

本稿は以下の展覧会および学術会議へ参加する機会を得て書かれた。大英博物館における「マンガManga」展、それに関連して開かれた大英図書館でのシンポジウム「マンガとは何か? (What's Manga?)」、ICOM京都大会でのセッション「マンガ展の可能性と不可能性——英韓日の比較から (Possibilities and impossibilities of exhibiting Manga/comics: A comparison between Manga/comic exhibitions in the UK, South Korea, and Japan)」、そして、大英博物館マンガ展のキュレーターであるニコル・ルマニエール氏が来日した際に立教大学で講演した「ShungaとManga——大英博物館で日本を展示する」である。これらを踏まえて、筆者が専門とするミュージアム研究の立場から、マンガをミュージアムで扱うことについて以下の二点からコメントしたい。第一に、「研究」の観点。マンガ研究の舞台はどこなのか、またミュージアムは研究の場としてどのような可能性があるのかという問いである。第二に、「蒐集」の観点。こちらは、マンガとはいかなる媒体であり、ミュージアムは何をコレクションの対象とすべきかという問いである。

1 | マンガ・ミュージアム・スタディーズ —— マンガ研究の現場はどこか？

第一の論点は、マンガ研究とは誰が担ってきたのものなのか、そして、現在マンガをミュージアムで扱う意義はどこにあるのかという問いである。例えば「マンガを語る」と耳にしたとき、単に趣味的な随想でなく、硬派な批評や学術論文を想像することも今ではそう珍しいことではないだろう。一体マンガはいかにして研究対象として確立してきたのだろうか？夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』(2009年)を参考にマンガ研究史を展望して、この問いに答えてみよう¹。当初は主に在野で展開したマンガの研究だが、戦後になると次第に学術的な議論が盛んになり、図書館そしてミュージアムなどの制度も整ってきた。また、マンガのグローバル化が進み研究者は世界的に急増している。同書はこうした背景から「マンガ研究」と呼ぶような様々な活動の足跡を総括するという主旨で編まれたもので、刊行後10年を経過したが、未だにその指摘の多くは衰えていないと感じる。所収された論考からまとめれば、マンガ研究の現場は大きく四つに分けられる。第一に、鳥獣人物戯画など近代以前の漫画および明治大正期以降の一コマ風刺漫画などについての歴史研究。近代以降のストーリーマンガも含めることもある²。担い手となったのは、美術史学者というより漫画評論家が主体であった³。第二に、戦後期以降議論を牽引してきたマンガ評論。当初は評論家とその中心であったが、次第に教育学や美術史、社会学系の職業研究者にマンガについて論じるものも現れた⁴。第三に、1990年に至り学術誌・研究科などアカデリズムで増え始めた学問としてのマンガ研究⁵。九州大学比較社会文化研究科「マンガ学/漫画学」講座が1998年に開講され⁶、日本マンガ学会が2001年に設立されている。そして第四に、日本国外のマンガ研究である⁷。これにはバンドデシネやアメリカンコミックも含む広義の(つまりcomicsの意味の)「マンガ」と、日本的文脈における狭義の「マンガ」の双方が含まれる。こちらも学術研究に基礎があるものが多い⁸。

このように展望すれば、マンガの研究は次第にアカデリズムへと軸足を移しつつあ

【論考】

マンガは熱くないうちに蒐めろ

——ミュージアムにおけるマンガ研究

Collect While the Manga Hasn't Yet Been Hot:
Manga Studies in Museum

小森真樹

【武蔵大学人文学部英語英米文化学科 准教授】

ると言える。少なくとも、相対的にその比重が増したの間違いない。こうした中では、ミュージアムが学術研究にいかに関与できるのかについて考えることがより重要になってきているだろう。もちろんその価値は厳密な意味での「学問」に留まらず、ミュージアムに学術資源として保存された資料は、在野の研究者にも開かれる。ミュージアムと大学の間で連携が可能な体制にある京都精華大学・京都国際マンガミュージアムは、そのモデルケースとなるはずである。

