

マンガ研究からみるくまモンの「内面」の所在

三 浦 知 志

はじめに

自治体や観光地のPRという役目を持つ着ぐるみのキャラクター、いわゆる「ご当地キャラクター」を楽しむ文化は、2020年代の日本にとつてすでに当たり前のものとなっている。ご当地キャラクターが注目を浴びる大きなきっかけを与えた「ゆるキャラグランプリ」は2020年に終了しているが、そのことによってご当地キャラクターの勢いが失われてしまったというのではなく、ご当地キャラクター関連イベントは引き続き各地で行われている。たとえば宮城県では、2023年7月19日から9月29日まで、宮城県内の市町村から25のご当地キャラクターが参加した「宮城ご当地キャラぐらんぷり」(主催・東日本放送)が開催されたⁱ。また群馬県では2023年9月30日・10月1日に、群馬県のご当地キャラクター「ぐんまちゃん」の生誕30周年を記念

した「ご当地キャラカーニバル」(主催・群馬県、協力・(二社) 日本ご当地キャラクター協会)を開催し、全国92のご当地キャラクターが集結しているⁱⁱ。こうしたイベントが自治体や観光地のPRにどれほど効果をもたらしているのかは定かではないが、少なくとも、ご当地キャラクター自体が一般の人々にとって娯楽の対象、あるいは愛の対象になっているということができるだろうⁱⁱⁱ。日本ご当地キャラクター協会の代表理事である荒川深冊氏は当協会ウェブサイトにおいて、着ぐるみのご当地キャラクターのことを「キぐるミキャラクター」と呼び、その意図を「当協会では、ご当地キャラクターが販促としてのただの着ぐるみとは一線を画す生きた存在であることに敬意と愛をこめて『キぐるミ』と表現しています」と説明する^{iv}。ご当地キャラクターはいまや、自治体や観光地のPRの手段というだけでなく、その「生き

た存在」自体が存在理由なのだろうと推測させる。

本稿の目的は、ご当地キャラクターが「ただの着ぐるみ」ではなく「生きた存在」として人々に受容されるあり方を考察するひとつの試みとしての、熊本県のご当地キャラクター「くまモン」の分析である。2010年に誕生したくまモンは、2011年の「ゆるキャラグランプリ」で1位を獲得して以降、その知名度や各種メディアやイベントへの登場数などが他のご当地キャラクターに比べて突出しており、日本で最も有名なお当地キャラクターのひとつと言ってよい。そしてこの間さまざまな活動を通じて人々との交流を続け、多くの熱心なファンを生みだしてきた。本稿では、くまモンのこうした活動が人々どのように受容されているかを、くまモンが登場するメディアおよびイベントの具体例を記述することによって明らかにしたい。またその際、主にマンガ研究の領域で発展しているキャラクター論を参照し、くまモンというキャラクターの特質を浮かび上げさせることも企図している。

本稿の構成は以下の通りである。まず、くまモン

が登場するメディアの具体例、すなわちくまモンを主人公とするマンガ、およびくまモンを主題とするインターネット記事を紹介し、それぞれにおいてくまモンがどのようなキャラクターとして描かれているかを記述する。そこで主張されるのはくまモンの受容がくまモンの物語化と密接な関係にあるという点である。次に、マンガのキャラクター論を参照し、キャラクターの物語化に関する議論を説明しつつ、これをくまモンのケースに応用する。その後、くまモンが登場するイベントの説明を通して、マンガのキャラクター論においては原理的に扱うことが難しい、くまモンの動きや実在のあり方について若干の考察を行う。

くまモンのマンガ

くまモンを主人公にしたマンガはいくつか刊行されている。熊本県民にとって馴染みがあるのは、地方紙『熊本日日新聞』朝刊で2013年に連載を開始した4コママンガ「くまモン」であり、これは『コミックくまモン』という題で単行本化されている（著

