

美少女フィギュア・美少女ドールの差異と進路

中川 浩一・山田剣士郎

倉敷芸術科学大学芸術学部

(2016 年 10 月 1 日 受理)

はじめに

美少女フィギュアと美少女ドール。その違いを其々の歴史を踏まえリサーチし、互いの役割を明白にした後、それぞれが今後どのような進路を辿るかを考察する。

ここで述べる「美少女フィギュア」とは、主に漫画・アニメ・ゲーム文化が発展するに従い、それら二次元の「かわいい少女キャラクター」が立体に昇華され、近年多数のホビーメーカーが販売している非可動の塗装済み完成品少女型キャラクターフィギュアを指す。同じく「美少女ドール」は、女兒向けに販売されている、所謂着せ替え人形（ファッションドール）に、比較的高年齢を対象とし、顔、身体の造形にデフォルメが施された、関節可動式・植毛・布製の衣服着用などの特徴を持つ人形を指す。

※ アクションフィギュアについては、一部を除き本稿では論じない。

1. 美少女フィギュア史概要

日本で初めて発売されたプラモデルは、1958 年マルサン商店より発売された「原子力潜水艦ノーチラス号」。今では大手プラモデルメーカーのタミヤ等も、当時はソリッドモデル（木製模型）メーカーだったが、このプラスチックモデルの誕生により、メーカー各社プラスチックモデルの製造を始める。プラスチックモデルキットの模型としての組み立て易さ、精密さはソリッドモデルを凌駕するものであった。

もともとプラモデルはイギリスで軍事教育用に開発されたもので、日本でプラモデル登場後も暫くは車両や航空機等のスケールモデルが中心に製造されていた。しかし 1960 年代、第一次アニメブームに伴い、アニメキャラクターが象られたキャラクターモデルが登場する。1960 年に、今井科学の『鉄人 28 号』が国産キャラクターモデルの第 1 号として発売されるが、その後今井科学より魔法使いサリーやリボンの騎士のサファイヤ姫など、ロボットやヒーローではない、「少女」を象ったキットも発売される。

1980 年代初頭には、バンダイより『機動戦士ガンダム』のメカではなく、登場人物に焦点が当てられたプラキット「キャラコレ」や、『うる星やつら』のラムちゃんをプラスチックキット化した商品など、アニメの美少女キャラクターがこの頃には徐々に立体商品となり始める。また、より現在の美少女フィギュアの形に近いものでは、82 年にゼネラルプロダクツから発売されたホワイトメタル製の「ダイコンⅢの女の子」などがある¹。

この頃、模型制作素材や制作方法の普及、模型イベントや模型雑誌による口コミ拡散等により、個人がフィギュアを作るという動きが強まる。中でもレジンキャストを使用したフィギュア制作方法は、プラスチックを扱う方法より、比べものにならないほど安価にフィギュアを制作・量産する事が出来る。この手法で制作されたフィギュアを「ガレージキット」や「レジンキット」と呼ぶ。現在大手フィギュアメーカーの海洋堂も、この頃から特撮怪獣、ロボットなどのガレージキットを制作・販売していく。

80年代後半、OVA（オリジナル・ビデオ・アニメーション）が流行し、当時ガレージキットといえば特撮怪獣やロボットものが主流だったが、80年代後半にかけ、アニメヒロインを象った美少女フィギュアのガレージキットが流行し出す。特撮フィギュアを中心に制作していた海洋堂からも、85年にOVA作品『戦え!! イクサー1』のイクサー1（美少女キャラクター）が1/6サイズでリリースされている。プラモデルとは違ったガレージキットの質感は、怪獣フィギュアは勿論、美少女フィギュアにも絶妙にマッチするものだった。

このOVAの流行はアニメのクオリティを向上させ、モデラーの創作意欲をも向上させる。それまでイベント等でもガレージキットといえばメカや特撮が主流だったものが、この頃からキャラクターフィギュアで溢れかえる事となる。1990年代前半～中盤にかけては、『ストリートファイターII』『サムライスピリッツ』などの格闘ゲームの流行により、漫画・アニメキャラクターの他に、ゲームキャラクターのフィギュアがイベントにも次々と参入。漫画・アニメからは藤島康介作品・高橋留美子作品の流行ののち、1993年～1995年まで、フィギュア界に空前の『美少女戦士セーラームーン』ブームが巻き起こる。このセーラームーンの登場により、フィギュア界の美少女フィギュア制作技術が多分に飛躍する事となる。またこの時期に模型誌ホビージャパンにて、フィギュア制作記事が紹介される等の要因も含め、フィギュア作りのノウハウが一世間に広がり、現在著名なフィギュア原型師達も、この時代に揉まれ産み出される事となる。

