

平成 26 年 6 月 19 日現在

機関番号：24506

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2011～2013

課題番号：23656366

研究課題名(和文)サブカルチャーのアイコンが都市空間に与える影響に関する考察

研究課題名(英文)Study on Anime Characters Located in Urban Space

研究代表者

竹田 直樹(Takeda, Naoki)

兵庫県立大学・緑環境景観マネジメント研究科・准教授

研究者番号：20316037

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,600,000円、(間接経費) 480,000円

研究成果の概要(和文)：都市におけるサブカルチャーのアイコンの存在形態は、さまざまな実施主体による複合的なメディア展開を見せており、それが地域の集客力を向上させ、市民へのサブカルチャーの物語の受容を促すことにより、地域の歴史や風土・伝統に触れる機会を増幅するメディアとして文化的な役割を担い、都市空間におけるモニュメントとしての特質を獲得していることが明らかになった。フィクションとしてのサブカルチャーの物語の受容者は、現実世界をそのフィクショナルな物語に沿う形で読み替えてとらえるようになっており、さらには、フィクショナルな物語に沿う形に現実世界の方が書き換えられているという実態も明らかになった。

研究成果の概要(英文)：The Characters of Anime in urban space show wide variety of mediums managed by different organization. This variety attracts many visitors and encourage local residents to admit fictional story of subculture; these characters play important roles as mediums to provide the opportunities to recognize local history and culture, thus obtain characteristics as urban monuments. As many fans of fictional anime stories started to overwrite their recognitions of real world with the fictional attributes based on the certain Anime stories, the real urban space itself is sometimes overwritten and redesigned to meet the fictional configurations.

研究分野：工学

科研費の分科・細目：建築学・都市計画・建築計画

キーワード：サブカルチャー 都市デザイン パブリックアート 市街地活性化 マンガ アニメ ゲーム

1. 研究開始当初の背景

(1) マンガ、アニメ、ゲームなど、サブカルチャーと呼ばれる現代文化は、産業として大きく成長しているだけでなく、人々の余暇の楽しみという範囲を越え一種の精神性を形成して社会に影響を及ぼし始めているように見える。都市空間にもサブカルチャーの影響は波及し、モニュメント建設や景観問題あるいは建築デザインなど様々な事象を具体的にもたらしている。日本は現在、世界的に見て特異にサブカルチャーが発展しており、それが都市空間にも影響を及ぼし始めている点において、独自の展開を見せている国である。

(2) 鳥取県境港市は、1993年から、漫画家水木しげる(1922)の作品で後にアニメ化された『ゲゲゲの鬼太郎』に登場する妖怪のブロンズ像を商店街に設置する「水木しげるロード」の整備を行っている。水木の妖怪によるまちづくりは、境港駅前の商店街のみならず、市場前や沖合に位置する隠岐の西郷港など、周辺地域全体へと拡がり、地域の活性化に大きく寄与している。

(3) 2006年には、秋本治(1952)による『こちら葛飾区亀有公園前派出所』の主人公である両津勘吉像が亀有駅北口交番前に設置された。亀有駅北口交番は一度廃止が決定されたにも関わらず、多くの来訪者に親しまれているとの地元の強い要望によって存続されることになった。

(4) 2005年の愛知万博においては、宮崎駿(1941)による『となりのトトロ』の主人公であるサツキとメイの家が実現された。そして「トトロのふるさと基金」が1990年に設立され、東京都と埼玉県にまたがる狭山丘陵で宅地開発などから里山保全活動を行っている。2008年に公開された『崖の上のポニョ』は、その舞台が広島県鞆の浦に関係するとされており、以前から景観への影響が議論され訴訟にもなっていた港湾埋め立てと道路建設計画に大きな影響を及ぼしている。