著作権者…熊本県、監修…小山薫堂、朝日新聞出版、既刊9巻)。また、小学館から刊行された『学習まんがくまモン』（まんが…森真理、ストーリー…三条和都、監修…熊本県くまモングループ、解説…蒲島郁夫熊本県知事、2018年）は、同シリーズ初となる「人間ではないキャラクターの偉人伝」ということで話題となった。本稿ではこの『学習まんがくまモン』を主に分析対象とする。

『学習まんがくまモン』には、「地域振興と災害復興にかけまわる次世代のリーダー」というサブタイトルがついており、マンガの章立てもおよそこのサブタイトルに沿ったものとなっている。まず第1章「くまモン、関西へ」では、2011年開業の九州新幹線（鹿児島ルート）にあわせ、熊本県の魅力を県内外、とりわけ関西に伝えるためにくまモンが誕生したこと、くまモンが地域振興キャラクターであることが説明されている。くまモンは蒲島知事から、ひとりで関西に向かって人々の注目を集め、そのことで関西の人々に熊本に興味を持ってもらおうという「くまモン話題化計画」を命じられる。はじめは

弱気だったくまモンだが、蒲島知事から「皿を割れ（失敗を恐れるな）」と激励され、「くまモン話題化計画」を成功させようと努力する。多くのストーリーマンガと同様、『学習まんがくまモン』においても、困難を克服する姿の描写が物語の推進力となっている。ちなみにくまモンは、蒲島知事や他の人間の登場人物と直接会話することはほとんどないが、相手の言うことを理解することはでき、感情表現も可能である。また、アテンンドの女性「山本タマコ」はくまモンの考えている内容が理解できており、彼女がくまモンのそばにいたときは、くまモンと他の人間とのコミュニケーションはまったく問題なく行われている。さらに、くまモンの内言（心の声）やくまモンによる読者向けのナレーションが多く用いられており、総じて、くまモンは人間の言葉や人間とのコミュニケーションに不自由がないキャラクターとして描かれている。

第2章「くまモン大活躍」で描かれるのは、2011年の東日本大震災に際して募金活動を行うくまモンの姿、そして「熊本県営業部長」として熊

本の食の魅力をPRするため、関西の食品関連企業を対象に外回り営業を行うくまモンの姿である。くまモンの実力に半信半疑の県職員「加藤先輩」が、くまモンをそばで応援する山本タマコと反目する場面が時折あり、加藤先輩の存在によって、読者は「くまモンの仕事はたしてうまくいくのかどうか」と緊張感をもってマンガを読み進めることになる。その後、「ゆるキャラグランプリ」1位獲得をきっかけにくまモンが全国的に有名となる（加藤先輩はくまモンの営業力を認めざるを得なくなる）。つづく第3章「しあわせ部長」では、くまモンの活動拠点「くまモンスクエア」（熊本市中央区）オープン、天皇皇后両陛下（現・上皇上皇后陛下）との対面、「熊本県しあわせ部長」就任など、2013～14年の出来事がまとめられている。第3章にはくまモンにとっての大きな困難はなく（ダイエツトに苦しむくまモンは描かれるものの）、この時期の日々の幸せを楽しむくまモンが示される。もともと第3章最後のコマには「そのころボクは、こんなに楽しい毎日が／これからもずっとずっと続くと思っていたんだモン。」

というくまモンのナレーションがあり、この後に待ちかまえる不幸を予感させるものとなっている。

その不幸がすなわち第4章「熊本地震」であり、2016年の熊本地震において県職員が対応に追われるなか、くまモンはひとり、県庁のテレビで被災地の映像を眺めながら無力感に打ちひしがれている。「ボクにはできることが無いもん。／悲しいモン。／つらいモン。／悔しいモン。」という内言に囲まれ、ページの真ん中で小さくうずくまるくまモンの姿は、『学習まんが くまモン』におけるくまモン最大の困難を表している。そして、この試練を克服するくまモンが描かれるのが第5章「立ち上がり、くまモン」である。くまモンの無事を願うファンからの手紙がたくさん届き、また「くまモンの姿が見たい」というファンレターをいくつも読むうちに、くまモンは避難所への慰問を決意し蒲島知事に直談判する。判断に悩む知事に対し、くまモンは「皿を割りたい」と（山本タマコを通して）伝え、山本タマコも「水や食料などの支援も必要だが、被災者の心のケアも必要だ」として、くまモンに加勢する。さらには加

