

記憶の再構成としてのフィギュア文化とミュージアム

1. フィギュア（文化）とは何か？

▼原語としての“figure”

1 (輪郭のはっきりしている)形, 形態, 形象, 形状

2a 姿, 容姿, 風采(ふうさい), 外觀; 目立つ姿, 異彩. b 人の姿, 人影. c (絵画・彫刻などの)人物, 絵姿, 画像, 肖像.

3 [通例修飾語を伴って](重要な)人物; 名士.

4 図, 図解, さし絵 《略 fig.》.

5a 図案, 模様. b 【幾】 図形, 図.

6 表象, 象徴 [of]. (研究社『新英和中辞典 第6版』より抜粋、ゴシックは発表者による)

→英語の“figure”は「人の形をした立体物」と整理できる。

▼日本におけるフィギュア（文化）

	人の形をした立体物 (原語の“figure”)	人工物(モノ) の形をした立体物	自然物の形 をした立体物
現実には存在しないもの (ポピュラー文化)	キャラクター (ex.北斗の拳、セーラームーン…)	ロボット (ex.鉄人28号、ガンダム、エヴァ…)	架空生物 (ex.ポケモン、キティ、エイリアン…)
かつて存在したもの (異なる時間/歴史)	歴史人物 (ex.戦国武将、軍人…)	歴史的物事 (ex.第二次大戦時の戦車、昭和の街並み)	絶滅生物 (ex.恐竜、原始生物…)
現実に存在するが身近にいないもの (異なる空間)	芸能人 (ex.アイドル、格闘家…)	異郷の物事 (外国のスポーツカー、文化財…)	レア生物 (ex.深海魚、サファリの動物…)
現実に存在し、身近にいるもの (同じ時空間/生活文化)	身近な人 (ex.少女、職業別制服…)	身近な物事 (ex.車、建物…)	生物 (ex.動物、昆虫…)

…「フィギュア」の範囲 …「人形(doll)」の範囲 …「模型」の範囲

cf. 「いまでこそフィギュアは広い意味で使われていますが、当時のフィギュアというのは…鉛で作られた精巧な人形の兵隊などを指しました。リアルな鉛の人間こそが長い歴史をもつ正統派のフィギュア…」(宮脇, 2002)

⇒現在のフィギュアの題材：フィクション性が高いものが多い。

→「ない」ものを物質化したいという欲望？

→しかし、それでは、チョコエッグ・ブームに代表される生物フィギュア の人気を説明しきれない。

2. ポピュラー文化とフィギュア（文化）

▼「記憶」を保存する容器としてのフィギュア

→フィギュアは、かつて体験したポピュラー文化の記憶を保存し、呼び起こす

▼しかし、フィギュアはポピュラー文化の記憶をただ保存しているだけの無色透明な容器ではない

⇒メディアとしてのフィギュア cf.マクルーハン「メディアはメッセージ」(McLuhan 1964=1987)

→「記憶」の再構成

- ・2次元から3次元への転移=物質化
- cf.「過去は物質や環境のなかに保存されている」(アルバックス、浜 2007) →あえてする「物質化」
- ・原作自体ではなくその「記憶」(ex.作品の世界観、空気感)を再現
 - ・原作の「記憶」を積極的に再解釈(ex.有名原型師による大胆なアレンジ、ディフォルメ)

3. フィギュア(文化)とミュージアム

▼ミュージアム:「記憶」を再構成し、配列しなおす場所(浜 2007)

⇒「記憶」の二重の再構成:原作(ポピュラー文化)の「記憶」

→フィギュアによる「記憶」の再構成(物質化)

→ミュージアムによるフィギュア(再構成された「記憶」)の再構成(再配列)

⇒メディアとしてのフィギュアを媒介する、ミュージアムというメディア

cf.「記憶の地層」のように私たちの経験を形づくるポピュラー文化(石田発表)

▼スペクタクルの空間としてのミュージアム(Bennett 1995)

(前近代)スペクタクルの権力「公開処刑」→(近代)監視の権力「監獄」

⇒ミュージアムは、監獄の誕生によって消えていったスペクタクルとしての刑罰の機能を代替するものとして誕生した

→スペクタクルの空間としてのフィギュア・ミュージアム(ex.ジオラマ展示)

