

# 〈マンガ文化〉を資源とするミュージアムの設立と文化政策 韓国漫画映像振興院の事例から

山中 千恵

仁愛大学人間学部

The Establishment of a Museum Using <Comics Culture> as Resource, and  
Cultural Policy: The Case of the Korea Manhwa Contents Agency (KOMACON)

Chie Yamanaka

Faculty of Human Studies, Jinai University

近年、マンガやアニメなどのポピュラー文化を博物館、美術館、図書館などの文化施設におさめ、その集客力をもって地域活性化を図ろうとする動きがすくなくない。だが、これらの施設は、なにをもって「成功」したとみなせるのだろうか。今後こうした施設の設立を検討している人々は、何を指し、先行の施設を参照すべきなのか。本稿では、こうした問題意識に基づき、韓国において設立されたマンガ関連施設「韓国漫画映像振興院」（富川市）を事例としてとりあげ検討する。当該施設がいかなる政策的背景のもと設立されたのかを概観し、それがマンガの雑種性や多様性を引き出すというよりは、「近代的なミュージアム」の思想にのっとり運営されていることを指摘する。

キーワード：マンガ・ミュージアム・文化政策・韓国・ポピュラー文化・地域活性化

## はじめに

近年、マンガやアニメなどのポピュラー文化を博物館、美術館、図書館などの文化施設におさめ、その集客力をもって地域活性化を図ろうとする動きがすくなくない。特に、マンガ関連文化施設への注目は高く、鳥取県境港市の「水木しげるロード」に開館した「水木しげる記念館」や、高知県香北町にある「香美市立やなせたかし記念館・アンパンマンミュージアム」、総合的なマンガ関連施設として、京都市と京都精華大学が運営する「京都国際マンガミュージアム」などが一定の集客を誇っている<sup>1)</sup>。こうした事例は海外でも見られる。フランスには、フランス語圏のコミックスであるBD（バンド・デシネ）を収集・保存・展示する複合文化施設を国とアングレーム市が一体となって建設運営する「国際バンド・デシネ及びイメージ都市（Cité Internationale de la bande dessinée et de

l'image, CIBDI）」がある<sup>2)</sup>。だが、これらの施設は、一体なにをもって「成功」したといえるのだろうか。また、今後こうした施設の設立を検討している人々は、何を指し、先行の施設を参照すべきなのか。

ミュージアムという施設は、芸術、文化、科学、歴史という西洋近代が発見した価値、つまり「ミュージアムの思想」を体現するものとしてある<sup>3)</sup>。こうした思想にのっとり、公的な収集・保存・展示をおこなうのである<sup>4)</sup>。

しかしマンガは、私的領域で消費され、廃棄されることが前提された商品だといえる。とすれば、マンガをはじめとした、日常性や現在性を旨とするポピュラー文化は、いかなる思想のもとミュージアムに収蔵されるのか？そもそも、なんのために、そして誰のためにマンガ関連文化施設が必要なのか。マンガ関連文化施設がはたして「ミュージアム」たりえるのかという問題もふくめて、これらの施設は検討されなけれ

ばならない。

とはいえ、オルタナティブな「マンガミュージアムの思想」について考えるとしても、土台をなす報告は不足している。各地の文化施設は、マンガをどのように位置づけ、いかなる政策的背景のもと運営されているのか。そして、何を来館者に伝えようとしているのだろうか。

本稿では、韓国におけるマンガ関連文化施設、韓国漫画映像振興院を事例としてとりあげる。韓国では、2000年以降、文化政策の一環としてポピュラー文化産業支援がすすめられてきた。また、ミュージアムを「博物館」「美術館」と日本同様分けて呼ぶ言葉があることからわかるように、西洋近代の思想を受け入れるハコとしてミュージアムを建設してきた。

日本では、近年韓国のポピュラー文化産業振興政策への注目がたかまっており、モデルとするケースも少なくないが、はたして韓国の事例がそのまま日本のポピュラー文化を豊富化する手がかりとなるのだろうか。この問いも含めて、韓国漫画映像振興院の事例を概観していきたいと思う。

