

「学習マンガ」のエンターテインメント化

韓国の学習マンガ『サバイバル』シリーズを事例として

山中 千恵

仁愛大学人間学部

Making "Educational Manga" Entertaining The Korean Educational Manga Series "Survival" as a Case Study

Chie YAMANAKA

Faculty of Human Studies, Jin-ai University

本論は、日本における学習マンガのエンターテインメント化を後押ししている、韓国の出版社ミレエヌ・アイセウムが2001年から出版を開始した子ども向け学習マンガ『살아남기 (サバイバル)』シリーズに注目し、編集部及び企画会社におこなったインタビュー調査を手掛かりに、韓国においてこのような学習マンガシリーズが誕生した経緯や制作現場の現状を概観するとともに、制作者たちの「学習マンガ」表現に対する認識を分析、考察した。

その結果、制作現場ではマンガが知識や事実を正確に伝達しうるメディアというよりは、学習への動機づけを与えるものと認識されており、制作にあたっては、マンガの面白さが追求され、テーマとして選択された知識の社会性が意識されつつも、その娯楽性と政治性は注意深く制御されていることが分かった。韓国における「学習マンガ」のエンターテインメント化は、親の管理下から逃れて「子ども独自の世界」を作り出す装置としてマンガが機能しないように、「安心して親が子どもに提供できる」ものとなるよう意識しつつ進められている。

キーワード：学習マンガ 韓国 「サバイバル」シリーズ 娯楽と教育

1. 「学習マンガ」をめぐる環境の変化

『科学漫画サバイバルシリーズ』（朝日新聞出版）という学習マンガシリーズが人気を集めている。2016年8月29日付けの文化日報によると、55巻の累計で500万部を突破したという¹。このシリーズは、韓国の出版社ミレエヌ・アイセウムが2001年から出版を開始した子ども向け学習マンガ『살아남기(生き残り)』シリーズの日本語翻訳版の名称である（以下ではいずれも『サバイバル』シリーズとして示す）。

朝の読書推進協議会が「朝の読書」実践校²を対象に実施している「人気の本」調査を見ると、2015年度では『かいけつゾロリ』シリーズに次いで二位、2016年度では『かいけつゾロリ』、『学研まんが新ひ

みつ』シリーズに次いで三位にあがるほど学校図書館で「よまれた本」になっている³。書店に足を運べば児童書の棚に『サバイバル』シリーズがずらりとならぶ風景に出会い、その人気を実感できるだろう。

これまでも学習マンガを出版してきた集英社は、こうした学習マンガ市場の動きを踏まえてか、2016年の集英社創業90周年企画として『集英社版学習まんが日本の歴史』を刷新することを発表した。各巻の表紙は、集英社の『週刊少年ジャンプ』をはじめとした同社のマンガ雑誌で連載を持つ人気マンガ家のイラストがそれをかざるなど、話題を呼んだ。また、『サバイバル』シリーズをはじめとした海外学習マンガがフルカラーであること、ストーリー性が高いことを踏ま

えてか、カラーページを増やしたことや「まんががおもしろい」⁴ことも強調されている。

そもそも日本において学習マンガ的な表現が形成されたのは戦時中であつた。プロパガンダの一部として、マンガを教育に活用することが試みられたのである。1939年から『東日小学生新聞（のちの毎日小学生新聞）』で連載された秋玲二の「勉強マン画」を原型とし、荒唐無稽さを排除した「科学教育」を促進するものとして「科学解説」を行うようなマンガが描かれていった（伊藤 2016）。

娯楽性を排除し、事実を解説するための技術として「学習マンガ」が生み出されたのだとすれば、近年の「おもしろさ」を追求した「学習マンガ」はその出自を否定するものに見える。しかし、新版の『日本の歴史』シリーズを広報する集英社のホームページには、「まんががおもしろい！」に続けて「だから、歴史がわかる」との記述がある。ここには、マンガが面白さを失わず事実を解説しうるメディアであるという前提がある。