それではより具体的には、マンガ研究にとってミュージアムはいかなる可能性があるのだろうか。大学や在野の研究にない利点とは何か。一つの答えとして、ミュージアムが、モノを体系化して未来を見据えて保存する制度だという点が指摘できるだろう。活用の一例として、「物質文化研究(マテリアル・カルチャー・スタディーズ)」を取り上げてみよう。これは、アメリカ合衆国の歴史民俗系ミュージアムでしばしば用いられる研究手法である。考古学や一部の民俗学のようにモノをつぶさに観察して分析をするものだが、考古学が古い時代を再構成するのに対して、物質文化研究では比較的新しい時代を対象とする。近過去の歴史・社会を再現するために、素材の質感、性質、耐久性や大きさなどに着目して情報を得る。また、考察は物質の解析のみにこだわるのではなく、歴史学・民俗学・文化人類学・社会学なども併せて横断的に用いることが多い。文書史料が在ればそれも素材とするが、「習俗」や「大衆文化」は文書や体系的な資料が残りにくい。こうした領域では、モノを中心として分析する「物質文化研究」の手法が有効である⁹。ミュージアムはそのための物的資料を体系化して保存・研究する拠点となる。

これをマンガ研究やマンガミュージアムに応用してみるとどうか。例えば、原画だけでなく、書き損じなどの「習作」、年月を経て幾度も出版社を変えて出版された全ての版を同時に手元で見ることができれば、原画と印刷版の大きさや紙質の違いが、表現様式にいかなる影響を与えたのかという点についての分析が可能になる。大英図書館のシンポジウムで竹宮恵子氏が自身の作品を使ってこれに近い分析をしていたように、すでに行なわれている方法でもある。マンガは描かれるだけでなく、出版され、社会に流通する。この過程それぞれに関わるモノを紐づけて体系的に蒐めることで、このような研究が容易になる。先立ってこうした体系性について意識することが肝要である。先の著書では、従来のマンガの研究方法について省察して、「歴史研究」「マンガ家・原作者論」「マンガ表現論」「マンガの読者」「マンガ雑誌研究」「マンガ産業論」と方法を分類しているが、必ずしも研究方法に強い規範が存在せず、ミュージアムにおいても蒐集対象が未確定であることは、未来を見据えたときにはかえって強みになるのではないだろうか。ミュージアムにおいてなすべき研究を考えたとき、モノに焦点を定めることも一つのやり方であろう。

加えて、マンガにおいては何を「モノ」と定義するのも慎重に検討すべき問題である。一連の講演のなかでニコル・ルマニエル氏は、マンガ制作がデジタル化した現在、電子データも蒐集対象にしなければならぬと強調した。ICOMパネルで、釜山グローバルウェブトゥーンセンターのナム・ジョンファン氏が紹介していたように、韓国では他の地域に比べてウェブマンガが大きな地位を獲得している。デジタル作画では、「描き直し」の痕跡はどこに残るのだろうか？ ウェブサイトの媒体の「保存」や「修復」はいかになされるべきなのか？ これらは、マンガミュージアムにおいても、デジタル時代のミュージアムの役割

についての理解が不可欠であることを示している¹⁰。

これまでマンガ研究の領域が、社会学や教育学などの学術研究や、画面やモチーフや物語を思想的背景から読み解くようなマンガ批評を中心に展開してきたとすれば、それは流通しているマンガ本以外のモノにはアクセスが難しいという条件のためであったのかもしれない。国際マンガミュージアムでは、マンガ家でもある竹宮恵子氏が原画¹ (ダッシュ)として、制作者本人の見識も取り入れて保存用原画を複製するプロジェクトを進めている。また、ユースギョン氏がICOMパネルで紹介していたように、マンガ家を直接訪問して散逸する恐れのある原稿を「サルヴェージ(救済)」している。これらの例に見られるように、同館はミュージアムにおけるモノ研究の土台を提供できる。現在、日本そして世界各地で「マンガを研究するミュージアム」の整備が進みつつある段階であるならば、「研究」においていかに活用するのか、その方向性を見据えた制度設計が最重要である。人材、事業、コレクションと資料などの面で、大学とミュージアム相互の連携をとりながら研究を進めることができるとよいだろう¹¹。

