

## 「ゆる」概念からさぐる地域コミュニティ再構築への取り組み —加東市の事例をもとに—

### The concept of “Yuru” as a tool for restructuring local communities. —Based on a case study of Kato City—

宮元 博章\* 中間 玲子\* 有吉 美咲\*\* 石井 聡\*\*  
MIYAMOTO Hiroaki NAKAMA Reiko ARIYOSHI Misaki ISHII Satoshi  
岡本 恵太\*\* 桑平 英治\*\* 戸田 早苗\*\*  
OKAMOTO Keita KUWAHIRA Eiji TODA Sanae

本研究は、「平成の大合併」を経験した加東市の「ゆるキャラ」に関連する事業を事例として取り上げ、地域コミュニティの再構築の取り組みをさぐることを目指したものである。調査方法は、市役所、商工会議所へのインタビューである。その結果、同市のキャラクター「加東伝の助」事業の「ゆるキャラ」としての展開は、当初の計画にはなく、事業の発展そのものも多くの人の参加による、意図せざる効果の連鎖であったことが明らかになった。加東市の取り組みは、「故郷喪失」と「場所への帰属」という地域コミュニティの抱える矛盾の中で、新しい状況や活動を創出する「拡張による学習」としてとらえることができる。さらにこうした「学習」が成立した要因としての「ゆる」概念について「弱さを強みに変えること」、および「周縁性を生かすこと」の二点から検討した。

キーワード：ゆる、地域コミュニティ、拡張による学習、弱い紐帯の強み

Key words : yuru, local community, learning by expanding, strength of weak ties

#### 1. 問題：いま、なぜ「ゆるキャラ」か？

ゆるキャラブームと言われる現象がある。新聞やテレビなどのマスメディアはもちろん、身近な地域のイベント、文具や食品のパッケージなど生活の様々な場面でユニークな外見を持ったキャラクター、いわゆる「ゆるキャラ」を目にすることが多くなった。その多くは、自治体のPRキャラクターとして制作されたものだが、近年では大学や企業、NPO法人等にも、ゆるキャラを取り入れようとする動きが広がっている。代表的ゆるキャラである熊本県の「くまモン」は、2012年上半期だけで、118億円もの関連商品の売り上げを記録した（朝日新聞2012.12.28）。もはや、その経済効果は、ゆるくない。

それでは、いま、なぜ、ゆるキャラなのだろうか。現代社会にゆるキャラが受け容れられ、脚光を浴びる背景には、何らかの社会の変化があるはずである。この問題について、本研究は、ゆるキャラの多くが自治体のPRキャラクターとして作られたという点に着目した。ゆるキャラ現象と、地域社会の抱える課題の間に密接な関連があると考えたのである。

近年、地域社会をめぐって、大きな動きがあった。平成16年に自民・公明党政権によって打ち出された「三位一体の改革」である。同改革は、地方の自立と責任の確立を目指したものとされる。しかし、地方交付税の改革

に伴い、各自治体は財政的な困難を抱えることになった。また、これと並行して進められた「平成の大合併」も地域社会に大きな変化をもたらした。市町村合併の駆動力となったのは、地方交付税改革への対応と合併特例債という優遇措置である。さらに規模の拡大により、厳しい財政状況を乗り切ろうとするねらいもあった。一方、住民の視点からみると「新しく生まれた自治体に帰属意識を持ち、そこからさらに参加意識を持つことは容易ではない」（河井2009a）。全国規模で進む少子・高齢化の波も地域社会に影響を与えている。地域の担い手の不足に加えて、人口減少にともなう税収入の減少は先に述べた財政難にさらに拍車をかける。65歳以上の高齢者が人口比率で住民の50%を超えたいわゆる「限界集落」の存在も大きな問題である。

ここまで述べた地域社会の課題は、次の三点にまとめることができる（河井2009a）。

- ①財政上の課題
- ②平成の大合併に伴う、地域への帰属意識・参加意識の低下
- ③少子高齢化

これらの課題に対応し、地域コミュニティを再構築していくことが、現代の地域社会に求められているのである。

\*兵庫教育大学大学院人間発達教育専攻教育コミュニケーションコース

\*\*兵庫教育大学大学院学校教育研究科(修士課程)

平成25年4月26日受理

ただし、これから求められるコミュニティづくりは、かつての農村型コミュニティ（ムラ社会）への回帰ではない。ムラ社会は、「ウチ」に向かって濃密な関係を保ちつつ、「ソト」の人々に対しては冷淡である。「ミウチ」の間であってもある種の息苦しさを感ずる社会といえる。一方、都市型のコミュニティは開放的ではあるが情緒的な基盤が弱い。農村型と都市型の長所を生かした新しい「つながり方」が模索されている（広井2009）。

