

Title	ドッケビと韓国の視覚文化 20世紀、韓国の大衆文化におけるドッケビの視覚イメージの形成と定着過程 (Abstract_要旨)
Author(s)	朴, 美暲
Citation	Kyoto University (京都大学)
Issue Date	2015-09-24
URL	https://doi.org/10.14989/doctor.k19250
Right	学位規則第9条第2項により要約公開
Type	Thesis or Dissertation
Textversion	none

京都大学	博士（文学）	氏名	朴美暲
論文題目	ドッケビと韓国の視覚文化— 20世紀、韓国の大衆文化におけるドッケビの視覚イメージの形成と定着過程—		
<p>（論文内容の要旨）</p> <p>本論文は、大韓民国（韓国）の妖怪「ドッケビ」の視覚イメージの歴史——その形成過程と定着過程、そしてその中で提起された論争など——に関する研究である。ドッケビの視覚イメージは、韓国の、その時々政治・経済・社会状況と密接に関連して変遷しており、その意味で本研究はドッケビを通して見る20世紀初頭から現在までの韓国視覚文化史である。また、ドッケビの視覚イメージが形成され定着していく過程は概ね日本の「オニ」の視覚イメージが伝播し影響を及ぼしていく過程であり、その意味で本研究は、日韓視覚文化の比較研究としての側面もあわせ持つ。</p> <p>「はじめに」では、韓国社会におけるドッケビの基本情報が整理され、問題の所在が明らかにされる。ドッケビという韓国語は、悪魔を含む妖怪全般を指して用いられる非常に意味範囲の広い言葉であり、日常の比喩表現の中でも広く使用される言葉である。ドッケビは、アニメや映画など様々な文化コンテンツのなかでキャラクターとして登場し、個人のIDや店舗名・商品名としても用いられるなど、現代韓国文化を代表するアイコンとなっている。</p> <p>現代韓国において親しまれているドッケビの視覚イメージの代表例としては、韓国のサッカー・ナショナル・チームの応援団「プルグン・アンマ（赤い悪魔）」のロゴが挙げられる。1999年に作成されたこのロゴは、韓国の人々が赤いドッケビと受けとめる視覚イメージで描かれているのである。しかし、日本による植民地支配からの解放から冷戦終結までの長期間に渡って赤色は共産主義の色とされ、赤い鬼がしばしば共産主義者として描かれていたことを考えれば、今日の韓国人がこのロゴ入りの服を着て街を赤く染めている光景は驚きであり、ここからドッケビの視覚イメージに対する認識の極めて大きな変化を見てとることができる。また、現在のドッケビの視覚イメージは実は日本のオニの視覚イメージと類似しており、そのことを1990年代に歴史学者が指摘したことを契機として、新聞紙上でも取り上げられるなど一般大衆の関心を集めて社会問題化した（「ドッケビ論争」）。韓国文化を代表するアイコンであるドッケビの視覚イメージが隣国であり植民地時代の旧宗主国である日本からの影響を受けているということは、韓国のアイデンティティを重視する人々にとってはセンシティブな問題であり、韓国固有の「正しい」ドッケビの視覚イメージを探求すべきであるとの主張がなされた。ドッケビ論争においてなされたそうした主張の内容や、それがドッケビの視覚イメージに及ぼした影響からも、現代韓国社会の諸相や視覚文化のありようを見てとることができるのである。</p> <p>こうした問題意識のもと、以下本論では、日韓併合（1910年）から現在までの多</p>			

様な資料・文献を基に、韓国におけるドッケビの視覚イメージの歴史——その形成過程、定着過程、ドッケビ論争の内容および影響など——を時系列順に検討し、韓国視覚文化史の一端を明らかにすることが目指される。

第1章では、ドッケビの視覚イメージが形成される以前、すなわち20世紀以前の朝鮮半島（韓半島）におけるドッケビのありようについて、当時の資料・文献や先行研究を参照しつつ明らかにする。

