

# 文化庁「文化発信戦略に関する調査研究事業」

株式会社ヒューマンメディア  
2010年2月28日



## 目次

### [本編]

1. 調査研究の趣旨・目的	5
1-1. 調査研究の趣旨	5
1-2. 事業の目的	5
2. 事業の推進方法・体制	6
2-1. 事業の推進方法の考え方	6
2-2. 検討委員会における検討と事務局の設置	7
2-3. ターゲット策定のための海外・国内調査の実施概要	8
2-4. 展示テーマに基づく企画メニューの展示品・作品リスト作成のための国内調査	9
2-5. 本調査のスケジュール	10
3. 海外調査によるニーズ等分析	11
3-1. 調査結果	11
3-2. 調査分析による発信のターゲット設定	83
3-3. 調査分析による展示会等開催の条件の考え方	84
4. 検討委員会による展示テーマと企画メニュー(展示構成案)の検討	85
4-1. 検討委員会による展示テーマの策定経緯	85
4-2. 展示テーマごとの企画メニューの展開	88
5. 企画メニュー(展示テーマ・展示構成)に基づく展示品・作品リストの作成	104
5-1. 展示テーマに基づく企画メニューごとの展示品・作品リストの作成	104
6. 展示テーマに基づく企画メニューの展示品・作品リストに対する著作権元・収集先特定の調査	124
6-1. 展示テーマに基づく企画メニューのための所蔵状況の把握	124
6-2. 日本のマンガ・アニメ・ゲーム関連ミュージアムの収蔵品・常設展示・企画展示開催状況、海外展示出品についてのアンケート調査	144
7. 作成した企画メニュー(展示施策)の実施条件と実現方法	151
7-1. 作成した企画メニュー(展示施策)の実施の条件	151
7-2. 作成した企画メニュー(展示施策)の海外における実現性方法	161
7-3. 作成した企画メニューの海外における実現に向けて	164



## 1. 調査研究の趣旨・目的

### 1-1. 調査研究の趣旨

#### **公募の趣旨と調査研究の実施**

近時、映画・マンガ・アニメ・ゲームなどの日本のメディア芸術が世界で広く親しまれ、「クール・ジャパン」と称されている。しかしながら、現代文化は古くからの優れた伝統文化の蓄積の上に成立する連続性を持った存在であるにもかかわらず、ともすれば断片的・部分的にしか世界には知られていないのが現状である。

そこで、日本の悠久の歴史の中で蓄積されてきた重層的な文化を、総体として、より広く、より多様に世界に発信し、日本文化への持続的な関心や理解を得られるような展示等の企画メニューを作成し、戦略的・効果的な文化発信を推進するための調査研究の公募を行われた。これに対して、(株)ヒューマンメディアにて調査研究企画を応募し、受託することとなり調査研究を実施した。

### 1-2. 事業の目的

#### **マンガ・アニメ・ゲームなど現代日本のポップカルチャーの海外での普及状況を捉えたうえで、伝統文化をふくむ多様な日本文化を発信する展示等企画メニューの開発**

現在、日本のマンガ・アニメ・ゲーム等のファンが世界各国で増え、単に日本製の商材として消費されるだけでなく、「クール・ジャパン」といわれる新しいポップカルチャーが浸透し、海外でもコミケやコスプレなどの新しい文化的ライフスタイルが普及するに至っている。

本調査研究は、海外において日本のポップカルチャーが浸透し、「クール・ジャパン」というイメージやそのファンが拡大するのに対して、日本が歴史の中で育んできた重層的な文化総体の理解を進めるため、現代日本のポップカルチャーが古くからの優れた伝統文化の蓄積の上に成立する連続性をもった存在として捉える手法を具体化し、「現代日本のポップカルチャーと一体の日本文化総体を世界に発信」することができるテーマと展示等企画メニュー（展示テーマと展示構成）を検討、提案するものである。

## 2. 事業の推進方法・体制

### 2-1. 事業の推進方法の考え方

#### マンガ・アニメ・ゲームなど現代日本のポップカルチャーの海外普及状況をふまえ、伝統文化から多様な日本文化を効果的に発信する企画メニューを作成

海外における日本文化への理解・認識のニーズにこたえ、現代日本のポップカルチャーと一体の日本文化を世界に発信するための企画メニュー（展示テーマと展示構成）を、

- ・ 世界普遍の共通理解が可能なテーマのもとで、
- ・ かつ海外における日本文化発信の展示会等の典型的な開催条件を満たすこと、

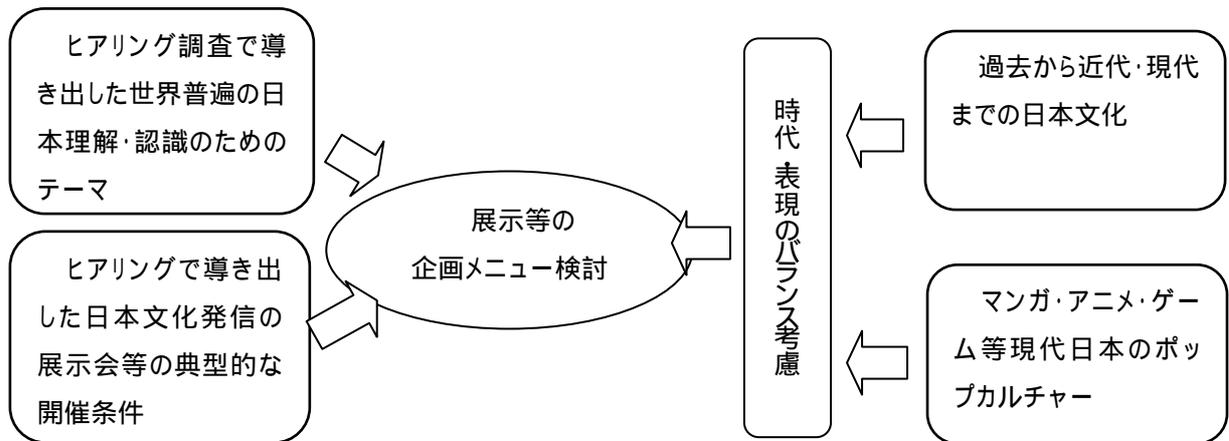
この2つを前提に作成した。

この際の企画メニュー（展示テーマと展示構成）の内容は、

- ・ 日本文化を過去から現代までの時代を通じて連続的にとらえる
- ・ また芸術・美術・文学・デザイン・建築等、表現分野を超えて横断的にとらえる

このように時代・表現分野の2つのバランスを考慮してマンガ・アニメ・ゲームなどメディア芸術、現代日本のポップカルチャーと伝統文化を一体として構成するものとした。

【図表 2-1】 企画メニュー策定のフロー



企画メニューの作成は、【図表 2-1】のようなフローにより行なった。これにより日本ポップカルチャーと伝統文化を一体とした日本文化を、明確かつわかりやすい世界普遍のテーマのもとで展示等の企画メニュー（展示テーマと展示構成）にまとめ、これを典型的な開催条件のもとで実現・発信する方法の検討と提案を調査研究成果とした。

## 2-2. 検討委員会における検討と事務局の設置

事業の趣旨を踏まえた調査研究を行うため、有識者等からなる検討委員会を設置・運営した。検討委員会では、調査研究内容、特にテーマの設定とこれに沿った展示等企画メニュー（展示テーマと展示構成）の作成の方針の検討、方向付けを行った。検討委員会は、10・11・1・2月の4回実施した。以下が開催内容である。

10月：第1回検討委員会＝調査研究プログラムとアウトプットについての議論

11月：第2回検討委員会＝ニーズ調査・分析の報告、テーマについての議論

1月：第3回検討委員会＝事務局提案のテーマについての議論、策定

2月：第4回検討委員会＝事務局提案の展示等企画メニュー（展示構成）についての議論、策定  
検討委員会の人選は、日本・海外で横断的な分野での展覧会等の企画・キュレーションの経験がある人材、また日本文化を古代・中世・近世から近代・現代まで、時代を通じて連続的にとらえ、表現分野を超えて横断的にとらえることができる研究者、マンガ・アニメ・ゲームなどメディア芸術、現代日本のポップカルチャーに関する学芸委員等、時代・表現分野のバランスを考慮した人材で構成した。

検討委員会を構成した検討委員ならびに事務局は下記のとおりである。

### 検討委員会(敬称略、座長以下50音順)

座長：長田 謙一	首都大学東京システムデザイン学部インダストリアルアートコース 教授
阿部 芳久	CG-ARTS 協会（財団法人画像情報教育振興協会）文化事業部長
小山 周子	東京都江戸東京博物館学芸員
佐藤 道信	東京芸術大学 美術学部芸術学科 教授
佐野 みどり	学習院大学大学院 文学部哲学科 教授
辰巳 明久	京都市立芸術大学 美術学部美術研究科ビジュアルデザイン研究室 教授
内藤 正人	慶應義塾大学 准教授 文学部日本美術史専攻
森山 朋絵	東京都現代美術館学芸員／東京大学大学院特任准教授

### 事務局

小野打 恵	株式会社ヒューマンメディア代表取締役社長
秋本 独人	株式会社ヒューマンメディア
竹村 元子	株式会社ヒューマンメディア
鈴木 重美	株式会社ヒューマンメディア

## 2-3. ターゲット策定のための海外・国内調査の実施概要

### **海外で開催した現代日本のポップカルチャーに関する展示会等開催内容・集客人数・鑑賞者層・理解・認識のニーズ等の調査・分析**

米・仏・中・韓で開催されている映画・マンガ・アニメ・ゲーム等の国際見本市および、日本のマンガ・アニメ・ゲーム等ファン向けイベントの主催者に対し、展示内容・集客人数・鑑賞者層・反応等について、メール・電話取材にてヒアリング調査を行った。このほか、米・仏・中・韓各国在住識者に、各国における日本のマンガ・アニメ等ポップカルチャーの受容・普及の歴史過程とともに、現在の状況や最新動向などについて、メール・電話取材にてヒアリングを行っている。

これにより、日本のマンガ・アニメ・ゲームなど現代のポップカルチャーのファンの集客力や世代特性、歴史的に連続した日本文化総体への理解・認識へのニーズを分析した。

### **海外で開催した伝統文化初め各時代・各分野の日本文化に関する展示会等開催内容・集客人数・鑑賞者層・理解・認識のニーズ等の調査・分析**

米・仏・中・韓の各国の在外公館、海外交流機関を対象に、メール・電話取材にてヒアリング調査を行い、現地で開催された伝統文化初め日本文化に関する展示会等をリストアップし、展示内容・集客人数・鑑賞者層・反応等についてデータを収集した。これにより、伝統文化初め各時代・各分野の日本文化発信の展示内容を把握し、集客人数、鑑賞者層、反応等を明らかにし、歴史的に連続した日本文化総体への理解・認識へのニーズ、課題についても分析を行った。

### **海外における現代日本のポップカルチャーと、伝統文化初め各時代・各分野の日本文化の総体の理解・認識、展示会等の開催条件に関する分析**

①および②の調査分析をあわせ、米・仏・中・韓4カ国等海外で、現代日本のポップカルチャーのファンの世代特性や集客力、さらに日本文化総体への理解・認識のニーズを把握した。また、開催が望まれる日本文化紹介展示を分析し、海外における日本文化発信の展示会開催条件を抽出した。

これにより、海外における日本文化発信のターゲット特性を明確化し、現代日本のポップカルチャーと一体の日本文化総体を世界に発信するための、理解・認識のニーズにこたえるテーマと企画メニューの内容を、構成する時代・表現分野のバランス、発信の手法を分析しまとめた。

## 2-4. 展示テーマに基づく企画メニューの展示品・作品リスト作成のための国内調査

### 展示テーマ・企画メニュー(展示構成)と展示品・作品リストの策定

ターゲットを設定後、各国の日本文化受容状況や現在の日本文化発信に関わる問題点や課題などを検討会で議論し、4つのテーマを決定した。テーマ設定後、検討委員会委員のアドバイスを受けながら、実際の展示会場を想定したゾーン構成ならびに展示品を検討し、リスト化。企画メニュー（展示構成）に基づく展示品・作品を策定した。

### 展示テーマに基づく企画メニューのための所蔵状況の把握

展示テーマのもと企画メニュー（展示構成）を策定するにあたり、日本ポップカルチャー分野の代表的な展示品、企画メニュー関連の文学・詩歌・絵画・彫刻・建築・服飾・民芸等の代表的な展示品を調査した。また企画メニューでリストアップした展示品・作品の著作権元・所蔵先を調査し、把握した。

### 日本のマンガ・アニメ・ゲーム関連ミュージアムの収蔵品・常設展示・企画展示開催状況のアンケート調査

日本動画協会にて組織する全国マンガ・アニメミュージアム連絡協議会（仮称）設立準備会の参加施設ほか、国内のマンガ・アニメ・ゲームの展示施設にアンケート調査を実施。所蔵している作品の種類、所蔵状況、貸し出しが可能であるかなどについてアンケートを行った。また、同施設に対し、常設展示の内容、企画展示の内容などについても調査し、それらを海外含む外施設にて再現が可能かをアンケート、ヒアリングにて調査した。

## 2-5. 本調査のスケジュール

海外・国内各調査ならびに検討委員会は、[図表 2-1] のスケジュールのとおり実施した。

[図表 2-1] 国内・海外各調査、検討委員会開催のスケジュール

		10月	11月	12月	1月	2月	3月
検討委員会		10月30日(金) 【第1回検討委員会】 ・調査計画について議論 ・アウトプットについて議論	11月30日(月) 【第2回検討委員会】 ・ニーズ調査・ 分析中間報告 ・テーマについて議論		1月18日 【第3回検討委員会】 ・テーマニーズ調査分析 ・事務局提案の展示・ 展覧会企画議論	2月下旬 【第4回検討委員会】 ・事務局提案の 展示・展覧会企画策定 実現施策策定	
調査	調査A: ポップカルチャー 受容・普及調査	← 調査 →		← 分析・とりまとめ →			
	調査B: 海外コンテンツ 見本市調査	← 調査 →		← 分析・とりまとめ →			
	調査C: 海外日本文化 展示調査	← 調査 →		← 分析・とりまとめ →			
	調査D: 国内マンガ・アニメ等 展示施設調査	← 調査 →		← 分析・とりまとめ →			
	調査E: 国内日本文化 美術館、博物館調査		← 調査準備 →	← 調査 →	← 分析・とりまとめ →		
3-(1)- テーマ設定		← 仮説とりまとめ →	← 仮説検討 →	← テーマとりまとめ →			
3-(4)- 展示・展覧会企画の作成			← 展示・展覧会企画 仮説とりまとめ →	← 展示・展覧会企画 検討 →	← 展示・展覧会企画 詳細とりまとめ →		
3-(4)- 実現施策検討			← 実現施策 仮説とりまとめ →	← 実現施策検討 →	← 実現施策 詳細とりまとめ →		

### 3. 海外調査によるニーズ等分析

#### 3-1. 調査結果

##### **海外で開催した現代日本のポップカルチャーに関する展示会等開催内容・集客人数・鑑賞者層・理解・認識のニーズ等の調査・分析**

各国での日本ポップカルチャーの受容状況やニーズを把握するため、日本への関心が高い国としてアメリカ、フランス、中国、韓国へ調査を実施した。現在の受容状況を調査するため、調査対象国にいる調査員へのヒアリングを行ったほか、現在に至るまでの受容の歴史を文献や各国滞在経験のある有識者のヒアリングから明らかにした。

この調査から、各国ごとに日本文化受容の経緯は異なり、日本文化に対する印象も異なっているが、共通に分類されるいくつかのファン層があることが明らかになった。

各国に共通して1990年代から2000年までに、インターネットで情報が得られ、「ポケモン」に代表されるファミリー向けアニメがマスメディアによって放送されたことにより、日本のアニメはニッチな存在ではなくなり、広く一般的に好まれるようになってきている。それ以降のファン層は、アニメやマンガなどが日本のものだと知ってはいるが、文化というよりは子供向けのエンタテインメントの1つと捉えており、伝統文化やハイカルチャーに興味を持っているファンは少ない。しかし、アニメやマンガに登場する時代背景やキャラクターに興味を持ち、日本の歴史（サムライや忍者など）や現代の日常的な文化（食文化、ファッション、街）などに興味を広げる人は多い。

中国ではこうしたファンの数が2億人を超えるといわれる。韓国では文化開放以前から日本のマンガやアニメ、ゲームを好むファンがいたが、文化開放以降、さらにこうしたファンを増やしている。

一方、アメリカでは、1990年代半ば以前からのアニメのファン層の様に数は少なくニッチだが、熱狂的なファン層が存在する。また、フランスにも、1980年代以前からの日本のアニメやマンガのファン層があり、日本の伝統文化やハイカルチャーに興味をもって、アニメやマンガなどポップカルチャーも日本の文化の1つと考えている層もある。さらにフランスには、文芸作品として日本のアニメやマンガを捉ええる知的なファン層も存在する。

これらすべてのファン層に訴求できるような展示テーマと展示構成により、現在の文化と伝統文化を関連付け、複合的な日本文化のイメージや実体を発信できるような展示構成が望ましいということがわかった。

放送やビデオ・ゲームソフト等のパッケージメディアの海賊版が普及した1980年代以降、インターネットメディアが普及した1990年代半ば以降、また「ポケモン」が海外進出し世界的なヒット作となった1998年以降、国や地域ごとに時代的な差はあっても、日本のアニメやマンガのファン層は日本文化のファン層の中心的存在となるようになっており、また日本文化に対するイメージや理解は同じ傾向が見られると予想される。

そこで、今回は、対象国を米・仏・中・韓の4カ国とし、さらに調査を行い、そこから導き出された結果をもとに、現在の日本文化を発信するのにふさわしい企画メニュー（展示テーマと展示構成）の策定を行った。

## A. 各国における日本のマンガ・アニメ等ポップカルチャー受容の現在と経緯

【アメリカにおける日本ポップカルチャー現在の受容状況】

推定ファン数:1,000 万人(人口の約 3.5%)

ファン層

1980 年代初期「AKIRA」や「らんま 1/2」を見て生まれた層

⇒自国のメインストリーム、グローバル化からはずれたニッチファン

1998 年以降「ポケモン」を見て育った層、現在中高生が中心

⇒購買力が低いため、ネットで視聴している場合が多い

- ・価格が安価、費用がかからない娯楽であるため収入が低い層で人気が高いと考えられる。
- ・識字できない人へのリテラシー教育としてマンガを図書館に入れる動きもみられる。
- ・多くの人からは、日本のポップカルチャーは怪しげな文化として捉えられていて、ファンではない両親や友人からは理解できないと考えられている。
- ・日本のアニメ・マンガは、知る人ぞ知る“ビッグ・ニッチ”な文化。「ポケモン」は大勢が知っているが、詳しく知る人はごくわずかである。

アニメ・マンガファンの日本伝統文化、ハイカルチャーに対する考え方

- ・日本のアニメ・マンガから入ったファンが、日本の伝統文化やハイアート作品を好むというのは考えにくい。日本のアニメ・マンガが好きで日本文化を大学で専攻し伝統文化やハイアート作品に触れるということはあるが、アニメ・マンガと伝統文化やハイアートを並列に考えてはいない。
- ・アニメ・マンガに出てくる登場人物として、忍者やサムライに興味をもつファン層は多い。
- ・日本の伝統文化よりも、日常的な生活習慣や文化に興味をもっている人も多く、アメリカのファンイベント等では関連した展示が多く行われている。  
(例：お弁当、菓子パン、ラーメン、かわいいお菓子、癒しグッズ、制服、先輩・後輩の関係)
- ・ファンサブで「より良いアニメの英語字幕を付けたい」という願望から日本語や日本の歴史、文化背景を学ぶファンも多い。
- ・アメリカでは、日本アニメブームの現象をこれまであったジャポニズムブームの1つとして捉えられている。

## 【アメリカにおける現代日本ポップカルチャー受容の経緯】

### 1990年代半ばから始まった日本のマンガ・アニメのブーム

～テレビから、ビデオを経て、マンガへ。ビルボードチャート1位や「右とじ」マンガ本出版を実現  
青年層のオタク的ファン層形成～

1960年代より「宇宙戦艦ヤマト」や「科学忍者戦隊ガッチャマン」などのアニメは、アメリカでも数多く放送され、人気を集めてはいたが、それらが日本製だと知っている視聴者はごくわずかであった。

このアニメ人気を受け、1990年代半ばから少女マンガを中心に数タイトルが翻訳出版されることとなる。当時、マンガは、日本のマンガコミックスとは異なる、アメリカ独自の出版フォーマットである「グラフィックノベル」と同サイズ、左開きの書籍として出版されていた。

アニメでは、1995年に「セーラームーン」のテレビ放送が大ヒット。翌年の1996年には、ビルボード誌ビデオソフト部門のヒットチャートで「攻殻機動隊」が週間売り上げ1位を獲得し、アメリカでの日本のアニメに対する意識が変化し、青年層を取り込み、ファンを拡大させていく。「アキラ」などの評価とともに、日本と同じ「オタク」的なファン層が形成され、現在では1990年代半ばに生まれた10～20代の青年を中心に、DVDやケーブルテレビなどで日本のアニメを楽しんでいる。

1990年代半ばの日本のアニメブームを受け、日本のマンガも次々と翻訳出版されることとなる。1986年には日本の大手出版社から出資を受けVIZ Communications（後のVIZ Media）を設立。1996年には独立系のマンガ出版社 TOKYOPOP が設立され、これまでアメリカの出版界にはなかった、日本と同じ右開き、コミックサイズのオリジナルブランドマンガをアメリカ市場で展開。アメリカの出版市場に日本のマンガが定着していった。以降日本のマンガは、北米でも“MANGA”として親しまれるようになる。

### 1998年「ポケモン」の大ヒットでファンをファミリー層に拡大

～日本のアニメやマンガのビジネスブームなり、パブル的に市場を拡大。マンガはアメリカのコミックを上回る市場となり、アニメは五千億円市場に～

さらに、1998年にはテレビで放送された「ポケモン」が大ヒット。テレビ番組、ゲーム、劇場公開映画、キャラクター商品とクロスメディア展開する日本のアニメビジネスを展開させ、ファミリー層まで日本のアニメファンは拡大した。劇場公開映画では、これまでの日本映画の中で最多の映画館数で公開され、テレビ放送が終わった後も、ゲーム、DVDやキャラクター商品が長年ヒットし続けた。

このポケモンブーム以降、日本のマンガ、アニメは数々のヒットを生み出すこととなる。2002年にはVIZ Mediaより日本版翻訳週刊マンガ誌となる「週刊少年ジャンプ」が創刊、アメリカで初めての週刊マンガ誌として発行部数30万部の人気雑誌へと成長した。2005年には同社より「少女ビート」という月刊誌も創刊される。雑誌で人気を集めたマンガは、「ナルト」、「遊戯王」、「ドラゴンボール」、「シャーマンキング」、「犬夜叉」といった少年向けのものに加え、「フルーツバスケット」、「NANA」、「のだめカンタービレ」など少女向けのマンガも広く知られるようになる。マンガ市場は、1億ドル程度だった2002年から、2005年には1億7,500万ドルへと成長し、アメリカ独自のマンガ出版フォーマットである「グラフィックノベル」の市場を上回った。

アニメも同様に、「ポケモン」以降、日本のアニメのテレビ放送は飛躍的に増加、[図表3-1]のように2002年、2006年ともに25本の日本アニメが放送されていた。マンガ同様「ナルト」、「遊戯王」、「ドラゴンボール」、「犬夜叉」などのタイトルが幅広い世代から人気を集めた。DVD売上も年々成長

を続け、タイトル別年間売上が 10 万枚を超えるものが多くみられ、日本のアニメは着実に市場に定着していった。アメリカの 2004 年のアニメ市場は、[図表 3-2] のように映像ソフト売り上げ 3 億 8,800 万ドルと、アニメ映画興行収入 2,000 万ドルを加えた 4 億 200 万ドル。さらに、日本のアニメキャラクター商品の売り上げ 44 億 5,000 万ドルを加えると、45 億ドル（約 5,000 億円）程度という大きな市場となった。しかし、キャラクター商品は、2001 年の「ポケモン」、2003 年の「遊戯王」がピークとなっており、映画興行収入は 2002 年から徐々に下降している。

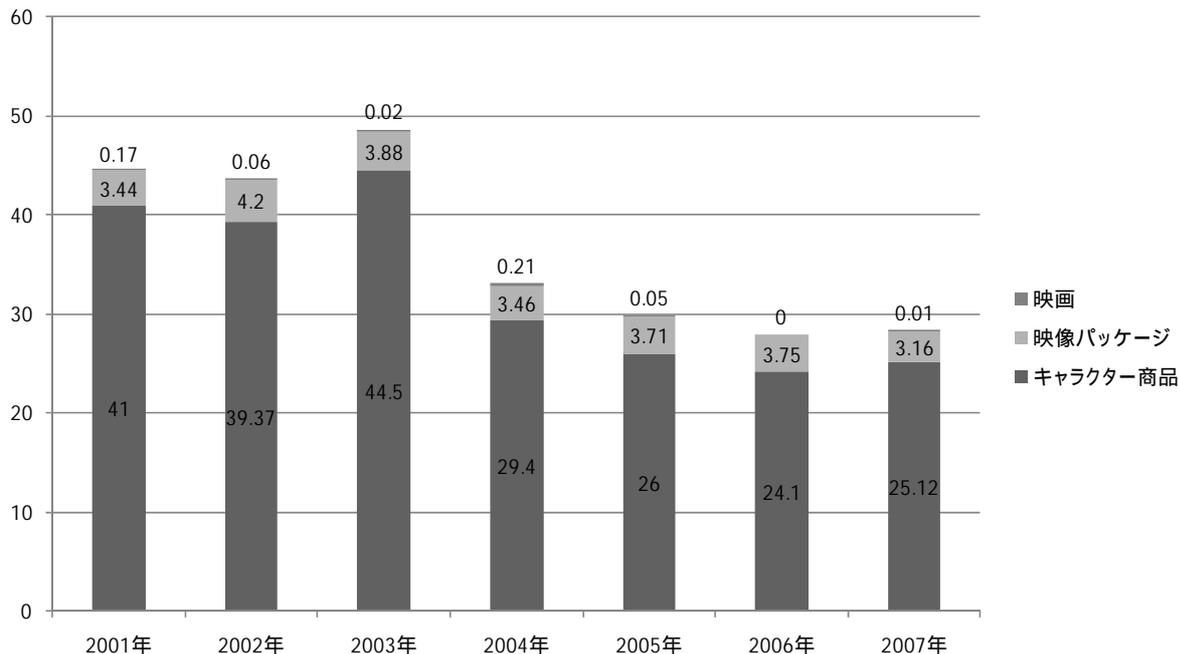
[図表 3-1] アメリカで放送された日本のアニメタイトル

●地上波放送：2006 年 3 月現在、日本作品 5 本	
FOX 4kide Entertainment FOXBOX	ソニック (SonicX)
	おじゃ魔女ドレミ (Magical Do Re Mi)
WB Kids WB	ビューティフル・ジョー (Viewtiful Joe)
	ポケモン(Pokemon)
ABC Network	パワーレンジャー:S.P.D(Power Rengers )
●地上波放送：2002 年 3 月、日本作品 8 本	
FOX 4kide Entertainment FOXBOX	キン肉マン (Ultimate Muscle:The Kinnikuman)
	星のカービィー (Kirby Rights Back ay Ya)
	格闘料理伝説ビストロレシピ (Fighting Foodons)
	ウルトラマンティガ (Ultraman Tiga)
WB Kids WB	ポケモン(Pokemon Master Quest)
	遊戯王 (Yu-Gi-Oh!)
ABC Network	パワーレンジャー:Ninja Storm(Power Rengers Ninja Storm)
UPN Network	デジモンアドベンチャー (Digimon)
●ケーブルテレビ放送：2006 年 3 月現在、日本作品 21 本	
Cartoon Network	ナルト (Naruto)
	.Hack/ Legend of the Twilight Bracelet
	幽遊白書 (Yuyu Hakusyo)
	金色のガッシュベル (Zatch Bell)
	ワンピース (One Piece)
	犬夜叉(Inuyasha)
	ボボボーボ ボーボボ (Bobobo-bo Bo-Bobo)
	鋼の錬金術師 (Full Metal Alchemist)
	新世紀エヴァンゲリオン (Neon Genesis Evangrlion)
	トランスフォーマー (Transformer Armada)
	ドラゴンボールZ (Dragon Ball Z)
	カウボーイ・ビバップ (Cowboy Bebop)

	遊戯王 G/X (Yu-Gi-Oh G/X)
	サムライ・チャンプルー (Samurai Champloo)
	トライガン (Trigun)
	IGPX (IGPX)
abcfamily	デジモン (Digital Monster)
	パワーレンジャー:S.P.D(Power Rangers )
G4	ラーゼフォン 多元変奏曲 (RahXephon)
	魁!!クロマティ高校 (Cromartie High School)
techtv	アニマトリックス (Animatrix)
●ケーブルテレビ放送：2002年3月、日本作品17本	
Cartoon Network	カウボーイ・ビバップ (Cowboy Bebop)
	ZOID-ゾイド (Classic Zoids)
	ドラゴンボール (Dragon Ball)
	ドラゴンボールZ (Dragon Ball Z)
	とっどころ太郎 (Hamutaro)
	犬夜叉 (Inuyasha)
	ガンダム (G Gundam)
	ルパン3世 (Lupain III)
	ポケモン (Pokemon)
	トランスフォーマー (Transformer Armada)
	幽遊白書 (Yuyu Hakusyo)
ZOID-ゾイド (Zoid)	
Toon Disney	ハロー!キティ (Hello Kitty and Friends)
abcfamily	爆転シュート!ベイブレード (Bayblade)
	メダロット (Medadots)
	はれ、どきどきぶた (Tokyo Pig)
techtv	ベターマン (Betterman)

出典：日本貿易振興機構 市場開拓部「米国アニメ市場の実態と展望2006年3月」

[図表 3-2] アメリカにおける日本製アニメの推定市場規模



(億ドル)	2001年	2002年	2003年	2004年	2005年	2006年	2007年
キャラクター商品	41	39.37	44.5	29.4	26	24.1	25.12
映像ソフト	VHS	2.88	1.77	0.72	0.2	0.03	0.01
	DVD	0.56	2.43	3.16	3.26	3.68	3.16
映画	0.17	0.06	0.02	0.21	0.05	0.00 以下	0.01

出典：日本貿易振興機構「北米におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、ニールセンビデオスキャン、NPD、各社年次報告などをもとにWowmax Media!作成

### 2006年のピーク以降青年層向けアニメのDVD売上は下降

～アカデミー賞獲得の宮崎駿監督作品も大ヒットには至らず

2007年世界不況とともに、DVD売上は減少、放送作品数も減少～

「ポケモン」をきっかけに、日本のアニメがブームを巻き起こし、徐々に定着していく中、2006年に宮崎駿監督の「千と千尋の神隠し」がアカデミー賞長編アニメ部門を受賞。アメリカ国内で、エンタテインメントとして、芸術作品として日本のアニメの評価が高くなる。

[図表 3-3] は、1999年からアメリカで公開された日本アニメと特撮映画の興行収入、スクリーン数である。全米の映画館数は約5,000館(40,194スクリーン)で、ハリウッド映画の大作であれば4,000館を超える劇場で封切られる。一方、日本のアニメ映画の評価が高いとはいえ、アカデミー賞を受賞した「千と千尋の神隠し」でさえ、公開劇場数は714館、封切館数は26館と少ない。1000館以上の規模で公開されるのはファミリー向けの「ポケモン」、「デジモン」、「遊戯王」に限られ、そのほかのジブリ作品や青年層向けの作品の公開館数は1000館以下である。青年層向けの作品としては、2005年以降「パプリカ」(2007年/888万2,267ドル)、「鉄コン筋クリート」(2007年/6,000ドル)、「ベク

シル」(2008年/3,259ドル)が公開されたがいずれも大きな興行成績をあげてはいない。

一方、日本のアニメ映像ソフトの販売では、DVD販売枚数が2000年の210万枚から2003年には1290万枚と急増したが、その後は横ばいとなっていた。最近では、ポケモン以上のヒット作に恵まれず、2008年の世界不況、海賊版の横行を背景に、マンガの販売部数やDVDの販売枚数は徐々に低下してきている。

日本のアニメ映像ソフトの作品数では2005年に4080タイトルが発売されたが、年間販売が10万枚を超えたものは10タイトル、5万枚から10万枚までが20タイトルで、そのほとんどが子供向けのヒット作品。多くの青年層向け作品の販売枚数は1万枚以下である。

2007年のアメリカにおける日本のアニメ市場は、映像ソフト売り上げが3億1,600万ドル、2006年比90.2%となった。新作タイトルで年間販売枚数が10万枚を超えたのは「ドラゴンボール」、「ポケモン」のみ。売上高では「超時空要塞マクロス」をアメリカ向けに改編した「ロボテック」のボックスセットとなっている。

アニメ映画興行収は100万ドルとピーク時の1/20となった。映像ソフト売り上げとの合計の3億1,700万ドルに、日本のアニメキャラクター商品の売り上げ25億1,200万ドルを加えると、28億2,900万ドル(約3,117億円)程度の市場となり、2003年から2006年のピークからは後退している。

テレビ放送も2008年には日本のアニメ放送分数が減少。青年層向けのアニメを中心に、映像配信で提供されることが多くなってきている。日本のアニメは地上波よりも趣味性や専門性の高いケーブルネットワークで放送されており、アニメ専門のケーブルテレビ局Cartoon Networkは、これまで日本のアニメ放送数をもっとも多いチャンネルであったが、2008年には大幅に減少させた。

[図表 3-3] アメリカで商業公開された日本映画（アニメ）

	題名	配給	興行収入（最終）	劇場（館）	公開日
1	ポケットモンスター ミュウツーの逆襲	WB	\$85,744,662	3,043	1999年11月
2	幻のポケモン ルギア爆誕	WB	\$43,758,684	2,752	2000年7月
3	遊戯王 劇場版	WB	\$19,765,868	2,411	2004年8月
4	ポケットモンスター 結晶塔の帝王	WB	\$17,052,128	2,675	2001年4月
5	千と千尋の神隠し	BV	\$10,055,859	714	2002年9月
6	劇場版 デジモンアドベンチャー	Fox	\$9,631,153	1,825	2000年10月
7	パプリカ	Sony	\$8,882,267	37	2007年5月
8	ハウルの動く城	BV	\$4,711,096	202	2005年6月
9	もののけ姫	Mira	\$2,375,308	129	1999年10月
10	ポケットモンスター セレヴィィ 時を越えた遭遇	Dim	\$1,727,447	249	2002年10月
11	リトルニモ	Hemdale	\$1,368,000	579	1992年8月
12	イノセンス	GF	\$1,043,896	55	2004年9月
13	カウボーイビバップ	IDP	\$1,000,045	29	2003年4月
14	ポケットモンスター 水の都の護神 ラティアスとラティオス	Mira	\$746,381	200	2003年5月
15	メトロポリス	Sony	\$722,932	16	2002年1月
16	アキラ	Sti	\$553,171	2	1989年12月
17	攻殻機動隊	Palm	\$515,905	1	1996年2月
18	スチームボーイ	Triu	\$468,867	46	2005年3月
19	吸血鬼（バンパイア）ハンターD	UVE	\$151,086	12	2001年9月
20	X	Mng	\$143,355	1	2000年3月
21	東京ゴッドファーザー	IDP	\$129,560	10	2004年1月
22	アップルシード	Gen	\$129,135	31	2005年1月
23	パーフェクトブルー	Palm	\$112,536	1	1999年8月
24	人狼	Tld	\$94,591	1	2001年6月
25	天空のエスカフローネ 劇場版	Band.	\$94,060	5	2002年1月
26	スカイブルー	MEP	\$74,663	5	2004年12月
27	オネアミスの翼－王立宇宙軍－	Tara	\$55,572	-	1995年3月
28	千年女優	GF	\$37,641	6	2003年9月
29	スプリガン	ADV	\$25,824	5	2001年10月
30	ロボットカーニバル	Sti	\$10,642	2	1991年3月
31	劇場版ワンピース 砂漠の王女と海賊たち	Bpic	\$6,587	97	2002年7月
32	鉄コン筋クリート	Sony	\$6,000	2	2007年7月
33	バクシル 2007 日本鎖国	Bpic	\$3,259	97	2008年2月

出典：日本貿易振興機構「北米におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、Box Office Mojo より Wowmax Media!作成

## 定着した現代日本のポップカルチャーファン

～インターネットがファンの獲得・コミュニケーションに重要な媒体

イベント上映、リメイク、コミケ、コスプレ、ファンイベントなどユーザー参加型メディアにシフト。

アメリカの現代日本のポップカルチャーファンは約 100 万人、日本と同規模～

日本のアニメ映画の公開手法として、2007 年より新たな興行形態に注目が集まっている。デジタル上映システムが完備されている劇場を、平日夜間など空いている時間帯に活用し、一晚だけに限り映画を上映するというイベント的興行である。全米の主な都市を網羅する 300 館程度の劇場で公開が可能、さらに通常の興行と比較し、配給側に有利な条件で配分されるため、配給側の評価も高い。この興行方法で、「劇場版ナルト」や「鋼の錬金術師」のほか、日本の実写映画、アニメ映画が公開され始めている。しかし、商業公開ではないため、興行収入は未発表である。

また日本のアニメはハリウッドでリメイクされ映画化されることが多くなっている。このようなリメイクはハリウッドの映画開発としてスタンダードな手法で、これまで日本映画がリメイクされてアメリカで商業公開されたのは 10 作品。2002 年の「リング」をきっかけに、日本映画にも目が向けられるようになった [図表 3-4]。

全米唯一の日本アニメ専門チャンネル FUNimation Channel では、インターネットでのストリーミング動画配信によるビデオオンデマンドサービスを開始。現在は、日本のアニメも配信サービスで提供されている。これまでアメリカでの日本のアニメは、映像ソフト売上を中心とした市場であり、そのプロモーションを実施するために全米規模のテレビ露出が必須とされてきた。しかし、インターネットの普及に伴い、アニメファンは動画配信サイトへと移行しつつある。その状況を受け、適正な許諾を受け、アメリカ国内で日本のアニメを配信する「HULU」、「JOOST」、「Crunchyroll」などのサービスが相次いでオープン。ユーザー数を増やしている。

日本の「マンガ」が、アメリカ独自の出版フォーマットである「グラフィックノベル」を抜いたのは 2007 年であったが、それまで好調だったマンガ市場は 2008 年書店店頭での販売が落ち込み、マンガ出版社の一部で人員削減やアメリカ法人の閉鎖が開始されている。出版タイトル数についても 2007 年以降減少し、2009 年には 2006 年のタイトル数よりも少ない 1,224 タイトルの販売となった。これは違法翻訳版がインターネットで公開されるようになったことも理由の 1 つとされている。

しかし、マンガや DVD の販売部数が減少していても、日本のマンガ、アニメファンが減少しているというわけではない。アメリカでも、同人作品を発表し、コスプレイベントに参加するなど、日本のマニアファン層と同じような動きがみられる。日本のコミケやアニメフェアと同様のイベントも 1 年で 100 件以上開催されており、主なファンイベントの参加者のみの合計で 23 万人程度とされ、2001 年以降倍増している。

毎年夏にカリフォルニア州アナハイムで開催される、日本アニメファンイベント「Anime Expo」には、毎年 10 万人以上が来場し、コスプレイベントやアニメソングのライブ、日本のマンガ家や声優などがゲストのトークショーイベントなどが行われ、日本からも多くの企業が出展している。“百合系”や“やおい系”といったマニアックな作品も、人気を獲得し始め、関連イベントなども多数開催されている。

これまでのアニメの映像ソフトの売上や映画興行収入、マンガの市場規模などから、アニメやマンガのコアな青年層のファンは、日本で言う「オタク」層は、数十万人から 100 万人程度と考えられ、日本と同規模にまでなっている。社会的にはニッチな存在であるが、さらに Web サイト等で海賊版を視聴し

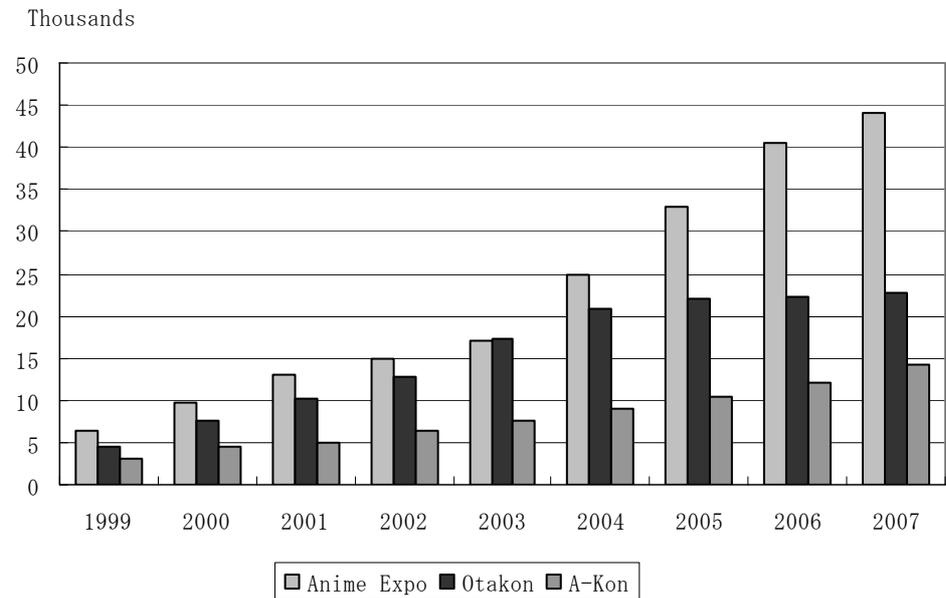
ている周辺のファン等も含めるとおそらくそれ以上となる。また 2000 年前後からの「ポケモン」ブームで育った子どもが青年層に達しつつある。この世代とそのファミリーによる、日本のマンガやアニメの認知は 1 千万人単位のマスレベルに達していると考えられる。

[図表 3-4] アメリカでリメイクされた日本映画作品の興行収入

タイトル	オリジナル映画	配給	興行収入	劇場	公開日
The Ring	リング	Dream Works	\$129,128,133	2927	2002 年 10 月
Shall we Dance?	Shall we ダンス?	Miramax	\$57,890,460	2542	2004 年 10 月
The Grudge	呪怨	Sony	\$110,359,362	3348	2004 年 10 月
The Ring Two	リング	Dream Works	\$76,231,249	3341	2005 年 3 月
Dark Water	仄暗い水の底から	BuenaVista	\$25,473,352	2657	2005 年 7 月
Eight Below	南極物語	BuenaVista	\$81,612,565	3122	2006 年 2 月
Plus	回路	Dimention	\$18,182,451	2323	2006 年 8 月
The Grudge 2	呪怨 2	Sony	\$39,143,839	3214	2006 年 10 月

出典：日本貿易振興機構「北米におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、Box Office Mojo より Wowmax Media! 作成

[図表 3-5] 米国でのアニメファンのイベント参加者数



出典：ANIMECONS.COM (www.anime-cons.com) よりジェトロ・ロサンゼルス作成

## 【フランスにおける現代日本ポップカルチャー現在の受容状況】

推定ファン数:数十万人(人口の約1%)

### ファン層

日本の伝統文化と芸術としてアニメ・マンガを捉える知識階級層(日本文化センター層)

⇒米の経済的グローバル化のEU進出に反発する、インテリ左派の傾向をもつ人々。1970年代に10～20代だった世代以降。若者の間にもこのような傾向のファン層はいる。谷ロジロー、村上春樹、小川洋子などを好む。

テレビアニメ(ポケモン、グレンダイザー、ナナ)を見て育った層(JAPAN EXPO層)

⇒10代の中高生、移民、比較的収入が低い

- ・16万人が訪れたとされている「JAPAN EXPO」は、夏休みに子どもだけで出かけるイベントとして捉えられている。日本の秋葉原に観光に行く層と比較的似ている。
- ・フランスは人口の約1/3がパリ圏に在住している。そのため文化が浸透しやすく、日本アニメ・マンガファン率も他の国と比較して高い。
- ・フランスでは日本のアニメ・マンガのキャラクターグッズは、ディズニーグッズよりもやや安価。比較的収入が低い層がファンになりやすかったという背景もある。
- ・識字できない人へのリテラシー教育としてマンガを図書館に入れる動きもみられる。
- ・日本の文化は、フランスの上流層と下流層に広がっている。最も人口が多い中流層はハリウッドのアメリカ文化に傾倒していて、日本に全く興味がないという人が多い。

アニメ・マンガファンの日本伝統文化、ハイカルチャーに対する考え方

### 日本文化センター層

- ・知識階級層は、日本の伝統文化、ハイカルチャーに興味を持っている人が多い。  
小津安次郎の映画に現代音楽を付けた上映会、大浮世絵展、イタリア人作家による和泉式部日記をテーマにしたオペラ、オペラ座バレエ団によるかぐや姫などが行われ、多くの人が参加している。
- ・「宮崎駿のアニメを単館上映の映画館見て、お寿司を食べる」というのは、知識階級層の定番デートコース。
- ・10代の若いマンガ・アニメファン層とは考え方、階級意識も大きく異なり、交流はない。

### JAPAN EXPO層

- ・マンガやアニメに出てくる登場人物として、忍者やサムライに興味をもつファン層は多く、コスプレもよくみかける。
- ・2000年以降、日本のアニメやマンガは定着し、伝統文化よりも、日常的な生活習慣や文化に興味をもつ人が増えている。日本車や学校、コンビニ、ファッション等、幅広い分野に人気が集まる。

## 【フランスにおける現代日本ポップカルチャー受容の経緯】

### 1970年代から始まった日本のマンガ・アニメのブーム

#### ～テレビからマンガへ、ヒットの反発からテレビ放送の規制が始まる～

フランスでは1970年代から、「グレンダイザー」、「キャンディ・キャンディ」などのアニメが視聴率100%といわれるほどのヒットを記録した。この人気への反発からか、日本のアニメは「暴力的・低俗」といった社会的な非難につながり、1980年代末には外国製アニメの放送規制が行われるようになった。

にもかかわらず、1989年から翻訳出版が始まった日本のマンガは、アニメファンを中心に人気を集める。特に1989年の「AKIRA」、1991年の「ドラゴンボール」が人気を博し、1995年以降日本と同じ右とじ、コミックサイズの出版が導入された。もともとフランスのマンガ（バンド・デ・シネ）が根付いていたという背景もあり、日本のマンガは急速に市場に定着した。

### 1999年「ポケモン」が大ヒット、ファンをファミリー層へ拡大、クロスメディアビジネスが成功

#### ～日本のアニメやマンガ市場拡大、マンガが書籍市場の2.3%を占める～

1999年以降、日本のアニメがテレビ放送で再開されることとなる。同年には「ポケモン」が放送され、ゲームやキャラクター製品、ビデオ・DVD等パッケージ製品の販売が展開され、子どもを中心としたファミリー層にもファンが拡大する。その後、「遊戯王」でも同様のメディアミックス展開が行われた。フランスを中心にヨーロッパで日本のアニメ作品を中心とした映画も数多く公開されるようになる【図表3-6】。フランスでは宮崎駿作品が高く評価され、「ハウルの動く城」100万人以上、「天空の城ラピュタ」92万人、「魔女の宅急便」62万人と観客動員数も多くなった【図表3-7】。

1999年のポケモン以降、日本アニメの放送分数も徐々に増え、ファミリー層、青年層の日本マンガ、アニメファンを拡大した。また、2004年には日本のマンガ売り上げ部数が書籍販売部数の2.3%、フランスのマンガ（バンド・デシネ）売り上げの約1/3を占めるに成長を遂げた。2005年のマンガ人気ランキングでは、1位は「ナルト」、2位は「銃夢」、3位は「鋼の錬金術師」、「遊戯王」、「フルーツバスケット」となっている。