藤先輩までもがくまモンに賛同し、その熱意に説得される形で知事が慰問を許可する。ここで知事は「くまモンから皿を割らせてくれと言うとは。／＼本当に成長したな。」とくまモンに告げており、この「偉人伝」がくまモンの成長物語であることが明らかとなっている。本章の最後、予想以上に空気の重い避難所を前にくまモン出動を躊躇する山本タマコたちだったが、実際にくまモンが現れると子供も大人も喜び、くまモンが被災者の「心のケア」を担えるキャラクターであることが示されて物語は終わる。

以上、『学習まんが くまモン』のあらすじを追ってきたが、このマンガでくまモンは人間の言葉を操り、自ら考え行動するキャラクターとして描かれており、一方で、たとえば水野学によるくまモンのビジュアルデザイン制作の経緯や、くまモンの着ぐるみの大きさや材質の選定など、くまモンの物質的な出自や特徴についての話はほとんど出てこない。くまモンは最初から自律的なキャラクターであり、まさしく「生きた存在」として描写されているのである（この点は『学習まんが くまモン』だけでなく『コミック

くまモン』のほうも同様である）。また『学習まんが くまモン』には、くまモンの楽しそうな日常がコミカルに表現されているだけでなく、くまモンの前に立ちはだかる困難、およびその困難を克服し成長するくまモンの姿も描かれ、ストーリーマンガの典型的な形式に従っている。

要するに、くまモンはマンガ化されるにあたり物語を伴っている。もちろんストーリーマンガという形式に従う以上、くまモンが物語化することはある程度必然ではあるのだが、逆に、そもそもくまモンが物語化しやすい題材であったということもできるのではないか。つまりくまモンには、物語を強く推進させるため（くまモンを成長させるため）の困難がマンガ化以前にすでにあり、物語メディアとしてのマンガと相性が良く、マンガになることによってくまモンの物語性が前景化したということができる。この困難の最たるものはもちろん熊本地震であるが、ここで注目すべきは、熊本地震の際にくまモンが感じた「ボクにはできることが無いモン」という挫折、および、ファンレターを読むうちに、自らが人々を

慰めたり喜ばせたりすることができると自信を回復するくまモンの姿（山本タマコの「心のケア」という言葉がこれを補強する）は、東日本大震災や熊本地震などの大災害を目の当たりにしたスポーツ選手、クリエイター、芸能人といった、広く「心のケア」に従事する人々の言説と酷似しているということである。「自らの仕事では物質的な支援はできず、いつもの仕事を通して人々の不安を少しでも和らげることが私の役目」という類の言葉は幾度となくマスメディアに掲載され、この考え方が人々に共有されているために、『学習まんがくまモン』におけるくまモンの成長が読者に容易く理解できるものとなっている。

くまモンのインターネット記事

次に、くまモンの物語化に関するもうひとつの事例として、あるインターネット記事を検討したい。それは、『学習まんがくまモン』の刊行と同じ2018年、主婦と生活社が運営するウェブサイト「週刊女性PRIME」の連載記事「人間ドキュメン

ト」に掲載された、「くまモン、キャラ史上初「偉人」認定！ 彼のなかに「ハート」が宿るまでの奮闘記」（以下、「奮闘記」と略記）という記事である^v。タイトルにある「偉人」認定」とは『学習まんがくまモン』のことを指しているが、このインターネット記事は、『学習まんがくまモン』とはやや異なるやり方でくまモンを物語化している。

