

モニュメントとしてのアニメキャラクター像

—熊本県『ワンピース』像を事例に—

大平 晃久・今田 龍哉

Anime Character Statue as Monument:
The Case of *One Piece* Statues in Kumamoto Prefecture

Teruhisa OHIRA and Tatsuya IMADA

I はじめに

1990年代以降、日本各地の公共の場にアニメや漫画のキャラクター像¹⁾が増えている。それらの多くは、観光など地域活性化を目的に設置されたものである²⁾。熊本県では、2016年4月の熊本地震からの復興を後押しするために、人気アニメ・漫画『ワンピース (ONE PIECE)』のキャラクター像10体が、「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト」の一環として2018年から建てられた。

これらキャラクター像について、楠見と南は、「〈ゆるキャラ〉と並ぶ地域活性のローカルな立役者であると同時に、グローバルに見れば現代の日本文化を象徴している」³⁾と総括している。彼らは、多くのキャラクター像について設置の経緯や作品としての評価などを総合的に示し、バブル経済期に注目されたパブリックアートが新鮮度を失い、代わって大衆的で親しみやすいキャラクター像が増加したと論じた⁴⁾。同様に竹田は、キャラクター像をアート・プロジェクトとともにパブリックアートの後継として位置づけている。彼によれば、キャラクター像はパブリックアートが進化したものであり、経済効果を求めて設置され、モニュメントとしての性格を有するという。一方、高山は、キャラクター像を戦後に広く設置された女性や子どもの像に代わるものとして位置づけるとともに、キャラクター像の設置は地域活性化を目的としているとしている⁵⁾。

これらのほか、特定のキャラクター像（群）に焦点を当てた研究として、和田は、鳥取県境港市の「水木しげるロード」と鳥取県北栄町の「コナン通り」を観光まちづくりの観点から論じている⁶⁾。「水木しげるロード」については、観光におけるキャラクターの効果、位置づけについて論じた池田⁷⁾や、メディア調査法の事例として取り上げた岩谷⁸⁾もある。

このように、キャラクター像をめぐる様々な論点が可能である。このうち、本稿では、キャラクター像とモニュメント（記念碑）との関係はいかなるものか、キャラクター像はモニュメント



図1 『ワンピース』「ルフィ」像
熊本市（図2・表1・2の①）。右に小さな解説板がある。2022年撮影。

として、あるいはパブリックアートと対比させた場合に、どのような性格を有するといえるか、『ワンピース』のキャラクター像を事例に検討したい。『ワンピース』のキャラクター像についての論考は、管見の限り、永田⁹⁾がパブリックアートとの差異を紹介したものととまる。

以下、Ⅱでキャラクター像一般の設置の動向、また熊本県における『ワンピース』のキャラクター像設置の経緯をまとめたのち、Ⅲで、『ワンピース』キャラクター像・キャラクター像一般はどのようにモニュメントであるといえるか、また、『ワンピース』キャラクター像・キャラクター像一般はモニュメントないしアート作品としてどんな特徴があるか、サイト・スペシフィシティに注目して論じる。さらにⅣでは、『ワンピース』のキャラクター像が災害ツーリズムの中にどのように位置づけられるのか考えたい。

Ⅱ 熊本県における『ワンピース』キャラクター像設置

(1) キャラクター像をめぐる動向 アニメ・漫画のキャラクター像はいつからみられるようになったのか。楠見と南によれば¹⁰⁾、それは埼玉県飯能市に『鉄腕アトム』像が設置された1983年5月であるという。飯能青年会議所10周年を記念してタイムカプセルが埋納され、その上に建てられたものであった。その後、上述した「水木しげるロード」(『ゲゲゲの鬼太郎』など、1993年7月)、富山県高岡市の『ドラえもん』像(1994年7月)という、地域活性化、観光と結びついた設置がみられた。また、それらと同時期には、兵庫県宝塚市の『火の鳥』像(宝塚市平和モニュメント、1994年8月)、東京都千代田区の『ゴジラ』像(ゴジラ生誕40年記念、1994年11月)といった、モニュメントであることを明記したキャラクター像、モニュメントとしての性格が濃厚なキャラクター像の設置もみられた。これ以降、キャラクター像は日本の景観に定着していく。

これらのうち、『ワンピース』のキャラクター像と同様に自然災害からの復興を祈念して設置されたものに、兵庫県神戸市の『鉄人28号』像(2009年9月)がある。阪神・淡路大震災からの復興のシンボルとして地域活性化につなげる取り組みが行われている。また、宮城県石巻市の「いしのまきマンガロード」(『サイボーグ009』など、1999年7月～順次設置)のキャラクター像は、東日本大震災の津波で被害を受けたことから震災後は復興のシンボルになった。

なお、アニメ・漫画のいわゆるコンテンツツーリズム、アニメの「聖地巡礼」は、作品の舞台・モデルとなった地が中心で、後述するように、作者の出身地に由来して建てられることが多いキャラクター像は、主要な対象とはいえない¹¹⁾。また、キャラクター像の設置は社会的な評価がある程度は定着した作品に限られる点でも、通常のコンテンツツーリズム、「聖地巡礼」との違いがあることが指摘できる。

(2) 熊本地震からの復興と『ワンピース』 熊本地震は、布田川断層帯の活動によって発生した内陸直下型地震である。2016年4月14日の前震(マグニチュード6.5、最大震度7)と4月16日の本震(マグニチュード7.3、最大震度7)合わせて、死者273人(災害関連死を含む)、一部損壊以上の住家被害20万棟近くという大きな被害をもたらした。

