

SURE: Shizuoka University REpository

<http://ir.lib.shizuoka.ac.jp/>

Title	韓国における日本大衆文化の調査研究(6)
Author(s)	馬居, 政幸; 夫, 伯
Citation	静岡大学教育学部研究報告. 人文・社会科学篇. 53, p. 13-83
Issue Date	2003-03
URL	http://doi.org/10.14945/00002910
Version	publisher
Rights	

This document is downloaded at: 2015-07-11T13:09:41Z

韓国における日本大衆文化の調査研究（6）

Researches on Japanese Mass Culture in Korea

馬居 政幸・夫 伯
Masayuki Umai and Baek Poe

（平成14年10月7日受理）

1. 研究の経過

我々は90年代初頭以来、韓国青少年の間に広がる漫画やアニメを代表とする日本（大衆）文化の実態とその影響や社会的背景に関心を持ち、「韓国における日本の大衆文化についての調査研究」（96～98年度日本文部省科学研究費補助金）とのテーマで調査研究を開始した。さらに97年後半の経済危機と金大中大統領による日本文化開放政策をふまえ、新たに「韓国における日本文化開放についての調査研究」（99～01年度日本文部省科学研究費補助金）とのテーマにより、経済危機克服と日本文化開放の進行に伴う韓国社会の変化、とりわけ青少年への影響について調査研究を進め、次のような特徴を把握した。

- ① 「韓国青少年の世界に、日本の青少年文化がリアルタイムで広がる社会的基盤が、既に成立していること」
- ② 「韓国青少年の日常経験と結びつく行動や文化のレベルで、日本と日本人に対する肯定的かつ積極的な興味や評価が高まる傾向があること」
- ③ 「日本文化開放施策は個別的な開放方法、内容、進行度の問題とは別に、日本文化や日本人への拒否感を和らげる契機になっていること」

さらに、このことを踏まえ、馬居は共同研究の代表者として、00年10月、韓国日本文学会による「韓国は今後日本文化をいかに受け入れたらよいか」をテーマとする「2000年秋期国際学術大会シンポジウム」において、「韓国青少年における日本大衆文化の接触状況にみる受容論議の問題性と課題」と題する論考を発表し、次の三種の提言を行った。

- i 「日本文化に関する論議は、既に韓国社会のなかに再生産システムや流通システムを伴って広く浸透しているという現実認識から始めるべきである」
- ii 「プラスであれマイナスであれ、日本文化に特権的位置を与えるべきでない」
- iii 「重要なのは日本文化の受容方法ではなく、いま育ちつつある韓国の子どもたちが求める文化である」

特に、「iii」において、「問うべきは今と未来の韓国社会を構成する新たな文化の再構築への課題」であるとの問題意識から、「韓国社会が工業化から情報化の段階に移行し、子どもたちの社会的形成の過程に生じつつある新たな課題とかかわって、日本の子どもや若者が選択（消費）する文化が韓国の同

世代の人たちにも積極的に選択（消費）されている」ことを指摘した。さらに、上記の観点をより発展させ、東アジアの世界が西欧社会に起源を有する工業化の波を被ったあと、グローバル化した情報化の波を受けることにより改編を余儀なくされている子ども、とりわけ思春期における人間の社会的形成の問題を、韓国と日本の現状の比較分析をふまえて考察することを我々の今後の課題として提示した。

この提言を含め、上記のシンポジウムでの発表内容の詳細は、前提となる調査結果とともに、本研究報告第51号において、「韓国における日本大衆文化の調査研究（4）」として報告した。

また、01年度には、大きく政治問題化された、いわゆる歴史教科書問題を巡る論議の韓国における実態を明らかにするために、関係者への聞き取り調査を実施した。その結果、経済危機以降、急速に拡大したIT産業の影響による韓国社会の変化を反映した、旧来とは異なる日本への批判意識が、中高校生の間に生まれつつあることを把握できた。さらに、その特徴の検討を通じて、韓国と日本の相互理解を促進する上での新たな教育課題を提示した。そしてその概要を日本教育社会学会第53回全国大会で発表するとともに、詳細を「韓国における日本大衆文化の調査研究（5）」として本研究報告第52号にまとめた。

このような二期にわたる科学研究費に依る調査研究の成果に基づき明らかになった課題の研究を進めるために、昨年（01年）度、科学研究費補助金 基盤研究（B）の新規対象として、「韓国における日本文化開放と韓日相互理解教育についての調査研究」（02～04年度）を申請したところ受理された。そこで、本年（02年）8月より、その初年度としての調査研究を開始したところ、韓国東アジア日本学協会より、「2000年度秋季国際學術大會」（02年10月12日）において、「グローバル時代 韓日共同文化 構築方策」をテーマとするシンポジウムでの提案者として招聘された。

そのため、「青少年における大衆文化の役割－韓日共同文化構築の視点から－」と題して従来から継続する韓国青少年への聞き取り・質問紙調査の結果と相互理解教育推進という新たな課題意識に基づく日韓双方の青少年の漫画への意識の変化の分析を重ね合わせて考察した結果を、共同研究者を代表して馬居が発表した。このシンポジウムでの論議をふまえ、提案した内容に加筆修正したものを、本研究報告の場を借りてまとめたのが、以下の論述である。なお、シンポジウムの提案では、上記の研究経過を紹介することから始めたが、本稿では、その部分を省略し、調査結果の分析から論じることにする。

2. 調査結果が示す韓国青少年の日本大衆文化への評価の変化

我々が6年以上にわたり実施してきている調査研究の項目は多岐にわたるが、その中核となるのが、同一の質問文で継続的に実施してきた初等学校（韓国小学校）5年生、中学校2年生、高等学校2年生に対する「日本大衆文化への接触状況と日本と日本文化に対する評価」についての質問紙調査である。その00～01年度調査結果をみると、96年に調査を開始して以来、一貫して上昇していた日本へのプラスイメージが反転し、マイナスイメージが増加していることが読み取れる。

たとえば、図1は、日本と日本人に対する評価に関する26項目の質問結果を、肯定（「そう思う」＋「どちらかといえばそう思う」）と否定（「そう思わない」＋「どちらかといえばそう思わない」）に分けて集計し、00年から01年への変化を示すために作成したものである。一見してわかるように、どの項目も日本に対するマイナスイメージが増加している。特に、00年からのマイナスイメージへの変化率が10ポイントを超えるものは26項目中10項目にも及ぶ。

図1 日本と日本人に対する評価の変化

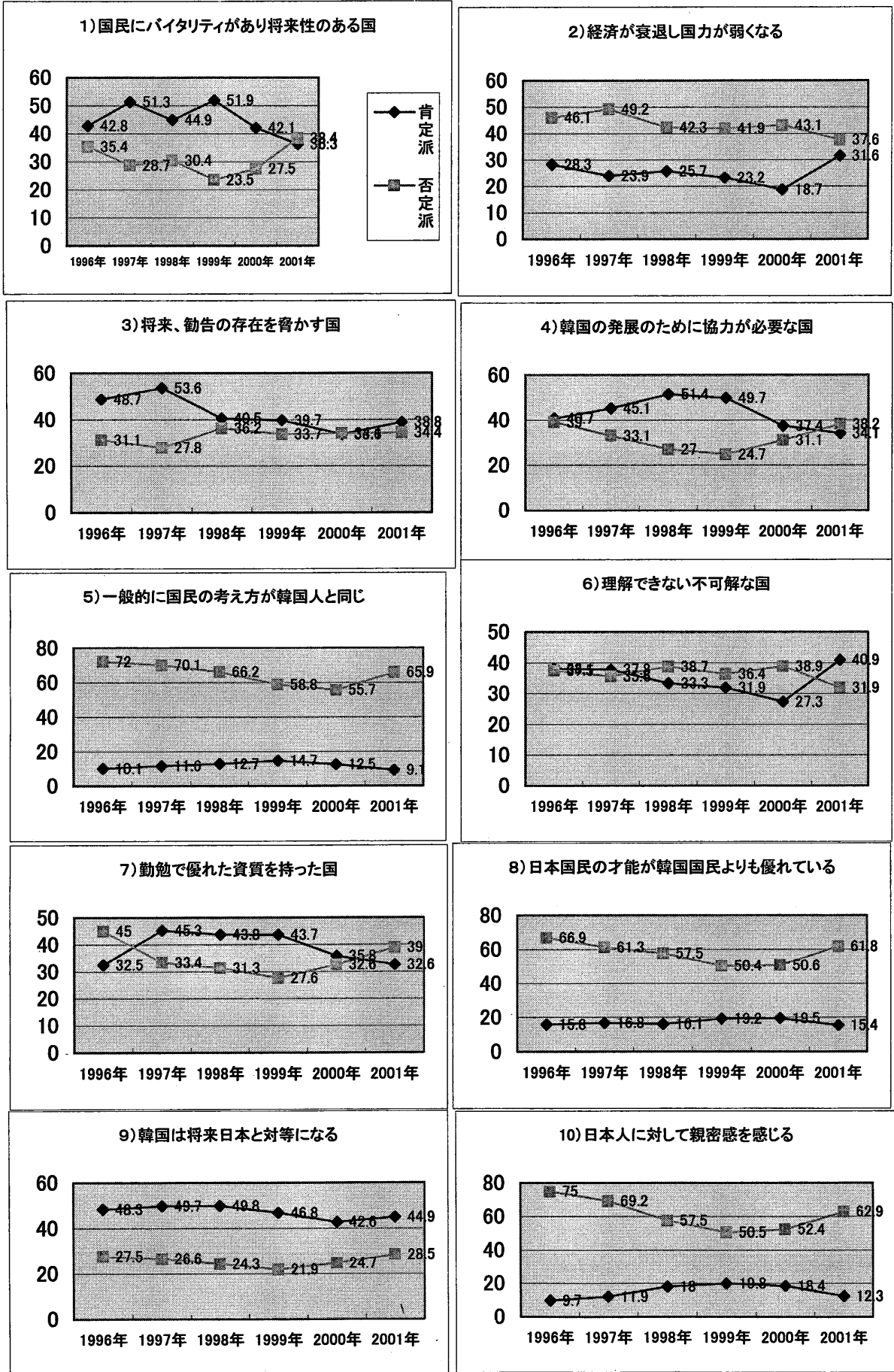
		肯定派		変化率	否定派		変化率
		2000年	2001年		2000年	2001年	
A	2)経済力が衰退し国力が弱くなる	18.7	31.6	12.9	43.1	37.6	-5.5
	5)一般に国民の考え方が韓国人と同じ	12.5	9.1	-3.4	55.7	65.9	10.2
	3)将来韓国の存在を脅かす国	33.6	38.8	5.2	34.1	34.4	0.3
B	6)理解できない不可解な国	27.3	40.9	13.6	38.9	31.9	-0.7
	11)日本人に対して敵対感を感じる	30.6	39.8	9.2	37.5	32.9	-4.6
C	1)国民にバイタリティがあり将来性のある国	42.1	30.3	-11.8	27.5	38.3	10.9
	19)日本人と友達になりたい	44.1	36.9	-7.2	33.1	42	8.9
	23)両国の関係を良くするために努力したい	38.7	32.7	-6	31.9	40.8	8.9
	4)韓国の発展のために協力が不要なく日本	37.4	34.1	-6.7	31.1	38.2	7.1
	26)日本文化や漫画や歌謡等自由に接したい	39.2	34.3	-4.9	36.8	43.3	6.5
	7)勤勉で優れた資質を持つ国	35.8	32.6	-3.2	32.6	39	6.4
D	8)日本国民の才能が韓国国民より優れている	19.5	15.4	-4.1	50.6	61.8	11.2
	14)中国人よりも日本人が好き	23.2	17.2	-6	46.7	57.7	11
	20)日本人を家に招待したい	27	22.1	-4.9	42.5	53.4	10.9
	10)日本人に対して親密感を感じる	18.4	12.3	-6.1	52.4	62.9	10.5
	16)日本の大学や大学院に行きたい	19	14.8	-4.2	52	62.1	10.1
	17)日本企業に就職して働きたい	16.9	13.6	-3.3	55	65.1	10.1
	13)西洋人よりも日本人が好き	18.1	13.3	-4.3	53.2	62.6	9.4
	21)日本人と一緒に仕事をしたい	22.5	18.6	3.9	45.2	54.6	9.4
	22)日本語を勉強したい	48.3	41.8	-6.5	29.7	38.4	8.7
	12)日本や日本人に強い関心を持っている	28.4	24.3	-4.1	43	51.3	8.3
	18)日本でしばらく生活してみたい	53.6	47.6	-6	28.2	36.5	8.3
	15)日本に旅行に行きたい	54.3	48.9	-5.4	27.4	34.9	7.5
	25)日本の技術を学びたい	30.7	27.2	-3.9	40	47.2	7.2
	24)日本の文化を学びたい	32.9	31.4	-1.5	39.2	45.6	6.4
	9)韓国は将来日本と対等になる	42.6	44.9	2.3	24.7	28.5	3.8

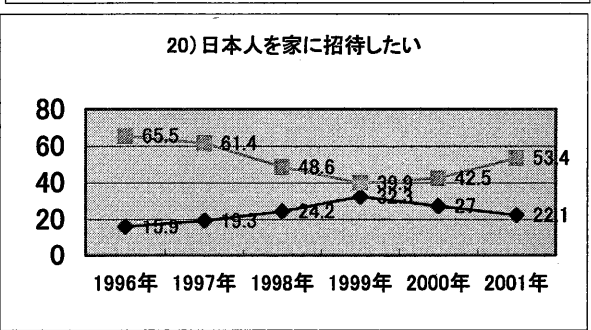
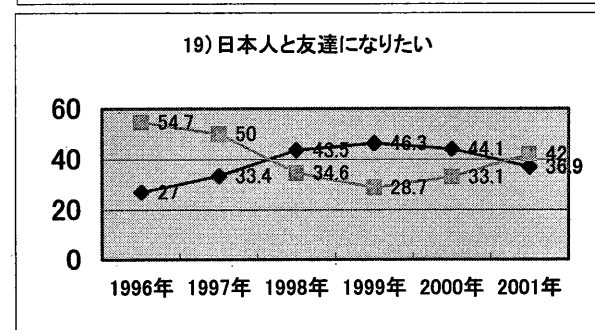
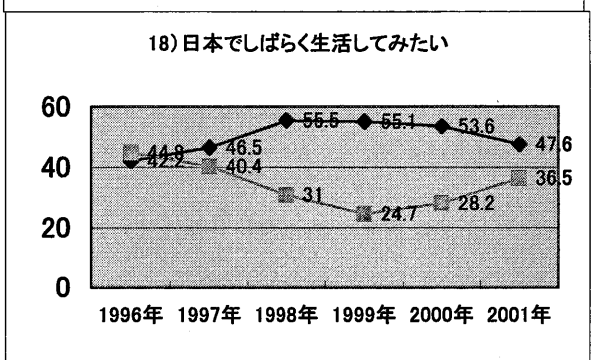
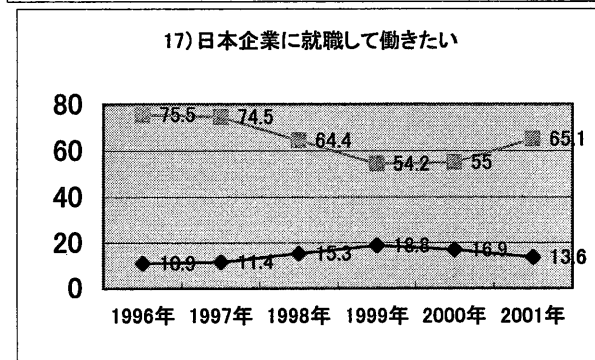
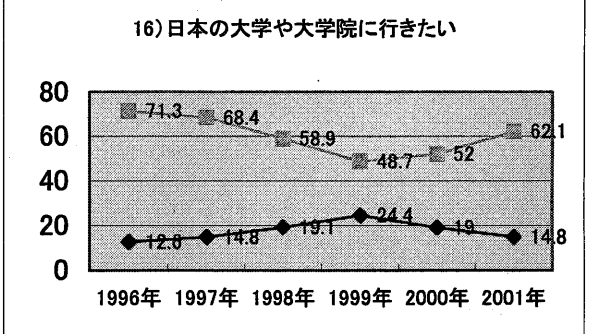
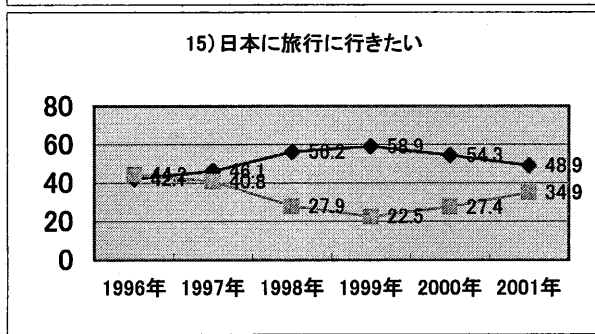
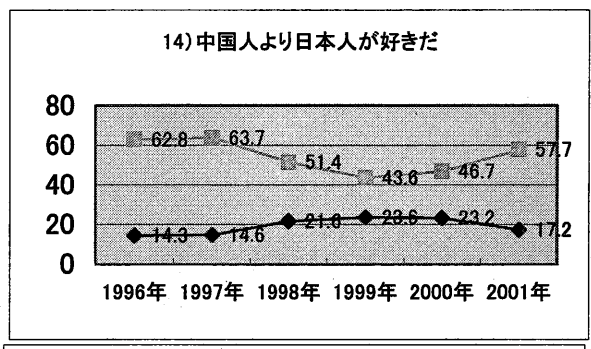
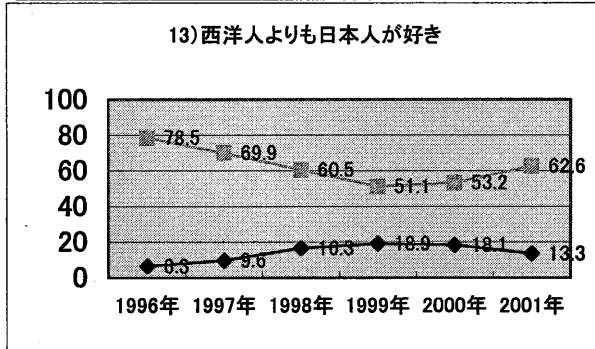
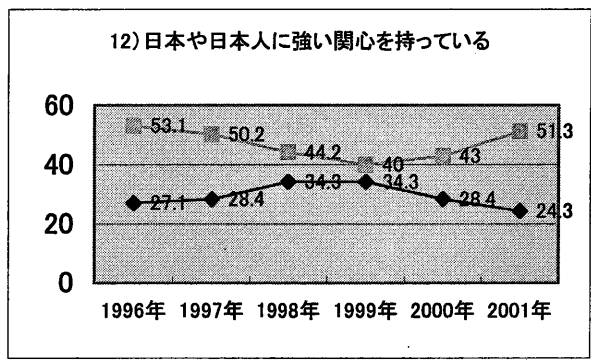
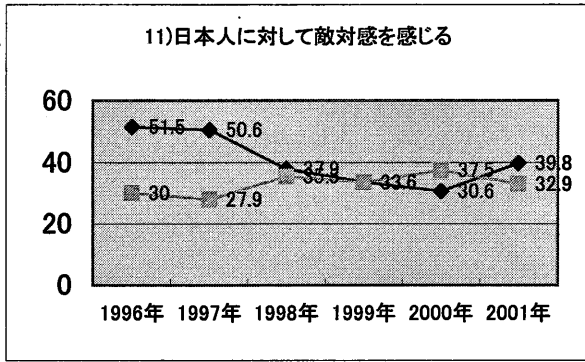
A:方向が変わったもの
 B:方向に変化があり肯定・否定が入れかわったもの
 C:方向に変化がなく肯定・否定が入れかわったもの
 D:方向は変わらずマイナスイメージが増えたもの

さらに、図2（「日本や日本人に対する評価」の〔肯定派〕と〔否定派〕）が示すように、ほとんどの項目が96年の水準に戻っている。ちなみに、00年から01年にかけて10ポイント以上下がった項目は、14)中国人よりも日本人が好き、20)日本人を家に招待したい、10)日本人に対して親密感を感じるなど、日本と日本人に対するトータルなイメージに関わるものである。歴史教科書問題の影響といわざるを得ない。

他方、変化率の低い項目には、24)日本の文化を学びたい、9)日本の技術を学びたいが並んでいる。この傾向は、教科書問題が、日本と日本人を全体として捉えるレベルでは大きく影響したものの、日本の文化や技術への関心といった個別的具体的なレベルにまで及ぶものではなかったことを示唆していまいか。このような認識を補充するのが、図3「日本に関連するものの総接触頻度 男女学年別」と図4「日本に関連するものの総接触頻度の変化」である。いずれの項目も低下してはいるものの、①日本の翻訳漫画、②日本の映画（アニメ）、③日本の大衆歌謡、④日本のゲームの総接触比率に大きな変化はみられない。特に、男女学年別にみると、漫画、映画、大衆歌謡、雑誌・写真集、衛星放送、インターネットでは女子中学生が男子中学生を上回っていることに注目したい。00年度は男子の接触率が高いのみでなく、00年度の女子中学生と比較しても高くなっている項目である。

図2 「日本やと日本人に対する評価」の〔肯定派〕と〔否定派〕の変化





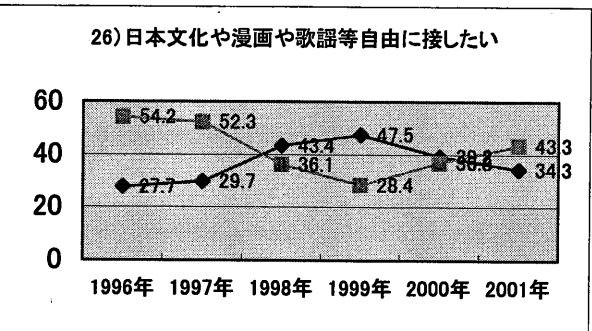
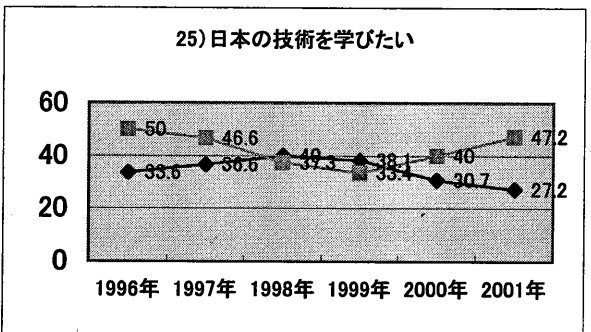
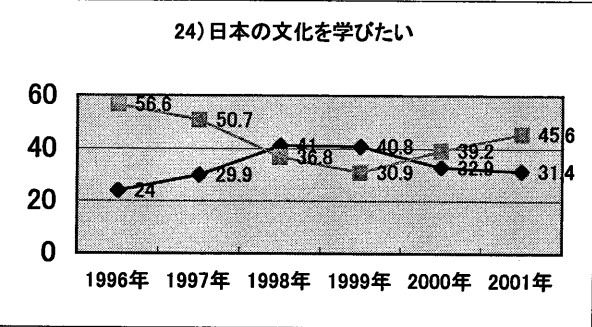
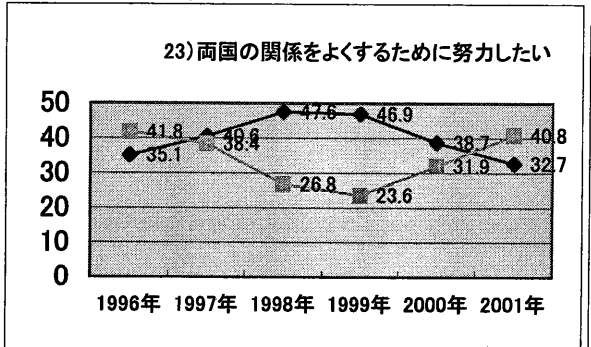
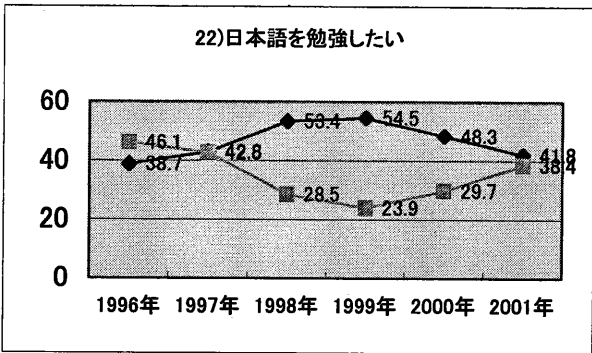
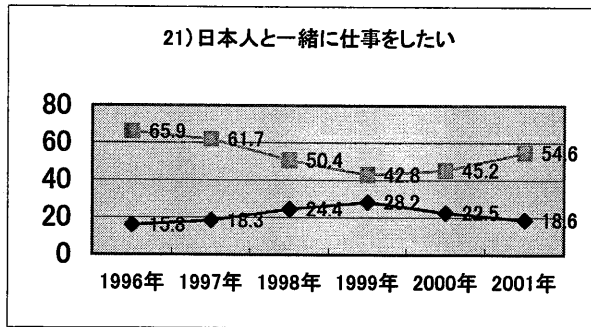


図3-1 日本に関連するものの総接触頻度[男子学年別]

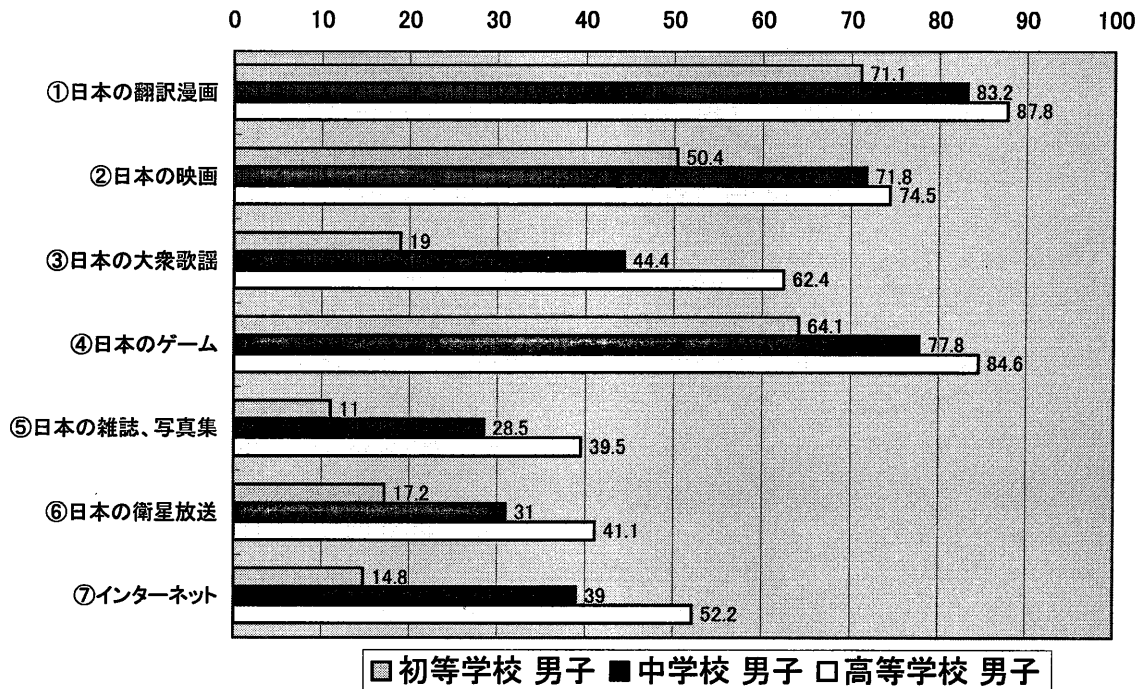


図3-2 日本に関連するものの接触頻度[女子学年別]

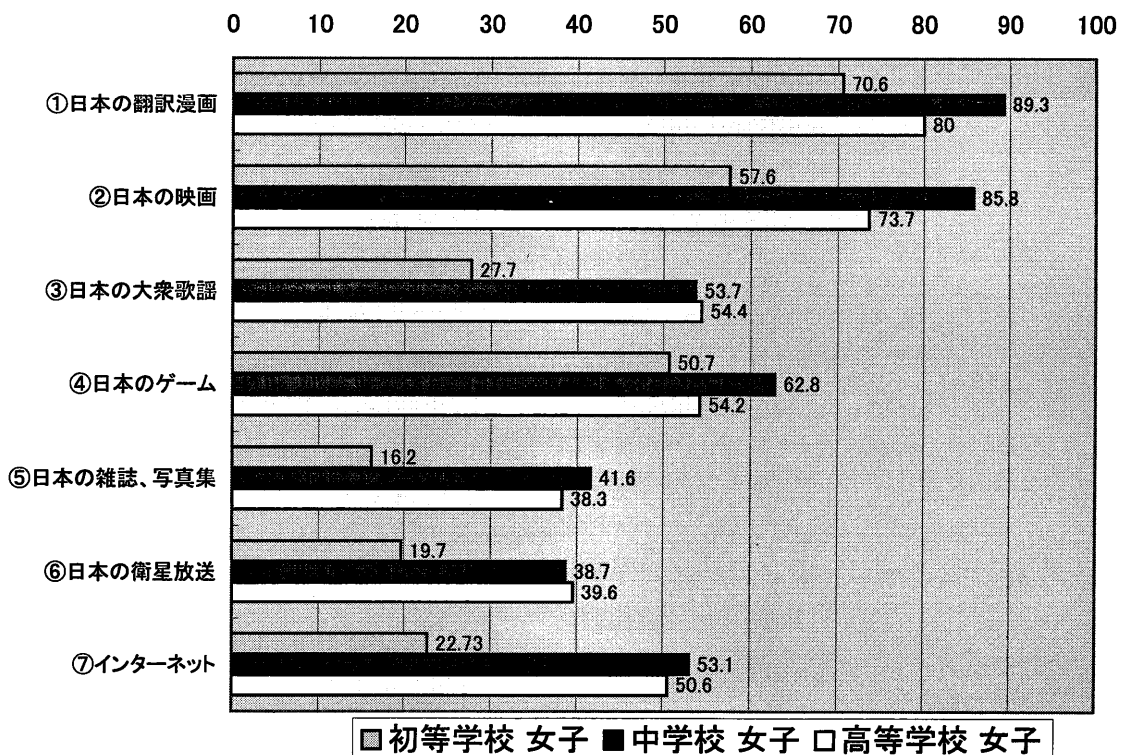
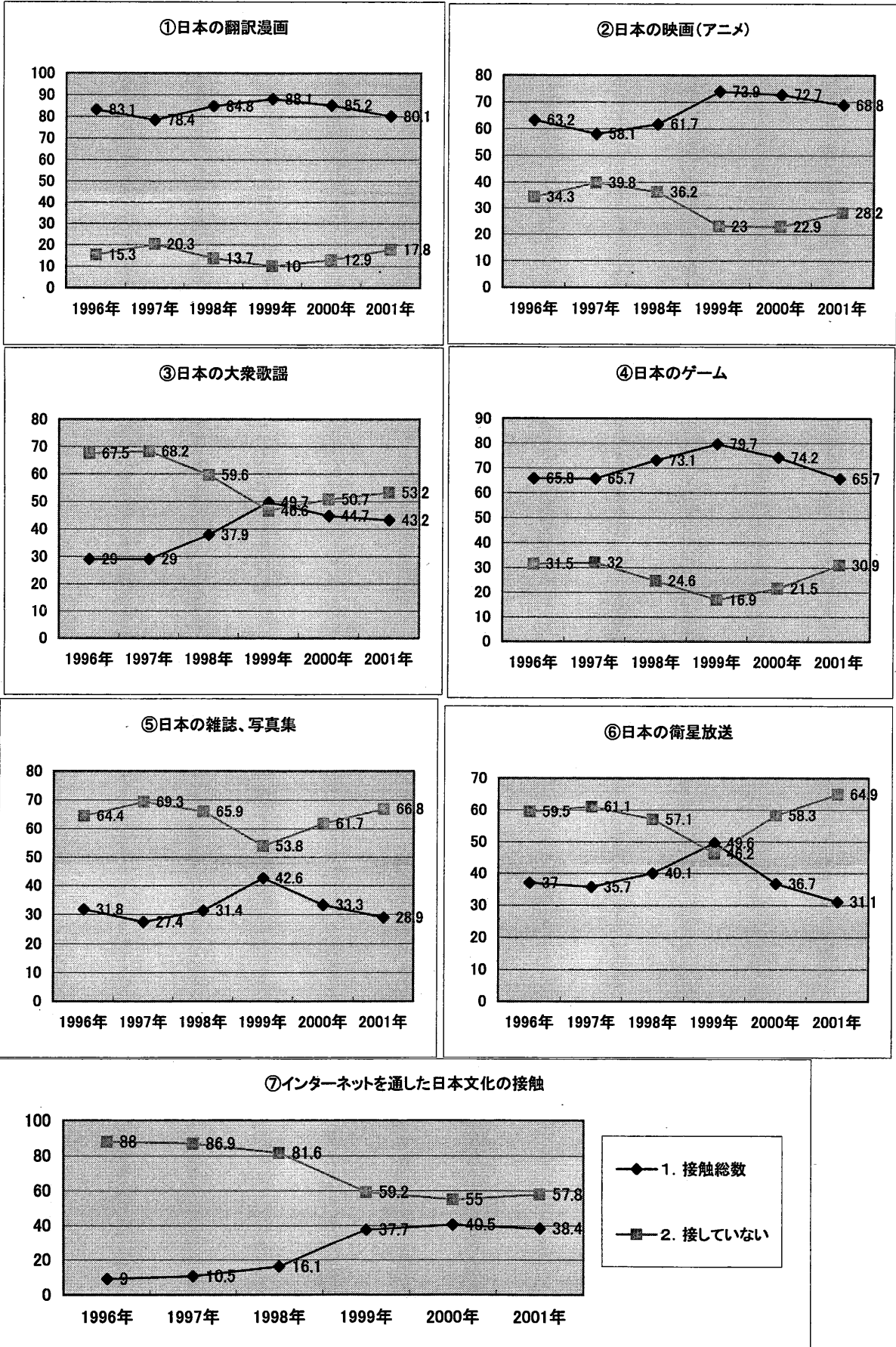


図4 日本に関するものへの総接触度の変化

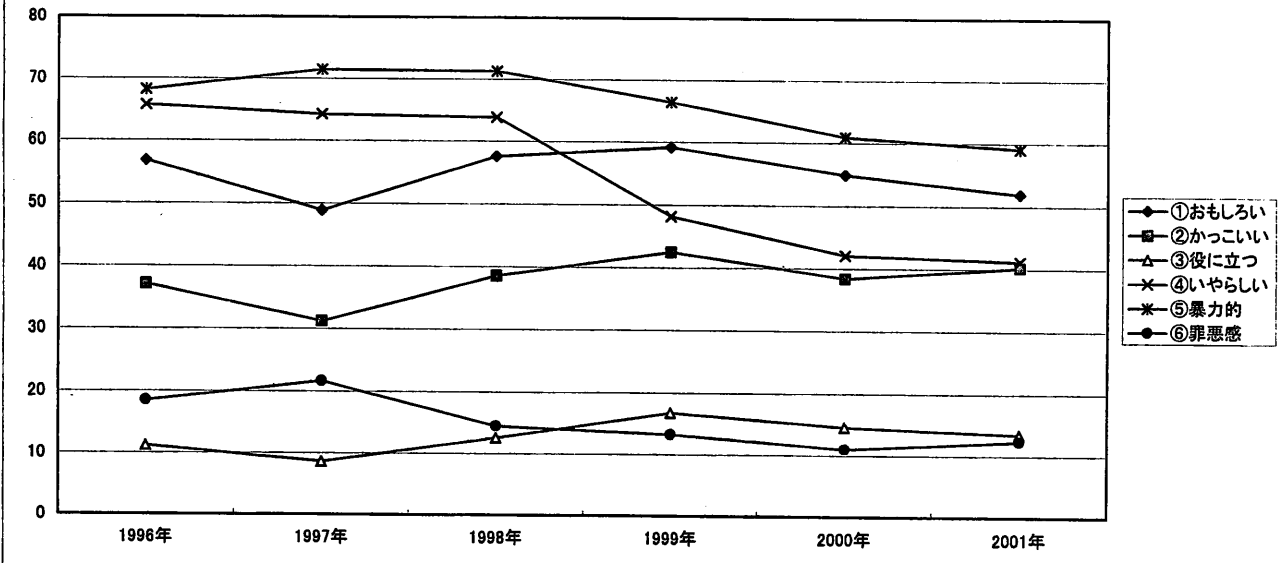


もう一つ興味深い調査結果を紹介したい。図5は日本の漫画に対する韓国青少年の評価の推移を表したものである。これを見ると上位の「暴力的」、「おもしろい」、中位の「かっこいい」、下位の「罪悪感」「役に立つ」については、多少の増減はあるが、数値としてはあまり大きな変化を見せていない。しかし「いやらしい」に関しては96年(65.7%)から98年(63.8%)にかけては上位であったものの、99年(48.2%)に急激に下がって以後、00年(42.1%)、01年(41.2%)と、中位で推移している。これは日本の漫画に「いやらしさ」がなくなってきたことを示すのか。逆である。「いやらしさ」を性的描写にかかわる評価と考えるなら、日本の漫画、それも女子中高校生に人気のある少女漫画における性的表現の割合は質量ともに増加しているといわざるをえない。