2018年12月のこの「奮闘記」は、著者の亀山早苗氏が蒲島知事に、くまモンの2018年を振り返ってもらうところから始まる。蒲島知事によれば、この年は偉人伝の刊行に加え、くまモンの切手発売があり、また前年のくまモン関連グッズの売り上げが過去最高額にもなった。「奮闘記」の冒頭には、くまモンのご当地キャラクターとしての人氣が不動のものであることを印象づける言葉が並んでいる。その後、亀山氏の「今や日本のみならず世界的に人氣者になったくまモンだが、その道のりは決して順風満帆ではなかった」という言葉とともに、くまモンの誕生から2018年までの歩みが語られる。

その内容は、偉人伝『学習まんがくまモン』と重

なる部分がある一方で、この偉人伝にはない、くまモンの物質的な出自についての記述も見られる。たとえば「奮闘記」には、くまモン誕生の瞬間に関する水野学の次の言葉が記されている。「『くまもとサプライズ！』^{vi} だからくまモンの目は基本的にびっくりしているんです。日本でヒットするキャラクターは、アンパンマンもピカチュウも、みんな頬が赤い。それも意識しました」。この発言からは水野氏によるビジュアルデザインの意図がよく理解でき、くまモンがクリエイターの計算によって誕生した創作物であることが明示されている。また、くまモンが着ぐるみキャラクターとして誕生したときのことについて、亀山氏はこう説明する。「当初は、熊の頭をかぶった、ただの細身の人型」「現在はゼロ号機とか初号機と呼ばれているこの「着ぐるみ」だが、とにかくかわいくなかった」。実際に「かわいくなかった」かどうかはさておくとして、本稿にとって重要なのは、くまモンのデザインが現在のものに固まるまで、くまモンの周囲の人々による試行錯誤があったことをこの発言が暗示しているという点である。

さらに、「奮闘記」の特徴として挙げられるのが、くまモンの芸能タレントとしての側面の強調である。まず、水野氏の次の発言が目を引く。「当時、宮崎県の東国原知事が毎日のようにテレビに出て宮崎県をPRしていたんですよ。ああいう人がいればいいなあ、何かいい方法はないかなと思って生んだのがくまモンなんです」。当初の目的からすでに、くまモンには人気タレントになつてもらいたいという制作者側の願いがあつたことがわかる。また亀山氏は、最初からくまモンのファンだというある姉妹の発言を引用する。「最初はイベントにも人がいなくてね。県の職員さんが、これをつけると、くまモンになれますよ」と赤くて丸いくまモンのほっぺを配ったり、くまモンのサイン会をやったり。私たちは人気が出ると信じて応援していました（笑）。これはまるで駆け出しのアイドルを応援する言説のようだ。さらに、くまモンが大阪で奮闘していた時代にくまモンのそばにいた、熊本県大阪事務所次長（当時）磯田淳氏の「テレビを見ながら、いつかせんとくんみたいになれたらいいね」とみんなで話したのを覚えて

います」という言葉も、くまモンに「下積み時代」があつたことを物語っている。

駆け出しのくまモンが困難に立ち向かう姿は『学習まんがくまモン』にも描かれていたが、「奮闘記」のほうは加えて、くまモンの制作側が試行錯誤したり、くまモンのファンが諦めずに応援したり、くまモンのマネージャーのような立場の人々がくまモンを支えたりと、くまモンをめぐる人々がくまモンの困難を共に分かち合っていた姿も記述されている。ただし、くまモンが人の手による創作物という出自がはっきり示されていたとしても、くまモンを「生きた存在」とみなすスタンスは「奮闘記」においても変わらない。「奮闘記」のなかで小山薫堂氏が「被災後のくまモンは頼りがいがあるなという印象。またひと回り大きくなった」というとき、その言葉と『学習まんがくまモン』の成長物語とは地続きである。つまり、「奮闘記」は、『学習まんがくまモン』とは異なるくまモンの困難（駆け出しアイドルの奮闘）を紹介してくれている一方で、困難を克服するくまモンの成長物語という図式は、両者に共通するもの

