

# 12

## デジタル社会における融合化\*が漫画と いうジャンルにもたらす代案の研究

ハン・チャンワン（韓昌完）

梁仁實 訳

### はじめに<sup>1</sup>

近現代史を横断しながら、漫画が社会変動に関わってきた文化的成果と比較してみると、評価は低く、そうした低評価の延長線上で、漫画を社会的に低く見るようなパラダイムがスタートしているということから本稿を進めることとする。漫画文化は歴史的にみてもキッチュの名において(Kitsch)、その価値を高めてきたが、アバンギャルドな芸術性への昇華を目指そうとする努力が足りないため、一般的に低級な文化として評価されてきたのである。また、現在においても、漫画文化は批評性と実験性が十分ではなく、社会的手段

\* デジタルの融合化とは、

発達したデジタル技術がもたらすメディア環境の変化により、既存のジャンル、技術などが融合しながら、新しい技術が生まれる現象を指す。現在、デジタル技術の融合化は、社会、文化的な側面にも大きな影響を与えている。デジタルの融合は脱ジャンル化をもたらし、異種の産業や技術などに協力の体系を形成させている。既存のジャンルの区分から脱し、インターネットのプラットホームを通じて新しいジャンルが登場している。このような現象は、漫画のジャンルにも表れている。その例として漫画、ゲーム、教育のコンテンツが融合した学習漫画、学習ゲームなどを取り上げる。(編者注)

---

1 本稿は2011年9月14日に開催された韓国漫画映像振興院と日本の京都精華大学国際マンガ研究センターの共催「第3回国際シンポジウム『漫画の社会性—経済主義を越えて』」のキーノート・スピーチ「デジタル漫画の融合化がもつ漫画ジャンルの社会文化的含意と可能性」を研究論文として再構成したものである。シンポジウムの際、コメントをしてくださった日本側の研究者の皆様及び論文を査読していただいた先生方にお礼を申し上げる。

と新たに融合したほかの表現メディアが示す代案を追い越すことができない。したがって、こうした表現メディアを追い越すためには、漫画においても社会構造的な視野を含めた代案を多様に示すことが求められる。

本稿では次のような問題を追究する。第一に、漫画文化の芸術性と大衆性を確保するための代案は、どのような社会的融合手段を通して具現されるべきなのか。第二に、進化するデジタル・プラットフォームに適合させたデジタル漫画の戦略は、ジャンルに最大限適した代案を実現するためにいかなるメカニズムとの連携が求められるのか。

ここでは、デジタル漫画を中心に漫画というジャンルの代案を考えるために、漫画文化をめぐる環境の変化を分析するが、その事例として学習漫画とウェブトゥーン (webtoon)、ブランドカートゥーン (brand cartoon)、ゲーム・プロローグ漫画 (game prologue comics) など、代案になりうると考えられる既存の韓国漫画ジャンルに注目する。また、漫画の機能と研究のほか、新たなメディアにふさわしいものとして革新性も求められているが、これについて漫画というジャンル、スターシステム、さらに高級文化との関連といった観点から言及した。

## 1. 現状分析

人類の文化は今まで大きく2度にわたって革命的構造変革を迎えた。産業革命とデジタル革命である。産業革命は近代化を生み出し、構造的進化を通して貨幣と市場、都市と文明をめぐる生産的な発展に変え、資本家と労働者という階級の両極化をもたらした。新しい社会は従来の体制から継承した要素の矛盾により、常に社会的葛藤を抱えることになった。このような葛藤の歴史のなかで漫画はいち早く簡潔なコミュニケーション手段となり、大げさに、そしてユーモラスに社会を批判し、風刺してきた。そして、規制されたコミュニケーションに対する不満とその規制に抗うことのできない人々、つまり一般市民の心を記録する手段として機能してきたのである<sup>2</sup>。このように漫画文化は時代や政治的転換期、あるいは権力や体制の転換期に急変する

---

2 産業革命を経て近代化過程のなかから社会的革新性を示した漫画の具体的事例については、パクホンギョを参照。パクによれば、フランスのオノレ・ドームエは西ヨーロッパの近代化のなかで生じた社会問題を、時宜にかなった漫画的表現をもってメッセージ化したが、こうした革新的な表現は近代化による問題点が間接的に受けとめられるようなコミュニケーションの手段として作用した (2000)。

