

韓国漫画映像振興院における来館者調査 —来館者の物理的・社会文化的・個人的コンテクストをめぐって—

山中 千恵*

村田麻里子**

伊藤 遊***

谷川 竜一****

要 旨

本研究は、韓国漫画映像振興院で実施した来館者調査をもとに、韓国において振興院がいかなる存在として受容されているのかを検討し、マンガ関連文化施設という空間の特徴に迫ることを目的とするものである。

韓国では政府による文化産業支援政策が盛んなため、その一環として設立された振興院も韓国のナショナル・イメージを背負わされた施設ととらえられることがある。では、そこを訪れた人々もまた、これらのイメージを消費しているといえるのだろうか。また、彼らの行動を規定するものとは何だろうか。

来館者調査の結果から明らかになったのは、来館者の多くはここを博物館として受容し、施設を楽しんではいるが、かならずしも振興院が設定したようには展示を閲覧していないこと、そのメッセージも、意図通りには読み取られていない可能性があることであり、来館者の動線の特徴は、博物館の展示技法や建築的な空間の制約、韓国漫画史の語りに内包された問題、そしてマンガというメディアの個人的受容の多様性によって生じていることが分かった。

以上のことから、韓国漫画映像振興院は、ナショナルな記憶の殿堂としてポピュラー文化を提示することを期待されつつも、それを裏切る個人的なマンガ体験との間で揺れ動きつつ、受容されている施設であるといえる。

キーワード：来館者調査 韓国漫画映像振興院 マンガ 博物館体験

I はじめに

われわれは、京都国際マンガミュージアムや宝塚市立手塚治虫記念館をはじめとする国内のマンガ関連文化施設で来館者調査を実施し、マンガというメディアが収蔵・展示されることで、来館者の空間利用にどのような特徴が生まれるのか、また博物館という場所がいかに再定義されていくのかを明らかにしてきた。さらには、こうした来館者の動きと、博物館に期待される地域振興の役割がいかに結びつくのか／つかないのかを検討している。

国内では、マンガを扱う図書館や美術館など特定の機能が強調された館を分析対象としてきたが、近年、各機能を明確に区分しつつも、それを一つの施設として統合し配置した複合型のマンガ関連文化施設が海外で設立されはじめている¹⁾。

今回は、こうした海外のマンガ関連文化施設のひとつであり、国や地方自治体が一体となって設立した韓国漫画映像振興院と、その来館者を対象に調査を行った。比較的日本に近い漫画文化²⁾が花開く韓国において、マンガ関連文化施設がいかなる存在として受容されているのかを検討することで、それらの空間の特徴をより鮮明に描き出すことを目的とする。

韓国は、日本に先駆けて、文化コンテンツの振興政策に積極的に取り組んでいる国の一つである。この振興政策の対象には韓国産の漫画も含まれている。漫画に当てられた支援は映像産業やゲーム産業に比べれば微々たるものではあるが、マンガ産業への注目度が高い日本では、「国策としてマンガを支援

* 仁愛大学人間学部コミュニケーション学科

** 関西大学社会学部

*** 京都国際マンガミュージアム／京都精華大学国際マンガ研究センター

**** 京都大学地域研究統合情報センター

1) 例えば、韓国のほかにはフランスの「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, CIBDI)」がそれに当たる。CIBDIに関しては猪俣他 (2011) 参照。

2) 本論では、韓国の만화를漫画と表記し、日本のマンガおよびコミックス一般をさす語としてカタカナのマンガを用いた。

している国」というイメージで、韓国の文化政策を理解しようとする傾向がある。また、韓国の漫画研究の視点が、韓国国内の文化的葛藤によって、(日本から見れば)ナショナリスティックな様相を帯びていることもこうした理解を後押ししている³⁾。こうした視点に立てば、今回調査対象とした韓国漫画映像振興院も、韓国のナショナル・イメージを背負わされた漫画文化を象徴する施設ともいえる。しかしだからといって、そこを訪れる人々もまた、そうしたイメージを消費し、展示をながめながらナショナリズムを賞揚しているといえるのだろうか。あるいは、そうでないとしたら、人々はあるようなことに規定されながらこの施設を利用しているのだろう。本稿では、同施設で行った来館者調査をもとに、これらについて考察する。

以下、本稿の構成である。

まず、Ⅱでは、韓国漫画映像振興院(以下振興院)の設立経緯と構成について概説する。次に、Ⅲでは調査の概要を説明するが、ここで強調しておきたいのは、われわれの調査が、振興院側(博物館側)の意図にのみ注目するものではなく、そこに訪れた人々が実際に何を行っているかを観察するために行われたということである。Ⅳでは、調査の結果明らかになった同館の来館者の動線が示す特徴についてレポートする。Ⅴでは、この来館者の行動が、振興院の意図するものとズレていることを指摘し、その要因について、来館者の「博物館体験」がつけられるプロセスの理論化を試みたジョン・フォークとリン・ディアキングの議論を参照しつつ、分析する。

Ⅱ 韓国漫画映像振興院の概略

2-1 設立の経緯

まずは振興院設立の経緯を簡単にみておこう。韓国では、1990年代半ばから、文化産業振興への関心が高まり、1998年の金大中政権においてその育成、支援政策が整備・強化されていった。また1995年

から本格化した地方自治の実施に伴い、各都市は都市独自の魅力を模索しはじめた。こうした流れの中で、1998年、富川(プチョン)市に富川漫画情報センターが設立され、第1回富川漫画フェスティバル(BICOF)が開催された。

富川市は、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にある。京仁工業地域の中心都市であり、またソウルから通勤圏にあることから、衛星都市として発展してきた。かつて工業地域というイメージが強かった富川は、ニューファミリーを呼び込むための都市の価値・魅力づくり文化事業として、映像文化都市計画を打ち立て、1998年には漫画家協会、「わが漫画連帯」などの作家団体や、アニメーション制作者協会、漫画アニメーション学会などの関連団体とのネットワークをつくり、業界の要求と地域の要求をすりあわせながら、漫画文化都市富川企画案を作成し、センターの設立に至った(임 2007)。

2001年には、政府の文化観光部、富川市、富川漫画情報センターの共同設立という形で、韓国漫画博物館が開館した。さらに、博物館と情報センターは、2009年に産業振興機能を強化する形で、韓国漫画映像振興院へと拡張されることとなった⁴⁾。

2-2 韓国漫画映像振興院の構成

振興院の建物は、キム・カンベ、キム・テジブの設計によるもので、「ミュージアム漫画奎章閣⁵⁾(キュジャンカク)」と「漫画ビジネスセンター」の二つの建物に分かれた形で設計されている⁶⁾。前者は、アニメーション上映館、図書館、博物館があり、「漫画ビジネスセンター」にはマンガ作家創作室やベンチャー事務室などが配置されている。このように設計時点から、建物単位での機能の切り分けやその内部におけるゾーニングがなされていること、そしてその機能に応じた内装デザインが意識されたことがわかる。

3) 韓国漫画研究、特に韓国漫画史研究がいかに「国民的文化」というロジックを利用しつつ自らを戦略的に構築してきたかについては山中(2010)参照のこと。

4) これらの政策的経緯の詳細については、山中(2011)参照のこと。

5) 奎章閣とは、李氏朝鮮(朝鮮王朝)時代の王立図書館のこと。

6) コンセプトは、静止したからっぽの空間 Cartoon Paper に、動的な漫画の曲線が書き込まれる Cartoon Curve、そして展示や支援施設が有機的に結び付けられ、文化を生む Culture Seed となり、City Flow となって広がっていく、という4つの局面が建物に込められ Cartoon Valley を形成する、というもの。そして、この建物自体に、富川のランドマークとなるように、という期待が込められているという。