他方、冒頭で指摘したように、現在の韓国ではほぼリアルタイムで日本の漫画が翻訳・出版されている。この二つの事実を重ねるなら、日本の漫画に対して「いやらしい」という印象が減少しているのは、漫画の内容の変化ではなく、調査対象者である韓国青少年自身の意識の変化を反映するものといわざるをえない。加えて、男女別に「いやらしい」の変化を示した図6をみてほしい。急激に低下した98年から99年の変化は、男性よりも女性の変化をより反映したものであることが読み取れる。先に指摘した女子中学生の漫画や雑誌への接触比率の増加と並行する意識の変化とみなせるのではないだろうか。

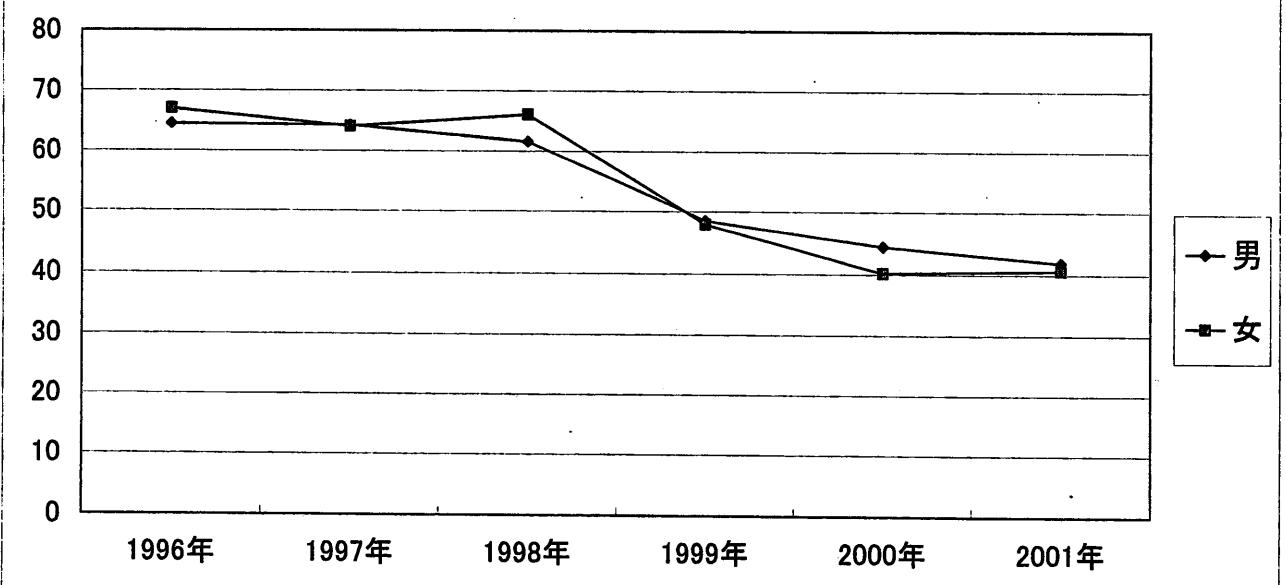
なぜこのような変化が生じたのか。その背景を考察することから、韓日青少年の間に新たな文化が構築されるために大衆文化が果たす役割について私見を提示したい。

図5 日本の漫画について印象



	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年	2001年
①おもしろい	56.8	48.9	57.6	59.2	54.9	51.9
②カッコいい	37.1	31.2	38.6	42.5	38.4	40.2
③役に立つ	11.2	8.6	12.6	16.8	14.6	13.5
④いやらしい	65.7	64.2	63.8	48.2	42.1	41.2
⑤暴力的	68.2	71.5	71.3	66.4	60.9	59.1
⑥罪悪感	18.5	21.6	14.5	13.3	11.0	12.4

図6 日本の漫画についての印象「いやらしい」



	1996年	1997年	1998年	1999年	2000年	2001年
男	64.5	64.3	61.6	48.5	44.4	41.9
女	67	64.1	66.1	47.9	40.2	40.6

3. 少女漫画「Paradise Kiss パラダイス・キス」にみる大衆文化の役割

上述したように、教科書問題は韓国の青少年に日本と日本人に対する拒否感を高めたことは否めない。だが、それとは異なる次元で、日本の子どもや若者が好む（選択する）文化を共有することによって、実質的に類似した文化を構築する基盤が形成されつつあることも事実である。いいかえれば、そのことの善悪（価値評価）は別として、韓日両国の青少年の間に、学校や家庭が担ってきた文化の社会化では満たし得ない欲求（ニーズ）に応える共通の文化が、大衆文化として創造されつつあるのではないだろうか。たとえば、思春期にある男女の内的外的欲求を構成する最も大きな要素は、不安定な自己を確認しつつも、新たな自己へと脱皮（飛翔）する（アイデンティティの形成）ためのモデルとその欲求を表現する（欲求に応える）世界、すなわち自己同一化（アイデンティファイ）の対象に対するものである。それは学校の成績や親の愛情では応えられない性的世界を含む男女のあり方と密接に関わる世界である。

工業化以前の社会にあっては、それらは伝統的な若者文化のなかに継承されてきた。しかし、工業化の進行とともに生じる社会移動の常態化や急激な少産化と高学歴化（少なく産んでよく育てる）は、文化継承の社会的基盤となる子どもや若者のみで担われる世界を縮小させる。その結果、学校が供給する文化と家庭で与えられる文化の狭間で、性的成熟にかかわる男と女の文化を供給する世界自体が工業生産の対象となることが求められる。そのニーズに応じて生み出されたのが、少年少女を読者とする漫画雑誌に代表される大衆文化である。さらに、工業化の後に続く情報化とセットになった消費社会の成立は、このような子どもや若者を市場とみなすことにより、画一的な大量生産から多品種少量生産のシステムに支えられ、個性をも消費の対象とみなす商品が、性や年齢の境界（ボーダー）を超えて提供されるようになる。そこでは大衆に代わって小衆や分衆が論じられ、画一化ではなく自分らしさを装うこと自体が商品化され、消費の対象となる。

そして、先に紹介した調査結果は、このような個性をも商品化した大衆文化の多くを韓国と日本の青少年が共有していることを示している。ちなみに、日本がこのような消費社会に転換したのが経済的に最も繁栄した80年代とされる。その意味で、韓国において、IMF危機（1997年の経済危機に対する韓国での通称）以降の改革による経済成長に伴うかのように日本の漫画への「いやらしさ」の印象が低下したことは興味深い。韓国においても消費社会が成立したことを示唆している。

その意味で、80年代の日本と同様に、韓国においても、とりわけ、IMF危機克服による豊かさを背景にした、漫画に代表される青少年を市場とする商品化された文化に、大衆文化の文字を当てることは不適切といわざるをえない。

しかし、ここでの問題は、文字表現の当否ではなく、韓国で大衆文化と称される商品とそれを消費する人たちとの関係である。すなわち、重要なのは、大衆文化という概念の吟味ではなく、学校でも家庭でも満たされない不安定な自己の表現への欲求を満たすために、彼等彼女等が選んだのが、現在の翻訳された日本漫画の世界であるという事実である。理由は、その中に今を生きる韓日青少年が共に構築する文化の基盤と課題を見出すことができると考えるからである。

このような観点から分析の対象として取り上げたのが図7である。これは現在、日本の女子中学生や女子高校生に最も人気があり、韓国でもリアルタイムで翻訳出版されている矢沢あい氏の漫画「Paradise Kiss パラダイス・キス」（月刊誌『Zipper』平成14年10月号 祥伝社刊）から抜き出したものである。ただし、画一化とセットになったかつての大衆文化の一つではなく、個性をも商品化する現在の漫画の世界を、既存の研究上の概念枠で分析することは困難である。生産ではなく消費の側に商品の価値の判定が委ねられるのが消費社会の特性である。そして漫画の消費者とは読者である

以上、読者自身の言葉からこの作品が表現する世界の特性の把握を試みたい。そのため、ここでは自らも読者の一人である馬居の研究室に所属する木戸美矢子氏（静岡大学教育学部3年）に、この作品を支える日本の中高校生への聞き取り調査とその結果についての韓国と日本の同年代の友人との検討を依頼し、その結果をまとめたのが以下の文章である。現代の思春期を生きる人たちが求める世界の特徴を読み取っていただきたい。

「漫画による表現の大きな特徴の一つは、人物を三つの視点から描けることである。すなわち音に出す台詞としての言葉、声に出さない心、目に見える姿の三つである。これら三つが同時に表せる（読み取れる）のが漫画の醍醐味といえる。（図7-③④参照）

キャラクター達の容姿及び衣服は、それぞれ理想的に整っている一方で、面白いほどに個性的に描かれる。背が高く髪長い少女と小柄で短髪の少女。二人は髪の色も着ているものも全く違うが、共に“可愛い”という表現が似合う容姿。加えて、自分の才能で未来を切り抜こうとする生き方も同じ。この二人を通して作者が描こうとする（読者が読み取ろうとする）世界の特徴を示すのが彼女達のピアスの穴の数。一人は三つ、一人は一つ、そして同じデザインのを身につける事はない。自分の最も似あうもの、好ましいと思うものしか身につけない。

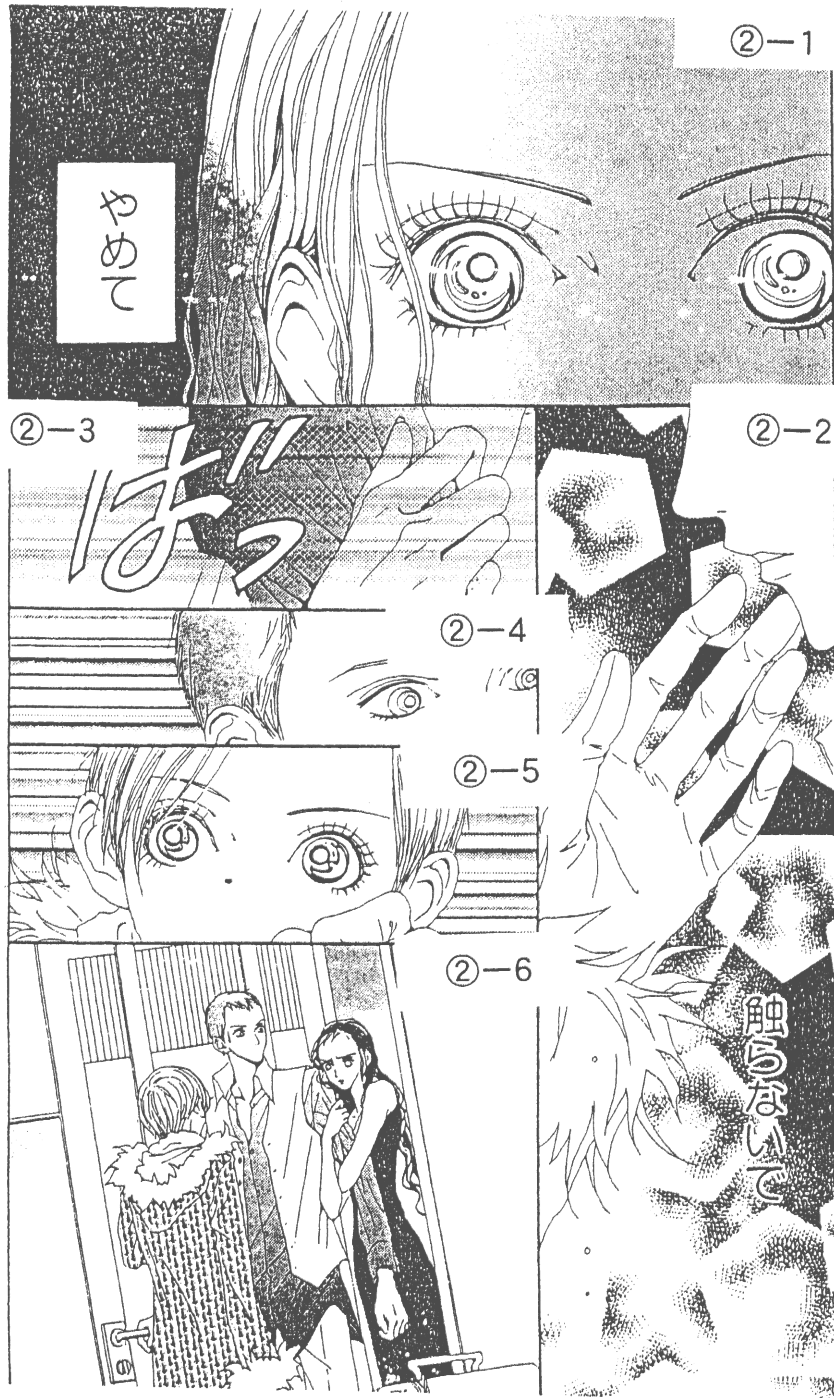
個性（自分らしさ）は身につけるモノ（記号）の集合として表現される。

次に図7-①②③では、主人公である黒髪の少女の内面の感情（見えない世界）が手にとるように見え（聞こえ、感じ）てくる。例えば自己嫌悪という感情のほとぼしりが、派手に飾られた文字の中に浮かんでくる（③-2）。その場から逃げ出したいが、離れるわけにはいかないと決意する場面では、相手の少女の瞳だけが描かれる（③-4）。相手より高く構えられた主人公の視点は、事実としての描写にも加え、感情も代弁しているといえるだろう。（③-4）。

また、場面④⑤⑥の黒く塗りつぶされている背景は三人の心の重さと苦しさを表す。注がれるワイングラスに浮かぶ姿は、主人公が二人の狭間で感じる存在の危うさを示唆する（⑥-1）。それと対比して、次の場面では、三つ描かれたグラスを見る目線の高さで現実の重みを描写する（⑥-2、3）。

いずれも瞬間的な変化で徹にして妙な心のうつろいを描写しようとしたもの。現代の子どもたちは、理屈抜きの感覚でこのめまぐるしい描写を読みこなす。それは自分達の内面に、自分では言葉にできないが、確かに存在する共通の何かを、この作品のなかに読み取ることができるからといえるだろう。

内なる自己表現としての時空を超えた多彩な心理描写、外なる自己表現としての装うモノへの微細なこだわり、これが漫画が中高生、とりわけ女性の“自己主張”のモデルとなる所以である。」



あたしのジョージにさわらないで...

図7

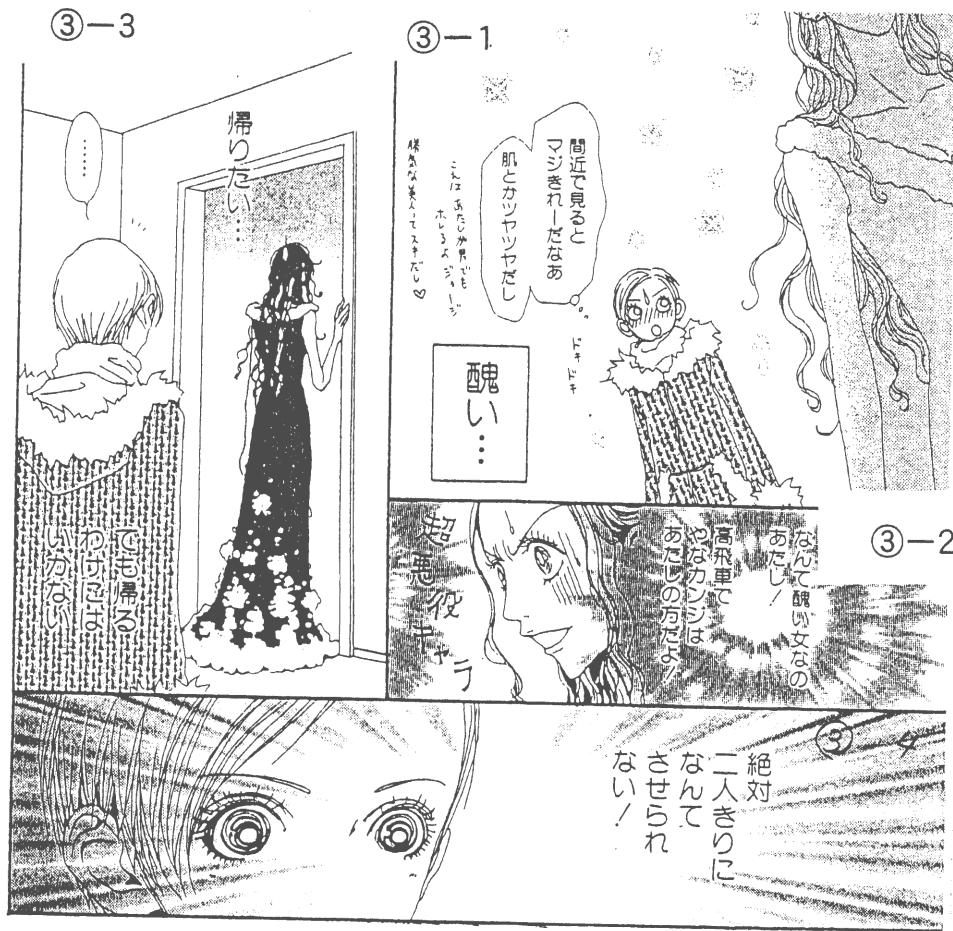
①-1

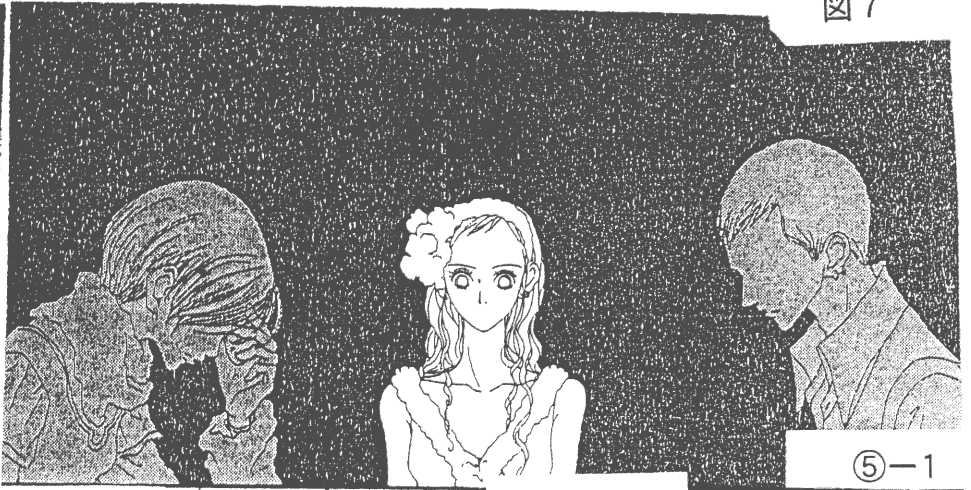
Paradise Kiss

パラダイス・キス

STAGE 41



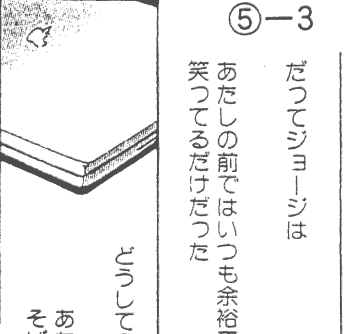




⑤-1



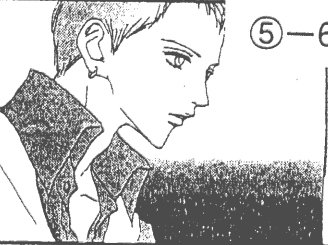
⑤-5



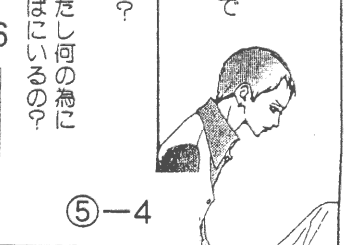
⑤-3



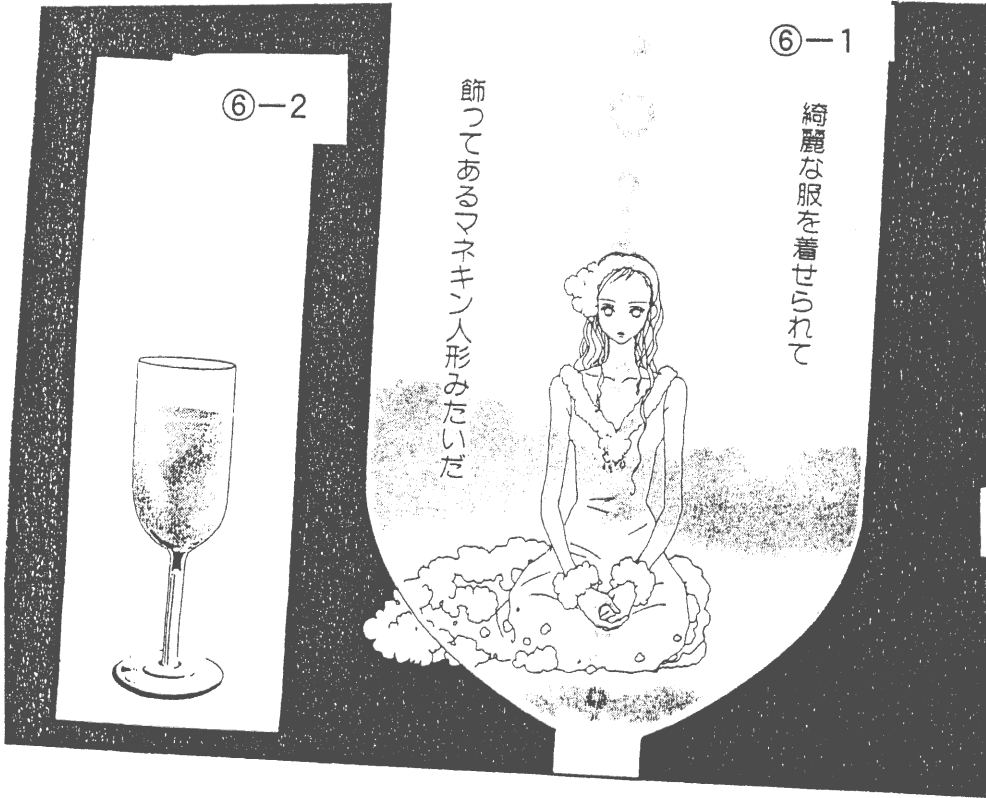
⑤-2



⑤-6



⑤-4

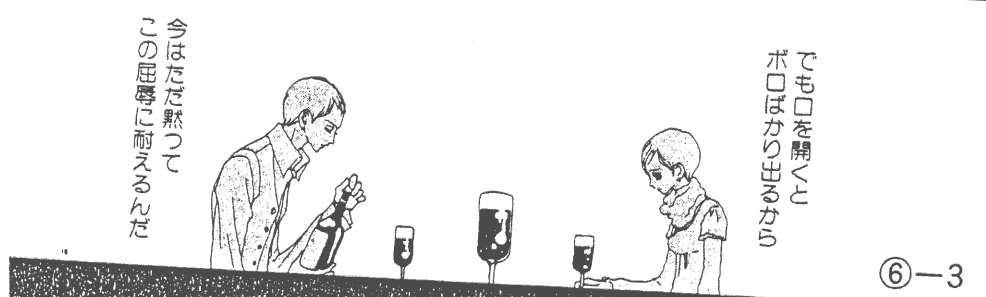


⑥-1

綺麗な服を着せられて

飾りつめてブネキン人形みたいだ

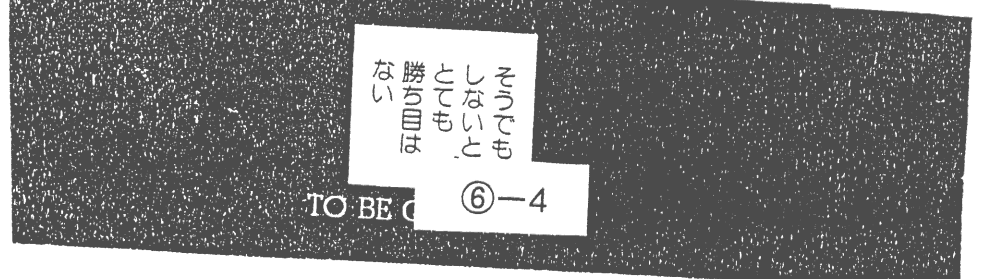
⑥-2



⑥-3

でも口を開くと
ホロホロの音が出る

今はただ黙って
この屈辱に耐えろんだ



⑥-4

そつども
しなないと
ても
勝び田女
ない

TO BE C



あきらめの
悪いやつだな

二人の会話にも

まるで入って
行けないあたしは

4. 漫画が自己形成にはたす役割と社会的背景の変化

上記の報告が示すように、漫画は「文字」「絵」「コマ」を駆使することによって、見えない世界を見える世界として表現するメディアである。ここでは、性的成熟に代表される思春期を前後してだれもが経験するが、特定の才能もった人たちにしか表現（言語化）できなかつた内的外的な自己形成の過程が、個性化というメッセージとセットで誰もが共有可能な記号表現として伝えられる。

すなわち、思春期とは、先述したように、それまでの子どもとして形成されてきた自己を問い直し、その社会が要求する一人の人間（男と女）として自己を再構成する時期（アイデンティティの形成）である。ただし、その過程で、文字通り他の誰でもない独自の自己の存在を前提とした自己形成が問われるようになったのは、近代という社会システムと共にである。近代以前の社会システムでは、通常、前もって定められた型のいずれかに、性、門地、身分など生まれ持った属性に従って自己をいかに当てはめるかが課題であった。そこでは自己の内的欲求を顕現することが非とされ、定められた分に従うことが是とされる。このような社会では、思春期は原理的に否定されることになる。近代以前の日本社会で、成人としての儀式が行われる年齢が、10代半ばに置かれた理由である。

他方、近代という時代は、独自の自己を求める新たな人間の類型を顕在化させる。その結果、それを阻止しようとする旧来の社会システム（慣習、意識、制度）との間に葛藤が生じ、それらが多くの文学を生み出したことは、日本の近代文学の歩みから理解できよう。だが、そのような葛藤の過程を自己の生き方のなかに組み込むことができた人たちの割合はどの程度であったか。少なくとも、義務教育が初等教育で終わっていた敗戦以前の日本社会を構成する多数派は、思春期を前にして生産と労働の日々に組み込まれ、実質的に思春期を生きる機会を得ることができた者は少数派であったといわざるをえない。戦後においても、義務教育の延長と単線型学校制度によって社会制度の上での条件は与えられたが、その機能が発揮されるためには、高度経済成長と少産化（計画出産による子ども数の制限）という条件が加味されなければならなかった。

すなわち、1950年代後半から始まる経済の高度成長は、日本の地に生まれた人たちに、史上初めて生活の糧以外の世界に自己を表現する機会を用意した。また1960年を前後して定着する少産化は、性や門地等から自由な個が成立する基盤となった。そして、60年代生まれの日本の少産化第一世代とともに高学歴化が進行し、同世代の多数派に、20歳もしくは22歳まで、一人前として扱われるまでの時間の延長が与えられた。さらに、その人たちが社会に出た80年代の日本社会には、工業化の段階から情報化の段階に入り、性差ではなく個々人の個性や能力を表にした評価が社会システムの中に組み込まれるようになる。そこでは少数の選ばれた人たちとそれに従う多数の人たちという区分が崩壊し、誰もが自分の人生を自分自身で決定できるための必要条件を獲得することが可能になった。ただし、あくまで必要条件であって十分条件ではない。理由は、自由になった自己に応じた自己形成のための社会制度の改編を怠ったためである。より正確には、その必要性を自覚できなかったというべきであろう。その代表が学校教育である。

誰もが自分の人生を自分自身で決定できる十分条件とは、社会的選択の自己決定と自己責任を内在化した自己形成を可能にする社会制度の構築である。それに対して日本の学校教育は、一定の共通の能力と所属集団への帰属意識や従順さを形成することを目的とする初等教育と少数のエリートを養成する中・高等教育として制度化された。さらに、戦後の改革で、上述したように、両者は制度的に連続するものとなり、豊かさは、その制度の階段を上ることを多数派に保障した。

ところが、その教育内容を構成する知識の構造やそれを内在化させる教授方法においては、基本的に戦前の二つに分化した制度のもとで展開されたものを継承した。その結果、拡大した中等教育も含

めて、18歳までの学校教育は画一的な人間の再生産の制度として機能し続けた。あるいは、機能させ続けようとした、というべきかもしれない。他方、少数者のための高等教育に多数派が流入する時代を迎えて、大学も機能の転換を図るべきであったにもかかわらず、その努力を怠ったことを認めない。その結果が神の見えざる手にかわる偏差値を基準とした輪切りという見えない制度を介した意図せざる制度の構造と機能の改編である。

しかし、意図せざる改編は、やはり意図せざる様々な副作用を伴う。学校は、一定の時間と空間の中に、児童生徒というラベルを貼って、強制的に人間を囲い込むという、潜在的であったはずの機能を、顕在化させざるをえなくなる。ところが、そのことはかえってラベルの外に自己の世界を見出そうとする人たちを再生産(?)することになり、本来の顕在的な機能である知識教授を機能不全に追い込むことになる。

そして、このような学校の拡大と機能転換(機能不全?)に対応(役割交換?)するかのように、彼ら彼女らの自己形成のニーズを受け入れたのが漫画に代表される大衆文化と総称されるメディアである。すなわち、思春期を生きる人たちに自己形成のための十分条件となったのは、表の学校情報に対する裏のメディア情報ということになる。さらにより重要なことは、それが工業化と情報化という社会の生産システムの転換に対応し、巨大な生産と流通システムを伴った市場システムの下位(サブ)システムとして制度化されたことである。その結果、自己形成の過程は消費の過程と一体化することになる。

そのことは、一見、自由に見える自己形成の過程が、実は与えられた情報を消費することによってしか表現できない、ということにより、新たな画一化への契機を準備することにもつながる。事実、個性化を画一的に消費するという矛盾が随所に見られることは否定できない。だが、消費社会の強制は、画一的な商品の消費のみで終始するほど甘くはない。選択の権限が、生産者の側ではなく消費者の側に委ねられるようになったのが消費社会のもう一つの側面である。個性化への強制は、消費者のニーズを介して生産者への強制となり、限定された市場に多彩な商品を提供できるシステムが求められ、80年代日本の豊かさが、その構築を可能にした。

このような社会過程の進行を象徴するのが、少年ジャンプ600万部という現象である。ただし、少年ジャンプがあくまで男性を対象とする雑誌であることが示唆するように(女性が選択していたことを承知するが)、上記の社会過程への参加者に性差の文化(ジェンダー)が付着していたこともまた認めない。それが90年代において、形式的には性差の文化を維持しつつも、実質的に性差のボーダーを解体させ、男との対比で付与される役割を拒否し、新たな自己形成への道を歩もうとする(歩まざるをえない)女性の側のニーズに応えた作品が、新たに消費の対象となる。いいかえれば、第二の性(ボーボワール)の裏返しの男性性と同一化した人間としてではなく、あくまで女性であることにこだわりつつ、自己決定と自己責任の契機を内在化させる(せざるをえない)必要条件が、ようやく用意される段階に入ったと考える。

これが、先に、「性的成熟を代表に、思春期を前後して誰もが経験するが、特定の才能もった人たちにしか表現(言語化)できなかつた内的外的な自己形成の過程を、個性化というメッセージとセットで誰もが共有可能な記号表現として伝えられる」と記した背景である。そして、この誰もが、という枠組みの中に、今、歴史と文化の境界を越えて韓日の子どもや若者が含まれようとしている。

5. 共同文化構築への課題を求めて

もちろん、歴史教科書問題が示すように、共通の世界の成立を安易に主張することは控えなければ

と日本という二つの地が、時間の差を伴いながらも、共に工業化から情報化への道を歩み続けていることも否定できない事実である。その意味で、共有しようとしているのは大衆文化自体ではなく、子どもや若者がそこで（しか）自己を形成し、表現する（せざるをえない）社会的文化的基盤のほうと考える。

しかし、社会的基盤を共有することと共同による新たな文化の構築との間にある差異もまた大きいことも確認しておかなければならない。そのことは、共有していると思われる漫画においても指摘できる。図8-1は矢沢あい氏のもう一つの人気漫画「NANA-ナナー」(小学館刊 韓国版は鶴山社刊)の一コマとその韓国語訳だが、次に示すように、両者の言語表現は異なる。

日本の原書

「でも、レンに抱かれることだけがあたしの人生じゃねえんだ！」

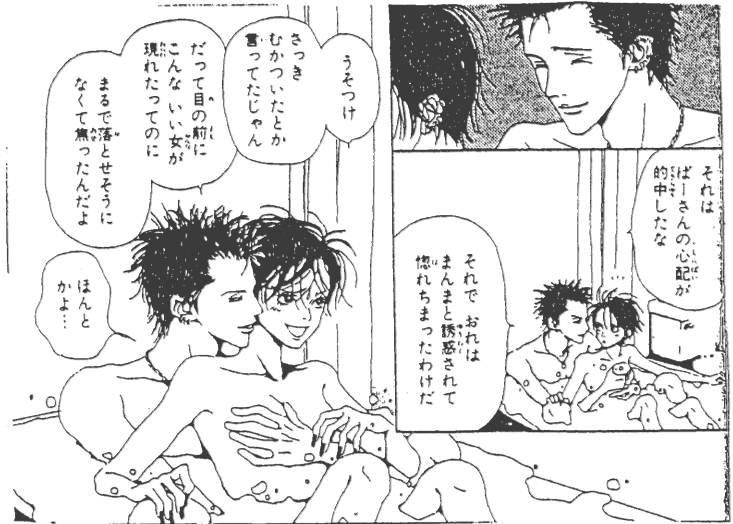
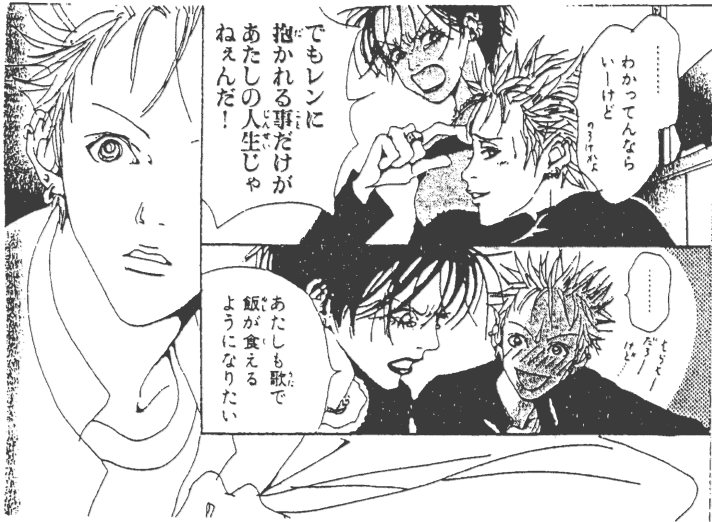
韓国語訳とその和訳