[図表 3-6] ヨーロッパ圏で公開された日本映画（欧州視聴覚研究所会員国 36 カ国）

No	作品名	制作国	制作年	監督名	欧州での動員数
1	ゲド戦記	JP	2006	宮崎吾朗	332655
2	ドラえもん のび太の恐竜	JP	2006	渡辺歩	91408
3	となりのトトロ	JP	1988	宮崎駿	80459
4	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！ 大人帝国の逆襲	JP	2001	水島努	78142
5	魔女の宅急便	JP	1989	宮崎駿	52859
6	殯の森	JP/FR	2007	河瀬直美	45647
7	時をかける少女	JP	2006	細田守	44812
8	忍 shinobi	JP	2005	下山天	43046
9	鉄コン筋クリート	JP	2006	マイケル・アリアス	20807
10	着信アリ Final	JP	2006	麻生学	18278
11	溝口健二回顧展	JP		溝口健二	18105
12	ルパン三世 カリオストロの城	JP	1979	宮崎駿	18103
13	羅生門	JP	1950	黒澤明	14418
14	ハウルの動く城	JP	2004	宮崎駿	11834
15	アルプスの少女ハイジ	JP/DE	1975	高畑勲	10127
16	花よりもなほ	JP	2006	是枝裕和	9141
17	砂の女	JP	1964	勅使河原宏	7592
18	冬の日	JP			7504
19	予言	JP	2004	鶴田法男	7233
20	ロフト	JP/KR	2005	黒沢清	7070
21	Takesis'	JP	2005	北野武	6879
22	大島渚：初期三部作	JP			6624
23	胎児が密猟する時	JP	1966	若松孝二	4076
24	悦楽	JP	1965	大島渚	3882
25	女が階段を上がる時	JP	1960	成瀬巳喜男	3336
26	輪廻	JP	2005	清水崇	3254
27	叫び	JP	2006	黒沢清	3213
28	あらしのよるに	JP	2005	杉井ギサブロー	3062
29	パプリカ	JP	2006	今敏	2742
30	花と蛇	JP	2004	石井隆	2392

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、欧州視聴覚研究所

[図表 3-7] 欧州における日本映画の観客動員数 TOP10 (2003 年)

タイトル		EU25 合計 (単位:人)	EU 内 5 カ国 (単位:人)				
			フランス	ドイツ	イタリア	英国	デンマーク
1 位	千と千尋の神隠し	926, 128	62, 799	424, 492	158, 089	194, 805	39, 549
2 位	天空のラピュタ	921, 136	921, 136				
3 位	猫の恩返し	474, 088	474, 088				
4 位	座頭市	360, 965	238, 633		111, 174		
5 位	Dolls	221, 082	182, 136		8, 634	17, 340	
6 位	仄暗い水の底から	129, 747	74, 424			44, 976	2, 973
7 位	Cowboy Bebop :天国の扉	40, 833	34, 300		6, 030		
8 位	少女	23, 400	21, 275				
9 位	インターステラ 5555	20, 867	19, 569		1, 298		
10 位	鏡の女たち	19, 234	19, 234				
10 位までの合計		3, 137, 480	2, 047, 594	424, 492	285, 225	257, 121	42, 522
その他		60, 398	32, 327	0	2, 270	12, 654	4, 539
合計		3, 197, 878	2, 079, 921	424, 492	287, 495	269, 775	47, 061
観客動員総数 (人)			174, 150, 00	149, 000, 00	109, 300, 00	167, 300, 00	NA
			0	0	0	0	
日本映画の割合 (%)			1. 19	0. 28	0. 26	0. 16	NA

出典：日本貿易振興機構市場開拓部「フランスにおける日本アニメを中心とするコンテンツの浸透状況 2005 年 3 月」

[図表 3-8] フランスの地上波における日本製アニメの放映 (2004 年)

放送局	放映時間	タイトル
TF1	41 時間 42 分	ポケモン、ソニック X
FRANCE2	41 分	ラブひな
FRNCE3	19 時間 47 分	鉄腕アトム、爆転シュート、ベイブレード
CANAL+	67 時間 37 分	ずっとずっと大好き、キャプテン翼、エクセル・サーガ、GTO
FRANCE5	152 時間 10 分	うちのタマ知りませんか? ガラスの仮面、光の伝説、愛してナイト、おじゃ魔女ドレミ、若草物語、家なき子、キャッツアイ、アルプスの少女ハイジ、とっとこハム太郎、ベルサイユのばら
M6	65 時間 56 分	ミルモでポン、遊戯王、カードキャプターさくら、明日のナージャ、超ロボット生命体トランスフォーマー、デュエル・マスター

出典：日本貿易振興機構市場開拓部「フランスにおける日本アニメを中心とするコンテンツの浸透状況 2005 年 3 月」

## 定着する日本のマンガ、アニメ、ポップカルチャー

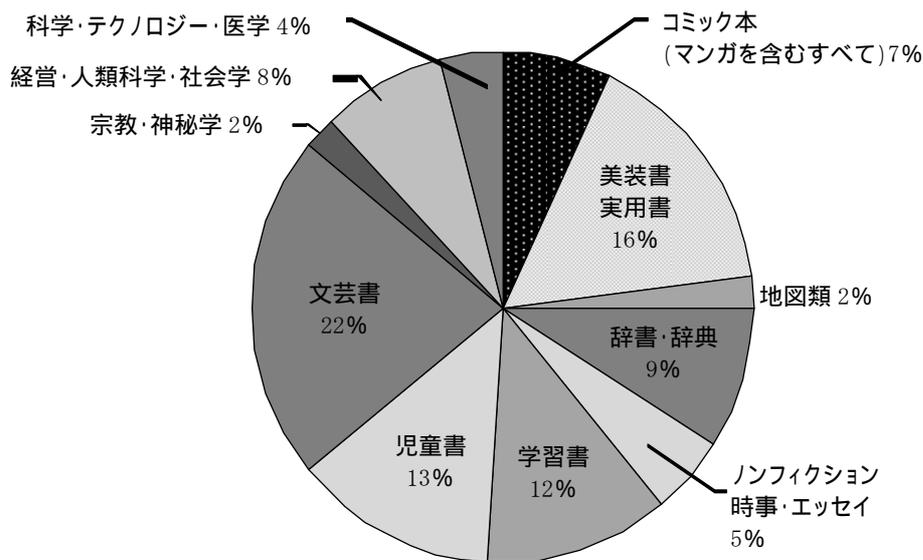
### ～文化的評価とともに成長するコミケ・コスプレ・ファンイベント～

マンガは、2007年まで年々販売部数を上げていたが、世界的金融危機、インターネットによる海賊版の横行の影響もあり、アニメのDVDとともに、若干販売部数を下げてはいるが、バンド・デシネを含め書籍全体売り上げの7%を占めるまでに成長した【図表 3-9】。現在、フランスは欧州で最も日本のマンガの売り上げが多い国となり、人口比ではアメリカよりも日本のマンガが普及した国である。ベストセラーのランキングの中には、「ナルト」や「ドラゴンボール」が入っているが【図表 3-10】、このようなタイトルとは別に谷口ジロー作品など大人向けの単発作品や70年代の名作マンガも多く出版されている。

アニメは、日本のテレビ番組として人気が高く、外国製番組放送に規制があるにも関わらず、2007年に国営放送、民間放送でタイトル数が増加した【図表 3-11】。放送しているタイトル数は、民間有料放送が最も多いが、国営放送のF3では、2008年のクリスマス深夜に「宇宙海賊キャプテン・ハーロック」を放送。30代以上を対象に日本のアニメを放送するという新たな動きも出ている。日本のアニメを年間400時間以上放送している放送局はすべてIPTVやケーブルテレビで視聴可能な有料チャンネルとなっている【図表 3-12】。

映像パッケージのレンタル・セル市場では、市場全体が3年連続で縮小し、日本のアニメDVDのレンタル・セルも同様に下降を続けている。その中でも販売枚数は小さいが、コアなファンからの人気は根強く、2008年にもっともヒットした日本のアニメは「太陽の子エステバン」（販売枚数1万3600枚）となった。また、2007年頃からは、日本のアニメはビデオオンデマンドで配信されることが多くなり、子ども向け、青年向けのアニメ番組も数多く配信されている。インターネットプロバイダーの中には「Manga」というカテゴリーを設け、日本のアニメを配信している。大手プロバイダー「Free」では、10歳以下にはすすめられないコンテンツとして18タイトルのアニメを配信している【図表 3-13】。

【図表 3-9】 書籍ジャンル別の売上シェア（2007年）



出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、SNE2007

[図表 3-10] マンガ・シリーズ売上トップ 30 (2008 年)

順位	シリーズ名	発行巻数 (08 年度末現在)	出版社	累計販売数
1	NARUTO	42 巻	KANA	208 万 8,954
2	ONE PIECE	50 巻	GLENAT	92 万 9,335
3	ドラゴンボール	88 巻	GLENAT	87 万 8,807
4	デスノート	15 巻	KANA	70 万 7,255
5	BLEACH	30 巻	GLENAT	49 万 2,404
6	鋼の錬金術師	24 巻	KUROKAWA	42 万 2,892
7	SAMURAI DEEPER KYO	40 巻	KANA	30 万 7,204
8	NANA	28 巻	DELCOURT	30 万 6,991
9	フルーツバスケット	31 巻	DELCOURT	26 万 1,745
10	DOFUS	20 巻	ANKAMA	19 万 6,883
11	ベルセルク	28 巻	GLENAT	19 万 3,444
12	D GLAY-MAN	13 巻	GLENAT	18 万 6,722
13	名探偵コナン	59 巻	KANA	18 万 4,475
14	666～サタン～	19 巻	KUROKAWA	17 万 745
15	ツバサ - RESERvoir CHRoNiCLE	29 巻	PIKA	14 万 3,057
16	魔法先生ネギま!	13 巻	PIKA	13 万 1,547
17	HUNTER×HUNTER	12 巻	KANA	12 万 4,923
18	GTO	25 巻	PIKA	12 万 2,059
19	花ざかりの君たちへ	25 巻	TONKAM	11 万 1,907
20	FAIRY TAIL	3 巻	PIKA	10 万 8,500
21	シャーマンキング	34 巻	KANA	10 万 6,869
22	はじめの一步	17 巻	KUROKAWA	10 万 4,342
23	MAR-Merchen Awakens Romance	14 巻	-	10 万 4,203
24	シュガシュガルーン	9 巻	-	10 万 3,957
25	Ubel Blatt	8 巻	KI-OON	10 万 1,267
26	ラブひな	16 巻	PIKA	10 万 958
27	AIR GEAR	12 巻	-	10 万 851
28	RAVE	35 巻	GLENAT	9 万 3,695
29	Get Backers-奪還屋	31 巻	PIKA	9 万 1,813
30	ヴァンパイア騎士	7 巻	PANINI	9 万 1,716

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、ACBD2008

〔図表 3-11〕 フランスのテレビ局が放送する日本のアニメタイトル数推移

	2006 年	2007 年
国営放送	6	26
民間放送（無料）	5	30
民間放送（有料）	83	102

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」

〔図表 3-12〕 年間 400 時間以上日本のアニメを放送しているフランスの放送局（2007 年）

チャンネル名	放映時間（時間：分）	対象年齢
Mangas	3228:24	若者
MCM Serie	2203:19	若者
Teletoon	1236:12	6-10 才
Game One	904:25	15-24 才
Jetix	786:25	子供
NT1	785:53	若者
Canal J	513:10	4-14 才
Piwi	478:50	3-6 才

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」

〔図表 3-13〕 インターネットプロバイダー「Free」で視聴できる日本のアニメ（2009 年 3 月）

Angelic Layer	ムサシ
あずまんが大王	東京魔神学園剣風帖
エル・カザド	E's otherwise
Gate Keepers	うたわれるもの
はだしのゲン	シャーマンキング
桜蘭高校ホスト部	バビル 2 世
レジェンド・オブ・クリスタニア	ギルガメッシュ
時をかける少女	爆れつハンター
ほたるの墓	宇宙交響詩（Space Symphony）メーテル

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」

先ほどの【図表 3-6】を見てもわかるように、2008 年までにヨーロッパで公開された日本映画の 30 作品中 11 作品がアニメ作品となっている。観客動員数においても 5 万人以上の動員数を記録したのはアニメ作品だけであり、アニメは実写と比較しても動員数が獲得できる作品とされている。日本のアニメは、フランスでは「その他の国」に分類され、韓国を含むアジア映画とともに集計されているが、その中でも日本映画は最も高いシェアを占めている【図表 3-14】。

また、日本のアニメは、ヨーロッパでもっとも歴史のあるアニメフェスティバルである「アヌシー国際アニメーションフェスティバル」にて、2007 年に「時をかける少女」が長編部門のアニメ作品として特別賞を受賞するなど、芸術的評価も高まってきている。そのため文化政策の 1 つとして実施されている、芸術的に優良だが観客動員が見込めない映画に対し、上映する映画館に補助を出し、上映しやすくするシステム「アール・エ・エッセイ」（芸術と挑戦）には、これまで日本映画のうちアニメが多く認定された【図表 3-15】。

現在、フランスの日本マンガ、アニメファンは、1990 年前後に少年でマンガからアニメファンになった層、宮崎アニメの影響で日本のアニメファンとなった層、21 世紀以降のテレビアニメでファンとなった子供やファミリー層がいる。また、最近の日本文化ブームで文化的評価が高まったマンガ・アニメのファンになった青年や大人層も多く、数十万人程度存在している。フランスの日本のマンガ・アニメファン層の特徴は、青年層が中心になっていることが挙げられる。

コアなファン層も多く、日本文化やマンガ・アニメなどポップカルチャーを紹介する「Japan Expo」には約 10 万人以上が来場し、多くの来場者がコスプレを行っている姿が見られた。

【図表 14】 フランスにおける観客動員数から見た映画のシェア

	フランス	ドイツ	イギリス	イタリア	そのほか 欧州	アメリカ	その他の国
2007 年	36.6%	1.3%	9.5%	0.1%	1.3%	49.2%	1.9%
2006 年	44.6%	0.6%	6%	0.3%	2%	44.2%	2.2%

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」、欧州視聴覚研究所

〔図表 3-15〕 2008 年までにアール・エ・エッセイに認定された日本映画

作品名	監督	認定時期	配給
河童のクゥと夏休み	原恵一	2008 年 9 月	EUROZOOM
さくらん	蜷川実花	2008 年 8 月	EUROZOOM
花と蛇	小沼勝	2008 年 7 月	ZOOTROPE FILMS
裸の島	新藤兼人	2008 年 7 月	SPLENDOR FILMS
監督・ばんざい!	北野武	2008 年 7 月	CTV INTERNATIONAL
ブレイブストーリー	千明孝一	2008 年 6 月	EUROZOOM
胎児と密猟するとき	若松孝二	2007 年 10 月	ZOOTROPE FILMS
殞の森	河瀬直美	2007 年 10 月	HAUT ET COURT
冬の日	川本喜八郎	2007 年 10 月	FILMS DU PARADOXE
叫	黒沢清	2007 年 8 月	METROPOLITAN
日本の夜と霧	大島渚	2007 年 8 月	CARLOTTA
お遊さま	溝口健二	2007 年 7 月	FILMS SANS FRONTIERS
時をかける少女	細田守	2007 年 7 月	EUROZOOM
愛と希望の街	大島渚	2007 年 7 月	CARLOTTA
忍-SHINOBI	下山天	2007 年 5 月	EUROZOOM
ゲド戦記	宮崎吾朗	2007 年 4 月	BVI
LOFT ロフト	黒沢清	2007 年 1 月	ZOOTROPE FILMS
鏡の中の女たち	吉田喜重	2003 年 2 月	CARLOTTA
地獄門	衣笠禎之助	1996 年 6 月	FILMS SANS FRONTIERS
切腹	小林正樹	1996 年 3 月	CARLOTTA
ビルマの堅琴	市川崑	1994 年 7 月	CARLOTTA
祇園の姉妹	溝口健二	1992 年 11 月	CARLOTTA
山椒大夫	溝口健二	1992 年 10 月	FILMS SANS FRONTIERS
赤線地帯	溝口健二	1992 年 10 月	FILMS SANS FRONTIERS
新平家物語	溝口健二	1992 年 7 月	FILMS SANS FRONTIERS
砂の女	勅使河原宏	1992 年 4 月	CARLOTTA
楊貴妃	溝口健二	1992 年 2 月	FILMS SANS FRONTIERS
七人の侍	黒澤明	1991 年 2 月	TAMASA DISTRIBUTION
秋津温泉	吉田喜重	1990 年 10 月	CARLOTTA
羅生門	黒澤明	1979 年 3 月	FILMS SANS FRONTIERS

出典：日本貿易振興機構「フランスを中心とする欧州におけるコンテンツ市場の実態 2008～2009」

## 【中国における現代日本ポップカルチャー現在の受容状況】

推定ファン数:約2億8,000万人以上(80年代以降生まれの70%)

### ファン層

1980年代以降に生まれる「80后」(パーリンホウ)世代(10~30代)が中心

⇒収入が高く、都市部に住む若者、インターネットユーザー

- ・アメリカや日本のライフスタイルに憧れ、日米のドラマやアニメを視聴している。特にアメリカのアニメは子ども向けのもが多く、インターネットサイトでも触れる機会が少ないことから、日本のアニメ・マンガに人気が集まったと考えられる。
- ・アニメ・マンガファン=オタクという意識は少ない。
- ・上昇志向の目標の1つとして日本、日本文化を捉えている傾向がある。
- ・40代以降の人からはアニメやマンガ=子どもの娯楽ととらえられ、20~30代になってもアニメやマンガを見ているファン層は理解されていない。
- ・80后にとって日本は「家電/AV」、「アニメ/マンガ」、「デジタル製品」、「車」のイメージが強い。
- ・80后世代の層は、国の主義主張にはこだわらずクオリティの高いものを視聴し、購入する。

### アニメ・マンガファンの日本伝統文化、ハイカルチャーに対する考え方

- ・中国における文化政策は、ファインアートや現代美術を中心に考えられていて、マンガやアニメは産業政策として考えられている。
- ・マンガ・アニメのファン層の中でもそのような伝統文化を知ってはいるが、興味をもっている人は少なく、関連性について考える人もいない。アニメ・マンガの背景にある歴史や文化等を紹介することは新しいことなので、おもしろいと感じるファンは多いはず。

## 【中国における現代日本ポップカルチャー受容の経緯】

### 1960年代、海賊版を中心に普及する日本のアニメ・マンガ

～海賊版マンガを経て、テレビアニメへ。若年層を中心に正規版「クレヨンしんちゃん」が人気を集める～

日本のマンガは1960年代から海賊版が広まり、10代の若者を中心に浸透していった。日本のマンガはその後も海賊版を中心に広く普及し続けている。

一方アニメは、1979年から中央電視台で「鉄腕アトム」が放送され、人気を集めたことをきっかけに「一休さん」や「ニルスのふしぎな旅」、「ドラゴンボール」や「スラムダンク」、「クレヨンしんちゃん」などの日本アニメが次々と放送され、中国で人気を集めた。特に「クレヨンしんちゃん」はマンガ、アニメともにヒットし、マンガとしては珍しく正規ライセンスされたものが流通し、全30巻、総発行部数は200万部を売り上げた。

### 1990年代後半以降、自国産業保護を理由に日本のアニメ放送規制が始まる

～それでも人気が集まる日本のアニメ、ファンを拡大し、一般に浸透する～

しかし、1990年代後半以降は、中国のアニメ産業を保護するため、海外アニメのテレビ放映が制限されるようになる。そんな状況の中でも、「名探偵コナン」、「デジモンアドベンチャー」などの作品が人気を集め、宮崎駿作品や「攻殻機動隊」などをきっかけに、青年層のアニメファンも増え、「アニメオタク」が登場する。海外製アニメに対し、規制はあったが、実際には中国国内で放映されるアニメのうち90%が日本製となり、一般に広く浸透、ファンを拡大した。

さらに、2006年からは自国アニメの保護をより一層強化することを理由に、ゴールデンタイムに日本のアニメを放送することが禁止されることとなる。それでも、ゴールデンタイムを除いた時間帯には、多くのアニメ作品が放送され[図表 3-16]、2007年には「ドラえもん」が劇場公開された。

また、アニメだけでなく日本のテレビドラマも人気を集め、数多く放送されている[図表 3-17]。ここから日本のファッションや音楽、ライフスタイルなど日本ポップカルチャーの影響を受けた若者も多い。

【図表 3-16】 中国でテレビ放送された日本のアニメ（2008年）

タイトル	放送局・チャンネル	放送枠名称	第1話放送日	放送時間
ドラゴンボール	重慶 TV-青少年 Ch	-	2008年4月	09:00～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 午喜歡週末版	2008年5月	11:27～
	雲南 TV	衛星放送 Ch	2008年8月	09:30～
	蘭州 TV	新聞総合 Ch	2008年9月	13:48～
	上海 TV-炫動卡通 Ch	追炫白金劇場	2008年12月	21:01～
	中山 TV-総合 Ch	-	2008年12月	17:00～
名探偵コナン	江蘇 TV-少兒 Ch	合家歡劇場	2008年6月	21:00～
	江蘇 TV-小兒 Ch	合家歡劇場	2008年6月	07:20～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 午喜歡	2008年7月	09:15～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 午喜歡	2008年7月	22:30～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 週末超級大連播	2008年10月	10:00～
デジタルモンスター	重慶 TV-青少年 Ch	-	2008年4月	10:20～
	吉林市 TV-ドラマ Ch	幽默劇場	2008年4月	6:12～
	深セン TV-小兒 Ch	-	2008年6月	11:10～
	上海 TV-炫動卡通 Ch	-	2008年8月	21:00～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 週末超級大連播	2008年8月	08:30～
	上海東方 TV-哈哈少兒 Ch	超級劇場	2008年6月	15:30～
	上海 TV-東方衛星放送 Ch	-	2008年7月	15:30～
	上海 TV-炫動卡通 Ch	超炫劇場	2008年12月	16:30～
ドラえもん	上海東方 TV-小兒 Ch	大本营	2008年4月	9:00～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 週末超級大連播	2008年4月	9:30～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 週末超級大連播	2008年11月	11:30～
キャッツ・アイ	江西 TV-少兒家庭 Ch	-	2008年4月	08:00～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 午喜歡	2008年6月	09:15～
中華一番	湖南 TV-金鷹アニメ Ch	-	2008年6月	12:00～
	北京 TV-KAKUCh	KAKU 週末超級大連播	2008年7月	09:30～
イニシャルD	深セン TV-少兒 Ch	假日動画劇場	2008年6月	08:16～
	深セン TV-少兒 Ch	-	2008年9月	11:43～
	深セン TV-少兒 Ch	-	2008年9月	08:16～
一休さん	CCTV-小兒 Ch	動漫世界	2008年4月	21:00～
鉄腕アトム	湖南 TV-金鷹アニメ Ch	-	2008年11月	09:11～
はれときどきぶた	湖南 TV-金鷹アニメ Ch	-	2008年6月	14:00～
マジカルエミ	北京 TV-KAKUCh	KAKU 週週	2008年6月	13:29～
魔道王グランゾート	上海東方 TV-哈哈少兒 Ch	超炫劇場	2008年10月	16:30～
ヒーロボカブタック	湖南 TV-金鷹アニメ Ch	-	2008年5月	12:00～

出典：日本貿易振興機構「中国における日本産コンテンツの放映・上映・販売状況 2008年度」

【図表 3-17】 中国でテレビ放送された日本のドラマ（2008 年）

タイトル	放送局・チャンネル	放送枠名称	第 1 話放送日	放送時間
医龍	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 4 月	22:08～
サプリ	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 4 月	23:12～
	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 10 月	22:08～
アテンションプリーズ	深セン TV-衛星放送 Ch	-	2008 年 7 月	22:40～
		-	2008 年 8 月	22:33～
	広西 TV-衛星放送 Ch	-	2008 年 8 月	13:01～
	杭州 TV-衛星放送 Ch	-	2008 年 8 月	22:14～
	安徽 TV-衛星放送 Ch	偶像劇場	2008 年 9 月	22:06～
	広東 TV-衛星放送 Ch	週末劇場	2008 年 10 月	14:39～
	貴州 TV-衛星放送 Ch	-	2008 年 12 月	13:00～
大奥～第一章～	湖南 TV-衛星放送 Ch	金鷹独播劇場	2008 年 4 月	22:00～
大奥～華の乱～			2008 年 4 月	
大奥			2008 年 4 月	
燃えろ、アタック	上海教育 TV-上海教育台 Ch	精品劇場	2008 年 5 月	22:00～
	天津 TV-衛星放送 Ch	金碑劇場	2008 年 6 月	23:00～
		暇日劇場	2008 年 6 月	07:00～
		ドラマ専場		
	江蘇 TV-衛星放送 Ch	環境精選	2008 年 6 月	22:50～
浙江 TV-衛星放送 Ch	星空劇場	2008 年 6 月	22:11～	
渡る世間は鬼ばかり I	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 7 月	23:57～
渡る世間は鬼ばかり II	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 8 月	23:57～
渡る世間は鬼ばかり III	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 7 月	22:10～
			2008 年 8 月	23:57～
	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 6 月	22:10～
渡る世間は鬼ばかり IV	CCTV-8(ドラマ)	海外劇場	2008 年 12 月	22:05～
女系家族	上海 TV-東方衛星放送 Ch	都市劇場	2008 年 8 月	12:30～
赤い衝撃	上海教育 TV-上海教育台 Ch	精品劇場	2008 年 4 月	10:00～
赤い絆	上海教育 TV-上海教育台 Ch	精品劇場	2008 年 4 月	22:00～
	遼寧 TV-衛星放送 Ch	星光劇場	2008 年 6 月	22:59～
	貴州 TV-衛星放送 Ch	-	2008 年 6 月	13:00～
燃えろアタック	山西 TV-衛星放送 Ch	-	2008 年 7 月	08:00～

出典：日本貿易振興機構「中国における日本産コンテンツの放映・上映・販売状況 2008 年度」

## 2000年代、アニメ・マンガからファッション、ライフスタイルまで定着する日本のポップカルチャー

### ～日本のポップカルチャーの中心「80后」(パーリンホウ)登場

#### 海賊版もネット流通へ、コミケ、コスプレファンイベント中心の活動へシフトする～

海賊版が横行している、商習慣が複雑といった理由から日本のアニメ・マンガを取り扱う企業は、中国への進出に積極的ではない。そのため、ビジネス規模や流行などをデータから読み解くことができない不透明な市場となっている。しかし、海賊版で育った日本コンテンツファンは多く、特に1980年代以降に生まれた世代が日本のアニメやマンガ、ドラマ、ファッションなどのポップカルチャーファン層の中心になっている。中国で「80后」(パーリンホウ)と呼ばれているこの世代は、日本に対する先入観がなく、比較的裕福な時代に育っていることから、これまでの世代の消費スタイルとは全く異なる、新しいスタイルをもっている。

この世代の携帯電話、パソコン、ポータブルミュージックプレイヤーの所有率は90%程度で、毎日これらのツールをとおし、コンテンツを視聴。海賊版、正規版問わず、日本のアニメやマンガ、ゲーム、ファッションの情報を取り入れ、グッズを購入している。

また、中国では、政府が自国のアニメ産業振興を積極的に行っており、アニメに関連したイベントを数多く行っている。浙江省の杭州では、国家府広播電影電視総局(ラジオ映画テレビ総局)主催の「中国国際アニメ・マンガ・フェスティバル」が毎年開催されており、多くのファンとビジネス関係者が来場している。ブースには海賊版が多数展示されてはいるが、日本から出展した正規のキャラクターグッズ販売ブースの人気は高く、大きな利益を上げているようだ。このイベントは、主に中国と海外の国際アニメ商取引の振興を目的に実施され始めたが、年々ファン向けイベントへとシフトしており、現在はコスプレイベントや同人誌即売会が中心に行われている。

中国でのコスプレ人口は非常に多く、ほとんどが日本のマンガやゲーム、アニメのキャラクターがテーマとなっている。「中国コスプレ・スーパー・グランド・セレモニー」というコスプレ専門のイベントには、国内7都市で行われた予選には300団体以上が出場し、6日間のイベントに30万人が来場した。

【図表3-18】中国における日本キャラクター知名度

1	クレヨンしんちゃん	77.2%
2	ちびまる子ちゃん	70.85%
3	スラムダンク	61.9%
4	ドラえもん	61.55%
5	名探偵コナン	60.4%
6	ドラゴンボール	58.88%
7	セーラームーン	57.8%
8	聖闘志星矢	54.8%
9	ウルトラマン	51.3%
10	ハローキティ	46.35%

出典：サーチナ研究所「中国消費者の生活実態 2005～2006」

【図表 3-19】 雑誌『動感新勢力』読者人気投票による日本のマンガ・アニメキャラクターランキング  
【女性キャラクター】

	中国語名	日本語名	作品名
1	C.C.	C.C.	「コードギアス 反逆のルルーシュ」
2	夏娜	シャナ	「灼眼のシャナ」
3	古河渚	古河渚	「Clannad」
4	李 兰华	ランカ・リー	「超時空要塞マクロス F」
5	綾波丽	綾波レイ	「新世紀エヴァンゲリオン」
6	雪露	シェリル・ノーム	「超時空要塞マクロス F」
7	泉此方	泉 こなた	「らき☆すた」
8	坂上智代	坂上智代	「Clannad」
9	两仪 式	両儀 式	「空の境界」
10	壹原侑子	壹原侑子	「XXXholic」

【男性キャラクター】

	中国語名	日本語名	作品名
1	鲁路修	ルルーシュ・ランペルージ	「コードギアス 反逆のルルーシュ」
2	刹那	刹那・F・セイエイ	「機動戦士ガンダム 00」
3	坂田银时	坂田銀時	「銀魂」
4	早乙女友人（アルト）	早乙女 アルト	「超時空要塞マクロス F」
5	宵风	宵風	「隠の王」
6	岡崎朋也	岡崎朋也	「Clanned」
7	玖兰枢	玖蘭枢	「ヴァンパイア騎士」
8	洛克昂	ロックオン・ストラトス	「機動戦士ガンダム 00」
9	枢木朱雀	枢木スザク	「コードギアス 反逆のルルーシュ」
10	提耶利亚	ティエリア・アーデ	「機動戦士ガンダム 00」

出典：雑誌『動感新勢力』読者人気投票ランキング 2008

## 【韓国における現代日本ポップカルチャー現在の受容状況】

推定ファン数:250 万人(人口の約 5%)

### ファン層

文化開放政策以降、「ポケモン」や「NARUTO」をテレビアニメで見ている中高生層

文化開放政策以前から海賊版でアニメ・マンガを視聴し、現在コスプレや同人誌を楽しむオタク層

⇒自国のメインストリームではないニッチな層

- ・コスプレをしているファン層も他の国と比較して少なく、メイド喫茶も存在しない。
- ・1999 年の文化開放政策以前・以後でも、ネットや海賊版で消費されていた。現在の若いアニメ作家の作品を見てもその影響を受けているのはすぐにわかる。
- ・日本のマンガやアニメファン層は、「NARUTO」や「ポケモン」を見ている中高生、コスプレや同人誌などコアなオタク層である。

### アニメ・マンガファンの日本伝統文化、ハイカルチャーに対する考え方

- ・アニメやマンガは、子どもが見るものと考えている層が多く、アニメをみているから日本の伝統文化に興味があるというファンは少ない。
- ・アニメ・マンガに出てくる登場人物として、忍者やサムライに興味をもつファン層は多い。
- ・日本文化ファンの多くは、日本の現代美術や文学などハイカルチャーを好む層であり、音楽やファッションなどに興味があるが、アニメやマンガにはあまり興味はない。
- ・「クール・ジャパン」といってもイメージとしてはファッションのイメージが強い。

## 【韓国における現代日本ポップカルチャー受容の経緯】

### 1970年代、日本文化に対する規制が敷かれる韓国

韓国では、日本との歴史的な背景から日本文化が段階的に解放されるようになったのは1998年からとなっている。さらに1998年以前からも、韓国独自のマンガ出版が盛んに行われており、日本のマンガ普及は他国と比較して遅い。

一方アニメは、1970年代、日本文化開放宣言以前から「鉄腕アトム」や「マジンガーZ」が放送されていたとされているが、その人気の程度等については不明である。

### 1999年、第二次日本文化開放宣言、広がるアニメ、マンガ

韓国では、1965年の国交正常化に続き、1998～2006年にわたって日本文化開放宣言が提言され、段階的に日本文化の正規輸入が韓国で行われるようになった。そのため、1998年以降、青年向けのマンガ誌に「釣りバカ日誌」や「沈黙の艦隊」、「クレヨンしんちゃん」などが掲載され、人気を集めた。アニメでは、「銀河鉄道999」、「ドラゴンボール」、「クレヨンしんちゃん」、「セーラームーン」などが放送され、80%以上の視聴率を獲得するなど、日本のアニメは広く浸透し、キャラクター商品なども販売されることとなる。この頃行った調査によると、韓国の若者が大衆文化に接する頻度はアニメが81%ともっとも高く、次いでマンガ(77%)、ゲーム(71%)となっており、日本のアニメ、マンガはもともとあった韓国自国のアニメ、マンガファン層に対しても広く受け入れられていると考えられる。

また、2002年には、「ポケモン」のような子ども向け作品から、「千年女優」など青年向け作品も多く上映された。

【図表 3-20】韓国で公開された日本映画の本数とヒットしたタイトル

	韓国公開日本映画本数	韓国公開外国映画本数	日本映画比率	ヒットした作品タイトル
2000年	25本	227本	9%	「Shall We ダンス？」
2001年	24本	228本	11%	「となりのトトロ」
2002年	13本	192本	7%	「千と千尋の神隠し」
2003年	18本	175本	10%	「仄暗い水の底から」
2004年	28本	194本	14%	「踊る大捜査線 2」
2005年	25本	215本	12%	「いま、会いにゆきます」

出典：日本貿易振興機構「韓国におけるコンテンツ市場の実態 2007年3月」、「日本映画市場研究」、映画振興委員会

[図表 3-21] 韓国で公開された日本の代表的なアニメタイトルと観客数

	作品名	公開日	観客数（ソウルのみ）
2000年	獣兵衛忍風帖	9月3日	1万2,000人
	人狼（JIN-ROH）	12月9日	2万9,000人
	ポケットモンスター - ミュウツーの逆襲	12月23日	5万868人
	風の谷のナウシカ	12月3日	5万3,197人
2001年	となりのトトロ	7月27日	13万3,862人
	ポケットモンスター2	8月11日	2万280人
2002年	攻殻機動隊	4月12日	1万2,609人
	千と千尋の神隠し	6月28日	195万1,332人
2003年	メトロポリス	1月17日	2,796人
	猫の恩返し	8月8日	24万3,220人
	もののけ姫	4月25日	9万2,284人
	カウボーイ・ビバップ	10月3日	3,976人
	紅の豚	12月19日	2万6,341人
2004年	天空の城ラピュタ	4月3日	2万4,173人
	PERFECT BLUE	5月26日	103人
	千年女優	7月9日	2,913人
	イノセンス	10月8日	1万9,493人

出典：日本貿易振興機構「韓国におけるコンテンツ市場の実態 2007年3月」、映画振興委員会

[図表 3-22] 2006年に公開された日本映画動員数 TOP10

1	日本沈没	94万560人
2	輪廻	35万8,591人
3	オトシモノ	31万7,439人
4	あらしのよるに	29万2,992人
5	着信アリ Final	28万966人
6	ゲド戦記	23万9,067人
7	ポケモンレンジャーと蒼海の王子マナフィ	15万4,278人
8	メゾン・ド・ヒミコ	9万1,960人
9	NANA	8万6,855人
10	超劇場版ケロロ軍曹	7万5,642人

出典：Korean Film Council「Korean Film Statistics」より

### 2006 年第四次日本大衆文化開放以降、定着する日本ポップカルチャー

韓国は、マンガ単行本・雑誌の出版が可能に（1999 年第 2 次日本大衆文化開放宣言）⇒世界的映画祭等で受賞したことがあるあるいは評価の高いアニメ映画作品が上映・放送が可能（2000 年第 3 次日本大衆文化開放宣言）⇒協議を経れば全面的にアニメ作品の DVD 出版・上映・放送が可能（2006 年第 4 次日本大衆文化開放宣言）と、段階的に日本大衆文化を受け入れてきた。しかし、インターネットのインフラ整備が比較的早く行われた韓国では、1999 年頃から日本のマンガ、アニメの海賊版がネット上で流通され始め、国内で流通が許可されていない作品の人気が高いこともあった。また、マンガ・アニメ同様テレビドラマも人気が高く、正規で放送されていない番組の人気が高いという現象も起きている【図表 3-23】。また、2000 年以降、日本のアニメやマンガは自由に流通されるようになり、国内のテレビ放送でも日本のアニメが放送されるようになった。しかし、韓国では自国でもコンテンツ振興政策を積極的に行っていることもあり、日本のアニメ放送分数は年々減少している。

現在では、日本と同様、子ども向け作品のファン層、青年向け作品のファン層がいる。ソウルや釜山では、2 カ月に 1 回程度コミケのような同人誌即売会「COMIC」が開催され、韓国の若者が製作したマンガ同人誌が 1 冊 500 円くらいで販売されている。このイベントには、コスプレをした来場者も多く、“オタク”とよばれるファン層も確実に広がっているといえる。

【図表 3-23】海賊版サイト等で人気のある日本のドラマ（2006 年 7 月）

幸せになりたい！	おとうさん	ルーキー！
私を旅館に連れてって	オヤジィ	リモート
美女か野獣	ホットマン	顔
アテンションプリーズ	僕と彼女と彼女の生きる道	ケイゾク
Ns' あおい	世界で一番パパが好き	エースをねらえ！
優しい時間	アタック No. 1	末っ子長男姉三人
ソムリエ	光とともに…～自閉症児を抱えて	

出典：日本貿易振興機構「韓国におけるコンテンツ市場の実態 2007 年 3 月」、放送委員会「海外放映物の視聴率基準調査」

【図表 3-24】地上波テレビ局のアニメ放送分数

	単位	全体放送時間	国産作品放送時間	外国作品放送時間
2003 年	時、分、秒	520 : 12 : 23 (100%)	250 : 04 : 03 (48.1%)	270 : 08 : 20 (54.5%)
2004 年	時、分、秒	470 : 51 : 18 (100%)	266 : 08 : 06 (56.5%)	204 : 43 : 12 (43.5%)

出典：日本貿易振興機構「韓国におけるコンテンツ市場の実態 2007 年 3 月」、文化観光部「文化産業白書」

【図表 3-25】2004 年 CATV テレビ局のアニメ放送分数

チャンネル	単位	全体放送時間	国産作品放送時間	外国作品放送時間
トゥーニバス	時、分、秒	5194 : 21 : 24 (100%)	1492 : : 21 : 48 (28.7%)	3700 : 47 : 09 (71.2%)
アニウォン	時、分、秒	6742 : 30 : 00 (100%)	773 : 45 : 00 (11.5%)	5980 : 45 : 00 (88.5%)

出典：日本貿易振興機構「韓国におけるコンテンツ市場の実態 2007 年 3 月」、文化観光部「文化産業白書」

## B. マンガ・アニメ・ゲーム等ファン向けイベントおよび国際見本市に対する調査

調査対象とする4カ国で開催されている日本ポップカルチャー展示会のうち、来場者の多いファン向けイベント・国際見本市を抽出し、各展示会の開催内容や集客人数、鑑賞者層などについて、主催者に電話やメール、FAXなどでヒアリング調査を行った。

調査を行ったのは参加者の中心がファンである「ファンイベント」15件〔図表 3-26〕、コンテンツの商取引が行われる「見本市」8件である〔図表 3-27〕。

なお、中国ではファンイベントと見本市の機能をもったイベントを政府機関が開催しているが、本調査ではファンとしての来場者が圧倒的に多いため、ファンイベントの項目へ入っていた。

また、アメリカで開催されている見本市は、主催を企業が行っているものが多く、開催頻度も確約できず、来場者数や見本市の内容に関わる情報は出展者・出展希望者に対してのみ公表を行っている。そのため、アメリカはファンイベントへの調査のみとなっている。

[図表 3-26] 調査を実施したファンイベント（アメリカ 4 件、フランス 7 件、中国 3 件、韓国 1 件）

イベント名	①Anime Expo	②New York Anime Festival	③Sakura-Con	④OTAKON
開催国	アメリカ	アメリカ	アメリカ	アメリカ
開催都市	カリフォルニア州 ロサンゼルス	ニューヨーク市	ワシントン州 シアトル	メリーランド州 ボルチモア
開催頻度	年 1 回	年 1 回	年 1 回	年 1 回
イベント来場者数	約 4 万 4,000 人	2 万 1,388 人	1 万 6,500 人	2 万 6,586 人
出展企業者数	約 150 社	119 社	日本企業 22 社	157 社
入場料	75USD (通常価格)	25USD (金曜日) 30USD (土曜日) 25USD (日曜日) 45USD (週末券)	会員会費のみ 入場無料 (会費平均 40USD)	75USD

イベント名	⑤Chibi Japan Expo	⑥JAPAN EXPO	⑦Japan Touch	⑧EPITANIME
開催国	フランス	フランス	フランス	フランス
開催都市	モントルイユ (パリ郊外)	ヴィルパント	リヨン ヴィルールバンヌ	ル・クレムラン・ ビセトル
開催頻度	年に 1 回	年に 1 回	年に 1 回	年に 1 回
イベント来場者数	2 万 5,000 人	16 万 5,000 人	5,000 人	約 7,000 人
出展企業者数	約 70 社	191 社	50 社	21 社
入場料	9EUR (金曜日) 12EUR (土曜日) 10EUR (日曜日)	9EUR (木曜日) 12EUR (金曜日) 14EUR (土曜日) 12EUR (日曜日)	8EUR	8EUR

イベント名	⑨Paris Manga	⑩Anim' Est	⑪Mang' Azur
開催国	フランス	フランス	フランス
開催都市	パリ	ナンシー	トゥーロン
開催頻度	年に2回	年1回	年1回
イベント来場者数	3万8000人	—	1万2000人
出展企業者数	146社	—	54社
入場料	9EUR	7EUR	6EUR

イベント名	⑫石家荘国際動漫祭	⑬China joy	⑭中国国際動漫祭	⑮コミックワールド (COMICWORLD)
開催国	中国	中国	中国	韓国
開催都市	石家荘	上海	杭州	ソウル・プサン
開催頻度	年1回	年1回	年1回	年10回 (ソウル、釜山)
イベント来場者数	200,000人	121,703人	78万人	平均6000人 (ソウルのみ)
出展企業者数	184社	170社	300社以上	—
入場料	5~20元 (約100~300円)	50~100元 (約750~1500円)	35元 (約500円)	4000WON

[図表 3-27] 調査を実施した国際見本市（フランス 4 件、韓国 4 件）

見本市名	①アングレーム国際マンガフェスティバル Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême	②アヌシー国際映画祭 Festival international du film d'animation d'Annecy	③アヌシー国際映画見本市 MARCHÉ INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION	④カンヌ国際映画祭 Festival International du Film de Cannes
主催者	FESTIVAL INTERNATIONAL DE LA BANDE DESSINÉE D'ANGOULÊME/9e ART+	CITIA	CITIA	
開催国	フランス	フランス	フランス	フランス
開催都市	アングレーム	アヌシー	アヌシー	カンヌ
開催頻度	年 1 回	年 1 回	年 1 回	年 1 回
イベント来場者数 (バイヤー数)	来場者数 22 万 5 千人	来場者 12000 人 バイヤー5500 人	来場者 1900 人 バイヤー230 人	来場者 8320 人 バイヤー1587 人
来場者国数	—	65 カ国	67 カ国	—

見本市名	⑤SPP (SICAF Promotion Plan)	⑥TOP (Seoul Character & Licensing Fair)	⑦ソウル国際放送映像見本市 (BCWW)	⑧PPP (Pusan Promotion Plan)
主催者	ソウルアニメーションセンター	KOCCA、COEX	KOCCA	PIFF/PPP
開催国	韓国	韓国	韓国	韓国
開催都市	ソウル	ソウル	ソウル	釜山
開催頻度	年 1 回	年 1 回	年 1 回	年 1 回
イベント来場者数 (バイヤー数)	1300 人	2,746 人	3,177 人	—
来場者国数	25 カ国	18 カ国	50 カ国	—
出展企業者数	421 社	168 社	206 社	—
出展参加国数	20 カ国	30 カ国	30 カ国	—

また、各ファンイベントや見本市の主権者に対し、これまで実施したイベント内容や、日本のマンガ・アニメ等を含む日本文化の受容状況、理解度などについてアンケートを行い、日本のポップカルチャーファンのニーズを調査した【図表 3-28】。

【図表 3-28】 アンケート結果

これまで見本市、ファンイベントで「日本」をテーマにしたものはあったか

フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・CLAMP や水木しげる作品の展示会（アングレーム国際マンガフェスティバル）</li> <li>・映画の上映会や展示会（主催者：出版社、映画プロダクション、大学など）（アヌシー国際映画祭）</li> <li>・セミナー、交流会（アヌシー国際映画見本市）</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第 9 回の最初の日（9.10）を「Japan Day」に指定。日本からの出展社が中心になって KOCCA が後援して展示場のカフェテリアでネットワーキング・レセプションの時間を準備。（ソウル国際放送映像見本市）</li> </ul>

今後、会期中に開催したい「日本」をテーマにしたイベント

フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本人作家の展示会など（アングレーム国際マンガフェスティバル）</li> <li>・映画関係（アヌシー国際映画祭）</li> <li>・特集展示や上映会（アヌシー国際映画見本市）</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本の業界動向について語るセミナーイベント（Seoul Character &amp; Licensing Fair）</li> <li>・日韓間の国際共同制作作品のスクリーニングなど（ソウル国際放送映像見本市）</li> <li>・日韓の映画制作システム及び環境に対する比較研究セミナー（Pusan Promotion Plan）</li> </ul>

日本のコンテンツで人気がある分野

フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マンガ、アニメ（アングレーム国際マンガフェスティバル）</li> <li>・アニメーション、映画（アヌシー国際映画見本市）</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・アニメとゲーム（SICAF Promotion Plan）</li> <li>・アニメ、ゲーム（Seoul Character &amp; Licensing Fair）</li> <li>・アニメ、ゲーム、マンガ（ソウル国際放送映像見本市）</li> <li>・映画よりはアニメやゲーム、テレビドラマの人気がある（Pusan Promotion Plan）</li> </ul>

### 日本のコンテンツで人気があるマンガ

アメリカ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ナルト疾風伝、ブリーチ、犬夜叉、ドラゴンボール、デスノート (Anime Expo)</li> <li>・ブリーチ、ナルト、デスノート、フルーツバスケット、バンパイアキング (NewYork Anime Expo)</li> <li>・ナルト、ブリーチ、天元突破グレンラガン、HELLSING、鋼の錬金術師 (OTA-KON)</li> </ul>
フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Fairy Tail、ヴァンパイア騎士、デトロイト・メタル・シティ DMC、ブラックジャックなど (Chibi Japan Expo、Japan Expo)</li> <li>・デスノート、NANA (Japan Touch)</li> <li>・ナルト疾風伝、ブリーチ、鋼の錬金術師 (EPITANIME)</li> <li>・ナルト疾風伝、ブリーチ、NANA (Paris Manga)</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭教師ヒットマン REBORN!、黒執事 (コミックワールド)</li> </ul>

