

## 〈コンテンツ紹介〉

構成：服部円、飯沢未央

コグニティブデザイナー／研究者・菅俊一 × 研究者・津田和俊

# 研究者が教える 「キャラと腐敗」 オススメコンテンツ



Figure 1. この世には無数のコンテンツがある。その中で「キャラと腐敗」な世界を表すコンテンツとはどのようなものであろうか（写真はイメージです）。

今号の特集テーマである「キャラと腐敗」という言葉の並びを見て、つまりどんなモノ・コトが該当するのか、想像し難さを感じた読者も多数いたのではないだろうか。そこで「キャラと腐敗」の捉え方をより拡げるために、第一線で活躍する研究者から「キャラと腐敗」を想像させるコンテンツをいくつかご紹介いただいた。よく見知っているあんな漫画や小説にも「キャラと腐敗」な世界が潜んでいるのかも……？

コグニティブデザイナー / 研究者 菅俊一さん  
オススメ「キャラと腐敗コンテンツ」

### 【ガジェット】finger eye

「動眼」と呼ばれるものがある。その名の通り透明なプラスチックの薄い容器の中に黒い眼球に相当する円盤が入っており自由に動く、ぬいぐるみの目に使われる材料だ。Flying Tiger Copenhagenで販売されている“finger eye”は、この動眼を指輪型の形状にすることで、手に目を付けて「身体をキャラ化」することができる玩具である。ここでは具体的なキャラの造形が想定されているわけではなく、ユーザーの手の仕草によって様々なキャラが表れる。どんな仕草の手にしたとしても、この眼をつけている限り「同じキャラの一形態」のように見えてくる。これを身につけながら手を動かしていると、キャラにとって眼は、不安定な形状に左右されずに個性を担保し続けられるものなのだと分かる。(菅)



Figure 2. 手の形で生き物をつくる遊びは以前から存在していたが、目がつくことで一気に「キャラ」感が高まる。

研究者 津田和俊さん  
オススメ「キャラと腐敗コンテンツ」

### 【漫画】『王様はロバ〜はったり帝国の逆襲〜』

(ジャンプコミックスデラックス) なにわ小吉  
第5巻、くさりかけのススメ。食いもんはくさりかけがうまい。くさってない、と、くさってる、の間の、くさりかけ。悪くなるものだけでなく、バナナのように熟成して良くなっていくものもある。そこで、くさりかけを名称変更して(うまさの)本領発揮期間と呼ぼうという提案である。ところで、バナナの積み荷にコカインを紛れ込ませるのが密輸の定番らしい。中には緑のバナナそっくりの容器に入れて、運んだ先で熟れたバナナと分ける方法も。バナナは本領発揮し、人はくさっていく。(津田)



Figure 3. 大変シュールな世界観で読者を魅了する「王様はロバ」通称「王ロバ」。作中では「腐敗」のネガティブさを払拭する画期的なアイデアが提案されている。

## 【イラスト】連ドラ

連ドラとは「連続ドラえもん」の略で、ドラえもんの体を強引につなげて描く遊びのことを指す。いつどこでこのような遊びが生み出されたのか、明確な起源は定かではないのだが、多くの人が何も見ずに描ける国民的キャラクターだからこそ成立する遊びであることは間違いない。実際に連ドラを描こうとすると、最初のドラえもんを描く段階で、次に描くドラえもんとどの部位を共有するかを考える必要があるわけだが、それは同時に、キャラの輪郭線に対してどの境界を融解させるか操作するという、腐敗させる側のアプローチを追体験することでもあるところが大変興味深い。(菅)

