

キャラクターの美術言語学

絵画と意味から見る現代キャラクタービジネスの世界観

A.K.

目次

1	はじめに.....	2
2	キャラクタービジネス運営における記号的構造.....	3
	「アトリビュート」に基づく視点.....	3
	派生キャラクターの構造のパターン.....	4
	設定を着飾るキャラクターたち.....	9
	キャラクターの意義と効果.....	11
3	コンテンツ周辺の記号解読的発想.....	13
	アイコンという「窓」と次元の隔たり.....	13
	キャラクター消費の概念化の現代.....	15
	キャラクター認知の下限.....	17
	キャラクターという現存在.....	18
4	キャラクターの言語学.....	21
	キャラクターと文字、文学.....	21
	キャラクターの意味論・アイデア論.....	23
	構成要素の取り外し.....	25
5	結論.....	28
	参考文献.....	30
	図版.....	32

1 はじめに

絵画は記号でできている。これは現在に至るまで、多くの議論が行われてきた命題である。例えば、ネルソン・グッドマンは、著作『芸術の言語』において、芸術表現における記号システムの解析を目指して、多くの思索や議論を展開してきた。それに対して、現代では、アニメやマンガ、ゲーム等のコンテンツ事業が一大産業となっており、絵画、つまり平面の画像をさらに拡張した、声や人格、他者との関係性など多くの要素によって構成される存在としての「キャラクター」が社会的に広く浸透するようになった。事実、2023年の世界のコンテンツ市場規模の調査では、キャラクターは放送に次いで3284億ドルの規模を誇っており、街中でも多くのイメージキャラクターやコラボ事業を目にするだろう。その中で彼らは、記号的役割を持つ要素の集合体でありながらも、記号で代替して表現されている。そこで、本稿では、グッドマンをはじめ、絵画や記号に関する文献を始点として、題材をより現代向けの「キャラクタービジネス」に変化させた記号論を主題に考察を行った。具体的には、記号を解読するのと同様の発想を活用した歴史的な絵画の手法・題材である「アトリビュート」と「アイコン」の二点の観点から、それぞれキャラクターの設計・運営側、消費者側の視点に分けて、キャラクター周辺の記号や寓意の活用法を考察した。これにより、キャラクターが何でできていて、何を代用に表現できるものかを明らかにすることを目的としている。

さらには、彼らはただの静止画であるが、その実静止していない点についても着目した。例えば、物語性を備えたマンガのキャラクターでさえ、本編に描写されない時間にどうやって過ごすのかは、読者の想像に委ねられる。キャラクターとは、あらゆる言葉を話し、自在にその体を動かさうる可能性を持った、いわば現実と架空、リアルとフィクションの中間に位置する「非実在の存在」なのである。しかし、興味深い点は、「キャラクター」が解釈の余地が多様にある存在かつ、実体として存在しないものでありながら、皆一様に同じキャラクターを認知し理解できることである。実在する絵画とは異なり、キャラクターは「これ」と実物を提示することはできない。では、キャラクターの「存在」の実態、核となるものはいったいなんであるのか。これが本研究における最大の問いである。この問いに答えるべく、同じ記号的指示媒体として、文字や文学などとの比較も行った。これにより、多くの要素を含んだ多面的な存在であるキャラクターの核となる部分を特定することができると考えた。

事例としては、公式に既存の事柄を記号的に利用・暗示していることが明言されており、なおかつ我々現実の人間がプレイヤー・主人公として作中世界に干渉できるソーシャルゲ

ームの形式をとった作品『ディズニー ツイステッドワンダーランド』を中心に、非実在のキャラクターからなる作品¹を例として扱っている。「キャラクター」という存在が「生きている」ことを仮定しつつ、メタ的な視点から、人でありヒトでないキャラクター、現実でありリアルではないゲーム体験などを通して、我々が世界とどう向き合っているのかを考えたい。本稿の視点や文献は、芸術、哲学、言語学、あるいは現象学と多岐に渡るが、こうした多くの分野の過去の研究を現代に最適化させ、現代における「現実」あるいは「虚構」の輪郭を明瞭にすることが、この研究が目指すものである。

2 キャラクタービジネス運営における記号的構造

「アトリビュート」に基づく視点

実際の事例を考察するにあたって、本稿ではキャラクタービジネスの「運営側」と「ファン・支援者側」の二つの視点に分け、それぞれにおける美術技法との発想の共通性を確認することとする。

第一に運営側の考察として、参考にしたいのが「アトリビュート」という手法である。アトリビュートとは、絵画に描かれた人物の同定に役立てられる持ち物やモチーフのことで、池上英洋による『西洋美術史入門』では、「個体認識のための『属性』」と表現されている。デジタル大辞泉においては、以下の通りに説明されている。

絵画や彫刻などで、神あるいは人物の役目・資格などを表すシンボル。例えば、王の冠と笏（しゃく）など。（"アトリビュート **【attribute】**", デジタル大辞泉）

アトリビュートは例えば聖人、ギリシア神など、個人によって特定のものが割り振られており、ここで例とされている王冠と王笏はいずれもオリュンポス十二神の一柱である女神ヘラを表すアトリビュートである。

こうしたアトリビュートのしくみと共通した構造のものといえるのが、擬人化などを筆頭とした「元ネタのあるキャラクター」である。一見、すでに伝承としている人物を描くのにアトリビュートという事物を用いる《人→もの》の構造と、もともになるものごとに則って

¹ Vtuber など、キャラクター性があるものの所謂「中の人」が存在し、声優のように決まった演目を演じるのではない自由な行動で、その人格がキャラクター性に影響を与えるようなものは本研究で対象としていない。そのため、ここでの考察が当てはまらない場合がある。

キャラクターを設計する《もの→人（キャラクター）》の図式は相反するように見えるかもしれない。しかし、ここで真に注目したのはそうした前後関係ではなく、『『もの』の要素を意図的に描くことで、人ともものを繋ぐ』といった作家の視点での作品制作上の発想である。アトリビュートにおける、鑑賞者に本来の存在（ここでは人）の存在を連想させる仕組みについては、『西洋美術史入門』において6世紀のイコンとフランシス・デ・ゴヤの〈聖ペテロ〉の二つの絵画を並べたうえで、以下の例を用いて説明されている。

四つある福音書のひとつに、ペテロがイエスから「天国の門の鍵」を授かる話が出てきます。そのため、ペテロに鍵を持たせることで、彼だとわからせるやり方が定着しました。カトリック教会の総本山であるサン・ピエトロ大聖堂は前述したようにペテロにちなんだものですから、その門の鍵だと考えても「ペテロ＝鍵」という関係はしっくりきます。先に示した二枚の作品で、ペテロが鍵束を持っているのはそういう訳なのです。重要なことは、先ほどのふたつの作品には一二〇〇年以上もの時間的隔たりがあることと、描かれた地域も技法も何もかも異なる点です。しかしそれでもなお、描かれた人物の容貌と服装、そして何より鍵という特徴的なアイテムによって、彼がペテロであることを観る者は理解できるのです。（『西洋美術史入門』、池上英洋、筑摩書房、2012）

対して、キャラクタービジネスでは、「属性付与」の役割を持つアトリビュートのキャラクターデザインは極めて一般的なものである。例えば、県や市町村のゆるキャラなどは、その土地の名所や特産品などを「元ネタ」たるモチーフ、実質的なアトリビュートとしてデザインされる。こうしたものもまた、アトリビュートの発想に基づくデザインである。このようなキャラクター達の設計は、アトリビュート絵画と同様に、作家の設定、またはビジュアル面での元となる存在の再現によって、鑑賞者の印象や理解を管理し、人ともものをイコールで繋いで捉えるように誘導しているといえる。

派生キャラクターの構造のパターン

本稿では先に例示した、擬人化、キャラクター化などによって発生した「元ネタのあるキャラクター」たちは、その元ネタの種類や関連の仕方によって、いくつかの部類に分けることができる。そこで、ここでは彼らのことをまとめて「派生キャラクター」と呼ぶこととし、公式にモチーフが明言されている作品たちを例にしながらそのそれぞれのパターンの概観

や傾向を検討していきたい。

一つ目のパターンは、「事物の擬人化」があげられる。これはごく一般的なパターンであり、「命・人格がないものに生命を吹き込む」といったことを目的としたデザインにあたる。該当する作品の代表例では、市川春子による漫画『宝石の国』、清水茜『はたらく細胞』、ソーシャルゲーム『刀剣乱舞』などがある。基本的に姿が人の形になるというだけで、その他の改変をほぼ加えず、モチーフとなるものの機能や特性をそのまま引き継ぐ関係上、擬人化元の事物の名前がそのままキャラクター名になりやすいのも、このパターンの作品群の特徴である。

『宝石の国』は、実在する宝石が人の形となったキャラクターたちを中心に、彼らを「宝飾品」として狙う「月人」との戦いを描いた作品である。このあらすじからも分かるように、宝石たちをキャラクターとして擬人化しながらも、「宝飾品としても使える」といった本来の宝石としての機能も併せ持っている世界観・設定になっている。デザイン面では、宝石たちには基本的な制服のようなものがあるものの、キャラクターの髪の部分に元の宝石の色合いを割り当て、本来の鉱物との関連を示していることがわかる。それに加えて、各宝石の特性はキャラクターの個性にも反映されている。例えば、主人公であるフォスフォフィライトは、鉱物フォスフォフィライトの持つ硬度三半（最大十のうち）という特性をキャラクター化後もなお一貫して持っている。そのことにより、人の形を取ってもなお些細な衝撃で「割れ」やすく、激しい戦いの場には向かないと判断されたことで、非戦闘員として前線に立つことが



