

「かわいい」の原因系と結果系に関する基礎的研究 —構築環境における「かわいい」の意義—

宇治川 正人

実践女子大学人間社会学部非常勤講師

はじめに

本論は、都市や建築などの構築環境 (built environment) において「かわいい」という概念の果たす役割や効果を検討することを目指して、人々が「かわいい」と思う現象の原因と結果について実施した探索的な被験者調査について報告するものである。

初めに、語義や先行研究を紹介し、いくつかの事例を紹介した後、人間が「かわいい」と思う現象の原因と結果について、集団面接法を用いた被験者調査から得られた知見を報告する。

なお、事例調査および被験者調査は、日本建築学会に設けられた『「かわいい」を求める心と空間のあり方に関する研究ワーキンググループ』(注)の活動の一環として実施したものである。

1. 問題設定と先行研究

1-1 語義

「かわいい」の語源は「カホハユシ」で、「顔を向けていられない」、「気の毒で見ていられない」という意味であったが、平安時代末期には「カハユシ」という語形も登場した。その頃から「愛らしい」の意に変化し、語形もカワイユイを経てカワイイとなった。現代語ではカワイイは「愛らしい」の意だけを示し、「気の毒だ」の意にはカワイソウを用いている。(新語源辞典, 2008)

広辞苑や大辞林、大辞泉などの辞書には、「深い愛情を感じる」という心情を表現する語義と、小さい、幼い、無邪気であることから、「見守っていたい」、「愛いらしい」などの心情に至るという語義を紹介している。

1-2 背景と問題設定

金子信久(2013)は、『日本画では江戸中期から「かわいい」画風の作品が興隆した。その理由として、「かわいい」を愛でる人たちが増えたことと、かわいらしさを表現する絵画の技術的方法が確立されたためである。』と述べている。では、現代ではどうだろうか? 「かわいい」ものは、キャラクター商品やファッション分野のみならず、家電製品や自動車など耐久消費財に至るまで枚挙に暇がないほど浸

透している。ソーンドイクの効果の法則(law of effect)「結果的に満足をもたらす行動は、その状況(刺激)との結合を強めていく」(藤森, 2000)を前提とするなら、社会的なレベルで、それが「かわいい」について成立していると解釈できよう。

翻って、都市や建築など構築環境(built environment)の計画や設計の分野を眺めてみると、「かわいい」という概念は、考慮すべき概念として認識されていない。人間にとってより望ましい環境を創出することが可能になるなら、その概念を積極的に導入すべきではないだろうか？

ただ、「かわいい」に関する心理現象は、学術研究の対象として扱われてから日が浅い。「かわいい」を含む「感情に関する研究」自体も黎明期という状況にある。本稿は、人々が「かわいい」と感ずる原因と、「かわいい」と感じて起こる結果(心理的影響)に着目し、その現象の態様、および原因と結果の因果関係について、被験者調査に基づいて報告するものである。

1-3 先行研究

「かわいい」について、現象論や文化論として取り上げた著作は1980年代後半から登場し始めた(例えば、島村,1991; 増淵,1994; 四方田,2006)。

建築の分野で「かわいい」という概念について問題提起をしたのは、真壁智治の4編の評論(真壁, 2007a, 2007b, 2008a, 2008b)であった。真壁(2009)は、大学の建築学科に団塊ジュニア世代(1971～1974年に生まれた世代)が学生として登場してからその概念が使われ始め、教官側は大半が蔑視や無視で対応したこと、具象的な「かわいい」ものを用いずに「かわいい」ものがもたらす効果(親しみが持て、安心感が抱ける、他)を体現させる空間が2000年頃から登場し始めたと述べている。

本格的な実証的学術研究としては、入戸野(2009)や大倉(2010)が挙げられる。入戸野(2009)は、質問紙調査で大学生と社会人がかわいいものに対する興味や関心は非常に強いこと、かわいいものによって気分が良くなる、癒されると考えていること、さらに、入戸野(2011)は、生体(顔の表情筋)の計測によって、「かわいい」ものの写真は、笑顔と注視を引き起こすことや、「かわいい」感情が表出行動と結びついた社会的感情であることを示唆していることを報告している。

大倉(2010)は、被験者実験によって、人工物の形に対する「かわいい」という評価が年齢や性別によって異なること、直線的な形状より曲線的な形状の方が「かわいい」と評価されること、どの色相においても明度の高い方が「かわいい」と評価されること、「かわいい」と評価した人工物に接している際の心拍数の変化などを報告している。

2. 事例紹介

「かわいい」が関連すると思われる構築環境に関するいくつかの事例を概括し、表1に紹介する。構築環境に「かわいい」を導入する方策としては、①都市空間や建築物全体の形態を「かわいい」ものにする、②備品や装飾物、サインなど構築環境の構成要素の一部を「かわいい」ものにする、さらに、③構築環境内で幼児やペットなど「かわいい」ものを人間と共存させる、などの方策がとられている。なお、表1の概要には、利用者数の増加などによる経済的効果にも言及しているが、「かわいい」

