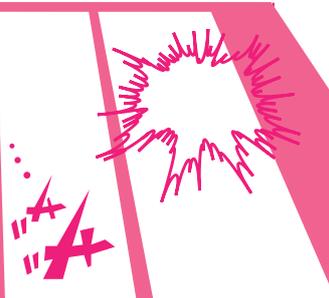
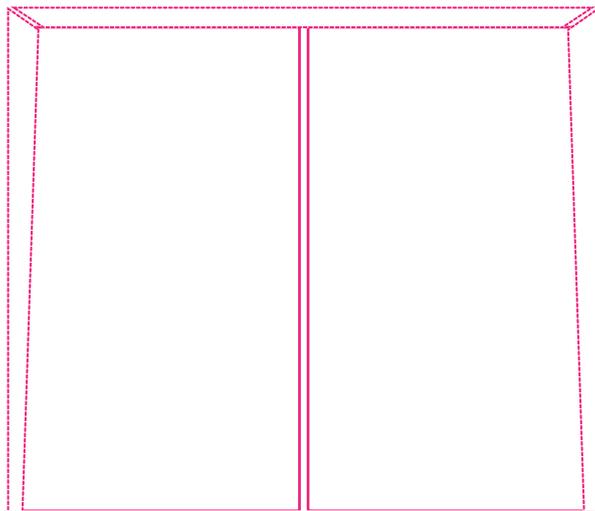


MANGA COMICS MUSEUMS IN JAPAN

Cultural Sharing and Local Communities

日本のマンガミュージアム

あらたな文化共有と地域社会



編 谷川竜一
Tanigawa Ryuichi

著 伊藤遊
Ito Yu

村田麻里子
Murata Mariko

谷川竜一
Tanigawa Ryuichi

山中千恵
Yamanaka Chie

 **CIAS** 京都大学地域研究統合情報センター
— CIAS Discussion Paper No.28 —

CIAS Discussion Paper No.28

Manga Comics Museums in Japan

Cultural Sharing and Local Communities

日本のマンガミュージアム

——あらたな文化共有と地域社会——

谷川 竜一 編



京都大学地域研究統合情報センター

CIAS Discussion Paper No.28

TANIGAWA Ryuichi (ed.)

**Manga Comics Museums in Japan
Cultural Sharing and Local Communities**

© Center for Integrated Area Studies, Kyoto University

46 Shimoadachi-cho, Yoshida Sakyo-ku, Kyoto-shi,
Kyoto, 606-8501, Japan

TEL: +81-75-753-9603 FAX: +81-75-753-9602

E-mail: ciasjimu@cias.kyoto-u.ac.jp

<http://www.cias.kyoto-u.ac.jp>

January, 2013

目次

• Preface	5
• 序 日本のマンガミュージアムの今日的課題	9
• Visitor Survey at the Kyoto International Manga Museum Considering Museums and Popular Culture	15
• Visitor Survey at the Osamu Tezuka Manga Museum Do Manga Museums Really Promote Regional Development	29
• Visitor Survey at the Hiroshima City Manga Library What It Means to Deal with Manga in Libraries	43
• 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.....	55
• 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.....	67
• 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.....	79
• 資料編はじめに	91
• マンガ読者調査結果集計データ	93
• 和歌山県有田郡有田川町地域交流センター (ALEC) センター長／同町教育課課長・三角治氏へのインタビュー1 ...	105
• 和歌山県有田郡有田川町地域交流センター (ALEC) センター長／同町教育課課長・三角治氏へのインタビュー2 ...	115
• 富山県高岡市産業振興部観光交流課主査・ 表野勝之氏へのインタビュー	127
• 富山県富山市高志の国文学館副館長・村椿晃氏、 同館事業課長・山形隆氏へのインタビュー.....	133
• 執筆者および翻訳者、共同研究者プロフィール	139

Preface

Manga, Exhibitions, Museums

In 2009, two significant projects related to manga were carried out in European museums: 'Manga: Professor Munakata's British Museum Adventure'¹ at the British Museum in London, and 'Cartoons: The Louvre Invites Comic-Strip Art'² at the Musée du Louvre in Paris. While the former concentrated on the new work of Hoshino Yukinobu set in the British Museum, the latter invited five comic artists to create artwork using the Louvre as their primary setting, among which one of them was Araki Hirohiko, a Japanese manga artist popular for his series *JoJo no Kimyō na Bōken (JoJo's Bizarre Adventure)*. Indeed, exhibiting manga is one of the hot topics for museums in Europe today. Not only does it challenge the established exhibiting method in museums, it also raises questions on the distinction between so called 'high' culture and 'low' culture, an agenda somewhat untouched but tacitly understood inside the museums walls.

In Japan, the trend of holding manga exhibitions in museums and department stores had already become prominent by around 2000, but it was perhaps not until 2008 that contemporary artists and their works had begun to be featured; the touring of 'Inoue Takehiko: The Last Manga Exhibition'³ had been so successful that it inspired both publishers and contemporary manga artists to become involved in museum business. In recent years, exhibitions featuring Araki Hirohiko, Otomo Katsuhiro⁴ and Oda Eiichiro⁵ have especially attracted attention.

1 5 November 2009 to 3 January 2010.

2 22 January 2009 to 13 April 2009.

3 24 May 2008 to 6 July 2008 at The Ueno Royal Museum (Tokyo); 11 April 2009 to 14 June 2009 at the Contemporary Art Museum Kumamoto; 2 Jan 2010 to 14 March 2010 at the Suntory Museum Tempozan (Osaka); 3 May 2010 to 13 June 2010 at the Sendai Mediatheque.

4 A Japanese manga artist best known for his work, *Akira*.

5 A Japanese manga artist best known for his work, *One Piece*.

Manga Museums in Japan

However, another manga and museum related feature in Japan should be noted here; that of the Manga Museums, which are constructed for collecting, preserving and exhibiting uniquely manga related materials. Throughout the country, fifty to sixty institutions that can be said to fall under this category have been established, mainly as a community cultural center of the cities they reside in. The oldest having been opened in 1966, and two or three of them constructed as early as the 70s and 80s, the majority of them were constructed after 1990. To be more precise, there are two peak periods in which they began to crop up; first around the mid-90s and the second at the beginning of the 2000s.

After Tezuka's death in 1989, there were discussions among related people on how to inherit his works as well as the manga culture of postwar Japan, leading to the Osamu Tezuka Manga Museum in Takarazuka city, which opened in 1994 and is a pioneer in this field. Some other cities followed the idea of Takarazuka in making a manga related cultural institution crowning artists that come from their cities. The second boom is apparently related to the expectation towards Cool Japan. Most of them tend to be constructed for the purpose of regional promotion and to achieve positive economic effect form 'soft power' contents.

However, while the Japanese government's campaigning of Cool Japan and Japanese popular culture as 'soft power' have contributed greatly to the recent popularity of manga in and outside Japan, manga has since long been a medium deeply integrated in the Japanese people's everyday lives; not only kids and teenagers at school, but also grown-ups read them in the commuting train. It is one of the most common and popular media among people. And it is from this point of view that we have carried out our projects focusing on some manga related cultural institutions.

Leaving aside the boom, we know little about how these manga museums and exhibitions are actually doing, and how they are being consumed by the visitors. In fact,

when we consider the fact that manga is a mundane everyday object we see everywhere, one must raise the question of why is it necessary to have them inside museums. There is also the question of how manga is actually represented inside the museum. Because manga takes the format of a book, which one needs to open and consume personally, exhibiting them in public spaces is a challenging task.

Moreover, most of these institutions are suffering in terms of visitor number and financial cuts, but it seems that what should really be discussed in order to improve the situation remains untouched.

Manga Museums and Their Audiences

Our team has conducted audience research, in the form of visitor surveys, in order to examine the manga consumption of audiences within the manga museums. This project was carried out with several objectives in mind.

- To understand what the actual visitors are doing, hence understanding what consumption of manga involves.
- To see the scope of what the 'manga experience' truly is.
- To think about manga related cultural institutions beyond the argument of Cool Japan and regional promotion.
- To further the discussion of manga audience beyond the usual otaku culture argument.

From 2009 to 2012, we have conducted audience research on three sites: the Kyoto International Manga Museum (September, 2009), the Osamu Tezuka Manga Museum (August-September, 2011), and the Hiroshima Manga City Library (September, 2011). Here, three very different types of institutions were chosen in order to examine closely what the combination of manga (its characteristic as medium) and museum space would bring forth. Using methods combined with tracking and timing, sojourn time survey, questionnaire survey and staff interviews, and by comparing the three surveys across institutions, we have tried to understand how manga is represented in different types of institutions, and ultimately how that has affected the visitors' behavior and their method of manga consumption.



Akatsuka Fujio Memorial Hall



JOJO Exhibition Posters in Roppongi Hills Second Floor, Tokyo



Mizuki Shigeru Road in Tottori Prefecture. The statue of a famous character Nezumi Otoko (Mouse Man) in Mizuki manga

With the survey in Kyoto International Manga Museum as the starting point of discussion, the three papers compare the results while elaborating on different topics as necessary. For example, while the survey at the Kyoto International Manga Museum analyzes in detail the use of space by visitors inside museums and their way of consuming manga, the survey at the Hiroshima Manga City Library sheds light on how the library space promotes or

demotes a certain way of reading (or consuming) manga within the space. In the survey at the Osamu Tezuka Manga Museum, we focused on the relation of manga museums and regional promotion by further developing the discussion of the visitors' behavior patterns observed inside the museum.

You will find that each paper highlights the intertwined relation of manga, museums and their visitors, that are hardly noticed or discussed among these institutions. It is our belief that contributing to manga culture is essential for such institutions to be sustainable.

序 日本のマンガミュージアムの今日的課題

0. はじめに

本論集は、ポピュラー文化の1つであるマンガを扱い、それが公共文化施設としてのミュージアムに収蔵される際に、人々がそこでマンガ文化をどのように受容しているのかを分析した、日本、いやおそらくは世界で最新の論文・資料集である。その関心は、マンガというポピュラー文化の分析にとどまらず、それを通して今後の地域社会のあり方やマンガ文化に対する貢献の可能性を模索することにある。

1. ポピュラー文化とミュージアム

ポピュラー文化のコンテンツを用いた町おこしは、世界の各地域で行われている。欧米でいえば、たとえばビートルズを用いたイギリス・リバプール市の例や、バンドデシネ（BD）を用いたフランス・アングレーム市の例などが有名である。アジアでは、映画を使った韓国・釜山市や、マンガを用いて町を活性化させようとした日本・境港市がある。

こうした方法がとられるのは、観光戦略を企画する人々が、ポピュラー文化に、多くの人を引きつけ、同時に様々な階層や人種の壁を越えていく文化としての可能性を見いだしているからではないだろうか。あるいはそこまで意識化されずとも、ポピュラー文化になんらかの拡がりや可能性を人々が感じ取っているのかもしれない。その結果、ポピュラー文化には、外部の人を呼び寄せ、その地域の消費の促進のみならず、住民や市民をエンパワーメントすることさえ期待されている。

近年のポピュラー文化を通じた町おこしを行う上で、ミュージアムという施設が、その戦略的で中心的な場として扱われていることも注目に値する。例えばリバプールのビートルズ・ミュージアムやアングレームのCIBDIなどの施設があげられよう。これらは、特別展やイベントを行いつつ、グローバルに行き来する観光客を集めるためのエンターテインメントの場や、広く市民に開かれた、「楽しい」教育の場という位置づけを獲得しつつある。

こうしたミュージアムを用いた町おこしは、いか

なる文脈から、理解すべきか。そもそもミュージアム関係者や研究者の間では、ミュージアムに染みついた社会的啓蒙装置としての小難しいイメージや敷居の高さを払拭することの必要性が、ずいぶん前から論じられてきた。そうした議論は、文化というものは、移民や、文化へのアクセシビリティが低い人々に対しても、差別なく開かれるべきであるという欧米圏の思想的潮流と連動していた。つまり、様々な壁を越境して浸透していくポピュラー文化を、啓蒙の装置であるミュージアムにおいて扱うことは、単なる「ミュージアム」観の改革にとどまらず、「ミュージアム」という装置を再定義しながら社会そのものを変えようとする動きにつながっているといえる。21世紀に入り、ミュージアムの存在や意味自体に大きな地殻変動が起きているのだ。

2. 日本における町おこしとマンガミュージアム

日本では、近年、ポピュラー文化の中でもとりわけマンガを使った町おこしが注目されている。以下これを「マンガミュージアム」と呼ぼう。そもそもマンガミュージアムは、90年代にいくつかの都市で設立が始まった。その動きが起こった理由の一つは、手塚治虫という有名なマンガ家の死によって、戦後日本のポピュラー文化史に、マンガを位置づける必要性が高まったためであった。施設をつくることで、その「偉業」をきちんと語り継ぐことに意味があると考えられ、それが社会的合意を得たのである。

一方で1990年代の後半頃から、海外における日本マンガの高い評価が国内に伝えられるようになってきた。それにともない、マンガ・アニメに関する魅力を「クールジャパン」と自ら名付け、それらを「ソフトコンテンツ」として、海外にもっと発信しようとする、官・民の意図や動きが顕在化し始めた。複雑な政治的・経済的背景や思惑に絡め取られながらも、国内におけるマンガミュージアムの設立はよりいっそう加速することになった。現在、日本全国に50～60館のマンガに関連するミュージアムが存在する。一番新しい例としては、2012年8月に開館した、マンガ家・松本零士らを扱う北九州市漫画ミュージアムがあげられる。

このようにクールジャパンが盛り上がる一方で、「果たしてマンガは誰のものか」という問いもまた、浮かび上がってきた。なぜなら、日本においてマンガは、きわめて日常的で遍在的なメディアであったからだ。例えば、「ドラえもん」というキャラクターひとつとっても、子供から老人までそれがどのようなキャラクターなのか「あうん」の呼吸で伝わるほどの認知度を持っている。しかも、マンガにおけるキャラクターは作品のストーリーから自律し、ストラップやぬいぐるみなどのグッズになったり、商店街のポスターや大手銀行のキャッシュディスプレイに描かれたりしている。様々なメディアや商品に姿を変えながら、個々人の日常的で私的な生活の隅々にまで浸透するのが日本におけるマンガの特徴である。

その一方で、マンガは、クールジャパンというナショナルな政策に使われたり、ミュージアムという空間に置かれたり、市区町村のイメージキャラクターに使われたりするなど、公的な場面でも重要な役割を果たしつつある。そしてここにひとつの問いが浮かび上がる。つまりマンガは公的なものなのか、あるいは私的なものなのか、そのどちらかであるとすれば、「マンガのある日常」はどのように再定義されるのか、という問いだ。

この問いを鮮明に浮かび上がらせてくれる「場」が、マンガミュージアムという空間である。すなわち、きわめて私的なマンガというメディアが、ミュージアムという公共的な空間のなかに収まっている状態は、図らずもマンガが誰のものかという問いを我々に突きつけ、マンガのマンガ性やミュージアムのミュージアム性が自明でなかったことを、むしろ逆照射する。つまり、ポピュラー文化とミュージアムの遭遇する場所としてのマンガミュージアムは、新たなコミュニケーションやコミュニティの創造、消費を通じた文化の創造・共有を考えるにふさわしい場所なのだ。

以上のような大きな問題系へとつながるマンガミュージアムだが、研究蓄積はほとんどない。マンガがどこの誰に回収されるのかという問いはもちろん、より具体的にマンガミュージアムがどのように機能しているのかさえ調査されていないのである。にもかかわらず、日本におけるポピュラー文化を扱うミュージアムの大半は、そうした場をどのように評価すべきかを問われることなく、同じような発想で建設されてきた。

筆者らは、現代日本において最も「ポピュラー」な文化であるマンガを扱うミュージアムに焦点を当て、マンガというポピュラー文化とミュージアムが

どのように遭遇しているのかを整理・分析する。

これを通して、マンガだけではなく、今回、ポピュラー文化がミュージアム施設と、それぞれの長所を活かしながら、最終的に、そのポピュラー文化そのものを豊かなものとして涵養するミュージアムの確立に貢献したいと考えている。

3. 本論集の構成

日本において、マンガを扱った文化施設は、必ずしもミュージアムという名前では呼ばれているわけではなく、「博物館」、「美術館」、「記念館」、「センター」など様々な形態をとっている。さらにいえば、マンガが書籍の形態をしたメディアであるということもあって、しばしば「マンガ図書館」として構想されてもきた。本書は、「ミュージアム」を名乗る施設の分析として下記の①を、「アートミュージアム」的要素をもったものの分析として②を、そして「図書館」的な要素を中心として設立された施設の分析として③を収録している。

いずれの名称を冠した施設にしても、そこでは、博物館・美術館的な要素（展示されたものを見る）、図書館的な要素（マンガを読む）が見られる。どの要素を強調しながら文化施設を構想していくのか、という点にも注目していきたい。以下で各論文の概要を記しておく。

①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』第37号、2010年。

マンガを扱うミュージアムとして成功を収めている京都国際マンガミュージアム^{えむえむ}（MM）において、来館者がどのようにその空間でマンガ文化を受容しているのかを明らかにするため、調査を行った。具体的には、館全体を対象に来館者のトラッキング（tracking）を行い、来館者の行動を分析している。

90年代以降、アニメやマンガ、映画や音楽をはじめとするポピュラー文化がミュージアム化されるという現象があちこちでみられる。しかし、ミュージアムという公共性の強い空間に、個人的あるいは部族的共同体（趣味の共同体）によって消費されるマンガが収まる時、実際の来館者がどのように反応し、館内で何をして過ごすのかは、ほとんど知られていない。本稿は、こうした問題関心のもと、行われた調査結果を報告するものである。

調査の結果、当初想定されたように、図書館 (Library = L) 型、博物館 (Museum = M) 型と分類できるような行動パターンがみられた。前者は主に館内でマンガを読んで過ごす利用の仕方であり、MM を図書館として認識して行動するパターンである。後者は、展示会はもちろんのこと建物全体を展示物として捉え、MM を博物館として認識する行動パターンである。マンガを扱う文化施設が、そもそもこうした利用を想定していることは先にもふれた。また、二つの行動パターンを行き来する融合 (Complex = C) 型が存在することも明らかになったが、これもある程度は予想されたことである。

本調査での知見として意味があるのは、この M、L、C 型以外の行動パターンの存在である。本論では、このような来館者の受容の仕方を公園 (Park = P) 型と名付け、(1) MM の建築空間的な「矛盾」、(2) MM の設立理念の複雑性、(3) マンガ体験の特徴、の 3 要因からこの要素の意味について考えた。

②村田麻里子・山中千恵・伊藤遊・谷川竜一「宝塚市立手塚治虫記念館における来館者調査——地域のためのマンガ関連文化施設の実態と是非を問う」『関西大学社会学部紀要』第 43 巻 2 号、2012 年。

日本では、町おこしや地域振興を目的として、マンガミュージアムを初めとするマンガ関連文化施設が主に市区町村単位で一定数つくられてきた。その背景には、マンガを扱うことで、その地域の外部から人やカネを呼び寄せ、経済効果を得ることができるのではないかという期待があった。本稿では、その先駆的な事例として、マンガ家・手塚治虫とその作品をテーマにした宝塚市立手塚治虫記念館をとりあげる。この館は手塚という作家のライフヒストリーや作品の展示を中心に行っており、「博物館・美術館」としての機能を重視している。

本論では、地域におけるマンガ関連文化施設の役割を論じるには、実際にその施設がどのようにマンガを扱い、それがいかに地域やコミュニティで利用されているのかをみていく必要があることを指摘した。具体的には、館がいかなるコンセプトのもとに設計・運営されているのか、訪れる来館者がその空間をいかに受容しているのかに注目してトラッキング調査を行った。来館者の行動を分析する過程で、従来の意味での社会教育施設と、経済効果を見込まれたテーマパーク的施設の間で揺れ動いている館の在り方が議論された。同時にその議論は、マンガ文化に対するミュージアムの貢献のあり方を問うことにもつながっている。

③伊藤遊・村田麻里子・山中千恵・谷川竜一「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』第 41 号、2012 年。

本論は、マンガ関連文化施設として、ミュージアムではなく、図書館がマンガを扱った事例を報告するものである。

これまでのマンガと図書館をめぐる議論は総じて、図書館としてマンガ本をどのように扱うべきかという議論が中心であり、「マンガ図書館」を訪れる来館者が施設をどのように利用してきたかという実態に関しては、ほとんど言及されてこなかった。

そこで、本稿では、マンガ図書館の成功事例としてしばしば取り上げられてきた「広島市まんが図書館」における来館者の行動に注目した実態調査を行った。そこでわかったことのひとつは、多くの来館者たちが、マンガ本を「借りて帰るか／留まって読むか」という限定的な選択肢の中で行動していることである。こうした調査結果が示すマンガ関連文化施設の在り方について、社会学者の石田佐恵子のマンガ読者に関する議論を援用しつつ、議論する。

4. 資料編

資料編では、本論集に収録した論文には、取り上げることができなかった調査データを掲載した。

まずインタビュー 3 件の抄録を掲載した。うち 1 つは、2012 年 2 月の調査における和歌山県有田川町の図書館を中心とした複合文化施設である ALEC の設立・維持の中心的な立役者であった有田川町職員・三角治氏からの聞き取り記録である。2 つ目は富山県高岡市で現在推進中の、マンガを用いた町おこしの取組みに関して、2012 年 8 月に行った、高岡市職員・表野勝之氏へのインタビュー記録、最後は富山市に 2012 年 7 月にオープンしたマンガと文学作品の双方を扱った施設、高志の国文学館の館長・村椿晃氏へのインタビューである。

いずれも大変興味深いインタビューであり、今後のポピュラー文化とミュージアムや図書館の関係を考察する上で、様々な知見やヒントが詰まっている。

また、筆者らと関西大学社会学部・脇田貴文准教授が 2011 年 11 月に京都国際マンガミュージアムで行ったマンガ読者に関するアンケート調査の集計結果もここに掲載した。インタビュー記録も含めて、基礎的なデータとして有効活用されることを願う。(なお、集計結果をもとに、より細かく分析したデータ

は「マンガ読書行動尺度・マンガイメージ尺度の開発の試み」『関西大学社会学部紀要』第42巻2号に掲載予定である。）

以上はあくまで資料編として提示するものであり、今後、我々の手で論文へとまとめていきたい。

5. マンガミュージアムスタディーズ

最後に本研究の経緯をここで簡単にまとめておきたい。本研究は、伊藤遊、谷川竜一、村田麻里子、山中千恵の共同プロジェクトとして、2009年より始まった。当初の関心は日本にできたばかりのマンガ専門博物館かつ図書館である京都国際マンガミュージアムを対象に、マンガがどのように受容されているのかを明らかにすることであった。その一方で、博物館であり図書館であるという特性を、比較分析を通じてより明らかにする必要が生じた。そこで先にも述べたような1990年代より建てられて来た従来型のミュージアムでマンガを扱った施設や、マンガに特化して収蔵した図書館などを対象に、2009年より調査を行ってきた。

我々の調査・研究が進む一方で、日本社会でも近年急激にマンガミュージアムの建設が進み、これまでのような箱としてのミュージアムや図書館を調査するだけでは捉えきれない現状が生まれてきている。例えば鳥取の水木しげるロードでは、マンガのキャラクターがミュージアムのコンテンツのように街中にあふれ出している。また北九州市漫画ミュージアムでは、マンガ図書館・ミュージアムが商業ビルの中に入り込み、その下階にマンガ・アニメのグッズが並んでいることで、商業的で趣味的な雰囲気が溢れている。筆者らは現在、それらのミュージアムや

町おこしの分析・議論を進めており、2013年には、日本におけるそうした状況を包括的に紹介した書籍の刊行も予定している。又、マンガに限定されないポピュラー文化とミュージアムについて考える研究会にも参加し、この成果は『ポピュラー文化ミュージアム』（ミネルヴァ書房）2013年としてまとめられた。

最後に、本研究成果は以下の資金をもとに実施された調査・研究をもとにしている。その出版助成と合わせ、ここに記して謝意を表したい。

- ・2009年度、仁愛大学学内共同研究費
- ・2009年度～2011年度「ポピュラー文化の収集・保存・展示をめぐる記憶とナショナリズムに関する国際比較研究」（代表：山中千恵、科学研究費補助金・若手B 2009年度～2011年度）
- ・2012年度、京都大学地域研究統合情報センター・Discussion Papers 刊行補助
- ・2012年度、京都大学地域研究統合情報センター共同研究・萌芽（個別）研究
- ・文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（2010年度～2014年度）・関西大学社会的信頼システム創生プロジェクト
- ・「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」（代表：谷川竜一、科学研究費補助金・挑戦的萌芽研究 2012年度～2014年度）
- ・「「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」（代表：山中千恵、科学研究費補助金・若手B 2012年度～2015年度）



宮城県石巻市 長井勝一漫画美術館（ふれあいエスパ塩竈内）美術館のほかにも「本の森」（図書館）、「エスパホール」（イベント）、「アートギャラリー」などが入る複合施設で、建築家・長谷川逸子の設計による。



宮城県登米市 石ノ森章太郎ふるさと記念館 表にはサイボーグ007の像が建つ。日本設計のデザインで2000年に竣工した。



京都国際マンガミュージアムにおけるトラッキング調査の前に、調査員を集めて調査ガイダンスを行うマンガミュージアム研究会メンバー



高知県香美市立やなせたかし記念館前の巨大なアンパンマン像



高知県高知市 横山隆一記念まんが館 複合ビルの一部に入っているマンガミュージアムである。



石川県輪島市の永井豪記念館 外観は歴史的な町並みにも配慮されている。



鳥取県境港市水木しげるロード 通りに水木しげるのキャラクターがあふれており、そこを観光客がそぞろ歩く。



宝塚手塚治虫記念館におけるトラッキング調査中の写真

Visitor Survey at the Kyoto International Manga Museum: Considering Museums and Popular Culture

ITO Yu

Researcher, Kyoto Seika University International Manga Research Center, Kyoto International Manga Museum

TANIGAWA Ryuichi

Assistant Professor, Center for Integrated Area Studies, Kyoto University

MURATA Mariko

Associate Professor, Faculty of Sociology, Kansai University

YAMANAKA Chie

Associate Professor, Faculty of Human Studies, Jin-ai University

Translated by Cathy SELL

I. Scope of the study

What can be born of the blend between popular culture and museums? Since the 1990s, beginning with anime and manga, films and music, we have come see an upsurge of the phenomenon in which popular culture finds itself within the museum context. Originally popular culture was regarded as a privately consumed media, or a communal hobby. In Japan in particular, it has been treated as such and movements towards a public forum have always been met with opposition. Moreover, the strength of the public museum's role or indeed *raison d'être* as an educational institution has led to a long hesitation over substantial dealings with popular culture (with an exception of private small-scale museums with hobby collectibles). However at present these arenas are certainly coming closer within reach; and this is bringing forth a new meaning for both popular culture and for museums.

To take the Kyoto International Manga Museum as a case in point (see photos 1-4), it is housed in a repurposed building of a former school and thereby attracts many visitors. In addition to local residents, it draws in a large number of tourists for its local Kyoto character. Also in reflection of the rising interest in Japanese manga from abroad, international visitors to the museum account for over 10 percent of all patrons. Over 300,000 manga are held in the museum's collection, with 50,000 volumes of manga shelved on the 'Wall of Manga' covering every

available wall space, from which visitors can select manga to read within the building. Furthermore, as the museum holds several exhibitions throughout the year as well as lectures and symposiums by artists and researchers, it exhibits and introduces manga culture from various perspectives.

What comes of having manga, which are usually consumed quite privately, within the very public space of the museum? How is it received by visitors to the museum? What do the visitors do in the museum? There are the things we wish to examine in the paper.

II. Survey Outline

As an example case of a popular culture museum, the Kyoto International Manga Museum (henceforth MM) was selected for a visitor survey. In order to fully understand the visitors' utilization of the space, a tracking survey was undertaken observing visitors throughout the building.

A tracking survey involves tracing the visitors' path of movement in order to examine their navigation of the museum space. It is a traditional visitor survey technique used by museums.¹ The observer draws the route taken by

1 Tracking surveys were first used in museums by psychologist Arthur Melton and his colleagues in the 1930s. (Melton. *Problems of Installation in Museums of Art*. American Association of Museums, 1935.) Visitor surveys began to be implemented in Japan in the 1960s, tracking surveys at that time were carried out by academics such as Ishida Seiichi and Shiina Noritaka in the National Museum of Nature and Science, in Tokyo.



Photo.1: Kyoto International Manga Museum exterior



Photo.2: Visitors absorbed in reading manga inside. Readers commonly also sit on the floor and stairs.



Photo.3: Special exhibition *The DNA of "Sunday" & "Magazine": Fifty Years of Shonen Manga Magazines*



Photo.4: The 'children's library' an ideal space for idle relaxation while reading manga

visitors onto a floor plan of the target area by hand, and uses symbols to denote places where the subject has stopped and their direction of gaze. Further points of interest are recorded in memorandum.² It is an extremely effective method which allows understanding of visitors'

behaviour within the building and their utilization of the space, and can shed a spotlight on detailed movement and unconscious actions which cannot be captured using interviews or questionnaires.³ (On the other hand, tracking surveys cannot measure the subject's thoughts.)

(‘Hakubutsukan ni okeru kanran kōdō seseki’ *Hakubutsukan Kenkyū* 37(2), 1964. pp6-11.) However, visitor surveys in Japanese institutions remained scarce until the 1980s, within which there were not many tracking surveys performed. They were reportedly carried out in modest scale by researchers of architectural planning and design systems (for example Nomura Tota, Tsuboyama Yukio, Terasawa Tsutomu, etc.) and exhibition production companies in the 1990. Incidentally, with the 1920s-30s shift towards a more methodological fieldwork approach in the cultural and social sciences such as Japanese sociology and folklore studies etc. scholars of the *kōgengaku* (study of modern social phenomena) group, including Kon Wajiro and Yoshida Kenkichi, conducted studies in which they shadowed townspeople and recorded their actions, illustrating that this method is applicable across fields.

2 It is worth pointing out that nowadays tracking people's movements without permission may be questionable from a privacy viewpoint. This is something which must be judged on an individual museum basis, but for the present survey subjects were not specifically informed of observation in an attempt to preserve uninfluenced behaviour. It is the position of the researchers and institution that privacy of the visitors has not been infringed upon as no identifying characteristics of individuals have been recorded. Furthermore, notification of the survey was posted on a pillar in the entranceway to MM and the survey was undertaken with utmost care to ensure that the subjects were unaware of being observed. Additionally, in cases where the subject became aware of observation, the surveyors were instructed to immediately stop the survey at that point, and calmly explain the research actions to the visitor; however no such cases were reported.

An important feature of this is that the target area was the entire building. Generally, the scope of most tracking surveys is limited to a single gallery and only records the visitors' behaviour within the one exhibition. This is because the surveys are conducted in order to judge the merits and demerits of a particular exhibition. Conducting facility-wide surveys would also involve excessive labor and stress. However taking into account the purpose of the present study it was essential to observe visitors' behaviour throughout the entire building.

The survey was carried out as a joint project of the four researchers Murata, Yamanaka, Tanigawa, and Ito, the latter being a research staff member of the museum and full cooperation was obtained from the museum.⁴ A pilot study was conducted between the 18th to the 19th of October 2009 by the researchers, followed by a briefing to the observers on Friday the 13th of November. Then the survey was carried out over a one week period from Saturday the 14th

3 For further reference to related and other survey methods, see Hein (1998) or Murata (2003).

4 Carried out in 2009 with the support of Jin-ai University internal collaborative research funding.

Table.1: Longest, shortest, and average length of visits observed.

	Data no.	Stay length	Arrival	Departure	Category	Age	Gender
Shortest	#54	0.15	10:30	10:45	M	50-55	Male
Longest	#50	7.35	10:15	17:55	L	30-35	Female
Average stay length:		1.53	Average data based on 61 of the 68 cases observed.				

to Sunday the 22nd of November, aligned to start with the opening of the special exhibition *The DNA of "Sunday" & "Magazine" : Fifty Years of Shonen Manga Magazines*.⁵ The survey period encompassed both weekdays and the weekend. On each day the observers who carried out the survey⁶ (a total of six people) were broken into three groups for data collection. A total of 68 visitors were observed.⁷ As can be understood from the fact that an even number of 100 tracking studies could not be reached in spite of having had three teams collect data over a week long period, there was a high number visitors who stayed for a long period of time within the museum. (See table.1)

III. Survey Results

Several patterns emerged under analysis of the survey data. Firstly, that museum visitor behaviour patterns can be divided into categories; that of 'library' (L) and 'museum' (M) type visitors. The former pattern is demonstrated by visitors who principally spend their time in the museum reading manga, recognizing MM as a library. Whereas the latter display a pattern of recognizing MM as a museum, treating the 50,000 volume 'Wall of Manga' as well as the building itself, and of course the gallery spaces as an exhibition. For example, figure 1 illustrates a typical L type pattern. The visitor traverses the bookcase area near the entrance, reads manga without moving any further into the building and then leaves. In contrast figure 2 is a typical M type pattern of behaviour. It illustrates a path in which the visitor constantly moves around the building without spending a long time in any particular place, during which

they entered the special exhibition and spent roughly 30 minutes looking it over.

These categories were consistent with the image commonly held by museum staff of visitors to the museum. That is, they recognize that there are two types of visitors, those who come to view the museum exhibits and those who come to read manga.

Additionally, the data uncovered the fact that the L and M type of visitors are not completely separate, as there is a set of visitors who display both behavioural patterns, which will be described as the 'complex' (C) category (see figure 3). C type visitors were often observed coming to the library as a group, or accompany other visitors and waiting for them. During their time engaging in M mode, they will often shift momentarily into L mode and then return to M mode.

The above three types were to some extent unsurprising. However what the data from the study has made clear is that there are patterns of behaviour other than M, L and C.

For example, the visitor whose path is outlined in figure 4. This visitor moved several times between inside the building, and the outside ground,⁸ displaying a path different to that of the M, L and C patterns. Furthermore, the visitor barely reads manga out in the ground, instead spending her time playing with her mobile phone, with her calendar book open. In short, the purpose in her visit was in of itself spending time in the MM space.

Next, the case observed in figure 5 is an example of a visitor who spent one's time in the childrens' library. But he did not read manga there. He spends his time lying down, reading picture books and watching the television that was showing anime.

These kinds of visitors cannot be assigned to any of the categories M, L or C. That is, the data tells us that there are visitors who use the library in ways that cannot be explained by these three patterns. In this paper, we will refer to the behaviour pattern of these visitors as "park" (P)

5 Held from the 10th October – 20th December, 2009.

6 Part-time employed staff members who were university students and graduate students (primarily from universities within Kyoto) and who had knowledge of social research.

7 However observers lost sight mid-survey of 4 males among the 32 total males surveyed, and 3 females among the 36 total females surveyed. Also it should be noted that in accordance with the purpose of this survey to observe as large as possible an amount of behaviour patterns, sampling based on any conditions for non-selection was not carried out, therefore this data is not quantitative. Furthermore, classifying attributes were not obtained from the subjects directly (rather, solely through observation) and therefore are for reference purposed only.

8 The museum has converted the old playground area of the school into a courtyard covered with artificial grass, into which visitors are allowed to take books from the 'Wall of Manga' outside of the building to read.

