

# 「カワイイ」という感性的倫理 —— その現代的意義 ——

遠 藤 薫

## 1. はじめに

現在、われわれの世界が重大な転機に立っていることは、多くの研究者が認めるところである。10年前に起きた東日本大震災、そして今われわれの日常を脅かしているCOVID-19は、まさにその発現であり、転換を加速する契機でもある。

2000年2月、大気化学者パウル・クルツツェンによって「人新世」という新たな地質年代が提案された。それは、「地球環境における人間の痕跡が今や広範で激しくなったことで地球システムの機能に衝撃を与え、自然の他の巨大な力に匹敵するようになった (W.Steffen, et al. 2015)」時代である。とくに「大加速」と呼ばれる1950年以降、気候変動はカタストロフィックな様相を呈している。

このような困難を解決するためのテクノロジーへの期待は増大の一途を辿り、とくに、デジタルネットワーク技術、AI技術は、世界全体の動きをリアルタイムに管理し、人間を超える「知能」を実現しようと邁進している。このような技術は、各種自動化技術、仮想現実や拡張現実などとしてだけでなく、直接的人間の生体と接続し、自然の限界を超えた能力を付与された人間（ポストヒューマン）とその社会を生み出すという議論（トランスヒューマニズム）も盛んになりつつある。

しかし、人新世における「加速」を衝き動かしてきたのは、このまさに「人間の領域」の拡大への欲望であり、それを可能にする「強さ」への信奉であった。人新世における特徴的な動向としてのグローバリゼーション、モビリティ、デジタル・ネットワーキング、商品の生産・消費、エネルギー消費、人口などの再帰的拡大は、まさにこの欲望にもとづいて展開してきた。したがって、人類があくまで「強さ」によって問題解決を図ろうとすることは、大いなるパラドックスといわざるを得ない。

状況を憂慮する国連は、2015年から2030年までの長期的な開発の指針として、「持続可能な開発のための2030アジェンダ」を採択し、「誰一人取り残さない」ことを目指す17の目標からなるSDGsを策定した。SDGsの前身であるMDGsが先進国主導であったことの反省を踏まえた「誰一人取り残さない」の標語は貴重であるが、それは結局は従来と同じ「強いものたち」による全体制御の言い換えに過ぎないのではないか、という疑問も残る。反対に「取り残されてはならないもの」とは何を指すのか、また、その目指すべき「持続されるべき状態」(幸福あるいはWell-being)とはどのような状態を指すのか、などの問題についても未だ議論は十分ではない。

本研究は、まさにこの点に着目し、人新世において人間たちによって道具的に利用されてきたもの(弱い立場におかれてきた人間、人間以外の生物、人間によって創り出された機械、自然環境など)たちの視座から世界を捉え直し、「強いものが弱いものを助ける」価値観ではなく、多様な存在が相互の多様性に共感し合う(「カワイイ」と認め合う)「カワイイ」価値観を核として、「脱人間中心主義」(Posthumanism, non-anthropocentrism: 人間だけでなく、あらゆる生命、自然環境に配慮する考え方)の世界学、すなわち「カワイイ」学の構築を展望する。

その目的とするところは、従来のような「強きもの」による世界の制御ではなく、「強きもの」-「弱きもの」という軸ではなく、すべての存在を包摂する「共感」と「共生」の倫理をベースとして、世界を「生き心地のよい」(岡檀)、幸福で、ウェルビーイングなシステムとして構想する。同時に、その価値を

ビッグデータ分析などにより指標群化し、実証的で可視的なエージェント・ベースト・シミュレーション・モデル化し、誰もがその評価に容易に参加でき、議論できる参加型民主主義のツールを提供する。さらに、文化として、産業として、地域設計として、社会実装する。特に本研究においては、ケアリング（医療、看護、介護など）の領域に特に焦点を当てる。これらの目的のために、「カワイイ」学は、その目的から、従来の人文・社会科学の範疇に囚われることなく、工学、理学、環境学、生物学、情報学など、世界を探究する多種多様なアプローチと連携し、また、その成果を具体的に社会に還元することを目標とする。

本稿は、その序説ともいべきものである。

## 2. なぜ「カワイイ」なのか

近年、「カワイイ」という形容詞がかつてないほどポピュラーなものになっている。しかもその「カワイイ」に対する注目は、日本を越えて、世界的なものとなりつつある。しかし、このような現象がいかなる社会的影響と現代的意義をもつのかについては、未だ十分な議論がない。遠藤はすでに遠藤(2000, 2007, 2009, 2010, 2016, 2018, 2019)で多面的に論じしたが、本章では、Ngram分析をベースとして、「カワイイ」をめぐる文化間ギャップや無意識のバイアスを明らかにする。さらに、「カワイイ」の通時的特性および共時的特性を検討することから、「カワイイ」に対する注目の現代的意義を論ずる。

### 2.1 「かわいい」という美学—未完の美

「かわいい」を好む心性は日本では古くから見られる。たとえば、清少納言の『枕草子』(第151段)には、「うつくしきもの。瓜にかぎたるちごの顔。すずめの子の、ねず鳴きするに踊り来る。2つ3つばかりなるちごの、急ぎてはひくる道に、いと小さきちりのありけるを目ざとに見つけて、いとをか

しげなる指にとらへて、大人などに見せたる。いとうつくし」という描写があって、「可愛さ」が端的に、的確に捉えられている。

興味深いのは、現在であれば「可愛い」と表現する情景を、「うつくし」と形容している点である。この時代には、「可愛い」は、「表面的、一時的、通俗的な魅力」であるよりも、「美しい」という美学(哲学)的様相と考えられていたようである。

そもそも「かわいい」とは何か？

わが国最大の国語辞典『日本国語大辞典 第二版』(小学館)によると、

- (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。  
(イ) (若い女性や子どもの、顔や姿が) 愛らしく、魅力がある。  
(ロ) (子どものように) 邪心がなく、殊勝なさまである。いじらしい。
- (4) (物や形が) 好ましく小さい。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。

など、かなり振り幅の大きいさまざまな意味がのっている。日常的に使われる「かわいい」は実は、深い陰影を秘めた日本語なのである。

「可愛い」には、ポジティブな意味とネガティブな意味の両方が含まれている。あるいは、「かわいそう、不憫」という特性にもポジティブな意味を見出しているという方が良いかもしれない。

それは、日本文化の特徴としてつとに指摘される、「未完の美」の思想と深くかかわっている。

鎌倉時代末期を生きた兼好法師は、『徒然草』八十二段で「すべて、何も皆、

事のととのほりたるは悪しきことなり。し残したるを、さてうち置きたるは、おもしろく、生き延ぶるわざなり」と書き、明治期、岡倉天心は『茶の本』で「It is essentially a worship of the imperfect, as it is a tender attempt to accomplish something possible in this impossible thing we know as life.」（それは本質的に不完全なものへの崇拜であり、人生という不可能なものの中で可能なものを達成しようとする優しい試みである）と主張している。谷崎潤一郎もまた『陰翳礼讃』で、日本では「浅く冴えたものよりも沈んだ翳りのあるもの」が好まれると述べている。「未完」であること、「不完全であること」を良しとするパラダイム。それは矛盾であるように見えて極めて今日的に重要な立ち位置である（5.5節参照）。

## 2.2 「かわいい」は“Cute”か？

では、「かわいい」に対応する英語はなんだろう？すぐに思いつくのが、「cute」である。そこで「cute」をOxford Advanced Learner's Dictionaryで調べてみると、

- 1 pretty and attractive  
(きれいで魅力的)
- 2 (informal, especially North American English) sexually attractive  
(セクシーで魅力的)
- 3 (informal, especially North American English) clever, sometimes in an annoying way because a person is trying to get an advantage for himself or herself  
(小利口で、あざとい)

などの語義が示されている。「かわいい」の代名詞的存在である「ハローキティ」の魅力が、「セクシー」だったり「小利口で打算的」であるとは違和感がある。むしろ、その対極にあるのが「かわいい」とさえ言えるかもしれない。

### 2.3 「かわいい」と「kawaii」

「かわいい」にぴったりあてはまる英語がないためか、「kawaii」という言葉が、海外でも使われるようになった。

図1は、Google Books Ngram Viewerによって、1940年以降2019年までの、英語で出版された書籍のテキストに「kawaii」という単語が出現する頻度の推移を示したものである。これによれば、「kawaii」は、1980年代から顕著に増え始め、2000年以降急増傾向となり、2010年代半ば以降は爆発的に増えている。1980年の出現頻度は0.0000000516%だったが、2019年は0.0000060533%と、約40年間に出現頻度は100倍以上となっている。

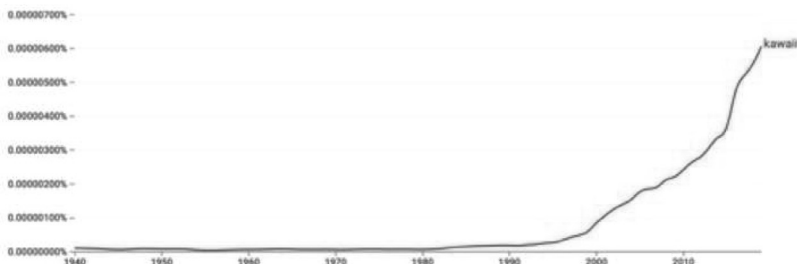


図1 Google Books Ngram Viewerによる「kawaii」の出現頻度推移

Oxford辞典にも、2010年から、「kawaii」が掲載されるようになった。その意味を、Oxford辞典は「Cute, especially, in a manner considered characteristic of Japanese popular culture; darling; ostentatiously adorable (キュート. とくに日本のポピュラー文化に特徴的なキュートさ. 魅力的. 愛おしい. これ見よがしの愛らしさ)」と説明している。しかしそれは、日本人による「かわいい」とは異なる。

