

令和元年6月17日現在

機関番号：22604

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2016～2018

課題番号：16K02317

研究課題名(和文)キャラクター表象の公共彫刻化による地域振興と出版文化への影響に関する研究

研究課題名(英文) Study on the public sculpting of character representation: its influence on regional promotion and publication culture

研究代表者

楠見 清 (Kusumi, Kiyoshi)

首都大学東京・システムデザイン学部・准教授

研究者番号：30514004

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 2,700,000円

研究成果の概要(和文)：日本全国各地に設置が進むマンガ、アニメの登場人物の銅像についてフィールドワーク調査を行い、(1)公共彫刻としての社会的機能、とくに地域活性化と観光資源としての効果、(2)東日本大震災以後のアートとモニュメント、(3)キャラクター彫像以外のパブリック・アートや海外の事例との比較をテーマに研究者・識者を交えた研究フォーラムを3回開催した。成果としては『もにゅキャラ巡礼 銅像になったマンガ&アニメキャラたち』(2017年、扶桑社)を刊行し、研究フォーラムでの報告と議論は2冊の記録集にまとめたほか、雑誌寄稿18件、新聞寄稿1件等マスメディアを通じて広く社会に向けた情報発信も行った。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究では「キャラクターの銅像にみる出版文化と地域振興 マンガのパブリック・アート化と大衆コンフォームイズム」(出版学会、2014年度秋季研究会発表)で立てた仮説を、現地検分と識者との意見交換によってより具体的に検証することができた。公共芸術としての位置付けに加え、まちおこしや観光資源の観点や震災復興等の時代状況と照合することでマスメディアによる大衆文化と公共性の生成の問題を浮かび上がらせ、それを再び出版物を通じて社会に還元することができた。

研究成果の概要(英文)：Fieldwork surveys are conducted on bronze statues of manga and anime characters that are being installed in various places of Japan, the research forum was held three times with researchers and experts on the following themes, (1) Social functions as public sculptures, especially regional revitalization and effects as tourism resources, (2) The art and monuments after the Great East Japan Earthquake, (3) Comparison with public art other than character statues and cases from overseas. As a result, I published “Monyu Chara Junrei, the monumentallized characters of manga and anime” (Fusosha, 2017), and the reports and discussions in the research forum were published in two booklets. It also disseminated information to society widely through mass media.

研究分野：芸術学

キーワード：マンガ キャラクター モニュメント 大衆文化 公共性 観光資源 文化資源 震災復興

1. 研究開始当初の背景

(1) 2000年以降マンガやアニメの登場人物をモデルにした彫像が全国各地に作られる現象から、文学やマンガなど出版メディアが生成した大衆文化が新たな地域文化を形成していく過程に着目。同時期の地域活性化動向に「ゆるキャラ」ブームがあることから、モニュメントになったキャラクターを「もにゅキャラ」と名付け、首都大学東京学芸員養成課程展示室での企画展や雑誌等メディアを通じて社会現象として提唱すると同時に学術的な観点から実地検分を始めた。

(2) いっぽう、マンガやアニメなどマスメディアによって形成された日本の大衆文化コンテンツが、海外から現代日本文化として注目を集めだしたことからクールジャパン政策が提唱され、マンガやアニメは対外的のみならず、文化的アイデンティティとして国内でも広く認知されていく。美術史的な観点から見ると、その現象は19世紀のジャポニズムによって大衆出版物だった浮世絵が美術として位置付けられていった過程にも重なることに関心を持った。

2. 研究の目的

(1) マンガやアニメのキャラクター銅像は、明治以後近代化の過程で造られたモニュメントや現代の公共空間を構成するパブリック・アートとは異なる特徴を有している。とくに地域活性化と観光資源としての効果に着目しながら、新しい時代の公共彫刻としての社会的機能（記念碑的機能、商業的機能、公共的機能）を明らかにする。

〈もにゅキャラ〉の3つの機能



(2) 出版（publication）と公共性（publicness）を連関する問題として、文学やマンガなど物語を伝える出版メディアが大衆文化と公共性の形成に与えた影響を、文化史、美術史、社会学的な観点から読み解く。電子書籍が普及していくなか、物語のコンテンツの実体化は物理的な書物の喪失感を補完するものと仮説を立て、これまで学校、図書館、書店などが担ってきた物語の公共化とは別の場所で、大衆的な物語の共有が行われていることを検証し、その価値を文化的に位置付ける。