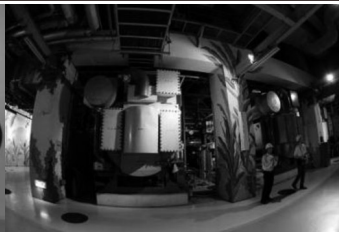
ものが直接的に効果を生むというよりは、それを話題作りなどに利用し、事業者が創意工夫を続けたことが効果をもたらしているケースもある（例：「貴志川線 たま駅長」）。

表1 「かわいい」と構築環境に関連する主要な事例

名称	概要
九州大学病院 小児医療センター	九州大学病院の小児医療センターのサイン計画は、絵本作家との協業で、サインに登場する動物などのストーリーを描いた絵本が作成され、「絵本と一体化した病院」として結実した。患者や付添いの家族にも好評で、病院の外来患者数や収入も増大した。
梅田スカイビル MACHINE ZOO	大阪駅北側に立つ超高層ビル「新梅田シティ」の地下機械室は「MACHINE ZOO（機械の動物園）」と命名され、壁や柱には樹木のイラストを配し、大型設備機械を動物に見立て、パステル調に塗装している。この演出の目的は、機械室に働くワーカーのモチベーションを高め、そこで働くことを誇りに思う環境づくりを目指したものである。
ヘルシンキ市 交通制御用ブロック	ヘルシンキ市内では、コンクリート製の大きなカメが、駐車場などに置かれている。これは既存の交通制御用コンクリートブロック（断面が凸型）の代用物として職員から提案されたものである。都市景観を楽しく、微笑ましいものに変え、市民や観光客から好評を得ている。
社会福祉法人 江東園	江東園は日本初の幼老統合施設を25年前に作った。保育園児は園内で過ごす半分以上の時間を老人ホームのお年寄りとの世代間交流で費やす。お年寄りたちは、園児の世話や面倒を見ながら、かわいいものとの触れ合いの中で、自らの幸福を掴み、それに浸っているようだ。
和歌山電鉄 貴志川駅 たま駅長	貴志川駅には猫のたま駅長を目指して大勢の人々が訪れる。たまに会い、膝上に抱き、訪問客は心を癒される。猫好きが多い香港や台湾からは年間2万人以上が訪れる。関連グッズの売り上げも増加している。再生が非常に困難な地方公共鉄道の中で、和歌山電鉄貴志川線は唯一の優等生・成功例となっている。
巢鴨信用金庫 志村支店 (虹のミルフィーユ)	巢鴨信用金庫は、同社のおもてなし精神に基づいて、色彩感覚に優れたかわいい外観や内装の店舗を開設し、地域のランドマークとなり、周辺住民の交流や児童の安全確保の拠点となっている。志村支店はカラフルな外観で、内装には綿毛をモチーフとした装飾を施している。顧客満足度だけでなく、職員の意欲や営業成績の向上など幅広い効果をもたらしている。



九州大学病院 小児医療センター



梅田スカイビル MACHINE ZOO



ヘルシンキ市 交通制御用ブロック



社会福祉法人 江東園



和歌山電鉄 貴志川駅 たま駅長



巢鴨信用金庫 志村支店

3. 「かわいい」の原因系と結果系に関する被験者調査

3-1 目的

商品や環境の開発や設計を進めるうえで、その全体像や部分の仕様を具体化するには、その全体像や部分のどのような属性がどのような影響を人間に及ぼすかということが把握されていなければならない。しかし、「かわいい」に関しては、どのような属性(原因)がどのような影響(結果)を及ぼすかについては、全く解明されていない。そこで、その「かわいい」と思う原因と結果を体系的に収集し、それらの因果関係を実証的に考究することを目指した。

3-2 方法

「かわいい」と感じる現象の原因と結果を把握するために、ラダーリングという設問形式を用いた。この方式は米国人デニス・ヒンクルが人の考え方や信念をモデル化するために考案した手法で、被験者に、ある現象が起こる条件(例:ある好物が対象である場合は、その対象にどのような特性があると良いのか)と、その結果の心理状態(例:その好物を食べるとどのような気持ちになるのか)を聞き出す方式である(讃井・乾, 1986)。前者をラダーダウン、後者をラダーアップと呼ぶ。

ラダーリングは、通常、質問者と被験者との個別面接で実施されるが、今回は、その設問形式を何回も繰り返すので、被験者の習熟性を考慮し、集団面接法(グループインタビュー)で行った。

集団面接は、千葉大学宗方淳准教授、芝浦工業大学大倉典子教授、早稲田大学人間科学院小島隆矢准教授の研究室の協力を得て、それぞれ学生約10名程度と教員を被験者として実施した(表2)。

「かわいい」ものとしての刺激は、①被験者に想起させる(例:「目をつむって、あなたが最もかわいいと思うものを考えてください。)、②実物を被験者に見せる、あるいは回覧して触らせる、③画像をスクリーンに投影する、④文字で単語や語句(修飾語を伴う名詞、例:「巣で餌をねだるコスズメ)」を示す、の4方式を用いた。

