

キャラクターデザインの観点から伝える日本神話

Japanese Mythology Conveyed from the Perspective of Character Design

山口未来
指導教員 江南仁美

サレジオ工業高等専門学校 デザイン学科 視覚伝達デザイン研究室

キーワード：キャラクター，デザイン，日本，神話

1. 研究目的

このテーマを選んだ背景には、デザインを通じて人々の価値観や物の捉え方を広げるという大きな目標がある。日本の「八百万の神」は日本人の心に根付いた世界的にもユニークな価値観で、これを海外の人にも知ってもらえたら、その人の価値観を豊かにできるという意義があるのではないかと考えた。

2. 調査内容

既存のキャラクターデザインを用いた日本神話に関する取り組みを調査した結果、ソーシャルゲーム・漫画・図鑑などの書籍が多く存在した。またアンケート(図1)をとった結果、10代から20代は特にゲーム・書籍がきっかけで日本神話に興味を持っている。しかし、これらの取り組みではキャラクターデザインが表面的なものに留まっていることがわかった。例として、ゲーム内ならキャラクター設定の一部として、図鑑なら挿絵として完成されたビジュアルが我々の目に触れている。しかし、そのデザインの背後にある意図や設計プロセスが十分に解説されていない場合が多いことが分析された。そこで、キャラクターデザインをメインにした擬人化デザインプロセス(逸話やモチーフをどのようにデザインに取り入れたか)、いわば「キャラクターデザインの設計図」から日本神話の世界観に足を踏み入れるような、新たな取り組みができるのではないかと考察した。

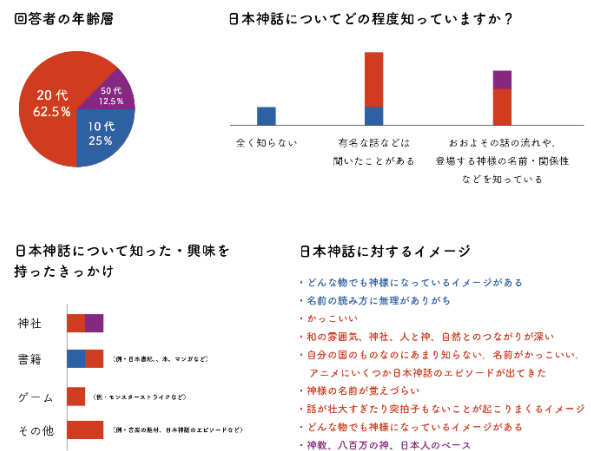


図1 日本神話に対する理解度のアンケート

3. コンセプトおよびアイデア展開

大きなコンセプトは、伝統文化やアニメ・マンガなどの日本らしいアプローチを採用し、擬人化デザインを通じて日本神話を伝える点にある。文字がわからなくてもこのような視覚的アプローチがあることで、海外の人や日本文化に興味を持つ人々にとっては日本神話に足を踏み入れる入口となる。また擬人化することで、抽象的な神話を身近で親しみやすい形にして伝えることができる。まずは日本神話について深く理解する必要があると考え、複数の書籍を参考に日本神話に登場する神様の詳細をまとめた関連図(図2)を作成した。

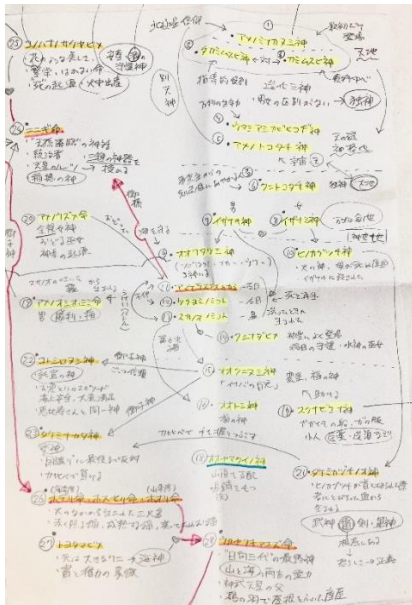


図2 日本神話の相関図

ここでまとめた内容をもとにキャラクターの特性を伝えるキャラクターデザイン(図3)(図4)を作成する。ただし、キャラクターを単に時代背景に合わせた姿にするのではなく、神話の逸話やモチーフを独自に解釈し、デザインに取り入れる。古い伝承が新鮮な視点から表現され、キャラクターデザインの背後にある意味や要素が視覚的に表現されることで、そのデザイン経緯から読者が神話により深く没頭しやすくする取り組みを行う。本文は海外の人向けに、英語での表記も検討する。



図3 キャラクターデザインのアイデアスケッチ (例・スナヒコナ)

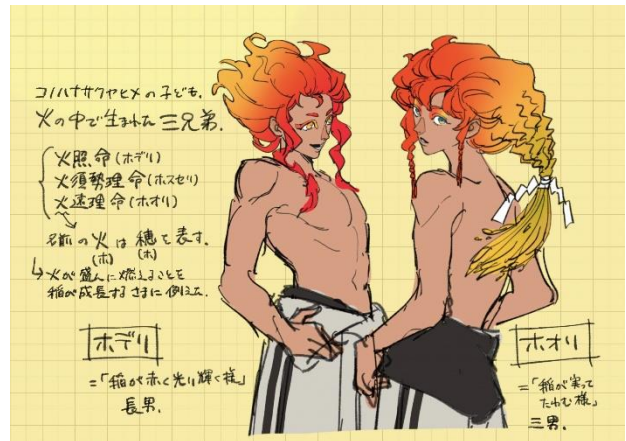


図4 キャラクターデザインのアイデアスケッチ (例・ホデリ、ホオリ)

4. 最終提案物

日本神話、神様についての説明とキャラクターデザインの詳細をまとめたA5サイズのパンフレットを作成し手に取ってもらえる形にする。掲載する神様(のキャラクターデザイン)は日本神話で主要となる30柱を予定。

5. 結論

最終提案物を実際に読んでもらい、日本神話や「八百万の神」の世界観を理解し、興味を持ってもらえたかどうかを調査する。この研究により、日本神話が新たな視点から紹介され、多くの人々がその魅力に触れることが期待される。

参考文献

[1]「日本の神話 完全保存版」TJMBOOK 株式会社宝島社 2019年6月28日 発行

[2]「図説あらすじでわかる！日本の神々と神社」者・三橋健株式会社青春出版社 2010年5月15日 発行

[3]【ホームメイト】八百万の神 | 神社・寺院用語集 <https://www.homemate-research-tour.com> 2023年7月30日 20時23分閲覧

[4]学研 おやこCAN_教育トピック_アニミズム <https://www.oyakocan.jp/> 2023年5月22日 3時30分閲覧