「하지만 렌하고 같이 있는 것만이 내 인생은 아니잖아」

「でも、レンといっしょにいることだけがあたしの人生じゃねえんだ！」

また図8-2は、男性が女性の胸をつかんでいる場面に、韓国版ではスポンジが書き加えられている箇所である。

图 8-2



大衆文化と総称される分野、とりわけ漫画は、その表現の具体性ゆえに、作品を生み出す基盤となる社会を構成する文化に規定される度合いが高い。そのため、その翻訳は言語が有する意味の範囲とその意味への評価の差異という二重に作品と読者双方がもつ文化に規定されたズレを伴う。とりわけ後者のズレは作品の価値自体に及ぶ可能性がある。上記の例はその典型といえよう。女性の言葉として発せられる直接的な性的表現が矢沢あい氏の作品の特性だからである。

しかし、このことは韓日の間における共同文化の構築の困難さを示すものではない。共同文化構築とは、両国の文化が同一になることではない。異なるものの出会いによってこそ、いずれか一方の文化のみではできない新たな文化の創造が可能になる。互いの差異を認め、評価することから、共同文化の構築が始まる。ある作品を、異なる文化に翻訳するという作業は、その作品に新たな価値を付加するということでもある。

さらに、たとえ一コマの言語表現が異なっても、作品全体の文脈から判断するとき、言葉の差異は実質的に縮小する。この作品において「抱かれる」という言葉と「いっしょにいる ?? ??」という言葉が示唆する世界の差異は、互いの言葉ほど大きくはない。むしろ、日本の読者が図8-1の場面において「抱かれる」という言葉によって抱いた感情やイメージは、「いっしょにいる ?? ??」という言葉によって韓国の読者が抱く世界に近いと考える。この「抱かれる」という言葉が指示する内容は、男女の性的関係ではなく、相手に依存する生き方を問題視することだからである。

異なる文化間の差異の理解は、その差異が現れる状況（社会的文脈）の中に置くことにより、類似性や同質性の理解への糸口ともなる。このことを示唆するものとして、馬居の研究室の学生Aと同学年の韓国人学生Bとの会話を紹介したい。これは、「Paradise Kissパラダイス・キス」と「NANA ナナ」の表現内容をめぐり、本調査研究の観点から試みた、日韓両国の学生による討議の記録から抜き出したものである。（付加資料1参照）

A: 「NANA」「Paradise Kiss」には、女の子が、キャラクターが、将来や夢のために好きな男の子と別れよう、なんて言うてしまうシーンがありますよね。今までの女の子向けの漫画は好きな子と幸せになることが目的だったから、そんな台詞はなかったように思うんです。どう感じますか？

B: 「NANA」のなかに出てくる、「やりたいことのために男性と別れる」という考え方は、以前からあった考え方ですよ。それは別に新しい考えというわけではなくて、韓国の女の人であれ、日本の女の人であれそういう考えを持って実行してきた人はいたと思う。「NANA」の世界が描いたことは、ようやく漫画が現実に追いついたということ。ただそれだけだと思う。

A: 確かに『NANA』の世界は、日本の私にとっても、とてもリアルな世界だと思う。そして、あなたが言っていることは、それはある意味韓国でも『NANA』は「リアル」に感じられるところがあるってこと？

B: うん。

韓日両国の若者達は、漫画というメディアを介して、それぞれの文化に根ざしつつも、類似した「リアル」さの感覚を共有しつつあるといえよう。もちろん、両者が全く同一になるということではない。たとえば、韓国人学生Bの発言にあるように、女性が「やりたいことのために男性と別れる」という現実、韓国と日本双方にあったとしても、両国とも、そのような道を選択する女性は多数派ではなかった。ただし、日本では80年代から多くの女性が仕事を選ぶことが可能になり、現在は結婚や育児のために仕事をやめる女性のほうが少数派になりつつある。それは、男女を問わず、自らの生き方を

自分で選択し自分で責任とらなければならない社会に日本が変化したことを意味する。そのような現実を背景に「NANA」「Paradise Kiss」が描かれている。他方、韓国の場合は、まさに今、女性が男性と対等に仕事を選択することが可能な社会への変化の真っ只中にある。女子学生にとって、結婚後も働き続けようとするれば、専業主婦を理想とする上の世代や相手となる男性の圧力を覚悟しなければならない。すでに少数派ではなくなった日本の女性とこれから多数派を形成しようとする韓国の女性では、「やりたいことのために男性と別れる」という選択の重みに差があることは当然といえよう。いはば、既にある現実とこれから確実に生じる現実という二つの現実が重なることにより、日本と韓国双方の女子学生が、この漫画を介してリアリティを共有したといえよう。

ただし、若い女性が国の境を越えてリアルさを共有するといことは、逆に、それぞれの国のなかにある既存文化の差異が、依然として相互理解の壁となることを避け得ないことを意味する。それを象徴するのが、図8-2の韓国側による書き込みである。政府による既成や社会的非難を避けるために行う、映画やビデオ映像のボカシと同様の技術的処理によるものと思われる。このような処置は、作品の質を損なうだけではないか。「素手」であろうと、「スポンジ」を使おうと、規制を要求する側がもつ性的な関係の示唆という意味では、差があると思えないからである。むしろ、「素手」が抱く者の優しさを象徴するとすれば、別のものを介在させることで、その意味が失われることになる。画一的な規制が、かえって規制しようとする世界を強調する結果になることを示唆する例ではないか。

その意味で、理解を阻む差異は、同質とされている文化の中にこそ生じる可能性が高い。上述した工業化から情報化への移行の速さは、韓国と日本双方において、世代間の差異が生じることを避けえない。その結果、先を行く社会の文化と思われたものが、既に自らの新たな世代の文化となっている可能性が高い。先の韓国人学生Bの発言は、日本の学生にはリアルでも、韓国の男性や上の世代がそのリアリティを共有するまでには、時間が必要である。事実、この内容を韓国東アジア日本学協会のシンポジウムで発表したときの反応は、性と世代によって大きく分かれたことを紹介しておく。

したがって、問題の淵源が、韓国と日本の差異ではなく、自国内の世代間の差異にあることを忘れてはならない。その典型が、先に指摘したように、既にその担い手も社会的基盤も変質してしまっているにもかかわらず使用し続ける大衆文化という概念であろう。この言葉を用いる限り、今と未来を生きる韓日両国の子どもや若者の間に生まれつつある「共感の帯 ???——」を共同文化へと認め合い、互いに育みあっていくことは困難ではないか。

加えて、両国の子どもや若者の共同を阻む社会制度を指摘しておかなければならない。その代表が男性の兵役の有無である。性差を基準に全く異なる社会を経験しなければならない社会とそうでない社会との差異は、あらゆる分野に男女の共同参画化が進行する社会にあって、より一層大きなものになることを否定できない。それも韓日間ではなく旧来と異なる意味での韓国内の男女の差異の拡大として。情報化の進行は、伝統的な男女の差異を限りなく縮小させ、個性や能力の差を評価する。その結果、性差を基準とする社会制度上の差異は、いずれかの性にハンディをもたせることにより、予期せぬ結果をもたらす。その代表が出生率の低下である。上述してきたように、大衆文化が男女の性的成熟の世界の表現に関わってきたことが象徴するように、このような韓日両国間にある社会制度上の差異の影響と意味の理解は、共同文化構築のために避けてはならない課題と考える。

最後にこのような韓日の文化的社会的差異の存在を超えて、漫画、アニメ、ゲーム、歌謡など、大衆文化と総称されてきた様々な作品が、東アジアのみでなく、より異質な文化を持つといわれた国々に、それも韓国の作品が日本の作品を超える勢いをもって広がっていることを指摘したい。両国の文化は既に競合する段階にあるといえる。さらに、日本において韓国の作品が翻訳出版され、日本の原作者

と韓国の漫画作家が共同して作る作品が韓日両国の週間雑誌に連載されていることも紹介しておきたい。

共同文化の構築への歩みは、すでに始まっているといえよう。

☆ 本稿をまとめるにあたり、調査の記録と整理、あるいは調査結果の図表作成において、馬居の研究室に所属する今牧珠里（4年）、大桑政記（4年）、木戸美矢子（3年）の三氏の助力を得たことを記して感謝の意とする。

한국에 있어서의 일본 대중문화에 대한 조사연구(6)

馬居政幸・夫伯

번역 사모토 마리

(佐本万理)

경희대학교 교육대학원

한국어교육학과 석사과정 졸업

1. 연구의 경과

우리들은 90년대 초 이래로 한국의 청소년들 사이에 널리 퍼진 만화나 애니메이션을 대표로 하는 일본 (대중)문화의 실태와 그 영향 및 사회적 배경에 관심을 가지고, 「한국에 있어서의 일본 대중문화에 대한 조사연구」(96-98년도 일본문부성 과학연구비보조금)라는 테마로 조사연구를 개시했다. 그리고 다시 97년 후반의 경제위기와 김대중 대통령에 의한 일본문화 개방정책을 계기로 삼아 새로이 「한국에 있어서의 일본문화 개방에 대한 조사연구」(99-01년도 일본 문부성 과학연구비 보조금)라는 테마에 의해 경제위기 극복과 일본문화개방의 진행에 따른 한국사회의 변화, 특히 청소년에의 영향에 대하여 조사연구를 진행, 다음과 같은 경향을 파악했다.

- ① 「한국 청소년들의 세계에 일본의 청소년문화가 리얼타임으로 전파되는 기반이 이미 성립」.
- ② 「한국 청소년들의 일상경험과 결부되는 행동이나 문화의 레벨에서, 일본과 일본인에 대한 긍정적 또는 적극적인 관심과 평가가 높아지는 경향」
- ③ 「일본문화 개방정책은 개별적인 개방의 방법, 내용, 진행정도의 문제와는 별개로 일본문화나 일본인에 대한 거부감을 완화하는 계기」

그리고 다시 이를 근거로 하여 본인은 공동연구의 대표자로서 00년 10월, 한국일본문학회에 의한 「한국은 금후 일본문화를 어떻게 받아들이면 좋을 것인가」를 테마로 하는 「2000년 추계 국제학술 심포지엄」에서 「한국 청소년들에게 있어서의 일본 대중문화의 접촉상황으로 보는 수용논의의 문제성과 과제」라고 이름 붙인 논고를 발표할 기회를 얻어, 다음과 같은 세 종류의 제언(提言)을 하였다.

- i 「일본문화에 관한 논의는, 이미 한국사회 속에서 재생산 시스템이나 유통 시스템을 수반하여 이미 넓게 자리잡고 있다는 현실의 인식으로부터 시작해야 한다」
- ii 「플러스적이건 마이너스적이건 간에, 일본문화에 특권적인 지위를 주어서는 안 된다」

iii 「중요한 것은 일본문화의 수용방법이 아니라 현재 자라나고 있는 한국의 어린이들이 요구하는 문화」이다.

특히 iii에 있어서 「문제삼아야 할 것은 현재와 미래의 한국사회를 구성할 새로운 문화 재구축에 대한 과제」라는 문제의식으로부터, 「한국사회가 공업화로부터 정보화의 단계로 이행하면서 아이들의 사회적 형성과정에서 발생하고 있는 새로운 과제와 관련하여, 일본의 어린이들이나 젊은이들이 선택(소비)하는 문화가 한국의 같은 세대의 사람들에게도 적극적으로 선택(소비)되고 있다」는 것을 지적했다. 여기서 다시금, 위와 같은 관점을 보다 발전시켜 동아시아적 세계가 서구사회에 기원을 두는 공업화의 파도를 넘어, 글로벌화된 정보화의 파도를 받아들이는 것으로 어쩔 수 없이 바뀌어야 하는 어린이들, 특히 사춘기에 있는 청소년들의 사회적 형성 문제를, 한국과 일본의 현상의 비교 분석을 근거로 하여 고찰하는 것을 나 자신의 과제로 제시했다.

이 제언을 포함해서, 상기의 신포럼에서의 발표내용은, 전제가 되는 조사결과와 함께 본연구보고 제51호에서, 「한국에 있어서 일본대중문화의 조사연구(4)」로서 보고했다.

또, 01년도에는 한국에서 크게 정치적으로 문제화가 된 역사교과서문제에 대해 논의되고 있는 상황을 파악하기 위해 관계자에 대한 설문조사를 실시했다. 그 결과, 경제위기이후 급속히 확대된 IT산업의 영향으로 한국사회의 변화를 반영한 과거와 다른 일본에 대한 비판의식이 중고교생 사이에 일어나고 있음을 파악할 수 있었다. 게다가 이 설문조사의 검토를 통해서, 한국과 일본의 상호이해를 촉진하는 과정에서 새로운 교육과제를 제시했다. 그리고 이 개요를 일본교육사회학회 제53회 전국대회에서 발표함과 함께 자세한 내용을 「한국에 있어서의 일본대중문화의 조사연구(5)」로서 본연구보고 제52호에 정리했다.

이러한 2기에 걸쳐 과학연구비는 조사한 연구 결과에서 밝혀진 과제에 대한 연구를 진행하기 위해, 작년(01년)도, 과학연구비보조금 기반연구(B)의 신규대상으로서, 「한국에 있어서의 일본문화 개방과 한일 상호이해 교육에 대한 조사연구」(02년도~04년도)를 신청, 수리되었다. 그래서, 본년(02년)8월부터 그 초년도로서의 조사 연구를 시작한 결과, 한국 동아시아 일본학회로부터 「2000년도 추계국제학술대회」(02년10월12일)에 있어서 「글로벌시대 한일공동문화 구축방책」을 테마로 하는 본 심포지엄의 제안자로서 초대되었다.

그러기 위해, 「청소년에 있어서 대중문화의 역할-한일공동문화 구축의 시점에서-」라는 제목으로 종래부터 계속된 한국청소년에 대한 인터뷰·설문조사의 결과와 상호이해교육추진 이라는 새로운 과제의식을 기초로하는 한일양국의 청소년의 만화에 대한 의식변화의 분석과 합쳐 고찰한 결과, 공동연구자를 대표로 우마이가 발표했다. 이 심포지엄에서의 논의를 바탕으로 한 논술이다. 또, 심포지엄의 제안에서는 상기의 연구경과를 소개하는 것부터 시작했지만, 본고에서는, 그 부분을 생략하고, 조사결과의 분석부터 논하고자 한다.

2. 조사결과가 보여주는 한국 청소년들의 일본 대중문화에 대한 평가의 변화

우리들이 6년 이상 걸쳐 실시되어 온 조사연구의 항목은 여러 갈래에 걸쳐 있는데, 그 핵심은 동일한 질문을 가지고 지속적으로 실시해 온 초등학교(한국의 소학교) 5학년생, 중학교 2학년생, 고등학교 2학년생을 대상으로 한 「일본대중문화에의 접촉상황과 일본, 일본문화에 대한 평가」에 관한 질문지조사이다. 그 00-01년도 조사결과를 보면, 96년에 조사를 개시한 이래, 일관하여 상승하고 있었던 일본에 대한 플러스 이미지가 반전되고 마이너스 이미지가 증가하고 있다.

예를 들어 그림 1은 일본과 일본인에 대한 평가에 관한 26개 항목의 질문결과를, 긍정(「그렇게 생각함」+「어느 쪽인가 하면 그렇게 생각함」)과 부정(「그렇게 생각하지 않음」+「어느 쪽인가 하면 그렇게 생각하지 않음」)으로 나누어 집계하고 00년부터 01년으로의 변화를 제시하기 위해 작성한 것으로, 언뜻 보아도 알 수 있듯이, 어느 항목에서도 일본에 대한 마이너스 이미지가 증가하고 있다. 특히, 00년부터 마이너스 이미지로의 변화율이 10포인트를 넘는 것은 26개 항목 중 10개 항목에 달한다. 더욱이 그림 2(「일본이나 일본인에 대한 평가」의 [긍정과]와 [부정과])가 나타내는 것과 같이, 대부분의 항목이 96년의 수준으로 되돌아가 있다. 참고로 00년부터 01년에 걸쳐서 10포인트 이상 내려간 항목은 14) 중국인보다도 일본인이 좋다, 20) 일본인을 집으로 초대하고 싶다, 10) 일본인테 대해 친밀감을 느낀다 등, 일본과 일본인에 대한 종합적인 이미지에 관련된 것이다. 역사교과서 문제의 영향이라고 말하지 않을 수 없다.

단, 변화율이 낮은 항목으로는 24) 일본의 문화를 배우고 싶다, 9) 일본의 기술을 배우고 싶다 등이 있다. 이 경향은, 교과서문제가 일본과 일본인을 전체로서의 평가를 크게 저하시켰지만 개별적이고 구체적인 일본의 문화나 기술 등에의 관심에 대해서는 영향이 적었다는 것을 시사하는 경향을 나타내고 있는지도 모른다. 이러한 인식을 보충하는 것이 그림 3의 「일본과 관련된 것들의 총 접촉빈도 남녀 학년별」과 그림 4의 「일본과 관련된 것들의 총 접촉빈도의 변화」이다. 어느 항목이나 저하되어 있기는 하지만 ① 일본의 번역만화, ② 일본의 영화(애니메이션), ③ 일본의 대중가요, ④ 일본 게임의 총 접촉비율에 커다란 변화는 보이지 않는다. 특히 남녀 학년별로 보면 만화, 영화, 대중가요, 잡지·사진집, 위성방송, 인터넷에서는 여자 중학생이 남자 중학생을 상회하고 있는 것에 주목하고 싶다. 어느 것이나 00년도에는 남자의 접촉비율이 높을 뿐만 아니라, 00년도의 여자 중학생과 비교해도 높아져 있는 항목이다.

그림 1

그림 2

그림 3

그림 4

한가지 더 흥미 깊은 조사결과를 소개하고자 한다.

그림 5는 일본의 만화에 대한 한국 청소년들의 평가의 추이를 나타낸 것이다. 이것을 보면 상위의 「폭력적」, 「재미있다」, 중위의 「멋있다」, 하위의 「죄악감」,

「도움이 된다」에 대해서는 다소의 증감은 있으나 수직적으로 그다지 큰 변화는 보여주고 있지 않다. 그러나 「저속하다」에 관해서는 96년(65.7%)부터 98년(63.8%)에 걸쳐서는 상위에 있었지만 99년(48.2%)에 급격히 하강하여 이후 00년(42.1%), 01년(41.2%)으로, 중위로 변화하고 있다. 이것은 일본의 만화에 「저속함」이 사라지기 시작했다는 것을 나타내는 것일까? 그 반대이다. 「저속함」이 성적 묘사에 관련된 평가라고 생각한다면 일본의 만화, 그것도 여자 중고생들에게 인기가 있는 소녀만화의 표현에서의 「저속함」은 증가하고 있다고 할 수 있다.

한편, 모두(冒頭)에서 지적한 바와 같이 한국에서는 거의 동시에 일본의 만화가 번역·출판되고 있다. 이 두 가지의 사실로 본다면 일본의 만화에 대한 「저속하다」는 인상이 감소하고 있는 것은 만화 내용의 변화가 아니라, 조사 대상자인 한국 청소년들 자신의 의식의 변화를 반영하는 것이라고 할 수 있다. 덧붙여 남녀별로 「저속하다」의 변화를 나타내는 그림 6을 보아주었으면 한다. 급격하게 저하된 98년부터 99년의 변화는 남성보다도 여성의 변화가 보다 잘 반영된 것이라는 사실을 알 수 있다. 앞서 지적한 만화나 잡지에 대한 여자 중학생들의 접촉비율의 증가와 함께 의식도 변하고 있음을 알 수 있지 않을까.

왜 이러한 변화가 발생한 것일까. 그 배경을 고찰하는 것으로부터, 한일 청소년들 사이에서 새로운 문화가 구축되기 위해 대중문화가 다해야 할 역할에 대해 나의 의견을 제시하고 싶다.

그림5

그림6

3. 소녀만화 「패러다이스 키스」(Paradise Kiss)로 보는 대중문화의 역할은

위에 서술한 바와 같이, 교과서 문제가 한국의 청소년들에게 일본과 일본인에 대해 거부감을 갖게 했다는 것은 부정할 수 없다. 그러나 그와는 다른 차원에서 일본의 아이들과 젊은이들이 좋아하는(선택하는) 문화를 공유하는 것에 따라, 실질적으로 유사한 문화를 구축할 기반이 형성되고 있는 것도 사실이다. 바꾸어 말하면, 그러한 것의 선악(가치평가)은 별개로 하고, 한일 양국의 청소년들 사이에, 학교나 가정이 담당해 왔던 문화의 사회화에서는 만족시키지 못하는 욕구(필요)에 응할 수 있는 공통의 문화가 대중문화로서 창조되어지고 있는 것은 아닐까. 예를 들어 사춘기에 있는 남녀의 내적 외적 욕구를 구축하는 중 가장 커다란 요소는 불안정한 자신을 확인함으로써도 새로운 자신으로 탈피(비상)하기 위한 모델이라 그 욕구를 표현하는 (요구에 응하는) 세계, 즉 자신동일화(정체성)의 대상에 대하는 것이다. 그것은 학교 성적이나 부모의 애정으로는 충족할 수 없는 성적세계를 포함한 남녀관계와 밀접하게 관련을 맺고 있는 세계이다.

공업화 이전의 사회에 있어서는 그러한 것들은 전통적인 청년문화 속에서 계승되어 왔다. 그러나 공업화의 진행과 함께 발생하는 사회이동의 상태화(常態化)나 급격한 소산화와 고학력화(적게 아이를 낳고 잘 키운다)는 문화계승의 사회적기반이 되

고 아이들이나 청년들만으로 담당하던 세계를 축소시킨다. 그 결과 학교가 공급하는 문화와 가정에서 주어지는 문화의 틈새에서 성적성숙에 관련된 남·녀문화를 공급하는 세계자체가 공업산업의 대상이 필요성에 의해 만들어진다. 그 필요에 응하고 생산되어진 것이 소년소녀를 독자로 하는 만화잡지로 대표되는 대중문화이다. 게다가, 공업화후에 이어진 정보화와 함께 형성된 소비사회의 성립은 이러한 아이들이나 청년들을 하나의 소비대상으로 인식하여, 획일적인 대량생산에서 다품종소량생산의 시스템으로 유지되어, 개성조차도 소비의 대상으로 보는 상품이, 성과 연령의 경계를 넘어서 제공하게 된다. 거기서는 대중 대신에 소중(小衆)이나 분중(分衆)이 논의되어지고, 획일적이지 않고 개성을 나타내는 것 자체가 상품화되어 소비의 대상이 된다.

그리고 전에 소개한 조사결과는 그러한 개성조차도 상품화된 대중문화의 대부분을 한국과 일본의 청소년들이 공유하고 있다는 것을 제시하고 있다. 참고로 일본이 이러한 소비사회로 전환한 것이 경제적으로도 가장 번영한 80년대가 된다. 그 의미로 한국에 있어서 IMF위기(1997년의 경제위기에 대한 한국에서의 통칭) 이후의 개혁에 있어서 경제성장과 함께 되는 것 같이 일본만화에대한 「저속함」에 대한 인상이 저하했던 것은 주목된다. 한국에서도 소비사회가 성립되었음을 시사하고 있다.

그 의미로서, 80년대의 일본과 같이 한국에서도 특히 IMF위기 극복에 따른 풍부함을 배경으로한, 만화로 대표되는 청소년을 시장으로 하는 상품화된 문화에, 대중문화의 문자를 적용하는 것은 부적절한 것이라고 말할 수밖에 없다.

그러나, 여기서 문제는 문자표현의 적절함의 문제가 아닌 한국에서 대중문화라고 불리는 상품과 그것을 소비하는 사람들과의 관계이다. 즉, 중요한 것은 대중문화라는 개념의 이해가 아니라 학교에서도 과정에서 만족시키지 못하는 불안정한 자기 자신의 표현에 대한 요구를 만족시키기 위해, 청소년들이 선택한 것이, 현재 번역된 일본만화 세계라는 사실이다. 이유는, 그 속에 지금 살아있는 한일청소년이 함께 구축하는 문화의 기반과 과제를 찾아낼 수 있다고 생각을 하기 때문이다.

이러한 관점에서 분석의 대상으로 취한 것이 그림 7이다. 이것은 현재 일본의 여중생과 여고생들 사이에서 가장 인기 있고, 한국에서도 동시에 번역출판이 되어있는 야자와 아이(矢澤あい)씨의 만화인 「Paradise Kiss 패러다이스 키스」(월간지 『Zipper』 10월호)로부터 발췌한 것이다. 단, 획일화와 함께 이전의 대중문화의 하나가 아닌, 개성도 상품화한 현재 만화 세계를, 기존의 연구상의 개념 틀로 분석하는 것은 어렵다. 그리고, 생산자가 아닌 소비자 쪽에 상품의 가치의 판정을 밀길 수 있다는 것이 소비사회의 특성이다. 그리고 만화의 독자인 이상 독자 나름대로 이 작품이 표현하는 세계의 특성을 파악하도록 시도해보고 싶다. 그러기 위해, 여기서 기도 미야코(木戸美矢子 이즈오카대학 교육학부 3학년)도 독자의 한명이며 우마이 연구실에 소속된 사람으로써, 이 작품을 좋아하는 일본 중고생들을 대상으로 한 인터뷰 조사한 후 그 결과에 대해서 한국과 일본의 기도 미야코와 같은 나이대의 친구들에게 검토를 의뢰하고, 그 결과를 정리 한 내용이다. 현대 사춘기를 살아가는

사람들을 요구하는 세계의 특징을 이해하기 바란다.

「만화에 의한 표현의 커다란 특징 중 하나는 인물을 세 가지의 시점으로 그릴 수 있다는 것이다. 즉 소리로 내는 대사로서의 말, 소리로 내지 않는 마음, 눈에 보이는 모습의 세 가지이다. 이들 셋을 동시에 나타낼 수 있는 것이 만화의 제호미(醍醐味)라고 할 수 있을 것이다.(그림 7-③④ 참조)

캐릭터들의 용모 및 복장은 각각 이상적으로 정돈되어 있는 한편, 재미있을 정도로 개성 넘치게 그려져 있다. 키가 큰 긴 머리의 소녀와 몸집이 작은 단발의 소녀. 두 사람은 머리카락의 색깔도 입고 있는 것도 완전히 다르지만, 공히 <귀엽다>라는 표현이 어울리는 용모. 그리고 자신의 재능으로 미래를 개척하려 하는 캐릭터.

이 두 사람을 통하여 작자가 그리려 하는 (독자가 읽어내려고 하는) 세계의 특징을 나타내는 것이 그녀들의 피어스 구멍의 수. 한 사람은 셋, 다른 한 사람은 하나, 그리고 같은 디자인의 것을 몸에 걸치는 일은 없다. 자신이 가장 잘 어울리는 것, 마음에 든다고 생각하는 것밖에 몸에 걸치지 않는다.

개성(자기다움)은 몸에 걸치는 것(기호)의 집합으로서 표현된다.

다음으로 그림 8-①②③에서는 주인공인 검은머리 소녀의 내면의 감정(보이지 않는 세계)이 손에 잡힐 듯이 보여져(들려, 느껴져) 온다. 예를 들면 자기혐오라는 감정의 용솨음이 화려하게 장식된 문자 속에 떠올라 온다.(③-2) 그 장소로부터 도망쳐 나오고 싶지만 벗어날 수 없다고 결의하는 장면에서는 상대 소녀의 눈동자만이 그려진다.(③-4) 상대보다 높이 있는 주인공의 시선에 의한 묘사는 강한 의사표시를 나타낸다.(③-4)

또한, 장면 ④⑤⑥의 검게 칠해져 있는 배경은 세 사람의 무겁고 고통스러운 마음을 나타낸다. 술이 부어지는 와인글라스에 떠오르는 모습은 주인공이 두 사람의 사이에서 느끼는 존재의 위태로움을 시사한다.(⑥-1) 그것과 대비되어 다음 장면에서는, 세 개의 글라스를 보는 시선의 높이로 현실의 무게를 묘사한다.(⑥-2, 3)

어느 것이나 순간적인 변화로 어렵스럽게 마음의 묘한 변화의 묘사를 가능케 한다. 현대의 아이들은 이론을 배제한 감각으로 이 눈앞이 어지러울 정도의 묘사를 능숙하게 읽어 낸다. 그것은 자신들의 내면에 공통된 무언가가 확실히 존재하고 있다는 것을 파악하기 때문이라고 할 수 있을 것이다.

내적인 자기표현으로서의 다채로운 심리묘사, 외적인 자기표현으로서의 장식품에 대한 미세한 집착, 이것이 만화가 중고생, 특히 여성의 <자기주장>의 모델이 되는 이유이다.」

그림7 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥

4. 만화가 자기형성에 미치는 역할과 사회적 배경의 변화

상기의 보고가 제시하는 바와 같이 만화는 <문자>, <그림>, <컷>를 구사함으로써 보이지 않는 세계를 보이는 세계로 표현하는 미디어이다. 또한 거기에는 성적인 성

속을 대표로 하는 사춘기를 전후해서 누구나 경험하지만 특정한 재능에 의해서 밖에 표현할 수 없었던 내적 외적인 자기 형성의 과정이 누구나 공유할 수 있는 기호 표현으로서 전달되어진다.

즉, 사춘기라는 것은, 앞서 기술한 것과 같이 그 때까지의 아이로서 형성되어 온 자기자신을 뒤돌아보고, 그 사회가 요구하는 한사람의 인간(남자와 여자)으로서 자기자신을 제구성하는 시기 (정체성 형성)이다. 다만 그 과정에서 문자 그대로, 다른 누구도 아닌 독자 스스로의 존재를 전제로한 자기형성이 문제가 되기 시작된 것은 근대라는 사회의 시스템과 함께이다. 근대이전의 사회 시스템에서는 보통, 미리 정해진 형태로 어차피 성, 출신, 신분등 태어날 때부터 가진 속성에 따라 자기를 어떻게 그 틀에 맞추는가가 과제였다. 거기서는 자기의 내적요구를 확실히 나타낸 것이 비(非)이라 하고, 정해진 위치에 따르는 것이 시(是)인 것이다. 이러한 사회에서는, 사춘기는 원리적으로 부정되어지게 된다. 근대이전의 일본사회에서 성인으로서 의식이 행하는 연령이 10대 중반에 둔 이유이다.

한편, 근대라는 시대는 독자적인 자기를 찾으려는 새로운 인간의 유형을 현재화 시킨다. 그 결과, 그것을 저지하려고 하는 과거의 사회시스템(관습, 의식, 제도)과 사이에 갈등이 생겨, 그중 대부분이 많은 문학을 만들어냈다는 것을 일본 근대문학의 흐름으로부터 이해할 수 있을 것이다. 하지만, 그러한 갈등의 과정을 자기자신의 삶의 한 부분으로 받아들일 수 있었던 사람들이의 비율은 어느정도였을까. 적어도, 의무교육이 초등교육으로 끝났던 패전이전의 일본 사회를 구성하는 대수파는, 사춘기를 앞두고 생산과 노동의 나날로 이루어져 있고, 실질적으로 사춘기를 살아가는 기회를 얻을 수 있었던 사람은 소수파였다고 말할 수밖에 없다. 전후에 있어서도 의무교육의 연장과 단순형학교제도에 의해 사회제도상의 조건은 주웠지만, 그 기능이 발휘하기 위해서는 고도경제성장과 소산하(계획출산에 의한 아이들수의 제한)라는 조건이 가미되지 않으면 안 되었다.

즉, 1950년대 이후부터 시작된 경제의 고도성장은 일본 땅에 태어난 사람들에게는 역사상 처음으로 생활의 양식이외의 세계에 자기자신을 표현하는 기회를 주었다. 또 소산화는 성과 출신등으로부터 자유로운 개가 성립한 기반이 되었다. 그리고, 일본의 소산화 제1세대와 함께 고학령화가 진행되고, 동세대의 다수파에 20세 혹은 22세까지 어른으로써 취급될 때까지의 시간이 주어졌다. 게다가, 그 사람들이 사회에 나온 80년대의 일본사회에는, 공업화의 단계로부터 정보화의 단계에 이르러, 남녀간의 성차이가 아니라 개개인의 개성과 능력을 표현한 평가가 사회시스템으로 받아들여지게 된다. 거기서는 소수의 선택된 사람들과 그 사람을 따르는 대수의 사람들이라는 구분이 붕괴되어, 모두가 자기자신의 인생을 본인이 결정하기 위한 필수조건을 획득하는 것이 가능하게 되었다. 단, 어디까지나 필수조건이지, 충분조건이 아니다. 이유는 자유로워진 자기자신에 따른 자기형성을 위한 사회제도의 개편을 게을리 했기 때문이다. 보다 정확하게 말하면, 그 필요성을 자각할 수 없었다라고 하는 것이 바람직하다. 그 대표가 학교교육이다.

누구나 자기의 인생을 자기 자신이 결정할 수 있는 충분한 조건은 사회적 선택의 자기결정과 자기책임을 내재화한 자기형성을 가능하게 하는 사회제도의 구축이다. 그것에 비해 일본의 학교교육은 일정한 공통의 능력과 소속집단에 대한 귀속의식과 순종함을 형성하는 것을 목적으로 하는 초등교육과 소수의 엘리트를 양성하는 중·고등교육으로서 제도화되었다. 게다가 전후의 개혁으로 상술한 바와 같이, 양자(兩者)는 제도적으로 연속한 것으로 되고, 그 유복함은, 그 제도의 계단을 올라가는 것을 다수파에 보장했다.

그러나, 그 교육내용을 구성한 지식의 구조나 그것을 내재화시키는 교수방법에 있어서는, 기본적으로 전쟁 전에 두 개로 분화된 제도 밑에서 전개된 것을 계승했다. 그 결과, 확대된 중등교육도 포함하고, 18세까지의 학교교육은 획일적인 인간의 제생산의 제도로서 기능해 왔다. 또는 계속 기능시키려고 한지도 모르지만, 소수자를 위한 고등교육에 다수파가 유입한 시대를 맞이해서, 대학도 기능의 전환을 꾀해야 했음에도 불구하고, 그 노력을 하지않았음을 부정하지 않을 수 없다. 그 결과가 ‘신의 보이지 않는 손’을 대신하는 편차치를 기준으로한 “와기리(등글게 자름)”라는 보이지 않는 제도를 사이에 둔 의도하지 않은 제도 구조와 기능의 개편이다.

하지만, 의도하지 않는 개편은, 역시 의도하지 않을 수 없는 다양한 부작용을 수반한다. 학교는, 일정한 시간과 공간 속에 아동학생이라는 라벨을 붙이고, 강제적으로 인간을 에워싼 잠재적인 기능을 현재화하지 않을 수 없게 된다. 그러나, 그것은 오히려 라벨의 밖에 자기의 세계를 찾아내려고 하는 사람들을 재생산(?)하게 되었고, 본래의 현재적인 기능인 지식교수를 기능부전에 몰아넣게 된다.

그리고, 이러한 학교 확대와 기능전환(기능부전?)에 대응(역할교환?) 하는 것과 같이, 청소년들의 자기형성의 필요성을 받아들인 것이 만화로 대표되는 대중문화와 총칭된 미디어인 것이다. 즉, 사춘기를 살아가는 사람들에게 자기형성을 위한 충분조건이 된 것은, 외적인 학교정보에 대한 내적인 미디어정보라는 것이 될 것이다. 게다가 보다 중요한 것은 그것이 공업화와 정보화라는 사회의 생산시스템의 전환에 대응하고, 거대한 생산과 유통시스템을 가진 사장시스템의 하위(서브)시스템으로써 제도화된 것이다. 그 결과, 자기형성의 과정은 소비과정과 일체화하는 것으로 된다.

그것은 얼핏, 자유스럽게 보이는 자기형성의 과정이, 실은 주어진 정보를 소비하는 것으로 밖에 표현할 수 없다고 되어, 새로운 획일화에 대한 계기를 준비하는 것으로 이어진다. 사실, 개성화를 획일적 소비한다는 모순이 도처에 보여지다는 것은 부정할 수 없다. 다만, 소비사회에 강제는 획일적 상품에 소비만으로는 달콤하지 않다. 선택의 권한이 생산자의 쪽이 아니라 소비자쪽에 맡기게 된 것이 소비사회의 다른 하나의 측면이다. 개성화의 강제는 소비자의 요구를 통해서 생산자에 대한 강제로 되고 한정된 시장에 다채로운 상품을 제공할 수 있는 시스템이 요구되어, 80년대의 일본에 풍부함이 그 구축을 가능하게 했다.