最初に実施した集団面接の結果から、心をワクワクさせる刺激が少ないことがわかり、大倉研究室にワクワクさせられる画像3点を提案していただき、江戸絵画の2点と入れ換えた。同様に、人気の高いとされるゆるきやら(ふなっしー)を追加し、文字で示した2点を除いた(表3)。

集団面接では各刺激ごとに、まず、かわいさの程度を7段階の意味尺度(図1)で評価させ、続いて、『それを「かわいい」と思ったのは、どういうところから思ったか考えてください。』という設問で原因を、








表2 被験者調査の概要と調査日

	性別	職業	調査日
千葉大学 宗方研究室	男性6名 女性4名	学生10名	2014.7/25
芝浦工業大学 大倉研究室	男性5名 女性6名	学生10名 社会人1名	2014.10/14
早稲田大学 小島研究室	男性6名 女性3名	学生7名 社会人2名	2014.10/21

『それを「かわいい」と思って、どういう気持ちになりましたか?あるいは、気持ちに変化が起きましたか。』という設問で結果を自由回答で記述させ、その都度、数名の被験者に回答を読み上げてもらい、記述内容を確認し、主語と述語を含む形式に修正すると同時に、他の被験者の参考に供した。

表3 調査に用いた刺激

		宗方研 (10名)	大倉研 (11名)	小島研 (9名)	評価者数 合計(名)
被験者が想起	自分が思うかわいいもの	○	○	○	30
	異性で最もかわいいと思った人	○	○	○	30
	同性で最もかわいいと思った人	○	○	○	30
	女性タレントで最もかわいいと思った人	○	○	○	30
実物提示	リラックマ(玩具)	○	○	○	30
画像を提示	仙厓義梵 指月布袋画	○			10
	円山応挙 狗子図	○			10
	プリンちゃん(ポケモン)		○	○	20
	デコラティブケーキ		○	○	20
	ハート型カラフルツリー		○	○	20
	車止め(けい船柱)		○	○	20
文字のみ	芽ばえたばかりの新芽	○			10
	アイボ(ロボット犬)	○			10
	巣で餌をねだるコスズメ	○	○	○	30
	ふなっしー		○	○	20

実物を提示した刺激	画像を提示した刺激		
 リラックマ	 仙厓義梵 指月布袋画	 円山応挙 狗子図	 プリンちゃん(ポケモン)
	 デコラティブケーキ	 ハート型カラフルツリー	 車止め(けい船柱)

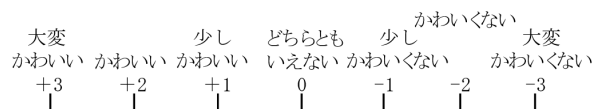


図1 意味尺度(7段階)

自由回答の集計方法として、当初はアフターコーディング（回答をグルーピングして、カテゴリーを設ける方法）を想定し、初回の集団面接の後に試みた（表4、表5）。

しかし、その方法は担当者の言語感覚や見識に負うところが大きく、分類枠組みとしてより普遍性があることが望ましいと考えて、既往の分類の枠組みを用いる方法に変更した。

「かわいいと思う原因」（以下、原因系と記述）については、美術館で「かわいい日本美術」の展覧会を企画した学芸員の助言を参考に、「1.形態」、「2.動作・表情」、「3.性格」、「4.その他」を大項目とし、大項目に分類した後に、小項目をアフターコーディングで設けた。なお、動作・表情と性格については、電池でゆっくりと頭部を動かす玩具「リラックマ」のみは被験者が面接調査の場で動きを直接見られるが、他の刺激については、被験者が静止画像から推測したり、自身の記憶や推測に基づいて回答したものである。

「かわいいと思って起きた気持ちの変化」（以下、結果系と記述）については、心的要求の分類方法として作成された「マレーの社会的動機リスト」（八木, 1966）、および感情の分類方法である「エクマンによる感情の分類」（Ekman, 1999; 福原, 1999）を大項目および中項目として設定し（表6）、これらの項目に分類した後で、アフターコーディングで小項目を設けた。

表4 原因系の集計項目

性質の分野	項目名	件数
大きさ	A. 小さい	22
フォルム・輪郭	B. 丸い	16
触感	C. フワフワ・柔らか	7
表情	D. 笑顔が良い	16
	E. 弱そう・か弱い	11
	F. 無邪気・純粹	10
	G. 仕草が優しい	8
	H. 頑張っている	2
その他	I. その他	4

表5 結果系の集計項目

性質の分野	項目名	件数
和み	A. 和む・癒される・穏やか・ほっこり	21
幸せ・微笑	B. 幸せな気持ちになる	7
	C. 微笑ましく思う	7
接触要求	D. 触りたい	12
	E. 一緒に居たい・見ていたい	8
	F. 会ってみたい・話しかけたい	4
保護要求	G. 世話をしたくなる	15
	H. 守ってあげたい	8
その他	I. その他	6

