

配色技法による地域振興キャラクターの分類 とその色彩教育へ利用の可能性

Classification of Community Mascot by Color Scheme Technique and it's Possibility of Use for Color Education

会津大学短期大学部
The University of Aizu, Junior College Division

高橋 延昌
Takahashi Nobumasa

1. 研究のねらい

色彩教育において、2色以上の色を効果的に組み合わせ、その調和関係をはかる配色は重要な学習テーマである。そして、色彩を調和させたり再配色させるために様々な配色技法が存在する。多くの場合、色相やトーンを手がかりにした配色を学びながら、配色技法は様々な場面で応用されている。とくに最近では、図1に示すようなCGソフト等で手軽に再配色する際に配色技法が効果的に用いられる場合もあり、複雑な配色作業もワンタッチでおこなうことができるようになってきている。配色技法は古くからある色彩調和の基本であると同時に、今後もその活用頻度は高まるであろうと見込まれる(註1)。

しかしながら、実際にはファッション分野で培われてきたこともあり、配色技法は感覚的であるため分かりにくく、たいていの色彩テキストで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イトは(直に見ることがあるのだろうかと思われるなど)身近とは言えない。色彩そのものというよりは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、様々な配色技法をより分かりやすく学ぶことは難しかったのではないだろうか。

そこで、本研究は表1で端的に示す通り、配色技法をより分かりやすく学ぶ方法として、事例Aのようなこれまでの現状から事例Bのような今流行の地域振興キャラクター(註2)を利用すれば尚いいのではないかという仮説を立ててみた。本研究のねらいは、配色技法を学ぶ教材として地域振興キャラクターが有用かどうかの検証である。

2. 研究のプロセス

まずは全国の「地域振興キャラクター」を配色技法によって分類できるかどうか調査してみた。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、静止画から動画的なものまで展開は様々である。そのため、2012年に開催された「ゆるキャラ(R)グランプリ」にエントリーされたキャラクターの中からの着ぐるみ状態(866体)を対象とした。ちなみに、「ゆるキャラ(R)グランプリ」は「ゆるキャラ(R)さみっとin羽生」というイベントに着ぐるみのキャラクターが集結したが、イベントの様子は図2の通りである。

次に、キャラクターを分類するための配色技法は、「モノトーン」「ビコロール」「ダイアード」「トリコロール」「トライアド」「テトラード」「ペンタード」「ヘクサード」「コンプレックスハーモニー」「ナチュラルハーモニー」「カマ

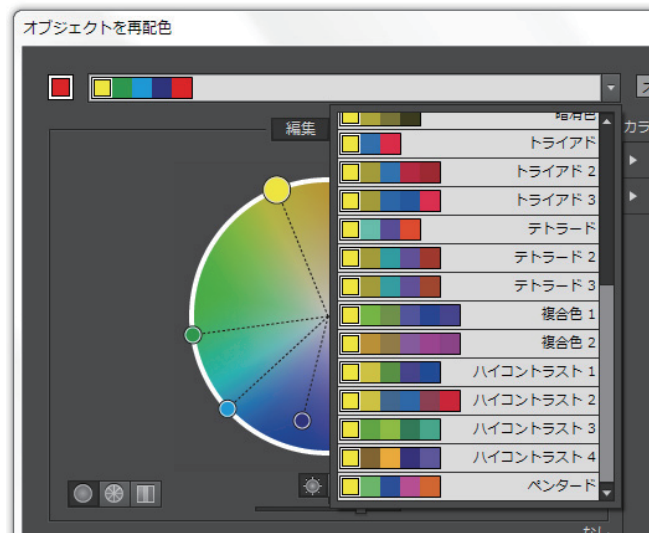


図1 CGソフト・Illustratorの「オブジェクトを再配色」において選択できる配色技法の例

表1 従来のある事例との比較(一部)

