

演題: 「リカちゃんと日本人とその家族の感性論 誕生50周年を目前に」

増渕 宗一 氏

(日本女子大学・名誉教授)

リカちゃん人形は来年2017年で誕生50周年を迎える。この約半世紀の道のりは、日本の少女たちとその家族の感性と共に歩んできたといえよう。

戦後、登場した各種ソフトビニール製ファッションドールの内、結局、生き残ったのはバービー(米国)、リカ、ジェニー(日本)の3強と、サバイバル人形であるブライス(米国、日本)であろう。

しかしこの「ファッションドール」という範疇に収まりきれない人形がリカちゃんである。ファッションドールといえば、「ファッション」が主題で、「家族の物語」はほとんどないか、あるいはたんなる背景でしかない。ところがリカちゃん人形については、「ファッション(着せ替え)」と並び、「家族の物語」が紡がれ、家族の物語なくしてリカちゃんは存在しえないともいえる。

今、リカちゃん人形というと、リカちゃんは小学5年生、ママはデザイナー、パパはフランス人で指揮者(音楽家)であるというようなキャラクターの設定、家族の設定があることがよく知られている。

しかしこのような家族設定は最初から明確にあったものではなく、メーカーのタカラ、リカちゃんの顔の原型を描いた漫画家・牧美也子、「リカちゃんトリオ」という漫画を『週刊少女フレンド』に連載した細野みち子、そして実際にリカちゃん人形で遊んだ少女たちの声などが取り込まれ、次第にその家族物語の骨格が作られていった。

リカちゃん、「かわいらしい」という感性価値が初めて実現された人形 1967年(S42)

リカちゃんという名称は、1967年、少女マンガ誌『りぼん』7月号で公募された。当時、売れっ子の漫画家の牧美也子(夫は「宇宙戦艦ヤマト」の松本零士)が人形の原型を描いている。この名称公募には、実は先例があり、カンナちゃんの名称公募に追随したものである。カンナちゃんはスカーレットちゃんの妹の人形として中嶋製作所が発売することになり、『りぼん』誌で名称を公募した。当時、少女たちにもっとも人気があったのが、少女マンガ誌(『りぼん』『マーガレット』など)であり、テレビの少女アニメの番組(「魔法使いサリー」など)であった。

最後発のリカちゃん人形は、トランク型のドールハウス「ドリームハウス」を売り出そうとし、それに合わせて必然的にサイズは小さくかつスリム(21cm)となり、かわいらしい人形(小学5年生、11歳)という設定で、たった独りで誕生した。結果として、この偶然の妙が功を奏したことになる。

先行する着せ替え人形は、バービー(17歳)のようにサイズが大きく(約30cm)セクシーであったり、タミー(約30cm)やスカーレット(17歳、約29cm)のようにサイズが大きく太めであり、日本の少女たちには「お姉さん」タイプの人形にみえた。

これに対して小さくスリムでかわいらしいリカちゃんは、「かわいい」という感性価値が初めて実現された着せ替え人形であり、日本の少女たちの手に馴染むものであった。

また、「ドリームハウス」(「洋館」や「白い」イメージ)という名称は、当時の日本人の住宅への憧れ心、感性価値をあらわすものであった。

リカちゃんと「家族の物語」のはじまり 1967年(S42)

実は添付のパンフレットには「家族の物語」が少し語られていた。表紙には牧美也子のサイン入りのリカちゃんの原画と「監修・推せん・牧美也子」という表記がある。頁をめくると、「リカちゃんのひみつ」として「おとうさん・フランス人、おかあさん・日本人、中略、べんきょう・あまりできない、なやみ・フランスにわたった父がわからない」とある。つまり日仏の混血で、父が行方不明であると語られていた。これが「家族の物語」のはじまりである。

リカちゃんが香山リカ、ママが織江、パパがピエールであるという設定はまだされていなかった。「パパ」や「ママ」ではなく、「おとうさん」「おかあさん」という呼び方が当時の少女たちや家族の感性に馴染むものであった。

先行した「姉妹人形」と「友だち物語」、スカーレット(1966)とフラワーメイト(1969) vs リカちゃんトリオ(1968)

スカーレットは1966年(S41)に発売された国産のファッションドールで、17歳という年齢設定である。これは米国の人形バービー、タミーを意識した設定である。身長も29cmで、かなり大きい。そして姉スカーレット、妹カンナ(9歳)という「姉妹」の設定は、バービー・スキッパー、タミー・ペパーという「姉妹人形」の手法を踏襲したものである。はじめに姉があり、つぎに妹が登場するという自然の誕生順序、自然感性の順序である。