図1 (左):『宝石の国』のフォスフォフィライト

図2 (右): 実際のフォスフォフィライト



図3:『宝石の国』 第1巻 第1話 28頁

ないという状況が、第一話の時点で明瞭に描写されている（図3）。

このように、キャラクターの設定を現実とリンクさせるという手法は擬人化パターンのキャラクターにおいて多数確認することができる。『刀剣乱舞』シリーズのメディアミックスのひとつであるアニメ『刀剣乱舞 廻 -虚伝 燃ゆる本能寺-』では、史実において織田信長の愛刀とされた刀、不動行光（のキャラクター）が、作中にて織田信長への強い思い入れを見せるシーンが多くみられたりもする。

今まで述べた通り、第1パターンでは、「事物の特性を創作に活かそう」という向きでアトリビュートの発想が用いられていたが、「創作の世界観に実際の物事の要素を持ち込もう」といった向きのものもある。それが第2のパターン、「事実の再設計」である。再設計のパターンでは、同様にキャラクターの名前が実在する名称であることが多いのだが、「心臓の動く」命の再設計²である点を境にして、実際のものとの向き合い方が異なるというのがここでの区分である。具体的な作品名を挙げるとすれば、『fate』シリーズ、『ウマ娘』シリーズ、または『文豪ストレイドッグス』をはじめとする文豪モチーフの作品群などがこれにあたるだろう。こういった作品では、アーサー王やキタサンブラック、太宰治など、実際にこの世界（オタクの文脈において三次元と呼ぶもの）に存在する・したとされる「生命」であり「個体」の要素をキャラクターに落とし込んでいる。ここでの向き合い方が第1パターンとは



図4：文豪・泉鏡花



図5：『文豪ストレイドッグス』における泉鏡花

² この点の言語化は非常に難しいのだが、日本人の心に強く根付いたアニミズムの思想を一旦脇において考えていただきたい。もっと鋭利な言葉を使うとすれば、「人格を無視しているかどうか」である。例えば、花の擬人化は、「花も生きている」ということは間違いではないのだが、キャラクター化した際に想定と異なるキャラ付けをされたとしても意義を唱えるものはない（とくに擬人化パターンは、品種や種族を括って一キャラクターとすることが多いので、特定の個体を対象としにくい）。一方、偉人など実在の人物のキャラクター化は、個人の社会的地位にも影響を与えうるものであり、場合によっては親族などから問い合わせがある可能性も想定される。『ウマ娘』シリーズの成人向け二次創作が禁止されているのも同様の理由だろう。なお、ここでは創作キャラクターについての論を行っているので、歴史伝記漫画のような事実を忠実に描写することを目的にした作品は対象に含めていない。

微妙に異なっており、例えば擬人化パターンでは、元の鉱物や刀剣の歴史や性質を再現しつつキャラクター化するといったものだが、再設計の場合、世界観が先行しており、聖杯戦争だとか異能のある世界において、その要素をもつキャラクターを描くといったものになる。もう少し具体的に言うのであれば、擬人化ではもとの性質をベースに、それで埋まらない性格や個性を作家の感性で補完するという流れだったものが、再設計では世界観に合わせたキャラクターがいて、その中に元の人物らしさを付与しようというものに優先順位が変わっているのである。この場合、元の人物の存在は思ったほど重要でなく、再現度も高くないことがある。例えば、『fate』シリーズの代表的なキャラクターであり、アーサー王を元にしてあるアルトリア、あるいは『文豪ストレイドッグス』における泉鏡花などでは、性別が女性に転換されていたりする。いわば、「創作の世界にあの偉人がいたらどんな存在だっただろう」といった if の世界的な発想であり、比較的自由度が高いようである。

第3のパターンは、「キャラクターのキャラクター」である。これはどういったことかという、ディズニーやサンリオといった、すでにキャラクタービジネスにおいて偉大な実績を上げてきた企業が、新たなビジネス展開として、今までと違ったコンセプトやシリーズで既存のキャラクターを元にした新規キャラクターを設計する、といった事例が増えているのだ。作品名でいえば、ディズニー社ではソーシャルゲーム『ディズニー ツイステッドワンダーランド』、サンリオ社ではプロジェクト『フラガリアメモリーズ』が展開されている。こうした作品では、とくに主催企業が同じことから、大々的に元ネタとの関連性が示唆されており、派生キャラクターの考察には実によい例であると言えるだろう。

『ディズニー ツイステッドワンダーランド』（以下『ツイステ』）の事例を見てみよう。

キャラクターデザインを考察するにあたって、まずはこの作品の世界観について説明しておかねばならない。この作品は、主人公たるプレイヤーが魔法の存在する異世界「ツイステッドワンダーランド」³に迷い込み、魔力を持たないながらも魔法を操る「魔法師」を養成するための学園「ナイトレイブンカレッジ」（以下 NRC）に入学することから始まる、学園アドベンチャーゲームである。今作はディズニーキャラクターの中でも「悪役」に位置するヴィランズ達に焦点を当てたゲームで、舞台となる学園にはその世界では英雄のように

³ 少し厄介なのだが、この作品における「ツイステッドワンダーランド」という単語は作品名であり、かつ同時に、例えば「現世」「地球」のような、一世界線を表す地名としての単語でもある。本稿では、作品名として用いる際には『ツイステ』、世界の名称として用いる場合には「ツイステッドワンダーランド」、あるいは「TWL」の表記を用いることで、語義の区別を行っている。

扱われている 7 名のヴィランズたち（本人出演）、およびその精神に基づいた 7 つの寮があり、各寮にはその英雄の登場する作品にゆかりのあるモチーフから作られたキャラクターが在籍している、というのが今作品の形態である。つまり、作中では、由来となるヴィランズ達を歴史上の人物として正史にしているため、特に寮長たちの衣装に「英雄」であるヴィランズのデザインが直接的に影響を受けているのも一定の妥当性があるのだ。

では、実際のキャラクターはどのようなのか。図 6 は作中のキャラクター、リドル・ローズハートの寮服⁴のイラストである。寮服とは、学園での授業などでは着用されず、主に寮内での活動時に着用される各寮独自のデザインをもつ装いであるが、リドルは NRC 内でディズニー映画『ふしぎの国のアリス』におけるヴィラン、ハートの女王（図 7）をテーマにし

た寮である「ハーツラビュル寮」の寮長を務めるキャラクターであることから、デザイン面においても多くの共通点が確認できる。例えば、胸元の赤と黒のハート、冠、腰に巻かれた黄色と黒の縞模様のスカーフ、その他全体的な配色などだ。作品の世界観をもとに言うのであれば、この衣装は、元のキャラクター（図 7）をツイステッドワンダーランドに活かし（図 8）、それに倣う寮の装いとして寮服がデザインされる（図 6）といった流れであろう。

また、このパターンでは、元ネタが人格を持つキャラクターであることから、「性格的に共通性を持たせる」といったことが可能になった⁵。リドルの場合、癩癩持ちですぐに顔を



図 6 (左) : リドル・ローズハート

図 7 (右上) : ディズニー映画『ふしぎの国のアリス』のハートの女王

図 8 (右下) : 『ディズニー ツイステッドワンダーランド』にて、学園内に飾られたハートの女王の銅像 (右下)

⁴ 『ツイステ』はキャラクターが増えるというより、一定の人数のキャラクターの衣装違いが実装されていくという形式のゲームであるため、キャラクターの服装には多様な種類がある。学園指定のものでも制服、運動着、実験着、式典服、寮服の 5 種類が存在するが、寮服は各寮のインスパイア元のヴィランズを意識したもの、式典服は『白雪姫』の魔女をイメージしたもの、と元ネタが異なっている場合も少なくない。その中でも寮服は各キャラクターの元ネタを最も色濃く反映した装いとなっている。詳しくはバリエーションの部分で後述。

⁵ 第 2 パターンにおいても、「心臓の動く命」は人格や性格を持つので、時折性格を反映したキ

真っ赤にして怒る性格、原作（ルイス・キャロルによる小説版）のキーアイテムであるタルトが好物であるなどの設定からも、ハートの女王らしさを感じ取ることができる。これらの点において、キャラクター造形上のアトリビュートのデザインが確認できるだろう。

設定を着飾るキャラクターたち

キャラクタービジネスにおける派生の元ネタは多岐に渡っている。言い換えれば、「元の存在」を暗に示す方法はさまざまあるのだ。『ツイステ』の例で見ると、『ツイステ』では、舞台となる「ツイステッドワンダーランド」上にヴィランズたちが実在したのとして描かれていることを述べたが、その影響で、各寮、各国などの単位でヴィランズ達、およびディズニーキャラクターなどの痕跡が感じ取れるようになっている。つまり、キャラクターだけでなく、「ツイステッドワンダーランド」という世界単位で、世界観設定や価値観、学園の行事などにディズニー作品が大いに反映されているのである。この特性に、キャラクターの衣装違いをコレクションするというゲームの構造が加わることで、キャラクター（インスパイア元）×キャラクター（衣装）＝ツイステキャラクターのカード（限定衣装）といった複雑な事態が起こる。前述したリドルを例にするならば、以下のような事例がある。