このギャップを「魅力の平面」上に配置してみたのが図1である。つまり、「かわいい」が、無邪気で非打算的、天真爛漫な振り舞いをする「ほっておけない」(守ってあげたい)存在であるのに対して、「cute」は自分の得になるように合理的にふるまう頭のよさをもっているところが大きな違いであり、近年使用例が増えている「adorable」は「崇めたくなる」ような優れた存在で

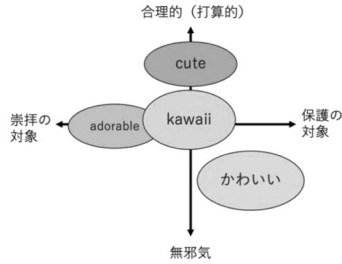


図2 「魅力」の平面

あるとの意識が潜んでいる。「kawaii」は、こうした「cute」や「adorable」の特性を「かわいい」に近寄せたといえるだろう。しかしそれでもなお、ギャップは残る。

#### 2.4 なぜいま「かわいい」「kawaii」が世界的流行になったのか？

なぜ、あくまでギャップが残るのか？そもそもなぜいま「かわいい」「kawaii」が世界的流行になったのだろうか？

図3は、Googleトレンドで、2004年から現在（2021年6月）まで、Googleで、「cool」、「beautiful」、「cute」、「kawaii」、「adorable」の5つの語が世界で検索された数の推移を示したものである。2010年代半ば頃までは、「cool（かっこいい）」、次いで「beautiful（美しい）」が圧倒的に上位を保っている。「cute（キュート）」は低い。つまり、世界（英語圏）では、「cool（かっこいい）」や「beautiful（美しい）」という価値が正統的な価値と考えられてきたと推測される。これに対して「cute（キュート）」には相対的に低い価値が与えられていたと考えられる。

しかし、2010年代半ば頃から「cute（キュート）」が急上昇し、2020年代にはむしろ、「cute（キュート）」の方が「cool（かっこいい）」や「beautiful（美しい）」を追い越しつつあるようである。つまり、「cute」の価値が高くなったのである。それとともに、「kawaii」が英語圏で一般化し、Google検索数でも上昇しつつある。

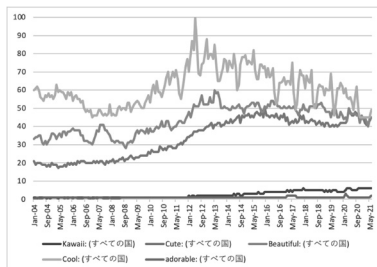


図3 「cool」, 「beautiful」, 「cute」, 「kawaii」, 「adorable」のGoogle検索数推移

このような価値観の根底的な変化が、「かわいい」「kawaii」の世界的流行として現象していると考えられないだろうか。

### 3. “cute”に潜む無意識のバイアス

#### 3.1 “cute”であるとはいかなることかーパンダと猫

日本では、「カワイイ」の代名詞と言えぱパンダであろう。では、英語圏ではパンダはどのように形容されているだろうか？ Google Ngramで調べた結果を図4に示す。“cute panda”, “adorable panda”, “pretty panda”, “lovely panda”, “cuddly panda”を比べると、やはり“cute panda”が圧倒的に使われている。

ただ、グラフからは、ほかにも興味深いことが見て取れる。まず、1970年代くらいまでは、パンダは“cuddly”で形容されることの方が多かったようで

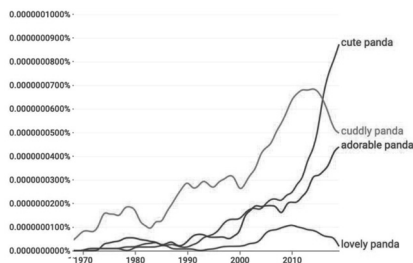


図4 Ngramによるパンダの形容比較



ある。“cuddly”とは、Oxford Learner's Dictionariesによれば、「可愛くて抱きしめたくなる」とか「抱きしめたくなるような柔らかい(ぬいぐるみなど)」といった意味である。確かに、パンダはぬいぐるみに似ている。

また、2010年頃までは、“cute”と“adorable”が競り合っている。面白いのは、辞書には“adorable”の同義語としても記されている“lovely”が、パンダの形容詞としては人気を落としていることである。また図4には見えないが、pretty panda, charming panda, smart pandaなどについては、「そのような用法は少ないので表示されない」と回答された。smart pandaはともかく、pretty pandaやcharming pandaはあってもいいような気がするが、言葉は難しいものである。

パンダと同じく、「カワイイ」動物である猫についてはどうだろうか。Ngram分析の結果を図5に示す。パンダと同様、cuteが突出している。しかし、2番目はパンダではcuddlyであるのに対して、猫ではprettyである。Prettyは、「すごく美しいという程ではないけれどきれい」というような語義である。確かにパンダにはあてはまらず、猫にはあてはまるように思われる。同じく、パンダには使われないsmart（賢い）やlovelyが、猫には使われている。反対に、パンダでは2番目にあがっているcuddly（抱きしめたくなる）は猫にはあまり使われていない。もこもこしてぬいぐるみのようなかわいさのパンダと、神秘的な美しさを感じさせる猫の違いが現れている。

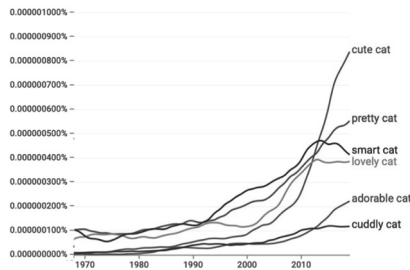


図5 Ngramによる猫の形容比較

### 3.2 人間の場合

次は人間の赤ちゃん (baby) について見てみよう (図6). 赤ちゃんの場合は, prettyが僅かにcuteを抑えて首位となっている. 動物には迷わず“cute!”を使うが, 赤ちゃんの場合には“pretty!”のほうがふさわしいという空気があるだろうか. 3番目がadorable, 4番目がlovelyである.

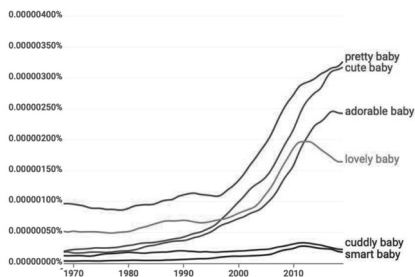


図6 Ngramによる赤ちゃんの形容詞

では, 現代の「かわいい」の主演ともいえる少女たちはどうだろう? 図6をご覧ください. びっくりするのは“cute girl”という言い方の頻出度がかかなり低いことである. 圧倒的に高いのは, “pretty girl”である. “pretty”はさきほどもかいたが, 「美しいというほどではないけれど見た目がいい」という意味で, 使える範囲が広く, ちょっとした親愛の情を表すのに便利な言葉なのだろう. “pretty”の使い勝手があまりに良いからか, “lovely”とか, “smart”といった言葉を大きく引き離している. ましてや“cute”などは, “pretty

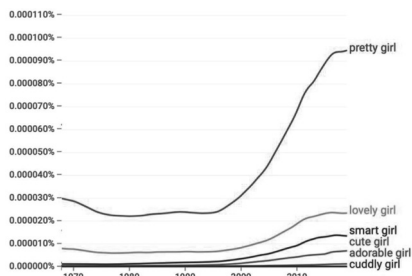


図7 Google Ngramによる少女の形容詞

girl”の10分の1にも満たないレベルである。

少年についてはどうだろう。図8を見てほしい。少女への形容と同じく，“pretty”が群を抜いてよく使われている。かなり離れて、2位は“smart”，3位が“lovely”である。少女の場合と比べると、2位と3位が逆転している。

4位が“cute”であることも少女と同じである。ただ、少女の場合より、少年の場合の方が，“cute”の存在感が大きい。“cute boy”とはどんな少年たちのことなのか、Instagramで#cuteboyを検索すると、人気上位は、マッチョさをあまり感じさせない、今どきのアイドル系の少年たちの写真が並んでいる。最近増えてきた表現といえる。

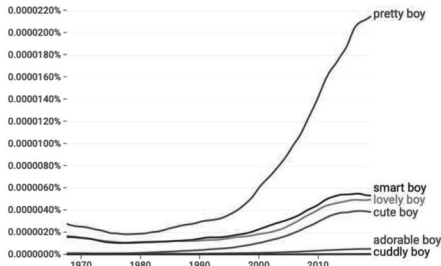


図8 Google Ngramによる少年の形容詞

### 3.3 大人の女性に「cute」というのは不適切か？

もっと年齢を上げて，womanとmanだったらどうだろうか？図10をみてほしい。

女性に対する形容詞としては，“beautiful”が圧倒的である。“pretty woman”という使い方は，10分の1程度である。1990年に公開された“Pretty Woman”というラブ・コメディがあったが，あの映画でも，“pretty woman”という言葉には微妙なニュアンスがあった。

ましてや，大人の女性に“cute”というのはとても少ない。Beautiful ⇒ pretty ⇒ cuteという方向で，賞賛に関する序列が表れている。

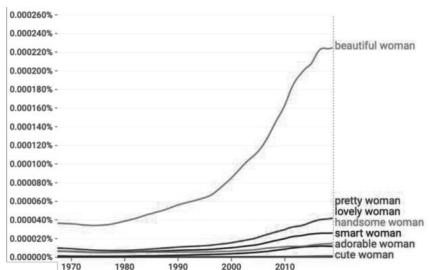


図9 Ngramによる女性の形容詞

他方、男性への褒め言葉としては、“handsome”が一般的なようである（図10）。“handsome”をOxford Advanced Learner’s Dictionaryでひくと[注1]、次のような語義が載っている。

1. (of men) attractive
2. (of women) attractive, with large strong features rather than small light ones
3. beautiful to look at
4. large in amount or quantity
5. Generous