写真1 外観。奥にみえる回廊はミュージアム漫画室章閣と、ビジネスセンターや駐車場を結ぶ



写真4 4階の常設展の様子。「夢見る漫画家」の頭の中に入っていくことができる。

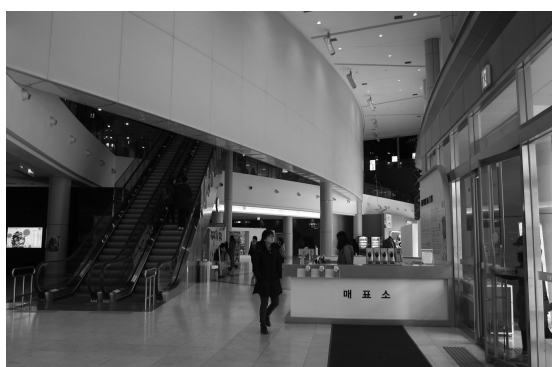


写真2 受付を済ませるとまずはエスカレーターで3階の展示室に向かう順路になっている



写真5 4階の常設展の様子。エンターテインメント色がいっけに強まる



写真3 3階の常設展の様子。韓国漫画史を描き出す



写真6 図書室は無料ゾーンだが中学生以上のみ。小学生以下は別の図書ルームがある

今回調査の対象としたのは、「ミュージアム漫画室章閣」である。建物は地下2階、地上5階で、来館者が自由に回遊できるのは1階から4階の展示および図書閲覧スペースである(写真1～6)。写真2にあるように、1階入り口付近で受付を済ませチケットを購入すると、3階に直結するエスカレーターへ

進むよう促される。3階には企画展示室1と常設展示室がある。常設展示室はスロープで4階へとつながっており、来館者は、基本的に、3階から4階までをひと続きの動線として移動していくことになる。展示をすべて見終えたと、そこから階段かエレベーターで2階の図書閲覧スペースへと移動できる

(写真6)．この図書閲覧スペースは無料ゾーンで、主に図書室を使用するリピーターは、駐車場からこのフロアに直接行くことができる出入り口を利用する場合もある(写真1)．1階へと戻ると、やはり無料ゾーンであるイベントスペースや企画展示室2、カフェやアニメーション上映館などの施設があり、それらを一通り利用した来館者はそのまま退館する順路が想定されている(全体の図面は後に出てくる図3参照)．

Ⅲ 来館者調査の意図と方針

3-1 トラッキング調査

振興院がいかなるコンセプトのもとに「ミュージアム漫画奎章閣」パートを運営しているのか、その結果、来館者がその空間をいかに受容しているのかを考えるために、上映館、図書館、博物館機能を持つ「ミュージアム漫画奎章閣」に対象を絞り、トラッキング調査を行った。われわれは、これまでも日本国内の複数のマンガ関連文化施設を対象に同様の調査を行い、分析・報告をしてきた⁷⁾。将来的な国際比較分析も射程に入れ、今回も同様の手法を採用した。

トラッキング(tracking)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、博物館における来館者調査の伝統的な方法論の一つである。具体的には、施設の平面図を作成し、調査員が、対象とする来館者を追跡しながら、たどった経路を図面に描き込んでいく。どこで留まったか、どこに視線を向けたか、どこで発話したかなども記号で書き込み、それ以外にも気が付いたことをメモする。

トラッキングが直接的にあきらかにするのは来館者の動線である。それは来館者が館をどのように受

容しているかを、彼らの空間内での行動、発話、時間配分などからみていくことを意味する。当然、来館者はそれぞれ異なる行動を示すわけだが、一方で、これまでに報告された膨大な先行研究からは、来館者の行動にいくつかの傾向やパターンが現れることもわかっている(Falk&Dierking 1992, 2012)⁸⁾。

ちなみに、トラッキング調査だけでは、年齢等の属性に関する正確な情報を知ることはできない。そのため今回は、被調査者に調査の旨を伝えて了承を得る際に⁹⁾、年齢や居住地、来館の目的などの簡単な質問を行った。また、振興院全体からみた運営コンセプトや現状を知るために、トラッキング調査とは別に、スタッフへのインタビュー調査も行った。

3-2 調査の概要

調査は振興院の全面的な協力のもと、山中・村田・伊藤・谷川の4名の共同研究として実施された。調査員は現地で募集し、日本語・韓国語を話す韓国在住の日本人を主たる構成員とするチームを結成した。2014年2月15日(土)のアルバイトの調査員の説明会を経て、各日調査員4組(計11名)がデータを収集する形で、2月22日(土)、2月23日(日)、2月25日(火)の3日間、本調査を行った(24日(月)は休館日)。

調査期間中、1階のフリースペースおよび「企画展示室2」では企画展「枯れない花」展(2014年2月18日(火)～3月16日(日))が¹⁰⁾、3階有料スペースの「企画展示室1」では「漫画、文化財になる！」展(2013年12月20日(金)～2014年3月2日(日))が実施されていた¹¹⁾。

なお、トラッキング調査においては、基本的にサンプリングは行っていない。われわれの調査は、なるべく多様な来館者のデータを収集することを目

7) 来館者調査を実施したマンガ関連文化施設は以下の通り。京都国際マンガミュージアム(山中・伊藤・村田・谷川 2011)、宝塚市立手塚治虫記念館(村田・山中・伊藤・谷川 2012)、広島市まんが図書館(伊藤・村田・山中・谷川 2012)。

8) とりわけ家族連れの行動パターンに関しては多くの知見が得られている。

9) 許可をとれば相手が意識してしまい、データの質に影響するため、かつては許可をとらずにトラッキングを行うことが普通だったが、近年ではプライバシーの問題に対しより敏感になっていることから、トラッキングも許可を得て行うことを館が求めている。

10) 「枯れない花」展は、いわゆる「従軍慰安婦」をテーマに、複数の漫画家が描き下ろした作品を展示する企画展で、フランス・アングレーム市で開催された仏語圏のマンガ、バンド・デシネ(BD)の祭典「第41回アングレーム国際BD・フェスティバル」のために作られた展示の凱旋展である。同展は、韓国政府女性家族部の提案で実行委員会が組織され、展示を制作したもので、振興院はこれに海外展示のノウハウを提供するなどの協力を行った。振興院での展示後は、国内の複数の文化施設を巡回している。

11) 3階有料スペースの「企画展示室1」では、振興院の学芸員がキュレーションした企画展が定期的に行われている。「漫画、文化財になる！」展は、『ウサギとサル』(キム・ヨンファン作)、『コバウおじさん』(キム・ソンファン作)、『母をたずねて三万里』(キム・ジョンレ作)が、2013年2月にマンガ登録文化財に指定されたことを受けて実施された展覧会であった。

的としており、調査結果は母集団の属性や特徴を表しているわけではない。しかし、2013年7月に振興院が実施した「観覧客」に対する満足度調査の結果¹²⁾(以下アンケート調査結果)と今回のトラッキング調査結果から浮かび上がる来館者像は結果的にほぼ一致していた。このことから、トラッキング調査結果が母集団の属性をある程度反映していると推測できる。以下ではアンケート調査結果と共に、これを検討していくこととする。

Ⅳ 来館者調査の結果

4-1 来館者の属性

トラッキング調査から得たデータ概要は表1及び図1の通りである。

3日間で55件のデータを得た(22日は16件(+対象者を見失った「ロスト」3)、23日は18件(+同2)、最終日は16件)。ロストを除くデータ50件の性別の内訳は、男性は28人、女性は22人だった。滞在時間は、最長で449分、最短で10分、平均滞在時間は99分となった。また、対象者の最低年齢は7歳、最高年齢は79歳、平均年齢は35歳で、内訳をみると、小さい子供のいる若い夫婦が多かった。平均構成人数は3人で、同伴者の帯同率も85%と高く、複数人で訪れている人が多いことがわかる。

有効なデータ50件のうち、初めて来た人は36件、2回目の人が6件、3回以上は7件だった。全体の72%が初めての来館である¹³⁾。加えて、来館手段は、自家用車が圧倒的に多く、30件であった¹⁴⁾。

