

# ゆるキャラ論序説

秋 月 高 太 郎\*

A Preliminary Study of the Theory of YURU-CHARA

Kotaro Akizuki

本稿では、今日、ゆるキャラと呼ばれているものの正体について、共時的または通時的な視点、さらにキャラクター論の視点から明らかにする。共時的な視点から見ると、今日のゆるキャラは、地域振興という目的と、その目的の結果から生じる「ゆるさ」という特徴から定義することができる。一方、通時的な視点から見ると、ゆるキャラなるものは、「ゆるキャラ」という名称が一般化する以前から存在していたが、やがて、「ゆるキャラ」という名称が出現したことによって名指しが可能になり、ゆるキャラなるものを指すことばとして広がっていったと考えられる。また、キャラクター論の視点からは、今日のゆるキャラには、伊藤（2005）の言う「キャラ」から「キャラクター」に至る、さまざまな状態のものを見いだすことができる。

キーワード：ゆるキャラ、ご当地キャラ、キャラクター、キャラ、地域振興

## 1. はじめに

現在、日本はゆるキャラであふれている。各地で催されるさまざまなイベントには着ぐるみの姿で、駅の売店にはグッズとして、ネット上の動画サイトにはアニメーションのキャラクターとして、日常のさまざまな場面にゆるキャラが登場する。一般に、ゆるキャラとは、地域活性化のために地方自治体等によって創造されたキャラクターのことを指す<sup>1)</sup>。しかし、そのあり方は一様ではなく、それぞれのキャラクターによってさまざまである。本稿では、ゆるキャラの正体について、共時的かつ通時的な視点<sup>2)</sup>から明らかにし、さらに、キャラクター論の視点から、キャラクターとしてのゆるキャラの位置づけについて考察する。第2章では、共時的な視点から、今日、ゆるキャラと呼ばれているものはどのようなものを指すのか、その一般的な定義を参照しつつ、より実際的な定義を試みる。第3章では、通時的な視点から、「ゆるキャラ」ということばがどのようにして、ゆるキャラなるものを指すことばとして定着していったのかについて考察する。第4章では、キャラクター論の視点から、ゆるキャラが、一般にキャラクターと呼ばれるもののなかで、どのように位置づけられるかを考える。

---

2010年9月15日受理  
\*尚綱学院大学 教授

## 2. ゆるキャラとは何か

### 2.1 ゆるキャラ三か条

ゆるキャラの名付け親と称される、みうらじゅんは、2009年のインタビュー<sup>3)</sup>において、ゆるキャラの条件として、以下の3つをあげている。

ゆるキャラ三か条：

- ① 郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性があること。
- ② 立ち居振る舞いが不安定かつユニークであること。
- ③ 愛すべき、ゆるさ、を持ち合わせていること。

条件①は、ゆるキャラが、地域活性化を目的として創作されたキャラクター（ご当地キャラ）でなければならないことを述べている。たとえば、宮城県観光PRキャラクターである、むすび丸（図1）のプロフィールは、以下のようになっている<sup>4)</sup>。

肩書き： 平成22年4月～仙台・宮城観光キャンペーン推進協議会事務局宮城県観光PR担当係長

仕事： いろいろな場所に出かけて、宮城県の観光をPRすること。出かけない時は、宮城県庁の1階ロビーでお客様をお出迎え。

趣味： 昼寝、温泉めぐり

好きな食べ物： 三陸沖で取れる魚。特にサンマ。わかめの味噌汁がつくと最高



図1 むすび丸

今日、ご当地キャラの多くは、このようなプロフィールを、ネット上等で公開している。それによれば、むすび丸のように、地方自治体の組織のある役職に就いていたり、実際に住民登録されているキャラクターもいる。また、彼らは、着ぐるみの姿で、地域振興のためのさまざまなイベントに出現し、その地域の特産物や活動のPRに余念がない。このような姿こそが、ゆるキャラを、「郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性」をもった存在と言わしめる理由であると考えられる。

条件②は、(中に人間が入った) 着ぐるみの姿のゆるキャラの動きを指しているものと考えられる。今日では、ご当地キャラの多くは、画像だけではなく、着ぐるみも制作されるのが常だ。「ゆるキャラ王選手権」のようなテレビ番組や、「ゆるキャラまつり」のようなイベント<sup>5)</sup>では、着ぐるみのキャラクターが、徒競走や相撲等、さまざまな競技に参加する。しかし、そういったご当地キャラの多くは、そのデザインが人形（ひとがた）から乖離したものが多く、およそ、その中に人が入って動かすという着ぐるみの構造にそぐわないものが少なくない。そのような状態で、徒競走のような競技に参加するため、動きは「不安定」で「ユニーク」なものになりがちである<sup>6)</sup>。条件②は、このような事実を指したものだと考えられる。

