

## 韓国漫画博物館の未来に向け、準備すべきことは

ハン・サンジョン

(パリ第1大学 美学芸術学博士、漫画研究家)

### はじめに

1998年12月4日、「富川漫画情報センター」が設立され、2001年に社団法人になった。同年10月12日、傘下機構として「韓国漫画博物館(以下『博物館』)」が開館した。2000年2月4日開館した同じ傘下機構である「韓国漫画図書館(以下『図書館』)」と照し合せると、その名称はユニークと思われた。見方によってはその名前こそが2009年9月22日に移転し再開館した現在の「(財)韓国漫画映像振興院(以下『振興院』)」より遥かに良く調和している。離れた所でそれぞれの役割をしていた「博物館」と「図書館」は、振興院の新築と共に1つの屋根の下で、享有者達と出会うことになった。両方とも2004年来場者数が頂点に達し、「図書館」は78,353名<sup>1</sup>、「博物館」は134,812名を記録したが、その前後ではこの数に達したことはなかった。さらにその後、再開館前の2008年には「図書館」は56,787名、「博物館」は88,982名まで減少した。

再開館と共に博物館に図書館が吸収され、上映館も含まれた。これは、通常の博物館の歴史の観点からすると、ごく自然なことであり、博物館を、単に特定の文化形式を保管し展示する場所に限らず、総合的文化サービス機関として捉える視点に支えられている。<sup>2</sup>漫画を収集・管理・研究するほか、展示及び閲覧、体験など来場者へのサービス提供にその重点が置かれている。2010年12月31日の来場者は、127,732名であったが、これはまだ充分とは言えない数字だ。2011年8月第14回の富川国際マンガサミット(Bicof)が開かれた5日間、約33,000人が博物館を訪れた。興味の湧くフェスティバルが、どれだけの人を集めることができるのか、はっきり教えてくれたケースだ。来年開通予定の地下鉄7号線が、今後博物館の予算確保に多く貢献するだろうと期待している。

ところで、このような期待がこれから先も持てるようになるには、私たちはどのような目標を立てるべきか。目標に沿って、人を配置し、予算を分け、事業の内容と形を決めまるため、目標設定こそが最も重要である。博物館は、どのような目標を持つべきか。このような問いのもとに、今後の議論のスタート地点になる意見を述べることにする。事業案の詳細の提示は、今の段階では次の問題であり、長期目標の設定及び中短期の方向性をまず提示したい。

### 1. 韓国漫画博物館の長期的目標

博物館の存在しているおかげで、5日間の富川国際マンガサミットが、単に5日間のイベント

---

<sup>1</sup> この部分は、今後分析する必要がある。なぜ2004年度をピークに、増加していた来場客が減少したのかが疑問である。推測してみると、図書館と展示における内容に大きく変化がなかったとすれば、それは市の行政力に関わっていたのではないかと考えられる。また、もう一つの興味深い点は、常に図書閲覧より、展示にもっと興味を示し2倍近い来場者の数を記録していることである。

<sup>2</sup> 博物館学著書の多くが、このような立場で説明している。さらに、詳しい説明は、筆者の他の論文をご参考願いたい。ハンサンジョン、『複合文化空間コンテンツとしての“ミュージアム漫画奎章閣”企画のためのいくつかの重要な要素』、pp. 267-281、人文コンテンツ16号、人文コンテンツ学会、2009年11月30日。

ハンサンジョン、『“ミュージアム漫画奎章閣”、マルチ漫画文化空間の運営戦略案』、pp. 175-186、漫画アニメーション研究17号、韓国漫画アニメーション学会、2009年12月31日。

韓国漫画映像振興院、2011年事業予算書。

には終わらなかった。博物館のハードウェアとソフトウェアは、フェスティバルの全てをカバーでき、重みを与えることでまとめる役割も果たした。これは富川市における他の文化コンテンツイベント、つまり予算29億ウォンのPifan（プチョン国際ファンタスティック映画祭）及び予算7億ウォンのPisaf（プチョン国際学生アニメ映画祭）と比較できない大きな特長である。振興院もさることながら、フェスティバル前後の博物館のハードウェア及びソフトウェアの活用により、予算の1～2億ウォンぐらいは軽くセーブ<sup>3</sup>できたと考えられないだろうか。