表6 結果系の分類項目の構成

分野(大項目)	分類項目(中項目)
マレーの社会的動機リスト*	1. 屈従 (abasement)、2. 達成 (achievement)、3. 親和 (affiliation)、4. 攻撃 (aggression)、5. 自律 (autonomy)、6. 中和 (counteraction)、7. 防衛 (defendance)、8. 恭順 (deference)、9. 支配 (dominance)、10. 顕示 (exhibition)、11. 傷害回避 (harmavoidance)、12. 屈辱回避 (infaavoidance)、13. 養護 (nurturance)、14. 秩序 (order)、15. 遊戯 (play)、16. 拒絶 (rejection)、17. 感性 (sentience)、18. 性 (sex)、19. 救援 (succorance)、20. 理解 (understanding)
エクマンによる感情の分類	21. 幸福感 (happiness)、22. 驚き (surprise)、23. 恐れ (fear)、24. 悲しみ (sadness)、25. 怒り (anger)、26. 嫌悪 (disgust)、27. 楽しさ (amusement)、28. 軽蔑 (contempt)、29. 満足 (contentment)、30. 困惑 (embarrassment)、31. 興奮 (excitement)、32. 罪悪感 (guilt)、33. 功績に基づく自負心 (pride in achievement)、34. 安心 (relief)、35. 納得感 (satisfaction)、36. 喜び (sensory pleasure)、37. 恥 (shame)
その他	38. その他

* Murray H. A (1938) を訳した 27～28 項目のリストが林 (1969) も紹介されているが、ここでは、Murray, E. J (1964) の訳書である八木 (1966) に紹介された 20 項目のリストを用いた。

3-3 結果

3-3-1 かわいさの評価

提示した刺激に対する意味尺度で評価された値の平均値と分散を、平均値の高い順に並べ、表7に示す。平均値が「+3 大変かわいい」から「+2 かわいい」の間にあるのは、「異性で最もかわいいと思った人」、「女性タレントで最もかわいいと思った人」、「同性で最もかわいいと思った人」、「円山応挙 狗子図」であった。なお、上位の3件は、被験者が想起する設問であり、想起した内容は被験者によって異なっている。「円山応挙 狗子図」も含め、これらは分散も小さく、大多数の人に「かわいい」と思われる刺激と言えよう。意味尺度評価値の平均値が「+2 かわいい」から「+1 少しかわいい」の間にある、「リラックマ」と「巣で餌をねだるコスズメ」は、分散も上記の刺激と同程度に小さいので、やはり、大多数の人に「かわいい」と思われる刺激と言えよう。

平均値が+1以下の刺激は分散が大きいものが少なくない。分散の小さな「異性で最もかわいい人」と「丸山応挙 狗子図」、分散の大きな「ふなっしー」と「プリンちゃん」の度数分布のグラフを図2に示す。「異性で最もかわいい人」と「円山応挙 狗子図」は共に意味尺度評価値が+3から+1の間に偏在しており、「プリンちゃん」と「ふなっしー」は+3から-3まで幅広く分布している。後者は、「大変かわいい」と思う人も居れば、「大変かわいくない」と思う人も居る、かわいさの評価に広がりのある刺激である。

表7 意味尺度による評価結果

	平均値 (μ)	分散 (σ^2)
異性で最もかわいいと思った人	2.60	0.37
女性タレントで最もかわいいと思った人	2.53	1.05
同性で最もかわいいと思った人	2.32	0.72
円山応挙 狗子図	2.20	0.36
リラックマ (おもちゃ)	1.60	1.11
巣で餌をねだるコスズメ	1.27	0.80
仙厓義梵 指月布袋画	0.70	1.41
デコラティブケーキ	0.70	2.01
プリンちゃん (ポケモン)	0.65	2.13
ハート型カラフルツリー	0.65	2.03
芽ばえたばかりの新芽	0.50	1.05
ふなっしー	-0.75	2.49
車止め (けい船柱)	-0.95	1.85
アイボ (ロボット犬)	-1.22	1.28

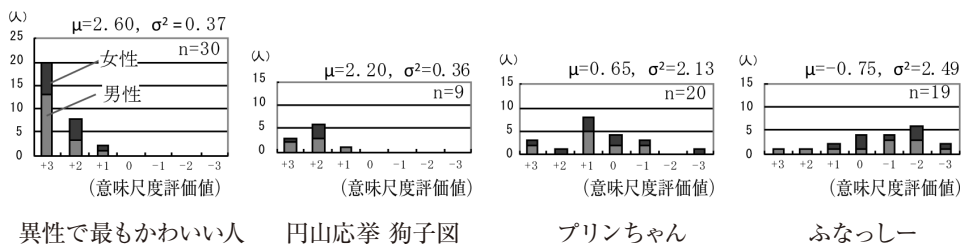


図2 意味尺度評価値の度数分布

3-3.2 原因系の大項目・小項目の構成比

原因系の回答を、大項目「1.形態」「2.動作・表情」「3.性格」に分類した結果を図3に示す。「1.形態」の構成比が約半分の47%、「2.動作・表情」は約30%、「3.性格」は約21%であった。