条件③は、キャラクターのもつ特性について述べている。一般に、「ゆるい」とは、「完成されている」「洗練されている」といった概念の対立概念としてとらえられる。ご当地キャラの

デザインは、プロのデザイナーやマンガ家等ではなく、一般公募等でアマチュアの手によって行われることが多く、それが「ゆるさ」につながっている場合が少なくない。「愛すべき、ゆるさ」とは、このような、デザインの「洗練されなさ」を指していると考えていいだろう。

この「ゆるキャラ三か条」は、一見、至極妥当なもののように思われる。しかし、今日、私たちが想定するゆるキャラなるものは、この三か条すべてを満たしているのだろうか。以下では、具体的なキャラクターを例にとり、この条件の妥当性について考えてみよう。

## 2.2 たればんだはゆるキャラの元祖か

たればんだ（図2）は、1990年代後半に、メモ帳やカレンダー等、さまざまな文房具のキャラクター商品として発売され、特に若い女性を中心に人気があったキャラクターである。たればんだは、しばしば、ゆるキャラの元祖として言及される<sup>7)</sup>。しかし、当時、たればんだは、ゆるキャラと呼ばれていたわけではない。後で述べるように、ゆるキャラということばが一般に流通するのは、2000年代半



図2 たればんだ

ば以降のことであり、たればんだが流行していた1990年代後半には、まだ一般的ではなかった。ゆえに、たればんだがゆるキャラの元祖だとするならば、それは、たればんだが最初にそう名指されたからではなく、ゆるキャラということばが定着してから、たればんだがそれにあてはめられる最初のキャラクターだからだと解釈しなければならない。

San-X ネットのホームページ<sup>8)</sup>には、「たればんだの基礎知識」として、次のようなことが書かれている。

今日もよくたれています。体長は5 cm～3 mと個体差があり  
分裂して増えるといううわさもある。

さわるとやわらかく意外としっとりしている。

気がぬける顔

おきているのか寝ているのかよくわからない目

好物はすあま

ぜんてん： 年がら年中たれています。もっと急げば速いらしいが、めったにその気になることはない。どの方向に転がっても速度は特に変わらない

移動： もっぱらころがって移動する。時速2.75m/h

ここに書かれている、たればんだの特徴は、それまでの人気キャラクターたちとは対称的なものであると言える。鉄腕アトムしかり、ペコちゃんしかり、ハローキティしかり、それまで、人気キャラクターといえば、元気、活発、健康といったイメージをまとった存在であるのが常だった。しかし、たればんだの「おきているのか寝ているのかよくわからない目」に「年がら年中たれて」いるという特徴は、明らかに、そのようなキャラクター観とは相対するものである。たればんだのこのような特徴は、今日、私たちが「ゆるい」とみなすものにきわめて近いといえよう。たればんだをゆるキャラの元祖とみなそうとする根拠は、この感覚に基づいてい

ると考えられる。

しかし、たればんだには、上記の「ゆるキャラ三か条」に当てはまらない点もある。それは、たればんだは、地域振興を目的としたキャラクター、つまりご当地キャラではないという点である。たればんだは当初、シールとして発売された。このシールの売上げがよかったために、次々と文具が発売され、絵本やDVDにもなった。このような経緯から明らかなように、たればんだは商業目的のキャラクターであり、この点においては、なめねこやハローキティに近い。つまり、たればんだには、条件①で言うような「郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性」はないことになる。

たればんだが、ゆるキャラということばが定着する以前に、ある種の「ゆるさ」をもちあわせたキャラクターとして登場したことは疑いが無い。しかし、ご当地キャラでないという出自は、ゆるキャラの元祖という位置づけを疑わせるものである。

### 2.3 せんとくん騒動

せんとくん(図3)は、2008年2月12日、平城遷都1300年記念事業協会から、「平安遷都1300年祭」の公式マスコットキャラクターとして、その図案が発表された。しかし、その図案が発表されるやいなや、ネットを中心に、さまざまな議論が巻き起こった。その意見は、「気持ち悪い」「リアルすぎる」「仏様を侮辱している」といった否定的な意見から、「インパクトに尽きる」「神々しいまでの存在感」「キモカワイイ」といった肯定的な意見までさまざまであったが<sup>9)</sup>、メディアにおいては、否定的な意見の方がクローズ・アップされて伝えられた感がある。