이러한 사회과정에 진행을 상징하는 것이 소녀점프 600만부라는 현상이다. 다만, 소년점프가 어디까지나 남성을 대상으로 하는 잡지라는 것이 시사하는 것과 같이

(여성이 선택한 것을 승낙하지만), 상기의 사회과정에 참가자에 성차의 문화(젠더)가 부착했던 것도 또 부정할 수 없다. 그것이 90년대에 있어서 형식적으로는 성차별의 문화를 유지하면서도 실질적에 성차별의 틀을 해체시키고, 남과의 대비로 주어진 역할을 거부하고, 새로운 자기형성에 길을 걸어가려 하는(시작할 수밖에 없는) 여성쪽에 요구에 응한 작품이 새롭게 소비대상이 된다. 바꿔 말하자면, 제2의 성(보부아르)에 뒤집힌 남성성과 동일화한 인간으로서가 아니라, 어디까지나 여성이라는 것에 구애되면서 자기결정과 자기책임의 계기를 내재화시킨(시킬 수밖에 없는) 필요조건이 이제야 준비가 된 단계에 들어갔다고 생각한다.

이것이 먼저 「성적성숙을 대표로 사춘기전후로 모두가 경험하지만, 특정의 재능을 가진 사람들밖에 표현(언어화)할 수 없었던 내적외적인 자기형성의 과정을, 개성화라고도 하는 메시지와 함께 누구나 공유가능한 기호표현으로써 전해진다」고 쓴 배경이다. 그리고, 이 누구나, 라는 틀 속에, 지금 역사와 문화에 경계를 넘어 한일의 어린이들과 젊은이들이 포함되려 하고 있다.

5. 공동문화구축에 대한 과제를 구하고

물론 작년(01년)의 역사교과서 문제가 제시하듯 공통의 세계의 성립을 안이하게 주장하는 것은 삼가지 않으면 안 될지도 모른다. 그러나 모두(冒頭)에서 지적한 바와 같이 동아시아로서의 기층문화를 공유하는 한국과 일본이라는 두 개의 지역이 시간의 차를 수반하면서도 함께 공업화로부터 정보화로의 길을 계속하여 걸어 나가고 있다는 것도 부정할 수 없는 사실이다. 그 의미로서 공유하려 하고 있는 것은 대중문화 자체가 아니라 아이들이나 젊은이들이 거기서(밖에) 자신을 형성하고 표현한다(하지 않으면 안 되는,) 사회적 문화적 기반 쪽이라고 생각한다.

그러나 사회적 기반을 공유하는 것과 공동으로 새로운 문화를 구축하는 것 사이의 차이 또한 크다고 확인해 두지 않으면 안 된다. 그것은 공유하고 있다고 생각되어지는 만화에 있어서도 지적할 수 있다. 그림 8-1를 보자. 야자와 아이 씨의 또 하나의 인기만화 「나나」(NANA)의 한 컷과 그것의 한국어 번역인데, 다음에 제시하듯이 양자의 언어표현은 상이하다.

원서

「하지만, 렌에게 안기는 것만이 나의 인생은 아냐!」

(でも,レンに抱かれることだけがあたしの人生じゃねえんだ!)

한국어

「번역의 일본어 역 「하지만, 렌과 함께 있는 것만이 나의 인생은 아냐!」

(でも,レンといっしょにいることだけがあたしの人生じゃねえんだ!)

또 그림8-2는 남성이 여성의 가슴을 움켜 쥔 장면인데 한국어판에서는 스폰지가 덧붙여 쓰여지고 있는 소개이다.

그림 8-1

그림 8-2

대중문화라고 종친되는 분야, 그중에서도 특히 만화는 그 표현의 구체성 때문에 작품을 낳는 기반이 되는 사회를 구성하는 문화에 의해 규정되는 정도가 높다. 그 때문에 그것의 번역은 언어가 가지고 있는 의미의 범위와 그 의미의 평가의 차이, 이렇게 이중적으로 문화에 의해 규정되는 어긋남을 수반한다. 특히 후자의 어긋남은 작품의 가치 자체에 미칠 가능성이 있다. 상기의 예는 그 전형이라고 할 수 있을 것이다. 여성의 언어로서 발(發)해진 성적표현이 야자와 아이 씨 작품의 특성이기 때문이다.

그러나 이것은 한일간에 있어서의 공동문화 구축의 어려운 점을 제시하는 것은 아니다. 공동문화 구축이라는 것은 양국의 문화가 동일하게 되는 것이 아니다. 서로 다른 것의 만남에 의해서야 말로, 어느 쪽인가 한 쪽의 문화만으로는 이를 수 없는 새로운 문화의 창조가 가능하게 된다. 서로의 차이를 인정하고 평가함으로써 공동문화의 구축이 시작된다. 어떠한 작품을 다른 문화로 번역한다는 작업은 그 작품에 새로운 가치를 부가하는 것이기도 하다.

더욱이, 설령 한 것의 언어표현이 다르다고 하더라도 작품 전체의 문맥으로부터 판단할 때, 말의 차이는 실질적으로 축소된다. 이 작품에 있어서 「안기다」라는 말과 「함께 있다」라는 말이 시사하는 세계의 차이는 그 말만큼 크지는 않다. 오히려, 일본의 독자들이 그림 8-1의 장면에서 「안기다」라는 말에 따라 독자가 상상하는 감정과 이미지는 「같이 있는」라는 말에 인해 한국의 독자가 상상하는 세계에 가깝다고 생각한다. 이 「안기다」라는 말이 가리키는 내용은 남녀의 성적관계가 아니라 상대에 의존하는 삶의 태도를 문제시하는 것이기 때문이다.

서로 다른 문화 사이의 차이점에 대한 이해는 그 차이가 나타나는 상황(사회적 문맥) 속에서 파악함으로써 유사성이나 동질성의 이해를 위한 실마리가 되기도 한다. 이것을 지사하는 것으로써, 우마이의 연구실의 학생A와 같은 학년의 한국인 학생B의 회화를 소개하고 싶다. 이것은 「Paradise Kiss」와 「NANA」의 표현내용에 대해서 본 조사연구의 관점에서 시도한, 일한양국의 학생들에 위한 도의 기록에서 선택한 것이다.(부가자료 1 참조)

A: 「NANA」 「Paradise Kiss」에는 여자아이가, 캐릭터가 미래나 꿈을 위해 좋아하는 남자와 헤어지자고 말해버린 장면이 있지요. 지금까지의 여자를 위한 만화는 좋아하는 사람과 행복하게 되는 것이 목적이었었으니까, 이런 대사를 없었다고 생각하는데요. 어떻게 생각해요?

B: 「NANA」중에 나온 「하고 싶은 것을 위해 남자와 헤어진다」라는 사고방식은, 이전부터 있던 사고방식이지요. 그것은 별로 새로운 생각은 아니고, 한국의 여자이건 일본여자인건 이러한 생각을 가지고 실행해왔던 사람은 있었다고 생각해요. 「NANA」의 세계가 그런 것은, 겨우 만화가 현실에 가까워졌다는 것이다. 그것뿐이라고 생각해요.

A: 하긴 『NANA』의 세계는 일본인의 나에게 있어서도, 아주 현실적인 세계라고 생

각해요. 그리고 B씨가 말하고 있는 것은, 그것은 어떻게 보면 한국에서도 『NANA』는 「리얼」에 느낄 수 있는 점이 있다는 것예요?

B: 응.

한일양국의 젊은이들은, 만화라는 미디어를 통해서 각자의 문화에 뿌리를 내리면서도, 유사한 「리얼(Real)」함에 감각을 공유해가고 있다고 말할 수 있을 것이다. 물론, 양자가 전혀 동일하게 된다는 것은 아니다. 예를 들어, 한국인학생B의 발언에 있듯이, 여성이 「하고싶은 것을 위해 남성과 헤어지다」라는 현실은, 한국과 일본 쌍방에 있다고 해도, 양국과도, 그러한 길을 선택하는 여성은 다수파가 아니었다. 단, 일본에서는 80년대에서 많은 여성이 일을 선택하는 것이 가능하게 되어, 현재는 결혼이나 육아를 위해 일을 그만둔 여성이 소수파가 되려고 하고 있다. 그것은, 남녀 상관없이 자기자신의 살아가는 방법을 본인이 선택하고 본인이 책임을 져야 하는 사회에 일본이 변화했다는 것을 의미한다. 이러한 현실을 배경으로 「NANA」 「Paradise Kiss」가 그려지고 있다. 한편, 한국에 경우, 막 지금, 여성이 남성과 대등하게 일을 선택하는 것이 가능한 사회로 변화하는 가운데 있다. 여학생에 있어서, 결혼 후도 계속 일하려고 하면, 전업주부를 이상으로 하는 위세대 나 상대가 되는 남성의 압력을 각오하지 않으면 안된다. 이미 소수파가 아니게 된 일본의 여성과 이제부터 다수파를 형성하려고 하는 한국의 여성하고는 「하고싶은 것을 위해 남성과 헤어지다」라고 하는 선택의 무게에 차이가 있다는 것은 당연한 것이라고 말할 수 있을 것이다. 바꾸어 말하자면, 이미 있는 현실과 이제부터 확실하게 생기는 현실이라는 두 개의 현실이 쌓이는 것에 인해, 일본과 한국 쌍방의 여학생이, 이 만화를 통한 리얼리티를 공유했다고 말할 수 있다.

다만, 젊은 여성이 나라의 경계를 넘어서 리얼함을 공유하는 것은, 역으로, 각자의 나라속에 있는 기존문화 차이가, 여전히 상호이해의 벽이 되는 것을 피할 수 없다는 것을 의미한다. 그것을 상징하는 것이 그림 8-2의 한국쪽에 있는 노트이다. 정부에 따르는 기성이나 사회적비난을 피하기 위해 행하는, 영화나 비디오영상의 보타시와 동양의 기술적처리에 위한것이라고 생각한다. 이러한 처지는, 작품의 질을 손상하게 하는 뿐이 아닐까. 「빈손」인지, 「스폰지」를 사용하든, 기제를 요구하는 쪽이 가진 성적인 관계의 치사라는 뜻으로는, 차이가 있다고 생각을 못하기 때문이다. 오히려, 「빈손」이 안기는 사람의 상양함을 상징으로 하려고 하면, 다른 것들 사이에 것으로, 그 의미가 없어지게 된다. 획일적인 기제가, 오히려 시제하려고 하는 세계를 강조하는 결과를 만들게 되는 것을 치사한 예가 아닐까.

그 의미로, 이해를 가로막는 차이는, 동질적이라고 생각되어지고 있는 문화 속에서 발생할 가능성이 높다. 위에서 서술한 공업화로부터 정보화로의 이행 속도는 한국과 일본 양쪽에 있어서 세대간 차이의 발생을 피할 수 없다. 그 결과 앞서가는 사회의 문화가로 생각되던 것이 이미 스스로의 새로운 문화가 되어 있을 가능성이 높다. 앞에 쓴 한국학생B의 발언은, 일본학생에는 리얼이지만, 한국의 남성이나 위

세대가 그 리얼리티를 공유하기까지는, 시간이 필요하다. 사실, 이 내용을 한국동아시아일본학협회의 신포지엄에서 발표했을 때의 반응은, 성과 세대에 따라 크게 나눌수 있다는 것을 소개한다.

따라서, 문제의 원인이, 한국과 일본의 차이가 아니라 자국 내 세대간의 차이에 있다는 것을 잊으면 안 된다. 그 전형이 앞서 지적한 바와 같이 이미 그 담당층도 사회적 기반도 변질해 버렸음에도 불구하고 계속 사용하고 있는 대중문화라는 개념 일 것이다. 이 말을 사용하는 한 지금과 미래를 살아갈 한일 양국의 어린아이들이나 젊은이들 사이에서 태어나고 있는 「공감대」를 공동문화로 서로 인정하고, 서로 육성해가는 것은 곤란한 일이 아닐까.

덧붙여 양국의 어린아이들이나 젊은이들이 함께 하는 것을 저해하는 사회제도를 지적해 두지 않으면 안 된다. 그 대표적인 것이 병역의 유무이다. 성적인 차이를 기준으로 전혀 다른 사회를 경험하지 않으면 안 되는 사회가와 그렇지 않은 사회와의 차이는, 모든 분야에서 남녀의 공동참가화가 진행되고 있는 사회에 있어서 한층 더 커다란 것이 된다는 것을 부정할 수 없다. 그것도 한일간이 아니라 이전과는 다른 의미에서의 한국 내의 남녀간 차이의 확대로서 말이다. 정보화의 진행은 전통적인 남녀의 차이를 한없이 축소시키고 개성이나 능력의 차이를 평가한다. 그 결과 성차(性差)를 기준으로 하는 사회제도상의 차이는 어느 쪽인가의 성에게 핸디캡을 지니게 할 수 있다는 사실에 의해 예기치 못한 결과를 발생시킨다. 그 대표적인 것이 출생률의 저하이다. 위에서 서술해 온 바와 같이 대중문화가 남녀의 성적 성숙의 세계 표현과 관련되어 왔음이 상징하는 것과 같이, 이러한 한일 양국간에 존재하는 사회제도상의 차이의 영향과 의미에 대한 이해는 공동문화 구축을 위해 피해서는 안 되는 과제라고 생각한다.

마지막으로 이러한 한일의 문화적 사회적 차이의 존재를 넘어서 만화, 애니메이션, 게임, 가요 등 「대중문화」로 총칭되어 온 다양한 작품들이 동아시아뿐만 아니라 보다 이질적인 문화를 가지고 있다고 일컬어지는 나라들에게, 그것도 한국의 작품이 일본의 작품을 넘어서는 세력을 가지고 전파되고 있다는 것을 지적하고 싶다. 양국의 문화는 이미 경쟁하는 단계에 있다고 말할 수 있다. 더욱이 일본에 있어서 한국의 작품이 번역 출판되고 일본의 원저자와 한국의 만화가가 공동으로 만드는 작품이 한일 양국의 주간잡지에 게재되고 있다는 것도 소개해 두고 싶다.

그러한 의미에서 공동문화 구축을 위한 시도는 이미 시작되고 있다고 할 수 있을 것이다.

☆본고를 정리하는데 있어서, 조사기록과 정리, 또는 조사결과의 그림작성에 있어서, 우마이연구실에 소속한 이마마기(今牧) 4학년, 오오구와(大桑)4학년, 기도 미야코(木戸美矢子) 3학년의 세명의 조력을 얻었다는 것을 기하면서 감사의 의로 한다.

付加資料1

矢沢あい氏の漫画「Paradise Kissパラダイス・キス」(日本語版・祥伝社 韓国語版・鶴山社)「NANA - ナナ -」(日本語版・小学館 韓国語版・鶴山社)の表現内容をめぐり、本調査研究の観点から試みた、日韓両国の学生による討議の記録

実施日 2002年10月10日

場所 ソウル市内のホテルの会議室

参加者 カンキョンヒ (慶熙大学校2年) 馬居 優子 (静岡文化芸術大学3年)

ハンチウン (慶熙大学校2年) 木戸美矢子 (静岡大学3年)

イーヘーヨン (慶熙大学校2年)

木: これらの漫画は、日本では主に中高生に読まれています。でも、中学1年生いとこの部屋で『NANA』を見つけたとき、ちょっと驚いた。「こんな中学生が読む漫画?」という感じで。日本人の私が驚いたくらいだから皆さんはどうですか?

ハ: 韓国でも、小学生から大学生・主婦にいたるまでが読者層。貸し本屋をしている私の母も読んでいる。でも子どもに貸してもいいのか考えていた。

カ: 韓国の高校生はこれほどセックスに自由ではない。経験者もごく一部だけ。

ハ: 逆に私はこれが本当に日本の高校生なのか知りたい。

優: (セックスに関して) 女子高生全部がそうだというわけではない。でも、この世界はある意味どこかで「リアル」な世界。だから売れているのだと思う。セックスもあるけど夢や将来も語っている。大げさだけど、かけ離れてはいない。NANAは「リアル」過ぎて、見るに耐えないところもある。

木: この世界は、主となっている読者の子ども達のこれから迎えるであろう世界。近い未来で、現実ではない子も多い。そういう意味で、先の世界をのぞいてみたいという欲求からも読まれているのかもしれない。

優: 確かに、大学生(登場人物と同世代)ぐらいの子たちが読んで「リアル」な世界なのかも。中学生ぐらいの子たちにとっては決して「リアル」ではないね。

ハ: この漫画を読んで母と一緒に、こんな生活はどうなのかを考えてみてうらやましい世界だとおもった。でも、自由だし、いい世界かもしれないけど危なっかしい。したいことをすることだけがいいことじゃない。でも高校生が、自分が本当にしたいことを自分で探して努力している姿はうらやましい。セックスに関しては別だけど…。

イ: 個人の考えで違うところもあるけど。

カ: 責任があるから…。

イ: 日本は義務教育の後、自分で人生を決定しなければならない。韓国の親は高校まで行かせるのが義務だと思っている。韓国は日本よりも統制が強い。日本人の学生は自由だと思う。

カ: 韓国の子たちはこのマンガを日本の漫画だと認識して読んでいる。この漫画は日本の漫画だと始めからわかっているので、受け入れられるところもある。

ハ: 読後、夢・性・受験についてかんがえてみた。韓国ではすべては大学に入ってから。夢を見つけるのも将来を見つけるのも大学に入ってからだし、大学は人生の看板。親からもとりあえず大学に入って、将来何をするかを決めるのは大学に入ってからだといわれてきた。

優: 日本の状況も同じようなもの。大学に行く子も本当に多いし。

ハ: でも日本では専門学校に行く子もかなり居る。私の親には専門学校なんて考えはない。

カ: すごくできの悪い子(勉強のできない子)は専門学校などに行くこともいいかもしれないけど。韓国では勉強ができて、いい大学に入って、いい就職をするのが理想。

優: 日本もかつてそうだったと思う。でも、いい大学に入ったからっていい就職先があるわけではない。たとえいい会社に入れたとしても、一流企業は次々と倒産していく。こんな経済の不安を受けて考え方が変わってきたんじゃないかな。

今までの少女漫画は一人の男の子が好きで、その子と両思いになって幸せになって終わるのがほとんどだった。でも実際はそうじゃない。1年だったり、半年だったり次々に相手が変わっていくのが現実でしょ。でも少女漫画でそれはありえなかった。「NANA」ではそうではない。そこが「リアル」だと思うんだけど・・・。

カ・イ: 「[そうそう]という感じでうなづく」

優: 韓国ではリアルじゃない?

ハ: でもやっぱりありえない世界。韓国は日本に30年遅れているってかつて言われたけど本当にそう思う。マンガを読んだり留学をしてそう思った。考え方は日本にだいぶん遅れている。あと30年後にこんな世界になるかもね。

優: たとえばどんなところがありえない?

ハ: 同棲するなんてありえない。両親が許さない。日本の友達は結婚に失敗しないようにまず同棲するようにお母さんに言われたそうだけど。でも私は同棲はしないけど、私が親になったらそういう風にいうつもり。干渉をしないつもり。

優: 親の言うことは絶対?

ハ: 「フレンズ」を日本人や中国人の友達戸と見たとき、「何で韓国の親はこんなに干渉するの?」と聞かれたけど、韓国人はそうは思わない。心配しているからそうする。当たり前のことだと思う。

イ: 韓国の親が 干渉的なのは伝統のせいだと思う。

優: 儒教?

イ: そう。

カ: 日韓の大きな違いは儒教の存在が深く関係していると思う。(「NANA」をみて)「いやらしい」「はずかしい」と思う感情の根底は儒教。

優: でも、町中でカップルが触りあっているのはなぜ?

カ: 2~3年前まではそうじゃなかった。最近の傾向。

イ: 経済発展をして欧米化したのだと思う。外国に行く人も増えたとし、キリスト教などの新しい考えも入ってきているし

カ: IMF以降とも言われるけど私たちにはIMFに対する実感が薄い。親の収入が減って大変だったというくらい。

ハ: IMF以降の学生は変わった。みんなの中にお金をもうけたいという考えが生まれた。

やりたい仕事というより、お金になる仕事がしたい。周りの男の子たちの夢はどのような仕事を

したいかではなく、どのようにして「お金を稼ぐか」ということ。とても驚いたけど。

優: 韓国の子は何でこの漫画を選んでいる?

ハ: ストーリーも重要だけど絵も大事。韓国の子は日本のファッションにあこがれる。この漫画のファッションはいかにも日本のファッションで、なりたいけどなれない世界。

芸能人にあこがれるようなもの。

ハ: でもやっぱり漫画だと感じるところはたくさんある。すごくいい仲間が回りにたくさん居て、いつも助けてくれるところなどは好きな部分。

カ: みんな個性があってよい人ばかり。実際にはありえない世界かもしれない。でもこの漫画に描かれている友情(?) みたいなものを韓国人はとても大切に使う。この漫画には韓国人の好きな「情」の世界があると思う。

ハ: ヤスは何でもしてくれる。こんな人は実際には居ないと思う。現実、ここにいるイさんにもいつ捨てられるのかわからないもの。

イ・カ: …。(苦笑)

木: 『NANA』『Paradise kiss』には、女の子がキャラクターが将来や夢のために好きな男の子と別れよう、なんて言うてしまうシーンがありますよね。今までの女の子向けの漫画は好きな子と幸せになることが目的だったから、そんな台詞はなかったように思うんです。どう感じますか?

ハ: でも、パラダイスキスのなかで、「ご近所物語」の実果子は結局幸せな結婚と仕事の両方を手に入れたということになってる。やっぱり漫画だなと思う。実際には難しい。韓国でも日本でも仕事で成功する女の人は結婚していない女の人だった。仕事と家庭の両方を成功させるのはむりだった。

優: 日本の女の子も好きな仕事をずっと続けたい、という気持ちと一緒に幸せな結婚がしたいという考えは当然持っている。仕事も家庭も成功している芸能人、たとえばCHARAとかRikako・三浦理沙子といったような素敵なんだなさんがいて、なおかつ仕事も成功させているモデルがあってそれが理想だったりするし…。(みかこと同じくらいの年の) 芸能人で人気のある人はたいてい結婚して子どももいるんじゃないかな。

カ: でも、韓国にいまそういうモデルになる人はいないと思う。韓国では「仕事」にも「家庭」にも憧れがあるけれどそれがひとつの憧れになることはない。一方・一方であこがれている。でも男も女も一人では家庭がささえられないのを知っているから、今はおくさんも働きに行くようになった。

イ: 前の世代は結婚したら仕事をやめていたけど…。

カ: 旦那さんの許しを得てはじめて働くことができた。いつも、子供に申し訳ないという気持ちを持って仕事をしてきた。自分のためだけに仕事をしているような、自分勝手というか…。今はその概念が弱くなっている。仕事を続けたいという女の人が増えたこともあるけど、女の人も仕事をしないと生活していけないから、二人で何年か仕事をしてから子供を作るとかいうことも…。こういう共働きでなければやっていけない構造は、女の人が働きに行くことが増える機会になっていいのかもしれない。でも、手をかけて子育てできない分、お金で解決する親がかつていたりして、そういうことが問題になったりした。でも、今は母親が家にいてもいなくても問題児は生まれていますよね…。(笑)

ハ: 聞きたかったのは、日本の男の子は家事とか実際にしますか?

優: 実際にはあまりしないと思う。

ハ: 今の韓国では男の子も家事ができなければ結婚できない。母親がそういう教育をするようになったし、大体の子ができる。

カ・イ: ほんと?それはちょっと…。人によって違うのでは…。

ハ: さっきの話なんだけど…韓国の男性が腕を組んだり、こまめに電話してきたり、今何しているのか知りたがるのは、女の子にとって愛を確認する大切なこと。それが無いと私のことが好きじゃないのか心配になる。

カ・イ: うんうん。そういうことってある。(うなずき)

ハ: 今何してるの?ちゃんとご飯食べた?とか韓国の恋人同士はいつも確認しあってる。

イ: 今日一日何があったか最初から最後までその日の夜電話で話すの。

木・優: うわー。ちょっと、それは…。

カ: 「NANA」のなかに出てくる、「やりたいことのために男性と別れる」という考え方は、以前からあった考え方でしょ。それは別に新しい考えというわけではなくて、韓国の女の人であれ、日本の女の人であれそういう考えを持って実行してきた人はいたと思う。「NANA」の世界が描いたことは、ようやく漫画が現実を追いついたということ。ただそれだけだと思う。

木: 確かに『NANA』の世界は、日本の私にとっても、とてもリアルな世界だと思う。そして、あなたが言っていることは、それはある意味韓国でも『NANA』は「リアル」に感じられるところがあるってこと?

カ: うん

木: 「NANA」の一卷に出てくる台詞が韓国版に訳される際に少し変わっている場面があるんですね。「レンに抱かれる」が「レンと一緒にいる」になっているところです。これを見てもみなさんどう思いますか?

ハ: 本当に正しく訳をしたらR指定になってしまう。

(日本語の「抱く」に該当する韓国語はない。たとえば「寝る」などを使うとしたら、かなり直接的な「セックス」を意味するものになる。日本語での「抱く」という広義の単語の意味を、的確に表すとしたら、「一緒にいる」は最も的確かもしれない。)

カ: 韓国ではここまでセックスに進歩的ではないから直訳はできない。日本の高校生はみんなセックスを経験しているの?

優: 東京にいる子とか、地方にいる子とかそういう違いはあるけれど…。クラスで半分くらいの子が体験しているのかな?韓国ではそういう子は特異な存在ですか?

イ: 私たちのときは特異な存在だった。でもないことはない。私たちのときから比べると今は増えてはいると思う。

木: 日本人の女の子には二十歳までに経験を済ませなければ恥ずかしいと考えている子もいる。

ハ: 私のお姉さんはフランスに留学していて(経験が遅いのは)体によくないって言われたりしていた。

- カ: これまでに韓国では性や恋愛に関することは個人の秘密で友達にも話さなかった。でも最近ようやく、話すようになって来ている。
- ハ: いままで話さなかったのは、あの子は以前誰と付き合っていたのになんて詮索しあうのがいやだったから。純血に対する意識も強くあったし。日本の男の子はそういうことにはどう?
- 優: めんどくさいと思う子もいる。でも、うれしいと感じる男の子もいることは確かだと思う。
- カ: 韓国の男の子は多くがまだ純潔信仰を持っている。ただ、女の人が社会進出している時代だから言い出せない。でも本当は純潔でいてほしい。

- カ: 日本人の女の子は性に開放的だと考えている韓国人は多い。「NANA」ような漫画をとうしてにほんじんのタイプやイメージが決まっているという側面もある。韓国人の男の子たちは、日本人の女の子はみんな日本の漫画のように、性に開放的だと考えていたりもする。

(ハンさんの彼氏が兵役なのをうけて)

- 木: 日本には兵役という制度は存在しませんから、私にはこの制度は未知の世界です。
失礼かもしれませんが、男性が貴重な青年期を二年間も軍隊で消費してしまう間に女性と男性で精神的差は生まれませんか?
- ハ: 兵役の影響で、やっぱり、精神的差が出る。一般に四歳くらいの年の差で結婚するのがいいといわれている。
- カ: 女のほうが先に社会に出るから、お金の使い方も友好関係も違いが出てくる。それで付き合いなくなってしまうケースが多い。
- ハ: 男の子は学生だからお金も持ってないし。
- カ: 学校の途中で軍隊に行くから、今までの学力がなくなってしまうし、外に出てからも頭が動かなくなってしまう。同じ学年だった女の子は男より進んでしまうから、男の子にとってそれがストレスになってしまうこともあるみたい。でも、軍隊に入るとけじめや規律が身について「人間」として一人前になれる。だからどうしてもない男の子に「軍隊に言って来い」っていったりもする。
- ハ: 兵役の彼氏を待っている女の子は30%なんだよ。でも私の彼氏にもし女の子が兵役に行ったらして、二年待てるかと聞いたら、それは無理だといわれました。
- 木: その場合だと、きっと10パーセントくらいですよ。
- ハ: いや、10パーセントもいかないよ。

記録者: 木戸 美矢子

(注) ・カッコ内の個所は、文書化の際に木戸によって加筆されたもの。

・本文中にあるAは木戸美矢子であり、Bはカンキョンヒである。

付加資料2

2000年度と2001年度に実施した韓国の初等学校5年、中学校2年、高等学校2年生に対する質問紙による継続調査の結果の紹介。

① 2000年度 調査時期 2000年12月～2001年2月 ② 2000年度 調査時期 2001年12月～2002年2月

	初等学校	中学校	高等学校	計
ソウル	209	180	185	574
大田	194	197	191	582
光州	183	200	194	577
釜山	197	203	191	591
論山	165	206	206	577
計	948	986	967	2901

※無回答 81

男 1479 女 1479 無回答 24

	初等学校	中学校	高等学校	計
ソウル	193	188	183	564
大田	201	186	178	565
光州	200	198	202	600
釜山	205	190	206	601
計	799	762	769	2330

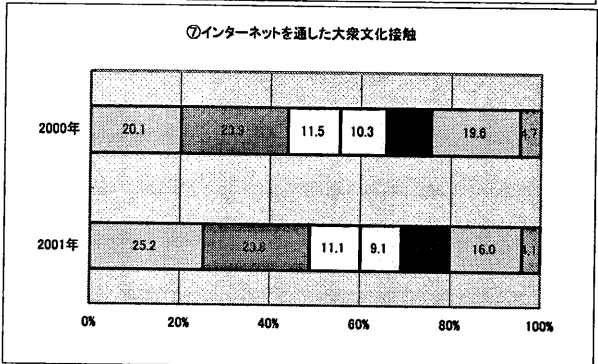
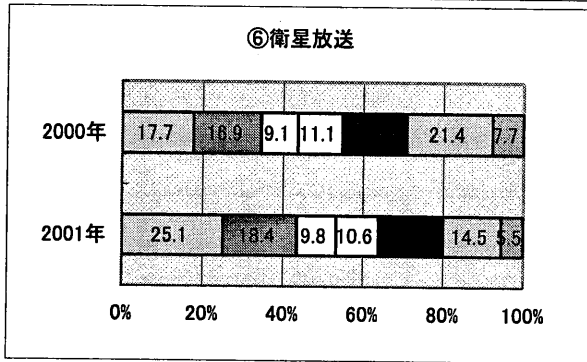
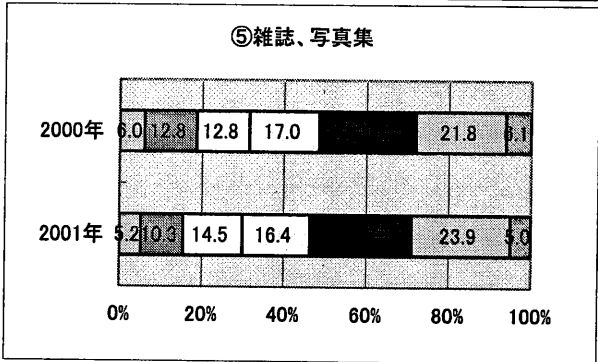
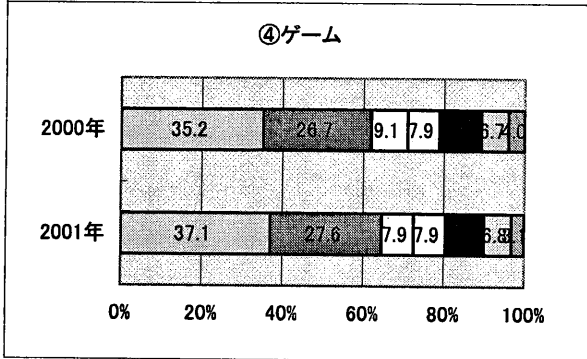
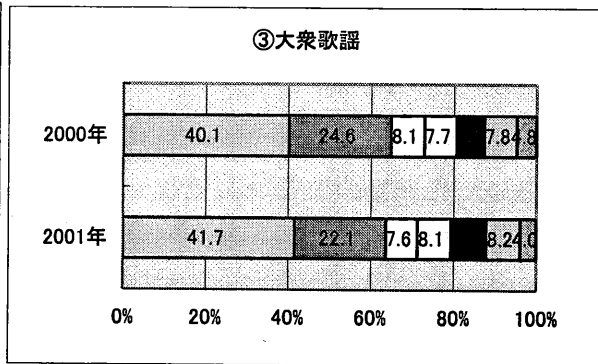
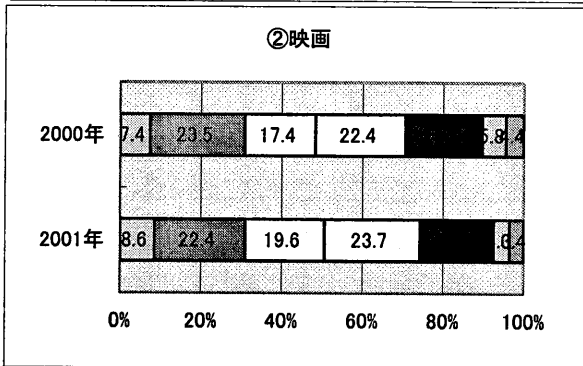
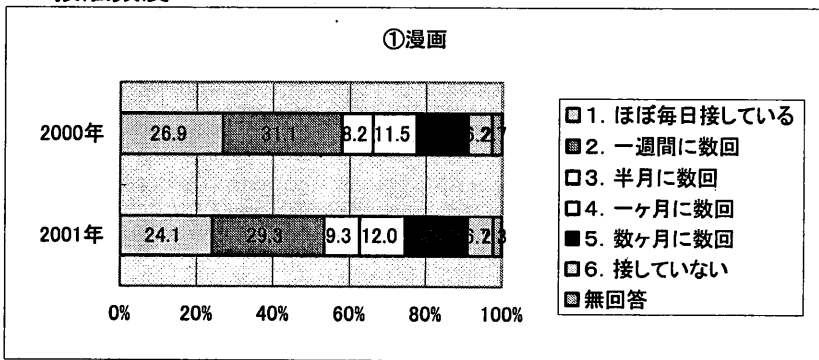
※無回答 1