これに対して後述するが、リカちゃんの場合、姉のリエちゃん(スチュワーデス)が自然順序ではなく、あとから突然1972年(S47)、ドラマ的感性論理(機内でママと偶然再会)により登場し、これまでにない独創的な家族展開を示すことになる。

ところで既述の「リカパン」には、父母はいるが、しかし「父が行方不明」という家族の悩みの物語が披瀝されていたが、それにもかかわらず、実際にリカちゃんに次いで登場したのは、家族の人形ではなく、友だちの人形であった。

1968年(S43)、リカちゃんにGFのいづみちゃん、BFのわたるくんが登場、「リカちゃんトリオ」が結成され、「友だち物語」が始まる。

米国のバービーにはBFのケンがおり、妹のスキッパー(小学生)にもBFのリッキーがおり、「カップル関係」が成立している。特定の異性がいることにとくに問題はない。

これに対してリカちゃんの場合、「カップル関係」ではなく、「トリオ関係」であることを余儀なくされた。ここには、小学生にすでに特定の彼・彼女がいることは早すぎるという当時の子どもたちや親の感性論理が働いていたといえよう。

この友だち関係(路線)は、さらに1969年(S44)3月、(自然順序で)いづみちゃんに妹くるみちゃん、わたるくん、弟ごろちゃんが登場し、「友だち路線」は兄弟姉妹にまで拡大することになる。

一方、中嶋製作所は、「リカちゃんトリオ」に対抗して、妹カンナに、あらたにいとこのさゆりちゃん、お友達のすみれちゃんを登場させ(いずれも9歳という設定)、「フラワーメイト」を結成する。さらにわたるくんに対抗して、いとこのアキラくん(さゆりの兄)を登場させた。このように「友だち物語」は熾烈であった。「家族の物語」は影を潜めたかにみえた。

待望のママ登場1969年8月、「母子家族」の誕生(リカちゃん家)vs「家族図」の公表 (スカーレット家)

ところが1969年(S44)の8月、リカちゃんの「待望の」ママが登場し、「母子家族」が初めて誕生する。翌9月、「ママの洋裁店」(ハウス)が登場し、ママが洋裁店を営んでいることが判明する。しかし未だ「香山」という姓などは命名されていないし、姉のリエちゃん、妹のふたごの赤ちゃんも登場していない。

「待望」のママというのは、おそらく全国の少女たちから「GF・BFの人形はいるけど、なぜママの人形はいないの?」という声がメーカー側に多数寄せられたからではないだろうか。日本の少女たちが一番必要としていたのは、GFやBFの人形ではなく、ママの人形であるという感性価値が実現されたというべきであろう。

一方、スカーレット家では、1969年、立派な「家族図」が示され、パパは日本人パイロット、ママはスイス人のファッションデザイナーで東京で小さな洋裁店を開いているなどと記載されている。しかしママの人形は結局、登場しえなかった。

先行した少女マンガの家族物語・細野みち子「リカちゃんトリオ」1968年(S43)

人形のリカちゃん家では1969年、はじめて「母子家族」が誕生したが、一方、少女マンガの世界では一足先に「家族の物語」が劇的に展開されていた。1968年、細野みち子「リカちゃんトリオ」で、『少女フレンド』5月28日号から連載が開始された。同年誕生した人形の「リカちゃんトリオ」を支援する意図でマンガが連載されたことになる。

香山洋装店の一人娘リカは、フランス人のパパをもつ混血少女で、リカちゃんトリオを結成し、グループサウンズのバンドを組む。ママの織江は借金の保証人となり洋装店が人手にわたり、パリで同門だった友人のマミ花岡洋装店で働くことになる。しかし過労でママが入院、家計を助けようとリカちゃんがマミ花岡のファッションショーにモデルとして出ることになるが、偶然、ママの古い日記を発見、パリの産院での自分の出生のいきさつを知る。織江は画家・香山竜平の再婚の子、フランス人の青年建築家ピエールと結婚したいという織江に猛反対した竜平は親子の縁を切る。その後、ピエールは自動車事故で失明、死に場所を求めてモンブラン山中を彷徨い、教会の神父に救われ、セラシ神父として第二の人生を歩んでいる。リカちゃんはママに代わってパリに旅立ち、父親探しが始まる。

