

韓国における日本大衆文化の調査研究（4）

Researches on Japanese Mass Culture in Korea

馬 居 政 幸・夫 伯

Masayuki UMAI and Baek POE

（平成12年10月10日受理）

はじめに

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の大衆文化の実態と、その影響や社会的背景に関心をもち調査を行ってきた。また、その成果をふまえながら、96年度から3年計画で、韓国ソウル大学校師範大学の永達教授と、漫画家としても高名な徳成女子大学校の李元馥教授らも共同研究者に迎えて、「韓国における日本の大衆文化についての調査研究」（文部省科学研究費補助金・国際学術研究）とのテーマにより、継続的な調査と研究を開始した。

ところが、本格的な分析を進めようとした97年から98年にかけて、本研究を準備する段階では全く予測していなかった、それも研究の前提条件を覆すような大きな変化が韓国社会に生じてしまった。97年後半の経済危機と翌年の98年に就任した金大中新大統領による日本文化開放政策である。

我々は、この現実の変化に対応すべく研究計画を組み直す一方で、新たな調査研究のための準備を始めた。そして、「韓国における日本文化開放についての調査研究」とのテーマによる3年計画の調査研究を文部省に申請し、99年～01年度科学研究費補助金の対象として認められた。本年（2000）度も、その2年目として、96年～98年度の3年間と99年度の調査をふまえ、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、とりわけその青少年への影響を明らかにするための調査研究を進めてきた。

その過程で、我々は韓国の日本語教育や日本文学の研究者をメンバーとする韓国日本文學會の要請により、「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年秋季国際学術大会シンポジウム」の基調発表者として、「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た。

幸いにも、我々の発表内容は韓国の研究者に高く評価されるとともに、韓国 KBS ラジオの国際放送や韓国3大紙の一つである韓国中央日報の文化欄に大きく紹介された。

そこでこの基調発表の内容をもとに、シンポジウムでの論議をふまえ、加筆修正をしたものを、「韓国における日本大衆文化の調査研究(4)」として、本研究報告の場を借りてまとめたのが本稿である。

ところで、この96年度から始まる二つのテーマに基づく調査の項目は多岐にわたるが、その中核となるのが、4年間、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」についての質問紙調査である。そこで、韓国日本文學會のシンポジウムでは、「韓国は今後日本文化をいかに受け入れたらよいか」とのテーマの趣旨に基づき、この質問紙調査による結果の4年間にわたる変化に注目することから、これまでの韓国における日本文化受容に関する論議における問題性と今後の課題についての我々の見解を提示した。その内容は、当然のことながら、韓国の研究者を対象にまとめたものであるため、日本で生活する者にとっては、そのような見解の前提となる韓国社会の特性や世論の変遷についての理解が必要となろう。そのため、本研究報告での発表のために加筆修正をする過程において、日本の読者を対象に書き改めることを検討した。しかし、修正は最小限に止め、韓国での発表の文脈をあえて残すことにした。もし、日本の読者として、本稿の内容に理解しにくい部分や違和感を感じる部分があって、その理由にこだわることによって韓国社会と日本社会の差異に関心がむけられることになれば、そのことこそ本研究の意図することであると考へたからである。

なお、質問紙調査の概要と調査対象については末尾に収めた資料を参照いただきたい。また、本稿の前提にある96年度から99年度にかけての基礎的なデータについては、本研究報告の第49、50号に発表した「韓国における日本大衆文化の調査研究(1), (3)」を参照いただきたい。99年度の質問紙調査の結果については、基本的なデータを図示したものを、本稿の末尾に資料として添付する。加えて、本稿の原案となった、シンポジウムでの基調発表のために提出した小論の韓国日本文學會によるハングル訳も資料として添付する。

1. 日本文化への接触状況（99年度調査から）

まず、最も新しい99年度調査（99年末から02年2月にかけて実施）の結果から、関係するデータを取り上げて紹介したい。

図1は、韓国の青少年の生活のなかに日本大衆文化がどの程度広がっているかを明らかにするために、①「日本の翻訳漫画」、②「日本の映画（含むアニメ）」、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「インターネットによる日本文化の接触」の7項目それぞれについての接触状況（「ほぼ毎日」、「一週間に数回」、「半月に数回」、「一ヶ月に数回」、「数ヶ月に数回」）を質問した結果を図示したものである。

図1が示すように、①「日本の翻訳漫画」では、「ほぼ毎日」接しているのが21.5%、「一週間に数回」が29.1%である。漫画は週刊雑誌に掲載されることを考えれば、「ほぼ毎日」と「一週間に数回」をあわせた50.6%、すなわち半数が継続的に日本漫画に接していることになる。それに「半月に数回」、「一ヶ月に数回」、「数ヶ月に数回」をあわせた日本の翻訳漫画に接している青少年の割合（総接触度）は88.1%である。日本の翻訳漫画は韓国青少年の間にほぼ定着したといっても過言ではない数値と考へる。

②「日本の映画（含むアニメ）」には、毎週接しているのが22.2%と漫画ほどではないが、総接触度73.9%とあわせて考えれば、やはり定着度は高いといえよう。

③「日本の大衆歌謡」の場合は、毎週接しているのは12.0%だが、総接触度は49.7%である。これまで完全に禁止されていたはずの日本歌謡も、現在は接している者が多数派になろうとしている数値であろうか。後に改めて考へ察するが、日本文化開放の影響を最も受けたのがこの大

衆歌謡といえる。

④「日本のゲーム」の場合は、毎週接しているのは漫画より多く41.8%、総接触度は79.7%。これも完全に定着したといえよう。

⑤「日本の雑誌・写真集」はさすがに毎週接しているのは7.8%と少ないが、それでも総接触度は42.6%である。

⑥「日本の衛星放送」で日本文化に毎週接しているのは17.6%だが、総接触度は49.6%と二人に一人である。

⑦「インターネット」を通した日本文化への接触も毎週は10.8%で10人に一人だが、総接触度では37.7%いる。

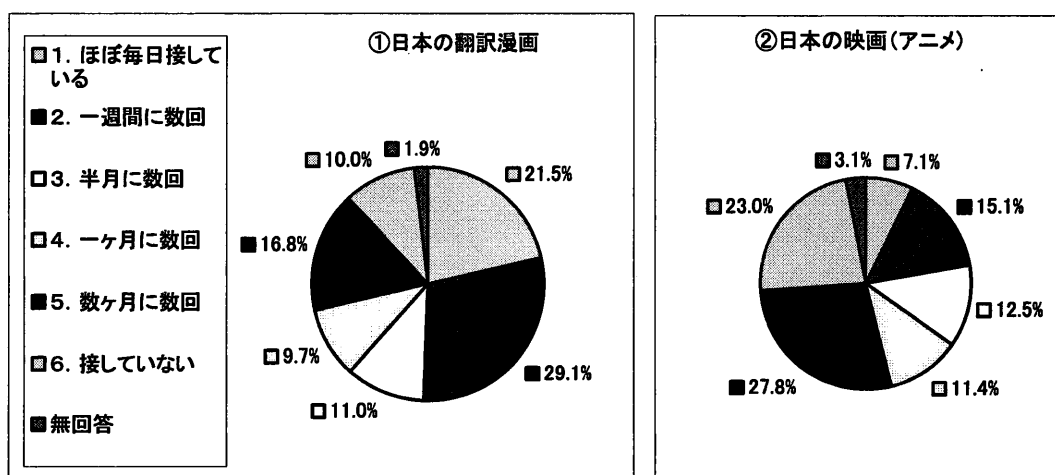
さらに、図2と図3をみていただきたい。男女別に初等、中学、高校の総接触度を図示したものである。男子の場合、日本の翻訳漫画のみ中学がやや多いものの、他の項目は全て年齢が上がるとともに総接触度も増加。しかも、高校段階では最も低い「インターネット」でも60.1%である。

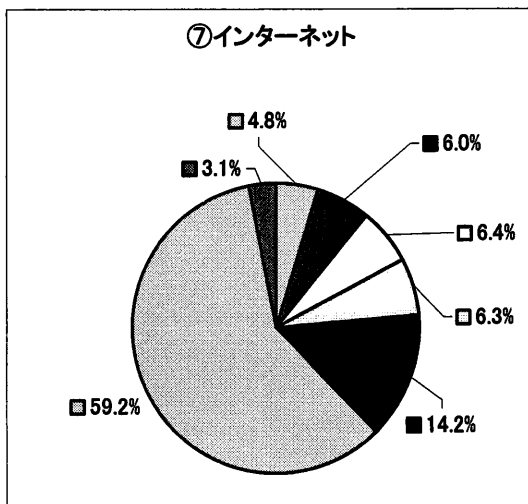
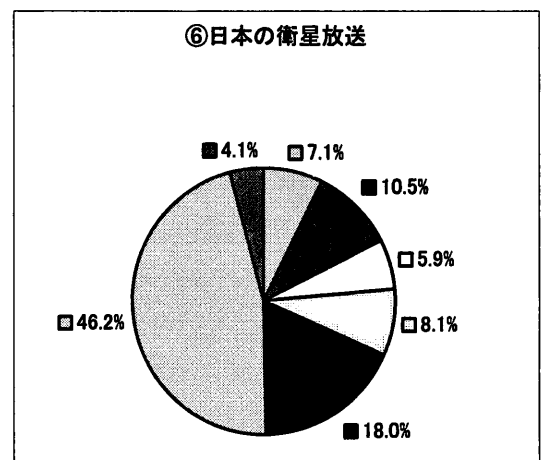
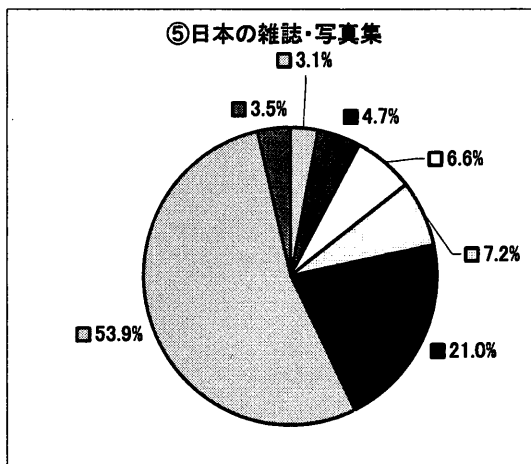
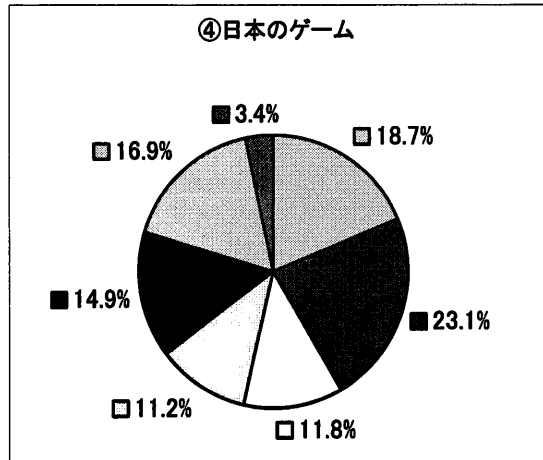
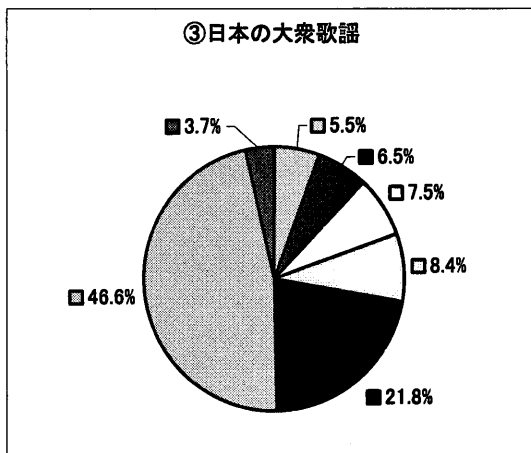
女子の場合は、総接触度がやや男子より低いものの、初等、中学、高校と年齢があがるにしたがって総接触度の数値が上がる傾向は男子と同様である。その中で、⑤「日本の雑誌・写真集」は高校で47.6%と半数以下だが、女子高校生が好んで読むファッション雑誌は、日本で出版される雑誌とほぼ同様の編集内容であることから、実質的に日本文化と接している者の割合はより高いことが予測できる。また、33.3%と最も低い⑦「インターネット」の場合は、日本文化との関係よりもコンピューターの普及というハード部分の差の反映とも考えられる。ちなみに、本年3月にソウル市内の中学校で実施した「中学生の生活とメディアに関する調査」において、自分専用のパソコンを所有しているかどうかを質問したところ、男性の所有者が56.8%であるのに対して、女性は44.9%であった。(→表1)

今後、女性のコンピューター所有者が増加するにしたがい、日本文化への接触頻度も高まることが予測される。

そこで、今後の傾向を考察する上での参考とするため、次に過去3年間のデータと比較した96年から99年にかけての4年間の変化を見てみたい。

図1 日本に関連するものへの接触頻度 (1999年)





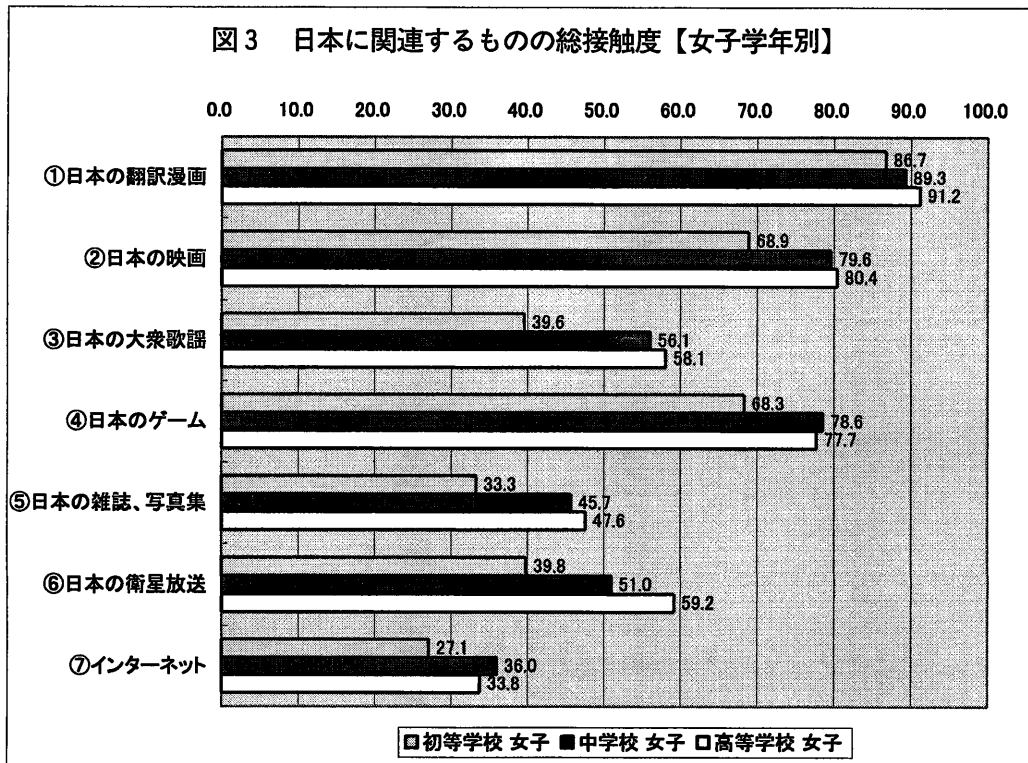
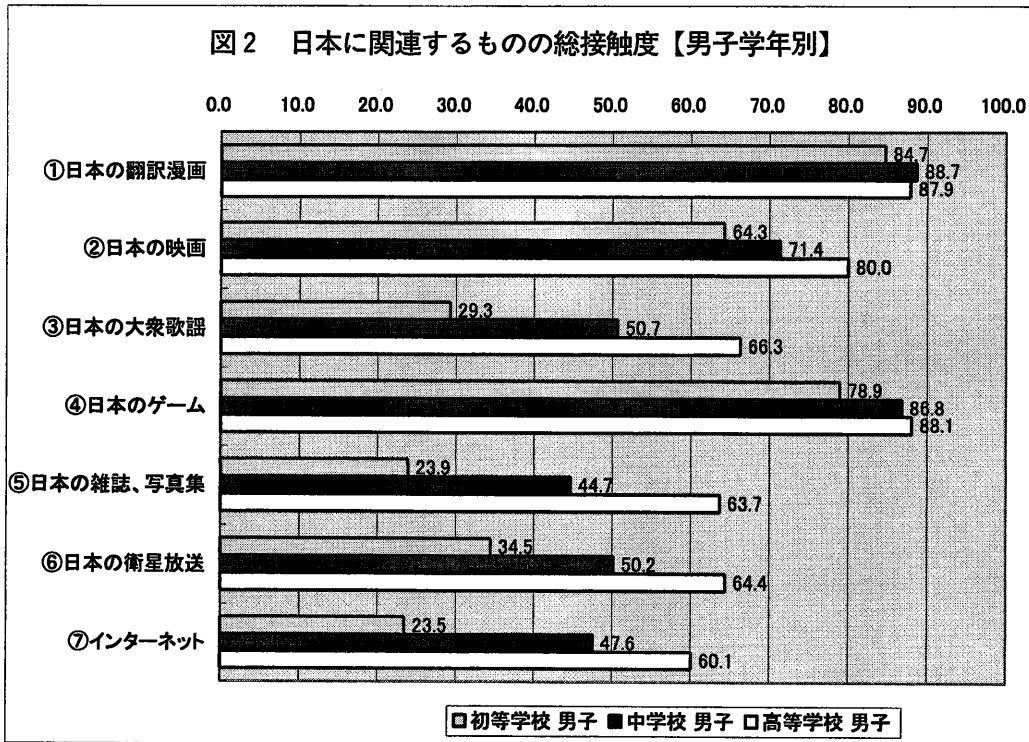


表1 パソコンの所有率—中学生

	男子	女子
韓国	56.8	44.9
日本	6.3	4.5

2. 日本文化接触状況の変化 (96年～99年)

図4は、上記の各項目の総接触度と「接していない」者の割合の変化を図示したものである。いずれも、総接触度は経済危機の影響のためか、96年から97年にかけて低下もしくは横ばいで推移する。しかし、その後、98年から99年にかけてかなりの角度で増加する傾向を読み取ることができる。ちなみに、97年度の調査は経済危機の真っ只中にあった12月に実施したものである。

その中で、①「日本の翻訳漫画」は既に96年の段階で83.1%、ほぼ全体に広まっていたといえる。また、②「日本の映画(含むアニメ)」は96年では63.2%であったものの、99年は73.9%、同様に、④「日本のゲーム」も96年65.8%から99年79.7%とほぼ全体に広がる傾向にある。また、③「日本の大衆歌謡」は96年20.0%から99年49.7%、⑥「日本の衛星放送」も96年37.0%から99年49.6%と増加し、ともに「接していない」との割合が逆転し、接している者の方が多数派を占めるようになった。

また、⑤「日本の雑誌・写真集」と⑦「インターネットを通じた日本文化の接触」は増加傾向にあるものの、99年時点で「接していない」が多数派ではある。しかし、⑤「日本の雑誌・写真集」の場合は、先に述べたように、ファッションを代表に、実質的に韓国出版社による雑誌の中に日本文化は含まれている。また、⑦「インターネット」はハードの所有の有無が影響することから、今後、コンピューターの普及とともに急激に総接触度は増加することが予測される。

ただし、これまでのデータは、「数カ月に数回」という非常に広い範囲で把握した接触頻度の結果である。そこで、より明確に日本文化受容状況を示す所有の有無を質問した結果を紹介したい。それが次の表2である。

先ず、99年をみると、「①韓国漫画の単行本」を所有しているのが46.9%に対して「②韓国語に翻訳された日本漫画の単行本」が45.0%とほぼ同じである。「③韓国語に翻訳されていない日本漫画の単行本」を所有する者も17.2%いる。かつて、私がこの調査を始めた90年代前半では、日本の漫画の方が韓国の漫画よりも人気が高かった。しかし、現在は韓国の若い漫画作家により、日本の漫画よりも優れた作品が生み出されている。このことは今後の日本文化受容の問題を考える上で考慮すべきことではないか。

次に「歌謡」の場合、「④韓国歌謡テープ」が85.3%、「⑤韓国歌謡CD」が70.0%に対して、「⑥日本歌謡テープ」は20.3%、「⑦日本歌謡CD」20.6%と少ない。しかし、漫画と異なり、歌謡テープやCDはかなり厳格に輸入が禁止されていたことを考えれば、この数値は決して低くないのではないか。特に、96年との比較や先の総接触度の増加傾向を考慮するなら、今後、文化開放の進行とともに漫画と同様の傾向を辿ることも予測される。

また「⑧韓国語に翻訳された日本漫画ビデオ」が26.1%に対して、「⑨韓国語に翻訳されていない日本漫画ビデオ」は15.3%、「⑩日本のビデオドラマテープ」も15.7%である。数値的には少数派だが、「翻訳されていない」という条件を考えるなら、低い数値とはいえないのではないか。また、「翻訳された」ビデオの場合も、漫画ビデオという商品の特性から、四人に一人が所有するというのをどう評価すべきか。

他方、「⑪韓国のゲームソフトプログラム」が55.4%に対して、「⑫日本のゲームソフトプログラム」は40.7%と少ない。この二つだけは96年と99年で所有率が逆転している。これは日本のゲームソフトの所有率が減少したのではなく、漫画と同様に韓国側におけるゲームソフト開発

力を反映したものであろう。

「⑬日本のファッション雑誌」の16.4%、「⑭日本の女性写真集」の15.6%の場合は、いずれも未翻訳の漫画やビデオと同様の傾向としてとらえられよう。

それに対して、「⑮日本の学用品」を70.4%が所有している。「⑯日本でつくられた服」も28.2%、四人に一人以上が所有。また、98年から調査項目に加えた「⑰日本のキャラクター商品」は56.1%から65.1%と急激に所有者が増加している。

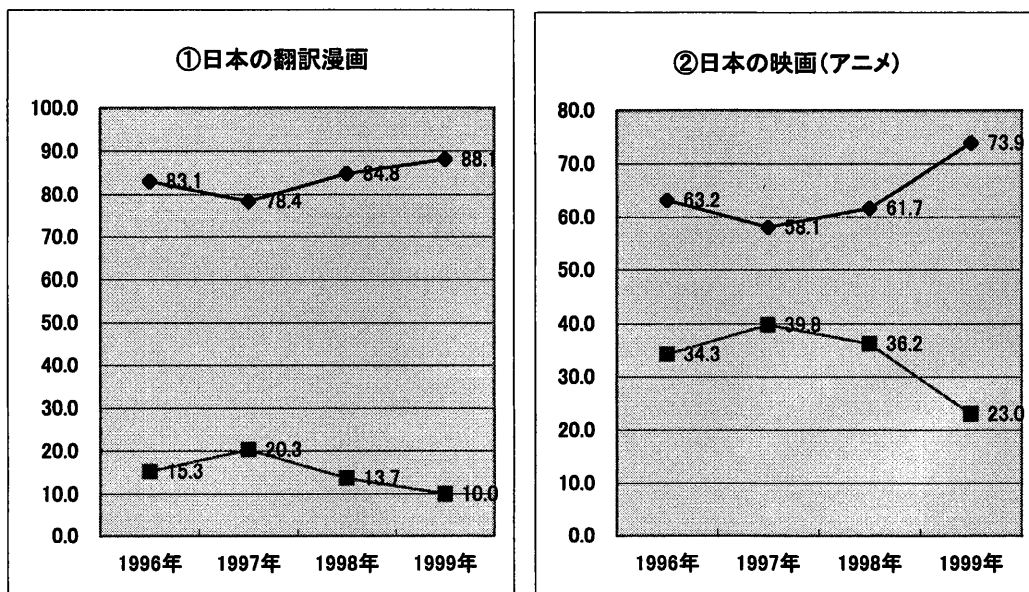
このキャラクター商品に限らず、96年との比較では、いずれも増加傾向にあることを指摘できる。また、総接触度で確認したほどの比率ではないが、韓国漫画と韓国語に翻訳された日本漫画の所有率がほぼ同数であることが象徴するように、日本の子どもたちや若者をひきつける商品は、ほぼリアルタイムで韓国の子どもたちや若者の間に広がる傾向にあることも指摘できよう。

このこととかかわって、もう一つ興味深いデータを紹介したい。

表3は、いずれも日本のアニメや漫画の題名である。ただし、これは日本名である。質問では韓国での名称を用いて、それを初めて見た年齢を質問した結果の平均値を列記したものである。明確に作者の名称が記されている漫画と異なり、アニメは韓国語に吹き替えてあれば、日本で作られた作品であっても、それを韓国製と見て見る可能性が高いことから試みた質問である。その結果、いずれも8歳前後で接していることがわかる。ただし、⑪～⑫は最近の作品のため、初めて見た年齢が高くなるっている。また8歳前後というのは、小学校2年生である。幼児用ではなく、青少年向けのアニメを理解できるようになる年齢といえよう。その意味で、いわばある程度自己認識が形成される時期から、日本の文化は韓国の子どもたちの世界に入り込んでいると位置づけられよう。