男 1175 女 1153 無回答 3

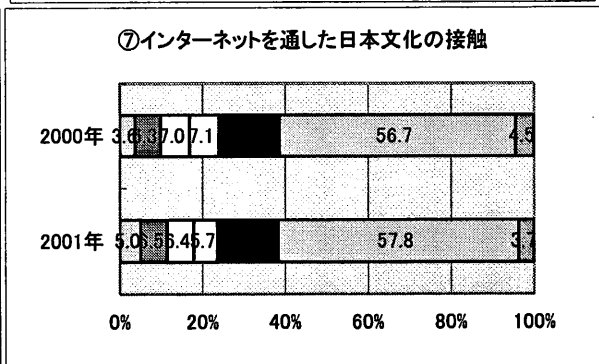
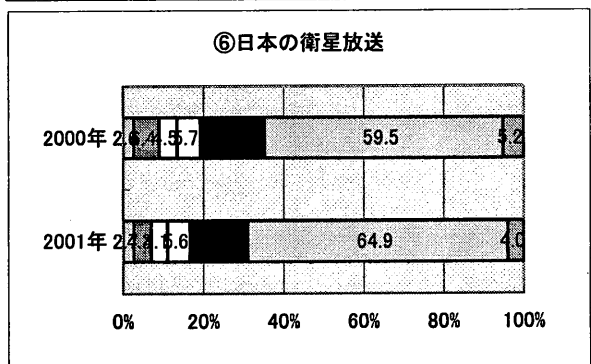
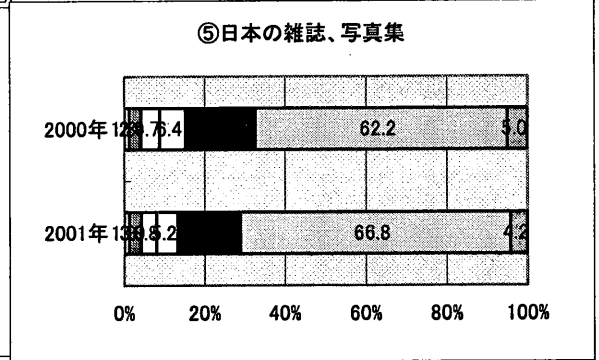
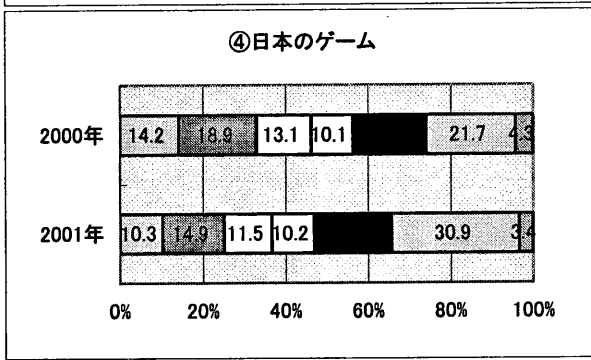
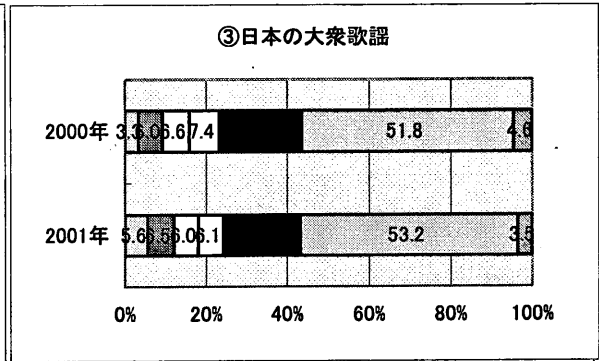
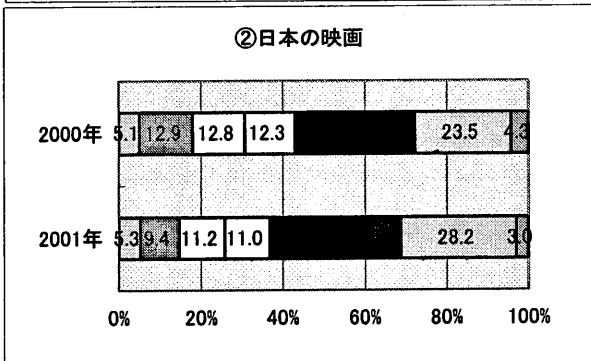
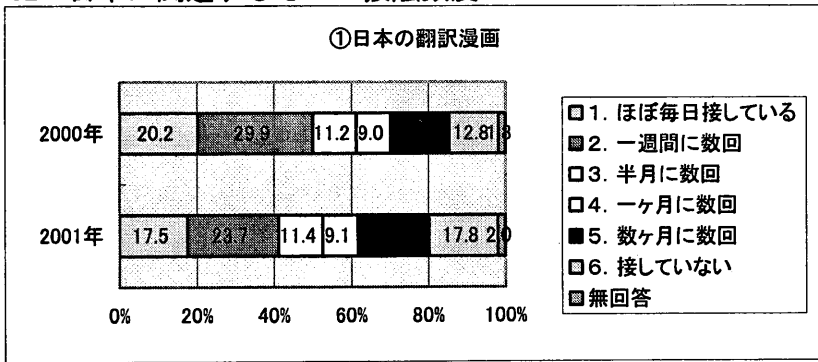
初等学校5年生、中学校2年生、高等学校2年生に対する質問紙調査の内容

- (1) 韓国大衆文化接触頻度
 - ①漫画 ②映画 ③大衆歌謡 ④ゲーム ⑤雑誌・写真集 ⑥衛星放送 ⑦インターネットを通じた韓国大衆文化
- (2) 日本に関連するものの接触頻度
 - ①日本の翻訳漫画 ②日本の映画(アニメ) ③日本の大衆歌謡 ④日本のゲーム ⑤日本の雑誌・写真集
 - ⑥日本の衛星放送 ⑦インターネットを通じた日本の大衆文化
- (3) 日本に関連するものの購買頻度
 - ①日本の翻訳漫画 ②日本の映画(アニメ) ③日本の大衆歌謡 ④日本のゲーム ⑤日本の雑誌・写真集
- (4) 日本のものを先輩・後輩から借りる頻度
 - (3)と同様
- (5) 日本に関するものへの接触状況
 - ①日本の翻訳漫画 ②日本の翻訳映画(アニメ) ③日本の未翻訳映画(アニメ) ④日本の童謡や大衆歌謡の接触頻度
 - ⑤コンピューターやテレビゲームの有無 ⑥テレビゲームの利用頻度
 - ⑦CG(コンピューターゲーム)やインターネットの利用頻度
- (6) 日本に関連するものの印象
 - (2)と同様
- (7) 所有数
 - ①韓国漫画の単行本 ②韓国語に翻訳された単行本 ③未翻訳の日本漫画の単行本 ④韓国歌謡テープ ⑤韓国歌謡CD
 - ⑥日本歌謡テープ ⑦日本歌謡CD ⑧韓国語に翻訳された日本漫画ビデオ ⑨未翻訳の日本漫画ビデオ
 - ⑩日本のビデオドラマテープ ⑪韓国のゲームソフトプログラム ⑫日本のゲームソフトプログラム
 - ⑬日本のファッション雑誌 ⑭日本の女性写真集 ⑮日本の学用品 ⑯日本で作られた服
- (8) 使用頻度
 - ①日本語を使用する ②日本のファッションをまねる ③日本の歌手の歌を歌う ④日本の漫画の主人公をまねる
- (9) 日本に関連するものへ最初に接触した年齢
 - (2)と同様
- (10) 初めて見たアニメや漫画の年齢
 - ①未来少年コナン ②ガッチャマン ③鉄人28号 ④銀河鉄道999 ⑤ど根性ガエル ⑥ベルサイユのバラ ⑦千年女王
 - ⑧ミンキーモモ ⑨マジンガーZ
- (11) 接触媒体
 - ①テレビ ②絵本 ③ビデオ ④漫画雑誌 ⑤漫画単行本 ⑥映画館 ⑦その他
- (12) 日本に関連するものへ最初に接触したきっかけ
 - ①友達 ②先輩・後輩 ③兄弟・姉妹 ④両親 ⑤家にあった ⑥漫画・レコード店の人 ⑦自分で見つけて ⑧広告
 - ⑨雑誌 ⑩インターネット
- (13) 日本の漫画についての印象
- (14) 日本や日本人に対する考え

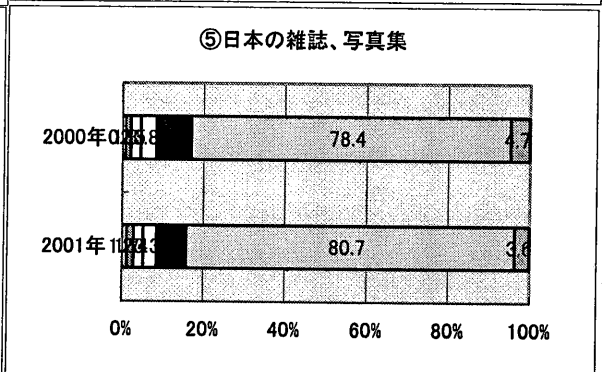
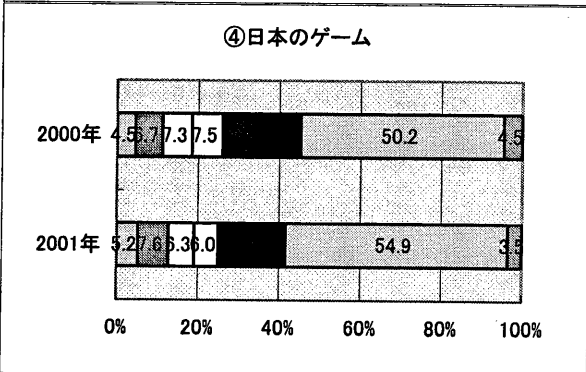
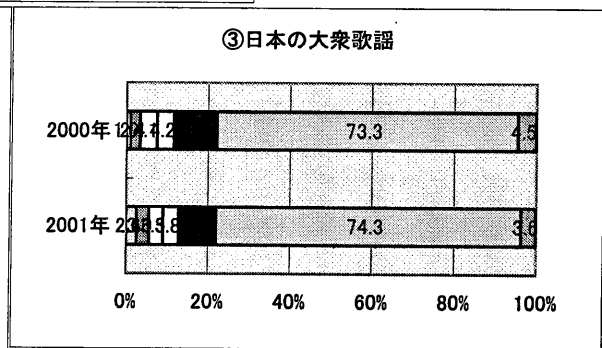
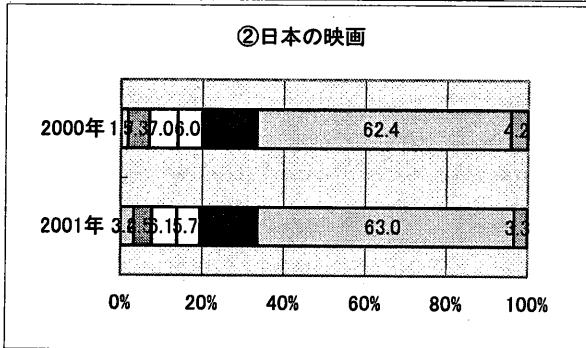
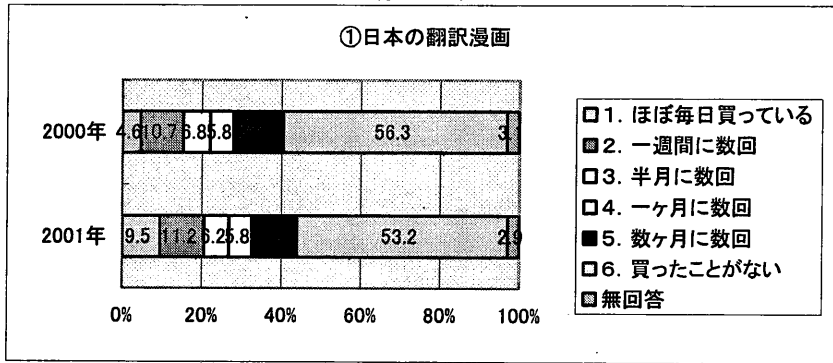
2000年、2001年度質問紙調査結果
 韓国青少年における日本大衆文化実態調査
 Q1接触頻度



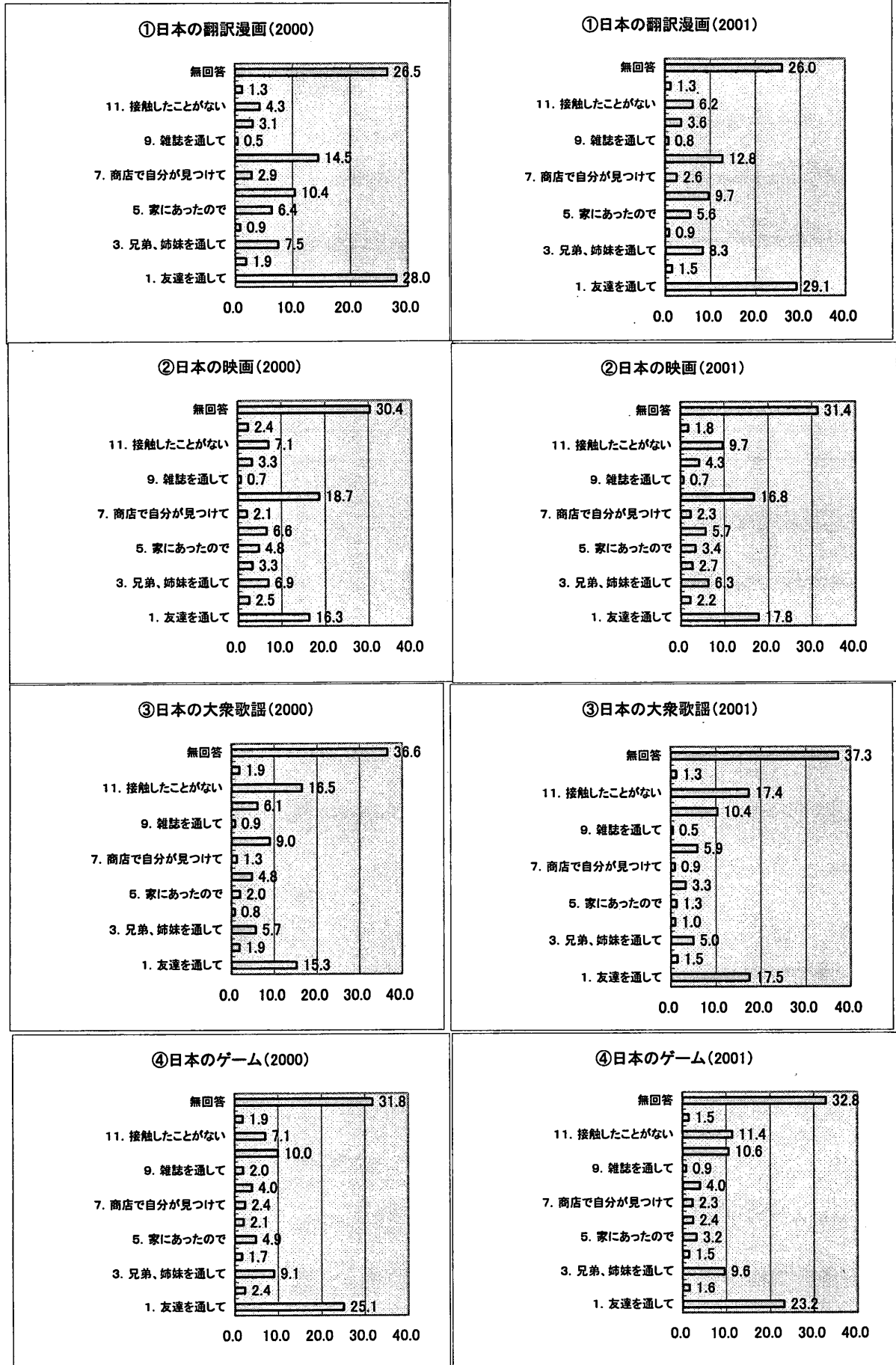
Q2 日本に関連するものの接触頻度

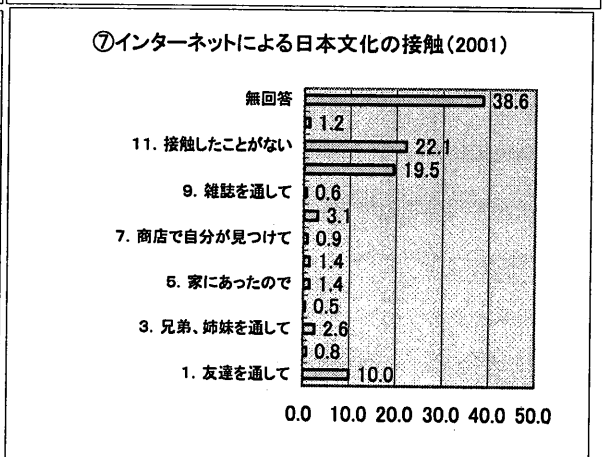
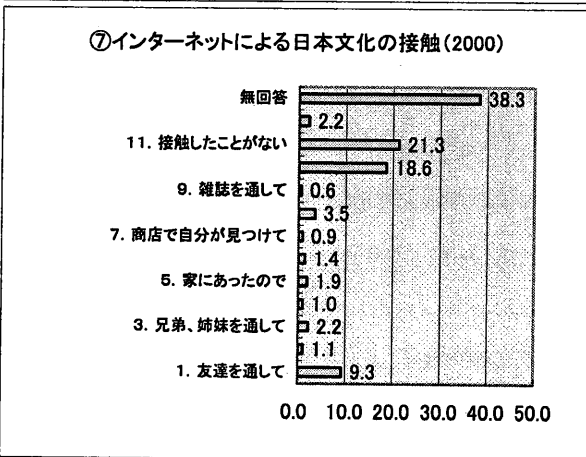
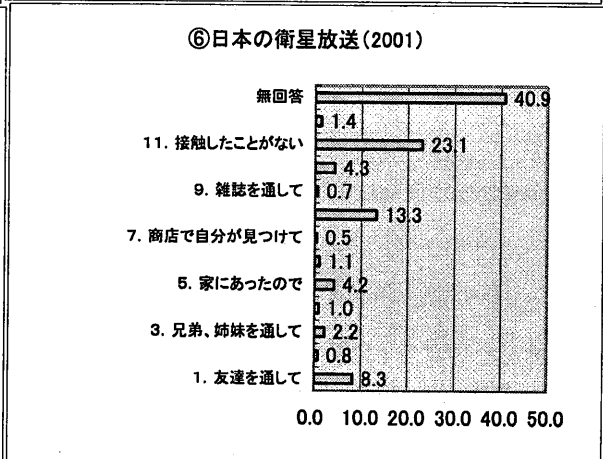
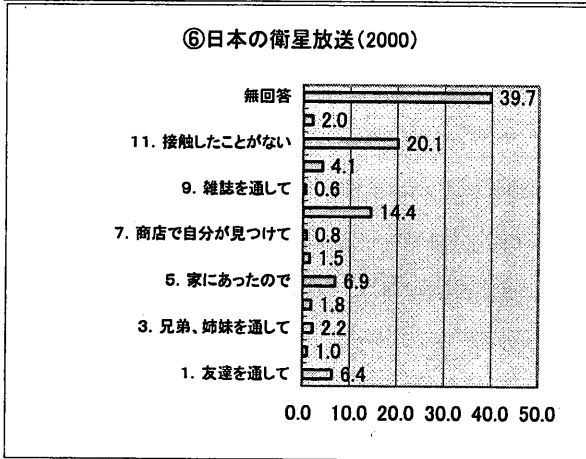
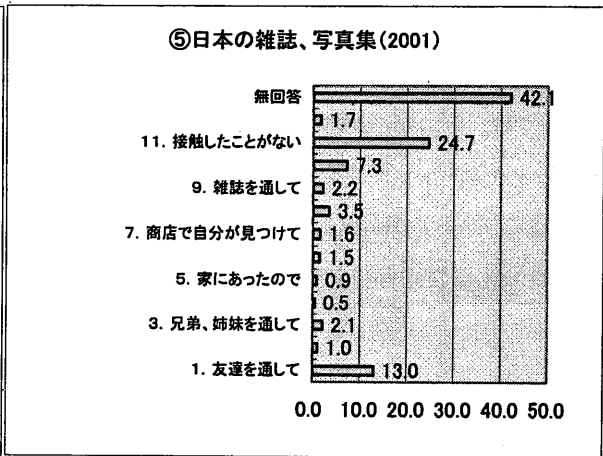
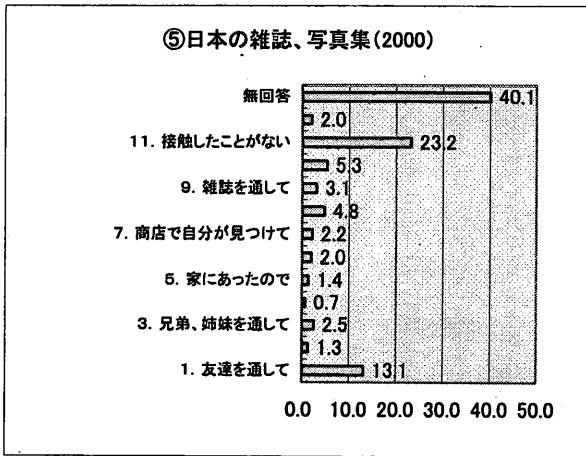


Q3 日本に関連したものの購買頻度

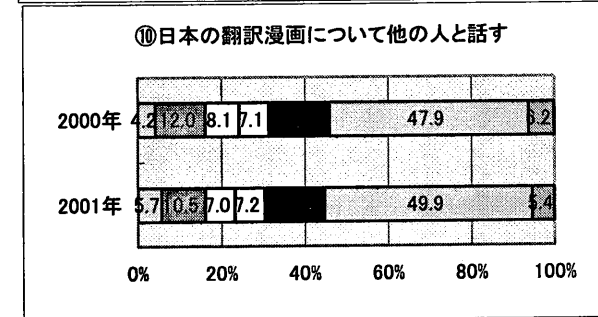
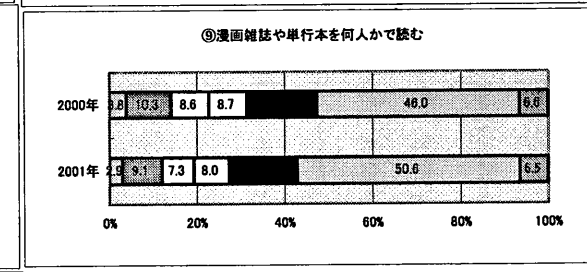
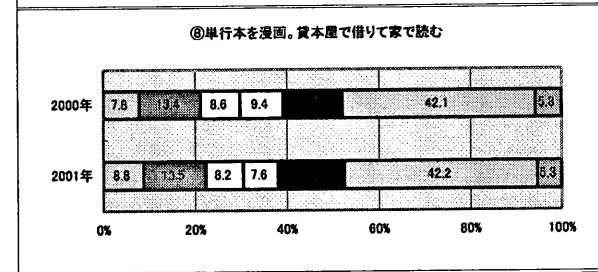
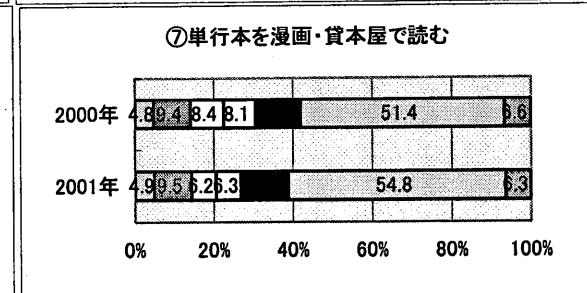
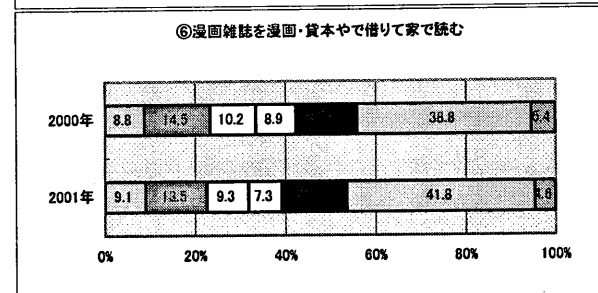
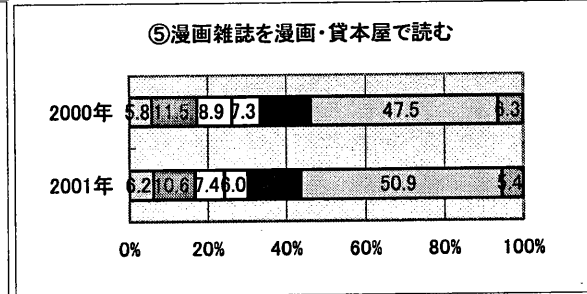
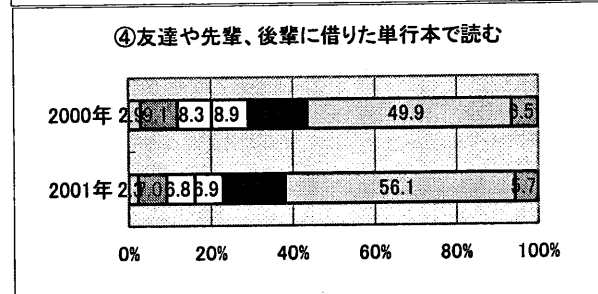
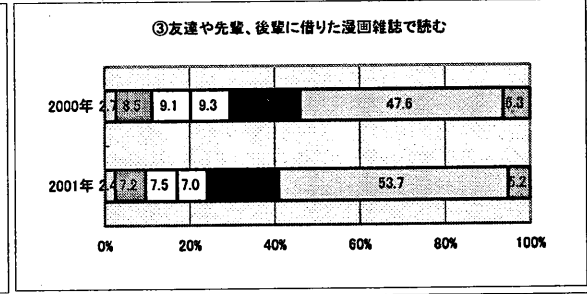
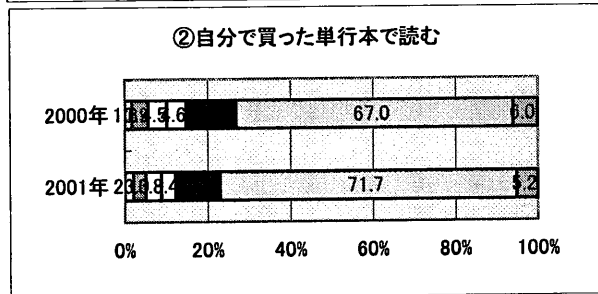
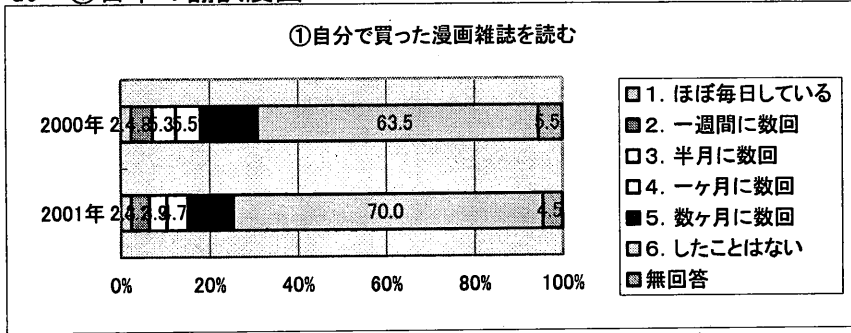


Q5 最初に接触したきっかけ

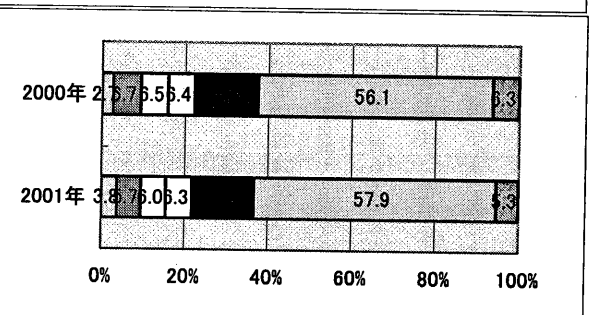
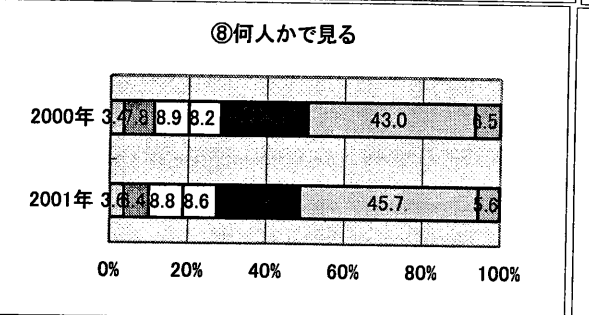
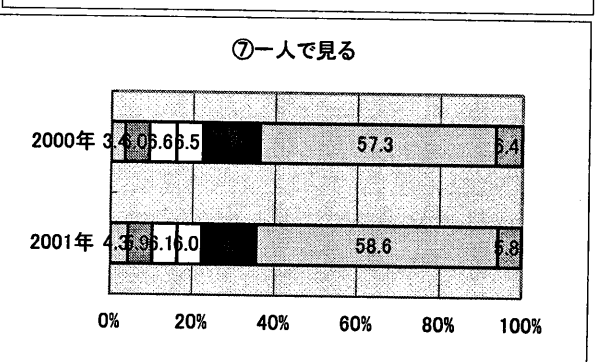
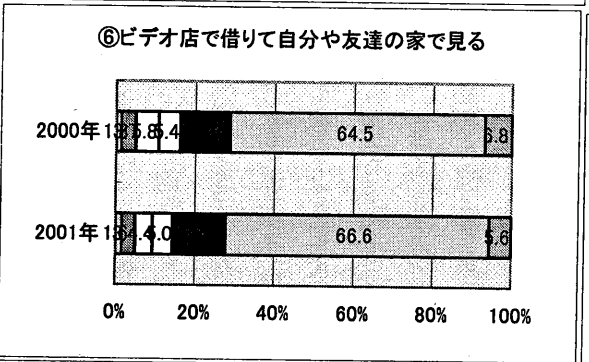
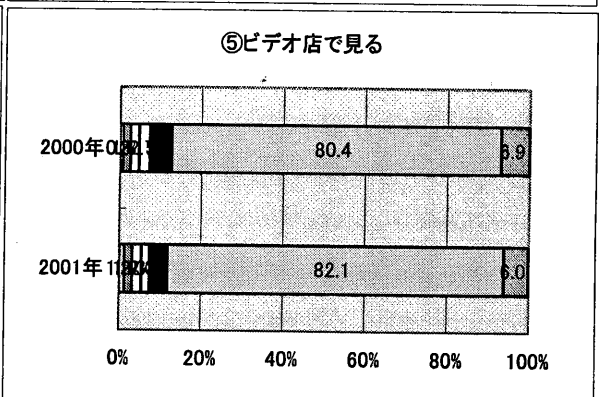
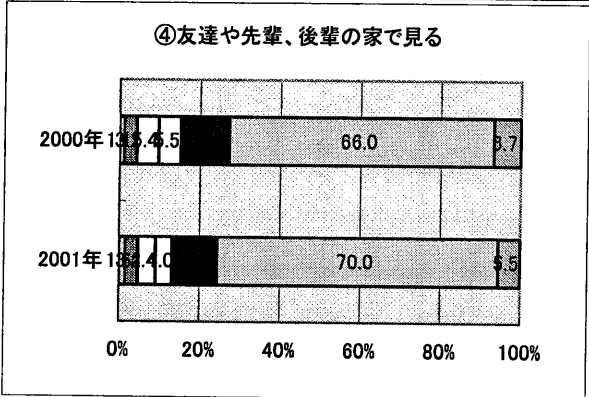
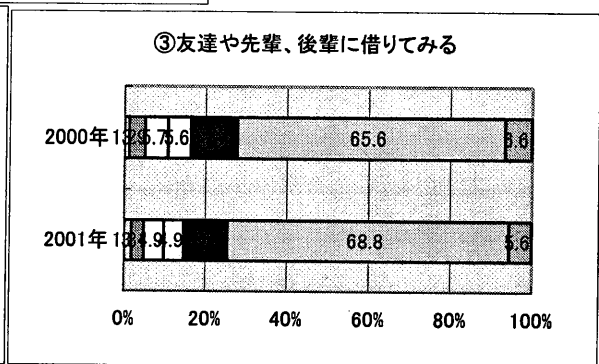
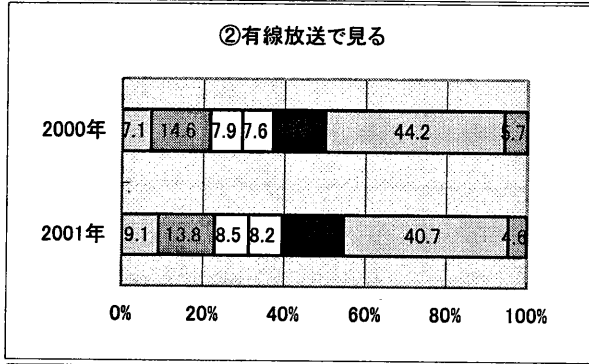
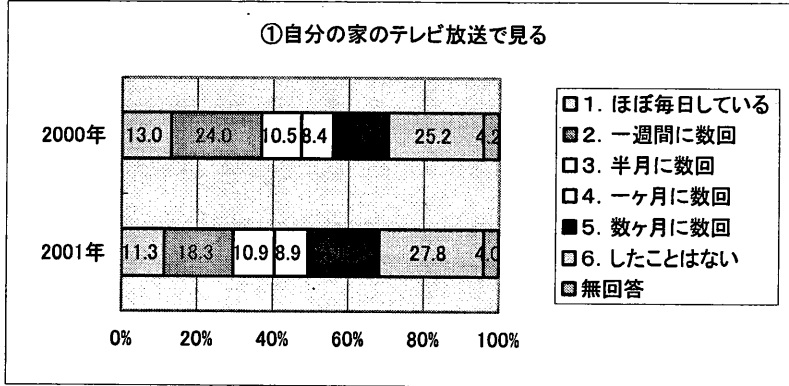




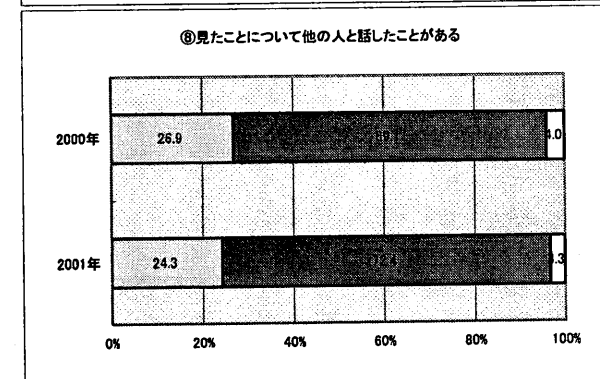
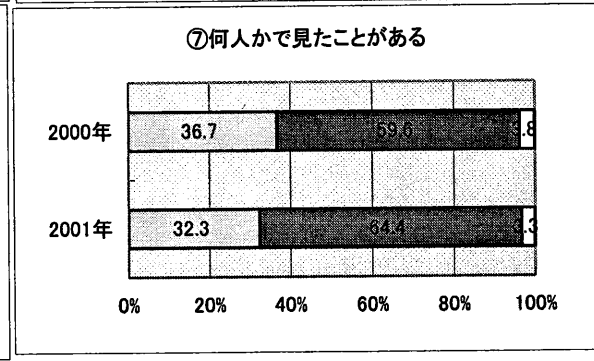
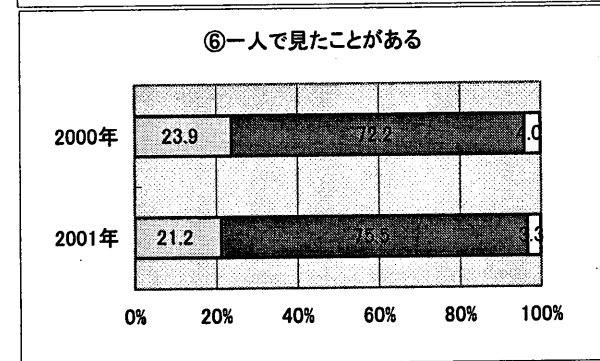
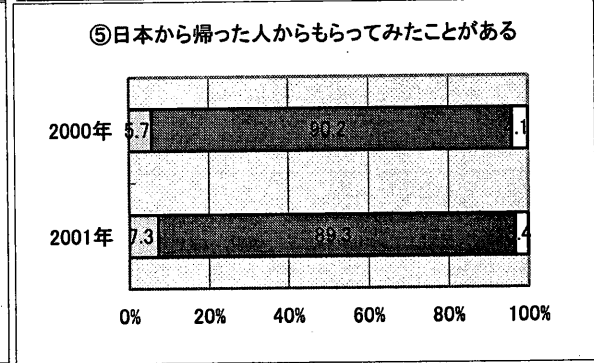
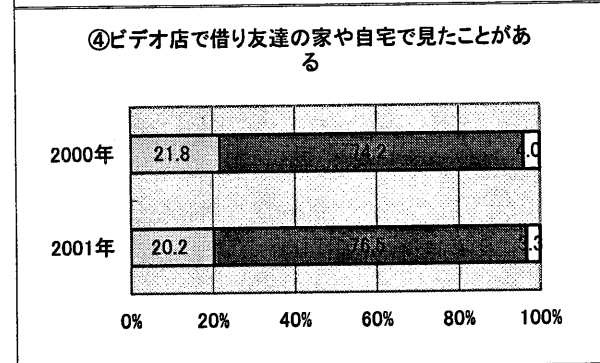
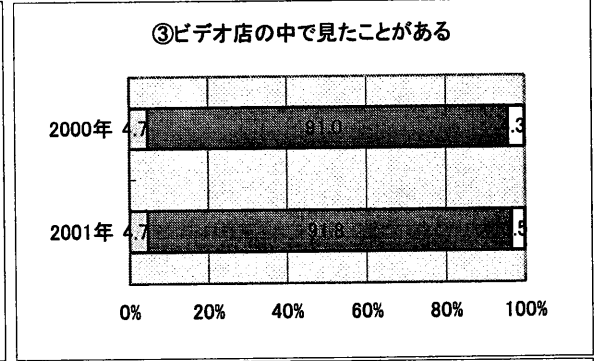
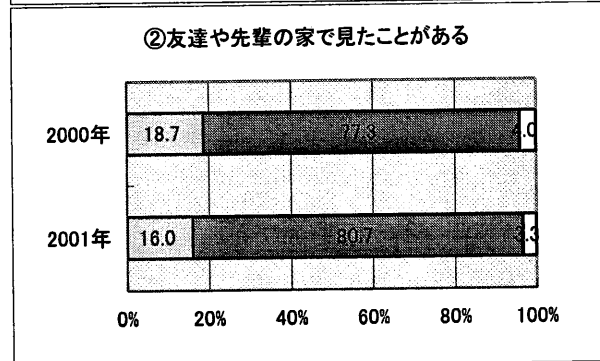
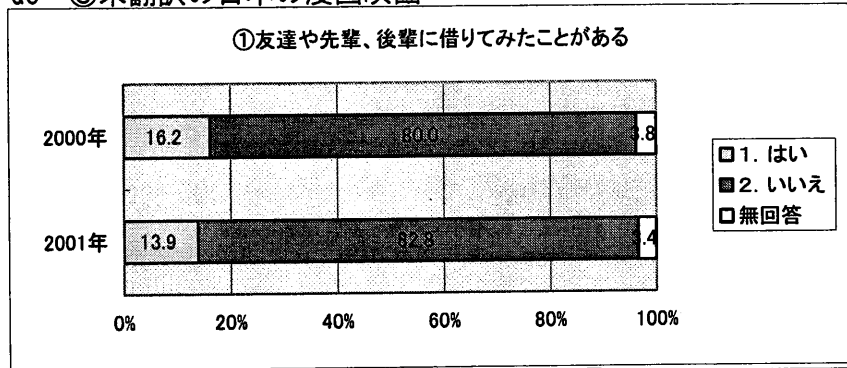
Q6 ①日本の翻訳漫画



