



要素の融合とギャップ萌えについて

2016/10/04

M00000000 ○○ ○○

1,はじめに

第2回の授業で提示された日本の優れた点として、「カワイイとハイテクの融合」や「カワイイと実用性の融合」という要素が挙げられた。これらの要素は本来相反するものながら、日本製の作品においてはよく見かけるものである。このアイデア、能力が「ギャップ萌え」に繋がっているのではないかと考え、調査した。

2,調査結果

「ギャップ萌え」という言葉の起源は調べてみたところ明確には分からなかった。「ギャップ萌え」という言葉の意味するところは、一人の人物・キャラクターに2つの反目する要素が与えられたことによって、その意外性に魅力を感じることである。

ギャップ萌えはハローゲイン効果によって発生していると考えられる。これは「ネガティブな印象の対象がポジティブな行動をした時、後者の方が強く印象に残る」というものだ。

3,考察

1996年公開のアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の流れを汲む「エヴァンゲリオン新劇場版:破」は興行収入40億円を達成し、オタク人気が高い作品群であると考えられる。

これより、この作品に登場するキャラクターから「ツンデレ」という言葉への認識、ひいては「ギャップ萌え」をサブカルチャーの世界に浸透させ得る作品であったと予想する。これより、ギャップ萌えを作風として作品に取り込むようになったのではないだろうか。

ハイテク、実用性といった要素を持つものとして想起されるのは、機械やコンピュータ、ロボットなどの工学的なモチーフである。ハローゲイン効果を元に考えれば、可愛さと無縁な無機的なSF世界に可愛らしい人物が現れることで、より人物が可愛らしく見えると考えられる。

「可愛いもの」と「工学的モチーフ」を組み合わせた作品は日本のサブカルチャーに長らく存在しており、少女型コンピュータが人型のロボットに搭乗する「ファイブスター物語(1986年)」、女性がサイボーグとなりネットを介した犯罪を追う「攻殻機動隊(1989年)」などが挙げられる。1980年後半には既に「カワイイとハイテクの融合」は日本人作家によって成されていたと言える。

4,まとめ

相反する要素を融合させることに長ける日本人だからこそ、ハローゲイン効果を持つ、よ

り魅力的なキャラクターを作ることが出来るという結論に至った。また、その歴史は 20 年以上前から始まっていたが、それにギャップ萌えという名称がつけられるには 10 年ほどかかったようだ。

出典

「ハロー効果：その定義と Web ユーザーエクスペリエンスへの影響」

<https://u-site.jp/alertbox/halo-effect>

「2009 年(平成 21 年)興収 10 億円以上番組」

http://www.eiren.org/toukei/img/eiren_kosyu/data_2009.pdf

⇒ “相反する要素を融合させることに長ける日本人だからこそ、ハローゲイン効果を持つ、より魅力的なキャラクターを作ることが出来る” 素晴らしい考察です！