

韓国cartoonの現実と新しいカートゥーンの模索

李璟來/イ・ギョンレ

慶尙大学校

カートゥーン・アニメーション学科教授

2010年09月

目次

- I. カートゥーン、漫画の定義
- II. 韓国カートゥーンの歴史
- III. 韓国漫画発展の特徴
- IV. 韓国カートゥーンの現在
- V. 新しいカートゥーンの模索

I. カートゥーン、漫画の定義

カートゥーンの定義

絵の下絵あるいは下図という意味のイタリア語であるカルトン(Carton)という単語から由来した¹というカートゥーンの現代的な定義は、英語圏ではユーモラスな絵あるいは新聞や雑誌に連載される絵²として通用している。

日本では風刺漫画・時事漫画³等を、韓国では広義としては「漫画」を、狭義としては「主に政治的な内容を風刺的に表現した一コマ漫画」である時事漫画を指し示す。

形からすると、通常1コマから4コマの1ページ以内の漫画をカートゥーンと言い、2ページを超えるとコマ漫画と呼んでいる。

漫画の定義

漫画は、次のように定義している。「漫画とは、語りたい何かを絵で表現すること」 -Steve Whitaka、「中に纏まった考えを含んでいる絵であれば、それがどんなものでも漫画と呼べる。」 -Maurice Horn⁴

韓国では漫画とカートゥーンは内容の面では同じ意味で通用し、形式的な面では1ページ以内

¹ イ・ギョンレ (2005) 「漫画用語の定義と標準化研究」、(2005年韓国漫画アニメーション学会 第1次定期学術大会)、p58

² Collins Cobuild Advanced Learner's English Dictionary

³ Naver 日本語辞典

⁴ イ・ギョンレ (2005) 「漫画用語の定義と標準化研究」、(2005年韓国漫画アニメーション学会 第1次定期学術大会)、p57

のものをカートゥーンと呼び、2ページ以上のものを漫画と呼ぶ傾向がある。

II. 韓国カートゥーンの歴史

韓国におけるカートゥーンの始まりは、時事漫画の始まりだと言える。つまり、1909年6月2日創刊した<大韓民報>に載っていた「イ・ドヨン」の時事漫評を韓国カートゥーンの始まりと見る。⁵国立現代美術館で開かれた「漫画—韓国漫画100年」展(2009.06.03—2009.08.23)では、韓国漫画の歴史を次のように分類している。⁶

1. 風刺で描いた抵抗の時代(1909年-1930年)

韓国漫画の始まりは、<大韓民報>に載っていた「イ・ドヨン」氏の挿絵と考えられている。今日の時事漫評の始祖と見ているが、その当時新聞はいくつも存在したが、漫画を掲載したのは大韓民報が初めてだった。<大韓民報>の漫画は、イ・ドヨン氏が絵を描いたら木版に刻んで絵だけを別途に印刷する方法を取っていたという。

2. 暗鬱な時代の慰安(1945年-1970年代)



日本植民地時代から解放されて間もなく、韓国戦争という暗鬱な歴史の激動期の中で、漫画は一般庶民に希望と笑いを与える唯一の媒体であった。終戦後大衆雑誌が出版されるようになり、児童漫画とSF漫画が登場した。<絵1>

3. 韓国漫画のルネッサンス(1980年-1990年)



1982年漫画専門雑誌<宝島>の創刊後、数々の漫画雑誌が創刊され始めた。成人漫画雑誌<漫画広場>、少女漫画雑誌<ルネッサンス>のほか、子供と青少年向けの漫画専門雑誌が多く創刊され、韓国漫画のルネッサンス時代を迎えた。

大学が次々と漫画やアニメーション関連学科を開設し、大規模の国際フェスティバルが開かれるようになった。<絵2>

4. 韓国漫画紙型の多変化(2000年代-現在)



インターネット革命以来、出版漫画が斜陽の道に突き進む中、デジタル時代を迎えた。このような時代の変化の中で、漫画は媒体の急激な分化と統合の過程を経て、伝統的な印刷方式から抜け出し新しい形態に進化している。

<絵3>

III. 韓国における漫画発展の特徴

前述したように1960年代後半から1970年代まで、韓国で漫画とは低級・下流文化の代名詞であった。そこに「不良(粗悪で非教育的な)漫画」という線を引いてはいたが、その出版規模が70年代初期のころ毎月1200種150万冊にもものぼり、⁷事実上ほとんどの漫画が「不良漫画」扱いをされたと見ていい。難解な絵と粗悪な印刷により、子供達に視力障害をもたらす恐れがあるとまで言われ、当時の絶対的な力を持つ朴正熙/パク正熙大統領まで乗り出して特別取締を指示したという。これに警察も加わり、何万冊もの漫画を燃やす火刑式の場をしばしば持った