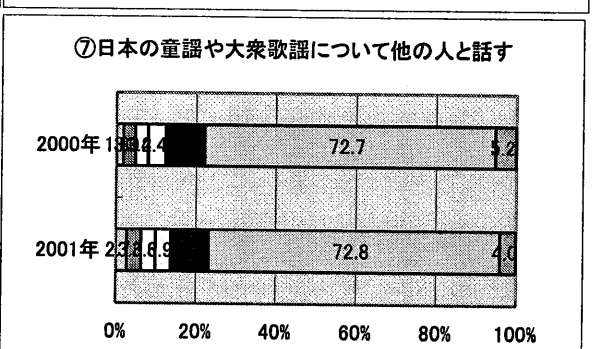
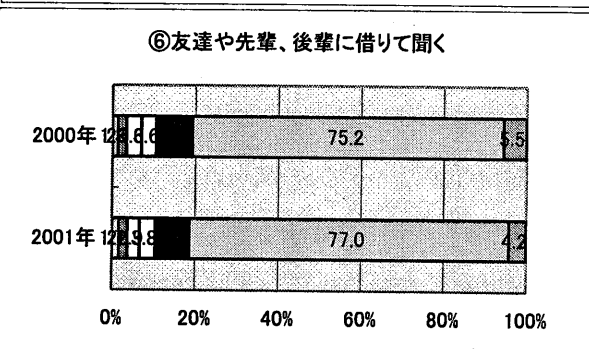
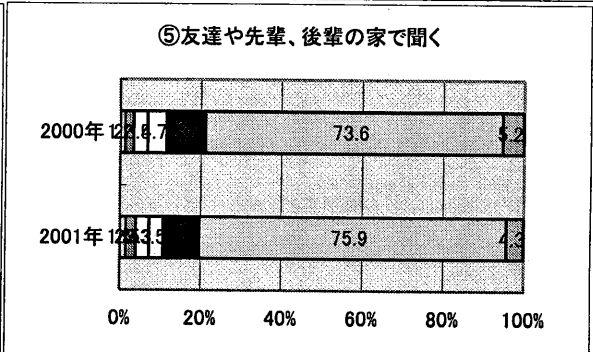
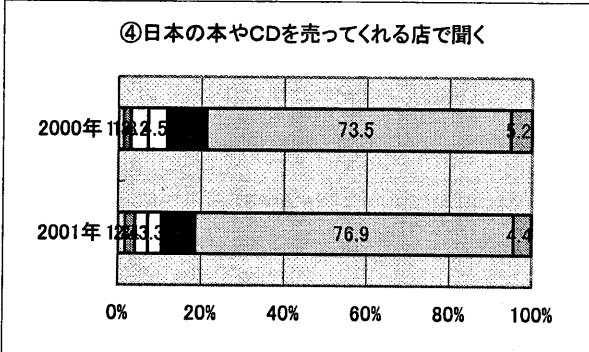
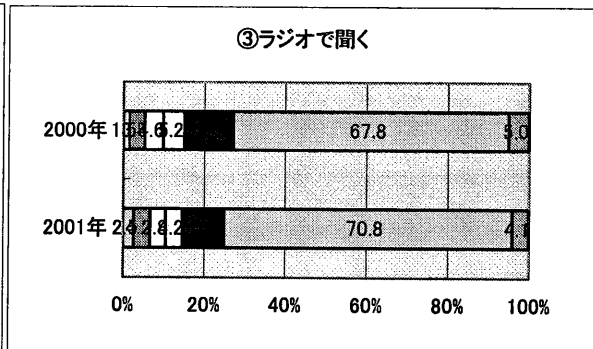
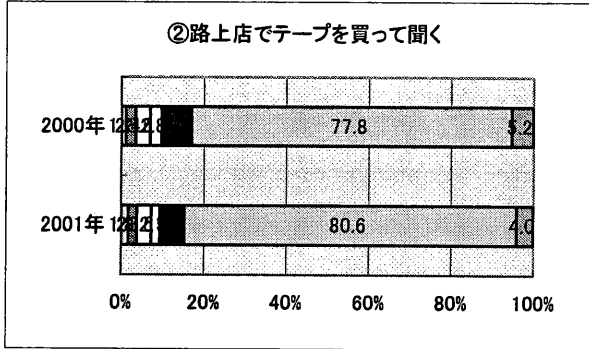
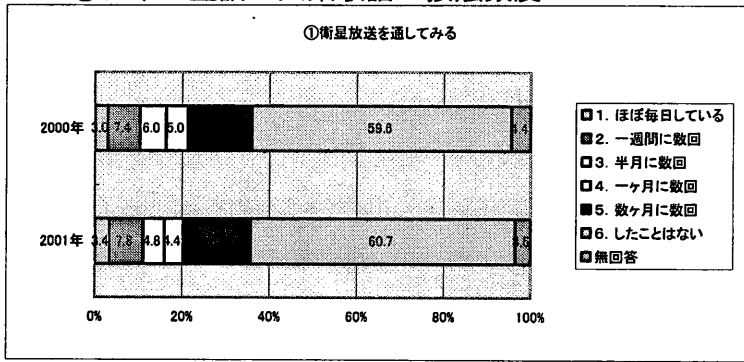
Q6 ②日本の翻訳漫画映画



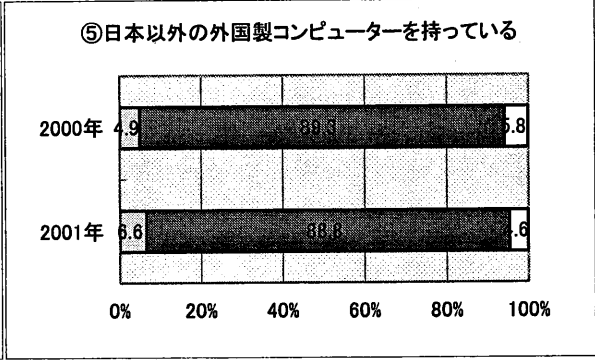
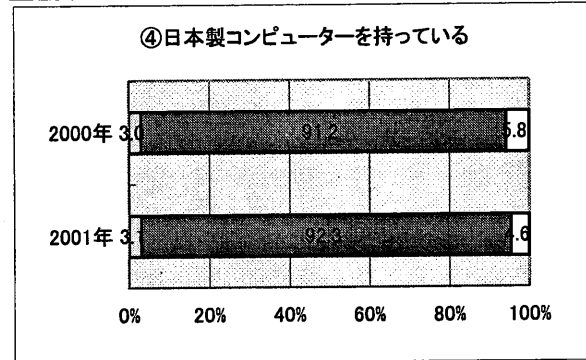
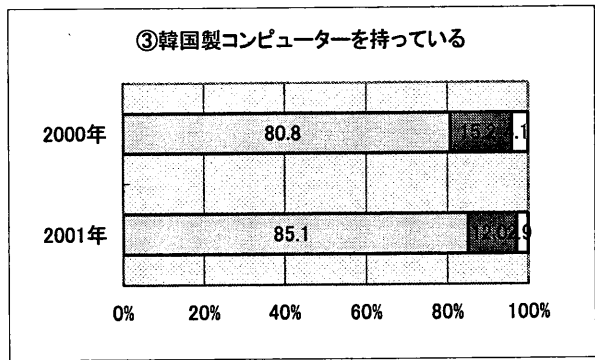
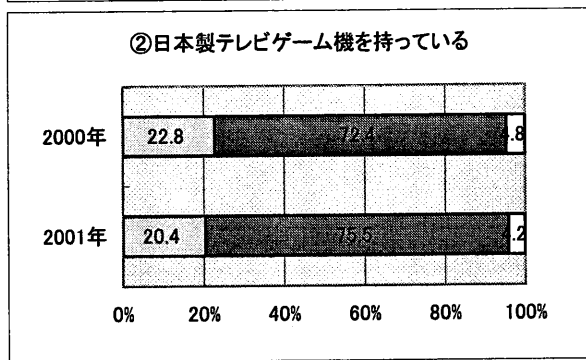
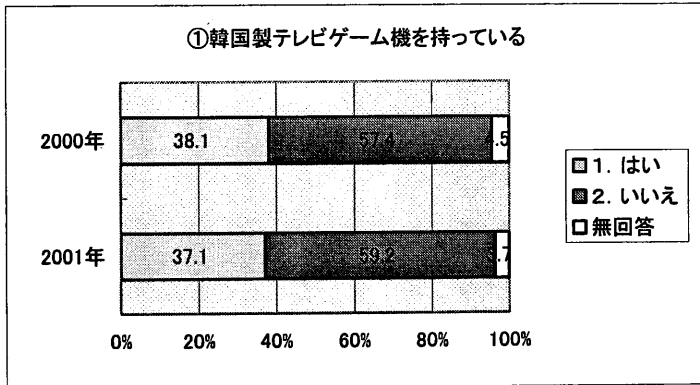
Q6 ③未翻訳の日本の漫画映画



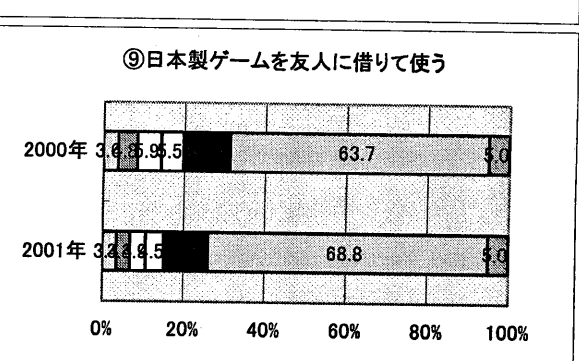
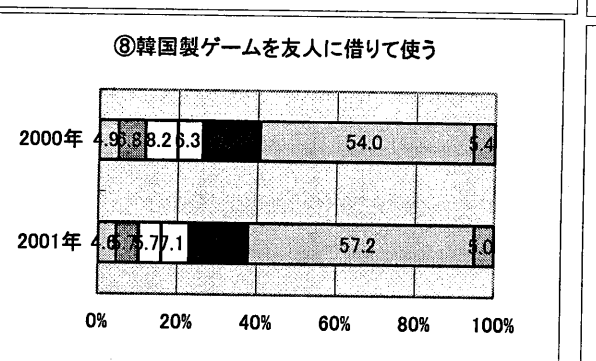
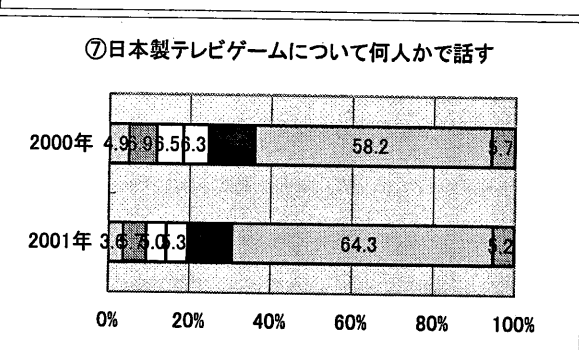
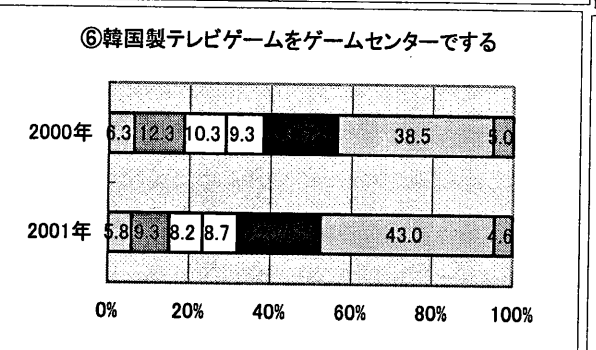
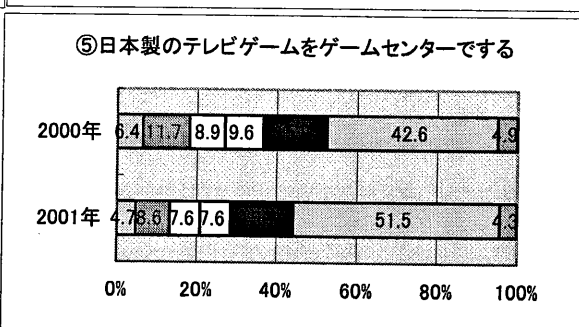
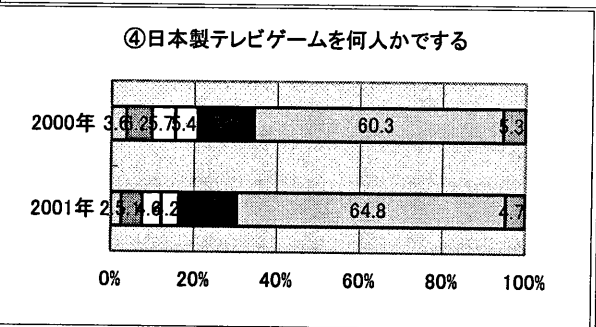
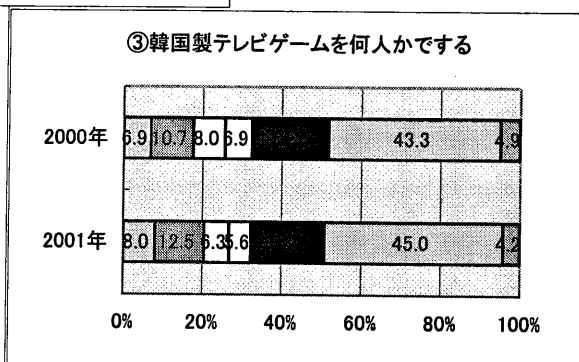
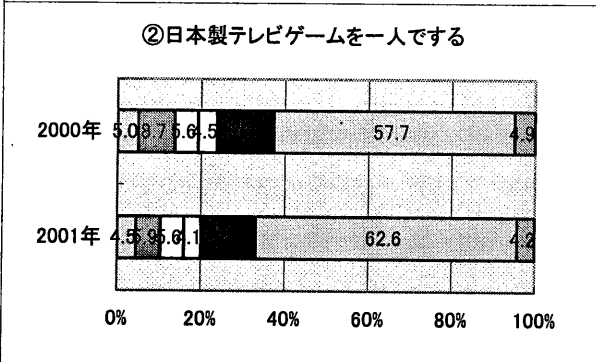
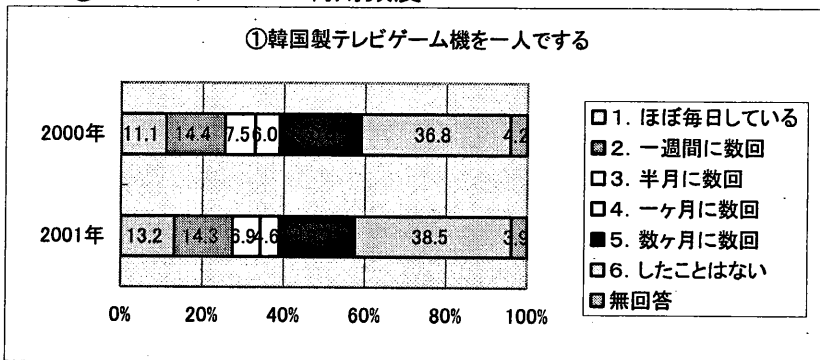
Q6 ④日本の童謡や大衆歌謡の接触頻度



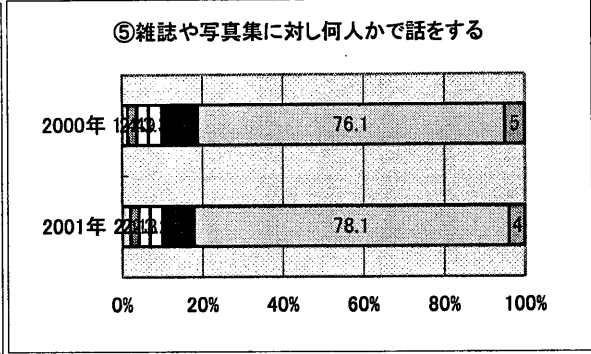
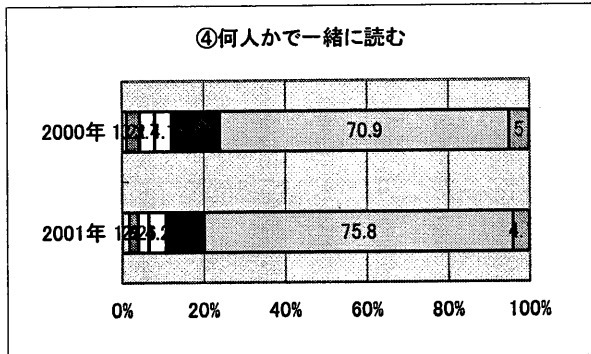
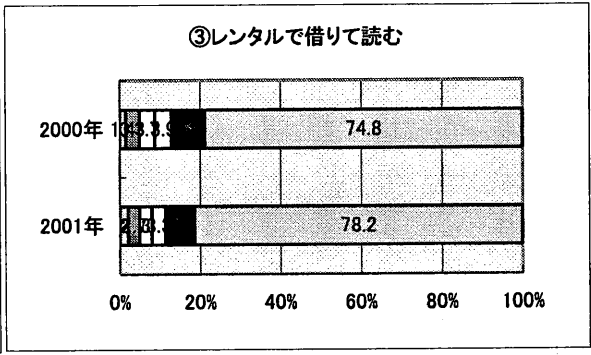
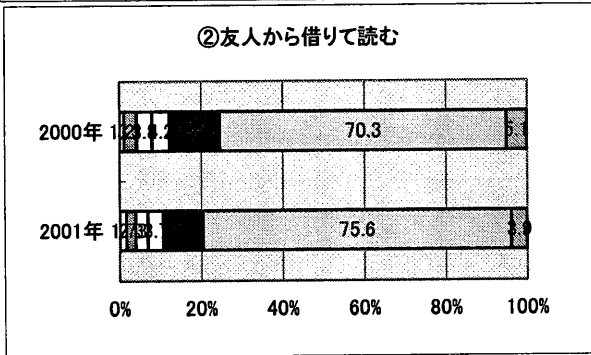
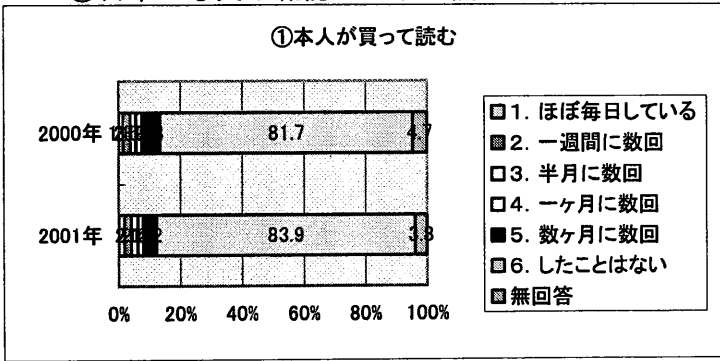
Q6 ⑤ コンピューターやテレビゲームの有無



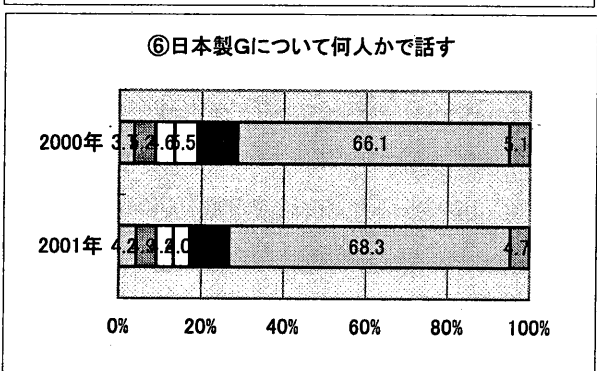
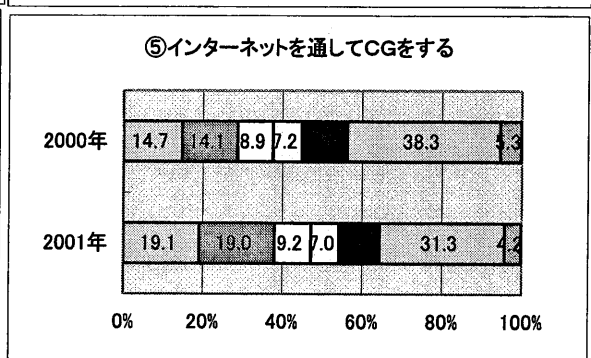
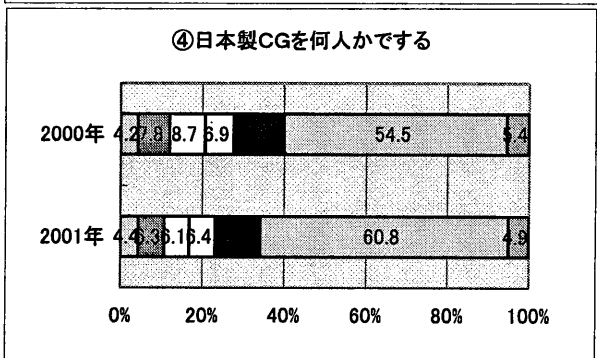
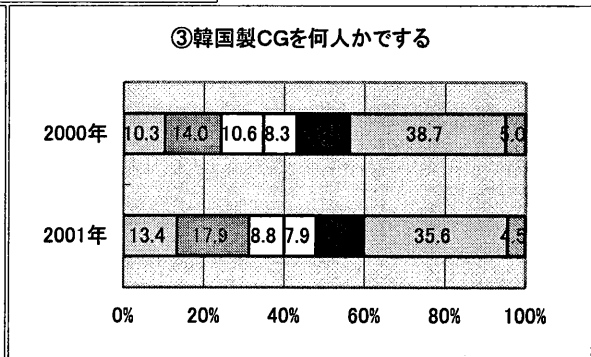
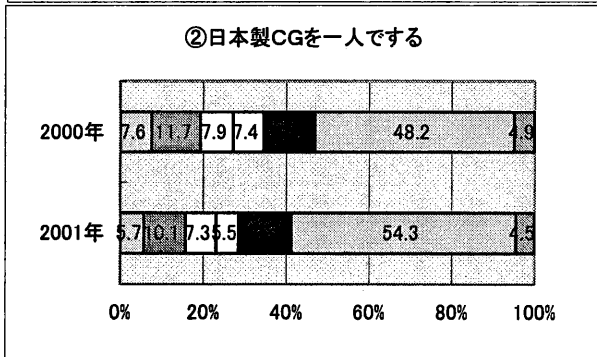
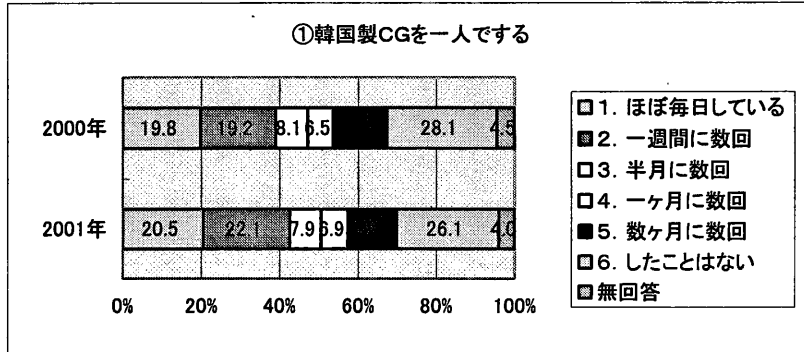
Q6 ⑥テレビゲームの利用頻度



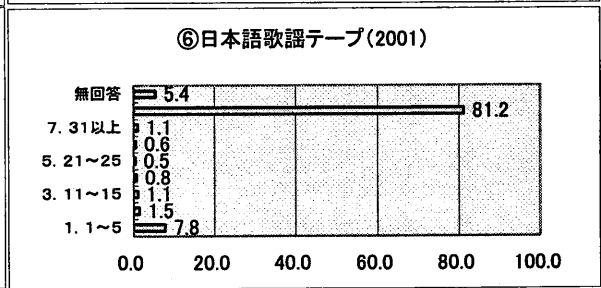
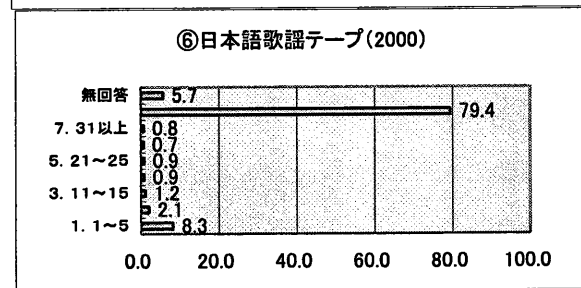
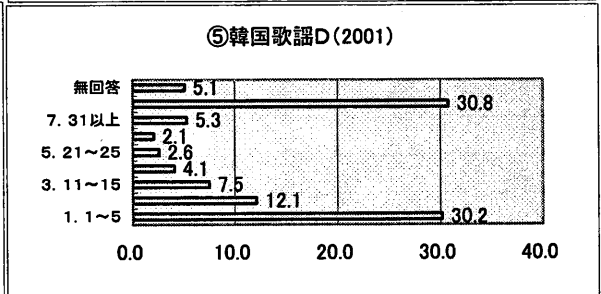
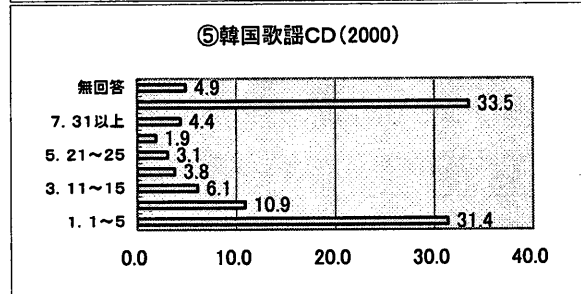
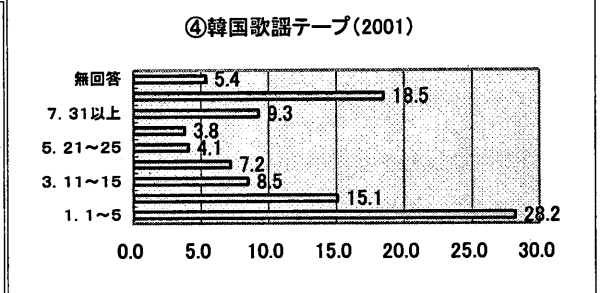
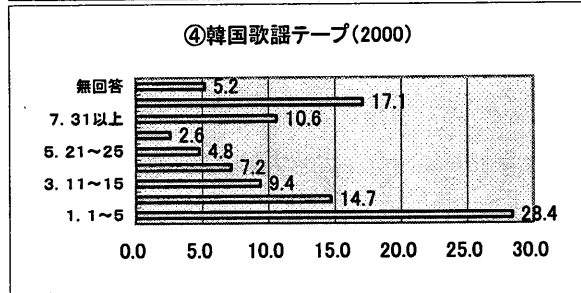
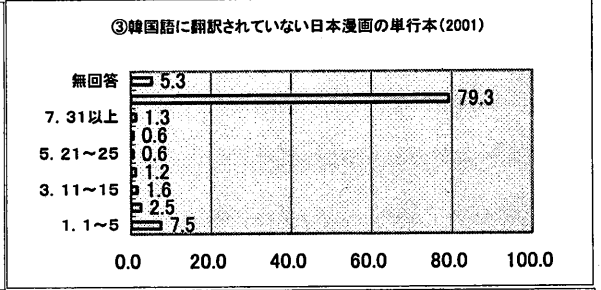
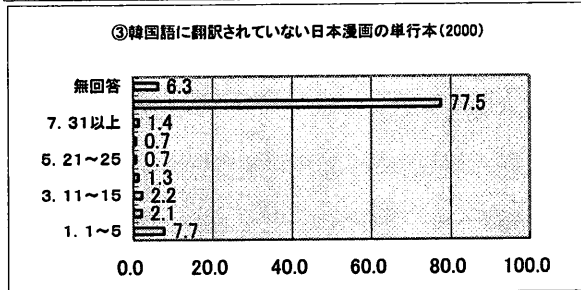
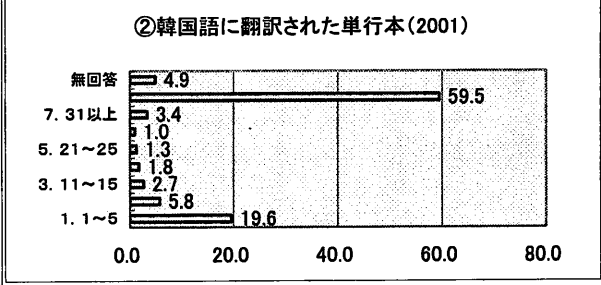
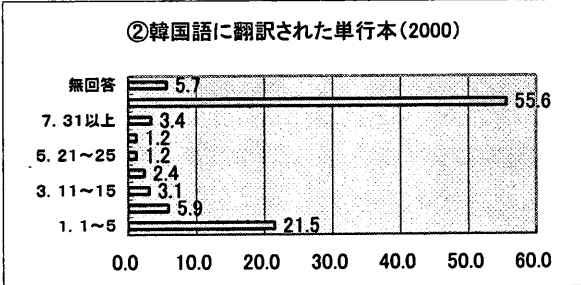
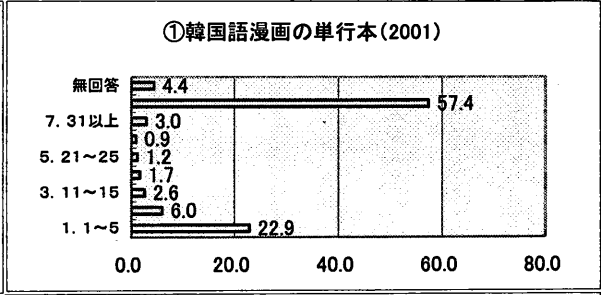
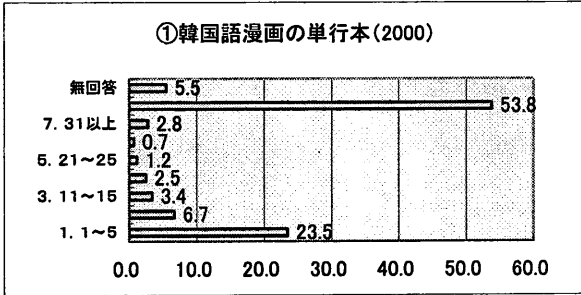
Q6 ⑦日本の写真や雑誌に対する読み方

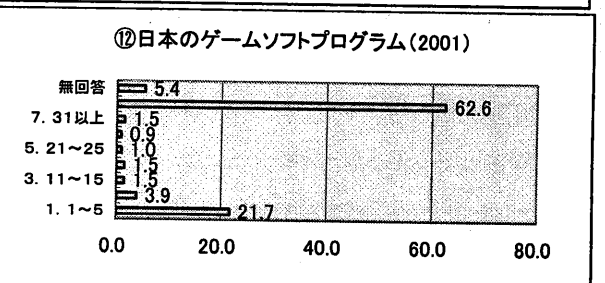
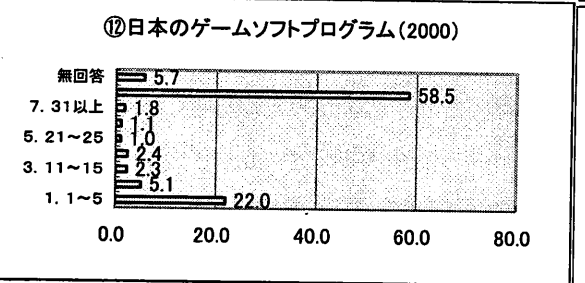
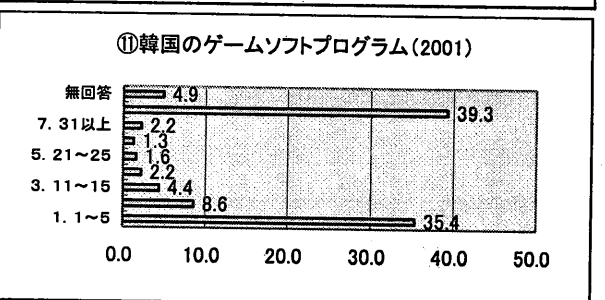
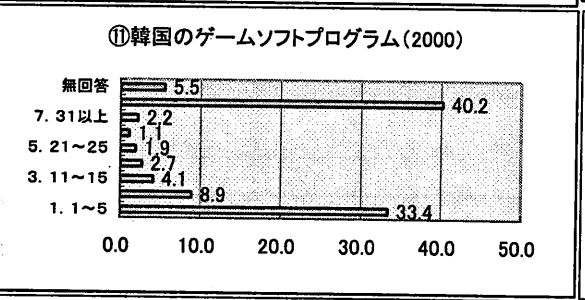
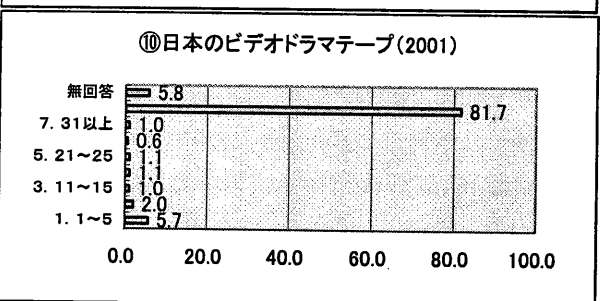
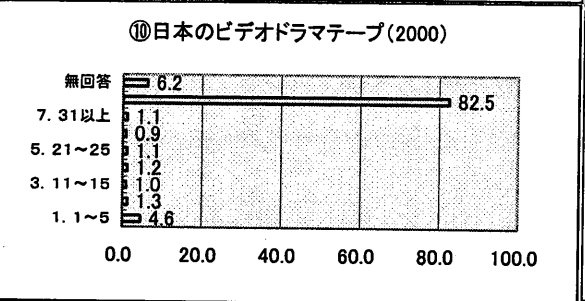
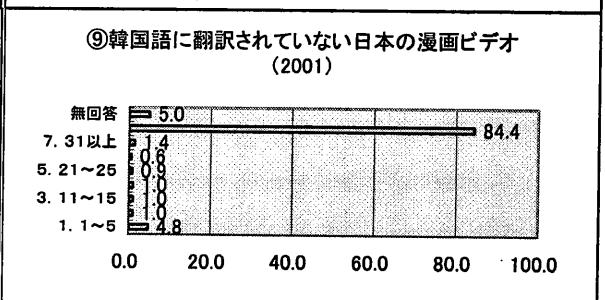
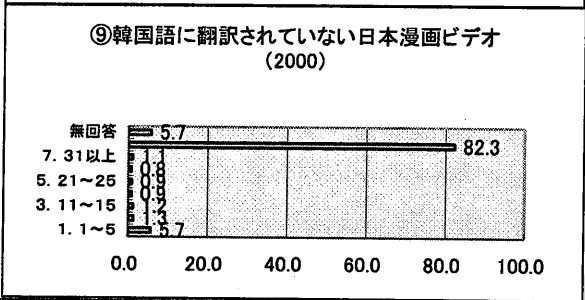
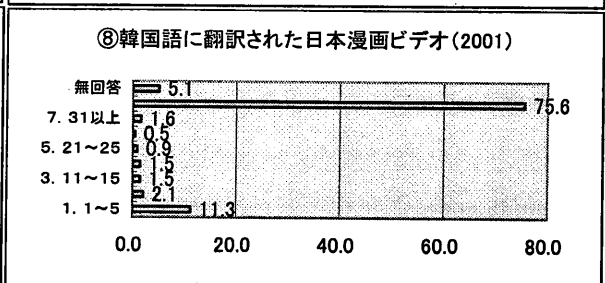
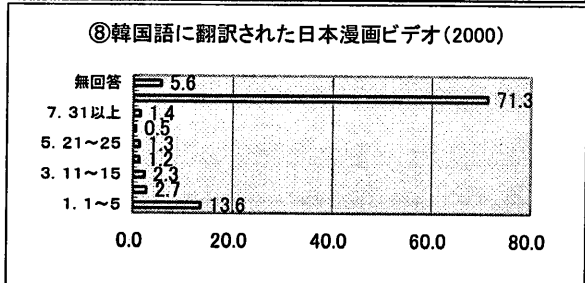
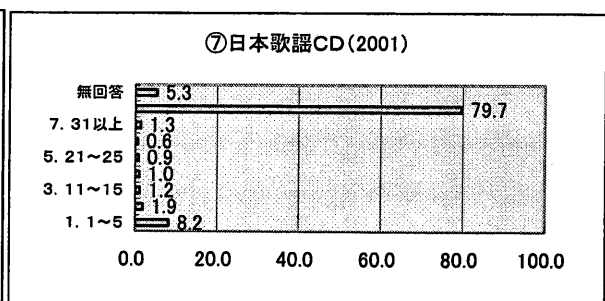
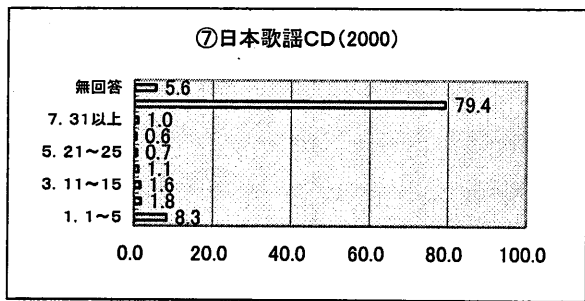