図9：イベントカードまでの派生ロードマップ

これは（図9内、5）2025年2月～3月に開催されたゲーム内イベント『願いのランタン

キャラクターが観測できる。『文豪ストレイドッグス』の太宰治は自殺愛好家であるし、『ウマ娘』におけるゴールドシップのトリックスター的な特性は、実際の競走馬が持つ多くの破天荒エピソードに由来するとされる。ただ、だいたいの場合では基本的に作家の創作による部分が多いように見える。

～自由への道のり～』において、SSR カードとして実装されたリドルのイベントカードである。本イベントは、ディズニー映画『塔の上のラプンツェル』をモチーフに企画されたと思われるもので、映画の物語は TWL では「塔の姫」という名前の逸話として知られることとなっている。『ラプンツェル』自体は無論リドル、あるいはその元となるハートの女王や映画『ふしぎの国のアリス』にはまったく関係がない。しかし、このイベント「らしさ」の演出として、ロゴマークやイベント背景、イベントカードにおけるキャラクターの衣装デザインなどに活用されているのだ。

その他にも、ディズニー映画『ベイマックス』に似た展開が本編メインストーリー6章においてみられたり、プロローグにおけるリズムック（所謂「音ゲー」的要素）『ゴーストから逃げよう！』の一部が東京ディズニーシーにて開催されていたショー『The Villain's World』のイントロ部分に類似していたりと、ディズニー内であれば形態を問わず関連を探ることができる。

加えて、『ツイステ』の世界にはディズニー映画の元となった文学作品や童話⁶、さらには現実世界との関連も探ることが可能だ。特にその影響が顕著に見られたのは、青森県の津軽地方をイメージしていると言われている TWL の土地「豊作村」を舞台にしたイベント『豊作村のケルッカロト』である。豊作村自体は、『白雪姫』の毒リンゴをモチーフにしたキャラクターの故郷でもあることから、『白雪姫』の要素も含まれているのだが、「巨大アップルパイをつくるイベントがあり、作ったパイは訪れた人に振舞われている」「小鳥の笛が名産」などといった要素は実際の津軽地方でも行われていることである⁷。また、メインイベントのソリレースが行われる雪山「モルン山」は、漢字の「山」に似た形をもつ「津軽富士」こと岩木山に似た形のように見える。さ



図 10：実際の岩木山



図 11：ゲーム内の「モルン山」
(拡大図)

⁶ 例えば、本編7章のリドルの夢に登場する「父」が原作者ルイス・キャロルを意識していたり、ハートの女王の法律・第1条が『鏡の国のアリス』の赤の女王の言葉に由来していたりする。SSR 寮服ジェイドのパーソナルストーリーにおいてヴィル（「白雪姫」の女王をもとにしたキャラクター）に赤い靴を履かせるのは、童話『白雪姫』の結末で女王が赤く灼けた鉄の靴を履かされることを意識しているという説もある。

⁷ それぞれ、「巨大アップルパイ世界に挑戦する会」、「下川原焼 鳩笛」を確認されたい。

らに、豊作村を故郷とするキャラクターは作中で津軽弁に近い話し方をすることもあり、土地とのつながりはかなり明確に描写されている。こうした細かい由来を辿っていくと、より大きく高位な世界から解釈を限定して作ったものが創作物となり、「ツイステ<原作映画<原典（文学作品）<現実世界」のような構造になっていることが推察される。

このような事例からも分かるように、キャラクターに付属する由来は、キャラクターの根幹をなす「本質」であると同時に「装飾」としての役割を果たすことがある。創作において、キャラクターが存分に個性的であり、存在感をもつことを「キャラが立つ」と言うが、こういった要素は大なり小なりキャラクターにとって「柱」であることに間違いはないだろう。

キャラクターの意義と効果

ここまで、派生キャラクターの構造について観察してきたが、では、わざわざ既に存在するものを新たにキャラクター化することには何の意味があるのだろうか。あるいは、キャラクターに元となる存在があることはどういった効果をもたらすのか。こうした作品の展開や影響を鑑みるに、これは事実や既存の情報との関連性を持たせることで、キャラクターやコンテンツを楽しむ者への没入感を与える効果があり、さらには鑑賞者・消費者の行動に作用するものである。ネルソン・グッドマンは、『芸術の言語』の中で、ものごとの再現について以下のように述べている。

再現や記述は、その描き手や書き手が新鮮で意義のある関係をどのくらい把握し、またその関係が見えるようになる方法をどれくらい工夫しているかという程度に応じて、適切であったり、効果的であったり、明快であったり、細やかであったり、興味深かったりする。おなじみの仕方で対象を切り出して、それらを月並みなラベルのもとでありがちな集まりに分類するような言説や描写は、退屈ではあるにせよ、しばしば実用的だろう。〔逆に、〕新しい要素やクラスを切り出したり、新しいラベルによって——あるいは古いラベルを新しく組み合わせることで——なじみの要素やクラスを切り出したりすることは、新しいものの見方を与えるだろう。ゴンブリッチは次のようなコンスタブルの比喻を重視している。「絵画は一つの科学であり……個々の絵はまさにその実験なのだ」。再現において新しい対象や繋がりを引き出したい場合、画家は古い習慣を使う必要がある。その絵は、ほぼ日常世界のありふれた事柄だけを描きながらも、わずかにそれ以外の事柄を含むものとして認められるかもしれない。あるいはその絵は、普通の

絵の種類に属することを標榜しつつも、それに抵抗するのかもしれない。そのような場合に、その絵はいままで気づかれていなかった類似と差異を引き出し、見慣れない連関を押し出し、そして世界をいくらか作り変えることになる。また、その絵の焦点は、単にうまく作られているだけでなく、十分に納得させるものかもしれない。あるいは、その絵が直接的・間接的にもたらず〔物事の〕再編成は、興味深く重要なものかもしれない。そのような場合、その絵は——重大な実験と同じように——知識に対して本当に寄与することになる。(『芸術の言語』、ネルソン・グッドマン、慶応義塾大学出版会、2017)

派生キャラクターの創造は、グッドマンの例における「新しい要素やクラスを切り出したり、新しいラベルによって——あるいは古いラベルを新しく組み合わせることで——なじみの要素やクラスを切り出したりする」方面での一種の再現と言っている。その中で、例えば第1パターンの擬人化であれば、同じ事物の名前の単語の中に、擬人化されたキャラクターという意味が含まれることになる。これがつまり、「世界をいくらか作り変える」ということだろう。グッドマンは納得感にも言及しており、これは元の由来がキャラクター性の根拠となる構造からも同様に得ることが可能な効果である。

最後に提示されている「知識に対して本当に寄与する」効果については、間違いなく派生キャラクターのもっとも偉大かつ重要な効用である。2025年のノーベル生理学・医学賞に制御性T細胞の研究を行ってきた坂口志文氏が選ばれた際、「制御性T細胞のことは『はたらく細胞』で覚えている」という声が多く上がっていたのは記憶に新しい⁸。これはキャラクター化によって個性が付与され、記憶しやすくなったという事例だ。また、派生キャラクターの登場するコンテンツのファンになった人々の中では、元となった宝石や刀剣、競走馬、文豪、文学作品や映画などに立ち返って興味を持つことが少なからずある。あるいは、この繋がりをコンテンツ運営者が意図的に利用することもある。例えば、『文豪ストレイドッグス』の原作コミックスを発行している株式会社KADOKAWAでは、角川文庫とのコラボを敢行し、元の文豪の作品にキャラクター



図12：中島敦『李陵・山月記 弟子・名人伝』 コラボカバー版

⁸ 受賞の報を受けて、『はたらく細胞』作品公式Xアカウントでお祝いイラストなどのポストが行われたことも、実際の研究とコンテンツの結びつきが感じ取れる事実である。

のカバーをかけるコラボカバー商品を発売するなどしている（図 12）。このように、元のジャンルへと誘導することは、ファンの活動を喚起する意味で行動に作用する。さらには本来のコンテンツの振興にも繋がり、運営元としても利益が多いため、プロジェクトとして非常に都合がいいともいえる。

こういった効果について、清塚邦彦は『絵画の哲学』のなかで、風景画は、筆致などといった細かい部分を見れば全く実際の光景とは異なるが、まったく異なる要素の集合で実際の風景によく似た風景画を作り上げることができるのは、「翻訳作業」の産物であるとして、ゴンブリッチの以下の文を引用している。

画家が探求しているのは、物理的世界の本性ではなく、それに対する私たちの反応の本性である。画家の関心の的は原因でなく、一定の効果のメカニズムである。画家の課題は心理学的である。つまり、画布の色合いがどれ一ついわゆる「実在」とは一致していないにもかかわらず、説得力あるイメージを現出させるかという課題である。（『絵画の哲学——絵とは何か、絵を見る経験とは何なのか』、清塚邦彦、勁草書房、2024）

派生キャラクターたちは、どちらかといえば、「元の存在に似たもの」や「元の存在の構成要素」から、外見的・性格的に全く異なったものを創り出すという過程を踏むため、進行の向きは反対である。しかし、由来がすでに存在しているからこそ、常に元の存在との比較の可能性を孕んでおり、創作者の側は鑑賞者の目を、「反応」を、いつでも意識しているはずである。このような状況下で、「そのキャラクターは元の存在の派生、あるいは別の姿として相応しい」ものを創り出せるかどうか、「現出させる」ことの腕前が、こうした効果の強さに大きく影響しているといえるだろう。