### 日本のコンテンツで人気があるアニメ

アメリカ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ナルト疾風伝、ブリーチ、犬夜叉、ドラゴンボール、デスノート (Anime Expo)</li> <li>・ブリーチ、ナルト、涼宮ハルヒの憂鬱、デスノート、天元突破グレンラガン (NewYork Anime Expo)</li> <li>・ナルト、ブリーチ、狼と香辛料、トライガン、蟲師 (OTA-KON)</li> </ul>
フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デスノート、Bleach、NARUTO、るろうに剣心など (Chibi Japan Expo、Japan Expo)</li> <li>・デスノート、NANA、宮崎駿作品 (Japan Touch)</li> <li>・ナルト疾風伝、ブリーチ、鋼の錬金術師 (EPITANIME)</li> <li>・ナルト疾風伝、ブリーチ、NANA (Paris Manga)</li> <li>・ジブリ作品 ( アングレーム国際マンガフェスティバル)</li> </ul>
中国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ナルト火影忍者、ワンピース、名探偵コナン、銀魂、ブリーチ (石家荘国際動漫祭)</li> <li>・ナルト火影忍者、ワンピース、名探偵コナン、銀魂、ブリーチ、ガンダム (ChinaJoy)</li> <li>・クレヨンしんちゃん、ちびまるこちゃん、ナルト、テニスの王子様 (中国国際動漫祭)</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・家庭教師ヒットマン REBORN!、黒執事 (コミックワールド)</li> <li>・パワーレンジャー、クレヨンしんちゃん、レスキューフォース、新世紀エヴァンゲリオン、ファイナルファンタジー (SPP/SICAF Promotion Plan)</li> <li>・ハローキティ、ポケットモンスター (TOP/Seoul Character &amp; Licensing Fair)</li> <li>・となりのトトロ、クレヨンしんちゃん、Nintendo (DS、Wii) (ソウル国際放送映像見本市)</li> </ul>

## 日本製コンテンツの魅力はどういうところにあるか？

アメリカ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ストーリーや作品テーマがそれぞれすばらしく、ただ単に猫がネズミを追いかけるようなアメリカのアニメにはないものがある。また、アートワークやストーリーも素晴らしい (Anime Expo)</li> <li>・アメリカの文化やアニメ、マンガにはないストーリーやアートワーク (NewYork Anime Expo)</li> <li>・絵と表現方法、ストーリーやセリフ、自然表現などが独特で芸術的だと思う。 (SAKURA-CON)</li> <li>・日本のマンガやアニメにしかない独自のあらすじがあり、効果的に表現できている。ベースにあるテーマやストーリーもよく、ギャグの部分や、深く考えさせられる部分などが多く入っている (OTA-KON)</li> </ul>
フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・オリジナリティの高いストーリーや、登場人物。心理描写が細かく、感情移入しやすいところ。 (Chibi Japan Expo、Japan Expo)</li> <li>・日本にしかないスタイル (Japan Touch)</li> <li>・マンガの読みやすさ、どこでも手軽に持ち込めるサイズでや移動時間中に読める。アニメはマンガのキャラクターの動作や声に個性をもっと引き出せる部分があり魅力的 (EPITANIME)</li> <li>・マスメディアによって取り上げられているから (Paris Manga)</li> <li>・デッサン、ストーリー (アングレーム国際マンガフェスティバル)</li> <li>・アニメーション、グラフィックデザイン、テーマ性 (アヌシー国際映画祭)</li> <li>・ストーリーやテーマ (アヌシー国際映画見本市)</li> </ul>
中国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人を感動させる。世界にいろいろな認識が入って、各国の文化と融合して成人化して考えた作品が多いから (石家荘国際動漫祭)</li> <li>・日本マンガ・アニメのストーリーが良く、新たな感覚を与える。年齢や職業に関係なく、幅広い層に受け入れられている。エンタテインメントでありながらテーマが深く、その裏側には日本の伝統文化が影響していると思う (ChinaJoy)</li> <li>・ストーリーが素晴らしい。歴史や実際生活に近いキャラクターの設計は各自の特徴がある (中国国際動漫祭)</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・子供にも大人にもアピールできるコンテンツの多様性、面白いストーリー展開 (SICAF Promotion Plan)</li> <li>・日本のアニメやマンガにしかないストーリー展開、キャラクターのカッコよさ・かわいさ (Seoul Character &amp; Licensing Fair)</li> <li>・男女老少誰でも簡単に楽しめるゲーム、親近で可愛いキャラクターの開発、新鮮で面白い内容のマンガ及びアニメ (ソウル国際放送映像見本市)</li> </ul>

### 伝統的な日本文化のうち、どの時代やテーマに興味があるか？

アメリカ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・来場者はすべての日本文化に興味があると思う (Anime Expo)</li> <li>・ほとんどの日本コンテンツファンは戦国時代に興味があると思う (NewYork Anime Expo)</li> <li>・あまり知識がないのでわからないが、自分が知っている時代では江戸時代 (SAKURA-KON)</li> <li>・江戸時代 (OTA-KON)</li> </ul>
フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・サムライの時代、着物など (Chibi Japan Expo/ Japan Expo)</li> <li>・現代社会、侍と忍者 (Japan Touch)</li> <li>・江戸時代に関わる侍 (EPITANIME)</li> </ul>
中国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・戦国など室町、江戸や明治時代と歴史なものに興味がある (石家荘国際動漫祭)</li> <li>・江戸時代 (ChinaJoy)</li> <li>・日本戦国時代と幕府時代に興味比較的にある人が多い。そのほかは鎌倉、室町や江戸時代など (中国国際動漫祭)</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・興味を持ってない (SICAF Promotion Plan, Seoul Character &amp; Licensing Fair)</li> <li>・幕末～帝国主義時代 (なぜ日本は近代化ができて戦争まで起こせたか) (Pusan Promotion Plan)</li> </ul>

### 伝統的な日本文化のうち、どの分野に興味があるか？

アメリカ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・来場者はすべての日本文化に興味があり、もっと情報がほしいと思っている (Anime Expo)</li> <li>・NYAF ではニューヨークの日本人コミュニティの支援を受け、日本語や日本の歴史、着物や武道に関するセミナーなどを行っている。主催者としては今後もこの活動を広げたいと考えており、茶道や伝統音楽、詩、小説などのイベントを行いたい (NewYork Anime Expo)</li> <li>・文学や絵画、建築、伝統的な美術品や習慣 (SAKURA-KON)</li> <li>・生け花、浮世絵、伝統的な料理 (OTA-KON)</li> </ul>
フランス	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日本の文化は基本的に全てに興味がある (Chibi Japan Expo, Japan Expo)</li> <li>・格闘、生花、相撲 (Japan Touch)</li> <li>・碁 (EPITANIME)</li> <li>・絵画、マンガに関する分野 (アングレーム国際マンガフェスティバル)</li> <li>・テーマとして手塚治やジブリの作品、映像・映画の分野 (アヌシー国際映画祭)</li> <li>・映像・映画の分野 (アヌシー国際映画見本市)</li> </ul>
中国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・歴史、音楽、文学、絵画 (石家荘国際動漫祭)</li> <li>・文学、絵画、彫刻、服飾、民芸、茶道、相撲、剣道 (ChinaJoy)</li> <li>・マンガ・アニメに関する歴史、有名な登場人物、文学や絵画。そのほかは彫刻、建築など (中国国際動漫祭)</li> </ul>
韓国	<ul style="list-style-type: none"> <li>・茶道 (国際放送映像見本市/BCWW)</li> <li>・料理とヘア・カラーリング (PPP/Pusan Promotion Plan)</li> </ul>

## C. 海外で開催した伝統文化はじめ各時代・各分野の日本文化に関する展示会等開催内容・集客人数・鑑賞者層・理解・認識のニーズ等の調査・分析

調査の対象としている、米・仏・中・韓では、伝統文化を初めさまざまな日本文化に関する展示会が開催されている。各展示会の来場者数、来場者の傾向、さらに展示されている日本文化に対する来場者の理解、認識、またニーズを明らかにするため調査を実施した。このような展示会には、国際交流基金が主催、共催などとして関わるが多いため、各国の国際交流基金海外支部へのアンケート・ヒアリング調査ほか、毎年発行されている活動報告書を参考に調査を行った。

### ・国際交流基金アメリカ支部にて行われた日本文化に関する調査(2003～2010年)

#### 【アメリカで2003年度に行われた日本文化展示・イベント】

##### 主要都市での質の高い芸術紹介事業と地方都市での巡回事業の実施

##### Performing Arts Japan

日本の優れた舞台芸術を広く全米各地に紹介すると共に、日米両国のアーティストによる新たな共同制作を促進するための助成プログラム。平成15年度は、「大駱駝艦」、「ダムタイプ」（いずれも現代舞踊）、「野村万作と『万作の会』」「八王子車人形と新内浄瑠璃」（いずれも古典芸能）など7つの団体が、米国舞台芸術団体のイニシアチブにより北米25都市を巡回し、2万人以上の観客を動員。公演やワークショップ、レクチャー・デモンストレーションには、参加者からアンケート等を通じて高い評価が寄せられ、メディアの注目も集めた。また、パークレー交響楽団と田中カレン（現代音楽）、アローダンスコミュニケーションとHeadlong Dance Theater（現代舞踊）など日米両国のアーティストによる6件の共同制作も実施。

##### 日本文化に触れる機会の少ない地方都市で、展示・公演事業、映画上映会等の巡回を実施

##### ニューヨーク事務所在外事業 大学巡回日本映画上映会

中西部地域において、毎年実施している主催の巡回映画上映会。2004年1月～3月に、日本文化が紹介される機会が比較的少ない中西部のイリノイ州（イリノイ・ウェズリアン大学）、ミズーリ州（サウスイースト・ミズーリ州立大学）、オハイオ州（オハイオ州立大学）、ケンタッキー州（ケンタッキー大学）の4州にて地元の大学等の協力を得て、「たそがれ清兵衛」（山田洋二監督）等、日本映画4作品の巡回映上映会を実施。「たそがれ清兵衛」は、本年度アカデミー賞の外国語作品部門の候補となったこともあり、各地で高い関心を集めた。普段見る機会のない日本映画に触れる貴重な上映とあって、いずれも好評を得ており、現代日本社会を紹介する上で有効な事業となった。計14回上映し、観客数は、540人。来場者のアンケート結果では、約80%が企画に関し「満足」又は「概ね満足」と回答。

## そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
3/2～4/27	日本写真史展	国際交流基金と、ヒューストン美術館が企画する、幕末に日本に写真が渡来して以来の代表的写真作品を歴史的、総合的に紹介する展覧会。ヒューストン美術館での開催の後、5月から7月までクリーブランド美術館で開催。	ヒューストン クリーブランド

## 【アメリカで 2004 年度に行われた日本文化展示・イベント】

### 米側文化機関等と協力し、主要都市で質の高い芸術紹介事業を実施

#### Performing Arts Japan(NY事務所)

2004年度は、伶楽舎（雅楽）、沢井一恵箏アンサンブル、バンブーオーケストラ、笠井叡（舞踏）、パパタラフマラ（現代舞踊・演劇）、燐光群（現代演劇）の6つの公演団が、米国舞台芸術団体のイニシアチヴにより全米22都市を巡回。アロンゾ・キング（振付家）と佐藤聰明（作曲家）、日米5都市振付家交換レジデンシー（ダンスシアター・ワークショップほか共催）など5件の共同創作も実施。いずれも日米両国の舞台芸術専門家の大きな注目を集め、新作の完成とその後の展開が期待される。

### 日本文化に触れる機会の少ない地方都市で展示・公演事業、映画上映会等の巡回を実施(NYC事務所)

#### ニューヨーク事務所在外事業 大学巡回日本映画上映会(南部)

日本文化が紹介される機会が比較的少ない地域において、世界的に著名な日本人映画監督の作品を通し学生や一般市民の間で日本への関心を高めることを目的とした上映会。米国南部の5大学（ウェイクフォレスト大学、ノースカロライナ大学シャーロット校、デューク大学、エモリー大学、ライス大学）において地元の大学等の協力を得ながら、『夢二』（鈴木清順監督）、『おもちゃ』（深作欣二監督）、『ワンダフルライフ』（是枝裕和監督）、『カリスマ』（黒澤清監督）の4作品を上映。

「日頃日本映画の上映は殆ど実施されないので、この映画祭の企画を大変感謝している。今後も機会があれば日本映画の上映をしたいと思う。」といった声が各地で寄せられた。合計16回の上映で1,000人近くの観客を動員しており、また、新聞や専門誌といった現地のメディアにも複数回取り上げられた。また、アトランタ総領事館の協力を得て、エモリー大学では特に安定した観客数を得た。

### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
11/9-12/17	現代日本デザイン 100 選		オールド・ナショナル銀行
9/10-10/23	現代日本デザイン		アトランタ・デザイン美術館

## 【アメリカで 2005 年度に行われた日本文化展示・イベント】

### 米側文化機関等と協力した主要都市での質の高い芸術紹介事業の実施

#### 海外公演主催事業「邦楽ショーケース」

世界最大規模の芸術見本市「全米舞台芸術プレゼンター協会年次総会」のニューヨークでの開催にあわせ、「邦楽：ニューサウンズ・オヴ・ジャパン」と題するショーケースをアジア・ソサエティと共催。出演は木乃下真市ユニット、AKI & KUNIKO、般若帝國の3グループで、一般市民はもちろん、世界各地から集まる舞台芸術関係者に対し、日本の伝統音楽の新たな魅力を紹介した。250名収容の講堂はほぼ満席となり、盛況の内に終了した。米国の有力プレゼンターや舞台芸術専門家、子供からお年寄りまで幅広い年齢層の一般聴衆が参加、アンケートには「音楽がとても新鮮でエキサイティング」、「演奏家の情熱が感じられ、音楽も美しかった」等、高い評価が寄せられた。その模様はニューヨーク・タイム

ズ紙にも掲載されたほか、朝日新聞（国際衛星版）、邦楽ジャーナル、フジテレビ「めざにゅ〜」、その他ニューヨークで発行される複数の日系コミュニティ紙で取り上げられた。

### 日本文化に触れる機会の少ない地方都市で、展示・公演事業、映画上映会等の巡回を実施 大学巡回日本映画上映会(中西部)

日本文化に触れる機会の少ない地域で地元の大学等の協力を得て実施されるニューヨーク事務所主催事業。本年度は、中西部の5大学（イリノイ大学アーバナシャンペーン校、ボール州立大学、カンザス大学、ウィスコンシン大学マディソン校、セントオラフ大学）を会場に、現代の日本を様々な角度から取り扱った比較的新しい4つの作品（『Nobody Knows』、『顔』、『Go』、『アカルイミライ』）を上映した。合計約20回の上映で、1,000人以上の観客を動員し、アンケート結果における観客の満足度も90%を超えた。また地元の新聞等でも好意的に取り上げられた。

### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
11/11-12/18	日本人形展		リチャードソン・アジア ン・アーツ美術館(オクラホ マ)
7/1-8/27	現代日本デザイン 100 選		メトロポリタン州立大学デ ンバー校ビジュアル・アー ト・センター
9/10-9/25	版画レクチャー・ デモンストレーション	700年にわたる歴史をもつ浮世絵木版画の摺り実演を米国西海岸7都市で開催。アダチ伝統木版画技術保存財団より摺師と解説者を一名ずつ招へいし、葛飾北斎の「神奈川沖浪裏」を題材に、解説付きでデモンストレーションする。(日本紹介のための文化人派遣)	サンタ・バーバラ、サン・ ディエゴ、ポートランド、 サンフランシスコ
9/7-10/23	日本人形展		エモリー大学ウッドラフ図 書館 シャッテンギャラリ ー(アトランタ)

### 【アメリカで 2006 年度に行われた日本文化展示・イベント】

#### 米側文化機関等との協力による主要都市で質の高い芸術紹介事業の実施

#### 海外展助成事業「絵本：日本の作家と作品764～2005年」(ニューヨーク公共図書館)

米国を代表する図書館の一つであるニューヨーク公共図書館の本館（展示ホールおよびギャラリー）において、2006年10月20日から2007年2月4日までの3ヵ月半にわたり、奈良時代から現代に至る「絵本」（日本の挿絵入り書物）約250点によって構成される大規模な展覧会が開催された。同図書館の日本関係貴重書コレクションがまとまった形で公開されたのは初めてであり、世界的に見ても、日本の絵本の歴史と多様性を本展ほどの規模において体系的かつ包括的に紹介した例は、ほとんどないものと思われる。10月25日には一日がかりの記念シンポジウム「日本の絵本：連続性と変化」が開かれ、日本、米国、

欧州から作家、装丁家、学者・研究者、その他、一般の美術愛好家ら約100名が集まった。

なお、同図書館本館が五番街と42丁目が交差するマンハッタンの中心部に位置しているという地理的条件に加え、入場料も無料ということで、ニューヨークの広範な層の市民が展示会場を訪れた結果、合計で8万3000人近くの観客を動員する成果を収めたことは特筆すべきである。

また、ニューヨーク・タイムズ紙、ウォールストリート・ジャーナル紙、ヴィレッジ・ヴォイス紙といった当地を代表する新聞はもちろん、朝日新聞などの邦字メディアにも、好意的な批評記事や紹介記事がしばしば図版入りで掲載された。

### 日本文化に触れる機会の少ない地方都市での、展示・公演事業、映画上映会等の巡回実施

#### 和紙レクチャー・デモンストレーション(2006年9月11日～17日)

若手和紙職人2名を日本から招聘し、映像を用いた和紙の製作過程のレクチャー及び、紙漉きの実演を実施。日頃日本文化に触れる機会が限られているアイダホ州ボイジー、モンタナ州ヘレナ、コロラド州デンバーといった地方都市を中心に巡回した。各会場で予定を上回る観客が集まり(4都市合計650名)、アンケートに回答した観客の93%が好意的な評価を示した。本事業に対し、地元テレビ局3社、新聞4社から取材があり、ツアーの様子がロサンゼルスローカルテレビ局に取り上げられ、専門家へのインタビューも交えた特集として土曜夜のゴールデンタイムに約15分間にわたり放送された。

## そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
1/18-2/28	現代日本デザイン 100 選		在米国日本大使館広報文化センター(ワシントン)
11/1-11/15	着物ワークショップ	演出家・着付専門家・メイクアップアーティストの松本實氏ほか3名を派遣し、着物に関するワークショップを実施。	南部地域4公館
11/6-11/30	こけしの世界展		ノバイ市シビックセンター(ミシガン州)
3/7-3/28	現代日本デザイン 100 選		ローレンス工科大学(ミシガン州サウスフィールド市)
4/8-4/23	現代日本デザイン 100 選		シアトルセンター
5/10-6/20	Out of ordinary/extraordinary	若手日本人写真家11名による写真展(全102作品)。	ジョージ・G・ドイザキ・ギャラリー(ロサンゼルス)
5/11-5/26	現代日本デザイン 100 選		森上博物館・日本庭園(デルレイ・ビーチ市)
6/9-6/30	現代日本デザイン 100 選		ジャパン・タウン近鉄モール(サンフランシスコ)
7/15-9/16	現代日本デザイン 100 選		ハワイ日本文化センターコミュニティギャラリー(ホノルル)
8/17-9/29	日本のクレイワーク		グアム大学内イスラセンター(ハガニャ)
9/14-10/27	こけしの世界展		クマモトプラザ展示室(モンタナ州ヘレナ)
9/16-9/23	漫画レクチャー デモンストレーション	漫画家、代々木アニメーション学院金沢校専任講師の坂本祥世(坂本一水)氏を派遣し、日本の漫画に関心のある若い世代向けに漫画の描き方ワークショップおよび講演を行う。	シカゴ、デトロイ
9/1-9/10	こけしの世界展		秋祭り会場およびシアトル総領事館文化ホール(ワシントン州ベルビュー、シアトル)
9/5-12/5	伝統陶芸展		ミズーリ大学セントルイス校 セントルイス マーカントイル図書館

## 【アメリカで 2007 年度に行われた日本文化展示・イベント】

芸術見本市参加やPAJ(Performing Arts Japan)活用等を通じた南部・中西部地域での日本理解促進  
米国南部邦楽ツアー(2007年6月、ニューオリンズ・ナッシュビル・ジャクソン)

地歌箏曲演奏家の福田千栄子を中心とした三曲アンサンブル。ニューオリンズでは、ジャパン・フェストに参加。約960名の観客を集めた。

APAP(全米芸術見本市)邦楽公演(2008年1月、ニューヨーク・ロサンゼルス)

ニューヨークで毎年開催される国際的な舞台芸術見本市APAP年次総会に合わせ、津軽三味線・笛・太鼓・琴による「和力」、琵琶・尺八による「後藤幸浩+小濱明人」の2つのユニットを派遣し、邦楽の合同ショーケースを実施。ロサンゼルスへも巡回して日米文化会館で公演を実施、計約880名の観客を集めた。

舞台芸術交流会への参加(2007年9月、ケンタッキー州ルイヴィル)

主に南部・中西部各地の劇場のプログラム編成責任者が参加する地方芸術見本市にブースを出展し、基金プログラムの紹介と日本の舞台芸術に関する広報を行った。

文楽全米5都市ツアー(2007年10月、ボストン・イリノイ州アーバナ・シカゴ・パークレー・ロサンゼルス)

19年ぶりに実現した文楽の全米巡回公演。中西部を含む巡回各地で満員御礼を記録。各種の教育アウトリーチ・プログラムも実施された。(PAJ助成案件)

ジャパン・フェスト(2007年9月、アトランタ)

ジョージア州日米協会、在アトランタ日本総領事館などが主催する南部最大級の日本文化祭を支援した。

中西部大学巡回映画祭(2008年1月～3月、ミシガン州カラマズー・オハイオ州ボウリンググリーン・アイオワ州アイオワシティ・イリノイ州シカゴ・ミズーリ州セントルイス・カンザス州ローレンス・ネブラスカ州オマハ)

「変わり行く日本の風景」をテーマに中西部各地の大学で日本映画上映会を実施し、1,795名が来場した。

現代日本写真展(2007年6月～9月、ミシガン州アナーバー)

本部所蔵海外巡回展「out of the ordinary/extraordinary」をミシガン大学附属美術館において開催した。来場者数約9,400名。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
1/11-3/18	伝統陶芸展		モリカミ博物館・日本庭園 (フロリダ州・デルレイ・ビーチ)
1/12-2/21	こけしの世界展		ユタ・カルチャラル・セレ ブレーション・センター
10/9-12/14	伝統陶芸展		在米大広報文化センター (ワシントン DC)
11/18-12/9	現代日本デザイン 100 選		リチャードソン・アジア美 術館(オクラホマ州タルサ 市)
3/1-3/20	こけしの世界展		アイダホ歴史博物館(アイ ダホ州ボイジー市)
4/6-4/27	こけしの世界展		日本庭園(オレゴン州ポー トランド市)
4/9-5/18	伝統陶芸展		南ネバタコミュニティカ レッジ・シャイアンキャン パス・パフォーミングアー ツセンター・ファインアー ツギャラリー(北ラスベガ ス市)
5/1-7/22	Ike Taiga and Tokuyama Gyokuran: Japanese Masters of the Brush	文人画(南画)の大成者である池大雅とそ の妻、徳山玉瀾の 200 余点(国宝 2 点、重 文 10 余点を含む)を紹介する展覧会。監修 はフェリス・フィッシャー同美術館日本美 術上級学芸員。東京国立博物館と大阪市立 美術館の特別協力。江戸中期に独特の画法 を確立した両者の作品を一挙に米国で紹介 する初の試み。(大型助成)	フィラデルフィア美術館 (ペンシルバニア州)
9/15-11/10	武道の精神		日米文化会館(ロサンゼル ス)

【アメリカで 2008 年度に行われた日本文化展示・イベント】

日本研究拠点機関の強化、日米の若手研究者間のネットワーク強化等、日本に対する関心の向上に効果的な事業を実施

日本美術シンポジウム(2009年3月、ニューヨーク)

カルコン報告のフォローアップの一環として、米国における日本美術の収集・研究活動の促進を目的にシンポジウムを開催した。参加者約123名（発表者13名、招待者約110名）。

芸術見本市への参加やPAJ(Performing Arts Japan)の活用等により、これまで日本との結びつきが弱かった南部、中西部地域における日本理解の促進に努める。

南部大学巡回映画祭(2009年1月～3月、フロリダ/ジョージア/ノース・キャロライナ)

古典からアニメまで様々なジャンルの日本映画の上映会を南部各地の大学で開催した。来場者数1,028名。

邦楽コンサート(2009年1月、テキサス州ヒューストン)

日本の邦楽グループ「囃子アンサンブル藤桜」及び「川嶋哲郎(sax) & 竹澤悦子(箏)」によるレクチャー&コンサートをヒューストンで開催した。来場者数450名。なお、これに先駆け、全米芸術見本市(APAP、ニューヨーク)において同グループのレクチャー&ショーケースを実施(プレゼンター向けショーケースとして、南部・中西部も含めた全米的拡がりを期待した事業)。来場者数150名。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
12/1-2009年3/6	スピリトを写すー日本の現代写真		在米大公報文化センター(ワシントンD.C.)
4/10-5/20	日本人形展		ムコガワ・フォートライト・インシュチュート日本文化センター(ワシントン州スポケーン市)
8/28-10/3	現代日本の陶磁器展		グアム大学イスラセンター(グアム)
9/4-10/26	スピリトを写すー日本の現代写真		ブルースター・コンテンポラリーアートセンター(テキサス州サンアントニオ市)

## 2009 年に開催された展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
1/11-2/9	武道の精神		IPFW 大学、郡図書館（インディアナ州フォート・ウェイン）
12/18-2010 年 1/8	日本人形（予定）		グアム大学イスラセンター（グアム）
2/17-3/13	武道の精神		ノバイ市役所（ミシガン州ノバイ市）
4/25-5/24	日本の子ども 60 年		日米文化会館 ドイザキギャラリー（ロサンゼルス）
5/9-5/29	手仕事のかたち －伝統と手わざ－		カーティス・アーツヒューマニティ ー・センター（イングルウッド・ビレ ッジ市）
6/19-8/31	スピリトを写す －日本の現代写真		テルフェア美術館（サバンナ市）
6/5-7/15	日本の子ども 60 年		在米日本大使館広報文化センター （ワシントン）
9/11-10/5	スピリトを写す －日本の現代写真		フォトグラフィック・センター・ノ ースウエスト（シアトル）
9/8-10/10	日本人形展		ヘンダーソン会議場（ネバダ州ヘン ダーソン市）

## 2010 年に予定されている展示

開催期間	タイトル	開催地
2010 年 1/13-3/13	現代日本の工芸展	米国/東アイダホ美術館（アイダホ・フォールズ市）

## ・国際交流基金フランス支部にて行われた日本文化に関する調査(2003～2010年)

### 【フランスで2003年度に行われた日本文化展示・イベント】

文化芸術交流の促進、外交上の必要性への対応状況:中期計画(国別計画)に基づいた事業

「ひととロボット展」(2003年10月28日～2004年1月31日)

ひととロボットをテーマに、展示(「電脳空間の夢想」)映画、公演、ロボットやからくり人形のデモンストレーション、シンポジウム等多元的に事業を展開。テレビ等主要メディアで約180件取り上げられ、約25,000名が来場した。初めての来館者や若年層も多く、展覧会のアンケートでは76%の来館者が、またデモンストレーションでは90%の来館者が「満足した」と回答した。ロボット展実行委員会を組織したことにより、企業等からの協賛・協力が得られた。

日本語教育・日本研究支援の充実を目指した、日本語教師や日本研究者間のネットワーク強化

リサーチ・会議等助成「フランス日本研究学会 第13回総会における公開講演会」(2003年12月13日、15日)

木下直之東京大学助教授を招いての公開講演会は、東洋言語文化研究所で「19世紀の日本の見世物に見る造形表現」、国立社会科学高等研究院で「近代日本の戦争の表象」をテーマに行われた。これにはパリのみならず、リヨン、トゥールーズ、ボルドー、ストラズブル等の地方都市からも日本研究者・大学院生が参加し、フランス国内の日本研究に関する情報交換が活発に行われた。

フランスのみならず欧州全体に事業効果を波及できるような、関係機関・人物とのネットワーク構築を強化し、総領事館や文化機関等と連携した事業の実施

三好和義「日本の世界遺産」写真展(地方巡回)

2001年に当館に寄贈された文化備品「日本の世界遺産」写真を展覧会用セットにして地方巡回している。平成15年度には、ブローニュ、パンタン(パリ近郊)、ヴァランシエンヌ(仏北部)、モンペリエ(南仏)等、7ヶ所に巡回した。展覧会を機に折り紙教室等のイベントを行ったケースもあり、地方への日本文化の紹介として有効であった。

### 【フランスで2004年度に行われた日本文化展示・イベント】

パリ日本文化会館での文化事業を充実させ、日仏芸術家の交流に努め、総合的な日本文化紹介事業を推進。特に有識者や若年層に対して、それぞれのニーズに応じた先駆的企画による文化事業を実施

日本映画祭「豊田四郎監督特集」(2004年9月～10月)

文芸作品を巧みに映像化することで定評のある豊田四郎監督による文芸映画特集上映会では、「文学作品とその映画化」をテーマとする講演会も合わせて実施。映画会全体で入場者数3,511名を数え、新聞記事16件。フランスではあまり知られていない映画監督を紹介する「知られざる巨匠シリーズ」第4部に相応しい成果を得た。

「日本のアニメの歴史シリーズ(第2部)」(2004年2月～3月)

フランスにおける折からの日本のアニメーション及びマンガのブームを反映し、20代及び30代の若者を中心とする観客が詰めかけ、歴史的なアニメの名作を鑑賞した。観客動員は2002年秋に実施した第1

部の1,189人よりも多い、入場者数2,045名となり、主要新聞各社（『ル・モンド』、『ル・フィガロ』、『リベラシオン』等）にも大きく取り上げられた。

①②の映画上映会2企画により、半年以内にフランスの日本文学に造詣の深い有識者、アニメに興味のある若年層のいずれも惹きつける企画を重ねるといふ事業展開が実現し、パリ日本文化会館の観客層の拡大につながった。

**フランスのみならず欧州全体に事業効果を波及できるような、関係機関・人物とのネットワーク構築を強化し、総領事館や文化機関等と連携した事業**

**海外展主催「日本磁器展」(伊万里展:2004年11月～2005年3月)**

佐賀県立九州陶磁文化館の大橋康二副館長を監修者として、基金本部とファエンツァ国際陶芸博物館（在イタリア）が日本国内からの磁器、欧州で模倣された磁器を集め、ファエンツァ、パリ日本文化会館、ベルギー王立歴史博物館と巡回。「伊万里の誕生から発展」、「将軍の磁器とヨーロッパ王侯向けの磁器」、「ヨーロッパ向け伊万里の名品」、「伊万里を写したヨーロッパ陶磁器」と4部構成で歴史的に伊万里を通観した展示は、大評判を得て、パリ日本文化会館の入場者は18,359人を数え、2005年日・EU市民交流年の幕開けに相応しく、伊万里焼を通じて日欧の交流の歴史とフランス市民の日本に対する興味が浮き彫りにされる記念的な催しとなった。

17週にわたる会期のうち8週間でアンケートを実施した。その間の入場者は計8,506名で、このうち10.4%が回答したが、この回答率は、過去の3%前後の回答率しかない他の展覧会に比べかなり高い。

「大変満足」が725名（82.1%）、「まあ満足」が140名（15.9%）で、この両者を合わせると98%の入場者が満足したという結果になる。

賛辞以外では「カタログが入手できず残念」との不満があったが、当初500部余り販売に出したカタログが、32ユーロ（約4,500円）と廉価でないにもかかわらず会期を2ヶ月残して早くも売り切れとなったため、イタリアの出版社へ200部の買取り追加を行ったが会期を1ヶ月以上残して再び売り切れとなるほどの好評であった。

主要全国紙（Le Figaro, Journal du Dimanche他）に写真入りで会期前半に記事が掲載された他、特に美術・陶磁器専門誌（connaissance des Arts, Journal des Arts, Revue Céramique & Verre他）、アンティーク関係誌が特集記事を組む等、本展を広く取り上げた。また、週刊の情報誌（Télérama, Zurban他）にも記事が出る等、熱心なコレクターから一般市民にわたって広く情報が流布したと言える。

**フランス在住の若手邦人芸術家と協力した、質の高い日本文化紹介**

**「パリ高等音楽院留学生コンサート」**

日本の新進の音楽家を紹介すべく、パリ高等音楽院（コンセルヴァトワール）との協力の下、同院第3課程在籍・卒業日本人留学生2組によるコンサートを実施。出演者は、橋本晋哉（チューバ）+藤田あき子（ピアノ）、神谷未穂（ヴァイオリン）+宮田理生氏（ピアノ）。入場者数は、計177名。橋本・藤田のデュオは現代曲を中心に楽器に語り掛けるような楽しい演奏を、神谷・宮田のデュオは情熱的な演奏を披露し、18時開始と時間を早めに設定したこともあり、観客には親子連れも多く見られた。

2005年日・EU市民交流年の機会を捉えた、市民間の対話及び文化を通じた相互理解を深める事業

日・EU市民交流年記念シンポジウム「文化における日欧交流-文化の独自性と多様性」

小倉和夫（基金理事長、元フランス大使）、高階秀爾（美術評論家、大原美術館館長）、カトリーヌ・トロットマン（欧州議員、元文化・コミュニケーション大臣）、ジャン＝ロベール・ピット（パリ第4大学学長）が磯村尚徳館長の司会で日欧交流を考察するシンポジウム。入場者数250名。

日仏交流の成果を示す音楽交流まで、多種多彩な観点から日欧交流を考える催しとなり、NHKパリ支局が取材した結果、5月28日（土）にNHK衛星放送（BS2）で放映されることとなり、また今後は異分野交流の可能性が高いことが示された。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	内容	開催地
9/28- 2005年1/3	「浮世のイメージ 17-18世紀」展	ギメ美術館のコレクションを中心に、日本、米国、英国などに所蔵されている作品約160点を展示する大型の浮世絵展。	パリ
11/26-2005年4/2	伊万里-将軍と欧州王侯の磁器(1610~1760年)	日本の磁器を欧州磁器との比較で展示	パリ日本文化会館

【フランスで2005年度に行われた日本文化展示・イベント】

パリ日本文化会館での文化事業の充実、日仏芸術交流の促進及び有識者や若年層等のニーズに応じた先駆的企画による文化事業の実施

「妖怪展」(2005年10月～2006年1月)

葛飾北斎や歌川国芳を中心とした浮世絵や絵巻物等の古美術を中心に、アニミズムに通じる日本文化の重要な要素である超自然界の妖怪・化け物や幽霊を紹介し、それらが源泉となって妖怪を扱ったマンガ作品（水木しげる等）やアニメのキャラクターを合わせ展示した展覧会。会期中、特に今回のターゲットとしていた子供連れや若者が目立ち、入場者数は当初予想よりもはるかに多い1万7,952名を数え、『ル・モンド』『ル・フィガロ』等の主要新聞を始め、フランスのメディアでも大きく何度も紹介された。これまで海外では紹介されたことのない日本の妖怪を、先駆的企画として提示した結果、日本のアニメーションやマンガ等のポップカルチャー的な刺激を求めていた若年層のニーズに見事応えた企画となった。

事業の展開や情報提供などの面において、欧州全体に効果が波及するよう、欧州の基金事務所や関係機関とのネットワークを活用した事業の推進

「Performing Arts Japan for Europe (PAJ Europe)」プログラムの立上げ

北米を対象としたPAJプログラムをモデルに、欧州を対象として舞台芸術の交流を促進するための新しい助成プログラムが舞台芸術課の主導で開始され、会館がその欧州事務局の役割を担った。このプログラムでは、日本のアーティストを欧州に招聘して巡回公演または共同制作を計画している欧州の劇場

やフェスティバルが申請者となり、欧州の舞台芸術の専門家によるスクリーニングを経て、採否が決定される。そのため、フランスのONDA（芸術普及局）やIETM（Informal European Theatre Meeting）等と連携し、本プログラムの周知に努めた。また、欧州の基金海外事務所とも連携して、各事務所所在国より専門家を集め、審査会を実施した。最終的にアヴィニョン演劇祭開幕作品など11件が採用された。欧州の専門家からは、本プログラムが欧州の舞台芸術状況に合致した効果的なスキームであるとの評価を得ており、本プログラムを通じて、欧州の舞台芸術ネットワークへの日本の舞台芸術のコミットメントが果たされた。

#### 「JAZZYCOLORS オープニング・コンサート」(2005年11月、在パリ外国文化機関によるジャズ週間オープニング企画として実施した在外事業)

17カ国の有志文化機関で組織する「JAZZYCOLORS」（チェコ、フィンランド、ハンガリー、スウェーデン、スイスの各文化センターを会場に実施する第3回ジャズ週間）のオープニング企画として、多国籍出演者によるジャズ・コンサートを当館会場で実施した。日本のクリヤ・マコト（ピアノ）をはじめ、韓国、フランス、オーストリア、スイス、カナダ、チェコと計7カ国のアーティストが共演し、当館が欧州全体を視野に入れて活動している点を、満場の観客及び各文化センター関係者にアピールできた。

#### 在外公館、現地機関等との連携による、地方での効率的な事業展開

##### 「狂言公演」(2005年4月、アラス市)

大蔵流狂言師である、茂山七五三（しめ）、宗彦（もとひこ）、逸平（いっぺい）の一家出演による狂言公演（文化会館では『風刺の感興』という副題で、フランスの風刺劇『ユビュ王』を含む演目を実施）に際し、公演団が他の会場・都市での追加公演の可能性を模索していたことから、文化会館より、当国北部にある中規模都市アラス市（ARRAS、Pas-de-Calais 県）のソロ・プティミスト会（婦人ロータリークラブ）に受入を働きかけた結果、同市での公演が実現し、500名近いアラス市民が鑑賞した。日本の伝統芸能に触れる機会が極めて限られる地方都市での公演は、日本文化紹介や対日理解の促進の観点からも効果が高いのみならず、公演団の希望にも合致するものであり、今後とも重視していきたい。

##### 「2005年日・EU 市民交流年」を契機として、市民間の対話及び文化を通じた相互理解を深める事業の実施

「伊万里展」(前年度～2005年4月)、「広重『江戸名所百景』展」(2005年5月～7月、在外事業)、「妖怪展」(2005年10月～2006年1月、本部主催展)

いずれも文化会館展示ホールを使った歴史的観点による大規模な展覧会で、市民レベルで愛好されている陶磁器、浮世絵、あるいはマンガ等の欧州に深く浸透している日本文化の粋を扱い、関連講演会やシンポジウムを催すことにより、市民間の対話及び文化を通じた相互理解を深めるものとなった。マスコミにも数多く取り上げられ、まさに日・EU市民交流年に相応しく、「欧州に与えた日本文化の影響」等、文化の相関を考えさせる契機となった。

## そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
2/14-2/20	日本文化紹介主催事業 日本舞踊レクチャー・デモンストレーション	西川箕乃助氏を中心とする日本舞踊のグループを派遣し、パリ、ロンドンの各都市にてレクチャー・デモンストレーションを行なう。	パリ、ロンドン
2/16-3/5	日本アニメの歴史シリーズ・第2部	久里洋二、藪下泰司の作品など 1950～60年代の優れたアニメ作品を上映。	パリ 日本文化会館
5/14-7/9	広重『江戸名所百景』展	歌川広重のコレクションを有する東京の栄光教育文化研究所と共催し、広重が描いた『江戸名所百景』全 119 点など計 121 点の作品を一挙に展示する。	パリ 日本文化会館

## 【フランスで 2006 年度に行われた日本文化展示・イベント】

パリ日本文化会館での文化事業の充実、特に、有識者や若年層等のニーズに応じた先駆的企画による文化芸術事業の実施及び芸術家の交流の促進

### 「型紙展」(2006年10月19日～2007年1月20日)

日本における型紙の歴史と、着物をはじめとする型染めの技法を示すと共に、西洋においてどのような形で応用され、どんな分野でどのような作品が生まれたのかを複合的に展示したもの。

浮世絵がヨーロッパに与えた影響（ジャポニズム）については広く知られているが、今回は「型紙」を切り口とすることで、極めてユニークかつ興味深い内容となった。また、型紙そのものや活用例の展示で型紙についての理解を深め、さらに、国別の展示によって「型紙」の影響が欧州各国でどのような形に発展したかを対比的に紹介した。こうした工夫もあって、入場者数は、ほぼ目標通りの14,986名を数え、最終日には1日当たりではここ5年で最高の1,062人を記録した他、仏語版カタログは過去最高の1,627部が売れ、完売となった。

また、「ル・フィガロ」紙に計14回、「ル・モンド」紙に計10回と、フランスの各主要新聞に写真入りで記事が掲載されたのを始め、テレビ、ラジオ、雑誌等で数多く採り上げられた。まさに型紙研究者等の有識者や、デザインを志す学生等若年層のニーズに応える先駆的企画であった。

ネットワーク支援の強化や研究者の交流等を通じた日本研究の促進、及び学術研究機関、シンクタンク等と連携した知的交流の促進

### セミナー「文化のグローバル化とアジアの役割」(2006年3月15～16日、パリ政治学院共催)

パリ政治学院国際研究所（CERI）にて3月15日、パリ日本文化会館にて3月16日に、それぞれ英仏の同時通訳付きで行った国際間セミナー。「ジャパン・クール」の名で定着した感のある日本のソフトパワーの中でも、とりわけフランスをはじめとする欧州各国の若年層に圧倒的な人気を誇る日本のマンガを中心に、日本文化のグローバル化と今後アジアが果たすべき役割を、日本、韓国、フランス、ドイツ、イタリア、ベルギーそして米国から発言者を招いて考察した。

## 欧州全体を視野に入れたパリ日本文化会館からの日本文化の発信

### 「Performing Arts Japan for Europe (PAJ Europe)」

昨年開始したPAJ欧州（日本の公演団やアーティストの公演や共同制作を計画している欧州の劇場やフェスティバルが申請する助成プログラムであり、欧州の舞台芸術の専門家によるスクリーニングを経て、採否が決定される）の更なる進展を図った。本プログラムにおいては、パリ日本文化会館が事務局の役割を担いつつ、申請書募集や本プログラムのためのアドバイザー委嘱、採否通知とその後の採用者との連絡などにおいて、欧州の各基金海外事務所が緊密に連携している。また、IETM (Informal European Theatre Meeting) 等の組織や、欧州各国に広く舞台芸術のネットワークを有するアドバイザーの協力もあって、本プログラムの関係者への周知を一層進めた。応募件数は8か国より20件あり、内採用件数はベルギーのクンステン・フェスティバル招聘作品など12件であった。

総領事館、各地の日仏協会、フランス在住の邦人芸術家等と連携した地方での事業展開

「柔道専門家・山下泰裕氏によるフランス3都市巡回講演及び実技指導」(2007年2月4～10日、フランス柔道連盟との共催)

1 週間をかけて、マルセイユ、パリ、ボルドーの3 都市を巡った本事業は、フランス柔道連盟の全面的な協力の下、実技、講演会に計2,500 人以上の参加者を得るなど、大きな成果をあげた。海外において柔道の基本を最も忠実に継承すると自負するフランスにおいて、柔道人口はフランス柔道連盟に登録しているだけで56 万人と、スポーツの中でサッカー、テニスに次ぐ第3 位の従事者人口を擁することもあり、本事業はメディアでも盛んに報道され、特に、地方都市で話題を集めた。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
1/31	アングレーム漫画祭: しりあがり寿氏を迎えて	「漫画界のカンヌ」として知られるヨーロッパ最大規模の「アングレームコミックフェスティバル」で招待作家として個展を開催するにあたって、講演会を開催。	パリ日本文化会館 小ホール
10/19-2007 年 1/20	KATAGAMI 一型紙とジャポニズム	日本の工芸の中で今日まで生活に密着している型染めのための型紙は、江戸時代後期に全盛期を迎え、その造形性や技術のために世界でも高く評価されている。とりわけ 19 世紀後半、日本の美術品に関心をもった西洋の美術家たちにとって、デザインの上で大きなヒントとなり、ジャポニズムの流れの中で優れた作品が多く生まれた。この展覧会では、日本における型紙の歴史と、着物を始めとするその用法を示すとともに、西洋でそれがどのような形で応用され、どんな分野でどのような作品が生まれたのかを展観する。	パリ日本文化会館
10/19	「型紙とジャポニズム」 講演会	「型紙展」の関連事業として、同展覧会のコミッショナーである馬淵明子氏(日本女子大学教授)が、型紙のジャポニズムについて解説する。	パリ日本文化会館
11/16、11/17	志野流香道 デモンストレーション	茶道、華道、などと並んで日本の精神文化を代表しながら、未だフランスでの紹介が遅れている香道についてのデモンストレーション。	パリ日本文化会館
12/13	「日本の型染めの歴史」 講演会	「型紙展」の一部展示替え後に、その関連事業として、同展覧会のコミッショナーである長崎巖氏(共立女子大学教授)が、型紙による型染めについて解説する。	パリ日本文化会館

## 【フランスで 2007 年度に行われた日本文化展示・イベント】

### 伝統文化と現代文化を含めた総合的な日本文化紹介

#### 文楽公演(2008年3月)

桐竹勘十郎を中心としたメンバーによる文楽公演を実施。『二人三番叟』、『日高川入相花王』より「渡し場の段」、『本朝廿四孝』より「謙信館奥庭狐火の段」を上演。各会場にて子供向けワークショップも開催。2,455名の観客が集まった。

#### アジアのキュビズム展(2007年5月～7月、パリ)

平成17年度から18年度にかけて東京、ソウル、シンガポールで開催した同展を、キュビズム発祥の地パリにて展示。アジアで受容され独自の展開を遂げたキュビズム絵画をフランスで紹介するとともに、アジアの文化的アイデンティティーの問題を、より客観的に検証した。来場者数は3,133名。

#### 小山裕久による日本料理に関するレクチャー・デモンストレーション(2007年9月及び2008年2月、パリ)

NP0日本料理文化交流協会との共催で、パリ日本文化会館5階に完成した厨房で伝統的日本料理の講習会を7回実施、179名の参加を得た。

#### 「黒田清輝から藤田嗣治まで～パリに学んだ洋画家たち～」展(2007年10月～2008年1月、パリ)

パリ日本文化会館開館10周年及び東京藝術大学創立120周年の記念事業として、フランスに留学した洋画家12名の滞欧中の作品と帰国後の作品等計55点を4部構成で展示、会期中13,477名が来場した。

#### 日本映画回顧「日活の歴史」特集(2007年10月、パリ)

戦前の向島撮影所での無声映画から成人映画を中心に製作した「につかつ」時代まで同社の変遷を辿る作品計33本の特集上映を実施、2,764名が来場した。

#### JAZZ IN JAPAN「渋さ知らズ」公演(2007年9月、パリ)

既成のジャズ概念を超え、舞踏やエンターテイメントを交えたジャズ・オーケストラの前衛的演奏を2回実施、630名の観客を集めた。

## 研究・教育の質的向上や欧州域内研究者とのネットワーク強化等の促進

#### 「日本の文化政策のニューアプローチ」に関する国際シンポジウム(2007年10月、パリ)

世界を席卷する日本のソフトパワーの文化の力とは何か、また文化政策のあり方について、日本、韓国、シンガポール、フランスからの研究者4名を招聘して、パリ日本文化会館にて討論会を実施、148名の聴衆を集めた。

#### 「文化資源という思想 - 21世紀の知、文化、社会」シンポジウム(2007年12月、パリ)

国立民族学博物館及び東京大学との共催により、パリ日本文化会館にて文化資源という新しい概念について、21世紀の知、文化、社会の相互の在り様を巡って広く、日・仏・英の研究者計13名が意見交換を実施、79名の聴衆を集めた。

#### 国際シンポジウム「マンガ、60年を経て...第一部:少女漫画とオタク」(2008年3月、パリ)

パリ政治学院との共催で、日本、フランス、イタリア他数カ国の研究者11名をパリ日本文化会館に集め、少女漫画、オタクという現象について討論、84名の聴衆を集めた。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
3/7-4/7	棟方志功展	版画作家・棟方志功の特別展。氏の生前から縁が深く、作品のための展示室を開設している岡山県倉敷市の大原美術館との共催により、彼の国際的評価を決定づけた版画作品のみならず、屏風、襖絵、水彩等の肉筆画を含む、多彩な作品を紹介する。また会期初日には、関連事業として、大原美術館館長である高階秀爾氏が、棟方志功について語る講演会を開催。	パリ 日本文化会館
10/24-2008年 1/26	「黒田清輝から藤田嗣治まで ～パリに学んだ 洋画家たち～」 展	黒田清輝から藤田嗣治まで、フランスに留学した洋画家たち12名の滞欧中の作品と帰国後の作品約50点を四部構成で紹介・展示。パリ日本文化会館開館10周年と、東京藝術大学創立120周年を合わせて祝う、未曾有の企画。10/24のオープニングには、「近代洋画に関するシンポジウム」を開催。	パリ 日本文化会館 展示ホール
11/22-12/15	現代薩摩の陶芸パリ展	薩摩藩（現在の鹿児島県）が初出展した1867年の第2回パリ万博から今年が140年目に当たることを記念し、フランス国立陶磁器美術館（セーブル）で「薩摩焼パリ伝統美展」が開催されるのに合わせ、薩摩の現代陶芸を紹介する展覧会を、関連シンポジウム「SATSUMA フォーラム in パリ」（11/21）と合わせて開催。鹿児島を代表する窯元・作家の作品約40点を展示。	パリ 日本文化会館 地下3階 フォワイエ

