

# マンガ文化を学び、育み、 社会への還元を目指す

京都国際マンガミュージアムにおける「マンガ研究」の試み

いとう ゆう  
伊藤 遊

京都国際マンガミュージアム/  
国際マンガ研究センター研究員



2006年11月25日に開館した「京都国際マンガミュージアム」は元・京都市立龍池小学校の校舎を改築・活用。写真は地元の夏祭りを受け継いだ「えむえむ夏まつり」(主催・龍池自治連合会、京都国際マンガミュージアム、協力・(財)菊水鉾保存会)の様子

写真提供：京都国際マンガミュージアム (以下も同じ)

50  
京都の真ん中に集まった  
20万点のマンガたち

2006年11月25日、京都市の中心地に「京都国際マンガミュージアム」が開館した。京都国際マンガミュージアムは、京都市と京都精華大学の共同運営で、マンガの収集・保管・展示とマンガ文化に関する調査研究及び事業を行なうことを目的とする総合文化施設である。

このミュージアムは、図書館的機能と博物館的機能を併せ持っている。当館で保存されるマンガ資料は、明治・大正の風刺漫画雑誌や戦後の赤本・貸本といった貴重な歴史資料や現在の人気マンガ単行本、海外の作品まで約20万点。事業完成時の2008年には、30万点以上の蔵書数になる見込みだ。現在、20万点のうち、どなたでも手にとって読んでいただけるマンガ資料は、1970年代から現在に発行されたものを中心とするマンガ単行本約5万冊。これらは、館内の壁中に広がる全長140メートルの書棚「マンガの壁」に収納されている。

残り15万点は、いわゆる閉架図書である。マンガ雑誌や貸本マンガなどを



いとう ゆう ●愛知県生まれ。大阪大学大学院文学研究科博士後期課程単位取得退学。専門は民俗学方法論研究およびマンガ研究。主要業績として、「考現学で民俗学するということ」（『語りと実践の文化、そして批評』文化／批評編集委員会）、共著『「はだしのゲン」がいた風景』などがある

含むこれらの一部は、利用者登録と資料保存協力費をお支払いいただくことで、専用の閲覧室においてご覧いただける。

こうした膨大な資料をもとに進められる調査研究の成果は、展示という形で発表し公開される。具体的には、年に3〜4回程度、マンガに関する特別展を開催していく予定だ。現在は、「マンガでよむ京都 第1巻 サムライ KYOTO〜戦国から幕末へ」展が開催中である（11月11日まで）。また、3つの小ギャラリーにおいては、テーマを設定した上で、それぞれ、日本マンガ、海外マンガ、カートゥーンを紹介する企画展が随時開催されている。

**マンガとの関わり方を提案する  
「おせっかいなマンガ喫茶」**

マンガミュージアムが既存の大規模マンガ喫茶などと異なる点のひとつは、展覧会も含め、マンガの読み方・楽しみ方、もっと言えばマンガ研究のあり方などを、来館者に積極的に提案していく「おせっかいさ」にある。さまざまな世代・性別・関心を持った人々に向けた、マンガに関するワークショップやセミナーなどは、そうしたコンセ

プトに基づいたイベントである。

セミナーは、現在、2つのシリーズが、それぞれ月1回ずつ開催されている。

ひとつは、著名なマンガ家をお招きする連続講演会「ミュージアム発・マンガの未来へ」。このシリーズは作家に、単に過去の代表作についてだけでなく、現在進行形の関心事を大いに語っていただき、「マンガの未来」を考えるヒントをいただくという企画だ。

もうひとつのシリーズは、マンガ文化の幅広い裾野を知っていただくため



「マンガの壁」のマンガ5万点は館内ならばどこでも自由に読むことができる

に、マンガに関わるさまざまな分野の第一人者をお招きして、最新の研究について語っていただく「えむえむ連続講座」である。

**地域のコミュニティセンターとしての役割を担う**

マンガミュージアムは、研究施設としての役割と同時に、地域のコミュニティセンター的な役割も果たしている。当館の来館者には、小学生の子どもと、いっしょの親子連れや、高齢者のカッ

ブル、ベビーカーを押した若い母親なども多く見られる。彼ら／彼女は、場合によっては、マンガを読んでも構わない。おしゃべりをしたり、子どもがグラウンドで走り回っているのを眺めたりして時間を過ごす。マンガ喫茶と異なる点はここにもある。単にマンガを読みたいという人だけでなく、またマンガについて調べものをしたいという人だけでない、こうした人々の集まりによって、マンガミュージアムの日常風景はつくられているのである。