と言える。

マンガ研究におけるキャラクター論

くまモンのこのような物語化は、キャラクターに関する研究を参照するならば、ある程度は説明できる。マンガ研究は、キャラクターに関する議論を展開してきた学問領域のひとつであり、本稿ではそのすべてを説明する余裕がないが^{vii}、くまモンの物語化の事例を考えるうえでまず参考になるのは、小田切博『キャラクターとは何か』における議論である。というのもここで小田切は、キャラクターを考察する際に、マンガを検討しつつもマンガ以外のキャラクターをも射程に捉えた議論を展開しており、くまモンというキャラクターを考察する本稿の目的にあって良い足がかりとなる^{viii}。

小田切は、自身のキャラクター理論を説明する際に具体例としてゲーム「マリオブラザーズ」のマリオの弟、ルイージを持ち出す。1983年に初登場したルイージは、当初は単に「マリオの色違い」「マリオの2Pカラー」であつたが、1986年の「ス

「バーマリオブラザーズ2」になるとゲーム操作の点でマリオとは異なるキャラクター（ルイージはマリオよりも高くジャンプできるが足が滑りやすく制御が難しい）になる。また、ゲーム機の性能が上がるにつれてビジュアルの細部描写が可能になり、「マリオより長身痩躯」「マリオと異なるひげの形」などの外見的特徴が形成されていく。さらに、吉田戦車による1994年のパロディマンガ『はまり道』ではルイージがひがみっぽいキャラクターで描かれるようになりたりするし、また「マリオシリーズ」の個々のゲームにおいては、ルイージの役割や性格がマイナーチェンジを繰り返している。小田切はこの事例を通して、キャラクターの「図像」（絵としてのキャラクターデザイン）、「意味」（キャラクターの属性）、「内面」^{ix}（物語を通して現れるキャラクターの心）は、固有名詞などを通してその同一性が担保されていれば、いずれも変化しうるし、キャラクターとは「融通無碍」に変化するものである、と考えている。

くまモンの物語化を考える本稿にとって、小田切による以下のふたつの指摘は示唆に富む。ひとつ目

はアメリカの擬人化キャラクター「アンクル・サム」についてのものである。アンクル・サムはもともとアメリカの政治漫画において、アメリカを代弁するキャラクターという「意味」を持ったものである（星条旗柄のシルクハットをかぶった白人男性が視線と人差し指をこちらに向け「I WANT YOU」とアメリカ兵を募集するポスターが有名である）が、小田切によれば、アンクル・サムが主役のスーパーヒーローコミックスがあり、そのエピソードのなかで特定の性格が与えられている。つまり、もともと「図像」（星条旗柄のシルクハット、白人男性）と「意味」（アメリカ）しか持っていなかったキャラクターに、後から「内面」（スーパーヒーローの物語を通して現れる心）が与えられた、ということである。小田切のふたつ目の指摘はヴォーカロイド「初音ミク」の例である。これも、もともとキャラクターの「図像」と「意味」（ヴォーカロイドという設定）しかなかったところに、ファンによる二次創作（物語）によって「意味」や「内面」が付与されていたケースである。これらふたつの例（および『はまり道』の例）

が示すのは、はじめは非物語的な場所に存在するキャラクターに対して、プロのクリエイターによるものであれアマチュアによるものであれ、物語を付与する機会はそのかしこに転がっているということである。ならば、くまモンが物語化されたことについても、くまモンがキャラクターである限り、ある程度は必然の現象だということになる。

しかし一方で、くまモンの使用法は熊本県によってコントロールされており、けっしてファンの野放図な二次創作に開かれたものではない。熊本県が用意する「くまモン利用の手引き」^xは、くまモンイラストの商用利用の希望者に向けたガイドラインであるが、この「利用の手引き」は、小田切が述べるキャラクター三要素「図像」「意味」「内面」のいずれの使用法についても言及している。たとえば「図像」については、基本的には「利用の手引き」に掲載されたくまモンのイラストを用いること（2023年8月現在で約300種類のくまモンのイラストがある）や、利用者がイラストを手描きする場合は「イラストどおりに忠実に表現」し、利用者の作風や個

