“漫画” 情報と “漫画” 美術館

細萱 敦*

The Manga information and the Manga museum

HOSOGAYA Atsushi

【抄録】 日本語で「漫画」というと、政治や社会を風刺するポンチ絵のようなものから劇画までその表わすところは多様であり、その出版部数は諸外国に例を見ないほど他のジャンルを圧倒している。また、そのうちの多くの作品が、テレビや映画でアニメーション化されたり、実写ドラマ化されている。これらの作品の特質、主題、読者や他の作家への影響を研究する場合、作品を映像的に分析することは有効な方法といえる。川崎市民ミュージアムの漫画部門は、元々漫画の美術館としてのみ発想されたものではあるが、こうした漫画に関する研究を行っていくには、美術館の機能に加え、画像データベースシステムなどを備えた図書館的機能が必要となっている。

【キーワード】 文化、美術館、市民、地方自治体、図書館、画像処理、情報検索、データベース、画像データ、漫画

【Author Abstract】 The Japanese word "manga" stands for all kinds of cartoons and comics. Japan is unique among world's countries for the overwhelming predominance of manga in the publishing scene. Many works of manga have been adapted into TV animation series as well as films, both animated and acted by humans. Visual analysis of manga works is an effective way of studying their quality, theme, and influence on the readers and other artists. The Manga Department of the was conceived originally only as a museum of manga, but in order to contribute to the study of manga, it must acquire the functions of a library with a "visual database system" in addition to those of a museum.

【Keywords】 culture, museum, citizen, local goverment, library, image, processing, information retrieval, database, image data, comic

* 川崎市市民ミュージアム（〒211 神奈川県川崎市中原区等々力3049-1）Tel.044(754)4500
The Kawasaki City Museum (3049-1, Todoroki Nakahara-ku Kawasaki-shi 211)

編集委員会註：本稿は、アート・ドキュメンテーション研究会により編集・発行された、『アート・ドキュメンテーション研究』（年刊）第2号（1993、3、31）に掲載されたものを、同研究会および著者のご好意により転載させていただきました。

1. はじめに

川崎市市民ミュージアムが誕生して、はや5年近くが経とうとしている。私の属するセクションは、写真・漫画・ポスター（およびグラフィックデザイン）・映画・ビデオという、映像複製芸術というものを、他に先駆けて専門に扱ってきたが、今までは、それらの作品をどう、これまでの“美術館”的収集という活動の中で、すなわち美術史的文脈の中で、位置づけていこうか、そのための苦闘の毎日であったといっても過言であるまい。

その過程の中で痛切に感じたのは、それらの作品がやはり出版物や映像のメディア（媒体）を通じて、多くの受け手に向けて発表されたものであるため、昔日の美術・芸術作品とは違った、より社会的な性格を帯びたものとして捉えなければならないという点である。

したがって、研究活動に当たっては、作品の内容に含まれるものと、作品の背景に横たわっているものとをあわせて、膨大な量の作品に関する情報を処理していかなければならない。

私は、その中でも“漫画”という、1枚の絵に圧倒的情報量が圧縮され、なおかつ圧倒的なスピードのサイクルで圧倒的な量の作品が発表されているジャンルを担当し、現在、それに関わる作業量の多さという壁に突き当たってしまったところである。

では、その“漫画”とは、いったいどのようなものであろうか。

2. 日本における“漫画”の文化・社会的広がり

今日、日本においては、“漫画”の文化が、世界の他の国には例を見ないほど多様に発達している。その状況は、例えば数量的にも、雑誌・書籍をあわせた全出版物販売部数のうち、漫画に関連するものが実に37.5パーセントを占めているという1990年のデータ（出版科学研究所の試算による）や、『週刊少年ジャンプ』という雑誌が700万部近

くもの発行部数に及んでいることにも端的に表れている。

漫画は手軽な、例えば駅のキヨスクで手に入るような、最も安価なアートであり、いつでもどこでも繰り返し楽しむことのできる大衆的な娯楽でありながら、一方で、その奔放自在な表現の自由さと、優れて速い情報伝達性を利点として、時として非常にクオリティの高い、諷刺性や思想性、あるいは文学性に富んだ作品を生み出している。