この熊本地震からの復興支援の一環として、「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト」が進められている。『ワンピース』は熊本県出身の尾田栄一郎氏が描く漫画で、架空の世界を舞台に、「ひとつなぎの大秘宝(ワンピース)」を手に入れ海賊王を目指す少年ルフィを

主人公に、仲間たちとの航海とその行く手を阻む敵との闘いを描く冒険ロマンものである。1997年から『週刊少年ジャンプ』で連載が始まり、1999年からはアニメがテレビ放映されている。

「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト」では尾田氏からの寄付8億円の一部を用いてルフィと仲間たち（「麦わらの一味」）10体のキャラクター像が設置されている¹²⁾。最初に設置されたのは主人公の「ルフィ」像で、2018年に「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト3rd」の一部として、尾田氏が熊本県民栄誉賞を受賞したことをきっかけに、県庁プロムナードに設置された（図1）。2019年からの「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト ヒノ国復興編」では、当初、ルフィの仲間の像8体が2019年から県内各地に設置され、2022年にもう1体が追加された。

キャラクター像の設置にあたって、県は、個々のキャラクターの特徴と各市町村の復興とを結びつけた「ストーリー」の設定を条件に、設置場所を募集した。当初の8体については県内31市町村が計51案を寄せ、県は観光客が見て回りやすいかといった観点も加味して審査した¹³⁾。最後に追加された1体も同様に、県内12市町による案から選ばれている¹⁴⁾。

キャラクター像ごとに記念カードが作成され、像の近くで配布されている。同様に、現地でしか購入できないミニフィギュアも販売されている。また、キャラクター像の設置以外にも、スタンプラリー、くま川鉄道と南阿蘇鉄道におけるラッピング列車の運行、『ワンピース』をモデルとした人形浄瑠璃の上演などが「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト」の一環として行われている¹⁵⁾。

このように、キャラクター像を活用しつつ、国内外のファンを熊本県に迎える取り組みが進められているといえる。尚絅大学の研究チームは、「ルフィ」像だけで2019年に5万5千人が訪問し、宿泊や飲食、広告といった経済効果は26億7千万円に上ったと試算している¹⁶⁾。

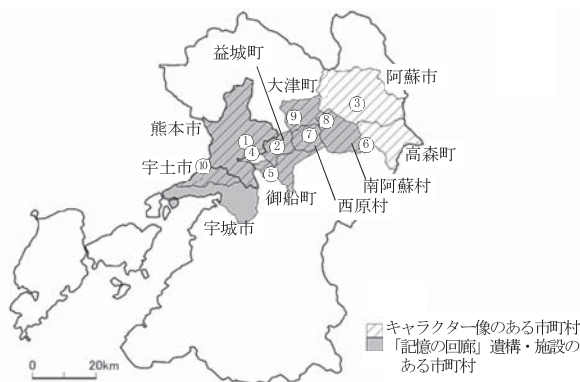


図2 『ワンピース』キャラクター像の位置

①～⑩がキャラクター像の位置で、個々のキャラクターについては表1・2参照。なお「記憶の回廊」は、フィールドミュージアム「熊本地震震災ミュージアム 記憶の回廊」のこと。

『ワンピース』キャラクター像の位置を図2に示した。また図2には、熊本県内各地に点在する震災遺構や拠点をめぐるフィールドミュージアム「熊本地震震災ミュージアム 記憶の回廊」を構成する遺構・施設のある市町村も示した。キャラクター像の分布と「記憶の回廊」構成市町村はほぼ一致するものの完全には重なっていない。『ワンピース』キャラクター像は、とりわけ観光への打撃の大きかった阿蘇方面に手厚く設置されたとみることもできよう。

Ⅲ キャラクター像の特性

(1) モニュメントとしてのキャラクター像 以上のようにキャラクター像一般、また『ワンピース』のキャラクター像をみた上で、こうしたキャラクター像がどのような特性を有するか考えてみたい。

まず検討したいのは、キャラクター像はモニュメントといえるかどうかである。上でもみた楠見と南は著書『もにゅキャラ巡礼』の中で「もにゅキャラ」（モニュメント+キャラクター）という呼称を用いている。しかし、モニュメントとみなす理由などについての説明はない。同書では「銅像」「ブロンズ像」といった呼称もみられる。

モニュメントは、例えば「集合的記憶を統一的に作り上げるための相互行為の装置」¹⁷⁾として定義される。前章でみた初期のキャラクター像のうち、過去に関する特定の記憶を提示した、『ゴジラ生誕40年記念『ゴジラ』像は特にそのような性格が強い。また、先にあげたキャラクター像には、作者の出身地に設置された例が多い。「水木しげるロード」、高岡市『ドラえもん』像（藤子・F・不二雄）、石巻「いしのみきマンガロード」（石ノ森正太郎）のキャラクター像群が、作者を顕彰するという意味で上記のモニュメントであることは明らかである。同様のものに、作者の居住地（例、『コボちゃん』像、植田まさし、東京都新宿区）、アニメスタジオ所在地（例、「ガンダム」像、日本サンライズ、東京都杉並区）がある。また、作品の舞台に設置され、作品を記念・顕彰している事例に、『こちら葛飾区亀有公園前派出所』のキャラクター像群（東京都葛飾区）などがある。

