のパート A にある「徳川家光」の「鳥」(青木) や、右上のパート B にある「最初」の「ピカチュウ」の「デザイン」(青木)、「てんとう虫」の格好をしている「女の子」キャラクター (山本)、その下のパート C にある「ダッフィー」と「シェリーメイ」(都森)、および右下のパート D にある「シェリー」(カメントツ) などが被面接者が「かわいい」と思うキャラクターとして挙げられた。

また、図には表示されていないが、かわいさと残酷さが共存するシュールな作風で人気を博すマンガ家ねこぢるが創作したキャラクター (カメントツ) や日本の地獄の住人を中心としたブラック・コメディマンガ「鬼灯の冷徹」(江口夏実, 2011~現在) に登場する犬キャラクターシロ、アメリカのディズニー・チャンネルで放送される魔法少女の冒険物語「悪魔バスター★スター・バタフライ」の主人公スター・バタフライの関西弁 (山本)、ラブコメディファンタジーマンガ「まもって守護月天!」(桜野みねね, 1996~2000) のシャオリン (ミウラタダヒロ) なども挙げられた。

これらのキャラクターが「かわいい」と思う理由として、青木によると、徳川家光の鳥の場合は、一枚の絵から奥行きが色々想像させられる点にある。初代ピカチュウの場合は、まだ主人公になっておらず、活躍もしていなかったため、応援してあげたい気持ちが湧いてきたとのことである。

カメントツの場合は、「かわいい」と判断する基準として、「シェリー」の仕草に注目した。ねこぢるの場合は、見た目は「かわいい」キャラクターでありながら、ストーリーは

残酷で、そこに「ギャップ」が感じられたとも述べていた。

山本の場合、ビジュアル設定で「かわいさ」を感じ取ったのはてんとう虫の女の子であり、「鬼灯の冷徹」に登場する犬キャラクターのシロは声優により「かわいい」と思い、本来アメリカのアニメである「悪魔バスター★スター・バタフライ」の主人公スター・バタフライの場合は、日本語吹替の際に主人公の声優は関西出身の声優が採用され、キャラクターが使用している言語は「関西弁」になり、山本はこの「関西弁」にかわいさを感じていると述べた。

他に、こげどんぼ*は特定のキャラクターにこだわらずに多様な「かわいい」を吸収することから、特定のキャラクター名は出さなかった。その上で「かわいい」ものとは別に歴史ものが好きであると述べ、「かわいい」だけにこだわりすぎると作家の幅が狭くなり、応用力もなくなるとも話していた。

以上に見られるとおりに、被面接者のマンガ家が「かわいい」と思うキャラクターの中には、「女の子」キャラクターだけでなく、動物系のキャラクターにも「かわいさ」を感じる被面接者が多いことがわかった。

4 考察

4.1 創作を始めるきっかけ

「4.結果」に示した通り、被面接者の全員は意識的に「かわいいキャラクター」をデザインしているが、意識する点はそれぞれ異なっている。「かわいいキャラクター」を意識し始めたのは、特殊なケースを除いて小学生であった児童期に多いことがわかった。そのきっかけとなったものは、当時好んでいたマンガ作品や観ていたアニメ、流行した物が大きな比率を占めていた。児童期は、年齢的に6、7歳から11、12歳の間に対応し、この時期には様々な基礎能力（読み・書き能力、計算能力など）や自然、社会についての諸知識を習得するだけでなく、学習活動のなかで、観察力、思考力、注意力、記憶力などの認知機能が飛躍的に発達するといわれている（日本大百科全書, 1986）。そのため、児童期に体験した流行や好きになった表現がその後好きになるものにも影響を及ぼしている可能性が高いのではなからうか。また、被面接者がデザインした「かわいいキャラクター」のタイプは、女の子と動物系のキャラクターがほとんどである。

過去に流行した作品の中で、青木（1960年生まれ）が中学校時代に出会ったみなとも太郎の「ホモホモ7」や山本（1965年生まれ）が高校時代に出会った魔法少女アニメ「魔法のプリンセス ミンキーモモ」（以下「ミンキーモモ」）は、研究1の背景で述べたように、1970年代の「萌え」と「美少女」が流行し始めた時代に生まれた作品である。ササキバラ（2004）によると、70年代の少年誌では徐々に「女性」と「恋愛」に焦点を当てつつあったが、その過渡期としてギャグマンガも多く登場し、「ホモホモ7」は1970年代の先駆けとなるようなパロディー性の強いギャグ作品として人気があった。1980年代になると、「美少女」と「パロディー」の二つが同時に流行した。1982年に放送された「ミンキーモモ」も「美少女」の例として様々な研究で取り上げられている。この作品の主人公モモは、日本初の萌えキャラとして研究の対象ともなっている（堀田, 2005）。このような時代背景

の中で、青木や山本のようなマンガ家が生まれ、時代の流れに乗っていった。また、1990年代後半から2000年代初期頃には美少女ゲームが流行し、ミウラタダヒロ（1983年生まれ）はその影響を受けて現在の作風を生み出している。これも当時の時代背景に影響を受けた一例とってよいのではなかろうか。

一方、こげどんぼ*は独自の流儀で「かわいいキャラクター」を描き続けているが、都森はこげどんぼ*の少女マンガ「かみちやまかりん」の影響で「かわいいキャラクター」を描き始めている。1970年代後半から始まる「美少女」ブームが当時の少年たちに影響を与えているように、2000年代の「萌え」代表ともいえるこげどんぼ*も現在の若者に影響を与えているといえそうである。

研究1の「現在における「かわいい」時代」でも述べたように、「かわいい」という形容詞は1970年代のマンガに登場する女の子のキャラクターを指す場合が多かった（増淵、1994）。そのため「かわいい」は現在でも女性キャラクターの形容詞として頻繁に使用されている。また、株式会社サンリオやポケモンの流行により、キャラクタービジネス向けの動物キャラクターも増えてきた。これが被面接者がデザインした「かわいいキャラクター」のタイプの中に「女の子」キャラクターと動物キャラクターが多かった理由ではなかろうか。

被面接者のマンガ家の回答により、時代の流行が「かわいいキャラクター」のデザインに大きな影響を与えることもわかった。「かわいいキャラクター」は時代の変動とともに変わるものである。1970年代の少女マンガから1980年代に流行し始めた「萌え」、さらに現在の「かわいいキャラクター」にまで変化しているように、未来の「かわいいキャラクター」もまた変化を遂げていくのは間違いなさそうである。

4.2 「かわいいキャラクター」のデザイン

キャラクターのデザインは、概して目の形・髪型からデザインする場合、キャラクターの役割・特徴・性格からデザインする場合、キャラクターのイメージからデザインする場合に分けられる。本研究の被面接者による回答では、それぞれのデザイン手順が異なるにもかかわらず、目の形・髪型などの外面的要素から「かわいいキャラクター」をデザインするケースと、特徴・性格・役割・イメージなどの内面的要素からデザインするケースの2種類に分けられた。

外面的な要素からデザインすることは、キャラクターの描き分けを重視した結果である。ストーリーマンガの場合は登場人物が複数いるため、登場人物を区別する必要がある。登場人物の性格は無論それぞれ異なるが、より直観的にキャラクターを区別できるのはキャラクターの「見た目」である。キャラクターの「見た目」に一番重要なパーツはキャラクターの顔であり、中でもキャラクターの「目」が極めて重要なパーツとなっている。また、顔のパーツによる描き分けが難しい場合は、キャラクターの髪型で区別するのも一つの方法である。デザインの手順を「目から」と回答したミウラタダヒロは2011年のデビュー以来、長年のマンガ連載経験があるため、キャラクターの描き分けにも習熟している。キャラクターデザインを「髪型」から始めると回答した都森はデビューしたばかりの新人マンガ家であり、連載経験も少ないため、キャラクターの顔による描き分けより、髪型での

描き分けを選んでいる。「かわいいキャラクター」のデザイン手順は個人の習慣以外に、マンガ執筆経験の長さも影響しているものと推測される。

内面的な要素からデザインする例としては、青木によるキャラクターの「特徴」、こげどんぼ*によるキャラクターの「イメージ」、カメントツによるキャラクターの「役割」がある。この三つの要素はストーリーマンガに登場する「かわいいキャラクター」の作成において非常に重要なものである。

まず、キャラクターのデザインはキャラクターの「役割」によって決められる。例えば「主人公」と「脇役」のデザインは当然異なり、その「かわいさ」を表現する方法も異なっている。この点においては、こげどんぼ*が述べたキャラクターの「イメージ」とカメントツが述べたキャラクターの「役割」は、ほぼ同じ意味になる。しかし、青木が回答した「特徴」の場合は青木がインタビューの中で述べていた「小柄で痩せた子だけど、たくさんものを食べる」「すぐ寝ちゃう」などのキャラクターの特徴は、キャラクターの属性とも言える。このような属性を設定することで、キャラクターがより立体的になり、場合によって読者が「かわいい」と捉えることにもなる。

ストーリーマンガの場合、キャラクターは一定の「役割」や「特徴」を持ちながら、行動によって物語を推進する。そのため、創作の際に内面的要素から設定を決めていけば、キャラクターがより成り立ちやすく、作品の雰囲気にも溶け込みやすくなると考えられる。また、「かわいいキャラクター」をデザインする手順の差異は、それぞれのマンガ家の創作習慣や経験、個性を反映しているとも言える。

「かわいいキャラクター」をデザインする際に注意する点については、被面接者全員が共通点を持ちながら、注力する点がそれぞれ異なっていた。共通点としては、キャラクターの「顔のバランス」や「目の大きさ」が最も多く取り挙げられた。相違点としては、キャラクターの「髪型」や「服装」、「動き」と「表情」、「特徴」、「仕草」、「言葉遣い」、「線」、商品としての「役割」などが挙げられた。つまり、キャラクターをかわいくデザインするための注意点は第1に「顔のバランス」「目の大きさ」「髪型」「服装」などのキャラクターの「外面的な要素」、第2に「動き」「表情」「特徴」「仕草」「言葉遣い」「モチーフ（テーマ）」などの「内面的な要素」、第3に商品としての「役割」、第4にマンガ表現としての「線」の4通りに分けられる。

キャラクターの外面的な要素はキャラクターの表現において最も直観的なものである。そのため、キャラクターの「外面的な要素」に工夫を施すことは、「かわいいキャラクター」の作成においても最も有効な方法となる。

また、ストーリーマンガには物語があるため、キャラクターの「内面的な要素」も不可欠である。キャラクターの「表情」「動き」「仕草」「言葉遣い」「特徴」「モチーフ（テーマ）」などは、キャラクターの内面を表現するための手段である。キャラクターの内面を表現することによって、キャラクターの「かわいさ」がより増えることもある。

キャラクタービジネスの視点から見ると、キャラクターの「役割」は重要なポイントである。「かわいいキャラクター」に対する好みは性別や年齢に影響されるため、異なる読者層には異なる「かわいいキャラクター」のデザインが存在する。また、マンガ、絵本、あるいはキャラクターグッズなどに商品化されたキャラクターの種類によって、キャラクターの「かわいさ」に関する表現も異なってくる。

マンガの表現から見ると、「線」はキャラクターの「かわいさ」と密接な関係がある。線の太さやタッチはキャラクターの表現に直結する。女の子のキャラクターをかわいく描くために、ミウラタダヒロは線を丸める感じで描くことに注力している。直線より曲線の方が「かわいい」と感じられることは大倉（2017）の実験で既に証明されている。

以上の分析により、被面接者は、共通点であるキャラクターの「外面的な要素」に注意ながら自分なりに注力する点と組み合わせることによって、それぞれ異なる個性的な「かわいいキャラクター」を創作していることがわかった。さらに注目する点として、表情や仕草などキャラクターの性格を重視するマンガ家が多いことが挙げられる。これは性格や特徴などのキャラクターの内面的な表現が「かわいいキャラクター」の創作において重視されていることの証左でもあろう。

次に、「見た目」と「性格」において、どちらがキャラクターの「かわいさ」に大きく影響するのかの質問に対しては、「性格」の回答が圧倒的に多いことがわかった。ストーリーマンガには物語があるため、ストーリーの進行において、キャラクターの性格が非常に重要な役割を果たしている。キャラクターの行動や考え方、言葉遣いなどのすべてが性格によって決められたものであり、キャラクターの外面的要素にまで影響することもある。外面的要素が「かわいい」と認められないにもかかわらず、普段のイメージと違う「かわいい」と思える行動（いわゆる「ギャップ」）をすれば、読者が「このキャラクターがかわいい」と認識するケースも少なくない。2018年にヒットして現在でも高い人気を得ている話題のマンガ作品『極主夫道』の主人公は元・最凶ヤクザであるが、彼は「主夫」の道を選び、読者が想像できない意外な行動を次々と起こしては、「このキャラかわいい」というコメントをネットで受けている。

また、被面接者の回答の中にある「見た目」と「性格」の分岐は紙メディアと電子メディアでの連載経験によるものと推測される。「性格」と回答した被面接者の多くは紙メディアで連載した経験が長く、「見た目」と回答した被面接者は電子メディアで連載する経験が長い。「見た目」を重視すると回答したコメントは、SNSでマンガを連載する経験が長く、ユーザーはSNS特有の瞬時性によって短時間で目の前にある画像を開くか否かを判断することが多いことを心得ている。つまり、キャラクターの第一印象は直観的な「見た目」によって決まることを体験的に認知していることになる。一方、「性格」を重視する被面接者は主にマンガ雑誌での連載経験が長かった。雑誌の場合は電子メディアと異なり、読者は一冊の雑誌を購入し、複数のマンガ作品を読む。そのため、その雑誌に掲載されている作品が読者に読まれるチャンスは均等である。キャラクターの「性格」に工夫を施せば、読者がマンガの物語を読み進め、キャラクターのかわいさを十分に理解できる機会も増えるものと考えられる。これは媒体の違いによって「かわいいキャラクター」の表現が異なることを示しているともいえる。また、研究1で紹介した伊藤（2005）による「キャラ」と「キャラクター」の視点からも、コメントの回答の正当性が解釈できる。コメントが例として挙げたハローキティは伊藤の分類によると「キャラ」のカテゴリーに分類され、性格に馴染みがないにもかかわらず、「見た目」だけで成立するキャラクターの代表として捉えられることが多い。つまり、コメントは「キャラ」を想定した上でこの質問に回答したといえる。コメントの人気作「こぐまのケーキ屋さん」は4コママンガであり、他の被面接者のマンガ家はストーリーマンガを描く場合が多い。4コママンガは一般

的に「起」「承」「転」「結」の4コマによって構成されるため、表現の幅が一般的なストーリーマンガより狭く、ストーリーもより単純で、キャラクターもよりフラットである。このような条件により4コママンガに登場するキャラクターは「キャラ」として捉えられることが多い。つまり、この質問の回答は被面接者のマンガ家が描くマンガのタイプによって異なることになる。

最後に、マンガの中でキャラクターの「かわいさ」はどのように表現されているかについては、1) 髪型を変えることや特徴的なアクセサリをつけることによってキャラクターの「かわいさ」を表現する「ビジュアルタイプ」、2) エピソードや決めゴマ、昔ながらのマンガ技法でキャラクターの「かわいさ」を表現する「マンガ形式を利用するタイプ」、3) キャラクターの性格などの内面的要素を重視する「内面タイプ」の3タイプに分けられた。これは被面接者が自分の作品を魅力的に見せるために使用した手段であり、異なる作風はそれぞれの被面接者の個性にも反映している。

4.3 読者の反応

被面接者のマンガ家が創作した「かわいいキャラクター」には、作者と読者双方が考える「かわいい」が一致する場合と異なる場合があることがわかった。一致する場合は、作者が創作したキャラクターの「かわいさ」に読者が納得し、そのまま受け入れる場合がほとんどである。一致しない場合は、作者が「かわいい」と認識するキャラクターが読者にとって「かわいくない」場合と作者が「かわいい」と意識せずに描いたキャラクターが読者にとって「かわいい」場合の2種類がある。前者は作者が従来通りのキャラクター表現を異なる方法で表現したときに起きがちであり、後者は作者が無意識で描いたキャラクターに対する読者の反応によるもので、その結果、新しい「かわいさ」の発見につながる場合もある。

4.4 マンガとイラストとの異同

マンガとイラストの双方における「かわいいキャラクター」の創作に差異があるか否かの質問については、二つの異なる回答が得られた。

両者が異なると考えるマンガ家は、以下の理由を挙げていた。まずイラストにおいてはキャラクターが平面的であり、構図上に見えない部分は省略されることが多いが、マンガにおいてはキャラクターの行動などに基づいて物語を進行するため、背景まで含めてより立体的にデザインする必要がある。次に、イラストは一枚の絵であり、読者が見た瞬間にかわいいか否かを判断するため、外面的要素としてのかわいさがより重視される。マンガにおいては、読むことを前提としてキャラクターが創作されるため、性格や仕草、表情などの内面的な設定がより重視されている。

両者が同じであると回答した被面接者は、現在連載中の自身のマンガ作品を想定して回答していた。マンガ作品でもキャラクターだけを抜き出して一枚絵のイラストとして描くことがあるからである。代表的なものはマンガの扉絵であろう。このような場合は、ビジュアルでキャラクターの魅力を見せることが目的であり、シチュエーションから構図を決

定した上でキャラクターを描いていくが、作業過程としても表現方法としてもイラストと差異はない。

4.5 「かわいいキャラクター」を創作する要領

「かわいいキャラクター」を創作する要領については、見た目に関する「目が大きい」「顔が丸い」「手足が短い」などの一般論を除いて、最も重要なことは作者特有の「かわいいキャラクター」を創作することであると、多くの被面接者が述べている。現在流行しているものを採り入れつつ、読者のことも意識しながら、「かわいいキャラクター」に対するこだわりを加えることで、最終的に個性に満ちた多様な「かわいいキャラクター」が完成する。また、「かわいい」を常に念頭に置くことと、「かわいいキャラクター」について分析することも重要である。読者の数だけ「かわいい」の数があるにもかかわらず、被面接者の「かわいいキャラクター」が読者に愛され続けているのは以上のような理由によるものであろう。

4.6 作者が「かわいさ」を感じるキャラクター

被面接者の回答から、作者が「かわいい」と感じるキャラクターは、その大半が動物系キャラクターであることがわかった。そのキャラクターには外面的要素で惹かれる場合と内面的要素で惹かれる場合がある。「4.6 作者が「かわいさ」を感じるキャラクター」の中で例として挙げられた「鳥」や「ダッフィー」、「シェリーメイ」などの動物キャラクターは、いずれも外見が「やわらかい」、「ふわふわする」、「触りたくなる」のようなものである。大倉典子の研究により、「やわらかい」、「ふわふわする」などの触感を想起するテクスチャが「かわいい」と評価されたことが（大倉, 2017, p.39）、被面接者がキャラクターに「かわいさ」を感じる要因となっていると推測される。

キャラクターの外面的な要素で惹かれる場合は、青木による徳川家光の鳥に対する「かわいい」の感覚と山本によるてんとう虫のキャラクターに対する「かわいい」の感覚がある。青木が徳川家光の鳥に対する「かわいい」の感覚は「一枚の絵から奥行きが色々想像できる」ことである。これは伊藤（2005）による「キャラ」に対する「かわいい」の感覚と同種のものであろう。この場合は「キャラ」の外面的な要素が「かわいい」と感じられる例が多い。

また、キャラクターの内面的な要素からキャラクターの「かわいさ」を感じる場合も多い。青木が初代のピカチュウに感じ「かわいい」の要素は、「かわいい」の意味と性質と関連している。「かわいい」には本来「弱い」という意味が含まれ、人々はかわいいものを見ると、「愛すべき」「守ってあげたい」という感情が湧き起こる。青木にとって初代のピカチュウはいまだに「弱いポケモン」であるため、応援してあげたいという気持ちが自然に湧き上がるものと推測される。これはキャラクターの内面的要素と関わっているといえるであろう。

同じように、カメントツが理由として挙げたキャラクターの見た目と仕草のギャップから発生する「かわいさ」や山本が例として挙げたシロの声優の声とスター・バタフライが

使用する関西弁の「かわいさ」も、キャラクターの内面的要素と関連したものであろう。

5 まとめ

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いことがわかった。

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、「ビジュアルタイプ」「マンガ形式を利用するタイプ」「内面タイプ」の3タイプに分類できる。そのうち「ビジュアルタイプ」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」を表現するタイプである。「マンガ形式を利用するタイプ」は、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」を表現するタイプであり、「内面タイプ」はキャラクターの性格などの内面的要素を通じて「かわいさ」を表現するタイプである。

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、読者とマンガ家が感じる「かわいい」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は場合によって読者が「かわいい」と認識する場合もある。

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、現在連載中のマンガキャラクターの単独イラストを出発点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、現在の流行や共通する「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」として挙げるものがあった。

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――

質問紙調査を中心に

1 目的

研究 3 ではマンガ創作者へのインタビューを通じて、マンガ創作者から見る「かわいいキャラクター像」を解明した。研究 4 では、読者の視点からマンガにおける「かわいいキャラクター像」の分析を試みたい。研究 1 で見てきたように、キャラクターから感じる印象に関する研究はあるが、マンガ読者を対象とした「かわいいキャラクター」を系統的に分析した研究はほとんどない。本研究はマンガ読者を分析対象とし、読者から見る「かわいいキャラクター像」を明らかにしたい。

本研究は以下の問題を出発点とし、調査を行った。

- (1) なぜ「かわいいキャラクター」が読者の心を惹きつけるのか。
- (2) 多くの読者が共通の「かわいさ」を感じるキャラクターは存在するのか、つまり、「かわいいキャラクター」を定型化できるのか。
- (3) 多くの読者に共通する「かわいいキャラクター像」とはどのようなものか。

読者への質問紙調査を通じて、以上の問題を明らかにし、マンガ読者の嗜好から「かわいいキャラクター像」を見出すことを本研究の目的とする。

なお、ここで表記された「マンガ」は、すべて「ストーリーマンガ」を指し、「カートゥーン」や「4コママンガ」は分析の対象外とする。また、キャラクターの「かわいさ」は、その属性によって異なるため、本研究における「かわいいキャラクター」の範囲は、マンガに登場する人間の女性キャラクターに限定する。

2 方法

読者の考える「かわいいキャラクター」の存在を確認するために、多くのデータを収集する必要がある。そのため、本研究では日本で使用率が高い SNS である Twitter で質問紙調査を実施した。Twitter で研究のための質問紙調査をすることには「バイアスがかかりやすい」「安易だ」とする意見もあるが、回答者数を数千人の単位まで求めることより、限定された人数に対する筆記式のアンケートよりも平準化されたデータが集まると考え、この方法を採用した。本章では質問紙の項目構成、キャラクターの構成方法、キャラクターの各パーツの作成基準および分析方法について述べる。

2.1 質問紙の項目構成

質問項目は 2 部構成を採った。第 1 部では、キャラクターを最小パーツに分割し、それぞれのパーツを調整して、いくつかのパートンを作成した。パーツごとに質問項目を作成し、画像で提示する。その上で各質問において回答者に最もかわいいと感じるパーツを選

択させる。

第2部は回答者の性別、年齢、職業、居住地域から構成されたフェイスシートである。そのほかに、マンガを読む頻度、「かわいいキャラクター」を描いた経験の有無、「かわいいキャラクター」に対する嗜好、好む理由などの質問項目も含まれている。「かわいいキャラクター」に対する嗜好度は「非常にきらい」から「非常に好き」の5件法のリッカート尺度を用い、「かわいいキャラクター」を好む理由のみ自由記述とする形式で実施した。

質問紙は Google フォームを用いて作成した。一つの質問項目に対して選択肢の数が多い場合は、選択肢をランダムに表示させ、回答が墮性になることを極力避けてもらえるよう心掛けた。質問紙調査の内容は巻末の資料6に掲載している。

2.2 キャラクターの構成方法

本研究は研究1で触れた大塚の理論「キャラクターは「属性」の組み合わせである」に基づき、キャラクターを「顔」「髪型」「頭身」「性格」の4要素に分割した。この4要素は、研究2で得られた「かわいいキャラクター」を判断する際に日本人読者が重視した上位4要素を採用した。それぞれの要素において、読者が最も「かわいい」と感じるパーツについて質問紙調査を通じて分析し、最終的に「かわいいキャラクター」と感じられる組み合わせの発見を目指す。次にそれぞれのパーツの作成基準について述べる。

2.3 顔

基準画像とする顔は、研究2で作成した日本マンガに登場する66名の女性キャラクターの平均化された顔（以下、平均顔）から、グラフィックデザインソフト Adobe Illustrator を用いて線画を抽出したものである（図4-2-1）。その上で、顔のパーツをさらに「顔の輪郭」「目」「鼻」「口」の4要素に分類した。顔に関するすべての項目は Adobe Illustrator を用いて作成したものである。Adobe Illustrator を使用したのは、線の強弱がかすれのない無気質な絵の作画に向いているからである。基準画像とする顔は以下「基準顔」と略し、基準顔の目、鼻、口はそれぞれ「基準目」「基準鼻」「基準口」と略称する。

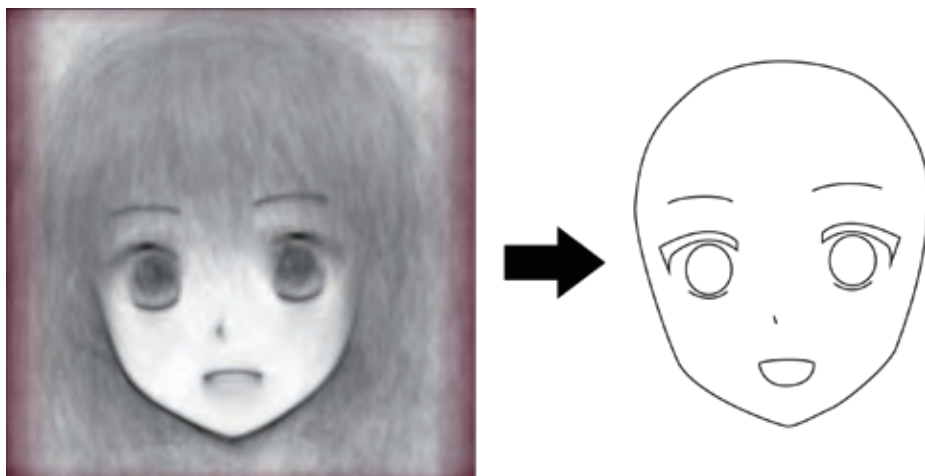


図4-2-1 日本マンガに登場する女性キャラの平均顔を線画抽出（筆者作成）

(1) 顔の輪郭

「顔の輪郭」は基準顔の輪郭を変形し「基準顔の輪郭」「円形寄りの輪郭」「正方形寄りの輪郭」「長方形寄りの輪郭」を4パターン作成した(図4-2-2)。

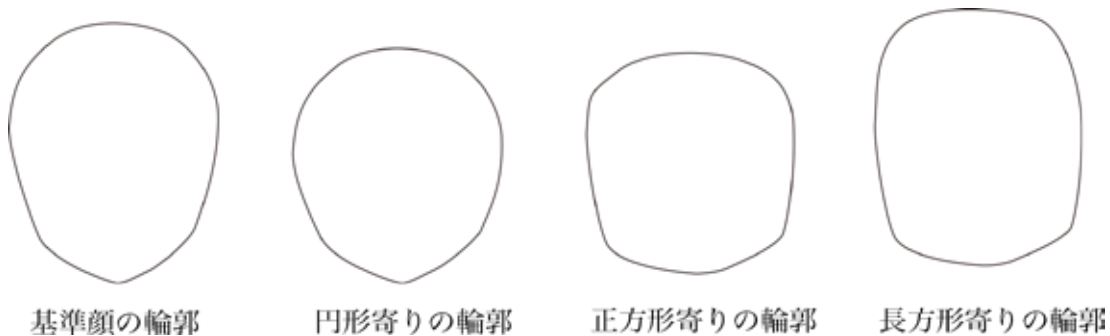


図4-2-2 顔の輪郭

(2) 目

「目」に関しては、「目の位置」「目の大きさ」「目の形」「ふたえまぶたのタイプ」「上まつげの数」「上まつげの形」「下まつげの数」という形で、輪郭よりも細分化した項目を設けた。

まず、「目の位置」は基準目をベースにし、両目の間隔を等間隔に縮小、拡大した後、両目の位置を上下等間隔に移動したものである。全体では「基準位置下寄り」「基準位置」「基準位置上寄り」「瞳孔間隔縮小下寄り」「瞳孔間隔縮小基準位置」「瞳孔間隔縮小上寄り」「瞳孔間隔拡大下寄り」「瞳孔間隔拡大基準位置」「瞳孔間隔拡大上寄り」の9パターンを作成した(図4-2-3)。両目の最大間隔や最小間隔、上下の位置の範囲は、研究2より抜粋したマンガに登場する66女性キャラクターの正面顔(図2-2-1)(以下図2-2-1)を参照して決定した。

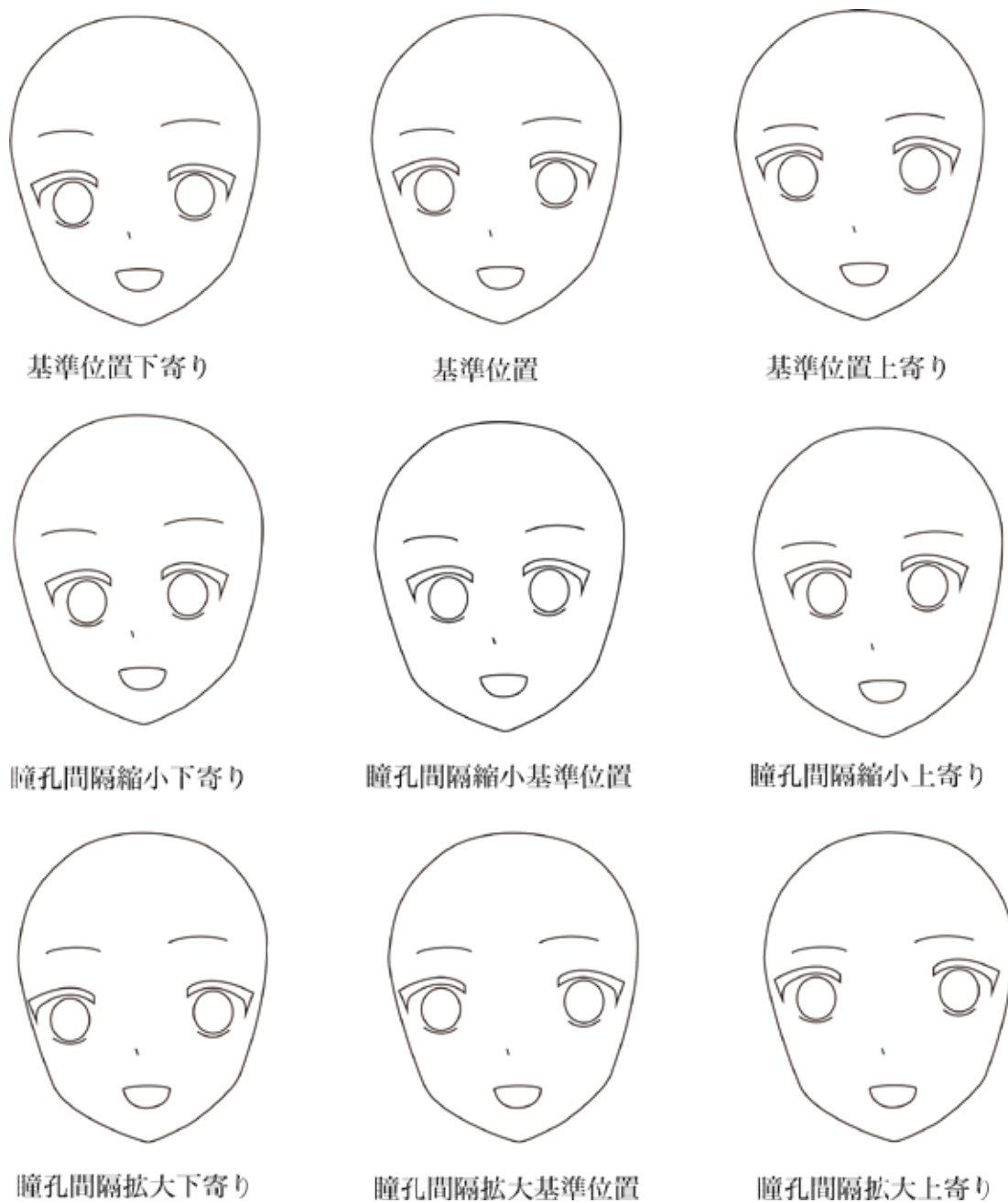


図 4-2-3 目の位置

「目の大きさ」については、両目を等倍率拡大、縮小し、「基準目の大きさ」「基準目より 20%拡大」「基準目より 20%縮小」の 3 パターンを作成した。拡大縮小の倍率については、図 2-2-1 にあるキャラクターの目の大きさを参照した上で、20%とした。(図 4-2-4)。



図 4-2-4 目の大きさ

「目の形」は、図 2-2-1 のバリエーションを整理、分類し、目の縦の長さとおまぶたの角度をそれぞれ3パターンに細分して作成した。目の縦の長さの拡大率・縮小率は 20%、おまぶたの回転角度は 15 度に設定した。また、おまぶたが外側 15 度に回転した目を「垂れ目」と命名し、おまぶたが内側 15 度を回転した目は「吊り目」と命名した。次に目の縦の長さを 20%拡大したものを「縦長目」と命名し、目の縦の長さを 20%縮小したものを「横長目」を命名した。以上により、全体では「基準目」「縦長基準目」「横長基準目」「基準垂れ目」「縦長垂れ目」「横長垂れ目」「基準吊り目」「縦長吊り目」「横長吊り目」の 9 パターンを作成した (図 4-2-5)。



基準目



縦長基準目



横長基準目



基準垂れ目



縦長垂れ目



横長垂れ目



基準吊り目



縦長吊り目



横長吊り目

図4-2-5 目の形

「ふたえまぶたのタイプ」も、同様に図2-2-1のバリエーションを参照して作成した。「ふたえなし」「短いふたえ」「長いふたえ」の3パターンに分類した(図4-2-6)。



ふたえなし

短いふたえ

長いふたえ

図4-2-6 ふたえまぶた

まつげに関する項目「上まつげの数」「上まつげの形」「下まつげの数」の分類も図2-2-1を参照したものである。「上まつげの数」は「なし」「一本」「二本」「三本」「四本以上」の5種類に分類し、「上まつげの形」は「上向き」「横向き」「下向き」の3種類とした。「下まつげ」が強調されるキャラクターは少ないため、本研究では「なし」「三本未満」「三本以上」の3種類に分類した(図4-2-7)。

上まつげの数



なし

一本

二本

三本

四本以上

上まつげの形



上向き

横向き

下向き

下まつげの数



なし

三本以内

三本及以上

図4-2-7 まつげに関連する項目

(3) 鼻

「鼻」は「鼻の位置」「鼻の形」「鼻の大きさ」という要素を設定した。「鼻の位置」と「鼻の形」の種類、「鼻の大きさ」も図 2-2-1 を参照し決定した。

「鼻の位置」は基準顔にある鼻の位置を上下に調整したものであり、「鼻なし」「基準鼻より上」「基準鼻の位置」「基準鼻より下」の4パターンに分類した(図 4-2-8)。

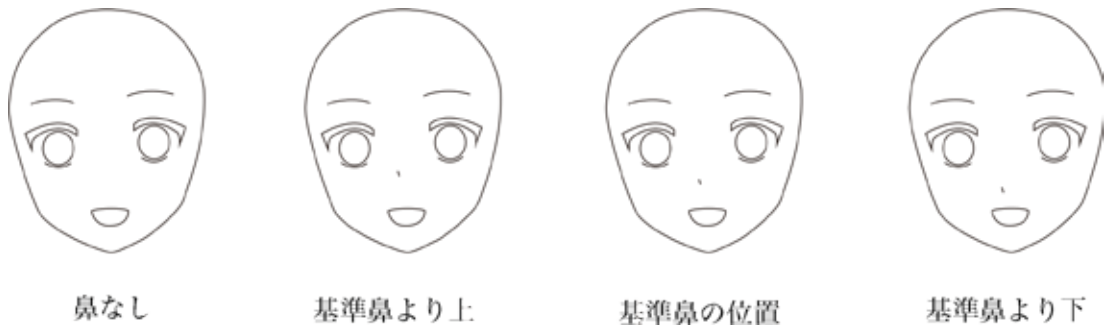


図 4-2-8 鼻の位置

「鼻の形」は図 2-2-1 を参照した上で、「点型タイプ」「短い筋鼻タイプ」「長い鼻筋タイプ」「両点タイプ」「立体鼻タイプ」「鼻先タイプ」「鼻の影タイプ」の7パターンを作成した(図 4-2-9)。

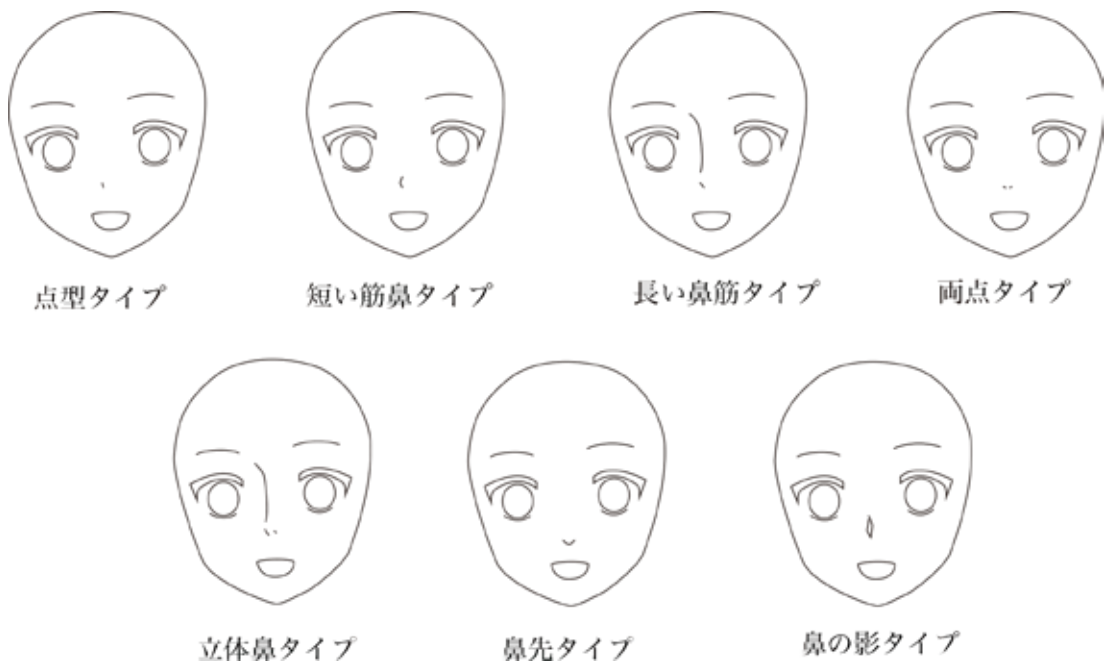
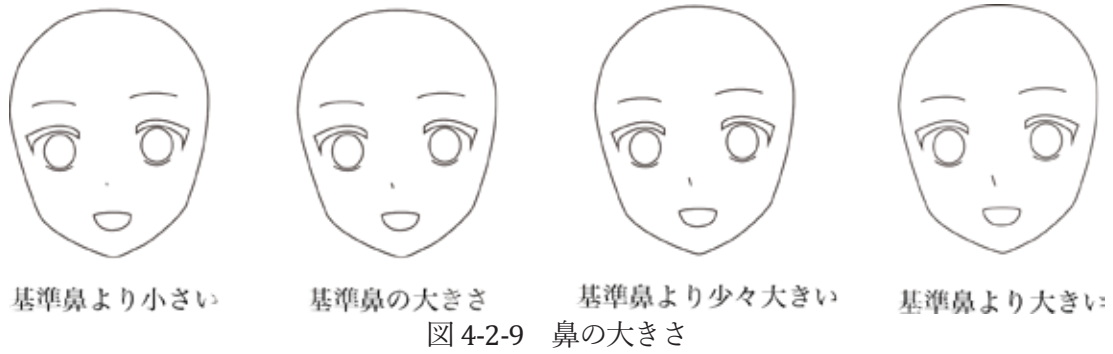


図 4-2-9 鼻の形

「鼻の大きさ」は「基準鼻より小さい」「基準鼻の大きさ」「基準鼻よりやや大きい」「基準鼻より大きい」の4パターンに分類した(図 4-2-9)。



(4) 口

口は「口の位置」「口の形」「口の大きさ」で項目化した。

「口の位置」は「基準口の位置より上」、「基準口の位置と同じ」、「基準口の位置より下」の3パターンを用意した(図4-2-10)。



「口の形」は図2-2-1にあるキャラクターの口の形を参照し、「基準口タイプ」「曲線タイプ」「唇付きタイプ」「リアルタイプ」「アヒル口タイプ」の5種類を用意した(図4-2-11)。

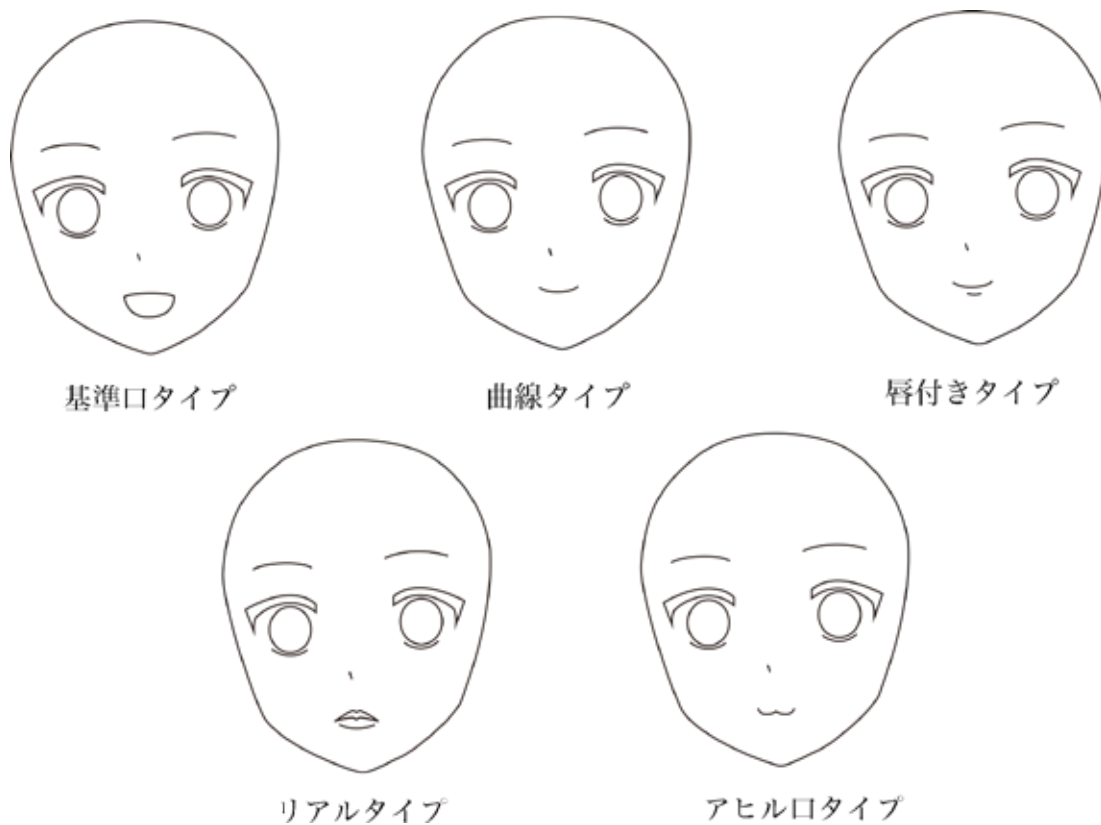


図4-2-11 口の形

「口の大きさ」は「基準口と同じ大きさ」「基準口より小さい」「基準口より大きい」の3種類に分類した(図4-2-12)。大きさの基準は図2-2-1にあるキャラクターの口の大きさを参照したものである。



図4-2-12 口の大きさ

2.4 髪型

髪型の分類は、若松・兼松・茂木等(2014)が提唱した髪型の分類を用い、「前髪」「サイド髪」「後ろ髪」の3要素に分類した。それぞれの要素に「形状」「長さ」「髪質」に細分

化し、さらに「アホ毛」の項目を加えた。「アホ毛」はキャラクターの頭に生える触角のように刎ねた髪を指している（東浩紀，2001，p.66）。「アホ毛」は、「形状」「数」「長さ」を項目化した。髪型のベース画像は研究2より Adobe Illustrator を用いて作成した平均顔の髪型画像である（図 4-2-13）。以下は髪型のベース画像を「基本髪型」に省略したものである。

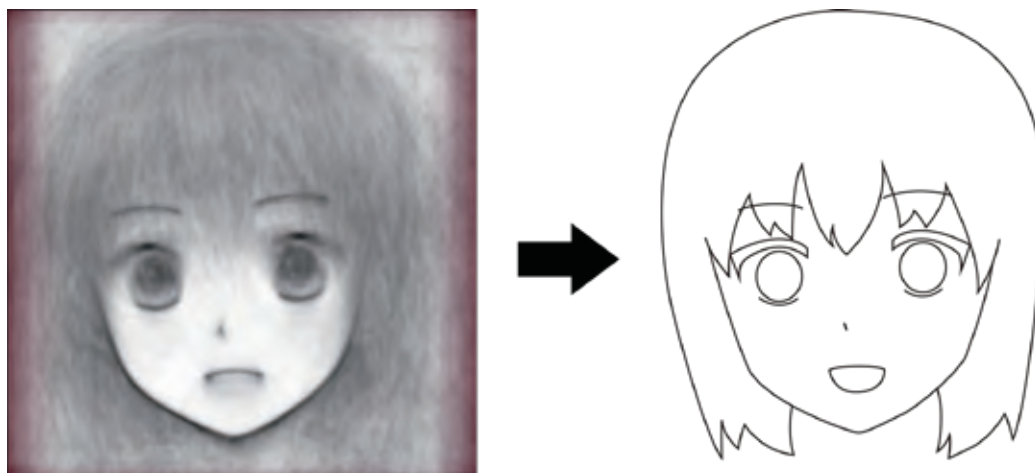


図 4-2-13 髪型ベース画像

(1) 前髪

前髪は「前髪の形」「前髪の長さ」「前髪の髪質」を項目化した。「前髪の形」は図 2-2-1にあるキャラクターの前髪を分類したものをもとに、全9パターン作成した（図 4-2-14）。それぞれ「前髪なしタイプ」「ぱつんタイプ」「M型タイプ」「七三分けタイプ」「中央分けタイプ」「三七分けタイプ」「基準髪型タイプ」「インタークヘアタイプ」「半分かきあげタイプ」と名付けた。また、描画に関しては、『マンガ作画資料 写真と図説でわかる髪型上達ガイド』（2011）、および『マンガキャラの髪型資料集』（2017）を参照した。



図 4-2-14 前髪の形

「前髪の長さ」は眉とまつげを基準に「眉の上」「まつげの上」「目にかかる」の3種類に分類した(図 4-2-15)。

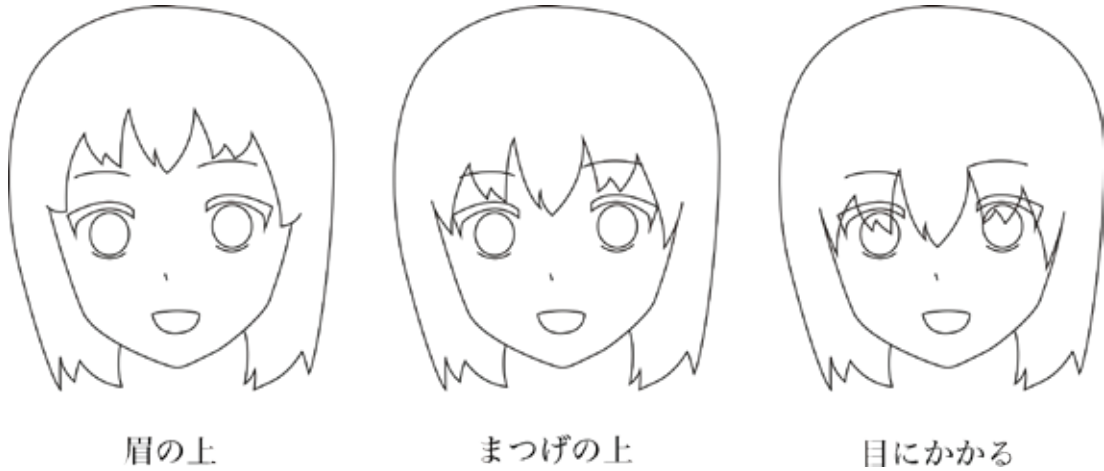


図 4-2-15 前髪の長さ

「前髪の髪質」は「ストレート」「ウェーブ」に分類した(図 4-2-16)。



図 4-2-15 前髪の髪質

(2) サイド髪

サイド髪は「サイド髪の形」「サイド髪の長さ」「サイド髪の髪質」の3種類を項目化した。「サイド髪の形」は図 2-2-1 にあるキャラクターのサイド髪を参照して作成した。それぞれ「サイド髪なしタイプ」「縦長短冊タイプ」「内向きカールタイプ」「捻れカールタイプ」「先端二股縦長型タイプ」「外向きカールタイプ」の6パターンである(図 4-2-16)。



サイド髪なしタイプ



縦長短冊タイプ



内向きカールタイプ



捻れカールタイプ



先端二股縦長型タイプ



外向きカールタイプ

図4-2-16 サイド髪の形

「サイド髪の長さ」は顔の輪郭を基準に、「顔より短い」「顔と同じ長さ」「顔より長い」の3種類に分類した(図4-2-17)。



顔より短い



顔と同じ長さ



顔より長い

図4-2-17 サイド髪の長さ

「サイド髪の髪質」は「ストレート」「カール」「縦ロール」の3種類に分類した(図4-2-18)。



図4-2-17 サイド髪の髪質

(3) 後ろ髪

同様に、後ろ髪も「後ろ髪の形」「後ろ髪の長さ」「後ろ髪の髪質」に項目化した。「後ろ髪の形」は図2-2-1にあるキャラクターの後ろ髪の形と、上述した2冊の髪型に関する資料を再度参照し、作成した。「基本髪型タイプ」「ボブヘアタイプ」「ポニーテールタイプ」「ツインテールタイプ」「ワンサイドアップタイプ」「三つ編みタイプ」「猫耳タイプ」「-halfアップタイプ」「おさげタイプ」「ツーサイドアップ」「おだんごヘアタイプ(ふたこぶ)」「三つ編みツインテールタイプ」「おだんごヘアタイプ(ひとこぶ)」の13パターンを準備した(図4-2-18)。

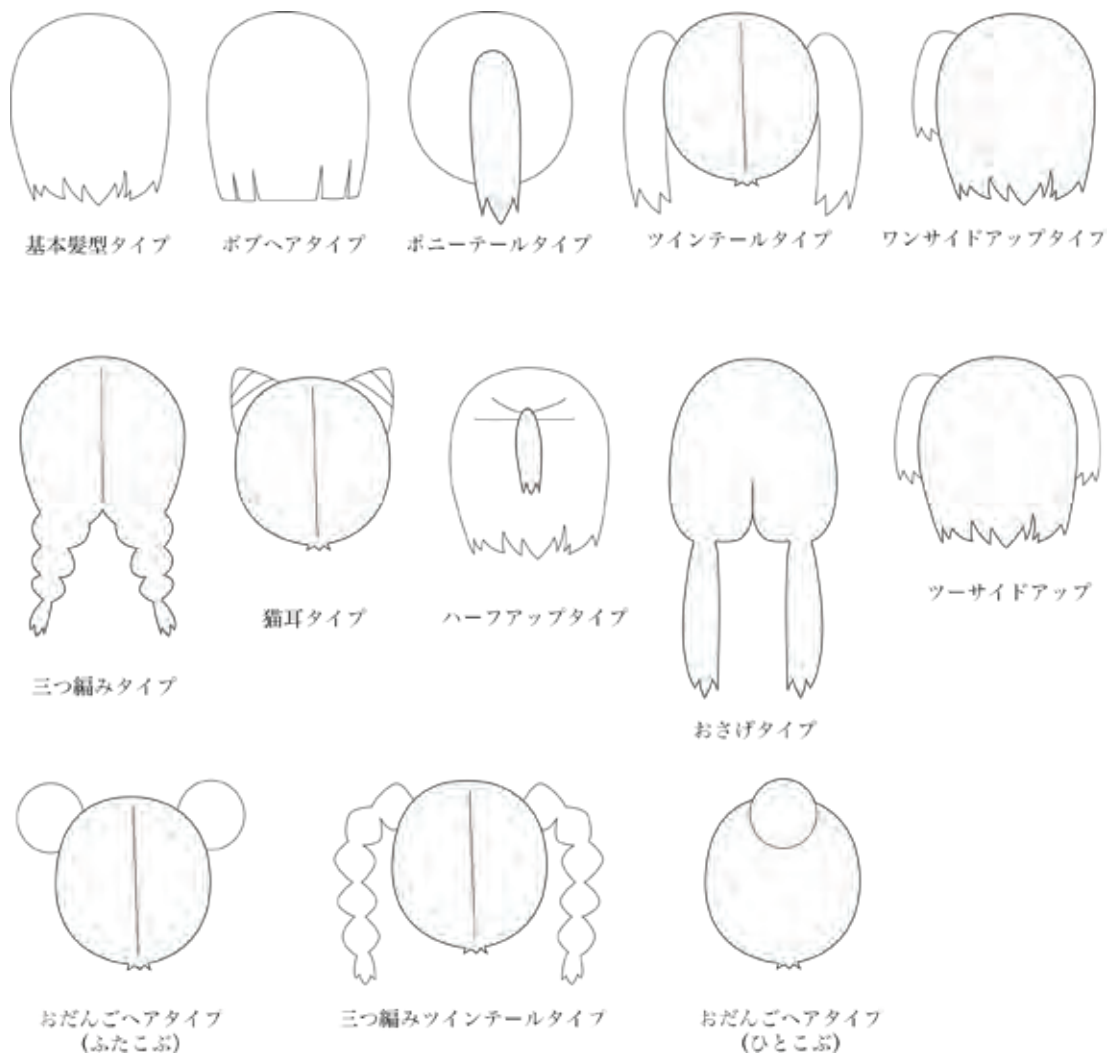


図 4-2-18 後ろ髪の色

「後ろ髪の色」は「ショート」「ミディアム」「ロング」の3種類に分類した (図 4-2-19)。

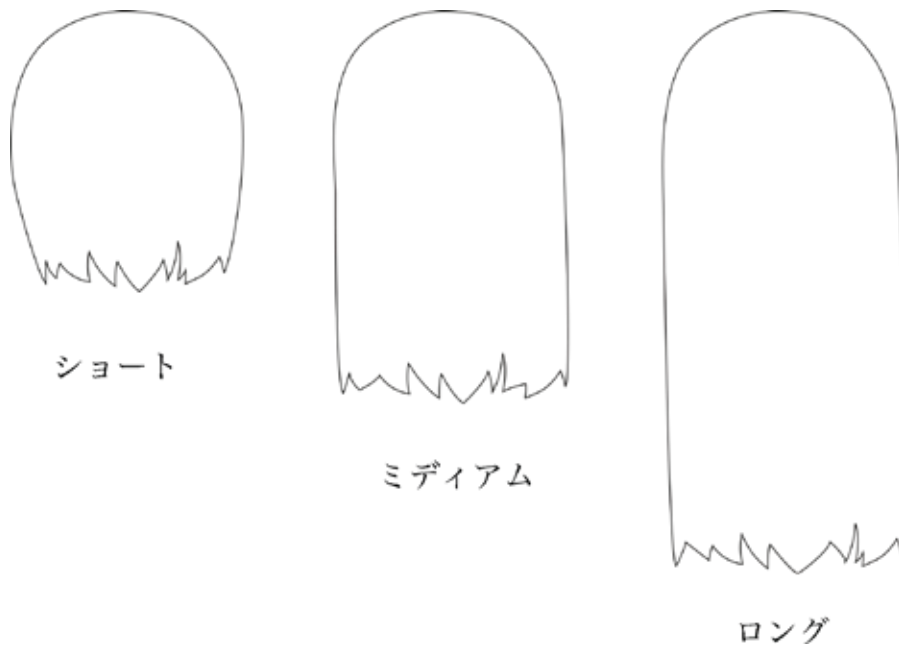


図 4-2-19 後ろ髪長さ

「後ろ髪の髪質」は、「ストレート」「縦ロール」および「カール」の3種類に分類した(図 4-2-20)。

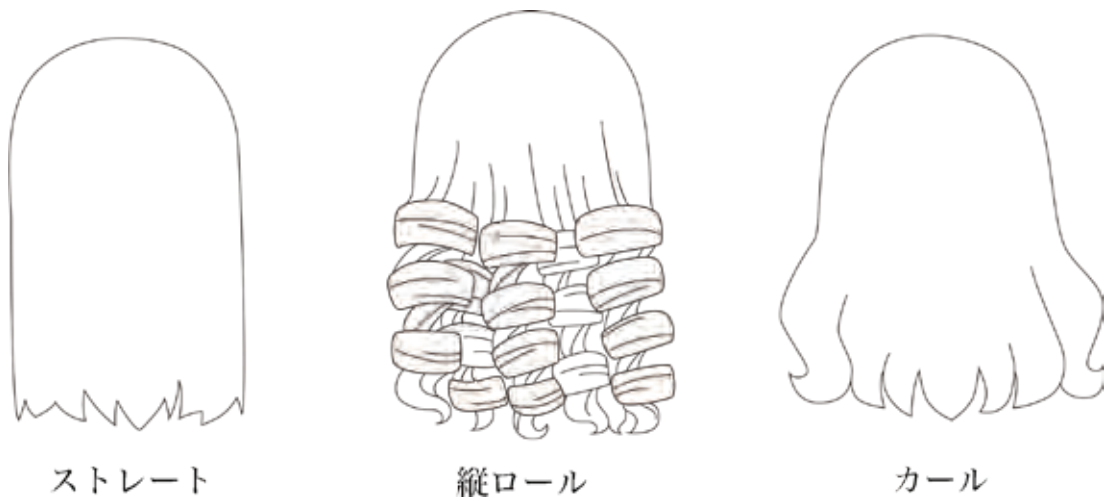


図 4-2-20 後ろ髪の髪質

(4) アホ毛

アホ毛は「アホ毛の形」「アホ毛の数」「アホ毛の長さ」に項目化した。「アホ毛の形」は「アホ毛なし」を含む、「三日月タイプ」「ロールケーキタイプ」「ハート型タイプ」「垂れタイプ」の5パターンに分類した(図 4-2-21)。



アホ毛なし 三日月タイプ ロールケーキタイプ ハート型タイプ 垂れタイプ

図4-2-21 アホ毛の形

「アホ毛の数」は「一本」「二本」「三本」の3種類に分けた (図4-2-22)。



一本

二本

三本

図4-2-21 アホ毛の数

「アホ毛の長さ」は「頭より小さい」と「頭より大きい」の2種類に分類した (図4-2-22)。



頭より小さい

頭より大きい

図4-2-22 アホ毛の長さ

2.5 頭身

頭身はキャラクターの体型を表す単位である。例えば、身長が頭の6個分と同じ高さであれば、6頭身といえる。本研究では一般的なキャラクターの頭身として、デフォルト体型の2頭身からリアル体型の9頭身まで項目化した。「2頭身」「3頭身」「4頭身」「5頭身」「6頭身」「7頭身」「8頭身」「9頭身」の8パターンである。

頭身の画像を作成する際に、イラスト・マンガ制作ソフト CLIP STUDIO PAINT EX に内蔵されている3D デッサン人形(女性)の素材を使用した。まず、3D デッサン人形の輪郭を明確にするため、光源の影響を受けないように設定した。次に、等間隔の線を10本作成し、それを合わせて、3D デッサン人形の体型を調整した。3D デッサン人形のスケールは4.7頭身以上のものしか内蔵されていないため、2頭身から4頭身までは筆者が作成したものであり、5頭身から9頭身まではデッサン人形を使用したものである。以下の図が頭身比較の下書きである(図4-2-23)。

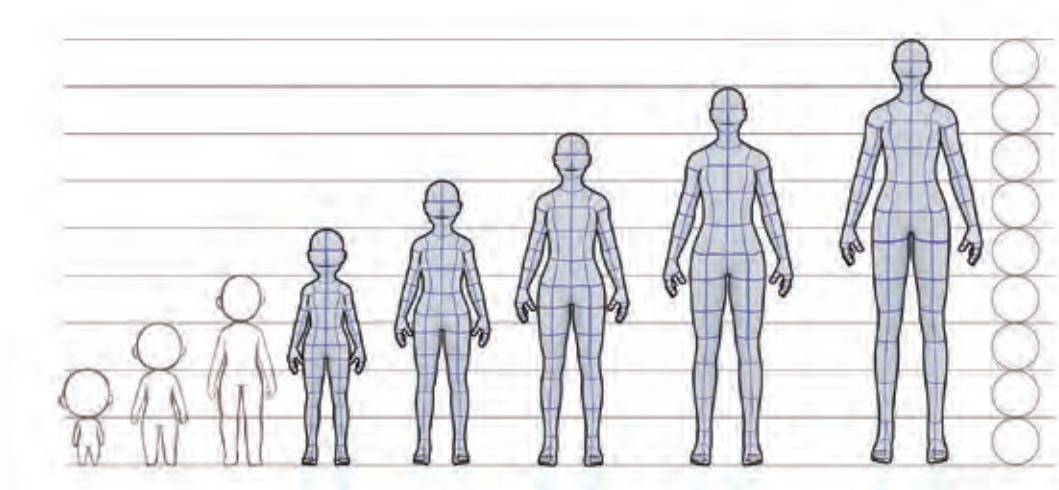


図 4-2-23 頭身画像の下書き

頭身画像の下書きが完成した後、Adobe Illustrator に読み込み、下書きの透明度を上げて新規レイヤーを作成した後、下書き通りに描画する。頭身比をわかりやすくするため、それぞれの画像を黒く塗りつぶした。最終的に完成した画像は図4-2-24 に示している。

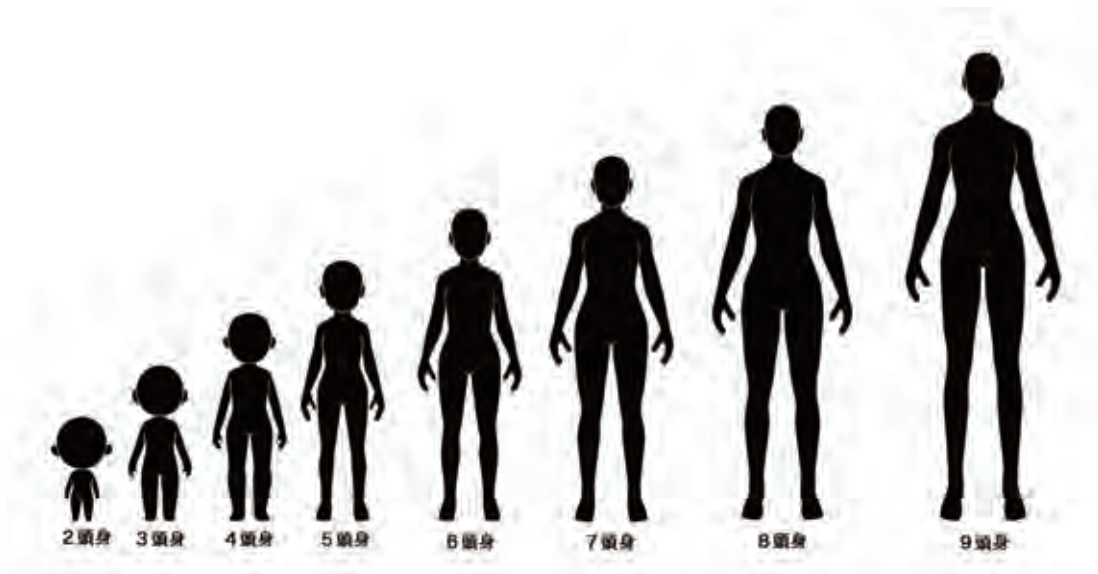


図 4-2-23 頭身画像

2.6 性格

マンガにおいて、キャラクターの性格は非常に重要な要素である。性格とは、キャラクターの性質と行動に見られる傾向の事であり、この傾向の下で「感情」が湧き、「思考」が巡らされ、キャラクターが置かれた状況の変化やキャラクターの行為、行動が生じる（野村, 2015）。キャラクターの性格だけでなく、キャラクターのセリフや仕草もキャラクターのかわいさに影響する要素として考えられる。本研究は「かわいいキャラクター」と認識される性格が存在するか否かを確認するため、性格と関連する質問項目を「キャラクターの性格」「キャラクターの仕草」「キャラクターの役割語」の3問に細分した。

(1) キャラクターの性格

キャラクターの性格は単一の属性から成り立つものではなく、様々な属性の組み合わせから成る。研究1によると、現代では「かわいい」を肯定的な意味としてとらえる場合が多いため、本研究におけるキャラクターの性格は『性格類語辞典 ポジティブ編』が提唱するポジティブ属性の四つつのカテゴリー「道徳的属性」「到達的属性」「相互作用的属性」「主体的属性」から選択した属性の組み合わせとする。

「道徳的属性」はキャラクターの道徳観に沿った属性である。「到達的属性」は、道徳観と一致するものであるが、目標達成を助ける役割を持っている。「相互作用的属性」は、キャラクターと周りの人たちと健全な関係を築くことができる属性である。「主体的属性」は、キャラクター自身のアイデンティティーを表す属性である。このようなカテゴリーから選択した属性を組み合わせることで、バランスの良いキャラクターを作成できる。

「キャラクターの性格」に関する質問項目の作成手順は以下のとおりである。まず、それぞれのカテゴリーからポジティブの属性を一つ選択し、『性格類語辞典 ネガティブ編』に対応するネガティブ属性を見つけ出す。次に、選択された属性をテーマとする4コママンガを作成する。4コママンガを採用したのは起承転結が明瞭でキャラクターの性格を容

易に表現できるためである。

最後に、ポジティブの属性とそれに対応するネガティブの属性の4コママンガを同ページにひと組ずつ表示し、質問紙調査により各組における最もかわいい性格を選出する。各組に選出された最も「かわいい」性格を組み合わせて、本研究における読者から見る「かわいいキャラクター」の性格とする。

本研究では、各カテゴリーの属性からマンガに登場する典型的なキャラクターの性格を選択した。それぞれは道徳的属性である「勇敢」とそれに対応するネガティブな属性「臆病」、到達的属性である「勉強家」とそれに対応するネガティブな属性「不真面目」、相互作用の属性である「活発」とそれに対応するネガティブな属性「無気力」、主体的属性である「優しい」とそれに対応するネガティブな属性「冷淡」の4組である。I組は「無気力」と「活発」から構成され、II組は「冷淡」と「優しい」があり、III組は「臆病」と「勇敢」を含め、IV組は「不真面目」と「勉強家」から構成されている。

4コママンガは、様々なバリエーションの性格に対応するため、お化け屋敷をテーマにした。また、客観性を確保するため、複雑なキャラクターではなく、円形と曲線の組み合わせに構成される「棒人間」を主人公にした。さらに、他の構成要素の影響を排除するため、セリフを抜き、マンガの記号だけで表現した。そのほか、導入部の背景を変更せず、キャラクターの行動や反応だけを性格に合わせて変更した。

質問紙項目を作成する際は、回答者の先入観を排除するため、タイトルに性格を表す用語は一切使わず、「A」「B」「C」「D」「E」「F」「G」「H」のアルファベットに置き換えた。4コママンガはCLIP STUDIO PAINT EXを用いて制作し、完成した4組の4コママンガは図4-2-24に示している。

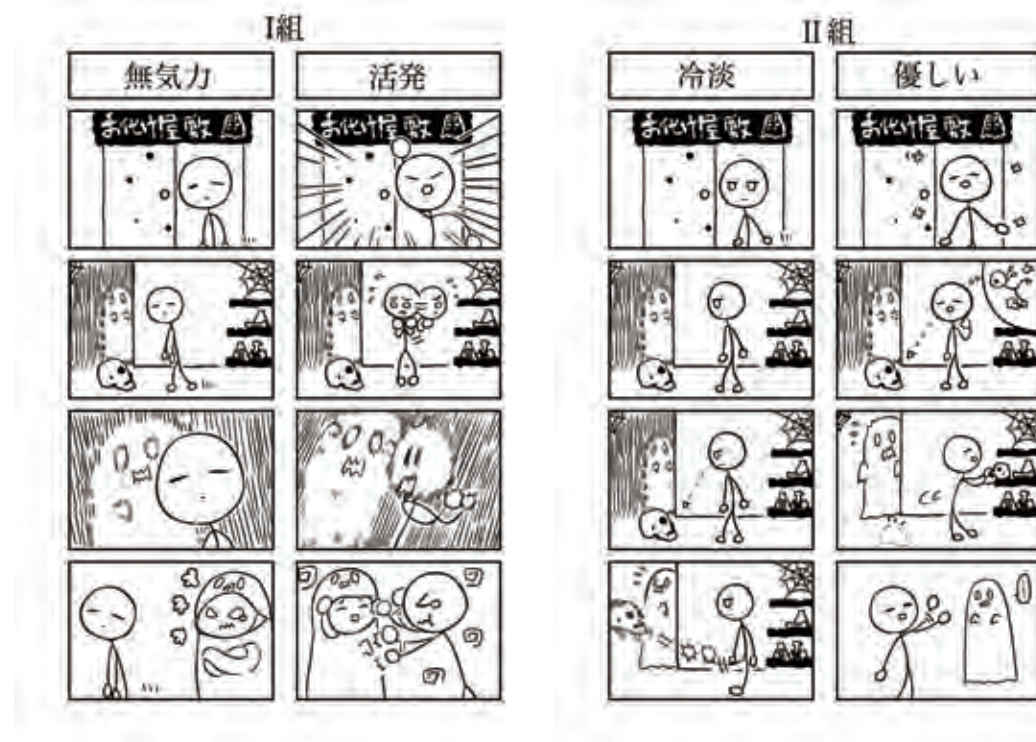




図 4-2-24 キャラクターの性格の質問項目

(2) キャラクターの仕草

キャラクターの仕草もキャラクターのかわいさに影響する重要な要素である。同様な性格を持つキャラクターでも、仕草が異なる場合がある。本研究はキャラクターの基本感情「喜」「怒」「哀」「驚」を表す仕草をベースに質問項目を作成した。それぞれの感情において、キャラクターの仕草を「動きが激しい仕草」「動きが普通の仕草」「動きが控えめな仕草」の3段階に分けている。

他の影響要素を排除するため、本研究は円形と曲線の組み合わせに構成される「棒人間」を用いてキャラクターの仕草画像を作成した。

「動きが激しい仕草」はキャラクターの全身の動きを用いる仕草である。「喜」の場合は、両手や片足を上げ、この時両手は頭より高くなり、ジャンプする動きを表現している。「哀」の場合では、両足は地面に跪き、両手を顔の両側に置き、涙を拭う動作を表している。「怒」の場合では、片手を前に伸び、叱責する様子を表している一方、両足は高く上げてM型になり、憤懣やるかたなくジャンプしている姿を表現している。「驚」の場合では、両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れて跳ねる様子表現している。

「動きが普通の仕草」の場合は、キャラクターの動きは「動きが激しい仕草」より抑えている。「喜」では、両手を上げ、喜びの気持ちを表現する一方、上げる範囲は頭までになり、両足も地面についている。「怒」では、片手を顔までに上げ、片手を腰に当て、「幅広い」にある罵倒する様子より説教する姿を表している。「哀」では、キャラクターは立ち上がり、両手で顔を覆い、哀しい様子表現している。「驚」では、片足を上げ、体が後ろにやや傾け、衝撃を受ける様子表現している。

「動きが控えめな仕草」の場合、各シチュエーションを合わせて、最低限の動きで表現

している。「喜」では、両手を下げているが、体の両側で振り、両足も小躍りしているように示している。「怒」では、キャラクターは腕を抱えて、不満な様子を表している。「哀」では、両手は自然に垂れ下げ、体は前に傾けている。「驚」では、両手を顔の横に上げ、体は後ろに傾け、驚きの姿を表現している。

以上のとおり、「喜」「怒」「哀」「驚」の感情におけるそれぞれの仕草は Adobe Illustrator を用いて3段階で作成した(図4-2-25)。次にこれらの図像を示した質問紙調査によって、「最もかわいい喜びの仕草」「最もかわいい怒りの仕草」「最もかわいい哀しみの仕草」「最もかわいい驚きの仕草」を選出してもらうこととした。