次に、大項目ごとに回答の内容をグルーピングし、表8に示す小項目を設定した。それらの小項目ごとの構成比を図4に示す。「1.形態」の構成比は「A.小さい」と「B.丸い」に続いて、「C.色合い」と「D.目や瞳」、以下「E.柔らかい」、「F.声」、「G.目鼻立ち」と続いた。「A.小さい」と「B.丸い」の上位2項目で構成比の42%を占めている。「2.動作・表情」の構成比が最も高かったのは「A.笑顔が良い」、そして「B.甘える・ねだる」、「C.仕草が優しい」、「D.リラックス」と続いた。「3.性格」の構成比が最も高かったのは「A.無邪気」で、以下「B.健気」、「C.弱々しい」と続いた。

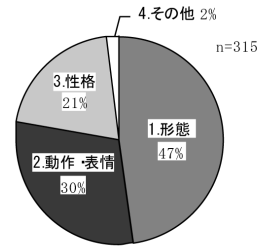


図3 原因系大項目の構成比

表8 原因系大項目に設定した小項目

大項目	小項目	回答例
1. 形態	A. 小さい	小さい、背が小さい、目が小さい、小さい手足
	B. 丸い	丸いフォルム、丸っこい
	C. 色合い	カラフル、色使い、色(ピンク)、色とりどり
	D. 目や瞳	くりっとした目、うるんだ瞳
	E. 柔らかい	柔らかそう、ふわふわしてそう、もふもふしている
	F. 声	声がかわいい、高めな声、鳴き声
	G. 目鼻立ち	整った顔立ち、目鼻立ちのバランス
	H. その他	
2. 動作・表情	A. 笑顔が良い	笑顔、笑顔がいい、くしゃっと笑う笑顔
	B. 甘える・ねだる	甘えている姿、ねだる動作、まわりついてくる
	C. 仕草が優しい	仕草が優しい、仕草が雑でない、仕草が女の子らしい
	D. リラックス	リラックスしたポーズ、のほほんとした表情
	E. その他	
3. 性格	A. 無邪気	無邪気、純粋な感じ、天然っほい性格、天真爛漫
	B. 健気	頑張っている、健気な姿、一生懸命
	C. 弱々しい	弱そう、か弱い、きゃしゃ
	D. その他	

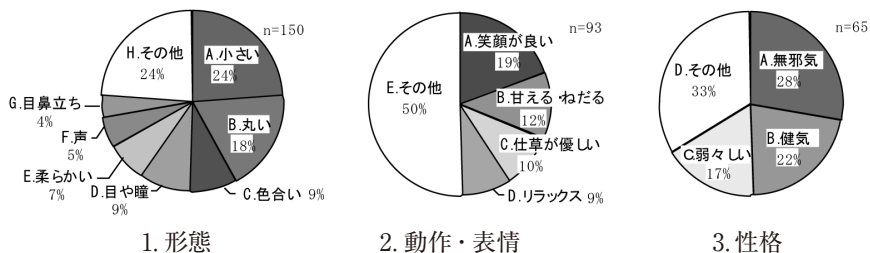


図4 原因系大項目別の小項目の構成比

3-3.3 結果系中項目・小項目の構成比

結果系の回答の記述を 38 の中項目(表 6) によって集計した。その結果を図 5 に示す。なお、n (件数合計) の値が図 3 と異なるのは、一つの結果に対して複数の原因系を記述した回答があり、原因系ではそれぞれを分けてカウントしたためである。

最も多くの回答が分類された中項目は「21. 幸福感」(33%) で、以下、「3. 親和」(25%)、「13. 養護」(15%) と続いた。4 位以下の中項目の構成比は 5% 以下であった。

また、各刺激ごとに結果系中項目が回答された件数を評価者数で除して、その中項目の出現率を算出した(表 9)。「3. 親和」の出現率が最も高かった刺激は、「円山応挙 狗子図」(60%)、続いて「異性で最もかわいいと思った人」(40%) であった。「13. 養護」の出現率が高かった刺激は、「巣で餌をねだるコスズメ」(53%)、続いて「同性で最もかわいいと思った人」(27%) であった。「21. 幸福感」の出現率が高かった刺激は、「自分がかawaiiと思うもの」(63%)、続いて「リラックマ」と「仙厓義梵 指月布袋画」が共に 50%、「異性で最もかわいいと思った人」が 43% であった。

3つの中項目の出現率間の相関係数を表 10 に示す。相関係数の値は 0.156 から -0.018 の間にあり、相関は極めて弱い。

表 9 主要な結果系中項目の出現率 (%)