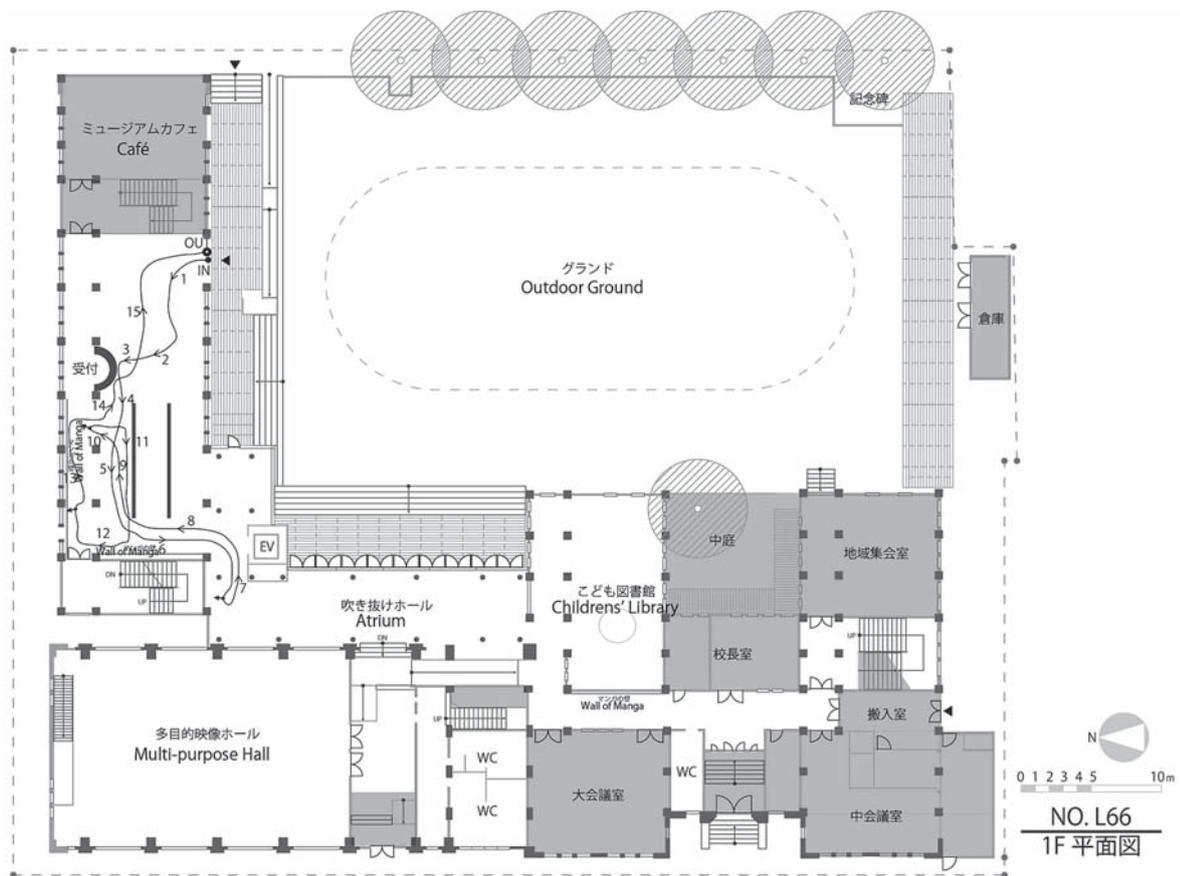


Figure.1: A typical example of an L type visitor's movement path. (Tracking data 66)

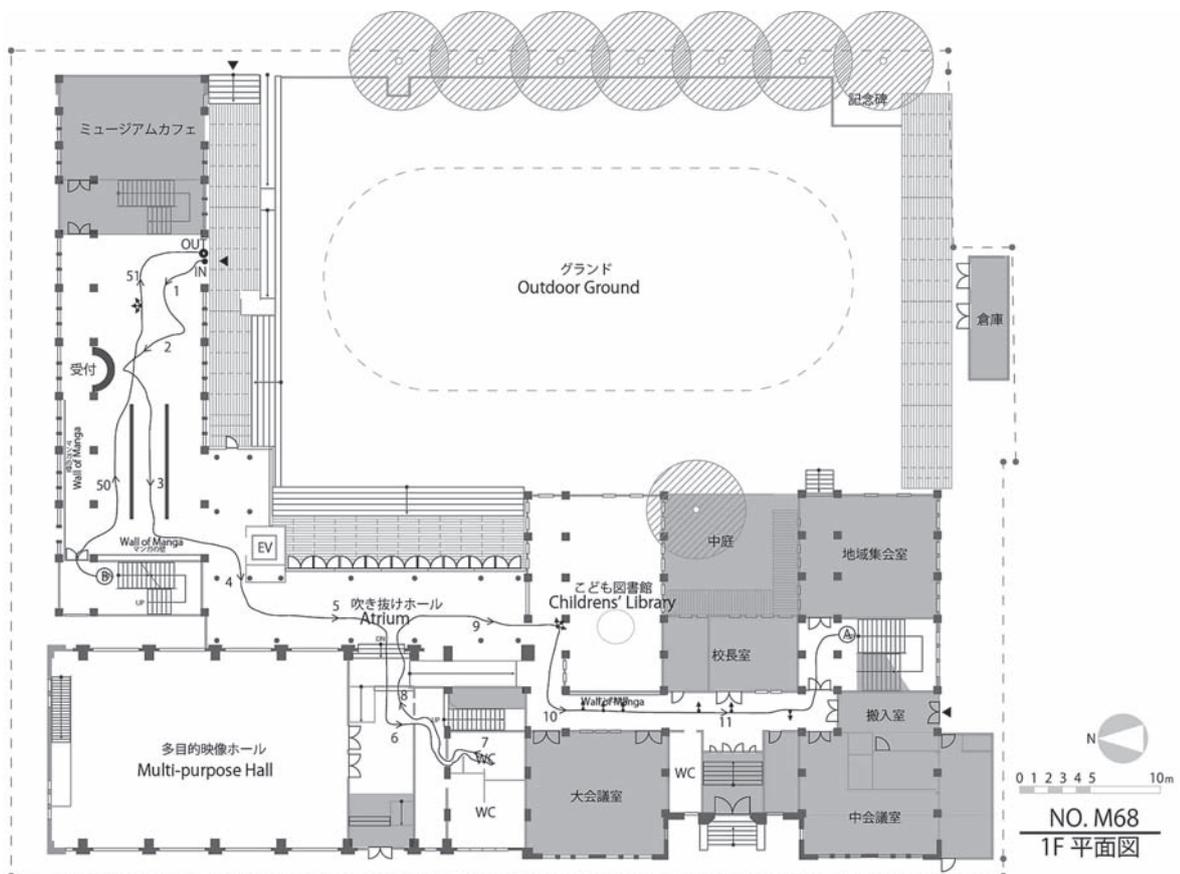


Figure.2-1: A typical example of an M type visitor's movement path. (Tracking data 68, first floor path)

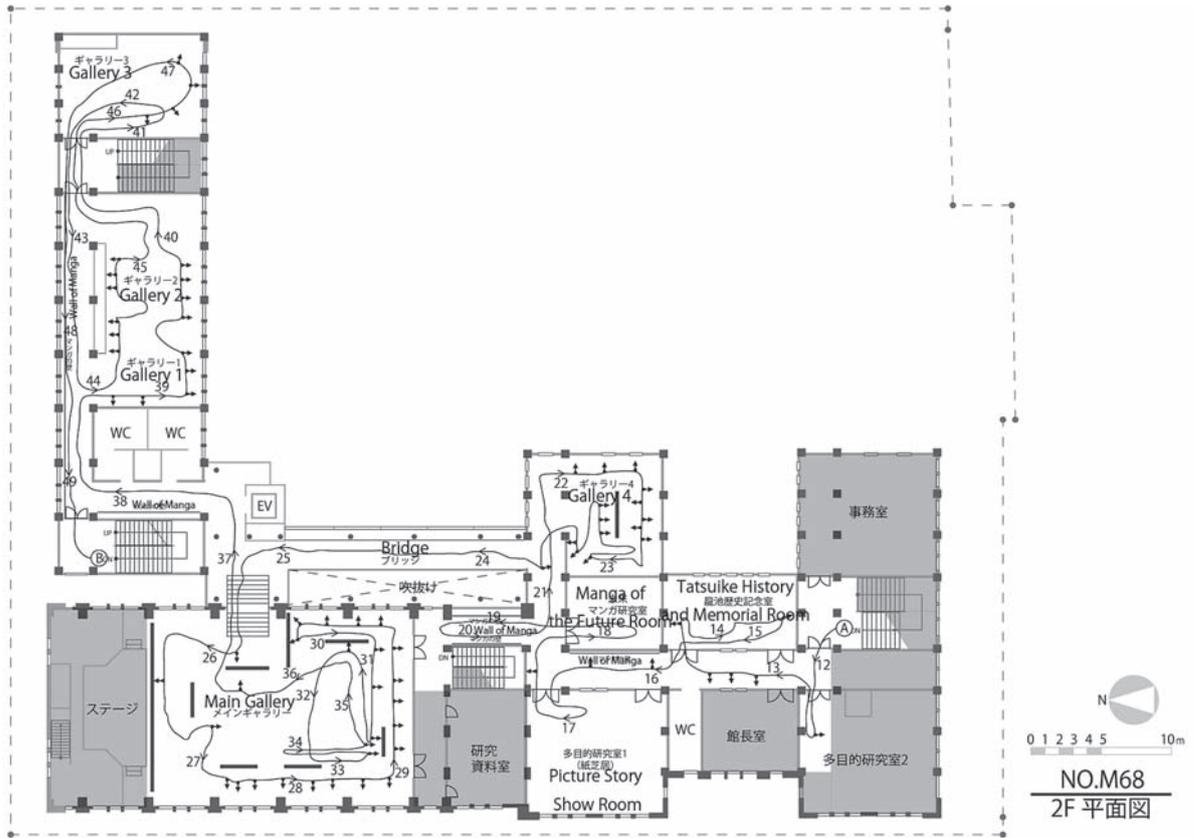


Figure.2-2: A typical example of an M type visitor's movement path. (Tracking data 68, second floor path)

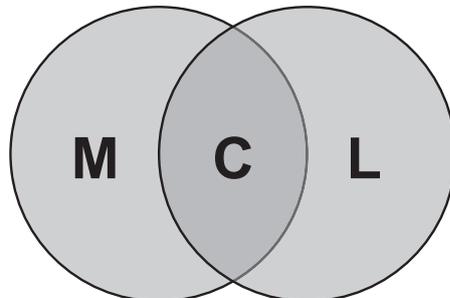


Figure.3: The relationships of M, L, and C

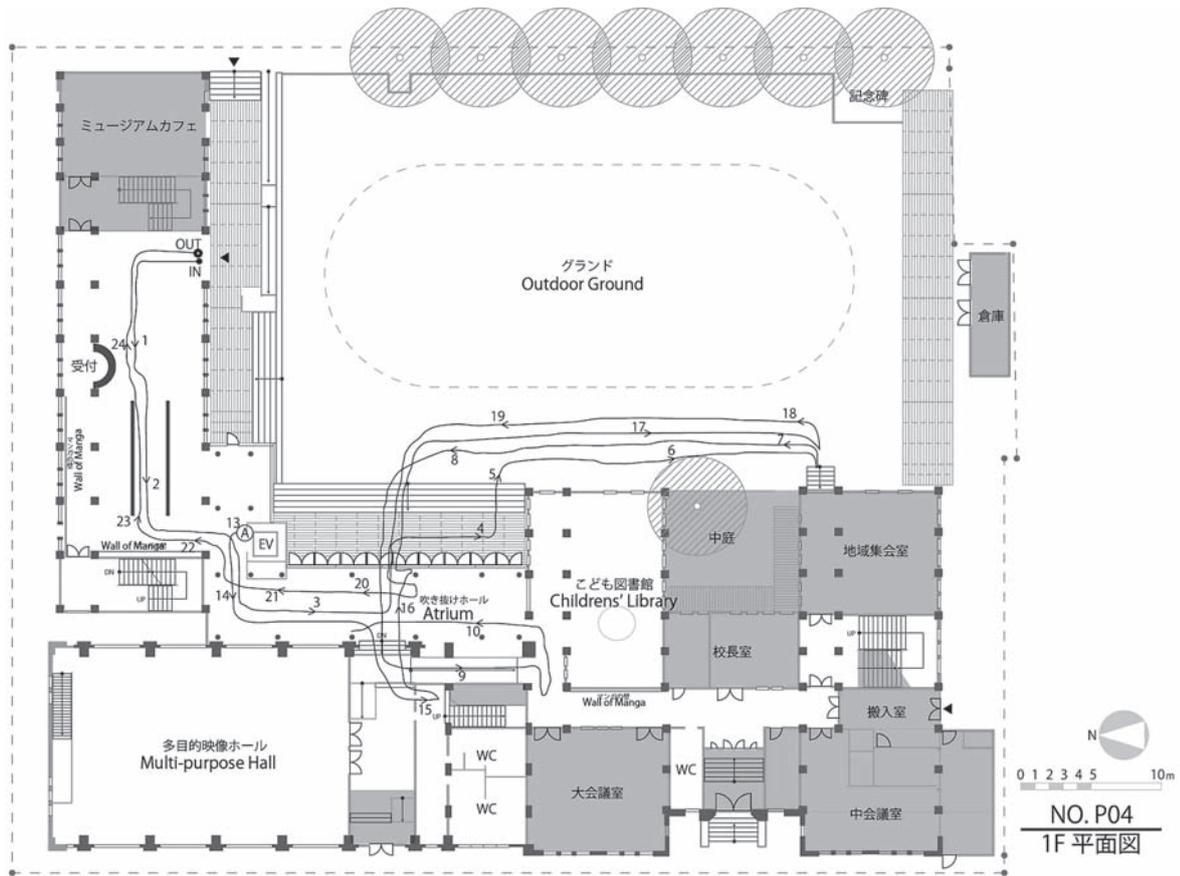


Figure.4-1: An example of a P type visitor's movement path. (Tracking data O4, first floor path)

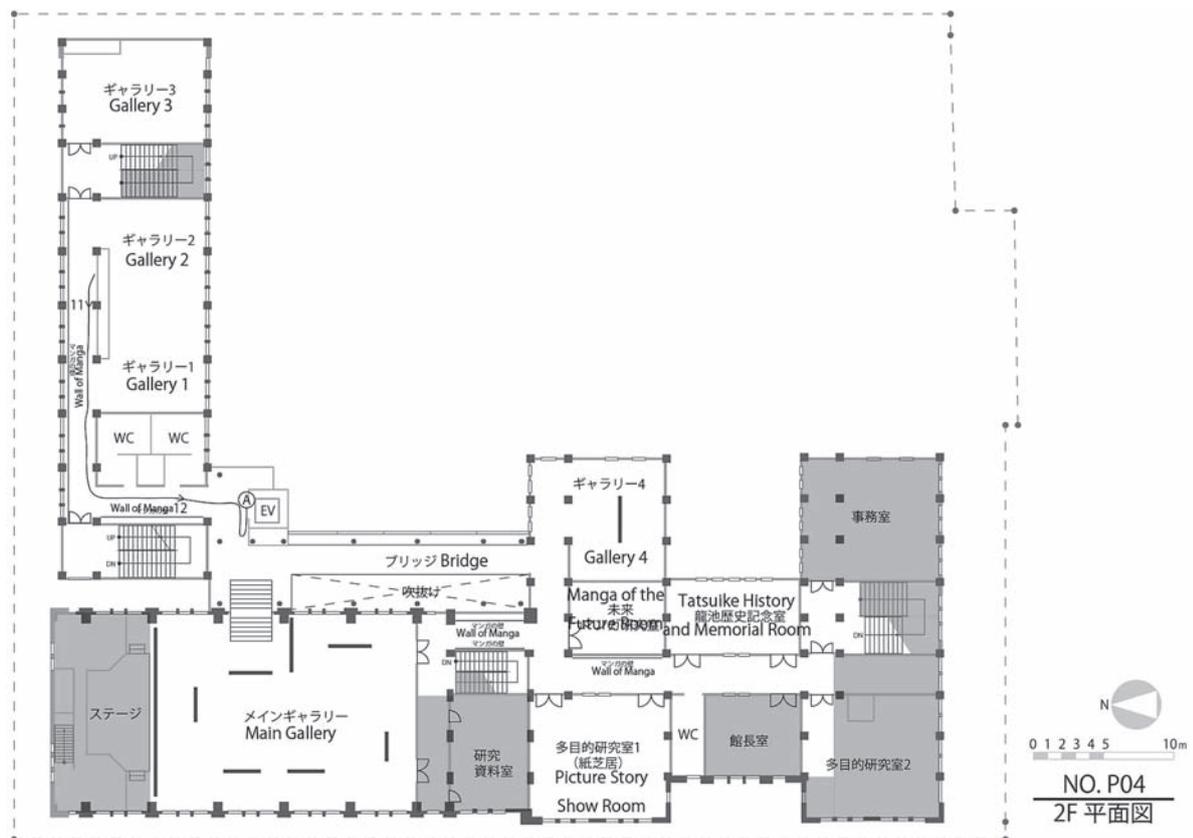


Figure.4-2: An example of a P type visitor's movement path. (Tracking data O4, second floor path)

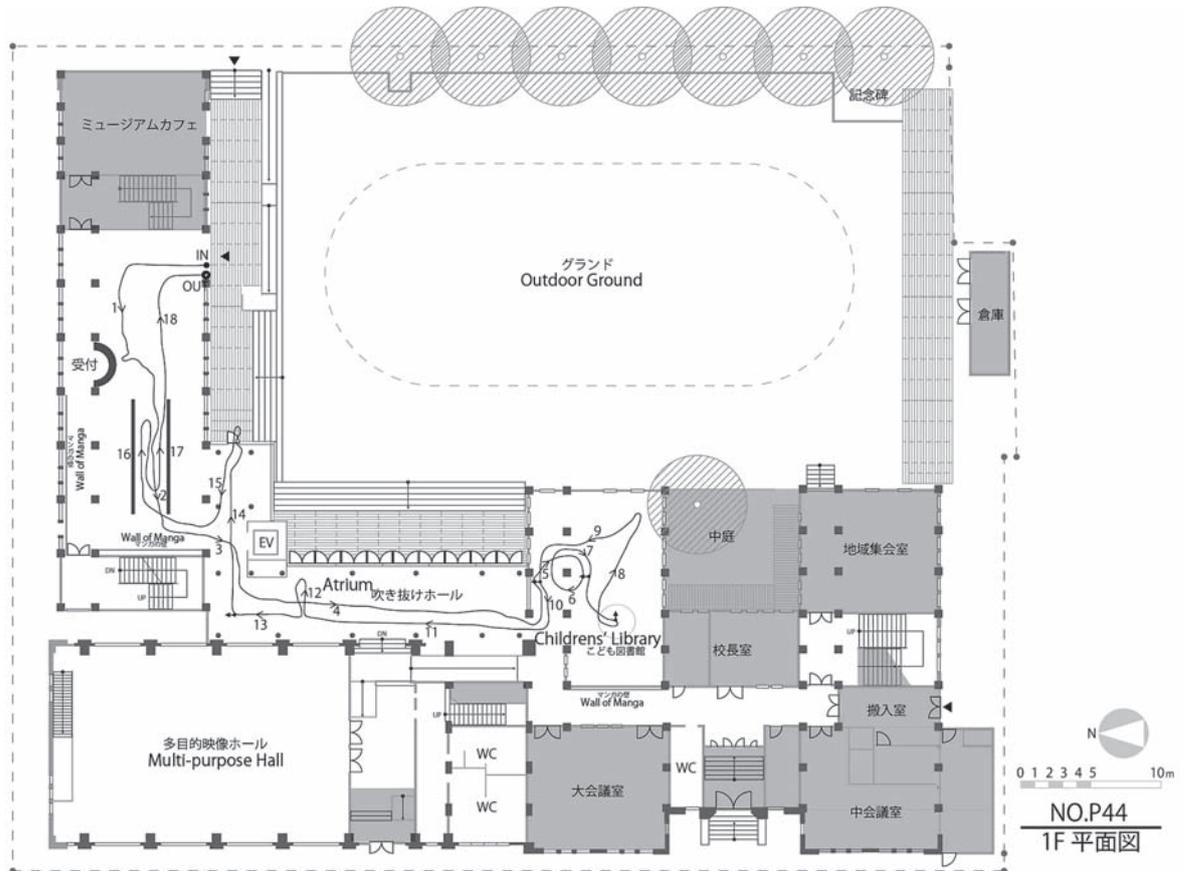


Figure.5: An example of a P type visitor's movement path. (Tracking data 44)

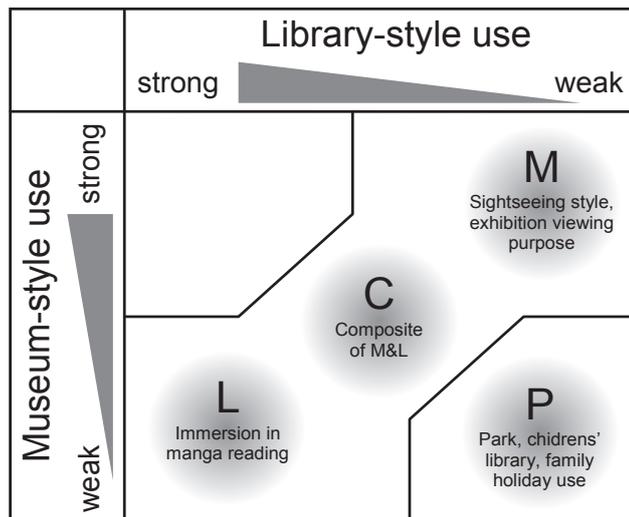


Figure.6: Relationship map of the 4 categories, M, L, C, and P. The category P is located on the weaker end of both the museum use and library use axes.

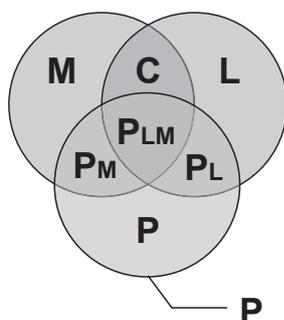


Figure.7: The relationships of M, L, C, and P. The category P may exist within M, C, and L, and yet it also explains cases which cannot be classified by them.

Table.2: Statistical data for M, L, C, and P.

	21						
L (Library)	Foreigners	Group visitors*	Special exhibition visitors	13yrs & above	16	Male	9
	0	8	0	12yrs & below	5	Female	12
M (Museum)	22						
	Foreigners	Group visitors*	Special exhibition visitors	13yrs & above	22	Male	10
P (Holiday/Park)	12						
	Foreigners	Group visitors*	Special exhibition visitors	13yrs & above	6	Male	8
C (Complex)	13						
	Foreigners	Group visitors*	Special exhibition visitors	13yrs & above	13	Male	6
Total	68						
	Foreigners	Group visitors	Special exhibition visitors	13yrs & above	57	Male	33
Breakdown	68						
	9	42	12	12yrs & below	11	Female	35

*More than two people.

type as they behave as though they are in a public park. There are a relatively large amount of visitors that fit into the P category, making apparent a diverse range of behavioural patterns. (See figures 6 and 7, and table 2)

In truth, the P category could not exist without the M and L category. M and L 'compete' for the same ground, mutually-energizing one another, and yet simultaneously suppressing one another. Meanwhile this space is rounded out by P. This form of conflict, as will be discussed is caused by a combination of the following three factors: The spatial contradictions of MM's architecture; the complexity of MM's founding principles; and the characteristics of 'the manga experience.'

IV. The Spatial Contradictions of MM's Architecture

The main building of the former Tatsuike Elementary School was built in 1929, and was then added to in 1937

with a northern annexe. Presently MM takes up both of these buildings. Having been a school, the site also has an outdoor playground area for the physical health of children. Accordingly, the two separate architectural spaces of the school buildings and the external ground form the anterior of MM. (Refer to figures 8, 9, and 10)

Thus the site is characteristic for its architectural reclamation of the building taking the former elementary school as a base pattern into a museum. Usually, museum design stresses the importance of interior space and architectural allowance for visitor movement between and within spaces. It was hence essential for MM to be refurbished as such. A new connection was built between the main building and northern annexe via an atrium, modified to form a tangent point that also provides the only access to the outdoor ground, this in turn created a focus on the internal architectural space. Next the flow of movement was addressed with an elevator installed in the atrium and a connecting bridge added between the buildings on the

second floor, thereby improving the available movement paths across the two architectural spaces horizontally and vertically, as well as internally and externally.

On top of improving movement accessibility, the atrium forms a central access point for visitor paths. In addition to providing access to the original main building and northern annexe the installation of the elevator has added a method of vertical movement and has become an important visitor path option. The atrium also connects the original school gymnasium and outdoor ground, and some spacious restroom facilities. However in spite of the atrium's design having been constructed to guarantee its central access function, there are simultaneous architectural features acting in contradiction of that purpose.

Let us consider the contradictory nature of MM's internal visitor routes. The west side of the atrium is a passage between the buildings which in its original state would certainly have been the principal path that students would have taken into school. Here, a small staircase (W) remains that betrays the logical movement path through the atrium, although this puzzling space does add to the vertical and horizontal movement possibilities of the building. Another inconsistency is MM's highlighted 'Wall of Manga'. While the original intent of the atrium was to act as a conduit passage, every wall surface is covered in shelving, transforming the area into a space that invites visitors to stop and read.

The next contradiction against the central movement function of the atrium relates to the staircases, of which MM has four in total. The staircase in the main building (S) is the largest, with arches, ornamental embellishments on the central pillar and a triptych of sash windows. The space feels aesthetically complete in and of itself. The next size of staircase is the two on either end of the northern annexe (E and N) covered in intricate chequered tiles. Of which the staircase at the eastern end (E) is brightly lit through south-facing windows, while the other (N) is not so well lit. Lastly, the small staircase in the nook of the atrium (W) is insular to the building, and without windows it gives the impression of being an auxiliary staircase. The staircases seem aesthetically disjointed from the central space of the atrium with varied architecture among themselves. The cause of this variation stems from the different construction times between the main building and northern annexe. The main building was constructed in 1929 and was built with a lingering, heavily stylistic architectural atmosphere. Contrastively, the 1937 constructed northern annexe has a more functional design

without ornamentation. And so in spite of the atrium claiming the central space with its modern architecture, its function is inverted by the spatial syntax hierarchy of passages and staircases in the historical buildings.

The current way in which the buildings are utilized is also of interest. The grey toned areas on figures 8 to 10 are closed off from the visiting public, which limits the museum space in the historical, architecturally impressive main building to a small area, with more weight given to the northern annexe. The small public area within the main building gives it the atmosphere of a corner space; one could even say it creates an unbalanced utilisation of space. Additionally, the main building entrance onto Ryogae Street which was used in the time of the elementary school is not used by MM, instead a new entrance has been created along Karasuma Street shifting the incoming flow of visitors across to the east end of the northern annexe. This has created a sudden reversal between the main building and the northern annexe, and in essence has repositioned the main building behind the ground. With the main building turned into a corner space, the resulting complicated building structure has also created infrequently used areas within the building.

In addition to the aforementioned hierarchy of the staircases based on architectural design, not all of them proceed from the first floor all the way up to the third. Furthermore there is an artificial restraint requiring visitors to return to the central area creating a dead-end path within in the building. In short, the irregularity of the staircases' connection between the floors has resulted in a complicated 'labyrinth' spatial arrangement.

To summarise the two main points, firstly, the detached construction of the two former school buildings and the external space of the playground form an architectural predecessor of MM's structural space. The refurbishments of MM have incorporated and integrated the two former school buildings both horizontally and vertically, while simultaneously reorganising the spatial configuration of visitor traffic flow into a central conduit via the atrium.

Nevertheless, second to this, while under the present spatial construction the atrium serves a central function, this is reversed by an existing hierarchy in the architectural construction of the historical buildings' staircases and corridors. With these elements alongside the current way that the building space is being utilised, the unbalance in frequency of use between the area made available to visitors and the richness of the architectural space has

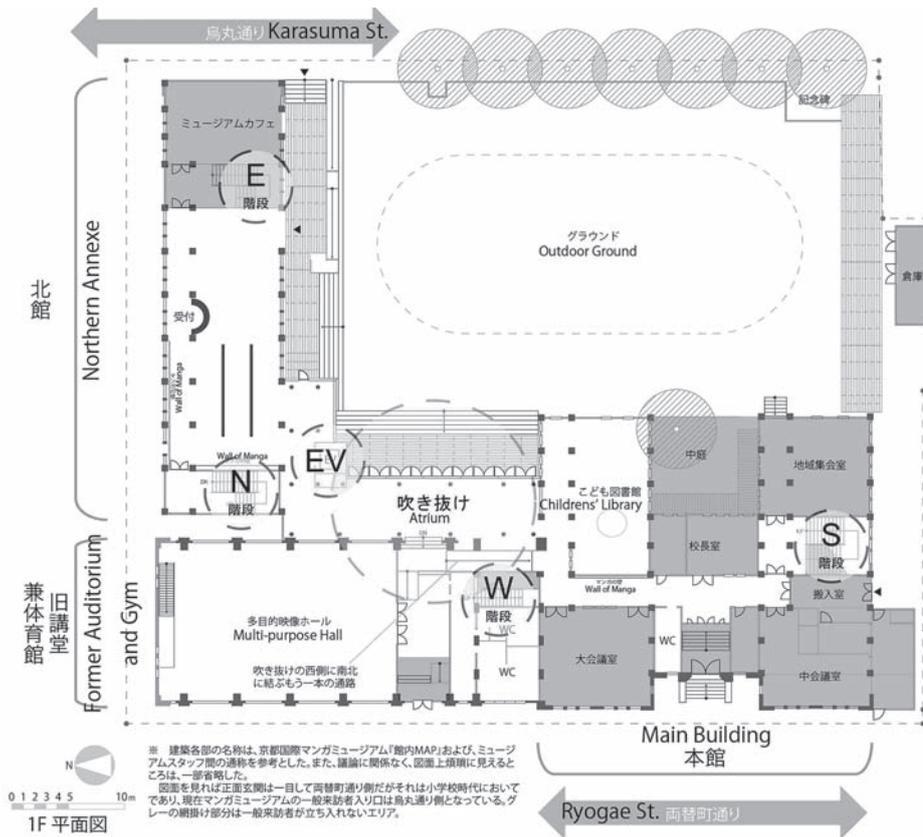


Figure.8: 1F floor plan.

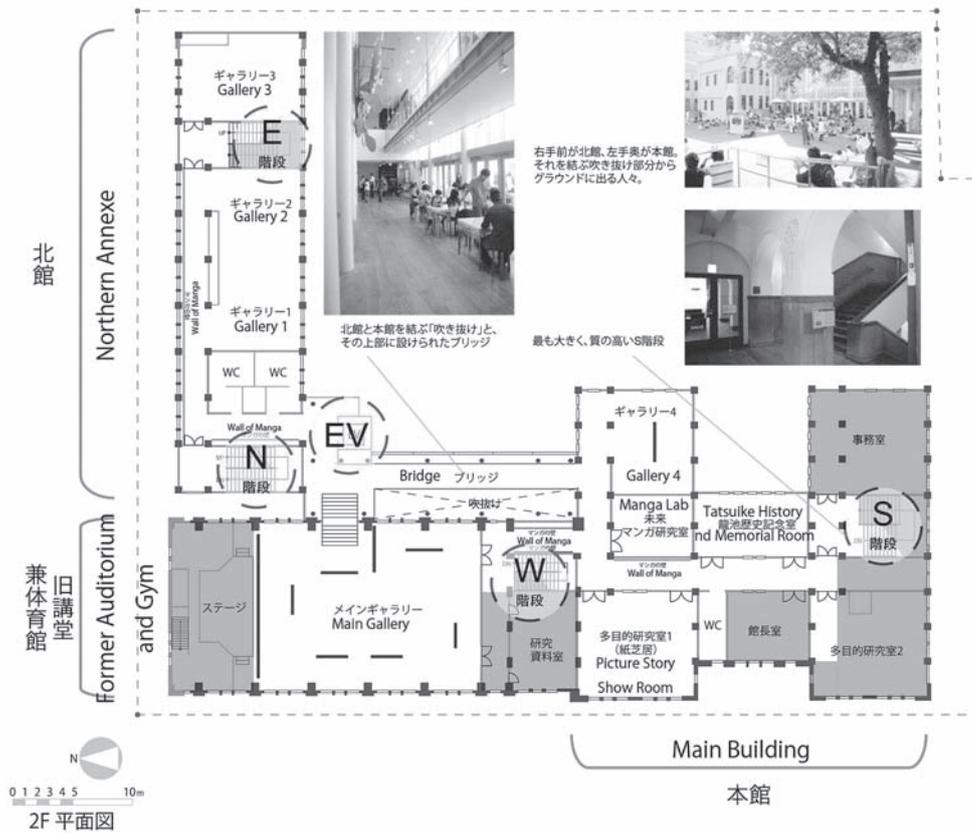


Figure.9: 2F floor plan.

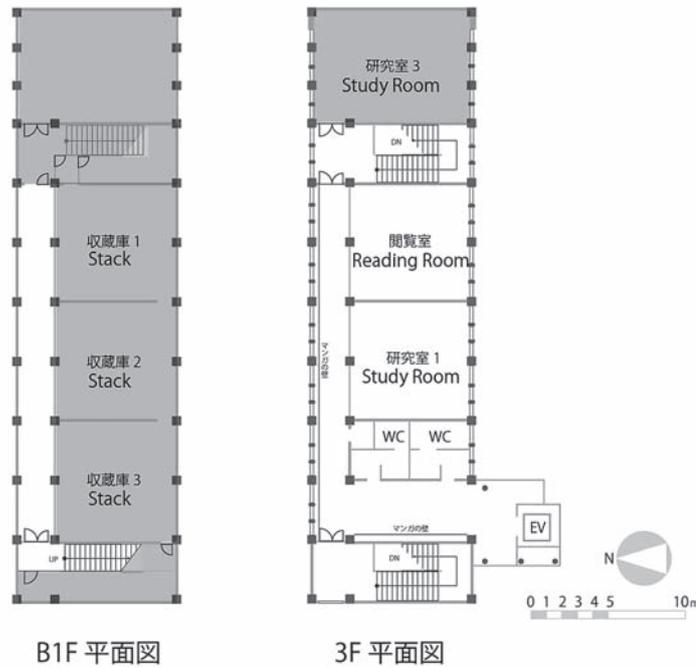


Figure. 10: Basement and 3F floor plan.

created a 'labyrinth' for visitors, leading to inversion and confusion. Perhaps an exquisite balance between order and the labyrinth is being produced here.

This has also had a large hand in the evolution of the P category visitor behaviour. When viewing MM as a museum, one's path becomes interrupted at points limiting their movements; yet when viewed as a library, it rather facilitates path movements too much, and immobility of space is not given priority. Accordingly through the limitation and constraints on both functions, the formation of category P can be observed.

V. The Complexity of MM's Founding Principles

Having said all this, visitor behaviour is not determined by the physical components of a building alone. It is important to consider the organizational structure of the Kyoto International Manga Museum, of how the utilization of the building was intended and how that is related to the visitors who we have described using the P category.

MM was intended from its inception as a comprehensive facility incorporating the dual functions of library and museum. This double-layered role is not unrelated to the fact that the material they deal with is manga. From the beginning the manga museum was

conceived as a facility to collect, manage and organize manga for the purpose of providing primary source material for manga research. Importantly, at this time the concept of 'manga as a primary resource' was not assumed to include original artwork, but rather manga as mass produced media, namely that is, manga magazines and *tankōbon* (collected volumes) were the envisaged contents of the museum's collection. In European comics related institutions, the collection of 'comics' that are accumulated, preserved, and classified fundamentally consist of original artworks. Consequently, visitors to the museum from European countries feel that something is out of place upon encountering the volumes of manga lined up on display as 'museum material' in MM. However, Japanese visitors do not especially hold a sense of discomfort in regards to the mass-printed medium of manga being on placed on display in a museum, or treated as museum material. The relevant background behind this is the difference in social position attached to manga between cultures.

Additionally, MM (as akin to the Centre Pompidou in France for example) differs from most normal facilities of its type as it performs various parallel functions. The functions of both museum and library co-exist in the same space. In other words, the founding principles of MM attempt to accommodate both the museum-style freedom of movement, as well as library-style stationary practices, and in actuality this has resulted in limited facilitation for

movement and stationary behaviour.

Where the architectural features of MM and its founding principles intersect, the meaning of the space becomes increasingly vague, making it easier for the P behaviour category to emerge.

VI. 'The Manga Experience'

The emergence of the P category of behaviour must also be discussed in relation to what we call the 'manga experience'.

We must not assume that reading a manga in the library is equivalent to reading it elsewhere. The way in which we read manga in a library (perhaps sitting correctly in a chair) is only a part of, or one particular way of consuming manga. After all, reading manga is associated with occasionally talking to others, eating sweets, and lazing idly about. In light of this, manga is fundamentally an experience that cannot truly be defined by the verb 'read,' and in turn, an experience such as this can be seen as the driving force behind the emergence of the behaviour patterns represented by P.

To further consider the nature of such 'manga experience' outside the 'reading', it helps to look at the behaviour of visitor groups that come to the museum. Because of our survey method, the observer targeted and followed only one individual even when they arrive in groups; thus ultimately the interpersonal relationship between the individuals within the group was not recorded. However the way in which many groups, such as families etc, drift apart and reunite during their museum visit may be considered an important component of their utilization of MM's space, and thus provides us with a variety of 'manga experiences'. For example, when a group becomes gradually separated inside the museum they tend to display a L pattern behaviour. Contrastively, in observances of M behaviour patterns there is a tendency towards group cohesion, and they stick together throughout their visit.

Those who have never visited MM frequently misconceive the institution as an enormous 'manga café (*manga kissa*). This conception is formed on the premise that manga is a personal media, to be read by oneself without any interaction with the others. Certainly, the typical L type visitor concentrates on reading, completely entering into their own personal world. Users who read while listening to music on headphones can be seen frequently throughout the building, appearing to affect a

transformation of MM's public space into their own private space. Thus we do actually see a similar behaviour with those in a manga café.

Conversely, one can argue that the attitude which the group visitors to MM hold towards manga differs from that of manga cafés (which affords library-style reading). For example rather than assiduously reading manga like the persons described above, users who visit in groups are often seen flipping through books, standing in front of the shelves as they talk together, engaging with life and sharing manga with each other – often employing the term 'nostalgic' to exalt a certain type of affinity. In fact, this kind of behaviour is what reading manga involves all along.

Further study for identifying group visitors to the museum (including people without interest in manga, who accompany family members) is needed in order to understand more about the existence of P behaviour patterns.

VII. Future Prospects

While we have presented the view that the P pattern of visitor behaviour is unique to MM in this paper, it might be suggested that the whole argument can comfortably be explained with the notion of 'forum', a concept coined by Duncan Cameron.⁹ It represents the idea that museums are not a 'sanctuary' for the intellectual class to view and appreciate objects, but rather a space to engage visitors in proactive dialogue and learning. However P differs from the 'forum' which premises a 'museum'. As we have seen thus far, P emerges where both M (museum-oriented) and L (library-oriented) coexist and compete for the same space. This phenomenon cannot be explained as an extension of museum theory alone. Accordingly, when considering where MM should head for as a cultural institution, what to do with P becomes the key. There will be a need for comparison to visitors of other museums that deal with manga such as the Kawasaki City Museum, Osamu Tezuka Museum, and the Ghibli Museum, and so forth.¹⁰

The present survey has taken the example of the

9 Cameron, Duncan F. 'The Museum, a Temple or the Forum?' Curator vol. 14(1), 1971, pp11-24

10 In April of 2010 the interior of MM underwent large-scale renovations. The present study took place before these renovations; therefore an analysis of the museum comprising an evaluation of the renewed space is needed, and is recommended as a topic of future research.

Kyoto International Manga Museum to conduct a foundation study examining the nature of the relationship between popular culture and museums. In order to deepen this question in the future, further attention is required toward popular culture's place of origin. And we must continue to question what the public/private nature of popular culture refers to, and in what way and with whom popular culture is shared.

References

- Aoki Masao. *Kenchiku keikaku 8 gakkō I*. Ed. Yoshitake Yasumi. Maruzen Publishers, 1976.
- Cameron, Duncan F., 'The Museum, a Temple or the Forum?' *Curator*, vol. 14(1), 1971, pp.11-24.
- Gendai fūzoku kenkyūkai. Ed. *Manga kankyō: Gendai fūzoku '92*. Libro Publishing, 1993.
- Hein, George E., *Learning in the Museum*, Routledge, 1998.
- Ishita, Saeko. "Dare no tame no manga shakaigaku: Manga dokusho-ron saikō." *Manga no Shakaigaku*. Ed. Miyahara, Koujiro and Ed. Ogino, Masahiro. Sekaishissha, 2001.
- Ito, Yu. "Kōgengaku de minzokugaku suru toiukoto: Kon Wajiro, rojō kansatsu gakkai, yagai katsudō kenkyūkai no 'nichijō seikatsu kenkū' sahō." *Katari to jissen no bunka, soshite hihyō*. Cultures/Critiques Editorial Committee, 2003, pp.139-178.
- Ito, Yu; Yamanaka, Chie. "Manga o tsūjita kokusai kōryū e no kitai: Monash daigaku no jirei kara." *Manga Kenkyu [Manga Studies]*. Japan Society for Studies in Cartoon and Comics, 2006, pp.83-94.
- Kawashima, Tomoo. "Taishō/Shōwa senzenki no Kyoto-shi ni okeru tekkin konkuriito shōgakkō kenchiku no seiritsu to sono tokuchō ni tsuite: Taishō 12 nen kara Shōwa 9 nen made no kikan" *Journal of Architecture and Planning*, No. 508. Architectural Institute of Japan, 1998, pp.209-216.
- Kon, Wajiro. Ed. Fujimori Terunobu. *Kōgengaku nyūmon*. Chikuma Shobo, 1987.
- Murata, Mariko. "Raikansha kenkyū no keifu to sono kadai: Nihon ni okeru hakubutsukan komyunikeeshon no tenkai no tame no ikkōsatu." *Bulletin of Japan Museum Management Academy*. No.7, 2003, pp.95-104.
- Omote, Tomoyuki; Kanazawa, Kodama; Murata, Mariko. *Manga to myūjiamu ga deau toki*. Rinsen Shoten, 2009.
- Tanigawa, Ryuichi. "Kioku kara tsumugi dasareru kenchiku." *Seisan kenkyu*. Issue.57, No.3, Institute of Industrial Science, University of Tokyo, 2005, pp.13-17.
- Yoshida, Kenkichi and Fujimori Terunobu. Eds. *Yoshida Kenkichi Collections I: Kōgengaku no tanjō*. Chikuma Shobo, 1986.

Visitor Survey at the Osamu Tezuka Manga Museum: Do Manga Museums Really Promote Regional Development

ITO Yu

Researcher, Kyoto Seika University International Manga Research Center, Kyoto International Manga Museum

TANIGAWA Ryuichi

Assistant Professor, Center for Integrated Area Studies, Kyoto University

MURATA Mariko

Associate Professor, Faculty of Sociology, Kansai University

YAMANAKA Chie

Associate Professor, Faculty of Human Studies, Jin-ai University

Translated by Cathy SELL

I. Scope of the study

What sort of meaning do community cultural centers that deal with manga hold for regional areas and society at large? Since the 1990s a number of manga related institutions have been built with the chief purpose of bringing about the revitalization of regional cities, wards, towns and villages. In the background, there was often the expectation towards 'soft power', especially the beneficial economic result which can be acquired through the manga connection by an influx of people and money to the region. There was a rapid increase in facilities of this type, before and after the year 2000, including the Ishinomori Mangattan Museum (Miyagi Prefecture, Ishinomaki City, 2001), Mizuki Shigeru Memorial Museum (Tottori Prefecture, Sakaiminato City, 2003) and Gosho Aoyama Manga Factory (Tottori Prefecture, Tohaku-gun Hokuei-cho, 2007)¹.

In this paper, the Osamu Tezuka Manga Museum, a thematic museum in Takarazuka City which specializes on the works of Tezuka will be taken as a pioneering example of this kind of manga facility. In order to discuss the role and function that the museum performs in regards to the local region and community, a detailed analysis of exactly

how manga as their raw material is dealt within this kind of institution, and of how these are received by the visitors to the museum, is essential. Our discussion will be based on the results of a visitor survey which was undertaken on-site at the Osamu Tezuka Manga Museum.