主として男性の魅力についての形容詞で、女性に使う場合は、「どちらか」というと大柄な女性の魅力」とあって、言葉にも性差があることがわかる。大人の男性に対して“cute”を使うことは極めてまれなようである。

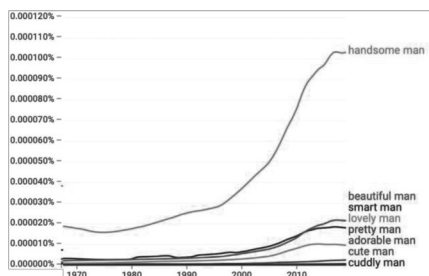


図10 Ngramによる男性の形容詞

### 3.4 言葉に隠された無意識のバイアス

これらの結果からは、言葉に隠された無意識のバイアスが浮かび出てくるようである。

すなわち、“cute”という言葉は、ここにあげた例のなかでは、動物の中でも知的活動から遠いイメージのある（実は結構知的能力が高いという説もある）パンダに対して最もよく使われ、知的イメージのある猫では頻度が下がり、人間の赤ちゃんではさらに下がり、年齢の高くなった少年少女ではさらに下がり、成熟した大人になると、女性にも、ましてや男性には、ほとんど使われない、ということである。

言いかえれば、伝統的な考え方では世界は、動物であるか、人間であるか、知的であるかそうでないか、未熟であるか成熟しているか、女性であるか男性であるか、などいくつかの軸によって序列づけられており、“cute”やその他の形容詞は、暗黙のうちにこの序列を表現しているといえる。図11は、この無意識のバイアスを図に表したものである。

そうしてみれば、大人の女性が、“cute”といわれたら、侮辱されたと感じても当然だろう。英語圏の人と話すときには、注意する必要がある。

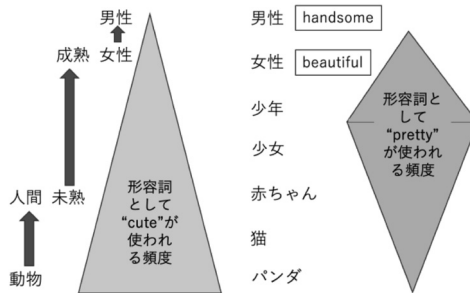


図11 言葉に隠された無意識のバイアス

## 4. 「甘えの構造」と「弱い思考」「ケアの倫理」

### 4.1 1990年代以降の“cute”の変化

しかしまた、先ほど示したいくつかのNgramからは、こうした無意識のバイアスとは違う“cute”現象も見えてくる。つまり、どのNgramをみても、良かれ悪しかれ、“cute”という言葉は、1970年代あたりまでほとんど存在感がない。それが急に存在感を示し始めるのは、1990年代に入ってからである。この後、“cute”はぐいぐい出現頻度を高めていく。そしてそれは、「かわいい」「kawaii」「cute」が、新しい魅力の形として世界中を席卷しはじめた時期と一致している。

その動きを、とくに2010年代に入って、強く加速したのが、Lade GAGAやKaty Perryたちだった。Lady GAGAの日本好き、kawaii好きは有名である。彼女はセクシーなファッションと同じように、Halo Kittyを着こなす。Katy Perryも、原宿ファッションがお気に入りと言った。彼女たちはもちろん、知的で、才能豊かで、パワフルである。

一方、日本からは、2010年頃から、きゃりーぱみゅぱみゅやBaby Metalなどのアイコンたちが、世界にその魅力を発信し始めた。いままでなかったカラフルでポップでスマートな「カワイイ」パワーが花開いた。

### 4.2 「カワイイ」ファッションは「無力さ」の象徴か

一方、「カワイイ」に反発する議論もある。

たとえば、2013年2月4日付けのThe Guardianに掲載された、「You want to dress up in a cute animal hat? Oh, please, just grow up! (あなたはかわいいアニマル帽をかぶりたい? ああ、お願いだから、大人になってちょうだい!)」<sup>1)</sup> という記事がある。記事を書いた記者は、ファッション界にアニマ

1) <https://www.theguardian.com/fashion/2013/feb/04/cute-animal-hat-grow-up>

ル帽が進出してきたことにとても腹を立てている。彼女は、ファッションにはさまざまな楽しみ方があることを認めている。だが、子どもではないのに、子どものような服装をするのは、許されないことだと主張している。そして、女性たちが「カワイイ」ファッションに身を包む理由と、彼女がそれに憤る理由を、次のように述べている。

（彼女たちがアニマル帽をかぶり、子どものようなファッションに惹かれる背景には、）女性が若さを保ち、25歳を過ぎたように見えないようにしなければならないというプレッシャーがあることは間違いない。時には、このプレッシャーがあまりにも強く、当然のこのように思われてしまうため、女性は基本的に子供のように見えるべきだという暗黙のメッセージになってしまう。このことこそが、世間で女性に求められている、32歳というよりも12歳に近いような馬鹿げた痩せ方の基準の背景にある。女性が子供のように見えるということは、女性を、脅威ではなく、無力で見下される存在に貶めることである。女性が子供のような服装をすると、このような風潮を助長してしまうのである。

つまり、記者は、「カワイイ」ファッションが流行る背景には、女性が年齢を重ねることを恐れるあまり、成熟した大人になることよりも、子どものままでいたいと願ってしまう風潮がある、と指摘しているのである。だが、大人の女性が自分を子どものように見せるということは、女性が（多分男性に対して、あるいは世間一般に対して）、自分はあるあなたを脅かすような能力はなく、無力で従順な存在に過ぎないと、自分を貶めるアピールをすることになる、と警告しているのである。「あなたは、強く、賢く、知的な女性である。そのことをいけないことだと思ったり、自分より小さく、幼く、愚かで、細くて、動物みたいになりたいなんて思っははいけない。だから、普通の服装をして、ちゃんとした大人になって下さい」と彼女は女性たちに呼びかけている。

記者の見方は、先無意識のバイアスにもとづいているように思われる。女性は、男性または世間が望む「成熟した女性」になるべきであって、子どもや動物の価値はそれより劣る、という価値観である。

### 4.3 「カワイイ」と「甘えの構造」

ここまで、「無意識のバイアス」という言い方で示してきた属性のランク付けは、「自律性」と「知性」という評価軸によって、図12のようにイメージ付けられているともいえる。(もちろん、これは、「無意識のバイアス」の構造イメージであって、現実がそうであるわけではない)。The Gardianの記者は、(もちろん善意から)人間はすべからく右上に向かって成長すべきであって、左下に向かう「cute」の方向性は女性が陥る落とし穴だと感じているのだろう。

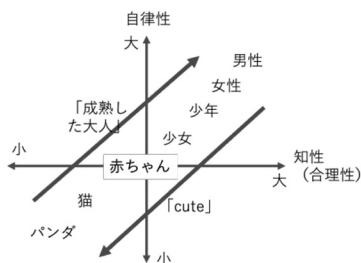


図12 無意識のバイアスの構造イメージ

これに対して、「カワイイ」ファッションの発信源が日本であると考えられていることから、また「カワイイ」という日本語が世界に広まったことから、「カワイイ」の背景に、日本人特有の考え方があってはどうか、と考える者もいる。確かに、欧米の正統的世界観が自律性や合理性を重視するのに対して、日本では人と人との関係性や情緒性が重視されるとはよくいわれるところである。「成熟した大人」とは逆向きの、「カワイイ」への志向性が日本文化にはあるようである。

このことに関連しては、土居健郎の『「甘え」の構造』[4]が参考になる。



土居は、日本社会に深く根付いている「甘え」は、幼児期の母子関係における乳児の心理がその原型であると述べている。そういう風に言うと、いかにも幼稚で未発達な心理のようにも聞こえる。しかし、必ずしもそうではない。洋の東西を問わず、生まれたばかりの乳児は、母と一体化した状態でしか生きることができない（図13、14）。だが、成長にしたがって、母子が一体の状態から、相互に別の人格として分化していく。このプロセスで、両者の関係性を持続する仕掛けとして「甘え」という情緒が生まれる。土居によれば、「甘え」という言葉は、「甘い」すなわち「とても快い」という感覚から生まれてもので、「快さ」へと向かう志向性を表現している。つまり、相手を「快く」「愛おしく」思うことからお互いの関係性を大事にするという心が、「甘え」の背景にあるというわけである。

人が、最終的には孤独である以上、「自律性」は非常に重要である。けれど同時に、人は決して独りでは生きていけない。家族や友人やその他さまざまな人に助けられ、また助けながら、生きていくしかない。その意味で「関係性（甘え）」も、「自律性」と同様にとても大切なものだといえよう。



図13 クラナッハの聖母子像（16世紀）[注3] 図14 「月を見る母子」（葛飾北斎、一部）[注4]

ただし、日本においても、「カワイイ」がつねにポジティブに考えられてきた／考えられているわけではない。たとえば、美学者の増淵宗一は、『かわいい症候群』（1994）において「『かわいい』は、いつのまにか現代日本社会における日本人の感性、行動様式、生活様式に抜き難い影響を与えているB級文化概念、子どもと女性が主導している大衆概念である」（p.21）と描

いている。また、渡邊 (2021) も、「可愛い女」をネガティブな文脈において論じている。

#### 4.4 「カワイイ」と現代社会

なぜいま「カワイイ」に注目が集まるのか？

いま、多くの人が「カワイイ」に注目するのは、人と人との関係性が希薄になりつつあることに、人びとが不安を感じ始めていることも一つの要因といえるかもしれない。

先の記事の「カワイイ」ファッション批判が、やや的外れに思われるのは、現代の「カワイイ」好きな人たちは、必ずしも白馬に乗った王子様を待ち焦がれている女性や少女に限らないことによる。年齢を重ねた人や、少年、男性たち、ノン・バイナリーな人たちが、多種多様な人たちが、「カワイイ」に心惹かれている。「カワイイ」を愛する人たちは、決して、自分を弱々しく見せたり、幼稚で、ちょっと知性的でない振りをして、無害で従順な存在だと印象づけようと苦心しているわけではない。むしろ、自分を解放し、あるがままの自分を表現し、あるがままの自分を受け容れてほしいと訴えているとも考えられる

