

国際日本研究

第十六号
二〇二四年
三月

研究論文

◆ 渡部 宏樹

一性と複製性—『ミュウツーの逆襲』（1998年）ならびに関連作品群における動物の形象としてのポケモン—

◆ 高澤 廣行

ケルン東洋美術館の仏教美術コレクションと展示内容

研究ノート

◆ 勾 健龍

各創作時期における太宰治の作風の変遷—水位置の表現を通じて—

◆ Olesia SILANTEVA

Towards Sustainable Tourism Development: A Comprehensive Analysis of Strategies and Perspectives in the Kanto Region, Japan

◆ 福村 佳美

日本の若年世代の気候変動の熟議への参加の特徴と課題
—氷の伝統文化「御神渡り」を題材に—

◆ 大塚 香奈

初期段階の日本語指導と課題：読み書き能力の向上を目指して

◆ 齋藤 長行

子どものデジタル・ウェルビーイングのフレームワークに関する—提案
—国際動向との比較を基に—

◆ 黄 鶴翔

後鳥羽院の『遠島百首』における「ふるさと」と李煜の宋軟禁時の作品における「国」の比較考察

筑波大学大学院 人文社会ビジネス科学学術院
人文社会科学研究群 国際日本研究学位プログラム

『国際日本研究』は、筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院人文社会科学研究群国際日本研究学位プログラムにより年に1回発行される、国際的視野を持った日本研究のジャーナルです。

本ジャーナルは、国際比較、国際学の観点から行われる広義の日本研究領域（政治、経済、社会、メディア・情報研究、文化、言語学と言語教育学、芸術、文学研究等）に関する学位プログラム内外の先端的研究成果を公表することによって、開かれた議論を促進するために刊行されています。

『国際日本研究』を通じて、日本研究・日本語研究をはじめ、国際比較研究、国際学研究がさらに発展することを期待しています。

著作権について

本紀要のウェブサイト (<https://japan.tsukuba.ac.jp/research/>) の掲載内容（著作者を明記した論文等を除く）に関する著作権は、筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院人文社会科学研究群国際日本研究学位プログラムに帰属します。掲載論文等の著作権は著作者に属し、引用や使用許可を含む各論文等の内容に関する責任は著作者にあります。

国際日本研究 第十六号

〔編集委員会〕

ヴァンバーレン・ルート（編集長）

ブッシュネル・ケード・コンラン

タック川崎・レスリー

田中 洋子

〔学生編集委員会〕

楊 留

永田 真子

キムチュク・スヴェトラーナ

張 念祖

表紙及びレイアウト 学生編集委員会

.....
2024年3月15日発行

編集・発行

筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院

人文社会科学研究群 国際日本研究学位プログラム

〒305-8571 茨城県つくば市天王台1-1-1

筑波大学大学院 人文社会ビジネス科学学術院

人文社会科学研究群 国際日本研究学位プログラム

TEL: 029-853-4037

FAX: 029-853-4038

Eメール: jiajs@japan.tsukuba.ac.jp

筑波大学
国際日本研究
第16号
2024年3月

目次

<https://japan.tsukuba.ac.jp/research/>

研究論文

- 渡部 宏樹 1
一性と複製性：『ミュウツールの逆襲』（1998年）ならびに関連作品群における動物の形象としてのポケモン
- 高澤 廣行 27
ケルン東洋美術館の仏教美術コレクションと展示内容

研究ノート

- 勾 健龍 55
各創作時期における太宰治の作風の変遷—水位置の表現を通じて—
- Olesia SILANTEVA 71
Towards Sustainable Tourism Development: A Comprehensive Analysis of Strategies and Perspectives in the Kanto Region, Japan
- 福村 佳美 99
日本の若年世代の気候変動の熟議への参加の特徴と課題—氷の伝統文化「御神渡り」を題材に—
- 大塚 香奈 117
初期段階の日本語指導と課題：読み書き能力の向上を目指して
- 齋藤 長行 132
子どものデジタル・ウェルビーイングのフレームワークに関する一提案
—国際動向との比較を基に—
- 黄 鶴翔 149
後鳥羽院の『遠島百首』における「ふるさと」と李煜の宋軟禁時の作品における「国」の比較考察

『国際日本研究』

投稿規定

(R5. 8月改訂)

- (1)本紀要は、筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院人文社会科学学術院国際日本研究学位プログラムにより発行され、国際比較、国際学の観点から行われる広義の日本研究領域（政治、経済、社会、メディア・情報研究、文化、言語学と言語教育学、芸術、文学研究等）の学位プログラム内外の先端的な研究成果を公表することによって、開かれた議論を促進するために刊行される。
- (2)本紀要は、(1)の目的にかなう原稿、また本学位プログラムの教育研究活動に資する原稿の投稿を受け付ける。
- (3)本紀要に投稿できる原稿は、以下のものとする。
 - ①未投稿・未発表の原稿。
 - ②学会等で口頭発表され、その旨を明記した原稿。
 - ③本紀要編集委員会の定めた投稿規定およびテンプレートに従った原稿。
- (4)他の学会誌や研究紀要等で出版された原稿と著しく重複する内容の原稿を、本紀要に投稿することは認めない。
- (5)本紀要に投稿できる原稿の種別は、以下のものとする。
 - ①研究論文：「研究論文」とは、新規性を有する研究を報告するものであり、その原稿は、序論、当該研究分野に関する文献及び当該研究に用いられた理論上の構成概念又は枠組みに対する批評、研究を行うために使用した方法、研究のデータ及び結果、そして分析結果及びその含意について論じた結論部分を含んでいることを要する。
 - ②研究ノート：「研究ノート」とは、研究論文のように厳密な構成の文書である必要はないが、学会誌の読者の目に新たな見解をもたらす、理論的な視点、研究計画又は方法的アプローチを進展させることを試みるものであることを要する。
 - ③その他：書評論文、研究調査の内容を資料として提供するもの、教育研究活動についての報告、研究プロジェクトの報告、オーラルヒストリー（史・資料の紹介に重点を置きつつ、考察を加えたもの）等。
- (6)本紀要に投稿することができる者は、次の者とする。
 - ①筑波大学人文社会ビジネス科学学術院に現在所属しているもしくは以前所属していた教員・研究員
 - ②国際日本研究学位プログラムに所属する学生（短期プログラム等に参加中もしくは参加経験のある学生を含む）
 - ③本学位プログラムの修了生またはその他本紀要編集委員会が認める者※①～③に該当する者は所在地を問わない。投稿の際、現在の所属・肩書、住所、電話番号、所属機関から発行されている投稿者のメールアドレス（Gmailなどのフリーメール、独自ドメインのメールアドレスは不可）が明記されていること。）
- (7)本紀要に投稿する者は、以下の責務を負う。
 - ①投稿者は、eAPRINやeLCoRE等の大学が定める研究倫理教育を、最低5年ごとに受講する。但し、これらのe-learning教育を受けることができない者は、これと同等の研究倫理教育を受講することで代替することができる。
 - ②投稿者は、iThenticate等の論文剽窃検知ツールによりチェックを行い、投稿原稿に既存の著作との類似がないことを確認する。
 - ③投稿者は、投稿原稿に剽窃、データの捏造、改ざん、個人情報の不当な扱い等の不適切な作成方法が含まれていないという誓約書を提出する。
 - ④明白な権利侵害、現代日本の社会通念上不適切と思われる表現については、特にそれが本文中で考察・分析の対象となっている場合を除き、あるいは研究対象となる文章、発言、その他の資料をそのまま掲載する等の必然性がある場合を除き、避けなければならない。各種権利や社会通念上の問題については、「筑波大学におけるウェブ公開ガイドライン」などを参照すること（<https://www.u.tsukuba.ac.jp/guideline/>）。
- (8)単著の著者または共著の著者が提出できる原稿は各1本とする。
- (9)原稿は、日本語または英語を使用し、ワープロ（A4サイズ）にて横書きで作成する。執筆は原則として、査読終了時に提供されるテンプレートに合わせるものとする。
- (10)各原稿の冒頭に、日本語と英語の双方で、氏名、論文タイトル、プロフィール（所属・肩書）、要旨（英文原稿の場合150語程度の英文要旨のみ、和文原稿の場合150語程度の英文要旨および400字程度の和文要旨）、キーワード（英文原稿の場合5語まで、和文原稿の場合は日本語と英語で各5語まで）を明記する。
- (11)英文原稿は英語母語話者のチェック、和文原稿は日本語母語話者のチェックを受けておくことが望ましい。
- (12)一度提出した原稿の差し替えは原則として認めない。また、投稿原稿は返却しない。
- (13)投稿原稿に対する査読は、以下の規定に従って行われる。
 - ①本紀要編集委員会が投稿原稿の全てについて精査した上で、投稿者に原稿の加筆・修正を求めることができる。
 - ②投稿原稿1件について査読者を2名以上とし、当該原稿が該当する研究分野を専門とする者とする。
 - ③査読は、本紀要編集委員会が、原則として人文社会系構成員に対して依頼する。人文社会系構成員に適任者がいない場合には、人文社会系以外の教員又は学外者に対して、国際日本研究学位プログラムリーダー及び本紀要編集委員長が依頼する。
 - ④査読者は、査読結果について、国際日本研究学位プログラムリーダー及び本紀要編集委員長に報告する。投稿原稿に不適切な作成方法が含まれている疑いがあると判断する場合は、その旨を国際日本研究学位プログラムリーダー及び本紀要編集委員長に報告する。
 - ⑤本紀要編集委員長は、採録、加筆・修正または不採録についての査読結果を、その理由を付して投稿者に通知する。個々の査読者の判定結果及び査読者の氏名は、投稿者に対して通知しない。
 - ⑥投稿者は、査読結果について、別途定める手続きにより、本紀要編集委員長に不服申立てをすることができる。

- (14)投稿原稿の採録、加筆・修正または不採録に関する裁定は、査読結果に基づき、本紀要編集委員会が行う。投稿原稿の採否について査読者の意見が分かれた場合、国際日本研究学位プログラムリーダー及び本紀要編集委員長は、別の査読者に査読を依頼し、本紀要編集委員会が最終的に採否を決定する。
- (15)採録決定者は、査読結果に関する通知を受けた後、入稿用の原稿を作成し、電子ファイルをメール添付で指定された日時までに提出する。
- (16)『国際日本研究』に掲載された原稿は、筑波大学つくばリポジトリ等で電子化され、保管され、本学位プログラムのホームページにおいても、PDF形式で公開される。
- (17)発行回数は年1回以上とする。紀要に別巻を設ける場合もある。

原稿提出先・問い合わせ先

〒 305-8571 茨城県つくば市天王台 1-1-1

筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院

人文社会科学研究群国際日本研究学位プログラム

『国際日本研究』紀要編集委員長宛

jiajs@japan.tsukuba.ac.jp

※原稿募集については、以下のウェブサイトをご参照ください。 <https://japan.tsukuba.ac.jp/research/>

Journal of International and Advanced Japanese Studies

Submission Guidelines

(Revised in August 2023)

1. The *Journal of International and Advanced Japanese Studies* is published by the Master's and Doctoral Program in International and Advanced Japanese Studies, Degree Programs in Humanities and Social Sciences, Graduate School of Business Sciences, Humanities and Social Sciences, University of Tsukuba. The *Journal* aims to promote open debate through publishing the results of leading research in Japanese Studies and welcomes submissions from the perspectives of cross-national and international studies (encompassing politics, economy, society, media and information studies, culture, linguistics and pedagogy, the arts, and literature).
2. Manuscripts that contribute to the purpose outlined above and to the Program's educational practices and research activities will be considered.
3. The following manuscripts will be considered for publication:
 - A) Unpublished manuscripts that are not under review elsewhere.
 - B) Manuscripts that are clearly identified as based on oral presentations.
 - C) Manuscripts that conform to the submission guidelines and template specified by the Editorial Committee.
4. Manuscripts that significantly overlap in content with those published in other academic journals or research bulletins will not be accepted.
5. The following types of manuscripts will be considered:
 - A) Research Articles: A "research article" is a fully structured academic paper that reports on original research. The manuscript must include an introductory section, a critical review of the literature in the field and any theoretical constructs or framework used in the research, the method(s) employed to undertake the research, the data/results of the research, and a concluding section discussing the findings and implications.
 - B) Research Notes: In terms of content and structure, a "research note" may differ from a research paper. However, it should attempt to advance a new idea, theoretical perspective, research program, or methodological approach.
 - C) Other papers: Review articles, research survey reports, reports on educational or research activities, research project reports, and oral histories (with a focus on introducing and discussing historical and factual materials), etc.
6. Those who are eligible to submit to the *Journal* are as follows:
 - A) Faculty currently or previously affiliated with the Graduate School of Business Sciences, Humanities and Social Sciences at the University of Tsukuba
 - B) Students (including short-term students) who are affiliated with the Master's and Doctoral Programs in International and Advanced Japanese Studies.
 - C) Alumni or other authors as deemed eligible by the Editorial Committee.
※Eligible authors must indicate their current affiliation, title, phone number, and institutional email address. In order to confirm affiliation, free email addresses such as Gmail and private email addresses are not acceptable.)
7. Authors intending to submit manuscripts for consideration by the *Journal* have the following responsibilities:
 - A) Authors must demonstrate that they have taken an educational course on research ethics, such as those provided online by the University of Tsukuba that include eAPRIN and eL CoRE, within the past five years. Those potential authors who are unable to take the University of Tsukuba's online research ethics courses are allowed to submit proof that they have taken one or more equivalent courses.
 - B) Authors must undertake the task of checking their manuscripts with anti-plagiarism software (such as iThenticate) to confirm that the content of their submission does not significantly overlap with that of previously published research.
 - C) Authors must attest that their manuscripts are not plagiarized, that the data referred to within the manuscript has not been falsified, and that there has been fair and legal treatment of any collection of personal and identifiable data.
 - D) Expressions that are clear violations of rights or that are considered inappropriate under social conventions in contemporary Japan should be avoided, unless they are the subject of discussion and analysis in the text, or unless there is a necessity to publish research-related text, talk, and other materials verbatim. For information on various rights and issues regarding social conventions, refer to the "Guidelines for Releasing Information on the Web at the University of Tsukuba" (<https://www.u.tsukuba.ac.jp/system-guideline/>).
8. Authors are limited to submitting up to one single-authored manuscript and one jointly authored manuscript per issue.
9. Manuscripts must be written in either Japanese or English and formatted for A4-size paper using word processing software. Manuscripts are required to follow a template that will be made available after the review process is completed.
10. Each manuscript must include: (1) Author(s)' name(s), (2) Title, (3) Affiliated institution(s) and job title(s), (4) Abstract (about 150 words in English for all manuscripts; Japanese-language manuscripts also must include a Japanese-language abstract of about 400 characters); and (5) Keywords (maximum of 5 words; in English for all manuscripts; Japanese-language manuscripts also must include keywords in Japanese).
11. Prior to submission, it is highly recommended that English-language manuscripts be checked by a native English speaker and Japanese-language manuscripts be checked by a native Japanese speaker.
12. In principle, originally submitted manuscripts may not be replaced by updated versions and submitted manuscripts will not be returned.
13. Submitted manuscripts will undergo the following peer review process:
 - A) The Editorial Committee will review all manuscripts and may ask authors to supplement or revise the content of their manuscripts.
 - B) Each manuscript will undergo a peer review process by at least two peer reviewers who are specialists in the appropriate academic field.
 - C) In principle, the Editorial Committee will request reviews from researchers affiliated with the Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Tsukuba. If necessary, the Program Leader of the Master's and Doctoral Program in International and Advanced Japanese Studies and the Editorial Committee will request reviews from researchers affiliated with other programs within the University of Tsukuba or from researchers affiliated with educational institutions outside the University of Tsukuba.