漫画は、小説挿絵や絵本など、同じビジュアル的要素の強い出版文化の中のジャンルとともに、また映画、テレビなどの映像作品と同じく、マスコミ文化的な土壌の中で発展してきたといえる。

しかし映画、テレビなどの共同的な製作とは違って、漫画はほとんど一人の作家によって成される仕事であるから、作家個人が担っている“総合芸術性”が最も高いジャンルなのではないか。

そんな、総合芸術ジャンルの代表的作家として、手塚治虫・白土三平・赤塚不二夫・つげ義春…など大衆性ととともに思想性、文学性を兼ね備えた数多くの、世界に誇れる“漫画家”たちが、日本には登場してきたのである。戦後の日本を、ある意味では日本人を象徴する独特な創作のジャンルとして、今後作家・作品研究が一層進められるべきである。

今度は社会的な観点から“漫画”を考えてみよう。しばしば、大衆文学や映画、テレビ番組、そして漫画といったマスコミ文化は、いつの時代も大ヒット作、大人気キャラクターを生み出す。大衆の側も常にそういう存在を求めているのか、あつというまに一大ブームを作ってしまうことがある。

また、それらが媒体のジャンルの枠を飛び越えてさらに広まっていく（例えば雑誌などの漫画をテレビや映画でアニメーション化し、あるいはそのストーリーだけを実写ドラマ化することや、最近では、ファミリーコンピュータのゲーム用ソフトに漫画のストーリーが全面的に置き換えられたり、あるいはその逆に、ゲーム内容の漫画作品化さえも行われている）。

そのように、まさに“消費社会”の中で作品やキャラクターという“商品”が、売れると見るや、とことんまで切り売りされ、莫大な収益を生み出す時代となったのである。さらに、それらの人気に便乗し、キャラクターなどのイメージが使われて、本来関係ない食品や衣料品などの商品を売るための、商標としての役割まで負わせられることがある。

そしてついには、漫画のキャラクターがガスや電気、地方自治体などの公的広報で活躍したり(川崎市では、なんと市長選挙のポスターにまで赤塚不二夫のキャラクターが使われた)、ある地方では漫画の持つユーモアやアイディアに頼って、漫画による“町おこし”まで行われているのである。

最近の“漫画”事情をあげると、漫画の持つ視覚的情報伝達手段としての有効性が注目され、経済問題や国際情勢、歴史や科学などを解説する知的情報源としての、例えば『マンガ日本経済入門』

(石ノ森章太郎著、日本経済新聞社、1986)に代表される、教養書スタイルの作品が表れたり、各種資格の取り方や法律についての知識などを解説するノウハウ本の実用書の、漫画によるビジュアル化が顕著になるなど、漫画そのものの“情報化”が進んでいるようである(もっとも、子供向けの“漫画・日本の歴史”、“科学漫画”の類の学習漫画はかなり早く、戦前から存在している)。

そして、この傾向は、従来のコミック作品のジャンルに内容的な一つの潮流を呼び起こしている。いわゆる“情報化”の時代に“ノンフィクション”のドラマ作りが、多くの創作の分野において主流となってきたが、コミックのストーリーにも、この流れが如実に反映されているようである。

例えば、その甚だしい場合は、ドラマの部分が“従”である“情報もの(蘊蓄もの)”と呼ぶべき『美味(おい)しんぼ』(雁屋哲・原作、花咲アキラ・画、小学館『ビックコミック・スピリッツ』1984～連載中)のようなグルメ漫画作品まで登場した。

これら“小説より奇なる事実”という情報に基づいた漫画作品を作り出す機能として、それぞれのテーマの分野に精通した原作作家と、原作の狙い

を的確に表現できる漫画家との、分業システムがますます細分化している。

さらに、それだけにとどまらず、プライベートな場面にまで“漫画”が活躍している。例えばある会社の社史や、ある寺社の縁起までもがコミック化されてしまったり、果ては結婚式のために、カップルの出会いを短編ストーリー漫画にする仕事がある。