当時、この種の人形の広告は、少女マンガ誌と民放テレビのスポットCMが主であり、「リカちゃんトリオ」の物語は、第一部「友情物語」、第二部「家族物語」として連載される。

「しあわせ家族」の誕生1974年(S49)、ただし父親ピエールは長期不在

この少女マンガ誌の「家族物語」から遅れること4年、1972年、まずスチュワーデスのお姉さんリエちゃんが登場、つぎに74年、ふたごの赤ちゃん(ミキちゃん、マキちゃん)が登場し、パパは長期不在のまま(人形なし)、「しあわせ家族」と命名される。この命名とその内実が社会的にまったく問題にならなかったのは、当時、働き蜂の父親は留守が多かったという実情と無関係ではなからう。

「しあわせ家族」内でのリカちゃんは、姉(社会人)がいて、双子の妹(赤ちゃん)がいるという絶妙のポジションにあり、上には甘え、下にはその面倒をみるという誰からも好かれるという人気者の位置にあった。

しかしその後、姉のリエちゃんは数年で行方不明となり、1987年、ふたごの赤ちゃん(ミキ・マキ)はふたごの妹(4歳)に成長し、あらたにみつごのあかちゃん(かこちゃん、みくちゃん、げんくん、1歳)が誕生し、リカちゃんがヒロイン的、女王的存在になる

「3世代同居の家族物語」9人家族1992(H4) 2012年母方の祖母・洋子登場

その後、経済優先の昭和時代が終わり、ゆとり優先の平成時代に入ると、元年(1989)、パパ・ピエールの人形がついに登場する。そしてリカちゃん生誕25周年(1992)に、フランスから父方の祖母エレヌ・ミラモンド(63歳)来日、三世代同居の大家族となった。

リカちゃん、パパ、ママ、ふたごの妹(ミキ、マキ、1987)、みつごのあかちゃん(1987)、エレヌおばあちゃんの九人、女系家族である。2012年には、母方の祖母・洋子(56歳)登場した。

リカちゃんの家族の物語は、最初、当時の少女たちや家族の感性を如実に反映あるいは半歩ぐらい先取りするところがあった。しかし現在、少子化や核家族化が進み、最近ではおひとりさまが多くなる中で、3世代同居の大家族は、実態を写していないともいえる。しかしこれは昔のような3世代同居の大家族を懐かしむ、あるいはいいなと思いを指す「憧れ(理想)の家族」になっているといえるかもしれない。

リカちゃん5代 感性価値の変遷

初代1967、2代1972、3代1982、4代1987、5代1992(スポットもの)から成るリカちゃん人形は、最初、かわいいけれども、比較的彫りが深い顔立ちをしていたが、次第に前髪を垂れ、眼も大きくなり、小顔になり、いわゆるぶりっ子顔になる。髪の毛の色は、黒髪でもなく金髪でもなく、くり毛色で始まったが、次第に金髪に近くなっている。

2010年、カラーチェンジリカちゃんが登場、髪の毛が約22℃-31℃で変化し、ぎゅっと握ってグラデーションをつけたり、部分的にさわってメッシュ状にすることもできる。

「もう一人のリカちゃん物語」分身物語と変身物語 妊娠リカちゃん登場2001年

生誕30年(1997)に「リカちゃんのアルバム」が登場、0歳、3歳、14歳、23歳(外交官)、25歳(結婚)、30歳(出産)から成る。2001年に「妊娠リカちゃん」が登場し、限定物として1997年「中学生リカちゃん」、1998年「高校生リカちゃん」、また1999年「幼稚園児リカちゃん」などが登場している。

着せ替え人形リカちゃん アナログとデジタル リカちゃん人形の未来

だいぶ前からリカちゃん人形と遊ぶ子どもが以前より少なくなっている、遊んでも短期間で卒業してしまう子が少なくないともいう。一方、元少女がホビーでリカちゃん人形を集めていたりする。また自分の手で着せ替えるよりも、デジタル的にゲームで着せ替える、おしゃれを競うゲームが人気である。リカちゃん人形の未来はどうなるのであろうか？

■ 小著・小論紹介

単 著：増淵宗一『人形と情念』(勁草書房1982年)、『リカ・カルチャー序論』(1985年 リカ・カルチャープロジェクト)、『リカちゃんのフシギ学』(新潮社1987年)、『少女人形論 禁断の百年王国』(講談社1995年)、『かわいい症候群』(日本放送出版協会1994年)

