

研究論文 (Articles)

対象, 評価, 情動の観点から検討する「萌え」

松原実香・サトウタツヤ

(立命館大学大学院文学研究科・立命館大学文学部)

A Study on a Perspective on a Candidate, Value and Emotion of “MOE”

MATSUBARA Norika and SATO Tatsuya

(Graduate School of Letters, Ritsumeikan University/
College of Letters, Ritsumeikan University)

Japanese manga and anime have garnered worldwide attention, and the notion of “Moe” as an emotion felt toward manga and anime characters is becoming more widespread. However, there is no empirical definition of the word. In this study, we treat “Moe” as a measurable phenomenon and investigate the causes and nature of the emotion in experienced and inexperienced subjects. Our results reveal the following: ① The object of “Moe” is not limited to a fictional character from an anime or manga, but can be a real person, animal, or even an inanimate object. ② “Moe” causes a change in behavior. ③ “Moe” is a positive feeling of attachment, excitement, and affection. ④ Inexperienced subjects treat “Moe” as a property of the object itself, while experienced subjects treat it as a value judgment of the object. ⑤ Experienced subjects treat “Moe” an independent concept. ⑥ The exact cause of “Moe” feelings depends on the object of the emotion; “Moe” is structured differently for fictional characters, real people, situations, animals, and inanimate objects. ⑦ Even though the object and structure of “Moe” varies, the emotional experience is roughly the same in all cases. These points give us a new way to look at “Moe”.

Key Words : Moe, Semantic Differential, correspondence analysis

キーワード : 萌え, SD法, 対応分析

1. 序論

1-1 世界に広がる「萌え」

「萌え」とは何であるか。「萌え」はもはや日常語のように流布し、使用され、人々の間で確かに感じられているように見受けられる。だが、「萌え」とは何であるのか、現在のところ明瞭な回答はない。

「萌え～」は2005年ユーキャン新語・流行語

大賞(2005)のトップテンに選出され、「ある事物に対して、深い思いを抱く」ことであり、「2005年にはおたく世界を越え、かなり一般化。萌え業界、萌え銘柄、もえたん、萌え株本、萌え属性などさまざまな使われ方をしている」と解説されている。

国内だけでなく、アジアや欧米地域でも広く日本のアニメ、マンガが親しまれ「萌え」も“Moe”として理解されはじめている。社会一般における理解のおおまかな参照として Wikipedia の

記述を引用すると、「萌え」は日本語版においては「主にアニメ・漫画・ゲームソフトなどにおける、登場キャラクターなどへのある種の強い好意などの感情を表す言葉」（ウィキペディア, 2012）とされている。一方英語版では「Moe is a Japanese slang word. It means "a rarefied pseudo-love for certain fictional characters (in anime, manga, and the like) and their related embodiments."（中略）The word is occasionally spelled Moe, and was originally related to a strong interest in a particular type or style of character in video games, anime or manga.」（Wikipedia, 2012）と紹介され、いずれも「萌え」はアニメやマンガに登場する架空のキャラクターに対して持たれる好意であるとされている。

アニメやマンガを筆頭とした「萌え」関連の事象は、海外から見れば現代日本の代表イメージであり、関心事として扱われている。現地の人々が主催している日本のアニメやマンガを文化として紹介するイベントやアニメコンベンションが盛んに行われていることから、この風潮は読み取れるだろう。代表的なものだけでも、アメリカ合衆国ヴァージニア州で行われている「NekoCon」（NekoCon, 2012）、ハワイ州の「KawaiiKon」（KawaiiKon, 2012）、ドイツの「日本デー」（Japan-Tag Düsseldorf/NRW, 2009）や「CONNICHI」（Connichi, 2012）、フランスで行われている「Japan Expo」（Japan Expo, 2012）、ブラジルのサンパウロで開催されている「Anime Friends」（Anime Friends, 2012）がある。いずれも年に1回程度の頻度で開催され、日本のアニメやマンガの原作者、制作関係者や声優などがゲストとして招かれ、多いものでは毎年数十万人を動員するほどの人気を博している。

日本国内においても、METI/経済産業省(2012)により「世界が共感する『クール・ジャパン』の海外進出促進、クリエイティブ産業の育成や

国内外への発信などの施策を業種横断的、政府横断的に推進」するための「クール・ジャパン戦略」がとられている。そのコンテンツとして「食文化」「宅急便」「旅館」「伝統工芸品」に先がけ、第一に「マンガ・アニメ」が挙げられている。このことから「マンガ・アニメ」は国策としても現代日本を代表するコンテンツであると言え、この「マンガ・アニメ」に近いものとして、「萌え」が存在していると考えられている。

1-2 「萌え」のあいまいな定義

「萌え」という語のなりたちには諸説あるが、現在有力なものは「八〇年代末頃にパソコン通信のチャットで文字変換遊びをするうちに発生したと思われる用語で、九〇年代のインターネット時代になって広く用いられる」ようになり、「パソコンの日本語変換キーを押すうちに『燃え燃え〜』（熱血的であるさま）が『萌え萌え〜』となり、それを面白がって会話に使い始める」（ササキバラ・ゴウ, 2004）という説や、齊藤（2006）が言及した「マンガ・アニメ『美少女戦士セーラームーン』のキャラクター『土萌ほたる』が起源」の説である。いずれにしてもインターネット上で広く使用されるようになったのは1990年代ごろであり、2000年代には、朝日新聞（2001）文化欄、読売新聞（2002）書評で紹介され、一般的に知られる用語となった。

しかし一般に流布していく一方で、「萌え」の定義は非常にあいまいで定まったものではない。

いくつかの辞書、事典では「萌え」として「感嘆詞として『かわいい』『ステキ』『魅力的だー』『カッコイイ』の気持ちで発する」（現代用語の基礎知識, 2011）、「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」（松村, 2011）と記されている。

