2019年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業（主催・共催型）

MANGA都市TOKYO
ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020

展 ―――――――――――――――――――― 中間報告書

JAPAN CULTURAL EXPO
2019年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業

はじめに

本中間報告書（以下、報告書）は、「2019年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業（主催・共催型）」において採択された、国立新美術館他主催の「MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020」展（以下、本展とする）の準備業務について、報告するものである。

2019年度は本展の契機となった「MANGA⇔TOKYO」展（2018年フランスにて開催）を、日本博のテーマへ再編成し、2020年の開催へ向けて準備にあたった。マンガ・アニメ・ゲーム・特撮といった日本のポップカルチャーを扱う展覧会の数は近年急増しているが、一方でその準備や運営、展示手法などについては、この分野が持つ特殊な事情や独特な課題が多い。特に公立美術館において展覧会を行うにあたっては、その情報や準備のノウハウの共有や人材の育成が不可欠であろう。日本博において本展が採択された理由の一つに、こうしたノウハウの蓄積を公開し、今後この分野の展覧会開催を志望する若い人材の育成に資することが挙げられる。我々も一つひとつ手探りで事業を進めており、いまだ発展途上の段階であるが、海外展開を含めた一つのケーススタディーを共有し、批評されることによって、次のステップへブラッシュアップしていきたいと考えている。

報告書の作成においては、読みやすさや現場のリアルな意見の反映と、現在第一線で活躍する各分野の専門家の声を掲載することで、実践に役立つ報告書となるよう配慮した。展覧会のゲストキュレーターである森川嘉一郎氏によるコンセプトの説明と、そのコンセプト実現のために何を行ったのかをキュレーターチーム全員による座談会で語った。さらに準備段階から様々な協力をいただいた専門家の中から、各分野１名ずつ本展およびこの分野の展覧会を行う意義などを聴取したインタビューと、海外での展覧会「MANGA⇔TOKYO」や大英博物館で開催された「The Citi Exhibition Manga」展を実際に見聞された専門家へのインタビューも行い、最新の情報を伝えるものとなっている。さらに展覧会へ資料パネルとして展示予定の「全国のマンガ図書館分布図」についての調査結果を、補足資料として収録している。

本報告書が、まだ見ぬ新たな展覧会開催への一助となれば幸いである。

主催者

01 | キュレーター座談会 04

ゲストキュレーター
森川嘉一郎

アシスタントキュレーター
今泉真緒
真住貴子
宮本亮平
森田菜絵
吉村麗

02 | 有識者ヒアリング 27
01 藤本由香里
02 伊藤遊
03 井上幸一
04 さやわか
05 三好寛

03 | 資料 48
日本全国のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の図書館・ミュージアム

01

キュレーター座談会

01

「MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020」展
キュレーター座談会

森川嘉一郎（明治大学国際日本学部 准教授）
今泉真緒（株式会社ダズ 代表取締役）
真住貴子（国立新美術館 教育普及室長・主任研究員）
宮本亮平（国立新美術館 客員研究員）
森田菜絵（国立新美術館 客員研究員）
吉村麗（国立新美術館 客員研究員）

真住 本日は「MANGA都市TOKYO」展をめぐって、そのコンセプトや、準備段階における作業について座談会形式で確認し合うことで、今後ポップカルチャーの展覧会を作りたいと考えている方々にとって役立つ情報を、記録として残せればと思います。

はじめに私から本展の経緯をご説明します。ここ国立新美術館（以下、新美）では、2014年6月24日から8月31日にかけて「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」展を開催しました。しかし新美にとってはじめてのポップカルチャーの展覧会ということで、不慣れゆえの反省点も多々ありました。また当時の青木保館長は、日本のマンガやアニメやゲームを、国立の美術館から海外に発信していきたいと、ミャンマーやタイへの国際巡回を行い、いずれはヨーロッパやアメリカにも持って行くことを望んでいました。そのためもう一度、「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」展の経験を活かしつつ、はじめから海外を見据えたかたちで展覧会を作り直したいというのが、今回の「MANGA都市TOKYO」展の出発地点になります。

しかしそれだけ大規模な展覧会となると、専門家のご協力なしにはとても実現不可能です。そこで館内で相談し、日本のポップカルチャーに通じ、なおかつ国際展の経験者となると世界でも森川嘉一郎先生をおいて他にいらっしゃらないだろうと、ゲスト・キュレーターをお願いする運びとなりました。

その構想は2018年11月から12月にかけてパリのラ・ヴィレット（la villette）で開催された「MANGA⇔TOKYO」展（以下、パリ展）として実を結ぶのですが、まずはじめに、森川先生がお考えになった展覧会のコンセプトをご紹介いただけるでしょうか。

森川 はい。パリ展のテーマは、日本のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮と、日本の首都・東京の関係です。これは、会場として使用することになった空間の巨大さから逆算して導いたもので、その大空間の中央に東京の巨大な都市模型を置いて展示全体の基盤にしよう、という思い付きから出発しています。その模型を取り巻くかたちで、模型で再現された領域内を舞台にした様々な作品の原画などを展示しました。それによって、東京には数多のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の様々な場面の記憶が宿っていて、分厚いイメージのレイヤーを形成していることを感得できるようにしたい、と考えたわけです。

その作品群は、大きく3つのセクションに分けて展示しました。

MANGA TOKYO
29.11 – 30.12
la Villette
MANGA Tokyo
lavillette.com
TSUKIPRO
Billetterie

1
ÉDUCATION & PÉRISCOLAIRE
RELAIS SOCIO-CULTURELS
2
ANIMS
3
PRESSE & VIP
TSUKIPRO
THE ANIMATION
10月4日
SEGA

破壊と復興の反復

東京という都市は、江戸時代から火災や震災、空襲などによって大規模な破壊と復興が繰り返されてきました。過去だけでなく、今後30年以内に70%の確率でM7級の首都直下地震が起こると報じられるなど、未来における破壊が半ば宿命付けられた都市としてあります。

セクション１「破壊と復興の反復」では、東京における大規模な破壊と復興、さらにはその反復が特徴的に描写されている作品を展示しました。

『AKIRA』は典型的です。1980年代に東京が核爆弾級の謎の爆発で破壊されたのち、復興が進む中、「翌年に第二次東京オリンピックを控えた2019年の東京」が舞台。そして原作マンガでは中盤に、アニメ版ではクライマックスに、再び東京が巨大な爆発で破壊される様子が崇高なスペクタクルとして描き出され、「東京の破壊と復興」が作中で反復されます。

また日本の特撮映画の代表格である『ゴジラ』シリーズでは、東京が幾度も舞台になっていて、ゴジラの襲来によってそのときどきの東京の街、とりわけ新しいランドマークが被害を受ける様子が描かれます。起点となった1954年の最初の『ゴジラ』は敗戦から復興しつつあった時期の東京が舞台だったわけですが、シリーズ化されたことで、いわば、その後も作中で東京の大規模な破壊が繰り返されていくことになったわけです。

アニメ『エヴァンゲリオン』シリーズでは、使徒の来襲のたびに舞台である第３新東京市のビル群が地下に収容され、被害を被りつつも、戦闘が終了すると地上にニョキニョキと戻るという描写が反復されます。

そのような作品群を並べたうえで、災害と復興が織り成してきた現実の東京の歴史を紹介し、加えてそのような歴史的な災害や復興自体を描いた作品も展示しました。それを展示全体の最初に持ってくることで、東京を舞台とする作品が、単に背景美術に東京の特定の風景が描かれているという次元にとどまらず、フィクションがよって立つリアリティの基盤のようなものが、東京の歴史や状況によって形成されていたりもするのではないか、と感じてもらえるようにすることを目指しました。

LA MÉGALOPOLE DE NÉO TOKYO DANS AKIRA :
LE SUBLIME SPECTACLE DE L'ANÉANTISSEMENT DE LA VILLE
AKIRA
2019
~2019
1982/12/16
1988/07/16

東京の日常

巨視的な観点で破壊と復興を眺めた後には、その合間に芽吹く、市井の人々の日常生活へと視点を転じます。セクション２「東京の日常」では、時代を区切ったうえで、生活の場としての東京の姿とその変遷に焦点を合わせました。

最初のサブセクションは「プレ東京としての江戸」。江戸時代の街並みは失われて久しいわけですが、河川が網の目のように流れ、多くの橋が架けられているという地理的な特徴が、変わらぬ特質として浮かび上がります。それらがフィクションの中でも、出会いや道行き、越境など、印象的な舞台装置として用いられてきたことをピックアップしました。

また江戸時代には、表通りと横町が直交するグリッド状の構造によって街並みが特徴付けられていました。石ノ森章太郎のマンガ『佐武と市捕物控』では、街路に視点を移すときにしばしば縦長のコマと構図が用いられ、そのような当時の空間感覚がコマ割りというマンガ特有の表現で巧みに再現されています。

次のサブセクションは「近代化の幕開けからポストモダン都市まで」。黒船の来訪以後、街や生活様式の洋風化や近代化が始まり、それが戦争によって灰燼に帰したのち、高度経済成長を遂げ、バブル期に華やかな商業開発が展開される、という激動の過程を辿りました。

その途中からは、読者から見て過去を舞台にして描かれた作品群から、そのときどきの読者にとって同時代を描いた作品群へと移行します。急速な経済成長を背景にした若者文化の興隆とその変化から切り離された人々のまだら模様、それに続く大衆消費社会の浸透、そしてバブル景気がもたらした街のテーマパーク化など、各時代の東京のリアリティが同時代的な目線で写し取られていきます。

たとえば、川べりで若い男女がデートをする内容のシーンでも、高森朝雄・ちばてつやのマンガ『あしたのジョー』とわたせせいぞうのマンガ『東京エデン』では、まるで違う。そうした時代の空気の変化が浮き彫りになるように展示を構成しました。

最後のサブセクションは「世紀末から現在まで」。やはり川べりやベイエリアの都市風景が描かれていても、バブル期の上り調子の華やかなイメージとは異なる描き方が特徴的に現れてきたことを紹介しました。加えて、コンビニやそこからの家路など、微視的な生活圏内のディテールにクロースアップした描写の発達を重点的に展示しました。

SECTION
2c
LE QUOTIDIEN
À TOKYO III : DE NOS JOURS
LE «RÉALISME SALE»
DE TOKYO

キャラクターvs.都市

最後のセクション３「キャラクターvs.都市」では、それまでもっぱらフィクションの中に描かれた東京をフィーチャーしてきたのに対して、現実の都市空間の中にフィクションのキャラクターが、あたかも現実を侵食するように現れるようになった事例を集めました。

お台場の“実物大”のガンダム立像のように、キャラクターが都市の風景に目立った出現の仕方をする事例は、いまや秋葉原や乙女ロードのようなポップカルチャーの専門店が集中する街の壁面広告だけでなく、より広範に見られるようになりました。マンガやアニメが若年層や愛好家だけではなく、日本国民の幅広い年代に渡って親しまれ、訴求するようになるにつれ、電車やバス、航空機などの公共交通機関の外装、商品のパッケージやコンビニなど市民の日々の生活に密着した空間、さらにはパチンコ店などの大人向けの施設にまで現れ出し、現実の都市風景の中で生身の人間とキャラクターが共存するようになりました。展示では、実物大のコンビニや電車の車両の内装を再現して、これを体験できるようにしました。

また日本では近年、フィクションやそのキャラクターは、現実の場所と結び付くことで、観光資源としての価値や機能を帯びるようにもなりました。マンガやアニメの舞台となった場所に国内外から観光客が訪れるようになり、宗教的な慣行になぞらえて“聖地巡礼”と呼ばれるようになっています。新海誠監督のアニメ映画『君の名は。』では、東京の様々な場所が登場するかたちで物語が展開され、国立新美術館もそうしたスポットの一つとなりました。そうした事例を、巡礼を促すために作られたグッズやモニュメントの模型、写真や新聞記事などを使って、展示の最後に紹介しました。

なお展示会場の中で、最初と最後のセクションは中央をはさんで真向かいになるのですが、怪獣がフィクションの中で東京に攻めてくるような作品群と、現実の東京に様々なキャラクターが越境してくる事例を、いわば対置するように構成しました。

CONVENIENCE
STORE

以上、各セクションのかいつまんだ説明になりましたが、私からの展示コンセプトの解説になります。

作品選定における課題

真住 ありがとうございます。続いて、森川先生のコンセプトを実現するにあたり、キュレーションチームが何を行ってきたのかを振り返りたいと思います。

まずパリ展を実現するにあたり、マンガは吉村麗さん、アニメ・特撮は宮本亮平さん、ゲームは今泉真緒さん、映像制作は森田菜絵さんと、それぞれの分野の展示のスペシャリストを客員研究員に迎えて臨みました。そのうえで、展示作品の選定にあたっては、まず各ジャンルごと数名ずつの有識者にヒアリングを行い、さらにキュレーター陣とブレストを重ねながら候補作品のリスト化を進めました。

吉村 その次に行ったのが作品内容の確認作業ですね。森川先生からは「東京が舞台であることが、言葉での説明なしに一目でわかる作品を」という確固としたオーダーがあったため、マンガであれば単行本を、アニメであればパッケージを購入して、展示に適した具体的なシーンを探し、作品を絞り込んでいきました。

しかし実際に本編を確認してみると、全編を読めば／見れば東京を舞台としていることが明らかでも、一部のシーンを切り出しただけでは、そのことが認識しづらい作品が多いという問題が浮かび上がってきました。そのため、展覧会のコンセプトの実現と、来場者に伝わりやすいシーン選定の両立は大きな課題でした。

真住 私が作品選定のときに感じたのは、世代ごとに触れている作品が異なるという問題です。新美へインターンに来ていた20代の学生にも意見を聞いたのですが、挙がってくるタイトルの中には私の知らない作品も複数ありました。また森川先生が最初に出されたプランに対しても、作品選定の視点に偏りがあるのではないかという意見が出ました。

吉村 そのため私個人としては、パブリックが主催する展覧会ということも踏まえ、ジェンダーバランスと新旧をまたいだ、なるべく幅広い作品を取り上げられるように気を配りました。

森川 ただ、私としてはジェンダーやマンガ・アニメ・ゲーム・特撮それぞれの割合をそろえようとするとおそらくうまくいかなくなるので、まずはそうしたバランスをあまり考えずにコンセプトや展示の筋書きをもっとも伝えやすい作品を選択していくという原理を優先したいとお伝えしました。