また、これまでの“漫画”の受け手である読者の側にも、単に読み手であるだけでなく、描き手としてプロ顔負けの腕を持ち、アマチュア作家の全国的な作品(同人雑誌)販売網を確立するなどの立派な“担い手”が、かなり多く存在するようになった。それだけ、漫画を読んで(あるいはテレビのアニメーションを見て)情操を発育させられ、自分たちの個人的な情報伝達の手段としての“漫画”を、自在に使いこなせる世代が出てきたのである。

さて、以上見てきたように、まさに“漫画”というものが現代、あるいはこれからの日本人にとって、その生活、文化のあらゆる局面と、切っても切り離せない要素になり、我々の考え方や、発想の仕方、さらにはコミュニケーションの仕方にも、知らず知らずのうちに影響を及ぼすようになっていっているのである。

ところで、ついわれわれは一口に“漫画”というものが現代、あるいはこれからの日本人にとって、その生活、文化のあらゆる局面と、切っても切り離せない要素になり、我々の考え方や、発想の仕方、さらにはコミュニケーションの仕方にも、知らず知らずのうちに影響を及ぼすようになっていっているのである。

すなわち、新聞や一般雑誌上で、政治や世相を少ないコマ(一コマ、四コマからやや長めのものも含む)で諷刺する、いわゆる“カートゥーン”といわれるものと、もう一つは“コミック”と呼ばれる、ストーリー性を持った、必ずしも笑いや諷刺の要素を持たない絵物語的な、映画や小説などのジャンルに近いといってもいいものである(前者を古来からの漫画という漢字で、後者を“マンガ”あるいは“まんが”と仮名で呼ぶような分けかたをする場合もある)。

また、その他に、イラスト的な簡単な絵で、あ

ることからについての説明を(先にあげた教養書、ノウハウ本のように)見やすくユニークに行う場合、その手段をも“漫画”といって差し支えないであろう。

次章では特に、このカートゥーンとコミックの性格の違いにかかわる、それぞれに関する研究のアプローチの相違と、それらのためのツールとして、具体的に画像データベースがどういう方向性を持つべきかを示していきたい。

3. “漫画”の情動的解析とその方向性

ここ数年、漫画をデータ化して研究に利用する動きが、各方面に見られるようになった。例えばその代表的な成果が、戦後、新聞四コマ漫画の大ロングセラーであった、長谷川町子作『サザエさん』の内容を詳細にデータ分析し、そこから読み取れるサザエさん一家に関する考現学をまとめた研究書として、大ベストセラーとなった『磯野家の謎』(東京サザエさん学会編、飛鳥新社、1992)である(残念なことにこの本には図版の掲載ができず、あわせて『サザエさん』全68巻の単行本を見る必要があるが…)。

『サザエさん』ほど、戦後庶民の生活風景を最も長く、衣食住を中心とする家庭の移り変わりの姿を描いている作品はないので、この絶好のテキストを得た同学会の磯野家家庭調査は、こと細かに風呂や電話、調度品や電化製品の変遷や導入といった、時代ごとの、一般家庭と架空の(人物が歳をとらない)同家の比較による、作家の庶民生活意識のあり方の考察をしている。これは“遊び”のようでいて、しっかりとした漫画と“戦後庶民生活史”の研究にもなっているのである。

このような、世相の断面を切り取ったり、政治のできごとを解説してくれる新聞や雑誌のコマ漫画(社会面の四コマ漫画や、政治面の一コマ諷刺漫画)の、いわゆる“カートゥーン”と呼ばれるタイプのものを研究データとして解析していく場合は、そのための研究用画像データベースの構築が比較的容易にできる。

より具体的な世相や時事の事象が扱われているため、年表の目盛りも、色々なキーワードについても、設定しやすいのである。例えば、“新聞四コマ漫画に見る食生活の歴史”、“諷刺漫画に見る女性の権利の伸長”などという“漫画が描いてきた〇〇”といった題材、テーマ別のデータを呼び出せる。そのための画像データベースである。