では、このことが青少年にどのような影響を与えるか。そのことを考察する手掛かりとして、日本と日本人に対する評価の変化について、調査した結果を紹介したい。

図4 日本に関連するものへの総接触度の変化



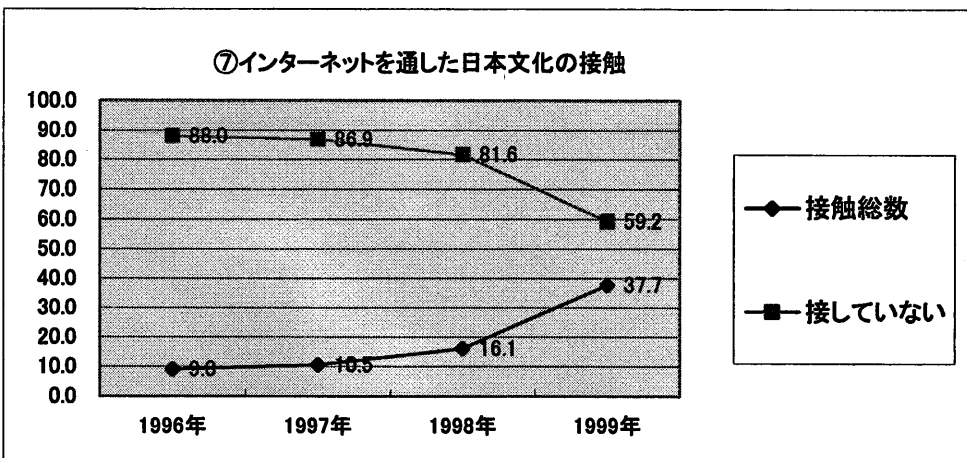
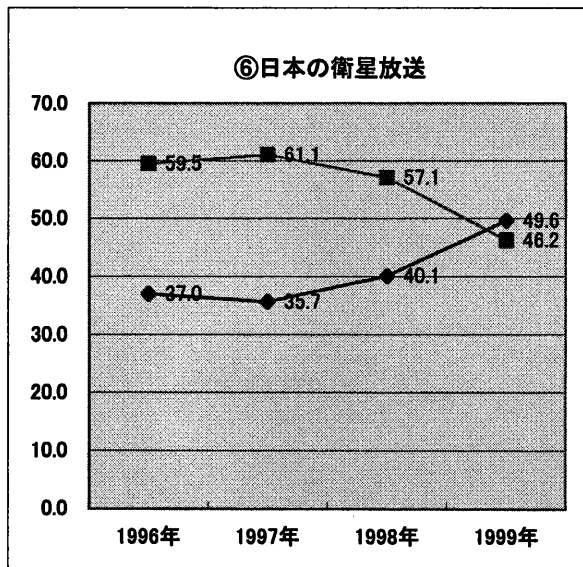
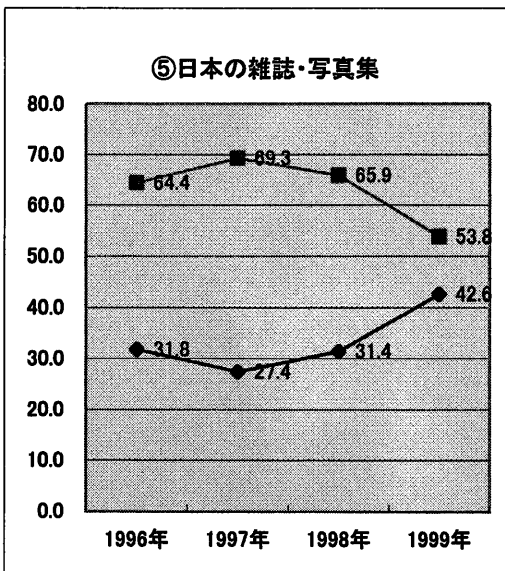
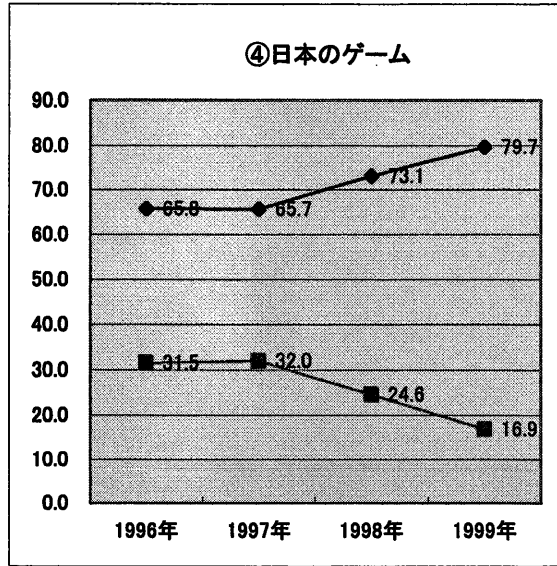
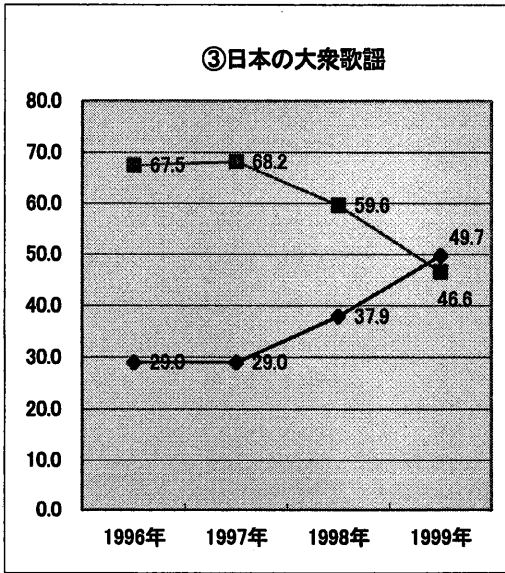


表2 所有している割合

	1996年	1997年	1998年	1999年
①韓国語漫画の単行本	45.0	45.5	44.5	46.9
②韓国語に翻訳された日本漫画の単行本	41.2	38.9	41.3	45.0
③韓国語に翻訳されていない日本漫画の単行本	10.4	12.1	11.8	17.2
④韓国歌謡テープ	84.5	85.1	88.2	85.3
⑤韓国歌謡CD	53.1	56.0	64.1	70.0
⑥日本歌謡テープ	11.4	12.2	15.5	20.3
⑦日本歌謡CD	8.4	10.4	13.6	20.6
⑧韓国語に翻訳された日本漫画ビデオ	13.9	17.5	19.6	26.1
⑨韓国語に翻訳されていない日本漫画ビデオ	7.3	9.7	11.2	15.3
⑩日本のビデオドラマテープ	6.7	11.1	11.5	15.7
⑪韓国のゲームソフトプログラム	26.2	46.2	48.3	55.4
⑫日本のゲームソフトプログラム	34.7	28.2	33.1	40.7
⑬日本のファッション雑誌	11.6	12.1	12.5	16.4
⑭日本の女性写真集	9.2	10.2	13.9	15.6
⑮日本の学用品	67.3	69.4	67.0	70.4
⑯日本で作られた服	21.9	23.1	24.3	28.2
⑰日本のキャラクター商品			56.2	65.1

*数値は1つ以上持っている人の割合 (%)

表3 初めて見たアニメや漫画の年齢

	(歳)			
	1996年	1997年	1998年	1999年
①未来少年コナン	9.32	8.07	7.73	8.07
②ガッチャマン	9.16	8.23	8.18	8.29
③鉄人28号	10.17	8.76	8.69	8.29
④銀河鉄道999	10.21	9.91	9.29	8.85
⑤ど根性ガエル	10.20	9.20	8.81	8.91
⑥ベルサイユのバラ	9.46	9.27	9.15	8.69
⑦千年女王	8.54	7.99	8.36	8.21
⑧ミンキーモモ	8.59	8.40	8.29	8.10
⑨マジンガーZ	7.49	7.37	7.59	7.75
⑩エバンゲリオン			10.67	10.16
⑪セーラームーン			10.79	10.30
⑫スラムダンク			11.19	10.17

3. 日本と日本人に対する評価の変化

図5は、日本と日本人に対する韓国青少年の評価を明らかにするために、26項目にわたり質問した結果を、肯定派（「そう思う」+「どちらかといえばそう思う」）と否定派（「そう思わない」+「どちらかといえば」）に別けて集計し、四年間の変化をグラフによって示したものである。

まず全体として、数値の差はあるものの、96年から99年にかけての4年間で、どの項目も日本や日本人について肯定的に評価する割合が増加し、否定派が減少していることが指摘できる。またその変化の傾向から、「(1)肯定と否定の割合が逆転した項目」、「(2)肯定と否定の差が少なかったが、肯定が増加し否定が減少した項目」、「(3)否定が多かったが、肯定が増加、否定が減少し、差が縮小した項目」、「(4)ほとんど変化していない項目」の4種に分けることができる。それぞれ99年度調査結果の肯定度の高い順に並べ替え、4年間の増減（変化率）とともに一覧表にしてまとめたのが表4である。

まず、「(1)肯定と否定の割合が逆転した項目」と「(2)肯定と否定の差が少なかったが、肯定が増加し否定が減少した項目」の欄から、この4年間、とりわけ経済危機から文化開放へと変化した98年以後、韓国の青少年のなかに日本、日本人、日本文化への積極的で肯定的評価を伴った意識が形成されていることを読み取りたい。特に、「(1)」を構成する項目は、「日本への旅行」「日本語の勉強」「漫画等を自由に」を代表に、その多くは、身近でかつ具体的な行動と直接結びつく内容である。先に確認した韓国青少年の世界への日本文化の広がりとは平行（反映→相関）する意識と位置づけることができよう。

他方、差が縮小したとはいえ、否定派が今なお多い「(3)」を構成する項目から、不信感もまた根強いことを確認せざるをえない。特に、このグループを構成する項目は、「(1)」と異なり、日本や日本人に対する一般的なイメージを問う内容が多い。そのため、調査対象者の中学生や高校生の段階では、抽象度が高く、自分の経験を基に判断することが難しい内容かもしれないが、それだけに、韓国社会に常識として存在する価値意識の反映とみなすことができる。

しかし、この「(3)」の領域にも変化を見いだすことができる。96年では、否定派が過半数をしめる項目が11項目中8項目あり、それも70～80%と圧倒的多数派であった。ところが、99年度では過半数を越える否定派は5項目にへり、その割合も50%代である。加えて、「敵対感」、「親密感」、「韓国人より才能優れる」「西欧人より好き」「日本企業に就職」はいずれも慎重派がこの4年間で10ポイント以上増え、肯定できないが、否定もできない、という層が増加していることが読み取れる。

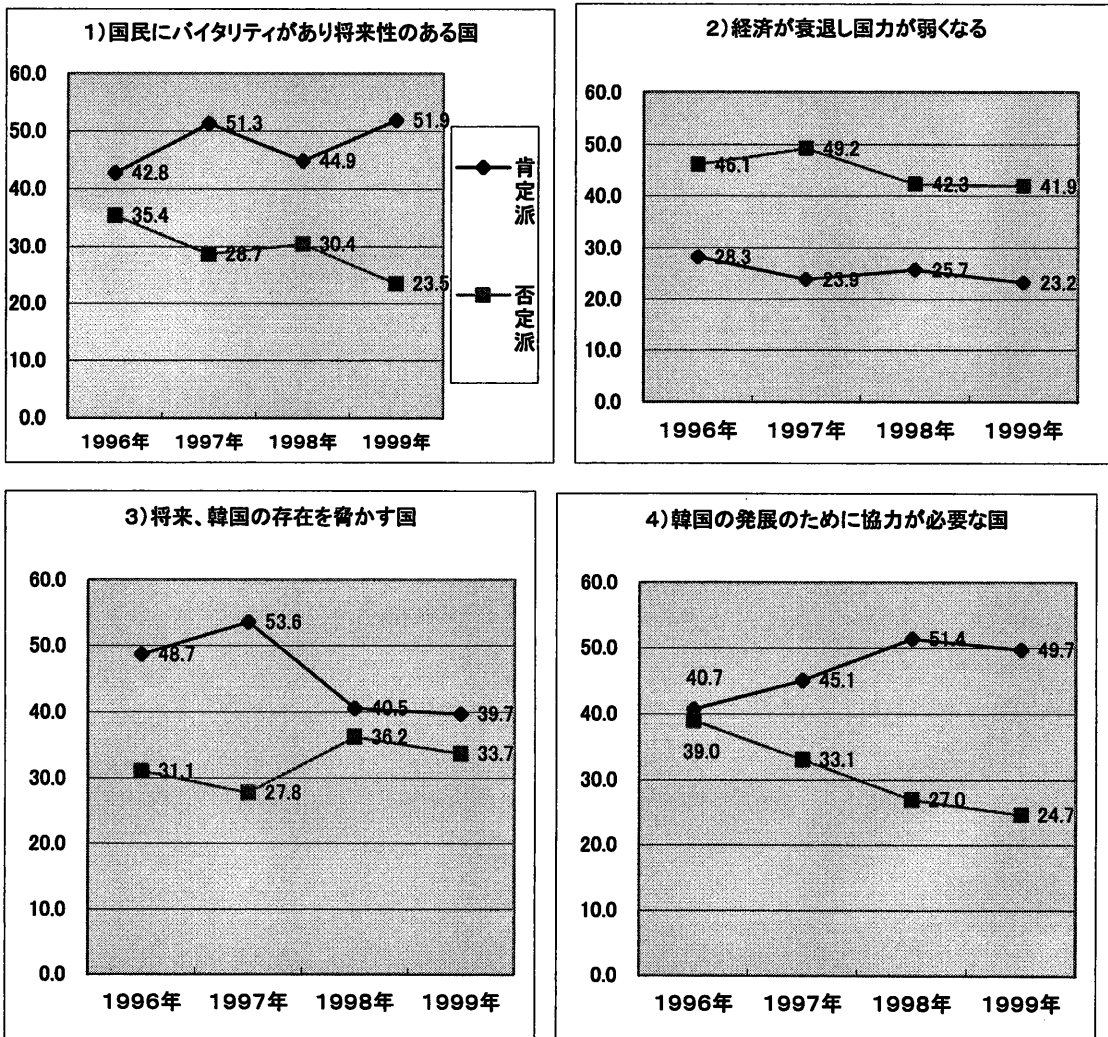
したがって、以上のことから、中・高校生による「日本と日本人への評価」について、まず、具体的、個別的、経験的に判断できる部分では、日本文化への接触度の高まりとともに肯定的評価が増加する傾向がみられる。他方、一般的もしくは経験の外にあることについては、積極的な肯定にまでいかなくとも、明確に否定することにも躊躇するという意識が増える傾向にあることを指摘できる。

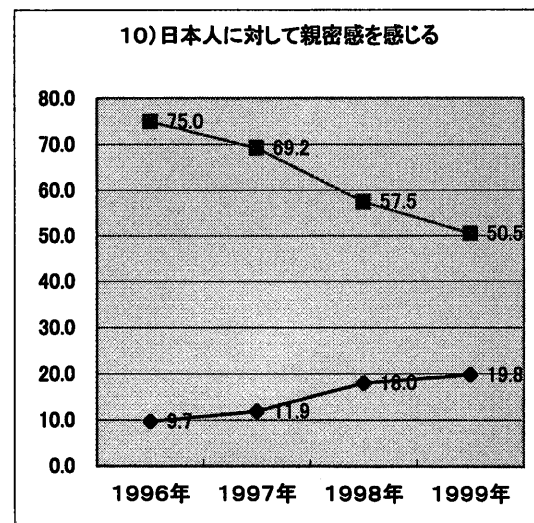
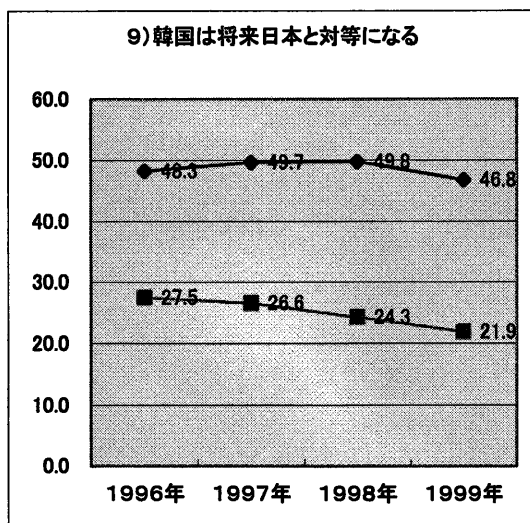
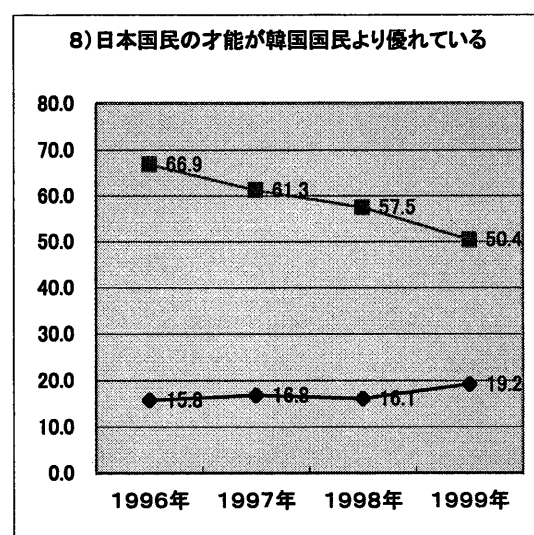
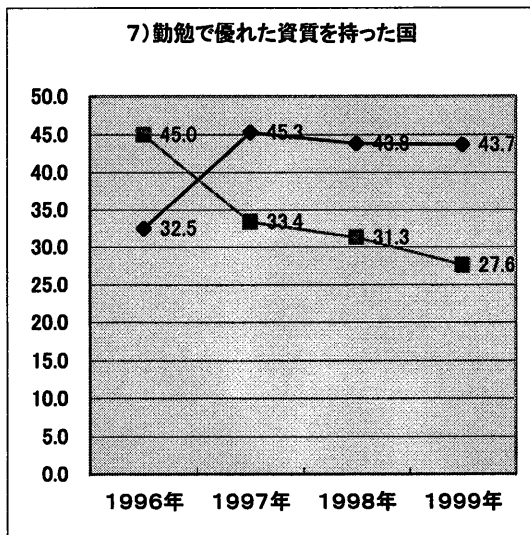
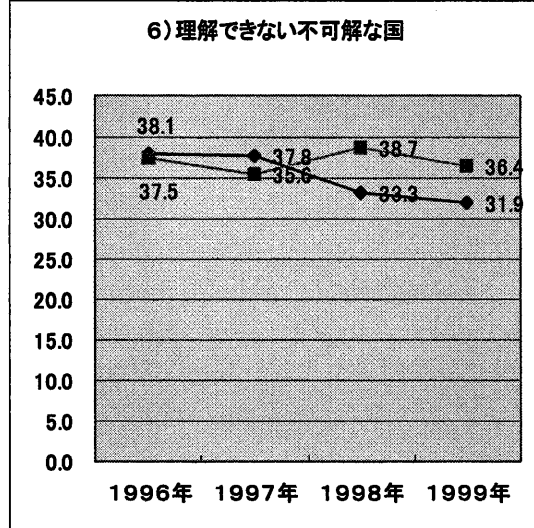
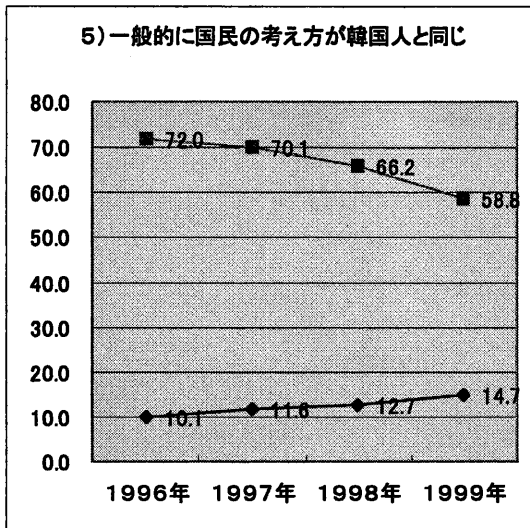
さらに、このような回答傾向のなかに、今後の日本と日本人への評価が変化する方向を読み取ることができまいか。少なくとも、先に紹介した接触状況についての調査結果と重ねて理解するなら、次のことを指摘できると考える。

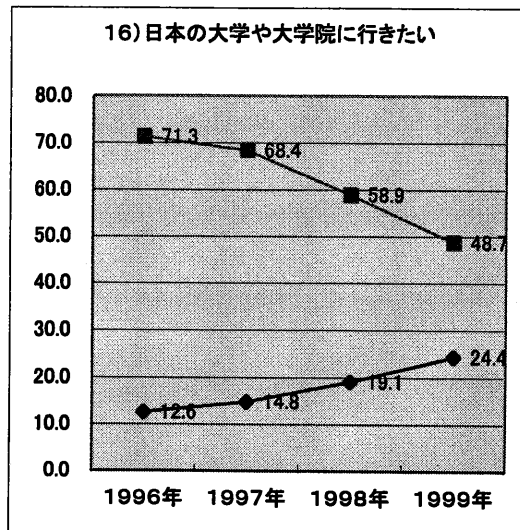
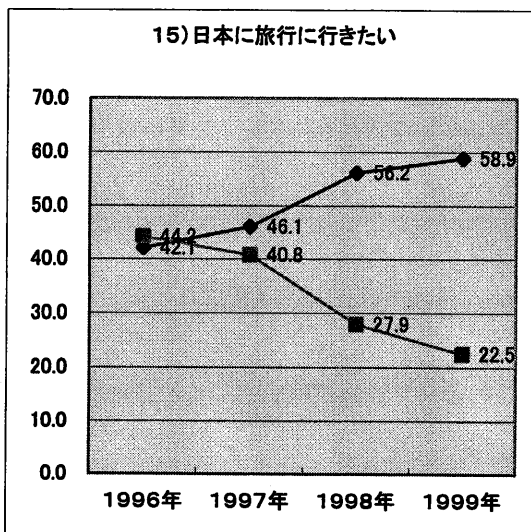
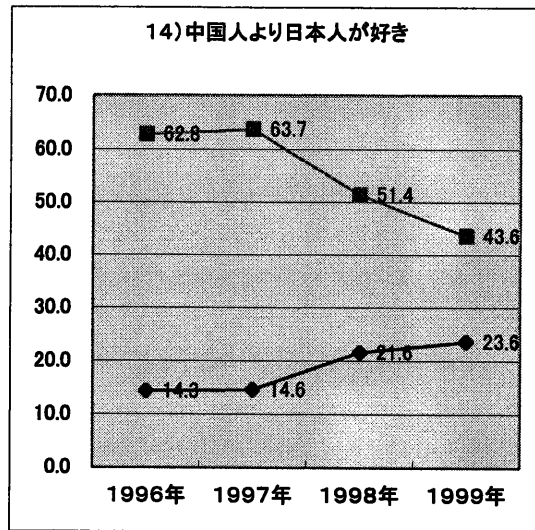
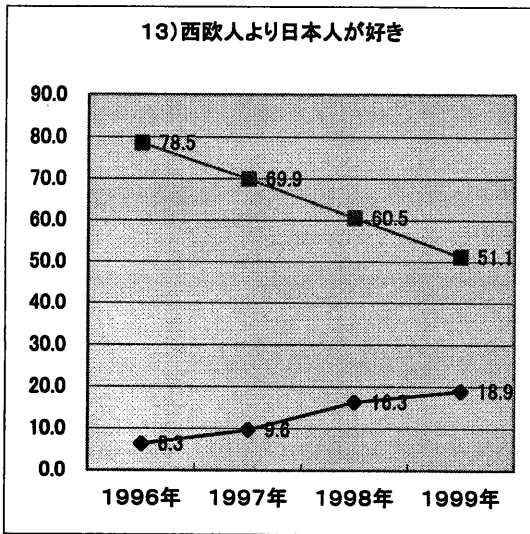
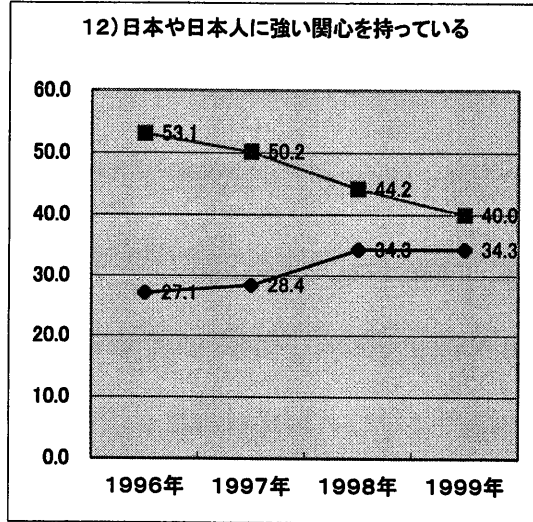
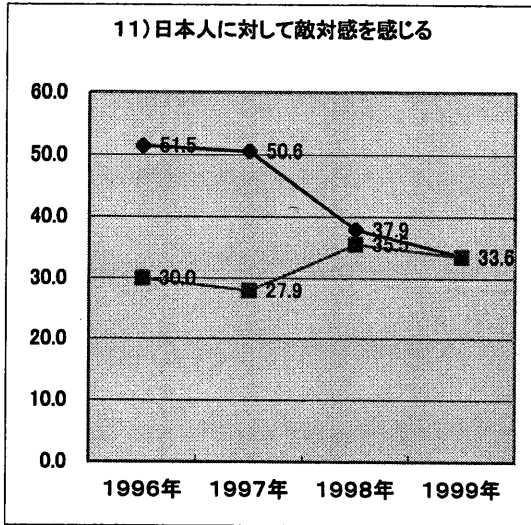
- i. 韓国青少年の世界に、日本の同年代の子どもや若者の文化が、リアルタイムで広がる基盤が既に成立している。
- ii. そのことと平行して、韓国青少年の日常経験と結びつく行動や文化のレベルでは、日本と日本人に対する肯定的かつ積極的な興味や評価が高まる傾向にある。
- iii. その意味で、日本文化開放施策は、個別的な開放方法や内容あるいは進行度の問題とは別に、少なくとも日本文化や日本人への拒否感を和らげる契機になっている。

