

# 韓国、「おたく」の居場所

—「ソウル『若者情報行動』調査」フィールドノート—

工藤保則

本稿は、「モノのメディア化」「モノからことへのシフト」を情報化社会の基本的テーゼと考え、その実態を韓国ソウル市においてとらえようとしたものである。具体的には、韓国ソウル市の若者のいわゆる「おたく」文化に、観察的方法、参与観察的方法、面接的方法を用いながら、接近している。その結果、ソウルでは街におたたくの姿がみえない、おたく的空間がみえない(2節)、おたくはネットの中にいる(3節)、「街におたたくの姿が見えず、おたくはネットの中にいる」現象は韓国社会の特徴の反映(4節)ということが明らかになった。それらを受けて、最後に、若干の質的調査についての方法論的考察を行った。

キーワード：おたく、PC房、質的社会調査法

## 1. はじめに

本稿は、2004年9月1日から6日までソウルで行った「ソウルの若者『情報行動』調査」についてのフィールドノートである。

日本は韓国より情報化が遅れている、IT化が遅れている、といわれることがある。情報やITということでは、奥野卓司は「かつて森元首相はIT革命をイット革命と発音して失笑をかったが、実は、それは正しかったのではないか」という。イットは英語のスラングで、ちょっといいこと、楽しいこと等の意味があるのだが、大量生産・大量消費の時代を経て、情報化の時代である現在、その最も基本的なテーゼは、モノのメディア化、そしてモノからことへのシフトである。したがって、イットがさすものが情報化の意味だと奥野は考えるのである(奥野2004)。

一般的にわが国のIT革命は失敗したといわれるが、「趣都」<sup>1)</sup>と化した秋葉原や日本橋の現状は、イット革命の成功を示しているのではないだろうか。情報化が進めば進むほどモノが売れなくなるため、電気製品やパソコンが売れなくなるのは当然であり、その代わりに、ものやことが人々の間で交換され、流通している現状は、まさしく社会の情報化のあらわれといえる。

この現象、およびこれに類する現象は、日本だけでなく、東アジアの各都市においても生じているようである(石井2001, 白幡1996)。そのうち、台湾台北市の状況については、筆者は別稿で述べている(奥野・工藤2004, 工藤2004)。それにつづく本稿は、ソウルの状況を、おもに、若者の中のいわゆる「おたく」文化を見ることによって、確かめようとしたものである。以下、まずソウルでの観察やインタビューについてのフィールドノートの記述をする。続いて、それを使っての若干の考察を行った後に、社会調査の方法論について少しふれてみる。

社会調査の方法論については、上記した、本稿に先立つ「台北調査」についての論文でも述べている。ここでは、「新たな質的調査法」として、いくつかの調査法を提示した。それらについ

ては、下に、その名称をあげておくことにするが、それぞれの具体的な方法については奥野・工藤 (2004), 工藤 (2004) を参照してほしい。

観察的方法……………なんでもみてやろう法, 駅裏潜入法, マクドナルド法, PJ法, イヌネコ法

参与観察的方法……購入法, 追体験法

面接的方法……………実物提示法, じゅずつなぎ法

本稿は、ある意味、これら、「的」調査の実践の記録でもある。

## 2. 姿の見えない「おたく」

本節では、ソウルの街のいくつかの地域について、そこでの風俗も含めて、簡単な紹介を行う。

### ○明洞 (ミヨンドン)

明洞は、ガイド本では「ソウル最大の繁華街。いつもにぎやかで活気がいっぱいの若者の街」「夜遅くまでにぎわう」「平日から週末まであふれんばかりの人でにぎわう」等との紹介がされる、韓国随一の繁華街である。日常的にかなりの人混みはあるが、地域としては雑然としてはおらず、思いの外、整っているとの印象を受けた。さまざまな店に掲げられた看板はほとんどハングル (以下に述べる TTL, AvaTar は例外的) であり、そのハングルと人があふれている地域である。



図1. 明洞の街なみ

### TTL (ティーティーエル)

TTLは、韓国の二大有力携帯電話会社のうちのひとつであるSKテレコムがつくったフリースペース (ひとつの建物) である。もうひとつの有力携帯電話会社であるKTFは、ドラマハウスという名前で同種のを展開している。どちらも、最近、開設され、一気に若者に広がり、そして定着した。こういうフリースペースに限らず、韓国では、通信会社がいろいろ実験的な試みを行っている。



