



Title	越境するアニメソングの共同体 : 日本大衆文化をめぐる韓国の文化的アイデンティティとオリジナルへの欲望
Author(s)	玄, 武岩; Hyun, Mooam
Citation	国際広報メディア・観光学ジャーナル, 18, 25-47
Issue Date	2014-03-18
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/55174
Rights(URL)	https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/
Type	departmental bulletin paper
File Information	Jimcts18_03_Hyun.pdf



越境するアニメソングの共同体 —日本大衆文化をめぐる韓国の文化的アイ デンティティとオリジナルへの欲望—

北海道大学大学院メディア・コミュニケーション研究院准教授
玄武岩

abstract

Transnational "Anime-Song Community": South Korean Cultural Identity as related to Japanese Popular Culture and to a Desire for the Original

HYUN Mooam

This paper examines the transnational space of popular culture and cultural identities in Korea that formed in the process of the public acceptance of Japanese Animation (Anime), one of few fields officially allowed in the postwar period during which Japanese popular culture was forbidden.

Particularly, in analyzing anime-songs aired in Korea between the 1960s and the 2000s and in observing the process of their historical evolvement, critical points for arguing the flow of popular culture between Japan and Korea as it relates to media culture and identity emerge.

The research first reconstitutes the cultural relationship between postwar Japan and Korea, as reflected in the acceptance of Anime and historic changes in South Korean identities in the above period, according to the ideal type "Anime-Song Community." Then, the research employs a comprehensive approach incorporating diverse perspectives of industrial and historical content flow, consumption, and identity to examine the way in which media practice constitutes that field.

By thus considering from an overall perspective what kind of socio-cultural dynamics are revealed through changes in the style of acceptance of "Anime-Songs" shared between both countries, we should be able to comprehend the transition of cultural identity amidst young Korean generations.

1 はじめに —日韓の交錯するアニメ文化

本稿は、韓国で日本の大衆文化が禁じられた状況で「公式的」に認められた数少ない領域である日本製テレビアニメーション（アニメ）の受容過程において、「禁止」という社会的な規制をくぐりぬけながらそれらを「現地化」（localization）しつつ受け入れる文化的実践の意味とアイデンティティの変容について考察するものである。

テレビアニメの場合、その「無国籍性」というメディア的特性のゆえ、「禁止」の領域は「現地化」の過程で自然に解消される高度な越境性をもつ。とくに日韓で放映された1960～2000年代のテレビアニメのテーマソングを分析すると、共通の枠組みを形成しながら流通する戦後日韓のメディア文化フローのトランスナショナルな土台が見えてくる。

ただしその越境性は、受容する側の「禁止」の度合や文化産業的な力量、独自性というアイデンティティおよびそれに逆行するオリジナルへの希求という諸要素によって多面的にあらわれる。これまで日韓の大衆文化研究のなかでも分析の対象とならなかったアニメソングの歴史的な展開過程に目を向けると、メディア文化とアイデンティティをめぐる日韓の交錯する大衆文化の重要な論点が浮かび上がってくる。

1970年代までは韓国が日本のテレビアニメを放映する場合、オープニングテーマ曲（OP）はおおむね日本で放映されたときのOPあるいはエンディングテーマ曲（ED）を歌詞のみ韓国語に翻訳して使うのが主流であった。それが1980年代になると韓国独自のOPの使用が多く見られるように変化し、近年再び日本版のOPを使用する傾向が顕著である。ただし、同じく「日本の歌」である日本版OPを使用するとしても、以前は「自分たちのもの」と思い込んで受容していたものが、今日は日本文化として積極的に受け入れられるという点で決定的に異なる。このことは、日本のテレビアニメが「国籍」を回復することを意味するが、つまるところ日本製アニメを受容する様式そのものの変化として受けとめることができる。

こうした韓国における日本のテレビアニメの受容とアイデンティティの時代的变化を「アニメソングの共同体」という日韓大衆文化交流の理念型から再構成し、コンテンツ流通の産業的な視点や歴史文化的な視点、消費やアイデンティティからの視点など、多岐にわたる包括的なアプローチをとおして、そのフィールドがどのようなメディア実践によって構成されているかを考察する。それがいかなる社会文化的動態を示しているのかを俯瞰的に見れば、若い世代を中心にした日本の大衆文化の受容をめぐるアイデンティティの変容過程を追うことができる。

2 越境するアニメ —無国籍性とナショナリズムの両面

- ▶ (1) アンダーソン、ベネディクト(白石隆・白石さや訳)『定本 想像の共同体—ナショナリズムの起源と流行』書籍工房早山、2007年。
- ▶ (2) 吉見俊哉「テレビが家にやって来た—テレビの空間 テレビの時間」『思想』2003年12月、40—41頁。
- ▶ (3) 同上、37頁。
- ▶ (4) アライ＝ヒロユキ『宇宙戦艦ヤマトと70年代ニッポン』社会評論社、2010年、138頁。
- ▶ (5) 押井守・伊藤和典・上野俊哉「映画とは実はアニメーションだった」『ユリイカ』1996年8月号、78頁。
- ▶ (6) 『朝日新聞』2013年9月23日(朝刊)。
- ▶ (7) 谷川建司「『鉄人28号』におけるナショナリズムの表象—軍事力保有のリアリティとヴァーチャリティ」谷川建司・王向華・王咏梅編『サブカルで読むナショナリズム—可視化されるアイデンティティ』青弓社、2010年、41頁。
- ▶ (8) ネイピア、スーザン・J(神山京子訳)『現代日本のアニメ—『AKIRA』から『千と千尋の神隠し』まで』中央公論新社、2002年、52頁。
- ▶ (9) 「ホームアニメ」については、玄武岩他「越境する〈ホームアニメ〉—東アジアにおける『ちびまる子ちゃん』の家族像」北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院『国際広報メディア・観光学ジャーナル』15号、2012年を参照。

ベネディクト・アンダーソンが、「想像の共同体」としてマス・メディアによるナショナルな空間の創造を定式化したとき⁽¹⁾、ナショナル・メディアとしてのテレビはその究極的な装置として君臨しながらも、ナショナルな枠を越える文化的な展開を見せていた。その代表的なジャンルがアニメーションであろう。

なるほど、テレビはそれが放送する番組を通じ、私たちの意味世界の一部をなし、さらに放送という機能そのものを通じてわれわれの生を組織している。こうしてテレビは家庭のなかにナショナルな広がりをもった時間割を挿入することで、国民共同の時間帯をかたちづくっていくのである⁽²⁾。一方で、テレビの時間的作用を顕著に示すモーニングアワーやゴールデンアワーに放映されるホームドラマ、時代劇、歌謡番組、ドキュメンタリー、スポーツなどの番組やコマーシャルのテキストが、戦後日本のナショナル・アイデンティティを表明したのである⁽³⁾。

主に子どもや若者向けのアニメも、こうしたナショナリズムのイデオロギーと決して無縁ではない。SFアニメを例にするならば、『宇宙戦艦ヤマト』は、その物語構造に非武装・平和を掲げてきた日本特有の社会意識が反映されているともいうが⁽⁴⁾、しかし「露骨に日本人を意識した珍しい作品」でもあった⁽⁵⁾。さらに映画評論家の町山智浩は、「日本は敗戦国なので、第2次世界大戦を痛快な娯楽映画として描けない」状況で、「ヤマトは、帝国海軍の戦艦がナチスのような侵略者から世界を救う物語にして、ナショナリズムを正当化する抜け道を作った」というように、同作の背後に「理想化されたナショナリズム」を見ることができるのである⁽⁶⁾。