表1 調査概要表

調査概要			
トラッキング調査総数	55 件	男性対象数	28 件
トラッキング実数 (ロストを除く)	50 件	女性対象数	22 件
構成者数最大	10 人	対象者最低年齢	7 歳
構成者数最小	1 人	対象者最高年齢	79 歳
構成者数平均	3 人	対象者平均年齢	35 歳
同伴者帯同率(47/55)	85 %	滞在時間最長	449 分
50件中初来館者	36 件	滞在時間最短	10 分
初来館者割合	72 %	滞在時間平均	99 分

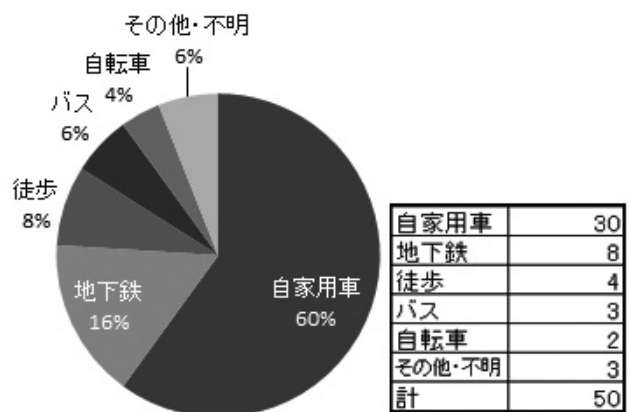


図1 来館手段円グラフ

トラッキング調査結果では、来館目的として「子供のため」との意見が目立った。又、振興院のアンケート調査の結果から、彼らの多く(成人71.5%、学生58.0%)は振興院を、「漫画関連資料等博物館展示機能に特化した場所」¹⁵⁾として認識していることがわかっている。

12) 한국문화영상진흥원 2013aによる。成人観覧客200人、小中高校生200人から回答を得た質問紙調査である。

13) アンケート調査の結果からは、前年度(12年)および前々年度(11年)に比べると2回以上来館者の数は上昇していること、5回以上と答えるものが一定数(成人7.5%、学生13.5%)いることもわかっている。

14) 振興院側のアンケート調査結果では、来館手段を自家用車と答えた人が多いのだが(成人64.5%、学生38.5%)、2012年の地下鉄7号線開通により、地下鉄利用者が3割弱を占めるようになったこともわかっている。自家用車で来館者は家族連れが多く、20代および学生では地下鉄利用者が多い。また、来館者の居住地は学生では仁川(32.5%)・富川(31.5%)が多く、成人ではソウル(30%)をはじめ、仁川(24%)、富川(13%)であった。振興院のある文化地区は、仁川に隣接しており、仁川の一部地域から徒歩圏であることから、周辺学生の利用が多いのかもしれない。

15) 振興院アンケートでは、来館者が来館前に振興院をどのような施設としてイメージしていたかを尋ねた設問がある。多数(成人71.5%、学生58.0%)が「漫画関連資料等博物館展示機能に特化した場所」としており、観覧後にもほぼそのイメージを変更していないことが明らかになっている。このほかの選択肢としては、「漫画をテーマにした遊べる施設に特化したテーマパーク」「無料で国内外マンガ本を読める場所」「キャラクターを描くなど観覧客体験プログラムに特化したところ」「最新のアニメーション観覧ができる場所」などが設定されていた。

以上、振興院のアンケート調査結果とわれわれの調査からは、「博物館」としての機能を期待して、子供のためにと初めて来館する家族連れ、という同施設の来館者像が浮かび上がってくる¹⁶⁾。

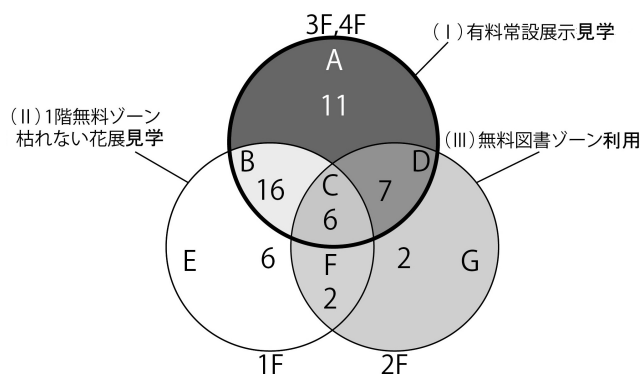
4-2 来館者行動の分類結果

ここで、来館した利用者の行動を分解すると、次の3つの要素が認められる。

すなわち、(Ⅰ)3階・4階の有料常設展示の見学、(Ⅱ)1階無料ゾーンにおける企画展「枯れない花展」の見学、(Ⅲ)2階の無料ゾーンの図書室の利用、である¹⁷⁾。

これらの組み合わせに関しては、全部で7つのパターンがあり得る。今回の来館者調査におけるそれ

ぞれの数およびパーセンテージは、図2及び表2の通りである。来館者のうち80%は3階から始まる常設展示を見ていることがわかる。したがって本稿では、図2内の(Ⅰ)の要素、すなわち3階・4階の有料常設展示へ足を運ぶ来館者行動40件に注目し、冒頭でも述べたような振興院の設置目的がもっとも明確にあらわれる常設展(中でも韓国漫画史が語られる3階)に特化して分析を行う。ここでは参考のために、(Ⅰ)の来館者のうち、特に図2のベン図内Aに相当する来館者(3階、4階の展示室のみを観覧し、2階の図書室や1階の「枯れない花」展には立ち寄らずに帰った来館者)の典型的なトラッキング図(調査データ NO.41)をあげておく(図3-①～④)。

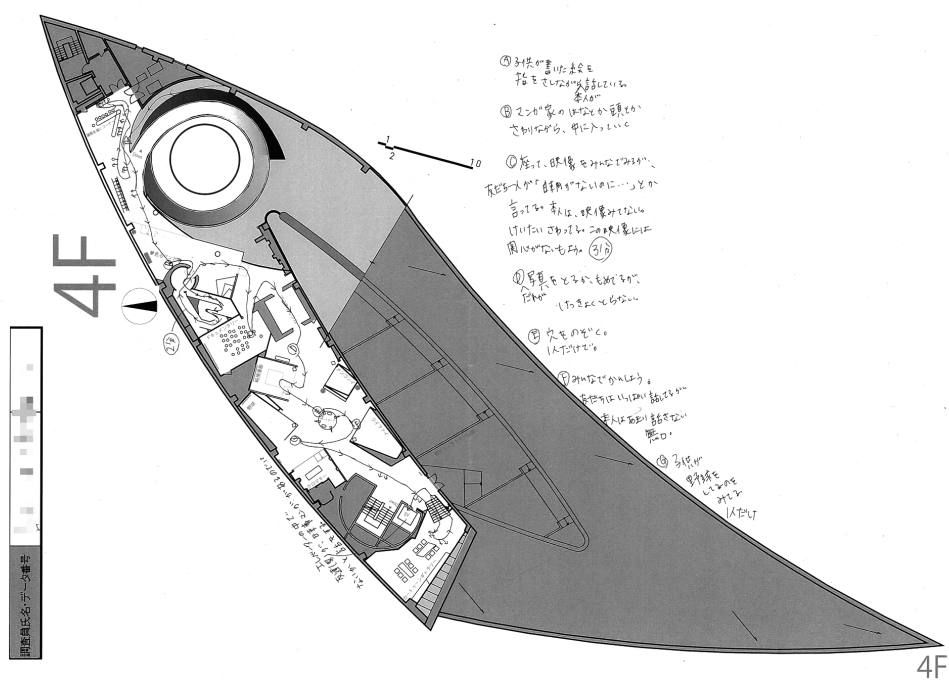
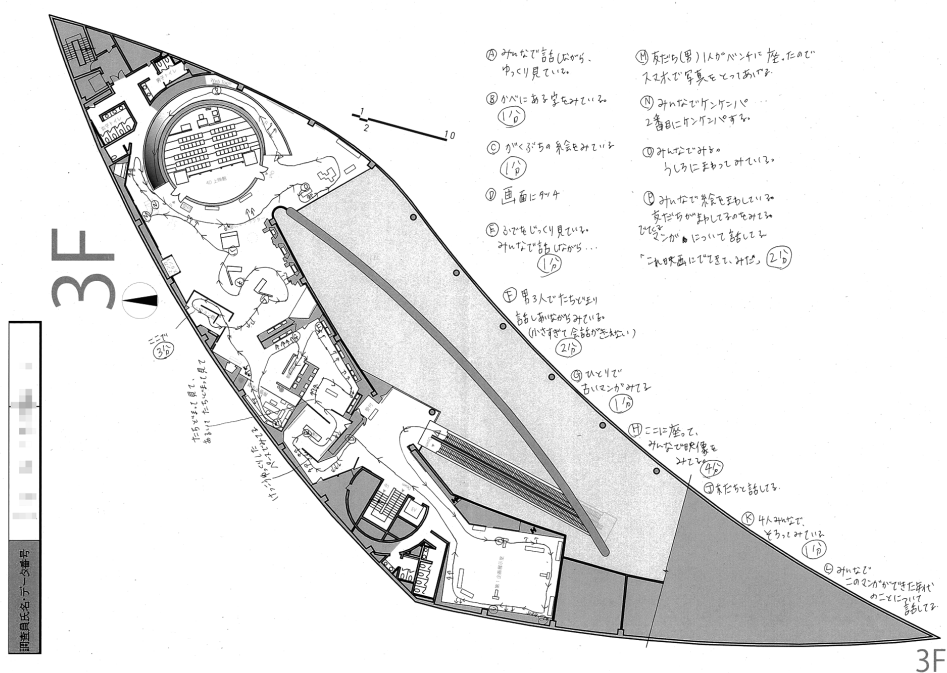