朝鮮半島においては歴史的にドッケビが描かれることはほとんどなく、わずかに『蔡氏孝行図』（1882年）において、しかも曖昧な描かれ方をしているものが確認されるに留まっている。そのようにドッケビの視覚化が阻まれていた要因として、支配階層においては儒教的な合理主義、民衆においては民間信仰上の畏怖の念が存在していたことが指摘できる。

また、20世紀以前の資料・文献から確認されるドッケビの性格は、庶民的で、間抜けで、いたずら好きといったものであり、超能力によって人間に福を与える場合もあれば災いをもたらす場合もある存在である。民芸においては守り神、庶民の味方としてのイメージが投影されており、民間信仰上もチャンスンや仮面のイメージがドッケビのイメージとして用いられることが多い。

第2章では、現在のドッケビの視覚イメージの起源だと言われる植民地時代の国定教科書の挿絵に関する諸論点を検討する。1923年と1933年の『朝鮮語読本』の「瘤をとった話」にドッケビの挿絵が登場しており、これらは韓国の出版物において初めて現れたドッケビの視覚イメージとして現在に至るまで大きな影響を及ぼしている。しかし他方で、ここでの視覚イメージが宗主国である日本による植民地同化イデオロギーのもとで意図的に持ち込まれたものであるといった文化侵略的な解釈は妥当でない。むしろ、1923年の挿絵には韓国の風習が活かされていないとの批判を反映したと思われる1933年の挿絵からも分かる通り、オニとは異なる存在としての韓国固有のドッケビを描こうとした試みが見て取れるのである。

また、1939年の教科書『初等国語読本』の「コブトリ」に掲載されたオニの挿絵がドッケビの視覚イメージの形成に大きな影響を持ったと主張されることがあるが、これはあくまで日本語で「オニ」と書かれたオニの視覚イメージであり（1923年と1933年の教科書はハングルで書かれていたが、この1939年の教科書は日本語で書かれたものである）、ドッケビの視覚イメージとして描かれたものではない。同様に、日本の桃太郎の絵本やアニメを通して伝えられたオニがドッケビの視覚イメージの形成に影響したと主張されることもあるが、これもあくまでオニとして伝わったのでありドッケビと同一視されていたとは考えられない（ただし、「オニ＝敵や悪の象徴」という図式が、後の韓国における「ドッケビ＝敵や悪の象徴」という図式の成立に影響したとは考えられる）。

第3章では、植民地解放後の軍事政権期のドッケビの視覚イメージについて検討す

る。論者はこの時期が、ドッケビの視覚イメージがオニの視覚イメージと同化し定着していく過程の中で最も重要であると考えている。

朝鮮戦争時のビラや宣伝物では、戦時中の日本において敵がオニとして描かれていたのと同様に、ドッケビが犯罪者などの悪の象徴、あるいは不思議な事件の比喩表現として用いられていた。

しかし、朝鮮戦争後のドッケビの視覚イメージは日本の文化コンテンツに登場するオニの影響を受け、特に児童向けのメディアである絵本やマンガに登場するドッケビは可愛らしくキャラクター化されていった。当時の韓国政府は日本の技術は積極的に取り入れつつも植民地時代の清算という観点から日本の文化は禁止するという二重政策を採っていた。にもかかわらず日本文化は海賊版などの形で流入して日本のものとは分からないまま大衆文化として消費されていったのであり、そうした流れの中で本来は「オニ」であったキャラクターを「ドッケビ」と訳した海賊版のコンテンツが消費され、オニの視覚イメージであったものがドッケビの視覚イメージとして定着していったのである。例えば韓国のオリオン社のフーセンガムの広告には日本の「オバケの Q 太郎」に角を付けたようなキャラクターが描かれているが、これは当時日本の不二家のフーセンガムの広告に「オバケの Q 太郎」が使われていたものをほとんどそのまま流用したものと考えられ、こうしたキャラクター的な視覚イメージがドッケビの視覚イメージに大きな影響を与えたのである。

