

## 2 nd Impact: WEBTOON( 縦スクロールマンガ市場の成長)



### ユーザー視聴環境の変化

- ・ 移動途中でのスキマ時間読み
- ・ 世界の新興国はスマートフォンファースト



- ・ スマートフォン向け縦スクロールマンガ( 韓国発)
- ・ マーケティングによる売れ筋のストーリー構成
- ・ 分業制工場型生産( 原作 / ネーム / 下書き / 仕上げ / 着色)



### 拡大する WEBTOON 世界市場

- ・ 2022 年: 37 億 8700 万ドル
- ・ 2029 年: 275 億 1000 万ドル( 予測)
- ・ アジア太平洋地域シェアは約 70%

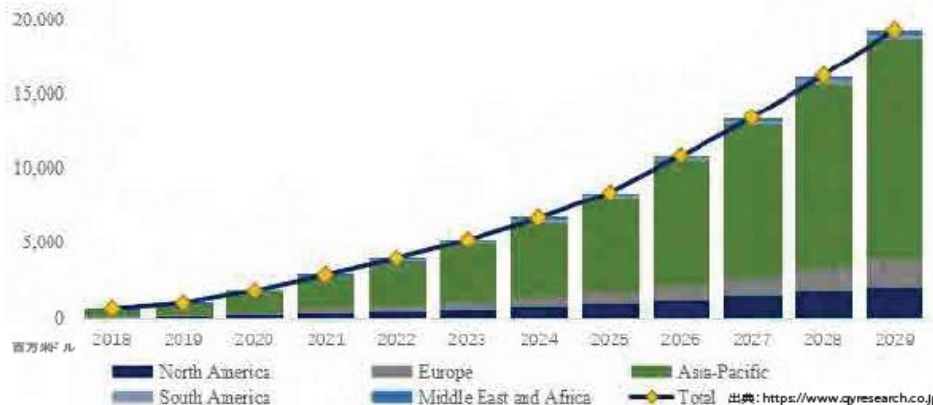
出典 <https://www.qyresearch.co.jp>

- ・ 中韓による市場シェア拡大 / 新興企業台頭と淘汰



### 新潮流

- ・ 国産 WEBTOON( ゲームアプリ系, IT 系 etc)  
× 通信キャリア提携による海外展開
- ・ 主要出版社による WEBTOON 参入( ジャンプ TOON)
- ・ 生成 AI による描画作業の自動化。



# 3rd Impact: Creative Diversity ( 東南アジア諸島文化共創 )

## キャラクターデザイン学科における創造論



### データベース化による情報検索型社会

- ・ マーケティング思考偏重による売れ筋ジャンルの量産
- ・ ストーリーよりキャラクター重視の制作による作家性衰退



### 新市場創出に向けた文化創造力の育成

- ・ 同人/SNS/二次創作から生まれる多様なジャンル
- ・ 編集者の力量や相性によらない作家教育と若手機会創出
- ・ 企業PRや基礎研究の見える化及び社会ビジョン創造の役割



### 社会的共通価値観(大きな物語)の喪失

- ・ 実態経済成長停滞と遊べる大人の不在
- ・ 個性尊重主義と教育のアンバランス
- ・ 生きる意味を自ら掘り取る必要性と若者たちの生きづらさ



### 本質的なクールジャパン創造力の教育体系化

- ・ 常世(空と海の境界線)から稀人がもたらす古代人の感性
- ・ 日本神話の多様性と寛容性。小規模神社の物語化と観光推進
- ・ 物語創造教育の体系化と一般大学及び企業との教員連携



### Creative Diversity 海外連携構想

- ・ 東南アジア諸島(ネシア)との文化研究連携
- ・ ジャパニーズホラーのムスリム系グローバルサウスへ展開