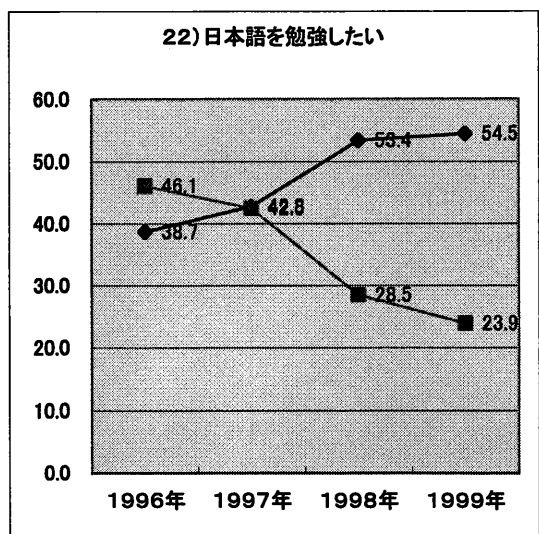
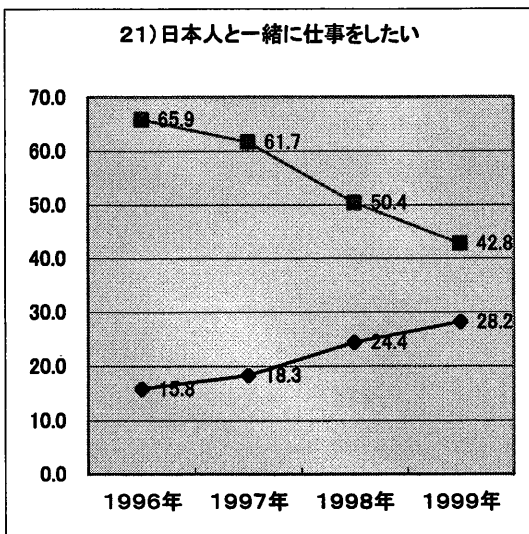
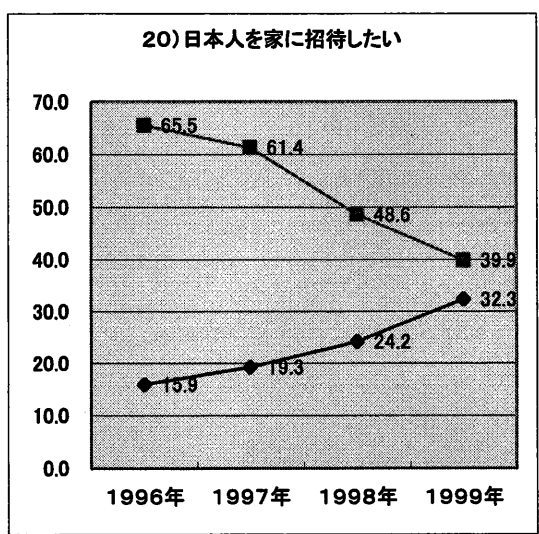
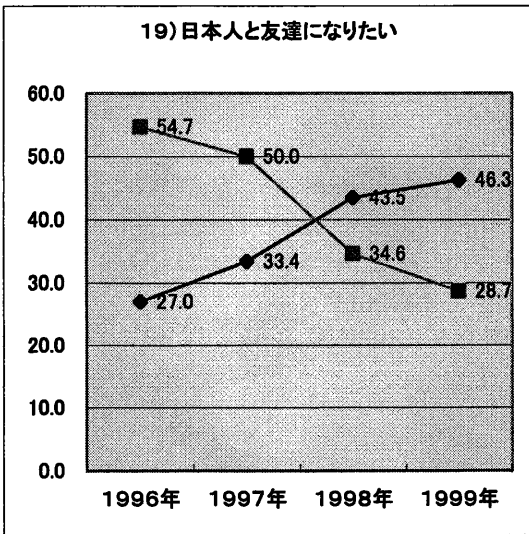
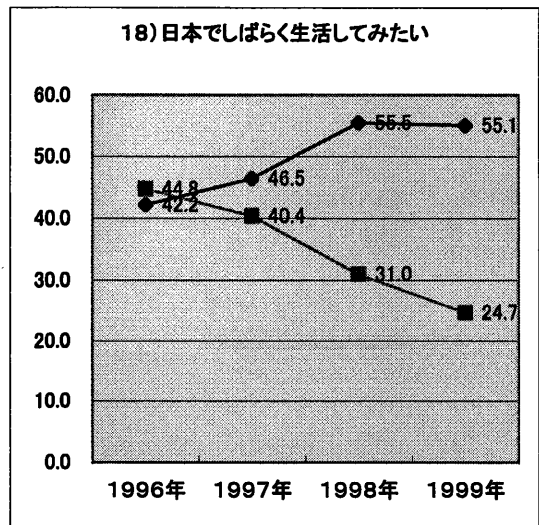
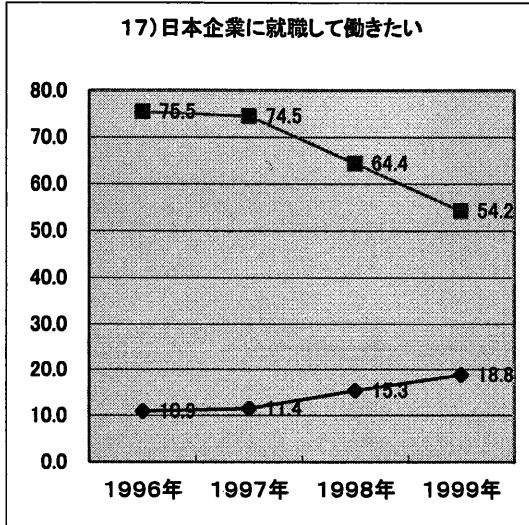
これらの傾向をふまえて、冒頭で紹介したように、我々は韓国日本文學會のシンポジウムにおいて、日本文化を韓国社会が受容することについてのマスコミも含めた韓国言論界の問題性と課題について、「韓国青少年における日本大衆文化の接触状況にみる受容論議の問題性と課題」と題して、我々の見解を提示した。シンポジウムでの口頭発表という性格から、質疑応答の部分も含めてその内容は多岐にわたったが、その中から、主要な課題として3点に焦点づけて、以下まとめておきたい。ただし、やはり本稿の「はじめに」において述べたように、以下の記述は韓国の研究者を対象に提示したものであることを改めて断っておきたい。

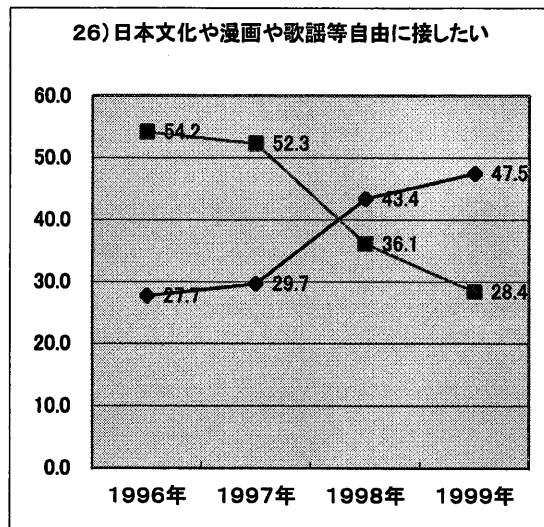
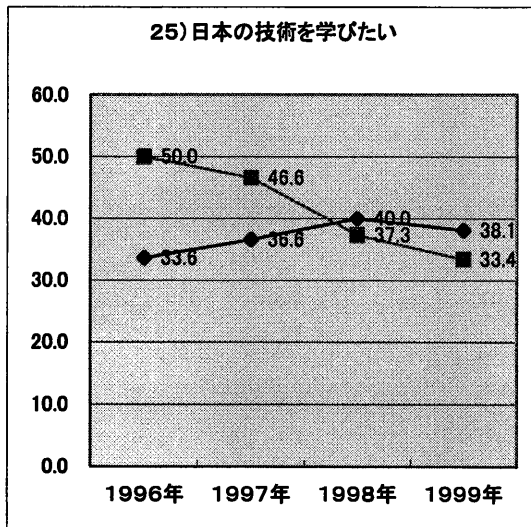
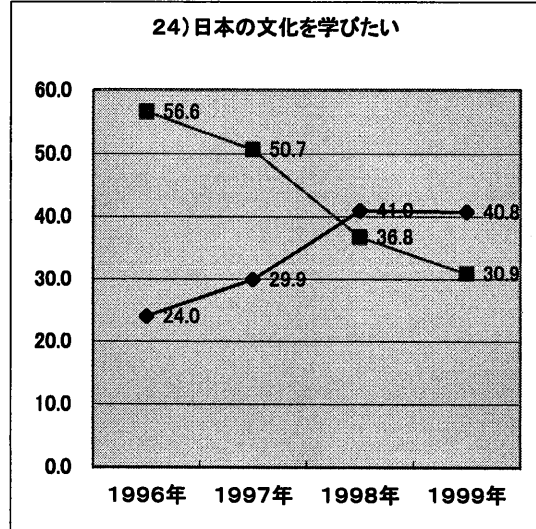
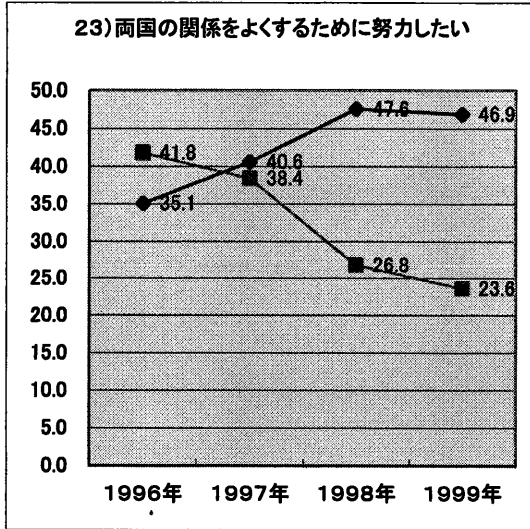
図5 「日本や日本人に対する評価」の〔肯定派〕と〔否定派〕の変化率











注 [肯定派] は、「そう思う」と「どちらかといえばそう思う」の合計値
 [否定派] は、「そう思わない」と「どちらかといえばそう思わない」の合計値

表4 「日本や日本人に対する評価」の〔肯定派〕、〔否定派〕、〔慎重派〕の4年間における変化率

	項目	肯定派		否定派		慎重派
		96→99	変化率	96→99	変化率	変化率(99)
①	15) 日本に旅行に行きたい	42.1→58.9	+16.8	44.2→22.5	-21.7	+2.5(13.4)
	7) 勤勉で優れた資質を持った国	32.5→43.7	+11.2	45.0→27.6	-17.4	+3.8(23.5)
	18) 日本でしばらく生活してみたい	42.2→55.1	+12.9	44.8→24.7	-20.1	+5.0(15.0)
	22) 日本語を勉強したい	38.7→54.5	+15.8	46.1→23.9	-22.2	+4.5(16.5)
	26) 日本文化や漫画等自由に接したい	27.7→47.5	+19.8	54.2→28.4	-25.8	+3.9(19.3)
	19) 日本人と友達になりたい	27.0→46.3	+19.3	54.7→28.7	-26.0	+4.7(19.9)
	23) 両国の関係をよくするために努力したい	35.1→46.9	+11.8	41.8→23.6	-18.2	+4.4(24.6)
	24) 日本の文化を学びたい	24.0→40.8	+16.8	56.6→30.9	-25.7	+6.7(23.2)
	25) 日本の技術を学びたい	33.6→38.1	+4.5	50.0→33.4	-16.6	+10.0(23.2)
②	1) 国民にバイタリティがあり将来性のある国	42.8→51.9	+9.1	35.4→23.5	-11.9	+0.3(19.7)
	4) 韓国の発展のために協力の必要な国	40.7→49.7	+9.0	39.0→24.7	-14.3	+3.8(21.1)
③	12) 日本や日本人に強い関心がある	27.1→34.3	+7.2	53.1→40.0	-13.0	+4.0(20.6)
	*3) 将来、韓国の存在を脅かす国	48.7→39.7	-9.0	31.1→33.7	+2.6	+4.7(21.9)
	*11) 日本人に対して強い敵対感を感じる	51.5→33.6	-17.9	30.0→33.5	+3.5	+12.1(27.8)
	21) 日本人と一緒に仕事をしたい	15.8→28.2	+12.4	65.9→42.8	-23.1	+8.4(23.7)
	16) 日本の大学や大学院に行きたい	12.6→24.4	+11.8	71.3→48.7	-22.6	+8.3(21.6)
	14) 中国人より日本人が好き	14.3→23.6	+9.3	62.6→43.6	-19.2	+7.4(27.6)
	10) 日本人に対して親密感を感じる	9.7→19.8	+10.1	75.0→50.5	-24.5	+12.0(24.0)
	8) 国民の才能が韓国人より優れている	15.0→19.2	+3.4	66.9→50.4	-16.5	+10.9(25.4)
	13) 西欧人より日本人が好き	6.3→18.9	+12.6	78.5→51.1	-27.4	+12.4(24.6)
	17) 日本企業に就職したい	10.9→18.8	+7.9	75.5→54.2	-21.3	+10.7(21.7)
	5) 一般的に国民の考え方が韓国と同じ	10.1→14.7	+4.6	72.0→58.8	-13.2	+6.2(21.3)
④	*2) 経済が衰退し国力が弱くなる	28.3→23.2	-5.1	46.1→41.9	-4.2	+7.3(30.3)
	*6) 理解できない不可解な国	38.1→31.9	-6.2	37.5→36.4	-1.1	+5.1(26.3)
	*9) 韓国は将来日本と対等になる	48.3→46.8	-1.5	27.5→21.9	-5.6	+5.0(26.2)

注1 〔肯定派〕、〔否定派〕は、図5参照。〔慎重派〕は、「どちらとも言えない」の割合。

注2 「変化率」は、99年と96年の差を算出したもの。

注3 *は、否定的イメージに対する質問で、肯定と否定が逆転する。

- (1) 〔肯定派〕と〔否定派〕の割合が逆転した項目
- (2) 〔肯定派〕と〔否定派〕の差は少なかったが、〔肯定派〕の増加、〔否定派〕の減少により、差が拡大した項目
- (3) 〔否定派〕が多かったが、〔否定派〕が減少し、〔肯定派〕が増加することにより、両者の差が縮小した項目
- (4) ほとんど変化してない項目

4. 受容論議の問題性と課題

1) 現実への覚めた認識を

まず最初に指摘したいことは、日本文化に関する論議は、いかに受容するかではなく、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必要があるということである。

誤解を恐れずにいえば、韓国での日本文化の受容に関する論議は、韓国社会に現在、すでに流入し存在している日本の大衆文化の実態を無視したものになりがちではないだろうか。あるいは、論議の対象とする場合も、マイナス評価を前提に行われる傾向が強いのではないか。

その背景に、歴史に起因する日本文化へのマイナスイメージがあり、その解消の責任を日本の研究者として避けるつもりはない。だが、研究という次元では、そのような立場を相対化する視点が必要と考える。理由は単に研究方法論上のいわゆる価値自由にかかわる次元の問題のみでない。韓国青少年のあいだに日本を外国の一つとして位置づけ、その文化を積極的に選択する意識と行動が、一定の合理性を有して育まれていることを見失う危険性があるからである。同時にそのことは、韓国社会に根ざした新たな文化の創造の可能性を無視することになるからである。

このことは漫画、アニメ等の日本の大衆文化を積極的に受容すべきであるということではない。むしろ逆である。日本の大学で教員養成にかかわる教師として、現在の日本の文化とりわけメディアを通じて大量に供給される世界に対して、生産・流通システムも含めて、その問題性を深く憂慮する者である。だが、それだからこそ、現に流入し拡大する日本の文化の実態とその韓国青少年への影響、あるいはそれを要求する社会的ニーズや供給システムの問題を把握するためにも、覚めた研究者としての視座が重要になることを強調しておきたい。

2) 日本文化を相対化し、異文化としての位置づけを

そのためには、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はない。世界の様々な文化の一つとして相対化し、異文化として位置づけることから始める必要がある。そのこととかかわって指摘しておきたいのは、単に日本文化というだけではなく大衆文化という記号のもつマイナスイメージもまた相対化すべきと考える。

文化と文化の間、また文化内部における価値のヒエラルキーを一度は括弧にいれて、あらゆる文化を等価におき、それを選択し用いる人たちにとっての意味と価値を問いなおすことが重要ではないか。もちろん、これは全ての文化を平等に受入れよという意味ではない。今と未来に向けて、いかなる文化を価値あるものとするかを考察するためにも、その問いのあり方と答えを求める方法をオープンにすべきと考えるからである。

さらに、もう一つの理由は、いかに特定の文化を上位もしくは下位に位置づけ、その流入を制限しようとしても、情報化の波はそのボーダーを越えていく、という現実が進行しているからである。衛星放送やインターネットの普及による日本文化への直接的アプローチが一般化することにより、文字通りボーダーレスな世界の問題として、国境を前提とした受容論議は過去のものにならざるをえない。

加えて、日本でもいま IT 革命が流行語になっているが、先に紹介したように、韓国の青少年の世界にコンピューターが普及する速度は、日本の現状をはるかに超えるものであることを改めて指摘しておきたい。その意味で、情報化に関する限り、日本は韓国を追う立場にあること

を認めなければならない。だが、それは情報化に伴う問題もまた、日本よりも早く生じる可能性があることも指摘せざるをえない。

問題は日本文化ではなく韓国文化である。それも次の時代と社会を担う子どもたちの世界の変化である。

3) 日本文化の受容ではなく韓国文化の再構築の視点からの論議を

すなわち、問うべきは、日本文化をいかに受容するかではなく、いま育ちつつある韓国の子どもたちが求める文化とは何か。あるいは、必要なのはなにか。そして、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は何か、ということではなければならないと考える。その選択肢のなかに日本、香港、台湾、中国、シンガポール、アメリカ・・・の文化もあるということである。

少なくとも、我々共同研究者とともにこれまで実施して調査研究から、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い。その意味で、日本文化受容論議において、日本文化の受容の可否ではなく、なぜ韓国青少年が日本文化を積極的に選択するかを、日本の青少年の現状と比較しつつ検討する必要があるのではないか。

すなわち、日本文化をそれを担う人と分離してとりあげるのではなく、韓国青少年の社会的形成にとっていかなる文化が適格的なのかを、彼ら彼女らが現に選択（消費）する世界を内在的に考察・評価する視座から論議すべきと考える。

さらに、文化の再構築の問題とかかわって、やはり先に紹介したが、日本漫画や日本製ゲームの流入が、若干のタイムラグをともなって、韓国漫画や韓国製ゲームの質の高まりと量の拡大を誘引していることも指摘したい。今後、日本歌謡と韓国の歌謡が類似した道を辿ることが予測される。すなわち、一時的に日本歌謡の占有率は高まっても、早晩、韓国歌謡の質と量双方の次元での高まりを誘引して、結果としては韓国文化の再構築への契機を用意することになるのではないか。

もちろん、このような視点は、韓国文化と日本文化のみでなく、世界のさまざまな文化との間に生じることであり、韓国青少年の問題のみでなく、韓国の地で生活するさまざまな人たちとの関係において論じるべき課題でもあることを確認しておきたい。

最後に、上記の観点はあくまで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目的とする私自身の問題意識に基づくものである。その意味で、このような立場自体の問題や他の立場からの問題もあることを前提に提示したものであることを示すために、問題性という言葉を用いたことを最後に断っておきたい。

※本調査結果をまとめるにあたり、研究室の伊藤政一郎（3年）、峰松ちひろ（3年）の協力を得た。名前を記して感謝の意を表しておく。

資料 1

「韓国における日本の大衆文化についての調査研究」(1996～1998年度文部省科学研究費補助金・国際学術研究)

1. 目的

- 1) 韓国青少年への日本文化浸透状況とそのことへの評価の実態把握
- 2) 日本文化を受容する韓国青少年の意識と行動の構造解明のための学校・家庭・地域社会での生活様式の変化の多面的な調査
- 3) 韓国青少年との比較のための日本青少年の大衆文化受容の現状と評価に関する調査と資料・データ収集、
- 4) 上記の三種の調査研究により、
 - ①日韓両国青少年の相互理解教育推進のための課題と方法の解明
 - ②アジア各国における日本文化浸透の影響と問題点を理解するための課題の提示

2. 調査研究内容

1) 関係機関等への聞き取り調査ならびに関連情報の収集

(1)新聞・雑誌・テレビ等のマスコミ報道に関する情報収集

- ①定期的に図書館等で新聞・雑誌の内容を調査、翻訳
- ②関係するテレビ番組のビデオ取り、内容の要約

(2)学校教育の内容調査

- ①教科書の内容(日本に関する記述内容の量的、質的特性)
- ②実際の授業内容や学校行事における日本(歴史、産業、文化など)の扱い方

(3)行政の対応についての情報収集

- ①国のレベル(教育部、外務部・・・など)
- ②地方行政のレベル(教育委員会・・・など)

(4)研究者の言論、各種団体・グループの活動・運動などについての情報収集

(5)関連書籍の収集

2) 小・中・高校生の聞き取り調査と質問紙調査と実態調査

(1)小学生・中・高校生や大学生の日本文化への接触状況と評価

- ①日本の漫画の認知度、保有状況、講読(購入)方法、評価
- ②漫画以外の日本文化の認知度、保有状況、保有方法、評価

(2)教育関係者の日本文化への接触状況と評価

- ①教育関係者自身の日本文化の認知度、保有状況、保有方法、評価
- ③青少年と日本文化との関係についての認知度と評価

なお、各年度の質問紙調査の対象者数と調査実施時期は次のとおりである。

調査対象者一覧表

①1996年度

調査時期 1996年12月

	初等学校	中学校	高等学校	計
ソウル	172	189	189	550
大田	218	188	200	606
釜山	198	237	200	635
春川	0	207	256	463
計	588	821	845	2254

男 1169 女 1085

②1997年度

調査時期 1997年12月

	初等学校	中学校	高等学校	計
ソウル	202	260	277	739
大田	208	89	124	421
光州	194	199	200	593
釜山	193	204	210	607
計	797	752	811	2360

男 1216 女 1144

③1998年度

調査時期 1998年12月

	初等学校	中学校	高等学校	計
ソウル	193	187	200	580
大田	198	199	196	593
光州	195	207	196	598
釜山	197	201	166	564
計	783	794	758	2359

男 1195 女 1164

④1999年度

調査時期 1999年12月～2000年2月

	初等学校	中学校	高等学校	計
ソウル	193	204	200	597
大田	185	201	200	586
光州	206	201	191	598
釜山	219	195	188	602
計	803	801	779	2383

男 1214 女 1169

資料2 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) 日本に関連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

資料 3 韓國日本文學會「2000年秋期國際學術大會シンポジウム—韓国は今後日本文化をいかに受け入れたらよいか」での基調発表「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」の韓國日本文學會によるハングル訳

한국은 금후 일본문화를 어떻게 받아들일 것인가

—한국 청소년의 일본 대중문화 접촉 상황을 통해 보는 수용논의의 문제성과 과제—

우마이 마사유키(시즈오카대 교수)

목 차

머리말

1. 일본문화에의 접촉 상황(99년도 조사에서)
 2. 일본문화 접촉 상황의 변화(96년~99년)
 3. 일본과 일본인에 대한 평가의 변화
 4. 수용논의의 문제성과 과제
-

머리말

나는 경희대학교의 부백 조교수와 함께 90년대 초 이후, 한국 청소년들 사이에 퍼져 있는 만화나 애니메이션을 대표로 하는 일본의 대중문화의 실태와 그 영향, 사회적 배경에 관심을 가지고 조사를 해 왔다. 그 결과를 기반으로 96년부터 3년 계획으로, 서울대학교 사범대학의 조영달 교수와 만화가로도 저명한 덕성여자대학교 이원복 교수 등도 공동연구자로 맞아, ‘한국에서의 일본 대중문화에 대한 조사연구’(일본문부성 과학연구비보조금·국제학술연구)라는 테마로, 지속적인 조사와 연구를 개시하였다.

그런데 본격적인 분석을 추진하려 했던 97년에서 98년에 걸쳐, 본연구를 준비하는 단계에서는 전혀 예측하지 못했던, 그것도 연구의 전제조건을 덮을 만큼 큰 변화가 한국사회에 발생했다. 97년 후반의 경제위기와 이듬해 98년에 취임한 김대중 신대통령의 일본문화 개방정책이다.

우리들은 이 현실의 변화에 대응할 연구계획을 다시 세우는 한편, 새로운 조사연구를 위한 준비를 시작하였다. 그리고 ‘한국에서의 일본문화 개방에 대한 조사연구’라는 테마로 3년 계획의 조사연구를 일본문부성에 신청하고, 99년~2001년도 과학연구비보조금 대상으로 인정받았다. 올해는 그 2년째 되는 해로, 현재 96년부터 98년 3월까지와 99년도 조사를 거쳐, 경제위기 극복과 일본문화 개방의 진행에 동반된 한국사회의 변화, 특히 청소년에의 영향을 명확히 하기 위하여 조사연구를 진행하고 있다.

