

世界で活躍する次世代マンガ家の育てかた

執筆者：矢野浩二

瓜生山学園 京都芸術大学 キャラクターデザイン学科 学科長 教授
株式会社イノベーションアーティストズ代表取締役

クール
ジャパン
プロ
デュ
ーサ
ーコ
ラム

CJPF

COOL JAPAN Public-private partnership platform

クールジャパン官民連携プラットフォーム

3人に1人がプロマンガ家として卒業

京都芸術大学キャラクターデザイン学科・マンガコースには日本全国のみならず世界からマンガ家志望の学生が集まってくる。在学時から出版社の編集担当と二人三脚でマンガを制作し、マンガ賞受賞や商業誌読切掲載を経て、3人に1人がプロマンガ家として卒業し、連載作家としてステップアップしながら活躍している。彼らの努力と協力はもちろんであるが、その背景にあるのは出版業界構造と生活スタイルの変化の影響が大きい。

クールジャパンの柱の一つとして、世界中に熱烈なファンが存在するマンガ業界をさらに発展させるためには、次世代のクリエイター教育が欠かせない。グローバルな観点から、現状分析と今後の方策について考察する。

グローバルな視野でマンガ業界を見直す必要性

本が売れない。一昔前にはそのような言葉が聞こえる中で、出版業界は概ね好調を維持している。確かに紙の雑誌は売れなくなった。代わりに市場を牽引しているのが、電子コミックスである。コロナ禍による引きこもり需要の影響も大きい。スマートフォンからの手軽なダウンロード視聴が標準となり、マンガ配信サイトも群雄割拠で、大手出版社のみならず、多様な業界からの参入が相次いでいる。紙作品の電子化のみならず、電子サイトが新作発表の主戦場となり、いわゆるライトノベル（小説）のコミカライズ（マンガ化）においても、プロレベルの作画技術を持つマンガ家は引く手数多の現状である。



海外に目を向けると、日本独自の発展を遂げてきたコマ割り横読みマンガが世界中で熱烈なファンを獲得していることは周知である。しかし、近年はスマートフォン向けの縦読みスクロールマンガ、いわゆるWEBTOON市場が中国・韓国勢を中心として世界的な拡大を見せている。日本においては原作者とマンガ作家を中心とした小規模スタジオ制作が主流であるが、比してWEBTOONにおいては、原作からネーム、下書き、ペン入れ、着彩など細かな専門分業制による大量生産システムと、シナリオにおいても読者の視聴傾向からマーケティング分析を元に改善され、いわば売れるためのモノづくり体制が確立されている。

さらに世界へと視野を広げてみる。いわゆるグローバルサウスにおいては、われわれが培ってきたエンターテインメント文化基盤が育っていない国々も多い。そこへいきなり、スマートフォンが急速に拡大していくわけである。言語的に翻訳されていても、日本のコマ割り横読みマンガの読み方がわからないということが起こり得る。縦スクロールを基本とするスマートフォンにおいては、成り行きWEBTOONが読みやすいというわけである。さらには映像コンテンツやSNSに視聴時間を奪われる。その中でも従来の日本の横読みマンガは今後も力強く発展していくであろうが、不確かな未来に向けてマンガ家育成のあり方を日本国内のみならず、グローバルな視野を持って見直していく必要がある。

ヒットコンテンツは広い裾野から生み出される

世界的なヒットを生み出す日本のマンガ。それを可能にする一つの理由は、マンガ家志望者を含めたクリエイターの裾野の広さであろう。まず、幼い頃からマンガが身近にある。独学で描いた作品をマンガ賞に応募したり、自ら出版社に出向き、編集者に作品を持ち込むなど、出版社を中心とした従来窓口も機能している。また、近年ではSNSやイラスト投稿サイトなどで公開した作品が拡散されてメジャーコンテンツ化するケースも増えている。実際、作家発掘に積極的な編集者は、常にSNSで情報を発信しながら、新しい才能に目を光らせている。公開収益化されると著作権上の問題が発生する場合もあるが、ファン活動としての原作を元にしたいわゆる二次創作においても、作画としてのクオリティの高さと作品数は世界でも群を抜いている。

それだけ広い裾野から、マンガ賞受賞から、商業誌での一話読切掲載を重ねて、編集者のみならず読者の目に厳選された限られた作家だけが連載を獲得する。その身を削りながら生み出された連載作品ですら幾度の打ち切りを経験して、まさに長年の血と汗の結晶によりヒット作品へと辿り着くのである。

高校生から真剣にプロマンガ家になろうと本学の門を叩く若者の熱意に、われわれ教員も覚悟を持って応えなければならない。大学という高等教育機関として、本学のマンガ分野における教育の志について次項に記したい。



