

# 京都精華大学情報館見学レポート

2000年7月1日に、京都精華大学に行ってきました。情報館の見学と情報館の館長の牧野圭一先生に、マンガ図書館やマンガ学会の設立に関してのインタビューが目的です。情報館とは、他の大学でいう図書館にあたるものです。まだ情報館自体ができて2年と半年しかたっていないだけあって、非常にきれいな建物です。

牧野圭一先生へのインタビューの内容

情報館内の2階のマンガコーナーの蔵書数と地下の少女マンガコーナーの蔵書数を合わせると、2万冊ある。これらはすべて寄付されたもの。またマンガだけでなく、評論誌も収集している。図書館にマンガコーナーをつくることは他の分野の先生方からも不安があったが、実際設立してみると人気も高く、学生たちもたまた楽しむだけでなく研究対象としてマンガをとらえているようだ。新聞社などの取材も多い。今の記者たち自身がマンガ世代であり、マンガに対して非常に好意的であることが大きく影響しているだろう。

アートとマンガは実際はつながってどこまでをマンガと定義できるのか、アニメーションはどこまで

アニメーションなのかといったことや、ゲーム、マンガはよくメディアなどでたたかれるが、それはなぜかマンガなどを正確にはかるものさしのようなものが必要だといったことをマンガ学会での争点にしたい。マンガやゲームは正しく評価されているのか、正しい評価をするためのものさしが必要である。

「脳の中の幽霊」という本の中で、脳の中での自分のかんじは頭が大きくても2頭身くらいだという話がある。そのかたちはまさにマンガの中に出てくるキャラクターそのものである。脳の中ではまさにマンガの嗜好というのはまさにマンガなのかもしれない。マンガのキャラクターは脳に非常に心地よい形であったとするならば、ますますマンガの研究は必要である。また、マンガはゲームと同じく日本が世界に誇る文化である。その経済効果も認めざるをえない。日本が世界に影響を与える事の出来る数少ないソフトウェアである。日本にはIT革命のコンテンツが足りないと言われているが、マンガをその中核にしたい。

情報館について

情報館は各分野の壁を取り払った図

書館の設計になっています。軽く説明すると、地下は書庫、1階はAVセンターで映画の鑑賞などが出来ま。2階は情報館メインフロアーになっていて、事務室や図書自動貸出機があります。また3階は閲覧室になっています。

まず1階のAVホールで精華大学の学生で作成した情報館紹介のCD-ROMを拝見しました。これは、学生で結成されたサークル「マルチメディア研究会」が作成したもので、大学は期日や予算の決定以外注文はさます学生がその枠の中で製作したものです。内容は、公聴会などのイベント、ほんの貸出かたなどがおさめられています。また、館内は3Dウォークで紹介されています。これについてはゲームのインターフェイスについても参考になっているのではないかと質問もしました。全体的にどのコンテンツもクオリティ

が高く、とても学生が低予算で作成したものとおもえませんでした。3階の閲覧室は、机が丸い形だったり、広い雑誌、新聞コーナーがあったりと、とてものびのびと学生が学んでいるような感じを受けました。絵本コーナーには子供たちが、大きな和室もあり、そこでは生徒たちはそれぞれ寝そべったりしながらゆっくりと時間を楽しんでいるようでした。

また、3階ではサークルによる映画の自主撮影も行なわれており、芸術系の大学らしく生徒自身の自主性が高いと感じられました。2階の情報館メインフロアーには図書自動貸出装置や情報検索コーナー、そしてコミックコーナーがあります。土曜日であったにもかかわらず多くの生徒たちがまじめなおで座ってじっくりまんがを読んでいたのが印象的でした。

1階のAVセンターには映像資料コーナーや録音資料コーナーがあります。音楽CDやレコード、映像に関してはビデオからLDまでそろっており、個人視聴コーナーでそれを楽しむ事が出来ます。それらについては新作もどんどん入れていっているとのこと。AVホールやAVスタジオ、AV制作室などの映像の作成、編集や公開するためのスタジオもあります。また、2階にはゲームコーナー、パソコンコーナーもあります。ゲームコーナーにはPS2が5台設置してあり、PS2で発表されたタイトルはすべてあります。このコーナーには子供たちが集まってゲームをしていました。

地下1階は書庫になっています。雑誌のバックナンバーや移動書架、書庫、ワークルームなどがあります。また少女マンガのコミックコー

ナールもあります。情報館はもはや書籍のみに限らず、映像や音楽といったものから漫画やゲームまでたくさんコンテンツの収集をおこなっています。学外からの利用者も多く、開かれた空間であることも印象に残りました。

まとめ

マンガとテレビゲームはコンテンツ的に似ているところもあり、牧野先生のお話は非常にためになりました。特に学会のお話は、テレビゲームをアカデミックに研究しようという、GAPの活動にも影響を与えているものだと感じました。



TEXT 福田