The Takarazuka City Osamu Tezuka Manga Museum in South Hyogo Prefecture (hereafter Tezuka Museum) opened in 1994. After Tezuka's death in 1989 various institutions had expressed interest in making bids for a memorial museum, but Tezuka Production Co. Ltd (hereafter Tezuka Pro) in accordance with the will of the bereaved family, decided to establish a facility in the city of Takarazuka where Tezuka had lived for 20 years, backed by the city council as well as public opinion from the townspeople. Construction planning advanced comparatively smoothly and from the outset a location beside the amusement park Tezuka Family Land was chosen in the hope of effecting synergy.

City officials are directly involved with the museum administration: they do not appoint any designated administrators externally. The museum is currently managed by 6 city officials (including full-time and part-time staff), the reception and cleaning staff are outsourced, and all exhibition planning and production is conducted by Tezuka Pro. Additionally the museum shop and café are also managed and operated by Tezuka Pro. The Tezuka Museum as an organisation of the city comes under the Culture Industry Section of the Tourism Planning

¹ There were actually two peak periods in which municipal manga related cultural institutions began to crop up, around the mid-90s and at the beginning of the 2000s. It was during the latter boom that there was a real expectation of achieving positive economic effect from 'soft power' contents.

Division², and while originally envisioned as a social educational facility, the museum has moreover come to be situated as a facility which aims to increase positive economic effect though its function as a tourist attraction.

In light of these expectations from the city, how is 'regional promotion' developed within the Tezuka Museum? On their opening year the museum was off to a good start with over 500,000 visitors recorded, however the following year this figure had halved and it has continued to decline since then³. The museum was redesigned in 2003, but with Tezuka Family Land closing down the same year, no great effect was seen on the museum attendance figures. As the Tezuka Museum operates financially through a combination of the admission fee and city funds, a decline in visitors means an increased cost to the city. As the city increased its contribution of funds, voices questioning the meaning of the museum's existence have begun to appear.

Thus, as with many manga related cultural institutions built for the revitalization of regional cities, wards, towns and villages, the Tezuka Museum too has been expected to contribute to the revitalization of the region. Also like many of these other institutions it has found itself in severe operational circumstances.

This paper will equally consider such operational circumstances of the Tezuka Museum, as well as viewpoints sourced from museum staff interviews, while presenting an analysis of visitors' survey data. That said, the purpose here is not to discuss or offer proposals towards measures of regional revitalisation, but rather to question the concept of whether the creation of a manga themed community cultural center can lead to regional revitalisation so easily. In most cases discussions regarding the management of regional cultural centers focus purely on promotion and the question of how to attract tourists. However, the posing of such a question begs inclusion of the viewpoint that manga related cultural institutions are

responsible on how they deal with manga as culture. Without upfront questioning of what kind of effects or challenges that the museum is presented with in practice by dealing with manga, manga related cultural institutions cannot be instigated as the trigger for regional revitalisation. Through this paper, we would like to consider what is needed to plan a sustainable manga related cultural institution.

The research team's purpose in undertaking the visitors' survey has been to consider the relationship between community cultural centers and popular culture (with manga as a representative example), and the survey has been carried out in the Kyoto International Manga Museum in 2009, as well as the Takarazuka City Osamu Tezuka Manga Museum and the Hiroshima City Manga Library in 2011. This paper focuses the discussion on the Tezuka Museum with appropriate reference to results obtained from the survey of the Kyoto International Manga Museum.

II. Survey Outline

The Tezuka Museum is situated in the direction of the Takarazuka Grand Theater at the end of 'Flower Avenue' (Hana-no-michi) about 7 to 8 minutes walk from both the Japan Rail and Hankyu railway stations. It occupies a site of 860 square meters, with an internal floor space of 1395 square meters. The building itself, constructed with reinforced concrete, is a level rectangle which spans 40 meters east to west, and 10 meters north to south. It has two floors above ground (ground/1st floor, and 2nd floor) and two basement floors.

According to the museum's pamphlet it was built in the image of an old European castle. In particular, the vicinity of the entrance is a reproduction of the royal palace in *Ribon no Kishi (Princess Knight)*, evoking the image of a town straight out of a Takarazuka operatic theatre performance. The path leading up to the entrance has a monument of the Phoenix from Tezuka's opus *Hi no Tori (Phoenix)*, and is lined with Hollywood style cement tiles imprinted with mock hand and foot prints from the characters of Tezuka's manga, in a trail that invites visitors towards the building entrance.

Inside the building, the first floor (ground level) is occupied by a permanent exhibition on the life of Tezuka and a small cinema 'Atom Vision', the second floor is reserved for the temporary exhibition space and other

2 The Sangyōbunka-bu Takaranomachi sōzōshitsu kankōkikaku-ka Tezuka Osamu kinenkan. Generally, Museum administration is linked with social education administration under the Board of Education, or the Social Education Division etc. It is unique that the Tezuka Museum is administered by the Tourism Planning Division. The Kyoto International Manga Museum collaboratively managed by the Kyoto City and Kyoto Seika University (Kyoto Prefecture, Kyoto City, opened in 2006), was originally opened under the Board of Education, but management was transferred to the Industry Tourism Division in 2009.

3 Takarazuka City Municipal Industry Vitality Division International Industry Office 'Heisei purojekuto Tezuka Osamu kinenkan o kaku tosite Takarazuka no kasseika' [Takarazuka Revitalisation with the Heisei-era Project Tezuka Osamu Museum as its core]. *Hito to kokudo* 21, 22(2), Kokudo keikaku yōkai, pp.43-45, 2007.



Photo 1: The museum exterior view.



Photo 2: The museum entrance hall.



Photo 3: 1st floor permanent exhibition.



Photo 4: 2nd floor temporary exhibition entrance.



Photo 5: 2nd floor of the museum.



Photo 6: The Animation Workshop in the basement floor.

facilities (museum shop, café, 'Information/Animation Monitors'⁴, 'Osamu Tezuka Library'⁵), and on the first basement floor is the 'Animation Workshop.' The permanent exhibition displays sketch books, school report

4 Computer terminals on which users can play games, watch Tezuka's anime, and search for information about Tezuka. The terminals, which are visible in photo 5, are particularly popular with children.

5 An area covered in bookshelves containing Tezuka's manga, also furnished with tables and chairs. The library is at the very back of the second floor behind the 'Information/Animation Monitors' in photo 5.

cards, and other related materials from Tezuka's childhood, as well as manga manuscripts and actual editions of manga published during his life, all exhibited in science fiction style capsules. These capsules are a reproduction of the stasis pods that Tezuka drew in *Hi no Tori*. The temporary exhibition on the second floor changes three times a year. During the period in which the present survey was conducted, the exhibition 'Osamu moet moso – Feat.Noizi Ito' was being held which will be mentioned in detail below. The basement level 'Animation Workshop' is a

hands-on workshop area where visitors can create illustrations on computer, or hand draw animation. Additionally, figurines and pictures of the characters from Tezuka's works are scattered throughout the building.

The survey aimed at two objectives: to analyse the concept under which the museum operates and has been designed, and to observe how the visitors interact with the physical interior space as the result of such designing. A tracking survey and a survey of sojourn time were conducted within the museum in order to record how long the visitors stayed inside the museum, and how they actually spent their time there. Additionally, staff interviews were conducted in order to grasp the museum's management concept.

A tracking survey involves tracing the visitors' path of movement in order to examine their navigation of the museum space. It is a traditional survey technique used by museums. The observer draws the route taken by each visitor onto floor plans of the target area by hand, and uses symbols to denote places where the subject has stopped and their direction of gaze. Further points of interest are recorded in memorandum. It is an extremely effective method which allows understanding of visitors' behaviour within the building and their utilization of the space. On the other hand, this method cannot accurately measure physical attribute data such as the age of visitors, or be used to clearly collect the thoughts of the surveyed subjects.

The tracking survey undertaken in this study is the continuation of a cross-institutional survey. Thus it was necessary to track the visitors throughout the entire building, as we had already done with the previous survey at the Kyoto International Manga Museum. Generally, in the Museum Studies field, the target area of the tracking surveys conducted in museums is limited to one exhibition or one room, and only records the visitor movements observed within that single gallery space. However the admission ticket to the Tezuka Museum allows visitors to move freely throughout the entire building, and the rooms of the museum are connected via the staircase in the entrance hall rather than being independent of one another. The museum visitor experience is related to this entirety, and therefore tracking of the visitors' paths throughout the entire building was essential.

The survey was undertaken as a collaborative research project by the four researchers Murata, Yamanaka, Tanigawa and Ito with full cooperation of the museum. Pilots of the sojourn time survey and tracking survey were

conducted on Monday the 2nd, and Tuesday the 3rd of May 2011, the second of these being a public holiday. Interviews with the museum staff were also conducted at this time⁶. On Tuesday the 30th of August, 2011 an induction session for the part-time survey staff was held, and the tracking was carried out over a total of five days during the period of the special exhibition 'Osamu moet moso – Feat.Noizi Ito' from Thursday the 1st to Monday the 5th of September 2011⁷, as well as on Friday the 14th of October, therefore encompassing weekdays as well as a weekend. Each day of observation, the survey team of 6 people operated in 3 teams, collecting data on-site in the museum gallery spaces. The sojourn time survey was undertaken on Friday the 14th of October.

III. Survey Results

Visitor statistics for the period of the survey are shown on table 1. In regards to age distribution, the percentage of children and students only add up to about 10% of visitors. In spite of being a social education facility for youths, relatively few children visit the museum. The sojourn time survey conducted on the 14th of October recorded the length of stay of 138 visitors consisting of approximately 93%⁸ of the total visitors for that day of 147. The average length of all sojourns recorded was 1 hour 8 minutes. The longest sojourn was 3 hours 17 minutes, by a girl in her teens (10-20 years). The shortest sojourn was 13 minutes, by a man in his sixties⁹. (Figure.1)

The above mentioned age distribution is reflected in the data from the 53 collected tracking survey cases. High-school students and below are low in numbers. (Table.2) The most highly represented group in the survey data is young to middle-age adults in their 20s to 50s. The gender ratio was mostly even, and this proportion was backed up by the gender ratio data from the visitor sojourn time survey on the 14th of October. Incidentally, less than 1% of the surveyed visitors were non-Japanese.

The average length of stay of the tracking subjects

6 Associate Manager of the museum Yumiko Matsumoto, as well as Museum Director Takeshi Maekawa.

7 On Saturday the 3rd of September the survey was temporarily suspended due to bad weather caused by a typhoon. The 14th of October was added to the survey schedule in substitute of this.

8 While the intent was to survey the sojourn time of all visitors there were cases in which visitors declined participation or could not be surveyed, which accounts for less than 7% of total visitors on the day.

9 Age categories of visitors in the survey are an estimation by the surveyors.

was 1 hour 15 minutes. The longest stay recorded was by a girl around 10 years old, of 3 hours 40 minutes. The shortest stay, of 9 minutes was by a boy of around 15 years old. As confirmed by the sojourn time survey data this degree of statistical scattering can be considered routine for the museum.

The results of the tracking survey discern a typical visitor path within the building, in which visitors first view the 1st floor permanent exhibition¹⁰, then take the staircase to the 2nd floor and view the temporary exhibition, and then stop by the other facilities such as the shop, library, and café, before taking the elevator down to the basement. Figure 2 shows the archetypical path of a visitor who might view the museum as faithfully as is hypothesised by the museum. The next pattern of behaviour to have emerged from the data is due to a problem in the building

architecture. After viewing the permanent exhibition, the visitor takes the elevator to the 2nd floor rather than the stairs, arriving at the 'exit' to the temporary exhibition and then views it in reverse of the intended curatorial path. This movement path was often exhibited by people who would find stairs troublesome, such as elderly visitors and those who require wheelchair access. While there was a diverse range of movement paths which have yet to be examined in detail, we will now present a discussion of these two major patterns.

This data captures visitor movement paths, and above all their behaviour patterns allowing for comparison and categorization. Based on this, 80% of the Tezuka Museum's visitors display the pattern identified by our research project as 'Museum type' (M)¹¹. Central to the M type behaviour pattern is the act of 'viewing' the manga in the

Table 1: Number of museum visitors during the survey period (NOT tracking data numbers).

	Adults		Students		Children		Free entry		Total people
Tue 30 Aug	172	63.2%	10	3.7%	25	9.2%	65	23.9%	272
Wed 31 Aug	109	60.2%	7	3.9%	8	4.4%	57	31.5%	181
Thu 1 Sep	78	72.9%	1	0.9%	1	0.9%	27	25.2%	107
Fri 2 Sep (Typhoon)	52	73.2%	0	0.0%	0	0.0%	19	26.8%	71
Sat 3 Sep (Typhoon)	128	77.1%	2	1.2%	5	3.0%	31	18.7%	166
Sun 4 Sep	217	71.9%	12	4.0%	21	7.0%	52	17.2%	302
Mon 5 Sep	130	84.4%	0	0.0%	0	0.0%	24	15.6%	154
Fri 14 Oct	122	83.0%	2	1.4%	2	1.4%	21	14.3%	147
Total (8 days)	1008	72.0%	34	2.4%	62	4.4%	296	21.1%	1400

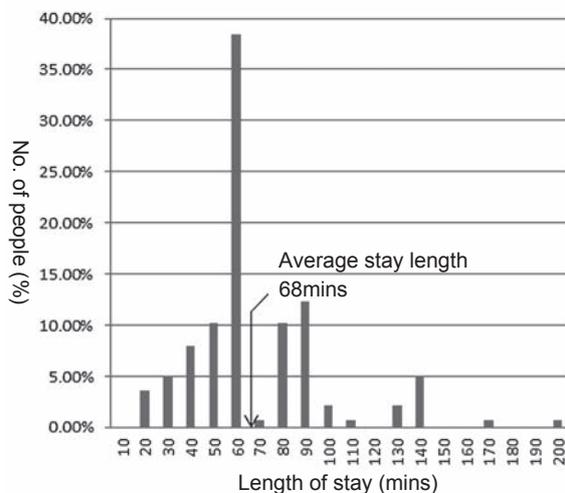


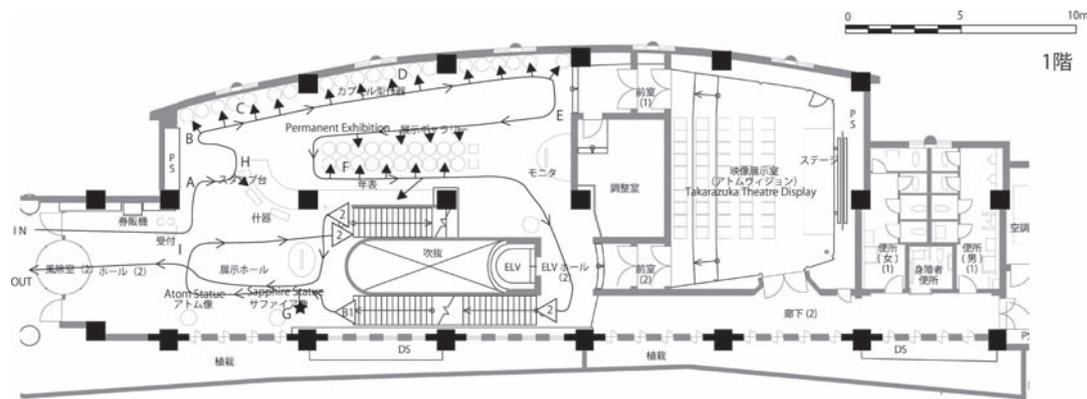
Fig. 1: Sojourn time distribution graph.

10 Upon entering the building, a staircase leading up to the second floor and down to the basement is directly in front of visitors, but the reception staff guide visitors towards the permanent exhibition on their left.

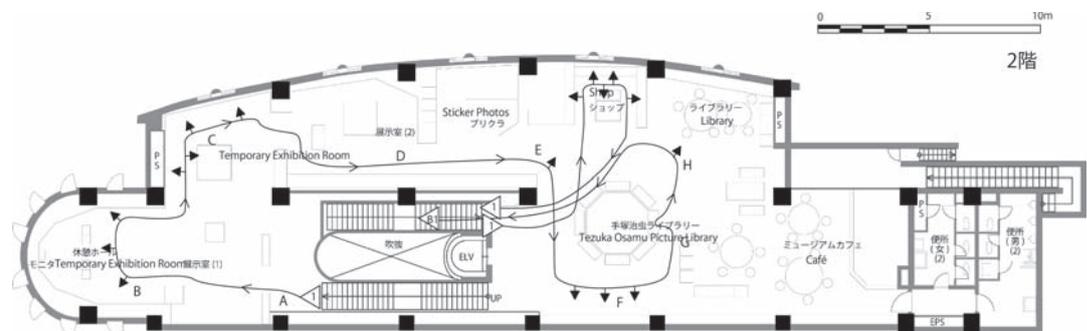
Table 2: Tracking survey data, age and gender distribution.

Age bracket	No.	Gender	No.
Primary school and below	3	M	1
		F	2
High school	5	M	1
		F	4
20s-30s	28	M	15
		F	13
40s-50s	13	M	5
		F	8
60 >	4	M	3
		F	1
Total	53	M	25
		F	28

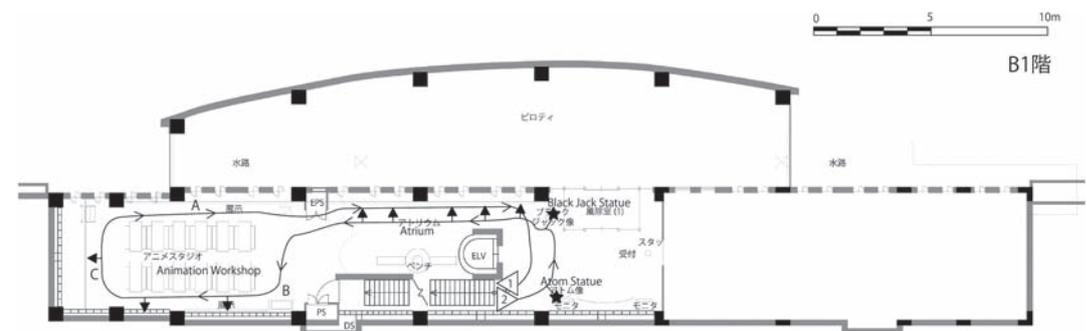
11 This classification is outlined in detail in case study analysis of the Kyoto International Manga Museum survey; for details refer to Murata Mariko, Yamanaka Chie, Tanigawa Ryuichi, and Ito Yu 'Visitor Survey at the Kyoto International Manga Museum: Considering Museums and Popular Culture', *Journal of Kyoto Seika University*, vol.37, 2010.



- A Collects stamp impression.
- B Looks in-depth at image of Tezuka.
- C Looks over two displays at once in-depth (each display item for about 30 secs).
- D Looks at the Takarazuka theatre display for about 1 min.
- E Looks in-depth for 1 min at each.
- F Proceeds as if not to look at the chronology then just checks it momentarily, but definitely spends much longer looking at the capsule displays.
- G Takes photo of the statue of Sapphire.
- H Collects stamp impression.
- I Speaks with reception staff.



- A Reads greeting panel.
- B Looks around restlessly without looking in detail at anything in particular.
- C Looks in-depth at Tenjin Hidetaka.
- D Passes straight through.
- E Momentarily browses shop.
- F Sporadically views exhibition here.
- G Sits momentarily (about 10 secs).
- H Looks towards manga without reading.
- I Does not look at stairway exhibition.



- A Passes straight through.
- B Listens to Animation Workshop staff, then views exhibition.
- C Takes photo of Tezuka.

Fig. 2: Tracking diagram, archetypal data.

museum as exhibition material, while moving throughout the building. Manga, originally a printed and bound medium in book format, is designed to be opened and read, but this does not mean that manga spatially positioned within cultural institutions cannot be received through the exhibition medium. Indeed, while the viewing of manga as exhibition material within cultural institutions is by rights a special method of manga reception, it is practised by many

institutions. Most manga related cultural institutions cater towards both reception methods, with variance to the ways in which each is achieved and the relative importance they are afforded. The visitor behaviour patterns that our cross-institutional study has identified in manga related cultural institutions of Museum type (M) and Library type (L) is directly related to the unique traits of manga related institutions.

Behaviour patterns observed in the present study apart from the Museum type (M) were the Library type (L) in which visitors primarily spend their time reading manga within the building, and the Workshop type (W) in which visitors spend the majority of their time taking part in events, playing games and touching hands-on exhibits. Of the surveyed Tezuka Museum visitors, there were 43 M type visitors, 1 single L type visitor, and 9 W type visitors. (Table.3) The proliferation of M type and scarcity of L type visitors, as well as an approximate 20% ratio of W type visitors clearly indicates that the Tezuka Museum has little to no functionality as a library, and performs only a partial interactive experience function, but that it functions as an archetypal museum.

Additionally, as mentioned above, the trends of the tracking data indicate a large proportion of visitors take relatively the same route within the building which suggests that the curator's path has been well set out in advance by the museum. This is in contrast to the Kyoto International Manga Museum, in which there is no one typical pattern of movement¹².

In way of confirmation, let us now examine the differences between the Tezuka Museum and the Kyoto International Manga Museum. The major difference between the two institutions is that while the Kyoto International Manga Museum attracts a great many visitors who display a mixture of both the M and L pattern behaviour, to the point that they cannot definitely be classified as neither¹³, 43 out of 53 surveyed visitors in the Tezuka Museum could be easily identified as that of the M type. At the same time, in contrast to the Kyoto International Manga Museum where 30% of the visitors displayed a prominent L pattern, the visitors who can be classified as primarily L type, or even a mixture of M and L types are largely non-existent in the Tezuka Museum (here, the L pattern should be observed at the 'Osamu Tezuka Library,' the 2nd floor reading space in the Tezuka Museum, where visitors can sit down to properly read books). In similarity, both the Tezuka Museum and the Kyoto International Manga Museum attract visitors who display W type behaviour patterns, that is, visitors who do not pay substantial attention to the exhibits, nor do they read manga, but rather take part in workshops, and focus on a hands-on experience.

In summary, this confirms that the Tezuka Museum is above all, a place which prompts its visitors to display

Table 3: Tracking survey behavior pattern data, age and gender distribution.

M	43	13 & over	43	M	23
		12 & under		F	20
L	1	13 & over	1	M	
		12 & under		F	1
W	9	13 & over	6	M	2
		12 & under	3	F	7
Total	53	13 & over	50	M	25
		12 & under	3	F	28

museum-like behaviour. However, that does not mean that the Tezuka Museum can be regarded to be the same as a general museum which does not deal with manga.

A characteristic behaviour observed among visitors to the Tezuka Museum was that the same individual would often display different patterns of viewing the first floor permanent exhibition and the second floor temporary exhibition.

Many visitors were recorded viewing the first floor permanent exhibition from start to end to varying degrees, stopping in front of specific exhibits and showing some form of response, whereas in contrast, a significant amount of the visitors would simply pass through the second floor temporary exhibition.

As mentioned above, the permanent exhibition, extremely inline with the objectives of the museum, focuses on the man himself, Osamu Tezuka, and introduces his greatest feats. On the other hand, the temporary exhibition during the period of this research 'Osamu moe moso – Feat.Noizi Ito¹⁴' was a unique exhibition among the museums temporary exhibitions (Figure.3) which attracted a fan base different to that of traditional manga such as Tezuka's; instead stepping into the territory of the genres known as 'moe-kei¹⁵' and 'akiba-kei¹⁶.' The exhibition space featured a section displaying reworked illustrations of Tezuka's characters Tetsuwan Atomu (Astro Boy) and Black Jack etc, by moe-kei artists, as well as artwork by

14 Held from the 24th of October to the 1st of July 2011. The 'Osamu moe moso' series of exhibitions was first held Akihabara in Tokyo in September of 2010, and was a nation-wide collaboration between popular artists and Tezuka productions. The temporary exhibition at the Tezuka Museum featured stars of Moe style illustration, with one section which introduced the original work of Noizi Ito (who was born in Hyogo, the prefecture in which Takarazuka City resides).

15 *Moe-kei*, meaning 'moe style.' The term *moe*, originally derived from the verb 'to bud; to sprout' is a slang term used within the anime, manga and game communities to describe a strong feeling of affection towards something (often a character), and the characteristic of evoking such an emotion.

16 *Akiba-kei*, meaning 'Akihabara style,' refers to the *otaku*, or geek, culture famously prevalent around the Akihabara district of Tokyo.

12 Murata, Yamanaka, Tanigawa, and Ito *ibid*.

13 Murata, Yamanaka, Tanigawa, and Ito *ibid*.



Fig. 3: Temporary exhibition poster.

Noizi Ito, an artist famous for her character designs for series such as *Suzumiya Haruhi no Yūutsu* (*The Melancholy of Haruhi Suzumiya*). As previously mentioned, the Tezuka Museum's entry ticket allows entry to both the permanent and temporary exhibitions, however on analysis of the visitor traffic flow it becomes apparent that the number of visitors who were eager to see this temporary exhibition was rather low. This in itself, may seem natural based on the regular visitors to the museum, but of particular interest is the fact that conversely, visitors who did display interest in the temporary exhibition were on the whole disinterested in the permanent exhibition and simply passed through the first floor. (Figure.4)

Visitor photography within the museum was also of interest, and is one of its greatest idiosyncrasies. Most Japanese museums (and libraries) do not permit photography, and even in cases where it is permitted, visitors taking photographs are, on the whole, not a common scene. However, during the period of study, at least 1 in 3 people took at least one photo, and in most cases took several photos. The primary subjects of photography were the statues and images of characters that decorate the building. There were also many observations of visitors who had come together taking photos of each other with the characters or in the surrounding

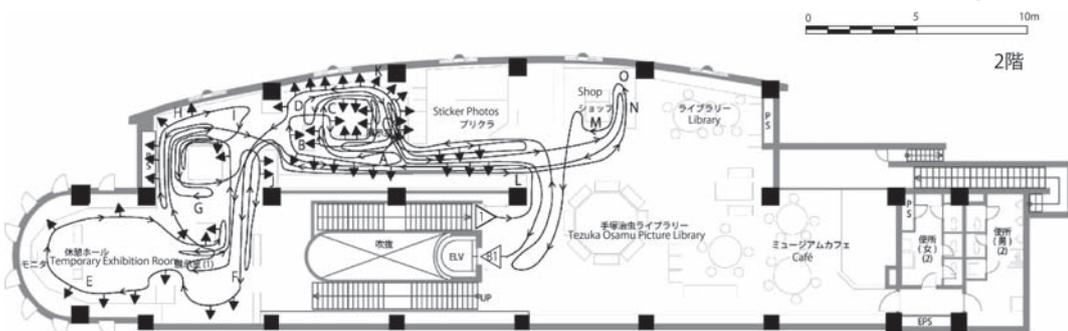
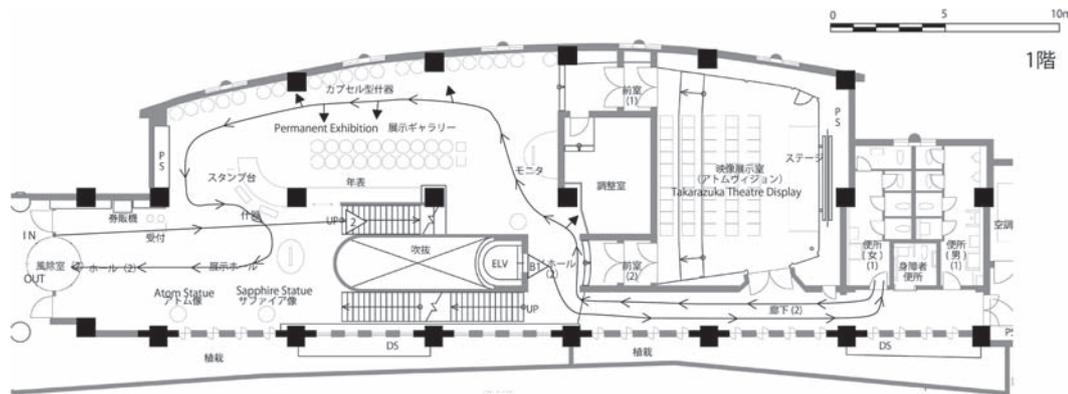
environment. This reflects the most theme park style aspect of cultural institutions that deal with manga.

Finally, we can identify that while the Tezuka Museum deals with manga, and makes manga accessible in the Osamu Tezuka Library, most visitors do not enter the library space. This can be viewed as a very peculiar situation in comparison to the Kyoto International Manga Museum. The spatial arrangement of the Tezuka Museum does not place emphasis on reading manga books there (to be discussed below). When manga are included in museums, the issue of how the manga are displayed (through the exhibition of original artwork, character displays, manga books as they were originally distributed placed for reading, etc.) forms a direct connection as to whether or not, as in this case, the visitors adopt a primarily museum style behaviour pattern.

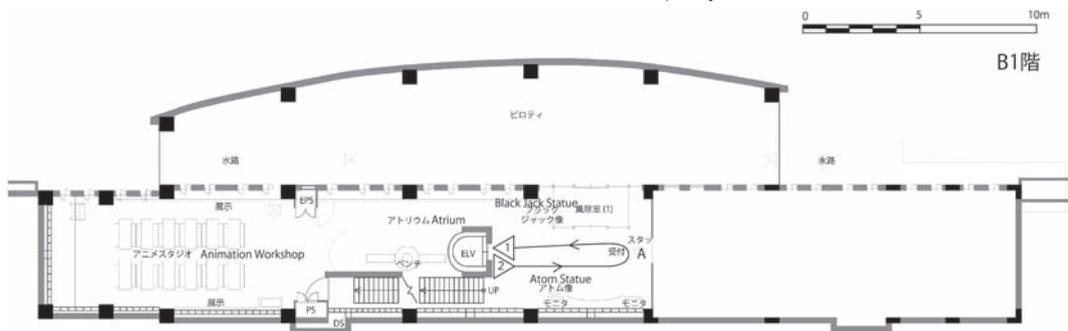
IV. Discussion

Section three clearly outlined the characteristic behaviour patterns displayed by visitors to the Tezuka Museum. That is, the following four points: 1.) exhibit viewing in accordance with the route established by the curators, 2.) high volume of photography, 3.) difference in the viewing density between the first and second floors, and 4.) low significance placed on the museum library. This section will undertake a deeper consideration of the museum's characteristics based on the relationship between these four points.

How can we interpret the fact that a large number of visitors take the same route in accordance with the curator designed exhibition viewing path? For most people, to view the museum in this manner from start to end, is assumed to be the 'correct' method of museum visiting. As a result, most visitors surveyed can be categorised into the aforementioned Museum type; however, according to the sojourn time data and the behaviour notes made by the observer, there was a relatively large number of cases observed in which visitors simply passed by the exhibits while barely looking at them. Therefore, it can be said that while the museum visitors have appreciation for the 'correct' behaviour in the museum, it can also be said that the museum side also expects this type of behaviour from its visitors. This so called 'correct' museum behaviour refers to both physical and mental conduct such as using polite manners within the building (not speaking in a raised voice, running, or touching the exhibits), following the



- A Looks at each picture in detail. Talks while pointing. "The pencil lines..." "In the novel..." "This expression of Haruhi's is cute." Looks at bottom picture 3rd from the left for 2-3 mins, as well as top one for 2-3 mins. Speaks to their partner about the picture. At first one-sided (Male also talks later) About the line work and drawing methods. "Haruhi is really in-group. Only fans get it."
- B "When *moe* is overdone it doesn't look *moe* at all", "Do we get something if we do the questionnaire" Here is seemed as if they would get something. Followed by regular conversation. 20 mins between A and B.
- C Criticises roughness of lines. Talks about the uniforms illustrated reference book available for purchase at Village Vanguard. Seems interested in the depiction of uniforms.
- D Stands still. "I wonder if they have the 2011 face?"
- E "Kamijo Eri pictures look like Yazawa Ai's."
- F "Three-eyed One, he's not this cool"
- G "I don't like pants fan-service much"
- H "I'm surprised Murata Renji is in the exhibition"
- I "Mori Chack's work looks a lot like Tezuka's. You know, he started out as a street artist."
- J Gazes at picture of Haruhi solidly for about 5mins. Criticises the way the body is drawn (proportions) Finished viewing E-J by 4pm.
- K Walks around the furnishing several times for 2-3mins, then goes back to look.
- L *Mantan* Vol.28 "Cute"
- M Is interested in the *Haruhi* manga.
- N Choses temporary exhibition goods, then goes back into exhibition room.
- O Diligently choses temporary exhibition goods (7-8mins), buys document folders etc.



- A Hands in quiz rally and receives postcard at reception desk.

Fig. 4: Tracking diagram, archetypal data of temporary exhibition focused visitor.

prescribed route, looking at the museum presented content from start to finish, and therefore absorbing some sort of new information and knowledge from the museum. This is not necessarily consciously recognised by the individual, and the recognition of museums as social educational institutions and spaces for enlightenment is a belief that has

gained momentum only in modern times¹⁷.

Another tangible issue of the museum includes the visitors' subjects of photography. The visitor photography

17 For example, Michel Foucault's work on behaviour from *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Penguin, 1977=1975, *Surveiller et punir: Naissance de la Prison*, Gallimard.

of characters embedded throughout the museum are extremely suggestive of behaviour that can be observed at theme parks, and diverge from the 'correct' museum behaviour as discussed above. In spite of the Tezuka Museum having been created with museum style spatial construction, and having encouraged a museum style visitors path, the fact that the building is studded with decorations which engender theme park style behaviour from its visitors has created an environment in which spatial navigation of the museum involves adjusting to or at times confusing layers of a dual corporeality. This is illustrated in that while photography is permitted in the permanent exhibition, visitors only take photographs in spots where a character statue or image has been placed, while on the other hand, influenced by the theme park style atmosphere, visitors commonly chat while viewing the exhibition, and the level of conversation is much greater than can be observed in general museums.

So then, what is the significance of the duality of 'correct' museum behaviour alongside theme park behaviour in the Tezuka Museum?

Worthy of notice, is the aforementioned issue of visitor density between the first and second floors. For a small scale museum such as this to have such disparity in spite of its aim towards a 'correct' museum environment is a peculiarity of the Tezuka Museum which brings forth the question of whether manga exhibitions in particular can be viewed in the way of traditional museum exhibitions.

The first floor permanent exhibition introduces Tezuka in the format of a tribute to the individual, and as a result seeks to present Tezuka as a 'great figure' to visitors through the exhibition materials on display. The temporary exhibitions on the second floor however, display artwork curated with intent to encourage art appreciation as in a fine art museum¹⁸ and therefore has a more traditional museum aesthetic approach in anticipation of eliciting visitor behaviour similar to that of fine art museums. Generally speaking, visitors usually have the literacy to interpret the Tezuka Museum's permanent exhibition style of a historical figure's biographical narrative. This is because this type of narrative is commonplace and familiar to visitors in their daily lives such as in children's literature

and pedagogical materials that feature tales of heroes, and life story documentaries that appear on television. Therefore, whether the well-known figure being depicted is Edison, Picasso, or a manga artist, audience members can be drawn into the narrative with relative ease. But many visitors face a high hurdle in undertaking art museum style behaviour that forms a direct connection between viewer and artwork as is intended by the temporary exhibitions. Additionally, even those who have some art exhibition literacy may still be bewildered by the manga contents of the exhibition; or indeed, many of them may be thusly bewildered precisely because of their literacy, to have to adopt this to manga contents.

Ultimately, if the fact that most visitors exhibit Museum type behaviour is seen to be consistent with the museum's desire to function as a social educational facility, then adopting the so called 'correct' museum viewing method for the manga exhibition sections inadvertently runs the risk of sending a bad message. To put it another way, as the social significance of manga is not generally recognized in the first place, the significance of any message put forth by a manga related social educational facility is after all ambiguous by nature. As a result of this, the message of an institution such as the Tezuka Museum is naturally obfuscated, and so its visitors lack the necessary framework to decode manga related exhibitions. Neither does the museum have the opportunity to tangibly develop such abilities through its exhibitions in the present social situation.

As a result of the aforementioned difference in the level of literacy required between the first and second floor exhibitions combined with the building design which encourages a theme park style disposition toward its contents, visitor behaviour which at first glance appears to come under the Museum type behaviour, is in actuality, consistently ambiguous in nature.

This phenomenon is, as a matter of fact, directly connected to the scarcity of visitors who make use of the museum library pointed out in the survey results discussed above in section three. Where the first floor focuses on Tezuka's personality and life, the second floor exhibition and library are positioned as a junction to promote direct contact with Tezuka's work. The temporary exhibitions are designed to do so through the exhibition of artwork, rather than focusing on Tezuka personally, and the library aims to promote his works through direct access to his printed manga. Nevertheless, museum literacy is necessary to make contact with manga artwork on the second floor, and

18 Art museums are museums specializing in 'fine art' such as painting, sculpture, installations etc. Characteristically they display original artwork presented with only the bare minimum information that is required, in a white cube (a white straight lined space without ornamentation). Visitors are assumed to be literate in art history and in forming a direct connection with the artwork. In most cases when museums are spoken of as high culture, the speaker is referring to art museums.

the library merely consists of books lined up on shelves in a far corner of the museum. Exhibiting manga within the museum requires more than simply lining up or juxtaposing artwork and books with the expectation that visitors will engage with the works of their own volition.

An exhibition that heightens accessibility to the works of manga themselves rather than focusing on the humanity of the artist is not easy from either a planning or reception point of view. The difficulty of this matter lies in the very format of the book as a bound medium, not to mention its natural characteristic as a print media which is read by oneself. Exhibition of this medium therefore requires new styles of display. In short, the question of what method to employ in exhibiting manga is compounded with the questions: what kind of media is manga *presented* as? And subsequently, how is it *read*?

Along these lines, it becomes apparent that not only is there no established form for manga exhibitions, but that there is also the lingering question of how the medium of manga, which allows its readers a most intimate contact with artwork, is actually read in community cultural centers. Furthermore, there remains no predicate for how to position this manga reading behaviour within cultural institutions such as museums. Certainly manga reading takes place in spaces such as manga cafés and bookstores, but could manga reading in community cultural centers really be comparable to these facilities? A consideration of the position of reading behaviour within museum is required in order to respond to this question, in short, the issue of how regular, daily-encountered manga books are placed in the museum should be considered as of equal rank to the issue of how manga is displayed in exhibitions.

To return to the specific issue of the Tezuka Museum in that visitors have little interest in the library in spite of it being the part of the museum with the most direct connection to Tezuka's manga. This visitor disinterest combined with the apparent lack of thought that the museum itself has given to that part of the building both illustrate that insufficient attention has been directed towards the fact that manga are the actual artifacts of the museum's collection. Naturally this problem is not unique to the Tezuka Museum. The culture to display manga within a greater public context is still at its infancy throughout the country.

In fact, what can be observed from the visitors' behaviour is the fact that there is little evidence of thought or ideology in how manga culture is presented in the museum and in what disposition it is to be decoded by

visitors. Should manga related cultural institution prove itself to be a 'contributing' institution which adds to the enrichment of manga culture, it should provide an enjoyment of manga obtained uniquely by visiting the site. In other words, if they were to utilize the manga for their resource, then some kind of resolve should be carried out for manga culture itself within that process. In order to establish sustainable cultural institutions which have their roots in the local regions, it eventually becomes essential that those institutions aim to make cultural (i.e. not only economic) contributions both in width and depth.

V. Conclusion and Future Prospects

Examination of the survey results suggests that the Tezuka Museum has two purposes, firstly as a social educational facility in the traditional sense, as well as a theme park style institution with the expectation to provide positive economic effect, with varying degrees of effect towards each of these purposes. The expectations placed upon the museum are in part also due to the situation in that while the museum was envisioned as a social educational facility for youths, it is managed not by the Board of Education, but by the Tourism Planning Division. However, the fundamental problem facing the Tezuka Museum is not the contradictory nature of these two purposes, but rather that they have not been sufficiently called into question.

The Tezuka Museum's exhibition framework is of depicting Tezuka as an important historical figure, exhibiting original artwork, and seeking to make the visitors view contents through museum-type behaviour as a social educational facility. In order to realise this, the behaviour of the visitors who read museum's building and statues as emitting a theme park message is partially restrained. On the other hand, what exactly is educational about the facility is unclear. Based on this, a situation has developed where it seems difficult to ascertain what the visitors are getting beyond theme park style consumption. This state of affairs is linked to the museum's status as a forerunner for this kind of facility, as an exhibition based museum that dares to exist in an age in which manga is not truly valued as having its own worth. However, now with some years behind them and an increasing amount of similar institutions arising, they are reaching an impasse.

