

誰のためのマンガミュージアム？

山中千恵（仁愛大学）

はじめに

日韓両国が、ともに「マンガミュージアム」について考える、あるいはこれを研究対象とすることの意義はなんだろうか。すくなくとも、日韓のマンガ文化は、次の共通点をもつ。まず、マンガは、書籍として発行される場合、ページ数が多く白黒で印刷されるものが中心で、早いサイクルで流通し、消費されるメディアである。次に、言説空間において、経済的価値が強調される傾向がある。そしてミュージアムも、近代化過程において西洋近代の思想を体現するものの一つとして受容された点で共通する。

だが、両国の「マンガミュージアム」が目指すところは異なるようである。なぜなのか。両国は「マンガミュージアム」の可能性を生かしているのか、殺しているのか。本発表では、両国のマンガ文化とミュージアムの位置づけを踏まえた上で、「マンガミュージアムの思想」について考える必要性があることを提示したい。

※ 本発表では、美術館・博物館という言葉を使わずに、これらを包括する概念として「ミュージアム Museum」の語を用いる。

※ 本発表では、Manga・Manhwa 両方を含めたものとして、日本語本文ではマンガ (Manga)、韓国語本文では만화 (Manhwa) 表記を用いる。

日本におけるマンガとミュージアムの関係

日本において、マンガを収集・保存・展示する施設は増加している。京都国際マンガミュージアムは、特定の作家や作品を対象としたミュージアムではなく、またマンガ専用の図書館でもない形で、成功した数少ない例の一つである（伊藤遊による発表も参照）。成功の影には、失敗例もある。象徴的なのは、国立メディア芸術総合センター（以下センター）の例だろう。

センターは、国内にマンガやアニメなどのメディア芸術ⁱ各分野の作品や情報を集約する場がないことを問題とし、それに答える施設として企画された。運営は独立行政法人国立美術館が外部委託として担当することを想定されており、メディア芸術作品その他資料の収集・保存および展示を主たる目的としていたことから、それは国立マンガミュージアムの構想であったといえる。設立の暁には、文化、観光、産業の振興が見込まれていたⁱⁱ。

だが、センター構想は、政権交代および各方面からの批判の声の大きさに基づいて中止されることとなった。批判が浴びせられた背景には、昨今の経済不況と財政難というタイミングの悪さがある。しかし、メディア芸術関連業界からも批判が寄せられたという点と、テレビや新聞報道などで使用された、「国営マンガ喫茶」という呼び名の浸透という二点からみて、単なる経済政治の次元にとどまらない問題であったといえる。

つまり、国家がマンガという日常文化に介入してくることへの拒否感、それは国家の仕事ではない、とみなす考え方の存在である。日本のマンガ言説には、マンガを「たかがマンガ」と位置づけることに「マンガの文化的価値を見出」し、権力に対するポピュラー文化の自律性を主張しようとする欲望が、すくなくから含まれている。日本の大多数の人々にとっては、マンガは消費される商品であり続けることに意味があり、収集したり保存し

たりするような営みは個人的になされればよいのだ。このように、マンガ文化は私的な領域の楽しみであり、公的な共有を目指す理由がないと考えられた。

ミュージアムの東アジアにおける受容と西洋近代の思想

センター構想への批判と計画凍結から見えてくるのは、日本におけるミュージアムの問題でもある。

『ミュージアムの思想』を著した松宮秀治は、その思想とは、西洋近代の価値、つまり芸術、文化、科学、歴史という観念の価値体系であり、ミュージアムはこの思想にもとづいてコレクションを秩序づけるものであるとしている。そもそも、ミュージアムは文化帝国主義的な性質持つことになるⁱⁱⁱ。

日本では、明治時代に急速な近代化政策がすすむ中、西洋近代の価値観を受け入れる目的でミュージアムを美術館、博物館と解釈し、設立してきた。韓国においても、類似の状況にあったといえるだろう。

もちろん、近年のミュージアム研究では「ミュージアムの民主化 (Moore, 1997:93) ^{iv}」がめざされ、あらゆる階層、人種、民族へと開かれたミュージアムが模索されはじめている。西洋近代の価値観と文化帝国主義的な側面に対する、欧米における自己批判だといえる。

日本のミュージアムにおいても、こうした議論を参考に「ひらかれた」ミュージアムを目指す動きがある。では、欧米の議論の再輸入によって、最適な「マンガミュージアム」構想も、可能になるのだろうか。それは次の①②の面で容易ではないだろう。