1980年代末になると、厳しい検閲などを行う軍事政権に対する民衆の反発が高まり、民主化運動のなかで民衆の象徴としてドッケビが用いられるようになった。そこでドッケビは、従来のような敵や悪の象徴としてではなく、超自然的力を持つ福神であり悪人を懲らしめる庶民の味方として描かれるようになり、独裁権力に抵抗する民衆の象徴、伝統文化のアイコンとして注目を浴びることとなったのである。例えば社会風刺画で有名な呉潤の作品『昼ドッケビ』シリーズにおいては、ドッケビは韓国の民衆を象徴する存在としてその生命力、明るさ、力強さを表現しており、角や金棒を持ち朝鮮時代の庶民の衣装を着た姿で描かれている。

第4章では、大きな社会変化の中でナショナリズムが高揚した1990年代におけるドッケビの視覚イメージについて検討する。

1990年代の韓国は、冷戦の終結や金融危機などの大きな社会的変化に直面し、そうした不安定感のなかでナショナリズムや国家のアイデンティティが強く意識されるようになった。その流れは文化にまで及び、日本の文化コンテンツの海賊版問題や日本文化開放問題が激しく議論された。最終的に日本文化は1998年に開放されることとなったものの、宗主国であった日本に対して韓国大衆が抱く感情は複雑なものであり続けており、1995年に提起された「ドッケビ論争」は、それが顕在化した事件の一つであると言える。

ドッケビ論争においてはドッケビの視覚イメージがオニの視覚イメージと類似してい

ることが問題視され、具体的な論点としては、そうした視覚イメージが描かれ始めた「起源」はどこに求められるのかという歴史学的な問題と、韓国文化の「固有性」という観点からより適切なドッケビの視覚イメージを探求すべきではないかという文化論的な問題の二点が提起された。前者の「起源」の問題については第2章で検討した通り、植民地時代の国定教科書の挿絵に描かれたドッケビが初出である（ただし、それを文化侵略的な文脈で理解することは誤りであると思われる）。後者の「固有性」の問題をめぐっては、民俗学者や美術史学者など様々な分野の研究者が「正しい」ドッケビ像を提案し、その結果として絵本などの児童向け書籍の中ではオニの視覚イメージから離れたドッケビの視覚イメージが採用されるものが見られるようになった。

1990年代末に開始された「文化原型事業」においても韓国固有の文化原型としてのドッケビが探求された。「原型」という概念は、外形が変わっても内面において変わらない本質を意味するとされ、「文化原型事業」は韓国民族の本質を表すものを見つけてコンテンツ化し、データベース化し、様々なメディアで活用する目的で推進された。こうした事業による国家支援を受けて、民俗素材のキャラクター化や民俗素材を取り入れたドラマ、映画、アニメ、ゲームなどが製作された。その代表例としては「金ソバン・ドッケビ」が挙げられ、このキャラクターは普通の男の姿で描かれ、木の棒を持ち、朝鮮時代の成人男子の髪型である「サントウ」をしている。この「サントウ」はシルエットとしては角があるように見えるものであるが、ここからは、日本のオニの視覚イメージである角の採用を避けようという意図が感じられると同時に、しかし一般の人々にドッケビであると認識させるためには角状のものを付けざるを得なかったという、ある種の葛藤がうかがわれるのである。

第5章では、グローバリゼーションの進展を背景として大きく変化した2000年以降の韓国の大衆文化におけるドッケビの視覚イメージを検討する。

2000年以降、日本文化開放や貿易自由化などへの対策として、大衆文化の支援や地域振興への支援が自国文化育成政策の一環として行われた。ドッケビは韓国人の象徴と見なされ、ドッケビが持つ民族性や精神性が強調された（韓国の固有性を強調するこうした方向性は、前述の文化原型事業と同様である）。しかし、韓国固有の「真正な」ドッケビの視覚イメージをどのように描くかはやはり難しい問題であり、現在でも、地域振興や文化商品の開発にドッケビを取り入れようとしても地域住民の呼応を得られず定着に失敗することが多い。

