

食育キャラクター活用による食育推進（２）

— 食育キャラクター「食まるファイブ」の創生とグッズ作製 —

西 村 敬 子（愛知教育大学家政教育講座）

西 村 友 希（愛知教育大学家政教育大学院生）

丸 山 浩 徳（東海学園高等学校非常勤講師）

Utilization of Characters for the Promotion of Dietary Education（２）

— Creation of Dietary Education Characters “SHOKUMARU FIVE”
and Production of the Related Character Goods —

Takako NISHIMURA（Home Economics Education, Aichi University of Education）

Yuki NISHIMURA（Graduate student of Home Economics, Aichi University of Education）

Hironori MARUYAMA（Part-Time Lecturer Tokaigakuen High School）

要約 今、日本は急速にキャラ化しているといわれ、私たちの周りには様々なキャラクターグッズがあふれている。子どもたちにとってキャラクターは欠かすことのできないものとなっている。この子どもたちを取りまく生活の中で、肥満や偏食など、食に関する問題が多く発生している。そこで、子どもが自ら健康で自分の体に合わせた食生活について学ぶ手助けをするために食育キャラクター「食まるファイブ」を誕生させた。本研究ではこの「キャラクター」及び「キャラ」という言葉の定義を調べた。さらに子どもたちが楽しく食について学ぶことができるように食育キャラクター「食まるファイブ」のキャラを立て「食まるファイブ」グッズ作製を行った。

Keywords：食育，キャラクター，キャラ，食まるファイブ

Ⅰ．はじめに

今、日本は急速にキャラ化しているといわれ、私たちの周りには様々なキャラクターグッズがあふれている。子どもだけでなく大人もキャラクターグッズを持ち、特に子どもたちの生活においてキャラクターはかかすことのできないものとなっている。そして、滋賀県彦根市の彦根城築城四百年祭のキャラクター「ひこにゃん」に代表される自治体のマスコットキャラクターが多く登場し、スーパー等で目にする野菜や果物のパッケージにもキャラクター化された野菜たちが付いていて、子どもたちを魅了している。

一方、子どもたちを取り巻く生活の中で、偏食や肥満など食の問題が大きく取り上げられ、国を挙げて食育が推進されている。このような状況を踏まえ、子どもたちが難しいとする食に関する知識を楽しく理解し、望ましい食生活を達成しようとする態度を習慣化するためには、キャラクターの活用が有効であると考えた。子どもたちが生涯にわたって健康で豊かな生活を送るためには、大人から提供される食に頼るだけではなく、子ども自身が食の問題について関心を持ち、望ましい食習慣を身に付ける必要がある。そこで第1報¹⁾では、「食生活指針」を具体的な行動に結びつけるための【食事バランスガイドのコマ】に因んで開発した食育キャラクター「食まるファイブ」を小学校等

に紹介した例と、「食まるファイブ」をアピールするための本学の協力体制について報告した。その結果、キャラクターの存在は食育に有効であることが分かった。さらに子どもたちの食の学びに「食まるファイブ」を活用するには、「食まるファイブ」を単なるマスコットとして存在させるのではなく、独自の世界観を与える必要があると考えた。

そこで本研究では、キャラクターの定義を整理し、食育キャラクター「食まるファイブ」のキャラを立てることを試みた。そして、子どもたちに食育キャラクター「食まるファイブ」を定着させるためのツールとして様々な「食まるグッズ」を作製した。

Ⅱ．キャラクターについて

1．キャラクターとマスコットの定義

広辞苑によると、キャラクターとは「①性格。人格。②小説・映画・演劇・漫画などの登場人物。その役柄。③文字。記号。」と定義されている。イミダス（2007）によると、「①特徴。性質。性格。人格。②性格付けされた存在。アニメやマンガの主人公・登場人物。キャラともいう。③演劇・小説などの登場人物。劇の役。④文字。符号。記号。」と定義されている。

伊藤 剛²⁾によると、キャラクターとは「「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の

表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの」としている。

現在では一般に、「キャラクター」とは「マンガやアニメなどの登場人物」のことだと考えられている。マンガやアニメの登場人物を「キャラクター」と呼ぶようになったのは、1950年代にディズニー映画が日本で配給される際、その契約書の中に主人公や登場人物を指す言葉として「Fanciful Characters（空想上の登場人物たち）」という表記があったためと言われている。