A:漫画展示室のみ見学(有料)	11	22%	有料利用 80%
B:漫画展示室と枯れない花展	16	32%	
C:漫画展示室と枯れない花展と図書室	6	12%	
D:漫画展示室と図書室	7	14%	
E:枯れない花展のみ見学(無料)	6	12%	無料利用 20%
F:枯れない花展と図書室(無料)	2	4%	
G:図書室のみ(無料)	2	4%	
トラッキング対象者(ロスト除く)	50	100%	

図2 及び表2

16) もちろん、振興院という複合施設を博物館とみなすだけでは不十分で、図書室も振興院にとって重要な要素である。展示施設が有料であることに對し、この部分は無料である。したがって、多くの利用者が想定されるが、今回の調査では、図書室のみを利用した人はごくわずかだった。その理由として正面玄関で、チケットを購入した人を中心に調査したことが挙げられる。何度も訪れ他経験があり、図書室のみを利用しにくる来館者は正面玄関を通らず、駐車場から直接2階の図書室の前の廊下に通じる入り口を利用している場合もある。ただし、振興院のアンケート調査結果によると、振興院を「無料で国内外マンガ本を読むことが出来る場所」であると認識していたのは、成人4.5%、学生10.5%である。読むことを重視するの家族連れ以外の人々の特性であり、数もまだ少ないのかもしれない。今後はリピーターが増えるにつれ、マンガを読むために訪れる人の割合が増加する可能性もある。

17) (Ⅰ)(Ⅱ)(Ⅲ)の典型的な動線は次のようなものである。(Ⅰ)配置された展示物等をひとつひとつたどる形で会場を歩く。(Ⅱ)壁面に飾られた平面作品をひとつひとつ鑑賞していく。同展では、同じ階の別会場で、動画作品も紹介されていたが、そこに行く人は少なかった。一方、展示会場の前に設置された、展示会の感想などを書いて添付するメッセージボードには多くの来場者がアクセスした。(Ⅲ)来館者が、書棚と、自分が確保した読書スペースを行ったり来たりする動きがみられる。相対的に動きが少ないと言えるが、これは一般的な図書館来館者の行動パターンと似ている。



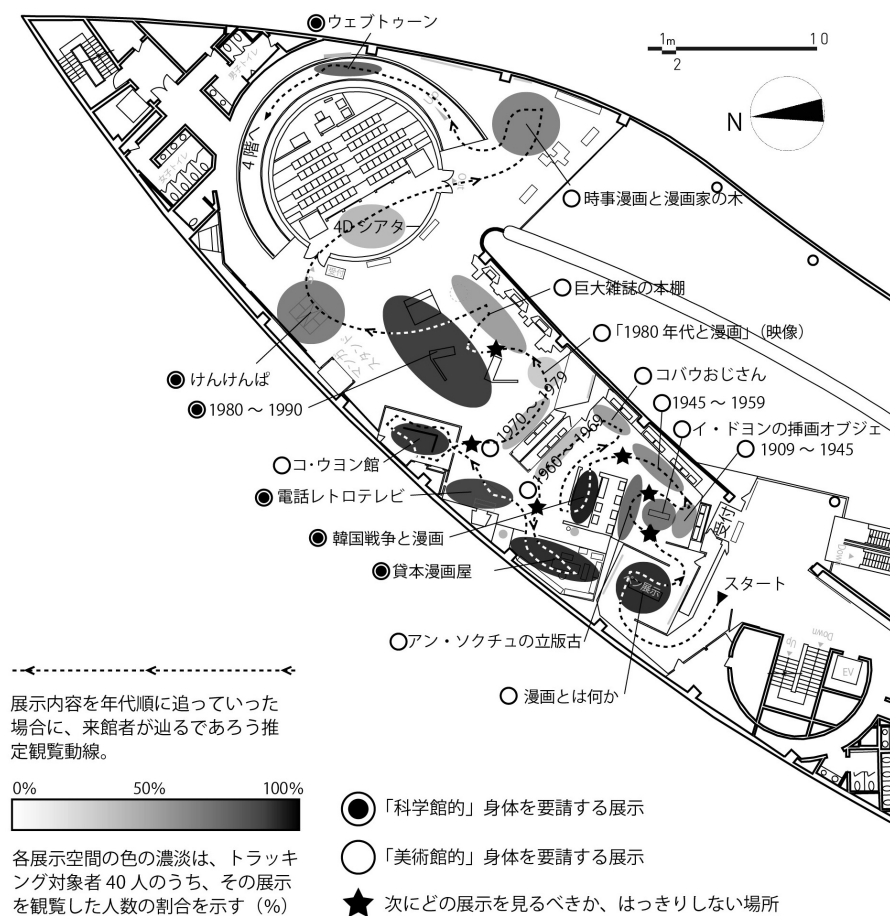
V 分析と考察

5-1 動線の特徴

図4は、3階常設展示室を訪れた計40名の来館者の観覧動線をもとに、各展示空間に足を運んだ割合を濃淡で示したものである。色が濃い空間ほど多くの人が訪れており、薄い空間ほど訪れていない（ここでは各展示物の前面のみを展示空間として考え、それ以外の部分は単に来館者が移動しただけと考え、色分けはしていない）。

また、来館者に対して、手や体を動かしたりする観覧行動を要請する展示空間を、「科学的」身体を要請する展示空間とし、コーナー名の前に●を付した。逆に、体はさほど動かさず、展示された資料を静かに見たり、その説明を読んだりするような観覧行動を要請する展示空間を、「美術的」身体を要請する展示として○を付した。