図3 せんとくん

せんとくんの図案に対する否定的な意見の代表的なものは、「従来流行していたゆるキャラとは一線を画したこれまでにないデザイン」が「気持ち悪い」というものだった<sup>10)</sup>。2008年2月の時点では、すでに、日本各地に、一般公募等による、アマチュアの人々がデザインしたご当地キャラが数多く存在していた。そこへ、彫刻家かつ芸大の教授という肩書きをもった人物がデザインした図案が登場したのである。図案に対する否定的な意見の根底には、このような、デザイナーの来歴に対する抵抗感に加え、ゆるキャラの「ゆるさ」に対する、ある種のこだわりがあったと考えられる。つまり、せんとくんの図案に抵抗感をもった人々は、そこには、条件③で言うところの「愛すべき、ゆるさ」の欠如を見てとったのだと考えられる。

しかし、幸か不幸か、この騒動の結果、せんとくんは全国に知られる存在となり、この騒動から2年後の2010年現在、せんとくんは、むしろ人気者として、日本全国で活躍している。この事実は、ゆるキャラが醸し出す「ゆるさ」というものは、人によって異なると考えられ方をすること、また、時間経過によって変質するものであることを示している。

### 2.4 復活したおごとん

おごとん(図4)は、滋賀県大津市にある、おごと温泉のマスコットキャラクターである。おごとんのブログ<sup>11)</sup>によれば、誕生日は1998年3月13日とされており、ゆるキャラとしては、かなり古参の部類に入ると言うことができる。そのおごとんのブログには、次のようなエピソード

ドが書かれている。おごとんの着ぐるみは1998年に制作されたものの、当時はあまり出番がなく、長く温泉のボイラー室で眠っていた。ところが、最近のゆるキャラブームを受けて出番が増え、今ではイベントのたびごとに引っぱり出されて大活躍しているという。

このおごとんの事例は、現在のゆるキャラのあり方を考える上で、たいへん興味深い。現在、ご当地キャラにとって、着ぐるみの存在は必須条件になりつつある。なぜなら、さまざまな地域イベントのみならず、全国規模のゆるキャライベント等に出演するためには、着ぐるみがなくてはならないからだ。ご当地キャラにとって、全国規模のゆるキャライベントに出演することは、そのキャラクターを、ひいてはその地域を全国にアピールすることにつながる。着ぐるみがなければ、そのようなチャンスをみすみす逃してしまうことになるのである。おごとんの場合は、まさに幸運だったといえよう。



図4 おごとん

おごとんの着ぐるみが制作された1998年の時点では、今日のような、着ぐるみあつてのご当地キャラというような状況はなかった。このような状況は、全国のご当地キャラの着ぐるみが集まる、全国規模のゆるキャライベントが各地で行われるようになる、2007年あたりから生じたと思われる。しかし、すでに述べたように、条件②で言う「立ち居振る舞いが不安定かつユニークであること」が、着ぐるみを着たときの状態や動作を指しているとするなら、おごとんのような着ぐるみのあるご当地キャラはいいとしても、着ぐるみをもたないご当地キャラは、この条件にあてはまる前提を欠いていることになる。実際、現在でも、ご当地キャラと呼ばれるものの中には、ホームページやパンフレットの中のアイコンとして使用されるだけで、着ぐるみをもたないようなものも存在する。そのようなキャラクターは、ゆるキャラではないのだろうか<sup>12)</sup>。

## 2.5 ゆるキャラの再定義

たればんだ、せんとくん、おごとんといったキャラクターの事例は、「ゆるキャラ三か条」を満たすものと、今日、「ゆるキャラ」と呼ばれているものとの間に、ズレがあることを明らかにしている。それは、以下のような問題である。

- 問題1： 地域振興を目的としない（たとえば、商業的な目的で創作された）キャラクターは、ゆるキャラか？
- 問題2： 地域振興を目的として創作されていても、（プロのデザイナー等の手によって）洗練された（ゆるくない）デザインを備えたキャラクターは、ゆるキャラか？
- 問題3： 地域振興を目的として創作され、ゆるいと認めることができるデザインを備えていても、その着ぐるみが存在しないキャラクターは、ゆるキャラか？

問題1と2は、関連した問題である。多くの場合、商業的な目的で創作されるキャラクターは、プロのデザイナー等の手によってデザインされたものである。もし一般公募等で、素人に