これら、何かを記念・顕彰する、モニュメントとしてわかりやすいものに加え、竹田¹⁸⁾に従い、「社会的メッセージ」を有するものをモニュメントに含めたい。すなわち、何か具体的な記念・顕彰事項は示されていないものの、「平和」や「発展」といった社会的なメッセージを伝える作品である。上述の「宝塚市平和モニュメント」（『火の鳥』像）がこれに該当するほか、『鉄人28号』像（神戸市）は阪神・淡路大震災からの「復興祈念」というメッセージを有している¹⁹⁾。「いしのみきマンガロード」のキャラクター像は震災後に「復興」・「再建」というメッセージを獲得した。また、最初の漫画・アニメキャラクター像とされる飯能市の『鉄腕アトム』像は、碑文には「鉄腕アトム」と刻まれるのみで、モニュメントとは受け取られない可能性も高い。しかし、「未来」や「発展」といったメッセージを発するモニュメントとみることは十分可能であろう。

以上のようにみるならば、前章であげたものを含むキャラクター像の多くは何らかの意味でモニュメントである²⁰⁾。そして、『ワンピース』のキャラクター像は、熊本県出身の作者を顕彰し、熊本地震からの復興を祈念するというメッセージを有するという2つの意味から、明確にモニュメントであるといえる。

(2) キャラクター像の軽さ 次に、キャラクター像一般に共通する特性として、「軽さ」

を指摘したい。これは、パブリックアートとは異なるキャラクター像というメディアの特性であると考えられる。

キャラクター像の軽さというまでもないことであろう。その背景には、上述した楠見と南が説明するように²¹⁾、大衆的で親しみやすいキャラクター像への好感がある。以前であれば具象的な人物像や現代彫刻のパブリックアートが選択されていたような場所に、1990年代以降はキャラクター像が増加してきた。

こうした軽さのメリットとして、『ワンピース』のキャラクター像について指摘できるのが、早い時期に、あまり深刻になることなく設置できたのではないかということである。上述したように、『ワンピース』像は復興祈念を目的としている。一方で慰霊碑の建立は遅い。市町村のレベルで地震の犠牲者などを対象とした慰霊碑が建立されているのは、南阿蘇村内複数個所の「熊本地震慰霊碑」（2022年3月）だけであろう。復興は『ワンピース』像が特に早い²²⁾、その他でも熊本県庁の「平成28年熊本地震 祈念」碑（2023年4月）、益城町震災記念公園のモニュメント「いのちの記憶」（2023年6月）があり、慰霊碑に先行することは明らかである。

逆に軽さのデメリットとして、本格的な、純正なるモニュメントとはみなされにくいといえるのではないか。おそらく、パブリックアートよりも難しく、低俗であるとして受け入れられない可能性はあろう。

さらに、熊本地震においては『ワンピース』キャラクター像など復興祈念のモニュメントと、慰霊のモニュメントとが分立していることは次の点から興味深い。西村は、慰霊は「シズメ」、すなわち死者を鎮める追悼と、「フルイ」、すなわち生者を奮い立たせる顕彰の2つの側面からなると論じている²³⁾。これらは通常は一体であり、通常の慰霊碑は「シズメ」と「フルイ」を兼ね備えている。ところが、熊本地震の場合、両者の意図的な機能分化が起こっていることになる。復興祈念という「フルイ」のモニュメントを先行して建てる必要性からこうした機能分化が生じたと考えられ、キャラクター像の軽さがそれを可能にしたということが出来る。

(3)「ストーリー」とサイト・スペシフィシティ 『ワンピース』のキャラクター像は、表1に示した明快な「ストーリー」に基づいて、各々の市町村、あるいはその地点に設置されている。この「ストーリー」はキャラクター像現地の解説板のほか、ウェブサイトやパンフレットに提示されている。各々の「ストーリー」は、そのキャラクターと自治体あるいは地点とを結びつけ、サイト・スペシフィックな作品としてキャラクター像をとらえさせる。こうした「ストーリー」によって、『ワンピース』の物語世界が熊本県に転写されている。

土屋によれば、現代アートにおけるサイト・スペシフィシティには「2つの方向性」がある²⁴⁾。1つは「作品を設置することで場を読み替え、特殊な場を生成すること」で、もう1つが「場の特殊性を所与の条件とし、それに沿うように作品を生成させること」である。『ワンピース』像はこのうち後者の特殊なバージョンといえるだろう。ここで説明されている「場の特殊性」は、通常は、その場所の歴史的な文脈をさす。その場所が、例えば閉山した炭鉱町であれば、かつての炭鉱施設や町の繁栄にインスピレーションを得た作品が、後者のサイト・スペシフィック・アートである。こうした歴史的な場所の文脈とはかなり異なるが、「作者の出身地」であることによる設置²⁵⁾も、この文脈としてのサイ