	3. 親和	13. 養護	21. 幸福感
(被験者が想起した) かわいいもの	26.7	0	63.3
異性で最もかわいいと思った人	40.0	13.3	43.3
同性で最もかわいいと思った人	20.0	26.7	23.3
女性タレントで最もかわいいと思った人	33.3	16.7	13.3
リラックマ (おもちゃ)	20.0	0	50.0
仙厓義梵 指月布袋画	10.0	0	50.0
円山応挙 狗子図	60.0	20.0	10.0
プリンちゃん	15.0	0	15.0
デコラティブケーキ	10.0	0	0
ハート型カラフルツリー	0	0	10.0
車止め (けい船柱)	10.0	0	5.0
芽ばえたばかりの新芽	0	20.0	10.0
アイボ (ロボット犬)	0	0	10.0
巣で餌をねだるコスズメ	3.3	53.3	30.0
ふなっしー	10.0	5.0	10.0

表 10 主要な結果系中項目の出現率間の相関係数

	3. 親和	13. 養護	21. 幸福感
3. 親和	-	0.156	0.126
13. 養護	0.156	-	- 0.018
21. 幸福感	0.126	- 0.018	-

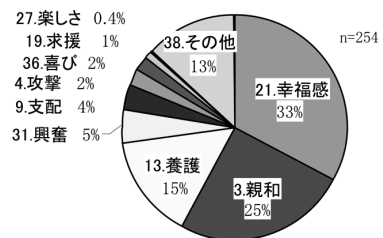


図 4 結果系中項目の構成比

次に、結果系中項目で構成比の高かった上位3項目（以下、「主要中項目」と略記）に対して、小項目をアフターコーディングで設定した（表11）。また、その各小項目の集計結果を図6に示す。「3.親和」の各小項目の構成比は「A.見ていたい」が45%、「B.触りたい」が42%で両項目で87%を占める。以下、「C.会いたい・話したい」と「D.真似したい」が8%、「E.好き」が5%であった（図6）。「13.養護」の構成比は「A.世話したい」が58%、「B.守ってあげたい」が42%で両項目で100%となる。「21.幸福感」の構成比は「A.和む・癒される」が75%、「B.幸せな気持ちになる」が11%、「C.微笑ましくなる」が10%、「D.その他」が4%であった。

表11 結果系主要中項目に設定した小項目

中項目	小項目	回答例
3.親和	A.見ていたい	見ていたい、一緒に居たい、飾っておきたい
	B.触りたい	触りたい、抱きしめたくなる、手に取ってみたい
	C.会いたい・話したい	会ってみたい、話しかけたい
	D.真似したい	真似したい、憧れる
	E.好き	好き
13.養護	A.世話したい	世話してあげたい、餌をあげたくなる、飼いたい
	B.守ってあげたい	守ってあげたい、心配になる、見守りたい
21.幸福感	A.和む・癒される	癒される、ほんわかする、ほっこりする、穏やか
	B.幸せな気持ちになる	幸せ、幸せな気持ちになれる
	C.微笑ましくなる	微笑ましい、微笑ましくなった
	D.その他	

