

デジタル漫画の融合化が持つ漫画ジャンルの社会文化的可能性に関する研究

－ 「代案性」研究を中心に －

韓昌完（世宗大学 漫画アニメーション学科 教授）

1. 状況分析

人類文明の近現代史を縦断する漫画の歴史的機能は、社会変動過程と共に歩んできた実際の漫画の文化的成果よりも低評価されており、そのような低評価の延長線上で現在漫画が評価されている社会的低級パラダイムからスタートしていると前提するのが本研究のスタート地点である。

人類文化は現在まで大きく二度にわたる革命的な構造変革を経験してきた。まず初めに産業革命があり、その次にデジタル革命があった。産業革命から人類は近代化とモダニズムの革新を生み出し、そのような構造的進化を通して、貨幣と市場、都市と文明という肯定的拡張と資本家と労働者という産業的階級の両極化を定着させた。新しい社会と構造は、従来体制から新しく変わったことで起こるあらゆる矛盾とジレンマにより、常に社会的葛藤を経験することになる。そのような葛藤の歴史のなかで、漫画は素早く容易なコミュニケーションの手段となり、大げさでユーモラスに社会を批判し風刺してきた。そして封鎖されたコミュニケーションに対する不満や立ち向かうことのできなかつた民衆の心を何なりと表現するいわゆる「野史」として機能してきた。

このように漫画文化は、時代や政治的転換期あるいは社会権力や社会体制の転換期に急変する社会現象をブラックユーモアで飾り立て気兼ね無く扱うことのできるキッチュ文化の逆作用を利用し、批判的メッセージを間接的に記録してきた。すなわち、漫画文化の歴史的な概念は文明技術の転換期（文字から映像への転換期）、または技術革新の転換期に現われる批判的ユーモア（Critical humor）の文化メッセージの役割を果たしてきた。

漫画文化は時代的変曲点機能を通して文化的代案を提示し続けてきたが、特に芸術文化的進化の変曲点として表現技法と素材などを提案してきた。また大衆産業的革新の変曲点としてストーリーテリング、反転の美学、プラットフォームの可能性なども提示してきた。そして時代に先立ちアバンギャルド的な実験戦士の役割から文化の辺境でその機能を実践してきた。例えば、形式・ジャンル・ナラティブから逸脱し、新しい構造や形式、そしてコンテンツジャンルなどを試すことによって漫画文化の時代的生命力を強化・拡大してきた。

さらにこのような実験的試みは、マニア中心のファンダム現象を先導し、読者層の自発的なネットワーク生態系を作り上げることさえできた。しかし2000年代を経た現在の漫画は、多様な文化ジャンルとの融合実験に押され独自の価値を失い

つつあり、従来のアイデンティティである批判メッセージの価値獲得を通じた芸術志向の高級化への試みも足りていなく、一般には社会的低評価が固着化しているのが現状である。このような現象は、特に批判メッセージに対する大衆の吸入力と拡大の力すら縮小しつつあり、既存の図書形式の流通構造を基盤とした一般化した評価においては、依然として低級な文化として認識されている。

2. 問題提起

よって、このような状況を克服し、漫画文化の根本的な機能を急変する社会傾向に合わせていくためには、漫画研究の目的性を見直しが必要である。まず、既存の漫画研究の代案不在及び実効性に対する再論が求められる。作家論・作品論・ジャンル論などの既存テキストに対する分析研究(Text Analysis)形式のものから得られた成果について、実践的代案を具体化させる取り組みが後続研究として求められる。既存の漫画研究の問題点として、独創的な研究問題の導出とそこから連携される後続研究の深層連携が不十分だと言われる。つまりこれは研究陣の構造的限界と、研究方法論の不在が原因とも言えるが、漫画研究の必然性に対する社会的必要性が不足しているという点も無視できないのが現状である。漫画産業における必要性に応じて漫画史研究及び漫画市場研究、受容者分析などによる産業研究も行われてはいるが、実際に有効といえる案はいまだ不在である。したがって、豊富な研究成果と相互連携した深層的分析が不在の状態では、漫画研究の理論化のための大理論(Grand theory)の導出はもちろん、好循環構造を通じた研究成果の進化及び拡張も依然として困難な状況にある。

研究問題	テキスト分析		産業分析	媒体変換 OSMU	表現様式	漫画ジャンル研究	教育的アプローチ	工学的アプローチ	ウェブトゥーンジャンル研究	キャラクター分析	ウェブトゥーン概念研究	漫画史研究	著作権	制作方法
	演出	ストーリーテリング												
数	9	7	9	6	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1
計53件														