配色技法	事例A	事例B
コンプレックスハーモニー 黄み寄りの色相のメイドが比較的低く、青紫寄りの色相の明度が比較的高い配色。	 『MALANDRINO』 色彩検定公式 テキスト2級編 p.77, 2009.	 『シャキたまくん』 埼玉県社会福祉協議会
ナチュラルハーモニー 隣接色相または類似色相の配色で、黄み寄りの色相の明度が比較的高く、青紫寄りの色相の明度が比較的低い配色。	 『MARC BY MARC JACOBS』 色彩検定公式 テキスト2級編 p.76, 2009.	 『かびょ丸』 小山商工会議所青年部
トーンオントーン 同系色相で明度差を比較的大きくつけた配色。統一感があり、落ち着いた印象を与えるが、トーン差を利用することで明快な配色。ドミナントカラーの一種。	 『BC BG MAX AZRIA』 色彩検定公式 テキスト2級編 p.73, 2009.	 『きびょん』 千葉県君津市
トーンイントーン 同じ色調でまとめる配色。ドミナントトーンの一つであるが、統一トーンとしての感情効果を生かした配色を目指す。	 『LACOSTE』 色彩検定公式 テキスト2級編 p.73, 2009.	 『あやめ』 茨城県潮来市

イユ」「フォカマイユ」「ドミナントカラー」「トーンオントーン」「ドミナントトーン」「トーンイントーン」「トータル」「多色」の18種類とした。

最後に、キャラクターを事例としながら、配色技法の相互関係が分かりやすいような図でまとめ、実際の色彩教育に有用かどうか試してみた。

3. 分類の結果

採用した配色技法一覧およびキャラクター 866 体の分類結果は表2の通りである。なお、分類については、色彩テキストで「ファッションでは色彩学で定義されている配色とは少し違っていても（略）全体としてその配色に見えていれば、その配色名を使う」（註3）と述べられている通り、個体全体の印象を重視した結果となっている。

分類に偏りは生じているが、全ての配色技法が一通り当てはまることが分かった。それぞれ当てはまった配色技法の要点は次のとおりである。

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、彩度が高くて、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良いためか事例が多い。配色技法ごとでみれば、明快な2色で配色される「ビコロール」が最多のパターンである。もちろん色数が少ない方が着ぐるみを製造する過程でも都合がよいのであろう。

技法⑤から⑧までの色数が多くて明快な配色（とくに色相のバランスを重視する「ペンタード」や「ヘクサード」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言われている（註4）。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めである。なお、便宜上「スプリットコンプリメンタリー」は除外した。理由は類似の「ダイアード」や「トライアド」と並べても視認上の違いがとてもしっかりにくいからである。

技法⑨から⑬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だという定義であるが、平面的な事例ではその意味が分かりにくい。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。

技法⑭「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、すなわち固体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よく分かりやすい。

技法⑯コンプレックスハーモニーと技法⑩ナチュラルハーモニーは、数ある技法の中でも分かりにくい配色であるが、キャラクターに置き換えると分かりやすい。表1にも示したとおり、コンプレックスハーモニーの事例としてキャラクターは人工的な題材が多く、逆にナチュラルハー



図2 ゆるキャラ(R) さみつと in 羽生 (ゆるキャラ(R) グランプリ 2012の結果発表)の様子

表2 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	ヘクサード	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	黄み寄りの色相の明度が比較的 low、青紫寄りの色相の明度が比較的 high な配色である。	11
⑩	ナチュラルハーモニー	隣接色相または類似色相の配色で、黄み寄りの色相の明度が比較的高く、青紫寄りの色相の明度が比較的 low な配色である。	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	カマイユの類似的变化である。	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、ドミナントトーンの種類であるが、統一トーンとしての感情効果を生かした配色を目指す。	95
⑰	トータル	中間色調のまとまりがみられる。	73
⑱	多色	トーンの統一性もみられない比較的明快な多色の配色である。	52
	合計（体）		866

配色技法の名称および概略は、A・F・T公式テキスト改訂版編集委員会編集『色彩検定(R)公式テキスト』2級編および3級編を参照した。

モニターの事例は自然にある題材が多いため、キャラクターの題材と配色の効果が関連している場合が多い。

技法⑮から⑰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、前述した技法⑤から⑧までのような技法とは違い、日本人に好まれる傾向が強い。そのため、類似例は多く、とくに雛やかステ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傾向がみられた。

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く、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。

4. 色彩教育での試行

分類した結果は、各配色技法の相互関係を図3のような一覧でまとめた。より分かりやすくするため、横軸は「単色と多色」、縦軸は「対照性と共通性」に分け、4つのゾーンで区切った。

そして2013年10月22日、筆者の「色彩構成」(主に色彩検定2級合格を目指す短大1年生の授業)において配布し、説明した。受講した学生の感想は、次のとおりだった(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分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)が一目でキャラに例えら

れるので覚えやすいです。」

「分かりやすかった。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分かりやすかった。

(テキストに掲載されているような個々の説明よりも本研究で作成・配布した一覧の方が全体を網羅しつつ分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、今回ご当地キャラの配色で見せてくださったのが分かりやすかったです。」