よってデザインされたものでも、市場に出るときには、プロの手が加わっているだろう。商業的な目的でキャラクターを創作するということは、そのキャラクターを広告手段またはプロパティ（財産）としてとらえているということであり、損失は許されない。多かれ少なかれ、そこにはプロの手による「洗練」という過程がある。一方、地域振興を目的として創作されるキャラクターは、一般公募等によって選ばれたデザインが、そのまま採用されることが少なくない。もちろん、デザイン応募者の中には、プロのデザイナー等も含まれているだろうが、あえて、素人のデザインの方が選ばれることも少なくない。地域振興という目的を考えたとき、デザインの的に優れているかどうかよりも、その地域に居住していたり、通勤・通学しているという応募者の属性の方が、選出にふさわしいとみなされることがあるからだ。

以上のことは、現在のゆるキャラが備えている「ゆるさ」は、創作されるキャラクターの目的から生じた結果であることを示している。したがって、ゆるキャラの「ゆるさ」を、商業的な目的から要請される「洗練」から自由になったところに生じるものととらえる限りにおいて、たればんだのような、プロによってデザインされた、商業目的のキャラクターは、今日言われるところのゆるキャラからは除外されることになる。

次に問題3について考えてみよう。もともと、地域振興を目的に創作されるキャラクターには、着ぐるみの制作という発想はなかったと考えられる。以前は、そのようなキャラクターは、その地方自治体のホームページやイベントのパンフレットの中に、アイコン的に存在するものだった。しかし、2000年代の終わりから、（おそらく予算消化の都合等で）制作された着ぐるみが、テレビ番組やイベントに登場することで人々の注目を集めるようになった。結果、多くの地方自治体が、そのようなテレビ番組やイベントに出演するために、それまでにあった「おらが町（村）」のキャラクターの着ぐるみを制作したり、新たに、そのためのキャラクターを創作したりするようになったのである。

以上のことから、キャラクターの着ぐるみの存在は、そのキャラクター自身のプロモーションという側面を強く持っていることがわかる。おそらく、地方自治体の中には、ご当地キャラが存在しながら、経済的な理由で着ぐるみ制作を断念しているようなケースも存在するにちがいない。このような事情を考慮したとき、着ぐるみの存在を、ゆるキャラの条件として課すことはためらわれる。

以上のことをふまえて、ゆるキャラの再定義を試みてみよう。

ゆるキャラの定義：

地域振興等、商業的な目的から開放されたところでデザインされた結果、ある一定の「ゆるさ」や、不安定かつユニークな動きを備えるに至ったキャラクター。

以上の定義において、「ゆるさ」とは何か、ということが問題になろう。しかし、せんとくんの例でも述べたように、何をゆるいとみなすかは、人によって異なりがある。ここでは、四方田（2006）の「かわいい」についての説明を援用してみよう。四方田（2006）は、「かわいい」について、次のように述べている。

「ヌイグルミが」かわいいと感じられるのは、それが本質的に「かわいい」からではなく、人間がそれに「かわいさ」を投影するからに他ならない。…（中略）…「かわいい」とは

ものに宿る本質などではなく、「かわいい」と名付け、指差す行為なのではないか… (p.87)

まったく同様のことが「ゆるい」についてもあてはまると考えられる。せんとくんの図案をめぐる騒動において重要であったのは、その図案がゆるいかどうかではなく、せんとくんをゆるいと名付け、指差すことができるかどうかだったと考えられる。つまり、「ゆるい」も、「かわいい」同様、属性の集合ではなく、名付ける行為としてとらえることが可能だろう。

### 3. 「ゆるキャラ」以前と以後

#### 3.1 「ゆるキャラ」以前

ゆるキャラは「ゆるキャラ」ということばによって生まれたのではない。すでにゆるキャラなるものが存在していたところに、「ゆるキャラ」という名付けが行われたのである。一般に、ゆるキャラの名付け親はみうらじゅんであるというのが通説になっている<sup>13)</sup>。ここでは、まず「ゆるキャラ」という名付けが行われる以前に、ゆるキャラなるものとは、どのようなものであったかを考えてみることにしよう。

かつて「ウルトラファイト」<sup>14)</sup>というテレビ番組があった。この番組は、当初、「ウルトラマン」「ウルトラセブン」の格闘場面を再編集したものだったが、やがて、着ぐるみの怪獣によるオリジナルの格闘場面が新たに撮影されて放映されるようになった。しかし、その撮影場所は、特撮のためのセットではなく、人気のない海辺や工事現場であった。さらに、この撮影に用いられた着ぐるみは、当時、各地のデパートの屋上等で行われていた「怪獣ショー」で使い回されたものであり、見た目にも損傷が激しく、造形的にもお粗末なものが多かった。今、この「ウルトラファイト」を見返すと、テレビ番組「ゆるキャラ日本一決定戦」等のゆるキャラ同士の競技の場面に酷似していることに気づかされる。くたびれた着ぐるみの怪獣同士が格闘を繰り返すシーンは、着ぐるみのゆるキャラが相撲をとるシーンと同じ「臭い」がする。もちろん、放送当時、「ウルトラファイト」を視聴していたのは子どもたちであり、そこには、今日のような、ゆるいものを楽しむ「大きいお友だち」<sup>15)</sup>の視点はまだない。しかし、ここには、今日のゆるキャラなるものの原点を見ることができ<sup>16)</sup>。