また、1994年アメリカのマクファーレントイズ社より『SPAWN』のアクションフィギュアが発売。（日本では1997年頃にこのSPAWNフィギュアブームが起こる。SPAWNフィギュアの造形の精密さは日本のフィギュア技術にも強大な影響を与えると同時に、一般にフィギュアという存在を認知させる一つの要因となる。）

そんな最中、1995年GAINAXより、アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』が放送。アニメの人気は瞬く間にフィギュア界にも広がり、イベントのみならず、一般販売商品でもエヴァンゲリオンフィギュアが大注目される。このエヴァブームが、フィギュアの販売形式が未塗装未組立のガレージキットから、大量生産の塗装済完成品へ移行するキッカケとなる。

そして2000年代～、恋愛アドベンチャーゲームや深夜アニメの増幅に伴い、美少女キャラクターを象った美少女フィギュアの需要も増加。美少女フィギュアはビジネスとし

て成り立つものとなり、一般販売される美少女フィギュアの形は、現在販売されているようなパッケージに入った塗装済完成品 PVC フィギュアが主流となって行く。

アニメ・ゲームコンテンツ増加、完成品フィギュア大量生産に伴い、市場に出回るフィギュアの数・種類も多くなり、少量生産のガレージキットに比べ価格も安くなる。また、ガレージキットは、完成させるにはプラモデル同様、あるいはそれ以上に工作の心得が必要なものであった。なので、どちらかと言うと工作を楽しみたいマニア向けの商品だったが、現在の完成品フィギュアは購入と同時に即飾り観賞出来る。つまり、漫画・アニメ・ゲームファンの誰もが手軽に楽しめ、それが各ファン層の購入にも繋がり、美少女フィギュアは「キャラクターグッズ」として市民権を得る事となった。

2. 美少女ドール史概要

美少女ドールとは、所謂「ファッションドール（着せ替え人形）」である。ファッションドールは、人形は人形でも、ミルク飲み人形や眠り人形等の比較的低年齢向けの玩具ではなく、少女～成人に向けたファッション性を意識したプラスチック製の着せ替え人形である。

ファッションドールのルーツといえば、有名な「バービー人形」がある。バービーは1959年、アメリカのマテル社から発売されたドールで、62年には日本でも発売されている。ファッションドールは、植毛され、布製の服を纏い、可動させる事が出来る。なので髪型を変える・服を着替えさせる・小物を持たせる等、可動しないフィギュアのように飾って観賞するものでなく、従来の玩具としてのお人形同様、触って遊ぶものであった。1967年には、日本のタカラ社より「リカちゃん」発売。タカラはその後「ジェニー」等様々な種類の人形を発売していく。

美少女ドールに欠かせないのが、「キャラクタードール」の存在。これは美少女フィギュアと同じく、二次元のアニメやゲーム等のキャラクターをファッションドールの形に落とし込み、販売されたものである。勿論その背景にはアニメ・ゲーム・ガレージキット文化の飛躍が大きく関係している。

1994年、ゲーム専門雑誌を出版していた新声社が「リカちゃん」や「ジェニー」を販売していたタカラの制作で発売したのが、格闘ゲーム『サムライスピリッツ』に登場するキャラクター「ナコルル」。初めてマニアを対象に製品化されたキャラクタードールである²。また、1994年セガから発売された『魔法戦士レイアース』のキャラクタードールは、フィギュアモデラーが頭部の原型を制作し、よりアニメ調にデフォルメされた、フィギュアに近いキャラクタードールとなった。

女兒向けの玩具としてのドールから、より大人（マニア）向けになったのが美少女ドールと言える。もともとキャラクタードールもマニアがジェニーなどのドールを改造・コスプレさせたりしていたものが発展したもので、そこにもガレージキットと同じく自作の精

神が深く関与している。当時キャラクタードールに多く起用されていたボディは、タカラの「スーパーアクションジェニー」という可動式の素体ボディ。ジェニーと名づくが、ジェニー用の需要よりも、こう言ったマニアがキャラクタードールを1から制作するのに多く使われた。このように、ドールは真っ裸の素体、植毛の髪、布製の服など、フィギュアよりも自分で弄る余地の多い「カスタマイズ性」の非常に強いものであった。

1997年～1999年にかけブームとなったキャラクタードール。企業の中でも、ドール本体だけでなく、ドール用のコスチュームや小物、カスタム用の素材などをリリースする所も増え、よりカスタムに幅が広がって行く。(年代的には、PVC 完成品フィギュアよりもキャラクタードールの登場の方が早い。なので、当時工作の得意ではない原作マニアは、制作難易度の高いガレージキットよりも、手軽な完成品キャラクタードールを選択する事も多く、その事もキャラクタードールブームの一つの要因となっていた³⁾。