3 コンテンツ周辺の記号解読的発想

アイコンという「窓」と次元の隔たり

今までは、記号からキャラクターを構築する視点から、その意図について考えてきた。対して、二つ目の視点は、コンテンツの消費者の立場で、主に実物としての商品などから、キャラクターを指示する意味を持たせて作られるものについて考察を行い、キャラクター→記号の関係性を問うものである。ここでのキャラクターは、既に完成され「供給」として享

受されるものであるため、記号は付与するものから解読するものになる。つまりは、キャラクターを記号で代替する事例を考えていくことになるわけである。

記号解読の際に見られる発想の参考としては、絵画の様式「イコン」の存在がある。イコンとは、キリスト教で崇敬の対象とされる聖像で、主たるキリストや聖母などを決まった様式に当てはめ、簡略化して描く絵画の一種である。この種の図像の特殊性は、キリスト教の偶像崇拝を禁止する戒律との折り合いのつけ方にある。

彼らにとって、図像は、たんに役に立つだけのものではなく、神聖なものであった。彼らが自分たちの見解を正当化しようとしてもちだす議論は、偶像破壊者たちの議論に劣らず、巧妙かつ微妙なものであった。「慈悲深き神は、人の子イエスの姿をとってわれわれ人間の目の前にあらわれる決心をされたのですから、同じように、図像としてご自分の姿を示すことを拒否されるわけがない。異教徒とちがって、われわれは、図像そのものを崇拝するのではない。図像を通して、図像の向こうの神や聖人たちを崇拝するのです」。そう彼らは主張した。(『美術の物語 THE STORY OF ART』、エルンスト・H・ゴンブリッチ、河出書房新社、2024)

信者たちは、イコンの用途について、画像そのものを崇拝するのではないとして、「窓」の例を持ち出した。曰く、「イコンは『窓』に過ぎず、天上の本質を観想する手段であった。イコンを礼拝することは、物質である偶像を崇拝する行為とは異なる。」⁹と、彼らは主張したのである。具体的に言うと、私たちが窓を眺める際、視線は窓に注がれているように見えるが、実際に焦点を合わせているのは窓ガラスではなく、その向こうに見える景色であるということがある。イコンも窓ガラスのように、何かを感じ取るための通過点にすぎず、それを礼拝しているように見えたとしても、実際に崇拝しているのはイコンを通じて感じ取れる神そのものなのであって、けっして偶像崇拝の禁止に抵触するものではない…というのが彼らの考えであった。ここで用いられる「イコンという記号」から見えない神を連想する仕組みは、アトリビュートの知識を用いた鑑賞者側での絵画理解とも近い。

これとキャラクター関連商品・ビジネスとの関連は、絵画、あるいは商品という実物から、

⁹ 加藤 磨珠枝. ローマの聖母子イコンの起源について. 千葉大学人文研究 に引用された、益田朋幸氏の言葉。文献情報：益田朋幸「イコンの『美学』」『エーゲ海学会誌』、第九号、1995 (『描かれた時間』論創社 2001、に再録)

その場には存在しない人物を想起するという構造である。元も子もないことを言えば、「キャラクター」の実体、いわば「本人」は、残念ながらこの世のすべてを探したところで無論存在していない。しかし、コンテンツのファンたちは、アクリル板や紙、布や綿などの素材からできた単純な実在にその実体を見ようとする。これは、ウォルハイムで言うところの「中に見る」といった経験である。

私たちは絵のもとに様々な事物の姿を見るのだと言うけれども、それらの事物は、目の前の絵の表面上に現実存在しているわけではない。絵の表面ならば、眼で見るだけでなく、手で触れたり叩いたりもできるのに対して、そこに見えてくる事物のほうは、触れることも叩くこともできない。そもそもその事物はそこには存在していないからである。ではあるが、絵の表面の形状に目を向けていると、そこに一定の事物の姿が見える。言ってみれば、絵とは、そこにあるものを人目にさらすことで、そこにはないものを見せる装置である。（『絵画の哲学——絵とは何か、絵を見る経験とは何なのか』、清塚邦彦、勁草書房、2024）

加えて、グッズ展開などにあたりキャラクターのデザインがデフォルメ化、概念化されることがある。このような場合に、元のデザインとは異なった画風や図柄になっても同じ人物を想起できるのは、ひとえにこの連想の構造によるものだろう。

アイコンとキャラクタービジネスの親和性として、もう一つ触れておきたいのが次元の隔たりである。「窓」の理論では、アイコンという画像は神を想起する通過点であると述べた。つまり、信者、あるいは人間界と神のいる聖なる世界を隔てているのがアイコンという「窓」なのである。これは、我々がどうしても越えられない液晶画面や紙面という境界の存在とよく似ている。この視点から、我々が日常的に過ごす「キャラクターとの暮らし」が、境界をどのようにすり抜けて実現されるものかを考えたい。

キャラクター消費の概念化の現代

キャラクターグッズと言われて真っ先に想像するのは、キャラクターの顔や立ち絵が堂々とデザインされたアクリルスタンドだとか、缶バッジだとか、あるいはキャラクターそのもののぬいぐるみといったものであるだろう。しかし、キャラクタービジネスの世界ではその実、着々とキャラクターの概念化が進んでいる。たとえば、キャラクターを意味するマ

ークをデザインしたもの、キャラクターの所属する組織のロゴマークをデザインしたものなどだ。配色やデザインから、キャラクターをイメージしてデザインされたコラボジュエリーも、近年は主流になりつつある。

概念化の極致ともいえるのが設定そのものをグッズにしたものである。図 13 は筆者が個人的に所有している、先に述べたリドルを指示するグッズ¹⁰である。果たして、これを一見してリドルのグッズであると理解できる人はどれだけいるだろうか。これは



図 13 : アクリル製のナンバーバッジ

元をたどれば、NRC の指定運動着についているクラスと出席番号のタグをデザインしたものである。下部のラインの色合いによって所属寮が判断できるが、このグッズ自体には、リドルの見た目も、名前の文字列すらも含まれていない。ここにあるのはただ、NRC 生で、2-E のクラスで 26 番にあたるハーツラビュル所属の人物（が（たかだか一人）存在する）、という程度の事実と情報である。これ自体はまったくもってリドルそのものではなく、「ツイステ」のリテラシーを持つ人のみが、その情報から、これがリドルを指す記号だと理解できる。

上述のネームタグがデザインとしては運動着と共通していたように、作中でキャラクターが使用するものをそのままグッズ化するものも、一種の概念グッズであろう。私個人としては、こういったものはレプリカと同様のものとして、「作中アイテムの」グッズ、ひいては作品全体のグッズと捉えているが、今回のネームバッジのように、特定の所持者がいるのであれば、「(キャラクター) の持っているものと同じだから、(キャラクター) のグッズである」と考えることも可能だ。

今までに挙げたものは公式が発信するグッズが記号的になったものであったが、これだけでなく、概念化すること自体をサービスとして提供する、オーダーメイドのイメージ香水や推し活スイーツ、ラインナップから推しに似合うものを選んでつくる受注式グッズ制作サービス、推し色ビジネスなども流行している。

こうした概念化の傾向は、「推し活」を周囲に見せる際の選民思想ともいべきものに繋がっていると考えられる。というのも、例えば SNS 上において、とくにキャラクターと自

¹⁰ 本来はこのバッジに、運動着のキャラクターイラストのアクリルキーホルダーが付属・同梱された商品のため、この画像の状態より幾分かは指示するキャラクターがわかりやすいものになっている。（トレーディングナンバーバッジ&アクリルキーホルダー、発売元：マリモクラフト）

分を投影できる「夢主」という存在とのカップリングを想像する¹¹「夢」作品の界限では、キャラクターを特定の絵文字で指示して暗喩するという手法がほとんどの作品で採用されている。これは純粹にキャラクターを単独で楽しんでいる層への配慮としての検索避けの意味もあるうえ、作品と絵文字の割り当てを知らない人を読者層からやんわりと排除する機能もある。現代のファンカルチャーでは「棲み分け」が大きな命題となっており、ウェブ上でキャラクターや作品名について正式な名前で明言するのは実のところそれほど主流ではないため、この影響が理由と推察できる。また、「オタク」に属する層が大人世代にも増えたことで、初めに述べたキャラクターの絵が大きく描かれたもののほかに、日常使いしやすい記号的・概念的なデザインへの需要が高まったというのも考えられる一因のひとつだ。記号的なデザインとはつまり、「わかる人にはわかる」を実現するデザインなのである。

キャラクター認知の下限

ここまでで触れてきたように、キャラクターとは非常に抽象的な概念である。そうであるがゆえに、逆に「わかりすぎてしまう」といったことも起きる。

例えば、図 14 は千葉市の市章である。これは本来、千葉市の開祖であった武士団、千葉氏の家紋である「月星紋」を由来としてデザインされたものである。しかし、インターネットなどにおいてこのシルエットがクリプトン・フューチャー・メディアから発売されているバーチャルシンガーソフトウェアとしてのキャラクター「初音ミク」に似ていると話題になったことで、平成 30 年度から 6 度にわたってコラボ事業を展開することとなった。この事例において、記号解読の視点から興味深いのは、本来その意味を全く持っていなかった市章に、多くの人が「初音ミク」の意味、いわば「存在しない意味」を暗喩のように読み取っていることである。

似たような「記号の過剰な深読み」、あるいは「ぱっと見の共通性」を利用したこと事例は『鬼滅の刃』でも起きており、この場合では権利問題にまで発展している。仮に、主人公である竈門炭治郎を思