①そもそも、ミュージアムは、マンガのようなポピュラー文化を扱えば扱うほど、ミュージアムとしてのアイデンティティを失ってしまうというジレンマをかかえており、「民主化」はそもそも困難であるから。

②少なくとも日本において、ハイカルチャーは必ずしもマンガのようなポピュラー文化と対立しないため、そもそもどこの誰にむけてミュージアムを「ひらく」のかが曖昧だから。

つまり、①はマンガミュージアムの収集と保存に関して生じる問題であり、②は、マンガミュージアムの展示とかかわり、誰に向けてメッセージを発信するものと位置づけ、そのメッセージを受け取る来館者は何を読み取る存在ととらえるのか、という問題である。

ここで、本論で言う、マンガが象徴するようなポピュラー文化とはいかなるものかを定義しておこう。ポピュラー文化はそもそも定義が広く、曖昧なものである。フォークロア（民俗）やエスニックな（民族）文化を含めて、日常の文化全般を指すこともある。あるいは、ポピュラー文化を民衆文化ととらえ、支配者が大衆を操作するために押し付けるマス・カルチャー (mass culture) と対立させたり、さらには「大衆文化」という言葉でマス・カルチャーと同一のものとしてポピュラー文化を指し示したりすることもある。本論では、さしあたり、ポピュラー文化を、マンガやテレビなどのメディアを通して生まれる、都市の消費的な日常文化を指すものとしてとらえたい。その担い手は、ある階層・人種・地域に住まう人々や集団に限定されず、メディアの受け手として立ち現れてくるような存在である。だが、この受け手は操作される大衆というよりは、意味を生み出す主体でもあると考えよう。この意味でのポピュラー文化は、現在性が強いものであり、日々の生活の中で消え去っていくようなものとしておく。

ポピュラー文化をこのように定義すれば、①の困難を理解してもらいやすいだろう。例えば、ミュージアムで、集めて、保管し、展示するだけの価値があるものはなにか?という問題を考えるとき、ミュージアムは、美術品を扱うにしても、民俗・民族資料を扱うにし

ても、収蔵品の真正性のある程度必要とし、またそれを作り出さざるを得ない。

人類学者のジェームス・クリフォード¹⁾によれば、真正性は、たとえば、芸術的価値が高い、希少性が高い、歴史性がある、という要素によって計られるが、本来それは絶対的なものではない。むしろ、モノは文脈によってその価値や意味を変え、これらの軸の上を移動する。モノが真正性をおびる「文脈」とは、そのモノの属す文化が消えゆくことが決まったときや、美術市場で勝手に価値をつけられて価格が上昇するときであるという。つまり、モノそれ自体に普遍の価値などなく、ミュージアムがモノを収蔵することによって、モノに意味が付与されるのである。とすると、ポピュラー文化の、いま・ここという現在性が失われればゴミになる、という側面を重要視すればするほど、真正性を必要としないことになる。その結果、ミュージアムは、ポピュラー文化をポピュラー文化の性質を保持したまま、保存することができない施設となるのだ。つまり、収蔵品をポピュラー文化そのものとして扱おうとすればするほど、そこはミュージアムなのか、ショッピングモールのウィンドウかゴミ置き場なのかがわからなくなるだろう。マンガを考えてみよう。雑誌や単行本は、保存に適さない素材で生産された消耗品である。この、ゴミとしての性質をミュージアムはいかに扱うべきか？マンガミュージアムが、マンガ本の収集によって倉庫不足やその劣化に悩むとき、この問題はいつそう深刻になる。

もちろん、ミュージアムは収集・保存をおこなうだけではない。展示によって批判的視点を提示したり、集合的記憶を想起させる「記憶の場」として機能したりすることもある。しかし、その場合、ミュージアムは誰に向かってメッセージを発信するのだろうか。また、メッセージを発信する主体はいかに位置づけられるのか。批判するとすれば、それは誰に届けるべきなのか。記憶は誰と誰の記憶の共有なのか。少なくとも、日本、そしておそらく韓国において、ヨーロッパのような階層、北米のような人種観をもってこれをとらえることはできない。ポピュラー文化はある階層や人種の文化であり、それと対立するハイカルチャーが存在するとみならず議論の枠組みが有効ではないのだ。だから、階層や人種の壁をのり超えるために、ポピュラー文化を展示しその共有可能性を探る、という主張にリアリティはない。むしろ来館者は、ハイカルチャーなものをポピュラー文化化し、いま・この楽しみとして消費することさえある。つまり、②にあげたことをあらためて考える必要があるのだ。