96년부터 시작한 두 개의 테마를 기반으로 한 조사는 다양하게 이루어졌으나, 그 중핵을 이루는 것은, 4년간 동일한 질문문을 계속적으로 실시해온, 초등학교 6학년, 중학교 2학년, 고등학교 2학년을 대상으로 한 '일본 대중문화에의 접촉 상황'에 대한 질문지 조사이다.

여기에서는 본 심포지엄의 취지를 바탕으로, 이 질문지 조사를 통한 결과 중 일부를 소개하는 것으로, 지금까지의 한국의 일본문화 수용에 관한 논의에서의 문제성과 금후의 과제에 대한 사견을 제시하고자 한다. 덧붙여 질문지 조사의 개요와 조사대상에 대해서는 자료를 참고로 한다.

1. 일본문화에의 접촉 상황(99년도 조사에서)

우선, 가장 최근의 99년도 조사(99년 말부터 2002년 2월에 걸쳐서 실시) 결과부터 소개하도록 하겠다.

그림1은, 한국 청소년의 생활 속에 일본 대중문화가 얼마나 퍼져 있는가를 명확히 하기 위해, ①「일본의 번역만화」②「일본의 영화(애니메이션 포함)」③「일본의 대중가요」④「일본의 게임」⑤「일본의 잡지·사진집」⑥「일본의 위성방송」⑦「인터넷에 의한 일본문화 접촉」이라는 7개 항목 각각에 대해 접촉 상황(「거의 매일」「1주 수회」「15일에 수회」「한 달에 수회」「수 개월에 수회」)을 질문한 결과를 표시한 것이다.

그림1이 나타내는 것 처럼, ①「일본의 번역만화」에서는 「거의 매일」접하고 있는 경우가 21.5%, 「1주 수회」가 29.1%이다. 만화는 월간잡지에 게재되는 것을 고려해 보면, 「거의 매일」과 「1주 수회」를 합한 50.6%, 즉 반수가 계속적으로 일본만화에 접하고 있는 것이다. 「15일에 수회」「한 달에 수회」「수 개월에 수회」를 합한 일본 번역만화에 접하고 있는 청소년의 비율(총접촉도)은 88.1%이다. 일본 번역만화는 한국 청소년들 사이에 거의 정착하였다고 해도 과언이 아닌 수치라고 생각한다.

②「일본의 영화(애니메이션 포함)」에는, 매주 접하고 있는 경우가 22.2%이고, 만화 정도는 아니지만, 총접촉도 73.9%와 아울러 생각해 보면, 역시 정착도는 높다고 할 수 있다.

③「일본의 대중가요」의 경우는, 매주 접하고 있는 경우가 12.0%이지만, 총접촉도는 49.7%이다. 지금까지 완전히 금지해 왔던 일본가요도, 지금은 접하고 있는 사람이 다수파가 되려고 하는 수치이다. 나중에 다시 고찰하겠지만, 일본문화 개방의 영향을 가장 크게 받은 것이 이 대중가요라 할 수 있다.

④「일본의 게임」은, 매주 접하고 있는 경우는 만화보다 많은 41.8%, 총접촉도는 79.7%이다. 이 역시 완전히 정착했다고 할 수 있다.

⑤「일본의 잡지·사진집」은 역시 매주 접하고 있는 경우는 7.8%로 적지만, 그래도 총접촉도는 42.6%이다.

⑥「일본의 위성방송」에서 일본문화에 매주 접하고 있는 경우는 17.6%였지만, 총접촉도는 49.6%로 두명 중 한 명 꼴이다.

⑦「인터넷」을 통한 일본문화 접촉도 매주는 10.8%로 10명 중 1명 꼴이지만, 총접촉도는 37.7%이다.

그림2와 그림3은 남녀별로 초등학생, 중학생, 고등학생의 총접촉도를 표시한 것이다. 남자의 경우, 일본의 번역만화만 중학생이 약간 많고, 다른 항목은 전부 연령이 올라감에 따라 총접촉도도 증가한다. 더구나 고등학생 단계에서는 가장 낮은 「인터넷」의 경우도 60.1%이다.

여자의 경우는, 총접촉도가 남자보다는 약간 낮지만, 초등학생, 중학생, 고등학생으로 연령이 올라감에 따라 총접촉도의 수치가 올라가는 경향은 남자와 같다. 그 중에서도, ⑤「일본의 잡지·사진집」은 고등학생에서 47.6%로 반수 이하였지만, 여고생들이 애독하는 패션잡지는 일본에서 출판되는 잡지와 거의 같은 편집 내용이라는 점에서, 실질적으로 일본문화에 접촉하는 사람의 비율은 보다 높을 것으로 예측할 수 있다. 또한 33.3%라는 가장 낮은 ⑦「인터넷」의 경우는, 일본문화와의 관계 보다도 컴퓨터 보급이라는 하드 부분에서의 차이를 반영한 것이라고도 생각할 수 있다. 참고로 지난 3월에 서울시내의 중학교에서 실시한 「중학생의 생활과 미디어에 관한 조사」에서, 개인 전용 컴퓨터를 소유하고 있는가를 질문한 결과, 남성 소유자가 56.8%인 것에 비해, 여성은 44.9%였다. (→표1) 앞으로 여성의 컴퓨터 소유자가 증가함에 따라, 일본문화에의 접촉빈도도 높아질 것으로 예상된다.

여기서, 금후의 경향을 고찰하는 데에 참고로 하기 위해, 다음으로 과거 3년간의 자료와 비교한 96년부터 99년에 걸친 4년간의 변화를 보기로 한다.

2. 일본문화 접촉 상황의 변화(96년~99년)

그림4는, 상기의 각 항목의 총접촉도와 「접하고 있지 않은」사람의 비율의 변화를 표시한 것이다. 모든 항목이, 접촉빈도는 경제위기의 영향 때문인지, 96년부터 97년에 걸쳐 저하 또는, 보합상태를 보이고 있다. 그러나 그 후, 98년부터 99년에 걸쳐서는 상당한 각도로 증가하는 경향을 볼 수 있다. 참고로 97년도 조사는 경제위기가 한창이었던 12월에 실시한 것이기도 하다.

그 가운데 ①「일본의 번역만화」는 이미 96년 단계에서 83.1%로, 거의 전체에 퍼져 있다고 할 수 있다. 또 ②「일본의 영화(애니메이션 포함)」는 96년에는 63.2%였지만, 99년에는 73.9%이고, 마찬

가지로 ④「일본의 게임」도 96년 65.8%에서 99년 79.7%로 거의 전체에 퍼진 경향이 있다. 또한, ③「일본의 대중가요」는 96년 20.0%에서 99년 49.7%, ⑥「일본의 위성방송」도 96년 37.0%에서 99년 49.6%로 증가하고, 「접하고 있지 않다」는 비율이 역전하여, 접하고 있는 사람이 다수파를 접하게 되었다.

또, ⑤「일본의 잡지·사진집」과 ⑦「인터넷에 의한 일본문화 접촉」은 증가 경향이 있지만, 99년 시점에서 「접하고 있지 않다」가 다수파이다. 그러나, ⑤「일본의 잡지·사진집」의 경우는, 앞에서 논한 바와 같이, 패션을 대표로, 실질적으로 한국 출판사가 간행하는 잡지 중에도 일본문화는 포함돼 있다. 또, ⑦「인터넷」은 하드 소유 유무가 영향을 주는 점에서, 금후, 컴퓨터 보급과 함께 급격하게 총접촉도는 증가할 것으로 예측된다.

단, 지금까지의 데이터는 「수 개월에 수회」라는 대단히 넓은 범위에서 파악한 접촉빈도의 결과이다. 여기서, 보다 명확히 일본문화 수용 상황을 나타내는 소유 유무를 질문한 결과를 소개하고자 한다. (표2)

먼저, 99년을 보면, 「①한국만화 단행본」을 소유하고 있는 경우가 46.9%임에 비해 「②한국어로 번역된 일본만화 단행본」이 45.0%로 거의 비슷하다. 「③한국어로 번역되지 않은 일본만화 단행본」을 소유하고 있는 사람도 17.2%이다. 일찍이 내가 이 조사를 시작한 90년대 전반에는, 일본의 만화가 한국만화 보다 인기가 높았다. 그러나 현재는 한국의 젊은 만화가들이 일본 만화가들 보다 뛰어난 작품을 산출하고 있다. 이 사실은 금후의 일본문화 수용의 문제를 생각할 때, 고려해야 할 점일 것이다.

다음으로 「가요」의 경우, 「④한국가요 테이프」가 85.3%, 「⑤한국가요 CD」가 70.0%임에 대해, 「⑥일본가요 테이프」가 20.3%, 「⑦일본가요 CD」가 20.6%로 적지 않다. 그러나, 만화와는 달리, 가요 테이프나 CD는 상당히 엄격하게 수입이 금지되어 왔다는 점을 참작한다면 이 수치는 결코 낮지 않다고 할 수 있다. 특히, 96년과의 비교나 총빈도수 증가 경향을 고려한다면, 금후, 문화개방의 진행과 함께 만화와 비슷한 경향을 밟을 것으로 예측된다.

또 「⑧한국어로 번역된 일본만화 비디오」가 26.1%인데 비해, 「⑨한국어로 번역되지 않은 일본만화 비디오」는 15.3%, 「⑩일본 비디오 드라마 테이프」도 15.7%이다. 수치적인 소수파이지만, 「번역되지 않은」이라는 조건을 생각해 보면, 낮은 수치라고는 할 수 없다. 또 「번역된」 비디오의 경우도, 만화비디오라는 상품의 특성에서, 4명 중 1명은 소유하고 있다는 사실은 평가할 만하다.

한편 「⑪한국 게임 소프트웨어 프로그램」 55.4%에 대해, 「⑫일본 게임 소프트웨어 프로그램」은 40.7%로 적다. 이 두 항목만은 96년과 99년에 소유율이 역전돼 있다. 이는 일본의 게임 소프트웨어 소유율이 감소한 것이 아니라, 만화와 마찬가지로 한국측 게임 소프트웨어 개발력을 반영하고 있는 것이다.

「㉓일본 패션잡지」는 16.4%, 「㉔일본 여성 사잡집」 15.6%의 경우는 양쪽 다 미번역 만화나 비디오와 같은 경향으로 파악할 수 있을 것이다.

그에 비해, 「㉕일본 학용품」을 70.4%가 소유하고 있다. 「㉖일본에서 만들어진 옷」도 28.2%, 4명 중 한 명 이상이 소유. 또 98년부터 조사항목에 첨가한 「㉗일본의 캐릭터 상품」은 56.1%에서 65.1%로 급격히 소유자가 증가하고 있다.

이 캐릭터 상품뿐 아니라, 96년과 비교하여, 모든 항목이 증가경향을 보이고 있는 점을 지적할 수 있다. 또, 총 접촉도에서 확인한 정도는 아니지만, 한국만화와 한국어로 번역된 일본만화 소유율이 거의 동수인 사실이 상징하는 것 처럼, 일본 어린이들이나 젊은층에 어필하는 상품은 거의 실시간으로 한국 어린이와 젊은층 사이에 퍼지는 경향이 있다는 사실도 지적할 수 있다.

이 점과 관련시켜, 한 가지 더 흥미로운 데이터를 소개하도록 하겠다.

표3은, 모두 일본 애니메이션이나 만화 제목이다. 단, 이것은 일본명이다. 질문에서는 한국에서의 명칭을 써서, 그것을 처음 본 연령을 질문한 결과, 평균치를 나열하여 기록한 것이다. 명확히 작자의 이름이 쓰인 만화와는 달리, 애니메이션은 한국어로 번역돼 있으면, 일본에서 만들어진 작품이라도, 그것을 한국제로 생각해 볼 가능성이 높다는 점에서 시도한 질문이다. 그 결과, 모두 8세 전후에 접하고 있다는 사실을 알 수 있다. 단지, ㉙~㉚는 최소의 작품이기 때문에 처음 본 연령이 높아져 있다. 또 8세 전후라는 것은, 초등학교 2학년이다. 유아용이 아니라 청소년용 애니메이션을 이해할 수 있게 되는 연령이라 할 수 있다. 그 의미에서 이른바 어느 정도 자기 인식이 확립된 시기부터, 일본문화는 한국 어린이들의 세계에 침투하고 있다고 위치지을 수 있다.

그러면 이러한 사실이 청소년에게 어떻게 영향을 주고 있는가. 그 점을 고찰하는 실마리로, 일본과 일본문화에 대한 평가에 관한 의식의 변화를 조사한 결과를 소개하겠다.

3. 일본과 일본인에 대한 평가의 변화

그림6은, 일본과 일본인에 대한 한국 청소년의 평가를 명확히 하기 위해, 26항목에 걸쳐 질문한 결과를, 긍정과(「그렇게 생각한다」+「비교적 그렇게 생각한다」)와 부정과(「그렇게 생각하지 않는다」+「비교적」으로 나누어 집계하고, 4년간의 변화를 그래프로 표시한 것이다.

우선 전체적으로 수치의 차이는 있지만, 96년부터 99년에 걸쳐 4년 동안, 어떤 항목도 일본과 일본인에 대해 긍정적으로 평가하는 경우가 증가하고, 부정과가 감소했다는 점을 지적할 수 있다. 또 그 변화 경향에서, 「(1)긍정과 부정의 비율이 역전한 항목」, 「(2)긍정과 부정의 차가 적어지고, 긍정이 증가 부정이 감소한 항목」, 「(3)부정이 많았지만, 긍정이 증가 부정이 감소하여 차가 적어진

항목, 「(4) 거의 변화가 없는 항목」의 4가지로 분류할 수 있다. 각각 99년도 조사 결과의 긍정도가 높은 순으로 재나열하여, 4년간의 증감(변화)과 함께 일람표로 정리한 것이 표4이다.

먼저, 「(1) 긍정과 부정의 비율이 역전한 항목」과 「(2) 긍정과 부정의 차가 작아지고, 긍정이 증가 부정이 감소한 항목」란에서, 지난 4년간, 특히 경제위기에서 문화개방으로 변화한 98년 이후, 한국 청소년들 사이에 일본, 일본인, 일본문화에의 적극적이고 긍정적인 평가를 수반한 의식이 형성되었다는 점을 파악하고자 한다. 특히, 「(1)」을 구성하는 항목은, 「일본 여행」, 「일본어 학습」, 「만화등을 자유롭게」를 대표로, 많은 수가 신변적이고 구체적인 행동과 직접 연결되는 내용이다. 먼저 살펴본 한국 청소년 세계로의 일본문화 확산과 평행(반영→상관)하는 의식으로 판단할 수 있을 것이다.

다른 한편으로는 차이가 축소되었다고는 하나, 부정과가 지금도 많은 「(3)」을 구성하는 항목에서, 불신감 또한 뿌리 깊다는 사실을 확인할 수 있다. 특히, 이 그룹을 구성하는 항목은 「(1)」과 달리, 일본이나 일본인에 대한 일반적인 이미지를 묻는 내용이 많다. 그 때문에, 조사대상자인 중고생 단계에서는, 추상도가 높고, 자신의 체험에서 판단하는 것이 어려운 내용일지는 모르나, 그런 만큼 한국사회에서 상식으로 존재하는 가치의식의 반영이라 볼 수 있다.

그러나, 이 「(3)」의 영역에서도 변화를 볼 수 있다. 96년에는 부정과가 과반수를 차지하는 항목이 11항목 중 8항목이었고, 게다가 70~80%라는 압도적인 다수과였다. 그런데, 99년에는 과반수를 넘는 부정과가 5항목으로 줄고, 그 비율도 50% 대이다. 덧붙여, 「적대감」, 「친밀감」, 「한국인 보다 재능이 뛰어나다」, 「서양인 보다 좋다」, 「일본기업에 취직」은 모두 신중과가 지난 4년 사이에 10% 이상 늘고, 긍정은 할 수 없으나 부정할 수 없다는 층이 증가하는 점을 파악할 수 있다.

따라서, 이상의 사실로부터, 중고생들의 「일본과 일본인 평가」에 대해, 먼저, 구체적, 개별적, 체험적으로 판단할 수 있는 부분에서는 일본문화에의 접촉도가 높아짐과 함께 긍정적인 평가가 증가하는 경향이 보인다. 다른 한편, 일반적 또는 경험 밖의 문제에 대해서는, 적극적인 긍정까지는 아니더라도, 명확히 부정하는 것도 주저한다는 의식이 증가하는 경향이 있는 점을 지적할 수 있다.

이러한 회답경향 가운데, 금후의 일본과 일본인에의 평가가 변화하는 방향을 파악할 수 있지는 않을까. 적어도 앞서 소개한 접촉상황에 대한 조사결과와 더불어 이해한다면, 다음과 같은 점을 지적할 수 있을 것 같다.

- i. 한국 청소년의 세계에, 일본의 같은 연대 어린이나 젊은층의 문화가 실시간으로 전파되는 기반이 이미 성립돼 있다.
- ii. 그와 평행하여, 한국 청소년의 일상체험과 연결된 행동이나 문화의 레벨에서는, 일본과 일본인에 대한 긍정적이고 적극적인 흥미와 평가가 높아지는 경향이 있다.
- iii. 그러한 의미에서, 일본문화 개방 시책은, 개별적인 개방방법이나 내용 또는 진행도 문제와는 별

도로, 적어도 일본문화와 일본인에 대한 거부감을 완화하는 계기가 되고 있다.

이러한 경향을 바탕으로, 일본문화 수용논의의 문제성과 과제에 대한 사견을 제시해 두고자 한다.

4. 수용논의의 문제성과 과제

1) 현실에 대한 깨어있는 인식

우선 먼저 지적하고 싶은 점은, 일본문화에 관한 논의는, 어떻게 수용할 것인가가 아니라, 이미 한국사회 속에 재생산시스템과 유통시스템을 동반하고 넓게 침투하고 있다는 현실인식에서 시작할 필요가 있다는 사실이다.

오해를 불사하고 말하자면, 한국에서는 일본문화 수용에 관한 논의는, 한국사회에 현재, 이미 유입되어 존재하고 있는 일본 대중문화의 실태를 무시하게 되기 싫다. 또는 논의의 대상으로 하는 경우도, 마이너스 평가를 전제로 하게되는 경향이 강하지는 않은가.

그 배경에는, 역사에 기인한 일본문화에 대한 마이너스 이미지가 있고, 그 해소의 책임을 일본 연구자로서 피할 의도는 없다. 그러나, 연구라는 차원에서는, 그러한 입장을 상대화하는 시점이 필요하다고 생각한다. 이유는 단순히 연구방법상의 모든 가치자유에 관한 차원의 문제 만이 아니다. 한국 청소년들 사이에서 일본을 외국 중 하나로 위치짓고, 그 문화를 적극적으로 선택하는 의식과 행동이, 일정한 합리성을 가지고 커지고 있다는 사실을 놓칠 위험성이 있기 때문이다. 동시에 그 점은 한국사회에 뿌리내린 새로운 문화의 창조 가능성을 무시하는 일이 되기 때문이다.

이 점은 만화, 애니메이션 등의 일본 대중문화를 적극적으로 수용해야 한다는 것은 아니다. 오히려 반대이다. 일본의 대학에서 교원 양성에 관계하는 교사로, 현재 일본의 문화 특히 미디어를 통해 대량으로 공급되는 세계에 대해, 생산·유통 시스템도 포함하여, 그 문제성을 깊게 우려하는 본인이다. 그러나 그렇기 때문에 더욱, 현재 유입되고 확대되고 있는 일본문화의 실태와 그것의 한국 청소년에의 영향, 또는 그것을 요구하는 사회적 요구나 공급시스템의 문제를 파악하기 위해서라도, 깨어있는 연구자로서의 시각이 중요하다는 사실을 강조해 두고 싶다.

2) 일본문화를 상대화하고, 이문화로 자리매김

그러기 위해서는 플러스이건 마이너스이건, 일본문화에 특권적 위치를 부여해서는 안 된다. 세계의 다양한 문화의 하나로 상대화하고, 이문화로 자리매김하는 것에서부터 시작할 필요가 있다. 그것

에 관련하여 지적해 두고 싶은 점은, 단순히 일본문화에 대해서 뿐 아니라 대중문화라는 기호가 갖는 마이너스 이미지 또한 상대화해야 한다고 생각한다.

문화와 문화 사이, 그리고 문화 내부에 있어서의 가치의 서열조직(Hierarchie)을 잠깐은 괄호에 넣고, 모든 문화를 등가에 두고, 그것을 선택하는 사람들에게 있어서 의미와 가치를 되묻는 것이 중요하지 않을까. 물론, 이것은 모든 문화를 평등하게 수용하라는 의미가 아니다. 현재와 미래를 향해, 어떠한 문화를 가치있는 것으로 하는가를 고찰하기 위해서도 그러한 물음의 존재방식과 답을 추구하는 방법을 오픈시켜야 한다고 생각하기 때문이다.

그리고 또 하나의 이유는, 아무리 특정 문화를 상위 또는 하위에 두고, 그 유입을 제한하려 하여도, 정보화의 물결은 그 경계를 넘어서 간다는 현실이 진행되고 있기 때문이다. 위성방송이나 인터넷의 보급으로 일본문화로의 직접적인 접근이 일반화되고, 문자대로 무경계(borderless) 세계의 상황으로 국경을 전제로 한 수용논의는 과거의 문제가 되지 않을 수 없다.

덧붙여, 일본에서도 지금 IT혁명이 유행어가 되고 있지만, 앞서 소개한 대로, 한국의 청소년 세계에 컴퓨터가 보급되는 속도는, 일본의 상황을 훨씬 뛰어넘는다는 사실을 다시 한 번 지적해 두자 한다. 그러한 의미에서, 정보화에 관한한, 일본은 한국을 뒤따르는 입장에 있다는 사실을 인정하지 않을 수 없다. 그러나 여기서 정보화에 동반된 문제 또한 일본 보다 앞서 발생할 가능성이 있다는 점도 지적할 수 있다.

문제는 일본문화가 아니라 한국문화이다. 바로, 다음 시대와 사회를 짚어질 어린이들 세계의 변화이다.

3) 일본문화 수용이 아니라 한국문화 재구축의 시점에서 논의를

즉, 물어야 할 것은 일본문화를 어떻게 수용할 것인가가 아니라, 지금 자라나는 한국의 어린이들이 추구하는 문화는 무엇인가, 또는 필요한 것은 무엇인가, 그리고 현재와 미래의 한국사회를 구성하는 새로운 문화의 재구축에서 요구되는 과제는 무엇인가, 라는 문제이어야 한다고 생각한다. 그 선택항 속에는 일본, 홍콩, 대만, 중국, 싱가포르, 미국...의 문화도 있다.

적어도 내가 공동연구자와 함께 지금까지 실시한 조사연구에서, 한국사회가 공업화에서 정보화 단계로 이행되고, 어린이들의 사회적 형성 과정에 발생하고 있는 새로운 과제와 관련하여, 일본의 어린이나 젊은층이 선택(소비)하는 문화가 한국의 동세대 사람들에게도 적극적으로 선택(소비)되고 있다는 점을 지적하고자 한다. 그러한 의미에서, 일본문화 수용논의에 있어서, 일본문화 수용의 가부가 아니라, 왜 한국 청소년들이 일본문화를 적극적으로 선택하는가를 일본 청소년의 상황과 비교하여 검토할 필요가 있을 것이다.

즉 일본문화를 그것을 담당하는 사람과 분리하여 다루는 것이 아니라, 한국 청소년의 사회적 형성에 있어서 어떤 문화가 적합한가를, 그들이 실제로 선택(소비)하는 세계를 내재적으로 고찰·평가하는 관점에서 논의해야 한다.

아울러 문화의 재구축 문제와 관련하여, 역시 앞서 소개한, 일본만화나 일본제 게임의 유입이, 약간의 타이밍을 수반하여, 한국만화나 게임의 질적 향상과 양의 확대를 유인하고 있는 점도 지적하고 싶다. 금후 일본가요와 한국가요가 유사한 길을 가게 될 것이 예측된다. 즉, 일시적으로 일본가요의 점유율은 높아져도, 곧 한국가요의 질과 양 쌍방의 차원에서 향상을 유인하여, 결과적으로는 한국문화의 재구축에의 계기를 준비하게 되지 않을까.