漫画という表現形式が持つ大衆的爆発力は凄まじく、このような特徴は、他のどの文化芸術形式でもあまり見られない。似ている分野があるとしたら、映画、大衆小説とポピュラーミュージックくらいではなかろうか。来場者の減少に悩んでいた国立果(クァ)川(チョン)現代美術館が2009年「韓国漫画100周年」展示を望んでいた理由もそこにあり、この展示ほど多くの大衆を動員した展示も稀であった。

このような漫画の大衆性は、両刃の剣である。大衆的な爆発力が長所でありながら、さらにこの理由から「下級文化」として扱われているところが短所である。これはとても一般的な現象だ。楽しんでいながら同時に拒否するという二重性は、長期的且つ持続的な社会全体の認識の変化がない限り、さらに続くだろう。私たちはこの社会の中で育ちながら、漫画を価値中立的な文化形態ではなく「下級文化」として習得するからである。楽しむ人が少ないが「高級文化」扱いをされるものと、楽しむ人が多いが「下級文化」として扱われるもの、2つのうちどちらを取るか。文化芸術領域それぞれ大変な思いをしているわけである。

それでも我々はこの両刃の剣をうまく操らなければならない。大衆的人気をそのまま維持させながら、どのようにして漫画を「下級文化」から引き上げるか、いや価値中立的な文化形態である認識に変えて行けるだろうか。これが我々にとってなぜ重要なのかと。限りない可能性が認められている一般的文化芸術のカテゴリの中に入れば、長期的に多様な観客層を包括することができるからである。子供たちだけの文化あるいは大人の思い出の文化に終わらず、多くの人々の心を掴む文化産物として、文化芸術史のカテゴリの中で長い間広範囲にわたって扱われるからである。

理解を助けるため、具体的に仁寺(インサ)洞(ドン)のあるギャラリーを例に挙げる。有名な画家の絵のコピーあるいは原作を「無料で差し上げます」と書いてあったら、人々の反応はどうかだろうか。「まさか、嘘だろう…ただでもらえるなんて」となるだろう。これが漫画だとすれば、皆はきまって疑わないだろう。これが最も具体的な次元で見つめた「文化的合法性、文化的権威」というものである。漫画の不法複製流通に関する対策がなぜ遅れたのか。どこかで「漫画の不法複製なんて、そんなに大事なの？」と考えてはいなかっただろうか。同様の事が美術界で起きたら、おそらくかなり早い対応をしたであろう。

計	韓国国内資料				海外資料			
	小計	漫画図書	漫画資料	映像資料	小計	漫画図書	漫画資料	映像資料
251, 125	222, 266	199, 249	37, 630	3, 437	28, 859	18, 682	9, 964	213

表 1. 図書館所蔵資料現況（累計. 2010. 12現在）

<sup>3</sup> フェスティバル期間中の展示内容や結果物に対する事前・事後の協力が円滑に成された今回のケースが、今後も続くべきである。たとえば、主題展だったスマートゥーン展示のための構造物、パク・ヒジョン特別展の展示コンテンツ等を今後博物館で続けて活用できるようにした点など。

区分	合計	原稿	単行本	雑誌	新聞	原画	関連資料	主な保管原稿の作家
	8,361	1,359	5,993	464	31	201	313	キム・ヨンファン、キム・ソンファン、キム・ジョンレ、キム・サノ、ホ・ヨンマン、イ・ヒョンセ、コ・ウヨン、イ・ドウホ、パク・ジェドン等

表2. 収蔵庫資料現況（累計. 2011. 5 現在）

つまり見えない「文化的権威」が経済的効果を生み出す。<sup>4</sup>ただ、見えないからきちんと認識されていないだけである。その文化的権威を取り戻していく過程と議論の最先頭に韓国漫画博物館の目標を置かなければならない。

すなわち、韓国漫画博物館を韓国の漫画資料の保管と管理、研究及びサービスの唯一の国立機関として位置づけることがこれからの目標になるべきである。韓国内のどこを探しても、漫画資料、つまり原稿と図書資料をこれほど長期間且つ大量にしかもシステム化して保管・管理・サービスを行っている所はない(表1、表2参照)。現在唯一の機関である。しかし、法律上では富川市機関である(財)韓国漫画映像振興院の1つの機構に過ぎないのだ。広域市ではない基礎自治団体がこのような機構を保有していることは、これから先もずっと自慢の一つになると考えられる。これはまるでフランスのアングレームという人口4万人の小さな町が、国立漫画振興機関「国際漫画イメージシティ(CIBDI)」を持っているのに似ている。