このように、マンガのようなポピュラー文化とミュージアムの相性は非常に悪い。すくなくとも「国立メディア芸術センター」は、なんらかの公共性や、メディア芸術を共有することの社会的意義を人々に納得させることはできなかった。つまり、西洋近代の価値である「ミュージアムの思想」以外の基準を提示できなかったのだ。だからこそ、国家が押し付ける権威的な「ミュージアムの思想」対、ポピュラー文化という対立軸が有効に機能してしまっただけで、その結果、日本においては、ポピュラー文化の特性を保持することが選択されたのである。

韓国におけるミュージアムとマンガの関係

では、韓国はどのようなマンガミュージアムを目指しているのだろうか。「美術館・博物館」という用語が韓国でも用いられるように、日韓のミュージアム観には共通項がある。西洋近代受容の一形態としてのミュージアムを確認できるだろう。では、「マンガミュージアム」はどうか。

韓国漫画博物館は大切な文化遺産である私たちの漫画の価値を次の世代に伝承するために努力しています。前に（先ず？）漫画の文化芸術的価値増大と大衆化を先導して、韓

国漫画の国際化を先導する名実共に世界最高の漫画文化（の？）中心地（としての？）韓国漫画博物館に発展していきます（韓国漫画映像振興院「漫画博物館」紹介ページより^{vi}）。

ここから、韓国においてマンガ文化と「国・政府」のかかわりが日本とは異なることが推測できる。

また、韓国漫画映像振興院のウェブマガジンにおいて「漫画展示のケース分析 1；韓国漫画 100 周年記念展示^{vii}」という記事が公開されているが、ここでも、日本との違いが確認できるだろう。

記事を見ていこう。これは、2009 年 6 月 2 日から 8 月 23 日に国立現代美術館で開催されたマンガ展に言及したものだ。この文章の展示会を紹介する部分において、「韓国漫画 100 周年記念展示」がどのように位置づけられていたかが読み取れる。そこでは、展示には「象徴的意味がある」とされている。その意味とは、国家予算をもちい、「国立美術館」で行われる展示であるため「公共性」を付与されること、展示自体があるマンガ史解釈に権威を与えることである。ここからは、マンガが「国」の「美術」として権威付けられることにプレッシャーを感じながらも、それを受け入れようとする姿勢がうかがえる。

韓国でも、マンガを「たかがマンガ」という人は多いだろう。だが、注意しなければならないのは、その先である。日本では、「たかがマンガ」は、その「たかが」の評価にとどまる意思を示し、それに価値を見出そうとするものである。しかし、韓国においては、その「たかが」を克服し、権威を獲得しようとする指向性が見られるのだ。

また、この文章は、展示企画がさまざまな可能性を秘めていたにもかかわらず、「結局 100 周年前は一番無難な方式」として、通史的な展示やジャンルへの言及、美術との関連を説明するものになったことを報告してもいる。新しい語りを創出できなかった理由としては、多様な視点からの研究の不在や、組織的問題が指摘されている。こうした限界の中選び取られたものが、「国民の歴史」としてのマンガ史である点は興味深い。「公共の価値」をミュージアムにおいて示していくために、人々のマンガ体験やマンガの記憶は「われわれの記憶」として、ナショナルヒストリーの中に再配置することが最善と考えられ、そうした戦略がとられたのである。まさに、「芸術、文化、科学、歴史」を旨とする「ミュージアムの思想」にのっとった企画だったといえるだろう。こうしたナショナルヒストリーとしてのマンガ史展示の思想は、韓国漫画映像振興院の常設展示にも貫かれている。

もちろん、展示する側にマンガというメディアがもつポピュラー文化としての性質が意識されていないわけではない。同じ執筆者の別のコラムに、来館者行動に言及したものがある^{viii}。ハイカルチャーなモノを展示するミュージアムという空間では、美術の審美眼や知識を来館者に要求するし、来館者はそうしたプレッシャーを感じる。しかし、マンガ展示を見る人々は、そうした圧力から自由だというのだ。コラムは、マンガが来館者にとって「身近」であることによって、ミュージアムが人々に開かれていく可能性を指摘している。確かに、ミュージアムの民主化を目指す中で、こうした現象をいかにとらえていくかは重要である。だが、あくまでもここで語られるマンガは、ミュージアムにとってのマンガなのではないか。