The pursuit of this kind of public institution that deals with manga henceforth should be to create a framework to

address the above mentioned issues through experimentation, trial and error. Thusly, the Tezuka Museum needs to explore solutions in developing the required exhibition methods and facilities to promote transmission and appreciation of Tezuka's works amongst a wide audience. However it is not as though the staff who actually run the museum do not have aims towards a new format that would solve this contradictory nature, as this was mentioned plenty of times in the staff interviews.

Ideally speaking, the original expectations of a manga related community cultural center was for it to be a place that endeavored to develop ways to highlight the unique characteristics of manga through exhibition etc. and contribute to not only manga research but also a revitalisation of manga culture itself. But however much the Tezuka Museum wanted to experiment with ways of showing Tezuka's artwork to the museum visitors, it will still be limited by its many structural and organizational limitations. For one thing, manga are fundamentally different from the typical contents that museums are geared toward in ways that make it difficult to treat them as public goods. Within the present marketplace situation, dealing with commercial goods for which artists' copyright is single-handedly controlled by corporations, forces prioritisation of the wishes of profit orientated production houses and publishers. In the Tezuka Museum, the permanent and temporary exhibitions have both been outsourced to Tezuka Pro; the museum staff, rather than consisting of professional exhibition staff such as curators and museum professionals or researchers specializing in Tezuka and his works, are expected only to manage and operate the contents which the production house has created. In other words, the Tezuka Museum staff members have no authority to manipulate the specific contents of the museum which transmit its message, that is, the social education potentiality of encouraging visitors to explore manga reading, or the elements that affect the tourism policy. In actuality, many municipal manga related cultural institutions share this structural problem.

Even by putting up with this kind of restricted organisational structure, the city and museum hope to make manga the core of economic stimulus for regional promotion. However be that as it may, the profit of one company cannot directly lead to the economic stimulation of a region. Here the significance of bringing manga into the region and creating a regional manga cultural center needs to be fundamentally questioned.

Cultural facilities built by the city are aimed at

cultural contribution, but in actuality regional revitalization though manga related cultural institutions is debated without enough consideration of alternative understandings aside from economic growth of regional development and cultural contribution (here specifically referring to contribution towards manga culture). As a result, there are more cases where economic growth has not been realized through this means than otherwise.

There is a need to requestion what the very term 'regional promotion' is aiming for. Increasing tourists and money to the region is not regional promotion alone. And it is probably that the residents of comparatively affluent commuter towns such as Takarazuka have no particular interest in seeing their town become crowded as a tourist location. To these local residents 'regional promotion' may be a revitalisation of communication between locals with hope toward a service that satisfies intellectual desire to be continually transmitted by the Tezuka Museum.

What is most important for cultural institution is sustainability. Thus, the potential continued existence of manga related cultural institutions can only exist where regional promotion and cultural contribution (contributing to manga culture) as well as the sustainability of culture are mutually related.

In closing we would like to express our sincere gratitude to Associate Manager Matsumoto Yumiko, Director Maekawa Takeshi, and all the staff at the Takarazuka City Osamu Tezuka Manga Museum as well as FukuhiYoshihito of Tezuka Production Co.Ltd. for their generous cooperation.

References

-
- Drill Project (eds.) *Seichi junrei NAVI - anime & komikku*. Asukashinsha Publishing, 2010.
- Harada, Yasuhiro 'Chotto ki ni naru Library 6 – Takarazuka-shi Tezuka Osamu kinenkan' *Toshokan zasshi*. 88(9), Nihon bunko kyōkai, pp.698-699, 1994.
- Inaizumi, Ren 'Yōkoso myūjiamu e 6 - Tezuka Osamu kinenkan' *Ushio*. 532, pp.190-193, 2003.
- Ishii Taichi, *Takarazuka-shi ni okeru bunka kankō suishin hōkoku no kentō: Takarazuka shiritsu Tezuka Osamu kinenkan o jirei tosite [An Investigation of Culture and Tourism promotion measures in Takarazuka City: The Case of the Tezuka Osamu museum]* master's dissertation, National Graduate Institute for Policy Studies, 2009.
- 'Jinbutsu Myūjiamu kikō 14 - Takarazuka shiritsu Tezuka Osamu kinenkan - manga o bunka ni kaeta manga-ka' *Asahi gin sōken repōto* 11(5), Asahi Ginsō kenkyūjo, pp.65-68, 2002
- Masubuchi, Toshiyuki. *Monogatari o tabi suru hitobito –*

- contents/tsūrizumu to wa nani ka*. Sairyusha, 2010.
- Mizuki, Shigeru (ed) & Igarashi, Keiko. *Connani tanoshii! Youkai no machi*. Jitsugyo no Nihon Sha, 2006.
- Murakami Tomohiko 'Tatsujin ga iku 4: Takarazuka shiritu Tezuka Osamu kinenkan ni Murakami Tomohiko ga iku' *Toshokan no gakkō*. 73, pp.12-16, 2006.
- Murata Mariko, Yamanaka Chie, Tanigawa Ryuichi and Ito Yu 'Visitor Survey at the Kyoto International Manga Museum: Considering Museums and Popular Culture' *Journal of Kyoto Seika University*, vol.37, pp.78-92, 2010. (English version in Ryuichi Tanigawa(ed), *Manga Comics Museums in Japan: Cultural Sharing and Local Communities*, CIAS Discussion Paper, No.28, 2013.)
- Nakamura, Ichiya & Onouchi, Megumi (eds.) *Nippon no poppu pawaa*. Nihon Keizai Shimbun, 2006.
- Okuda, Nanami 'Nihon no manga hakubutsukan - Sono genjō to kadai' *Museum Studies*, Vol.39 No.10, Japanese Association of Museums, 2004
- Omote, Tomoyuki; Kanazawa, Kodama; Murata, Mariko. *Manga to myūjiamu ga deau toki*. Rinsen Shoten. 2009.
- Takarazuka City Municipal Industry Vitality Division International Industry Office 'Heisei purojekuto Tezuka Osamu kinenkan o kaku tosite Takarazuka no kasseika' [Takarazuka Revitalisation with the Heisei-era Project Tezuka Osamu Museum as its core]. *Hito to kokudo* 21, 22(2), Kokudo keikaku kyōkai, pp.43-45, 2007.
- Takeuchi, Shin'ichi "Bunka mono-gatari" mite, furete, kanjiru Tezuka Osamu no sekai - Tezuka Osamu kinenkan o tazunete' *Kodomo no bunka*. 28 (6), Nihon Jidō Bunka Kenkyūjo, pp.36-39, 1996.
- 'Tokutoku jōhōkan Tōkyō Asukayama mittsu no hakubutsukan, Takarazuka shiritsu Tezuka Osamu kinenkan' *Gekkan Shōhisha* No.515, Consumer, pp.62-64, 1998.
- Yamamura, Takayoshi. *Anime/Manga de chiiki shinko*. Tokyo Horei Publishing, 2011
- Yamanaka Chie, Ito Yu, Murata Mariko and Tanigawa Ryuichi 'Hito wa manga myūjiamu de nani o shiteiru no ka: Manga bunka shisetsu ni okeru raikansha kōdō to 'manga kankyō' o megutte' *Manga Studies*, vol.17. Japan Society for Studies in Cartoon and Comics, pp.76-85, 2011.

This study was funded by MEXT*-Supported Program for the Strategic Research Foundation at Private Universities 2010-2014 and was carried out as a project under the Kansai University Research Center for Social Trust and Empowerment Process with the full support of the Osamu Tezuka Manga Museum. The survey was undertaken with the assistance of university students of Kansai University.

* Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology

Visitor Survey at the Hiroshima City Manga Library: What It Means to Deal with Manga in Libraries

ITO Yu

Researcher, Kyoto Seika University International Manga Research Center, Kyoto International Manga Museum

TANIGAWA Ryuichi

Assistant Professor, Center for Integrated Area Studies, Kyoto University

MURATA Mariko

Associate Professor, Faculty of Sociology, Kansai University

YAMANAKA Chie

Associate Professor, Faculty of Human Studies, Jin-ai University

Translated by Cathy SELL

I. Scope of the study

In recent years the number of cultural institutions dedicated to manga has been on the rise. Throughout Japan fifty to sixty institutions that can be said to fall under this thematic category have been established, but in reality they deal with manga in various ways. For example, there are 'manga art galleries' which conceptualise manga as an art form, and equate it with original artwork; 'manga museums' which deal with manga related materials as historical artefacts; and 'manga artist memorial halls' which focus on a single artist as a celebrated local figure. Yet it remains true that in most cases manga as a medium takes the format of a book, and so these institutions time and again are conceived of as 'manga libraries.' This paper will consider a manga related cultural institution in discussion of its role as a manga library.¹

Previous research on the treatment of materials by manga libraries has frequently been approached from an educational perspective. (Ito, 2006) Furthermore, as exemplified by the articles of *Tokushū: Toshokan de*

manga o teikyō suru ni wa [Special feature: Offering manga in libraries], published in Issue 269 of *Minna no toshokan* (Toshokan Mondai Kenkyūkai, 1999), hitherto discussions have centered around viewpoints from which to purchase manga, and how best to provide open shelf access to the books.

Specialist libraries that are devoted to collecting manga are rare, and the usual pattern of events has been that manga tend to be introduced as one part of the collection of pre-existing general libraries. Around the year 2000 the rise of Manga Studies as an academic field led to a conscious preservation of manga as a form of academic research material. After the opening of the Kyoto International Manga Museum in 2006, the closing of the International Institute for Children's Literature in 2008, and the opening of Yoshihiro Yonezawa Memorial Library of Manga and Subcultures in 2009, discussion arose as to the necessity for the archival of manga as a research material, for example, in Issue 192 of *Kindai no toshokan* [Modern Libraries]. (Japan Library Association, *Gendai no toshokan henshū iinkai*, 2009).

However previous discussions concerning manga and libraries have in general centered on how manga should be considered and dealt with by libraries, and there has been little reference to the reality of how visitors to these 'manga libraries' make use of the institutions. On the other hand, issues related to library visitors have largely remained limited to statistical information such as the number of book loans and visitor attendance numbers, while visitor

1 Our research on manga related cultural institutions with the dual function of 'museum' and 'library', and of 'museum' and 'memorial hall' is discussed in the following papers: 'Visitor Survey at the Kyoto International Manga Museum: Considering Museums and Popular Culture' (Murata, Yamanaka, Tanigawa, Ito, 2010); 'What Do People Do in Manga Museums?: Rethinking 'Manga Environment' through Visitor Behaviour' (Yamanaka, Ito, Murata, Tanigawa, 2011); and 'Visitor Survey at the Osamu Tezuka Manga Museum: Do Manga Museums Really Promote Regional Development?' (Murata, Yamanaka, Tanigawa, Ito, 2012).

experiences and motivations have rarely been addressed.

II. History of the Hiroshima City Manga Library

The Hiroshima City Manga Library (Photo 1 and 2) located in Minami-ku of Hiroshima city, approximately 70 metres above sea level on the peak of Mount Hiji, is a public manga library which is promoted as 'having the predominant feature of contributing towards the development of manga culture through the systematic collection and preservation of manga and manga related materials together with the hosting of various events'. (Hiroshima City Library 2011, 2011:79)

In 1979, in commemoration of Hiroshima City becoming a government ordinance-designated city, planning underwent to turn Mount Hiji into a centre of civic culture as a forest of the arts. In 1980 the master plan of Mount Hiji Art Park was finalised with the Museum of Contemporary Art at its heart. In 1983, as one part of this plan, the predecessor of the Manga Library was opened, Hiroshima City Mount Hiji Park Blue Sky Library. It was not a specialist manga library at the time. However, due to poor patronage the city council put forward the suggestion to 'make Blue Sky Library familiar and fun by incorporating manga and so forth' (Kurui, 1998: 784) Due partly to this suggestion Blue Sky Library was remodelled and reopened in 1997 as Hiroshima City Manga Library. (Kurui, 1998)

As of the 31st of March 2011, the library held 99, 488 volumes in its collection. (Hiroshima City Library 2011) Part of the collection covers manga criticism and manga studies publications, as well as instructional books on how to draw manga, but the majority of publications are manga works such as manga magazines and *tankobon* (collected volumes). The library also holds several newspapers and general magazines in its collection. According to the library staff, in spite of the fact that the library was originally planned to hold 30,000 volumes, it now has three times that amount in its collection and this has become a major challenge in the management of the library.

As a public library, there is no entrance or usage fee, and the manga can be borrowed. There is also provision for books to be taken outside of the library temporarily to be read elsewhere such as under the shade of the trees in Mount Hiji Park.

In the fiscal year of 2010, a total of 453,709 volumes

of manga were borrowed from the library², and the number of library visitors has remained at about 230,000 to 240,000 people every year without any observable increase or decrease trend. In the fiscal year of 2010 the figure rested at 241,959 people. (Hiroshima City Library 2011) The number of visitors to the Hiroshima City Manga Library is 369 people per square meter, placing it third among the 13 public libraries in Hiroshima City. (Table 1)³ These statistics certainly indicate that Hiroshima City Manga Library can be considered a 'success' in terms of civil service, and many stakeholders interested in making manga library have been keeping their eye on the library.



Photo.1: External view of the Hiroshima City Manga Library



Photo.2: Inside the Hiroshima City Manga Library

Table.1: Hiroshima City Library ranking according to visitor numbers in the 2010 fiscal year.

	Visitors/Floor space (people per m ²)
Asa Reading Room	538.9
Asaminami-ku Library	406.9
Manga Library	368.8
Nishi-ku Library	299.0
Naka-ku Library	278.8

2 In the 2010 fiscal year the total number of books loaned from across all libraries in Hiroshima City was 5,422,659 volumes; among this, the manga loaned came to 1,183,615 volumes.

3 The library with the highest attendance was Asa Reading Room, a branch office of the Hiroshima City Manga Library. When considering the fact that other libraries in Hiroshima are combined community center facilities which can attract a certain amount of incidental visitors, we can say that manga is a relatively high needs commodity.

III. Survey Outline

Our research was conducted in order to consider the issues of what sort of underlying concept is this library operating from, and as a result, how visitors to the library are received within the library space. Both a survey of sojourn time and a tracking survey of the entire building were conducted with an aim to understanding how long visitors stayed in the building and how they spent their time there. Additionally, staff interviews were conducted in order to grasp the management concept and present conditions of the library.

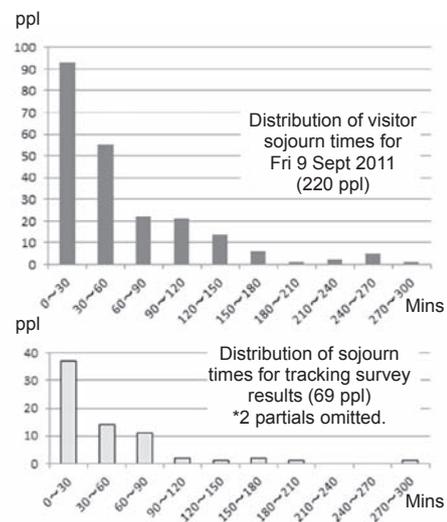
In a tracking survey undertaken for the purpose of determining the flow of visitor traffic, the observers draw the route which visitors followed by hand onto floor plans of the target area. Where the visitors stopped and where they looked was noted down using symbols and other points of interest were taken in memorandum. This is a conventional method used in museum visitor surveys, and although rarely used by libraries we have applied it to our research carried out in other manga related cultural institutions and chose to also employ these techniques for the present study⁴.

The tracking survey undertaken in this study is the continuation of a cross-institutional survey including the Kyoto International Manga Museum and the Osamu Tezuka Manga Museum. It was undertaken as a collaborative research project headed by the four authors, Murata, Yamanaka, Tanigawa and Ito, and full cooperation was received from the institutions. University and postgraduate students from Hiroshima City were recruited as surveyors and inducted on Tuesday the 6th of September 2011. The survey ran for the following five days, from Wednesday the 7th to Sunday the 11th, therefore the data collection period encompassed both weekdays and a weekend. The surveyors were broken in to three groups (of a total six people) for data collection. The data does not precisely reflect the population of the library visitors, as we did not intend to do a sampling.

The survey of visitor sojourn times was conducted on Friday the 9th of September. The demographics of the visitors was judged by appearance, both gender (male/

female), and age range (elementary school and below, middle school, 20s-30s, 40s-50s, 60yrs and above). These were recorded along with the visitor's time of entrance and exit.

The distribution of the tracked visitors is plotted in graph 1 according to the measured length of their sojourn, with the particulars of gender and age range outlined in tables 2 and 3. When compared against the distribution of visitor sojourn times which is a data of all visitors to the library, it is safe to say that the tracking data reflect general visitor trends to this library. Most visitors spent a comparatively short amount of time in the library, and comprised of young and middle aged generations. Table 2 shows the figures from the average length of stay, as well as the longest and shortest stays recorded during the survey period.



Graph.1: Results of the tracking and sojourn time surveys divided by age brackets.

Table.2: Results of the tracking and sojourn time surveys.

	Tracking survey results	Sojourn time survey results
Survey period	Wed 7-Sun 11 Sept 2011	Fri 9 Sept 2011
Data collected	71 (2 partial surveys)*	220 people
Gender of surveyee	M: 41, F: 30	M: 138, F: 82
C / T / Y / A / S **	9 / 3 / 24 / 27 / 8	9 / 9 / 81 / 73 / 48
Average stay length (excluding partial data*)	44 minutes	58 minutes
Longest stay	4 hrs, 56 mins (Male in his 60s)	4 hrs, 44 mins (Male older than 60s)
Shortest stay	0 mins (Male in his 30s)	2 mins (Male in his 40s-50s)

* Partial data represents cases in which the observer lost sight of the surveyee during tracking.

** C: Elementary school and below, T: High school student, Y: 20s-30s, A: 40s-50s, S: 60s and above.

⁴ Tracking surveys are generally conducted in a manner in which the visitors are unaware of being observed, therefore age and other contextual statistics regarding the subjects are unknown, and the researchers cannot collect data on the subjects' thoughts. However, in this case the subjects were informed of the purpose of the survey before tracking was commenced.

Table.3: Results of the tracking and sojourn time surveys divided by age brackets.

Age bracket	Distribution of tracking surveyed visitors			All visitors to the library on 9th September		
	M&F	M	F	M&F	M	F
Elementary school & below (C)	9	5	4	9	4	5
High school student (T)	3	2	1	9	4	5
20s-30s (Y)	24	12	12	81	46	35
40s-50s (A)	27	14	13	73	40	33
60s and above (S)	8	8	0	48	44	4
Totals	71	41	30	220	138	82

IV. Space usage and the characteristics of visitors

The library is housed in a broad two story building in the shape of a folding fan. The majority of the collection is shelved on the second floor and the administration office is on the first floor (ground level). Most of the space on the second floor, including along the walls, is taken up by shelves. Arranged throughout the remaining space are loans and returns counters, newspaper racks and database search terminals etc. In proportion to the number of open access manga and the number of visitors, the library is a confined space (see table 1), and at the time of the survey the floor was often lined up with numerous cardboard boxes full of manga that could not fit on the shelves. There are reading spaces on both the east and west ends of the second floor, and a circular sofa that seats 7 to 8 people in the central area. Additionally, there are seats placed beside shelves and under pillars in consideration of allowing the maximum amount of visitors to be seated in the narrow space available. The reading spaces on either end both have display cabinets in which precious books are on exhibit, introducing a collection of manga according a theme.

Let us now discuss the way in which the space is used in actuality, and the behaviour of the visitors inside the building.

The first characteristic is that the population density within the building is not uniform. The comparatively spacious reading spaces at the east and west ends of the building are sparsely used, rather, the narrow spaces are preferred and therefore become even more constrained through congestion. In particular, the west side reading area is situated at the furthest, most quiet end of the building. With its large tables surrounded by chairs, it is

the space most resembling a traditional library. Nevertheless, only 5 of the 62 visitors whose movements in the library were tracked in the present study, set foot in this space, only 3 of whom sat down to read there. These 3 were all males in their 50s-60s who visited the library by themselves. Upon entering the library they headed directly there and sat down, then used it as a base from which they would go to search for manga and then return. From this behaviour we can surmise that the space was a 'regular spot' for the visitors in question. Directly beside them lay the display cabinets of antique manga and other precious materials but none of the surveyed visitors looked over them.

The *fureai* (contact) room (Photo 3) at the eastern end of the building is separated by a glass wall, and functions as an independent reading space; a seated area to read manga volumes and magazine, it houses a table and chairs. Events are also held in this space throughout the year. There is also one of the glass display cabinets to facilitate a small exhibition of manga. Within the surveyed visitors 11 individuals entered the *fureai* room. These 11 visitors were of various ages and both genders, and those who sat at the desk were males of the 50-70 age range. As the newspaper rack is nearby there were also visitors who brought in newspapers to read rather than manga. Among these, there were visitors who came to read only the newspapers, and those who read newspapers, magazines and manga. The younger visitors to this room headed towards the manga magazines shelved at the back of the room, and read whilst standing in front of the shelves or took the magazines out of the room to read elsewhere.

None of the 11 visitors looked at the exhibition display cabinet. The manga library 'defends' the exhibition display in spite of the limited space available by giving it the role of an archive and information (see staff interview



Photo.3: The east end reading space.

in the latter part of this paper), but the result shows that it is rarely given attention by the library visitors.

Both reading spaces at the either end of the second floor had few readers and through-traffic. The users of the room inclined towards middle-aged and older men, thus encompassing an age bracket and gender bias, and they spent a relatively long amount of time in the library compared to other visitors.

In contrast to these two sparsely populated, low traffic areas on either end of the building, the remaining space that lies between them performs various functions.

The circular sofa that stands in the center of the second floor tends to be primarily used by adult females, in contrast to the largely male population of the reading rooms. One cause for this gender bias is that the book cases near the sofa contain series of Harlequin Comics⁵, and it is flanked by manga magazines aimed towards adult females. A behaviour pattern was identified in which the visitors made multiple trips between these shelves and the sofa.

Numerous seats were lined up along the inside wall of the fan shaped building (the south wall), as were cardboard boxes containing overflow books from the shelves, overall creating a crowded space. Even the distance between seats, and between the seats and shelves was quite short resulting in the space for people to pass by to be extremely narrow; yet the readers perched there gave no indication of concern. This indicates that reading manga isolates one from all surrounding information and constructs a private space around the reader.

The reason for the high population density in the library is not only that readers are crammed in throughout every nook and cranny of available space, but also that there are visitors who return frequently to the same place. At least ten of the surveyed visitors to the library returned multiple times to the same spot, interspersed with trips walking around the entirety of the central bookshelf area to the point that it became impossible to draw their paths on the map. (See figures 3 and 5) These visitors would flick through the books to decide whether they would read them or not, and whether they would borrow them or not before moving on to the next bookshelf. Their stay in the library was reasonably long. Of these ten cases the shortest stay was 28 minutes and the longest was 756 minutes, the average being 126 minutes. Even excluding the especially

long case of 756 minutes, the average stay of the remaining 9 was 56 minutes long. It can be viewed that for these visitors the library acts as a place that they 'search' for manga to borrow, more than a place for them to 'read' manga.

The average length of stay of the entire surveyed visitors was 44 minutes. However, as seen in graph 1, the visitors stay for only a short time, as over half (53%) of visits recorded were under 30 minutes. These results seem to indicate that many visitors come to the library with the purpose of borrowing and returning manga, rather than reading it on site⁶.

Many of the visitors observed either stood reading the manga near the shelves, made round trips between the seats and shelves, or walked among the shelves, occasionally stopping to browse. This explains the crowding in the areas where the shelves and seats were adjoining, in opposition to the expectation of the library that people would read manga while properly seated. In reality the above mentioned behaviour patterns were prevalent; in particular there was a variety of observed reading styles of children reading manga. For example, situations were observed in which readers were told off by staff for piling manga on the floor beside them to sit and read, or for pushing the manga into the walls with both hands as they stood leaning against it to read. Our cross-institutional visitor survey conducted since 2009 across several manga related cultural institutions has clearly indicated that reading manga whilst idly lying down is a characteristic behaviour. However reading manga while sitting on the floor or lying down in the corner is generally not permitted in libraries. The library staff confirmed that children seen acting in this way are cautioned against such behaviour. Additionally, as the building lacks the space to allow notebooks to be spread out for research, exam study or doing school homework is also prohibited.

The result of the spatial conditions is that there is a limited activity choice between borrowing manga to read elsewhere or staying to read manga on site. Based on these conditions the behaviour of visitors to the library can be analysed according to whether or not they read manga on

5 The Harlequin series of manga are based on romance novels by the Canadian publishing company Harlequin Enterprises. These novels which are distributed throughout 97 countries into 27 different languages have recently also come to be periodically released as manga editions, drawn by Japanese artists.

6 There were also 13 cases of visitors coming to the library for the purpose of searching for manga at the database terminals. Additionally, 30 visitors (approximately half) returned borrowed manga during their visit. This indicates a high possibility that at least half of the visitors to the library are returning customers. There were also visitors who had made self notes, recording which manga and what volumes they had already read. These are heavy users, who make exhaustive and efficient use of the library. They were observed holding their notes in one hand, and checking the manga they intended to borrow against their list.

site and whether or not they borrow manga. These trends have been plotted on figure 1, and will now be discussed.

The most prevalent visitor behaviour noted in this study was to 'borrow without reading (behaviour pattern III)' of which 27 cases were observed. Figure 2 illustrates the path taken by one of these visitors. Their stay within the library was extremely short and their primary aim in visiting the library was simply to return books and make use of the reservation system to borrow books which they had come to collect. Another example path of a visitor who borrowed without reading is illustrated in figure 3. In this case the visitor walked throughout the building in order to select books for borrowing. In examples of this type the visitors spent a comparatively long amount of time in the library and would repetitively stop in front of shelves to open books and confirm their contents. This confirmation of the books contents would for most visitors consist of merely flipping through the book, a far cry from actually 'reading' and there were few visitors among this category who sat down to read the books which they picked out from the shelves. Even in the example illustrated in figure 3, where the visitor stayed in the library for 49 minutes,

they did not sit to read. Visitors who were observed to follow this behaviour pattern were common and were particularly prevalent among women in their 30s-40s.

The next most common pattern was visitors who read without borrowing (I) of which 24 cases were observed. As can be seen in the example illustrated in figure 4 these visitors tend to read by deciding on a place in the library to use as a 'base' and then make numerous trips to and from the shelves from their chosen seat.

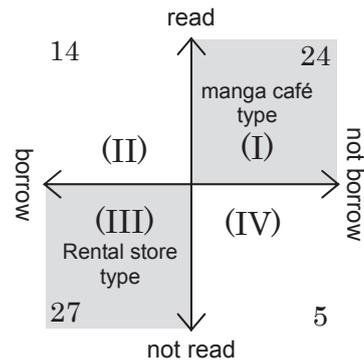
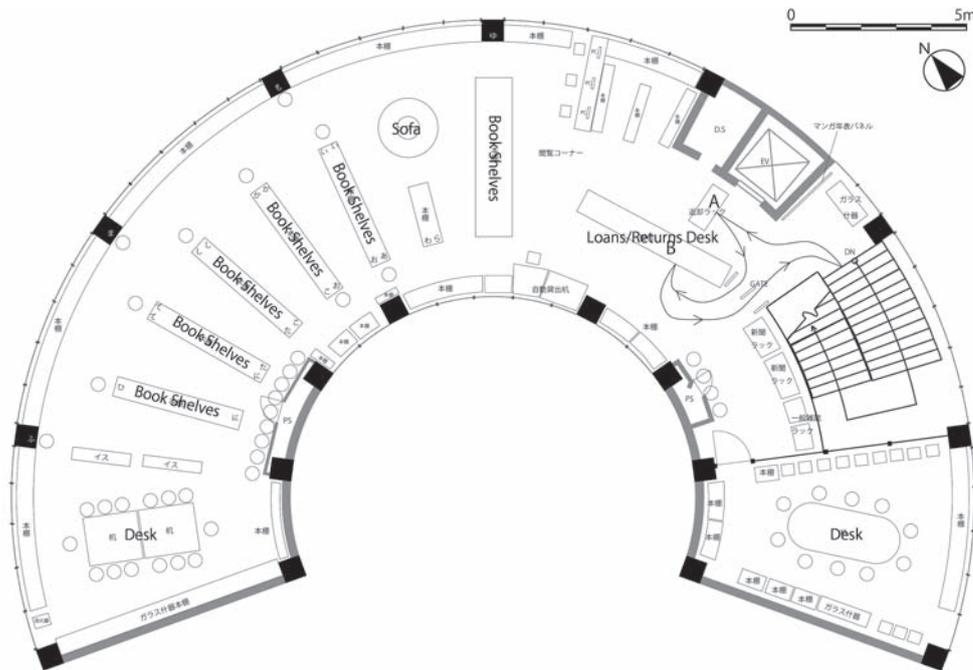
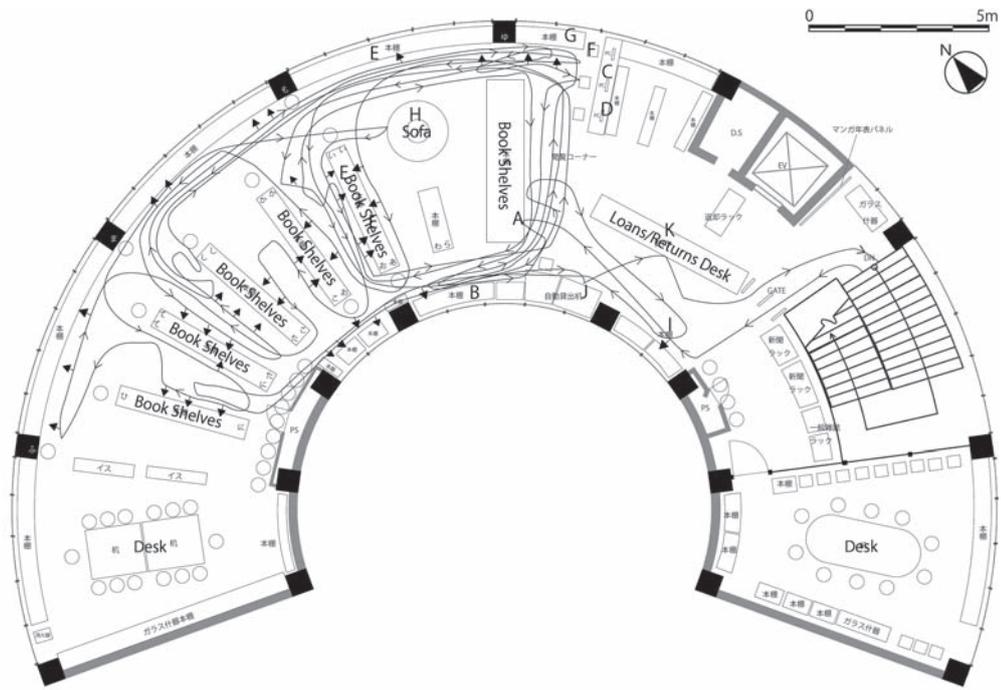


Fig.1: Behaviour types of manga library visitors.



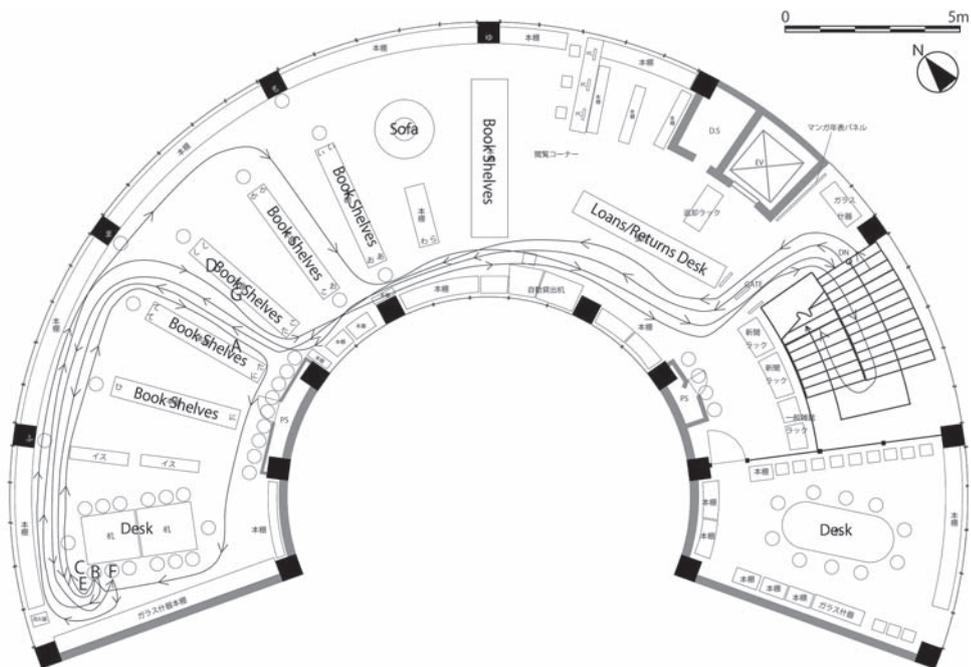
A: Returned books B: Borrowed 2 reserved books

Fig.2: Visitor pattern 'borrow without reading (III)' [data#1]



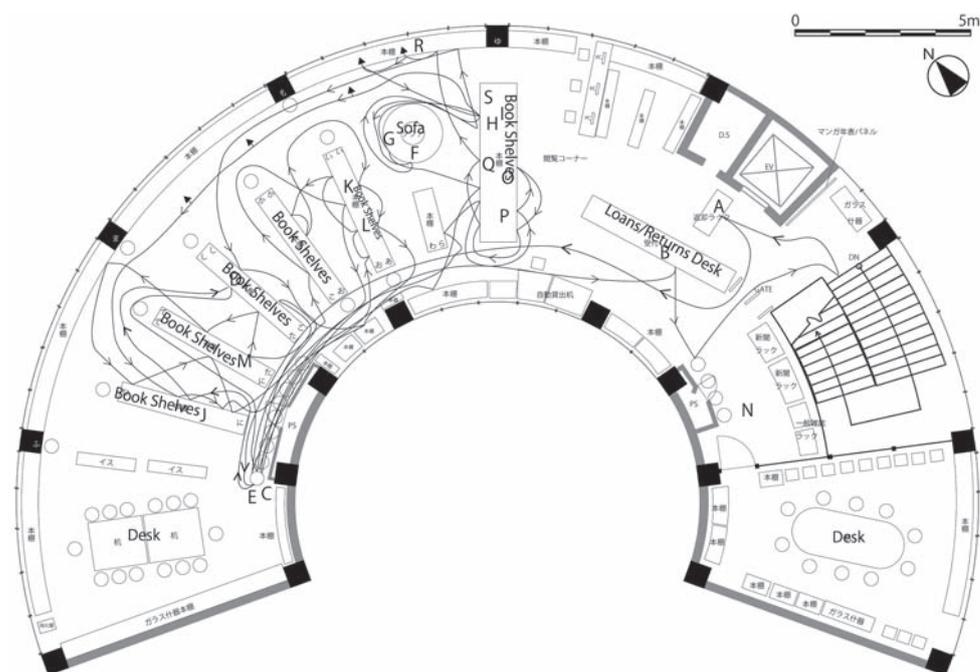
- A: Leaves child. After 2 places child's book for borrowing in basket, and leaves child again.
- B: Meets up with child.
- C: Child uses PC, 3 mins apart.
- D: PC again.
- E: Attempts asking about various in hand materials.
- F: Child uses PC.
- G: Uses PC alone.
- H: 13:20-13:22 sitting, looks at book from basket.
- I: Child puts many books (over 10) in basket.
- J: Borrows 20 books at self service loans desk.
- K: Asks about non-returned books.

Fig.3: Visitor pattern 'borrow without reading (III)' [data#2]



- A: Moves directly to 'ta' bookcase and takes 3 volumes of *Kamui-den zenshu*.
- B: 10:04 sits and begins to read.
- C: 13:03 stands from chair.
- D: Returns books. Looks troubled that their space has been taken. 13:05 picks up the next 2 volumes of *Kamui-den* and returns to seat.
- E: 13:10 leaves books and goes to use bathroom taking only bag.
- F: 13:13 continues reading.
- G: 14:57 returns books. They do not fit in the shelf, so leaves them lying on top of other books.

Fig.4: Visitor pattern 'read without borrowing (I)'



- | | | |
|--|---|---|
| <p>A: Returns 4 books.</p> <p>B: Picks up 2 reserved books.</p> <p>C: Leaves belonging on a chair and stands to read.</p> <p>D: Reads the manga <i>Hyahoo</i> ♪ <i>unifamily</i></p> <p>E: Puts down book.</p> <p>F: 14:54 sits down.</p> <p>G: 16:00 stands from chair.</p> | <p>H: Returns manga magazine they have finished reading. Picks up magazine and put it down again. Picks up a different magazine (<i>Kiss</i>) and returns to previous location.</p> <p>I: 16:18 一通り読み終え返却、BLOCK を手に取る</p> <p>J: Returns books.</p> <p>K: Picks up manga <i>Eroika yori ai o komete</i>.</p> | <p>L: Stands, reading manga.</p> <p>M: Stands, reading manga by Takahashi Yoko.</p> <p>N: Checks belongings.</p> <p>O: Stands, reading manga.</p> <p>P: Picks up <i>KIG</i>.</p> <p>Q: Stands, reading.</p> <p>R: Picks up <i>Matendo no baadeii</i>.</p> <p>S: Picks up <i>BLOCK</i> and goes to sofa.</p> |
|--|---|---|

Fig.5: Visitor pattern 'read & borrow (II)'

Visitors who both read and borrowed (II), that is, those who would borrow books after reading in the library were comparatively scarce, with only 14 cases observed. In the example given in figure 5, characteristically for this behaviour pattern, the visitor walked all around the room and spent a long time in the library (147mins in this case). This particular visitor made use of the reservation system to request books for borrowing. Then walked around the room again to browse and returned to their 'base' with the books chosen while browsing to read for a short time before returning home with their reserved books.

The least common pattern was visitors who neither read nor borrowed (IV), of which there were 5 in the present study. They did not particularly seem to come to the library with the aim of reading or borrowing manga, and did not appear interested in manga. Visitors exhibiting this kind of behaviour mostly accompanied other people who were visiting the library.

For the purposes of this study we will refer to borrowing without reading pattern of behaviour (III) as 'rental-store types', and the read without borrowing (I)

pattern as 'manga café types.' In our visitors survey of the Hiroshima City Manga Library, these 'rental-store types' and 'manga café types' collectively comprised 70 percent of the data collected.

V. Manga readers and the library

What can be understood from the results of the tracking survey? What kind of manga readers does the Hiroshima City Manga Library attract, and what kind of manga reading and consumption does it promote?

Even within the field of Manga Studies, there are few studies which have attempted to understand the reader from the way that they read manga and their behaviour related to reading. Manga readers are generally considered to be a homogeneous group and that image has rarely been examined. Even in rare cases which the study does talk about the readers, they tend to be categorized as a stereotyped subsection attributed to fans of a particular genre. However, this sort of categorization becomes an

obstacle when trying to discuss beyond the borders of content or genre selection in institutions such as Manga Libraries which cater to various age ranges and hold a variety of genres in their collection.

Let us look into one of the rare studies that has focused on the reading behaviour of manga readers.

Sociologist Ishita Saeko classifies manga readers against two axes; that of manga reading and possession. (Ishita, 2001) (See figure 6) This first axis, manga reading, identifies readers according to a scale in which they display behaviour indicating those who enjoy discussing their opinions and viewpoint of a manga, in contrast to those who primarily treat it as a simple source of information, which she labels 'reading manga with a world view' and 'reading manga as information' respectively. The second axis examines manga consumption. Suggesting an opposing axis related to the purchase and re-reading of manga, as well as how the books are stored, which extends between 'memory, storage, collection, possession' and 'dismissal, disposal, lack of possession.' There is no debate that there is a predominance of readers across all of Ishita's identified categories (I to IV) and it has been acknowledged that behaviour patterns attributed to all four categories may be displayed by a single given reader.

