

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〉をめぐって

What Do People Do in Manga Museums?

Rethinking 'Manga Environment' through Visitor Behavior

山中 千恵 Chie YAMANAKA

仁愛大学人間学部／社会学（現代文化、韓国研究）

伊 藤 遊 Yu ITO

京都国際マンガミュージアム／マンガ研究・民俗学

村田 麻里子 Mariko MURATA

関西大学社会学部／メディア文化研究・ミュゼオロジー

谷川 竜一 Ryuichi TANIGAWA

東京大学生産技術研究所／建築史・都市史

◆ 要旨

近年「メディア芸術」に重点化した文化政策への関心が高まっており、中でもマンガを扱う文化施設が増えている。しかし、ちまたに流通しているマンガをあえて文化施設に収めること、またそれを人々が見に（読みに）訪れるとはいかなることなのだろうか。本論は、京都国際マンガミュージアムに注目し、2009年度に実施した来館者調査をもとに上記の問いに答えようとするものである。

調査の結果、利用者の行動としては、館内でマンガを読んで過ごす図書館的な行動と、展示を見るように館内を観覧するような博物館的な行動に加え、このどちらにも回収できないような行動がみられた。本論ではこの3つ目の行動パターンに注目し、その特徴を分析する。このことを通じて、マンガ文化施設とは、単にマンガをどこかに集めればよい、あるいはマンガの展示を洗練させればよいという発想では捉えきれず、むしろ〈マンガ環境〉に注目した分析が今後必要とされることがわかった。

I 来館者に注目する

近年、「コンテンツ」あるいは「メディア芸術」に重点化した文化政策への関心が高まっている。とりわけマンガは、国家の文化戦略や地域再生への起爆剤として期待を集めている。

こうした動きの中で、マンガに関連する



京都国際マンガミュージアム外観

文化施設が次々に登場してきた。2006年11月に開館し、京都精華大学と京都市の共同事業として運営されている「京都国際マンガミュージアム」(以下MM)は、日本初の総合マンガ施設として特に注目されている。1930年代に建てられた元小学校の校舎をリノベーションした建物には、マンガファンのみならず、家族連れ、地元住民、観光客、マンガ研究者など、多種多様な人々が集う。外国人来館者も全体の一割を超える。2010年8月には、来館者が100万人を越えた。

同館が注目されるのは、多くの人を集めているということだけではない。2002年当時の小泉純一郎首相による「知的財産立国宣言」が各省庁の動きを活発化したことを受け、その成功的一事例として取り上げられることが少なくないからである。同館には、これまでに様々な省庁の関係者が来館している。もともと研究施設であるMM(正確には、MMの研究部門を担う「京都精華大学国際マンガ研究センター」)に補助金を投入している文部科学省はもちろんのこと、「コンテンツ」としてのマンガの「ソフト・パワー」に期待する経済産業省、観光資源としてのマンガ(施設)の活用を考えている国土交通省、マンガを通じた国際交流を促進している外務省、などである。

たしかにMMに注目することで、地域活性化や連携の成果、日本のソフト・パワー政策の成功的一事例など、さまざまな議論が可能である。だが、これらの議論において見過ごされがちなのは、現在もちまたに流通しているマンガを、あえて文化施設におさめること、また、それを人々が見に(読みに)訪れるとはいかなることなのかを問う視点である。すなわち、実際にこうした施設がどのよう



館内中に配置されたマンガの書棚



子ども図書館の様子

にマンガを扱い、マンガという素材でどのように活動を展開し、それがいかにして地域やコミュニティで利用されているのかを、より実質的に検証する視点である。

本論では、2009年度に実施した、京都国際マンガミュージアム来館者調査の結果を紹介し、来館者がマンガミュージアムをいかに利用しているのかを分析することで、マンガを扱う文化施設の実態にせまってみたい。