2 | マンガのおさまりどころ

—— 「マンガのミュージアム」は何を蒐集するのか？

以上見てきたように、ミュージアム制度のなかでマンガを扱うことによって新たな研究方法が可能になり、またマンガ研究をアカデミズムへと拡げることが見込まれる。ここでは物質文化研究を例にとったが、それに限らず、ある一定の研究活用の目標(アウトプット)を想定した上で、蒐集・整理・保存の基準を定め、データベースや公開制度を整備することが重要である。この第二の論点について深めるために、以下ではミュージアムでマンガを「蒐集」する意味について考えていきたい。

マンガを「蒐集」する場所として「ミュージアム」と言われると違和感を覚える人は少なくないはずだ。なぜなら、本を蒐集するのは通常「図書館」であるからだ。さらに、文字で書かれた史料を扱う場所には、「文書館=アーカイヴス」もある。これらを歴史的に辿れば、「ミュージアム/図書館/文書館」は近代が生んだ兄弟のような関係にある。つまり、広く「知」を蒐集して記憶する装置として生まれたものとみることができる。それ以前にも前近代的な類似の蒐集空間——リーディングルームや驚異の部屋のようなもの——は存在していたが、市民革命が起り国民国家が発展したことに伴い、それぞれの目的に従って制度化・専門分化した。グーテンベルク革命によって大量流通可能な出版物が登場したのち、文書館と図書館にはそれぞれ別の役割が与えられた。両者はより「記号」的な対象を扱う。対するミュージアムは、「モノ」の蒐集に特化した装置となった¹² (さらにミュージアムは「人工物」は「美術館」に、「自然物」は「博物館」に対応して細分化した)。このように役割分担がなされたのである¹³。

それでは、マンガミュージアムはいかなる存在であり、何を蒐集の対象とすべきなのだろうか。なぜそれはマンガ「図書館」ではいけないのか。こうした点を熟慮して運用方針を立てることが重要であろう。例えば、京都国際マンガミュージアムは何をどのような観点でコレクションしているのだろうか。同館の調査チームは、フランスのバンド・デンネ

(マンガ)の複合施設「国際バンド・デシネ及びイメージ都市 (la Cité internationale de la bande dessinée et l'image、以下CIBDI)」に関する調査報告書の中で、蒐集対象について比較して、「CIBDIでは、原画を中心に」、一方、京都国際マンガミュージアムは「複製物である冊子としての〔30万点の〕マンガ本を中心に」蒐集していると対比的に述べている^{▶14}。コレクションの違いとは、思想の違いである。複製物をコレクションの主眼とすると、図書館とは異なる意義が求められるだろう。CIBDIは、ミュージアム、図書館、映画館、アーティスト・イン・レジデンス、マルチメディア技術支援、レストランなどからなる文字通り「都市」をアナロジーとする空間であり(元々は「センター」という名だった)、ミュージアムはその一部である。一方、京都国際マンガミュージアムもまた、ミュージアム機能と図書館機能を複合することを眼目に置く。両機能を有す「メディアテーク」的な特性を生かすことを念頭に置くならば、原画やマンガ家に関する資料などの貴重なモノ(=ミュージアム)と、複製物(=図書館)との「連携」に主眼を置く方法も考えられる。

マンガを蒐める場所がミュージアムと図書館の間に揺れるのは、二つの意味においてメディアの曖昧さに由来している。第一に、マンガを支持体である「モノ」と捉えるのか、「記号」として扱うのかという点。第二に、マンガというジャンルの曖昧さ。イメージとテキストの複合体であるマンガは、「ミュージアムか図書館か」という従来型の保存制度の種別に対応しないところがある。ニコル・ルマニエール氏は大英博物館のマンガ展において、マンガを「視覚的な物語りの様式で、特に線によって読者を話に引き込む(draw)もの」^{▶15}と定義した。イメージとテキストのあいまいにある「線」がその要件とされていることは示唆的である。