図2. TTLの外観



図3. TTLの内側

それぞれの会社の携帯電話を契約している若者は、このスペースを無料（時間制）で利用できる。その多くは30分程度の利用ということからもわかるように、「たむろする」場所ではなく、待ち合わせ場所、待ち合わせまでの「少し時間をつぶす」場所、あるいは次への移動への一休み場所、という感じで利用されている。

フロア別に、ファッション雑誌のバックナンバーがそろえてある階や、パソコンが備えてある階がある。それらを、ひとりで、カップルで、女性の友だちづれで、気軽に利用する若者で、各フロアはほどよい程度にうまっている。

### AvaTar (アバタ)

明洞のランドマーク的な存在の、若者に人気のファッションビルがアバタである。アバタとは、もともと「もうひとりの自分」という意味のインドの神様の名前であるが、後に3節で示すように、韓国ではインターネット上のある空間を指す言葉として用いられている。そして、情報化が進んだ韓国では、若者の中では、ごくごく一般的な言葉として定着している。このファッションビルも、以前は違う名称だったのだが、アバタという言葉が若者の中で一般化していることを受け、最近、名称変更したとのことである。

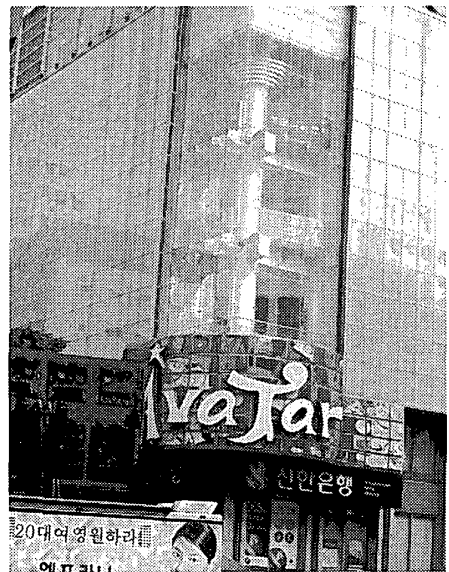


図4. AvaTarの外観

### ○梨大・新村 (イデ・シンジョン)

梨大は梨花女子大の、新村は延世大学のお膝元であり、両エリアは隣接している。カフェやショップが建ち並び、どこことなくヨーロッパふうの街並みである。この地区にあるショップの看板は、他地域とは違ってアルファベットが多く、行きかう人々も、おしゃれな格好をしている。



図5. 梨大・新村の街なみ

### PC房 (ピーシーバン)

PC房とは韓国版のインターネットカフェのことであり、1時間あたり1000ウォン（約100円）程度でブロードバンドのインターネットが利用できる。

明洞、梨大・新村のように若者の集うところには、ビルの地下か上階に、PC房が多くある。韓国の若者文化に詳しい山中千恵は「ソウルの繁華街で立ち止まり、ぐるりと辺りを見わたせば、少なくとも3軒の「PC房」を見つけることができるだろう。……PC房は日本でコンビニを探すほどの手軽さで、見つけることができる」（山中2003：223）といている。

PC房は、1997年から急速に広まり定着した。97年当時は家庭のネット環境は未整備だったこともあり、若者はPC房でネットを楽しんでいた。現在は、約8割の家庭にパソコンがあり、そのほとんどはブロードバンド接続となっている。このようにこの数年で家庭のネット環境は急速



図6. PC 房の外観



図7. PC 房の内側

に整備されたのだが、現在でも、PC房はなくならならず、かわらぬ活況を呈している。

PC房の主な利用者は、若者である。かれらは、PC房に、ひとりで行くこともあれば、仲間とつれだって行くこともある。そしてオンラインゲームやチャットを楽しむのである。また、ひとりで行くといっても、それはPC房の中で孤独にひとりぼつんといっているということではない。端から見ればそう見えたとしても、オンラインゲームをする際には、その画面の向こうには、多くの見知らぬ「仲間」が存在し、その仲間といっしょにゲームに興じているのである。

PC房にかぎらず、特に若者にとっては、インターネットはとても身近な世界であるといえよう。身近ということでは、そこは、ある意味、「架空」ではない、「日常」的空間ともいえるようである。