このようなコミュニティセンター的な役割は、当館が、元・京都市立龍池小学校の校舎（昭和4年「1929年」建造）を改築・活用していることと無関係ではない。龍池小は、学制が公布される以前の明治2年（1869年）、地元の町衆によってつくられた学校を前身にしているということもあり、地域の人々にとつて、非常に愛着を持たれている場所である。実際、選挙の投票や地元の少年野球チームなどの練習の会場としても利用されてきたし、実は現在もその役割は続いている。



マンガは世代をつなぐコミュニケーションツールでもある

そうした施設を活用するということは、長年地域のシンボルであった小学校の役割を引き継ぐという表明でもある。

そのためもあり、このミュージアムが、地域の一般の人々にとつてどのような意味のある施設でありうるかという問いは、ミュージアムがこの地にできるという計画があがった当初から現在まで常に問われ続けていると言える。実際、運営母体である京都市と京都精華大学に、地元の自治連合会を加えた三者による会談は現在も行なわれてお

り、その回数は300回を越える。  
マンガ研究としての  
「マンガミュージアム研究」

ところで、マンガミュージアムには、「国際マンガ研究センター」という研究機関が併設されている。ここが先述したイベントの企画や日常の研究活動を行なう拠点となるわけだが、ここで強調しておきたいのは、ミュージアムで起きているすべての事柄は「研究」の対象として、研究センターで分析されるということである。

現在、研究センターでは、国内外の研究者と協力しながら、①マンガ資料の体系的収集と整備、②マンガの学際的・総合的研究、③マンガ活用モデルの研究開発、④ミュージアムによる研究成果の社会還元、という4つの研究プロジェクトが進行中であるが、当研究センターの学術研究的オリジナリティーは特に、③と④に表われることだろう。

近年、アカデミズム全般に対する国や社会の要求は大きく転換しつつある。それまで、「研究者」は、大学や博物館といった研究施設に閉じこもり、専門家同士で議論するだけでその役割を果たしていると思われる節がある。



「えむえむ連続講座」の一場面。イギリスのマンガ作家、編集者を招き、マンガ事情を聞く

しかしながら、現在、国立大学の独立行政法人化とそれによって期待される内容をみてもわかるように、学術研究機関は、専門知識の深化ということだけでなく、そうした成果をいかに社会一般に還元できるかということこそが

問われている。

マンガミュージアム／国際マンガ研究センターは、文科省のオープン・リサーチ・センターという研究助成を受けているが、国が、ひいては社会が私たちに期待することは、マンガを集め、保存し、公開するということが、それを研究する専門家のみならず、一般市民にとってどのような意味があるのかを考えること、である。そのために、私たちは、さまざまな意味におけるマンガミュージアムの活動自体を記録し、その分析自体を「マンガ研究」のひとつと捉えている。

例えば、原画ではなく印刷されたマンガ本を「展示」することの意義の探求と、効果的な展示インテラーフェイスの開発、あるいは、いまやコンテンツビジネスの象徴のように語られるマンガの著作権問題をどのように扱うべきか、その理念の模索と実践データの蓄積など、私たち「研究員」の仕事は多岐にわたっている。

マンガが日常生活や人生にどう関わっているか

一方、マンガというポピュラーカルチャー（日常生活文化）が、人々の日

常生活や人生にどのように関わっているかを総合的に調査・分析する、ということも、マンガ文化の社会還元に関わる「研究」のあり方のひとつではないだろうか。この発想は、特に人文・社会科学の学問の専門的訓練を受けてきた私のような研究員の重要な「研究」スタンスとなる。

これまで、マンガ研究の多くは、テキストであるマンガ作品の物語構造やビジュアル表現それ自体の分析が中心であった。あるいは、その作品を生み出した作者のライフストーリーと作品との関連が考察されてきた。もちろん、こうした研究は、ある意味マンガ研究の基礎として必要不可欠である。

しかしながら、マンガ文化全体を研究しようと考えたとき、さらには、マンガ文化研究の社会的還元ということ考えたとき、マンガが、社会や個人とどのように関わりながら発展してきたかを考える必要があるだろう。なぜなら、マンガを含めたポピュラーカルチャーとは、人びとの（日常生活）に埋め込まれた形で体験されているものだからだ。マンガを読むという行為は、家で食事をしたり、カフェでおしゃべりしたりするのと同じで、それ自体が

「KYOTO MANGA FESTA 2007」のひとつ。コスプレヤーと紙芝居を楽しむ子どもたちが、同じ空間で邂逅する。この日のミュージアム投票は、あなわれ、ある部屋では研究講演会が行なわれた象徴的な1日であった