著書としては、齊藤・酒井（2006）が「実は実体のない虚構内のキャラクターに対して、

強烈な恋愛感情を抱く状態」, 本田 (2005) は「厳密に言えば恋愛というレベルでは語れない『萌え』も多数ある」と言いながらも、「『萌え』とは『脳内恋愛』と定義し、その内実は、「『萌え』系オタクの特徴としては、性格的に女性的、というよりも少女的な感性を持っている人が多い（中略）萌えオタクには、自分たちオタクをターゲットにして製作された萌えアニメだけでなく、児童向きのアニメや少女小説の世界に『萌え』を発見して脳内恋愛関係に落ちるとい人が多い」としている。

「萌え」は恋愛感情であるのか、事象の魅力や修飾する言葉なのか、その事象の範囲はどこに及ぶのか、現状いずれにも一貫性はない。

1-3 「萌え」に対する実証的研究の可能性

上述の定義は、「萌え」がアニメやマンガ等のオタク文化から誕生したものであるということから、オタク文化的に論じられた著書のなかでつくられたものである。しかし、果たしてこれらの定義で「萌え」は明確に表されているのだろうか。

これまでの定義では、恋愛感情の有無や「萌え」が抱かれている対象の範囲についての記述は著者によって一致しておらず、更に、これらの定義は実際に「萌え」を感じている人々への科学的な手法を用いた調査や検討の結果によるものではない。いわば通説と言っても過言ではない状態である。これらの説では「萌え」の実態を表現するには不十分だろう。また通説上でも「萌え」は一種の感情であるように仮定されているが、「萌え」が感情であるかどうか実証されているものではない。

日本の人文科学界において「萌え」はいわゆるサブカルチャーと見なされ、学術的に扱うことを異端と見なすような風潮があるように思われる。「萌え」を題材にした研究は多数あるが、大半はオタク文化との関わりの中で社会文化的・

歴史的側面から論じられたものや、「萌え」が抱かれる対象であるアニメやマンガのキャラクター特性について論じたものである。感情であるとされているにも関わらず、「萌え」を抱く人間の心理的側面、何に、いかに「萌え」を感じているのかに焦点を当てた研究はほぼ行われていない。

「萌え」が現代の社会に浸透した事象であり、日本から発信されているものとみなされている以上、虚構のイメージではなく実態に即した真摯な「萌え」研究が日本の主導によってなされてゆくことは、国内からも海外からも求められるものであろう。

1-4 本研究の目的とアプローチ

本研究では心理科学的に測定可能なものとして「萌え」を扱い、主に「萌え」を体験したことのある人々に焦点を当てた。「萌え」というものがどのように存在しているのかを、その対象と対象への評価、対象に抱く情動という観点から調査した。なお既存の不十分な定義を改めることが目的であるため、本研究において調査者側から「萌え」を定義することはせず、調査対象者が「萌え」であると判断している事象を「萌え」として扱うこととした。

第1の調査では「萌え」の経験の有無によって調査対象者群を分け、「萌え」の対象やイメージについて比較を行うことによって、「萌え」により生じる評価や情動の変化を導き出した。この調査の一部にはセマンティック・ディファレンシャル法 (Semantic Differential, SD法。以下SD法と記す) を用いて「萌え」という語句の意味の検討を行った。井上・小林 (1985) は「言語の意味の測定法として開発されたSD法は現在広い範囲にわたる事象に対して抱く意味あるいはそのイメージを測定する方法として利用されている」としている。このことから、人々が「萌え」に抱いている意味、イメージの抽出に適

当な手法であると判断した。

また、第2の調査では、第1の調査によって導かれた「萌え」の対象の違いから「萌え」の様相の差異を探った。同一の「萌え」という言葉で括られている現象に多様性があることを示すために、多変量解析を用いて「萌え」の対象の差異により「萌え」の構造に違いがあるのかを検討した。

いずれも人々が何に、いかに「萌え」を感じているのかを知ることを目的としており、従来の「萌え」とはアニメやマンガのキャラクターに対して持たれるものとされているが、実在の人物や動物、建築物などの非人物に対して「萌え」を感じることはないのか、対象に違いがあるならば、その対象への評価、「萌え」の構造も変わってくるのではないかと、という「萌え」への根本的な疑問を解決することを目指した。

2. 調査1

2-1 目的

調査1では、「萌え」の経験のある人にとっての「萌え」の対象やイメージ、対象への評価を明らかにすることを目的とした。「萌え」の経験のない人との比較を行うことで、実際に現在感じられているものとしての「萌え」の姿を検討した。

2-2 方法

調査対象者 立命館大学に通う大学生127名(男性61名、女性57名、不明9名、平均年齢20.9歳)を対象とし、集団調査と個別に質問紙を配布しての調査を合わせて実施した。

手続き 調査対象者に質問紙を配布し、紙面に直接記入してもらった形式で回答を依頼した。質問紙には、調査対象者が回答したくない項目については回答を拒否できる旨とプライバシーを保護する旨を明記したフェイスシートを付け、

教示の後に回答を依頼した。

調査内容 質問紙をⅠ.「萌え」に関する経験の有無を問う設問、Ⅱ. SD法による設問、Ⅲ. 自由記述の三部構成によって構成した。

Ⅰ.「萌え」に関する経験の有無を問う設問 「萌え」に関する経験の有無を問う設問は5項目で構成した。

Q1)では「萌え」経験の有無を、「はい」と「いいえ」の2件法で回答を依頼した。Q2)では具体的な「萌え」を感じたエピソードを記述してもらい、Q3)では「萌え」の経験歴の長さを、「半年未満・半年以上3年未満・3～5年・5～8年・8～10年・10年以上」の6つの選択肢のいずれかに丸をつけて回答を依頼した。Q4)では現在、またはこれまでの「萌え」の対象について、自由記述での回答を行ってもらった。Q5)では「萌え」に近いことばや連想することばを自由記述にて回答を依頼した。