#### ○江南（カンナム）

江南は漢江の南側に位置する地域である。1970年代以降に開発され、1988年のオリンピックが開発に拍車をかけた。現在では明洞にならぶ繁華街になっている。その中心にあるインターコンチネンタルホテルの地下にCOEXモールがある。そこは、ホテルと一体化し、映画館や水族館等アミューズメントスポットも備えたソウル最大のショッピングモールである。

モール内にはスタジオジブリやサンリオのオフィシャルショップもあるが、それらは購入者が多くあるようでもなかった。サンリオやジブリのものはおたく的ではないのだが、かといってこのショップは、決して、一般的なものでもないようである。いわば、パッケージ化されショーウィンドウ的に存在しているというふうであった。

ここまで述べてきたように、ソウルの繁華街を歩いて気づくことは、整然とした街の中に、キャ

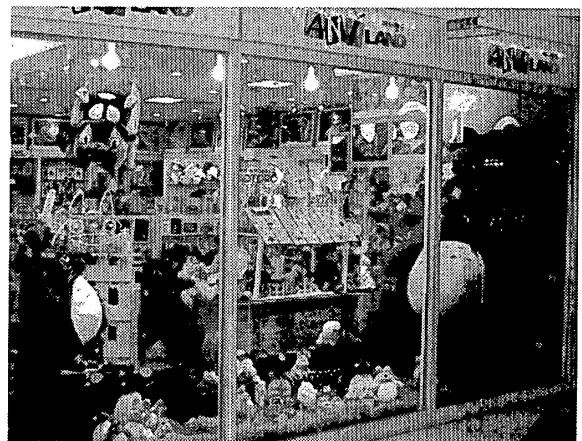


図8. COEX モール内のジブリ・ショップ

クター、およびキャラクターグッズは、ほとんど見あたらないということである。子ども服さえ、キャラクターが入っているものはほとんどない。それは、国民感情的な面から日本製のキャラクターがない、という理由だけではなく、キャラクター一般がほとんど見あたらないのである。また、現在でも決して多いわけではないが、5～6年前までは普通の書店にはコミック本はおいてなかったようである<sup>2)</sup>。

それらとも関わってくるのだが、ソウルの街で特徴的なのは、日本や台湾と違って、街におたくの姿やおたく的空間が見あたらないということである。はたして、ソウルには、おたくはいないのだろうか。おたく的空間はないのだろうか。

そのことを考える前に、ここで一度、視点を若者の方に移すことにする。

ソウルの街を歩く若い女性は、概しておしゃれであり、同じファッション雑誌から抜け出したような格好をしたふたり連れである場合が多い。彼女らのことは、「おそと」さんとでも呼べばいいだろうか。それに対し、男性の若者はといえば、現在でも、立身出世をしてこそ一人前、兵役をこなして一人前、という評価がなされるためか、エリートタイプ、軍隊的マッチョタイプのどちらかになる場合が多い。日本のおたくの源泉である中間大衆的男子学生—それは多くの場合、中位～中上位私大学生であって、自分の将来像を描けないモラトリアムの若者である—は、韓国では少ないようである。実際、4年生大学への進学率は20%程度であり、後は専門大学という名前の短大へ約20%進学する。したがって、大学生であるということでもかなりのエリート層となり、中間大衆的男子学生という存在はそう多くはないのである。

このように、韓国には、おたくを生む環境、つまりモラトリアム的な性向の中間大衆的男子学生が生息する環境が乏しいために、そもそも、日本のおたくの数が多くはなく、そのために、街でおたくを見かけることもほとんどない、と考えることもできる。

が、実際には、姿は見えないのだが、隠れおたく的な若者は、ある程度、存在するようである。その存在の仕方については後でふれることにし、その前に、彼らは、整然とした、おしゃれな街のどこで、その「嗜好」を満たすのかについて見ていきたい。

先に、おたく的空間はみあたらない、としたが、実際には、それは、地域・空間として広がっては存在せず、スポット的、いやもっといえば、わずかながらドット的に存在しているようである。そのうちの2カ所について、以下に簡単に紹介する。

### ○鐘路 (チョンノ)

今まで見てきた地域とは違って鐘路には大きなショッピング街はない。観光客を意識していない、庶民の街である。その片隅に、日常生活の中の店として、古本屋・古マンガ屋、ビデオ・DVD屋がある。その商品の中には「おたく」的な興味の対象となる日本原作のものも多い。これらから、庶民の生活の中に、日本文化解放以前から、日本のマンガやアニメが行き渡っていることがわかる。