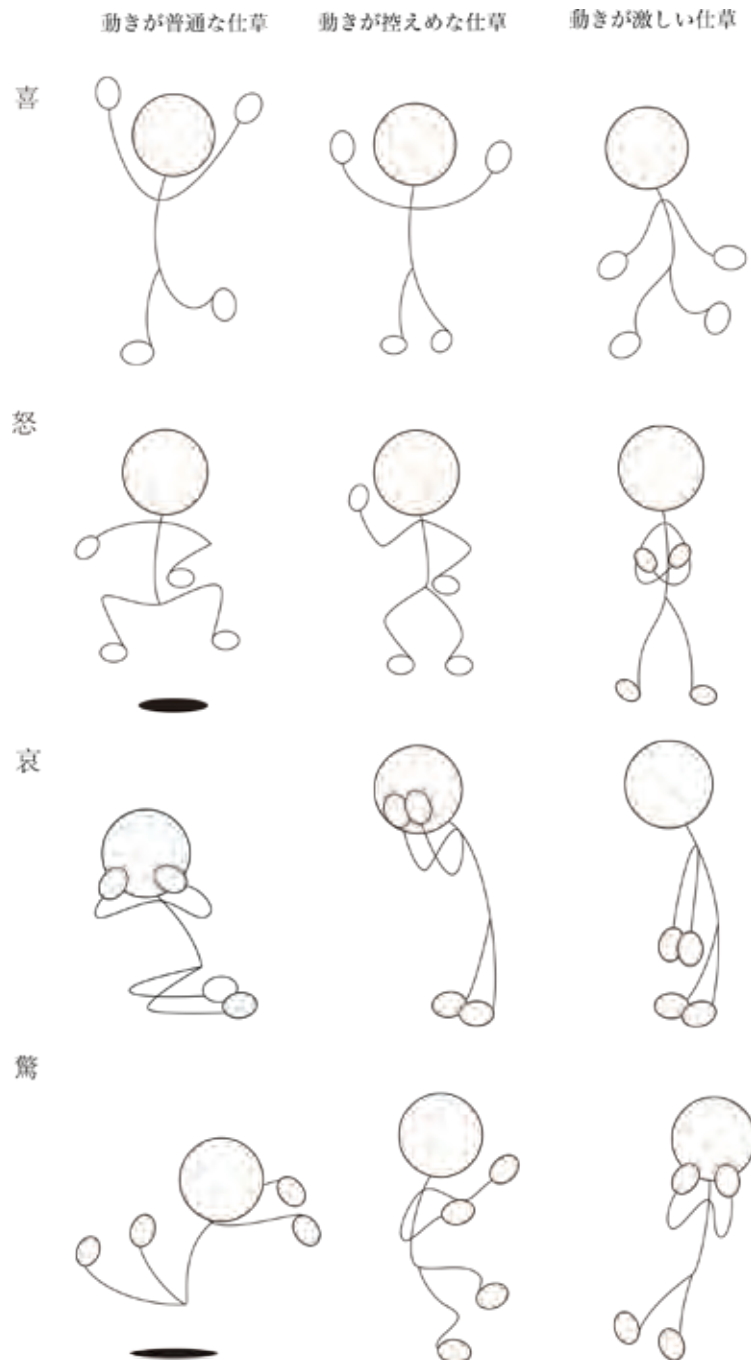


図4-2-25 キャラクターの仕草画像

(3) キャラクターの役割語

役割語は、金水（2003, p205）により、次のように定義されている。「ある特定の言葉づかい（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ」。つまり、役割語はキャラクターの人物像と深く結びついている。

役割語には「老人語」「お嬢様ことば」「女ことば」「武士語」などの様々な種類がある。その中に「かわいい」役割語を存在するか否かを確かめるため、本研究は金水（2014）の著書『〈役割語〉小辞典』に基づき、マンガの中に頻繁に用いられる役割語を選択して質問項目を作成した。

選出された役割語は「標準語」「関西弁」「お嬢様ことば」「老人語」「メイドことば」である。まず、起承転結がわかりやすい4コママンガを制作し、セリフを添付する。次に、4コママンガの内容を変えずに、セリフをそれぞれ役割語に対応するセリフに変更する。このような方法で五つの4コママンガを作成した。他の影響要素を排除するため、4コママンガでは、円形と曲線の組み合わせで構成される「棒人間」を用いた主人公を使用した。また、必要なセリフを付けやすい「鍵をなくした」事件のストーリーとした。「キャラクターの性格」の質問項目と同様に、4コママンガのタイトルには役割語の種類を示さず、アルファベットの「A」「B」「C」「D」「E」で提示した。CLIP STUDIO PAINT EX を用いて制作した役割語の4コママンガは図4-2-26に示したとおりである。

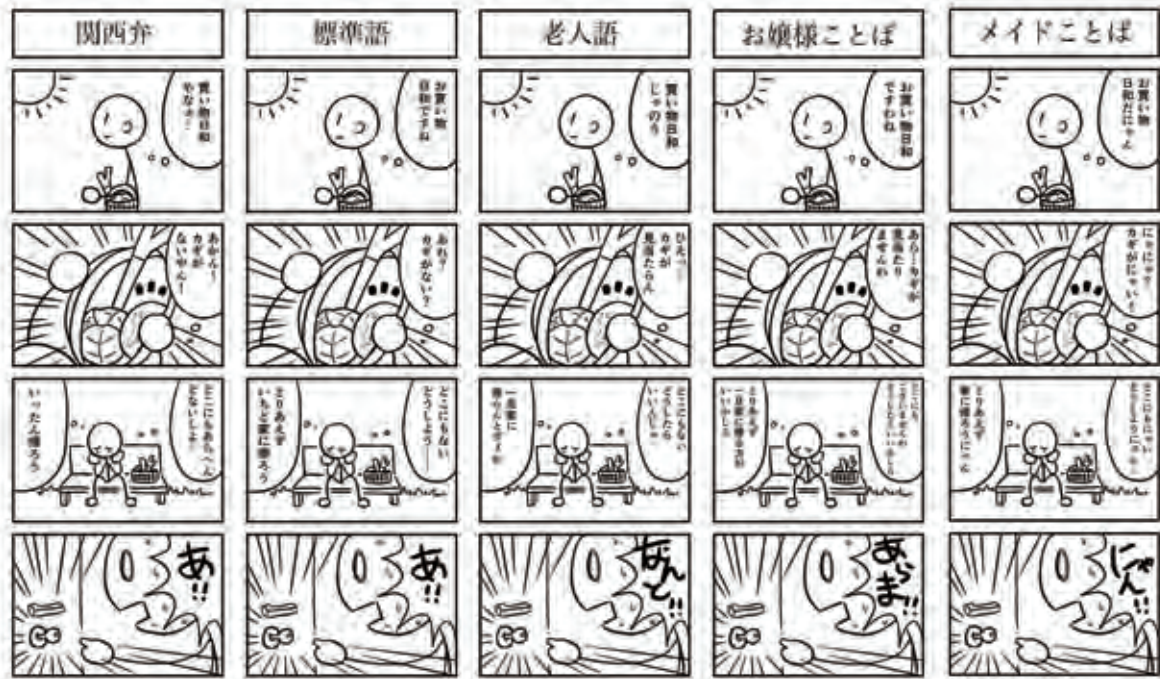


図4-2-26 キャラクターの役割語画像

以上の5種類の役割語から質問紙調査を用いて「最もかわいい役割語」を選出する。その上で「最もかわいい性格」「最もかわいい仕草」「最もかわいい役割語」の三つの要素

を組み合わせ、「最もかわいいキャラクターの性格」とすることとした。

2.7 分析方法

まず、質問紙調査によって収集されたデータから各質問項目の回答数を集計する。それぞれの質問に対する回答数を χ^2 検定（適合性の検定）を用いて各要素間に差があるか否かを確認する。回答数に差がある場合、ライアンの方法を用いた多重比較を行い、最もかわいい要素を確定する。差がない場合は回答数が多い要素を選出する。次に、Adobe Illustratorを用いて、選出された要素を組み合わせ、「かわいいキャラクター像」を合成する。最後に、完成した「かわいいキャラクター」を読者全体が好む「かわいいキャラクター像」とする。

また、各項目において、 χ^2 検定（独立性の検定）を用いて男女別で比較し、各項目における男女間の差を確認する。さらに、同じ手順を用いて、男女別の「かわいいキャラクター像」や年代別の「かわいいキャラクター像」を作成し、比較分析を行う。最後に、「かわいいキャラクター像」の正反対である「最もかわいくないキャラクター像」を合成し、分析する。すべての χ^2 検定は田中敏・Nappaが開発したフリー統計ソフト js-STAR (version 9.7.8j) を用いて分析した。

また、最後の質問である「かわいいキャラクター」に対する嗜好度の項目については5件法のリッカート尺度で平均値を求め、研究1でも使用した対応のない t 検定を用いて男女の比較分析を行う。「かわいいキャラクター」を好む理由については、研究3で使用した計量テキスト分析ソフト KH Coder を用いて自由記述のテキストを分析する。

3 結果

質問紙調査は2019年11月14～16日の間にTwitterで行った。その結果、回答数4,407人中、年齢がデタラメな回答を除く有効回答数は4401（男性1,121名、女性3,169名、その他111名）であった。回答者の年齢は10歳から83歳まで幅広く分布している（平均年齢31.26歳、標準偏差9.84）。また、頻度を問わず、マンガを読んだことがある回答者は99.8%を占めている。そのため、本研究では「全回答者」を「読者全体」と見なし、研究結果は「読者全体が好む「かわいいキャラクター」像」「男女別における各項目の比較」「男性読者が好む「かわいいキャラクター像」」「女性読者が好む「かわいいキャラクター像」」「年代別読者から見る「かわいいキャラクター像」」「読者全体が好む「最もかわいくないキャラクター像」」「かわいいキャラクターを好きな理由」の7項目に分けて述べることにする。

3.1 読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

(1) かわいい顔

質問紙調査の結果によって合成された読者全体が好む「かわいい顔」は図4-3-1に示している。次に、顔に関する質問紙調査の結果を「顔の輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「目の形」「ふたえまぶたのタイプ」「上まつげの数」「上まつげの形」「下まつげの数」「鼻の位

置」「鼻の形」「鼻の大きさ」「口の位置」「口の形」「口の大きさ」に分けて述べる。



図 4-3-1 読者全体が好む「かわいい顔」

- 顔の輪郭

「顔の輪郭」のかわいさについて調べるため、「基準顔の輪郭」「円形寄りの輪郭」「正方形寄りの輪郭」「長方形寄りの輪郭」の4種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「顔の輪郭」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準顔の輪郭」を選んだ人は 1,202 人、「円形寄りの輪郭」を選んだ人は 2,653 人、「正方形寄りの輪郭」を選んだ人は 502 人、「長方形寄りの輪郭」を選んだ人は 44 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(3)=3,540.062, p<.01$ ）（表 4-3-1）。項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「円形寄りの輪郭」> 「基準顔の輪郭」> 「正方形寄りの輪郭」> 「長方形寄りの輪郭」という関係が成り立つことになり、「円形寄りの輪郭」が他の項目より有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表 4-3-2）。

表 4-3-1 クロス集計表（顔の輪郭）

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	1,202	1,100.25	101.75
2 円形寄りの輪郭	2,653	1,100.25	1,552.75
3 正方形寄りの輪郭	502	1,100.25	-598.25
4 長方形寄りの輪郭	44	1,100.25	-1,056.25
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-2 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (顔の輪郭)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	23.35	* $p < .0002$.0250
1 > 3	16.93	* $p < .0002$.0250
1 > 4	32.78	* $p < .0002$.0125
2 > 3	38.28	* $p < .0002$.0125
2 > 4	50.22	* $p < .0002$.0083
3 > 4	19.56	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

● 目の位置

「目の位置」のかわいさについて調べるため、「基準位置下寄り」「基準位置」「基準位置上寄り」「瞳孔間隔縮小下寄り」「瞳孔間隔縮小基準位置」「瞳孔間隔縮小上寄り」「瞳孔間隔拡大下寄り」「瞳孔間隔拡大基準位置」「瞳孔間隔拡大上寄り」の9種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「目の位置」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準位置下寄り」を選んだ人は 2,143 人、「基準位置」を選んだ人は 810 人、「基準位置上寄り」を選んだ人は 109 人、「瞳孔間隔縮小下寄り」を選んだ人は 970 人、「瞳孔間隔縮小基準位置」を選んだ人は 271 人、「瞳孔間隔縮小上寄り」を選んだ人は 37 人、「瞳孔間隔拡大下寄り」を選んだ人は 37 人、「瞳孔間隔拡大基準位置」を選んだ人は 17 人、「瞳孔間隔拡大上寄り」を選んだ人は 7 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(8)=8,437.133, p < .01$) (表 4-3-3)。項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基準位置下寄り」 > 「瞳孔間隔縮小下寄り」 > 「基準位置」 > 「瞳孔間隔縮小基準位置」 > 「基準位置上寄り」 > 「瞳孔間隔縮小上寄り」 = 「瞳孔間隔拡大下寄り」 > 「瞳孔間隔拡大基準位置」 = 「瞳孔間隔拡大上寄り」という関係が成り立つことになり、「基準位置下寄り」の位置が他の項目より有意に「かわいい」と感じられていることが判明した (表 4-3-4)。

表 4-3-3 クロス集計表 (目の位置)

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	2,143	489.00	1,654.00
2 基準位置	810	489.00	321.00
3 基準位置上寄り	109	489.00	-380.00
4 瞳孔間隔縮小下寄り	970	489.00	481.00
5 瞳孔間隔縮小基準位置	271	489.00	-218.00
6 瞳孔間隔縮小上寄り	37	489.00	-452.00
7 瞳孔間隔拡大下寄り	37	489.00	-452.00
8 瞳孔間隔拡大基準位置	17	489.00	-472.00
9 瞳孔間隔拡大上寄り	7	489.00	-482.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-4 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (目の位置)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	24.51	* $p < .0002$.0056
1 > 3	42.84	* $p < .0002$.0028
1 > 4	21.01	* $p < .0002$.0111
1 > 5	38.08	* $p < .0002$.0037
1 > 6	45.08	* $p < .0002$.0019
1 > 7	45.08	* $p < .0002$.0019
1 > 8	45.72	* $p < .0002$.0016
1 > 9	46.04	* $p < .0002$.0014
2 > 3	23.09	* $p < .0002$.0056
2 < 4	3.77	* $p < .0002$.0111
2 > 5	16.36	* $p < .0002$.0111
2 > 6	26.53	* $p < .0002$.0028
2 > 7	26.53	* $p < .0002$.0028
2 > 8	27.54	* $p < .0002$.0022
2 > 9	28.06	* $p < .0002$.0019
3 < 4	26.18	* $p < .0002$.0037
3 < 5	8.26	* $p < .0002$.0111
3 > 6	5.88	* $p < .0002$.0056
3 > 7	5.88	* $p < .0002$.0056
3 > 8	8.11	* $p < .0002$.0037
3 > 9	9.38	* $p < .0002$.0028
4 > 5	19.81	* $p < .0002$.0056
4 > 6	29.37	* $p < .0002$.0022
4 > 7	29.37	* $p < .0002$.0022
4 > 8	30.30	* $p < .0002$.0019
4 > 9	30.78	* $p < .0002$.0016
5 > 6	13.28	* $p < .0002$.0037
5 > 7	13.28	* $p < .0002$.0037
5 > 8	14.91	* $p < .0002$.0028
5 > 9	15.77	* $p < .0002$.0022
6 = 7	-.12	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 > 8	2.59	* $p = .0096$.0111
6 > 9	4.37	* $p < .0002$.0056
7 > 8	2.59	* $p = .0096$.0111
7 > 9	4.37	* $p < .0002$.0056
8 = 9	1.84	<i>ns</i> $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

● 目の大きさ

「目の大きさ」のかわいさについて調べるため、「基準目の大きさ」「基準目より 20%拡大」「基準目より 20%縮小」の 3 種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「目の大きさ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準目の大きさ」を選んだ人は 2,800 人、「基準目より 20%拡大」を選んだ人は 1,438 人、「基準目より 20%縮小」を選んだ人は 163 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2)=2,370.924, p < .01$) (表 4-3-5)。項目ごとの違いを確

認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基準目の大きさ」>「基準目より 20%拡大」>「基準目より 20%縮小」という関係が成り立つことになり、「基準目の大きさ」が他の項目より有意に「かわいい」と感じられていることが判明した(表 4-3-6)。

表 4-3-5 クロス集計表 (目の大きさ)

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	2,800	1,467.00	1,333.00
2 基準目より20%拡大	1,438	1,467.00	-29.00
3 基準目より20%縮小	163	1,467.00	-1,304.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-6 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (目の大きさ)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	20.91	* $p < .0002$.0333
1 > 3	48.43	* $p < .0002$.0167
2 > 3	31.84	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

- 目の形

「目の形」のかわいさについて調べるため、「基準目」「縦長基準目」「横長基準目」「基準垂れ目」「縦長垂れ目」「横長垂れ目」「基準吊り目」「縦長吊り目」「横長吊り目」の9種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「目の形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準目」を選んだ人は 1,225 人、「縦長基準目」を選んだ人は 1,139 人、「横長基準目」を選んだ人は 210 人、「基準垂れ目」を選んだ人は 165 人、「縦長垂れ目」を選んだ人は 142 人、「横長垂れ目」を選んだ人は 68 人、「基準吊り目」を選んだ人は 720 人、「縦長吊り目」を選んだ人は 527 人、「横長吊り目」を選んだ人は 205 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(8)=3,231.337, p < .01$) (表 4-3-7)。そこで項目ごとの違いを確認するためライアンの方法を用いた多重比較を行ったところ、「基準目」=「縦長基準目」>「基準吊り目」>「縦長吊り目」>「横長基準目」=「横長吊り目」=「基準垂れ目」=「縦長垂れ目」>「横長垂れ目」という関係が成り立つことになり、「基準目」と「縦長基準目」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが判明した(表 4-3-8)。また、「基準目」と「縦長基準目」から同程度のかawaiiさが感じられるが、「かawaii顔」を合成する際に、回答数がより多い「基準顔と同じ形の目」を使用した。

表 4-3-7 クロス集計表 (目の形)

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	1,225	489.00	736.00
2 縦長基準目	1,139	489.00	650.00
3 横長基準目	210	489.00	-279.00
4 基準垂れ目	165	489.00	-324.00
5 縦長垂れ目	142	489.00	-347.00
6 横長垂れ目	68	489.00	-421.00
7 基準吊り目	720	489.00	231.00
8 縦長吊り目	527	489.00	38.00
9 横長吊り目	205	489.00	-284.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-8 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (目の形)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.75	ns $p > .05$.0111
1 > 3	26.77	* $p < .0002$.0028
1 > 4	28.40	* $p < .0002$.0019
1 > 5	29.26	* $p < .0002$.0016
1 > 6	32.15	* $p < .0002$.0014
1 > 7	11.43	* $p < .0002$.0056
1 > 8	16.65	* $p < .0002$.0037
1 > 9	26.95	* $p < .0002$.0022
2 > 3	25.27	* $p < .0002$.0037
2 > 4	26.94	* $p < .0002$.0022
2 > 5	27.83	* $p < .0002$.0019
2 > 6	30.80	* $p < .0002$.0016
2 > 7	9.69	* $p < .0002$.0111
2 > 8	14.97	* $p < .0002$.0056
2 > 9	25.45	* $p < .0002$.0028
3 = 4	2.27	ns $p = .0226$.0056
3 > 5	3.57	* $p = .0004$.0037
3 > 6	8.46	* $p < .0002$.0028
3 > 7	16.69	* $p < .0002$.0056
3 > 8	11.64	* $p < .0002$.0111
3 = 9	.20	ns $p > .05$.0111
4 = 5	1.26	ns $p > .05$.0111
4 > 6	6.29	* $p < .0002$.0056
4 < 7	18.62	* $p < .0002$.0028
4 < 8	13.72	* $p < .0002$.0037
4 = 9	2.03	ns $p = .0424$.0111
5 > 6	5.04	* $p < .0002$.0111
5 < 7	19.65	* $p < .0002$.0022
5 < 8	14.85	* $p < .0002$.0028
5 < 9	3.33	* $p = .0008$.0056
6 < 7	23.19	* $p < .0002$.0019
6 < 8	18.78	* $p < .0002$.0022
6 < 9	8.23	* $p < .0002$.0037
7 > 8	5.44	* $p < .0002$.0111
7 > 9	16.90	* $p < .0002$.0037
8 > 9	11.86	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

- ふたえまぶたのタイプ

「ふたえまぶたのタイプ」のかわいさについて調べるため、「ふたえなし」「短いふたえ」「長いふたえ」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「ふたえまぶたのタイプ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「ふたえなし」を選んだ人は1,268人、「短いふたえ」を選んだ人は2,039人、「長いふたえ」を選んだ人は1,094人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(2)=344.863, p<.01$ ）（表4-3-9）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「短いふたえ」>「ふたえなし」>「長いふたえ」という関係が成り立つことになり、「短いふたえ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-10）。

表4-3-9 クロス集計表（ふたえまぶたのタイプ）

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	1,268	1,467.00	-199.00
2 短いふたえ	2,039	1,467.00	572.00
3 長いふたえ	1,094	1,467.00	-373.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表4-3-10 ライアンの名義水準を用いた多重比較（ふたえまぶたのタイプ）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	13.39	* $p<.0002$.0333
1 > 3	3.56	* $p=.0004$.0333
2 > 3	16.87	* $p<.0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$ v

- 上まつげの数

「上まつげの数」のかわいさについて調べるため、「なし」「一本」「二本」「三本」「四本以上」の4種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「上まつげの数」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「なし」を選んだ人は1,220人、「一本」を選んだ人は1,303人、「二本」を選んだ人は1,050人、「三本」を選んだ人は641人、「四本以上」を選んだ人は187人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(4)=977.958, p<.01$ ）（表4-3-11）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「なし」=「一本」>「二本」>「三本」>「四本以上」という関係が成り立つことになり、「なし」と「一本」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-12）。「なし」と「一本」から同程度のかawaiiさが感じられるが、「かわいい顔」を合成する際に、回答数がより多い「一本」を用いた。

表 4-3-11 クロス集計表 (上まつげの数)

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	1,220	880.20	339.80
2 一本	1,303	880.20	422.80
3 二本	1,050	880.20	169.80
4 三本	641	880.20	-239.20
5 四本以上	187	880.20	-693.20
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-12 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (上まつげの数)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.63	ns $p > .05$.0200
1 > 3	3.55	* $p = .0004$.0200
1 > 4	13.40	* $p < .0002$.0100
1 > 5	27.51	* $p < .0002$.0067
2 > 3	5.20	* $p < .0002$.0100
2 > 4	14.99	* $p < .0002$.0067
2 > 5	28.89	* $p < .0002$.0050
3 > 4	9.92	* $p < .0002$.0200
3 > 5	24.51	* $p < .0002$.0100
4 > 5	15.74	* $p < .0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

• 上まつげの形

「上まつげの形」のかわいさについて調べるため、「上向き」「横向き」「下向き」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「上まつげの形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「上向き」を選んだ人は 465 人、「横向き」を選んだ人は 3,174 人、「下向き」を選んだ人は 762 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2)=3,009.460, p < .01$) (表 4-3-13)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「横向き」>「下向き」>「上向き」という関係が成り立つことになり、「横向き」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-14)。

表 4-3-13 クロス集計表 (上まつげの形)

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	465	1,467.00	-1,002.00
2 横向き	3,174	1,467.00	1,707.00
3 下向き	762	1,467.00	-705.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-14 ライアンの名義水準を用いた多重比較（上まつげの形）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	44.89	* $p < .0002$.0167
1 < 3	8.45	* $p < .0002$.0333
2 > 3	38.43	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

● 下まつげの数

「下まつげの数」のかわいさについて調べるため、「なし」「三本未満」「三本以上」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「下まつげの数」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「なし」を選んだ人は 2,348 人、「三本未満」を選んだ人は 1,739 人、「三本以上」を選んだ人は 314 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2)=1,485.722, p < .01$) (表 4-3-15)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「なし」 > 「三本未満」 > 「三本以上」という関係が成り立つことになり、「なし」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-16)。

表 4-3-15 クロス集計表（下まつげの数）

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	2,348	1,467.00	881.00
2 三本以内	1,739	1,467.00	272.00
3 三本及以上	314	1,467.00	-1,153.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-16 ライアンの名義水準を用いた多重比較（下まつげの数）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.51	* $p < .0002$.0333
1 > 3	39.40	* $p < .0002$.0167
2 > 3	31.43	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

● 鼻の位置

「鼻の位置」のかわいさについて調べるため、「鼻なし」「基準鼻より上」「基準鼻の位置」「基準鼻より下」の4種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「鼻の位置」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「鼻なし」を選んだ人は 242 人、「基準鼻より上」を選んだ人は 987 人、「基準鼻の位置」を選んだ人は 2,623 人、「基準鼻より下」を選んだ人は 549 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な

違いがあることがわかった ($\chi^2(3)=3,064.815, p<.01$) (表 4-3-17)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基準鼻の位置」 > 「基準鼻より上」 > 「基準鼻より下」 > 「鼻なし」という関係が成り立つことになり、「基準鼻の位置」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-18)。

表 4-3-17 クロス集計表 (鼻の位置)

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	242	1,100.25	-858.25
2 基準鼻より上	987	1,100.25	-113.25
3 基準鼻の位置	2,623	1,100.25	1,522.75
4 基準鼻より下	549	1,100.25	-551.25
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-18 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (鼻の位置)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	21.22	* $p<.0002$.0125
1 < 3	44.46	* $p<.0002$.0083
1 < 4	10.88	* $p<.0002$.0250
2 < 3	27.21	* $p<.0002$.0250
2 > 4	11.15	* $p<.0002$.0250
3 > 4	36.81	* $p<.0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

● 鼻の形

「鼻の形」のかわいさについて調べるため、「点型タイプ」「短い筋鼻タイプ」「長い鼻筋タイプ」「両点タイプ」「立体鼻タイプ」「鼻先タイプ」「鼻の影タイプ」の7種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「鼻の形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「点型タイプ」を選んだ人は2,345人、「短い筋鼻タイプ」を選んだ人は778人、「長い鼻筋タイプ」を選んだ人は207人、「両点タイプ」を選んだ人は140人、「立体鼻タイプ」を選んだ人は67人、「鼻先タイプ」を選んだ人は113人、「鼻の影タイプ」を選んだ人は751人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(6)=6,332.042, p<.01$) (表 4-3-19)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「点型タイプ」 > 「短い筋鼻タイプ」 = 「鼻の影タイプ」 > 「長い鼻筋タイプ」 > 「両点タイプ」 = 「鼻先タイプ」 > 「立体鼻タイプ」という関係が成り立つことになり、「点型タイプ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった表 (4-3-20)。

表 4-3-19 クロス集計表 (鼻の形)

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	2,345	628.71	1,716.29
2 短い筋鼻タイプ	778	628.71	149.29
3 長い筋鼻タイプ	207	628.71	-421.71
4 両点タイプ	140	628.71	-488.71
5 立体鼻タイプ	67	628.71	-561.71
6 鼻先タイプ	113	628.71	-515.71
7 鼻の影タイプ	751	628.71	122.29
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-20 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (鼻の形)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	28.02	* $p < .0002$.0143
1 > 3	42.30	* $p < .0002$.0048
1 > 4	44.21	* $p < .0002$.0036
1 > 5	46.36	* $p < .0002$.0024
1 > 6	44.00	* $p < .0002$.0029
1 > 7	28.63	* $p < .0002$.0071
2 > 3	18.16	* $p < .0002$.0071
2 > 4	21.02	* $p < .0002$.0048
2 > 5	24.42	* $p < .0002$.0029
2 > 6	22.24	* $p < .0002$.0036
2 = 7	.66	ns $p > .05$.0143
3 > 4	3.54	* $p = .0004$.0143
3 > 5	8.40	* $p < .0002$.0048
3 > 6	5.20	* $p < .0002$.0071
3 < 7	17.54	* $p < .0002$.0143
4 > 5	5.00	* $p < .0002$.0071
4 = 6	1.63	ns $p > .05$.0143
4 < 7	20.44	* $p < .0002$.0071
5 < 6	3.35	* $p = .0008$.0143
5 < 7	23.88	* $p < .0002$.0036
6 < 7	21.67	* $p < .0002$.0048

有意水準 $\alpha = .05$

● 鼻の大きさ

「鼻の大きさ」のかわいさについて調べるため、「基準鼻より小さい」「基準鼻の大きさ」「基準鼻よりやや大きい」「基準鼻より大きい」の4種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「鼻の大きさ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準鼻より小さい」を選んだ人は 460 人、「基準鼻の大きさ」を選んだ人は 1,954 人、「基準鼻よりやや大きい」を選んだ人は 1,576 人、「基準鼻より大きい」を選んだ人は 411 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(3)=1,672.541, p < .01$) (表 4-3-21)。そこで項目ごとの違

いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基準鼻の大きさ」 > 「基準鼻よりやや大きい」 > 「基準鼻より小さい」 = 「基準鼻より大きい」という関係が成り立つことになり、「基準鼻の大きさ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表 4-3-22）。

表 4-3-21 クロス集計表（鼻の大きさ）

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	460	1,100.25	-640.25
2 基準鼻の大きさ	1,954	1,100.25	853.75
3 基準鼻よりやや大きい	1,576	1,100.25	475.75
4 基準鼻より大きい	411	1,100.25	-689.25
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-22 ライアンの名義水準を用いた多重比較（鼻の大きさ）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	30.39	* $p < .0002$.0125
1 < 3	24.71	* $p < .0002$.0250
1 = 4	1.63	<i>ns</i> $p > .05$.0250
2 > 3	6.35	* $p < .0002$.0250
2 > 4	31.71	* $p < .0002$.0083
3 > 4	26.11	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

- 口の位置

「口の位置」のかわいさについて調べるため、「基準口の位置より上」、「基準口の位置と同じ」、「基準口の位置より下」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「口の位置」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準口の位置より上」を選んだ人は 2,141 人、「基準口の位置と同じ」を選んだ人は 2,235 人、「基準口の位置より下」を選んだ人は 25 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(2)=2,129.364, p < .01$ ）（表 4-3-23）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基準口の位置より上」 = 「基準口の位置と同じ」 > 「基準口の位置より下」という関係が成り立つことになり、「基準口の位置より上」と「基準口の位置と同じ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表 4-3-24）。「基準口の位置より上」と「基準口の位置と同じ」から同程度のかわいさを感じられるが、「かわいい顔」を合成する際に、回答数がより多い「基準口の位置と同じ」を使用した。

表 4-3-23 クロス集計表 (口の位置)

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	2,141	1,466.85	674.15
2 基準口の位置と同じ	2,235	1,466.85	768.15
3 基準口の位置より下	25	1,466.85	-1,441.85
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-24 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (口の位置)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.41	ns $p > .05$.0333
1 > 3	45.44	* $p < .0002$.0333
2 > 3	46.47	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

• 口の形

「口の形」のかわいさについて調べるため、「基準口タイプ」「曲線タイプ」「唇付きタイプ」「リアルタイプ」「アヒル口タイプ」の5種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「口の形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「基準口タイプ」を選んだ人は729人、「曲線タイプ」を選んだ人は1,838人、「唇付きタイプ」を選んだ人は1,051人、「リアルタイプ」を選んだ人は23人、「アヒル口タイプ」を選んだ人は760人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(4)=1,952.573, p < .01$) (表 4-3-25)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「曲線タイプ」>「唇付きタイプ」>「アヒル口タイプ」=「基準口タイプ」>「リアルタイプ」という関係が成り立つことになり、「曲線タイプ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表 4-3-26)。

表 4-3-25 クロス集計表 (口の形)

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	729	880.20	-151.20
2 曲線タイプ	1,838	880.20	957.80
3 唇付きタイプ	1,051	880.20	170.80
4 リアルタイプ	23	880.20	-857.20
5 猫口タイプ	760	880.20	-120.20
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-26 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (口の形)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	21.87	* $p < .0002$.0067
1 < 3	7.61	* $p < .0002$.0100
1 > 4	25.71	* $p < .0002$.0200
1 = 5	.78	ns $p > .05$.0200
2 > 3	14.62	* $p < .0002$.0200
2 > 4	42.05	* $p < .0002$.0050
2 > 5	21.13	* $p < .0002$.0100
3 > 4	31.34	* $p < .0002$.0067
3 > 5	6.81	* $p < .0002$.0200
4 < 5	26.30	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

● 口の大きさ

「口の大きさ」のかわいさについて調べるため、「基準口と同じ大きさ」「基準口より小さい」「基準口より大きい」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「口の大きさ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「基準口と同じ大きさ」を選んだ人は 1,691 人、「基準口より小さい」を選んだ人は 401 人、「基準口より大きい」を選んだ人は 2,309 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2)=1,292.090, p < .01$) (表 4-3-27)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基準口より大きい」 > 「基準口と同じ大きさ」 > 「基準口より小さい」という関係が成り立つことになり、「基準口より大きい」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-28)。

表 4-3-27 クロス集計表 (口の大きさ)

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	1,691	1,467.00	224.00
2 基準口より小さい	401	1,467.00	-1,066.00
3 基準口より大きい	2,309	1,467.00	842.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-28 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (口の大きさ)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	28.18	* $p < .0002$.0333
1 < 3	9.76	* $p < .0002$.0333
2 < 3	36.63	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

以上の分析結果から、それぞれの最も「かわいい」と感じる顔のパーツを組み合わせ、読者全体が好む「かわいい顔」を合成した。

(2) かわいい髪型

質問紙調査の結果によって合成された読者全体が好む「かわいい髪型」を図4-3-2に示した。次に、髪に関する質問紙調査の結果を「前髪の形」「前髪の長さ」「前髪の髪質」「サイド髪の形」「サイド髪の長さ」「サイド髪の髪質」「後ろ髪の形」「後ろ髪の長さ」「後ろ髪の髪質」「アホ毛の形」「アホ毛の長さ」の項目に分けて述べる。



図4-3-2 読者全体が好む「かわいい髪型」

● 前髪の形

「前髪の形」のかわいさについて調べるため、「前髪なしタイプ」「ぱっつんタイプ」「M型タイプ」「七三分けタイプ」「中央分けタイプ」「三七分けタイプ」「基準髪型タイプ」「インタークヘアタイプ」「半分かきあげタイプ」の9種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「前髪の形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「前髪なしタイプ」を選んだ人は25人、「ぱっつんタイプ」を選んだ人は356人、「M型タイプ」を選んだ人は617人、「七三分けタイプ」を選んだ人は870人、「中央分けタイプ」を選んだ人は103人、「三七分けタイプ」を選んだ人は1,545人、「基準髪型タイプ」を選んだ人は623人、「インタークヘアタイプ」を選んだ人は243人、「半分かきあげタイプ」を選んだ人は19人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(8)=4,004.160, p<.01$) (表4-3-29)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「三七分けタイプ」>「七三分けタイプ」>「基準髪型タイプ」=「M型タイプ」>「ぱっつんタイプ」>「インタークヘアタイプ」>「中央分けタイプ」>「前髪なしタイプ」=「半分かきあげタイプ」という関係が成り立つことになり、「三七分けタイプ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表4-3-30)。

表 4-3-29 クロス集計表（前髪の形）

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	25	489.00	-464.00
2 ぱつんタイプ	356	489.00	-133.00
3 M型タイプ	617	489.00	128.00
4 七三分けタイプ	870	489.00	381.00
5 中央分けタイプ	103	489.00	-386.00
6 三七分けタイプ	1,545	489.00	1,056.00
7 基準髪型タイプ	623	489.00	134.00
8 インテークヘアタイプ	243	489.00	-246.00
9 半分かきあげタイプ	19	489.00	-470.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-30 ライアンの名義水準を用いた多重比較（前髪の形）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	16.91	* $p < .0002$.0037
1 < 3	23.32	* $p < .0002$.0028
1 < 4	28.21	* $p < .0002$.0019
1 < 5	6.81	* $p < .0002$.0111
1 < 6	38.34	* $p < .0002$.0016
1 < 7	23.45	* $p < .0002$.0022
1 < 8	13.26	* $p < .0002$.0056
1 = 9	.75	ns $p > .05$.0111
2 < 3	8.34	* $p < .0002$.0111
2 < 4	14.65	* $p < .0002$.0037
2 > 5	11.76	* $p < .0002$.0056
2 < 6	27.25	* $p < .0002$.0028
2 < 7	8.50	* $p < .0002$.0056
2 > 8	4.58	* $p < .0002$.0111
2 > 9	17.35	* $p < .0002$.0028
3 < 4	6.53	* $p < .0002$.0056
3 > 5	19.12	* $p < .0002$.0037
3 < 6	19.94	* $p < .0002$.0037
3 = 7	.14	ns $p > .05$.0111
3 > 8	12.72	* $p < .0002$.0056
3 > 9	23.67	* $p < .0002$.0022
4 > 5	24.56	* $p < .0002$.0022
4 < 6	13.72	* $p < .0002$.0111
4 > 7	6.37	* $p < .0002$.0111
4 > 8	18.76	* $p < .0002$.0028
4 > 9	28.51	* $p < .0002$.0016
5 < 6	35.50	* $p < .0002$.0019
5 < 7	19.26	* $p < .0002$.0028
5 < 8	7.47	* $p < .0002$.0111
5 > 9	7.51	* $p < .0002$.0056
6 > 7	19.78	* $p < .0002$.0056
6 > 8	30.77	* $p < .0002$.0022
6 > 9	38.56	* $p < .0002$.0014
7 > 8	12.88	* $p < .0002$.0037
7 > 9	23.80	* $p < .0002$.0019
8 > 9	13.78	* $p < .0002$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

- 前髪の長さ

「前髪の長さ」のかわいさについて調べるため、「眉の上」「まつげの上」「目にかかる」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「前髪の長さ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「眉の上」を選んだ人は585人、「まつげの上」を選んだ人は3,338人、「目にかかる」を選んだ人は478人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(2)=3,583.290, p<.01$ ）（表4-3-31）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「まつげの上」>「眉の上」>「目にかかる」という関係が成り立つことになり、「まつげの上」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-32）。

表4-3-31 クロス集計表（前髪の長さ）

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	585	1,467.00	-882.00
2 まつげの上	3,338	1,467.00	1,871.00
3 目にかかる	478	1,467.00	-989.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表4-3-32 ライアンの名義水準を用いた多重比較（前髪の長さ）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	43.94	* $p<.0002$.0333
1 > 3	3.25	* $p=.0012$.0333
2 > 3	46.28	* $p<.0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

- 前髪の髪質

「前髪の髪質」のかわいさについて調べるため、「ストレート」「ウェーブ」の2種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「前髪の髪質」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「ストレート」を選んだ人は3,279人、「ウェーブ」を選んだ人は1,122人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(1)=1,057.180, p<.01$ ）。つまり、「ストレート」が「ウェーブ」よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-33）。

表4-3-33 クロス集計表（前髪の髪質）

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	3,279	2,200.50	1,078.50
2 ウェーブ	1,122	2,200.50	-1,078.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

- サイド髪の形

「サイド髪の形」のかわいさについて調べるため、「サイド髪なしタイプ」「縦長短冊タイプ」「内向きカールタイプ」「捻れカールタイプ」「先端二股縦長型タイプ」「外向きカールタイプ」の6種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「サイド髪の形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「サイド髪なしタイプ」を選んだ人は1,634人、「縦長短冊タイプ」を選んだ人は292人、「内向きカールタイプ」を選んだ人は152人、「捻れカールタイプ」を選んだ人は1,124人、「先端二股縦長型タイプ」を選んだ人は1,114人、「外向きカールタイプ」を選んだ人は85人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(5)=2,810.890, p<.01$ ）（表4-3-34）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「サイド髪なしタイプ」>「捻れカールタイプ」=「先端二股縦長型タイプ」>「縦長短冊タイプ」>「内向きカールタイプ」>「外向きカールタイプ」という関係が成り立つことになり、「サイド髪なしタイプ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-35）。

表4-3-34 クロス集計表（サイド髪の形）

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	1,634	733.50	900.50
2 縦長短冊タイプ	292	733.50	-441.50
3 内向きカールタイプ	152	733.50	-581.50
4 捻れカールタイプ	1,124	733.50	390.50
5 先端二股縦長型タイプ	1,114	733.50	380.50
6 外向きカールタイプ	85	733.50	-648.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-35 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (サイド髪の色)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	30.56	* $p < .0002$.0056
1 > 3	35.04	* $p < .0002$.0042
1 > 4	9.69	* $p < .0002$.0167
1 > 5	9.90	* $p < .0002$.0083
1 > 6	37.34	* $p < .0002$.0033
2 > 3	6.60	* $p < .0002$.0167
2 < 4	22.08	* $p < .0002$.0083
2 < 5	21.90	* $p < .0002$.0167
2 > 6	10.61	* $p < .0002$.0083
3 < 4	27.18	* $p < .0002$.0056
3 < 5	27.01	* $p < .0002$.0083
3 > 6	4.29	* $p < .0002$.0167
4 = 5	.19	ns $p > .05$.0167
4 > 6	29.85	* $p < .0002$.0042
5 > 6	29.69	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

上記の結果により、「サイド髪なしタイプ」が最も「かわいい」と感じられるため、「かわいい髪型」を合成する際に「サイド髪」を省略した。「サイド髪の色」「サイド髪の色質」の項目について、ここでは結果のみを述べる。

● サイド髪の色

「サイド髪の色」のかわいさについて調べるため、「顔より短い」「顔と同じ長さ」「顔より長い」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「サイド髪の色」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「顔より短い」を選んだ人は1,265人、「顔と同じ長さ」を選んだ人は1,883人、「顔より長い」を選んだ人は1,253人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(2) = 176.998, p < .01$) (表4-3-36)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「顔と同じ長さ」 > 「顔より短い」 = 「顔より長い」という関係が成り立つことになり、「顔と同じ長さ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表4-3-37)。

表 4-3-36 クロス集計表 (サイド髪の色)

サイド髪の色	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	1,265	1,467.00	-202.00
2 顔と同じ長さ	1,883	1,467.00	416.00
3 顔より長い	1,253	1,467.00	-214.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-37 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (サイド髪の長さ)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	10.00	* $p < .0002$.0333
1 = 3	.22	ns $p > .05$.0333
2 > 3	11.23	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

• サイド髪の髪質

「サイド髪の髪質」のかわいさについて調べるため、「ストレート」「カール」「縦ロール」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「サイド髪の髪質」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「ストレート」を選んだ人は2,860人、「カール」を選んだ人は1,464人、「縦ロール」を選んだ人は77人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(2)=2,639.781, p < .01$) (表 4-3-38)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「ストレート」>「カール」>「縦ロール」という関係が成り立つことになり、「ストレート」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表 4-3-39)。

表 4-3-38 クロス集計表 (サイド髪の髪質)

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	2,860	1,467.00	1,393.00
2 カール	1,464	1,467.00	-3.00
3 縦ロール	77	1,467.00	-1,390.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-39 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (サイド髪の髪質)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	21.21	* $p < .0002$.0333
1 > 3	51.33	* $p < .0002$.0167
2 > 3	35.31	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

• 後ろ髪の形

「後ろ髪の形」のかわいさについて調べるため、「基本髪型タイプ」「ボブヘアタイプ」「ポニーテールタイプ」「ツインテールタイプ」「ワンサイドアップタイプ」「三つ編みタイプ」「猫耳タイプ」「ハーフアップタイプ」「おさげタイプ」「ツーサイドアップ」「おだんごヘアタイプ(ふたこぶ)」「三つ編みツインテールタイプ」「おだんごヘアタイプ(ひとこぶ)」の13種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「後ろ髪の形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「基本髪型タイプ」を選

んだ人は1,075人、「ボブヘアタイプ」を選んだ人は488人、「ポニーテールタイプ」を選んだ人は378人、「ツインテールタイプ」を選んだ人は386人、「ワンサイドアップタイプ」を選んだ人は327人、「三つ編みタイプ」を選んだ人は314人、「猫耳タイプ」を選んだ人は112人、「ハーフアップタイプ」を選んだ人は466人、「おさげタイプ」を選んだ人は271人、「ツーサイドアップ」を選んだ人は260人、「おだんごヘアタイプ（ふたこぶ）」を選んだ人は135人、「三つ編みツインテールタイプ」を選んだ人は91人、「おだんごヘアタイプ（ひとこぶ）」を選んだ人は98人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(12)=2,387.077, p<.01$ ）（表4-3-40）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「基本髪型タイプ」>「ボブヘアタイプ」=「ハーフアップタイプ」>「ツインテールタイプ」=「ポニーテールタイプ」=「ワンサイドアップタイプ」=「三つ編みタイプ」=「おさげタイプ」=「ツーサイドアップ」>「おだんごヘアタイプ（ふたこぶ）」=「猫耳タイプ」=「おだんごヘアタイプ（ひとこぶ）」=「三つ編みツインテールタイプ」という関係が成り立つことになり、「基本髪型タイプ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-41）。

表4-3-40 クロス集計表（後ろ髪の色）

後髪の色	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	1,075	338.54	736.46
2 ボブヘアタイプ	488	338.54	149.46
3 ポニーテールタイプ	378	338.54	39.46
4 ツインテールタイプ	386	338.54	47.46
5 ワンサイドアップタイプ	327	338.54	-11.54
6 三つ編みタイプ	314	338.54	-24.54
7 猫耳タイプ	112	338.54	-226.54
8 ハーフアップタイプ	466	338.54	127.46
9 おさげタイプ	271	338.54	-67.54
10 ツーサイドアップ	260	338.54	-78.54
11 おだんごヘアタイプ（ふたこぶ）	135	338.54	-203.54
12 三つ編みツインテールタイプ	91	338.54	-247.54
13 おだんごヘアタイプ（ひとこぶ）	98	338.54	-240.54
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-41 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (後ろ髪の色)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.82	* $p < .0002$.0077
1 > 3	18.26	* $p < .0002$.0019
1 > 4	17.00	* $p < .0002$.0026
1 > 5	19.95	* $p < .0002$.0015
1 > 6	20.39	* $p < .0002$.0013
1 > 7	27.92	* $p < .0002$.0008
1 > 8	15.49	* $p < .0002$.0039
1 > 9	21.89	* $p < .0002$.0011
1 > 10	22.28	* $p < .0002$.0010
1 > 11	26.99	* $p < .0002$.0009
1 > 12	28.79	* $p < .0002$.0006
1 > 13	28.50	* $p < .0002$.0007
2 > 3	3.70	* $p < .0002$.0026
2 > 4	3.42	* $p = .0006$.0039
2 > 5	5.60	* $p < .0002$.0019
2 > 6	6.11	* $p < .0002$.0015
2 > 7	15.31	* $p < .0002$.0009
2 = 8	.68	<i>ns</i> $p > .05$.0077
2 > 9	7.84	* $p < .0002$.0013
2 > 10	8.30	* $p < .0002$.0011
2 > 11	14.10	* $p < .0002$.0010
2 > 12	16.46	* $p < .0002$.0007
2 > 13	16.07	* $p < .0002$.0008
3 = 4	.25	<i>ns</i> $p > .05$.0077
3 = 5	1.88	<i>ns</i> $p > .05$.0077
3 = 6	2.39	<i>ns</i> $p = .0164$.0039
3 > 7	11.97	* $p < .0002$.0013
3 < 8	2.99	* $p = .0026$.0039
3 > 9	4.16	* $p < .0002$.0026
3 > 10	4.63	* $p < .0002$.0019
3 > 11	10.68	* $p < .0002$.0015
3 > 12	13.21	* $p < .0002$.0010
3 > 13	12.79	* $p < .0002$.0011
4 = 5	2.17	<i>ns</i> $p = .0292$.0039
4 = 6	2.68	<i>ns</i> $p = .0072$.0026
4 > 7	12.23	* $p < .0002$.0011
4 < 8	2.71	* $p = .0068$.0077
4 > 9	4.45	* $p < .0002$.0019
4 > 10	4.92	* $p < .0002$.0015
4 > 11	10.95	* $p < .0002$.0013
4 > 12	13.46	* $p < .0002$.0009
4 > 13	13.05	* $p < .0002$.0010
5 = 6	.47	<i>ns</i> $p > .05$.0077
5 > 7	10.21	* $p < .0002$.0015
5 < 8	4.90	* $p < .0002$.0026
5 = 9	2.25	<i>ns</i> $p = .0244$.0039
5 = 10	2.72	<i>ns</i> $p = .0064$.0026
5 > 11	8.89	* $p < .0002$.0019
5 > 12	11.49	* $p < .0002$.0011
5 > 13	11.06	* $p < .0002$.0013
6 > 7	9.74	* $p < .0002$.0019
6 < 8	5.41	* $p < .0002$.0019
6 = 9	1.74	<i>ns</i> $p > .05$.0077
6 = 10	2.21	<i>ns</i> $p = .0264$.0039
6 > 11	8.40	* $p < .0002$.0026
6 > 12	11.03	* $p < .0002$.0013
6 > 13	10.59	* $p < .0002$.0015
7 < 8	14.68	* $p < .0002$.0010
7 < 9	8.07	* $p < .0002$.0026
7 < 10	7.62	* $p < .0002$.0039
7 = 11	1.40	<i>ns</i> $p > .05$.0077
7 = 12	1.40	<i>ns</i> $p > .05$.0039
7 = 13	.90	<i>ns</i> $p > .05$.0077
8 > 9	7.15	* $p < .0002$.0015
8 > 10	7.61	* $p < .0002$.0013
8 > 11	13.46	* $p < .0002$.0011
8 > 12	15.85	* $p < .0002$.0008
8 > 13	15.45	* $p < .0002$.0009
9 = 10	.43	<i>ns</i> $p > .05$.0077
9 > 11	6.70	* $p < .0002$.0039
9 > 12	9.41	* $p < .0002$.0015
9 > 13	8.95	* $p < .0002$.0019
10 > 11	6.24	* $p < .0002$.0077
10 > 12	8.97	* $p < .0002$.0019
10 > 13	8.51	* $p < .0002$.0026
11 = 12	2.86	<i>ns</i> $p = .0042$.0026
11 = 13	2.36	<i>ns</i> $p = .0182$.0039
12 = 13	.44	<i>ns</i> $p > .05$.0077

有意水準 $\alpha = .05$

- 後ろ髪の長さ

「後ろ髪の長さ」のかわいさについて調べるため、「ショート」「ミディアム」「ロング」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「後ろ髪の長さ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「ショート」を選んだ人は1,960人、「ミディアム」を選んだ人は1,864人、「ロング」を選んだ人は577人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(2)=813.141, p<.01$ ）（表4-3-42）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「ショート」＝「ミディアム」>「ロング」という関係が成り立つことになり、「ショート」と「ミディアム」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-43）。「ショート」と「ミディアム」から同程度のかawaiiさが感じられるが、「かわいい髪型」を合成する際、回答数がより多い「ショート」を使用した。

表4-3-42 クロス集計表（後ろ髪の長さ）

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	1,960	1,466.85	493.15
2 ミディアム	1,864	1,466.85	397.15
3 ロング	577	1,466.85	-889.85
合計	4,401	4,401.00	0.00

表4-3-43 ライアンの名義水準を用いた多重比較（後ろ髪の長さ）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.54	ns $p>.05$.0333
1 > 3	27.44	* $p<.0002$.0167
2 > 3	26.03	* $p<.0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

- 後ろ髪の髪質

「後ろ髪の髪質」のかわいさについて調べるため、「ストレート」「縦ロール」「カール」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「後ろ髪の髪質」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「ストレート」を選んだ人は1,514人、「縦ロール」を選んだ人は97人、「カール」を選んだ人は2,790人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(2)=2,474.055, p<.01$ ）（表4-3-44）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「カール」>「ストレート」>「縦ロール」という関係が成り立つことになり、「カール」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-45）。

表 4-3-44 クロス集計表 (後ろ髪 of 髪質)

後髪 of 髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	1,514	1,467.00	47.00
2 縦ロール	97	1,467.00	-1,370.00
3 カール	2,790	1,467.00	1,323.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-45 ライアン of 名義水準を用いた多重比較 (後ろ髪 of 髪質)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	35.28	* $p < .0002$.0333
1 < 3	19.43	* $p < .0002$.0333
2 < 3	50.10	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

- アホ毛 of 形

「アホ毛 of 形」 of かわいさについて調べるため、「アホ毛なし」「三日月タイプ」「ロールケーキタイプ」「ハート型タイプ」「垂れタイプ」 of 5 種類 of サンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「アホ毛 of 形」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人 of うち、「アホ毛なし」を選んだ人は 1,915 人、「三日月タイプ」を選んだ人は 1,894 人、「ロールケーキタイプ」を選んだ人は 126 人、「ハート型タイプ」を選んだ人は 234 人、「垂れタイプ」を選んだ人は 232 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性 of 検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(4) = 3,982.228, p < .01$) (表 4-3-46)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアン of 方法を用いた多重比較を行った。その結果、「アホ毛なし」 = 「三日月タイプ」 > 「ハート型タイプ」 = 「垂れタイプ」 > 「ロールケーキタイプ」という関係が成り立つことになり、「アホ毛なし」と「三日月タイプ」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-47)。「アホ毛なし」と「三日月タイプ」から同程度 of かわいさが感じられるが、「かわいい髪型」を合成する際、回答数がより多い「アホ毛なし」を使用した。

表 4-3-46 クロス集計表 (アホ毛 of 形)

アホ毛 of 形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	1,915	880.20	1,034.80
2 三日月タイプ	1,894	880.20	1,013.80
3 ロールケーキタイプ	126	880.20	-754.20
4 ハート型タイプ	234	880.20	-646.20
5 垂れタイプ	232	880.20	-648.20
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-47 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (アホ毛の形)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.32	ns $p > .05$.0200
1 > 3	39.58	* $p < .0002$.0050
1 > 4	36.24	* $p < .0002$.0100
1 > 5	36.30	* $p < .0002$.0067
2 > 3	39.32	* $p < .0002$.0067
2 > 4	35.96	* $p < .0002$.0200
2 > 5	36.02	* $p < .0002$.0100
3 < 4	5.64	* $p < .0002$.0100
3 < 5	5.55	* $p < .0002$.0200
4 = 5	.05	ns $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

上記の項目により、「アホ毛なし」が最も「かわいい」と感じられるため、「かわいい髪型」を合成する際に「アホ毛」を省略した。「アホ毛の数」と「アホ毛の長さ」の項目について、ここでは結果のみを述べる。

- アホ毛の数

「アホ毛の数」のかわいさについて調べるため、「一本」「二本」「三本」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「アホ毛の数」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「一本」を選んだ人は 3,529 人、「二本」を選んだ人は 808 人、「三本」を選んだ人は 64 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2)=4,536.151, p < .01$) (表 4-3-48)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「一本」 > 「二本」 > 「三本」という関係が成り立つことになり、「一本」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-49)。

表 4-3-48 クロス集計表 (アホ毛の数)

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	3,529	1,467.00	2,062.00
2 二本	808	1,467.00	-659.00
3 三本	64	1,467.00	-1,403.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-49 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (アホ毛の数)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	41.30	* $p < .0002$.0333
1 > 3	57.79	* $p < .0002$.0167
2 > 3	25.16	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

● アホ毛の長さ

「アホ毛の長さ」のかわいさについて調べるため、「頭より小さい」と「頭より大きい」の2種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「アホ毛の長さ」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「頭より小さい」を選んだ人は4,176人、「頭より大きい」を選んだ人は225人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(1)=3,547.012, p < .01$)。つまり、「頭より小さい」が「頭より大きい」よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表4-3-50)。

表 4-3-50 クロス集計表 (アホ毛の長さ)

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	4,176	2,200.50	1,975.50
2 頭より大きい	225	2,200.50	-1,975.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

以上により、それぞれの最も「かわいい」と感じる髪型のパーツを組み合わせ、読者全体が好む「かわいい髪型」を合成した。

(3) かわいい頭身

「頭身」のかわいさについて調べるため、「2頭身」「3頭身」「4頭身」「5頭身」「6頭身」「7頭身」「8頭身」「9頭身」の8種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「頭身」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「2頭身」を選んだ人は388人、「3頭身」を選んだ人は642人、「4頭身」を選んだ人は315人、「5頭身」を選んだ人は1,256人、「6頭身」を選んだ人は1,296人、「7頭身」を選んだ人は428人、「8頭身」を選んだ人は83人、「9頭身」を選んだ人は23人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(7)=3,062.044, p < .01$) (表4-3-51)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「5頭身」=「6頭身」>「3頭身」>「7頭身」=「2頭身」>「4頭身」>「8頭身」>「9頭身」という関係が成り立つことになり、「5頭身」と「6頭身」が他の項目よりも有意に「かわいい」

と感じられていることが明らかになった (表 4-3-52)。「5 頭身」と「6 頭身」から同程度
のかわいさが感じられるが、「かわいいキャラクター」を合成する際、回答数がより多い「6
頭身」を使用した。

表 4-3-51 クロス集計表 (頭身)

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	388	550.13	-162.13
2 3頭身	642	550.13	91.88
3 4頭身	315	550.13	-235.13
4 5頭身	1,256	550.13	705.88
5 6頭身	1,296	550.13	745.88
6 7頭身	428	550.13	-122.13
7 8頭身	53	550.13	-497.13
8 9頭身	23	550.13	-527.13
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-52 ライオンの名義水準を用いた多重比較 (頭身)

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.88	* $p < .0002$.0063
1 > 3	2.72	* $p = .0066$.0125
1 < 4	21.38	* $p < .0002$.0042
1 < 5	22.10	* $p < .0002$.0031
1 = 6	1.37	<i>ns</i> $p > .05$.0125
1 > 7	15.90	* $p < .0002$.0063
1 > 8	17.95	* $p < .0002$.0042
2 > 3	10.54	* $p < .0002$.0042
2 < 4	14.07	* $p < .0002$.0125
2 < 5	14.83	* $p < .0002$.0063
2 > 6	6.51	* $p < .0002$.0125
2 > 7	22.30	* $p < .0002$.0031
2 > 8	23.97	* $p < .0002$.0025
3 < 4	23.72	* $p < .0002$.0031
3 < 5	24.42	* $p < .0002$.0025
3 < 6	4.11	* $p < .0002$.0063
3 > 7	13.61	* $p < .0002$.0125
3 > 8	15.83	* $p < .0002$.0063
4 = 5	.77	<i>ns</i> $p > .05$.0125
4 > 6	20.15	* $p < .0002$.0063
4 > 7	33.22	* $p < .0002$.0025
4 > 8	34.45	* $p < .0002$.0021
5 > 6	20.88	* $p < .0002$.0042
5 > 7	33.82	* $p < .0002$.0021
5 > 8	35.02	* $p < .0002$.0018
6 > 7	17.05	* $p < .0002$.0042
6 > 8	19.02	* $p < .0002$.0031
7 > 8	3.33	* $p = .0008$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(4) かわいい性格

「キャラクターの性格」について、最もかわいいと感じられる性格は、それぞれ「活発」「優しい」「臆病」「不真面目」であることがわかった。

- 性格Ⅰ組（無気力・活発）

性格（Ⅰ組）のかわいさについて調べるため、「無気力」「活発」の2種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる性格（Ⅰ組）にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「無気力」を選んだ人は1,331人、「活発」を選んだ人は3,070人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(1)=687.144, p<.01$ ）。つまり、「活発」が「無気力」よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-53）。

表4-3-53 クロス集計表（性格Ⅰ組）

性格（Ⅰ組）	実測値	期待値	残差
1 無気力	1,331	2,200.50	-869.50
2 活発	3,070	2,200.50	869.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

- 性格Ⅱ組（冷淡・優しい）

性格（Ⅱ組）のかわいさについて調べるため、「冷淡」「優しい」の2種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる性格（Ⅱ組）にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「冷淡」を選んだ人は526人、「優しい」を選んだ人は3,875人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(1)=2,548.466, p<.01$ ）。つまり、「優しい」が「冷淡」よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表4-3-54）。

表4-3-54 クロス集計表（性格Ⅱ組）

性格（Ⅱ組）	実測値	期待値	残差
1 冷淡	526	2,200.50	-1,674.50
2 優しい	3,875	2,200.50	1,674.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

- 性格Ⅲ組（臆病・勇敢）

性格（Ⅲ組）のかわいさについて調べるため、「臆病」「勇敢」の2種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる性格（Ⅲ組）にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「臆病」を選んだ人は2,387人、「勇敢」を選んだ人は2,014人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(1)=31.613, p<.01$ ）。つまり、「臆病」が「勇敢」よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表 4-3-55）。

表 4-3-55 クロス集計表（性格（Ⅲ組））

性格（Ⅲ組）	実測値	期待値	残差
1 臆病	2,387	2,200.50	186.50
2 勇敢	2,014	2,200.50	-186.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

- 性格Ⅳ組（不真面目・勉強家）

性格（Ⅳ組）のかわいさについて調べるため、「不真面目」「勉強家」の2種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる性格（Ⅳ組）にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「不真面目」を選んだ人は 3,046 人、「勉強家」を選んだ人は 1,355 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(1)=649.734, p<.01$ ）。つまり、「不真面目」が「勉強家」よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表 4-3-56）。

表 4-3-56 クロス集計表（性格（Ⅳ組））

性格（Ⅳ組）	実測値	期待値	残差
1 不真面目	3,046	2,200.50	845.50
2 勉強家	1,355	2,200.50	-845.50
合計	4,401	4,401.00	0.00

- キャラクターの仕草

「キャラクターの仕草」について、「最もかわいい喜びの仕草」は動きが激しい仕草「両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動き」であり、「最もかわいい怒りの仕草」は動きが控えめな仕草「腕を抱えて、不満な様子」であり、「最もかわいい哀しみの仕草」は動きが普通の仕草「立ち上がり、両手を顔に覆い、哀しい様子」であり、「最もかわいい驚きの仕草」は動きが激しい仕草「両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子」である（図 4-3-3）。

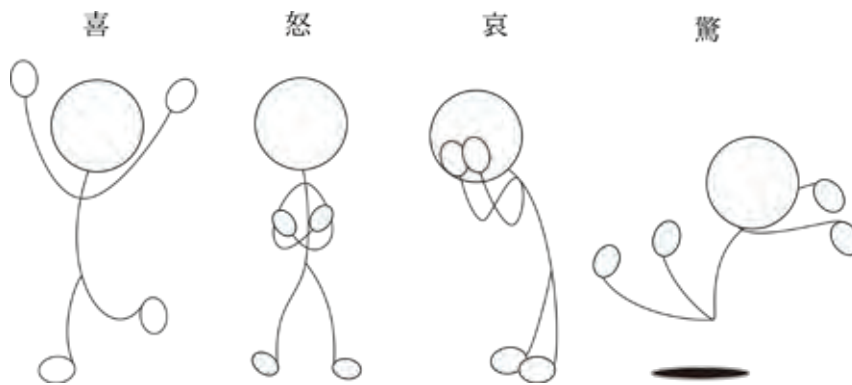


図 4-3-3 読者全体が好む「かわいい仕草」

- 仕草 (喜)

仕草 (喜) のかわいさについて調べるため、「動きが激しい仕草」「動きが普通の仕草」「動きが控えめな仕草」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる仕草(喜)にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「動きが激しい仕草」を選んだ人は 3,785 人、「動きが普通の仕草」を選んだ人は 364 人、「動きが控えめな仕草」を選んだ人は 252 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2)=5,498.267, p<.01$) (表 4-3-57)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「動きが激しい仕草」 > 「動きが普通の仕草」 > 「動きが控えめな仕草」という関係が成り立つことになり、「動きが激しい仕草」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-58)。

表 4-3-57 クロス集計表 (仕草 (喜))

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	3,785	1,467.00	2,318.00
2 動きが普通の仕草	364	1,467.00	-1,103.00
3 動きが控えめな仕草	252	1,467.00	-1,215.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-58 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (仕草 (喜))

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	53.10	* $p<.0002$.0333
1 > 3	55.59	* $p<.0002$.0167
2 > 3	4.47	* $p<.0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

- 仕草 (怒)

仕草 (怒) のかわいさについて調べるため、「動きが激しい仕草」「動きが普通の仕草」

「動きが控えめな仕草」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる仕草(怒)にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「動きが激しい仕草」を選んだ人は762人、「動きが普通の仕草」を選んだ人は795人、「動きが控えめな仕草」を選んだ人は2,844人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(2)=1,939.153, p<.01$) (表4-3-59)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「動きが控えめな仕草」>「動きが普通の仕草」=「動きが激しい仕草」という関係が成り立つことになり、「動きが控えめな仕草」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表4-3-60)。

表4-3-59 クロス集計表(仕草(怒))

仕草(怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	762	1,467.00	-705.00
2 動きが普通の仕草	795	1,467.00	-672.00
3 動きが控えめな仕草	2,844	1,467.00	1,377.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表4-3-60 ライアンの名義水準を用いた多重比較(仕草(怒))

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	0.81	ns $p>.05$.0333
1 < 3	34.65	* $p<.0002$.0167
2 < 3	33.95	* $p<.0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

- 仕草(哀)

仕草(哀)のかわいさについて調べるため、「動きが激しい仕草」「動きが普通の仕草」「動きが控えめな仕草」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる仕草(哀)にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数4,401人のうち、「動きが激しい仕草」を選んだ人は1,387人、「動きが普通の仕草」を選んだ人は1,774人、「動きが控えめな仕草」を選んだ人は1,240人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定(適合性の検定)で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった($\chi^2(2)=103.734, p<.01$) (表4-3-61)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「動きが普通の仕草」>「動きが激しい仕草」>「動きが控えめな仕草」という関係が成り立つことになり、「動きが普通の仕草」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった(表4-3-62)。

表 4-3-61 クロス集計表 (仕草 (哀))

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	1,387	1,467.00	-80.00
2 動きが普通な仕草	1,774	1,467.00	307.00
3 動きが控えめな仕草	1,240	1,467.00	-227.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-62 ライアンの名義水準を用いた多重比較 (仕草 (哀))

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.87	* $p < .0002$.0333
1 > 3	2.85	* $p = .0044$.0333
2 > 3	9.71	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

- 仕草 (驚)

仕草 (驚) のかわいさについて調べるため、「動きが激しい仕草」「動きが普通の仕草」「動きが控えめな仕草」の3種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる仕草 (驚) にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「動きが激しい仕草」を選んだ人は 2,010 人、「動きが普通の仕草」を選んだ人は 557 人、「動きが控えめな仕草」を選んだ人は 1,834 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定 (適合性の検定) で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった ($\chi^2(2) = 857.286, p < .01$) (表 4-3-63)。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「動きが激しい仕草」 > 「動きが控えめな仕草」 > 「動きが普通の仕草」という関係が成り立つになり、「動きが激しい仕草」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった (表 4-3-64)。

表 4-3-63 クロス集計表 (仕草 (驚))

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	2,010	1,467.00	543.00
2 動きが普通な仕草	557	1,467.00	-910.00
3 動きが控えめな仕草	1,834	1,467.00	367.00
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-63 クロス集計表 (仕草 (驚))

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	28.66	* $p < .0002$.0167
1 > 3	2.82	* $p = .0046$.0333
2 < 3	26.10	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

- 役割語

キャラクターの「役割語」のかわいさについて調べるため、「関西弁」「標準語」「老人語」「お嬢様ことば」「メイドことば」の5種類のサンプルを提示し、最も「かわいい」と感じる「役割語」にチェックを入れてもらう方法でデータを収集したところ、総数 4,401 人のうち、「関西弁」を選んだ人は 1,440 人、「標準語」を選んだ人は 1,365 人、「老人語」を選んだ人は 645 人、「お嬢様ことば」を選んだ人は 458 人、「メイドことば」を選んだ人は 193 人という回答結果を得た。

この回答数を χ^2 検定（適合性の検定）で分析したところ、項目ごとの回答数には有意な違いがあることがわかった（ $\chi^2(4)=1,058.740, p<.01$ ）（表 4-3-65）。そこで項目ごとの違いを確認するため、ライアンの方法を用いた多重比較を行った。その結果、「関西弁」=「標準語」>「老人語」>「メイドことば」=「お嬢様ことば」という関係が成り立つことになり、「関西弁」と「標準語」が他の項目よりも有意に「かわいい」と感じられていることが明らかになった（表 4-3-66）。「関西弁」と「標準語」から同程度のカワイイさが感じられるが、「かわいいキャラクター」を合成する際に、回答数がより多い「関西弁」を使用した。

表 4-3-65 クロス集計表（役割語）

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	1,440	880.20	559.80
2 標準語	1,365	880.20	484.80
3 老人語	645	880.20	-235.20
4 お嬢様ことば	458	880.20	-422.20
5 メイドことば	493	880.20	-387.20
合計	4,401	4,401.00	0.00

表 4-3-66 クロス集計表（役割語）

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.40	ns $p>.05$.0200
1 > 3	17.39	* $p<.0002$.0100
1 > 4	22.52	* $p<.0002$.0050
1 > 5	21.52	* $p<.0002$.0067
2 > 3	16.04	* $p<.0002$.0200
2 > 4	21.22	* $p<.0002$.0067
2 > 5	20.21	* $p<.0002$.0100
3 > 4	5.60	* $p<.0002$.0100
3 > 5	4.48	* $p<.0002$.0200
4 = 5	1.10	ns $p>.05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(5) 読者全体が好むかわいいキャラクター

上記結果より得られた「かわいい顔」「かわいい髪型」「かわいい頭身」「かわいい性格」を組み合わせ、最終的に読者全体が好む「かわいいキャラクター」に作成した。合成された「かわいいキャラクター像」は図 4-3-4 に示した。

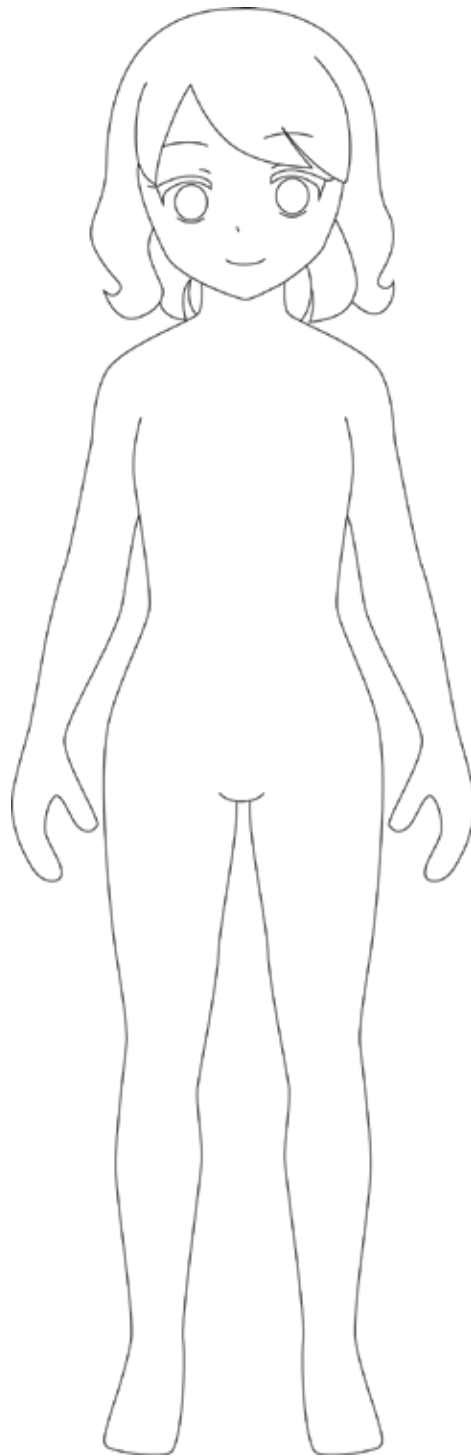


図 4-3-4 読者全体が好む「かわいいキャラクター」

読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目の位置は「基準位置下寄り」であり、形と大きさは基準目と同様である。ふたえまぶたは短いタイプであり、上まつげの数は「一本」であり、形は「横向き」である。下まつげは「なし」である。鼻の位置、形状、大きさはそれぞれ基準鼻と同様である。口について、位置は基準口の位置と同様であり、形状は「曲線タイプ」であ

る。大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「まっぴげの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」であり、髪質は「カール」、長さは「ショート」である。アホ毛は「なし」である。

このキャラクターの頭身は「6 頭身」である。キャラクターの性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手で顔を覆い、悲しむ姿を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「関西弁」である。

3.2 男性読者が好む「かわいいキャラクター像」

3.1 節では読者全体が好む「かわいいキャラクター像」を合成したが、男女の違いを調べるため、男性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」と女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」も作成した。3.2 節では、男性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」について述べる。キャラクターの合成手順は読者全体が好む「かわいいキャラクター像」と同様であるため、ここでは省略する。項目ごとに χ^2 検定を行った表は巻末に掲載している。