【フランスで2008年度に行われた日本文化展示・イベント】

若年層の関心にもアピールするべく、現代性を前面に押し出した展示を行い、より深い日本理解に導くプログラムを実施した。

パラレル・ニッポン 現代建築1996-2006展(2008年4月～7月、パリ)

本部巡回展の受け入れ。1996～2006年に竣工した日本の建築から代表的な110作品を、写真・映像や立体・模型を織り交ぜながら展示。会期中の来場者は5,702名、会期中（5月31日）実施した関連シンポジウムの来場者は350名を数えた。

WA 現代日本のデザインと調和の精神展(2008年10月～2009年1月、パリ)

21世紀に入り活況を見せている日本のプロダクトデザインから優れたデザイン約160点を選びだして紹介し、現代のプロダクトデザインにおける日本（和）的なもののありかを指し示す展覧会。会期中の来場者は9,886名、開幕時に実施した関連シンポジウムの来場者として81名を数えた。報道件数は166件。

HALCALI公演(2008年6月)

フランスの「音楽の日」のイベントとして、人気アニメ「エウレカセブン」の主題歌を歌うなど、日

本の若者に人気の高い女性2名によるヒップホップユニット「ハルカリ」による公演を実施。会員向けの公演も含めて2日間とも会場は満員となった。来場者数計580名。

#### 茂山家狂言公演(2008年7月)

茂山七五三、茂山逸平らによる狂言公演。太陽劇団所属で、狂言にも造詣の深いマスクアーティストによる「お面」の解説も行い、好評を博した。観客数計757名。

#### コンテンポラリーダンス「J\_DANCE 森山開次」公演(2008年12月)

内外のダンスシーンで活躍しながら、一方では映画やテレビへの出演など幅広い活動を展開している森山開次によるダンス公演。今回は観世流能楽師の津村禮次郎氏の参加した作品などあわせて3作品を上演。観客数500名。

#### 日本映画回顧「松竹の歴史」特集(2008年9～10月、パリ)

「日本映画史を作った大手映画会社シリーズ」第2回目として松竹をとりあげ、同社作品計23本を特集上映。入場者数2,328名。

#### 食文化レクチャー・デモンストレーション(2008年4月～2009年3月、パリ)

味の素ヨーロッパとの共催による、和食に欠かせない日本の調味料や食材を紹介する食文化シリーズ。「味噌」「醤油」「米酢」「味醂」「酒」の計5回を実施し、合計233名が参加した。

#### Jazz in Japan 08(2008年9月、パリ)

シリーズ事業「Jazz in Japan」の第7回目として、3連夜にわたり集中的にジャズを紹介。今田勝カルテット、Salle Gaveau (サルガヴェオ)、大友良英トリオが公演。観客数602名。

#### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
1/18-2/10	日本人形展		ラクロワ・ラヴァル博物館(マーシー・レトワル市)
2/21-3/16	日本人形展		織物・装飾博物館(リヨン市)
3/6-4/5	日本のクレイワーク展		メゾン・ドゥ・ランチザナ・エ・デ・メチエ・ダール(マルセイユ市)
9/10-9/28	日本人形		パビヨン・ジョセフィーヌ(ストラスブール)
10/28	武道レモンストレーション	レクチャー・デモンストレーション「武道・武士道・サムライ 2008」	パリ
11/6、11/7	琉球舞踊公演	玉城流「翔節会」玉城節子家元と柳清本流「和華の会」高良和子家元を迎え、代表的な宮廷舞踊作品、雑踊り(大衆・民衆舞踊)の作品そして両家元の創作舞踊が披露される。	パリ日本文化会館 大ホール

## 2009 年に開催された展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
4/22-7/5	武道の精神		パリ日本文化会館
5/2-6/20	「武道の精神展」 関連映画上映会	『姿三四郎』、 『三十三間堂通し矢物語』、 『匠』、 『剣』 を上映予定。	パリ日本文化会館
6/22-7/5	巡回展「武道の精神」JAPAN EXPO 特別展示	JAPAN EXPO にあわせ、 武道の精神の流れを汲 むアニメ作品をパネル展示。	パリ日本文化会館
7/2-7/5	ジャパン・ポップカルチャ ー・フェスティバル	JAPAN EXPO の会期に合わせて開催される、 日 本のポップカルチャーの総合イベント。	パリ日本文化会館
10/2-10/3	外国文化週間 —国境を越えた異才た ち：手塚治虫と宮崎駿—	上映作品：『ジャングル大帝』（竹内啓雄監 督）、『となりのトトロ』（宮崎駿監督）	パリ日本文化会館
10/14-2010 年 1/23	「出発—6 人のアーティ ストによる旅」展	東京都写真美術館と共催で「旅」をテーマと した写真展を実施する。今後の活躍が期待さ れる、若手から中堅写真家を紹介。	パリ日本文化会館

## ・国際交流基金中国支部にて行われた日本文化に関する調査(2003～2010年)

【中国で2003年度に行われた日本文化展示・イベント】

伝統と現代のバランスのとれた、多様で魅力的な日本文化の紹介

巡回展「日本の美を撮る」(2003年11～12月)

西安市にて、日本の象徴的な古典文化を新たな視点から捉えなおした土門拳他の写真展を開催した。本事業開催前に西北大学事件があったが、共催機関の適切な広報と実施体制により影響を受けることはなく、10日間の会期に1万3500人もの入場者があった。長春および合肥に巡回した。

日本映画講演会および上映会(2003年11月)

四方田犬彦明治学院大学教授を迎え、日本映画についての講演、および「キッズ・リターン」「シコふんじゃった」の2作品の上映を行った。北京市内の映画関係者や日本語専攻の学生を中心に200名強の聴衆が集まり、講演後の質疑応答では講師に対して専門的な質問が続いた。日本映画は中国でも親しまれているが、体系的に紹介する機会がこれまで無かったため、本事業は日本映画について社会的背景を含めて理解を深める好機になったとの反応が多かった。また、映像専門誌「当代電影(現代映画)」「当代電視(現代テレビ)」において本事業の特集が組まれた。上海、瀋陽への巡回に当たっては、講演内容および上映作品を替えつつ各地の関心に応えるよう努めた。

参加・共同作業型事業の企画。韓国等第三国を交えた多国間事業の推進

「Out the Window」展(2004年1月10日～2月15日東京展、3月30日～5月13日ソウル展)

日中韓の若手キュレーターの共同作業により、3カ国の若手作家合計53名の映像作品を展示し、北東アジアの新しい現代美術作品を紹介する展覧会。東京およびソウル展を実施した。キュレーターおよびアーティストにとって隣国の社会と文化に触れる貴重な機会ともなった。北京展の準備が進行中であり、現代美術を鑑賞する層が増えつつある中国での反応が期待される。

## 【中国で 2004 年度に行われた日本文化展示・イベント】

### 伝統と現代のバランスのとれた、多様で魅力的な日本文化の紹介

#### 日本名宝展(2004年5月～6月)

文化庁、奈良国立博物館及び中国国家博物館との共催により、重要文化財を含む日本の古美術品の展覧会を開催。北京市内の大学生を対象に、担当学芸員によるギャラリートークを開催し、若者のより深い作品理解を促した。約1ヵ月間の会期中の来場者は、3万4,000人に上った。

日本では読売新聞、中国では中央テレビ局、北京テレビ局、北京日報、新京報ほか、日中双方で報道があり、約30件に上った。

### 在外公館等と連携し、出来るだけ広範かつ効率的に事業を展開

#### 海外巡回展「日本現代建築1985-1996」

在外公館と連携、協力して、瀋陽、青島、無錫の地方都市で展覧会を開催した。特に青島においては、日本大使館主催の日本祭の一環として、日本企業など多数の協力を得た。各地の展覧会の様子は現地メディアで報じられた。

### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
12/8-12/22	第7回アジア漫画展 —アジアの就職事情— 海外巡回展	2002年10月～11月に国際交流基金フォーラムで実施された「第7回アジア漫画展」の海外巡回展。 (北京日本文化センターと各団体との共催)	広東美術館(広州)

## 【中国で 2005 年度に行われた日本文化展示・イベント】

### 伝統と現代のバランスのとれた、多様で魅力的な日本文化の紹介

#### J-POPコンサート

日本人2人、中国人1人によるJ-Popバンド「Core of Soul」は、北京で約500名の観衆を集め、大きな声援を送る中国の若者たちの様子がテレビを通じて日本国内にも報じられた。3年連続となる「GYPSY QUEEN」の重慶公演には、1,000名以上の学生や市民が詰めかけた。

#### 日本人留学生との協力による日本文化祭の開催

中国各地で学ぶ日本人留学生と協力して、日本人留学生によるネットワーク「留華ネット」を組織し、その活動の一環として、フフホト、北京、瀋陽、杭州の大学で日本文化祭を開催した。多くの中国人大学生が、折り紙、剣玉、茶道、ゆかた体験などに参加、日本文化に親しんだ。

#### 日本音楽紹介ラジオ番組「音楽新幹線」

財団法人音楽産業・文化振興財団（PROMIC）との協力により、2006年1月より、日本の音楽を紹介するラジオ番組「音楽新幹線」の放送を開始した。2006年4月現在で放送局を8カ所（重慶市、成都市、山東省、雲南省、無錫市、寧波市、湖南省、江西省新余市の各ラジオ局）に広げており、音楽のみならず日本語教室コーナーを盛り込んだ内容が好評を得て、視聴者から多くの反応が寄せられた。

### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
4/30-5/22	第2回大山子国際芸術祭	テクノオリエンタリズムをテーマとした展覧会を、北京大山子国際芸術祭期間中、北京東京芸術工程にて開催。	北京東京芸術工程(大山子芸術区内)
11/12-11/21	現代日本ポスター展 -ポスターに見る日本-		大連市図書館
11/13-12/4	Modern Style in East Asia 2005	建築家山本理顕氏と張永和氏の作品を模型や写真などを使って展示。シンポジウムも開催の予定。	北京東京芸術工程
11/22-12/1	第8回アジア漫画展 -生きがいー海外巡回展	2003年10月～11月に国際交流基金フォーラムで実施された「第8回アジア漫画展」の海外巡回展。	劉海粟美術館(上海)
12/8-12/15	現代日本ポスター展 -ポスターに見る日本-		寧波美術館(浙江省)
12/8-12/24	90年代の日本の絵画」展		香港藝術中心(香港)
12/22-12/29	現代日本ポスター展 -ポスターに見る日本-		西南大学美術学院美術館(重慶)

## 【中国で 2006 年度に行われた日本文化展示・イベント】

若者が親しみを感じる魅力的な現代文化を重視しつつ、伝統文化も合わせた総合的な日本文化の紹介

### 「Rin」中国公演

東京芸大を卒業した女性和楽器奏者3人が結成したグループ「Rin」を中国に派遣し、北京、上海、西安の3都市で2007年3月にコンサートを実施。琴、琵琶、尺八といった日本の伝統楽器を用いながらも、現代的にアレンジした音色は、多くの中国人観客を魅了した。コンサートの模様は映像に収録し、上海で放映されているテレビ番組「音楽物語in Japan」（視聴可能人口1億人）で特集として放送することにより、より多くの市民への波及効果を図った。また、西安では現地の音楽学院の学生とのコラボレーションを行い、交流的要素を盛り込んだ。各会場の主な観客層は、若年層を中心とした大学の日本語学科学生を含む日本文化愛好者で、北京公演では1,000人を超える動員を記録したことを始め、全ての公演で、満席となった。中国人の観衆にとって、元々知っていた楽曲は殆ど無かったと思われるが、演奏が進むにつれ舞台と一体となり、会場は熱気に包まれた。

また、演奏者側も片言ながら中国語で直接コミュニケーションを取るなど、中国人観客に受け入れられる努力を惜しまなかった。

### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
3/19	日中プラモデル文化交流会 ガンダムプラモデル川口名人講演会・展示会	株式会社バンダイの担当者を講師に迎え、プラモデル制作のワークショップを行なう。	北京日本文化センター 多目的ホール
3/31-4/16	90年代の日本の絵画		広東美術館(広州)
4/23-5/7	90年代の日本の絵画		北京東京芸術工程 (北京)
4/29-5/21	「JAPANIMATION」展	世界中のアーティストに幅広く影響を与えてきている日本のアニメ文化。今回の展覧会では、日本のアニメ文化に大きな影響を受けたアジアのアーティストの作品(松浦浩之(日本)、WisutPonnimit(タイ)、何岸、曹斐、劉力国、高孝午、Unmaskグループ等(中国))を展示。また、5月13日からは、日本の代表的なアニメ作品といえる「機動戦士ガンダム」をテーマとした作品も展示。	北京東京芸術工程
10/25-11/2	第9回アジア漫画展 —アジアのIT事情— 海外巡回展	2004年8月に国際交流基金フォーラムで実施された「第9回アジア漫画展」の海外巡回展。	中国国家図書館 (北京)

## 【中国で 2007 年度に行われた日本文化展示・イベント】

書籍・映像を活用した日本情報発信及び日本のポップカルチャーやライフスタイルの効果的な紹介

**美麗新世界 当代日本視覚文化展(2007年9月～10月北京、12月～1月広州)**

現代日本のアートシーンを代表する34名／組のクリエイターの作品により、中国において1990年以降の日本の現代文化を網羅的に紹介。来場者数は計約70,000名。

**J-Meeting(2007年7月、北京)**

アニメ「機動戦士ガンダム」の音楽を手がけた藤田純二氏の講演会のほか、日本のアーティスト2組を招いて音楽ライブとファンとの交流会（約330名参加）を実施した。

**「ふれあいの場」事業等を通じた内陸部等地方での事業の積極的促進**

**ふれあいの場・成都開設(2007年4月、成都)**

漫画、雑誌、J-POP DVDなどの日本の最新の流行文化情報の提供と中国人と日本人の若者の交流拠点となる施設を、成都市の広島・四川中日友好会館内に開設した。平成19年度の来館者数はのべ6,411名（会員数は734名）。開設記念イベントとしてJ-POPの旗手・中孝介及び中国人歌手の李浩・宋睿のライブを実施し、約200名の観客を集めた。

**声優 古谷徹氏交流イベント(2007年12月、成都・武漢)**

「機動戦士ガンダム」や「聖闘士星矢」等への出演で広く名を知られている声優の古谷徹氏を囲むファン・ミーティングを「成都ふれあいの場」と武漢の湖北省ジャパン・ウィークで実施した。中国のファン約890名が参加した。

**能レクチャー・デモンストレーション(2007年11月、北京・上海・重慶)**

金春安明（シテ方金春流八十世宗家）他計2名の能楽専門家を北京、上海、重慶に巡回派遣し、能楽に関するレクチャー・デモンストレーションを実施した。参加者は計約1,100名。

**TVプロデューサー 諏訪道彦氏講演会(2007年11月、南京)**

名探偵コナンの制作に携わった諏訪道彦氏による「日本のテレビアニメ」に関する講演会を南京ジャパン・ウィークにおいて実施した。受講者は約300名。

**アジア地域の対話と交流を進めていくための日中共通の関心に基づく対話や芸術文化共同事業推進**

**コンテンポラリーダンス公演(2008年3月、北京・広州)**

舞踏の第一人者、室伏鴻氏が主宰する「Ko & Edge Co.」をはじめとする3組の日本のアーティストのダンス公演を開催、中国人舞踊家たちによる作品も上演した。150名収容の会場が4公演ともほぼ満席となった。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
11/6-11/13	第10回アジア漫画展 「アジアの環境問題」	2005年10月に国際交流基金フォーラムで実施された「第10回アジア漫画展」の海外巡回展。	山東省済南市
11/20-11/27	第10回アジア漫画展 「アジアの環境問題」	2005年10月に国際交流基金フォーラムで実施された「第10回アジア漫画展」の海外巡回展。	雲南省昆明市

【中国で 2008 年度に行われた日本文化展示・イベント】

ポップカルチャーをはじめとする日本の現代文化を紹介し、中国における現代日本理解の促進を図る  
J-meeting(2008年6月、北京)

ジェネオンエンタテインメント制作プロデューサーの川村明廣氏による「アニメ音楽の多様な楽しみ方」をテーマとした講演会と若手歌手タイナカサチのコンサートとファン交流会を実施。約350名が参加。

J-pop Concert in Beijing(2008年11月、北京)

中国の青少年の間で人気が高い日本のアニメ・J-pop音楽を通じて日本理解・日中交流を促進するため、日本のアニメソング歌手によるコンサート・交流会を北京市内の大学内ホールにて実施。約1000名が参加。

「ふれあいの場」事業等を通じた内陸部等地方での事業の積極的促進

「南京ふれあいの場」開設(2008年12月、南京)

漫画、雑誌、J-pop DVD等、日本の最新の流行文化に関する情報提供と、中国人と日本人の若者の交流拠点「南京ふれあいの場」を南京市の金陵図書館内に開設。それに合わせ、日本のヒップホップユニット「HALCALI」のコンサートを実施。約400人が参加。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	開催地
2/19-3/31	現代日本の陶磁器展	香港大学美術博物館
4/9-5/18	写楽再見展	香港大学美術博物館(香港)
9/8-9/13	写楽再見展	重慶大学芸術学院展示ホール(重慶市)
9/24-10/5	写楽再見展	瀋陽市図書館(遼寧省瀋陽市)
10/10-10/18	写楽再見展	大連図書館 白雲美術館 展示ホール(遼寧省大連市)
10/17-10/26	第11回アジア漫画展	河南洛陽美術館(河南省洛陽市)
11/3-11/10	第11回アジア漫画展	柳州博物館(広西チワン族自治区柳州市)
11/14-11/30	写楽再見展	中国/浙江工商大学(浙江省杭州市)

2009年に開催された展示

開催期間	タイトル	開催地
10/15-10/29	日本人形	中国/瀋陽故宮博物館(瀋陽)

## 国際交流基金韓国支部にて行われた日本文化に関する調査(2003～2010年)

### 【韓国で2003年度に行われた日本文化展示・イベント】

伝統と現代のバランスのとれた、多様で魅力的な日本文化の紹介

黒沢清講演会(2004年3月)

韓国シネマテーク協議会主催「黒沢清監督回顧展」の関連事業として実施。開幕作品「アカルイミライ」の上映後、黒沢監督のトークや韓国の映画監督との対談を行うなど立体的な企画を組み、計678名の入場者を得た。黒沢監督は映画専門誌「FILM2.0」の単独インタビュー、また新聞・雑誌5社による合同インタビューを受けたほか、韓国出資による映画制作について韓国配給会社との具体的意見交換を行った。

参加・共同作業型事業の企画。中国等第三国を交えた多国間事業の推進

「Out the Window」展(2004年3月30日～5月13日)

北東アジアの新しい現代美術作品を韓国の一般市民に紹介する展覧会「Out the Window」展を、韓国のDarling財団との共催により実施した。日本・韓国・中国の若手作家53名の映像作品は、表現方法の多様性を増す現代美術の現状を示すものとなった。

第7回アジア漫画展(2004年3月31日～4月13日)

「アジアの就職事情」と題して「アジアの就職難」と「職場内の事情」を共通テーマに、アジア8カ国の作家による漫画(ひとコマ漫画)作品計80点をソウル日本文化センター内のホールにて2週間展示した。ソウルでの開催は2000年度以来4回目となるが、これまでの経験から韓国の代表的な漫画関連団体とパイプを作ることに成功し、本展覧会に対する認知度も上がってきている。テレビが5件、新聞が14件紹介するなどマスコミでも大きくとりあげられた。

### 【韓国で2004年度に行われた日本文化展示・イベント】

伝統と現代のバランスのとれた、多様で魅力的な日本文化の紹介

「現代日本のデザイン100選」展(ソウル、2005年2月4日～4月10日)

「日韓友情年2005」のオープニングを飾る事業として、ソウルの省谷美術館との共催により開催した。韓国ではデザインが高い関心を集め、日常生活でもデザインを凝らした製品や商品が好まれるようになった。1990年代以降の日本のプロダクトデザインを紹介する本展は、タイムリーな企画として予想を大きく超える反響があり、計1万212名が来場した。韓国の3大新聞(朝鮮日報、中央日報、東亜日報)を含む新聞、テレビ(MBS、YTN)で紹介された。また、韓国を代表するデザイン誌『現代住宅』『INTERIORS』『DESIGN』など計5誌で特集記事が生まれ、専門家の注目も集めた。本展を企画したキュレーターによる講演会も、展示内容と日本のデザインについての理解を促進する上で、非常に効果があった。

日韓国交正常化40周年記念事業「日韓友情年2005」の機会を捉えた事業

ジャパン・コリア・ロードクラブ・フェスティバル(2005年3月25日)

ソウルの弘益大学地区で毎月末に開催される「クラブ・デイ」イベントに合わせて、日本からDJ、現代美術作家、音楽バンドなどを派遣し、オールナイトで韓国人DJやアーティストと共演した。弘益大

地区は、ソウルにおけるクラブ文化の中心地、かつ若者文化の発信地。

直前に起こった「竹島問題」により日韓交流事業が相次いで延期や中止となる中、韓国側共催機関である韓国クラブ文化協会の協力を得て、当日は1万人以上の若者が集まり、各会場の前で入場を待つ行列が明け方まで続く一大イベントとなった。また、新たな試みとして日本人ボランティアを現地に派遣、イベントの様子をインターネット経由で基金ホームページに中継し、リアルタイムで日本の愛好者にフェスティバル会場の興奮を伝えた。

### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
8/27-8/30	日本文化紹介派遣主催事業文化レクチャーシリーズ1(アートアニメ/韓国)	アニメーション作家・山村浩二氏による講演、作品上映、ワークショップの実施。	ソウル
11/1-12/22	日本のクレイワーク		済州、釜山、ソウル

### 【韓国で 2005 年度に行われた日本文化展示・イベント】

伝統と現代のバランスのとれた、多様で魅力的な日本文化の紹介

「身体の夢」展(入場者2万1,300名)

日本の伝統工芸を紹介する「手仕事のかたち」展(7,637名)

「現代日本デザイン100 選」展(1万705名)

「日韓ダンス交流フェスティバル」(4,170名)

日本で生まれ世界に衝撃を与えた現代舞踊である「舞踏」を中心に、ダンスの分野における日韓交流を目的としたダンスフェスティバルを、韓国中央国立劇場のリニューアル・オープン記念および「日韓友情年2005」記念事業として実施した。「舞踏」および日韓の若手アーティストによるコンテンポラリーダンス公演のほか、「舞踏」に関するシンポジウム、ワークショップ、展示等、さまざまな角度から理解を深めてもらうための関連企画を実施。日本から参加したカンパニーや専門家は20組(人)に及び、韓国で初めて「舞踏」を体系的かつ総合的に紹介する貴重な機会となった。国際舞踊協会・韓国本部を中心に、当基金、韓国中央国立劇場、韓国国際交流財団の協力が本事業を成功に導いた。マスコミの関心も高く、放送19件、新聞30件、月刊誌29件、週刊誌5件、インターネット3件、計86件の記事が掲載された。

「日本映画の110 年」特集上映会(2,657名)

### 参加・共同作業型事業の企画。中国等第三国を交えた多国間事業の推進

「アジアのキュビズム展」(東京2005年8～10月/ソウル11月～2006年1月/シンガポール2006年2～4月)

東京、ソウル、シンガポールの国立美術館3館と当基金による共同企画展。日本と韓国を含むアジア11カ国におけるキュビズムの受容を通じて、美術史の視点から、アジアにおける近代を考察した。展覧会と同時に関連シンポジウムを開催するなど、激動の20世紀を経たアジアの一員としての認識を共有する機会となった。専門家のみならず一般観客からも高い評価を得て、東京で1万1,356名、ソウルで2万2,669名、シンガポールで4万3,000名の入場があった。

ソウル展は、韓国の3大新聞（朝鮮日報、中央日報、東亜日報）、主要な美術雑誌（「月刊美術」他）に大きくとり上げられる等、計26件の報道があった。本展は、主催4団体が準備調査から展覧会開催まで全てのプロセスを共有した多国間事業として、アジアにおける美術館ネットワークの構築に寄与したと同時に、4団体が資金的にもほぼ平等に負担した点で、これまでに例のない画期的な展覧会となった。

#### そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
5/12-5/25	第8回アジア漫画展 ー生きがいー海外巡回展	2003年10月～11月に国際交流基金フォーラムで実施された「第8回アジア漫画展」の海外巡回展。	ソウル日本文化センター イヨンホール

#### 【韓国で2006年度に行われた日本文化展示・イベント】

**若者が親しみを覚える魅力的な現代文化を中心に、伝統文化も含めた総合的な日本文化を紹介  
「中村誠ポスター展」及び「山形季央氏・デザイン講演会」**

2003年からトロント日本文化センターの所蔵品を借用し、ソウル日本文化センター・イヨンホールで毎年開催している日本のポスター展シリーズの第3回目として開催した。特に最近、韓国において、若者層を中心として生活空間や商品開発など、様々な分野でデザインに対する関心が高まっているという背景を考慮し、日本文化の中でも世界でもトップクラスの水準にある「デザイン」に焦点を当てた事業を実施。資生堂時代から近年の作品まで、ポスター（約55点）、図録、写真、映像等で同氏の作品世界を網羅的に紹介し、中村誠という一人のデザイナーの作品とともに、1960年代から80年代にかけての日本の広告写真の歴史とトレンドの変遷を紹介し、日本のグラフィックデザインが企業の広告という媒体と結びついて発展してきたプロセスが判る構成とした。28日間の会期中の入場者数は1,962人（平均70人/1日）であり、アンケート回答者のうち81.3%が「満足」と回答した。

また、この中村誠ポスター展と合わせて資生堂の山形・企画宣伝部長を招聘し、ソウルにあるゼロワン・デザインセンターにおいて講演会を開催し、相互の事業の相乗効果を狙った。

#### 在外公館等との連携強化による、地方等も含めた効果的な事業の実施

##### ジャパン・ウィーク事業に対する協力

韓国の地方における日本文化紹介行事として、在釜山日本国総領事館が開催した蔚山ジャパン・ウィーク及び日頃日本文化関連行事が行われる機会が少ない光州市に東京国際和太鼓コンテストで最優秀賞を獲得した「鬼島太鼓」を派遣し、通常の公演及び豊学校訪問を行い、日本の伝統芸能の魅力を紹介した。

蔚山公演では415名、光州公演では367名の入場者があったが、小学生・中学生の女子生徒たちの、外見からは想像もつかないような力強い演奏と太鼓の音色に、観客は感嘆の声を挙げていた。蔚山公演では、途中で韓国の伝統楽器演奏も行い、また観客席から子供たちをステージにあげて、実際に日本の太鼓を打ってもらうなど体験型の演出も行なった。光州では「光州市立国劇団」との共演も行い、日本の太鼓演奏者、韓国の伝統芸能演奏者および観客が一体となるなど、日韓間で言葉を越えた「共演」が実現し、観客からは大きな喝采があがった。

## そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
3/16-4/22	『浮世絵黄金期 ～美人画と風景画の 世界～』展	ソウル日本文化センター所蔵の浮世絵 作品を紹介する第2回目の浮世絵展。今回は喜多 川歌麿をはじめとする絵師による美人画および 歌川広重、葛飾北斎の風景画の中から55点を展 示。	ソウル日本文化センター イヨンホール
5/19-6/8	第9回アジア漫画展－ アジアのIT事情－ 海外巡回展	2004年8月に国際交流基金フォーラムで実施さ れた「第9回アジア漫画展」の海外巡回展。	ソウル日本文化センター イヨンホール、在韓日本大 使館広報文化院
10/19-10/25	日本の玩具展		蔚山文化芸術会館第3展 示室
10/19-10/25	世界遺産写真展		蔚山文化芸術会館第3展 示室
10/19-10/25	浮世絵展示会		蔚山文化芸術会館第2展 示室
10/28-11/1	鬼島太鼓・韓国公演	2006年第5回東京国際和太鼓コンテストとのタ イアップにより、同コンテスト組太鼓部門一般の 部で最優秀賞を獲得した鬼島太鼓(きじまだい こ)を韓国に派遣する。蔚山(ウルサン)公演は同 市で開催されるジャパン・ウィーク(在釜山日本 総領事館主催)の一環。	蔚山、光州各地
11/13-11/22	日本の玩具展		済州総領事館たむなホー ル
12/5-12/14	日本の玩具展		在大韓民国日本国大使館 公報文化院(ソウル)
12/14-12/19	アニ衝撃展 ～真島理一郎監督招 へい展	アニメーション映画祭「Animpact」の12月のプ ログラムとして、「スキー・ジャンプ・ペア」等 で知られる映像作家 真島理一郎監督を招き、代 表作品の上映および講演会を行う。	ソウル、光州、順川

【韓国で 2007 年度に行われた日本文化展示・イベント】

日韓相互理解の地域的拡大に向けた韓国の地方における交流事業の強化

和太鼓松村組韓国公演(2007年5月、全州・済州)

全州で開催されるジャパン・ウィーク(在韓国大使館主催)において和太鼓の松村組の公演を実施し、併せて済州で巡回公演も行った。4回公演の観客数合計は2,420名。

大邱日本映画傑作選(2008年3月、大邱)

センター所蔵フィルムライブラリーによる地方上映会。作品8本を上映し、観客数は計322名。

「熊本アートポリス」展(2007年8月～11月、済州・釜山・完州・ソウル)

熊本県の街づくりプロジェクト「熊本アートポリス」から生み出された日本の現代建築の代表作を写真パネルで紹介した。来場者数は4地域の合計で約1万4,300名。

そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
5/17-5/27	日本文化展示会	「全州ジャパン・ウィーク」の一環として、ソウル日本文化センター所蔵の浮世絵(復刻画)と日本の世界遺産写真の展示を行なう。	全北大学校三星文化会館展示室
5/23-5/27	第11回ソウル国際漫画アニメーションフェスティバル	今年度は「日本」を特集し、『パブリカ』『立喰師列伝』『秒速5センチメートル』他6作品及び短編・宮崎駿のレトロスペクティブなどを予定。	ソウル貿易展示コンベンションセンター
5/23-5/27	第10回アジア漫画展ーアジアの環境問題ー海外巡回展	2005年10月に国際交流基金フォーラムで実施された「第10回アジア漫画展」の海外巡回展。	ソウル貿易展示場
10/10-10/31	なんせんちょうむ展	日韓文化交流をテーマとした小川裕司氏の写真展。同氏の歴史の旅への始まりとの位置づけもあり、数点をフォトエッセイの形で紹介。そのエッセイに対し、歴史の背景をソウル市民大学の鄭在貞先生が解説。	ソウル日本文化センター

## 【韓国で2008年度に行われた日本文化展示・イベント】

日韓両国において世論の形成に影響があると考えられる中堅指導者・専門家等の交流を促進する

### 小栗康平監督映画祭(2008年11月、ソウル)

小栗康平監督の5作品「泥の河」「伽耶子のために」「死の棘」「眠る男」「埋もれ木」を上映。同監督とイ・チャンドン監督や俳優アン・ソング氏との対談を実施。来場者数497名。

日韓両国が共有する社会的課題を議論し解決していくための市民同士の交流と連携を強化する。

### 日韓交流おまつり(2008年9月、ソウル)

日韓交流おまつりは、日韓の市民が中心となって互いの文化を体験・交流する行事。総観客数は約10万名。日本側はオールジャパンとして官民合同で参加。基金は特定寄附金制度を活用して日本側企業の寄附金集めに協力したほか、ソウル日本文化センター所長が運営委員として参画した。

日本人や日本文化に直接触れる機会が少ない韓国の地方における交流事業を実施・支援

### 巡回展「自然に潜む日本」展(2008年10月～11月、釜山/済州/ソウル)

平成20年度海外巡回展。写真家の矢萩喜従郎氏が日本全国をまわって撮影した写真集「Hidden Japan－自然に潜む日本」から選ばれた写真を展示。釜山、済州（ジャパン・ウィーク）、ソウルを巡回。来場者数1,998名。

### ソウル日本文化センター所蔵「浮世絵」復刻版展示(2009年1月、大田)

日本の伝統美術を世界に知らせる機会となった浮世絵をロッテギャラリー大田店で展示し、デパートを訪れる顧客のほか、大田、忠清南道地域の住民に日本の伝統文化と美術を身近に感じてもらう機会を提供。浮世絵は済州ジャパン・ウィークでも展示。来場者数約3,500名。

### 2008 光州ビエンナーレ(2008年9月～11月、光州)

単なる展示の枠組みを越えて、芸術的な生産を促す交流・議論の場として世界的にも有名な光州ビエンナーレに対し、日本からの参加作品の輸送費を助成。総来場者数約36万名。

### ピアノデュオ「レ・フレール」巡回公演(2008年10月～11月、ソウル/釜山/済州)

日本でブレイクしたばかりのジャズピアニスト兄弟デュオ「レ・フレール」による巡回公演をソウル、釜山、済州で開催。済州ではジャパン・ウィークの一環として、また釜山では釜山市立博物館設立30周年事業として実施。来場者数2,786名。

## そのほかの展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
6/4-7/4	「北斎・広重、浮世絵の中の風景画」展	ソウル日本文化センター所蔵の浮世絵（葛飾北斎作「富岳三十六景」、歌川広重作「東海道五拾三次」）を約70点展示。	ソウル日本文化センター
6/10-8/31	浮世絵で見る川辺風景	ソウル日本文化センター所蔵の浮世絵のうち、川辺風景を描いた作品57点を清溪川文化館に展示。	ソウル歴史博物館清溪川文化館
11/12-11/28	読売国際漫画展	読売新聞社主催の国際漫画展に入賞、あるいは出展した日韓の漫画家による展示会を開催。	ソウル日本文化センター

## 2009年に国際交流基金が関わり開催された展示

開催期間	タイトル	概要	開催地
2/19-4/19	「エモーショナル・ドローイング」ソウル展	東京国立近代美術館と京都国立近代美術館で2008年8月から12月にかけて開催した「エモーショナル・ドローイング」展を、韓国・ソウル市のSOMA美術館へ巡回。	SOMA美術館
4/13-5/12	浮世絵展	ソウル日本文化センター所蔵の浮世絵を展示。	ソウル日本文化センター
5/19-5/24	日本人形		春川国立博物館企画展示室（春川）
5/20-6/20	日本の絵本展	日本の絵本の歴史を紹介。コーナーを「手書き本の時代」「版本の時代」「子どもの本の時代」に分けて絵巻物などを展示。	ソウル日本文化センター
6/10-6/19	日本人形		在韓大広報文化院シルクギャラリー（ソウル）
6/29-7/17	日本人形		在済州総領事館（済州）

### 3-2. 調査分析による発信のターゲット設定

以上の調査から、アニメやマンガなど日本ポップカルチャーファンは下記のような3タイプに分類することができること【図表 3-29】、さらに海外で行われている日本文化の展示内容や来場者数を見てもわかるように日本の伝統文化ファン層も存在していることがわかった。

本調査では、日本の伝統文化ファン層よりも圧倒的に数が多い、ポップカルチャーファン層の中心である20～30代の若者を対象にし、30代以上の知的な層や、ポップカルチャーファンの20～30代の若者の親世代もターゲットとすることとした。

また、国際交流基金の調査からもわかるように、現在行われている展示会は、ポップカルチャーファンに向けたもの、伝統文化ファンに向けたものに二分されており、関連付けられているものはほぼないといってよい。そこで、今回はポップカルチャーと伝統文化を関連付け、日本文化の総体を見せられるような展示構成を行うこととした。

【図表 3-29】 本調査研究策定する企画展示メニューのターゲット

	アメリカ	フランス	中国	韓国
ターゲット1	1998年以降にファミリー向けアニメを視聴した10～20代を中心とする一般ファン層	ファミリー向けアニメを視聴する10～20代を中心とする一般ファン層	1980年代以降に生まれた10代～30代を中心とするファン層	1999年以降にファミリー向けアニメを視聴した10～20代を中心とする一般ファン層
ターゲット2	1980年初期に青年向けアニメを視聴した30代を中心とするオタク的ファン層	青年向けアニメを視聴する30代を中心とするオタク的ファン層		1999年以前ネットや海賊版でアニメを視聴した20～30代の一般ファン層
ターゲット3		日本文化の1つとしてアニメやマンガを捉える30～40代を中心とする知識人層		
その他	アニメやマンガを含まない伝統文化などのファン	アニメやマンガを含まない伝統文化などのファン	アニメやマンガを含まない伝統文化などのファン	アニメやマンガを含まない伝統文化などのファン

### 3-3. 調査分析による展示会等開催の条件の考え方

海外での日本文化発信の展示会・展覧会等の場所として、在外公館では、公館施設内の展示スペースを利用している場合もあるが、大学や公共ホールへの派遣展示や、美術館との共同開催、また EXPO へ出展という形式で日本文化の展示が行われていることが、調査により明らかになった。

そこで、開催方法として、派遣展示パッケージ型、大型美術館企画展型、複数開場開催フェスティバル型の3つを開催条件とした。

- ①：派遣展示パッケージ型（公共施設の展示空間等）……………面積 500 m<sup>2</sup>程度
- ②：大型美術館企画展型（美術館等）……………面積 1000 m<sup>2</sup>程度
- ③：複数会場開催フェスティバル型（展示会、EXPO 等）……………面積 2000 m<sup>2</sup>程度

また、これらの開催条件をもとに、国内の施設の調査を行い、それらの国内施設の展示空間の面積を調査し、抽出された面積と典型的条件を企画メニュー（展示テーマと展示構成）に当てはめて検討した [図表 3-30]。

[図表 3-30]開催条件を満たす国内の会場例

タイプ	事例	面積
公共空間	東京国際フォーラム ロビーギャラリー（東京都千代田区）	560 m <sup>2</sup>
	BUNKAMURA ザ・ミュージアム（東京都渋谷区）	830 m <sup>2</sup>
	ナディアパーク デザインホール（名古屋市中区）	670 m <sup>2</sup>
	梅田スカイビル ステラホール（大阪市北区）	684 m <sup>2</sup>
美術館	国立新美術館 展示室（東京都港区）	1,000 m <sup>2</sup>
	国立国際美術館 展示室（大阪市北区）	900 m <sup>2</sup>
	サントリー美術館 展示室（東京都港区）	1,000 m <sup>2</sup>
	サントリー美術館 4,5F 展示室（大阪市港区）	1,000 m <sup>2</sup>
	名古屋市博物館 屋内展示場全室（名古屋市瑞穂区）	1,400 m <sup>2</sup>
展示会場	東京ビッグサイト 西ホールアトリウム（東京都江東区）	2,000 m <sup>2</sup>
	東京国際フォーラム 展示ホール（東京都千代田区）	2,000 m <sup>2</sup>
	インテックス大阪 1号館（大阪市住之江区）	5,000 m <sup>2</sup>
	吹上ホール 第1ファッション展示場（名古屋市千種区）	1,800 m <sup>2</sup>
	A T Cホール Aホール（大阪市住之江区）	2,900 m <sup>2</sup>

## 4. 検討委員会による展示テーマと企画メニュー(展示構成案)の検討

### 4-1. 検討委員会による展示テーマの策定経緯

これまでの調査結果をふまえた上で、全4回の検討委員会を開催し、展示テーマと企画メニュー(展示構成)の策定を行った。その中で、主に下記3点について議論され、今回提案する4つの展示テーマと企画メニュー(展示構成)を策定した。

#### **ポップカルチャーとハイカルチャーの扱いについて**

日本には近代以前、「ハイカルチャー」や「美術」、「芸術」という観念はなく、近代以降に西欧的観念としてつくりあげられた。そのため、明治以降の日本文化はこのような新しい価値観で再発見・体系化され、大衆文化(ポップカルチャー)と、美術や芸術文化(ハイカルチャー)の二重構造となってきた。

日本は、これまで主体的に文化を海外へ発信する際には、民芸やもの派、ポストモダン建築など「ハイカルチャー」分野に属する文化を発信してきた。一方、海外から評価を得たのは「エキゾチズム」や「オリエンタリズム」、「ジャポニズム」といった日本の誇張されたイメージであった。

現在、世界で注目されている日本のポップカルチャーは、明治以降の文化の体系の中ではハイカルチャーに属さなかった大衆文化を基礎に、出版・映画・放送・ゲームなど近代メディアの商業的表現として発展した。マンガやアニメもその1つである。海外においても国際的なメディア展開により広く普及し、ファンは拡大。国内では「コンテンツ産業」として注目を集めてはいるが、未だ文化・芸術としての評価は確立されていない。しかし、ハイカルチャー分野にも大きな影響を与え始め、日本のポップカルチャー表現や造形、物語の学術的な研究も多く行われるようになってきている。日本のポップカルチャーは、海外において、これまで日本が自国文化として発信してきた「ハイカルチャー」分野の情報量を超え、従来の日本の誇張されたイメージを変質させて広く浸透し、「ハイカルチャー」との壁を超えて「クール・ジャパン」という言葉も生みだしている。

このような経緯から、新たな日本の文化発信として、ポップカルチャーとハイカルチャーを意図的に等価に扱い、ポップカルチャーの文脈から日本の文化を読み解き、新しい日本文化像を提示できるようなテーマを設定するべきだという結論に至った。

しかし、このような意図があったとしても、文化財といわれる美術品所有者の中には、消費文化ともいえるポップカルチャーの作品と並列に扱われることに拒否感をもつ可能性が高い。その場合を想定し、実際の展示にはディスプレイやレプリカ、3D展示など現在の展示技術を活用し、配慮する必要があることも注意点として挙げられた。

#### **世界における日本のポップカルチャーの位置づけ**

現在、日本のポップカルチャーは、コミケやコスプレ、動画投稿などユーザー参加型のスタイルというこれまでにない特長をもっており、ジャズや映画、ロックに並ぶ世界的な文化へと成長を遂げている。近代において文化の世界化を最初に果たしたヨーロッパ文化、20世紀以降これを凌駕した大衆的・商業的なアメリカ文化。日本のポップカルチャーはアメリカ文化に続く「第三の世界文化」へと近づきつつある。

しかし、日本のポップカルチャー自体が自然発生的なものであり、覇権を目指し、一国の優位性を主張することには適していない。国威発揚的な発信ではなく、世界中の人たちが楽しめる、遊べる文化として、世界における日本のポップカルチャーを位置づけ、発信していく展示テーマを設定することとなった。

### 実際の展示コンセプトについて

①、②での結果をふまえたうえで、下記3つの展示コンセプトで展示テーマを設定した。

#### 世界に影響を与えている日本ポップカルチャーをテーマとし、その特性と背景にあるハイカルチャーや伝統文化を一体的に紹介する展示

21世紀のハイブリッドなカルチャーの世紀を日本が担うことを表明できて、かつ普遍的なテーマ、どこの国でもあるテーマ、どこの国の人も自分の国に置き換えて考えることができるテーマを設定。美術品や文化財の実物を借りなくても可能な展示を行う。

#### どの国にも普遍的な歴史認識の下で、日本のポップカルチャーが伝統的文化・ハイカルチャーに対してどのように位置づけられるのか、互いの関係を読み解く展示

近代以降二重構造となっている日本の文化を検証し、明治以降、西洋の文化が日本文化に与えた影響とともに、ポップカルチャーとハイカルチャー・伝統文化の関係性を読み解く展示を行う。日本のポップカルチャーの資産と美術品や文化財を等価に扱って展示を行う。

#### 日本のポップカルチャーと現代の多様な生活文化を見せる展示

現代日本の日常的な衣食住や娯楽に見られるポップカルチャー性を紹介するとともに、日本の「技」や「食文化」「地域性」などが感じられるような展示を行う。歴史の事実よりも、エンタテインメント性を重視し、ファンの需要に応えるようなテーマパーク的展開を採用。

### 展示テーマ3案の検討

上記コンセプトが設定され、事務局では下記3つの展示テーマ案を検討会にて提案した。

1案：「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

2案：「遊びが創ったもう一つの日本文化史」展

3案：「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展

この展示案に対し、1案「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展、3案「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展については、コンセプトはそのままに、展示品を整理すればよいという結論となった。しかし、2案「遊びが創ったもう一つの日本文化史」展では、コンセプトは良いが、実際に日本の遊びに触れたことがない海外の来場者には難しく、理解しにくいのではないかという意見も出された。また、2案「遊びが創ったもう一つの日本文化史」展を検証していく中で、メディア芸術の枠組みで歴史を遡ることで日本のポップカルチャーを読み解くこともできるのではないかという議論も行われた。

その結果、展示テーマを下記4種類として、企画メニュー（展示構成）の検討を行った。

1案：「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

2案：「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ。ゲーム・メディアアートの歴史」展

3案：「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展

#### 4 案：「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展

第4案の「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展は、歴史的な連続性よりも現代文化の紹介に焦点を当てたもので、公共事業よりも民間事業で行なう方がふさわしいものであるため、参考案として検討した。

下記、検討会で出された主な意見である。

##### 参考: 検討委員からの意見

##### 世界をリードするポップカルチャー展という方向性

- ・19世紀はヨーロッパのヴェネチアビエンナーレ、20世紀はアメリカのアカデミー、21世紀は日本のポップカルチャー展を目指す。アートの世紀、エンタテインメントの世紀に続き、21世紀のハイブリッドなカルチャーの世紀を日本が担うためには世界からの賛同が必要、それを得られるような取り組みも必要。

##### ハイアートと伝統文化、ポップカルチャーを、分けつつ、関連付ける

- ・消費文化であるポップカルチャーを入り口に、伝統文化・ハイアートを紹介しようと考えても、結局双方に余計なお世話になるのではないかと。それを避けるため、近代以降二重構造となっている日本の文化をそれぞれ分けて紹介し、結びつけるという手法も1つの方法ではないかと。芸術は残すという恒久性を目指し、サブカルチャーは消費・産業を目指すという点で異なる。サブカルチャーと芸術を並列に展示するのであれば、展示品を貸してこない場合が多いのではないかと。思う。

##### ハイアートや歴史的な美術品とポップカルチャーを一体で扱う

- ・日本文化を二元的にならべることが難しい。やはり事実としてあるもの、歴史論を踏まえて、日本のポップカルチャーを紹介するという提案なのではないかと思う。日本のハイアートや歴史的な美術品を扱った展覧会とポップカルチャーを扱った展覧会を別々に開催すると、一方はこれまでと変わらないものになると思う。それにポップカルチャーを付け加えるという構図は、今回の企画にはふさわしくない。実物を貸してもらうのは難しいと思っているが、実物を借りなくてはいけないという展示ではない。

##### 普遍的なテーマのもとでの発信

- ・普遍的なテーマ、どこの国でもあるテーマ、どこの国の人も自分の国に置き換えて考えることができるようなテーマを設定。精霊病苦や喜怒哀楽は、サブカルチャーでもハイカルチャーでも、形は変えているがほぼ同じ。その場合、歴史的に切り取りハイカルチャーを過去、サブカルチャーを現在として提示するのはどうか。

##### 現代の日常の生活文化をテーマに

- ・ポップカルチャーを見せるのであれば「生活」や「娯楽」という切り口というのもおもしろい。日本の現代の人々は何をおもしろがっているのかという心情を見せるのであれば、それがサブカルチャーに通じている。実際に海外にいるファンは、日本の生活をおもしろがっている。