各分野独自の課題

真住 続いてそれぞれのジャンルごとに、作品選定時の課題を振り返ってもらえるでしょうか。

吉村 マンガの場合は、東京が作品の中で読者にとって印象的に描かれていることと、その中からほんの数ページを切り出したときの展示される絵としての見栄え、この二つが両立するシーンを見つけるのに苦労しました。特に少女マンガは、青年マンガに比べて背景の描き込みが少ない傾向にあるため、数ページの展示では舞台が東京であることが伝わりづらい作品が多く、やむなく候補から外したケースもありました。

宮本 アニメの場合は、背景のモデルとなった場所を特定できるレベルで描き込まれたシーンが多いため、マンガのような苦労はありませんでした。ただし、本編映像から適したシーンを探すための手間と時間は、ページをめくりながら探すことのできるマンガよりも多くかかりました。しかしその点も、実際にプレイをしながら探さなければいけないゲームほどではなかったと思います。

今泉 ゲームの場合は、展示作品数が14タイトルと、マンガやアニメに比べて限定的です。最初の選定時にはゲームだけで200タイトルほどの候補がありましたが、森川先生による展示コンセプトと合致する作品は多くありませんでした。

　選定には、プレイをしてみて、東京という都市の構造や特徴が“遊び”に反映されているかどうかを重視しました。たとえば『龍が如く』であればプレイヤーがヤクザになって歌舞伎町で生活をしているような感覚を味わえますし、『すばらしきこのせかい』であれば渋谷のカルチャーの中に入り込めるようになっています。

宮本 同じ映像媒体ということもあって、アニメ・特撮と比較しながら見ていたのですが、ゲームは“遊ぶ”ことが本質であるため、展示に独特の難しさがあると感じました。“遊ぶ”ことを中心に据えるとプレイアブル展示になりますが、そうなると展覧会のコンセプトと噛み合わなくなってしまうからです。本展で伝えたいことは作品の面白さそのものではなく、作品の中で東京がどのように機能しているかなので、ゲームを遊ぶことがコンセプトの理解を妨げてしまう。

森川 そうですね。ゲームの展示はプレイアブルが望ましいという考え方はもちろんあるのですが、私からは、展示の現場で遊んでもらうことそれ自体に意味を見いだせない限り、展示で伝えたい作品の要素に絞り込んだ内容のプレイ動画や制作資料のほうが、今回の展示に適するのではないかとお伝えしました。

宮本 ゲーム展であればプレイアブル展示でも良いのかもしれませんが、ポップカルチャーの展覧会には異なるメディウムを並べて展示することによって生じる課題があると感じます。同様に企画段階では、同じ場所を描いたマンガ・アニメ・ゲームを並

べて比較展示をするという案も出ましたが、コンセプトが明快に伝わることを重視した結果、各ジャンルごとに得意とする表現が異なることもあり、最終的にはそれぞれ違うシーンが並ぶことになりました。

パリで開催した意義

真住 先に海外で開催したことが、展覧会に与えた影響も大きかったと思います。
森川 まず作品選定の面では、パリ展は日本文化に詳しくはない海外の人たちに向けた展示にする必要があったため、日本における知名度を意識せずにキュレーションを行ったところが特徴でした。日本の観客を念頭に置く場合よりもフラットに様々な作品を見渡すことができたと思います。
真住 そうですね。たとえば巴（里夫）先生の『愛と炎』を展示できたことは意義があったと思います。東京というコンセプトに深く関わる作品であるのはもちろん、現在ではあまり知られていないタイトルを掘り起こすという、美術館の役割も果たすことができました。
吉村 巴先生は初期の少女マンガにおける重要作家ですが、『愛と炎』という作品自体はキャリアの中で代表作とされるものではありません。しかし、展示コンセプトの重要な部分を担う“東京の歴史”を俯瞰するうえで東京大空襲という出来事は外せませんから、そのコンセプトに沿って作品を探していったところ、辿りつきました。その意味で知名度にとらわれず『愛と炎』をセレクトできたのは良かったと思います。

森川 パリでの展示会場のあるラ・ヴィレット公園内には科学博物館や音楽ホールもあり、ファミリーが多く訪れる場所ですから、日本のアニメのコアなファンが来場者のマジョリティを占めることはないだろうという話はかねがね聞いていました。そうした観測に沿って、基本的にはマンガやアニメに馴染みの薄い来場者に向けた展示を作り、マニアに向けては目配せを忍ばせておくくらいのバランスを意識しました。
今泉 実際にパリ展には小学生の団体も大勢来ていて、引率の先生たちも一緒になって日本の歴史を学ぶという目線で鑑賞していました。
森川 ただ展示作品のセレクションには、子ども向けの要素がほとんど入りませんでした。そもそもこの展覧会のコンセプトの立て方自体が、あまり子ども向けではないですし。しかし蓋を開けてみると、電車の車内などの再現展示のコーナーは子どもたちの評判がとても良く、楽しそうに遊んでもらえたことはうれしい誤算でした。
森田 あの再現展示自体は、メディアアートの観点から見るととてもシンプルなものです。しかし単純な仕掛けであっても、子どもたちにとっては充分にスペクタクルになりうるし、コンセプトそのものは理解してもらえなくても楽しんでもらえる。それは展覧会の様子を見て実感したことです。

パリから東京へ

真住 パリ展の成功を経て「MANGA都市TOKYO」展が開催されることになりましたが、展示物はパリと東京でほぼ同じものになります。
森川 パリを意識して作った展覧会ですから、新美で展示するにあたっては、日本の来場者向けにアレンジするなど様々な可能性を検討する必要がありました。しかし、実際には予算面の問題なども背景にありつつ、「この展示をパリで見せた」という観点も含めて本展を日本で体験してもらえるようにする、という方向になりました。
宮本 パリ展の完成度が高かったことも、変更を行わなかった理由の一つです。もしこの展示に足し引きをするとすれば、新たに別の展示企画を動かすのと同じくらいの作業量が必要になったと思います。コンセプトを貫徹した総合展になっているので、パリの展示をそのまま持ってきても、来場者に魅力が伝わるだろうと考えました。
今泉 海外旅行から帰ってくると、まるで自分が異邦人になったような気持ちで自国を見てしまうトラベラーズ・アイと言われる感覚を持つことがありますが、「MANGA都市TOKYO」展にはそういった効果も生まれうるのではないかと期待しています。フィクションを通じて東京という都市を見直すことによって、旅行者たる来場者は、現実の都市にも新たな発見ができる。その効果は、展示品がパリから戻ってきたことによって一層高まると思います。

真住 マスコミによる言及記事を見ても必ずパリ展に触れられていますから、先にフランスで開催したことは広報面でも効果的だったようです。
宮本 ただし、総合展であることによる広報の難しさも感じます。2017年の「新海誠展」であれば新海誠監督のファンが、2018年の「荒木飛呂彦原画展」であれば『ジョジョの奇妙な冒険』のファンがメインターゲットになります。しかし「MANGA都市TOKYO」展の広報はどういった層を中心に据えるべきなのか明確ではありません。展示を見てもらえれば面白さが伝わる確信はありますが、実際に足を運んでもらうためにどのようなアプローチが有効なのかは悩みどころです。

展示作品の許諾

真住「MANGA都市TOKYO」展は90タイトル以上の膨大な作品数の展示になるため、権利元との交渉もキュレーターの大きな仕事でした。本展はキュレーションサイドが明確なコンセプトを持ったうえで、その文脈に沿うように作品の一部を切り取って展示しています。そのため権利元には、ただ作品を借りるだけではなく、コンセプトをもとに作品を切り貼りして展示することを認めてもらう必要がありました。しかしそういった展示方法はときに、作品のブランドイメージと相反することがあるため、交渉が難航するケースも珍しくありません。
吉村 権利元にとっては多くの場合、展覧会に作品を提供したところで、ビジネス面で大きなメリットがあるわけではありません。そのため、展覧会に協力する意義をこちらから提示する必要があります。
真住 スタジオやメーカーの上層部の中には、作品を文化として残していく意義を理解してくださっている方が多いと感じます。しかし私たちが直接交渉できる、ライセンス部門などの現場の方々が、会社の利益よりも文化的意義を重視することは簡単ではありません。
宮本 パブリックな施設で展示することのイメージが、権利元との間で共有できていないという問題もあります。私たちが展示について直接説明できるのは基本的に、窓口担当の方々だけです。たとえばアニメであれば、そこから担当者が製作委員会に働きかけて出品の可否を決めるという流れになるため、私たちが直接、展示のコンセプトやイメージを関係者全員に説明することはほぼ不可能に近い。そうなると製作委員会の方はおそらく、催事場での作品展といったすでに実施したことのある展示の経験をもとに検討することになってしまう。
真住 そのためか、「以前に催事場での展示会にカラーの原画を出したところ、ライトのせいで色が褪せてしまった」という理由でお断りされてしまったこともあります。

美術館は紫外線カットのライトを使用しており、照度や温湿度の管理も徹底していることが十分には知られていません。展示という言葉でひと括りにされてしまうのは、美術館の人間としてとても残念に思います。解決のためには、展覧会の回数を地道にこなしていくことで、現場の方々に認知してもらうしか方法はないのでしょうね。

各ジャンルごとの交渉

宮本 アニメやゲームの場合は、権利関係が複雑であることもハードルが高くなる要因です。古い作品では権利元がわからなくなっているケースも多く、最悪の場合、資料そのものが散逸してしまっている。この点も、美術品の展示では考えられないことです。それもあって作品選定の段階から、たとえ中間制作物がなくても展示として成立するセレクションにすることは決まっていました。

吉村 それに比べるとマンガは作者や出版社など権利元がクリアで、美術館に飾られることを歓迎してくださる方も多くいらっしゃいます。一方で、海外にマンガ原稿を送ることに対する不安が根強いという問題はありました。美術品であれば海外を行き来することは当たり前にあるのですが、マンガ業界では原稿が雑に扱われ、紛失や売却の憂いを見てきた過去があるからです。それゆえ原稿が手元から離れることに不安を覚える作家の方も多く、パリ展では複製原画を展示した作品もありました。

森川 来場者の立場に立てば、当然複製ではなく本物が良いに決まっているわけで、その点は残念でした。ただしパリ展示では都市模型を会場の中央に据えつつ、作品や作家ではなく、コンセプトを前面に押し出したので、複製原画による展示が大きなマイナスにならないことは幸いでした。

吉村 マンガの展覧会の数自体は増えていて、開催に合わせてコミックスの売上が伸びることもあるため、昔に比べれば権利元の理解を得られやすくなってきたと思います。しかし今回のような総合展の場合は、どうしても全体の中の一作という扱いになるため、ビジネス面の利点は少ないと思われてしまう。それゆえに過去のマンガ展に比べるとオファーは通りにくかったです。

森田 私はアート関連の展覧会に関わることが多いため、権利元の方々の美術館に対する温度差に驚きました。アートの場合、美術館やキュレーターは作家をピックアップする存在なので、基本的にオファーを断られることは少ないのではないでしょうか。むしろアーティストにとって美術館は、自分のステータスを上げてくれる存在として認識されていると思います。

宮本 マンガ・アニメ・ゲーム・特撮にとって、美術館がマーケットの外にある存在だからでしょうね。出版社にしろ制作会社にしろ、主な仕事は作品を生み出し、それに

よって利益を得ることです。美術館での展示は通常業務の枠外にあり、しかも儲けも少ないとなれば、積極的に関わることは難しくなります。つまり文化的活動にリソースを割くインセンティブが少ない。

今泉 ゲームでも同じような事案はありました。本展のような、コンセプトで見せる展覧会の場合は、私たちが提示する文化的意義と、開発者・クリエイターの目線、さらには企業のビジネス的意向、そのすべてに気を配る必要があることを実感しました。

真住 では、権利元との交渉を円滑に進めるにはどのような方法があると思いますか？

宮本 先方に具体的なメリットを提示できるかどうかだと思います。マンガであれば埋もれている作品を発掘してスポットを当てられれば作者や出版社にとってもメリットはありますし、アニメであれば現行の作品のプロモーションに関連付けるという方法があります。

森川 プロモーショナルな展示が増えてきていることはありがたいです。それによって権利元の方々が、様々な展示を広報の手段としてより強く意識していただけることを期待したいです。私たちが行っているような公共的な枠組みの展覧会への出品は、それ自体が利益に直結するわけではありませんが、将来的なプロモーションや物販主体の展示のためのテストケース、展示手法の実験場として捉えていただけるようになると、うれしいですね。

宮本 特に現代はマンガ・アニメ・ゲーム等、どのジャンルもコンテンツ単独でビジネスを成り立たせるのではなく、マルチに展開して投資を回収する時代ですから、今回のジャンルをまたいだ総合展は、そのアイデアソースになり得ると思います。

森川 パリ展には、今後のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の展示の礎を拡充するという裏テーマがありました。多数の権利元にまたがる作品群でコンセプト主体の展示を実現したり、それを海外で実施できるようにするための人材育成や、体制を構築したりすることを含めてです。前例のないような展示を権利元に説明することは難しいですが、今回やってのけたことで、実例が一つできたわけです。それが、今後に向けた成果の一つだと思います。

「MANGA都市TOKYO」展の開催に向けて

真住 最後にお一人ずつ、「MANGA都市TOKYO」展へ向けてのコメントをお願いします。

宮本 近年、ポップカルチャーの社会的な地位が向上しましたが、「MANGA都市TOKYO」展はそうした状況の中で、新たに問題を提起したり共有したりすることを試みた場でもあります。私が担当したアニメ・特撮に慣れ親しんでいる人もそうではな

SORTIE
CENTIMETERS
ER SECOND
Makoto SHINKAI

い人も、さらには作品制作を手がける業界の方々まで含めて、ジャンルの新しい可能性を感じさせる展覧会にしていきたいです。

吉村 パリ展では、私たちが世界に発信するべきだと考えた文化を展覧会として紹介することができました。その成功があったからこそ、「MANGA都市TOKYO」展にも、現在やり取りをしている作家や権利元のみなさまからの大きな期待を感じています。パリ展にご協力をいただいた方々に、実際に展示を見ていただける機会でもありますから、この展覧会にどんな意味があったのかを実感していただき、より一層のご理解に繋げられることが一番の理想です。