宮本大人³⁾は、「今日の漫画において「立っている」といえるようなキャラクターには、ほとんどの場合、次ぎの6つの要素が備わっている。」と述べている。

《キャラクターの要素》

- ① 独自性
他のキャラクターと区別しう特徴を持っていること。
- ② 自立性・擬似的な実在性
1つの物語世界にしばられないこと。読者に提示されている1つ1つの物語の背後にそのキャラクターの住まう、より大きな物語世界があることを想起させること。
- ③ 可変性
特徴・性格が、ある程度変化しうること。時間の経過を体現しうること。
- ④ 多面性・複雑性
類型的な存在でないこと。「意外な一面」や「弱点」を持っていること。
- ⑤ 不透明性
外から・他者から見えない部分（内面）を持っていること。
- ⑥ 内面の重層性
自分自身にもよく見えない、上手くコントロールできない不透明さが、自分の中にあると意識されていること。「自分とは何か」を、自分に向かって、問うような意識、すなわち「近代的な自我意識」が成立していること。

一方、マスコットとは、広辞苑によると、「幸運をもたらす人又は物。身辺に置いて大切に作る人形、また団体・催事のシンボルとする動物などをいう。」とされている。マスコットとはキャラクターの1種であるが物語とは独立しており、集団を表現するために用いられる、動物や人間を模したキャラクターのことと定義され、物語から生まれたものではないと考えられる。

2. キャラの定義

キャラとは「キャラクターの略」とされることが多い。しかし伊藤 剛⁴⁾は「「キャラ」とは、「キャラクター」から区別するためにもちいられる名称で、一般名詞として「人格」や「性格」、あるいは小説や劇、映画の「登場人物」、そして「文字」、「記号」という意味を持つ“character”から区別をして“Kyara”という」としている。そして「キャラ」とは「「キャラクター」に先立って、何か「存在感」を生

命観」のようなものを感じさせるもの」と位置づけ、「キャラ」とは、たとえば「ハローキティ」のような簡単な図像で作られているもの……」としている。そして「キャラ」の最小限の要素として次ぎの3つをあげている。

- ① 目・顔・体のある「人間のよう」な図像
- ② 1人称と固有名による名指し
- ③ コマの連続による運動の記述

この「キャラ」という言葉がいつから使用され始めたのかについて瀬沼文彰⁵⁾は、『現代用語の基礎知識1987年』には「キャラ」とは「キャラクターの略。ゲームの中で動く、主人公や各種、敵キャラクターの総称」と記されている。89年には隠れキャラという言葉で載っているが、どちらもキャラクターの短縮形ではあるが、ゲームの世界の登場人物に使われる言葉として使用されている。90年代キャラクターの一大ブームを経て99年には「キャラ」＝「キャラクター」といえば、主にマンガ、アニメ、ドラマの登場人物、芸能人の芸風やイメージといった意味の業界用語として使われてきたが、最近では、それが実社会にも転用されている。また、最近ではアイデンティティということばが使われるよりも「キャラ」ということばが使われるケースも増加している」と述べて「キャラ」という言葉は本来マンガ（やアニメなど）の登場人物としてとらえられ、キャラクターの略として使用されてきたが、2000年になると「キャラクター、性格、人となり」という意味を持ち若者に定着し始めた。キャラは自分が決めるのではなく、他人からの印象で決められるレッテルである。価値観が多様化している現在において、これは見た目が第一という価値観を示していると考えられる。

3. キャラ化社会について

1990年代以降のインターネット、携帯電話の急速な普及により情報化が進展し、子どもたちの生活環境にも様々な影響が及んでいる。パソコンや携帯電話の普及により日常的なコミュニケーションの多くが対面することなく、メールや電話で行うことが当たり前になっている。精神科医の香山リカはこうした現状を「現実感覚の希薄さから離人症などの解離性障害を持つ若者が増えている」と指摘している。⁶⁾ メールによるコミュニケーションの相手は現実の存在ではなく、情報としての対象である。現実の存在（対面する相手）よりも情報としての対象（メールでの相手）のほうに親近感を持ったり、愛着を覚えたりしている。

株式会社キャラ研代表である相原博之は「ブログやチャット、掲示板やメールなどインターネット上のコミュニケーションに関わる時、そこにあるのは『自然主義的な私』とは別の人格、いわば『仮想現実空間上の私＝キャラ』なのである」と述べている。⁷⁾

インターネット上のコミュニケーションでは、「私」はおのずと「キャラとしての私」としてのみ存在することになり、パソコンの前にいる「私＝アイデンティティ」は、やがてパソコンの中にいる「私＝キャラ」となる。こうして若者たちは知らないうちに、インターネット社会＝キャラ社会で生活している。

