

山岡デザイン事務所

山岡 彩子さん 山岡 怜二さん

本年3月に公表された当会の公式キャラクター「べんとらー」。

今回は、グランプリを受賞された「べんとらー」の生みの親、山岡デザイン事務所の山岡彩子さんと山岡怜二さんにお話を伺いました。

特別選考委員の荒木飛呂彦先生から、「ポージングにおおらかさがあり、キャラの中に温かさとおもひの友達のような魅力があります。」とコメントをいただいた「べんとらー」は、どのようにして誕生したのか、これからどう活躍して欲しいかなど、お二人の想いを語っていただきました。ますます「べんとらー」を好きになっていただけたら幸いです。

聞き手・構成：濱島 幸子
写真撮影：坂 仁根



— デザイナーを目指された理由をお伺いできますか。

彩子：幼少期から絵を描いたり、何かを作ったり、自分の世界観を表現することが好きだったので、その道に進学、就職をして、この道に入りました。

— 最初は広告会社にお勤めだったんですね。

彩子：そうです。最初は東京で映像関係の仕事に就いたんですが、その後アクセサリー関係の会社の方に入りまして、そこでグラフィックやパーツのデザインだったり、イベントの企画だったり、そういったこともやらせていただいていたんです。実際にアクセサリーを作ったり、ポスターを作ったりもしていました。

— 怜二さんはいかがですか。

怜二：私は、デザイン、イラストを描くのが好きで大学で学んでいたんですけど、立体制作にも興味を持つようになり、着ぐるみのメーカーに就職しました。キャラクターやおもちゃが好きだったというのもあって、その後は玩具メーカー、グッズメーカーなどにも勤めました。そこでいろいろな知識を得て、自分のオリジナルキャラクターも描きたいなという思いが募り、今に至ります。

— マスコット・キャラクター・デザインに特に注力されていることには、何か理由があるのでしょうか。

彩子：我々のバックグラウンドがもとですが、キャラクターを使ったビジネスというのは、サービスの認知拡大に視覚的効果があることはもちろん、ほかのマスコットとのコミュニケーションツールにもなるし、今って若い方だけじゃなくて、大人の方もマスコット好きの方って結構いらっちゃって。SNSの時代なので、情報量やスピードがすごく速いから、それをうまく使えば、我々の想定を超えた効果があるんじゃないか、需要はすごくあるんじゃないかと思っています。

怜二：キャラクターは、作った後のグッズ展開等、自分たちで育てるところも担えるので、私たちの強みとしてやっています。

— どんな時に今のお仕事のやりがいを感じますか。

怜二：たくさんの方に喜んでもらえるのがとても嬉しいです。私の子供たちも描いている途中に、「目が可愛くないよ、色はこっちの方がいいよ」などたくさんのアドバイスをくれます（笑）。グッズになって喜んでくれる姿を見るのはやりがいを感じます。

彩子：基本的にキャラクターって、できたら私たちの手元から離れていくものなので寂しい一面もあるんですけど、私たちのアイデアが世間の皆さんに認知されて、喜んでいただいたり、かわいい、面白いという声を聞いたり、誰かや何かの助けになったりすると、すごくやりがいを感じますし、心から嬉しく思います。

— 家事育児と仕事はどのように分担されているのでしょうか。

彩子：うちは自宅兼事務所なので、子供たちには仕事のことをよく理解してもらっています。でもポリシーとして、食事と掃除には手を抜かないように気を付けています。特に、家はどんなに忙しくてもきれいにしておきたい。仕事場ということもありますけど、きれいにしておかないと頭の中が乱れてしまうので、そこは厳しくやっています。

彼も子供が好きなので、家事、育児はよくやってくれています。

怜二：どうでしょう（笑）。

彩子：家庭をおろそかにしていい作品は生まれませんね、ということは共通認識です。子供たちには我慢させてしまうこともあるけど、自分たちが頑張っている姿やずっと残っていくようなキャラクターができれば、大人になったときに理解して喜んでくれると思っています。

— 作品を作るときに心掛けていらっしゃる、気を付けていらっしゃることはありますか。

彩子：商業デザインというのは、自分の感性、クリエイティビティだけを發揮できるものではありません。クライアントがどういうことを考えていて、どんな相手に向けてデザインしていきたいか、というところを注意深くヒアリングして、まずは要望を私たちが理解することが大事です。例えば、ブランドコンセプトとお客様が訴求したい内容が一致しないことがあった場合、そこで適切な表現を導くとか、求める形にするお手伝いをするのがデザイナーの役割かなと考えています。

