

---

---

# 동아시아일본학회

The Association of the Japanology in East Asia

## 2002年度 秋季 國際學術大會

---

요지집

---

- ▶ 일시 : 2002년 10월 11일(금) ~ 12일(토)
- ▶ 장소 : 조선대학교 본관
- ▶ 주관 : 동아시아 일본학회(구 한국일본학협회)
- ▶ 주최 : 조선대학교 일어일문학과
- ▶ 후원 : The Japan Foundation

동아시아일본학회

# 青少年における大衆文化の役割

## － 韓日共同文化構築への視点から －

馬居政幸(静岡大 教授)

### 1. 韓国における日本大衆文化の調査にかかわって

私は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もち、「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、次のような傾向を把握した。

- 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基盤が既に成立」
- 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」
- 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」

さらに、このことを踏まえ、00年10月、韓国日本文學會による「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する機会を得て、次の三種の提言を行った。

- (1) 「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」
- (2) 「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」

(3) 「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」

この提言のなかで「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、東アジア的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私自身の課題として提示した。

その意味で、「グローバル時代 韓日共同文化 構築方策」をテーマとする本シンポジウムでの提案者として、現在も継続中(02年度より新テーマ「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」を3年計画で実施)の韓国青少年に対する聞き取り・質問紙調査の結果と大衆文化の代表である日本漫画の分析を重ね合わせて考察することから、私に与えられた課題に応えたい。

## 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

上記の提言の元になる調査の項目は多岐にわたるが、その中核が、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評価」についての質問紙調査である。その00年～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た。

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のだが、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。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まいいか。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。

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。

### 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生きる世界(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、現在の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」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私の研究室の木戸美矢子氏(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8-③④参照)

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。背が高く髪の高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いますが、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も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8-①②③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)。相手より高い主人公の目線による描写は強い意思表示を表す(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微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、理屈抜きで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。」

#### 4. 共同文化構築への課題を求めて

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、見えない世界に見える世界として表現するメディアである。またそこでは、性的成熟を代表に、思春期を<sup>前</sup>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)できなかった<sup>内的外的</sup>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<sup>伝え</sup>られる。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。

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ならないかもしれない。しかし、冒頭で指摘したように、東アジアとしての基層文化を共有する韓国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は矢沢あい氏のもう一つの人気漫画「NANA - ナナー」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！」

韓国語訳の和訳「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！」

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、たとえコマの言語表現が異なったとしても、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。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。

逆に、理解を阻む差異は、同質と思わ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。問題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育む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。

その意味で、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。

# 청소년에게 있어서의 대중문화의 역할

## - 한일공동문화 구축에의 관점에서부터

우마이 마사유키(馬居政幸, 靜岡大 教授)

### 1. 한국에 있어서의 일본 대중문화의 조사와 관련하여

나는 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 일본 문부성 과학연구비 보조금)라는 테마로 조사연구를 개시했다. 그리고 다시 97년 후반의 경제위기와 김대중 대통령에 의한 일본문화 개방정책을 근거로 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 흥미나 평가가 높아지는 경향」
- (3) 「일본문화 개방정책은 개별적인 개방의 방법, 내용, 진행도의 문제와는 별개로 일본문화나 일본인에 대한 거부감을 완화하는 계기」

그리고 다시 이를 근거로 하여 00년 10월, 한국일본문화학회에 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.

- 1) 「일본문화에 관한 논의는, 이미 한국사회 속에서 재생산 시스템이나 유통 시스템을 수반하여 넓게 침투해 있다는 현실인식으로부터 시작해야 한다」
- 2) 「플러스적이건 마이너스적이건, 일본문화에 특권적인 지위를 주어서는 안 된다」