本研究は、地域コミュニティにおける新しいつながり方の模索を「ゆる」概念を手がかりに探るものである。これは、個人の自発性や能動性、すなわち「がんばり」を前提としない。弱さや脆弱性、「つたなさ」をも包み込んだ関係のあり方である。冒頭で述べたゆるキャラ現象は、ゆるやかなつながりを基盤とする地域コミュニティの再構築への動きの現れと見ることができる。

「ゆるキャラ」を制作し、活用する地域社会の取り組みから、地域社会のコミュニティ再構築への動きをとらえることが本研究の課題である。<sup>1)</sup>

## 2. ゆるキャラとは何か

ゆるキャラ現象と地域コミュニティの再構築との関連を探るに先立ち、まず「ゆるキャラ」という概念の明確化を試みる。

「ゆるキャラ」というコンセプトを初めて提唱した漫画家・イラストレーターのみうらじゅん氏は「ゆるキャラ三か条」として次の三点を提案した。

- ①郷土愛に満ち溢れた強いメッセージ性があること
- ②立ち居振る舞いが不安定かつユニークであること
- ③愛すべき、ゆるさ、を持ち合わせていること

ただし、この「三か条」だけでは、ゆるキャラかどうか、判定に困る対象が存在する。例えば、「タウンページ君」のような企業のキャラクター、「たれパンダ」のような商業キャラクター、さらには、「ご当地ヒーロー」と呼ばれる、ゆるくはないキャラクターなどである。

この点に関し、秋月（2010）は次のようにゆるキャラを再定義した。すなわち「地域振興等、商業的な目的から開放されたところでデザインされた結果、ある一定の『ゆるさ』や不安定かつユニークな動きを備えるに至ったキャラクター。（p.36）」という定義である。これは、ゆるキャラとして認定される対象を絞り込むための定義である。しかし、地域振興を目的とするキャラクターが、地元の生産物の販売促進のために使用される事例は珍しくない。商業目的を除外すると、ゆるキャラと地域コミュニティ再構築との関連を探ることが困難になる。

本研究では、ゆるキャラというコンセプトに「家族的類似」という観点をあてはめることを提案する。家族的類似とは哲学者ウィトゲンシュタインによって提唱された考え方である。例えば家族の集合写真を見るとそれぞ

れ似通ったところを見つけることはできるが、共通の属性を取り出すことはできない。このように「一部で共通性を持ちつつも境界が不確定な要素の集まり」が家族的類似である（大堀2002）。つまり「ゆるキャラ」概念に明確な境界線はなく、商業キャラクターや企業キャラクター、あるいは「ご当地ヒーロー」といった関連する対象群と概念のゆるやかなネットワークを構成していると考えられる。

ゆるキャラ概念を家族的類似の視点からとらえることで、企業のキャラクターや商業キャラクターを除外せずに研究をすすめることができる。こうすることで、地域コミュニティの再構築を考えるうえでもマネジメントやプロモーションなどの考え方を適用することが可能になるのである。さらに、ゆるキャラ以外の地域振興ツールである「B級グルメ」「ご当地○○」といった現象も視野に入れながら、地域社会との関連を考えることができる。

## 3. 事例の概要と研究方法

本研究では平成の大合併により、社町・滝野町・東条町が平成18年に合併し、町づくりを市民と一体になって取り組んだ兵庫県加東市を事例として、取り上げる。<sup>2)</sup>

先に述べたように、近年、地域を取り巻く経済状況は厳しい。特に兵庫県の内陸部にあつて小規模な企業の多い加東市における経済の見通しは、国の見通しに反して厳しいものである。加東市商工会員企業921社を対象にしたアンケート調査では、304社の回答数の中で、今後も加東市で事業を続けたいという企業は75%と高い。しかし、「行政支援が充実」はわずか2%であった。こうした実態に対応すべく、加東市は町づくりの重点課題として、観光・文化の推進、地元産業の振興を掲げている。「地域経済は地域で考える」という視点である。

また、住民の帰属意識、コミュニティの参加意識という面においても加東市は課題を抱えている。例えば、中学生を対象とした意識調査では、次のような結果となっている。

まちづくりについて「大いに関心がある」は5.0%と低く、「あまり関心がない」と「まったく関心がない」を合わせると54.0%となっている。（中略）まちづくりへの参加の意向についても「どちらともいえない」が6割を超えている。（「平成20年度加東市総合計画」より）

こうした、合併後の住民の帰属意識や市としての産業振興という課題は、日本の各地域に広く共通するものといえる。加東市の事例を通して、地域コミュニティの再構築に関する知見を得ることが期待できる。

