

# ☆当地キャラの配色に注目☆

〇〇  
ここが知りたい  
×  
あれが聞きたい

着ぐるみキャラクターは  
配色技法の教育に利用できるか?

様々な分野の第一線で活躍するスペシャリストに、読者に代わってインタビューする当コーナー。今回は、ご自身もグラフィックデザイナーであり、広告・出版業界で活躍する人材を育てておられる高橋延昌先生に、ご当地キャラ（主に郷土をPRするために活躍するキャラクター・マスコット）を配色技法の教材に使うというユニークな試みについて伺いました。



図2 ゆるキャラ® ざみっと in 羽生 (ゆるキャラ® グランプリ 2012 の結果発表の様子) ※2012年11月25日に羽生水郷公園で高橋延昌氏撮影

★ 高橋先生のゼミでは、広告・出版業界で活躍できる人材を育成されているのですか。

私のゼミには、「広告・出版・印刷業界」を志望する人が集まっています。広告制作するグラフィックデザイナーやアートディレクター、タウン誌やフリーペーパーなどのエディトリアルデザイナー、それにPOPデザイナーなどがめざす職種です。ゼミの活動において重視しているのは「社会性」で、それを肌感覚でつかんでもらうために、最近では地域の魅力をPRするような活動に主として取り組んでいます。

★ デザイナーなどの専門職には色彩の知識も欠かせませんが、高橋先生は、配色技法をわかりやすく学べる教材をつくらうと、おもしろい研究をされているそうですね。



図1 CGソフト・Illustratorの「オブジェクトを再配色」において選択できる配色技法の例 (Adobe Illustrator CS6のキャプチャ画面を一部抜粋)

色彩教育において、2色以上の色を効果的に組み合わせ、その調和をはかる「配色」は重要な学習テーマであり、目的に合った効果的な配色を考える上で「配色技法」を学ぶことはとても大切です。今ではCGソフト（図1）などで手軽に配色技法を用いることもできて便利になっていますが、配色技法は古くからある色彩調和の基本であり、きちんと理解していないと最新のCGソフトも単なる色遊びになってしまいます。しかし、配色は感覚的であるためにわかりにくく、たいていの色彩テキストに事例として紹介されているファッションショーでのカラーコーディネートは身近な題材とは言えません。色彩を基礎造形としてデザインや美術を学ぶ学生にとってはなおさらです。では、どうすれば配色技法をわかりやすく学ぶことができるのか。そこで思いあたったのが、今流行の「ご当地キャラ」です。配色技法を学ぶ教材としてご当地キャラが有効かどうかを検証してみました。

★ 確かにご当地キャラはそれぞれ個性的で、配色のバリエーションもたくさんありそうですね。

まずは全国のご当地キャラを配色技法によって分類できるかどうか調査してみました。キャラクターは地域に関わるものだけでも数が多く、平面的なものから立体的なものまで様々です。2012年に開催された「ゆるキャラ® グランプリ」(図2)にエントリーされた着ぐるみ状態のキャラクター(86体)を対象としました。これらのキャラクターを18種類の配色技法で分類した結果が表1です。なお、分類にあたっては色彩テキストで「前略(色彩学で定義されている配色とは少し違っていても)中略(全体としてその配色に見えていれば、その配色名を使つ」と述べられている

表1 配色技法一覧(名称と概略)および該当するキャラクターの分類結果

番号	配色技法の名称	概略	該当数
①	モノトーン	無彩色同士の組み合わせである。	33
②	ビコロール	明快な2色の配色である。	143
③	ダイアード	明快な補色相配色である。	45
④	トリコロール	明快な3色の配色である。	83
⑤	トライアド	色相環において正三角形になる配色である。	8
⑥	テトラード	色相環において正四角形になる配色である。	10
⑦	ペンタード	色相環において正五角形になる配色である。	5
⑧	ヘキサード	色相環において正六角形になる配色である。	1
⑨	コンプレックスハーモニー	隣り合う色相の明度が比較的高く、隣り合う色相の明度が比較的低い配色である。	11
⑩	ナチュラルハーモニー	隣り合う色相の明度が比較的高く、隣り合う色相の明度が比較的低い配色である。	57
⑪	カマイユ	色の三属性が全て近似である。	28
⑫	フォカマイユ	カマイユの類似的変種である。	44
⑬	ドミナントカラー	色相のまとまりがみられる。	113
⑭	トーンオントーン	ドミナントカラーの一種であるが、主に明度で変化がある。	11
⑮	ドミナントトーン	トーンのまとまりがみられる。	54
⑯	トーンイントーン	トーンイントーンは、ドミナントトーンと異なり、色相・明度・彩度の3属性すべてが揃った配色を指す。	95
⑰	トータル	中間色調のまとまりがみられる。	73
⑱	多色	トーンの統一もみられない比較的多色の配色である。	52
	合計(体)		866