「ウルトラファイト」の「ゆるさ」は、経済的な理由からやむを得ず生じたものだったが、1980年代になると、日常の風景の中に存在する、ちょっとおかしなものや役に立たないものを発見して楽しむという人々が登場する。彼らは、そのようなものを「トマソン」<sup>17)</sup>と呼び、写真雑誌や深夜番組で特集が組まれたりもした。1986年には、写真家やマンガ家等が集まって「路上観察学会」が発足している。高度経済成長期には、粗悪品としてしりぞけられていたようなものが、その終焉を迎えて、「おかしなもの」として再発見され、楽しまれたり、コレクションされる対象となったのである。このような嗜好は、今日のゆるキャラを楽しむ私たちのそれと共通するものである。したがって、ゆるキャラなるものを楽しむ嗜好の原点を、ここに見ることができ<sup>18)</sup>。

このように、ゆるキャラなるものや、ゆるキャラなるものを楽しむ嗜好は、「ゆるキャラ」ということばが誕生する以前にも存在していたのである。

### 3.2 「ゆるキャラ」以後

「ゆるキャラ」の名付け親である、みうらじゅんが、メディア上で「ゆるキャラ」という名称を用いた、早い段階のものとして、『ハイパーホビー』第22号（2000年7月1日発行）で連載が開始された「ユルキャラ民俗学」をあげることができる。しかし、ここでは、「ユルキャラ」という、すべてカタカナの表記が用いられているに加え、その指示対象が、今日の「ゆるキャラ」とは少し異なっている。この連載第1回目では、次のように述べられている。

ということで、今回より始める“ユルキャラ民俗学”。今、世間で言われている精巧にできたフィギュアとは一線を画す、誰もが部屋に飾ることを拒否するユルユルのキャラクターモノ。「こんなもん一体、誰が買うわけ？」と、一応己に問い質し「えーい！オレが買ってやる！！」と清水の舞台から飛び降りる覚悟の連載だ。

第1回目は『佐渡のたらい舟フィギュア』だ！

「ユルキャラ」の例として「佐渡のたらい舟フィギュア」がとりあげられていることからわかるように、ここで言う「ユルキャラ」とは、従来、彼が注目してきた「いやげもの」や「カスハガ」と同種のものである。みうらじゅんは、1980年代から、日本各地で売られている、もらっても困るような土産物や、観光地のハガキセットに混じっている意図不明のハガキを、それぞれ、「いやげもの」「カスハガ」と呼び、そのコレクションや批評をおこなってきた。カタカナ表記の「ユルキャラ」は、そのようなもののフィギュア（人形）版を指していると言える。

しかし、連載第7回目（『ハイパーホビー』第28号・2001年1月1日発行）にして、扱対象に変化が生じる。第7回のタイトルは「ケヤッキー」である。ケヤッキーとは、2001年みやぎ国体のマスコットキャラクターであり、今日言うところのゆるキャラである。以後この連載では、「地方の変なモノを発見する」という態度は保ちつつも、扱う対象は、今日でいうところのゆるキャラに限定されていくのである（表1参照）。

回	号	発行日	タイトル
第1回	22号	2000年7月1日	「和フィギュア」
第2回	23号	2000年8月1日	「海女フィギュア」
第3回	24号	2000年9月1日	天狗面
第4回	25号	2000年10月1日	海女フィギュアⅡ
第5回	26号	2000年11月1日	餃子像
第6回	27号	2000年12月1日	ピ〇チュウだろ？
第7回	28号	2001年1月1日	『ケヤッキー』
第8回	29号	2001年2月1日	『一品豊之介』
第9回	30号	2001年3月1日	甲賀農協キャラ
第10回	31号	2001年4月1日	『ポンプ君』『シールド君』

表1 みうらじゅん「ユルキャラ民俗学」タイトル

「ゆるキャラ」ということばを最初に用いたのは、おそらく、みうらじゅんであろう。そして、それが広まるきっかけをつくったのも彼であろう<sup>19)</sup>。しかし、彼が最初にそのことばを用いたとき、それが指すものは、今日のゆるキャラなるものと同じものではなかったのである。「ゆるキャラ」ということばが、今日でいうところのゆるキャラなるものをさすようになるのは、「ゆるキャラ」ということばがある程度広まり、その指示対象がメディアを通して十分認知されるようになってからのことである。ゆるキャラということばは、世間によって再定義されたのである。