図 14 : 千葉市章



図 15 : 初音ミクコラボ事業における千葉市章

¹¹ 夢作品の楽しみ方や作風の流派については界限内でも論争があり、ここに述べただけに限らない点には注意が必要である。大きな区切りでは、夢主に個性を持たせず描写し、誰が読んでも自身と置き換えられるようにするものと、夢主事体に独自の設定を盛り、一種のオリジナルキャラクターのように扱うものに分けられる。

い浮かべてみてほしい。そのとき、初めに特定したのはどこだっただろう。赤みがかった髪か、あるいは額の痣だろうか。恐らくは、多くの人が初めに思い浮かべるのは、彼の羽織の緑と黒の市松模様ではなかっただろうか。それほどまでに、この市松模様は、彼自身ではないながらも彼を示す記号として十分な役目を担っている。そんな中、作品の爆発的ヒットに伴って、人々のこの印象、記号解読の発想を利用した模倣品も一時期非常に増えた。これに対抗したのが同作品の版元である集英社で、2020年にキャラクターの衣装における特徴的な模様を図形商標として出願した。しかし、特許庁は、一部の創作的な図柄を除いて、市松模様をはじめとした伝統的な紋様のデザインは、「自他商品の識別力がない」、つまりごく一般的な図柄だとして、申請を拒絶したのである。人々は図柄の中にキャラクターを見ることができけれども、客観的な目で見れば模様はあくまでも模様であり、誰かの著作になんら関係はない、というわけだ。

ここでの判断から、キャラクターの「意味」は目だけで見るものではなく、「心」のような部分で認知している、もしくは我々の記号解読的な「思考」によって捉えられる、曖昧な存在であることがわかる。ここで述べた二つの事例は、いずれもキャラクター自体ではなくキャラクター「らしさ」を用いたものだ。「らしさ」、つまりその存在を感じさせるものもまたキャラクターの一部であるとすれば、キャラクターと現実世界の間には決定的な隔たりがあると先に述べたことが一転して、キャラクターはそこら中にごろごろいる、ということにもなる。

キャラクターという現存在

ここまで、キャラクターは「本人」だけではなく、あらゆるロゴ・シンボルマーク、模様やパターン、絵文字や配色などから感じ取れるものであることを確認してきた。では、本来その意味を持たないものから、我々が存在しない情報を好き勝手に受け取り想像するのは、いったいなぜ、どういった仕組みで起きるものなのだろうか。これは、記号論においてよく引用される、ゴンブリッチの『無垢の目』の理論で説明できる。この理論は、我々が視覚から情報を得るとき、必ず既知の情報に照らし合わせてそれを処理している、というものである。

目は、[無垢どころか] つねにもうろくしている。それは自身の過去に執着しているだけでなく、耳や鼻や舌や指や心や脳からの新旧の当てこすりに取りつかれたかたちで

働くのだ。目は、自力で作動する道具として機能するのではなく、複雑で気まぐれな有機的組織の従順な一員として機能する。目がものをどのように見るかだけでなく、目が何を見るかもまた必要と偏見に左右される。目は対象を選び、拒み、組織化し、見分け、関連させ、分類し、分析し、構築する。目は対象を映すというよりも、それを取り上げて作り出す **take and make** ものである。そして、目は、それが取り上げて作り出すものを、剥き出しのものとして、属性なしの実態として見るのではなく、事物として、食べ物として、人として、敵として、星として、武器として見るのである。いかなるものも、ありのままに見られることはないし、ありのままのあり方であることもない。(『芸術の言語』、ネルソン・グッドマン、慶応義塾大学出版会、2017)

ここで我々が受け取るキャラクターの意味は、ウィトゲンシュタインが言うところの「家族的類似性」によって指示される。家族的類似性とは、例えば、「人」という語が指すものは大まかに言って、同じような仕組みや形の鼻をもっていて、同じような眉をしていて、同じ方法で歩行している…というようなことで、同じ語のそれぞれの事例が集まって、大きな家族をなしているというものである。これは特にグッズビジネスに有用な理論で、先のナンバーバッジも、姿を似せたぬいぐるみも、画像を使ったアクリルスタンドも、すべて「リドル」という一つの存在・キャラクターに収斂されるものだ。外見上のバリエーションについては、『マンガ研究 13 講』内で紹介される「キャラ図像」も同様の特性を指すものとして説明される。これがいわば「らしさ」の認識を学問的に記したものであろう。

我々の記号解読において、ピーター・メンデルサンドは、『本を読む時に何が起きているのか』の中で、同じ『無垢の目』を取り上げながら、そこから何を読み取るのかは我々の感性に委ねられており、その選択を行っているのだとして、「行為主体性」に言及している。これは、コンテンツの想起にも同じことが言える。公式、非公式問わず、既存の作品を意図してつくられたものの理解、または全く意識していないが偶然デザインが似たものへの理解、あるいはアトリビュートが持つ元ジャンルへの誘導作用、これらいずれの事例もすべて、鑑賞者がそれを関連付ける（無垢でない）目を持ち、発想をするからこそ起きることだ。アトリビュート（付与）の効用が「世界を作り替える」ものであれば、そのコンテンツの消費者にとっては、キャラクターは「世界を見る目を変える」存在である。そしてどの程度それを察知できるかは、鑑賞者の思考に依存する。

紙に二つか三つ徴をつけると、そこに関係が生じる。何かに似ているように見えてくる。短い線を二本引けば、小さな人物二人のようにも、二本の木のようにも見えるだろう。一方が最初に描かれ、二つ目がそれに続く。徴がいくつかあると、私たちはそこにありとあらゆるものを読み込もうとする。ほんの少しのもので、風景や人間や、顔を暗示することができるのだね。すべては、徴を何かの描写と見る人間の能力にかかっているわけだ。(『絵画の歴史 洞窟絵画から iPad まで 〈増補普及版〉』、デイヴィッド・ホックニー、マーティン・ゲイフォード、青幻舎、2020)

すると、翻って、人によって見えるものが違うとするのであれば、オタク文化圏でよく使われる言葉と同様にそれは幻覚でしかない、ということもまた真になる。しかし、同じ意味、同じ幻覚を共有する人が多く集まることで、集団内ではその認知は「暗黙の了解」のようなものになっていく。この構造をわかりやすく表現した記述がある。ここでは、人が実際の物を別の存在に置き換えて想像する営みを、泥団子をパイに見立てるおままごとの遊び「泥パイ遊び」と同じ仕組みとして、以下のように述べている。

さて、ウォルトンの理論では、これと同様のごっこ遊び的な想像が、絵を見る経験においても働いている。それは、一方では、絵の平坦な表面の持つ形状を見る経験であると同時に、人の風貌なり風景なりといった多様な主題対象を見ているように想像する経験でもある。これら二つの経験は単に同時的に併存しているのではなく、内的なつながりを持っている。つまり、絵を見る人は、絵の平坦な表面を見ながら、同時に、その平坦な表面を見る経験がすなわち、一定の風貌の人物を見る経験であるかのように想像している。そのようなごっこ遊び的な想像に従事している人々のサークル内では、現実には絵を見ていながら、それとは異なる多様な人物や事物の姿を見ていることが虚構的に真であると見なされる。(『絵画の哲学——絵とは何か、絵を見る経験とは何なのか』、清塚邦彦、勁草書房、2024)

この記述によれば、「オタク」的層はここでいう「ごっこ遊び的な想像に従事している人々のサークル」ということになる。ここでの核は、このサークル内の人々が同じ知識や認識など、「解釈」ともいえる情報を共有していることだ。この解釈の中では、キャラクターの存在はかなり寛容に受容される。

視点によるものの見え方の違いについて、グッドマンは似た事例として双子の識別に関する話題をあげている。曰く、双子の両方と同時に対面し、二つを見比べる機会があって、それぞれが何という名前なのかを知らされていなければ、見ただけで二人を見分けられるようにはならない、というのである。これは、特定のジャンルに登場するキャラクターの画像を一覧のようにしたテンプレートを用いて、そのジャンルをよく知らない人に名前や性格を印象だけで判断してもらう「ミリしら」系の遊びでも同じことが起きている。こういった遊びでは大概、事実と異なる突飛な名前や性格が付与されていることからわかるように、実際のところ、キャラクターの実像は外見だけで測れるものではない¹²。岩下朋世は、キャラクター論を展開する中で「そのキャラクター/作中人物が「どんな人物なのか」は、どのように描かれるかによって定まる」と述べている。

キャラクターの記号は、一見して分かるような同一人物の特徴によるものなのか、出席番号のように情報が指すものなのか、あるいはデザインや雰囲気から自然と判断されるものなのか、その深さはさまざまである。ただ、確実に言えることは、こうした記号を漏らさずすべて拾い上げられるようになるには、そのキャラクターに無知なままでは決していられないということだ。キャラクターが誰なのか識別すること、描写からキャラクターを想起すること、いずれにとっても、キャラクターとの対話と知識が不可欠であり、キャラクターという存在は、こうした存在を感知する人々の思考によって「存在する」ものになる。

4 キャラクターの言語学

キャラクターと文字、文学

ここまで、キャラクター性を認識するための記号解読的な発想の存在について述べてきた。この視点におけるキャラクターは「意味されるもの (signifié)」であり、そのキャラクターを示す表象には、無限ともいえるほどのバリエーションがあることを確認してきた。であるとすれば、キャラクターの認知に関する仕組みは、言語や文字メディアのそれと非常に似通ったものであると考えることができる。