マンガとミュージアムが対等でありうる施設を考えようとするならば、この現象がもつ、ミュージアムに対する脅威についても検証するべきだろう。つまり、私的な語りを許すマンガは、美術館の権威や公共性を揺るがせ、なぜ、マンガについて語る場所がミュージアムでなければならないのかを問題化する。

もちろん、ここで参考にしたコラムが、韓国のマンガミュージアムのすべてを説明したり、代表したりするものだといいたいわけではない。しかし、このコラムから読み取れる

ような、ミュージアムに権威を与え、その中にマンガ文化を吸収していくことによってマンガ文化の公共性を生み出そうとする思想が、韓国のマンガミュージアムの中に存在しないわけではない。

新しいミュージアムの思想へ

日韓社会において、ミュージアムは西洋近代の思想を体現するものとして機能してきたし、いまなおそのように再定義され続けている部分もある。また、マンガというメディアは、リージョナルなレベルで類似の様式をもちつつ発展してきた。

しかし、両国でマンガミュージアムは二つの道を歩みつつある。日本のように、ミュージアムの思想を拒否し、消費的なポピュラー文化のままとどまろうとする動き。韓国のように、ミュージアムの思想をマンガ文化にも適用し、「歴史・芸術」という価値の中に再配置しようとする動きである。

だが、いずれも、マンガという文化のためのミュージアムを構想できていないように思われる。韓国のマンガミュージアムは、マンガ文化の特性、つまり消費され忘却されるメディア性をもち私的娯楽として営まれる特性を変形させてしまうだろう。日本のマンガミュージアムは、私的領域の拡大にとどまり、公的な共有を構想できず、「大型マンガ喫茶」との違いを説明できないままになる可能性がある。もちろん、京都国際マンガミュージアムの成功例を再検討し、これを乗り越えていく方法を考える必要はあるのだが。

では、マンガミュージアムの成功とはどのような状態を指すのだろうか。来館者が多ければよいのか。家族連れや外国人観光客が来ればいいのか。あるいは、マンガが芸術だと認識されればいいのか。資料収集と保存は誰のためにするのだろうか。そもそも何が資料で何を保存すべきなのか。答えるのは難しい。さらに言えば、マンガを、民族や集団のアイデンティティを示す資料だということも苦しいだろう。なぜなら、読者や二次創作も含めた作者というマンガの担い手は、国境をこえ、脱領域的に存在し、かならずしも集団としてのアイデンティティを求めているわけではないからだ。

よって、マンガミュージアムについて議論する、あるいは研究することは、人を多く集める方法を考えたり、その国のマンガの歴史がよくわかる展示を企画したり、人材育成をして産業振興を図る計画を立てることに限らないはずだ。むしろ、こうした問いしか、いまだ存在しないのだとしたら、それはなぜなのかを考えるべきである。

そもそも「マンガミュージアム」は、まず誰のためにあるのか。国民でもなく、ばらばらな個人のためでもないとしたら、それは誰なのか。西洋近代が提示してきた価値から抜け出し、とるにたらないモノをゆるやかに共有していくための「マンガミュージアムの思想」を鍛えていくこと。日韓両国がともにとりくむべきマンガミュージアム研究は、こうした目的のもとに行われるべきなのではないだろうか。

ⁱ 文化芸術振興基本法（2001年12月7日公布・施行）によると、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術と定義されている。

ⁱⁱ 2009年4月に提出された「メディア芸術の国際的な拠点の整備について」という報告による

ⁱⁱⁱ 松宮秀治『ミュージアムの思想』白水社 2009（新装版）

^{iv} Moore, Kevin, *Museums and Popular Culture [Contemporary Issues in Museum Culture]*, Leicester University Press, 2000[Cassell, 1997]

^v Clifford, James, *The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature, and Art*, Harvard University Press, 1988＝太田 好信ほか（訳）『文化の窮状Ⅲ二十世紀の民族誌、文学、芸術』人文書院、2003

^{vi} <http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko02010000>

^{vii} 만화전시 케이스 분석 1: 한국만화 100주년기념전시, 한상정 2011. 06.27

http://www.kcomics.net/Magazine/column_view.asp?CateCode=3340013&Seq=1393&Vol=95&intBnum=414_11&page=1&mcode=column_photo

viii 전시의 완성 : 관람객 , 한상정 2010.10.16

http://www.kcomics.net/Magazine/column_view.asp?CateCode=3340013&Seq=1281&Vol=90&intBnum=414_11&page=1&mode=column_photo