ガーディアン紙の記者は、「あなたは、強く、賢く、知的な女性である」と、「心からの共感を籠めて」、アニマル帽の女性たちを励ます。だがそれは、彼女が「人間は、強く、賢く、知的でなければならない」と考えているということにほかならない。いいかえれば、誰かが「強く、賢く、知的でない」ならば、その人間は、見下され、軽んじられ、貶められても仕方がない、ということにもなる。

たしかに、現在に続く「近代」と呼ばれる時代には、そのような「弱肉強食」「市場原理」「自己責任」といった考え方が支配的であった。「弱さ」や「感性」は、うち捨てられてきた。だがそれは私たちの世界に、地球に幸福のみをもたらしてきただろうか？人は誰も弱さをもつ。それを否定することは、生きていくことをとても辛いものとする。知性でなく、感性が「正しいこと」を教

えてくれるときもある。曖昧な境界の中に真実が潜んでいることもある。

何より問題なのは、「強さや賢さ」だけによる人間の評価が、社会のなかで弱い立場にいる人や、動物や、地球環境を蔑ろにする発展を促進し、地球の持続可能性を脅かしていると言うことである。SDGsが訴えるように「誰一人取り残さない」世界のために、「カワイイ」と感じる心を改めて見直すべき時ではないか。

「カワイイ」ファッションは、そんな想いの集合的無意識による表現なのかもしれない。

「弱さ」を肯定的に捉えようとする現代の哲学的試みとして、Vattimoらによる「弱い思考」がある。Vattimoは次のように提言する。

思考はこれまでつねに、形而上学には根拠としての存在への特権的なアクセス権の名において「強さ」が付与されるべきであると信じてきた。この「強さ」を——社会的関係のレベルにおいてではなく、思考すること自体の内容と様態のレベルにおいて——否定することが必要とされるのである。(Vattimo1983:訳書6)

このような視座は、一見、幼稚で遊戯的にしか見えないような「カワイイ」ファッションの流行と、響きあうものではないだろうか。

#### 4.5 「カワイイ」感性とケアの倫理

「弱さの肯定」は、近年注目されている「ケアの倫理」とも響き合う。フランスの哲学者ファビエンヌ・ブルジュールは、次のようにいう。

「ケア」の倫理は、他の理論とともに、弱さについての新たな人類学的概念を示唆する。人間の生命への配慮は、企業家としての人間のネットワークではなく、根本的な脆弱性の承認である。それは、リベラリズムにおける個々人の承認とは異なるものだ。(訳書56)

私たちは、みずからが身体的にも心理的にも弱く、他者に依存していることを認め、私たちの共通の運命を想像できる。そして、剥奪された状況で相互依存して生きる私たちの世界を想像できる。「配慮する」ことを論じることは、私たちが、他の人びとの生命に、どれほど、かかわっているかを論じることだ。他の人びとを危険にさらすことなく、その人たちの世界をつくらなければならない。それゆえ、すべての人間を考慮するよう人間科学のパラダイムを転換し、私たちは他の人びととともに結ばれている事実から出発しよう（訳書57）

近年、少子高齢化や医療高度化の潮流を背景に、看護・介護としての「ケア」の問題が社会のなかで大きく浮上している。また、虐待や社会的孤立への対応としての「ケア」の問題がクローズアップされている。しかし、「ケア」をめぐるのは、ケアの担い手が暗黙に女性の役割とされたり、ケアをする側とされる側の非対称性によって新たな問題が生じたり、さらには、2016年7月に起きた相模原障害者施設殺傷事件に典型的に現れたような「ケア」を社会的無駄と見なすような意識など、様々な問題が指摘されている。キャロル・ギリガンや先述のブルジュールらが提唱する「ケアの倫理」は、上記諸問題の根幹に、人間存在の脆弱性を否定するネオリベリズムのパラダイムがあるとし、「脆弱性の承認」を基盤とする「ケアの倫理」を訴えるのである。

「ケアの倫理」は、4.3節で論じた「甘えの構造」とも深く関わり合うパラダイムであろう。一方、「ケアの倫理」が規範性を強く打ち出すのに対して、「カワイイ」や「甘えの構造」は、むしろケアする側の自発性、情動として、相互的なケアの在り方を記述するといえるかもしれない。この点についてはまた別項で詳しく論じたい。

## 5. 「カワイイ」とベビースキーマ

### 5.1 ちびキャラはなぜカワイイ！のか？

視点を変えよう。「かわいい」ことは「幼い」ことと結びつけて考えられ

ることが多い。この点については、動物行動学者のコンラッド・ローレンツが1943年に発表した論文「可能な経験の生得的形態」<sup>2)</sup>のなかで、「人間は、大きな目、大きな頭、引っ込んだあごなど、幼い特徴を持つ動物に愛情を感じる。目が小さくて鼻の長い動物には、同じような反応を示さない」(図15)と指摘し、これを「ベブリースキーマ (Baby Schema)」と呼んだ。

確かに、図15で、左側の人や動物の方が、右側より幼く見え、かわいく見える。また、日本のコミックなどでは、シリアスなストーリーでも、主人公を図16のようなちびキャラにして「かわいい！」と楽しむことも多い。ちびキャラは、顔が大きく、丸く、眼が大きいなど、幼児の特徴を強調するデフォルメが加えられる。

全国各地のご当地キャラも、多くはそんな子どもっぽいプロポーションをしている。

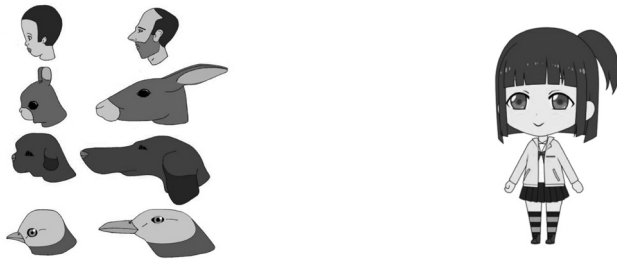


図15 ベブリースキーマ (左側の図はかわいく感じるが、右側はそうではない) 図16 ちびキャラ (「ちびキャラメーカー」で遠藤作成)

ローレンツによれば、人間がベブリースキーマをかわいく感じるのは、親が生まれたばかりの子どもに対して保護意欲を刺激され、養育行動を誘発されるという、霊長類の生得的な本能によるものである。

2) Lorenz, K. (1943). Die angeborenen Formen möglicher Erfahrung [The innate forms of potential experience]. Zeitschrift für Tierpsychologie, 5, 235-409.  
3) [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Animal\\_human\\_growth\\_skull\\_neoteny\\_cuteness\\_maturition.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/67/Animal_human_growth_skull_neoteny_cuteness_maturition.png)  
4) <https://tetrabo.com/chibichara/>

このベビースキーマ効果は、何人もの研究者によって確認されている<sup>5)</sup>。また、過度でなければ、ベビースキーマ度が高いほど、人は対象をかわいいと感じることも確かめられている。

ただし、ベビースキーマ効果の原因が、本能的な「生得的解発機構」によるものか、経験から学習されたものか、あるいはその他の理由によるものかについては、まだ論争が続いているようである。

## 5.2 人気キャラは、成長して幼児になる？

いっぽう、動物行動学者のスティーブ・J・グールドは、『パンダの親指』<sup>6)</sup>という著書の中で興味深い発見を報告している。

誰もが知っているディズニーの人気者ミッキーマウスが初めてスクリーンに現れたのは、1928年に公開された『蒸気船ウィリー』だった。何ともう、100年近く前なのである。で、そのアニメの中のミッキーは、現在のような「国民的良い子」キャラではなく、むしろ、手に負えないヤンチャぶりを発揮していた。しかし、ミッキーの人気の高まるにつれ、ミッキーの性格も穏やかで礼儀正しいものになっていった。

そしてそれとともに、「見た目」も大きく変化していった。最初の頃のミッキーは、いまのミッキーに比べて、頭が小さく、目も小さく、顔が細く前に突き出ている、手足も細く長く、動作は機敏である。「ディズニーの漫画家たちが、自分たちのしていることをはっきり自覚していたのかどうかもわからない。こうした変化は一進一退しながら少しずつ起こってきたからだ」(p.137)とグールドはいう。それでも、ディズニーはミッキーに、ローレンツが指摘した幼児らしさ（「頭が相対的に大きいこと、顔面より脳頭蓋のほ

5) “Baby Schema in Infant Faces Induces Cuteness Perception and Motivation for Caretaking in Adults Melanie”, L. Glocker, Daniel D. Langleben, Kosha Ruparel, James W. Loughhead, Ruben C. Gur, and Norbert Sachser. (<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3260535/>) Angier, Natalie. “The Cute Factor”(https://arielstess.files.wordpress.com/2012/02/the-cute-factor-natalie-angier.pdf)

6) Gould, Stephen Jay, 1986, THE PANDA'S THUMB. (桜町翠軒訳, 1986, 『パンダの親指 (上)』早川書房)

うが大きいこと、目が大きくて、低いところに位置していること、頬がふくらんでいること、四肢が太短いこと、どこもかもやわらかくてポチャポチャしていること、それに、動作が不器用なこと」（同前）を徐々に付け加えていった。このような変化（「進化的現象として幼児化が進むこと」）は、「幼形成熟」（ネオテニー：neoteny）と呼ばれる。