しかし、このマンガの面白さを担保する技術と、事実を解説しうるという性質は本当に両立するのだろうか。日本において自然に見える両者の結びつきは、むしろマンガというメディアの理解を一部妨げてはいないだろうか。つまり、私たちはフィクションを描く技術と、ノンフィクションを描く技術を混同していないだろうか、ということだ。こうした問題を再検討することで、マンガ『美味しんぼ』における福島第一原発の事故後の地域表象をめぐるなされた議論を、マンガというメディアの性質に注意を向けつつ議論することが可能になるのではないか⁵。

あらためて、マンガが表現しうるフィクションとノンフィクションの境界を考えていくためにも、「学習マンガ」というジャンルを分析することには意義があるだろう。学習マンガはその出自がそうであるように、事実を説明することを求められ、形成されてきたジャンルであるからだ。

今回は、こうした問いを考える一歩として、日本における学習マンガのエンターテインメント化を後押ししている韓国の『살아남기（サバイバル）』シリーズに注目し、そもそも韓国においてなぜこのような「学習マンガ」シリーズが誕生したのかを、2016年9月

に実施した当該シリーズの出版社及び企画会社へのインタビュー調査結果を手掛かりに考えてみたい⁶。もちろん、韓国で「学習マンガ」が生まれた環境は日本とは異なる。異なる文脈を考慮しつつ類似表現を検討することによって、あらためて日本における学習マンガを理解する手がかりを得られるのではないだろうか。

2. 韓国における学習マンガの歴史

韓国の「学習マンガ」の始まりについて、マンガ評論家のパク・イナは、1974年に少年韓国日報社から出版された『科学学習マンガ全集』の存在を挙げている（박인하 2009）。

もちろんこれ以前、1950年代から60年代にも、今みると学習マンガに分類できそうな子ども向け歴史理解マンガや古典名作文学をマンガ化した作品は描かれていた。しかしこれらのマンガは、マンガ専門の出版社から出版されていたという。加えて、各新聞社が発行する子ども向け新聞（『少年韓国日報』、『少年朝鮮日報』、『少年東亜日報』など）では「教育的内容」を多くふくむマンガが掲載されもした。このように、子ども向けにかかれたマンガの中には、学習マンガ的要素を含むものも少なくなかった（이승남 2005）。

ここで一つ確認しておきたいのだが、韓国ではマンガの流通と児童書をはじめとする書籍の流通経路は異なる。また、全集を訪問販売によって販売する学習教材などの販売ルートも、これらとは異なる。つまり、学習マンガにカテゴライズできそうなマンガが、50年代から存在していたとしても、マンガジャンルの中で、「学習マンガ」あるいはそれに類するものとして、流通経路を確立したわけではなかった。あくまで1950－60年代のそれは、子ども向けマンガの一部、子ども向け新聞の一部にすぎなかったのである⁷。

「学習マンガ」という名称が使用されるようになったのは、1970年代に入ってからのものである。それは、訪問販売などを通じて流通した、全集書籍として広がっていった。

パク・イナによれば、『科学学習マンガ全集』が成功すると、外販営業を通じて『漫画全集』を販売していた他の専門出版社の参入がおこったという。そし

て、1976年には『カラー科学学習マンガ』シリーズが、児童書を出版していた金星出版社から発売され人気を博した。この『カラー科学学習マンガ』シリーズは、日本の学習マンガの海賊版という噂が絶えないことも指摘されている。その後、金星出版社は1981年に『カラー版学習マンガ韓国の歴史』を、1991年には40巻モノの『科学学習マンガ』を出版、全集型の学習マンガ市場をけん引した。金星出版社以外では、1988年にケモン社から出版された『学習マンガ世界史』、『学習マンガ韓国史』シリーズが有名で、1980年代の代表的マンガ全集に数えられる(박인하 2009)。