森田 私はポップカルチャーの専門家ではない立場から、映像制作の担当として参加させてもらいましたが、パリ展を通じて、コンテンツがこれだけ魅力的だからこそ海外での成功があるのだと感じましたし、私自身にとっても、それぞれの業界を横断した展覧会に関われたことはとても貴重な経験になりました。「MANGA都市TOKYO」展をきっかけに、ポップカルチャーの面白さを知る美術関係者や教育関係者の方々もいると思うので、そんな新しいファンを得て、コンテンツがより一層羽ばたいていってくれればうれしいです。

今泉 実はパリ展にあたっては、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮を一望する大規模な展示となることで、どうしても日本政府の広報プロジェクトに見られてしまうのではないか、という危惧を抱いていました。そんな中で、いかに誠実に作品や権利元、クリエイターの方々に向き合うのかを模索し続けたことが、展覧会としての成功に繋がったのだと思います。

「なぜこのような展示をやるのか？」は、今後も考え続けなければいけない問題だと思っています。そして、私たちがそれに対する新しい視点を得るためにも、来場者の方々から展覧会を見ての反応をいただけたらうれしいです。

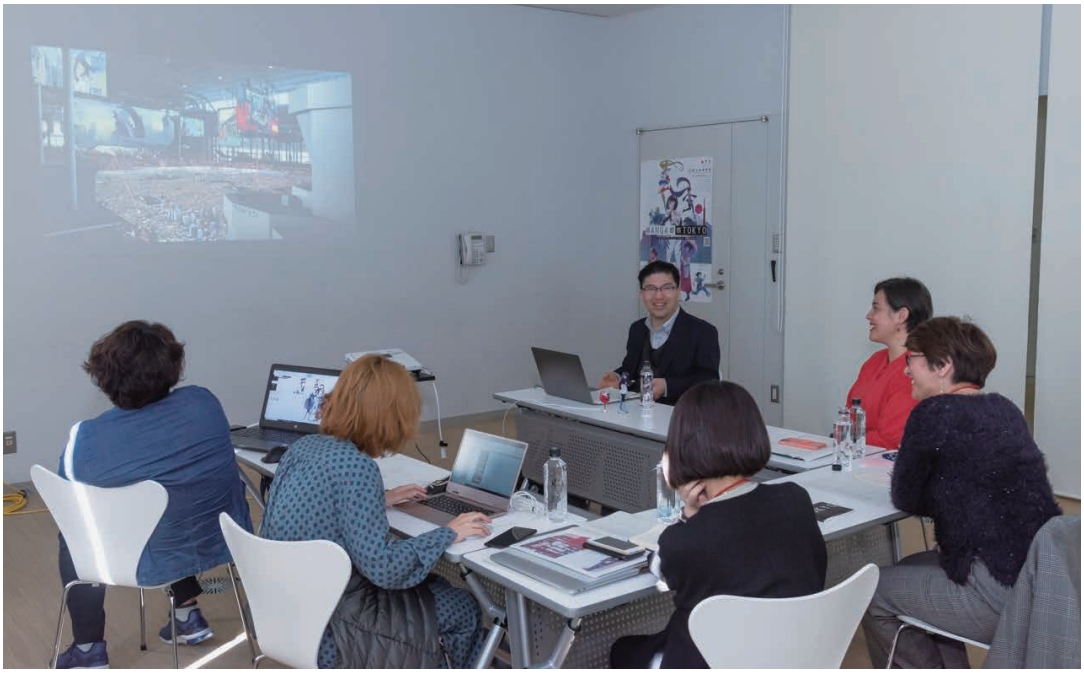
真住 今回のプロジェクトのスタートは2015年でしたが、たった3年でパリ展の開催が実現するなんて、今から思うと本当に信じられないことです。当時もし、実現のための仕事量がわかっていたなら絶対に取り組まなかったと思いますが（笑）、何も知らなかったことの強みで、みなさんを巻き込んでここまで走り抜けることができました。

総仕上げとなる「MANGA都市TOKYO」展は、2020年夏の開催を目指しています。ここにいる最高のキュレーションチームのメンバーが、次に世界に羽ばたいて活躍してもらうためにも、本展を成功に導かなければいけないと思っています。

森川 パリ展をご覧になった建築史家の五十嵐太郎さんが、「おそらく『パリと映画』でもこうした展示は可能」と書かれていましたが、場所とフィクションをめぐる展示の可能性は、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮に限らず、まだまだあるのではないかと思いました。また、今回は場所とフィクションの関係が中心でしたが、歴史という時

間軸も盛りこんでいて、そこも追究できる可能性が広がっていると思います。

　そしてこの展示は、もちろん国立新美術館とキュレーションスタッフ陣の力ではじめて可能になったものです。今回積み重ねた知見や経験を未来へと繋ぐためにも、体制を引き継ぐことのできる施設や制度が必要です。「MANGA都市TOKYO」展の開催をステップにしてそれを実現すべく、私も力を入れたいと思っています。



森川嘉一郎
（もりかわ・かいちろう）

明治大学国際日本学部准教授。1971年生まれ。早稲田大学大学院修了（建築学）。桑沢デザイン研究所特別任用教授などを経て、2008年より現職。明治大学にて、2009年に開設したマンガとサブカルチャーの専門図書館である米沢嘉博記念図書館の運営、ならびにマンガ・アニメ・ゲームの複合アーカイブ施設となる将来施設「東京国際マンガミュージアム」（仮称）の計画に関わる。著書に『趣都の誕生 萌える都市アキハバラ』（幻冬舎、2003年）など。キュレーターとして制作した展示に「おたく：人格＝空間＝都市」展（2004年、ベネチア・ビエンナーレ第９回国際建築展日本館、星雲賞受賞）、「吾妻ひでお美少女実験室」展（2011年、明治大学博物館）、「『リトルウィッチアカデミア』とアニメミライ〜等身大原動画でみる作画の魔術〜」展（2014年、アーツ千代田3331）など。本展ではゲスト・キュレーターを担当。

今泉真緒
（いまいずみ・まお）

展示プランナー／デザイナー、株式会社ダズ代表取締役、立命館大学衣笠総合研究機構客員研究員。1978年生まれ。2001年慶應義塾大学環境情報学部卒。webデザイナーを経て、オランダのDesign Academy Eindhovenにてプロダクトデザインを学ぶ。2004年より約13年間、日本科学未来館に勤務。企画した主なプロジェクトに特別企画展「65億人のサバイバル 〜先端科学と、生きていく。」（2006）、「デザイン×科学 地球マテリアル会議」（2010）など。企画展「GAME ON 〜ゲームってなんでおもしろい？〜」（2016）も担当。2017年１月、株式会社ダズを設立。東京と兵庫を拠点に、主に科学コミュニケーション分野の展示やイベントの企画制作を行い、近年はヴィデオゲームの展示を手がける。本展では、ゲーム分野のアシスタントキュレーションとパリ開催時の制作進行を担当。

真住貴子
（ますみ・たかこ）

国立新美術館主任研究員教育普及室長。1995年東京芸術大学大学院修了、1997年より島根県立美術館、島根県立石見美術館に学芸員として勤務。2011年文化庁芸術文化調査官。2015年４月より現職。「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」展の準備に加わり、2016年同展をミャンマー、タイへ巡回。そのほか「新海誠展」（2017）、「荒木飛呂彦原画展 JOJO 冒険の波紋」展（2018）を担当。大英博物館で開催された「The Citi Exhibition Manga」展（2019）にもクーリエとして協力。本展では全体統括を務める。

宮本亮平
（みやもと・りょうへい）

国立新美術館客員研究員。明治大学国際日本学研究科博士後期課程在籍。一般社団法人「アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）」研究員。『アニメーション・アーカイブの機能と実践 I.Gアーカイブにおける アニメーション制作資料の保存と整理 β版』執筆協力（2017 株式会社プロダクション・アイジー アーカイブグループ編著）https://www.slideshare.net/MichikoYamakawa/ig-production-ig-archives-manual-2016など。本展では主にアニメ・特撮関係を担当。

森田菜絵
（もりた・なえ）

国立新美術館客員研究員、株式会社マアルト代表取締役、一般財団法人中谷宇吉郎記念財団事務局。映像プロデューサー。2000年より、個人クリエイターの発掘・育成をテーマにしたNHK「デジタル・スタジアム」等のテレビ番組制作を経て、日本科学未来館において先端科学を伝えるプラネタリウムや展示映像、イベントの企画・プロデュースに従事。2010年、文化庁の新進芸術家海外研修制度（メディア芸術）により渡蘭、V2_Institute for the Unstable Mediaにて研修。2012年に帰国後、株式会社マアルトを設立。現在は、映像を起点にアート＆サイエンス分野のさまざまなコンテンツ制作や研究教育プロジェクトに携わる。本展では主に映像制作を担当。

吉村麗
（よしむら・れい）

国立新美術館客員研究員。早稲田大学第一文学部美術史学専修卒業。学習院大学人文科学研究科身体表象文化学専攻修了。2014年より川崎市市民ミュージアムにて漫画担当学芸員として勤務。在任中の主な展覧会に「江口寿史展 KING OF POP」（2015）、「『描く！』マンガ展 ～名作を生む画技に迫る―描線・コマ・キャラ～」（2016）など。2017年より国立新美術館客員研究員。大英博物館で開催された「The Citi Exhibition Manga」展（2019）にもクーリエとして協力。本展では主にマンガ関係を担当。

02

有識者ヒアリング

藤本由香里

（ふじもと・ゆかり）

Profile

明治大学国際日本学部教授。専門は「漫画文化論」「ジェンダーと表象」。2007年まで筑摩書房で編集者として働くかたわら、コミック・セクシュアリティなどを中心に評論活動を行う。新聞や雑誌に連載コラムを持つほか、講談社漫画賞・手塚治虫文化賞・メディア芸術祭マンガ部門等の選考委員を歴任。近年は、専門の少女マンガの他、マンガの国際比較や海外市場調査などを行っている。単著に『私の居場所はどこにあるの？』（朝日文庫）、『快楽電流』（河出書房新社）、『少女まんが魂』（白泉社）、『愛情評論』（文藝春秋）、『きわきわ』（亜紀書房）。共著に、やまだないと、福田里香との『大島弓子にあこがれて』（ブックマン社）などがある。

マンガ展との関わり

編集者時代や大学教員のかたわら、マンガ展にもいくつか関わってきました。仕事と女性の未来館の開館記念企画展「コミックでたどる女性と仕事展」（2000）の企画・構成・解説すべて。米沢嘉博記念図書館の「『別マまんがスクール』の成立と鈴木光明展」（2014）ではヤマダトモコさんと共に企画展示、そして現在は2021年にホノルル美術館で行われる展覧会「Empowered: How Women Revolutionized Japanese Manga」（「エンパワーメント：漫画革命の女たち」）で解説などの手伝いをしています。

マンガ展の意義

マンガをはじめとするポップカルチャーは歴史的に、ハイカルチャーと比べて軽く扱われてきた分野です。そういった作品が美術館で展示されることによって、新たな文化的・社会的価値付けが成される意義は大きいと考えます。優れた展覧会は、これまで見えていなかった作品の背景や表現の特性、他作品・他分野との繋がりを発見する場として、とても有用です。

印象に残ったマンガ展

「井上雄彦　最後のマンガ展」（2008）は、マンガを読むという体験と、展覧会を観るという体感とが連動する、とても希有な展覧会でした。たとえばページをめくり見開きの大ゴマが目に入った瞬間の驚きが、会場の狭い通路から大きな部屋に出たときの開放感に置き換えて表現される。マンガを読み進めていくことと、会場を歩き回ることとが繋がり合い、「マンガを読むことは、こういった体験だったのか」と気付かされました。

複数の出版社の作品を横断的に取り上げ、マンガを描く技法に切り込む展覧会「『描く！』マンガ展　～名作を生む画技に迫る―描線・コマ・キャラ～」（2017）は、マンガが持つ表現技法にはどのようなものがあり、どのような歴史的経緯で生まれたものなのかが詳細に解説されており、研究者として多くの発見がありました。

少女マンガの展示では、「ベルサイユのばら展」（2012）や「わたしのマーガレット展～マーガレット・別冊マーガレット　少女まんがの半世紀～」（2015）、「萩尾望都ポーの一族展」（2019）など、好きなものが多く挙げきれません。

マンガ展の歩み

ここ数年、マンガ展は全国的にとても勢いを増しています。一つの契機は、2006年の京都国際マンガミュージアムの設立だと思います。その後、2007年に川崎市市民ミュージアムがリニューアル、2009年に明治大学米沢嘉博記念図書館、2012年に北九州市漫画ミュージアム、2013年に新潟マンガ・アニメ情報館の設立、2019年に横手市増田ま

んが美術館リニューアルと続くことで、個々の館が力を入れたマンガ展を作るだけでなく、その企画を全国の複数のミュージアムで回せるようになり、予算面でも反響面でも広がりを見せました。その中で、専門の研究者や学芸員の育成、展示やトークイベントの実績等々が蓄積され、現在の豊かな状況が生まれているのでしょう。

海外のマンガ展について

大英博物館のマンガ展「The Citi exhibition Manga」（2019）は、イギリスという、欧米圏の中でも日本のマンガ・アニメが比較的広まっていない環境の中で、来場者に対してマンガという新しい表現を打ち出す複数の導線を引いていた点が目を引きました。

展覧会の導入では、イギリスの児童文学『不思議の国のアリス』の三月ウサギが、《鳥獣戯画》のウサギになり、さらにこうの史代先生の『ギガタウン漫符図譜』のウサギのミミちゃんに変わっていく。見事なメタモルフォーゼであるとともに「これからあなたは何が起こっても不思議はない、未知の世界に出かけるんだよ」というメッセージになっています。

また、大英博物館でやることを踏まえて、江戸末期の美術との間にも導線を引いている。日本の研究者からは異論もあると思いますが、江戸時代に作られた河鍋暁斎の《新富座妖怪引幕》や浮世絵を並列することで、マンガ的な表現を美術史の中に位置付けています。

明治期に活躍した北澤楽天をフィーチャーした点も重要です。オーストラリア出身のマンガ家であるフランク・A・ナンキベルに師事した北澤を取り上げることで、日本のマンガが英語圏のマンガと歴史的接点があることを示したわけです。