## 1. 施設の概要

韓国漫画映像振興院は2009年9月、富川（プチョン）市に開館した（写真1）。



写真1 韓国漫画映像振興院

前身は、韓国マンガ博物館と富川マンガ情報センターである。富川は京畿道西部に位置し、国際空港のある仁川広域市とソウル特別市に挟まれた地域であ

る。京仁工業地域の中心都市であり、中小製造業がその産業の中核を担っている。面積約53km<sup>2</sup>、人口約88万人<sup>5)</sup>、ソウルからは通勤圏にあり、衛星都市として発展した。

振興院の建物は、大きく「ミュージアムマンガ奎章閣<sup>6)</sup>（キュジャンカク）」と「マンガビジネスセンター」の二つに分かれている。「奎章閣」にはアニメーション上映館、図書館、博物館が、「マンガビジネスセンター」には、マンガ作家創作室やベンチャー事務室などの業務施設がある。各館の詳細をみてみよう。

「ミュージアムマンガ奎章閣」のアニメーション上映館は400席規模の3Dデジタル対応の劇場であり、最新アニメーションの上映を行っている。また、図書館は、国内初にして最大規模のマンガ専門図書館であり、国内外マンガ単行本、理論書などの関連資料の収集をおこなう。これは、2000年2月富川マンガ情報センターマンガ情報館を前身として生まれた。主要事業として、閲覧室運営、現物資料構築、「幸せなマンガをわける」事業、マンガ資料寄贈運動、Comic Box事業、図書館教育プログラム運営などがある。「韓国を代表するマンガ専門図書館としてマンガ資料を保存し、後世に伝えるアーカイブの役割、利用者が必要とする実質的な資料と情報を提供する専門図書館の役割、利用者がマンガに接することで安らげる文化空間の役割を遂行」することが目指されている<sup>7)</sup>。また、一般閲覧だけでなく児童閲覧室やアニメーション鑑賞が可能な映像閲覧室も設置されており、子どもの利用者拡大にむけた配慮がなされている点に特徴がある。

次に、韓国マンガ博物館はどうだろうか。ここでは、「韓国マンガ100年史」が常設展示となっている。植民地期の近代マンガの始まりから朝鮮戦争をへて現在にいたる大がかりなセットが組まれており、マンガ史が体験できるようになっている。ハンズ・オン、マインズ・オン展示<sup>8)</sup>が目指されており、再現された昔のマンガ房<sup>9)</sup>の中に入ってマンガを楽しめたり（写真2）、マンガを描くことができたり、さまざまなマンガ体験が可能である。常設展示室のほかに、企画展示室があり、企画展が定期的開催されている。また、博物館内には、特殊設計された70席規模の4D上映館があり、常設展示の閲覧途中で、立体映像、振動、風、

香りなどを体感的に観覧できる映像が楽しめるようになっている。また、博物館は、展示だけでなく多様な教育プログラムを開発・運営している。



写真2 博物館内に再現された昔のマンガ房

これらの施設は、マンガインフラの拡大という振興院の目的のために設置されている。他方、マンガ産業基盤の育成とマンガ創作力の強化という目的のためには、「マンガビジネスセンター」である。

ビジネスセンターは、作品の製作者とコンテンツビジネス関連企業を支援する施設である。その目的は、「マンガ創作者をはじめとするマンガコンテンツ関連企業、関連企業等に場所を提供することでマンガコンテンツクラスターを構築する事業」を展開し、「マンガコンテンツビジネス関連多様な関係事業を開発・推進・支援することによって企業活動を活性化し、マンガコンテンツ企業育成を通じた経済成長による雇用機会及び付加価値の創出をおこなう、韓国マンガコンテンツ生産基地、産業のハブ」を目指すことだとされている<sup>10)</sup>。

具体的には、優秀作家および企業育成基盤をつくるために、マンガ作家の創作スタジオ運営を行ったり、マンガ出版やアニメ、モバイルマンガなどの文化コンテンツ関連先導企業の事務所を提供したりしている。スタジオ・事務所は、安価で提供され、編集機材や電