こうした全集のほかに、1990年代に入ると児童書出版社は、‘教科書マンガ’と呼ばれる、学習内容の理解を深めるための教材としての書籍を発行し、成功をおさめた。これは見開きの一方に学習内容に関するマンガが掲載されており、もう一方に記述された学習内容への手がかりとするような形式のもので、どちらかといえばマンガ付の学習教材と言うべきものだった。

このように、「学習マンガ」は子ども向け学習教材の一部として成長していったのだが、大人にも「学習」的要素を提供しうるものとして、メディアの注目を集めるきっかけを提供したのは、イ・ウォンボクによる『遠い国・隣の国』の登場であろう。この作品は『コリア驚いた!韓国から見たニッポン』(朝日出版社、2001年)として日本でも翻訳出版されたことがある。

ヨーロッパ各国の文化や歴史をマンガで紹介するシリーズから始まったこの作品は、もともとドイツ留学中であったイ・ウォンボクが、その費用の足しにとソン・チョンギョンの筆名で1981年から『少年韓国日報』に連載したものだった。その後、1987年にコリョウォンから最初の単行本が出版されている。この人気を受け、のちに紹介国を追加しつつ新シリーズにまとめられ、ロングヒットとなった。パク・イナはこれを「作家と作品がブランドとして読者に認識された最初の学習マンガ(박인하 2009)」と位置づけている。とはいえ、これをきっかけに、「大人に情報を「学習」させる目的で描かれるマンガ市場」が形成されるまでには至らなかった。

むしろ1990年代末ごろから生じるのは、児童書と

しての「学習マンガ」の産業的意義への注目である。特に2000年に出版された『マンガで見るギリシャ・ローマ神話』(ホン・ウンヨン画、ガーナ出版社)は、最終的に1000万部以上を売り上げる大ヒット作となり、「学習マンガ」の産業的力をアピールした。ブームのきっかけとしては、当時韓国の小説家イ・ユンギが書いた「ギリシャ・ローマ神話」シリーズが話題になっていたため、これを読んで興味をもった教育者や親たちが子ども向けにマンガシリーズを買い与えたためではないかとされている⁸。『マンガで見るギリシャ・ローマ神話』は、「少女マンガ風の画風にRPG的物語展開を接ぎ木し、既存の参考書風学習マンガをジャンルマンガへと変化させた(박인하 2009)」と評価されているのだが、学習マンガにストーリー性を与えることで爆発的人気と呼んだこの作品は、この後に登場する学習マンガのヒット作にも大きな影響を与えることになる。

このように、マンガとは異なる児童書籍の一ジャンル、教材の一部として発展してきた韓国における「学習マンガ」市場では、2000年代以降、マンガとしての面白さの追求が一つのテーマとして浮上してきたのである。

3. 韓国学習マンガの二つの潮流

さて、『マンガでみるギリシャ・ローマ神話』以降のヒット作としては『魔法千字文』(アウルブック)シリーズ、『サバイバル』(ミレエヌ・アイセウム)シリーズ、『Why?』(イエリムダン)シリーズなどがある。こうした人気シリーズのストーリーテイリングの方式を分析したカン・ヒョンジュらの教育研究によると、学習マンガのヒット作は「知識・教養マンガ」『Why?』シリーズタイプと、「学習中心ストーリーマンガ」『サバイバル』シリーズタイプにわけることができるという(강현주·정현선 2009)。

ここで少し『Why?』シリーズと『サバイバル』シリーズについてふれておこう。『Why?』シリーズはイエリムダンから出版されている学習マンガシリーズで、1989年から1998年にかけて販売された『なぜ?』シリーズをその前身とする。2001年に宇宙をテーマとする単行本が出版されたのを皮切りに、科学、