本研究は、加東市の商工会議所や加東市役所企画政策課へのインタビューをもとに、地域コミュニティ作り

を検証する。当初、想定したインタビューの項目は次の通りである。

- A. ゆるキャラを活用した事業（以下、「事業」と記述）の目的と経過について
- B. 事業の展開について  
産業振興／教育／福祉／その他
- C. 事業の成果と課題、および今後の展望について

なお、インタビューにおいては、ゆるキャラを活用した事業のみに限定せず、それに関連する事業（ご当地グルメ等）についても聞き取りを行うことにした。これは前節で述べた「家族的類似」の考え方に基づく。

さらに、ゆるキャラを活用した市内のイベントについても参加し、観察を行った。その上でインタビューや観察の内容について、グループで討議し、主に地域コミュニティ論や活動理論の観点から意義づけした。

#### 4. ゆるキャラと地域コミュニティ —加東市の事例から—

##### (1) 「伝の助」の誕生

加東市がマスコットキャラクターに注目したのは、「平成18年の三町（社町・滝野町・東条町）の合併によって誕生した加東市にアピールするものがなく、行政としても何か新しいことをやっていこう」（加東市役所企画政策課・東谷氏）と考えたからである。そんな考え



図1 加東伝の助

で、マスコットキャラクターを全国から募った結果、下は7歳から上は73歳までの157点の応募があった。市役所外部のメンバーで構成された審査委員会により、その中から「加東伝の助」が誕生した（以下「伝の助」と記述）。作者は市外在住の、イラストを描くことを趣味としている、建設業を営む男性である。「伝の助」には、基本形から用途に応じて約600種のバージョンがあり、そのほとんどを無償でこの作者がデザインしている。

##### (2) 「伝の助」の当初のつとめ

「伝の助」の当初のつとめは、「昔の伝統文化を今に伝える、今のいいものを未来に伝える、いろんな情報を伝える、夢と元気を伝えること」とされていた。市内のさまざまなイベントに出演し、産業の分野では、加東市特産品のPRをし、観光協会が企画した伝の助グッズも販売されている。また、教育の分野では、小学校の「加東市の学習」に出前授業を行っている。福祉の分野においても、金婚式、東日本大震災復興支援イベント等に出演し、参加していた高齢者や子どもたちに大変喜ばれたという。「基本的に市が共催する催しであれば、『伝の助』を貸し出している。地区の祭り、運動会、保育園でのイ

ベントなどの利用が多いです。貸し出しの際には、『人前で着替えない。』『しゃべらない』ことをお願いしている」。

これらは、「伝の助」を使った遊びのルールとも言えるだろう。東谷氏をはじめとする関係者の間では、「伝の助」が、あたかも人として存在しているかのように扱われ、インタビュー中の我々もまた、「伝の助」を人であるかのように扱い、そういった「伝の助」を使った遊びの中に自然に加わっていることに気づかされたのである。

##### (3) 「伝の助」にとっての転機

ここまでの活動は、市役所職員の当初の計画通りの活動と書いていいだろう。だが、「伝の助」の誕生から1年後に、「伝の助」にとって大きな転機がおとずれるのである。日本ご当地キャラクター協会が主催する「ゆるキャラまつり」（ゆるキャラブームに火をつけた「ひこにゃん」のおひざ元彦根市で、平成20年から毎年開かれている）への参加である。これによって、「伝の助」のつとめの幅も、市内での活動から「加東市の良いところを全国に伝える」というように全国へと大きく広がった。「全国のキャラクターと接することで、キャラクターや付添人の動きについて大変勉強になりました」。

当初の計画にはなかったと思われる「ゆるキャラまつり」への参加により、「伝の助」は、加東市の「マスコットキャラクター」から「ゆるキャラ」として認知されることとなったのである。これを機に市関係者の意識も変わっていった。「行政として、『伝の助』を作りっぱなしではなく、今後も何か新しいことを次々と企画していきたい」と東谷氏。

##### (4) 新たな展開をしていく「伝の助」の活動

「伝の助」の活動は行政からの企画によるものにとどまらない。加東市商工会も、「伝の助」を使っての地域の活性化をめざし、「伝の助カード」を作成している。「加東市カード会」に加入している52店舗での買い物により、ポイントがカードに加算されていくというものである。「固定客化、集客力アップ、消費の流出防止、加盟店間の連携強化をねらっています」（加東市商工会地域支援課・加藤幸雄氏）。

さらに、商工会では、「伝の助」だけでなく、地域活性のツールとしての「ご当地グルメ」の開発をめざした「グルメコンテスト」を平成23年度より実施している。先に述べたように、「ご当地グルメ」もまた「ゆるキャラ」と関連するコンセプトである。