As mentioned in the previous section, the observed behaviour of visitors to the Hiroshima City Manga Library centered around 'rental-store types' and 'manga café types.' In consideration of the number of books loaned and the fact that most visitors showed no interest in the exhibition designed with the potential to enrich the manga reading experience it cannot be said that the manga library has been successful in prompting readers to develop further interest in manga: i.e., an interest towards repeatedly re-reading the same manga, or reading manga criticism books and other manga-related and background

publications. Therefore, most visitors displayed an indication of 'reading manga as information' above 'reading manga with a world view', and 'dismissal' over 'memory.'

The reading behaviour of the visitors to the library is to consume manga in great numbers. To apply Ishita's classifications, the library visitors would be representative of the third category 'reading manga as information, dismissal' (III) and it can be surmised that the Hiroshima City Manga Library is becoming an institution for readers who primarily follow this behaviour pattern. If the library were to become a facility largely dedicated to readers of this reading behaviour then it could exclude readers belonging to the other categories I, II and IV as they may find it difficult to make use of the library.

Naturally, the library staff are unsatisfied with the current situation: 'It is the duty of the public library to present manga as culture. It should be distinguished from a neighbourhood manga rental store, the likes of which might shelve only books which everyone wants to read', claims one library staff.

The library considers certain matters necessary in aid of this situation. One being in regards to the dilemma that libraries cannot help but periodically dispose of books from their collection (the process of 'weeding'). As is the case with all public libraries, the manga library stored unpopular books in a closed stacks system and upon confirmation of their low rotation they were disposed of. In such an event, the staff tries as much as possible to contact manga archival institutions such as the Kyoto International Manga Museum in search of the possibility that the materials could be preserved. In other words, they do make an effort to take actions on the 'memory' and 'possession' scale wherever possible and the initial ideal of the library has also been 'preservation.'

They also seem to take into account the participation of visitors 'reading with a world view.' This can be discerned through the treatment of the display cabinets holding precious books in the library as the staff assert that they are important and people occasionally come to view the materials, not letting the displays be lost even in light of the bookshelf space shortage.

At the same time however, it is precisely these sorts of proprieties which enable the institution to be treated as a library administratively and guarantees its identity as a library, not only for the visitors but also for the staff.

On the other hand, it is also an alternative to expand the concept of the third (III) category of readers who exhibit the 'reading manga as information, dismissal'

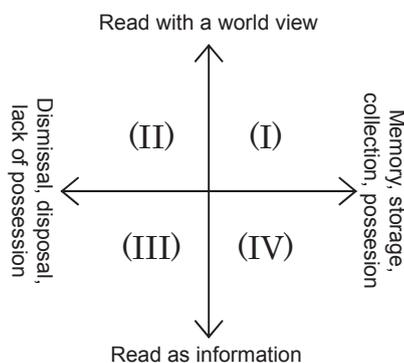


Fig.6: Ishita Saeko's manga reader categories (Ishita 2001: p.169), graphed to the same structure as fig.1.

behaviour pattern; such institution could be considered beneficial to conceive a different mindset from that of a traditional library.

According to the results of our tracking survey in the Hiroshima City Manga Library the minority behaviour pattern was of visitors who neither read nor borrowed, and as mentioned previously, these visitors were observed to have come to the library for the purpose of accompanying another visitor. It may be possible to examine this behaviour as an extension of the 'manga experience' so to speak, in which visitors participate in activities such as talking about manga or relaxing in an environment surrounded by manga. However that possibility is unlikely in the case of this institution, as rules befitting a library are upheld, with talking prohibited and misbehaving children cautioned. If libraries are places which allow their visitors to gain access to a wide variety of books, and act as a window to the world of books, perhaps such 'ambiguity' should be taken into account within the library space.

For example the Aritagawa-cho Lifelong Education Center (ALEC) in Aritagawa-cho, Aritagawa-gun of Wakayama prefecture is also a public library that holds a manga collection (or more correctly, is equivalent to a library). Rather than functioning as a library per se, ALEC was established with the primary aim to create a community space with books. The spacious rooms have tables and chairs that visitors can eat and drink at, while chatting with each other and enjoying themselves.⁷

Naturally this kind of 'library' image is necessary in allowing diversification of manga reading behaviour. ALEC boasts a high number of visitors and is gaining popularity. But the driving force of this institution is after all, the behaviour pattern of 'reading manga as information, dismissal' and in this respect can be viewed as no different than the Hiroshima City Manga Library.⁸

On the other hand, changing the institutional direction towards the first category of 'memory, possession' (I) who 'read with a world view' would require a stronger specialist

intention, including a substantial archive and reference functions. This would in turn endanger the carefree atmosphere which allows visitors to encounter manga on a casual level. Additionally, administrative speaking a specialist institution would naturally be evaluated by the city as incapable of contributing to the local community.

In the end, it can be said that the treatment of manga within a 'library' setting will always have the possibility of excluding several of the reading behaviours which are inherent to manga. While manga take the form of a bound printed publication, they are a media format which does not fit into the normal library treatment of books; requiring a re-thinking of how they should be dealt with.

VI. Conclusion and Future Prospects

Based on the high number of visitors, Hiroshima City Manga Library is often cited as a successful example of a manga related cultural institution. In addition, it functions effectively as a space to encourage reading. Even though the physical capacity of the space has been well surpassed by its visitors, this is miraculously solved thanks to manga readers' characteristic ability to mentally create a private space as if surrounded by invisible walls. A situation which causes the librarian and staff voices to fall on deaf ears at times. As indicated by the staff interviews conducted in this study, the institution suffers from various dilemmas typical of a library, one of which appears to be the largely overlooked display cabinets.

In the end it is a question of what exactly the institutional aim is of manga libraries. For example should the aim be to become a specialist information center such as the Yoshihiro Yonezawa Memorial Library of Manga and Subcultures, it would be difficult to allow casual public access. On the other hand should the aim be to function as a space for the carefree consumption of manga by the wider community, it might come under criticism of whether or not it were any different from a manga café or rental store. Either way, surely both styles of institution have merit. Whether an institution can exist somewhere along both vectors is not a problem exclusive to manga libraries; indeed it applies to the very system of libraries and also involves the issue that public awareness secures the continued existence of libraries.

Regarding the way that manga are treated by municipal libraries, it is administratively difficult to do anything beyond providing a service for the community to

⁷ During the conceptual planning stages for ALEC, Misumi Osamu, the Aritagawa Social Education Division Section Manager and later Director of the ALEC center, visited the Hiroshima City Manga Library. He was surprised by the power of attraction that manga has, and on the other hand also felt the limitations of the 'library' framework. (Interviews with Misumi conducted by Ito, Murata, Yamanaka and Tanigawa on the 15 and 16 of Jan 2012)

⁸ Although this can only be stated as such when we consider ALEC within the framework outlined in figure 1. If we remember that ALEC was originally established aside from the juncture of 'read/not read', 'borrow/not borrow', the institution may well present broader discussion on manga cultural institutions unlimited to manga libraries.

access manga for free that a large selection of people wish to read. This means that conceptualising a manga library as a public facility is not as easy as it may look.

The issue of manga libraries is however not something that can be solved by questioning the 'library' system. This paper has examined manga libraries from a broader context of how manga is dealt with by cultural institutions. Discussing about manga related cultural institutions of various forms will consequently shed light on the possibilities and future forms of manga libraries.

References

- Hiroshima City Library. *Hiroshima-shi no toshokan (youran) 2011 fiscal year*. Hiroshima City Culture Foundation Main Library, 2011.
- Ishita, Saeko. "Dare no tame no manga shakaigaku: Manga dokusho-ron saikō." *Manga no Shakaigaku*. Sekaishissha, 2001
- Ito, Yu. "*Hadashi no Gen* no minzokushi: Gakkō o meguru manga taiken no shosō." "*Hadashi no Gen*" ga ita fūkei: *Manga, sensō, kioku*. Yoshimura, Kazuma, and Fukuma, Yoshiaki (Ed). Azusa Publishing, 2006.
- Japan Library Association, *Gendai no toshokan henshū iinkai* (Ed.) "Tokushū: Toshokan ni okeru manga no yukue." *Gendai no toshokan*, Dec 2009, vol.47, no.4 (Issue. 192). Japan Library Association, 2009.
- Katayama, Kuniko. "Hiroshima-shi manga toshokan asa etsuranshitsu ōpen: Kōritsu hatsu no manga senmon toshokan no un'ei kara." *Minna no toshokan*, vol.269. Toshokan Mondai Kenkyūkai (Ed). Kyōikushiryō Publishing, 1999.
- Kobayashi, Ikuji. "Manga to toshokan: Manga toshokan no un'ei kara oshierareta koto." *Gendai no toshokan*, vol.47, no.4 (Issue. 192). Japan Library Association Gendai no toshokan henshū iinkai(Ed). Japan Library Association, 2009.
- Kurui, Hiroo. "Hiroshima-shi manga toshokan no tanjō: Manga bunka o atarashii shimin bunka ni." *Library Journal*, vol.269. 1998.
- Murata, Mariko; Yamanaka, Chie; Tanigawa Ryuichi & Ito, Yu. "Kyoto kokusai manga museum ni okeru raikansha chōsa: Popyuraa bunka myūjiamu ni kansuru kisokenkyū." [Visitor Survey at the Kyoto International Manga Museum: Considering 'Museums and Popular Culture'] *Journal of Kyoto Seika University* vol.37, 2010. (English version in Ryuichi Tanigawa(ed), *Manga Comics Museums in Japan: Cultural Sharing and Local Communities*, CIAS Discussion Paper, No.28, 2013.)
- Murata, Mariko; Yamanaka, Chie; Tanigawa Ryuichi & Ito, Yu. "Takarazuka shiritsu Tezuka Osamu kinenkan ni okeru raikansha chōsa: Chiiki kasseika no tame no manga kanren bunka shisetsu no jittai to zehi o megutte."
- [Visitor Survey at the Osamu Tezuka Manga Museum: Do Manga Museums Really Promote Regional Development?] *Bulletin of the Faculty of Sociology, Kansai University*] vol.43, no.2, 2012. (English version in Ryuichi Tanigawa(ed), *Manga Comics Museums in Japan: Cultural Sharing and Local Communities*, CIAS Discussion Paper, No.28, 2013.)
- Toshokan Mondai Kenkyūkai (Ed.) "Tokushū: Toshokan de manga o teikyō suru ni wa." *Minna no toshokan*, vol.269. Kyōikushiryō Publishing, 1999.
- Yamanaka, Chie; Ito, Yu; Murata, Mariko & Tanigawa Ryuichi. "Hito wa manga myūjiamu de nani o shiteiru no ka: Manga bunka shisetsu ni okeru raikansha kōdō to 'manga kankyō' o megutte." *Manga Studies*, vol.17. Japan Society for Studies in Cartoon and Comics, 2011.

This study was funded by MEXT*-Supported Program for the Strategic Research Foundation at Private Universities 2010-2014 and was carried out as a project under the Kansai University Research Center for Social Trust and Empowerment Process with the full support of the Hiroshima City Manga Library. The survey was undertaken with the assistance of university students and graduate program students.

* Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology

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¹に関する基礎研究

村田 麻里子
山中 千恵
谷川 竜一
伊藤 遊

I. 本研究の射程

ポピュラー文化とミュージアムの交錯するところには、何が生まれるのだろうか。90年代以降、アニメやマンガ、映画や音楽をはじめとするポピュラー文化がミュージアム化されるという現象があちこちでみられる。元来ポピュラー文化は個人的に消費されるもの、あるいは部族的共同体（趣味の共同体）で消費されるものとして捉えられてきた。とりわけ日本ではそのように扱われており、パブリックになるろうとする際には常に反発があった。一方で、公立のミュージアムは教育機関としての存在理由が強く、趣味の蒐集品を個人的に展示する小さなミュージアム以外、大々的にポピュラー文化を扱うことには、長らく躊躇があった。しかし、両者は現在確実に距離を縮めつつある。そして、それはミュージアムにもポピュラー文化にも、これまでになかった在り方、新しい受容の仕方を生み出している。

たとえば京都国際マンガミュージアム(写真1~4)は、閉校した校舎を利用してマンガのミュージアムをつくり、それによって多くの来館者を獲得している。地元の住民もさることながら、京都という土地柄観光客も多い。また海外における日本のマンガ文化への関心の高まりを反映してか、外国人来館者も全体の1割以上にのぼる。所蔵するマンガ資料は30万点以上を数えるが、そのうち5万点のマンガ単行本は壁を覆い尽くす「マンガの壁」に収納されており、来館者はそれらを手にとって館内の好きな所で読むことができる。さらに年に複数回行われる特別展・企画展や、作家や研究者による講演会やシンポジウムなどによって、マンガ文化を様々な観点から展示・紹介している。ミュージアムという公共性の高い空間とマンガ文化がこのように接点を持ったとき、果たしてそこにかなる営みが生まれるのだろうか。

1 石田佐恵子・山中千恵・村田麻里子(編著)の書籍で使用
する予定のタイトルであり、表現。2013年3月出版予定。

また、ミュージアムを訪れる来館者=受け手は、どのようにそれを受容しているのだろうか。本研究は、このような問いに答えるための基礎研究である。

II. 調査の概要

ポピュラー文化がミュージアムになったひとつの事例として、京都国際マンガミュージアム(以下、MM)をとりあげ、来館者がどのようにその空間を受容しているのかに着目して調査を行った。具体的には、マンガを扱うミュージアムにおいて来館者=受け手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、館全体を対象にトラッキング(tracking)を行い、来館者の行動を分析した。

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²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³。館内で来館者がどのように行動しているのか、

2 1930年代に心理学者 Arthur Melton らが行った調査は、ミュージアムにおけるトラッキング研究としては最初期のものといえる(Problems of Installation in Museums of Art, American Association of Museums, 1935)。日本に来館者調査が入ってきたのは60年代で、当時のトラッキング研究としては、1964年に石田清一・椎名仙卓らが国立科学博物館で行ったものがある(『博物館における観覧行動軌跡』『博物館研究』37(2)、1964、pp6-11)。しかし、そもそも日本における来館者調査自体が80年代後半までは少なく、トラッキング研究はその中でも多くはない。一定量まとまったものとしては、1990年代に建築計画系・建築意匠系の研究者ら(たとえば野村東太、坪山幸王、寺澤勤など)や、展示制作会社が行ったものが報告されている。ちなみに、日本では社会学や民俗学など、フィールドワークを伴う人文・社会科学が方法論化されつつあった1920年代~30年代、今和次郎や吉田謙吉ら「考現学」グループが、都市に生きる人々を「尾行」し、その行動を詳細に記録するという調査を行っており、分野を超えて一定の追跡研究が存在する。

3 昨今、プライバシーの観点から、人を追跡してもよいのかという指摘がないわけではない。このあたりの判断は個々



写真1 京都国際マンガミュージアムの外観



写真2 館内でマンガを黙々と読み続ける来館者、床や階段に座り込む姿もめずらしくない



写真3 特別展「サンデー・マガジンのDNA」展の様子



写真4 「こども図書館」はマンガを‘ゴロゴロ’読むのに最適な空間

空間をどのように利用しているのかを把握する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⁴（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、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、対象範囲を展示室に絞って行い、展示室内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。

調査は村田・山中・谷川の3名と館側のスタッフである伊藤の共同研究として行われ、館の全面的な協力を得た⁵。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、特別展「サンデー・マガジンのDNA」展⁶の開催期間中である11月14日（土）から22日（日）にかけて1週間の本調査を行った。これは平日と休日の双方を調査日に含めるためである。各日調査員⁷を3組（計6名）フロアに立たせ、データを収集した。その結果、68件⁸のデータを取ることが出来たが、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、いかに長時間の滞在が多いかがわかる（表1）。

表1 集計データ（最長、最短、平均など）

	データ番号	滞在時間	入館時間	退館時間	分類	年齢	性別
最短	データ54	0:15	10:30	10:45	M	50～55歳	男性
最長	データ50	7:35	10:15	17:55	L	30～35歳	女性
全データ平均滞在時間		1:53				68件中61件の有効データの平均値	

のミュージアムの問題だが、本研究では、自然な行動をしてもらうためには告知しない方法を採用した。個人を特定するものではないので、プライバシー侵害にはならないという見解である。なお、MM 玄関にて調査をしている旨を掲示し、追跡していることを極力わからないように調査員に促した。また、万が一「バレた」場合は、冷静に説明し、その場で調査を終了するように指導したが、そのようなトラブルは報告されなかった。

4 それ以外の調査方法やその系譜に関しては、Hein, 1998 および村田, 2003 を参照のこと。

5 平成 21 年度仁愛大学学内共同研究費によって行われた。

6 2009年10月10日～12月20日にかけて開催。

7 社会調査に関する知識のある大学生および大学院生（主に京都市内の大学）をアルバイトスタッフとして雇用した。

8 ただし男性データ 33 件のうち 4 件、女性データ 35 件のうち 3 件は途中で追跡者を見失う瞬間があった。また、このデータはなるべく多くのパターンを取ることを目的としたもので、不作為を前提としたサンプリングをしたものではない。したがって数量的なデータではない。さらに、属性は直接聞けないので参考程度のものである。

Ⅲ. 調査の結果

トラッキングの結果、次のような典型例がみられた。まず、それぞれ「図書館 (Library=L) 型」、「博物館 (Museum=M) 型」と分類できるような行動パターンである。前者は主に館内でマンガを読んで過ごす利用の仕方であり、MMを図書館として認識して行動するパターン。後者は、^{えむえむ}展覧会はもちろんのこと、手にとって読めるマンガ本5万冊が収納された書棚「マンガの壁」や建物それ自体を展示物として捉え、^{えむえむ}MMを博物館として認識する行動パターンである。たとえば図1は、典型的なL型の動線といえる。入り口から本棚に直行し、その後ほとんど動かずにマンガを読み続け、退館している。一方図2では、一か所に長時間とどまることなく、館内を動き回ったことがわかる。2階「メインギャラリー」の特別展にも入り、30分ほどかけて展示をくまなく見た様子が見えがえる。これはM型の典型例といえるであろう。

これらの典型例は、ミュージアムスタッフが日頃感じている来館者イメージと合致するものであった。すなわち、来館者には展示をみにくる層とマンガを読みに来る層の2種類存在するというイメージである。

また、L型とM型の層は完全に分かれているわけ

ではないことも、データからあきらかになった。両者の行動パターンを行き来する「融合 (Complex=C) 型」である (図3)。C型は、グループで来館し、他のメンバーに付き添ったり、彼らを待っていたりする人に多くみられる行動パターンである。M型の行動をしているときに、なにかの瞬間でL型にシフトしたり、またM型に戻ったりする。

以上の3つの類型は、ある程度予想できるものであった。しかし、今回のデータからあきらかになったのは、このM、L、C型以外の行動パターンの存在である。

たとえば図4をみてみよう。この来館者は、グラウンドと館内の間を何度も行き来しており、M、L、C型とは異なる動線を描いている。また、グラウンドではマンガをほとんど読むことなく、ケータイをさわったり、スケジュール帳を開いたりして時間を過ごしている。つまりこの来館者の目的は、^{えむえむ}MMの空間で時間を過ごすことそれ自体にあるといえる。

次に、図5の来館者の場合は、「子ども図書館」に長時間滞在している。しかも、ここでマンガを読むわけでもなく、寝ころんだり、絵本を読んだり、流れているテレビアニメをみたりして過ごしている。

これらの来館者層は、M、L、C型のいずれに割り振ることもできない。つまり、この3類型では説明

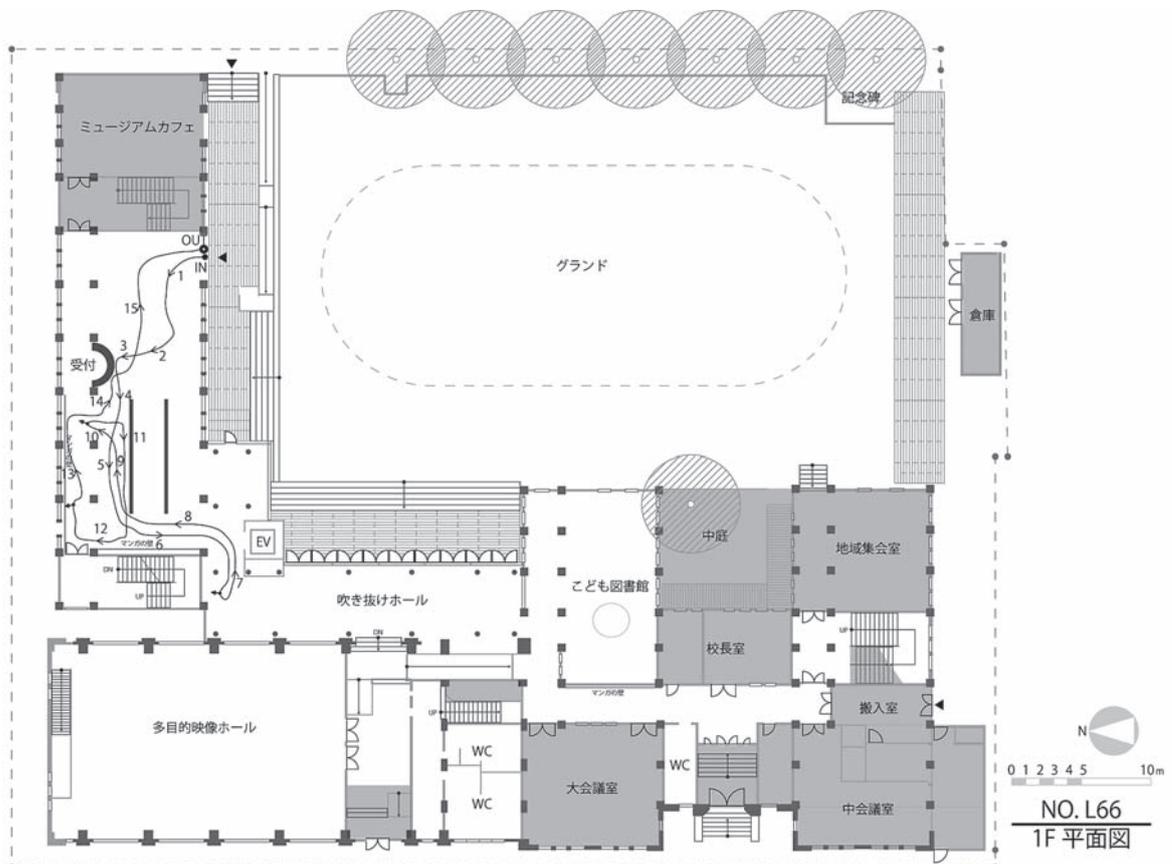


図1 L型の典型的な行動例 (トラッキング・データ 66)

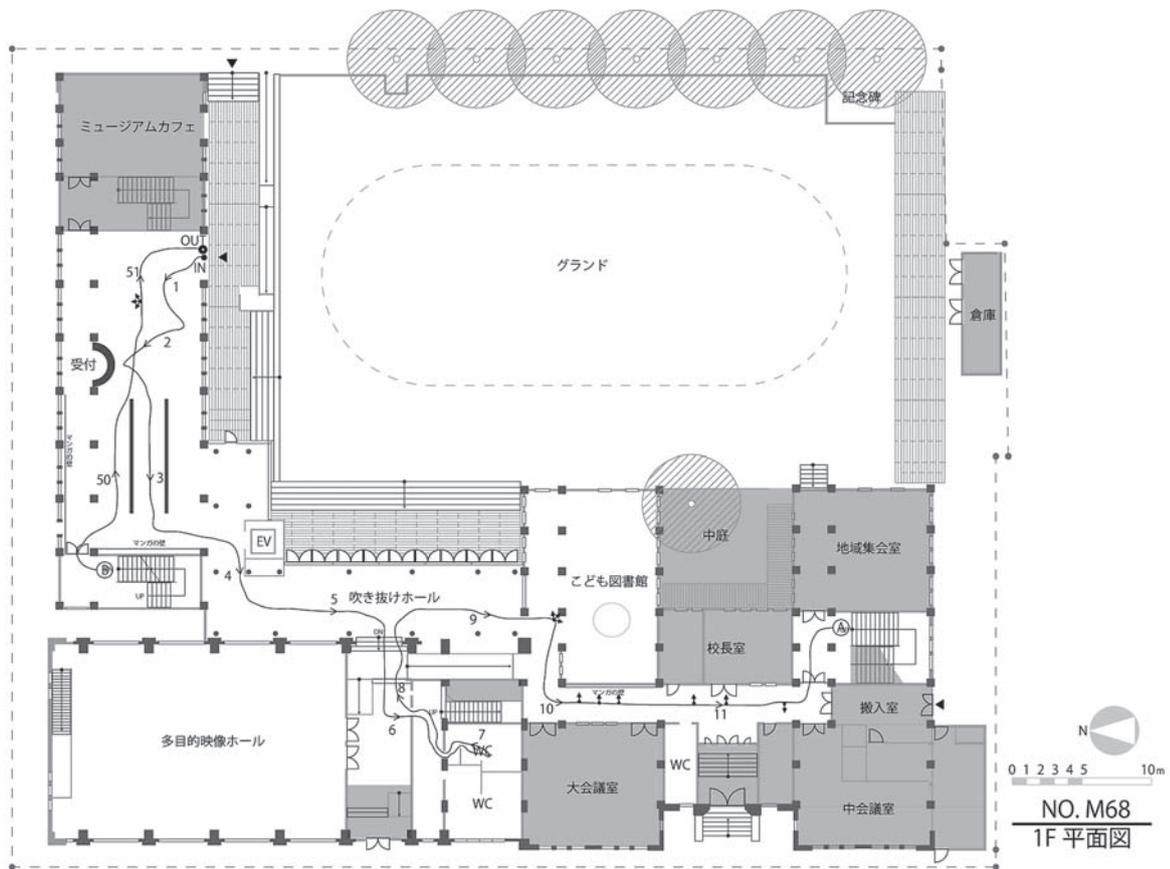


図 2 - 1 M 型の典型的な行動例 (トラッキング・データ 68, 1 階部分)

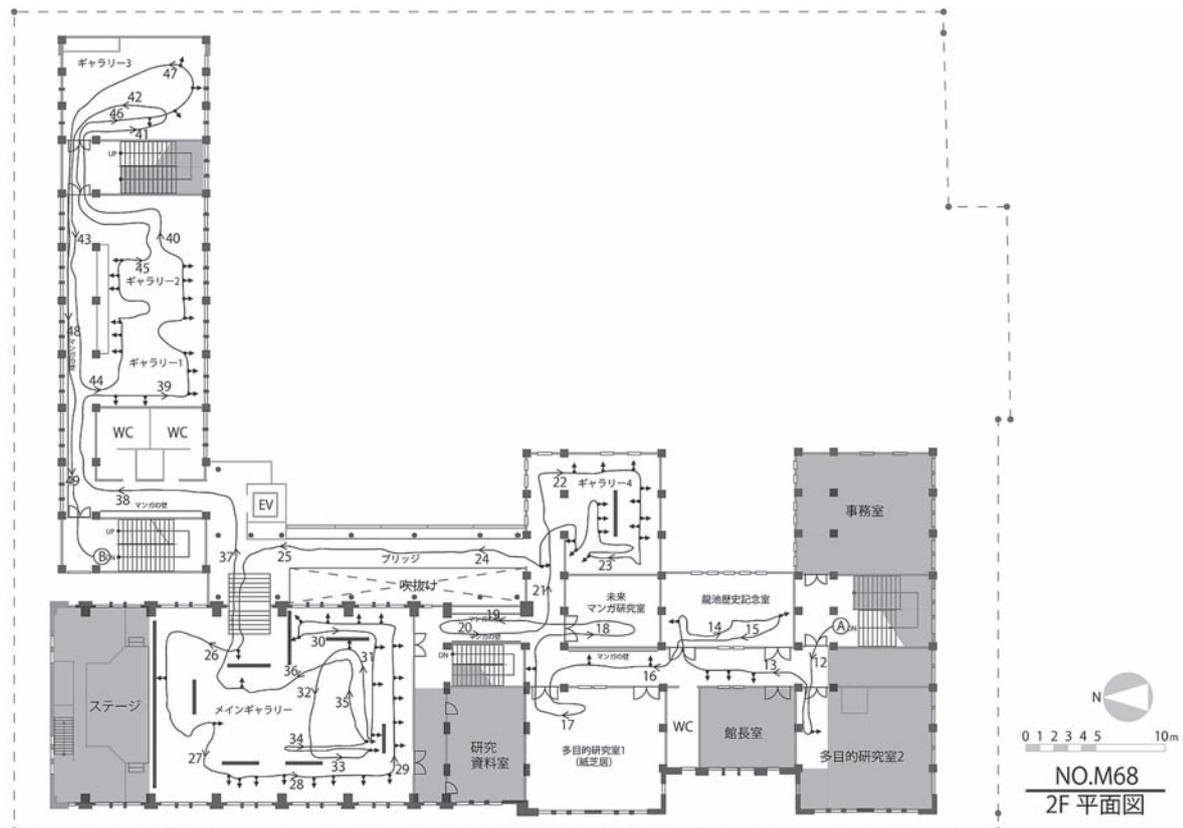


図 2 - 2 M 型の典型的な行動例 (トラッキング・データ 68, 2 階部分)

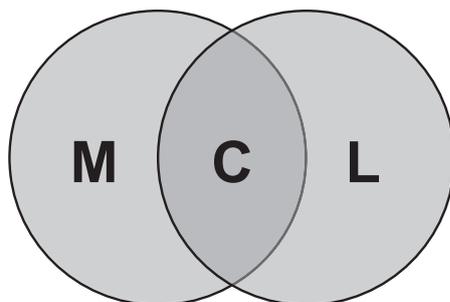


図3 M, L, C型の関係性

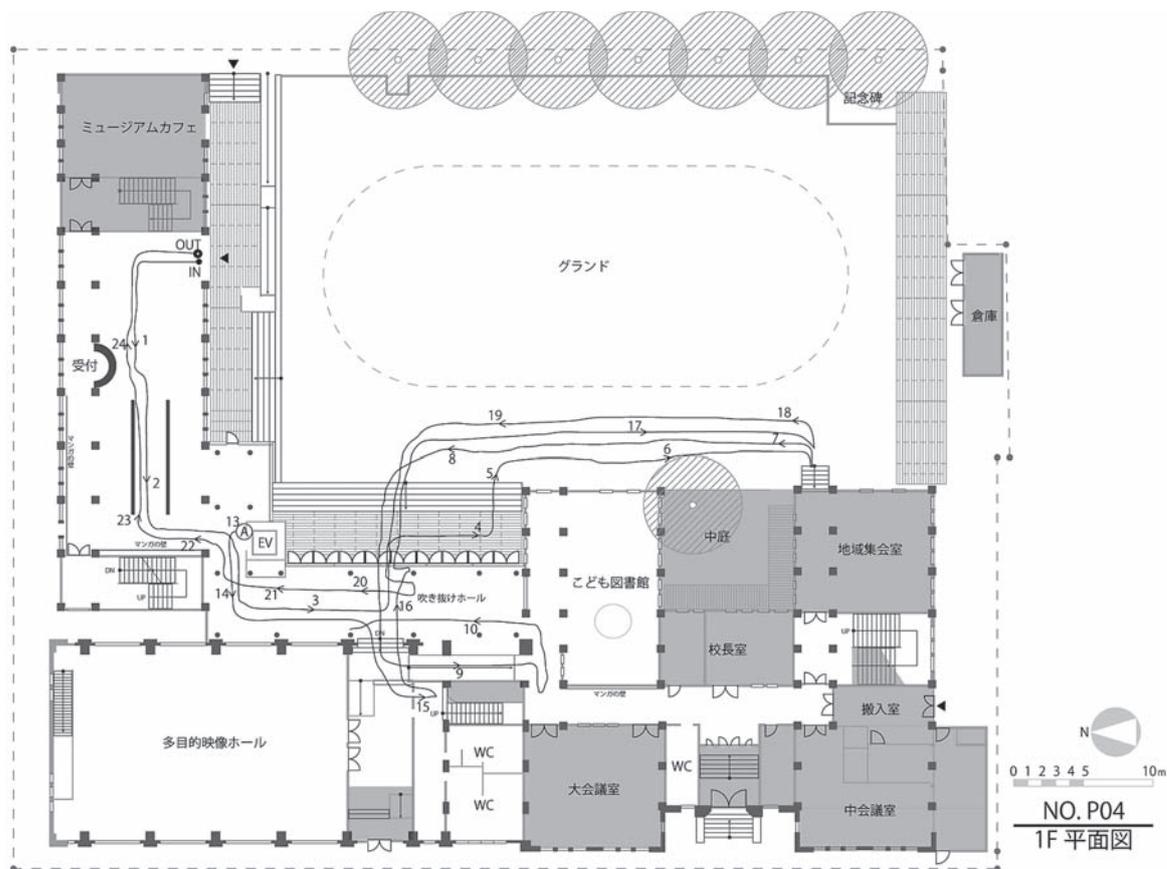


図4-1 P型の行動例 (トラッキング・データ04, 1階部分)

が見つからない利用方法が存在することを物語っているのだ。そこで、本論では、このような来館者の受容の仕方を「公園 (Park=P) 型」と名付けることにした。このPの存在は相対的に大きく、かつ多様なパターンが浮かび上がるのである (図6・7および表2)。

では、このP型の存在はいかにして生じてくるのだろうか。

結論からいえば、P型はM型がなくても、L型がなくても、存在し得ない。M型とL型が互いにせめぎあう (=いかし合うと同時に抑制し合う) ことで

出来上がる空間が、P型なのである。そして、このようなせめぎあいは、以下の3つの要因が絡み合うことによって起きているのではないだろうか。すなわち、(1) MMの建築空間的な「矛盾」、(2) MMの設立理念の複雑性、(3) マンガ体験の特徴、の3要因である。以下、順に考察を進めながら、「P型」と名づけた行動が立ち現れてくる理由を検討していこう。

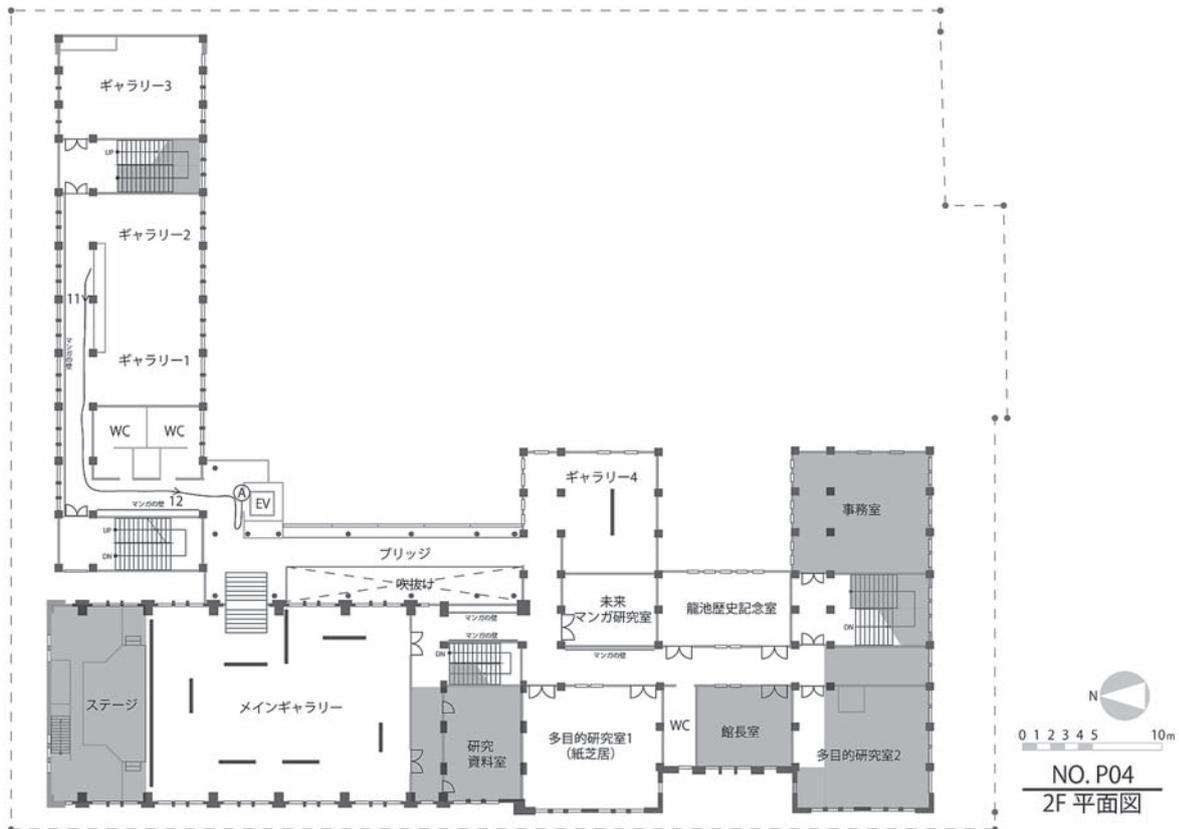


図4-2 P型の行動例 (トラッキング・データ 04, 2階部分)

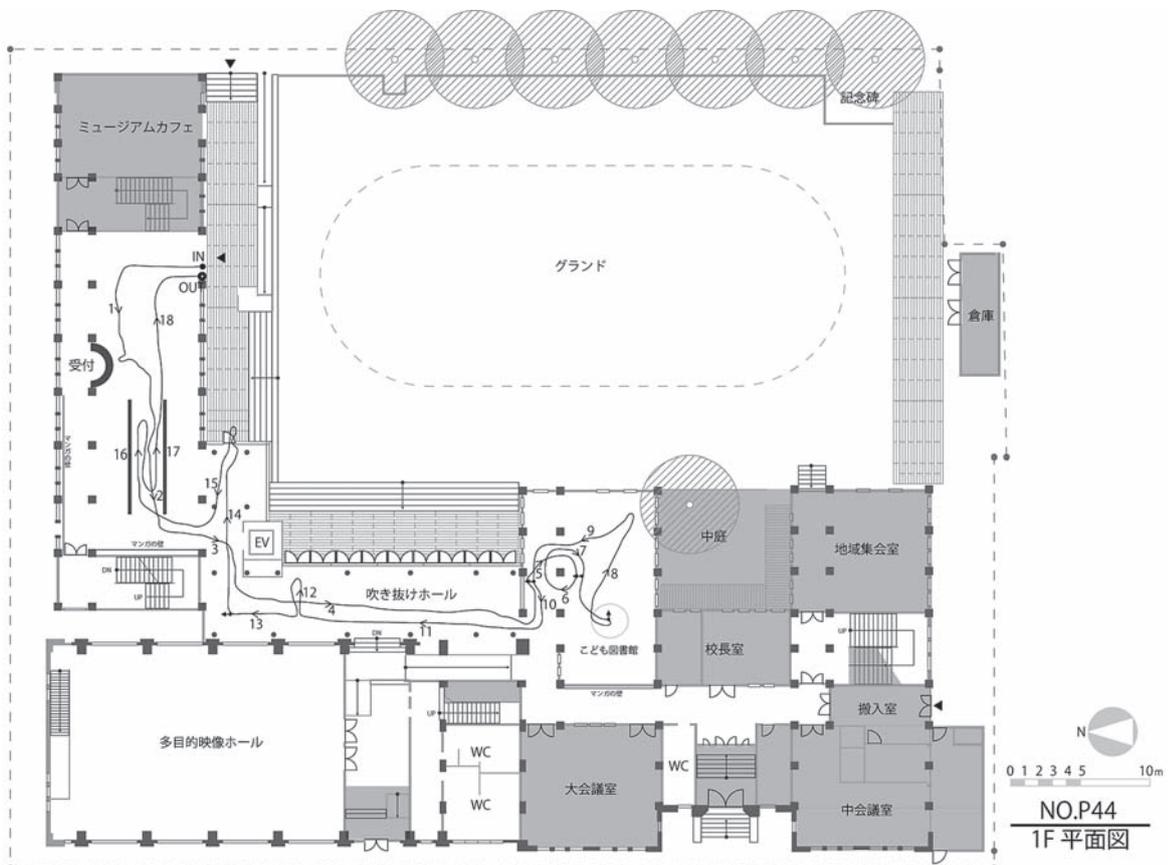


図5 P型の行動例 (トラッキング・データ 44)