性が表現されるような利用は原則NGであること、くまモンの頭部と胴体の比率の順守、くまモンの顔の見切れNG、印刷する際の色指定など、利用条件が細かく設定されている。また「意味」についても、熊本県公式のくまモンプロフィール「誕生日…3月12日（九州新幹線全線開業の日）」「性別…オスじゃなくて男の子」「年齢…ヒミツ（5歳というのは都市伝説）」「性格…やんちゃで好奇心いっぱい」「お仕事…いちおう公務員（熊本県営業部長兼しあわせ部長）」「特技…くまモン体操」が設定され、このプロフィールから想定されないような利用（たとえば飲酒や喫煙をするくまモン）や、プロフィールの追加・変更（たとえば甘いものが好きなくまモン）は不可となっている。口調（「モン」という語尾）や一人称「ボク」も変えることはできないし、熊本県PRという目的から外れた行動（たとえば他県のPR）をとることもできない。そして「内面」について言えば、「利用の手引き」には「ストーリーを伴う利用はしないでください」と書いてある。たとえば、くまモンイラストを用いて「くまモンが何かを食べに行く」物

語や、「他キャラクター等と戦う」物語を商用利用してはいけない。他のキャラクターとの親交があるような表現もNGである。では『学習まんがくまモン』はなぜ刊行できたのかということになるが、これについては「利用の手引き」に次のように書いてある。すなわち、「以下の場合、ケースに応じ表現を検討します。※くまモンが漫画、絵本等へ登場する場合（利用許諾可否と併せて検討）。※くまモンが、参考書等で説明役あるいは質問役となる場合（利用許諾可否と併せて検討）」つまり、熊本県が認可した物語（およびそれによって与えられるくまモンの内面）なら可能である。

要するにくまモンは、潜在的には「融通無碍」なキャラクターではあるものの、「図像」にせよ「意味」にせよなるべく変化が生じないように熊本県によって管理されており、また原則として熊本県はくまモンに物語を与えず、したがって「内面」がなるべく生じないように気を配っている。そして物語化の機会がある場合には熊本県が監修に入り、公的な物語ないしくまモンの「内面」を設定するのである。

本来的に変わってしまう（ファンによって変えられてしまう）キャラクターというものを前に、キャラクターが変わらないよう注意しながら多くのファンを獲得しようとするこの熊本県の仕事は、原理的に困難なもののように思えるが、今のところ熊本県によるくまモン管理はうまくいっているようだ。熊本地震の際、そのシンプルな造形が幸いしてか、くまモンを応援する無数のイラスト（プロ・アマ問わず）が生まれた。なかには自身のマンガのスタイルが如実に表れたくまモン、すなわち「利用者の作風や個性が表現」されたイラストもあり、それらの「図像」が公共的に用いられたが、そのことでくまモンというキャラクターに変化が生じたということはおそろくないだろう。

ここに至りわたしたちは、くまモンが一体の着ぐるみであるという事実にあらためて目を向ける必要があるのかもしれない。小田切のキャラクター論は、たしかにマンガ以外のキャラクターをも考慮に入れた射程の広いものではあるが、ルイージやアンクル・サムや初音ミクとくまモンとの間には大きな違いが

存在する。それは、わたしたちは「本物」のくまモンに会うことができるということである。『学習まんがくまモン』や「奮闘記」で主題となっていたのは、動きまわる着ぐるみキャラクターとしてのくまモンである。マンガ研究者の岩下朋世も述べるように、

わたしたちはマンガを読むとき複数の「キャラ図像」からひとつの「キャラ人格」を構成する。つまり絵（図像）が先にあり、人格は事後的に形成されるのであって、すでにできあがっているキャラクターの人格を表すために絵が描かれるのではない。新しく作られた「キャラ図像」は、理念的には、その「キャラ人格」を更新する権利をつねに持っているし、「この絵、この図像だけが真にこの人物そのもの」というような「キャラ図像」はない。しかしながら、くまモンはそうではない。くまモンの複数の公式イラストからくまモンの「キャラ人格」が立ち上がることはあるだろうが、その一方で多くの人々にとってくまモンのイラストは、「本物」のくまモン、つまり着ぐるみキャラクターのくまモンの、写しにすぎない。くまモンの公式イラストや関連グッズ、それにくま