##### テーマパーク的な展開

- ・歴史の事実よりも、エンタテインメント性を重視し、ファンの需要に応えるような構成にすべきなのではないか。

##### 現代美術にもある参加型の文化

- ・ハイアートで、ホワイトキューブといわれる中に作品を展示し、静かに打ち眺めるという時代はもうすでに終わっている。アートそのものが関係性の芸術だといわれるようになっていたり、参加型の芸術が最先端の芸術だといわれるようになってきている。ポップカルチャーが人々を魅了するのは、参加するというしくみをもっているからだとはいえる。グッズを買う、メディアを通してアクセスする、あるいは自らが作品を模倣し表現する。こうした参加のしくみは、ハイアートとポップカルチャーの関連でもある。

##### 発信する対象国の特性への考慮

- ・国ごとに、多面的なものをどう見せるかという戦略も考えられる。ヨーロッパでも、国ごとに日本のポップカルチャーに対する印象は異なる。一方、世界中どこにいても、同時期にインターネットで見られるという環境があることを考えると、国ごとにアレンジを加えることなく見せていくこともおもしろい。世界の文化史の中にある日本の文化を、客観的な視点を持ちつつも、主体的に紹介する展覧会ができればよいのではないかと。

## 4-2. 展示テーマごとの企画メニューの展開

委員会で策定した日本文化発信テーマと展示等の典型的な開催条件に対して、事務局が後述③で調査した作品リスト、その保存・収蔵状況、再現可能な展示等と照合し、テーマを表現する展示等企画メニュー（展示構成）を作成した。

展示展開第1案:日本のポップカルチャーが世界にもたらした感性『カワイイ』をテーマとし、その文化的特性と背景にある伝統的文化をあわせて日本文化のトピックとして紹介

### テーマ:「SENCE OF KAWAII 世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

**コンセプト:**現代の日本から生まれた“カワイイ”という感性。世界に広がる“カワイイ”を生み出した日本独特の女性文化と女性的表現を、その背景とともに紹介する。

**ターゲット:**日本のマンガ・アニメ・ゲームのファンの若い層中心。その親や知的な層も対象

**開催会場:**派遣・巡回展示パッケージ型、公共空間等での無料公開展示

**展示概要:**世界に広がる“カワイイ”という現代の日本の感性と、それによる表現や造形を紹介。“カワイイ”という日本の美意識を生み出す背景となった、江戸から近現代の女性の生活文化の歴史、その中で美術・文学・マンガなど女性の自己表現と、男性が描く女性像と対比させ、“カワイイ”を生み出した日本の女性文化の感性や世界観を発信する。

#### 展示内容:

第1のテーマゾーンでは、日本語のカワイイの意味、現在日本のカワイイ現象の多様化、世界へのカワイイの拡大をシンボリックに展示。第2の展示ゾーンで、日本でカワイイ文化の担い手である女子高生から、女子大生、女学生から江戸の女性まで、カワイイを生み出した女性の生活文化をさかのぼって展示。第3の展示ゾーンで、日本女性の表現文化の歴史を、また第4の展示ゾーンでは、その女性を男性側が描く「萌え」の文化を紹介。日本のカワイイ文化が、女性の大衆文化から生まれ、女性の美術・文学・マンガなどの芸術文化史と、男性が描く女性表現の系譜との対比の中から、独自の感性や世界観を持って世界に広がっていることが理解できるように構成。

#### 【展示内容詳細】

##### -1 日本で生まれ、世界に広がるカワイイ文化

女子高生から生まれ、世界に愛されるようになったカワイイという表現や造形、日本で多様化するキャラクターや商品。世界に広がるマンガ、アニメやアートなどをイメージ的に一堂に展示。カワイイの世界観を伝え、来場者に日本のカワイイを感じさせる。

##### -1-A 世界各国へ広がるカワイイ・アニメ:「セーラームーン」、「キャンディキャンディ」のオープニング映像が各国語版で上映

多くの海外の国々で公開されている、「セーラームーン」、「キャンディキャンディ」の、各国語版のオープニング映像をモニターで上映。典型的なカワイイ・アニメが、世界中で親しまれていることを、印象付ける。

##### -1-B 世界各国へ広がるカワイイ・マンガ:「NANA」、「フルーツバスケット」、「のだめカンタービレ」の各国語版の展示

多くの海外の国々で翻訳出版されている、「NANA」、「フルーツバスケット」、「のだめカンタービレ」、「花より男子」の、各国語版のコミックを展示。典型的なカワイイ・マンガが、世界中で親しまれていることを、印象付ける。

**-1-C 世界各国へ広がるカワイイ・キャラクターグッズ:キティ、メロディ、リラックマ、たれパンダなど  
海外にあるキャラクターグッズ**

海外各国で発売されている、「ハローキティ」、「マイメロディ」、「二人はプリキュア」、「リラックマ」、「たれパンダ」などの、キャラクターグッズを展示。子どもから大人まで、キャラクターをグッズ化して身につける、日本独特の文化を紹介。

**-1-D 世界各国へ広がるカワイイ・アート:村上隆のフィギュア的作品(レプリカ)・奈良美智の作品  
(レプリカ)**

村上隆、奈良美智の作品により、カワイイ感性がアートに影響を与え、世界でアート作品として評価されていることを紹介。

**-1-E 生活、産業、技術へ広がるカワイイ:かわいいパッケージのお菓子や食品、文房具、キャラクター家電、300円均一ショップ、AIBO・ゆめるなどロボットにまで広がる対象**

かわいいキャラクターグッズが、お菓子・食品、文房具・家電製品、生活グッズからロボットまで広がる、日本のカワイイ感性の生活や産業、技術への影響を紹介。

**-2「カワイイ」を生んだ、日本女性の生活文化史**

カワイイを生んだ現代の女子高生から、過去の女子大生・女学生、さらに江戸の女性文化まで、女性の生活文化を展示。カワイイの源流を生んだ日本の女性の大衆的生活文化の特徴を歴史歴に捉える。

**-2-A 現代女子高生のファッションと文化:制服、ルーズソックスなど、携帯電話のメール、デコ電、携帯小説、プリクラ**

現代のカワイイ感性を生んだ、日本の女子高生の生活文化を、セーラー服、ルーズソックスなどのファッションから、ビーズで飾った携帯電話とそのメール文字表現、形態小説の投稿サイト、プリクラのシールやプリクラ帳などの身の回りのグッズで紹介。

**-2-B アンノン族と女子大生ブームの文化:アンノン族ファッション、女子大生アイドル・グラビア**

日本独特の「女子の文化」を、現代女子高生からさかのぼり、1960～90年代の少女やアンノン族・女子大生の生活文化を紹介。60年代創刊の少女マンガ雑誌、アンノン族のファッションや、女子大生アイドルの写真に、その生活文化を見る。

**-2-C 戦前の女子学生ファッションと文化:袴姿の女学生、初めてのセーラー服、宝塚、女学生向け雑誌、挿絵**

日本独特の「女子の文化」を、さらに第2次世界大戦前にさかのぼって紹介。フランスの水兵の制服を女子に取り入れた初めてのセーラー服や、キモノに袴の女子学生のファッション、女子学生向けの雑誌の挿絵や、宝塚の少女歌劇団の練習生の写真などで、その生活文化を見る。

**-2-D 江戸の女性ファッションと文化:遊郭のファッション、町娘のファッション、千代紙、双六、かんざし、源氏絵**

日本独特の「女子の文化」は、江戸にまでさかのぼることができる。江戸の遊郭・町人・大奥の女性のファッションを浮世絵で紹介、当時の女性の化粧や、遊び道具の展示で、その生活文化を見る。

### -3 ひらがなからレディースコミックへ、日本女性の自己表現

平安のひらがな文化から、近代の女性作家の美術・文学・少女マンガまで、日本女性の感性、自己表現の文化を紹介。平安以来独特のポジションの中で、女性的感性や世界観を自己表現してきた芸術文化史を捉える

#### -3-A 日本女性文化の歴史：平安の女性文化、清少納言・枕草子の「かわい・おかし」の感性、かな文字文化と紫式部・源氏物語や絵巻物

カワイイという感性を生み出した日本女性の文化表現力を、平安期にさかのぼって考察。平安の宮廷女官が生み出したひらがな文化と、それによる紫式部の「源氏物語」の恋愛をテーマにした絵巻物の表現、清少納言の女性的感性をテーマにしたエッセイの表現を紹介する。

#### -3-B 近・現代の女性美術・文学：上村松園、いわさきちひろから、オノ・ヨーコ、草間弥生、岡田裕子、やなぎみわの女性アーティスト、樋口一葉・与謝野晶子から栗本薫・山田詠美・よしもとばなななどの女性文学者、その作品と時代背景

近・現代の日本女性の文化表現力を、明治から現代までの6人の女性アーティストと、5人の女性作家の、肖像・プロフィールと、作品（アートは複写や映像作品上映、文学は著作《レプリカ・実物》）で紹介。

#### -3-C 女性マンガの世界：長谷川町子・土田よしこから、池田理代子・いがらしゆみこを経て、高橋留美子・くらもちふさこ・さくらももこ、岡崎京子・内田春菊・安野モヨコ、現代のレディースコミック作家まで、作家・作品と時代背景

特に現代の日本女性の文化表現力の特徴になっている女性マンガ家の作品を、戦後のマンガ家を時代順で紹介。展示は、女性マンガ家の、肖像・プロフィールと、作品（著作《実物》）で紹介。

### -4 カワイイ対「萌え」、女性への視線と表現

江戸時代の浮世絵の美人画から、昭和の挿絵・マンガ、現代のアニメ・ゲームまでに見られる、男性が女性を描く表現の系譜を、女性の自己表現と対比的に展示。対比することにより、社会の中の女性文化の位置づけを捉える

#### -4-A 「萌え」の系譜：江戸時代の浮世絵の美人画から、竹久夢二・高島華宵はじめ大正・明治の塗り絵・挿絵、手塚治虫・吾妻ひでお・野口亜紀などマンガ、涼宮ハルヒなど現代の美少女マンガ・アニメ・ゲームなど美少女表現の系譜

①-3-Cの展示室から導入し、女性マンガ家が描く女性表現に対して、「萌え」という感性に代表される日本の男性が描く「少女」表現を紹介。江戸時代の浮世絵、近代の竹久夢二・中原淳一の女性画や「きいちのぬりえ」、手塚治虫から現代の美少女マンガ・アニメ・ゲームなどで、「少女」表現を紹介。

#### -4-B 「萌え」の対極へ：腐女子とチャイ系の表現やレディースコミックの世界

①-4-A で見た日本の男性が描く「少女」表現、「萌え」という感性の対極として、レディースコミック作家による美男子をテーマにした「やおい」といわれるマンガの表現、ギャルゲーといわれる女子向けのゲームや、これらの「腐女子」といわれるファンのあり方を紹介。再び①-3の展示室へ帰り、さらに①-1の展示室に誘導して背景を理解した上でカワイイの世界を再体験して展示閲覧を終える。

女性・男性の性差や、大人・子どもという年齢差の文化的作用から、女子特有の表現が生まれ、これが男性や大人の社会に広がっていく様を、ルーツをたどって紹介し、日本のカワイイ感性が世界的に広がっていることの、普遍性を考える。

## 展示手法

参加性⇒携帯メールの絵文字・デコ電・プリクラなどは体験コーナー展開

メディア・技術⇒テーマ導入ゾーンはシンボル展示と映像で展開

⇒現代文化は実物と映像・デジタル表現で展示、平安・江戸・近代のレプリカと対比

**国別の考慮:**欧米と中国などアジアでは受け取り方が異なると予想される。アジアでは単なる文化輸出と捉えられない工夫が必要

**留意点:**平安・江戸・近代と、現代のカワイイ文化の結びつきが直感的なものに終わらないように、  
学術検証が必要

## 展示展開第2案:

日本のマンガ・アニメ・ゲームやメディア芸術が、近代的なメディア技術と、近代以前の伝統的な文化の出会いから生まれた歴史を知る展示

### テーマ:「HISTORY OF JAPANESE ART, CULTURE & MEDIA TECHNOLOGY ~ MANGA, ANIME, GAME, MEDIA ARTS 日本の芸術文化とメディアの変遷 ~ マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」展

コンセプト:出版・放送・ビデオグラム・コンピュータ・インターネットや携帯電話といったメディアの進化とともに形成され、世界に広がるまでになった日本のマンガ・アニメ・ゲームやアートなどのメディア芸術。この芸術文化の形成史を、メディアの進化をガイドに読み解く。これにより、日本のメディア芸術の独自性と普遍性、先端と歴史性を世界に紹介する。

ターゲット:日本の文化に理解を示す知的な層中心。日本のマンガ・アニメ・ゲームのファンの若い層も対象

開催会場:美術館開催・企画展型、美術館等での有料企画展展示

展示概要:世界に広がるまでになった日本のマンガ・アニメ・ゲームやメディアアートの紹介と、その変遷の原動力となった近代から現代までの世界的なメディアの進化、さらに近代メディア以前の日本独自の文化的ルーツを紹介。

#### ■展示内容:

第一展示室では、日本のインタラクティブなメディアアート作品と、ゲームセンターのゲーム機を体験、またビデオアートからCGまでの映像アート作品とゲーム機・ゲームソフトを歴史的に対比して展示。第二展示室では1960年代から現代のマンガ・アニメに連なる文化を出版・放送・ビデオグラムなどの多メディア化とともに展示。第三展示室では開国以降日本にもたらされた新聞・出版・レコード・映画などによって形成されたマンガ・アニメ・ゲームやデジタルアートの原点を紹介。第四展示室では江戸期以前にまでさかのぼって浮世絵、絵巻、影絵、人形浄瑠璃など、日本のメディア芸術のルーツを再発見する展示とする。

#### 【展示内容詳細】

##### -1 デジタルメディアとアート&エンタテインメント

日本のインタラクティブなメディアアート作品と、ゲームセンターのゲーム機を同じコーナーで体験、またビデオアートからCGまでの映像アート作品とゲーム機・ゲームソフトを、歴史的に対比してデモ映像で紹介し、デジタルメディアとアート、エンタテインメントへの影響を展示する。

##### -1-A 最新のまた代表的な日本人作家のインタラクティブなメディアアート作品と、現代のゲームセンターのゲーム機

岩井俊夫、八谷和彦、明和電機の3人の日本を代表するメディアアート作品を体験型で展示。岩井作品は稼働させて鑑賞でき、八谷和彦の作品は参加体験が可能。明和電機の作品は作品展示とともにパフォーマンス風景を映像で上映し、可能ならパフォーマンス実演を行なう。メディアアート3作品と並列で、ダンスと太鼓で遊ぶ2台のゲーム機を展示。稼働させ参加体験できるようにする。これにより、デジタルメディアを用いた、アートとゲーム機のインタラクティブな楽しみ方を紹介する。

-1-B 1970年代からの歴代の家庭用ゲーム機と、過去から現代までの海外でも発売されたゲームソフト、1960年代の山口勝弘等実験工房から、日本の代表的ビデオアートやメディアアート作品をゲームの歴史の中に一体化して展示

1970年代から現代までの、日本で発売された日本製の歴代の家庭用テレビゲーム機と携帯ゲーム機、そのゲーム機による海外でも発売されたヒット・ゲームソフトを、年譜的に展示する。各家庭用テレビゲーム機に対してモニターを配置し、そのゲーム機のヒット・ゲームソフトのハイライトシーンを映像化して上映。携帯ゲーム機もヒット・ゲームソフトで遊べるように展示する。

またこの年譜的な展示に、日本の代表的なビデオアートやメディアアート作品を入れこみ、山口勝弘や河原温、松本俊夫など初期のビデオアート作品、河口洋一郎のCG作品、SHIMURABROS、ナカムラマギコらのメディアアート作品を、モニター上映や写真パネルで紹介する。

## **-2 出版から映像へ、世代を超えて広がるマンガとアニメ**

1958年のカラーアニメ映画公開、59年の週刊少年向けマンガ雑誌創刊、1963年のテレビシリーズ・アニメ番組に始まる現代日本のマンガ・アニメが、出版・映画・テレビからDVD・ネット・ケータイ配信までメディアの進化に対応して発展した歴史を、ゲームも交え現代からさかのぼり年譜的に展示。

### **-2-A 世界に広がるマンガ・アニメ・ゲーム文化、各作品の世界発売状況パネルなど**

日本のマンガやアニメやゲームの海外での発売・公開状況など、世界に広がっている様子をパネルで展示。

### **-2-B 出版・映像・ゲームのクロスメディア展開 : 「ポケモン」に代表されるマンガ・アニメ・ゲームの子供向けメディア展開**

ポケモンを子供向けの典型的作品として、ゲームソフト、テレビアニメ、映画、カードゲーム、ぬいぐるみからバッグ・時計までキャラクターグッズとなっている、クロスメディア展開の状況を紹介。

### **-2-C 出版・映像・ゲームのクロスメディア展開 : 一般向けマンガ・アニメ・ゲームに見る「萌え」という美少女表現、それに対する「ヤオイ」など女性向け美少年表現**

手塚治虫から、現代の美少女マンガ・アニメ・ゲームまで「萌え」といわれる表現や、レディースコミックに見る「やおい」といわれる美少年表現、ギャルゲーといわれる少女向けゲームなど、男子・女子の性差によって広がる世界を紹介。

### **-2-D マンガ・アニメとキャラクター商品: 子供向け玩具・食玩・プラモデル・フィギュア・文房具などのマンガ・アニメの広がり**

子ども向けのアニメや特撮ものによる、フィギュアや玩具、文房具など、キャラクターグッズのMDの豊富さを紹介する。

### **-2-E 放送からビデオグラムへ、青年向けアニメの登場: 「宇宙戦艦ヤマト」、「機動戦士ガンダム」、「銀河鉄道999」など**

「宇宙戦艦ヤマト」から、「新世紀エヴァンゲリオン」など、日本のアニメ史において青年向けの作品の代表となった6作品のオープニング映像を、時代で区分し2つのモニターで上映する。

-2-F 世代を超えるマンガ出版: 青年向け・大人向け・レディースなど広がるマンガ雑誌・作品・作家  
マンガ雑誌が、青年やビジネスマン、レディースなど、年齢層を上げながら細分化していった時代

を捉えて、各ターゲットのマンガ雑誌と、青年、大人、レディースに対する各ヒット作品を、雑誌表紙・中面、マンガ作品のパネル展示で紹介。

#### -2-G 少年・少女マンガ出版:1960～70年代の代表的少年・少女マンガ雑誌とギャグマンガ・ストーリーマンガの作品・作家

1959年の少年向けマンガ週刊誌の創刊と、60～70年代の子ども向けのマンガ文化を紹介する。少年・少女マンガ週刊誌創刊号と代表的なヒット・マンガ作品、芸術系マンガ雑誌と文芸マンガ作品を、雑誌表紙・中面、マンガ作品のパネル展示で紹介。

#### -2-H マンガ映画からテレビマンガへ:初のカラー長編アニメ映画「白蛇伝」、テレビシリーズ・アニメ「鉄腕アトム」等1960～70年代のアニメ番組

1957年の初のカラーアニメ映画や、1963年からのテレビ・シリーズのアニメ番組放送などから、60年代・70年代のヒット・アニメ映画・放送番組のオープニング映像を、》時代順に3つのモニターで上映して紹介。

### -3 近代メディアの普及と大衆文化

アニメを生んだ日本での映画普及、マンガを生んだ近代的な新聞・雑誌の発行や、メディアアートやゲームの原点となった科学技術と表現文化の出会いなどを、明治・大正・昭和初期の近代日本のメディア状況とともに紹介する。

#### -3-A 新聞・出版文化とマンガ:戦後のカストリ雑誌・貸本文化から、のらくろなど戦前のマンガへ、宮武外骨や風刺漫画、新聞の発行・最初の新聞マンガまで

第2次世界大戦後のマンガの貸本や、カストリ雑誌から、戦前の宮武外骨のマンガ的表現や出版、仮名垣魯文「安愚楽鍋」のマンガ的表現、近代的新聞の創刊と新聞の風刺マンガなど、マンガの発展をさかのぼって、パネルで展示。

#### -3-B 映画とアニメ:活動写真全盛期から映画の輸入まで遡り、世界的水準の戦中アニメ作品や日本独自のアニメの発明

第2次世界大戦前から戦後まで、活動写真が大衆の娯楽となる中で、戦中につくられた世界的レベルの日本のアニメや、日本で初めてのアニメといわれる異なる制作方法による3つの初期作品をモニターで上映して紹介。

#### -3-C ゲームの前身、遊びの文化:戦前の川崎巨泉玩具帖、明治・大正・昭和初期の多様なカルタ・すごろくなど

カルタ・すごろくや、ゲーム的な子どもの玩具など、デジタルのゲームが生まれる前の子どもたちのゲーム遊びの道具を展示。

#### -3-D 科学技術と文化表現:生人形や、西村真琴の学則天、押川春浪などの空想科学小説など

日本のマンガ・アニメ・ゲームのロボット表現やSFジャンルを生み出したルーツとしての、生人形や、日本のロボットの元祖である西村真琴の「学則天」や、SF小説の元祖である押川春浪の小説作品などを紹介。

### -4 江戸のメディアと表現文化

日本が開国以来、新聞・出版・映画や科学技術を吸収し、独自のマンガ・アニメ・ゲームや、メデ

メディアアートなどの表現を生み出していった背景として、江戸の表現文化を再発見する展示。

**-4-A 江戸の浮世絵・出版メディア：文化美人画・役者絵・遊び絵・こよみ・武者絵・化け物絵・風景画・名所絵など、出版＝赤本・黄本や、絵巻物など絵と文字・物語が一体の表現**

江戸時代、近代のマンガのように大衆に親しまれる出版メディアであった浮世絵と、赤本・黄本など絵草紙、絵巻物を現物や複写パネルで展示。各種ジャンルの浮世絵、絵草紙、絵巻物など文字・絵・物語が一体となった表現が、マンガの源流の役目を果たしてきたことを紹介する。

**-4-B 映像以前の映像的メディア：影絵、写し絵、百物語などの遊び、人形浄瑠璃・歌舞伎など**

江戸時代の影絵や人形浄瑠璃の再現上演を映像上映展示。現代の映像メディアの前身として、アニメのような娯楽の役割を果たしていたことを紹介。また歌舞伎の上演を映像上映で展示。歌舞伎のキャラクターが、マンガ・アニメのキャラクターに相通じることを紹介。

**-4-C 遊びの造形・デザイン：百人一首・カルタ・花札・すごろく・こま・凧・羽子板などの遊び道具、千代紙・つくし絵・手ぬぐいなどのデザイン**

江戸時代のかるた・花札など現物展示により、ゲーム的遊びが江戸時代から続いていることを紹介。また江戸時代のたこ・こま・羽子板の子ども玩具の実物を展示。玩具や千社札・ぼち袋・千代紙・てぬぐいの展示で日本のデザインが現代にも通じることを紹介。

**-4-D 科学技術と見世物：平賀源内のエレキテルやからくり人形などの発明・細工モノ**

平賀源内のエレキテルのレプリカと、からくり人形実物の展示で、江戸時代の科学と娯楽の接点を紹介。

## 展示手法

参加性⇒作品の体験、映像作品の展示上映、シアター等プログラム上映、ライブラリー型貸出上映に限らず、新たなメディア芸術展示手法を開発

メディア・技術⇒時代時代のメディアのテクノロジーで、文化の表現を再現する

国別の考慮：世界共通の歴史理解と、その国々の歴史区分、日本の歴史区分の違いに留意する必要がある。

留意点：メディアアートやマンガ・アニメ・ゲームなどの分野の複合的な学術研究成果を踏まえる。海外にわかりやすい歴史的展示の工夫が必要。

### 展示展開第3案:

世界的歴史認識に基づき、文化の中の美意識という普遍的なテーマの下、日本の美が近代以前から、欧米の教養文化・大衆文化との出会いを経て、現代日本の文化にいたる、歴史の変遷を読み解く展示

## テーマ:「ALTERNATIVE JAPANESE BEAUTIES ~ TRANSFORMATION FROM PRE TO POST MODERN

### 近代以前から以降への変身 もう一つの日本「美」展

コンセプト:江戸時代以前の日本の美意識と、現代のポップカルチャーを含む美意識の対比によって、近代の西欧からのハイカルチャーや大量生産の大衆文化が日本文化に何をもたらし、どのように美意識を変えていったのか、また変わらないものは何なのか、日本の美と文化の変遷を紹介する。

ターゲット:日本の文化に理解を示す知的な層中心。マンガ・アニメ・ゲームのファンの若い層も対象

開催会場:美術館開催・企画展型、美術館等での有料企画展展示

展示概要:西欧からの教養的な意味合いで捉えられることが多い「文化」と、大量生産・マスメディアによる世界的大衆文化の、両方の影響を受けた日本文化を、江戸以前の美と文化、ポップカルチャーを含む現代の美と文化の両方から照らして、日本の美と文化の歴史を問い直す展示。

#### 展示内容:

展示冒頭の第1展示室では、マンガ・アニメ・ゲームなど日本のポップカルチャーやアート・デザイン・工芸など現代日本文化の広がりを示す。第2展示室では、浮世絵・絵巻・屏風・掛け軸・花器・茶器・歌舞伎など江戸以前の美と文化のあり方を紹介。第3展示室で西欧から教養としての近代文化を取り入れてからの日本の美の変質、第4展示室では世界的大衆文化の普及による日本の美の変質を紹介。全体で場・メディア・ものづくり・交流の側面から日本の美と文化を再発見する展示とする。

#### 【展示内容詳細】

##### -1 ポストモダン、ハイブリッドな日本文化と美

戦後から現代まで、教養的な芸術文化と、マスメディア・大衆文化の狭間から、現在のポストモダンの、ハイブリッド的な日本文化とその美意識が生成される様子を展示する。

-1-A デジタルなカワイイ&萌えの美:秋葉原やパチンコ店、ゲームセンター、カラオケボックスなどの空間を背景に、村上隆・奈良美智の現代アート作品、インタラクティブなメディアアート作品から、SF・ロボット・美少女などジャンルを広げるマンガ・アニメ(変身モノや怪獣モノなど特撮もふくむ)作品とMD商品・フィギュアなどのコレクションや、世界に普及した家庭用ゲーム機の日本的ゲーム

マンガ・アニメ・ゲームなど世界で「ジャパン・クール」と評され、デジタル化によってアートとエンタテインメントが接近する日本の現代文化の中の美への視点の紹介コーナー。パチンコ・アーケードゲーム・カラオケなどデジタル・エンタテインメントを活用した街頭のアミューズメントセンターの風景のスライド上映を背景に、メディアアート作品や、マンガ・アニメ・ゲームなどエンタテインメント作品の展示を行う。

アート作品では村上隆の立体作品、奈良美智の絵画作品、岩井俊雄のインタラクティブ作品、明和電機の立体作品を展示。マンガでは「ドラえもん」、「ドラゴンボール」など海外でも親しまれている作品から、女性向け、大人向けなど多様な作品をコミックの表紙や本文ページの陳列・パネル化壁面展示で紹介。アニメでは「ポケモン」、「機動戦士ガンダム」に加え、子供向け特撮ヒーロ

一物作品などのオープニング映像のモニター上映と、フィギュアやキャラクターグッズの実物展示で紹介。ゲームは代表的な家庭用ゲーム機とゲームソフトのパッケージを展示、ゲーム機ごとにモニターでソフトのハイライトシーンを上映。全体として日本の現代のメディアアートとエンタテインメントの中の美的表現の特徴を表現する。

**-1-B テクノロジーと自然が融合する禅の美:イサムノグチの庭園、安藤忠雄始めの現代建築の空間を背景に、柳宋理ほか民芸作品から、剣持勇、倉俣司郎のインテリア、三宅一生・高田賢三のファッション、モノ派のオブジェなど、ジャパンモダンを追求したデザイン・美術からハイテク・ポストモダンのデザインを経て、和への回帰やエコに向かう美術・デザインの潮流**

日本の近・現代の芸術・デザインが目指してきた、海外からは「禅」的といわれる文化、テクノロジーと自然が融合した日本的モダンの美への視点の紹介コーナー。イサムノグチの庭園デザイン、安藤忠雄をはじめとする日本の現代建築作品の風景のスライド上映を背景に、もの派のアート作品や、インテリア・ファッション・生活器具などのデザイン作品の展示を行う。

インテリアでは、民芸運動の柳宋理の椅子、イサムノグチの椅子・照明器具、倉俣史郎の椅子を展示。ファッションでは、三宅一生・高橋賢三の作品をトルソーで展示。アートではもの派の立体作品、デザイン作品として食器・傘・照明器具などを展示。全体として、日本人が近・現代に表現したモダンの意識が、海外からは「禅」的と評される美的世界を再現する。

**-1-C エキゾチックな伝統の美:浅草雷門や、隅田川花火・お花見、京都の寺社仏閣を背景に、山本寛斎のファッションや、和柄・和素材のファッションと現代和装・ゆかた、神輿・はっぴ・提灯などの祭りグッズ、漆や扇子・団扇などの伝統工芸、岡本太郎の作品、現代の絵師を称するミヤケマイの作品や、現代書道・現代生花の作品など**

海外から「ジャパネスク」の典型と評される世界を、現代の日本人自身もエキゾチックに感じ、そのエキゾチシズムを増幅させるような表現による美への視点の紹介コーナー。浅草雷門・京都の寺社仏閣、花見や花火の風景のスライド上映を背景に、現代の和装ファッションや、祭用品、アート・書道・華道作品の展示を行う。

ファッションでは、山本寛斎作品や、和柄のTシャツ、現代和装のキモノやゆかたを展示。みこし・はっぴ・提灯など祭礼用品一式や漆器・扇子・団扇などの現代伝統工芸品を展示。アート作品として岡本太郎の「太陽の塔」(レプリカ)やミヤケマイの絵画作品の展示、現代書道家の武田双雲の作品、現代書道家の假屋崎省吾の作品の展示を行う。全体として海外からエキゾチックな日本の伝統美と見えるものを、現代の日本人が創作している世界を紹介する。

## **-2 プレモダン、江戸以前の日本文化と美**

江戸以前の公家・武士・町民・農民、これをつなぐ祝祭・遊興の、3つの文化と美のあり方を、文化的建築物など背景として展示、近代の教養・大衆文化と出会い以前の美意識が、現代日本まで残り、また消えたかを考える。

**-2-A 公家・武家の文化:しつらえの美:城郭や武家屋敷・茶室などの空間を背景に、屋敷の襖絵・欄間の彫刻や、屏風・掛軸、茶室と生花・茶道具など**

江戸時代以前の公家や武家が守っていたしきたりや調度の中的美への視点を紹介するコーナー。城郭・武家屋敷・茶室等の空間のスライド上映を背景に、屏風絵や茶器・花器の展示を行なう。都市

図や寺社縁起の屏風絵の実物またはレプリカと、花器、茶器の実物を陳列展示する。このコーナーでは、江戸以前の美術品が、単独で成り立っていたのではなく、調度という美意識の中に置かれる道具として成り立っていたことを紹介する。

**-2-B 町民の文化：粋と洒落の美：江戸百景の浮世絵の当社を背景に、美人画・役者絵・遊び絵・こよみ・武者絵・化物絵・名所絵などの大衆メディアとしての浮世絵と、赤本・黄本など文字・絵一体の出版文化、百鬼夜行などの絵巻物、置物・根付・からくり人形など細工物、千代紙・つくし絵・手ぬぐいなどのデザイン**

江戸時代の江戸の町の町人文化の美意識であった粋や洒落というものの見方、表現を紹介するコーナー。広重の江戸百景をスライド化して上映するのを背景に大衆的な浮世絵や出版物、細工物やデザインを展示する。浮世絵では美人画・役者絵・遊び絵など各種ジャンルの作品を展示、出版物として赤本・黄本、細工物では置物・根付・からくり人形、デザインを見るものとして千代紙や手ぬぐいを展示。江戸の大衆的な町民の生活には遊びの美が満ちていたことを紹介する。

**-2-C 寺社仏閣と遊興：縁起と見世の美：寺社の天井絵・欄間、栄螺堂・絵馬堂など空間装飾と芝居小屋・見世物小屋の浮世絵を背景に、ご開帳の寺社縁起の絵画や地獄絵、仏像・神像などの彫刻、大漁旗・ま祝い、武者人形・こいのぼり・雛人形・雛道具など縁起の造形、人形浄瑠璃や歌舞伎の衣装・装飾・看板文字や、絵金などの芝居絵、相撲の巡業、見世物の珍物**

江戸時代の江戸や各地の都市には町民や武士でにぎわう寺社や芝居小屋・見世物小屋、相撲の興行などがあつた。こうした場での縁起や見世といわれる美のあり方を紹介するコーナー。絵馬堂・栄螺堂の寺社建築、北斎の天井絵や寺院の欄間彫刻、浮世絵の相撲興行や芝居小屋のスライド上映を背景に、寺社のご開帳の浮世絵、縁起絵の絵巻物、円空の仏像や、大漁旗・万祝、武者人形・こいのぼり・雛人形、人形浄瑠璃・歌舞伎の衣装や舞台装置・看板文字・芝居絵、見世物の人魚のミイラを展示する。江戸のにぎわいの場では、縁起や見世といった美意識でハレの演出がなされていたことを紹介する。

### **-3 教養としての近代文明との出会いと美**

江戸以前の文化や社会が、新しい文明と教養として登場した西欧文化をいかに受け入れ、近代以前の美意識が変わって行ったのか、展示を通じて再現する。

**-3-A 世界に見せる日本の美：富士屋ホテル金谷ホテル等の和洋折衷の建築デザイン・室内装飾を背景に万博出展物や第3回勸業博覧会再現、陶器・漆器・繊維製品など輸出品、洋風家具**  
開国や文明開化は西欧の文化を教養として受け入れ、これまでの伝統文化である和の様式に、洋のスタイルを接木する文化を生み出していった。こうした和と洋の美の折衷や、海外に向けた和のアピールのあり方を紹介する。富士屋ホテル・金谷ホテルの外装や赤坂離宮迎賓館の室内装飾など和洋折衷洋式の建築のスライド上映を背景に、万博出展物や、第3回勸業博覧会の開催風景を紹介。当時の陶磁器・漆器・能装束・洋風家具など展示し、和の伝統技術により、洋の美の表現に挑戦した姿を紹介する。

**-3-B 啓蒙メディアとしての出版・新聞・錦絵の美：欧風文化や事件を伝える錦絵表現、初期の啓蒙出版や、横浜・神戸での新聞発行**  
開国期の西欧文化との触れ合いにより、新しいメディアが形成され啓蒙の役割を果たしていったこ

とを紹介する。文明開化の様子を伝える錦絵のスライド上映を背景に、日本初の近代的新聞発行や、西欧文化紹介の啓蒙図書、言文一致体の図書など展示し、新聞・出版メディアが西欧文化と美意識の受け入れに大きな役割を果たしたことを紹介する。

### **-3-C せめぎ会う和と洋: 開国初期に西欧人が撮った日本の風景をバックに、洋画の輸入、初期洋画の作品や展示場所・方法の紹介、日本美術を再発見したフェノロサ・岡倉天心のコレクション、明治以降の新しい日本画、生人形と近代彫刻の対比**

和の伝統を忘れて欧化優先になる文化を批判し、和の美の再発見の気運が高まり、和と洋がせめぎ合う美意識が生まれたことを紹介する。開国期に来日した西欧人が撮影した日本の写真のスライド上映を背景に、高橋由一による初期の洋画、高村光雲・荻原守衛による初期の彫刻と、フェノロサ・岡倉天心が再発見した狩野芳崖「悲母観音」や横山大観「生々流転」、松本喜三郎・安本亀八の生人形を対比的に展示する。これにより西欧の美意識の受け入れと、近代的な美意識による伝統の見直しが行なわれたことを紹介する。

## **-4 世界的大衆文化の普及と美**

世界的な大量生産・消費文化が普及し、マスメディアによって大衆文化が形作られていく事で、近代以前の美意識が変化し、同時に戦後の日本文化の基盤が作られていく様を展示する。

### **-4-A 都市文化の広がりや美: 勤工場から鉄道と、遊園地などが広がる戦前の都市風景を背景に、バラック建築と考現学、川上澄夫の版画、モボ・モガの風俗的文化、広告表現とデザイン**

近代化する日本に大衆文化が導入され、世界的な都市文化や風俗・ファッション・広告などの表現・美意識が大衆に広がっていったことを紹介する。勤工場、デパート、遊園地、鉄道などの都市風景のスライド上映を背景に、震災後のバラック建築や、今和二郎の考現学のデータ、川上澄生の版画によるモボ・モガの風俗、当時の広告ポスターを展示。日本の大衆都市文化の中の美を紹介する。

### **-4-B 新聞・出版の成熟と挿絵・マンガの美: 新聞のニュース写真を背景に、宮武外骨や風刺漫マンガ、少年・少女・婦人・科学雑誌と雑誌付録、「赤い鳥」等児童文学と挿絵の表現、戦後のカストリ雑誌や貸本のマンガ文化**

日本の近代の大衆文化に新聞・出版文化が果たした役割を紹介する。当時の新聞ニュース写真のスライド上映を背景に、仮名垣魯文・宮武外骨などの出版物や、少年・少女向けの雑誌を展示。挿絵やマンガの中の美を紹介する。

### **-4-C 活動写真とレコード・大衆音楽のスターと美: 映画館や宝塚劇場・帝劇**

映画とレコードの輸入による美意識の変化を紹介する。帝劇や電気館、宝塚劇場などの風景のスライド上映を背景に展示。

#### **-4-C-(1) 映画製作開始、初期の日本映画、アニメの始まり、映画のポスター、スターのプロマイド、戦後の映画黄金期**

映画のポスタースターのプロマイドや当時の実写・アニメ映画のハイライトシーンをプロジェクション上映して映画館風に再現する。

#### **-4-C-(2) 浪曲のヒット、レビュー・宝塚から、国民的文化としての演歌・歌謡 曲、**

当時のカフェ風の空間を再現してレコードと蓄音機を展示。日本独特の浪曲や演歌の文化も紹介す

る。

**-4-C-(3)戦争中のニュース・マンガ・アニメや子供の遊び、ベルリンの日本美術展、植民博覧会展示、戦後の焼跡文化**

第二次世界大戦による遊びの文化や、植民地での博覧会、海外での展覧会などで、日本的な美がどのように発信されたかを紹介する。

**展示手法**

参加性⇒各ゾーンとも背景の時代性を再現し体験できるようにする

メディア・技術⇒時代時代のテクノロジーで、文化の表現を再現する

**国別の考慮:**世界共通の歴史理解と、その国々の歴史区分、日本的な歴史区分の違いに留意する必要がある

**留意点:**複合的な文化史の学術研究成果を踏まえることが必要。日本の歴史性が海外にもわかるような展示の工夫が必要

## 展示展開第 4 案:

民間の協力により、日本のポップカルチャーと現代の多様な生活文化を体験する展示

### テーマ:「MIXED-MADE CULTURE OF JAPAN 和と洋、手作りと職人技がハイブリッドする現代日本の日常生活の冒険」展

**コンセプト:**現代の日本の日常生活には、古来の習慣、伝統的なオリジナリティと、海外からの輸入文化、現代のグローバル・スタイルが入り混ざり、生活者の自分流の手作りや職人技やハイテク技術が共存する文化が特徴となっている。この日本の生活文化の体験を提供する。

**ターゲット:**日本のマンガ・アニメ・ゲームのファンの若い層が中心。その親や知的な層も対象

**開催会場:**エキスポ・フェスティバル出展型、有料のパビリオンやブース展示

**展示概要:**過去と現代、国産と輸入が入り混じっている日本の生活文化を、「衣」「芸」「食」の3要素で展示。「衣」のゾーンはコスプレ写真スタジオ、「芸」のゾーンは体験型ワークショップ、「食」のゾーンはフードコートとして営業。静的な展示ではなく、体験型の演出とし、あたかも現代日本の生活を再現して体験できるようにする。

#### 展示内容:

日本人が日常的に経験している、クリスマスとお正月のセレモニーなど、古来からの習慣、伝統的なオリジナリティと、海外からの輸入文化、現代のグローバル・スタイルが入り混じっている、日本の生活文化を体験できるカタチで紹介。コスプレから和服まで体験できる「衣」、フィギュア・マンガ同人誌から生花・フラワーアートまでワークショップ参加で創作体験できる「芸」、カップラーメン・牛丼から、回転寿司・お好み焼きまで、伝統と現代が入り混じる「食」の体験を提供する。このような体験を通じ、日本人の身の回りの生活文化が、自分で作るセルフメイドと職人技やハイテク技術で生み出されていることを紹介する。

#### 【展示内容詳細】

##### -1「現代日本の「衣」」:コスプレ写真スタジオ

衣装を展示するとともに、コスプレや写真館のように試着・扮装して写真撮影が出来るとともに、その衣装のまま展示会場内を観覧できる。

###### -1-A マンガ・アニメのコスプレや、ゴスロリ・ビジュアル系の扮装

日本のポップカルチャーにあこがれるコスプレのファンなどに向け、本場日本でのコスプレ体験と記念撮影の機会を提供する。

###### -1-B 現代の若者男女のファッション、裏原宿ファッション・和モダンファッションなど

日本の裏原宿のファッションは世界のおしゃれな若者の憧れとなっており、このファッションの試着と記念撮影の機会を提供する。

###### -1-C 子どもたちのキャラクターウェア、変身玩具など

日本の子どもたちのキャラクターファッションは、世界から見て特徴的なものであり、このキャラクターファッションや変身玩具の試着と記念撮影の機会を提供する。

###### -1-D 「和洋折衷」のセレモニー・祝いの扮装・お正月・お宮参り・七五三・ひな祭り・こどもの日・卒

## 業式・成人の日、みこし・はっぴや時代祭り、結婚式の和式・洋式のコスチューム

日本の生活文化の中に残る伝統的な装束を身につける機会を提供、記念撮影を行う。

### -1-E セーラー服と学ラン、様々な職場の制服

日本の生活文化の中で特徴的な、セーラー服や学生服、不良の特攻服や各種の制服などを身につける機会を提供、記念撮影を行う。

## -2'現代日本の'芸':ワークショップ体験

オタク的な創作やコレクションから、伝統的な習い事や趣味のゲームごとの世界を紹介。コーナーを作って、参加体験や購入が出来るような、街区的な構成。

### -2-A マンガ同人誌・MAD 映像・自作フィギュア・プラモデル・投稿小説・初音ミク・イタ車・デコ電、デコトラ・族の改造車などのポップカルチャー

日本のポップカルチャーにあこがれる同人誌や、自作映像、自作フィギュアなどから、プラモデル・投稿小説・初音ミク・イタ車・デコ電、デコトラ・族の改造車まで、日本のファンが指導者となって行うワークショップを、時間割を組んで実施。

### -2-B 生花とフラワーアート、茶道・盆栽、折り紙・年賀状の版画、編み物・パッチワーク、陶芸、ウッドクラフトなどの習い事

日本に普及している、生花とフラワーアート、茶道・盆栽、折り紙・年賀状の版画、編み物・パッチワーク、陶芸、ウッドクラフトなどの、和洋の習い事のワークショップを時間割を組んで実施。

### -2-C 囲碁・将棋、ゲーセン・カラオケ・パチンコなどの勝負事、アミューズメント

日本では一般的な、囲碁・将棋、ゲーセン・カラオケ・パチンコなどの勝負事、アミューズメントのワークショップを時間割を組んで実施。

## -3'現代日本の'食':フードコート

コンビニ化、ファストフード化する一方で、キャラクター弁当など手作り文化を残す日本の食文化を紹介。フードコートの的な構成とし、試食ができる。

### -3-A キャラクター弁当、各種手作り弁当、コンビニ弁当、駅弁、おせちのお重

日本の手作り弁当、キャラクター弁当から、コンビニの弁当、駅弁や、お正月のおせち料理まで、日本の弁当文化を食体験できる弁当コーナー。

### -3-B カップラーメンはじめ、コンビニ・スーパーの食材

日本の現代食の代表カップラーメンをはじめ、レトルト食品、冷凍食品、調理パン、お惣菜など、お手軽な食材のコーナー。

### -3-C 牛丼・回転寿司など日本のファストフード

日本でのファストフードとして知られる回転寿司、牛丼、立ち食いそば、ラーメンなどのコーナー。

### -3-D お好み焼き・すき焼き、おでん・鍋物など、日本の卓上調理文化

日本の食文化の特徴である、お好み焼き・すき焼き、おでん・鍋物など、日本の卓上調理文化を体験できるコーナー。

### 展示手法:

参加性⇒コスプレ写真館、体験型ワークショップ、フードコートと全て体験型イベント

メディア・技術⇒コスプレ写真のプリクラ機による撮影や、デジタル化されたワークショップ・プログラム、コンビニ・FF的な食のサービスなど、日本の手作り文化と職人やハイテクの技術の紹介

にもなる

**国別の考慮：**入場やプログラム体験等の対価は、国ごとの物価に応じて検討する必要がある

**留意点：**日本文化の現代のある側面のみを紹介にならないように、現代文化背景の歴史性や、海外文化との出会いの経緯、手作り文化と、職人やハイテクの技術がミックスされた文化を体験させる

## 5. 企画メニュー(展示テーマ・展示構成)に基づく展示品・作品リストの作成

### 5-1. 展示テーマに基づく企画メニューごとの展示品・作品リストの作成

4-2 で検討した展示等の企画メニュー(展示構成)に対して現実によどのような資料・作品が展示可能か分析し、展示品・作品リストを作成、テーマに基づく企画メニュー(展示構成)を実際の展示等に実現するための展示方法をまとめた。

[図表 5-1] 展示テーマに基づく企画メニューの展示品リスト

「SENCE OF KAWAII 世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

			展示品名	展示方法	点数
<b>ゾーン1/ -1 日本で生まれ、世界に広がるカワイイ文化</b>					
・1 A 世界各国へ広がるカワイイアニメ	1	A	セーラームーン アニメ(英語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	セーラームーン アニメ(フランス語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	セーラームーン アニメ(中国語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	セーラームーン アニメ(ロシア語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	セーラームーン アニメ(イタリア語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	セーラームーン アニメ(ブラジル語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	セーラームーン アニメ(タガログ語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	キャンディキャンディ(英語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	キャンディキャンディ(フランス語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	キャンディキャンディ(中国語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
	1	A	キャンディキャンディ(韓国語版)	映像(モニター複数ランダム上映)	1
1	A	キャンディキャンディ(スペイン語)	映像(モニター複数ランダム上映)	1	
・1 B 世界各国へ広がるカワイイマンガ	1	B	「NANA」(英語版)	書籍実物 1～最終巻	全巻展示
	1	B	「NANA」(フランス語版)	書籍実物 2、3冊	2～3冊
	1	B	「NANA」(ドイツ語版)	書籍実物 2、3冊	2～3冊
	1	B	「NANA」(韓国語版)	書籍実物 2、3冊	2～3冊
	1	B	「のだめカンタービレ」(英語版)	書籍実物 1～最終巻	全巻展示
	1	B	「のだめカンタービレ」(韓国語版)	書籍実物 2、3冊	2～3冊
	1	B	「のだめカンタービレ」(中国語版)	書籍実物 2、3冊	2～3冊
	1	B	「花より男子」(英語版)	書籍実物 1～最終巻	全巻展示
	1	B	「花より男子」(韓国語版)	書籍実物 2、3冊	2～3冊
カワイイキャラクターグッズ ・1 C 世界各国へ広がる	1	C	ハローキティ	ぬいぐるみ	複数
	1	C	海外ご当地キティグッズ	商品シリーズ実物	複数
	1	C	海外限定発売キティアイテム	商品実物	複数
	1	C	マイメロディ	ぬいぐるみ	複数
	1	C	二人はプリキュア	グッズ	複数