(表 1 : 1999年-2011年ウェブトゥーンを含むデジタル漫画研究関連研究論文索引)

分析結果)¹

表1は漫画研究が本格化される90年代後半から現在までの漫画研究成果を研究問題及び研究対象キーワードをもとに調査した結果である。ほとんどがウェブトゥーンを含むデジタル漫画に集中しており、研究分野も多岐にわたっている。つまり、このような研究成果を見ても分かるように、90年代後半以降、韓国社会を構成する漫画文化の中心にウェブトゥーンを含むデジタル漫画が常に存在しており、新人作家の進出もまたデジタル漫画の領域に集中していることが分かる。

しかし、これらの研究成果を分析したところで具体的な代案分野としては成果が不十分であることが分かる。すなわち、代案性に対する実践的成果が足りないということである。漫画作品そのものの革新への努力は見受けられるが、そうした革新の具体的方法論における代案性が見えてこない。実際、漫画作品に批判的メッセージはあるが、社会的代案を提示する具体性においては次期作品に先送りする回避性メッセージのみを残している場合が多い。つまりブラックユーモアとしてのペーソスは存在するが、現実を理解しているレベルに留まって諦めの気持ちが表われている。

このような漫画作品と漫画研究の限界を乗り越えるために、新しい研究テーマの設定及び研究方法論の開発が必要である。まず変化するメディア融合環境を前提に次世代領域の開発された研究問題が提示されるべきである。そしてミクロな細部テーマの多様な特化領域区分が求められる。最終的には隣接学問間での融合及び交配能力が必要となる。

3. 研究目的及び研究問題

本研究は今まで述べてきた状況分析と問題提示をすることで、漫画研究の新しい価値定立と再概念化の必要性について提示した。特に漫画文化の研究性向についての新しい代案性を中心とした実践的研究が必要であり、既存の漫画文化が持つ社会的機能の強化及び時代的必要性に基盤を置く必要があると示した。

前述したように漫画文化は特有の批判性と実験性を通して、歴史的キッチュ(Kitsch)の属性を前提的動力とし漫画文化の価値を拡大してきた。しかし依然として大衆の人気度と市場偏向性の問題により、アバンギャルドな芸術的価値の昇華のための努力は、漫画文化において不十分だったというのが現状である。このようにして大衆の評価は漫画文化を依然として低級な文化として偏向させており、この流れはさらに強くなる一方である。

特に、漫画の批判性は消極的なカタルシスののみを感じさせ、その実験性は防御的同調を見せているため漫画文化はキッチュ的大衆性としてのみ受け止められるという限界を持っている。そのため批判性と実験性を持つ芸術的価値として漫画を再媒介化する必要があり、そのような代案性に関する研究が本研究の目的である

¹ 1999年から2011年まで国会図書館にて資料検索した結果であり、一般図書及びインターネット記事、新聞等に記事化された一般学術資料を除く。学位論文及び学術誌掲載論文を中心に分析した結果である。分析キーワードは「ウェブトゥーン」、「デジタル漫画」、「ウェブ漫画」などであり、研究問題の区分はテキスト分析(演出及びストーリーテリング)、ジャンル、メタジャンル(ウェブトゥーン自体に関する研究)、概念、漫画史、著作権、表現様式、制作方法、媒体変化、産業、キャラクター、教育、工学の計14のテーマにした結果である。

。漫画文化は現在、批判性と実験性が不十分のため、その他社会的手段と新しく融合されたメディアジャンルの代案性に遅れをとっている。漫画読者を含めた一般大衆は、漫画よりもさらに楽しい文化にすでに慣れてしまっている。スマートTVやスマートフォン、そしてインターネットなどから、漫画よりも興味をそそられる様々なニュースをリアルタイムに楽しんでおり、漫画よりもさらに逆説的なデジタル映像と漫画よりもさらに悲しく切ない音楽に触れている。また、漫画の想像力を越えたゲームインタラクティブを毎時間楽しんでいる。漫画文化はこれらのメディアジャンルを越えるために、漫画の社会構造的代案性を様々な形で提示する必要がある。