⁵ ソンイク(1996)「韓国漫画通史」(プレスビル)、p118

⁶ パクングオンPark Seong-Gwon(2009)「韓国漫画100年展」、(プリンティング코리아)、v.8 no.7、pp112-113

⁷ [TBC(東洋放送)時間旅行]29回不良漫画取締、<中央日報>、2010/11/12 10:45

<http://article.joinsmsn.com/news/article/article.asp?total_id=4691437&ctg=1705>

という。

大学の学科設置

このように不良食品のような扱いをされた「漫画」に対し、国レベルでの関心が持たれるようになったのは1990年代の半ばから、つまり大学が漫画関連学科を開設し始めてからだ。1990年公州^{コンジュ}専門大学の「漫画芸術科」開設を筆頭に、瞬く間に全国の大学が類似学科を開設し、現在全国に約100校ある。

当初、漫画学科のカリキュラムは京都精華大学のを真似し参考にしたため、カートゥーンがその基本になったが、間もなくコミックに移って行き、続いてアニメーション、ゲームへとその領域を広げている。

この時期開設された大学の漫画関連学科の特徴は、カリキュラムに漫画とアニメーション課程が混在しているという所である。漫画とアニメーションをはっきり区分しな~~か~~った理由は、当時大概の人がアニメーションを「漫画映画」と呼んでいたように、アニメーション=カートゥーン[□]アニメーションと理解していて、できるだけ多くの新入生確保と多方面における就職を考えての大学の政策的な事情もあったからだ。

大学の外でも韓国漫画は政府主導下において急速な良的発展を成した。中央政府及び地方自治団体の支援は、大規模な国際フェスティバルの開催と様々なセンターや振興院を設立させた。

大規模な国際フェスティバル開催

1995年からソウル市主催のSICAF(ソウル国際漫画アニメーション・フェスティバル)を始め、1997年BICOF(富川国際漫画祭)、そして1999年のPISAF(富川学生アニメーション・フェスティバル)等のイベントが続いて開催された。

国際イベント開催と共に各種センターや振興院なども立て続けに設立した。1995年春川^{チュンチョ}アニメーション博物館の設立を皮切りに、韓国アニメーション産業の総合的支援と育成のため、1997年ソウルアニメーションセンターが、2001年8月には「文化コンテンツ輸出の産業化を通じて、創意的文化コンテンツ強国を実現」に向け韓国文化コンテンツ振興院が設立された。そして、2009年7月「漫画産業力量強化」、「漫画文化インフラ拡大」、「グローバルネットワーク及び市場開拓」の3つの戦略課題達成を目標に、漫画映像振興院が開院した。

前述の韓国漫画発展の特徴をまとめてみると、次のようである。

最初に、下位文化の代名詞だった漫画ジャンルがとても早いスピードで制度圏教育に編入した。

これは、専門家輩出の経路が変わったことを意味する。つまり、「徒弟方式」から「制度圏教育方式」へとそのシステムが変わったが、まだ当時の漫画作家輩出の形態は、皆さんのご存知のように「徒弟システム」だった。門下生システムとも言うこのシステムは、漫画が韓国に知られて以来、しばらく唯一の作家養成形態であった。今日、デビューする作家のほとんどは大学で漫画関連教育を受けた者達である。

二番目に、韓国漫画の量的膨張は、自らの原動力によるものではなく、政府政策の支援によるものだ。

このようになった背景には「漫画・アニメーションの産業化」というキーワードが関わっているが、当時漫画とアニメーションに関して噂されていた有名な言葉が、アニメーションを用いた映画「ジュラシック・パーク」の利益の金額は「現代自動車を数万台輸出した利益と変わらない」であった。

当然、漫画とアニメーションの芸術性や文化的価値は問わず、評価された。

三番目、急変する漫画ジャンルに対する社会的関心と市場の変化

産業の側面からのみによって漫画に注がれていた関心が、すぐにアニメーションに向けられ、

再びゲームに変わってしまった。漫画は、産業と言うには非常に個人的なプロセスを持つもので、仕事や利益の創出の成果があまりなく政策立案者の望みに沿えなかった。たった20年余りの期間、ビックバンの如く大学で巻き起こった漫画関連学科開設のブームは、今は反対に「失業者養成学科」というレッテルを貼られ、徐々に他学科に吸収または無くなりつつある。