子機器類の共同利用が可能で、インターネット通信網が整備されているという。

さらに、海外見本市への参加や広報が支援され、国内外での展示や上映、海外輸出の際に必要な通訳や翻訳の協力も得られる。政府および地方自治体の中小企業支援プログラムとの連携を斡旋、企画創作や共同プロジェクトへの参加、投資審査への優先的な割り当てなどが行われる。

振興院は、以上の施設とその活動を通じて富川市の「都市競争力」を強化し、利益をもたらすことを期待されているのだ。では、韓国における、地域振興を目指す振興院のようなマンガ関連施設誕生の政策的背景とはいかなるものであったのだろうか。

## 2. 設立の経緯

振興院開館までの経緯を確認しておこう。富川市は、1995年に本格化した地方自治の実施<sup>11)</sup>に伴ってマンガ産業に基づく都市構想を開始、映像文化都市計画を打ち立て、1998年にはマンガ文化都市富川企画案を作成するにいたった。富川がマンガ都市を選択した背景には、1990年代末、とくに金大中政権<sup>12)</sup>以降、文化観光部(2008年から、文化体育観光部)が文化産業育成支援政策を推進する中で、地域文化産業育成強化を行ったことがある。

これにともない1999年に富川マンガ情報センターが設立され、第一回富川国際マンガフェスティバル(BICOF)が開催された。そして、2001年には文化観光部、富川市、富川マンガ情報センター共同設立という形で、韓国マンガ博物館の開館に至る<sup>13)</sup>。博物館と情報センターは、マンガデータベースの作成や海外交流、教育活動などを積極的におこなっていた。とはいえ、博物館に求められたのは、マンガの保存と研究、展示機能以上に、マンガ創作の推進と産業環境の整備活動であった<sup>14)</sup>。ではなぜ、マンガ関連文化施設がこのような産業的期待を背負うこととなったのだろうか。

韓国においてマンガをふくめた文化コンテンツ<sup>15)</sup>関連政策を担っているのは文化体育観光部である。文化体育部(98年から文化観光部、現在の文化体育観光

部)は、1994年に文化産業局を設立し、文化産業政策の推進基盤を準備した。1998年に金大中政権に入ると、文化産業育成支援政策が強化される。

1999年2月に、「21世紀の高付加価値産業として浮上する文化産業」を支援、育成するために必要な事項を定め、文化産業発展の基盤を造成し、競争力を強化することで「国民の文化的生活の質向上につとめ、国民経済の発展に貢献する」ことを目的とした「文化産業振興基本法」が定められた。この法律では、文化産業を振興するために国家及び地方自治体がそれに必要な各種施策を樹立して施行する責任があることを規定しており、地方の活性化が、同時にめざされていたといえる。同年3月には、文化産業振興策の長期的ビジョンと戦略を段階的に推進していくための、「文化産業発展5ヵ年計画」が、2000年にこれを拡大発展させた「文化産業振興5ヵ年計画」、すなわち「文化産業ビジョン21」が発表されている。翌年には、デジタル時代に対応した実践計画として、韓国文化コンテンツ振興院設立と支援策を含んだ「コンテンツ 코리아ビジョン21」が発表される。これをうけ、2000年に設立された財団法人文化産業振興センターを統合する形で、2001年、韓国文化コンテンツ振興院が設立(2009年から韓国コンテンツ振興院)された。同年には、文化観光部の文化産業局内に文化コンテンツ振興課も設置され、本格的なポピュラー文化に対する、文化産業支援体制が整ったのである。

マンガに関しては、2002年に文化コンテンツ振興院にマンガ専門支援チームが設けられ、政府支援政策の体系化が行われた。翌年2003年に、文化観光部は「マンガ産業振興5ヵ年計画」を発表し、マンガ産業の創作量強化、マンガ産業制作・流通インフラの構築、国際交流の拡大と海外進出の活性化、マンガに対する国民認識の引き上げと参与の活性化、法および制度改善と支援体系の定立の5大推進課題を設定した<sup>16)</sup>。2008年には、「第二期マンガ産業中長期計画(案)」がだされ、国内マンガ市場規模を約2兆億ウォンに、オンラインマンガ市場を2300億ウォン、海外輸出規模を2000万ドル、国産マンガ野市場占有率を50%以上とすることなどが目標とされた<sup>17)</sup>。