図9. 鐘路の街なみ

○龍山（ヨンサン）

龍山は、いわゆる電気街である。駅ビルが電化製品専門ショップビルになっているのだが、その中に、数カ所、「ガンダム」ショップ、フィギュアショップ、などおたく的なショップが存在する。そういうショップは、駅ビル以外にも龍山にいくつか点在しているようであるが、同じ電気街でも、日本の秋葉原や日本橋、台湾の光華商場<sup>3)</sup>にみられるように街にキャラクターが氾濫するという状態にはなっていない。



図9. 龍山の街なみ

鐘路，龍山に限らないだろうが、このように「おたく」的嗜好を満たす場所は、庶民の街の中にドット的に存在するが、それは決して、地域、空間とまでは広がらない。日本ではそれが、地域、空間として存在し、街におたくがあふれているいることと様子が違うのである。さらにいえば、このドット的な存在はかれらにとってあくまで副次的なところであって、主となるところはまた別の場所・空間にある。それについては後にあらためてふれる。

3. 勉強虫の中に潜むおたく的要素

前節では、日本でのおたくの源泉ともいえる中間大衆的男子学生が韓国では少ない、とした。が、先にもふれたようにおたくは存在する。かくれおたくとも呼べるかれらは、勉強虫の中にあることが多いようである。勉強虫とは、先の学歴エリートとも重なるのであるが、高学歴・高学校歴を得ようと大学入試に向けて勉強に励み、念願かなって有名大に入学した後は、さらにエリート職に就こうと大学での勉強にはげむ生徒・学生のことをいう。

本節では、おたく的要素を持つ勉強虫に対するインタビューを記すことにする。インフォーマントは、ソウル市にある有名私立大学である高麗大、建国大学生の学生3人である。その勉強虫へのインタビューにくわえて、韓国における、心理学的アプローチからの若者文化研究者である延世大の黄相旻教授へのインタビューも併せて記す。

○高麗大学生朴（パク）君、尹（ユン）君、建国大学生李（リ）君からの聞き取り

（2004年9月4日、ウエスティン朝鮮ホテルの客室において）

かれらは、朴君のつくった「ワンピース」カフェー韓国ではインターネット・サークルのことをカフェと呼んでいる一仲間である。朴君が日本のマンガ「ワンピース」についてのカフェをつくろうとネットで呼びかけたところ、同じ大学のユン君がこたえてきた。かれらはそれまで面識はなかったそうである。李君は尹君の高校からの友だちであり、カフェのことを尹君が話し、いっしょに参加することにしたそうである。

かれらのカフェ活動は、ネット上での会話、情報交換にとどまらない。オフとして、実際にあっても活発に活動している。そのオフ活動の中で中心となるのは、翻訳されていない日本のマンガをスキャナーでパソコンに取り込み、自分たちで訳したハングルをそのふきだしの中に入れて、ネットにあげるということである。「ハングルに訳されていない日本のマンガを、こういう手段

を使って読んでいる若者はいっぱいいます」「僕たちは僕たちで、自分たちの興味のあるものを、まわりにひろめられて、楽しいです」と朴君はいう。日本のマンガの多くが、こういうかたちでハングル化され、ネット上でダウンロードできる状態になっている。ネットで、情報交換というより、情報共有をしているといえよう。

尹君、李君は、日本語をほぼ完璧にあやつる。尹君はマンガから興味がひろがり、今は日本の歴史に関心がある。「最近、太平記を読んでいます。とてもおもしろいです」という。3人中で最もマンガ・アニメ好きな李君は、「高校の時に日本のマンガにはまってしまって、勉強があまりできませんでした。だから、ソウル大や高麗大には進学できませんでした」と笑う。彼は、日本のおたくと同じレベルの情報をもっており、マンガ評論のホームページも開設している。李君は、将来についてはモラトリアム的であるのだが、それは日本のおたくと似ているところがおもしろい。

そのもっともおたくでありモラトリアム的である李君を巻き込んで、朴君はマンガビジネスを始めたいと思っている。司法試験を目指す尹君は、その会社を法務・会計面でサポートしたいと思っている。日本のマンガ好きという点では共通していても、その深度や将来設計がちがう3人が、ネットを通じて集まり、近く会社を設立しようとしているわけであるが、このことをソウル大学李文雄教授は「ネットを通じてすべてのことをしたり、ネットの中の結びつきを現実化することが、韓国のおたく文化の強みですよ」と解説する<sup>4)</sup>。