モンを応援する人々の手によるくまモンのイラストは、「本物」のくまモンが健在である限り、その存在を根本的に変化させたり揺るがせたりする要因にはならないのではないだろうか。

くまモンの動きと反復

ここまでの話をいったんまとめよう。『学習まんがくまモン』や「奮闘記」におけるくまモンの物語化は、小田切のキャラクター論を考慮するならば、キャラクターの「融通無碍」な本質を表した例のひとつである。しかし、小田切のキャラクター論が（たしかにマンガ以外のキャラクターを参照しているとはいえ）基本的に二次元のキャラクターを中心的な対象としているのに対し、くまモンは二次元のイラストとは別に着ぐるみキャラクターがおり、むしろ着ぐるみが「本物」でイラストはその写し、という関係にさえある。くまモンの二次創作には厳しい制限が課せられており、そもそも「図像」「意味」「内面」を変化させる機会に乏しいが、仮にそのような機会があったとしても、そのことが「本物」のくま

モンに大きな影響を与える可能性は低いのではない。以上がここまでの要約である。

しかしそれでも、小田切によるキャラクター三要素「画像」「意味」「内面」を着ぐるみのくまモンに適用することはある程度可能だろうと思われる。まず「内面」についてであるが、これはまさに本稿でこれまで紹介してきたくまモンの物語化のなかで現れているものだろう。また「画像」についてだが、小田切はこの概念をマンガ研究者・伊藤剛の「キャラ／キャラクター」論から引き継いでいる。伊藤によれば、「キャラ」とは「多くの場合、比較的に簡単な線画を基本とした画像で描かれ、固有名で名指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」であり、「キャラクター」とは「「キャラ」の存在感を基盤として、「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」と定義される^{xi}。伊藤の議論において「キャラ」は、絵そのものが持つ「存在感」のことを指しているが、

物語を抜きにした、その造形的なあり方そのものがすでに何かしら「生きているもの」のように感じられることはよく経験されることである。このことは、着ぐるみキャラクターにも言える。着ぐるみキャラクターはステージパフォーマンスなどで動きまわるが、その動きそのものは当然のことながら人間のようである。たとえば、『学習まんがくまモン』でも紹介されていたが、くまモンには「くまモンスクエア」という活動拠点があり、くまモンはほぼ毎日くまモンスクエアでパフォーマンスを行う（多いときには一日三回公演にもなる）。くまモンはステージ上で激しい動きをしたり、「くまモン体操」などの曲に合わせて踊ったりする。観衆とのコミュニケーションは「くまモン隊」というアテンドに媒介される。そうした動きを伴うやりとりは、厳密には伊藤のいう「キャラ」ではないかもしれないが、少なくとも人間らしい動きやパフォーマンス自体がくまモンの「人格」を感じさせるものとなっている。

ところで、くまモンの日々のパフォーマンス、つまりくまモンという「キャラ」の反復は、くまモン

にとつてどのような意味があるのだろうか。このことに関しては、精神科医の斎藤環『キャラクター精神分析』のなかの、ご当地キャラクター「せんとくん」の騒動についての分析が興味深い。斎藤によれば、平城遷都のキャラクターであるせんとくんは、その造形的な特徴により誕生当初「気持ち悪い」と悪評が立ったが、その悪評を含めて消費されるうちに（斎藤曰く「ネタとして弄りやすくしてから受容する」というルート）、いつしか「そういうキャラ」として受容され、人々がそれに慣れ、もはやせんとくんが「気持ち悪い」デザインなのかどうか冷静に判断できないところまでできている。ご当地キャラクターが置かれたこのようなメディア空間について、斎藤は次のように述べる。

「せんとくん」騒動からは、キャラが人々に受容されていくさいの重要な法則を学ぶことができる。まず、キャラには物語は必ずしも必要ではないが、受容のための文脈が必要であるということ。（中略）そしてもう一つ、キャラの受容文脈を作り出すの