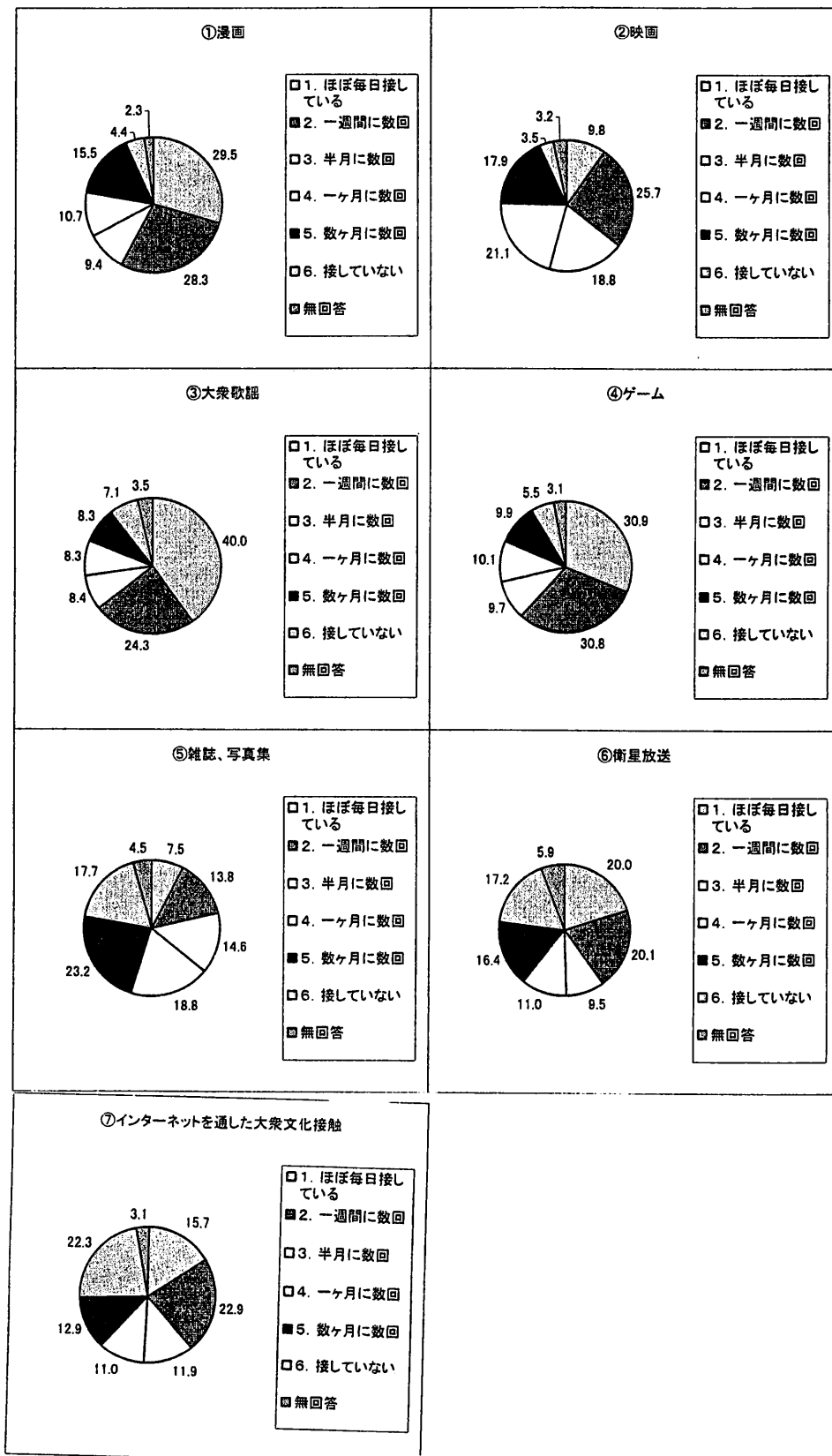
물론 이러한 시점은, 한국문화와 일본문화 만이 아니라, 세계의 다양한 문화와의 사이에서 발생하는 것이고, 한국 청소년의 문제 뿐 아니라, 한국 땅에서 생활하는 다양한 사람들과의 관계에 있어서도 논해져야 할 과제이기도 하다는 점을 확인해 두고자 한다.

마지막으로, 상기의 관점은 어디까지나 동아시아적 세계가 서구사회에 기원한 공업화의 파도를 넘은 후, 글로벌화된 정보화의 물결을 수용하는 상황에서, 개편을 어쩔 수 없이 하고 있는 어린이 특히 사춘기에 있는 인간의 사회적 형성 문제를, 한국과 일본의 현상을 비교분석하여 고찰하는 것을 목적으로 한 나 자신의 문제의식에 기반한 것이다. 그러한 의미에서, 이런 입장 자체의 문제나 다른 입장에서의 문제도 있다는 점을 전제로 제시하였다는 사실을 나타내기 위해, 문제성이라는 단어를 사용했다는 점도 마지막으로 밝혀둔다.

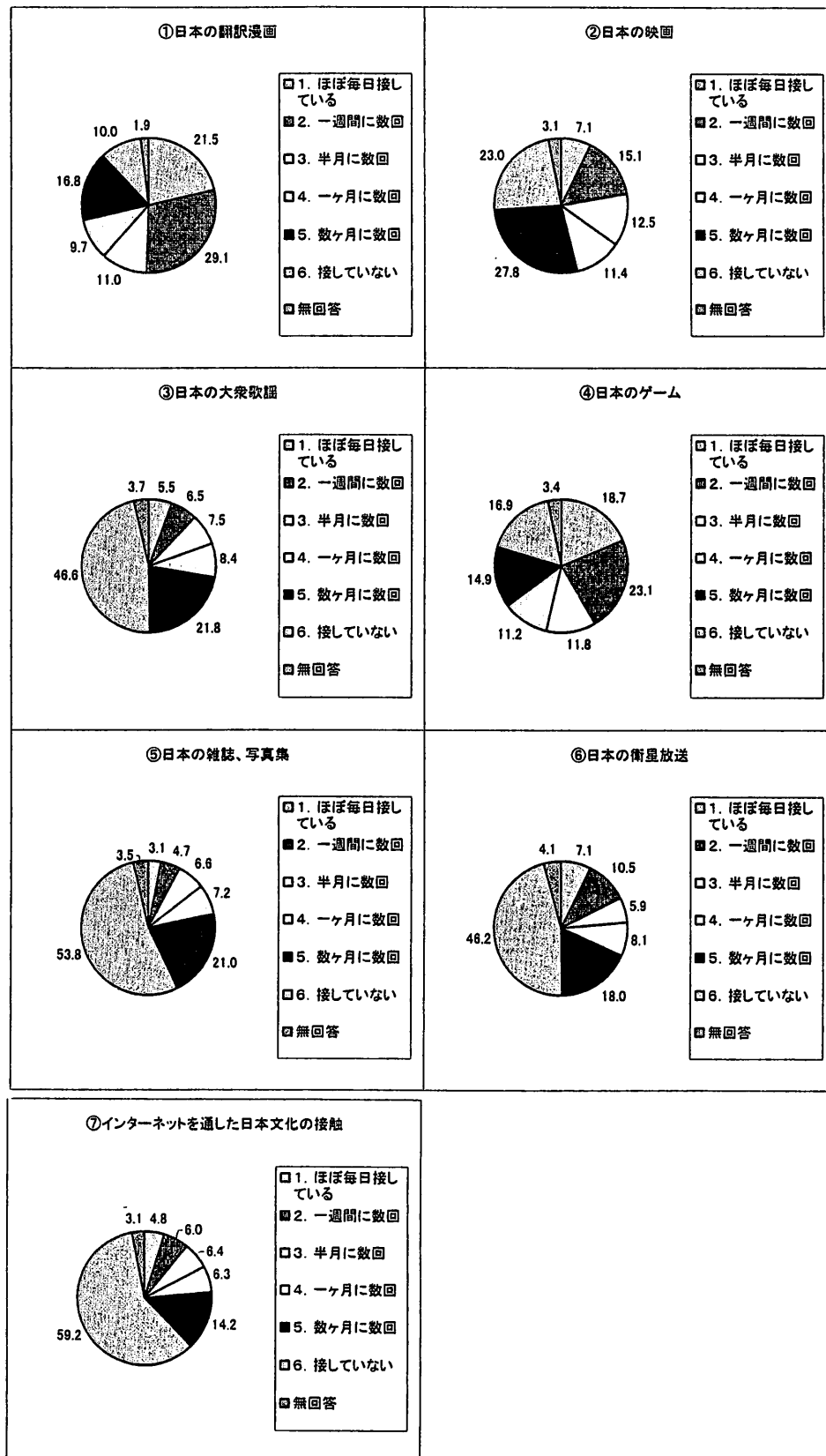
資料 4 1999年度質問紙調査結果

韓国青少年における日本大衆文化実態調査

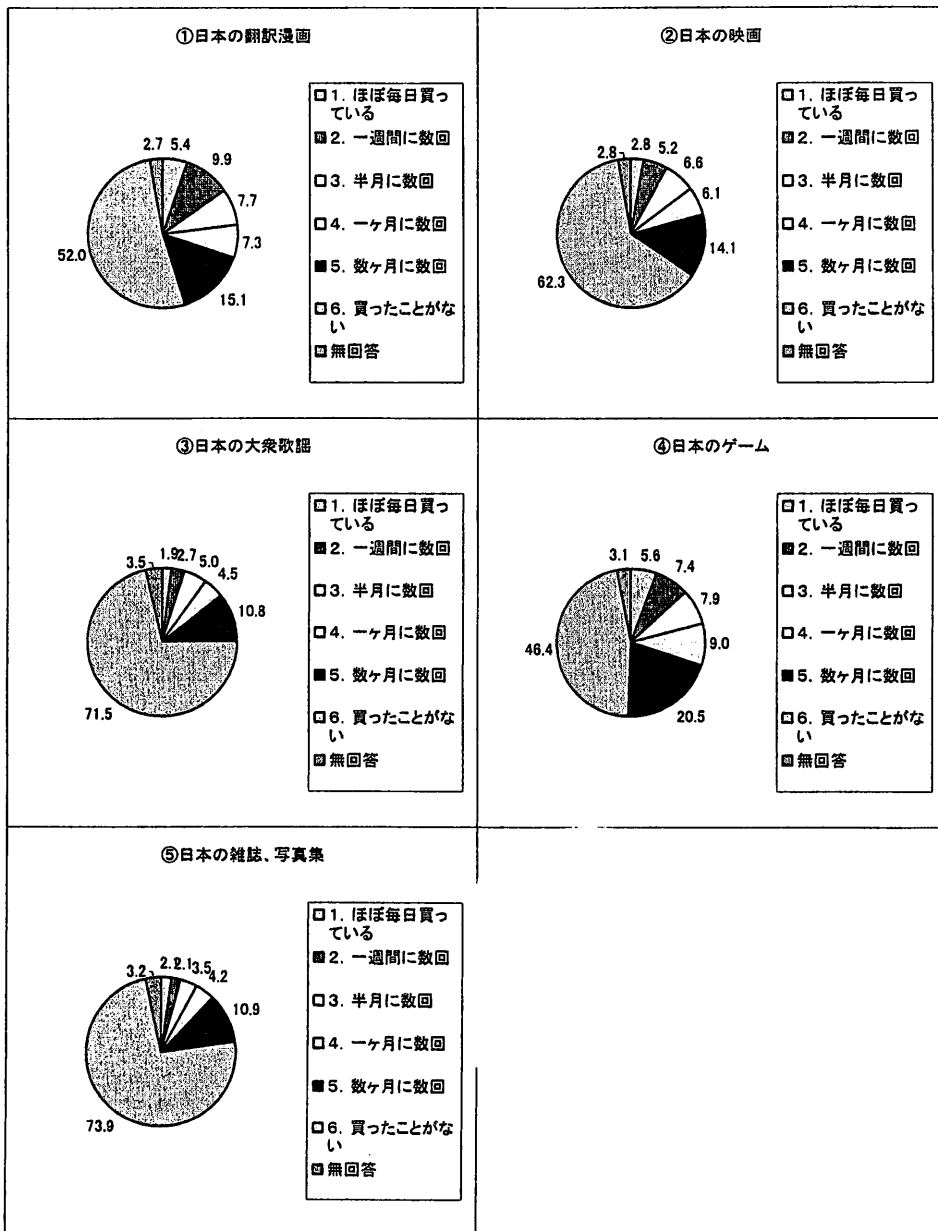
Q1 接触頻度



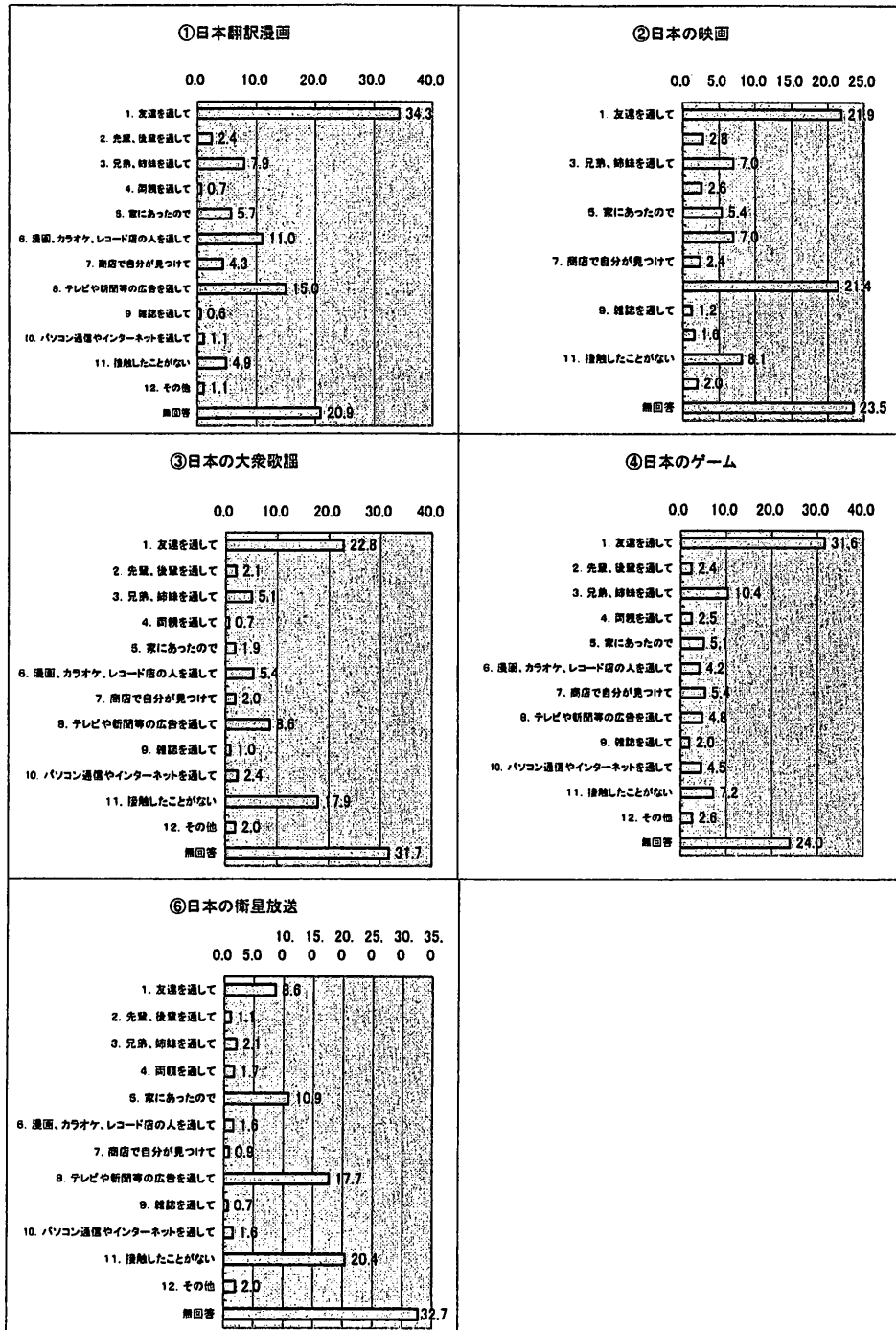
Q2 日本に関連するものの接触頻度



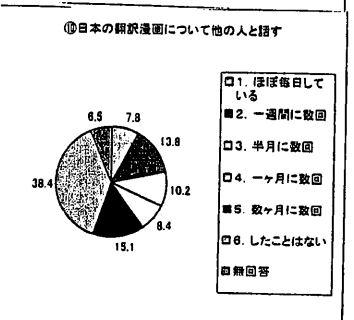
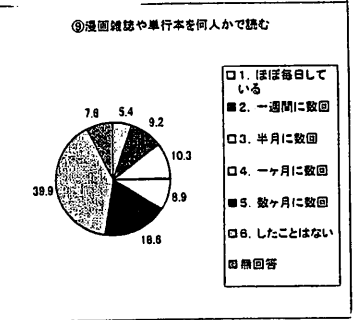
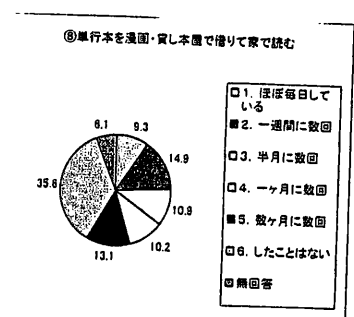
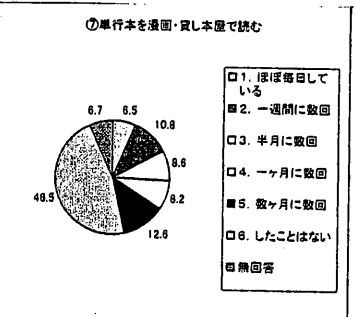
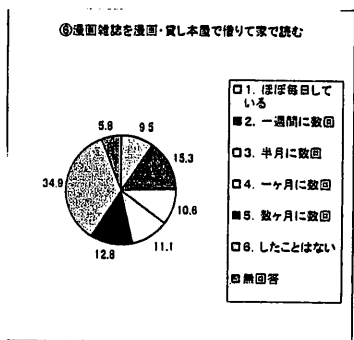
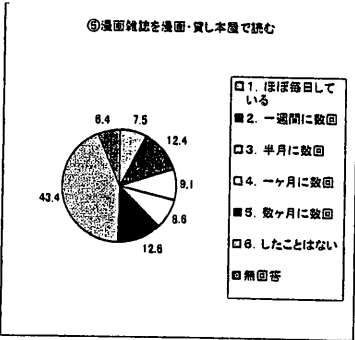
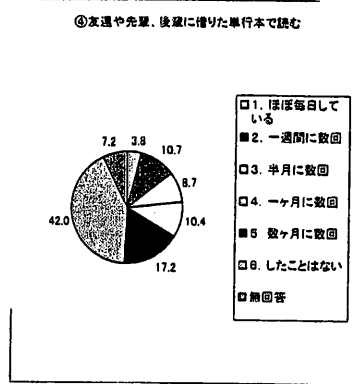
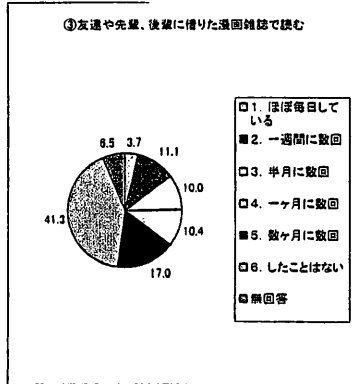
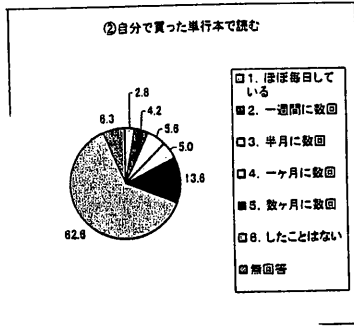
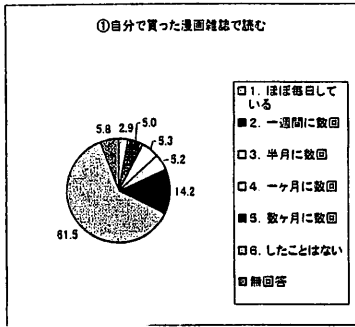
Q3 日本に関連したものの購買頻度



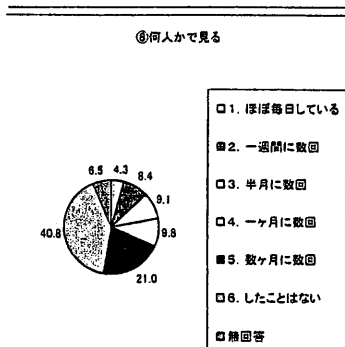
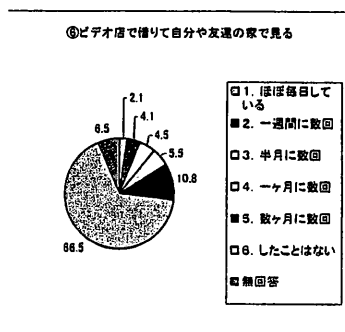
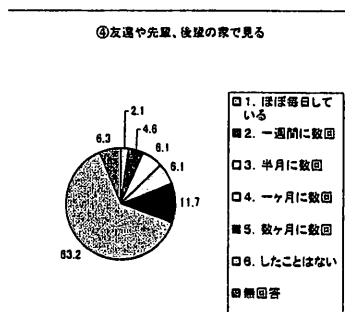
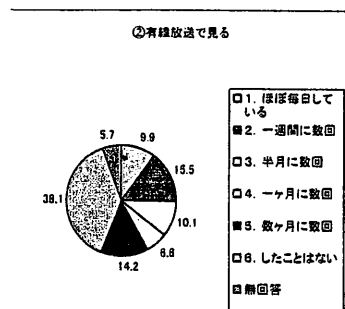
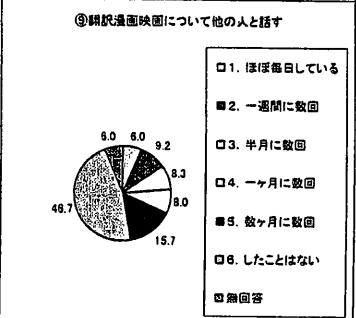
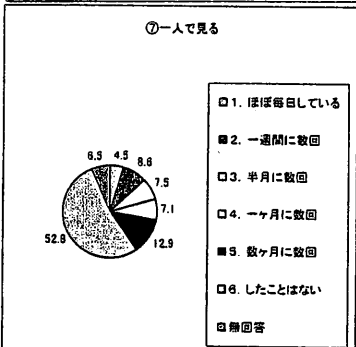
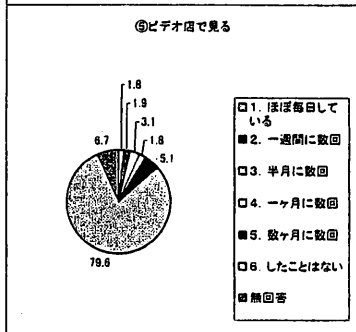
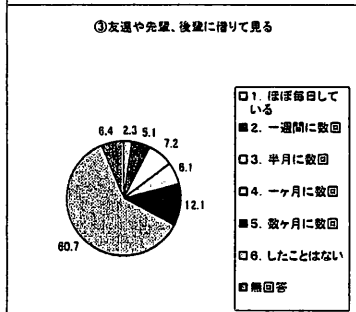
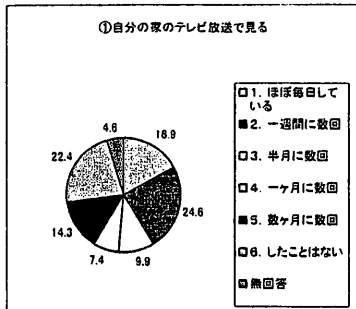
Q5 最初に接触したきっかけ



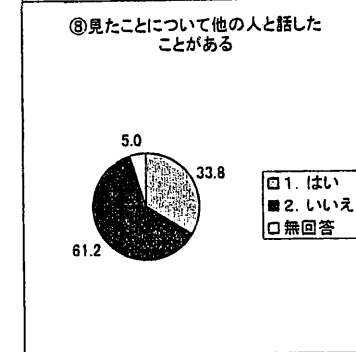
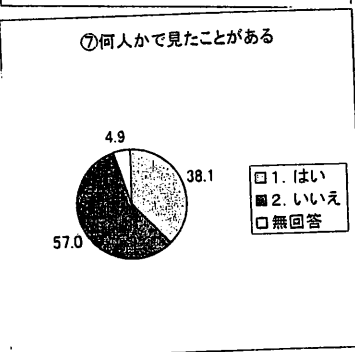
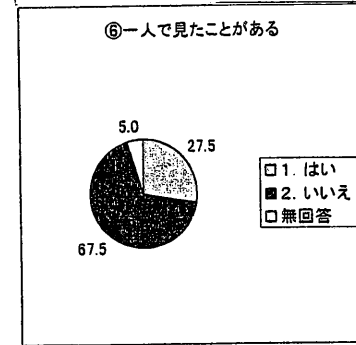
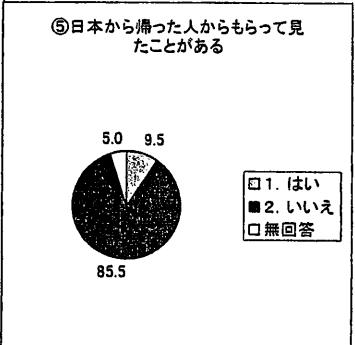
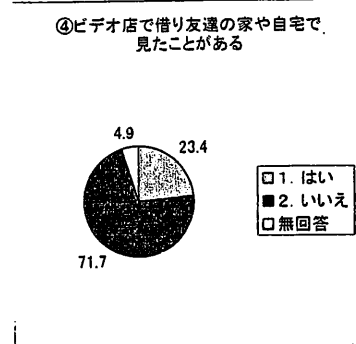
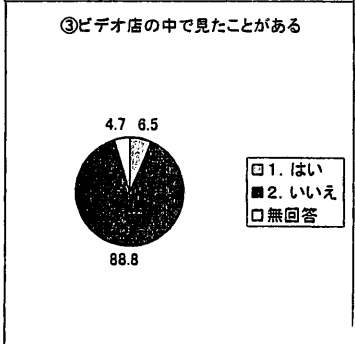
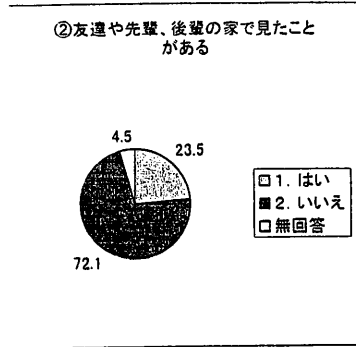
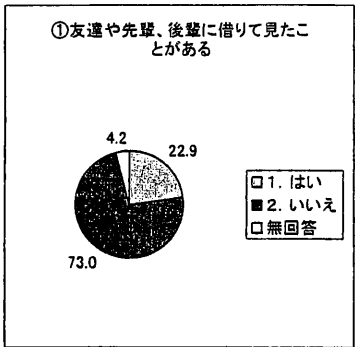
06 ①日本の翻訳漫画



