

闘するという、下克上のビジネスドラマの要素を持つ物語である。2020年1月31日から同年3月21日まで韓国のケーブルテレビ局JTBCで放送されたこの作品は、韓国でも高い視聴率を記録した。ドラマの原作は、2017年から2018年までダウムウェブトゥーンで連載されたチョ・クエンジンによる韓国の同名のマンガ、ウェブトゥーン (Webtoon) ^[1]である。原作マンガ (ウェブトゥーン) の作家チョ・クエンジンは、テレビドラマ「梨泰院クラス」のシナリオも担当しており、作家自身がドラマというジャンルに最適化するように翻案 (アダプテーション) した作品であるといえる。

では、マンガ「梨泰院クラス」はどのようにドラマ「梨泰院クラス」に翻案 (アダプテーション) されたのか。ドラマ制作現場の力学のもと、この作品の作家はマンガ (ウェブトゥーン) とドラマのメディア差と視聴者の選好をいかに想定し、作品のどの部分を強調、あるいは取捨選択したのか。そのことによって、ドラマ作品にはいかなる魅力が生まれたのかについて検討してみたい。

1. ウェブトゥーンとその翻案

1-1. マンガからウェブトゥーンへ

近年、韓国ではウェブトゥーン原作のテレビドラマが多く作られている。そもそも韓国のウェブトゥーンとはどのようなメディアなのか。

ウェブトゥーンはインターネット上で公開され、読まれる漫画を指す。韓国の漫画 (マンガ)、特に印刷漫画雑誌及び単行本の市場は、十分に育たないまま

電子化の波を受けた。韓国は長い間貸本漫画単行本を中心に市場が形成されてきたが、1990年代前後から漫画専門雑誌が多数発行されるようになり、日本に類似した週刊・月刊の漫画雑誌と漫画単行本の販売を中心とした市場への移行が試みられた。しかし、当時は歴史的経緯から日本大衆文化の輸入が制限されていたこともあり、日本マンガの翻訳本を多数出版することでその市場を拡大しようとした韓国の漫画産業は批判にさらされた。さらに、漫画は子どもが読むものという社会意識が広く浸透していたため、青年向けの作品は「青少年保護」を目的とする規制との間に軋轢を生むこともしばしばだった (山中2010)。こうした漫画市場に大きな転換をもたらしたのが、ウェブトゥーンである。

転換の背景には、金大中政権下で打ち出されたIT産業や文化産業の振興策がある。もとは1997年末からのアジア通貨危機を乗り越えるための経済政策であったが、これにより、高速インターネットサービスの整備やパソコンの学校や家庭への普及が急速に進んだ。インフラが整うことで、漫画作品をインターネット上に容易公開できるようになり、読まれるようになっていった。

そもそもインターネット上に漫画が公開されるようになったのは、1990年代のパソコン通信の時代にさかのぼる。こうした素地があったところに、インフラが整いサービスが拡大していったのである。2000年8月にPC通信サービスを提供していた千里眼は、デジタル化した出版漫画を掲載するコーナーを設置し、ウェブトゥーンと名付けた。ウェブトゥーン