質問紙調査の結果により、合成された男性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図 4-3-5 に示している。

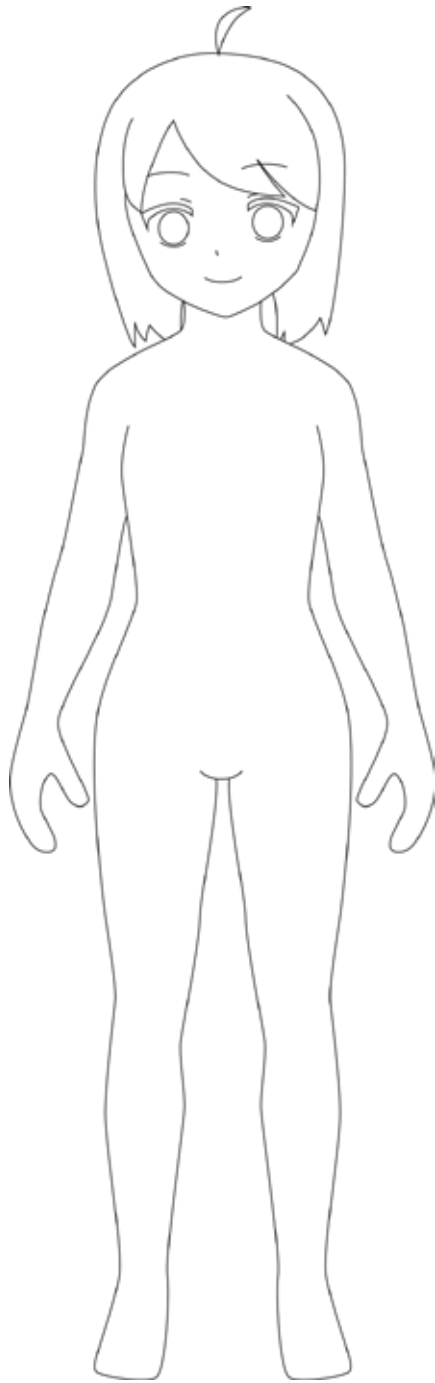


図 4-3-5 男性読者が好む「かわいいキャラクター像」

男性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目の位置は「基準位置下寄り」であり、形と大きさは基準目と同様である。ふたえまぶたは短いタイプであり、上まつげと下まつげは「なし」である。鼻の位置、形状、大きさはそれぞれ基準鼻と同様である。口について、位置は基準口の位置と同様であり、形状は「曲線タイプ」である。大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「ま

つげの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「ショート」である。アホ毛は一本の「三日月タイプ」であり、大きさは「頭より小さい」である。

このキャラクターの頭身は「6 頭身」である。キャラクターの性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手で顔を覆い、悲しむ姿を表す。驚く際は両手を顔の横に上げ、体は後ろに傾け、驚きの姿で表現する。普段使用している言語は「標準語」である。

3.3 女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

次に、女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」について述べる。質問紙調査の結果により、合成された女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図 4-3-6 に示している。

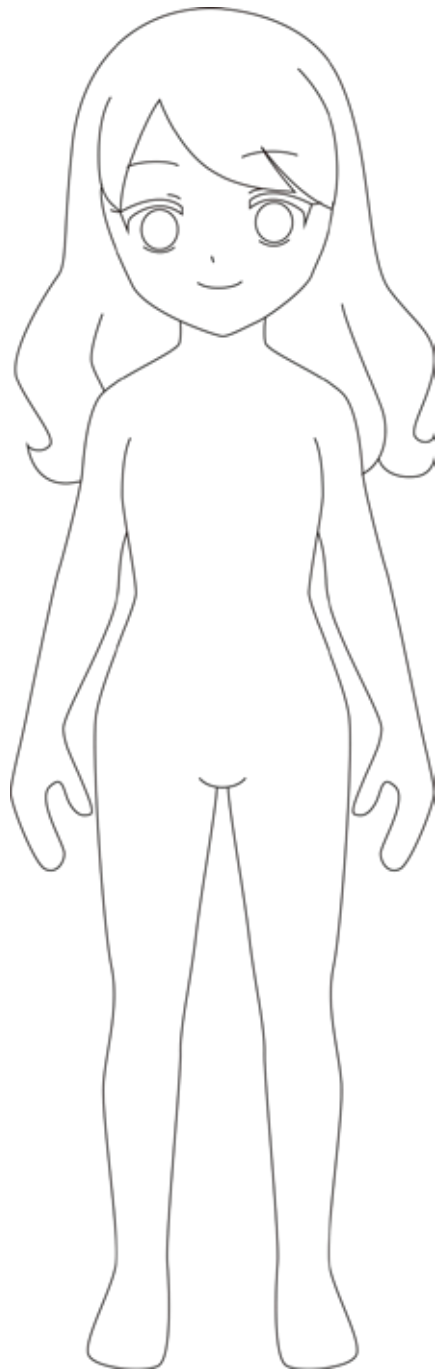


図 4-3-6 女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

女性読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目について、位置は「基準位置下寄り」であり、大きさと形は基準目と同様である。ふたえまぶたは「短いふたえ」であり、上まつげの数は「一本」でありながら、形は「横向き」である。下まつげは「なし」である。鼻については、位置、形および大きさはそれぞれ基準鼻と同じである。口については、位置は「基準口の位置より上」であり、形は「曲線タイプ」、大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「ま

つげの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」、髪質は「カール」、長さは「ミディアム」である。アホ毛は「なし」となっている。

このキャラクターの頭身は「5 頭身」である。キャラクターの性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手で顔を覆い、悲しむし姿を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「関西弁」である。

読者全体、男性読者、女性読者のそれぞれが好む「かわいいキャラクター像」は図 4-3-7 に示している。

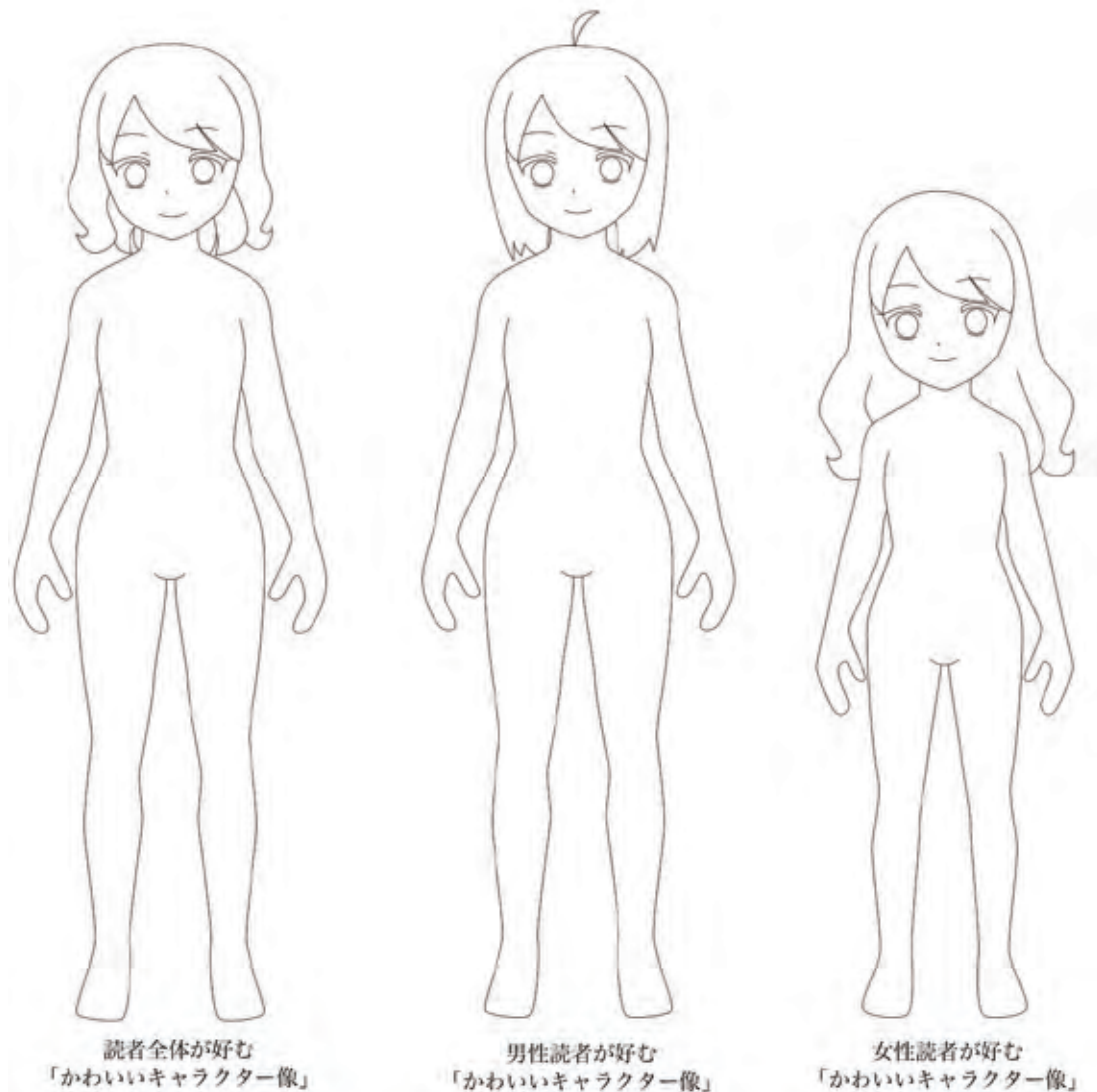


図 4-3-7 読者全体・男性読者・女性読者のそれぞれが好む「かわいいキャラクター像」

3.4 男女別における各項目の比較

次に、 χ^2 検定（独立性の検定）を用いて各項目における男女別の比較を行った。次に、それぞれの項目の分析結果について述べる

- 顔の輪郭

「顔の輪郭」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(3)=39.333, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.096）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準顔の輪郭」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「正方形寄りの輪郭」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-67）。

表 4-3-67 男女における「顔の輪郭」の残差分析

	顔の輪郭	基準顔の輪郭	円形寄りの輪郭	正方形寄りの輪郭	長方形寄りの輪郭
男性	実測値	367	664	82	8
	期待値	306	677	127	11
	調整済み残差	5	-1	-5	-1
	検定結果	**	ns	**	ns
女性	実測値	804	1,928	404	33
	期待値	865	1,915	359	30
	調整済み残差	-5	1	5	1
	検定結果	**	ns	**	ns

+ $p<.10$ * $p<.05$ ** $p<.01$

- 目の位置

「目の位置」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(8)=232.018, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった（Cramer's V = 0.233）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準位置下寄り」「瞳孔間隔縮小下寄り」の目に対しては女性の方が有意に人気が高く、「基準位置」「基準位置上寄り」「瞳孔間隔縮小基準位置」「瞳孔間隔縮小上寄り」「瞳孔間隔拡大基準位置」の目に対しては男性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-68）。

表 4-3-68 男女における「目の位置」の残差分析

目の位置		基準位置下寄り	基準位置	基準位置上寄り	瞳孔間隔縮小下寄り	瞳孔間隔縮小基準位置
男性	実測値	413	266	62	211	127
	期待値	547	207	28	246	69
	調整済み残差	-9	5	8	-3	8
	検定結果	**	**	**	**	**
女性	実測値	1,679	525	45	729	138
	期待値	1,545	584	79	694	196
	調整済み残差	9	-5	-8	3	-8
	検定結果	**	**	**	**	**
		瞳孔間隔縮小上寄り	瞳孔間隔拡大下寄り	瞳孔間隔拡大基準位置	瞳孔間隔拡大上寄り	
男性	実測値	24	8	8	2	
	期待値	9	9	4	2	
	調整済み残差	6	-1	2	0	
	検定結果	**	ns	*	ns	
女性	実測値	11	28	9	5	
	期待値	26	27	13	5	
	調整済み残差	-6	1	-2	0	
	検定結果	**	ns	*	ns	

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 目の大きさ

「目の大きさ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=67.710, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.126)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準目の大きさ」「基準目より 20%縮小」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「基準目より 20%拡大」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-69)。

表 4-3-69 男女における「目の大きさ」の残差分析

目の大きさ		基準目の大きさ	基準目より20%拡大	基準目より20%縮小
男性	実測値	754	289	78
	期待値	714	365	42
	調整済み残差	3	-6	7
	検定結果	**	**	**
女性	実測値	1,980	1,108	81
	期待値	2,020	1,032	117
	調整済み残差	-3	6	-7
	検定結果	**	**	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 目の形

「目の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(8)=55.197, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.113)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「横長基準目」「基準垂れ目」「横長垂れ目」「横長吊り目」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「基準目」「縦長基準目」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-70)。

表 4-3-70 男女における「目の形」の残差分析

目の形		基準目	縦長基準目	横長基準目	基準垂れ目	縦長垂れ目
男性	実測値	279	246	67	56	41
	期待値	313	291	52	42	36
	調整済み残差	-3	-4	3	3	1
	検定結果	**	**	*	**	ns
女性	実測値	917	868	131	104	98
	期待値	883	823	146	118	103
	調整済み残差	3	4	-3	-3	-1
	検定結果	**	**	*	**	ns
目の形		横長垂れ目	基準吊り目	縦長吊り目	横長吊り目	
男性	実測値	28	184	141	79	
	期待値	18	184	134	51	
	調整済み残差	3	0	1	4	
	検定結果	**	ns	ns	**	
女性	実測値	40	519	372	120	
	期待値	50	519	379	147	
	調整済み残差	-3	0	-1	-4	
	検定結果	**	ns	ns	**	

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● ふたえまぶたのタイプ

「ふたえまぶたのタイプ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=95.071, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.149)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ふたえなし」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「短いふたえ」「長いふたえ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-71)。

表 4-3-71 男女における「ふたえまぶたのタイプ」の残差分析

ふたえまぶたのタイプ		ふたえなし	短いふたえ	長いふたえ
男性	実測値	446	461	214
	期待値	321	521	279
	調整済み残差	10	-4	-5
	検定結果	**	**	**
女性	実測値	784	1,532	853
	期待値	909	1,472	788
	調整済み残差	-10	4	5
	検定結果	**	**	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- 上まつげの数

「上まつげの数」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(4)=28.645, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.082)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、上まつげ「なし」に対しては男性の方が有意に人気が高く、上まつげ「一本」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-72)。

表 4-3-72 男女における「上まつげの数」の残差分析

上まつげの数		なし	一本	二本	三本	四本以上
男性	実測値	371	284	270	155	41
	期待値	308	331	271	163	48
	調整済み残差	5	-4	0	-1	-1
	検定結果	**	**	ns	ns	ns
女性	実測値	806	984	769	469	141
	期待値	869	937	768	461	134
	調整済み残差	-5	4	0	1	1
	検定結果	**	**	ns	ns	ns

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- 上まつげの形

「上まつげの形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=57.046, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.115)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「上向き」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「横向き」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-73)。

表 4-3-73 男女における「上まつげの形」の残差分析

上まつげの形		上向き	横向き	下向き
男性	実測値	183	739	199
	期待値	118	810	193
	調整済み残差	7	-6	1
	検定結果	**	**	ns
女性	実測値	269	2,362	538
	期待値	334	2,291	544
	調整済み残差	-7	6	-1
	検定結果	**	**	ns

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- 下まつげの数

「下まつげの数」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=44.577, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.102)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「なし」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「三本未満」「三本以上」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-74)。

表 4-3-74 男女における「下まつげの数」の残差分析

下まつげの数		なし	三本以内	三本及以上
男性	実測値	687	386	48
	期待値	598	444	79
	調整済み残差	6	-4	-4
	検定結果	**	**	**
女性	実測値	1,601	1,315	253
	期待値	1,690	1,257	222
	調整済み残差	-6	4	4
	検定結果	**	**	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- 鼻の位置

「鼻の位置」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(3)=67.409, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.125)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準鼻より上」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「鼻なし」「基準鼻より下」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-75)。

表 4-3-75 男女における「鼻の位置」の残差分析

鼻の位置		鼻なし	基準鼻より上	基準鼻の位置	基準鼻より下
男性	実測値	43.000	339.000	644.000	95.000
	期待値	60.623	252.160	669.464	138.753
	調整済み残差	-2.708	7.227	-1.804	-4.617
	検定結果	**	**	+	**
女性	実測値	189.000	626.000	1,918.000	436.000
	期待値	171.377	712.840	1,892.536	392.247
	調整済み残差	2.708	-7.227	1.804	4.617
	検定結果	**	**	+	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- 鼻の形

「鼻の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかつ

た ($\chi^2(6)=36.141, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.092)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「短い筋鼻タイプ」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「点型タイプ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-76)。

表 4-3-76 男女における「鼻の形」の残差分析

鼻の形	点型タイプ	短い筋鼻タイプ	長い筋鼻タイプ	両点タイプ	立体鼻タイプ	鼻先タイプ	鼻の影タイプ
男性							
実測値	567	260	45	41	17	21	170
期待値	598	199	53	35	16	29	191
調整済み残差	-2	6	-1	1	0	-2	-2
検定結果	*	**	ns	ns	ns	+	+
女性							
実測値	1,722	502	157	94	45	89	560
期待値	1,691	563	149	100	46	81	539
調整済み残差	2	-6	1	-1	0	2	2
検定結果	*	**	ns	ns	ns	+	+

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 鼻の大きさ

「鼻の大きさ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(3)=14.590, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.058)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準鼻より大きい」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「基準鼻より小さい」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-77)。

表 4-3-77 男女における「鼻の大きさ」の残差分析

鼻の大きさ	基準鼻より小さい	基準鼻の大きさ	基準鼻よりやや大きい	基準鼻より大きい
男性				
実測値	92	492	410	127
期待値	117	498	403	104
調整済み残差	-3	0	1	3
検定結果	**	ns	ns	**
女性				
実測値	356	1,412	1,131	270
期待値	331	1,406	1,138	293
調整済み残差	3	0	-1	-3
検定結果	**	ns	ns	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 口の位置

「口の位置」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=99.430, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.152)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準口の位置と同じ」、「基準口の位置より下」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「基準口の位置より上」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-78)。

表 4-3-78 男女における「口の位置」の残差分析

口の位置		基準口の位置より上	基準口の位置と同じ	基準口の位置より下
男性	実測値	411	696	14
	期待値	547	568	6
	調整済み残差	-9	9	4
	検定結果	**	**	**
女性	実測値	1,683	1,477	9
	期待値	1,547	1,605	17
	調整済み残差	9	-9	-4
	検定結果	**	**	**

+*p*<.10 **p*<.05 ***p*<.01

• 口の形

「口の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(4)=37.773, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.094)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準口タイプ」「アヒル口タイプ」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「曲線タイプ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-79)。

表 4-3-79 男女における「口の形」の残差分析

口の形		基準口タイプ	曲線タイプ	唇付きタイプ	リアルタイプ	アヒル口タイプ
男性	実測値	218	388	279	4	232
	期待値	186	468	269	5	193
	調整済み残差	3	-6	1	-1	4
	検定結果	**	**	<i>ns</i>	<i>ns</i>	**
女性	実測値	495	1,404	749	16	505
	期待値	527	1,324	759	15	544
	調整済み残差	-3	6	-1	1	-4
	検定結果	**	**	<i>ns</i>	<i>ns</i>	**

+*p*<.10 **p*<.05 ***p*<.01

• 口の大きさ

「口の大きさ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=30.769, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.085)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基準口より小さい」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「基準口より大きい」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-80)。

表 4-3-80 男女における「口の大きさ」の残差分析

	口の大きさ	基準口と同じ大きさ	基準口より小さい	基準口より大きい
男性	実測値	428	145	548
	期待値	432	100	589
	調整済み残差	0	5	-3
	検定結果	ns	**	**
女性	実測値	1,225	239	1,705
	期待値	1,221	284	1,664
	調整済み残差	0	-5	3
	検定結果	ns	**	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 前髪の形

「前髪の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(8)=129.229, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.174)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ぱつんタイプ」「中央分けタイプ」「基準髪型タイプ」「インテークヘアタイプ」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「七三分けタイプ」「三七分けタイプ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-81)。

表 4-3-81 男女における「前髪の形」の残差分析

	前髪の形	前髪なしタイプ	ぱつんタイプ	M型タイプ	七三分けタイプ	中央分けタイプ
男性	実測値	9	123	147	182	38
	期待値	5	91	156	223	26
	調整済み残差	2	4	-1	-4	3
	検定結果	+	**	ns	**	**
女性	実測値	12	225	451	672	61
	期待値	16	257	442	631	73
	調整済み残差	-2	-4	1	4	-3
	検定結果	+	**	ns	**	**

	前髪の形	三七分けタイプ	基準髪型タイプ	インテークヘアタイプ	半分かきあげタイプ
男性	実測値	314	187	115	6
	期待値	395	158	62	5
	調整済み残差	-6	3	8	1
	検定結果	**	**	**	ns
女性	実測値	1,196	418	121	13
	期待値	1,115	447	174	14
	調整済み残差	6	-3	-8	-1
	検定結果	**	**	**	ns

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 前髪の長さ

「前髪の長さ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=76.386, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.133)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「目にかかる」に対しては男性の方が有意

に人気が高く、「まつげの上」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-82）。

表 4-3-82 男女における「前髪の長さ」の残差分析

前髪の長さ		眉の上	まつげの上	目にかかる
男性	実測値	155	770	196
	期待値	147	854	120
	調整済み残差	1	-7	9
	検定結果	ns	**	**
女性	実測値	408	2,497	264
	期待値	416	2,413	340
	調整済み残差	-1	7	-9
	検定結果	ns	**	**

+*p*<.10 **p*<.05 ***p*<.01

● 前髪の髪質

「前髪の髪質」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(1)=14.121, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.057)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ストレート」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「ウェーブ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-83）。

表 4-3-83 男女における「前髪の髪質」の残差分析

前髪の髪質		ストレート	ウェーブ
男性	実測値	884	237
	期待値	836	285
	調整済み残差	4	-4
	検定結果	**	**
女性	実測値	2,317	852
	期待値	2,365	804
	調整済み残差	-4	4
	検定結果	**	**

+*p*<.10 **p*<.05 ***p*<.01

● サイド髪の形

「サイド髪の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(5)=98.524, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V = 0.152)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「縦長短冊タイプ」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「捻れカールタイプ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわ

かった (表 4-3-84)。

表 4-3-84 男女における「サイド髪」の残差分析

	サイド髪	サイド髪なしタイプ	縦長短冊タイプ	内向きカールタイプ
男性	実測値	436	127	42
	期待値	418	75	39
	調整済み残差	1	7	1
	検定結果	ns	**	ns
女性	実測値	1,162	160	107
	期待値	1,180	212	110
	調整済み残差	-1	-7	-1
	検定結果	ns	**	ns
	サイド髪	捻れカールタイプ	先端二股縦長型タイプ	外向きカールタイプ
男性	実測値	191	297	28
	期待値	288	281	21
	調整済み残差	-8	1	2
	検定結果	**	ns	+
女性	実測値	910	777	53
	期待値	813	793	60
	調整済み残差	8	-1	-2
	検定結果	**	ns	+

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● サイド髪の長さ

「サイド髪の長さ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=52.904, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V=0.111)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「顔より長い」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「顔と同じ長さ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-85)。

表 4-3-85 男女における「サイド髪の長さ」の残差分析

	サイド髪の長さ	顔より短い	顔と同じ長さ	顔より長い
男性	実測値	330	390	401
	期待値	323	480	317
	調整済み残差	1	-6	6
	検定結果	ns	**	**
女性	実測値	907	1,448	814
	期待値	914	1,358	898
	調整済み残差	-1	6	-6
	検定結果	ns	**	**

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- サイド髪の髪質

「サイド髪の髪質」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=72.904, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V=0.130)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ストレート」「縦ロール」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「カール」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-86)。

表 4-3-86 男女における「サイド髪の髪質」の残差分析

サイド髪の髪質		ストレート	カール	縦ロール
男性	実測値	834	259	28
	期待値	729	373	19
	調整済み残差	8	-8	2
	検定結果	**	**	*
女性	実測値	1,955	1,168	46
	期待値	2,060	1,054	55
	調整済み残差	-8	8	-2
	検定結果	**	**	*

+p<.10 *p<.05 **p<.01

- 後ろ髪の形

「後ろ髪の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(12)=193.340, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い相関があることがわかった (Cramer's V=0.212)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「基本髪型タイプ」「ポニーテールタイプ」「ワンサイドアップタイプ」「ハーフアップタイプ」「おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)」「三つ編みツインテールタイプ」「おだんごヘアタイプ (ひとこぶ)」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「三つ編みタイプ」「猫耳タイプ」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-87)。

表 4-3-87 男女における「後ろ髪の色」の残差分析

後髪の色	基本髪型タイプ	ボブヘアタイプ	ポニーテールタイプ	ツインテールタイプ	ワンサイドアップタイプ	
男性	実測値	308	140	156	83	106
	期待値	275	125	95	99	84
	調整済み残差	3	2	8	-2	3
	検定結果	**	+	**	+	**
女性	実測値	743	337	208	294	215
	期待値	776	352	269	278	237
	調整済み残差	-3	-2	-8	2	-3
	検定結果	**	*	**	*	**
後髪の色	三つ編みタイプ	猫耳タイプ	ハーフアップタイプ	おさげタイプ		
男性	実測値	25	5	142	62	
	期待値	79	27	120	69	
	調整済み残差	-7	-5	3	-1	
	検定結果	**	**	*	ns	
女性	実測値	279	99	316	203	
	期待値	225	77	338	196	
	調整済み残差	7	5	-3	1	
	検定結果	**	**	*	ns	
後髪の色	ツーサイドアップ	おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	三つ編みツインテールタイプ	おだんごヘアタイプ (ひとこぶ)		
男性	実測値	58	18	4	14	
	期待値	67	34	23	25	
	調整済み残差	-1	-3	-5	-3	
	検定結果	ns	**	**	*	
女性	実測値	197	113	85	80	
	期待値	188	97	66	69	
	調整済み残差	1	3	5	3	
	検定結果	ns	**	**	*	

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 後ろ髪の色

「後ろ髪の色」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=26.086, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.078)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ショート」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「ミディアム」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-88)。

表 4-3-88 男女における「後ろ髪の色」の残差分析

後髪の色	ショート	ミディアム	ロング	
男性	実測値	565	405	151
	期待値	499	476	146
	調整済み残差	5	-5	1
	検定結果	**	**	ns
女性	実測値	1,346	1,415	408
	期待値	1,412	1,344	413
	調整済み残差	-5	5	-1
	検定結果	**	**	ns

+p<.10 *p<.05 **p<.01

● 後ろ髪の色

「後ろ髪の色」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=307.408, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には弱い関連があることがわかった (Cramer's V = 0.268)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ストレート」「縦ロール」に対しては男

性の方が有意に人気が高く、「カール」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-89)。

表 4-3-89 男女における「後ろ髪の髪質」の残差分析

後髪の髪質		ストレート	縦ロール	カール
男性	実測値	617	34	470
	期待値	384	24	712
	調整済み残差	17	2	-17
	検定結果	**	*	**
女性	実測値	854	59	2,256
	期待値	1,087	69	2,014
	調整済み残差	-17	-2	17
	検定結果	**	*	**
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01				

● アホ毛の形

「アホ毛の形」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(4)=14.398, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.058)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「ロールケーキタイプ」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「アホ毛なし」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-90)。

表 4-3-90 男女における「アホ毛の形」の残差分析

アホ毛の形		アホ毛なし	三日月タイプ	ロールケーキタイプ	ハート型タイプ	垂れタイプ
男性	実測値	445	500	43	65	68
	期待値	489	482	32	59	59
	調整済み残差	-3	1	2	1	1
	検定結果	**	ns	*	ns	ns
女性	実測値	1,428	1,344	79	161	157
	期待値	1,384	1,362	90	167	166
	調整済み残差	3	-1	-2	-1	-1
	検定結果	**	ns	*	ns	ns
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01						

● アホ毛の数

「アホ毛の数」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(2)=11.993, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.053)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「三本」に対しては男性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-91)。

表 4-3-91 男女における「アホ毛の数」の残差分析

アホ毛の数		一本	二本	三本
男性	実測値	878	215	28
	期待値	898	207	16
	調整済み残差	-2	1	3
	検定結果	+	ns	**
女性	実測値	2,558	576	35
	期待値	2,538	584	47
	調整済み残差	2	-1	-3
	検定結果	+	ns	**
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01				

● アホ毛の長さ

「アホ毛の長さ」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(1)=8.513, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.045)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「頭より大きい」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「頭より小さい」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-92)。

表 4-3-92 男女における「アホ毛の長さ」の残差分析

アホ毛の長さ		頭より小さい	頭より大きい
男性	実測値	1,046	75
	期待値	1,065	56
	調整済み残差	-3	3
	検定結果	**	**
女性	実測値	3,029	140
	期待値	3,010	159
	調整済み残差	3	-3
	検定結果	**	**
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01			

● 頭身

「頭身」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった ($\chi^2(1)=8.513, p<.01$)。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった (Cramer's V = 0.045)。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「6頭身」「7頭身」「9頭身」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「2頭身」「3頭身」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった (表 4-3-93)。

表 4-3-93 男女における「頭身」の残差分析

	頭身	2頭身	3頭身	4頭身	5頭身	6頭身	7頭身	8頭身	9頭身
男性	実測値	41	80	88	312	418	156	16	10
	期待値	99	163	81	321	330	108	13	5
	調整済み残差	-7	-8	1	-1	7	6	1	2
	検定結果	**	**	ns	ns	**	**	ns	*
女性	実測値	336	543	223	918	846	259	33	11
	期待値	278	460	230	909	934	307	36	16
	調整済み残差	7	8	-1	1	-7	-6	-1	-2
	検定結果	**	**	ns	ns	**	**	ns	*

+ $p < .10$ * $p < .05$ ** $p < .01$

● 性格Ⅰ組（無気力・活発）

性格（Ⅰ組）について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(1)=28.626, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.082）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「活発」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「無気力」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-94）。

表 4-3-94 男女における性格（Ⅰ組）の残差分析

	性格（Ⅰ組）	無気力	活発
男性	実測値	265	856
	期待値	336	785
	調整済み残差	-5	5
	検定結果	**	**
女性	実測値	1,021	2,148
	期待値	950	2,219
	調整済み残差	5	-5
	検定結果	**	**

+ $p < .10$ * $p < .05$ ** $p < .01$

● 性格Ⅱ組（冷淡・優しい）

性格（Ⅱ組）について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(1)=9.566, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.047）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「冷淡」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「優しい」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-95）。

表 4-3-95 男女における性格（Ⅱ組）の残差分析

性格（Ⅱ組）		冷淡	優しい
男性	実測値	162	959
	期待値	133	988
	調整済み残差	3	-3
	検定結果	**	**
女性	実測値	346	2,823
	期待値	375	2,794
	調整済み残差	-3	3
	検定結果	**	**
		+ $p < .10$	* $p < .05$ ** $p < .01$

- 性格Ⅲ組（臆病・勇敢）

性格（Ⅲ組）について、男性と女性の人数の間には、差がないあることがわかった（ $\chi^2(1)=0.020, n.s.$ ）。男女にかかわらず、「臆病」の人気の高いことがわかった（表 4-3-96）。

表 4-3-96 男女における性格（Ⅲ組）の残差分析

性格（Ⅲ組）		臆病	勇敢
男性	実測値	605	516
	期待値	608	513
女性	実測値	1,720	1,449
	期待値	1,717	1,452

- 性格Ⅳ組（不真面目・勉強家）

性格（Ⅳ組）について、男性と女性の人数の間には、差がないあることがわかった（ $\chi^2(1)=0.063, n.s.$ ）。男女にかかわらず、「不真面目」の人気の高いことがわかった（表 4-3-97）。

表 4-3-97 男女における性格（Ⅳ組）の残差分析

性格（Ⅳ組）		不真面目	勉強家
男性	実測値	782	339
	期待値	778	343
女性	実測値	2,196	973
	期待値	2,200	969

- 仕草（喜）

仕草（喜）について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(2)=37.960, p < .01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.094）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「動きが普通の仕草」「動きが控えめな仕草」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「動きが激しい仕草」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-98）。

表 4-3-98 男女における仕草（喜）の残差分析

仕草（喜）		動きが激しい仕草	動きが普通の仕草	動きが控えめな仕草
男性	実測値	905	129	87
	期待値	966	91	64
	調整済み残差	-6	5	3
	検定結果	**	**	**
女性	実測値	2,792	219	158
	期待値	2,731	257	181
	調整済み残差	6	-5	-3
	検定結果	**	**	**
				+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01

• 仕草（怒）

仕草（怒）について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(2)=18.926, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.066）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「動きが普通の仕草」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「動きが控えめな仕草」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-99）。

表 4-3-99 男女における仕草（怒）の残差分析

仕草（怒）		動きが激しい仕草	動きが普通の仕草	動きが控えめな仕草
男性	実測値	174	250	697
	期待値	193	203	725
	調整済み残差	-2	4	-2
	検定結果	+	**	*
女性	実測値	565	526	2,078
	期待値	546	573	2,050
	調整済み残差	2	-4	2
	検定結果	+	**	*
				+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01

• 仕草（哀）

仕草（哀）について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(2)=35.441, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.091）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「動きが控えめな仕草」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「動きが普通の仕草」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-100）。

表 4-3-100 男女における仕草（哀）の残差分析

仕草（哀）		動きが激しい仕草	動きが普通の仕草	動きが控えめな仕草
男性	実測値	341	391	389
	期待値	354	452	315
	調整済み残差	-1	-4	6
	検定結果	ns	**	**
女性	実測値	1,014	1,339	816
	期待値	1,001	1,278	890
	調整済み残差	1	4	-6
	検定結果	ns	**	**
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01				

• 仕草（驚）

仕草（驚）について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(2)=17.827, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.064）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「動きが普通の仕草」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「動きが激しい仕草」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-101）。

表 4-3-101 男女における仕草（驚）の残差分析

仕草（驚）		動きが激しい仕草	動きが普通の仕草	動きが控えめな仕草
男性	実測値	467	175	479
	期待値	513	140	469
	調整済み残差	-3	4	1
	検定結果	**	**	ns
女性	実測値	1,495	360	1,314
	期待値	1,449	395	1,324
	調整済み残差	3	-4	-1
	検定結果	**	**	ns
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01				

• 役割語

「役割語」について、男性と女性の人数の間には、極めて大きな差があることがわかった（ $\chi^2(2)=17.827, p<.01$ ）。また、クラメールのVを用いて各項目の相関を調べたところ、男性と女性の人数の間には明らかな相関関係はなく、それぞれ独立していることがわかった（Cramer's V = 0.064）。

上記の結果を踏まえ残差分析を行ったところ、「お嬢様ことば」に対しては男性の方が有意に人気が高く、「関西弁」「メイドことば」に対しては女性の方が有意に人気が高いことがわかった（表 4-3-102）。

表 4-3-102 男女における「役割語」の残差分析

役割語	関西弁	標準語	老人語	お嬢様ことば	メイドことば
男性					
実測値	335	355	170	155	106
期待値	366	350	164	115	126
調整済み残差	-2	0	1	5	-2
検定結果	*	ns	ns	**	*
女性					
実測値	1,065	985	456	287	376
期待値	1,034	990	462	327	356
調整済み残差	2	0	-1	-5	2
検定結果	*	ns	ns	**	*
+ <i>p</i> <.10 * <i>p</i> <.05 ** <i>p</i> <.01					

3.5 年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」

年代の違いを調べるため、年代別の「かわいいキャラクター像」も作成した。質問紙調査から得られるデータにより、最年少の回答者は10歳（1名）であり、最年長の回答者は83歳（1名）である。そのため、質問紙の回答は年齢によって、10代（10～20歳）、20代（21歳～30歳）、30代（31歳～40歳）、40代（41歳～50歳）、50代以上（51歳～83歳）に分けられた。その中に、10代の有効回答数は507であり、20代の有効回答数は1956、30代の代の有効回答数は1170、40代の有効回答数は559、50代以上の有効回答数は209である。年代における全体の「かわいいキャラクター像」を作成した。

(1) 10代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果により、合成された10代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図 4-3-8 に示している。

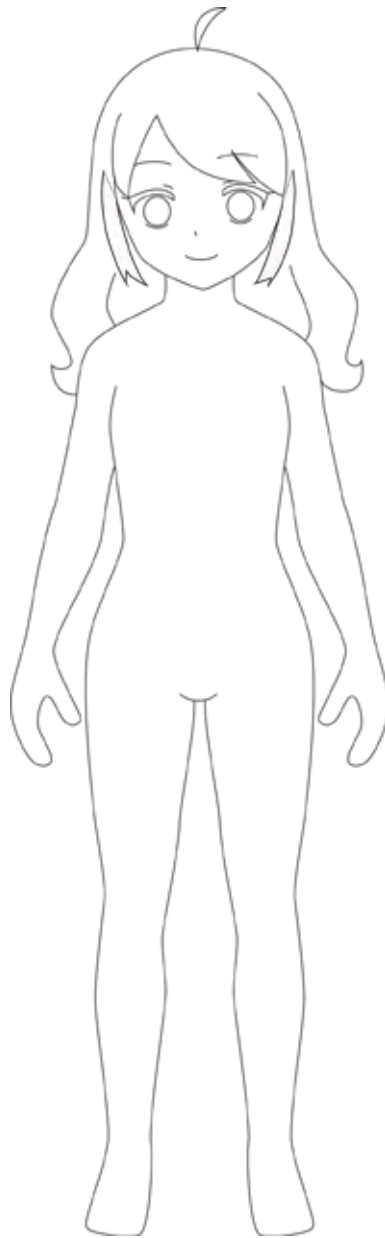


図4-3-8 10代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

10代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目について、位置は「基準位置下寄り」であり、大きさと形は基準目と同様である。ふたえまぶたは「短いふたえ」であり、上まつげの数は「一本」でありながら、形は「横向き」である。下まつげは「なし」である。鼻については、位置、形および大きさはそれぞれ基準鼻と同じである。口については、位置は「基準口の位置と同じ」であり、形は「曲線タイプ」、大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「まっつけの上」である。サイド髪の形は「先端二股縦長型タイプ」であり、長さは「顔と同じ長さ」、髪質は「ストレート」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」、髪質は「カール」、長さは「ミディアム」である。アホ毛の形は「三日月タイプ」であり、数は「一

本」、大きさは「頭の大きさより小さい」である。

このキャラクターの頭身は「6頭身」である。性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手で顔を覆い、悲しむ姿を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「関西弁」である。

(2) 20代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果により、合成された20代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図4-3-9に示している。

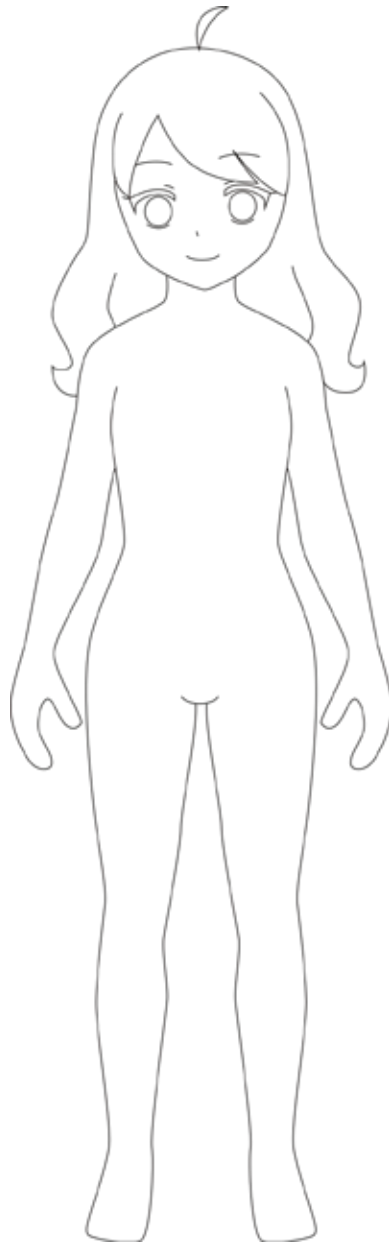


図4-3-9 20代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

20代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目について、位置は「基準位置下寄り」であり、大きさと形は基準目と同様である。ふたえまぶたは「短いふたえ」であり、上まつげの数は「一本」でありながら、形は「横向き」である。下まつげは「なし」である。鼻については、位置、形および大きさはそれぞれ基準鼻と同じである。口については、位置は「基準口の位置と同じ」であり、形は「曲線タイプ」、大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「まつげの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」、髪質は「カール」、長さは「ミディアム」である。アホ毛の形は「三日月タイプ」であり、数は「一本」、大きさは「頭の大きさより小さい」である。

このキャラクターの頭身は「6頭身」である。性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手で顔を覆い、悲しむ姿を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「関西弁」である。

(3) 30代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果により、合成された30代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図4-3-10に示している。

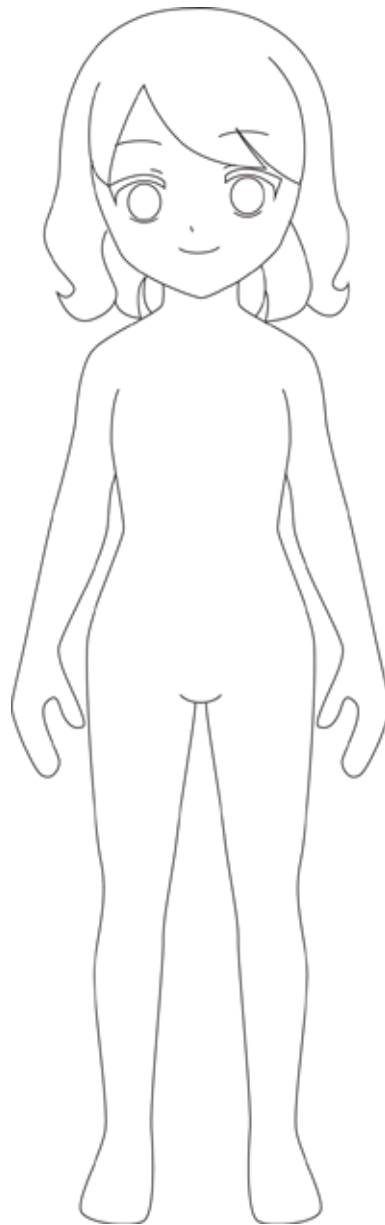


図 4-3-10 30代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

30代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目について、位置は「基準位置下寄り」であり、大きさと形は基準目と同様である。ふたえまぶたは「短いふたえ」であり、上まつげと下まつげは「なし」である。鼻については、位置、形および大きさはそれぞれ基準鼻と同じである。口については、位置は「基準口の位置より上」であり、形は「曲線タイプ」、大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「まっつけの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」、髪質は「カール」、長さは「ショート」である。アホ毛は「なし」である。

このキャラクターの頭身は「5頭身」である。性格は、ポジティブな部分の「活発」「優

しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手を顔に覆い、悲しむ姿を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「標準語」である。

(4) 40代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果により、合成された40代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図4-3-11に示している。

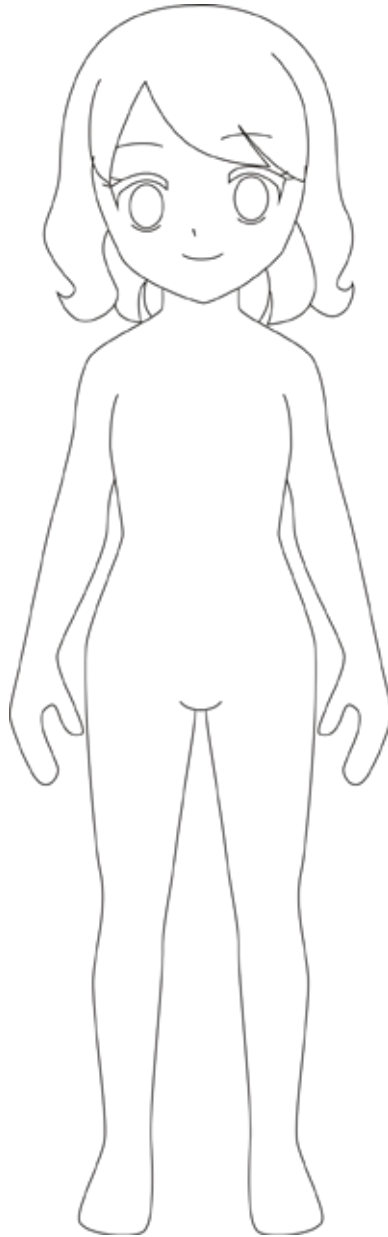


図4-3-11 40代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

40代読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭

は「円形寄りの輪郭」である。目について、位置は「基準位置下寄り」、大きさは基準目と同様であり、形は「縦長基準目」である。ふたえまぶたは「なし」であり、上まつげの数は「二本」でありながら、形は「横向き」である。下まつげは「なし」である。鼻については、位置と形はそれぞれ基準鼻と同じであり、大きさは「基準鼻より少々大きい」である。口については、位置は「基準口の位置より上」であり、形は「曲線タイプ」、大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「三七分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「まつげの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」、髪質は「カール」、長さは「ショート」である。アホ毛は「なし」である。

このキャラクターの頭身は「5頭身」である。性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」「勇敢」とネガティブな部分の「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプする動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は立ち上がり、両手を顔に覆い、悲しむ姿を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「関西弁」である。

(5) 50代以上読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果により、合成された50代以上の読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は図4-3-12に示している。

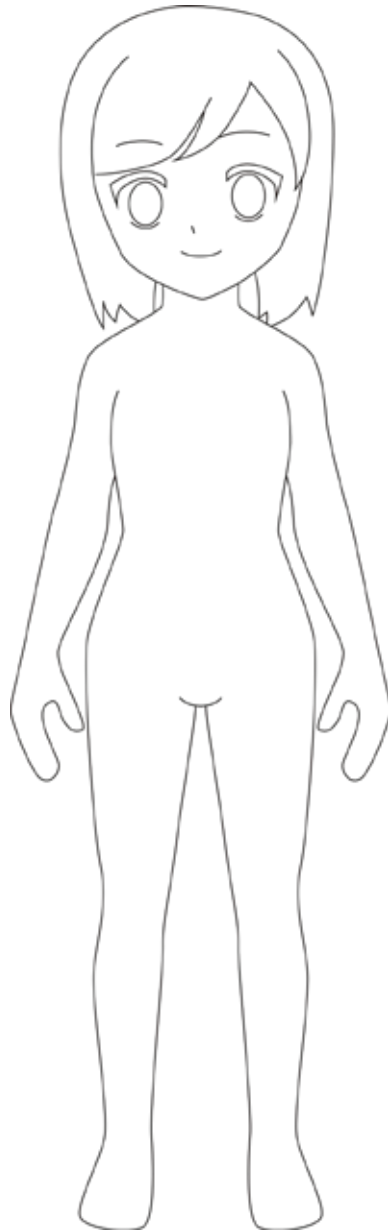


図 4-3-12 50 代以上読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

50 代以上読者全体が好む「かわいいキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「円形寄りの輪郭」である。目について、位置は「基準位置下寄り」、大きさは基準目と同様であり、形は「縦長基準目」である。ふたえまぶたは「なし」であり、上まつげと下まつげは「なし」である。鼻については、位置と形はそれぞれ基準鼻と同じであり、大きさは「基準鼻より少々大きい」である。口については、位置は「基準口の位置より上」であり、形は「曲線タイプ」、大きさは「基準口より大きい」である。

髪型について、前髪の形は「七三分けタイプ」であり、髪質は「ストレート」、長さは「まっつけの上」である。サイド髪は「なし」である。後ろ髪について、形は「基本髪型タイプ」、髪質は「ストレート」、長さは「ショート」である。アホ毛は「なし」である。

このキャラクターの頭身は「5 頭身」である。性格は、ポジティブな部分の「活発」「優

しい」「勇敢」とネガティブな部分の「不真面目」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手や片足を上げ、両手は頭より高くなり、ジャンプの動きで表現する。怒る際は腕を抱えて、不満な様子を見せる。哀しい時は両足は地面に跪き、両手を顔の両側に置き、涙を拭う動作を表す。驚く際は両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。普段使用している言語は「関西弁」である。

3.6 「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」

3.4節の分析により、全体・性別・年代別の「かわいいキャラクター像」が明らかになった。本節では、質問項目全体において、それぞれ他の項目より有意に「かわいくない」と感じる要素を組み合わせ、読者全体が選んだ「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」とする。また、「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」の特徴を分析し、マンガ読者全体から見る「かわいいキャラクター像」と比較する。合成された読者全体が選んだ「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」は図4-3-13に示している。

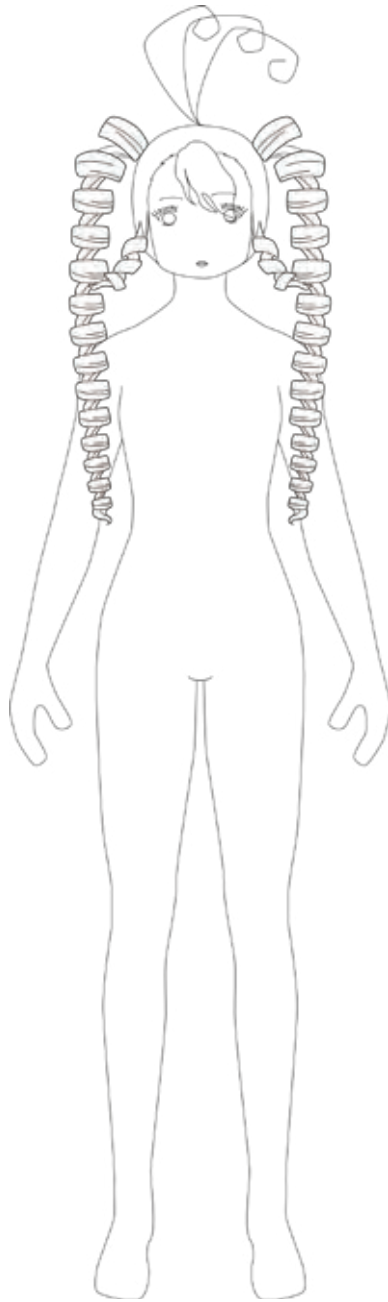


図 4-3-13 読者全体が選んだ「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」

読者全体が選んだ「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」は以下の特徴を有している。顔の輪郭は「長方形寄りの輪郭」である。目について、位置は「瞳孔間隔拡大上寄り」であり、大きさは「基準目より 20%縮小」、形は「横長垂れ目」である。ふたえまぶたは「なし」であり、上まつげの数は「四本以上」、形は「上向き」、下まつげは「三本以上」である。鼻は「なし」である。口については、位置は「基準口の位置より下」であり、形は「リアルタイプ」、大きさは「基準口より小さい」である。

髪型について、前髪の形は「半分かきあげタイプ」であり、髪質は「カール」、長さは「目にかかる」である。サイド髪の形は「外向きカールタイプ」であり、長さは「顔より長い」、髪質は「縦ロール」である。後ろ髪について、形は「三つ編みツインテールタイプ」、髪質

は「縦ロール」、長さは「ロング」である。アホ毛は「ロールケーキタイプ」の「三本」であり、長さは「頭の大きさより大きい」である。

このキャラクターの頭身は「9頭身」である。性格は、ポジティブな部分の「勇敢」「勉強家」とネガティブな部分の「無気力」「冷淡」によって構成されている。仕草に関しては、喜ぶ際は両手を下げているが、体の両側で振り、両足も小躍っているように表現する。怒る際は片手を前に伸ばし、叱責する様子を示している一方、両足は高く上げ、M型になり、憤懣やるかたなくジャンプする姿で表現する。哀しい時は両手は自然に垂らし、体は前に傾ける動作で示す。驚く際は片足を上げ、体が後ろにやや傾け、衝撃を受ける様子で表現する。普段使用している言語は「お嬢様ことば」である。

3.7 かわいいキャラクターを好む理由

質問紙調査の最後に設けた「かわいいキャラクターの嗜好度」の項目について、*t*検定を用いて分析した結果、全体的な平均値は3.91であり、読者全体が「かわいいキャラクター」を好む傾向が明らかになった。また、男女別を比較した結果、男性読者と女性読者の間に有意な差があることがわかった($t(4,288)=-8.045, p<.01$)。男性と女性双方とも「かわいいキャラクター」を好む傾向があるが、男性の方が女性よりも、より「かわいいキャラクター」を好むことが明らかになった(表4-3-103)。

表4-3-103 男女別における「かわいいキャラクター」の嗜好度

	<i>N</i>	平均	<i>SD</i>	<i>F</i> 値	<i>t</i> 値
男性	1,121	4.072	.626	.087	-8.045**
女性	3,169	3.858	.576		
					** <i>p</i> <.01

「かわいいキャラクターを好む理由」に対する自由記述の回答をKH Coderを用いて分析した。その結果、総抽出語数は26,375であり、上位150の頻出語を表4-3-104にまとめた。使用頻度の高い言葉として、「癒す」(666回)、「キャラクター」(495回)、「可愛い」(450回)、「見る」(386回)、「好き」(362回)などがあつた。

表4-3-104 かわいいキャラクターを好む理由の上位150頻出語

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	癒す	666	31	ストーリー	38	15	読める	15	10	楽しめる	10	8	微笑ましい	8
2	キャラクター	495	32	絵	34	15	表現	15	10	感じ	10	8	美しい	8
3	可愛い	450	33	描く	32	14	ストレス	14	10	逆	10	8	満たす	8
4	見る	386	34	物語	32	14	回答	14	10	興味	10	8	透く	8
5	好き	362	35	面白い	32	14	見える	14	10	個性	10	7	コマ	7
6	読む	179	36	人	29	14	場合	14	10	思える	10	7	愛らしい	7
7	キャラ	175	37	感情	27	14	男性	14	10	造形	10	7	一つ	7
8	漫画	162	38	現実	27	13	アンケート	13	10	動く	10	7	華やか	7
9	思う	160	39	正義	26	13	シリアス	13	10	内容	10	7	関係	7
10	楽しい	144	40	保養	25	13	愛でる	13	10	難しい	10	7	近い	7
11	感じる	116	41	見た目	23	13	愛着	13	9	アニメ	9	7	傾向	7
12	気持ち	103	42	元気	23	13	安らぐ	13	9	意味	9	7	結果	7
13	作品	101	43	好み	23	13	嫌い	13	9	穏やか	9	7	自体	7
14	癒	96	44	考える	23	13	好ましい	13	9	可愛らしい	9	7	男	7
15	心	94	45	要素	23	13	好む	13	9	楽しむ	9	7	日常	7
16	自分	85	46	女性	22	13	人間	13	9	含む	9	7	入る	7
17	登場	81	47	持つ	21	13	推す	13	9	顔	9	7	疲れる	7
18	和む	78	48	存在	20	13	展開	13	9	気	9	7	必要	7
19	魅力	77	49	安心	19	13	無い	13	9	内面	9	7	忘れる	7
20	マンガ	72	50	嬉しい	19	12	外見	12	9	明るい	9	7	落ち着く	7
21	出る	71	51	求める	19	12	居る	12	8	カワイイ	8	7	力	7
22	幸せ	62	52	言う	19	12	限る	12	8	ギャップ	8	7	綺麗	7
23	正義	53	53	性格	19	12	上がる	12	8	テンション	8	6	キャラクタ	6
24	理由	50	54	特に	19	12	人物	12	8	記号	8	6	プラス	6
25	良い	47	55	世界	18	12	優しい	12	8	嫌	8	6	華	6
26	気分	46	56	朝える	18	11	懂れる	11	8	研究	8	6	含める	6
27	子	44	57	頑強る	17	11	得る	11	8	精神	8	6	強い	6
28	女の子	40	58	応援	16	11	話	11	8	対象	8	6	嫌う	6
29	多い	40	59	絵柄	16	10	移入	10	8	大きい	8	6	効果	6
30	目	39	60	動物	16	10	違う	10	8	定義	8	6	行動	6

次に、「かわいいキャラクター」を好む理由の共通点を解明するため、共起ネットワークを描画した。語の最小出現数を12に設定し、描画された共起ネットワークは図4-3-14に示している。

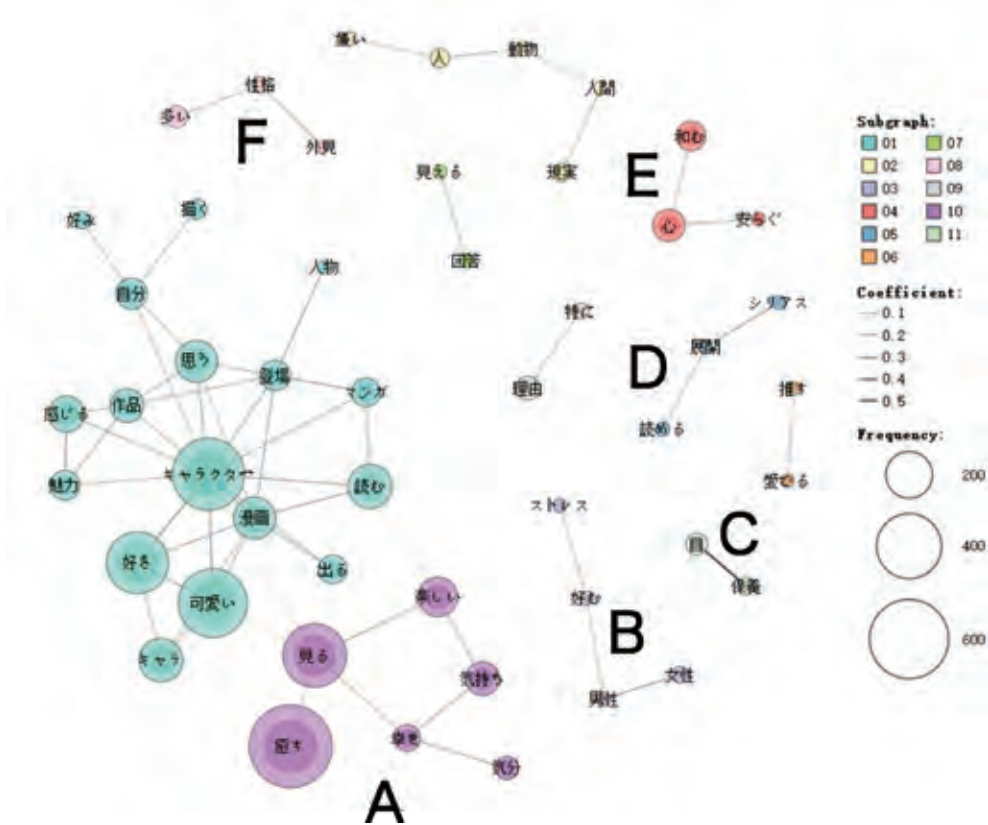


図4-3-14 「かわいいキャラクター」を好む理由の共起ネットワーク

下に描画されたネットワークの A パートでは、「癒す」「見る」「楽しい」「気持ち」「幸せ」「気分」の共起が強く、「かわいいキャラクター」を「見る」時に、「癒される」同時に、「楽しい」「気持ち」になり、「幸せ」な「気分」を感じることが明らかになった。また、円の大きさにより、「癒す」が「かわいいキャラクター」を好む理由における最も重要なキーワードであることがわかった。

次に、B パートに「ストレス」「好む」「男性」「女性」のキーワードが表示され、原文に当たったところ、「かわいいキャラクター」が「ストレス」の解消に効果的であることがわかった。また、「男性」「女性」のキーワードにより、「女性のかawaiiキャラクターだけではなく、男性のかawaiiキャラクターも好き」の意見と「男性向けの美少女キャラクターはあまり好まない」の意見が分かれている。

また C パートによると、「かわいいキャラクター」は「目」の「保養」になるという意見も多く見られた。

D パートでは、「シリアス」「展開」「読める」のキーワードが表示された。自由記述の回答によると、「シリアス」な「展開」が多いストーリーマンガでも、「かわいいキャラクター」が登場すると、緊張している雰囲気を和むという。

E パートに「和む」「心」「安らぐ」のキーワードが表示されているが、これは「かわいいキャラクター」を見ると気持ちが「和み」、 「心」が「安らぐ」ことを意味している。

最後に、F パートに表示された「多い」「性格」「外見」からは、「かわいいキャラクター」を判断する際に、「外見」だけではなく、「性格」も重要な要素として考えられることも明らかになった。

4 考察

本研究はストーリーマンガにおける多くの読者に共通する「かわいい女性キャラクター像」の存在を探求し、「かわいい女性キャラクター像」の定型化を検討した。検討にあたり、「読者全体が好む「かわいいキャラクター像」「男女別読者から見る「かわいいキャラクター像」「年代別読者から見る「かわいいキャラクター像」「最もかわいくないキャラクター像」の4部分に焦点をあてた。

4.1 読者全体が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果により、読者全体が好む「かわいいキャラクター像」が明らかになった。このキャラクター外見からは 10 代後半の少女だと推測できる。顔の輪郭は円形寄りであり、目の位置は基準目より下である。目の大きさは基準目と同じく、短いふたえと横向きのまつげ一本を持っている。口はやや大きい曲線タイプであり、基本口の位置と同じである。髪はショットヘアでカールタイプであり、アホ毛はなしで、前髪は三七分けタイプである。頭身は 6 頭身である。

性格により、このキャラクターは活発で優しい性格を持つと同時に、臆病かつ不真面目な性格も持っている。喜ぶ時や驚く際は大げさな仕草で表現し、怒る時には控えめな動き

で示す、悲しい時は普通の仕草で表現する。普段使用している言語は「関西語」である。

顔については、輪郭が丸っこく、目の位置が下寄りであるため、幼い印象を与える。幼いものは「かわいい」と感じられる場合が多く、「かわいい」の言葉にも「小さい、幼い」という意味が含まれている。入戸野（2019）は心理学の視点から「幼い」と「かわいい」の関係について説明しているが、彼は様々な調査を通し、「幼い」と「かわいい」は逆U字型の関係があり（p.89）、幼ければ幼いほどかわいいとは限らないと述べている。また、幼さが少なくてもかわいさが増す要素として、「笑顔」というキーワードが取り上げられた（p.94）。合成されたキャラクターの口は「曲線タイプ」であり、「笑顔」に見えることが「かわいい」と感じられる重要な理由だと推測される。

口の位置については、「基準口の位置と同じ」と「基準口の位置より上」から同程度のかわいさを感じられることがわかった。口の位置は顔の幼さと関係があり、口が上に移動すると、幼さが増える。つまり、キャラクターに対しても、必ずしも「幼さ」と「かわいさ」が比例するわけではないことが明らかになった。

目の大きさについて、大きい目を持つキャラクターは幼く見えるが、最も「かわいい」と感じられる目はサンプルの中で最も大きな目ではなかった。前節の結果により、「基準目」を選んだ人が最も多いが、次に多く選ばれた項目は「基準目より 20%拡大」の目である。これは日本の少女マンガと密接な関係があると推測される。児童向けの少女マンガにおける目の大きさは 1980 年代から 1990 年代にかけて巨大化し、2000 年代に入ってからさらに巨大化する傾向があった（足立, 2016）。目が最も大きく描かれるマンガ家として五十嵐かおるが例として挙げられ、五十嵐が描いた少女キャラクターの両目は、額を除いて最大で顔の半分くらい占めている。このような目の巨大化傾向は 2010 年以降に徐々に収まり、2019 年 12 月号の『ちゃお』や『りぼん』などの児童向け少女マンガ雑誌の表紙によると、両目が額を除いた顔の三分の一ほどの大きさに安定している（図 4-4-1）。



図 4-4-1 『ちゃお』（左下）と『りぼん』（右下）2019 年 12 月号表紙

合成された「かわいいキャラクター像」の目は、現在流行している目の大きさと最も近い大きさであったことから、最もかわいいと感じられたものと推測される。また、「基準目より 20%拡大」の目が 2 番目に選ばれた理由として、2000 年代初頭の少女マンガを愛読していた読者が、その当時の少女マンガの目の大きさが「かわいい」と感じたのではない

かと推測できる。

目の形については、合成されるキャラクターでは「基準目」を使用しているが、「基準縦長目」は「基準目」と同程度のかわいさを感じられることがわかった。その理由として、2000年代初頭に大きな目が流行していた際は目の形は縦長であったが、現在では円形寄りの目が主流になりつつあることが挙げられる。第2章で取り上げた図2-2-1でも、その傾向が見えている。縦長の目と円形寄りの目が共存し、同程度の「かわいさ」が感じられている。

ふたえまぶた、鼻、まつげについても、現在の流行を反映するものであった。図2-2-1によれば、多くのキャラクターには短いふたえがあり、鼻も点形タイプが多い。上まつげについては「なし」と「一本」から同程度のかわいさを感じられている。図2-2-1によれば、上まつげなしのキャラクターとまつげありのキャラクターは半々であり、上まつげがある場合、目尻にある横向きタイプの方が多い。数にも様々なバリエーションがあるが、「一本」の回答数が多い理由として、この目の形にはまつげ一本の方が「かわいい」と感じる読者が多いためと推測される。また、下まつげが生えるキャラクターが少数であるため、「なし」が最も多く選ばれたとも考えられる。

次に、このキャラクターの髪型について見ると、前髪の場合はM型前髪やぱつんタイプの前髪など、後ろ髪の場合はポニーテールやツインテールなど、従来の記号的な髪型は選ばれず、一般的な「三七分けタイプ」の前髪、「基本髪型タイプ」の後ろ髪、サイド髪「なし」とアホ毛「なし」が最もかわいく感じられる項目として選択された。これはキャラクターとは限らず、現実世界の人間に対して、最も自然な髪型でもある。キャラクターの記号性のある髪は現実世界では実現しにくく、自然に垂れる髪が最も親和性がある髪型と考えられているためと考えられる。「かわいい」は、親しみやすく身近である性質を持っているため（入戸野，2009）、このような髪型が選ばれたものと推測できる。

髪の長さについて、前髪は「まつげの上」であり、従来のキャラクター像から見ると、前髪が「眉の上」や「目にかかる」になるキャラクターが少ないため、「まつげの上」が選ばれたことが推測された。また、「眉の上」と「目にかかる」前髪がキャラクターの個性を表す表現であり、普遍性を持つ前髪より身近ではないことも、この二つの項目が選ばれない理由として考えられる。

後ろ髪の長さについては、「ショート」と「ミディアム」から同程度のかわいさを感じられる。この結果は現代読者の髪の長さに対する嗜好を反映している。

髪質の場合、前髪が「ストレート」であり、後ろ髪は「カール」である。前髪では、「ストレート」が一般的であり、図2-2-1から見ると、前髪がカールであるキャラクターはほとんどいない。しかし、後ろ髪の場合は異なる結果が示された。大倉（2017，p.23）によると、曲線系の形が直線形の形よりも「かわいい」と感じられる傾向がある。この結果は後ろ髪に対して成立し、前髪に対し成立しないことがわかった。このような結果になったのは、後ろ髪の髪質がカールしているキャラクターが一定数存在し、読者がこのようなキャラクターが親しまみ、カールの前髪に対して馴染みがないことが理由として考えられる。

また、サイド髪とアホ毛は「なし」が最もかわいいと感じられる結果になったが、この二つの要素もキャラクターの記号性を表す要素と見なされている。東（2001）によれば、アホ毛は「萌え要素」の記号として捉えられることが多い。つまり、強い記号性や個性の

持つ要素が一般的な「かわいい要素」とは見なされていないことが考えられる。

頭身については、「5頭身」と「6頭身」から同程度のかawaiiさが感じられていた。マンガ家の作風にもよるが、一般的には、5～6頭身のキャラクターは中学生・高校生の場合が多く、このような頭身は最も一般的な頭身として認識されるため、数多く選ばれたものと考えられる。

このキャラクターの性格に関しては、宇治川の分類方法を用いて解釈できる。宇治川(2015)は人々が「かわいい」と思う現象を「原因系」と「結果系」に分類した。合成されたキャラクターの性格にある「活発」「優しい」部分は、宇治川の分類方法によると、かわいい第Ⅱ類型、結果系の「親和」の項目に入る。このような一面を見ると、読者は「見ていたい」「触りたい」「好き」などの気持ちが湧き、その結果、このような性格が「かわいい」と感じるようになる。

「臆病」な部分は宇治川の分類方法によってかわいい第Ⅲ類型、結果系の「養護」の項目に当てはまる。このような一面を見ると、読者は「世話したい」「守ってあげたい」という気持ちになる。「不真面目」の場合に関しては、4コママンガの描写によって読者がキャラクターの「無邪気さ」を感じ、「リラックス」な雰囲気になるため、宇治川の分類によると、かわいい第Ⅰ類型の「幸福感」の項目に当てはまる。このような一面を見ると、読者は「和む」「癒される」「幸せな気持ちになる」。

このキャラクターの仕草について、「喜」「驚」は動きが激しい仕草が「かわいい」と感じられる理由として、「喜ぶ時に小躍りする」「驚く時に地面から離れる」などの誇張された仕草が幼児的仕草と繋がることが推測される。宇治川の分類によれば、幼児的仕草も「かわいい」と感じられる原因として取り上げられている。

次に、「怒」の仕草については、図4-2-25に示しているように、動きが激しい仕草に手をあげる行動があり、攻撃的に見える。「かわいい」は非攻撃的な性質を持つため、選ばれなかった原因として推測できる。また、動きが控えめな腕を抱えている仕草は、読者に攻撃性のない怒り方として認識されるため、「かわいい」と感じられる原因となった理由と考えられる。

最後に、「哀」の仕草は読者の養護欲求を刺激するため、3種類の仕草には差があるが、他の仕草と比べれば回答数の差が大きくなり、それぞれ1,000人以上の回答数があった。その中で、両手で顔を覆う仕草が最も「かわいい」と感じられる仕草として選ばれた。これは手と顔の位置関係がかawaiiさを感じると重要な要因ではないかと考えられる。

このキャラクターの役割語について、「関西弁」が最もかわいいと感じられた理由として、日本の伝統演芸「漫才」と関係していることが考えられる。漫才は近畿地方で発祥したもので、二人の芸人が滑稽なことを言い合い、客を笑わせる演芸である。漫才は客に与えるリラックスの雰囲気や面白さは、「かわいいキャラクター」が読者に与える癒しさやストレスの解消と共通しているものと推測される。

以上のとおり、それぞれのパーツが「かわいい」と感じられる要因について分析・考察した。その中に、キャラクターの顔の「幼さ」とパーツごとの「個性・記号性」の強さが外面的なかawaiiさに影響する重要な要因となっているものと推察される。ある程度の幼さを持つキャラクターは「かわいい」と感じられ、「個性・記号性」の弱いパーツが最も多くの人が感じると「かわいい」ものである。個性や記号性が強いパーツの場合、ある特定の

キャラクターを連想することができるため、個人の嗜好によって、そのキャラクターを好まない場合がある。最も個性・記号性のないパーツが選ばれる傾向があるのは、ここに理由があるものと推察される。また、内面的なかわいさに影響する要因として、「かわいい」の性質である「小さい」「愛らしい」「守ってあげたい」「非闘争性や非攻撃性」「脆弱性」（會澤・大野，2010）と不可分の関係を持ち、このような内面を表す仕草や行動により、読者に「幸福感」「親和感」「養護欲求」を持たせている。つまり、「かわいい内面」がありうるということが推測された。

本研究は多数の読者に共通する「かわいいキャラクター」の条件を探るために実施した質問紙調査を分析したもので、読者が「最もかわいい」と感じるキャラクターのパーツを組み合わせれば、本来なら理想的ともいえる「最もかわいい人間の女性キャラクター」になるはずであった。ところが実際の結果としては、読者がそれぞれ考える個性的な「かわいいキャラクター」が平均化され、最終的に無個性な「かわいいキャラクター」になってしまっていた。山本（2010）は志村貴子の『青い花』を例として挙げ、「個性的でないこそがかわいい」と主張したように、多くの読者が感じる「かわいいキャラクター」は個性はないが、親しまれやすく、最も身近な存在として感じられる。しかし、ストーリーマンガの場合は個性的なキャラクターが求められるため、このような「無個性なかわいい女性キャラクター」はマンガのサブヒロインとして登場するが多い。

したがって、ストーリーマンガにおいて、外面から見た究極の「かわいい人間の女性キャラクター」は存在しないことが推測された。その反面、合成された「かわいい人間の女性キャラクター」は多くの読者が「かわいい」と思うパーツの組み合わせであるため、かわいさが平均化され、ある意味で最低限度のかわいさを持つキャラクターになった。また、このキャラクターを「かわいい人間の女性キャラクター」の基本型とし、「かわいいキャラクター」を創作する際に、創作者の個性を加え、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推測される。また、キャラクターの内面に関しては、「かわいいキャラクター」の性格や仕草は「かわいい」の性質と密接な関連を持つため、多くの人が感じる「かわいい内面」も定型化できるものと考えられる。