図録監修：増淵宗一企画監修『永遠のリカちゃん』(みくに出版1992年)、増淵宗一監修『リカちゃんハウスの博覧会』(INAXブックレット1989年)

論文など：増淵宗一「少女民俗学と少女文化財」(『集める』岩波アクティブ新書2004)、「リカ・カルチャー研究「家族の物語を中心に」(『人形玩具研究』18号、日本人形玩具学会誌2008)、「子ども・人形・衣裳 服飾文化のトリアーデ」(国際服飾学会誌36号2009)「かわいいの変遷 リカちゃん人形を通して」(『子どもの文化』特集カワイイ2011年6月号)

演題：「顧客共創による感性デザイン」

持丸 正明 氏

(国立研究開発法人産業技術総合研究所

人間情報研究部門 研究部門長)



■ 講演の概要

サービス学では、2004年に Service Dominant Logic という理論が提唱され、それに派生した研究が盛んに行われています。この理論は、価値はサービスを通じて使用場面で顧客との共創によって生成されるという考え方を体系化したものです。この理論の下では、製品は Goods、それに付随する様々なサービスを Services と複数形で表し、それらを統合したものを単数形の「Service」と定義しています。価値が製品ではなくサービスで生成されるということは、Goods 単体ではなく、Goods と Services からなる統合的なソリューションとしての「Service」によって価値が創られるという意味です。ここで、価値は、あらかじめ設計者が Goods に組み込んで顧客に送り届け、それが予定通りに使用場面で発現するというを指していません。価値創出に顧客自身が資源を割いて参加する、とされています—これが「顧客共創」です。卑近な例ですが、ポケモンの映画は価値組込型、ポケモン GO は価値共創型と言えるかも知れません。

感性もひとつの価値であるとすれば、感性価値も「製品に組み込んで顧客に届けるデザイン」から「仕組みを通じて顧客参加で創り出すデザイン」に切り替わっていくべきときなのではないでしょうか。本講演では、実験室研究で使われてきた人間計測技術を、使用場面で使えるような技術に発展させ、それをを用いて顧客の使い方、楽しみ方を見出す研究の最前線を紹介します。従来のテストマーケティングに人間計測を統合することで、リアルタイムのインタラクションを可能としていく点に特徴があります。行動、動作、感情、注意などをいかに使用場面で計測し、いかにして顧客共創型の「Service」デザインに繋げていくかを、いくつかの企業共同研究事例を交えて紹介します。

人間計測技術を使用場面に適用させるためには、IoT や VR (仮想現実) 技術など情報技術の支えが必要であることは言うまでもありません。ただ、それに加えて、実験室で精緻に計測する人間特性のディープデータが必要となります。本講演では、使用現場での人間計測を支える人間特性ディープデータの考え方と設計にも触れます。ディープデータを使用場面で収集される人間特性ビッグデータと関係させて、顧客共創型の「Service」を持続させる考え方に展開していきます。

■ プロフィール

1988年、慶應義塾大学工学部機械工学科卒。1993年、慶應義塾大学大学院博士課程 生体医工学専攻修了。同年、博士(工学)。同年、通商産業省工業技術院生命工学工業技術研究所 入所。2001年、改組により、産業技術総合研究所 デジタルヒューマン研究ラボ 副ラボ長。2010年、デジタルヒューマン工学研究センター センター長、および、サービス工学研究センター センター長兼務。2015年より、産業技術総合研究所 人間情報研究部門 部門長。専門は人間工学、バイオメカニクス。人間機能・行動の計測・モデル化、産業応用の研究に従事。2002年、新技術開発財団より市村学術賞受賞、2011年、経済産業省 工業標準化事業表彰 経済産業大臣表彰ほか。2008年より、ISO TC159/SC3 (国際標準化機構 / 人間工学に関する技術委員会 / 生体力学と人体寸法の副委員会) 国際議長。2014年より、消費者安全調査委員会・委員長代理。著書に「サービス産業とサービス工学技術、カナリア書房(分担)」、「子ども計測ハンドブック、朝倉書店(編者)」、「人体を測る 一寸法・形状・運動、東京電機大学出版局(共著)」等。

演題：「デザインキュレーターを選ぶグローバルデザイン」

桐山 登士樹 氏

(株式会社TRUNK 代表)

毎年4月にミラノで開催されるミラノサローネは、1986年から通いはじめ通算31回を数えた。日本人の中でも最長の部類に入る。2005年からは、見ている側では飽き足らず出展側に回った。その年の秋から欧州で販売が計画されていたレクサス。この事前ブランディングを建築家の石上純也氏、妹島和世氏、画家の千住博氏に依頼した。会場を真っ白く霧で覆った石上純也氏のインスタレーションは話題となった。