2 調査の概要と結果

2.1 調査の概要

本調査では、マンガを扱うミュージアムにおいて来館者が館内にどれくらい滞在し、実際には何をして過ごしているのかを把握するために、一般来館者を対象にトラッキング (tracking) を行い、その行動を分析した。トラッキングとは来館者の動線を把握する事を目的として行われる追跡調査のことである。ミュージアムにおける来館者調査の伝統的な方法論のひとつであり、対象となる空間の図面をおこし、そこに来館者がたどった経路を調査員が手で書き込んでいく。どこで留まったか、どこに視線を向けたかなども記号で書き込み、それ以外にも気がついたことをメモする【図1a, 1b】。今回の調査では、トラッキング終了後、トラッキングシートを見ながら、調査員に来館者行動の特徴を詳細に報告してもらい、その内容も分析対象とした。

トラッキングは、館内で来館者がどのように行動しているのか、空間をどの

ように利用しているのかを把握するのにはもっとも有効な方法であり、インタビューやアンケートでは捉えきれない細かい行動や無意識の動作に焦点をあてることができる（一方で、何を考えていたかを測ることはできない）。今回の調査の大きな特徴としては、地下から3階まで、館全体を対象に行ったことである。通常トラッキングといえば、調査範囲をあるひとつの展示室に絞って、そこでの来館者の行動を記録・分析する場合がほとんどである。そもそも展示の善し悪しを測る目的で調査が行われることが多いのに、館全体で行うにはあまりに作業の労力やストレスが大きいからである。しかし、本研究の目的に鑑みれば、館全体の受容に着目することは必須条件であり、敢えてこの方法論を採用した。

調査は山中・村田・谷川の3名とMMのスタッフでもある伊藤の共同研究として行われ^{▼1}、館の全面的な協力も得た。2009年10月18日（日）・19日（月）にパイロット調査を行い、11月13日（金）の調査員説明会を経て、11月14日（土）から22日（日）にかけて7日間の本調査を行った^{▼2}。この時期、MMでは「メインギャラリー」において、特別展「サンデー・マガジンのDNA」が開催されていた^{▼3}。その結果、68件のデータを取ることが出来た。1週間もの間毎日3組の調査員がデータをとっていたにもかかわらず100件に届かなかったことから、長時間滞在する利用者が多いことがわかる。なお、最短の滞在時間は15分、最長は7時間39分であり、平均滞在時間は1時間53分であった。

2.2 MMの方針と機能

調査結果に入る前に、MMはそもそもいかなる機能を持つものとしてその利用が予想され、期待されている場所だったのか、ここで簡単に触れておこう。

同館は、マンガの収集・保管・展示およびマンガ文化に関する調査研究・事業を行うことを目的とした文化施設である。現在国内外のマンガ資料を約30万点所蔵し、そのうちの5万冊を、来館者がいつでも自由に手にとって読むことができる。ほとんどの閉架資料も特別閲覧室で読むことが可能である。こうした機能は、図書館的であると言える。一方で、マンガに関する大小の展覧会や展示、マンガ家、マンガ研究者といった人たちを招いたセミナー、ワークショップなど通して、マンガの新しい読み方・楽しみ方を来館者に提案することも目的としている。こうした機能は博物館的であるといえるだろう。

つまりMMは当初より、来館者、ひいてはマンガファンたちのマンガ（文化）の需要のあり方として2つのパターンを想定していた。ひとつは、書籍としてのマンガ本を読むことであり、もうひとつは、展覧会や講演会などを通してマンガ

の周辺情報を知ったり、MMでも定期的に行われるコスプレ交流会への参加や、マンガ関連グッズの購入のようなペーパーメディアという枠を超えた形で展開するマンガ文化を楽しんだりすることである。

前者に特化したマンガ文化施設をマンガ喫茶と呼ぶことができるが、MMでは後者の楽しみ方も提供することで、マンガ喫茶とは異なる新しいマンガ文化施設を作り出そうと考えていた。ここには、「マンガ文化施設に来る人たちは、マンガ文化全体を楽しみに来る」、という前提がある。

では、MMに来館した人々は、実際にこのマンガ文化施設でどのような行動をとっているのだろうか。以下、トラッキング調査を元に、その実態を明らかにしていきたい^{▼4}。