封印された潜在的なナショナリズム意識を刺激する作品としたのは、月刊少年誌『少年』(光文社)に1956年から連載され、ラジオやテレビドラマをへて1963年からテレビアニメとして放映された『鉄人28号』が先行する。『鉄人28号』のさまざまなヴァリエーションの作品を、第2次世界大戦終了後も強大な軍事力をもつヴァーチャルな軍事大国としての日本のミリタリー・バランスの物語として捉えた谷川建司は、こうした軍事力の表象には、明らかに潜在的なレベルで日本人の自意識にはたらきかけ、自信をもたせる、ナショナリズムを喚起するエッセンスが内包されていると指摘する⁽⁷⁾。

『宇宙戦艦ヤマト』は、同作家松本零士の『銀河鉄道999』と同様、SFアニメにして「露骨に日本人を意識した」例外的な作品ではあるが、実際ほぼすべてのアニメには、心理学的、美学的に、そして歴史にいたるまで、ある程度の日本的要素が含まれている⁽⁸⁾。『サザエさん』や海外でも人気の高い『ちびまる子ちゃん』『クレヨンしんちゃん』など「ホームアニメ」が、伝統的な文化やしきたり、コミュニケーションなど日本特有のナショナルなスタイルを呈することはある意味当然だといえる⁽⁹⁾。

それでもアニメが本来的に「無国籍性」を帯びていることは、日本のアニメが世界中で受容されている状況を見ても明らかだ。日本文学研究者のスーザン・ネイピアがいうように、多くの日本人評論家は、アニメを「無国籍」という言葉で表現する。アニメを見たほとんどがすぐに気づくように、出てくるキャラクターがちっとも日本人に見えず、いかなる文化にも属さない「アニメ顔」をしているのである⁽¹⁰⁾。

つまるところ、アニメというメディアは、まさにまるっきり欧米でも日本でもないキャラクターや背景を際立たせるという性格のゆえに、観客が安全に遊べる異世界、アニメならではの無国籍なファンタジー空間を提供することができるのである。これが他の現代メディアにない特徴である⁽¹¹⁾。文学も、音楽も、映画も、追いつくことができない越境の自在さをもって、アニメは軽々と国境を越えていくのである⁽¹²⁾。

このように日本のアニメがナショナルな枠組みを越えて海外で受容されるのは、作品の「国籍」が日本であることは現地ではほとんど認識されない、日本のアニメの「無国籍性」が幸いした⁽¹³⁾。米国で放映された『鉄腕アトム』が『Astro Boy』と改題され、ストーリー構成なども置き換えられると⁽¹⁴⁾、タツノコプロ制作の『マッハGoGoGo』は、はじめからこうした趨勢を鑑みてキャラクターや舞台は無国籍な意匠で描かれたという⁽¹⁵⁾。こうしたテレビアニメは若い視聴者の心を捉えたが、多くの場合、彼らは自分たちが目に見えているものが、日本製カートゥーンであることを知らずにいたのである⁽¹⁶⁾。

欧州諸国でも人物名などは現地風にアレンジされながら、『キャンディ・キャンディ』や『UFOロボ グレンダイザー』など国籍を感じさせない作品が多く受け入れられた。それらに日本製という「国籍」が付与されるのは、1990年代に『ドラゴンボール』『美少女戦士 セーラームーン』が放映されてからである⁽¹⁷⁾。ただし、再編集の機能がなかった状況で、国情にそぐわない場合などは、無条件でシーンや1話そのものが削除されることもあった⁽¹⁸⁾。つまり、アニメの「無国籍性」とは、裏を返せばナショナルな枠組みを越えて再びそれをナショナルな枠組みに回収しやすいことをも意味するのである。

だとするならば、谷川がいうように、マンガやアニメといった大衆文化は、国家という枠組みを越えて、出版／放送される地域それぞれの受容者間で相互に影響を与えながら流通する一方、ナショナルな感情あるいは欲望を包含しながら、読者／視聴者である国民の潜在的な意識に影響を及ぼしうる二つの側面をあわせもつメディアだといえるだろう⁽¹⁹⁾。

韓国においても、一方ではナショナリズムの問題とかかわる可能性をもつ日本製アニメ作品を受け入れなければならない、他方ではその「無国籍性」のゆえ「産地偽装」も横行した。すると重要なことは、その内容やコンセプトの翻訳によって作品本来の意味が大きく変わるという問題とともに、その流通経路が果たす役割の問題、オリジナルの作品がもつナショナルな感覚について受容者が自覚的であるかどうかという問題、そして受容される国／エリアごとに異なる、「表現の自由」の程度とコンテンツに対する規制といった問題に関して、マンガやアニメのナショナル／インターナショナルなメディアとしての機能を再考することである⁽²⁰⁾。

▶ (10) ネイピア、前掲書、50頁。

▶ (11) 同上、53—54頁。

▶ (12) 四方田犬彦「アニメの越境と『セーラームーン』『ユリイカ』」1996年8月号、84頁。

▶ (13) 津堅信之『日本アニメーションの力—85年の歴史を貫く2つの軸』NTT出版、2004年、168頁。

▶ (14) 『Astro Boy』は、米NBCが『鉄腕アトム』52話分の世界配給権を買い取り、1963年秋から放映されることになるが、虫プロから送られてきた1年分の番組フィルムのうち、6本分がNBCの放送基準・実施規定によって、行き過ぎた暴力や動物実験、宗教関係など好ましくない内容と判定された。そのうち3本は再編集する程度で放映された。ラッド、フレッド／デネロフ、ハーヴィー（久美薫訳）『アニメが「ANIME」になるまで—鉄腕アトム、アメリカに行く』NTT出版、2010年、41—49頁。

▶ (15) 鈴木真司・小林裕司「アニメーションと情報社会—成立過程における情報・制度環境及びその変貌」『実践女子大学人間社会学部紀要』2号、2006年、85頁。

▶ (16) ネイピア、前掲書、425頁。

▶ (17) 鈴木・小林、前掲書、84—85頁。

▶ (18) 同上。

▶ (19) 谷川、前掲書、17頁。

▶ (20) 同上、46頁。

▶ (21) ゲイ、ポール・ドウ他（暮沢剛
日訳）『実践カルチュラル・ス
タディーズ—ソニー・ウォー
マンの戦略』大修館書店、2000
年、7頁。

このことは、ナショナリズムの問題とかかわる作品に限らず、マンガやアニメが文化的形態としてグローバルに流通する以上、そのテキストの越境は、表象、アイデンティティ、生産、消費、規制という文化の意味の生産と交換が行われるプロセスを通じて分析されなければならないことを示している⁽²¹⁾。アニメはその「無国籍性」により越境しやすい特性を有するが、その分、「規制」にともなう物語構成や台詞の変更、画面のカットなど「表象」の再構成が比較的容易であり、またキャラクター名をアレンジすることで「帰化」、すなわちナショナルな枠組みへと回収することもできるのである。したがって、オリジナルの作品の感覚も「生産」と「消費」の過程ですれとねじれにさらされ、テキストは新たな意味を獲得して「アイデンティティ」に作用するのである。

以下では、谷川の問題意識を深めながら、日韓におけるアニメおよびアニメソングの越境的な展開を、ポール・ドウ・ゲイらが「文化の回路」と呼ぶ、文化の意味の生産と交換が行われる上記の5つのプロセスからアプローチし、「アニメソングの共同体」の歴史的な生成過程とその変容について考察する。

3 韓国におけるテレビアニメと日本

3-1 「禁止」への抵抗

アニメの「無国籍性」は、日本の大衆文化が「禁止」されていた韓国においてもその受容と流通のハードルを一段と低くしたにちがいない。韓国では1960年代後半以降、多数の日本製アニメが輸入され、多くの子どもたちを魅了した。そしてその子どもたちはアニメのテーマソングを歌い、子ども世界の大衆文化的な共同体感覚を培っていったのである。