「グルメコンテストの実施前、加東市の特産品は、山の芋、山田錦、滝野なす、というようにある程度見えていました」（加東市商工会地域支援課・後藤泰樹氏）。し

かし、グルメコンテストで選ばれ実際に商品化された「加東ショコラ」、「三草茶うどん」からは、それまで思いもしなかった茶が特産品として新たに見えてきたのである。プロ、アマを問わず誰でも参加できるという、ゆるい参加条件でのグルメコンテストにしたからこそ、加東市に茶があることが再発見できたのである。「一般の方は、よく知っていて、市民参加型にしてよかったです」と後藤氏。

#### (5) 本事例の考察

「国が何でもかんでもやっていくという時代はもう終わった。従来型の『国家や家族中心の発想』でもなく、『個人単位の発想』でもない、『第三の立場』が必要であり、それが『緩やかなつながり＝ネットワーク』志向の社会である」(奈須・諸富 2011, pp.39-40)。

加東市は、平成18年の合併が契機となり、地域の活性化をめざすとともに、新しい地域コミュニティを形成していかなければならない状況にあった。今回取材した、行政による「伝の助」の制作と企画、商工会による「グルメコンテスト」の企画は、そのコミュニティ形成過程で生み出された事業である。二つの事業に共通して言えることは、行政主体、商工会主体ではなく、市民自らも参加することで育ち、やがては加東市が魅力ある地域に育ってほしいという願いをもった事業であるということである。行政、市民、商工会、事業主等がゆるやかなつながりのもと、「第三の立場」から協働して行う事業は、当初の計画からは予想できなかった新しい活動に結びついていることがわかった。そうした発展性に面白みを感じるとともに、意図的に作り出していくことが、これからの地域コミュニティの形成を考えていく上で鍵となっていこう。加東市の場合、「ゆるキャラ（伝の助）」、「グルメコンテスト」は、関係者にとって予期せざる結果を生み出す元となった起爆剤であり、人と人とをゆるやかにつなげるコミュニケーション・メディアの一つになっていたとも言える。

後藤氏は言う。「人・モノ・金とよく言うが、大変なのは、人とのつながりをつくることだった。最終的には人であり、事業を進めるうちに、しだいに加東市を元気にしたいという思いの熱い人が集まってくる」と。事業を進める際に、最も必要だったのは、金や補助ではなく、加東市を思う気持ちでゆるやかにつながったネットワークだったのである。

「現代を生きる人たちにとって、つながりがなさすぎるのは生きにくい、つながりがありすぎるのも生きにくい」(山崎 2012, p.11)。

ゆるすぎず、きつすぎない、ちょうどいい加減でのつながりを模索していくことがこれからの時代に求められる一つのあり方ではないだろうか。

## 5. 総合考察：ゆるキャラ現象から学ぶ

### (1) 地域コミュニティの抱える問題 —「故郷喪失」と「場所への帰属」—

総合考察では、加東市の事例についてコミュニティ論および活動理論の観点から考察を加える。まず、あらためてコミュニティという理念について整理し、その抱える問題について述べることにしたい。

広井(2009)によれば、「人間の社会は最初から個体ないし個人が『社会（集団全体）』に結びつくのではなく、その間に中間的な集団を持つ」したがって、コミュニティの本質的な意味とは「重層社会における中間的な集団」である。つまり、コミュニティとは個人—社会間の緩衝地帯であり、インターフェイスでもある。英国の社会学者デランティはコミュニティという理念の「不朽の魅力」を次のようにまとめている。

近代世界は、自由、個人主義、理性の時代であるが、それだけではない。そこでは、個人が寄る辺ない不安定化する世界の中に置かれるのであり、くつろいだ気分になれる心地よい世界——つまりコミュニティや帰属、連帯感といったもの——を強く求める時代でもある。コミュニティは長らく社会と緊張関係にあり、最近では、近代国家に対する失望によって、多くの人々が、政治の基盤としてコミュニティの復活に希望を託すようになっている（デランティ 2006, p.260）

ここからも中間的な集団としてのコミュニティの重要性をみることができる。すなわち、コミュニティは人に安心感を与えるとともに、より大きな社会（国家）に対する異議申し立ての拠点でもある。もし、コミュニティがなければ、個人は何の後ろ盾も持たないまま国家と向かい合うことになってしまうのである。

しかし、平成の大合併に代表される社会の変動は、「中間集団」としてのコミュニティのあり方を大きく揺さぶった。合併とは単に行政の区割りが変わることではない。デランティの言う「帰属や連帯感」を揺るがすものである。町村の合併に伴い人々はこれまで築いてきた関係性の再構築を余儀なくされてしまう。

こうした問題に拍車をかけるのが情報化社会の進展である。河井(2009b)は情報化にともなうコミュニティの拡散を「ハイブリッド・コミュニティ」という概念でとらえている。