さらに、本常設展示は大まかに韓国漫画史を年代順で解説してあるが、その年代順に従って観覧した



漫画とは何か	アンソクチュの立版古	イ・ドヨンの挿画オブジェ	1909~1945	1945~1959
82.5% (33/40)	57.5% (23/40)	52.5% (21/40)	42.5% (17/40)	45% (18/40)
コバウおじさん	1960~1969	韓国戦争と漫画	貸本漫画屋	電話レトロテレビ
37.5% (15/40)	25% (10/40)	87.5% (35/40)	82.5% (33/40)	72.5% (29/40)
コ・ウヨン館	1970~1979	「1980年代と漫画」(映像)	1980~1990	巨大雑誌の本棚
77.5% (31/40)	30% (12/40)	20% (8/40)	75% (30/40)	37.5% (15/40)
けんけんば	時事漫画と漫画家の木	ウェブトゥーン	4Dシアター	展示空間
50% (20/40)	47.5% (19/40)	60% (24/40)	27.5% (11/40)	% (観覧人数/40)

図4 各展示空間に来館者が足を運んだ割合の濃淡図

場合に想定される観覧動線(順路)を、点線の矢印であらわした。加えてその動線を辿りながら展示を観覧した場合に、途中に存在するいくつかの展示空間に対する分岐点や、次に進む方向が明確ではないと考えられる場所を星印で示した。

以上の点に着目しながら図4を観察すると、各展示空間にアクセスする観覧者数に強い濃淡があること、その濃淡は「科学的」身体を要請する展示において濃く、「美術館的」身体を要請する展示において薄い傾向があり、空間的に偏って配置されているようにも見えること、展示を年代順に辿った場合、少なくとも6回程度はどちらに進むべきか不明瞭な場所があること、などが分かる。

では、これらの結果は果たして何を意味するのだろうか。そして、それはどのような要因がもたらすものなのだろうか。

5-2 来館者の「博物館体験」

図4でみたように、トラッキングのデータを重ね合わせてみると、来館者の動線には、いくつかの共通項やパターンがみられる。そしてこれらの動線は、博物館側が期待した展示の見方や理解の仕方を来館者がなぞりつつ、ある時には展示や空間の構造的な問題に影響され、またある時には自分や同伴者の気ままな関心や会話の流れに従いながら、展示空間全体を受容するなかで出来上がっていく。

こうした館内におけるさまざまな影響関係を、博物館における来館者の体験＝「博物館体験(museum experience)」としてモデル化したのが図5である。

ジョン・フォークとリン・ディアキングによるこの図は、博物館を訪れる人々の体験(の意味)が、来館者の物理的・社会文化的・個人的コンテキストという3つの文脈の絡み合いの中で決定されること、またその体験の(意味の)形成には時間軸が伴うこと¹⁸⁾を説明したものである(Falk&Dierking 1992 = 1996, 2000, 2012; Falk 2009)。

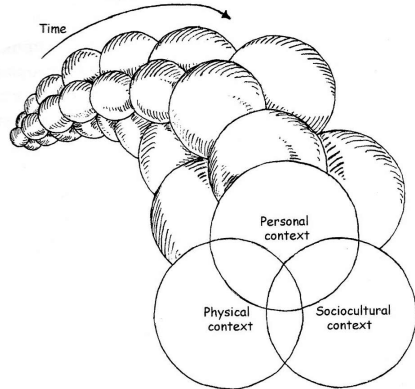


図5 フォークとディアキングによる博物館体験のモデル
(Falk&Dierking 2000:12)

「博物館体験は、我々が博物館と呼ぶ構造物と物体の集まりである物理的コンテキストの中で起きる。その博物館の中には、世界を自分自身の個人的コンテキストを通じて知覚する来館者がいる。その体験を共有するのは、それぞれ独自の個人的コンテキストを持ち、それらを寄せ合って社会的コンテキスト[注：2000年に社会文化的コンテキストと改名]¹⁹⁾を作り出す多様な人々である。」(Falk&Dierking 1992 = 1996:13)

ここでいう「物理的コンテキスト」とは、建築空間が醸し出す雰囲気や展示室の形や展示物の配置など、来館者の行動選択に影響を与える物理的環境をいう。物理的コンテキストは来館者がいかに行動し、何を観察し、何を記憶するかに影響を与える。「個人的コンテキスト」とは、個々の来館者のもつ経験や知識、知的興味、動機、関心などを指す。その個人が館内で何を楽しみ、自分の時間に何を使うのか、何に満足したかがそれにより決定するという。そして、「社会文化的コンテキスト」とは、来館者およびその同伴者の年齢、職業、経済的状况などを示す。同伴者は誰か、その同伴者がどのような社会的属性なのか、来館者と同伴者がどのような関係なのかに

18)当初3つのコンテキストの関係を説明したフォークらのモデルは、2000年に更新され、「時間」という4つ目の軸が加わった(Falk&Dierking 2012)。すなわち、博物館の体験とは、博物館内にいる時間のみならず、来館する前と来館した後の個人的・社会文化的・物理的コンテキストとをあわせた総体だという。本稿では、調査を来館前と後には行っておらず、博物館空間内での調査を主とするため、このタイムスパンに関しては言及しない。

19) Falk&Dierking 1992ではsocial contextという語を使っており、1996年の邦訳は「社会的コンテキスト」と訳している。本稿ではFalk&Dierking 2000以降使用されているsociocultural contextという言葉を採用し、「社会文化的コンテキスト」と訳す。

よって、この社会文化的コンテキストは強く影響される。

フォークらによれば、これら3つのコンテキストの複雑な絡み合いの中で個人特有の体験が生成されるが、それと同時に、来館者に共通してみられる行動パターンや知見があるという。以下、この3つのコンテキストを足がかりに、調査結果を分析している。

5-3 「物理的コンテキスト」としての展示空間

展示空間の物理的なしつらえそのものが、どれだけ来館者の行動を左右するかに関しては、これまで報告されてきた様々な来館者調査の結果がおのずと語っている。まずは図4の点線で示した時代順の順路との違いを意識しながら、多くの来館者に共通してみられた物理的コンテキストという観点から3階の常設展示室の空間をみてみよう。

来館者は迷路の入り口のような細長い空間に入り(写真7)、「漫画とは何か」という小さな展示室を通過して左折し、細い通路を抜ける。まず目に飛び込んでくるのは、正面の北側壁にあるアン・ソクチュ²⁰⁾の立版古(組み上げ絵)風になった漫文漫画のジオラマ(写真8)、そして空間の中央には、韓国漫画の始まりを象徴する作品である、「大韓民報」に掲載されたイ・ドヨンの「挿画」をオブジェ化した展示がおかれている(写真9)²¹⁾。部屋の南側壁から反時計回りに壁を伝って、ガラスのウォールケースが並び、日本植民地時代からはじまる韓国漫画の歴史が語られるが(写真10)²²⁾、この北側の壁に寄った身体と視点は、イ・ドヨンのオブジェに遮られて、なかなか南壁へと向かない(逆にごく少数ではあるが、細い通路を出て即座に右に曲がって南壁の展示を見た人は、やはりこのイ・ドヨンのオブジェに遮られ、今度は北側の壁にあるアン・ソクチュの漫文漫画に足を向けない)。従って図4で示した星印のように、どちらに進むか分からない、あるいは分かっている



写真7 細い入り口から常設展に入る



写真8 メイン展示室に入る時の視界

もより近い展示に気を取られてしまう場所が、存在することになる。

そして、イ・ドヨンのオブジェで遮られた身体は、図4の点線で示したような、年代に即した東側の壁から北側の壁に連続するウォールケース(1945年～1959年までの漫画展示²³⁾)を見ることはない。図内の東側「コバウおじさん」²⁴⁾の展示や北側「1960

20) アン・ソクチュ(安碩柱 1901-1950、アン・ソギョン:安夕影とも呼ばれる)は日本留学を経て、挿画家、映画脚本も手がける映画監督、朝鮮日報や東亜日報に「漫文漫画(漫画漫文)」を連載した漫画家などとして様々な分野で活躍した人物である。漫画史においては、1928年から朝鮮日報で『街上所見』などを連載し、「1930年代最高水準の新聞漫画作家(孫 1996:289)」と位置づけられている。