ただし韓国における日本製アニメの受容の過程は、「規制」の政治的・文化的意味が欧米諸国とは異なるばかりか、ポストコロニアルな課題をも抱えることで、「文化の回路」における諸プロセスの密度が濃く、複雑に絡まり合う様相を呈するのである。そのなかで戦後の韓国における文化的実践のもっとも強力な言説として機能したのが、「倭色一掃」という「反日」のスローガンである。

「倭色一掃」のスローガンは、「公定ナショナリズム」の政治的表象としてあらゆる文化的実践を統制するものであったが、しかし戦争と独裁にあえぐ脱植民地の韓国における文化的欲求は、「日本大衆文化禁止」という言説を受け入れながらもそれに抵抗する「不純な動き」をも示した。

李承晩政権（1948～1960年）は、韓国人の思考方式と生活方式において「倭色」を「一掃」することを要求し、そうした政府の努力は広範な支持を獲得した。しかし実際に日本的なものと非日本的なものの区別はあいまいであって、また生活に深く根づいたものを除去することはできない。結局、政府は日本語を教えたり有形的に日本的な色彩が濃厚と認められたりする行為を表

面上禁止する態度をとったが、実際には国民の自粛に任せる以上の統制を加えることはできなかった⁽²²⁾。

それが、「反日」的な李承晩政権が4月市民革命（1960年）によって倒れて民主党政権（第2共和国）が成立すると、自由主義的な雰囲気の中で日本ブームが起こり、日本商品、日本歌謡が氾濫し、日本語熱が高まり、日本の小説の翻訳が流行するようになったのである⁽²³⁾。

これまで「倭色一掃」の氣勢に押し込まれてきた文化的欲求は、日本の大衆文化にはけ口を見出した。それは『韓国日報』（1961年2月19日）が「日本歌謡が韓国の大衆の感情を満足させるから流行」するのだと正鵠を打ったように、「反日」のスローガンによって排除できるものではなかった。こうして1965年の日韓条約の締結を待つことなく、日本の大衆文化は韓国で「文化爆発」を引き起こすことになる。

『新東亜』1964年11月号は、レコード、雑誌、書籍、日本語、工業品、労働市場などあらゆる分野で日本が浸透している状況を憂いて、「韓国のなかの日本を告発する」特集を組んだ。同特集は、「少なくとも国を導く人たちは外国のみでなく私たち自身まで日本語を通じて知ることになる日が再び訪れないよう努力すべきではないか」と戒める。しかし、「本がなく日本書籍を読むことが如何にして悪いのか、日本の本で勉強することが何故いけないのか」と問い返すなら、それは個人の気の毒な事情であろう」と一定の理解も示している⁽²⁴⁾。

社会学者の金成玖が指摘するように、1960年代以降の韓国社会は「日帝残滓清算」という社会的スローガンと「日本ブーム」という社会的現象が同時に存在し、そこで「日本大衆文化禁止」とは「違反が非難される」という可能性のもとに作動するという、「慣例によって保証される禁止」だったのである⁽²⁵⁾。もっとも、「至大な日本文化への好奇心」の裏で、多くの人たちが日本に対して感情的に反発しながらも、それが辛い時期だったといえ過去として郷愁を抱くことは否認できない事実であった⁽²⁶⁾。

いずれにしろ、こうした状況は「日本大衆文化禁止」がもはや「反日」という国民感情をもって対応できないことを意味した。1960年代以降、日本の大衆文化の流入が本格化すると、それは優位な日本文化に国内市場が奪われるという経済的側面や、低俗な文化が拡散するという「文化の主体性」の問題として議論されることになる。つまり、日本の大衆文化をめぐる自らの経済的・文化的な「アイデンティティ」の問題として意識され、その確立のために日本文化は排除されなければならなかったのである。

しかし高度経済成長をとげ、産業消費社会に突入しつつあった日本に対して、文化や表現への統制を強めていく韓国としては、両者の文化的力量の差は歴然であった。韓国は、こうした政治的・経済的・社会的な条件のなかで、日本の大衆文化に向き合わなければならなかった。

3-2 アニメ文化の誕生

日韓の国交正常化は、政治的・経済的に諸分野における関係を活性化し、人や資本、そして情報の流れは社会的・文化的にもさまざまな変化をもたら

▶ (22) 李萬甲「文化交流の為の正確な立場」『思想界』8号、1960年7月、131—132頁。（韓国文）

▶ (23) 森田芳夫「韓国における日本—韓国の日本ブームについて」『思想の科学』（第4次）28号、1961年4月号。

▶ (24) 「専門への依存度」『新東亜』1964年11月号、104頁。（韓国文）

▶ (25) 金成玖「『禁止』と『メディア』—1970年代韓国社会における『日本大衆文化禁止』と『新聞・放送』」『マス・コミュニケーション研究』72号、2008年、84頁。

▶ (26) 金宇鍾「日本の風吹く放送劇」放送文化会館『放送文化』第1巻第1号、1968年7月、86頁。（韓国文）

- ▶ (27) たとえば、1968年8月29日の第二次日韓定期閣僚会議の共同声明には、「日本映画輸入に関する従来の日本側の要望に対して、韓国側はまず文化映画輸入の具体的な実施のために好意的に配慮することの旨を表明した」と盛り込まれた。韓英鳩・尹徳敏編『現代日韓関係資料集 I 1965年～1979年』オルム、2003年、152頁。(韓国文)
- ▶ (28) 不知火プロ編『妖怪人間ベム大全』双葉社、2007年、13頁。
- ▶ (29) 同上。以下、作品の括弧内は番組の初回放映開始年を指す。
- ▶ (30) ホ・インウク『韓国アニメーション映画史』新韓メディア、2002年、37頁。(韓国文)
- ▶ (31) 韓国のテレビ受像機の登録台数は、1968年11万8262台(2.1%)で10万台を超え、1969年に22万3695台(3.9%)と倍増し、1970年37万9564台(6.4%)、1971年61万6392台(10.2%)、1972年90万5363台(14.7%)、そして1973年に100万台を超え114万2908台(20.7%)となった。李玉卿「70年代大衆文化の性格」『歴史と基督教 第10輯 韓国社会変動研究 (I)』民衆社、1984年、269頁。(韓国文)
- ▶ (32) 1970年代に入りテレビ視聴が日常化し始めると映画産業にも陰りが見え始め、劇場版アニメもその影響を受けた。1972年に封切られた『怪獣大作戦』をもって、韓国ではしばらく劇場版アニメの制作が途絶えることになる。再び制作が開始されるのは、日本のテレビアニメ『マジンガーZ』の影響を受けて1976年に制作された韓国アニメ史上最大のスーパーヒーロー『ロボットテコンV』を待たなければならなかった。
- ▶ (33) 戦後の日韓関係における「満州人脈」については、姜尚中・玄武岩『興亡の世界史18 大日本・満州帝国の遺産』講談社、2010年を参照。
- ▶ (34) 不知火プロ編、前掲書、40頁。

した。それは日韓条約前から氾濫していた日本文化をある程度公式化することでもあった。大衆文化部門における「慣例によって保証される禁止」はなお有効であったが、日韓条約に付属する「文化財および文化協力に関する協定」は、その第1条に「両国民間の文化関係を増進させるためできる限り協力を行う」ことを定めた。

しかし日本の映画や歌謡の流入は、国際的な映画祭や音楽祭の場に限られていた。自国の大衆文化の受け入れに消極的な韓国側の態度に対して、日本側は日韓定期閣僚会議などの場で、たびたび日本文化の開放を要求した⁽²⁷⁾。だが韓国が日本側の要求を受け入れることはなかった。