それに漫画のメイン市場がオフラインからオンラインに急変し、2010年の1年だけで新刊の種類と部数が、前年比29.0%と36.8%それぞれ減少したといわれる。⁸このような現象は新しい状況と媒体に順応した新人の登場を促すが、時代を超えて感動を与えるベストセラーの誕生を難しくする原因にもなる。実際、2010年の1年で<^{イキ}苦>、<メリーは外泊中>、<大物>のような漫画を原作にし、高く評価された映画とドラマがあったが、原作漫画そのものに対する関心と評価はあまり高くなかった。

IV. 韓国カートゥーンの現在

このような韓国漫画の特徴は、韓国カートゥーンの現実と深く関係している。前述した通り、韓国大学の漫画教育の初期カリキュラムは、京都精華大学のものを多く取り入れており、その基礎とカートゥーン分野の相当な部分が反映された。当時としては、単語さえ聞きなれない「カートゥーン」というジャンルを紹介して、ジャンルの多様化に貢献したと言える。特に、流行のように広まった国際漫画公募展(実際はカートゥーン公募展)に多くの学校と学生達が参加し、短期間ではあるが漫画ジャンルの領域拡大に貢献できた。

ところが、少なくない受賞者を出したにもかかわらず、本業としてあるいは兼業として活動するカートゥーン作家は少なく、作品についての評価が皆無に近いという現実が公募展の役割と政府支援の方向について改めて考えさせられる。

現在、韓国カートゥーン協会に27名が加入し、⁹全国時事漫画協会のメンバーの数が61名とされているが、ブログなどがリンクされて活発に活動していると推測する会員は18名程度である。¹⁰加入はしているが、活動をしていない作家と両協会に重複登録した作家の数等を見ると、実際活動しているカートゥーン作家は時事漫画作家を含めて、20~30名程度と思われる。新聞社に所属し、定期的に作品発表が約束された時事漫画家達を除けば、純粋カートゥーン作家は大変少数であると推測できる。参考にストーリー漫画作家を中心とする(社)韓国漫画家協会には約20名余りの作家が登録している。

政府の支援について

文化、芸術への政府の支援は、弱肉強食の資本主義の中で保護され、育成すべき価値のある非商業的な芸術ジャンルに集中されなければならない。同じ話になるが、漫画部門に対する政府の支援は、短期間的な利益創出にこだわるのではなく、より長期的に成されるべきである。カートゥーンへの長期にわたる支援は、商業漫画を成長させ、しかも映画やドラマ等周辺媒体の発展の土台となるであろう。「多様性」こそが文化芸術の原動力になるためである。産業のほうばかり気にして文化政策は文化の多様性に深刻なアンバランスを招く恐れがある。

大学教育もやはり長い目で行わなければならない。これは漫画に限る話ではなく、全ての分野で今までと同様にその場しのぎの新入生入学率と就職率で学校や学科を評価すれば、歴史に残る立派な作品の誕生は難しくなるだろう。

これを意識した漫画家は、次のような旨のもと、漫画振興法(推進委員長：ウォン・スヨン、ジョン・セフン)の制定のため力を尽くしている。この案は、2012年までの国会通過を目指して進めているが、その主な内容は次の通りである。

第3条

漫画創作及び漫画事業を育成、支援する基本計画の樹立。

⁸ キム・ジョンオク「2010年韓国漫画動向」、「韓国漫画アニメーション学会 2010秋季学術大会」p. 86

⁹ <http://coreacartoon.com/>

¹⁰ <http://cafe.naver.com/sisacartoon/>

第14条

漫画の質的向上を図り、韓国漫画及び漫画産業の振興・発展を効果的に支援するための漫画振興委員会の設立。

第16条

漫画創作・漫画産業・漫画の利用等と関連した被害の救済と紛争の調整のために、委員会所属の漫画著作権保護委員会を設置。

第20条

漫画の創作活性化と漫画産業の振興のための漫画発展基金の設置。

第25条

漫画及び関連文献等、漫画資料の収集・保全・展示および漫画の芸術・歴史・教育における発展のために文化体育観光部の傘下に韓国漫画資料院を設置。

V. 新しいカートゥーンの模索

21世紀になり、紙媒体の衰退と共に多くの漫画雑誌が廃刊に追い込まれていく。2000年代には17誌があったが現在では9誌も残っておらず、販売量も急減し一部の雑誌は既に5,000部を切っている状況だ。¹¹紙雑誌の場所に、今ではポータルサイト(portal site)が代わって座り、ポータルサイトからスクロール方式で見ることのできる「ウェブトゥーン」が現在韓国で最も一般的になっている漫画の楽しみ方である。

カートゥーンの表現方法を、その製作方法と受容媒体により区分することができる。よく私たちが伝統的表現様式という表現方法は、ペンとインク、そして水彩画などに用いる絵の具で完成し、新聞や雑誌等の紙媒体を通して発表したり、決まった空間で展示をしたりすることである。