人文社会、歴史、人物、人文古典などの多岐にわたるテーマで作品が編まれ、2016年11月現在で241巻が発行されている。ホームショッピングを通じたセット販売で売り上げを伸ばしてきた。一方『サバイバル』シリーズは、ミレエヌ（旧大韓教科書）の一部門アイセウムが発行する学習マンガシリーズで、2001年に「無人島のサバイバル」に始まり現在「微生物世界のサバイバル」まで52巻が刊行されている（2016年11月現在）。

これら二つのシリーズはともに「エデュテイメント」ジャンルに位置付けられ、小学生を対象とするものである。旅行や冒険の過程で知識を習得していくという物語構造をもっている点で共通している（강현주・정현선 2009）。しかし、『Why?』シリーズは冒険ストーリーを標榜してはいても具体的な人物や出来事に起因する葛藤は登場しないため、ストーリーに「因果関係が弱」く、知識伝授に焦点を合わせたオムニバス形式で『遠い国・隣の国』シリーズ型の性格を持っている（강현주・정현선 2009）。他方『サバイバル』シリーズは、既存の科学学習本が階層的に体系化された情報を提示しようとするのに対し、このシリーズでは冒険のストーリーを主軸として科学知識を統合しようとしており、課題解決型の「クエストストーリーテイリング」の活用が特徴であるとされる（강현주・정현선 2009）。つまり、『サバイバル』シリーズは、2000年代に登場した『マンガでみるギリシャ・ローマ神話』型の学習マンガであるといえるだろう。

このように韓国野学習マンガには、『Why?』シリーズに代表される「知識・教養マンガ」と『サバイバル』シリーズに代表される「学習中心ストーリーマンガ」という、これまで韓国の学習マンガ市場ではぐくまれてきた形式を発展させた、二つの潮流が見て取れる。

ふりかえって日本の学習マンガ市場を見てみると、「学習マンガ」と冠されたマンガシリーズにおいては、多くの場合『Why?』シリーズ型の「知識・教養マンガ」としての側面が強いといえるだろう。そのため、「学習中心ストーリーマンガ」型の『サバイバル』シリーズは翻訳出版されるや否や、人気を集めたと考えられる。

では「学習中心ストーリーマンガ」としての『サバ

イバル』シリーズは、「学習」という要素をどのようにとらえ、マンガ作品を作っているのだろうか。この点を、主にミレエヌ編集部へのインタビューをもとに考察していく。

4. サバイバルシリーズの編集部インタビューから

4-1. 編集部の体制

『サバイバル』シリーズを出版しているのは、ミレエヌの一部門であるミレエヌ・アイセウムである。ミレエヌは1949年から国定教科書を発行してきた大韓教科書を前進とする会社で、現在も小学校国語、科学教科書および小・中・高等学校特殊教科書の発行を行っている。ミレエヌには教科書部門以外にも、児童向け・大人向け書籍を扱う出版部門、印刷事業部門、エネルギー事業部門などがある。出版部門の一部が児童向け図書を出版するミレエヌ・アイセウムである。ここでは、学習マンガだけではなく、幼児向けワークブックや学習書などを扱っている。

ミレエヌ・アイセウムで学習マンガを担当する部署は、二つの編集部に分かれている。一つは『サバイバル』シリーズや、『宝探し』シリーズ、『実験王』シリーズなどストーリー性の高い、カン・ヒョンジュらが「学習中心ストーリーマンガ」と名付けた形式の学習マンガを企画している編集部。もう一つは、「知識・教養マンガ」とされた学習中心の企画を扱う部署である。ミレエヌ・アイセウムにおいても、『Why?』シリーズ型の「知識・教養マンガ」である『ブリタニカ』シリーズを用意しているのである。

編集部は5人から10人以下のメンバーで構成されており、全員が女性だという。営業部門は男性が中心であるが、そもそも編集希望者に女性が多いこともあり、編集部で要求されるコーディネート能力を中心に評価・選抜した結果、現在のような構成になったということだった。30歳前後のメンバーが多く、チーム長クラスでも40代である。子ども向け学習マンガ市場が急成長した2000年代以降に編集部が整備されていったことが年齢構成に影響しているようである。