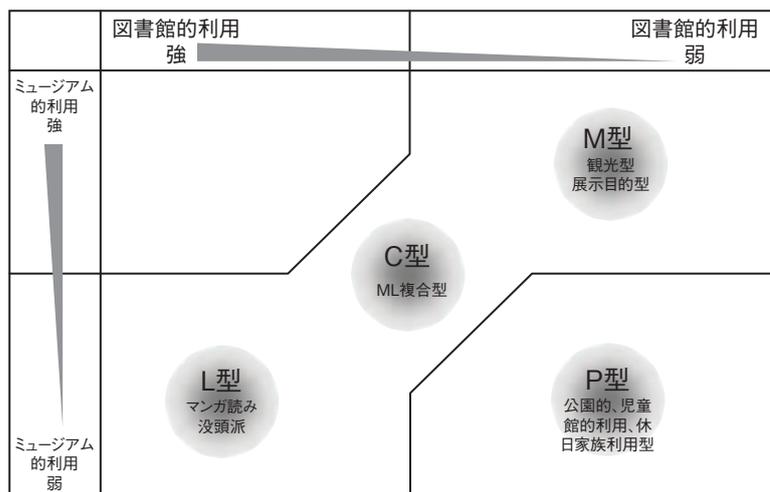


図6 M, L, C, P4つの行動類型の関係性, 図書館の利用もミュージアムの利用も弱いところにP型が位置する

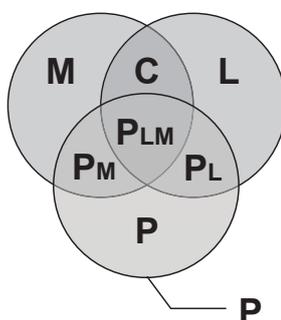


図7 M, L, C, P4つの行動類型の関係性, P型はM, L, C型の行動類型も内包する場合がある。むしろM, L, C型では説明がつかないものをP型と類型化

表2 L, M, C, P型の統計データ

L (図書館型)	21						
	外国人	複数来館	特別展入館	13歳以上	16	男	9
	0	8	0	12歳以下	5	女	12
M (ミュージアム型)	22						
	外国人	複数来館	特別展入館	13歳以上	22	男	10
	9	16	9	12歳以下	0	女	12
P (休日公園型)	12						
	外国人	複数来館	特別展入館	13歳以上	6	男	8
	0	9	0	12歳以下	6	女	4
C (複合)	13						
	外国人	複数来館	特別展入館	13歳以上	13	男	6
	0	9	3	12歳以下	0	女	7
合計	68						
各種内訳	外国人	複数来館	特別展入館	13歳以上	57	男	33
	9	42	12	12歳以下	11	女	35

IV. MMの建築空間的な「矛盾」

MMの前身である龍池小学校は、1929年に本館が建設された後、1937年に北側に新館（以下、北館）が増築された。現在のMMの主空間は、この小学校本館と北館から構成されている。また小学校建築という特性上、子供たちの身体育成のための屋外空間

が必要となる。したがって、二つの校舎という分離した建築空間と、運動場や屋上などの外部空間を不可欠とする建築空間がMMの祖型としてあったことがまず指摘できる（以下、図8～10を随時参照のこと）。

次に、先の小学校を祖型としながら、ミュージアムへ「転用された建築である」という点が特徴として挙げられる。通常ミュージアム建築では内部空間と回遊性が重視されるが、MMにおいてもこの点を

考慮した再生が行われたと考えられる。まず先の本館と北館を、「吹き抜け」を通して新たに平面的に接続させ、運動場との接点をそこ一か所に限定することで、内部空間重視の建築空間へと変更された。次に回遊性に関しては、動線が集中する吹き抜け部にエレベーターが新たに配置され、2階部分がブリッジによって接続されている。つまり2つの建築空間が、水平・垂直の両方で内部化・一体化させながら、回遊性を高めたのである。

こうして回遊性が高まる一方で、「吹き抜け」は移動のための中心性を獲得してもいる。というのは、元々の本館および北館へのアクセスに加え、エレベーター設置により垂直方向への重要な移動地点となり、さらに元の体育館や運動場、広いトイレへつながっているからである。しかし、回遊性と中心性が確保された空間構成になっているにもかかわらず、同時にそれを打ち消すような作用がこの建築空間には働いている。

まず回遊性に関しては、次の矛盾がみられる。「吹き抜け」の西側には、小学校時には子供たちの登校の際の主な通路となっていたはずの本館と体育館を結ぶ廊下や、小さなW階段があり、合理的な移動を行うための「吹き抜け」という機能を裏切る「ややこしい」水平と垂直の移動空間が広がっている。また、MMの見所の一つである「マンガの壁」にも注目したい。というのも、本来は「回遊・移動」を目的とするはずの廊下が、その壁のほぼ全面に書棚が設置されていることで、マンガを読んで「滞留・停止」する空間として再生されているからである。

次に中心性に関する矛盾は、階段にみられる。MMには全部で4つの階段がある。中でも本館のS階段が最も大きく、柱上部の特異な装飾やアーチ、大きな三連の上げ下げ窓など、充実した空間を感じることができる。それに次ぐのはE階段であり、一松模様の規則的なタイル貼りの床に南側からの光が差し込む明るい階段である。次にE階段と同じ大きさとしつらえてN階段があるが、こちらはそれほど明るくない。最後に「吹き抜け」の脇にある小さなW階段であり、窓もなく閉鎖的な補助的階段の印象を受ける。つまり、「吹き抜け」という中心空間から離れている階段ほど、建築的には充実しているのである。ちなみに、この差は、本館と北館の建築時期の違いに起因する。本館は1929年に建設され、まだ様式主義的な雰囲気を残す建築であり、一方で1937年建設された北館は、装飾が省かれ、機能的な建築となっている。このように、「吹き抜け」が現代的な建築再生過程の中で中心的空間になっても関わらず、歴史的な空間構成としては、それを反転するような通

路や階段のヒエラルキーが存在しているのである。

さらに、現在の利用法も興味深い。図8～10のようにトーンのかかった部分が一般の来館者には利用不可能となっており、歴史的建築として質が高く見応えがある本館の方が利用可能領域が少なく、北館はその逆となっている。本館の利用可能領域が下がることは、そこを全体の中で「隅」的な雰囲気にする一助ともなり、アンバランスな空間利用と言ってもいいだろう。また、館の入り口に関して言えば、小学校時には両替町通り（西側）に面した本館の入り口が用いられていたが、MM開館以降は、入り口が烏丸通り（東側）沿いへと付け替えられ、北館の東端よりアプローチすることとなった。そのため、入り口から本館と北館へのそれぞれの距離が逆転し、本館が最も敷地奥に位置することとなった。本館が「隅」となり、手の込んだ建築空間が利用頻度の低い場所となるという逆転がここでも起きている。

階段にヒエラルキーがあることを先に述べたが、加えて、全ての階段が1階から3階までを結んでいるわけではない。しかも一部は人為的に制限され、端部まで行った後にもう一度中心に戻る必要が生じ、いわば袋小路的な空間を生み出している。つまり、階段の不規則な接続の仕方、利用のされ方が、いわば「迷宮性」とも言える複雑な空間特性を生み出していると言えよう。

以上をまとめれば、①小学校時の二つの校舎という分離した建築空間と、運動場や屋上という外部空間を不可欠とする建築空間が、MMの祖型としてあった。MMへの再生過程で、その二つの校舎が水平・垂直の両方で内部化・一体化しながら、構造的には回遊性を獲得し、同時に「吹き抜け」を中心にした空間構成へと再編された（回遊性と中心性の獲得）。

しかしながら、②現在の空間構成としては「吹き抜け」が中心になりつつも、歴史的な空間構成として、それを反転するような階段や通路のヒエラルキーが存在することとなった。そしてこれらの要因と現在の利用法から、建築空間の充実度と利用頻度や利用可能領域のアンバランスや、「迷宮性」の高まりなどが、生まれてきたと考えられる（迷宮性と反転性の発生）。秩序と迷宮の絶妙のバランスがここに生み出されているといえよう。

そしてこのことが、P型の生成に大きく関与している。ミュージアムとしてみた場合には、回遊性を遮るつくりがある一方で、図書館として見た場合には、その回遊性のために滞留性に限界が生じている（最優先ではない）と言ってもいい。これらのことが、双方の機能に制限を加え、抑制しあい、P型が生成しているといえることができるのであろう。

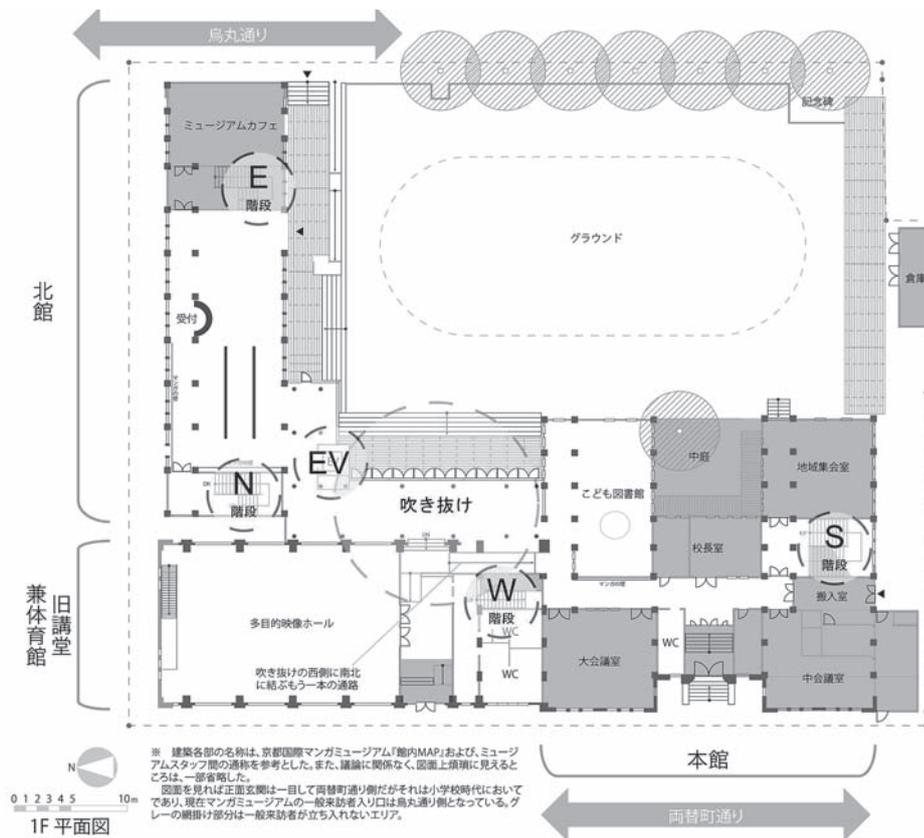


図8 1階平面図

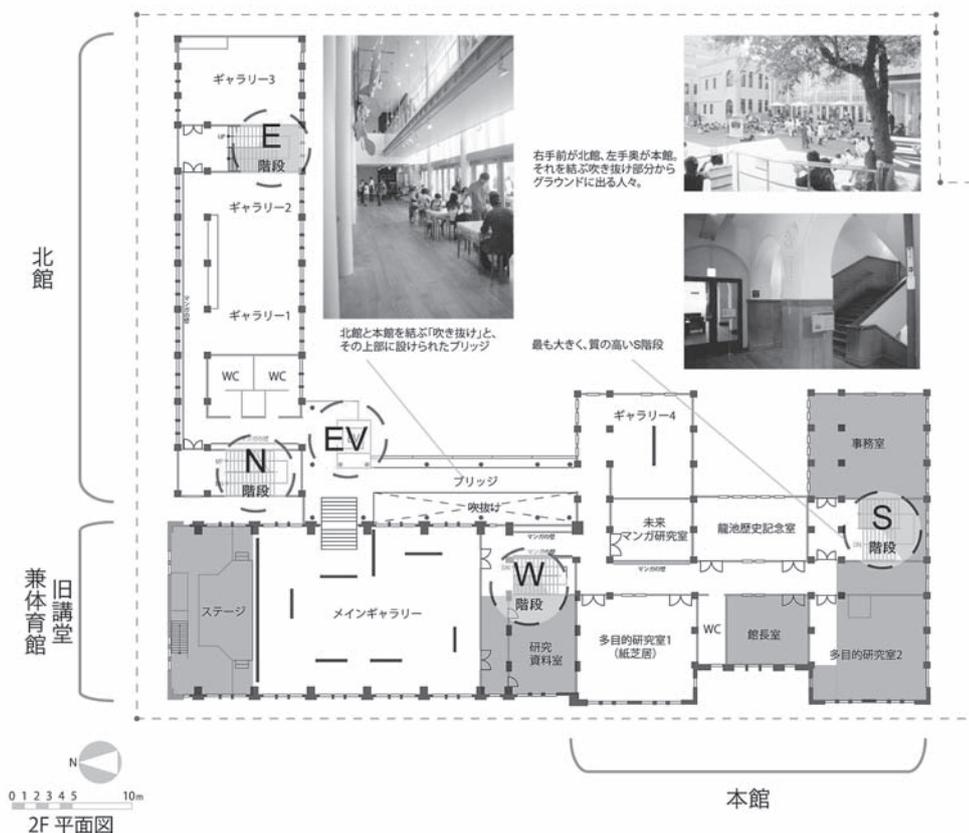


図9 2階平面図

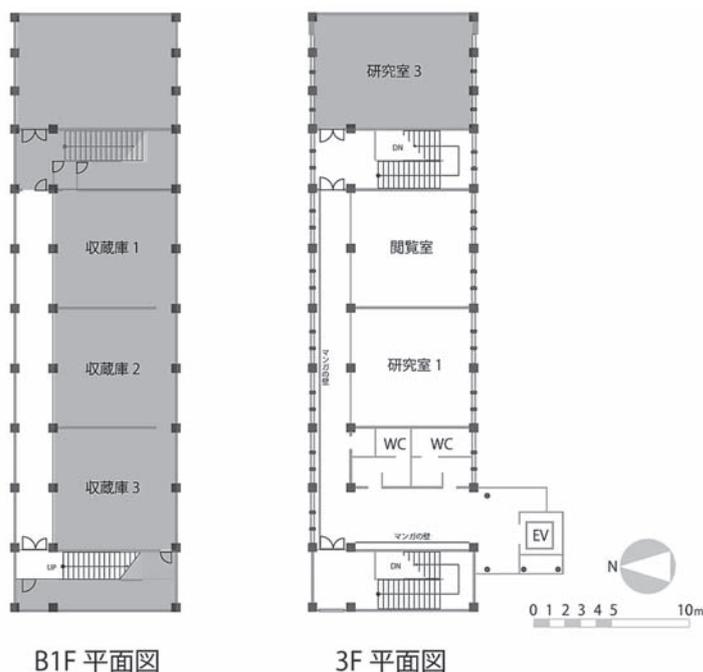


図 10 3階, 地下1階平面図

V. MMの設立理念の複雑性

とはいえ、建築という物理的要素のみが来館者の行動を決定していると考えてしまっていいのだろうか。京都国際マンガミュージアムという組織が、この建築をいかに使おうとしているのか、という意図とP型来館者の生成との関係を考慮する必要がある。

MMは、開館当初から、図書館的機能と博物館的機能を併せ持つ総合施設であることを謳っていた。この二重性は、扱っている資料が「マンガ」であることと無関係ではない。そもそもマンガミュージアム構想は、マンガ研究のための一次資料である「マンガ」の収集・保管・整理を目的に始まった。重要なのは、このとき「一次資料としてのマンガ」を、原画ではなく、大量印刷されたメディア、具体的にはマンガ雑誌やマンガ単行本と想定したことである。欧州のマンガ関連施設であれば、収集・保管・整理されるべき「マンガ」とは基本的には原画だ。ゆえに、欧州からの来館者は、「ミュージアム資料」としてマンガ本が並んでいることに違和感を持つのである。しかし、日本の利用者は、ミュージアムにマンガ本がズラリと並んでいて、かつそれらがミュージアム資料として扱われていることに特に違和感を持たない。これは、「マンガ」というものに対する社会的な位置付けの違いが背景にあるだろう。

またMMは、(たとえばポンピドゥーセンターなど

のように) 様々な機能が並列されている通常の複合施設とは異なる。図書館的機能と博物館的機能が、同一空間で重層しているのである。つまりMMは、その設立理念においては、博物館的な回遊性と図書館的な滞留性のどちらもアフォードしようとしているのだが、実際には、回遊性の低い博物館であり、滞留性の低い図書館になってしまっている。

こうした、建築的特徴と、MMの設立理念がクロスすることで、空間の意味づけはますます曖昧なものとなり、その結果P型が生成しやすくなっていると考えられるのではないだろうか。

VI. マンガ体験の特徴

さらに、P型の生成を考えると、マンガ体験の特徴も考慮すべきであろう。冒頭にのべたように、マンガは個人的に消費されることが多い。しかしだからといって、これを図書館での読書と同様のものにとらえてしまっていいのだろうか。図書館で(もしかしたら姿勢を正して)じっくりマンガを読むような読書のあり方は、マンガを読むという行為の特殊形態でしかない。マンガを読む行為は、時々誰かと話をしたり、お菓子を食ったり、寝ころんだりといった行動を伴うものなのではないだろうか。

そうであるならば、そもそもマンガを読む行為は、「読む」という言葉ではいいあわせえない体験であり、

またそのような体験であることがP型のような受容を生み出す原動力となっているといえるかもしれない。

このようなマンガ体験に含まれる「読む」こと以外の要素を考えるためには、グループで来館したときの行動をみてみるとよいだろう。本調査では、被調査者と定めた者が複数来館だった場合でも、そのうちの一人を選び、個人の行動に注目して調査をおこなった。つまり、そのグループにおける個人間の関係性そのものに関しては調査項目にしていなかった。しかしながら、家族連れなど、少なくともグループでの来館とその離合集散のあり方は、MMの利用を考える際の重要な要素であるように思われる。例えば、複数で来館したとしても、最終的に別行動に移った個々人はL型の行動をとることが多いが、M型に落ち着く利用者は、グループ形態を保持している傾向にある。

ところで、MMを訪れたことのない人たちはしばしばこの施設を「巨大なマンガ喫茶」と勘違いする。そうした発想の背後には、マンガは一人で黙々と読むパーソナルメディアであるという前提が見て取れる。確かに、典型的なL型の利用者は、完全に自分の世界に入り込んで一人で読書に集中していた。館内でしばしば見受けられる、ヘッドフォンで音楽を聞きながら読書する利用者は、MMという公共空間を「個室化」していると言えるかもしれない。

逆に言えば、複数での来館が、マンガ喫茶（＝図書館的な「読書」を空間的に演出することで成り立っている）とは異なるマンガとの接し方を生み出していると言える。例えば、複数で来館した利用者が、マンガをじっくり読むわけではなく、書棚の前でパラパラと立ち読みをしながら、お互いのマンガと人生との関わりを語り合うという風景はしばしば見受けられる（「懐かしい」ということばで、互いの親和性を高める作業が行われることが多い）。それはしかし、そもそもマンガを読むという行為にあらかじめ内包された可能性なのである。

L型でも、M型でも、C型でもないP型が登場するということを考える上で、今後、複数人での来館というパターンについては（マンガに関心がない人が、家族に連れられて来館するというよくあるパターンの意義も含め）、改めて調査をする必要があるだろう。

VII. 今後の展望

さて、これまでP型はMM独特のものとして論を

展開してきたが、これはミュージアム研究で展開された「聖堂か、フォーラムか」⁹という議論における「フォーラム」ではないかという意見がある。すなわち、ミュージアムは知識層が並べたモノをありがたく拝見する場（＝聖堂）ではなく、来館者の積極的な対話や学びを引き出す空間（フォーラム）でなくてはならないとする、キャメロン・ダンカンの論文に端を発する「フォーラム」としてのミュージアムである。しかし、ミュージアム（museum）という場を前提とした「フォーラム」と、P型とは決定的に異なる。これまでみてきたとおり、M型があり、同時にL型もあり、かつ双方が同じ空間にせめぎ合うことでP型は成立しており、その方向性は、単なるミュージアム論の拡張として捉えられないからである。したがって、MMの今後を考えるのであれば、このP型をどうするかが鍵になってくる。このことは、たとえば川崎市市民ミュージアム、宝塚市立手塚治虫記念館、三鷹の森ジブリ美術館など、マンガを扱う他のミュージアムにおける来館者と比較することで、さらに検討していく必要がある¹⁰。

本調査は京都国際マンガミュージアムを事例としてポピュラー文化とミュージアムの関係性について検討するための基礎調査であった。今後この問題を深めていくにあたっては、ポピュラー文化が生起する「場」へのさらなる注視が求められる。そこであらためて、ポピュラー文化におけるプライベート／パブリックな営みとは何を指し、誰とどのように共有されるものなのかを問う必要があるだろう。

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」『マンガの社会学』宮原浩二・荻野昌弘（編）、世界思想社、2001、pp.157-185
- 伊藤遊「考現学で民俗学するということ——今和次郎・路上観察学会・野外活動研究会の「＜日常生活＞研究」作法」『語りと実践の文化、そして批評』文化／批評編集委員会、2003、pp.139-178
- 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』日本マンガ学会、2006、pp.83-84
- 表智之・金澤韻・村田麻里子『マンガとミュージアムが出会うとき』臨川書店、2009
- 今和次郎（著）・藤森照信（編）『考現学入門』筑摩書房、1987

9 Cameron, Duncan F., "The Museum, a Temple or the Forum?" Curator vol. 14 (1), 1971, pp11-24

10 2010年4月、MMは館内の大規模なリニューアルを行った。本調査はそれ以前のMMを対象としているため、今後はリニューアル後の状況を含めた分析が必要である。

- 川島智生「大正・昭和戦前期の京都市における鉄筋コンクリート造小学校建築の成立とその特徴について——大正12年から昭和9年までの期間」『日本建築学会計画系論文集』第508号、日本建築学会、1998、pp.209-216
- 現代風俗研究会（編）『マンガ環境——現代風俗'93』リポート、1993
- 谷川竜一「記憶から紡ぎ出される建築」『生産研究』第57巻第3号、東京大学、2005、pp.13-17
- 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、日本ミュージアム・マネジメント学会、2003、pp.95-104
- 吉武泰水（編）・青木正夫（著）『建築計画学8 学校Ⅰ』丸善株式会社、1976
- 吉田謙吉・藤森照信（編）『吉田謙吉 Collection I 考現学の誕生』筑摩書房、1986
- Cameron, Duncan F., 'The Museum, a Temple or the Forum?' *Curator* vol. 14 (1), California Academy of Sciences, 1971, pp.11-24
- Hein, George E., *Learning in the Museum*, Routledge, 1998

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

村田 麻里子
山中 千恵
伊藤 遊
谷川 竜一

I. 本研究の射程

マンガを扱う公共文化施設は、地域や社会にとってどのような存在なのだろうか。90年代以降、町おこしや地域活性化を目的として、マンガ関連文化施設が主に市区町村単位で一定数つくられてきた。その背景には、マンガを扱うことで地域に外部から人やカネを呼び寄せ、経済効果を得ることができるのではないかというソフトパワーへの期待があった。こうした施設は2000年前後から急増しており、石ノ森萬画館（宮城県石巻市、2001年）、水木しげる記念館（鳥取県境港市、2003年）、青山剛昌ふるさと館（鳥取県東伯郡北栄町、2007年）などが次々と開館している¹。

本稿では、その先駆的な事例として、マンガ家手塚治虫とその作品をテーマにした宝塚市立手塚治虫記念館をとりあげる。マンガ関連文化施設の地域における役割を論じるには、実際にその施設がどのようにマンガを扱い、マンガという素材でどのような活動を展開し、来館者がそれをどのように受容しているのかを、より詳細にみていく必要がある。そうすることで初めて、これらの施設が地域やコミュニティでどのように活用されているのかを考えることができる。そこで、本研究では、宝塚市立手塚治虫記念館の来館者を対象とする調査を実施した。

兵庫県南東部の宝塚市に位置する宝塚市立手塚治虫記念館（以下、記念館）は、1994年に開館した。1989年の手塚の死後、いくつかの地域で誘致の動きがみられたが、株式会社手塚プロダクション（以下、手塚プロ）と遺族の意志で、手塚が20年間過ごした宝塚市に設立されることが決定した。市民の意見や市議会の後押しもあり、建設計画は比較的スムーズに進んだといえる。建設当初、その予定地は宝塚ファ

ミリーランドに隣接しており、相乗効果も期待されていた。

運営には市の職員が直接関わっており、指定管理者制度などによる事業委託は行っていない。現在は市の職員6名（常勤・非常勤を含む）で運営しており、受付業務や清掃業務は外部に、展示部分の企画制作は手塚プロに委託している。また、ミュージアムショップとミュージアムカフェも、手塚プロが管理・運営している。記念館は、市の組織としては産業文化部内の観光企画課²に属しており、本来的には社会教育施設でありながらも、むしろ観光客誘致を通じた経済効果増大を目指すものとして当館が位置付けられていることがわかる。

では、こうした市の期待する「地域振興」は、記念館においていかに展開していったのだろうか。開館初年度は50万人以上の入館者数を記録して順調なスタートを切ったが、翌年には半減、その後も減少傾向にある³。2003年には館のリニューアルを行うも、同年、宝塚ファミリーランドが閉園されることとなり、大きな効果を発揮することはできなかった。記念館は入館料と市の財源によって運営されており、入館者数の減少は市の負担増を意味する。市側の持ち出しが増加するにつれ、現在では館の存在意義を疑問視する声も出始めている。

このように、宝塚市立手塚治虫記念館は、多くのマンガ関連文化施設がそうであるように、市区町村単位でつくられ、地域の活性化に貢献することを期待されてきた。そして、やはり他の施設同様、厳しい運営状況に置かれている。

1 市区町村によるマンガ関連文化施設の設立ブームには90年代半ば頃と2000年代初頭の二つのピークがある。「ソフトパワー」「コンテンツ」としての経済効果が本格的に期待されるようになったのは2000年代以降である。

2 正確には、産業文化部 宝のまち創造室 観光企画課 手塚治虫記念館。通常、博物館行政は社会教育行政の一環とされ、教育委員会や社会教育部（課）などに属することが多いため、観光企画課の所属であることは特徴的である。京都市と京都精華大学が共同運営する「京都国際マンガミュージアム」（京都府京都市、2006年開館）を管轄する市の部局は、当初は教育委員会であったが、2009年に産業観光課に移管された。

3 宝塚市都市産業活力部産業国際室「平成プロジェクト手塚治虫記念館を核とした宝塚の活性化」『人と国土21』33（2）、国土計画協会、pp.43-45、2007。

本稿では、記念館のこうした沿革や運営状況および館のスタッフからのヒアリングによる見地を重視しながら、来館者を対象とした調査のデータ分析を行う。とはいえ、その目的は地域活性化の方策について議論・提案することにあるのではない。むしろ、マンガを扱う公共文化施設をつくることイコール地域活性化という直接的で単線的な発想自体を問い直していこうとするものである。地域における文化施設の運営に関する議論は、多くの場合、いかに施設への観光客誘致を促進するかという議論ばかりがなされがちである。しかし、そうした問題設定からは、マンガ関連文化施設が「マンガ文化」と関わるものであるという視点が抜け落ちてしまう。マンガを扱うことが、実際に館にどのような効果や課題をもたらすのかを正面から問うことなくして、マンガ関連文化施設を地域活性化の起爆剤とすることは、そもそもできないのである。本稿を通じて、持続可能なマンガ関連文化施設を構想するうえで必要なことは何かを考えていきたい。

なお、本調査は、文部科学省私立大学戦略的研究基盤形成支援事業（平成22年度～26年度）の助成を受けた成果である。調査を実施したわれわれ研究チームの目的は、公共文化施設とポピュラー文化（マンガはその代表例）の関係性を考えることであり、そのために、2009年には京都国際マンガミュージアム、2011年には宝塚市立手塚治虫記念館と広島市まんが図書館において調査を行った。

本稿では、このうち宝塚市立手塚治虫記念館に焦点をあてて論じ、京都国際マンガミュージアムの調査で得られた知見と適宜あわせて検討する。

II. 調査の概要

宝塚市立手塚治虫記念館の建設地は、JR及び阪急宝塚駅から宝塚大劇場に向かって東に延びる「花のみち」の先にあり、駅から徒歩7～8分の距離にある。敷地面積は860平方メートル、延べ床面積は1,395平方メートル、建物は東西に40メートル、南北に10メートルの長方形の平面で、建物は地上2階、地下2階建ての鉄筋コンクリート造である。

パンフレットによると、館の外観は「ヨーロッパの古城をイメージ」している。とりわけエントランス付近は「リボンの騎士」の王宮を再現したものとなっており、宝塚歌劇を中心に発信される街のイメージを引き継ぐものとなっている。エントランスに至る小道には火の鳥のモニュメントがあり、手塚作品のキャラクターの手型・足型が押されたタイルや街

灯型のモニュメントが並んで、来館者の建物入り口へ誘っている。

館内は、1階が手塚治虫に関する常設展と上映施設「アトムビジョン」、2階が企画展とその他の設備（ミュージアムショップ、カフェ、「情報・アニメ検索機」⁴、「手塚治虫ライブラリー」⁵）、地下1階が「アニメ工房」の3フロアから成る。常設展では、手塚の子供時代の通信簿や落書き入りの小説などゆかりのもの、マンガ原稿や当時出版された単行本などの実物資料がSF的な意匠のカプセル什器で展示されている（このカプセルは「火の鳥」に描かれている「生命維持装置」を再現したものである）。2階の企画展は、年に3回入れ替わり、調査期間中は「osamu moet moso—feat. いとうのいぢー」（詳しくは後述）を開催していた。地下1階のアニメ工房では、パソコンを使ったイラスト制作やアニメ作成体験ができる。また、館内のいたるところに、手塚作品に登場するキャラクターのフィギュアや絵がちりばめられている。

調査は、記念館がいかなるコンセプトのもとに設計・運営されているのか、その結果、来館者がその空間をいかに受容しているのかに注目して行われた。具体的には、来館者が館内にどれくらい滞在し、実際に何をして過ごしているのかを把握するために、滞在時間調査及び、館全体を対象にしたトラッキング（tracking）を行った。また、館の運営コンセプトや状況を知るために、記念館スタッフへのインタビュー調査も行った。

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おこなわれる追跡調査のことである。博物館における来館者調査の伝統的な方法論の一つで、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、それ以外にも気が付いたことをメモする。館内での来館者の実際の行動や空間利用を把握するには最も有効な方法である一方で、年齢層の属性に関する正確な情報を知ることはできず、調査対象者が何を考えていたのかを明確にデータとして抽出することはできない。

今回のトラッキング調査は、京都国際マンガミュージアムに引き続き、館全体を対象としたものである。通常博物館研究において行われるトラッキングは、対象範囲を展示室に絞って行い、展示室内での来館

4 手塚アニメやゲームを楽しんだり、手塚治虫に関する情報を検索できる。写真5の手前にみえる設備で、特に子供達に人気がある。

5 壁に備え付けられた本棚に手塚作品が一通り並んでおり、椅子と机もある。本館2階の一番奥にあり、写真5でいえば「情報・アニメ検索機」の後方に位置する。



写真1 記念館外観



写真2 記念館エントランスホール



写真3 記念館1階 常設展の様子



写真4 記念館2階 企画展入り口



写真5 記念館2階



写真6 記念館地下1階「アニメ工房」

者行動を記録・観察する場合がほとんどである。しかし、当館はチケットを購入すれば館内すべてを自由にまわることができる。また部屋も独立してはならず、階段のある吹き抜けを通じて全体がつながっている。来館者の記念館での体験は、この全体性に関わっていることから、館全体の動線を見ることが不可欠だといえる。

調査は村田・山中・谷川・伊藤の4名の共同研究として行われ、館の全面的な協力を得た。2011年5月2日(月)・3日(火・祝)に滞在時間調査及びトラッキ

ングのパイロット調査と、スタッフへのヒアリング⁶を実施した。2011年8月30日(火)の調査員アルバイトへの説明会を経て、企画展「osamu moet moso—feat. いつものいぢー」の開催期間中である2011年9月1日(木)～9月5日(月)⁷、および10月14日(金)の計5日間の本調査を行った。これは、平日と休日の双方を調査日に含めるためである。各日調査員を3

6 記念館係長・松本由美子氏および館長・前川猛氏に話を聞いた。

7 ただし、9月3日(土)は台風上陸の悪天候であったため、調査を中止し、10月14日(金)にあらためて追加調査を実施した。

組（計6人）フロアに立たせ、データを収集した。
また10月14日（金）には、滞在時間調査も実施した。

Ⅲ. 調査の結果

期間中の来館者数は表1の通りである。年齢構成をみると、子供と学生の割合が低く、多い日でも両方を足して1割程度となっている。青少年社会教育施設であるにもかかわらず、子供の来館者数が少ないことがわかる。10月14日の滞在時間調査では、1日で138件のデータを得ることができたが、これは当日の全来館者147人の93%にあたる⁸。彼らの当日の平均滞在時間は1時間8分、最長滞在者が10代の女性で3時間17分、最短滞在者が60代の男性で13分であった⁹（図1）。

次に、集ったトラッキングデータ53件の詳細をみると、上記年齢構成を反映してトラッキング対象者も中高生以下が少ない（表2）。調査の多くを占めたのが20代～50代までの青年～壮年層である。男女

比はほぼ半分ずつとなっており、10月14日の来館者滞在時間調査の男女比から見ても適正な割合と言える。ちなみに対象者のうち1割弱は外国人であった。

トラッキング対象者の平均滞在時間は1時間15分であった。最長滞在者は10才前後の女性で、3時間40分を記録している。最短滞在者は15才前後の男性で、9分であった。こちらも10月14日の滞在時間調査と照らし合わせても、この程度のばらつきは日常的にあるものと考えられる。

さて、館内におけるトラッキング調査の結果、典型的な動線は、1階の常設展を観覧後¹⁰、階段で2階へ上がり、そのまま企画展を鑑賞、ショップやライブラリーやカフェなどの施設に立ち寄り、エレベーターで地下に降りるパターンであることがわかった。図2は館側の想定した動線も最も忠実に歩いた来館者のトラッキングデータといえる。次に、建物の構造的な問題からくる典型例として、常設展をみたあとに、階段ではなくエレベーターで2階へ上がり、企画展会場出口から入口に逆走する動線を描くというパターンもみられた。階段の苦手な高齢者や車椅子の

表1 調査期間中の全来館者数（トラッキングの人数ではない）

	大人	学生	小人	無料者	合計人数
8月30日（火）	172	10	25	65	272
8月31日（水）	109	7	8	57	181
9月1日（木）	78	1	1	27	107
9月2日（金）台風	52	0	0	19	71
9月3日（土）台風	128	2	5	31	166
9月4日（日）	217	12	21	52	302
9月5日（月）	130	0	0	24	154
10月14日（金）	122	2	2	21	147
合計（8日間）	1008	34	62	296	1400

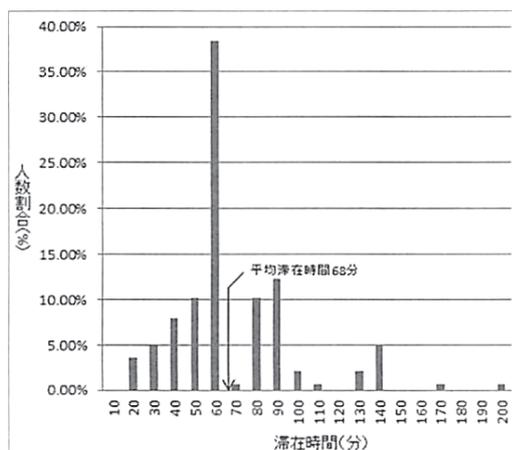


図1 滞在時間別分布割合グラフ

表2 トラッキング調査年齢別分布

属性	人数	性別	人数
小学生以下	3	男	1
		女	2
中高生	5	男	1
		女	4
20代～30代	28	男	15
		女	13
40代～50代	13	男	5
		女	8
60代以上	4	男	3
		女	1
合計	53	男	25
		女	28

8 当日の来館者全員の滞在時間を測ることを前提としたが、調査を断られた場合など、測れなかったものが残りの7%弱に該当する。

9 滞在時間調査およびトラッキング調査における来館者の年齢分類は、調査者の予測による。

10 入り口を入ると、2階に上がる階段と地下に降りる階段が目前にあるが、受付を済ませる時、スタッフによって、左横から入る常設展に誘導される。

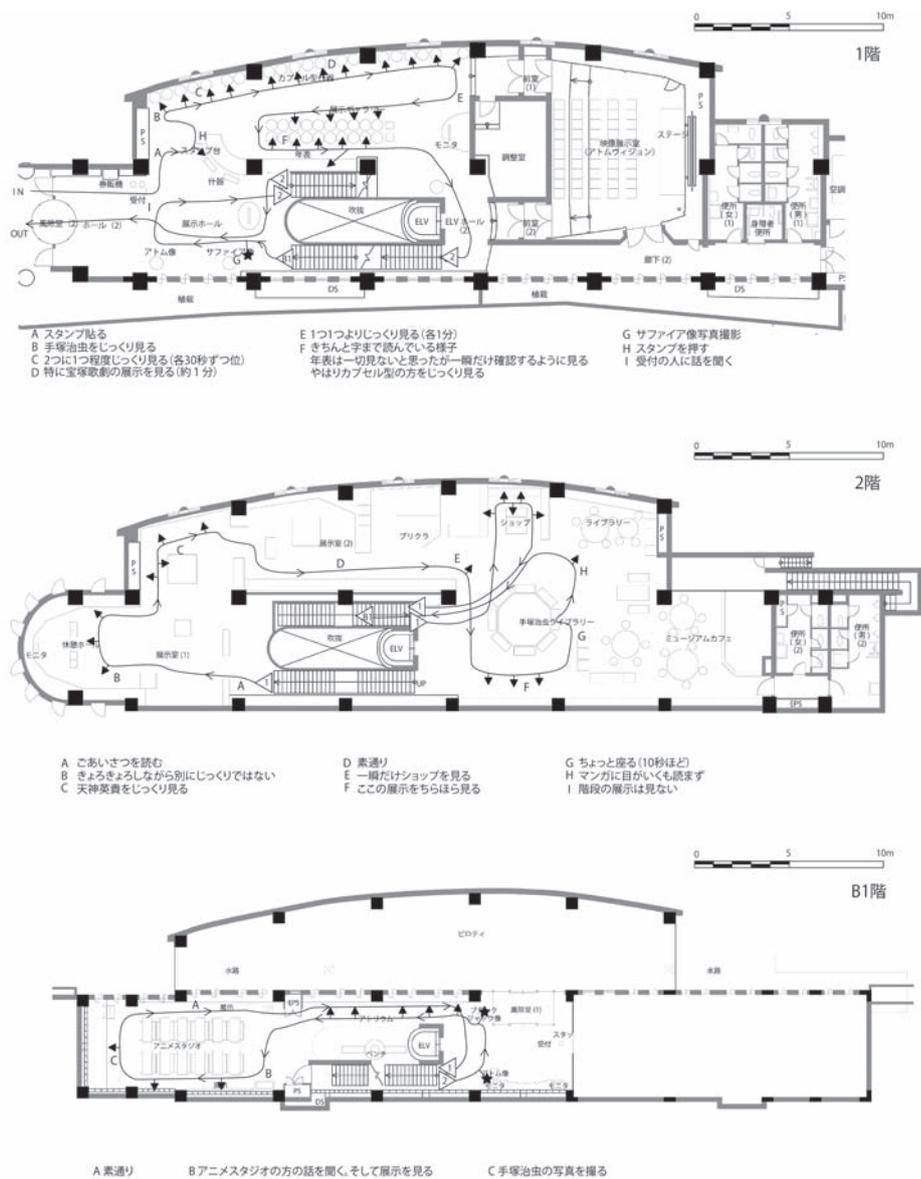


図2 トラッキング図 典型データ

利用者などをはじめ、かなりの数の人がこうした動線を描いた。詳細にみていくと多様な動きがみられるが、さしあたって大きくこの2種類の動線を描いている。

この一連のデータを、来館者の行動類型、すなわち行動パターンによる類型に分けて捉えてみると、記念館においては8割の来館者が、我々が「博物館型(M型)」と呼ぶ行動パターン¹¹を示す結果となった。ここでM型とは、館の提示するマンガに関する展示物を「観る」ことを行動の中心としながら、館内を回遊するパターンのことを指す。そもそもマンガは綴じられた形式の「書籍」という媒体を開いて読む