従来、人は一定の地理的範囲の中で家族という繭、地域という繭、国という繭に重層的にくるまれてきたと考えられるだろう。

関心連携についても一定の地理的範囲にとどまり、地域という繭の中で終始することがほとんどであったはずだ。

しかし、メディア、とりわけインターネットをイ

ンフラとするメディアは、それらの安心の繭を貫いてしまう。そして、個人としての市民を、地理的範囲を超えて多様な関心連携に連れ去ってしまう。そのような状況をコミュニティが交雑、重層化するハイブリッド・コミュニティという状態として考えることができる。

これにより「一定の地理的範囲」と「関心連携」の間で大きなずれが生じる。同心円を前提としてきた地域という構造の崩れである（河井 2009b, p.7）。

ここに描かれているのは中間集団としてのコミュニティ構造の崩壊である。メディアの発達とともに近隣のつながりや地縁など、「一定の地理的範囲」を基盤とするコミュニティは成立しがたくなる。人々の関心が多様化するとともに、コミュニティとしての関心連携は薄れてしまう。現代において人々をつなぎとめているのは、場所への帰属ではなく、ソーシャルネットワークサービスに代表されるメディアなのである。このような現状の中で、地域コミュニティに参加し、一定の役割を果たすことは重荷として感じられてしまう。人々は個人としての関心事を追求することにより重きをおくからである。メディアの発達により、デランティの言うところの「自由、個人主義、理性」が貫徹されたのである。

こうした現状を伊藤（2013）は、「故郷喪失」としてとらえる。この概念は、哲学者ボルノーによって提唱されたものである。さらに、伊藤（2013）は、コミュニティを巡る議論が「故郷喪失」か「場所への帰属」か、という二者択一としてとらえられがちであることに對し、次のような考察を提示している。

こうした移動性の時代にあつて、私たちはいかにして私たち自身の「ホーム」を形成しうるかという問題を提起することも可能であるが、ここでは少し見方を変えて、こうした移動性の高まりによる抽象的空間の拡大を、新たな人間の条件として捉え直してみたい。つまり場所への帰属か故郷喪失かという二者択一的な構図ではなく、そもそも「場所」そのものが新たな条件のもとに変容しているという観点から見直してみることができるのではないか（伊藤, 2013, p.188）

ここでいう「移動性の高まり」とそれに伴う「抽象的空間の拡大」は、先に引用した河井（2009b）の「ハイブリッド・コミュニティ」に該当する。つまり、伊藤（2013）もまた、「中間集団」としてのコミュニティの崩壊について述べつつ、それに対応する途を探っているのである。一方では、こうした「故郷喪失」の現状を是認し、自由や理性の拡大として積極的に評価する主張も成り立つ。他方では、新たな「故郷（ホーム）」を回復する実践を提案するという主張もあり得る。しかし、地域コミュニティに求められていることは、あれかこれか

の「二者択一」ではなく、新しい状況を創り出していくことである。

加東市の事例に即して考えてみよう。合併以前の社町・滝野町・東条町への帰属を回復することはもはや不可能である。同様に、新たに成立した「加東市」に対して以前と同じような帰属意識を求めていくことも困難だろう。だからといって、中学生の半数以上が「まちづくり」に関心を持っていない現状を看過することもできない。ここで求められていることは、「場所」そのものの変容を前提としつつ、住民相互の新たな関係性や活動を生み出していくことである。

## (2) 「拡張による学習」としての地域コミュニティ再構築

前節では、コミュニティ論の観点から「故郷喪失」か「場所への帰属」か、という二者択一を乗り越え、新たな状況を創り出すことの必要性について述べた。エンゲストロームらの活動理論によれば、現実の矛盾の中から新たな状況を創り出すことは「拡張による学習」である。

学習活動の本質は、当該の活動の先行形態の中に潜在している内的矛盾を露呈しているいくつかの行為の中から、客観的かつ文化一歴史的に社会的な新しい活動の構造（新しい対象、新しい道具、などを含む）を生産することである。学習活動とは、いくつかの行為群からひとつの新たな活動への拡張を習得することである。伝統的な学校教育は、本質的には主体を生産する活動であり、伝統的な科学は、本質的には道具を生産する活動であるのに対して、学習活動は、活動を生産する活動である（エンゲストローム1999, p.141）。

加東市の事例においては、社会の変容に伴う「故郷喪失」と「場所への帰属」が潜在する内的矛盾であった。こうした矛盾が平成の大合併という事態の中で、あらためて顕在化したといえるだろう。ここで求められていることは、二者択一を乗り越えて、新たなコミュニティの形態を模索することである。これはエンゲストロームの言う「新しい活動の構造」の生産に該当しよう。個人を包み込む「繭」のような存在であった中間集団とは異なる構造を持つコミュニティの形成が目指されているのである。