また、最近の子どもたちは少人数でグループを構成し、その小グループの中の個人にキャラを設定しコミュニケーションを図っている。瀬沼文彰の調査⁸⁾によると、仲のいい小グループのほぼ全員に「いじられキャラ」「クールキャラ」など特定のキャラがあると言われている。これらのキャラは自らの願望によってできるわけではない。キャラが決定していく過程には、受動的に他者によって決められていく場合と、能動的に自分が元来備えていたキャラが次第に定着していくという2通りがある。たとえ受動的であっても一方的に押し付けられるのではなく、付与されるキャラが他人からはそのように見えるという事実を受け入れるかどうかの判断が当事者に課されるが、多くの場合かなり恣意的に決められたキャラにもかかわらずそのキャラについて「満足している」と答えている。また、キャラがなかなか定着せずに認識されなかったり、友人からキャラ化されなかったりすると、落胆や不安を感じる若者が多いという。キャラがないということは自分の居場所がないと感じているのである。

近年の若者は定められたキャラを演じることで友人関係を築き、キャラとしての自分がコミュニケーションを図ることで本当の自分が傷つかないように、内面を探られないように生活している。また、グループで行動していてもキャラ化することでそれぞれの役割が一定になり、全員がそのキャラを理解しているため問題も起こりにくい。若者たちはキャラ化することで個性的な人間として、自分や仲間が存在していることを認識しあい、他人とキャラがかぶらないように細心の注意を払う。

この情況は“なかよし”（講談社）に連載されている『しゅごキャラ！』（作者PEACH-PIT）が、小学校の女の子に人気があることから分かる。主人公日奈森あむ（ひなもりあむ）は通っている小学校で“クール&スパイシー”という評判と本当の自分のキャラのギャップに悩み「なりたい自分になりたい」と願ったところ、3つの卵が誕生する。その卵から運動神経がよく素直な「ラン」（ピンク）、芸術の才能がありちょっとクールな「ミキ」（ブルー）、料理好きで天然の「スウ」（グリーン）のしゅごキャラが生まれる。時に応じてこの3つのなりたいキャラに変身し、悪と戦い、子どもたちの心を浄化してゆく。同一人物が複数の「キャラ」を使い分け、場面次第で顔を変えるのである。現代の若者における人間関係の構築にはキャラの重要性が高いとかんがえられる。

4. 日本人のキャラクターに関する意識について

バンダイキャラクター研究所が行ったキャラクターと現代人に関する調査⁹⁾（2004年11月実施、調査対象者は3歳から69歳の男女1,210人）から、キャラクターの所有率・好意率・効能を見た

①. キャラクターの所有率と好意率

調査対象者のキャラクター商品所有率は79%であり、キャラクター好意率は90.2%であった。キャラクターの所有率は、幼児、小学低学年では、男女とも100%に近く、年齢が上がるにつれて所有率は低くなる傾向がある。キャラクターの所有率は女性に高く、男性でも小学校までは女性と同じぐらいの割合でキャラクターを所有している。男性のキャラクター所有率は年代により異なる。中学生になると所有率が下がるがこれは、ポケットモンスターの卒業と考えることができ、男性は1つのキャラクターを長く所有しないのではないかと考えられる。

1947年以降、様々なキャラクターが創出されキャラクターとともに成長した大人が子どもの好きな新しいキャラクターと関わっていく循環したキャラ社会が出来上っている。しかし、ここ数年間の新しいキャラクターの定着が難しくなり、ロングセラーキャラを親子で求める時代となった。ロングセラーキャラには「ハローキティ」、「くまのプーさん」、「ポケットモンスター」といったブランド化され、世界観がしっかり固定されているキャラが愛されている。

平成20年11月に本学1年生60人を対象に好きなキャラがいるかについて調査したところ98%の者がいると答え、その種類は62種類を数えた。大学生においてもお気に入りのキャラクターがあり、その種類が細分化していることが分かる。

②. キャラクターに求められる効能

バンダイキャラクター研究所では、キャラクターの効能を、安らぎに代表される「癒し系」（やすらぎ、庇護、現実逃避、幼年回帰）もっと元気を与えてくれる「活力系」（変身願望、元気・活力、気分転換）、自分を投影するような「存在確認」の大きく3つに分けている。

キャラクターに求める効能についての上位3項目は「安らげる」56.6%、「気分がリフレッシュする」40.4%、「やさしくなれる」39.2%であった。キャラクターを所有することで安らぎを求めるほど現代の社会はストレスに満ちている。

5. 食育キャラクター

平成20年度の食事バランスガイドのポスターに子どもたちに絶大な人気を誇るポケットモンスターのピカチュウが使用された。これは食事バランスガイドを知らない子どもにも人気キャラクター「ピカチュウ」を登場させることで食に興味を持ってほしいという意図

がみられる。

また、自治体において食育の推進のためにオリジナルのキャラクターを作成していたり、他の目的で作成されていたキャラクターを食育推進のために使用したりしている例が見られる。県の食育の取り組みや方針を広く理解してほしいという思いから、県の頭文字や特産物が使用され、県独自の特色がわかりやすいキャラクターが多い。各都道府県の食育推進関連のホームページを調べたところ現在（平成20年12月）7都道府県で食育キャラクターが紹介されていた。その他、県のマスコットや食品の安全・安心キャラクター等は11都道府県に見られた。どのキャラクターも食育を広く普及することを目標としており、イベントには着ぐるみなども登場し子どもたちの人気を集めている。キャラクターが存在することで、見る側に楽しさやわかりやすさをもたらす効果がある。