デジタル表現方法とは、1990年代から表われたもので、コンピューターを用いてカートゥーンを製作し紙媒体に発表していたが、インターネットの普及に伴いコンピューターで製作してそのままオンラインで発表する形で発展した。韓国での初期デジタル方式のカートゥーン製作は、1997年朝鮮日報が発表した「グアンスの考え」というユーモア・カートゥーンより本格化されたと言えるが、¹²デジタル制作方式のカートゥーンは、I.T基盤のデバイスが多様化し一般化したら、更に脚光を浴びることと予想する。例えば、これからは、コンピューター□ジェットチャーで楽しめる作品は勿論、スマートフォンやiPad等タブレットPCより特化されたカートゥーンが製作されると考えられる。

通常デジタル方式でカートゥーンを製作する過程はコンピューターとモニター、そしてタブレットを利用し、プログラムはフォトショップやペインターが幅広く使われているが、これはツールだけがデジタル化したもので、その表現の根本的な所においては大きな差がないと言える。カートゥーンは、1ページで自分の表現ができるため、他の漫画ジャンルに比べ色々表現手段を試すことができる。例えば、写真を利用したフォトカートゥーン、3Dプログラムを利用した3Dフォトカートゥーン、様々なオブジェを活用したオブジェカートゥーンなどその表現方法に富んでいる。

そして、最近では漫画のアニメーションの境界線を越えた「フラッシュカートゥーン」〈絵5〉、モーション・コミックス(Motion-Comics)〈絵6〉という新しい方法も試されている。そして、厳密に言えば漫画やカートゥーンではないが、iPadの特徴を良く生かした「Alice for the iPad」〈絵7〉と同様の方法でのカートゥーン製作も可能である。

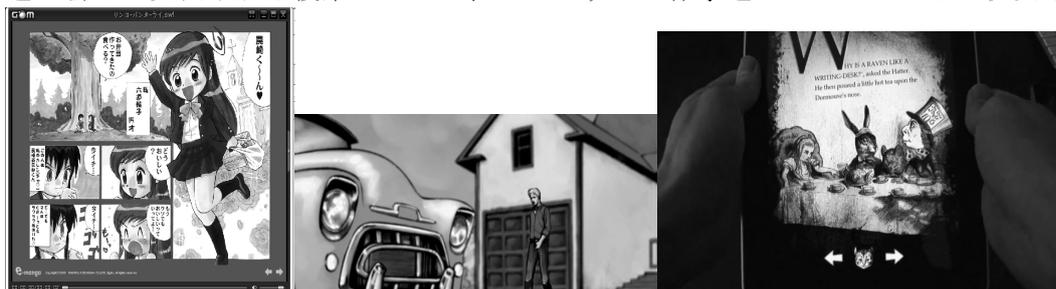
メディア・ミックス(Media Mix)、メディア融合(Media Convergence)時代を迎えて、カートゥーンもその製作方法と表現方法に変化を求めている。

また、展示方法においても表現の多様化についての研究が必要だ。紙雑誌の衰退は、漫画家

¹¹ キム・ジョンオク 「2010年韓国漫画動向」、「韓国漫画アニメーション学会 2010秋季学術大会」、p. 87

¹² ホ・ヨン, アン・ソンヘ(2006)、カートゥーンの表現様式における新しい立体カートゥーンの提言。「韓国コンテツ学会 2006秋季総合学術大会論文集」、第4巻第1号、p287

達に新しい発表手段を模索させたが、カートゥーン作家達にとってはさらに切実な問題である。



なぜなら、紙雑誌が無くなり、作品発表の場を失ったからである。紙雑誌の時代には十分とは言えないが、それなりにカートゥーンと4コマ漫画を表現する場があった。

しかし、カートゥーン漫画の発表の場がポータルサイト中心のオンラインに変わってから、作家として発表できる場が、ほとんどなくなってしまったのである。これに対し若い作家達を中心に、カートゥーン発表の多様化について話し合いが行われている。逆説的ではあるが、伝統的な美術展示場での作品発表を強く押していて、デジタル・フォトフレームを用いた作品展示や貸し出し等も考えられている。

このように発表の場について議論するのはとても重要であるが、見逃しがちな問題がある。カートゥーンの方法がどうであれ、発表手段としてどのような方法を選択するにしても、根本的な問題をうっかり忘れてはならない

カートゥーンは、作家のメッセージをユーモラスに、メタファーを用いて表現する美術ジャンルである。したがって、表現の方法と手段の変化と共に新しいメッセージや新しいユーモアの開発を忘れてはならない。