21) ここに展示されているイ・ドヨンの「挿画」は、韓国の漫画史において、韓国近代漫画の始まりを告げるものと位置づけられている。1909年に発表されたこの「挿画」から100年経った2009年には「韓国漫画100年」展が開催された。

22) 「近代漫画の始まりと日帝強占時代からの開花 1909年～1945年」と題する展示。

23) 「新しい時代跳躍する漫画 1945～1959年」と題する展示。

24) 調査時点では「漫画とともにあった半世紀—コバウおじさん、キム・ソンファン」と題する展示がされていた。



写真9 奥にはアン・ソクチュの作品のジオラマ、右にはイ・ドヨンの作品のガラスのオブジェ



写真11 朝鮮戦争期をイメージさせる洞窟は人を引き寄せる力が強い



写真10 壁伝いに語られる韓国漫画史のコーナーに多くの人の足は向かわない



写真12 洞窟内でジオラマをのぞき込んで会話をする家族が多くみられる

～1969」²⁵⁾コーナーは色の濃さがかなり薄く、観覧する人の割合が低いことが分かる。逆に濃いのは、朝鮮戦争期のジオラマのある「韓国戦争²⁶⁾と漫画」コーナーであり、多くの人はそこに吸い込まれていく(写真11)。

銃弾跡やビラのある壁面が戦地をイメージさせる洞窟風のこの通路には、仁川ウォルミド上陸作戦²⁷⁾の様子、戦争中の市場の風景、1950年代中盤の道端漫画房²⁸⁾のジオラマがあり、低い位置の壁に埋め込まれたジオラマをのぞき込むような「遊び」の要素がある。ここで多くの来館者が洞窟そのものやジオラマを撮影したり、親子でのぞき込んだりして会話が弾むことが多い(写真12)。

洞窟を抜けると、右には先述した北側壁にある歴

史展示の続き²⁹⁾がみえるものの、かがんでジオラマをのぞき込んだり写真撮影をしたりした身体は、「ハンズオン」の要素がある西壁伝いの再現展示「貸本漫画屋」へと向かう(写真13)。歴史展示の続きは、順路としてはすでに「過去」のものとなっており、未知なる先にある展示として「貸本漫画屋」に興味が向くのは自然なことだといえよう。

つまり、全体としてみると、左に寄っていけば、ジオラマや空間の再現を楽しむ、ハンズオンの要素を含む「科学的」な展示があり、右に沿っていけばウォールケースの中に漫画の貴重な実物が並び、いっさい触れることの出来ない(＝ハンズオフの)「美術館的」な展示がある。このように、常設展示空間の前半は、のぞき込んだり、手にとったり、操

25)「漫画の人気爆発と不利なシステムの定着 1960～1969年」と題する展示。

26) 朝鮮戦争を韓国では「韓国戦争」または「6・25」と呼ぶ。

27) 1950年9月15日、明け方5時、UN司令官ダグラス・マッカーサーの主導で始まった作戦によって、「韓国戦争」前半の膠着を逆転した契機となった上陸作戦と解説されている。

28) 漫画房は韓国の貸本漫画屋の別名。

29) ここには、「明朗・成人漫画の繁栄 1970～1979年」と題する展示がある。



写真13 貸本漫画屋の再現はレトロ感が演出されており、撮影スポットになっている

作したりするような科学館的な身体と、ガラスの向こうにある展示物を時系列に沿って、展示解説とともに順次みていくようなきわめて美術館的な身体とを、同時に要求するような空間となっており、来館者が両方同時には対応できていない様子がうかがえる。

次に来館者たちは、「貸本漫画屋」を出てすぐ「電話とレトロテレビ」のハンズオンを楽しみながら、その先にわずか10平方メートルほどの小さな企画展示室「コ・ウヨン館」を視野に入れることになる。図中の「貸本漫画屋」から「電話とレトロテレビ」、「コ・ウヨン館」に至る展示空間を観覧した人の割合は高く、非常に濃い色を示している。多くの来館者はゆっくりここを進んでいた。「コ・ウヨン館」では、国民的作家ともいえるコ・ウヨン³⁰⁾の回顧展が行われている。この展示室の中に入ると一方通行になっているが、それまでハンズオン型の「貸本漫画屋」で遊んでいた来館者でさえも、ここでは展示壁に沿って比較的ゆっくり、まんべんなく鑑賞していく様子が記録されている。興味の分散しない、閉ざされた狭い一方通行の空間は、むしろ来館者の集中力を削ぐことなく展示に集中させる力を持つといえよう。

部屋を出ると、巨大な漫画雑誌が置かれた空間が広がり、漫画雑誌の前で撮影する人や、座り込んで

漫画を読み始める人、素通りする人など、空間の広さ故にさまざまな行動へと枝分かれしはじめる(写真14&15)³¹⁾。図4の濃淡を見ても分かるように、南側や東側の壁伝いに続く1970年代の漫画に関する歴史展示は色が薄く、来館者たちは「コ・ウヨン館」で集中したからか、もはやこうした空間において、展示を集中して観覧するのは不可能に近いようだ。



写真14 開けた空間に巨大な立体漫画が並び



写真15 3階奥の3Dシアターに行き着くと、スロープで4階へと上がる順路になっている

このように、図4で示した濃淡の結果と、その展示空間へのアプローチ方法や視界に入る展示物のしつらえを見ていくと、そうした物理的な展示空間の構成そのものが、人の行動をある程度決めていくことがわかる。

30) 1969年に創刊された『日刊スポーツ』は、韓国漫画史に劇画、特に時代モノの劇画ジャンル形成に寄与した。コ・ウヨン(高羽栄 1938 - 2005)は1972年から『林巨正(イムコクチョン)』の連載を開始し、その後も『水滸伝』や『三国志』など中国古典の再解釈物語を描くことで、大人が読める漫画としての新聞劇画ブームをけん引していく。2005年には文化勲章をうけており、2008年には彼の代表作である『一枝梅』がドラマ化された。人々に長く愛される韓国の代表的漫画家の一人である。(彼についての研究としては、たとえばイム2013などがある)

31) 巨大雑誌のコーナーには「韓国漫画の黄金期 1980～1990年」という解説がついている。

以上は、トラッキングデータの集計とその図示からあきらかになった、もっとも多くの来館者の物理的コンテキストである。

ところで、フォークらは、物理的コンテキスト、社会文化的コンテキスト、個人的コンテキストという3つのコンテキストは厳密には分けられず、それぞれの相互関係によって決定する、と述べている。また、物理的コンテキストがいかに重要であろうとも、結局のところ博物館体験とは社会文化的なものであると述べてもいる。この社会文化的コンテキストとは、一方では来館者が持ち込むものであるが、もう一方では博物館(のしつらえや展示やメッセージ)そのものが、多様な社会文化的コンテキストを持つスタッフらによって構成されている(Falk&Dierking 2012)。したがって、博物館での体験とは、双方の社会文化的コンテキストの交渉の場として決定していくといえよう。

よって次では、この社会文化的コンテキストに注目しつつ、来館者の動線が描き出す濃淡の理由を考えてみたい。

5-4 博物館の「社会文化的コンテキスト」

フォークらが『博物館体験』を上梓したのは1992年であるが³²⁾、2012年の改訂版で大きく修正されたのは、「社会文化的コンテキスト」の射程である。1992年版では、来館者と同伴者が持ち込むものとしてしか想定されていなかった社会文化的コンテキストは、2012年版では、博物館という組織が体现する社会文化的コンテキストとのせめぎあいとして想定されている。教育学をベースにしたフォークらの枠組みではこれ以上の言及はされていないが³³⁾、これはメディア研究の観点からいえば、送り手と受け手のせめぎ合いという議論である。すなわち、博物館側のエンコードするメッセージと、それをデコードする来館者の解釈の関係を示唆している。