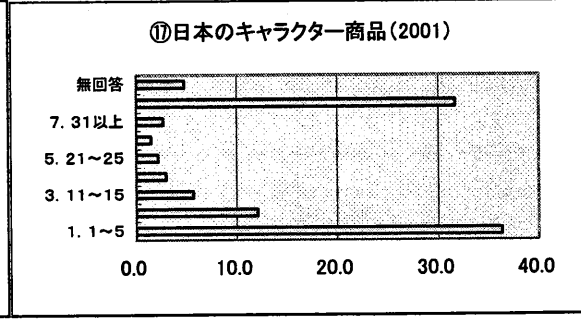
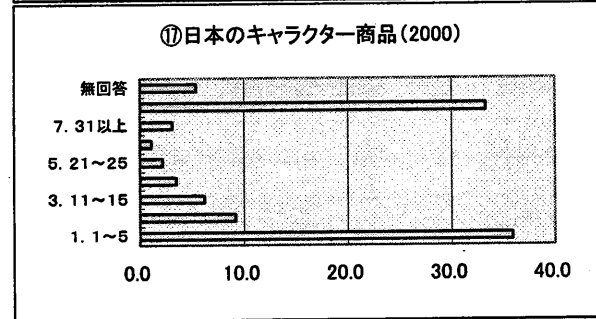
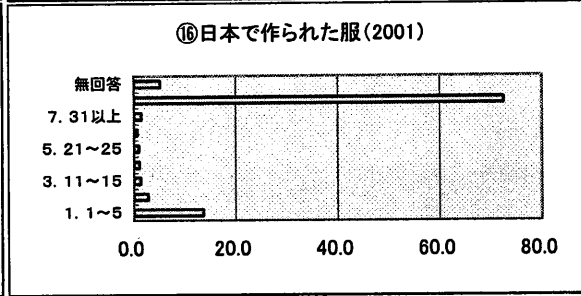
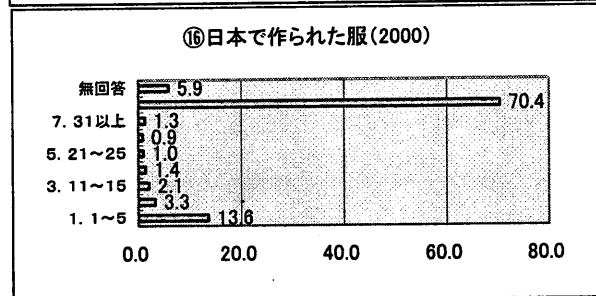
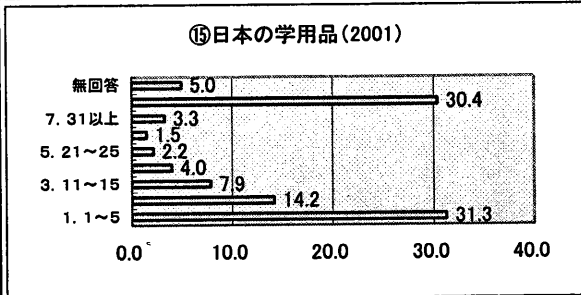
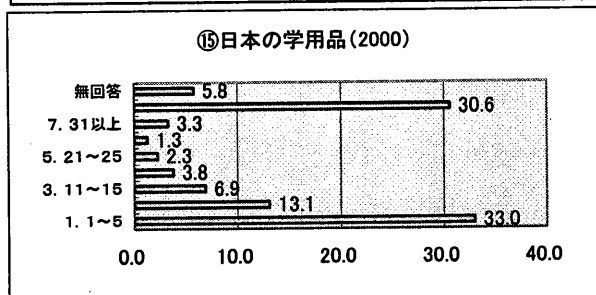
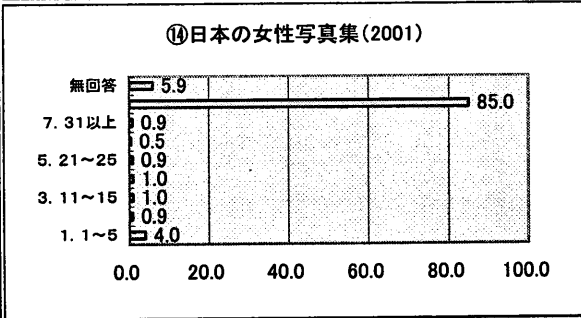
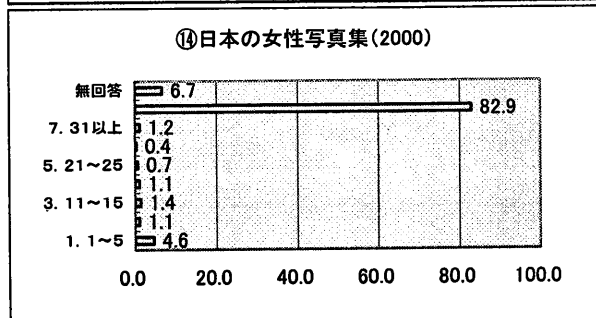
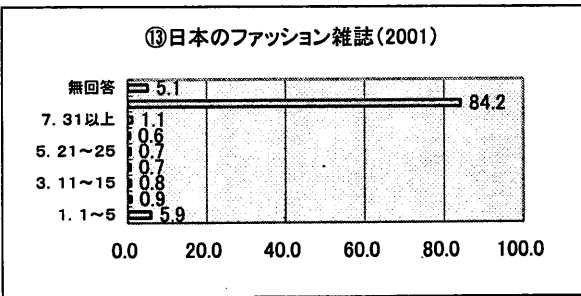
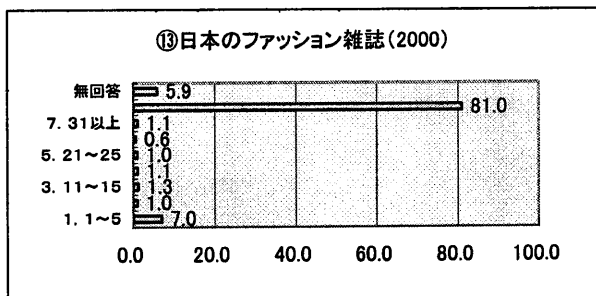
Q6 ⑧CGやインターネットの利用頻度



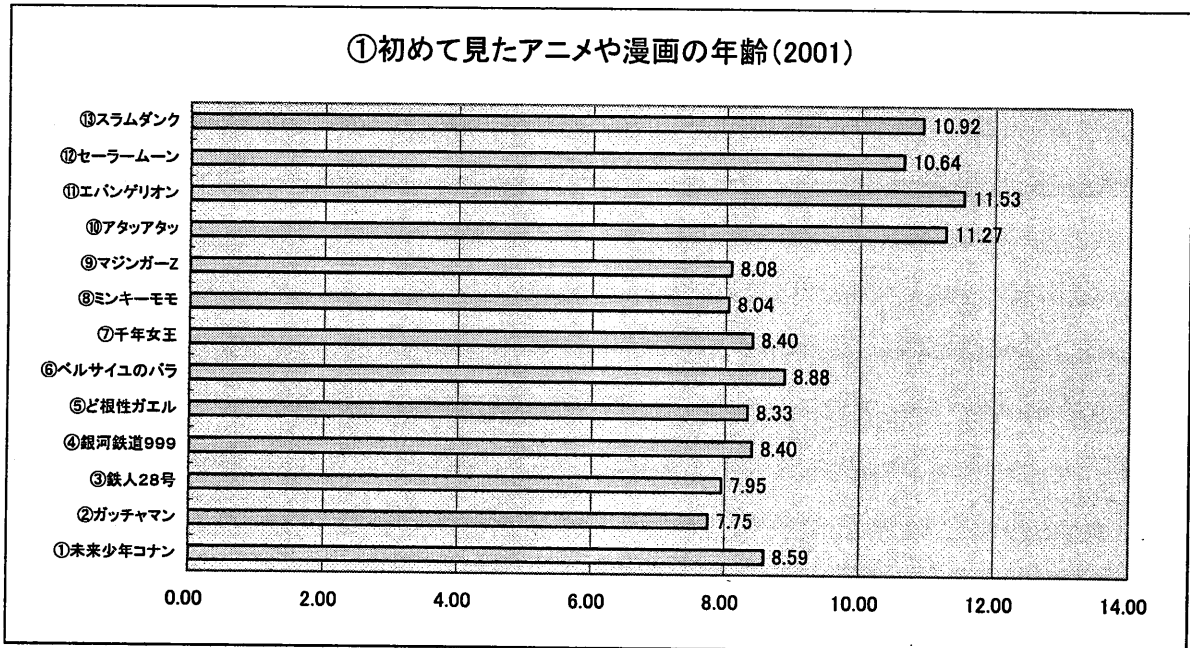
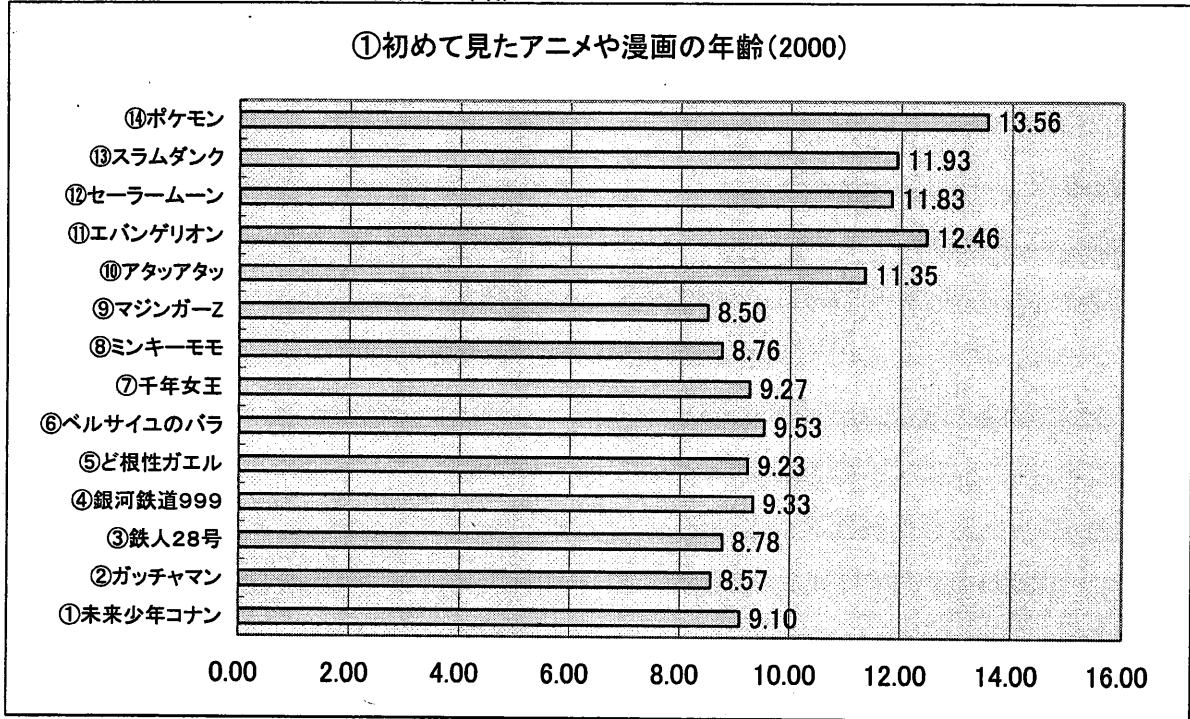
Q7 所有数



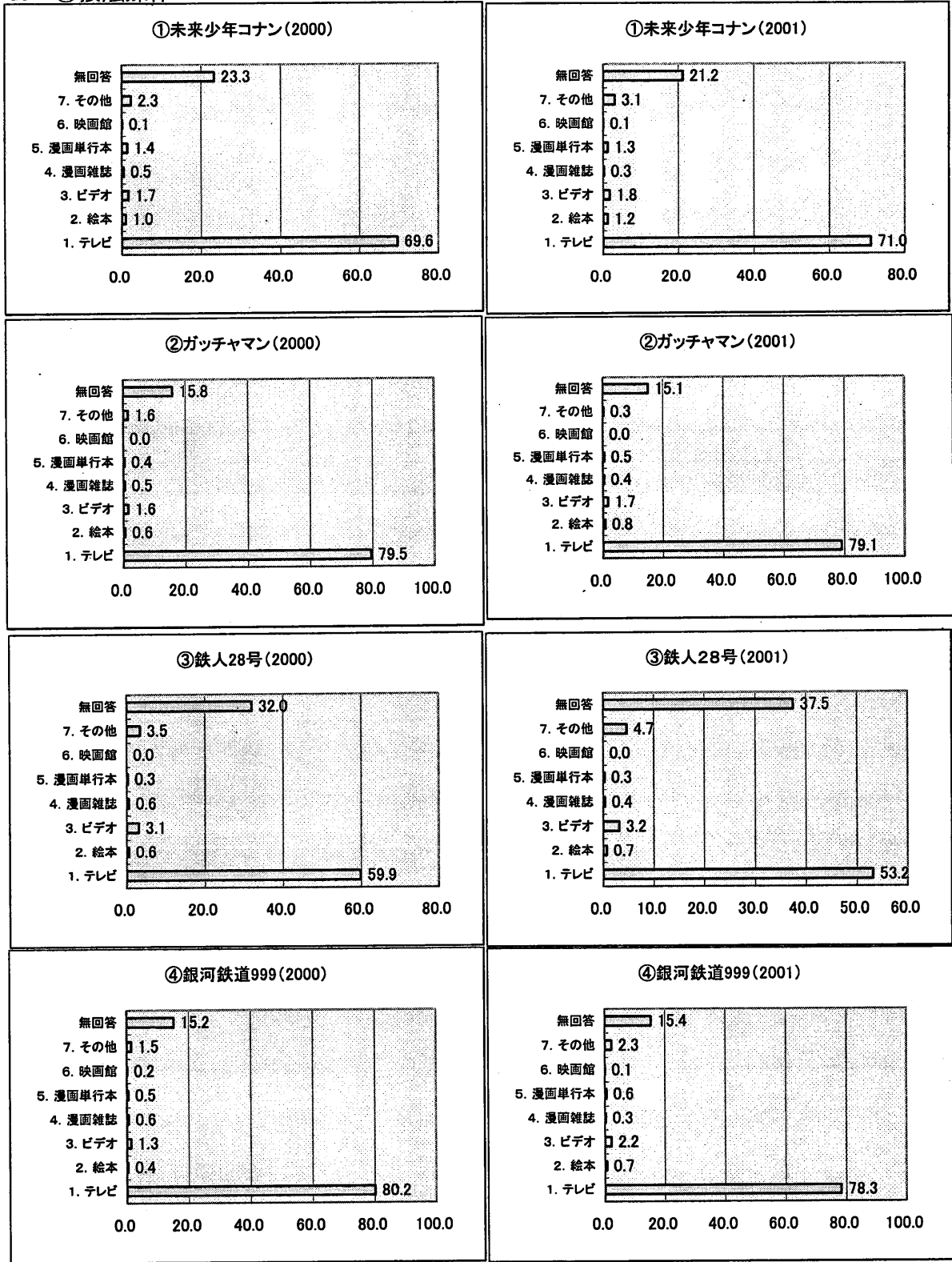


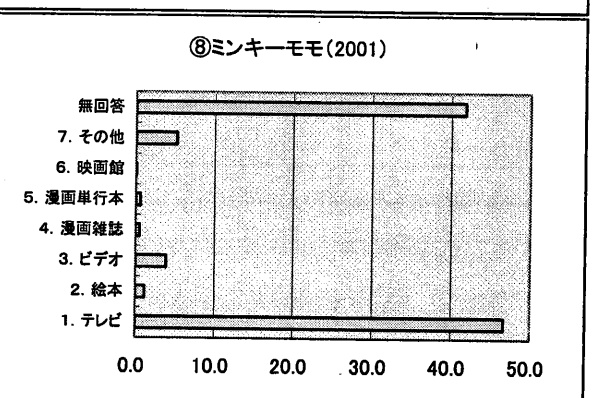
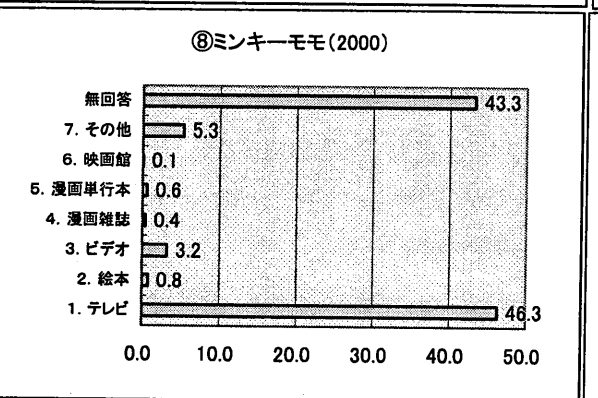
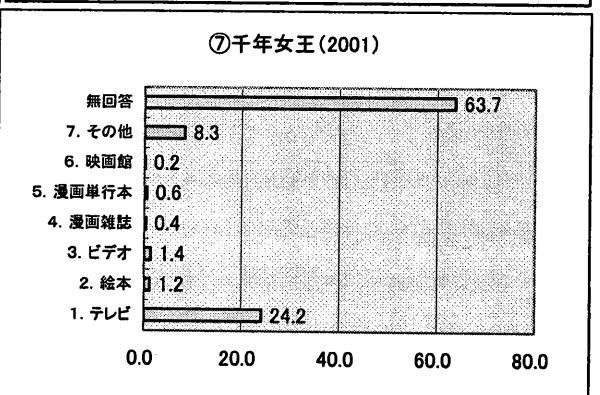
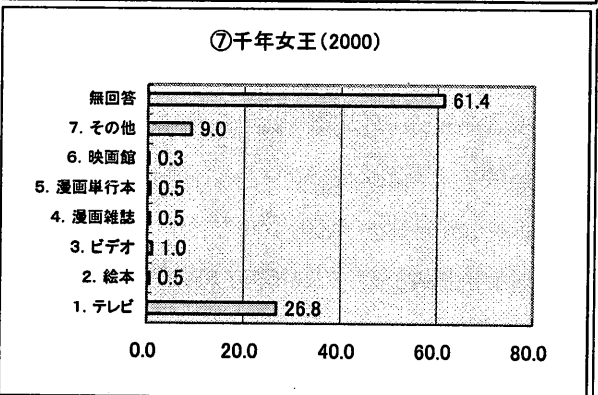
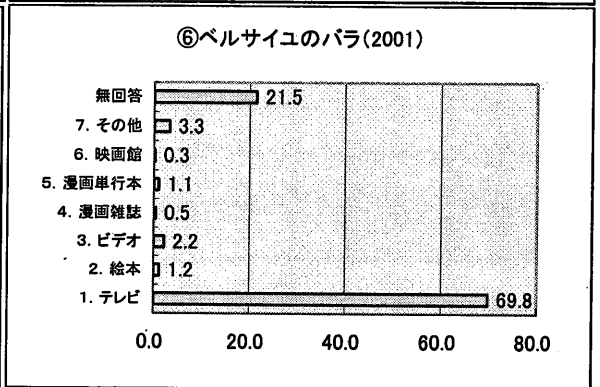
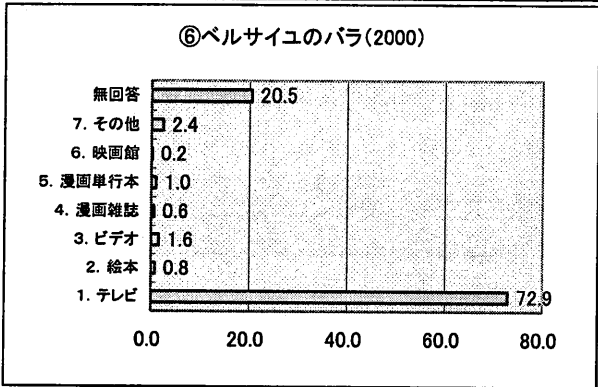
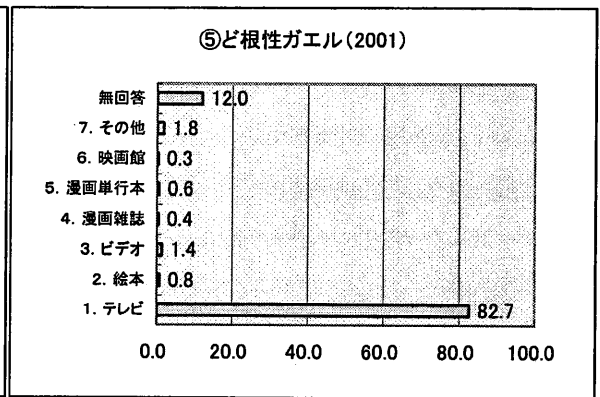
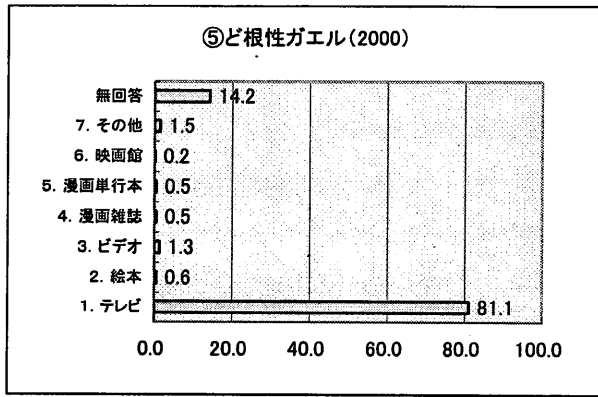


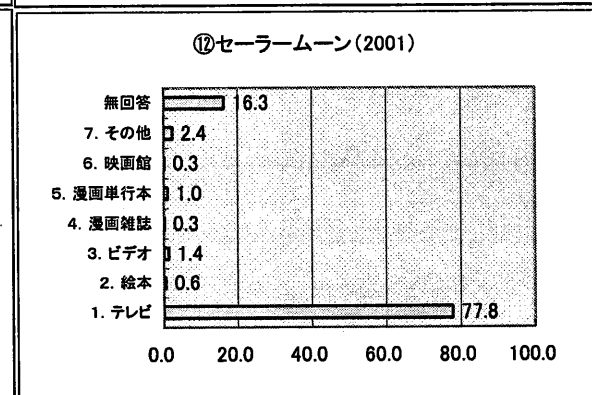
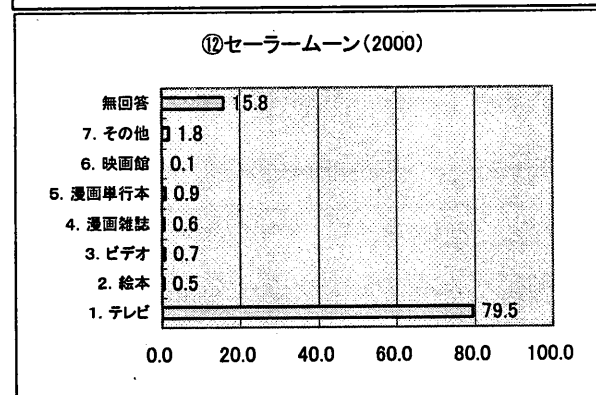
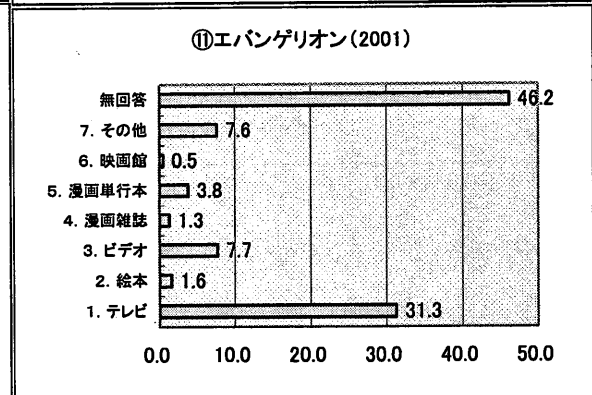
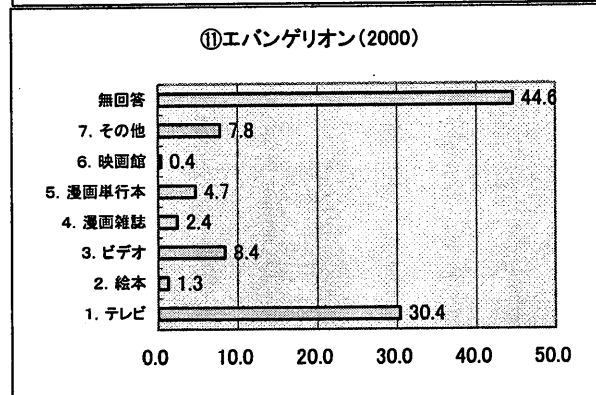
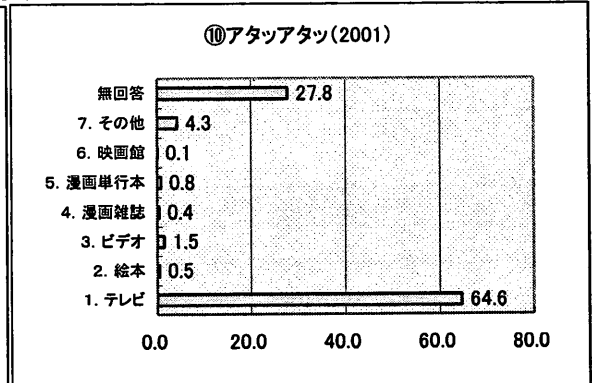
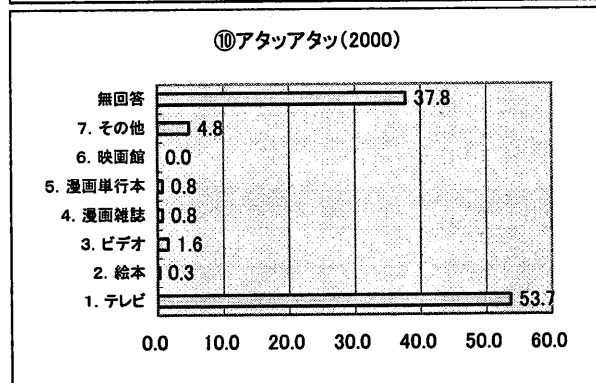
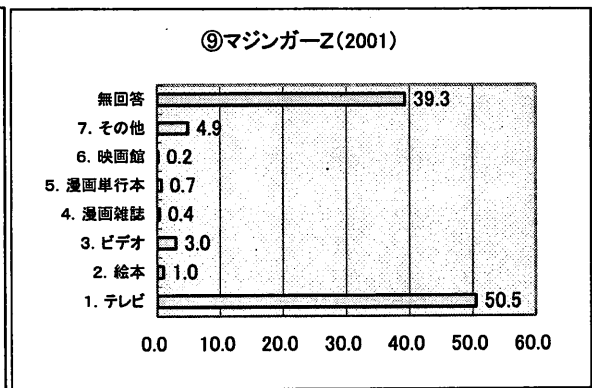
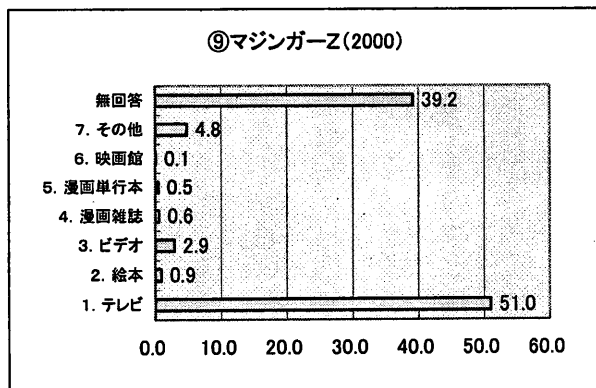
Q8 ①初めて見たアニメや漫画の年齢

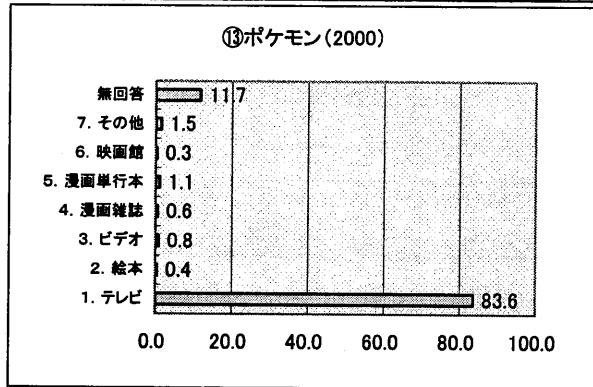
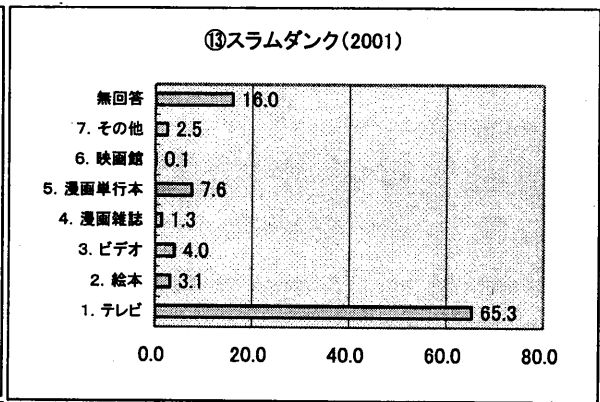
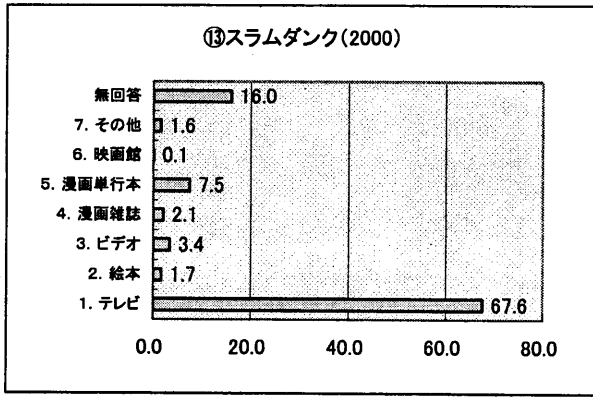


Q8 ②接触媒体

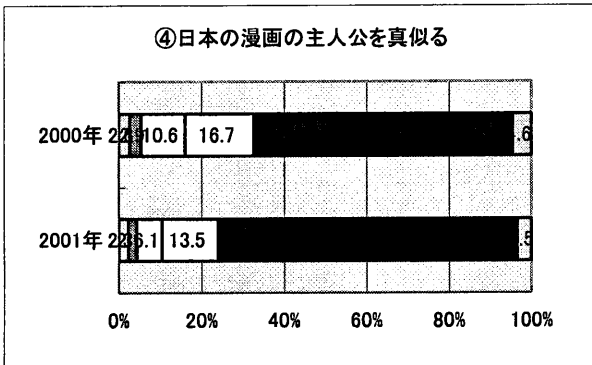
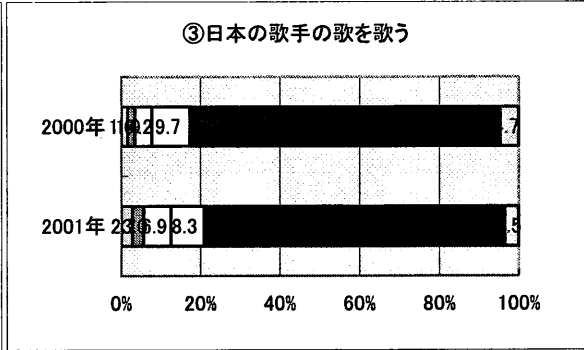
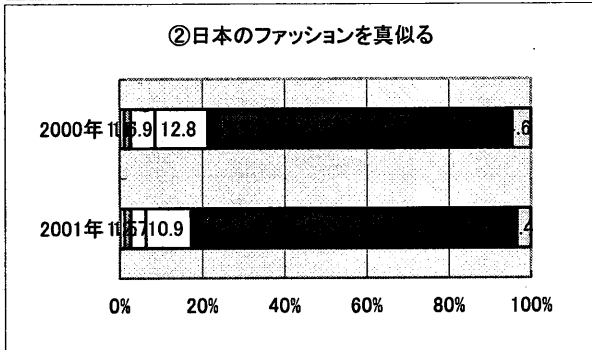
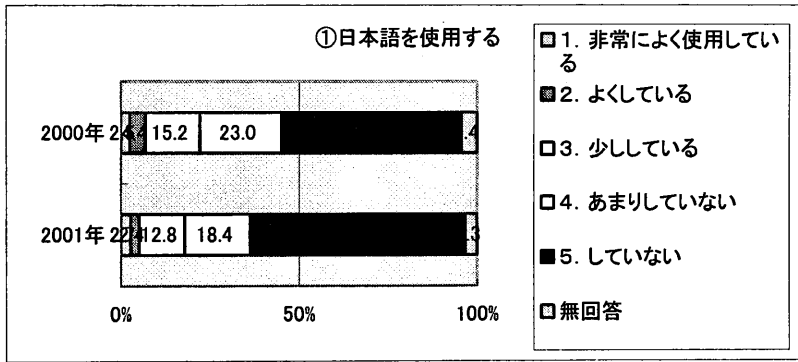