例えば、「リンゴ」という意味や概念を示したいとき、文字メディアでは、「林檎」「りんご」「Apple」など、それを意味するもの (signifiant) は多くの形をとれる。加えて、その筆

¹² 一方、「ツインテールのキャラクターはツンデレ属性である」「青髪キャラクターはヒロインレースで負けることが多い」などといった、外見的な要素に準拠した、多くの作品を踏まえた帰納法的な通説も存在するが、これらはすべての作品に必ず当てはまるものではない。

跡やフォントを含めるなら、その表現の幅はさらに広がる。しかし、これらはすべて、「リンゴ」そのものではなく、「リンゴを持ってきてくれ」と言われて提示する実物では決してない。これは、キャラクターも同じで、いかなるキャラクターの画像、キャラクター名を記した文字、それに付随する設定や属性、あるいはいかなるグッズであっても、それを示しつつも実体ではない。黒鉛で引いた線、インクの染み、1ピクセルの光や印刷など、それを構成するもの自体には、その意味は全く含まれないのである。

こうしたものを「理解」するとき、我々はそこに存在しないものを見ている。「リンゴ」という文字列から、赤くて艶のある丸い果実を想像する。これが先述した、ウォルハイムの言う「中に見る」ということである。

他方、「中に見る」経験の方は、「端的な知覚を前提するが、それ以上の別物」であるような「特別な知覚能力に由来する」。それが特別なのは「感官に提示されていない事物——不在の事物や非存在の事物——の近く経験を持つこと」を基本特性としているからである。その最も原始的な形態は「夢や白昼夢や幻覚」だとされるが、それらはまだ〈中に見ること〉には至っていない先駆形態にすぎないとも言われる。成熟した〈中に見ること〉においては、「現前している事物に目を向けることを通じて、現前していない事物の視覚が立ち現れる」。つまり、目の前の事物を見ているのだが、目の前の事物を見る通常の端的な知覚が生じる代わりに、現前していない事物の視覚が成立するのである。（『絵画の哲学——絵とは何か、絵を見る経験とは何なのか』、清塚邦彦、勁草書房、2024）

では、こうした場面で、我々が見ている、処理している情報は何か。私が考えるに、我々が視覚から得られるのは、「意味」と「表現」の集合体である。ソシュールに倣うならば、それぞれをシニフィエ・シニフィアンと言い換えてもいい。

キャラクターの塗り絵について考えてみてほしい。既存のキャラクターの塗り絵は、色が塗られていない線画の状態でも十分にそのキャラクターを指示している。これが「意味」である。それに色を塗っていく際、元とは違う配色で衣装を塗ってみる、といったことが創造性の範囲であり、これが「表現」にあたる。あるいは、本の書名や作品タイトルなどの文字を用いたロゴマークであれば、ここで文字起こしできるような、何の文字を使った「どういうタイトル名なのか」が「意味」、そのタイトル名をどんな色合いやフォントでデザインし

たのか、が「表現」になる。視覚情報では、こうした二つの要素が合わさって一つの概念を示すのであって、いずれかが片方だけで存在するということはない。同じ意味をどう表すかが作家や作品、話し手、書き手などの個性になりうる、というのが我々の情報発信・処理の構造の基礎といえるだろう。

キャラクターの意味論・アイデア論

キャラクターの存在にも「意味」と「表現」がある。であれば、その「意味」とは一体何だろうか。

我々は個々のイラストやテキストから、同じ指示対象としてのキャラクターを想起する。マンガにおいて、とくにデジタル作画やトレースなどの技法が行われていない場合、コピーアンドペーストが物理的に不可能な点から、「二度と同じ顔が描かれることはない」とされるが、それと同時に描かれているのが同じ作中人物であれば、「同じキャラクターの顔」として機能することができる¹³。それぞれの外見上の差異や個体差は、この場面において認識上さほど意味をもたないのである。このしくみについて、ウィトゲンシュタインは言語学・言語哲学の観点から、一般的にとらえやすい傾向として以下の例を挙げている。

また、我々の普通の表現形式に根差した或る傾向がある。一般名詞、例えば「葉」という名詞を学び知った人なら、それにともなって [必ず] 個々の葉の^{ビクチャー}像とは別な、何か葉の一般像なるものを獲得している、と考える傾向である。その人は「葉」という語の意味を学ぶときいろいろな葉を見せられるが、個々の葉を見せるのは単に、「彼の中に」或る種の一般的イメージと思われる^{アイディア}観念を産みだすための一法だった、と。我々は、[今や] 彼はこれら個々の葉すべてに共通なものを見てとっている、と言うのだ。もしそれが、彼は尋ねられればそれらの葉に共通な或る特徴や性質をあげる、という意味なのならば誤りではない。しかし、我々は、葉の一般観念とは何か視覚的イメージのようなもの、だがただすべての葉に共通なものだけを含んでいるもの、と考えがちなのである。(ゴールトンの重ね写真。) この考えは再び、語の意味とはイメージあるいは語に対応する事物であるという考えとつながっている。

(簡単にいえば、語をすべて固有名のように考え、次いでその名の担い手を名の意味に取り違えることである。)(『青色本』、ルートウィヒ・ウィトゲンシュタイン・大森荘蔵、

¹³ 『マンガ研究 13 講』内で岩下朋世が引用している四方田犬彦の理論。

筑摩書房、2010)

語の意味が個別の事例に左右されないものであるとすれば、ここにおける「一般像なるもの」に近いと考えられるのが、プラトンのイデア論における「イデア」である。イデア論とは、我々が知覚できる形で存在するものは真なる存在ではなく、それによって呼び起こされる心の中のイメージ(=イデア)こそがまことの存在なのだ、とする理論である。先ほどの「リンゴ」でいうならば、「リンゴ」の文字列やイラスト、店頭で手に取る実物のどれよりも、それを見て想起(アナムネーシス)する印象が最も本物らしい、といったことになる。

イデア論の例として最も有名な「洞窟の比喩」では、とくにキャラクターの認知と似たものが示されている。プラトンによれば、我々が目で知覚しているのは、洞窟内で様々な代用品で作られた像・影絵(手で作る犬のような)であり、そこから動けない我々はそれを作り出す素材が全く別のものであることや、見ている像が作りものであることに気づくことができないのだという。

この第二の部類はさらに、像の領域を超えた欺瞞や錯誤の事例とも密接な関連を持つと思われる。その種の古典的な事例として、プラトンの洞窟のたとえに登場する影にも、触れないわけにはいかない。そこでの設定に従えば、私たちは洞窟の中で、奥の壁面しか見えない姿勢で束縛されており、そこに映し出される影像を観ている。それらの影像は背後にいる人々が様々な小道具を用いて作り出しているのだが、束縛されている私たちはそうした事情を知る由もない。この場合、私たちは、眼前の影をもたらししている原因について誤認する結果として、影をその原因とは別のものの像として見るのだとも言えそうに思われる。しかし、プラトンはさらに踏み込んで、このような洞窟に一生涯身を置いている人は、音響効果もまじえつつこうした壁面の映像を見せられ続けるならば、それらを現実世界の出来事そのものと考えよう、という趣旨のことをソクラテスに語らせている(515B-C)。(『絵画の哲学——絵とは何か、絵を見る経験とは何なのか』、清塚邦彦、勁草書房、2024)

記号解読に関する議論からもわかるように、我々はキャラクターを見るとき、ここでの影絵のような代替品を通して存在しない実像を見ている。壁に自らの手でかたどった犬の姿が影として投影されたとしても、そこにその犬はいないのである。しかし、同様の仕組み

によって、絵、動き、声、考える人格などを見せられ続けるコンテンツ消費者は、彼らを自身と同じ世界線上であるか否かに関わらず実在するものとして（＝現実世界の出来事そのもの、あるいは別の世界だとしても“いる人”“あった出来事”として）認識する。この「いる」という仮定が、キャラクターの意味でありアイデアである。その結果として、ファンたちはそのいないはずの人格を人として尊重したり、所謂「ガチ恋」「リアコ」になったり、その像をかたどったグッズなどをまるで本人のように扱い大切にしたりするのである。

では、改めて最初の問いについて考えなければならない。我々がそこに「いる」と思うのは、さまざまな像で表現できるキャラクターの意味は、一体何なのだろうか。現実とフィクションの境界を明らかにするという目的のためには、この幻影の核となる部分を突き止めるなければならない。

構成要素の取り外し

キャラクターの「核」を特定するにあたって、ここではキャラクターのもつ多面性、複数の側面や構成要素といった特性を活かし、その取り外しや変更を考えた。これによって、例えばどの要素を保っていれば、既存のキャラクターが「あのキャラクターだ」と理解を得られるのか、といった下限、あるいは、どの基準を越えれば「別人」と認識されるのかという境界線をより具体的にすることができる。

以下の各場合について想定し、考察を行った。

a. 本人に属さない衣服などの装いの変更

これは実際の人間が服を着替えるのと同じように、昨日会った人が違う服を着てきたとしても、別の人になってしまったと感じることはない。ここでの恒常性が保たれているからこそ、『ツイステ』のように衣装バリエーションを実装する形式のゲームが可能なのであり、店舗などとのコラボにもつなげることができる。

b. 本人の身体に直接関わる髪や瞳の変更

これも大まかに言って問題はない。図9内5のリドルでは、元となった『塔の上のラプンツェル』に倣い髪が足元ほどまで長くなっているのだが、依然としてこれはリドルのカードイラストであり、その意味が揺らぐことはない。瞳に関してもカラーコンタクトと似たようなものだと考えてよいだろう。これによってキャラクターのヘアアレンジや色の

