

# ゆるキャラのかわいさの特徴に関する研究

## A Study on the Features of KAWAII Mascot Characters

中央大学大学院 理工学研究科 経営システム工学専攻 中田 武太郎

### 1 序論

近年、「可愛い」という語が世界中で認知され始めている。「可愛い」は単純に「可愛らしい」と言う意味で使われることが多いが、その他にも「おしゃれな」や「個性的」、「面白い」といった様々なニュアンスが含まれることも少なくない。このように、「可愛い」は非常に多義性を持つ言葉であり、日本は世界に冠たる可愛い大国であると言える。とりわけ、企業や地方自治体においては可愛いマスコットキャラクター(通称「ゆるキャラ」)を用いてイベントやまちおこしといった情報PRから、企業・団体のコーポレートアイデンティティなどに役立てるために使用されている。代表的なゆるキャラとして、熊本県庁の「くまモン」などが挙げられる。多くのゆるキャラは幅広い世代に親しまれる存在として作られているため、しばしば容姿に「可愛い」が求められている。そのため実際にテレビなどに出演しているゆるキャラなどは、直感的に「可愛い」と感じる人が多い。したがってどれだけ「可愛い」という印象を持ってもらえるかが、企業や地方自治体にとって重要なカギとなっていると言えるだろう。

### 2 本研究の位置付け

ゆるキャラの印象や、「可愛い」に関する研究は数多く行われている。例えば滝沢[1]は、キャラクターを利用した商品や、広告プロジェクトの効果及び受け入れられる要因について分析を行っている。キャラクターのサンプルを人間・人間以外と親近感・憧れを十字軸に乗せて分類を行なった結果、現実の人間そっくりよりもデフォルメされ、動物をモチーフにしたものに人気が偏っているという結果になった。

また、辻[2]は大学生を対象にゆるキャラの好悪の実態調査を行った。「ゆるキャラ」の認知度を調査した後、好きな理由や嫌いな理由を調べている。その結果、形状が愛くるしい、どこか懐かしいとこ

ろがあるなどという理由で好まれている「ゆるキャラ」が存在していることが明らかになった。しかしながら、これらの研究では「可愛い」の中身までは把握しておらず、何を可愛いと表現しているのかは明らかになっていない。

ローレンツ[3]は、「可愛い」に関する行動科学的な研究の先駆けと言える。ローレンツはなぜ赤ちゃんに対して「可愛い」と感じるか調査した。その結果、人間は赤ちゃんに対して「可愛い」と感じる時、それを起因する要素が存在していると示した。これを「ベビースキーマ」と提唱しており、「身体に比べて大きな頭」、「大きな目」といった身体的特徴が挙げられる。これらを踏まえた上で、本研究ではゆるキャラの「かわいさ」の特徴に着目し、どのような要素が「可愛い」という印象を与えているかを明らかにすることを目的とする。

### 3 ゆるキャラの印象評価実験

#### 3.1 実験方法

本研究では、ゆるキャラを対象とした印象評価実験を行なった。はじめに、ゆるキャラの画像を表示し、可愛いかどうかを3段階で評価した。対象は2017年ゆるキャラグランプリにエントリーしているゆるキャラ500体をサンプルとして使用した。被験者は20代の学生50人を対象とした。

#### 3.2 実験結果および考察

最も「可愛い」の評価値が高いゆるキャラの評価値は80点、最も評価値が低いゆるキャラの評価値は6点という結果になった。今回の実験では最も評価値の高いキャラクターと評価値の低いキャラクター間で比較した際、特徴にどのような違いが見受けられるかを調査した。得られた結果を得点順にソートし、四分位範囲に基づいてカテゴリ分けを行った。第一四分位数より得点の高いグループをカテゴリ①、