3) 「중요한 것은 일본문화의 수용방법이 아니라 현재 자라나고 있는 한국의 어린이들이 요구하는 문화」

이 제언들 중에서 「문제삼아야 할 것은 현재와 미래의 한국사회를 구성할 새로운 문화 재구축에 대한 과제」라는 문제의식으로부터, 「한국사회가 공업화로부터 정보화의 단계로 이행하면서 아이들의 사회적 형성과정에서 생겨나고 있는 새로운 과제와 관련하여, 일본의 어린아이들이나 젊은이들이 선택(소비)하는 문화가 한국의 동세대의 사람들에게도 적극적으로 선택(소비)되고 있다」는 것을 지적했다. 여기서 다시금 상기의 관점을 보다 발전시켜 동아시아적 세계가 서구사회에 기원을 두는 공업화의 파도를 깨뜨린 후, 글로벌화된 정보화의 파도를 받아들이는 것에 의해 어쩔 수 없이 개편(改編)을 당하고 있는 어린아이들, 특히 사춘기에 있는 사람들의 사회적 형성의 문제를, 한국과 일본의 현상의 비교 분석을 근거로 하여 고찰하는 것을 나 자신의 과제로 제시했다.

그러한 의미에서 「글로벌시대 한일공동문화 구축방책」을 테마로 하는 본 심포지엄의 제안자로서, 현재에도 계속되는 중인(02년도부터 새로운 테마 「한국에 있어서의 일본문화 개방과 상호이해 교육에 대한 조사연구」를 3년 계획으로 실시) 한국 청소년에 대한 구두·질문지조사의 결과와 대중문화의 대표인 일본만화의 분석을 합쳐 고찰함으로써 나에게 주어진 과제에 응하고 싶다.

## 2. 조사결과가 보여주는 한국 청소년들의 일본 대중문화에 대한 평가의 변화

상기의 제언의 토대가 되는 조사 항목은 여러 갈래에 걸쳐 있는데, 그 핵심은 동일한 질문을 가지고 지속적으로 실시해 온 초등학교(한국의 소학교) 5학년생, 중학교 2학년생, 고등학교 2학년생에 대한 「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 것인데, 언뜻 보아도 알 수 있듯이, 어느 항목에서도 일본에 대한 마이너스 이미지가 증가하고 있다. 특히, 00년부터의 마이너스 이미지로의 변화율이 10포인트를 넘는 것은 26개 항목 중 10개 항목에 달한다. 더욱이 그림 2(「일본이나 일본인에 대한 평가」의 [긍정파]와 [부정파])가 나타내는 것과 같이, 대부분의 항목이 96년의 수준으로 되돌아가 있다. 참고로 00년부터 01년에 걸쳐서 10포

인트 이상 내려간 항목은 14) 중국인보다도 일본인이 좋다, 20) 일본인을 집으로 초대하고 싶다, 10) 일본인데 대해 친밀감을 느낀다 등, 일본과 일본인에 대한 종합적인 이미지에 관련된 것이다. 역사 교과서 문제의 영향이라고 말하지 않을 수 없다.

단, 변화율이 낮은 항목으로는 24) 일본의 문화를 배우고 싶다, 9) 일본의 기술을 배우고 싶다 등이 늘어서 있다. 이것은, 교과서 문제는 전체로서의 일본과 일본인에 대한 평가를 크게 저하시켰지만 개별적이고 구체적인 일본의 문화나 기술 등에의 관심에 대해서는 영향이 적었다는 것을 시사하는 경향인 것일까? 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.

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 만화의 표현에서의 「저속함」은 증가하고 있다고 하지 않을 수 없다.

한편, 모두(冒頭)에서 지적한 바와 같이 한국에서는 거의 리얼타임으로 일본의 만화가 번역·출판되고 있다. 이 두 가지의 사실을 겹쳐 본다면 일본의 만화에 대한 「저속하다」는 인상이 감소하고 있는 것은 만화 내용의 변화가 아니라, 조사 대상자인 한국 청소년들 자신의 의식의 변화를 반영하는 것이라고 말하지 않을 수 없다. 덧붙여 남녀별로 「저속하다」의 변화를 나타내는 그림 7을 보아 주었으면 한다. 급격하게 저하된 98년부터 99년의 변화는 남성보다도 여성의 변화가 보다 잘 반영된 것이라는 사실을 읽어낼 수 있다. 앞서 지적한 만화나 잡지에 대한 여자 중학생들의 접촉비율의 증가와 병행하는 의식의 변화라고 간주할 수 있는 것이 아닐까.