興味深いのは、現在学習マンガを作っているメンバーには、児童書出版出身者と、マンガ編集出身者が混在している点である。インタビューに答えてくれた

出版開発室長のパク・ヒョンミ氏は、韓国最初のマンガ専門雑誌と言われる『宝島』誌や、純情マンガ（韓国の少女マンガ）『りぼん』誌でキャリアをはじめ、ソウル文化社やシゴン社など青少年向けマンガ専門誌や単行本を扱う出版社でマンガ編集を行ってきた人物である。他方、マンガ編集部のチーム長を務めるムン・ヨン氏は児童書籍出版の枠組みの中で、教科書マンガの制作等を通じ、マンガとかがわってきた人物であった。

このことは、「学習マンガ」制作にあたって、娯楽性と教育的意義の追求という時に相反する目的を調整するのに役に立つようだ。たとえば、パク氏は作品を作るうえで、「ついついマンガとしての面白さを追求してしまう」ことがあり「親御さんたちが好む表現のレベル」を見極めるのが難しいと感じるときがあるのだという。学習マンガ作家の選択においても、その作家のストーリーマンガ作家としての表現力についつい注目してしまう。しかしそうした「面白いマンガを作ろう」とするマンガ編集者の視点は、児童書籍を作ってきたメンバーからみると、保護者には受け入れられない絵柄や表現の推奨として映ることがあり、結果「児童向け書籍」としての面白さの追求へと機動修正されることになる。

つまり、教育研究において「学習中心ストーリーマンガ」と分類され、「RPG 的」な要素が取り入れられていると評価されるにしても、それは「マンガ」であってはいけな。あくまでも子供の親に受け入れられる、安心して選ばれる「学習マンガ」でなければならないと考えられているのである。それは、現在ソウル文化社をはじめとし、マンガを扱う出版社が出す「学習マンガ」シリーズが、ゲームのキャラクターを活躍させ人気を呼んでいることに対し「教科書会社としてのイメージが大切なので、キャラクターもの、ゲーム関連のものは避けている」という態度をとっていることにも表れているだろう。この、韓国の教育市場におけるマンガのポジションをみすえた、ストーリーマンガ的な娯楽要素導入のぎりぎりのさじ加減に、『サバイバル』シリーズの強みがあるといえるのかもしれない。

4-2. 制作のプロセス

では、『サバイバル』シリーズは具体的にどのようなプロセスを経て作られているのだろうか。シリーズによっていくらかの差はあるものの、おおよその流れは次のようなものであるという。

まず、各巻のテーマとなるものを決定する。特に『サバイバル』シリーズでは、教科書で取り上げられる項目というよりは、現在話題になっているもので、子どもたちが身に付けておくべき知識を選択することになっているという。編集部ではニュースやドキュメンタリー番組に注意を払いつつ、アンケートなどで集められた読者の意見を参考にしながらテーマを決定していく。最終的なコンセプト（短くまとめられたあらすじを含む）は出版部の統括であるパク・ヒョンミ氏が決定し、詳細を編集部が詰めていくという形をとることになる。

まず、編集部で取り掛かるのはシナリオ作成である。『サバイバル』シリーズは1冊あたりおおよそそのチャプター数がきまっているので、章あたりのストーリーと学習内容を文字でまとめていく。1テーマについて1か月ほどの準備期間をとっているということだった。ここである程度のストーリーの流れが決定される。ストーリーは編集部で作成することが多いが、作家に依頼することもあるという。ストーリー作家はコンテ（コマ割り）までを担当する。その多くが純情マンガ作家出身のマンガ家でもあるが、パク氏いわく、「純情マンガ作家の方はストーリー作りを得意とする人が多い」ためとのことだった。