このうち、Q2)、Q3)、Q4)についてはQ1)で「萌え」の経験があった調査対象者のみ回答するよう教示をした。

Ⅱ. SD法による設問 3つの単語「萌え」「羨え」「かわいい」及び「萌え」経験の内容について、9つの双極性の形容詞対を7段階の尺度で評定してもらった。Q6)では「萌え」についての評価、Q7)では「萌え」の反対概念として用いられる「羨え」についての評価、Q8)では「萌え」に類似した語句と考えられる「かわいい」についての評価、Q9)では調査対象者が最近「萌え」を感じたことを思い出して、その事象についての評価を依頼した。

評価に用いた形容詞対は河地・鈴木・柴田・川畑・行場(2008)の絵画印象に関する調査に用いられた項目「快い—不快な」「ゆるんだ—緊張した」「動的な—静的な」と、鳥宮(2010)の「sexy」と感じられる画像、「sexy」と感じない

画像についての調査に用いられた項目「親しみやすい—親しみにくい」「曲線的な—直線的な」「繊細な—大胆な」「固い—柔らかい」を参照し、そこに「平凡な—特別な」「若々しい—成熟した」の2項目を加えた計9項目とした。

なお、「快い—不快な」「平凡な—特別な」「親しみやすい—親しみにくい」「若々しい—成熟した」の4項目を価値因子、「動的な—静的な」「繊細な—大胆な」の2項目を活動性因子、「ゆるんだ—緊張した」「曲線的な—直線的な」「固い—柔らかい」の3項目を力量性因子とした。

系列位置による二次変数の排除のため9つの形容詞対をランダムに配置した質問紙を2種類作成し、調査対象者の認知的負担軽減のため、ネガティブ、もしくはもう一対と比較して低い、小さいと判断できる形容詞を左側に、ポジティブ、もしくはもう一対より高い、大きい形容詞を右側に配置した。これらの形容詞群をまとめたものを表1に示す。

これらの形容詞対に「とてもあてはまる」「あてはまる」「ややあてはまる」に「どちらでもない」を加えた7段階の評定尺度を設け、調査対象者がもっとも適当であると感じた評価にマークを依頼した。

表1. SD法の設問に用いた形容詞群

| 因子名 | 形容詞対 | |
|-------|--------|--------|
| | (低) | (高) |
| 価値因子 | 不快な | 快い |
| | 平凡な | 特別な |
| | 親しみにくい | 親しみやすい |
| | 若々しい | 成熟した |
| 活動性因子 | 静的な | 動的な |
| | 繊細な | 大胆な |
| 力量性因子 | 緊張した | ゆるんだ |
| | 直線的な | 曲線的な |
| | 固い | 柔らかい |

Ⅲ. 自由記述 質問紙の最後に、調査対象者に「萌え」について感じることや考えなどを自由に記述を依頼した。

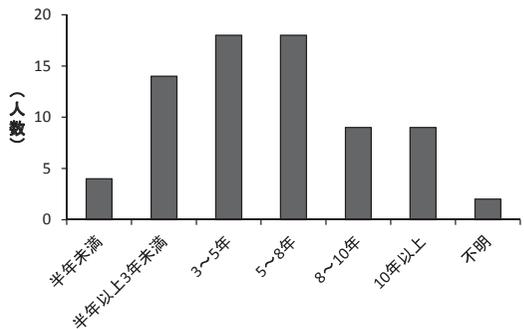
2-3 結果

調査1では、質問紙の中でも「萌え」に直接関連する項目(Q1), (Q2), (Q3), (Q4), (Q5), (Q6)について分析を行った。

Q1)「萌え」の経験の有無では、「萌え」経験ありが74名で58%、「萌え」経験なしが53名、42%であった。この結果により調査対象者を「萌え」経験あり群と「萌え」経験なし群の2群に分けた。

Q3)「萌え」の経験歴の長さでは、半年未満のものが4名、半年以上3年未満のものが14名、3～5年のものが18名、5～8年のものが18名、8～10年のものが9名、10年以上のものが9名、不明が2名であった。この結果を図示したものが図1である。

Q2) 具体的に「萌え」を感じたエピソードについてオープンコーディングにより分類し、この結果を表2にまとめた。エピソードは対象、対象への評価、行動についての3つに分類でき、このうち対象への評価は喜び、感動、興奮の要素に分けられた。喜びのラベルとして「多く登場するとうれしくなる」「テンションがあがる」