### 5.3 鉄腕アトムやドラえもんもネオテニー

ミッキーとおなじような現象は、日本で愛されているキャラクターたちにも見られる。

「心優しい科学の子」としての鉄腕アトムが初登場したのは、1951年4月から『少年』という雑誌で連載された「アトム大使」という作品であった。この作品のアトムは、かなり大人っぽい（スリムな）体型で、筆者が測ったところでは、およそ5頭身ある。頭の突起（髪型）が小さく、顔が引き締まっており、手足が細く、まつげが長いのも特徴である（図17）。

それが1957年に雑誌『少年』に掲載された「鉄腕アトム スーパー旋風の巻」では、プロポーションは4.5頭身ぐらいに縮み、頭とその突起は大きくなり、ほっぺが膨らみ、手足は末端に行くほど太くなる（図18）。

1966年の「鉄腕アトム 宇宙放送の巻」ではこの体型変化がさらに進む。体型は3頭身ぐらいになり、顔はいっそう丸くなり、手足はもっと太く短くなっている（図19）。

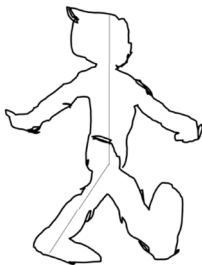


図17 「アトム大使」  
（『少年』1951年4月号）

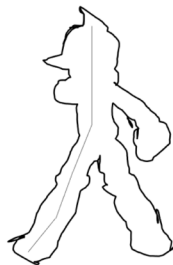


図18 「鉄腕アトム」  
（『少年』1957年12月号）

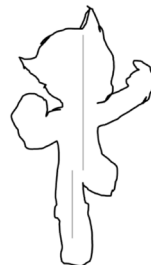


図19 「鉄腕アトム」  
（『鉄腕アトムクラブ』  
1965年12月）

同様に、ドラえもんも、ネオテニーの傾向を示している。単行本の『ドラえもん 0巻』では、ドラえもんは2.5頭身くらいである。でも、『ドラえもん 45巻』では、ドラえもんは1.5頭身くらいまで頭でっかちになっている。つまり、身体の部分の方が頭より短いことになる。顔も、横に丸くなっていることがわかる。

ちなみにこのプロポーションは、ハロー・キティとほとんど同じである。ハロー・キティは、誕生から今まで、ほとんど体型が変わっていないようである。

#### 5.4 人類の進化自体がネオテニーか

さて、『パンダの親指』のなかでゲールドは、ネオテニーに関連してもう一つ重要な指摘をしている。実はミッキーマウスの幼児化現象(ネオテニー)は、人間の進化の歴史の要約でもあるというのである。つまり、人類は他の動物に比べて、若い時期の特徴を長い期間保持するという先天的性質を持っているのである。人間は、妊娠期間(胎児でいる期間)が長く、保護を必要とする乳児・幼児の期間が長く、寿命も長い。また、幼児と大人の違いが、他のほ乳類に比べて小さい。多くの動物では、脳の成長は出生とともに止まるが、人間はその後も続く。このような特徴は、人間の学び続ける能力が長く続き、その結果、環境の変化に対する適応力を高めてくれたと考えられる。

言いかえれば、人類が現在のように生態系の頂点ともいべき地位に上り詰めたのは、まさに人類がカワイイ!方向に進化してきたからといえるかもしれない。

#### 5.5 ネオテニーと「未完の美」

この視点からすれば、まさに「未完」であること、「未完」であり続けることこそが、人間の進化を保証してきた重大な特性であるといえる。だとすると、日本の美学の特長である「未完の美」とは、一見、パラドキシカルであるように見えながら、実は、最も深く本質を突いた世界観であるといえな



いだろうか。すなわち、「未完」であること、「未熟であること」を良しとする世界観は、一方で「予定調和」を退け、つねに変化や多様性に対応できる余白——柔軟性を維持するネオテニーの特性と重なり合うものである。

本稿冒頭にも述べたように、人新世特に大加速の時代にあっては、人類は、つねに最大限の生産、消費、効用を得ようとしてきた。つまり、ネオテニーの剰余を極限まで利用し、遊びを残さないことを良しとしてきたのである。

しかし、もし人類の進化が、人類のネオテニー的特性によるものであるとすれば、反ネオテニー的完璧性を追求することは、まさに、「角を矯めて牛を殺す」ことに繋がりがかねないのである。われわれはいま、「ネオテニー」あるいは「未完の美」、そして「カワイイということ」に潜む意味に思いをいたすべきではないだろうか。

## 6. 「カワイイ」の多様性

### 6.1 幼くなければかわいくないか？

さて一方、「ベビースキーマ」は大変魅力と説得力のある学説だが、では、幼くて、弱々しくて、守ってあげたくなるような対象にしか、人は「カワイイ!」と感じないのだろうか？

そんなこともないような気がする。たとえば、先にも触れた「ぐでたま」は、赤ちゃんというよりオジサンに見える。「キモカワ」ではあるかもしれないが、

図20は、上野公園のお父さんパンダのリーリーである。子パンダたちに比べると、動作や表情にもそこはかたなく人生に疲れた「オジサン」の風情が漂っている。だが、そこがカワイイ!と感じる所以でもある。

最近では、憎々しげな悪役や、渋く脇を固めるベテラン俳優たちも、「カワイイ!」と賞賛されることが増えているようである。遠藤憲一や松重豊などがその代表である。たとえば松重が着ぐるみを着てネコの家政婦を演じたミニドラマ「きょうの猫村さん」などは、その典型ともいえる。

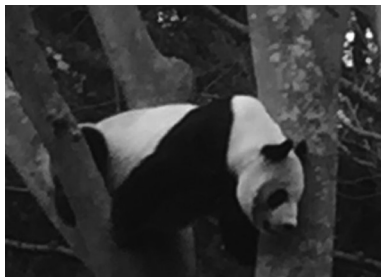


図20 上野公園のリーリー，2019年2月8日，遠藤撮影

もちろん，身長188センチの松重が演じる猫は，頭が小さく，目も小さく，手足は細長く，身体はスリムで，8頭身くらいある．ベピースキーマとは正反対であるが，それでも「カワイイ！」と感じられる「カワイイ」は必ずしも形態に依存するものではないのである．

## ■ “Dad Bod” の流行

アメリカでも「オジサンがカワイイ！」というトレンドがあるようである．

“Dad Bod”と言う言葉をご存じですか？略さず書くと“Dad Body”，直訳すれば「パパ体型」ということになるだろうか．2015年にMackenzie Pearsonという人が書いた“Why Girls Love The Dad Bod（なぜ女の子たちは“Dad Bod”に恋をするんだろう）”（<https://www.theodysseyonline.com/dad-bod>）というエッセイがネットでバズったことから有名になった言葉のようである．

Pearson氏によれば，“Dad Bod”とは，

\*ビール腹（beer gut）と運動（working out）とのほどよいバランス

\*太りすぎ（overweight guy）ではないけれど，腹筋ムキムキ（washboard abs）でもない

人だとのことである．

そして，“Dad Bod”が女性に人気な理由は

\*It doesn't intimidate us.（威圧的じゃない）

\*We like being the pretty one.（横にいる自分が可愛く見えそう）

\* Better cuddling. (抱き心地がよさそう)

\* Good eats. (食事制限していないので、一緒に何でも食べられる)

\* You know what you're getting. (結婚後の姿を想像できる)

からだそうである。なるほどね。

人の体型をあれこれいうのは失礼であるが、つまりは、「あまり無理せず、自然体がいいね」という感覚を表しているのだろう。

### ■権力者はカワイくないか？

権力者たちのかわいいエピソードにも触れておこう。

一人目は第26代アメリカ大統領セオドア・ルーズベルトである。1902年の秋、大統領は趣味の熊狩りに出かけた。でも一匹も仕留められない。そこで同行のハンターが熊を撃ち、とどめの一発を大統領に頼んだ。しかし大統領は、「瀕死の熊を撃つのはフェアじゃない」と断った。このエピソードがワシントンポスト紙に絵入りで掲載され(図21)、大変評判になった。それにあやかって、当時アメリカで人気の高かったクマのぬいぐるみが「テディ・ベア」(図22)と呼ばれることになったという。テディというのは、セオドアの愛称である。



図21 1902年11月16日付ワシントンポスト紙に掲載された漫画<sup>7)</sup>



図22 テディ・ベア<sup>8)</sup>

7) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teddy\\_bear\\_-\\_Rory.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teddy_bear_-_Rory.JPG)

8) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teddybear\\_cartoon.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Teddybear_cartoon.jpg)

テディ・ベアといえば、クマのプーさんを思い出すが、その背景には、こんな大統領の逸話があったのである。(遠藤 (2009) 参照)

もう一人は、明治維新の立役者のひとり、西郷隆盛である。上野の山に立つ銅像は、愛犬を連れた着流し姿で、「さいごうさん」として今も長く親しまれている (図23)。

しかし、実際の西郷隆盛は、戊辰戦争を主導したり、江戸城の無血開城を実現した実力者だった。多くの功績を挙げて、明治政府でも高い地位につき、身体も大きく、威厳に満ちた風貌であったといわれる。図24は、そんな西郷の軍服姿を床次正精が描いたものである。不思議なことに、西郷の肖像画はほとんどない。床次は生前の西郷を知っていたといわれ、本物の西郷の面影のある絵だとされている。

西郷隆盛は、明治10年、明治政府に不満を持つ人びとを率いて西南戦争を起こし、敗れて自刃した。西郷が死んだ年に火星の大接近があり、人びとはそれを西郷星と呼んだと伝えられる。政府に反旗を翻した西郷はながく逆徒の扱いを受けたが、帝国憲法発布の恩赦によりそれを解かれ、上野に銅像が建てられたのである。でも、銅像と肖像を比べると、肖像が礼装に身を包み、