は、ひたすら露出を繰り返しその同一性を認識してもらふことにつきる、ということである。 xii

つまり、せんとくんは毎日のようにメディアを通じてその悪評込みで喧伝されたが、その反復自体がせんとくんを生きながらえさせる秘訣だったのだ、というわけである。だとすれば、くまモンが毎日パフォーマンスを行い、メディアによって頻繁に報じられることは、くまモンが生きながらえるための必要条件であり、熊本県は理に適った戦略を行っているということになる。そしてその際、くまモンにとって物語は必ずしも必要なく、したがって「内面」は存在しなくともよいのである。

くまモンは、たしかに成長物語に伴う「内面」を備えているともいえるが、「内面」の有無にかかわらずその動きやパフォーマンス自体によって「キャラ」としての「人格」を人々に感じさせるものとなっている。というより、この「人格」が前提となつているためにくまモンはマンガのキャラクターとして存在でき、そのうえで成長物語が成立しているのでは

ないだろうか。くまモンの「人格」ないし「内面」が今後どのような展開を迎えるのか、引き続き注視していきたい。

- i 東日本放送特設サイト <https://www.khb-tv.co.jp/event/gotouchi-sp2023/index.html> より。(2023年11月27日閲覧)
- ii 群馬県特設サイト <https://gunma-characarnival.com/> より。(2023年11月27日閲覧)
- iii そもそも着ぐるみキャラクター自体は、この地キャラクターが爆発的に増加するよりも前から、日本人々にとって慣れ親しんだものであったと言える。というのもNHK番組「おかあさんといっしょ」の人形劇「プーファン」以来、子供向けテレビ番組には数多くの愛すべき着ぐるみキャラクターが視聴者を楽しませ、また1990年代以降はプロ野球や「リーグ」などスポーツチームの Mascotキャラクターも観客をもたせてきた。人々が着ぐるみのこの地キャラクターに愛着をもつための素地がすでにある程度できていたところに、2004年のみうらじゅんによる「ゆるキャラ」命名があった。
- iv 日本この地キャラクター協会ウェブサイト <http://gotouchi-chara.jp/organization/> より。(2023年11月27日閲覧)
- v 週刊女性PRIME「人間ドキュメント」サイト <https://www.jpri.me.jp/articles-/14136> より。(2023年11月27日閲覧)
- vi 九州新幹線開業に伴い熊本に観光客呼び込もうと、熊本県と熊本家の小山薫堂が打ち出したキャラッチコピー。この企画のなかでくまモンが誕生した。
- vii マンガ研究における近年のキャラクター論を手際よくまとめた文章に、岩下朋世の以下の論考がある。岩下朋世「キャラクターを見る、キャラクターを読む」小山昌宏・玉川博章・小池隆太編著『マンガ研究13講』水声社、2016年、149～173頁。
- viii 小田切博「キャラクターとは何か」ちくま新書、2010年の、とりわけ第3章3節を参照。
- ix 「内面」という語の意味はマンガ研究の領域内でも幅があるが、

本稿では作家E・M・フォースターの「立体的人物」を念頭に置いている。つまり、物語のある状況に置かれた人物が示す言動で、読者にとってはしばしば想定外な、しかしその人物の心をリアルに捉えたもの、という意味合いで用いている。小田切もフォースターを参照している。

x 熊本県知事公室くまモングループによるウェブサイト「くまモンランド」内にある「利用の手引き」<https://kumamon-land.jp/mypage/lie/ryou-tebiki.pdf> を参照。

xi 伊藤剛「テック・イズ・ネッド」NTT出版、2005年、95～97頁。絵そのものの力を基盤とした「キャラ」は、小田切の図式では「図像」に、また「キャラ」を基盤とした、物語の登場人物の表象である「キャラクター」は、小田切の図式では「内面」に落とし込まれている。

xii 斎藤環「キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人」ちくま文庫、2014年、206～207頁。