第三四分位数より得点の低いグループをカテゴリ②とした。カテゴリ①に属しているキャラクターは動物をモチーフとしたキャラクターの割合が多く見受けられた。具体的には全132体中68体が動物をモチーフとしていて、半数以上のキャラクターに共通していた。また体全体を占める頭の割合が大きい、つまり頭身の低いキャラクターの割合も、他のカテゴリと比べ多く感じられた。実際に調べてみると、体全体の割合と比較した際、顔の大きさが占める割合が半分以上のキャラクターは44%で、他のカテゴリに比べ大きいことが明らかになった。また手足の長さが短く、体全体が丸みを帯びているといった特徴が多くキャラクターの共通点として見受けられた。他には、ほとんどのキャラクターが丸目で、目の色が黒色もしくは中に白い瞳があることが明らかになった。カテゴリ①に属している132体中、この特徴が見受けられるのは123体で、割合は約93%であった。

次に、カテゴリ②に属しているキャラクターについて特徴を見ていく。カテゴリ②に属しているキャラクターは、図3のような頭身の高いキャラクターが他のカテゴリに比べ多いことがわかった。カテゴリ①では、2頭身以上のキャラクターは132体中3体なのに対し、カテゴリ②では112体中31体が2頭身以上であるという結果になった。この結果から、頭身が高い、つまり容姿の形が人間に近いほど「可愛い」という評価が得られにくいのではないかと考えられる。

また、人間がモチーフとなっているゆるキャラも他のカテゴリと比べ多いことがわかった。具体的には、カテゴリ①では132体中2体なのに対し、カテゴリ②では112体中20体という結果になった。次に、顔に関する特徴について述べていく。顔に関しては、カテゴリ①では黒目が特徴的なゆるキャラが多く属していたのに対し、カテゴリ②では白目の中に黒い瞳があるキャラクターが属していることが明らかになった。また、鼻が付いているキャラクターも他のカテゴリのキャラクターに比べ多く属していることがわかった。これら二つの特徴に関しても、特徴が

人間に近いことがわかる。このような人間的要素がゆるキャラとしての「可愛さ」を評価する上ではマイナスの要素になっているのだと考えられる。

## 4 「可愛い」観点における特徴抽出

### 4.1 抽出方法

印象評価実験で可愛いという評価値が高いものは動物をモチーフにしている、頭が大きく身体全体が丸みを帯びている、手足が短いなどといった要素を持ち合わせていることが明らかになった。次に、具体的に被験者が何に対して可愛いと感じているかを明らかにすべく、被験者にグループディスカッション形式で自由に話し合いを行ってもらい、「可愛い」観点における特徴抽出を試みた。手順としては、もっとも「可愛い」評価値の高いゆるキャラ10体を用意し、1体ずつ提示した。そしてそれぞれの「可愛い」要素を明らかにしてもらった。評価値のもっとも低いゆるキャラ10体においても同様の手順で行い、「かわいくない」要素の特徴抽出を試みた。対象となった被験者は評価実験を行なった被験者の中から無作為に選んだ20代の学生男女5人を対象とした。その後行われたディスカッションの内容をテキスト化し、共起ネットワークの作成を試みた。今回の共起ネットワークの作成は、KHcoderというテキスト型データの軽量的な内容分析及びテキストマイニングのためのフリーソフトウェアを用いた。

### 4.2 「可愛い」の特徴抽出結果

グループディスカッションの結果を見ていくと、評価値キャラクターに特に共通点の多かった「手足の短さ」、「大きくて黒い目」、「丸みを帯びている体」という3つの要素が「可愛い」という評価値を得る上で重要なであると示唆された。図1に「可愛い」評価値の高いゆるキャラ群についての話し合いを元にした共起ネットワークを示す。

共起ネットワークの作成に出現した総単語数は1142単語であった。そのうち、特徴として関連性のある名詞、形容詞、形容動詞、固有名詞を対象とした。図1より、もっとも出現数の多い単語は「可