社会現象をブラック・ユーモアで描写し、このような状況を気兼ね無く扱うことのできるキッチュ文化の特性を利用しながら、批判的メッセージを間接的に発信してきた。すなわち、歴史的に見て漫画文化は記録技術の転換期(文字から映像への転換期)、また技術革新などの転換期に批判的ユーモアなどを発信するという、文化的役割を果たしてきたのである<sup>3</sup>。

漫画文化は各時代の変革期に文化的な代案を示し続けてきたが、芸術文化の進化によって新しい表現技法と素材などを提示してきたし、大衆文化の変革期には物語展開、反逆の美学、プラットフォーム等の新たな可能性を示してきた。また、漫画文化は時代を先取りしたり、アバンギャルドな実験的表現に挑戦したりすることによって、文化の周辺でその機能をはたしたりもした。例えば、形従来の漫画表現から逸脱し、新たなコンテンツを誕生させてもいる。

さらに、このように実験的な試みによってマニア中心のファンダム (fandom) が導きだされ、読者が自発的にネットワークを構築するようになった。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融合することによって、その独自性を失いつつある。批判的なメッセージを認識させることで芸術を志向したものの、社会的には低評価のままである。とりわけ批判的なメッセージに対して大衆の賛同が得られず、書籍中心の出版文化においても、依然として低俗なものとして位置づけられている。

## 2. 問題提起

上記の状況を克服し、根本的に漫画の機能を激変させようとする社会にその文化を適合させるためには、漫画研究の目的を見直す必要がある。まず、既存の漫画研究における代案的なものの欠如、またはその実行性に対する再論が求め

研究課題	キーワード													
	演出	ストーリーテリング	産業分析	メディア変換 O S M U	表現様式	漫画ジャンル研究	教育学的アプローチ	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
個数	9	7	9	6	5	4	3	2	2	2	1	1	1	1
計 53本														

表 1: 1999-2011 年に発表されたウェブトゥーンを含むデジタル漫画研究関連研究論文の索引分析結果

3 キッチュ文化の逆作用における革新性の研究は南米地域を中心に提案された。文化帝国主義の具体的な批判については、ハリウッド・アニメを中心に分析したするドーフマンとマテラートを参照 (1971、2003)。

られる。作家論、作品論、ジャンル論などの既存のテキスト分析から得られた成果をふまえた上、代案を実践へと具体化していく取り組みが求められる。既存の漫画研究の問題点は、独創的な研究課題を導き出したものの、後に続く研究が、これらと十分に連携できていなかったということである。その原因を研究者の制度的な限界と研究方法論の欠如にみることはできるが、漫画研究の必要性が社会的に十分認められていないという点も無視できない。漫画史研究および漫画市場研究、受容者分析などによる漫画業界の研究も進められてはいるが、実質的で代案となりうる認識を描き出すには、未だにいたっていない。したがって、豊かな研究成果と相互に関連付けられた分析が欠如している現状では、漫画研究のためのグランドセオリー (Grand Theory) を導き出すことに加え、研究成果の進化及び拡張も依然として困難である。

表 1<sup>4</sup> は漫画研究が本格化した 1990 年代後半から現在までの研究成果を調査するため、研究課題及び研究対象をキーワードにして調べた結果である。キーワードの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。こうした研究成果をみても、1990 年代後半以降、韓国社会におけ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存在しており、若手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わかる。

しかしながら、これらの研究を分析すると、この代案を提示する、という分野に対しては具体的な成果が十分にあげられていないということ、すなわち、代案に対する実践的な成果が少ないということがうかがえる。革新的漫画作品を生み出そうとする努力は見受けられるが、その変革の具体的方法論における代案がみえてこない。漫画作品に批判的メッセージはみられなくもないが、社会的な代案を具体的に提示するという点においては、回避的である場合が多い。ブラック・ユーモアは認められるが、現実を理解し、それを諦める気持ちに留まっている。