縦軸は人数を表し、横軸は年数を表わす。

図1. 「萌え」経験あり群の、萌えの経験歴のグラフ

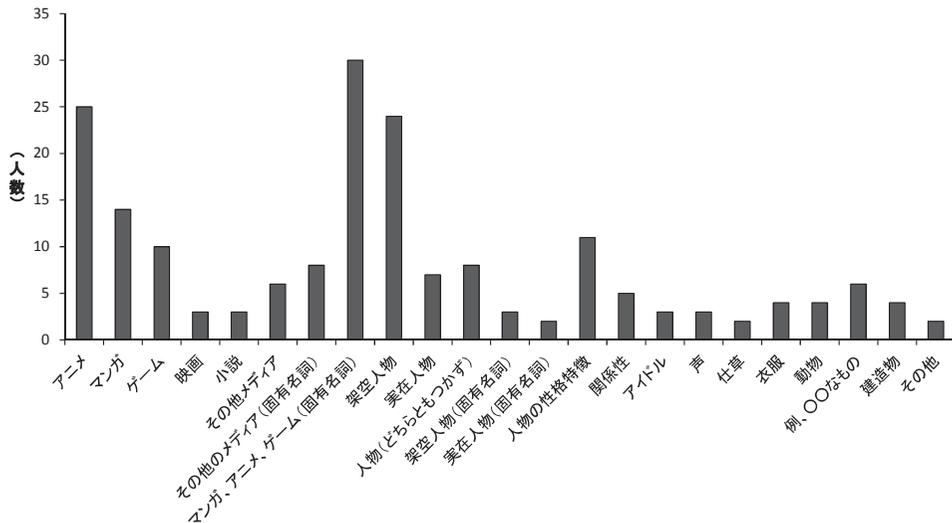
表2. 「萌え」が生じたときのエピソードの分類

| 分類 | 特性 | データの詳細 | 事例数 | |
|--------|---------------|-----------------------|-----|---|
| 対象 | ～に「萌え」 | メディア名, 人物名 | 26 | |
| | ～の〇〇に「萌え」 | 対象のしぐさや態度 | 14 | |
| 対象への評価 | 喜び | 多く登場するとうれしくなる | 1 | |
| | | テンションがあがる | 3 | |
| | | キャラに共感して | 1 | |
| 感動 | 感動 | キュンとした | 3 | |
| | | かわいい | 5 | |
| | | はっとなる | 1 | |
| | | ぐっときた | 1 | |
| 興奮 | 興奮 | 恋 | 1 | |
| | | 俺の嫁 | 1 | |
| | | 性的に興奮 | 3 | |
| 行動 | 瞬間的な反応・リアクション | ニヤニヤする | 3 | |
| | | 見つめる | 3 | |
| | | 叫ぶ, 発声する | 6 | |
| | | 鼓動が高鳴るなどの身体的な変化 | 3 | |
| | | 暴れる, ふるえるなどの行動やリアクション | 11 | |
| | | グッズ収集 | 9 | |
| | | 情報収集 | 6 | |
| | | 中・長期の行動変容 | 妄想 | 4 |
| | | 人に話す | 2 | |
| | | 服装や進路を変容させるなど中・長期の行動 | 7 | |

「キャラに共感して」, 感動のラベルとして「キュンとした」「かわいい」「はっとなる」「ぐっときた」, 興奮のラベルとして「恋」「俺の嫁」「性的に興奮」をそれぞれ分類した。

行動は、瞬間的な反応・リアクション, 収集行動と中・長期の行動変容の要素に大別できた。瞬間的な反応・リアクションのラベルとして「ニヤニヤする」「見つめる」「叫ぶ, 発声する」「鼓動が高鳴るなどの身体的な変化」「暴れる, ふるえるなどの行動やリアクション」, 収集行動として「グッズ収集」「情報収集」, 中・長期の行動変容のラベルとして「妄想」「人に話す」「服装や進路を変容させるなど中・長期の行動」をそれぞれ分類した。

Q4) 調査対象者の現在, またはこれまでの「萌え」の対象を集約した結果を図2に付す。対象はアニメやマンガ, ゲームといったメディア名からその作品タイトル, それらメディアに登場する架空人物の他, 実在する人物, アイドルや人物に付随する服装, 性格特徴, 人物どうしの関係性にも及んだ。さらには動物や建造物といった非人物も「萌え」の対象とされていた。



縦軸は人数を表し, 横軸は「萌え」の対象の分類を表す。

図2. 「萌え」の対象のグラフ

Q5) 「萌え」に近いことばや連想することばについてKJ法を用いて分析し、4象限図に整理した結果を図3に示した。

情動については、個人に専有化されたオリジナリティの高い感情と、社会化された感情に二分されることが明らかになった。「萌え」経験のある群では「萌え」が生じたときの情動は多様で、その個人に専有化された個性性の高いものとして表現される。大別して3つの方向性があり、激しい好意による愛着と、対象への興奮、愛情やときめきといった親愛の情動が持たれている。

一方、「萌え」の対象については実在、非実在を問わないリアリティのある対象と、メディアを通じた関連イメージに二分され、「萌え」経験のある群では「萌え」を感じられているキャラクターの性格や属性など、対象の詳細な特徴が具体的に列挙されるが、経験無し群では、アニメやマンガといったメディアであったり、オタクや秋葉原といった「萌え」を感じている人への評価が多く表現されていた。

Q6) については、評価に用いた形容詞を、質問紙構成時の仮説ののっとり「価値因子」「力量

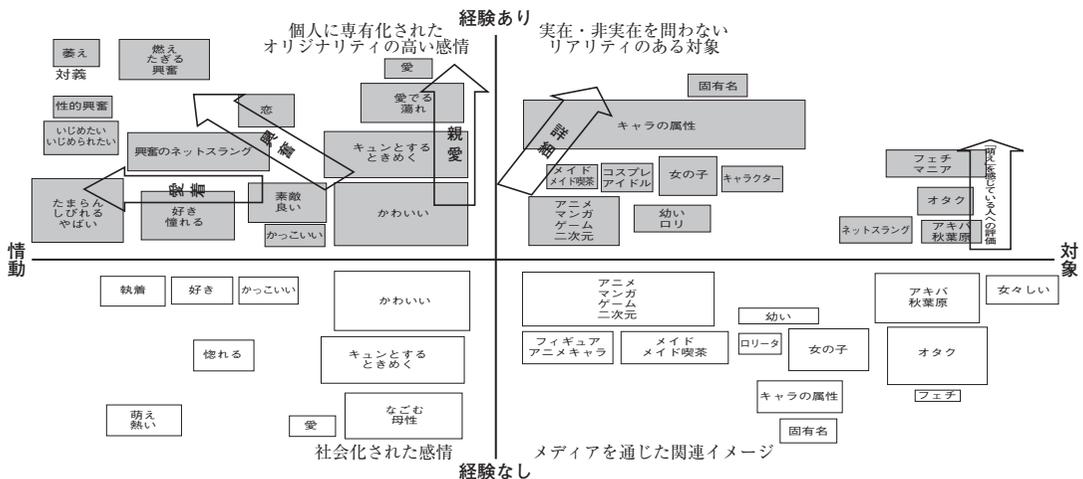
性因子」「活動性因子」の3因子に振り分けた。SD法による「萌え」についての評価では、t検定の結果、価値因子において「萌え」経験あり群となし群の平均の差は有意であり ($t(125)=3.17, p<.01$)、また力量性因子において、「萌え」経験あり群となし群の平均の差は有意であった ($t(125)=2.02, p<.05$)。この結果を表3に示す。「萌え」経験あり群の調査対象者は、経験なし群よりも高く価値因子を評価し、また、「萌え」経験なし群の調査対象者は、経験あり群よりも、より高く力量性因子を評価する傾向にあった。