本研究はこのような研究目的に基づき、次のような研究問題を設定する。

研究問題 1：漫画文化の芸術性と大衆性を確保するための代案性はどのような社会的融合手段を通して具現されるべきか？

研究問題 2：急変するデジタルプラットフォームに柔軟に適応するためのデジタル漫画の融合戦略はどのようなメカニズムで作動するべきか？

4. 既存の韓国漫画の代案性分析

デジタル漫画を中心とした漫画ジャンルの代案性のために、漫画文化の環境変化に対する正確な分析がまず必要である。後期産業社会への突入と共に、大衆文化は等級化・資本化・個人化していく中で価値における変化を見せている。ポストモダニズムの文化現象が一般化していくなかで、大衆文化は生産者中心から消費者中心へと、さらには生産者と消費者が合体する大量生産及び大量消費の資本好循環メカニズムが進んでいる。特にこのような経済システムの拡大は、文化ジャンルの偏向的消費より、多様な融合的文化傾向をさらに仰いでおり、大衆文化もまたSNS(Social Network Service)に代表される個人中心の社会的ネットワーク拡大へとより競争が多様化し急変している。

このように進化スピードが早まった大衆文化のジャンル変化と融合傾向のもと、漫画はさらにその機能と居場所が縮小しつつある。特にインターネットを基盤とした多様なメディアの発達により、既存の漫画文化に見られた出版市場のプラットフォーム先導コンテンツの機能からインターネット中心のデジタルプラットフォームへの変化に従属する傾向が強まっている。結局漫画文化は文化のジャンル革新がデジタル技術革新に持続的に従属していくことを検証する事例となっている。

しかし、インターネットゲームを含む融合コンテンツの革新速度は現在の漫画文化から見られる従属傾向までも変革させる大衆性を感じさせる。² 新しい技術の進化と文化の大衆化は、漫画文化の限界をより露にし、プラットフォーム中心の漫画文化の代案性は急激にその必要性が認められるようになった。

² NCソフト社の<リネージュ 2>はサービス開始当時、全国のネットカフェのコンピューターのほとんどが駆動不可能な高容量、高画質のオンラインゲームであるためサービスが難しくなると予測したが、ゲーマーからの爆発的な要求により、全国のネットカフェのコンピューターがアップグレードを余儀なくされたという奇現象を生み出した。この時からコンテンツがプラットフォームを先導するパラダイムが説得力を持つようになった。

また、このようなデジタルメディアの発達は「楽しむ(Fun)」の概念をも変えてしまった。デジタルメディアのネットワークの外部性により、固着化した漫画の受用者層は急変し縮小した。オフライン漫画図書の売り上げは急減し、その代わりインターネット書店やe-BOOK中心の代案メディアの消費文化は爆発的に増加し消費トレンドが激変した。

このような漫画の環境変化に必要な漫画ジャンルの代案性の概念は、このような現象を制御・予測するジャンルの手段を見つけることにある。大衆文化の主要傾向に敏感に反応しそれらの変化に従属するより、先に変化を先導する文化としての位置付けが漫画文化の代案性である。そのためには急変する現象を捉えて、批判力を前提とした実験性の時代的・技術的・政治的変数を前提とした革新の方向性を提示し、新しいジャンルを予測しなければならない。そしてそのようなジャンルの競争力を通して漫画文化の土台を強化した後、産業的変数を開発し大衆化すべきである。

現在、学習漫画やウェブトゥーン(Webtoon)が革新的代案性の直接的な事例だと言える。『遠い国近い国』、『漫画で見るギリシャローマ神話』、『サバイバル漫画科学常識』などの作品は、出版漫画の売り上げが急減している中、各々1,500万部、2,300万部、1,000万部³以上の売り上げを達成し、新しい漫画ジャンルの変化した販売現象を見せ付けてくれた。

学習漫画は漫画の図像記号自体が学習内容となり、言語記号との相互補完的関係を持つことで子どもの興味と関心を誘発し、想像力はもちろん子どもに積極的な学習態度を持たせる媒体⁴として漫画の教育的な面と役割及び機能を強調した。その後、学習漫画は積極的な企画とマーケティング戦略により『魔法千字文』1,300万部、『コミックメイプルストーリー』1,100万部、『Why?』シリーズが3,000万部以上販売されるなど、現在もその勢いは衰えず出版漫画市場の67%を占めている。

ウェブトゥーンの場合、個人のホームページに連載していた作品『パペとポポの純愛メモリー』、『マリブルース』などの作品を皮切りに、インターネットコミュニティの発展と共に成長し現在のウェブトゥーンの姿となった。ウェブトゥーンからは現在漫画としての役割だけではなく、文化コンテンツの一つとして多数の映画や演劇が作られている。そして作家の作品としてのウェブトゥーンにとどまらず、ブランドウェブトゥーンとして様々な漫画が連載されている。