大学教員など専門家を監修に置くこともあるが、その場合ストーリーの段階でチェックを受ける。ただ、特にデリケートな主題を扱う場合には、アイデアの段階で監修に相談することもあるという。また、社会的議論を呼び起こしているようなテーマを扱う場合には、可能な限り中立を保つためにも、設定をSFにするなどの工夫を凝らし、テーマにおいて必要な科学知識の伝達に注力できるようにするとのことだった。

ストーリーが完成すると、それをコンテ作家がコマにおこし、イラストを入れる作画作家に回す。韓国の学習マンガはほとんどがフルカラーで出版されるので、別の専門家にカラーリングを任せることもあると

いう。コマ割りと作画の段階でも、編集部から作家にはさまざまな修正依頼がはいる。ほぼ編集部のコントロール下でマンガが完成していくといえる。そのため、作画作家に人気がでてほかの出版社に移籍すると、作家の作風が移籍前後で変わったと読者に感じられることさえもあるという。学習マンガは作家が個人で仕上げる「作品」であるというよりは、「企画マンガ」であるという認識が制作者側に強いようであった。

しかし、もちろん作画担当のマンガ家を軽んじているわけではない。むしろここでは、「マンガ編集」にかかわってきたパク氏がカンを十分に働かせ、魅力的なキャラクターが描ける作家を選んでいるとのことだった。彼女は、子ども向けマンガを描くための基本的な技術を押さえ、3頭身のキャラがシンプルに描けるかどうか注目にしているという。事実、このパク氏のkanは見事に発揮されているようで、現在『サバイバル』シリーズの作画を担当する作家は、日本の子どもたちの心もつかんでおり、人気が高い。

このように『サバイバル』シリーズの制作過程を見ると、その娯楽性と学習内容はかなり意識的に調整・制御されていることがわかる。「学習」すべきは教科書内容以外の教養と設定され、テーマ選択には現在の社会問題等への関心が反映されるが、その伝達に当たっては政治的要素を極力排除することが目指されているのである。学ぶべきは「中立的」科学知識に限定される。

つまり、マンガの娯楽的要素がもたらす危険性（表現の暴力性など）も、教科書内容を越えた教養がもたらす（何を、どう学ぶべきかという）政治性も、「両親が安心して子どもに買い与えられる」という範囲を守り、無害化されるのである。

4-3. 誰に売なのか？-図書館と海外市場

『サバイバル』シリーズは韓国国内の書店の児童書コーナーで販売されると同時に、学校図書館や地域の図書館に入るよう営業が行われている。また、推薦図書になるようにチームがくまれ対策が練られてもいるという。図書館では初期シリーズが導入されると、継続して購入してくれることが多いため、初期シリーズ販売に営業の努力が注がれている。図書館は貸与率の

順位によって蔵書を管理するため、順位がさがり、古くなったものは廃棄される可能性が高い。これを防ぐことも営業部の仕事であるということだった。

現在では小さな町の図書館でも『サバイバル』シリーズをはじめとする学習マンガシリーズが購入されるケースが増えている。その一方、中学校図書館に納品するのは困難であるとのことだった。つまり、学習マンガシリーズは、小学校、それも低学年児童向けの書籍として認識されていることがわかる。

この背景には、学習マンガはあくまでも「学習」への興味関心を導くきっかけをもたらすものだ、という考え方がある。編集部でも、それにそってシリーズを編んでいるようだった。小学校低学年の児童にマンガで科学知識に興味を持たせることはよいことだが、やがては「学習マンガでは表現できない」高度な知識を、ほかの書籍から得ることができるようになることが期待されているのである。つまり、マンガが複雑な問題や事実を描写し、それ自体が教養を伝達できるメディアなのだとは考えられていない。これは、大人向けの「エデュテインメント」マンガが不在であることとも関係しているのではないだろうか。