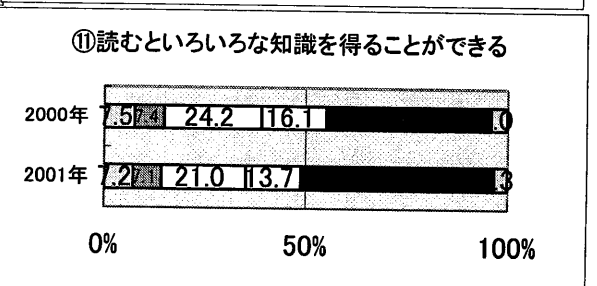
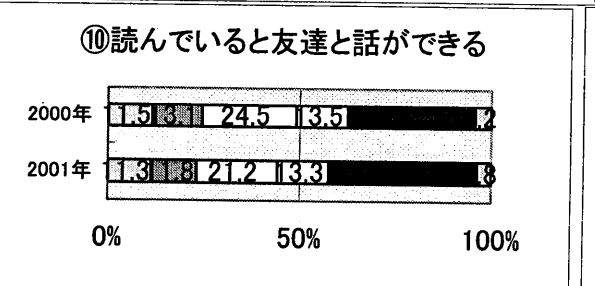
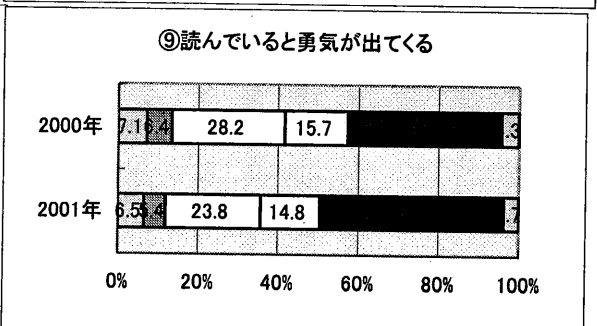
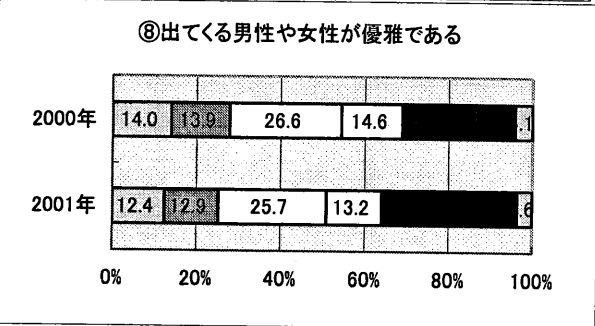
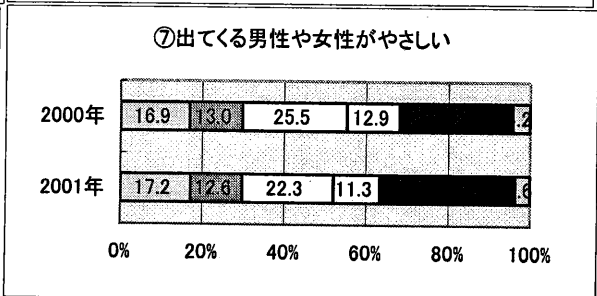
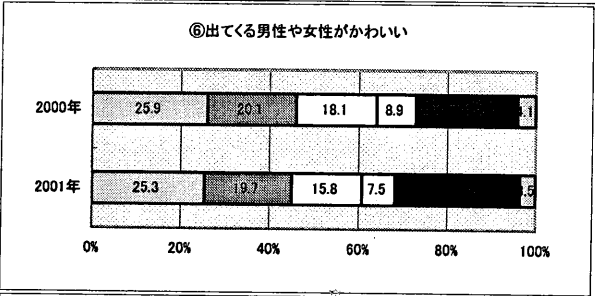
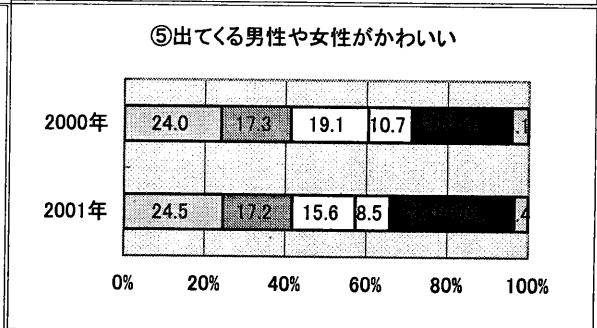
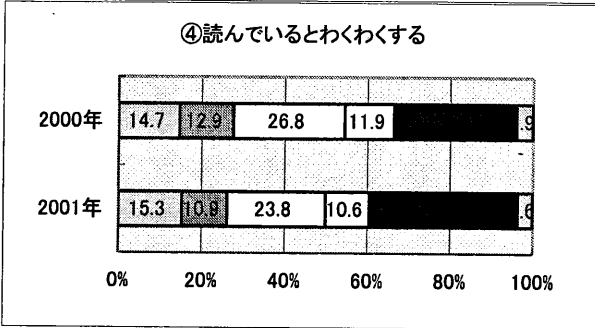
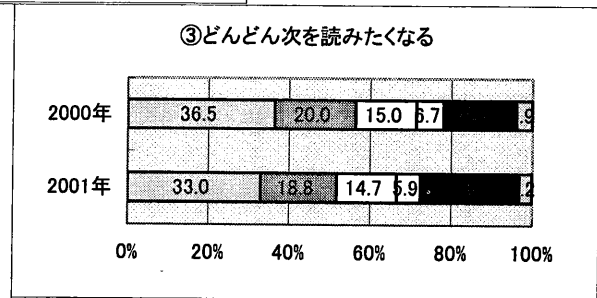
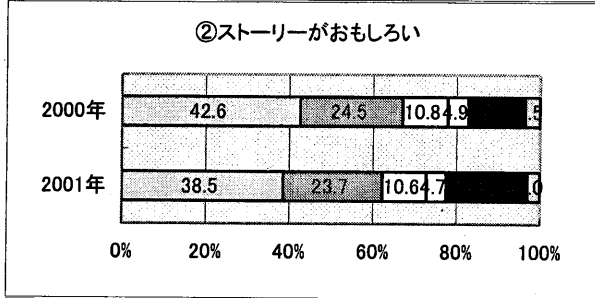
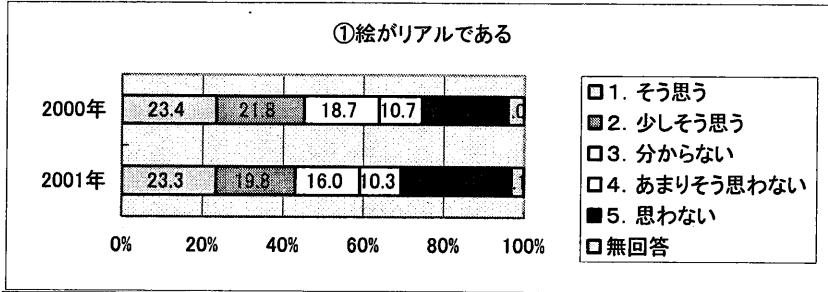




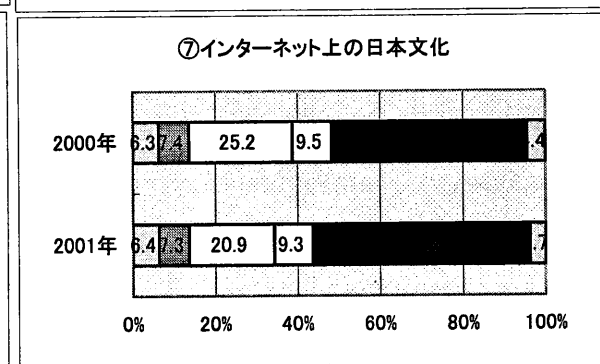
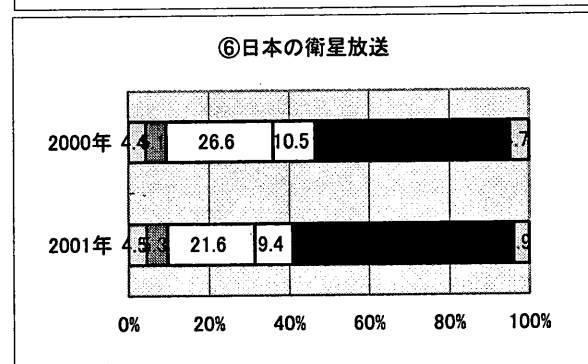
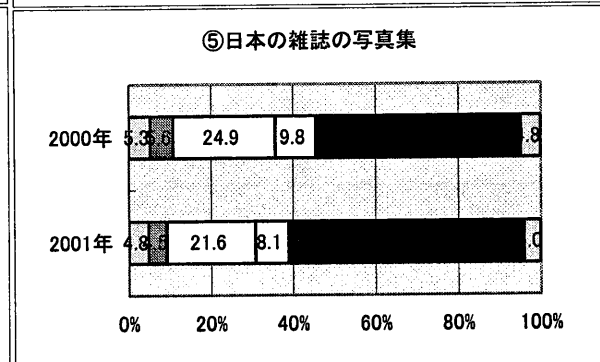
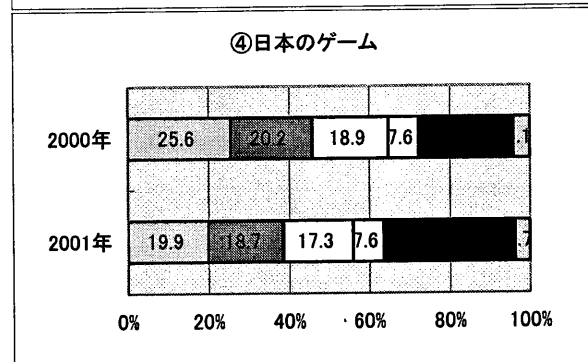
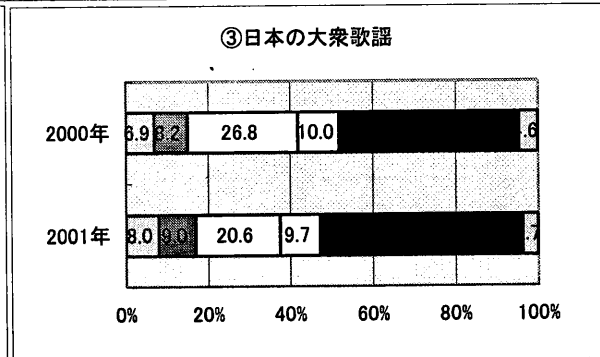
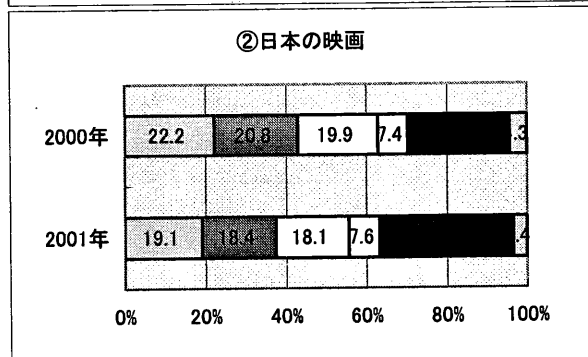
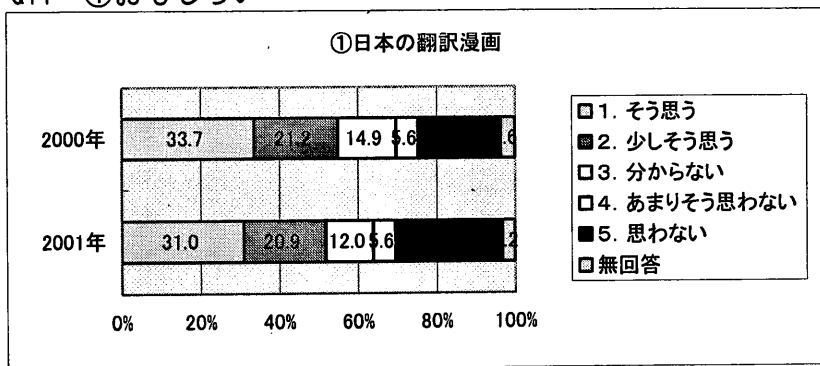
Q9 使用頻度



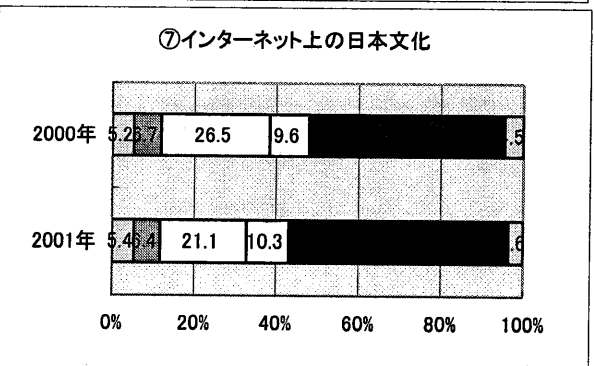
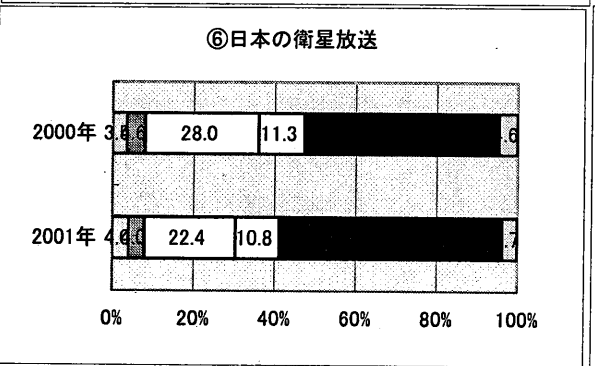
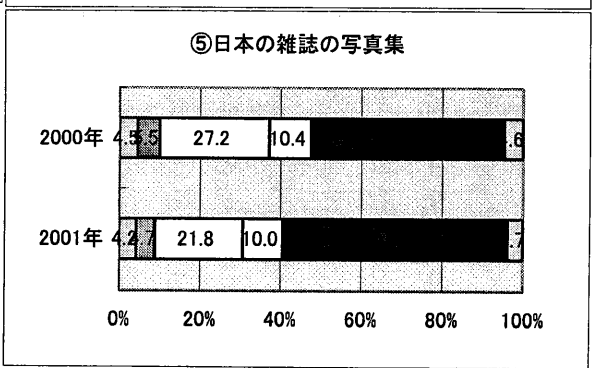
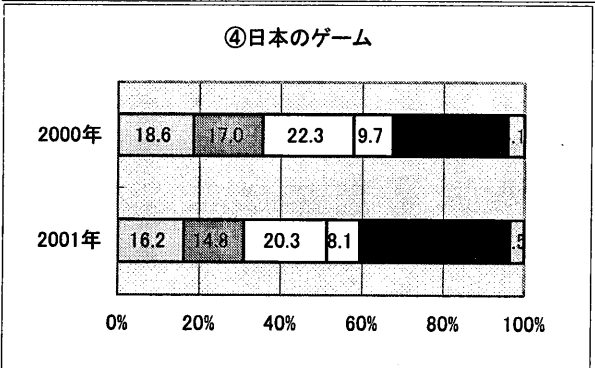
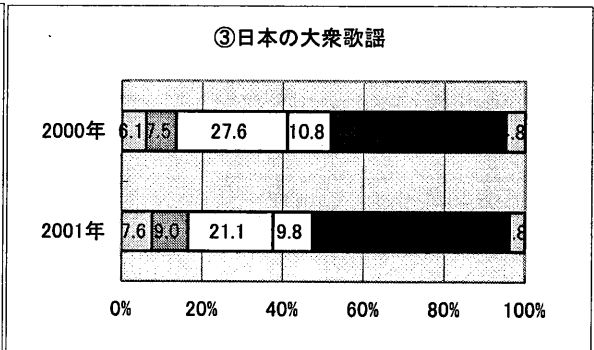
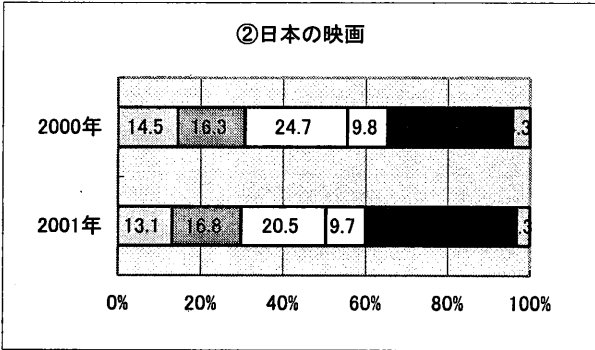
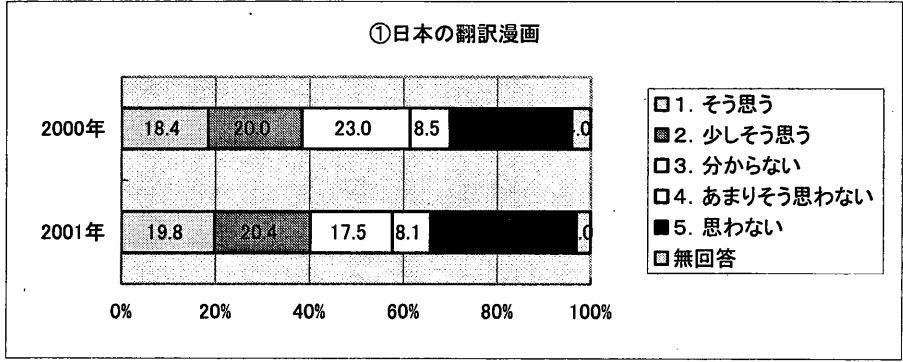
Q10 日本の漫画についての印象



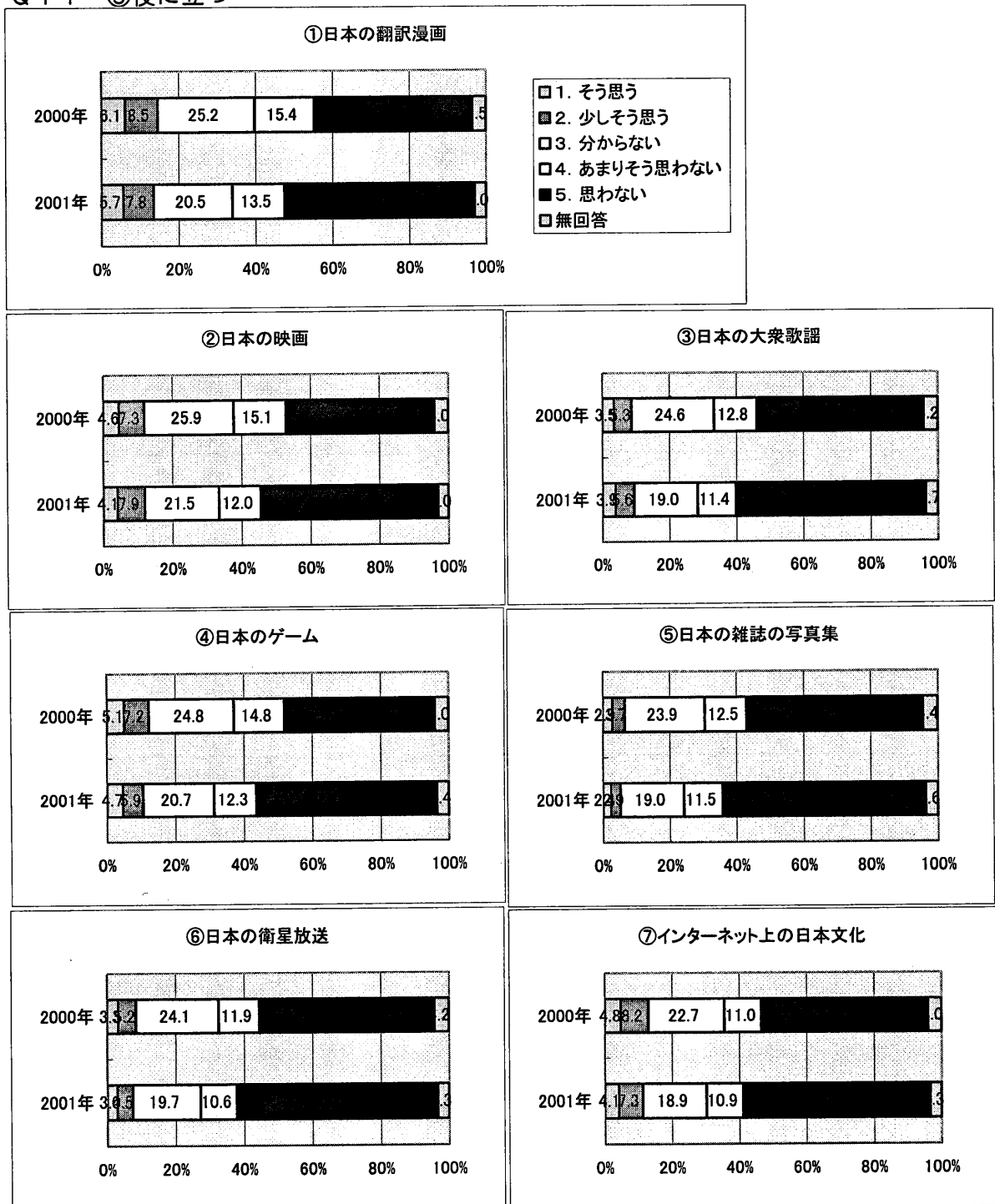
Q11 ①おもしろい



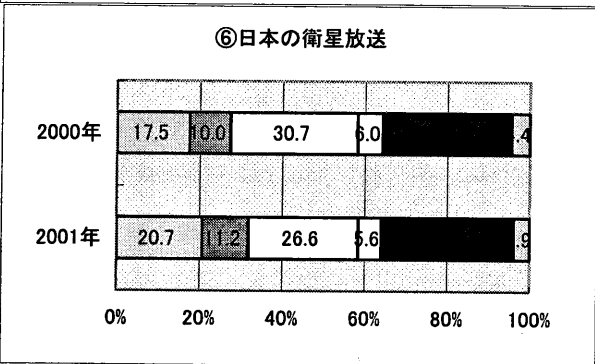
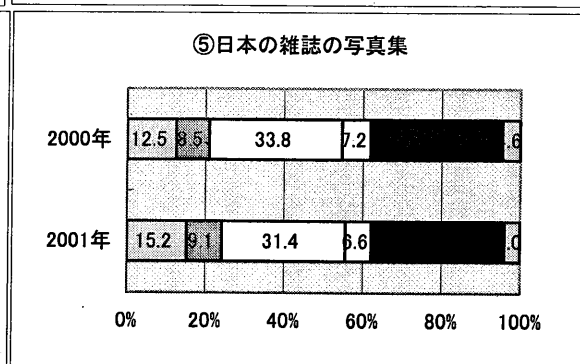
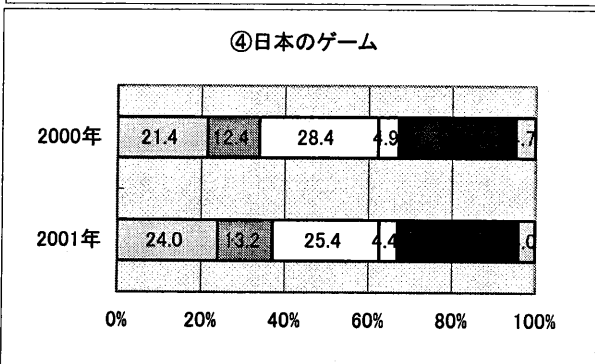
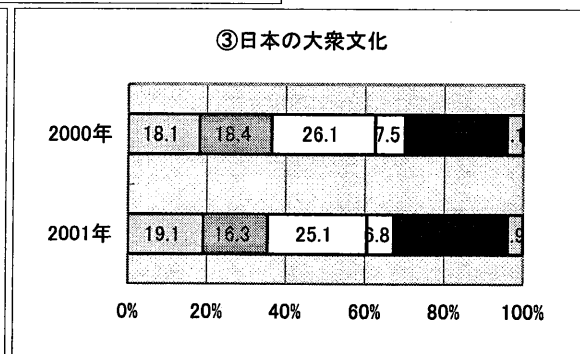
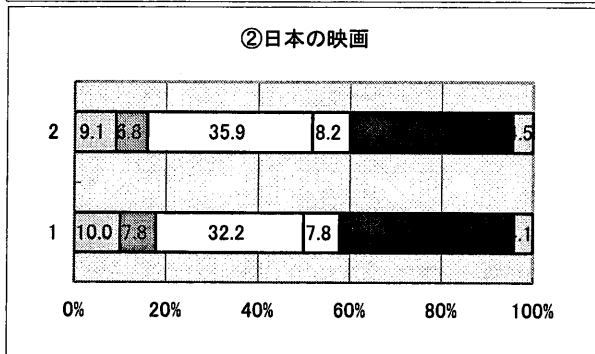
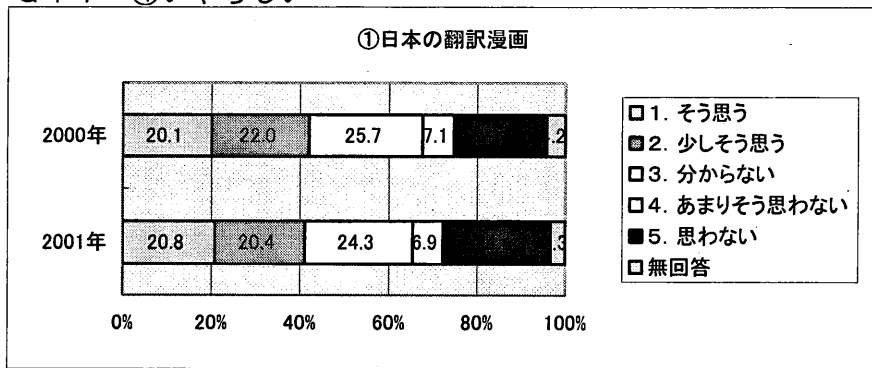
Q11 ②かっこいい



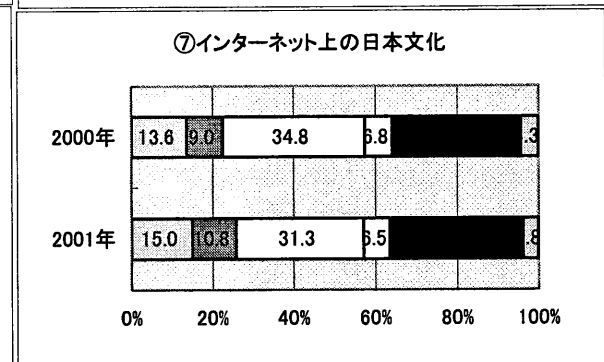
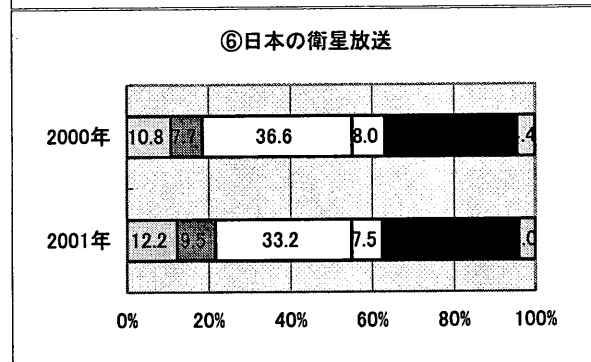
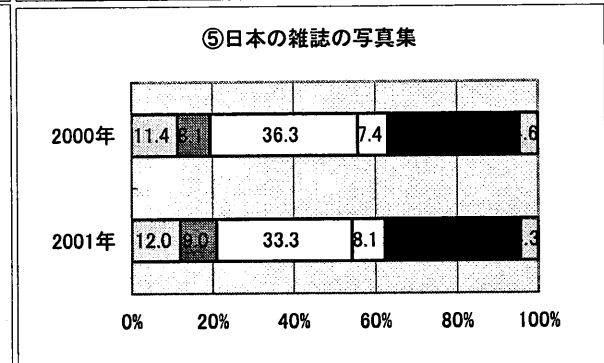
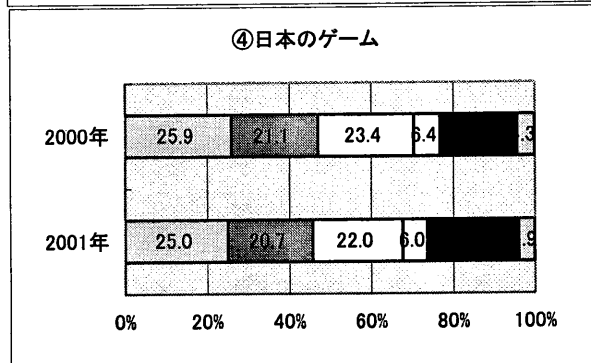
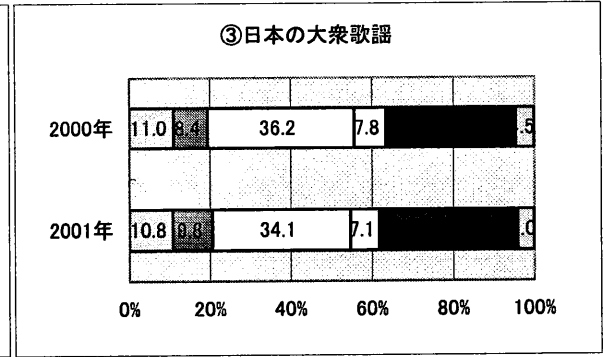
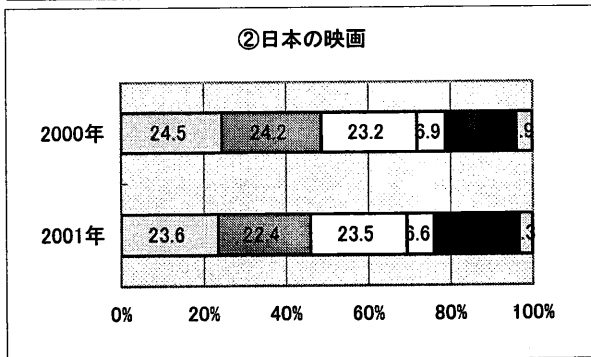
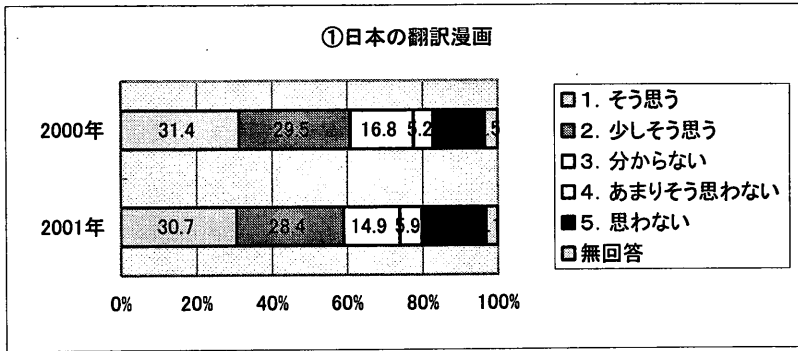
Q11 ③役に立つ



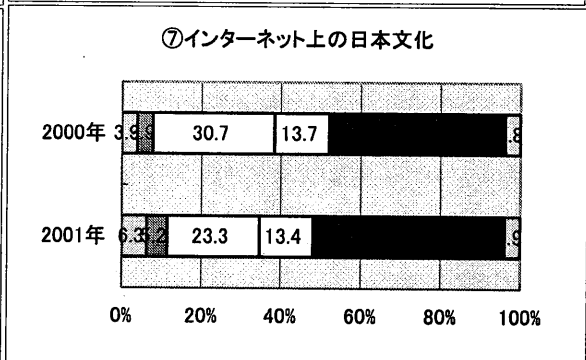
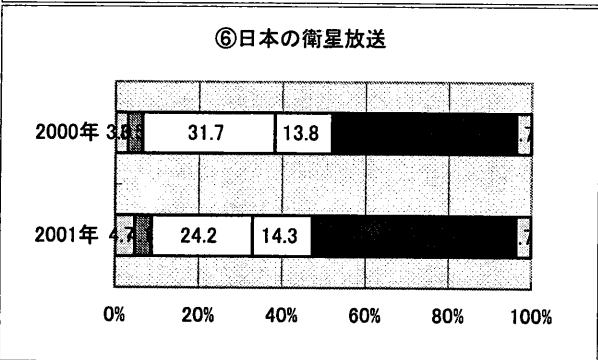
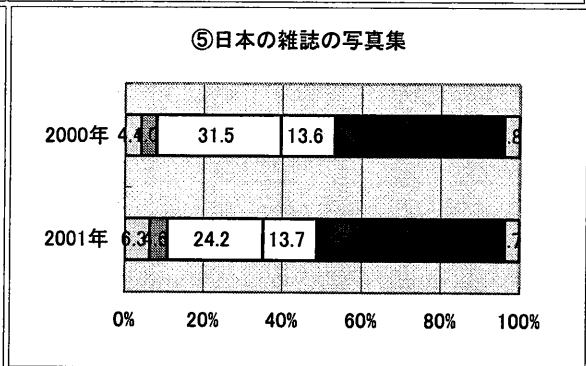
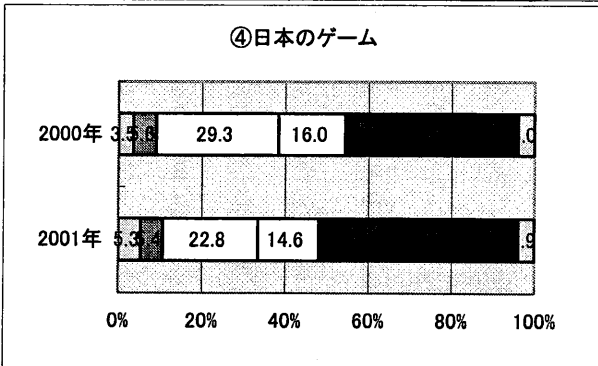
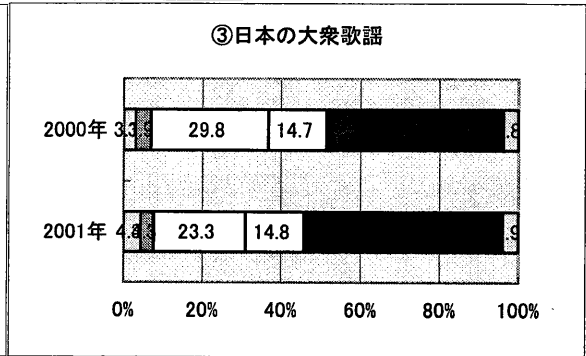
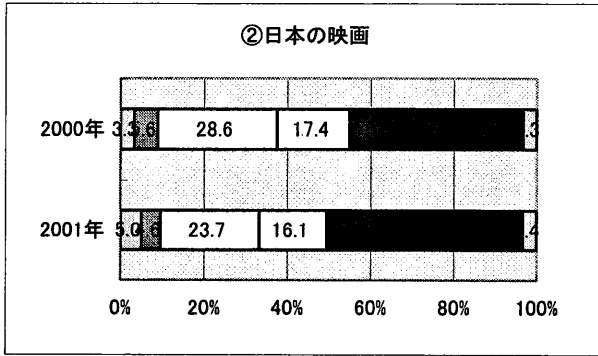
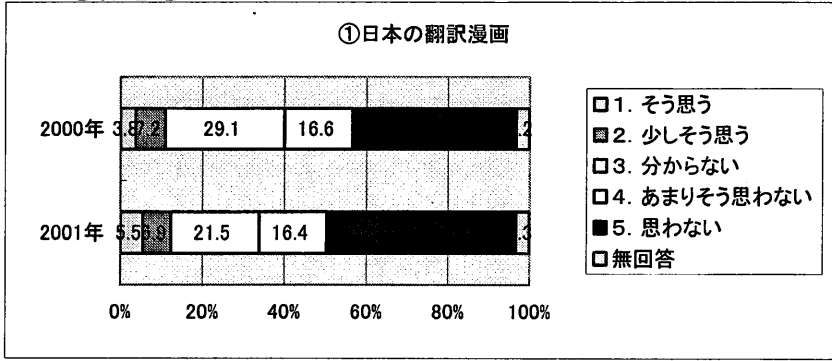
Q11 ④いやらしい



Q11 ⑤暴力的



Q11 ⑥ 罪悪感



Q12 日本や日本人に対する考え

