

キャラクターの理論におけるくまモンの位置づけ

尚綱大学現代文化学部准教授 三浦知志

ポップカルチャーに造詣が深いライター・小田切博氏は、キャラクターは①画像、②意味、③内面の三つから考えられると述べています。

①画像とはキャラクターの形や色などの視覚的デザインのことであり、②意味とはキャラクターの単純で記号的な意味内容、あるいは一言で説明できるようなそのキャラクターの属性です。そして③内面とは、キャラクターが特定の物語を生きる中で手に入れる、人間としてリアリティのある性格を指します。マンガのキャラクターは時に、一言では説明できないような人間のリアリティや複雑な心理を体現することがあり、これが物語の魅力に直結します。このことは、多数の有名漫画家を輩出した故・小池一夫が「キャラクターを立てる」という言葉によって力説したことで、内面はとりわけマンガにとって重要な要素なのです。しかし一方で、キャラクターはこの三要素をすべて備えている必要はありません。小田切氏が言うように、この三要素の「どこを起点に発想し、つくられてもいいし、三要素すべてが揃ってなくてもキャラクターそのものは成立し得る」のです。そしてひとたび誕生したキャラクターは、画像・意味・内面のいずれにおいても変化する可能性を秘めています。

小田切氏が具体例に挙げているのは任天堂のキャラクター・ルイーダです。ルイーダの画像は、初めてゲームに登場した時には単なる「マリオの色違い（緑）」でしたが、ゲーム機の性能が向上するにつれ「長身痩躯」「マリオとはひげの形が違う」などの外見の特徴が形成されていきます。意味については、「マリオの弟」に加え、後に「マリオより高くジャンプできるが滑りやすい」というアクションゲームの性能も含まれるようになりました。そしてルイーダがゲームの世界を飛び出して、吉田戦車のマンガ「はまり道」のキャラクターになると、その物語を通して「悲観的」「ひがみっぽい」といった内面を獲得するに至ります。

さて、くまモンについては、①画像＝水野学氏のデザインによるシンプルな造形、②意味＝「熊本県 PR」「男の子」などの公式設定、と言えるでしょう。ところでくまモンを管理する熊本県は、くまモンの色や体形を変えた絵の使用も、またたとえば飲酒や女性言葉といった公式設定から想定できないような性格づけも禁止しており、①画像・②意味において大きな制限を与えています。さらに③内面はほとんど与えられていないように見えます。仮にくまモンが一言では説明できないような人間的リアリティを持ってしまうと、「熊本県 PR」にとどまらない複雑な存在になり、その分だけ「熊本県 PR」イメージが霞んでしまうおそれがあるからでしょう。熊本県はくまモンの「ストーリーを伴う利用」をはっきりと禁じています。また、くまモンが登場するマンガや絵本などは熊本県監修のものばかりで、熊本県の想定を超える物語にならないよう作られています。総じてくまモンは「コントロールされたゆるさ」を持つキャラクターと言えるでしょう。

キャラクターとしてのあり方を制限されたくまモンが十年以上にわたって国内外で反復されてきたことは、だれもがくまモンの画像と意味を「正しく」知る状況を作り出しました。くまモンはこの先、この状況をどのように活用するのでしょうか。方向性としては二つあるように思います。ひとつは、くまモンが出演したこともある吉本新喜劇のやり方です。吉本新喜劇はストーリーよりもギャグを優先し、しかも一人の芸人が同じギャグを長年続け、マンネリさえ突破して名人芸になってしまうという特徴があります。つまり、くまモンはこれまでの画像と意味の反復により確立された「型」を、マンネリを恐れずやり続けるという方向性です。もうひとつは、その「型」をあえて外しくまモンに変化をもたらす方向性で、これはたとえばのび太が、マンガではドラえもんに頼ってばかりで情けないキャラクターなのに、映画では勇気をもって敵に立ち向かうようになり、のび太というキャラクターに奥行きが生まれるケースにあたります。第二の方向性は、さまざまな物語を読みたいマンガ研究者としては歓迎しますが、熊本県としては二の足を踏むでしょう。それに、画像や意味を極力シンプルにする第一の方向性はじつは、くまモン生みの親の一人、小山薫堂氏の「くまモンという存在はみなさんの写し鏡みたいなもの」「もうひとつの自分としてのくまモンをかわいがっていただけることが、僕は一番うれしい」という発言内容に合っているとも言えます。なぜなら一般に、抽象的なデザインのほうが、それを受容する一人ひとりの意味づけに対して開かれているからです。

小田切博『キャラクターとは何か』ちくま新書、2010年、115～125頁。

山田奨治『〈ゆるい〉と〈かたい〉のあいだ：日本の〈ゆるキャラ〉マスコットを考える』『日本の文化と社会の潮流』国際日本文化研究センター、157～166頁、2011年。

阪田眞己子『関西お笑い芸能「吉本新喜劇」一独自のお笑い供給システム』『表現文化研究』3(1)、神戸大学表現文化研究会、75～80頁、2003年。

「型」を外すキャラクターについては、以下の拙論を参照。三浦知志「型で遊ぶスヌーピーとパタリロ」『ユリイカ 総特集・魔夜峰央』51(3)、青土社、211～220頁、2019年3月。

尚綱大学・尚綱大学短期大学部リーフレット『くまモン学はじめます』、11頁。



SHOKUJI

尚綱大学
尚綱大学短期大学部



三浦知志 尚綱大学現代文化学部准教授

東北大学大学院情報科学研究科修士 博士（情報科学）
東北大学文学部非常勤講師等を経て現職

専門は20世紀前半の日米マンガ史研究