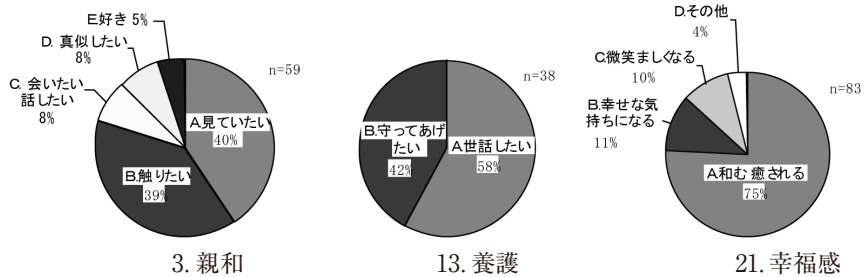


図6 結果系主要中項目別の小項目の構成比

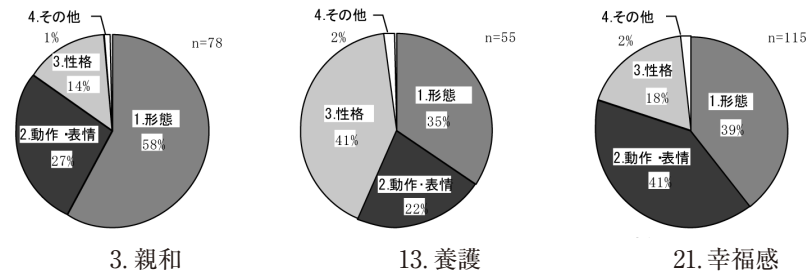


図7 結果系主要中項目別の原因系大項目の構成比

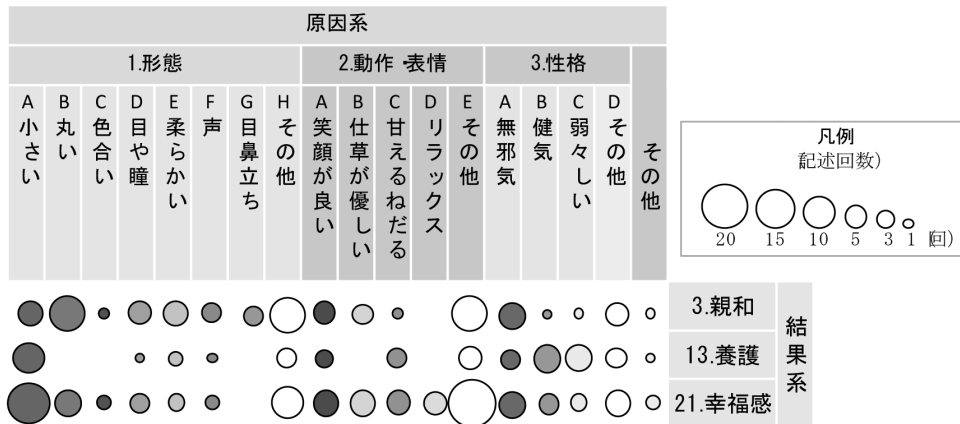


図8 結果系主要中項目の原因系小項目との関連度

3-3-4 原因系と結果系の関連

それでは、各結果系中項目は、原因系の大項目・小項目とどのような関連を持っているのだろうか？結果系主要中項目に対して、原因系として記述された原因系大項目の構成比を図7に示す。3つのグラフを比較すると、「3. 親和」は、「1. 形態」の構成比が最も高いのに対し、「13. 養護」は「3. 性格」、「21. 幸福感」は「2. 動作・表情」の構成比が最も高く、各中項目の特徴が表れている。

さらに、結果系主要中項目の原因系小項目の記述回数を集計し、図8に示す。縦軸の原因系小項目と横軸の結果系中項目とが交差する場所に描かれた円の大きさは、記述回数を面積比で示しており、それは、原因としての「影響力の強さ」を表わしていると考えられる

「3. 親和」の原因系では、構成比が高かった大項目「1. 形態」の小項目の中では、「B. 丸い」が最も関連が強く、「A. 小さい」、「D. 目や瞳」、「E. 柔らかい」、「F. 声」はそれよりは弱い、ある程度の関連を持っている。「2. 動作・表情」の中では「A. 笑顔が良い」と関連が強く、「3. 性格」では、「B. 無邪気」との関連が比較的強い。

「13. 養護」の原因系では、構成比が高かった大項目「3. 性格」の小項目では、「B. 健気」と「C. 弱々しい」との関連が強い。「1. 形態」では「A. 小さい」の関連が強い。

「21. 幸福感」の原因系では、構成比が高かった大項目「2. 動作・表情」の小項目では、「A. 笑顔が良い」、「B. 仕草が優しい」、「C. 甘えるねだる」などが同程度の連関の強さで並んでいる。「D. リラックス」は「21. 幸福感」だけに関連がある。そして、「1. 形態」では「A. 小さい」と強い関連があり、「B. 丸い」が2番目に関連が強い。「3. 性格」では「A. 無邪気」と「B. 健気」との関連がある。「3. 親和」と「21. 幸福感」の原因系の項目は関連の強さには差があるものの、両項目に共通して関連のあるものが少なく、原因系は類似した構成になっている。

4. まとめ

4-1 得られた知見

ラダーリングを用いた集団面接法による被験者調査から、以下のような知見を得た。

- ・「かわいさ」の評価結果は、刺激によって、個人差（分散）の小さいものも、大きなものもある。
- ・「かわいい」という現象は、対象物の形態だけでなく、動作や表情、また、（推測された）性格も原因となる。具体的には、形態では、小さい、丸い、色合い、目や瞳、柔らかい、声、目鼻立ちなどが原因となることが多い。動作・表情では、笑顔が良い、甘える・ねだる、仕草が優しい、リラックスしているなど、性格では、無邪気、健気、弱々しいなどが原因となることが多い。
- ・「かわいい」ということの心理的影響として、心的要求では、親和 (affection) や養護 (nurturance)、感情では、幸福感 (happiness) に分類される回答が多かった。
- ・また、提示した刺激群に対して、結果として、親和や養護、幸福感の心理的影響をもたらす原因との関連が把握された。