あとは常に情報収集をしています。キャラクター

は今たくさんあるので、知らずに似たようなキャラクターを考えてしまうことがあります。描く前と描いた後も、そこは気を付けていますね。

— 確かにトラのキャラクターというだけだと似てしまうと思うんですが、「べんとらー」はすごくいろいろな工夫があり、独自のデザインにいただきました。

彩子：目もまん丸ではないんですよ、よく見ると。機械的にならないようにデザインしました。

— 今回の公募に限らず、コンテストのようなものには応募されていたんですね。

怜二：いろいろとチェックはしていましたが、特に今回は選考委員に荒木飛呂彦先生がいらしたのが大きいです。すごいファンなので、もうこれはぜひともと（笑）。

— 十分にヒアリングをして作る場合は、依頼者の要望が共有できると思うのですが、今回の公募のような場合は要望がつかみづらいのではないかと思います。そこはいかがですか。

怜二：基本的には私がアイデアをたくさん出して、思い付く限り好きなように描いています。そこから何案かに絞って方向を決めていくという作業になります。依頼者が求めているものは何かというのは妻が情報を集め、まとめる作業を行います。役割分担ですね。自分の描きたいものを描いてしまうと、それこそアートじゃないですけど、目立つものだったり、ちょっと気持ち悪いものだったり、奇抜になってしまうので、やり過ぎた場合には妻が指摘してくれます。

彩子：彼はすごく小さい情報でもキャッチするのがうまくて、結構詰め込んでしまって、アイデアが増えすぎてしまうので、それを軌道修正するのが私の役目というところもありまして。

— お二人で意見が違ってしまふときは、どうやってすり合わせをするんですか。

怜二：どうでしょうね。プレゼンのし合いでしょうか。

彩子：採用率は五分五分ぐらい（笑）？

— プレゼンをして説得し合うということですか。

彩子：そうですね。最終的にお互いが嫌だなと思ったまま完成するというはもちろんないです。

怜二：先ほどもお話ししたように、まず私が好きなように描き進めます。妻の方が客観的に見られているので、最終的には意見を取り入れた方が上手くいっています。

彩子：自分たちがこうしたいというのも当然あるんですけど、それが年齢層だったり、客層だったりということをまず考えて意見を言いますね。でも、彼の理屈やセオリーもあるので、あ、確かにそうかもな、ということも多く、一概にどっちがどっちということではないと思います。

— 「べんとらー」はお二人の中での協議はスムーズにいった方ですか。

彩子：最初の時点で、色やフォルムもいいけど、もうちょっとという感じだったんです。そこからどんどんよくしてくれました。

怜二：アウトラインあり、なしもすごく悩みました。あった方が印象に残り、目立つのかなというのもあったんですが、なしの方がスタイリッシュできれいに見えると思って。

— いろいろな「べんとらー」があったんでしょうか。

彩子：目がTになっていて、鼻がロゴ、おなかにヒマワリで、口の周りはただの丸になっていたものなどもありました。これだとちょっと目が眠そうだよとか、印象に残らないとか、言いたいことを言って方向を決めていきました。

— ベンガルトラというモチーフは比較的早めに決まったんですか。

怜二：「べんとら」というアプリがあるとわかってからは、もうこれしかない、となったんですけど、それまでは弁護士からイメージできるキャラクターで、フクロウとかペンギンとかも考えました。でもそちらは他会でもやられていたので。

彩子：「ベンゴリラ」というゴリラの案もあったんで

すが。

怜二：ゴリラはたくましいイメージがあるんですけど、どこまでかわいく描けるかという不安もあって、これは違うなとなりました。

彩子：あとは、色ですね。しましまの色が、ロゴの色とマッチするかなと。

怜二：アプリは東京弁護士会独自のもので面白いと思ったので、これをキャラクターが紹介する絵が浮かんで、トラがいいなど。他の弁護士会にトラはないかなとか、東京とトラの関係性とか、東京の動物園にトラがいつ来たとか、そういうのも調べました。ただのトラではなく、ベンガルトラは、弁護士の「弁」とリーガルの「ガル」になるのも決め手となりました。