表1 キャラクター像をめぐる「ストーリー」

キャラクター	「ストーリー」
① ルフィ	熊本こと「ヒノ国」に上陸した麦わらの一味は、熊本地震の被害が広範囲に及び、住民が苦しんでいることを知ります。そこで船長ルフィが、味の仲間たちに被災地の復興の手助けを指示！仲間たちはそれぞれの特技で被災地の困り事を解決し、復興へのエールを送るルフィのもとでの再会を誓います。
② サンジ	2度の震度7の地震で給食センターが被災した益城町には、「コック」のサンジが駆け付けました。地元農産物を使い、おいしく温かい給食を作ることで町の未来を担う子どもたちの健康と笑顔を創り出します。
③ ウソップ	住民の誇りである阿蘇の大草原が大きく傷んだ阿蘇市には、「狙撃手」のウソップが駆け付けました。緑（自然）の力を操る道具で、草原の再生を手助けし、住民の誇りと笑顔を取り戻します。
④ チョッパー	地震で獣舎が被災した熊本市動植物園には、「船医」のチョッパーが駆け付けました。県外の動物園への避難を余儀なくされた動物たちのケアを行い、来園する子どもたちの笑顔を創り出します。
⑤ ブルック	音楽大学に加え、多くの住宅が被害を受けた御船町には、「音楽家」のブルックが駆け付けました。音大生と奏でる復興への応援歌と軽快なジョークで住民の心の復興を後押しし、町の明るい復興を目指します。
⑥ フランキー	通院・通学の足である南阿蘇鉄道が寸断された高森町には、「船大工」のフランキーが駆け付けました。海列車を作った師匠トムのように、被災地域の希望となるべく、鉄道の発着駅で全線再開への金槌を鳴らします。
⑦ ナミ	集落単位で被害を受け、コミュニティの再建が課題である西原村には、「航海士」のナミが駆け付けました。ココヤシ村での経験に重ねながら、被災した村のシンボルの風車と全集落の復興に応援の風を送り続けます。
⑧ ロビン	地震の被害や教訓を後世に伝承する、震災ミュージアムの中核拠点となっている旧東海大学阿蘇キャンパスには、「考古学者」のロビンが駆け付けました。南阿蘇村の「復興」が花開くよう、歴史の語り部として研究を重ね、記憶と教訓を語り継ぐ手助けを行います。
⑨ ゾロ	子どもたちが稽古に励んだ武道場の被災をはじめ生活が一変した大津町には、「戦闘員」のゾロが駆け付けました。剣道が盛んな土地柄を活かして、子どもたちと広場で剣の修行を重ね、地震に負けない町づくりを目指します。
⑩ ジンベエ	地震で損壊した市役所の新庁舎建設が進む宇土市には、「操舵手」のジンベエが駆け付けました。太陽に照らされる雄大な海を背に、市民を温かく見守りながら、更なる復興への舵取りを行います。

①～⑩は図2、表2と共通。太字はサイト・スペシフィシティが明示された部分。施設名であっても細字（例、②の「給食センター」）は、キャラクター像と近接せず、サイト・スペシフィックとはいえないもの。

ト・スペシフィシティになる。『ワンピース』像の場合、その文脈そのものが「ストーリー」として新しく作り出されており、そのうえで、フィクションとしてサイト・スペシフィシティが構築されている。これは『ワンピース』キャラクター像の独自性、大きな特徴である。

また、『ワンピース』像のサイト・スペシフィシティには大きくみて2つの空間スケールがある。多くのキャラクター像の場合、「何々市には…駆け付けました」（表1）のように、「ストーリー」に市町村名が明記されており、これは大スケールであるといえる。一方、一部のキャラクター像では、例えば④「チョッパー」像の場合、「熊本市動植物園には、…駆け付けました」のように、空間的により小さなスケールで、サイト・スペシフィ

シティが示されている。①「ルフィ」像の場合も、明示されているわけではないが、「一味の仲間たちに復興の手助けを指示」という「ストーリー」を、像が設置されている県庁に結び付けるのは難しくはない。「ルフィ」像も、「チョッパー」像などと同様に小スケールでサイト・スペシフィックであるにとらえたい。

このほか、「ストーリー」の中に、例えば③「ウソップ」像の「阿蘇の大草原」のように、市町村ではない、その場所を取り巻く大スケールの地物が含まれている事例もある。これらも大スケールのサイト・スペシフィックとしてとらえることができる。これら「ストーリー」に含まれたサイト・スペシフィックについて、表2にまとめた。

「ストーリー」は、キャラクター像を場所と結び付けてとらえる枠組を提供する。『ワンピース』のファンなど、「ストーリー」に入っていける訪問者に対しては²⁶⁾、キャラクター像をより印象深く、オーセンティックなるものとして、とらえさせることになろう。いわば「聖地巡礼」を吸引するような効果をもち、ファンをその地域に引き込むことができるのではないか。

キャラクター像の他の事例について、サイト・スペシフィックを検討したい。多数のキャラクター像が建てられている場合、上述したように、全体で作者の出身地など、サイト・スペシフィックでありモニュメントになっていることは珍しくない。また、敦賀市の『銀河鉄道999』・『宇宙戦艦ヤマト』像群のように、複数のキャラクター像全体でストーリーを構成している例はある。しかし個々のキャラクター像がなぜそこにあるのかを説明

表2 キャラクター像とサイト・スペシフィック

	大スケール サイト・スペシフィック	小スケール サイト・スペシフィック	近接する「記憶の回廊」拠点	備考
①ルフィ	熊本こと「ヒノ国」	△熊本県庁	中核拠点	県庁について明記なし
②サンジ	益城町	-	地域拠点	
③ウソップ	阿蘇市 阿蘇の大草原	-	-	
④チョッパー	-	熊本市動植物園	地域拠点	
⑤ブルック	御船町	-	地域拠点	
⑥フランキー	高森町	鉄道の発着駅	-	南阿蘇鉄道高森駅構内に設置
⑦ナミ	西原村 村のシンボルの風車	-	-	像の位置から風車みえず
⑧ロビン	南阿蘇村	旧東海大学阿蘇キャンパス	中核拠点	
⑨ゾロ	大津町	-	地域拠点	
⑩ジンベエ	宇土市 △雄大な海	-	-	「雄大な海」と地震との関わり示されず