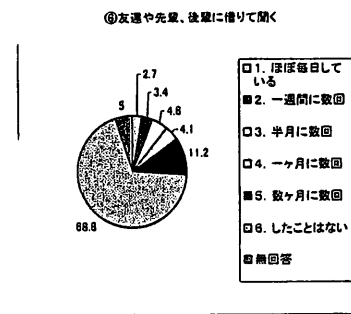
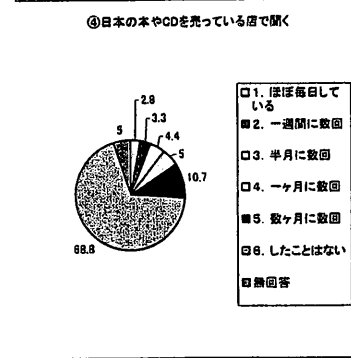
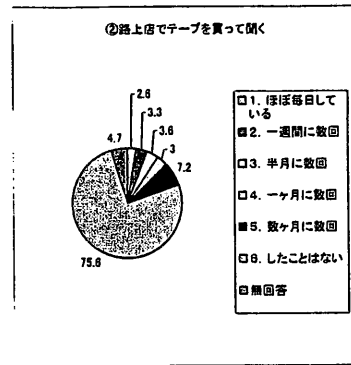
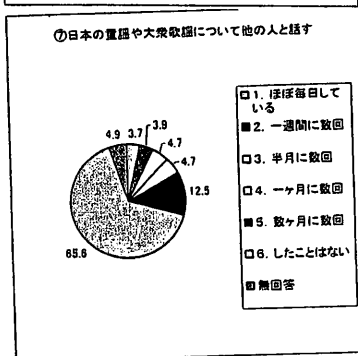
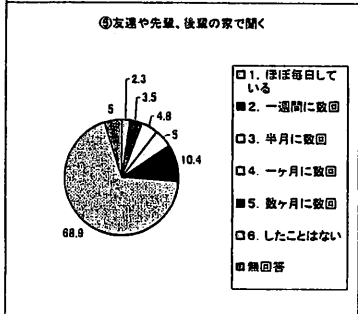
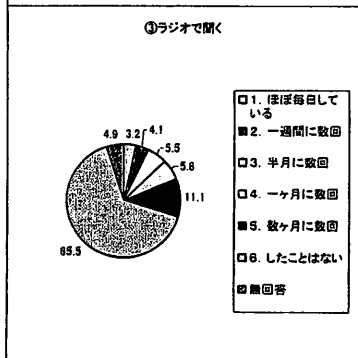
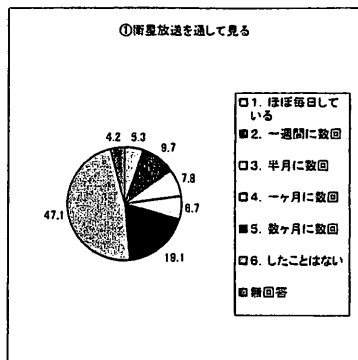
Q6 ②日本の翻訳漫画映画



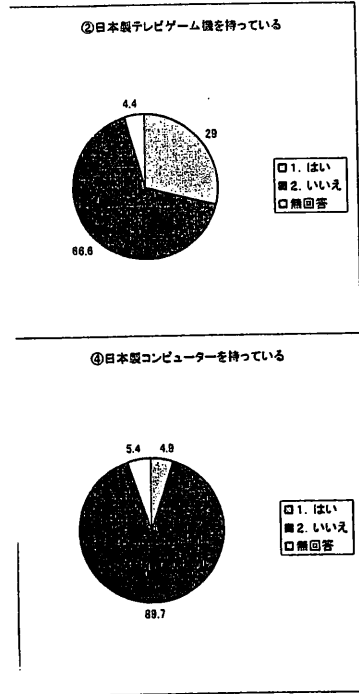
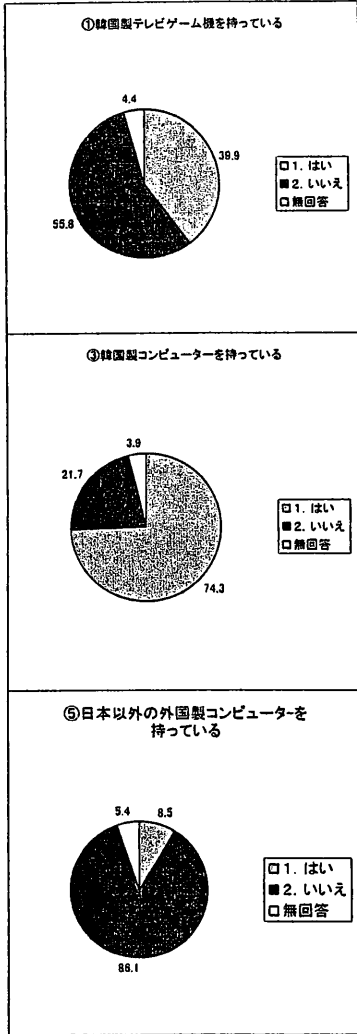
06 ③未翻訳の日本の漫画映画



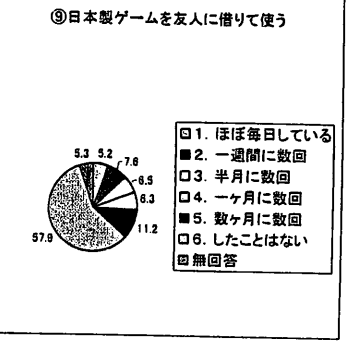
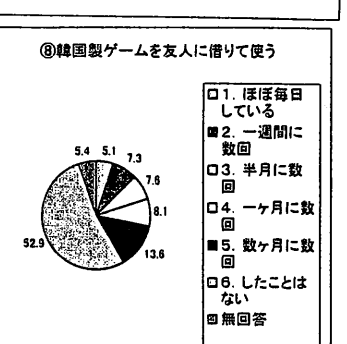
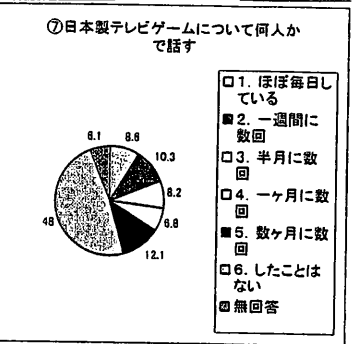
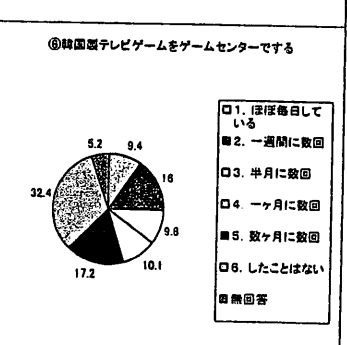
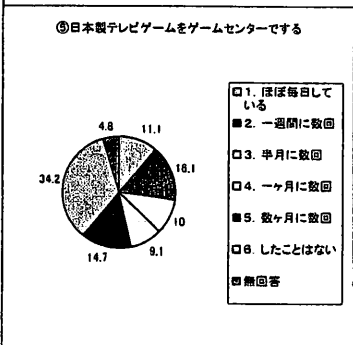
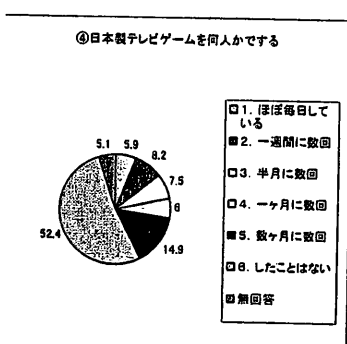
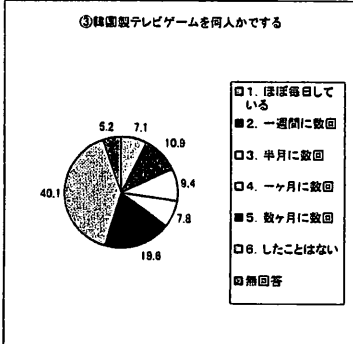
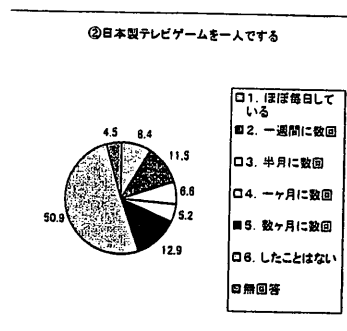
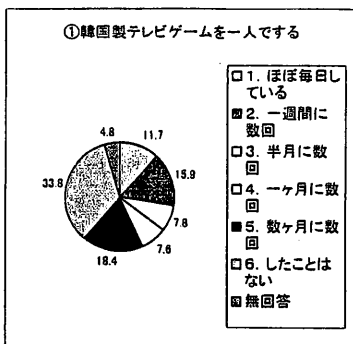
06 ④日本の童謡や大衆歌謡の接触頻度



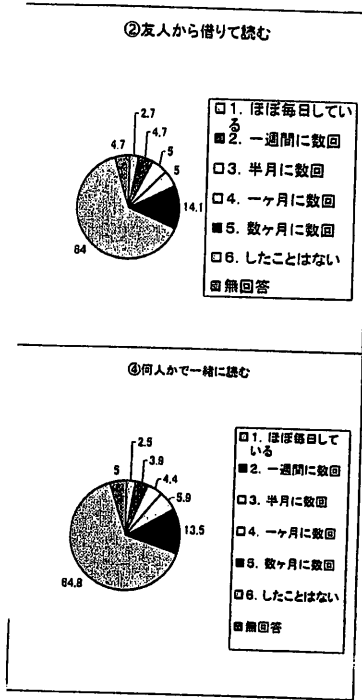
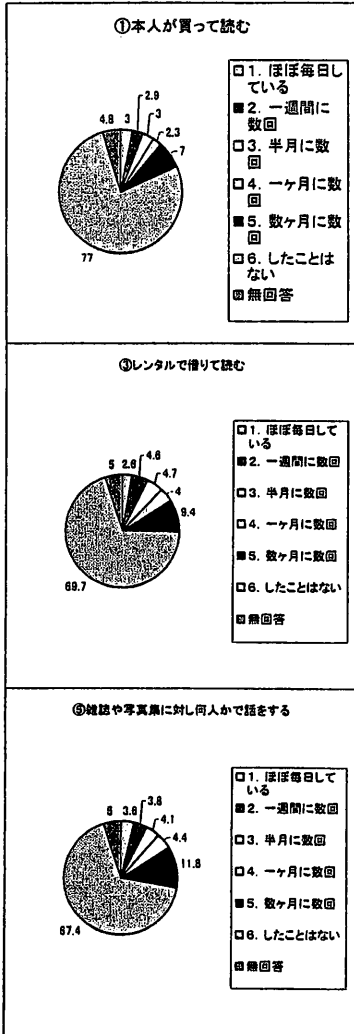
06 ⑤ コンピューターやテレビゲームの有無



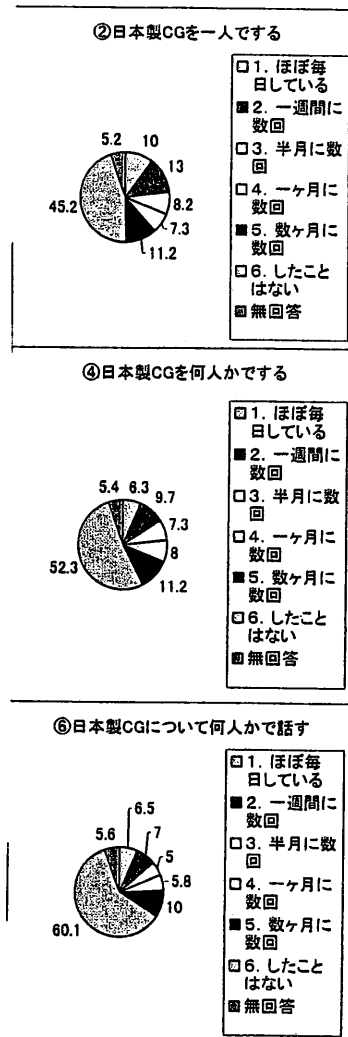
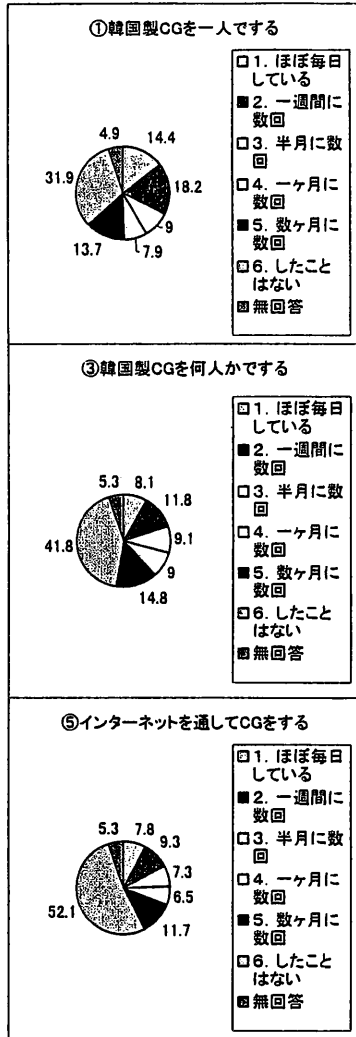
Q6 ⑥ テレビゲームの利用頻度



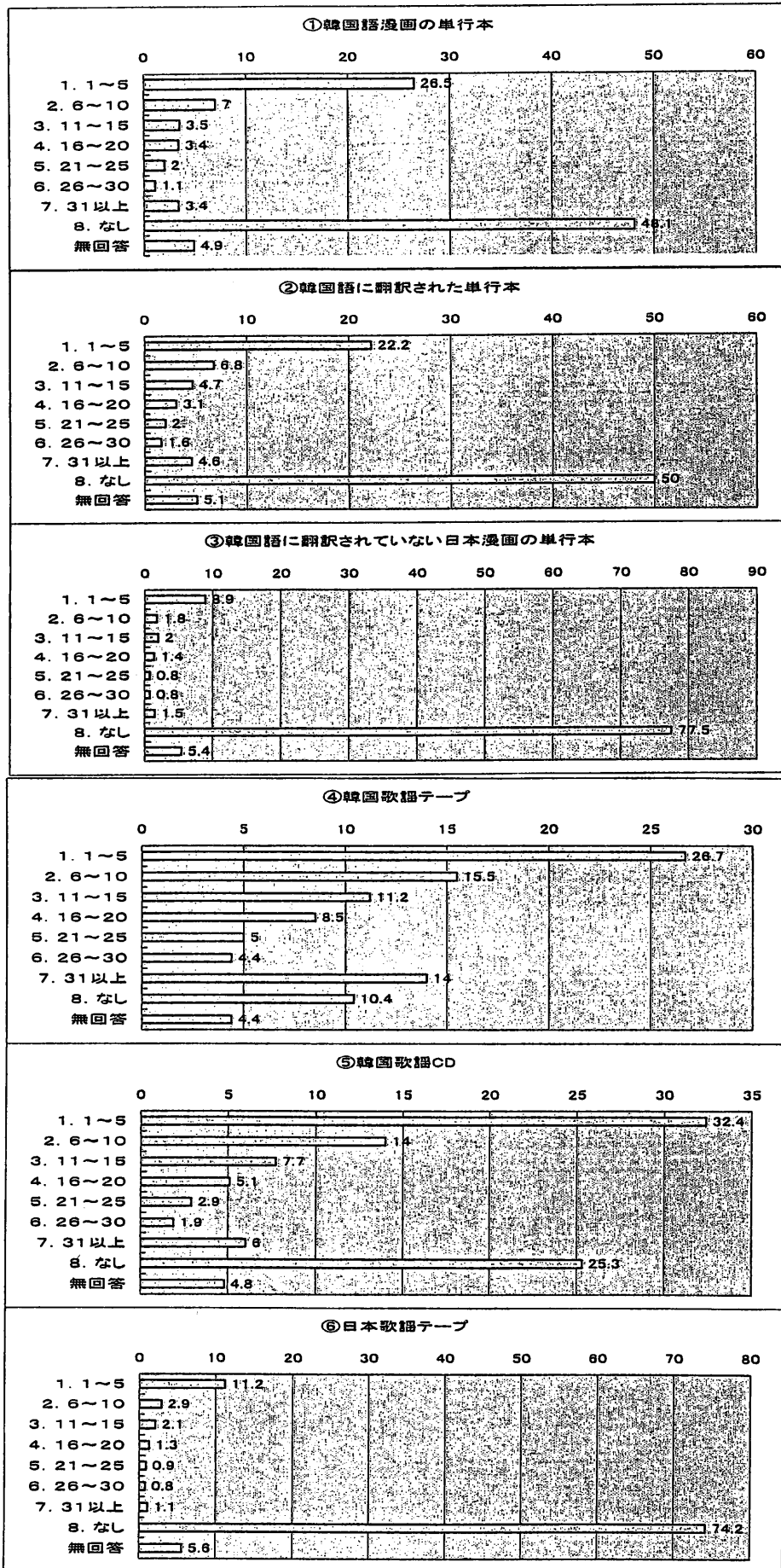
06 ⑦日本の写真や雑誌に対する読み方

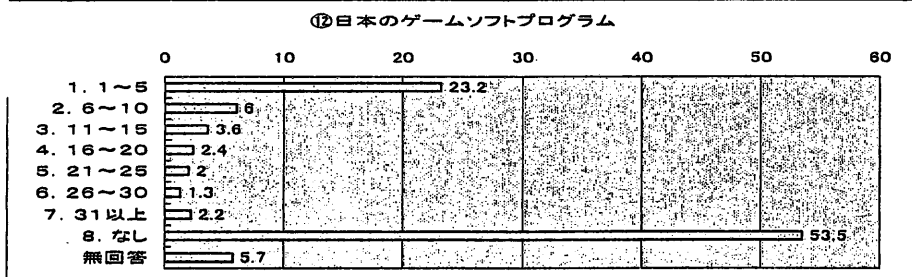
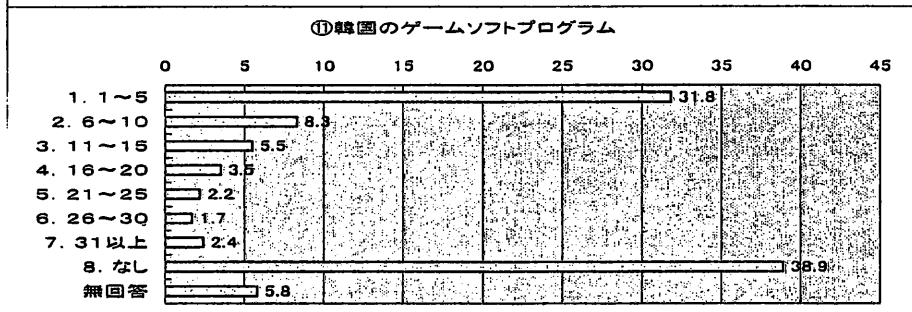
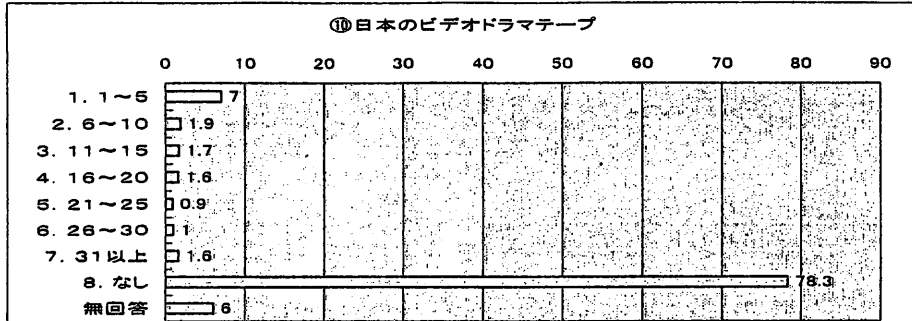
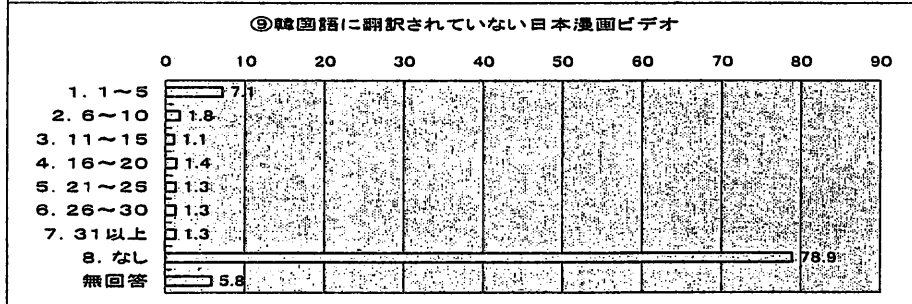
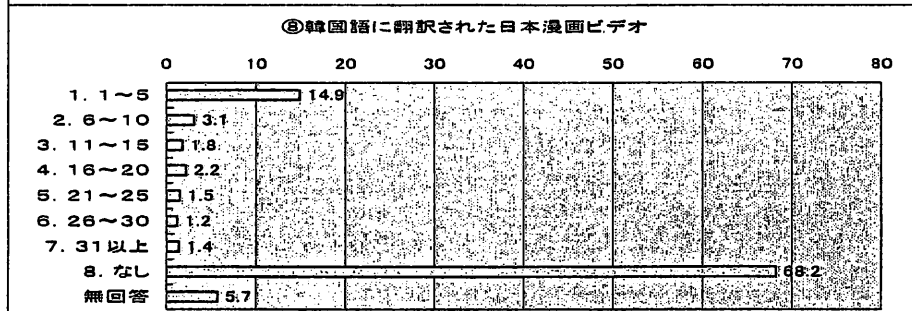
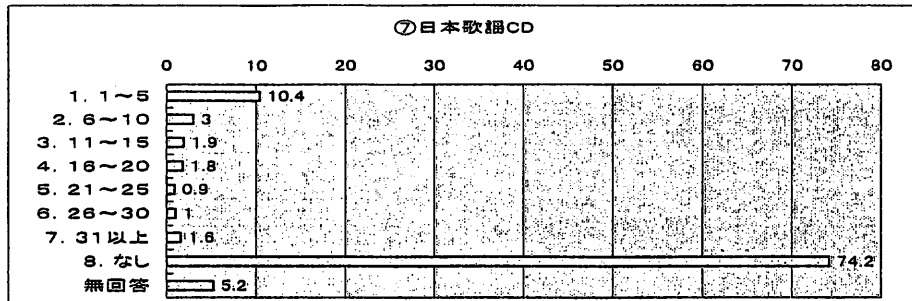


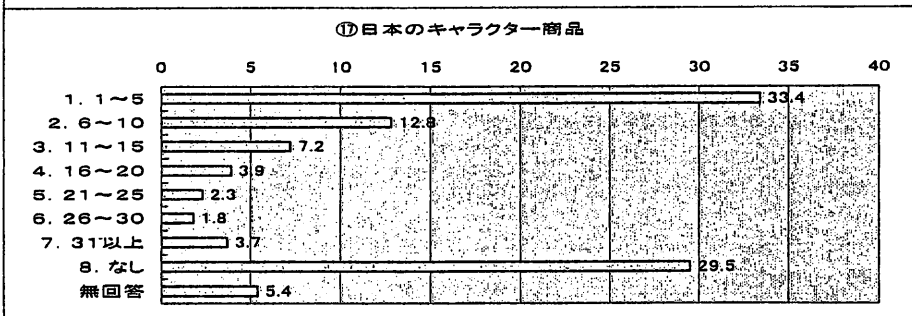
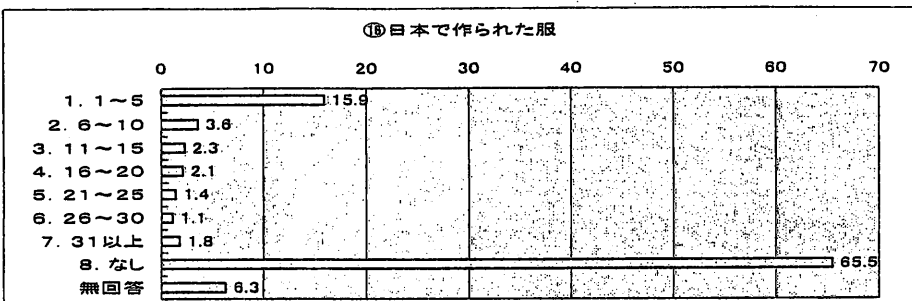
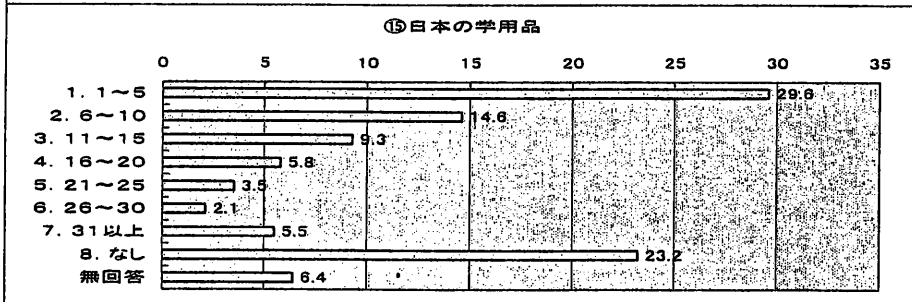
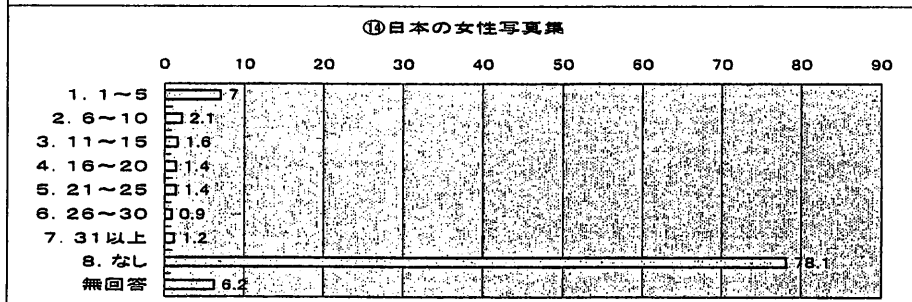
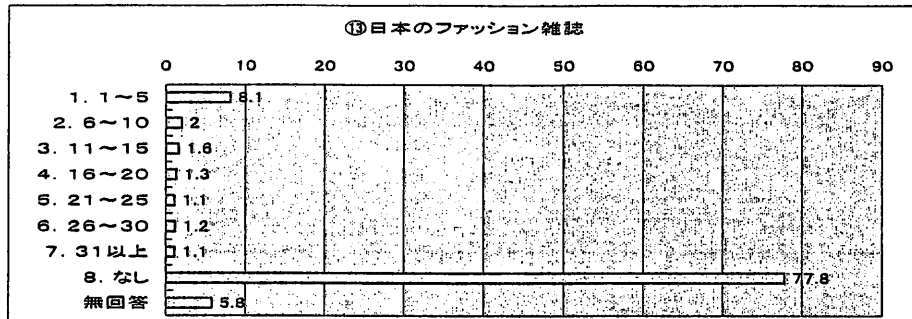
Q6 ⑧CGやインターネットの利用頻度