しかし、この歴史的事象を軸として、それらがどう“描かれているか”という順序から入るアプローチのものとは別に、個々の作家の全体的な創作活動の姿をカバーできる、作家がどう“描いているか”という、作家側からアプローチする方向の役割のデータベースも考えておく必要がある。

研究テーマが作家論についての場合は、事象的なデータだけでは、なかなか漫画独自の、常識外れな発想、奇想天外なイマジネーションの部分(こういった点が漫画家の作家性を論じるときに一番大切な要素である)が測りにくい。

とくに戦後のコミック作家の作家論を美術的、あるいは文学的、または社会的な見地から研究していく場合には、コミックという総合的なストーリー的映像作品を構成する諸要素を、多角的にデータ項目化していく必要がある。

ここで1例として、図像データ解析的な研究成果を取り込んで行われた、ある美術館の展示を挙げよう。1990年7月から9月にかけて東京国立近代美術館で行われた「手塚治虫展」である。

この展覧会は、原画の壁面展示がほとんどの部分を占めた美術展的漫画展であり、もちろん、戦後の児童漫画に映画のカット割の技法を導入するなど、漫画における視覚的效果を飛躍的に高めた美術家、映像作家としての手塚の面目躍如たるシーンを存分に見ることができた。しかしその反面、手塚作品のストーリー的な構成の醍醐味を紹介する方法に苦労していたようだ。

また、『鉄腕アトム』という一つの長編連載作品に関して、そこに注がれた作家の理念を、できるだけその作品の随所から例示しようとする姿勢が、その展示のコーナーに、26種類のエピソードから合計86ページ分を抽出して列挙するという、

異様に大量の原画展示枚数となって表れていた。コミックのセリフを読むことを考えると、相当大変な量である。

1 作家の展覧会場の 1 作品のコーナーにさえ、これだけの数量の“データ”を示さなければならぬように、戦後コミックのあらゆるジャンルの様々な作家を扱っていくときには、それ以上に、扱わなければならない研究用素材の情報量が膨大になるのである。

それでは、コミック作品が、こういった観点からデータ項目化できるのであろうか。長いストーリーを備えた映像的作品として、美術的なだけでなく文学的な、そしてすべての要素を求心的に統括するために、作家の思想的なセンスが作品評価のための重要なポイントになるであろう。

美術的なセンスの表れるものとして、例えば描線(絵柄)、描写力、構図、コマ運びなどの要素があり、また文学的には、構成力や設定の巧みさ、例えばキャラクターの人格の設定、セリフ同士の魅力、巧妙なストーリー上の伏線の張り方などが、それぞれ作品に優れた説得力を生んでいくのである。またそれぞれの要素が、他の作家の影響を深く受けていることなども、研究用のデータとなる。

そして、それら全ての支柱となるのが、作家の思想的なバックボーンである。その要素には、作家のテーマの志向性や、作品中に表れる作家の認識のあり方、例えばストーリーの話者の設定の仕方、何か一貫したルールが存在などがある。すなわち、作家がどのように自分の作品を支配しているかという点である。これは作家の思想的な出自や背景、成長過程などのプライベートな部分に触れていかなければならない、奥が深い問題とつながる。

しかし、こういったコミックの大小の諸要素を、広いジャンルにわたる全ての作品に応用して見ていくことは容易ではない。この先に考えるべき具体的なコミック作品の画像データベースの構築という点については、個々人の“研究者”のそれぞれの着眼点の別に任せたい。こういったジャンルの素材に絞って、そこからどういう要素のデータを

抽出するかということには、非常に数多くの様々なバリエーションが考えられ、また必要なのである。

ここで最後に、そういった作品自体の持つ出来不出来といった観点とは別な要素があることを述べたい。“漫画”の周囲には、印刷された出版物として、しかも大量に発行される雑誌や新聞といったマスコミ媒体を通じて、読者に供給されるという枠組みがある。すなわち、出版社、編集者といった、漫画をプロデュースし、読者に対して“商品”として売っていかうとする役割の第三者が、必然的に存在するのである。