4. 「海洋堂フィギュアミュージアム」の実践

▼人形(ドール)のミュージアムは数多くある。

ex.関西だけでも、「さがの人形の家」(京都市右京区)、「ブリキのおもちゃと人形博物館」(京都市下京区)、「神戸ドールミュージアム」(神戸市中央区)など。

→しかし、フィギュアのミュージアムは非常に珍しい(世界初?)。

「フィギュアミュージアムも日本で最初、世界で初めてと自負」(公式webページに掲載の、館長・宮脇修のコメントより)

▼「海洋堂フィギュアミュージアム黒壁」(滋賀県長浜市)

2005年開館。海洋堂が製作してきたフィギュアをシリーズ別、ジオラマ別に展示。

フィギュアの題材は、マンガやアニメ、特撮などのキャラクターフィギュアと、チョコエッグなどの動物フィギュアが多い。だがその他にも、恐竜フィギュアや戦車、戦国武将などの歴史ものフィギュア、さらには昭和のなつかし家電と、非常に多種多様である。



★マネージャー・岡本さんのインタビューより

(*ミュージアムの実質的責任者)

①設立の経緯：海洋堂の創業者・宮脇修「館長」→海洋堂ホビー館（実際にあったわけではない）をつくりたいと長年構想→長浜の町おこしによる誘致もあって黒壁に、その前段階として「海洋堂フィギュアミュージアム黒壁」ができる。

*現在、宮脇修の出身地である高知に「海洋堂ホビー館」（仮称）を計画中、来春開館予定

②展示上の工夫：ただシリーズ別にフィギュアを並べただけでなく、ジオラマ展示が多い。

→ジオラマのなかに「物語」をつくる（先にジオラマ展示のスペースを確保）。

→フィギュアマニアだけではなく、より多くの人に楽しんでもらうため。

③来館者の層：季節によって異なるが、長浜（黒壁）観光のついでの高齢者、近所の親子連れ、若いカップル、男性単独のフィギュアマニア層とさまざま（日帰り圏のリピーターも多い）。男女比はほぼ半々。外国の人の来館者もいる。

→②の意図はある程度成功している？

④運営面：他のミュージアムと同様に厳しい面はあるが、去年には独立に採算がとれるくらいにはなった。

→外部の展示会（京都マンガミュージアムや京阪百貨店などとの）・入館料・ミュージアムショップの売上が約1/3 ずつ。長浜の場所柄、冬場は厳しい。

⑤来館者の楽しみ方：フィギュアの題材（原作としてのポピュラー文化の記憶）を「懐かしい」というだけではなく、「昔これ買ってたねえ」などとフィギュア自体（再構成されたポピュラー文化の記憶）を懐かしむ感想も聞こえる。

→「記憶の地層」=重層化した文化体験（フィギュア自体が共有されたメディア/文化体験になっている）

▼「海洋堂フィギュアミュージアム」の（特にジオラマの）展示は、多くの人に開かれるというスタッフ側の意図を超えて、フィギュア文化のミュージアムが、単に「記憶」を再構成したフィギュアをもとのまま並べた場所ではなく、そのフィギュア文化をさらに再構成した場所であることを象徴している。

→「記憶」の二重の再構成

文献

あさのまさひこ, 2002, 『海洋堂クロニクル—「世界最狂造形集団」の過剰で過激な戦闘哲学』太田出版.

——, 2007, 『海洋堂マニアックス—おまけフィギュアブームを生み出した「世界最狂造形集団」の功罪』太田出版.

Bennett, T., 1995, *The Birth of Museum*, Routledge, London & New York.

Crane, Susan, A., ed., 2000=2009, 伊藤博明監訳『ミュージアムと記憶—知識の集積/展示の構造学』ありな書房.

浜日出夫, 2007, 「歴史と記憶」長谷川公一ほか編著『社会学』有斐閣.

McLuhan, M., 1964=1987, 栗原裕・河本仲聖訳『メディア論—人間の拡張の諸相』みすず書房.

宮脇修一, 2002, 『造形集団 海洋堂の発想』光文社.