①～⑩は図2、表1と共通。「記憶の回廊」とは、フィールドミュージアム「熊本地震震災ミュージアム 記憶の回廊」のことで、2つの中核拠点(県防災センター、旧東海大学阿蘇キャンパス)と、8市町村(図2)に13か所の地域拠点がある。

するようなストーリーがつくられた事例はみあたらない。

補足するならば、上述した作者の出身地といったサイト・スペシフィシティではない、サイト・スペシフィシティを感じさせる事例は、高岡おとぎの森公園(富山県高岡市)で、空き地で遊ぶように配置された『ドラえもん』の主要キャラクターたちや、鳥取県北栄町立図書館の、待ち合わせをするように立つ「工藤新一」像(『名探偵コナン』)などがあり、珍しくはない。これらはいずれも、上述の土屋のいうサイト・スペシフィックの「2つの方向性」のうち、前者の「作品を設置することで場を読み替え、特殊な場を生成すること」に相当しよう。『ワンピース』でも県庁プロムナードに立つ「ルフィ」像(図1)は「場を読み替え」させるような存在感があり、そのような意味でサイト・スペシフィックとみることが可能だろう。

すなわち、キャラクター像において、サイト・スペシフィシティは決して珍しくない。しかし、『ワンピース』キャラクター像の場合、意図的に、「ストーリー」の提示によって個々の像について個別にサイト・スペシフィシティを構築している。これは他の事例にはみられない大きな特徴であるといえる。

IV 災害ツーリズムとしての『ワンピース』キャラクター像の可能性

ここまで、『ワンピース』を中心にキャラクター像の特質を検討してきた。以下では『ワンピース』のキャラクター像に絞り、熊本地震からの復興のモニュメントとしてどのような役割を果たしているか、あるいは果たしうるか、考えてみたい。

『ワンピース』キャラクター像は上述の通り観光と結びつく。熊本県へ国内外から集客を図り、地震で落ち込んだ観光客を増やすことが意識され、ある程度の成功をみていると考えられる。熊本県に足を運ぶきっかけになることは『ワンピース』キャラクター像の果たすべき大きな役割であり、それだけでも十分といえるかもしれない。

『ワンピース』キャラクター像は復興のモニュメントであり、どうしても被害に結び付けられなければならないわけではない。しかし、キャラクター像をたとえ地震にはあまり意識せずに訪れても、その場所で地震について感じることで、学ぶことは大きな意義をもつと考える。すなわち、キャラクター像を組み入れた災害ツーリズム²⁷⁾としての可能性である。そのためには、各キャラクター像の「ストーリー」に、そこが地震の際にどのような被害を受けたか、そこからどのように復興したかについて知るきっかけが明示され、キャラクター像がそうした現場や展示施設に近接しているとよい。いいかえると、キャラクター像が、震災を感じ、学べる場所に対してサイト・スペシフィックであることが、求められる条件であるといえる。前章でみた、サイト・スペシフィシティは、このように災害ツーリズムの成否にも関わっているといえる。

『ワンピース』キャラクター像のすべてについて、「ストーリー」に地震が盛り込まれている(表1)。さらに、キャラクター像のうち6体は、地震がそのサイト・スペシフィシティに関わっている(表2)。ただし、地震による被害とキャラクター像とを現地できちんと結びつけられるのは、⑧南阿蘇村の「ロビン」像(図3)のみである。

熊本県南阿蘇村では、震災遺構であり「熊本地震震災ミュージアム 記憶の回廊」の中核拠点でもある旧東海大学阿蘇キャンパスの中に、『ワンピース』の「ロビン」像が設置された。「ロビン」像を目当てに訪れる訪問者も、遺構を目にせざるを得ない。さらに、2023

年7月には常設の展示施設「KIOKU」もオープンした。「ストーリー」にもあるように（表1）、ロビンは考古学者という設定であり、展示施設ができたことは、「ロビン」像の「ストーリー」、またサイト・スペシフィシティをさらに強化したといえる。

「KIOKU」開館前の聞き取りによれば²⁸⁾、旧東海大学阿蘇キャンパスには1日に400人近くの来場者が足を運ぶ日もあり、ロビン像をみにきている人が多いとのことであった。さらに、多くの人に知ってもらうことで、地震を学ぶきっかけになると、そのことを肯定的に評していた。実際に現地をみると、中にはアニメのコスプレ衣装で写真を撮りに来る人もいた。多くの訪問者が「ロビン」像を自当てに足を運んでいるようであったが、キャンパス内を歩いていく中で目にする地震の爪痕は人々の目を引き、目当ての「ロビン」像だけでなく、保存された建物やその解説板をみて、写真に収める人もいた。まさに、『ワンピース』像をめぐるコンテンツツーリズムとして訪れた人々が、地震の被害と復興を感じ、学び始める瞬間であったといえよう。「ロビン」像を訪れたファンは、ただ像をみて、写真に収めて楽しむことにしか興味はなかったかもしれない。しかし、実際に現地に訪れて、意図せずとも目に入ってくる地震の傷痕は衝撃的であり、何かを感じ学ぶように仕向けるものであろう。