したがって“漫画”作品には、売り物としての“かたち”が与えられている。特に最初に“市場”に出るとき、すなわち例えばコミック作品が最初に週刊誌に掲載される際には、様々な“口上の文句”が付され、巻頭のカラー頁や特別な増ページが戦略的に設けられることもある。

そして、その雑誌全体には、編集出版物としての“意図”が流れ、その流れの中に個々の作品が居場所を得ているわけである。また、その“意図”によって読者層のターゲットさえ、規定されてくる。このような状況を克服した漫画家が、ようやく独立した 1 人の作家として扱われるようになるのである。

また、作品の評価において念頭に置かなければならないことがある。ある作品が過去に何らかのマスコミ媒体に発表されたものである以上、当然その当時の受け手の評価にさらされていたわけであり、いま現在改めて、まとまったかたちで読んでいる時点での評価とは、何らかのギャップがあるはずである。

即時的に作品に評価が返ってきて、作品自体を変えていくかもしれない“受け手”の反応というファクターは、マスコミ文化の中に存在する“漫画”にとって決して侮れない要素なのである。またこれとは逆に、長いスパンで評価を得ていく作品も一方にある。スタンダードな名作になって版を重ねたり、意外な頃にリバイバルをして、作家の経歴に新しい 1 ページが加わることもある。

とにかく、出版文化という、複製芸術作品を世に出していく母体の装置に左右されることから、“漫画”作品は逃れられないのである。

4. “漫画”美術館としての施設と機能

漫画という分野に限らず、近現代に特に発展した映像文化というものの全体の収集・保存を目的とした施設としては、作品が大量化、複製化した事実を踏まえて、それらの作品の芸術的価値以上に、その中に込められ、表現された、人間の持つ様々な価値観や思想および、その創作行為の時代的、環境的背景にも、ここで同等に触れることができるようにならなければいけない。

かつて、美術館が絵画や彫刻などの純粋美術の美的感覚的な鑑賞のための場所であったのとは違って、創作行為とその背景にあったものを丸ごと読み解くための、知的情報を得られる場所へと変わってきている。「なぜ、どういう理由からどのように、作家はその作品を生み出したのか」。もっともこれは、20世紀以降の現代美術作品を扱う現代美術館にも当てはまることだが、創作行為自体が、鑑賞者とほとんど変わらない、あるいは心情的に理解しやすい、同時代人によって行われているということが、鑑賞者の作品に接する態度そのものを変化させていることを念頭に置くべきである。鑑賞者は、同じ問題、悩みをかかえた創作の当事者に、より近づいているのである。

しかし、利用者にとっては、あくまで鑑賞の場である機能が第一義である“美術館”にとって、本来出版物として世に出された“漫画”というものが、収蔵すべき美術作品として位置づけられるかどうか、まだまだ試行錯誤の段階である。

漫画を人間の重要な創作行為、文化遺産として保存していくべきことは明らかであるが、それを担っていくにふさわしい施設としては、やはり従来の“美術館”とは別の方向性を確立していかなければならないであろう。そこが、川崎市市民ミュージアム漫画部門、ひいては映像文化を扱う部門全体が立たされた重要な岐路である。作品の発表さ

れた、あるいはそれがその“かたち”をとっている“媒体”がもはや旧来のものではないのである。

では、その別の方向性を探っていこう。まず、漫画が圧倒的に多く鑑賞される(読書される)、そのあり方は、まず雑誌・単行本といった印刷出版物のかたちであるといって差し支えない。その出版物を収集し・整理し、公開する施設といえば、これはもう図書館そのものである。ゆえに“漫画文化”を扱っていく施設は、何をおいてもまず、この図書館的機能を有さなければならない。

これは閲覧機能といってもいいが、川崎市市民ミュージアムの現状を見ると、どうしても最初の発想として、美術館機能を優先した施設という限界があるので、図書資料閲覧のための施設と要員が、あくまで副次的な機能としてしか存在していない。これは実は漫画というものにとって致命傷ではないか。