愛知県においては平成21年版「あいち食育いきいきレポート」において、以下の食育キャラクターが紹介されている。

- ① 食まるファイブ（愛知教育大学）
- ② はちまるくんにいまちゃん（愛知県歯科医師会）
- ③ まめ吉（岡崎市）
- ④ イキイキちゃん（設楽町）
- ⑤ キャロットさん、ムキムキくん、ぽっちゃりさん（蟹江町）
- ⑥ かわら食人カワラッキー（高浜町）

6. 食育キャラクター「食まるファイブ」

①. 「食まるファイブ」の誕生

平成16年に上村葉子等が食事バランスガイドに因んで考案した栄養指導手袋の名前を愛知県知立市立知立西小学校子どもたちに募集し「食まるファイブ」と命名した。¹⁰⁾ また、同小学校教諭の島崎信行氏にパソコンによる作画をしてもらい、2代目「食まるファイブ」が誕生した。さらに、笑い・泣き・怒りなどの表情をつけ、誰にでもかけるように簡単に、親しみの持てるものにするため、塚本明子氏に作画を依頼した。この「食まるファイブ」の図1・2に示した。

②. 「食まるファイブ」のキャラ設定

前述した「キャラクター」、「キャラ」の定義を踏まえ、表1に示すように「食まるファイブ」のキャラを立てた。

「食まるファイブ」に庇護、「自分に自信が持てる」存在確認、キャラクターに自分を重ねる変身願望、「もっと強く、もっとかっこよくなりたい」と願いキャラクターにあこがれ、自己同一化の願望、癒しの効用を持たせた。本来安心できる存在であるはずの家族（母親以外）や友人に変わってキャラクターがその役割を果たしていることから、最初はかわいいとか楽しかったキャラクターとの関係が、日常生活の中で

接触を繰り返すことで徐々にその係わりを深め、やがて精神的な絆が生まれる。食育キャラクターが食育を行う上で、全ての分野で有効であるかはさらなる検討が必要であるが、食への興味を持つきっかけになり、子どもがキャラクターとともに望ましい食生活をしようとする態度の育成につながると考える。

③. メタボ大魔王とメタボ四將軍の誕生

近年の食生活の欧米化に伴い、従来の日本型食生活は衰退していった。それに加えてストレスの増加や運動不足が影響し肥満が増加したことでメタボリックシンドロームが増加している。

そこで、図3に示すようにメタボリックシンドロームを悪の大王として「メタボ大魔王」と名づけた。そして、その部下としてメタボリックシンドロームの判断基準でもある「肥満症」、「高血圧」、「糖尿病」、「高脂血症」をそれぞれ「肥満將軍」、「高血圧將軍」、「糖尿病將軍」、「コレステロール將軍」と名づけメタボ四將軍とした。そして「メタボ將軍」のキャラを表2のように立てた。

食まるファイブと対立するキャラクターがいることで、ストーリー性が高まり、同時に、食の問題に対するその対策方法や食まるファイブの役割がはっきりし、理解しやすくなると考えた。

Ⅲ. キャラクターグッズの作製

子どもたちが楽しく食について学ぶことができるように、食育キャラクター「食まるファイブ」のグッズを作製した。ここでは、ものだけでなく、劇、歌、体操なども含めてグッズとした。

これまでに考案したグッズを以下の表3に示した。グッズは使用目的に合わせて分類した。

表3 グッズの使用目的と種類

使用目的	グッズの種類
1. 食まるファイブの紹介グッズ	①劇（物語・マント）、 ②歌（CD）、③Tシャツ
2. 興味づけ遊びのグッズ	④缶バッジ、⑤パベット、 ⑥指人形、⑦プラ板、 ⑧はんこ、⑨折り紙、 ⑩アイロンビーズ、 ⑪マスコット、⑫シール
3. 生活に身近なグッズ	⑬うちわ、⑭下敷き、 ⑮時計、⑯クリアファイル
4. バランスよく食べることを伝えるグッズ	⑰手袋、⑱絵本、 ⑲ペーパーマグネット
5. 衣生活と連係したグッズ	⑳ランチョンマット、 ㉑エプロン、㉒ナップサック、 ㉓ペットボトルホルダー、 ㉔弁当袋、㉕エコバッグ
6. その他	㉖食まる体操