表3. 「萌え」に対する印象評定の分析結果
(* * = <.01, * = <.05)

| 因子名 | 経験あり群 | | 経験なし群 | |
|-----------|-------|------|-------|------|
| | t 値 | SD | t 値 | SD |
| 価値因子 (**) | 4.97 | 0.88 | 4.49 | 0.77 |
| 活動性因子 | 4.54 | 1.14 | 4.47 | 1.12 |
| 力量性因子 (*) | 5.02 | 1.02 | 5.40 | 1.07 |

2-4 考察

Q1) の結果より、今回調査対象とした大学生では約半数に「萌え」の経験があり、またQ3)



なお本分析では事例の体系化・簡略化のためにKJ法での分析を象限図に整理した。

図3. 「萌え」経験の有無における対象と情動の全体像

の結果より「萌え」の経験歴は3～5年, 5～8年が多いことから, 大半は中学・高校生に相当する年代にはじめて「萌え」を経験していることが示された。

Q4) では「萌え」の対象となる事象の多様性が示されており, これらの対象に対して「萌え」が起こった結果, Q2) で示された喜び・感動・興奮の評価がなされ, 行動が発露されていると考えられる。この発露される行動は「萌え」が生じたときのリアクションとして起こる短期のものと, 中・長期にわたって行動を変容させるものが見られたことから, 「萌え」の経験によってその人間の行動は短期にも長期にも変容される可能性が示された。このことから, 「萌え」はその発生に際して喜び・感動・興奮といった評価がなされ, 笑み, 注視, 発声などの瞬間的反応から中・長期の行動変容を引き起こすほどの強度をもった経験として体験されることが考えられる。また Q3) における「萌え」の経験歴はその対象を限定しなかったが, 中・長期の行動変容は, 同一対象への「萌え」が継続しうることを示すものであると推察できる。

Q5) の結果をまとめた図3の4象限図から, 「萌え」の情動は愛着・興奮・親愛という3つの方向性を持った好意であり, 「萌え」の対象にはキャラクターの詳細と, 「萌え」を持つ人への評価があらわされていることが読み取れる。これらの方向性は経験の有無に関わらず見られたが, 表現の数や情動の段階の豊富さは明らかに経験あり群が大きく, 経験あり群にとっての「萌え」は, その具体性や詳細が重要視されるものであると考えられる。

しかしながら, 経験あり群の情動は3つの方向性にまともてはいるが, 同一の「萌え」という概念を表すための表現としては個人のばらつきが大きい。「かわいい」と表現される頻度は高いが「かわいい」に留まらない拡がりを見せており, 恋愛や性的興奮とも表されてもいるが,

「萌え」の本質が恋愛や性的興奮だと言うには, 表現された比率が小さい。

これは, 経験あり群にとっての「萌え」の情動が「かわいい」や恋愛感情, 性的興奮を包含してはいるが, 「萌え」以外の表現を用いてあらわすことが難しい程度に概念が独立して存在している可能性を示している。「萌え」以外の表現であらわすことが不可能である以上, 「萌え」について「萌え」以外の言語での報告を求めることには限界があると考えられる。そのため「萌え」をそのまま捉える以外の, 「喜び・興奮……」といったような下位概念の寄せ集めとして解釈するような方法では, 「萌え」の概念把握は焦点を外したものとなるだろう。

Q6) の結果からは, 「萌え」の経験の有無によってその印象に違いがあることがあらわされており, Q5) の結果を強化するものである。経験あり群は「快い—不快な」「平凡な—特別な」「親しみやすい—親しみにくい」「若々しい—成熟した」といった価値因子をより評価しており, 経験なし群は「ゆるんだ—緊張した」「曲線的な—直線的な」「固い—柔らかい」といった物質としての質量感をあらわす力量性因子をより評価している。ここから, 経験あり群にとっての「萌え」とは「萌え」の対象への価値評価であり, 逆に, なし群にとっての「萌え」とは, 「萌え」の対象それ自体が持つ物質的特徴であると言えるのではないか。

経験あり群にとっての「萌え」が価値評価であるならば, Q5) において「萌え」の情動が詳細に回答されたことも, その価値評価の個人差が反映されたと考えられることができるだろう。

総括すると, 「萌え」は社会的に周知されているだけでなく, 少なくとも20歳前後までの大学生では半数に経験されるものとなっていた。「萌え」の経験の有無による結果の違いは, 「萌え」という存在や概念を知っていることと「萌え」を感じることに差があることをあらわしてい

ると言えるだろう。

その対象は多様であり、アニメやマンガなどの架空のキャラクターだけではなく、実在の人物や人物どうしの関係性、性格特徴、服装、動物や建造物などの非人物にも及ぶものであった。

また、「萌え」が生じることによって行動の変容が生じることがあり、笑み、注視、発声などの瞬間的反応から、収集行動の増加や「萌え」の対象により近づくための選択行動の変容も見られた。

「萌え」という言葉には、その情動と対象と対象への価値評価をあらわす3側面があるが、「萌え」経験の有無によってその表現は異なっており、経験のあるものにとっては具体性のある価値評価であり、ないものにとっては「萌え」の対象の特徴が想定されていると考えられる。「かわいい」や恋愛感情、性的興奮の言い換えではない、「萌え」という独立した概念が形成されていることが予想される。

3. 調査 2

3-1 目的

調査1によって、経験のあるものにとっては「萌え」という独立した概念が形成され、行動にあらわれることが示された。またその対象は多岐にわたり、実在・非実在の人物だけでなく動物やモノに対しても「萌え」が感じられていることが分かった。

この多岐にわたる対象への「萌え」についての評価の違いから、対象に応じた「萌え」の構造を探るため、研究1で用いた質問紙のⅢ、SD法による設問 - Q9) 調査対象者が最近「萌え」たことを想起し、その事象について行った評価の回答を用いて、調査対象者が実際に「萌え」を感じた具体的な対象をその性質によって分類し、異なった対象への「萌え」は同一の様相を呈しているのかを確かめる。

Q9) は「萌え」の経験がある調査対象者のみが回答している設問であり、Q6) での特に対象を定めていない、曖昧な概念としての「萌え」ではなく具体的なエピソードを想起して回答されたものであるため、本分析に耐えうるものであると考えられる。