---

4 1999 年から 2011 年までの資料を国会図書館で検索した。一般図書及びインターネットや新聞などに掲載された一般学術資料は対象外とし、学位取得論文及び学術誌掲載論文を中心に分析した結果を表にした。「ウェブトゥーン」「デジタル漫画」「ウェブ漫画」をキーワードに分析を行い、研究問題の区分はテキスト分析 (演出及び物語展開)、ジャンル、メタジャンル (ウェブトゥーンそのものに関する研究)、概念、漫画史、著作権、表現形式、制作方法、メディア変容、産業、キャラクター、教育、工学などの全 14 個のテーマとした。

こうした漫画作品と漫画研究の限界を乗り越えるためには、新しい研究テーマの設定及び研究方法論の提示が必要である。第一に、変化する諸メディアが融合する環境を念頭に、次世代領域となりうる研究課題が必要であり、第二に、テーマの多様な細分化が必要である。そして、最終的には隣接した表現ジャンルを絡み合わせる努力が必要であり、タイムリーな論点の共同研究 (collaboration) を具体化する視点が求められる。

### 3. 研究目的及び研究課題

上記で現状を分析し、問題提起をすることで、漫画研究を新たに設定し、あらためて概念化することの必要性を明示した。特に漫画文化研究の方向性については、新たな代案を中心とした実践的研究が必要であり、既存の漫画研究がもつ社会的機能の強化もまたその必要性に基づくべきであると主張した。

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、歴史的にみてもキッチュであることを前提にその価値を高めてきたが、依然としてその人気度と漫画市場の規模が正当に評価されず、アバンギャルドな芸術的価値へと漫画文化を昇華させようとする努力も十分ではないのが現実である。このような過程のなかで、大衆もまた漫画文化を低級な文化としてみる、という傾向があいかわらず続いている。

特に漫画の批判性は消極的なカタルシスしか与えず、またその実験性は過激ではないため、漫画文化はキッチュで大衆的であるとしか認められないという限界がある。したがって、批判性と実験性を持ち合わせる芸術として漫画を再評価しながら、そこから生み出される代案を追究することが必要である。

漫画文化は現在、批判性と実験性が十分ではないため、新しく登場してきたメディアが提示している代案的な要素遅れを取っている。漫画読者を含む一般大衆は、漫画よりさらに楽しい文化にすでに慣れている。スマートTVとスマートフォン、そして、インターネットなどから漫画よりも面白みのあるニュースをリアルタイムで楽しんでおり、漫画よりも諧謔的なデジタル映像と、漫画より切ない音源に触れている。また、漫画の想像力を越えたインタラクティブ・ゲームも日常的に楽しんでいる。漫画文化はデジタル化によってもたらされた社会構造的変化の中で、これらのメディアを追い越すために、代

案を提示する必要に迫られている。

本稿ではこうした研究目的に基づき、次のように研究課題を設定する。

研究課題 1：漫画文化が芸術性と大衆性を得るための代案は、どのような社会的融合手段を通して具現されるべきか。

研究課題 2：進化するデジタル・プラットフォームに適合させたデジタル漫画の戦略は、ジャンルに最大限適した代案を実現するためにいかなるメカニズムとの連携が求められるのか。

漫画というジャンルは融合化が進む中で、多様なデジタル・プラットフォームの標準化とも適合し、デジタル漫画がもつ自己組織性及び自己増殖性などの性質とともに読者に提供されることも可能になっている。しかし、既存の芸術とのかかわりや各時代における実験性と将来性などよりも、実質的収益モデルに限定した流通の進化と革新ばかりが注目され、文化における従来の漫画が生み出す代案的な性格は徐々に縮小しつつある。研究課題 1 の目的は、漫画文化がもたらす代案を、社会的価値との関係からあらためて概念化することで、漫画の社会文化的有効性を、どのように構造的な融合を通じて解決していくのか、検討することである。また、研究課題 2 の目的は、こうした現状にも限界があることを前提として、現在、漫画の必要条件として浮上している社会的メッセージと、次から次へと変化するデジタル・プラットフォームとの共通点を見出し、効果的な課題作りとして、漫画の代案を構築することである。こうした研究課題を解決するため、従来の韓国漫画における自然発生的にあらわれてくる代案を分析し、その代案の限界と可能性を中心に具体的な変容の要素を提示してみる。