- D) Peer reviewers will report the results of the peer review process to the Program Leader of the Master's and Doctoral Program in International and Advanced Japanese Studies and the Editorial Committee. Any issues that may arise concerning inappropriate creation methods (including plagiarism, data falsification, or breaches in the handling of personal and identifiable information and/or data) will be reported to the Program Leader of the Master's and Doctoral Program in International and Advanced Japanese Studies and the head of the Editorial Committee.
- E) The head of the Editorial Committee will inform the author(s) of the decisions of the peer review process, as well as reasons for acceptance, revision, or rejection. Neither individual peer reviewers' results nor their names will be communicated to the authors.
- F) Authors may appeal the results of the peer review process to the head of the Editorial Committee through a separate set of procedures.
14. Decisions as to acceptance, revision, or rejection, based on the results of the peer review process, will be made by the Editorial Committee. In cases where there is non-agreement between peer review results, the Program Leader of the Master's and Doctoral Program in International and Advanced Japanese Studies and the head of the Editorial Committee may request further peer reviews of the manuscript under consideration. The final decision as to acceptance, conditional acceptance, or rejection will be decided by the Editorial Committee.
15. Authors whose papers have been accepted for the *Journal* must prepare the manuscript for publication and submit it through email by the due date designated by the Editorial Committee.
16. The *Journal* will be stored electronically in the Tsukuba Repository (University of Tsukuba Library). The papers will be also available in PDF format on the Program's website.
17. The *Journal* is published at least once per year. Supplements may also be published.

Address for submissions and/or inquiries:

Editorial Committee
Journal of International and Advanced Japanese Studies
Master's and Doctoral Programs in
International and Advanced Japanese Studies
Degree Programs in Humanities and Social Sciences
Graduate School of Business Sciences, Humanities and Social Sciences
University of Tsukuba
Tennodai 1-1-1, Tsukuba-shi, Ibaraki-ken, JAPAN 305-8571
jiajs@japan.tsukuba.ac.jp

* For the CFP, please refer to our website: <https://japan.tsukuba.ac.jp/research/>

一性と複製性：『ミュウツールの逆襲』（1998年）ならびに
関連作品群における動物の形象としてのポケモン
Oneness and Reproducibility: Pokémon as Animal Figures
in *Mewtwo Strikes Back!* (1998) and Related Works

渡部 宏樹 (Kohki WATABE)¹

要旨

本稿は『劇場版ポケットモンスター ミュウツールの逆襲』（湯山邦彦監督、1998年）をアニマル・スタディーズならびにキャラクター論の二つの観点から検討する。『ミュウツールの逆襲』はアニマル・スタディーズにおける問題意識や論点と呼応するテキストであり、他者としてのポケモンは人間と自然との媒介として機能し自発的に人間に服従することで人間の自然の利用を正当化する動物の形象として機能している。さらにアニメ・マンガ研究におけるキャラクター論から考えると、同作におけるアニマル・スタディーズ的問題系が、図像的キャラの複製性という前提のもとで「主権者」としての単一性を上演しようとするものだと解釈できる。人間かポケモンかを問わず図像的キャラがメディア・フランチャイズの中に拡散することで、作品の主題として提起されるポケモンと人間の対等な関係の可能性についての問いが、単にギミックとして使われていることが明らかになる。

キーワード：ポケモン、アニマル・スタディーズ、キャラクター、アニメ・マンガ研究

Abstract

This paper examines *Pokémon: Mewtwo Strikes Back!* (dir. Kunihiko Yuyama, 1998) from two perspectives: animal studies and character theory. Pokémon, fictional creatures in the media franchise, function as mediators between humans and nature

¹筑波大学人文社会系 助教。メール：watabe.kohki.gp@u.tsukuba.ac.jp.

and as animal figures that endorse the use of nature by humans by voluntarily subordinating to humans in the film that corresponds to issues and debates in animal studies. From the perspective of character theory in anime and manga studies, the issues related to animal studies in the film can be interpreted as an impossible act of staging a “sovereign” subject under the premise of the iconographic *kyara* (character) replicability. This paper revealed that the proliferation of iconographic *kyara*, whether human or Pokémon, makes the question of the possibility of an equal relationship between Pokémon and humans merely a gimmick that is repeated in the media franchise.

Keywords: Pokémon, Animal studies, Character, Anime and manga studies

つくられた生き物みたい[...]このゲームをつくった人は自然のものからアイデアをもらっているけれど、自然のものをつくり変えては別のものになっている。遊ぶ人は自分のポケモンの世話を一生懸命するけれど、ほかのポケモンと戦うために利用もする[。]（アリスン 2010: 268）

1. 導入

本稿は1998年に公開された長編アニメ映画『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』（湯山邦彦監督、以下、『ミュウツーの逆襲』）をアニマル・スタディーズならびにアニメ・マンガ研究におけるキャラクター論の二つの観点から検討するものである。同作品ならびに関連作品群のなかで、人間の自然に対する支配権を承認するための動物の形象としてポケモンが利用されており、またこの主題が図像の複製性という形でポケモンのメディア・フランチャイズの中にあらかじめ書き込まれていることを論じる。

ポケモンとは1996年に任天堂より発売されたゲームボーイ用ゲームソフト『ポケットモンスター赤』ならびに『ポケットモンスター緑』（以下、『赤』、『緑』）に登場する架空の生物ポケットモンスターの略称である。同ゲームの世界には人間以外の動物は存在せず、代わりに自然界には野生のポケモンが生息している（首藤 2008）。人間たちはさまざまな形でポケモンたちと関わって生活しており、ポケモンを捕獲し友好的な関係を結

びつつ使役している。その中でも、ポケモンを保有し育成するポケモントレーナーたちは、手持ちのポケモン同士を戦わせるという習慣を持っている。駆け出しのポケモントレーナーとしてのプレイヤーの目的は、世界を巡って多くのポケモンを獲得し鍛え、各地のポケモンジムでジムリーダーとの戦いに勝利しポケモンリーグに出場するための資格を示すバッジを集め、やがてはポケモンマスターになることである。

作品世界内の物語の設定は、ゲームとしての「ポケットモンスター」の中では、収集・交換・対戦の面白さとして経験される。同シリーズの生みの親として知られるゲーム・クリエイターの田尻智が、自分の子供時代の昆虫採集の経験から「ポケットモンスター」のゲームシステムや世界観を作り出したことを語っている通り（中沢 2016: 17-23; アリスン 2010: 260）、同ゲームにはポケモンを集め「ポケモン図鑑」を完成させる喜びがある。加えて、ポケモンを交換することが楽しみにつながるようにも設計されている。『赤』と『緑』のそれぞれのソフトでは入手できるポケモンの種類が異なるため、ポケモン図鑑を完成させるためには、通信ケーブルでゲームボーイを接続して、友人とポケモンの交換をする必要がある。また、ゲームボーイ同士を接続することで、作品世界内で行なっているようなポケモンを使った対戦を他のプレイヤーと行うこともできる。

「ポケットモンスター」は現在ではゲームだけではなくアニメ、漫画、映画、カードゲーム等に展開し、そのメディア・フランチャイズは大成功をおさめている。2023年時点では本編のゲームソフトだけで20種類以上、スピノフのゲーム作品も膨大に発売されている。田尻本人がゲームの「ポケットモンスター」の収集・交換・対戦の面白さとアニメーションの「ポケットモンスター」の印象が違うことを指摘しているが（中沢 2016）、テレビアニメは1997年から主人公を交代しながら継続的に放映が続いている。劇場版映画は長編作品だけでも23作品発表されており、短編や中編も作られている。2016年にスマートフォンの位置情報を利用したARゲーム『ポケモンGO』が公開された際は、街中に『ポケモンGO』を楽しむプレイヤーが現れ社会現象になった。またハリウッドでは『名探偵ピカチュウ』（ロブ・レターマン監督、2020年）が制作され、「ポケットモンスター」のメディア・フランチャイズは国際的な広がりを見せている。

本稿が論じる『ミュウツーの逆襲』はこのメディア・フランチャイズの最初期の作品で

あり長編アニメ映画の第一作目である。2020年の東京国際映画祭のジャパニーズ・アニメーション部門で「ジャパニーズ・アニメーションの立脚点：キャラクターと映画」と題して行われた鼎談の中で、藤津亮太、藤田直哉、岩下朋世らが述べているように、同作は人間とポケモンの関係性に対する批評的な要素を孕んでいる点で重要な作品である（東京国際映画祭 2020）。鼎談の中で藤津が述べているように、ポケモンが人間の命令にしたがって他のポケモンと戦うことに疑問を呈するミュウツーは、「ポケットモンスター」という作品世界の前提を破壊しうるキャラクターだ。人間以外の動物が存在しない「ポケットモンスター」の作品世界内では、現実の世界における人間以外の動物の役割はポケモンが担っている。だとすると、『ミュウツーの逆襲』の批評的含意は現実世界における人間と動物の関係と対になるものである。ならば、『ミュウツーの逆襲』における人間・動物関係をアニマル・スタディーズの観点から検討する必要があるだろう。

2. アニマル・スタディーズならびにキャラクター論の先行研究

本稿は、アニマル・スタディーズにおける人間中心主義批判と、アニメ・漫画研究におけるキャラクターの存在論の主に二つの理論的動向を踏まえて、『ミュウツーの逆襲』における人間とポケモンの関係を検討する。まずはこれら理論的動向の概要を順に確認しよう。

生命体としての動物に対する科学的研究である動物学（zoology）に対して、アニマル・スタディーズ（animal studies）は1950年代の文化や文学の研究に起源を持ち、江口真規によれば「ジェンダー批評やポストコロニアル批評、エスニシティ研究など、支配的言説から疎外されてきた<他者>に焦点を合わせ、人間の社会行為の是非を問う議論」

（江口 2018: 13）から学際的領域として立ち上がってきた。この学術領域の確立に寄与したピーター・シンガーの『動物の解放』は、ジェレミー・ベンサム功利主義的な立場からも、苦しむ能力がある動物には権利が認められると論じた（シンガー 2011）。このように人間中心主義を相対化する理論的動向が、動物の権利（animal rights）運動に影響を与え、1980年代以降にアニマル・スタディーズという学術領域が成立した。

江口が指摘する、動物たちが人間にとっての<他者>の形象を担っているという論点から分かるように、アニマル・スタディーズは動物たち自身についての議論というだけでな

く、人間というものの自己認識やそういった自己認識に基づく人間の政治のあり方を考える上でも大きな示唆を有している。例えば、パトリック・ロレッドは、アニマル・スタディーズを「政治の領域における人間ではない生きものたちの役割と地位をも扱う新たな研究分野」（ロレッド 2017: 109）とみなし、最晩年のジャック・デリダの『動物を追う、ゆえに私は〈動物で〉ある』や『獣と主権者I』並びに『獣と主権者II』といった動物論に触れている（デリダ 2014a; デリダ 2014b; デリダ 2016）。同様に、イタリアの哲学者ジョルジュ・アガンベンも人間の政治的主体性との関係で動物の形象を検討している。例えば、『ホモ・サケル：主権権力と剥き出しの生』では、人間的な生である「ビオス」と動物的な生である「ゾーエー」という概念を導入し、現代の生政治がビオスを奪われゾーエーしか持たない「剥き出しの生」を対象としていることを論じた（アガンベン 2007）。いずれにしても、動物という〈他者〉の形象が人間なるものの概念とどのように関わっているかが焦点化されている。

デリダにしてもアガンベンにしても、彼らの議論が具体的な文学作品や図像などの形象の検討から立ち上がっていることは重要であろう。例えば、アガンベンは『開かれ：人間と動物』における議論を、最後の審判の日に鷲、牛、獅子の頭部を有し、トーラーの掟を遵守した三人の義人たちがメシア的な宴に臨席し、レヴィヤタンやベヘモートの肉のご馳走にありついている姿を描いた13世紀のヘブライ語聖書から議論を始めている（アガンベン 2004: 10-12）。現代においてはポピュラー文化の中に擬人化された動物のイメージは氾濫しており、ピーター・ラビット、ミッキー・マウス、トムとジェリーなど具体例は枚挙にいとまがない。こういったポピュラー文化の領域における擬人化された動物の表象は他者としての動物を利用することで人間なるものを成り立たせるイデオロギーによって成り立ったものであり、したがって、映画、漫画、アニメといった視覚文化における動物の表象はアニマル・スタディーズの重要な研究対象となる。この点において、本論を構成する理論的背景の一つであるアニマル・スタディーズの問題意識が、もう一つの理論的背景であるキャラクター論と結び付けられることになる。

動物を人間化（anthropomorphize）して表現するという現象は日本のアニメやマンガに固有の現象ではない。先述の通り、擬人化された動物の数は人類史において限りない。一方で、日本において、多くの人間、非人間動物、無生物が漫画やアニメの描画法を用い

た「キャラクター」としてアイコン化されていることも事実である。漫画やアニメにおいては作品という単位よりもキャラクターに対して観客の注目が集まる傾向があり、アニメ・マンガ研究はキャラクターのメカニズムを理論的に検討してきた。伊藤剛は、登場人物の全人格的総体である「キャラクター」と図像的記号的側面を指す「キャラ」とを区別した（伊藤 2005: 81-142）。この区別が漫画研究において画期をもたらし、マーク・スタインバーグはこのキャラクターのメディアを越境する拡散性について議論した。「キャラ」が簡単な線画で描かれていることで、メディアの境界線をまたいで日常生活にキャラが侵入することが可能になったのである（Steinberg 2012）。スタインバーグの論点を拡張して、渡部宏樹はトランスメディア的に拡散する「キャラ」の図像は、複数の可能的なプロットにまたがって同時に存在することになり、必然的に忘却を抱え込むことになることを議論している（Watabe 2023: 101-104）。

渡部が議論する図像的に複製可能なキャラが忘却を抱え込むという点は、『ミュウツールの逆襲』を考える上でも重要である。なぜならば、同作はポケモン（動物）が人間に従属し人間のために他のポケモンと戦うという現実を批判的に捉え、人間とポケモンとの間の別の関係の可能性を提起しているが、物語の結末部分で主要登場人物たちはみな本編中の出来事を全て忘れ去ってしまう。つまり、別の現実の可能性は忘却によって完全に封じ込めてしまうのだ。

3. アニマル・スタディーズからみた『ミュウツールの逆襲』における批評的可能性

『ミュウツールの逆襲』は「ポケットモンスター」の劇場映画の第一作である。まずは、アニマル・スタディーズの文脈に目配せをしつつあらすじを確認し、なぜ忘却が重要な論点となるのかを確認しよう。

本作のタイトルが名指す登場人物ミュウツー（Mewtwo）の視点からは、物語は以下のようなになる。ミュウツーは、幻のポケモンであるミュウ（Mew）から人工的に作られたポケモンである。犯罪組織ロケット団の研究チームが、ミュウの化石の一部から取り出した遺伝子を操作し、培養液の中でミュウツーを作り出した。培養液の中で眠ったまま育つミュウツーは、他の培養されるポケモンや人間の少女アイ（Ai）のコピーであるアイツー（Ai Two）らとテレパシーで交流し自我を育む。高度な知能を持ち人間の言語を操ること

もできるミュウツーは、人工的に作り出された自分の存在意義に疑問を持ち実存的な不安を抱える。ミュウツーはポケモンを利用する人間たちへの失望と反発から自分を造ったロケット団を脱走し、自分と同じようなコピーポケモンの軍団を作り出し、人間に「逆襲」する計画を企てる。

本作が公開された90年代にはヒトゲノムの解読や世界初の哺乳類のクローン生物の生産が行われ、遺伝子操作やクローン技術の開発への注目が高まっていた。ミュウツーの造形にはこうした技術的動向への批判的文脈が載せられ、その意味でカズオ・イシグロの『わたしを離さないで』（2005年）のポピュラー版とみることもできる。作品の冒頭でアイトーとミュウツーが行う次の会話は、そうした生命科学技術の発展という文脈を前提としている。

ミュウツー：人間？僕も人間？

アイトー：お話できるんだから人間かもね。それとも私がポケモンだったりして。

ミュウツー：人間？ポケモン？なにそれ？僕どっちなの？

アイトー：どっちでもいい。あなたも私も同じみたいなもの。

アイトーは存在するという一点において、人間とポケモンも、自然に生まれた生物も人工的に作られた生物も等しいと宣言し、ミュウツーが作品を通して至る結論がこの会話の中で先取りして提示されている。アニマル・スタディーズ的観点からすると種差別（speciesism）に対する批判がすでにこの冒頭部分に織り込まれている。種差別とはもともとリチャード・D・ダイラーによる概念であるが、シンガーの著作で人口に膾炙したもので、人間中心主義的にヒトを特権化し、種が違うことを根拠にヒトがヒト以外の動物を差別することを指す（シンガー 2011: 27-46）。ミュウツーの「逆襲」はこの種差別に対する反発として描き出される。