3-2 方法

Q9) の回答者のうち、「萌え」の対象を正確に判別できた44名のデータを用いて対応分析を行った。

データを変換する際、7段階で評定された評価それぞれについて、「とても当てはまる」「当てはまる」「やや当てはまる」と回答されたものを同一の評価としてまとめた。回答者が1名であった評価「不快な」と、「どちらでもない」と答えられたもののうち回答人数が10人以下であった評価は分析対象から除外し、「快い」「平凡な」「特別な」「親しみにくい」「親しみやすい」「静的な」「動的な」「緊張した」「ゆるんだ」「直線的な」「曲線的な」「若々しい」「成熟した」「どちらでもない（若々しい—成熟した）」「繊細な」「大胆な」「どちらでもない（繊細な—大胆な）」「固い」「柔らかい」「どちらでもない（固い—柔らかい）」の、20の評価について分析した。

対象については、アニメやマンガの登場人物にあたる「二次元メディアの架空人物」、知人や芸能人などの「実在人物」、犬などの動物やマスコットキャラクターにあたる「動物・マスコットキャラクター」、キノコや廃墟といった非生物の「モノ・廃墟」、人物の置かれている状況や関係性にあたる「状況・シチュエーション」の5つに分類した。

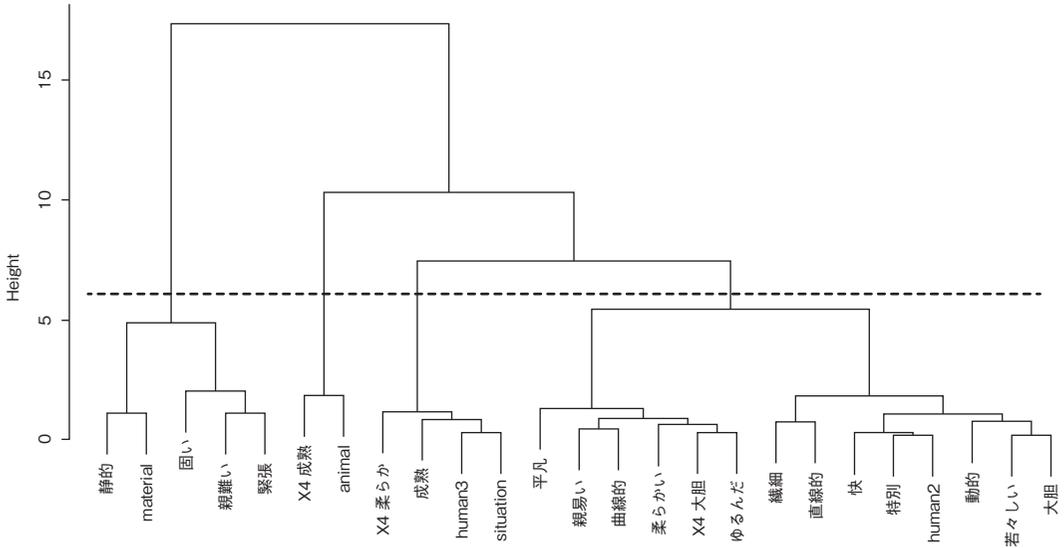
以上20×5のデータを用いて、統計ソフトR (version2.15.0) により対応分析及び、平方ユークリッド距離、ウォード法によるクラスタ分析を行った。

3-3 結果

第2成分までを採用した対応分析（累積寄与率 29.08%）の結果、「萌え」の対象別にクラスターが形成された。クラスター形成に使用したデンドログラムを図4に付した。なお、クラスターは破線以下の4クラスターを採用し（図4）、結果を

図5に示した。

第1クラスターである「萌え」の対象「二次元メディアの架空人物」に対する評価は「快い」「平凡な」「特別な」「親しみやすい」「動的な」「ゆるんだ」「直線的な」「曲線的な」「若々しい」「繊細な」「大胆な」「どちらでもない（繊細な一大



破線より以下をクラスターとして採用した。

図4. 分析に使用したデンドログラム

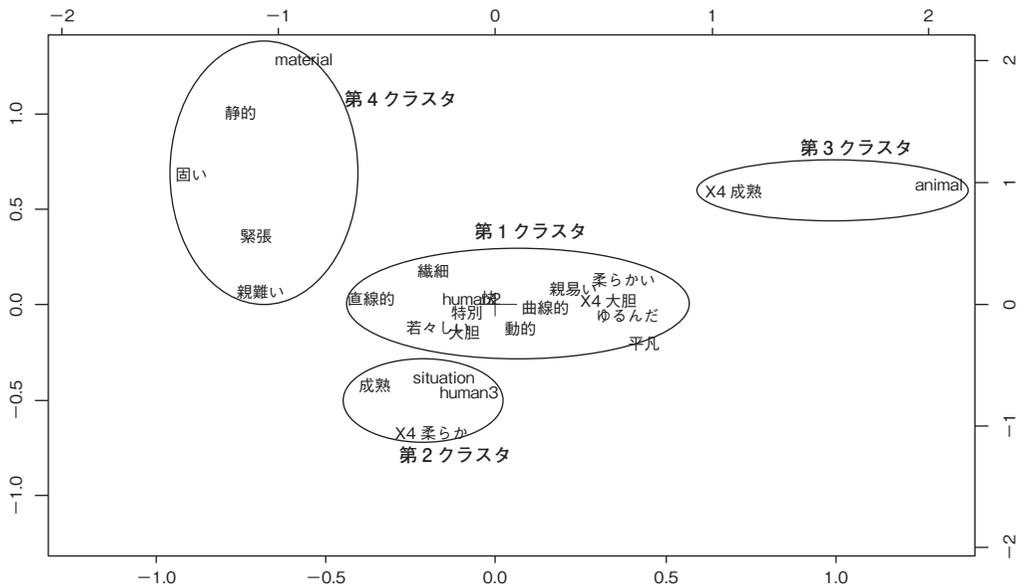


図5. 形成された4クラスター

胆な)」「柔らかい」と相関が高い。

第2クラス「実在人物」「状況・シチュエーション」は、「成熟した」「どちらでもない（固い—柔らかい）」との相関が高かった。

また、第3クラス「動物・マスコットキャラクター」は「どちらでもない（若々しい—成熟した）」と相関が高く、第4クラス「モノ・廃墟」は「親しみにくい」「静的な」「緊張した」と相関が高い。