2.3 調査の結果

トラッキングの結果、MM利用者の行動としては、図書館で本を読むように、館内でマンガを読んで過ごす行動と、博物館で展示を見るように館内を観覧するような行動とが見られた。前者を〈L行動〉、後者を〈M行動〉と名付ける。もちろん、実際の行動パターンにおいては、L行動とM行動は混在している。ここでは、L行動が中心の来館者を〈図書館 (Library = L) 型〉、主にM行動を行う来館者を〈博物館 (Museum = M) 型〉と呼ぶこととした。しかし、来館者の行動を細かく分析していくと、L行動やM行動以外の行動も見られた。これは、当初MMで想定されたもの「以上」の何かであると考えられた。そこでわれわれは、この行動に注目してみると、この要素を、〈P行動〉と名付けた。では、このPとはいかなる行動なのか。以下具体的に見ていこう。

【表1】は、P行動中心の来館者の行動パターンをいくつかピックアップしたものである。

まず、事例1、3、4において、来館者は、MMに来館しながら、全くマンガを読んでおらず、展示をみてもいないことがわかる。このように、MMの来館者の中には、L行動やM行動を全く含まない、純粋なP行動のみを行っている人が一定数存在する。つまり、マンガ文化施設に、マンガ文化そのものを楽しみに来ているわけではないという人が少なからずいるのである。このときMMは、どちらかといえば暇や時間をつぶす空間、あるいは付添い待ちや、待ち合わせのためのパブリックスペースとして利用されている。

また、MMでは、家族で時間を過ごす来館者が休日を中心に多くみられる。事例2や5はこれにあたる。彼らは、集団で訪れても、ひとたびマンガを読み始めると、

表 1 来館者の P 行動パターン例

事例	調査日	性別	世代	構成	滞在時間	入館時間	退館時間	行動の概略
1	10月 14日	女	20代 後半	1人	1h 35min	10:10	11:45	年間パスで入館、あまり迷うことなく空間を移動。歩くのが早く、校庭一角にある階段へ直行。小雨が降ってきて館内に入る。2階のマンガの棚前の丸椅子に腰かける。その後1階に移動し、テラス近くの椅子に2-3分座り、その後退館。終始スケジュール帳を開いてケータイをいじっている。まったくマンガを読んでいない。
2	10月 15日	女	40代	5人で来館 (家族:本人、夫、 息子1人娘2人)	2h 35min	15:25	18:00	家族で子ども図書館へ直行し、図書館右奥に荷物を置いて場所を陣取る。すぐに一人で2階に上がり、廊下にある解説を読みながら紙芝居の部屋へ。一度1階に戻り、紙芝居部屋に子供3人を連れていく。紙芝居は終了したので、娘をなだめ子ども図書館に移動。子供が出入りを繰り返すのにつきあう合間にリラックスしてマンガを読み続ける。夫とねそべってマッサージあう。途中トイレに移動する以外はマンガを読む。終了のアナウンスを聞き、家族で退館。
3	10月 20日	男	30代 後半	1人	45min	13:03	13:48	年間パスで入館、素早く子ども図書館へ移動。ケータイをみながらごろごろ。その後絵本を手に取り、テレビアニメをぼんやり眺める。マンガはいっさい読まず、時間つぶしをしている様子。その後、一瞬館外に目を向けて立ち止まったり、展示をちらっと見たりはするものの、基本的に入ってきたルートを戻るかたちで退館。
4	10月 21日	男	幼児	5人で来館 (家族:本人、 母30代、兄1人、 姉1人、祖父)	1h 24min	10:58	12:22	チケット購入。親子3代でMMを楽しみにきた。他のメンバーと分かれ、母と共に子ども図書館へ行き、母の横で2-3分間隔で絵本をかえては読む(みる?)。母は出入りするが、本人は図書館にずっといる。やがて飽きて壁の注意書きを読んだり、円形の床穴を走りまわったり、終始うろうろ。紙芝居にも無反応。母に連れられてエレベーターで3階へ移動。祖父と合流。1階にもどり、他の兄弟と合流。トイレにいったって、退館。
5	10月 22日	女	50代	3人で来館 (本人、娘1人、 息子1人)	2h 51min	14:53	17:44	チケット購入(特別展示場チケット)。10代後半の子供達と3人で地下に移動し展示をみる。1-2分で1階に上がり子供と分かれて一人で似顔絵コーナーをちらりと見る。トイレへ移動し、1階にあるさまざまなコーナーを見ながら、うろうろし、やが子ども図書館に入ってケータイを気にしつつ絵本を4冊ほどめくる。30分後ケータイに連絡があり、子供達と合流。ショップを一瞬のぞいて退館。付き添いできた様子。
6	10月 22日	男	60代 後半	1人	3h 47min	12:01	15:48	年間パスで入館。入り口受付の人と会話、会釈。1階吹き抜けに置かれた長いすに腰掛ける。マンガを1冊ずつ手に取り、読んでは戻す。座っていた椅子にマンガを置いてまた外に出てコスプレイヤーに話しかけながらカロリーメイトを食べ、また戻ってくる。また読み出す。途中マンガを置いてまたトイレに行き、もどってマンガを読む。職員に話しかけられ、会話を交わす。その後、マンガを読み続ける。館を食べ、時計を確認してさらに読む。本を戻してトイレに行き、退館。