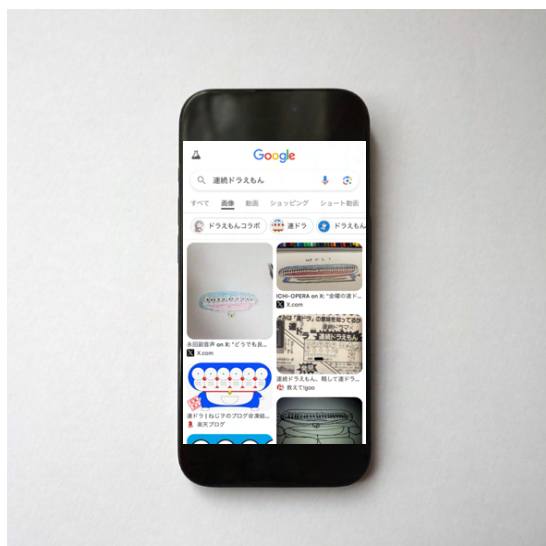


Figure 4. 小さい頃「連ドラ」を描いたことがある読者もいるだろう。ポップだがどこか不気味さを感じさせる様子に「キャラと腐敗」を感じさせる。

## 【プロジェクト】BeerDeCoded: the open beer metagenome project (Hackuarium Biohackerspace)

スイスにあるコミュニティ・バイオラボの市民科学プロジェクト。色々なクラフトビールから DNA を抽出して、その配列をメタゲノム解析し、どんな酵母が入っているか調べている。「ビールの糖（を代謝する）菌」を意味するサッカロマイセス・セレビシエに加えて、ビールごとに多様な酵母（野生の酵母も！）がいることがわかってきた。酵母やホップ、麦、水によって、キャラが決まる。国内でも盛り上がるクラフトビール、たとえば COEDO ビールはどんなキャラ（伽羅）だろう。(津田)

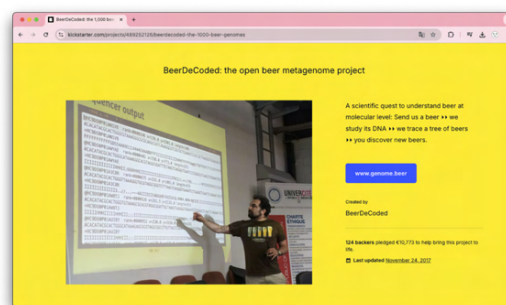


Figure 5. それぞれのビールに「キャラ」があると考えたら、普段何気なく飲んでいるビールにも感情移入できる！？

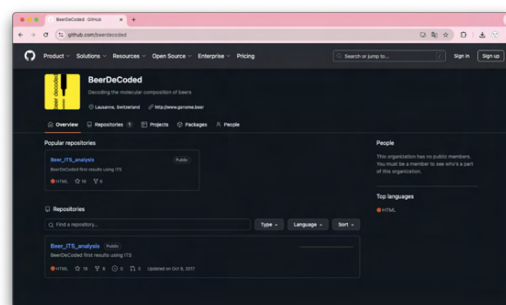


Figure 6. ソフトウェア開発のプラットフォームとして広く利用されている「GitHub」上で DNA 解析のためのソースコードも公開されている。



## 【iPhone アプリ】Duolingo

気がついたらアイコンが腐っていた。何を突然言い出すのかと思われるだろうが、是非図版を見てほしい。元々このアプリは語学学習のためのもので、学習自体を日々継続させるための設計にかなりのリソースを割いている。そのアプリを（当然私は放置していたのだが）久しぶりにアップデートしたみたところ、アイコンのキャラクターが腐って溶けているような描写へと大きく変貌を遂げていたというわけだ。アクセスされていない、つまり、かつて触られていたものが放置されている（ために腐敗した）というアラートとしての表現を意図していたのか、実際の理由は分からないが、自分のデバイスに半強制的にこのような図版が現れることは正直かなり不快ではある。さらに考えるとこれは、腐敗物に抱く嫌な感情を学習を再開・継続する動機に利用しようとしているのだろうかとも思えてくるが、人の心はそんなに単純ではないので、そっとアプリを消すのであった。（菅）（解説している Duolingo は 2024 年 11 月当時のバージョンとなる）