왜 이러한 변화가 발생한 것일까. 그 배경을 고찰하는 것으로부터, 한일 청소년들 사이에서 새로

인트 이상 내려간 항목은 14) 중국인보다도 일본인이 좋다, 20) 일본인을 집으로 초대하고 싶다, 10) 일본인에 대해 친밀감을 느낀다 등, 일본과 일본인에 대한 종합적인 이미지에 관련된 것이다. 역사 교과서 문제의 영향이라고 말하지 않을 수 없다.

단, 변화율이 낮은 항목으로는 24) 일본의 문화를 배우고 싶다, 9) 일본의 기술을 배우고 싶다 등이 늘어서 있다. 이것은, 교과서 문제는 전체로서의 일본과 일본인에 대한 평가를 크게 저하시켰지만 개별적이고 구체적인 일본의 문화나 기술 등에의 관심에 대해서는 영향이 적었다는 것을 시사하는 경향인 것일까? 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.

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 만화의 표현에서의 「저속함」은 증가하고 있다고 하지 않을 수 없다.

한편, 모두(冒頭)에서 지적한 바와 같이 한국에서는 거의 리얼타임으로 일본의 만화가 번역·출판되고 있다. 이 두 가지의 사실을 겹쳐 본다면 일본의 만화에 대한 「저속하다」는 인상이 감소하고 있는 것은 만화 내용의 변화가 아니라, 조사 대상자인 한국 청소년들 자신의 의식의 변화를 반영하는 것이라고 말하지 않을 수 없다. 덧붙여 남녀별로 「저속하다」의 변화를 나타내는 그림 7을 보아 주었으면 한다. 급격하게 저하된 98년부터 99년의 변화는 남성보다도 여성의 변화가 보다 잘 반영된 것이라는 사실을 읽어낼 수 있다. 앞서 지적한 만화나 잡지에 대한 여자 중학생들의 접촉비율의 증가와 병행하는 의식의 변화라고 간주할 수 있는 것이 아닐까.

왜 이러한 변화가 발생한 것일까. 그 배경을 고찰하는 것으로부터, 한일 청소년들 사이에서 새로

운 문화가 구축되기 위해 대중문화가 다해야 할 역할에 대해 나의 의견을 제시하고 싶다.

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

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 의해, 실질적으로 유사한 문화를 구축할 기반이 형성되고 있는 것은 아닐까. 바꾸어 말하면, 그러한 것의 선악(가치평가)은 별개로 하고, 한일 양국의 청소년들 사이에, 학교나 가정이 담당해 왔던 문화의 사회화에서는 요구할 수 없는 욕구(필요)에 응할 수 있는 공통의 문화가 대중문화로서 창조되어지고 있는 것은 아닐까.

예를 들어 사춘기에 있는 남녀의 내적 욕구 중 가장 커다란 것의 하나는 불안정한 자신을 확인하고 새로운 자신으로 탈피(비상)하기 위한 거울과 모델이라고 할 수 있다. 그것은 학교의 성적이나 부모의 애정으로는 부응할 수 없는 남녀관계와 밀접하게 관련을 맺고 있는 세계이다.

공업화 이전의 사회에 있어서는 그러한 것들은 전통적인 청년문화 속에서 계승되어 있다. 그러나 공업화의 진행과 함께 발생하는 사회이동의 상태화(常態化), 학교화 사회의 일반화, 다산다사(多産多死)에서 소산소사(少産少死)로의 변화는 아이들만으로 담당하던 세계를 축소시킨다. 그 결과 학교가 공급하는 문화와 가정에서 주어지는 문화의 틈새에서 어느 쪽에도 속하지 않는 남성과 여성의 문화를 공급하는 세계가 탄생했다. 그것이 소년소녀를 독자로 하는 만화잡지로 대표되는 대중문화가 아닐까. 게다가 그 문화를 한국과 일본의 청소년들이 공유하고 있다. 학교에서도 가정에서도 채워지지 않는 자기표현의 욕구를 만족시키기 위해, 그들이 선택한 만화의 세계에서 현재를 살아가는 한일 청소년들이 함께 구축하는 문화의 기반을 이끌어내는 것이 가능하지 않을까.