通り、個体全体の印象を重視して分類しました。偏りはありますが、全ての配色技法が一通り近頃はまりました。

★ 配色技法ごとに分類した結果を考察してどのようなことがわかりましたか。

分類したキャラクターと配色技法を考察して、以下のような要点をまとめました。  
● 配色技法①から④までの色数が少なく明快な配色(「トリコロール」など)は彩度が高く、国旗のように遠くからみても目立つ。そのため、郷土のPRとして活躍するキャラクターにとって都合がよいからか該当したキャラクターが多い。配色技法ごとをみれば、明快な2色で配色される「ビコロール」が最大のパターンである。  
● 配色技法⑤から⑧までの色数が多くて明快な配色(特に色相のバランスを重視する「ペンタード」や「ヘキサード」といった配色技法)は、あまり日本人には好まれない配色だとされている。そのため国内のご当地キャラクターに採用されている事例も少ない。  
● 配色技法⑨から⑱までのような色数も少なく共通性もある配色(「フォカマイユ」など)は、曖昧な色合いにも見えるが、遠くから見るとあるテーマを象徴しやすい。また、配色技法「カマイユ」は単色ではなく三属性が近似しているだけという定義であるが、平面的な事例ではその意味がわかりにくい。しかし、着ぐるみならば布地など素材感の違いもあるため(例えば、全身が同じ色相だとしても単に1色ではなく、微妙に違うトーンや素材を組み合わせた着ぐるみによって)三属性が近似しているカマイユの特性がよく分かる事例も多い。  
● 配色技法⑱「ドミナントカラー」の事例としては2対のキャラクターに用いられている場合が多く、男性(雄)が青系、女性(雌)は赤系という組み合わせ、すなわち固全体の色がある色で支配(ドミナント)されていることが非常にわかりやすい。  
● 配色技法⑨の「コンプレックスハーモニー」と⑩の「ナチュラルハーモニー」は、数ある技法の中でもわかりにくい配色であるが、キャラクターに置き換えるとわかりやすい。「コンプレックスハーモニー」のキャラクターには人工的な題材が多く、逆に「ナチュラルハーモニー」のキャラクターには自然の題材が多いため、キャラクターの題材と配色の効果に関連している場合が多い。  
● 配色技法⑯から⑱までのような色数が多くてもトーンの統一性がある配色は、前述した配色技法⑥から⑱までとは違い、日本人に好まれる傾向が強い。そのため、類似例が多く、とくに雑草やスチラのような黄色と茶色を組み合わせた配色は人気が高い。  
● 配色技法⑱「多色」に関しては、キャラクターに郷土の特産を詰め込めるだけ詰め込んだ印象が強く、配色に規則性があまり見られなかった。異素材を組み合わせているだけの場合も多々トーンを統一した配色と並べてみると、統一性がみられない状態が明確である。



ちゃんと配色技法のルールに沿って説明できるんですね。実際の教育にはどのように使っているのですか。

分類した結果は、各配色技法の相互関係がわかるように、全体が一覧できる図(図3)にしました。横軸を「単色⇄多色」、縦軸を「対照性⇄共通性」として分け、4つのゾーンで区切っています。この図を、私が担当している「色彩構成」(主に色彩検定2級合格をめざす短大1年生の授業)で配布して、内容を説明したうえで学生にアンケートをとりました。すると以下のような回答が返ってきました(原文のまま抜粋)。

「人などよりもキャラクターの方がかわいいのでわかりやすかったです。また配色技法(ナチュラルハーモニーやコンプレックスハーモニーなど)が目でキャラに例えられるので覚えやすいです」