そうしたなかでも日韓が意欲を示して取り組んだ大衆文化交流の部門があった。すでに日本では世界的な産業へと成長していたアニメーションの制作である。日韓条約の締結を受けて、両国では文化交流の一環としてアニメーションの技術交流の計画が浮上した。日韓会談の日本政府代表を歴任した高杉晋一は「海外のある人物から」この件についてもちかけられると、広告代理店の第一企画(現ADK)に相談した⁽²⁸⁾。

第一企画は、『鉄人28号』『エイトマン』などを制作したTCJ(当時)出身者と東映動画(当時)出身者を中心に60名ほどのスタッフを集め、アニメーション部門となる第一動画を設立した。第一動画は韓国のTBC(東洋放送)と組んでアニメ制作を進めることになるが、その第1号が『黄金バット』(1967年)、第2号が『妖怪人間ベム』(1968年)であった⁽²⁹⁾。つまりこの二作品は、日韓国交正常化による両国の文化交流の取り組みのなかで生まれた日韓共同制作のアニメだったのである。

当時、韓国のアニメーション制作には二つの流れがあった。1967年1月に韓国初の長編アニメーションが上映された。世紀商事が制作した『ホン・ギルトン洪吉童』である。監督の弟である申東雨が古典小説の主人公を描いた連載漫画『風雲児洪吉童』をアニメ化したもので、ディズニーのアニメーションを輸入していた世紀商事がその商業性に目をつけ、自らがアニメ制作を手掛けたのである⁽³⁰⁾。同作の成功を受けて、韓国では長編の劇場版アニメが相次いで制作された。当時の韓国はまだテレビ受像機が普及しておらず⁽³¹⁾、さらにモノクロであったこともあり、カラーで制作される劇場版アニメは多大な人気を博した⁽³²⁾。

こうした劇場版アニメの活況とは異なる、もう一つのアニメ制作が進んでいたのがテレビアニメの現場である。日韓共同のアニメ制作という文化事業の「大義」を込めて、第一動画のスタッフは渡韓した。このときともに韓国にわたり、現地でアニメーターの育成に奔走したのが森川信英であった。森川は戦前に満州映画協会(満映)に勤めた経験がある。当時の日韓関係において権力層の重要なパイプとなった「満州人脈」が働いたかどうかは不明だが⁽³³⁾、こうした体験が森川を、「韓国人の財産のみならず、人としての誇りも奪いとった大変な卑劣な行為」をした日本人の一員として、韓国文化に役立つべく渡韓に踏み切らせたのである⁽³⁴⁾。

森川は第一動画の制作部長として韓国のアニメ産業の育成に大きく貢献することになる。次項では森川の講演記録を中心に、韓国におけるテレビアニメ

メ時代の幕開けについて振り返ってみたい⁽³⁵⁾。なぜならば、この時期の森川の挑戦と挫折が、その後の韓国のアニメ文化において大きな影響を及ぼしたと考えられるからである。

3-3 テレビアニメの時代へ—日韓の共同制作から

当時大人の世界では、さまざまなかたちで日本の大衆文化に接する通路が存在した。そしてほとんどの場合、それらは日本という「国籍」を有しており、日本文化として受けとめられた。

ところでアニメは、韓国では産業的な基盤がまだ確立されておらず、前述したようにようやく劇場版アニメが芽生えようとする時期であった。したがって経済的・文化的な脅威をもたらす分野とは考えられなかっただろう。むしろアニメ制作の下請け作業の担い手として、経済的效果が見込まれていたと思われる。実際、韓国のアニメ産業は、創作的活動というよりも日本や米国の下請け業者として成長していくことになる。

第一動画の韓国側のパートナーとなったのがTBCである。TBCは1964年に開局したサムスン系列の民間放送局である⁽³⁶⁾。当時、唯一の民放として商業放送時代を切り開いたTBCは、芸能やエンターテインメント番組に力を注いだ。多額の費用を要するアニメの制作は民放が適したのだろう。

日韓の文化交流の一環としてアニメ産業の育成に取り組むことになった政治的な経緯は明らかではないが、TBCは1966年4月に系列の『中央日報』をとおして「テレビ動画要員」の公募を行った⁽³⁷⁾。80人枠の募集には美大生や漫画家を中心に900人が応募したという。実技と面接の試験だけで一週間以上かかるほどであったが、この選考が、森川が韓国にひとりとどまり取りかかった最初の仕事であった。

いよいよ技術を身につけた韓国のスタッフとともにアニメの制作に取り組むことになる。作品は、戦前に日本では知らない者のいない紙芝居時代最大のヒーロー『黄金バット』であった。自らがはじめて手がけるアニメが戦前の日本の「国民的ヒーロー」であることを、韓国側は知るすべもなかっただろう。『黄金バット』は全52話が制作され、日本テレビ系で放映された。『妖怪人間ベム』はスポコンアニメブームもあって半年の26本で打ち切りとなるが、その後は再放送され一定の支持を得る作品となった。

第一動画からは若いアニメーターがソウルに駆けつけ指導に当たった。ただし、TBC動画部で独自にテレビアニメを制作できる態勢は整っていなかった。当時の基本的な役割分担は、まず日本で作った脚本や絵コンテを空輸して、韓国側で中割、トレス、色づけ、背景といった一連の仕上げを行う。こうして仕上げたセル画が再び東京に空輸され、日本のスタッフが修正やチェックをして撮影が行われた。

こうした事情から、韓国では、両作品がTBCと第一動画の「共同制作」というよりも、自らが核心分野である企画などに参加することなく、日本側から単純・反復作業の一部を受けもただけだとして、韓国のアニメとして扱われていない⁽³⁸⁾。さらにこのことが、韓国が日本製アニメの下請け業者として作画や彩色など労働集約型の作業を担当するきっかけとなり、下請け構造

▶ (35) 2001年8月12日に森川は埼玉県
の嵐山町にある知識の森図書館
で、韓国での経験について講演
を行っている。講演記録は、注
(28) 不知火プロ編『妖怪人間
ベム大全』に収録されている。
とくに言及がない限り、本講演
記録からの引用である。

▶ (36) 1964年に開局したRSB（ラジオ
ソウル放送）とDTV（東洋TV放
送）が統合して1965年に発足し
た。統合時は中央ラジオと中央
テレビであったが、国営放送
KBS（ソウル中央放送局）と混
乱するとして翌年TBC（東洋放
送）に改称した。

▶ (37) 『中央日報』1966年4月6日。広
告には、まだ「アニメーション」
という言葉が存在しなかったこ
ともあり、「動画」とは「漫画
映画のようにひとつひとつの絵
を描き、それを「フィルム」に
収めさまざまな動きをつなげる
こと（アニメーション）」とい
う説明をつけなければならな
かった。