韓国の勉強虫は、エリート職志向（大会社や国家公務員や専門職）と同時にベンチャー志向も持っている。そしてそのどちらの志向も、おたくと結びつくことが多い。そのことは、今回は紙幅のつごうによりくわしく紹介できないのだが、済州島出身で猛勉強の末、ソウル大に入学した金君の事例からも理解できる。かれは、ソウルに来てから、日本のマンガやアニメにはまり、「KBSに就職して、アニメやドキュメンタリー制作に関わりたい」という。なお、韓国のエリート、ベンチャー、おたくの3つのことの交わるところにある、国策としてのおたく文化のビジネス化については奥野（2004）にくわしい解説がされている。

つづいて、韓国のネット社会、若者文化について社会心理学的な考察をした「ネットの中のもうひとりの私」（未邦訳）という著書もある延世大学の黄相旻教授へのインタビューを記す。

#### ○延世大学黄（ファン）教授からの聞き取り（2004年9月3日、研究室において）

PC房、またそこでのオンラインゲームが韓国の若者のことを特徴的に表しているようである。特に、オンラインゲームに関することでは、MMORPG（Massively Multiple Online Role Playing Game）における、顔、武器、ファッション等のネット上の交換市場を指す「アバタ」という言葉は、一般化して、若者に人気のファッションビルの名前になったくらいである。そのアバタで売り買いされるパーツを使って、RPGのキャラクターをつくる際に、韓国では自分とは顔もかたちもまったく違う「もうひとりの自分」をつくるようである。同じことを日本の若者が行う際には、自分のコピーの範囲内にとどまる。また、実際の自分のコピーの範囲内ということでは、いわゆるコスプレは、日本ではイベント会場などの街中で行われるが、韓国ではそういうことはほとんどなく、RPGにおいて、自分ではないもうひとりの自分になるということで、ネット上でコスプレをしているとも考えられる。

若者の情報行動ということであれば「何でもダウンロード」文化ということを黄教授は強調し

た。とくに「おたく」に関わることにこの傾向が強いとのことである。先に述べた「ワンピース」カフェの例などが典型的にこれを表しているだろう。逆にいうと、アップロードも盛んであり、これらを行うことで、ネットで情報を共有し、直接面識のあるなしに関わらず、関心のある人に広めるということをするで行うようである。街におた快的空間が広がらないのは、このためによるのだろう。

このことは韓国におけるおたく文化そのものに大きく関わってくる。日本はおたくの一般化ともいうべき状況になっており、そしてそういう状況の中で真性のおたくであろうとすればよりおたくにならざるを得ない。つまりまわりより情報量を増やし、まわりより深くならないといけないうのだが、韓国では、自分と同程度にまわりもおたくにしようとする。このことを黄教授は「日本はひとりで夢を見る。韓国はみんなで現実にする」という。だからこそともいえるが、韓国の若者はそれほど、「もの」そのもの、つまり、本体、オリジナルにはこだわらず、ネットの中でなにかしらを表現することの方にこだわるのである。

黄教授はこれらのことを話し、最後に「韓国では、おたくはネットの中にいます」と話をまとめた。

#### 4. 「ネットの中のおたく」に関する若干の考察

2節では「街で姿の見えないおたく」、3節では「ネットの中のおたく」について述べてきた。ここでは、それらを重ねて、若干の考察を試みたい。

「韓国のおたくはネットの中に」ということであれば、それに対して日本は「おたくは街中に」となるのかもしれないが、日本でも街中だけでなくネットの中にもおたくはいるだろうし、おた快的空間もあるだろう。それは、日本と韓国の、おたくに関するネットと街中の量の違いということになるのかもしれないが、それよりも、ここで考えたいのは、韓国では、街中におたくが漏れてこない、街中におた快的空間が広がらない、ということについてである。それについて、以下、日本と韓国を比較しながら考えてみたい。