4.2 男女別読者が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果から得られた男性と女性読者が好む「かわいいキャラクター像」を図4-4-2に示した。

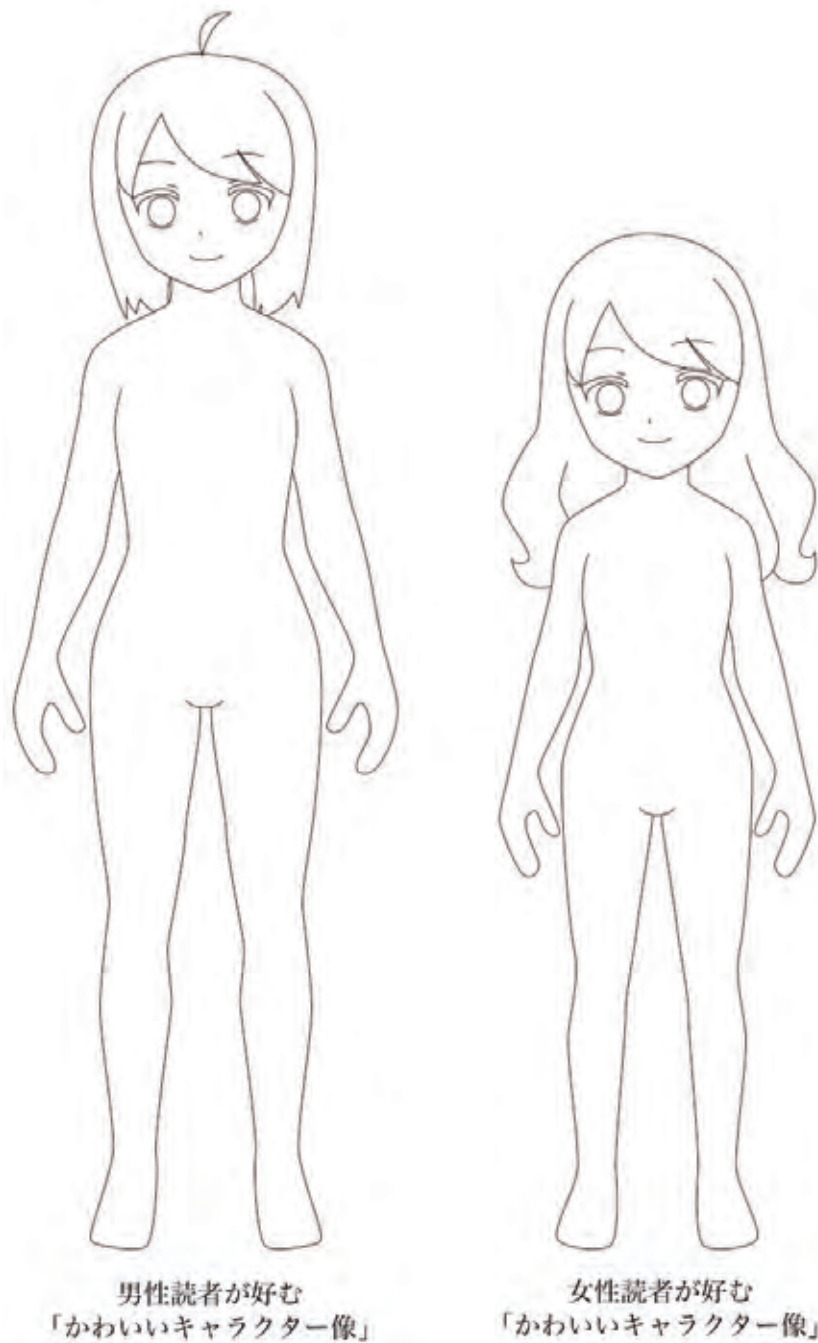


図4-4-2 男女別読者が好む「かわいいキャラクター像」

まず、外面的要素から見ると、男性読者が好む「かわいいキャラクター像」は6頭身であり、髪型はショートヘア、アホ毛は三日月タイプの一本で、上まつげはなしである一方、女性読者が好む「かわいいキャラクター像」は5頭身であり、髪型はミディアムヘア、上まつげは一本の横向き、口の位置は男性の方より上である。次に、性格の場合、双方ともポジティブな部分の「活発」「優しい」とネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成されている。仕草の場合は「喜」「怒」「哀」の項目が同じであり、「驚」の場合のみ異なっている。男性読者が好む「かわいいキャラクター像」の場合は、驚く際に

両手を顔の横に上げ、体は後ろに傾け、驚きの姿で表現する。女性読者が好む「かわいいキャラクター像」は、驚く際に両手を頭の後ろまでに上げ、両足は地面から離れるほど驚倒する様子を表現する。つまり、女性読者が好む「かわいいキャラクター」の仕草は、男性読者の好む「かわいいキャラクター」より誇張されたものになっている。また、普段使用している言語は、女性読者の好む「かわいいキャラクター」の場合は「関西弁」であり、男性読者の方は「標準語」である。

口の位置と全身の比例により、女性読者が好む「かわいいキャラクター」は男性読者が好む「かわいいキャラクター」より幼い印象がある。

髪型については、九島（2019）の調査によると、現実女性が好むヘアスタイルでは長い髪の方が多い。男女別による髪の長さの好みに対する残差分析の結果も同じ傾向を示している。つまり、マンガの女性キャラクターに対しても、長い髪の方が好まれる傾向がある。

アホ毛については、残差分析の結果、女性が「アホ毛なし」の方がより好まれることがわかった。これは従来の男性向けの記号的な「萌えキャラクター」からの影響だと考えられる。

次に、上まつげについては、残差分析の結果により、女性がより「上まつげ一本」の方を好み、男性がより「上まつげなし」の方を好むことがわかった。これは化粧行為に対する考え方の違いだと推測される。現実の女性向けの化粧品では、アイラッシュカーラーやマスカラからつけまつげまで、まつげに関する化粧品が多様である。さらに、化学繊維などで作られた人工まつげを装着するまつげエクステンションを使用する女性も増えている。これらはすべて自分のまつげを長くし、きれいに見せる方法である。つまり、女性は実生活の中でまつげにこだわりを持つことが多い。これが女性読者の「かわいいキャラクター」像に上まつげがつくことを求める理由であると考えられる。

性格については、残差分析の結果によると、「無気力」「活発」と「冷淡」「優しい」の2組の項目で、男女差はあるが、結果的に一致が見られた。「臆病」「勇敢」と「不真面目」「勉強家」の2組の項目については、男女差がないことがわかった。以上から、性別にかかわらず、共通した「かわいい内面」が存在するものと考えられる。

仕草については、「喜」「怒」「哀」に関しては男女差があるが、方向性は一致していた。また「驚」の場合は、女性がより誇張的な仕草を好むことがわかった。役割語に関して、女性がより「関西弁」がかわいいと感じていることは、テレビのバラエティ番組に数多く登場する関西出身のお笑い芸人の発話によって関西弁に馴染みがあり、違和感がないことも関連しているのではないかと考えられる。さらに関西弁を話すキャラクターが少女マンガに多く登場することの影響もあるものと考えられる。例としては「花ざかりの君たちへ」に登場する中津秀一（中条比紗也、1996-2004）や「ラブ★コン」（中原アヤ、2001-2006）の登場人物全般、「学園アリス」（樋口橘、2002-2013）の主人公佐倉蜜柑などがある。このような少女マンガの影響により、マンガに登場する関西弁キャラクターに対しては男性より馴染みがあるものと推測される。

4.3 年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」

質問紙調査の結果から、10代～50代以上の年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」を図4-4-3に示している。

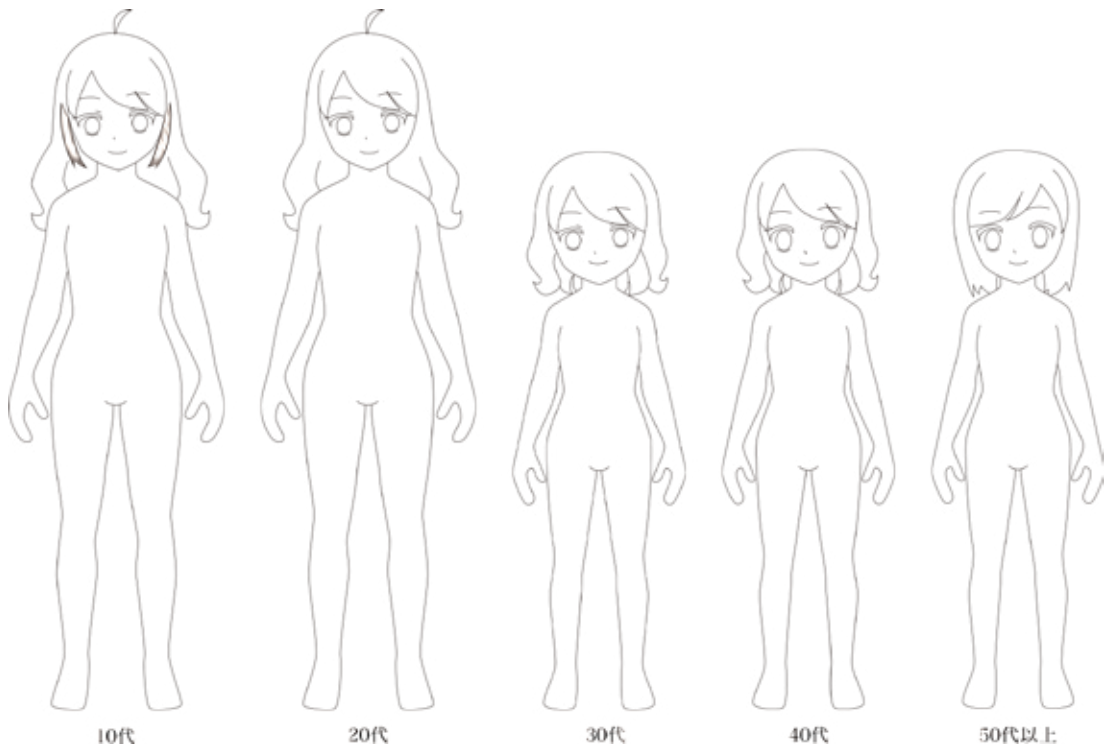


図4-4-3 年代別読者が好む「かわいいキャラクター像」

外面的要素から見ると、10代読者と20代読者が好む「かわいいキャラクター」が相似し、30代読者と40代読者が好む「かわいいキャラクター」が相似することがわかった。また、50代以上の読者は10代～40代の読者と異なる好みを示している。さらに10代読者と20代読者が好む「かわいいキャラクター」の頭身は6頭身であり、30代～50代以上の読者が好む「かわいいキャラクター」の頭身は5頭身である。つまり、年齢が上がるにつれて好む「かわいいキャラクター」は幼くなることがわかった。その理由として、10代～20代は人生の初期にあたることから、この年齢層の読者は「かわいいキャラクター」に自らの将来像や理想を投影する傾向があるものと考えられる。一方、30代以降の読者の中では「かわいいキャラクター」像は自身が守りたい、あるいは癒しを得たい対象に近づくものと推察できる。

顔について見ると、10代～20代が好む「かわいいキャラクター」の顔は変化せず、30代になると上まつげがなくなり、口の位置がより上になる。40代の場合、目の形は縦長になり、上まつげの数が「二本」になり、50代以上になると、上まつげが完全に消失した。目の形については、読者が少女マンガに親しんでいた当時に流行していた女性キャラクターの絵柄の影響があると推測される。例としては1970～1980年代の『りぼん』の看板作家陸奥A子や1990年代の人気少女マンガ家吉住渉、高屋奈月などが描いた女性キャラクターが挙げられる。これらのマンガ家が描いたキャラクターの目の形状は、縦長であり、40代と50代が好む「かわいいキャラクター」の目がより縦長であることの理由といえるのではなかろうか。

髪型については、20代が好む「かわいいキャラクター」の髪型は10代の方と比べて「サイド髪」が消失し、30代と40代が好む「かわいいキャラクター」は20代の結果より髪が短くなった上で「アホ毛」がなくなり、50代に入ると前髪の形と後ろ髪の髪質まで変化した。この差は読者の年齢層による記号的なキャラクターの違いによるものだと考えられる。日本のマンガは大まかに児童向けのマンガ、少年マンガ、少女マンガ、青年マンガ、成人向けマンガと分類できる。児童向けのマンガでは、小学生の子どもたちに理解できるようにするため、外面的でも内面的でも個性的なキャラクターを用いて、誇張的な手法で表現する例が多く見られ、他のジャンルと比べてキャラクターが単純である。少年マンガや少女マンガの場合では、より複雑な人格を持つ「キャラクター」が描写され、青年マンガになると「キャラクター」が現実の人物に似るように描かれる。「アホ毛」と「サイド髪」はキャラクターのパーツを誇張したものであり、記号的な外見要素である。このような記号はキャラクターのリアリティの高まりとともに減少していく。本調査の結果によると、10代読者が好む「かわいいキャラクター」の髪型には「アホ毛」と「サイド髪」などの「記号的なもの」があるが、50代読者が好む「かわいいキャラクター」にはこのような「記号的なもの」がほとんど見当たらなかった。すなわち、読者の年齢層が高いほどキャラクターの記号性が弱まるということである。年代別の「かわいいキャラクター像」の差は、これを反映したものと考えられる。

キャラクターの性格について、10代～30代が好む「かわいいキャラクター」の性格は、ポジティブな部分の「活発」「優しい」と、ネガティブな部分の「臆病」「不真面目」によって構成され、40代に入ると、ネガティブ部分の「臆病」はポジティブ部分の「勇敢」に変化する。これは少女マンガにおけるヒロイン像の時代による変化と関連しているものと考えられる。「NIKKEI STYLE」(2015)の調査によると、1985年に男女雇用機会均等法が制定されてからの少女マンガでは、強い女性が主人公になる場合が多く、共働き世代数が専業主婦世代数を上回った1997年以降になると、疲れた女性を癒すための恋愛ものや友情、仕事をテーマにする少女マンガも増えてきた。2005年になると、再び純愛マンガに回帰し、恋愛をテーマにする少女マンガが増え、現在に至っている。40代～50代のマンガ読者が少女時代に読んだマンガは、1980年代後半～1990年代前半の少女マンガであると推測される。この時代の少女マンガは、強い女性が主人公になる場合が多かったため、40代～50代のマンガ読者は強いヒロインが登場するマンガに親しんでいた。これが「勇敢」の回答数が多かった理由だと推測できる。その一方で、10代～30代のマンガ読者は、1990年代後半～現在の少女マンガに親しんでおり、これらの作品に登場する気弱な主人公に馴染みがあったことから、これが「臆病」なヒロインを好んだ理由であると考えられる。

仕草について見ると、50代以上の読者が好む「かわいいキャラクター」の「哀」を除き、それぞれの年代が好む「かわいいキャラクター」の仕草は同じであった。また、使用する言語では、30代が好む「かわいいキャラクター」は「標準語」を使用し、それ以外の「かわいいキャラクター」は「関西弁」を使用している。

4.4 「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」

読者全体が好む「かわいいキャラクター像」の正反対のキャラクター像を探るため、読

者全体が選んだ「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」の合成を試みた。「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」は各項目において、回答数が最も少ない要素を組み合わせたものである。

読者全体が好む「かわいいキャラクター像」と比べ、このキャラクターの顔の輪郭がより四角く、目がより小さく、両目の間隔が広がっている。鼻がない一方、両目と口の距離が広く、口のタイプがリアルタイプになっている。読者全体が好む「かわいいキャラクター像」の自然的な髪と反対に、このキャラクターの髪型は非常に個性的である。全体的な縦ロールのツインテールとサイド髪をベースに、カールの半分かきあげタイプの前髪を加え、さらに三本頭より大きなアホ毛を入れ、非常に特異なヘアスタイルになっている。また、「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」の頭身は9頭身である。性格はポジティブな部分の「勇敢」「勉強家」とネガティブな部分の「無気力」「冷淡」によって構成されている。普段使用している言語は「お嬢様ことば」である。

しかし、このようなキャラクターは決して「かわいくない」と一概には否定できない。彼女の個性的な外見と内面にギャップがあるため、仕草や行動によっては、読者が「かわいい」と思う場合も想定できるからである。

読者全体が好む「かわいいキャラクター像」の考察により、それぞれの最もかわいいと思われるパーツを組み合わせることで、非常に平均的で、最低限度のかわいさを持つキャラクターになった。それに対し、それぞれの最もかわいくないと思われるパーツを組み合わせても、「最もかわいくないキャラクター」になるとは限らず、かえって非常に個性的なキャラクターになることも示唆された。

4.5 かわいいキャラクターを好む理由

質問紙調査の結果により、男女双方ともに「かわいいキャラクター」を好む傾向があり、男性の方がより「かわいいキャラクター」を好むことが明らかになった。また、KH Coderを用いた「かわいいキャラクター」を好む理由に対する分析では、「癒す」が最も出現数の多いキーワードになった。

「かわいいキャラクター」を見ると、目の保養になるほか、ストレスの発散や気持ちが安らぐことにも効果的である。これは心理学の視点からも解釈できる。入戸野(2019)は、「かわいいもの」に接した時の反応やそれに伴う行動の変化について、「注意を引きつける」「長く見つめられる」「笑顔になる」「気分が良くなる」「癒される」などの例を取り上げているが、本研究における「かわいいキャラクター」の場合も同じ傾向を示している。

その他、ストーリーマンガにおいて、シリアスな展開が多い場合では、「かわいいキャラクター」が登場すると雰囲気が和むことがわかった。また、「かわいいキャラクター」を判断する際に、外見だけでなく、キャラクターの性格も重要な要素であることも明らかになった。これは今後のマンガ創作に応用できるものと考えられる。

5 まとめ

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について調査・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、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頭身の10代後半の少女だと推測され、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であり、目が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、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。喜ぶ時や驚く際に誇張な仕草で表現し、怒る時は控えめな仕草で表現し、悲しい時は普通な仕草で表現する。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かつ最低限のかわいさを持つキャラクターになった一方、「かわいい内面」がありうるとの結論に至った。このようなキャラクターを基本型にし、創作者の経験や個性を加えることによって、特定の読者層向けの個性的な「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、男女別と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」が解明された。男女別の比較により、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」より全体的に幼い印象を持つことが明らかになった。それぞれの外面的要素について比較した結果、女性は、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。また、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、好む「かわいいキャラクター」は幼くなり、キャラクター記号性が弱まることがわかった。内面については、40代以上の読者は強い性格を持つ「かわいいキャラクター」を好む傾向があった。

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低い要素を組み合わせ、読者全体が選んだ「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、質問紙調査により、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つ」などがあつた。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、内面的な要素も同様に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

1 目的と仮説

研究4では、読者全体が選んだ「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」の作成を試みた。研究4で読者が選んだキャラクター像を分析、考察した結果、読者が選んだ「かわいいキャラクター像」は非常に平均的なかわいさを持つことがわかった。また、「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」は非常に個性的なキャラクターであり、外面的要素と内面的要素にギャップがあるため、マンガでの行動によっては、読者が「かわいい」と思うケースも想定されるとの結論に至った。本研究5は、研究4の分析結果と考察に基づいたものであり、「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」の双方が持つ「かわいさ」についての検証を目的とする。なお、本研究5においては、読者全体が選んだ「かわいいキャラクター像」についてはそのままの呼称とし、「かわいい要素が最も少ないキャラクター像」については表現をわかりやすくするために「かわいくないキャラクター像」という略称を使用する。

最初に、二人のキャラクターのかわいさを検証することを目的に、以下の仮説を立てた。

(仮説1) 読者全体から見る「かわいいキャラクター像」の外面的要素と内面的要素は研究4の結果通りに回答者に「かわいい」印象を与えている。(仮説2)「かわいくないキャラクター像」の外面的要素は回答者に「かわいくない」印象を与えるが、内面的要素である性格は回答者に「かわいい」印象を与えている。(仮説3)「かわいくないキャラクター像」の方が、より「かわいい」と評価されている。(仮説4)「かわいくないキャラクター像」の方がより好まれている。(仮説5)「かわいくないキャラクター像」の方が、より「面白い」と評価されている。(仮説6)「かわいいキャラクター像」の「かわいさ」に男女差はない。(仮説7)「かわいくないキャラクター像」の「かわいさ」には男女差がある。(仮説8)二人のキャラクターの組み合わせは回答者に「面白い」印象を与えている。

以上の目的と仮説を検証するため、以下の実験調査を実施した。

2 方法

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」のかわいさを検証するために、研究4から得られた二人のキャラクターの外面的要素と内面的要素に基づいてマンガを創作したうえで、質問紙調査法を実施する方法を採用した。本節では、二人のキャラクターを主人公とするマンガの作成法、質問紙調査の実施方法、および構成について述べる。

2.1 マンガの作成法

本研究では研究4の結果から得られた二人のキャラクターを主人公とするストーリーマンガを作成した。キャラクターデザインは研究4の結果をそのまま使用した。

研究4の結果による「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」は図5-2-1の左に示し、それぞれの仕草は右に示している。

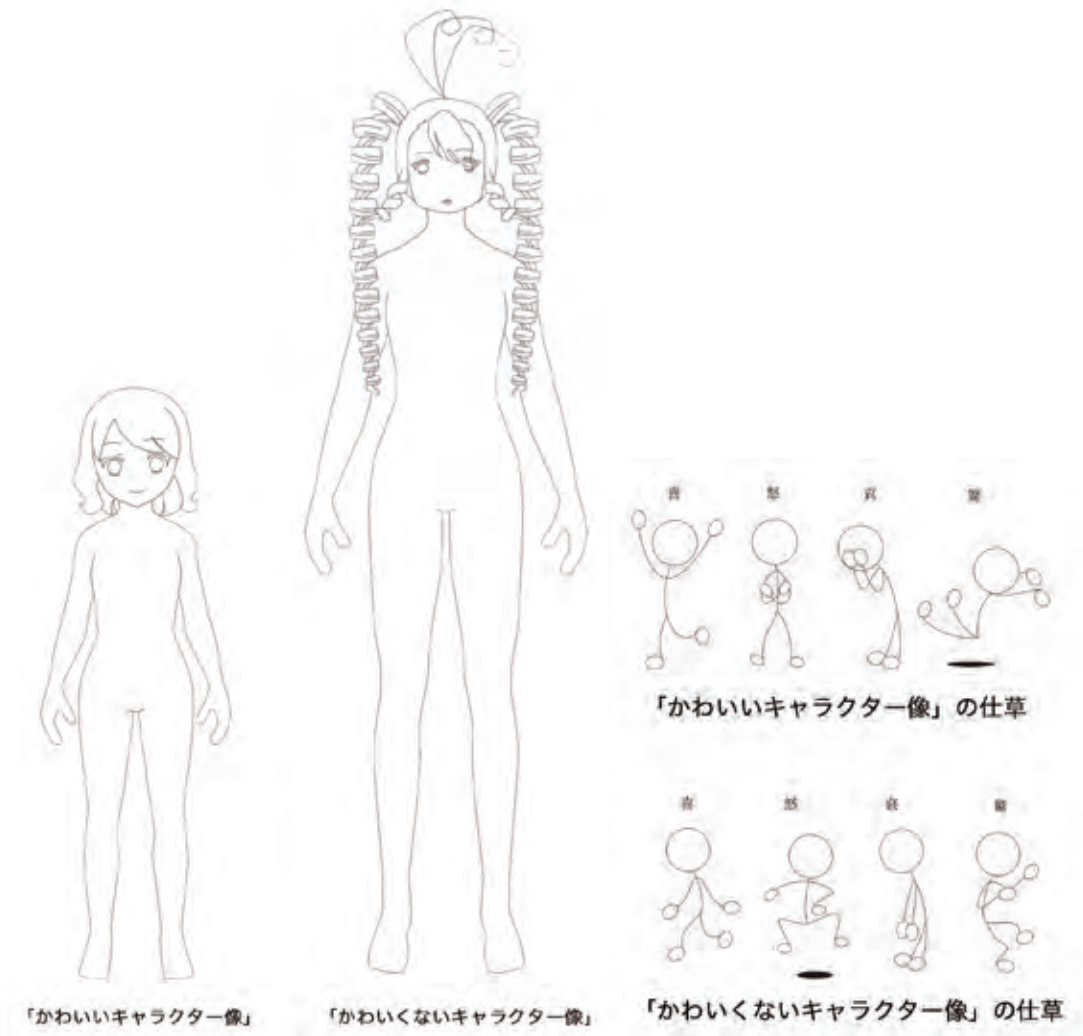


図5-2-1 「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の画像と仕草

「かわいいキャラクター像」は「6頭身」であり、性格は「活発」「優しい」「臆病」「不真面目」によって構成され、使用する言語は「関西弁」である。「かわいくないキャラクター像」は「9頭身」であり、性格は「勇敢」「勉強家」「無気力」「冷淡」によって構成され、使用する言語は「お嬢様言葉」である。この二人のキャラクターの性格などの設定は以上である。

ストーリーについては、さそう（2020）によるマンガにおける「物語の最小単位」である「はじめてのおつかい形式」を援用し、物語を制作した。「はじめてのおつかい形式」はさそうあきらが『漫画家を志すすべての人へ マンガ学部の脚本概論』にまとめたマンガの作り方の一つである。そのストーリーは、絵本『はじめてのおつかい』の内容を整理したもので、「5歳のみいちゃんに牛乳の買い出しをさせる」という「問題提起」からスタート

し、みいちゃんが「自転車が怖くて道路を渡れない」「坂道でお金を落とす」「店のおばあちゃんに気づいてもらえない」などの「ハードル」を越えて、「無事に牛乳を買えた」という「解決」に至る単純なものである。しかし、このストーリーには「問題提起」から「ハードル」を乗り越えて「解決」に至るまでの物語に不可欠な要素が含まれており、短篇のストーリーマンガ習作の優れた教材ともなっている。

以上のような理由から、本実験で使用する短篇マンガにも、さそうが提起する「はじめてのおつかい形式」を用いることとし、外面的要素・内面的要素ともに正反対の二人のキャラクターが、学園祭の買い出しに初めて二人だけで出かけるというストーリーを制作した。本ストーリーにおける「問題提起」は「外面的要素でも内面的要素でも正反対の二人に学園祭の買い出しをさせる」ことになる。次に「ハードル」となるものは「途中で会話がうまく進まない」「購入する予定の服のサイズがわからない」「買い出し中に理不尽なことが起こる」であり、最後の「解決」は「無事に学園祭の買い出しを済ませ、二人の関係が一步進む」となる。

2.2 マンガ「はじめてのおつかい」

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」を用い、さそうの「はじめてのおつかい形式」のストーリーを用いて創作したマンガ「はじめてのおつかい」は図5-2-1に示している。



①



←⑥

図5-2-1 マンガ「はじめてのおつかい」

マンガの中では、「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」を区別しやすくするため、「かわいいキャラクター像」は桜井ももこ（以下、桜井）、「かわいくないキャラクター像」は藤代（以下、藤代）と、それぞれ命名した（二人の名前は、本項でのみ使用）。また、桜井の髪色と藤代の髪色は、ともに浅い色であるが、網点と手書きの線で表現することによって区別した。二人とも中学、または高校の「生徒」という設定であるため、マンガの中で二人が着用する制服も、一般に用いられているセーラー服にした。

ストーリーは「はじめてのおつかい形式」に合わせて、先生が桜井と藤代の二人に学園祭の買い出しを依頼するシーンから始まる。目的地までの途上、雰囲気をもたせたい桜井は勇気を出して藤代に声をかけるが、藤代の反応がほとんどない。そのままようやく目的地に着くが、そこで二人は学園祭で使用する服のサイズを聞いていなかったことに気づく。そこで桜井は、藤代が担任の先生に電話で確認している間に、他の必要品を探すことにした。必要品のコップを見つけた桜井は、悪意ある客が故意に伸ばしてきた脚につまずいてしまう。悪意ある客は自分が持っていた買い物かごをわざと床に落とし、その中にある皿を割って、桜井に弁償を要求する。桜井が途方に暮れていたとき、全てを目撃していた藤代が姿を見せ、悪意のある顧客の行動を阻止した。この一連のエピソードが、桜井と藤代に対する「ハードル」である。最後に桜井は藤代に対する印象を変えて、帰り道で感謝の言葉を伝える。二人の友情に新しい一歩を踏み出した。

2.3 質問紙調査の実施および構成

2.2 で制作したマンガに登場する「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」のかわいさに対する読者の印象を確認するため、質問紙調査を実施した。質問紙調査は2020年11月16日から23日までの7日間をかけて実施した。Twitterで回答を呼びかけた結果、有効回答数403（女性189人、男性206人、その他8人）を得た。

質問紙の項目構成については、二人のキャラクターを主人公とするマンガを読んでもらった上で、それぞれのキャラクターについての印象を訊ねる質問のほか、年齢・性別などの付随情報をフェイスシートとして回答してもらう方法を採用した。質問紙調査はGoogleフォームを使用した。

二人のキャラクターのかわいさを確認するために、研究4と同様に、キャラクターを「顔」「髪型」「頭身」「性格」の4要素に分けた上で、それぞれの要素をさらに細分化し、その細分化されたパーツに対するかわいさについても確認する。かわいさに関する質問は「まったくかわいくない」から「非常にかわいい」までの5段階リッカート尺度を使用した。キャラクターと各パーツのかわいさ以外に、キャラクターに対する「好み（まったく好きではないー非常に好き）」と「面白さ（まったく面白くないー非常に面白い）」についても5段階のリッカート尺度を使用し確認した。また、それぞれのキャラクターのかわいさについて他に気づいた点があれば、自由記述の形式で回答できるようにした。

細分化されたパーツについて、「顔」要素は「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「目の形状」「ふたえまぶた」「まつげ」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」に細分化し、「髪型」要素は「髪型」「髪の長さ」「アホ毛」に分け、「性格」要素は「性格」「仕草」「使用する言語」に分けた。

質問紙の最後にフェイスシートを設け、回答者の性別、年齢、職業、住む地域、マンガを読む頻度に関する質問を行った。質問紙調査の内容は巻末の資料14に掲載している。

2.4 分析方法

「かわいいキャラクター」と「かわいくないキャラクター」の要素に対する回答者の印象の違いを確認するため、「(1) 二人のキャラクターの全体的なかわいさとパーツごとのかわいさ」と「(2) 各質問に対する男女別回答の違い」について、それぞれ対応のないt検定を用いて比較する。また、両キャラクターのかわいさに関する自由記述については、研究3で使用したテキスト分析ソフトKH Coderを用いて分析する。

3 結果

3.1 「かわいいキャラクター」と「かわいくないキャラクター」の比較

3.1.1 「顔」パーツのかわいさ

まず「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」のかわいさに対する

る回答から、「顔」パーツに関する要素の平均値の違いを *t* 検定を用いて分析した。その結果、「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「目の形状」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」については、いずれも「かわいいキャラクター像」の平均値の方が有意に高いことが確認された。いずれの平均値もリッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「かわいい (4)」の中間に位置する 3.5 から 3.9 の範囲にあった。そのためこれらの要素は「まあかわいい」から「かわいい」くらいの印象を与えていたものと推測される。その一方で、「ふたえまぶた」と「まつげ」の平均値については有意な差は認められなかった (表 5-3-1)。

表 5-3-1 「顔」パーツのかわいさ

質問項目	N	かわいいキャラクター像		かわいい要素が少ないキャラクター像		F値	t値
		平均	SD	平均	SD		
輪郭	403	3.821	.674	2.536	.897	.000	22.968 **
目の位置		3.749	.629	3.050	.909	.000	12.689 **
目の大きさ		3.839	.635	3.194	.867	.000	12.037 **
目の形状		3.734	.662	3.449	.854	.000	5.296 **
ふたえまぶた		3.392	.694	3.362	.802	.004	.563 n.s.
まつげ		3.548	.725	3.494	.792	.077	1.019 n.s.
鼻		3.476	.736	2.938	.787	.185	10.019 **
口の位置		3.573	.691	2.804	.915	.000	13.448 **
口の大きさ		3.658	.670	3.082	.903	.000	10.270 **
口の形		3.578	.726	2.953	.974	.000	10.323 **

n.s. 有意差なし ***p*<.01

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.1.2 「頭身」と「髪型」のかわいさ

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の「頭身」と「髪型」のかわいさに関する要素の回答の平均値について、*t* 検定を用いて両者の違いを比較した。その結果、「頭身」「髪型」「髪の長さ」「アホ毛」のいずれとも「かわいいキャラクター像」の平均値の方が有意に高いことが確認された。「頭身」「髪型」「髪の長さ」の平均値は 3.5 から 3.7 の間にあり、リッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「かわいい (4)」の間に位置することから、「ややかわいい」程度に評価されていたと考えられる。しかし、「アホ毛」については平均点が「3.216」とリッカート尺度の「どちらでもない (3)」に近いことから、高い評価を得ているわけではないと推測される (表 5-3-2)

表 5-3-2 「頭身」と「髪型」のかわいさ

質問項目	N	かわいいキャラクター像		かわいい要素が少ないキャラクター像		F値	t値
		平均	SD	平均	SD		
頭身	403	3.655	.811	2.643	.964	0.001	16.113 **
髪型		3.603	.750	2.638	1.128	0.000	14.286 **
髪の長さ		3.585	.686	2.948	.973	0.000	10.735 **
アホ毛		3.216	.672	2.630	1.042	0.000	9.465 **

***p*<.01

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2.3 「性格」のかわいさ

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の「性格」に関する要素の違いについて、*t*検定を用いて比較した。その結果、「性格」については「かわいくないキャラクター像」の平均値の方が有意に高いことが確認された。「かわいくないキャラクター像」の「性格」の平均値はリッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「かわいい (4)」の間に位置する 3.566 であることから、「ややかわいい」と感じられているものと考えられる。また、「仕草」と「使用する言語」については、両キャラクター像間に有意な差は認められなかった。(表 5-3-3)

表 5-3-3 「性格」のかわいさ

質問項目	N	かわいいキャラクター像		かわい要素が少ないキャラクター像		F値	t値
		平均	SD	平均	SD		
性格	403	3.030	1.001	3.566	0.909	0.054	-7.948 **
仕草		3.179	0.909	3.092	0.888	0.632	1.370 n.s.
使用する言語		3.221	0.912	3.179	0.870	0.344	.671 n.s.

n.s.有意差なし ***p*<.01

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2.4 全体的イメージ

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の「全体的イメージ」についての回答を *t*検定によって分析した。その結果、「かわいさ」については「かわいいキャラクター像」の平均値の方が有意に高かったが、「好み」と「面白さ」については「かわいくないキャラクター像」の平均値の方が有意に高いことが判明した。「かわいいキャラクター像」の「かわいさ」に対する平均点 3.645 は、リッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「かわいい (4)」の間にあり、「まあかわいい」くらいに感じられていたものと推測される。(表 5-3-4)

表 5-3-4 全体的イメージ

質問項目	N	かわいいキャラクター像		かわい要素が少ないキャラクター像		F値	t値
		平均	SD	平均	SD		
かわいさ	403	3.645	0.782	2.903	1.008	0.000	11.664 **
好み		3.087	0.966	3.633	0.868	0.033	-8.428 **
面白さ		2.846	0.927	3.524	0.941	0.774	-10.284 **

***p*<.01

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2.5 二人のキャラクターの組み合わせの面白さ

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の組み合わせについての「面白さ」に対する平均値は 3.536 (*SD*=0.927) であった。これは、リッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「面白い (4)」の中間にあたることから、全体的には「やや面白い」と感じられていることがわかった。

3.2 「かわいいキャラクター像」のかわいさに対する男女別比較

3.2.1 「顔」のかわいさに対する男女別の印象の違い

「かわいいキャラクター像」の「顔」要素に関する男女別の回答について、*t*検定を用いて比較した。その結果、かわいさのうち、「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「まつげ」に関する回答については、女性の平均値の方が有意に高く、男性よりも好印象を持っていることがわかった。それぞれの男性の平均値は「輪郭=3.728」「目の位置=3.680」「目の大きさ=3.752」「まつげ=3.451」であり、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない(3)」と「かわいい(4)」の間に位置することから、「まあかわいい」程度の印象を与えていたものと考えられる。なお、「目の形状」「ふたえまぶた」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」については、男女の回答に有意な差は認められなかった。(表5-3-5)

表5-3-5 全体「かわいいキャラクター像」の「顔」のかわいさ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
輪郭	206	3.728	.713	189	3.921	.616	.043	2.869 **
目の位置		3.680	.664		3.820	.572	.038	2.252 *
目の大きさ		3.752	.670		3.942	.574	.033	3.016 **
目の形状		3.689	.661		3.788	.665	.939	1.479 n.s.
ふたえまぶた		3.350	.686		3.439	.700	.771	1.282 n.s.
まつげ		3.451	.747		3.646	.687	.244	2.672 **
鼻		3.432	.739		3.513	.732	.893	1.093 n.s.
口の位置		3.568	.692		3.582	.698	.901	.200 n.s.
口の大きさ		3.621	.663		3.688	.669	.891	.989 n.s.
口の形		3.558	.720		3.603	.732	.815	.613 n.s.

n.s.有意差なし **p*<.05 ***p*<.01

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2.2 「頭身」と「髪型」のかわいさ

「かわいいキャラクター像」の「頭身」と「髪型」の要素に関する男女別の回答について、*t*検定を用いて比較した。その結果、「頭身」に関しては女性の平均値の方が有意に高いことがわかった。平均値は3.757でありリッカート尺度の「かわいい(4)」に近い評価を得ていたものと考えられる。なお、「髪型」「髪の長さ」「アホ毛」については、男女の回答の平均値に有意な差は見られなかった。(表5-3-6)

表5-3-6 全体「かわいいキャラクター像」の「頭身」と「髪型」のかわいさ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
頭身	206	3.573	.808	189	3.757	0.779	.621	2.291 *
髪型		3.583	.782		3.624	0.721	.258	0.549 n.s.
髪の長さ		3.534	.715		3.656	0.645	.153	1.772 n.s.
アホ毛		3.218	.673		3.196	0.666	.891	1.649 n.s.

n.s.有意差なし **p*<.05

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2.3 「性格」のかわいさ

「かわいいキャラクター像」の「性格」要素に対する男女別の回答を t 検定を用いて比較した。その結果、「性格」「仕草」「使用する言語」とも男性の平均値の方が高いことがわかった。ただし、それぞれの回答の平均値は「性格=3.146」「仕草=3.301」「使用する言語=3.330」であり、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない (3)」に近いことから、高く評価されているわけではないことも確認された。(表 5-3-7)

表 5-3-7 全体「かわいいキャラクター像」の「性格」のかわいさ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
性格	206	3.146	.975	189	2.910	1.017	.547	-2.345 *
仕草		3.301	.863		3.069	.920	.363	-2.581 *
使用する言語		3.330	.858		3.122	.960	.114	-2.273 *

* $p < .05$

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.2.4 全体的イメージ

「かわいいキャラクター像」の「全体イメージ」に関する要素に対する回答について、 t 検定を用いて男女別の違いを比較した。その結果、「好み」と「面白さ」に対する印象については、いずれも男性の方が有意に高いことがわかった。ただし、それぞれの男性の平均値は「好み=3.277」「面白さ=3.049」であり、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない (3)」に近いことから、高い評価を得ているわけではないこともわかった。なお、「かわいさ」に対する男女の平均値には有意な差は見受けられなかった。(表 5-3-8)

表 5-3-8 全体「かわいいキャラクター像」の全体的イメージ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
かわいさ	206	3.650	.747	189	3.646	.808	.270	-.064 n.s.
好み		3.277	.906		2.894	.981	.266	-4.018 **
面白さ		3.049	.846		2.646	.952	.099	-4.443 **

n.s. 有意差なし ** $p < .01$

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.3 「かわいくないキャラクター像」に対する印象の男女別比較

3.3.1 「顔」要素に対する印象の男女別比較

「かわいくないキャラクター像」の「顔」要素のかわいさに対する男女別の回答について、 t 検定を用いて平均値を比較した。その結果、「目の形状」「ふたえまぶた」「まつげ」の3要素については、女性の平均値の方が有意に高いことがわかった。その平均値は「目の形状=3.614」「ふたえまぶた=3.582」「まつげ=3.693」と、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「かわいい (4)」の間の「かわいい」寄りに位置することから、

女性回答者に「まあかわいい」程度の印象を与えていたものと考えられる。その一方で、「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」については有意な差は認められなかった。(表 5-3-9)

表 5-3-9 「かわいくないキャラクター像」の「顔」のかわいさ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
輪郭	206	2.515	.840	189	2.556	.950	.084	.454 n.s.
目の位置		3.010	.903		3.085	.922	.768	.814 n.s.
目の大きさ		3.131	.857		3.259	.880	.715	1.462 n.s.
目の形状		3.301	.879		3.614	.799	.185	3.678 **
ふたえまぶた		3.155	.785		3.582	.763	.689	5.455 **
まつげ		3.301	.780		3.693	.764	.770	5.029 **
鼻		2.898	.779		2.974	.806	.620	.944 n.s.
口の位置		2.850	.882		2.741	.955	.266	-1.174 n.s.
口の大きさ		3.053	.888		3.101	.917	.643	.517 n.s.
口の形		2.927	.935		2.968	1.018	.230	.417 n.s.

n.s. 有意差なし **p<.01

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.3.2 「頭身」と「髪型」のかわいさに対する男女別比較

「かわいくないキャラクター像」の「頭身」と「髪型」に関する要素に対する回答について、*t*検定を用いて男女別の差を比較した。その結果、「頭身」「髪型」「髪の長さ」「アホ毛」の各要素とも、男女の平均値には有意な差がないことがわかった。回答の平均値は、女性の「髪の長さ=3.016」が最高で、他は2.5から2.9の間であった。リッカート尺度と照らし合わせると「まあかわいい (2)」と「どちらでもない (3)」の間の評価であり、いずれの要素についても、若干ネガティブな印象を受けていることがわかった。(表 5-3-10)

表 5-3-10 「かわいくないキャラクター像」の「頭身」と「髪型」のかわいさ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
頭身	206	2.670	.959	189	2.593	0.969	.878	-.794 n.s.
髪型		2.578	1.066		2.698	1.181	.150	1.065 n.s.
髪の長さ		2.859	.947		3.016	0.978	.648	1.612 n.s.
アホ毛		2.714	.961		2.545	1.124	.027	-1.592 n.s.

n.s. 有意差なし

注：網がけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.3.3 「性格」のかわいさ

「かわいくないキャラクター像」の「性格」に関する要素について、*t*検定を用いて男女別の回答を比較した。その結果、「性格」「仕草」「使用する言語」とも女性の回答の方が平均値が高かったが、男女間に有意な差は見られなかった。それぞれの女性の平均値は「性格=3.608」「仕草=3.122」「使用する言語=3.233」であった。いずれもリッカート尺度の「どちらでもない (3)」と「かわいい (4)」の間に位置していることから、「性格」のみが「まあかわいい」程度の、他は「どちらでもない」に近い印象を与えていたものと考えられる。(表 5-3-11)

表5-3-11 「かわいくないキャラクター像」の「性格」のかわいさ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
性格	206	3.519	.891	189	3.608	.934	.499	.967 n.s.
仕草		3.063	.854		3.122	.932	.218	.650 n.s.
使用する言語		3.117	.810		3.233	.925	.063	1.328 n.s.

n.s. 有意差なし

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.3.4 全体的イメージ

「かわいくないキャラクター像」の「全体的」な要素に対する回答について、*t*検定を用いて男女別の平均値を比較した。その結果、「かわいさ」「好み」「面白さ」とも、男女間の回答に有意な差はなかった。平均値を見ると「かわいさ」については「男性=2.845、女性=2.958」と、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない(3)」より若干低いことから、この要素については、多少ネガティブな印象を与えていることがわかった。また、「好み」の平均値は「男性(3.607) < 女性(3.667)」であり、「面白さ」の平均値は「男性(3.554) > 女性(3.497)」であり、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない(3)」よりもポジティブな評価を得ていることがわかった。(表5-3-12)

表5-3-12 「かわいくないキャラクター像」の全体的イメージ

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
かわいさ	206	2.845	.973	189	2.958	1.033	.400	1.117 n.s.
好み		3.607	.810		3.667	.932	.050	.677 n.s.
面白さ		3.544	.884		3.497	1.011	.060	-.484 n.s.

n.s. 有意差なし

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.4 二人のキャラクターの組み合わせの「面白さ」

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の組み合わせの「面白さ」について、*t*検定を用いて男女の違いについて比較した。その結果、男性の平均値の方が有意に高いことが確認された。男性の平均値(3.714)は、リッカート尺度の「どちらでもない(3)」と「面白い(4)」の間に位置し、「まあ面白い」程度に評価されていることがわかった。(表5-3-13)

表5-3-13 二人のキャラクターの組み合わせの「面白さ」

質問項目	男性			女性			F値	t値
	N	平均	SD	N	平均	SD		
二人の組み合わせの面白さ	206	3.714	.789	189	3.349	1.026	.000	-3.922 **

**p<.01

注：網かけ数字は、平均値が有意に大きいもの

3.5 「かわいいキャラクター像」のかわいさ（自由記述）

「かわいいキャラクター像」のかわいさの「他に気づいた点」に対する自由記述を KH Coder を使って分析した。その結果、総抽出語数は 1873 であった。その中の順位 30 位以内の単語の出現頻度は表 5-3-13 のとおりである。使用頻度の高い言葉として「可愛い」（33 回）、「思う」（27 回）、「表情」（11 回）、「キャラクター」（9 回）、「素直」（8 回）などが表示された。

表 5-3-13 全体「かわいいキャラクター像」のかわいさについて
他に気づいた点

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	可愛い	33	11	全体	6	21	見る	4
2	思う	27	12	タイプ	5	22	言う	4
3	表情	11	13	言葉	5	23	子	4
4	キャラクター	9	14	小さい	5	24	対比	4
5	素直	8	15	身長	5	25	大きい	4
6	キャラ	7	16	人	5	26	藤代	4
7	感じる	7	17	性格	5	27	頭	4
8	見える	7	18	印象	4	28	表現	4
9	感じ	6	19	感情	4	29	変わる	4
10	自分	6	20	顔	4	30	豊か	4

(注) 強制抽出語：「可愛い」

語の最小出現数を 3 に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図 5-3-2 に示した。

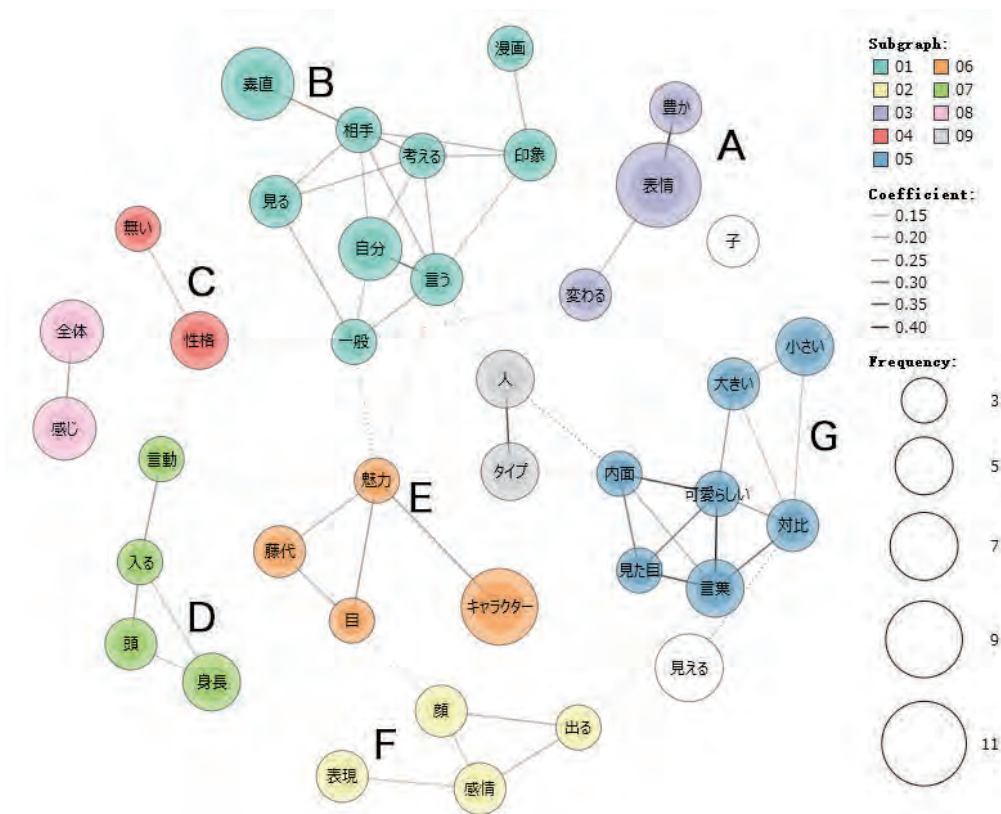


図5-3-2 全体「かわいいキャラクター像」のかわいさについて他に気づいた点

「かわいいキャラクター像」のかわいさについて「他に気づいた点」は、「かわいさを肯定する点」と「かわいさを否定する点」の2種類に分かれている。「かわいさを肯定する点」として、まず出現頻度が上位のパートAにある「表情」というキーワードに注目した。ここに表示されるキーワード「豊か」「表情」は、「豊か」な「表情」がかわいいことを意味している。他に表情と関連するキーワードとしては、パートFの「顔」「出る」「感情」「表現」がある。ここは「感情」「表現」が「顔」に「出る」ため、感情が豊かでかわいいということの意味している。

次に、パートBにある「素直」「相手」「考える」に注目した。ここでは苦手な「相手」に積極的に話をかけ、第一印象で「相手」を決めつけず、助けられた後に「素直」にお礼を言えていることがかわいい、と評価されたことを意味している。他にも「素直な性格」といった回答が多数見受けられた。

パートDにある「身長」というキーワードの一部も「かわいさを肯定する点」として取り上げられていた。「身長」の低さは、このキャラクターがかわいいと感じられる要因の一つである。

「かわいさを否定する点」については、パートDの「身長」という記述の一部は、「対比されるキャラとの身長差言葉使い(方言)の違和感が勝ってしまい、キャラ的に可愛いか否かまで到達しない」や「可愛さ云々の前に2人の頭身の差というか身長の差が気になって内容が頭に入っていない。藤代さんいいキャラなのに残念」という意見もあった。以

上の記述はパートGにある「対比」などのキーワードとも関連している。

パートCにあるキャラクターの「性格」については、多くの回答者が「かわいくない」と感じていることがわかった。「性格」に関する記述には「性格描写がかわいくない」「性格が歪んでいる」「思い込みが激しいか必要以上に内気な性格」「性格が好きじゃない」などがあった。

最後に、パートEにある「魅力」というキーワードに注目してみた。「魅力」に関する記述の中に、少数ではあるが、「キャラクターに魅力がなかった」「かわいらしさの個人的な魅力が少し足りない」という記述があった。

3.6 「かわいくないキャラクター像」のかわいさ（自由記述）

「かわいくないキャラクター像」のかわいさについて、「他に気づいた点」の自由記述をKH Coder を使って分析した結果、総抽出語数は1873であった。その中に順位30位以内の単語の出現頻度は表5-3-14になる。使用頻度の高い言葉として「思う」(23回)、「感じる」(15回)、「ギャップ」(13回)、「可愛い」(13回)、「キャラ」(8回)「身長」(8回)「髪型」(8回)などが表示された。

表5-3-14 全体「かわいくないキャラクター像」のかわいさについて他に気づいた点

順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度	順位	抽出語	頻度
1	思う	23	11	キャラクター	6	21	もう少し	3
2	感じる	15	12	見る	6	22	アンバランス	3
3	ギャップ	13	13	印象	5	23	カッコ	3
4	可愛い	13	14	見える	5	24	サイズ	3
5	性格	11	15	好感	5	25	バランス	3
6	可愛い	9	16	良い	5	26	パーツ	3
7	キャラ	8	17	意外	4	27	ロール	3
8	身長	8	18	強い	4	28	外見	3
9	髪型	8	19	自分	4	29	感じ	3
10	人	7	20	魅力	4	30	顔	3

(注) 強制抽出語：「可愛い」

語の最小出現数を3に設定し、感動詞抜きで描画された共起ネットワークを図5-3-3に示した。

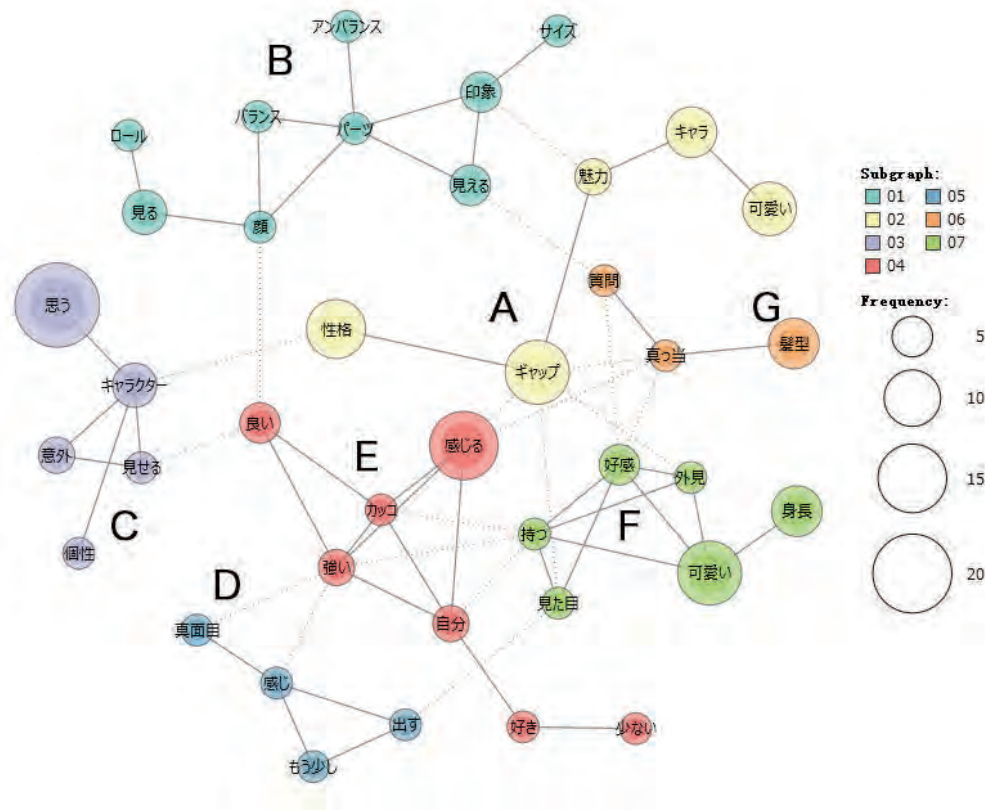


図 5-3-3 全体「かわいくないキャラクター像」のかわいさについて他に気づいた点

「かわいくないキャラクター像」のかわいさについて「他に気づいた点」は、全体的に肯定的な評価を得ていた。まず、パート A に表示されている「ギャップ」「性格」「魅力」などのキーワードに注目すると、「かわいくないキャラクター像」の「見た目」の要素と「性格」の「ギャップ」が「魅力」であったことを反映したものであることがわかった。「見た目」の記号としてはかわいくないが、しっかりした性格に「好感」を「持つ」ことを多くの回答者が指摘していた。ここはパート F にある「見た目」「持つ」「好感」などのキーワードにも反映されている。パート G に表示されるキーワード「髪型」が表示されるのは、「見た目」の中では、とりわけ「髪型」が注目されていたことを意味している。

次に、パート B にある「バランス」と「アンバランス」のキーワードに注目した。ここでの「バランス」は、回答者によっては「バランス」が崩れていることを指していることが多かった。つまり意味としては「アンバランス」と一致していることになる。この点に関する記述は以下のとおりである。

「素質(体型)に可愛さはないけど、髪型は可愛くしていて、内面的には非常に真っ当。アンバランスさが可愛い」

「アンケートに合わせて、可愛さのバランスを崩して作られているんだろうけれど、高身長だし、バランスを崩すものは実は書きにくいと思う。ので、漫画としてこういう表現は少なくなってきた気がする。けど、とても個性的でいいと思う。好感が持てる。」

「アンバランスなデザインのキャラですが、パーツひとつひとつはかわいいと思いました。」

以上の回答例からも、「かわいくないキャラクター像」におけるキャラクターデザインの「アンバランス」具合が注目され、肯定的な記述に変わったものが多いことが確認された。

パート C の「個性」というキーワードが表示されるのは、このキャラクターが「個性的」とであると判断された場合が多いため、「個性的でかわいい」という記述もあった。

パート D にある「真面目」については、このキャラクターの「真面目」な部分がかawaiiと感じる回答者が多かったからである。

パート E では「カッコ」「良い」などのキーワードが表示され、このキャラクターは「かわいい」よりも「かっこいい」と指摘した回答者も多くいた。また、「好き」「少ない」というキーワードは、「言葉数の少なさが好き」ということを意味している。

4 考察

4.1 異なるキャラクターのかわいさに対する比較

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の比較により、キャラクターの「顔」パーツのかわいさについて、「ふたえまぶた」「まつげ」を除いて、「かわいいキャラクター像」の方が、よりかわいいと感じられていることがわかった。「ふたえまぶた」「まつげ」のかわいさについては、二人のキャラクターがともに「どちらでもない」と感じられていることがわかった。

「かわいいキャラクター像」の「顔」パーツは、研究 4 のアンケートの結果から、かわいさが上位のパーツの組み合わせであるため、このような結果になることは予測できた。

「ふたえまぶた」「まつげ」の項目については、「かわいいキャラクター像」の「ふたえまぶた」の方が短く、「まつげ」は一本である。「かわいくないキャラクター像」の「ふたえまぶた」の方が長く、上「まつげ」の数は 5 本であり、下まつげの数は 3 本である。つまり、この 2 項目におけるキャラクターの差は「ふたえまぶた」の長さで「まつげ」の数ということになる。かわいさについての評価が最も高いパーツと最も低いパーツの組み合わせにもかかわらず、二人のキャラクターから同様なかわいさが感じ取られていることは、回答者がキャラクターのかわいさを判断するうえで、「ふたえまぶた」の長さで「まつげ」の数を判断の基準として重要視しているからではなかろうか。

「頭身」「髪型」に関するすべての質問項目においては、「かわいいキャラクター像」の方が、よりかわいいと感じられていることがわかった。これも研究 4 の結果通りである。

「性格」に関する質問項目において、「性格」については「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ていることがわかった。また、「仕草」と「使用する言語」のかわいさについては、両キャラクターとも「どちらでもない」と感じられていた。

「かわいくないキャラクター像」の性格の方が、よりかわいいと感じられる理由は、マンガにおける外面的要素と内面的要素の間に「ギャップ」があるからだと考えられる。「かわいくないキャラクター」は、外面的要素のかわいさが低い一方で勇敢な性格を持っており、マンガの中では勇気を出して悪意を持つ客の行動を阻止していた。これはストーリー

の展開において重要な場面でもあり、「かわいくないキャラクター」の見た目とは異なる「ギャップ」のある行動が、キャラクターのかわいさを引き出していたとも考えられる。

「仕草」については、今回のマンガは6ページの短編マンガで。ストーリーにおいて激しい動きがなかったため、「仕草」のかわいさを感じ取るのが困難になったとも推測される。そのため、二人のキャラクターから感じられるかわいさには差がなくなり、リッカート尺度の「どちらでもない (3)」に近い評価となったものと考えられる。

「使用する言語」についても両キャラクターの平均値に有意な差はなく、また、いずれもリッカート尺度の「どちらでもない (3)」に近い値であったこと。この結果から、キャラクターが使用する言語としての「役割語」は、キャラクターを区別するために使用される場合が多く、キャラクターのかわいさの判断においては重視されていなかったものと考えられる。

以上の結果から、「かわいいキャラクター像」においては、外面的要素のほとんどが「かわいい」印象を与えているものの、内面的要素は「どちらでもない」と感じられていることがわかった。そのため、仮説「(1) 全体「かわいいキャラクター像」の外面的要素と内面的要素は、研究4の結果通りに回答者に「かわいい」印象を与えている」については、部分的に合致することが確認された。

「かわいくないキャラクター像」の外面的要素のかわいさは、基本的には「どちらでもない」と感じられていた。内面的要素では、「性格」については「かわいい」と感じられているが、「仕草」と「使用する言語」は「どちらでもない」という印象を持たれていた。この結果から、仮説「(2) 「かわいくないキャラクター像」の外面的要素は回答者に「かわいくない」印象を与えるが、性格は回答者に「かわいい」印象を与えている」についても、部分的に合致していることが確認された。

全体的イメージについては、「かわいさ」の質問項目のみ「かわいいキャラクター像」の方が高い評価を得ていたが、「好み」「面白さ」については「かわいくないキャラクター像」の方がより高い評価を得ていた。「かわいいキャラクター像」は研究4のアンケートで判明した「かわいさ」が上位のパーツを組み合わせたものであり、これが外面的な「かわいさ」の集大成になっていたものと推測される。

「好み」と「面白さ」の質問項目は、キャラクターの内面に関連したものである。「かわいくないキャラクター像」は研究4のアンケートから集めた「かわいさ」が下位のパーツを組み合わせたものがあるが、マンガの中では勇敢な性格を持ち、事件を解決するという重要な役割を果たしていた。そのため、「かわいくないキャラクター像」の外面的要素と内面的な要素に「ギャップ」が生じており、ここに多くの回答者が好感を抱くことになったものと推察される。

また、ここでの「かわいさ」は、キャラクターの外面的な「かわいさ」を指しているとも考えられる。「好み」「面白さ」の質問項目に関しては、明らかに「かわいくないキャラクター像」の方が高評価を得ているにもかかわらず、「かわいさ」に関する質問では「かわいいキャラクター像」の評価が高かったからである。つまり「面白さ」はキャラクターの内面で表現される場合が多く、キャラクターに対する「好み」はキャラクターから受けた印象で判断される場合が多いということになる。

キャラクターの外面的要素の「かわいさ」に関する回答では、「ふたえまぶた」と「まつ

げ」の質問以外の全ての項目において「かわいいキャラクター像」の方が「よりかわいい」と感じられていた。内面的要素は「性格」のみ「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」と「使用する言語」については二人のキャラクターから感じられるかわいさは同等であった。そのため、回答者がキャラクターの「かわいさ」を判断する基準はキャラクターの外面的要素に依拠することが多く、キャラクターに対する「好み」や「面白さ」はキャラクターの内面的要素に依拠するものと推測される。

「かわいいキャラクター像」の方が「よりかわいい」と評価されたため、仮説「(3)「かわいくないキャラクター像」の方が、より「かわいい」と評価されている」は成立しないことが明らかになった。また、キャラクターに対する「好み」と「面白さ」の項目については「かわいくないキャラクター像」の方が評価が高く、仮説「(4)「かわいくないキャラクター像」がより好まれている」と「(5)「かわいくないキャラクター像」がより「面白い」と評価されている」が成立することが明らかになった。

最後に、この二人のキャラクターの組み合わせの面白さについては、結果で示しているように、全体的に「面白い」と感じられていることがわかった。この二人のキャラクターは、研究4の結果に基づいて、「最も選択数が多いパーツを集めてデザインしたキャラクター＝かわいいキャラクター像」と「最も選択数が少ないパーツを集めてデザインしたキャラクター＝かわいくないキャラクター像」であり、キャラクターデザインの時点ですすでに対照的である。さらに両キャラクターの対比は、マンガのストーリー展開に沿って表現されたことから、読者が外見のかわいさだけでなく、二人のキャラクターの関係にも興味を抱き、今後の展開に対する期待にもつながったのではないかと推測される。この点において、仮説「(8)二人のキャラクターの組み合わせは回答者に「面白い」印象を与えている」は検証されたと見なしでもいいのではなかろうか。

4.2 「かわいいキャラクター像」のかわいさに対する男女別比較

男女別で比較した結果、「かわいいキャラクター像」の「顔」のかわいさについては、「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「まつげ」の項目において差があり、女性の方がよりかわいいと感じていることがわかった。その中で「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」の項目は男女ともに「かわいい」と感じていることがわかった。「まつげ」の項目においては、男性が「どちらでもない」とう印象を受けているのに対し、女性は「かわいい」と感じ取っていることもわかった。「目の形状」「ふたえまぶた」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」の項目においては男女間に差がなく、「目の形状」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」においては男女ともに「かわいい」と感じ、「ふたえまぶた」においては男女ともに「どちらでもない」と感じていることがわかった。

「かわいいキャラクター像」の「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「まつげ」の外面的要素においては、全体的に妥当な結果であったのではなかろうか。1970年代後半から男性をメインターゲットとして流行した「萌え」文化の影響によって、女性の萌えキャラクターの目は徐々に拡大する傾向を見せていた。この影響で、普段から目が大きい美少女キャラクターを見慣れている男性は、「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」のかわいさに対する関心が女性より薄いものと考えられる。また、萌えキャラクターのほとんどに、まつげが描か

れていないという事実もある。そのため、まつげが一本である「かわいいキャラクター像」は男性にとって馴染みがないものであったともいえる。男性の目に関連したパーツのかわいさに対する評価が低いのは、ここに原因があるものと推測される。

「かわいいキャラクター像」の「頭身」と「髪型」のかわいさについては、「頭身」の項目に男女差があり、男女ともに「かわいい」と感じているが、女性の方がよりかわいいと感じていることがわかった。また、「髪型」「髪の長さ」「アホ毛」の項目においては男女差がなかった。研究4の結果から合成された男性が好む「かわいいキャラクター」の頭身は6頭身であり、女性が好む「かわいいキャラクター」の頭身は5頭身であった。すなわち男性回答者は、本来は6頭身のキャラクターにかわいさを感じていたはずなのに、5頭身にキャラクターに対し女性と変わらない評価を与えていたことになる。この結果は、一見、矛盾しているように見えるが、今回のマンガにはもう一人9頭身の対照的なキャラクターがいたため、6頭身に近い「かわいいキャラクター像」もかわいく見えたのではなかろうか。また、マンガの中では、キャラクターが全身で登場するシーンが少なかったことから、頭身の違いには意識が及ばなかった可能性もある。

研究4においては、女性の方がより低い頭身をかわいいと感じていた。この点においては今回の検証でも、研究4の結果と一致していたが、マンガに登場するキャラクターのかわいさを判断する際には、他のキャラクターとの対比や関係性なども関連してくるものと推測される。

「かわいいキャラクター像」の「性格」のかわいさについては、「性格」「仕草」「使用する言語」のすべて項目において男女間に有意な差があった。男女とも「どちらでもない」と評価しているが、男性の方がより「かわいい」と感じていることも明らかになった。

「かわいいキャラクター像」の性格は臆病であり、マンガでは、その臆病さが誇張して表現されていた。男性は臆病な女性を見たとき、「かわいい」「守ってあげたい」などの気持ち喚起されることがある。女性は、男性の意識を意図的に逆手にとって、「かわいい」ふりをする可能性もあり、1980年代に流行した「ぶりっ子」のように不自然だと受け取られる危険もありそうである。

「かわいいキャラクター像」の全体的イメージについては、「かわいさ」の項目において男女差がなく、男女とも「かわいい」と感じていた。「好み」「面白さ」の項目に男女差があり、男女ともに「どちらでもない」と感じているが、男性の方がより好意を抱き、より面白いと感じていることがわかった。

キャラクターに対する「好み」とキャラクターから受ける「面白さ」は、キャラクターの内面的要素と関連していることが明らかである。キャラクターのかわいさに関する自由記述のKH Coderによる分析でも示されていたように、性格のかわいさが低く感じられると、そのキャラクターに対する好感度も低くなる。つまり「性格」は、キャラクターの好みに大きく影響しているものと考えられる。「面白さ」の場合も同様である。興味がないキャラクターに対して、「面白い」と感じるはずはないのである。

外面的要素の「かわいさ」には男女差があったが、男女とも「かわいい」と感じるパーツが多いため、4.1の考察と同じように、ここでの「かわいさ」は、回答者がキャラクターの外面的要素によって判断した結果であると推測される。

以上の結果から、仮説「(6)「かわいいキャラクター像」の「かわいさ」に男女差はない」

は、成立しないことが明らかになった。

4.3 「かわいくないキャラクター像」のかわいさに対する男女別比較

男女別の回答を比較した結果、「かわいくないキャラクター像」の「顔」のかわいさについては、「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。これらの項目について男性は「どちらでもない」と感じているのに対し、女性は「かわいい」と感じていることが明らかになった。「輪郭」「目の位置」「目の大きさ」「鼻」「口の位置」「口の大きさ」「口の形」の項目においては差がなく、男女とも「どちらでもない」と感じていることがわかった。

「かわいくないキャラクター像」の目は非常に特徴的である、形状は横長で、上の「まつげ」は5本あり、下の「まつげ」は3本ある。「ふたえまぶた」も長く、目立っている。このような目は形から見ると、現実世界にいる女性の目と相似している。これは研究4で既に分析したが、これは化粧行為による考え方の違いにあると推測される。女性の方がより「ふたえまぶた」「まつげ」を重視し、化粧する際に「ふたえまぶた」をきれいにさせるよう工夫し、「まつげ」もマスカラなどを使用することでまつげの量を増やし、より長く見せる工夫をしている。このように「目」に関する要素に関しては、女性の方がよりこだわりがあることから、「かわいくないキャラクター像」の「目の形状」「ふたえまぶた」「まつげ」が、より「かわいい」と感じられているものと考えられる。

「かわいくないキャラクター像」の「頭身」「髪型」のかわいさについては、「頭身」「髪型」「髪の長さ」「アホ毛」の全ての項目において男女差がなく、男女ともに「どちらでもない」と感じていることがわかった。「かわいくないキャラクター像」は、本来、最も選択数が少ないパーツの組み合わせであったことから、このような結果も予測できた。

「かわいくないキャラクター像」の「性格」のかわいさについても、「性格」「仕草」「使用する言語」の全ての項目において男女差がなかった。「性格」の項目においては、男女ともに「かわいい」と感じ、「仕草」「使用する言語」の項目においては、男女ともに「どちらでもない」と感じていることも確認された。4.1の考察で既に述べたが、「かわいくないキャラクター像」の外面的要素と内面的要素の間にギャップがあったことが、「性格」がかわいいと感じられる要因となったものと推測される。

「仕草」についても男女差がなかったが、これはマンガのページ数が限られていたため、キャラクターの「仕草」から「かわいさ」を判断するだけの材料が得られなかったのではなかろうか。

キャラクターが「使用する言語」はキャラクターを区別するために使われているものであるが、キャラクターの「かわいさ」の判断基準としては重視されていないものと考えられる。

「かわいくないキャラクター像」の全体的イメージについても、「かわいさ」「好み」「面白さ」のすべての項目においては男女差がないことがわかった。「かわいさ」の項目においては、男女ともに「どちらでもない」と感じ、「好み」の項目については、男女ともに「好き」と感じられていることがわかった。また「面白さ」の項目においては、男女ともに「面白い」と感じていることがわかった。この「かわいさ」は、キャラクターの外面的要素に

よる判断であると推測される。

以上の結果によれば、「かわいくないキャラクター像」の外面的要素のかわいさに関する項目については、すべて「どちらでもない」と感じられている。これは「かわいくないキャラクター像」の「かわいさ」に対する判断の結果とも一致している。また、「好み」と「面白さ」はキャラクターの内面的要素に関連し、「性格」に対する好感度が高いことで「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が考えられる。

以上の考察の結果、一部の項目を除いた大半の項目で男女差がないため、仮説「(7)「かわいくないキャラクター像」の「かわいさ」に男女差がある」は成立しないことになった。

4.4 二人のキャラクターの組み合わせの面白さによる男女別比較

t検定の結果によると、二人のキャラクターの組み合わせの「面白さ」においては男女差があり、男性が「面白い」と感じる一方で、女性が「どちらでもない」と感じていることがわかった。