さて、『サバイバル』シリーズをはじめとする「学習中心ストーリーマンガ」は小学校低学年をターゲットとしたものであるため、国内市場の規模には限界がある。そのため、積極的な海外展開が試みられてもいる。

『サバイバル』シリーズは2002年に台湾で翻訳出版されたのを皮切りに、2003年には中国、2005年にはタイで出版された。日本はマンガ市場が大きく参入が難しいと考えられていたが、2008年に進出を果たし好評を得ている。現在はインドネシアやマレーシア、アメリカやフランスでも発行されている。こうした海外進出のルートには、インタビュー時に聞かれた「ドラマ（の広がり方）と同じかもしれない」という言葉にあるように、「韓流」と一定程度の共通性がみられるようである。

また、彼らは特に台湾市場が重要な意味を持っていると考えているようだった。台湾にはある程度の規模のマンガ市場が存在し、日本のポピュラー文化にも慣れた読者が多い。日本への進出可能性を測るにも、中

華圏への輸出を検討する上でも重要な位置にあるということだった。ソウルブックフェアなどで海外のバイヤーから翻訳希望が寄せられることも少なくないが、北京ブックフェアに出展するなど積極的に販路を広げる努力もしている。旧大韓教科書というブランド力やネットワークもあり、各地で『サバイバル』シリーズを販売している出版社は児童書の大手出版社が中心であるという。

このように、『サバイバル』シリーズは、子ども向けにターゲットを絞りつつも、海外に販路を求めることによって市場を拡大し、そのシリーズをブランドとして育てているのである。

5. 「学習マンガ」における娯楽性と政治性をめぐって

本論では、韓国の学習マンガの歴史を概観し、現在、「知識・教養マンガ」タイプと「学習中心ストーリーマンガ」タイプの学習マンガが市場を形成している状況を確認した。特に、2000年代以降注目を集め、数多く制作されるようになった「学習中心ストーリーマンガ」の代表シリーズである『サバイバル』シリーズに注目し、制作現場の状況を報告するとともに、出版社が、当該シリーズの制作過程においてどのような点に注意をはらっているかを、インタビューをもとに分析、考察した。

その結果、マンガの娯楽性がより強調されているように見える「学習中心のストーリーマンガ」においても、マンガのマンガとしての性質は意識的に制御されていることが分かった。他方、学習内容に関しては、教科書の内容を説明するだけではない「教養」を提供しようとしており、時として社会問題にも切り込むが、伝達する情報の政治的立場を固定しないような注意がはらわれていた。つまり、伝達すべき情報には、娯乐的ツッコミにせよ、政治的立場表明にせよ、なんらかの解釈へと方向づけられないような工夫がこらされていたのである。このぎりぎりのラインの見極めによって、より娯楽性が高くより現代的な関心を反映したものに興味をもつ子どもたちの世界を、「両親が安心できる」ものとして提供することに成功している。

そもそも、1990年代の韓国では、マンガは親の管

理下から逃れて「子ども／若者たち独自の世界」を作り出す装置として批判をうけ、その暴力性や煽情性が取りざたされた。そのため、青年向けマンガ市場が十分に育たなかったともされている。しかし、そのことが逆に、十分に統制された娯楽としてのマンガを構想しやすくさせたともいえるだろう。児童書籍出版界にマンガブームがうまれた背景には、こうした韓国のポピュラー文化観があるのかもしれない。

韓国は許容可能なマンガ表現のラインが比較的明確な社会である。つまり、マンガはリアリティや「深い」表現を可能にし、なにがしかを説明しうる表現として期待されていなかった。だからこそ、児童書籍という明確なセグメント化が働く市場において、デフォルメした笑いにその表現を特化させ、「マンガ」を提供することは、作り手にとっても、読者にとっても、比較的容易であったのかもしれない。

