

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 27 年 6 月 15 日現在

機関番号：14301

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2012～2014

課題番号：24656343

研究課題名(和文) 博物館建築がポピュラー文化受容に果たす空間的機能の解明とその設計還元に向けた研究

研究課題名(英文) A study on how museum architecture accepts popular culture through its spatial mechanism and design

研究代表者

谷川 竜一 (Tanigawa, Ryuichi)

京都大学・地域研究統合情報センター・助教

研究者番号：10396913

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,200,000円

研究成果の概要(和文)：本研究では、ポピュラー文化ミュージアムの中でも特にマンガミュージアムを対象とし、そこにおける来館者行動と各博物館建築の展示空間との関係を、比較・分析・解明することができた。対象地として日本国内はもとより、フランス、韓国などで調査を行った。また、参加者100名を超えるシンポジウムも日本で開催し、マンガミュージアムに関する課題や可能性を整理することができた。建築学会の査読論文1本、研究分担者らによる共著査読論文1本、書籍として『マンガミュージアムへ行こう』、研究内容をまとめたディスカッションペーパー2冊(各120ページ程度)を具体的な成果として提出した。

研究成果の概要(英文)：The study focused on popular culture museum; it especially compared, analyzed and explored manga museums by looking at the exhibition spaces and its visitor behavior. We have done surveys not only in Japan but also in France and Korea. Our symposiums were successful with more than 100 participants, and a thorough discussion about manga museums was held. As outcomes of this research project, we have one refereed paper in the Architectural Institute of Japan by Tanigawa, another refereed paper in Central Japan Society for Human Studies by other research members, one co-written book 'Let's go to manga museums', and two 'Discussion Papers' i.e. booklets of about 120 pages which put together our research results.

研究分野：建築学

キーワード：ポピュラー文化 博物館建築 マンガ 来館者調査 まちづくり 漫画 ミュージアム 記憶

1. 研究開始当初の背景

近年「コンテンツ」や「メディア芸術」に重点化した文化政策への関心が高まっている。それにより、ポピュラー文化が国家の文化戦略や地域再生への起爆剤として期待を集め、国内外で関連する文化施設の建設が続いている。またクールジャパン政策によって、ポピュラー文化の中でもとりわけマンガ文化は確実にグローバル規模へと枠を拡げる一方で、「国立メディア芸術総合センター」の設立構想が白紙に戻ったことは記憶に新しい。だが、海外に目を向けると、その国におけるコミックス（漫画やBDなどを含む）文化を収集・保存・展示する施設が増えていることがわかる。

一方、建築単体・文化単体で見れば気づかないが、双方を一体として見る時、社会的かつ学術的な問いが浮かび上がる。つまり、歴史的にはハイカルチャーのための公共建築である博物館で、個人的な消費を基本とするマンガというポピュラー文化が扱われることは、当然既存の博物館の建築空間では対応できず、変容が迫られるのではないかという問いである。申請者はそれを明らかにするため、こうした文化施設がどのような方向に向かっているのかということの実証的な研究を、博物館学、社会学、民俗学の研究者らと進めてきた。

本研究では、数多くあるポピュラー文化ミュージアムの中でも日本、韓国、フランスにおけるマンガ・ミュージアムを対象とし、来館者行動やミュージアムの設立背景などを、各館の特性に応じて分析することとした。そしてそれらを比較検討しながら、マンガ関連文化施設の意味や空間的機能について、グローバルな視点を交えてその共通項や相違、そして多様性について、論文発表や研究会での議論を通じて探ることを目指した。

2. 研究の目的

上記のような問題意識と目標を背景にして、本研究では、各地域のマンガ・ミュージアムの展示空間の構成・配置とそれがもたらす影響に注目する。特に、ミュージアムにおけるマンガ文化受容者としての来館者行動類型の解明、及びそこに見られる日本の独自性の有無やその様相の探求、そして最終的には各ミュージアムが存在する地域の歴史や文化などにも目配りすることで、日本の現在の事情に即したミュージアム建築設計に貢献することを目的としている。