「可愛い」ということが明らかになった。赤いグループには「目」、「大きい」などが見受けられる。また黄色のグループは「丸い」、「丸」、「顔」、「体」などが現れていて、丸い体やフォルムといった特徴語の集まりである。また「丸い」と「フォルム」「丸」と「体」は他の単語同士よりも太い線で結ばれていることから、他の単語同士の組み合わせよりも共起関係が強いことがわかる。オレンジ色のグループでは、「手足が短い」という特徴についてのグループである。この二つの語においても強い共起関係があることが共起ネットワークの図からも明らかになった。

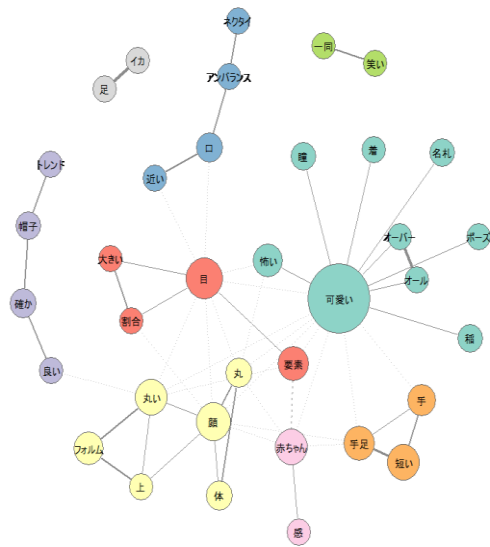


図1 「可愛い」評価値の高い共起ネットワーク

次に「可愛い」評価値の低いゆるキャラグループディスカッションの全体的な共通点として「可愛い」評価値が高いゆるキャラのサンプル群よりも、評価値の低いサンプル群は人間的な要素が多く含まれていることが示唆された。しかしながら、評価値の高いゆるキャラ群で挙げられた要素を持ち合わせているゆるキャラも、評価実験の実験結果のカテゴリ②に属していた。したがってたとえ「丸みを帯びている体」や「黒い目」、「大きな目」といった特徴を持っていたとしても、身体全体のバランスや色合いによっては「可愛い」評価が下がる可能性があると言える。次に、「可愛い」評価値の低いゆるキャラ

群についての話し合い内容を元にした共起ネットワークを図2に示す。「可愛い」評価値の低いゆるキャラ群のディスカッションにおいて、解析に用いた出現した総単語数は2149単語であった。「目」や「人」などは、人間的な要素を持ち合わせているキャラクターが多いことから、頻出度が高くなったと考えられる。ピンクに色付けされている「気持ち」と「悪い」は距離も近いことから「気持ち悪い」という印象から出現した単語だと思われる。以上より、評価実験と照らし合わせた結果、同様に「手足が短い」「丸みを帯びて

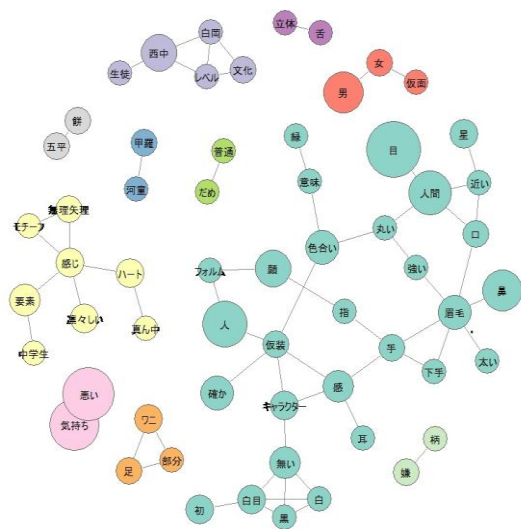


図2 「可愛い」評価値の低い共起ネットワーク

いる体」という要素が「可愛い」評価値が高いゆるキャラに見受けられた。次に、これらの要素は本当に「可愛い」評価値の高い、低いに影響を与えているものなのかは定かではない。そのため、実際に抽出されたデータが影響を与えているのかを明らかにすることが必要である。