このように韓国政府の文化政策の中心は、産業育成

政策であった。だからこそ、政府政策に沿う形で、富川マンガ情報センターと韓国マンガ博物館は、産業振興機能を強化した韓国漫画映像振興院へと拡張されていくこととなったのである。

韓国漫画映像振興院は2005年に計画が発表され、2009年に開館した。そして、現在は中長期計画(2009年～2013年)に基づいて運用されている。この政策でもやはり、韓国マンガの価値増大が使命とされており、2013年に韓国マンガコンテンツ産業の中心基地となることが目指されているのだ。そのための戦略課題としては、マンガ産業の経済力強化、マンガ文化インフラ拡大、海外市場開拓とグローバルネットワーク構築、専門マンパワー発掘と養成が挙げられている<sup>18)</sup>。

メディアが韓国漫画映像振興院に言及するさいにも、産業的目標や経済的効果が見込まれているようすが伺える。特に振興院建設計画が持ち上がった2005年は、日本における韓流現象の加熱、アジア圏でのブームの定着という流れの中にあった。富川のみならず、京畿道をはじめとする各都市でさまざまな文化コンテンツ産業への投資が拡大していた。また、文化コンテンツが大きな産業となりうるということが現実味を帯びて人々に理解されもしただろう。振興院開館にむけた産業的意義の主張に対し、市民からの大きな反対意見はみられなかったようである。

### 3. 産業振興と文化・芸術の接木

さて、韓国漫画映像振興院設立の経緯からは産業振興のハブとなることを強く期待されていたことが確認できた。富川市は、そうした期待を担うとともに、マンガを通じた、「文化都市」としての「都市部ブランド」確立を目指している。このとき、マンガに、いかなる文化的性質が読み込まれているのだろうか。そして、政策的な文脈において、どのように「文化」と産業振興が、マンガというメディアに接続されるのだろうか。

コンテンツビジネス研究者であるイム・ハクスンは、「マンガを活用したとし活性化政策-富川市の事例を中心に」<sup>19)</sup>において、フランス、アングレームの成

功と富川市の目指すべき方向を類似のものとしてとらえている。アングレームは、BDフェスティバルとCIBDIによって国際BD都市というブランドを創出しているが、富川も同様のフェスティバルと施設を持つにいたっている、というわけだ。そして、マンガ的な想像／創造力を用いた活動や空間作りによって、都市住民の生活文化環境の向上がみこまれ、都市経済を発展させることができるとする。ここで核になるのは、マンガが芸術面（文化的価値）だけではなく、経済的価値をもつ文化産業であることから、都市活性化が可能になるとするマンガ認識である。

まず、イム・ハクスンは、マンガを、視覚イメージ・演出・キャラクターを含めた絵の部分、感性体系・芸術性と大衆性・多様な消費者を引き込む世界観、多様な素材とストーリーテリングに特徴付けられるストーリーの領域によって構成されていると理解する。そして、こうしたマンガの絵・世界観・ストーリーという要素が、モバイルコンテンツ、ドラマ、アニメ、キャラクタービジネス、テーマパーク、フィギュア、エデュテイメントを生み出していくのだとされる。

とはいえ、イムの分析は、そもそもマンガを構成する要素がいかにしてドラマやアニメに結びついていくのかには言及していないし、そもそもマンガが絵と世界観とストーリーという要素で捕らえるべきものなのか、ということも、マンガ・コミックス研究との関連から吟味されているとは言いがたい。

むしろ、マンガというメディアへの関心の薄さが、フランスにおける事例をそのままモデル化することの「違和感のなさ」につながっているように思われる。フランス語圏のコミックスであるBDと、韓国のマンガ(Manhwa)のメディア性の違いは大きいはずなのだが。たとえば、BDは原画が重視され、コレクターも多く、「第九の芸術」と称されるメディアであるが、韓国のマンガ(Manhwa)はむしろ日本型の大量生産・消費をむねとする印刷文化に根ざしたものである。同様の「接木」傾向は、文化政策関連の白書においても見られる。