その際、建築学、博物館学、社会学、民俗学の領域から総合的に考察することで、建築単体の議論に落とし込まず、博物館とは何か、という本質的議論に踏み込んで解明する。

3. 研究の方法

具体的には韓国及びフランスのマンガ・ミュージアムを対象に、建築分析と来館者調査、インタビューなどを、各館の事情に合わせつ

つ行なった。さらに、日本国内のマンガ関連文化施設や関係者へのインタビュー、シンポジウムなども行った。

海外調査は、初年度にフランス・アングレームの国際マンガフェスティバル CIBDI (la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image) において、街中に散在する小規模なミュージアム（仮設を含む）の展示空間特性の把握、及びフェスティバル関係者へのインタビューを行った。2年目には、韓国漫画映像振興院 (KOMACON) において、建築空間分析と来館者調査を実施した。



フランス・アングレームのフェスティバル会場の一つ

日本国内では研究代表者及び分担者を中心とした研究会を定期的開催し、研究目的・方向・状況の確認、情報の共有、調査計画の立案、成果・報告の整理、論文執筆などを行った。また東北や北陸、九州などでマンガ・ミュージアム関係者にインタビューを行うと同時に、合同のシンポジウムなどを企画し、ミュージアムの建築空間の特性や各地域空間における意味などを検討した。

4. 研究成果

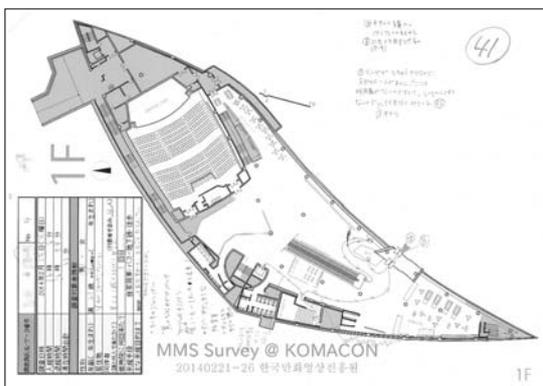
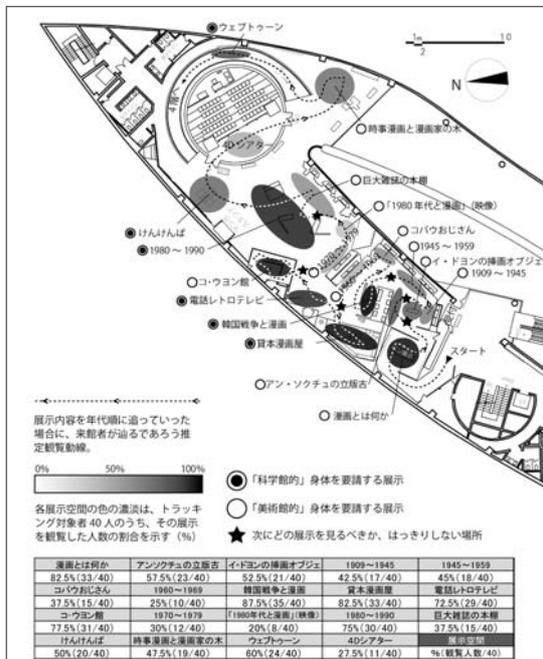
(1) 調査成果

本研究により、欧米におけるマンガ・ミュージアムでは、マンガは概ね既存のその他芸術（絵画、写真、彫刻など）の一つとして展示され、来館者側の行動もそうした館の意図をなぞるものとして観察できた。しかし日本においては、マンガは絵画としてだけではなく、読む物語として成立している上、ある特定の時代やそれに応じた世代、特定の作家や作品に対するファンなどによって多様に文脈付けられており、必然的に個人の日常生活の記憶や世代間、ファン内部の共有経験として語られることが多いことが分かった。韓国においても日本と同様の状況が観察されたが、調査対象であるミュージアムはマンガの総合博物館であると同時に運営を公的機関が行っていることもあり、マンガをナショナルヒストリーの一環として語る姿勢が日本より強くみられた。しかしだからといって来館者がそれを完全になぞった観覧態度や巡

回形式を示すのではなく、要所においてそこからの逸脱が確認できた。

以上のことは、マンガ文化の成立事情を歴史的、地域的に考察する必要が非常に大きいことを物語っている。つまり、特に日本や韓国のマンガ・ミュージアムでは、いわゆる芸術と同じような展示をすればよいのではなく、読書空間や作家の来歴や特性を展示として関連付けながら、多様な来館者に対応可能な建築空間として構成する必要がある、ということである。