先の引用箇所でも、エンゲストロームは、「拡張による学習」を「活動を生産する活動」としてとらえている。加東市におけるゆるキャラ「伝の助」を活用した事業は「活動を生産する活動」の一事例としてとらえることができる。つまり、同事業の成果は単にキャラクターという「もの」を生産しただけではない。市民が参加する各種イベントに、市民自らキャラクターを活用していることが重要である。「伝の助」関連の事業は、市民による新たな街づくり活動を生産するための活動になっている

のである。しかも、一連の活動は、当初から計画されたものではない。活動が次の活動呼び込むような形で次々と創発されているのである。こうした活動は「野火(wildfire)」と形容することもできるだろう。これは「あらかじめプログラムされた学習(設計的構造)」とは異なり、「非方向的に開かれて分化し、繁茂増殖していく学びのプロセス」である(山住2008)。ゆるキャラを活用して多様な住民の参加を呼び込み、活動を発展させる過程はまさに「野火」的活動といえるだろう。

「活動を生産する活動」は、コミュニティデザインの分野における「コンテンツからコンテクストへ」の動きに該当する。(地域デザイン学会・原田2013) ここでいう、「コンテンツ」とは、いわゆる「ハコモノ(施設)」地域の特産物、あるいは、イベントである。コンテンツを生産しただけでは、新たな状況を生み出すことはできない。いわゆるハコモノ行政の問題点である。それに対し、コンテクストとは人やモノ・情報がつながり組み立てられるための「しかけ」「仕組み」である。「加東伝の助」は最初「マスコットキャラクター」としてすなわち「コンテンツ」として出発した。今では「ゆるキャラ」として、認知されている。これは、単に名称がかわっただけではない。全国的な規模の「ゆるキャラまつり」の参加や「ご当地グルメ」との関連など、様々な活動を創発する「仕組み」として機能するようになったことを意味している。「伝の助」は人と人をつなぐための「コンテクスト」として成長しつつある。

### (3) ゆる概念の明確化—弱さの持つ「強み」—

前節では、ゆるキャラを活用した事業を「拡張による学習」という観点からとらえた。同概念は、現実の矛盾の中から新たな状況を創り出す学びをとらえたものである。ただし、加東市の事例における関係者の姿は、現実の矛盾や葛藤に対峙する悲壮感とは全く異なったものであった。インタビューから明らかになったのは、それぞれの関係者が感じている楽しさや事業の展開への期待、そして遊び心であった。では、こうした楽しさや遊び心の源泉になったものは何だろうか。本研究ではそれを「ゆる」概念としてとらえる。現実を深刻にとらえずに、余裕や遊び心を持って取り組む「ゆるさ」が事業の創発的な展開を生んだ。同時に、計画や規則に過度にとらわれすぎない「ゆるさ」が多様な市民の参加を呼び込んだのである。

本節と次節において、ゆる概念の明確化を試みる。まず本節では「弱さを受容し、強みに変えること」としてとらえる。さらに、次節では「周縁性を生かすこと」としてゆるさをとらえる。

ゆるキャラ現象は、脆弱性や未完成であることを強みとして生かす道を指し示している。ゆるキャラが社会的

に認知されるようになったのは、その「つたなさ」や「残念さ」が面白さとして捉えられたことに始まる。つまり、キャラクターの持つ脆弱性が「誘発する力」となったのである。こうした、「脆弱性」を河井(2009b)は、「ヴァルネラビリティ」と規定したうえで、次のように述べている。

それによって「彼女なら、彼なら話を聞いてくれる」という情報の受容力が生まれる。あまりに強い人は自ら問題を解決し、剛直に自らを主張するであろう。しかし「弱さ」をもつ人は、自らの欠如を意識するがゆえにいったん情報を受け取り、それをどのように加工し、組み合わせ、編集すれば課題解決につながるのかを考えざるをえない。

実のところ、ほとんどの「人」はヴァルネラブルである。生涯を病氣と無縁に過ごす人はいない。誰かの言葉に傷ついたことのない人もきわめて稀であろう。それをどのように意識するかが誘発力となる。

情報の流入口をあえて空けておく。それが地域職人として重要な能力となる(河井2009b, pp.27-28)。

つまり、地域における情報を編集し、住民の参加を促すためには、脆弱性が必要なのである。本事例においては、まず「伝の助」事業を計画的に展開し過ぎなかったこと、つまり発展の余地を開けたことが脆弱性に該当する。さらに、「伝の助」使用の規則をゆるくし、誰でもが参加できるようにしたことも誘発力として働いた。だが、何よりも「伝の助」のデザインそのものが、アマチュアの手になるものであることが大きい。プロの作品にはない温かみや味が市民の支持を集めたと考えられるのである。原作者と著作権等で葛藤を起こすこともなく、行政や市民と良好な関係を保ってきたことも事業の成功の大きな要因であった。