— モチーフが決まってからのデザインのこだわりなどを教えていただけますか。

怜二：正直なところ、弁護士に対する明確なイメージは持っていなかったのですが、だじゃれを優先したところがあります。「弁」と頭に入れて、5本と4本の頬の縞で「べんごし」とか。ただ、なるべくシンプルにはしたくて、3色できているのもその点からです。ぱっと見で弁護士会とわかるというよりは、グッズなどを普通に身に付けていてもいいなというようなかわいいキャラクターにしたいと思っていました。全員が大好きというのはなかなか難しいんですけど、使っていくうちにかわいいなと思えるかどうかはそのキャラクターの要素かと思います。表情が変わればかわいくなるかな、愛着が持てるようになるかなということも意識してデザインしました。

彩子：既存の弁護士会のキャラクターとは全然違うものというのは、前提でありました。あとは、まず会員の方に愛されるキャラクターですね。「べんとらー」と語尾を伸ばしているのも、絵を見ていなくても名前の響きで、優しそうだなとか、愛嬌があるなという感じになるようにこだわった点ではあります。立体化したものに小さいお子様が触れ合ったときに、かわいい、もふもふしているねと思ってもらうことも狙っていました。

— 弁護士会に対する印象はあまりなかったんですね。

怜二： 弁護士さんとは本当にかかわりがなくて。ただ、他の弁護士会にキャラクターがあるというのは知っていました。弁護士さんはちょっと堅いイメージというのあって、かわいいキャラクターを必要とする場所はあるのかなと思っていました。

彩子： 東京弁護士会は日本の中で最大規模と聞いていたので、すごいなという壮大なイメージしかなかったんですが、かかわってこなかったからこそ、面白い作品ができるのかなという期待もありました。

— 触り心地も含めてご検討いただいたというのは、お二人とも立体デザインやグッズ制作にかかわっていらしゃったということが大きいのでしょうか。

彩子： そうですね。実際に物を作っていたので、この形や色だとグッズ化したときに作りにくいか、色が乗らないとか、展開を考えてデザインしています。グッズ化が難しいと、いくら気に入ってもちょっとここはやめておこうと。

— 荒木先生からは「ポージングにおおらかさがあり、キャラの中に温かさや頼もしい友達のような魅力」があるとコメントがありました。

怜二： すごく嬉しいですね。表情がおとなしい分動きは欲しくて、このポーズにしました。

彩子： 立体化したときにみんなでやれるポーズとか、そういうところも含めて考えました。口まわりはもふもふしていた方が、立体化したときにかわいいとか。

怜二： 口は描くか描かないか、すごく迷いました。弁護士だからこそ口は必要かなと思ったんですが、かわいさ重視で。何パターンかできれば、展開で口もあるなしできるので。

— 四コマ漫画もかわいいです。

怜二： やっぱり四コマになるとキャラクターが動くので、見ていただいた方の気持ちも入りやすくなるかなど。サブキャラクターには白黒をつけるという意味と東京は上野動物園のイメージもあるので、パンダを登場させました。

— 本当に全部にいろいろな意味を込めてくださっていますよね。

彩子： 好きなんですよ、そういうのが。

怜二： だじゃれ、好きですね。

— 我々としても、キャラクターが弁護士や弁護士会に親しみを持ってもらう一つのきっかけになればと思うんですが、お二人から見て、弁護士を身近に感じてもらうにはどうすればいいと思いますか。

怜二： 身近な問題に対して、こんなことを相談しているのかなと思うので、キャラクターが優しく迎え入れてくれ、気軽に相談できるように窓口となって活躍してほしいです。

彩子： 簡単な言葉で表現したり、平仮名をたくさん使って「べんとらー」がしゃべるとか、若い世代にPRするためにSNSを活用して、見やすいビジュアルを作って見てもらうことですかね。難しいというイメージを払拭するために、入口が入りやすくなればいいと思います。

— これから「べんとらー」にはどのように活躍してほしいですか。

怜二： 着ぐるみやぬいぐるみも見てみたいですね。

彩子： 弁護士と市民の架け橋となるような存在になってほしいです。市民の方が、「べんとらー」を見ると安心できる身近な存在、自分の味方なんだと思ってもらえる、そういうキャラクターになってほしいです。

プロフィール

山岡デザイン事務所

2024年3月当会公式キャラクターグランプリ受賞。

やまおか・あやこ

1984年愛知県生まれ。広告会社、ファッション関連企業を経て、2014年にデザイン事業を立ち上げる。現在はアートディレクターとして、マスコットキャラクターのプロモーションを提案している。

やまおか・れいじ

1983年愛媛県生まれ。着ぐるみ制作会社、グッズ制作会社を経て、現在はキャラクターデザイナー、イラストレーターとして活動中。生み出したキャラクターの成長を見守りながら、3人の育児にも奮闘中。