調査概要			
トラッキング調査総数	55 件	男性対象数	28 件
トラッキング実数 (ロスト物件除く)	50 件	女性対象数	22 件
構成者数最大	10 人	対象者最低年齢	7 歳
構成者数最小	1 人	対象者最高年齢	79 歳
構成者数平均	3 人	対象者平均年齢	35 歳
同伴者帯同率(47/55)	85 %	滞在時間最長	449 分
50件中初来館者	36 件	滞在時間最短	10 分
初来館者割合	72 %	滞在時間平均	99 分



韓国における来館者調査のデータ一覧 (上)
韓国漫画映像振興院の展示空間分析図 (中)
韓国漫画映像振興院における来館者トラッキングデータシートサンプル (下)

(2) 日本のマンガ・ミュージアムの来歴とその特性に関して

フランスや韓国のマンガ・ミュージアム及び来館者行動と、日本のそれとの間にある差異を意識しつつ、本研究では日本の各マンガ・ミュージアムの位置づけやその意義なども、主にインタビューやシンポジウムなどを通して整理・考察した。

日本におけるミュージアムは高度成長からバブル期にかけて多く建設されており、いわゆる「箱物行政」の一環として設置された側面がある。そこにおいては、地域の経済発展と人口増加は疑われることなく、ミュージアム建設は日本全国ほぼ均質に進められた。これは学校や図書館なども同様で、建築分野では建築計画学の知見が主な理論的な基盤となって進められた経緯がある。

しかし今世紀に入り、バブル崩壊後の経済的失速と人口減少社会に本格的に突入する中で、ミュージアムに関連する事業はもちろんのこと、既存の観光産業の減退、高齢化による地場産業衰退など、とりわけ地方において様々な困難が生じている。そしてそれに対して、まちづくりなどの地域再生への取り組みがさかんに行われるようになり、そこでミュージアムは一つの核となる施設として再び注目される状況が生まれていることが分かった。

マンガ・ミュージアムなどのポピュラー文化ミュージアムはこうした流れの中で 1990年代より建設が始まっており、高度経済成長期のミュージアムとは別の文脈での期待を背負っていることを意味している。また、当然このことは、フランスはもちろんのこと、自国文化の一つとして戦略的かつ国家的にプロデュースされている韓国とも異なる。



熊本におけるマンガ・ミュージアムに関するシンポジウム (2014年)

(3) 日本のマンガ・ミュージアムの類型と現状

そうした中で、日本のマンガ・ミュージアムを以下のような類型で整理し、各館の概要把握を行った。

一つは、著名なマンガ家を偉人としてたてる顕彰館型のミュージアムである。ここにはマンガそのものももちろん展示されるが、

どちらかといえばその作家自身を紹介することに主眼が置かれる。次にテーマパーク型のミュージアムがあげられ、それらは再現されたマンガの世界を歩いて回れたり、マンガの世界に没入できたりするようなゲームやジオラマが展開するものである。また、複製品であるマンガの原画を中心的に展示する美術館型のミュージアムも多い。原画は世界に1枚しかないため、美術館における絵画と同じように扱われるという意味において、教科書通りのミュージアムといってもいいだろう。一方で、マンガは本来単に「見る」メディアではなく、物語性をもった「読む」メディアである。つまり、マンガは図書館にも同様に收藏されうる。従って、マンガ・ミュージアムという名を冠していても、マンガが読めることを比較的重視しているミュージアムもあり、それらは図書館型とみなすことができる。

このように、マンガを扱う施設にはさまざまな形態があるが、地域再生の有効打として、マンガ・ミュージアムが本当に機能しているのかどうかは検討の余地が大きい。そもそも地域再生と一口に言っても、事情は千差万別であり、既存の発展的な史観をもって観光バブルに乗ろうというものや、縮小都市の現実の中で新しい公共サービスの一環としてその可能性を手探りしているところもあった。つまり、そうした事情の数だけマンガ・ミュージアムに対する期待や可能性の萌芽があり、それは言葉や人々の活動だけでなく、建造物としてのミュージアムの平面や空間構成、それをとりまく周辺環境とも如実に関係しながら体现していることが読み取れた。そうした日本国内の多くのマンガ・ミュージアム及び国外の主な同ミュージアムに関しては、『マンガミュージアムへ行こう』(岩波書店、2014年)にまとめることができた。