▶ (38) ホ、前掲書、58頁。

- ▶ (39) 同上、55—58頁。ただし、アニメ制作の下請けのオファーは米国からもあった。詳しくはラッド／デネロフ、前掲書、109—121頁を参照。
- ▶ (40) NHKハイビジョン特集「日韓国交正常化40年—映画人は海峡を越えた：二人の旅人がたどる日韓40年」2005年6月23日放映。
- ▶ (41) 大学で西洋画を専攻して1966年にTBC動画部に入社したイ・ドンヨンは、このときTBCがもう少し耐えていたならば、韓国アニメの創作やOEMにおいても相当な変化があっただろうと振り返る。『『黄金バット』から出た芽が『イエリム動画』で咲く—イ・ドンヨン社長：人物で見る韓国アニメーションの足跡』『アニメートゥーン』20号、1999年、90頁。（韓国文）しかし一方では、TBC動画部が自らアニメ制作の企画を試みていなかった点で、文化的コンテンツを制作するアニメーション制作会社というより、産業的な側面から当時飛躍的に成長する、米国および日本のアニメ制作の需要における必要な工程の一部を担う下請け業者を指向したという批判も見られる。ノ・スングァン／ヤン・ギョンミ『アニメーション叢書2 韓国アニメーションの決定的な瞬間』クブック、2010年、51頁。（韓国文）
- ▶ (42) ソン・ナクヒョン『アニスクール 第1巻』ソウル文化社、1997年、120頁。（韓国文）
- ▶ (43) シン、ネルソン『アニメーションと私』サルリム、1999年、90頁。（韓国文）
- ▶ (44) カン・インチュン「あの昔のTV漫画映画『黄金バット』の追憶」『オーマイニュース』2005年10月12日。TBC動画部に一期生として入社し森川の指導を受けたカンは、次のように森川について振り返る。「あのとき教育を受けた多くの弟子たちは今も森川先生のことを忘れられない。彼の熱き教育熱と善良な品性、そしてマンツーマンの指導で各自の個性を育てながら心優しく導いてくれた韓国の弟子たちの

を定着させたという批判さえ向けられている。下請け産業は、輸出による経済成長にはある程度寄与したが、アニメ制作の真髄である企画力など核心的な技術の蓄積にはいたらず、たんに低廉な人件費および豊富な労働力を動員した単純作業のみ繰り返すことで、逆に韓国におけるアニメ文化の発展を阻害する要因になったというのである⁽³⁹⁾。

だとするならば、なおさら森川の挫折は無念に思えてならない。韓国では下請けの始まりと評価される両作品の「共同制作」としての意義は決して小さくなかった。第一動画でも韓国との合作であることは日本国内の反発を恐れて公表はしなかった⁽⁴⁰⁾。しかし『黄金バット』のタイトルバックのクレジットには「制作協力 東洋放送」と記されていたように、それはたんなる下請け業者の扱いではなかった。「韓国文化に役立つ」べくして渡韓した森川は、「共同制作」であることをより強く意識していた。ただ、第一動画において韓国との提携は、技術面からしてまだ割に合う形態でなかった。空輸にかかる費用やセル画の紛失などのアクシデントにより、思ったほど制作費が浮かないと会社は判断し、TBCとの提携を打ち切る方針を決めたのである。

当時はまだ相互の利益構造を創出ほど韓国の技術や日韓関係が成熟しておらず、森川の思いは志半ばで企業の論理に呑みこまれた。提携を打ち切られたTBCは3期でアニメーターの募集を終了して動画部を解体することとなった。この提携が成功を取め、TBCのアニメ制作が発展を遂げていたならば、韓国のアニメ文化は大きく変わっていたかもしれない⁽⁴¹⁾。

韓国の放送局としては、自国の労働力で下請け生産された作品を安い価格で輸入して放映できる利点があることから、あえて国内で創作的なアニメ制作に乗り出す必要はなかった。1980年代になっても、政府の立場は年間売上高が1億ドル規模の下請けアニメ市場を外貨稼ぎの品目として利用することであって、したがってアニメ産業を文化管轄機関ではなく商工部（省）の管理下に押さえていたのである⁽⁴²⁾。

TBCのテレビアニメへの挑戦は、韓国初のアニメプロダクションとして多数の人員がかかわる下請け作業の基盤を作ることで、多くの漫画家がアニメに転職する動機となり、後に新たなアニメーターを育成するうえで功績が認められるとも評価される⁽⁴³⁾。実際、森川が育てたアニメーターは、『黄金バット』がたんなる輸入品ではなく「純粋なわれわれ若きアニメーターたちの作品」と自負し、以来韓国のアニメ文化の第一線で活躍してきた⁽⁴⁴⁾。1970年代は人件費が安い韓国への日本企業の進出が活発であったように、アニメ産業が確実に技術を蓄積していくと、アニメの下請け産業は構造化・システム化し、韓国は世界最大のアニメの下請け基地となる⁽⁴⁵⁾。

4 アニメソングという問題系 —文化的アイデンティティとアニメ

4-1 アニメソングの誕生—1960年代

『黄金バット』および『妖怪人間ベム』に対する批判や評価は、いずれも韓国のアニメ制作における産業構造上の問題に終始する、いわば文化コンテンツを生産することの意味からの視点である。したがって「共同制作」という、韓国の初期アニメ産業の形成における特異な文化的体験の意義は、「下請けの始まり」として矮小化されるか、あるいは「アニメーターの育成」「輸出役軍」として利益追求主義に傾度しかねない。

しかしこれらの韓国アニメ史における「共同制作」の意義を、生産のみならずそれらを消費する受容者の文化的実践からもアプローチし、その後の韓国テレビ放送の社会文化的意味を問い直せば、テレビアニメの交錯と共有という、日韓のメディア文化フローのもう一つの側面が見えてくる。

たとすれば、産業構造的には「下請け」という従属的位置におかれるきっかけになったと評価される『黄金バット』および『妖怪人間ベム』は、その生産と消費においていかなるメディア文化的意味を有するのだろうか。

『黄金バット』『妖怪人間ベム』という、テレビアニメの「共同制作」の試みは、韓国における定期・定時的なテレビアニメの開始として画期的であっただけでなく、アニメソングの始まりとしても画期的であった⁽⁴⁶⁾。韓国で『黄金バット』が放映されたのは、TBCをとおして1967年10月24日から1968年9月5日までである。日本では1967年4月1日から1968年3月23日まで放映されているので、およそ半年遅れの放映である。半年のタイムラグがあるとはいえ、これは同時に放映されたといってもよからう。同作が日韓の「共同制作」であったことの所以である⁽⁴⁷⁾。

一方、日本では『妖怪人間ベム』が1967年10月7日に放映開始し、1968年3月末をもって26話で打ち切りとなっている。これを機に第一動画とTBCの提携が解消されたのではないかと考えられる。なお韓国では、1969年8月9日から1970年2月7日まで放映された。ちょうど26話分であるが、日本での未放映分を韓国で放映するのは難しかっただろう。

日韓で「同時」に放映された『黄金バット』や『妖怪人間ベム』の「共同制作」の試みは、提携の解消によって途中頓挫するが、しかしこれは韓国において日本のテレビアニメが恒常的に輸入・放映される先駆けとなった。1969年9月26日には『海底少年マリン』がMBC（文化放送）にて、1970年4月23日には『悟空の大冒険』がKBS（ソウル中央放送局）にて放映が開始している。その後は各放送局で日本のテレビアニメが相次いで放映されるようになった。

1967年10月に『黄金バット』の放映が始まることで、韓国では毎週同じ時間帯に子ども向けの歌が流れることになる。韓国の劇場版アニメにおいてOSTレコードが販売されたのが1976年の『ロボットテコンV 第2弾 宇宙作戦』

尊敬を一身に集めた先生だった」。http://www.ohmynews.com/nws_web/view/at_pg.aspx?CNTN_CD=A0000286029.