マンガを、「何を示しているのか=記号」がその眼目で、媒体はあくまで手段だと捉えた場合には、「図書館」制度の方が適合する条件が多いただろう。モノそれ自体でなく、読まれて伝わる意味内容を蒐集対象とする。従って、原画の複製物である「冊子」が中心となるだろう。この場合、テキストだけでなくイメージを含むという点でマンガは特徴づけられ、図書館における「絵本」に近い位置づけになる。

それに対して、モノそれ自体の有する価値を重視する場合には、原画の質こそが一義的で、複製は二次的なものとみなされるだろう。価値基準に何らかの美的な判断を導入すれば「美術館」に近いものとなる。版画やレコードマスターを扱う美術館のように、「作品」を定義し秩序立てることが想定できるだろう。

また一方で、作品や作家だけでなくそれらにまつわる社会・歴史なども総じて蒐集対象とするというアプローチもあるだろう。大英博物館のマンガ展が採った多角的な視座はその参考になるものであった。今回の展示は、近代マンガのルーツとしてのポンチ画や書画などの視覚表現を位置づけ、金字塔となる作家・作品を美的・技術的観点から示しつつ、さらにはマンガから派生した現代美術のインスタレーション作品をも紹介し、他方ではコミケットやグローバルな海賊版などのファン文化といった社会的な受容までを含めた極めて幅広いものだった。これらも総じて研究対象とするのであれば、「歴史博物館」や「文書館(アーカイブズ)」がおさまりのいい場所になる。

このように分別をした上で、図書館(室)では複製品を、美術館で一点モノの作品として原画などを、映像アーカイブでアニメ等の映像資料を、デジタルアーカイブでは電子

資料の保存管理とウェブ公開を……という、メディアテーク的な複合体として組織化することも考えられる。

作品の支持体が定まりにくいという点では、「現代美術」を扱うミュージアムの試みも参考になる。近年では、社会参加型のリサーチを土台としてプロジェクトによって制作を行う、古典的な意味での「モノ=作品」が残らない美術作品の様式も一般化してきている。こうした状況下で、記録資料を蒐集の対象としていかに扱うべきかが近年のミュージアムにおける課題となっている。例えば、大阪市が中之島に開館した大阪中之島美術館では、その計画段階から、ドキュメント類や書籍・エフェメラ(チラシ類等)など「資料」と、視覚表現のないいわゆる「作品」とを、きちんと情報でつなぎ階層化することで、有機的な活用が見込める体系化された蒐集方法が検討されてきた(欧米言語での「アーカイヴス」にははっきりとこの含意がある)。この例に見られるように、「ミュージアム」や「図書館」「メディアテーク」などの言葉でタグ付けすることが重要なのではなく、いかなる活用のアウトプットを想定して蒐集・保存・公開するのかということが肝要なのである。

おわりに —— マンガがホットでないうちに

本稿では、「研究」と「蒐集」の二点に分けてミュージアム研究の観点からマンガ研究について論じた。在野が研究を牽引してきた日本のマンガ研究のようなケースでは、学術的な水準での研究を念頭において基盤を作ることが、今後いっそう重要になると考えられる。ミュージアムはそのための一つの有効な手段となる。

各館は、イメージする研究の方向性をしかと定め、必要な環境を想定した上で、コレクションの体系化を図るべきである。その際には、現行のように作家・作品ごとというだけでなくジャンルや時代・地域ごとにマンガミュージアムがあって然るべきであるし^{▶16}、国の枠に縛られずグローバル規模で蒐集・研究を進めることも想定して良いだろう。

