

視点

よりしろ 憑代としての 「ゆるキャラ®」を考える

埼玉新聞社代表取締役社長 小川 秀樹



アイデアを競い合った各地の地域起こしの話題が連日、埼玉新聞の紙面を飾る。その中でも地域の自然、文化、食などの地域資源をカリカチュアした「ゆるキャラ®」は、県内外の自治体に大きな広がりを見せている。

偶像崇拜を禁じたイスラム教やキリスト教社会は、人間の姿に似せた物をつくる文化が育ちにくかった。しかし森羅万象八百万の自然のそこそこに神性を見出してきた日本は、「土偶」や「埴輪」に象徴されるように頭、顔、胴、両手足がある姿を基本とする「ひとかた（人形）」をつくる文化が、原始から現代まで連綿と続く。県内各地で発掘される人の形に似せた出土品の数々に接すると、それぞれの「ひとかた」から、意匠や曲面等に製作者の強いこだわりを感じる。あたかもそれは、製作者の魂が指を伝わり、土塊の中からムクムクと自ら立ち上がったような思いを抱かせる。

県内ゆるキャラ®で、関係者の評価が高いのは羽生市のキャラクター、「ムジナもん」だ。

ムジナもんは、タヌキの異名むじなと、市内に自生する国指定天然記念物である食虫植物「ムジナモ」にちなんで名付けられた。ムジナもんには、父母と妹がいる。またムジナもんの隣人には、羽生の郷土食「いがまんじゅう」にちなんだ謎の妖精「いがまんちゃん」、自然保護に関心があり何でも知っている長老「ザリガニ博士」、羽生産米しか食べないグルメセレブ「イナゴージャス」、おっとりしてだまされやすい県北人気風の「フナどん」、

羽生への愛情とプライドが高く、羽生の悪口を言う人は攻撃する「しらさぎ婦人」など、地域資源をキャラクターの中に取り込み、一つの世界として構成する設定になっている。キャラクター相互が関係し合い、次々に「物語」を生む。この世界構造は、人間らしい神々が交流し合い、国造りを進める古事記など神話世界にも通じる。

「ひとかた」と「物語」は、日本人が親しんできた文化発信の原型。古来「ひとかた」は、憑代として祀られ、地域社会の繁栄のため、実顕する神霊として大事にされてきた。

ゆるキャラ®には、製作者が意識したか否かにかかわらず、地域の自然や祖霊・先人への敬意がどこかに込められている。中には単なるごろ合わせだけの、「浅い」キャラクターも散見するが、地域との紐帯が細いキャラクターは、支持を得ないまま静かに忘却される。

歳入減による公共事業の縮小で、低コストな地域おこし事業として、県内外の自治体がゆるキャラ®事業に飛びついている。「ひとかた」は最後に、地域社会の災厄を背負い、水に流されて使命を全うする。現代の憑代、ゆるキャラ®もいずれは、地域と人々の災厄を背負って、時代という大河に流される。

子どもたちが現代の憑代であるゆるキャラ®に触れ、地域への誇りと自信を受け取る。ここまでは、ある程度成功している。その先の、誇りと自信を地域活性化の歯車に動力を伝えられてこそ、ゆるキャラ®事業は成功したと言えるだろう。