

28 知多半島のゆるキャラを作ろう！

～ 愛されるゆるキャラの特徴とは？ ～

Let Us Make *Yurukyara* of Chita Peninsula (What makes a *Yuruchara* lovable?)

要旨 地域を知ってもらうきっかけにゆるキャラが有効な方法であると考えた。人気なゆるキャラの見た目を分析し、その特徴を踏まえたゆるキャラを作成した。また、人気なゆるキャラが売れた外見以外の理由を探り、自分たちのゆるキャラ作成、売り出し方に活用しようと試みた。

Abstract We thought that *Yurukyara* would be an effective way to start getting to know the community. We analyzed the appearance of popular *Yurukyara* and created *Yurukyara* based on their characteristics. We also explored reasons other than appearance for popular *Yurukyara*'s success, and tried to apply them to our own *Yurukyara* creation and marketing methods.

1 研究背景と研究目的・意義

1.1 研究背景

知多半島における若年層は減少傾向にある。ゆるキャラを活用し地域活性化へとつなげている事例を基に、ゆるキャラを創作した。ゆるキャラを通じて伝統工芸品や地域の温かさを広める。

1.2 リサーチクエスチョン

〈前提〉

ゆるキャラの定義はみうらじゅん（2009）「ゆるキャラ三か条」に基づく。

「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
1. 立ち居振る舞いが不安定かつユニークであること
1. 愛すべき、ゆるさ、を持ち合わせていること

〈リサーチクエスチョン〉

どんなゆるキャラが愛されるのだろう

1.3 研究の目的

地域を知ってもらうきっかけ、興味をもってもらう方法としてご当地ゆるキャラを使用する。知多半島の魅力を知ってもらい知多半島に移住する人が増えたら、近年問題になっている東京一極集中を抑制することに繋がる。

1.4 仮説とその根拠

〈仮説〉

丸っぼく笑顔で、かわいい動物のキャラクターが好まれる。

〈根拠〉

先行研究「企業・自治体のマスコットキャラクターにおける消費者の態度形成に関する一考：同一化概念を手がかりに」倉富光成 2020.10.29 によると、笑顔で顔が丸、体が丸か楕円という特徴があるものが好まれ、マスコットキャラクターから生气される感情状態は男女ともに「かわいい」が半分を占めている。

2 研究方法1 キャラクターデザイン

2.1 研究の目的とリサーチクエスチョン・仮説との関係

実際に人気のあるゆるキャラの外見の特徴や共通点を調査し、仮説の「丸っぼく笑顔で、かわいい動物」に当てはまるかどうかを検証する。

2.2 研究と分析方法

「ゆるキャラグランプリ(現在はゆるバース)」と呼ばれる全国のゆるキャラの人気投票の結果から、ランキング三位までのゆるキャラを各年の人気のゆるキャラとする。2011年から2023年までの各三体のゆるキャラの外見の特徴を、①目の形 ②顔の形 ③体の形 ④等身 の観点から分析する。(表1)

2.3 結果

①,②目、顔の形状は楕円形と丸が多く占めた。③体は寸胴体が半分以上で、その他は2013年3位のにしこくん(東京都)のように、ヒトに近い型のキャラクターデザインであった。④等身は2-2.5等身がほとんどであった。ただしくまモンは3等身であった。

項目		
目	だ円(15)	丸(13)
顔	だ円(10)	丸(9)
体	寸胴体 (18)	その他(12)
等身	2-2.5等身(26)	その他(4)

表1 ゆるキャラの項目別特徴(個体数) ※総数 30 個体

表の項目以外にも、色や表情についても調査を行った。色についての傾向はつかめず、表情はにっこりマークのような無表情が多く、はっきりと分類することが難しかった。

2.4 考察

目・顔は丸または楕円、寸胴体の2-2.5等身のキャラクターであればゆるキャラらしい姿であり人気につながる。しかし今回の外見の調査において、着ぐるみの姿で調査を行ったため、イラストでは体の形や等身が変わってくる場合があることに注意したい。

3 研究方法2 キャラクター作成・応募

3.1 研究の目的とリサーチクエスチョン・仮説との関係

外見の特徴が人気につながるのか、実際に作成・応募を行うことで検証する。

3.2 研究と分析方法

研究1の結果に基づき、目・顔が楕円・丸形、寸胴体、2-2.5等身のキャラクターを作成する。研究時に岩手大学の学生団体「さんもり」による「盛岡城マスコットキャラクター募集」が行われていたため、盛岡城に合わせたコンセプトで作成・応募を行った。