このように、都市開発、地域振興の文脈で持ち出される韓国マンガのイメージは「さまざまなコミックス文化のつまみぐい」になっている。アート、芸術性、

文化を強調しようとするときには、BDに類するものとして扱われ、経済、産業的側面を強調しようとするときには、日本マンガ同様の大量生産商品としての側面が焦点化されるのである。産業振興と文化・芸術というイメージは、韓国のマンガを都合よく、BD的なもの、そして日本マンガ的なものと拡大解釈することによって生み出される。そして、マンガは芸術的であり産業的魅力を備えた、都市開発、地域活性化のキーとなりうるコンテンツなのだと言明されてしまうのである。

政策上はそのようなロジックが成立したとしても、現実に韓国マンガはBDではないし、日本マンガでもないはずだ。とすれば、マンガ都市富川というイメージ政策は失敗することを運命づけられているのだろうか。

だが、現在、韓国漫画映像振興院は一定規模の集客を誇り、実際問題として「マンガ都市富川」のイメージを作り出している。成功の源泉はどこにあるのか。これを考えるために、集客の要となっている、博物館における展示に注目してみたい。

#### 4. 展示の思想

振興院の博物館パートは現在、開館当初1600㎡余りであった展示室が、拡張され、地下1階、地上4階、総面積8300㎡余となっている。来館者数も2011年度に大きく伸び、前年度を165%上回る、一月あたり約1万4000人を記録した<sup>20)</sup>。

そもそも展示とは、「ある意図の下にモノや事象を並べて不特定多数の人々に見せる行為」である。「展示する側の意図を視覚的に見る側に訴え」ることでもある<sup>21)</sup>。つまり、博物館がしていることは、単にモノを収集し、並べているだけではない。そこには、何らかのメッセージが必要となるのだ。

では、韓国マンガ博物館の展示は何を提示しているのか。先にイム・ハクスンが分析していたような、マンガの想像／創造的性質が、展示において引き出され、その効果を発したということなのだろうか。まず、ホームページにみられる、展示解説を見てみよう。博物館は、常設展示と企画展示をおこなっているが、そ

れぞれ次のような説明がなされている。

常設展示は、「韓国マンガ博物館は韓国マンガ100年の思い出を幻想的に体験できる空間である。韓国マンガの歴史と現住所を知らせる主要作品と作家らを紹介する」もの。そして、企画展は「多様なイシューと新しいトレンドを見せる企画展時を定期的に開催してマンガの文化芸術的価値を大衆化して拡大させていく」ものであるという。

また、展示されているモノは、「大切な文化遺産である私たちのマンガ」であるとされ、博物館はその価値を次世代に伝承していくこと、そして、「マンガの文化芸術的価値増大と大衆化及び韓国マンガの国際化を先導する名実共に世界最高のマンガ文化中心地韓国マンガ博物館に発展」させていく使命があるとされるのである。つまり、主に常設展示において、韓国の歴史とともにマンガ史をたどることで「私たち」の文化遺産として「韓国」マンガが認識されるように、そして企画展においては芸術的価値持つものとしてマンガが理解されるよう展示がおこなわれているということになる。マンガの多様性を提示するというよりは、歴史と芸術という二つの価値への収斂が行われているようなのだ。

もう少し具体的に見ていこう。そもそも、振興院が開館した2009年は、韓国マンガ誕生から100年の年と位置づけられ、ナショナルヒストリーの一部としてのマンガ史展示が、振興院外でも行われた。国立現代美術館で開催された『韓国マンガ100年展<sup>22)</sup>』である。

図1は、展覧会開催のちょうど100年前、1909年6月2日に発行された大韓民報掲載の、イ・ドヨンによる「挿画」である。

この作品こそが、韓国近代マンガの「始まり」を告げるものとして位置づけられるのだが、展覧会の図録に収められた韓国のマンガ史家であるチェ・ソクテの「イ・ドヨン、100年前のマンガ、復元せねばならない価値」で、その理由が説明されている。