それぞれがパーソナルな空間に入り込んでいく。これは一見L型に分類できそうに思える。また、ワークショップや紙芝居に参加するなどM行動がみられるため、M型にも見える。しかし、その一方で、会話を交わしたり、家族が合流してお弁当を食べたりして過ごすなど、P行動がM行動やL行動と同等の意味を持っていることがうかがえる。このPという行動をはさむことで、来館者はそれぞれのリズムで、人と交流したり、一人でマンガに没頭したりを繰り返す。また家族で来館する場合、子供も親もマンガに夢中になっているケースもあれば、親はマンガを読み、子供はまだマンガを読むには小さすぎて一人遊びをしている、というケースもみられ、安全な公園(Park)か児童館のような空間にもなっているといえよう。ゆえにこれもやはり、L型やM型には分類しきれないのである。

さらに事例6にあるような、高齢者の1人利用も一般的だ。ここで一日の大半を過ごし、マンガを読み、時々休憩しては館員や他の来館者に話しかけ、お昼を食べて時間を過ごす。もちろん、ここでもL行動が確認できる。しかし、この来館者が敢えて人の動きが多い空間に留まり時間を過ごしていることや、そこで館員に話しかけられたり、机の向かいに座っているコスプレイヤーに話しかけたりしていることから、こうしたP行動こそが、この利用者のMMでの過ごし方を規定していると言えるのではないだろうか。

これらの事例は、館内での動きに迷いが少ないことから、既に何度かマンガミュージアムに来ていることが推測でき、かつ複数で来館した場合に多くみられる。彼らの行動は、マンガを読んでいる、展示を見ている、L型やM型とは決定的に異なっている。すなわち、マンガを読みにきてはいるのだが、マンガを黙々と読むためだけに来ているのではない。あるいは展示だけを見に来ているわけでもない。マンガミュージアムという空間自体に意味を見いだしているのである^{▼5}。「マンガを読む」という行為は本来、こうした空間性や、他人との関係性を含む行為なのではないだろうか。上記の行動のいずれも、L型利用者を前提として空間が構成されているマンガ喫茶では成り立たないし、近代的な美術展示をなぞりなおす形でつくられたマンガ展の会場においても成立し得なかったのではないだろうか。

3 来館者研究からマンガ環境研究へ

一見当たり前のように見える今回の調査結果は、マンガ関連施設を構想するうえで、ひいてはマンガ文化を研究するにあたってひとつの手がかりも与えてくれ

る。

MMの来館者調査結果に現れたP行動とは何であろうか。P行動は特定の空間利用を伴っており、そこには複数人数による来館との関係性がみられた。また、公共的な誰のものでもないような空間を、居心地の良い自分の場所へと作り替えるような行為や、マンガを読んだり展示を注視したりするだけではなく、それを媒介としたおしゃべりを差し挟むような特定のコミュニケーション行為のありかたをその特徴とする。こうした一連の行動が総体として現れることは、文化施設という空間にとって決して自明のものではない。むしろ来館が、マンガを読むという行為それ自体と地続きになっているからこそみられる現象であるといえる。あるいは、もしかすると、マンガを受容するということは、こうした行動の総体として捉えられるべきなのかもしれない。

