

# 国際日本学研究科

## 修士学位請求論文 論文要旨

〔論文題名〕

マンガ・アニメ・ゲーム・特撮関連資料と  
アート作品を並置する企画展示の  
成り立ちと推移の背景について

国際日本学専攻 博士前期課程	
ポップカルチャー	研究領域
入学年度	2022 年度
学生番号	4911221001
氏 名	羽吹 理美
指導教員	森川嘉一郎
提出日	2024 年 1 月 11 日

## 【研究目的】

本研究の目的は、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品の関連資料を扱う企画展示（海外の作品を中心とする展示も含む）の、国内美術館や博物館施設においてしばしば行われるようになった現況にいたる変遷、およびその背景を明らかにすることにある。

現在、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮分野の作品資料を扱った展覧会が国内の美術館や博物館にて行われることは、特別珍しいことではなくなっている。しかし、これら分野の多くは商業的に流通されてきたことに加えて、たとえば1990年から92年頃にかけて、特定のマンガ作品を「有害」なものとして排除しようとする「有害コミック」規制運動が展開されたように<sup>1</sup>、とりわけ90年代以前は文化的に「低劣」で、ものによっては「有害」でさえあるという見方もなされてきた分野である。そのような位置づけが支配的だった頃へ遡ると、たとえ商業施設において扱われることはあっても、美術館や博物館のような公共的文化施設でこれら分野が扱われる機会はどれほどあったらうか。

## 【予備調査】

まずはその量的変遷を概観するべく、予備調査として、国内の展覧会データベース等からこれらの分野の関連資料を扱う展覧会の抽出を試みた。すると、1960年から2022年までに開催を記録された全国の展覧会84,149件中、665件のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の国内外の作品の関連資料を扱う展覧会を見出すことができた。その量的推移を、図1に示す。

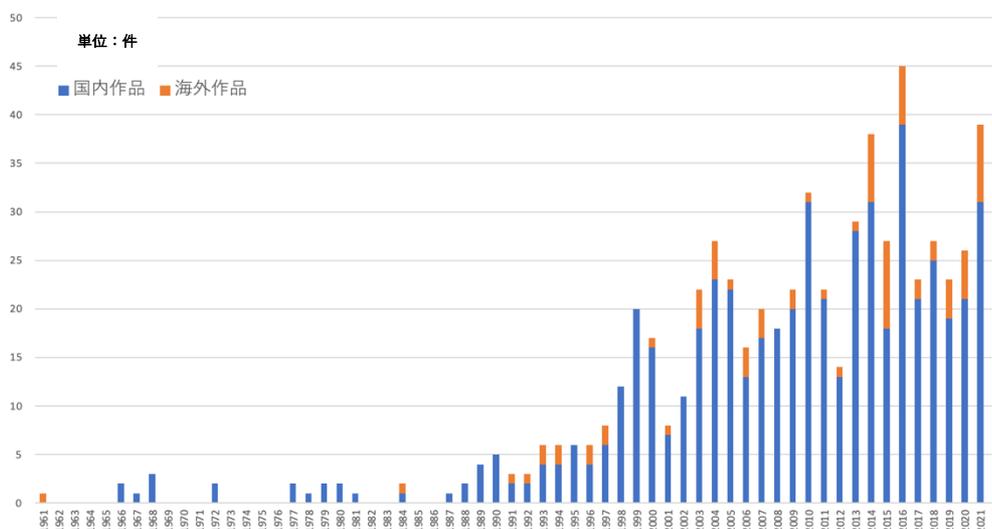


図1. マンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品関連展覧会の開催数の推移

『日本の美術展覧会開催実績：1945-2005（国立新美術館，2010.12）』

『Art Commons 国立新美術館』

『文化庁メディア芸術祭25周年記念書籍 文化庁メディア芸術祭 1997-2022 25年の軌跡』

ヨミダス歴史館：データベース - 読売新聞オンライン[<https://database.yomiuri.co.jp/about/rekishikan/about/>]

以上の資料を元に筆者作成

<sup>1</sup> 矢島正見,山本功 「「有害コミック」規制運動の展開」『犯罪社会学研究 第19号』（1994）p.74

さらに、その内容を見渡すと、2010年代中頃までは、単にマンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品の資料のみで構成された展覧会ではなく、館の所蔵資料や伝統工芸品のような、美術館・博物館ですでに扱われてきた資料を並置するものや、マンガやアニメのキャラクターをモチーフとしたファインアートの企画展示が全体の割合の多くを占めていた。

その代表的な例としては、『ウルトラマン』に関連する資料や現代美術を横断する『日本ゼロ年』（1999年、水戸芸術館 現代美術ギャラリー）や、『ドラえもん』のマンガ原画ではなく『ドラえもん』をモチーフとしたアート作品を展示した『THEドラえもん』（2002年、サントリーミュージアム [天保山] ほか）、「美少女」に焦点をあてて浮世絵から現代美術、マンガ・アニメキャラクターまでを含めた資料の展示によって日本美術史を振り返る『美少女の美術史』（2014年、青森県立美術館ほか）等が挙げられる。