加えて作品だけでなく、マンガが売られている書店や、出版社の編集者の役割、さらにコミックマーケットやコスプレ、マンガ文化を支えるファンの存在を示すなど、マンガの社会的な広がりも視野に入れており、総合展としてとても意義深いものでした。

「MANGA⇔TOKYO」展について

フランスのパリで行われた「MANGA⇔TOKYO」展も一般来場者として観覧し、とても刺激を受けました。「東京」という都市をコンセプトにした展覧会ですが、マンガやアニメなどポップカルチャーの表現が、東京と相互に包摂し合っていることが展示を通して伝わってきました。コンセプトを端的に体現していたのが、会場の中心にある東京の都市模型です。設置されたスクリーンに作品が映し出されると、その舞台のモデルとなった模型内の場所が光るというギミックは、見ているだけで楽しいものでした。あの都市模型は、今後発表される新作を継続的に追加していくことで、常設にも耐えうるインスタレーションだと思います。場所に対して、現実とフィクションの

両方の記憶が積み重なっていくというコンセプトは素晴らしいです。

展示内容についても、都市と作品、そして受け手が呼応し合っていることを体感できるような仕掛けがいくつも施されており、東京という場所があるからこそ、その作品が生まれ、その作品があるからこそ、人々の中に場所の記憶が積み重なっていくのだ、と強く感じさせられました。

マンガ展の課題

ポップカルチャーの展覧会の問題として、権利元の許諾が得られにくい点が挙げられます。交渉先が一社だけであればまだ良いのですが、複数の会社の作品を並べて展示するとなると、許諾の難易度が跳ね上がります。「少女マンガパワー！―つよく・やさしく・うつくしく―展」（2008）は出版社を横断した画期的なマンガ展でしたが、それは少女マンガを海外に向けて紹介するというコンセプトによってはじめて可能になったものです。「MANGA都市TOKYO」展もその点でとても大変だと思いますが、権利元の協力を得やすい土壌を育てていくことが、今後より良い展覧会を作り出すことに直結するだろうと思います。

公立美術館・公的支援に期待すること

マンガ展にはファンイベントとマンガ研究をベースにした展示という異なるアプローチが存在します。出版社主導のプロモーショナルなマンガ展にも優れたものはありますが、公立の美術館だからこそできる展覧会はまだまだ開拓の余地があるはずですから、一観客としても期待しています。ただし良い展示をするためには人も予算も必要です。その意味で、公的支援があるに越したことはありませんが、それは同時に、内容に介入しないことが大前提になります。支援する側はそういった自覚を持って取り組んでほしいと願います。

「MANGA都市TOKYO」について

「MANGA⇔TOKYO」展はパリで「東京」という外部の都市を見るという体験でしたが、東京で開催される「MANGA都市TOKYO」展は、展示内容が同じでも、その見え方は大きく変わるだろうと思います。またパリではラ・ヴィレットの広大な施設が会場でしたが、新国立美術館はミュージアムとして一般的な広さの空間で、来場者の密度も自然と高くなるはずです。でもその、人の密集した空間自体が東京という都市らしい姿なので、その意味では「MANGA都市TOKYO」展は、来場者も含めて展示だと言えるのかもしれません。

東京という都市を、外からではなく内側から覗くことによって、どのような発見があるのか、楽しみにしています。

伊藤遊

（いとう・ゆう）

Profile

大阪大学大学院博士後期課程単位取得退学。専門は民俗学・マンガ研究。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研究員として、多くのマンガ展のキュレーションを担当。「赤塚不二夫マンガ大学展」（2011）、「土田世紀全原画展」（2014）、「マンガと戦争展」（2015）、「横山裕一〈これをネオ壁面と呼ぶ〉」（2015）、「ギガタウン・イン・テラタウン」（2018）など。主な出版業績に、『マンガミュージアムへ行こう』（岩波書店、2016年、共著）など。また「マンガミュージアム研究会」としてWebサイト「マンガ展のしくみ」を運営。2020年4月より京都精華大学マンガ学部特任准教授。

経歴・活動について

私は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の研究員として、マンガ資料のアーカイブと展覧会の企画・運営に携わってきました。マンガミュージアムはマンガ資料の収集・保存のほか、展示やセミナー、ワークショップなどを通じて、マンガ研究の成果を社会に向けて伝える活動も行う、図書館と博物館の機能を合わせ持った文化施設です。

開館当初はマンガの本を紹介する歴史博物館的な展示が中心でしたが、近年では美術館的なキュレーションにも力を入れています。個人的なターニングポイントとなったのは、2011年に開催した「赤塚不二夫マンガ大学展」です。赤塚不二夫の知られざる作品を通じて作家の全体像を伝えるだけでなく、彼に影響を受けたクリエイターによる新作トリビュート作品の展示も行いました。2013年の「土田世紀全原画展──43年、18,000枚。」ではギャラリーの床一面に原画を敷き詰めたり、2015年の「横山裕一〈これをネオ壁面と呼ぶ〉集合する名士とけもの」ではマンガミュージアムの外壁に映像を投影するプロジェクションマッピングを行ったりと、インスタレーション的な展示も取り入れています。

マンガ展の意義

ほとんどの方にとって、マンガの楽しみ方は本を読むことです。そのため「本屋に行けば買えるマンガを、どうしてマンガミュージアムで見なければいけないのか？」という質問をよく受けます。しかし、たとえばマンガ原画展に足を運んでもらえればわかると思いますが、印刷された本を読むことと、作家が直に描いた原画を見ることでは、体験がまったく異なります。印刷された本とは違い、生の原画からは黒い描線の細かな濃淡の差まで感じ取れますし、作家が手直しした痕跡や、編集者が書き込んだ指示を見ることで、マンガが完成するまでのプロセスを追体験することもできます。来場者に新たな視点を与えて、マンガをより深く楽しんでもらえるようにすることが展覧会の意義だと考えています。

セミナーやワークショップにも同じような役割があります。マンガミュージアムでは『クッキングパパ』の作者・うえやまとち先生をゲストに迎えて、作中に登場したレシピで作ってもらう料理実演イベントを定期的に開催しています。食材を焼くときの匂い、調理器具を扱うときの音、そして料理を食べたときの味など、普段の読書では使わない嗅覚、聴覚、触覚、味覚を通じて作品を楽しんでもらうという企画です。

展覧会やイベントを通じて、家で本を読むだけにとどまらないマンガの魅力を今後も伝えていきたいと思っています。

マンガ展の現状・課題

多くのマンガ展が、作家のファンだけをターゲットにしていることは問題だと考えています。もちろんファンサービス展も必要ですが、取り上げることのできる作家の数には限りがあるため、将来的には先細りしてしまいます。一般的な美術展であれば、知らない作家の展覧会であっても「この美術館が企画した展示なら見たい」と興味を持つ方々も訪れます。そういったいわば「美術館のファン」と呼べる人たちを育てていくことも、文化施設に与えられた役割の一つです。マンガ展もこれからは、作品そのものの魅力だけではなくて、文化や社会を含めた幅広いコンテクストの中でマンガを紹介する試みが必要になると思います。

マンガに詳しい学芸員が少ないという課題もあります。マンガ研究がアカデミズムの対象になったのは21世紀に入ってからで、学術的に取り上げるに価しないものだという偏見は、いまだに根強く存在します。そもそも研究者自体が少ない分野なため、研究の方法論も十分に確立されてはいません。その一方で、マンガは資料としてもボリュームが大きく、市場価値を持った商品でもあるため権利関係も複雑で、他の美術館の所蔵品と同じ感覚では扱えない特殊さがあります。そのため多くの学芸員が、マンガ展に関して、手をこまねいているように感じます。

一般的に、美術館で何かの展示を行う場合は、その分野の最新の研究成果を反映させますが、残念ながら多くのマンガ展では十分に参照されていません。学芸員がもっと積極的にマンガ研究の専門家にアプローチを取り、協力しながら展覧会を作っていく必要があると考えています。

印象的だったマンガ展

2015年から2017年にかけて全国を巡回した「『描く！』マンガ展 〜名作を生む画技に迫る―描線・コマ・キャラ〜」は、最新の研究成果を踏まえた展覧会でした。大分県立美術館の池田隆代さんが、マンガ研究者の伊藤剛さんをはじめ、大勢の専門家の方々に声をかけて実現した展覧会です。単に作家の原画を紹介するだけでなく、日本独自の文化的環境についても触れていて、マンガファンではない来場者にとっても興味深い内容になっていました。

2019年にイギリスの大英博物館で行われたマンガ展「The Citi exhibition Manga」は、学芸員が敷いた確固としたストーリーを元に展示資料が選ばれていることが印象に残りました。展覧会の作り方としてはスタンダードな方法論ですが、日本ではそういったアプローチは、作家や作品を研究の枠組みに当てはめるものとして権利元から忌避される傾向にあるため、ほとんど行われていません。そのためとても新鮮に映りました。

また「The Citi exhibition Manga」だけでなく、2018年にフランスのアングレーム国際漫画祭展で行われた手塚治虫展「OSAMU TEZUKA MANGA NO KAMISAMA」もそうでしたが、海外のマンガ展は日本の文脈をまったく知らない人に向けて作られているため、私たちにとっては内面化されている極当たり前のことまで丁寧に紹介されています。そういった姿勢は、日本でマンガファン以外も楽しめる展示企画を考えるうえで大いに参考になると思います。

公立美術館・公的支援に期待すること

大英博物館のマンガ展は、世界中の美術館に「マンガ展を開催してもいい」というお墨付きを与える側面があったと思います。日本でも公立の美術館がマンガ展を積極的に手がけることで、展覧会でマンガを鑑賞するという行為が当たり前に思ってもらえる雰囲気を醸成していってほしいです。

アーカイブの面では、「メディア芸術ナショナルセンター」の設立が実現すれば、著作権特区を生み出せるのではないかと思います。マンガを含めたポピュラーカルチャーの展覧会においては、著作権の処理が非常に煩雑で、そのことが開催に二の足を踏ませる原因の一つになっています。公立の機関であれば解決しやすい可能性があるので、その嚆矢になってもらえるとありがたいです。

「MANGA都市TOKYO」展について

「MANGA都市TOKYO」展でゲスト・キュレーターを務める森川嘉一郎さんの立ち位置は、ポップカルチャーの展覧会にとってとても貴重だと思います。専門のマンガ研究者は、どうしてもマンガの中で物事を考えてしまいがちで、メディアを越えた発想をあまり持っていません。しかし森川さんは、マンガがアニメやゲームなどほかのポピュラーカルチャーと、さらには社会とどういった関係を取り結んでいるかという視点を当たり前のように持ち合わせていて、過去に手がけた展覧会にもその意識が反映されていました。今のマンガ研究者にはできないキュレーションを行う方なので、「MANGA都市TOKYO」展もそういった驚きを与えてくれるだろうと楽しみにしています。

私は複数のレイヤーが敷かれた展覧会を最も美しいと感じます。入門者は入門者なりに楽しめると同時に、ディープなファンも納得できる。国立新美術館は「新美の展示だから行ってみよう」と考える美術館ファンも多い施設でしょうから、マンガファン以外の心も捉える展示になっていることを期待します。

井上幸一

（いのうえ・こういち）

Profile

1960年生まれ。1981年、玩具メーカーを経て株式会社日本サンライズに入社。企画室に所属し、アニメ作品の企画、文芸、設定などを担当。1995年、デジタル部門「D.I.D」を立ち上げ、同時にファンサイト「サンライズステーション」を設立、初代シスオペも務める。その後はCG作品を中心にプロデューサーを担当しつつ、企画部長、文化推進室長などを歴任。2016年 4 月、役職定年を機に退社し、フリーとして活動を始める。2017年には、「アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）」の発起人の一人として、制作資料の保存活動を開始。「シド・ミード展 PROGRESSIONS TYO 2019」ではプロデューサーを務めた。

経歴・活動について

私がはじめてアニメの展覧会に関わったのは、2005年から2007年にかけて全国を巡回した「GUNDAM―来たるべき未来のために―」展です。『機動戦士ガンダム』に込められたメッセージを、若手アーティストの作品を通じて表現した美術展で、私はサンライズ側のプロデューサーとして監修を務めました。その後、2015年には「メカニックデザイナー 大河原邦男展」、2019年には工業デザイナーであり『∀ガンダム』などのアニメ作品でメカニックデザインを手がけた「シド・ミード展」に協力しています。

サンライズ在籍時は、制作資料のアーカイビングにも関わりました。アニメ制作は、作品をフィルムとして完成させて、映画館やテレビを通じて観客に届けることが目的ですが、その過程でデザイン画、絵コンテ、レイアウト、原画、動画、背景美術、色彩設計、セル画など、多くの中間制作物が生まれます。そのような制作資料はできる限り保存するように努めました。

アーカイブの意義

アーカイビングに力を注ぎ始めたのは、クリエイターの仕事を未来に残したいと思ったからです。アニメの場合、最終的な画面に映るのは、作画監督や原画担当者ではなく、動画担当者の描いた線なので、たとえば『機動戦士ガンダム』での安彦良和さん自身の絵は、セル画からは感じる取ることができません。また元の原画を見たくても、制作会社にとってはセル画を生み出すための中間制作物でしかないため、次の工程である動画が完成してしまえば、ゴミとして捨てられてしまうケースも少なくありません。つまり中間制作物のアーカイブを行わなければ、多くのクリエイターの仕事が消えてしまうのです。

アーカイブをめぐる課題

ただし、アーカイブには何をどこまで残すのかという問題が付きまといます。たとえば本来であれば、原画や動画を入れるカット袋まで残したい。カット袋に書かれた担当者名からは作品に関わったスタッフを把握できますし、細かな指示が書き込まれていることもあります。また理想を言えば、デザイン画はラフから、シナリオは初稿からすべて残すことで、決定稿に至るまでにどのような変遷を辿ったのかを確認できるようにしたい。しかし、保存場所や管理の問題がありますし、クリエイターの中には途中段階のいわば失敗作を保管されることに抵抗を覚える人もいるでしょう。