不幸なことに、美術館という展示施設としては、漫画のメインでない側面しか紹介することができないのである。それは例えば人気のあった作品の原画というだけであったり、珍しい漫画を発掘したとしても、出版物の形態のものが大事にガラス・ケース内に鎮座しているだけ、というようなことである。

ともあれ、漫画図書資料の一層の充実と、その利用者閲覧システムの確立、施設機能のそちらへの重心の移動が肝要なこととなってきている。ただ、ここで想定される“利用者”の現状を考えると、実際にはまだまだ興味本位で、昔懐かしい漫画を読みに来たり、家庭より落ち着いて漫画読書ができるという理由で利用しに来る、ごく普通の“鑑賞者”が多い。もう一步踏み込んで、漫画を冷静に想析し、研究者の立場から研究対象にしてみようといった利用者は少ないのである。

しかし、先にも述べたように、漫画の鑑賞者(読者)にごく近い時代の(あるいは年代の)作家の創作行為に込められたメッセージや、同時代の抱える様々な解決すべき問題点を、鑑賞者は受信し、考えるようになってきている。そういった積極的な鑑賞を行う利用者は、今後ますます多くなるで

あろう。そういった観点から漫画を研究する研究利用者を想定しておくべきなのである。

そうした時に、漠然と利用者側のアプローチを待っているだけでなく、積極的な施設側の主体性を備えた情報センター的機能（「あることに関する、こんな情報を、これだけもっていますよ」と言えるようなこと）を伸ばしていくことが、漫画を、あるいは映像文化を扱う施設に、今後最も求められることである。それが積極的鑑賞者、研究者を増やし、同時に作家というものを伸ばし、それによってその文化全体を高めていく一助となるのである。

このように、単なる漫画図書館という以上に、さらに情報センター的機能が、それに加え、施設の主体性の骨子を作る、“研究施設”としての機能が必要である。そして、それらが機能した最終的な段階で、研究と収集の成果に基づいた“展覧会”を積み上げることがようやくできるのではない。

要するに、どうしても今までは美術館という美術品の“入れ物”的発想が先にあったかも知れないが、こと“漫画”においては、どういった作品をどのように位置づけていくか、といった研究にしっかり立脚した段階から、逆に順を追って攻めていかなければならないのである。

特に漫画という比較的新しいジャンルに関しては先行の研究施設はほとんどなく、在野の研究者とその成果もまだまだ例が少ないことから、基礎研究のベースになる大量の漫画図書資料を保持できる公的機関としては、積極的に内部に研究専門の機構を設置することが望ましい。そこには施設付きの研究員（現在、学芸員と称する、もっと仕事の範囲の広い職員であるが、さらに分業的に研究専門のスタッフが派生してくるべきである）だけでなく、他機関（大学など）や民間の外来の研究者が来てもいいのである。

さて、これまで川崎市市民ミュージアムという映像文化および、その中で“漫画”というものを扱った施設が、従来の“美術館”と異なって、どういった機能を備えるべきかを、現状を踏まえた上

で述べてきた。今度は、その施設にどのように漫画の画像を含めたデータベースを当てはめ、機能させていくかを考えてみたい。ここでは、施設の利用の各形態に応じたデータベースのあり方を、いくつか示してみた。

前段で漫画図書館機能を重んじたからには、それなりの検索のためのシステムが必要になってくる。まず一般的な利用者を想定して、誰（作家名）の何という作品（作品名）という基本的な検索項目がスタートラインとなる。

しかし、意外と漫画の読者にありがちなのは、それが検索の必要もないほど有名な作品か、あるいは余程詳しいファンでない限り、作家名、作品名をうろ覚えであることで、このことは大人が昔懐かしいものを探す場合でも、子供が自分の好きな作品を挙げる時にも（特に作家名には頓着しないで読んでいることが多い）、結構起りうる事態である。

そうした場合、いつ頃（年代）、どんな媒体（初出紙誌）に載ったもので、あるいはどんな作風（例えば、少女漫画・青年漫画といったジャンル）、絵柄やテーマだったか、また登場するキャラクターがどんなであったか、といったような検索項目が必要となってくる。