上の予備調査の結果から、さらに各展覧会の出品目録や図録を元に分類をしてみると、65件のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮（海外作品を含む）関連の国内での展覧会のうち、167件がそのような展覧会に分類できた（図2）。

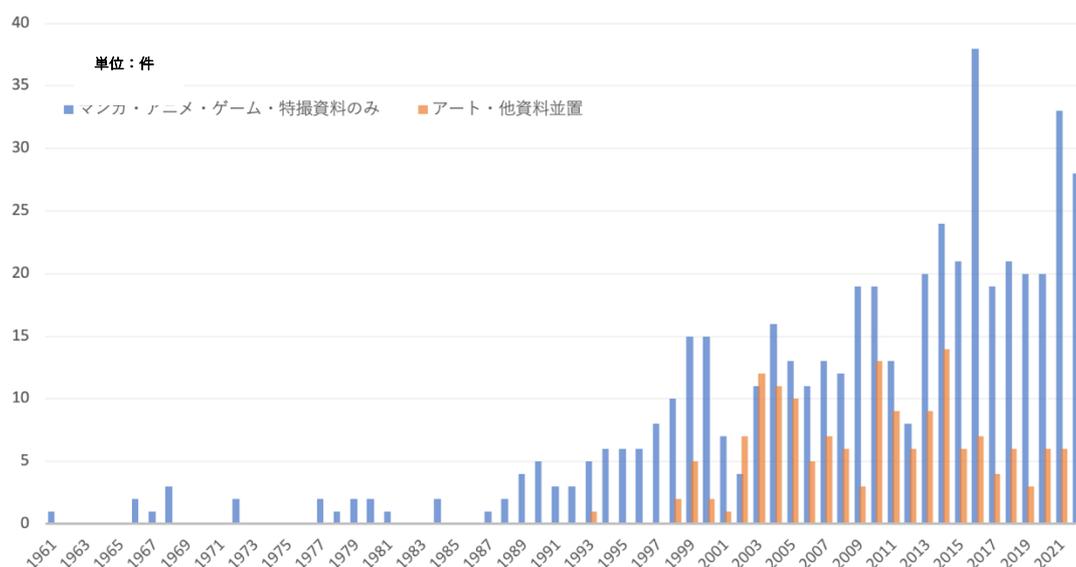


図 2. マンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品関連資料を扱った展覧会の類型別割合の推移

『日本の美術展覧会開催実績：1945-2005（国立新美術館，2010.12）』

『Art Commons 国立新美術館』

『文化庁メディア芸術祭25周年記念書籍 文化庁メディア芸術祭 1997-2022 25年の軌跡』

ヨミダス歴史館：データベース - 読売新聞オンライン[<https://database.yomiuri.co.jp/about/rekishikan/about/>]

以上の資料を元に筆者作成

そして、2010年代中頃から後半に差し掛かると、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品の関連資料のみを展示する企画展示の割合が、そのようなアートと並置させた企画展示を上回り増加しているように見受けられる。この推移の背景に、この分野の文化的位置付けの上昇過程を見出すことは可能だろうか。

本研究では、以下、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮関連資料とアートを並置した展覧会を

「アート&ポップカルチャー並置型」展覧会と記し、これに焦点を合わせた。

### 【先行研究】

伊藤（2021）は、「マンガといった、場合によっては（特に子どもの育成に）「有害」とすらされてきたポピュラーエンタテインメントメディアが、とりわけ公共的な文化政策の対象として注目されるようになった」背景として、欧米における人気を契機とした政府によるバックアップや、それに伴い「メディア芸術」という新たな概念が創出されたことを挙げ、文化庁による『メディア芸術祭』やマンガ原画アーカイブへの取り組み、および、京都国際マンガミュージアムにおける「マンガ資料アーカイブ」の啓蒙活動としての原画展の開催についてを一断面として述べている<sup>2</sup>。

村田（2009）は、「大衆文化」と位置付けられるマンガが、「ハイカルチャー」に属するミュージアム（美術館・博物館・科学館）に浸透した背景のひとつに、「他の娯楽施設との競争を強いられ、サービス産業的な要素を求められるようになった」昨今の国内ミュージアムの経営状況を一因とした大衆化・観光化を挙げている<sup>3</sup>。

ほか、マンガ原画に限らず、アニメや特撮作品の中間制作物およびゲームを扱った、美術館・博物館での企画展示の背景に関する言及や、村上隆をはじめとしたマンガやアニメを融合したファインアート作家・作品に関する研究はすでに存在している。しかし、2010年代中頃までに同時多発的に開催された「アート&ポップカルチャー並置型」企画展示の成り立ちや、その推移の背景についての学術的研究は現時点では存在しない。

### 【仮説】

先述してきた先行研究や予備調査に基づき、以下の仮説を立てた。

#### ①

1980年代以前のマンガ・アニメ・ゲーム・特撮の国内での企画展示は、百貨店等商業施設における、原画や中間制作物の販売を目的としたものや、家族連れの集客を想定した子ども向けのイベントが中心だった。1990年代には、日本のアニメやマンガの海外人気をきっかけとした政府による文化的な位置づけや振興が盛んになったことや、美術館・博物館の経営状況を理由に、それまでの百貨店展示に加えて、美術館や博物館等でのマンガ・アニメ・ゲーム・特撮関連（海外作品を含む）の展覧会が徐々に現れた。