れば、まったく違う読み方がなされる。それは、その人の生活環境の違いと関わるはずである。日本の読者と、それと同じ作品を読む海外の読者の読み方はまったく違うだろう。もつと言え、同じ国でも、性別や年齢、エスニシティ、さらには歩んできた人生が異なれば、全く違う読み方がなされる。こうした、「マンガの「読者」——よ

独立した行為ではありえない。

例えば、すべてのマンガには、それが登場した社会的・歴史的背景が存在する。あるいは、私たちはふだん意識せずにマンガを読んでいる

が、マンガという形式はさまざまなルールによって成り立っていて、そのルールには実は複雑な思想的背景が潜んでいる。また、同じ作品でも、読む人が異なる

り正確に言えば、マンガ文化の享受者（なぜなら、マンガを実際に読まない人も、マンガ文化に巻き込まれているからだ）と、彼ら／彼女らの（日常生活）全般との関係性を考えること、言い換えれば、マンガ文化と、それが還元されるべき「社会」との関係を考えることは、私たちの「研究」にとって重要だと考えている。

### 生きたマンガ文化を展示する 「KYOTO MANGA FESTA」の実験

上記のようなスタンスで、マンガ文化の全体的な分析が行なわれる一方で、マンガミュージアムではさらに、マンガ文化・環境そのものを創出するという試みも行なわれている。

マンガミュージアムでは、マンガ文化というものを、単なるペーパーメディアに収まらない「生きた」アートフォームであると捉えている。近年のマンガ雑誌の部数低下を指して、マンガ文化凋落を語る人もいるが、マンガ文化それ自体は、例えば、ゲームや映画、小説や音楽、場合によっては伝統芸能などにも影響を与えながら、むしろその裾野を広げながら発展していると言っても過言ではない。ならば、マンガ

ミュージアムも、そうした広がりに対応した「博物館」であり「図書館」を指すべきであろう。

当館において、2007年3月31日～5月6日に開催された「KYOTO MANGA FESTA 2007」では、そのようにマンガ文化を捉えた上で、その表現方法を広げるような実験的イベントを多数行なった。

具体的には、例えば、紙芝居口演や似顔絵描き、音楽ライブや芝居、朗読や伝統芸能といったパフォーマンスから、同人誌即売会、コスプレ交流会までが、「マンガ」という名のもと一同に会した。重要なのは、ミュージアムでは、これをひとつの「展覧会」と捉えていたことだ。過去の名画を展示するようにマンガの原画を額に入れて並べるだけが「マンガの博物館」の役割ではないし、マンガ喫茶のようにただマンガを静かに読めるような環境をつくるのが「マンガの図書館」の目指すべきところではない。いまだダイナミックな広がりをもせる生きた文化を「展示する」というのはどういうことなのか。そのひとつの答えとして、このフェスタはあった。

このフェスタで開催されたイベント

をひとつ紹介したい。

環境音楽家であり京都精華大学准教授でもある小松正史氏と行なった「マンガオノマトペライブ」は、マンガ本を实物投影機でスクリーンに大きく投射し、そこでめくられるページをみて、小松氏が即興で音楽を付けるというパフォーマンスであった。マンガ本というのは、基本的にはパーソナルなメディアである。コマを追う時間は、マンガ本のページをめくる人がそれぞれ決定しているし、吹き出し内の声や擬音語・擬態語はオノマトペの「音」もそれぞれの頭の中で想像されているものすぎない。同じキャラクターでも、私が「聞いている」声と別の人が「聞

いている」声は異なっているだろう。その意味で、こうした形で、多くの人が同時に、マンガの画面とそれからイメージされた現実の音を共有するという体験の場をつくり出すことは意義があったと思う。マンガのパーソナル性を意識することができたし、またそれを共有するという新しいマンガの楽しみ方のひとつを提示できたからである。マンガを「生きた」文化と捉え、何ものかに代わるかもしれないという可能性そのものを「展示」ということは、それが種となって、そこから新たな文化圏が育っていく可能性もあるということである。フランスのアングレームで行なわれているマンガフェス

ティバルや、パリのジャパンエキスポなどは正にそうした例だと言える。こまは、その期間中、街を一変させてしまうような力を持っているマンガの祭典だが、KYOTO MANGA FESTIVALも、今後は京都という街を巻き込んでいくような催しとして発展させたいと考えている。



かつての小学校の校舎にミュージアムの開館を告げる垂れ幕がさがる