#### 4. 韓国漫画の代案の分析

デジタル漫画を中心とした漫画というジャンルの代案を明らかにするために、まず、漫画文化における環境変化の正確な分析を行う必要がある。産業社会が成熟するとともに、大衆文化は等級化、資本化、個人化などの変化を迎えつつあり、そのなかで価値観も変化している。ポストモダニズムの文化現象が一般化し、大衆文化は生産者中心から消費者中心へ、さらに生産者と消費者が融合する大量生産及び大量消費の資本循環メカニズ

ムが深化していく。特に、こうした経済システムの拡大は、文化の諸ジャンルの偏向的消費より、融合と分化を促している。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の拡大によって変化し、競争が多様化し、急変している。

そして、このように進化のスピードが加速する、大衆文化の諸ジャンル自体の変化や融合化のもと、漫画はさらにその機能と重要性を縮小しつつある。とりわけ、インターネットをベースに発達した多様なメディアを引き金として従来の漫画文化が示した機能とは、漫画出版市場というプラットフォーム先導型のコンテンツとしての役割だった。が、現在はその漫画さえもインターネット中心のデジタル・プラットフォームの変化についていけず、場当たりに対応する傾向にある。この点では、漫画文化もまた他のジャンルと同様である。

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スピードは、現在漫画文化に見られる従属的な傾向までも変革させる可能性を示す<sup>5</sup>。新たな技術の進化とその文化の大衆化は漫画の限界をさらに表面化させ、プラットフォーム中心の漫画文化への代案の必要性が急速に認められるようになった。

また、このようなデジタル・メディアの発達は、「楽しみ (fun)」の概念をも変化させた。デジタル・メディアのネットワークの広がりにより、固定化されていた漫画の受容者層は急変、縮小し、オフラインの漫画本の売り上げも急減したが、その代りインターネット書店や e-BOOK 中心の革新的・メディアは爆発的に増加し、消費トレンドを激変させたのである。

こうした漫画環境の変化にふさわしい、この現象を制御・予測する手段となるような代案でなければならない。大衆文化の傾向に敏感に反応し、その変化に従属的になるよりは、変化を先導するという立場をとるべきなのだ。そのためには急変する現象を見つけ出し、批判的で実験性が高く、時代的・技術的・政治的変数をふまえた、新たなジャンルを予測するものであるべき

---

5 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ほとんどのコンピューターを動員しなければならぬほどの大容量、高画質のオンラインゲームであったため、配給は厳しいかもしれないと予測されていたが、ゲーマーたちの強い要請により、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されるという珍しい現象を引き起こした。このときからコンテンツがプラットフォームを先導するというパラダイムが説得力をもつようになった。

だ。そして、その漫画ジャンルの競争力を強化したのち、産業的な変化を構築し大衆化すべきである。

現在の韓国漫画では、学習漫画とウェブトゥーンが革新的な代案の事例であるといえる。漫画本の売上げが急減しているにもかかわらず、『遠い国隣の国』（訳註：日本語版タイトルは『コリア驚いた！韓国から見たニッポン』）、『漫画で読むギリシャ・ローマ神話』、『サバイバル漫画科学常識』などの作品は、それぞれ1500万部、2300万部、1000万部<sup>6</sup>以上の売上げを記録し、漫画ジャンルの新たな販売実績を示した。

また、学習漫画は漫画の表現そのものが学習内容となる。言語との相互補完的關係をもって子供たちの興味を誘発し、想像力とともに子供たちに積極的に学習させる媒体<sup>7</sup>として機能し、漫画の教育役割を意識させた。それ以降、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』1300万部、『コミックメイプルストーリー』1100万部、『Why?』シリーズ<sup>8</sup>が3000万部以上販売されるなど成長し続け、現在では出版漫画市場の67%を占めている<sup>9</sup>。

ウェブトゥーンは、個人のホームページに連載していた作品である『パパとボポ』（訳註：邦題は『サランサラン：パパとボポの純愛メモリー』）、『マリブルース』などの作品を皮切りに、インターネット・コミュニティの発達とともに成長してきた。今や漫画としての役割に限らず、文化コンテンツの一つとして多数の映画と演劇の原作にもなっている。