変更といった二次創作が可能になる。しかし、髪と目の両方の色が同時に変更された場合、塗り絵における線画の部分が同じであっても同一人物に認識されるのは多少難しくなるため、物語上の示唆や声による識別などの工夫が必要になる可能性がある。また、ツリ目・垂れ目のような形、シルエットの部分が変更されると同一性に影響を与えやすい。

c. 声を変える、話し方を変える

声については『ツイステ』4章において実際に観測できた。周囲は見知った顔から突然予想しない声が出たため驚いてはいたが、外見上は普段と全く違いがないことから、普段の人格を排除して「別人」と捉えるよりも、声だけがおかしい、といった判断として「その声はいったいどうしたんだ」といったリアクションになっていた。

話し方についても、演技や、目上の人に対して話し方を敬語に変えるといった程度の変更と同程度のもので捉えられる。しかし、二次創作の場面では、キャラクターの二次利用にあたって原作との関連性を切り離さないためにも、一人称や口調などには注意が必要とされやすい。また、『ツイステ』内のイベント『スケアリー・モンスターズ！～Endless halloween night～』でみられたような、既存のキャラクターの体を器として誰かが憑依するような形式では、話者が異なることから「本人ではない」といった判断になっているようだった。

d. 偽名を名乗る、名前を変える

既存のキャラクターが咄嗟の嘘などで名を偽る場合、観客にあたる我々は彼らの真名を知っているため、そこまでの物語との連続性が途切れることはない。ただ、見た目がごく似通っているキャラクターがいたとしても（例えば双子のように）、正式な名前が異なる限り同じ人物とみなすことはできない。キャラクターを個別の事象と見る際には、正式名称の差異は最低限の区切りとなりそうである。

e. 変身する

この場合は、衣装が変わるほかに、髪色が変わるなど、姿かたちの変化を通して別の名義の存在に変わるタイプのものを指している¹⁴。同一の身体を持ちつつも名前が異なる場

¹⁴ この定義によれば、『プリキュア』シリーズや『仮面ライダー』シリーズなどは含まれるが、『魔法少女まどか☆マギカ』や『株式会社マジルミエ』など、変身後のフォームに名前がつ

合として、『プリキュア』シリーズのキャラクターや、『進撃の巨人』において巨人化の能力を持つキャラクターなどがあるが、こういったキャラクターは変身前後の形態が同じ人物であることが物語上秘匿されやすく、作品内における一般市民と同様、実際に変身する様子を見るなどの情報や根拠から、二つがイコールとなるまでは、「別人」と捉えられやすい。

f. 記憶の喪失、多重人格

この場合の例は、『機動戦士ガンダム SEED』および『機動戦士ガンダム SEED DESTINY』におけるムウ・ラ・フラガとネオ・ロアノークなどがあげられる。身体的には同一人物だが、名前が変わるまでの過程で人格も別のものとなり、物語終盤までムウの自我は戻ってくることはなかった。このとき、本人も自分がムウであった覚えがないゆえに、ネオにムウとしての存在を求めることはほぼ不可能であり、別人とされる。似たような事例として『青春ブタ野郎』シリーズにおける梓川かえで/花楓がある。記憶の喪失によって新たな人格が形成された場合、同じ身体や外見であっても一般的には同一人物と捉えない。この視点で考えると、人格の差異のほか、記憶の連続性も同一人物として求められる要素と言えそうである。それぞれの人格によって記憶が分断される多重人格も同様の扱いとなる。しかし、多重人格の中の特殊な例として、目覚めていない意識が表面化している意識を観測し、(少なくとも片方が) 記憶を共有している形のキャラクターが存在する。ここでは『原神』のレイラを想定しているが、この場合では通常時のレイラが「夢遊」状態の別人格の存在を認識していないこともあってか、周囲(主人公=プレイヤーなど)も別人として対応している。この場合では、「夢遊」状態のレイラと主人公にとって、通常時のレイラが共通の知人のような扱いになっている。

g. 人格の変更

ここで想定されるのは映画『君の名は。』のような入れ替わりの展開である。こうした場合、我々の認識はそれぞれの人格に伴って追尾する。これは、話者の違いと同じ理由で、どの魂や思考から表出した発話や行動なのかに重きを置いて考えるからだと推察される。こういった場合では、逆に外見的な要素だけを抽出して、「普段絶対しない言動をしてい

いていない場合は a などの分類に含む。

る図」として楽しむ発想もある。

以上の例から、我々のキャラクターの認知は人格や意識の移動によってのみ変更されることが分かる。また、人物の記憶や自我同一性が不完全な場合には他の要素を共有していても同一人物とは認識しないことも明らかになった。このことから、我々がキャラクターに抱く「アイデア」「意味」は、主にその人格を指すということになる。つまり、人格の部分がキャラクターの核であり、それぞれの固有名や画像、印象が指し示すものであるということである。それ以外の部分の変更やゆらぎについては、陥りやすい誤字を見かけても我々が難なく元の言葉を推察して読むことができるように、鑑賞者の思考の中で、既存のキャラクターの（いわば平常時の状態の）知識に則って補完されるものだと考えられる。恐らく、各作品の公式ウェブサイトなどに掲載されるキャラクターの立ち絵などが、ここで参照される平時の状態、「一般像」を画像の形式に集約させたものと考えられるだろう。

となると、我々がキャラクターの「存在」を感じるまでには、公式に供給されるキャラクターの言動を踏まえ、「(キャラクター名)はこういった世界観が似合う」、「こういったことを言いそう」、「こんな場面ではこのように動くだろう」といった歩み寄りの過程を踏んでいくことになる。これは三次元の実在する友人、知人との付き合い方とほとんど同じとすることができる。コンテンツ消費者は、第三者視点で観測するアニメ・マンガであっても、またはゲームなどのプレイヤーとして時間や体験、感情を共有するのであっても、提供されるキャラクターとの様々な体験から、その人物の人柄を理解するのである。このことから、キャラクターの認知は、仮想の存在の人格とのやり取りとして、コミュニケーション的な要素を含むことがわかる。

5 結論

これまで、歴史的な絵画の手法と言語学の観点から、キャラクター構成要素に含まれる意味、そしてそこから感じ取れる存在の意味の二点について取り上げてきた。その結果から、記号で構成され、記号で代替できる「キャラクター」の本質は人格であり、その人格によって定めた輪郭に沿って、我々の思考や想像の中で自由に動き、姿を変えるのだといえるだろう。そして、その存在をより強固で現実的なものにするためには、一般像の定義が確実に行われ、一貫性に則ったエピソードの共有などが不可欠なのであり、一般人の個人発信のオリジナルキャラクターよりも全国に展開されるアニメ・マンガコンテンツのキャラクターの

方がより供給や情報が多く「強い」存在であることから分かる通り、コンテンツ運営者だけでなく消費者の存在に大いに支えられるものであることがわかった。こうした意味で、キャラクターは人格の理解として双方向のコミュニケーションによって成り立つものであり、人々の記憶や体験、時間の中の存在として生きているのだと結論付けることができる。

描かれた無数の絵の中からほんの一握りを私たちは記憶し、あとは忘れてしまう。私にはそうした記憶の貯蓄がある。美術の世界では、ゴミは常に消えてゆくものなのだろう。膨大な数の絵画やインスタレーションはやがて姿を消す。コンピューターの中でも、たくさんの画像が失われてゆくのだろう。絵や、それに類するものが生き延びるのは、それを愛する者がいるからだ。記憶に残る絵はあるけれども、なぜそうなるのか、本当のところはわからない。それがわかれば、その数はもっとずっと多くなるはずだものね。

(『絵画の歴史 洞窟絵画から iPad まで 〈増補普及版〉』、デイヴィッド・ホックニー、マーティン・ゲイフォード、青幻舎、2020)

キャラクターを愛する「オタク」を冷笑する言葉として、「どうせ絵でしょ」と言われることが多い中、キャラクターを好きになるのは決して見た目のためだけではなく、そのキャラクターの考え方や振る舞いであったり、必ず何かしらの理由があるはずであるというのが私の考えである¹⁵。そのため、キャラクターの存在が支えになり、その言葉に励まされ、その物語に感情を動かされた人がいる限り、その体験を「架空だから」と無意味なものとして断じ、無視してしまうことは絶対にできなかった。むしろ、その感情や体験、時間の共有にこそ研究する価値があるとして始まったのが本稿である。

本稿では徹底してメタ的視点を貫きながらも、インターネット上で交流する顔を知らない誰かのように、その画像や、文字や、声の中に、必ずどこかにそのキャラクターが、思い描く誰かが「いる」はずだという発想を根底においてきた。今後、提供できる商品や体験の発展によって、キャラクターと我々現実の人間の距離はより縮まっていくはずである。例えば、自由に入力できるチャット式のゲームや、すでに結婚式をしたという事例もある AI ち

¹⁵ 男女間によってキャラクター消費の方向性が異なるという通説もあり、それによれば男性はメカや美少女などのビジュアル重視、女性はキャラクターの解釈や関係性重視の傾向にあるとされている。本稿は筆者や扱うジャンルの関係上女性視点に近い観点から考察を行っているので、男性向け二次創作などを踏襲したキャラクターの解釈・理解の方法については未だ考察の余地がある。