大韓民報は、祖国の苦境を変革しようとする知識人や愛国的精神の持ち主たちが作ったものであった。そして、人々により高い関心をもってもらうために、挿画が用いられたのだという<sup>23)</sup>。つまり、「祖国の苦境」



図1 イ・ドヨンによる挿画

を救おうとする「愛国的な」活動の中生まれた「挿画」こそが、その「始まり」にふさわしいとされるのである。

実際、これ以前に、雑誌の表紙などにマンガ的な表現が見られなかったわけではない。だが、この作品を韓国近代マンガ史の基点とするのは、まさにこの「愛国的な」部分に意義を見出すからなのである。

展覧会後に出た評価記事を見ると、このような韓国マンガ史展示がなされた背景に言及しており、「韓国マンガ史」としてのマンガ史語りも、一般に受け入れられやすい展示として制作側に認識されていたことが伺える。評者のハン・サンジョンは次のように述べている。

韓国マンガの歴史を描くとき、イ・ドヨンに基点をおくことは、『100年展』以前にも「通例」となっていた。しかし、そもそも一枚絵であるカートゥンをマンガの起源におくのは適切なのか？という疑問は残るし、古いという意味では、イ・ドヨン以前のもを無視していいのかという問題もある。また、韓国マンガが日本マンガの影響を受けたことを、具体的にどのような水準で、どのような影響として受けているのかを明らかにし、それを展示するという可能性もあったはずだ。また、マンガの歴史を描くとしても、検閲の歴

史を描き、いかにマンガ表現に変更が加えられてきたのかを問うことで、娯楽マンガの中にも社会的なインシューを読み取らせ、過去のマンガ文化が現在のマンガ文化といかにつながっているのかについて考えさせることもできたはずではないか<sup>24)</sup>。

ハンはこのような可能性をもちながら、それが選択できなかった理由を、次のようにまとめる。

結局、展示は「苦境にある祖国」と「愛国的精神」にはじまる通史的なものを軸とし、その中で子ども向け、純情（少女マンガ）、時事などのジャンルに言及され、また、現代美術との関連に触れるものとなった。それは、「無難な内容で無難に進行した平均的展示」を企画者が求め、もっとも落ち着いた良いテーマとして選択されたからなのだ、と。

もともと、展示には、何かを見せるためには、あえて別の何かを隠さなければならない、つまり、「見せるという行為は、隠すという行為と表裏一体」という性質がある<sup>25)</sup>。『韓国マンガ100年展』は、検閲や日本との関係を見えなくすることによって、むしろ積極的にナショナルヒストリーとして「純粋な」韓国マンガの歴史を描こうとしたのである。

韓国マンガ博物館の常設展示も、やはりイ・ドヨン「挿画」に始まり、純粋な韓国マンガの歴史をたどる展示がおこなわれている。つまり、ここでの展示も、マンガを通じて「われわれ（韓国）の歴史」を体感すること、「われわれ」の一体感を読み取ることを求めているようになっている。『韓国マンガ100年展』と同じ、ナショナルヒストリーとしてのマンガ展示が目指されているのだといえるだろう。マンガの多様性や雑種性は、展示のメッセージから取り除かれているのである。

では、韓国のマンガ博物館がこのような展示を行うのは、韓国がナショナリズムの強い国であるからだ、と理解しておけばいいのだろうか。『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<sup>26)</sup>。このようにミュージアムをとらえるならば、韓国マンガ博物館の展示は、西欧近代の思想を体現する「ミュージアム」制度にのっとり、正しく「歴史」の

価値をもってコレクションを配置・展示しているということになる。

つまり、韓国漫画映像振興院内の韓国マンガ博物館は、マンガというメディアの性質を生かした施設として、独自のメッセージを発信しているのではなく、むしろ、ミュージアムという施設がもつ思想を用いてマンガを説明しているのである。

韓国マンガ博物館は、あくまでも「近代的な」博物館としてのフォーマットにのっとり、メッセージを発信しているのであり、マンガ文化はそこに飲み込まれてしまっているのだともいえる。