このように、⑧南阿蘇村の「ロビン」像においては、キャラクター像と地震の学びがうまく結びついている。これは、東が『福島第一原発観光地化計画』で論じた²⁹⁾、被災地を観光地化することの意義であり、災害ツーリズムが成功しているといつてよい。とはいえ、このような事例は「ロビン」像だけである。他の『ワンピース』キャラクター像は、地震がそのサイト・スペシフィシティに関わっている事例でも³⁰⁾、キャラクター像を訪れただけでは地震の被害について何も感じられない。

そのような事例のうち、②益城町の「サンジ」像（図4）をみてみたい。「サンジ」像は、益城町総合運動公園内の、益城町交流情報センターミナテラスの隣に所在する。ミナテラス内の図書館は震災資料を収集し、少ないながら震災に関する展示もある。ただし、「サンジ」像から直線で800mほど離れた益城町役場前に、復興まちづくりセンターにじいろ（2022年3月）と、震災記念公園（2023年6月）が新たに整備された。まちづくりセンター内には益城町の地震による被害と復興を学べる展示「記憶のプロムナード」が設けられ、また、震災記念公園にはモニュメント「いのちの記憶」もある。また、益城町内には国の天然記念物に指定された布田川断層帯による変位が観察できる地点も複数あるが、「サンジ」像や町役場からは直線で1.5~6.0km離れている。このようにみると、「サンジ」像は益城町の熊本地震の記憶を伝える主要な施設や地点から離れ、やや浮いた存在であるといわねばならない。「サンジ」像を目当てに訪れても、写真を撮ってしまえば終わり、熊本地震の被害が特に大きかった益城町の被害や復興の状況について、感じたり学んだりすることは期待しにくい。



図3 『ワンピース』「ロビン」像とツーリスト

南阿蘇村（図2、表1・2の⑧）。
2023年撮影。

では、この「サンジ」像のように、キャラクター像が地震について感じたり、学んだりすることに寄与できていない大半の事例について、どのような方策が可能だろうか。2つ試みにあげてみたい。

1つめは、キャラクター像と震災遺構などをネットワーク的に結び付けることである。「ロビン」像は、旧東海大学阿蘇キャンパスにあることが最大の成功要因であり、他に数鹿流崩（大規模山腹崩壊）や崩落した阿蘇大橋の橋桁といった震災遺構も近くに集まっている。これらの遺構は「ロビン」像を訪れる際にも目に入るもので、自然と地震の被害と復興を感じ、学ぶことにつながっていく。

しかし、他のキャラクター像をみてみると、震災遺構から遠く離れた、遺構とは無関係の位置にあるものが大半である。上述の益城町「サンジ」像はその代表例で、町内の震災遺構へは遠く、アクセスもよくない。

『ワンピース』キャラクター像めぐりと震災遺構を結びつけることを目的に開発されたのが「熊本地震震災遺構周遊アプリ IKOU」で、「ONE PIECE 熊本復興プロジェクト」のウェブサイトからダウンロードできる³¹⁾。キャラクター像と遺構を合わせて表示し、ネットワーク的に結び付けることを目指したもので、災害ツーリズムの重要な試みであるといえる。このアプリを用いれば、キャラクター像の訪問者は震災の学びに容易に近づくことができよう。

とはいえ、むろん課題はある。まずそれは上述した震災遺構の交通アクセスの問題で、自家用車でも決して行きやすいとはいえない個所もあるし、そもそも公共交通機関で到達することは無理であることがほとんどである。キャラクター像の大半は公共交通の利便性はそれほど悪くないが、「ロビン」像のある旧東海大学阿蘇キャンパスへのバス路線は廃止されてしまった（2023年7月）。

ウェブベース以外の情報提供が不足していることも課題といえよう。各キャラクター像の記念カードには、「像を見た後は」といった形で、その地域の名所や震災にまつわる場所を紹介し、キャラクター像を活用しようとしているものもある。例えば上述の益城町「サンジ」像のカードは震災遺構を紹介している。ただし、記念カードは常に入手できるわけではなく、情報量も限定的である。

震災に関する展示や現地での情報提供の場として、「熊本地震震災ミュージアム 記憶の回廊」では、2か所の中核拠点（旧東海大学阿蘇キャンパス、県防災センター）のほかに、図2に示した市町村に現在13か所の地域拠点が指定されている。この地域拠点にはキャラクター像と隣接するものがいくつかある（表2）。益城町「サンジ」像に隣接する、益城町交流情報センターミナテラスと、800mほど離れた復興まちづくりセンターにじいろは、ともに「記憶の回廊」地域拠点であるが、上述したように、ミナテラスの震災関係の展示や情報提供はあまり充実していない。ほか



図4 『ワンピース』
「サンジ」像

益城町(図2, 表1・2の②)。
2022年撮影。

にもこのような例がみられ、『ワンピース』キャラクター像の活用のためにも整備が望まれる。

『ワンピース』キャラクター像を、地震について感じたり、学んだりすることに活用するために、とりうる方策の2点めとして、キャラクター像が立つその場所の地震による被害とそこからの復興を、現地解説板やウェブサイトで明示することをあげたい。ここで想定している被害や復興は、上でみた「記憶の回廊」の震災遺構ほど目立つものではない、ローカルな事例である。