「逆襲」の実行のために、ミュウツーは有望なポケモン・トレーナーを自身の居城に誘い込んで彼らのポケモンを奪い取り、その遺伝子を利用してコピー・ポケモン軍団を作ろうと画策する。テレビアニメ版の主人公である人間のサトシとその一行が、このミュウツーの計略へと巻き込まれ、ミュウツーの居城でサトシ一行と他の招待者のポケモンたちはコピーされてしまう。しかし、サトシがポケモンのコピー装置を破壊し、人間への復讐

のために無関係のポケモンを使役するミュウツーに憤り対立する。

そんな中、一同の前にミュウツーの遺伝子的祖であるミュウが現れる。ミュウツーはミュウに対する敵意を露にし戦いを挑むが、そんなミュウツーにミュウは挑発的な提案を持ちかける。その場にいるサトシ一行のオリジナルのポケモン達とミュウツーのコピー・ポケモン達とを戦わせることで、本物とコピーのどちらが強いかを決めようというのだ。

「技など使わず体と体でぶつかれば、本物はコピーに負けない」というミュウの自負が、ミュウツーには看過できないものであった。

ミュウのこの挑発がなぜミュウツーにとって無視できないものであるのかは後ほど詳述するとして、ここではまず物語の展開を確認しよう。『ミュウツーの逆襲』は本物とコピーの戦いの悲痛さを強調して描いている。生き物である以上自分の縄張りを同種の生き物に譲ることは本能的にあり得ないという説明で同種のポケモンの戦いが説明されるが、本物とコピーで傷つけ合うポケモンたちの中には優劣があるようには見えず、ポケモンたちは本物かコピーかを問わず共に傷つき倒れる。サトシのパートナーであるピカチュウは自身のコピーによって両方の頬をぶたれても抵抗の姿勢を見せず、やがてコピーのピカチュウは一方的にオリジナルをいたぶることに耐えられず泣きながら倒れ込んでしまう（図1）。ロケット団のポケモンであるニャースも自身のコピーと対峙するが、彼らは自身の爪で引っ掻いたときの痛みを想像し、お互いに戦闘行為を回避する（図2）。



図1：サトシのピカチュウ（左）
とそのコピー（右）

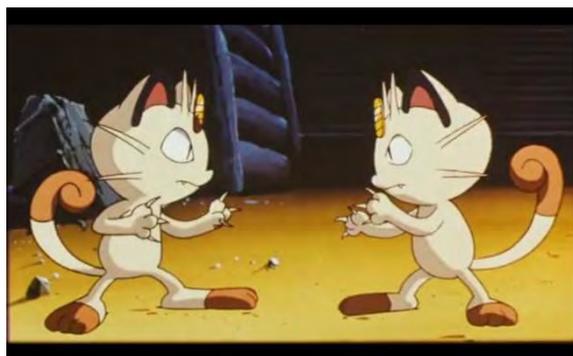


図2：ロケット団のニャース（左）
とそのコピー（右）

本物とコピーのポケモンたちの闘争の悲劇的な描写には、本作の人間中心主義に対する批評性が凝集している。ミュウツーは自分の存在が人間でもポケモンでもないものとして悩み、人間がポケモンを使役することを疑問視する。実際、人間が戦わせることでポケモ

ンたちは傷ついており、その意味でポケモン・バトルには現実世界の闘鶏や闘犬などと同様の動物倫理的問題を指摘できる。「ポケットモンスター」というゲームの魅力の核にポケモンの収集、交換、対戦があることはすでに述べたが、これらいずれの活動を行うにしても人間が行為の対象としてポケモンを利用できることを前提にしなければならない。したがって、ミュウツーによる問題提起は「ポケット・モンスター」というメディア・フランチャイズの世界を可能にしている前提を覆しうるものだ。

再び本作のあらすじに戻って『ミュウツーの逆襲』の結末を確認しよう。ポケモンが傷つけ合うことに心を痛めたサトシは、ミュウとミュウツーの戦いを止めようと割って入るが、両者の攻撃に巻き込まれて石化してしまう。サトシを失ったピカチュウは悲しみに暮れる。それに呼応して本物もコピーも含めた全てのポケモンたちが流した涙が、サトシを復活させる（図3、図4）。この様子を見たミュウツーは、サトシの自己犠牲を通して人間とポケモンとの絆を発見し、人間たちに希望を見出し戦いをやめる。そして、「今日のことには忘れるべきだ」と言って事件に巻き込んだ全ての人間とポケモンの記憶を消去し、ミュウやコピーポケモン達を伴ってどこかへと去っていく。

すでに述べた通り作品の途上でアニマル・スタディーズ的な観点からの批評的可能性が仄めかされたが、この結末によってそういった可能性が有耶無耶にされてしまっている。このことを2点にわけて考えてみよう。



図3：本物もコピーもサトシ
のために涙を流す



図4：ポケモンたちの涙が
サトシに集まる

まず、人間とポケモン（動物）の間の対等な友愛なるものを表現するために、結果的に

ポケモン（動物）の形象が利用されている。ミュウツーは人間とポケモンの絆を疑うわけであるが、ピカチュウは自分の意思でサトシと共にいることを表明する。被支配者の口を通して支配者との絆が主張されるのだ。もちろん、人間と犬や猫のような伴侶動物が良好な関係を築いているという議論はあるし、動物の自由というものが人間との関係に全く拘束されない無制限のものではないという立場も存在する（モリス 1990: 79-91; ハラウェイ 2013; ワディウエル 2019: 267-289）。しかし、基本的には人間は動物たち全体に対して搾取的な関係を結んでいると考えられている。例えば、ディネシュ・J・ワディウエルは工場畜産による大量屠殺を動物に対する構造的搾取と考え「動物との戦争」とさえ表現している（ワディウエル 2019）。動物との戦争状態にあるという現実から目を背けるために、まさに当の動物の形象を使って人間と動物の幸福な関係が捏造される。ピカチュウの前述の発言に対して「弱いポケモンは人にすり寄る」とミュウツーが応じるのだが、作品内部の論理ではこの応答は人間とポケモンの構造的関係への言及ではなくあくまでミュウツーという個体の人間への不信を表すものとして理解されてしまう。ピカチュウの発言が人間＝ポケモン関係の標準形として受け入れられ、ミュウツーの発言が個人的な心理的問題として矮小化される作品構造にこそ、種差別と人間による動物の心理的家畜化の問題が存在している。この点は、アニマル・スタディーズの理論的基礎をなしているポストコロニアル研究の枠組みで考えるとより理解されやすいだろう。ミュウツーの発言は、フランツ・ファノンが指摘する差別される黒人が、差別されるからこそ、白人文化に擦り寄り同化することを望む「乳白化」（ファノン 2020）を指摘したものと理解できるのだ。

より重要な点は、『ミュウツーの逆襲』のプロットがこういった人間と動物の関係を揺さぶる議論全体を忘却させてしまう点にある。ミュウツーはポケモンのために自己を犠牲にするサトシの中に希望を見出し、自身のコピーポケモン軍団による地球支配計画を中止する。その後、ミュウツーは「この出来事は誰も知らない方がいいのかもしれない。忘れた方がいいのかもしれない。」と言って、関係者すべての記憶を消してしまう。結果的に、サトシ一行はミュウツーとの間に起きた全ての出来事を忘れてしまう。作品内在的な論理からはミュウツーが忘却を推奨する理由は全く存在しない。人間とポケモンが対等な世界が理想だとするならば、むしろこの出来事は作品世界内の多くの人に理解されなければならないからだ。

ミュウツーが記憶の消去を選択するのは、もっぱら作品世界外部の商業的な論理に従ったことである。すでに述べた通り、本作の中で提示されるアニマル・スタディーズ的視点からの批評的含意は作品世界的前提を破壊しうる。人間のポケモントレーナーに従い別のポケモンと戦う必要などなくなってしまうと、「ポケットモンスター」のフランチャイズ全体が破綻してしまう。したがって商品としての「ポケットモンスター」を作り続けるためには、全ての登場人物が人間とポケモンが対等な世界の可能性を忘れ去らなければならない。ワディウエルの「動物への戦争」という表現は、二元論に基づいて人間の優位を説く「認識的暴力」（ワディウエル 2019: 26）によって人間が動物に対して行なっている搾取を人間が認識できていないことを強調するために選ばれたものだが、この『ミュウツーの逆襲』の結末はメディア・フランチャイズという資本の論理がまさに「認識的暴力」を振るい、人間がポケモンに仕掛けている構造的戦争状態を忘却させているものだと言える。

4. 動物の皮膚、人間の仮面：人間にとっての資源としての自然

前節で『ミュウツーの逆襲』のあらすじを確認してわかることは、同作が全体として人間にとって都合のよい動物の利用を肯定あるいは少なくとも黙認することである。従って、本作において野生のポケモンが住まう自然も、人間がそこにある資源を利用することができる環境として形象化されている。

「ポケットモンスター」を巡る一般メディアの記事などでは、デジタル時代における新しい自然との関わりという形で肯定的に評価されることが多い。同作の制作にあたって田尻智が少年時代の昆虫採集から着想を得たというエピソードに紐づけて、ノスタルジックな理想の過去のデジタル時代における復活として肯定的に評価する議論や、あるいは日本文化論にひきつけて日本人がポケモンという形象を通してアニミズム的に表現された自然と友好的な関係を結んでいるといった議論が多数見られる。

しかし、アニマル・スタディーズを踏まえた前節までの議論からすると、「ポケットモンスター」に自然との融和的で友好的な関係を見出す議論は素朴に過ぎる。物語の構造の結果として人間にとっての都合のいいポケモン像が作られているように、自然も人間の利害との関係で形象化されている。この点については藤田昌平が『ポケモンGO』を対象に

議論している。藤田によれば、テレビや映画作品によって「フレンドリーで人によく仕える」（藤田 2018: 69）ポケモンのイメージが作り出されているが、そもそも自然を表象する土地の精霊たちの形象は必ずしも無害で美しいものではない。天変地異や災害といった自然の猛威を表現する精霊たちは、人間に暴威を振るう恐ろしい存在でもある。こういった暴力性を欠いた「ポケモンがもつ、優れた、清らかで美しいグラフィックは、そういった都市生活者の悩みや、都市そのものが抱える問題点をおおいかくすための、いわば「糖衣」のような機能をもつ」（藤田 2018: 73）のである。藤田の議論は『ポケモンGO』についてのものであるが、もはや現実にはほぼ存在しないノスタルジーとしての少年時代の昆虫採取を理想として作られている「ポケットモンスター」全体にも妥当するだろう。

このことは『ミュウツーの逆襲』のエンディングにおける風景描写にも見てとれる。旅は「ポケットモンスター」の基本的なモチーフであるが（アリスン 2010: 257）、同作のエンディングではサトシ一行がさまざまな地形の自然を旅する様子が描かれる。本作の描写全体からみたときに比較的写実的な筆致でさまざまな手付かずの美しい自然が描き出され、この自然の中に小さく人間が描き出されているという点では、ハドソン・リバー派の絵画的伝統と類似している（図5～図10）。ハドソン・リバー派が19世紀アメリカにおける発見、探検、開拓といった主題を扱っていたことを踏まえると（Kornhauser, Amy & Miesmer 2013: vii）、サトシ一行の旅路は侵襲的な意味を持つ。

手付かずの自然を人間が享受・利用可能にするための接点がポケモンである。自然それ自体とは直接コミュニケーションができない。しかし、ポケモンという形で人間化し、それらとのコミュニケーションによって、相手の自発的意思で人間に従属させるということが可能になる。慈愛や共感の対象としての動物が選択・形象化され、そうすることによって既存の秩序が温存されることはさまざまに議論されている。例えば、キース・トマスはイギリスにおける自然が階級的ヘゲモニーを維持する範囲で利用されていたことについて次のように述べている。

動物愛護運動は、奴隷制反対運動と同様に、「慈愛心」をイデオロギーにとり入れることで台頭してきたイギリス支配階級に正当性を付与し、と同時に階級的ヘゲモニーを脅かされないよう、その慈愛心の範囲を入念に限定していた。（トマス 1989: 281-282）



図5：『ミュウツールの逆襲』
エンディングより



図6：『ミュウツールの逆襲』
エンディングより



図7：『ミュウツールの逆襲』
エンディングより



図8：『ミュウツールの逆襲』
エンディングより



図9：『ミュウツールの逆襲』
エンディングより



図10：『ミュウツールの逆襲』
エンディングより

手付かずの自然を人間が享受・利用可能にするための接点がポケモンである。自然それ自体とは直接コミュニケーションができない。しかし、ポケモンという形で人間化し、そ

れらとのコミュニケーションによって、相手の自発的意思で人間に従属させるということが可能になる。慈愛や共感の対象としての動物が選択・形象化され、そうすることによって既存の秩序が温存されることはさまざまに議論されている。例えば、キース・トマスはイギリスにおける自然が階級的ヘゲモニーを維持する範囲で利用されていたことについて次のように述べている。

動物愛護運動は、奴隷制反対運動と同様に、「慈愛心」をイデオロギーにとりいれることで台頭してきたイギリス支配階級に正当性を付与し、と同時に階級的ヘゲモニーを脅かされないよう、その慈愛心の範囲を入念に限定していた。（トマス 1989: 281-282）

つまり、過去の奴隷制反対運動にしても動物愛護運動にしても、奴隷や動物の権利を最大限に回復しようとして行われてきたわけではなく、当時の支配階級が「慈愛心」の対象として受け入れることが可能な範囲で、奴隷や動物が守るべき対象として形象化されてきたのである。ここでトマスの議論は17世紀イングランドについての議論だが、同型の構造は現代のポケモンという動物的形象にもあてはまり、トマスが言うところの「慈愛心」はポケモンのメディア・フランチャイズにおいては、「かわいさ」として表現される。

資本主義の商品としての「かわいい」ポケモンが、人間が自然を利用するためのインターフェイスとなる。文化人類学者のアン・アリスンは『菊とポケモン』の中で、ポケモンについて「思わず抱きしめたくくなるような気持ちとともに、所有、優越、管理の感覚も引き起こされるのが「かわいい」の中身」（アリスン 2010: 298）と述べている。アリスンは、「ポケットモンスター」の中に贈与と商品経済の両原則が機能していると指摘した上で、この「所有、優越、管理の感覚」を引き起こす通貨としてのポケモンと、コミュニケーションや時間感覚、そして資本主義との関係について以下のように述べている。

ポケモンはここでは遊びの通貨であり、取引されると同時に蓄積もされる。プレイヤーはポケモンによって資本と同時に他者との関係も築く。ポケモンは商品であると同時に贈物であり、田尻と任天堂がこの遊景色に強く自覚的に意図して入れようとした「コミュニケーション」は、前近代の過去とともにポストモダンの未来

（バーチャルな関係、動く商品、「ゲット」する精神）も喚起する。ポケモンによって展開される「モンスター経済」は、世紀の変わり目における日本の資本主義の一つの型をあらわし、またそれを矯正するための手段でもある。このシステム内で機能しながら、モンスター経済は過去を暗示（また再構成）している。過去とは、昆虫採集、贈与、そしてモノ、人間、理性という、実体を越えた世界を指す。[…]ポケモンの新しさは、モノ／場所／ポケモン／関係のネットワークをまず分解して、はてしなく大量のパーツ／パワー／特徴／武器に再構成してマッピングしたことである。これらの実体は流動的で柔軟だが、このゲーム空間を動かす課題は、好きなように支配できる居心地のよさとぬくもりを感じる世界全体、もしくは帝国を微細なパーツからつくりだすことにある。（アリスン 2010: 281-282）