現在唯一の機関であるにもかかわらず、法律によって政府の支援<sup>5</sup>が受けられない最も大きな理由は、「文化的合法性」の不在にある。映画という表現形式の領域を見ると、「映画振興委員会」と「映像資料院」といった2つの国立機関が存在している。映像資料院が国立である一方、漫画博物館は私立だ。韓国漫画博物館が漫画領域を管理している現在唯一の機構だとしても、漫画を国の重要な文化的資料として保管・管理すべきという理由に対する合意が得られなければ、国立化していく道は険しい。まさに、このような理由から一般客を対象にしたサービスの量・質両方における拡大も重要であるが、国内外の文化芸術企画・図書館関連の専門家・文化芸術体験教育プログラムの専門家らとの専門家ネットワーク構築に力を注がなければならない。文化的合法性を有する文化芸術分野における今の専門家たちが漫画に文化的権威を与える時、そして漫画を「合法的な文化形態」として認め国による保存・管理・サービスの必要性を主張する側に立つ時、国立化が順調に進むと考えられる。

このような脈絡から、振興院がフランス「CIBDI」と相互業務協約(MOU)を取り決めたことは、大事な一歩を踏み出したと言える。2012年アングレーム国際漫画祭の時開かれる「世界漫画関連博物館及び、図書館、振興機関のネットワーク」作りにも、積極的に参加する必要がある。

## 2. 内部組織の限界点及び、中短期的な課題

このような博物館の長期的展望—もしかしたら10年以内に達成するのは難しいかもしれないが—に同意してもらうなら、この目標のもとで現在の姿をチェックしてみよう。

韓国漫画博物館という名のもと組まれている部署は、振興院全体の7チーム中、資料管理研究チームと博物館経営チームの2チームがある。資料管理研究チームは、全体国費4億ウォンの

<sup>4</sup> ピエール・ブルデュー(Pierre Bourdieu)の「文化資本」と類似した接近である。

<sup>5</sup> 勿論、現在も「漫画アーカイブ構築」事業として、国費4億ウォンの支援を受けている。

支援をもらっている漫画アーカイブ構築(漫画奎章閣事業)を受け持っており、博物館経営チームは、漫画博物館運営項目として5億7千万ウォンの事業費を有している。この2チームの事業費、つまり博物館の事業費は、振興院全体の事業費<sup>6</sup>の2割にも及ばない。博物館の職員は13人、これは院長及び本部長を除いた実務チーム全体36人中約3割に該当する。しかし、博物館がカバーするスペースを考えると十分な数とは言えない。

振興院のホームページの組織図にある2チームの業務内容<sup>7</sup>を見て、基本的業務量を考えると、博物館の本来の仕事であるはずの研究部門での業務がないことが分かる。ここでの研究部門の業務とは、厳密な高度の学術研究を示すのではなく、展示と図書、映像及び体験学習の統一性と専門性、長期的展望のもとで、実現される中長期的政策と事業方向の産出のための企画力を指している。現実的に単なる博物館そのものの事業だけでなく、振興院全体の事業において、このようなサービスなどをどのような形で円滑に結合させるかをやはり提示できなければならない。例えば、フェスティバルでのカンファレンスの1つである「専門家フォーラム」で、図書館の担当者と資料アーカイビングの専門家及びCIBDIの図書館チーム長と一緒に討論会に参加した理由もやはりこのような展望とつながっている。仮に、図書館から全国の子供図書館に毎月あるいは四半期や半年ごとに、「推薦漫画図書」を送ったらどうだろうか？ 富川漫画祭の時、図書館の司書を対象に漫画教育を実習し、さらにはCIBDIのように国立中央図書館に納本される漫画本のうち1部を私たちの図書館に直行させるシステムを構築すればどうだろうか？ 我々はこの全ての過程を、漫画の文化的権威合法化や正常化の過程として扱うことができるのである。

