1990年代の韓国のゲーム雑誌における「おたく文化」の形成

東京大学　金泰龍

1. 目標

本報告は、90年代の韓国のゲーム雑誌の分析を通じて、韓国のおたく文化の起源とも言える初期おたく文化の多面的な属性を明らかにする一方、その現代的な意味を検討する検討する。近年、日本のサブカルチャーの世界的な流行と共に、それを特殊な方式で享受する主体、いわば「おたく」もグローバルな現象になった。韓国も例外ではないが、既存の言説は、主にあるコンテンツの流通や受容、あるいはそのようなコンテンツを能動的に読み取るオーディエンス性に着目した結果、それをめぐって行われているおたく同士のコミュニケーションや、そこに媒介されているメディアの問題に対して充分に考察しているとは言え難い。

2. 方法

本報告は、90年代の韓国のゲーム雑誌を分析対象にしつつ、当時の誌面で行われたコミュニケーションに対する分析を行う。特に、ブルデューの理論を援用して「おたく文化の場」が、それなりの自律性を持ちながらも、90年代の韓国社会という特殊な文脈によってどのように構成されていたか、またそれがおたく達の実践とどのような関係を結んだのかを明らかにしていきたい。

3. 結果

分析の結果は、第一に当時の韓国のおたく達は主にキャラクターを中心にする自己を演出するコミュニケーションを行っていた。それは80年代初頭の日本のサブカルチャー情報誌とほぼ同じ特徴で、ある意味ではおたく文化の普遍性でとも言える。第二に、彼らはサブカルチャーの産業的価値と自分のナショナルアイデンティを強く意識していた。彼らが享受するコンテンツのほとんどが日本産であることを考えるとそれは矛盾的とも見えるが、そこにはサブカルチャー対する、くだらない「子供の遊び」であり、我々の文化を損なう「日本の文化」という、矛盾した認識を乗り越えようとする「象徴闘争」の文脈が含まれていた。

4. 結論

韓国のおたく文化は、90年代という転換期に日本のコンテンツと雑誌メディアを中心にそれなりの独自性を持った「場」として成立した。しかし、一方では国家や民族などの他の「場」を強く意識し、それとの関係によって構成される従属的な側面も持っていた。そして、このような状況の中で行われた実践は、一つの「ハビトゥス」として構造化され、2000年代以後の国家主導の文化産業政策や、日本産コンテンツをめぐる右翼論争にも繋がるようになる。その点については、また別の研究でより詳しく検討する必要がある。

文献

金成玟（2014）『戦後韓国と日本文化：「倭色」禁止から「韓流」まで』岩波書店。

Bourdieu, Pierre（1987） *Choser dieted*、Éditons de Minuit = 1991 石崎晴己訳『構造と実践 ―ブルデュー自身によるブルデュー―』 石原書店。