アリスンの議論を本論の文脈に即して言い換えると、「ポケットモンスター」はポストモダンな新しさによって過去を「再構成してマッピング」するシステムであると言える。通貨として交換されるポケモンはそれを通じたコミュニケーションによって、「昆虫採集、贈与、そしてモノ、人間、理性」といったノスタルジックな過去を、「パーツ／パワー／特徴／武器」というゲームのインターフェイスを通して経験させることができる。ここでアリスンは、遊びの通貨としてポケモンを使ったコミュニケーションをするプレイヤーが、他者との関係に開かれながらも、同時に最終的にはアントニオ・ネグリとマイケル・ハートが論じるグローバルに広がる権力である「帝国」の中に埋め込まれてしまうことを議論している。前近代へのノスタルジーを喚起させる未来の商品たるポケモンは、その「かわいい」形象を通して、「好きなように支配できる居心地のよさとぬくもりを感じる世界全体」としての帝国を作り出してしまうのである。

前節では『ミュウツーの逆襲』は部分的に人間中心主義を相対化する要素を持ちつつも、メディア・フランチャイズの維持という外部的な要請によりキャラクターは忘却を強いられ人間中心主義は温存されることを論じた。本節では、この人間中心主義の温存のために「かわいい」ポケモンの形象が利用されていることが明らかになった。「かわいい」ポケモンたちは自然や昆虫採集という自然とのノスタルジックな関わり方のイメージへの、現代のテクノロジー環境下でのインターフェイスとして機能する。再びファノンの『黒い皮膚、白い仮面』になぞらえて言うならば、動物の皮膚を持ち人間の仮面を与えら

れることで、ポケモンたちは人間と自然との媒介として機能し、自発的に人間に服従することで人間の自然の利用にお墨付きを与えていると言える。

『ミュウツウの逆襲』という映画作品を単独で見た場合、この議論は概ね妥当であろう。しかし、「ポケットモンスター」というフランチャイズは「キャラクターコンテンツの複合体」（小池 2018: 28）であり、キャラクターたちはテレビアニメシリーズやゲーム、映画、カードゲームなどに拡散して存在している。フランチャイズ全体の中で『ミュウツウの逆襲』をキャラクター論として捉え直し、本作の理解をもう一步深めてみよう。

5. 図像的「キャラ」の複製性

『ミュウツウの逆襲』との物語を牽引するテーマは本物とそのコピーのポケモンの間に違いがあるかである。遺伝子操作によって人工的に製造されたポケモンであるミュウツウがその中心にあり、彼の導きによって、作中で本物とコピーが戦うことになる。この戦いは、どちらが本物でどちらがコピーなのかが基本的にはわからない。作劇の都合上、主人公格のピカチュウについては耳の模様が描き分けられ、いわゆる御三家ポケモンの進化系であるリザードン、フシギバナ、カメックスについては、本物とコピーが弁別できるようにまだら模様で表現されているが、その他のポケモンについては図像的に本物とコピーが区別できないように表現されている。

しかし、本物とコピーが図像的に区別できないという事態は、キャラクター論的に見た場合、「ポケットモンスター」のアニメシリーズには最初から遍在している。『ミュウツウの逆襲』には脇役として、女性医師のジョーイならびに警察官のジュンサーという二人の女性キャラクターが登場する（図11）。彼女たちはテレビアニメシリーズにもレギュラーの脇役として登場し、サトシ一行が訪れる街ごとに、この二人がポケモンセンターの女性医師ならびに街の警察官として毎回登場する。彼女たちは全員別人であり、全員が遠い親戚で容貌が似ているという設定である。シリーズごとにデザインは変化し声優の交代もあるが、図像的には全く同一の存在と言える。従って、すべてのジョーイとジュンサーは図像的複製体であり、『ミュウツウの逆襲』で提起された本物とコピーというテーマは、すでにこの二人によってアニメシリーズの中で視覚的に表現されている。



図11：女性警官のジュンサー

（アニメ版『ポケットモンスター』（1998年）第12話より）

ジュンサーとジョーイたちはサトシたちがその違いを区別できないほどに酷似しており、サトシたち同様、我々観客は彼女たちをすべて全く同じ図像であると認識する。だとすると、自分が唯一の存在であることを信じ込んでいるが観客の認知からはコピーの一つに見える存在が作品内に存在しているということになる。このような存在は、人間からみたときの種としての動物であり、『ミュウツウの逆襲』においてはコピーのポケモンたちである。だとすると、ジョーイとジュンサーは動物であり、「ポケットモンスター」のメディア・フランチャイズの中では、彼女たちの存在はポケモンと等しい。

このように考えると、ミュウツウがポケモン専門の医師であるジョーイを誘拐し、記憶を操作し、自分の身の回りの世話をさせているという事実は興味深い。ミュウツウは人間がポケモンを使役するという状況に対して「逆襲」を行うわけだが、そのための第一歩として、図像的なコピーであり動物＝ポケモンであるジョーイを使役しているわけである。作品内では最終的に人間がポケモンを使役するという既存の体制の転覆には至らないことは、ミュウツウがジョーイという「ポケモン」を使役することで構造的に先取りされているのだ。

ジョーイとジュンサーがポケモンと等しいということは、テレビならびに映画のアニメーション・シリーズにおいてポケモンたちに多くの場合固有名が与えられていないことと鏡像関係にある。岩下朋世は、アイの父親である博士が『鉄腕アトム』（手塚治虫著）

における天馬博士に似せて造形されていることを手がかりに、『ミュウツーの逆襲』を本物とコピーをめぐる漫画史におけるキャラクターの議論の系譜に位置付けている（東京国際映画祭 2020）。その中で岩下はサトシがパートナーであるはずのピカチュウに固有の名前を与えていないことを指摘している。サトシに限らずアニメ作品の登場人物たちの多くが自分の所有するポケモンに固有の名前を与えていないことは、もちろん商業的な理由から説明することは容易である。アニメが売りたいのは、ある登場人物のある固有のポケモンではなく、ポケモンという種でありメディア・フランチャイズという商品全体だからだ。

しかし、このことをキャラクター論から見た場合、伊藤が概念化した図像的な「キャラ」の存在論的特性が浮かび上がってくる。簡単な線画で描かれた個々の図像は本質的にはそれぞれ別の図像だが、我々の認知はそれらを同一のものの別の表れと認識する。だからこそ、スタインバーグが論じているようなトランスメディア的な複製の拡散が可能となっている。わかりやすく言い換えると、『ミュウツーの逆襲』の終盤で本物とコピーが戦う時に、私たちは対になった両者が物語の要請上は別々の個体であることと、しかしながら、図像的にはまったく同じ存在であることを同時に認識している。つまり、キャラクターが線画である以上、ポケモンたちはみな、存在論的には複製性から逃れられないのである。

だとすると、『ミュウツーの逆襲』という作品が作劇上の主題として取り上げ最後まで追求せず封じ込めたテーマが、キャラクターを通して前もって表現されていると言える。ミュウツーは自身が遺伝子操作によって複製されて人工的に作り出されたことに憤り、人間に対する「逆襲」をコピーによる本物への反乱という形で実行する。ジョーイ、ジュンサーならびにポケモンたちは、みな図像的には複製であるが、人間とされるジョーイとジュンサーの複製性は疑問に付されず、動物としての役割が割り当てられたポケモンにのみその問題が問題として認識されるのである。

6. 「獣＝主権者」としてのミュウツーの複製性と忘却

ミュウツー自体もそのように複製される図像的「キャラ」として特性を有している。

『ミュウツーの逆襲』という作品単体を見た時には、ミュウツーは他の登場人物の記憶を

自由に操り、あらゆるポケモンに勝利する強靱な権能を有した特権的な存在に見える。しかし、逆説的に、そのことは図像的「キャラ」の複製性と存在論的に鋭く対立する点なのである。

この点をジャック・デリダの『獣と主権者』を補助線として使って考えてみよう。アニマル・スタディーズにおいては動物という〈他者〉の形象が人間なるものの概念とどう関わっているかが中心的な課題であることはすでに述べたが、デリダの動物論もまた西洋哲学史において人間と動物をわける形而上学的操作を脱構築したと言える。デリダ最晩年のセミナー「獣と主権者」では、主権者という者が無法の獣とは異なるものとして自己を規定するが、同時に自身を法の適用の範囲外に置くという点で、法外の獣と似通ってくることを主題としている（デリダ2014b: 66-68）。この人間と動物という概念の相互もたれ合い状態は、セミナーのタイトルにも現れている。等位接続詞「et」とコピュラ

「est」は同音異義語であり、音声として聴かれる限り「獣と主権者 (La bête et le souverain)」は「獣は主権者である (La bête est le souverain)」と区別できない（西山 2014: 445）。セミナーの中では文脈に応じてどちらであるか解釈され、その度ごとにその意味の揺らぎが意識された。「獣と主権者」が暗示しているのはこの構造である。

ミュウツーはこの自身と獣を異なるものとして位置付ける主権者が獣と似通ってくるという意味での「獣＝主権者」の形象であると言えるだろう。人間が動物（ポケモン）を使役するという種差別の構造に反旗を翻すミュウツーは、しかし、キャラクター論の論理では動物（ポケモン）であるジョーイを最初から使役しており、反転させようとする構造自体を自分自身の中に抱え込んでしまっている。デリダの『獣と主権者II』はデフォーの『ロビンソン・クルーソー』を中心的に扱っているが、このカリブ海の島に流れつき後にその島の支配者に任じられる漂流者は、デリダが指摘している通り、女性の存在の痕跡すらも欠いた孤独な状態で獣たちの皮を所有することでこの島の主権者となる（デリダ 2016: 81-83）。孤島でポケモンの軍団を作り出し繁殖による自己複製の可能性を検討すらしめないミュウツーは、ロビンソン・クルーソーと重なり合う。

ここで重要なことは、主権者であるということが、図像的「キャラ」の複製的存在の形態と鋭く対立することである。デリダはエミール・パンヴェニストをひいて「主権者」と

いう語のインド・ヨーロッパ語族における起源を遡る中で、その広義の意味が「それ自身として、同じものとして、自己とまったく同じものとして存在する権利と力、そうした者として認められる権利と力を持つ者」（デリダ 2014b: 85）であると論じている。この点が、ミュウツーがミュウの存在を看過できないことを説明する。ミュウツーが上記の意味で「主権者」となるためにはその遺伝子的複製元であるミュウを排除しなければならない。もちろん、ミュウツーに遺伝子を提供した化石となったミュウと、作中でミュウツーを挑発するミュウは別の個体であるが、そのような個体の差異が図像的「キャラ」の複製性のもと種の問題へとすり替えられ、ミュウツーからも観客からも忘却されてしまうところに、本作がアニマル・スタディーズとキャラクター論の問題系が複雑に絡み合ったテキストであることが体现されている。

「主権者」であるためには遺伝子的祖であるミュウの存在を排除しなければならないという物語内在的な問題は、作品の冒頭でアイツァーが示唆した通り、オリジナルとコピーは存在する限りにおいて等しく価値があるという論理によって解決される。複製された存在がいたとしても、アイツァーの認識に立つならば、その存在が必ずしも「それ自身として、同じものとして、自己とまったく同じものとして存在する権利と力、そうした者として認められる権利と力を持つ者」を脅かすわけではない。ミュウツーの単一性を求める試みに対して物語内部的に与えられるこの結末は、しかし、作品の外側を見たときにメディア環境の中で図像的「キャラ」としてのミュウツーが多数複製されてしまっていることを考えると、いささか皮肉である。メディア・フランチャイズ全体を見渡した時に、ミュウツーの「主権者」としての地位を求める実存的葛藤は、最初から敗北が運命づけられている。三つの観点で整理しよう。

まずミュウツー自体も図像的な「キャラ」の複製性という宿命から逃れられず、類似した別の個体が存在し、アニメ作品群には少なくとも二体の別個体が存在している。一つ目は、2006年にアメリカ合衆国で放送された40分の中編『戦慄のミラージュポケモン（The Mastermind of Mirage Pokémon）』に登場するものである。同作ではドクター・ユングが作り出した幻影のポケモンを生み出す「ミラージュ・システム」によってミュウツーが生み出されている。もう一つは『神速のゲノセクト ミュウツー覚醒』（湯山邦彦監督、2013年）に出現するものである。同作ではとある研究所で実験体として作られた

ミュウツーがゲノセクト達の攻撃からサトシたちを守る。自身と同じく人間達によって造り出され故郷に帰りたがっているゲノセクト達を救おうとし、特に排他的な反応を見せる赤いゲノセクトを宇宙まで連れ出し、自分達が皆地球の一部であることを理解させ和解に成功する。これらアニメーションにおける図像的複製に加えて、さまざまなゲーム・タイトルの中に、多数のヴァリエーションが、それぞれプレイヤーの数だけ電子データとして存在している。

2点目として『ミュウツーの逆襲』に登場したミュウツーもメディア・フランチャイズの展開に従って、何度も繰り返しさまざまな作品に登場することが指摘できる。このミュウツーのメディア展開は作品内の時系列に並べると以下の図のようにまとめられる。

『ミュウツーの逆襲』本編の前日譚として、ロケット団のサカキに囚われていたときの様子がテレビアニメの第63話で描かれる。『ミュウツーの逆襲』の後の姿は、2000年の年末特番『ポケットモンスター ミュウツー！我ハココニ在リ MEWTWO SAGA』（以下、『我ハココニ在リ』）において描かれている。『我ハココニ在リ』においては、ミュウツーはコピーポケモンたちとともに山奥に隠遁しているが、サカキの襲撃を受けサトシとともに振り返りにする。また、2019年版のアニメにも登場し、第46話「バトル&ゲット！ミュウツーの復活」において、サトシらを戦闘で打ち負かすも、彼らをポケモンと「正しく絆を結んでいる」と評した上で、ミュウツーが守っていたポケモンとともにいずこかに去っていく。ハリウッドで制作された実写映画『名探偵ピカチュウ』においても主要キャラクターとして登場する。作中に「20年前にカントー地方から逃走した」という表現があることから、『ミュウツーの逆襲』に登場するものと同一個体であり、『我ハココニ在リ』の結末でミュウツーが山奥の隠れ家を離れ住むことになった大都会が『名探偵ピカチュウ』の舞台なのであろうという作品間の関係性が示唆された。



図12：『ミュウツーの逆襲』に出現するものと同一のミュウツーの他作品への出演状況

こういったメディア・フランチャイズの拡大に伴って、ミュウツーは同じテーマを何度も演じさせられる。『ミュウツーの逆襲』に結末でコピーポケモンと共に隠遁することを選んだにも関わらず、『我ハココニ在リ』、「バトル&ゲット! ミュウツーの復活」で二度にわたってミュウツーの隠れ家が発見され、その度ごとに人間と戦い、主人公サトシがポケモンと「正しく絆を結んでいる」ことを承認し、勝利したのちにまた別の安全な場所へと逃亡するのである。『ミュウツーの逆襲』で提示された主題を何度も再演し、人間のポケモン支配を毎回承認するというシーシュポスの労働を割り当てられているのである。

最後に、『ミュウツーの逆襲』という映画自体も複数のバージョンが作られている。1998年公開の劇場公開版は75分の上映時間で、ミュウツーが覚醒しフジ博士の研究施設を壊滅するシーンから物語が始まる。しかし、翌年アメリカで公開される際に10分間のミュウツー誕生のエピソードが作品冒頭に追加され、アリスンによれば、翻訳の際にセリフを改変し内容が相当にわかりやすく修正された（アリスン 2010: 328）。この追加部分ではミュウツーを製造したフジ博士の死亡した娘アイのコピー、アイトーが登場し、ミュウツーと会話をすることで彼の心理的葛藤がわかりやすく説明されている。さらにサトシとピカチュウの出会いと旅立ちのエピソードを加えたバージョンも作られた。これらに加えてフル3DCGでリメイクされた『ミュウツーの逆襲EVOLUTION』（湯山邦彦・榊原幹典監督、2019年）も4つ目のバージョンと考えることもできるだろう。

ミュウツーの図像的に複製された別個体が存在すること、『ミュウツーの逆襲』に登場したミュウツーもメディア・フランチャイズの中で何度も同じテーマを演じさせられること、そして映画『ミュウツーの逆襲』に小さな差異を伴う多くのバージョンが存在することという、これら三つの水準で、ミュウツーは複製的な存在である。『ミュウツーの逆襲』で提示され同時に封印された問題系——ポケモンは人間に使役され戦わされるのではなくより対等な関係がありうるのではないかと言うアニマル・スタディーズ的な問い——が、ミュウツーという図像的キャラの形象を通して何度も反復される。