이러한 관점으로부터 분석의 대상으로 취한 것이 그림 8이다. 이것은 현재 일본의 여자 중학생이나 여자 고교생에게 가장 인기가 있는 야자와 아이(矢沢あい)씨의 만화인 「패러다이스 키스」(Paradise Kiss)로부터 골라낸 것이다. 또한, 다음 글은 내 연구실의 기도 미야코(木戸美矢子)에게 의뢰하여 독자 인터뷰 조사를 근거로 이 만화가 표현하는 세계의 특성을 보고받은 것을 내가 정리한 것이다.

「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(醍醐美)라고 할 수 있을 것이다.(그림 8③④ 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 어렵듯하게 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.」

#### 4. 공동문화 구축에의 과제를요 구하며

상기의 보고가 제시하는 바와 같이 만화는 <문자>, <그림>, <컷>를 구사함으로써 보이지 않는 세계를 보이는 세계로 표현하는 미디어이다. 또한 거기에는 성적인 성숙을 대표로 하여, 누구나 경험하지만 특정한 재능에 의해서 밖에 표현할 수 없었던 내적 외적인 자기 형성의 과정이 누구나 공유할 수 있는 기호표현으로서 전달되어진다. 그리고 이 누구나, 라는 틀 속에, 지금, 역사와 문화의 경계를 넘어 한국과 일본의 아이들이나 젊은이들이 포함되려 하고 있다.

물론 작년(01년)의 역사교과서 문제가 제시하듯 ~~공통의~~ 세계 성립을 안이하게 주장하는 것은 삼가지 않으면 안 될지도 모른다. 그러나 모두에서 지적한 바와 같이 동아시아로서의 기층문화를 공유하는 두 개의 토양이 시간의 차를 수반하면서도 함께 공업화로부터 정보화로의 길을 계속하여 걸

어 나가고 있다는 것도 부정할 수 없는 사실이다. 공유하려 하고 있는 것은 대중문화 자체가 아니라 앞서 요약하고 제언한 바와 같이 그것을 원하는 아이들이나 젊은이들이 거기에서 자신을 형성하고 표현하지 않으면 안 되는 사회적, 문화적 기반 쪽이라고 생각한다.

그러나 공유하는 것과 공동으로 구축하는 것 사이의 차이 또한 크다고 확인해 두지 않으면 안 된다. 그것은 공유하고 있다고 생각되어지는 대중문화에 있어서도 지적할 수 있다. 그림 9를 보자. 야자와 아이 씨의 또 하나의 인기만화 「나나」(NANA)의 한 컷과 그것의 한국어 번역인데, 다음에 제시하듯이 양자의 언어표현은 상이하다.

「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!)

「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!)

대중문화, 특히 만화는 그 표현의 구체성 때문에 작품을 낳는 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 컷의 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. 서로 다른 문화 사이의 차이점에 대한 이해는 그 차이가 나타나는 상황(사회적 문맥) 속에서 파악함으로써 유사성이나 동질성의 이해를 위한 단서가 되기도 한다.

반대로 이해를 가로막는 차이는, 동질적이라고 생각되어지고 있는 문화 속에서 발생할 가능성이 높다. 위에서 서술한 공업화로부터 정보화로의 이행 속도는 한국과 일본 양쪽에 있어서 세대간 차



이의 발생을 피할 수 없다. 그 결과 앞서가는 사회의 문화가로 생각되던 것이 이미 스스로의 새로운 문화가 되어 있을 가능성이 높다. 문제는 한국과 일본의 차이가 아니라 자국 내 세대간의 차이에 있다는 것을 잊으면 안 된다. 그 전형이 앞서 지적인 바와 같이 이미 그 담당층도 사회적 기반도 불구하고 계속 사용하고 있는 대중문화라는 개념일 것이다. 이 말을 사용하는 한 지금과 미래를 살아갈 한일 양국의 어린아이들이나 젊은이들 사이에서 태어나고 있는 공감대를 공동문화로 인식시켜 나가 는 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 사회가 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.