その原因として、男性読者の方が、よりこの二人のキャラクターの関係に惹かれているせいであると考えられる。二人のキャラクターが対照的な外面要素を持ちながら、物語の中では「かわいいキャラクター」は「かわいくないキャラクター」に救われ、「かわいくないキャラクター」に対する印象が変化していく。このような関係の変化が女性同士の曖昧な関係を連想させるのではないか。近年、このような女性同士の特別な関係を描写したマンガやアニメが増えているが、この女性同士の関係は必ずしも恋愛関係ではない。この「百合」とも呼ばれる女性の親密関係を描写するジャンルは、少女小説の歴史に遡り、当初は少女が密かに楽しめるものであったが、近年では男性のあいだでも人気が高まっている。百合マンガ専門誌の現任編集長梅澤佳奈子のインタビューによると、マンガ「ゆるゆり」(なもり、2008～現在)のヒットによって新規男性読者が増加し、男女比7:3になる逆転現象が起こったという(Hayakawa Books & Magazines (β), 2019)。代表的な百合作品として、2004年に放送されたアニメ「マリア様がみてる」(原作:今野緒雪)や2009年に放送されたアニメ「青い花」(原作:志村貴子)などがあり、ほかにも「百合」というジャンルには属さないが、女性同士の感情的な関係性を描写する「ラブライブ!」「けいおん!」「魔法少女まどか☆マギカ」などの作品もある。このような作品は視聴者に百合要素を想起させており、二次創作の中にも百合系のイラストやマンガ作品が多い。女性間の関係性を描写する内容に興味を示している男性読者の増加は、女性より男性の方が、本研究の「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の二人のキャラクターの組み合わせを「面白い」と感じた理由の一つとして挙げてもよいのではなかろうか。

4.5 二人のキャラクターのかわいさについて「他に気づいた点」

「かわいいキャラクター像」のかわいさについて「他に気づいた点」を自由記述で書いてもらい、そのテキストをKH Coderで分析した。その結果、回答はキャラクターの「かわいさを肯定する意見」と「かわいさを否定する意見」に分かれていることがわかった。

「かわいさを肯定する意見」には「表情の豊かさ」「素直な性格」「身長の高さ」などがあり、「かわいさを否定する意見」には「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。

キャラクターの表情表現はマンガにおいて非常に重要な要素であるが、研究4から作成されたキャラクター像は、キャラクターの基本要素による組み合わせであり、「表情」などの要素は取り入れなかった。「かわいさ」に他に気づいた点として「表情」が多く採り上げられたのは、「表情」がキャラクターの「かわいさ」を判断する際に重要な要素であることを示している。マンガにおけるキャラクター表現の要素として「表情」にも注視していくことも、今後の重要な課題になるのではなからうか。

「かわいいキャラクター像」の「性格」については、一部の回答者はキャラクターの性格が素直な点を「かわいい」と評価していた。しかし、アンケート結果も含めると、「かわいいキャラクター像」については「性格がかわいくない」という評価の方が多いことがわかつた。研究4から得られた結果では、「臆病」な性格は「よりかわいい」と判断されていたが、研究5では正反対の結論に至つたことになる。

その原因として考えられるのは、研究4のアンケートに使用された4コママンガの登場人物が、一人だけの単独キャラクターであつた点である。そのため回答者は単独の主人公の行動にのみ注意を払い、「臆病」な行動をとるキャラクターを「かわいい」と判断していたのではなからうか。

それに対し研究5では、「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の二人のキャラクターが同時に主人公として登場していたため、二人の組み合わせによって「かわいさ」の判断基準も異なつたものになつたことが考えられる。つまり、「かわいさ」に関する判断は、読者が単独のキャラクターから二人のキャラクターの関係性に注目点を移したことになる。これはキャラクターの関係性によって感じられる「かわいさ」が異なる場合があることを示しているのではなからうか。研究4で「素直な性格がかわいい」と記述した回答者は、このキャラクターを独立的なものと判断した可能性がある。研究5で「性格がかわいくない」と記述した回答者は、二人のキャラクターの組み合わせを1セットと考え、このような判断をくだしたものと考えられる。

「かわいいキャラクター像」の「身長」については、研究1の「かわいい」に関する一般論から、人は子供らしいものを「かわいい」と判断することがわかっている。これが研究5でも「身長の高さ」をかわいいと感じていた理由であると考えられる。ただし、この二人のキャラクターの組み合わせをセットとして考えると、身長差に違和感があることから、「かわいくない」と判断されたとも推察できる。

「かわいいキャラクター像」の「魅力」については、キャラクターの魅力がキャラクターの内面的要素と関連していることから、「性格のかわいくなさ」が「魅力の足りなさ」の直接な原因であることが考えられる。また、研究4では、「かわいいキャラクター像」は平均的な「かわいさ」を持つ「無個性」なキャラクターであると考察され、自由記述でも「かわいらしさの個性的な魅力が少し足りない」と指摘されていた。研究4では、このようにキャラクターが「無個性」だつとところも「魅力の足りなさ」につながつていた原因であると推測される。

「かわいくないキャラクター像」のかわいさについては、「他に気づいた点(自由記述)」

では全体的に肯定的な評価が得られている。自由記述の中には「性格のギャップは魅力的である」「キャラクターのアンバランスさがかawaii」「個性的である」「真面目な部分がかawaii」「かawaiiよりかっこいい」などの記述があった。

前述の考察で述べた通り、「かawaiiくないキャラクター像」の外面的要素と内面的要素にはギャップがあり、この「ギャップ」をかawaiiと捉える回答者が多数いた。この自由記述の回答は、「かawaiiくないキャラクター像」の外側と内側のギャップが魅力的であったことを、改めて検証したこともなろう。「キャラクターのアンバランスさがかawaii」「個性的である」などの記述も、このキャラクターの「個性」に肯定的な印象を受ける回答者がいたことを証明した。したがって、研究4の考察「彼女の個性的な外見と内面にギャップがあるため、行動により、読者が「かawaii」と思う場合も想定できるからである」も、あらためて確認されたことになる。

「かawaiiくないキャラクター像」の「真面目な部分がかawaii」ことについては、研究4の結果と正反対の結果になった。研究4の結果によれば、「不真面目」な性格は「勉強家」（＝真面目）よりかawaiiと感じられていたが、これも前述の通り、「単独的なキャラクター」または「組み合わせとしてのキャラクター」として考えることによって、結果が異なる場合がある。ここでは「かawaiiキャラクター像」との比較によって、「真面目」な性格がかawaiiと感じられたものと考えられる。

最後に、「かawaiiくないキャラクター像」は「かawaiiよりかっこいい」という指摘も受けていた。これは予想外の結果であった。このキャラクターの「真面目」「勇敢」などの内面的要素が、回答者に「かっこいい」という印象を与えたとも考えられる。

本研究はキャラクターの「かawaiiさ」に注目したが、研究の結果によって、キャラクターが「かawaii」以外の印象を持たれる可能性があることもわかった。つまり、本研究の結果は、「かっこいい」などの他の感性価値に関する関連研究にも貢献できるものと考えている。

5 まとめ

研究5の検証は、研究4の結果から作成した「かawaiiキャラクター像」と「かawaii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awaii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awaii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awaiiくないキャラクター像」よりもかawaii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awaiiくないキャラクター像」の方が「よりかawaii」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awaiiキャラクター像」の「かawaiiさ」は、より高い評価を得ているが、「かawaii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が確かめられた。

(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awaiiキャラクター像」の各パーツのかawaii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」の項目において、すべ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を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、両者の回答は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「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」に書かれた内容には、「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」などがあった。

(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」については、「性格のギャップは魅力的である」「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awaii」「かわいよりかっこいい」などの回答があった。

「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、より面白く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ことが考えられる。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提示している。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」などの評価を受けていることによって、感性価値に対する関連研究の助力になることとも推察できる。

総合考察

本研究は五つの研究を通してストーリーマンガに登場する人間型（とりわけ女性）「かわいいキャラクター」について系統的に調査・分析したものである。

研究 1 では先行研究および文献調査を行い、「かわいい」の意味や歴史変遷を明らかにした。「かわいい」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」であり、出典は平安時代に清少納言によって書かれた『枕草子』第 146 段である。1660 年代以降、「かわいい」は従来の「痛ましい」「気の毒」という否定的な意味から、徐々に肯定的な「小さくて美しい」「愛らしい」の意味になった。現在では、動物やキャラクターなど多様な場面で用いられる。「かわいい」の人気は 2016 年にピークに達し、現在下降する傾向があるが、他の感性形容詞と比べると、いまだに高い人気を保っている。

「かわいい」の研究史は 1980 年代まで遡り、少女文化と密接な関係を持っている。従来の「かわいい研究」では、「かわいい」の意味や歴史を重視する質的アプローチを用いた研究が多かったが、近年では「かわいい」の性質を実験で解明する量的アプローチも増加している。

これらの「かわいい」や「かわいいキャラクター」の研究調査によって、「かわいいキャラクター」は全体的に未熟で幼い印象があり、頭と目が相対的に大きく、顔が丸っぽく、手足が太く短いといった特徴を持ち、人は「かわいいキャラクター」を見ると、「守ってあげたい」などの感情が湧き起こることがわかった。また、「かわいい」の研究史を確認したところ、現代マンガにおける「かわいい人間キャラクター」については、系統的な研究がほとんど行われていないことが明らかになり、本研究の目的を再確認した。

戦前の少女文化から始まった「かわいい」文化は、戦後の 1970 年代になって開花し、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発展を続けてきた。ほぼ同時期に男性を中心とした「萌え」や「美少女」文化の流行も始まり、その結果として「かわいい」は男性の間でも一般化され、現在に至っている。この「かわいい文化」の歴史が、現在の「かわいいキャラクター」にも大きな影響を与えている。

研究 2 では、キャラクターの外面的な要素のうちで最も重要な要素である「顔」を切り口とし、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を作成した。また、作成した平均顔について日中両国のマンガ読者に質問紙調査を行い、両国の読者が受ける印象のうち、「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージの好み」の 4 項目について比較分析した。その結果、国によらず、中国キャラの平均顔に対する印象の方が、「よりかわいい」「より綺麗」「より大人っぽい」「より好まれる」と判断されることがわかった。また、両国読者の回答を男女別に比較にしたところ、自国キャラの平均顔に対する好みは男女とも一致する一方、他国キャラの平均顔に対しては男女で意見が異なることが明らかになった。さらに、「かわいいキャラクター」を判断する際に最も重視される要素は、日本読者の場合は「顔」であり、中国読者の場合は「性格」であった。キャラクターのかわいさに影響する要素は、日本では「顔」「性格」「髪型」「頭身」「ファッション」「性格を除く背景設定」の順番であったが、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」という順番であった。研究 2 で得られた日本キャラの平均顔画像

と「かわいいキャラクター」の影響要素は、研究4の質問紙調査で使用するキャラクター図像の基準とした。

研究3では「かわいいキャラクター」の創作者に注目し、多様な「かわいいキャラクター」を生み出したマンガ作者に半構造化面接法（インタビュー）を用いて調査を行った。質問項目は、マンガ作者たちが「かわいいキャラクター」を創作するきっかけや創作する際に注意するところ、ストーリーマンガにおけるかわいさの表現などであった。その結果、「かわいいキャラクター」を創作するきっかけは児童期に好みのキャラクターに接した経験にあり、デザインする際には抽象的な要素からデザインする場合が多いことがわかった。外面的な要素としては、顔のバランスや目の大きさのほか、髪型、服装、特徴、表情、仕草、言葉遣いなどがある。また、多くのマンガ作者は内面的な要素がよりキャラクターのかわいさに影響すると考えていることがわかった。

マンガにおける「かわいいキャラクター」の表現としては、外面的な要素を改変する方法と内面的要素で表現する方法がある。「かわいいキャラクター」を創作する要領として、現在の流行要素を取り入れながら、自分の独自性を加えることも重要である。

研究4ではマンガの読者を対象とし、質問紙調査法を用いてキャラクターの各パーツについて最もかわいと感じる要素を調べた。質問項目は画像で提示し、使用したキャラクターの顔画像は研究2で得られた日本キャラの平均顔画像を基本型にしたものである。また、質問紙調査はキャラクターを「顔」「髪型」「頭身」「性格」の4要素に分けて、それぞれの要素に関して質問項目を設けた。この4つの要素も研究2から得た「かわいいキャラクター」の構成要素の結果から上位4項目から決めたものである。

質問紙調査から得られた最もかわいいパーツを組み合わせ、全体「かわいいキャラクター像」とする。また、男女別や年代別から見る「かわいいキャラクター像」や「最もかわいくないキャラクター像」も合成した。その結果、合成した全体「かわいいキャラクター像」は非常に無個性な外面かつ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、「かわいい内面」がありうることも推測された。

男女別の比較により、女性読者が好む「かわいいキャラクター像」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わかった。年代別の比較により、読者の年齢層が高いほど、好む「かわいいキャラクター」は幼くなり、キャラクターの記号性も弱まること明らかになった。内面については、男女の好みが一致している一方、40代以上の読者は強い性格を持つ「かわいいキャラクター」を好むことがわかった。「最もかわいくないキャラクター像」の場合、外面的要素が非常に個性的であり、一部の読者に「かわいいキャラクター」に捉えられる可能性があることも推測された。

研究4の考察を検証するために、研究4の結果から作成された「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像（かわいい要素が最も少ないパーツを集めたキャラクター）」を主人公とするマンガを創作したうえで、質問紙調査法を実施した。質問紙ではキャラクターの全体的なかわいさとパーツごとのかわいさを確認し、各キャラクターに対する好み、キャラクターの面白さについても確認した。その結果、「かわいいキャラクター像」の方がよりかわいと感じられた。また、「かわいくないキャラクター像」の方がより好まれ、より面白いと感じられていることもわかった。さらに、二人のキャラクターの組み合わせも全体的に「面白い」印象を与えていることが確認された。

二人のキャラクターに対する男女別の比較により、「かわいいキャラクター像」の各質問項目については、男女で一致しないものが多いことがわかった。差があったのは、女性がこのキャラクターの外面的要素をよりかわいいと感じ、男性がこのキャラクターの内面的要素をより高く評価している点であった。「かわいくないキャラクター像」に対しては、個別の質問項目を除き、男女の意見が一致していた。

「かわいいキャラクター像」のかわいさの「他に気づいた点」としては、「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」などがあり、「かわいくないキャラクター像」のかわいさについて「他に気づいた点」としては、「性格のギャップは魅力的である」「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awaii」「かわいさよりかっこいい」などがあった。

以上の結果から、マンガ作者と読者の間では、「かわいいキャラクター」に対する意識の差が生じることがわかった。マンガ作者は「かわいいキャラクター」を創作する際に、「かわいいキャラクター」の性格を最も重視し、「見た目」は二番目に重視する要素であった。その一方で、読者の方が「かわいいキャラクター」を判断する際に最も重視するポイントは「顔」であり、次が「性格」であることがわかった。ストーリーマンガでは、キャラクターの性格がストーリーの中で表現されるため、作品全体を読みとおすことがキャラクターの性格を理解する前提となる。

しかし、数多くあるマンガ作品の中から読者が読みたいものを選ぶ決め手は、絵柄やキャラクターデザインなどの外面的要素が多い。書店の店頭やオンライン書店では、表紙のほか数ページ程度を見る程度で、ストーリーは購入した後でなければ確認できないからである。つまり、読者は見た目の「かわいいキャラクター」に惹かれて、まず作品を手に取り、ストーリーを読み進める中でキャラクターの性格を理解していくことになる。これが普通のマンガの読まれ方である。読者は「かわいいキャラクター」であるかどうかを判断するために、まず「顔」を最も重視し、次に「性格」を重視する手順を踏むことになる理由もここにあるのではなかろうか。

そのマンガ読者のマンガを読む過程に対し、マンガ作者がマンガを創作する際には絵柄はすでにある程度定まっているため、どのような外面を持つキャラクターになるかは、あらかじめ予測がつく。そのためマンガ家が最も重視するマンガ制作の作業は、性格を中心としたキャラクターの内面の設計とストーリーの構築となる。キャラクターの思考や行動は、ストーリーの面白味の表現において重要なポイントであり、不可欠のものである。マンガ作者がキャラクターの内面的な要素を最も重視する理由がここにある。

以上の通り、マンガ作者とマンガ読者は異なる視点から「かわいいキャラクター」を捉えている。マンガ作者は「かわいいキャラクター」を創作する際に、キャラクターの性格を意識しながらキャラクターの見た目やストーリーの制作を進めていく。それに対し、マンガ読者はあるマンガを読む前に、キャラクターやストーリーに関する全ての情報を理解することが不可能である。そのため読者は、手にしたマンガの主人公が「かわいいキャラクター」かどうかを判断する際に、最も直観的な要素である「見た目」で判断するケースが多い。これがマンガ作者とマンガ読者の間で「かわいいキャラクター」に対する視点の違いが生じる要因であると推測される。つまりマンガ作者は、マンガ読者が読みたくなるような作品を制作するためには、まず、見た目がかわいいキャラクターの創作を最優先する

ことが不可欠ということになる。

また、マンガ作者がマンガを通じてキャラクターの性格や生き様を読者に伝達しようとするとき、マンガ家が伝えようとする情報量が多すぎて、マンガ読者が受けとめきれないことがある。ここには、マンガ作者とマンガ読者の間に「情報の非対称性」が生じていることが考えられる。「情報の非対称性」とは経済学で使われている概念であり、「市場で取引される商品やサービスに関して、ある経済主体が他の経済主体よりも情報を多く持っている状態。たとえば、商品を販売する企業は消費者よりも詳細な情報を持ち、有利な立場にあること。情報の非対称性が大きくなると、消費者は製品の購入を控えるようになり、市場の取引が円滑に行われなくなることがある」ことを意味している（デジタル大辞泉, 2001）。ここではマンガ作者はマンガ読者より多くの情報を有していることを指している。このような状況が長く続くとマンガ読者が離れる恐れがあるため、情報の非対称性をいかに緩和するかが重要な課題となる。マンガ読者がキャラクターに対する理解は受け取った情報に影響され、得られた情報はとあるマンガと出会うきっかけやルートなども関係すると考えられる。したがって、マンガ作者から発する情報が、どのようにしてマンガ読者に到達しているのかを考察する必要がある。この点を今後の研究の課題としたい。

また、大多数の読者が共感する究極的なかわいい外面要素を持つキャラクターは存在しないが、ある一定数の読者が共感できる平均的なかわいい外面要素を持つキャラクターとキャラクターの「かわいい内面」は、研究4の結果によって定型化できる。さらに、10代～50代以上の「かわいいキャラクター像」の比較により、それぞれの年代が好む「かわいいキャラクター」の外面要素も異なっていることも確認できた。したがって、マンガ創作者は「かわいいキャラクター」を創作する際に、目標読者が好む平均的な「かわいいキャラクター像」を参照し、独自の特徴を加えて「かわいい内面」に工夫を施せば、特定の読者層が好む「かわいいキャラクター」を作成できる可能性が高くなるものと考えられる。

さらに研究4と研究5における質問紙調査の結果は、マンガ創作者に新たな可能性を提示した。分析の結果により、「かわいくないキャラクター像」については全体的なかわいさに対する評価が低い、「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面もあることがわかった。研究4のアンケートから、かわいさが最も低いと評価されるパーツの組み合わせで作りに上げられたキャラクターであっても、読者が好感を抱く場合があることがわかった。この点については、マンガ作者は「かわいい」とは別に、魅力的なキャラクター、あるいは面白いキャラクターをデザインする際に役に立つことが考えられる。また、「かわいくないキャラクター像」の性格も、「かわいいキャラクター像」の内面的要素よりもかわいいと評価されていたことから、「かわいい内面」の自立性が改めて確認できた。

前述のとおり、読者がキャラクターのかわいさについて判断する際には、外面的要素に注目することが多い。この推測は、研究4の検証結果によって証明された。研究4と研究5の検証結果によれば、「かわいいキャラクター像」の方が、よりかわいいと感じられていることがわかった。これは、回答者がキャラクターのかわいさを判断する際に、キャラクターの外面的要素を基準にしていることが多いからである。

以上の例でも見られるとおり、外面的な要素を評価する際には、「かわいい」という率直な言葉を使う例が多い。それに対し、キャラクターの内面的な要素を評価する際には、「魅

力的」「面白い」「好む」などの言葉を使用する場面が多くなっている。

「かわいいキャラクター像」と「かわいくないキャラクター像」の二人のキャラクターの関係は、全体的に、面白いという印象を与えていた。これは対照的なキャラクターの組み合わせによる「かわいさ」であったものと推測される。キャラクターの組み合わせによるかわいさの表現も、マンガ創作者に対するヒントになる得るのではなかろうか。

結論

近年、「かわいいキャラクター」が非常に高い人気を集め、人々の生活の周辺に溢れている。「かわいい」や「かわいいキャラクター」に関する先行研究も増えているが、ストーリーマンガにおける人間型の「かわいいキャラクター」についての系統的な研究は、ほとんど実施されていないことがわかった。このような背景を踏まえ、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」に注目し、「(1) なぜ「かわいいキャラクター」に人気が集まるのか。(2) マンガ作者にとって「かわいいキャラクター」とはどのようなものか。(3) マンガ読者にとって「かわいいキャラクター」とはどのようなものか。(4) 「かわいいキャラクター」を決定づけるものは、外面的要素なのか、それとも内面的要素なのか。(5) 「かわいさ」の受け取り方、海外と日本は同じなのか」の五つの問題を提起した。

本研究は、以上の問題を解明するために、五つの研究を通じて「かわいいキャラクター」の分析を試みたものである。

研究1は「かわいい」に関する文献調査である。主に「かわいい」の意味や歴史、検索指数および「かわいい研究」の現状について調査した。

研究2は日本と中国の人気マンガに登場する人間型女性キャラクターの平均顔に注目し、質問紙調査法を用いて、日本と中国読者がキャラクターに対する印象の中に、「かわいさ」「綺麗さ」「大人っぽさ」「全体イメージ」の4項目について比較分析した。

研究3は「かわいいキャラクター」を創作したマンガ創作者を対象に行ったものである。半構造化面接法を用いて、「かわいいキャラクター」を創作する際に注意する点などをマンガ家から聞き取り、計量テキスト分析ソフト KH Coder を用いて分析した。

研究4はマンガ読者を中心にしたものである。キャラクターを4部分に細分し、それぞれの部分において最もかわいい要素を質問紙調査法で確定した。確定された各要素を組み合わせ、これを「かわいいキャラクター」とする。また、男女別や年代別の比較を実施し、最も「かわいくないキャラクター」の組み合わせも行った。

研究5は研究4の結果から作成したキャラクター像を主人公とするマンガを創作し、それぞれのキャラクターのかわいさについて確認・検証した。

以上の五つの研究を通し、冒頭で提起した問題がある程度明らかになった。

(1)なぜ「かわいいキャラクター」に人気が集まるのか

これは「かわいい」の性質と密接な関係がある。研究1により、「かわいい」は「小さくて美しい」「愛すべき」の意味であり、「注意を引きつける」「長く見つめられる」「笑顔になる」「気分が良くなる」「丁寧に行動するようになる」「細部に注目しやすくなる」「握りしめたくくなる」などの効果をもたらしている。研究4の質問紙調査の結果により、「かわいいキャラクター」を好きな理由には、「癒される」「楽しい気持ちになる」「幸せな気分になる」「目の保養になる」「シリアスな展開に対して緊張な雰囲気を和む」「気持ちが安らぐ」「ストレスが解消できる」などがある。忙しい現代社会では、このようなリラックス効果がますます求められるようになってきている。これが「かわいいキャラクター」が人気を集める理由であるとも考えられる。

(2)マンガ作者にとって「かわいいキャラクター」とはどのようなものか

研究3の結果により、マンガ創作者は「かわいいキャラクター」を創作する際に、外面的要素に注意する一方、キャラクターの内面的要素にも注意を払っている。外面的要素としては、顔のバランスや目の大きさ、髪型、服装などがあり、内面的な要素としては、キャラクターの特徴、表情、仕草、言葉遣いなどがある。アンケートの分析結果から、マンガ作者が考える「かわいいキャラクター」とは、かわいい内面を持つキャラクターであることが確認された。

(3)マンガ読者にとって「かわいいキャラクター」とはどのようなものか

研究2の結果により、マンガ読者が「かわいいキャラクター」を判断する際に、最も重視する要素は「顔」であり、次に重視する要素は「性格」であることがわかった。研究4の「かわいいキャラクターを好む理由」により、読者は「かわいいキャラクター」を判断する際に、キャラクターの性格を最も重視していることが明らかになった。すなわち、読者にとっての「かわいいキャラクター」とは、一定のかわいい外見を持つことを前提に、かわいい内面も併せ持つキャラクターであると推測される。この一定のかわいい外見を持つキャラクターは、研究4で作成した平均的な「かわいいキャラクター像」と同一であるとも考えられる。

(4)「かわいいキャラクター」を決定づけるものは、外面的要素なのか、それとも内面的要素なのか

マンガ作者は、キャラクターのかわいさを決める基準として、内面的な要素を重視した。それに対しマンガ読者は、外面的な要素である「顔」を最も重視する一方、キャラクターの内面的要素も重視していた。つまり、「かわいい内面」は「かわいいキャラクター」を作る上で、作者にとっても読者にとっても必要な条件となる。したがって、「かわいいキャラクターを決定づけるものは内面的な要素である」とも言える。

(5)「かわいさ」の受け取り方は海外と日本で同じなのか

研究2の日本と中国の比較により、日本と中国における「かわいさ」の受け取り方は異なることがわかった。これは異なる文化環境による違いだと考えられる。

以上により、本論文冒頭で取り上げた問題は解明できた。その他、多数の読者に共通して認識される「かわいいキャラクター」は、平均的で無個性のキャラクターであり、そのうえで「かわいい内面」も併せ持っているとの結論も導かれた。

今後の課題と展望

本研究は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」に注目し、五つの研究を通して調査・分析したが、分析対象は研究3を除き、女性キャラクターに限定した。研究4から得られた結果では、「男性のかわいいキャラクターも好き」という意見もあったため、今後の課題として男性のかわいいキャラクターについての検討・分析も必要となる。

その他、全体「かわいいキャラクター」を合成する際に、キャラクターの外表面要素として、「顔」「髪型」「頭身」について検討したが、それぞれの要素において、一部のパーツしか触れなかった。今後は眉毛のタイプや耳の位置などの要素を加え、さらにキャラクターの「ファッション」「体型」「年齢」などの外表面要素についても検討したい。

内面的要素として、本研究では主にキャラクターの「性格」「仕草」「役割語」について考察したが、使用している性格、仕草、役割語の種類は限られていた。「かわいい内面がありうる」という結論に対し、それぞれの要素における他のタイプに関する検証も必要であると考えられる。

また、合成された「かわいいキャラクター」や、男女別、年代別から見る「かわいいキャラクター」のかわいさについて、質問紙調査を通じて確認し、年代別から見る「かわいいキャラクター」における男女別の差異も分析・考察したい。

「かわいいキャラクター」に対する理解の違いは、マンガ作者とマンガ読者との間で得られた情報量の差によることが推測された。そのため、マンガ作者から発信する情報が、いかにしてマンガ読者に到達するのか、情報の経路を確認したうえで、情報量の差を減少することについても検討してみたい。

研究5で得られた結果として、キャラクターの組み合わせによって「かわいい」と感じられている場合があるため、異なるキャラクターの組み合わせがキャラクターのかわいさにもどのように影響するのかについても検討・分析してみたい。

今後の展望として：

研究4の結果により完成した「かわいいキャラクター」は、平均的なかわいさを持っているものの、非常に無個性なキャラクターになった。しかしながら、マンガ創作者が「かわいいキャラクター」を創作する際には、自身の独自性を重視するケースが多く、平均的な「かわいいキャラクター像」はマンガ創作者に対して無価値のものになってしまう可能性がある。ストーリーマンガに登場するキャラクターは物語の展開と切り離せない関係を持ち、読者に今までにない「新しさ」と「面白さ」を見せるために、個性的なキャラクターを作成する必要がある。合成された「かわいいキャラクター」はある意味で既存の「かわいいキャラクター」の平均でもあるため、読者は「新しさ」を感じにくい。したがって、マンガ家は本研究を基盤にストーリーマンガに登場する「かわいいキャラクター」を創作する際には、本研究の結果を参照した上で、自分の個性を加えることが重要なポイントになる。

また、「かわいいキャラクター像」と同じ研究4で生まれた「かわいくないキャラクター像」は、非常に個性的なものになった。さらに研究5を通じて、このキャラクターの内

面的要素と全体的なイメージに対する評価が高いことも確認できた。したがって、このようなかわいさが低いと認知されたパーツの組み合わせによって、これまでに見たことのない新しい魅力的なキャラクターを作成することができることも示唆された。この結果は、新しいキャラクターの作り方として、マンガ作者に対する新たな可能性を提示したことにもなったのではなかろうか。

この「かわいくないキャラクター」は、マーケティングの世界で使われている用語でいえば、「ブルーオーシャン」に該当する。新奇であるために競合するものがないため、ひとたびヒットすれば、独占的な利益を得ることができる。それに対し「かわいいキャラクター」の方は、既存のキャラクターの要素を集めた平均的なキャラクターであるともいえる。すでに似たようなキャラクターが大量に存在することから、マーケティング用語でいえば「レッドオーシャン」ということになる。

マンガ家が手がけるキャラクターは、個性が強い孤高のキャラクターである必要がある。それに対し、企業が手がけるマスコットキャラクターなどの場合は、絶対多数の顧客に受け容れられる「かわいいキャラクター」を創作する必要がある。そのため、企業が多数の顧客向けに「かわいいキャラクター」を制作・生産する際には、マンガ家とは反対に、極めて平均的な、つまり普及していることで安心できる「レッドオーシャン」としての「かわいいキャラクター」にする必要がある。さらに企業が作るキャラクターは、マーケティング上からも、性別や対象年齢層による好みの違いも知っておく必要があろう。

企業が平均的な「かわいいキャラクター像」を制作する際には、本研究の手法が参照され、参考にされることも期待している。

さらに最近では、科学の発展とともにAI技術を用いてマンガを創作するケースも現れてきた。オキクシア株式会社（原東芝メモリ株式会社）は高速かつ大容量フラッシュメモリとAI技術を用いて、人々の記憶に残る手塚治虫の新作マンガを制作し、2020年2月に発表した（キオクシア株式会社，2019）。この作品は、ストーリーこそデータベース化した手塚作品から、手塚らしい設定やストーリーの要素を抜き出し、合成したものであったが、作画については絵柄がそっくりな別人の手になるものであった。

今後は、マンガのキャラクター図像についても、ビッグデータの解析によって創作する時代が到来するものと思われるが、大人数のアンケート調査を分析した本研究も、そのようなAIを駆使する時代のさきがけとして、多くの研究機関に参照されるようなものに発展させていきたいと考えている。

引用文献

- 阿部公彦 (2015). 幼さという戦略:「かわいい」と成熟の物語作法 朝日新聞出版
- 足立加勇 (2016). 五十嵐かおるにおける瞳の巨大化の過程: 少女マンガの大きな目を考える一例として マンガ研究 22, 6-33
- 會澤まりえ・大野 実 (2010). 「かわいい文化」の背景 尚絅学院大学紀要(59), 22-34
- 秋田哲郎 (2017). 「かわいい」から考える日本と日本語: 言語から文化をとらえる授業の試み 人文科教育研究(44), 161-177
- 秋月高太郎 (2010). ゆるキャラ論序説 尚絅学院大学紀要 60, 31-42
- アクセス日中辞典 (1999). [初版] 三修社
- アミューズメントメディア総合学院 (監修) (2017). マンガキャラの髪型資料集 廣済堂出版
- アンジェラ・アッカーマン ベッカ・パグリッシ (2016). 滝本杏奈 (訳) 性格類語辞典 ポジティブ編 フィルムアート社
- アンジェラ・アッカーマン ベッカ・パグリッシ (2016). 滝本杏奈 (訳) 性格類語辞典 ネガティブ編 フィルムアート社
- 朝日新聞 (1999). キャラクター 単純な記号に頼る社会 4月17日 (夕刊), 11
- 安藤公仁・アンドウキミヒト・Kimihito Ando (2015). 「かわいい」の意味と英訳 樟蔭学園英語教育センターフォーラム(4), 1-13
- 蘆田宏・藏口佳奈 (2013). 顔魅力の効果と諸要因について—かわいいと美しいを中心に— VISION 25(2), 95-99
- 青柳絵梨子 (2014). かわいい! 竹久夢二からキティちゃんまで 寿郎社
- 東浩紀 (2001). 動物化するポストモダン オタクから見た日本社会 講談社
- 馬場一郎 (2008). 「キャラクター・ビジネスと日本人」—なぜキャラクター・ビジネスは日本でこれほど成功したのか— 月刊パテント, 日本弁理士会編.
〈https://system.jpaa.or.jp/patents_files_old/200802/jpaapatent200802_130-135.pdf〉
(2020年11月8日)
- 比达网 (2017). 2017年第1季度中国动漫APP产品市场研究报告 〈<http://www.bigdata-research.cn/content/201705/448.html>〉 (2019年12月24日)
- bilibili (2018) bilibili moe 2018 アニメキャラ人気大賞
〈<https://www.bilibili.com/moe/2018/jp/home>〉 (2019年12月24日)
- 陳 莉 (2015). 南昌市の当地キャラクター設計・制作について:「かわいい」の印象評価に基づくキャラクター設計 法政大学大学院紀要, デザイン工学研究科編 (4).
- 陈维东 (主編) (2015). 中国漫画史 现代出版社
- 知事公室くまモングループ(2020). 2019年くまモン利用商品年間売上高 1, 579 億円!
〈https://www.pref.kumamoto.jp/common/UploadFileOutput.ashx?c_id=3&id=31364&sub_id=1&flid=223745〉 (2020年11月7日)
- 大辞泉 (2012). [第二版] 小学館
- デジタル大辞泉 (2001). 小学館

- E.M.フォースター (1994). 中野康司 (訳) 小説の諸相 みすず書房.
- 遠藤 薫 (2016). なぜいま、「カワイイ」が人々を引きつけるのか? カワイイ文化とテクノロジーの隠れた関係 東京電機大学出版局, 1-16
- 福重一成 (2019). 日本語の“かわいい”と中国語の“可爱”“卡哇伊 (依)” —使用状況・対象を中心とした意味上の違いについて— 日本経大論集 49(1), 37-46
- 現代汉语词典 (1996). [修订本] 商务印书版
- グランドセンチュリー和英辞典 (2000). [初版] 三省堂
- 浜銀総合研究所 (2005). 少子化などにより伸び悩むなか新しい動きがみられるコンテンツ市場 2003 年のコンテンツ市場における「萌え」関連は 888 億円 <<https://www.yokohama-ri.co.jp/html/report/pdf/pr050401.pdf>> (2020 年 11 月 19 日)
- はてなキーワード (2019). 能登かわいいよ能登 <<http://d.hatena.ne.jp/keyword/%C7%BD%C5%D0%A4%AB%A4%EF%A4%A4%A4%A4%E8%C7%BD%C5%D0>> (2019 年 12 月 24 日)
- Hayakawa Books & Magazines (β) (2019). 『コミック百合姫』歴代編集長インタビュー <<https://www.hayakawabooks.com/n/n377845272272>> (2021 年 3 月 7 日)
- 林文俊 (1978). 相貌と性格の仮定された関連性 (3): 漫画の登場人物を刺激材料として 名古屋大学教育学部紀要, 教育心理学科 (25), 41-55
- 本田透 (2005). 萌える男 筑摩書房
- 本田和子 (1990). 女学生の系譜—彩色される明治 青土社
- 樋口耕一 (2001). KH Coder ホームページ <<https://kncoder.net/>> (2019 年 12 月 24 日)
- 樋口耕一 (2014). 社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して ナカニシヤ出版
- 井原なみは・入戸野宏 (2011). 幼さの程度による“かわいい”のカテゴリ分類 人間科学研究 (6), 13-17
- 井原なみは・入戸野宏 (2012). 対象の異なる“かわいい”感情に共通する心理的要因 人間科学研究 7, 37-42
- 稲垣恭子 (2007). 女学校と女学生—教養・たしなみ・モダン文化 中央公論新社
- 猪股健太郎・長田典子 (2018). かわいい画像における境界拡張 日本認知心理学会発表論文集 2018(0), 63
- International SAIMOE LEAGU (2019) <<https://www.internationalsaimoe.com/>> (2019 年 7 月 25 日)
- 井関龍太 (2018). かわいい画像や動画を見ることは注意を広げるか 日本認知心理学会発表論文集 2018(0), 137
- 岩下朋世 (2013). 少女マンガの表現機構—ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」 NTT 出版
- 岩下朋世 (2016). キャラクターを見る、キャラクターを読む マンガ研究 13 講 水声社, 149-173
- 石井健一 (2009). キャラクター消費とその意識構造 つくばりポジトリ
- 石川なつ美 (2016). 「かわいい」の意味について 東京女子大学言語文化研究 (24), 21-

- 情報処理学会 (2016). 《特集》かわいい 情報処理学会
- 株式会社 KADOKAWA (2020). 2019 年世界モバイルゲーム市場は 7 兆 1840 億円に！
国内年間課金売上トップは「Fate/Grand Order」～『ファミ通モバイルゲーム白書 2020』
～ 〈<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000006749.000007006.html>〉 (2020 年 11 月
16 日)
- 蔭山奈央 (2012). 「キモキャラ」浸透の背景～認知度と好感を抱く動機～ 2011 年度筑波
大学社会工学類卒業論文.
- 金井嘉宏・入戸野宏 (2015). 共感性と親和動機による“かわいい”感情の予測モデル構築
パーソナリティ研究 23(3), 131-141
- 川村明日香 (2018). ディズニー版『白雪姫』のりんごをめぐる物語の変容:「毒」から「か
わいい」への変遷 言語文化共同研究プロジェクト(2017), 21-32
- キオクシア株式会社 (2019). プレスリリース キオクシアのスタートにあたり「世界新記
憶」キャンペーンを開始
〈<https://about.kioxia.com/content/dam/kioxia/shared/about/news/2019/tmc-news-20190930-2-ja.pdf>〉 (2019 年 12 月 27 日)
- 木村綾香 (2008). キャラクター消費者一性役割と年齢意識との関連の一分析 2007 年度
筑波大学社会工学類卒業論文.
- 金水敏 (2003). ヴァーチャル日本語 役割語の謎(もっと知りたい!日本語) 岩波書店
- 金水敏 (2014). 〈役割語〉小辞典 研究社
- 清水勲 (2009). 四コマ漫画—北斎から「萌え」まで 岩波書店
- 清澤雄 (2014). かわいい色の調査結果に基づく評価者のクラスター分類とその嗜好特性
日本感性工学会論文誌 13(1), 107-116
- 古賀誉章 (2017). かわいいと建築 「かわいい」工学 朝倉書店, pp.154-159
- 古賀令子 (2009). 「かわいい」の帝国 青土社
- 広辞苑 (2018). [第 7 版] 岩波書店
- 堀田純司 (2005). 萌え萌えジャパン—2 兆円市場の萌える構造 講談社
- 工藤保則 (2015). カワイイ社会・学: 成熟の先をデザインする 関西学院大学出版会
- 暮沢剛巳 (2010). キャラクター文化入門 NTT 出版
- クリスティン・ヤノ (2017). 久美薫 (訳) なぜ世界中が、ハローキティを愛するの
か?—“カワイイ”を世界共通語にしたキャラクター 作品社
- 九島紀子・齊藤勇顔 (2015). パーツ配置の差異による顔印象の検討 立正大学心理学研究
年報 The journal of psychology Rissho University (6), 35-52
- 九島紀子 (2019). 女子大学生のヘアスタイル選好とパーソナリティの関連 立正大学心
理学研究年報 The journal of psychology Rissho University (10), 9-20s
- ロドルフ テプフェール (2008). 佐々木果 (訳) M.ヴィユ・ボワ オフィスヘリア
- 真壁智治・チームカワイイ (2009). カワイイパラダイムデザイン研究 平凡社
- 真壁智治 (2014). ザ・カワイイヴィジョン a 感覚の発想 VNC
- 真壁智治 (2014). ザ・カワイイヴィジョン b 感覚の技法 VNC
- 増淵宗一 (1994). かわいい症候群 日本放送出版協会

- 三浦欽也 (2012). 女子大学生における「かわいい」感覚の構造について 神戸女学院大学
論集 59(2), 63-73
- 宮嶋由布 (2011). 「ポケットモンスター」が小学生に好まれる理由の心理学的考察——好
きなキャラクターに関する質問紙調査から 京都大学大学院教育学研究科紀要 (57),
309-322
- 宮島佐輔・佐藤弘喜 (2014). 「かわいい」とは何かを探る 日本デザイン学会研究発表大
会概要集 61(0), 78
- 森川嘉一郎 (2008). 趣都の誕生—萌える都市アキハバラ 幻冬舎文庫
- 牟田 淳 (2013). 四角形及び顔の比率のもつ印象の研究 東京工芸大学芸術学部紀要 (19),
1-11
- 牟田 淳 (2015). キャラクターから感じる印象の研究 東京工芸大学芸術学部紀要 (21),
27-40
- 長谷川晶一 (2015). ギャルと「僕ら」の20年史——女子高生雑誌 Cawaii!の誕生と終焉
亜紀書房
- 仲川秀樹 (2010). “おしゃれ”と“カワイイ”の社会学—酒田の街と都市の若者文化 学文社
- 鳴海丈 (2009). 「萌え」の起源 時代小説家が読み解くマンガ・アニメの本質 PHP研究
所
- 日本大百科全書 (11) (1986). 小学館, p.25
- 日本感性工学会 (2020). 日本感性工学会とは <<https://www.jske.org/abouts>> (202011月
23日)
- 日本経済新聞 (2020). サンリオの最終赤字 8億円 4～6月期、臨時休園響く
<<https://www.nikkei.com/article/DGXMZO62281920U0A800C2DTC000/>> (2020
年11月7日)
- 日本記号学会編 (2017). セミオトポス 12 「美少女」の記号論: アンリアルな存在のリア
リティ 新曜社
- 日本国語大辞典 (2001). [第二版] 小学館
- NIKKE STYLE (2015). 少女マンガが物語る「私の世代」 変化するヒロイン像
<<https://style.nikkei.com/article/DGXMZO94988750Q5A211C1TY5000/>> (2019年
12月26日)
- 西條剛央 (2007). ライブ講義・質的研究とは何か(SCQRM ベーシック編) 新曜社
- 西村美香 (2015). かわいい論試論 明星大学研究紀要(51), 133-136
- 西村美香 (2018). かわいい論試論(2)かわいい論の射程 デザイン理論(73), 43-52
- 入野野宏 (2009). "かわいい"に対する行動科学的アプローチ 人間科学研究 4, 19-35
- 入野野宏 (2014). 小講演 “かわいい”の心理生理学 生理心理学と精神生理学 32 (2),
53-54
- 入野野宏 (2019). 「かわいい」のちから 実験で探るその心理 化学同人
- 野村カイリ (2015). キャラクターの作り方 (創作トレーニング) 新紀元社
- 小田切博 (2010). キャラクターとは何か 筑摩書房
- 大橋照枝 (1986). 消費社会のネクスト・フロンティア—90年代市場を見透す7つのキー
ワード 日本能率協会

- 大塚英志(2014). キャラクターメーカー 6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」
講談社
- Oxford English Dictionary (2010). 「New words list September 2010」
〈<https://public.oed.com/updates/new-words-list-september-2010/>〉(2019年11月
30日)
- 大泉実成(2005). 萌えの研究 講談社
- 大倉典子(2013). 「かわいい」の系統的研究 シミュレーション32(4), 338-348
- 大倉典子(2015). 感性価値としての「かわいい」 横幹9(1), 14-19
- 大倉典子(2016). 「かわいい」の系統的研究—工学からのアプローチ カワイイ文化と
テクノロジーの隠れた関係 東京電機大学出版局, pp.17-31
- 大倉典子(編著)(2017). 「かわいい」工学 朝倉書店
- 大塚英志(1989). 少女民俗学—世紀末の神話をつむぐ「巫女の末裔」 光文社
- 横断形基幹科学技術研究団体連合ホームページ(2019). 横幹連合について 会長あいさ
つ 〈<https://www.trafst.jp/message.html>〉(2019年12月3日)
- ポンワルットチラユ(2016). 日本の現代グラフィックデザインにおける伝統的な表現特
性に関する研究:かわいい(その1) 常葉大学造形学部紀要(14), 71-75
- 櫻井孝昌(2009). 世界カワイイ革命 PHP 研究所
- ササキバラゴウ(2004). 「美少女」の現代史 講談社
- 佐々木果(2012). まんが史の基礎問題—ホガース、テプフェールから手塚治虫へ オフ
イスヘリア
- 佐々木隆(2016). 「カワイイ」研究の発展 日欧比較文化研究(20), 15-26
- 斎藤環(2006). 戦闘美少女の精神分析 筑摩書房
- さそうあきら(2020). 漫画家を志すすべての人へ マンガ学部の脚本概論 双葉社
- さやわか(2015). キャラの思考法:現代文化論のアップグレード 青土社
- 椎塚久雄・橋爪絢子(2011). かわいさとインタラクティビティ 横幹連合コンファレンス
予稿集 2011(0), 8-8
- 島村麻里(1991a). ファンシーの研究—「かわいい」がヒト、モノ、カネを支配する ネス
コ
- 篠原資明(2012). 「かわいい」の構造 あいだ/生成(2), 1-11
- 小学館(2019). シリーズ累計 790 万部突破! 山本崇一朗氏関連作品3か月連続刊行中
〈<https://comics.shogakukan.co.jp/news/22193>〉(2020年11月22日)
- 須川亜紀子(2013). 少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか NTT出版
- 竹内忠男(2010). 世界に発信する若者ファッションと文化—世界に謳歌する日本の「か
わいい」ファッション、その意味するところとは— 繊維学会誌66(7), 223-226
- 田中文字子(2011). 「かわいい」イラストレーション表現の探求 美術科研究29, 161-173
- 田中秀幸(2016). カワイイと地元経済—ローカル・キャラクターの経済効果 カワイイ
文化とテクノロジーの隠れた関係 東京電機大学出版局, pp.49-62
- 田中敏・Nappa(2019). js-STAR (version.9.7.8j)
〈<http://www.kisnet.or.jp/nappa/software/star/>〉(2019年12月18日)

- 手塚治虫 (1978). かわいらしさをどう表現するか 手塚治虫ランド2 大和書房, pp.71-76
- 富部剛史・Tipporn LAOHAKANGVALVIT・滝沢葵・大倉典子 (2018). 視線追跡装置を用いた「かわいい」という感性価値の研究:—ワンピースを対象として— 人間工学54, 2G4-1
- 視線追跡装置を用いた「かわいい」という感性価値の研究:—ワンピースを対象として— Tom Hoi Kit・宮崎拓弥・懸田孝一 (2018). 「かわいい」対象と感情の分類 日本認知心理学会発表論文集 2018(0), 86
- Tom Hoi Kit・宮崎拓弥(2019). 「かわいい」対象と感情の分類 北海道教育大学紀要 70(1), 63-75
- Tom Hoi Kit・宮崎拓弥 (2020). 「かわいい」感情と色彩の関係に関する心理学的研究 北海道教育大学紀要 71(1), 91-104
- 辻 幸恵 (2012). キャラクターに対する嗜好度 神戸国際大学経済経営論集 32 (2), 1-20
- 塚本博義 (監修)・ブレインナビ (編) (2011). マンガ作画資料 写真と図説でわかる髪型上達ガイド 廣済堂出版
- 宇治川正人 (2016). 「かわいい」の原因系と結果系の分類:—「かわいい」を類型化する— 日本感性工学会論文誌 15 (1), 39-46
- 宇治川正人・古賀誉章・宗方 淳 (2018). 「かわいい」と建築 第1章 海文堂出版, pp.33-37
- 宇治川正人 (2018). 「かわいい」と建築 第2章 海文堂出版, pp.50-73
- 若松勇太・兼松祥央・茂木龍太章・三上浩司・近藤邦雄 (2014). アニメキャラクターのためのヘアメイキングシステムの開発 映像情報メディア学会技術報告 38.16(0), 171-174
- 渡部周子 (2015). 「かわいい」の生成:一九一〇年代の『少女の友』を中心として 大阪国際児童文学振興財団研究紀要 28, 45-57
- 山根一真 (1986). 変体少女文字の研究—文字の向うに少女が見える 講談社
- 山田晋作・森本祥一 (2015). かわいい文化の普及過程と伝達手段に関する情報学的考察 経営情報学会 全国研究発表大会要旨集 2015f(0),136-139
- ヤマダトモコ (2008). 個人的萌えと商業的萌え、萌えとかわいいとエロの関係 國文學: 解釈と教材の研究 53(16), 102-111
- 山田 徹 (2000). キャラクタービジネス—「かわいい」が生み出す巨大市場 PHP 研究所
- 山本博通 (2010). なぜギャルはすぐにかわいいというのか 幻冬舎ルネッサンス
- 矢野経済研究所 (2020). キャラクタービジネスに関する調査を実施 (2020年) <https://www.yano.co.jp/press-release/show/press_id/2470> (2020年11月7日)
- 闫雪 (2010). 現代社会における「かわいい」概念の生成と変容 兵庫教育大学修士論文
- 四方田犬彦 (2006). 「かわいい」論 筑摩書房
- 吉光正絵・池田太臣・西原麻里 (編著) (2017). ポスト〈カワイイ〉の文化社会学:女子たちの「新たな楽しみ」を探る ミネルヴァ書房

- 吉武裕美子・勝身俊之・南口誠・西川雅美・宮正光・近藤みずき・白仁田沙代子・田辺里枝・山本麻希 (2016). 「かわいい」を取り入れた科学実験・工作のコミュニケーション効果 科学技術コミュニケーション(19), 31-42
- 張錫璟・SukKyungChang (2012). 「かわいい」に対応する韓国語の語彙 宮城学院女子大学研究論文集(114), 65-78

謝辞

本論文は筆者が京都精華大学大学院マンガ研究科マンガ専攻博士後期課程に在籍中の研究成果をまとめたものである。同専攻教授すがやみつる先生には指導教官として本研究の実施の機会を与えて戴き、その遂行にあたって終始、ご指導を戴いた。研究の本質を教えて戴くとともに、研究以外にも様々なサポートをして戴いた。ここに深謝の意を表す。同専攻教授吉村和真先生、姜竣先生、ポピュラーカルチャー専攻教授齋藤光先生、並びに、准教授小泉真理子先生には副査としてご助言を戴くとともに本論文の細部にわたりご指導を戴いた。ここに深謝の意を表す。

また、研究2の実験で用いたKH Coderの実践セミナーを担当する株式会社SCREENアドバンスシステムソリューションズの中村康則氏、周景龍氏にソフトの使用方法を教えて戴くとともに有益なご助言を戴いた。ここに同氏に対して感謝の意を表す。

そして、研究4の質問紙調査項目の画像にご協力くださった李穎妍氏、Microsoft Excel や Microsoft Word などのソフトを使用する際の問題にサポートをして戴いた張天健氏、日本語の修正にご協力くださった小林翔氏、英語要旨の修正にご協力くださった Henrique Teixeira Reis 氏に対して感謝の意を表す。また、本専攻理論研究室の各位には研究遂行にあたり日頃より有益なご討論ご助言を戴いた。ここに感謝の意を表す。

なお、本研究の趣旨を理解し、インタビューに協力していただいたマンガ家の方々、アンケート調査にご協力くださった皆様に感謝する。

最後に、博士課程を応援してくださった両親と、博士論文執筆期間中に支えて下さった劉睦容氏に心より感謝いたします。

資料1 研究2 キャラクターの顔に対する印象の調査（日本）

キャラクターの顔に対する印象の調査

私は京都精華大学大学院マンガ研究科博士後期課程の李穎超と申します。

このたびは、私の研究のためのアンケート調査にご協力いただき誠にありがとうございます。
この調査は、博士論文執筆のための研究として行われるもので、次に提示されるキャラクターが見る人にどのような印象を与えるのかをお尋ねするものです。データは数量化され、統計的に処理されますので、個人情報が公開されることはありません。また、他の目的のために使用されることはありませんので、安心してご回答ください。

本アンケートについて、ご質問や意見がございましたら、以下の連絡先にお問い合わせください。
京都精華大学大学院マンガ研究科 すがや研究室
李穎超
Mail : l217dm02@stu.kyoto-seika.ac.jp

*必須

Q1 この画像について、以下の質問の中で、もっとも一致すると思われる回答を選択してください。

あなたがこのキャラクターから受ける印象を教えてください*



顔のかわいさについて

まったくかわいくない	あまりかわいくない	どちらともいえません	ややかわいい	非常にかわいい
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

顔の綺麗さについて

まったく綺麗ではない	あまり綺麗ではない	どちらともいえません	やや綺麗	非常に綺麗
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

顔の大人っぽさについて

非常に子供っぽい	やや子供っぽい	どちらともいえません	やや大人っぽい	非常に大人っぽい
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

顔の全体イメージについて

まったく好きではない	あまり好きではない	どちらともいえません	やや好き	非常に好き
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

次へ

Q2 この画像について、以下の質問の中で、もっとも一致すると思われる回答を選択してください。

あなたがこのキャラクターから受ける印象を教えてください*



	まったくかわ いくない	あまりかわい くない	どちらともい えない	ややかわいい	非常にかわい い
顔のかわいさ について	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

	まったく綺麗 ではない	あまり綺麗で はない	どちらともい えない	やや綺麗	非常に綺麗
顔の綺麗さ について	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

	非常に子供っ ぽい	やや子供っぽ い	どちらともい えない	やや大人っぽ い	非常に大人っ ぽい
顔の大人ぽ さについて	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

*

	まったく好き ではない	あまり好きで はない	どちらともい えない	やや好き	非常に好き
顔の全体イメ ージについて	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Q3 以下の質問に回答してください。

あなたは、あるマンガのキャラクターが「かわいい」かどうかを判断する場合、以下のどの点に一番注目しますか？ *

- 顔
- 髪型
- 頭身
- ファッション
- 性格
- 性格を除く背景設定
- その他: _____

あなたが一番好きなマンガのキャラクターを教えてください。マンガのタイトルも添えていただくと助かります。〈例：のび太、ドラえもん／月野うさぎ、セーラームーン〉 *

回答を入力

あなたについて回答してください。

あなたの性別を教えてください。*

- 男性
- 女性
- その他

あなたの年齢を教えてください。（半角数字）*

回答を入力

あなたはキャラクターを描いたことがありますか？その頻度を教えてください。*

- 描いたことがない
- たまに描く
- 常に描く
- プロ絵師/マンガ家
- その他:

以上で質問はすべて終わりです。ご協力どうもありがとうございました。



資料2 研究2 キャラクターの顔に対する印象の調査（中国）

对于漫画角色的脸部印象调查

我是京都精华大学大学院漫画研究课博士后期课程的李颖超。

这份调查问卷是为了完成博士课程的研究而制作，问卷调查的内容是对于以下角色的画像会给人带来怎样的感觉。最后会将问卷调查的回答变成数据进行统计处理。不会公开任何个人情报，也不会用于其他任何目的，请放心回答。

如果对于这次的问卷调查有疑问或是建议，请与以下联系：

京都精华大学大学院漫画研究课 菅谷研究室

李颖超

l217dm02@stu.kyoto-seika.ac.jp

Q1 对于以下画像，请从以下问题中选出最一致的答案。



- * 1. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项
- 对于这个角色脸部的可爱程度
- 很不可爱 不太可爱 一般 比较可爱 非常可爱
- * 2. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项
- 对于这个角色脸部的漂亮程度
- 很不漂亮 不太漂亮 一般 比较漂亮 非常漂亮
- * 3. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项
- 对于这个角色脸部的成熟程度
- 很孩子气 有些孩子气 一般 有些成熟 非常成熟
- * 4. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项
- 你对这个角色脸部的喜爱程度
- 很不喜欢 不太喜欢 一般 比较喜欢 非常喜欢

Q2 对于以下图像，请从以下问题中选出最一致的答案。



* 5. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项

对于这个角色脸部的可爱程度

很不可爱 不太可爱 一般 比较可爱 非常可爱

* 6. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项

对于这个角色脸部的漂亮程度

很不漂亮 不太漂亮 一般 比较漂亮 非常漂亮

* 7. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项

对于这个角色脸部的成熟程度

很孩子气 有些孩子气 一般 有些成熟 非常成熟

* 8. 请选出以下最能表达你对于这个角色印象的选项

你对这个角色脸部的喜爱程度

很不喜欢 不太喜欢 一般 比较喜欢 非常喜欢

Q3 请回答以下问题。

* 9. 当你觉得一个漫画里登场的角色很可爱的时候，一般是哪个地方最让你觉得可爱？

- 脸
- 发型
- 头身比
- 服饰
- 性格
- 除了性格之外的人物背景设定

* 10. 请填写你最喜欢的漫画角色的名字

Q3 请回答以下关于你的问题。

* 11. 请回答你的性别

- 男性
- 女性
- 其他





12. 请写下你的年龄（半角数字）




* 13. 你是否有绘制角色的经验？频率是？





- 没有画过
- 偶尔画
- 经常画
- 职业画师/漫画家
- 其他





資料 3 研究 2 平均顔に合成されたキャラクターリスト (日本・顔
順)





番号	キャラクターイメージ	キャラクターの名前	タイトル (巻数)	登場ページ	作者	マンガジャンル	出版社	出版年	出典
1		千矢	うらら迷路帖 (2)	95	はりかも	4コママンガ	芳文社	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/300912/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
2		舞春ひろみ	南鎌倉高校女子自転車部 (1)	9	松本規之	ストーリーリーマンガ	マガガーデン	2012	https://www.ebookjapan.jp/ejb/174035/volume1/ (2019/2/21 閲覧)



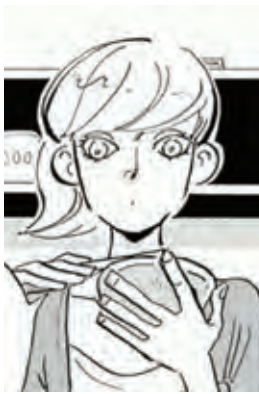

3		杜山しえみ	青の祓魔師 (5)	3	加藤和恵	ストーリーマンガ	英集社	2010	https://www.ebookjapan.jp/ejb/132079/volume5/ (2019/2/21 閲覧)
4		小夏	昭和元禄落語心中 (2)	7	雲田はるこ	ストーリーマンガ	講談社	2012	https://www.ebookjapan.jp/ejb/482290/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
5		ミイ	あいまいみー (6)		ちょぼらうにょぽみ	4コママンガ	竹書房	2015	
6		有栖川仁乃	覆面系ノイズ (2)	3	福山リョウコ	ストーリーマンガ	白泉社	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/331246/volume2/ (2019/2/21 閲覧)





7		ちかちゃん	100% パスカル先生 (4)	3	永井 ゆう じ	ス ト ー リ ー マ ン ガ	小 学 館	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/326000/volume4/ (2019/2/21 閲覧)
8		佐伯 夕花	プリ プリ ち ゃ ん!! (2)	8	篠 塚 ひ ろ む	ス ト ー リ ー マ ン ガ	小 学 館	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/343594/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
9		お 茶 の 水 蘭	ア ト ム ザ ・ ビ ギ ニ ン グ (7)	19	手 塚 治 虫 ・ ゆ き ま さ み ・ カ サ ハ ラ テ ッ ロ	ス ト ー リ ー マ ン ガ	ヒ ー ロ ー ズ コ ミ ッ ク ス	2017	https://www.ebookjapan.jp/ejb/314437/volume7/ (2019/2/21 閲覧)





10		蛇喰夢子	ケグレルイ (1)	14	河本ほむら・尚村透	ストーリーマンガ	スクウェア・エニックス	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/262488/volume1/ (2019/2/21閲覧)
11		ファルネーゼ	ベルセルク (16)	11	三浦建太郎	ストーリーマンガ	白泉社	1998	https://www.ebookjapan.jp/ejb/27262/volume16/ (2019/2/21閲覧)
12		小鳥遊ひかり	ちんちゃんは語りた (1)	11	ペトス	ストーリーマンガ	講談社	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/301623/volume1/ (2019/2/21閲覧)
13		小長井友子	にゃんこデイズ (1)	5	たらばがに	4コママンガ	KADOKAWA / メディアファクトリー	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/343600/volume1/ (2019/2/21閲覧)





14		神楽	銀魂-ぎんたま (2)	4	空知英秋	ストーリーマンガ	集英社	2004	https://www.ebookjapan.jp/ejb/132910/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
15		天真 = ガヴリール = ホワイト	ガヴリールドロップアウト (1)	3	うかみ	ストーリーマンガ	KADOKAWA/アスキー・メディアワークス	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/276475/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
16		秋月風夏	風夏 (1)	143	瀬尾公治	ストーリーマンガ	講談社	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/247507/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
17		小南静歌	スカートの中はケダモノでした。 (1)	1	ハナマルオ	ストーリーマンガ	星雲社	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/360737/volume1/ (2019/2/21 閲覧)




18		後藤 もか	潔癖男 子! 青 山くん (4)	6	坂本 拓	スト ー リ ー マ ン ガ	英 集 社	2016	https://www.ebookjapan.jp/ebj/300576/volume4/ (2019/2/21 閲覧)
19		高崎 美咲	恋と嘘 (1)	15	ムサ ヲ	スト ー リ ー マ ン ガ	講 談 社	2015	https://www.ebookjapan.jp/ebj/276617/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
20		深見 真理	ナナマ ルサン バツ (2)	12	杉基 イク ヲ	スト ー リ ー マ ン ガ	川 角 書 店 (角川 グル ープ パ ブ リ シ ン グ)	2011	https://www.ebookjapan.jp/ebj/22348/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
21		花畑 よしこ	アホガ ール (1)	12	ヒロ ユキ	4 コ マ マ ン ガ	講 談 社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ebj/170440/volume1/ (2019/2/21 閲覧)





22		犬屋敷麻理	いぬやしき (1)	8	奥浩哉	ストーリーマンガ	講談社	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/235395/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
23		寒咲幹	弱虫ペダル (2)	3	渡辺航	ストーリーマンガ	秋田書店	2008	https://www.ebookjapan.jp/ejb/24047/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
24		ロッタ	ACCA 13区監察課 (1)	5	オノ・ナツメ	ストーリーマンガ	スクウェア・エニックス	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/199533/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
25		トール	小林さんのメイドラゴン (1)	37	クール教信者	ストーリーマンガ	双葉社	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/249895/volume1/ (2019/2/21 閲覧)






26		安楽岡花火	クズの本懐 (1)	7	横槍メンゴ	ストーリーマンガ	スクウェア・エニックス	2013	https://www.ebookjapan.jp/ebook/172602/volume1/ (2019/2/21閲覧)
27		市川真琴	ちるらん新撰組魂歌 (1)	12	橋本エイジ	ストーリーマンガ	徳間書店	2011	https://www.ebookjapan.jp/ebook/24362/volume1/ (2019/2/21閲覧)
28		高野千鶴	徒然チルドレン (2)	4	若林稔弥	4コママンガ	講談社	2015	https://www.ebookjapan.jp/ebook/252521/volume2/ (2019/2/21閲覧)
29		水科螢	捏造トラッパーNTR (2)	5	コダマナオコ	ストーリーマンガ	一迅社	2016	https://www.ebookjapan.jp/ebook/316934/volume2/ (2019/2/21閲覧)





30		リコ	メイド インア ビス (4)	5	つく しあ きひ と	ス ト ー リ ー マ ン ガ	竹 書 房	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/242413/volume4/ (2019/2/21 閲覧)
31		花 岡 雫	ポー ル ル ム へ よ う こ そ (5)	11	竹 内 友	ス ト ー リ ー マ ン ガ	講 談 社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/134594/volume5/ (2019/2/21 閲覧)
32		君 原 姫 乃	セン ト ー ル の 悩 み (1)	53	村 山 慶	ス ト ー リ ー マ ン ガ	徳 間 書 店	2011	https://www.ebookjapan.jp/ejb/209166/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
33		川 本 ひ な た	3 月 の ライ オン (6)	12	羽 海 野 チ カ	ス ト ー リ ー マ ン ガ	白 泉 社	2011	https://www.ebookjapan.jp/ejb/199496/volume6/ (2019/2/21 閲覧)


34		ミカサ・アッカーマン	進撃の巨人 (5)	2	諫山創	ストーリーマンガ	講談社	2011	https://www.ebookjapan.jp/ebook/21398/volume5/ (2019/2/21 閲覧)
35		樫村紗名	アリスと蔵六 (1)	12	今井哲也	ストーリーマンガ	徳間書店	2013	https://www.ebookjapan.jp/ebook/218227/volume1/branch1/ (2019/2/21 閲覧)
36		桐葉	つぐもも (6)	12	浜田よしかづ	ストーリーマンガ	双葉社	2011	https://www.ebookjapan.jp/ebook/22875/volume6/ (2019/2/21 閲覧)
37		深谷美桜	僧侶と交わる色欲の夜に… (1)	2	真臣レオン	ストーリーマンガ	星雲社	2015	https://www.ebookjapan.jp/ebook/256140/volume1/ (2019/2/21 閲覧)

38		麗日お茶子	僕のヒーローアカデミア (1)	139	堀越耕平	ストーリーマンガ	集英社	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/264558/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
39		涼風青葉	NEW GAME! (5)	9	得能正太郎	4コママンガ	芳文社	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/305824/volume5/ (2019/2/21 閲覧)
40		ククリ	魔法陣グルグル (13)	3	衛藤ヒロユキ	ストーリーマンガ	エックス	2000	https://www.ebookjapan.jp/ejb/154718/volume13/ (2019/2/21 閲覧)





41		押本ユリ	てーきゅ (4)	7	ルーツ・Piyo	ストーリーマンガ	泰文堂	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/169666/volume4/ (2019/2/21閲覧)
42		八女ゆかな	はじめてのギャル (1)	.8	植野メグル	ストーリーマンガ	KADOKAWA/角川書店	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/363907/volume1/ (2019/2/21閲覧)
43		閻魔あい	地獄少女R(1)	30	永遠幸・地獄少女プロジェクト	ストーリーマンガ	講談社	2010	https://www.ebookjapan.jp/ejb/27058/volume1/ (2019/2/21閲覧)
44		七瀬萌里菜	ピアシェ～私のイタリアン～ (1)	2	Nab_At・渡辺敦子	ストーリーマンガ	泰文堂	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/346748/volume1/ (2019/2/21閲覧)


45		うちはサラダ	BORUTO—ボルト—(2)—NARUTO NEXT GENERATIONS—	4	池本幹雄・小太刀右京・岸本斉史	ストーリーマンガ	集英社	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/375535/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
46		鬼瓦輪	武装少女マキャヴェリズム (1)	14	神崎かな, 黒神遊夜	ストーリーマンガ	KADOKAWA/角川書店	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/263411/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
47		グリ	恋愛暴君 (1)	4	三星めがね	ストーリーマンガ	ほる出版	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/401394/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
48		千鳥	信長の忍び (1)	14	重野なおき	4コママンガ	白泉社	2009	https://www.ebookjapan.jp/ejb/27486/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
49		ユミコ	少年アシベ(1)	94	森下裕美	4コママンガ	双葉社	2016	

50		雪姫	UQ HOLDER! (1)	44	赤松健	ストーリーマンガ	講談社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/230384/volume1/ (2019/2/21閲覧)
51		ノエル・シルヴァ	ブラッククローバー (3)	9	田畠裕基	ストーリーマンガ	英集社	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/316589/volume3/ (2019/2/21閲覧)
52		薙切えりな	食戟のソーマ (1)	111	附田祐斗・佐伯俊・森崎友紀	ストーリーマンガ	英集社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/170105/volume1/ (2019/2/21閲覧)
53		柚	このはな綺譚 (1)	13	天乃咲哉	ストーリーマンガ	冬舎コミックス	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/311086/volume1/ (2019/2/21閲覧)



54		チ ト	少女終 末旅行 (1)	27	つく みず	ス ト ー リ ー マ ン ガ	新 潮 社	2014	https://www.ebookjapan.jp/ejb/311924/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
55		リ リ イ	ネト充 のスス メ (1)		黒 曜 燐	ス ト ー リ ー マ ン ガ	KAD OKA WA/ メ デ ィ ア フ ァ ク ト リ	2015	
56		う ま る	干物妹! うまる ちゃん (2)	3	サン カク ヘッ ド	ス ト ー リ ー マ ン ガ	集 英 社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/236384/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
57		桜ノ 宮 苺 香	ブレ ン ド・S (3)	9	中山 幸	4 コ マ マ ン ガ	芳 文 社	2017	https://www.ebookjapan.jp/ejb/302047/volume3/ (2019/2/21 閲覧)





58		水沢千里	お酒は夫婦になっから (1)	4	クリスタルな洋介	ストーリーマンガ	小学館	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/335533/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
59		真宮桜	境界のRINNE (2)	5	高橋留美子	ストーリーマンガ	小学館	2009	https://www.ebookjapan.jp/ejb/307153/volume2/ (2019/2/21 閲覧)
60		桜木ひな子	ひなこのーと (1)	20	三月	4コママンガ	KADOKAWA/メディアファクトリー	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/327843/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
61		羽鳥チセ	魔法使いの嫁 (3)	10	ヤマザキコレ	ストーリーマンガ	マガガーデン	2015	https://www.ebookjapan.jp/ejb/233545/volume3/ (2019/2/21 閲覧)

62		フ オ ス フ オ フ イ ラ イ ト	宝 石 の 国 (1)	10	市 川 春 子	ス ト ー リ ー マ ン ガ	講 談 社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/170808/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
63		チ ャ ク ロ	ク ジ ラ の 子 ら は 砂 上 に 歌 う (1)	37	梅 田 阿 比	ス ト ー リ ー マ ン ガ	秋 田 書 店	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/215114/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
64		チ エ イ ン ・ 皇	血 界 戦 線 Back 2 Back (1) ー ラ イ ツ 、 カ メ ラ 、 ア ク シ ョ ン!	49	内 藤 泰 弘	ス ト ー リ ー マ ン ガ	集 英 社	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/343887/volume1/ (2019/2/21 閲覧)
65		高 坂 秋 穂	僕 の 彼 女 が マ ジ メ 過 ぎ る 処 女 ビ ッ チ な 件 (1)	11	松 本 ナ ミ ル	ス ト ー リ ー マ ン ガ	KAD OKA WA/ 角 川 書 店	2016	https://www.ebookjapan.jp/ejb/358083/volume1/ (2019/2/21 閲覧)





66		其方美鈴	エルド ライブ 【eIDL IVE】 (1)	14	天野 明	ス ト ー リ ー マ ン ガ	集 英 社	2013	https://www.ebookjapan.jp/ejb/216741/ (2019/2/21 閲覧)
----	---	------	------------------------------------	----	---------	--------------------------------------	----------	------	---





平均顔に合成されたキャラクターリスト (中国・顔順)

番号	キャラクターイメージ	キャラクターの名前	タイトル	作者	出版年	出典
1		陆里佳	还有一秒吻上你	Sui Souda	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/979/ (2019/2/21 閲覧)
2		戴子默	狼族少年	李思聪 (主笔) +DAN (编剧)	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/883/ (2019/2/21 閲覧)

3	 <p>专门伺 刁钻、 的教主</p>	教主丫头	教主, 注意名声!	鲸鱼合合	2017	https://www.kuai-kanmanhua.com/web/topic/1068/ (2019/2/21 閱覽)
4		惠子 (97话)	怪奇实录	妖春桥	2015	https://www.kuai-kanmanhua.com/web/topic/178/ (2019/2/21 閱覽)
5		时晨	浪漫香气	福特	2017	https://www.kuai-kanmanhua.com/web/topic/1023/ (2019/2/21 閱覽)
6		计可儿	仙草有灵	凉藤 (主笔) + 快看漫画团队 (编剧)	2017	https://www.kuai-kanmanhua.com/web/topic/1197/ (2019/2/21 閱覽)




7		向小满	当校霸 爱上学 霸	灿灿/ 夏天岛	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/991/ (2019/2/21 閱覽)
8		林漠	恶 魔 游 戏 进 行 时	两只猫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/623697 (2019/2/21 閱覽)
9		苏恩	闪 恋 薄 荷 糖	安左	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1128/ (2019/2/21 閱覽)
10		阿萝	巫 祝 少 女	迷子	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1053/ (2019/2/21 閱覽)


11		田安晴	恶魔的耳朵	瓶瓶君（主笔）+ 夏希（主笔）+ 快看漫画团队（编剧）	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1224/ （2019/2/21 閱覽）
12		林沐允	公主的女王命	欧筱耶	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/553602 （2019/2/21 閱覽）
13		田心缘	枕边的骗局	两只猫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/621061 （2019/2/21 閱覽）
13		杜小莘	甜美的咬痕	锐思·伊凯	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/906/ （2019/2/21 閱覽）





15		金安安	雪男	胡桃 (主笔) + 快看漫画团队 (编剧)	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1005/ (2019/2/21 閱覽)
16		小熙	贫穷父女	Kula	2015	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/133/ (2019/2/21 閱覽)
17		齐小草	平行世界	潇潇潇 潇如	2015	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/133/ (2019/2/21 閱覽)
18		李雪	中国惊奇先生	权迎升	2015	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/511915 (2019/2/21 閱覽)