しかし、この問いは決して本質的な意味では追及されない。なぜならばキャラというものは本質的に忘却に関わるからだ。『ミュウツーの逆襲』で記憶を消去されたサトシは、『我ハココニ在リ』で再会したミュウツーを認識できない。『我ハココニ在リ』ではサト

シは記憶を消されなかったため「バトル&ゲット! ミュウツールの復活」においてサトシはミュウツールを認識しているかのように振る舞うが、メディア・フランチャイズの商業的要請に従い、ミュウツールの問題意識をすっかり忘れ、ミュウツールとの戦い——動物との構造的戦争状態——に参加するのである。

7. 結論

ここまでの議論で『ミュウツールの逆襲』がアニマル・スタディーズにおける問題意識や論点と呼応するテキストであることが明らかになった。特にポケモンという他者の形象が人間という主体のあり方との関係でどのように形作られているかということを考えると、アニマル・スタディーズという学問分野に大きな影響を与えたポストコロニアル理論の重要性が浮かび上がる。

さらにキャラクター論という観点から考えると、作品の主題として提起され事実上ギミックとして使われているポケモンと人間の対等な関係の可能性についての問いが、人間かポケモンかを問わず図像的なキャラがメディア・フランチャイズの中に拡散することで、自己言及的に浮かび上がってくることが明らかになった。物語の中心にいるミュウツールが「主権者」たろうとする物語の本筋の中に単一性と複製性をめぐる問いが浮上するだけでなく、同じ問いが映画内の他の図像的「キャラ」やフランチャイズ全体を通して反復的に表現されている。

謝辞

本論文はJSPS科研費（22K13014）による研究成果の一部である。

参考資料

ゲーム作品

任天堂（1996）『ポケットモンスター赤』

任天堂（1996）『ポケットモンスター緑』

Niantec（2016）『ポケモンGO』

劇場公開アニメ作品

東宝（1998）『劇場版ポケットモンスター ミュウツウの逆襲』湯山邦彦（監督）

東宝（2013）『劇場版ポケットモンスター ベストウィッシュ 神速のゲノセクト ミュウツウ覚醒』湯山邦彦（監督）

東宝（2019）『ミュウツウの逆襲EVOLUTION』湯山邦彦・榊原幹典（監督）

ワーナー・ブラザーズ・ピクチャーズ、東宝（2019）『名探偵ピカチュウ』ロブ・レターマン（監督）

TV放送作品

株式会社オー・エル・エム（1997）第12話「ゼニガメぐんだんとうじょう！」『ポケットモンスター』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、1997年6月17日放送

株式会社オー・エル・エム（1998）第63話「トキワジム！さいごのバッジ！」『ポケットモンスター』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、1998年9月17日放送

株式会社オー・エル・エム（2000）『ポケットモンスター ミュウツウ！我ハココニ在リ MEWTWO SAGA』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、2000年12月30日放送

株式会社オー・エル・エム（2006）『戦慄のミラージュポケモン（The Mastermind of Mirage Pokémon）』湯山邦彦（総監督）、日高政光（監督）、2006年4月29日放送

株式会社オー・エル・エム（2020）第46話「バトル&ゲット！ミュウツウの復活」『ポケットモンスター』富安大貴（総監督）、小平麻紀（監督）、2020年11月20日放送

小説

イシグロ、カズオ（2005）『わたしを離さないで』土屋政雄訳、早川書房

参考文献

日本語文献

アガンベン、ジョルジュ（2004）『開かれ：人間と動物』岡田温司、多賀健太郎訳、平凡社

アガンベン、ジョルジュ（2007）『ホモ・サケル：主権権力と剥き出しの生』高桑和巳訳、以文社

- アリスン、アン（2010）『菊とポケモン：グローバル化する日本の文化力』実川元子
訳、新潮社
- 伊藤剛（2005）『テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT出版
- 江口真規（2018）『日本近現代文学における羊の表象：漱石から春樹まで』彩流社
- 首藤剛志（2008）「第百四十三回『ポケモン』第1、2話放映」『WEBアニメスタイル』
http://www.style.fm/as/05_column/shudo143.shtml（2023年7月1日最終アクセス）
- シンガー、ピーター（2011）『動物の解放 [改訂版]』戸田清訳、人文書院
- 小池隆太（2018）「ポケモンコンテンツの系譜」神田孝治、遠藤英樹、松本健太郎編
『ポケモンGOからの問い：拡張されるリアリティ』新潮社、pp. 28-41.
- デリダ、ジャック（2014a）『動物を追う、ゆえに私は〈動物で〉ある』鶴飼哲訳、筑摩
書房
- デリダ、ジャック（2014b）『獣と主権者I』西山雄二、郷原佳以、亀井大輔、佐藤朋子
訳、白水社
- デリダ、ジャック（2016）『獣と主権者II』西山雄二、亀井大輔、荒金直人、佐藤嘉幸
訳、白水社
- 東京国際映画祭（2020）「ジャパニーズ・アニメーションの立脚点：キャラクターと映
画」<https://www.youtube.com/watch?v=ViiPGgN7Mlc&t=2862s>（2023年7月1日
最終アクセス）
- トマス、キース（1989）『人間と自然界：近代イギリスにおける自然観の変遷』山内昶
監訳、法政大学出版社
- 中沢新一（2016）『ポケモンの神話学：新版 ポケットの中の野生』KADOKAWA
- 西山雄二（2014）「訳者解説」ジャック・デリダ『獣と主権者I』西山雄二、郷原佳以、
亀井大輔、佐藤朋子訳、白水社、pp. 431-448.
- ハラウェイ、ダナ（2013）『伴侶種宣言：犬と人の「重要な他者性」』永野文香訳、以
文社
- ファノン、フランツ（2020）『黒い皮膚・白い仮面』みすず書房
- 藤田翔平（2018）「穢れなきポケモンと現実の都市」神田孝治、遠藤英樹、松本健太郎
編『ポケモンGOからの問い：拡張されるリアリティ』新潮社、pp. 66-77.
- モリス、デズモンド（1990）『動物との契約：人間と自然の共存のために』渡辺政隆
訳、平凡社

- ロレッド、パトリック（2017）『ジャック・デリダ：動物性の政治と倫理』西山雄二、桐谷慧訳、勁草書房
- ワディウエル、ディネシュ・J（2019）『現代思想からの動物論：戦争・主権・生政治』井上太一訳、人文書院

英語文献

- Kornhauser, E. M., Amy E., and Miesmer M. 2013. Hudson River School: Masterworks from the Wadsworth Atheneum Museum of Art. New Haven: Yale University Press.
- Steinberg, M. 2012. Anime's media mix: Franchising toys and characters in Japan, University of Minnesota Press.
- Watabe K. 2023. "Characters' amnesia in 2.5D culture: Affective reception of Bronze Statues of Anime and Manga characters and public sculptures." Mechademia, 15/2: 97-119.

ケルン東洋美術館の仏教美術コレクションと展示内容 The Buddhist Art Collection and Exhibits at the Museum of East Asian Art in Cologne

高澤 廣行（Hiroyuki TAKAZAWA）¹

要旨

本論文では、アドルフ・フィッシャーによって1909年に設立し、1913年に開館したケルン東洋美術館の仏教コレクションのコレクションと展示内容について取り扱う²。在海外日本美術研究者らの間では、ケルン東洋美術館は、ヨーロッパでは珍しい豊富な日本彫刻のコレクションを所蔵していることで知られている。他の美術館とは異なり、美術史的な観点から収集されたという指摘もあるが、そのコレクションの全容と当時の展示に関する美術史・博物館史の観点からの研究は行われていない。本論文は、一つの美術館の仏教美術コレクションに関する事例研究であり、当時の博物館の案内書や、美術書、美術雑誌の論文等を使用した文献研究である。20世紀初頭のケルン東洋美術館の仏教美術コレクションと展示の背景にあるアドルフ・フィッシャーの意図や展示内容を明らかにすることによって、ジャポニズムの価値観とは異なる美術史的な収集方針に基づいた仏教美術コレクションであることを示した。

キーワード：ケルン東洋美術館、アドルフ・フィッシャー、ジャポニズム、在海外日本美術コレクション、西洋における日本美術受容

¹筑波大学人文社会ビジネス科学学術院 博士後期課程。メール：hiroyuki.takazawa@gmail.com

²ケルン東洋美術館の日本語の名称に関しては、先行研究で見られる慣例に従って表記する。

© 2024 筑波大学大学院人文社会ビジネス科学学術院人文社会科学研究群国際日本研究学位プログラム紀要『国際日本研究』

Abstract

This paper is a case study on the Buddhist art collection of the Museum of East Asian Art in Cologne, which was established by Adolf Fischer in 1909 and opened in 1913. Among overseas Japanese art researchers, the Museum of East Asian Art in Cologne is known for its rare and extensive collection of Japanese sculptures in Europe. While it has been noted that the collection was acquired from an art historical perspective, there has been no research conducted on the complete content of the collection and its exhibition at that time from the perspective of art history and museum studies. This paper is a study of a single museum's Buddhist art collection and is based on documentary research using museum guidebooks, art books, and articles in art magazines. It aims to reveal Adolf Fischer's intentions and the exhibition contents underlying the Buddhist art collection and its exhibition in the early 20th century, as well as to highlight the differences from the general Japanese Buddhist art collections of that time.

Keywords: Museum of East Asian Art in Cologne, Adolf Fischer, Japonisme, Japanese art collection abroad, The reception of Japanese art in the West

1. はじめに

ドイツのケルン市にある東洋美術館 (Museum für Ostasiatische Kunst, Köln) には、その開館 (1913年) 以来、優れた日本彫刻のコレクションが所蔵されている。その数は80点に及び、作品の大部分は、美術館の設立者アドルフ・フィッシャー (Adolf Fischer, 1856-1914) と妻であるフリーダ・フィッシャー (Frieda Fischer, 1874-1945) によって収集されたものである。ヨーロッパのミュージアムには、数多くの日本美術品がコレクションされており、特に日本の仏教彫刻の分野では、フランスのギメ博物館 (Musée Guimet) とケルン東洋美術館が豊富なコレクションを収蔵していることが知られている。ギメ博物館を設立したエミール・ギメ (Émile Guimet, 1836-1918) は、日本の宗教を視覚的に表したものとして日本の仏像に対して関心を持ち、数多くの仏像を収集し、自身が設立した博物館に宗教学的な資料として展示した (フランク 1989; ジラール 2012:

71-79; ジラール 2015: 99-106)³。一方で、アドルフ・フィッシャーは、日本の彫刻作品を美術品として非常に高く評価し、平安時代や鎌倉時代の作品を多く含んだコレクションを展示した(清水 1992: 15-17; コッツェンブルク 1992: 12 [12-14])。フィッシャー夫妻の収集態度に関しては、当時のヨーロッパ人の一般的な傾向とは異なっていたということが指摘されている(Gabbert 1972: xi)。

本研究は、ケルン東洋美術館に所蔵されている仏教美術コレクションの構成と展示方法を明らかにし、コレクションとその歴史的な重要性を明らかにすることを目的とするヨーロッパの近代的な博物館・美術館における東アジア美術コレクションの形成や、ヨーロッパ地域における日本美術・東アジア美術というジャンルの確立、ヨーロッパの美術館における日本の仏教美術の受容と影響に関する理解を深めることにより、博物館史や美術史、文化史における新しい学術的知見の拡充に寄与することを意図している。

本研究では、文献調査を主な研究手法とし、ケルン東洋美術館の出版物、カタログ、展示会図録の資料を使用する。これにより、美術館設立までの経緯やコレクションの内容、展示方法を明らかにする。以上のような文献調査を通して、ケルン東洋美術館の仏教美術コレクションに関する歴史的な重要性について論じる。

本論文の構成は以下ようになる。まず2章では、ケルン東洋美術館とフィッシャーの仏教美術コレクションに関する先行研究を概観し、本研究の課題を明らかにする。3章では、ケルン東洋美術館の設立までのフィッシャー・コレクションと展示活動について扱う。続いて4章では、ケルン東洋美術館の理念と展示について論じる。美術館開館時に発行され、館内で販売されていた『ケルン東洋美術館案内書』の記述を基に、アドルフ・フィッシャーの設立理念と展示内容について述べる。5章では、ケルン東洋美術館の仏教美術展示について扱う。展示内容と『案内書』の説明書きと、展示作品や仏教美術作品の種類や時代や展示方法について概観する。6章では、博物館史や美術史の観点から、ヨーロッパにおける日本の仏教美術コレクションの形成とその展示がもたらした文化的・美術

³エミール・ギメは、美術史学というより宗教学的な視点から、日本で多数の仏像や神像を収集した。当時のカタログに見られる展示内容からは、ギメが当時の日本の宗教信仰の在り方を重視して展示したことが伺える(De Milloué 1910)。

史的な影響について考察を行う。7章では、結論と今後に向けた研究課題について述べる。

2. 20世紀初頭のドイツにおける日本美術受容とケルン東洋美術館

2.1 ヨーロッパにおける日本美術受容研究の問題

これまで日本の美術史研究の領域では、「ジャポニスム」をキーワードとした西洋における日本美術の受容に関する多くの研究が行われてきた(馬淵 1997)⁴。「ジャポニスム(Japonisme)」は、19世紀末から20世紀初頭にかけて、西洋(西欧、東欧、北欧、アメリカ、オーストラリアも含む地域)で起こった日本趣味や、日本美術の西洋美術への影響等を総称する用語である。ジャポニスム研究は、受容美学の理論と密接に関わっており、多くのジャポニスム研究では、受容者である西洋人による日本美術の受容過程や、西洋人の日本に対する表象、西洋美術に見られる日本美術の影響を対象とする数多くの研究が行われてきた。

近年になり、1910年に日英政府によって開催された日英博覧会等の日本美術展覧会やヨーロッパにおける日本美術研究史に関する研究が行われるようになった(林 2016: 36-54; 安松 2017: 26-41; 南 2015)。中でも安松の研究は重要な研究であると言える。安松は、これまであまり注目されてこなかった20世紀初頭のドイツにおける学術的な日本美術の受容に焦点を当て、日本美術が美術史学の枠組みの中でどのように受容されていったのかに関する研究を行っている(安松 2012; 安松 2016; 安松 2017)⁵。特に評価されるのは、従来ほとんど美術史で扱われてこなかったドイツの東洋美術館や東洋美術展覧会の中心人物や展示作品に注目し、日本美術の受容過程における収集対象の変化や、美術史理解

⁴今橋(2003: 41)によれば、当初ジャポニスムの研究は「西欧近代絵画と日本美術の間に生じた影響/受容関係の検証」が主なテーマであったが、エドワード・サイードのオリエンタリズム研究以降、「西欧」と「絵画」という問題設定が見直され始めた。以後、アメリカやイギリス、チェコやドイツ、ロシア等、研究領域は西洋諸国全域へと広がり、「絵画」や「工芸」以外にもジャポニスムの研究対象とされるようになった(糸 2016; 深井 2017)。近年のジャポニスム概念の広がりによって、ジャポニスムの定義付けにも混乱が生じているという現状もある(ジャポニスム学会 2022)。

⁵安松(2016)は、ジャポニスム以降のイギリスやフランスで芸術創造の観点から日本美術が積極的に受容されたのに対し、ドイツでは芸術創造というより、美術史的な観点から受容されたと指摘している。

の変遷について扱ったことである⁶。中でも1939年にドイツ、ベルリンで開催された伯林日本古美術展覧会の要因として、日独の政治的背景と共に、ドイツにおける日本美術の美術価値に対する高い理解があったことを指摘したことは、従来のジャポニスムの概念や受容過程が中心であった西洋の日本美術受容研究に関する議論に新たな視点を提供したと言える。