	1	C	きらりん レボリューション	グッズ	複数
	1	C	リラックマ	ぬいぐるみ	複数
	1	C	ひこにゃん	ぬいぐるみ	複数
	1	C	たればんだ	ぬいぐるみ	複数
国へ広がるカワイイアート	1	D	村上隆「Miss KoKo」	レプリカ	1
	1	D	奈良美智「深い深い水たまり」	レプリカ	1
「E」生活、産業、技術へ広がるカワイイ	1	E	ロッテ「コアラのマーチ」	商品シリーズ実物	複数
	1	E	明治「きのこの山」、「たけのこの里」	商品シリーズ実物	複数
	1	E	不二家「ペコポコクランチチョコレート」	商品シリーズ実物	複数
	1	E	不二家「ペコポコチョコレート」	商品シリーズ実物	複数
	1	E	コカ・コーラ「Qoo」	商品シリーズ実物	複数
	1	E	サントリー「なっちゃん」	商品シリーズ実物	複数
	1	E	サンリオ「キキララ 電卓」	商品実物	1
	1	E	サンリオ「シナモロール クレヨン」	商品実物	1
	1	E	サンリオ「シナモロール 自由帳」	商品実物	1
	1	E	デコハートボールペン	商品実物	1
	1	E	スイーツデコはさみ	商品実物	1
	1	E	ふわふわ手帳	商品実物	1
	1	E	きらきら名刺入れ	商品実物	1
	1	E	キティハイビジョンカメラ	商品実物	1
	1	E	キティ空気清浄機	商品実物	1
1	E	女性向け 300 円均一ショップ	商品シリーズ実物	複数	
1	E	AIBO	立体実物	1	
1	E	ユメル	立体実物	1	
<b>ゾーン2/1- 「カワイイ」を生んだ日本女性の生活文化史</b>					
「A」現代女子高生のファッションと文化	2	A	女子高生の制服	服実物+トルソー	1
	2	A	携帯電話メール	パネル展示	1
	2	A	デコ電	立体実物	2~3台
	2	A	携帯小説画面	パネル展示	1
	2	A	携帯小説出版物	書籍実物	2~3冊
	2	A	ブリクラシール	パネル展示	1
	2	A	ブリクラ帳	立体実物(手帳)	1
「B」アンノン族と女子大生ブームと文化	2	B	アンノン族	服実物+トルソー	1
	2	B	1960年 小学館「少女サンデー」創刊	書籍複製またはパネル	1
	2	B	女子大生ブームの火つけ役「オールナイターズ」	写真パネル	1

・2 C 戦前女子学生ファッションと文化	2	C	はかま姿の女子学生	服実物+トルソー	1
	2	C	初めてのセーラー服	服実物+トルソー	1
	2	C	高島華宵「梅子桜子」	絵画パネル	1
	2	C	宝塚歌劇団	写真パネル	1
・2 D 江戸の女性ファッションと文化	2	D	遊郭のファッション 菊川英山「遊女道中図」	写真パネル	1
	2	D	町人のファッション 溪斎英泉「白銀台町 清正公」	写真パネル	1
	2	D	大奥の風景	絵画パネル	1
	2	D	江戸時代の町人の女性文化 化粧道具	写真パネル	1
	2	D	江戸時代の町人の女性文化 源氏絵	絵画パネル	1
	2	D	江戸時代の町人の女性文化 双六	絵画パネル	1
	2	D	江戸時代の町人の女性文化 プロマイドとしての浮世絵	絵画パネル	1
	2	D	江戸時代の町人の女性文化 千代紙	小物実物	1
<b>ゾーン3/1- ひらがなからレディー誌コミックへ、日本女性の自己表現</b>					
・3 A 日本の女性文化の歴史	3	A	漢字からひらがなへ	解説パネル	1
	3	A	清少納言「枕双紙」	書籍パネル	1
	3	A	『清少納言』	絵画パネル	1
	3	A	紫式部「源氏物語」 源氏物語絵巻 柏木(3)	絵画パネル	1
	3	A	『紫式部』	絵画パネル	1
・3 B 近現代の女性美術文学	3	B	上村松園	本人写真パネル	1
	3	B	上村松園「晩秋」	絵画パネル	1
	3	B	いわさきちひろ	本人写真パネル	1
	3	B	いわさきちひろ「花の国と子供たち」	絵画パネル	1
	3	B	オノ・ヨーコ	本人写真パネル	1
	3	B	オノ・ヨーコ「カット・ピース」	映像(モニター)	1
	3	B	草間彌生	本人写真パネル	1
	3	B	草間彌生 作品グッズ	商品実物	1
	3	B	岡田裕子	本人写真パネル	1
	3	B	岡田裕子「SINGIN IN THE PAIN」	映像(モニター)	1
	3	B	やなぎみわ	本人写真パネル	1
	3	B	やなぎみわ「Windswept Woman」	写真パネル	1
	3	B	樋口一葉	本人写真パネル	1
	3	B	樋口一葉「たけくらべ」初版本	書籍レプリカ	1
	3	B	与謝野晶子	本人写真パネル	1
	3	B	与謝野晶子 歌集『小扇』初版	書籍レプリカ	1
	3	B	栗本薫	本人写真パネル	1
3	B	栗本薫「グイン・サーガ」	著書実物	1	

	3	B	山田詠美	本人写真パネル	1
	3	B	山田詠美「放課後の音符譜」	著書実物	1
	3	B	よしもとばなな	本人写真パネル	1
	3	B	よしもとばなな「キッチン」	著書実物	1
ト・C 女性マンガの世界	3	C	長谷川町子	本人写真パネル	1
	3	C	長谷川町子「サザエさん」	著書実物	全巻展示
	3	C	土田よしこ	本人写真パネル	1
	3	C	土田よしこ「つる姫じゃ〜っ!」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	池田理代子	本人写真パネル	1
	3	C	池田理代子「ベルサイユのばら」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	いがらしゆみこ	本人写真パネル	1
	3	C	いがらしゆみこ「キャンディキャンディ」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	高橋留美子	本人写真パネル	1
	3	C	高橋留美子「うる星やつら」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	くらもちふさこ	本人写真パネル	1
	3	C	くらもちふさこ「天然コケッコー」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	さくらももこ	本人写真パネル	1
	3	C	さくらももこ「ちびまる子ちゃん」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	岡崎京子「リバーズ・エッジ」	著書実物	2〜3巻展示
	3	C	内田春菊	本人写真パネル	1
	3	C	内田春菊「私たちは繁殖している」	著書実物	2〜3巻展示
3	C	安野モヨコ	本人写真パネル	1	
3	C	安野モヨコ「ハッピーマニア」	著書実物	2〜3巻展示	
<b>ゾーン4/1- カワイイ vs 「萌え」、女性への視線と表現</b>					
ト・A 「萌え」の系譜	4	A	菱川師宣「見返り美人」	絵画パネル	1
	4	A	竹久夢二「黒船屋」	絵画パネル	1
	4	A	中原淳一のイラスト	絵画パネル	1
	4	A	きいちのぬりえ	絵画パネル	1
	4	A	手塚治虫「ふしぎなメルモ」	フィギュア	1
	4	A	吾妻ひでお「ななこ SOS」	書籍実物	2〜3巻展示
	4	A	内山亜紀「桃色妖精」	書籍実物	2〜3巻展示
	4	A	「新世紀エヴァンゲリオン」	映像(モニター)	1
	4	A	「涼宮ハルヒの憂鬱」	映像(モニター同上)	1
	4	A	「ときめきメモリアル」	映像(モニター)	1
	4	A	「アイドルマスター」	映像(モニター同上)	1

1-B 「強さ」の極へ	4	B	星野リリィ「花嫁くん」	書籍実物	2~3巻展示
	4	B	よしながふみ「西洋骨董洋菓子店」	書籍実物	2~3巻展示
	4	B	PlayStation2「紫の焔」	映像(モニター)	1
	4	B	PlayStation2「純情ロマンチカ ~恋のドキドキ大作戦~」	映像(モニター同上)	1

「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」展

			展示品名	展示方法	点数
<b>ゾーン1/ -1 デジタルメディアとアート&amp;エンタテインメント</b>					
・代表的なインタラクティブなアート作品	1	A	岩井俊雄「時間層シリーズ」(1985)	立体実物	1
	1	A	明和電機「明和電機のナンセンス楽器」(1990～)	立体実物 + 映像(モニター1)	1
	1	A	八谷和彦「視聴覚交換マシン」(1993)	立体実物(体験展示)	1
	1	A	コナミ「DanceDanceRevolution」1998年	ゲーム機実機	1
	1	A	ナムコ「太鼓の達人」2001年	ゲーム機実機	1
・1970年代からの歴代ゲーム機と過去から現代までの海外でも発売されたゲームソフト	1	B	山口勝弘「ユニヴァース」1968年	映像(モニター2)	1
	1	A	河原温「got up at」シリーズ(1968 - 1979)	写真パネル展示	1
	1	B	松本俊夫「フライ 飛ぶ」1974年	映像(モニター3)	1
	1	B	任天堂「テレビゲーム 15」1977年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	任天堂「ゲーム&ウォッチ」1980年	ハンディゲーム機実機	1
	1	B	バンダイ「アルカディア」1983年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	任天堂「ファミリーコンピュータ」1983年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	任天堂「スーパーマリオブラザーズ」1985年	映像(モニター4) + パッケージ	1
	1	B	エニックス「ドラゴンクエスト そして伝説へ…」1988年	映像(モニター5) + パッケージ	1
	1	B	河口洋一郎「MORPHOGENESIS」1984年	映像(モニター6)	1
	1	B	NEC「PC エンジン」1987年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	アイレム「R-TYPE」1988年	映像(モニター7) + パッケージ	1
	1	B	セガ「メガドライブ」1988年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	セガ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」1991年	映像(モニター8) + パッケージ	1
	1	B	任天堂「ゲームボーイ」1989年	ハンディゲーム機実機	1
	1	B	任天堂「テトリス」1989年	パッケージ、実機再生	1
	1	B	任天堂「ポケットモンスター 赤・緑」1996年	パッケージ、実機再生	1
	1	B	セガ「ゲームギア」1990年	ハンディゲーム機実機	1
	1	B	コンパイル「ぶよぶよ通」1994年	パッケージ、実機再生	1
	1	B	任天堂「スーパーファミコン」1990年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	カプコン「ストリートファイター2」1992年	映像(モニター9) + パッケージ	1
	1	B	任天堂「スーパーマリオカート」1992年	映像(モニター10) + パッケージ	1
	1	B	セガ「セガサターン」1994年	小型ゲーム機実機	1
	1	B	セガ「バーチャファイター2」1995年	映像(モニター11) + パッケージ	1
1	B	セガ「サクラ大戦」1996年	映像(モニター12) + パッケージ	1	
1	B	ソニー「プレイステーション」1994年	小型ゲーム機実機	1	
1	B	スクウェア「ファイナルファンタジー」1997年	パッケージ、実機再生	1	
1	B	エニックス「ドラゴンクエスト7」2000年	パッケージ、実機再生	1	

1	B	任天堂「Nintendo64」1996年	小型ゲーム機実機	1
1	B	任天堂「ゼルダの伝説 時のオカリナ」1998年	映像(モニター13) + パッケージ	1
1	B	任天堂「ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ」	映像(モニター14) + パッケージ	1
1	B	セガ「ドリームキャスト」1998年	小型ゲーム機実機	1
1	B	セガ「ソニックアドベンチャー」1998年	映像(モニター15) + パッケージ	1
1	B	セガ「シェンムー一章 横須賀」1999年	映像(モニター16) + パッケージ	1
1	B	任天堂「ゲームボーイカラー」1998年	ハンディゲーム機実機	1
1	B	任天堂「ポケットモンスタークリスタルバージョン」2000年	パッケージ、実機再生	1
1	B	ソニー「プレイステーション2」2000年	小型ゲーム機実機	1
1	B	コーエー「真・三國無双2」2001年	映像(モニター17) + パッケージ	1
1	B	コナミ「ワールドサッカーウイニングイレブン7」2003年	映像(モニター18) + パッケージ	1
1	B	任天堂「ゲームキューブ」2001年	小型ゲーム機実機	1
1	B	任天堂「ピクミン」2001年	映像(モニター19) + パッケージ	1
1	B	任天堂「ゲームボーイアドバンス」2001年	ハンディゲーム機実機	1
1	B	任天堂「ポケットモンスタールビー・サファイヤ」2002年	パッケージ、実機再生	1
1	B	任天堂「ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ」2005年	パッケージ、実機再生	1
1	B	ソニー「プレイステーションポータブル」2004年	ハンディゲーム機実機	1
1	B	ソニー「みんなのゴルフポータブル」2004年	パッケージ、実機再生	1
1	B	カプコン「モンスターハンターポータブル 2nd」2007年	パッケージ、実機再生	1
1	B	セガ「ファンタシースターポータブル」2008年	パッケージ、実機再生	1
1	B	任天堂「ニンテンドーDS」2004年	ハンディゲーム機実機	1
1	B	任天堂「Nintendogs 柴&フレンズ/ダックス&フレンズ/チワワ&フレンズ」2005年	パッケージ、実機再生	1
1	B	任天堂「おいでよ どうぶつの森」2005年	パッケージ、実機再生	1
1	B	任天堂「東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング」2005年	パッケージ、実機再生	1
1	B	ソニー「プレイステーション3」2006年	小型ゲーム機実機	1
1	B	コナミ「メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」2008年	映像(モニター20) + パッケージ	1
1	B	セガ「龍が如く3」2009年	映像(モニター21) + パッケージ	1
1	B	スクエニ「ファイナルファンタジーX」2009年	映像(モニター22) + パッケージ	1
1	B	任天堂「Wii」2006年	小型ゲーム機実機	1
1	B	任天堂「Wii スポーツ」2006年	映像(モニター23) + パッケージ	1
1	B	任天堂「Wii Fit」2007年	小型ゲーム機実機	1
1	B	任天堂「New スーパーマリオブラザーズ」2009年	映像(モニター24) + パッケージ	1
1	B	SHIMURABROS.「SEKILALA」芸術祭2010年受賞	映像(モニター25)	1
1	B	ナカムラ マギコほか「日々の音色」芸術祭2010年受賞	映像(モニター26)	1

ゾーン2/ -2 出版から映像へ、世代を超えて広がるマンガとアニメ					
マンガ・アニメの文化	2	A	アニメタイトルの世界放送状況	解説パネル	1
	2	A	マンガタイトルの世界発売状況	解説パネル	1
	2	A	ゲームタイトルの世界発売状況	解説パネル	1
クロスメディア展開	2	B	任天堂「ポケットモンスター 赤・緑」ゲームボーイ 1996年	ソフトパッケージ実物	1
	2	B	メディアファクトリー「ポケットモンスターカードゲーム・第1弾」	商品実物(カード)	複数枚
	2	B	ポケモン「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」1998年	映像(モニター27)	1
	2	B	ポケモンレッスンバッグ	商品実物(バッグ)	1
	2	B	伝説のポケモンぬいぐるみ	ぬいぐるみ	複数
	2	B	ピカチュウおしゃべり目ざまし時計	商品実物(時計)	1
クロスメディア展開	2	C	手塚治虫「ふしぎなメルモ」	フィギュア	1
	2	C	吾妻ひでお「ななこ SOS」	書籍実物	1
	2	C	内山亜紀「桃色妖精」	書籍実物	1
	2	C	「新世紀エヴァンゲリオン」	映像(モニター28)	1
	2	C	「涼宮ハルヒの憂鬱」	映像(モニター28)	1
	2	C	「ときめきメモリアル」	映像(モニター29)	1
	2	C	「アイドルマスター」	映像(モニター29)	1
	2	C	星野リリィ「花嫁くん」	書籍実物	2~3冊
	2	C	よしながふみ「西洋骨董洋菓子店」	書籍実物	2~3冊
	2	C	「紫の焰」	映像(モニター30)	1
2	C	「純情ロマンチカ～恋のドキドキ大作戦～」	映像(モニター30)	1	
クロスメディア展開	2	D	フィギュア 式波・アスカ・ラングレー	商品実物	1
	2	D	フィギュア グレンダイザー	商品実物	1
	2	D	機動戦士ガンダムのプラモデル	商品実物	1
	2	D	侍戦隊シンケンジャー	映像(モニター31)	1
	2	D	侍戦隊シンケンジャー16インチ自転車	商品実物 (子ども用自転車)	1
	2	D	侍戦隊シンケンジャー 秘伝提灯ダイゴヨウ	商品実物(玩具)	1
	2	D	侍戦隊シンケンジャー エアウエボンズ	商品実物(玩具)	1
	2	D	大怪獣バトル	映像(モニター32)	1
	2	D	大怪獣バトル ランチボックス中子付	商品実物(玩具)	1
	2	D	大怪獣バトル フィギュア	商品実物(玩具)	1
	2	D	プリキュア学習帳	商品実物(文具)	1
	2	D	シンケンジャーかきかたエンピツ	商品実物(文具)	1
	2	D	ぜんまい侍学習帳	商品実物(文具)	1
	2	D	ケロロ軍曹ペンケース	商品実物(文具)	1

アニメの登場	2	E	「宇宙戦艦ヤマト」	映像(モニター33)	1
	2	E	「機動戦士ガンダム」	映像(モニター33)	1
	2	E	「銀河鉄道 999」	映像(モニター33)	1
	2	E	「新世紀エヴァンゲリオン」	映像(モニター34)	1
	2	E	「攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL」	映像(モニター34)	1
	2	E	「アキラ」	映像(モニター34)	1
	2	E	「機動警察パトレイバー 劇場版」	映像(モニター34)	1
アニメ世代を超えるマンガ出版	2	F	井上雅彦「バガボンド」	書籍実物	全巻
	2	F	尾田 栄一郎「One Piece」	書籍実物	2～3冊
	2	F	浦沢直樹「20世紀少年」	書籍実物	全巻
	2	F	講談社 モーニング	雑誌実物	2～3冊
	2	F	集英社 少年ジャンプ	雑誌実物	2～3冊
	2	F	小学館 ビックコミックスピリッツ	雑誌実物	2～3冊
	2	F	岡崎京子「ヘルタースケルター」	書籍実物	1
	2	F	安野モヨコ「ラブマスターX」	書籍実物	2～3冊
	2	F	東村アキコ「ママはテンパリスト」	書籍実物	2～3冊
	2	F	詳伝社 FEEL YOUNG	雑誌実物	2～3冊
	2	F	講談社 別冊フレンド	雑誌実物	2～3冊
	2	F	集英社 コーラス	雑誌実物	2～3冊
アニメの少年少女マンガ出版	2	G	1960年 小学館「少女サンデー」創刊	雑誌実物	1
	2	G	1959年 小学館「少年サンデー」創刊	雑誌実物	1
	2	G	1959年 小学館「少年マガジン」創刊	雑誌実物	1
	2	G	1960年 赤塚不二夫「おそ松くん」	書籍実物	2～3冊
	2	G	1964年 藤子不二雄「オバケのQ太郎」	書籍実物	2～3冊
	2	G	1964年 青林堂「ガロ」創刊	雑誌実物	1
	2	G	1967年 川崎のぼる「巨人の星」	書籍実物	2～3冊
	2	G	1970年 林静一「赤色エレジー」	書籍実物	2～3冊
	2	G	1972年 池田理代子「ベルサイユのばら」	書籍実物	2～3冊
	2	G	1973年 つのだじろう「恐怖新聞」	書籍実物	2～3冊
	2	G	1976年 楳図かずお「まことちゃん」	書籍実物	2～3冊
アニメマンガ映画からテレビマンガ	2	H	1957年 「白蛇伝」	映像(モニター35)	1
	2	H	1957年～「鉄腕アトム」	映像(モニター36)	1
	2	H	1963年～1966年 「鉄人28号」	映像(モニター36)	1
	2	H	1967年～1968年 「マッハGoGoGo」	映像(モニター37)	1
	2	H	1968年 「太陽の王子 ホルスの冒険」	映像(モニター35)	1
	2	H	1968年～1969年 「ゲゲゲの鬼太郎」	映像(モニター37)	1

	2	H	1969年～1970年「ひみつのアッコちゃん」	映像(モニター37)	1
	2	H	1969年～1971年「アタックNo.1」	映像(モニター37)	1
	2	H	1970年～1971年「あしたのジョー」	映像(モニター38)	1
	2	H	1971年「ルパン三世」	映像(モニター38)	1
	2	H	1972年「科学忍者隊ガッチャマン」	映像(モニター38)	1
	2	H	1975年～1977年「UFOロボ・グレンダイザー」	映像(モニター38)	1
<b>ゾーン3/ 近代メディアの普及と大衆文化</b>					
-3-A 新聞出版文化の伝分	3	A	終戦直後 カストリ雑誌	雑誌実物	30冊程度
	3	A	貸し本文化	書籍実物	30冊程度
	3	A	宮武外骨「頓智研法発布式」	イラストパネル	1
	3	A	仮名垣魯文「安愚楽鍋 牛店雑談一名、奴論建」	イラストパネル	1
	3	A	「東京日日新聞」創刊号	写真パネル	1
-3-B 映画の伝分	3	B	戦後の映画ブーム	写真パネル	1
	3	B	幸内純一「兵六武者修行」	映像(モニター39)	1
	3	B	下川凹天「芋川椋三玄関番之巻」	映像(モニター39)	1
	3	B	北山清太郎「浦島太郎」	映像(モニター39)	1
-3-C ゲームの前身 遊びの文化	3	C	川崎巨泉玩具帖	イラストパネル	1
	3	C	江戸～明治の「いろはかるた」	写真パネル	1
	3	C	昭和初期「築地のお魚かるた」	写真パネル	1
	3	C	江戸時代「春興は利ませ寿古路く」	写真パネル	1
	3	C	明治時代「少年丸世界一周雙六」	写真パネル	1
	3	C	昭和時代「お菓子双六」	写真パネル	1
-3-D 文化表現 科学技術と	3	D	平田郷陽二代「粧い」	立体実物	1
	3	D	押川春浪「海島冒険奇譚 海底軍艦」	書籍実物	1
	3	D	西村真琴「学則天」	レプリカ	1
<b>ゾーン4/ -4 江戸のメディアと表現文化</b>					
-4-A 江戸の浮世絵 出版メディア:	4	A	美人画 喜多川歌麿「高名美人六家選 辰巳路考」	絵画パネル	1
	4	A	役者絵 東洲斎写楽「市川男女蔵の奴 一平」	絵画パネル	1
	4	A	遊び絵 「奇異上下見之図」	絵画パネル	1
	4	A	絵巻 鈴木春信「美人の首」	絵画パネル	1
	4	A	武者絵 勝川春章「平敦盛・熊谷直実」	絵画パネル	1
	4	A	化け物絵 月岡芳年「魁題百撰相 冷泉朝臣高豊」	絵画パネル	1
	4	A	風景画 歌川国貞「二見浦曙の図」	絵画パネル	1
	4	A	名所画 歌川広重「京都名所之内 四条河原夕涼」	絵画パネル	1
	4	A	赤本 奥村[政信]「むかしむかしの桃太郎」	書籍実物	1

	4	A	黄本 莫切自根金生木	書籍実物	1
	4	A	絵巻物「源氏絵巻物語 御法」	絵画パネル	1
映像的メディア： ・4B 映像以前の	4	B	影絵 歌川広重「即興影法師尽くし」	映像(モニター40)	1
	4	B	人形浄瑠璃	映像(モニター40)	1
	4	B	歌舞伎	映像(モニター40)	1
・4C 遊びの造形デザイン	4	C	江戸時代「百人一首かるた」	商品実物(かるた)	1
	4	C	江戸時代「花札」	商品実物(花札)	1
	4	C	こま	商品実物(こま)	1
	4	C	凧	商品実物(凧)	1
	4	C	羽子板「丸に三葉葵 紋入左義長」	立体実物	1
	4	C	千社札「道外連 連札」	絵画パネル(札)	複数枚
	4	C	ぼち袋	絵画パネル(袋)	複数枚
	4	C	江戸時代の町人の女性文化 千代紙	絵画パネル(折り紙)	複数枚
	4	C	手ぬぐい	絵画パネル(袋)	複数枚
術と見世物 ・4D 科学技	4	D	エレキテル	立体レプリカ	1
	4	D	からくり人形 文字書き人形	立体実物	1

「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展

		展示品名	展示方法	点数	
<b>ゾーン1/ -1 ポストモダン、ハイブリッドな日本文化と美</b>					
ゾーン1 デジタルな 「カワイイ&萌え」の美	1	A	パチンコ	写真スライド	複数
	1	A	カラオケ		複数
	1	A	アーケードゲーム		複数
	1	A	村上隆「Miss KoKo」	立体実物	1
	1	A	奈良美智「深い深い水たまり」	立体実物	1
	1	A	岩井俊雄「時間層シリーズ」(1985)	立体実物	1
	1	A	明和電機「明和電機のナンセンス楽器」(1990～)	立体実物	1
	1	A	八谷和彦「視聴覚交換マシン」(1993)	立体実物	1
	1	A	藤子 F 不二雄「ドラえもん」	書籍実物	全巻
	1	A	ゆでたまご「キン肉まん」	書籍実物	全巻
	1	A	室山まゆみ「あさりちゃん」	書籍実物	2～3冊
	1	A	池野恋「ときめきトゥナイト」	書籍実物	2～3冊
	1	A	矢沢あい「NANA」	書籍実物	2～3冊
	1	A	尾田 栄一郎「One Piece」	書籍実物	2～3冊
	1	A	鳥山明「ドラゴンボール」	書籍実物	2～3冊
	1	A	井上雅彦「バガボンド」	書籍実物	2～3冊
	1	A	浦沢直樹「20世紀少年」	書籍実物	2～3冊
	1	A	岡崎京子「ヘルタースケルター」	書籍実物	1
	1	A	安野モヨコ「ラブマスターX」	書籍実物	2～3冊
	1	A	石ノ森章太郎「サイボーグ009」	書籍実物	2～3冊
	1	A	竹宮恵子「地球へ…」	書籍実物	2～3冊
	1	A	幸村誠「プラネテス」	書籍実物	2～3冊
	1	A	手塚治虫「鉄腕アトム」	書籍実物	2～3冊
	1	A	ゆうきまさみ「究極超人あ～る」	書籍実物	2～3冊
	1	A	賀東 招二/四季 童子「フルメタル・パニック!」	書籍実物	2～3冊
1	A	渡瀬 悠宇「絶対彼氏。」	書籍実物	2～3冊	
1	A	赤松 健「魔法先生ネギま!」	書籍実物	2～3冊	
1	A	藤島 康介「ああっ女神さまっ」	書籍実物	2～3冊	
1	A	武内 直子「美少女戦士セーラームーン」	書籍実物	2～3冊	
1	A	ポケモン「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」1998年	映像(モニター1)	1	
1	A	ポケモン レッスンバッグ	商品実物(バッグ)	1	
1	A	ポケモン 伝説のポケモンぬいぐるみ	ぬいぐるみ	1	

	1	A	ポケモン ピカチュウおしゃべり目ざまし時計	商品実物(時計)	1
	1	A	フィギュア 森川 由綺	立体実物	1
	1	A	フィギュア 式波・アスカ・ラングレー	立体実物	1
	1	A	フィギュア グレンダイザー	立体実物	1
	1	A	侍戦隊 シンケンジャー	映像(モニター2)	1
	1	A	侍戦隊シンケンジャー16インチ自転車	映像(モニター3)	1
	1	A	侍戦隊シンケンジャー 秘伝提灯ダイゴヨウ	商品実物 (子ども用自転車)	1
	1	A	侍戦隊シンケンジャー エアウエボンス	商品実物(玩具)	1
	1	A	大怪獣バトル	映像(モニター4)	1
	1	A	大怪獣バトル ランチボックス中子付	商品実物(玩具)	1
	1	A	大怪獣バトル フィギュア	商品実物(玩具)	1
	1	A	機動戦士ガンダム	映像(モニター5)	1
	1	A	機動戦士ガンダムのプラモデル	商品実物(玩具)	1
	1	A	新世紀エヴァンゲリオン	映像(モニター6)	1
	1	A	新世紀エヴァンゲリオン フィギュア	立体実物	1
	1	A	任天堂「ニンテンドーDS」2004年	ハンディゲーム機実機	1
	1	A	任天堂「nintendogs 柴&フレンズ/ダックス&フレンズ/チワワ&フレンズ」2005年	パッケージ+映像 (モニター7)	1
	1	A	任天堂「おいでよ どうぶつの森」2005年	パッケージ+映像 (モニター7)	1
	1	A	任天堂「東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング」2005年	パッケージ+映像 (モニター7)	1
	1	A	ソニー「プレイステーション3」2006年	小型ゲーム機実機	1
	1	A	コナミ「メタルギア ソリッド4 ガンス・オブ・ザ・パトリオット」2008年	パッケージ+映像 (モニター8)	1
	1	A	セガ「龍が如く3」2009年	パッケージ+映像 (モニター8)	1
	1	A	スクエニ「ファイナルファンタジーX」2009年	パッケージ+映像 (モニター8)	1
	1	A	任天堂「Wii」2006年	小型ゲーム機実機	1
	1	A	任天堂「Wii スポーツ」2006年	パッケージ+映像 (モニター9)	1
	1	A	任天堂「Wii Fit」2007年	小型ゲーム機実機	1
	1	A	任天堂「New スーパーマリオブラザーズ」2009年	パッケージ+映像 (モニター9)	1
	融合する禅・自然が	1	B	イサムノグチの庭園	写真スライド
1		B	安藤忠雄 光の教会		複数
1		B	安藤忠雄 表参道ヒルズ		複数
1		B	隈研吾 那珂川町馬頭広重美術館		複数
1		B	隈研吾 水の洞窟		複数

	1	B	伊東豊雄 せんだいメディアテーク		複数
	1	B	早川邦彦 ステップス		複数
	1	B	柳宗理 バタフライスツール	立体実物(1)	1
	1	B	イサムノグチ、剣持勇 Bamboo Basket Chair	立体実物(1)	1
	1	B	イサムノグチ アカリシリーズ	立体実物(照明)	1
	1	B	倉俣史郎 Miss Blanche	立体実物(1)	1
	1	B	三宅一生 Staircase Pleats	服実物+トルソー	1
	1	B	高橋賢三 KENZO defile	服実物+トルソー	1
	1	B	原口典之「無題」	立体実物	1
	1	B	成田克彦「SUMI」	立体実物	1
	1	B	エコのデザイン/縹テオリの竹集成材の食器	商品実物	1
	1	B	SHINARU WAGASA (ビニールの和傘)	商品実物	1
	1	B	KOTORI (和柄の照明器具)	商品実物	1
「モノの“エキゾチック”な伝統の美	1	C	浅草雷門	写真スライド	複数
	1	C	隅田川花火大会		複数
	1	C	お花見		複数
	1	C	京都の寺社仏閣		複数
	1	C	山本寛斎 ファッション	服実物+トルソー	1
	1	C	和柄 Tシャツ	服実物+トルソー	1
	1	C	現代和装	服実物+トルソー	1
	1	C	ゆかた	服実物+トルソー	1
	1	C	みこし	商品実物	1
	1	C	提灯	商品実物	1
	1	C	はっぴ	商品実物	1
	1	C	漆器	立体実物	1
	1	C	扇子	立体実物	1
	1	C	団扇	立体実物	1
	1	C	岡本太郎 太陽の塔	立体レプリカ	1
	1	C	ミヤケマイ ここではないどこか	絵画パネル	1
	1	C	武田双雲	絵画パネル	1
1	C	假屋崎省吾	写真パネル	1	
<b>ゾーン2/ -2 プレモダン、江戸以前の日本文化と美</b>					
家の文化… しじゅう の 証	2	A	城郭 姫路城	写真スライド	複数
	2	A	武家屋敷		複数
	2	A	茶室 国宝茶室「如庵」		複数

	2	A	武家屋敷の屏風絵 「上杉本洛中外図屏風」	絵画パネル(屏風風)	1
	2	A	町民屋敷の屏風絵 「修学院離宮布晒し図」	絵画パネル(屏風風)	1
	2	A	生け花・花器「絵唐津柿文三耳壺」桃山時代	立体実物	1
	2	A	茶道具「瀬戸丸壺茶入 銘 相坂」「鼠志野茶碗 銘 山の端」	立体実物	1
町人の文化：粋と洒落の美	2	B	歌川広重「江戸百景」	写真スライド	複数
	2	B	美人画 喜多川歌麿「高名美人六家選 辰巳路考」	絵画パネル	1
	2	B	役者絵 東洲斎写楽「市川男女蔵の奴 一平」	絵画パネル	1
	2	B	遊び絵 「奇異上下見之図」	絵画パネル	1
	2	B	絵巻 鈴木春信「美人の首」	絵画パネル	1
	2	B	武者絵 勝川春章「平敦盛・熊谷直実」	絵画パネル	1
	2	B	化け物絵 月岡芳年「魁題百撰相 冷泉朝臣高豊」	絵画パネル	1
	2	B	風景画 歌川国貞「二見浦曙の図」	絵画パネル	1
	2	B	名所画 歌川広重「京都名所之内 四条河原夕涼」	絵画パネル	1
	2	B	赤本 奥村[政信]「むかしむかしの桃太郎」	書籍実物	1
	2	B	黄本 莫切自根金生木	書籍実物	1
	2	B	置物/自在置物・籠 明珍宗察作 江戸時代・正徳3年(1713)	立体実物	集合
	2	B	根付/廣葉軒吉長 鉄拐仙人 18世紀 京都	立体実物	集合
	2	B	からくり人形 文字書き人形	立体実物	集合
2	B	江戸時代の町人の女性文化 千代紙	小物実物	集合	
2	B	手ぬぐい	小物実物	集合	
寺社仏閣と遊興：縁起と見世の美	2	C	天井絵 北斎「信州小布施 上町祭屋台天井絵」	写真スライド	複数
	2	C	欄間 「興正寺別院・欄間」		複数
	2	C	栄螺堂 会津若松飯盛山		複数
	2	C	絵馬堂 金刀比羅宮 絵馬堂		複数
	2	C	相撲 勝川春英「勸進大相撲土俵入りの図」		複数
	2	C	芝居小屋 歌川芳藤「しん板猫乃大よせ」		複数
	2	C	御開帳 喜多川歌麿「三囲の土手」	絵画パネル	1
	2	C	縁起絵「於竹大日如来縁起絵巻」	絵画パネル	1
	2	C	地獄絵 「等活地獄殺生者罪科之図」	絵画パネル	1
	2	C	寺社仏閣の仏像「円空・一木造り三像【十一面観音・善女竜王・善財童子】」	立体実物	1
	2	C	大漁旗	商品実物	1
	2	C	万祝 大漁祝い恵比寿大黒	商品実物	1
	2	C	武者人形	立体実物	1
	2	C	こいのぼり/江戸期現物・広重「江戸百系・水道橋駿河台」	立体実物	1
2	C	ひな人形	立体実物	集合	

	2	C	ひな道具	立体実物	集合
	2	C	人形浄瑠璃の衣装 阿波十郎兵衛の人形浄瑠璃	写真パネル	1
	2	C	歌舞伎の衣装	写真パネル	1
	2	C	歌舞伎の装飾	絵画パネル	1
	2	C	看板文字	写真パネル	1
	2	C	絵金の芝居絵	絵画パネル	複数
	2	C	見世物の珍物/人魚のミイラ	立体実物	1
<b>ゾーン3/ -3 教養としての近代文明との出会いと美</b>					
-3A 世界に見せる日本の美	3	A	富士屋ホテル	写真スライド	複数
	3	A	金谷ホテル		複数
	3	A	室内装飾 迎賓館赤坂離宮室内装飾		複数
	3	A	万博出展物	絵画パネル	1
	3	A	第3回勧業博覧会	写真パネル	1
	3	A	陶磁器 有田焼:花鳥文腕皿・窯印「肥セツ山深川造」1860-70年頃	立体実物	集合
	3	A	漆器 小川松民作 熨斗若松蒔絵盆	立体実物	1
	3	A	繊維製品 能装束「都名所」	立体実物	1
	3	A	洋風家具 「明治天皇 玉座」	立体実物	複数
-3B 啓蒙メディアとしての新聞 錦絵の美	3	B	開国期錦絵/横浜浮世絵(新開港図・異人商館之図・蒸気車鉄道之図)	写真スライド	複数
	3	B	福沢諭吉「学問のすゝめ」学問のすゝめ原本	書籍レプリカ	1
	3	B	二葉亭四迷「浮雲」(1887年 - 91年、金港堂)	書籍レプリカ	1
	3	B	新聞発行	写真パネル	1
-3C せめお合つ和と洋	3	C	開国期の日本をとった写真	写真スライド	複数
	3	C	高橋由一 鮭	絵画実物	1
	3	C	高橋由一 美人(花魁)	絵画実物	1
	3	C	高村光雲・後藤貞行 楠木正成像	写真パネル	1
	3	C	荻原守衛 文覚	立体実物	1
	3	C	フェノロサ 人物写真	写真パネル	1
	3	C	狩野芳崖「悲母観音」	絵画実物	1
	3	C	岡倉天心 人物写真	写真パネル	1
	3	C	横山大観「生々流転」	絵画パネル	1
	3	C	生き人形 松本喜三郎作・谷汲観音像 1871年(明治4)	立体実物	1
	3	C	生き人形 安本亀八三代作少年像 1901年(明治34)	立体実物	1
<b>ゾーン4/ -4 世界的大衆文化の普及と美</b>					
ドムがり 都市文化	4	A	勧工場からデパート	写真スライド	複数
	4	A	遊園地/花月園		複数

	4	A	鉄道/横浜鉄道蒸気出車之図		複数
	4	A	震災復興とバラック建築/今和治郎・吉田謙吉「バラック装飾社」作品。	写真パネル	1
	4	A	考現学「本所深川男の欲しいもの/女に入用なもの」	イラストパネル	1
	4	A	川上澄生「モボとモガ」	版画実物	1
	4	A	川上澄生「南蛮料理B」	版画実物	1
	4	A	広告表現/大正レトロ・昭和モダン広告ポスターの世界	ポスター実物	複数枚
・4B 新聞 出版の成熟と挿絵 マンガの美	4	B	新聞ニュース写真	写真スライド	複数
	4	B	宮武外骨「頓智研法発布式」	イラストパネル	1
	4	B	仮名垣魯文「安愚楽鍋 牛店雑談一名、奴論建」	イラストパネル	1
	4	B	少年雑誌/「小国民」「幼年雑誌」「日本少年」「少年倶楽部」など	雑誌実物	1
	4	B	少女雑誌/「少女の友」「少女倶楽」	雑誌実物	1
	4	B	婦人雑誌/「婦人世界」「主婦の友」	雑誌実物	1
	4	B	科学雑誌/「子供の科学」	雑誌実物	1
	4	B	「赤い鳥」児童文学と挿絵	イラストパネル	1
4	B	終戦直後 カストリ雑誌	雑誌実物	1	
・4C 活動写真とレコード 大衆音楽のスタート 美	4	C	宝塚劇場・帝劇の写真	写真スライド	複数
	4	C	最初の映画館/吉沢商店・浅草・映画専門館「電気館」設置・1903年		複数
	4	C	初期の日本映画/「鞍馬天狗」嵐寛寿郎	ポスター	1
	4	C	幸内純一「兵六武者修行」	映像(モニター10)	1
	4	C	下川凹天「芋川棕三玄閑番之巻」	映像(モニター10)	1
	4	C	北山清太郎「浦島太郎」	映像(モニター10)	1
	4	C	スターのプロマイド・長谷川一夫	写真パネル	1
	4	C	戦後の映画黄金期 黒澤明「羅生門」1951年	映像(モニター10)	1
	4	C	日本的演歌/CD「蘇るオッペケペー 1900年パリ万博の川上一座」川上貞奴	写真パネル	1
	4	C	浪曲のヒット/添田 唾蟬坊	蓄音機+レコード実物	1
	4	C	レビュー/浅草松竹座公演「松竹座フォーリーズ」1929年	ポスター	1
	4	C	日本の演歌・浪曲から歌謡曲/ディック・ミネ・榎本健一	蓄音機+レコード実物	1
	4	C	戦争中の映画/1940年「支那の夜」李香蘭・1940年	映像(モニター10)	1
	4	C	戦争中のマンガ/『のらくろ』田河水泡	立体実物	1
	4	C	戦争中のアニメ/瀬尾光世監督「桃太郎の海鷲」(1942年、37分)松竹動画研究所 「桃太郎 海の神兵」(1945年74分)	映像(モニター10)	1
	4	C	子どもの遊び/「新行軍将棋」	立体実物	1
	4	C	ベルリンの日本美術展/嵯峨天皇御影・雪村の「風涛図」	絵画パネル	1
4	C	植民地博覧会/満州代博覧会	写真パネル	1	

「和と洋、手作り」と職人技がハイブリッドする現代日本の日常生活の冒険」展

	区画	コーナー	展示品名	展示アイテム	点数
<b>ゾーン1/ -1「現代日本の「衣」」 コスプレ写真スタジオ</b>					
写真館	1	A	写真撮影スタジオ		
・アニメやマンガの コスプレ	1	A	アニメやマンガのコスプレ	洋服	複数
	1	A	ゴスロリ	洋服	複数
	1	A	ビジュアル系	洋服	複数
	1	A	ロリータ系	洋服	複数
・現代の 若者男女の ファッション	1	B	ストリート系ファッション	洋服	複数
	1	B	ギャル系ファッション	洋服	複数
	1	B	和モダンファッション	和服	複数
・子ども たちの キャラクター ウェア	1	C	変身玩具服	洋服	複数
	1	C	ティーンズファッション	洋服	複数
	1	C	キャラクターウェア	洋服	複数
・和洋折衷の セレモニー	1	D	ウェディングドレス	洋服	複数
	1	D	和装(結婚式)	和服	複数
	1	D	振袖(成人式)	和服	複数
	1	D	袴(卒業式)	和服	複数
	1	D	お祝い着(お宮参り)	和服	複数
	1	D	七五三	和服	複数
	1	D	ひな祭り	和服	複数
	1	D	こどもの日	和服	複数
	1	D	ゆかた(お祭り)	和服	複数
・さまざまな 制服	1	E	セーラー服	洋服	複数
	1	E	学ラン	洋服	複数
	1	E	看護婦	洋服	複数
	1	E	事務職	洋服	複数
	1	E	とび職	洋服	複数
	1	E	作業服	洋服	複数
	1	E	特攻服	洋服	複数
<b>ゾーン1/ -2「現代日本の「技」」 ワークショップ体験</b>					
・マンガ同人誌、 MAD画像、自作 フィギュア……	2	A	マンガ同人誌ワークショップ	教室	体験
	2	A	MAD 動画ワークショップ	教室	体験
	2	A	自作フィギュアワークショップ	教室	体験
	2	A	プラモデルワークショップ	教室	体験

	2	A	投稿小説ワークショップ	教室	体験
	2	A	初音ミクワークショップ	教室	体験
	2	A	イタ車	実車	1台
	2	A	デコトラ	パネル	集合
	2	A	改造車	パネル	集合
	2	A	デコ電ワークショップ	教室	体験
	2	A	デコキティNY	実物	1
	2	A	ネイルアートワークショップ	教室	体験
-2B 生花、フラワーアート、茶道、盆栽……	2	B	茶道ワークショップ	教室	体験
	2	B	華道ワークショップ	教室	体験
	2	B	盆栽ワークショップ	教室	体験
	2	B	フラワーアートワークショップ	教室	体験
	2	B	大型フラワーアート	実物	1
	2	B	植木フラワーアート	実物	1
	2	B	折り紙ワークショップ	教室	体験
	2	B	版画ワークショップ	教室	体験
	2	B	編み物ワークショップ	教室	体験
	2	B	パッチワークワークショップ	教室	体験
	2	B	陶芸ワークショップ	教室	体験
-2C 囲碁、将棋、ゲームセン、カラオケ……	2	C	囲碁ワークショップ	教室	体験
	2	C	将棋ワークショップ	教室	体験
	2	C	カラオケワークショップ	実機	体験
	2	C	ゲームコーナー	実機	体験
	2	C	プリクラコーナー	実機	体験
	2	C	パチンココーナー	実機	体験
<b>ゾーン3/ -3 「現代日本の「食」」 フードコート</b>					
-3A お弁当	3	A	幕の内弁当	模擬コンビニ	複数
	3	A	キャラ弁	模擬コンビニ	複数
	3	A	コンビニ弁当	模擬コンビニ	複数
	3	A	駅弁	模擬コンビニ	複数
	3	A	おせち料理	模擬コンビニ	複数
-3B スイーツ、パ ン、コンビニの食 べ物	3	B	カップラーメン	模擬コンビニ	複数
	3	B	ファンシーなお菓子	模擬コンビニ	複数
	3	B	食玩	模擬コンビニ	複数

	3	B	お惣菜	模擬コンビニ	複数
	3	B	おでん	模擬コンビニ	複数
ファーストフード 日本の	3	C	回転すし	模擬店舗	1
	3	C	牛丼	模擬店舗	1
	3	C	立ち食いそば	模擬店舗	1
卓上調理文化 日本の	3	D	お好み焼き	模擬店舗	1
	3	D	すき焼き	模擬店舗	1
	3	D	しゃぶしゃぶ	模擬店舗	1

## 6. 展示テーマに基づく企画メニューの展示品・作品リストに対する著作権元・収蔵先特定のための調査

### 6-1. 展示テーマに基づく企画メニューのための所蔵状況の把握

マンガ・アニメ・ゲーム等現代日本のポップカルチャー関連の展示施設と、企画メニューに関連する文化財の展示を行う美術館・博物館を対象に、前者は検討委員会での企画メニュー検討に先駆けて、後者は検討委員会での企画メニュー検討と同時進行で、作品・資料の保存・収蔵状況および、常設・企画展示開催状況に関して調査を行い、得られた結果を分析し、企画メニューを実際に実現するための展示品・作品リストの著作権元・収蔵先特定の基礎データとした。

これに先立ち、現代日本のポップカルチャー分野の代表的な展覧会の図録と展示品、企画メニュー関連の文学・詩歌・絵画・彫刻・建築・服飾・民芸等の代表的な展覧会の図録と展示品を調査した。

この結果、次表のように

1 案：「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

2 案：「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ。ゲーム・メディアアートの歴史」展

3 案：「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展

4 案：「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展

の、各企画メニュー（展示テーマ・展示構成）の各展示品・作品リストの著作権元・収蔵先を特定した。

[図表 6-1] 展示テーマに基づく企画メニューの展示品・作品の著作権元・收藏先

「SENCE OF KAWAII 世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

	展示品名	所蔵/権利保持者
<b>ゾーン1/ -1 日本で生まれ、世界に広がるカワイイ文化</b>		
・アニメ 世界各国へ広がるカワイイアニメ	セーラーMoon アニメ(英語版)	東映アニメーション
	セーラーMoon アニメ(フランス語版)	東映アニメーション
	セーラーMoon アニメ(中国語版)	東映アニメーション
	セーラーMoon アニメ(ロシア語版)	東映アニメーション
	セーラーMoon アニメ(イタリア語版)	東映アニメーション
	セーラーMoon アニメ(ブラジル語版)	東映アニメーション
	セーラーMoon アニメ(タガログ語版)	東映アニメーション
	キャンディキャンディ(英語版)	東映アニメーション
	キャンディキャンディ(フランス語版)	東映アニメーション
	キャンディキャンディ(中国語版)	東映アニメーション
	キャンディキャンディ(韓国語版)	東映アニメーション
	キャンディキャンディ(スペイン語)	東映アニメーション
	・マンガ 世界各国へ広がるカワイイマンガ	「NANA」(英語版)
「NANA」(フランス語版)		講談社
「NANA」(ドイツ語版)		講談社、Egmont Manga + Anime GmbH
「NANA」(韓国語版)		講談社
「のだめカンタービレ」(英語版)		講談社、Del Rey
「のだめカンタービレ」(韓国語版)		講談社
「のだめカンタービレ」(中国語版)		講談社、東立出版社
「花より男子」(英語版)		講談社、VIZ Media LLC
「花より男子」(韓国語版)	講談社	
・グッズ 世界各国へ広がるカワイイキャラクターグッズ	ハローキティ	株式会社サンリオ
	海外ご当地キティグッズ	株式会社サンリオ
	海外限定発売キティアイテム	株式会社サンリオ
	マイメロディ	株式会社サンリオ
	二人はプリキュア	東映アニメーション
	きらりん レボリューション	テレビ東京
	リラックマ	サンエックス
	ひこにゃん	彦根市
	たればんだ	サンエックス