▶ (45) ソン、前掲書、119頁。

▶ (46) 韓国ではKBSが1961年の開局当時から米国製アニメを放映していたが、全体の放映時間が週30時間程度であって、アニメの放送枠はわずかであった。1964年は週45分であったものの、1965年から1967年までは週5分、1969年は週25分であったように、それは番組の埋め合わせに過ぎなかったのである。ファン・ソングル「わが国TV漫画映画の歴史」韓国放送開発院編『放送開発』第3巻第1号、1995年、9頁。（韓国文）このように1960年代は、テレビアニメの放映は一回当たり数分程度と短く、時間帯もまちまちであった。固定した時間帯をもって長期にわたり放映されたのは、TBCが『黄金バット』を放映してからである。韓国で『黄金バット』の初回放映が日本と同じ30分枠で放映されるようになり、徐々に定着していくことになる。また『ボパイ』『ウッドベッカー』など米国製アニメのOPは演奏のみのものもあったように、アニメソングとして幅広く浸透するのは日本製アニメが輸入されてからだといえる。

▶ (47) 1963年1月に放映開始した『鉄腕アトム』が、米国で『Astro Boy』として放映されるのが同年10月であるが、米国への売り込みと韓国への売り込みの意義は同じではあるまい。日本で本放映中の日本製アニメが韓国で放映されるのはきわめてまれである。なお、2013年に放映された成人向けの日本製アニメ『進撃の巨人』（MBS）は、韓国のアニメ専門チャンネル〈アニプラス〉で日韓同時放映されることで話題となった。

▶ (48) ソン、前掲書、116頁。また、韓国初の劇場版アニメ『洪吉童』には主題歌があったが、次作の『ホピとチャドリ』には主題歌はない。ソン、前掲書、116頁。

▶ (49) 不知火プロ編、前掲書、41頁。

▶ (50) 「童心に日本色汚染」『東亜日報』1970年4月22日。同記事は、国営放送でありながら、民放ですでに日本製アニメを放映したことを口実に、日本映画だとしても廉価で健全な映画を導入するほうが子どもたちのためにもなると主張するKBSを批判している。そしてKBSの日本製アニメの放映が他局にも影響するだろうと指摘している。記事を見る限り、KBSは「純日本製」のアニメの放映には慎重であったことが窺われる。そして日韓が「共同制作」した『黄金バット』『妖怪人間ベム』やアメリカ経由の『海底少年マリン』に触発されたとしても、国営放送が「純日本製」のアニメを放映したことの影響は大きかったと思われる。

▶ (51) 表の作成にあたり、アニメソングを集めた韓国の個人ブログ「炎」(<http://blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=rider68&categoryNo=8>)、「勝利の光」(<http://blog.naver.com/PostList.nhn?blogId=kbrkjs&categoryNo=0&from=postList>)などを参照した。なお、『太陽の子エステバン』(1982年)、『ふしぎの国のアリス』(1983年)、『名探偵ホームズ』(1984年)など、日本と外国が共同制作した作品は含めない。

であったことを考えれば⁽⁴⁸⁾、数週間のみ上映される一回性の劇場版アニメの主題歌とは異なり、毎週流れるテレビアニメのテーマソングは確実に子どもたちに届いたと思われる。ただ、韓国でテレビ受像機の普及率は1970年になっても6.4%にとどまっていたように、『黄金バット』の主題歌が子どもたちのあいだで幅広く歌われるには限界があっただろう。

『黄金バット』のOPは、作詞・作曲が日本のものであったものの、タイトルバックはTBC動画部で制作された。ただ、急造された韓国のアニメーターによるOPのタイトルバックが肝心のテーマソングと合わず、試写会に間に合わせるため森川は自らが手直しすることになるか⁽⁴⁹⁾、韓国の放映においてもこのOPが使用された。「共同制作」であることで、音楽はもちろん日本語の歌詞をそのまま韓国語に翻訳して放映された。

一方、MBCが³1969年に放映した『海底少年マリン』の韓国でのタイトルは『マリンボーイ』である。同作は、海外輸出向けに制作されたこともあり、国際的な配給会社を経由して間接的に輸入されたと思われる。実際、OPは日本のものではなく米放映時のものに韓国語歌詞をつけて使われた。1970年に当時国営放送のKBSが放映した『悟空の大冒険』も世論を意識して「現地化」され日本版OPは使用していない。『悟空の大冒険』が日本製アニメであることが知られると、KBSは同作が「外国輸出を目標としたもので、日本的な匂いはまったくなく、子どものための健全な作品」だと釈明した。また主題歌などの作詞・作曲と効果音まで韓国的に完全に修正したと主張した⁽⁵⁰⁾。

TBCは1970年はじめに再放送した『黄金バット』を打ち切ると米国製アニメに切り替える一方、1970年9月26日には『鉄腕アトム』の放映を開始して2年にわたり放映した。米国の影響を受けて『宇宙少年アトム』となることで歌詞はやや異にするが、日本版OPを使用した主題歌は韓国でも子どもたちのあいだで幅広く歌われただろう。

日韓の「アニメソングの共同体」は、1970年代のテレビ時代の到来とともに、こうした日本製テレビアニメをとおして形成されていくのである。

4-2 アニメソングの共同体へ—1970年代

1970年代は、日韓の「アニメソングの共同体」の本格的な形成期であった。TBCの日本製アニメ放映におけるコンセプトは、「共同制作」以来基本的に日本版OPを使用することである。『レインボー戦隊ロビン』(1970年)、『スカイヤーズ5』(1971年)の韓国版OPは確認できないが、『タイガーマスク』(1971年)や『W3 (ワンダースリー)』(1972年)も日本版OPを韓国語に翻訳してそのまま使用した。

(表1)と(表2)は、日本製アニメの導入期から、独自のテレビアニメを制作する1987年までの韓国における主な日本製アニメの放映時のOP/EDを分類したものである⁽⁵¹⁾。TBCは「共同制作」した『黄金バット』『妖怪人間ベム』から、基本的に日本版OPをほとんどそのまま使用している。それは、初期はかならずしも日本版OPを活用するものではなかったMBCやKBSのアニメの主題歌とは異なる傾向である。やがてMBCやKBSにおいても、1970年代中盤からは日本版OPの使用が増えていくのであるが、TBCの影響であるこ

とが考えられる。

この時期、日本版OPを活用するパターンにはいくつかあった。ひとつは、TBCのように曲と歌詞をほぼそのまま直訳して使用するケースである。ただ、馴染みのない外来語や「日本的要素」のゆえ歌詞を直訳できない場合は変更も見られる。さらに曲は使用してもまったく別の歌詞をつけるパターンがある。日本版OPを踏襲するが、アレンジして使用することも少なくなかった。また『科学忍者隊ガッチャマン』『ボールのミラクル大作戦』のように、日本版のEDを韓国版のOPに使用することも見られる⁽⁵²⁾。

アニメ自体が、当時子どもたちにはその「無国籍性」のゆえ日本のものであることは知られていなかった。こうした「産地偽装」は欧米でも同じで、「現地化」によって自国のものとして受け入れられるアニメが外国産であることをあえて示す必要もなかった。日本製アニメの輸入において、米国の配給会社を経由することで原産地をカモフラージュすることもしばしばあったが⁽⁵³⁾、『鉄腕アトム』の52話分の世界配給権を米NBCが買い取ったように⁽⁵⁴⁾、それは正規の購入ルートでもあった。たとえば、『荒野の少年イサム』『昆虫物語みなしごハッチ』『W3 (ワンダースリー)』などは米国映画配給会社を通じて間接的に輸入された日本製アニメであった⁽⁵⁵⁾。

だとするならば、韓国で放映された日本製アニメを自国のものとして確信せしめることに貢献したのがアニメソングだったといえよう。というのも、アニメは「無国籍」であっても、アニメソングには「国籍」があったからだ。

当時、子どもたちがアニメソングを楽しむ方法にはテレビ放映時のほかに、アニメの主題歌を集めたレコードや楽譜集があった。多くの場合、そこには作曲者および作詞者が記されているのであるが、日本人の名前が載ることはなかった。著作権への意識が薄い時期だったこともあり、韓国公演倫理委員会（公倫、現映像物等級委員会）におけるアニメソングの審査においては、韓国人の作詞・作曲に「偽装」してレコード販売の認可を申請するのが慣例であった。歌謡曲はもちろんCMソングまで日本の曲の剽窃であることが発覚すれば「放送禁止」とされても⁽⁵⁶⁾、アニメソングに規制の目は届かなかった。