図23 上野公園の西郷隆盛像<sup>9)</sup>



図24 西郷隆盛肖像 (床次正精画)<sup>10)</sup>

9) 1889年建立。高村光雲作。(2016年2月 遠藤撮影)

10) <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SaigoTakamoriUniform.jpg>

堂々とした姿であるのに対して、銅像は頭身も小さく、ラフすぎる程ラフな服装である。実際、完成式の時、西郷の妻は「こんなのは西郷じゃない」と泣き崩れたといわれている。

でももしかしたら、威風堂々たる礼服姿ではなく、愛犬を連れて近所を散歩している普通のオジサンみたいなカジュアルさが、むしろ西郷さんを親しみやすく、かわいく見せ、この像が長く人びとに愛されることに繋がったのかもしれない。(遠藤(2019)参照)

### ■鬼や妖怪さえも「カワイイ」と見る感覚

こうしてみると、「カワイイ!」と感じる気持ちは、必ずしも、丸くて大きな頭やクリクリした瞳や、プニユプニユした手足など、ベビースキーマだけによるものではないようである。「見た目が9割」などよくいうが、「カワイイ!」の世界はもっと広くて豊かなのである。

たとえば、図25をみてほしい。これは、江戸時代につくられた「閻魔鬼木彫根付」である。根付とは、印籠や矢立などを帯からつるすための留め具だが、細かな細工が装飾のために付けられている。図8もそんな作品の一つである。死んだ人の罪を裁く地獄の閻魔さまが、ちょっと残業続きだったのだろうか、子鬼に肩をもんでもらって、痛そうな表情をしている。いつも怖ろしい閻魔



図25 閻魔鬼木彫根付 (江戸時代の漆細工)<sup>11)</sup>

11) 東京国立博物館蔵, [https://colbase.nich.go.jp/collection\\_items/tnm/H-879?locale=ja](https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/H-879?locale=ja)

さまだからこそ、こんなウラ表情に思わずカワイイ!とってしまう。一方の子鬼は、きっといつも怒られてばかりなのかもしれない、肩もみしながらもちょっと不安そうである。でもそれと同時に、弱っている閻魔さまに一矢報いてやろうとしているかのような悪い顔もしているようである。そんなところも、カワイイ!である。

また図26は狩野探幽が描いた「百鬼夜行図」と呼ばれる絵巻（模写）の一部である。人が寝静まった深夜、百鬼つまりさまざまな鬼や妖怪たちの群れが、街を勝手気ままに練り歩く様子を描いている。『今昔物語』など古い物語には、当時の人びとがこのような百鬼夜行に出会うことを恐れたと書かれている。しかし、絵巻に描かれた百鬼たちを見ると、確かに目玉がいくつもあったり、角が生えていたり、醜く怖ろしげな、人外の化け物なのであるが、なんだか野放図に楽しそうで、自分も人間辞めて、百鬼たちの仲間になって浮かれ歩きたい気持ちになってしまう。百鬼もカワイイのである。

本章では、幼い子どもや動物に留まらない、いろいろな「カワイイ!」をみてきた。「カワイイ!」が、思わず抱きしめたくくなるような愛らしさやモフモ



図26 百鬼夜行図<sup>12)</sup>

12) (模写) 東京国立博物館所蔵、[https://colbase.nich.go.jp/collection\\_items/tnm/A-3169?locale=ja](https://colbase.nich.go.jp/collection_items/tnm/A-3169?locale=ja)

フだけでなく、ちょっと疲れたおじさんや、近づきたいエライ人にも感じられる感性であり、さらには、怖ろしい悪鬼や、不気味で醜い化け物たちにも感じることでできるエモーションであることが理解いただけただろうか？「カワイイ！」は醜も悪も包摂する、まさに多様性が織りなす世界なのである。

## 7. 「カワイイ」の美学

### 7.1 「カワイイ！」は芸術か？

最近では、少し前だったらまともに文化として取りあげる価値のない幼稚なものといわれた漫画やアニメなどの作品群が、芸術の殿堂みtainな国立美術館で、むしろ古典的な傑作よりも人びとの関心を惹く展示になったりしている。

筆者が大学の教員になったのは90年代の初めだった。社会学の講義で「グローバルゼーションと日本の文化」といったテーマでマンガやアニメなどを取りあげたのだが、学生さんから、「マンガやアニメのような低俗なものは日本の恥です。なぜそんなものを「文化」と呼んで、講義で取りあげたりするのですか？」と抗議を受けたりもしたものである。

その学生さんが考える「文化」とは、いわゆる「ハイ・カルチャー (High Culture: 高級文化, 上位文化)」, つまり、権力者や富裕層など社会のなかで強い立場にある少数の人びとが教養として享受してきた文化のことだろう。たとえば、クラシック音楽や古典絵画がそれにあたる。

ハイ・カルチャーの反対語が、ロー・カルチャー (Low Culture: 低級文化), マス・カルチャー (Mass Culture: 大衆文化), ポピュラー文化 (Popular Culture), サブカルチャー (Subculture: 下位文化) などである。多くの人たちが楽しむ文化のことであるね。「カワイイ！」もこの頃までは幼稚な「おんな子ども」の喜ぶもの、としか考えられていなかった。

### ■流れの変化

だが、4.1節でも触れたように、90年代頃から流れが変わり始めた。イン



ターネットの普及とともに、日本のオタク文化として、「nintendo, manga, anime」が世界中で人びとを惹きつけていることが広く知られるようになった。コンピュータやサブカルチャーに夢中な「オタク」たちは、アメリカでは、Nerd（ナード）とかGeek（ギーク）とか呼ばれていた。

また、当時まだ文化的交流の制限されていた東アジアの国々にも、日本のアニメやゲームが、多くの人びとに受け容れられていた。

とくに台湾ではハロー・キティが大人気（図27）で、つい最近も中華郵政とハロー・キティのコラボ・グッズが即日完売したというニュースがあった（2021年7月）。韓国でも、ハロー・キティ、ドラえもん、クレヨンしんちゃんなど大人気であった。シンガポールでは通信企業のキャラクターがたればんだ（図28）であった。



図27 台北市内で見かけた「キティちゃん」 (1999年、遠藤撮影)



図28 シンガポールで通信企業の広告に使われていた「たればんだ」(2000年、遠藤撮影)

イギリスでは、空港からロンドンの街までニンテンドーのゲームととくにポケモンがあふれていて（図29）、露天商の人たちはポケモンのぬいぐるみ売りながら、ポケモンはイギリス産のキャラクターだと信じていた。

フィンランドでは高級ホテルの客室に、ニンテンドーのゲーム機が備え付けになっていた（図30）。

（1990年代の海外における「カワイイ」文化については、遠藤（2000）な



ど参照).

こうした流れを背景に、2000年、村上隆が「スーパーフラット」をキーワードに、アニメやコミック作品を大胆に「芸術」としてブランディングしていく。ルイ・ヴィトンのようなハイ・ブランドとのコラボも話題になった。



図29 ヒースロー空港で売られていたポケモン・ゲーム (2000年、遠藤撮影)



図30 ヘルシンキのインターコンチネンタルホテルの部屋に備え付けられていたNintendoゲーム機 (2000年、遠藤撮影)

## ■原宿カルチャーの発信力

さらに2000年代に入ると、原宿カルチャーの発信力が無視できないものになってきた。

高橋旬 (アンダーカバー) やNIGO (ABATHING APE) といったデザイナーが、1990年代末から原宿の裏通りにストリート系の自己ブランドの店を出した。これが若者層に人気を博し、地方からも客が列なして押し寄せるほどの評判となったのである。

裏原宿のデザイナーたちは、当初、国内のメジャーに対抗する存在として自らを位置づけていたが、やがて評価が高まるとともにパリコレに出店するなど海外への進出を志向するようになる。そして、海外からも高い評価を受けて、一種逆輸入の形で、国内でのステイタスを確立したともいえる。

このような状況について、例えば当時世界最高のポップ・アイコンであったグウェン・ステファニー (図31) は、『Harajuku Gir1』(2004) で次のように歌っている。

原宿ガール。

あんたたちみたいに変わってるのはアメリカじゃ見たことないわ。

あんたたちのアンダーグラウンド文化、視覚の文法、服装の言語に出会えるのは素敵。

西洋と東洋のピンポン・ゲーム。

… …

スタイルと中身は関係ないの。

「カワイイ」ことが何より大事。

ここで面白いのは、グウェンが、原宿ファッションを「西洋と東洋のピンポン・ゲーム」と歌っていることである。

その他、今をときめくポップ・アイコンであるレディ・ガガ（図32）やケイティ・ペリー（図33）も、ポップで奇抜な原宿ファッション好きを広言している。<sup>13) 14) 15)</sup>

（ただし、本稿では詳しく触れないが、彼女たちのような「カワイイ」好きな外国人（とくに欧米系）アーティストたちの日本を意識したファッショ



図31 グウェン・ステファニー  
(2009年9月10日)<sup>13)</sup>



図32 レディ・ガガ  
(2009年3月)<sup>14)</sup>

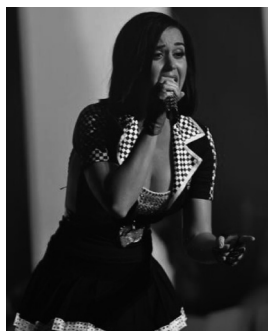


図33 ケイティ・ペリー  
(2012年9月)<sup>15)</sup>

13) <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fameballbubble.jpg>

14) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Katy\\_Perry\\_12\\_2012.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Katy_Perry_12_2012.jpg)

15) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gwen\\_Stefani\\_Bloomingdales.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gwen_Stefani_Bloomingdales.jpg)