ドイツのベルリン王立博物館では、20世紀初頭にイスラム美術部門と東アジア美術部門が設立された。その設立者であったヴィルヘルム・フォン・ボーデの動向も研究されている (Brisch 1996; 池田 2020)。他にも、Li (2015) が20世紀初頭のドイツの東洋美術史家らの中国観にオリエンタリズム、ロマン主義的な側面が大きく見られることを指摘する等、西洋における日本美術を含めた東アジア美術受容は、オリエンタリズムや植民地主義、神秘主義的なアジア観等の問題とも無関係ではないことが伺える (Li 2015)。

2.2 ケルン東洋美術館と仏教美術コレクションの評価

ケルン東洋美術館は、1909年に設立され、1913年にヨーロッパで初の東アジア美術を専門としたミュージアム施設として開館し、ドイツにおける東アジア美術研究の重要な拠点となってきた。第二次世界大戦中の1944年に連合軍の爆撃による損傷によって、その後30年に渡り同美術館での展示は不可能となったが、1977年に現在の地に施設を再建して以降、現在まで東アジア美術研究や、教育、異文化理解の促進に貢献するミュージアム施設として、重要な役割を果たしてきている (Museum für Ostasiatische Kunst KölnのHPを参照)。

これまで創設者アドルフ・フィッシャーの生涯や、フィッシャーのミュージアム設立の功績については、Werner Speiser、Ulrich Wiesner、Adele Shlombs等のケルン東洋美術館の歴代館長により、展示カタログ記事内で紹介されてきた。Speiser、Wiesnerによるカタログ記事は、ミュージアムの歴史的な背景を伝える短いコンテキストであり、学術的な

⁶安松 (2017) は、ドイツで開催された日本美術展を網羅的に取り上げ、その日本美術理解の深化する過程を発展史的に描き出した。しかし、同論文の中で安松は、ドイツの日本美術展覧会の研究状況に関して、1939年の伯林日本古美術展覧会以外の研究はまだ概説的な段階に留まっていると述べている (安松 2017: 26)。

論文とは異なっている性質を持っているといえる。日本では、1992年の在海外日本美術に関する大型美術書『秘蔵日本美術大観8 ケルン東洋美術館』や、同年の安松みゆきによる雑誌記事「アドルフ・フィッシャー覚え書1」、1994年出版のアドルフ・フィッシャーの著作の翻訳書『100年前の日本文化』の解説記事、1997年のケルン東洋美術館展の図録の解説記事、2002年出版のフリーダ・フィッシャーの著作の翻訳書『明治日本印象紀』の解説記事によって、アドルフ・フィッシャーの生涯と功績が紹介されているが、これらは、SpeiserやWienserによる記事を参考にしている。

2009年に刊行されたSchlombsによる著作は、これまでの解説記事の範疇を超え、学術的な視点からアドルフ・フィッシャーについて取り扱っている。Schlombsは、文献資料に加えてアドルフ・フィッシャーの手記なども参考にし、同時代の美術界における彼の活動や、ドイツの植民地政策の歴史的な背景を考慮して、フィッシャーの人物としての歴史的な功績について論じている。

前述の安松は博士論文の中で、ケルン東洋美術館設立の経緯と、アドルフ・フィッシャーの東洋美術観についても論じている。また、安松(2016)は、アドルフ・フィッシャーが彫刻収集に熱心であったことを挙げ、ケルン東洋美術館の設立をベルリン東洋美術館の設立と共に、日本美術・東洋美術が民族学の資料ではなく、美術品として収集されるようになった転換点となったと評価している。しかし、安松のフィッシャーやケルンに関する研究は、従来の解説記事に見られる様な歴史的な経緯の説明に留まっていると言える。

ケルン東洋美術館の所蔵する中国の石像作品と日本の彫刻作品は、1922年と1923年に、ケルン東洋美術館のアシスタントであった美術史家のアルフレート・ザルモニ(Alfred Salmony, 1890-1958)とカール・ヴィート(Karl With, 1891-1980)による図録の中で紹介された⁷。その後ケルン美術館は、1944年の空爆によって建物が損壊するものの、コレクションの大半は損傷を免れていた⁸。1972年、グンヒルト・ガッベルト

⁷図録はそれぞれケルン東洋美術館のプロジェクトの一環として発刊されたものである(Salmony 1922; With 1923)。

⁸1977年に現在の建物が作られ、ケルン東洋美術館は現在まで運営している。

(Gunhild Gabbert) によって編纂された図録『中国と日本の仏教彫刻 (Buddhistische Plastik aus China und Japan)』には、ケルン東洋美術館の所蔵する日本と中国の彫刻作品の約80作品が収録された。この図録の前書き部では、ガッベルトがフィッシャー夫妻の日本での彫刻作品収集の経緯や、収集作品、コレクションに関して詳細な説明を行っている。ガッベルトは、日本彫刻の部門に関して「ヨーロッパに地理的な起源を持つ優れた彫刻のコレクション見なすことができる」と評価し、フィッシャー夫妻については、「当時のヨーロッパ人の典型的な好みからは自由であった」と述べている (Gabbert 1972: xi)⁹。

1992年、ケルン東洋美術館に所蔵されている代表的な作品は、大型美術書『秘蔵美術大観8』に収録された。本書には、ケルン東洋美術館の館長や学芸員、日本の美術研究者によるミュージアムの歴史やコレクションに関する解説記事が収録されている。その中の清水眞澄によって書かれた「ケルン東洋美術館所蔵の日本の仏像」という記事は、日本の美術研究者によって書かれたケルン東洋美術館の仏教彫刻作品に関する詳細な解説として注目される。清水 (1992: 15) は、ケルンの日本の仏像コレクションに対して、「何か統一された収集の方針があったとは思われない」と示唆しながらも、その内容に関して、時代や材質、尊像別に見て非常にバラエティに富んでいることを指摘している。また、清水は、海外に収蔵されている日本の仏像の多くは、アメリカの美術館やコレクターによる所蔵が中心であり、ケルンとフランスのギメ博物館以外のヨーロッパのミュージアムでは、インドや中国の彫刻作品に比べて日本の仏像は、あまり多くの作品が所蔵されていないと指摘している (清水 1992: 16)。

2010年10月から2013年3月にかけて、文部科学省による「国際共同に基づく日本研究推進事業」の一環として、「欧州の博物館等保管の日本仏教美術資料の悉皆調査とそれによる日本及び日本観の研究」と題する研究プロジェクトが行われた¹⁰。本プロジェクトは、

⁹Gabbert (1972) の図録は、海外に渡った日本の仏像作品の資料として重要なものであると考えられる。

¹⁰同プロジェクトは、法政大学とチューリッヒ大学のアジア・オリент研究学科が中心チームとなって実施され、ヨーロッパのミュージアムの所蔵する日本の仏教関連資料をJBAE (Japanese Buddhist Art/ Objects in Europe) と称するデジタルデータベースにアーカイブ化することを目的としていた。最終的に、ヨーロッパ全土の70のコレクションから3000作品の4500点のイメージが集められた。また、副次的な課題として、2012年にポーランドのウォフフにて、ヨーロッパと日本の専門家らによるシンポジウムが開かれた。シンポジウムにはヨーロッパ内から12か国、23施設の参加があった (Steineck 2013: v)。

これまで注目されていなかったヨーロッパの博物館の所蔵する日本の仏教美術資料にスポットを当てると共に、ヨーロッパ人の日本の仏教資料に対する視点を理解する上で、重要な機会となった。本プロジェクトの中心人物であったT.Steineckは、ほとんどのヨーロッパ・コレクションには、主に小さな彫刻や厨子、お札のような個人用のオブジェクトが中心となる共通の傾向があったと指摘している（Steineck 2013: 7）。また、それらは収集当時は比較的安価で、入手がしやすいという点を考慮するとしても数が多いと言う。

以上のように、全体的に小さな個人用の仏教美術作品が多いのがヨーロッパの日本仏教美術コレクションの傾向であると指摘されている。一方で、アドルフ・フィッシャーの収集対象は、そのような傾向とは異なり、美術的な価値が高い作品であったと考えられる。本稿では、なぜフィッシャー・コレクションの仏教美術作品は、ほかのコレクションとは異なる収集傾向を持っていたのかを明らかにし、ケルン東洋美術館の仏教美術コレクションと展示の歴史的な重要性について問うことを目的にしたい。

3. アドルフ・フィッシャーのコレクションと展示の活動

アドルフ・フィッシャーは、1892年世界旅行の途で日本に初めて訪れたのを機に、東アジア美術の収集を始めた。翌年フィッシャーはドイツに帰国するが、1895年にウィーンの画家フランツ・ホーエンベルガーを伴い、再び日本を訪れた。この時の来日について、フィッシャーは後に出版した著書『Bilder Aus Japan』の前書きで以下のように述べている（フィッシャー 1994: i）。

わたしが、宗教的ならびに世俗的なありとあらゆる種類の芸術作品を歴史的に由緒ある場所に赴いて調査研究し、その真髄を捉えようとする一方、彼はわたしにとって魅力的、あるいはいかにも特徴的であると思われた風景、建築物、それに人物を、水彩画および油絵の形でまとめてくれた。（フィッシャー 1994: i）

アドルフ・フィッシャーは、日本の歴史的に重要な場所を訪れ、現地の文化や芸術に触れることで、芸術に対してより深い洞察を得ることを目指していた。同時に、フィッシャーは日本の各都市を廻りながら、美術品を収集していた。

フィッシャーは、1896年にドイツに帰国し、ベルリンにサロン「ノレンドルフォイム (Nollendorfeum)」を開いた。フィッシャーは、ノレンドルフォイムにこれまで集めた各国の美術品を陳列し、様々な知識人と交流する。フィッシャーは、サロンで出会ったフリーダ・バルトドルフと婚約した。フリーダは、アドルフ・フィッシャーの世界観に共感し、以後アドルフ・フィッシャーと共に美術研究を行うことになる。

1897年、彼らは新婚旅行で日本を訪れた。1899年にドイツに戻った彼らは、ウィーン分離派の友人に誘われ、『第6回ウィーン分離派展覧会』にコレクションを出品する。ウィーン分離派は、フィッシャーに浮世絵版画を展示することを望んでいたが、最終的に絵画や工芸品も一緒に展示することになった。さらにフィッシャーは、約40ページの分量のあるカタログを執筆した (Mitteilung der Vereinigung Bildender Künstler Österreichs (ed.) 1900)。展覧会では、全部で700点以上の作品が展示され、1873年のウィーン万博以来の日本美術の大規模な展覧会であると評されたが、一方で展示作品の歴史的な知識を伝える長々としたカタログの説明や、版画以外に様々な種類の工芸品を雑多に展示したことに対する批判もあった¹¹。

フィッシャー夫妻は、ウィーンの展覧会後の1901年に、それまで収集したコレクションの全てをベルリン民族学博物館に寄贈し、自身のサロンを閉店する決意をした。フリーダは、そのことを「私たちの人生の大転換」であったと日記に書いている (Fischer 1942: 14)。同年アドルフ・フィッシャーが、プロイセン政府から教授の称号を受けた後、夫妻は民族学の研究旅行のためインドとビルマに旅立った。1902年、ビルマが雨季に入ったため、夫妻は一度研究を中断して、日本を訪れた (Fischer 1942: 15)。日本では、高野山に登った他、奈良を訪れている。また、この時に仏像も購入している。さらにフリーダは、この頃の日記に「東アジアの美術に貢献できる美術館」を建設したいと考えるようになったと記していた (フィッシャー 2002: 89)。

1903年に、夫妻はビルマでマラリアに悩まされたため、ビルマでの研究活動を中断して、ベルリンに戻ることにした。その後、友人エーリッヒ・シュミットから助言を受け、

¹¹リヒャルト・ムーターは、当時記事「分離派の日本展」の中で、本展覧会のフィッシャーの展示方針に対し批判的に評価した (東京新聞編 1994: 198)。

研究対象を東アジア美術に集中することに決めた後、再びそれまでビルマで収集した美術品をベルリン民族博物館に寄贈している (Fischer 1942: 22-23)。そして同年、アドルフ・フィッシャーは、プロイセン政府から北京大使館での学術専門家としてベルリン民族学博物館の東アジアの宗教美術を収集する任務に推薦されたとの連絡を受けた (Fischer 1942: 22-24)。フィッシャーはその推薦を受け、その活動と並行しながら、自費で自身の計画する博物館の作品を収集する許可を得た。そして、夫妻は1905年から1907年まで、日本と中国を行き来しながら美術品の収集と研究活動を行う。日本では、京都皇室博物館に通いながら研究に励み、正倉院で美術品を見学している。中国では、様々な都市を訪れた他、北魏時代の仏教美術で知られている龍門石窟を訪れた。さらに1907年には、博物館運営法を学ぶためにアメリカの博物館を訪門した。その際ボストン美術館では、当時開館予定であった新館を訪れ、岡倉覚三にも会っている。

夫妻は、1904年にキール市と美術館建設の契約をしていたが、1909年にキール市の財政問題のためにこの契約は破綻となった。しかし、1909年にケルン市と美術館設立の契約を締結することができた。同年には、ミュンヘンで開催された大規模な東アジア美術展覧会「美術における日本と東アジア (Japan und Ostasien in der Kunst)」に、ベルリン民族博物館の仏教美術コレクションと、ケルン東洋美術館のコレクションを出品した (Graf-Pfaff 1909a; Graf-Pfaff 1909b)。展覧会後に、夫妻はコレクションを拡充するため日本と中国で最後の研究旅行を行った。Gabbertによれば、この1909年から1911年の期間に美術史的に価値の高い作品が収集されたという (Gabbert 1972: xi)。

1912年に、夫妻はドイツに帰国し、美術館開館の準備に着手した。そして、ついに1913年10月25日、ケルン東洋美術館が開館することになった。しかし、1914年にアドルフ・フィッシャーは、イタリアのメラーノにて客死する。フィッシャーの死後は、フリーダが館長を務めた。フィッシャーの創ったケルン東洋美術館の展示は1944年に、連合国軍の爆撃によって建物が損壊するまで続いた。ケルン東洋美術館は、その後1977年に新しい建物が建てられ、その活動は現在まで続いている。

4. ケルン東洋美術館の理念と仏教美術展示について

4. 1 アドルフ・フィッシャーの美術館設立理念

ケルン東洋美術館が開館した1913年に、アドルフ・フィッシャーは美術館のための小さなガイドブック『ケルン東洋美術館案内書 (Kleiner populärer Führer durch das Museum für Ostasiatische Kunst der Stadt Cöln)』を出版した (Fischer 1913a)。フィッシャーは、その序文で美術館設立のきっかけともなったヨーロッパのミュージアム施設における東アジア美術の取り扱いの現状について批判的に述べている。当時、東アジアの美術品は民族学博物館や工芸博物館に展示されているのが一般的で、さらに絵画や彫刻作品の展示を見ることは難しかった (Fischer 1913a: v)。その背景には、東アジア美術の様々な対象 (Objekt) を包括した一つのイメージ (Bild) をヨーロッパ人が持っていなかったためであるとフィッシャーは指摘している (Fischer 1913a: v)。さらに、ヨーロッパ人らは、東アジアの美術品が様式発展しながら、相互に関連する体系を有しており、東アジアの美術品の中には、西洋美術の巨匠傑作による匹敵する作品、絵画や彫刻のような偉大な芸術 (die grosse Kunst) があることを誰も考えていなかったと、フィッシャーは述べている (Fischer 1913a: v)。

4. 2 ケルン東洋美術館の展示構成

アドルフ・フィッシャーは自身の設立した美術館について、東アジアの美術品を普遍的な誰もが理解できる芸術精神として示す展示施設であると説明している (Fischer 1913a: vii)。そのため、美術作品を美術史的な発展の順序に沿って展示することを試みていた¹²。ケルン東洋美術館の展示室の部屋割りと展示棚の構成には、アドルフ・フィッシャーのそのような試みが見られる。

1913年に開館したケルン東洋美術館の建物は、3階建の地下室を備えたネオゴシック式の建物で、全部で32部屋を擁していた。展示部屋は、中国の先史時代の古代美術に始まり、次に展示部屋2、3と仏教美術の展示部屋が続く。仏教の展示部屋のみ、その他の展示部屋とは異なり、中国、朝鮮、日本の作品が分けられず一緒に展示されていた。フィッ