(図1) はレコード会社の大韓音盤制作所が公倫に『科学忍者隊ガッチャマン』の主題歌のレコード制作許可を申請するために提出した歌詞と楽譜の資料である⁽⁵⁷⁾。TBCで同作の放映を開始する直後の1979年10月30日に公倫が受理して審議している。韓国版OPは、日本では23話以降EDとして使用された「倒せ！ギャラクター」（竜の子プロダクション文芸部作詞・小林亜星作曲）であるが、韓国人による作詞・作曲として申請されている。審議結果は「可」であった。歌詞は、原曲に「忍者」「忍法」という「日本的要素」が含まれるためやや変更されている。

▶ (52) 『科学忍者隊ガッチャマン』は、第1話から第22話までのEDとして使用された「ガッチャマンの歌」が、第23話から第105話まではOPとして使用された。韓国版では、第23話からEDとして使用された「倒せ！ギャラクター」をOPに使用した。『ボールのミラクル大作戦』の韓国版OPも日本版ED（「オカルトハンマーのうた」）を使用した。

▶ (53) たとえば、『マジンガーZ』は「アメリカン・ピクチャーズ」が制作した作品だと紹介され（『ソウル新聞』1975年8月6日）、『魔法使いサリー』（同1975年11月26日）、『遊星仮面』（『京郷新聞』1975年3月4日）は米「スクリーン・ジェムス」社が制作したと紹介された。また、『母をたずねて三千里』は「イタリアのデ・アミーチス原作」とのみ紹介され（『京郷新聞』1976年6月12日）、『ピノキオよりピコリーノの冒険』も原作者の紹介のみで（同1976年11月9日）、制作国は記されていない。

▶ (54) ラッド／デネロフ、前掲書、15頁。

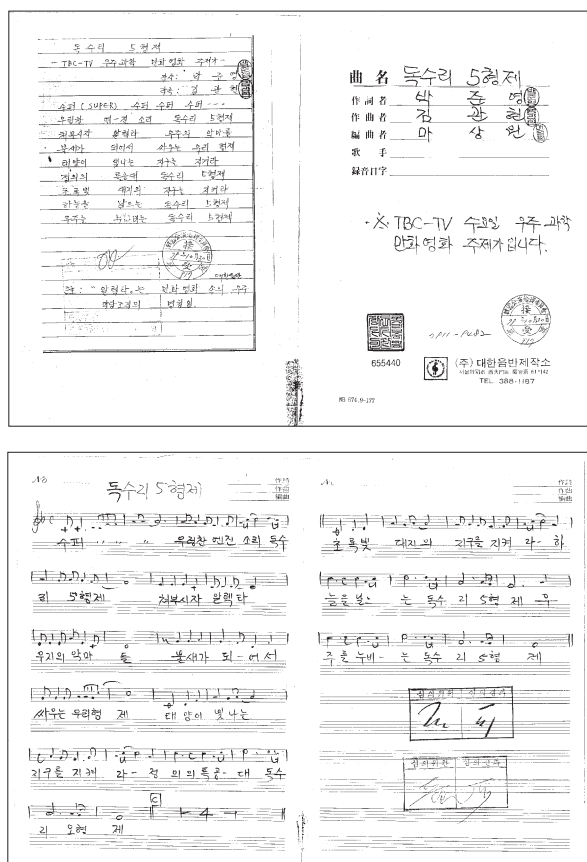
▶ (55) 『日製低質』氾濫…TV子ども漫画』『中央日報』1974年4月6日。

▶ (56) 『5・6月分放送禁止歌謡曲名』放送文化会館、前掲書、87頁。なお、公倫および放送審議委員会は、「剽窃」「退廃的歌詞」「低俗な歌唱法」「時局的」という理由で「禁止曲」のレッテルを張ったが、そこに「倭色」も含まれていた。ただ、公倫によって「禁止曲」に指定された382曲のうち、「倭色歌謡」として禁止されたのは44曲に過ぎず、それは「越北作家」による88曲の半数であった。世光音楽出版社編『解かれた公演・放送禁止歌謡』世光音楽出版社、1987年、11頁。（韓国文）これらの「禁止曲」は民主化後の1987年8月に再審議が行われ、294曲が解禁された。

▶ (57) 韓国中央図書館所蔵。「倒せ！ギャラクター」の韓国版の歌詞は以下の通りである。スーパー シュパー シュパー／うなるエンジンの音／ワシの5

兄弟／倒すぞアレクター／宇宙
の悪魔／火の鳥になって／戦う
わが兄弟／太陽輝く／地球を守
れ／正義の特攻隊／ワシの5兄
弟／緑の大地／地球を守れ／空
を飛ぶ／ワシの5兄弟／宇宙を
めぐる／ワシの5兄弟

■図1 『科学忍者隊ガッチャマン』韓国版OPのレコード制作許可の申請資料



このように、1970年代までは韓国で真剣にアニメソングが作られることはなく、日本版OPをそのまま使用する慣行が定着していったと思われる。しかしこうした傾向は1970年代後半から徐々に変化する。主に日本版OPを使用してきたTBCは、1978年放映の『グレートマジンガー』では、OPの前半はメロディーを変え、後半部分のみ日本版のメロディーを使用している。同年放映の『新造人間キャシャーン』では、導入部は類似しているものの、全体的に日本版OPの原型はとどめていない。前述したように『科学忍者隊ガッチャマン』では日本版のEDを韓国版のOPに使った。そして1979年末に放映開始した『UFOロボ グレンダイザー』では、ついに本格的な韓国独自のOPが使用されるのである。

TBCは『紅三四郎』（1978年）や『魔法のマコちゃん』（1979年）でも日本版OPを使用しながら、それぞれ後半はアレンジしている。これらは韓国で禁止曲となった「倭色歌謡」より日本風のアニメソングであった。その一方で、MBCやKBSが1979年に放映した『若草のシャルロット』『グロイザーX』『恐竜大戦争アイゼンボーグ』などに見られるように、この時期むしろ両局が日本版OPを使用していた。しかしこうした状況も1980年代になると大きな変化を迎えることになる。各放送局が日本製アニメの放映において韓国独自のOPを使用するのである。