## 5. 持続的な〈マンガ文化〉資源のために？

韓国マンガ博物館の事例を考えると、富川市の「マンガ」を中心とする都市開発のコンセプトは、実はマンガから派生したものであるというよりは、従来存在するシステムにマンガをのせることによって一定の成果を挙げているように思われる。

つまり、ミュージアムという制度がもつ性質をそのまま用いることによって、教養や教育を目的にミュージアムを訪れるという行為をひきだし、集客を得ているのではないか、ということだ。この場合、ミュージアムが権威をたもちさえすれば、ある程度はうまく機能するはずなので、コンテンツはマンガでも、映画でも、演劇でもよいことになる。

進行院のほかのパートも、こうした既存のシステムを援用し、運営されているように思われる。たとえば、当該分野のビジネス環境を整備し、経営学的な知識を用いつつ投資を誘導し、企業支援を行うことで、産業振興を図る。こうしたビジネスモデルにマンガを載せることによって、さらに言えば、メディアフェスティバルのフォーマットにマンガを載せることによって、イベントの成果は一定程度保障されるというわけだ。

では、こうした成功は、マンガ文化それ自体にとっていかなる意味があるといえるのだろうか？今回これを十分検討することはできないのだが、マンガ文化を資源とした文化施設及びミュージアムや産業振興の成功を検討していくとき、それは誰のための文化を、誰のために繁栄させることになるのか、という視点が忘



れられがちなのではないか。資源として〈マンガ文化〉を利用するのだとすれば、その資源の枯渇を防ぐ必要がある。はたしてそれは製作の現場に資金を投入するということなのだろうか。また、こうしたミュージアムの設立は、マンガ文化それ自体にどのような貢献ができるのか。

すくなくとも、公的支援によるマンガ市場の拡大(産業振興)をとりたてて必要と感ぜない日本のマンガ文化において、また、ミュージアムの権威のもと「私たちの文化」としてのマンガを享受したいというよりは、プライベートなものとして楽しめばよいと考える人が多い日本のマンガ環境において<sup>27)</sup>、この問いはよりシビアなものとして、マンガ関連文化施設につきつけられるのではないだろうか。

注

- 1) 詳細は、山中千恵、伊藤遊、村田麻里子、谷川竜一「人はマンガミュージアムで何をしているのか—マンガ文化施設における来館者行動と〈マンガ環境〉をめぐる」日本マンガ学会『マンガ研究』17号2011。及び村田麻里子、山中千恵、谷川竜一、伊藤遊「京都国際マンガミュージアムにおける来館者調査--ポピュラー文化ミュージアムに関する基礎研究」『京都精華大学紀要』37号、2010。
- 2) 詳細は、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号、2011。
- 3) 松宮秀治『ミュージアムの思想(新装版)』白水社2009。
- 4) この点については石田佐恵子・山中千恵・村田麻里子編『ポピュラー文化ミュージアムとは何か—文化の収集・共有・消費』ミネルヴァ書房(近刊)を参照。
- 5) 2010 부천시 기본 통계2010富川市基本統計 <http://www.bucheon.go.kr/stat/index.jsp>より。人口は2009年12月時点。
- 6) キュジャンカク(奎章閣)とは、朝鮮王朝(李氏朝鮮)時代の王立図書館のこと。
- 7) KOMACON(韓国漫画映像振興院)ホームページ <http://www.komacn.kr/main/index.asp>
- 8) Hands-on 直訳は「手を置く」であるが、体験学習を意味する教育用語。ミュージアム展示においてはインタラクティブ展示とも呼ばれる、実際の展示物に触れ、遊ぶことを通じて理解を促進しようとする展示法をさす。これを発