ンやステージ、MV、PVについて、欧米の評論家たちから、「レイシズム」「日本文化に対するステロタイプ」「文化的盗用」との批判を浴び、繰り返し「炎上」騒ぎが起きている。しかも興味深いことには、このような批判を行うのは、欧米の評論家たちやオーディエンスがほとんどで、日本のオーディエンスはポップ・アイコンたちの「日本趣味」を歓迎する意見が一般的である。このような現象についても、別途、考察したい。

### ■ハイ・カルチャーとロー・カルチャーのあいだ

一方日本では2007年、歌うバーチャルアイドル「初音ミク」が登場し、ツイテールをなびかせて、世界の注目を集めた（図34）。

同じ頃、機械のようなダンスをするテクノポップユニットPerfumeが、長い下積みの時代を経て、YouTubeを介したファンたちの活動により次第に知名度を上げ、「ポリリズム」で遂に大ブレイクした（図35）。<sup>16) 17)</sup>



図34 初音ミク<sup>16)</sup>



図35 Perfume (2016)<sup>17)</sup>

そして、2011年7月、原宿から活動を始めたきゃりーぱみゅぱみゅ（図36）は、メジャーデビューシングル収録曲「PONPONPON」のMVをYouTube

16) CC by NC, [https://kommtt.files.wordpress.com/2012/12/img\\_miku\\_web.jpg](https://kommtt.files.wordpress.com/2012/12/img_miku_web.jpg)

17) [https://ja.wikipedia.org/wiki/Perfume#/media/ファイル:Perfume\\_2016\\_Space\\_Shower\\_Net.jpg](https://ja.wikipedia.org/wiki/Perfume#/media/ファイル:Perfume_2016_Space_Shower_Net.jpg)



図36 きゃりーぱみゅぱみゅ (「Japan Expo」にて (2012年, フランス・パリ))<sup>18)</sup>

上で公開した。まだまったく無名だったきゃりーだが、そのMVは世界的な注目を集めた。約10年後の2021年7月現在、再生回数は1億8千万回近くに上っている。きゃりーのまったく新しい世界観は衝撃的だった。

きゃりーぱみゅぱみゅは、裏原宿の6%DOKIDOKIというお店の常連で、「PONPONPON」のMVをつくるとき、アートディレクションを依頼したのがこのお店の増田セバスチャンであった。

2018年に箱根・ポーラ美術館で開催された、増田セバスチャン×クロード・モネ「"ポイントリズム ワールド (Point-Rhythm World) -モネの小宇宙-"」というインスタレーションにはとても興味を惹かれた。クロード・モネの名画「睡蓮の池」連作(図37)を再構築し、大型インスタレーション作品として展開したものである。

きゃりーのMVからもわかるように、増田は「色の魔術師」と呼ばれているそうである。ポップでカワイイ色が洪水のようにあふれ出て、宇宙の始めの混沌を再現しているかのような作風である。

18) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kyary\\_Pamyu\\_Pamyu\\_20120707\\_Japan\\_Expo\\_01.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kyary_Pamyu_Pamyu_20120707_Japan_Expo_01.jpg)



図37 モネ『睡蓮の池』ナショナル・ギャラリー（ロンドン）1899年に制作された「日本風の橋」の連作の一つ<sup>19)</sup>

一方、モネの特長である点描法という技法は、絵画などにおいて線ではなく点の集合や非常に短いタッチで表現する技法である。1898年から1900年まで描かれた「睡蓮」第1連作では、図37からもわかるように、太鼓橋を中心に、睡蓮の池と枝垂れ柳が、光の変化に従って描かれている。

増田とモネのコラボは、まさに必然といってもいいかもしれない。

## ■日本と世界がコラボする「カワイイ！」

だが、考えてみれば、モネは、19世紀印象派の代表的画家である。そして印象派といえば、当時、ヨーロッパを席卷したジャポニズム（Japonisme）運動の中心だった。モネやゴッホなど当時の画家たちは、日本の浮世絵や着物、扇子やうちわ、陶器などに、当時の欧米にはない新たな美を見だし、それらに夢中になったのである。図38は、モネが、着物を着て扇子をかざした妻を、浮世絵の描かれたうちわを背景に描いたものである。わたしはこの絵をリアルに見たことがあるが、とても大きなキャンパスが美しいもので埋め尽くされていて、圧倒される感じだった。それとともに、原宿や浅草の街を着物を着て「カワイイ！」と楽しそうに歩いている、外国からきた女性た

19) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monet\\_-\\_the-japanese-bridge-the-water-lily-pond.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Monet_-_the-japanese-bridge-the-water-lily-pond.jpg)



図38 モネ作「着物を着たモネ夫人」  
(1875年)<sup>20)</sup>



図39 小野田直武『児童愛犬図』(1770年代)  
秋田市立千秋美術館所蔵

ちも思い浮かべた。

もっとも、ではこのとき、日本の文化と欧米の文化が初めて出会ったのかといえば、それは違う。図39は、モネ夫人の絵から100年くらい前に描かれたものである。描いたのは、小野田直武という秋田藩士であるが、普通の日本の絵とは違う。彼は、エレキテルで有名な平賀源内や、『解体新書』で知られる杉田玄白らと交際があった。彼らは、当時、鎖国政策が少しだけ緩んだこともあり、ヨーロッパ文化の摂取に熱心だった。絵の得意だった小野田は、『解体新書』の挿画を担当しただけでなく、ヨーロッパの画法（陰影法、遠近法など）を取り入れた「蘭画」を残した。図40もその一つで、子どもたちが愛犬に餌をやっているのだろうか、油彩を思わせるようなタッチ、外国風の犬の姿が印象的である。

蘭画の技法は、その後、浮世絵師たちにも受けつがれた。たとえば、図40は北斎の「富嶽三十六景 深川年橋下」であるが、遠近法によって橋の向こうに富士山が小さく見える。また、図41は広重の「名所江戸百景 亀戸天神

20) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Claude\\_Monet-Madame\\_Monet\\_en\\_costume\\_japonais.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Claude_Monet-Madame_Monet_en_costume_japonais.jpg)



図40 北斎「富嶽三十六景 深川万年橋下」  
(1830-32頃) 東京富士美術館蔵<sup>22)</sup>

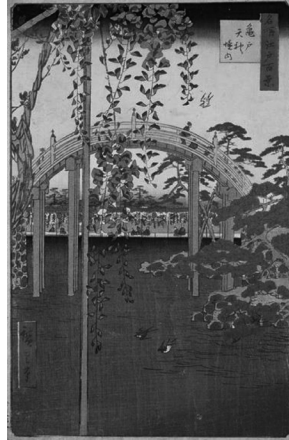


図41 広重「名所江戸百景 亀戸天神境内」  
(1856年) 国立国会図書館蔵<sup>21)</sup>

境内」であるが、こちらも遠近法によって近景の藤の花が大きく描かれ、その向こうに、太鼓橋が小さく描かれている。

そしてさらに面白いのは、北斎や広重が描いた日本の橋の姿を、モネは、自分のつくった睡蓮の庭に実際につくり、その風景を「睡蓮」第1連作（図37）に描いたことである。

西欧の画法が鎖国中でも日本の絵画に吸収され、その美しい果実が、改めて19世紀に西欧で発見され、新たな芸術として開花したのである。それはまた、日本においてロー・カルチャーとしてしか見られていなかったアートが、外部からの眼差しによってその真価を認められたことでもあった。

## ■アール・ヌーヴォーと大正ロマン

ジャポニズムは、印象派だけでなく、欧米の多くのアーティストに影響を与えた。当時ヨーロッパでは、ポスターなどの商業的アートは、ハイカルチャーとは見なされていなかった。（もちろん、江戸の浮世絵も大衆が楽しむ

21) <https://www.ndl.go.jp/landmarks/details/detail356.html?sights=kameidozaifutemmangu>

22) [https://www.fujibi.or.jp/our-collection/profile-of-works.html?work\\_id=6149](https://www.fujibi.or.jp/our-collection/profile-of-works.html?work_id=6149)



ロー・カルチャーである)。しかし、ロートレックやミュシャなどの画家たちは、装飾性に富んだ日本絵画の特長を大胆に取り入れて、アール・ヌーヴォーという芸術運動を起こし、ポスターもすぐれた美術品となることを世の中に認めさせた。

たとえば図42は、ミュシャの代表的な広告ポスターである。印象的な花環の意匠は、着物の裾模様としてよく使われる御所車の紋様からインスパイアされたものだとされている。

このようなアール・ヌーヴォー運動は、日本にもすぐに伝わり、日本の画家たちにも影響を及ぼした。図43は、藤島武二が手がけた与謝野晶子の歌集「みだれ髪」の表紙装画で、ミュシャに刺激された早い時期の作品といわれている。

一方、図45は、同じ時代に活躍した竹久夢二の「黒船屋」という作品である。夢二の作品群は、近代に入ってからの日本における「カワイイ！」文化の源流の一つと考えられている。



図42 ミュシャ作「モナコ・モンテ・カルロ」 (1897年)<sup>23)</sup>



図43 藤島武二による与謝野晶子『みだれ髪』表紙装画 (1901年)<sup>24)</sup>

23) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alfons\\_Mucha\\_-\\_Monaco\\_Monte\\_Carlo.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alfons_Mucha_-_Monaco_Monte_Carlo.jpg)

24) [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Akiko\\_Yosano\\_MIDAREGAMI.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Akiko_Yosano_MIDAREGAMI.jpg)



「黒船屋」は、キース・ヴァン・ドンゲンの「猫を抱く女」(図46)にインスパイアされたのではないともいわれている。キース・ヴァン・ドンゲンはフォーヴィズムの画家である。フォーヴィズムは、20世紀初頭の絵画運動で、西欧の伝統である写実主義と決別し、目に映る色彩ではなく、心が感じる色彩を表現することを主張した。フォーヴィズムの時代には、ジャポニズムはすでに衰退していたが、写実主義との決別は、19世紀末のジャポニズムを契機とした潮流であることを考えれば、ドンゲンの絵画もまた、日本文化と西欧文化の交流の一つの果実ともいえるのではないだろうか。