例えば、「サンジ」像の立つ益城町総合運動公園は、「平成28年4月24日～5月末までテント村が開設された。ピーク時の平成28年5月中旬には、766人がテントにて避難生活を送った」³²⁾という来歴を有する。十分に震災の記憶をとどめるところであり、地震について感じさせ、学びをもたらしうる事例である。このような来歴を記す解説板が「サンジ」像の近くにあるだけでも、あるいはウェブサイトで「サンジ」像の情報とともに提示されるだけでも違うのではないか。現地を「サンジ」像を目当てに訪れた人も、地震の被害と復興について感じ、学ぶことができよう。もちろん、未だ、少なくとも地元の人々にとって、震災の記憶は濃く、ローカルな来歴について解説板を建てるような状況ではないであろう。しかし、痕跡や跡地の記憶は徐々に風化していくであろうし、よそからの訪問者にとってはもちろん情報がない限り何も知りえない。

このように、主要な震災遺構だけでなく、地震の被害と復興のローカルな情報を現地で、あるいはウェブ上で現地ベースで提示することは、「記憶の回廊」の震災遺構をネットワーク化するという上でみた方策と別のことではない。両立しうるし両立すべきことである。こうした方策によって、熊本地震の災害ツーリズムにおける「記憶の回廊」を中心とした地震に関する学びはより深まることが期待され、「ワンピース」キャラクター像も、復興のモニュメントとして、そこにうまく組み込まれることになるのではないか。

V おわりに

本稿では、熊本地震の復興を祈念して設置された『ワンピース』のキャラクター像を事例に、モニュメント一般やパブリックアートとの比較から、キャラクター像の特質を明らかにした。

キャラクター像の大半は、過去に関する特定の記憶（作者の出身地も含む）を提示するか、社会的メッセージを有する点でモニュメントである。『ワンピース』キャラクター像は、震災復興という明確な社会的メッセージゆえにモニュメントであるといえる。ただし、キャラクター像はその「軽さ」が特徴である。その軽さゆえに、『ワンピース』像の場合、復興祈念モニュメントして慰霊碑に比べて早くに設置が可能になっていることを示した。

また、『ワンピース』キャラクター像には、個々の像がなぜそこに設置されたのかを説明する「ストーリー」が設定されている。それによって個々のキャラクター像がサイト・スペシフィックな性質を有していることになり、これは他のキャラクター像にはみられない、『ワンピース』の大きな特徴であることを示した。

さらに、『ワンピース』キャラクター像について、熊本地震からの復興のモニュメントとしての働きを考察した。震災を感じ、学ぶという災害ツーリズムに、「ロビン」像以外はうまく組み込まれていない。他の像については、震災遺構などとネットワーク化するこ

とで、あるいは、キャラクター像直近の震災の来歴を提示することで、災害ツーリズムに組み込めないか検討した。

このように、『ワンピース』のキャラクター像は、個々の像におけるサイト・スペシフィシティといった従来のキャラクター像とは異なる特徴を有する。それだけでなく、コンテンツツーリズムと災害ツーリズムを兼ねる事例である点も興味深い。今後、このような『ワンピース』のキャラクター像がどうなっていくか、また、キャラクター像一般の趨勢がどう変化するか、注目される。

〔付記〕本稿は、今田が2023年1月に長崎大学教育学部に提出した卒業論文を、大平が大幅に加筆修正したものである。調査にあたりご協力いただいた行政や現地ガイドの方々に御礼申し上げる。なお、本稿における写真撮影は著作権法第46条（公開の美術の著作物等の利用）の規定に基づく。

注

- 1) 本稿では、ブロンズ、繊維強化プラスチック（FRP）など素材を問わず、アニメや漫画に基づく立体造形作品を「キャラクター像」と呼ぶ。
- 2) 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。
- 3) 楠見清・南信長『もにゅキャラ巡礼：銅像になったマンガ&アニメキャラたち』扶桑社、2017、6頁。
- 4) 前掲3) 81頁。
- 5) 高山陽子「メディアとしての銅像：銅像は何を伝えるのか」（藤野陽平・奈良雅史・近藤秋編『モノとメディアの人類学』ナカニシヤ出版、2021）206頁。
- 6) 和田崇「漫画を活用した観光まちづくり：鳥取県を事例に」エリア山口40、2011、9-19頁。
- 7) 池田拓生「地域振興におけるキャラクター運用に関する一考察：鳥取県米子市・境港市におけるキャラクターの活用における効果や位置づけについて」観光科学研究5、2012、127-135頁。
- 8) 岩谷洋史「フィールドワークの展開：「水木しげるロード」を事例に」（石田佐恵子・山中千恵・村田麻里子編『ポピュラー文化ミュージアム：文化の収集・共有・消費』ミネルヴァ書房、2013）71-96頁。
- 9) 永田郁「銅像を歩く。：小田原のどか「この国の彫刻のために」『彫刻の問題』を歩く（つづき）」崇城大学芸術学部研究紀要13、2019、85-103頁。永田郁「銅像をめぐる：女性裸体像とアニメ・キャラクター像（後編）」KUMAMOTO 37、2021、153-160頁。
- 10) 以下のキャラクター像の歴史に関する記述は、特記ない限り楠見と南による。
- 11) 山村は、「アニメ聖地」を作品のロケ地またはその作品・作者に関連する土地であり、かつファンによってその価値が認められている場所であると定義している。しかし、酒井も指摘するように、一般的に「アニメ聖地」と呼ぶ場合は、そのうち、作品の舞台地・舞台のモデル地・ロケ地を指す場合が多い。岡本は「アニメ聖地巡礼」にみられるファンの能動的な行動を強調しており、既存かつ既知のキャラクター像めぐりはそこから外れた存在である。山村高淑「アニメ聖地の成立とその展開に関する研究：アニメ作品「らき☆すた」による埼玉県鷲宮町の旅客誘致に関する一考察」国際広報メディア・観光学ジャーナル7、2008、145-164頁。酒井亨『アニメが地方を救う!?：「聖地巡礼」の経済効果を考える』ワニブックス、2016、36頁。岡本健「コンテンツツーリズムの旅行行動：アニメ聖地巡礼を例として」（岡本健編『コンテンツツーリズム研究：アニメ・漫画・ゲームと観光・文化・社会（増補改訂版）』福村出版、2019）56-57頁。
- 12) 「麦わらの一味熊本復興の旅 ワンピース像10体完成 全国からファン」夕刊読売新聞2022年7