4-2 考察

- ・親和や養護、幸福感などが「かわいい」の心理的影響として、多くの回答が分類された。効果の法則における「結果的に満足をもたらす行動」の「行動」を「かわいいものと接すること」とすれば、「結果的に満足」は「親和や養護、幸福感（親しみやすいものと接し、養護したいと望み、幸福感に浸ること）」に相当すると考えられるのではないだろうか。
- ・自由回答の分類に用いた「マレーの社会的動機リスト」と、「エクマンによる感情の分類」は、別個の背景と目的によって作成されたものである。両者の扱う心理現象間に強い関連があるものや心理状態として見逃している領域が存在する可能性もある。
- ・「マレーの社会的動機リスト」と「エクマンによる感情の分類」は、人間の様々な心理状態を分類するために作成されたもので、網羅的な構成になっており、「かわいい」とは無関係な分類項目も多く含まれている。一方、アフターコーディングは、「かわいい」という心理現象に関する回答として出現した記述から出発するので、無駄になる分類項目は無い。また、例えば「接触要求」のような内容をイメージしやすい語句を採用することも可能である（表4）。「かわいい」ということがどのような心理現象であるかを把握するには分類項目として前者が適しているが、後者は「かわいい」ということの具体的なあり様を表現することに適性が高いと思われる。
- ・かわいさの評価や原因と結果は、個々の刺激によって特徴がある。従って、得られた知見は、調査に用いた刺激に依存している。今回のラダーリングを用いた被験者調査が「かわいい」の原因系と結果系の分析に一定の有効性を有することは示唆されたが、「かわいい」に関する一般論としての精度や信頼性を問えるものではない。また、もし、「かわいい」に関する一般論の構築を目指すのなら、調査の際に、「一般的なかawaiiもの」の刺激群を構成する必要がある。それは可能だろうか？
- ・今回の調査では、被験者に刺激を想起させたものが含まれている。個人の評価基準は、自身の経験がフィードバックされ常に改訂され続けるというケリーのパーソナルコンストラクト理論（讃井・乾，

前出)を前提とするなら、被験者が想起した刺激を用いる方が、被験者が自身の内面に築き上げて
いる「かわいい」に関する評価基準を抽出しやすいと考えられる。

・「2. 事例紹介」で紹介した6事例について、「かわいい」と思うことの心理的影響を当てはめると、
「社会福祉法人 江東園」のみは「養護(世話したい、守ってあげたい)」、他の5事例は「親和(見て
いたい、触りたい、会いたい・話したい)」または「幸福感(癒される、幸せな気持ちになる、微笑ま
しい)」を施設の利用者が体感していることが好評を博している主要な原因と推測できよう。そのよう
な印象や感情を抱かれることは、都市空間や建築施設にとっても大変に望ましいことであり、構築環
境の計画や設計に「かわいい」の概念を導入することは、構築環境をより望ましいものにする可能性
が大きいのではないだろうか。

(注)「可愛い」を求める心と空間のあり方に関する研究ワーキンググループのメンバー：宇治川正人・
榎 究(実践女子大学)、丸山 玄(大成建設)、小島隆矢・山本杏子(早稲田大学)、宗方 淳(千葉大
学)、讃井純一郎(関東学院大学)、大井尚行(九州大学)、小代禎彦(TOTO)、古賀誉章(東京大
学)、小崎美希(建築研究所)、大石洋之(JR 東日本建築設計事務所)、佐藤 隆(東日本旅客鉄道)、
大倉典子(芝浦工業大学)、清澤 雄(日本カラーデザイン研究所)

参考文献

- 新語源辞典, 2008, 「かわいい」 山口佳紀編『新語源辞典—暮らしのことば』講談社
- 藤森進, 2000, 「学習とは?」 榎本博明・藤森進・飯野晴美編著『サイコロジー—こころの発達と教育』
北大路書房, 68 - 73
- 島村麻里, 1991, 「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
- 増淵宗一, 1994, 「かわいい症候群」 日本放送出版協会
- 四方田犬彦, 2006, 「かわいい」 論, ちくま書房
- 真壁智治, 2007a, 「カワイイ建築の地平—カワイイ建築パラダイム①」『新建築』82 (12) , 15
———, 2007b, 「大学からの新しい風—カワイイ建築パラダイム②」『新建築』82 (14) , 23
———, 2008a, 「建築なるものの変化—カワイイ建築パラダイム③」『新建築』83 (3) , 17
———, 2008b, 「都市はカワイクになれるか—カワイイ建築パラダイム④」『新建築』82 (5) , 19
- 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
- 金子信久, 2013, 「かわいい江戸絵画の論理と歴史」 府中市美術館編『かわいい江戸絵画』 求龍堂
- 入野 宏, 2009, 「“かわいい” に対する行動科学的アプローチ」『広島大学大学院総合科学研究科
紀要 I 人間科学研究』4, 19-35
- , 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
- 大倉典子, 2011, 「かわいい人工物の系統的研究」『感性工学』10 (2) , 73-78
- 讃井純一郎・乾正雄, 1986, 「レポートリー・グリッド発展手法による住環境評価構造の抽出 : 認知
心理学に基づく住環境評価に関する研究(1)」日本建築学会計画系論文報告集(367) , 15-22
- Murray, E. J, 1964, “Motivation and Emotion,” New Jersey: Prentice-Hall, pp118

八木 晃, 1966, 「動機と情緒 現代心理学入門3」岩波書店, 140-141

Murray, H. A, 1938, "Explorations in Personality," New York: Oxford University Press,

林 保, 1969, 「社会的動機」前田嘉明編『講座心理学 第5巻 動機と情緒』東京大学出版会, 57-81.

Ekman, Paul, 1999, "Basic Emotions," in Dalglish, T; Power, M, Handbook of Cognition and Emotion, Sussex, UK: John Wiley & Sons

福原省三, 1999, 「非言語コミュニケーション論」深田博己編著『コミュニケーション心理学』北大路書房, 221 - 223