図44 竹久夢二「女十題(6) 黒猫」(1937-8年)<sup>27)</sup>



図45 竹久夢二「黒船屋」(1919年)<sup>26)</sup>



図46 Kees Van Dongen  
“Woman with Cat”  
(1908)<sup>25)</sup>

つまりここで見てきたのは、「カワイイ！」と関連する感性価値が、必ずしも一つの文化圏に閉ざされているものではなく、他の文化圏との接触によって新たなインスパイアを受け、進化することを繰り返してきたということである。それは決して、自文化の純粹さを維持することによってではなく、他の文化との交流によって時代と適合する変容を遂げることで、人びとの生きる意味を豊かにしてきたということである。(江戸期～明治・大正期における文化的交錯については、遠藤(2008)、遠藤(2018)なども参照)。

25) <https://www.wikiart.org/en/kees-van-dongen/woman-with-cat-1908>

26) <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kurofuneya.JPG>

27) 国立国会図書館蔵 <https://dl.ndl.go.jp/infondljp/pid/2586561>

その一方、そのように混淆を繰り返してきたのも関わらず、2章でも見たように、「cute!」と「カワイイ!」は違う。それは、原宿ファッション大好きなグレンヤガガやケイティと、初音ミクやパフュームやきゃりーぱみゅぱみゅが違うことからわかる。モネの庭園の太鼓橋と亀戸天神の太鼓橋も違うのである。

しかし、まさにそのことが素晴らしい。差異が相互作用し合うことによってまた新たな差異が生み出されていく。世界は決してただ一つの「カワイイ!」に収斂することなく、どこまでも多様であり続ける。まさに「カワイイ!」という感性の運動こそが、私たちの世界のエネルギー源だといってもよいのではないだろうか。

(20世紀以降の世界と日本の「カワイイ」文化の交差(ディズニーとキューピーなど)については、遠藤(2007) 遠藤(2009), 遠藤(2016)などを参照されたい)。

ちなみに、奈良美智、町田久美、村上隆など日本現代アートのコレクターである高橋龍太郎は、『ネオテニー・ジャパン』と題した展覧会の図録で、「芸術とはネオテニー的遊びの究極的なものであり、その純化が日本の現代アートシーンである」と述べている。

## 8. 終わりに

「カワイイ」という概念については、これまで、ナンセンスで子どもっぽいや嗜好の領域と見なされ、せいぜい新奇な流行現象、若者のサブカルチャーという文脈、あるいは、キャラクター・マーケティング戦略の文脈でしか語られることが少なかった。しかし「カワイイ」概念の背後には、世界に対する極めて繊細で包摂的な眼差しが潜んでいる。それは、弱々しさ、儂さ、未熟さ、未完成であること、柔弱であること、愚かであることなど、人類が一般に高く評価してきた特性とは反対の方向の性質に、むしろ高い価値を見いだそうとする志向性、いわば「反価値」へと向かう志向性である。そのよう

な志向は、非合理であり、遊戯的であり、非生産的であると、特に近代以降の世界において残余的に位置づけられてきた。だがいま、このような価値意識に世界的な関心が寄せられつつある。たとえば、思想家のVattimoが提唱する「弱い思考」が現代哲学で注目されるのもその表れだろう。

結局、人新世における人類の拡大再生産が招いた地球規模の危機を考えると、われわれは改めてこの「反価値／ネオテニー／カワイイ」への志向について再検討すべきではないか。それによって、カタストロフに向かって加速する現状に歯止めをかけ、さらに、従来の正統的価値（拡張主義）やこれに充分対抗できていないこれまでの環境保護論を超えて、強-弱という軸を顕在的にも潜在的にも無効化し、すべての存在をその多様性のままに肯定し合い、共感し合う価値観（カワイイ感性価値）を彫拓することで、来たりくる超テクノロジーの時代に、地球を基盤とするすべての存在を包摂する持続可能な世界を実現すべきではないだろうか。

### 【参考文献】

- 阿部公彦, 2021, 『幼さという戦略—「かわいい」と成熟の物語作法』朝日選書
- 青柳絵梨子, 2006, 『〈ルポ〉かわいい! 竹久夢二からキティちゃんまで』寿郎社
- 土居健郎, 「甘え」の構造 [増補普及版], 弘文堂, 2007.
- 遠藤薫 (編著), 2000, 『進化する老い, 進化する社会—高齢化社会の科学とデザイン』アグネ承風社
- 遠藤薫, 2000, 『電子社会論—電子的想像力のリアリティと社会変容』実教出版.
- 遠藤薫, 2007, 「グローバリゼーションと大衆文化変容——クラブカルチャーに見る重層モラルコンフリクト」『社会学評論』56(2), 273-291 ([https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsr1950/56/2/56\\_2\\_273/\\_pdf/-char/ja](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jsr1950/56/2/56_2_273/_pdf/-char/ja))
- 遠藤薫 (編著), 2007, 『グローバリゼーションと文化変容—音楽, ファッシ

- ヨン, 『労働から見る世界』, 世界思想社.
- 遠藤薫, 2008, 『近世・近代<日本>における<時計>受容のプロセス——グローバル化の二重らせん』, 『学習院大学法学会雑誌』44巻1号, 2008年9月刊, p.313-358.
- 遠藤薫, 2009, 『聖なる消費とグローバル化——社会変動をどうとらえるか1』 勁草書房
- 遠藤薫, 2010, 『メタ複製技術時代の文化と政治——社会変動をどうとらえるか3』 勁草書房
- 遠藤薫 (編著), 2011, 『グローバル化と都市変容』, 世界思想社.
- 遠藤薫, 2013, 『廃墟で歌う天使—ベンヤミン『複製技術時代の芸術作品』を読み直す』, 現代書館.
- 遠藤薫, 2014, 「「可愛い」の思想——グローバル化/ローカル化の再帰的相互創出と「カワイイ」文化」『第5回横幹連合総合シンポジウム論文集』, 2014年11月, 206-9.
- 遠藤薫, 2016, 「「カワイイ」の哲学—その歴史的パースペクティブと現代的意義」『情報処理』Vol.57 No.2 Feb. 2016, 118-121 (<http://id.nii.ac.jp/1001/00147081/>)
- 遠藤薫, 2016, 「なぜいま, 「カワイイ」が人びとを引きつけるのか?——「カワイイ」美学の歴史的系譜とグローバル世界」, 横幹〈知の統合〉シリーズ編集委員会編, 2016, 『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
- 遠藤薫, 2018, 「幕末から維新时期における社会変動と大衆の無意識——招き猫と化け猫騒動——」『法学会雑誌』第54巻1号 (2018年9月) 33-97
- 遠藤薫 (編著), 2019, 『日本近代における〈国家意識〉形成の諸問題とアジア—政治思想と大衆文化』 勁草書房
- 遠藤薫, 2021, 「カワイイの奥深き世界 1~5」『English Journal Online』
- Fabienne, Brugere, 2011, 2013, L'ethique du <care>, Presses Universitaires de France. (原山哲・山下えり子訳, 2014, 『ケアの倫理—ネオリベラリ

ズムへの反論』白水社)

Gilligan, Carol, 2016, *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*, Harvard University Press

Gould, Stephen Jay, 1986, *THE PANDA'S THUMB*. (桜町翠軒訳, 1986, 『パンダの親指 (上)』早川書房)

Gould, Stephen Jay, , "A BIOLOGICAL HOMAGE TO MICKEY MOUSE".  
(<https://faculty.uca.edu/benw/biol4415/papers/Mickey.pdf>)

Kinsella, Sharon, , *CUTIES IN JAPAN*. (<http://www.kinsellaresearch.com/new/Cuties%20in%20Japan.pdf>)

増淵宗一, 1994, 『かわいい症候群』NHK出版

May, Simon, 2019, *The Power of Cute* (Princeton: Princeton University Press). (吉嶺英美訳, 2019, 『「かわいい」の世界—ザ・パワー・オブ・キュート』青土社)

増田セバスチャン, 2018, 『世界にひとつだけの「カワイイ」の見つけ方』サンマーク出版

Montague, Ashley, 1981, *Growing Young*. (尾本恵市訳, 1990, 『ネオテニー—新しい人間進化論』どうぶつ社)

村上隆, 2018, 『芸術起業論』幻冬舎文庫

大倉典子編, 2017, 『「かわいい」工学』朝倉書店

櫻井 孝昌, 2009, 『世界カワイイ革命』PHP新書

下川真希, 2017, 『「かわいい」のわがが世界を変える フィールドウェアという発想』彩流社  
Sontag, Susan, 2019, *AGAINST INTERPRETATION*. (高橋康也他訳, 1996, 『反解釈』ちくま学芸文庫)

Steffan, W. et al., 2015, 'Planetary Boundaries: Guiding Human Development on a Changing Planet', *Science*, DOI:10.1126/science.1259855

内田真由美, 児島やよい (企画・修), 2008, 『ネオテニー・ジャパン——高橋コレクション』美術出版社

上野直樹・土橋臣吾 (編), 2006, 『科学技術実践のフィールドワーカーハイ

学習院大学 法学会雑誌 57巻1号 (2021.9)

ブリッドのデザイン』せりか書房

Vattimo,G.and Rovatti,P.A.(ed.), 1983, Il pensiero debole, Feltrinelli, Milano.

(上村忠男他訳, 2012, 『弱い思考』, 法政大学出版社).

渡辺浩, 2021, 「「可愛い女」の起源」『UP』2021年9月号, 6-11

Yano, Christine, 2013, Pink Globalization: Hello Kitty's Trek Across the

Pacific, Duke Univ Pr. (久美薫訳, 2017, 『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)

四方田犬彦, 2006, 『「かわいい」論』ちくま新書