### (4) 周縁性を生かす

「よその・わかもの・ばかもの」という地域活性化のキーワードがある。(河井2009b; 浅岡2009) これは、地域活性化のキーパーソンが、コミュニティとしてしばしば周縁にいる人物であることを指す。これは、社会ネットワーク理論における「弱い紐帯の強み」と対応する。グラノヴェッター(2006)によれば、「転職」のような社会的移動の推進力となるのは、人と人との弱い結びつきである。なぜなら、同質な者どうしの強い結びつきでは、流通する情報も既知のものである可能性が高いからだ。新しい情報を得るためには、「弱い紐帯」に依拠する必要がある。そして、こうしてもたらされた社会的移動は、マクロ社会的に見れば、異なるネットワーク間を橋渡しする「凝集性」を持つとされる。リン(2008)は、グラノヴェッターの理論をもとに、こうした異なるネットワークを橋渡しする個人は、集団の周縁にいることを指摘し

ている。つまり、「周縁にいる立場」という弱さは、コミュニティを開くという強さにもなりうるのである。

加東市においては、ご当地グルメとしての「三草茶うどん」が、周縁性を生かした事例である。当初、ご当地グルメの企画者たちには「三草茶」は知られていなかった。これが、加東市の名産として発見されたのは、このイベントに多くの市民の参加することで、多様な情報が集まったためである。つまり、これは「弱い紐帯」を生かした事例といえよう。さらに、メニューの創作にはアマチュアの参加が大きな役割を果たしていた。

ゆるキャラは「よそのもの・わかもの・ばかもの」という周縁性を可視化したものと解釈することができる。

まず、「よそのもの」性について考える。全国的にみると「ゆるキャラ」の価値は、コミュニティの外部にいる者によって発見されたものである（よそのもの）。地方自治体の作成したキャラクターのつたなさやユニークさをネットユーザーたちがおもしろがり、広がったのがゆるキャラ現象のおこりであった。現在でも、人気投票などを通してどれだけコミュニティの外部の人たちに認知されるかが、ゆるキャラ事業の鍵になっている。

次に「わかもの」性である。その活動の対象は主に子どもに向けられている（わかもの）。「加東伝の助」関連の事業においても、地域住民は子ども目線に立って、各種イベントを盛り上げるためにキャラクターを活用しているのである。

そして、ゆるキャラは、それを使って「遊ぼう」「何かをしてみよう」という誘引力を持つ。これは、「子どもになること」すなわち「ばかもの」性への誘発だといえる。

先にも述べたように、現代の地域コミュニティにおける「故郷喪失」という状況は、人々を周辺的な位置に追いやったともいえる。コミュニティの再構築は、地域という「場所」の変容と同時に、人々が周辺化されている状況をも前提としなければならない。コミュニティ再構築のポイントは、かつての村落共同体のような強固な紐帯を復活させることではなく、一定のゆるやかさを持つ「弱い紐帯」を生かすことにあるといえるだろう。周辺性を可視化した存在であるゆるキャラの活用は、周辺性や紐帯の弱さを強みとして生かすきっかけになりうるのである。

##### (5) 「ゆる概念」と学校教育

先に引用したように、エンゲストロームによれば「伝統的な学校教育は、本質的には主体を生産する活動」である。そこから新しい状況が生み出されることは、きわめて困難である。一方、これまで述べてきた、コミュニティの変容は、学校教育についてもあてはまる。子どもと社会を媒介する「中間集団」としての学校・学級の機

能は弱まっている。われわれは、コミュニティとしての学校をどう再構築するかという課題に直面している。もちろん、学校の再構築は過去への回帰ではない。学校においても「故郷喪失」と「場所への帰属」の二者択一ではなく、新たな状況が作りだされなければならない。いいかえれば学校においても「拡張による学習」が具現化される必要がある。

一方、佐藤（1996）は、「学びの共同体」論の中で学校が地域社会に向けて果たすべき役割を「地域に拡散する文化を吟味し、意味づけ関連づけて、コミュニティを創出すべき立場」として述べている。つまり、コミュニティの中における学校の役割を考えることもまた重要な課題である。したがって、コミュニティと学校との関連を考えるとき「コミュニティとしての学校」「コミュニティにおける学校」という二重の課題を考える必要がある。こうした、二重の課題について、本研究で考察した「ゆる概念」はどのように適用されるだろうか。

まず、学校における子どもたちもまた、脆弱性を持つがゆえに誘発する存在だということに注意を促したい。つまり、子どものもつ「誘発力」を生かすことで学校は地域コミュニティの再構築に向けて一定の役割を果たすことが期待される。