しかし現在、韓国の児童書籍売り場の書籍は、次第にこうした「学習マンガ」の枠組みを超え、児童マンガ売り場へと変貌しつつある。そこで販売される「学習マンガ」からは、学習要素が限りなく少なくなり、マンガとしか呼べない作品も増えてきているのである。

他方、大人向けの「学習中心ストーリーマンガ」が模索され始めてもいる。たとえば「朝鮮王朝実録」をマンガ化した『パク・シベクの朝鮮王朝実録』（ヒューマニスト）全20巻は、歴史書籍コーナーで販売され、売り上げを伸ばしているという。この好評を受け、出版社は成人向け教養マンガの可能性を模索中である。

今後、韓国の学習マンガ市場において、こうした潮流によって「児童向けジャンルとしての学習マンガ」という枠組みが曖昧化するようになると、娯楽性と政治性の見極めは難しくなるかもしれない。そしてここでは、「学習中心のストーリーマンガ」のエンターテインメント化の最大値、その「ぎりぎりのライン」が、再び問われることになるのかもしれない。

本研究はJSPS 科研費 24730447 の助成を受けたものです。また、本調査に協力くださった方々に感謝いたします。

引用参考文献

- 伊藤遊 (2016) 「学習マンガ——戦前に生まれた<教育>ツール」竹内オサム・西原麻里編『マンガ文化55のキーワード』ミネルヴァ書房, pp56-59.
- 강현주·정현선 (2009) 「학습만화 초등과학 학습만화 WHY 시리즈 와 살아남기 시리즈 의 스토리텔링 방식과 독자인식에 관한 연구」독서연구 제21호, 2009.6, pp163-200.
- 박인하 (2009) 「학습만화 시장의 이해」임학순 외『만화와 문화산업 그리고 도시』, 북코리아, 2007. pp212-224.
- 이승남 (2005) 「학습만화의 역사」『한국만화 가이드북: 학습만화』부천만화정보센터, pp18-27.
- 임여주 (2012) 학습만화에 대한 초등학교 교사와 사서교사의 인식 분석 연구 pp341-360.
- 8 京郷新聞2001年12月29日「2001년 베스트 셀러 결산/ 이미지 살린 책이 잘 팔렸다」

(Endnotes)

- 1 文化日報2016年8月29日
- 2 「朝の読書」活動は、1988年に始まった、毎朝学校で授業開始前10分に読書を行うというもの。2016年10月3日現在で小中校あわせて全国27304の実施校がある。
- 3 平成26年度『朝の読書』の人気本調査結果発表 (2016年9月30日 検索) http://www.tohan.jp/news/20150508_514.html
平成27年度『朝の読書』の人気本調査結果発表 (2016年9月30日検索)
http://www.tohan.jp/news/20160502_732.html
- 4 「集英社版学習まんが日本の歴史紹介ページ」<http://www.shueisha.co.jp/rekishi/> (2016年9月30日検索)
- 5 主人公が福島第一原発を訪れ、疲労感にみまわれて鼻血を流すと、双葉町の町長が、それと同じ症状が福島の人々に見られることを告げる、というシーンが「真実」であるかをめぐる議論
- 6 インタビューは2016年9月1日及び9月2日にソウル市内にて実施した。
9月1日ホン・ジェ Chol氏 (ルーデンスメディア代表)
9月2日パク・ヒョンミ氏 (出版開発室長), ムン・ヨン氏 (マンガ開発チーム長)
また、本調査にあたり株式会社リーブルテックの池田聡史氏にご尽力いただいた。感謝いたします。
- 7 1990年代以前、韓国のマンガ市場は、単行本が書籍扱いで流通し読者に購入され読まれるというよりは、貸本屋を中心に流通するものだった。読者はマンガを購入するのではなく貸本屋でマンガを「借りて読む」ことが一般的であった。このため、マンガはマンガ専門の(小売りを行わない)流通経路を通じて市場を形成していたのである。「学習マンガ」はむしろ、これとは異なるものとして発展していったといえる。