さらに最近ではブランドカートゥーン(brand cartoon)と呼ばれる広報漫画が企業側の注目を浴びている。『フィラゴールドダウンブランドカートゥーン』、『傷共感ダイアリー』などの作品は、ポータルサイトでのウェブトゥーンにより自社製品を継続的に宣伝することで、読者に親しみを与え短期間に一つの商品に対する複数の広告を見せる効果がある。このような広報漫画の効率性が検証され、企業自らによるブランドカートゥーン企画が広まりつつあり、漫画家の中でも専門性をもつ作家群が形成されるなど積極的な対応が本格化している。『夢、羽が生える』などストーリーの長いブランドウェブトゥーンの場合、アピール箇所に対する十分な説明ができ、ビジュアル効果とともに感性にも訴えかけられる。

³ <2010 漫画産業白書>、韓国コンテンツ振興院、2011

⁴ ファン・ヘヨン(2005)、「学習漫画の教育的役割に関する研究：小学生のための歴史学習漫画を中心に」、慶熙大学デザイン教育専攻修士学位論文、2005

そして他のジャンルとの融合コンテンツも既に具体化している。ゲームプロローグ漫画(game prologue comics)は、ゲームの開始前やゲーム関連ホームページに連載されることで、ゲームの膨大な世界観やキャラクターの説明、キャラクター間の関係などをゲームユーザーが簡単に理解できるようにする役割を果たす。既にオンラインゲーム業界では新しいゲームのリリース前や既にサービス中のゲームの宣伝に、ゲームプロローグ漫画の企画及びアップグレードが一般化されている。

5. 結論：漫画文化の代案性

既存の韓国漫画は過去の出版市場を抜け出し、メディアの発達に合った代案性を提示しながら発展してきた。しかし漫画の時代的変曲点機能を通じた文化的代案提示、アバンギャルド実験戦士としての機能を忠実に遂行するため、漫画研究の新しい研究テーマ設定及び研究方法論の開発に向け、メディア時代に相応するさらに進んだ代案性を提示する必要がある。

第一に、ジャンル代案性として融合ジャンルの精巧な双方向性を構築しなければならない。学習漫画の場合、オフラインのみならず最新のプラットフォームを利用することで読者の参加を多くし、学習効果をさらに高めることができる。電通社の「MOBILE ART LAB」は、子供の絵本にiPhoneを組み込むことでページをめくるとストーリーと連動した動画などが楽しめるようにした。また、親子が一緒に画面に触れて動画が見られ、子供に興味を持たせることができる。『明日は実験王』の場合、iPadに関連アプリケーションをダウンロードし、学習漫画で読んだ実験が自らできるため学習効果にとっても優れている。

メディアアートと漫画をコラボし空間的スペクタクルの再現も可能であるが、イ・イナム作家の「メディアアート」で見せてくれた動く名画がまさにそれだ。「動く美術展」「生きている美術館」といった展示会のように、テーマ別の変化戦略を開発することも融合ジャンルの精巧な双方向性構築のために必ず必要である。

ジャンルの代案性として小説・童話・ゲーム・アニメーションなどと連動させるジャンルの躍動性の具現もまた必要である。ポータルサイト「ダウム」のiPad用漫画アプリケーションの場合、演出・音楽・変換・デザインといった要素を加えウェブトゥーンの次期バージョンを開発した。そしてアップトゥーン(Apptoon)の周期的なアプローチ性を確保し、読者の管理システム開発が求められている。日本を代表するアニメーションアプリケーション「クランチロール(CruncjRoll)」の場合、膨大な量のアニメーションを保有しており、最新作・シーズン別・ジャンル別など、好みに合わせて検索可能な点が大きな特長として挙げられる。韓国でもKT通信会社がオーレ漫画のサービスを予定しており、マーベル社の漫画アプリケーションを参考に韓国的なビューアーを開発、感性エンジンでユーザー中心の漫画作品の配置が行われる予定である。

第二に、スターシステムの代案性として、年齢・階層・地域・国家それぞれの文化消費の形態が多様な需要層に各々適用可能な多層的スター作家のグループ分けや設定が必要である。スター作家に対する国際的ファンダム現象を引き起こすことで、グローバルネットワークの生態系を具現し、新進作家の市場進出の壁を管理することができ、大御所作家などのリメイク事例の開発なども可能である。

また、漫画の高級文化としての代案性のために映画・音楽・文学・ダンスなどの融合コンサートの展示コンセプト及び動く漫画原画の展示コンセプトなどの開発を通して漫画展示会の融合化戦略を開発する必要がある。そして漫画文化が高級キッチュ文化として実験性を通して、現時代的批判力を提示可能にする必要があり、進化する先端プラットフォームのバンドリングコンテンツとしての革新イメージも同時に構築していかなければならない。