

## キャラの大まかな分類について（メモ）

平成30年3月18日  
ジスヴェルト研究所  
代表 紫藤 宗二

私たちは日常的にキャラクター（あるいは略してキャラ）という言葉を用いて、文章の中に登場させ、あるいは見聞きしています。それが指す対象であるキャラそのものも同様です。もはやキャラとともに生きているといっても過言ではないかも知れません。

ところで、キャラという言葉について注意深く考えを巡らせてみると、多義的な使われ方をしていることに気付きます。それらは大まかに4つに分類できると私は考えています。

1つ目は「人間の性質や特徴」というような意味での用法です。例えば「いじられキャラ」などがこれにあたります。この用法は、「キャラクター」という言葉の語源であるギリシャ語の  $\chi α ρ α κ τ η ρ$  の意味に最も近いものです。他の3つとの決定的な違いは、主に現実世界の人間を指して使われるということです。

2つ目は「小説やマンガ、アニメ等の登場人物」という意味での用法です。この意味でキャラという時、その指示対象は現実世界には存在していません。たとえ伝記であっても、そこに描かれた人物は現実の人物とは違っています。あくまで「伝記の表現（文章、絵）が指示する人物のイメージ」でしかないのです。彼らは名前のあるなしにかかわらず、物語の中で行動が記録されている者です。

3つ目は2つ目と似ていますが、登場する文脈としての物語をもたないもの、具体的にはいわゆる「ご当地キャラ」のような、それだけが単体で存在しているものです。この意味でキャラという時、その指示対象は現実世界に存在する場合もあれば、そうでない場合もあります。先述した「ご当地キャラ」は現実世界に存在しています。一方でインターネット上という非現実世界にも無数のキャラが存在しており、最近では「バーチャルYoutuber」と呼ばれる一群のキャラが急速に増加しています。2つ目の場合と同じなのは行動する者であるということです。

4つ目は、3つ目のものと混同されることも多いですが、分かりやすく言えばイラストです。何らの行動もなく、ロゴマークとして認識されるのが精々です。3つ目のものに発展する可能性があり、逆に3つ目のものから変化してくる可能性もあります。

この分類を基に、今後の議論を展開していきたいと思います。今後のテーマとしては、「“キャラ”を活用した地域活性化について」と「“キャラ” 境界を盛り上げることについて」の2つを予定しています。