



# HOKKAIDO UNIVERSITY

|                  |   |
|------------------|---|
| Title            | サブカルサブリ第17回 : クール改めルーズ・ジャパン! ~「ゆるキャラ」文化考  |
| Author(s)        | 山村, 高淑; Yamamura, Takayoshi   |
| Description      | 埼玉新聞2011年11月26日版、特集「サイタマニア」、p.2   |
| Citation         | 埼玉新聞  |
| Issue Date       | 2011-11-26  |
| Doc URL          | <a href="https://hdl.handle.net/2115/50316">https://hdl.handle.net/2115/50316</a> |
| Type             | article   |
| File Information | 20111126Saitamania subcul suppl No.17.pdf   |



山村高淑の

サブカル  
サブリ



アニメや漫画の舞台地が多いサブカル王国・埼玉。その魅力を「アニメツーリズム」の専門家、山村高淑氏が紹介する。

「さあ、いよいよ『ゆるキャラ』さ  
みつとin羽生2011」の開催で  
すねー今年は何と昨年の倍以上  
全国から170以上のキャラクタ  
ーが参加。こうなるともはや、ゆる  
キャラ現象は全国的な社会現象で  
すよね。なぜここまで全国でゆる  
キャラが生まれ、受け入れられた  
のか??独断と偏見ですが、私は二  
つのポイントがあるのではと考  
えています。

まず一つ目の重要なポイント  
は、「ゆるキャラ」の提唱者みうら  
じゅん氏も指摘しているように、ゆ  
るキャラは原則着ぐるみ化されて  
いるという点です。

実は昨今のゆるキャラブームの  
背景には、実は日本の大衆文化に  
おける「着ぐるみ人形劇文化」が  
あるのでは、と勝手に睨んでいま  
す。そうです、あれです。1960  
年代以降生まれの方なら、子供の  
頃に必ず見ているはずのNHK  
『おかあさんといっしょ』の「コー  
ナー、いわゆる「着ぐるみ人形劇  
」です。60年代の「ブーフーウー」に  
始まり、「とんでけブッチー」「ゴロ  
ンタ劇場」「ここにこぶん」、そして  
現在の「ポコポッテイト」に続く、

クール改めルーズ・ジャパン! ~「ゆるキャラ」文化考

あのゆかいな着ぐるみ人形たちで  
す。もちろん、先陣を切ったのは  
NHKですが、フジテレビ系列では  
1968年に「ママとあそぼう!ピ  
ンポンパン」で河童の着ぐるみキ  
ャクター・カータンが登場。19  
73年からは「ひらけ!ポンキッ  
キ」でガチャピンとムックが活躍  
しましたよね。

しかもこうした番組の多くが、朝  
の7時半ごろから9時という、おか  
あさんと子供のみならず、出勤時  
のお父さんもついつい目に入っ  
てしまう時間に放送されていま  
した。そして幼児向け番組です  
から、間違いなく、番組を見てい  
ないお父さん、おじいちゃんお  
ばあちゃんも、子供からの「お  
もちゃ買って〜」攻撃でその存在  
を知ることになる。かくして、こ  
うした番組が始まった昭和のテレ  
ビ普及期、着ぐるみ人形劇文化  
は一気に国民全体が共有するもの  
となったのです。これこそ、ゆる  
キャラが生まれ、何のためらい  
もなく(笑)受け入れられる現在の  
土壌の基礎ではないかと思うので  
す。そうです、ゆるキャラの「ゆる  
さ」は、言葉もまだしっかりと話  
せない幼児に強烈なメッセージを

送る、子供向け番組の着ぐるみ人  
形の「愛すべきゆるさ」なのです。  
それが幼児期に刷り込まれ、「ゆる  
さ」は、今や私達の共通言語となっ  
ているのだと思うのです。

これと同様の現象は、昨今のア  
ニメでまちおこしの事例にも見ら  
れますよね。アニメを見て育った  
世代が社会で主要な役割を担うよ  
うになった。そして共通言語とし  
てのアニメを違和感なく用いて、企  
画が生まれ、実現している。

ゆるキャラブームもこのように  
昭和のメディア文化史の延長線上  
で見ると、すごく面白い現象  
なんですよね。

二つ目のポイントは擬人化です。  
昭和を遡って更に文化的な見方  
をしていくと、人ならぬものを擬人  
化するという、ゆるキャラの創られ  
方(中には過去に実在した人物の  
キャラクター化もありますが)の  
ルーツを見ることが出来ます。絵  
巻物「鳥獣戯画」に描かれた猿・兎・  
蛙などの動物や、「百鬼夜行絵巻」  
に描かれた付喪神(つくもがみ)。長  
い年月を経て古くなった道具等に  
靈魂などが宿ったもの(など)はそ  
の顕著な例ですよね。

よくロボットに関する議論で言  
われるのが、一神教のキリスト教  
文化圏では、人を創造したのは神  
であり、だからこそ、人間が、人型  
で人のような感性を持つロボット  
を創るという発想自体が生まれに  
くい。その一方で日本人は、付喪神  
のように、あくまでも森羅万象に  
魂が宿ると考えており、ロボット  
にも人間的なもの、感情的なもの  
を求める傾向がある…云々。

そうなんです。明らかに私たち  
はゆるキャラにある種の人格・個  
性IIキャラクターを無意識のうち  
に設定し、認めています。各地で  
人型のキャラクターが生まれてい  
るといふ、世界的に見ても珍しい  
現象がこの日本で起こっている背  
景には、そんな文化的な土壌もあ  
るのではないのでしょうか。

いずれにしても、こうしたCOOL  
JAPAN(カッコイイ日本)の対極  
にあるLOOSE JAPAN(ゆるい日  
本)。それも日本の庶民文化の素敵  
な魅力の一つなんですよ。こんな  
時代だからこそ、カッコつけない、  
気楽なゆるい日本が求められてい  
るのかもしれない。