## 5 ゆるキャラの物理的特徴に関する分析

### 5.1 分析手順

4章では「目が大きい」、「手足が短い」、「体全体を占める頭の割合が大きい」の3つの要素が「可愛い」評価を高くしている要因であると明らかにし

た。次に、これら3つの要素において評価値の高いゆるキャラと低いゆるキャラのカテゴリを比較した際、有意差が見られるか分析を試みた。方法としては、全身を1とし「目の大きさ」、「手の長さ」、「足の長さ」、「頭の大きさ」の各部分の比率を求めた。その後、評価実験におけるカテゴリ①とカテゴリ②の各ゆるキャラを用いてそれぞれの要素についてF検定を踏まえた上でt検定を行った。

表1 「可愛い」要素のt検定結果

要素	目の大きさ		手の長さ	
	①	②	①	②
平均	0.08162	0.07991	0.18612	0.21890
分散	0.00178	0.00208	0.00280	0.00430
t	0.28906		-4.07657	
P(T<t) 両側	0.77281		6.515E-05*	
t境界値 両側	1.97091		1.97150	
要素	足の長さ		頭の大きさ	
	①	②	①	②
平均	0.18459	0.29119	0.49720	0.43431
分散	0.00593	0.01249	0.00721	0.00714
t	-0.82238		5.50370	
P(T<t) 両側	2.976E-14*		1.040E-07*	
t境界値 両側	1.97246		1.97090	

\*：有意水準5%で有意

## 5.2 分析結果・考察

表1より、「手の長さ」、「足の長さ」、「頭の大きさ」については有意差を確認することができた。「可愛い」という評価値が高いゆるキャラほど手が短く、足が短く、頭が大きいことが明らかになった。これは評価実験や「可愛い」観点の特徴抽出の際明らかになった「可愛い」要素と同様の結果を示していると考えられる。一方で、「目が大きい」という要素に関しては「可愛い」評価値の高いゆるキャラのカテゴリ①と、評価値の低いゆるキャラのカテゴリ②において有意差を確認できなかった。その原因として、今回「目の大きさ」の割合の値を出すにあたって、縦の長さで割合を求めていたために縦長の目でも大きいとカウントしてしまった可能性が考え

られる。

## 6 まとめと今後の展望

本研究では、ゆるキャラの「可愛い」特徴を明らかにすべく評価実験を行い、特徴抽出、物理的特徴の分析を試みた。その結果、評価値が高いゆるキャラには「動物がモチーフ」、「黒目」、「頭が大きい」、「手足が短い」といった要素が共通しているものが多かった。これに対して評価値の高いゆるキャラと低いゆるキャラでt検定を行なった結果、「手足の長さ」、「頭の大きさ」に関しては有意差が確認できた。このことから、人はこの二つの要素に対して、「可愛い」という印象を受けていることが明らかになった。これは、本研究の結果においてもローレンスのベビースキーマが適用されたことを示唆していると考えられる。

しかしながら今回の分析結果は限定された世代での結果であり、「可愛い」・「ゆるキャラ」に関する研究においてより広い層での分析、把握が重要であると考えられる。またサンプルを増やすことや、「可愛い」観点の特徴抽出の話し合い回数を増やすことで異なる結果が得られるのではないかと推察できる。

## 参考文献

- [1] 滝沢亜矢羽, キャラクター分析 人気キャラクターの魅力の造形面での特色を、時代性・社会性をふまえて考察する, 日本デザイン学会 概要集, Vol. 46, pp264-265, 1999.
- [2] 辻幸恵, ゆるキャラに対する好悪の実態調査, 繊維製品消費科学, Vol. 55, No. 12, pp933-941, 2014.
- [3] K. ローレンツ, 動物行動学 I, 思索社, 1977.
- [4] 遠藤薫, 他, 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, 2016.
- [5] 大倉典子, 後藤さやか, 青砥哲朗, バーチャルオブジェクトを利用した「かわいい」色の検討, 日本感性工学会 論文集, Vol. 8, No. 3, pp. 535-542, 2009.