あえて極端に言えば、そして韓国との対比で言えば、日本のおたくは家の中の、個室である自分の部屋で、ひとりでプレステやファミコンをしているといえるかもしれない。つまり、個室の集合体である家の中で、自分にとって快適な空間をつくり、そこで趣味嗜好を満たしているといえよう。これは、奥野(1990)がいう「まゆコスモロジー」状態である。そして、その趣味嗜好は家を離れ、家から外にも出ていく。たとえば、ぬいぐるみで飾られた、そしてカーステも備えられた車も、ある意味個室と化しているといえるだろう<sup>5)</sup>。趣味嗜好で満たされたのは部屋や車にとどまらず、街も趣味趣向で満たされ、個室化していると考えられる。これは、森川が秋葉原を例として言う「趣都」現象であるが、なにもそれは秋葉原や日本橋に限られたことではなく、日本では広く見られる現象だろう。このようにして、個人の趣味が街にあふれ、街が趣味的な空間・おた快的な空間になっていると考えることもできる。

また、加藤秀俊が主張するような、日本での、1950年代半ばくらいからの中間大衆文化の上下への広がりということもあわせて考える必要があるだろう(加藤1957)。この頃からの、中間大衆的若者の増加—それは前に述べた中位～中上位私大層の厚みでもある—が、現在のおたくの源となっていると考えられるのである。今日では、かれらは多重的・境界的・関係的人格を持ち、多元的マニアックとなっており、それが中間層だけにとどまらず、上下へも広がり、結果としてお



たぐの一般化とでもいえるような現象がおこっている。つまり、若者は皆おたくになり、そのことによっておたくが街の中に広がっていると考えられるのである<sup>6)</sup>。

一方、韓国では家の中に若者の個室があっても、社会に色濃く残る儒教的精神のためか、往々にしてそれは親の監視下、管理下にあるようである。そういう窮屈さもあってか、若者はPC房へ足を運ぶ。このことは、PC房がいわゆる「不良のたまり場」にはならず、ごく一般的な若者が利用する場所ということからもわかる。かれらはそこに、いわば匿名性的に落ち着けるもう一つの空間を見つけているのである。そういう点では、山中千恵も「PC房はプライベートな場所」(山中2003:232)といているように、韓国の若者の個室的な空間といえるかもしれない。PC房、さらにいえば、ネット空間が「個室」であり、サイバーの中にプライベートがあるのである。

若者たちは、いわば、家の外の中であるPC房に、友だちと行きネットゲームに興じる。ひとりで行ったとしても、ネット上で、画面の向こう側には、友だちがいるのである。前節最後に、「おたくは、ネットの中にいます」との黄教授の言葉を示したが、その言葉の背景には、現実社会の姿があるのである。

韓国では、国策としてのIT化が進められ、それを利用したさまざまな試みがなされている。その中には、既になくなったもの、社会に定着したもの、あるいは、思わぬ進化をとげたものがあるだろう。PC房以前からある「房文化」(山中2003:232-234)とITの融合による、「ネットの中のおたく」現象は、思わぬ進化をとげたものの代表かもしれない。

## 5. 新たな質的調査の実践—むすびにかえて—

1節の最後に、本稿は新たな質的調査法(「的」調査)の実践の記録であると述べた。具体的には、2節は観察的方法としての、なんでもみてやろう法、駅裏潜入法、マクドナルド法、イヌネコ法、参与観察的方法としての購入法、3節は面接的方法としての、じゅずつなぎ法を行った結果である。

質的な調査については、「それぞれの人がそれぞれのやりやすい方法で調査をすればよく、それほど結果にこだわる必要はない」「(そもそも質的調査と量的調査では、それぞれ作る物語がちがう。量的調査は仮説検証的のための物語はできる。一方で、)質的調査では仮説検証的な物語はできないが、解釈のための物語はできる」<sup>7)</sup>との考えが成り立つとするならば、それぞれの人のやりやすい質的調査、つまり「的」調査の蓄積の向こうに、調査者がとらえたいなんらかの姿や像、解釈のための物語、があらわれてくるのではなからうか。

本稿の元になったのは調査は、フィールド・ワークというほど定着・滞在してのものではない。フィールド・トリップというべきものであり、かつ、パイロット調査である。長期滞在型、地域研究的な調査においては、面接法、観察法、参与観察法、が有効であることは、疑いの余地がない。一方、長期滞在型ではない、地域研究的ではない、今回のような短期・探索的調査ではそれに適した調査法もあるように思う。事前の準備を行うのは当然であるが、その上で、1節で示したような「的」調査を駆使することによって、またそれによる結果を組み合わせることによって、滞在型・地域研究型調査とは違った、瞬間瞬間のダイナミズムをとらえることができるかもしれない。