「1. 食まるファイブの紹介グッズ」は、「食まるファイブ」を初めて見る子どもたちへの導入の1つとして、より楽しく、わかりやすくプロフィールや食事バランスガイドの区分の食材・料理名を紹介するために考案した。劇のストーリーや歌、絵本を通して、「食まるファイブ」という食育キャラクターへの興味を高めることを目的としている。

「2. 興味づけ・遊びのグッズ」と「3. 生活に身近なグッズ」は、子どもたちが普段の生活で楽しんで使ったり、作ったりすることができるグッズである。これらのグッズを通して、「食まるファイブ」が子どもたちにとって身近なキャラクターとなり、子どもたちが「食まるファイブ」とともに食について学ぶことを楽しいと思う気持ちを高めることが目的である。

シールやはんこなどは、子どもたちが給食を目標通り食べることができるようになるための過程や達成のご褒美として利用することもできる。これによって、子どもたちがバランスよく食べることへの意識を高めていくことに効果的である。

「4. バランスよく食べ物を伝えるグッズ」は、子どもたちに食事バランスガイドをわかりやすく伝えることや、子どもたちが楽しくバランスのよい食生活を学ぶことができるようにと考案した。食事バランスガイドのコマの区分に対応する食材や料理名を覚えるために、手袋の対応した指を動かしながら、またマグネットでは食材・料理名の区分を視覚的に確認することで、子どもたちのバランスよく食べることや5色揃えることの必要性の理解を助けることができる。

「5. 衣生活と連係したグッズ」では、エプロンやナップサックなど小学生の家庭科において、手縫いやミシンの直線縫いを学習する際に用いることができるものとして考案した。中でも、ランチョンマットは手縫いの基礎である「なみ縫い」や「半返し縫い」の技術習得だけでなくミシンの学習に活用できる。さらに、ご飯や汁物の置き方を学ぶことができるので日本の食文化を伝えたり、5色がそろうように意識して食べる習慣を自然に身につけることができる。

上記に挙げたグッズを写真1に示す。

Ⅳ. まとめ

本研究では食育を進めるにあたり、食育キャラクターを活用するために、キャラクターやキャラの意味を探り、食育キャラクター「食まるファイブ」のキャラを立てた。さらに子どもたちが楽しく食について学ぶことができる「食まるファイブ」のグッズを作製した。

次報ではこれらのグッズを小学校に導入した結果について報告する。

本研究にあたり、グッズをとともに作製して下さいました河野麻美さん、栗本未有さん、鈴木麻友美さんに

心よりお礼を申し上げます。

【引用・参考文献】

- 1) 西村友希・丸山浩徳・西村敬子 『食育キャラクター活用による食育推進 (1) —食育キャラクター「食まるファイブ」の活用—』 愛知教育大学研究報告第59号 2010
- 2) 伊藤 剛 「テツカ・イズ・デッド」 NTT出版株式会社2007年 p.97
- 3) 宮本大人 「漫画においてキャラクターが『立つ』とはどういうことか」 特集：キャラクターを読む 日本児童文学2004年 p.48
- 4) 同上2) p.88
- 5) 瀬沼文彰 「キャラ論」 STUDIO CELLO 2007年 p.179
- 6) 相原博之 「キャラ化するニッポン」 講談社現代新書2007 p.69
- 7) 同上6) p.70
- 8) 同上5) p.112~123
- 9) 同上7) p.19.20.27~29. 40
- 10) 上村葉子・西村敬子 「子どもが楽しく学べる食育教材の開発—五色指人形手袋と歌の活用—」 日本食育学会誌第3巻第1巻 2009年 p.73~81

- ・平成20年度 研究紀要 尾張旭市立白鳳小学校
- ・平成20年度 公開授業指導案集 尾張旭市立白鳳小学校
- ・平成19年度 心身ともに健康で、自他を大切にする子の育成 知立市立知立西小学校
- ・平成20年度 愛知県家庭科教育研究大会刈谷大会 指導案集 刈谷市立富士松東小学校
- ・平成19年度 学校給食実施状況報告書 名古屋市立千種小学校
- ・平成20年度 あいち食育いきいきレポート 愛知県食育推進会議
- ・平成20年度 愛知県家庭科教育研究大会刈谷大会 資料集 刈谷市教育研究会
- ・平成20年度 公開授業指導案集 尾張旭市立白鳳小学校
- ・土井隆義 『「個性」を煽られる子どもたち』 岩波ブックレット 岩波書店 2004年
- ・土井隆義 『キャラ化する／される子どもたち』 岩波ブックレット 岩波書店 2009年