#### 4. ゆるキャラというキャラクター

ゆるキャラはキャラクターの一種である。しかし、キャラクターと言えば、マンガやアニメーション作品のキャラクターを想起する人も多いだろう。そのようなキャラクターと比較したとき、ゆるキャラはどのように位置づけることができるのだろうか。本章では、今日発展しつつある、キャラクター論の視点から、ゆるキャラについて考えてみることにしよう。

伊藤（2005）は、「キャラ」と「キャラクター」ということばを区別して用いる必要性を説き、それぞれ、以下のように定義している。

キャラ（プロト・キャラクター態）：

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指しされることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」としての存在感を感じさせるもの

キャラクター：

「キャラ」の存在を前提として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの

伊藤がこのような区別にこだわるのは、今日のマンガやアニメーション作品の登場人物は、その物語や作品世界から遊離して存在するという事実に基づいている。彼らは、作品の構成物であり、その作品の外に出ることはないと思われがちである。しかし、従来より、彼らは、特に商業的な目的で、さまざまな商品に利用され、その姿を、登場する作品を知らない人々にもさらしてきた。たとえば、スヌーピーというキャラクターを例で考えてみよう。日本において、スヌーピーはよく知られているキャラクターであるが、彼が登場する米国のコミック作品『ピーナッツ』を読んだことがある人は少ないだろう。言い換えるなら、『ピーナッツ』という作品を知らなくても、スヌーピーを楽しむことは可能である。このことは、キャラクターが、その作品から遊離して存在しうることを示している<sup>20)</sup>。

では、「キャラ」に物語が不要ならば、「キャラ」はいかにして成立するのだろうか。私たちは、何をもって、単なる「図」と「キャラ」を区別しているのだろうか。伊藤は、「キャラ」の成立条件を「名指された図像」に求めている。さらに、マンガやアニメーション作品の登場人物（動物）は、もともとすべて「キャラ」であったが、それが「さまざまな制度的な『進展』」によって「キャラクター」になったと述べている。具体的な例で考えてみよう。図5を見られたい。これは、大きな円の中に、小さな円が2つあるという「図」である。しかし、これを「まる坊」と名付けたとしたらどうだろう。するとこの「図」は、たちまち「まる坊」という「キャラ」になる。そしてさらに、「いつも浮かんでいる」「さわるとぶにゆぶにゆする」といった「設定」を与えれば、「まる坊」は「キャラクター」に近づいていく。

この伊藤のキャラクター論は、ゆるキャラにも援用が可能である。今日のゆるキャラには、「キャラ」から「キャラクター」

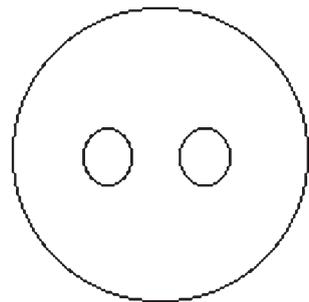


図5 キャラ

までのさまざまな状態のものを見ることができるからだ。伊藤(2007)には、カミーちゃん(図6)というゆるキャラがとりあげられている。カミーちゃんは、長野県JA上伊那のマスコットキャラクターで、同ホームページ上で、その姿を見ることができる。伊藤によれば、カミーちゃんは、「二つの顔、二つの体に、一つの固有名で構成されて」おり、「一つの主体、一つの図像に一つの名前という固有名による名指しのルールを破っている」ことになる。つまり、カミーちゃんは、「キャラ」としてギリギリのところまで成立しているゆるキャラなのである。伊藤はこれを、「限界キャラ」と呼んでいる。



図6 カミーちゃん

一方、多くのゆるキャラには、それぞれ、さまざまな「設定」が付与されている。それは、「○○の妖精です」といった一言で済むものから、身長、体重、性格、好物、家族や友だちなど、詳細なプロフィールをもつものまである。多くの場合、このような「設定」は、ゆるキャラのデザイン決定に先行して存在していたわけではなく、おそらくは、デザイン決定後に付与されたものであろう<sup>21)</sup>。たとえば、第2章の冒頭でとりあげた、むすび丸というゆるキャラは、当初、頭の部分の図像だけが存在していた。しかし、その後、全身のイラストが描かれ、それに基づいて着ぐるみが作成され、「肩書き」や「趣味」といった「設定」が付与されていった。同様の例は、全国に多く見いだせるはずである。つまり、すべてのゆるキャラは、まず「キャラ」として誕生し、あるものはその状態またはその付近でとどまるが、あるものは詳細な「設定」を得て、より「キャラクター」へと近づいていくのである。今日のゆるキャラには、カミーちゃんのような「限界キャラ」から、詳細な「設定」を背負ったキャラクターまで、さまざまな状態のものが存在すると言えよう。