また場所にコストがかかるからといって、有名なクリエイターの仕事だけを残せばいいわけではありません。それでは後世になって再評価されたクリエイターが出てき

たときに、過去の制作資料はすべて失われてしまっている、という事態を招いてしまいます。

私は2007年に『サンライズ全作品集成 サンライズクロニクル SUNRISE CHRONICLE 1977～2007』というサンライズの自社カタログを手がけましたが、そこでは評価・人気の高低を問わず、すべての作品を掲載することにしました。サンライズはオリジナルタイトルを中心に手がける制作会社なため、私たち自身で残さなければ作品が生み出された過程のすべてが消えてしまうからです。ただし、もしマンガや小説などの原作ものの作品であれば、制作資料を保存するときにも権利関係に気を配らなければいけませんが、オリジナルである分、そういった問題を考慮せずに済むことは幸運でした。

アニメ展の意義

テレビという媒体では、作り手側が意図していた映像をそのまま見せられるわけではありません。テレビは家庭ごとに異なる色調整がされていますし、アナログ時代は映画の35ミリフィルムよりも解像度の低い16ミリフィルムで撮影されていました。また各種中間制作物の現物は、画面に映る範囲の外側まで描き込まれています。

原画やセル画を展示することによって、来場者にクリエイターが現場で対峙していた生の色合いを知ってもらったり、フレームの外側の見切れていた部分の絵まで見てもらうことができる機会となる点でも、アニメの展覧会は意義があると思います。

アニメ展成立の歴史

近年、アニメの展覧会では、制作上の各セクションにおける専門的な仕事まで見せる展示が増えてきました。それはアニメファンが作品やキャラクター、キャストへの興味を超えて、クリエイターにまで関心が広がったという歴史的な積み重ねがあったからだと思います。

まず1970年代には『宇宙戦艦ヤマト』の大ヒットがあり、長浜忠夫監督が手がけた「長浜ロマンロボシリーズ」があり、『機動戦士ガンダム』がありました。そうしたアニメブームの中で、アニメ誌も続々と創刊され、作品の制作資料に触れる機会も増えていきます。

1982年には宮崎駿さんのマンガ『風の谷のナウシカ』の連載が『アニメージュ』誌上で開始されましたが、一般的なマンガとは違い、ペンではなく鉛筆で描かれていることに私は衝撃を受けました。宮崎さんの鉛筆のタッチを見ることで、私と同じように「アニメはセル画になる前に、鉛筆で描かれた絵が存在するのだ」という事実を再認識したファンは多かったのではないでしょうか。アニメの展覧会は、ファンがセル

画を集めたり、アニメ誌で制作資料を掲載したりすることの延長上に存在しているのだと思います。

アニメ展の展望

次のステップとして、アニメの多様性を示す展覧会が必要だと思います。アニメの展覧会は権利関係の複雑さもあって、どうしても一人のクリエイターを取り上げる作家展になりがちです。しかしアニメは総合芸術なので、制作には多くのクリエイターが関わり、そのことが作品の多様性を担保する部分があります。多数の作品・作家を並べて展示することで、まだ知らなかった作品に触れたり、同じジャンルでも作風の異なる作品を比較したりできる展覧会を作ること。それによってアニメの全体像を俯瞰でとらえる視点が生まれてくれることに期待します。

公的支援に期待すること

公的なアーカイブ施設の必要性を強く感じます。アニメは複製芸術なので、映像自体は残り続けるでしょう。しかし映像の元となったセル画や背景美術といった制作資料のオリジナルは、この世に一つしか存在しません。それらをアーカイブするには保存場所が必要ですが、それを各制作会社に期待するのは現実的ではありませんし、現に十分な保管・管理がなされていないのが現状です。

個人コレクターやクリエイター本人が保存をしているケースも一部ありますが、個人コレクターの記録は正確なものではありませんし、クリエイターは自身で作品に手を加えてしまうことがあるため改変の危険が付きまといます。そのため本格的なアーカイブには、公的機関・施設の設立が必要不可欠です。

「MANGA都市TOKYO」展について

アニメは東京という都市の過去、現在、未来を描いてきたジャンルでもあります。古くからある名所を魅力的に描いてみせたり、新しく建ったランドマークをロボットに変形させたり、近未来の荒廃した景色を想像してみたりと、東京を自由に表現してきました。アニメが東京をどのように描き、現実の東京がどのように変わっていったのか、それが俯瞰できる展覧会になっていることに期待します。

さやわか

Profile

1974年生まれ。ライター、物語評論家、マンガ原作者。ゲームをめぐる著書に『僕たちのゲーム史』(星海社)、『文学としてのドラゴンクエスト』(コアマガジン)、『ゲーム雑誌ガイドブック』(三才ブックス)がある。他の著書に『一〇年代文化論』『文学の読み方』(星海社)、『AKB商法とは何だったのか』(大洋図書)、『キャラの思考法』(青土社)、『名探偵コナンと平成』(コアマガジン)など。マンガ原作に『qtμt キューティーミューティー』(LINEコミックス、作画・ふみふみこ)。

経歴・活動について

普段は文筆やトークの仕事が中心ですが、ゲームの展示についても、国立新美術館の「ニッポンのマンガ＊アニメ＊ゲーム」展（2015）や、最近では「TYPE-MOON展 Fate/stay night―15年の軌跡―」（2019）などでアドバイザーを務めています。「TYPE-MOON展」であれば、資料の整理やプランニングのたたき台作り、Webサイトの文言や展示用のキャプションといったテキスト周りを担当しました。

ポップカルチャーのクリエイターは、美術館での展示を想定して創作を行ってはいませんし、展示のノウハウを持っているわけでもありません。その一方で、美術館の学芸員は、展示の専門家ではあっても、ポップカルチャーの知識や扱い方に通じてはいません。私はその両者に関心を寄せてきたので、互いの意見の橋渡しをするような役割を務めています。

ゲーム展の意義

まずゲームは他のポップカルチャーと比較しても、商業性への意識が強いジャンルなため、ジャーナリズムにおいてメーカーの意向が大きく作用しがちです。またインタラクティブなカルチャーである分、作品の感動が個人の思い出に紐付けられやすく、愛情をベースに語られがちです。大学などでのゲーム研究も古くから進められていますが、広く一般にその知見が共有されているとは言いがたいでしょう。その結果、ゲームを社会の中へ位置付ける作業が進んでおらず、日本や世界、人類にとってゲームというカルチャーがどんな意味を持つのかが、わかりにくい状況にあります。

そんな中で、展覧会は商業性や個人の経験に限らない視点から、現代社会におけるゲームの意味や価値をより幅広い人々の間で共有する営みとして、とても意義があると思います。

印象に残ったゲーム展

近年では、2016年に日本科学未来館で開催された、テレビゲームの進化を一望する展覧会「GAME ON～ゲームってなんでおもしろい？」展がとても印象に残りました。ゲーム展ではプレイアブル展示が喜ばれますが、その需要をきちんと満たしながら、実機をそろえることで歴史的・博物的な展示が実現していました。

このように、時代ごとのゲームの受容環境を示すことも、展覧会の重要な役割の一つだと思います。仮に私がカプコンのアーケードゲーム『ストリートファイターⅡ』（1991）を展示するのであれば、ゲームセンターの対面対戦台を持ってきます。対面対戦台は、もともとの仕様では2人のプレイヤーが横並びだったものを、とあるゲームセンターの店主が「日本人はお互いの顔が見えないほうが対戦しやすいだろう」と考

え、配線を付け替えて 2 台の対面設置にしたことが起源だと言われています。その発明が格闘ゲームブームを後押ししました。そのように、ゲームが人々にどのように受容されてきたのか、ブームの背景にはどのような歴史があったのかを伝えるには、実機の展示が不可欠なのです。

ゲーム展の課題

会社やジャンルという枠組みだけでなく、クリエイターの作家展が開かれるべきだと思います。マンガやアニメには固有名を冠した展覧会がありますが、ゲームは会社単位で集団制作されているため、作品タイトルやキャラクターは会社のIP（Intellectual Property）という考えのもと、作家展は忌避されてきました。

しかし海外では、会社のIPである点は変わらなくとも、「ここはあのクリエイターの功績だ」と明らかにし尊重する文化があります。日本でももっと作り手の顔が見えるように、クリエイター個人の仕事や制作思想を紹介する作家展が必要だと考えます。

また展覧会にあたり、許諾申請にともなうやり取りの相手が、会社の広報中心になってしまう点も改善の余地があると思います。直接現場と相談することができれば、もっとクリエイターの顔が見える展覧会を作りやすくなるはずです。そうした試みが盛んになってくれることを願います。

関連して、ゲーム展を次のステップに進めるためには、人文系の学部だけでなく、美術大学でのゲーム研究の活性化が有効だと思います。ゲームの研究者がルドロジーやゲーム史、アーカイブを推し進めるのとは別に、美術業界の側からアートとしてのゲームに迫るアプローチが不足しています。たとえば美術大学の中にゲームを教える教員と研究室が存在し、そこでゲームの美学的研究や展示のノウハウが共有されるようになれば、ゲーム展はより成熟するはずです。

ゲームのアーカイブの現状・課題

ゲームのアーカイビングは、立命館大学などが非常に力を入れて取り組んでくれています。ただし何をどうアーカイブするべきかという問題は、常に問い直し続ける必要があると思います。

コンピューターゲームはデジタルデータなので、古い作品であっても、PC上でエミュレーターを使えば今でもプレイできます。しかしそれは“当時のまま”ではありません。初期のテレビゲームは、家庭用の小さなブラウン管上で、今のPCモニターと比べずっとぼやけて歪んだ映像とともにプレイされていました。ソフトのデジタルアーカイブだけでは、そうしたプレイヤーの体験のレベルが抜け落ちてしまいます。実機など当時のプレイ環境まで含めた保存が求められるのは、ゲームをデータや情報とし

てではなく、文化として鑑賞し研究するからこそだと、常に意識すべきでしょう。

またゲーム雑誌には、各時代のプレイヤーの声が多数記されており、それらのアーカイビングも進んでいます。しかし文献学的な研究資料として有用である一方、実際のゲーム研究の側が、十分に活用しているとは言い難い状況です。アーカイブの対象やその方法は、資料がどのように活用され、どのように役立つのかを意識することで変わってきます。先の実機やプレイ環境の話はその一例です。アーカイブとその利活用は、相互にフィードバックし合いながら進められるのが理想だと思います。

公的支援に期待すること

公的支援で気になるのは、ゲームを“アート”として捉えるのか、“商品”として捉えるのかの決断ができていない点です。国が支援や補助を出すにしても、最終的に、アートとして助成する文化立国としてやっていきたいのか、商品として売る産業立国としてやっていきたいのか、ゴールが見えてきません。たとえばアートとして扱いたいと方針が明確になれば、ゲーム展の学芸員の人材育成への支援が効果的だなどと、やるべきことが自ずと浮かび上がってきます。国の側の態度が曖昧なままどっちつかずな支援を行っても、良い結果は生まないと思います。

「MANGA都市TOKYO」展について

まず個人的には、パリの「MANGA⇔TOKYO」展にあたってヒアリングを受けた立場として、どんな展示になっているのか純粋に楽しみです。特に、普段一人で行っている執筆やトークの仕事とは違い、美術展は共同制作なので、自分の伝えたアイデアがどのように受け取られ、どのように活かされるのかが気になります。

また「MANGA⇔TOKYO」展のコンセプトは、パリの人々に対して日本のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮を見せるという前提で作られています。そうである以上、そこには、私たちが海外の人たちにどんな風に日本のポップカルチャーを見てほしいと思っているかという無意識が入り込んでいるでしょう。今回、それを「MANGA都市TOKYO」展として日本に持ってくることで、カルチャーとしてゲームを見るとはどういうことなのかが問われるだけでなく、ポップカルチャーを通じて私たち日本人の立ち位置が逆照射されることにもなると思うので、そういう点でもとても意味のある展覧会だろうと期待しています。

三好寛

（みよし・かん）

Profile

1969年生まれ。金沢美術工芸大学卒。特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）事務局長。日本アニメーション協会会員。（株）スタジオジブリにて三鷹の森ジブリ美術館の学芸員として同美術館の展示、収集保管、調査研究等を担当（2000～15年）。東京都現代美術館で開催された「スタジオジブリ・レイアウト展」（2008）、「館長 庵野秀明　特撮博物館　ミニチュアで見る昭和平成の技」（2012）などにも携わる。スタジオジブリ退社後、2015年に（株）カラーに入社、文化事業担当学芸員として2017年にATACの設立に携わる。

経歴・活動について

現在は「特定非営利活動法人アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）」の事務局長として、アニメと特撮のアーカイブ活動に取り組んでいます。もともと私は2000年にスタジオジブリに入社して、2001年の三鷹の森ジブリ美術館の立ち上げに携わるとともに、退社する2015年まで学芸員を務めました。またジブリは「スタジオジブリ・レイアウト展」（2008）など、東京都現代美術館での日本テレビ主催の展覧会に、2003年以降ほぼ毎年協力していました。その中で2012年に「館長 庵野秀明　特撮博物館　ミニチュアで見る昭和平成の技」（以下、「特撮博物館」）が開催され、私も参加しました。この展覧会がATACへと繋がります。

庵野は以前から、自分を育んでくれたアニメや特撮の文化を後世に残すために、中間制作物等をアーカイブしたいと考えていました。私も「特撮博物館」をきっかけにアーカイブ活動に携わることになり、2015年、庵野が代表を務める制作会社カラーへジブリから移籍しました。アーカイブを推進する組織としてATACを立ち上げ、2017年にはNPOの認証を受けて正式に設立となりました。

特撮展の意義

「特撮博物館」を開催した理由は、今のままでは特撮の文化が途絶えてしまうという危機感からです。特撮の技術を用いた映画やテレビ番組は、私の子どもの頃と比べて激減しました。制作に携わられた方々も引退されたり亡くなられたり、後継者も減っています。撮影に使用されたミニチュアや着ぐるみなどもきちんと保存されてはいません。それらの中間制作物は通常、撮影が終われば廃棄されてきました。残っているのは次回作以降でも流用するために保管されたものか、関係者やコレクターが個人で収集し保存していたものくらいです。つまり特撮というジャンルそのものと、特撮の中間制作物がともに消滅の危機に晒されているのが現状です。

「特撮博物館」を開催する前は、名前の通り特撮の博物館を作る構想でした。しかし恒久的なアーカイブ施設の設立は容易ではありません。そこでまずは展覧会を開催することにしたわけです。そうすれば、特撮という文化の危機を社会に向けて訴えることができますし、ミニチュアなどの所在もわかり、それらを保存していた関係者やコレクターとのネットワークも築ける、意味のある一歩になるのではないかと考えました。