¹²フィッシャーは、展示順序について以下のように説明している。「美術作品を美術原理に基づいて、それに相応しく配置し、可能な限り親切な説明と共に、全体的に美的な空間作用が許す限り、歴史的な美術の発展通りの順序の中に示すことに一貫した努力が払われた。」 (Fischer 1913a: ix)

シャーは、その理由として、仏教が東アジアに共通した精神であったこと、中国の北魏時代の彫刻作品の様式が、日本の彫刻の様式にも大きな影響を与えていること、また中国や朝鮮から渡来した仏画、仏像等の宝物が日本の寺院に多数保管されていること、朝鮮から渡来した人々が日本の仏像を作っていたこと等を挙げている。

仏教美術の部屋の次には、日本の住居部屋を再現したジオラマ的な展示部屋が3部屋続いている。その後、1階に中国の絵画、チベット美術の展示が続き、2階には、中国の青銅器、工芸品、磁器、朝鮮芸術、日本画、茶器、日本の漆器、3階には、日本画、磁器、工芸品、武具、木版画、地下室に服飾品、建築資材、模造品といった展示部屋で構成されていた。その展示順序も、中国美術の展示に始まり、朝鮮美術、日本美術の展示へと続いていることがわかる。その理由として、フィッシャーが、東アジアで中国美術が最も根源的で支配的な役割を果たしてしており、その美術様式が朝鮮を通り、日本へと伝播していったという時代的な流れを展示順序で示そうとしたからであると考えられる。また、各国の美術ジャンルの順序で、絵画と彫刻が先に来て、次に磁器や青銅器、漆器等の工芸作品が続くのは、フィッシャーが絵画や彫刻が東アジア美術の基礎となっていると考えていたためであると推測される。

5. ケルン東洋美術館の仏教美術展示

5.1 仏教美術の展示と『ケルン東洋美術館案内書』の役割

すでに述べたように、アドルフ・フィッシャーは、仏教を東アジアに共通する分けることのできない精神であり、西洋美術におけるキリスト教のように、美術の発展に大きな影響を与えた精神であると考えていた。後にフリーダが述べているように、アドルフ・フィッシャーは1892年の初の日本旅行の時以来、日本の仏教彫刻に魅了されていたようである（With 1923: Vorwort）。実際に、フィッシャーは仏教彫刻について、「偏見を持たない芸術愛好家は、自らの繊細で冷静な深い思慮によって、東洋の巨匠による優れた彫刻の質に対して、我々の芸術における最高の作品と同等の地位を与えるほどの称賛を拒ばないであろう」と述べている（Fischer 1913a: 15）。

仏教美術の展示部屋では、中国、朝鮮、日本の作品と一緒に展示されているとフィッシャーは説明しているが、作品数で言えば日本の作品が大部分を占めている。また彫刻史

の説明も中国や朝鮮に関する説明は少なく、日本の彫刻史に関する説明が主である。また仏画の歴史に関する説明も彫刻と同じ傾向を持っている¹³。

フィッシャーは、日本の彫刻史に関して、以下のように説明する。

日本彫刻の最も傑出した美術作品は、推古・奈良時代（6～9世紀）に制作された。第二の盛期は、11世紀から、だいたい13世紀中頃にはっきりとした個性を持って現われた定朝派（Jocho-Schule）の巨匠によって迎えられた。この派の創設者は定朝で、その模範的な名匠には、院覚、康慶、運慶、湛慶、定慶、康円らがいた（Fischer 1913a: 14）。

以上の説明にあるように、フィッシャーは、日本美術史における重要な時代や、仏師、規範となる作品についての知識を持っていたことがわかる。一方で、中国仏教美術に関しては、竜門や雲崗の石窟に関して説明するのに留まっており、中国では度重なる内乱により、仏教美術が破壊され、見つけることが困難であったと述べている。そして、日本の寺院の方が、中国や朝鮮の宝物を見つけることが容易であると説明している。

またフィッシャーは、彫刻作品の美術史的な説明の他に、乾漆造りや細金などの作品の制作方法についても『案内書』の中で解説している。以上のように、フィッシャーは仏教美術作品を単に芸術作品の美的な対象物として鑑賞させるだけでなく、美術史的な背景知識を知ることにより、東アジア美術が学問的な体系性を持つことを鑑賞者に伝えようとしていたと考えられる。

5.2 仏教美術展示部屋

それでは仏教美術の展示部屋に展示されていた作品について概観する。可能な限り『案内書』の記述に沿って、作品名や年代、制作者、様式等を抜き出して記述を試みる。作品の詳細については、本論文末の展示作品一覧に記述している（全体図に関しては資料の図3を参照）。

¹³ケルン東洋美術館の『案内書』は、学術的な専門書ではないが、美術品の名前をただ並べるだけでなく、美術史的な知識に関しても詳しく説明している。

部屋2 (Raum 2) の中央部には、中国の北魏時代の石仏作品5体が展示されていた(図1の中央左を参照)¹⁴。部屋2は、部屋の約半分がパーテーションで4つに分かれており、その中にも仏画や仏像が配置されている。展示棚 (Schrank) は、ガラスケースとなっており、部屋2には展示棚1から18がまで並べられている。展示棚1 (Schrank 1) には、日本と朝鮮の6世紀の観音像が6体並べられていた。続いて展示棚2には、中国・北魏時代の像を中心として小像が複数置かれている(図1の右のガラスケースを参照)。展示棚3には、《乾漆造弥勒菩薩座像》が置かれていた。『案内書』の説明には、朝鮮の仏師によって5世紀に作られ、6世紀に日本に渡った像と説明されている (Fischer 1913a: 18)¹⁵。

展示棚4から12までは主に奈良時代から平安時代の日本作品が展示されている(図1の中央奥の左右の作品が4と5の作品である)。尊像の種類は、菩薩から、如来、天、祖師像まで幅広い種類の像が展示されていた。作品の時代を見てもわかるように、主に奈良時代の像が中心展示されていた。また壁龕1には、複数の日本の仏画が展示されている。仏画は、8～9世紀までの作品を中心に、様々な尊像の作品が展示されていた。

展示棚13から16までは、8世紀の乾漆造の一部分を始めとして、定朝作の《観音像》、康円作の《不動明王像》の頭部や、康慶作の《阿弥陀如来像》、定朝派の菩薩像2体が展示されている¹⁶。フィッシャーは、それらの作品を慶派の仏師の作品と説明しているが、実際にフィッシャー・コレクションの作品に慶派の仏師による作品が含まれているという指摘はされていない。しかし、展示棚13から16までの展示には、鑑定の真価は置いておいたとしても、日本美術史上における規範となる作品、傑作を展示しようというフィッシャーの意図は見る事ができる。その他に、《阿弥陀二十五菩薩来迎図》(巨勢金岡又は宅磨派の様式、12～13世紀) や同じく宅磨派による《聖徳太子像》等の仏画も展示されている。

展示棚17は存在せず、展示棚18には、主に江戸時代以降の彫刻作品や、中国元朝の仏画

¹⁴ 巻末の図1は、美術館開館当初の部屋2の写真である。

¹⁵ 本像は、後に日本の9世紀の作品として訂正されている (Gabbert 1972)。本像について、フィッシャーは、「この作品は当館の誇る作品である」と述べており、この作品がフィッシャー・コレクションにとって重要な作品であったことが伺える (Fischer 1913: 18)。

¹⁶ 8世紀作の乾漆造の一部分のエピソードは、フィッシャー (2002) に詳しく説明されている。

等が複数展示されている。部屋3の途中にも、美術史的にそれほど価値が高くないと考えられる彫刻作品が数体展示されていた。

部屋3には、日本の仏像と仏画が展示されていた。図2は、部屋3の写真である。展示棚1には、《阿弥陀如来像》（藤原時代 10世紀）が置かれている。展示棚2は存在せず、展示棚3には、複数の像が置かれていた。像は、奈良時代から平安時代初期の作品で、尊像の種類は如来や菩薩、明王等様々である。展示棚4には、鎌倉時代の像が5体置かれていた。フィッシャーは、その中の《阿弥陀如来像》を傑作と説明している（Fischer 1913a: 36）。展示棚5には、鎌倉時代や足利時代の像が置かれていた。展示棚6には、時代的に雑多な像が置かれている。展示棚7、8も同じく、時代的に様々な仏像や仏画が展示されていた。展示棚9には、《興正菩薩像》や、神道の《神鏡》、《曼荼羅図》が置かれていた¹⁷。

以上部屋2、3の仏教美術の展示作品を概観した。

6. 考察

4章で見たように、アドルフ・フィッシャーは、東アジア美術を誰もが理解できる普遍的な精神として示すミュージアム施設としてケルン東洋美術館を設立した。アドルフ・フィッシャーは、絵画と彫刻作品を東アジア美術における基礎であると考え、絵画と彫刻を中心として、工芸を含む美術作品を収集し、それらの歴史的な発展過程を示す展示を試みた。ケルン東洋美術館の展示構成には、そのようなフィッシャーの東アジア美術観が大きく表れていると言える。

以上のようなフィッシャーの展示に対する試みは、仏教美術の展示にも大きく表れていると言える。部屋2の展示を例とすると、中心部に配置された中国の北魏時代の石刻像から、展示棚1、2に東アジア諸国の初期仏教彫刻、展示棚3から12に日本の推古時代（飛鳥時代）、奈良時代、平安時代の作品、展示棚13から16に慶派仏師の様式を持つ鎌倉時代の作品、展示棚18には室町時代から江戸時代の作品の展示されているというように、美術史的な発展の順に作品が展示されていたと見ることができる。また、中国の北魏時代の石

¹⁷ 《神鏡》に関して、フィッシャーは大坂天満宮の物と説明している（Fischer 1913: 40）。

仏や、奈良時代の《乾漆造弥勒菩薩像》の展示、また美術鑑定に疑いがあるものの、定朝や康円といった巨匠の作品を展示しようとした背景には、フィッシャーによる美術史的な規範（カノン）を重視した展示の試みが見てとれる。

以上のようにフィッシャーが、美歴史的なコンテクストに沿った収集と展示を目指したことによって、結果として他のヨーロッパの博物館のような小像やお札等といった主に個人に所有された小型の仏教遺物を中心としたコレクションとは異なる傾向の、美術史的なコンテクストに沿ったコレクションが生まれたと考えられる。実際にフィッシャーは、当時のヨーロッパにおける東アジア美術の扱われ方に対して批判的であった。

また、本論文では扱えては不在だが、ケルン東洋美術館の開館当時、同美術館に関する美術批評家による紹介記事には、様々なジャンルの作品があるにも関わらず、仏像や仏画の写真が多く使われている（Graf-Pfaff 1909b; Lüthgen 1911; Benn 1913）。ジャポニスムにおいて形成された日本や東アジア美術のイメージでは、工芸品や浮世絵がその中心を占めていたため、仏教の彫刻や絵画が西洋人の関心の対象になることは稀であった。そのような当時の日本美術や東アジア美術に対するヨーロッパ人の持つ印象とは異なる印象を批評家らに与えたという点において、フィッシャーの仏教美術コレクションの影響の大きさが伺える。

以上のように、フィッシャーの仏教美術コレクションと展示の時代的な意義について論じてきた。その美術的な価値で言えば、フィッシャーの仏教美術コレクションは、アメリカのボストン美術館にある日本の仏教美術コレクションには及ばないと言える。しかし、その成立の時代的な背景と、ヨーロッパにおいて美術史的なコンテクストに沿った収集と展示を行ったことを考慮すれば、あらゆるオブジェクトが美術品として収集され展示される現代のミュージアムのあり方を先行する重要なコレクションであると言えるのではないだろうか。

7. 結論

本論文では、アドルフ・フィッシャーによる仏教美術コレクションが、美術史的なコンテクストに反映した内容と展示になっていたことを明らかにすることによって、ケルン東

洋美術館の仏教美術コレクションと展示の時代的な重要性を示した。ケルン東洋美術館が、開館当時に発行した『ケルン東洋美術館案内書』の記述から当時の展示の全容を明らかにした。また『案内書』の持つ大衆への教育的な側面が、その美術史的な専門知識に関する説明からも確認することができる。以上のように、ケルン東洋美術館の日本の仏教美術コレクションは、当時の他のヨーロッパの博物館のコレクションが持つ傾向とは異なる傾向を持つことを確認することができた。

今後のケルン東洋美術館に関する研究課題としては、以下の点が考えられる。一つは、仏教美術以外の展示に関する研究である。ケルン東洋美術館は、日本美術だけでなく、中国美術に関する収集と展示にも積極的であった。特に中国の古代美術や絵画に関しては、検討の余地がある。二つ目は、ヨーロッパにおける学術的体系としての「東アジア美術史」への日本美術史界からの影響である。「美術」という制度が、日本政府による近代国家政策の一環として進められたことは、これまでも北澤や佐藤によって議論されてきた（北澤 1989、佐藤 1996）。アドルフ・フィッシャーは、日本で美術品を収集するに当たって、神社仏閣や、正倉院、高野山、各帝室博物館を訪れ、美術品の鑑賞や美術関係者との交流といった直接的な経験を通して、美術品に対しての理解を深めた他、英文解説付き大型美術書の『審美大観』や『國華』も参考したと述べている（フィッシャー 2002: 155）。当時のヨーロッパ人の日本美術・東洋美術に対するイメージの変化や理解の深化において、『審美大観』や『國華』のような日本の英文解説付き美術書が与えた影響は大きいと考えられる。今後、それらの課題に取り組むことにより、既存の文化史や美術史の領域を横断した美術文化史の諸問題に関する議論が深まることが期待される。

参考文献

日本語文献

- 池田祐子（2020）「ベルリン工芸博物館と日本：東アジア美術館設立をめぐって」『立命館言語文化研究』31/4: 137-149.
- 今橋映子（2003）「〈ジャポニスム〉という試金石」今橋映子編著『展覧会カタログの愉しみ』東京大学出版会、41-43.
- ヴィーニンガー、ヨハネス・馬淵明子（監修）（1994）『ウィーンのジャポニスム』東京新聞

- 北澤憲昭 (1989) 『眼の神殿「美術」受容史ノート』美術出版社
- コツェンベルク、ハイケ (1992) 「ケルン東洋美術館の日本絵画蒐集について」平山郁夫・小林忠 (編) 『秘蔵日本美術大観 8:ケルン東洋美術館』講談社、12-14.
- 佐藤道信 (1996) 『〈日本美術〉誕生』講談社
- 清水眞澄 (1992) 「ケルン東洋美術館所蔵の日本の仏像」平山郁夫・小林忠 (編) 『秘蔵日本美術大観 8:ケルン東洋美術館』講談社、15-17.
- ジャポニズム学会 (編) (2000) 『ジャポニズム入門』思文閣出版
- ジャポニズム学会 (編) (2022) 『ジャポニズムを考える: 日本文化表象をめぐる他者と自己』思文閣出版
- シュロムス、アデレ (1992) 「ケルン東洋美術館の沿革」平山郁夫・小林忠 (編) 『秘蔵日本美術大観 8:ケルン東洋美術館』講談社、9-11.
- シュロムス、アデレ (1997) 「ケルン東洋美術館: その歴史とコレクション」東武美術館・福岡市博物館・山形美術館 (編) 『ケルン東洋美術館展』ホワイトPR、10-11.
- 林みちこ (2016) 「一九一〇年日英博覧会における国宝の出展と『特別保護建造物及国宝帖』」『美術史』66/1: 36-54.
- ファイト、ヴィリヴァルト (1992) 「ベルリン東洋美術館: その歴史とコレクション」京都国立博物館他 (編) 『ベルリン東洋美術館名品展』ホワイトPR、12-15.
- フィッシャー、アドルフ・松井隆夫 (訳) (1992) 「変容する日本美術界 (1)」『近代画説』1: 92 - 93.
- フィッシャー、アドルフ・金森誠也・安藤勉 (訳) (1994) 『100年前の日本文化: オーストリア芸術史家の見た明治中期の日本』講談社
- フィッシャー、フリーダ・安藤勉 (訳) (2002) 『明治日本美術紀行: ドイツ人女性美術史家の日記』講談社
- フランク、ベルナール (1989) 『甦るパリ万博と立体マンダラ展: エミール・ギメが見た日本のほとけ信仰』西武百貨店
- 馬淵明子 (1997) 『ジャポニズム: 幻想の日本』ブリュッケ
- 南明日香 (2015) 『国境を越えた日本美術史: ジャポニズムからジャポノロジーへの交流誌1880-1920』藤原書店
- ジラル、フレデリック (2012) 「エミール・ギメの日本宗教への探求」『東方學』124: 71-79.