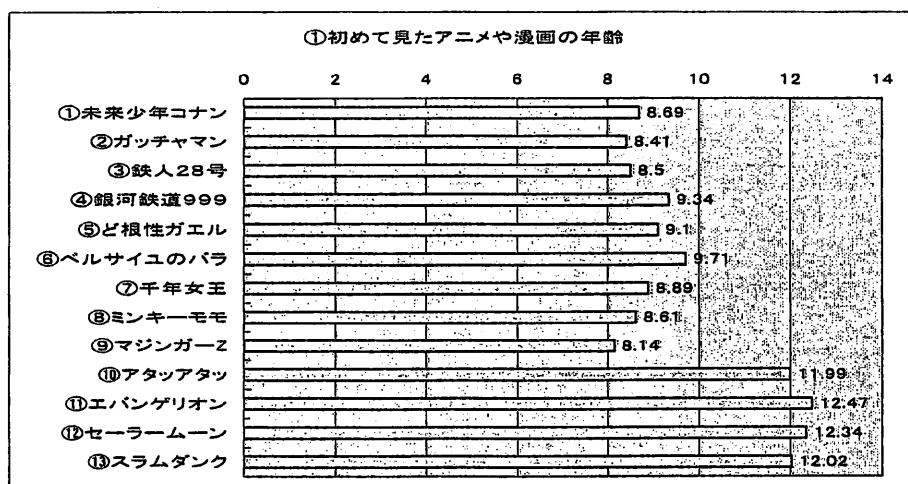
07 所有数



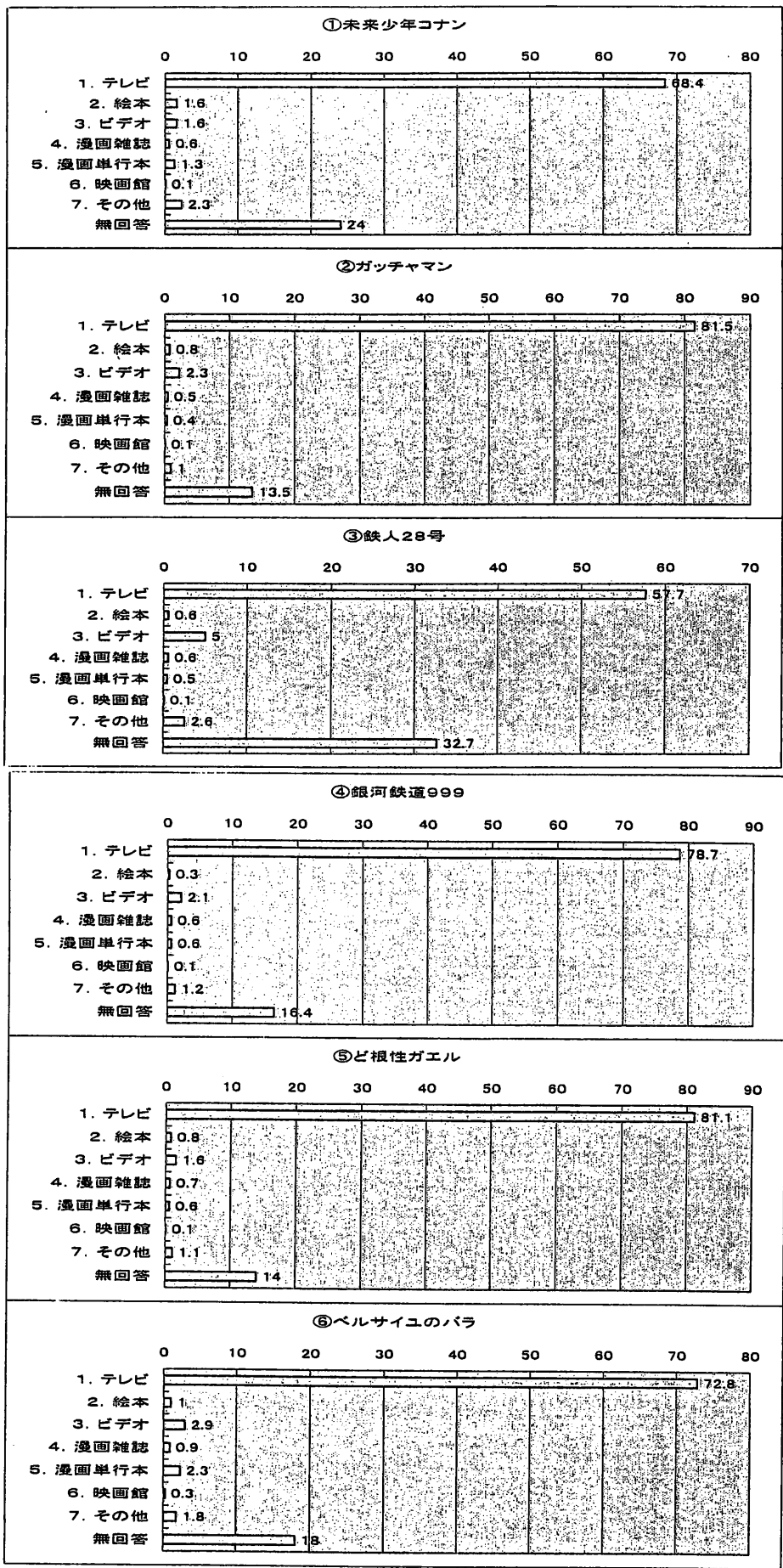


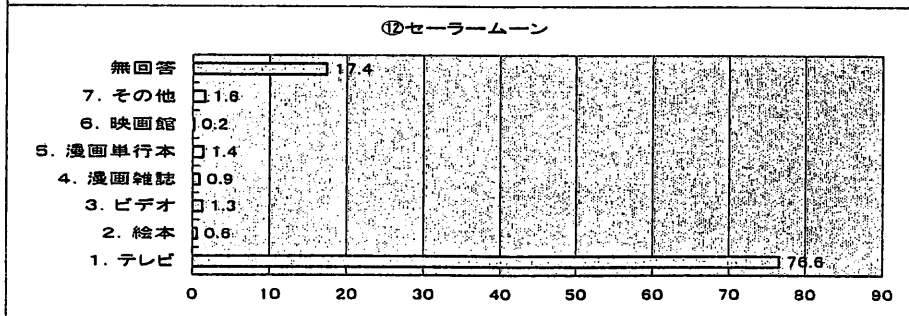
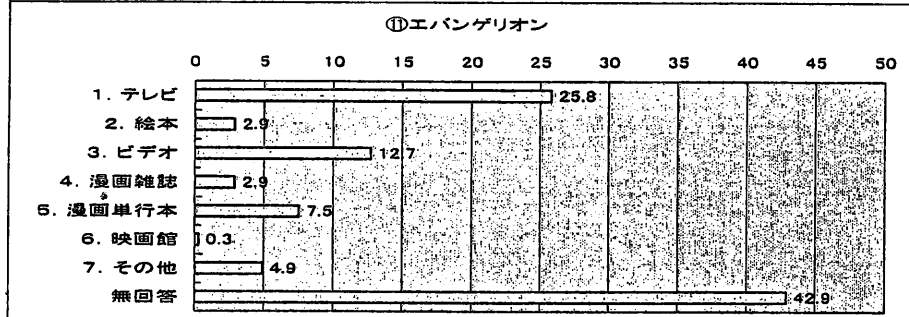
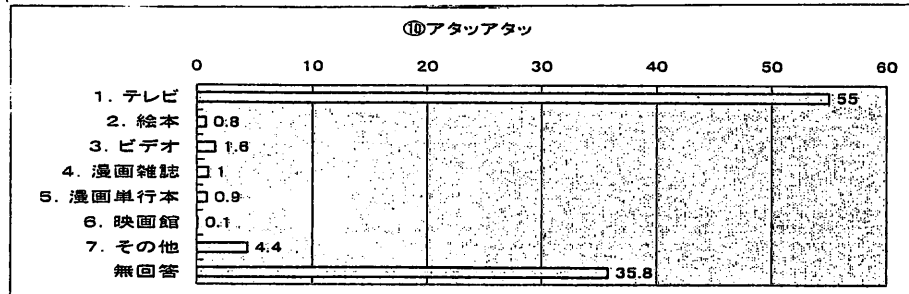
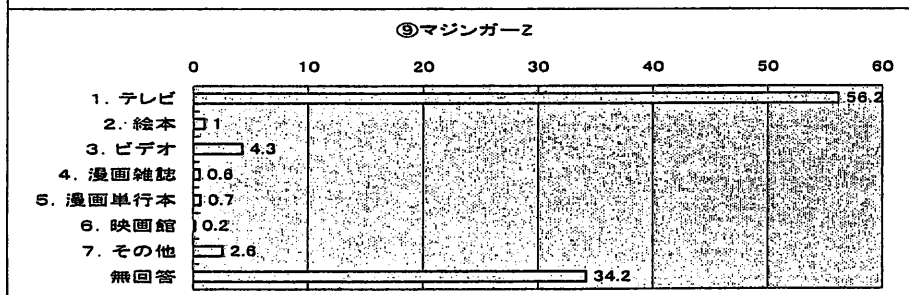
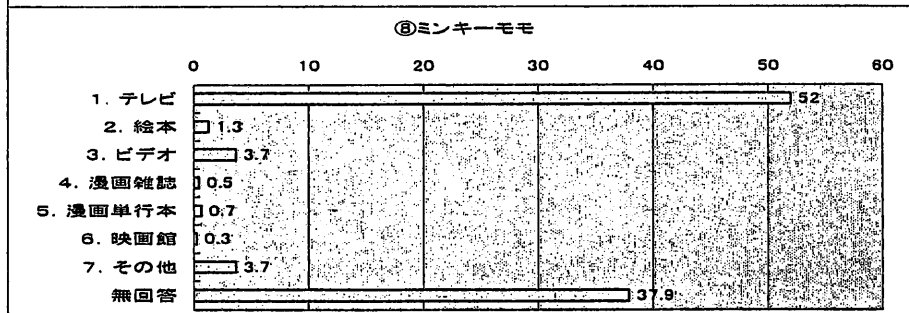
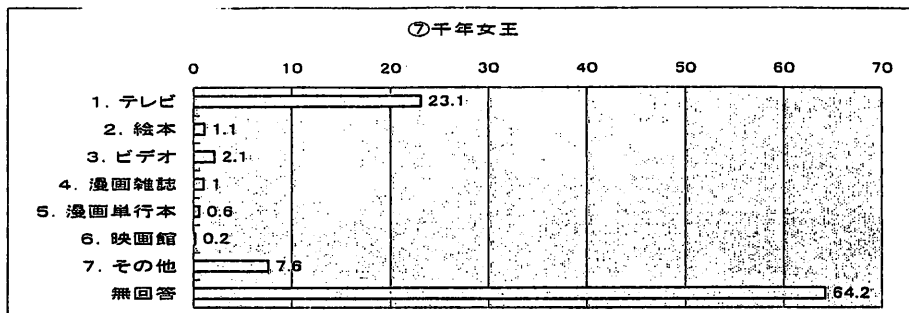


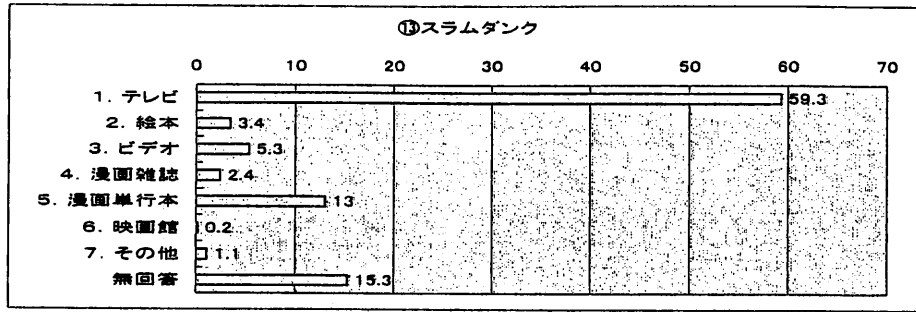
Q7 ①初めて見たアニメや漫画の年齢



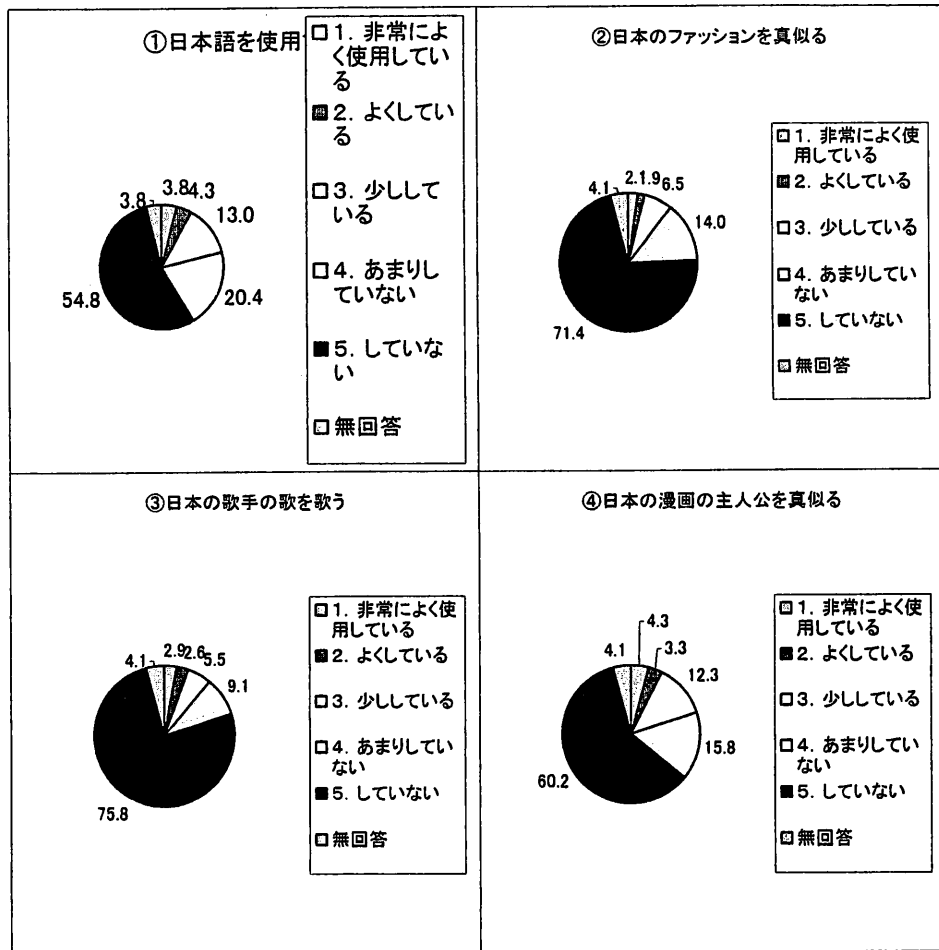
07 ②接触媒体



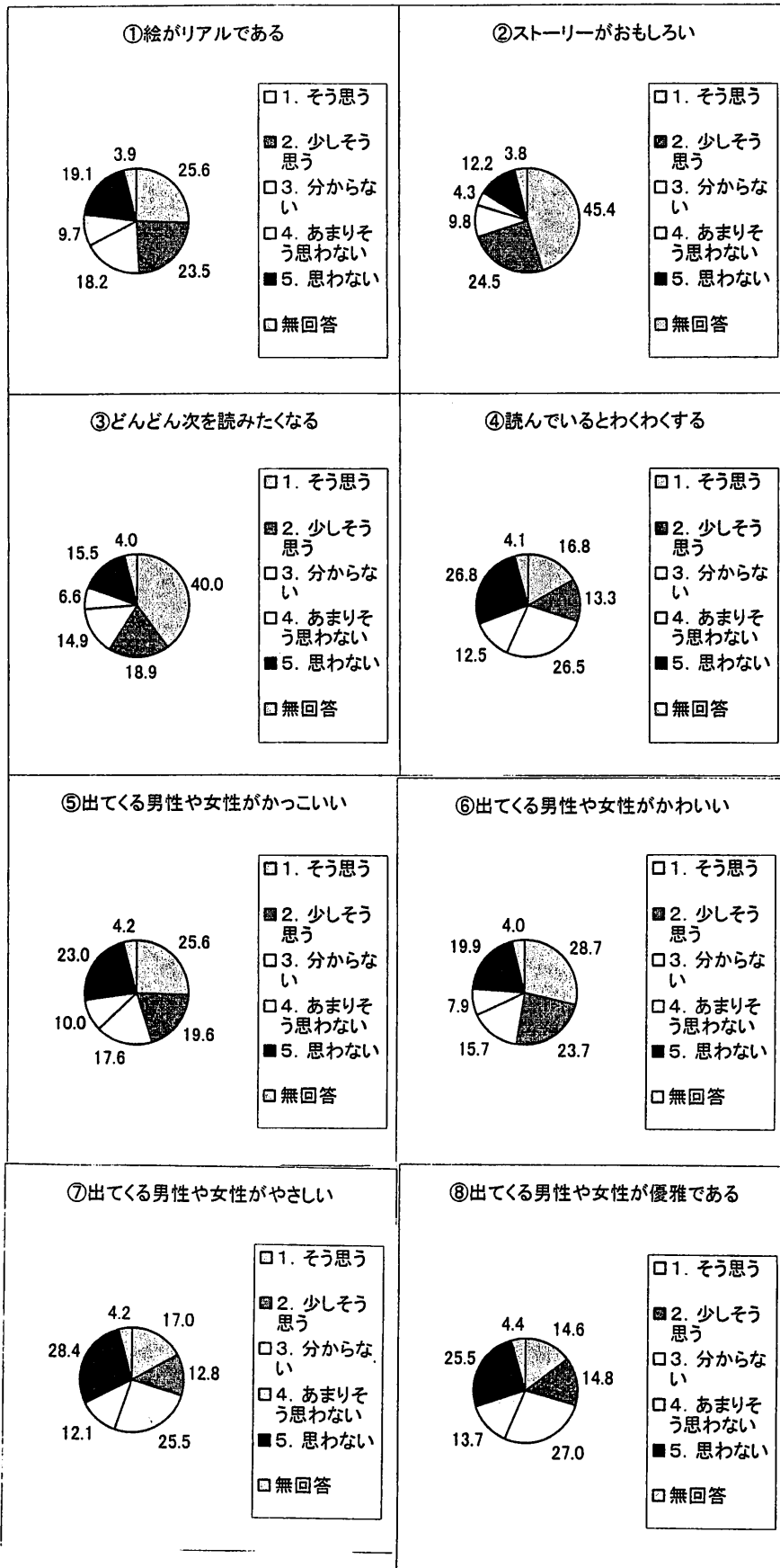




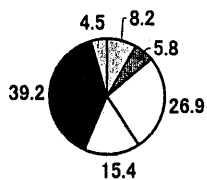
Q9 使用頻度



Q10 日本の漫画についての印象

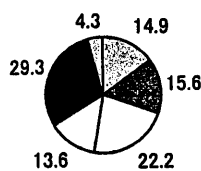


⑨読んでいると勇気が出てくる



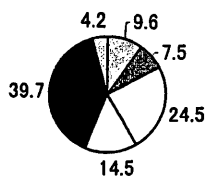
- 1. そう思う
- 2. 少しそう思う
- 3. 分からない
- 4. あまりそう思わない
- 5. 思わない
- 無回答

⑩読んでいると友達と話ができる



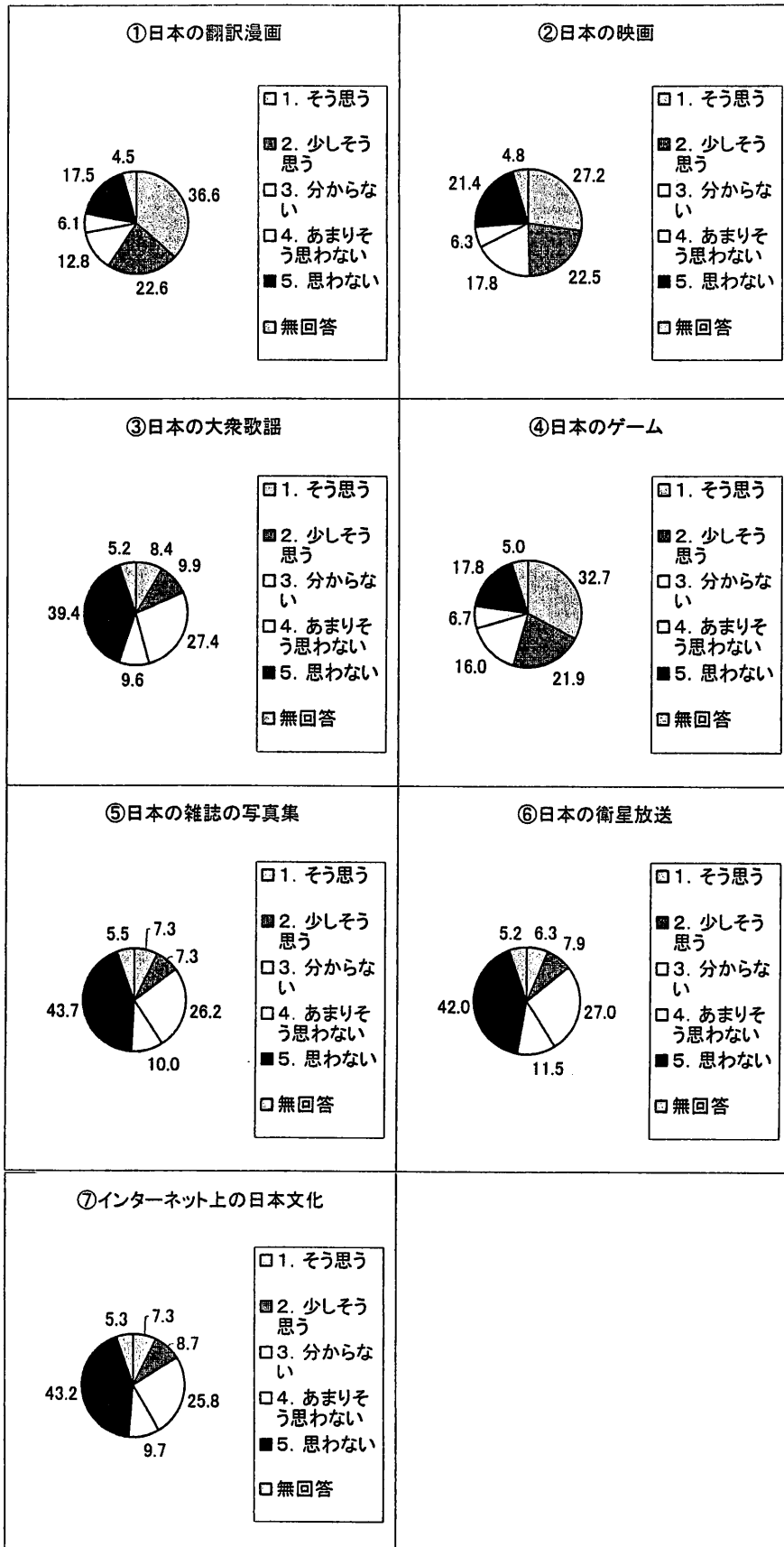
- 1. そう思う
- 2. 少しそう思う
- 3. 分からない
- 4. あまりそう思わない
- 5. 思わない
- 無回答