〔 出版社出張編集部の様子 〕

なぜ大学でマンガを学ぶのか



京都芸術大学

マンガコース・ラウンジ

マンガを描くためには、企画構成・脚本・作画・演出など一人で多様な能力を身につける必要がある。京都芸術大学マンガコースでは、入学時からすぐマンガを描かせる。もちろんストーリー構成や表現技法のメソッドは教えるが、まずはオリジナルの1作品を完成させ、同年秋には大手出版社編集部に来校いただき、作品が評価される。昨年においては50名中15名の学生に担当編集についていただき、マンガ賞受賞や読切掲載に向けた制作が始まっている。未成熟の学生にとって、第一線の編集者からの意見に左右されてしまうことに賛否はあるが、技術の詰め込み積み上げの教育では、プロとしてチャンスを掴むには時間がかかりすぎる。学生の生まれ持った感性と、商業目線でのアプローチとを、同時に成長させていけるかが、教員の腕の見せ所である。

早期に実践を踏ませる意図として、プロマンガ家を熱望し入学してきた学生に対して、夢を叶えさせてあげたい気持ちも大きい。一方で、われわれが目指す大学としての教育目標がもっと先にあるからである。芸術大学でマンガを学ぶ意義、言い換えれば、マンガを通して何を学ぶのか、その哲学が求められる。

未来を創る。生きるチカラを身につける

インターネットや携帯電話により世界中のコミュニティと繋がり、民間企業がロケットを打ち上げ、宇宙旅行ができる時代になった。今後人工知能が更に発展して人間の存在価値すら変化する。まさにマンガのような世界が現実となっている。

先達の作家が成し遂げてきた「未来の社会を創る」こと。それこそが、私たちが学生に身につけてほしい「生きるチカラ」である。

制作活動の基本は、観察・思考・表現の過程を経る。芸術という表現に目が留まってしまうが、大切なのは観る力と考える力である。自らを知り、社会を好奇心を持って観察すれば、無限のアイデアを発見することができる。カリキュラムの基本構成は、技術を積み上げるテクニカルアーツと、成し遂げたい社会像から技術を磨くりベラルアーツの双方向から制作プロセスを繰り返すことで、人間力と創造力を養うことを目的としている。1年次・2年次では自らを知り、目指す業界に向けた制作を完成させる。3年次からは企業や自治体と協力し、現地取材し、社会課題をわかりやすく啓蒙できるカタチとしマンガを制作する。4年次には自らが成し遂げたい未来社会像を創造することを目標としている。そうして若者が卒業後も、作家として、あるいは企業に就業するとしても、自らが生きる社会を楽しく創造し続けてほしいと願っている。



〔未来を創る学びのサイクル〕

世界に向けて新たな価値観を生み出すマンガ家を育てる

WEBTOONマンガやゲーム市場などにおいて、海外企業のコンテンツシェアは拡大の一途である。その中で、日本のコンテンツ産業は何を強みとして更なる成長を成し遂げることができるであろうか。海外の画力レベルは年々向上している。京都芸術大学においても、定員数は限られるが、留学生も積極的に受け入れている。入学してくる留学生は皆優秀である。画力においては入学時点での基礎レベルもずば抜けて高い学生も多い。それでもなぜ日本まで来て学ぶのか。聞いてみると、やはり日本の作品や世界観が好きだから日本で学びたいという。その辺りに日本コンテンツ再興のヒントが隠されているかもしれない。

先述の通り、日本マンガのヒット作品は、業界の広い裾野に支えられている。SNSなどで世の中に発信できる時代とはいえ、そのほとんどは残念ながら陽の目を見ることはない。あんな作品を描きたいなという模写から入り、オリジナリティを見出すことができる作家に少しずつ光が当たっていく。その過程で商業的要素と組み合わせることで本物のエンターテインメントを生み出す作家がのし上がっていくのである。これは強い。

その裾野の根底には、日本人が古来より受け継ぎ発展させてきたアニミズム文化の土壌がある。日本マンガの歴史を辿ると鳥獣人物戯画に行き着くと言われる。カエルやウサギなどの動物があたかも人間のように遊び戯れ、物語が展開される。まさに日本的である。岩や大木に縄をつけて神様として崇め、目に見えない畏怖は妖怪として擬人化される。それらが現代のエンターテインメントと組み合わせると、モンスターと主人公が冒険をする作品が生まれる。八百万の精神は未だ日本人の根底に根付いている。生み出される幾多の作品を支える日本文化の多様性が、世界的ヒット作品を支えているもう一つの理由である。

日本人作家の強みはストーリーの自由さである。多くの作品が海外翻訳されているが、国の文化土壌によって受け入れられる作品も異なる。留学生が日本文化を学び、海外で活躍していただくことも期待しながら、日本人がその生まれ持った感性を磨き、社会や文化を観る目を養うことで、オリジナリティを練り上げた作品を描いて欲しい。また、海外出版社との連携も今後のクールジャパンの課題であろう。日本から海外へ移住し、その国の文化を拾い上げて新たな価値観を生み出す作家が増えていくことを期待している。もののけが棲みつく京都に大学を構えて、日本伝統文化を現代のエンターテインメントへと繋げ、世界へ発信する教育を創るということも私自身、趣深い想いでいる。

Infomation

瓜生山学園京都芸術大学 キャラクターデザイン学科 <https://www.kyoto-art.ac.jp/department/character/>
株式会社イノベーションアーティスト <https://www.i-artists.co.jp>