「特撮博物館」は最終的に29万人もの来場者を記録し、特撮ファン以外の方々に対してもその魅力を伝えることができました。その成功がATACの設立、さらには「特撮の神様」と呼ばれる円谷英二氏の故郷・福島県須賀川市での「特撮アーカイブセンター」の設立準備にまで繋がります。このように展覧会には、文化やジャンルを活性化させる力があると考えています。

特撮展の歴史

特撮が盛んだった1960〜70年代には、デパートの屋上などで怪獣ショーや、怪獣の着ぐるみやヒーローのスーツ、作中に登場する防衛組織の武器やヘルメットなどの展示が行われていたと聞いています。新作映画の公開に合わせて映画館などで中間制作物を展示することもあったそうです。ただしそれらは宣伝的な用途がメインです。公立の美術館で、『ゴジラ』や『ウルトラマン』といった特定の作品だけでない、特撮そのものをテーマに資料展示を行ったのは、おそらく「特撮博物館」がはじめてではないかと思います。

また特撮の技術は、映像作品にだけ用いられていたわけではありません。たとえば美術製作会社の東宝映像美術は、東宝撮影所で特撮を手がけた特殊技術課をルーツに持ち、映画のセットだけでなく、テーマパークや展覧会で使われるミニチュアやジオラマなどの制作も請け負っていました。つまり展覧会の来場者は、知らず知らずのうちに特撮の技術を享受していたわけです。その歴史も忘れてはいけないと思います。

ポップカルチャー展の課題

特撮を含めたポップカルチャー作品は、当然ながら展示されることを意図して作られてはいません。テレビや映画館で見られるアニメや特撮、本で読まれるマンガをあえて展覧会で取り上げるうえでは、展示として見る価値を生み出さなければなりません。

その点で特撮は、展示に向いた特性を持つジャンルだと思います。アニメやマンガの場合は、原画やデザイン画など紙の展示が中心になりますが、特撮はミニチュアなど立体物も扱うため、インスタレーション的な見せ方も可能です。ゴジラのファンでなくても、本物のゴジラの着ぐるみを間近にすると驚きや発見があるはずですし、展示手法にも様々な発展・応用の可能性を秘めていると思います。

特撮展ならではの課題

「特撮博物館」のときはミニチュアなどを展示品として扱うノウハウを知らなかったため、企画や構成から輸送、梱包、陳列にいたるまで手探りでした。同じ立体物である彫刻とも異なりますから、美術館の学芸員や美術展専門の業者だけにお任せすることもできません。

そのため、特撮の専門家を集結して臨みました。特撮映画のクリエイターである樋口真嗣氏、尾上克郎氏、三池敏夫氏、稲付正人氏、クリエイターでありコレクターであり、ミニチュア修復も手がける原口智生氏、日本屈指の特撮コレクターの西村祐次氏といった方々です。会場設営や展示制作には東宝映像美術やミニチュア制作会社のマーブリングファインアーツも腕を振るいました。会場デザインを務めた石森達也氏も東宝映像美術で活躍した経歴の方です。

特撮展の発展のためには、今後も特撮の専門知識や技術に基づいた展示ノウハウの

蓄積が必要ですし、美術館施設や美術展のフォーマットにいかにフィットさせるかも課題だと考えています。

公立美術館・公的支援に期待すること

公立の美術館には、ポップカルチャーとファインアートを隔てている壁を取り払う役割を担ってほしいと考えています。たとえば「ジブリの絵職人 男鹿和雄展」（2007）は多くの来場者に恵まれ大成功を収めた展覧会でしたが、巡回展の開催を地方の美術館に提案する際は、いわゆる美術界における男鹿和雄氏の知名度が低く、美術館の理解が得られないこともあったと聞きました。しかしポップカルチャーを取り上げた展覧会は、普段は美術館に来ないような新たな来場者を呼び込む力があります。ポップカルチャー展をきっかけに、美術館を訪れる習慣を身に付ける人もいるでしょう。ポップカルチャーを含むアート全般を盛り上げる一つの機会として、美術館でアニメや特撮が当たり前のように展示される環境を生み出してほしいと願います。

また資金面でも、特撮の展覧会は他ジャンルと比べても費用がかさむ傾向にあるという問題を抱えています。たとえば絵画の展覧会であれば、すべての展示品を運搬してもおそらく４トン車１～２台でまかなえそうですが、「特撮博物館」では立体物が多いため10トン車が５台必要でした。またポップカルチャー展は出品点数も多くなりがちです。「スタジオジブリ・レイアウト展」では1300点を超えました。これは標準的な美術展に比べると10倍以上の数字であり、額縁を作るだけでも膨大な費用がかかります。アニメや特撮の事情に即した金銭的支援が受けられれば非常にありがたいです。

「MANGA都市TOKYO」展について

私が幼い頃に読んでいた『テレビランド』や『テレビマガジン』、『てれびくん』といった子ども向けテレビ番組雑誌では、マンガ・アニメ・特撮が分け隔てなく扱われていました。「MANGA都市TOKYO」展も、特撮も含めてアニメ・マンガ・ゲームを分け隔てなく取り上げている点に興味を引かれます。「東京」というテーマのもと、特撮の『ゴジラ』とアニメの『AKIRA』が並置されるなど、私が子ども時代に覚えた高揚感を思い出させる魅力的な展示構成だと思います。

また多ジャンルを並べて扱うことは、来場者にとって馴染みの薄かった分野の魅力を伝える役割も果たします。その意味では、たとえば今後ほかの展覧会企画でも「東京」に相当する旗印を立てることで、今度はポップカルチャーの枠も超え、ファインアートの領域まで呼び込むことができるかもしれません。私たちは日々、様々な文化を享受しながら生きているわけですから、もっとジャンルの横断を恐れない展覧会が見たいと思います。「MANGA都市TOKYO」展がポップカルチャー展におけるその嚆矢になってくれることを願います。

03

資料

日本全国のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の図書館・ミュージアム

Myrmecoleon

Profile

フリーのライブラリアン。趣味でマンガ図書館や同人誌、ニコニコ動画、VTuberなどを研究。近著（同人誌）は「マンガ図書館の教科書（仮）の（仮）2019年改訂版」「VTuber統計レポート」。元明治大学米沢嘉博記念図書館スタッフで元ニコニコ学会β実行委員。Twitterアカウントは@myrmecoleon。

マンガ図書館の「館種」

本資料では「たくさんのマンガや関連資料を所蔵し、閲覧・展示する図書館・ミュージアムなどの施設」をマンガ図書館と呼んでいます。マンガ図書館の線引きによりますが、現在国内には数十から百近くのマンガ図書館があります。ここでは、これらのうち代表的なものを整理して紹介します。

これまでにマンガ図書館（マンガミュージアム）の種類の分け方としては増田・伊藤らの提案による下記表のようなものがありました。これらを参考としつつ、ここではマンガ図書館を**設置母体**から分けて整理しています。

増田の分類＊1	伊藤遊の分類＊2	伊藤遊ほかの分類＊3	具体例	設置母体
総合施設型	（博物館＋図書館）	マンガの仕組みを知る	京都国際マンガミュージアム	大学＋自治体
			川崎市市民ミュージアム 北九州市漫画ミュージアム	自治体
		読む	米沢嘉博記念図書館大学	大学
図書館型	図書館		国際児童文学館 吉備川上ふれあい漫画美術館 広島市まんが図書館	自治体
			現代マンガ図書館 昭和漫画館青虫 少女マンガ館	個人
地域振興型	博物館・美術館	絵を楽しむ	横手市増田まんが美術館 川崎市藤子・Ｆ・不二雄ミュージアム 香美市立やなせたかし記念館 長井勝一漫画美術館 ※	自治体
		作者を知る	さいたま市立漫画会館 宝塚市手塚治虫記念館 横山隆一記念まんが館 石ノ森萬画館 長井勝一漫画美術館 ※	
		マンガの世界に入る	赤塚不二夫会館 水木しげる記念館	
テーマパーク型	テーマパーク		三鷹の森ジブリ美術館自治体	
			ちびまる子ちゃんランド企業	企業
（言及なし）	（言及なし）	買う	長谷川町子美術館私設	私設
			いがらしゆみこ美術館 横浜アンパンマンこどもミュージアム	企業
企業設置（歴史展示）型		（言及なし）	おもちゃのまちバンダイミュージアム	

＊1　増田ひろみ「マンガ関連ミュージアム」『ポピュラー文化ミュージアム』（ミネルヴァ書房、2013）p.187-216 より
＊2　伊藤遊「「メディア」としてのマンガミュージアム」『マンガ研究 13 講』（水声社、2016）p.359-379 より
＊3　伊藤遊ほか編著『マンガミュージアムへ行こう』（岩波書店、2014）および＊2 より。なお長井勝一漫画美術館は著作により区分けが違うため館名に※をつけた。区分がずれているというより、複数の側面が紹介されている例である。

図書館では**館種**と呼ばれる区分があります。国立図書館、公共図書館、学校図書館、大学図書館、専門図書館と呼ばれるものがそれです。個別の図書館はそれぞれ違うところもありますが、同じ館種の図書館はよく似たサービスや性格を持ち、図書館間の団体もしばしば館種ごとに結成されます。

図書館の館種を決めるのはおもに設置母体です。公共図書館はおもに地方自治体によって設置され、自治体の市民にサービスします。同様に学校図書館は小中高の学校、大学図書館は大学に設置される図書館で、所属する学生等をサービス対象とします。国立図書館は国によって設置され、これらを支援して国民全体に奉仕するもの、専門図書館は若干性格の違う区分でさまざまですが、企業・議会・病院・刑務所など特殊な設置母体の図書館が含まれます。

設置母体による館種分けが有効なのは、同じような設置母体では設置の目的やサービスの利用者像が重なり、それに基づいて資料やサービスも共通しやすいためです。公共図書館・大学図書館・学校図書館は法的な根拠も共通します。図書館間の連携も同じ館種同士の方がスムーズに行われます。

マンガ図書館は図書館の館種でいうと資料の特性からすべて専門図書館に該当しますが、設置母体からいくつかに整理できます。

たとえば代表的なマンガ図書館である**京都国際マンガミュージアム**と**明治大学米沢嘉博記念図書館**はともに**大学**が設置に参加するマンガ図書館です。マンガ研究をおもな設置目的とする点など共通点があります。

地方自治体のマンガ図書館は**宝塚市立手塚治虫記念館・立川まんがぱーく・広島市まんが図書館**など非常に多く、展示中心と閲覧中心、利用者を自治体内に求める市民サービスと自治体外に求める地域発信や観光誘致など何を重視するかは変わりますが、共通した目標として地域の振興があります。

私設のマンガ図書館の設置目的はさまざまですが、むしろ明確な設置目的や利用者像を決めずに始められる点が特徴と言えます。小規模な館が多いですが、現在は明治大学に移管された**現代マンガ図書館**もかつては私設のマンガ図書館でした。

その他それぞれの目的のために図書館が作られ、その目的を全うするためにマンガを所蔵しています。たとえば国内の出版をすべて所蔵するミッションのある**国立国会図書館**、自社出版物を保管する**講談社資料センター**などがそうです。

マンガ図書館も図書館と同様に設置母体により設置目的がある程度共通し、その中で利用者像やサービスが選択されている施設であると言えるでしょう。

マンガ図書館の周辺

マンガ図書館を考える上で、マンガ喫茶などマンガ図書館との境界的な業態・施設についても忘れてはいけません。店舗内で自由にマンガが読める**マンガ喫茶**、マンガの貸出を行う**貸本屋**や**レンタルコミック店**は、マンガ図書館と類似した業態と言えます。このため「国営マンガ喫茶」のようにしばしばマンガ図書館への批判の根拠や差別化の要因となります。これらは営利目的である点などマンガ図書館とは違いますが、

現代マンガ図書館など貸本屋を源流とするマンガ図書館もあり、単純に切り分けずに目を向けることも必要かもしれません。喫茶店、床屋、医院などの店内で読めるマンガも地続きの文化として考慮が必要でしょう。

近年よく見られる温泉旅館の大規模なマンガ読書スペースも、自治体の観光振興の動きもあり今回マンガ図書館として整理していますが、こうした業態と境界的なケースと言えます。

マンガ図書館とは性格が異なる施設としては**アンパンマンこどもミュージアム**などのキャラクターのテーマパークも挙げられます。展示室や閲覧室はあまり無く、資料の収集・展示を前提とする図書館・博物館とは遠い存在です。一方で非常に人気が高く、マンガ図書館に求められるマンガ体験や機能の参考となります。同様にアニメやゲーム、紙芝居、絵本、ライトノベルなどマンガの周辺の文化に関するミュージアム等についても注意が必要です。テーマパークの中に**もちびまる子ちゃんランド**のように一部スペースでマンガ原画を展示する例があります。

アニメ・ゲーム・特撮の図書館・ミュージアム

今回の展示と関連し、マンガ図書館と同様のアニメ・ゲーム・特撮に関する図書館・ミュージアム等にも触れておきます。

日本のアニメはマンガを原作とする作品が非常に多く、漫画家の記念館でアニメ作品を扱っている例があります。手塚治虫のようにアニメ制作を手がけた漫画家もあり、非常に密接した表現と言えます。**新潟市マンガ・アニメ情報館**のようにマンガとアニメを合わせて扱う例も珍しくありません。明治大学米沢嘉博記念図書館はサブカルチャー全般を対象とし、アニメ雑誌も収集しています。このようにマンガ図書館の少なくない例がアニメの図書館・ミュージアムでもあります。

同様に石ノ森章太郎は特撮ヒーロー番組のキャラクターデザインを手がけたことから、**石ノ森萬画館**は特撮のミュージアムでもあります。アニメを専門とするミュージアム等の特徴としては、表に挙げた「企業設置（歴史展示）型」のような、企業が自社活動の紹介を行う企業博物館が多い点が挙げられます。**東映アニメーションミュージアム**や、自治体設置でも**三鷹の森ジブリ美術館**のように制作会社と結びついた例がよく見られます。特撮については**円谷英二ミュージアム**のような研究・教育目的の施設は稀ですが、**東映太秦映画村**のように同様に制作企業と結びついた場で若干の展示が見られます。漫画家と違い制作主体が個人でなく企業となる関係と思われます。特定の制作会社に限らずアニメを専門とするミュージアムとしては**杉並アニメーションミュージアム**が挙げられます。