3. 研究の方法

(1) 2014年から首都大学東京大学院生と、2015年からマンガ解説者の南信長とともにやってきたフィールドワーク調査の対象をさらに広げ、最終的に日本全国27か所の364体のキャラクター彫像を実際に訪れ、実地検分と設置状況や周辺環境の調査を行った。データと記録写真は『もにゅキャラ巡礼』（楠見清、南信長、扶桑社、2016年）に収録したほか、Google Mapに情

報の一部をマッピングしたデジタル・アーカイブの試作版を制作し、研究フォーラム会場で
デモ展示を行い、ユーザー評価について意見交換が行われた。

(2) キャラクター銅像の現況についての調査報告をもとに、有識者や研究者との意見交換の場
として3回の研究フォーラムを開催した。それぞれ第1回は公共芸術や観光資源としての効果
について、第2回は震災復興とアートについて、第3回は放送メディアや海外の事例との比較
をテーマに、一般公開のかたちで実施した。

4. 研究成果

(1) キャラクター銅像の歴史的 position : マンガ・アニメのキャラクター銅像は 1983 年埼玉
県飯能市の青年会議所が設置した《鉄腕アトム像》に始まるが、当初は子ども向けのキャラク
ターのブロンズ像は大きな話題にはならなかった。キャラクター銅像が社会的に認知されたの
は 1999 年鳥取県境港市の水木しげるロードが最初で、産業構造の変化や住民の高齢化によっ
て寂れた商店街の活性化の事例としてマスコミに報じられたことで同様の試みが全国各地に広
まる。だが、マンガに限らなければ、物語に登場する架空のキャラクターの銅像は《桃太郎
像》(岡山駅前、1971 年)、川端康成の《伊豆の踊り子像》(静岡県伊豆半島の複数か所)、尾形
紅葉『金色夜叉』の《貫一お宮の像》(熱海市、1986 年)など、各地の文学館ブーム同様、お
とぎ話や小説の舞台を観光名所とする文学ツーリズムのはしりに原点を見ることができる。海
外の事例では、観光資源に乏しかったコペンハーゲンの観光名所となったアンデルセンの《人
魚姫の像》(1913 年)にまで遡れば、キャラクター銅像の歴史はおおよそ 100 年に及ぶといえる。

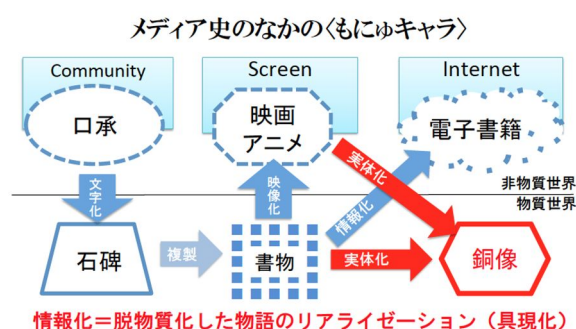
(2) キャラクター銅像の特徴 : キャラ
クター銅像が日本で広まったのは、そ
れ以前の日本の銅像やモニュメントの
変遷と関係がある。近代化の象徴とし
ての明治の偉人像や昭和初期の二宮金
次郎像、昭和戦後の平和と自由平等の
シンボルとしての裸体像がその役割を
終えた 1980 年代以降は環境芸術や抽象

パブリック・アートの限界	キャラクター銅像の長所
公共彫刻の先鋭化 (現代彫刻は難解)	【大衆性】 親しみやすく、わ かりやすい
野外彫刻公園や文学ツーリズ ムの集客力減退	【知名度】 集客効果がある
裸体像へのパッシング (「自由・平等・平和」など戦後日本 の公共的理想の形骸化)	【政治的中立性】 行政や市 民が扱いやすい (戦前の軍国主義、戦後の平和運 動のいずれとも無縁)

彫刻が全盛期を迎えるが、難解な現代美術への反動として 2000 年代以降、キャラクター銅像
が多数建立される。その特徴は、大衆的で親しみやすい(前衛的でなく誰にでも理解でき
る)、知名度があり、集客効果がある、政治的に中立で行政や市民が扱いやすい、といっ
た大衆的な公共性にある。マンガのもつ商業的な側面は公共性と相反するようで、むしろ商店
街や観光産業の振興に直結したものとして積極的に活用されていくが、そのメカニズムは《忠
犬八公像》に起源を辿ることもできる。八公は架空のキャラクターではないが、新聞の投稿