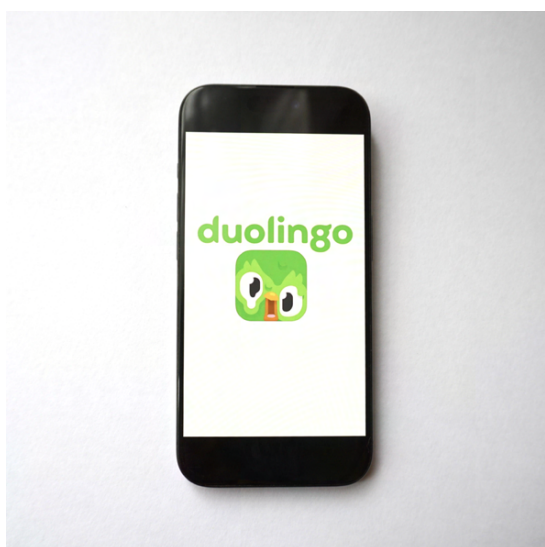


Figure 7. メイドインアビスのミーティーを彷彿させる崩れ方。開発者はどのような意図でデザインしたのだろうか。

## 【小説】『兎の眼』（角川文庫）灰谷健次郎

鉄三のことはハエの話からはじまる、という一節から始まる小説。舞台はごみ処理所のある H 工業地帯、時代は高度経済成長期。僕は 1980 年代、岡山の山村で育ったが、当時、家は汲み取り式の便所で、近所には牛飼いいもいて、ハエが多く、リボン型のハイトリ紙や蠅入らずが風景だった。この頃は他にも漫画単行本「バラ色ギャング（とま）」収録の「愚の骨頂」や「青い訓戒」など、ハエが登場する物語が多々あったが、つくられた「清潔」や「衛生」とともに、ハエのいる風景は随分と遠くなった。（津田）

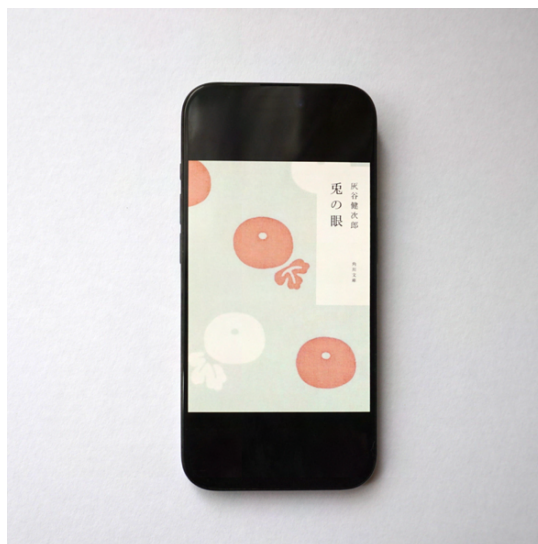


Figure 8. ハエに執着する生徒が登場する「兎の眼」。言われてみれば、確かに最近ハエを見かけることが少なくなった。

## 【アニメ】『美味しんぼ』【デジタルリマスター版】

雁屋哲・花咲アキラ・小学館／シンエイ動画  
『美味しんぼ』は雁屋哲原作、花咲アキラ作画の料理漫画を代表する作品の一つだ。私はこの作品には漫画ではなく小学生の頃に見たテレビアニメ版に最初に出会っており、今でも覚えている話の一つに第 63 話「臭さの魅力」という回がある。この回はフランスと日本、中国それぞれの強烈な臭さを持つ食べ物として「リヴァロ」「くさや」「腐乳」（それぞれチーズ、魚、豆腐を発酵させた食品）が紹介され、登場人物たちが顔をしかめ大きな声で「臭い!」というリアクションを取るのだが、小学生の私にはただそれを見ただけでは、どれほど臭いものなのか全く想像できなかったのだからチーズや魚の干物にしか見えなかったことを覚えている。つまり腐敗物というキャラにとっては腐敗臭が無いとその個性が失われてしまうのかもしれない。ちなみに、その後の人生でそれぞれの食べ物と出会う機会があったのだが、予想以上に臭くてやはり見た目以上にその臭いに衝撃を受けたことを記しておく。（菅）



Figure 9. アニメ『美味しんぼ』「臭さの魅力」のワンシーン。果たしてどのような「臭い」であったのか。

## 【展示】Energy from Death (Exploratorium)

ある生き物のおわりは、別の生き物のはじまりである。2017 年に訪れた、サンフランシスコの科学博物館エクスプロラトリウムには、そのことを間近に感じることができる展示があった。透明の展示ケースのなかには、腐敗したネズミの死骸が毎週一匹ずつ入れられて、さまざまな甲虫類の餌となる。ネズミの死骸は五週間分が順に並び、徐々に分解されていく様子がわかる。甲虫類はそれらのネズミの死骸（肉、皮、そのほかの組織）を食べながら、エネルギーや栄養分を得ていく。（津田）