アニメ・特撮に関連する造形産業・文化として玩具・プラモデル・フィギュアなど

があり、これに関連しておもちゃのまちバンダイミュージアムや海洋堂ホビー館四万十もアニメ・特撮に関するミュージアムと言えます。円形劇場くらよしフィギュアミュージアムなど自治体設置の例もあります。

アニメ・特撮は映画文化の一部でもあることから、これらを収集対象とする松竹大谷図書館や国立映画アーカイブも広い意味でアニメ・特撮の図書館・ミュージアムと言えます。

また常設の公開施設がないもののNPO法人「アニメ特撮アーカイブ機構」が近年精力的にアニメ・特撮の資料収集を行っています。

ビデオゲームに関するミュージアム等としてはレトロなゲーム機械が遊べる駄菓子屋ゲーム博物館や天野ゲーム博物館がありますが、いずれも個人経営かつ通常のゲームセンターとの境界が困難な例です。同様の例としては移転のため2016年から休館中の愛知県の日本ゲーム博物館、2019年に休館した東京秋葉原のレトロゲーム専門のゲームセンター「ナツゲーミュージアム」などが挙げられます。

ゲームを主題とする常設の展示施設等はいまのところ確認できません。期間を限った展示ではゲームを扱う例も増えており、2016年開催の日本科学未来館の企画展「GAME ON ～ゲームってなんでおもしろい？～」などが挙げられます。名古屋市博物館は2019年に「ゲームセンターの思い出」展示を行いました。これには上記の日本ゲーム博物館が協力しています。

国内団体によるビデオゲームの大規模な収集・保存活動の例としては他に、立命館大学ゲーム研究センター、有志団体のアーケードゲーム博物館計画、NPO法人「ゲーム保存協会」が挙げられます。

なお日本の納本制度ではビデオソフトやゲームソフトも本来納入義務があり、国立国会図書館はアニメや特撮のビデオソフト、ビデオゲームのソフトウェアについても一定程度所蔵しています。納本が徹底されず、また利用設備も十分ではありませんが、この点でマンガだけでなくアニメ・ゲーム・特撮の分野でも国立国会図書館は貴重なアーカイブの一つと言えます。またマンガと同様に一般の公共・大学図書館でこれらに関する資料（情報誌等）が扱われにくい実態から、これらを収集している国立国会図書館はこの点でもこれらの分野で重要と言えます。

以上をふまえ、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮の図書館・ミュージアムに関して、立地・設置母体・対象分野を整理して解説を加えたリストを以下に掲載します。

表　日本全国のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の図書館・ミュージアムの一覧

	館名	設置母体	マンガ	アニメ	ゲーム	特撮	所在 市区町村	概要
1	文化センターTOM 漫画美術館	地方自治体	●				北海道 湧別町	町が設置する地元出身漫画家の記念館。モンキー・パンチ、いがらしゆみこなどの関連資料を展示する。
2	モンキー・パンチ・コレクション	地方自治体	●	●			北海道 浜中町	地元出身で「ルパン三世」などで著名な漫画家モンキー・パンチの記念館。町が設置。氏のイラストや関連コレクションが展示。
3	モンキー・パンチ・コレクションPART2	地方自治体	●	●			北海道 浜中町	同じく浜中町のモンキー・パンチの記念館。こちらはイラストや映像展示が中心。
4	北海道立図書館 栗田文庫	地方自治体	●				北海道 札幌市	道立の公共図書館。栗田文庫は昭和30年代前後に販売されていた状態のよいマンガを多数含む貴重なコレクション。
5	札幌市資料館 おおば比呂司記念室	地方自治体	●				北海道 札幌市	地元出身で戦後１コママンガやイラストレーションなどを描く漫画家として著名なおおば比呂司の記念館。市資料館内に設置。
6	青森県立美術館 成田亨コレクション	地方自治体				●	青森県 青森市	県の美術館。県出身のデザイナー成田亨の手がけた特撮番組「ウルトラマン」他のウルトラマンや怪獣などのデザイン画を収蔵・展示。
7	石ノ森章太郎ふるさと記念館	地方自治体	●	●		●	宮城県 登米市	地元出身で「サイボーグ009」などで著名な漫画家 石ノ森章太郎の記念館。市が設置。氏の生家と隣接する。
8	石ノ森萬画館	地方自治体	●	●		●	宮城県 石巻市	漫画家 石ノ森章太郎の記念館。市が設置。建築自体も氏のデザイン。「仮面ライダー」など氏の手がけた特撮作品の展示が目立つ。
9	長井勝一漫画美術館	地方自治体	●				宮城県 塩竈市	地元出身で貸本マンガの出版や著名なマンガ誌「ガロ」を手がけた編集者 長井勝一の記念館。市が設置。ガロ掲載作品の原画などが展示。
10	横手市増田まんが美術館	地方自治体	●				秋田県 横手市	市設置のマンガの美術館。「釣りキチ三平」などで著名な矢口高雄他、国内外170名以上の漫画家の24万点以上のマンガ原画を保管し、一部が展示されている。
11	新庄・最上漫画ミュージアム	地方自治体	●				山形県 新庄市	市が設置する地元出身漫画家の記念館。冨樫義博、羽海野チカ、岡田理知ほかの複製原画やサイン色紙などの関連資料が展示。
12	たかはた漫画館	私設	●				山形県 高畠町	私設図書館。館長が収集した昭和の絶版マンガ１万冊以上が読める。レコードなども所蔵。毎週日曜開館
13	空想とアートのミュージアム 福島さくら遊学舎	企業		●			福島県 三春町	アニメ制作会社「ガイナ」の企業博物館。廃校となった中学校の一部を利用した施設で、アニメ制作に関する展示がある。
14	マンガ館 会津美里冒険堂	私設	●	●			福島県 会津美里町	館長・白井祥隆の私設博物館。館長が収集したコレクションを自宅に展示している。手塚治虫やアニメ監督笹川ひろしの作品が中心。事前予約制。
15	円谷英二ミュージアム	地方自治体				●	福島県 須賀川市	地元出身の特撮映画監督 円谷英二の記念館。市が設置。ゴジラの着ぐるみや再現された特撮スタジオなどが展示。
16	昭和漫画館青虫	私設	●				福島県 只見町	館長・高野行央の私設図書館。館長が収集した貸本マンガや絶版マンガなど２万冊を所蔵。冬季休館。高野氏は2020年１月逝去。
17	塙町コミュニティプラザ 富永一朗はなわ漫画廊	地方自治体	●				福島県 塙町	町が複合施設内に設置するギャラリー。戦後の４コママンガなどで著名な漫画家 富永一朗寄贈のマンガ原画38点を常設展示。
18	おもちゃのまち バンダイミュージアム	企業		●		●	栃木県 壬生町	玩具メーカー「バンダイ」の企業博物館。アニメや特撮関連を含む自社の玩具やその他の自社の国内外の玩具コレクションを展示。

	館名	設置母体	マンガ	アニメ	ゲーム	特撮	所在 市区町村	概要
19	富永一朗あづま漫画廊	地方自治体	●				群馬県 東吾妻町	町の農村環境改善センター内のギャラリー。戦後の 4 コママンガなどで著名な漫画家 富永一朗寄贈のマンガ原画25点を常設展示。
20	さいたま市立漫画会館	地方自治体	●				埼玉県 さいたま市	戦前の新聞マンガで著名な漫画家 北澤楽天の記念館。氏の邸宅跡地に市が設置。漫画家の記念館のはしり。
21	角川武蔵野ミュージアム	企業	●	●			埼玉県 所沢市	KADOKAWA社の企業博物館。角川文化振興財団が設置。2020年 6 月よりプレオープン予定。館内にマンガとライトノベルの図書館がある。
22	明治大学 米沢嘉博記念図書館	大学	●	●			東京都 千代田区	明治大学の専門図書館。コミケ前代表でマンガ評論家 米沢嘉博の蔵書約14万点ほかを収蔵。マンガ雑誌等のほか 1 万点以上のマンガ同人誌がある。
23	明治大学 現代マンガ図書館	大学	●				東京都 千代田区に 移転予定	明治大学の専門図書館。17万点以上のマンガ単行本・雑誌を収蔵。特に貸本マンガに強い。創立者・内記稔夫の私設図書館だったが現在は明治大学に移管。移転のため休館中。
24	角川ライブラリー	企業	●	●	●		東京都 千代田区	KADOKAWA社の資料室。角川文化振興財団が設置。マンガ・アニメ・ゲーム雑誌等を含む自社の出版物の多くを収蔵しており閲覧できる。一般の利用も可。
25	国立国会図書館 東京本館	国	●	●	●	●	東京都 千代田区	国立図書館。納本制度の納入館であり、出版物以外にビデオソフトやゲームソフトも対象。マンガ・アニメ・ゲーム・特撮に関して国内有数の資料を有する。
26	駄菓子屋ゲーム博物館	私設			●		東京都 板橋区	館長・岸昭仁の私設博物館。館長が収集した駄菓子屋ゲームのコレクションがプレイできる。毎週火曜と水曜のみ開館。
27	国立国会図書館 国際子ども図書館	国	●				東京都 台東区	国立国会図書館の支部図書館。児童書を専門とし、その一部としてマンガを展示、児童雑誌やマンガ誌などを多数収蔵している。
28	東映アニメーションミュージアム	企業		●			東京都 練馬区	アニメ制作会社「東映アニメーション」の企業博物館。自社のアニメ作品やアニメ制作に関する展示がある。
29	講談社資料センター	企業	●				東京都 文京区	出版社「講談社」の資料室。マンガ単行本・雑誌を含む自社の出版物のほとんどを収蔵している。社内利用に限られており一般には公開していない。
30	豊島区立トキワ荘 マンガミュージアム	地方自治体	●				東京都 豊島区	手塚治虫・石ノ森章太郎ら戦後を代表する漫画家が暮らしたトキワ荘の記念館。同地に区が設置。2020年 4 月以降開館予定。当時を再現した展示がある。
31	豊島区トキワ荘通りお休み処	地方自治体	●				東京都 豊島区	トキワ荘に関連する地域観光の拠点施設。区が設置。漫画家 寺田ヒロオの部屋を再現した展示やマンガの閲覧コーナーなどがある。
32	森下文化センター 河水泡・のらくろ館	地方自治体	●				東京都 江東区	地元出身で「のらくろ」で著名な漫画家 田河水泡の記念館。区が設置。書斎の再現やマンガ原画の展示がある。
33	THE GUNDAM BASE TOKYO	企業		●			東京都 江東区	アニメ「機動戦士ガンダム」シリーズ関連プラモデルの総合施設。工場を再現した展示などがある。施設外に実物大ユニコーンガンダム立像がある。
34	東京アニメセンター in DNP プラザ	企業		●			東京都 新宿区	日本動画協会と大日本印刷が設置する展示施設。継続的にアニメ原画の展示などのアニメ関連の企画展を行っている。
35	国立映画アーカイブ	国		●		●	東京都 中央区	映画を専門とする国立美術館。アニメや特撮を含む日本の映画文化に関して、収集・保管・研究・展示を行っている。

	館名	設置母体	マンガ	アニメ	ゲーム	特撮	所在 市区町村	概要
36	松竹大谷図書館	企業		●		●	東京都 中央区	演劇・映画の専門図書館。松竹の創立者 大谷竹次郎が設立。アニメや特撮を含む映画の脚本等も所蔵している。
37	東京工芸大学 杉並アニメーションミュージアム	地方自治体		●			東京都 杉並区	地場産業であるアニメ制作の博物館。区が設置、日本動画協会が運営。アニメ作品やアニメ制作についての展示がある。2023年まで東京工芸大学が命名権取得。
38	声優ミュージアム	企業		●			東京都 渋谷区	声優事務所「81プロデュース」の企業博物館。自社内に設置。アニメ等に参加している声優の活動などについての展示がある。
39	青山GoFa	企業	●	●	●		東京都 渋谷区	マンガ・アニメ・ゲーム等のイラストレーションの展示を専門とするギャラリー。マット社が設置。継続的に関連の企画展を行っている。
40	長谷川町子美術館	私設	●	●			東京都 世田谷区	マンガ「サザエさん」で著名な漫画家 長谷川町子ら姉妹の私設美術館。展示品は姉妹が収集した美術品が主だが、サザエさんに関する展示もある。
41	ゲーム保存協会本部資料室	その他			●		東京都 世田谷区	デジタルゲームの保存を目的とするNPO「ゲーム保存協会」本部の資料室。1970-1990年代のPC関連雑誌を中心に所蔵。利用は研究者等のみ。事前予約制。
42	松本かつぢ資料館	企業	●				東京都 世田谷区	少女雑誌の挿絵やマンガで著名な作家 松本かつぢの記念館。氏の権利を管理する松本かつぢアート・プロモーションが設置。毎週金曜と土曜に開館。
43	三鷹の森ジブリ美術館	地方自治体		●			東京都 三鷹市	アニメ制作会社「スタジオジブリ」の美術館。市が設置・同社が運営。ジブリのアニメ作品やアニメ制作についての展示がある。完全予約制。
44	スヌーピーミュージアム	地方自治体 ・企業	●				東京都 町田市	「ピーナッツ」で著名なアメリカの漫画家チャールズ・M・シュルツの作品の美術館。米・シュルツ美術館のサテライト。官民連携開発の「南町田グランベリーパーク」内に設置。
45	鬼太郎茶屋 妖怪ギャラリー	企業	●				東京都 調布市	マンガ「ゲゲゲの鬼太郎」のコンセプトカフェ内のギャラリー。関連商品を手がけるきさらぎ社の運営。作品の原画などが展示されている。
46	立川まんがぱーく	地方自治体	●				東京都 立川市	市が設置するマンガ読書施設。館内でマンガ約４万冊が読める。最近の人気作品を参考に随時更新される所蔵資料と工夫された読書スペースが特徴。
47	少女まんが館	私設	●				東京都 あきる野市	中野純＋大井夏代夫妻の私設図書館。自宅を利用して公開。少女マンガ雑誌・単行本ら５万５千冊以上が読める。土曜のみ開館、冬季休館。
48	藤子・Ｆ・不二雄ミュージアム	地方自治体	●	●			神奈川県 川崎市	地元で暮らした「ドラえもん」などで著名な漫画家 藤子・Ｆ・不二雄の記念館。市が設置。藤子・Ｆ・不二雄プロの協力を受けてマンガ原画の展示に力を入れている
49	川崎市市民ミュージアム	地方自治体	●	●		●	神奈川県 川崎市	市の美術館。マンガや映画などの複製芸術の収集・展示に力を入れた最初期の美術館で、マンガ資料のコレクションがある。2019年より台風の被害で無期休館中。
50	常楽寺（日本漫画博物館 まんが寺）	その他	●				神奈川県 川崎市	寺院。本堂の解体修復工事のさい当時の住職と親交のあった手塚治虫や北澤楽天、田河水泡らの漫画家が寄贈した作品などを展示している。
51	新潟市マンガ・アニメ情報館	地方自治体	●	●			新潟県 新潟市	市が設置するマンガ・アニメの世界を体験できるミュージアム。地元の同人誌即売会「ガタケット」との連携が特徴。
52	新潟市マンガの家	地方自治体	●				新潟県 新潟市	市が設置するマンガ読書施設。地元出身の漫画家の作品を中心にマンガ１万冊が読める。マンガ制作を教えるワークショップなどを開催。