・10 世界各国へ広がるカワイイアート	村上隆「Miss KoKo」	村上隆
	奈良美智「深い深い水たまり」	奈良美智
・10 生活、産業、技術へ広がるカワイイ	ロッテ「コアラのマーチ」	ロッテ
	明治「きのこの山」、「たけのこの里」	明治
	不二家「ペコボコ克蘭チチョコレート」	不二家
	不二家「ペコボコチョコレート」	不二家
	コカ・コーラ「Qoo」	コカ・コーラ
	サントリー「なっちゃん」	サントリー
	サンリオ「キキララ 電卓」	サンリオ
	サンリオ「シナモロール クレヨン」	サンリオ
	サンリオ「シナモロール 自由帳」	サンリオ
	デコハートボールペン	商品購入
	スイーツデコはさみ	商品購入
	ふわふわ手帳	商品購入
	きらきら名刺入れ	商品購入
	キティハイビジョンカメラ	サンリオ
	キティ空気清浄機	サンリオ
	女性向け 300 円均一ショップ	株式会社三日月百子
	AIBO	ソニーエンタテインメント
ユメル	タカラトミー	
<b>ゾーン2/1- 「カワイイ」を生んだ日本女性の生活文化史</b>		
・20 現代女子高生のファッションと文化	女子高生の制服	学生服のトンボ
	携帯電話メール	講談社「Seventeen」特集
	デコ電	Decorate 原宿
	携帯小説画面	魔法のiらんど
	携帯小説出版物	スターツ出版、ゴマブックス
	プリクラシール	バンダイナムコ
	プリクラ帳	講談社「Seventeen」特集
・20 アンソンの族と女子大生ファッションと文化	アンソン族	毎日新聞
	1960年 小学館「少女サンデー」創刊	小学館
	女子大生ブームの火つけ役「オールナイターズ」	フジテレビ
・20 戦前女子学生ファッションと文化	はかま姿の女子学生	軽井沢土屋写真館
	初めてのセーラー服	学生服のトンボ
	高島華育「梅子桜子」	高島華育大正ロマン館
	宝塚歌劇団	宝塚歌劇団

エド 江戸の女性ファッション文化	遊郭のファッション 菊川英山「遊女道中図」	東京国立博物館蔵
	町人のファッション 溪斎英泉「白銀台町 清正公」	千葉市美術館
	大奥の風景	国立国会図書館所蔵
	江戸時代の町人の女性文化 化粧道具	ポーラ文化研究所
	江戸時代の町人の女性文化 源氏絵	太田記念美術館所蔵
	江戸時代の町人の女性文化 双六	東京都立中央図書館所蔵
	江戸時代の町人の女性文化 プロマイドとしての浮世絵	東京国立博物館所蔵
	江戸時代の町人の女性文化 千代紙	いせ辰 谷中本店
<b>ゾーン3/1- ひらがなからレディー誌コミックへ、日本女性の自己表現</b>		
エ 日本の女性文化の歴史	漢字からひらがなへ	主催者制作
	清少納言「枕双紙」	岩瀬文庫所蔵
	『清少納言』	東京国立博物館所蔵 狩野探幽筆
	紫式部「源氏物語」 源氏物語絵巻 柏木(3)	国宝 徳川美術館
	『紫式部』	東京国立博物館所蔵 狩野探幽筆
エ 近現代の女性美術文学	上村松園	遺族許諾
	上村松園「晩秋」	大阪市立美術館
	いわさきちひろ	いわさきちひろ美術館所蔵
	いわさきちひろ「花の国と子供たち」	いわさきちひろ美術館所蔵
	オノ・ヨーコ	本人許諾
	オノ・ヨーコ「カット・ピース」	オノ・ヨーコ
	草間彌生	本人許諾
	草間彌生 作品グッズ	ワーカホリックス販売品
	岡田裕子	本人許諾
	岡田裕子「SINGIN IN THE PAIN」	ミヅマアートギャラリー所蔵
	やなぎみわ	産経新聞インタビュー写真
	やなぎみわ「Windswept Woman」	本人許諾
	樋口一葉	台東区立一葉記念館所蔵
	樋口一葉「たけくらべ」初版本	古書店 貴龍堂
	与謝野晶子	与謝野晶子文芸館
	与謝野晶子 歌集『小扇』初版	堺市立中央図書館蔵
	栗本薫	遺族許諾
	栗本薫「ゲイン・サーガ」	早川書房
	山田詠美	本人許諾
	山田詠美「放課後の音符譜」	新潮社
よしもとばなな	本人許諾	
よしもとばなな「キッチン」	福武書店	

ト の 女性マンガの世界	長谷川町子	財団法人長谷川町子美術館
	長谷川町子「サザエさん」	財団法人長谷川町子美術館
	土田よしこ	本人許諾
	土田よしこ「つる姫じゃ〜っ!」	中央公論社
	池田理代子	本人許諾
	池田理代子「ベルサイユのばら」	集英社
	いがらしゆみこ	本人許諾
	いがらしゆみこ「キャンディキャンディ」	講談社
	高橋留美子	本人許諾
	高橋留美子「うる星やつら」	小学館
	くらもちふさこ	本人許諾
	くらもちふさこ「天然コケッコー」	集英社
	さくらももこ	本人許諾
	さくらももこ「ちびまる子ちゃん」	集英社
	岡崎京子「リバーズ・エッジ」	宝島社
	内田春菊	本人許諾
	内田春菊「私たちは繁殖している」	ぶんか社
	安野モヨコ	本人許諾
安野モヨコ「ハッピーマニア」	祥伝社	
<b>ゾーン4/1- カワイイ vs 「萌え」、女性への視線と表現</b>		
ト の 「萌え」の系譜	菱川師宣「見返り美人」	東京国立博物館所蔵
	竹久夢二「黒船屋」	竹久夢二伊香保記念館所蔵
	中原淳一のイラスト	ひまわりや所蔵
	さいちのぬりえ	ぬりえ美術館所蔵
	手塚治虫「ふしぎなメルモ」	手塚プロダクション
	吾妻ひでお「ななこ SOS」	光文社
	内山亜紀「桃色妖精」	久保書店
	「新世紀エヴァンゲリオン」	GAINAX・カラー / Project Eva
	「涼宮ハルヒの憂鬱」	SOS 団
	「ときめきメモリアル」	コナミデジタルエンタテインメント
	「アイドルマスター」	バンダイナムコゲームス
ト の B 「萌え」の対極へ	星野リリィ「花嫁くん」	芳文社
	よしながふみ「西洋骨董洋菓子店」	新書館
	PlayStation2「紫の焔」	アイディアファクトリー
	PlayStation2「純情ロマンチカ -恋のドキドキ大作戦-	マーベラスエンターテイメント

日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」展

	展示品名	所蔵/権利保持者
ゾーン1/ -1 デジタルメディアとアート&エンタテインメント		
・A 代表的なインタラクティブなアート作品	岩井俊雄『時間層シリーズ』(1985)	毎日新聞社蔵 東京都写真美術館寄託
	明和電機「明和電機のナンセンス楽器」(1990～)	明和電機
	八谷和彦『視聴覚交換マシン』(1993)	八谷和彦
	コナミ「DanceDanceRevolution」1998年	コナミ
	ナムコ「太鼓の達人」2001年	ナムコ
・B 1970年代からの歴代ゲーム機と過去から現代までの海外でも発売されたゲームソフト	山口勝弘「ユニヴァース」1968年	東京国立近代美術館蔵
	河原温「got up at」シリーズ(1968 - 1979)	河原温本人許諾
	松本俊夫「フライ 飛ぶ」1974年	松本俊夫
	任天堂「テレビゲーム 15」1977年	任天堂
	任天堂「ゲーム&ウォッチ」1980年	任天堂
	バンダイ「アルカディア」1983年	バンダイ
	任天堂「ファミリーコンピュータ」1983年	任天堂
	任天堂「スーパーマリオブラザーズ」1985年	任天堂
	エニックス「ドラゴンクエスト そして伝説へ・・・」1988年	スクウェアエニックス
	河口洋一郎「MORPHOGENESIS」1984年	河口洋一郎
	NEC「PC エンジン」1987年	NEC
	アイレム「R-TYPE」1988年	アイレム
	セガ「メガドライブ」1988年	セガ
	セガ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」1991年	セガ
	任天堂「ゲームボーイ」1989年	任天堂
	任天堂「テトリス」1989年	任天堂
	任天堂「ポケットモンスター 赤・緑」1996年	任天堂
	セガ「ゲームギア」1990年	セガ
	コンパイル「ぶよぶよ通」1994年	セガ
	任天堂「スーパーファミコン」1990年	任天堂
	カプコン「ストリートファイター2」1992年	カプコン
	任天堂「スーパーマリオカート」1992年	任天堂
	セガ「セガサターン」1994年	セガ
	セガ「バーチャファイター2」1995年	セガ
	セガ「サクラ大戦」1996年	セガ
	ソニー「プレイステーション」1994年	ソニーコンピュータエンタテインメント
	スクウェア「ファイナルファンタジー」1997年	スクウェアエニックス
エニックス「ドラゴンクエスト7」2000年	スクウェアエニックス	

任天堂「Nintendo64」1996年	任天堂
任天堂「ゼルダの伝説 時のオカリナ」1998年	任天堂
任天堂「ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ」1999年	任天堂
セガ「ドリームキャスト」1998年	セガ
セガ「ソニックアドベンチャー」1998年	セガ
セガ「シェンムー一章 横須賀」1999年	セガ
任天堂「ゲームボーイカラー」1998年	任天堂
任天堂「ポケットモンスタークリスタルバージョン」2000年	任天堂
ソニー「プレイステーション2」2000年	ソニーコンピュータエンタテインメント
コーエー「真・三國無双2」2001年	コーエー
コナミ「ワールドサッカーウイニングイレブン7」2003年	コナミ
任天堂「ゲームキューブ」2001年	任天堂
任天堂「ピクミン」2001年	任天堂
任天堂「ゲームボーイアドバンス」2001年	任天堂
任天堂「ポケットモンスタールビー・サファイヤ」2002年	任天堂
任天堂「ファミコンミニ スーパーマリオブラザーズ」2005年	任天堂
ソニー「プレイステーションポータブル」2004年	ソニーコンピュータエンタテインメント
ソニー「みんなのゴルフポータブル」2004年	ソニーコンピュータエンタテインメント
カプコン「モンスターハンターポータブル 2nd」2007年	カプコン
セガ「ファンタシースターポータブル」2008年	セガ
任天堂「ニンテンドーDS」2004年	任天堂
任天堂「Nintendogs 柴&フレンズ/ダックス&フレンズ/チワワ&フレンズ」 2005年	任天堂
任天堂「おいでよ どうぶつの森」2005年	任天堂
任天堂「東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もつ と脳を鍛える大人のDSTレーニング」2005年	任天堂
ソニー「プレイステーション3」2006年	ソニーコンピュータエンタテインメント
コナミ「メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」2008年	コナミ
セガ「龍が如く3」2009年	セガ
スクエニ「ファイナルファンタジーX」2009年	スクウェアエニックス
任天堂「Wii」2006年	任天堂
任天堂「Wii スポーツ」2006年	任天堂
任天堂「Wii Fit」2007年	任天堂
任天堂「New スーパーマリオブラザーズ」2009年	任天堂
SHIMURABROS.「SEKILALA」芸術祭2010年受賞	SHIMURABROS 本人許諾
ナカムラ マギコほか「日々の音色」芸術祭2010年受賞	ナカムラ マギコ本人許諾

ゾーン2/ -2 出版から映像へ、世代を超えて広がるマンガとアニメ		
・2A 世界に広がるマンガとアニメの文化	アニメタイトルの世界放送状況	主催者制作
	マンガタイトルの世界発売状況	主催者制作
	ゲームタイトルの世界発売状況	主催者制作
・2B 出版 映像 ゲームのクロスメディア展開	任天堂「ポケットモンスター 赤・緑」ゲームボーイ 1996年	任天堂
	メディアファクトリー「ポケットモンスターカードゲーム・第1弾」	メディアファクトリー
	ポケモン「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」1998年	東宝
	ポケモンレッスンバッグ	マルヨシ
	伝説のポケモンぬいぐるみ	タカラトミ
	ピカチュウおしゃべり目ざまし時計	セイコークロック
・2C 出版 映像 ゲームのクロスメディア展開	手塚治虫「ふしぎなメルモ」	講談社
	吾妻ひでお「ななこ SOS」	早川書房
	内山亜紀「桃色妖精」	久保書店
	「新世紀エヴァンゲリオン」	GAINAX、テレビ東京、NAS
	「涼宮ハルヒの憂鬱」	角川書店
	「ときめきメモリアル」	コナミ
	「アイドルマスター」	バンダイナムコゲームス
	星野リリィ「花嫁くん」	芳文社
	よしながふみ「西洋骨董洋菓子店」	新書館
	「紫の焰」	アイディアファクトリー
	「純情ロマンチカ～恋のドキドキ大作戦～」	マーベラスエンターテイメント
・2D マンガアニメとキャラクター商品	フィギュア 式波・アスカ・ラングレー	ボックス
	フィギュア グレンダイザー	海洋堂
	機動戦士ガンダムプラモデル	サンライズ
	侍戦隊シンケンジャー	テレビ朝日
	侍戦隊シンケンジャー16インチ自転車	M&M
	侍戦隊シンケンジャー 秘伝提灯ダイゴヨウ	バンダイ
	侍戦隊シンケンジャー エアウエボンス	バンダイ
	大怪獣バトル	テレビ東京
	大怪獣バトル ランチボックス中子付	バンダイ
	大怪獣バトル フィギュア	バンダイ
	プリキュア学習帳	サンスター文具
	シンケンジャーかきかたエンピツ	サンスター文具
	ぜんまい侍学習帳	サンスター文具
	ケロロ軍曹ペンケース	サンスター文具

・TV放送からビデオグラムへ青年向けアニメの登場	「宇宙戦艦ヤマト」	バンダイビジュアル
	「機動戦士ガンダム」	サンライズ
	「銀河鉄道 999」	バンダイビジュアル
	「新世紀エヴァンゲリオン」	キングレコード
	「攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL」	バンダイビジュアル
	「アキラ」	バンダイビジュアル
	「機動警察パトレイバー 劇場版」	バンダイビジュアル
・TV世代を超えるマンガ出版	井上雅彦「バガボンド」	講談社
	尾田 栄一郎「One Piece」	集英社
	浦沢直樹「20 世紀少年」	小学館
	講談社 モーニング	講談社
	集英社 少年ジャンプ	集英社
	小学館 ビックコミックスピリッツ	小学館
	岡崎京子「ヘルタースケルター」	祥伝社
	安野モヨコ「ラブマスターX」	講談社
	東村アキコ「ママはテンバリスト」	集英社
	詳伝社 FEEL YOUNG	祥伝社
	講談社 別冊フレンド	講談社
	集英社 コーラス	集英社
・20の少年少女マンガ出版	1960年 小学館「少女サンデー」創刊	小学館
	1959年 小学館「少年サンデー」創刊	小学館
	1959年 小学館「少年マガジン」創刊	小学館
	1960年 赤塚不二夫「おそ松くん」	竹書房
	1964年 藤子不二雄「オバケのQ太郎」	藤子スタジオ/藤子プロ
	1964年 青林堂「ガロ」創刊	青林堂
	1967年 川崎のぼる「巨人の星」	講談社
	1970年 林静一「赤色エレジー」	青林堂
	1972年 池田理代子「ベルサイユのばら」	集英社
	1973年 つのだじろう「恐怖新聞」	秋田書店
	1976年 椋図かずお「まことちゃん」	椋図かずおプロダクション
・21エマンガ映画からテレビマンガへ	1957年 「白蛇伝」	東映アニメーション
	1957年～「鉄腕アトム」	手塚プロダクション・虫プロダクション
	1963年～1966年 「鉄人 28号」	光プロダクション/敷島重工
	1967年～1968年 「マッハ GoGoGo」	竜の子プロダクション
	1968年 「太陽の王子 ホルスの冒険」	東映アニメーション
	1968年～1969年 「ゲゲゲの鬼太郎」	水木プロ・フジテレビ・東映アニメーション

	1969年～1970年「ひみつのアッコちゃん」	赤塚不二夫・東映アニメーション
	1969年～1971年「アタックNo.1」	浦野千賀子・トムスエンタテインメント
	1970年～1971年「あしたのジョー」	高森朝雄・ちばてつや/虫プロダクション
	1971年「ルパン三世」	トムスエンタテインメント
	1972年「科学忍者隊ガッチャマン」	竜の子プロダクション
	1975年～1977年「UFOロボ・グレンダイザー」	ダイナミック企画・東映アニメーション
ゾーン3/ 近代メディアの普及と大衆文化		
3-A 新聞出版文化とマンガ	終戦直後 カストリ雑誌	古書店から購入
	貸し本文化	古書店から購入
	宮武外骨「頓智研法発布式」	東京大学大学院法学政治学研究科附属近代日本法政史料センター
	仮名垣魯文「安愚楽鍋 牛店雑談一名、奴論建」	日本近代文学館
	「東京日日新聞」創刊号	日本新聞博物館
3-B 映画とアニメ	戦後の映画ブーム	日劇
	幸内純一「兵六武者修行」	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
	下川凹天「芋川棕三玄關番之巻」	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
	北山清太郎「浦島太郎」	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
3-C ゲームの前身 遊びの文化	川崎巨泉玩具帖	中之島図書館所蔵
	江戸～明治の「いろはかるた」	奥野かるた店
	昭和初期「築地のお魚かるた」	奥野かるた店
	江戸時代「春興は利ませ寿古路く」	双六ライブラリーコレクション
	明治時代「少年丸世界一周雙六」	双六ライブラリーコレクション
	昭和時代「お菓子双六」	双六ライブラリーコレクション
3-D 科学技術と文化表現	平田郷陽二代「粧い」	横浜人形の家蔵
	押川春浪「海島冒険奇譚 海底軍艦」	古書店モズブック書店より購入
	西村真琴「学則天」	大阪市立科学館所蔵
ゾーン4/ -4 江戸のメディアと表現文化		
4-A 江戸の浮世絵出版メディア	美人画 喜多川歌麿「高名美人六家選 辰巳路考」	東京国立博物館所蔵
	役者絵 東洲斎写楽「市川男女蔵の奴 一平」	東京国立博物館所蔵
	遊び絵 「奇異上下見之図」	紙の博物館所蔵
	絵暦 鈴木春信「美人の首」	東京国立博物館所蔵
	武者絵 勝川春章「平敦盛・熊谷直実」	東京国立博物館所蔵
	化け物絵 月岡芳年「魁題百撰相 冷泉朝臣高豊」	町田市国際版画美術館所蔵
	風景画 歌川国貞「二見浦曙の図」	慶應義塾大学
	名所画 歌川広重「京都名所之内 四条河原夕涼」	東京国立博物館所蔵

	赤本 奥村[政信]「むかしむかしの桃太郎」	東京大学付属図書館
	黄本 莫切自根金生木	東京大学付属図書館霞亭文庫所蔵
	絵巻物 「源氏絵巻物語 御法」	五島美術館
映像的メディア： ・映画 映像以前の	影絵 歌川広重「即興影法師尽くし」	東京国立博物館
	人形浄瑠璃	松茂町歴史民俗資料館蔵「傾城阿波の鳴門」順礼歌の段
	歌舞伎	日本芸術文化振興会
・玩具の遊びの造形デザイン：	江戸時代「百人一首かるた」	公文教育研究会蔵
	江戸時代「花札」	奥野かるた店
	こま	日本独楽博物館
	凧	凧の博物館
	羽子板「丸に三葉葵 紋入左義長」	江戸東京博物館
	千社札「道外連 連札」	国立国会図書館所蔵
	ぼち袋	豊田コレクション
	江戸時代の町人の女性文化 千代紙	いせ辰 谷中本店
	手ぬぐい	かまわぬ
・テクノロジー 科学技術と見世物	エレキテル	平賀源内記念館蔵
	からくり人形 文字書き人形	東野進氏個人蔵

「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展

	展示品名	所蔵/権利保持者
ゾーン1/ -1 ポストモダン、ハイブリッドな日本文化と美		
デジタルな「カワイイ&萌え」の美	パチンコ	撮影
	カラオケ	撮影
	アーケードゲーム	撮影
	村上隆「Miss KoKo」	村上隆
	奈良美智「深い深い水たまり」	奈良美智
	岩井俊雄「時間層シリーズ」(1985)	毎日新聞社蔵 東京都写真美術館寄託
	明和電機「明和電機のナンセンス楽器」(1990～)	明和電機
	八谷和彦「視聴覚交換マシン」(1993)	八谷和彦
	藤子F不二雄「ドラえもん」	小学館
	ゆでたまご「キン肉まん」	集英社
	室山まゆみ「あさりちゃん」	小学館
	池野恋「ときめきトゥナイト」	集英社
	矢沢あい「NANA」	集英社
	尾田 栄一郎「One Piece」	集英社
	鳥山明「ドラゴンボール」	集英社
	井上雅彦「バガボンド」	講談社
	浦沢直樹「20世紀少年」	小学館
	岡崎京子「ヘルタースケルター」	祥伝社
	安野モヨコ「ラブマスターX」	講談社
	石ノ森章太郎「サイボーグ009」	秋田書店
	竹宮恵子「地球へ…」	スクウェアエニックス
	幸村誠「プラネテス」	講談社
	手塚治虫「鉄腕アトム」	小学館
	ゆうきまさみ「究極超人あ～る」	小学館
	賀東 招二/四季 童子「フルメタル・パニック!」	富士見書房
	渡瀬 悠宇「絶対彼氏。」	小学館
	赤松 健「魔法先生ネギま!」	講談社
	藤島 康介「ああっ女神さまっ」	講談社
武内 直子「美少女戦士セーラームーン」	講談社	
ポケモン「ポケットモンスター ミュウツウの逆襲」1998年	東宝	
ポケモン レッスンバッグ	マルヨシ	
ポケモン 伝説のポケモンぬいぐるみ	タカラトミー	
ポケモン ピカチュウおしゃべり目ざまし時計	セイコー	

	フィギュア 森川 由綺	コトブキヤ
	フィギュア 式波・アスカ・ラングレー	ボークス
	フィギュア グレンダイザー	海洋堂
	侍戦隊シンケンジャー	テレビ朝日
	侍戦隊シンケンジャー16インチ自転車	M&M
	侍戦隊シンケンジャー 秘伝提灯ダイゴヨウ	バンダイ
	侍戦隊シンケンジャー エアウエポズ	バンダイ
	大怪獣バトル	テレビ東京
	大怪獣バトル ランチボックス中子付	バンダイ
	大怪獣バトル フィギュア	バンダイ
	機動戦士ガンダム	サンライズ
	機動戦士ガンダムのプラモデル	サンライズ
	新世紀エヴァンゲリオン	GAINAX・カラー / Project Eva
	新世紀エヴァンゲリオン フィギュア	emotion style
	任天堂「ニンテンドーDS」2004年	任天堂
	任天堂「nintendogs 柴&フレンズ/ダックス&フレンズ/チワワ&フレンズ」2005年	任天堂
	任天堂「おいでよ どうぶつの森」2005年	任天堂
	任天堂「東北大学未来科学技術共同研究センター 川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング」2005年	任天堂
	ソニー「プレイステーション3」2006年	ソニーコンピュータエンタテインメント
	コナミ「メタルギア ソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット」2008年	コナミ
	セガ「龍が如く3」2009年	セガ
	スクエニ「ファイナルファンタジーX」2009年	スクウェアエニックス
	任天堂「Wii」2006年	任天堂
	任天堂「Wii スポーツ」2006年	任天堂
	任天堂「Wii Fit」2007年	任天堂
	任天堂「New スーパーマリオブラザーズ」2009年	任天堂
「IT テクノロジーと自然が融合する」 「禅」の美	イサム・ノグチの庭園	イサム・ノグチ庭園美術館
	安藤忠雄 光の教会	茨木春日丘教会
	安藤忠雄 表参道ヒルズ	表参道ヒルズ
	隈研吾 那珂川町馬頭広重美術館	那珂川町馬頭広重美術館
	隈研吾 水の洞窟	水の洞窟(北上川・運河交流館)
	伊東豊雄 せんだいメディアテーク	せんだいメディアテーク
	早川邦彦 ステップス	ステップス
	柳宗理 バタフライスツール	柳工業デザイン研究会蔵
	イサムノグチ、剣持勇 Bamboo Basket Chair	I.Noguchi 財団蔵
	イサムノグチ アカリシリーズ	I.Noguchi 財団蔵

	倉俣史郎 Miss Blanche	ニューヨーク近代美術館、バリ装飾美術館
	三宅一生 Staircase Pleats	三宅一生
	高橋賢三 KENZO defile	高橋賢三
	原口典之「無題」	福岡市美術館蔵
	成田克彦「SUMI」	岐阜県美術館蔵
	エコのデザイン/榊テオリの竹集成材の食器	テオリ
	SHINARU WAGASA (ビニールの和傘)	京和傘 日吉屋
	KOTORI (和柄の照明器具)	照明器具 日吉屋
「工芸ソチク」な伝統の美	浅草雷門	浅草寺 雷門
	隅田川花火大会	隅田川花火大会主催者
	お花見	三溪園
	京都の寺社仏閣	京都 下賀茂神社
	山本寛斎 ファッション	山本寛斎事務所
	和柄 Tシャツ	豊天商店
	現代和装	豆千代
	ゆかた	ユニクロ
	みこし	神社本庁
	提灯	大嶋屋恩田
	はっぴ	山吉
	漆器	漆器 山田平安堂
	扇子	京都扇子団扇商工協同組合
	団扇	京都扇子団扇商工協同組合
	岡本太郎 太陽の塔	岡本太郎記念館
	ミヤケマイ ここではないどこか	ミヤケマイ
武田双雲の書	武田双雲	
假屋崎省吾の現代生花	假屋崎省吾	
ゾーン 2/ -2 プレモダン、江戸以前の日本文化と美		
「2-A 公家 武家の文化」について	城郭 姫路城	滋賀県
	武家屋敷	角館町
	茶室 国宝茶室「如庵」	庭園・有楽苑
	武家屋敷の屏風絵 「上杉本洛中外図屏風」	米沢市上杉博物館蔵
	町民屋敷の屏風絵 「修学院離宮布晒し図」	吉田家個人蔵
	生け花・花器「絵唐津柿文三耳壺」桃山時代	出光美術館
	茶道具「瀬戸丸壺茶入 銘 相坂」「鼠志野茶碗 銘 山の端」	根津美術館

町人の文化：粋と洒落の美	歌川広重「江戸百景」	江戸東京博物館
	美人画 喜多川歌麿「高名美人六家選 辰巳路考」	東京国立博物館所蔵
	役者絵 東洲斎写楽「市川男女蔵の奴 一平」	東京国立博物館所蔵
	遊び絵 「奇異上下見之図」	紙の博物館所蔵
	絵巻 鈴木春信「美人の首」	東京国立博物館所蔵
	武者絵 勝川春章「平敦盛・熊谷直実」	東京国立博物館所蔵
	化け物絵 月岡芳年「魁題百撰相 冷泉朝臣高豊」	町田市国際版画美術館所蔵
	風景画 歌川国貞「二見浦曙の図」	慶應義塾
	名所画 歌川広重「京都名所之内 四条河原夕涼」	東京国立博物館所蔵
	赤本 奥村[政信]「むかしむかしの桃太郎」	東京大学附属図書館
	黄本 莫切自根金生木	東京大学附属図書館霞亭文庫所蔵
	置物/自在置物・籠 明珍宗察作 江戸時代・正徳3年(1713)	東京国立博物館
	根付/廣葉軒吉長 鉄拐仙人 18世紀 京都	根付ギャラリー
	からくり人形 文字書き人形	江戸東京博物館
	江戸時代の町人の女性文化 千代紙	いせ辰 谷中本店
手ぬぐい	深川江戸資料館	
寺社仏閣と遊興：縁起と見世の美	天井絵 北斎「信州小布施 上町祭屋台天井絵」	梅洞山岩松院
	欄間 「興正寺別院・欄間」	興正寺別院
	栄螺堂 会津若松飯盛山	会津若松飯盛山
	絵馬堂 金刀比羅宮 絵馬堂	金刀比羅宮
	相撲 勝川春英「勸進大相撲土俵入りの図」	相撲博物館
	芝居小屋 歌川芳藤「しん板猫乃大よせ」	いせ辰
	御開帳 喜多川歌麿「三囲の土手」	東京国立博物館
	縁起絵「於竹大日如来縁起絵巻」	国際日本文化研究センター・羽黒山修験道根本道場羽黒山荒沢寺正善院
	地獄絵 「等活地獄殺生者罪科之図」	聖衆来迎寺
	寺社仏閣の仏像「円空・一木造り三像【十一面観音・善女竜王・善財童子】」	高賀神社・円空気年間
	大漁旗	水野染物工場
	万祝 大漁祝い恵比寿大黒	南房総鴨川ふるさと物産館
	武者人形	日本玩具博物館
	こいのぼり/江戸期現物・広重「江戸百系・水道橋駿河台」	深川江戸資料館
	ひな人形	大分県日田市廣瀬資料館
	ひな道具	大分県日田市廣瀬資料館
	人形浄瑠璃の衣装 阿波十郎兵衛の人形浄瑠璃	阿波十郎兵衛の屋敷
	歌舞伎の衣装	歌舞伎の衣装
	歌舞伎の装飾	春好 画 文化10年・角の芝居『菅原伝授手習鑑』
	看板文字	歌舞伎座

絵金の芝居絵	赤岡町絵金蔵
見世物の珍物/人魚のミイラ	和歌山県橋本市高野「刈萱堂(かるかやどう)」

ゾーン 3/ -3 教養としての近代文明との出会いと美

-3-A 世界に見せる日本の美	富士屋ホテル	箱根富士屋ホテル
	金谷ホテル	日光金谷ホテル
	室内装飾 迎賓館赤坂離宮室内装飾	宮内庁
	万博出展物	国立国会図書館「澳国博覧会参同記要」所蔵
	第3回勸業博覧会	東京国立博物館
	陶磁器 有田焼:花鳥文腕皿・窯印「肥セツ山深川造」1860-70年頃	守屋コレクション
	漆器 小川松民作 熨斗若松蒔絵盆	東京芸術大学芸術資料館蔵
	繊維製品 能装束「都名所」	川島織物文化館コレクション
	洋風家具 「明治天皇 玉座」	川島織物文化館コレクション
-3-B 啓蒙メディアの出版 新聞・雑誌の美	開国期錦絵/横浜浮世絵(新開港図・異人商館之図・蒸気車鉄道之図)	横浜開港資料館蔵
	福沢諭吉「学問のすすめ」学問のすゝめ原本	福沢諭吉旧居所蔵
	二葉亭四迷「浮雲」(1887年 - 91年、金港堂)	日本近代文学館復刻版
	新聞発行	日本新聞博物館の所蔵資料
-3-C 海外からの和洋美術	開国期の日本をとった写真	長崎大学付属図書館
	高橋由一 鮭	東京芸術大学大学美術館蔵
	高橋由一 美人(花魁)	東京芸術大学大学美術館蔵
	高村光雲・後藤貞行 楠木正成像	皇居前広場
	荻原守衛 文覚	東京国立近代美術館 所蔵
	アーネスト・フェノロサ 人物写真	茨城県天心記念五浦美術館
	狩野芳崖「悲母観音」	東京芸術大学大学美術館蔵
	岡倉天心 人物写真	茨城県天心記念五浦美術館
	横山大観「生々流転」	東京国立近代美術館
	生き人形 松本喜三郎作・谷汲観音像 1871年(明治4)	浄国寺蔵(熊本市)
生き人形 安本亀八三代作少年像 1901年(明治34)	個人蔵	

ゾーン 4/ -4 世界的大衆文化の普及と美

-4-A 都市文化の広がりと美	勤工場からデパート	銀座博品館
	遊園地/花月園	横浜開港資料館
	鉄道/横浜鉄道蒸気出車之図	交通博物館所
	震災復興とバラック建築/今和治郎・吉田謙吉「バラック装飾社」作品。	洪洋社発行「建築写真類聚」シリーズ「バラック建築 巻1」
	考現学「本所深川男の欲しいもの/女に入用なもの」	筑摩書房
	川上澄生「モボとモガ」	鹿沼市立川上澄夫美術館収蔵
	川上澄生「南蛮料理 B」	鹿沼市立川上澄夫美術館収蔵
	広告表現/大正レトロ・昭和モダン広告ポスターの世界	姫路市立美術館

・4B 新聞 出版の成熟と挿絵・マンガの美	新聞ニュース写真	日本新聞博物館の所蔵資料
	宮武外骨「頓智研法発布式」	東京大学大学院法学政治学研究科附属近代日本法政史料センター
	仮名垣魯文「安愚楽鍋 牛店雑談一名、奴論建」	日本近代文学館
	少年雑誌/「小国民」「幼年雑誌」「日本少年」「少年倶楽部」など	東京都立図書館所蔵
	少女雑誌/「少女の友」「少女倶楽」	東京都立図書館所蔵
	婦人雑誌/「婦人世界」「主婦の友」	東京都立図書館所蔵
	科学雑誌/「子供の科学」	東京都立図書館所蔵
	「赤い鳥」児童文学と挿絵	広島市立中央図書館の広島文学資料室
終戦直後 カストリ雑誌	古書店から購入	
・4C の活動写真とレコード大衆音楽のスタート美	宝塚劇場・帝劇の写真	宝塚劇場・帝劇
	最初の映画館/吉沢商店・浅草・映画専門館「電気館」設置・1903年	日活から松竹、大映に経営移管・大映倒産後 1976年閉鎖
	初期の日本映画/『鞍馬天狗』嵐寛寿郎	東宝
	幸内純一「兵六武者修行」	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
	下川凹天「芋川椋三玄關番之巻」	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
	北山清太郎「浦島太郎」	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
	スターのプロマイド・長谷川一夫	マルベル堂
	戦後の映画黄金期 黒澤明「羅生門」1951年	黒沢明文化進行財団
	日本の演歌/CD「蘇るオッペケペー」 1900年パリ万博の川上一座「川上貞奴」	文化のみち二葉館所蔵
	浪曲のヒット/添田 唾蟬坊	オフノートレーベル
	レビュー/浅草松竹座公演「松竹座フォーリーズ」1929年	1934年「ローゼン・カヴァリア」水の江瀧子・熱海芳枝・小倉みね子・オリエ津阪・江戸川蘭子
	日本の演歌・浪曲から歌謡曲/ディック・ミネ・榎本健一	日本コロムビア
	戦争中の映画/1940年『支那の夜』李香蘭・1940年	東京国立近代美術館フィルムセンター
	戦争中のマンガ/『のらくろ』田河水泡	江東区森下文化センター・田河水泡「のらくろ館」
	戦争中のアニメ/瀬尾光世監督「桃太郎の海鷲」(1942年、37分)松竹動画研究所「桃太郎 海の神兵」(1945年74分)	日本アニメクラシックコレクション DVD4 巻セット
	子どもの遊び/「新行軍将棋」	栃木屋
	ベルリンの日本美術展/嵯峨天皇御影・雪村の「風涛図」	野村美術館蔵
植民地博覧会/満州代博覧会	東京大学	

「和と洋、手作りと職人技がハイブリッドする現代日本の日常生活の冒険」展

	展示品名	所蔵/権利保持者/業者
ゾーン1/ -1「現代日本の『衣』」 コスプレ写真スタジオ		
写真館	写真撮影スタジオ	
アニメやマンガの コスプレ	アニメやマンガのコスプレ	株式会社コスバ
	ゴスロリ	新宿丸井ワン
	ビジュアル系	新宿丸井ワン
	ロリータ系	新宿丸井ワン
若者のファッション	ストリート系ファッション	株式会社ユナイテッドアローズ
	ギャル系ファッション	株式会社 ANAP
	和モダンファッション	豆千代モダン
子どものキャラクター ウェア	変身玩具服	株式会社サザック
	ティーンズファッション	株式会社ナルミヤインターナショナル
	キャラクターウェア	株式会社バンダイ
和洋折衷のセレモニー	ウェディングドレス	株式会社モリノブライダルサロン
	和装(結婚式)	株式会社モリノブライダルサロン
	振袖(成人式)	株式会社モリノブライダルサロン
	袴(卒業式)	株式会社モリノブライダルサロン
	お祝い着(お宮参り)	株式会社モリノブライダルサロン
	七五三	株式会社モリノブライダルサロン
	ひな祭り	スタジオマリオ
	こどもの日	スタジオマリオ
	ゆかた(お祭り)	株式会社ユニクロ
さまざまな制服	セーラー服	株式会社トンボ学生服
	学ラン	株式会社トンボ学生服
	看護婦	株式会社東京ユニフォーム
	事務職	株式会社東京ユニフォーム
	とび職	株式会社寅吉
	作業服	株式会社寅吉
	特攻服	株式会社コーソ
ゾーン1/ -2「現代日本の『技』」 ワークショップ体験		
MAD画像、自作フィギュア...	マンガ同人誌ワークショップ	株式会社虎の穴
	MAD 動画ワークショップ	ファンワークス
	自作フィギュアワークショップ	株式会社ボックス
	プラモデルワークショップ	株式会社ウェーブ
	投稿小説ワークショップ	株式会社魔法のいらんど

	初音ミクワークショップ	クリプトンフューチャーメディア株式会社
	イタ車	痛Gグラフィックス
	デコトラ	青島文化教材社
	改造車	改造車ドットコム
	デコ電ワークショップ	日本デコデニスト協会
	デコキティNY	平岡さつき個人蔵
	ネイルアートワークショップ	日本ネイリスト協会
・2B 生花、フラワーアート、茶道、盆栽……	茶道ワークショップ	社団法人 茶道裏千家淡交会
	華道ワークショップ	財団法人 日本いけばな芸術協
	盆栽ワークショップ	社団法人 日本盆栽協会
	フラワーアートワークショップ	社団法人 日本フラワーデザイナー協会
	大型フラワーアート	横浜市企画課・日本大通りフラワーアートフェスティバル
	植木フラワーアート	はままつフラワーパーク
	折り紙ワークショップ	日本折紙学会
	版画ワークショップ	芋版工房丹い花
	編み物ワークショップ	社団法人 日本編み物協会
	パッチワークワークショップ	財団法人 日本手芸普及協会
	陶芸ワークショップ	東京陶芸協会
	ウッドクラフト	群馬県ウッドクラフト協会
・2C 囲碁、将棋、ゲーム、ゲーセン カラオケ……	囲碁ワークショップ	財団法人 日本棋院
	将棋ワークショップ	社団法人 日本将棋連盟
	カラオケワークショップ	株式会社ニュートン(パセラ)
	ゲームコーナー	株式会社ナムコ
	プリクラコーナー	株式会社バンダイナムコゲームス
	パチンココーナー	株式会社三洋物産
ゾーン3/ -3 「現代日本の「食」」 フードコート		
・3A お弁当	幕の内弁当	オリジン東秀株式会社
	キャラ弁	日本動画協会
	コンビニ弁当	株式会社セブン-イレブン・ジャパン
	駅弁	社団法人 日本鉄道構内営業中央会
	おせち料理	株式会社紀文食品
・3B スーパーマーケットの 食べ物	カップラーメン	日清食品株式会社
	ファンシーなお菓子	明治製菓株式会社
	食玩	株式会社バンダイ
	お惣菜	オリジン東秀株式会社
	おでん	株式会社セブン-イレブン・ジャパン

・FC ストフード 日本のフア	回転すし	株式会社あきんど スシロー
	牛井	株式会社吉野家
	立ち食いそば	ダイタンフード株式会社 富士そば
・FC 上調理文化 日本の卓	お好み焼き	東和フードサービス株式会社
	すき焼き	株式会社ワンダーテーブル 鍋ぞう
	しゃぶしゃぶ	株式会社ワンダーテーブル 鍋ぞう

## 6-2. 日本のマンガ・アニメ・ゲーム関連ミュージアムの収蔵品・常設展示・企画展示開催状況、海外展示出品についてのアンケート調査

本調査における日本のマンガ・アニメ・ゲームの展示方法を検討するため、日本動画協会にて組織する全国マンガ・アニメミュージアム連絡協議会（仮称）設立準備会の参加施設、および独自調査による国内のマンガ・アニメの展示施設の、作品収蔵・常設展示・企画展示を行う 60 件の施設へアンケートを送付し、各施設にどのような資料が保存されているか、どのような常設展示・企画展示が行なわれてきたかなどについて調査を行い、39 件の返答があった。アンケートに協力した施設名、またその結果は [図表 6-2] のとおりである。

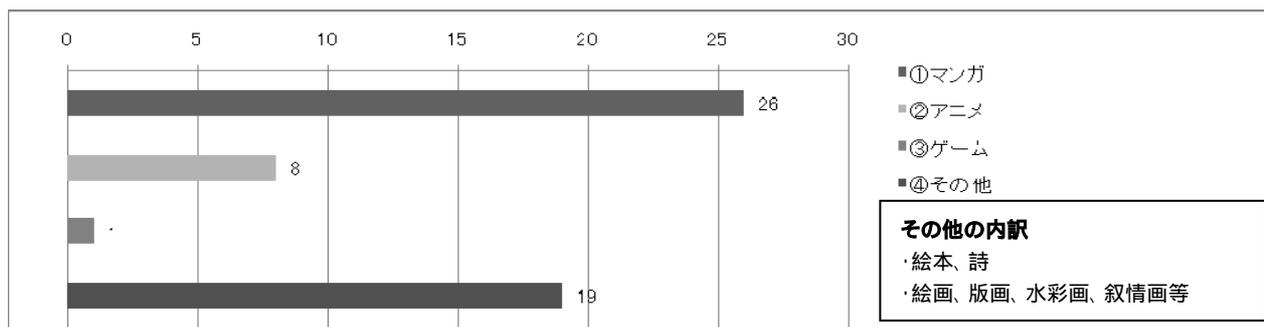
[図表 6-2] 回答が得られたマンガ・アニメ・ゲーム関連のミュージアム

	名称	作家(敬称略)	所在	
1	横手市増田まんが美術館	矢口高雄	秋田県	横手市
2	石ノ森章太郎ふるさと記念館	石ノ森章太郎	宮城県	登米市
3	石ノ森萬画館	石ノ森章太郎	宮城県	石巻市
4	長井勝一漫画美術館 (塩竈市生涯学習センター ふれあいエスプ塩竈)	長井勝一	宮城県	塩竈市
5	竹久夢二伊香保記念館	竹久夢二	群馬県	渋川市
6	富永一朗あづま漫画廊	富永一朗	群馬県	吾妻郡
7	さいたま市立漫画会館	北沢楽天	埼玉県	さいたま市
8	田河水泡・のらくろ館	田河水泡	東京都	江東区
9	東京アニメセンター	—	東京都	千代田区
10	Gofa	—	東京都	渋谷区
11	現代マンガ図書館	—	東京都	新宿区
12	資料館 松本かつぢ	松本かつぢ	東京都	世田谷区
13	三鷹の森ジブリ美術館	スタジオ・ジブリ	東京都	三鷹市
14	少女まんが館	—	東京都	あきるの市
15	真琴画廊	高橋真琴	千葉県	佐倉市
16	川崎市市民ミュージアム (漫画部門)	漫画全般	神奈川県	川崎市
17	千曲(ちくま)市ふる里漫画館	近藤日出造	長野県	更埴市
18	川本喜八郎人形美術館	川本喜八郎	長野県	飯田市
19	画狂人・葛飾北斎の肉筆画美術館 北斎館	葛飾北斎	長野県	高井郡
20	富永一朗忍者漫画館(伊豆修善寺虹の郷)	富永一朗	静岡県	修善寺町
21	富永一朗利賀漫画館	富永一朗	富山県	千賀村
22	永井豪記念館	永井豪	石川県	輪島市
23	京都国際マンガミュージアム	全般	京都府	京都市
24	KYOTO 手塚治虫ワールド	手塚治虫	京都府	京都市
25	宝塚市立手塚治虫記念館	手塚治虫	兵庫県	宝塚市

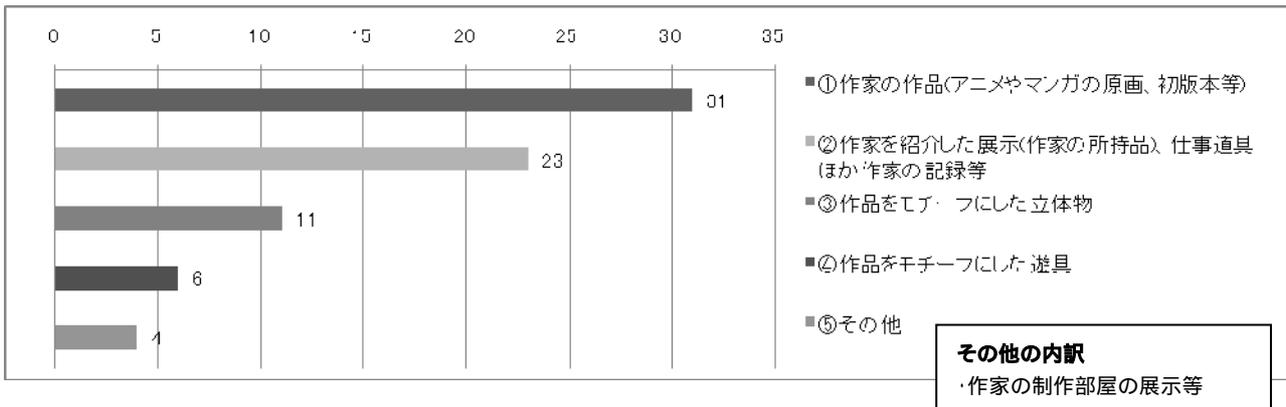
26	富永一朗漫画館 (かめやま美術館)	富永一朗	三重県	亀山市
27	青山剛昌ふるさと館	青山剛昌	鳥取県	東伯郡
28	吉備川上ふれあい漫画美術館	富永一朗	岡山県	高梁市
29	いがらしゆみこ美術館	いがらしゆみこ	岡山県	倉敷市
30	広島まんが図書館	—	広島県	広島市
31	高島華宵大正ロマン館	高島華宵	愛媛県	東温市
32	GALLERY タマリン館	タマリン	高知県	南国市
33	香北町立やなせたかし記念館 アンパンマンミュージアム&詩とメルヘン絵本館	やなせたかし	高知県	香美市
34	横山隆一記念まんが館	横山隆一	高知県	高知市
35	ウルトラマンランド	ウルトラマン	熊本県	荒尾市
36	湯前(ゆのまえ)まんが美術館(那須良輔記念館)	那須良輔	熊本県	球磨郡
37	飛騨まんが王国	—	岐阜県	飛騨市
38	富永一朗海のまんが館	富永一朗	大分県	鶴見町
39	昭和漫画館青虫	—	福島県	南会津郡

本調査を行った結果、多くの施設では、常設展のほかに企画展が開催され、他施設の展示品を借りて行われていることがわかった。所蔵品の貸し出しについても調査した39件の施設のうち25件が可能と回答している。しかし、展示品リストがあると答えた施設は15件のみであり、小規模の施設では所蔵品をリスト化していない場合があることがわかった。企画展示の内容、そのほか詳細は下記のとおりとなっている。