そのような美少女ドール界において欠かせない存在なのが、株式会社ボックスのスーパードルフィーやドルフィードリームである。キャラクタードールブーム真っ只中の1998年、ボックスからドールの素体「ドルフィー」が発売される。その可動域やスタイリッシュなプロポーションは多くのドールファンを魅了した。そして1999年、異世界からの訪問者という触れ込みで発売されたのが「スーパードルフィー (SD)」。

従来のキャラクタードールのサイズは20数cmであるが、このSDは約60cmにも及ぶ。その為、細部の造形はより細かく、グラスアイ(人形用の義眼)を使った目の表現、睫毛、メイクなども施せ、本当の人間のように扱う事が出来る。そしてその多彩なカスタマイズは、自分の全てを反映させた世界にただ一つの人形を産み出す事が出来る。また2003年に発売された「ドルフィードリーム (DD)」は、27cmサイズのドルフィーを60cmサイズにしたもので、スーパードルフィーよりも顔の造形やスタイルがよりアニメチックにデフォルメされており、こちらはより美少女フィギュアに近い雰囲気のものとなっている。

こうした、手をかけ、自分を反映出来る、より人に近い形のドールは、ただ飾る・遊ぶといった範疇を越え、パートナーとして共存して行ける存在となる。

3. フィギュアとドールの差異

美少女フィギュアは商品として幅広く流通する以前、その存在が産み出された頃より、キャラクターに命を吹き込まんとするマニアやファンによって昇華され、現在もサブカルチャーファンの誰もが楽しめるキャラクターグッズとしてその振り幅を広げている。なぜそうもファンの心を魅了出来るか、それはフィギュアがキャラクターそのものだからである。

キャラクターそのものという事はすなわち、フィギュアには既にそのキャラクターの世界観が出来上がっているという事だ。見た目のみならず、性格も勿論キャラクターそのものを象ったもので、フィギュアのポージング等も含め、そこには5W1Hが存在している。

そのキャラクターの行動のある場面の一部を切り取ったものがフィギュアである。立体物のフィギュア（非可動）は、各関節の角度、衣服のシワ等、その質量を生かした情報量により、キャラクターの持つ世界観やその場面を多分に表現出来る。我々と同じ次元に漫画・アニメ・ゲームの世界観を持つキャラクターが存在しているという事は、異様であると同時に圧倒的な存在感を醸し出し、また一目でキャラクターの持つ魅力（キャラクター設定）の多くを垣間見る事が出来る。それは観賞用のオブジェクトとしては、申し分ない。

だが、完成された世界観の中に、我々ユーザーが外野から侵入する事は難しい。設定が予め決まっているという事は、そのフィギュアの意識、目線の先にあるのはユーザーではなく、キャラクターの持つ世界の中の何か、なのである。完成品フィギュアは物理的な意味での完成だけでなく、内面の世界観までもが完成されていると言えよう。ゆえに美少女フィギュアは観賞を主とし、干渉を主としていない。

対してドールは、観賞よりも干渉を主としている。勿論、ドールにおいても鑑賞のみを主軸に置く事もある。だが服を着せ、メイクを施し、髪を梳かす。そういった触れる事によるコミュニケーションがとれる。それこそがドール文化発展の肝、ドールの真髄といえる。また、ドールは商品としてのキャラクター設定が存在するものも多いが、自己によるカスタマイズ、手入れにより、唯一無二の存在となれる。そうしたドールには外部に造られた「中身」が存在しない、自分を反映する鏡、依代となる。それは人とドールの境を緩和し、感覚的により近い存在になれる事を意味する。ドール自身はフィギュアのように迫力、圧倒的なストーリー性を一目で語る事はなくとも、コミュニケーションを通じ、ユーザーと共にストーリーを作り上げて行く事に重点を置かれている。

美少女フィギュアは、キャラクターのストーリー性を立体の持つ情報量で最大限に表現する事による存在感。美少女ドールはコミュニケーションを通じた、感情移入等による共感。同じ少女型の立体物だが、その差異は歴然で、双方がそれぞれ違った役割を求められている。

4. それぞれの進路の考察

近年のデジタル技術の進化は著しく、立体物もデジタル上でモデリングし、3D プリンタで出力する。といった制作方法が当たり前の時代にある。勿論フィギュア・ドールも例外ではない。フィギュア制作の場合、今後はアナログでの手原型でなく、デジタル原型が主流になるだろう。その手間の少なさを生かし、通常のフィギュアのサイズ（約 1/8 サイズ）でなく、等身大（約 1/1 サイズ）のフィギュアをデジタル機器を使用し制作する企業も出現している。キャラクターの存在感を表現するにあたり、等身大サイズという大きさ・質量は申し分ない働きをしてくれる。また、株式会社バンダイより発売されている「ハコビジョン」は、フィギュアやプレートにプロジェクションマッピング技術を使用し