また、最近、ブランド・カートゥーンと呼ばれる広告役割をもつ漫画が企業の注目を集めている。『FILA 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』<sup>10</sup> などのような作品が企業のポータル・サイトでのウェブトゥーンの中で製品を広告し続けることで読者に親近感を与えるなど、ブランド・カートゥーンには一つの製品に対する様々な広告を、短期間で見せられるという特徴がある。このように広告漫画の効率のよさが実証されると、企業のブランド・カートゥーンに関する企画はますます拡大し、専門的な漫画家集

6 『2010 漫画産業白書』、韓国コンテンツ振興院、2010年

7 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」キョンヒ大学デザイン教育専攻修士学位請求論文、2005年

8 インターネット教保文庫 [www.kyobobook.co.kr](http://www.kyobobook.co.kr)

9 『2010 漫画産業白書』、韓国コンテンツ振興院、2010年

10 ネイバーウェブトゥーン <http://comic.naver.com/webtoon/weekday.nhn>



団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』のようなストーリーの長いブランド・カートゥーンの場合、アピールしようとする箇所について十分な説明ができるうえ、ビジュアルな効果とともに感性にも訴えることができる。

そして、ほかのジャンルと融合したコンテンツもすでに具体化している。ゲーム・プロログ漫画はゲームの開始前やゲーム関連ホームページに連載することで、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について、ゲーム・ユーザーがすぐ理解できるよう助ける役割を果たしている。すでにオンラインゲーム業界では、新たなゲームのリリース前やサービス中のゲームを継続的に管理するため、ゲーム・プロログ漫画の企画及びアップグレードが一般化している。

## 結論：漫画文化の代案として

既存の韓国漫画は過去の出版市場から離れ、メディアの発達に合わせた代案を提示しながら発展してきた。しかし、漫画の時代的な転換点を経て、文化的な代案や、アバンギャルドな実験性を十分に遂行するため、漫画研究の新たなテーマ設定及び方法論の開発、さらに漫画を越えるメディアをもとに、新しい代案を探る必要がある。本稿では、韓国内で今まで見られた多様な革新的融合現象と事例を分析することによってこの課題に対応してみた。その結果をふまえ、以下では漫画文化の代案のための提案を提示する。

まず、漫画文化の芸術性と大衆性を確保するための代案がどのような社会的融合手段を通して具現化されるべきかという研究課題のためには、作家をめぐるスターシステムが不可欠であり、それには年齢、階層、地域、国家など、文化消費の形態が多様な需要層に合わせ、それぞれにうたえるような作家の多層的なグループ分けや設定も必要となってくる。このことにより、スター作家の国際的ファンダムを作り出し、グローバルネットワークをつなぎ、新進作家の市場進出の弊害を改善したり、大御所作家及び中堅作家の作品をリメイクすることを可能とする。

2009年に施行された韓国漫画映像振興院の「名作漫画リメイク制作支援」は作家及び作品の発掘、大御所作家についてはライセンス契約による支援がその目的であった（クォン・ジェウン、パク・スンヒョン 2010）。支援作品としてはシン・ムンスの『ロボットチップ』、コ・ユソンの『雷の機動隊』、

パク・スドンの『チビッツ野球団』、チョン・ウンキョンの『ジンジンドリ』が対象となっていた。これらの作品はこの支援により選ばれた作家<sup>11</sup>によってリメイクされ、ネイバーのウェブトゥーンに公開、連載されている。過去のスター作家の作品のリメイクにより、読者は過去の名作に対して関心を持ち、新進作家も発掘することができるうえ、大御所の作品に対しては支援をすることができるようになった。

漫画の高級文化化への代案のためには、映画・音楽・文学・舞踊などが絡み合わさったコンサートや、漫画の原画が動くなどの展示コンセプトを開発したりするような、融合化戦略を検討しなければならない。体験型ロボットを使用した劇『ロボット・タタとミュージック・ロボット：地球を守れ』は音楽と科学、美術が混ざった音楽劇で、多様なジャンルが融合したコンサートのよい事例である。そして、イ・イナムの「メディアアート」による「動く美術展」、「生きている美術館」などの展覧会もまた、動く画像の新たなコンセプトとして今後応用することもできる。