例えば、日本美術は世界中の美術館でも蒐集されてきたが、地域が違えば作品や作家に対する関心も異なり、コレクションする対象やコンセプトに大きなズレが生じた^{▶17}。それと同様に、日本のマンガに対しても別の地域が別の角度からの関心に基づいて積極的にコレクションをしてもらえば良い。その逆もまた然りである。

保存のための場所・資金・時間は有限である。「国民国家」の枠に縛られず、合理的に未来に文化を遺すことを考えるべきである。研究もまた、国際的で多様な視座が質を高めるのは言うまでもない。幸いにも、マンガはそのようなグローバル規模で魅力を持たれうるコンテンツである。

マンガの表現・媒体は、多様化し続けている。一方マンガの研究とミュージアムは、制度の面でも体系化の面でも整備段階にある。しかし、枠組みが未熟ということは、同時に、柔軟に設計が可能だということでもある。これを好機とみて、ミュージアムが持つ研究拠点としての意義を熟慮することが、マンガ研究の行く末にとって重要なのではないだろうか。

- 1 夏目房之介・竹内オサム編『マンガ学入門』ミネルヴァ書房、2009年。
- 2 江戸近世までのものを「漫画」と表記し、明治近代以降のものは「マンガ」とする傾向がある。他方で、第二次大戦ないしアメリカ占領期前後でそれらを分けることもある。英語では後者を「近代マンガ modern manga」と呼ぶこともある。いずれにせよ、日本の歴史において「マンガなるもの」が連続しているのか、あるいは断絶し両者は異なるものなのかという点で立場が分かれる。
-
- Shimizu Isao. “Red Comic Books: The Origins of Modern Japanese Manga”. In *Le Int.*, John A. (ed.). *Illustrating Asia: Comics, Hamor Magazines, and Picture Books* (Honolulu, HI: University of Hawai'i Press, 2001).
-
- Sharon Kinsella, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. (Honolulu, HI: University of Hawai'i Press, 2011).
- 3 宮本大人「歴史研究」、夏目・竹内前掲書、96–97。
- 4 池上賢は社会学におけるマンガ研究の動向を総括し、例としてディズニーのマンガ・アニメの南米への普及を文化帝国主義的に分析したり、女性蔑視的な表象批判を行うジェンダー論などを挙げている。およそ1980年代の後半に「学会誌」「大学紀要」「学術書」などのアカデミズムでマンガが正式な対象となってきたこと、また1990年代を通じて宮台真司、大塚英志、北田暁大ら社会科学者の背景を持った研究者たちが発言を続けたことがこの種のマンガ研究に影響を与えたと指摘されている。
-
- 池上賢「社会学におけるマンガ研究の体系化に向けて：データベースによる先行研究の整理・検討から」『応用社会学評論』(55)、155–173、2013年。
- 5 秋田孝弘「研究誌・情報誌」、夏目・竹内前掲書、196–197。
- 6 冒頭で「漫画学はまだ学問として社会的に認知されたわけではありません」と述べ、「たとえば小林よしのりマンガにおける差別論とか、鉄腕アトム論で博士号を取得する人が登場することも考えられると思う。」や「少女漫画を通じ、社会や文化の急激な変化による、女性の意識の移り変わりを読み取る。」などと、講座で学ぶる未来のマンガ研究の例が紹介されている。具体例は割愛するが、既にこうしたテーマでの学術的なマンガ研究は日本語のみならず多く見られる。
- 7 ジャクリヌ・ベルント「海外でのマンガ研究」、夏目・竹内前掲書、243–246。
- 8 研究の分野構成が異なることで、国内のマンガ研究とは違いが出る。例えば国外の研究では、イメージに関連する制度をジャンル横断的に分析対象とする視覚文化論や、美術史のなかでも制度批判的な方法を探るニュー・アート・ヒストリーなどが代表的なものである。これは1990年代には日本でも流行したが定着しなかったきらいがあり、2005年に設立した表象文化論学会はこの種のマンガ研究に発表の場を提供してきた。他方で、日本地域研究 (Japanese Studies)、日本学 (Japanology) というチャンネルもある。若い世代を中心にコンテンツとしてのマンガやアニメが爆発的に普及した2000年代以降は、これら日本学などの学科では、元は日本文学を専門としていたような研究者が、学生の研究テーマに応える形で、文芸理論などの手法をマンガ分析に応用し始めることも増えた。さらに世代が下ると若手のマンガ・アニメ研究者が日本学のポストに就くことも増え始めている。