月28日。

- 13) 「麦わら一味被災地見参 「ワンピース」像の設置8自治体決定」西日本新聞2019年4月18日。
- 14) 「「麦わら」全10体勢ぞろい ジンベエ像宇土市に」西日本新聞2022年4月21日。
- 15) 「復興プロジェクト NEWS」<https://op-kumamoto.com/newscategory/report/> (2023年10月15日検索)。
- 16) 前掲12)。
- 17) 岩崎稔「記念碑と対抗的記念碑」*Quadrante* 10, 2008, 50頁。
- 18) 竹田直樹『日本の彫刻設置事業：モニュメントとパブリックアート』公人の友社, 1997, 6頁。
- 19) 作者の横山光輝が神戸市出身という意味でもモニュメントである。
- 20) パブリックアートにみられるような、公園や街路に脈絡なく設置された(つまりモニュメントではない)キャラクター像の事例はまれである。わずかに、福岡市(ららぽーと福岡)の「ガンダム」像などが該当しようか。ただし、「ジャパンアニメーション発祥の地」を記念したという「大泉アニメゲート」のキャラクター像群(東京都練馬区)や、敦賀開港100年記念の『銀河鉄道999』・『宇宙戦艦ヤマト』像群(福井県敦賀市)などは、モニュメントとして受け取られない可能性もあろう。
- 21) 前掲3) 81頁。
- 22) 益城町産業振興課での聞き取り(2022年12月13日)によれば、キャラクター像の設置に地元住民からの反対の声もなかったわけではないが、地域が元気になるならと多くの住民が賛同してくれたということである。
- 23) 西村明『戦後日本と戦争死者慰霊：シズメとフルイのダイナミズム』有志舎, 2006。
- 24) 土屋誠一「ランド・アート」(美術手帖編『現代アート事典』美術出版社, 2009) 61頁。
- 25) 『ワンピース』キャラクター像は作者尾田氏の出身地(県)への設置であり、これにも該当する。
- 26) 『ワンピース』のファンにとっては、ポップグリーンという植物を用いたパチンコ技をもつウソップが草原に関係すること、ナミの出身の村に風車があり、また彼女は風車のタトゥーを入れており、風車との関係はわかりやすいこと、骸骨であるブルックと恐竜化石で知られ恐竜博物館がある御船には「骨」つながりがあること(「ブルック」像の記念カードにも記述)など、「ストーリー」に提示されていない話を含めて、各キャラクターをその場所に結び付けてとらえる可能性が高い。
- 27) 「防災ツーリズム」, 「復興ツーリズム」といった呼称もある。災害ツーリズムについては次を参照。関美菜子「東日本大震災と「災害ツーリズム」の人類学的研究」東北人類学論壇 13, 2014, 83-104頁。
- 28) 2023年1月5日に現地ガイドの方から話を伺った。以下の観察も基本的に同日の様子である。
- 29) 東浩紀編『福島第一原発観光地化計画』ゲンロン, 2013。
- 30) 小スケールのサイト・スペシフィシティを指摘できる事例のうち、①「ルフィ」像の場合は、県防災センター(2023年5月開館)に近接しており、「ロビン」像同様にキャラクター像と地震の学びがうまく結びついた事例とみることも可能ではあるが、「ルフィ」像を訪れても防災センターの存在すら気付かないことなどを考えれば、同列に扱うことはできない。また、④「チョッパー」像の場合は動植物園に入園してパネル展示などをみれば、⑥「フランキー」像の場合は南阿蘇鉄道の車内放送で被害状況などの説明を聞けば、地震について感じ、学ぶことになる。ただし、キャラクター像を訪れば否応なく経験できるというものではない。また、大スケールのサイト・スペシフィシティ(市町村名以外)を指摘できる事例について、③「ウソップ」像と⑦「ナミ」像とともに「ストーリー」に示された被災地を遠望するが、キャラクター像の近隣で地震の被害を

感じることは難しい。なお⑩「ジンベエ」像は地震に関連したサイト・スペシフィシティを示しているとはいいがたい。

31) <https://op-kumamoto.com/ikou/> (2023年10月15日検索)。

32) 「益城町震災の記憶マップ (試作版)」https://www.town.mashiki.lg.jp/kiji0034589/3_4589_8620_up_bxglpm3v.pdf (2023年10月15日検索)。