ことで受容されるものであり、文化施設という空間にマンガが配置される際にも、そうした提示・受容の仕方がなくなるわけではない。一方文化施設でマンガを展示物として観ることは、マンガの受容としては本来特殊な方法であるが、多くの施設が実践している。マンガ関連文化施設のほとんどが、なんらかの形で両者を取り入れており、その比重や取り入れ方は様々である。我々がマンガ関連文化施設における来館者の行動パターンを「博物館型」と「図書館型」に分けているのは、来館者の行動がマンガを施設に収めることのこうした特性と関わっているからである。

本調査における行動類型としては、「博物館型(M型)」のほかに、館内でマンガ本を読むことが行動の中心となる「図書館型(L型)」、参加型イベントを体験したり、ゲームやインタラクティブな展示に接す

11 この類型は、京都国際マンガミュージアムを分析した際に使用したものである。詳細は、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研究」『京都精華大学紀要』第37号、2010(本誌再録)参照。

ることが行動の中心となる「ワークショップ型（W型）」がみられたが、今回の調査では、M型が最も多く43件、L型は1件、W型は9件だった（表3）。このM型の多さとL型の少なさ、2割程度のW型の存在は、当記念館が図書館としての機能をほとんど持たない、一部体験型の、しかし典型的な博物館であることをよく示していると思われる。

また、先述のように、トラッキングデータの傾向をみると、来館者の大部分が比較的同じような動線をたどっており、館にあらかじめしっかりと動線が想定されていることが読み取れる。これは典型的な動きというものがほとんど存在しない京都国際マンガミュージアムとは対照的である¹²。

もうすこし、京都国際マンガミュージアムとの違いを確認しておこう。京都国際マンガミュージアムでは、博物館的な行動と図書館的な行動とが混在している来館者が多く、M型・L型のどちらの類型にも分類できないようなパターンが多数みられたが¹³、当記念館における53件のデータのうち10件を除いたほぼすべてのデータが、容易にM型の行動類型に分けられたことは、両館の差異であるといえるだろう。逆に、京都国際マンガミュージアムでは3割の来館者が主軸とした図書館的行動——同記念館で言えば、2階に設置された「手塚治虫ライブラリー」で、腰を落ち着けマンガ本をじっくり読んだりするような行動——は、記念館においてはわずかにとどまり、L型として類型化できるものや、M型・L型のどちらにも分類できないようなパターンはほとんどみられなかった。また、一部の来館者には、展示をほとんど鑑賞することなく、マンガ本を読むこともなく、ワークショップに参加したり、ハンズオンの機器操作をしてほとんどの時間を過ごすW型の行動類型もみられた。このような類型は、京都国際マンガミュージアムにおいても見られた。

以上のことをまとめると、記念館は、まず、来館者に博物館的な振る舞いを促す場所となっているこ

とが確認できる。だがこのことをもって、マンガを扱わない一般の博物館と、当記念館が同じであるとみなすべきではない。

この記念館の来館者の特徴的な行動として、同じ来館者でも1階の常設展の見方と、2階の企画展の見方が異なることが挙げられる。記念館の来館者の多くが、1階の常設展を、程度の差こそあれ、一通りみて回ろうとする。来館者によっては、特定の展示前で立ち止まったり、なにか反応を示したりする様子も記録されている。それに比して、かなりの割合の来館者が2階の企画展では通過するだけという行動を示した。

先述のように、常設展は手塚治虫という人物そのものに焦点を当てており、手塚の偉業を紹介するというこの館の方針に最も沿った部分である。一方、今回の企画展である「osamu moet moso—feat. いつものいち—」展¹⁴は、手塚を含む伝統的なマンガとは異なるファン層に受容され、通常「萌え系」「アキバ系」と呼ばれているジャンルにまで踏み込んだ、当館の企画展の中でも異色の展覧会である（図3）。展示スペースは、萌え系アーティストらによる鉄腕アトムやブラック・ジャックなど手塚キャラクターの二次創作イラストを展示する部分と、「涼宮ハルヒの憂鬱」シリーズのキャラクターデザインなどで知られるいつものいちの作品を展示する部分とから成る。当館では、常設展も企画展もチケットの区別なく入れる仕組みになっているが、動線を確認すると、この企画展を熱心にみる客層はきわめて少数であることがわかる。このこと自体は、記念館の普段の来館者層から考えると自然なことと思われるが、興味深いの



図3 企画展ポスター

表3 トラッキング調査行動型別人数表

M	43	13歳以上	43	男	23
		12歳以下		女	20
L	1	13歳以上	1	男	
		12歳以下		女	1
W	9	13歳以上	6	男	2
		12歳以下	3	女	7
合計	53	13歳以上	50	男	25
		12歳以下	3	女	28

12 村田・山中・谷川・伊藤、前掲論文。

13 村田・山中・谷川・伊藤、前掲論文。

14 2011年7月1日～10月24日開催。「osamu moet moso」展自体は、2010年9月の東京・秋葉原での開催を皮切りに手塚プロが人気のクリエイターたちとコラボレーションしながら全国展開しているもの。記念館の企画では、「萌え」イラストのスターで、兵庫県出身のイラストレーター・いつものいちの作品を紹介するオリジナルパートが加わっている。

は、企画展に関心を示す層が逆に1階の常設展を素通りし、ほとんど関心を示さないことである(図4)。

次に、写真を撮るという行動が目立ってみられるのが、当館の最大の特徴である。日本の博物館(や図書館)の多くが撮影を許可しないこともあってか、仮に許可されているところであっても、来館者が写真撮影をする光景はさほどみかけない。しかし今回の調査では、3人に1人が少なくとも1度は、そしてほとんどの場合は数回にわたり撮影しており、被写体は主に館内にちりばめられたキャラクターのフィギュアやイメージである。2人連れ以上の場合、お互いを入れて撮り合う場面も多く見られ、マンガを扱う文化施設の最もテーマパーク的な側面を映し出しているといえよう。

最後に、マンガを扱う館でありながら、手塚のマンガが並んでいる「手塚治虫ライブラリー」にほとんどの人が立ち寄らないということが指摘できる。これは、京都国際マンガミュージアムと比べるときわめて特殊な状況であるといえる。そもそも記念館の空間的な配置からしても、マンガ本を読んでもらうことに重きを置いていないことがみえてくる(詳しくは後述)。マンガをミュージアムで扱う際に、どのようにマンガをみせるのか——原画を展示するのか、キャラクターをみせるのか、本来流通しているマンガ本という形態そのものをその場で読んでもらうのか——という問題と直結しており、先に指摘した、ほとんどの来館者が博物館型の行動をみせるということと関連している。

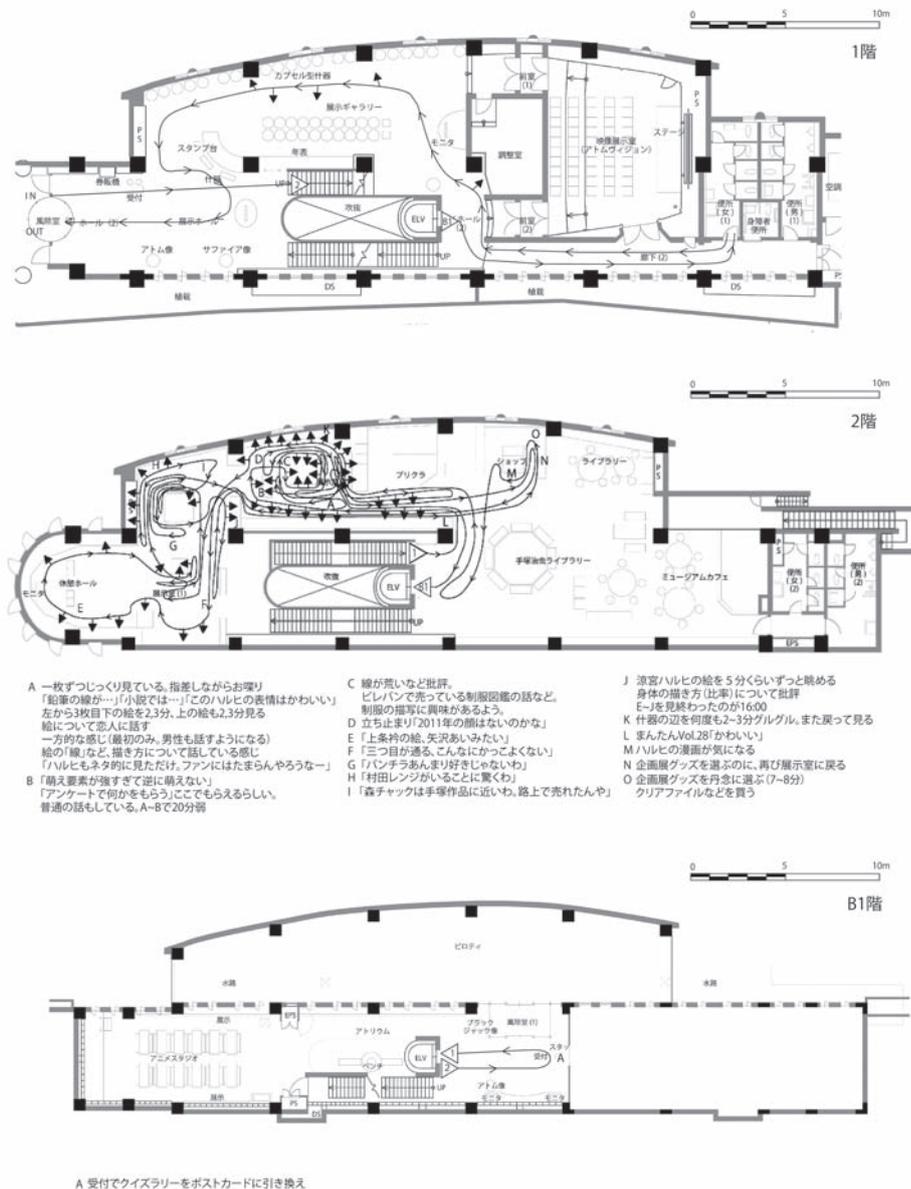


図4 トラッキング図 企画展集中型の典型データ

IV. 調査の考察

記念館の来館者は、Ⅲで示したような特徴をもつ行動をとっていることが明らかになった。つまり、①館が設定した動線に沿う観覧、②写真撮影の多さ、③1階と2階での観覧密度の差異の存在、④館におけるライブラリーの意義の低さ、の4点である。以下では、これらの関係性をふまえて、より深く記念館の特徴を考察していくこととする。

まず、館の設定した動線にしたがっておおよその人が同じようなルートをとって行動していることは、どのように解釈できるであろうか。実は、このようにほとんどの人が一通り館内を回ろうとするのは、来館者が博物館における「正しい」行動の在り方として、館内は全て回るものであるという想定をしているからである。その結果、ほぼ全ての人が動線としては「博物館型」と分類できる行動を示すのだが、実際には歩きながら展示を素通りしているだけで、ほとんど展示をみていないケースがかなり多いことが、行動や滞在時間のデータから読み取ることができる。したがって、来館者は博物館における「正しい」行動と、辿るべき動線を理解しており、記念館側も、そのような「博物館的身体」を来館者に期待しているといえよう。ちなみに、ここで言う博物館における「正しい」行動とは、館内で行儀良く振る舞い（大声を出さず、走らず、展示に触らない）、順路通り観覧し、館側に提示されたものは一通り全て受容し、そこからなんらかの新しい知識や知見を得て博物館を後にするべきである、という認識や身体を有す行動のことである。これは、本人に意識されているとは限らない。博物館は社会教育施設であり、啓蒙されるべき空間であるという認識は、近代以降の身体を持つ我々が自然と身につけているものである¹⁵。

館の要求する身体性には、もう一つ、写真撮影へと向かわせるものがあつた。キャラクターをみつければ写真撮影に臨むような身体は、きわめてテーマパーク的な振る舞いであり、「正しい」博物館的身体とは異相にある。つまり、記念館は、博物館型の空間構成により、博物館型の動線を誘発しておきながらも、一方でこうしたテーマパーク的な振る舞いを誘発する装置を館内の随所にちりばめており、来館者はこうした二重性に身体をその都度適応させながら、あるいは時に混同しながら、動いていることが読み取れる。その証拠に、常設展は撮影可能であるが、彼らがカメラを向けるのはキャラクターのフィギュ

アやイメージのある場所のみである。一方で、テーマパーク的雰囲気にはきずられて、観覧中のおしゃべりは通常の博物館より圧倒的に多い。

では、記念館において、「正しい」博物館的な振る舞いと、テーマパーク的な振る舞いが共存しているということは、何を意味しているのだろうか。

ここで注目すべきなのは、先の1階と2階の密度の問題である。「正しい」博物館的身体を持ちながら、狭い館内において、このような差が出てきてしまうのは当館の特徴である。ここには、マンガの展示を、正しく博物館的に読み取ることとはいかなることなのかをめぐる「不確かさ」が見いだせる。

1階の常設展は人物顕彰館的なフォーマットで手塚を紹介する展示になっており、その結果、来館者は「偉人」としての手塚を資料から読み取ることが求められる。一方、2階の企画展では、美術館で原画を鑑賞するようなスタイルでイラストが配置されているため、博物館の中でももっとも「正しい」身体を求められる美術館¹⁶同様の振る舞いが期待されることになる。一般的に言って、来館者は1階の常設展にあるような偉人伝の語りを受容する能力（リテラシー）は、比較的持っている。幼少期からの子供向け偉人伝や学習教材、あるいは「情熱大陸」¹⁷のようなテレビ番組やスポーツドキュメンタリーのような個人のライフストーリーを追う語りは日常にあふれており、なじみ深いものである。したがって、その偉人がエジソンであれ、ピカソであれ、マンガの作家であれ、比較的抵抗なくその語りに入っていくことができる。一方で、企画展で求められている、原画と直接向き合うような美術館的な振る舞いや読みは、多くの人にとってはなじみが薄く、ハードルも高い。また仮にそうしたリテラシーを身につけていたとしても、いや、身につけていればこそ、対象がマンガであることに戸惑うという者が多いだろう。

つまり、一見博物館的な行動にみえる記念館での振る舞いは、社会教育施設の求めるそれと合致しているかにみえるが、そこにあるマンガ展示という要素が、博物館的な意味で「正しい」見方をするには、おさまりの悪いメッセージを発してしまうのである。換言すれば、そもそもマンガの社会的な意義が一般

16 美術館 (art museum) は、博物館 (museum) の中でも絵画、彫刻、インスタレーションなどの芸術 (アート) に特化した館を指す。ホワイトキューブ (装飾の一切ない真っ白で直線的な空間) に、基礎情報以外の情報を極力廃して原画 (オリジナル) そのものをみせようとする特徴があり、来館者に美術史の知識や、作品と直接向き合うリテラシーが備わっていることを前提としている。博物館が「高級文化 (ハイカルチャー)」と言われるとき、美術館を指している場合も多い。

17 毎日放送 (MBS) 制作。TBS 系列局で 1998 年 4 月より放映開始。

15 ミシェル・フーコーが「規律・訓練」と呼ぶ類の行動の一環である。

的に見出されていない中で、マンガに関する社会教育的なメッセージを発信することの意義自体はさらに曖昧であり、その結果、同館のような施設のメッセージも、おのずと曖昧化してしまうのである。そしてそれを受け取る人々も、マンガに関する展示を見る身体を持たないし、展示によってそうした身体化の契機を獲得することも、現状ではできない。

その結果、上記のような1階と2階で要求されるリテラシーが異なるという二重性や、テーマパーク型の身体を呼び寄せてしまうような館内の意匠により、館内における行動は、一見「博物館」的な動きにみえたとしても、その内実は常に曖昧化されてしまうのである。

さて、先にⅢの調査結果で館内ではライブラリーを利用する来館者がほとんどいないことを指摘したが、このことと上記の現象は実はつながっている。1階が手塚の人物に迫るものであるとするならば、2階の企画展とライブラリーは、本来手塚の作品に触れることのできるコーナーと位置づけられている——企画展は手塚の人物像ではなく作品の展示を通して、そしてライブラリーでは直接手塚のマンガ本が読めることを通じて。にもかかわらず、2階は美術館的なリテラシーがマンガ作品に触れるのに必要となり、またライブラリーの本は館の奥まったところに本棚が配置されマンガが並んでいるだけである。しかし、博物館という空間でマンガ作品を提示するということは、単に原画や本を並べ、来館者が自分の意志で作品に触れてくれるのを期待することではないはずだ。

作家の人間性でなくマンガの作品それ自体に迫ろうとする展示は、企画側にとっても、受容する側にとっても、簡単ではない。それが容易ではないのは、前述したとおり、マンガが「書籍」という綴じた形態をとり、一人で「読む」という行為を伴う印刷媒体だからである。それを展示するには、新しい見せ方を生み出さなくてはいけない。つまり、いかにマンガを展示するのかという問いは、マンガをどのようなメディアとして見せ、そして読ませるかを含んでいる。

このように考えると、実はマンガの展示に定型が存在しないというだけでなく、読者にとって最も身近に作品に接することができるマンガ本という媒体を公共文化施設の空間でどのように読ませたり、さらには、そもそもマンガを読んだりする行為を博物館等の文化施設においていかに位置づけていくのかにも、いまだ定型がないということがわかる。確かに、マンガ喫茶や書店のような空間でのマンガ読書は存在する。しかし、公共文化施設におい

てマンガを読むという行為は、はたしてこれらと同様なのだろうか。こうした問いに応えられるような、博物館内での読書行為の位置づけを考えること、つまり、私たちが普段手にしている書籍としてのマンガ本をどのような形で館内に設置するのかは、マンガをどのように展示するか、という問題と同等に考えられるべき問題なのである。

記念館の問題としてこれを捉え返すならば、ライブラリーという作品と直結する部分に来館者があまり関心を示さないことと、館がその部分について深く考えてこなかったことは、どちらもミュージアムの収蔵品が「マンガである」ことに十分に目を向けていない、という事実を示している。もちろん、これは同記念館だけの問題ではない。より公共的な分脈や、抽象化された分脈においてマンガ作品を提示する文化は、全国的にみてもまだ未成熟なのである。

以上のように、記念館の来館者行動から見えてくるのは、マンガという文化を博物館においていかに呈示し、それを読み取る身体を形作っていくのかという思想の不在である。マンガ関連文化施設に来るからこそ得られ、生み出されるマンガの読み方・楽しみ方や、それによってマンガ文化が豊かになるような施設の「貢献」が、見積もられていないのである。これは、マンガを収める文化施設が、マンガ文化という資源を利用しつつ、その再生産過程において、マンガ文化それ自体に対し、なんらかの還元を行っていないことを意味するのではないだろうか。そこには、そうしたサイクルによって成り立つ、持続可能なマンガ文化という発想に対する未成熟が見て取れる。地域に根差した持続可能な文化施設が成立するためには、その施設が、広がりや深度を誘発する形で文化への貢献を目的とすることが必要とされるのではないだろうか。

V. まとめと展望

調査結果から見えてきたのは、記念館が従来の意味での社会教育施設と、経済効果を見込まれたテーマパーク的施設という二つの目的によって、それぞれの効果が減じられているという状況である。これは、当館が青少年社会教育施設として構想されながらも、教育委員会等ではなく観光企画課の管轄下にある、ということからもある程度予想されたものであった。だが記念館における根本的な問題は、上記の二つの目的が矛盾するものであるとか、相反するものであるとかいうような部分にはない。むしろ、その中身が十分に問われていないところに問題があ

ることがわかる。

記念館は、従来存在する「偉人伝」や「原画展」といった枠組みで展示をおこなうなど、来館者に社会教育施設として博物館的な行動を求めつつになっていった。このため、記念館の建物やフィギュアが発するテーマパーク的なメッセージを読み取った来館者の行動は、やや抑制されることになる。その一方で、何を教育する施設であるのかも、明確ではない。そのことによって、テーマパーク的な消費以上の何かを、来館者にもたらしことができているとも言いきれない状況を生んでいるのである。この状況は、同館がこのような施設として先駆的な存在だったこととも当然関係しているだろう。マンガがマンガのまま収まることを許されなかった環境や時代だったからこそ、敢えて既存の博物館展示の枠組みに落とし込むカタチを採ったという。しかし、その後こうした施設が増えてゆく中で、歳月を経た記念館は、現在行き詰まりをみせている。今後こうしたマンガを扱う公共文化施設に求められているのは、上記の課題を超える新たな枠組みを生み出すための試行錯誤や実験ではないだろうか。そして、記念館では、手塚の作品を読み継ぎ、語り継ぐために必要な展示や設備を模索していく必要がある。

実際館の運営にあたっている市の職員に、こうした矛盾を超えて新たな形を目指したいという意欲がないわけではないことは、スタッフのヒアリングからも充分伺える。本来、マンガを扱う公共文化施設は、他の様々な文化事象を扱う文化施設がそうであるように、マンガ独特の展示法の開発など、マンガ研究ひいてはマンガ文化そのものの活性化に努める場となることも期待されている。しかし、同館は、手塚作品をいかに来館者にみせていくのかという試行錯誤を行う場として機能させるには、組織的・構造的な制限があまりに多い。ひとつには、マンガというコンテンツは、博物館という施設が一般的に対象としているモノとは異なり、公共財として扱うことが難しいということが挙げられる。現在進行形で市場に流通し、企業が著作権上の権利を一手に保有するマンガという「商品」を扱う以上、それを管理し、利益を出している出版社やプロダクションの意向を最優先せざるを得ないのである。記念館では、常設展・企画展のいずれも、その制作が手塚プロに外注されている。記念館の職員は、手塚治虫に関する研究者や、学芸員・博物館専門職員のような展示の専門職員ではなく、プロダクションが作った内容を管理・運営する役割しか期待されていない。言い換えれば、記念館の職員は、「何をメッセージとして発信するか」という内容にかかわる部分——それが新たなマンガ

の読みを生み出すような可能性を秘めた社会教育的なものであれ、観光政策的なものであれ——の操作可能性をほとんど持たないのである。実は多くの市区町村単位のマンガ関連文化施設には共通してこうした構造上の問題がある。

市および記念館が、マンガというコンテンツに、経済活性を通じた地域振興の核になることを期待して、こうした構造を甘受しているという面がないわけでもないだろう。しかし、仮にそうだとすると、一企業の利益追求が地域の経済活性に直結するわけではない。ここでは、「地域にマンガをもちこむこと」あるいは「地域にマンガを文化施設をつくること」の意味を、もっと根本から問い直す必要があるだろう。市が文化施設をつくるということは、そこに文化的貢献が目指されるということだが、実際には文化的貢献（ここではマンガ文化への貢献）の意味や、地域振興にこめられた経済効果以外の意味が十分に検討されないまま「マンガ関連文化施設による域活性化」が議論されている。その結果、経済効果自体も現実的には達成されない事のほうが多い。

いや、そもそも「地域振興」という言葉が何を指しているのかを問い直す必要があるだろう。観光客を増やし、その地域に落ちるカネを増やす仕組みを作ることのみが、地域振興ではない。比較的裕福な層のベッドタウンとして成立している同地域の住人にとって、この地が観光地としてにぎわいを見せること自体に、さほど関心がないとも言われている。そうした地域住民にとっての「地域振興」とは、記念館が発信し続ける知的欲求を満たすサービスを期待して集まってくる住民間のコミュニケーションの活性化なのかもしれない。

重要なのは、こうした文化施設の持続可能性だろう。そして、マンガ関連文化施設の持続的な存立の可能性は、地域振興と、文化貢献（マンガ文化への貢献）あるいは文化の持続性の双方が相互に関係したところにしか存在しないのではないか。

最後に、今回の調査および執筆にあたり、惜しめない協力をしてくださった宝塚市立手塚治虫記念館の係長松本由美子氏、館長前川猛氏およびスタッフの皆様と、株式会社手塚プロダクションの福井由士人氏に厚く御礼申し上げます。

【参考文献一覧】

- 石井泰一「宝塚市における文化観光推進方策の検討——宝塚市立手塚治虫記念館を事例として」政策研究大学院大学 2009 年修士学位論文、2009
- 稲泉連「ようこそミュージアムへ6 手塚治虫記念館」『潮』532、潮出版社、pp.190-193、2003
- 奥田奈々美「日本のまんが博物館——その現状と課題」『博物館研究』Vol.39 No.10、財団法人日本博物館協会、pp.7-11 2004
- 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
- 水木しげる（監）五十嵐佳子（著）『こんなに楽しい！妖怪の町』実業之日本社、2006
- 宝塚市都市産業活力部産業国際室「平成プロジェクト手塚治虫記念館を核とした宝塚の活性化」『人と国土』33（2）、国土計画協会、pp.43-45、2007
- 竹内真一「〈文化 MONO 語り〉見て、触れて、感じる手塚治虫の世界 手塚治虫記念館を訪ねて」『子どもの文化』28（6）、日本児童文化研究所、pp.36-39、1996
- ドリルプロジェクト（編）『聖地巡礼 NAVI——アニメ＆コミック』飛鳥新社、2010
- 中村伊知哉・小野打恵（編）『日本のポップパワー』日本経済新聞社、2006
- 原田安啓「ちょっと気になる Library 6 宝塚市立手塚治虫記念館」『図書館雑誌』88（9）、日本文庫協会、pp.698-699、1994
- 増淵敏之『物語を旅するひとびと——コンテンツ・ツーリズムとは何か』彩流社、2010
- 村上知彦「達人がいく 4 宝塚市立手塚治虫記念館に村上知彦がいく」『図書館の学校』73、図書館の学校 pp.12-16、2006
- 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』第 37 号、京都精華大学、pp.78-92、2010
- 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」『マンガ研究』17 号、日本マンガ学会、pp.76-85、2011
- 山村高淑『アニメ・マンガで地域振興』東京法令出版、2011
- 「人物ミュージアム紀行 14 宝塚市立手塚治虫記念館 マンガを文化に変えたマンガ家」『あさひ銀総研レポート』11（5）、あさひ銀総合研究所、pp.65-68、2002
- 「とくとく情報館東京飛鳥山 3 つの博物館、宝塚市立手塚治虫記念館」『月刊消費者』515 号、Consumer、pp.62-64、1998

—2011.12.11 受稿—

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

伊藤 遊
村田 麻里子
山中 千恵
谷川 竜一

1. 本研究の射程

近年、マンガをテーマにした文化施設が増えている。全国に50～60館あると言われていたこうした施設だが、そこでのマンガの扱われ方は、実は、様々である。例えば、「マンガ=美術作品としての原画」とみなされている場合には「マンガ美術館」が構想されるし、史料としてマンガ関連資料が扱われる場合には「マンガ博物館」が、「郷土の偉人」としてのマンガ家に焦点があてられる場合は「マンガ家記念館」が想定される。あるいはまた、ほとんどのマンガ作品は「書籍」の形態で発表されるため、こうした施設が構想される際はしばしば、「マンガ図書館」がイメージされてきた。今回は、この「図書館」として論じられるマンガ関連文化施設について考えてみたい¹。

そもそも、マンガ本のみを収集することを目的とするマンガ専門図書館は決して多くはなく、すでに存在する一般図書館のコレクションの一部としてマンガが加えられるというパターンがほとんどである。2000年代以降、マンガ研究の盛り上がりを受け、こうした学術研究に資する資料としてのマンガ本の整備が意識されるようになった。京都国際マンガミュージアムの開館（2006年）や国際児童文学館の閉館問題（2008年）、米沢嘉博記念図書館の開館（2009年）といったことを受けて、例えば、『現代の図書館』192号〔日本図書館協会 現代の図書館編集委員会 2009〕では、マンガ研究資料としてのマンガ本のアーカイブの必要性に関する議論がなされている。

しかしながら、これまで、マンガを図書館で扱うことに関する議論は、もっぱら教育的な観点におい

て行われてきた〔伊藤 2006〕。そこでは、『みんなの図書館』269号〔図書館問題研究会（編）1999〕における〈特集 図書館で漫画を提供するには〉のように、マンガ本をどのような観点から購入するのかといった議論や、どのように開架にするのかといった議論が中心となってくる。一方マンガ図書館を訪れる来館者が施設をどのように利用してきたかという実態に関しては、ほとんど言及されてこなかった。来館者に関する議論はしばしば、貸出冊数や、来館者数という数字のみに還元されており、そこでの来館者の経験や動機が問題とされることはほとんどない。

本稿では、マンガ図書館の成功事例として注目を集めてきた広島市まんが図書館を取り上げ、館内における来館者の行動に注目した実態調査をもとに、マンガ本を図書館で扱うとはどういうことなのかについて考えてみたい。

2. 広島市まんが図書館の沿革

広島市まんが図書館〔写真1〕〔写真2〕は、広島市南区にある標高約70mの比治山頂上付近にある。「漫画及び漫画に関する資料を体系的に収集・保存するとともに、各種行事を開催することによって、漫画文化の発展に寄与する」ことを「特色」に掲げる〔広島市の図書館 2011年度版：p.79〕、公立のマンガ図書館である。

1979年、広島市が政令指定都市に移行したことを記念し、比治山が芸術の森として市民文化の中心になるように企図される。1980年には現代美術館などを中心にした比治山芸術公園基本計画が策定され、1983年、その計画の一環として、まんが図書館の前身である「広島市比治山公園青空図書館」が開館する。この時点ではマンガを専門とする図書館ではない。しかし、利用が芳しくなったため、市議会において「漫画などを置いて身近な楽しい青空図書館にしてはどうか」という提案を受けた〔久留井 1998：p.784〕。

1 われわれはこれまで、京都国際マンガミュージアムでの調査をもとに「博物館」「図書館」としてのマンガ文化施設の意味を、宝塚市立手塚治虫記念館での調査をもとに「博物館」「記念館」としてのマンガ文化施設の意味について、それぞれ〔村田・山中・谷川・伊藤 2010〕〔山中・伊藤・村田・谷川 2011〕と〔村田・山中・谷川・伊藤 2012〕で論じてきた。（両論文とも本誌再録）

こうした提案もあって、この青空図書館が、1997年に改装され、開館したのが、広島市まんが図書館である [久留井 1998]。

所蔵資料は、2011年3月31日時点で、99,488冊となっている [広島市の図書館 2011年度版]。マンガ評論書やマンガ研究書、マンガの描き方指南書も一部あるが、ほとんどは、マンガ作品を収めたマンガ単行本・マンガ雑誌である。新聞数紙と一般雑誌数誌も置かれている。館職員によると、もともと3万冊を所蔵する図書館として構想されていたにもかかわらず、現状はその3倍を所蔵しており、このことが、館を運営する上で大きな課題となっている。

公立図書館ということもあり、入館料や利用料は必要ない。もちろん、マンガ本などは、借りることが可能だ。手続きをすることで、一時的に館外に持ち出し、比治山公園などで緑陰読書をすることもできるようになっている。

2010年度のまんが図書館の貸し出し冊数は、453,709冊である²。また、来館者数は毎年23～24万



写真1 広島市まんが図書館外観



写真2 まんが図書館館内

2 2010年度における、広島市の図書館全体の全貸出数は5,422,659冊、広島市の図書館全体のマンガ本貸出数は1,183,615冊である。

人ほどで推移しており、増加・減少の傾向は見られない。2010年度は241,959人であった [広島市の図書館 2011年度版]。広島市内の他図書館との来館者数の比較してみると、広島市まんが図書館の単位床面積あたりの来館者人数は369人/m²で、広島市内の公共図書館13館中3位につけている (2010年度)³ [表1]。こうした数字から、広島市まんが図書館は、市民サービスという点で「成功」しているとみなされている。実際、マンガ関連文化施設を構想するにあたって、多くの関係者が、同図書館を視察している。

表1 2010年度における広島市の図書館の単位床面積あたりの来館者人数。[広島市の図書館 2011年度版] をもとに作成

入館者数/延床面積	
あさ閲覧室	538.9
安佐南区図書館	406.9
まんが図書館	368.8
西区図書館	299
中区図書館	278.8

3. 調査の概要

広島市まんが図書館がいかなるコンセプトのもとに運営されているのか、その結果、来館者がその空間をいかに受容しているのかということを考えるために、われわれは、同館において実地調査を行った。具体的には、来館者が館内にどれくらいの時間滞在し、実際に何をして過ごしているのか把握することを目的に、滞在時間調査および、館全体を対象にしたトラッキング (tracking) 調査を行った。また、館の運営コンセプトや現状を知るために、スタッフへのインタビューも行った。

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おこなわれる追跡調査のことである。博物館における来館者調査の伝統的な方法論の一つで、図書館で行われることはほとんどないが、他のマンガ関連文化施設におけるわれわれの調査で既に、この手法を採用してきたため、比較可能性を確保するという目的もあって、今回この方法を採用した。対象となる空間の図面をおこし、調査員が、来館者がたどった経路を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、

3 1位は「あさ閲覧室」であるが、ここは、まんが図書館の分室である。他の図書館が区民センターなどとあわさった複合施設であり、副次的、偶発的な来館者が期待できることなどを差し引きすれば、マンガがいかに高いニーズを持っているかがわかるだろう。

それ以外にも気が付いたことをメモする⁴。

今回のトラッキング調査は、京都国際マンガミュージアムと宝塚市立手塚治虫記念館での調査枠組を引き継ぎ、館全体を対象としたものである。調査は村田・山中・谷川・伊藤の4名の共同研究として行われ、館の全面的な協力を得た。また広島市内の大学生、大学院生を調査員として募集し、事前説明を2011年9月6日(火)に行ない、翌7日(水)～11日(日)の5日間で本調査を行った。調査期間として平日と休日の双方を調査日に含め、各日調査員3組(計6名)がデータを収集した。なお調査においては基本的にはサンプリングは行っていない。

9月9日(金)には来館者の滞在時間調査を実施した。この調査は、全ての来館者の性別(男/女)と年齢層(小学生以下/中学生/青年20～30代/壮年40～50代/老年60代以上)を目視で判断し、それぞれの入館時間と退館時間を記録するものである。

トラッキング調査と滞在時間調査から得たデータ総数、性別、年齢および滞在時間の分布結果は[表2][表3]および[グラフ1]の通りである。これらにおける、トラッキング調査の結果と全来館者を対象とした滞在時間調査の結果の比較から、今回のトラッキング調査結果が、同館における一般的な来館者のデータであると考えられることができる。来館者の主な特徴としては、滞在時間が比較的短いこと、青年層および壮年層が中心を占めていることが分かった。平均滞在時間、最長滞在時間および最短滞在時間に関しては[表2]の通りである。

表2 トラッキング調査および滞在時間調査の結果

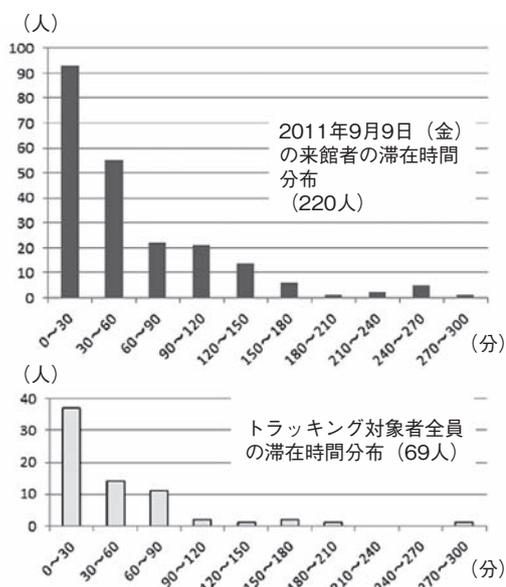
	トラッキング調査結果	滞在時間調査結果
調査期間	2011年9月7日(水)～11日(日)	2011年9月9日(金)
対象ラッキングデータ	71件(うちロスト2件※)	220件
対象性別(男/女)	41/30	138/82
I/II/III/IV	24件/14件/27件/5件	
C/Y/A/S	9件/3件/24件/27件/8件	9件/9件/61件/73件/48件
平均滞在時間(ロスト物出さず)	44分	58分
最長滞在時間	4時間56分(60才くらい男性)	4時間44分(60代以上男性)
最短滞在時間	0分(30代男性)	2分(40～50代男性)
調査方法	来館時入り口で調査内容を説明し、承諾を得た後に、気配を感じさせない程度に後ろからトラッキング。サンプリングは基本的にしない。	来館時入り口で調査内容を説明し、承諾を得た人全員を調査。

※ ロストは、トラッキング中に見失ってしまったもの。
 ※※ (C)小学生以下、(Y)中学生、(A)20～30代、(S)40～50代、(S)60代以上

4 トラッキング調査は、一般的に、被調査者に調査していることがわからないように行われるため、年齢等の属性に関する正確な情報を知ることができず、調査対象者が何を考えていたのかを明確にデータとして抽出することはできない。ただし、今回は、被調査者に、調査の旨を伝えた上でトラッキングを行った。

表3 年齢別のトラッキング調査および滞在時間調査の結果

世代	トラッキング調査者分布			9月9日全来館者		
	世代分布	男性	女性	世代分布	男性	女性
小学生以下(O)	9	5	4	9	4	5
中学生(T)	3	2	1	9	4	5
20～30代(Y)	24	12	12	81	46	35
40～50代(A)	27	14	13	73	40	33
60代以上(S)	8	8	0	48	44	4
合計	71	41	30	220	138	82



グラフ1 トラッキング調査対象および滞在時間調査対象者の滞在時間分布

4. 空間利用と来館者の特徴

まんが図書館の建物は平面が扇型の2階建てで、2階に主階が置かれ、1階は事務室となっている。2階は、壁沿いも含め、大部分のスペースに書棚が設けられ、残りの空間に、貸出・返却カウンターや新聞ラック、検索機等が配置されている。マンガ本の開架冊数および訪れる来館者数に比して空間がかなり狭く[表1]、床は、書棚に収まりきらなくなったマンガ本の入った段ボールが多数並んでいるという状態である。2階の東西両端にはそれぞれ読書スペースが設けられているほか、中央部に7～8人が座れる円形のソファがある。また、本棚の傍や柱の下にもイスが置かれており、狭い空間の中でも最大限座って読めるように配慮されている。両端の読書スペースには、それぞれ展示用の什器が設けられており、貴重書や、テーマをもって集められたマンガ本が紹介されている。

では、こうした空間は実際どのように利用されているのだろうか。また、来館者は館内でどのような行動をしているのだろうか。

まず特徴的なことは、館内の人口密度が均一では

ないということだ。東西両側に設けられた比較的ゆったりと利用できるはずの読書スペースがあまり活用されていない一方、狭い空間がさらに狭く利用されているのである。特に西側の読書スペースは館内の一番奥に位置する最も落ち着ける空間であり、また大きな机とそれを囲むイスという図書館らしいしつらえが用意されているにもかかわらず、このスペースに足を踏み入れた来館者は、トラッキングデータ62件のうちのわずか5件で、そのうちイスに腰を落ち着けるといふ行動は3件しかみられなかった。この3件は、いずれも1人で来館している50代から60代の男性のケースである。来館早々、躊躇なくその場所に向かい、腰を落ち着け、そこを基点に、マンガを探しに行っては戻ってくる。そうした行動から、彼らにとってそこが「定位置」として認識されていることがわかる。このスペースのすぐわきにある什器には、古いマンガ雑誌など貴重な資料が「展示」されているが、ここを見る人は調査中誰もいなかった。