記事から美談として有名になり、市民の呼びかけで資金が募られ、渋谷駅前商店街の集客装置として機能した。マスメディアを通じて愛らしい人気者になり、銅像化されるプロセスは現代のキャラクター銅像にも大いに共通し、現在も渋谷の再開発とともにハチ公はキャラクターグッズや土産物などにリデザインされている。

(3) 出版文化との関係：小説やマンガの登場人物が彫像化され、パブリック・アートに接近していく動きは、メディアによる大衆文化の形成に重なる。従来、出版を通じて共有されてきた物語は、20世紀には視聴覚メディアの発達によって音像化や映像化（ラジオドラマや映画、テレビドラマ化など）され、21世紀にお



いては紙の書物から電子書籍への移行とともに情報化＝脱物質化の過程にある。だとすれば、物語の登場人物を銅像として実体化し、地域や時代のシンボルとして公共的に取り扱っていくことは、物語がデジタルな情報環境で共有される現在、書物というフィジカル（物質的で身体的）なりアリティの喪失感を補完するためのリアライゼーション（具現化）の動向ともいえるだろう。

(4) 出版文化と公共性：以上の観点から、マンガのモニュメント化を軸に出版（publication）と公共性（publicness）を接続し、従来書物によって社会の中で共有されてきた物語やイメージが、書物以外のメディアムによって共有されていく可能性、彫刻やその他のアート活動をもたらす社会的効果、情報空間における物語の共有と情報コンテンツのモニュメント的機能について、研究フォーラムを通じて意見交換と評価を行った。その結果、震災復興をテーマとしたモニュメントやアート活動、被災状況や防災情報のアーカイブ、海外のストリートアートやモニュメントにも同時代の動向として物語を背景にもつキャラクター性や体験的な情報共有など共通する特徴が見出されることが明らかになった。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕（計3件）

楠見清、美術史とメディア史のなかの もにゅキャラ パブリックとマス、首都大学東京メディア創成フォーラム記録集『もにゅキャラ考2 3・11以後の現実と非現実をつなぐ』、2019、pp. 6-11

楠見清、いつか風評被害のカウンターが0になる日に向けて、『アートコレクターズ』2018年11月号No.116、生活の友社、pp.49-51

楠見清、青銅の瞳が映す時代と社会、『もにゅキャラ巡礼』、扶桑社、2017、pp. 79-81

〔図書〕（計3件）

楠見清他、首都大学東京メディア創成フォーラム記録集、『もにゅキャラ考2 3・11以後の現実と非現実をつなぐ』、2019

楠見清他、首都大学東京メディア創成フォーラム記録集、『もにゅキャラ考 いったい何が今日の公共彫刻をこれほどまでに変え、魅力的にしているのか』、2018

楠見清、南信長、『もにゅキャラ巡礼 銅像になったマンガ&アニメのキャラクターたち』、扶桑社、2017

〔その他〕（計4件）

研究フォーラム開催（3件）

首都大学東京大学院文化編集学フォーラム「もにゅキャラ考3 キャラクターたちのいるところ メディア、ストリート、大衆文化と公共性」、2019年3月13日、首都大学東京秋葉原サテライトキャンパス、発表者=楠見清、藤津亮太（アニメ評論家）、古川美佳（朝鮮美術研究者）、鈴木杏子（翻訳家、ライター）

首都大学東京大学院メディア創生フォーラム「もにゅキャラ考2 3・11以後の現実と非現実をつなぐ」、2018年3月11日、国立新美術館講堂、発表者=楠見清、毛利嘉孝（東京藝術大学教授）、渡邊英徳（首都大学東京准教授）、パルコキノシタ（現代美術家）、中島晴矢（現代美術家）他

首都大学東京大学院メディア創生フォーラム「もにゅキャラ考 いったい何が今日の公共彫刻をこれほどまでに変え、魅力的にしているのか？」、2017年7月17日、首都大学東京秋葉原サテライトキャンパス、発表者=西原伸也（フォトプロデューサー）、福住廉（美術評論家）、楠見清他

報道関連情報（1件）

時事通信社配信、公共空間に急増する「モニュメント」町おこしや復興のシンボル、『東愛知新聞』2019年5月6日、『島根日日新聞』2019年4月30日他