-
- 東浩紀「想像力の未来 クール・ジャパンロジーの可能性」、NHKブックス、2010年。
- 9 Jules David Prown, “Mind in Matter: An Introduction to Material Culture Theory and Method Source,” *Winterthur Portfolio*, Vol. 17, No. 1 (Spring, 1982), 1–19.
- 10 デジタル技術の展開とミュージアムの関係については以下の拙論にまとめた。
-
- 小森真樹「デジタル・ミュージアム研究——デジタル時代のミュージアムとモノと場所」『立教アメリカンスタディーズ』(40)、57–89、2018年。
(https://rikkyo.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=15983&item_no=1&page_id=13&block_id=49)
-
- 小森真樹「コロナ禍で変容する「展示の現場」——第四のミュージアムのデジタル化」『博物館研究』(640)、19–23、2021年。
- 11 加治屋健司「シリーズ:これからの美術館を考える(1) 加治屋健司が提示する「共同研究の活性化」と「アーカイブ機能の強化」美術手帖(2018年6月12日) (<https://bjutsutecho.com/magazine/series/s13/16534>)
- 12 根本彰「図書館、博物館、文書館——その共通基盤と差異」石川徹也、根本彰、吉見俊哉編『つながる図書館・博物館・文書館』東京大学出版会、2011年。
- 13 松宮秀治『ミュージアムの思想』白水社、2003年。
- 14 猪俣紀子、伊藤遊、山中千恵、吉村和真「マンガを誰が、何のために集めるのか:フランスの(マンガミュージアム)CIBDIの事例から」『京都精華大学紀要』(39)、2011年。(http://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/wp/wp-content/uploads/kiyo/pdf-data/no39/inomata_ito_yamanaka_yoshimura.pdf)
- 15 本定義drawの箇所は、「読者を話の中に引き込む/描いた線の力」とダブルミーニングになっているようにも読める。さらに「draw a line 線引きする・区別する」という慣用語を想起するものでもあり、読者が「区別された」どこか違う別世界へと誘われるといった含意を読み込むことも可能かもしれない。
-
- “Manga is a visual form of narrative storytelling that employs the power of line to ‘draw’ the reader into the story” Nicole Coolidge Rousmaniere and Matsuba Ryoko, *Manga*, (The British Museum, 2019), 20.
- 16 マンガミュージアムに関する官製事業は実現しないものが多くあるが、その中の一つ「メディア芸術ナショナルセンター(通称:MANGAナショナルセンター)」などをはじめとして、多くは「漫画、アニメーション、コンピュータゲーム」と一括りにしているが、無論それぞれは独立したジャンルである。これらの連関に一定の意味づけは可能だと思われるが、カテゴリー区分に明確なコンセプトを持たせることが肝要である。
-
- 「『メディア芸術ナショナルセンター』の整備及び運営に関する法律案」骨子(案)日本維新の会
(<https://o-ishin.jp/news/2019/images/9cdf05d13d154f729e47ae5a446ead751a2159b.pdf>)
- 17 こうした違いは、研究者やミュージアムの数、コレクション事業に注がれる資金、文化行政の指導力などによって変化してくる。仮に日本美術のコレクションや研究拠点が国外に多くあることを「海外流出」と呼ぶのなら、そうならないだけの理解と資源が必要であろう。
-
- 古田亮「米国の日本美術、その収集と研究(視点論点) 解説委員会(2016年7月7日)。
(<https://www.nhk.or.jp/kaisetsu-blog/400/248505.html>)