あれから10年、その後もキャノン、アイシン精機のプロデュース他を担当。2011年と2016年には、ミラノデザインアワード受賞。また、ミラノだけではなくパリ、フランクフルト、台北と私のフィールドも広がり、常に記憶に残る機会となるよう注力している。

こうした仕事ゆえ、絶えずトレンドを自分の目で確認することを心がけている。なぜなら半歩先を予知や予測ができないと、世界の目利きたちを驚かすことはできないからだ。

ここに来て大きく変化してきたことを二つ上げてみたい。一つは、誰もが認識していることだが、ハイテク化時代のモノづくり回帰である。インダストリーの均質で高密度なモノづくりは、世界的な同質化現象を起こしている。世界の大都市の大きな構造(外観、生活のデザイン)には、特徴がなくなっている。同じようにパソコンやスマホを携帯しカフェを利用する。数年前に地方都市で、お茶と珈琲のどちらを日常愛飲しているか聞いたところ、約75%の人が珈琲党だった。こうしたライフスタイルの変化が、人々の生活やコミュニケーション、さらには価値観を大きく変える要因となっている。



一方、最近アーティストの作品や職人の手づくり品、その技に関心を抱くようになってきた。モノづくりのプロセスや背景、歴史に関心や興味、さらには納得感を抱く人が増えてきている。先週滞在した台北の商業ビル、誠品生活の二階の売り場に設置された工房のコーナーには、多くの若者たちが製作体験していた。こうした現象が着実に広がっている。モノづくりの楽しさを取り戻しつつあるのだ。

もう一つは、情報による疲労が蔓延していることだ。知ったつもり、見たつもり族も増加している。SNSは世界中の誰とでも繋がる反面、予想に反して心の絆にならないことにも気がつき始めた。リアルタイムで飛び込んでくる情報量の多さと、それぞれを受けいける人間のキャパシティーとの間に歪みが生じている。さらに世界経済の不安定さ、民族間紛争など社会的不安も増幅している。こうした混沌とした時代にあって、次の時代にどんな夢を持てるであろう。この一年で目を引いたデザインを通して探してみたい。



■ プロフィール

株式会社TRUNK 代表取締役、デザインディレクター、プロデューサー
富山県立近代美術館 副館長(デザイン担当)
富山県総合デザインセンター デザインディレクター

研究者、出版社を経て、1987年デザインのプロデュース会社を設立。1993年YCSデザインライブラリー設立(横浜、93年開館～08年閉館)。1993年財団法人富山技術開発財団 富山インダストリアルデザインセンター企画部長就任。1999年富山県総合デザインセンター デザインディレクター就任(継続中)。1994年からOZONEでの海外デザイン展の企画、制作、運営に携わる。(1993年～2008年)。1998年永井多恵子(元NHK副会長)の招聘により、世田谷文化生活情報センター「生活工房」デザインディレクター(98年～05年迄)

1998年ジャパンデザインネット(JDN)の立上げに参画。2005年汐留イタリアカリエイティブセンター、クリエイティブディレクター(08年閉館)。2009年石川暢子(ジュエリーデザイナー)の要請により一般社団法人日本ジュエリー協会海外販路開拓委員、その後香港での展示会プロデュース(継続中)。2015年ミラノ国際博覧会日本館、広報行催事プロデューサー。2015年 THE WONDER 500(経産省)プロデューサー他。

【Milano Salone】トヨタ自動車LEXUS「L-finesse」(2005～2010年) 2005年プロデューサー。レクサスインターナショナル「Amazing」(2013,14年) コーディネーター。キヤノン「NEOREAL」(2008～2012年)総合プロデューサー、エリートデザインアワード2011 グランプリ受賞。アイシン精機(2015～)総合プロデューサー、ミラノデザインアワード2016 “BEST ENGAGEMENT by IED”受賞。【MAISON & OBJET】日本貿易振興機構JETRO 広報ブース「Japan Style」(07.08.09年)総合プロデューサー、「J+」2013年、2014年キュレーター。伝産協会「DENSAN」2014年総合プロデューサー。【Ambiente】一般財団法人伝統的工芸品産業振興協会「DENSAN」2014、15、16年総合プロデューサー。【ACREATIVE EXPO TAIWAN】日本館ブース展覧会キュレーター。