19		宋玲娜	我是大神仙	盛世卡漫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/621058 (2019/2/21 閱覽)
20		宁濛	飞越千山来爱你	晴空映画夏夜工作室	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/626950 (2019/2/21 閱覽)
21		钟小离	现世情人是尾狐	漫哆啦	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/626850 (2019/2/21 閱覽)
22		姐己	姐己不是坏狐狸	蔷薇事务所	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/627886 (2019/2/21 閱覽)

23		吕韩子	别闹！ 我想静静……	卞丽君	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/903/ (2019/2/21 閱覽)
24		涂山苏苏	狐妖小红娘	小新	2015	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/518333 (2019/2/21 閱覽)
25		颜小七	这个狐仙有点凶	箫勺映画 - 调羹 / 两只猫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/627033 (2019/2/21 閱覽)
26		祈小晴	王的初拥	十月樱动漫 - 阿小濂	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/627033 (2019/2/21 閱覽)

27		佳妍 (单元剧形式)	怪奇笔记	创化文化	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/622755 (2019/2/21 閱覽)
28		软软	天下无赖	鲸鱼合合	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/692/ (2019/2/21 閱覽)
29		C 酱酱	41 厘米的超幸福	C 酱酱	2015	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/10/ (2019/2/21 閱覽)

30		初慕	天籟音 灵	两只猫 ×青玉	2017	http://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/551098 (2019/2/21 閱覽)
31		木小梨	绑个明 星做男 票	云端漫 画	2017	http://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/551098 (2019/2/21 閱覽)
32		定远	铁姬钢 兵	铁鳞社	2017	http://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/551098 (2019/2/21 閱覽)

33		狄淇儿	怦然心动	kid 岁	2016	https://www.kuikanmanhua.com/web/topic/766/ (2019/2/21 閱覽)
34		易蓉	整容游戏	金丘	2015	https://www.kuikanmanhua.com/web/topic/544/ (2019/2/21 閱覽)
35		阿芽	合法同居	Bless	2015	https://www.kuikanmanhua.com/web/topic/90/ (2019/2/21 閱覽)
36		艾苇	黄色气球	栗子liz	2017	https://www.kuikanmanhua.com/web/topic/1010/ (2019/2/21 閱覽)





37		阎小罗	阎王不高兴	使徒子	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/848/ (2019/2/21 閱覽)
38		柯艾	恶魔式情调	柯小	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1017/ (2018/6/3 閱覽)
39		凉夕	妃·夕妍雪	食人鱼 (主笔) + 瓜尔佳 贺兰 (编剧)	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1017/ (2018/6/3 閱覽)
40		林安琪	桃色契约	元气工场	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1611/ (2019/2/21 閱覽)





41		寒冬魔女	英雄？ 我早就 不当了	SF 轻 小说	2017	http://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/551072 (2019/2/21 閱覽)
42		苏九儿	妖怪名 单	糖人家	2015	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/521825 (2019/2/21 閱覽)
43		瑶瑶	抱紧我 的小白 龙	神居动 漫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/627403 (2019/2/21 閱覽)
12		叶夕	这个血 族有点 萌	箫勺映 画 - 调 羹 / 两 只猫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/622064 (2019/2/21 閱覽)

45		千云兮	通灵妃	肉肉	2016	http://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/540627 (2019/2/21 閱覽)
46		系列构成每个主角都不一样，截取了第一话的女主角的脸	心跳300秒	盛世卡漫	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/627521 (2019/2/21 閱覽)
47		苏冉冉	猫妖的诱惑	青玉	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/552724 (2019/2/21 閱覽)

48		苏晓	我才不是恶毒女配	初心漫画	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/622890 (2019/2/21 閱覽)
49		柳凤	代嫁丞相	漫工厂	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/552624 (2019/2/21 閱覽)
50		逍遥星河	我家大师兄脑子有坑	剧象漫画	2015	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/535435 (2019/2/21 閱覽)



51		叶紫	第二模式	幽灵	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1505/ (2019/2/21 閱覽)
52		肖斯塔亚	银之守墓人	零盟	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/525550 (2019/2/21 閱覽)
53		林咕啾	我男票是锦衣卫	虹君	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/709/ (2019/2/21 閱覽)
54		张斐斐	坐在恶魔身边	鲜咖文化	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/626359 (2019/2/21 閱覽)

55		沈玥	重生只 为追影 帝	一色哈 尼/星 空社	2017	http://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/552688 (2019/2/21 閱覽)
56		冯宝宝	一人之 下	动漫堂	2016	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/531490 (2019/2/21 閱覽)
57		苏青鱼	妹子与 科学	诈术师 德德	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/835/ (2019/2/21 閱覽)
58		高冉	女巨人 也要谈 恋爱	清英	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/835/ (2019/2/21 閱覽)

59		苏小沫	爱的三分线	蔷薇事务所	2017	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/626436 (2019/2/21 閱覽)
60		小九	捡到只小狐狸	通幽/夏天岛·叨叨君/夏天岛	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/711/ (2019/2/21 閱覽)
61		川彤	密会	柯小	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/711/ (2019/2/21 閱覽)
62		叶初	一言不合就吸血	绯小月	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1689/ (2019/2/21 閱覽)

63		时秒	快把我哥带走	幽灵	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/116/ (2019/2/21 閱覽)
64		于莘莘	早安，向日葵	不渝鸟	2017	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/1038/ (2019/2/21 閱覽)
65		千一	女神的陷阱	彩虹猫 监制： 柯小	2016	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/550693 (2019/2/21 閱覽)

66		蔚莱	也许, 未来	Bless	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/932/ (2019/2/21 閱覽)
67		莫梅尔	我的王还未成年	青玉	2018	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/630139 (2019/2/21 閱覽)
68		小惠	尸兄	七度鱼	2011	https://ac.qq.com/Comic/ComicInfo/id/17114 (2019/2/21 閱覽)

69		林凡	零分偶像	青庭	2015	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/363/ (2019/2/21 閱覽)
70		林鹿	恋是櫻草色	元气工厂	2016	https://www.kuaikanmanhua.com/web/topic/749/ (2019/2/21 閱覽)

資料4 研究3 インタビュー調査協力についての同意書

インタビュー調査協力についての同意書

_____様

このたびは「マンガにおけるかわいいキャラクターの分析と創作」の研究にご協力いただき、誠にありがとうございます。

本インタビュー調査は、プロのマンガ家、および一般のマンガ創作者が、「かわいいキャラクター」を創作する際に、どのような点に注意しているかを明らかにすることを目的として実施されます。インタビューは1回、約30～60分程度を予定しております。お答えいただいた内容については、情報を出来るだけ多く収集し、統計分析するため、録音させていただきます。ただし、ご提供いただいた情報は研究データとして慎重に扱い、研究者以外の第三者が触れることはありません。

もし、インタビュー中に気分や体調が悪くなるがありましたら、調査を中止いたしますので、すぐにお知らせください。

この研究の結果は、博士論文としてまとめるとともに、学会誌で論文発表の予定がございます。以上の点をご理解いただき、本調査にご参加いただきますようお願いいたします。

京都精華大学大学院マンガ研究科 すがやみつる

京都精華大学大学院マンガ研究科 李穎超

連絡先：〒606-8588 京都市左京区岩倉木野町137 京都精華大学すがやみつる研究室

E-mail:loliquiqu@gmail.com

.....
同意書

私は、本インタビュー調査の趣旨を理解した上で、参加に同意いたします。本インタビュー調査の結果は、個人プライバシーの侵害を避けることを条件に、学術研究のためにのみ用いることを認めます。

ご署名：_____

日付：_____年____月____日

京都精華大学大学院マンガ研究科 すがやみつる 殿

京都精華大学大学院マンガ研究科 李穎超 殿

資料5 研究3 インタビュー質問項目

インタビュー質問項目

Q1：マンガを描く際に、「かわいいキャラクター」を意識的にデザインしたことがありますか？

Q2：最初はいつのことですか？

Q3：なぜ「かわいいキャラクター」をデザインしたいと思いましたか？どのようなキャラクターが一番多いですか？

Q4：マンガの「かわいいキャラクター」をデザインする際に、普段どこからデザインしていきますか？具体的に教えてください。

Q5：キャラクターをかわいくデザインするために、どのような点に気をつけていますか？具体的に教えてください。

Q6：自分がデザインしたキャラクターにおいて、自分が思う「かわいいところ」と、読者が思う「かわいいところ」が異なる場合がありますか？具体的に教えてください。

Q7：マンガの場合、キャラクターの「見た目」と「性格」では、どちらがキャラクターの「かわいさ」に大きく影響すると思いますか？その理由を教えてください。

Q8：キャラクターのかわいさをマンガの中で、どのように表現していますか？

Q9：イラストとマンガにおいて、「かわいい」キャラクターを創作する際に、両者の違いがあると思いますか？その理由を教えてください。

Q10：「かわいいキャラクター」を描けるコツはあると思いますか？もしあれば教えてください。

Q11：自分のキャラクター以外に一番「かわいい」と思う既存のキャラクターがいれば教えてください。

女性キャラクターの「かわいさ」に関する調査

私は京都精華大学大学院マンガ研究科博士後期課程の李穎超と申します。
このたびは、私の研究のためのアンケート調査にご協力いただき誠にありがとうございます。
この調査は、博士論文執筆のための研究として行われるもので、マンガの読者が女性キャラクターについて、どのような要素を「かわいい」と感じるかをお尋ねするものです。データは数量化され、統計的に処理されますので、個人情報が開示されることはありません。また、他の目的のために使用されることもありませんので、安心してご回答ください。

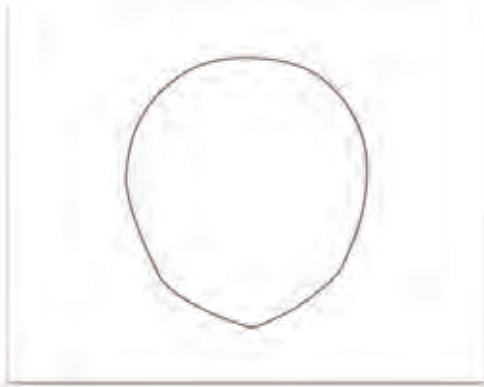
本アンケートについて、ご質問や意見がございましたら、以下の連絡先にお問い合わせください。

京都精華大学大学院マンガ研究科 すがや研究室
李穎超
Mail : l217dm02@stu.kyoto-seika.ac.jp

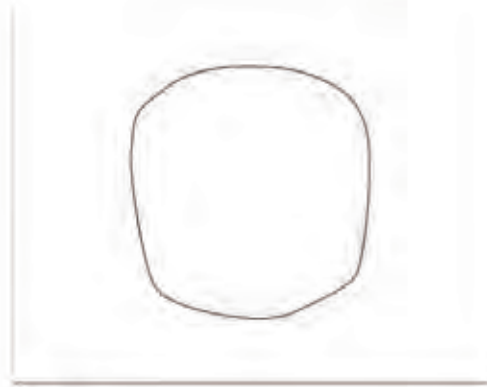
*必須

以下に、ストーリーマンガに登場する人間の女性キャラクターの要素を例示します。このキャラクターの各要素に対する「かわいさ」についてお尋ねしますので、各選択肢の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください（画像はランダムに表示される場合がありますので、ご了承ください）。

Q1 このキャラクターの輪郭について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



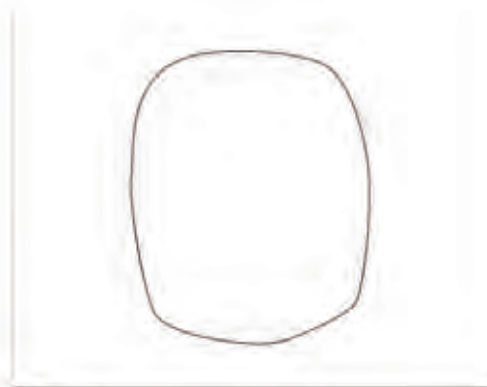
B



C



A



D

Q2 このキャラクターの目の位置について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



G



E



C



A



D



F



I



H



B

Q3 このキャラクターの目の大きさについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



A



B



C

Q4 このキャラクターの目の形について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



F



H



C



B



I



D



E



G



A

Q5このキャラクターのふたえまぶたについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



Aなし



B



c

Q6 このキャラクターの上まつ毛の数について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



なし



一本



二本



三本



四本以上

Q7このキャラクターのまつ毛の形について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



上向き



横向き



下向き

Q8このキャラクターの下まつ毛の数について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



なし



三本以内



三本及以上

Q9 このキャラクターの鼻の位置について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



Aなし



B



C



D

Q10 このキャラクターの鼻の形について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



B



E



A



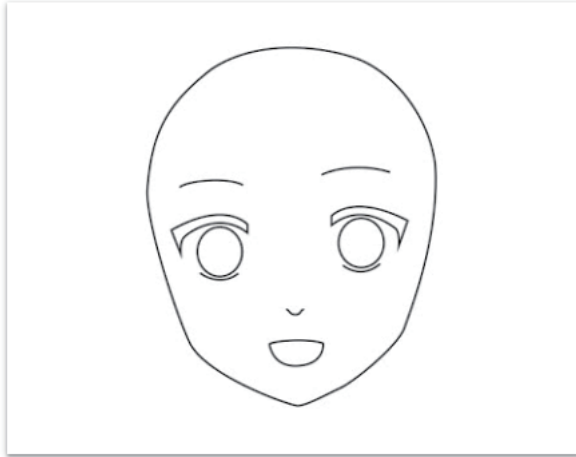
D



G



C



F

Q11 このキャラクターの鼻の大きさについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



A



B



C



D

Q12 このキャラクターの口の位置について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



A



C



B

Q13 このキャラクターの口の形について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



A



E



C



D



B

Q14 このキャラクターの口の大きさについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



A



B



C

Q15 このキャラクターの頭身について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。



★

- 2頭身
- 3頭身
- 4頭身
- 5頭身
- 6頭身
- 7頭身
- 8頭身
- 9頭身

Q16 このキャラクターの前髪について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



C



E



H



F



B



I



D



G



A前髪なし

Q17 このキャラクターの前髪の長さについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



眉毛の上



まつげの上



目にかかる

Q18 このキャラクターの前髪の髪質について、以下の画像のうちかわいいと感じるものを選択してください。*



ストレート



カール

Q19 このキャラクターのサイド髪の形について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



F



E



B



C



Aなし



D

Q20 このキャラクターのサイド髪の長さについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



A



B



C

Q21 このキャラクターのサイド髪の髪質について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



ストレート



縦ロール



カール

Q22 このキャラクターの後ろ髪の色について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



B



M



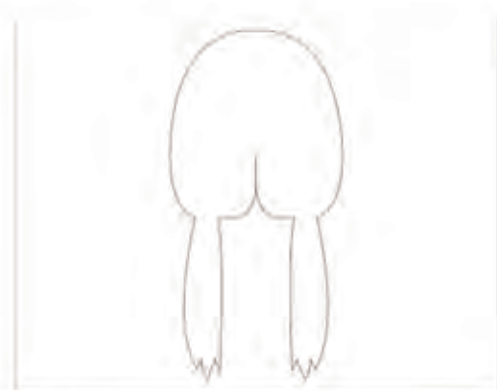
E



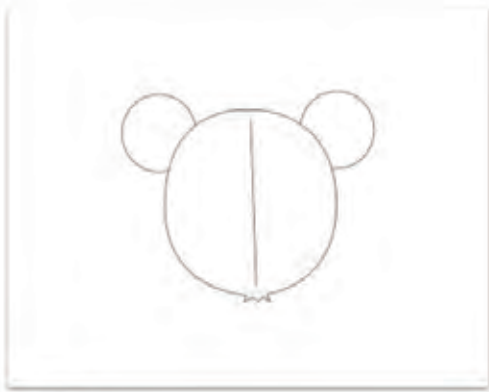
C



F



I



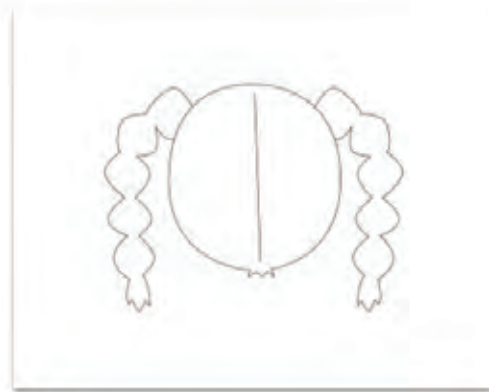
K



H



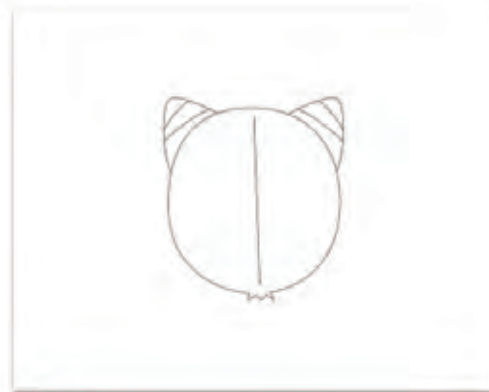
D



L



A



G



J

Q23 このキャラクターの後ろ髪の長さについて、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



ショート



ミデアム



ロング

Q24 このキャラクターの後ろ髪の髪質について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



カール



縦ロール



ストレート

Q25 このキャラクターのアホ毛の形について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



Aなし



D



B



C



E

Q26 このキャラクターのアホ毛の数について、以下の画像から最もかわいいと感じるものを選択してください。*



一本



二本



三本

Q27 このキャラクターのアホ毛の長さについて、以下の画像からかわいいと感じるものを選択してください。*



頭の大きさより小さい



頭の大きさより大きい

Q28 この質問は4組の4コマ漫画を例示します。このキャラクターの性格について、各組にあるマンガからキャラクターがかわいいと感じるものを選択してください。

I組



以上の4コママンガのうちで、主人公がよりかわいいと感じる方を選択してください。*

A

B

II組



以上の4コママンガのうちで、主人公がよりかわいいと感じる方を選択してください。*

C

D

III組



以上の4コママンガのうちで、主人公がよりかわいいと感じる方を選択してください。*

E組

F組

IV組



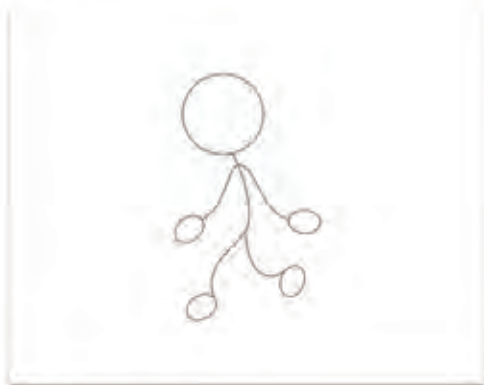
以上の4コママンガのうちで、主人公がよりかわいいと感じる方を選択してください。*

G

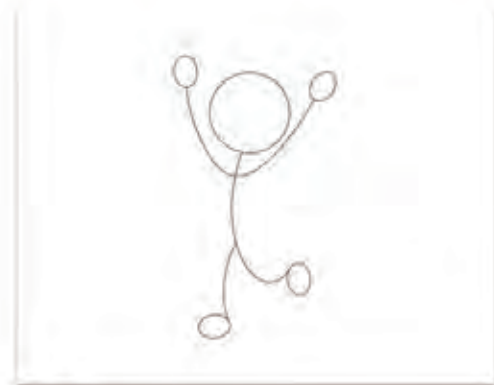
H

Q29 このキャラクターの仕草について、以下の「喜怒哀驚」の画像からそれぞれ最もかわいいと感じるものを選択してください。

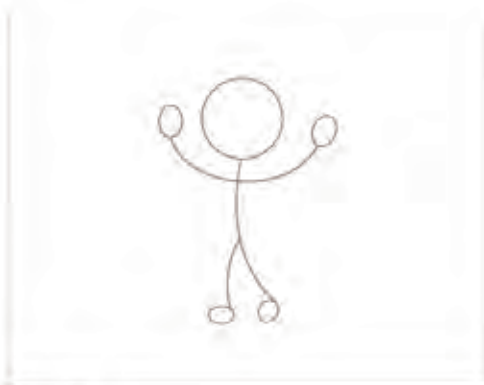
喜*



C



A



B

怒*



B



C



A

哀*



A



B



C

驚*



B

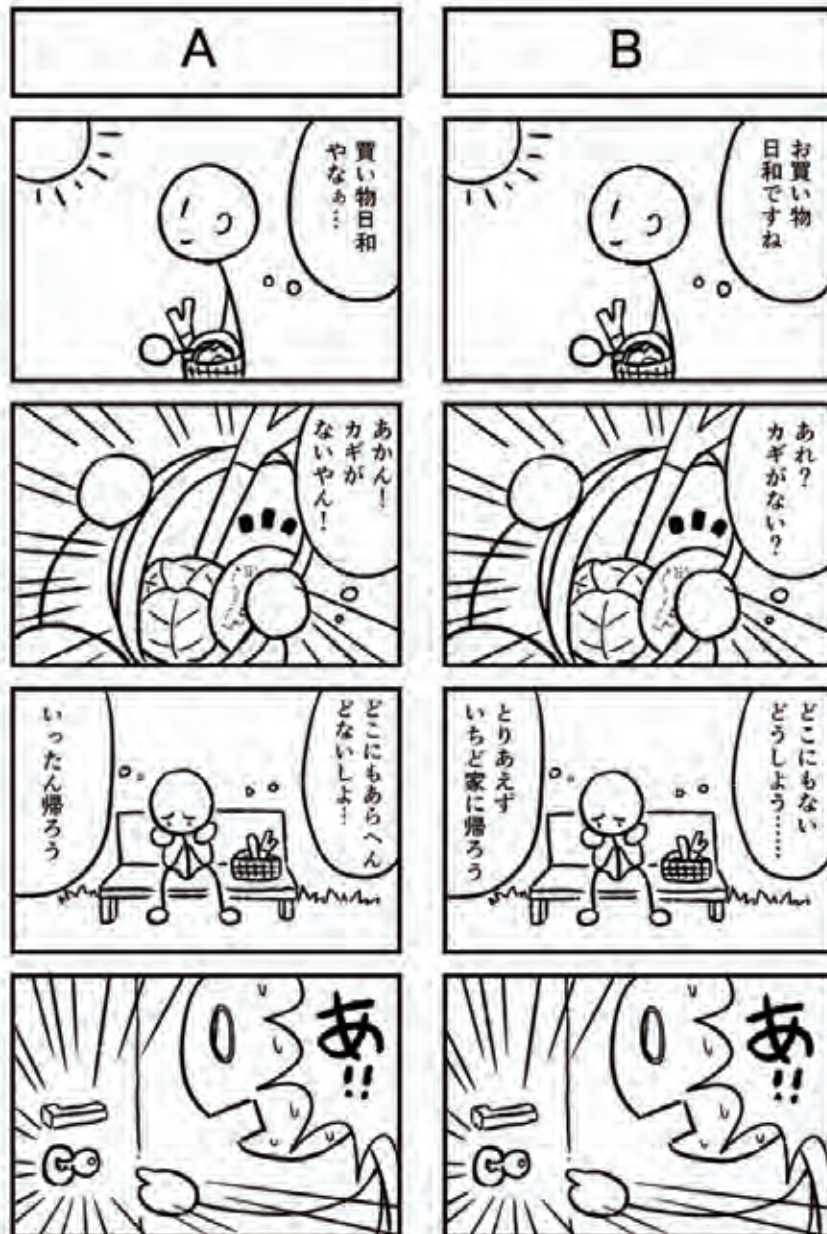


A



C

Q30 このキャラクターの言葉遣いについて、以下の四コママンガから最もかわいいと感じるものを選択してください。



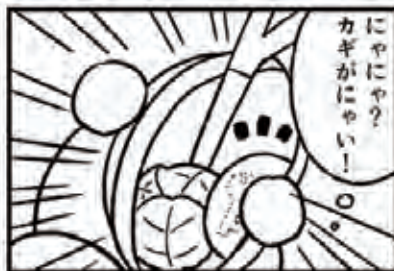
C



D



E



以下の質問項目は、あなた自身についてお聞きします。以下の質問について、ご自身に当てはまる項目を選択してください。回答頂いた内容は統計的に処理され、個人を特定することなどはありませんので、最後までお答えいただくようお願いいたします。

Q1 あなたの性別を教えてください。*

- 男性
- 女性
- その他

Q2 あなたの年齢を教えてください（半角数字のみでお願いします）。*

回答を入力

Q3あなたの職業を教えてください。*

- 学生
- 会社員
- 公務員
- 自営業
- 会社役員
- 自由業
- パート・アルバイト
- 専業主婦（夫）
- 教師・教員
- その他: _____

Q4 あなたがお住まいの地域を教えてください。*

- 北海道地方
- 東北地方
- 関東地方
- 中部地方
- 近畿地方
- 中国地方
- 四国地方
- 九州・沖縄地方
- 海外

Q5 あなたがマンガを読む頻度を教えてください。

- ほぼ毎日
- 週2～3回
- 月2～3回
- あまり読まない
- まったく読んだことがない

Q6 あなたは「かわいいキャラクター」を描いたことがありますか？*

- ほとんどない
- 落書き程度
- プロではないが一定数を描いたことがある
- プロ作家である

Q7 あなたは「かわいいキャラクター」を登場するマンガが好きですか？*

- 非常に好き
- 好き
- どちらでもない
- きらい
- 非常にきらい

Q8 「好き」と回答した方は、その理由を教えてください。

回答を入力

以上で質問はすべて終わりです。ご協力どうもありがとうございました。



ご回答ありがとうございました!!

資料 7 研究 4 男性読者が好む「かわいいキャラクター像」について

での χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	367	280.25	86.75
2 円形寄りの輪郭	664	280.25	383.75
3 正方形寄りの輪郭	82	280.25	-198.25
4 長方形寄りの輪郭	8	280.25	-272.25
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	9.22	* $p < .0002$.0250
1 > 3	13.40	* $p < .0002$.0250
1 > 4	18.49	* $p < .0002$.0125
2 > 3	21.27	* $p < .0002$.0125
2 > 4	25.27	* $p < .0002$.0083
3 > 4	7.69	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	413	124.56	288.44
2 基準位置	266	124.56	141.44
3 基準位置上寄り	62	124.56	-62.56
4 瞳孔間隔縮小下寄り	211	124.56	86.44
5 瞳孔間隔縮小基準位置	127	124.56	2.44
6 瞳孔間隔縮小上寄り	24	124.56	-100.56
7 瞳孔間隔拡大下寄り	8	124.56	-116.56
8 瞳孔間隔拡大基準位置	8	124.56	-116.56
9 瞳孔間隔拡大上寄り	2	124.56	-122.56
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	5.60	* $p < .0002$.0111
1 > 3	16.06	* $p < .0002$.0028
1 > 4	8.05	* $p < .0002$.0056
1 > 5	12.26	* $p < .0002$.0037
1 > 6	18.56	* $p < .0002$.0022
1 > 7	19.69	* $p < .0002$.0016
1 > 8	19.69	* $p < .0002$.0016
1 > 9	20.13	* $p < .0002$.0014
2 > 3	11.21	* $p < .0002$.0037
2 = 4	2.47	ns $p = .0132$.0111
2 > 5	6.96	* $p < .0002$.0056
2 > 6	14.15	* $p < .0002$.0028
2 > 7	15.53	* $p < .0002$.0019
2 > 8	15.53	* $p < .0002$.0019
2 > 9	16.07	* $p < .0002$.0016
3 < 4	8.96	* $p < .0002$.0056
3 < 5	4.66	* $p < .0002$.0111
3 > 6	3.99	* $p < .0002$.0111
3 > 7	6.33	* $p < .0002$.0037
3 > 8	6.33	* $p < .0002$.0037
3 > 9	7.38	* $p < .0002$.0028
4 > 5	4.51	* $p < .0002$.0111
4 > 6	12.13	* $p < .0002$.0037
4 > 7	13.65	* $p < .0002$.0022
4 > 8	13.65	* $p < .0002$.0022
4 > 9	14.25	* $p < .0002$.0019
5 > 6	8.30	* $p < .0002$.0056
5 > 7	10.16	* $p < .0002$.0028
5 > 8	10.16	* $p < .0002$.0028
5 > 9	10.92	* $p < .0002$.0022
6 = 7	2.65	ns $p = .0078$.0056
6 = 8	2.65	ns $p = .0078$.0056
6 > 9	4.12	* $p < .0002$.0037
7 = 8	-.25	ns $p > .05$.0111
7 = 9	1.58	ns $p > .05$.0111
8 = 9	1.58	ns $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	754	373.67	380.33
2 基準目より20%拡大	289	373.67	-84.67
3 基準目より20%縮小	78	373.67	-295.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.37	* $p < .0002$.0333
1 > 3	23.40	* $p < .0002$.0167
2 > 3	10.96	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	279	124.56	154.44
2 縦長基準目	246	124.56	121.44
3 横長基準目	67	124.56	-57.56
4 基準垂れ目	56	124.56	-68.56
5 縦長垂れ目	41	124.56	-83.56
6 横長垂れ目	28	124.56	-96.56
7 基準吊り目	184	124.56	59.44
8 縦長吊り目	141	124.56	16.44
9 横長吊り目	79	124.56	-45.56
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.40	ns $p > .05$.0111
1 > 3	11.34	* $p < .0002$.0022
1 > 4	12.13	* $p < .0002$.0019
1 > 5	13.25	* $p < .0002$.0016
1 > 6	14.27	* $p < .0002$.0014
1 > 7	4.37	* $p < .0002$.0056
1 > 8	6.68	* $p < .0002$.0037
1 > 9	10.52	* $p < .0002$.0028
2 > 3	10.06	* $p < .0002$.0028
2 > 4	10.88	* $p < .0002$.0022
2 > 5	12.04	* $p < .0002$.0019
2 > 6	13.11	* $p < .0002$.0016
2 > 7	2.94	* $p = .0032$.0111
2 > 8	5.29	* $p < .0002$.0056
2 > 9	9.21	* $p < .0002$.0037
3 = 4	.90	ns $p > .05$.0111
3 = 5	2.41	ns $p = .016$.0056
3 > 6	3.90	* $p < .0002$.0037
3 < 7	7.32	* $p < .0002$.0037
3 < 8	5.06	* $p < .0002$.0056
3 = 9	.91	ns $p > .05$.0111
4 = 5	1.42	ns $p > .05$.0111
4 > 6	2.95	* $p = .0032$.0056
4 < 7	8.20	* $p < .0002$.0028
4 < 8	5.98	* $p < .0002$.0037
4 = 9	1.89	ns $p > .05$.0056
5 = 6	1.44	ns $p > .05$.0111
5 < 7	9.47	* $p < .0002$.0022
5 < 8	7.34	* $p < .0002$.0028
5 < 9	3.38	* $p = .0008$.0037
6 < 7	10.65	* $p < .0002$.0019
6 < 8	8.62	* $p < .0002$.0022
6 < 9	4.83	* $p < .0002$.0028
7 = 8	2.33	ns $p = .0198$.0111
7 > 9	6.41	* $p < .0002$.0056
8 > 9	4.11	* $p < .0002$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	446	373.67	72.33
2 短いふたえ	461	373.67	87.33
3 長いふたえ	214	373.67	-159.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	0.46	<i>ns</i> $p > .05$.0333
1 > 3	8.99	* $p < .0002$.0333
2 > 3	9.47	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	371	224.20	146.80
2 一本	284	224.20	59.80
3 二本	270	224.20	45.80
4 三本	155	224.20	-69.20
5 四本以上	41	224.20	-183.20
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.36	* $p = .0008$.0200
1 > 3	3.95	* $p < .0002$.0100
1 > 4	9.37	* $p < .0002$.0067
1 > 5	16.21	* $p < .0002$.0050
2 = 3	.55	<i>ns</i> $p > .05$.0200
2 > 4	6.11	* $p < .0002$.0100
2 > 5	13.42	* $p < .0002$.0067
3 > 4	5.53	* $p < .0002$.0200
3 > 5	12.93	* $p < .0002$.0100
4 > 5	8.07	* $p < .0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	183	373.67	-190.67
2 横向き	739	373.67	365.33
3 下向き	199	373.67	-174.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	18.28	* $p < .0002$.0167
1 = 3	.77	<i>ns</i> $p > .05$.0333
2 > 3	17.60	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	687	373.67	313.33
2 三本以内	386	373.67	12.33
3 三本及以上	48	373.67	-325.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.16	* $p < .0002$.0333
1 > 3	23.53	* $p < .0002$.0167
2 > 3	16.18	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	43	280.25	-237.25
2 基準鼻より上	339	280.25	58.75
3 基準鼻の位置	644	280.25	363.75
4 基準鼻より下	95	280.25	-185.25
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	15.09	* $p < .0002$.0125
1 < 3	22.89	* $p < .0002$.0083
1 < 4	4.34	* $p < .0002$.0250
2 < 3	9.70	* $p < .0002$.0250
2 > 4	11.66	* $p < .0002$.0250
3 > 4	20.16	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	567	160.14	406.86
2 短い筋鼻タイプ	260	160.14	99.86
3 長い鼻筋タイプ	45	160.14	-115.14
4 両点タイプ	41	160.14	-119.14
5 立体鼻タイプ	17	160.14	-143.14
6 鼻先タイプ	21	160.14	-139.14
7 鼻の影タイプ	170	160.14	9.86
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	10.64	* $p < .0002$.0143
1 > 3	21.06	* $p < .0002$.0048
1 > 4	21.29	* $p < .0002$.0036
1 > 5	22.72	* $p < .0002$.0024
1 > 6	22.48	* $p < .0002$.0029
1 > 7	14.59	* $p < .0002$.0071
2 > 3	12.25	* $p < .0002$.0071
2 > 4	12.57	* $p < .0002$.0048
2 > 5	14.54	* $p < .0002$.0029
2 > 6	14.20	* $p < .0002$.0036
2 > 7	4.29	* $p < .0002$.0143
3 = 4	.32	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 > 5	3.43	* $p = .0006$.0048
3 > 6	2.83	* $p = .0046$.0071
3 < 7	8.46	* $p < .0002$.0143
4 > 5	3.02	* $p = .0024$.0071
4 = 6	2.41	<i>ns</i> $p = .0156$.0143
4 < 7	8.81	* $p < .0002$.0071
5 = 6	.49	<i>ns</i> $p > .05$.0143
5 < 7	11.12	* $p < .0002$.0036
6 < 7	10.71	* $p < .0002$.0048

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	92	280.25	-188.25
2 基準鼻の大きさ	492	280.25	211.75
3 基準鼻よりやや大きい	410	280.25	129.75
4 基準鼻より大きい	127	280.25	-153.25
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	16.51	* $p < .0002$.0083
1 < 3	14.15	* $p < .0002$.0125
1 < 4	2.30	* $p = .0214$.0250
2 > 3	2.70	* $p = .007$.0250
2 > 4	14.63	* $p < .0002$.0125
3 > 4	12.17	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	411	373.67	37.33
2 基準口の位置と同じ	696	373.67	322.33
3 基準口の位置より下	14	373.67	-359.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	8.54	* $p < .0002$.0333
1 > 3	19.21	* $p < .0002$.0333
2 > 3	25.56	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	218	224.20	-6.20
2 曲線タイプ	388	224.20	163.80
3 唇付きタイプ	279	224.20	54.80
4 リアルタイプ	4	224.20	-220.20
5 猫口タイプ	232	224.20	7.80
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.87	* $p < .0002$.0067
1 < 3	2.69	* $p = .007$.0100
1 > 4	14.30	* $p < .0002$.0200
1 = 5	.61	ns $p > .05$.0200
2 > 3	4.18	* $p < .0002$.0200
2 > 4	19.34	* $p < .0002$.0050
2 > 5	6.22	* $p < .0002$.0100
3 > 4	16.29	* $p < .0002$.0067
3 = 5	2.03	ns $p = .0414$.0200
4 < 5	14.78	* $p < .0002$.0100
有意水準 $\alpha = .05$			

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	428	373.67	54.33
2 基準口より小さい	145	373.67	-228.67
3 基準口より大きい	548	373.67	174.33
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.78	* $p < .0002$.0333
1 < 3	3.81	* $p < .0002$.0333
2 < 3	15.27	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	9	124.56	-115.56
2 ぱつんタイプ	123	124.56	-1.56
3 M型タイプ	147	124.56	22.44
4 七三分けタイプ	182	124.56	57.44
5 中央分けタイプ	38	124.56	-86.56
6 三七分けタイプ	314	124.56	189.44
7 基準髪型タイプ	187	124.56	62.44
8 インテークヘアタイプ	115	124.56	-9.56
9 半分かきあげタイプ	6	124.56	-118.56
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	9.84	* $p < .0002$.0037
1 < 3	10.97	* $p < .0002$.0028
1 < 4	12.45	* $p < .0002$.0022
1 < 5	4.08	* $p < .0002$.0111
1 < 6	16.92	* $p < .0002$.0016
1 < 7	12.64	* $p < .0002$.0019
1 < 8	9.43	* $p < .0002$.0056
1 = 9	.52	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 = 3	1.40	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 < 4	3.32	* $p = .0008$.0056
2 > 5	6.62	* $p < .0002$.0056
2 < 6	9.09	* $p < .0002$.0028
2 < 7	3.58	* $p = .0004$.0037
2 = 8	.45	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 > 9	10.21	* $p < .0002$.0028
3 = 4	1.87	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 > 5	7.94	* $p < .0002$.0037
3 < 6	7.73	* $p < .0002$.0037
3 = 7	2.13	<i>ns</i> $p = .0324$.0056
3 = 8	1.92	<i>ns</i> $p > .05$.0056
3 > 9	11.32	* $p < .0002$.0022
4 > 5	9.64	* $p < .0002$.0028
4 < 6	5.88	* $p < .0002$.0056
4 = 7	.21	<i>ns</i> $p > .05$.0111
4 > 8	3.83	* $p < .0002$.0037
4 > 9	12.76	* $p < .0002$.0019
5 < 6	14.66	* $p < .0002$.0019
5 < 7	9.87	* $p < .0002$.0022
5 < 8	6.14	* $p < .0002$.0111
5 > 9	4.67	* $p < .0002$.0056
6 > 7	5.63	* $p < .0002$.0111
6 > 8	9.56	* $p < .0002$.0022
6 > 9	17.16	* $p < .0002$.0014
7 > 8	4.09	* $p < .0002$.0028
7 > 9	12.96	* $p < .0002$.0016
8 > 9	9.82	* $p < .0002$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	155	373.67	-218.67
2 まつげの上	770	373.67	396.33
3 目にかかる	196	373.67	-177.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	20.19	* $p < .0002$.0167
1 < 3	2.14	* $p = .0324$.0333
2 > 3	18.44	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	884	560.50	323.50
2 ウェーブ	237	560.50	-323.50
合計	1,121	1,121.00	0.00

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	436	186.83	249.17
2 縦長短冊タイプ	127	186.83	-59.83
3 内向きカールタイプ	42	186.83	-144.83
4 捻れカールタイプ	191	186.83	4.17
5 先端二股縦長型タイプ	297	186.83	110.17
6 外向きカールタイプ	28	186.83	-158.83
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	12.98	* $p < .0002$.0056
1 > 3	17.98	* $p < .0002$.0042
1 > 4	9.74	* $p < .0002$.0083
1 > 5	5.10	* $p < .0002$.0167
1 > 6	18.89	* $p < .0002$.0033
2 > 3	6.46	* $p < .0002$.0167
2 < 4	3.53	* $p = .0004$.0167
2 < 5	8.21	* $p < .0002$.0083
2 > 6	7.87	* $p < .0002$.0083
3 < 4	9.70	* $p < .0002$.0083
3 < 5	13.80	* $p < .0002$.0056
3 = 6	1.55	<i>ns</i> $p > .05$.0167
4 < 5	4.75	* $p < .0002$.0167
4 > 6	10.95	* $p < .0002$.0056
5 > 6	14.87	* $p < .0002$.0042

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	330	373.67	-43.67
2 顔と同じ長さ	390	373.67	16.33
3 顔より長い	401	373.67	27.33
合計	1121	1121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	2.2	* $p=.0278$.03333
1 < 3	2.59	* $p=.0096$.01667
2 = 3	0.36	ns $p>.05$.03333
有意水準 $alpha = .05$			

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	834	373.67	460.33
2 カール	259	373.67	-114.67
3 縦ロール	28	373.67	-345.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	17.36	* $p<.0002$.0333
1 > 3	27.42	* $p<.0002$.0167
2 > 3	13.58	* $p<.0002$.0333
有意水準 $alpha = .05$			

(21) 後ろ髪の形

後髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	308	86.23	221.77
2 ポップヘアタイプ	140	86.23	53.77
3 ポニーテールタイプ	156	86.23	69.77
4 ツインテールタイプ	83	86.23	-3.23
5 ワンサイドアップタイプ	106	86.23	19.77
6 三つ編みタイプ	25	86.23	-61.23
7 猫耳タイプ	5	86.23	-81.23
8 ハーフアップタイプ	142	86.23	55.77
9 おさげタイプ	62	86.23	-24.23
10 ツーサイドアップ	58	86.23	-28.23
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	18	86.23	-68.23
12 三つ編みツインテールタイプ	4	86.23	-82.23
13 おだんごヘアタイプ (ひとこぶ)	14	86.23	-72.23
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	7.89	* $p < .0002$.0026
1 > 3	7.01	* $p < .0002$.0077
1 > 4	11.33	* $p < .0002$.0015
1 > 5	9.88	* $p < .0002$.0019
1 > 6	15.45	* $p < .0002$.0010
1 > 7	17.07	* $p < .0002$.0007
1 > 8	7.78	* $p < .0002$.0039
1 > 9	12.74	* $p < .0002$.0013
1 > 10	13.02	* $p < .0002$.0011
1 > 11	16.01	* $p < .0002$.0009
1 > 12	17.15	* $p < .0002$.0006
1 > 13	16.33	* $p < .0002$.0008
2 = 3	.87	ns $p > .05$.0039
2 > 4	3.75	* $p < .0002$.0039
2 = 5	2.10	ns $p = .0348$.0077
2 > 6	8.87	* $p < .0002$.0015
2 > 7	11.13	* $p < .0002$.0010
2 = 8	.06	ns $p > .05$.0077
2 > 9	5.42	* $p < .0002$.0026
2 > 10	5.76	* $p < .0002$.0019
2 > 11	9.63	* $p < .0002$.0013
2 > 12	11.25	* $p < .0002$.0009
2 > 13	10.07	* $p < .0002$.0011
3 > 4	4.66	* $p < .0002$.0019
3 > 5	3.03	* $p = .0024$.0026
3 > 6	9.66	* $p < .0002$.0011
3 > 7	11.82	* $p < .0002$.0008
3 = 8	.75	ns $p > .05$.0077
3 > 9	6.30	* $p < .0002$.0015
3 > 10	6.63	* $p < .0002$.0013
3 > 11	10.39	* $p < .0002$.0010
3 > 12	11.94	* $p < .0002$.0007
3 > 13	10.81	* $p < .0002$.0009
4 = 5	1.60	ns $p > .05$.0077
4 > 6	5.48	* $p < .0002$.0026
4 > 7	8.21	* $p < .0002$.0013
4 < 8	3.87	* $p < .0002$.0026
4 = 9	1.66	ns $p > .05$.0077
4 = 10	2.02	ns $p = .0424$.0039
4 > 11	6.37	* $p < .0002$.0019
4 > 12	8.36	* $p < .0002$.0011
4 > 13	6.90	* $p < .0002$.0015
5 > 6	6.99	* $p < .0002$.0019
5 > 7	9.49	* $p < .0002$.0011
5 = 8	2.22	ns $p = .0258$.0039
5 > 9	3.32	* $p = .0008$.0039
5 > 10	3.67	* $p < .0002$.0026
5 > 11	7.81	* $p < .0002$.0015
5 > 12	9.63	* $p < .0002$.0010
5 > 13	8.31	* $p < .0002$.0013
6 > 7	3.47	* $p = .0006$.0026
6 < 8	8.98	* $p < .0002$.0013
6 < 9	3.86	* $p < .0002$.0039
6 < 10	3.51	* $p = .0004$.0077
6 = 11	.91	ns $p > .05$.0077
6 > 12	3.71	* $p < .0002$.0019
6 = 13	1.60	ns $p > .05$.0039
7 < 8	11.22	* $p < .0002$.0009
7 < 9	6.84	* $p < .0002$.0015
7 < 10	6.55	* $p < .0002$.0019
7 = 11	2.50	ns $p = .012$.0039
7 = 12	.00	ns $p > .05$.0077
7 = 13	1.84	ns $p > .05$.0077
8 > 9	5.53	* $p < .0002$.0019
8 > 10	5.87	* $p < .0002$.0015
8 > 11	9.72	* $p < .0002$.0011
8 > 12	11.34	* $p < .0002$.0008
8 > 13	10.17	* $p < .0002$.0010
9 = 10	.27	ns $p > .05$.0077
9 > 11	4.81	* $p < .0002$.0026
9 > 12	7.02	* $p < .0002$.0013
9 > 13	5.39	* $p < .0002$.0019
10 > 11	4.47	* $p < .0002$.0039
10 > 12	6.73	* $p < .0002$.0015
10 > 13	5.07	* $p < .0002$.0026
11 = 12	2.77	ns $p = .0054$.0026
11 = 13	.53	ns $p > .05$.0077
12 = 13	2.12	ns $p = .0332$.0039

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	565	373.67	191.33
2 ミディアム	405	373.67	31.33
3 ロング	151	373.67	-222.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	5.11	* $p < .0002$.0333
1 > 3	15.43	* $p < .0002$.0167
2 > 3	10.73	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	617	373.67	243.33
2 縦ロール	34	373.67	-339.67
3 カール	470	373.67	96.33
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	22.81	* $p < .0002$.0167
1 > 3	4.43	* $p < .0002$.0333
2 < 3	19.38	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	445	224.20	220.80
2 三日月タイプ	500	224.20	275.80
3 ロールケーキタイプ	43	224.20	-181.20
4 ハート型タイプ	65	224.20	-159.20
5 垂れタイプ	68	224.20	-156.20
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.76	ns $p > .05$.0200
1 > 3	18.15	* $p < .0002$.0067
1 > 4	16.78	* $p < .0002$.0100
1 > 5	16.60	* $p < .0002$.0200
2 > 3	19.57	* $p < .0002$.0050
2 > 4	18.26	* $p < .0002$.0067
2 > 5	18.08	* $p < .0002$.0100
3 = 4	2.02	ns $p = .0424$.0200
3 = 5	2.28	ns $p = .0226$.0100
4 = 5	.17	ns $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	878	373.67	504.33
2 二本	215	373.67	-158.67
3 三本	28	373.67	-345.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	20.02	* $p < .0002$.0333
1 > 3	28.21	* $p < .0002$.0167
2 > 3	11.93	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	1,046	560.50	485.50
2 頭より大きい	75	560.50	-485.50
合計	1,121	1,121.00	0.00

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	41	140.13	-99.13
2 3頭身	80	140.13	-60.13
3 4頭身	88	140.13	-52.13
4 5頭身	312	140.13	171.88
5 6頭身	418	140.13	277.88
6 7頭身	156	140.13	15.88
7 8頭身	16	140.13	-124.13
8 9頭身	10	140.13	-130.13
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	3.45	* $p=.0006$.0125
1 < 3	4.05	* $p<.0002$.0063
1 < 4	14.37	* $p<.0002$.0031
1 < 5	17.55	* $p<.0002$.0025
1 < 6	8.12	* $p<.0002$.0042
1 > 7	3.18	* $p=.0014$.0125
1 > 8	4.20	* $p<.0002$.0063
2 = 3	.54	<i>ns</i> $p>.05$.0125
2 < 4	11.67	* $p<.0002$.0042
2 < 5	15.10	* $p<.0002$.0031
2 < 6	4.88	* $p<.0002$.0063
2 > 7	6.43	* $p<.0002$.0063
2 > 8	7.27	* $p<.0002$.0042
3 < 4	11.15	* $p<.0002$.0063
3 < 5	14.63	* $p<.0002$.0042
3 < 6	4.29	* $p<.0002$.0125
3 > 7	6.96	* $p<.0002$.0042
3 > 8	7.78	* $p<.0002$.0031
4 < 5	3.89	* $p<.0002$.0125
4 > 6	7.16	* $p<.0002$.0125
4 > 7	16.29	* $p<.0002$.0025
4 > 8	16.77	* $p<.0002$.0021
5 > 6	10.89	* $p<.0002$.0063
5 > 7	19.25	* $p<.0002$.0021
5 > 8	19.67	* $p<.0002$.0018
6 > 7	10.60	* $p<.0002$.0031
6 > 8	11.25	* $p<.0002$.0025
7 = 8	.98	<i>ns</i> $p>.05$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格I組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	265	560.50	-295.50
2 活発	856	560.50	295.50
合計	1,121	1,121.00	0.00

性格II組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	162	560.50	-398.50
2 優しい	959	560.50	398.50
合計	1,121	1,121.00	0.00

性格Ⅲ組

性格（Ⅲ組）	実測値	期待値	残差
1 臆病	605	560.50	44.50
2 勇敢	516	560.50	-44.50
合計	1,121	1,121.00	0.00

性格Ⅳ組

性格（Ⅳ組）	実測値	期待値	残差
1 不真面目	782	560.50	221.50
2 勉強家	339	560.50	-221.50
合計	1,121	1,121.00	0.00

(29) 仕草（喜）

仕草（喜）	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	905	373.67	531.33
2 動きが普通な仕草	129	373.67	-244.67
3 動きが控えめな仕草	87	373.67	-286.67
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	24.10	* $p < .0002$.0333
1 > 3	25.94	* $p < .0002$.0167
2 > 3	2.79	* $p = .0052$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草（怒）	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	174	373.67	-199.67
2 動きが普通な仕草	250	373.67	-123.67
3 動きが控えめな仕草	697	373.67	323.33
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	3.64	* $p < .0002$.0333
1 < 3	17.69	* $p < .0002$.0167
2 < 3	14.49	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	341	373.67	-32.67
2 動きが普通な仕草	391	373.67	17.33
3 動きが控えめな仕草	389	373.67	15.33
合計	1,121	1,121.00	0.00

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	467	373.67	93.33
2 動きが普通な仕草	175	373.67	-198.67
3 動きが控えめな仕草	479	373.67	105.33
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.48	* $p < .0002$.0333
1 = 3	.36	ns $p > .05$.0333
2 < 3	11.85	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	335	224.20	110.80
2 標準語	355	224.20	130.80
3 老人語	170	224.20	-54.20
4 お嬢様ことば	155	224.20	-69.20
5 メイドことば	106	224.20	-118.20
合計	1,121	1,121.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.72	ns $p > .05$.0200
1 > 3	7.30	* $p < .0002$.0200
1 > 4	8.09	* $p < .0002$.0100
1 > 5	10.86	* $p < .0002$.0067
2 > 3	8.03	* $p < .0002$.0100
2 > 4	8.81	* $p < .0002$.0067
2 > 5	11.55	* $p < .0002$.0050
3 = 4	.78	ns $p > .05$.0200
3 > 5	3.79	* $p < .0002$.0100
4 > 5	2.97	* $p = .0028$.0200
有意水準 $\alpha = .05$			

資料 8 研究 4 女性読者が好む「かわいいキャラクター像」について

での χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	804	792.25	11.75
2 円形寄りの輪郭	1,928	792.25	1,135.75
3 正方形寄りの輪郭	404	792.25	-388.25
4 長方形寄りの輪郭	33	792.25	-759.25
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	21.49	* $p < .0002$.0250
1 > 3	11.48	* $p < .0002$.0250
1 > 4	26.62	* $p < .0002$.0125
2 > 3	31.54	* $p < .0002$.0125
2 > 4	42.77	* $p < .0002$.0083
3 > 4	17.70	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	1,679	352.11	1,326.89
2 基準位置	525	352.11	172.89
3 基準位置上寄り	45	352.11	-307.11
4 瞳孔間隔縮小下寄り	729	352.11	376.89
5 瞳孔間隔縮小基準位置	138	352.11	-214.11
6 瞳孔間隔縮小上寄り	11	352.11	-341.11
7 瞳孔間隔拡大下寄り	28	352.11	-324.11
8 瞳孔間隔拡大基準位置	9	352.11	-343.11
9 瞳孔間隔拡大上寄り	5	352.11	-347.11
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	24.56	* $p < .0002$.0056
1 > 3	39.33	* $p < .0002$.0028
1 > 4	19.34	* $p < .0002$.0111
1 > 5	36.13	* $p < .0002$.0037
1 > 6	40.55	* $p < .0002$.0019
1 > 7	39.94	* $p < .0002$.0022
1 > 8	40.62	* $p < .0002$.0016
1 > 9	40.77	* $p < .0002$.0014
2 > 3	20.06	* $p < .0002$.0056
2 < 4	5.73	* $p < .0002$.0111
2 > 5	14.99	* $p < .0002$.0111
2 > 6	22.16	* $p < .0002$.0028
2 > 7	21.09	* $p < .0002$.0037
2 > 8	22.29	* $p < .0002$.0022
2 > 9	22.54	* $p < .0002$.0019
3 < 4	24.55	* $p < .0002$.0037
3 < 5	6.80	* $p < .0002$.0111
3 > 6	4.41	* $p < .0002$.0056
3 = 7	1.87	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 > 8	4.76	* $p < .0002$.0037
3 > 9	5.52	* $p < .0002$.0028
4 > 5	20.04	* $p < .0002$.0056
4 > 6	26.36	* $p < .0002$.0022
4 > 7	25.44	* $p < .0002$.0028
4 > 8	26.47	* $p < .0002$.0019
4 > 9	26.69	* $p < .0002$.0016
5 > 6	10.32	* $p < .0002$.0037
5 > 7	8.46	* $p < .0002$.0056
5 > 8	10.56	* $p < .0002$.0028
5 > 9	11.04	* $p < .0002$.0022
6 < 7	2.56	* $p = .0102$.0111
6 = 8	.22	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 9	1.25	<i>ns</i> $p > .05$.0056
7 > 8	2.96	* $p = .003$.0056
7 > 9	3.83	* $p < .0002$.0037
8 = 9	.80	<i>ns</i> $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	1,980	1,056.33	923.67
2 基準目より20%拡大	1,108	1,056.33	51.67
3 基準目より20%縮小	81	1,056.33	-975.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	15.67	* $p < .0002$.0333
1 > 3	41.81	* $p < .0002$.0167
2 > 3	29.75	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	917	352.11	564.89
2 縦長基準目	868	352.11	515.89
3 横長基準目	131	352.11	-221.11
4 基準垂れ目	104	352.11	-248.11
5 縦長垂れ目	98	352.11	-254.11
6 横長垂れ目	40	352.11	-312.11
7 基準吊り目	519	352.11	166.89
8 縦長吊り目	372	352.11	19.89
9 横長吊り目	120	352.11	-232.11
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.14	ns $p > .05$.0111
1 > 3	24.25	* $p < .0002$.0028
1 > 4	25.41	* $p < .0002$.0019
1 > 5	25.68	* $p < .0002$.0016
1 > 6	28.32	* $p < .0002$.0014
1 > 7	10.48	* $p < .0002$.0056
1 > 8	15.15	* $p < .0002$.0037
1 > 9	24.72	* $p < .0002$.0022
2 > 3	23.29	* $p < .0002$.0037
2 > 4	24.47	* $p < .0002$.0022
2 > 5	24.74	* $p < .0002$.0019
2 > 6	27.44	* $p < .0002$.0016
2 > 7	9.34	* $p < .0002$.0111
2 > 8	14.06	* $p < .0002$.0056
2 > 9	23.77	* $p < .0002$.0028
3 = 4	1.70	ns $p > .05$.0056
3 = 5	2.11	ns $p = .034$.0037
3 > 6	6.88	* $p < .0002$.0028
3 < 7	15.18	* $p < .0002$.0056
3 < 8	10.70	* $p < .0002$.0111
3 = 9	.63	ns $p > .05$.0111
4 = 5	.35	ns $p > .05$.0111
4 > 6	5.25	* $p < .0002$.0056
4 < 7	16.59	* $p < .0002$.0028
4 < 8	12.24	* $p < .0002$.0037
4 = 9	1.00	ns $p > .05$.0111
5 > 6	4.85	* $p < .0002$.0111
5 < 7	16.91	* $p < .0002$.0022
5 < 8	12.59	* $p < .0002$.0028
5 = 9	1.42	ns $p > .05$.0056
6 < 7	20.22	* $p < .0002$.0019
6 < 8	16.31	* $p < .0002$.0022
6 < 9	6.25	* $p < .0002$.0037
7 > 8	4.89	* $p < .0002$.0111
7 > 9	15.74	* $p < .0002$.0037
8 > 9	11.32	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	784	1,056.33	-272.33
2 短いふたえ	1,532	1,056.33	475.67
3 長いふたえ	853	1,056.33	-203.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	15.52	* $p < .0002$.0167
1 = 3	1.68	ns $p > .05$.0333
2 > 3	13.88	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	806	633.80	172.20
2 一本	984	633.80	350.20
3 二本	769	633.80	135.20
4 三本	469	633.80	-164.80
5 四本以上	141	633.80	-492.80
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.18	* $p < .0002$.0200
1 = 3	.91	ns $p > .05$.0200
1 > 4	9.41	* $p < .0002$.0100
1 > 5	21.58	* $p < .0002$.0067
2 > 3	5.11	* $p < .0002$.0100
2 > 4	13.48	* $p < .0002$.0067
2 > 5	25.10	* $p < .0002$.0050
3 > 4	8.50	* $p < .0002$.0200
3 > 5	20.78	* $p < .0002$.0100
4 > 5	13.24	* $p < .0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	269	1,056.33	-787.33
2 横向き	2,362	1,056.33	1,305.67
3 下向き	538	1,056.33	-518.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	40.79	* $p < .0002$.0167
1 < 3	9.43	* $p < .0002$.0333
2 > 3	33.85	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	1,601	1,056.33	544.67
2 三本以内	1,315	1,056.33	258.67
3 三本及以上	253	1,056.33	-803.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	5.28	* $p < .0002$.0333
1 > 3	31.28	* $p < .0002$.0167
2 > 3	26.79	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	189	792.25	-603.25
2 基準鼻より上	626	792.25	-166.25
3 基準鼻の位置	1,918	792.25	1,125.75
4 基準鼻より下	436	792.25	-356.25
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	15.27	* $p < .0002$.0125
1 < 3	37.65	* $p < .0002$.0083
1 < 4	9.84	* $p < .0002$.0250
2 < 3	25.60	* $p < .0002$.0250
2 > 4	5.80	* $p < .0002$.0250
3 > 4	30.52	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	1,722	452.71	1,269.29
2 短い筋鼻タイプ	502	452.71	49.29
3 長い鼻筋タイプ	157	452.71	-295.71
4 両点タイプ	94	452.71	-358.71
5 立体鼻タイプ	45	452.71	-407.71
6 鼻先タイプ	89	452.71	-363.71
7 鼻の影タイプ	560	452.71	107.29
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	25.85	* $p < .0002$.0071
1 > 3	36.08	* $p < .0002$.0048
1 > 4	38.18	* $p < .0002$.0036
1 > 5	39.87	* $p < .0002$.0024
1 > 6	38.35	* $p < .0002$.0029
1 > 7	24.30	* $p < .0002$.0143
2 > 3	13.40	* $p < .0002$.0143
2 > 4	16.67	* $p < .0002$.0071
2 > 5	19.50	* $p < .0002$.0036
2 > 6	16.95	* $p < .0002$.0048
2 = 7	1.75	ns $p > .05$.0143
3 > 4	3.91	* $p < .0002$.0143
3 > 5	7.81	* $p < .0002$.0048
3 > 6	4.27	* $p < .0002$.0071
3 < 7	15.01	* $p < .0002$.0071
4 > 5	4.07	* $p < .0002$.0071
4 = 6	.30	ns $p > .05$.0143
4 < 7	18.18	* $p < .0002$.0048
5 < 6	3.71	* $p < .0002$.0143
5 < 7	20.90	* $p < .0002$.0029
6 < 7	18.45	* $p < .0002$.0036

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	356	792.25	-436.25
2 基準鼻の大きさ	1,412	792.25	619.75
3 基準鼻よりやや大きい	1,131	792.25	338.75
4 基準鼻より大きい	270	792.25	-522.25
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	25.09	* $p < .0002$.0125
1 < 3	20.07	* $p < .0002$.0250
1 > 4	3.40	* $p = .0006$.0250
2 > 3	5.55	* $p < .0002$.0250
2 > 4	27.82	* $p < .0002$.0083
3 > 4	22.98	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	1,683	1,056.33	626.67
2 基準口の位置と同じ	1,477	1,056.33	420.67
3 基準口の位置より下	9	1,056.33	-1,047.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.65	* $p < .0002$.0333
1 > 3	40.67	* $p < .0002$.0167
2 > 3	38.06	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	495	633.80	-138.80
2 曲線タイプ	1,404	633.80	770.20
3 唇付きタイプ	749	633.80	115.20
4 リアルタイプ	16	633.80	-617.80
5 猫口タイプ	505	633.80	-128.80
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	20.84	* $p < .0002$.0067
1 < 3	7.17	* $p < .0002$.0100
1 > 4	21.15	* $p < .0002$.0200
1 = 5	0.28	<i>ns</i> $p > .05$.0200
2 > 3	14.09	* $p < .0002$.0200
2 > 4	36.81	* $p < .0002$.0050
2 > 5	20.55	* $p < .0002$.0100
3 > 4	26.47	* $p < .0002$.0067
3 > 5	6.86	* $p < .0002$.0200
4 < 5	21.38	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	1,225	1,056.33	168.67
2 基準口より小さい	239	1,056.33	-817.33
3 基準口より大きい	1,705	1,056.33	648.67
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	25.74	* $p < .0002$.0333
1 < 3	8.85	* $p < .0002$.0333
2 < 3	33.23	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	12	352.11	-340.11
2 ぱつんタイプ	225	352.11	-127.11
3 M型タイプ	451	352.11	98.89
4 七三分けタイプ	672	352.11	319.89
5 中央分けタイプ	61	352.11	-291.11
6 三七分けタイプ	1,196	352.11	843.89
7 基準髪型タイプ	418	352.11	65.89
8 インテークヘアタイプ	121	352.11	-231.11
9 半分かきあげタイプ	13	352.11	-339.11
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	13.77	* $p < .0002$.0028
1 < 3	20.36	* $p < .0002$.0019
1 < 4	25.20	* $p < .0002$.0016
1 < 5	5.62	* $p < .0002$.0056
1 < 6	34.04	* $p < .0002$.0014
1 < 7	19.53	* $p < .0002$.0022
1 < 8	9.36	* $p < .0002$.0037
1 = 9	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 < 3	8.65	* $p < .0002$.0056
2 < 4	14.89	* $p < .0002$.0037
2 > 5	9.64	* $p < .0002$.0056
2 < 6	25.73	* $p < .0002$.0028
2 < 7	7.57	* $p < .0002$.0111
2 > 8	5.54	* $p < .0002$.0111
2 > 9	13.68	* $p < .0002$.0037
3 < 4	6.56	* $p < .0002$.0111
3 > 5	17.19	* $p < .0002$.0028
3 < 6	18.33	* $p < .0002$.0056
3 = 7	1.09	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 > 8	13.76	* $p < .0002$.0037
3 > 9	20.29	* $p < .0002$.0022
4 > 5	22.53	* $p < .0002$.0022
4 < 6	12.10	* $p < .0002$.0111
4 > 7	7.66	* $p < .0002$.0056
4 > 8	19.53	* $p < .0002$.0028
4 > 9	25.14	* $p < .0002$.0019
5 < 6	31.98	* $p < .0002$.0019
5 < 7	16.27	* $p < .0002$.0037
5 < 8	4.37	* $p < .0002$.0111
5 > 9	5.46	* $p < .0002$.0111
6 > 7	19.34	* $p < .0002$.0037
6 > 8	29.59	* $p < .0002$.0022
6 > 9	33.99	* $p < .0002$.0016
7 > 8	12.75	* $p < .0002$.0056
7 > 9	19.46	* $p < .0002$.0028
8 > 9	9.24	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	408	1,056.33	-648.33
2 まつげの上	2,497	1,056.33	1,440.67
3 目にかかる	264	1,056.33	-792.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	38.74	* $p < .0002$.0333
1 > 3	5.52	* $p < .0002$.0333
2 > 3	42.48	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレー	2,317	1,584.50	732.50
2 ウェーブ	852	1,584.50	-732.50
合計	3,169	3,169.00	0.00

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	1,162	528.17	633.83
2 縦長短冊タイプ	160	528.17	-368.17
3 内向きカールタイプ	107	528.17	-421.17
4 捻れカールタイプ	910	528.17	381.83
5 先端二股縦長型タイプ	777	528.17	248.83
6 外向きカールタイプ	53	528.17	-475.17
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	27.53	* $p < .0002$.0056
1 > 3	29.59	* $p < .0002$.0042
1 > 4	5.51	* $p < .0002$.0167
1 > 5	8.72	* $p < .0002$.0083
1 > 6	31.79	* $p < .0002$.0033
2 > 3	3.18	* $p = .0014$.0167
2 < 4	22.90	* $p < .0002$.0083
2 < 5	20.12	* $p < .0002$.0167
2 > 6	7.26	* $p < .0002$.0083
3 < 4	25.15	* $p < .0002$.0056
3 < 5	22.50	* $p < .0002$.0083
3 > 6	4.19	* $p < .0002$.0167
4 > 5	3.21	* $p = .0012$.0167
4 > 6	27.58	* $p < .0002$.0042
5 > 6	25.10	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	907	1,056.33	-149.33
2 顔と同じ長さ	1,448	1,056.33	391.67
3 顔より長い	814	1,056.33	-242.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	11.13	* $p < .0002$.0333
1 > 3	2.22	* $p = .0264$.0333
2 > 3	13.31	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	1,955	1,056.33	898.67
2 カール	1,168	1,056.33	111.67
3 縦ロール	46	1,056.33	-1,010.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.06	* $p < .0002$.0333
1 > 3	42.65	* $p < .0002$.0167
2 > 3	32.17	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

(21) 後ろ髪の形

後髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	743	243.77	499.23
2 ポブヘアタイプ	337	243.77	93.23
3 ポニーテールタイプ	208	243.77	-35.77
4 ツインテールタイプ	294	243.77	50.23
5 ワンサイドアップタイプ	215	243.77	-28.77
6 三つ編みタイプ	279	243.77	35.23
7 猫耳タイプ	99	243.77	-144.77
8 ハーフアップタイプ	316	243.77	72.23
9 おさげタイプ	203	243.77	-40.77
10 ツーサイドアップ	197	243.77	-46.77
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	113	243.77	-130.77
12 三つ編みツインテールタイプ	85	243.77	-158.77
13 おだんごヘアタイプ (ひとこぶ)	80	243.77	-163.77
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	12.32	* $p < .0002$.0077
1 > 3	17.32	* $p < .0002$.0013
1 > 4	13.91	* $p < .0002$.0026
1 > 5	17.03	* $p < .0002$.0015
1 > 6	14.48	* $p < .0002$.0019
1 > 7	22.16	* $p < .0002$.0008
1 > 8	13.09	* $p < .0002$.0039
1 > 9	17.52	* $p < .0002$.0011
1 > 10	17.78	* $p < .0002$.0010
1 > 11	21.50	* $p < .0002$.0009
1 > 12	22.83	* $p < .0002$.0007
1 > 13	23.08	* $p < .0002$.0006
2 > 3	5.48	* $p < .0002$.0015
2 = 4	1.67	<i>ns</i> $p > .05$.0039
2 > 5	5.15	* $p < .0002$.0019
2 = 6	2.30	<i>ns</i> $p = .0214$.0026
2 > 7	11.35	* $p < .0002$.0009
2 = 8	.78	<i>ns</i> $p > .05$.0077
2 > 9	5.72	* $p < .0002$.0013
2 > 10	6.02	* $p < .0002$.0011
2 > 11	10.51	* $p < .0002$.0010
2 > 12	12.22	* $p < .0002$.0008
2 > 13	12.54	* $p < .0002$.0007
3 < 4	3.79	* $p < .0002$.0026
3 = 5	.29	<i>ns</i> $p > .05$.0077
3 < 6	3.17	* $p = .0014$.0039
3 > 7	6.16	* $p < .0002$.0019
3 < 8	4.67	* $p < .0002$.0019
3 = 9	.20	<i>ns</i> $p > .05$.0077
3 = 10	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0039
3 > 11	5.25	* $p < .0002$.0026
3 > 12	7.13	* $p < .0002$.0015
3 > 13	7.48	* $p < .0002$.0013
4 > 5	3.46	* $p = .0006$.0039
4 = 6	.58	<i>ns</i> $p > .05$.0077
4 > 7	9.79	* $p < .0002$.0011
4 = 8	.85	<i>ns</i> $p > .05$.0077
4 > 9	4.04	* $p < .0002$.0019
4 > 10	4.33	* $p < .0002$.0015
4 > 11	8.92	* $p < .0002$.0013
4 > 12	10.68	* $p < .0002$.0010
4 > 13	11.01	* $p < .0002$.0009
5 < 6	2.83	* $p = .0046$.0077
5 > 7	6.49	* $p < .0002$.0015
5 < 8	4.34	* $p < .0002$.0026
5 = 9	.54	<i>ns</i> $p > .05$.0039
5 = 10	.84	<i>ns</i> $p > .05$.0026
5 > 11	5.58	* $p < .0002$.0019
5 > 12	7.45	* $p < .0002$.0013
5 > 13	7.80	* $p < .0002$.0011
6 > 7	9.21	* $p < .0002$.0013
6 = 8	1.48	<i>ns</i> $p > .05$.0039
6 > 9	3.42	* $p = .0006$.0026
6 > 10	3.71	* $p < .0002$.0019
6 > 11	8.33	* $p < .0002$.0015
6 > 12	10.12	* $p < .0002$.0011
6 > 13	10.45	* $p < .0002$.0010
7 < 8	10.60	* $p < .0002$.0010
7 < 9	5.93	* $p < .0002$.0026
7 < 10	5.64	* $p < .0002$.0039
7 = 11	.89	<i>ns</i> $p > .05$.0077
7 = 12	.96	<i>ns</i> $p > .05$.0077
7 = 13	1.35	<i>ns</i> $p > .05$.0039
8 > 9	4.92	* $p < .0002$.0015
8 > 10	5.21	* $p < .0002$.0013
8 > 11	9.75	* $p < .0002$.0011
8 > 12	11.49	* $p < .0002$.0009
8 > 13	11.81	* $p < .0002$.0008
9 = 10	.25	<i>ns</i> $p > .05$.0077
9 > 11	5.01	* $p < .0002$.0039
9 > 12	6.89	* $p < .0002$.0019
9 > 13	7.25	* $p < .0002$.0015
10 > 11	4.71	* $p < .0002$.0077
10 > 12	6.61	* $p < .0002$.0026
10 > 13	6.97	* $p < .0002$.0019
11 = 12	1.92	<i>ns</i> $p > .05$.0039
11 = 13	2.30	<i>ns</i> $p = .0208$.0026
12 = 13	.31	<i>ns</i> $p > .05$.0077

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	1,346	1,056.33	289.67
2 ミディアム	1,415	1,056.33	358.67
3 ロング	408	1,056.33	-648.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.29	ns $p > .05$.0333
1 > 3	22.37	* $p < .0002$.0333
2 > 3	23.56	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	854	1,056.33	-202.33
2 縦ロール	59	1,056.33	-997.33
3 カール	2,256	1,056.33	1,199.67
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	26.28	* $p < .0002$.0333
1 < 3	25.12	* $p < .0002$.0333
2 < 3	45.64	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	1,428	633.80	794.20
2 三日月タイプ	1,344	633.80	710.20
3 ロールケーキタイプ	79	633.80	-554.80
4 ハート型タイプ	161	633.80	-472.80
5 垂れタイプ	157	633.80	-476.80
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.58	ns $p > .05$.0200
1 > 3	34.72	* $p < .0002$.0050
1 > 4	31.76	* $p < .0002$.0100
1 > 5	31.90	* $p < .0002$.0067
2 > 3	33.51	* $p < .0002$.0067
2 > 4	30.47	* $p < .0002$.0200
2 > 5	30.61	* $p < .0002$.0100
3 < 4	5.23	* $p < .0002$.0100
3 < 5	5.01	* $p < .0002$.0200
4 = 5	.17	ns $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	2,558	1,056.33	1,501.67
2 二本	576	1,056.33	-480.33
3 三本	35	1,056.33	-1,021.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	35.39	* $p < .0002$.0333
1 > 3	49.53	* $p < .0002$.0167
2 > 3	21.85	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	3,029	1,584.50	1,444.50
2 頭より大きい	140	1,584.50	-1,444.50
合計	3,169	3,169.00	0.00