従って、マンガ文化施設は、単にマンガをどこかに集めればよいとか、マンガの展示を洗練させればよいというように、自己完結した図書館か博物館をめざせばよいわけではないことがわかる。少なくとも、“生きている”ポピュラーカルチャーとしてのマンガに、それゆえの「ソフト・パワー」に期待するならば——すなわち“生きている”ものとして受容している人々を集め、楽しんでもらうことを目的とするならば、そこに必要な発想は、P行動を誘発するような環境を追求していくことであろう。それは、マンガがすでにそこにあるという日常的な風景、すなわち「マンガ環境」^{▼6}を考えることにほかならない。

マンガ文化施設を造ることが、いま“生きている”文化としてのマンガを受容する空間の創造、あるいは再現にあるのであれば、「マンガを環境として生きている人々」[永井1993:23]が実際に生きている空間とその役割についてもう少し幅広い視野で考える必要があるだろう。今回の調査であきらかになったP行動の存在は、その手がかりを示唆している。

◆ 註

- 1 本研究は、平成21年度仁愛大学学内共同研究費によって行われた。
- 2 これは、来館者人数や、利用サービス等が異なる平日と休日の双方を調査日に含めるためである。データは、各日調査員3組（計6名）によって収集された。
- 3 「サンデー・マガジンのDNA」展は、2009年10月10日～12月20日にかけて開催。なお、MMでは、2010年4月にリニューアルを行い、各ギャラリーの使い方や動線等が変わっている。
- 4 本論では、調査の一部を抜粋し、そこに焦点を当てて論じなおしている。なお、調査結果の詳細に関しては、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調

- 査』『京都精華大学紀要』第37号、pp.51-66を参照されたい。
- 5 たゞし、P行動は多様かつ多義的であり、今回の調査結果においては、P行動それ自体の分類を行うには至っていない。
- 6 現代風俗研究会は「マンガ環境」をめぐる調査をおこなった。作品論や作家論を超えて、マンガ環境をとらえることが提案され、その柱として「マンガの読まれ方や、買われ方や、捨てられ方などをとおして何かをつかまえようとする」と[永井1993:21]があげられた。「マンガを環境として生きている人々」[永井1993:23]をとらえることがテーマとして設定されたのである。だが、残念ながら、こうした試みはその後継続されることはほとんどなかった。

◆ 参考文献

- 石田佐恵子「誰のためのマンガ社会学——マンガ読者論再考」宮原浩二・荻野昌弘（編）『マンガの社会学』、世界思想社、2001年。
- 伊藤遊「ポップカルチャーの輸出をめぐる」伊藤公雄（編）『海外における日本のポピュラーカルチャー受容をめぐる研究』大阪大学21世紀COEプログラム『インターフェイスの人文科学』「イメージとしての〈日本〉」研究プロジェクト、2004年、pp.125-132。
- 伊藤遊・山中千恵「マンガを通じた国際交流への期待——モナシユ大学の事例から」『マンガ研究』第9号、日本マンガ学会、2006年、pp.83-94。
- 表智之・金澤韻・村田麻里子『マンガとミュージアムが会おうとき』臨川書店、2009年。
- 現代風俗研究会（編）『マンガ環境——現代風俗'93』リプロポート、1993年。
- 永井良和「マンガ〈環境〉論」現代風俗研究会（編）『マンガ環境——現代風俗'93』リプロポート、1993年、pp.16-23。
- 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調査」『京都精華大学紀要』第37号、pp.51-66。
- 村田麻里子「来館者研究の系譜とその課題——日本における博物館コミュニケーションの展開のための一考察」『日本ミュージアム・マネジメント学会研究紀要』第7号、2003年、pp.95-104。