	館名	設置母体	マンガ	アニメ	ゲーム	特撮	所在 市区町村	概要
53	氷見市潮風ギャラリー	地方自治体	●	●			富山県 氷見市	地元出身で「怪物くん」などで著名な漫画家 藤子不二雄Ⓐの記念館。市が設置。原画や複製原画、トキワ荘の部屋の再現などが展示。
54	高岡市美術館 藤子・F・不二雄ふるさとギャラリー	地方自治体	●	●			富山県 高岡市	地元出身で「ドラえもん」などで著名な漫画家 藤子・F・不二雄の記念館。市が市美術館内に設置。
55	高志の国 文学館	地方自治体	●	●			富山県 富山市	県の文学館。県出身作家のマンガやアニメも対象とし、藤子・F・不二雄、藤子不二雄Ⓐ、まつもと泉ら出身漫画家やアニメ制作についての展示がある。
56	永井豪記念館	地方自治体	●	●			石川県 輪島市	地元出身で「デビルマン」「マジンガーZ」などで著名な漫画家 永井豪の記念館。市が設置。原画やマジンガーZの人間大フィギュアなどが展示。
57	ウルトラマンスタジアム	企業				●	石川県 能美市	遊園地「手取フィッシュランド」内の特撮番組「ウルトラマン」シリーズのテーマ施設。かつては円谷プロが運営。撮影に使用された小道具などの展示がある。
58	千曲市ふる里漫画館	地方自治体	●				長野県 千曲市	地元出身で戦中から戦後の新聞マンガで著名な漫画家 近藤日出造の記念館。市が設置。作品や仕事で使用した机などが展示。
59	ペイネ美術館	企業	●				長野県 軽井沢町	フランスのカートゥーン作家レイモン・ペイネの美術館。軽井沢タリアセンが設置。作品や原画を展示。
60	飯田市川本喜八郎人形美術館	地方自治体		●			長野県 飯田市	NHK人形劇「三国志」などで著名な人形アニメーション作家 川本喜八郎の関連資料を展示。市が設置。
61	飛騨まんが王国 まんがサミットハウス	地方自治体	●				岐阜県 飛騨市	市が設置するマンガ読書施設。館内でマンガ約4万2千冊が読める。温泉旅館と一体化しており宿泊もできる。
62	修善寺虹の郷 富永一朗忍者漫画館	地方自治体	●				静岡県 伊豆市	テーマパーク「修善寺虹の郷」内のギャラリー。市が設置。戦後の4コママンガなどで著名な漫画家 富永一朗寄贈のマンガ原画26点を常設展示。
63	ちびまる子ちゃんランド	企業	●	●			静岡県 静岡市	マンガ「ちびまる子ちゃん」のテーマパーク。ドリームプラザが設置。作品世界を表現した展示等のほかにマンガ原画やアニメ資料が展示されている。
64	ホテルサンバレー伊豆長岡温泉図書館	企業	●				静岡県 伊豆の国市	温泉旅館「ホテルサンバレー伊豆長岡」のマンガ読書スペース。マンガ3万冊以上が読める。温泉があり宿泊もできる。
65	天野ゲーム博物館	その他			●		愛知県 西尾市	歴史のあるゲームセンター。1970年代から営業しており、古いアーケードゲーム筐体がメンテナンスされながら現在も保管されプレイできる。
66	喫茶 富永一朗漫画廊	地方自治体	●				三重県 亀山市	亀山ハイウェイオアシス館内の喫茶店のギャラリー。同市かめやま美術館 富永一朗漫画館に収蔵されていた富永一朗寄贈のマンガ原画の一部が展示。
67	道の駅 関宿 富永一朗漫画廊	地方自治体	●				三重県 亀山市	道の駅 関宿内にあるギャラリー。同市かめやま美術館 富永一朗漫画館に収蔵されていた富永一朗寄贈のマンガ原画の一部が展示。
68	少女まんが館 TAKI 1735	私設	●				三重県 多気町	東京の少女まんが館の姉妹館。志村和浩・さくら夫妻が自宅を改装して公開している私設図書館。少女マンガ約7000冊が読める。カフェが併設。
69	海洋堂フィギュアミュージアム黒壁 龍遊館	企業		●		●	滋賀県 長浜市	フィギュアメーカー「海洋堂」の企業博物館。アニメや特撮関連を含む自社のフィギュアを展示。特にジオラマ作品を特徴とする。

	館名	設置母体	マンガ	アニメ	ゲーム	特撮	所在市区町村	概要
70	あやべ温泉まんが図書館	企業	●				京都府綾部市	温泉旅館「あやべ温泉二王館」のマンガ読書スペース。マンガ５千冊以上が読める。温泉があり宿泊もできる。
71	京都精華大学 情報館	大学	●				京都府京都市	京都精華大学の附属図書館。同大のマンガ学部に関連してマンガ誌100タイトルを購読、バックナンバーも保管している。
72	京都国際マンガミュージアム	地方自治体・大学	●				京都府京都市	京都市と京都精華大学共同設置のマンガのミュージアム。約５万冊のマンガが読めるほか、約25万点のマンガ資料を収蔵。マンガ制作などを紹介する常設展がある。
73	東映太秦映画村	企業		●		●	京都府京都市	東映京都スタジオが設置する映画のテーマパーク。時代劇のセットなどのほか、ギャラリーに東映アニメや東映のスーパー戦隊・仮面ライダーに関する展示がある。
74	大阪府立中央図書館国際児童文学館	地方自治体	●				大阪府東大阪市	府立の児童書の専門図書館。大阪国際児童文学館が府立図書館内に移転したもの。児童書の一部としてマンガ単行本や雑誌も収集し閲覧できる。
75	宝塚市手塚治虫記念館	地方自治体	●	●			兵庫県宝塚市	地元出身で「鉄腕アトム」などで著名な漫画家手塚治虫の記念館。市が設置。展示企画を手塚プロダクションが担当し原画なども展示されている。
76	湊山温泉 喫泉 kissen	企業	●				兵庫県神戸市	温泉旅館「湊山温泉」のマンガ読書スペース。マンガ約７千冊以上が読める。温泉があり宿泊もできる。
77	KOBE 鉄人三国志ギャラリー	その他	●	●			兵庫県神戸市	地元出身で「鉄人28号」「三国志」などで著名な漫画家 横山光輝の記念館。設置はNPO法人「KOBE 鉄人PROJECT」。
78	有田川町地域交流センターALEC	地方自治体	●				和歌山県有田川町	町の公共図書館。地域の交流を目的として「本のあるカフェ」をコンセプトとした施設。一般書のほかマンガ４万冊が読める。市民へのマンガの貸出も行っている。
79	青山剛昌ふるさと館	地方自治体	●	●			鳥取県北栄町	地元出身で「名探偵コナン」などで著名な漫画家青山剛昌の記念館。町が設置。作品の複製原画や氏の思い出の品、仕事部屋の再現などが展示。
80	円形劇場 くらよしフィギュアミュージアム	地方自治体		●		●	鳥取県倉吉市	市が設置するフィギュアのミュージアム。フィギュアメーカー２社とアニメ制作会社が協力し、アニメ関連を含むフィギュアや特撮スタジオを展示。
81	水木しげる記念館	地方自治体	●	●			鳥取県境港市	地元出身で「ゲゲゲの鬼太郎」などで著名な漫画家 水木しげるの記念館。市が設置。170体以上の妖怪ブロンズ像が並ぶ水木しげるロードと隣接。
82	ふるいち 関金温泉まんが王国	企業	●				鳥取県倉吉市	温泉旅館「グリーンスコーレせきがね」のマンガ読書スペース。マンガ約20万冊以上が読める。温泉があり宿泊もできる。
83	吉備川上ふれあい漫画美術館	地方自治体	●				岡山県高梁市	市が設置するマンガ読書施設。館内でマンガ約12万冊が読める。また戦後の４コママンガなどで著名な漫画家 富永一朗寄贈のマンガ原画を常設展示。
84	いがらしゆみこ美術館	企業	●				岡山県倉敷市	「キャンディ・キャンディ」などで著名な漫画家 いがらしゆみこの作品の美術館。関連商品を手がける明日絵社の運営。
85	玉野市立図書館・中央公民館たまののミュージアム	地方自治体	●				岡山県玉野市	市が図書館・公民館内に設置する地元出身漫画家の記念館。いしいひさいちや一条ゆかりなどの関連資料を展示する。
86	広島市まんが図書館	地方自治体	●				広島県広島市	市設置の国内唯一のマンガを専門とする公共図書館。マンガ単行本を中心に15万点以上を所蔵する。図書館として市民にも貸出するのが特徴。

	館名	設置母体	マンガ	アニメ	ゲーム	特撮	所在 市区町村	概要
87	広島市まんが図書館あさ閲覧室	地方自治体	●				広島県 広島市	広島市まんが図書館の附属施設。マンガ単行本を中心に 5 万点以上を所蔵し、同様のサービスを行う。学習・教養マンガのコレクションが特徴。
88	香美市立やなせたかし記念館	地方自治体	●	●			高知県 香美市	地元出身で「アンパンマン」などで著名な絵本作家・漫画家 やなせたかしの記念館。市が設置。展示品が子どもの目線で並んでいるのが特徴。
89	GALLERYタマリン館	私設	●				高知県 南国市	交通事故で亡くなったアマチュア漫画家「タマリン」を追悼して両親が設置したギャラリー。
90	横山隆一記念まんが館	地方自治体	●	●			高知県 高知市	地元出身で「フクちゃん」などで著名な漫画家横山隆一の記念館。市が設置。氏が設立したアニメ制作会社「おとぎプロ」の展示もある。
91	高知まんがBASE	地方自治体	●				高知県 高知市	県が設置するマンガ読書施設。マンガ単行本・雑誌など 1 万点以上が読める。また県出身の漫画家に関する資料を展示する。
92	海洋堂ホビー館四万十	地方自治体		●		●	高知県 四万十町	フィギュアメーカー「海洋堂」の企業博物館。アニメや特撮関連を含む自社のフィギュアやジオラマ作品を展示。施設は廃校を利用。
93	門司港わたせせいぞうギャラリー	企業	●				福岡県 北九州市	「ハートカクテル」などで著名な漫画家 わたせせいぞうのギャラリー。市の観光スポット「門司港レトロ」内に設置。氏の権利を管理するアップルファーム社が運営。
94	北九州市漫画ミュージアム	地方自治体	●				福岡県 北九州市	市が設置するマンガのミュージアム。県出身で「銀河鉄道999」で著名な松本零士ほか地元出身の漫画家の関連資料を展示。また館内でマンガ約 5 万冊が読める。
95	唐津ゲストハウス 少女まんが館Saga	私設	●				佐賀県 唐津市	東京の少女まんが館の姉妹館の私設図書館。歴史・時代ものを中心に少女マンガ約1900冊が読める。宿泊施設とカフェが併設。
96	清水崑展示館	地方自治体	●				長崎県 長崎市	地元出身で戦後の新聞マンガなどで著名な漫画家 清水崑の記念館。市が設置。原画3400点を所蔵し一部が展示されている。
97	五島の雲 山本二三美術館	地方自治体		●			長崎県 五島市	地元出身で「天空の城ラピュタ」などで著名なアニメーション美術監督 山本二三の記念館。アニメの背景画やアトリエの再現などが展示されている。
98	合志マンガミュージアム	地方自治体	●				熊本県 合志市	市が設置するマンガ読書施設。館内でマンガ約 1 万 5 千冊が読める。年代別に並べられた配架と工夫された読書スペースが特徴。
99	菊陽町図書館 少女雑誌コレクション	地方自治体	●				熊本県 菊陽町	町立の公共図書館。明治から昭和にかけて発行された貴重な少女雑誌のコレクションが寄贈・展示されており、閲覧できる。
100	湯前まんが美術館	地方自治体	●				熊本県 湯前町	地元出身で戦前から戦後の児童マンガ・新聞マンガなどで著名な漫画家 那須良輔の記念館。町が設置。
101	湯前まんが図書館	地方自治体	●				熊本県 湯前町	町が設置するマンガ読書施設。県ゆかりの作家を中心に館内でマンガ約 8 千冊が読める。湯前まんが美術館と隣接。
102	富永一朗海の漫画館	地方自治体	●				大分県 佐伯市	地元出身で戦後の 4 コママンガなどで著名な漫画家 富永一朗の記念館。市が設置。寄贈のマンガ原画31点を常設展示。

本資料は拙著「マンガ図書館の教科書（仮）の（仮）2019年度版」（2019年11月改訂）より一部を改稿・増補して作成しています。内容については自身の責任の範囲で確認していますが、誤りを含む場合（たとえば一部館の開館状況の異同等）がある点ご了承ください。

2019年度日本博を契機とする文化資源
コンテンツ創成事業（主催・共催型）

「MANGA都市TOKYO ニッポンのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮2020」展 ── 中間報告書

発行　国立新美術館
2020年6月

編集・執筆　高瀬康司
執筆協力　高橋克則
撮影（座談会）　田島遼
デザイン　五十嵐哲夫

＊この冊子は2019年度日本博を契機とする文化資源コンテンツ創成事業（主催・共催型）の報告書として発行されました。