【図表 6-3】 常設展の分野について



[図表 6-4] 常設展で展示している内容



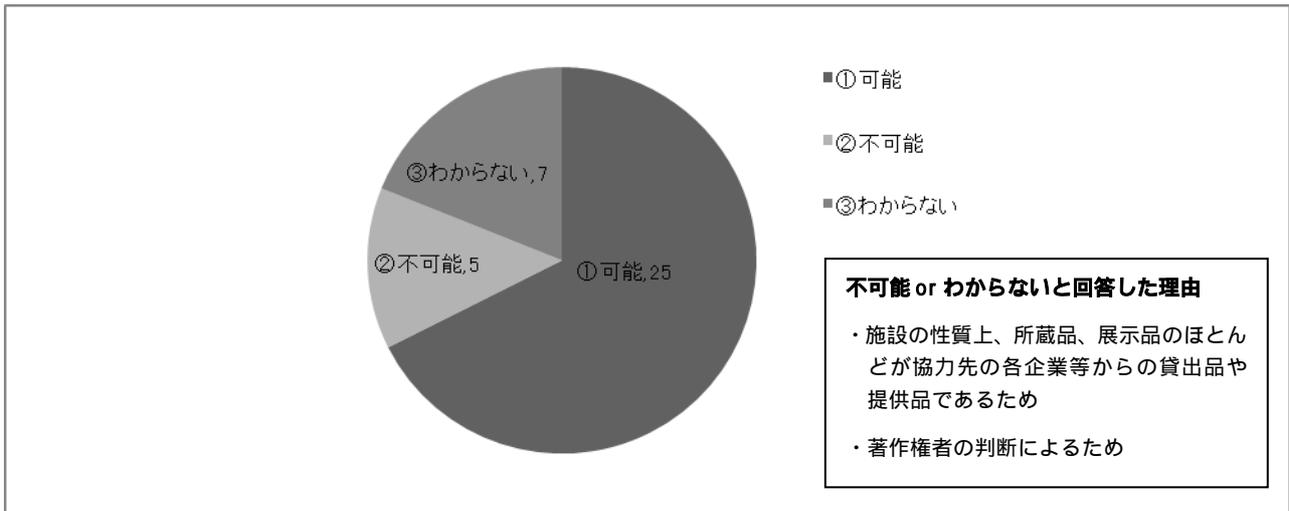
[図表 6-5] これまで行った企画展のタイトル動員人数

タイトル	人数	施設名
石ノ森章太郎初期作品展	3万人	石ノ森章太郎ふるさと記念館
やなせたかしとアンパンマン展	1万8,000人	
みんな大好き!ドラえもん展	1万6,000人	
ケロロ軍曹展	1万6,000人	
ハローキティのハート展	6万5,000人	石ノ森萬画館
ゲゲゲの鬼太郎展	6万2,000人	
ヤナセたかし展	5万8,000人	
ドラえもん展	5万3,000人	
萬画家石ノ森章太郎展	5万1,000人	
みうらじゅん&久住昌之原画展	6,125人	長井勝一漫画美術館 (塩竈市生涯学習センター ふれあいエスブ塩竈)
蛭子能収原画展	2,447人	
内田春菊原画展	2,562人	
永島慎二原画展	記録なし	
モンキーパンチ原画展~ペンとデジタル~	6,631人	さいたま市立漫画会館
竹宮恵子原画展	5,126人	
明治38年東京パック誕生展	5,075人	
スポーツ漫画展	4,877人	
七色仮面もウルトラマンも~コミカライズの匠-峰大二間画展	4,305人	
ちばてつや原画展&ヲケカワユキヒデコレクション展	950人	田河水泡・のらくろ館
まんがの鬼追悼山根赤鬼原画展	900人	
永田竹丸の世界~児童漫画と共に歩んで50年	850人	
滝田ゆう原画展	850人	
さいとう・プロの仕事展	850人	
ポケモン映画10周年記念キャンペーン	約10万人	東京アニメセンター
「ケータイ捜査官7」撮影小道具展	2万9,000人	
電撃文庫創刊15周年展 電撃文庫ギャラリー	2万5,000人	
「東映版サイボーグ009」展	2万4,000人	

「アニメーター逢坂浩司」展	1万 8,000 人	
水木展	記録なし	Gofa
北斗展	記録なし	
okamagic 展	記録なし	
永井豪展	記録なし	
高田展	記録なし	
医療マンガ傑作展 マンガの名医を集めて	記録なし	現代マンガ図書館
音楽マンガの祭典 コマから聴こえるハーモニー展	記録なし	
グルワンちゃんマンガのワンダーランド展×料理マンガのフルコース！展	記録なし	
終戦 60 周年記念 戦記マンガ得選展	記録なし	
鳥山明展	5万 9,129 人	川崎市市民ミュージアム (漫画部門)
みんなのドラえもん展	1万 9,627 人	
CLAMP 四 Su 展	1万 8,838 人	
少女マンガの世界展	1万 5,862 人	
大 水木しげる展	1万 3,748 人	
アンパンマン原画展	2,858 人	千曲(ちくま)市ふる里漫画館
第 26 回読売国愛漫画大賞展	1,064 人	
北沢正鋭作品展 風刺漫画ひとすじの人生	1,152 人	
第 22 回読売国際漫画大賞展	1,145 人	
第 24 回読売国際漫画大賞展	1,130 人	
手と糸と影	記録なし	川本喜八郎人形美術館
伊那谷の人形芝居展～命を宿すかしら～	記録なし	
世界のマンガ展	2万 9,167 人	京都国際マンガミュージアム
GUNDAM 来るべき未来のために展	2万 6,391 人	
紙芝居百年展	2万 1,327 人	
海洋堂フィギアミュージアム展	2万 732 人	
妖怪帝国ニッポン展	1万 5,626 人	
開館記念特別展「手塚治虫展 手塚治虫と雑誌連載」	20万 1,306 人	宝塚市立手塚治虫記念館
火の鳥展	21万 3,474 人	
手塚治虫記念館リニューアル&アトム誕生 W 記念 「アストロボーイ・鉄腕アトム展～アトムパワーアップ」	11万 4,245 人	
南一平原画展～郷愁・ふるさと彩々	1,041 人	吉備川上ふれあい漫画美術館
アジア漫画展～アジアの若者文化	358 人	
アジア漫画展～アジアの環境問題	471 人	
アンパンマン展	記録なし	いがらしゆみこ美術館
手塚治虫展	記録なし	
石ノ森章太郎展	記録なし	
北斎漫画展～北斎が見た異界としての江戸～	記録なし	高畠華宵大正ロマン館
土佐から来たぜよ絵金展	記録なし	
のらくろ四国上陸展	記録なし	
花園少女展～かいち・フォーグラウ・華宵～	記録なし	

小松崎茂と高畑華宵の世界展～少年の日の憧れ～	記録なし	
HERO 展	300 人	GALLERY タマリン館
土佐偉人展	200 人	
タマリン 08 展	200 人	
タマリン野球展	200 人	
不滅の人々展	150 人	
追悼 横山隆一展	1 万 7,720 人	横山隆一記念まんが館
CLAMP 四 su	5,646 人	
隆一 TAKARABAKO 第 1 回所蔵資料展	3,488 人	
青柳裕介展	2738 人	
あだち充の世界展	2,707 人	
鬼太郎展	3,000 人	湯前まんが美術館 (那須良輔記念館)
アンパンマン展	2,500 人	
あしたのジョー展	1,800 人	
国際メッセージマンガフェスタ	3,000 人	まんがサミットハウス

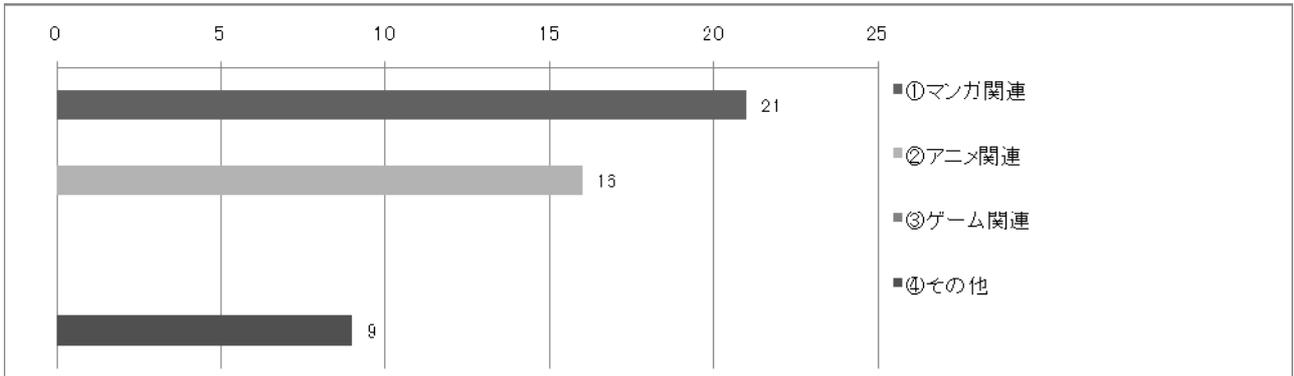
[図表 6-6] 作品・収蔵品を外部の展示会、美術館、企画展へ貸し出しについて



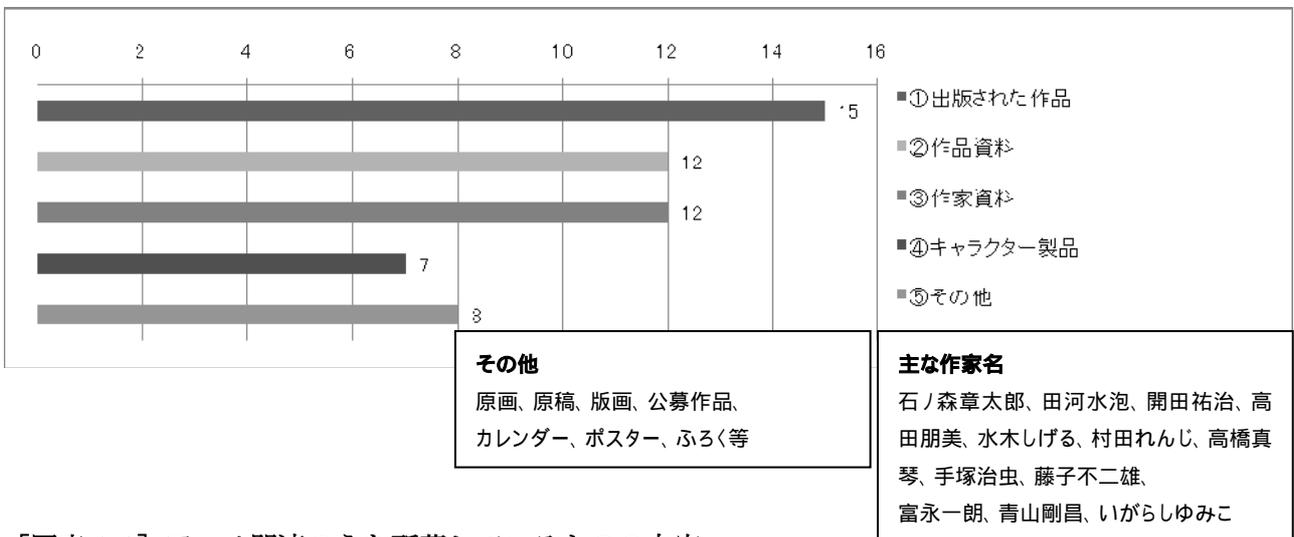
### 貸し出し可能なもの

- ・石ノ森作品複製原画(数点)、大型写真(額入り)、記念館紹介パネル(石ノ森章太郎ふるさと記念館&石ノ森萬画館)
- ・版画作品、長井勝一氏が使用した小物等(長井勝一漫画美術館)
- ・漫画雑誌・書籍、北沢楽天肉筆資料、北沢楽天旧蔵資料(さいたま市立漫画会館)
- ・遺品、水彩画用道具、メガネ、のらくろのいる風景(水彩画)、一部原画(田河水泡・のらくろ館)
- ・所蔵しているものすべて(現代マンガ図書館) ・動画、叙情画、挿絵(ギャラリーまつもとかつぢ)
- ・基本的に何でもOK。少女まんが作品、付録もの、goods等(少女まんが館)
- ・アートグラフ等(Gofa)
- ・イベントなどでは複製のみ(真琴画廊)
- ・江戸時代～現代までの漫画文化をたどることのできる各種資料(川崎市市民ミュージアム)
- ・近藤日出造の風刺漫画、似顔絵、松林モトキの相撲絵、牧野圭一の川柳漫画等(千曲市ふる里漫画館)
- ・原画、作家愛用品等(富永一朗利賀漫画館)
- ・約30万点のマンガ資料(京都国際マンガミュージアム)
- ・アニメーション(KYOTO 手塚治虫ワールド)
- ・富永一朗マンガ、浮世絵版画(かめやま美術館)
- ・高畠華宵の作品(肉筆、メディア作品、遺品他)、大正期の生活資料/華宵と同時代のメディアアート作品(高畠華宵大正口マン館)
- ・同封資料あり(GALLERY タマリン館)
- ・まんが、絵本原画、イラスト画等、やなせたかしの作品(香北町立やなせたかし記念館)
- ・横山隆一まんが原画、油彩画、コレクション類、おとぎプロ資料、16mm フィルム、35mm フィルム等(横山隆一記念まんが館)
- ・劇用車やキャラクター衣裳等(ウルトラマンランド)
- ・那須良輔作品(湯前まんが美術館)
- ・マンガフェスタの出品作品(まんがサミットハウス)
- ・相談に応じて検討(路谷虹児記念館)
- ・マンガ(富永一朗海のまんが館)

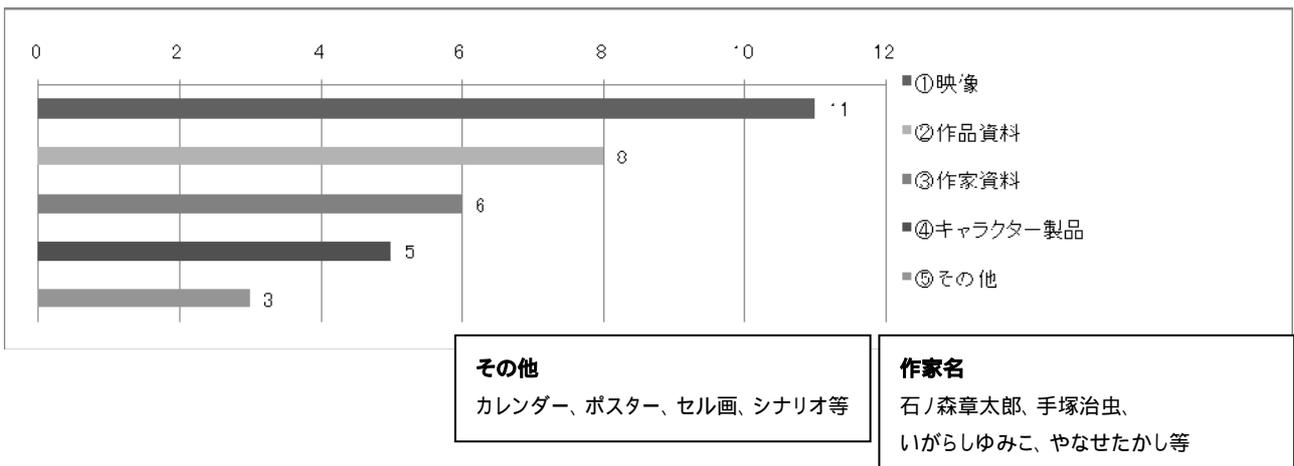
[図表 6-7] 所蔵している主な作品・収蔵品の内容



[図表 6-8] マンガ関連のうち所蔵しているものの内容



[図表 6-9] アニメ関連のうち所蔵しているものの内容



## 7. 作成した企画メニュー(展示施策)の実施条件と実現方法

### 7-1. 作成した企画メニュー(展示施策)の実施の条件

4-2 で検討した展示等の企画メニュー(展示構成)と5-2 で検討した展示品・作品リストに対して、現実によどのような展示空間にどのように展示品・作品を展示するのか、展示の手法・什器・設備はどれほどのものが必要か、有料開催可能か、無料開催なのか、展示の準備から設営、運営、撤収の手順と展示実施に係る経費と収入を検討して、本項にまとめた。

#### 展示構成と空間構成・レイアウト

4-2 で検討した展示等の企画メニュー(展示構成)と5-2 で検討した展示品・作品リストに対して、

1案:「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

派遣展示パッケージ型(公共施設の展示空間等)……………面積 500 m<sup>2</sup>程度

2案:「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」展

大型美術館企画展型(美術館等)……………面積 1000 m<sup>2</sup>程度

3案:「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展

大型美術館企画展型(美術館等)……………面積 1000 m<sup>2</sup>程度

4案:「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展

複数会場開催フェスティバル型(展示会、EXPO等)……………面積 2000 m<sup>2</sup>程度

と会場を設定して、おのおのの展示構成に見合ったモデル的な空間構成・レイアウトを設定した。

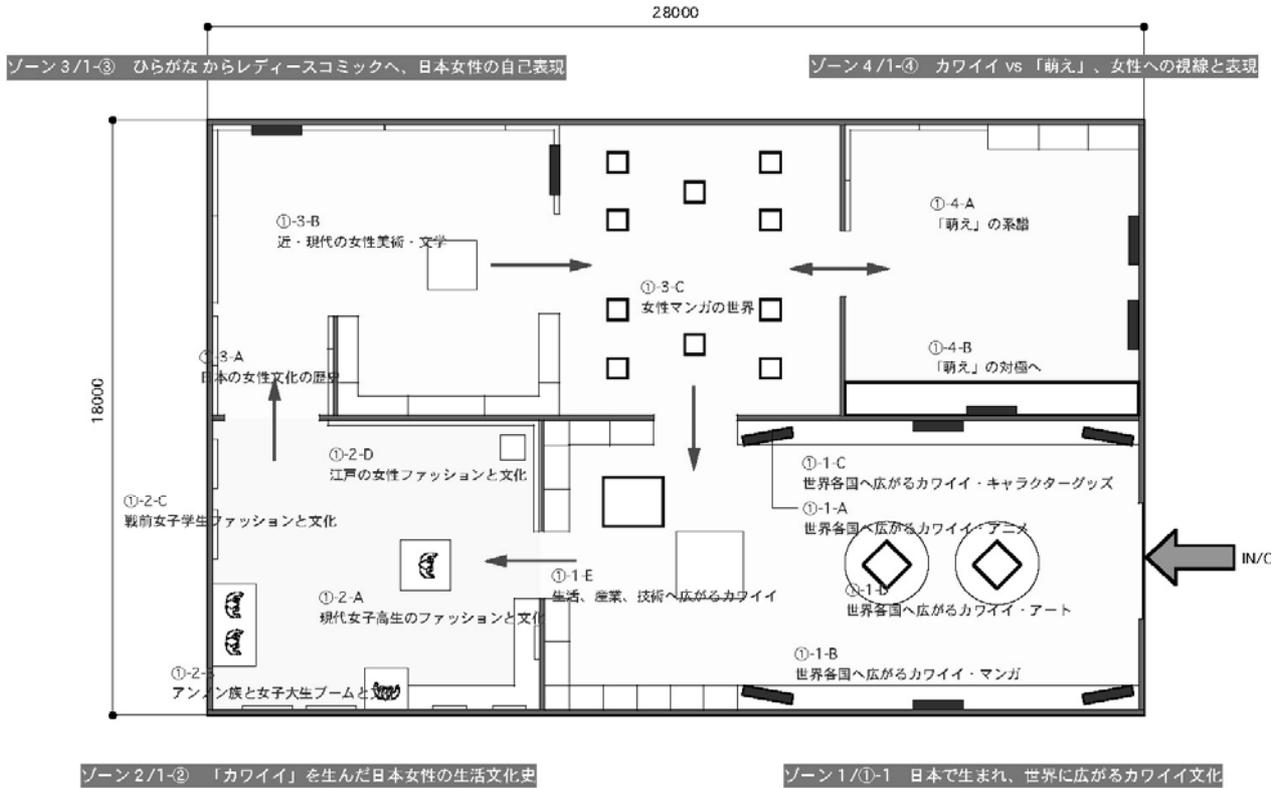
以下がそれぞれのモデル的な空間構成・レイアウトである。

それぞれの展示の手法・什器・設備は、

- ・ 平面作品実物展示…美術品扱いパネル化展示
- ・ 平面作品複製・その他平面データ等展示…パネル化展示
- ・ 文化財実物展示…ケース内展示
- ・ 図書・物品等実物展示…触って可とするかケース内展示かは会場特性により判断、展示台展示
- ・ 映像上映…モニター上映、一部プロジェクション上映

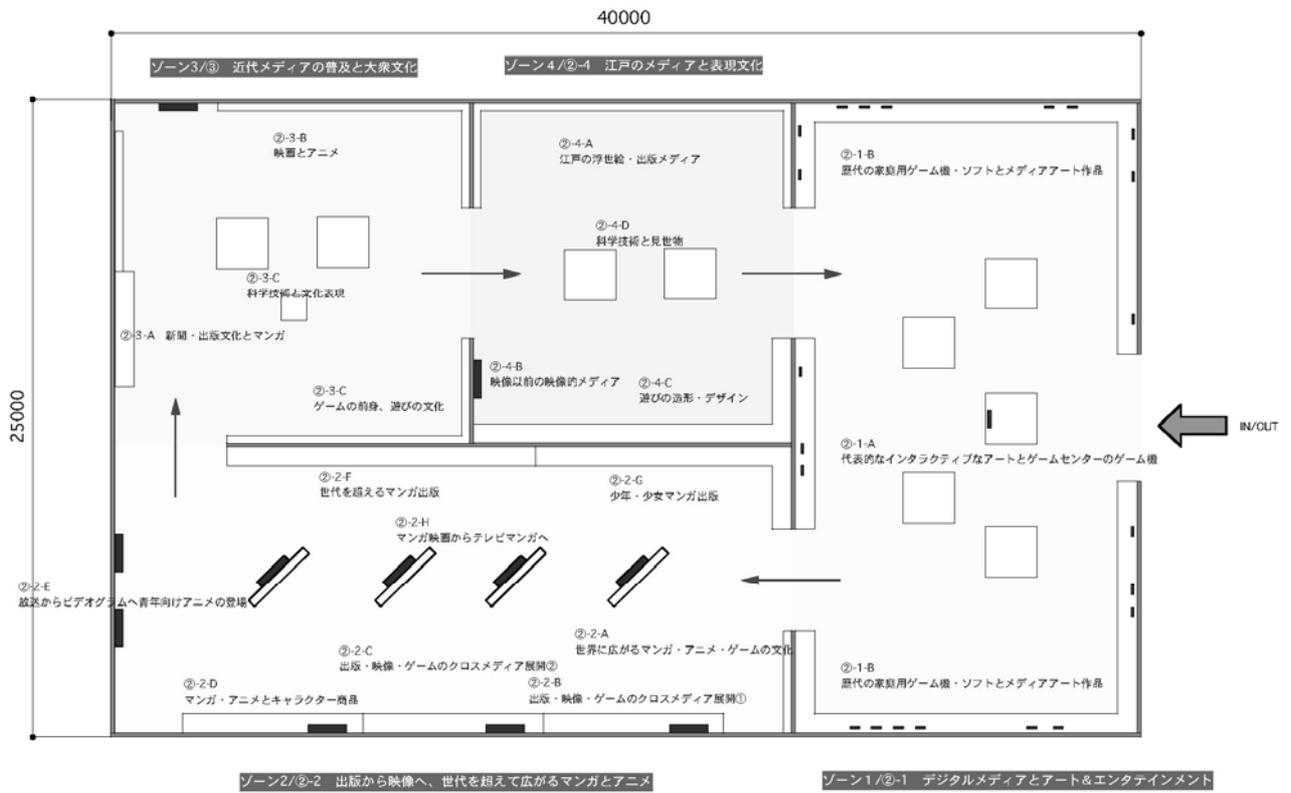
の方法で展示するものとした。ただし、4案は写真スタジオや、ワークショップ教室、フードコートなど有料販売事業として運営されるものとした。

[図表 7-1] 1 案：「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展 空間構成・レイアウト



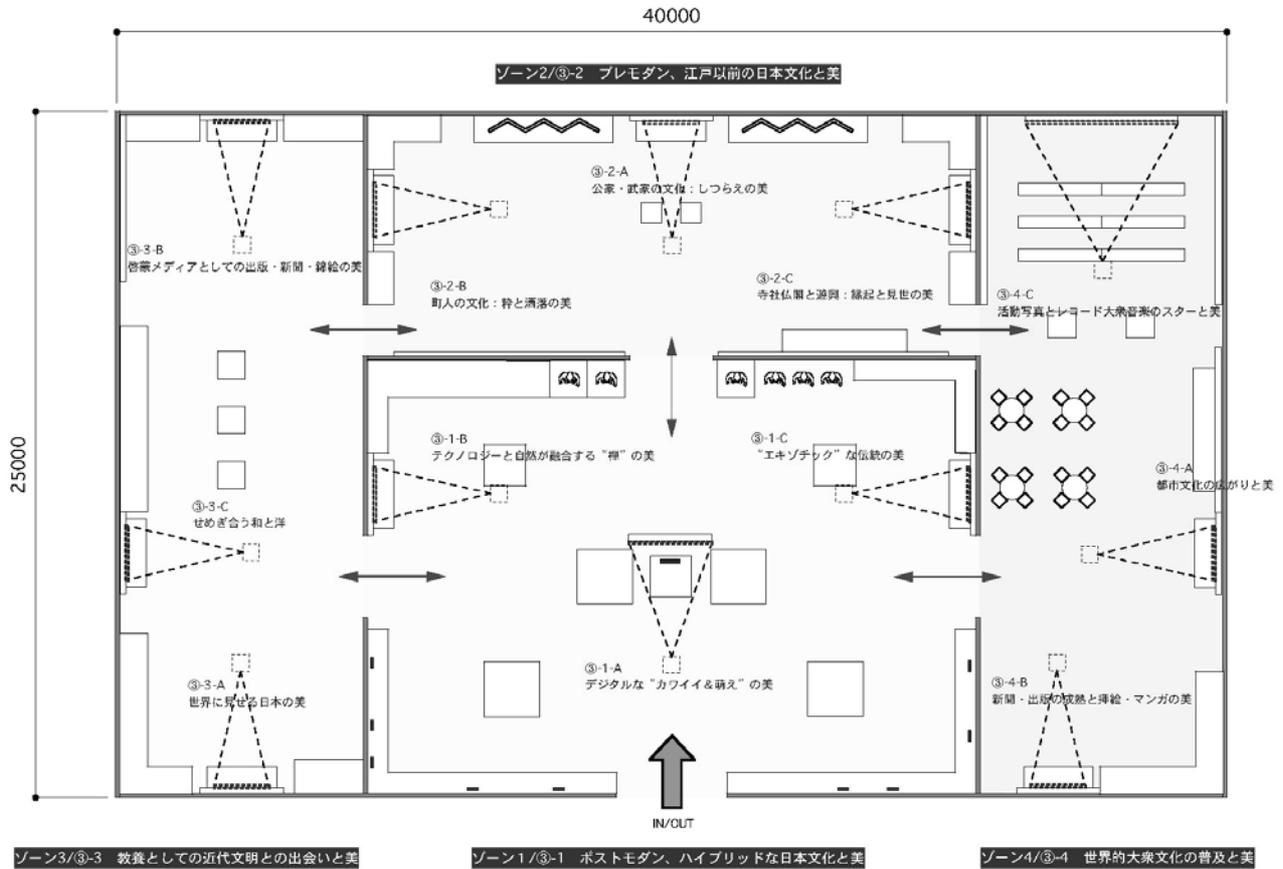
S=1/200  
500㎡

[図表 7-2] 2案：「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」展 空間構成・レイアウト



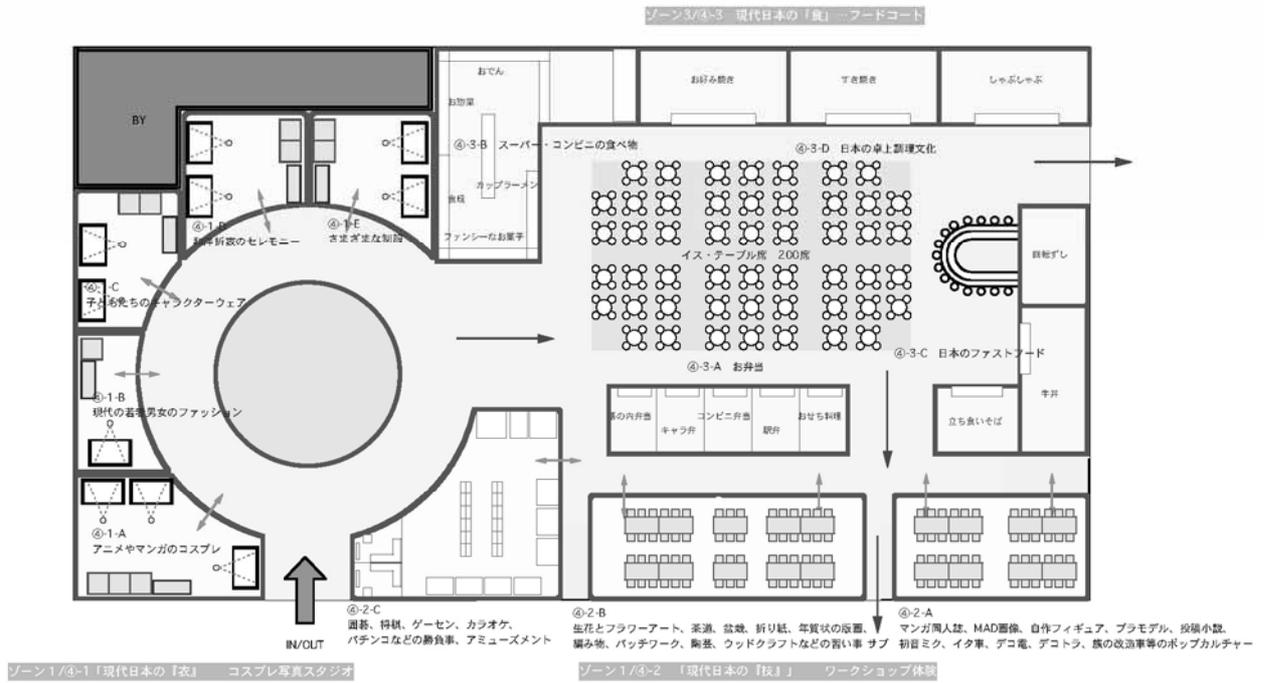
S=1/200  
1000m

[図表 7-3] 3案：「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展 空間構成・レイアウト



S=1/200  
1000㎡

[図表 7-4] 4案: 「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展 空間構成・レイアウト



S=1/300  
2000㎡

**有料・無料開催の別、展示の実施から設営、運営、撤収の手順、展示にかかる経費と収入**

1 案から 4 案の各企画の展示テーマ・展示構成案に対して、

1 案：「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展

派遣展示パッケージ型（公共施設の展示空間等）……………無料・誰でも入場可

2 案：「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」展

大型美術館企画展型（美術館等）……………有料・入場チケット販売

3 案：「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展

大型美術館企画展型（美術館等）……………有料・入場チケット販売

4 案：「和と洋がハイブリッドする手作り文化 現代日本の日常生活の冒険」展

複数会場開催フェスティバル型（展示会、EXPO 等）……………入場無料・誰でも入場可・展示見物以外の写真スタジオ記念撮影・ワークショップ参加・フードコート利用飲食時には有料

とする開催方法を設定した。これによる収入規模は、後段の展示にかかる費用と収入で積算した。

展示の設営から運営、撤収の手順は、1 案から 4 案の各企画の初開催と 2 回目以降の開催では大きく異なる。初回 1 回のみ開催は、開催に対する費用負担が大きいため、世界巡回開催のようなしくみが望まれる。1 案から 4 案の各企画の実施手順は以下の様になる。

**[図表 7-5] 各規格の実施手順**

	実施決定	日本側実施準備	海外実施準備	海外開催運営	海外終了撤収
各企画共通	①海外からの開催オファー ②日本側事務局開催条件、予算等提示 ③海外での開催決定・開催予算分担決定・開催会場決定	①会場下見 ②展示品手配・展示品制作 ③運 含む経費提示 ④運 含む経費支払い方法決定 ⑤展示品・展示に必要な什器等 送	①集客告知 ②展示品展示に必要な什器等受取 ③会場設営（日本側立会） ④日本・開催国共同内覧会・レセプション	①入場者 理 ②展示品 理 ③報道露出等記録 ④入場者アンケート等実施・分析	①開催終了、入場者積算 ②展示品・展示に必要な什器等撤収（日本側立会） ③返 輸送 ④開催結果、報告書策定
各企画の相違	2 案・3 案の主催は美術館が望ましい	2 案・3 案の輸送は美術品扱い	2 案・3 案の場合チケット発売	2 案・3 案の開催期間は 2～3 ヶ月 1 案・4 案は 1 週間以内から 2～3 ヶ月まで対応	

国内での展示の制作、海外現地での展示の設営から運営、撤収の手順をふまえ、1案から3案の各企画の初開催と2回目以降の開催の経費支出と、開催で得られる入場料等収入を積算した。4案の企画は民間事業者参加の事業として行うことを想定しているため経費・収入の積算は行わなかった。

[図表 7-6] 1案「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展の収支

単位:千円			初回	2回目以降	
支出	国内制作費	監修費	1式	500	200
		構成・解説・キャプション・原稿料	1式(翻訳含む)	3,000	1,000
		展示コーディネイト費	1式	2,000	1,000
		展示物使用料	13作家×200	2,600	1,300
			23著作権×200	4,600	2,300
		展示物購入費	71品×0.5	750	200
		展示物制作費	45品×50	2,250	1,000
		映像制作費	5本×400	2,000	500
		事務局費	1式	2,000	1,000
	小計			19,700	8,500
	海外展示	施工費		10,000	7,000
		展示什器費		7,500	5,000
		映像機器		4,500	3,000
		展示会場費	10日×100	1,000	1,000
	小計			23,000	16,000
	海外展示運営費	広報費	1式	1,000	1,000
		運営費	7日×200	1,400	1,400
		事務局費	30日×100	3,000	3,000
	運搬費		1式	2,000	2,000
小計			7,400	7,400	
収入	入場料等		0	0	
収支			-50,100	-31,900	

[図表 7-7] 2案「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ・ゲーム・メディアアートの歴史」  
展の収支

単位:千円			初回	2回目以降	
支出	国内制作費	監修費	1 式	1,000	300
		構成・解説・キャプション・原稿料	1 式(翻訳費含)	5,000	1,000
		展示コーディネイト費	1 式	4,000	1,000
		展示物使用料	50 作品 × 200	10,000	5,000
			80 版權 × 100	8,000	4,000
		展示物購入費	ゲーム機 2、他 50 品	5,000	1,000
		展示物制作費	30 品 × 100	3,000	1,000
		映像制作費	40 本 × 200	8,000	1,000
		事務局費	1 式	3,000	1,000
	小計			47,000	15,300
	海外展示	施工費	1 式	1,600	10,000
		展示什器費	1 式	8,000	5,000
		映像機器	1 式	20,000	15,000
		展示会場費	(主催者負担)	0	0
	小計			44,000	30,000
	海外展示運営費	広報・チケット販売費	1 式	3,000	3,000
		運営費	100 日 × 100	10,000	10,000
		事務局費	1 式	5,000	5,000
	運搬費			5,000	5,000
	小計			23,000	23,000
収入	入場料等	5 万人 × @1 千円	50,000	50,000	
収支			-64,000	-18,300	

[図表 7-8] 3案「近代以前から以降への変身 もう1つの日本『美』」展の収支

単位:千円			初回	2回目以降	
支出	国内制作費	監修費	1式	1,000	300
		構成・解説・キャプション・原稿料	1式(翻訳費含)	5,000	1,000
		展示コーディネイト費	1式	4,000	1,000
		展示物使用料	60作品・作家×200	12,000	6,000
			30著作権×200	6,000	3,000
		展示物購入費	60品×10	600	300
		展示物制作費	36品×100	3,600	3,600
		映像制作費	22本×300	6,600	1,000
		事務局費	1式	4,000	1,500
	小計			42,800	17,700
	海外展示	施工費	1式	19,000	12,000
		展示什器費	1式	13,000	9,000
		映像機器	1式	26,000	18,000
		展示会場費	(主催者負担)	0	0
	小計			58,000	39,000
	海外展示運営費	広報・チケット販売費	1式	3,000	3,000
		運営費	100日×100	10,000	10,000
		事務局費	1式	7,500	7,500
	運搬費			6,000	6,000
	小計			26,500	26,500
収入	入場料等	5万人×@1千円	50,000	50,000	
収支			-77,300	-33,200	

この結果、派遣展示パッケージ型（公共施設の展示空間等）の無料・誰でも入場可として想定している1案：「世界に広がる“カワイイ”の潮流」展は、初回、日本側・海外開催地合わせて約5010万円のコストがかかり、2回目以降の開催では約3190万円のコストがかかる。

大型美術館企画展型（美術館等）の有料・入場チケット販売として想定している2案：「日本の芸術文化とメディアの変遷～マンガ・アニメ。ゲーム・メディアアートの歴史」展は、初回、日本側・海外開催地合わせて約1億1400万円のコストがかかり、2回目以降の開催では約6830万円のコストに対して、5万人の来場を得た場合、約5000万円の収入がえられる。。

大型美術館企画展型（美術館等）の有料・入場チケット販売として想定している3案：「近代以前から以降への変身 もう一つの日本『美』」展は、初回、日本側・海外開催地合わせて約1億2730万円のコストがかかり、2回目以降の開催では約8320万円のコストに対して、5万人の来場を得た場合、約5000万円の収入がえられる。

## 7-2. 作成した企画メニュー(展示施策)の海外における実現性方法

日本文化への関心が高く、ポップカルチャーファンが多い、海外各国で本調査研究で策定した4つの企画メニュー(展示テーマと展示構成)を実現する方策を検討した。また特に今後、国際的なイベントの開催が予定されていることから、上海で本企画メニューを実施することを想定し、調査を行った。

### 日本文化発信の企画メニュー(展示施策)実現の方法

日本文化の発信として4つの企画メニュー(展示テーマと展示構成)にある展示・展覧会を開催する方法として、まず必要とされるのは、4つの企画メニュー(展示テーマと展示構成)として提案した展示・展覧会企画を、国内・海外の日本の文化発信を担っている機関に周知すること、また海外において日本との交流や日本文化の紹介展示を行ない得る機関にも周知することである。このためには本調査研究の成果である4つの企画メニュー(展示テーマと展示構成)にある展示・展覧会開催の案内となる外国語版のパンフレット等が必要である。

周知する先の機関としては、

- ・ 国内の国際交流基金本部と各国の国際交流基金海外支部
- ・ 外務省文化交流部と各国の日本大使館・領事館等
- ・ アメリカのジャパンソサエティや、パリの日本文化会館などの海外の日本文化交流機関
- ・ 本調査での日本文化発信展示やイベントの開催先となった美術館・研究機関・大学
- ・ 本調査での日本ポップカルチャーのファンイベント

などがあげられる。

さらに、実現のコストの問題では、第1案の初回開催に約5010万円のコストがかかり、2回目以降の開催では約3190万円、第2・3案では初回開催に日本側・海外開催地合わせて約1億2000万円程度の経費支出がかかり、第2回目以降の開催で約6830万円～8320万円の経費支出がかかるのに対して、5万人の来場を得た場合、1会場約5000万円の入場料収入となり、いずれの場合も、初回開催に約6～7000万円のコスト、第2回目以降の開催で約1830万円～3320万円のコストがかかる。このため1回のみ単発の開催ではなく世界各国・各地巡回というシリーズ開催の形が費用対効果が高い。

このような世界各国・各地巡回というシリーズ開催のためには、文化庁や国際交流基金等がコーディネーターとなり、海外各国の国際交流基金海外支部・日本大使館・領事館・日本文化交流機関が連携して、海外の美術館・研究機関・大学等に働きかけていくことが必要である。

### 想定される展示会場について

上記の実現方法を踏まえ、上海万博など国際的なイベントの開催が予定されている上海で野開催について考察した。上海では、公共設備含め、さまざまなホールやコンベンションセンターなどがあり、美術展や展示会などが開催されている。

下記表の公共展示施設は500㎡～1000㎡程度の会場となり、セキュリティや展示環境などが美術展向きではないため、レプリカやパネルでの展示が望ましいと考えられる。美術館や芸術展覧館などでは、過去にも美術品を取り扱った催しを実施されているため美術品を持ち込むことも可能だと考えられる。

また2000㎡以上の、比較的大規模な会場では、主にビジネス関連のエキシビションや見本市が頻りに開催されている。この会場であれば、第4案や、第1案から第3案の展示を、日本をテーマにしたイ

ベントの中のプログラムとして実施することが考えられる。

[図表 7-9] 上海で想定される展示会場

公共展示			
会場名	展示室の数	面積	主な用途
上海浦東展覽館	4室	中2階展示室:140 m <sup>2</sup> 、130 m <sup>2</sup> 2階展示室:837 m <sup>2</sup> 、900 m <sup>2</sup>	会議、新製品発表、展覧、企業各種イベントなど
長寧区労働者文化館	1室	ホール面積1600 m <sup>2</sup> 区切り自由1400 m <sup>2</sup> ~	会議、展示、展覧、祝典など総合サービス
上海科学技術館	5室	メイン会場:373 m <sup>2</sup> 2階特別展示室:~161 m <sup>2</sup> 4階プラットフォーム:500 m <sup>2</sup> 4階エントランスホール:357 m <sup>2</sup> 4階会議ホール:370 m <sup>2</sup>	展示、展覧、会議、映画上演、ビジネスイベント、講演、科学研究など
盧湾区労働者倶楽部	3室	約420 m <sup>2</sup> 120 m <sup>2</sup> ×2 75 m <sup>2</sup> ×1 100 m <sup>2</sup> ×1	盧湾区青少年書画展覧会 盧湾区従業員切手コレクション展覧会 従業員油絵展示会 盧湾区中学生、小学生写真展覧会など。
美術展			
会場名	展示室の数	面積	
東亜展覽館	3室	1200 m <sup>2</sup> の展示室三つ 900 平米の展示室一つ	展示、展覧、芸能演出、スポーツ試合、ショッピングなど
上海美術館	4室	1階:1000 m <sup>2</sup> (500 m <sup>2</sup> ×3) 2階:700 m <sup>2</sup> ×1、300 m <sup>2</sup> ×2 3階:500 m <sup>2</sup> ×1	各種展示会、学術講演、芸術研究、芸術セミナーなど
上海現代芸術展覽館	2室	1号ホール:1000 m <sup>2</sup> 2号ホール:800 m <sup>2</sup>	展示、展覧、招待、宴会、要望に応じ各イベント
EXPO などが行われているコンベンションセンター			
会場名	会場の数	面積	開催されているイベント名
上海光大コンベンション&エキシビジョンセンター	1	約3500 m <sup>2</sup> 。自由区切り可能。 貸し出し3000 m <sup>2</sup> ~	第17回中国(上海)国際ウェディングドレス機材展覧会 国際子供写真展 テーマ写真展覧会 第11回中国(上海)国際眼鏡業展覧会など
上海農業展覽館	4	合計約7600 m <sup>2</sup> A館1800 m <sup>2</sup> B館3600 m <sup>2</sup> C館2200 m <sup>2</sup> 。	上海エコ食品展覧会 上海科学技術博覧会 台湾特色食品展など
上海世界貿易モール	4	約20800 m <sup>2</sup> 1号館5200 m <sup>2</sup> 2号館3800 m <sup>2</sup> 3号館1600 m <sup>2</sup> 4号館8200 m <sup>2</sup> 、柱	中国国際教育巡回展 2010年(春)上海国際贈物・家庭室内用品展覧会 国際エネルギー技術設備展覧会・太陽エネルギー発電プロジェクト展覧会など。
上海国際展覽センター	2階	約12000 m <sup>2</sup> 1階・2階各6000 m <sup>2</sup>	中国(上海)国際楽器展覧会 上海国際業務用照明・ステレオ設備及び技術展覧会 中国(上海)国際玩具展覧会など

上海新国際博覧センター	11	約 110000 m <sup>2</sup> 10000 m <sup>2</sup> × 11 ホール	上海国際宝石アクセサリ展覧会 第 7 回中国(上海)国際家具展覧会及び上海国際 部屋室内装飾品展示会 第 14 回中国国際建築博覧会及び関連テーマ展覧 会、
上海展示センター	4	約 21559 m <sup>2</sup> エントランス中央ホール 5424 m <sup>2</sup> 東一館 6228 m <sup>2</sup> 西一館 7146 m <sup>2</sup> 西二館 2731 m <sup>2</sup>	2010 上海市支援地区特色商品正月展覧会 2010 チョコレートサロンなど
上海国際会議センター	5	上海ホール 4400 m <sup>2</sup> 明珠ホール 850 m <sup>2</sup> 長江ホール 380 m <sup>2</sup> 国際ホール 1152 m <sup>2</sup> 黄河ホール 380 m <sup>2</sup>	2010 アジア埠頭運営業者会及び展示会 2010 上海国際酒業商品展覧会など。
上海都市交流センター	1	約 3700 m <sup>2</sup>	地方特色旅行ツアー展示会 地方電子製品展示会 地方特色アパレル展示会など。
上海広宇文化メディア会社	6 箇所	球体建物、計 3 階約 4000 m <sup>2</sup> 1 階 1900 m <sup>2</sup> 2 階 1500 m <sup>2</sup> 3 階 500 m <sup>2</sup> 室外:水辺フォーム 20000 m <sup>2</sup> 船待合室地上 4000 m <sup>2</sup> 地下 56000 m <sup>2</sup>	IBM ブランド商品販促展 イタリア地中海と上港グループ合併旅行会社設立 公布会 ベント展示披露パーティー SWAROVSKI ブランド商品販促展など
上海名仕街流行創意園	4	A1 号館 500 m <sup>2</sup> B1 号館 1500 m <sup>2</sup> B2 号館 303 m <sup>2</sup> 1150 ニュースセンター 1500 m <sup>2</sup> (内メインホール 750 m <sup>2</sup> )	GRAZIA 雑誌創刊パーティー パリ Nelly Rodi 2010 春夏国際ファッション動向セミナ ー PAZZLE 2009 秋冬コレクション発表会など
1933 老街坊	7	1 号館 25000 m <sup>2</sup> 1 階 750 m <sup>2</sup> 3 階 750 m <sup>2</sup> 4 階 1595 m <sup>2</sup> 5 階 175 m <sup>2</sup> 2 号館 2500 m <sup>2</sup> 3 号館 1700 m <sup>2</sup> 5 号館 1700 m <sup>2</sup> 宴会ホール 600 m <sup>2</sup>	ブランドコレクション 陶磁器芸術品製造展示会など
上海市兆豊メディア生活プラ ザ	3	多目的ホール 1000 m <sup>2</sup> 西展示ホール 3000 m <sup>2</sup> 東展示ホール 3000 m <sup>2</sup>	クリスマスフェスティバル 王欣グランド書画展 第 5 回 CIG 中国全国電子技術試合など

### 7-3. 作成した企画メニューの海外における実現に向けて

本調査で策定した日本文化発信の展示テーマとこれに沿った企画メニュー（展示構成と展示品リスト）を、海外で実現していくためには、海外向けの外国語版パンフレットとして編集し、実現のためのプレゼンテーションツールとして活用していくことが望まれる。

このようなパンフレットが必要とされるならば、これを海外向け出版物として編集・発行して、実現のためのプレゼンテーションとする一方、展示品の権利者への使用許諾を進め、事業として採算を取る方法が考えられる。本提案の第1案から第4案それぞれ、または組み合わせて展示品を図版で掲載した、いわば開催前の展覧会カタログのような出版物は、国内でも海外でも、一定程度の販売を見込むことができる。これによりさらに広く海外での閲覧を進めることで、展示企画招致・実現の機会を拡大できる。

また、本調査であげた日本ポップカルチャーのファンイベントは、数日間の開催で数万人から十万人以上の来場を得るものもあり、日本ポップカルチャーファンへの日本理解のためのプロモーションには格好の場となっている。こうした会場で、第1案や第4案、また第2案や第3案の部分を開催することは、日本理解の展示として大きな効果が見込めるものと考えられる。このため、こうしたファンイベントの主催者に、本調査研究の提案である企画メニュー（展示テーマ・展示構成・展示品・作品リスト）を周知し、共同で開催することも望まれる。

以上のような展望をもって、本調査研究で提案した日本文化発信の展示テーマとこれに沿った企画メニュー（展示構成と展示品リスト）の、海外での実現を進めていくことが望まれている。



本報告書は、文化庁の委託事業として、株式会社  
ヒューマンメディアが実施した平成21年度文化発  
信戦略に関する調査研究事業の成果を取りまとめ  
たものです。従って、本報告書の複製、転載、引  
用等には文化庁の承認手続きが必要です。