#### ②

しかしながら、商業的に流通されてきたマンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品の関連資料の、美術館・博物館での展示の一般化の過渡期においては、それらを扱うことを正当化するため

---

<sup>2</sup> 伊藤 遊「マンガ原画のアーカイブ：文化庁メディア芸術事業を中心に」『デジタルアーカイブ学会誌6巻1号』（2022年）pp.35-40

<sup>3</sup> 村田麻里子,表智之,金澤韻「マンガとミュージアムが会おうとき」（臨川書店、2009年）pp.161-178

の、文化芸術として演出するしつらえを要した。

そのため、美術館等ですでに扱われてきた資料と並置する展覧会や、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品をテーマにしたアート展が、美術館・博物館、さらにはアートギャラリーを中心とした文化施設で90年代後半から2010年代半ばにかけて多く行われた。

### ③

以上のような「アート&ポップカルチャー並置型」ともいえる企画展示の営みの積み重ねや、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮作品を文化芸術とみなす認識の一般への浸透により、2010年代半ば以降、アートと並置する形をとらずにマンガ・アニメ・ゲーム・特撮を文化芸術として展示する企画展示の割合が増加し、「アート&ポップカルチャー並置型」の割合は減少に転じた。

#### 【調査方法】

上記の仮説をもとに、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮の企画展示の量的・質的変遷、および、「アート&ポップカルチャー並置型」の展覧会の成り立ちと推移の背景を明らかにするべく、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮に関連する国内の展覧会の関係者に聴き取り調査を行った。聴き取り調査の対象は、予備調査をもとに、これらの展覧会が盛んに行われ始めてから現在までの時期を以下の3つに分け、各時期の展覧会に携わった人物の中から選定した。

- ①「アート&ポップカルチャー並置型」展示の増加期（1990年代半ば～2000年代初頭）
- ②「アート&ポップカルチャー並置型」展示の隆盛期（2000～2010年代半ば頃）
- ③マンガ・アニメ・ゲーム・特撮資料のみをあつかった展示の急伸期（2000年代半ば以降）

#### 【研究結果】

聴き取り調査の結果から、1990年代から2000年代までは、行政を中心としたマンガやアニメの文化芸術としての振興や、美術館における赤字対策を主な目的としたこれらに関連する展覧会が活発化したこと、その一方で、現場の学芸員からは「芸術性に乏しい」「前例がない」などの理由が挙げられ、しばしば抵抗があったことが判明した。

そして、スタジオジブリ関連の東京都現代美術館での展覧会のような特例はあるものの、仮説として想定していたとおり、その抵抗を打開する「しつらえ」として、ここまで「アート&ポップカルチャー並置型」と呼んできた、館のコレクションやアート作品とマンガやアニメ等の資料を結びつけて提示する展覧会が生まれ、これらのような展覧会の積み重ねが、その後の国内の美術館における、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮の展覧会の増加を部分的に促進していた例が複数件にわたって確認できた。加えて、出版社・新聞社・テレビ局主催の展覧会の増加と、その受け皿となる会場の増加、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮に理解のある学芸員が徐々に増えたこと等が重なって、次第に「アート&ポップカルチャー並置型」の

スタイルで展覧会を行う必要がなくなり、マンガ・アニメ・ゲーム・特撮関連資料のみの展覧会の間口が次第に広がっていった点も明らかになった。

以上のことから、仮説は概ね立証できたといえるが、「アート & ポップカルチャー並置型」展覧会が「しつらえ」だけではなく、“アート”と“マンガ・アニメ・ゲーム・特撮”の双方にとっての相乗効果への期待を背景に行われた『エヴァンゲリオンと日本刀展』のような例が存在することもわかった。同展に関しては、「違うジャンルの人に見てもらえる」というメリットを享受する作品権利者側の意向が関わっていたことも確認できている。

#### [参考文献]

- ・石田佐恵子,村田麻里子,山中千恵 (編/著)「ポピュラー文化ミュージアム 文化の収集・共有・消費」(ミネルヴァ書房、2013年)
- ・米沢嘉博 「戦後エロマンガ史」(青林工藝舎、2010年)
- ・村田麻里子,表智之,金澤韻「マンガとミュージアムが会うとき」(臨川書店、2009年)
- ・「文化庁メディア芸術祭」[<https://j-mediaarts.jp/>][2023年12月13日閲覧]
- ・伊藤 遊「マンガ原画のアーカイブ：文化庁メディア芸術事業を中心に」『デジタルアーカイブ学会誌6巻1号』(2022 年)
- ・国立新美術館「日本の美術展覧会開催実績：1945-2005」(2010)
- ・国立新美術館「Art Commons」<http://ac.nact.jp/index.php> [2023年12月13日閲覧]