このように考えたとき、社会文化的コンテキストとは、フォークらが想定するような、博物館

と来館者の社会関係以上のものでもあるといえるだろう。つまり博物館や来館者という存在そのものを拘束し、そのあり方を文脈化していくようなものとしての当該社会や文化を含みうるのではないだろうか。

ここでは、フォークらの議論を拡張させ、博物館のメッセージの生成と受容を規定するような広い意味での社会文化的コンテキストとして、韓国で研究されている漫画史の特徴という観点から来館者動線を検討したい。

先にもみたように、3階の展示室はほぼ年代順に展示が配置されており、時代ごとの漫画理解が求められている。展示の前半にあたる1909年の韓国漫画の誕生から「韓国戦争」以前のコーナーでは、漫画史の背景となる時代状況や当時の風俗に関するモノや解説は少なく、ガラスケースの中に漫画資料が解説パネルと共に連綿と置かれている。その後、展示は「韓国戦争」と「貸本漫画屋」へと移り、後半部分では1970年代の漫画文化を象徴するとされる明朗(コメディ)漫画の資料と1980年代の民主化運動の映像が並置される。

以上のように韓国漫画史展示は、まずガラスケース内の資料やその解説からスタートしている。次に、展示半ばの「韓国戦争」のコーナーでは、漫画資料ではなく、昔風の雰囲気やイメージを重視した展示へと移るが(再び写真11)、周囲に張り巡らされたビラやその通路が想起させる時代性と漫画史の関係が説明されることはない。続く「貸本漫画屋」でも、当時の貸本漫画が読めるように並べられてはいるが、それを貸本漫画屋で手に取ることが、韓国漫画史においてどのような意味を持っていたのかを解説するパネルなどはみあたらない。そして展示後半は、来館者の多くが実体験として知っている漫画(文化)の展示が中心となり、来館者の漫画体験の個人史を刺激する。

つまり、3階の韓国漫画史展示は、「漫画資料の提示とその解説」と「韓国の歴史、特に人々に内面化

32) その後同じ問題関心の本が2000年、2009年と出され、さらに2012年には1992年の本を大幅に改訂した版が出されているが、その都度さまざまな情報が更新されてきた。2000年には、モデルに時間軸が加わり、来館前と来館後を射程にのせたモデルに修正された。

33) フォークらは、「すべての博物館体験は、社会的組織としての博物館のマクロな社会文化的文脈に埋め込まれており、同伴者や他の来館者やスタッフとのミクロな社会文化的インタラクションに媒介されている」(Falk 2012:33)と指摘はしているものの、実際には前者の側面も来館者がみえているもの以上には議論されていない。

された「国史」³⁴⁾における時代・風俗の再現」という二つのパートから構成されているのだが、コーナーごとにどちらか一方だけが示され、漫画資料といわゆる「国史」的事象の関係がどのようなものであったかは十分に説明されていない。その結果、来館者の動線は、漫画資料から成る展示前半部分をショートカットあるいは素通りするものとなったり、理解が容易な韓国の時代や風俗を象徴するものへ集中してアクセスするものとして描き出される。

こうした来館者の行動は、一般的な韓国の漫画史研究の歴史記述方法に内在する問題とかかわっていると考えられる。そもそも韓国漫画史研究の記述は、漫画資料に内在的な連続性を読み取りその歴史を紡ぐというよりは、その外部にある物語としての「国史」をフレームワークにして描かれている³⁵⁾。しかし、来館者がこうした研究に精通しているとは普通であれば考えにくい。このような来館者の社会文化的コンテキストを意識するなら、「韓国漫画の歴史展示」を作る際、漫画資料から「国史」の物語を来館者に想起させるよう資料を配置する必要が出てくる。資料を漫画史研究の成果に従って並べるだけでは、研究が無意識の前提としてしまっている「国史」のフレームは見えず、来館者は資料から物語を読み取れない。実際彼らは朝鮮戦争や高度経済成長など、共有されたイメージを掻き立ててくれるものからは、なじみ深い「国史」の物語を読み取り、展示を楽しんでいる。しかしそれは、もはや「漫画の歴史」を理解し、楽しむことではなくなっている。

このように、3階展示室において、博物館側が来館者の「漫画史への無関心」に寄り添う語りを意識していないため、両者の社会文化的コンテキストの間にせめぎあいやズレが生じているのである。

「5-3」でみたように、博物館の空間的な特徴や展示技法に影響された来館者の物理的コンテキストは、来館者の注目する展示をある程度決定していると考えられる。しかし、ここで展示される韓国漫画

史が、それ自体強力な物語性や連続性を備えているならば、来館者は様々な物理的要因に左右されることなく、館が順路として想定する一定の動線をたどるとも考えられる。つまり、振興院側の提示する漫画史の語りが、物理的コンテキストを補強したり、空間的な制約を乗り越えたりして動線を形成しうる可能性も、論理的にはあるだろう。しかし、今回の調査からはそのような動線を示す事例は、わずかしかなかった。

5-5 「個人的コンテキスト」が示すもの

ここまでみてきたように3階の常設展示は、漫画史を、その起源と発展史を語る形で展示構成が作られている。こうした構成を一見すると「韓国のナショナルな漫画」の殿堂としての博物館像が浮かび上がってくるかもしれない。確かに、そのように解釈してしまうほど、ここではあきらかに、来館者たちに、時系列に沿ったりニアな読みを期待するオーソドックスな歴史展示の語りが採用されている。ところが来館者は、振興院の期待通りにそうした語りを必ずしも読み解いているわけでない。そのことは動線のほとんどが、図4における点線矢印をたどっていないことからわかる。

再びフォークらのモデルに言及するなら、来館者の体験は、物理的・社会文化的・個人的コンテキストの総和であるが、来館者の個人的コンテキストは、当然ながらもっとも多様で、類型化・パターン化できない部分であるだけでなく、今回のようにインタビュを伴わない調査では、その多様性自体も完全に指摘することはできない。しかし、個人のパーソナルな文脈は、同伴者との会話や、行動からある程度みることができる。

例えば、ある家族連れは、「漫画とはなにか？」コーナーに展示されている数多くの作家のペンの中に、自分たちの知人と似た名前をみつけたことをきっかけにして、同様の名前を探すというゲームを

34) ここでは、韓国人々に内面化され共有された物語としての韓国史を「国史」と表記する。人類学者の太田心平は、「日常生活を国史と深く結び付けて考える世界観」、「歴史主体の二元論的認識方法」として語られる「国史」の物語は、韓国社会において「一般的にじっくりくるもの」としてとらえられているとしている。(太田 2008:174)

35) たとえば日本植民地期に発行された朝鮮半島の漫画は、民衆の抵抗のメディアとして記述されることが少なくない(孫 1996 など)。これは、韓国人々の多くが、漫画史に限らない、「国史」を思い描くときに特徴的な、「植民地時代イメージ」を踏襲したものであるといえる。もちろん、現在の歴史研究においては単純な支配と抵抗という図式に収まりきれない多様な状況が明らかにされている。しかし、漫画史研究において、歴史は外部化されており、当時の文化的混在やそれに伴い生まれてくるオルタナティブな解釈の可能性は看過されがちである。

始め、盛り上がっていた。これは明らかに、振興院も想定していない形の反応だと思われる。

個人の重ねてきた漫画体験が、その人の博物館体験に作用する可能性を示す様子は、しばしば観察された。

例えば、多くの人がアクセスをしているコーナーのうち、「コ・ウヨン館」の展示物（漫画原画や当時の写真、解説テキスト等）や、巨大漫画雑誌コーナーに置かれた、手にとって読むことのできる1980年代～1990年代の漫画雑誌をじっくりとみていく来館者は少なくなかった。