(5) 同じく2008年には『機動戦士ガンダム』の30周年を記念して、FRPを素材とする高さ18mの等身大のガンダム立像が東京湾のお台場にある潮風公園に登場し、数百万人が訪れた。展示期間終了後に撤去されたが、現在は静岡市に移設されている。また、主としてバブル期に建てられた機械的な様式の建築を対象として「ガンダム建築」という用語がすでに建築や美術の分野で用いられている。

(6) 翌2009年には、神戸市の新長田駅前広場に高さ15.6mの等身大の「鉄人28号」が恒久設置され、多くの来訪者を集めている。

(7) 都市空間に現れたアニメに登場するこれらのアイコンは、明確な記念碑としての性質を持っており、「自由の女神像」や「レーニン像」などと同種の性質を持つと言えるのではないかと。ついに、アニメをはじめとするサブカルチャーは、それが都市に記念碑を生み出し得るという点において、自由主義や共産主義に比肩する地位を獲得しつつあるのではないかと。これが本研究における問題意識の原点である。

(8) また、本研究が扱うサブカルチャーのアイコンを活用した都市空間のデザインは、海外でも新しい展開を見せている。

韓国では、国民的な人気を誇るロボットアニメに登場する『テコンV』を中心とする公園計画が進められている。アメリカではチャールズ・シュルツ(1922 - 2000)の『Peanuts』の舞台となったサンタ・ロサの街に主人公のチャーリー・ブラウンをはじめとする登場人物像が設置され、多くの観光客を集めているほか、ディズニーはテーマパークの企画・運営にとどまらず、実際に人が暮らし生活するニュータウンの不動産開発に進出している。日本に限らず、もはやアニメは現実の生活空間に大きな影響を及ぼす存在となっているのである。

2. 研究の目的

(1) 本研究では、サブカルチャーの中でも特に影響力が強いアニメに着目し、アニメに登場するアイコンが、都市空間にどのようなメカニズムでいかなる影響をもたらすのかについて解明することを目的とする。

(2) アニメはわが国の都市空間に現実的な影響を及ぼし始めている。本研究はこの部分に着目するものであり、筆者らがこれまで研究対象としてきたパブリックアート研究の延長線上に位置するものである。都市におけるパブリックアートの役割は解明が進んでいるが、本研究では、これらのアニメに登場するアイコンの都市における役割について、特にその記念碑性に着目して明らかにすることを目的としている。

(3) 本研究の遂行により、現在日本の都市で進行している、非現実世界の現象であるアニメのアイコンが、現実の物理空間としての都市に影響をもたらすメカニズムを示すことになる。これは、西欧的価値観とは異なる、日本独自の新たな都市・地域デザイン手法の礎となり得るものであり、ここに本研究の大きな意義がある。

(4) 本研究は、ハイアートに代わる都市空間の新たな構成要素として登場してきたサブカルチャーのアイコンをとり上げて研究対象としている点に斬新なアイディアがある。

また、アニメがサブカルチャーでありながらも社会に幅広く受け入れられた思想的・社会的な背景を探り、それが都市空間形成に及ぼす影響について検証するところに大きなチャレンジ性がある。

3. 研究の方法

(1) 本研究は、アニメがどのようなメカニズムでいかなる影響を都市空間にもたらすのかについて解明することを目的とするが、アニメと都市空間の関係性のみに着目しているだけでは十分な成果に結びつかないと考える。

(2) そこで、日本アニメの 経済的側面からの位置づけ 社会全般にもたらした影響という基礎調査を実施する。

(3) 基礎調査の成果に基づいて、アニメと都市空間の関係性について、国内の具体的な都市における事例を取り上げて、詳細な調査を実施する。調査対象として予定しているのは、兵庫県神戸市の『鉄人28号』像、 島根県境港市および隠岐の島町の『水木しげるロード』と妖怪ブロンズ像、 東京都品川区ならびに静岡市の『機動戦士ガンダム』の1/1スケールモデル、『となりのトトロ』と狭山丘陵における「トトロのふるさと基金」活動、『崖の上のポニョ』と広島県福山市鞆の浦における景観保全運動などをはじめとして、各地の事例を網羅的に調査する。これらを総合して、日本のアニメをはじめとするサブカルチャーが都市空間に与える影響を明らかにし、サブカルチャーを活用した都市空間の創造手法について考察するものとする。