こうした国家的な取組みが続けられている一方で、絵本などの児童向けの商品においては典型的な（つまりオニと類似した）ドッケビの視覚イメージが多く採用されており、そこでのドッケビは韓国固有の神あるいは妖怪としての文脈からは離れたものである。ドラマ、映画などの大衆文化や地域振興など大人向けの商品においても同様に、ドッケビを使いこなすためにはまず伝統的な文脈から一度離れる必要があったのである。

このように、ナショナリズム的な観点から韓国固有のドッケビの視覚イメージを探求

する試みが（1990年代から継続して）なされる一方で、グローバリゼーションを背景としたキャラクター商品の作成という観点から韓国の伝統や文化から離れたドッケビも創造されるなど、ドッケビの視覚イメージは多様な社会的文脈を反映して葛藤し、揺れ動いているのである。

以上、本論文では、目に見えないものであった「ドッケビ」が目に見えるものとして描かれて定着していった過程を明らかにした。赤いドッケビが共産党の象徴であったことなど忘れたかのように、今日の韓国人は赤い旗の下で一体となってサッカーに熱狂している。少し前まではファンタジーの作品などほとんど消費されなかったにもかかわらず、今日ではドッケビが登場するファンタジー作品が数多く創られ大衆に消費されている。その時々々の政治・経済・社会的状況の変化を映す鏡のようにドッケビの視覚イメージのありようも変化してきたのであり、従って、ドッケビの視覚イメージの行く末は今後の韓国社会のありよう次第なのである。

(論文審査の結果の要旨)

特定の姿形をした何らかの存在物を自民族の象徴として仮構するという行為は、多くの民族のあいだで見受けられることである。日本においては、明治時代からアジア・太平洋戦争の時代までを中心に、大和男子の理想型として桃太郎が称揚されてきた。現代の大韓民国(韓国)社会においては、イタズラ好きで憎めない妖怪であるドッケビが、朝鮮民族(韓民族)を象徴するキャラクターとして、広く受容されている。

このドッケビはどのような姿形で描かれるべきなのか、という論争が、1990年代後半の韓国社会において勃発した。論争の発端は、韓国社会があまねく享受してきたドッケビの姿形が日本のオニと類似していることに、日本文化の影響を排除することにより民族アイデンティティーの確立を目指そうとする人びとが批判を寄せたことにあった。大衆新聞紙上で始まったこの論争は、日本のオニとは異なる「真正な」ドッケビ像を求める運動となり、さまざまな分野の研究者から多種多様なドッケビ像が提示され結論が出ないまま、現在でも続いている。

本博士論文は、こうした論争に触発されたものであるが、第一に、テキストおよび図像の広範な一次資料の分析に基づく高度な学術性を担保している点と、第二に、「真正な」ドッケビ像という発想そのものを問題視する点で、従来の論争とはおおきく一線を画している。さらに第三として、(李氏)朝鮮時代以前は具体的な姿形をもって表象されることのなかったドッケビが、日本による植民地統治時代から現代に至るまでの約100年間にどのような視覚イメージをまとうようになったかを、大量の図像を丁寧に検証することで明らかにしており、そのことにより、韓国社会における視覚文化の発展史を描いたことも、本論文の重要な成果である。