展させ、子どもの心に響く体験をもたらすものをマインズ・オン minds on 展示と呼ぶ。

- 9) 韓国においては、マンガは雑誌や単行本で購入して読むだけでなく、(貸本用単行本などを)借りて読む時代が長く続いた。マンガ房は、マンガを貸してくれたり、その場で読ませてくれたりする施設のこと。現在は、レンタルを行わない日本のマンガ喫茶のような施設を指す。
- 10) KOMACONホームページ 前掲
- 11) 韓国では、大韓民国憲法に1948年に地方自治が制定されたが、長く、実質的な役割を果たすことができなかった。1988年の地方自治法改正を経て、1991年に地方議会選挙が、1995年から自治体首長選挙がおこなわれることで本格的な地方の時代が切り開かれることとなった。
- 12) 1998～2003年
- 13) 만화산업백서 2006 문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원(『マンガ産業白書』2006 文化観光部 韓国文化コンテンツ振興院)
- 14) 박신의「만화 창작 진흥을 위한 부천시 한국만화박물관의 역할 모델 연구」만화애니메이션연구 제13호,2008。(パク・シニ「マンガ創作振興のための富川市韓国マンガ博物館の役割モデル研究」『マンガアニメーション研究』)
- 15) コンテンツは、文化産業振興基本法において、符号、文字、音声、音響および映像などの資料および情報と定義されている。また、これをデジタルに処理したものをデジタルコンテンツ、文化的要素が体系化されたものをデジタル文化コンテンツ、さらに、コンテンツと関連するメディアを包括してあらたな表現、蓄積機能をもつものをマルチメディアコンテンツと呼ぶとされている。文化産業に関しては、映画、音楽、ビデオ、ゲーム、出版、印刷、定期刊行物、放送、文化財、芸術性や創意性、娯楽性、余暇性、大衆性をもつ経済的付加価値創出をする、キャラクター、アニメ、デザイン、広告、公演、美術品、工芸品関連産業、デジタル文化コンテンツに関連するサービス、その他伝統意匠や食など大統領令によって定める産業とある(文化産業白書2002)。また、2006年には振興基本法の改定が行われ、エデュテイメント、モバイルコンテンツ、マルチメディア文化コンテンツなどのあたら文化コンテンツを文化産業および文化産品とみなすこととし、マンガも文化産業として明示されるようになった(マンガ産業白書2008)。
- 16) 만화산업백서 2006 前掲
- 17) 만화산업백서2008  
문화관광부 한국문화콘텐츠진흥원(『マンガ産業白書』2008 文化観光部 韓国文化コンテンツ振興院)
- 18) 2009 한국만화연감 부천만화정보센터(『2009韓国マンガ年鑑』富川マンガ情報センター)
- 19) 임학순「만화를 활용한 도시활성화 정책」;부천시의 사



- 례를 중심으로』『만화와 문화산업 그리고 도시』북코리아  
2007 (イム・ハクスン「マンガを活用した年活性化政策・  
富川市の事例を中心に」『マンガと文化産業, 都市』ブック  
코리아)
- 20) 인터넷판東亜日報 “부천 만화박물관요즘가보  
셨어요?” (富川マンガ博物館いってみましたか?) 2011年  
6月15日記事
- 21) 川口幸也編『展示の政治学』水声社, 2009.
- 22) 『韓国マンガ100年展』2009年6月2日～8月23日. 於,  
国立現代美術館. 巡回展示として, 2009年9月5日～10  
月31日. 於, 濟州現代美術館. 企画は韓国マンガ100周  
年委員会・国立現代美術館.
- 23) 최석태「이도영 100년전 만화, 복원해야할가치」『한국  
만화100년』제주현대미술관2009 (チェ・ソクテ「イ・ド  
ヨン100年前のマンガ, 復元せねばならない価値」『韓国  
マンガ100年』チェジュ現代美術館)
- 24) 한상정「만화전시 케이스 분석 1 : 한국만화 100주년 기  
념전시」(ハン・サンジョン「マンガ展示ケース分析1 : 韓  
国マンガ100周年記念展示」) 2011年6月27日  
<http://www.kcomics.net/Magazine/index.asp>
- 25) 川口 前掲
- 26) 松宮 前掲
- 27) 山中千恵「たかがマンガを通して見える日韓社会とは」  
『第二期日韓歴史共同研究報告書(第3分科会篇)』日韓歴  
史共同研究委員会 2010.