3-4 考察

相関が高かった評価から、それぞれの対象への「萌え」の構造を考察する。

まず第1クラスの「二次元メディアの架空人物」に対する評価から、「直線的な」「曲線的な」といった線のイメージの相関が高いことから、アニメやマンガなどイラストレーションによって描写された人物が対象であると考えられる。またそれらは「若々しい」少年少女を代表とする人物であることも推察される。「ゆるんだ」「柔らかい」「動的な」といった質感や運動性の豊かさに加え、「繊細な」「大胆な」「どちらでもない（繊細な—大胆な）」といった正反対の評価がいずれも高い相関を示していることから、人物が活発に、さまざまな動きを見せる様子が「萌え」の対象となっていることが考えられる。それらは「平凡な」「親しみやすい」と評価される身近なものでありながら、「特別な」「快い」ものとして感じられている。

第2クラスでは「実在人物」「状況・シチュエーション」の相関が高いことから、実在の人物に対しては、その人物が置かれた状況や人物どうしの関係性が「萌え」の対象であることが伺える。「成熟した」という評価から、対象の年齢層は「二次元メディアの架空人物」より高く、「どちらでもない（固い—柔らかい）」との相関から、力量性を伴ったものではないことがわかる。これは人物そのものというよりも、状況や

関係性が「萌え」の主体であるために力量性が失われていると考えることができる。

また、第3クラス「動物・マスコットキャラクター」は「若々しい—成熟した：どちらでもない」と相関が高く、動物やマスコットキャラクターへの「萌え」には年齢の要素が度外視されている。他の因子によって「萌え」が生じているというよりは、動物的、マスコットの的であるというだけで「萌え」が生じている可能性も考えられる。

第4クラス「モノ・廃墟」は「二次元メディアの架空人物」とは対照的に、「親しみにくい」「静的な」「緊張した」「固い」といった、接近が困難で排他的な状態に「萌え」が抱かれている。

「二次元メディアの架空人物」,「実在人物」と「状況・シチュエーション」,「動物・マスコットキャラクター」,「モノ・廃墟」は、それぞれが同じ「萌え」という言葉で表現される体験の対象でありながら、それぞれが全く異なった「萌え」の構造を持っていることがわかった。同じ人物に対する「萌え」でも、その対象が架空の人物か実在する人物かでも異なっており、二次元メディア、アニメやマンガの人物は少年少女が活発に動くことが「萌え」を生じさせており、実在の人物に対しては、その人物が置かれたシチュエーションに重点を置いて「萌え」が生じていた。

モノや廃墟といった非生物に対しては、親しみ難く近寄りづらい部分が「萌え」のポイントである。人物への「萌え」とはまったく違った構造であり、やわらかな質感や動性、身近さといった「萌え」らしさとも言える特徴を覆すような結果が示された。

また動物やマスコットキャラクターは、その存在自体が「萌え」の理由になっており、これはベビースキーマ理論など生物学的機能にベースをおいた「萌え」であると考えられるだろう。

対象による「萌え」の構造の違いにより生じ

ている困難として一例を挙げるとすれば、アニメやマンガが原作である作品を実写化や舞台化する際に生じる違和感や見劣り感があるだろう。アニメやマンガのキャラクターによって生じていた「萌え」を实在の人物が同様に再現することは、その「萌え」の構造の違いから難しいものであると考えられる。キャラクターを正確に再現するよりも、人間関係やシチュエーションといったキャラクター以外の要素を充実させることで、作品として「萌え」のクオリティを確保することができるだろう。

4. 総合考察

4-1 本研究のまとめ

「萌え」という現象は、3つの事象を内包した言葉である。第1にその対象をあらわすもの、第2にその対象に対する価値評価、第3に対象に対峙する人間が持つ情動である。これらの異相の事象がすべて同一の「萌え」という言葉で表現されていることにより、「萌え」というものの見えにくさや理解のしづらさがあったと考えられる。また対象の多様さと、多様な対象に対する異なった評価が存在しながらも、情動としては似通ったものが感じられていることも、「萌え」の定義を混乱させる一因であるように思える。

しかし異なる対象に異なる評価づけをしているにも関わらず、共通した方向性を持った好意的な情動が持たれていることから、その好意の情動こそを「萌え」の中核と考えるのが妥当であると考えられる。

4-2 「萌え」は感情になりえるか

「かわいい」についての研究分野では、「かわいい」の定義の拡散による矛盾が生じている。「かわいいものとかわいくないものの境界はどこにあるか」という問いには答えられない。常

に例外が存在するからである。ふつうの意味で“かわいくない”からこそ“かわいい”というパラドックスも生じ(入戸野, 2011)ている。その問題に対し、入戸野(2011 前出)は“かわいい”を対象の持つ性質として考えるのではなく、ある対象に触れて生じる個人の感情という側面から捉えることによって解消できる」として、「生物学的な基盤を持つ感情としての“かわいい”と文化的価値観としての“かわいい”からなる二層モデル」(入戸野, 2011 前出)を提唱している。

「萌え」も「かわいい」と表現される頻度が高いことから「かわいい」に近似した概念であると考えられる。「萌え」が、さまざまな方向性をもった快の情動を社会的流行として命名したのではなく、社会的な動機や生物学的基盤をもった包括的な感情であるとするれば、表面的な矛盾や収束しない多様性は、個人の感情や志向の振れ幅であると考えられることができる。