検証は、知識を覚えることに重点を置いた授業中であったが、図3のような資料は一目で分かりやすい教材に成り得たと思われる。今後、演習を通じて活用する場合も感覚的に思い出しやすいのではないと思われる。

5. 考察

本研究の趣旨は、キャラクター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あったが、受講した学生の感想は良好であった。蛇足であるが、その時に受講した学生は全員が色彩検定2級に合格した。

これまで事例として用いられることが多いファッションショーでのカラーコーディネートよりも、ご当地キャラクターの方が学生にとっては馴染みやすいだろうし、着ぐるみならば服飾以外すなわちモデルの手足や顔のような別の部分に注目しないことも都合がよいと思われる。繰り返し

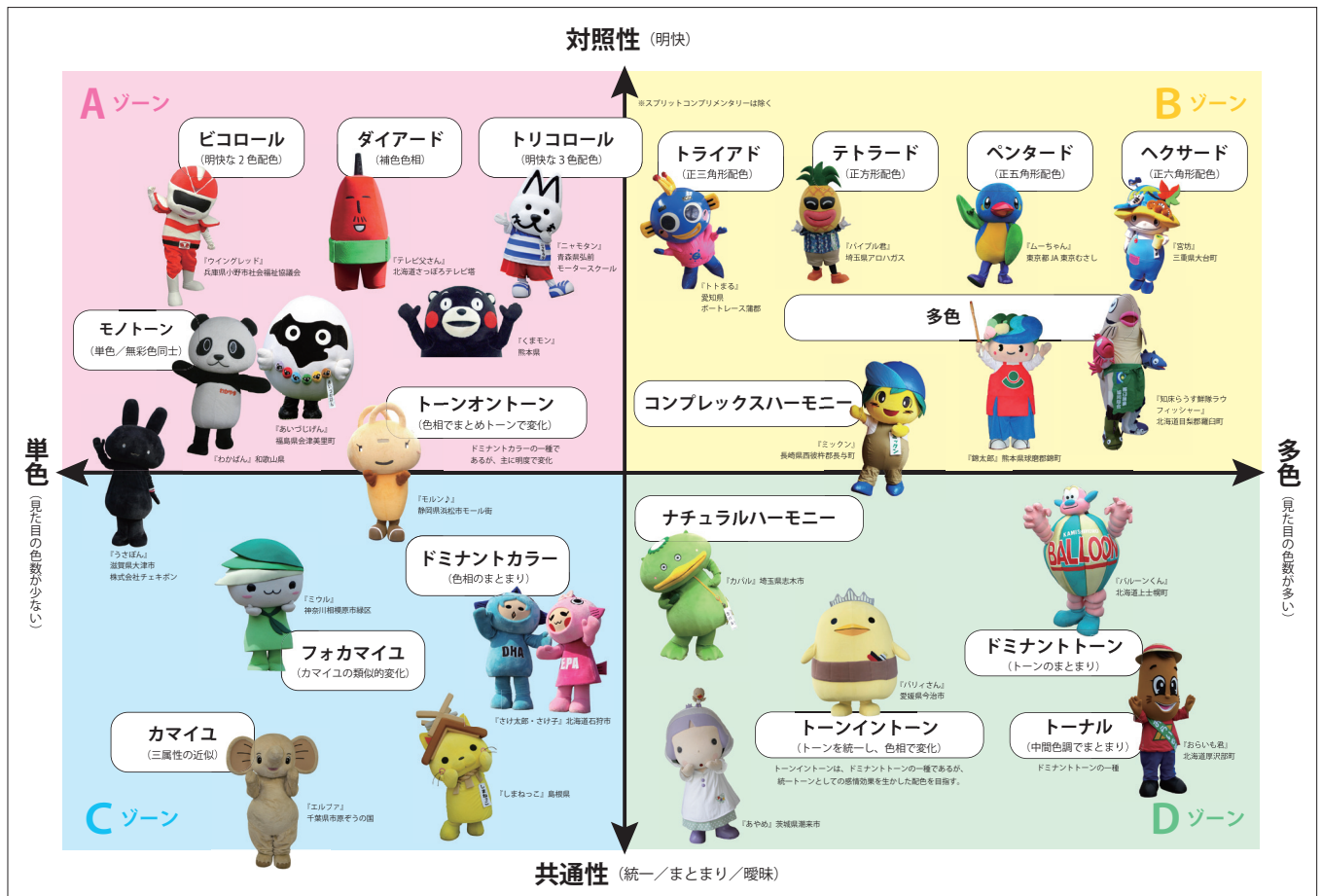


図3 教材として作成し、配布した図(実寸はA3サイズ、個々の配色技法について説明は別途あり)