読むといろいろな知識を得ることができる

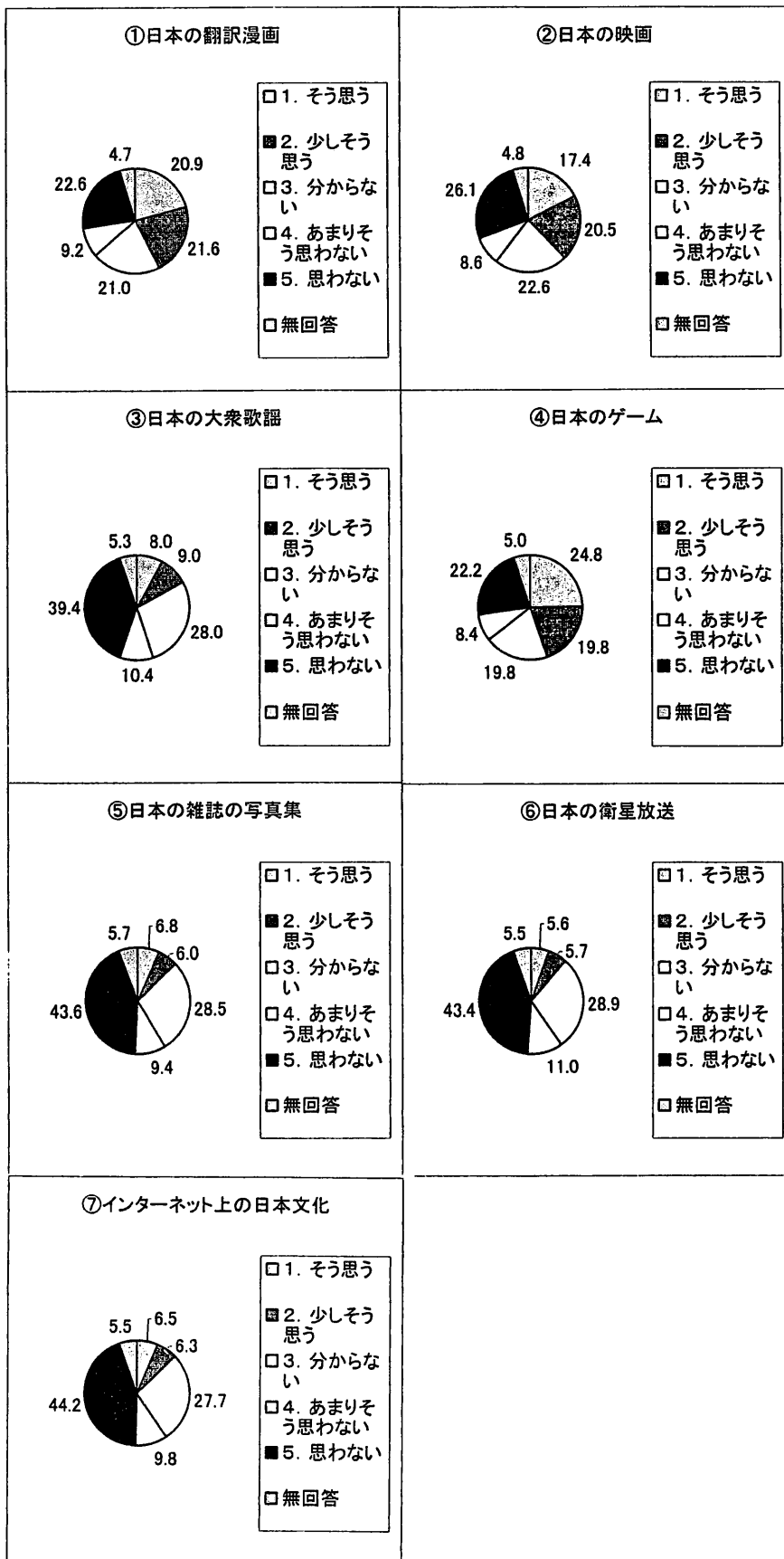


- 1. そう思う
- 2. 少しそう思う
- 3. 分からない
- 4. あまりそう思わない
- 5. 思わない
- 無回答

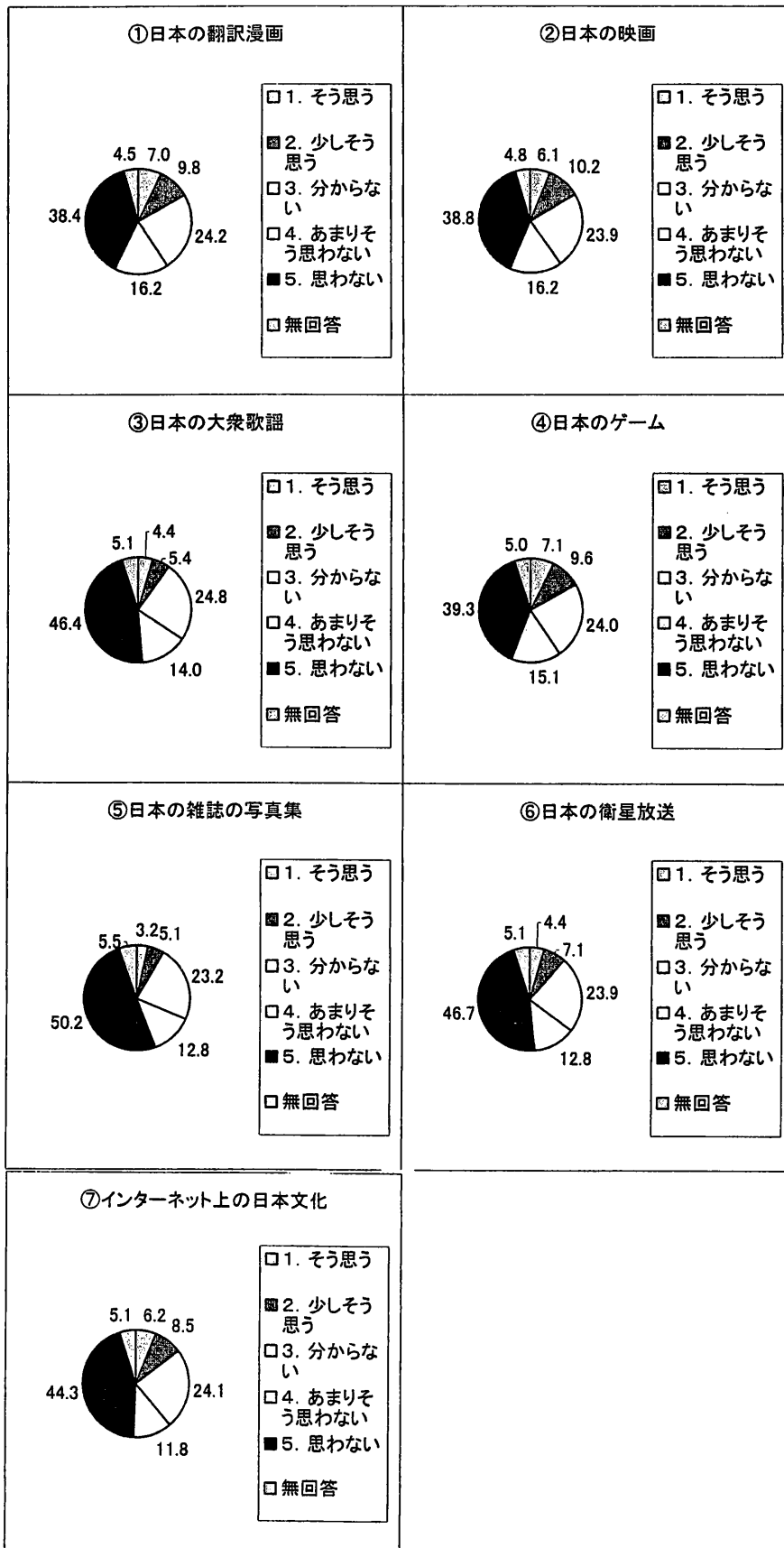
Q11 ①おもしろい



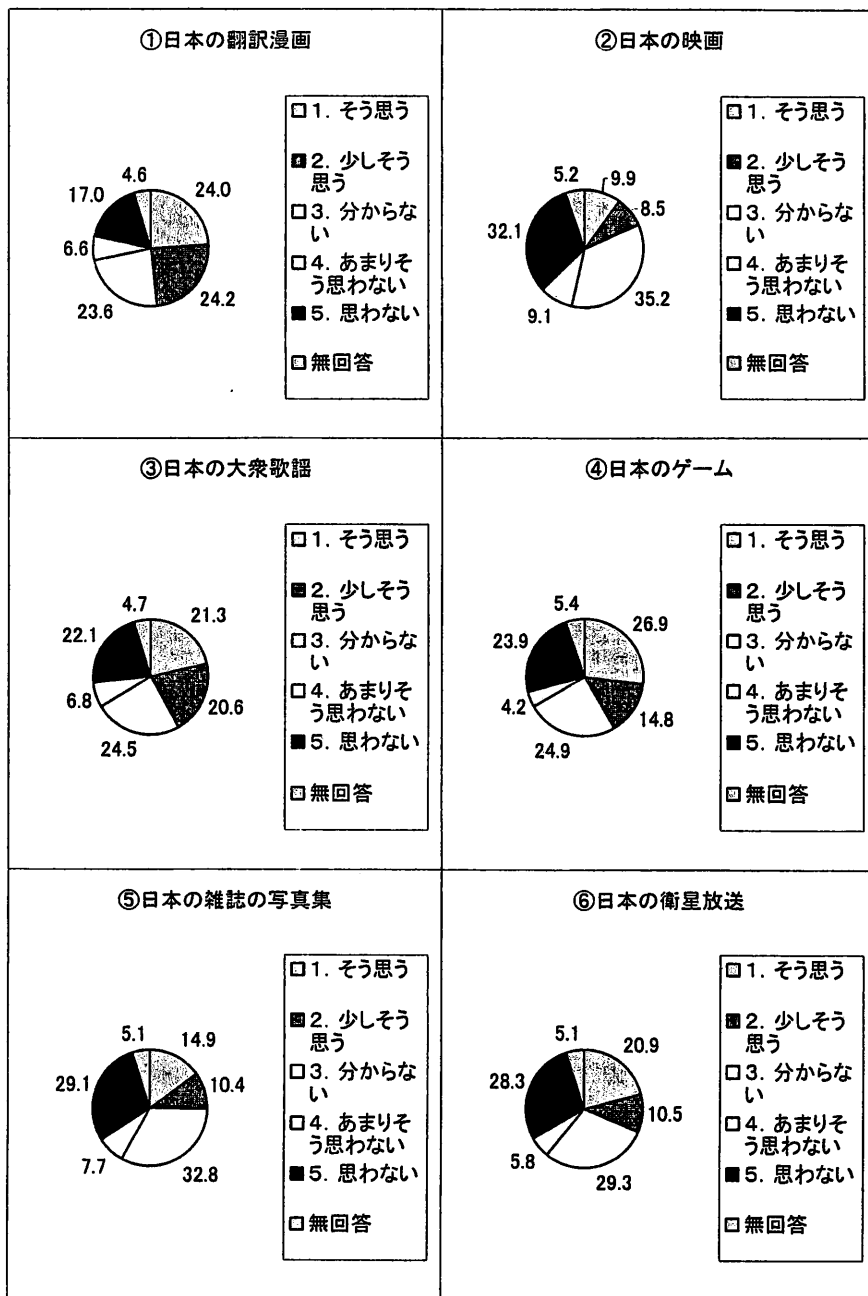
Q11 ②かっこいい



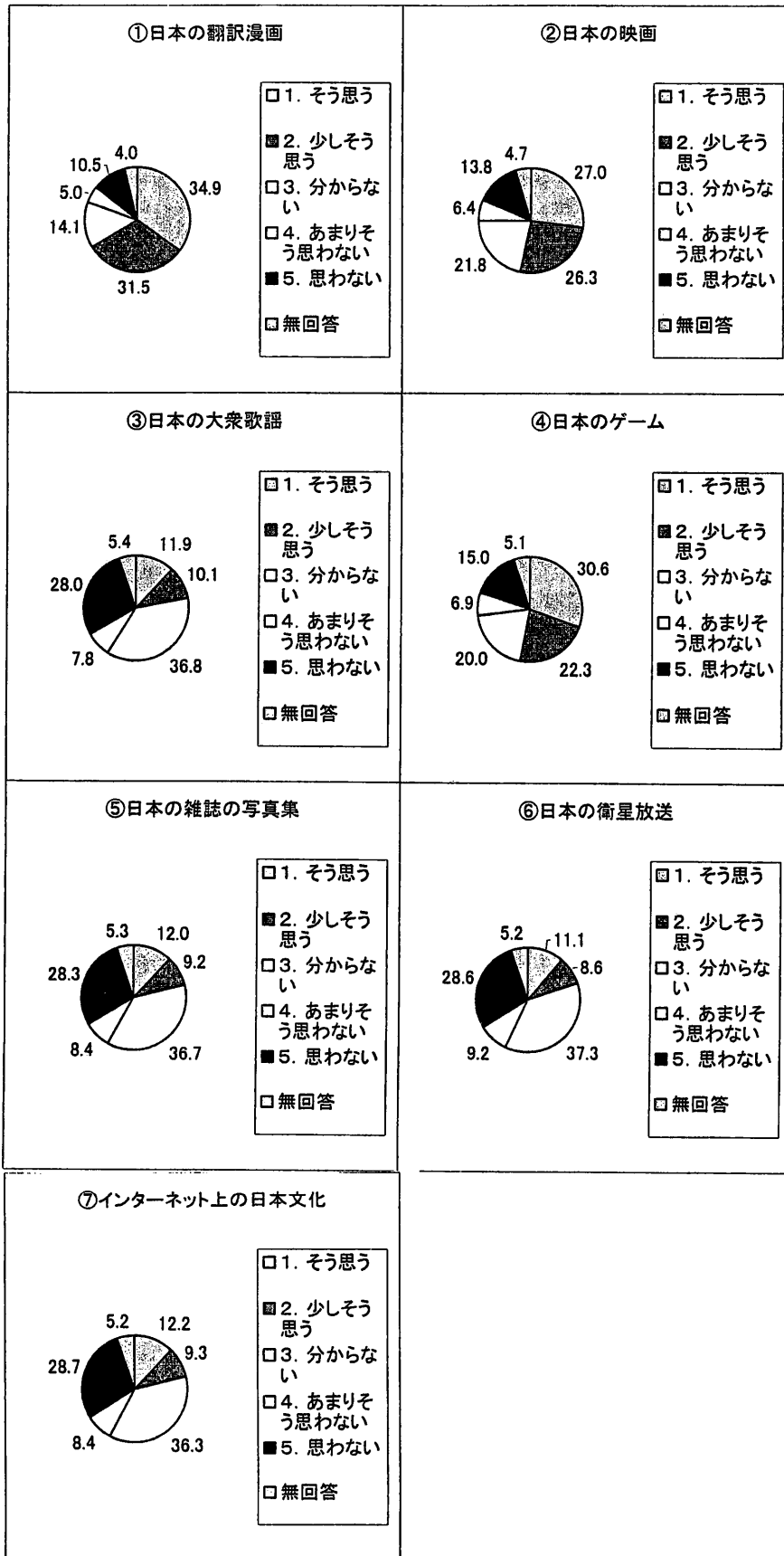
Q11 ③役に立つ



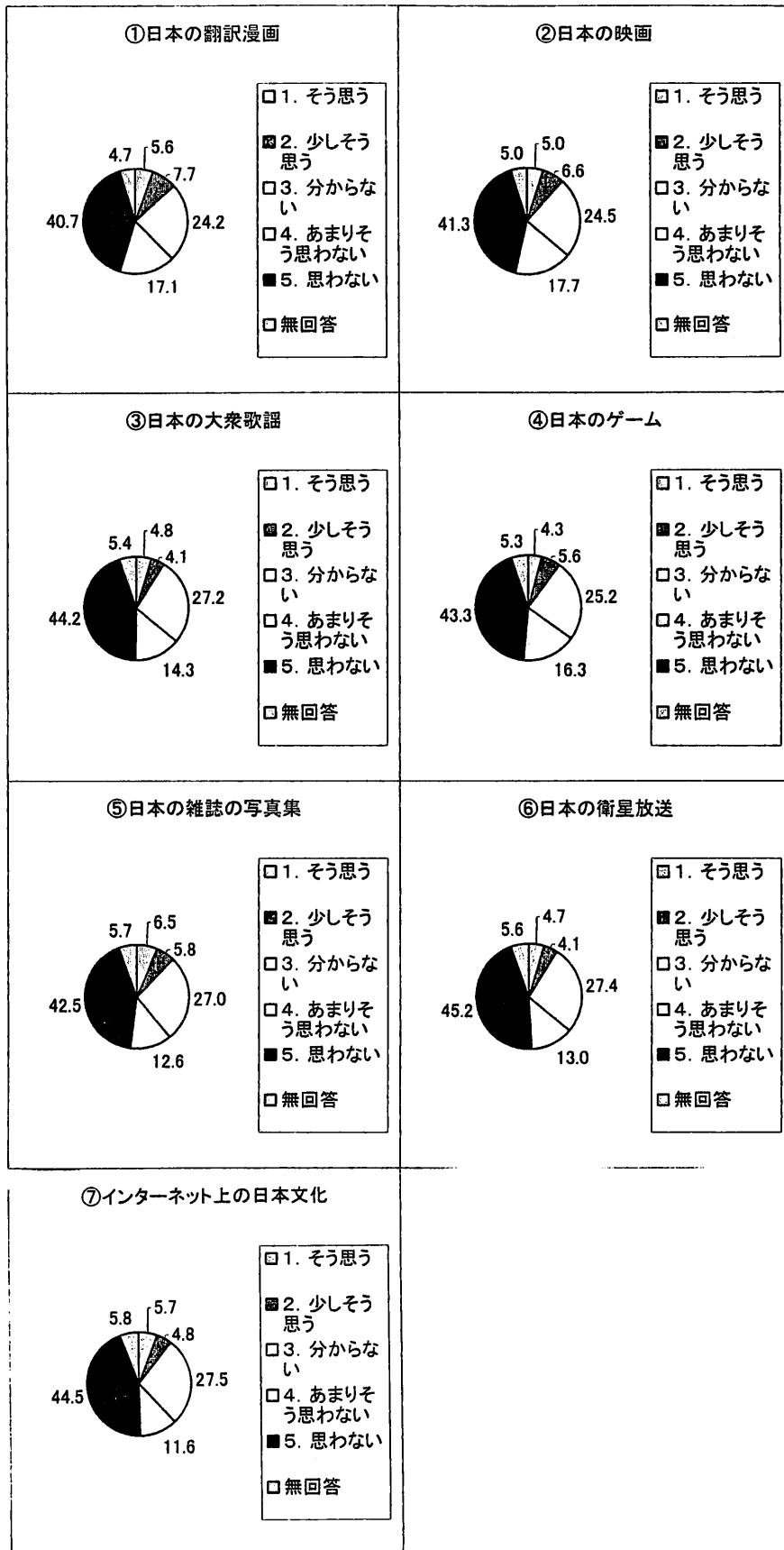
Q11 ④いやらしい



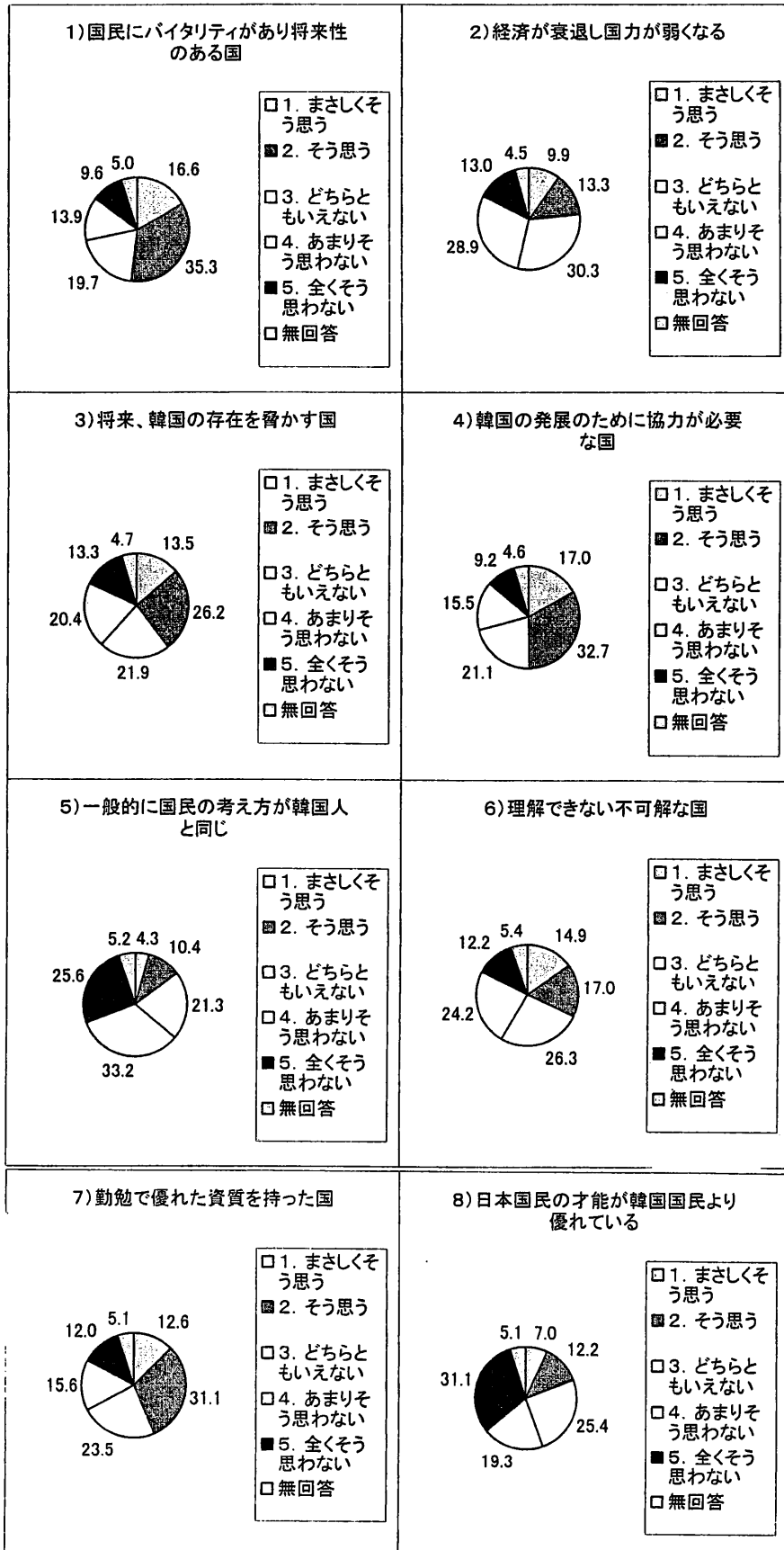
Q 1 1 ⑤暴力的



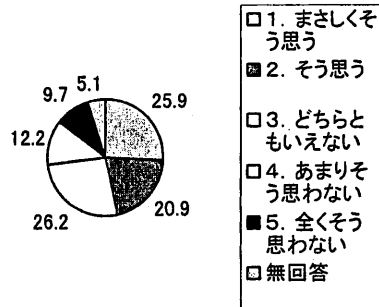
Q11 ⑥ 罪悪感



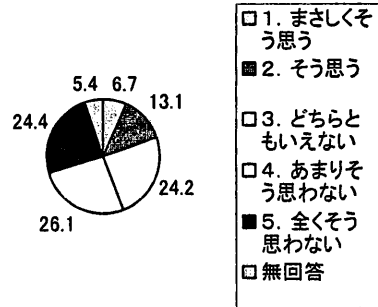
Q12 日本や日本人に対する考え



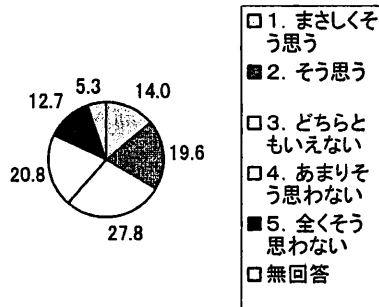
9) 韓国は将来日本と対等になる



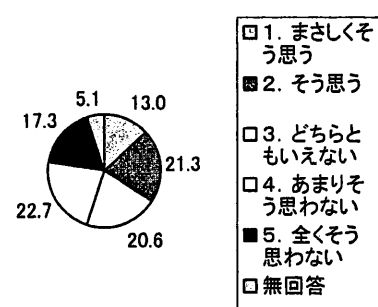
10) 日本人に対して親密感を感じる



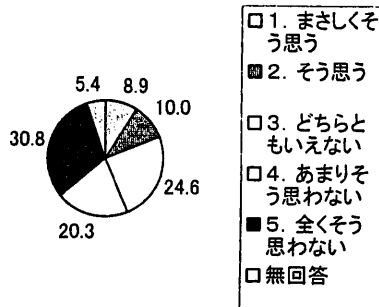
11) 日本人に対して敵対感を感じる



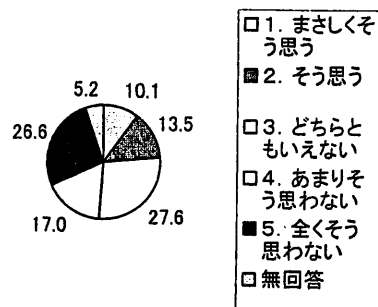
12) 日本や日本人に強い関心を持っている



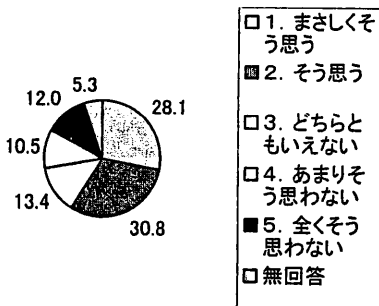
13) 西欧人より日本人が好き



14) 中国人より日本人が好き



15) 日本に旅行に行きたい



16) 日本の大学や大学院に行きたい