また、巨大な展示物として再現された漫画雑誌『宝島』を前にした40歳の女性は、「懐かしい」と言って、娘に記念撮影をさせている。30代後半の妻および小学生の息子と来館した42歳の男性も、巨大漫画雑誌コーナーを目にするなり、「これこそ俺が読んでいた漫画だ」と言って、妻と共に興奮していた。

いずれの例も、調査対象者の年齢から、作品や雑誌にタイムリーに接してきた（あるいは接する可能性があった）と予測できる。振興院に限らず、われわれがこれまで実施してきた国内のマンガ関連文化施設における来館者調査においても、展示に対して「懐かしい」と声を出して語る現象はしばしば観察された。ノスタルジアは、博物館の展示を楽しむにあたって大きな要素になっていると言える³⁶⁾。

加えて指摘しておきたいのは、個人的体験と展示を結びつけることの表明は、来館者に同伴者がいることで、より頻繁になされているようにみえることである。フォークらが挙げている3つのコンテクストのうち、本来的な意味での社会文化的コンテクストとは正に、来館者の同伴者に関する話を含んだ議論だったが、ここにおいても個人的コンテクストは、社会文化的コンテクスト（特に誰と来ているか）によってその表出の形を変えるという具体例が観察できた。そうした例は、同伴者が同じ体験を重ねた可能性の高い同年代である場合に観察されることが多い。

今回の調査方法は、来館者の個人的コンテクストを聞き出すことを目的とした質的調査ではないため、これ以上のことを実証することはできないが、少なくとも、振興院が期待する展示の読みを来館者が裏切る行動に、個人の漫画体験が強く作用しているかもしれないことを、読み取ることができた。今後は、来館者へのインタビューなどの調査を組み合わせることで、ひとつの展示空間に複数の物語が生まれるメカニズムを解明できるかもしれない。

VI おわりに

今回われわれが行ったトラッキング調査の結果から、来館者の多くはここを博物館として受容し、施設を楽しんではいるが、かならずしも振興院が設定したようには展示を閲覧していないこと、そのメッセージも、意図通りには読み取られていない可能性があることが分かった。来館者の動線が示す各展示空間へのアクセス数の差は、博物館の展示技法や建築的な空間の制約、韓国漫画史研究の語りに内包された問題、そして漫画というメディアの個人的受容の多様性によって生じていると考察できる。

「はじめに」でも述べたように、韓国の漫画産業振興は、政府の文化産業支援政策の一環として行われているため、漫画がいやおうなくナショナルなイメージと結びつけられることがある。ゆえに展示もまた、ナショナルな様相を帯びざるをえない部分もある。だが、今回の調査が明らかにしたのは、展示やひいては博物館をつくる側が、ナショナルな漫画の殿堂、集合的な記憶の収蔵庫としてその施設をとらえ、実現しようとしたとしても、来館者の読みがつねにそれをずらしていつてしまう、という可能性の存在である。

この可能性は、マンガを展示するがゆえに生まれてくるものなのか、博物館体験一般に当てはまるものなのか、今回は十分に検討できなかった。これは今後の課題としたい。

だが、韓国漫画映像振興院は、ナショナルな記憶

36) 複数の研究者によるノスタルジアの分類をまとめた堀内圭子は、ほとんどの分類に、Barbara B. Sternが言うところの「歴史的ノスタルジア」（「生まれる以前の古き良き時代の、歴史的物語や歴史上の人物への感情移入によって生じるもの」）と「個人的（personal）ノスタルジア」（「自分の過去（一般に、20 - 30年前）について、心地よい部分だけを取り出したもの」）が含まれると言う（堀内2007）。ここでは後者を想定しているが、前者のノスタルジアは、文化圏によって、ある時代への想像のノスタルジアを形成する。日本で言えば、映画『ALWAYS 三丁目の夕日』のヒットに見られるような昭和30年代へのノスタルジアである。韓国の場合、それは、「貸本漫画屋」コーナー等へのアクセスと関係しているだろう。

の殿堂として、ポピュラー文化を提示することを期待されつつも、それを裏切る個人的なマンガ体験との間で揺れ動きつつ、受容されている施設であることは間違いないだろう。

本研究は以下の研究費による

JSPS 科研費・若手研究(B)「『記憶の場』の観光地化とポピュラー文化が生み出す歴史意識の変容に関する実証的研究」(研究課題番号 24730447: 代表・山中千恵)

仁愛大学共同研究費(代表・山中千恵)

JSPS 科研費・挑戦的萌芽研究「博物館建築がポピュラー文化受容に果たす空間的機能の解明とその設計還元に向けた研究」(研究課題番号: 24656343, 代表・谷川竜一)

【引用・参考文献】

伊藤遊・村田麻里子・山中千恵・谷川竜一 2012

広島市まんが図書館における来館者調査: マンガを「図書館」で扱うとはどういうことなのか。
京都精華大学紀要, 41, 112-127.

猪俣紀子・伊藤遊・山中千恵・吉村和真 2011 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, 212 - 224.

イム・ヘジョン 2013 韓日の新聞劇画の比較論: 「林巨正」と「忘八武士道」を例に 日韓漫画研究(国際マンガ研究 3)。国際マンガ研究センター, 151-174.

太田心平 2008 反日感情: 国史認識とその相互作用。春日直樹編 人類学で世界をみる ミネルヴァ書房, 169-184.

堀内圭子 2007 消費者のノスタルジア: 研究の動向と今後の課題。成城文藝, 201, 179-198.

村田麻里子・パスキエ・オレリアン・山中千恵・伊藤遊 2014 アングレーム国際 BD フェスティバルにおける韓国コミックス展「枯れない花」をめぐる: 「場」と展示の<政治性>。関西大学社会学部紀要, 46(1), 57-81.

村田麻里子・山中千恵・伊藤遊・谷川竜一 2012

宝塚市立手塚治虫記念館における来館者調査: 地域活性化のためのマンガ関連文化施設の実態と是非をめぐって。関西大学 社会学部紀要, 43(2), 95-113.

山中千恵・伊藤遊・村田麻里子・谷川竜一 2011

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。マンガ研究, 17, 76-85.

山中千恵 2011 <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。仁愛大学紀要, 10, 69 - 77.

山中千恵 2010 「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, 339-359.

Falk, John H., Lynn D. Dierking. 1992 *The Museum Experience*, Whalesback Books.

(高橋順一(訳) 1996 博物館体験——学芸員のための視点 雄山閣)

Falk, John H., Lynn D. Dierking. 2000 *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Altamira Press.

Falk, John H. 2009 *Identity and the Museum Visitor Experience*, Left Coast Press.

Falk, John H., Lynn D. Dierking. 2012 *The Museum Experience Revisited*, Left Coast Press.

신명직 2003 모던보이 경성을 거닐다. 현실문화연구(申明直 2003 モダンボーイが京城を散歩する 現実文化研究)

손상익 1996 한국만화통사-선사시대부터 1945까지, 프레스빌(孫相翼 1996 韓国漫画通史: 先史時代から 1945 年まで プレスビル)

임학순외 2007 만화와 문화산업 그리고 도시. 북크리아(イム・ハクスン他 2007 漫画と文化産業そして都市 ブックリア)

한국만화영상진흥원 2013a 2013 년 한국만화박물관 관람객 만족도조사 결과 보고서. 한국만화영상진흥원(韓国漫画映像振興院 2013a 2013 年韓国漫画博物館観覧客満足度調査結果報告書)

한국만화영상진흥원 2013b 한국만화박물관 소장품 도록(韓国漫画映像振興院 2013b 韓国漫画博物

館所蔵品図録)

Web 資料

建築都市空間研究所支援建築都市分野専門情報
サービス (<http://m.bits.auric.or.kr/Bits/BuildingDetail.aspx?num=1908>) 最終検索日 2015 年 1 月 31 日
Gsnsam (http://www.gansam.com/eng/news_view/index/275/?page=) 最終検索日 2015 年 1 月 31 日