## 5. おわりに

本稿では、今日、ゆるキャラと呼ばれているものの正体について、共時的かつ通時的な視点、さらにキャラクター論の視点から明らかにした。しかし、本稿は、ゆるキャラについて、その輪郭を与えたにすぎず、今日の日本に存在する、何千体と言われるゆるキャラの具体については述べるができなかった。今、日本にはどのようなゆるキャラが存在するのか、そしてそれは、どのような地理的、経済的、社会的要因と結びついているのか、このような興味深い問題については、次の機会に譲ることにしよう。

## 注)

1. 「ゆるキャラ」ということばは、2004年11月26日に、扶桑社とみうらじゅんによって商標登録されている(第4821202号)。さらに、2009年には、キャラクターを通じた地域の活性と地域間交流を目的にした、一般社団法人ゆるキャラサミット協会が設立され(特別顧問みうらじゅん)、同協会所属のキャラクターや、そのキャラクターに関するイベント等には、「ゆるキャラ(R)」という文字を用いている。本稿で言うゆるキャラとは、商標としての「ゆるキャラ(R)」ではなく、世間一般で言うところの、ゆるキャラであることに注意されたい。

2. 共時的・通時的とは、言語学の分野で用いられる用語である。言語学では、しばしば、時間の流れに対して、時間の縦断面に沿った通時的な研究と、時間の横断面に沿った共時的な研究を区別する。本稿では、この区別を、キャラクター研究にも有効なものと考えて援用した。
3. みうらじゅんインタビュー「最近、俺自身がゆるキャラになってる？」『ニュース-ORICON STYLE-』2009年11月27日 (<http://www.oricon.co.jp/news/special/71089/>)。なお、この条件は、DVD『みうらじゅん PRESENTS ゆるキャラ日本一決定戦』収録の、「TVチャンピオン・ゆるキャラ日本一決定戦」の冒頭のテロップとしても流れる。
4. 仙台・宮城観光キャンペーン推進協議会公式サイト (<http://www.sendaimiyagidc.jp/musubimaru/profile.php>)
5. 「ゆるキャラ (R) カップ in 鳥取砂丘」や「ゆるキャラ (R) まつり in 彦根」がその代表である。前者は2007年から、後者は2008年から、それぞれ毎年秋に行われている。
6. たとえば、「TVチャンピオン・ゆるキャラ日本一決定戦」(2006年4月20日テレビ東京系放送)では、決勝戦の相撲において、スギッチの着ぐるみから、中に入っている人が見えてしまうというハプニングが生じた。みうらじゅんはこれを「脱ぎ落とし」と呼んでいる。
7. 「ゆるキャラー Wikipedia」(<http://ja.wikipedia.org/wiki/ゆるキャラ>)
8. 「たればんだの基礎知識」(<http://www.san-x.co.jp/suama/chishiki.html>)
9. 「『奈良遷都祭』キャラに賛否両論 ミクシィでも大論争」～J-CAST ニュース、2008年3月3日 (<http://www.j-cast.com/2008/03/03017377.html>)
10. 「せんとくんー Wikipedia」(<http://ja.wikipedia.org/wiki/せんとくん>)
11. 「おごとんの温泉ブログ」(<http://ogotoonsen.blog36.fc2.com/>)
12. みうらじゅんは、自身のゆるキャラ本において、ゆるキャラの紹介では、必ず、イラスト等の図版ではなく、着ぐるみの写真を用いている。このあたりにも、彼の着ぐるみへのこだわりが見てとれる。というよりも、ゆるキャラに着ぐるみありきというのは、着ぐるみの出演を前提とした番組制作のための、商業的な戦略ととらえるべきかもしれない。
13. 注3のインタビューで、みうらじゅんは「ゆるキャラの名付け親」と紹介されている。
14. 1970年9月38日～1971年7月2日放送。全195話。円谷プロ製作。
15. 主に子ども向けのコンテンツを楽しむ大人を揶揄(または卑下)して「大きいお友だち」と言うことがある。「ウルトラファイト」の魅力は、後に、この「大きいお友だち」によって再発見されることになる。
16. もう一つの、「ゆるキャラ」以前のゆるキャラなるものの元祖として、NHK教育テレビの、児童向け教育番組をあげることができよう。そこには、国営放送という、商業的な目的から開放された場でつくられているゆえか、今で言う「ゆるさ」を備えた、着ぐるみのキャラクターが数多く出演していた。たとえば、「できるかな」のゴン太くん等を想起されたい。
17. 「トマソン」とは、建築物などに見られる無用の長物を指す。語源は、プロ野球の元ジャイアンツの選手ゲーリー・トマソンから。
18. もう一つの、ゆるキャラなるものを楽しむ嗜好として、1980年代前半の、湯村輝彦に代表される「ヘタウマンガ」のブームをあげることができよう。
19. 筆者の知る限り、みうらじゅんが、ひらがな・カタカナ混交の「ゆるキャラ」という表記を、メディア上で用いた最初のもは、2002年11月23日に後楽園遊園地で開催された「みうらじゅんのゆるキャラショー」だと思われる。
20. 今日、「二次創作」と呼ばれる、主に素人による数多くのパロディ(またはオマージュ)作品が成立するのにも、「キャラ」が物語世界から遊離可能であることを示している。
21. ご当地キャラの誕生の過程は、まずデザイン募集が行われてデザインが決定してから命名が行われるケースと、ある名称のデザインが募集されるケースの二通りがある。しかし、「設定」が付与されるのは、デザインと名称が与えられた状態、つまり「キャラ」として成立した状態以後のことであり、名称もデザインもない状態で「設定」だけがあるということはないと思われる。