ここまで、ソウルでの観察、インタビューをフィールドノートの的にまとめ、それを使って韓国のおたくについての若干の考察を行ってきた。また、少しばかり社会調査方法論についての試論

的考察も行った。そこでは、韓国ソウルでは街におたくの姿が見えない、おたく的空間が見えない(2節)、おたくはネットの中にいる(3節)、「街におたくの姿が見えず、おたくはネットの中にいる」現象は韓国社会の特徴の反映(4節)ということを書いてきた。

ことわるまでもなく、本稿は試論の域を出ていない。そこで、今後、取り組まなければならないことを、最後に残された課題として示しておく。

韓国は階層表示的社会であるといわれる。これは、他者への自己提示のことをいっているのだが、それとの関わりで、本稿では指摘にとどまったネットの中での他者への自己提示についてよりくわしい考察を行う必要があるだろう。また、その先に、ネットの中の自己-他者関係についても、より多面的に捉えたいと思う。

また、PC房について述べた「匿名性(的空間)」と「プライベート(的空間)」の同時性についても考えていきたい。これは、情報空間論的にも興味深い話題だと思われる。

今後はそれらの課題についての考察を続けながら、それと、本稿に先立って行った台北の若者の情報行動についての考察と、日本のそれについての考察を重ねて行きたい。それは、いわゆるジャパंकールの東アジアでの広がり、また、その受け入れられ方についての考察を通して、リッツァの言うマクドナルド化(リッツァ1999)とは様相の異なる、文化の多面的な流れについて考えていくことになるだろう。

## 注

- 1) いわゆる「おたく」趣味によって染まった街のことを、森川嘉一郎は「趣都」と呼んでいる(森川2003)。
- 2) かといって、マンガを読まないかといえば決してそうではない。逆に、以前からかなり読まれていたということ、今回の調査において、多くの人から聞いた。
- 3) 光華商場においてキャラクターが氾濫していることについては、奥野・工藤(2004)、工藤(2004)で述べている。併せて参照してほしい。
- 4) ソウル大人類学科の李文雄教授は韓国における情報人類学の第一人者である。本稿の元になったフィールド・トリップにおいては、多く協力をいただいた。
- 5) 少し変な表現になるが、韓国の車は車だった。
- 6) このことはなにも若者に限らないだろう。ある意味、「皆がおたく」的ともいえるだろう。
- 7) これは、2003年1月25日の「多様化するネットワーク社会における多文化共生のための質的調査の総合的研究と開発」研究会における、井上俊甲南女子大学教授の発言である。

## 文献

- 井上忠司、『世間体の構造』日本放送出版協会、1977  
石井健一、『東アジアの日本大衆文化』蒼蒼社、2001  
加藤秀俊、『中間文化』平凡社、1957(『加藤秀俊著作集6』中央公論社、1980)  
奥野卓司、『パソコン少年のコスモロジー』筑摩書房、1990  
———、『日本発イット革命』岩波書店、2004  
奥野卓司・工藤保則、「萌える社会調査-台北ハリー若衆文化予備調査を中心に」奥野卓司編『多様化するネットワーク社会における多文化共生のための質的調査法の総合的研究と開発/2003年度報告書』関西学院大学大学院社会学研究科(21世紀COEプログラム)、2004  
工藤保則、「社会『調査』と社会『採集』」武庫川女子大学生生活美学研究所『情報美学研究』、2004  
森川嘉一郎、『趣都の誕生-萌える都市アキハバラ』幻冬社、2003

山中千恵, 「韓国, 『若者』のメディア」現代風俗研究会編『テリトリー・マシン (現代風俗2003)』河出書房新社, 2003

リッツァ, ジョージ (正岡寛司監訳), 『マクドナルド化する社会』早稲田大学出版部, 1999

白幡洋三郎, 『カラオケ・アニメが世界をめぐる』PHP研究所, 1996

付記 本稿は, 関西学院大学 COE プログラム「人類の幸福に資する社会調査の研究」における指定研究である「多様化するネットワーク社会における多文化共生のための質的調査の総合的研究と開発」(代表:奥野卓司関西学院大学教授) の研究成果の一部である.