たエフェクトを表示し、キャラクターの存在感や空間を見事表現している⁴。フィギュアにおいてデジタル技術は、制作方法だけでなく、キャラクターの表現方法、そのキャラクターの持つ設定や世界観を最大限に生かすためにも、今後欠かせないものとなるだろう。

対し、ドールにおいて重要なのは、ユーザーとのコミュニケーションである。技術の発展と共にドールが進化するなら、こういった物が求められるか。それはやはりコミュニケーションの究極「動く・喋る」といった所に着目されるだろう。現在スピーシーズ（株）が（株）ボックスと共同開発している「Dollfie（R）ハニー」は、60cm サイズでありながら、そのスマートさを維持したまま、下部ユニット内のサーボモータを使用し関節をワイヤーで引く駆動方式により、様々な動きを見せる事が出来る⁵。ドールに関しては、デジタル技術をストーリー表現の為ではなく、ドールと人とのコミュニケーションの為のインターフェースに重点を置かれ使用されると考えられる。美少女ドール進化の先に「美少女ロボット」というジャンルが垣間見えるのが分かるだろう。

アナログとデジタルの境が曖昧になりつつある黎明期の時代。今後、予想だにしない全く新しい形の「美少女像」が産まれる事が期待される。

註

- (1) メガストア編集部（1995）「美少女フィギュア大図鑑」コアマガジン。
- (2) (3) 電撃ムックシリーズ（2000）「まるごとキャラドール：1/6 ドール & カスタムドールへの招待」白虎かなめ監修，メディアワークス。
- (4) BANDAI Candy. HAKOVISION. LINEUP. 〈<http://www.bandai.co.jp/candy/hakovision/products/02/>〉（最終検索 2016-9-22）
- (5) HOME of Speecys Kichijoji Studio. 〈<http://robo-pro.com/speecys/index.html>〉（最終検索 2016-9-22）

〈参考文献〉

- 模型情報別冊（1984）「MJ マテリアル1：プリティフィギュア」バンダイ。
- メガストア編集部（1995）「美少女フィギュア大図鑑」コアマガジン。
- 今井今朝春編（1997）「フィギュア王：この一冊でフィギュアのすべてがわかる」通巻96号，ワールドフォトプレス。
- 加藤健次編（1998）「ネオドール1：フィギュア & ドール新世紀」笠倉出版社。
- 電撃ムックシリーズ（2000）「まるごとキャラドール：1/6 ドール & カスタムドールへの招待」白虎かなめ監修，メディアワークス。
- あさのまさひこ編著（2002）「海洋堂クロニクル：世界最強造形集団の過剰で過激な戦闘哲学」太田出版。
- たいらめぐみ（2004）「お人形図鑑」河出書房新社。
- 吉川智香子他（2006）「瞳 hitomi No. 10 フィギュアの群像2：原型師たちのガレキ芸術」マリア書房。
- 藤田博史（2006）「人形愛の精神分析」青土社。
- 佐々木幹郎（2009）「人形記：日本人の遠い夢」淡交社。
- 今野祐一編（2010）「夜想#ベルメール：日本の球体関節人形への影響」ステュディオ・パラポリカ。
- フィギュアマニアックス編集部（2011）「美少女フィギュア白書2011」アスキー・メディアワークス。
- ボックス広報部（2013）「ボックス40thメモリアル特別号」ボックス。
- ボーンデジタル書籍編集部（2015）「3DCG×3D プリンタ デジタル造形 2015：CGWORLD 特別編集版」

ボーンデジタル.

Dollyjapan 編集部 (2015) 「アゾンオリジナルドール公式ファンブック」 ホビージャパン.

廣田恵介 (2016) 「我々は如何にして美少女のパンツをプラモの金型に彫り込んできたか」 双葉社.

日本玩具文化財団. 『人形の歴史』. 〈<http://www.toyculture.org/doll.html>〉 (最終検索 2016-9-22)

HOME of Speecys Kichijoji Studio. 〈<http://robo-pro.com/speecys/index.html>〉 (最終検索 2016-9-22)

BANDAI Candy. HAKOVISION. LINEUP. 〈<http://www.bandai.co.jp/candy/hakovision/products/02/>〉 (最終検索 2016-9-22)

The difference between pretty figures and pretty dolls, and the future

Hirokazu NAKAGAWA, Kenshiro YAMADA

College of the Arts,

Kurashiki University of Science and the Arts,

2640 Nishinoura, Tsurajima-cho, Kurashiki-shi, Okayama 712-8505, Japan

(Received October 1, 2016)

Research for the difference between pretty figures and pretty dolls based on the history.

In addition, clarify the role of both, and consider the future.

A figures is emphasized by story. Dolls is emphasized by communication.