## 図の引用元

- 図1 <http://www.sendaimiyagidc.jp/musubimaru/>
- 図2 <http://www.san-x.co.jp/suama/chishiki.html>
- 図3 [http://www.1300.jp/sentokun\\_os/index.html](http://www.1300.jp/sentokun_os/index.html)
- 図4 <http://ogotoonsen.blog36.fc2.com/>
- 図6 <http://www.ja-kamiina.iijan.or.jp/info/about/kamichan.php>

## 資料

- ケイ・マックス／企画制作（2010）『日本列島ズラリ！ご当地キャラ大集合！！』笠倉出版社  
ご当地キャラクター図鑑制作委員会／企画・制作（2009）『日本全国ご当地キャラクター図鑑』新紀元社  
ご当地キャラクター図鑑制作委員会／企画・制作（2010）『日本全国ご当地キャラクター図鑑2』新紀元社  
みうらじゅん（2004）『ゆるキャラ大図鑑』扶桑社  
みうらじゅん（2006）『ゆるキャラの本』扶桑社  
みうらじゅん（2009）『全日本ゆるキャラ公式ガイドブック』扶桑社  
『みうらじゅん PRESENTS ゆるキャラ日本一決定戦』テレビ東京（DVD）  
株式会社レッカ社／編著（2009）『全国「ご当地キャラ」がよくわかる本』PHP 研究所  
『ハイパーホビー』第22～31号 徳間書店  
「ご当地キャラを探せ！」（<http://yuruchara.info/navi.cgi>）

## 参考文献

- 相原博之（2007）『キャラ化するニッポン』講談社  
秋山孝（2002）『キャラクター・コミュニケーション入門』角川書店  
東浩紀（2001）『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社  
東浩紀（2007）『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン2』講談社  
伊藤剛（2005）『テツカ・イズ・デッド—ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版  
伊藤剛（2007）「ゆるキャラ」から「限界キャラ」へ 『ちくま』2007年4月号  
大城房美・一木順・本浜秀彦（編）（2010）『マンガは越境する！』世界思想社  
小田切博（2010）『キャラクターとは何か』筑摩書房  
竹内オサム（2005）『マンガ表現学入門』筑摩書房  
辻幸恵・梅村修・水野浩児（2009）『キャラクター総論—文化・商業・知財—』白桃書房  
ティエリ・グルンステン（著）吉永真一（訳）（2008）『線が顔になるとき—バンドデシネとグラフィックアート—』人文書院  
ティエリ・グルンステン（著）野田謙介（訳）（2009）『マンガのシステム—コマはなぜ物語になるのか—』青土社  
夏目房之介（1997）『マンガはなぜ面白い—その表現と文法—』日本放送出版協会  
中野晴行（2004）『マンガ産業論』筑摩書房  
中野晴行（2009）『マンガ進化論—コンテンツビジネスはマンガから生まれる！—』ブルース・インターアクションズ  
ヨコタ村上孝之（2006）『マンガは欲望する』筑摩書房  
四方田大彦（2006）『「かわいい」論』筑摩書房