Figure 10. 日本の科学館ではおそらく展示不可能と思われる、ネズミが分解されていく過程。死語、物体となって生命の移ろいをストレートに伝える。

【食品・キャラクター】カロリーメイト リキッド  
とポインコ

朝の通勤時に、駅の自販機で以前から気になっていたカロリーメイトのドリンクをついに飲んでみた。固形タイプの製品を昔から知っていたことと、物と形態は一対一対応というイメージが強かったので、液体（実はゼリーもある）があることにずっと奇妙さを感じていた。状況に対応した形態とえば、キャラクターもその一つだ。たとえばポインコという NTT docomo のポイントサービスのためのキャラクターの場合、TVCM で登場する人形とイベントで登場する着ぐるみ、グッズのぬいぐるみとでは、同じぬいぐるみでもかなりディティールの扱いが異なる造形になっている。一方グッズやポスター、ポイントカードにはイラストが用いられており、こちらはさらにアウトラインや表情が全く異なる造形になっている。違いを作ることを目指した製品やキャラが、さまざまな環境の影響を受けて次々と形態が変えられてしまっていく様子は、文化における新しい腐敗と言えるのかもしれない。（菅）



Figure 11. 環境により変容する形態を「腐敗」と定義するならば、他にも多数の腐敗物が存在するかもしれない。

## 【書籍】『人間がいなくなった後の自然』（草思社）カル・フリン

戦争、原子炉のメルトダウン、自然災害、砂漠化、毒化、経済崩壊といった最悪のことが起き、人間に捨てられた廃墟ばかり 12 か所を、著者は 2 年間かけて旅した。多様な研究者や作家、アーティストの言説を参照しながら、その旅の記録が綴られた紀行。暗黒の書ではなく救済の書であり、訪れた全ての場所に新しい生命が生まれつつあるのを見た、という著者はこう書いている。「この世界は確かに腐敗している。（中略）しかし、この世界は生きる術を心得ている世界でもある。」（津田）



Figure 12. 「腐敗」は喪失だけでなく、世界の創出にもつながっていることを記した一冊。



## 〈紹介者プロフィール〉

## 菅俊一（すげ・しゅんいち）

コグニティブ・デザイナー／多摩美術大学統合デザイン学科准教授。1980 年東京都生まれ。慶應義塾大学大学院政策・メディア研究科修了。認知的手がかりを設計することによる行動や意志の領域のデザインを専門としており、近年は顔図版による視線を用いた誘導体験や、人間の創造性を引き出す制約のデザインについての探求を行なっている。主な仕事に、NHK E テレ「2355/0655」ID 映像、21\_21 DESIGN SIGHT 企画展「単位展」コンセプトリサーチ、同「アスリート展」「ルール?展」展示ディレクター。著書に「行動経済学まんがヘンテコノミクス」（共著・マガジンハウス）、「観察の練習」（NUMABOOKS）、「ルール?本」（共著・フィルムアート）。主な展覧会に「あいちトリエンナーレ 2019」（愛知県美術館、2019）、「指向性の原理」（SOBO、東京、2017）、「正しくは、想像するしかない。」（デザインギャラリー 1953、東京、2019）、「視線の設計」（東京ミッドタウンデザインハブ TUB、東京、2023）。



Figure 13. 菅さん近影

## 津田和俊（つだ・かずとし）

1981 年、岡山県新庄村生まれ。環境や資源、サステナビリティの問題に関心があり、工学やデザインを軸に領域横断的な取り組みをおこなっている。特に、デジタル・ファブリケーションやパーソナル・バイオテクノロジー、サーキュラーデザイン等の応用に着目し、多様なアーティストやデザイナー、研究者との共同制作やワークショップ開発を進めると同時に、広く社会に共有することを試みている。現在、京都工芸繊維大学 未来デザイン・工学機構 准教授、山口情報芸術センター [YCAM] 専門委員（YCAM バイオ・リサーチ 主任研究員）。

<https://researchmap.jp/tsudakazutoshi>



Figure 14. 津田さん近影