加東市の事例でみたように、「伝の助」の展開は、当事者にとって「意図せざる効果」の連鎖という側面があった。そうした効果は、「伝の助」が、多くの人の遊び心を誘発したことに起因すると考えられる。学校もまた、地域の人々の遊び心を誘発することにより新たな展開が可能かもしれない。これは、地域の人々が「子どもになって、子どもとともに、学校を使って何かをする」ことである。学校や子どもを巡る「物語」を地域で創り、共有することだと言ってもいいだろう。そのためには、市民の「何かをしてみよう」という意欲を誘発するしかけが可視化され、公開されていることが必要である。

子どもたちが地域にとって「誘発する存在」であるためには、地域の抱える課題について子どもたち自身が積極的に参与する必要がある。ただし、これも加東市の事例でみたように、遊び心に満ちたものになるだろう。つまり、地域の再構築に向けて、子ども自身が「よそのもの・わかもの・ばかもの」として参画するのである。これによって、子どもたちの学びを「主体を生産する活動」から「活動を生産する活動」に転換していくことも可能である。さらには、コミュニティとしての学校に新たな状況を創り出していくことにもつながるだろう。

「ゆる概念」を生かしつつ、学校における学びを転換していくことが本研究に残された課題である。

(註1) 本論文は、平成24年度「教育コミュニケーション実践論」の授業における共同研究および発表をも

とに加筆修正したものである。

(註2) 本研究のために、ご協力いただいた加東市商工会議所、加東市役所企画政策課の皆様、ならびに加東伝の助様に感謝申し上げます。

#### [参考文献]

- 秋月高太郎 2010 ゆるキャラ論序説 尚絅学院大学紀要 (60), 32-42
- 浅岡隆裕 2009 地域情報の制作・流通にかかわる要因の整理—多メディア時代の地域情報とコミュニケーション— 林 茂樹・浅岡隆裕 [編著] ネットワーク化・地域情報化とローカルメディア—ケーブルテレビの今後を見る— ハーベスト社 pp.47-73
- デラントイ, J./山之内 靖 伊藤 茂 [訳] 2006 コミュニティ グローバル化と社会理論の変容 NTT出版
- エンゲストローム, Y./山住勝広・松下佳代・白百草禎二・保坂裕子・庄井良信・手取義宏・高橋 登 [訳] 1999 拡張による学習 活動理論からのアプローチ 新曜社
- グラノヴェター, M./大岡栄美 [訳] 2006 弱い紐帯の強さ 野沢慎司 [編・漢訳] リーディングスネットワーク論—家族・コミュニティ・社会関係資本— 勁草書房 pp.123-158
- 広井良典 2009 コミュニティを問い直す—つながり・都市・日本社会の未来— 筑摩書房
- 稲葉陽二 2011 ソーシャルキャピタル入門—孤立から絆へ— 中公新書
- 伊藤洋典 2013 <共同体>をめぐる政治学 ナカニシヤ出版
- 今村晴彦・園田紫乃・金子郁容 2010 コミュニティのちから—“遠慮がちな”ソーシャルキャピタルの発見— 慶應義塾大学出版会
- 河井孝仁 2009a シティプロモーション—地域の魅力を創るしごと— 東京法令出版株式会社
- 河井孝仁 2009b 構造としての地域 河井孝仁・遊橋裕泰 [編著] モバイル社会研究所 [企画] 地域メディアが地域を変える 日本経済評論社
- 広報会議 [雑誌] 2012 ゆるキャラだけじゃない 地域活性化のツールはマンネリ化していないか? (最前線レポート 脱・PRのマンネリ“ゆるキャラ”は要る—いらない—) 広報会議: PR・IR (45), 69-71
- リン, N./筒井淳也・石田光規・桜井政成・三輪哲・土岐智賀子 [訳] 2008 ソーシャルキャピタル—社会構造と行為の理論— ミネルヴァ書房
- 奈須正裕・諸富祥彦 2011 答えなき時代を生き抜く子どもの育成 図書文化社
- 大堀壽夫 2002 認知言語学 東京大学出版会
- 佐藤 学 1996 カリキュラムの批評—公共性の再構築へ— 世織書房
- 妹尾克敏 2008 「三位一体改革」の進展と地方分権の展開可能性に関する一考察 松山大学論集 20(4), 215-252
- 地域デザイン学会 [編集] 原田 保 [編著] 地域デザイン戦略総論—コンテンツデザインからコンテクストデザインへ— 芙蓉書房出版
- 山崎 亮 2012 コミュニティデザインの時代 中央公論社
- 山住勝広・エンゲストローム, Y.[編] 2008 ネットワーキング 新曜社
- 吉原直樹 2011 コミュニティ・スタディーズ—災害と復興、無縁化、ポスト成長の中で、新たな共生社会を展望する— 作品社