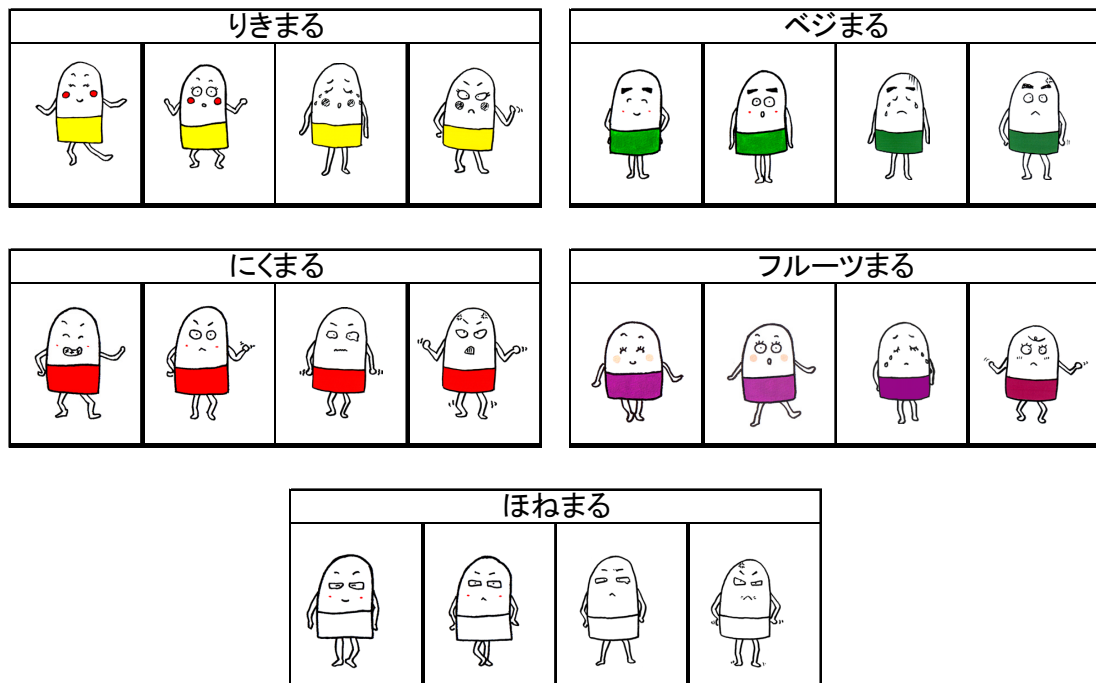
表 1，食まるファイブのプロフィール

名 前	【紫色】 フルーツまる	【緑色】 ベジまる	【黄色】 りきまる	【赤色】 にくまる	【白色】 ほねまる
出身 エリアと 性格	<p>紫色のフルーツまるは、バランス星の果物エリアにあるバランス第四小学校の2年生。</p> <p>5人の中で1番年下なのでみんなに可愛がられている甘えん坊。</p> <p>人の言うことをすぐに信じてしまう素直な性格だが、素直すぎて天然ボケのところがあるかわいい女の子</p> <p>いつも「フルフル、フルフル」と歌っている。口癖は「ビューティフル」と「ワンダフル」である。</p>	<p>緑色のベジまるは、バランス星の副菜エリアにあるバランス第二小学校の4年生。</p> <p>人の心を癒す不思議な力を持っている。</p> <p>まずいからといってよく嫌われることが多い。</p> <p>「ボク……嫌われない<u>ベジ</u>……」といつも悩んでいる。けれどいじめられても「ごめんね」といわれると許してしまう優しくて心のひろい男の子。</p>	<p>黄色い色のりきまるは、バランス星の主食エリアにあるバランス第一小学校の5年生。</p> <p>食べることが大好きなやさしい女の子で、誰とでもすぐに仲良くなってしまう。</p> <p>人をまとめるのが上手な明るいリーダー。けれど人の言うことにすぐに影響されてしまうところがある。</p> <p>面倒見がよく、標準語をしゃべることを心がけている。</p>	<p>赤い色のにくまるは、バランス性の主食エリアにあるバランス第三小学校の3年生。</p> <p>サッカーと鉄棒が得意な元気でやんちゃなにくめないわんぱく少年。</p> <p>正義感が強く、困っている人を見ると助けようとして頑張る。だけど自分が一番正しいと思い込み、あとさきを考えずに行動してしまうちょっとおっちょこちょいのところがある。</p> <p>「オレは人気者<u>ダゼ</u>！」と自慢気に話す。</p>	<p>白い色のほねまるは、バランス星の牛乳・乳製品エリアにあるバランス第五小学校の6年生。</p> <p>5人の中で1番年上のお兄ちゃん。おっとりしていて周りとのテンポがずれることがあるが、鋭い観察力を持っていて食まるファイブの影の力として頼もしい存在。</p> <p>体を動かすことが好きでトレーニングが大好き。特に柔道は黒帯という達人でもある。</p> <p>いつも背中にホネを背負っている</p> <p>「体を動かすことは大切だ<u>ホネ</u>。」と皆に運動を勧めている。</p>
身長・体重	80cm・7kg	95cm・12kg	100cm・13kg	90cm・10kg	97cm・13kg
誕生日	9月8日（おとめ座）	10月1日（てんびん座）	11月27日（いて座）	8月11日（しし座）	1月3日（やぎ座）
血液型	A B 型	A 型	O 型	B 型	O 型
趣 味	歌うこと	ガーデニング 無農薬野菜の栽培	食べ歩き 料理	ボランティア活動 （人助け）	トレーニング メガネ集め
特 技	縄跳び （はやぶさ連族100回）	弱った植物を元気にすること	何でも食べること	サッカー （リフティング500回） 鉄棒（大車輪）	スポーツなら なんでもOK
メタボ軍をやっつける攻撃アイテム	①フルーツパチンコ（ブドウの粒を敵に向かって撃つ） ②フルフルマシンガン（フルーツパチンコよりも強力な武器）	①ベジビーム（闘う気をなくさせるビーム） ②ベジオーラ（回復させるオーラ）	①イエローホール（何もかも吸い込んでエネルギーにする） ②イエローミサイル（吸い込んだエネルギーをミサイルにし、敵にぶつける）	①ミートキック（サッカーボールを時速100kmでける。） ②大車輪アタック	①ボーンスロー（敵を骨抜きにする技） ②ホネホネ手裏剣 ③ホネホネソード（両刃） ④小魚ブレード（片刃…日本刀）
好きな花 （花言葉）	かすみ草（無邪気）	かきつばた（幸福）	ひまわり（敬慕）	赤いバラ（情熱）	マーガレット（誠実）
好きな食べ物	フルーツポンチ	パンプキンスープ	おにぎり	ハンバーグステーキ	クリームシチュー
好きな季節	春	春・夏・秋・冬 全部	秋	夏	冬
好きな科目	音楽	生活科・算数	国語・家庭科	図工・理科	体育・社会科
好きな動物	ハムスター	カメ	キリン	ライオン	白い馬