「わかりやすかった。小さいスペースで色を確認していたので、広いスペースで確認できたのでわかりやすかった。(注:テキストに掲載されているような個々の説明も重要であるが、本研究で作成・配布した一覧の方はさらに全体を網羅しつつわかりやすかったの意)」

「配色のセオリーを覚えるのはなかなか面倒だなと思っていましたが、今回この当地キャラの配色で見せてくださったのがわかりやすかったです」

知識を覚えることに重点を置いた授業中でしたが、図3のような資料は一目でわかりやすい教材に成り得たと思われれます。今後、演習を通じて配色技法を活用する場面でも感覚的に思い出しやすいのではないかと思われます。



この当地キャラは配色技法のいい教材になりそうですか。

この当地キャラを配色技法によって分類し、身近な事例として利用しながら配色技法を感覚的に学ぶ可能性を探るものでしたが、学生の感想は良好で、この当地キャラを色彩教育に利用できる可能性があることを確認できました。事例として用いられることが多いファッションショーの写真も重要ですが、この当地キャラは学生にとってはより馴染みやすいですし、着るみななのでモデルの手足や顔の印象に影響されないというメリットもあります。ただし、まだ教育効果を測るデータとしては実践が不十分です。さらに研究を進め、数多くの実践を通じてその効果を客観的に測定できればと思います。

## Profile



高橋 延昌 先生

公立大学法人 会津大学短期大学部  
産業情報学科 准教授

国立大学法人 福島大学  
人間発達文化学類 非常勤講師

1994年宮城教育大学教育学部中学校  
教員養成課程卒業、1996年筑波大学  
大学院修士課程芸術研究科デザイン専攻  
(視覚伝達デザイン)修了

専門分野/色彩教育、グラフィックデザイン、基礎造形

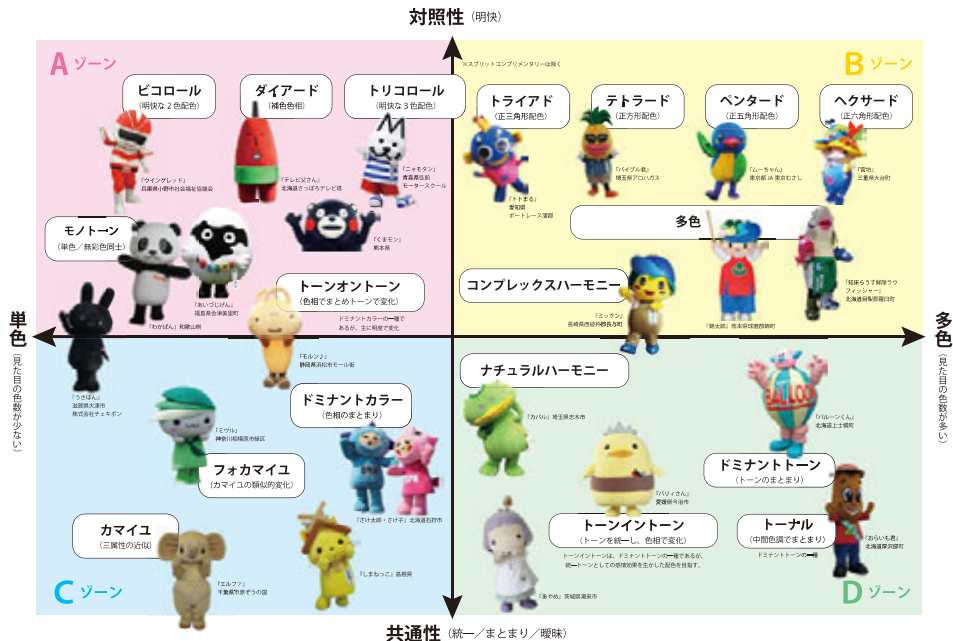


図3 教材として作成し、学生に配布した図(実寸はA3サイズ、個々の配色技法についての説明は別途あり) ※キャラクターの各図版は、『ゆるキャラ® グランプリ』オフィシャルウェブサイト (<http://www.yurugp.jp/> 2012年12月)より抜粋