新潟マンガ・アニメ情報館の平面図。商業ビル1階に入っているミュージアムの常設展の展示空間はマンガのコマや吹き出しのような平面となっている。同館のスタッフらとの議論では、常設・企画のそれぞれの面積比率なども話題にあがった。

(4) 今後の課題

そうした数多くのマンガ・ミュージアムに関する個別具体的で深度ある分析は、今後の

課題でもあるが、そこに分け入ることでマンガ文化を展示するポピュラー文化ミュージアムが現代社会でもつ実相に迫ることができると考えられる。

また、日本・韓国でも共通するが、マンガを専門とするミュージアム関係者が極めて少なく、多くのミュージアムが自前でスタッフを養成している状況は、非常に大きな問題であることがわかった。行政レベルの議論では、「マンガ文化をいかに地域再生に使うか」ということが主題化してしまいがちである。しかし、マンガ文化の展示を行うスタッフがそもそも欠乏しており、それはマンガ文化の豊かで多面的な見方を提示したり、社会的に多様な意義があることを伝えたりすることを難しくしている。結果的にこのことは、中長期的な視点で見れば、マンガ・ミュージアムの画一化やマンガ文化の衰退に繋がる危険性がある。

そのためにも本研究で焦点化したように、今後はマンガ文化の展示手法をより建築や展示空間との連関のもとで開発すると同時に、それに対する展示・批評・学習手段を創造的に探求できる人材を育てていく必要があると思われる。こうした視座から、今後本研究を推進・発展させていく予定である。

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計2件)

① 山中千恵、村田麻里子、伊藤遊、谷川竜一「韓国漫画映像振興院における来館者調査—来館者の物理的・社会文化的・個人的コンテキストをめぐって—」『人間学研究』(査読有)、Vo. 13、仁愛大学、2015年、pp. 49-66

② 谷川竜一、山中千恵、伊藤遊、村田麻里子編『日本のマンガミュージアム 2—マンガミュージアムを介した地域力の再生/地域力によるマンガ文化の創出 (CIAS Discussion Paper、第52号)』(査読無し)、京都大学地域研究統合情報センター、2015年、全頁数122ページ

③ 谷川竜一編『日本のマンガミュージアム—あらたな文化共有と地域社会 (CIAS Discussion Paper、第28号)』(査読無し)、京都大学地域研究統合情報センター、2013年、全頁数141ページ

④ 谷川竜一「新しい建築類型としてのポピュラーカルチャーミュージアム—マンガの展示はいかにして可能か」、『日本建築学会計画系論文集』(査読有)第78巻、第684号、日本建築学会、2013年、pp. 317~324

〔学会発表〕(計1件)

① 伊藤遊、谷川竜一、村田麻里子、山中千恵「マンガミュージアム研究の可能性」マンガ学会第14回大会、2014年6月27日、京都精華大学

〔図書〕（計 1 件）

① 伊藤遊、谷川竜一、村田麻里子、山中千恵『マンガミュージアムへ行こう』岩波書店、2014 年、全頁数 256 ページ

〔産業財産権〕

○出願状況（計 0 件）

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
国内外の別：

○取得状況（計 0 件）

名称：
発明者：
権利者：
種類：
番号：
出願年月日：
取得年月日：
国内外の別：

〔その他〕

ホームページ等
マンガミュージアム研究会
(<http://mangamuseum.blogspot.jp/>)

6. 研究組織

(1) 研究代表者

谷川 竜一 (TANIGAWA, Ryuichi)
京都大学地域研究統合情報センター・助教
研究者番号：10396913

(2) 研究分担者

山中 智恵 (YAMANAKA, Chie)
仁愛大学・人間学部・准教授
研究者番号：90397779

(3) 研究分担者

伊藤 遊 (ITO, Yu)
京都精華大学・国際マンガ研究センター・
研究員
研究者番号：70449552

(4) 研究分担者

村田 麻里子 (MURATA, Mariko)
関西大学・社会学部・准教授
研究者番号：50411294