東端にある「ふれあいルーム」は、ガラスで仕切られており、より独立性の高い読書スペースである[写真3]。ここにはマンガ単行本や雑誌が置いてあるものの、大きな机とイスが配置されており、座って本を読む空間として位置づけられている。1年に数回はイベントスペースとしても使われる。また、ガラス什器が置かれ、簡単なマンガ展示も行われている。調査期間中にこの「ふれあいルーム」に来館者が入ったケースは11件であった。この11件の年齢層と性別は様々だが、ここでも、机とイスに腰を落ち着けたのは50代～70代の男性である。新聞ラックに近いこともあり、マンガではなく新聞を持ち込んで読む人もみられた。新聞や雑誌だけ読んでいく人もいれば、新聞・雑誌とマンガを交互に読む人もいた。この部屋に入ってきた年齢の低い人々は、部屋の奥に位置するマンガ雑誌の本棚を目当てにしており、書棚の前で立ったまま読むか、部屋から持ち出して読むかのどちらかであった。また、この11件のうち、同室にあるガラス什器の展示を見た人は皆無であった。

以上のように、2階の両端に設けられた読書スペースは、人口密度も低く、交通量も少ない場所であり、その利用者は、比較的長い時間を過ごす中高年の男性に偏っている（すなわち年齢層やジェンダーに偏りがある）。また、「展示」は、まんが図書館がアーカイブ機能やマンガに関する情報発信機能を持っていることを示すために狭い空間の中で“死守”されている機能だと思われるが（後述のスタッフインタビュー参照）、調査中、来館者かそうした展示をみることはほとんどなかった。



写真3 東端の読書スペースの様子

人口密度も低く、交通量も少ないこの東西両端の読書スペースに挟まれたその他の空間は、様々な意味で両端の読書スペースとは対照的に機能している。

2階のちょうど中央辺りに位置する丸型のソファは、（両端の読書スペースが男性ばかりなのと対照的に）主に成人女性が利用する傾向がある。そのソファ近くの本棚には、「ハーレクインコミックス」シリーズ⁵が並んでおり、さらに周辺には成人女性向けのマンガ雑誌がそろっていることが、そうしたジェンダー偏重の原因の一つと考えられる。この棚とソファを往復するケースが複数観察され、ひとつの行動パターンになっている。

また、扇形建物の内側（南側）の方の壁沿いには、複数のイスが並べられ、書棚からはみ出たマンガ本の入った段ボールが床に置かれているため、全体的に人口が密集する空間になっている。イスとイスの間の距離も、イスと本棚との距離も近く、もはや通行人一人通るのがギリギリという息が詰まるような空間だが、そこに滞留する来館者は、そのことをかまう気配がいっこうにないように見える。マンガを読むことで、周辺からの情報をいっさい遮断し、自分の周りにプライベート空間を構築しているかのようである。

館内全体を、くまなくかつ同じ場所を何度も回遊する来館者が一定数存在することも、同図書館の人口密度が高いようにみせている理由の一つだろう。調査の結果、少なくとも10件のケースで、調査対象者は何度も同じ場所を通り、かつ本棚の並ぶ中央部を全体的に回遊したため、図に動線が描き込めないほどだった[図3・5]。彼らはマンガを手にとって中身をざっと確認し、読むか読まないか、あるいは借りるか借りないかを決め、次の本棚へ行くという

5 ハーレクイン (Harlequin) シリーズは、カナダの出版社が発行し、世界97カ国・27言語に翻訳されている女性向け大衆恋愛小説のレーベルだが、近年、日本法人が、それらをマンガ化したコミックス版を定期的に発行している。

動きをする傾向があり、滞在時間もそれなりに長い。10件のうち最短の滞在時間でも28分、最長は75分にも及んだ。10件の平均時間は126分、特殊に長い最長の756分のケースを抜いた9件でも、平均56分の滞在時間である。彼らは、同図書館を、マンガ本を「読む」場所というよりも、貸りるためのマンガ本を「探す」場所とみなしているように見える。

また、全来館者の平均滞在時間は44分だが、時間別の来館者数分布を見ると、滞在時間が短いほど多くなり、全体の53%が30分未満の滞在を示した〔グラフ1〕。これは、多くの来館者が、館内でマンガ本を読むことだけを目的にしているというより、貸出・返却という目的をもって訪れている結果だと考えられる⁶。

来館者の多くは、本棚付近で立ったままマンガを読み続ける、イスと本棚を往復する、本棚を移動しながら適宜立ち止って読むなど、本棚を基点とする動きをみせ、先述のような東西両端にある読書スペースで腰を落ち着けて読むということは稀である。本棚とイスが隣接している部分が混み合う理由はここにあるが、一方で、館としてはイスにきちんと腰掛けて（マンガ）本を読むことを期待している。しかし実際には上記のような行動が多く、とりわけ子どもたちのマンガを読む身体や姿勢に関しては、様々な例が報告されている。たとえば、マンガ本を床に置いて座り込んで読み、館のスタッフに注意されている瞬間や、マンガを壁に押しつけて、足を大股に広げて壁に向かって読んでいる姿などである。いくつかのマンガ文化施設において2009年から行っているわれわれの来館者調査からもマンガが「ごろごろ寝ころがって読む身体」を誘発する特徴があることははっきりしているが、図書館という空間においては、床に座り込んだり、部屋の隅に寝転がってマンガを読んだりすることは、基本的に許されない。そのような子どもがいたら注意する、と館スタッフもはっきり語っていた。また館内にはノートを広げて調べ物をするための専用スペースを設ける空間的余裕もなく、受験勉強も禁止されている。

こうした空間事情が帰着するのは、マンガ本を「借りて帰る／留まって読む」という限定的な選択肢である。こうした実態をもとに、来館者の行動を、館

内でマンガ本を「読むか／読まないか」、「借りて帰るか／借りて帰らないか」、という二つの軸を設定して来館者を分類してみると〔図1〕のようになる。図に従って、順に説明していこう。

今回の調査において、来館者の行動として最も多かったのは、「(Ⅲ) 読まない・借りる」というパターンで、71件中27件だった。〔図2〕のケースにわかりやすくみられるように、滞在時間が非常に短く、単に返却する、あるいは予約システムを利用して借りる本を受け取ることが主たる来館目的となっているようなパターンである。同じく読まずに借りて帰る場合でも、〔図3〕のケースのように、借りて持ち帰る本を選択するため、館内をくまなく歩くという来館者もいて、こうした例の場合には比較的滞在時間が長い。書棚の前で立ち止まってはマンガ本を開き、中身を確認するという作業を繰り返すためである。中身を確認すると言っても、ほとんどの人はパラパラとページをめくるだけで、「読む」という行為とはほど遠く、書棚から取り出したマンガ本をどこかで落ち着いて読むということもほとんどない。〔図3〕の事例の場合も、館に49分滞在しているのだが、座ることはなかった。こうしたケースは少なくなく、特に30代～40代の女性に多かった。

次に多いのが、「(Ⅰ) 読む・借りない」というパターンで、24件あった。〔図4〕の事例にみられるように、このパターンでは、図書館内における自分の居場所、定位置が決まっており、その席と書棚を往復しながら、マンガ本を読む傾向がみられる。

「(Ⅱ) 読む・借りる」、すなわち館内でマンガを読んだ上で借りても帰る、というパターンは、これらに比べて少なかった(14件)。〔図5〕のケースにみられるように、館内をくまなく歩き、かつ滞在時間も長い(この事例の場合147分)のが特徴である。このケースの来館者は、本の予約システムを利用して借りて帰るマンガ本を確保した上で、さらに館内を歩き回って別の本を選ぶような行動もとっている。

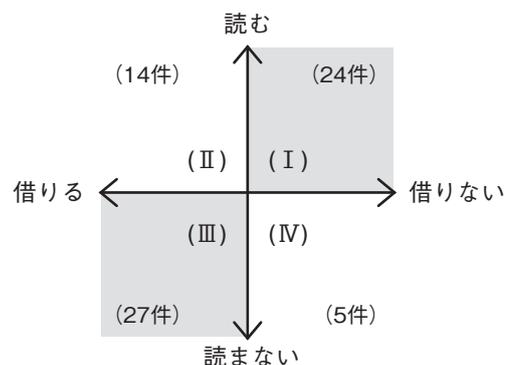
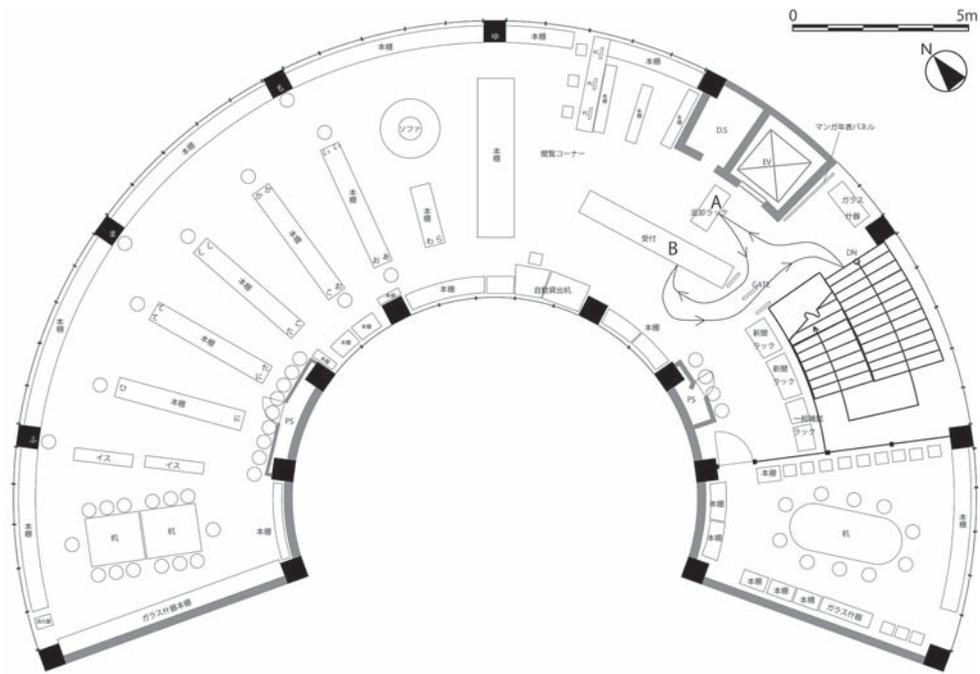


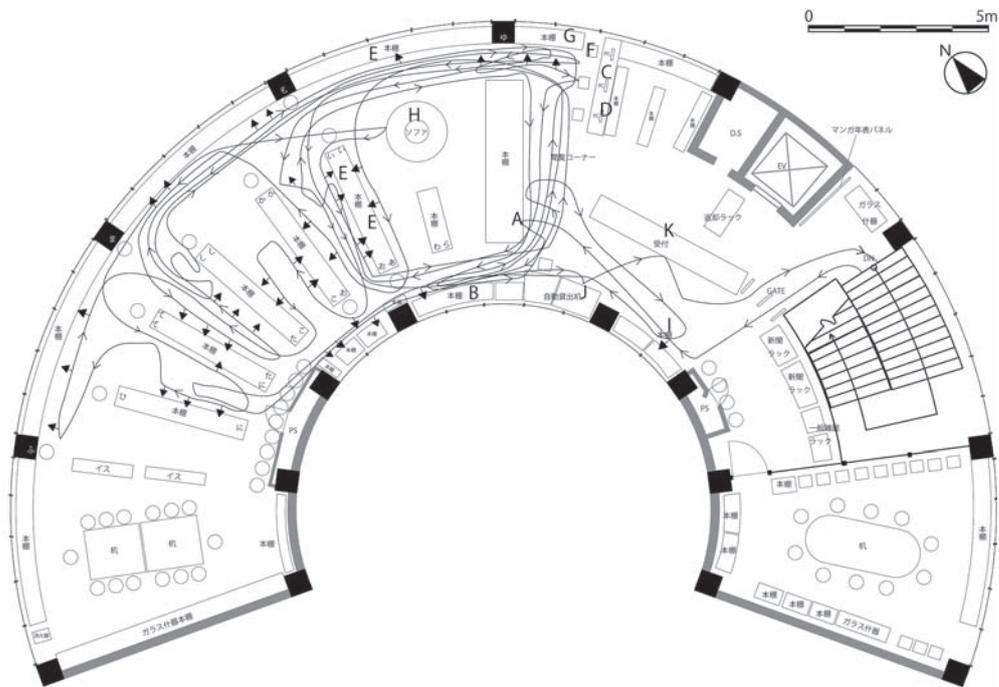
図1 まんが図書館来館者の行動類型

6 そのほか、検索機を利用して目的のマンガを探すというケースも13件あった。また、来館と同時に、借りていたマンガ本を返却するというケースは30件と、約半数であった。このことは、少なくとも半数以上の人が一読者である可能性が高いことを示している。どのマンガのどの巻が既読かまとめた独自のノートを作って記録していた人もいた。ノートを片手に、目当てのマンガ本が借りられるかどうかをチェックする作業を行っており、この被調査者も、館を網羅的・効率的に利用するヘビーユーザーであろう。



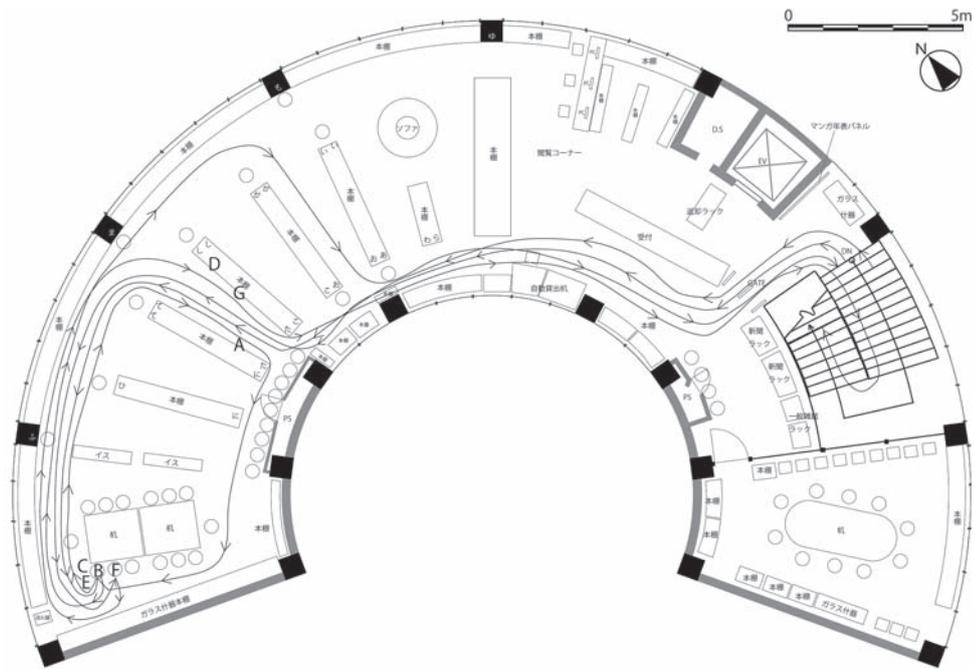
A 返却 B 予約していた2冊を借りる

図2 「(Ⅲ) 読まない・借りる」パターンの来館者(1)



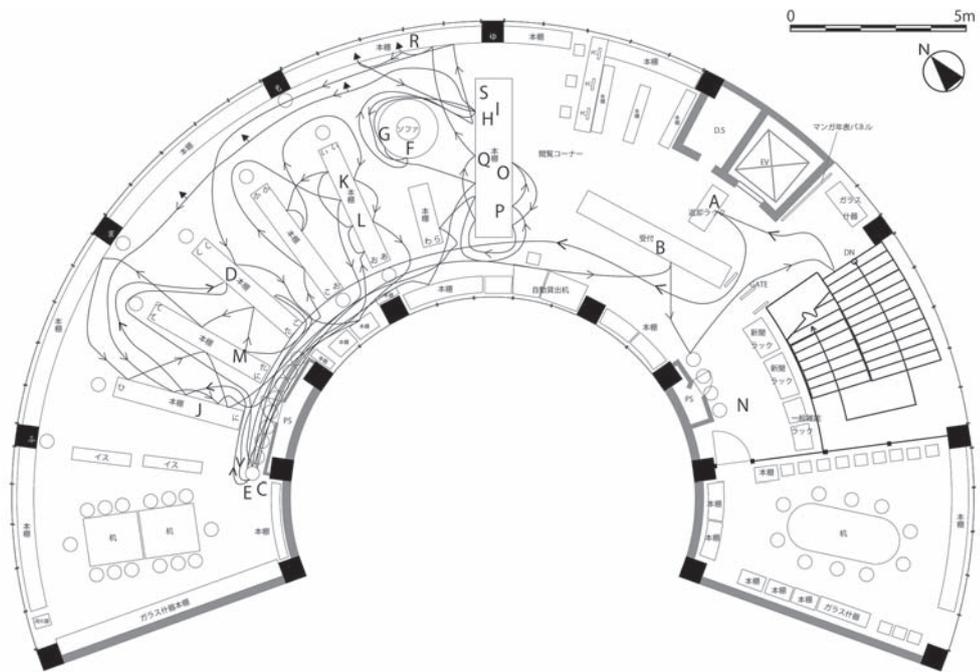
- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| A 子と離れる。2分後子が戻り本をかごに入れる。再び子離れる。 | F 子がPCを使う |
| B 子と合流 | G 1人でPC |
| C 子がPCを操作、3分後離れる | H 13:20～22座ってかごの本を見る |
| D 再びPC | I 子が大量(10冊以上)の本をかごに入れる |
| E 色々手に取り聞いている | J 20冊ほど自動貸出し機で借りる |
| | K 返却していない本が何か聞く |

図3 「(Ⅲ) 読まない・借りる」パターンの来館者(2)



- A 'た'の本棚からすぐに本(カムイ伝全集)を3冊取り移動
- B 10:04 座って本を読み始める
- C 13:03 席を立つ
- D 本返却、戻るスペースがなくて困った様子
13:05 カムイ伝の続きを2冊ほど取り元いた席へ
- E 13:10 カムイ伝の続きを2冊ほど取り元いた席へ
- F 13:13 再び読み始める
- G 14:57 本を返却、棚に入らないので本の上に乗せる

図4 「(I) 読む・借りない」パターンの来館者



- A 4冊返却
- B 予約本2冊受け取る
- C イスに荷物を置き立ち読み
- D ひゃほ〜ユニファミリー
- E 本を置く
- F 14:54 座る
- G 16:00 席を立つ
- H 読み終えたマンガ雑誌を戻す。雑誌を手にするが戻し、別の雑誌 Kiss を持ってまた同じ場所へ
- I 16:18 一通り読み終え返却、BLOCK を手に取る
- J 本返却
- K エロイカより愛をこめてを手にする
- L マンガ立ち読み
- M 高階良子のマンガを手に取り立ち読み
- N 荷物整理
- O マンガ立ち読み
- P KIG 手に取る
- Q 立ち読み
- R 摩天楼のパーディー手に取る
- S BLOCK を手にしてソファアに着く

図5 「(II) 読む・借りる」パターンの来館者

そうして集めた本を持って自分の「定位置」にいき、しばらくマンガ本を読みふけた後に、予約した本を借りて帰っていった。

「(Ⅳ) 読まない・借りない」というパターンは、当然だがさらに少ない(5件)。特にマンガを読んだり借りたりすることを目的とせず来館しており、来館しても、マンガに興味を持つこともなく行動するような例である。これらの行動をとった来館者は、誰かの付き添いで館を訪れたという人々がほとんどであった。

ここでは、「(Ⅲ) 読まない・借りる」パターンを「貸本屋型」、「(Ⅰ) 読む・借りない」パターンを「マンガ喫茶型」と名付けよう。広島市まんが図書館の来館者の場合、この「貸本屋型」と「マンガ喫茶型」が、全データの7割を占めている。

5. マンガの読者と図書館

トラッキング調査の結果から、広島市まんが図書館は、いかなる読書行為を促進し、どのようなマンガ読者をひきつけているといえるだろうか。

マンガ研究においても、マンガの読み方やそれにまつわる行動から読者をとらえようとするものは多くない。通常、マンガを読む人々はどちらかと言えば一枚岩的にとらえられ、その実像についてはあまり検討されることがなかった。読者が問題にされるときにも、ある特定ジャンルのファンであるという風に一種のステレオタイプとして把握される傾向にある。だが、まんが図書館のような、様々な年齢層やジャンルのマンガを収蔵する施設において、こうした読者像だけでは、コンテンツの選択を越えた議論を行い、マンガ図書館利用者の実像を描くことが困難になる。

そこで本章では、読者行為に注目してマンガ読者を論じた先行研究を参考に、マンガ図書館を訪れる人々について考えてみることにしよう。

社会学者の石田佐恵子は、マンガの読みと所有の形態という二つの軸を想定し、マンガ読者を分類している[石田2001][図6]。まず、マンガの「読み方」に注目した軸が想定される。特定のマンガについて自分なりに尺度を持ち、マンガについて何らかの意見や視点をもって語ることを好むような「ある世界観を持ってマンガを読む」行為と、その対極に、マンガ作品を情報としてとらえ、次々に読み進めていくような「情報としてマンガを読む」行為を両極に設定したものである。もう一つは、マンガの「消費行動」に関する軸だ。つまり、マンガを購入し、繰

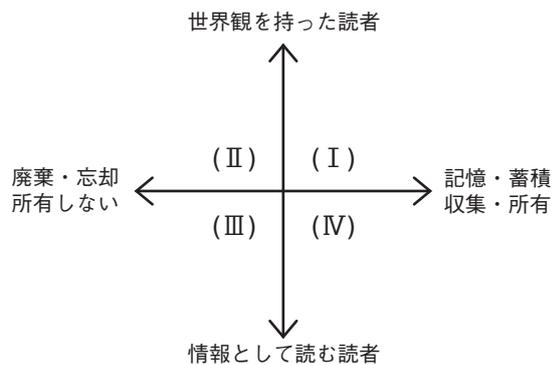


図6 石田佐恵子によるマンガ読者類型。
[石田2001:p.169] 図1をもとに作成

り返し読み、書籍を保存して蓄積していくような「記憶・蓄積・収集・所有」することを指向する極と、「廃棄・忘却・所有しない」という極を想定する軸である。もちろん石田は、図のⅠ～Ⅳの分類のどの読者が優位にある、という議論をおこなっているわけではないし、一人の読者の中に、Ⅰ～Ⅳの読者行為が混在していることもあると述べている。

広島市まんが図書館における来館者行動は、「貸本屋型」と「マンガ喫茶型」の行動が中心を占めていた。貸出冊数の多さや、マンガ本の読み深めてくれる可能性を持っている「展示」に興味を示す人々がほとんどいないことを考えると、まんが図書館が、1冊の本を繰り返し読んだり、マンガの背景や関連する作品群、作品関する評論などに関心を持ったりするような行為を来館者に促すことに成功しているとはいえない。来館者の多くは、「世界観を持って読む」よりは「情報としてマンガを読む」方が、また「記憶」していくよりは「忘却」していく要素が強く働いている読者である。

このことから、広島市まんが図書館は、結果的に、来館者に数多くのマンガを消費するような読み方(読者行為)、すなわち石田の類型にあてはめれば、Ⅲの「情報として読む-忘却」に当てはまるような読者行為を推進し、そうした行為を中心的に行うマンガ読者のための施設になっていると考えられるだろう。このような読者行為、読者が中心になるということは、他のⅠ・Ⅱ・Ⅳの読者行為を望む読者にとっては、館が利用しづらいものとなることも意味する。

もちろん、「みんなが読みたいものだけを置くのでは、町のレンタルマンガと差異化が図れないし、マンガ文化を提示するのが公立の図書館だと思う」という言葉にあらわれているように、館スタッフは現状に満足しているわけではない。

では図書館側は何を必要と考えているのだろうか。一つには、図書館が書籍を廃棄せざるを得ないことへのジレンマから推測できる。まんが図書館では、

一般の公立図書館同様一定期間後、人気のない本は閉架扱いとなり、さらに動きが少ないと確認されれば廃棄される。この廃棄にあたっては、マンガ本によっては、スタッフが京都国際マンガミュージアムなどマンガ資料のアーカイブを目的としている施設に声をかけ、資料保存の可能性を探ることもある。つまり、可能であれば「記憶・所有」のベクトルを確保したいと考えているのである。そもそも同館の理念として、「保存」ということも掲げられていた。

また、「世界観を持って読む」ことを合わせて担保したいとも考えているようだ。このことは、彼らが館内奥にある貴重本を収蔵している什器を、「うちの館にとって大事で、資料をみにくる人も時々いる」と位置付け、たとえほかの書棚が不足しても、なくすことができない重要な要素と位置付けていることから読み取れる。

もちろんこうした「体裁」こそが、行政的に「図書館」として扱われるために、また「図書館」というアイデンティティ確保のために（スタッフにとっても）必要とされるという側面もある。

一方、こうした志向とは逆に、むしろ「情報として読む－忘却」というⅢの領域を意識的に拡大させることによって、異なる「図書館」を、もっと言えば従来の「図書館」とは違う文化施設を構想すればいいのではないかと、という発想も登場するだろう。

広島市まんが図書館では、トラッキング結果について「読まない・借りない」という行動は少数派であり、このカテゴリーは付き添い目的で館を訪れた人の行動としてのみ観察された。「読まない・借りない」という領域には、もしかしたら、マンガについておしゃべりをしたり、マンガに囲まれた場でリラックスしたりするなど、「マンガ体験」を広げるかもしれない可能性が含まれていると考えることもできる。しかし、同館ではむしろ、私語の禁止や姿勢の悪い子どもを正す行為など、あくまで「図書館」としてのルールを守らせていることから、こうした可能性を閉ざしているのかもしれない。図書館が、広く本との出会いをもたらす、その世界への窓口となる場であると考えれば、こうしたマンガ読書行為の幅を広げるような「あいまいな空間」をメインに考える図書館があってもよいのではないかと。

たとえば、和歌山県有田郡有田川町にある、有田川町地域交流センター（ALEC）は、マンガも収蔵する公立の図書館（正確には図書館相当施設）である。ここは、図書館としての機能よりは、本のあるコミュニティスペースを創出することが第一の目的として設立されている。広々とした空間にテーブルとイスが並べられ、食事をしたり、お茶をしたりしながら、

来館者同士がおしゃべりを楽しむことができるようになっていのである⁷。

もちろん、こうした「図書館」像が、マンガの読書行為を多様化できるかについては留保が必要である。ALECは多数の来館者数を誇り、人気を集めている。だが、やはり、この施設が推進するのは、マンガを「情報として読む－忘却する」という読書行為である、という点で広島市まんが図書館と変わりがないということもできる⁸。

一方、Ⅰの方向、すなわち「記憶・所有」のベクトルを持ち、「世界観を持って読む」ような方向に舵を切ると、結局は充実したアーカイブやレファレンス機能といった専門的な志向が強くなるため、今度は市民が気軽にかつ日常的にマンガに接するような空間を担保できるのかという問題が生じる。また行政レベルでいえば、そのような専門館は、市レベルでは住民に還元できないという批判が、当然出てくるだろう。

こうしてみると、マンガを「図書館」という組織や制度の中で扱うことは、結果的に、マンガが誘発するいくつかの読書行為をそぎ落とす可能性を常に内包してしまうといえる。マンガが、冊子という形態をとりながらも、図書館が普段扱っている「書籍」という枠に収まりきれないメディアでもあることについて、もう一度考えてみる必要があるだろう。

まとめと展望

広島市まんが図書館は、来館者数の多さという観点から成功例として語られることが多く、また、実際に上記のような「読み」を生み出す空間として有効に機能している。物理的空間のキャパシティをはるかに超える来館者がやってきても、自分のまわりにみえない壁のようなプライベート空間をつかって読むというマンガ読書の特性により、奇跡的に破綻を免れている。そのため、現場のスタッフや司書の「悲鳴」が可視化されない状態にもなっている。

7 ALECを構想し、つくったと言っている有田川町社会教育課課長でALECセンター長の三角治氏は、同センターを構想するにあたって、広島市まんが図書館に視察に行っている。そこで、マンガの持つ吸引力に驚く一方で、「図書館」という枠組みの限界も感じたと言っている。（伊藤・村田・山中・谷川による2012年1月15日・16日における三角氏へのインタビュー調査（本誌収録）より）

8 もっとも、こう言えるのはあくまで、ALECという施設を[図1]の中に押し込めようとした場合である。そもそもALECは、「読む／読まない」「借りる／借りない」という、図書館において自明の前提であった軸とは別のベクトルを模索してできた施設であることを思い出せば、「マンガ図書館」ではなく、広く「マンガ文化施設」について考える際には、議論のヒントを与えてくれるかもしれない。

先のインタビューにもあったように、現場には、図書館としてのさまざまなジレンマが存在する。そのジレンマの一端は、みられることのほとんどない「展示」にあらわれているが、これはつきつめれば、マンガ図書館という施設が、いったい何を指すのかという問いにもつながるだろう。

例えば米沢嘉博記念図書館のような専門性を追求した情報センターを目指せば、市民が気軽に来館する空間にはなりにくく、一方で市民が気軽にマンガを消費するような空間を目指せば、それこそマンガ喫茶や貸本屋とどう違うのか、といった批判に発展するかもしれない。双方を兼ね備えた施設があればよいのであろうが、二つのベクトルが共存しうるかどうかは、実は「マンガ図書館」だけの問題ではなく、「図書館」というシステムそのものの在り方や、図書館が担保しうる公共性の問題とも関わっている。特に、市町村レベルの図書館においてマンガを扱う際には、マンガをタダで大量に読みたい市民へのサービスという以外の目的をもって運営することは、難しい。その意味でいえば、公共施設としてのマンガ図書館をどのように構想していくかは、見た目ほど簡単ではない。

「マンガ図書館」の問題はしかし、「図書館」について突き詰めて考えれば解決するものでもない。本稿では、マンガを扱う文化施設のひとつの形としての「マンガ図書館」について考えてきたが、ここで明らかになった問題系はむしろ、マンガを広く扱うマンガ文化施設全般について考える際のヒントを与えるかもしれない。そして逆に、様々な形のマンガ文化施設のあり方を想像し、議論していくことが、翻って、「マンガ図書館」という枠組みの可能性も逆照射することだろう。

参考文献

- 石田佐恵子「誰のためのマンガ社会学——マンガ読書論再考」宮原浩二・荻野昌弘（編）『マンガの社会学』世界思想社、2001
- 伊藤遊「「はだしのゲン」の民俗誌——学校をめぐるマンガ体験の諸相」吉村和真・福間良明（編著）『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』梓出版社、2006
- 片山久仁子「広島市まんが図書館あさ閲覧室オープン——公立初の漫画専門図書館の運営から」『みんなの図書館』269号、図書館問題研究会（編）、教育史料出版会、1999
- 久留井洋士「「広島市まんが図書館」の誕生——漫画文化を新しい市民文化に」『図書館雑誌』269号、日本図書館協会、1998
- 小林郁治「マンガと図書館——まんが図書館の運営から

教えられたこと」『現代の図書館』日本図書館協会現代の図書館編集委員会（編）vol.47,no.4（192号）、図書館社団法人日本図書館協会、2009

図書館問題研究会（編）『みんなの図書館』269号〈特集図書館でマンガを提供するには〉教育史料出版会、1999

日本図書館協会 現代の図書館編集委員会（編）『現代の図書館』2009年12月（192）号（vol.47,no4）〈特集図書館におけるまんがの行方〉図書館社団法人日本図書館協会、2009

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』第37号、2010

村田麻里子、山中千恵、谷川竜一、伊藤遊「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』第43巻2号、2012

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〉をめぐって」『マンガ研究』17号、日本マンガ学会、2011

『広島市の図書館（要覧）2011年度（平成23年度）』広島市文化財団中央図書館、2011

本成果は、文部科学省私立大学戦略研究基盤形成支援事業（平成22年度～26年度）の助成により行われている関西大学社会的信頼システム創生プロジェクトの一部であり、同時に広島市まんが図書館および有田川町地域交流センター（ALEC）の関係各位の温かいご支援と、調査を手伝って下さった大学生・院生の諸氏の尽力による。

執筆者および翻訳者、 共同研究者プロフィール

谷川竜一

1976年、大分県生まれ。東京大学大学院工学系研究科博士課程中退。Ph.D（工学）東京大学生産技術研究所技術職員、同助教を経て、現在京都大学地域研究統合情報センター助教。専門は日本アジア関係を中心にした近現代建築史・都市空間論。主な研究として、「東アジア近現代の都市と建築」（『岩波講座 東アジア近現代通史 別巻 アジア研究の来歴と展望』、岩波書店、2011年）、『<境界>の今を生きる』（荒川歩らと共編著、東信堂、2009年）など。

TANIGAWA Ryuichi

Position:

Assistant Professor (Ph.D.) Center for Integrated Area Studies, Kyoto University

Specialty:

Modern Asian Architectural and Urban History, Architectural Theory

Main Works:

Arakawa Ayumu, Atsuko Kawakita, Ryuichi Tanigawa, Junko Naito, Akiyoshi Shibata, *Kyokai no ima wo ikiru [Living on the Borders of Today]*, Toshindo, Tokyo, 2009.

Ryuichi Tanigawa, 'Higashi ajia kingendai no toshi to kenchiku [Modern and Contemporary Cities and Buildings in East Asia]', Wada Haruki et.al. (eds.), *Iwanami Modern and Contemporary History of East Asia series, Bekkan*, Iwanami-shoten, 2011.

伊藤遊

1974年、愛知県生まれ。大阪大学大学院文学研究科博士後期課程単位取得退学。現在、京都精華大学国際マンガ研究センター／京都国際マンガミュージアム研究員。専門はマンガ研究、民俗学（考現学の方法論研究）。主な著書として『「はだしのゲン」がいた風景——マンガ・戦争・記憶』（吉村和真・福岡良明編、粹出版社、2006年）、『マンガは越境する』（大城房美・一木順・本浜秀彦編、世界思想社、2010年）など。

ITO Yu

Position:

Researcher, Kyoto Seika University International Manga Research Center / Kyoto International Manga Museum

Specialty:

Manga Comics Studies, Folklore

Main Works:

Yu Ito, Tomoyuki Omote, 'Barefoot Gen in Japan: An Attempt at Media History', *In Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, University of Leipzig, 2006.

Yu Ito, 'Exported Japan: On Japan's Popular Culture Policy', *In Image of Japan in Europe*, Vytautas Magnus University, 2007.

村田麻里子

1974年、東京都生まれ。東京大学大学院学際情報学府博士後期課程満期退学。Ph.D（学際情報学）京都精華大学人文学部社会メディア学科専任講師を経て、現在関西大学社会学部准教授。専門はメディア論、ミュージアム研究。主な著書として『メディア・ワークショップ 学ぶ・遊ぶ・表現する』（水越伸・東京大学情報学環メルプロジェクト編、東京大学出版会、2009年）、『マンガとミュージアムが会おうとき』（表智之・金澤韻と共著、臨川書店、2009年）、『ポピュラー文化ミュージアム——文化の収集・共有・消費』（石田佐恵子・山中千恵と編著、ミネルヴァ書房、2013年）など。

MURATA Mariko

Position:

Associate Professor (Ph.D.) Faculty of Sociology, Kansai University

Specialty:

Media and Cultural Studies, Museum Studies

Main Works:

Mariko Murata, 'Reconceptualizing Museum Communication: A Call for Media Studies', *The Bulletin of the Institute of Socio-Information and Communication Studies*, The University of Tokyo, Vol.66, pp.77-95, 2004.

Tomoyuki Omote, Kodama Kanazawa, Mariko Murata, *Manga to myūjiamu ga deau toki [When Manga and Museums Meet]*, Rinsen Shoten, 2009.

Saeko Ishita, Mariko Murata, Chie Yamanaka, *Popyulā karuchā myūjiamu: Bunka no shūshū kyoyū, shouhi, [The Popular Culture Museum Collecting, Sharing, and Consuming Cultures]*, Minerva Shobo, 2013.

山中千恵

1972年、兵庫県生まれ。大阪大学大学院人間科学研究科博士後期課程修了。Ph.D（人間科学）。大阪大学大学院人間科学研究科社会環境学講座助教を経て、現在仁愛大学人間学部准教授。専門は社会学、マンガ研究、韓国研究。主な著書として『ポスト韓流のメディア社会学』（石田佐恵子・木村幹と編著、ミネルヴァ書房、2007年）、『コモンズと文化——文化は誰のものか』（山田奨治編、東京堂出版、2010年）、『差別と排除の今——文化・メディアが初出す排除と開放』（荻野昌弘編、明石書店、2011年）など。

YAMAMAKA Chie

Position:

Associate Professor (Ph.D.) Faculty of Human Studies, Jin-ai University

Specialty:

Sociology, Manga Comics Studies, Korean Studies.

Main Works:

Chie Yamanaka, 'Manga, Manhwa and Historical Consciousness: Trans-national Popular Media and the Narrative De/Construction of Japanese-Korean History', In Richter, Steffi, ed., *Contested Views of a Common Past: Historical Revisionism in Contemporary East Asia*. Frankfurt and New York: Campus, 2008.

Saeko Ishita, Kan Kimura, Chie Yamanaka eds. *Posuto Kanryu no media shyakaigaku [Media Sociology of the Post-Korean Boom]*, Minerva shobo, Kyoto, 2007.

Chie Yamanaka, 'Domesticating Manga? National identity in Korean comics culture', In Jaqueline Berndt & Steffi Richter, eds., *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipzig University Press, 2006.

翻訳

キャシー・セル

1978年、メルボルン生まれ。モナシュ大学（オーストラリア）通訳・翻訳学修士課程修了。

現在、モナシュ大学翻訳学研究科博士過程の大学院生／京都国際マンガミュージアムにて研究生。専門はマンガ翻訳研究、博物館・美術館翻訳研究。主な研究として、「マンガ翻訳とインターカルチャ」（2011年）。主な翻訳として、「原画'ダッシュ」（竹宮恵子編、京都精華大学国際マンガ研究センター、2011年）など。

Cathy SELL

Position:

Doctoral student, Monash University / Research Student
Kyoto International Manga Museum.

Specialty:

Manga Translation Studies; Museum Translation Studies.

Main Works:

Cathy Sell, 'Manga Translation and Interculture',
Mechademia: User Enhanced, vol.6, pp.93-108, 2011.

Keiko Takemiya, ed., Cathy Sell, trans., *Genga'* (Dash),
Kyoto Seika University International Manga Research
Center, Kyoto, 2011.

アンケート調査・データ分析

脇田貴文

1979年、愛知県生まれ。名古屋大学大学院教育発達科学研究科博士後期課程単位取得退学。Ph.D（心理学）。京都大学大学院医学研究科産官学連携研究員を経て、現在、関西大学社会学部准教授。専門は、心理調査法、心理計量学。主な研究として、Likert法の基礎的研究 'Psychological Distance between Categories in the Likert Scale: Comparing Different Numbers of Options' (*Educational and Psychological Measurement*, 2012年)、尺度開発 'Development and validation of a symptom scale for lumbar spinal stenosis' (*Spine*, 2012) など。

WAKITA Takafumi

Position:

Associate Professor (Ph.D.) Faculty of Sociology, Kansai
University

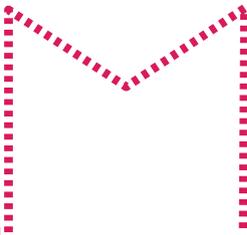
Specialty:

Psychological survey method, Item Response Theory

Main Works:

Wakita, T., Ueshima, N., & Noguchi, H., 'Psychological
Distance between Categories in the Likert Scale:
Comparing Different Numbers of Options',
Educational and Psychological Measurement, 72,
pp.533-546, 2012.

Sekiguchi, M., Wakita, T., Otani, K., Onishi, Y., Fukuhara,
S., Kikuchi, S., Konno, S., 'Development and
validation of a symptom scale for lumbar spinal
stenosis', *Spine*, 37, pp.232-239, 2012.



Center for Integrated Area Studies, Kyoto University
Kyoto, Japan