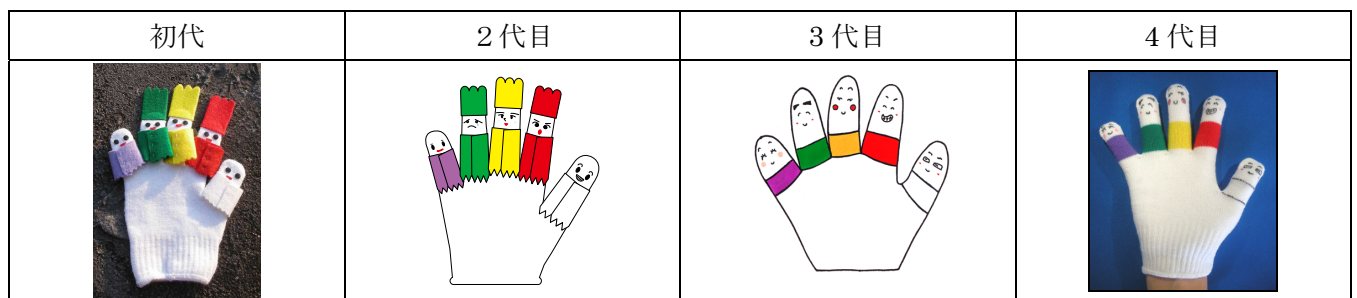
表2、メタボ大魔王とメタボ将軍のプロフィール

名前	メタボ大魔王	肥満将軍	高血圧将軍	糖尿病将軍	コレステロール将軍
性格	<p>バランスの悪い食生活など、食を大切にしない心から発生する“マイナス”のエネルギーが終結し、1つの生命体として誕生した。</p> <p>メタボ大魔王は自らの帰るふるさtoを持たない。そのため宇宙の生命体をメタボリックシンドロームにし、その苦しみや悲しみのパワーを自らのエネルギーとして集め、自らの星（メタボ星）を作ろうとしている。</p> <p>地球にはメタボリックシンドロームの大人がたくさんいるので、その大人たちを手下にして、エネルギーあふれる子どもたちをメタボリックシンドロームにし、苦しみや悲しみのエネルギーを絶えず供給させようとしている。</p> <p>「我輩はメタボ大魔王であ〜る。」というように常に語尾に<u>であ〜る</u>をつける。</p>	<p>食べることが好きで、ついつい食べ過ぎてしまい、腹回りが150cm、体重200kgとなつてしまった。</p> <p>ラーメンが大好きで、帽子はラーメンのどんぶりである。</p> <p>自称オシャレな紳士の肥満将軍が困っていることは、あまりにも太っているのて、着ることのできる服が少なく、手に入らないことである。</p> <p>自分の姿を見ながら「ぼくちんは貫禄があるんだ<u>ブー!</u>」と自慢している。</p>	<p>真っ白に塩の吹いた鮭や塩辛いみそ汁が大好物である。濃い味が好きで、何にでも塩をたっぷり振りかける。ラーメンの汁はいつも全部飲み干してしまう。</p> <p>いつも元気だといばっているが、実は息切れしやすく、体が疲れやすい。</p> <p>よく興奮し、怒りっぽい性格で、いつも真っ赤な顔をしながら炎のような大声で「怒った<u>ゴォーッ!</u>」と大声で怒鳴っている。</p>	<p>甘いお菓子をたくさん食べ、大好きな砂糖がいっぱい入ったジュースを1日に10Lも飲み続けたことで糖尿病になってしまった。</p> <p>急に体重が減り、杖がなくなては歩くことができない。ほぼがコケ瘦せている。</p> <p>いつも青い顔をして「のどが渴いた〜」と常にいい続けている。少し動くとバテてしまい「<u>疲れたでやんす</u>。疲れたで<u>やんす</u>。」とすぐにしゃがみこんでしまう。