第一の点について、本論文の最大の学術的意義は、日本の植民地統治時代に朝鮮半島で使用された初等教育用朝鮮語教科書(1923年と1933年の二種)に採録されている癩取り説話の挿絵について、そこにドッケビという名で登場する妖怪が日本のオニのように描かれていることをもって日本(朝鮮総督府)による上からの植民地同化政策の表れだと主張する従来の解釈を、資料の厳密な読解に基づいて退けたことにある。論者は、挿絵の精密な分析と、当時の新聞記事などの文字資料を精査することにより、まず、1923年版挿絵のドッケビ像ではオニの視覚イメージが借用されているものの、その借用は朝鮮総督府による上からの押しつけではなく、担当した朝鮮人絵師の発意であることを明らかにした。さらに論者によれば、1923年版挿絵が日本のオニのイメージを借用していることが、朝鮮人社会においてだけでなく朝鮮総督府内部でも問題視されたのであり、その結果として、1933年版では朝鮮の風俗(伝統劇における仮面)も取り入れてドッケビが描き直されるにいたったのだ。これは、同化政策およびその受容がもつ複雑な諸相に具体的に切り込むことに成功した、重要な知見といえよう。

論者は癩取り説話の起源についても、韓国人研究者たちによる通説に対して、厳密

な図像分析と文献調査により反論をくわえる。通説によれば瘤取り説話は、植民地時代に日本から同化を目的に意図的に持ちこまれたものとされている。だが論者は、イギリス人 A・ラングが収集した『みどりいろの童話集』（1892年）に収載された「ホック・リーと小人たち」（韓国語で瘤は호크）の挿絵を分析し、植民地時代以前に朝鮮半島で瘤取り説話が口伝されていた可能性が高いことを指摘する。そして実際にも、1920～30年代の朝鮮人および日本人知識人は瘤取り説話の起源が中国大陸ないし朝鮮半島にあると考えていた、という事実を論者は明らかにしている。

第二と第三の点に関わって論者は、日本のオニと異なるドッケビの「真正な」視覚イメージを、朝鮮時代以前の歴史に求めようとする動向や、あるいはそれをまったく新たに創造しようとする現代韓国社会の動向について、その実現可能性を問い直す視座をわれわれに提供する。論者は、『朝鮮王朝実録』や儒学者の手になる文献と、口伝説話などの大量の文献に基づき、そもそも朝鮮半島においては儒教の合理主義ならびに民間信仰上の畏怖心から、可視できない不可思議なもの、あるいは同様の聖なる存在物の造形化がながらく忌避されてきたことを指摘する。さらに論者は、第二次世界大戦後の軍事独裁政権期に、表向きは流通が禁止されていた日本大衆文化が海賊版という形で大量に流入し、結果として、角とトラ皮をまとう日本の「カワイイ」オニの姿形が、韓国においてドッケビが造形化されるさいにコピーされ定着した現実を、多数の事例によって明らかにした。たとえば、高橋留美子のマンガ『うる星やつら』（1978～1987年）に登場する鬼族の姿形は、『ドッケビ王子ケチ』（1997年）において剽窃・使用されたのだった。こうした事実関係の解明は、日韓それぞれにおける大衆文化に通じている論者にして、はじめて可能であったといえよう。そして論者は、角とトラ皮というアイテムを持つ日本のオニの視覚イメージと切り離れた形で新たにドッケビを造形化する困難を指摘するのである。

本論文には、なぜ民族は何らかの存在物を自民族の象徴として仮構するのか、という根本的な問いかけや、そもそも現代韓国社会においてそれがなぜドッケビなのかという、本来問われるべき課題の設定と解明が抜け落ちている。

しかし、こうした問題点も、一次資料の渉猟と緻密な分析によって多くの事実関係を明らかにした点、またそれに基づいて説得的な論をさまざまに展開している点、さらに、韓国ナショナリズムが抱える事実認定上の誤謬を指摘した点など、本論文が有するすぐれた価値を、決して損なうものではない。

以上、審査したところにより、本論文は博士（文学）の学位論文として価値あるものと認められる。なお、2015年4月9日、調査委員3名が論文内容とそれに関連した事柄について口頭試問を行った結果、合格と認めた。

なお、本論文は、京都大学学位規程第14条第2項に該当するものと判断し、公表に際しては、当分の間、当該論文の全文に代えてその内容を要約したものとすることを認める。