- ジラール、フレデリック (2015) 「Emile Guimet エミール・ギメ (1838-1918) 時代の
仏教と宗教学」 『国際哲学研究』 4: 99-106.
- 安松みゆき (1992) 「アドルフ・フィッシャー覚え書」 『近代画説』 1: 92-95.
- 安松みゆき (2008) 「ベルリンとミュンヘンにおける日本美術観と蒐集機関」 『別府
大学紀要』 49: 41-48.
- 安松みゆき (2012) 『近代ドイツにおける日本美術受容史に関する研究』 [未刊行博士論
文]早稲田大学
- 安松みゆき (2016) 『ナチス・ドイツと〈帝国〉日本美術：歴史から消された展覧会』
吉川弘文館
- 安松みゆき (2017) 「近代における日本美術展覧会」 『近代画説 (特集：近代の欧米に
おける日本美術展)』 26: 26-41.

外国語文献

- Benn, J. 1913. Das Kölner Museum für Ostasiatische Kunst. Die Rheinlande:
Monatsschrift für Deutsche Kunst und Dichtung, 23: 455-462.
- Brisch, K. 1996. Wilhelm von Bode und sein Verhältnis zur Islamischen und
Ostasiatischen Kunst. Jahrbuch der Berliner Museen, 38: 33-48.
- Fischer, A. 1909. Die Münchner Ausstellung Ostasiatischer Kunst. Kunst und Künstler:
Illustrierte Monatsschrift für bildende Kunst und Kunstgewerbe, 7: 570-572.
<https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kk1909/0584> (2020年6月18日最終アクセ
ス)
- Fischer, A. 1913a. “Kleiner populärer Führer durch das Museum für Ostasiatische Kunst
der Stadt Cöln.” Druck von M. DuMont Schauberg.
- Fischer, A. 1913b. Zur Eröffnung des Museums für Ostasiatische Kunst der Stadt Köln.
Der Cicerone: Halbmonatsschrift für die Interessen des Kunstforschers &
Sammlers, 5: 703-718. <http://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cicerone1913/0735>
(2023年1月29日最終アクセス)
- Fischer, F. 1938. “Japanisches Tagebuch: Lehr-und Wanderjahre.” F. Bruckmann Verlag.
- Fischer, F. 1942. “Chinesisches Tagebuch: Lehr-und Wanderjahre.” F. Bruckmann
Verlag.

- Gabbert, G. 1972. "Buddhistische Plastik aus China und Japan." Franz Steiner Verlag.
- Glaser, C. 1914. Ein Museum Ostasiatischer Kunst. Kunst und Künstler: Illustrierte Monatsschrift für Bildende Kunst und Kunstgewerbe, 11: 286-288.
<https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/kk1914/0324/image>
(2020年6月18日最終アクセス)
- Graf-Pfaff, C. 1909a. "Japan und Ostasien in der Kunst: Offizieller Katalog der Ausstellung." Selbstverlag des Vereins Ausstellungs-Park.
- Graf-Pfaff, C. 1909b. Zur Ausstellung Japan und Ostasien in der Kunst. In "Münchner Jahrbuch der Bildender Kunst, Vol.2." Halbband, 9-126.
- Li, W. 2015. Romantik und Orientalismus. Ostasiatische Kunstgeschichte in der Weimarer Republik am Beispiel von Karl With und Alfred Salmony. German Studies Review, 38/3: 531-554.
- Lüthgen, E. 1911. Das Museum für Ostasiatische Kunst der Stadt Köln. Kunst und Künstler: Illustrierte Monatsschrift für bildende Kunst und Kunstgewerbe, 9: 501-504.
- De Milloué, L-J. 1910. "Petit Guide Illustré au Musée Guimet." Ernest Leroux Éditeur. Mitteilung der Vereinigung bildender Künstler Österreichs (ed.) Ver Sacrum. "Katalog der VI. Ausstellung." Adolf Holzhausen, 5.
<https://digitale-bibliothek.belvedere.at/viewer!/toc/1413548047200/4/-/> (2021年4月23日最終アクセス)
- Museum für Ostasiatische Kunst Köln.
<https://museum-fuer-ostasiatische-kunst.de> (2023年7月6日最終アクセス)
- Museum für Ostasiatische Kunst Köln. 1995. "Meisterwerke aus China, Korea und Japan." Prestel.
- Salmony, A. 1919. "Die Chinesische Steinplastik: Museum für Ostasiatische Kunst, Vol.1." Verlag für Kunstwissenschaft.
- Schlombs, A. 2009. "Aufbruch in eine neue Zeit: Die Gründung des Museums für Ostasiatische Kunst in Köln." Herausgegeben vom Museum für Ostasiatische Kunst.

- Speiser, W. 1956. Adolf Fischer: 4. Mai 1856-13. April 1914. In: Das Museum für Ostasiatische Kunst der Stadt Köln (ed.) "Japanische Malerei und Graphik: Gedächtnis-Ausstellung zum 100. Geburtstag Adolf Fischers", 3-8.
- Steineck, T.I.M., Kreiner, J. and Steineck, R.C (eds.) 2013. "Japanese Collections in European Museums, Vol.4: Buddhist Art." Bier'sche Verlagsanstalt.
- With, K. 1923. "Die Japanische Plastik: Museum für Ostasiatische Kunst, Vol.2." Verlag für Kunstwissenschaft.

付録：ケルン東洋美術館の仏教美術展示作品一覧

当時の展示内容一覧は、『ケルン東洋美術館案内書 (Kleiner populärer Führer durch das Museum für Ostasiatische Kunst der Stadt Köln)』を参考にした。当時の美術史理解や美術用語のドイツ語の用語を、日本語に再翻訳するに当たり、以下の点に留意した。

1. 作品名について、仏像は「像」、仏画は「図」と記載した。
2. 見やすさの観点から、作品名は《》、展示棚は〈〉、備考は（）、壁龕（パーティションで区切られた展示空間）は [] の中にそれぞれ記載した。
3. 説明書きの中にあるフィッシャー自身の推定した年代や流派等についても記載した。現在は使用されていないものもあるが、その場合は脚注に書くよう努めた。
4. 作名について、全てではないが、フィッシャーは何の素材で作られているか、立像か坐像か、国、年代、作者、流派等を記載していた。フィッシャーは材質や色についても説明しているが、見やすさの観点から、色に関する記述は省略した。また本文中では、なるべく現在の日本で使用されている記載法に則って記載することにした。

以上の規則に則り、可能な限り、『案内書』の記述になるべく沿って、作品名と時代、作者や様式の推定を抜き出して記述することを試みた。

部屋2

- 〈展示棚1〉（以下「展示棚」省略）《観音像》6体（朝鮮、日本）
- 〈2〉《陶器像》（中国、北魏時代）、《金銅造十一面観音像》（中国 北魏時代386～549年）、《木造聖観音像》（日本 6～7世紀）、《乾漆造観音像》（日本 8～9世紀）
- 〈3〉《乾漆造弥勒菩薩座像》（朝鮮, 5世紀）¹⁸
- 〈4〉《木造阿弥陀立像》（日本 8～9世紀）
- 〈5〉《木造聖観音立像》（日本 8～9世紀）
- 《柱頭彫刻》（展示棚外）（鎌倉時代）
- 〈6〉《木造持国天像》（日本 8～9世紀）
- 〈7〉《木造十一面観音像》（日本 奈良時代）

¹⁸この《弥勒菩薩座像》は、ケルン東洋美術館のコレクションの中でも有名な作品であるが、当時は5世紀作の渡来仏と記載されていた。後に日本の平安時代9世紀半頃の作と改められた (Gabbert 1973: s.5)。

〈8〉《木造帝釈天像》（日本 奈良時代）

[壁龕1]

《金剛童子図》（日本 8～9世紀）

《吉祥天図》（日本 1000年頃）

《弥勒菩薩図》（日本 足利時代）

《愛染明王図》（日本 藤原時代 10世紀）

〈10〉《木造智証大師座像》（日本 9世紀）、《木造慈覚大師座像》（日本 9世紀）

〈9〉《木造説法釈迦座像》（日本 光仁時代 770～781年）、《木造大日如来座像》（日本 藤原時代又は奈良時代）

《阿弥陀三尊図》（日本 11世紀）

[壁龕2]

〈11〉《木造阿弥陀如来座像》（日本 藤原時代）

《十一面観音図》（日本 藤原時代, 大和派）¹⁹

〈12〉《木造地藏菩薩像》（日本 貞観時代 794～887年）

《阿弥陀三尊図》（日本 藤原時代 11世紀, 恵心僧都様式）

〈13〉《乾漆造部分像》²⁰（約1100年頃の乾漆像の一部分、Fischer 1913a: 23）²¹、《観音小像》（定朝の作）²²、《不動明王頭部像》（康円作、定朝派、日本）、《楊柳観音図》（中国 12世紀）、《阿弥陀三尊図》（中国 13世紀）

〈14〉《木造阿弥陀如来座像》（日本 康慶作）

《春日鹿曼荼羅図》（日本 春日派、13世紀）

[壁龕3]

《釈迦涅槃図》（日本 宅磨派、4世紀）

〈15〉《木造観音菩薩像》（日本 定朝派、12世紀）

〈16〉《木造地藏菩薩像》（定朝作又はその流派作、11～12世紀）

¹⁹原文は大和派（Yamato-Schule）と記載。大和絵と推測される。

²⁰原文には窓状の台13（Fensterpult x iii）とある。

²¹像に関する詳細については、フィッシャー（2002: 156-158）に書かれている。

²²フィッシャーの説明によると、この像は光背部分の断片である（Fischer 1913a: 20）。

《阿弥陀二十五菩薩来迎図》（巨勢金岡又は宅磨派の様式、12～13世紀）

《聖徳太子図》（宅磨様式、後期藤原時代 12世紀）

[壁龕4]

《水天図》（日本 宅磨派、16世紀）

《如来観音図》（日本 16～17世紀）

〈18〉《木造勢至菩薩像》（16世紀）、《木造阿弥陀如来像》（日本 16世紀）、《木造
祖師像》（日本、17～18世紀）

《文殊菩薩図》（中国 元朝 14世紀）

《祖師図》（中国 宋時代と元時代の特徴）

《蓮華図》（中国 元朝 13世紀）

《木造邪鬼像》（推古時代）

《木造英雄像》（14世紀）

《鉄造薬師如来像》（12～13世紀）

部屋3

〈1〉《木造阿弥陀如来像》（藤原時代 10世紀）

〈3〉《木造阿弥陀如来像》（8世紀）

《木造阿弥陀如来像》（8～9世紀）

《木造毘沙門天像》（奈良時代）

《木造大日如来像》（原時代 1000年頃）

《木造天地不動明王像》（定慶様式）

《木造阿弥陀如来像》（弘仁時代[770～781]の特徴）

《木造観音菩薩像》（藤原時代 9～10世紀）

〈4〉《木造阿弥陀如来三尊像》（藤原後期から鎌倉時代）

《木造阿弥陀如来像》（12世紀）

《木造観音菩薩座像》（鎌倉時代 13世紀）

《木造羅漢像》（鎌倉時代 13～14世紀）

《木造観音菩薩像》（鎌倉時代 運慶作との記載）

〈5〉《木造四天王像》（鎌倉時代12～14世紀）

《木造釈迦像》(13世紀)

《木造人麻呂像》(足利時代初期 14世紀)

〈6〉《木造雛形像》(12～13世紀)

《木造如来観音像》(16世紀)

《木造地藏菩薩像》(10～11世紀)

《木造不動明王像》(17世紀)

《机》(17～18世紀)

《俱利伽羅不動明王三尊図》(巨勢金岡派 鎌倉時代後期14世紀)

《阿弥陀如来三尊図》(巨勢金岡様式 藤原朝 10～11世紀)

《阿弥陀如来三尊図》(12世紀)

〈7〉《木造文殊菩薩像》(13世紀)

《木造鬼子母神像》(16～17世紀)

《阿難像》(13世紀 小像)

《木造持経観音》(14世紀)

《木造仁王像》(14世紀)

《木造迦葉像》(16世紀)

[壁龕4]

《木造興正菩薩像》(14世紀)

《神鏡》(大坂天満宮 慶長年間)

《曼荼羅図》(16～17世紀)

ケルン東洋美術館の仏教美術展示部屋



図1：部屋2 (Raum 2)

出典：<https://museum-fuer-ostasiatische-kunst.de/History>

(2023年7月6日最終アクセス)



図2：部屋3 (Raum 3)

出典：<https://museum-fuer-ostasiatische-kunst.de/History>

(2023年7月6日最終アクセス)

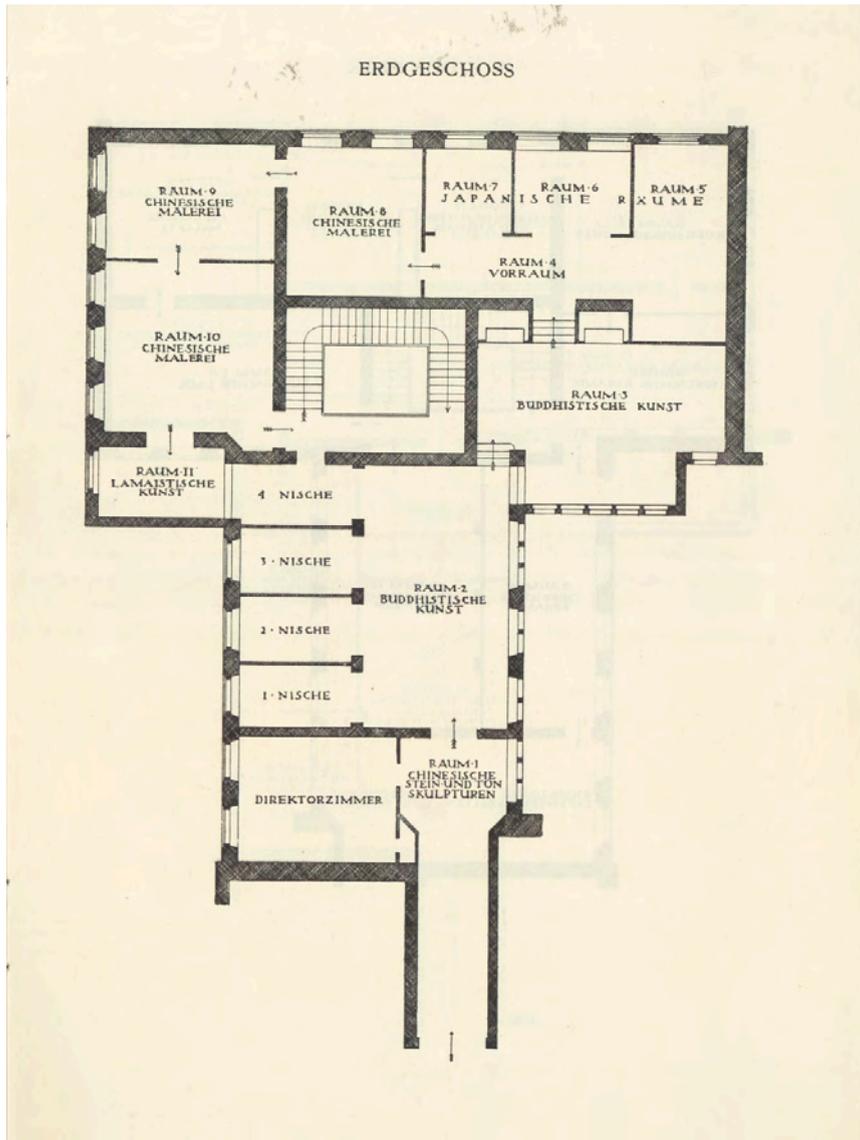


図3：ケルン東洋美術館の一階全体図：中央が部屋2（Raum 2）と部屋3（Raum 3）
(Fischer, A. 1913a: I)