</p>	<p>コレステロール将軍は善玉と悪玉の二面性を持っている。ポテトチップや油を使った食べ物が大好きである。</p> <p>半身は絶世の美女であり、すべての男を虜にしよう力を持つ。もう1方は邪悪な魔女である。</p> <p>あらゆる生物の血液をドロドロの状態にすることに喜びを感じている。</p> <p>セレブを気取り、「私が1番で<u>ございますわ</u>……オーッ、ホッホッホ!」と高笑いをする。</p>
特技	体の形を自由自在に変えること	大食い、早食い	塩からい漬物作り	炭酸飲料の一気飲み	甘い言葉で人をだますこと
使命	生物をメタボリックシンドロームにすること	たくさん食べて人を太らせ、メタボ予備軍にさせること	人に塩辛いものをたくさん食べさせ、高血圧にすること	人に甘いものをたくさん食べさせ、糖尿病にすること	人の血液をどろどろにし、血管をボロボロにすること
攻撃アイテム	<p>①メタボビーム（メタボリックシンドロームにすることができる）</p> <p>②メタボビームを放たせる（4人の将軍が揃ったとき、大魔王の掛け声でメタボビームを放たせることができる）</p>	<p>①肥満ビーム（太らせることができる）</p> <p>②ヘビープレス（全体重でのしかかる）</p>	<p>①高血圧ビーム（高血圧にすることができる）</p> <p>②ストレスソード（相手のストレスを増長させる）</p>	<p>①高血糖ビーム（糖尿病にすることができる）</p> <p>②シュガーフラッシュ（味覚をおかしくして、甘いものだけがほしくなる）</p>	<p>①コレステロールビーム（高脂血症にする）</p> <p>②スネイクヘアー（髪の毛が伸び、蛇のように相手をクネクネと締めつける）</p>

資料1，3代目食まるファイブ



資料2， 食まるファイブの変遷



資料3， メタボ大魔王とメタボ四将軍

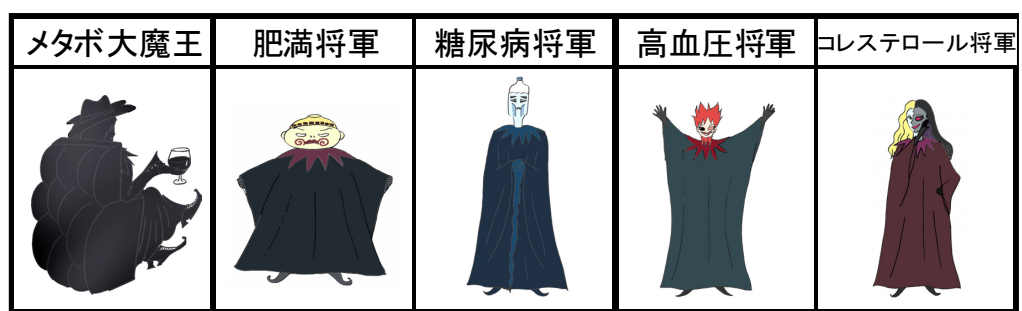


写真1， 食まるファイブのグッズ



⑤パペット	⑥指人形	⑦プラ版	⑧はんこ	
				
⑨折り紙	⑩アイロンビーズ	⑪マスコット	⑫シール	
				
⑬うちわ	⑭下敷き	⑮時計	⑯クリアファイル	
				
⑰絵本	⑱ペーパーマグネット	⑳ランチョンマット	㉑エプロン	
				
㉒ナップサック	㉓ペットボトルホルダー	㉔弁当袋	㉕エコバッグ	㉖体操
				