しかし「萌え」をまったく新規の感情とするのは無謀だろう。それよりも、人々が感じている好意感情のうち、既存の言葉ではなくあえて「萌え」というシニフィアンを用いることによってシニフィエが確立された言葉として捉える方が自然である。「萌え」を使用する人々には、他の言葉よりも「萌え」を用いることで的確に表現できるような感情であり、「萌え」を使用しない、「萌え」の経験がない人々にとっても、「萌え」と命名されてはいないが潜在的には存在する感情である可能性は想定できる。

果たして「萌え」は感情になりえるのか。感情であると決定するためには主観・行動・生理のいずれにも特徴がある必要がある。このうち、主観と行動は今回の研究から言及することができるだろう。研究1のQ5)、Q6)の結果から、異なる対象に異なる価値評価をしていても同一の方向性を持った情動は「萌え」を持つ個人の主観をあらわし、Q2)で行動に分類されたもの

を、「萌え」による行動と言うこともできるであろう。

4-3 今後の展望

今後の研究において「萌え」の主観と行動をより精査することに加え、「萌え」に特有の生理指標が発見されることで、「萌え」が単なる流行語ではなく「感情」として扱われるものとなる可能性がある。「萌え」の主観と行動を探るにはインタビューや行動観察といった質的研究も有効となるだろう。また「萌え」は快の情動であることから、感情心理学の研究において用いられている大頰骨筋活動や心拍数などの測定により判別することが可能であろう。

多様な事象が包含された「萌え」の中核をその感情的側面とし、「萌え」が生じているときの人の活動や、何を対象に、いかに「萌え」を感じているかの詳細を明らかにしていくことにより、これまでは「萌え」を感じる側の人々に占有され、その仕組みがブラックボックスの中にあつた「萌え」を、その経験の有無に関わらず現象として理解可能なものにすることができる。更には性別や居住国による「萌え」の差の有無や「萌え」の再現可能性を追究していくことで、より「萌え」を誘発しやすいコンテンツの製作などにおける効果は期待できるだろう。「クール・ジャパン戦略」においてもコンテンツの拡充による内需と外需の増加が目指されており、「萌え」が生じたことにより収集行動という消費活動に直接つながる行動が起こることも本研究で示されている。しかしこのことを、狭い意味での経済効果と結びつけてはならない。

今後の研究方針として、目先の経済効果へのフィードバックよりも、新しい快感情の枠組みとしての「萌え」をこそ追究するべきではないだろうか。人々が、その人生を楽しむための新しい方法として「萌え」を位置づけることで、情緒的豊かさや Well-being を高める手段として

の「萌え」のあり方を考えることもできるだろう。

「萌え」をサブカルチャーや卑俗な流行にとどめるのではなく、人文科学の研究対象として真摯に扱う姿勢を持つことで、「萌え」研究の展望は明るく開かれることだろう。

謝辞

本研究を進めるにあたり、昨今の「萌え」に関する知見を聞かせていただいた協力者の皆さま、調査にご協力いただいた立命館大学の学生の皆さま、本論文執筆にあたりご指導ご鞭撻いただきました皆さまに心より御礼申し上げます。

引用文献

- Anime Friends (2012) <http://www.anifriends.com.br> (2012年7月19日)
- 朝日新聞 (2001) 奇怪な機械語 (ニッポンのことは第3部・情報化の中で:2). 9月24日朝刊.
- Connichi 2012 (2012) <http://www.connichi.de/> (2012年7月19日)
- 本田 透 (2005) 「萌える男」. ちくま新書.
- 井上正明・小林利宣 (1985) 日本におけるSD法による研究分野とその形容詞対尺度構成の概観. 教育心理学研究, 33, 253-260.
- Japan Expo (2012) <http://www.japan-expo.com/en/> (2012年7月19日)
- Japan-Tag Düsseldorf/NRW (2009) 2009年デュッセルドルフ/NRW日本デー. <http://www.japantag-duesseldorf-nrw.de/index.php?id=305&L=5> (2012年7月19日)
- 自由国民社 (2011) 「現代用語の基礎知識」. 自由国民社.
- 河地 庸介・鈴木 美穂・柴田 理瑛・川畑 秀明・行場 次郎 (2008) 絵画印象の心理的構造と脳活動の対応. 電子情報通信学会技術研究報告, 108, 25-30.
- KawaiiKon (2012) <https://twitter.com/KawaiiKon> (2012年7月19日)
- 松村 明 (監修) デジタル大辞泉 (2011) <http://kotobank.jp/word/%E8%90%8C%E3%81%88> (2011年12月20日)
- METI/経済産業省 (2012) クール・ジャパン/クリエイ

- イティブ産業政策. http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/index.htm (2012年7月19日)
- NekoCon (2012) <http://www.nekocon.com/> (2012年7月19日)
- 入戸野宏 (2011) 行動科学的アプローチによるかわいい人工物の研究. 感性工学, *10* (2), 91-95.
- 斎藤環 (2006) 「戦闘美少女の精神分析」. ちくま文庫.
- 斎藤環・酒井順子 (2006) 「『性愛』格差論 萌えとモテの間で」. 中央公論社.
- ササキバラ・ゴウ (2004) 「<美少女>の現代史『萌え』とキャラクター」. 講談社現代新書.
- 新語・流行語大賞 (2005) 第22回 [2005 (平成17)年] <http://singo.jiyu.co.jp/> (2011年12月20日)
- 鳥宮 尚道 (2010) 印象把握のための画像を用いた複合評価システムの構築：日本における sexy 価値観に関する考察 (2). デザイン学研究, *57* (6), 89-94.
- Wikipedia (2012) Moe (slang). [http://en.wikipedia.org/wiki/Moe_\(slang\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Moe_(slang)) (2012年7月19日)
- ウィキペディア (2012) 萌え. http://ja.wikipedia.org/wiki/%E8%90%8C%E3%81%88#cite_note-E3.83.87.E3.82.B8.E3.82.BF.E3.83.AB.E5.A4.A7.E8.BE.9E.E6.B3.89-0 (2012年7月19日)
- 読売新聞 (2002) 「動物化するポストモダン」東浩紀 著 変容するオタクの欲望. 1月27日朝刊.
- (2012. 7. 20 受稿) (2012. 10. 26 受理)