ャットとの交流やその人格についてなど、キャラクター周辺では未だに考察の余地が尽きない。キャラクターは我々の世界を見る目を変えるものであり、世界のどこにもいない代わりに、我々が記憶し、彼らのことを考える限りいつまでもそばにいてくれるものである。今後、「キャラクターとともにある暮らし」がさらに豊かになっていくことを期待している。

参考文献

総務省 放送・配信コンテンツ産業を取り巻く現状と課題 令和7年3月6日

https://www.soumu.go.jp/main_content/000996691.pdf (参照: 2025年11月22日)

池上英洋、2012、『西洋美術史入門』筑摩書房。

"アトリビュート【attribute】", デジタル大辞泉, JapanKnowledge, <https://japanknowledge-com.atomi.idm.oclc.org/lib/display/?lid=2001000383700>, (参照 2025-10-21)

Wikipedia アトリビュート 最終更新 2025年8月31日

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A2%E3%83%88%E3%83%AA%E3%83%93%E3%83%A5%E3%83%BC%E3%83%88> (参照: 2025年10月21日)

吉田夏彦、2017、『記号論』筑摩書房。

ゲームアプリ ディズニー ツイステッドワンダーランド

App Store プレビュー ヴィランズが輝く魔法世界

<https://apps.apple.com/jp/story/id1666720762> (参照: 2025年11月2日)

ディズニーファン編集部、2022、『『ディズニー ツイステッドワンダーランド』FAN BOOK VOL.2』講談社。

ウォルト・ディズニー・ジャパン株式会社 コラム 関係者が語る、日本発の大ヒットゲーム、アニメーション化と世界展開の裏側 2025年11月6日

<https://www.disney.co.jp/corporate/news/2025/20251106> (参照: 2025年11月18日)

4Gamer 女子部 (仮) [インタビュー] 愛の深さに脱帽したサンリオの「フラガリアメモリーズ」。すべての要素に意味を込めたこだわりの制作秘話を聞く 2024年5月1日

<https://www.4gamer.net/games/745/G074550/20240418044/> (参照: 2025年11月18日)

遠藤 広之. マンガにおける「擬人化」の考察: 「萌え」の文脈で語られるモノたち. 信州豊南短期大学紀要 / 信州豊南短期大学 編. (34):2017.3,p.107-133.

<https://ndlsearch.ndl.go.jp/books/R000000004-I028201357>

平面と遊ぶ主体: アニメや漫画のキャラクター・イメージのトランスメディア的拡散 渡部

宏樹

[Subject playing with flat images: Transmedia spreadability of <i>anime</i> and <i>manga</i> character images - PMC](#) (参照：2025年11月18日)

清塚邦彦、2024、『絵画の哲学——絵とは何か、絵を見る経験とは何なのか』勁草書房。

ネルソン・グッドマン、2017、『芸術の言語』慶応義塾大学出版会。

artscape Artwords イコン 更新日 2024年3月11日

<https://artscape.jp/artword/5590/> (参照：2025年11月18日)

加藤 磨珠枝. ローマの聖母子イコンの起源について. 千葉大学人文研究 = The journal of humanities / 千葉大学文学部総務委員会内図書・紀要委員会 編. (33) 2004,p.95~124.

https://opac.ll.chiba-u.jp/da/curator/900020293/jinbun_33_Kato.PDF

キリスト教正教のイコンって何？ビザンチン帝国の宗教美術

<https://mythpedia.jp/christianity/icon.html#i-3> (参照：2025年11月19日)

エルンスト・H・ゴンブリッチ、2024、『美術の物語——THE STORY OF ART』河出書房新社。

ツイステグッズ情報データベース

<https://twstgoods-db.com/> (参照：2025年11月19日)

pixiv 百科事典 原神の検索避け絵文字一覧 最終更新 2025年10月17日

<https://dic.pixiv.net/a/%E5%8E%9F%E7%A5%9E%E3%81%AE%E6%A4%9C%E7%B4%A2%E9%81%BF%E3%81%91%E7%B5%B5%E6%96%87%E5%AD%97%E4%B8%80%E8%A6%A7> (参照：2025年11月19日)

Pixiv 百科事典 検索避け 最終更新 2025年9月26日

<https://dic.pixiv.net/a/%E6%A4%9C%E7%B4%A2%E9%81%BF%E3%81%91>

(参照：2025年11月19日)

千葉市公式ホームページ 千葉市のプロフィール 市章

<https://www.city.chiba.jp/sogoseisaku/shichokoshitsu/kohokocho/prfindex.html#shisyo>

(参照：2025年11月19日)

千葉市公式ホームページ 令和5年度 千葉市×初音ミクコラボ事業

<https://www.city.chiba.jp/shimin/seikatsubunka/bunka/event/miku05.html>

(参照：2025年11月19日)

現代ビジネス 炭治郎の「黒と緑の市松模様」をはじめ、『鬼滅の刃』の羽織の柄は商標登

録できるのか 2025年9月4日

<https://gendai.media/articles/-/157136?imp=0> (参照: 2025年11月19日)

知財タイムズ 「鬼滅の刃」の商標登録事情。鬼滅の模様は商標を取れるのか？

<https://tokkyo-lab.com/syouhyou/info-kimetsu> (参照: 2025年11月19日)

ピーター・メンデルサンド、2015、『本を読むときに何が起きているのか——ことばとビジュアルの間、目と頭の間』フィルムアート社。

ルートウィヒ・ワイトゲンシュタイン、大森荘蔵、2010、『青色本』筑摩書房。

デイヴィッド・ホックニー、マーティン・ゲイフォード、2020、『絵画の歴史——洞窟絵画からiPadまで〈増補普及版〉』青幻舎

小川昌宏・玉川博章・小池隆太 編、2016、『マンガ研究 13 講』水声社 より 岩下朋世、『キャラクターを見る、キャラクターを読む』。

Wikipedia アイデア 最終更新 2025年3月23日

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A4%E3%83%87%E3%82%A2>

(参照: 2025年12月2日)

図版

図1: TVアニメ 宝石の国 公式ホームページ (参照: 2025年2月2日)

<http://www.land-of-the-lustrous.com/chara/phosphophyllite.html>

図2: GIA の Gübelin 宝石プロジェクト: 様々な宝石、オリビン - ルチル

(参照: 2025年10月28日)

<https://www.gia.edu/JP/gia-gem-project-various-gems-o-r>

図3: 宝石の国 | アフタヌーン公式サイト (参照: 2025年10月21日)

<https://afternoon.kodansha.co.jp/c/housekinokuni.html>

図4: 泉鏡花記念館 (参照: 2025年10月28日)

<https://www.kanazawa-museum.jp/kyoka/kyoka/index.html>

図5: アニメ 「文豪ストレイドッグス」 公式サイト (参照: 2025年10月28日)

<https://bungo-stray-dogs.jp/tv/character/?character=izumi-kyoka>

図6: ディズニー ツイステッドワンダーランド 公式ホームページ

(参照: 2025年2月3日)

<https://twisted-wonderland.aniplex.co.jp/character/riddle>

図 7 : Fandom Disney Wiki ハートの女王 (参照 : 2025 年 2 月 3 日)

<https://disney.fandom.com/ja/wiki/%E3%83%8F%E3%83%BC%E3%83%88%E3%81%AE%E5%A5%B3%E7%8E%8B>

図 8 : ゲーム『ディズニー ツイステッドワンダーランド』内スクリーンショット (背景削除済) メインストーリー序章 0-9 「遭遇パーソン!」より

図 9 :

1. 塔の上のラプンツェル | ディズニー公式 (参照 : 2025 年 11 月 2 日)

<https://www.disney.co.jp/fc/tangled>

2. X のアカウント【公式】ディズニー ツイステッドワンダーランド (@twst_jp)
2025/02/12 のポストより (一部) (参照 : 2025 年 11 月 2 日)

https://x.com/twst_jp/status/1889600503341826260

3. 図 7 と同様

4. 図 6 と同様 (トリミング)

5. X のアカウント【公式】ディズニー ツイステッドワンダーランド (@twst_jp)
2025/02/14 のポストより (一部) (参照 : 2025 年 11 月 2 日)

https://x.com/twst_jp/status/1890295531437736234

図 10 : 青森県観光情報サイト 岩木山 (参照 : 2025 年 11 月 2 日)

https://aomori-tourism.com/spot/detail_18.html

図 11 : ゲーム『ディズニー ツイステッドワンダーランド』内スクリーンショット (一部拡大図) 「豊作村のケルッカロト」イベントストーリー2-1 「爽快な気分になるでしょ?」より

図 12 : カドスト 李陵・山月記・弟子・名人伝 (参照 : 2025 年 11 月 3 日)

https://store.kadokawa.co.jp/shop/g/g199999110302/?publication_id=pu040103

図 13 : 筆者の個人所有グッズの実物を撮影したもの

図 14 : 千葉市公式ホームページ 千葉市のプロフィール 市章

<https://www.city.chiba.jp/sogoseisaku/shichokoshitsu/kohokocho/prfindex.html#shisyo>

(参照 : 2025 年 11 月 19 日)

図 15 : 千葉市公式ホームページ 令和 5 年度 千葉市×初音ミクコラボ事業

<https://www.city.chiba.jp/shimin/seikatsubunka/bunka/event/miku05.html>

(参照 : 2025 年 11 月 19 日)