この中で、やはり、絵柄、雰囲気、キャラクター像といったものを手掛かりとする利用者にとって、画像で検索でき、あるいは、他項目で当たりをつけたものを確認できる機能が必要となってくる。また、長編漫画のストーリーの中のあるエピソードの箇所を探したいという利用者にとって、1話ごとの代表的な（クライマックスの）頁の絵柄で検索するという方法が考えられる。

以上はあくまで、全ての作品の出版物の実物を収蔵しているという仮定に基づいたもので、実際にはそのことが難しい場合でも、他の施設の所蔵状況や、あるいは利用者自身が古書店などで探す目安としての“情報”を提供するというリファレンス・サービスを行うべきである。この漫画一般に関するリファレンス・サービスが、情報センターの役目として重要であり、施設外と交換できる

データベースが不可欠なのである。

さて、実は、このような一般利用者に向けてのデータベース作成をしていく段階で、より円滑な施設利用者への図書資料、データの提供を可能にするためには、基礎的な段階として、結局、資料管理者のためのツールのな、画像を含めたデータベースといったものが、まず必要なのである。

そして、施設側がこのようなデータベースを構築し、持つということは、すなわち、施設主体の研究活動をも想定して、一般から専門に及ぶかなり広範囲な段階のものがそれぞれ必要となり、したがって、それらに実際にかかわってくる資料管理とデータベース作成の部門の専門化と強化が、今後の大きな課題として横たわっている。また、特に画像をデータベースに取り込んでいく場合、その作業量からいっても、おそらく容量的にいっても、かなり要領よく画像の優先順位をつけた上で行う必要があるから、利用の頻度の多くなる施設内外の研究者との討議が重ねられることが望ましい。

5. “漫画”情報の保存について

最後に、それでもまだまだ、溢れるほどに多い“漫画”に関する情報を、美術館施設以外に、誰がどう扱っていくべきかを提案したい。

特に、漫画文化をここまで育ててきた“出版”の側が、何らかの漫画情報の保存に取り組むべきだと考える。最近ではようやく、その兆候が、子供漫画週刊誌の老舗『少年マガジン』の歴代代表作の画像データを収めたCD-ROMの発売(富士通/講談社, 1992)にみられる。しかし、なかなか漫画の出版についての過去のデータをしっかり管理している出版社は少ないようで、出版業界のドル箱に対する扱いとしては寂しい限りである。せめて例えば、今後、出版社あるいは印刷会社が、工業的な過程の中で、写真の原版の保存をしていくという方策は考えられないだろうか。

実は、この述べる裏には、書籍資料、特に漫画雑誌の紙質の悪さと、劣化の早さという大きな問題が潜んでいる。国立国会図書館でも、ビジュアル雑誌資料のマイクロフィルム化作業の中で、漫画雑誌の置かれる優先順位はかなり低いそうである。

当然それ以前に、漫画作品の原画を保存するという考えがあり、特に物故作家のものについては、美術館としても収集に動き、散逸を防ぐよう努めるのである。ただ、今後もその作品が出版物として版を重ねていく可能性がある場合、その原画はまだ、遺族と出版社の間での管理に任せられるということになるのであろう。

そういった場合も含め、コレクターなどの情報もあわせ、そういった“漫画”という文化遺産の原画(や、それが失われている場合、復刻するための元となる資料)が、何処にどのようなかたちで存在するのか、ということに関するデータを、“漫画”文化にかかわっていく各者の間で共有できる体制を整えるべきなのである。

6. お わ り に

以上述べてきた中で、肝心の漫画に関する画像データベースの姿が、あまりはっきり見えてこないのは、コンピュータ機器の導入が理不尽な理由から、開館後4年半にもわたる間、見送られ続けてきた施設なりの“机上の論”でしかないからである。実際、漫画書籍資料はこうしている間も毎日のように大量に流入してきており、担当スタッフとしては、収集・展示・普及・研究といった施設活動全般にわたる学(雑)芸員業務の一環として、あまり要領のよくない資料整理を延々と行っているのである。

いつも何処に消えてしまうのだろう、あの“文化施設の情報化”という繰り返される掛け声について、思いをはせながら…。