3.3 結果

審査を通過し入賞することはできなかった。



図 オリジナルキャラクター「もりお」

3.4 考察

入賞できなかった原因として、袴が白色であるため、死装束を想起させ不適切であったことが考えられる。また、審査を通過した3作品のデザインが研究1の結果と重ならない部分も多く、求められていたデザインのテイストが「もりお」(図1)とは異なっていた可能性も考えられる。

4 研究方法3 キャラクターの戦略

4.1 研究の目的とリサーチクエスチョン・仮説との関係

作成したゆるキャラのプロデュースに活用するため人気のあるゆるキャラ「くまモン」「ふなっしー」「ひこにゃん」の戦略を分析する。知多半島の中でも特に人口減少が進んでいる南知多町を私たちが地域活性化を目指す対象地域とし、南知多町の現在の公式ゆるキャラ「ミーナ」がなぜ知れ渡っていないのかを探る。

4.2 研究と分析方法

各ゆるキャラの公式サイトにてゆるキャラが売れた起因や他のゆるキャラとの差異、特性を調査する。

4.3 結果

「くまモン」

趣味嗜好や家族の設定はないため、幅広いジャンルで企業や団体が使用することが出来る。熊本県に貢献することを条件にくまモンのイラストを無料で使用することが可能で、多くの企業とコラボをしている。知名度と熊本県としてのブランド価値を上げたイベント活動が多く、その俊敏な動きが話題を呼んだ。



「ふなっしー」

他のゆるキャラとの差異が明確である。しゃべることや動きが俊敏という特異なゆるキャラである。様々な分野のイベントに自発的に参加をして知名度を上げた。



「ひこにゃん」

使用料が無料だったことにより、中小企業がグッズ政策に参加をしたくさんのひこにゃんグッズが作られることになり、知名度アップにつながった。お城の帽子をかぶっていること以外にキャラクター設定を行わなかったため、想像を膨らませることができ、企業にとっても自由に商品展開ができるというメリットがある。無表情のキャラクターであるため、自分の気持ちに合わせてキャラクターが表情を変えてくれているような気持ちになり、愛着がわくようになる。



「ミーナ」

平成13年に公募をして決定した南知多町のキャラクター。細かい設定はない。直近5年間はミーナの公式ホームページは更新されていない。



4.4 考察

様々な場面に対応できるようにするため、細かいキャラクター設定を設けない方が良いことが分かった。使用料を無料にして、グッズを多く生産することや他キャラクターとは異なるチャームポイントを持つことが知名度を上げることに繋がると考える。

4 結論と今後の展望

4.1 結論

有名なゆるキャラが人気を集めた背景には、見た目の工夫を上回る知名度向上への効果的な戦略があった。特に近年重要視したいのが SNS の宣伝効果である。今日、ゆるキャラ側が SNS 上で活動するのは知名度を上げるということにおいてはほとんど必要条件になっている。愛されるゆるキャラとは、SNS 運用、グッズ販売、イベントへの参加など、人々に愛される準備が整っているキャラクターであると結論付ける。

4.2 今後の展望

ミーナをはじめとする知多半島のゆるキャラたちを SNS の運用を主戦略としてマネジメントする。

5 引用文献・参考文献

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 <https://www.oricon.co.jp/news/71089/full/>

深谷侑加 (2017) 「ゆるキャラ」による地域ブランディング

—愛知県知立市マスコットキャラクター「ちりゅっぴ」を事例として—

<https://aue.repo.nii.ac.jp/record/6003/files/sotuken-28-61.pdf>

秋月高太郎 (2010) ゆるキャラ論序説

<https://shokei.repo.nii.ac.jp/record/169/files/KJ00006846359.pdf>

石原 実希 (2013) 「ゆるキャラ」成功の秘訣要因分析～4つの「ゆるキャラ」を事例として～ <https://www.kochi-tech.ac.jp/library/ron/pdf/2013/03/14/all140399.pdf>

倉富光成 (2020) 「企業・自治体等のマスコットキャラクターにおける 消費者の態度形成に関する一考：同一化概念を手がかりに」

<https://www.oricon.co.jp/news/71089/full/>

吉本 宗平 (2012) 「ゆるキャラのすゝめ」 [research_h24_01.pdf](https://www.oricon.co.jp/news/71089/full/research_h24_01.pdf)