第一として、漫画文化は高級なキッチュ文化として、実験的に現代への批判力を提示すべきであり、進化する前衛的な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的なイメージも同時に構築すべきである。第二とは、急変するデジタル・プラットフォームを柔軟に利用するためには、ジャンルとしての代案も必要であり、ジャンルの融合精巧な双方向性を構築しなければならない。既存の韓国漫画の代案であった学習漫画であれば、出版物のみならず、最新のデジタル・プラットフォームを利用することで読者層を拡大することができ、また学問的監修もさらに強化できる。そして、内容の点からも、読者の参加を導き出し、学習意欲を高めることで、漫画効果を増大させることができる。電通の「モバイルアートラブ」は、子供用の絵本とiPhoneを連動させ、ページをめくるとストーリーに関連した動画が見られるうえ、子供が親と一緒に液晶画面に触れると、動く別のものをみるなど、幼児読者の興味を誘発する。また、アイセウムの「明日は実験王」は、漫画本とは別にiPadに関連したアプリケーションをダウンロードすると、学習

11 『ロボットチップ』は『ロボットパッチ』にタイトルが変わり、キム・サンオク作家がリメイクした。『雷の機動隊』は『雷の機動隊 2009』と改題され、パク・ソンジンとイム・ソンフンが、また『チビッツ野球団』は『チビッツキッズ』と改題され、キム・キョンホが、そして『ジンジンドリ』は『ジンジンドリ エボリューション』と改題され、キム・キジョンとユン・ジョンムンにより、それぞれリメイクされた。

漫画のなかで読んだ実験内容を、自ら iPad 中の実験器具を動かしながら実験することができ、学習効果が大変高い。

メディアアートと漫画がコラボし、空間的スペクタクルを再現することもできる。例えば、イ・イナムはその動く名画を通してジャンル間の融合を見せる。「動く美術展」「生きている美術館」などの展覧会のように、テーマ別に融合化戦略を開発することもまた各ジャンルの精巧な双方向性の構築のために不可欠である。

ジャンルの代案として小説・童話・ゲーム・アニメーションと連動し、ジャンルを横断することもまた必要である。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た、ウェブトゥーンの次期バージョンが開発され、アプトゥーン (aptoon) の定期的なアプローチ性を確保し、読者を管理するシステムの開発が求められている。日本の代表的なアニメ・アプリケーション『クランチロール (crunchyRoll)』は、膨大な量のアニメを保有しており、最新作、シーズン別、ジャンル別などの好みに合わせて検索することが可能であるという点が大きな特長と言える。また、ユーザーが一定数の広告を見れば、アニメ・シリーズを見続けることができるような、自動アップグレードを提供する機能を搭載している。漫画の著作権についてもアニメと同様のシステムが適用されると、スポンサーシステムを前提とするアプリケーションにより漫画を享受し続けることが可能になる。韓国国内でも 2012 年から KT のスマートコンテンツサービスとしてオーレ<sup>12</sup> 漫画がサービスされる予定である。このサービスはアメリカのマーベル (Marvel) 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として開発された。すでに感性エンジンは特許申請中で、読者が最近もっとも検索したりする漫画の作家、ジャンル、素材などを自動的に認識し、今後はユーザーが志向する漫画作品の供給と配置が行われる予定である。

第三に、もっとも重要な代案は、漫画文化がもつ芸術的表現力とメッセージの抵抗性を誇張と肯定的歪曲、ブラック・ユーモアを通して反逆のカタルシスとして提供するという、作家の革新性にある。カン・プルのウェブトゥーン連作に見られる時代の悩みと抵抗的メッセージは、すでに原案だけで映画化されたクァク・キョクテク監督の『痛み』と制作準備中の『クエムル 2』、『26 年』などの映画とのコラボからも十分見出されており、興行に成功した

12 KT がスマートフォン向けにおこなっている漫画アプリケーションサイト。

ユン・テホの『苔』（訳註：邦題は『黒く濁る村』）もまたウェブトゥーンとしてのデジタル漫画の想像力が映画という代案的なもののなかで機能した事例として評価されている。