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	336	396.13	-60.13
2 3頭身	543	396.13	146.88
3 4頭身	223	396.13	-173.13
4 5頭身	918	396.13	521.88
5 6頭身	846	396.13	449.88
6 7頭身	259	396.13	-137.13
7 8頭身	33	396.13	-363.13
8 9頭身	11	396.13	-385.13
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.95	* $p < .0002$.0125
1 > 3	4.74	* $p < .0002$.0063
1 < 4	16.41	* $p < .0002$.0042
1 < 5	14.81	* $p < .0002$.0063
1 > 6	3.12	* $p = .0018$.0125
1 > 7	15.72	* $p < .0002$.0042
1 > 8	17.39	* $p < .0002$.0031
2 > 3	11.53	* $p < .0002$.0042
2 < 4	9.78	* $p < .0002$.0063
2 < 5	8.10	* $p < .0002$.0125
2 > 6	9.99	* $p < .0002$.0063
2 > 7	21.21	* $p < .0002$.0031
2 > 8	22.56	* $p < .0002$.0025
3 < 4	20.55	* $p < .0002$.0025
3 < 5	19.02	* $p < .0002$.0031
3 = 6	1.59	<i>ns</i> $p > .05$.0125
3 > 7	11.81	* $p < .0002$.0125
3 > 8	13.79	* $p < .0002$.0063
4 = 5	1.69	<i>ns</i> $p > .05$.0125
4 > 6	19.18	* $p < .0002$.0031
4 > 7	28.67	* $p < .0002$.0021
4 > 8	29.72	* $p < .0002$.0018
5 > 6	17.63	* $p < .0002$.0042
5 > 7	27.39	* $p < .0002$.0025
5 > 8	28.49	* $p < .0002$.0021
6 > 7	13.17	* $p < .0002$.0063
6 > 8	15.03	* $p < .0002$.0042
7 > 8	3.17	* $p = .0016$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格 I 組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	1,021	1,584.50	-563.50
2 活発	2,148	1,584.50	563.50
合計	3,169	3,169.00	0.00

性格 II 組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	346	1,584.50	-1,238.50
2 優しい	2,823	1,584.50	1,238.50
合計	3,169	3,169.00	0.00

性格Ⅲ組

性格 (Ⅲ組)	実測値	期待値	残差
1 臆病	1,720	1,584.50	135.50
2 勇敢	1,449	1,584.50	-135.50
合計	3,169	3,169.00	0.00

性格Ⅳ組

性格 (Ⅳ組)	実測値	期待値	残差
1 不真面目	2,196	1,584.50	611.50
2 勉強家	973	1,584.50	-611.50
合計	3,169	3,169.00	0.00

(29) 仕草 (喜)

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	2,792	1,056.33	1,735.67
2 動きが普通な仕草	219	1,056.33	-837.33
3 動きが控えめな仕草	158	1,056.33	-898.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	46.87	* $p < .0002$.0333
1 > 3	48.48	* $p < .0002$.0167
2 > 3	3.09	* $p = .002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草 (怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	565	1,056.33	-491.33
2 動きが普通な仕草	526	1,056.33	-530.33
3 動きが控えめな仕草	2,078	1,056.33	1,021.67
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.15	ns $p > .05$.0333
1 < 3	29.41	* $p < .0002$.0333
2 < 3	30.39	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	1,014	1,056.33	-42.33
2 動きが普通な仕草	1,339	1,056.33	282.67
3 動きが控えめな仕草	816	1,056.33	-240.33
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.68	* $p < .0002$.0333
1 > 3	4.61	* $p < .0002$.0333
2 > 3	11.24	* $p < .0002$.0167
有意水準 $\alpha = .05$			

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	1,495	1,056.33	438.67
2 動きが普通な仕草	360	1,056.33	-696.33
3 動きが控えめな仕草	1,314	1,056.33	257.67
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	26.33	* $p < .0002$.0167
1 > 3	3.40	* $p = .0006$.0333
2 < 3	23.29	* $p < .0002$.0333
有意水準 $\alpha = .05$			

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	1,065	633.80	431.20
2 標準語	985	633.80	351.20
3 老人語	456	633.80	-177.80
4 お嬢様ことば	287	633.80	-346.80
5 メイドことば	376	633.80	-257.80
合計	3,169	3,169.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.74	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 > 3	15.59	* $p < .0002$.0100
1 > 4	21.13	* $p < .0002$.0050
1 > 5	18.12	* $p < .0002$.0067
2 > 3	13.91	* $p < .0002$.0200
2 > 4	19.54	* $p < .0002$.0067
2 > 5	16.48	* $p < .0002$.0100
3 > 4	6.16	* $p < .0002$.0100
3 > 5	2.74	* $p = .0062$.0200
4 < 5	3.42	* $p = .0006$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

資料9 研究4 10代読者から見る「かわいいキャラクター像」につ

いての χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	164	126.75	37.25
2 円形寄りの輪郭	288	126.75	161.25
3 正方形寄りの輪郭	48	126.75	-78.75
4 長方形寄りの輪郭	7	126.75	-119.75
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	5.79	* $p < .0002$.0250
1 > 3	7.90	* $p < .0002$.0250
1 > 4	11.93	* $p < .0002$.0125
2 > 3	13.04	* $p < .0002$.0125
2 > 4	16.30	* $p < .0002$.0083
3 > 4	5.39	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	248	56.33	191.67
2 基準位置	73	56.33	16.67
3 基準位置上寄り	7	56.33	-49.33
4 瞳孔間隔縮小下寄り	132	56.33	75.67
5 瞳孔間隔縮小基準位置	36	56.33	-20.33
6 瞳孔間隔縮小上寄り	3	56.33	-53.33
7 瞳孔間隔拡大下寄り	4	56.33	-52.33
8 瞳孔間隔拡大基準位置	3	56.33	-53.33
9 瞳孔間隔拡大上寄り	1	56.33	-55.33
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.71	* $p < .0002$.0056
1 > 3	15.03	* $p < .0002$.0028
1 > 4	5.90	* $p < .0002$.0111
1 > 5	12.52	* $p < .0002$.0037
1 > 6	15.40	* $p < .0002$.0016
1 > 7	15.31	* $p < .0002$.0022
1 > 8	15.40	* $p < .0002$.0016
1 > 9	15.59	* $p < .0002$.0014
2 > 3	7.27	* $p < .0002$.0056
2 < 4	4.05	* $p < .0002$.0111
2 > 5	3.45	* $p = .0006$.0111
2 > 6	7.91	* $p < .0002$.0022
2 > 7	7.75	* $p < .0002$.0037
2 > 8	7.91	* $p < .0002$.0022
2 > 9	8.25	* $p < .0002$.0019
3 < 4	10.52	* $p < .0002$.0037
3 < 5	4.27	* $p < .0002$.0111
3 = 6	.95	<i>ns</i> $p > .05$.0037
3 = 7	.60	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 = 8	.95	<i>ns</i> $p > .05$.0037
3 = 9	1.77	<i>ns</i> $p > .05$.0028
4 > 5	7.33	* $p < .0002$.0056
4 > 6	11.02	* $p < .0002$.0019
4 > 7	10.89	* $p < .0002$.0028
4 > 8	11.02	* $p < .0002$.0019
4 > 9	11.27	* $p < .0002$.0016
5 > 6	5.12	* $p < .0002$.0028
5 > 7	4.90	* $p < .0002$.0056
5 > 8	5.12	* $p < .0002$.0028
5 > 9	5.59	* $p < .0002$.0022
6 = 7	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 8	-.41	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 9	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 = 8	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0056
7 = 9	.89	<i>ns</i> $p > .05$.0037
8 = 9	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	310	169	141
2 基準目より20%拡大	181	169	12
3 基準目より20%縮小	16	169	-153
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	5.78	* $p < .0002$.0333
1 > 3	16.23	* $p < .0002$.0167
2 > 3	11.68	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	153	56.33	96.67
2 縦長基準目	102	56.33	45.67
3 横長基準目	28	56.33	-28.33
4 基準垂れ目	19	56.33	-37.33
5 縦長垂れ目	20	56.33	-36.33
6 横長垂れ目	7	56.33	-49.33
7 基準吊り目	81	56.33	24.67
8 縦長吊り目	69	56.33	12.67
9 横長吊り目	28	56.33	-28.33
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.13	* $p=.0016$.0111
1 > 3	9.22	* $p<.0002$.0022
1 > 4	10.14	* $p<.0002$.0016
1 > 5	10.04	* $p<.0002$.0019
1 > 6	11.46	* $p<.0002$.0014
1 > 7	4.64	* $p<.0002$.0056
1 > 8	5.57	* $p<.0002$.0037
1 > 9	9.22	* $p<.0002$.0022
2 > 3	6.40	* $p<.0002$.0028
2 > 4	7.45	* $p<.0002$.0019
2 > 5	7.33	* $p<.0002$.0022
2 > 6	9.00	* $p<.0002$.0016
2 = 7	1.48	<i>ns</i> $p>.05$.0111
2 = 8	2.45	<i>ns</i> $p=.0142$.0056
2 > 9	6.40	* $p<.0002$.0028
3 = 4	1.17	<i>ns</i> $p>.05$.0056
3 = 5	1.01	<i>ns</i> $p>.05$.0111
3 > 6	3.38	* $p=.0006$.0037
3 < 7	4.98	* $p<.0002$.0056
3 < 8	4.06	* $p<.0002$.0111
3 = 9	-.13	<i>ns</i> $p>.05$.0111
4 = 5	.00	<i>ns</i> $p>.05$.0111
4 = 6	2.16	<i>ns</i> $p=.0308$.0111
4 < 7	6.10	* $p<.0002$.0022
4 < 8	5.22	* $p<.0002$.0028
4 = 9	1.17	<i>ns</i> $p>.05$.0037
5 = 6	2.31	<i>ns</i> $p=.0208$.0056
5 < 7	5.97	* $p<.0002$.0028
5 < 8	5.09	* $p<.0002$.0037
5 = 9	1.01	<i>ns</i> $p>.05$.0056
6 < 7	7.78	* $p<.0002$.0019
6 < 8	6.00	* $p<.0002$.0022
6 < 9	3.38	* $p=.0006$.0028
7 = 8	.90	<i>ns</i> $p>.05$.0111
7 > 9	4.98	* $p<.0002$.0037
8 > 9	4.06	* $p<.0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	73	169	-96
2 短いふたえ	266	169	97
3 長いふたえ	168	169	-1
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	10.43	* $p < .0002$.0167
1 < 3	6.06	* $p < .0002$.0333
2 > 3	4.66	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	116	101.40	14.60
2 一本	193	101.40	91.60
3 二本	127	101.40	25.60
4 三本	50	101.40	-51.40
5 四本以上	21	101.40	-80.40
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.32	* $p < .0002$.0100
1 = 3	.64	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 > 4	5.04	* $p < .0002$.0200
1 > 5	8.03	* $p < .0002$.0100
2 > 3	3.63	* $p < .0002$.0200
2 > 4	9.11	* $p < .0002$.0067
2 > 5	11.69	* $p < .0002$.0050
3 > 4	5.71	* $p < .0002$.0100
3 > 5	8.63	* $p < .0002$.0067
4 > 5	3.32	* $p = .0008$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	32	169	-137
2 横向き	395	169	226
3 下向き	80	169	-89
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	17.52	* $p < .0002$.0167
1 < 3	4.44	* $p < .0002$.0333
2 > 3	14.41	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	241	169	72
2 三本以内	224	169	55
3 三本及以上	42	169	-127
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.74	<i>ns</i> $p > .05$.0333
1 > 3	11.77	* $p < .0002$.0167
2 > 3	11.10	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	23	126.75	-103.75
2 基準鼻より上	118	126.75	-8.75
3 基準鼻の位置	287	126.75	160.25
4 基準鼻より下	79	126.75	-47.75
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.92	* $p < .0002$.0125
1 < 3	14.94	* $p < .0002$.0083
1 < 4	5.45	* $p < .0002$.0250
2 < 3	8.35	* $p < .0002$.0250
2 > 4	2.71	* $p = .0068$.0250
3 > 4	10.82	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	258	72.43	185.57
2 短い筋鼻タイプ	84	72.43	11.57
3 長い筋鼻タイプ	31	72.43	-41.43
4 両点タイプ	19	72.43	-53.43
5 立体鼻タイプ	6	72.43	-66.43
6 鼻先タイプ	9	72.43	-63.43
7 鼻の影タイプ	100	72.43	27.57
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.35	* $p < .0002$.0071
1 > 3	13.29	* $p < .0002$.0048
1 > 4	14.30	* $p < .0002$.0036
1 > 5	15.45	* $p < .0002$.0024
1 > 6	15.18	* $p < .0002$.0029
1 > 7	8.30	* $p < .0002$.0143
2 > 3	4.85	* $p < .0002$.0143
2 > 4	6.31	* $p < .0002$.0071
2 > 5	8.12	* $p < .0002$.0036
2 > 6	7.67	* $p < .0002$.0048
2 = 7	1.11	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 = 4	1.56	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 > 5	3.95	* $p < .0002$.0048
3 > 6	3.32	* $p = .0008$.0071
3 < 7	5.94	* $p < .0002$.0071
4 = 5	2.40	<i>ns</i> $p = .016$.0071
4 = 6	1.70	<i>ns</i> $p > .05$.0143
4 < 7	7.33	* $p < .0002$.0048
5 = 6	.52	<i>ns</i> $p > .05$.0143
5 < 7	9.03	* $p < .0002$.0029
6 < 7	8.62	* $p < .0002$.0036

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	58	126.75	-68.75
2 基準鼻の大きさ	240	126.75	113.25
3 基準鼻よりやや大きい	167	126.75	40.25
4 基準鼻より大きい	42	126.75	-84.75
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	10.49	* $p < .0002$.0125
1 < 3	7.20	* $p < .0002$.0250
1 = 4	1.50	<i>ns</i> $p > .05$.0250
2 > 3	3.57	* $p = .0004$.0250
2 > 4	11.73	* $p < .0002$.0083
3 > 4	8.58	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	235	169	66
2 基準口の位置と同じ	269	169	100
3 基準口の位置より下	3	169	-166
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.47	ns $p > .05$.0333
1 > 3	14.97	* $p < .0002$.0333
2 > 3	16.07	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	78	101.40	-23.40
2 曲線タイプ	202	101.40	100.60
3 唇付きタイプ	123	101.40	21.60
4 リアルタイプ	4	101.40	-97.40
5 猫口タイプ	100	101.40	-1.40
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.35	* $p < .0002$.0067
1 < 3	3.10	* $p = .0018$.0100
1 > 4	8.06	* $p < .0002$.0200
1 = 5	1.57	ns $p > .05$.0200
2 > 3	4.33	* $p < .0002$.0200
2 > 4	13.73	* $p < .0002$.0050
2 > 5	5.81	* $p < .0002$.0100
3 > 4	10.47	* $p < .0002$.0067
3 = 5	1.47	ns $p > .05$.0200
4 < 5	9.32	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	196	169	27
2 基準口より小さい	59	169	-110
3 基準口より大きい	252	169	83
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	8.52	* $p < .0002$.0333
1 < 3	2.60	* $p = .0094$.0333
2 < 3	10.89	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	6	56.33	-50.33
2 ぱつんタイプ	72	56.33	15.67
3 M型タイプ	79	56.33	22.67
4 七三分けタイプ	78	56.33	21.67
5 中央分けタイプ	12	56.33	-44.33
6 三七分けタイプ	177	56.33	120.67
7 基準髪型タイプ	50	56.33	-6.33
8 インテークヘアタイプ	31	56.33	-25.33
9 半分かきあげタイプ	2	56.33	-54.33
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.36	* $p < .0002$.0028
1 < 3	7.81	* $p < .0002$.0019
1 < 4	7.75	* $p < .0002$.0022
1 = 5	1.18	ns $p > .05$.0111
1 < 6	12.57	* $p < .0002$.0016
1 < 7	5.75	* $p < .0002$.0037
1 < 8	3.95	* $p < .0002$.0056
1 = 9	1.06	ns $p > .05$.0111
2 = 3	.49	ns $p > .05$.0056
2 = 4	.41	ns $p > .05$.0111
2 > 5	6.44	* $p < .0002$.0037
2 < 6	6.59	* $p < .0002$.0037
2 = 7	1.90	ns $p > .05$.0111
2 > 8	3.94	* $p < .0002$.0056
2 > 9	8.02	* $p < .0002$.0022
3 = 4	.00	ns $p > .05$.0111
3 > 5	6.92	* $p < .0002$.0022
3 < 6	6.06	* $p < .0002$.0111
3 = 7	2.47	ns $p = .0136$.0037
3 > 8	4.48	* $p < .0002$.0028
3 > 9	8.44	* $p < .0002$.0016
4 > 5	6.85	* $p < .0002$.0028
4 < 6	6.14	* $p < .0002$.0056
4 = 7	2.39	ns $p = .0168$.0056
4 > 8	4.41	* $p < .0002$.0037
4 > 9	8.39	* $p < .0002$.0019
5 < 6	11.93	* $p < .0002$.0019
5 < 7	4.70	* $p < .0002$.0056
5 < 8	2.74	* $p = .006$.0111
5 = 9	2.41	ns $p = .016$.0056
6 > 7	8.36	* $p < .0002$.0028
6 > 8	10.05	* $p < .0002$.0022
6 > 9	13.01	* $p < .0002$.0014
7 = 8	2.00	ns $p = .0444$.0111
7 > 9	6.52	* $p < .0002$.0028
8 > 9	4.87	* $p < .0002$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	53	169	-116
2 まつげの上	387	169	218
3 目にかかる	67	169	-102
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	15.88	* $p < .0002$.0167
1 = 3	1.19	ns $p > .05$.0333
2 > 3	14.97	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	392	253.50	138.50
2 ウェーブ	115	253.50	-138.50
合計	507	507.00	0.00

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	128	84.50	43.50
2 縦長短冊タイプ	41	84.50	-43.50
3 内向きカールタイプ	25	84.50	-59.50
4 捻れカールタイプ	139	84.50	54.50
5 先端二股縦長型タイプ	167	84.50	82.50
6 外向きカールタイプ	7	84.50	-77.50
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	6.62	* $p < .0002$.0167
1 > 3	8.25	* $p < .0002$.0083
1 = 4	.61	ns $p > .05$.0167
1 = 5	2.21	ns $p = .0264$.0083
1 > 6	10.33	* $p < .0002$.0056
2 = 3	1.85	ns $p > .05$.0167
2 < 4	7.23	* $p < .0002$.0083
2 < 5	8.67	* $p < .0002$.0056
2 > 6	4.76	* $p < .0002$.0083
3 < 4	8.82	* $p < .0002$.0056
3 < 5	10.18	* $p < .0002$.0042
3 > 6	3.01	* $p = .0026$.0167
4 = 5	1.54	ns $p > .05$.0167
4 > 6	10.84	* $p < .0002$.0042
5 > 6	12.05	* $p < .0002$.0033

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	125	169	-44
2 顔と同じ長さ	253	169	84
3 顔より長い	129	169	-40
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.53	* $p < .0002$.0167
1 = 3	.19	ns $p > .05$.0333
2 > 3	6.29	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	312	169	143
2 カール	184	169	15
3 縦ロール	11	169	-158
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	5.70	* $p < .0002$.0333
1 > 3	16.69	* $p < .0002$.0167
2 > 3	12.32	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(21) 後ろ髪の形

後ろ髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	89	39	50
2 ポブヘアタイプ	52	39	13
3 ポニーテールタイプ	49	39	10
4 ツインテールタイプ	40	39	1
5 ワンサイドアップタイプ	29	39	-10
6 三つ編みタイプ	55	39	16
7 猫耳タイプ	22	39	-17
8 ハーフアップタイプ	55	39	16
9 おさげタイプ	50	39	11
10 ツーサイドアップ	30	39	-9
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	18	39	-21
12 三つ編みツインテールタイプ	16	39	-23
13 おだんごヘアタイプ (ひとつこぶ)	2	39	-37
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.03	* $p=0.0024$.0026
1 > 3	3.32	* $p=0.0008$.0015
1 > 4	4.23	* $p<0.0002$.0013
1 > 5	5.43	* $p<0.0002$.0010
1 = 6	2.75	ns $p=0.0058$.0039
1 > 7	6.26	* $p<0.0002$.0009
1 = 8	2.75	ns $p=0.0058$.0039
1 > 9	3.22	* $p=0.0012$.0019
1 > 10	5.32	* $p<0.0002$.0011
1 > 11	6.77	* $p<0.0002$.0008
1 > 12	7.03	* $p<0.0002$.0007
1 > 13	9.02	* $p<0.0002$.0006
2 = 3	.20	ns $p>0.05$.0039
2 = 4	1.15	ns $p>0.05$.0026
2 = 5	2.44	ns $p=0.0142$.0015
2 = 6	.19	ns $p>0.05$.0039
2 > 7	3.37	* $p=0.0008$.0013
2 = 8	.19	ns $p>0.05$.0039
2 = 9	.10	ns $p>0.05$.0077
2 = 10	2.32	ns $p=0.0204$.0019
2 > 11	3.94	* $p<0.0002$.0011
2 > 12	4.24	* $p<0.0002$.0010
2 > 13	6.67	* $p<0.0002$.0009
3 = 4	.85	ns $p>0.05$.0077
3 = 5	2.15	ns $p=0.0308$.0026
3 = 6	.49	ns $p>0.05$.0019
3 = 7	3.09	ns $p=0.002$.0019
3 = 8	.49	ns $p>0.05$.0019
3 = 9	.00	ns $p>0.05$.0077
3 = 10	2.03	ns $p=0.0424$.0039
3 > 11	3.67	* $p<0.0002$.0015
3 > 12	3.97	* $p<0.0002$.0013
3 > 13	6.44	* $p<0.0002$.0011
4 = 5	1.20	ns $p>0.05$.0039
4 = 6	1.44	ns $p>0.05$.0015
4 = 7	2.16	ns $p=0.0308$.0026
4 = 8	1.44	ns $p>0.05$.0015
4 = 9	.95	ns $p>0.05$.0039
4 = 10	1.08	ns $p>0.05$.0077
4 = 11	2.76	ns $p=0.0058$.0019
4 = 12	3.07	ns $p=0.002$.0015
4 > 13	5.71	* $p<0.0002$.0013
5 = 6	2.73	ns $p=0.0064$.0011
5 = 7	.84	ns $p>0.05$.0077
5 = 8	2.73	ns $p=0.0064$.0011
5 = 9	2.25	ns $p=0.0238$.0019
5 = 10	.00	ns $p>0.05$.0077
5 = 11	1.46	ns $p>0.05$.0039
5 = 12	1.79	ns $p>0.05$.0026
5 > 13	4.67	* $p<0.0002$.0019
6 > 7	3.65	* $p<0.0002$.0011
6 = 8	-.10	ns $p>0.05$.0077
6 = 9	.39	ns $p>0.05$.0039
6 = 10	2.60	ns $p=0.009$.0015
6 > 11	4.21	* $p<0.0002$.0010
6 > 12	4.51	* $p<0.0002$.0009
6 > 13	6.89	* $p<0.0002$.0008
7 < 8	3.65	* $p<0.0002$.0010
7 < 9	3.18	* $p=0.0014$.0015
7 = 10	.97	ns $p>0.05$.0039
7 = 11	.47	ns $p>0.05$.0077
7 = 12	.81	ns $p>0.05$.0039
7 > 13	3.88	* $p<0.0002$.0026
8 = 9	.39	ns $p>0.05$.0039
8 = 10	2.60	ns $p=0.009$.0015
8 > 11	4.21	* $p<0.0002$.0010
8 > 12	4.51	* $p<0.0002$.0009
8 > 13	6.89	* $p<0.0002$.0008
9 = 10	2.12	ns $p=0.0332$.0026
9 > 11	3.76	* $p<0.0002$.0013
9 > 12	4.06	* $p<0.0002$.0011
9 > 13	6.52	* $p<0.0002$.0010
10 = 11	1.59	ns $p>0.05$.0026
10 = 12	1.92	ns $p>0.05$.0019
10 > 13	4.77	* $p<0.0002$.0015
11 = 12	.17	ns $p>0.05$.0077
11 > 13	3.35	* $p=0.0008$.0039
12 > 13	3.06	* $p=0.0022$.0077

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	187	169	18
2 ミディアム	234	169	65
3 ロング	86	169	-83
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	2.24	* $p=.0244$.0333
1 > 3	6.05	* $p<.0002$.0333
2 > 3	8.22	* $p<.0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	161	169	-8
2 縦ロール	18	169	-151
3 カール	328	169	159
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	10.61	* $p<.0002$.0333
1 < 3	7.51	* $p<.0002$.0333
2 < 3	16.61	* $p<.0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	161	101.40	59.60
2 三日月タイプ	254	101.40	152.60
3 ロールケーキタイプ	20	101.40	-81.40
4 ハート型タイプ	35	101.40	-66.40
5 垂れタイプ	37	101.40	-64.40
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.58	ns $p > .05$.0200
1 > 3	34.72	* $p < .0002$.0050
1 > 4	31.76	* $p < .0002$.0100
1 > 5	31.90	* $p < .0002$.0067
2 > 3	33.51	* $p < .0002$.0067
2 > 4	30.47	* $p < .0002$.0200
2 > 5	30.61	* $p < .0002$.0100
3 < 4	5.23	* $p < .0002$.0100
3 < 5	5.01	* $p < .0002$.0200
4 = 5	.17	ns $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	404	169	235
2 二本	92	169	-77
3 三本	11	169	-158
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	13.96	* $p < .0002$.0333
1 > 3	19.24	* $p < .0002$.0167
2 > 3	7.88	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	482	253.50	228.50
2 頭より大きい	25	253.50	-228.50
合計	507	507.00	0.00

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	53	63.38	-10.38
2 3頭身	65	63.38	1.63
3 4頭身	30	63.38	-33.38
4 5頭身	124	63.38	60.63
5 6頭身	148	63.38	84.63
6 7頭身	75	63.38	11.63
7 8頭身	6	63.38	-57.38
8 9頭身	6	63.38	-57.38
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.01	ns $p > .05$.0125
1 = 3	2.41	ns $p = .0156$.0125
1 < 4	5.26	* $p < .0002$.0042
1 < 5	6.63	* $p < .0002$.0031
1 = 6	1.86	ns $p > .05$.0063
1 > 7	5.99	* $p < .0002$.0042
1 > 8	5.99	* $p < .0002$.0042
2 > 3	3.49	* $p = .0004$.0063
2 < 4	4.22	* $p < .0002$.0063
2 < 5	5.62	* $p < .0002$.0042
2 = 6	.76	ns $p > .05$.0125
2 > 7	6.88	* $p < .0002$.0031
2 > 8	6.88	* $p < .0002$.0031
3 < 4	7.49	* $p < .0002$.0031
3 < 5	8.77	* $p < .0002$.0025
3 < 6	4.29	* $p < .0002$.0042
3 > 7	3.83	* $p < .0002$.0063
3 > 8	3.83	* $p < .0002$.0063
4 = 5	1.39	ns $p > .05$.0125
4 > 6	3.40	* $p = .0006$.0125
4 > 7	10.26	* $p < .0002$.0021
4 > 8	10.26	* $p < .0002$.0021
5 > 6	4.82	* $p < .0002$.0063
5 > 7	11.36	* $p < .0002$.0018
5 > 8	11.36	* $p < .0002$.0018
6 > 7	7.56	* $p < .0002$.0025
6 > 8	7.56	* $p < .0002$.0025
7 = 8	-.29	ns $p > .05$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格I組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	176	253.50	-77.50
2 活発	331	253.50	77.50
合計	507	507.00	0.00

性格II組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	92	253.50	-161.50
2 優しい	415	253.50	161.50
合計	507	507.00	0.00

性格Ⅲ組

性格 (Ⅲ組)	実測値	期待値	残差
1 臆病	263	253.50	9.50
2 勇敢	244	253.50	-9.50
合計	507	507.00	0.00

性格Ⅳ組

性格 (Ⅳ組)	実測値	期待値	残差
1 不真面目	338	253.50	84.50
2 勉強家	169	253.50	-84.50
合計	507	507.00	0.00

(29) 仕草 (喜)

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	428	169	259
2 動きが普通な仕草	43	169	-126
3 動きが控えめな仕草	36	169	-133
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	17.69	* $p < .0002$.0333
1 > 3	18.15	* $p < .0002$.0167
2 = 3	.68	ns $p > .05$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草 (怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	56	169	-113
2 動きが普通な仕草	79	169	-90
3 動きが控えめな仕草	372	169	203
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.89	ns $p > .05$.0333
1 < 3	15.23	* $p < .0002$.0167
2 < 3	13.75	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	155	169	-14
2 動きが普通な仕草	203	169	34
3 動きが控えめな仕草	149	169	-20
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	2.48	* $p=.0128$.0333
1 = 3	.29	<i>ns</i> $p>.05$.0333
2 > 3	2.82	* $p=.0046$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	230	169	61
2 動きが普通な仕草	72	169	-97
3 動きが控えめな仕草	205	169	36
合計	507	507	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.03	* $p<.0002$.0167
1 = 3	1.15	<i>ns</i> $p>.05$.0333
2 < 3	7.93	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	170	101.40	68.60
2 標準語	163	101.40	61.60
3 老人語	63	101.40	-38.40
4 お嬢様ことば	63	101.40	-38.40
5 メイドことば	48	101.40	-53.40
合計	507	507.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.33	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 > 3	6.94	* $p < .0002$.0067
1 > 4	6.94	* $p < .0002$.0067
1 > 5	8.20	* $p < .0002$.0050
2 > 3	6.59	* $p < .0002$.0100
2 > 4	6.59	* $p < .0002$.0100
2 > 5	7.85	* $p < .0002$.0067
3 = 4	-.09	<i>ns</i> $p > .05$.0200
3 = 5	1.33	<i>ns</i> $p > .05$.0200
4 = 5	1.33	<i>ns</i> $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

資料 10 研究 4 20代読者から見る「かわいいキャラクター像」につ

いての χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	604	489	115
2 円形寄りの輪郭	1,119	489	630
3 正方形寄りの輪郭	214	489	-275
4 長方形寄りの輪郭	19	489	-470
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	12.38	* $p < .0002$.0250
1 > 3	13.60	* $p < .0002$.0250
1 > 4	23.40	* $p < .0002$.0125
2 > 3	24.76	* $p < .0002$.0125
2 > 4	32.58	* $p < .0002$.0083
3 > 4	12.71	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	949	217.33	731.67
2 基準位置	363	217.33	145.67
3 基準位置上寄り	39	217.33	-178.33
4 瞳孔間隔縮小下寄り	474	217.33	256.67
5 瞳孔間隔縮小基準位置	104	217.33	-113.33
6 瞳孔間隔縮小上寄り	10	217.33	-207.33
7 瞳孔間隔拡大下寄り	10	217.33	-207.33
8 瞳孔間隔拡大基準位置	4	217.33	-213.33
9 瞳孔間隔拡大上寄り	3	217.33	-214.33
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.71	* $p < .0002$.0056
1 > 3	15.03	* $p < .0002$.0028
1 > 4	5.90	* $p < .0002$.0111
1 > 5	12.52	* $p < .0002$.0037
1 > 6	15.40	* $p < .0002$.0016
1 > 7	15.31	* $p < .0002$.0022
1 > 8	15.40	* $p < .0002$.0016
1 > 9	15.59	* $p < .0002$.0014
2 > 3	7.27	* $p < .0002$.0056
2 < 4	4.05	* $p < .0002$.0111
2 > 5	3.45	* $p = .0006$.0111
2 > 6	7.91	* $p < .0002$.0022
2 > 7	7.75	* $p < .0002$.0037
2 > 8	7.91	* $p < .0002$.0022
2 > 9	8.25	* $p < .0002$.0019
3 < 4	10.52	* $p < .0002$.0037
3 < 5	4.27	* $p < .0002$.0111
3 = 6	.95	<i>ns</i> $p > .05$.0037
3 = 7	.60	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 = 8	.95	<i>ns</i> $p > .05$.0037
3 = 9	1.77	<i>ns</i> $p > .05$.0028
4 > 5	7.33	* $p < .0002$.0056
4 > 6	11.02	* $p < .0002$.0019
4 > 7	10.89	* $p < .0002$.0028
4 > 8	11.02	* $p < .0002$.0019
4 > 9	11.27	* $p < .0002$.0016
5 > 6	5.12	* $p < .0002$.0028
5 > 7	4.90	* $p < .0002$.0056
5 > 8	5.12	* $p < .0002$.0028
5 > 9	5.59	* $p < .0002$.0022
6 = 7	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 8	-.41	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 9	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 = 8	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0056
7 = 9	.89	<i>ns</i> $p > .05$.0037
8 = 9	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	1,216	652	564
2 基準目より20%拡大	694	652	42
3 基準目より20%縮小	46	652	-606
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.92	* $p < .0002$.0333
1 > 3	32.91	* $p < .0002$.0167
2 > 3	23.78	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	517	217.33	299.67
2 縦長基準目	464	217.33	246.67
3 横長基準目	90	217.33	-127.33
4 基準垂れ目	65	217.33	-152.33
5 縦長垂れ目	53	217.33	-164.33
6 横長垂れ目	28	217.33	-189.33
7 基準吊り目	390	217.33	172.67
8 縦長吊り目	247	217.33	29.67
9 横長吊り目	102	217.33	-115.33
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.66	ns $p > .05$.0111
1 > 3	17.29	* $p < .0002$.0022
1 > 4	18.69	* $p < .0002$.0019
1 > 5	19.39	* $p < .0002$.0016
1 > 6	20.90	* $p < .0002$.0014
1 > 7	4.18	* $p < .0002$.0056
1 > 8	9.73	* $p < .0002$.0037
1 > 9	16.64	* $p < .0002$.0028
2 > 3	15.85	* $p < .0002$.0028
2 > 4	17.30	* $p < .0002$.0022
2 > 5	18.03	* $p < .0002$.0019
2 > 6	19.61	* $p < .0002$.0016
2 = 7	2.50	ns $p = .0124$.0111
2 > 8	8.10	* $p < .0002$.0056
2 > 9	15.17	* $p < .0002$.0037
3 = 4	1.93	ns $p > .05$.0111
3 > 5	3.01	* $p = .0026$.0056
3 > 6	5.62	* $p < .0002$.0037
3 < 7	13.65	* $p < .0002$.0037
3 < 8	8.50	* $p < .0002$.0056
3 = 9	.79	ns $p > .05$.0111
4 = 5	1.01	ns $p > .05$.0111
4 > 6	3.73	* $p < .0002$.0056
4 < 7	15.19	* $p < .0002$.0028
4 < 8	10.25	* $p < .0002$.0037
4 < 9	2.79	* $p = .0052$.0056
5 > 6	2.67	* $p = .0076$.0111
5 < 7	15.96	* $p < .0002$.0022
5 < 8	11.14	* $p < .0002$.0028
5 < 9	3.86	* $p < .0002$.0037
6 < 7	17.66	* $p < .0002$.0019
6 < 8	13.15	* $p < .0002$.0022
6 < 9	6.40	* $p < .0002$.0028
7 > 8	5.63	* $p < .0002$.0111
7 > 9	12.94	* $p < .0002$.0056
8 > 9	7.71	* $p < .0002$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	462	652	-190
2 短いふたえ	982	652	330
3 長いふたえ	512	652	-140
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	13.66	* $p < .0002$.0167
1 = 3	1.57	ns $p > .05$.0333
2 > 3	12.13	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	564	391.20	172.80
2 一本	652	391.20	260.80
3 二本	428	391.20	36.80
4 三本	241	391.20	-150.20
5 四本以上	71	391.20	-320.20
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	2.49	* $p = .0124$.0200
1 > 3	4.29	* $p < .0002$.0200
1 > 4	11.35	* $p < .0002$.0100
1 > 5	19.52	* $p < .0002$.0067
2 > 3	6.79	* $p < .0002$.0100
2 > 4	13.72	* $p < .0002$.0067
2 > 5	21.57	* $p < .0002$.0050
3 > 4	7.19	* $p < .0002$.0200
3 > 5	15.94	* $p < .0002$.0100
4 > 5	9.57	* $p < .0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	155	652	-497
2 横向き	1,471	652	819
3 下向き	330	652	-322
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	32.61	* $p < .0002$.0167
1 < 3	7.90	* $p < .0002$.0333
2 > 3	26.86	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	991	652	339
2 三本以内	815	652	163
3 三本及以上	150	652	-502
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	4.12	* $p < .0002$.0333
1 > 3	24.87	* $p < .0002$.0167
2 > 3	21.37	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	92	489	-397
2 基準鼻より	443	489	-46
3 基準鼻の位	1,201	489	712
4 基準鼻より	220	489	-269
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	15.13	* $p < .0002$.0125
1 < 3	30.81	* $p < .0002$.0083
1 < 4	7.19	* $p < .0002$.0250
2 < 3	18.67	* $p < .0002$.0250
2 > 4	8.62	* $p < .0002$.0250
3 > 4	25.00	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	1,057	279.43	777.57
2 短い筋鼻タイプ	286	279.43	6.57
3 長い鼻筋タイプ	121	279.43	-158.43
4 両点タイプ	58	279.43	-221.43
5 立体鼻タイプ	31	279.43	-248.43
6 鼻先タイプ	46	279.43	-233.43
7 鼻の影タイプ	357	279.43	77.57
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	21.01	* $p < .0002$.0071
1 > 3	27.24	* $p < .0002$.0048
1 > 4	29.89	* $p < .0002$.0036
1 > 5	31.07	* $p < .0002$.0024
1 > 6	30.41	* $p < .0002$.0029
1 > 7	18.59	* $p < .0002$.0143
2 > 3	8.13	* $p < .0002$.0143
2 > 4	12.24	* $p < .0002$.0071
2 > 5	14.27	* $p < .0002$.0036
2 > 6	13.12	* $p < .0002$.0048
2 < 7	2.76	* $p = .0056$.0143
3 > 4	4.63	* $p < .0002$.0143
3 > 5	7.22	* $p < .0002$.0048
3 > 6	5.73	* $p < .0002$.0071
3 < 7	10.75	* $p < .0002$.0071
4 > 5	2.76	* $p = .0058$.0071
4 = 6	1.08	<i>ns</i> $p > .05$.0143
4 < 7	14.63	* $p < .0002$.0048
5 = 6	1.60	<i>ns</i> $p > .05$.0143
5 < 7	16.50	* $p < .0002$.0029
6 < 7	15.44	* $p < .0002$.0036

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	221	489	-268
2 基準鼻の大きさ	913	489	424
3 基準鼻よりやや大きい	663	489	174
4 基準鼻より大きい	159	489	-330
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	20.52	* $p < .0002$.0125
1 < 3	14.83	* $p < .0002$.0250
1 > 4	3.13	* $p = .0018$.0250
2 > 3	6.27	* $p < .0002$.0250
2 > 4	22.00	* $p < .0002$.0083
3 > 4	17.54	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	882	652	230
2 基準口の位置と同じ	1,065	652	413
3 基準口の位置より下	9	652	-643
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.12	* $p < .0002$.0333
1 > 3	29.21	* $p < .0002$.0333
2 > 3	32.19	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	291	391.20	-100.20
2 曲線タイプ	764	391.20	372.80
3 唇付きタイプ	545	391.20	153.80
4 リアルタイプ	8	391.20	-383.20
5 猫口タイプ	348	391.20	-43.20
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	14.53	* $p < .0002$.0067
1 < 3	8.75	* $p < .0002$.0100
1 > 4	16.31	* $p < .0002$.0200
1 = 5	2.22	<i>ns</i> $p = .0264$.0200
2 > 3	6.03	* $p < .0002$.0200
2 > 4	27.17	* $p < .0002$.0050
2 > 5	12.45	* $p < .0002$.0100
3 > 4	22.79	* $p < .0002$.0067
3 > 5	6.56	* $p < .0002$.0200
4 < 5	17.97	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	750	652	98
2 基準口より小さい	185	652	-467
3 基準口より大きい	1,021	652	369
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	18.44	* $p < .0002$.0333
1 < 3	6.42	* $p < .0002$.0333
2 < 3	24.04	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	7	217.33	-210.33
2 ぱつんタイプ	131	217.33	-86.33
3 M型タイプ	249	217.33	31.67
4 七三分けタイプ	361	217.33	143.67
5 中央分けタイプ	42	217.33	-175.33
6 三七分けタイプ	746	217.33	528.67
7 基準髪型タイプ	308	217.33	90.67
8 インテークヘアタイプ	106	217.33	-111.33
9 半分かきあげタイプ	6	217.33	-211.33
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	10.47	* $p < .0002$.0037
1 < 3	15.06	* $p < .0002$.0028
1 < 4	18.40	* $p < .0002$.0019
1 < 5	4.86	* $p < .0002$.0111
1 < 6	26.89	* $p < .0002$.0016
1 < 7	16.90	* $p < .0002$.0022
1 < 8	9.22	* $p < .0002$.0056
1 = 9	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 < 3	6.00	* $p < .0002$.0111
2 < 4	10.32	* $p < .0002$.0037
2 > 5	6.69	* $p < .0002$.0056
2 < 6	20.73	* $p < .0002$.0028
2 < 7	8.40	* $p < .0002$.0056
2 = 8	1.56	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 > 9	10.59	* $p < .0002$.0028
3 < 4	4.49	* $p < .0002$.0056
3 > 5	12.08	* $p < .0002$.0037
3 < 6	15.72	* $p < .0002$.0037
3 = 7	2.46	<i>ns</i> $p = .0138$.0111
3 > 8	7.54	* $p < .0002$.0056
3 > 9	15.15	* $p < .0002$.0022
4 > 5	15.84	* $p < .0002$.0022
4 < 6	11.54	* $p < .0002$.0111
4 = 7	2.01	<i>ns</i> $p = .0434$.0111
4 > 8	11.75	* $p < .0002$.0028
4 > 9	18.48	* $p < .0002$.0016
5 < 6	25.04	* $p < .0002$.0019
5 < 7	14.16	* $p < .0002$.0028
5 < 8	5.18	* $p < .0002$.0111
5 > 9	5.05	* $p < .0002$.0056
6 > 7	13.46	* $p < .0002$.0056
6 > 8	21.89	* $p < .0002$.0022
6 > 9	26.95	* $p < .0002$.0014
7 > 8	9.88	* $p < .0002$.0037
7 > 9	16.99	* $p < .0002$.0019
8 > 9	9.35	* $p < .0002$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	204	652	-448
2 まつげの上	1,524	652	872
3 目にかかる	228	652	-424
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	31.73	* $p < .0002$.0167
1 = 3	1.11	<i>ns</i> $p > .05$.0333
2 > 3	30.94	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	1,463	978	485
2 ウェーブ	493	978	-485
合計	1,956	1,956	0

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	621	326	295
2 縦長短冊タイプ	108	326	-218
3 内向きカールタイプ	76	326	-250
4 捻れカールタイプ	594	326	268
5 先端二股縦長型タイプ	514	326	188
6 外向きカールタイプ	43	326	-283
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	18.96	* $p < .0002$.0056
1 > 3	20.61	* $p < .0002$.0042
1 = 4	.75	<i>ns</i> $p > .05$.0167
1 > 5	3.15	* $p = .0016$.0083
1 > 6	22.39	* $p < .0002$.0033
2 = 3	2.29	<i>ns</i> $p = .022$.0167
2 < 4	18.31	* $p < .0002$.0083
2 < 5	16.24	* $p < .0002$.0167
2 > 6	5.21	* $p < .0002$.0083
3 < 4	19.97	* $p < .0002$.0056
3 < 5	17.99	* $p < .0002$.0083
3 > 6	2.93	* $p = .0032$.0167
4 = 5	2.37	<i>ns</i> $p = .0174$.0167
4 > 6	21.79	* $p < .0002$.0042
5 > 6	19.91	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	542	652	-110
2 顔と同じ長さ	872	652	220
3 顔より長い	542	652	-110
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	8.75	* $p < .0002$.0333
1 = 3	-.03	ns $p > .05$.0333
2 > 3	8.75	* $p < .0002$.0167

有意水準 $alpha = .05$

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	1,151	652	499
2 カール	773	652	121
3 縦ロール	32	652	-620
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	8.59	* $p < .0002$.0333
1 > 3	32.50	* $p < .0002$.0167
2 > 3	26.08	* $p < .0002$.0333

有意水準 $alpha = .05$

(21) 後ろ髪の形

後髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	443	150.46	292.54
2 ポップヘアタイプ	207	150.46	56.54
3 ポニーテールタイプ	174	150.46	23.54
4 ツインテールタイプ	160	150.46	9.54
5 ワンサイドアップタイプ	154	150.46	3.54
6 三つ編みタイプ	172	150.46	21.54
7 猫耳タイプ	42	150.46	-108.46
8 ハーフアップタイプ	221	150.46	70.54
9 おさげタイプ	136	150.46	-14.46
10 ツーサイドアップ	121	150.46	-29.46
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	49	150.46	-101.46
12 三つ編みツインテールタイプ	38	150.46	-112.46
13 おだんごヘアタイプ (ひとつこぶ)	39	150.46	-111.46
合計	1,956	1,956.01	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.22	* $p < .0002$.0039
1 > 3	10.79	* $p < .0002$.0026
1 > 4	11.48	* $p < .0002$.0015
1 > 5	11.79	* $p < .0002$.0013
1 > 6	10.89	* $p < .0002$.0019
1 > 7	18.16	* $p < .0002$.0008
1 > 8	8.58	* $p < .0002$.0077
1 > 9	12.72	* $p < .0002$.0011
1 > 10	13.52	* $p < .0002$.0010
1 > 11	17.72	* $p < .0002$.0009
1 > 12	18.42	* $p < .0002$.0006
1 > 13	18.36	* $p < .0002$.0007
2 = 3	1.64	ns $p > .05$.0077
2 = 4	2.40	ns $p = .016$.0026
2 = 5	2.74	ns $p = .0062$.0019
2 = 6	1.75	ns $p > .05$.0039
2 > 7	10.39	* $p < .0002$.0010
2 = 8	.63	ns $p > .05$.0077
2 > 9	3.78	* $p < .0002$.0015
2 > 10	4.69	* $p < .0002$.0013
2 > 11	9.81	* $p < .0002$.0011
2 > 12	10.73	* $p < .0002$.0008
2 > 13	10.65	* $p < .0002$.0009
3 = 4	.71	ns $p > .05$.0039
3 = 5	1.05	ns $p > .05$.0026
3 = 6	.05	ns $p > .05$.0077
3 > 7	8.91	* $p < .0002$.0011
3 = 8	2.31	ns $p = .0204$.0039
3 = 9	2.10	ns $p = .0348$.0019
3 = 10	3.03	ns $p = .0024$.0015
3 > 11	8.30	* $p < .0002$.0013
3 > 12	9.27	* $p < .0002$.0009
3 > 13	9.18	* $p < .0002$.0010
4 = 5	.28	ns $p > .05$.0077
4 = 6	.60	ns $p > .05$.0077
4 > 7	8.23	* $p < .0002$.0015
4 = 8	3.07	ns $p = .002$.0019
4 = 9	1.34	ns $p > .05$.0039
4 = 10	2.27	ns $p = .0232$.0026
4 > 11	7.61	* $p < .0002$.0019
4 > 12	8.60	* $p < .0002$.0011
4 > 13	8.51	* $p < .0002$.0013
5 = 6	.94	ns $p > .05$.0039
5 > 7	7.93	* $p < .0002$.0019
5 < 8	3.41	* $p = .0006$.0015
5 = 9	.00	ns $p > .05$.0077
5 = 10	1.93	ns $p > .05$.0039
5 > 11	7.30	* $p < .0002$.0026
5 > 12	8.30	* $p < .0002$.0013
5 > 13	8.21	* $p < .0002$.0015
6 > 7	8.82	* $p < .0002$.0013
6 = 8	2.42	ns $p = .015$.0026
6 = 9	1.99	ns $p = .0456$.0026
6 = 10	2.92	ns $p = .0034$.0019
6 > 11	8.21	* $p < .0002$.0015
6 > 12	9.18	* $p < .0002$.0010
6 > 13	9.09	* $p < .0002$.0011
7 < 8	10.98	* $p < .0002$.0009
7 < 9	6.97	* $p < .0002$.0026
7 < 10	6.11	* $p < .0002$.0039
7 = 11	.63	ns $p > .05$.0077
7 = 12	.34	ns $p > .05$.0039
7 = 13	.22	ns $p > .05$.0077
8 > 9	4.45	* $p < .0002$.0013
8 > 10	5.35	* $p < .0002$.0011
8 > 11	10.41	* $p < .0002$.0010
8 > 12	11.31	* $p < .0002$.0007
8 > 13	11.23	* $p < .0002$.0008
9 = 10	.87	ns $p > .05$.0077
9 > 11	6.32	* $p < .0002$.0039
9 > 12	7.35	* $p < .0002$.0015
9 > 13	7.26	* $p < .0002$.0019
10 > 11	5.45	* $p < .0002$.0077
10 > 12	6.50	* $p < .0002$.0019
10 > 13	6.40	* $p < .0002$.0026
11 = 12	1.07	ns $p > .05$.0026
11 = 13	.96	ns $p > .05$.0039
12 = 13	.00	ns $p > .05$.0077

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	804	652	152
2 ミディアム	856	652	204
3 ロング	296	652	-356
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	2.24	* $p=.0244$.0333
1 > 3	6.05	* $p<.0002$.0333
2 > 3	8.22	* $p<.0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	575	652	-77
2 縦ロール	48	652	-604
3 カール	1,333	652	681
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	21.07	* $p<.0002$.0333
1 < 3	17.33	* $p<.0002$.0333
2 < 3	34.55	* $p<.0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	757	391.20	365.80
2 三日月タイプ	905	391.20	513.80
3 ロールケーキタ	56	391.20	-335.20
4 ハート型タイプ	121	391.20	-270.20
5 垂れタイプ	117	391.20	-274.20
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	3.61	* $p=.0004$.0200
1 > 3	24.55	* $p<.0002$.0067
1 > 4	21.43	* $p<.0002$.0200
1 > 5	21.61	* $p<.0002$.0100
2 > 3	27.35	* $p<.0002$.0050
2 > 4	24.44	* $p<.0002$.0100
2 > 5	24.62	* $p<.0002$.0067
3 < 4	4.81	* $p<.0002$.0100
3 < 5	4.56	* $p<.0002$.0200
4 = 5	.19	ns $p>.05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	1,590	652	938
2 二本	347	652	-305
3 三本	19	652	-633
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	28.22	* $p<.0002$.0333
1 > 3	39.14	* $p<.0002$.0167
2 > 3	17.09	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	1,863	978	885
2 頭より大きい	93	978	-885
合計	1,956	1,956	0

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	201	244.50	-43.50
2 3頭身	274	244.50	29.50
3 4頭身	110	244.50	-134.50
4 5頭身	515	244.50	270.50
5 6頭身	615	244.50	370.50
6 7頭身	202	244.50	-42.50
7 8頭身	24	244.50	-220.50
8 9頭身	15	244.50	-229.50
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	3.30	* $p=.001$.0063
1 > 3	5.10	* $p<.0002$.0125
1 < 4	11.70	* $p<.0002$.0042
1 < 5	14.46	* $p<.0002$.0031
1 = 6	.00	<i>ns</i> $p>.05$.0125
1 > 7	11.73	* $p<.0002$.0063
1 > 8	12.59	* $p<.0002$.0042
2 > 3	8.32	* $p<.0002$.0042
2 < 4	8.54	* $p<.0002$.0125
2 < 5	11.40	* $p<.0002$.0063
2 > 6	3.25	* $p=.0012$.0125
2 > 7	14.42	* $p<.0002$.0031
2 > 8	15.18	* $p<.0002$.0025
3 < 4	16.16	* $p<.0002$.0031
3 < 5	18.72	* $p<.0002$.0025
3 < 6	5.15	* $p<.0002$.0063
3 > 7	7.34	* $p<.0002$.0125
3 > 8	8.41	* $p<.0002$.0063
4 < 5	2.95	* $p=.0032$.0125
4 > 6	11.65	* $p<.0002$.0063
4 > 7	21.11	* $p<.0002$.0025
4 > 8	21.68	* $p<.0002$.0021
5 > 6	14.41	* $p<.0002$.0042
5 > 7	23.34	* $p<.0002$.0021
5 > 8	23.86	* $p<.0002$.0018
6 > 7	11.77	* $p<.0002$.0042
6 > 8	12.63	* $p<.0002$.0031
7 = 8	1.28	<i>ns</i> $p>.05$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格 I 組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	581	978	-397
2 活発	1,375	978	397
合計	1,956	1,956	0

性格 II 組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	248	978	-730
2 優しい	1,708	978	730
合計	1,956	1,956	0

性格Ⅲ組

性格 (Ⅲ組)	実測値	期待値	残差
1 臆病	1,127	978	149
2 勇敢	829	978	-149
合計	1,956	1,956	0

性格Ⅳ組

性格 (Ⅳ組)	実測値	期待値	残差
1 不真面目	1,356	978	378
2 勉強家	600	978	-378
合計	1,956	1,956	0

(29) 仕草 (喜)

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	1,696	652	1,044
2 動きが普通な仕草	165	652	-487
3 動きが控えめな仕草	95	652	-557
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	35.47	* $p < .0002$.0333
1 > 3	37.81	* $p < .0002$.0167
2 > 3	4.28	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草 (怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	304	652	-348
2 動きが普通な仕草	343	652	-309
3 動きが控えめな仕草	1,309	652	657
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.49	ns $p > .05$.0333
1 < 3	24.00	* $p < .0002$.0167
2 < 3	23.74	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	617	652	-35
2 動きが普通な仕草	793	652	141
3 動きが控えめな仕草	546	652	-106
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.66	* $p < .0002$.0333
1 = 3	2.05	ns $p = .0394$.0333
2 > 3	6.72	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	867	652	215
2 動きが普通な仕草	239	652	-413
3 動きが控えめな仕草	850	652	198
合計	1,956	1,956	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	18.85	* $p < .0002$.0167
1 = 3	.39	ns $p > .05$.0333
2 < 3	18.48	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	637	391.20	245.80
2 標準語	611	391.20	219.80
3 老人語	291	391.20	-100.20
4 お嬢様ことば	232	391.20	-159.20
5 メイドことば	185	391.20	-206.20
合計	1,956	1,956.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.71	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 > 3	11.33	* $p < .0002$.0100
1 > 4	13.70	* $p < .0002$.0067
1 > 5	15.73	* $p < .0002$.0050
2 > 3	10.62	* $p < .0002$.0200
2 > 4	13.02	* $p < .0002$.0100
2 > 5	15.06	* $p < .0002$.0067
3 > 4	2.54	* $p = .011$.0200
3 > 5	4.81	* $p < .0002$.0100
4 = 5	2.25	<i>ns</i> $p = .0238$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

資料 11 研究 4 30代読者から見る「かわいいキャラクター像」につ

いての χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	279	293	-14
2 円形寄りの輪郭	734	293	442
3 正方形寄りの輪郭	148	293	-145
4 長方形寄りの輪郭	9	293	-284
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	14.26	* $p < .0002$.0250
1 > 3	6.29	* $p < .0002$.0250
1 > 4	15.85	* $p < .0002$.0125
2 > 3	19.70	* $p < .0002$.0125
2 > 4	26.56	* $p < .0002$.0083
3 > 4	11.01	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	585	130	455
2 基準位置	195	130	65
3 基準位置上寄り	30	130	-100
4 瞳孔間隔縮小下寄り	255	130	125
5 瞳孔間隔縮小基準位置	84	130	-46
6 瞳孔間隔縮小上寄り	13	130	-117
7 瞳孔間隔拡大下寄り	5	130	-125
8 瞳孔間隔拡大基準位置	3	130	-127
9 瞳孔間隔拡大上寄り	0	130	-130
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	13.93	* $p < .0002$.0056
1 > 3	22.34	* $p < .0002$.0028
1 > 4	11.35	* $p < .0002$.0111
1 > 5	19.33	* $p < .0002$.0037
1 > 6	23.35	* $p < .0002$.0022
1 > 7	23.84	* $p < .0002$.0019
1 > 8	23.96	* $p < .0002$.0016
1 > 9	24.15	* $p < .0002$.0014
2 > 3	10.93	* $p < .0002$.0056
2 < 4	2.78	* $p = .0052$.0111
2 > 5	6.59	* $p < .0002$.0111
2 > 6	12.55	* $p < .0002$.0037
2 > 7	13.36	* $p < .0002$.0028
2 > 8	13.57	* $p < .0002$.0022
2 > 9	13.89	* $p < .0002$.0019
3 < 4	13.27	* $p < .0002$.0037
3 < 5	4.96	* $p < .0002$.0111
3 = 6	2.44	<i>ns</i> $p = .0146$.0111
3 > 7	4.06	* $p < .0002$.0056
3 > 8	4.53	* $p < .0002$.0037
3 > 9	5.29	* $p < .0002$.0028
4 > 5	9.23	* $p < .0002$.0056
4 > 6	14.72	* $p < .0002$.0028
4 > 7	15.44	* $p < .0002$.0022
4 > 8	15.63	* $p < .0002$.0019
4 > 9	15.91	* $p < .0002$.0016
5 > 6	7.11	* $p < .0002$.0056
5 > 7	8.27	* $p < .0002$.0037
5 > 8	8.58	* $p < .0002$.0028
5 > 9	9.06	* $p < .0002$.0022
6 = 7	1.65	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 8	2.25	<i>ns</i> $p = .0238$.0056
6 > 9	3.33	* $p = .0008$.0037
7 = 8	.35	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 = 9	1.79	<i>ns</i> $p > .05$.0056
8 = 9	1.15	<i>ns</i> $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	754	390	364
2 基準目より20%拡大	379	390	-11
3 基準目より20%縮小	37	390	-353
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.11	* $p < .0002$.0333
1 > 3	25.46	* $p < .0002$.0167
2 > 3	16.72	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	343	130	213
2 縦長基準目	329	130	199
3 横長基準目	64	130	-66
4 基準垂れ目	40	130	-90
5 縦長垂れ目	26	130	-104
6 横長垂れ目	17	130	-113
7 基準吊り目	165	130	35
8 縦長吊り目	142	130	12
9 横長吊り目	44	130	-86
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111
1 > 3	13.78	* $p < .0002$.0028
1 > 4	15.43	* $p < .0002$.0019
1 > 5	16.45	* $p < .0002$.0016
1 > 6	17.13	* $p < .0002$.0014
1 > 7	7.85	* $p < .0002$.0056
1 > 8	9.08	* $p < .0002$.0037
1 > 9	15.15	* $p < .0002$.0022
2 > 3	13.32	* $p < .0002$.0037
2 > 4	14.99	* $p < .0002$.0022
2 > 5	16.03	* $p < .0002$.0019
2 > 6	16.72	* $p < .0002$.0016
2 > 7	7.33	* $p < .0002$.0111
2 > 8	8.57	* $p < .0002$.0056
2 > 9	14.70	* $p < .0002$.0028
3 = 4	2.26	<i>ns</i> $p = .0238$.0056
3 > 5	3.90	* $p < .0002$.0037
3 > 6	5.11	* $p < .0002$.0028
3 < 7	6.61	* $p < .0002$.0056
3 < 8	5.36	* $p < .0002$.0111
3 = 9	1.83	<i>ns</i> $p > .05$.0111
4 = 5	1.60	<i>ns</i> $p > .05$.0111
4 > 6	2.91	* $p = .0036$.0056
4 < 7	8.66	* $p < .0002$.0028
4 < 8	7.49	* $p < .0002$.0037
4 = 9	.33	<i>ns</i> $p > .05$.0111
5 = 6	1.22	<i>ns</i> $p > .05$.0111
5 < 7	9.99	* $p < .0002$.0022
5 < 8	8.87	* $p < .0002$.0028
5 = 9	2.03	<i>ns</i> $p = .0414$.0056
6 < 7	10.90	* $p < .0002$.0019
6 < 8	9.83	* $p < .0002$.0022
6 < 9	3.33	* $p = .0008$.0037
7 = 8	1.26	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 > 9	8.30	* $p < .0002$.0037
8 > 9	7.11	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	355	390	-35
2 短いふたえ	552	390	162
3 長いふたえ	263	390	-127
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.51	* $p < .0002$.0333
1 > 3	3.66	* $p < .0002$.0333
2 > 3	10.09	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	342	234	108
2 一本	304	234	70
3 二本	292	234	58
4 三本	185	234	-49
5 四本以上	47	234	-187
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.46	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 = 3	1.95	<i>ns</i> $p > .05$.0100
1 > 4	6.80	* $p < .0002$.0067
1 > 5	14.91	* $p < .0002$.0050
2 = 3	.45	<i>ns</i> $p > .05$.0200
2 > 4	5.34	* $p < .0002$.0100
2 > 5	13.66	* $p < .0002$.0067
3 > 4	4.85	* $p < .0002$.0200
3 > 5	13.25	* $p < .0002$.0100
4 > 5	8.99	* $p < .0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	135	390	-255
2 横向き	807	390	417
3 下向き	228	390	-162
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	21.86	* $p < .0002$.0167
1 < 3	4.83	* $p < .0002$.0333
2 > 3	17.97	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	676	390	286
2 三本以内	423	390	33
3 三本及以上	71	390	-319
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	7.60	* $p < .0002$.0333
1 > 3	22.10	* $p < .0002$.0167
2 > 3	15.79	* $p < .0002$.0333

有意水準 $alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	68	293	-225
2 基準鼻より上	249	293	-44
3 基準鼻の位置	695	293	403
4 基準鼻より下	158	293	-135
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	15.13	* $p < .0002$.0125
1 < 3	30.81	* $p < .0002$.0083
1 < 4	7.19	* $p < .0002$.0250
2 < 3	18.67	* $p < .0002$.0250
2 > 4	8.62	* $p < .0002$.0250
3 > 4	25.00	* $p < .0002$.0125

有意水準 $alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	694	167.14	526.86
2 短い筋鼻タイプ	204	167.14	36.86
3 長い鼻筋タイプ	34	167.14	-133.14
4 両点タイプ	39	167.14	-128.14
5 立体鼻タイプ	15	167.14	-152.14
6 鼻先タイプ	27	167.14	-140.14
7 鼻の影タイプ	157	167.14	-10.14
合計	1,170	1,170.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	16.32	* $p < .0002$.0143
1 > 3	24.42	* $p < .0002$.0036
1 > 4	24.16	* $p < .0002$.0048
1 > 5	25.46	* $p < .0002$.0024
1 > 6	24.80	* $p < .0002$.0029
1 > 7	18.37	* $p < .0002$.0071
2 > 3	10.95	* $p < .0002$.0048
2 > 4	10.52	* $p < .0002$.0071
2 > 5	12.70	* $p < .0002$.0029
2 > 6	11.58	* $p < .0002$.0036
2 = 7	2.42	<i>ns</i> $p = .015$.0143
3 = 4	.47	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 = 5	2.57	<i>ns</i> $p = .0098$.0071
3 = 6	.77	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 < 7	8.83	* $p < .0002$.0071
4 > 5	3.13	* $p = .0018$.0048
4 = 6	1.35	<i>ns</i> $p > .05$.0071
4 < 7	8.36	* $p < .0002$.0143
5 = 6	1.70	<i>ns</i> $p > .05$.0143
5 < 7	10.75	* $p < .0002$.0036
6 < 7	9.51	* $p < .0002$.0048

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	133	292.50	-159.50
2 基準鼻の大きさ	512	292.50	219.50
3 基準鼻よりやや大きい	425	292.50	132.50
4 基準鼻より大きい	100	292.50	-192.50
合計	1,170	1,170.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	14.88	* $p < .0002$.0125
1 < 3	12.32	* $p < .0002$.0250
1 = 4	2.10	<i>ns</i> $p = .0358$.0250
2 > 3	2.81	* $p = .005$.0250
2 > 4	16.61	* $p < .0002$.0083
3 > 4	14.14	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	590	390	200
2 基準口の位置と同じ	575	390	185
3 基準口の位置より下	5	390	-385
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.41	ns $p > .05$.0333
1 > 3	23.94	* $p < .0002$.0167
2 > 3	23.63	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	192	234	-42
2 曲線タイプ	506	234	272
3 唇付きタイプ	263	234	29
4 リアルタイプ	7	234	-227
5 猫口タイプ	202	234	-32
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	14.53	* $p < .0002$.0067
1 < 3	8.75	* $p < .0002$.0100
1 > 4	16.31	* $p < .0002$.0200
1 = 5	2.22	ns $p = .0264$.0200
2 > 3	6.03	* $p < .0002$.0200
2 > 4	27.17	* $p < .0002$.0050
2 > 5	12.45	* $p < .0002$.0100
3 > 4	22.79	* $p < .0002$.0067
3 > 5	6.56	* $p < .0002$.0200
4 < 5	17.97	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	443	390	53
2 基準口より小さい	92	390	-298
3 基準口より大きい	635	390	245
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	15.13	* $p < .0002$.03333
1 < 3	5.82	* $p < .0002$.03333
2 < 3	20.10	* $p < .0002$.01667

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	6	130	-124
2 ぱつんタイプ	61	130	-69
3 M型タイプ	176	130	46
4 七三分けタイプ	263	130	133
5 中央分けタイプ	31	130	-99
6 三七分けタイプ	400	130	270
7 基準髪型タイプ	170	130	40
8 インテークヘアタイプ	55	130	-75
9 半分かきあげタイプ	8	130	-122
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.60	* $p < .0002$.0028
1 < 3	12.53	* $p < .0002$.0019
1 < 4	15.61	* $p < .0002$.0016
1 < 5	3.95	* $p < .0002$.0056
1 < 6	19.50	* $p < .0002$.0014
1 < 7	12.29	* $p < .0002$.0022
1 < 8	6.15	* $p < .0002$.0037
1 = 9	.27	ns $p > .05$.0111
2 < 3	7.41	* $p < .0002$.0056
2 < 4	11.17	* $p < .0002$.0037
2 > 5	3.02	* $p = .0024$.0056
2 < 6	15.74	* $p < .0002$.0028
2 < 7	7.11	* $p < .0002$.0111
2 = 8	.46	ns $p > .05$.0111
2 > 9	6.26	* $p < .0002$.0037
3 < 4	4.10	* $p < .0002$.0111
3 > 5	10.01	* $p < .0002$.0028
3 < 6	9.29	* $p < .0002$.0056
3 = 7	.27	ns $p > .05$.0111
3 > 8	7.90	* $p < .0002$.0037
3 > 9	12.31	* $p < .0002$.0022
4 > 5	13.47	* $p < .0002$.0022
4 < 6	5.28	* $p < .0002$.0111
4 > 7	4.42	* $p < .0002$.0056
4 > 8	11.61	* $p < .0002$.0028
4 > 9	15.43	* $p < .0002$.0019
5 < 6	17.73	* $p < .0002$.0019
5 < 7	9.73	* $p < .0002$.0037
5 = 8	2.48	ns $p = .0128$.0111
5 > 9	3.52	* $p = .0004$.0111
6 > 7	9.59	* $p < .0002$.0037
6 > 8	16.13	* $p < .0002$.0022
6 > 9	19.36	* $p < .0002$.0016
7 > 8	7.60	* $p < .0002$.0056
7 > 9	12.07	* $p < .0002$.0028
8 > 9	5.80	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	170	390	-220
2 まつげの上	870	390	480
3 目にかかる	130	390	-260
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	21.68	* $p < .0002$.0333
1 > 3	2.25	* $p = .0238$.0333
2 > 3	23.37	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	864	585	279
2 ウェーブ	306	585	-279
合計	1,170	1,170	0

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	485	195	290
2 縦長短冊タイプ	83	195	-112
3 内向きカールタイプ	40	195	-155
4 捻れカールタイプ	263	195	68
5 先端二股縦長型タイプ	276	195	81
6 外向きカールタイプ	23	195	-172
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	16.83	* $p < .0002$.0056
1 > 3	19.38	* $p < .0002$.0042
1 > 4	8.08	* $p < .0002$.0083
1 > 5	7.54	* $p < .0002$.0167
1 > 6	20.45	* $p < .0002$.0033
2 > 3	3.79	* $p < .0002$.0167
2 < 4	9.62	* $p < .0002$.0167
2 < 5	10.13	* $p < .0002$.0083
2 > 6	5.73	* $p < .0002$.0083
3 < 4	12.75	* $p < .0002$.0083
3 < 5	13.22	* $p < .0002$.0056
3 = 6	2.02	<i>ns</i> $p = .0434$.0167
4 = 5	.52	<i>ns</i> $p > .05$.0167
4 > 6	14.13	* $p < .0002$.0056
5 > 6	14.57	* $p < .0002$.0042

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	347	390	-43
2 顔と同じ長さ	471	390	81
3 顔より長い	352	390	-38
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.30	* $p < .0002$.0167
1 = 3	.15	ns $p > .05$.0333
2 > 3	4.11	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	816	390	426
2 カール	331	390	-59
3 縦ロール	23	390	-367
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.29	* $p < .0002$.0333
1 > 3	27.34	* $p < .0002$.0167
2 > 3	16.32	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(21) 後ろ髪の形

後髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	292	90	202
2 ボブヘアタイプ	118	90	28
3 ポニーテールタイプ	101	90	11
4 ツインテールタイプ	105	90	15
5 ワンサイドアップタイプ	96	90	6
6 三つ編みタイプ	56	90	-34
7 猫耳タイプ	35	90	-55
8 ハーフアップタイプ	130	90	40
9 おさげタイプ	66	90	-24
10 ツーサイドアップ	80	90	-10
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	40	90	-50
12 三つ編みツインテールタイプ	20	90	-70
13 おだんごヘアタイプ (ひとつこぶ)	31	90	-59
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	8.54	* $p < .0002$.0039
1 > 3	9.58	* $p < .0002$.0019
1 > 4	9.34	* $p < .0002$.0026
1 > 5	9.90	* $p < .0002$.0015
1 > 6	12.60	* $p < .0002$.0010
1 > 7	14.16	* $p < .0002$.0008
1 > 8	7.84	* $p < .0002$.0077
1 > 9	11.89	* $p < .0002$.0011
1 > 10	10.94	* $p < .0002$.0013
1 > 11	13.78	* $p < .0002$.0009
1 > 12	15.34	* $p < .0002$.0006
1 > 13	14.47	* $p < .0002$.0007
2 = 3	1.08	ns $p > .05$.0039
2 = 4	.80	ns $p > .05$.0077
2 = 5	1.44	ns $p > .05$.0026
2 > 6	4.62	* $p < .0002$.0013
2 > 7	6.63	* $p < .0002$.0010
2 = 8	.70	ns $p > .05$.0077
2 > 9	3.76	* $p < .0002$.0015
2 = 10	2.63	ns $p = .0086$.0019
2 > 11	6.13	* $p < .0002$.0011
2 > 12	8.26	* $p < .0002$.0008
2 > 13	7.05	* $p < .0002$.0009
3 = 4	.21	ns $p > .05$.0077
3 = 5	.28	ns $p > .05$.0077
3 > 6	3.51	* $p = .0004$.0019
3 > 7	5.57	* $p < .0002$.0013
3 = 8	1.84	ns $p > .05$.0026
3 = 9	2.63	ns $p = .0082$.0026
3 = 10	1.49	ns $p > .05$.0039
3 > 11	5.05	* $p < .0002$.0015
3 > 12	7.27	* $p < .0002$.0010
3 > 13	6.01	* $p < .0002$.0011
4 = 5	.56	ns $p > .05$.0039
4 > 6	3.78	* $p < .0002$.0015
4 > 7	5.83	* $p < .0002$.0011
4 = 8	1.57	ns $p > .05$.0039
4 = 9	2.91	ns $p = .0036$.0019
4 = 10	1.76	ns $p > .05$.0026
4 > 11	5.31	* $p < .0002$.0013
4 > 12	7.51	* $p < .0002$.0009
4 > 13	6.26	* $p < .0002$.0010
5 > 6	3.16	* $p = .0016$.0026
5 > 7	5.24	* $p < .0002$.0015
5 = 8	2.20	ns $p = .0278$.0019
5 = 9	2.28	ns $p = .0226$.0039
5 = 10	1.13	ns $p > .05$.0077
5 > 11	4.72	* $p < .0002$.0019
5 > 12	6.96	* $p < .0002$.0011
5 > 13	5.68	* $p < .0002$.0013
6 = 7	2.10	ns $p = .0358$.0039
6 < 8	5.35	* $p < .0002$.0011
6 = 9	.81	ns $p > .05$.0077
6 = 10	1.97	ns $p = .0478$.0039
6 = 11	1.53	ns $p > .05$.0077
6 > 12	4.01	* $p < .0002$.0019
6 = 13	2.57	ns $p = .0098$.0026
7 < 8	7.32	* $p < .0002$.0009
7 = 9	2.99	ns $p = .0028$.0026
7 < 10	4.10	* $p < .0002$.0019
7 = 11	.46	ns $p > .05$.0077
7 = 12	1.89	ns $p > .05$.0039
7 = 13	.37	ns $p > .05$.0077
8 > 9	4.50	* $p < .0002$.0013
8 > 10	3.38	* $p = .0006$.0015
8 > 11	6.83	* $p < .0002$.0010
8 > 12	8.90	* $p < .0002$.0007
8 > 13	7.72	* $p < .0002$.0008
9 = 10	1.08	ns $p > .05$.0077
9 = 11	2.43	ns $p = .015$.0039
9 > 12	4.85	* $p < .0002$.0015
9 > 13	3.45	* $p = .0006$.0019
10 > 11	3.56	* $p = .0004$.0026
10 > 12	5.90	* $p < .0002$.0013
10 > 13	4.56	* $p < .0002$.0015
11 = 12	2.45	ns $p = .0138$.0026
11 = 13	.95	ns $p > .05$.0039
12 = 13	1.40	ns $p > .05$.0077