4. 研究成果

(1) 経済的側面に関する調査からは、特に地方を主とする日本の各地において、作品の舞台となった地域に対して熱心な作品のファンによる「聖地巡礼」といった社会現象を生みつつあること、また、映画におけるフィルムコミッションのように、アニメ化に際して作品を誘致する動きも活発化していることが明らかになった。

(2) 3月11日に発生した東日本大震災という未曾有の自然災害をふまえ、神戸市（阪神大震災）と石巻市（東日本大震災）の二つの被災地を対象としてとりあげ、都市空間に存在するアニメキャラクターのアイコンが、大規模な災害を通して市民に受容されていく過程を明らかにした。さらに、神戸市長田区の復興まちづくりにおけるサブカルチャーの展開状況を示した。

(3) 都市空間における実態の調査を通して、都市空間に進出したサブカルチャーコンテンツを類型化して整理した。

サブカルチャーのアイコンが都市空間に導入される際に期待される社会における役割は、地域の活性化あるいは集客力のアップを担うという点において共通しており、比較的単純である。一方で、都市におけるサブカルチャーのアイコンの存在形態は、地域の集客の核となる施設または巨大な彫像、アプローチを飾り演出する彫像等、地域へのアクセスを提供する車両等が、自治体や公共団体、草の根的な市民活動など、さまざまな実施主体による複合的なメディア展開を見せている。それが地域の集客力を向上させることにつながっているのみならず、市民へのサブカルチャーの物語の受容を促すことによって、ハイカルチャーとしてのパブリックアートが果たしているのと同様に、サブカルチャーのアイコンもまた、地域の歴史や風土・伝統に触れる機会を増幅するメディアとして文化的な役割を担っていることや、地域のモニュメントとしての特質を獲得していることが明らかになった。

(4) 最後に、こうした人々による受容形態の類型化と整理を試みた。その結果、フィクショナルな物語として製作され、受容されてきたサブカルチャーは、これまで、現実世界とは無関係な存在であったが、その受容者は、このところ現実世界をそのフィクショナルな物語に沿う形で、読み替えてとらえるようになってきていることが明らかになった。

(5) さらに、その読み替えは現実世界に、実体のある彫像や建築や環境や施設となって設置、建設、保全されるようになり、フィクショナルな物語に沿う形に、現実世界の方が書き換えられているという状況が明らかになった。

5. 主な発表論文等

（研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線）

〔雑誌論文〕(計 2件)

竹田直樹・八木健太郎、都市空間に進出したマンガやアニメなどに関わるサブカルチャーコンテンツの性質と受容形態に関する考察、査読有、環境芸術（2013）No.12, pp.77-84

八木健太郎・竹田直樹、都市空間におけるアートとマンガやアニメなどのキャラクターに関する考察、査読有、環境芸術（2013）No.12, pp.85-90

〔学会発表〕(計 2件)

八木健太郎・竹田直樹、大規模災害後の都

市空間におけるサブカルチャーのアイコンの受容、環境芸術学会、新潟大学（新潟県）（2011.10.16）

八木健太郎・竹田直樹、神戸市長田区の復興まちづくりにおけるサブカルチャーの展開、環境芸術学会、東海大学（神奈川県）（2012.11.25）

〔図書〕（計 1 件）

竹田直樹、アニメの像 VS. アートプロジェクト まちとアートの関係史、公人の友社（2013）109 頁

6. 研究組織

(1) 研究代表者

竹田 直樹（TAKEDA, Naoki）
兵庫県立大学緑環境景観マネジメント研究科 准教授
研究者番号：20316037

(2) 研究分担者

八木 健太郎（YAGI, Kentaro）
西日本工業大学デザイン学部建築学科
准教授
研究者番号：30352222