勿論、現在の振興院の予算と人ではこのような目標に向けて歩み出すことは容易ではない。ところが、果たしてこのような性格の事業は不在なのかを調べてみると、必ずしもそうではない。例えば、今回のシンポジウム「漫画の社会性—経済主義を超えて—」は、誰が引き受けて進めたら合理的なのだろうか。私の考えでは、博物館を任されている2チーム中1つの部署が引き受けるべきだと思う。しかも、フォーラム・セクションの中の1つが、漫画博物館である場合はなおさらだ。しかし、今回はコンテンツ・ビジネスチームによって行われている。その理由が予算の割り当てにあるのか、海外担当人材の配置にあるのか、外部の人にははっきり分からない。理由は知らなくても、あまりうまく配置には見えない。既に述べたように、博物館の国内外の専門家ネットワーク作りには、コンテンツ・ビジネスチームではなく博物館の2チームが担当するのがはるかに適しているように見えるからだ。勿論、全ての討論会やカンファレンスを博物館に引き受けてもらおうというわけではない。カンファレンスの内容が経営・マーケティング・ビジネスなどであれば、その内容に見合う部署が「専門的」に担当するべきだといいたい。「国際」イベントあるいは予算の問題を理由に専門の違う部署が担当するのは、ネットワーク作りから考えても無駄なことである。

要するに、すぐにでも悩むべきところは、各部分別担当者の専門性強化及び国内外の専門家ネットワーク作りである。休日も出勤して大変ではないかという質問に対し、国立ベルギー漫画センター(CBBB)の人がこう言ったのを覚えている。「私は漫画がとても好きなんです！」。CIBDIの図書館では、毎月新刊を並べておくと、職員みんなが読んで、良い漫画本を入口に展示し薦めている。深い愛情を持つ専門性を職員に押し付けることは難しいが、振興機関において最も求められる美德である。専門性こそ、国内外の専門家ネットワーク作りを可能にする。振興院外で他の専門家と、それがどの領域であれ、対等に立つには、少なくとも漫画領域における固有の専門性が確保されなければならない。外部の人が望んでいるのは、彼らの良く知らない領域に関する専門性である。それができなければ、専門家ネットワーク作りではなく、た

<sup>6</sup> 2011年の予算書を見ると、47億6千万ウォンが事業費として策定されている。

<sup>7</sup> <http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko06030200> 参照

だのマニアックな購入者に過ぎない。全体事業領域において担当者らによる彼ら固有の専門性を生かした専門家ネットワーク作りに向けた事業の調節が必要だ。

即効的ではなくても、前述した実践的研究の施行可能な単位が存在してほしい。この単位の設置方法は具体的な状況によって異なってくるが、今こそその時期だと判断している。つまり、博物館の国立化という大きな方向を決め、その具体的な方法による担当者の専門性強化及び国内外の専門家ネットワーク作りが必要だとしたら、この2つをうまく調節して、短期・中期的企画を生み出す単位としての研究企画室が必要だ。漫画の文化的権威を回復するため、漫画に対する専門サービスにおいて漫画界の中心になる一方、一般文化芸術界との円滑な交流を進めていかなければならない。初めは小規模で、内外の人をうまく利用した最も核心的且つ重要な事業の方向性を提示することに没頭し、徐々に人と予算を確保できたら安定的で長期的な役割を果たすという段階に進めるようになる。

### 3. 求められる事業

#### 3-1. 漫画展示

漫画というコンテンツを利用した良質の展示は、確実に来場客を引き寄せる。現在博物館では常設展のほか企画展を3～4回ほど開催し、時々外部の人に向け展示公募を行っている。新人作家及び新企画者の発掘には良い事業ではあるが、展示用ハードウェアの数々と量を十分に提示できたら良いだろう。

より様々な規模の予算をかけて、多岐にわたって進めていき、映像館の積極的連係及び活用法案も模索しなければならない。

収蔵庫に委託している原稿の分類及び保管、活用法案においても人手がもっと必要だ。

2012年に地下鉄の7号線が開通すると、博物館に来場客を招き入れやすくなる。それと共に展示の大幅な変化がすぐに求められる。常設展は3年、少なくとも5年に1度のペースでその内容を入れ替えていかなければならない。