になるが、色彩学のように色彩そのものを対象としてではなく、あくまでも色彩を基礎造形としてデザインや美術を学ぶ学生の教材として地域振興キャラクター（着ぐるみ）は都合がよいのではないだろうか。

地域振興キャラクターを色彩の教材として利用する先行事例は見当たらないが、地域振興キャラクターは今後ますます増え続けている傾向であるから、教材として利用し続けることができる（事例として不足することはない）と考えられる。

以上のように、本研究では地域振興キャラクターを色彩教育に利用する可能性を探ることはできたが、まだ教育効果を測るデータとしては実践が不十分である。さらに次の研究では、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う。

註

- 1) Adobe Illustrator では CS3 以降、「ライブカラー」機能があり、簡単に多彩なカラーバリエーションが作成できるようになった。他にも例えば、Adobe 社が提供している配色シミュレーションサイト Adobe Kuler (<https://kuler.adobe.com/ja/>) などもデザイナーが配色を考える際、非常に参考になっている。基本は古くからある配色技法であるが、最新の CG も配色技法を理解していないと単なる色遊びになってしまう。ゆえに、配色技法を基礎造形として理解しておくことは今後も必要性がある。
- 2) 現在、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）がたいへん流行しており、全国に数千体以上の数え切れないキャラクターが存在していると言われている。例えば、2012 年 11 月埼玉県羽生市で開催された「ゆるキャラ (R) さみっと in 羽生」には筆者も参加したが、2 日間で約 30 万人も集まり、人気や知名度の高さを窺い知ることができた。最近では全国各地のイベントで様々なご当地キャラクターが登場し、それらの着ぐるみを直に見たり触ったりする機会も増えている。なお、郷土を PR するキャラクターについて呼称も様々である。一般的には「ゆるキャラ (R)」もしくは「ご当地キャラクター」と呼ばれる場合が多いが、都合上、本著では固有名詞以外は全て「地域振興キャラクター」に統一して述べている。
- 3) A・F・T 公式テキスト改訂版編集委員会編集『色彩検定 (R) 公式テキスト 2 級編』（株式会社 A・F・T 企画，2009.） p.72 「ファッションと配色」において、ファッション配色の基本的な考え方が述べられているが、現実的には感覚が重視され、それぞれの配色名が適宜使用されている。
- 4) 近江源太郎氏は著書『"よい色"の科学 なぜ、その色に決めたのか』（日本規格協会，2009.） p.115 において「調和判断には欧米と日本とで正反対の部分があります。日本人のデータでは（略）色相差が小さい

ほうが調和感が高く、対照配色は不調和と判断されます（略）他方、欧米のデータでは（略）色相差が大きいほど調和する」と述べているように、キャラクターの分類においても、色相差が大きい（対照性や色相差のバランスを重視する）配色技法について該当する例が国内で少ないのはそういった文化の違いが背景にあるからだと思われる。

図版出典

図 1) Adobe Illustrator CS6 のキャプチャ画面を一部抜粋
表 1) 事例 A として示したファッションの各図版は、A・F・T 公式テキスト改訂版編集委員会『色彩検定 (R) 公式テキスト 2 級編』（株式会社 A・F・T 企画，2009.）より抜粋した。事例 B として示したキャラクターの各図版は、『ゆるキャラ (R) 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) より抜粋した。

図 2) 2012 年 11 月 25 日に羽生水郷公園で筆者撮影

図 3) キャラクターの各図版は、『ゆるキャラ (R) 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) より抜粋した。

参考文献

- 1) A・F・T 公式テキスト改訂版編集委員会編集『色彩検定 (R) 公式テキスト 3 級編』株式会社 A・F・T 企画発行，2008.
- 2) A・F・T 公式テキスト改訂版編集委員会編集『色彩検定 (R) 公式テキスト 2 級編』株式会社 A・F・T 企画発行，2009.
- 3) みうらじゅん監修『ゆるキャラ (R) グランプリ公式ランキング BOOK 2012-2013』株式会社扶桑社発行，2012.
- 4) 『ゆるキャラ (R) 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)