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	527	390	137
2 ミディアム	497	390	107
3 ロング	146	390	-244
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.91	<i>ns</i> $p > .05$.0333
1 > 3	14.65	* $p < .0002$.0167
2 > 3	13.80	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	408	390	18
2 縦ロール	20	390	-370
3 カール	742	390	352
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	18.71	* $p < .0002$.0333
1 < 3	9.82	* $p < .0002$.0333
2 < 3	26.12	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	555	234	321
2 三日月タイプ	486	234	252
3 ロールケーキタイプ	31	234	-203
4 ハート型タイプ	46	234	-188
5 垂れタイプ	52	234	-182
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	2.11	<i>ns</i> $p=.0348$.0200
1 > 3	21.60	* $p<.0002$.0050
1 > 4	20.72	* $p<.0002$.0067
1 > 5	20.38	* $p<.0002$.0100
2 > 3	19.97	* $p<.0002$.0067
2 > 4	19.03	* $p<.0002$.0100
2 > 5	18.67	* $p<.0002$.0200
3 = 4	1.60	<i>ns</i> $p>.05$.0200
3 = 5	2.20	<i>ns</i> $p=.0278$.0100
4 = 5	.51	<i>ns</i> $p>.05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	942	390	552
2 二本	219	390	-171
3 三本	9	390	-381
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	21.19	* $p<.0002$.0333
1 > 3	30.22	* $p<.0002$.0167
2 > 3	13.84	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	1,120	585	535
2 頭より大きい	50	585	-535
合計	1,170	1,170	0

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	82	146.25	-64.25
2 3頭身	194	146.25	47.75
3 4頭身	103	146.25	-43.25
4 5頭身	346	146.25	199.75
5 6頭身	332	146.25	185.75
6 7頭身	98	146.25	-48.25
7 8頭身	14	146.25	-132.25
8 9頭身	1	146.25	-145.25
合計	1,170	1,170.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.68	* $p < .0002$.0042
1 = 3	1.47	ns $p > .05$.0063
1 < 4	12.71	* $p < .0002$.0025
1 < 5	12.24	* $p < .0002$.0031
1 = 6	1.12	ns $p > .05$.0125
1 > 7	6.84	* $p < .0002$.0125
1 > 8	8.78	* $p < .0002$.0063
2 > 3	5.22	* $p < .0002$.0125
2 < 4	6.50	* $p < .0002$.0063
2 < 5	5.97	* $p < .0002$.0125
2 > 6	5.56	* $p < .0002$.0063
2 > 7	12.41	* $p < .0002$.0031
2 > 8	13.75	* $p < .0002$.0025
3 < 4	11.42	* $p < .0002$.0042
3 < 5	10.93	* $p < .0002$.0063
3 = 6	.28	ns $p > .05$.0125
3 > 7	8.14	* $p < .0002$.0042
3 > 8	9.90	* $p < .0002$.0031
4 = 5	.50	ns $p > .05$.0125
4 > 6	11.72	* $p < .0002$.0031
4 > 7	17.45	* $p < .0002$.0021
4 > 8	18.47	* $p < .0002$.0018
5 > 6	11.24	* $p < .0002$.0042
5 > 7	17.04	* $p < .0002$.0025
5 > 8	18.08	* $p < .0002$.0021
6 > 7	7.84	* $p < .0002$.0063
6 > 8	9.65	* $p < .0002$.0042
7 > 8	3.10	* $p = .002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格 I 組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	350	585	-235
2 活発	820	585	235
合計	1,170	1,170	0

性格 II 組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	112	585	-473
2 優しい	1,058	585	473
合計	1,170	1,170	0

性格Ⅲ組

性格 (Ⅲ組)	実測値	期待値	残差
1 臆病	628	585	43
2 勇敢	542	585	-43
合計	1,170	1,170	0

性格Ⅳ組

性格 (Ⅳ組)	実測値	期待値	残差
1 不真面目	827	585	242
2 勉強家	343	585	-242
合計	1,170	1,170	0

(29) 仕草 (喜)

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	1,004	390	614
2 動きが普通な仕草	103	390	-287
3 動きが控えめな仕草	63	390	-327
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	27.05	* $p < .0002$.0333
1 > 3	28.78	* $p < .0002$.0167
2 > 3	3.03	* $p = .0024$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草 (怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	234	390	-156
2 動きが普通な仕草	228	390	-162
3 動きが控えめな仕草	708	390	318
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.23	ns $p > .05$.0333
1 < 3	15.41	* $p < .0002$.0333
2 < 3	15.66	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	360	390	-30
2 動きが普通な仕草	484	390	94
3 動きが控えめな仕草	326	390	-64
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.23	* $p < .0002$.03333
1 = 3	1.26	ns $p > .05$.03333
2 > 3	5.52	* $p < .0002$.01667

有意水準 $\alpha = .05$

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	524	390	134
2 動きが普通な仕草	147	390	-243
3 動きが控えめな仕草	499	390	109
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.52	* $p < .0002$.0167
1 = 3	.75	ns $p > .05$.0333
2 < 3	13.81	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	354	234	120
2 標準語	375	234	141
3 老人語	178	234	-56
4 お嬢様ことば	124	234	-110
5 メイドことば	139	234	-95
合計	1,170	1,170	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.74	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 > 3	7.59	* $p < .0002$.0200
1 > 4	10.47	* $p < .0002$.0067
1 > 5	9.64	* $p < .0002$.0100
2 > 3	8.33	* $p < .0002$.0100
2 > 4	11.19	* $p < .0002$.0050
2 > 5	10.37	* $p < .0002$.0067
3 > 4	3.05	* $p = .0022$.0100
3 = 5	2.13	<i>ns</i> $p = .0324$.0200
4 = 5	.86	<i>ns</i> $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

資料 12 研究 4 40 代読者から見る「かわいいキャラクター像」につ

いての χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	120	139.75	-19.75
2 円形寄りの輪郭	356	139.75	216.25
3 正方形寄りの輪郭	74	139.75	-65.75
4 長方形寄りの輪郭	9	139.75	-130.75
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	10.77	* $p < .0002$.0250
1 > 3	3.23	* $p = .0012$.0250
1 > 4	9.68	* $p < .0002$.0125
2 > 3	13.55	* $p < .0002$.0125
2 > 4	18.11	* $p < .0002$.0083
3 > 4	7.02	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	261	62.11	198.89
2 基準位置	130	62.11	67.89
3 基準位置上寄り	23	62.11	-39.11
4 瞳孔間隔縮小下寄り	82	62.11	19.89
5 瞳孔間隔縮小基準位置	38	62.11	-24.11
6 瞳孔間隔縮小上寄り	9	62.11	-53.11
7 瞳孔間隔拡大下寄り	11	62.11	-51.11
8 瞳孔間隔拡大基準位置	4	62.11	-58.11
9 瞳孔間隔拡大上寄り	1	62.11	-61.11
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	6.57	* $p < .0002$.0111
1 > 3	14.06	* $p < .0002$.0028
1 > 4	9.61	* $p < .0002$.0056
1 > 5	12.84	* $p < .0002$.0037
1 > 6	15.28	* $p < .0002$.0019
1 > 7	15.10	* $p < .0002$.0022
1 > 8	15.73	* $p < .0002$.0016
1 > 9	16.00	* $p < .0002$.0014
2 > 3	8.57	* $p < .0002$.0037
2 > 4	3.23	* $p = .0012$.0111
2 > 5	7.02	* $p < .0002$.0056
2 > 6	10.18	* $p < .0002$.0022
2 > 7	9.94	* $p < .0002$.0028
2 > 8	10.80	* $p < .0002$.0019
2 > 9	11.18	* $p < .0002$.0016
3 < 4	5.66	* $p < .0002$.0056
3 = 5	1.79	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 = 6	2.30	<i>ns</i> $p = .0214$.0056
3 = 7	1.89	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 > 8	3.46	* $p = .0006$.0037
3 > 9	4.29	* $p < .0002$.0028
4 > 5	3.93	* $p < .0002$.0111
4 > 6	7.55	* $p < .0002$.0028
4 > 7	7.26	* $p < .0002$.0037
4 > 8	8.30	* $p < .0002$.0022
4 > 9	8.78	* $p < .0002$.0019
5 > 6	4.08	* $p < .0002$.0037
5 > 7	3.71	* $p < .0002$.0056
5 > 8	5.09	* $p < .0002$.0028
5 > 9	5.76	* $p < .0002$.0022
6 = 7	.22	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 8	1.11	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 9	2.21	<i>ns</i> $p = .0264$.0056
7 = 8	1.55	<i>ns</i> $p > .05$.0056
7 = 9	2.60	<i>ns</i> $p = .0094$.0037
8 = 9	.89	<i>ns</i> $p > .05$.0111

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	365	186.33	178.67
2 基準目より20%拡大	149	186.33	-37.33
3 基準目より20%縮小	45	186.33	-141.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.48	* $p < .0002$.0333
1 > 3	15.75	* $p < .0002$.0167
2 > 3	7.39	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	155	62.11	92.89
2 縦長基準目	186	62.11	123.89
3 横長基準目	17	62.11	-45.11
4 基準垂れ目	30	62.11	-32.11
5 縦長垂れ目	25	62.11	-37.11
6 横長垂れ目	12	62.11	-50.11
7 基準吊り目	57	62.11	-5.11
8 縦長吊り目	51	62.11	-11.11
9 横長吊り目	26	62.11	-36.11
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.62	ns $p > .05$.0111
1 > 3	10.45	* $p < .0002$.0019
1 > 4	9.12	* $p < .0002$.0037
1 > 5	9.62	* $p < .0002$.0022
1 > 6	10.99	* $p < .0002$.0016
1 > 7	6.66	* $p < .0002$.0111
1 > 8	7.18	* $p < .0002$.0056
1 > 9	9.51	* $p < .0002$.0028
2 > 3	11.79	* $p < .0002$.0016
2 > 4	10.55	* $p < .0002$.0028
2 > 5	11.01	* $p < .0002$.0019
2 > 6	12.29	* $p < .0002$.0014
2 > 7	8.21	* $p < .0002$.0056
2 > 8	8.70	* $p < .0002$.0037
2 > 9	10.92	* $p < .0002$.0022
3 = 4	1.75	ns $p > .05$.0037
3 = 5	1.08	ns $p > .05$.0111
3 = 6	.74	ns $p > .05$.0111
3 < 7	4.53	* $p < .0002$.0022
3 < 8	4.00	* $p < .0002$.0028
3 = 9	1.22	ns $p > .05$.0056
4 = 5	.54	ns $p > .05$.0056
4 = 6	2.62	ns $p = .0086$.0028
4 < 7	2.79	* $p = .0052$.0056
4 = 8	2.22	ns $p = .0258$.0111
4 = 9	.40	ns $p > .05$.0111
5 = 6	1.97	ns $p = .0478$.0056
5 < 7	3.42	* $p = .0006$.0028
5 = 8	2.87	ns $p = .0042$.0037
5 = 9	.00	ns $p > .05$.0111
6 < 7	5.30	* $p < .0002$.0019
6 < 8	4.79	* $p < .0002$.0022
6 = 9	2.11	ns $p = .0348$.0037
7 = 8	.48	ns $p > .05$.0111
7 > 9	3.29	* $p = .001$.0037
8 = 9	2.74	ns $p = .0062$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	259	186.33	72.67
2 短いふたえ	186	186.33	-0.33
3 長いふたえ	114	186.33	-72.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.41	* $p=.0006$.0333
1 > 3	7.46	* $p<.0002$.0167
2 > 3	4.10	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	143	111.80	31.20
2 一本	119	111.80	7.20
3 二本	150	111.80	38.20
4 三本	115	111.80	3.20
5 四本以上	32	111.80	-79.80
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.42	<i>ns</i> $p>.05$.0200
1 = 3	.35	<i>ns</i> $p>.05$.0200
1 = 4	1.68	<i>ns</i> $p>.05$.0100
1 > 5	8.32	* $p<.0002$.0067
2 = 3	1.83	<i>ns</i> $p>.05$.0100
2 = 4	.20	<i>ns</i> $p>.05$.0200
2 > 5	6.00	* $p<.0002$.0100
3 = 4	2.09	<i>ns</i> $p=.0366$.0067
3 > 5	8.67	* $p<.0002$.0050
4 > 5	6.76	* $p<.0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	92	186.33	-94.33
2 横向き	372	186.33	185.67
3 下向き	95	186.33	-91.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	12.95	* $p<.0002$.0167
1 = 3	.15	<i>ns</i> $p>.05$.0333
2 > 3	12.77	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	315	186.33	128.67
2 三本以内	214	186.33	27.67
3 三本及以上	30	186.33	-156.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	4.35	* $p < .0002$.0333
1 > 3	15.29	* $p < .0002$.0167
2 > 3	11.72	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	41	139.75	-98.75
2 基準鼻より上	122	139.75	-17.75
3 基準鼻の位置	323	139.75	183.25
4 基準鼻より下	73	139.75	-66.75
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.27	* $p < .0002$.0125
1 < 3	14.73	* $p < .0002$.0083
1 < 4	2.90	* $p = .0036$.0250
2 < 3	9.48	* $p < .0002$.0250
2 > 4	3.44	* $p = .0006$.0250
3 > 4	12.51	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	250	79.86	170.14
2 短い筋鼻タイプ	153	79.86	73.14
3 長い鼻筋タイプ	12	79.86	-67.86
4 両点タイプ	19	79.86	-60.86
5 立体鼻タイプ	11	79.86	-68.86
6 鼻先タイプ	18	79.86	-61.86
7 鼻の影タイプ	96	79.86	16.14
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	4.78	* $p < .0002$.0143
1 > 3	14.64	* $p < .0002$.0029
1 > 4	14.02	* $p < .0002$.0048
1 > 5	14.73	* $p < .0002$.0024
1 > 6	14.11	* $p < .0002$.0036
1 > 7	8.23	* $p < .0002$.0071
2 > 3	10.90	* $p < .0002$.0036
2 > 4	10.14	* $p < .0002$.0071
2 > 5	11.01	* $p < .0002$.0029
2 > 6	10.25	* $p < .0002$.0048
2 > 7	3.55	* $p = .0004$.0143
3 = 4	1.08	<i>ns</i> $p > .05$.0071
3 = 5	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 = 6	.91	<i>ns</i> $p > .05$.0143
3 < 7	7.99	* $p < .0002$.0048
4 = 5	1.28	<i>ns</i> $p > .05$.0048
4 = 6	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0143
4 < 7	7.09	* $p < .0002$.0143
5 = 6	1.11	<i>ns</i> $p > .05$.0071
5 < 7	8.12	* $p < .0002$.0036
6 < 7	7.21	* $p < .0002$.0071

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	40	139.75	-99.75
2 基準鼻の大きさ	209	139.75	69.25
3 基準鼻よりやや大きい	239	139.75	99.25
4 基準鼻より大きい	71	139.75	-68.75
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	10.65	* $p < .0002$.0125
1 < 3	11.85	* $p < .0002$.0083
1 < 4	2.85	* $p = .0044$.0250
2 = 3	1.37	<i>ns</i> $p > .05$.0250
2 > 4	8.19	* $p < .0002$.0250
3 > 4	9.48	* $p < .0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	305	186.33	118.67
2 基準口の位置と同じ	249	186.33	62.67
3 基準口の位置より下	5	186.33	-181.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	2.34	* $p=.0192$.0333
1 > 3	16.98	* $p<.0002$.0167
2 > 3	15.25	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	118	111.80	6.20
2 曲線タイプ	260	111.80	148.20
3 唇付きタイプ	98	111.80	-13.80
4 リアルタイプ	1	111.80	-110.80
5 猫口タイプ	82	111.80	-29.80
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.25	* $p<.0002$.0200
1 = 3	1.29	<i>ns</i> $p>.05$.0200
1 > 4	10.63	* $p<.0002$.0067
1 = 5	2.47	<i>ns</i> $p=.0132$.0100
2 > 3	8.51	* $p<.0002$.0100
2 > 4	15.97	* $p<.0002$.0050
2 > 5	9.57	* $p<.0002$.0067
3 > 4	9.65	* $p<.0002$.0100
3 = 5	1.12	<i>ns</i> $p>.05$.0200
4 < 5	8.78	* $p<.0002$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	215	186.33	28.67
2 基準口より小さい	49	186.33	-137.33
3 基準口より大きい	295	186.33	108.67
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	10.16	* $p < .0002$.0333
1 < 3	3.50	* $p = .0004$.0333
2 < 3	13.21	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	3	62.11	-59.11
2 ぱつんタイプ	53	62.11	-9.11
3 M型タイプ	77	62.11	14.89
4 七三分けタイプ	121	62.11	58.89
5 中央分けタイプ	14	62.11	-48.11
6 三七分けタイプ	181	62.11	118.89
7 基準髪型タイプ	72	62.11	9.89
8 インテークヘアタイプ	36	62.11	-26.11
9 半分かきあげタイプ	2	62.11	-60.11
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	6.55	* $p < .0002$.0037
1 < 3	8.16	* $p < .0002$.0022
1 < 4	10.51	* $p < .0002$.0019
1 = 5	2.43	ns $p = .015$.0111
1 < 6	13.05	* $p < .0002$.0016
1 < 7	7.85	* $p < .0002$.0028
1 < 8	5.12	* $p < .0002$.0056
1 = 9	.00	ns $p > .05$.0111
2 = 3	2.02	ns $p = .0434$.0056
2 < 4	5.08	* $p < .0002$.0037
2 > 5	4.64	* $p < .0002$.0056
2 < 6	8.30	* $p < .0002$.0028
2 = 7	1.61	ns $p > .05$.0111
2 = 8	1.70	ns $p > .05$.0111
2 > 9	6.74	* $p < .0002$.0028
3 < 4	3.06	* $p = .0022$.0111
3 > 5	6.50	* $p < .0002$.0028
3 < 6	6.41	* $p < .0002$.0056
3 = 7	.33	ns $p > .05$.0111
3 > 8	3.76	* $p < .0002$.0037
3 > 9	8.33	* $p < .0002$.0019
4 > 5	9.12	* $p < .0002$.0022
4 < 6	3.40	* $p = .0006$.0111
4 > 7	3.46	* $p = .0006$.0056
4 > 8	6.70	* $p < .0002$.0028
4 > 9	10.64	* $p < .0002$.0016
5 < 6	11.89	* $p < .0002$.0019
5 < 7	6.15	* $p < .0002$.0037
5 < 8	2.97	* $p = .003$.0111
5 = 9	2.75	ns $p = .0058$.0056
6 > 7	6.79	* $p < .0002$.0037
6 > 8	9.78	* $p < .0002$.0022
6 > 9	13.16	* $p < .0002$.0014
7 > 8	3.37	* $p = .0008$.0056
7 > 9	8.02	* $p < .0002$.0022
8 > 9	5.35	* $p < .0002$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	108	186.33	-78.33
2 まつげの上	404	186.33	217.67
3 目にかかる	47	186.33	-139.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	13.04	* $p < .0002$.0333
1 > 3	4.82	* $p < .0002$.0333
2 > 3	16.76	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	400	279.50	120.50
2 ウェーブ	159	279.50	-120.50
合計	559	559.00	0.00

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	289	93.17	195.83
2 縦長短冊タイプ	44	93.17	-49.17
3 内向きカールタイプ	9	93.17	-84.17
4 捻れカールタイプ	100	93.17	6.83
5 先端二股縦長型タイプ	116	93.17	22.83
6 外向きカールタイプ	1	93.17	-92.17
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	13.37	* $p < .0002$.0056
1 > 3	16.16	* $p < .0002$.0042
1 > 4	9.53	* $p < .0002$.0083
1 > 5	8.55	* $p < .0002$.0167
1 > 6	16.85	* $p < .0002$.0033
2 > 3	4.67	* $p < .0002$.0167
2 < 4	4.58	* $p < .0002$.0167
2 < 5	5.61	* $p < .0002$.0083
2 > 6	6.26	* $p < .0002$.0083
3 < 4	8.62	* $p < .0002$.0083
3 < 5	9.48	* $p < .0002$.0056
3 = 6	2.21	<i>ns</i> $p = .0264$.0167
4 = 5	1.02	<i>ns</i> $p > .05$.0167
4 > 6	9.75	* $p < .0002$.0056
5 > 6	10.54	* $p < .0002$.0042

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	170	186.33	173.00
2 顔と同じ長さ	216	186.33	186.33
3 顔より長い	173	186.33	-13.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	2.29	ns $p=.0214$.0167
1 = 3	.11	ns $p>.05$.0333
2 > 3	2.13	* $p=.0332$.0333
有意水準 $alpha = .05$			

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	408	186.33	221.67
2 カール	145	186.33	-41.33
3 縦ロール	6	186.33	-180.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.14	* $p<.0002$.0333
1 > 3	19.71	* $p<.0002$.0167
2 > 3	11.23	* $p<.0002$.0333
有意水準 $alpha = .05$			

(21) 後ろ髪の形

後髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	187	43	144
2 ポップヘアタイプ	82	43	39
3 ポニーテールタイプ	37	43	-6
4 ツインテールタイプ	61	43	18
5 ワンサイドアップタイプ	37	43	-6
6 三つ編みタイプ	19	43	-24
7 猫耳タイプ	9	43	-34
8 ハーフアップタイプ	45	43	2
9 おさげタイプ	16	43	-27
10 ツーサイドアップ	24	43	-19
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	17	43	-26
12 三つ編みツインテールタイプ	8	43	-35
13 おだんごヘアタイプ (ひとつこぶ)	17	43	-26
合計	559	559	0

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	6.34	* $p < .0002$.0077
1 > 3	9.96	* $p < .0002$.0015
1 > 4	7.94	* $p < .0002$.0039
1 > 5	9.96	* $p < .0002$.0015
1 > 6	11.64	* $p < .0002$.0011
1 > 7	12.64	* $p < .0002$.0007
1 > 8	9.26	* $p < .0002$.0026
1 > 9	11.93	* $p < .0002$.0008
1 > 10	11.15	* $p < .0002$.0013
1 > 11	11.83	* $p < .0002$.0009
1 > 12	12.75	* $p < .0002$.0006
1 > 13	11.83	* $p < .0002$.0009
2 > 3	4.03	* $p < .0002$.0019
2 = 4	1.67	ns $p > .05$.0077
2 > 5	4.03	* $p < .0002$.0019
2 > 6	6.17	* $p < .0002$.0013
2 > 7	7.55	* $p < .0002$.0008
2 > 8	3.19	* $p = .0014$.0039
2 > 9	6.57	* $p < .0002$.0009
2 > 10	5.54	* $p < .0002$.0015
2 > 11	6.43	* $p < .0002$.0010
2 > 12	7.69	* $p < .0002$.0007
2 > 13	6.43	* $p < .0002$.0010
3 = 4	2.32	ns $p = .0198$.0039
3 = 5	-.12	ns $p > .05$.0077
3 = 6	2.27	ns $p = .0226$.0039
3 > 7	3.98	* $p < .0002$.0013
3 = 8	.77	ns $p > .05$.0077
3 = 9	2.75	ns $p = .006$.0015
3 = 10	1.54	ns $p > .05$.0077
3 = 11	2.59	ns $p = .0096$.0019
3 > 12	4.17	* $p < .0002$.0011
3 = 13	2.59	ns $p = .0096$.0019
4 = 5	2.32	ns $p = .0198$.0026
4 > 6	4.58	* $p < .0002$.0015
4 > 7	6.10	* $p < .0002$.0009
4 = 8	1.46	ns $p > .05$.0077
4 > 9	5.01	* $p < .0002$.0010
4 > 10	3.90	* $p < .0002$.0019
4 > 11	4.87	* $p < .0002$.0011
4 > 12	6.26	* $p < .0002$.0008
4 > 13	4.87	* $p < .0002$.0011
5 = 6	2.27	ns $p = .0226$.0039
5 > 7	3.98	* $p < .0002$.0013
5 = 8	.77	ns $p > .05$.0077
5 = 9	2.75	ns $p = .006$.0015
5 = 10	1.54	ns $p > .05$.0077
5 = 11	2.59	ns $p = .0096$.0019
5 > 12	4.17	* $p < .0002$.0011
5 = 13	2.59	ns $p = .0096$.0019
6 = 7	1.70	ns $p > .05$.0019
6 < 8	3.13	* $p = .0018$.0019
6 = 9	.34	ns $p > .05$.0026
6 = 10	.61	ns $p > .05$.0077
6 = 11	.17	ns $p > .05$.0039
6 = 12	1.92	ns $p > .05$.0015
6 = 13	.17	ns $p > .05$.0039
7 < 8	4.76	* $p < .0002$.0010
7 = 9	1.20	ns $p > .05$.0077
7 = 10	2.44	ns $p = .0146$.0015
7 = 11	1.37	ns $p > .05$.0026
7 = 12	.00	ns $p > .05$.0077
7 = 13	1.37	ns $p > .05$.0026
8 > 9	3.59	* $p = .0004$.0011
8 = 10	2.41	ns $p = .016$.0026
8 > 11	3.43	* $p = .0006$.0013
8 > 12	4.94	* $p < .0002$.0009
8 > 13	3.43	* $p = .0006$.0013
9 = 10	1.11	ns $p > .05$.0019
9 = 11	.00	ns $p > .05$.0039
9 = 12	1.43	ns $p > .05$.0039
9 = 13	.00	ns $p > .05$.0039
10 = 11	.94	ns $p > .05$.0026
10 = 12	2.65	ns $p = .0078$.0013
10 = 13	.94	ns $p > .05$.0026
11 = 12	1.60	ns $p > .05$.0026
11 = 13	-.17	ns $p > .05$.0077
12 = 13	1.60	ns $p > .05$.0019

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	305	186.33	118.67
2 ミディアム	216	186.33	29.67
3 ロング	38	186.33	-148.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.86	* $p < 0.0002$.0333
1 > 3	14.36	* $p < 0.0002$.0167
2 > 3	11.11	* $p < 0.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
ストレート	257	186.33	70.67
縦ロール	6	186.33	-180.33
カール	296	186.33	109.67
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	15.42	* $p < .0002$.0333
1 = 3	1.62	<i>ns</i> $p > .05$.0333
2 < 3	16.63	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	318	111.80	206.20
2 三日月タイプ	180	111.80	68.20
3 ロールケーキタイプ	13	111.80	-98.80
4 ハート型タイプ	26	111.80	-85.80
5 垂れタイプ	22	111.80	-89.80
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	6.14	* $p < .0002$.0200
1 > 3	16.71	* $p < .0002$.0050
1 > 4	15.69	* $p < .0002$.0100
1 > 5	15.00	* $p < .0002$.0067
2 > 3	11.95	* $p < .0002$.0067
2 > 4	10.66	* $p < .0002$.0200
2 > 5	11.05	* $p < .0002$.0100
3 = 4	1.92	ns $p > .05$.0100
3 = 5	1.35	ns $p > .05$.0200
4 = 5	.43	ns $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	438	186.33	251.67
2 二本	103	186.33	-83.33
3 三本	18	186.33	-168.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	14.36	* $p < .0002$.0333
1 > 3	19.62	* $p < .0002$.0167
2 > 3	7.64	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	515	279.50	235.50
2 頭より大きい	44	279.50	-235.50
合計	559	559.00	0.00

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	41	69.88	-28.88
2 3頭身	70	69.88	0.13
3 4頭身	49	69.88	-20.88
4 5頭身	194	69.88	124.13
5 6頭身	155	69.88	85.13
6 7頭身	42	69.88	-27.88
7 8頭身	8	69.88	-61.88
8 9頭身	0	69.88	-69.88
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	2.66	<i>ns</i> $p=.0078$.0042
1 = 3	.74	<i>ns</i> $p>.05$.0063
1 < 4	9.92	* $p<.0002$.0025
1 < 5	8.07	* $p<.0002$.0031
1 = 6	.00	<i>ns</i> $p>.05$.0125
1 > 7	4.57	* $p<.0002$.0125
1 > 8	6.25	* $p<.0002$.0063
2 = 3	1.83	<i>ns</i> $p>.05$.0125
2 < 4	7.57	* $p<.0002$.0063
2 < 5	5.60	* $p<.0002$.0125
2 = 6	2.55	<i>ns</i> $p=.0104$.0063
2 > 7	6.91	* $p<.0002$.0031
2 > 8	8.25	* $p<.0002$.0025
3 < 4	9.24	* $p<.0002$.0042
3 < 5	7.35	* $p<.0002$.0063
3 = 6	.63	<i>ns</i> $p>.05$.0125
3 > 7	5.30	* $p<.0002$.0042
3 > 8	6.86	* $p<.0002$.0031
4 = 5	2.03	<i>ns</i> $p=.0414$.0125
4 > 6	9.83	* $p<.0002$.0031
4 > 7	13.02	* $p<.0002$.0021
4 > 8	13.86	* $p<.0002$.0018
5 > 6	7.98	* $p<.0002$.0042
5 > 7	11.44	* $p<.0002$.0025
5 > 8	12.37	* $p<.0002$.0021
6 > 7	4.67	* $p<.0002$.0063
6 > 8	6.33	* $p<.0002$.0042
7 = 8	2.47	<i>ns</i> $p=.0132$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格I組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	156	279.50	-123.50
2 活発	403	279.50	123.50
合計	559	559.00	0.00

性格II組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	51	279.50	-228.50
2 優しい	508	279.50	228.50
合計	559	559.00	0.00

性格Ⅲ組

性格 (Ⅲ組)	実測値	期待値	残差
1 臆病	275	279.50	-4.50
2 勇敢	284	279.50	4.50
合計	559	559.00	0.00

性格Ⅳ組

性格 (Ⅳ組)	実測値	期待値	残差
1 不真面目	380	279.50	100.50
2 勉強家	179	279.50	-100.50
合計	559	559.00	0.00

(29) 仕草 (喜)

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	483	186.33	296.67
2 動きが普通な仕草	39	186.33	-147.33
3 動きが控えめな仕草	37	186.33	-149.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	19.39	* $p < .0002$.0333
1 > 3	19.51	* $p < .0002$.0167
2 = 3	.11	ns $p > .05$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草 (怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	117	186.33	-69.33
2 動きが普通な仕草	110	186.33	-76.33
3 動きが控えめな仕草	332	186.33	145.67
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.40	ns $p > .05$.0333
1 < 3	10.10	* $p < .0002$.0333
2 < 3	10.51	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	178	186.33	-8.33
2 動きが普通な仕草	219	186.33	32.67
3 動きが控えめな仕草	162	186.33	-24.33
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	2.01	ns $p=.0444$.0333
1 = 3	.81	ns $p>.05$.0333
2 > 3	2.87	* $p=.0042$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	288	186.33	101.67
2 動きが普通な仕草	72	186.33	-114.33
3 動きが控えめな仕草	199	186.33	12.67
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.33	* $p<.0002$.0167
1 > 3	3.99	* $p<.0002$.0333
2 < 3	7.65	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	199	111.80	87.20
2 標準語	161	111.80	49.20
3 老人語	85	111.80	-26.80
4 お嬢様ことば	31	111.80	-80.80
5 メイドことば	83	111.80	-28.80
合計	559	559.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.95	<i>ns</i> $p > .05$.0200
1 > 3	6.71	* $p < .0002$.0100
1 > 4	11.01	* $p < .0002$.0050
1 > 5	6.85	* $p < .0002$.0067
2 > 3	4.78	* $p < .0002$.0200
2 > 4	9.31	* $p < .0002$.0067
2 > 5	4.93	* $p < .0002$.0100
3 > 4	4.92	* $p < .0002$.0100
3 = 5	.08	<i>ns</i> $p > .05$.0200
4 < 5	4.78	* $p < .0002$.0200

有意水準 $alpha = .05$

資料 13 研究 4 50代読者から見る「かわいいキャラクター像」につ

いての χ^2 検定およびライアンの方法を用いた多重比較表

(1) 顔の輪郭

顔の輪郭	実測値	期待値	残差
1 基準顔の輪郭	35	52.25	-17.25
2 円形寄りの輪郭	156	52.25	103.75
3 正方形寄りの輪郭	18	52.25	-34.25
4 長方形寄りの輪郭	0	52.25	-52.25
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	8.68	* $p < .0002$.0250
1 = 3	2.20	ns $p = .0278$.0250
1 > 4	5.75	* $p < .0002$.0125
2 > 3	10.39	* $p < .0002$.0125
2 > 4	12.41	* $p < .0002$.0083
3 > 4	4.01	* $p < .0002$.0250

有意水準 $\alpha = .05$

(2) 目の位置

目の位置	実測値	期待値	残差
1 基準位置下寄り	100	23.22	76.78
2 基準位置	49	23.22	25.78
3 基準位置上寄り	10	23.22	-13.22
4 瞳孔間隔縮小下寄り	27	23.22	3.78
5 瞳孔間隔縮小基準位置	9	23.22	-14.22
6 瞳孔間隔縮小上寄り	2	23.22	-21.22
7 瞳孔間隔拡大下寄り	7	23.22	-16.22
8 瞳孔間隔拡大基準位置	3	23.22	-20.22
9 瞳孔間隔拡大上寄り	2	23.22	-21.22
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	4.10	* $p < .0002$.0111
1 > 3	8.49	* $p < .0002$.0037
1 > 4	6.39	* $p < .0002$.0056
1 > 5	8.62	* $p < .0002$.0028
1 > 6	9.60	* $p < .0002$.0014
1 > 7	8.89	* $p < .0002$.0022
1 > 8	9.46	* $p < .0002$.0019
1 > 9	9.60	* $p < .0002$.0014
2 > 3	4.95	* $p < .0002$.0056
2 = 4	2.41	<i>ns</i> $p = .016$.0111
2 > 5	5.12	* $p < .0002$.0037
2 > 6	6.44	* $p < .0002$.0016
2 > 7	5.48	* $p < .0002$.0028
2 > 8	6.24	* $p < .0002$.0022
2 > 9	6.44	* $p < .0002$.0016
3 < 4	2.63	* $p = .0082$.0111
3 = 5	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 = 6	2.02	<i>ns</i> $p = .0424$.0022
3 = 7	.49	<i>ns</i> $p > .05$.0056
3 = 8	1.66	<i>ns</i> $p > .05$.0037
3 = 9	2.02	<i>ns</i> $p = .0424$.0022
4 > 5	2.83	* $p = .0046$.0056
4 > 6	4.46	* $p < .0002$.0019
4 > 7	3.26	* $p = .0012$.0037
4 > 8	4.20	* $p < .0002$.0028
4 > 9	4.46	* $p < .0002$.0019
5 = 6	1.81	<i>ns</i> $p > .05$.0028
5 = 7	.25	<i>ns</i> $p > .05$.0111
5 = 8	1.44	<i>ns</i> $p > .05$.0056
5 = 9	1.81	<i>ns</i> $p > .05$.0028
6 = 7	1.33	<i>ns</i> $p > .05$.0056
6 = 8	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
6 = 9	-.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 = 8	.95	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 = 9	1.33	<i>ns</i> $p > .05$.0037
8 = 9	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(3) 目の大きさ

目の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準目の大きさ	155	69.67	85.33
2 基準目より20%拡大	35	69.67	-34.67
3 基準目より20%縮小	19	69.67	-50.67
合計	209	209.00	-0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	8.63	* $p < .0002$.0333
1 > 3	10.23	* $p < .0002$.0167
2 = 3	2.04	ns $p = .0404$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(4) 目の形

目の形	実測値	期待値	残差
1 基準目	57	23.22	33.78
2 縦長基準目	58	23.22	34.78
3 横長基準目	11	23.22	-12.22
4 基準垂れ目	11	23.22	-12.22
5 縦長垂れ目	18	23.22	-5.22
6 横長垂れ目	4	23.22	-19.22
7 基準吊り目	27	23.22	3.78
8 縦長吊り目	18	23.22	-5.22
9 横長吊り目	5	23.22	-18.22
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	.00	ns $p > .05$.0111
1 > 3	5.46	* $p < .0002$.0022
1 > 4	5.46	* $p < .0002$.0022
1 > 5	4.39	* $p < .0002$.0037
1 > 6	6.66	* $p < .0002$.0016
1 > 7	3.16	* $p = .0016$.0111
1 > 8	4.39	* $p < .0002$.0037
1 > 9	6.48	* $p < .0002$.0019
2 > 3	5.54	* $p < .0002$.0019
2 > 4	5.54	* $p < .0002$.0019
2 > 5	4.47	* $p < .0002$.0028
2 > 6	6.73	* $p < .0002$.0014
2 > 7	3.25	* $p = .0012$.0056
2 > 8	4.47	* $p < .0002$.0028
2 > 9	6.55	* $p < .0002$.0016
3 = 4	-.21	ns $p > .05$.0111
3 = 5	1.11	ns $p > .05$.0056
3 = 6	1.55	ns $p > .05$.0056
3 = 7	2.43	ns $p = .0146$.0037
3 = 8	1.11	ns $p > .05$.0056
3 = 9	1.25	ns $p > .05$.0111
4 = 5	1.11	ns $p > .05$.0056
4 = 6	1.55	ns $p > .05$.0056
4 = 7	2.43	ns $p = .0146$.0037
4 = 8	1.11	ns $p > .05$.0056
4 = 9	1.25	ns $p > .05$.0111
5 = 6	2.77	ns $p = .0054$.0028
5 = 7	1.19	ns $p > .05$.0111
5 = 8	-.17	ns $p > .05$.0111
5 = 9	2.50	ns $p = .012$.0037
6 < 7	3.95	* $p < .0002$.0019
6 = 8	2.77	ns $p = .0054$.0022
6 = 9	.00	ns $p > .05$.0111
7 = 8	1.19	ns $p > .05$.0056
7 > 9	3.71	* $p < .0002$.0022
8 = 9	2.50	ns $p = .012$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

(5) ふたえまぶたのタイプ

ふたえまぶた	実測値	期待値	残差
1 ふたえなし	119	69.67	49.33
2 短いふたえ	53	69.67	-16.67
3 長いふたえ	37	69.67	-32.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	4.96	* $p < .0002$.0333
1 > 3	6.49	* $p < .0002$.0167
2 = 3	1.58	ns $p > .05$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(6) 上まつげの数

上まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	55	41.80	13.20
2 一本	35	41.80	-6.80
3 二本	53	41.80	11.20
4 三本	50	41.80	8.20
5 四本以上	16	41.80	-25.80
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	2.00	ns $p = .0444$.0067
1 = 3	.10	ns $p > .05$.0200
1 = 4	.39	ns $p > .05$.0100
1 > 5	4.51	* $p < .0002$.0050
2 = 3	1.81	ns $p > .05$.0100
2 = 4	1.52	ns $p > .05$.0200
2 > 5	2.52	* $p = .0114$.0200
3 = 4	.20	ns $p > .05$.0200
3 > 5	4.33	* $p < .0002$.0067
4 > 5	4.06	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

(7) 上まつげの形

上まつげの形	実測値	期待値	残差
1 上向き	51	69.67	-18.67
2 横向き	129	69.67	59.33
3 下向き	29	69.67	-40.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	5.74	* $p < .0002$.0333
1 > 3	2.35	* $p = .0188$.0333
2 > 3	7.88	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(8) 下まつげの数

下まつげの数	実測値	期待値	残差
1 なし	125	69.67	55.33
2 三本以内	63	69.67	-6.67
3 三本及以上	21	69.67	-48.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	4.45	* $p < .0002$.0333
1 > 3	8.52	* $p < .0002$.0167
2 > 3	4.47	* $p < .0002$.0333

有意水準 $alpha = .05$

(9) 鼻の位置

鼻の位置	実測値	期待値	残差
1 鼻なし	18	52.25	-34.25
2 基準鼻より上	55	52.25	2.75
3 基準鼻の位置	117	52.25	64.75
4 基準鼻より下	19	52.25	-33.25
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.21	* $p < .0002$.0125
1 < 3	8.43	* $p < .0002$.0083
1 = 4	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0250
2 < 3	4.65	* $p < .0002$.0250
2 > 4	4.07	* $p < .0002$.0250
3 > 4	8.32	* $p < .0002$.0125

有意水準 $alpha = .05$

(10) 鼻の形

鼻の形	実測値	期待値	残差
1 点型タイプ	86	29.86	56.14
2 短い筋鼻タイプ	51	29.86	21.14
3 長い鼻筋タイプ	9	29.86	-20.86
4 両点タイプ	5	29.86	-24.86
5 立体鼻タイプ	4	29.86	-25.86
6 鼻先タイプ	13	29.86	-16.86
7 鼻の影タイプ	41	29.86	11.14
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	2.90	* $p=.0036$.0143
1 > 3	7.80	* $p<.0002$.0036
1 > 4	8.39	* $p<.0002$.0029
1 > 5	8.54	* $p<.0002$.0024
1 > 6	7.24	* $p<.0002$.0048
1 > 7	3.90	* $p<.0002$.0071
2 > 3	5.29	* $p<.0002$.0048
2 > 4	6.01	* $p<.0002$.0036
2 > 5	6.20	* $p<.0002$.0029
2 > 6	4.63	* $p<.0002$.0071
2 = 7	.94	<i>ns</i> $p>.05$.0143
3 = 4	.80	<i>ns</i> $p>.05$.0143
3 = 5	1.11	<i>ns</i> $p>.05$.0071
3 = 6	.64	<i>ns</i> $p>.05$.0143
3 < 7	4.38	* $p<.0002$.0071
4 = 5	.00	<i>ns</i> $p>.05$.0143
4 = 6	1.65	<i>ns</i> $p>.05$.0071
4 < 7	5.16	* $p<.0002$.0048
5 = 6	1.94	<i>ns</i> $p>.05$.0048
5 < 7	5.37	* $p<.0002$.0036
6 < 7	3.67	* $p<.0002$.0143

有意水準 $\alpha = .05$

(11) 鼻の大きさ

鼻の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準鼻より小さい	8	52.25	-44.25
2 基準鼻の大きさ	80	52.25	27.75
3 基準鼻よりやや大きい	82	52.25	29.75
4 基準鼻より大きい	39	52.25	-13.25
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.57	* $p<.0002$.0125
1 < 3	7.69	* $p<.0002$.0083
1 < 4	4.38	* $p<.0002$.0250
2 = 3	.08	<i>ns</i> $p>.05$.0250
2 > 4	3.67	* $p<.0002$.0250
3 > 4	3.82	* $p<.0002$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(12) 口の位置

口の位置	実測値	期待値	残差
1 基準口の位置より上	129	69.67	59.33
2 基準口の位置と同じ	77	69.67	7.33
3 基準口の位置より下	3	69.67	-66.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.55	* $p=.0004$.0333
1 > 3	10.88	* $p<.0002$.0167
2 > 3	8.16	* $p<.0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(13) 口の形

口の形	実測値	期待値	残差
1 基準口タイプ	50	41.80	8.20
2 曲線タイプ	106	41.80	64.20
3 唇付きタイプ	22	41.80	-19.80
4 リアルタイプ	3	41.80	-38.80
5 猫口タイプ	28	41.80	-13.80
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	4.40	* $p<.0002$.0200
1 > 3	3.18	* $p=.0014$.0100
1 > 4	6.32	* $p<.0002$.0067
1 > 5	2.38	* $p=.0174$.0200
2 > 3	7.34	* $p<.0002$.0067
2 > 4	9.77	* $p<.0002$.0050
2 > 5	6.65	* $p<.0002$.0100
3 > 4	3.60	* $p=.0004$.0200
3 = 5	.71	ns $p>.05$.0200
4 < 5	4.31	* $p<.0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

(14) 口の大きさ

口の大きさ	実測値	期待値	残差
1 基準口と同じ大きさ	87	69.67	17.33
2 基準口より小さい	16	69.67	-53.67
3 基準口より大きい	106	69.67	36.33
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	6.90	* $p < .0002$.0333
1 = 3	1.30	ns $p > .05$.0333
2 < 3	8.06	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(15) 前髪の形

前髪の形	実測値	期待値	残差
1 前髪なしタイプ	3	23.22	-20.22
2 ぱつんタイプ	39	23.22	15.78
3 M型タイプ	36	23.22	12.78
4 七三分けタイプ	47	23.22	23.78
5 中央分けタイプ	4	23.22	-19.22
6 三七分けタイプ	41	23.22	17.78
7 基準髪型タイプ	23	23.22	-0.22
8 インテークヘアタイプ	15	23.22	-8.22
9 半分かきあげタイプ	1	23.22	-22.22
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	5.40	* $p < .0002$.0022
1 < 3	5.12	* $p < .0002$.0028
1 < 4	6.08	* $p < .0002$.0016
1 = 5	.00	<i>ns</i> $p > .05$.0111
1 < 6	5.58	* $p < .0002$.0019
1 < 7	3.73	* $p < .0002$.0037
1 = 8	2.59	<i>ns</i> $p = .0094$.0056
1 = 9	.50	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 = 3	.23	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 = 4	.75	<i>ns</i> $p > .05$.0056
2 > 5	5.18	* $p < .0002$.0028
2 = 6	.11	<i>ns</i> $p > .05$.0111
2 = 7	1.91	<i>ns</i> $p > .05$.0056
2 > 8	3.13	* $p = .0018$.0037
2 > 9	5.85	* $p < .0002$.0019
3 = 4	1.10	<i>ns</i> $p > .05$.0037
3 > 5	4.90	* $p < .0002$.0037
3 = 6	.46	<i>ns</i> $p > .05$.0056
3 = 7	1.56	<i>ns</i> $p > .05$.0111
3 > 8	2.80	* $p = .005$.0056
3 > 9	5.59	* $p < .0002$.0022
4 > 5	5.88	* $p < .0002$.0019
4 = 6	.53	<i>ns</i> $p > .05$.0111
4 = 7	2.75	<i>ns</i> $p = .006$.0028
4 > 8	3.94	* $p < .0002$.0022
4 > 9	6.50	* $p < .0002$.0014
5 < 6	5.37	* $p < .0002$.0022
5 < 7	3.46	* $p = .0006$.0056
5 = 8	2.29	<i>ns</i> $p = .0214$.0111
5 = 9	.89	<i>ns</i> $p > .05$.0056
6 = 7	2.13	<i>ns</i> $p = .0332$.0037
6 > 8	3.34	* $p = .0008$.0028
6 > 9	6.02	* $p < .0002$.0016
7 = 8	1.14	<i>ns</i> $p > .05$.0111
7 > 9	4.29	* $p < .0002$.0028
8 > 9	3.25	* $p = .0012$.0037

有意水準 $\alpha = .05$

(16) 前髪の長さ

前髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 眉の上	50	69.67	-19.67
2 まつげの上	153	69.67	83.33
3 目にかかる	6	69.67	-63.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	7.16	* $p < .0002$.0333
1 > 3	5.75	* $p < .0002$.0333
2 > 3	11.58	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

(17) 前髪の髪質

前髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	160	104.50	55.50
2 ウェーブ	49	104.50	-55.50
合計	209	209.00	0.00

(18) サイド髪の形

サイド髪の形	実測値	期待値	残差
1 サイド髪なしタイプ	111	34.83	76.17
2 縦長短冊タイプ	16	34.83	-18.83
3 内向きカールタイプ	2	34.83	-32.83
4 捻れカールタイプ	28	34.83	-6.83
5 先端二股縦長型タイプ	41	34.83	6.17
6 外向きカールタイプ	11	34.83	-23.83
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	8.34	* $p < .0002$.0056
1 > 3	10.16	* $p < .0002$.0033
1 > 4	6.96	* $p < .0002$.0083
1 > 5	5.60	* $p < .0002$.0167
1 > 6	8.96	* $p < .0002$.0042
2 > 3	3.06	* $p = .0022$.0083
2 = 4	1.66	<i>ns</i> $p > .05$.0167
2 < 5	3.18	* $p = .0014$.0083
2 = 6	.77	<i>ns</i> $p > .05$.0167
3 < 4	4.56	* $p < .0002$.0056
3 < 5	5.79	* $p < .0002$.0042
3 = 6	2.22	<i>ns</i> $p = .0264$.0167
4 = 5	1.44	<i>ns</i> $p > .05$.0167
4 = 6	2.56	<i>ns</i> $p = .0102$.0083
5 > 6	4.02	* $p < .0002$.0056

有意水準 $\alpha = .05$

(19) サイド髪の長さ

サイド髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 顔より短い	81	69.67	11.33
2 顔と同じ長さ	71	69.67	1.33
3 顔より長い	57	69.67	-12.67
合計	209	209.00	0.00

(20) サイド髪の髪質

サイド髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	173	69.67	103.33
2 カール	31	69.67	-38.67
3 縦ロール	5	69.67	-64.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.87	* $p < .0002$.0333
1 > 3	12.52	* $p < .0002$.0167
2 > 3	4.17	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(21) 後ろ髪の形

後ろ髪の形	実測値	期待値	残差
1 基本髪型タイプ	64	16.08	47.92
2 ポップヘアタイプ	29	16.08	12.92
3 ポニーテールタイプ	17	16.08	0.92
4 ツインテールタイプ	20	16.08	3.92
5 ワンサイドアップタイプ	11	16.08	-5.08
6 三つ編みタイプ	12	16.08	-4.08
7 猫耳タイプ	4	16.08	-12.08
8 ハーフアップタイプ	15	16.08	-1.08
9 おさげタイプ	3	16.08	-13.08
10 ツーサイドアップ	5	16.08	-11.08
11 おだんごヘアタイプ (ふたこぶ)	11	16.08	-5.08
12 三つ編みツインテールタイプ	9	16.08	-7.08
13 おだんごヘアタイプ (ひとこぶ)	9	16.08	-7.08
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.53	* $p=0.004$.0077
1 > 3	5.11	* $p<0.002$.0026
1 > 4	4.69	* $p<0.002$.0039
1 > 5	6.00	* $p<0.002$.0011
1 > 6	5.85	* $p<0.002$.0015
1 > 7	7.15	* $p<0.002$.0007
1 > 8	5.40	* $p<0.002$.0019
1 > 9	7.33	* $p<0.002$.0006
1 > 10	6.98	* $p<0.002$.0008
1 > 11	6.00	* $p<0.002$.0011
1 > 12	6.32	* $p<0.002$.0009
1 > 13	6.32	* $p<0.002$.0009
2 = 3	1.62	ns $p>.05$.0039
2 = 4	1.14	ns $p>.05$.0077
2 = 5	2.69	ns $p=.0072$.0013
2 = 6	2.50	ns $p=.0124$.0019
2 > 7	4.18	* $p<0.002$.0008
2 = 8	1.96	ns $p>.05$.0026
2 > 9	4.42	* $p<0.002$.0007
2 > 10	3.94	* $p<0.002$.0009
2 = 11	2.69	ns $p=.0072$.0013
2 = 12	3.08	ns $p=.002$.0010
2 = 13	3.08	ns $p=.002$.0010
3 = 4	.33	ns $p>.05$.0077
3 = 5	.94	ns $p>.05$.0019
3 = 6	.74	ns $p>.05$.0039
3 = 7	2.62	ns $p=.0088$.0010
3 = 8	.18	ns $p>.05$.0077
3 = 9	2.91	ns $p=.0036$.0009
3 = 10	2.35	ns $p=.0188$.0011
3 = 11	.94	ns $p>.05$.0019
3 = 12	1.37	ns $p>.05$.0013
3 = 13	1.37	ns $p>.05$.0013
4 = 5	1.44	ns $p>.05$.0015
4 = 6	1.24	ns $p>.05$.0026
4 = 7	3.06	ns $p=.0022$.0009
4 = 8	.68	ns $p>.05$.0039
4 = 9	3.34	ns $p=.0008$.0008
4 = 10	2.80	ns $p=.005$.0010
4 = 11	1.44	ns $p>.05$.0015
4 = 12	1.86	ns $p>.05$.0011
4 = 13	1.86	ns $p>.05$.0011
5 = 6	.00	ns $p>.05$.0077
5 = 7	1.55	ns $p>.05$.0019
5 = 8	.59	ns $p>.05$.0039
5 = 9	1.87	ns $p>.05$.0015
5 = 10	1.25	ns $p>.05$.0026
5 = 11	-.21	ns $p>.05$.0077
5 = 12	.22	ns $p>.05$.0039
5 = 13	.22	ns $p>.05$.0039
6 = 7	1.75	ns $p>.05$.0013
6 = 8	.38	ns $p>.05$.0077
6 = 9	2.07	ns $p=.0384$.0011
6 = 10	1.46	ns $p>.05$.0015
6 = 11	.00	ns $p>.05$.0039
6 = 12	.44	ns $p>.05$.0019
6 = 13	.44	ns $p>.05$.0019
7 = 8	2.29	ns $p=.0214$.0011
7 = 9	.00	ns $p>.05$.0077
7 = 10	.00	ns $p>.05$.0077
7 = 11	1.55	ns $p>.05$.0015
7 = 12	1.11	ns $p>.05$.0026
7 = 13	1.11	ns $p>.05$.0026
8 = 9	2.59	ns $p=.0094$.0010
8 = 10	2.01	ns $p=.0434$.0013
8 = 11	.59	ns $p>.05$.0026
8 = 12	1.02	ns $p>.05$.0015
8 = 13	1.02	ns $p>.05$.0015
9 = 10	.35	ns $p>.05$.0039
9 = 11	1.87	ns $p>.05$.0013
9 = 12	1.44	ns $p>.05$.0019
9 = 13	1.44	ns $p>.05$.0019
10 = 11	1.25	ns $p>.05$.0019
10 = 12	.80	ns $p>.05$.0039
10 = 13	.80	ns $p>.05$.0039
11 = 12	.22	ns $p>.05$.0039
11 = 13	.22	ns $p>.05$.0039
12 = 13	-.24	ns $p>.05$.0077

有意水準 $\alpha = .05$

(22) 後ろ髪の長さ

後髪の長さ	実測値	期待値	残差
1 ショート	137	69.67	67.33
2 ミディアム	61	69.67	-8.67
3 ロング	11	69.67	-58.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	5.33	* $p < .0002$.0333
1 > 3	10.27	* $p < .0002$.0167
2 > 3	5.77	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(23) 後ろ髪の髪質

後髪の髪質	実測値	期待値	残差
1 ストレート	113	69.67	43.33
2 縦ロール	5	69.67	-64.67
3 カール	91	69.67	21.33
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	9.85	* $p < .0002$.0167
1 = 3	1.47	<i>ns</i> $p > .05$.0333
2 < 3	8.68	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(24) アホ毛の形

アホ毛の形	実測値	期待値	残差
1 アホ毛なし	124	41.80	82.20
2 三日月タイプ	69	41.80	27.20
3 ロールケーキタイプ	6	41.80	-35.80
4 ハート型タイプ	6	41.80	-35.80
5 垂れタイプ	4	41.80	-37.80
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	3.89	* $p < .0002$.0200
1 > 3	10.26	* $p < .0002$.0067
1 > 4	10.26	* $p < .0002$.0067
1 > 5	10.52	* $p < .0002$.0050
2 > 3	7.16	* $p < .0002$.0100
2 > 4	7.16	* $p < .0002$.0100
2 > 5	7.49	* $p < .0002$.0067
3 = 4	-.29	ns $p > .05$.0200
3 = 5	.32	ns $p > .05$.0200
4 = 5	.32	ns $p > .05$.0200

有意水準 $\alpha = .05$

(25) アホ毛の数

アホ毛の数	実測値	期待値	残差
1 一本	155	69.67	85.33
2 二本	47	69.67	-22.67
3 三本	7	69.67	-62.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	7.53	* $p < .0002$.0333
1 > 3	11.55	* $p < .0002$.0167
2 > 3	5.31	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(26) アホ毛の長さ

アホ毛の長さ	実測値	期待値	残差
1 頭より小さい	196	104.50	91.50
2 頭より大きい	13	104.50	-91.50
合計	209	209.00	0.00

(27) 頭身

頭身	実測値	期待値	残差
1 2頭身	11	26.13	-15.13
2 3頭身	39	26.13	12.88
3 4頭身	23	26.13	-3.13
4 5頭身	77	26.13	50.88
5 6頭身	46	26.13	19.88
6 7頭身	11	26.13	-15.13
7 8頭身	1	26.13	-25.13
8 9頭身	1	26.13	-25.13
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 < 2	3.82	* $p < .0002$.0063
1 = 3	1.89	<i>ns</i> $p > .05$.0125
1 < 4	6.93	* $p < .0002$.0031
1 < 5	4.50	* $p < .0002$.0042
1 = 6	-.21	<i>ns</i> $p > .05$.0125
1 = 7	2.60	<i>ns</i> $p = .0094$.0063
1 = 8	2.60	<i>ns</i> $p = .0094$.0063
2 = 3	1.91	<i>ns</i> $p > .05$.0125
2 < 4	3.44	* $p = .0006$.0063
2 = 5	.65	<i>ns</i> $p > .05$.0125
2 > 6	3.82	* $p < .0002$.0042
2 > 7	5.85	* $p < .0002$.0025
2 > 8	5.85	* $p < .0002$.0025
3 < 4	5.30	* $p < .0002$.0042
3 = 5	2.65	<i>ns</i> $p = .008$.0063
3 = 6	1.89	<i>ns</i> $p > .05$.0063
3 > 7	4.29	* $p < .0002$.0031
3 > 8	4.29	* $p < .0002$.0031
4 > 5	2.71	* $p = .0068$.0125
4 > 6	6.93	* $p < .0002$.0025
4 > 7	8.49	* $p < .0002$.0018
4 > 8	8.49	* $p < .0002$.0018
5 > 6	4.50	* $p < .0002$.0031
5 > 7	6.42	* $p < .0002$.0021
5 > 8	6.42	* $p < .0002$.0021
6 = 7	2.60	<i>ns</i> $p = .0094$.0063
6 = 8	2.60	<i>ns</i> $p = .0094$.0063
7 = 8	-.71	<i>ns</i> $p > .05$.0125

有意水準 $\alpha = .05$

(28) 性格I組

性格 (I組)	実測値	期待値	残差
1 無気力	68	104.50	-36.50
2 活発	141	104.50	36.50
合計	209	209.00	0.00

性格II組

性格 (II組)	実測値	期待値	残差
1 冷淡	23	104.50	-81.50
2 優しい	186	104.50	81.50
合計	209	209.00	0.00

性格Ⅲ組

性格 (Ⅲ組)	実測値	期待値	残差
1 臆病	94	104.50	-10.50
2 勇敢	115	104.50	10.50
合計	209	209.00	0.00

性格Ⅳ組

性格 (Ⅳ組)	実測値	期待値	残差
1 不真面目	145	104.50	40.50
2 勉強家	64	104.50	-40.50
合計	209	209.00	0.00

(29) 仕草 (喜)

仕草 (喜)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	174	69.67	104.33
2 動きが普通な仕草	14	69.67	-55.67
3 動きが控えめな仕草	21	69.67	-48.67
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	11.60	* $p < .0002$.0167
1 > 3	10.88	* $p < .0002$.0333
2 = 3	1.01	ns $p > .05$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

怒

仕草 (怒)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	51	69.67	-18.67
2 動きが普通な仕草	35	69.67	-34.67
3 動きが控えめな仕草	123	69.67	53.33
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	1.62	ns $p > .05$.0333
1 < 3	5.38	* $p < .0002$.0333
2 < 3	6.92	* $p < .0002$.0167

有意水準 $\alpha = .05$

哀

仕草 (哀)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	77	69.67	7.33
2 動きが普通な仕草	75	69.67	5.33
3 動きが控えめな仕草	57	69.67	-12.67
合計	209	209.00	0.00

驚

仕草 (驚)	実測値	期待値	残差
1 動きが激しい仕草	101	69.67	31.33
2 動きが普通な仕草	27	69.67	-42.67
3 動きが控えめな仕草	81	69.67	11.33
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 > 2	6.45	* $p < .0002$.0167
1 = 3	1.41	<i>ns</i> $p > .05$.0333
2 < 3	5.10	* $p < .0002$.0333

有意水準 $\alpha = .05$

(30) 役割語

役割語	実測値	期待値	残差
1 関西弁	80	41.80	38.20
2 標準語	55	41.80	13.20
3 老人語	28	41.80	-13.80
4 お嬢様ことば	8	41.80	-33.80
5 メイドことば	38	41.80	-3.80
合計	209	209.00	0.00

セル比較	臨界比	検定	名義水準
1 = 2	2.07	<i>ns</i> $p = .0384$.0200
1 > 3	4.91	* $p < .0002$.0067
1 > 4	7.57	* $p < .0002$.0050
1 > 5	3.77	* $p < .0002$.0100
2 > 3	2.85	* $p = .0042$.0100
2 > 4	5.80	* $p < .0002$.0067
2 = 5	1.66	<i>ns</i> $p > .05$.0200
3 > 4	3.17	* $p = .0016$.0200
3 = 5	1.11	<i>ns</i> $p > .05$.0200
4 < 5	4.28	* $p < .0002$.0100

有意水準 $\alpha = .05$

資料 14 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

キャラクターのかわいさに関する検証

私は京都精華大学大学院マンガ研究科博士後期課程の李穎超と申します。

このたびは、私の研究のためのアンケート調査にご協力いただき誠にありがとうございます。この調査は、博士研究の最後の一環として行われるもので、マンガに登場する人物のかわいさについてお尋ねするものです。データは数量化され、統計的に処理されますので、個人情報公開されることはありません。また、他の目的のために使用されることもありませんので、安心してご回答ください。

本アンケートについて、ご質問や意見がございましたら、以下の連絡先にお問い合わせください。

京都精華大学大学院マンガ研究科 すがや研究室
李穎超

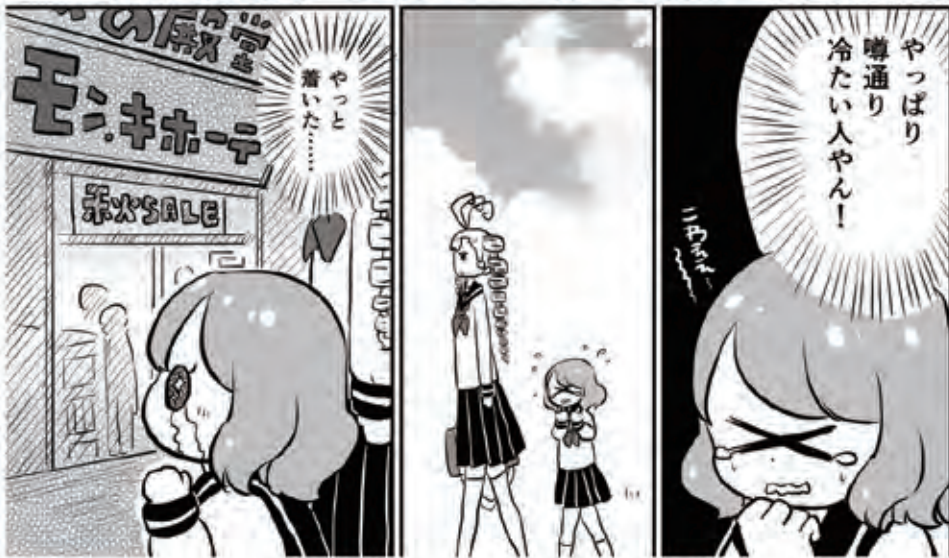
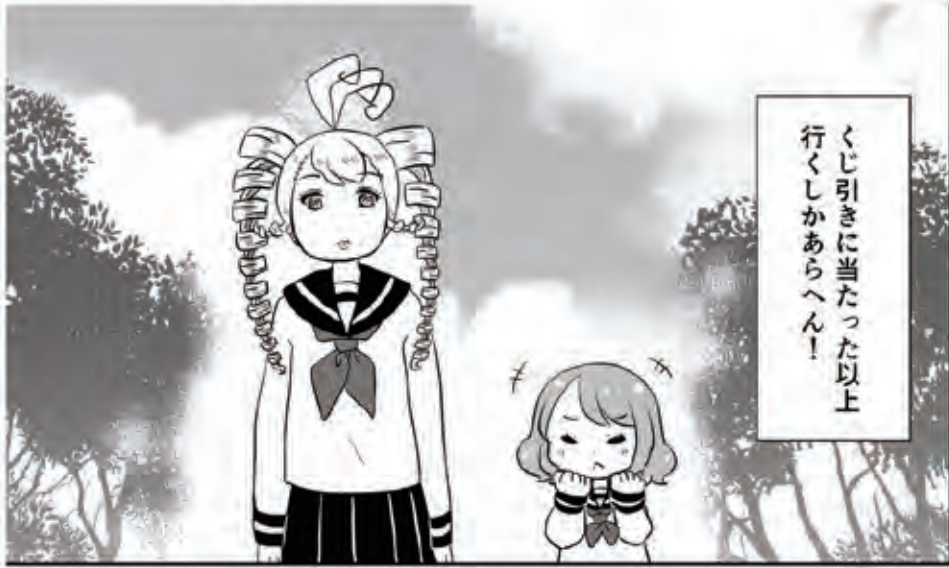
Mail : l220rm61@stu.kyoto-seika.ac.jp

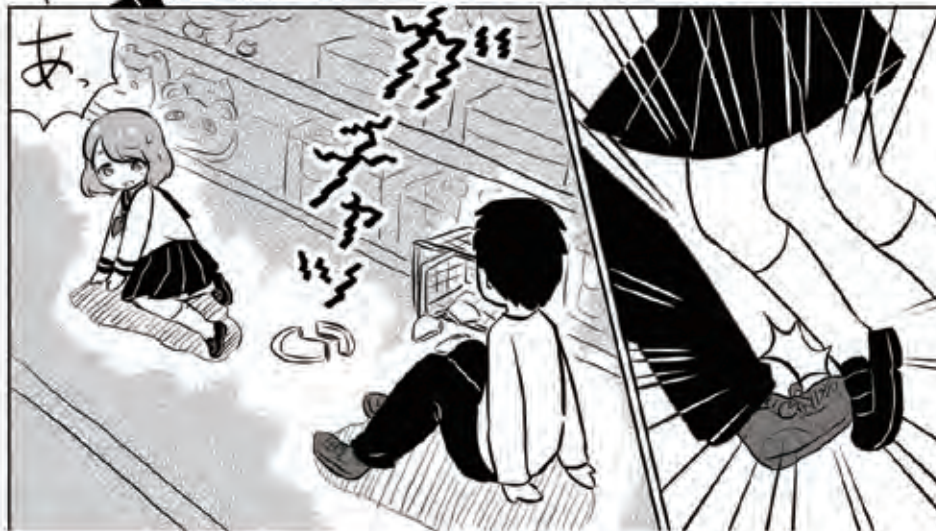
*必須

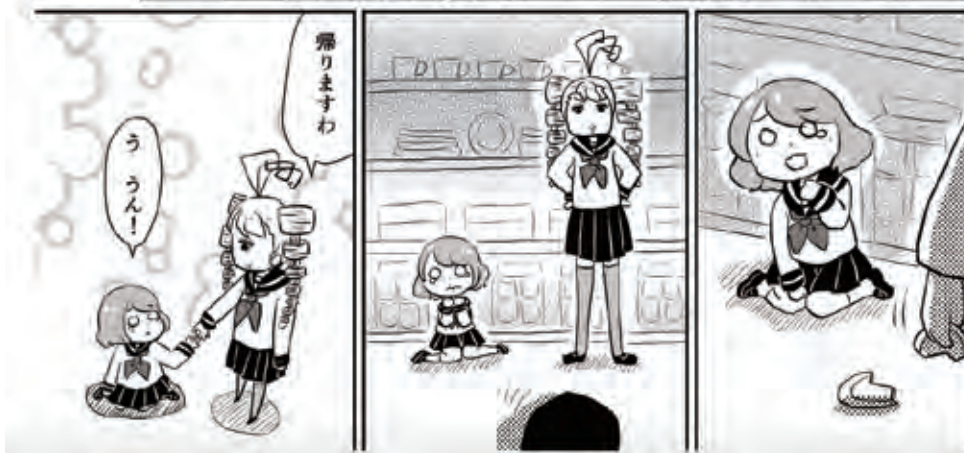
以下に、6ページのストーリーマンガを例示します。このマンガを読み、次の質問に回答してください。











このキャラクターについて、以下の質問に回答してください。



Q1 このキャラクターはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q2 このキャラクターの顔の輪郭はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q3 このキャラクターの目の位置はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q4 このキャラクターの目の大きさはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q5 このキャラクターの目の形状はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q6 このキャラクターのふたえまぶたはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q7 このキャラクターのまつげはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q8 このキャラクターの鼻はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q9 このキャラクターの口の位置はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q10 このキャラクターの口の大きさはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q11 このキャラクターの口の形はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q12 このキャラクターの頭身比はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q13 このキャラクターの髪型はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q14 このキャラクターの髪の長さはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q15 このキャラクターのアホ毛はかわいいと思いますか？（*ない場合は現在の状態で判断してください）*

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q16 このキャラクターの性格はかわいいと思いますか？*

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q17 このキャラクターの仕草はかわいいと思いますか？*

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q18 このキャラクターが使用している言葉はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q19 このキャラクターは好きですか？ *

- まったく好きではない
- 好きではない
- どちらでもない
- 好き
- 非常に好き

Q20 このキャラクターは面白いと思いますか？ *

- まったく面白くない
- 面白くない
- どちらでもない
- 面白い
- 非常に面白い

Q21 このキャラクターのかわいさについて、他に気づいた点があれば教えてください。

回答を入力

このキャラクターについて、以下の質問に回答してください。



Q22 このキャラクターはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q23 このキャラクターの顔の輪郭はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q24 このキャラクターの目の位置はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q25 このキャラクターの目の大きさはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q26 このキャラクターの目の形状はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q27 このキャラクターのふたえまぶたはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q28 このキャラクターのまつげはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q29 このキャラクターの鼻はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q30 このキャラクターの口の位置はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q31 このキャラクターの口の大きさはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかawaii

Q32 このキャラクターの口の形はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q33 このキャラクターの頭身比はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q34 このキャラクターの髪型はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q35 このキャラクターの髪の毛の長さはかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
 - かわいくない
 - どちらでもない
 - かわいい
 - 非常にかわいい
-

Q36 このキャラクターのアホ毛はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
 - かわいくない
 - どちらでもない
 - かわいい
 - 非常にかわいい
-

Q37 このキャラクターの性格はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q38 このキャラクターの仕草はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q39 このキャラクターが使用している言葉はかわいいと思いますか？ *

- まったくかわいくない
- かわいくない
- どちらでもない
- かわいい
- 非常にかわいい

Q40 このキャラクターは好きですか？ *

- まったく好きではない
- 好きではない
- どちらでもない
- 好き
- 非常に好き

Q41 このキャラクターは面白いと思いますか？ *

- まったく面白くない
- 面白くない
- どちらでもない
- 面白い
- 非常に面白い

Q42 このキャラクターのかわいさについて、他に気づいた点があれば教えてください。

回答を入力

Q43 この二人のキャラクターの組み合わせは面白いと思いますか？ *

- まったく面白くない
- 面白くない
- どちらでもない
- 面白い
- 非常に面白い

以下の質問項目は、あなた自身についてお聞きします。以下の質問について、ご自身に当てはまる項目を選択してください。回答頂いた内容は統計的に処理され、個人を特定することなどはありませんので、最後までお答えいただくようお願いいたします。

Q1 あなたの性別を教えてください。 *

- 男性
- 女性
- その他

Q2 あなたの年齢を教えてください（半角数字のみでお願いします）。 *

回答を入力

Q3あなたの職業を教えてください。*

- 学生
- 会社員
- 公務員
- 自営業
- 会社役員
- 自由業
- パート・アルバイト
- 専業主婦（夫）
- 教師・教員
- その他: _____

Q4 あなたがお住まいの地域を教えてください。*

- 北海道地方
- 東北地方
- 関東地方
- 中部地方
- 近畿地方
- 中国地方
- 四国地方
- 九州・沖縄地方
- 海外

Q5 あなたがマンガを読む頻度を教えてください。*

- ほぼ毎日
- 週2～3回
- 月2～3回
- あまり読まない
- まったく読んだことがない

以上で質問はすべて終わりです。ご協力どうもありがとうございました。