韓国国内の漫画界に限らず、様々な他展示企画者ら、さらに海外の漫画博物館との共同企画といった活動による「展示」事業を通じて、協力できる専門家の範囲をさらに広げていく働きが必要だ。

切欠より、長期的な企画をして、多様な国内外の専門家や機関と共同企画展を開くことができたら、より多くの来場客に楽しんでもらうことができるだろう。

#### 3-2. 漫画図書及び漫画資料の管理

一般読者向けの単行本や研究書は比較的管理が成されているが、専門家向けの海外図書や無料配布資料の分類や配列がまだ途中であり、今後、考えるべき部分である。

来場客の数は成人閲覧室より児童閲覧室のほうが多い。成人閲覧室には子どもが入れらず、児童閲覧室に親が付き添うからであるが、資料の円滑な移動と本を読むのにより良い環境にしてほしい。2階のスペース全体を不自由なく歩きまわれるようにし、廊下に寝転がり漫画本を読む子供達を眺めて顔をほころばせる親の姿が見てみたい。外部空間が活用できると、さらに理想的であろう。

現在も、移動漫画図書館のような形を採用しているが、さらに積極的に文化芸術教育のための漫画本カリキュラムや小規模図書館、学校への循環サービスを行う推奨漫画ボックス事業を推進し、あるいは漫画本に関心のある司書向けの事業等も共に参考すればいい。漫画という媒体を積極的に利用できる専門家ネットワークである図書館の司書ネットワーク形成にもさらに関心が注がれたら良いだろう。

伝統的に文化的権威を持てなかった漫画は国立中央図書館でもまともに管理されずにその

必要性さえも認知されていない状況である。現在、出版されている資料の体系的保管・管理のみならず、歴史的意味を有する作品の復刊及びデジタル化は漫画資料管理の専門性において博物館の文化的地位を高める良い方法なので、拡大を考慮してみても良いだろう。

そして海外ネットワークこそが最も必要な部分でもある。円滑な資料交流及び必要性に対する相互認知を通じて、予算を確保し事業の質を高めていく必要がある。

### 3-3. 文化芸術教育体験の一環としての漫画教育体験プログラム

現在、漫画と関連した体験プログラムは何種類もあり、その他は漫画とは無関係なものと同進行されている。博物館の常設展示と関連した体験プログラムの開発、そして外部へ移動できる体験プログラムの開発が必要だ。文化芸術特区としての富川市で漫画を利用した教育プログラムが学校のシステムの中で行われているならば、それに関する強化プログラムを幾つか博物館で開発してもいいと思われる。

つまり、文化芸術体験教育プログラムの開発者とのネットワーク作りを意味する。一方的にプログラムを組んで、その実行費用を支払うのではなく、漫画の特徴を最も良く生かせる自らのプログラムを内部で整えることができれば、理想的だ。展示及び図書サービスと総合的なプログラム進行について頭を悩ますべきである。

#### おわりに

今までの議論は、あまり適切な方向性を提示できていないと思われる方もいるかもしれない。しかしその思いこそがまさに我々の活発な論争の出発点になるではないか。漫画は文化的正当性を持つと確信している筆者としては、いつかこのような方向に向けていくことを考えているが、どのような展開を見せるかは想像できない。

勿論、その過程において本論で触れていた以外にも、悩ましい部分が多く存在する。国内外における漫画研究家たちとの協力、多くのところで失われてきた漫画評論の復活、漫画に割り当てられる紙面の確保など、漫画の文化的正当性の回復のための活動の幅は、かなり広範囲にわたっている。今回のカンファレンスもやはりその中に入っているといえる。

足りない部分においてはこれから徐々に多くの議論と審議を通じて補っていくことと期待しながら、問題提議を終える。

#### 参考文献

ハンサンジョン、『複合文化空間コンテンツとしての“ミュージアム漫画奎章閣”企画のためのいくつかの重要な要素』、pp. 267-281、人文コンテンツ16号、人文コンテンツ学会、2009年11月30日。

ハンサンジョン、『“ミュージアム漫画奎章閣”、マルチ漫画文化空間の運営戦略案』、pp. 175-186、漫画アニメーション研究17号、韓国漫画アニメーション学会、2009年12月31日。

韓国漫画映像振興院、2011年事業予算書  
<http://www.komacn.kr/komacn/index.asp??=ko06030200>