結局、現在急速に進められているスマート・プラットフォームの革新とそれによるパラダイム転換には漫画の芸術的想像力を合わせ、成型されなければならないのである。すなわち、プラットフォームの技術的革新と漫画の代案としての物語展開が相互にトレード・オフを生じさせるよう、プロデューサーに徹底的な努力が求められているのである。最近、サムソン電子のタブレット PC 用バンドルコンテンツとして企画制作されているタップトゥーン (tap-toon) の形式は、そのトレード・オフの可能性を示している。「チョソク」というスターウェブトゥーン作家と「ノーブレイン」というアンダーグラウンドの人気バンドとのコラボはデモンストレーションとして、タブレット PC のタッチ機能と画面機能を適切に活用しながら、その機能性をアーリー・アダプター (early adapter) に十分経験させている。

漫画文化の代案の提示は韓国国内ですでに始まっており、継続的に行うことができる力量も検証されている。したがって、漫画文化の代案とはキャラクターの固定化 (character lock-in) を実現することができる作スター作家、独特な物語展開の中で、社会問題を適切にあらわすことができるように既存のジャンルを踏まえること、そして差別化された文化ファンを対象とし、高級文化としても代替可能な漫画文化の可能性に集中することなのである。

参考文献

- 권재웅·박승현 (2010), 「만화산업의발전과진흥사례연구: 한국만화  
영상진흥원의리메이크정책을중심으로」, 만화애니메이션연구  
19 호 (=クオン・ジェウン・パク・スンヒョン (2010) 「漫画産業の発展と振興  
事例研究: 韓国漫画映像振興院のリメイク政策を中心に」 『漫画アニメーション  
研究』 19号) 訳註: 日本語版タイトルは『コリア驚いた! 韓国から見たニ  
ッポン』
- クオン・ジェウン、パク・スンヒョン (2010), 「漫画産業の発展と振興事例研  
究: 韓国漫画映像振興院のリメイク制作を中心に」 『漫画アニメーション研究』  
19号.
- 박흥규 (2000), 「오노레도미에: 만화의아버지가그린근대의풍경」, 소나무 (=박  
크·ホンギョ (2000) 『オノレ・ドーミエ: 漫画の父が描いた近代の風景』 ソナム)
- 황혜연 (2005), 「학습만화의교육적역할에관한연구: 초등학생을위한역사학습만화  
를중심으로」, 경희대학교디자인교육전공석사학위논문 (=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」 キョンヒ大学デザイン教育専攻修士学位請求論文)
- Ariel Dorfman & Armand Mattelart (1971) 『How to Read Donald Duck』,  
Universitarias de Valparaiso ( 김성오역, 「도날드덕을어떻게읽을것인가」,  
새물결, 2003)
- 2010 만화산업백서 (2010), 한국콘텐츠진흥원 (=『2010 漫画産業白書』 韓国コンテ  
ンツ振興院)
- 2010 애니메이션산업백서 (2010), 한국콘텐츠진흥원 (=『2010 アニメーション産業  
白書』 韓国コンテンツ振興院)
- 2010 콘텐츠산업백서 (2010), 문화체육관광부 (=『2010 コンテンツ産業白書』 文化  
体育觀光部)
- 네이버웹툰 (=네이버우에브타운) , <http://comic.naver.com/> 우에브 toon/  
weekday.nhn
- 던전앤파이터홈페이지 (= Dungeon & Fighter 홈페이지) <http://df.nexon.com/>
- 살아있는미술관홈페이지 (=生きている美術館ホームページ) <http://alive-gallery.realeyes.co.kr/main.htm>
- 아이튠즈스토어 (=itunes store), <http://www.apple.com/kr/itunes/what-is/>

움직이는미술전홈페이지 (=動く美術館ホームページ)

<http://www.sac.or.kr/bannerPage2.jsp?htmlURL=/lab2011/artnplay/index.html>

유투브 (=ユーチューブ)、[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

이이남블로그 (=イ・イナムのブログ) [blog.naver.com/art2234](http://blog.naver.com/art2234)

인터넷교보문고 (=インターネット教保文庫) ,[www.kyobobook.co.kr](http://www.kyobobook.co.kr)

윈드슬레이어 S 홈페이지 (= Wind Slayers ホームページ) <http://ws.nopp.co.kr/>