表1 韓国で放映された日本版OP/EDを使用した日本製アニメ

日本版タイトル	開始年	韓国版タイトル	開始年	韓国版日本語訳	放送局	歌詞
黄金バット	1967	황금박쥐	1967	黄金コウモリ	TBC	●
妖怪人間ベム	1968	요괴인간	1969	妖怪人間	TBC	●
鉄腕アトム	1963	우주소년 아톰	1970	宇宙少年アトム	TBC	△
レインボー戦隊ロビン*	1966	로빈특공대	1970	ロビの特攻隊	TBC	△
タイガーマスク	1969	타이거 마스크	1971	タイガーマスク	TBC	○
リボンの騎士	1967	사파이어 왕자	1971 79/83	サファイア王子	MBC	△
スカイヤーズ5*	1967	5인의 용사	1971	5人の勇士	TBC	－
W3 (ワンダースリー)	1965	우주의 세용사	1972	宇宙の三勇士	TBC	●
サイボーグ009	1968	무적의 009	1973	無敵の009	TBC	○
赤き血のイレブン	1970	우리는 축구왕	1973	われわれはサッカー王	TBC	×
ゼロテスター	1973	우주삼총사	1974	宇宙三銃士	TBC	○
原始少年リュウ	1971	원시소년 돌치	1974	原始少年トルチ	MBC	●
魔法使いサリー	1966	별나라 요술공주 요술공주 새리	1975 1980	星の国の魔法姫 魔法姫サリー	TBC	△
樫の木モック	1972	피노키오	1975	ピノキオ	TBC	△
マジンガーZ	1972	마징가Z	1975/78	マジンガーZ	MBC	×
荒野の少年イサム	1971	서부소년 차돌이	1975/81	西部少年チャドリ	TBC	△
フランダースの犬	1975	프란다스의 개	1975/82	フランダースの犬	MBC	●
アルプスの少女ハイジ	1974	알프스 소녀 하이드	1976/81	アルプスの少女ハイジ	MBC	×
魔女っ子メグちゃん	1974	요술천사 꽃분이	1976	魔法天使コップニ	MBC	×
マッハGo Go Go	1967	달려라 번개호	1976	走れ イナズマ号	TBC	×
アラビアンナイト シンドバットの冒険	1975	신밋드의 모험	1976 1984	シンドバットの冒険	TBC	○
小さなバイキングビッケ	1974	술기돌이 비키	1976	お利口さんビッケ	TBC	△
ピノキオよりピコリーノの冒険	1976	피노키오의 모험	1976	ピノキオの冒険	MBC	△
キャンディ・キャンディ	1976	캔디 들장미소녀 캔디	1977 1983	キャンディ 野薔薇の少女キャンディ	MBC	△
母をたずねて三千里	1976	엄마 찾아 삼만리	1977 1983	母をたずねて三万里	TBC KBS2	×
タイムボカン	1975	날아라 태극호	1977	飛べ 太極号	TBC	△
恐竜探検隊ボーンフリー	1976	공룡수색대	1977	恐竜搜索隊	MBC	○
ボールのミラクル大作戦	1976	이상한 나라의 뽀빠이 이상한 나라의 폴	1977 1984	ふしぎの国のピピ ふしぎの国のボール	TBC KBS2	△
狼少年ケン	1963	늑대소년	1977	狼少年	MBC	●
タイムボカンシリーズ ヤッターマン	1977	이겨라 승리호	1978	勝て 勝利号	TBC	○
アストロガンガー	1972	쟁가의 우주전쟁	1978	チャンガーの宇宙戦争	TBC	○
グレートマジンガー	1974	그레이트 마징가	1978	グレートマジンガー	TBC	△
紅三四郎	1969	태풍소년	1978	台風少年	TBC	○
魔法のマコちゃん	1970	인어공주 나나	1979	人魚姫ナナ	TBC	○
恐竜大戦争アイゼンボーグ	1977	아이젠보그	1979	アイゼンボーグ	KBS	●
若草のシャルロット	1977	샤로트	1979	シャルロット	MBC	△
グロイザーX	1976	그로이저X	1979	グロイザーX	MBC	△
科学忍者隊ガッチャマン	1972	독수리5형제	1980	ワシの5兄弟	TBC	○
銀河鉄道999	1978	은하철도999	1981	銀河鉄道999	MBC	△
けろっこデメタン	1973	개구리 왕눈이	1982	カエルのワンヌニ	KBS2	●
若草の四姉妹	1981	작은 아씨들	1982	小さなお嬢さんたち	KBS2	●
みつばちマーヤの冒険	1975	마야봉봉	1986	マーヤブンブン	MBC	○
合身戦隊メカンダーロボ	1977	메칸더 V	1987	メカンダーV	MBC	△

(注) 歌詞がほぼ同じものを●、基本的に同じであるがやや変更したものを○、歌詞の一部のみ使用しているものを△、別の歌詞のものを×にした。「日本版タイトル」の*印は韓国版OP未確認。

■表2 韓国独自のOPを使用した日本製アニメ

日本版タイトル	開始年	韓国版タイトル	開始年	韓国版日本語訳	放送局	歌詞
海底少年マリン	1969	마린보이	1969	マリンボーイ	MBC	
悟空の大冒険	1967	손오공의 모험	1970	孫悟空の冒険	KBS	
ジャングル大帝	1966	밀림의 왕자 레오	1971	密林の王子レオ	MBC	
遊星少年パピイ	1965	우주왕자 빠삐	1971	宇宙王子パピイ	MBC	
鉄人28号	1963	하늘의왕자 철인28호	1971	空の王者鉄人28号	KBS	
昆虫物語みなしごハッチ	1970	해치의 모험	1974	ハッチの冒険	KBS	
遊星仮面	1966	유성가면 피터	1975	遊星仮面ピーター	MBC	
冒険ガボテン島	1967	돌돌이 탐험대	1975	トルトリ探検隊	TBC	
アンデルセン物語	1971	안데르센동화집 안텔센 동화나라	1975 1981	アンデルセン童話集 アンデルセン童話の国	KBS MBC	
新造人間キャシャーン	1973	정의의 소년 캐산	1978	正義の少年キャシャーン	TBC	△
UFOロボグレンダイザー	1975	그렌다이어저	1979	グレンダイザー	TBC	
リボンの騎士（再）	1967	꼬마기사 랑랑	1979	ちびっこ騎士ランラン	TBC	
家なき子	1977	집없는 소년	1979	家なき少年	KBS	
円卓の騎士物語 燃えろ アーサー	1979	원탁의 기사	1980	円卓の騎士	KBS	△
花の子ルンルン	1979	꽃천사 루루	1980	花の天使ルル	MBC	
宇宙戦艦ヤマト	1974	날으는 전함V호	1980	空飛ぶ戦艦V号	MBC	
宝島	1978	보물섬	1980	宝島	KBS1	○
宇宙海賊キャプテンハー ロック	1978	애꾸눈 선장	1980	隻眼の船長	TBC	
海のトリトン	1972	바다 소년 트리톤	1981	海の少年トリトン	TBC	
トム・ソーヤの冒険	1980	툼 소여의 모험	1981	トムソーヤの冒険	MBC	
ニルスのふしぎな旅	1980	닐스의 모험	1981	ニルスの冒険	KBS2	
アルプスの少女ハイジ（再）	1974	알프스소녀 하이디	1981	アルプスの少女ハイジ	MBC	
荒野の少年イサム（再）	1971	달려라 서부 소년 철이	1981	走れ 西部少年チョリ	KBS2	
家族ロビンソン漂流記 ふしぎな島のフローネ	1981	플로네의 모험	1982	フローネの冒険	MBC	
フランダースの犬（再）	1975	프란다스의 개	1982	フランダースの犬	MBC	
未来少年コナン	1978	미래소년 코난	1982	未来少年コナン	KBS1	△
SF西遊記スタージガー	1979	오로라공주와 손오공	1982	オーロラ姫と孫悟空	MBC	
愛の学校 クオレ物語	1981	사랑의 학교	1982	愛の学校	KBS2	
魔法のプリンセス ミン キーモモ	1982	요술공주 밍키	1983	魔法姫ミンキー	KBS2	
新竹取物語 1000年女王	1981	천년여왕	1983	1000年女王	MBC	△
ずっこけナイトドンデラ マンチャ	1980	동키호테	1983	ドンキホーテ	KBS1	
アルプス物語 わたしの アンネット	1983	알프스 소녀 안네트	1983	アルプスの少女アン ネット	MBC	
リボンの騎士（再）	1967	사파이어 왕자	1983	サファイア王子	MBC	
牧場の少女カトリ	1984	목장의 소녀 캐트리	1984	牧場の少女カトリ	MBC	
キャプテン フューチャー	1978	우주전함 코메트	1984	宇宙戦艦コメット	MBC	
赤毛のアン	1979	빨간머리 앤	1984	赤毛のアン	KBS2	
小公女セーラ	1985	소공녀 세라	1985	小公女セーラ	MBC	
シートン動物記 りすのバナー	1979	배너의 모험	1985	バナーの冒険	MBC	
レディジョージィ	1983	들장미 소녀 제니	1985	野薔薇の少女ジェニー	KBS1	
惑星ロボ ダンガードA	1977	날아라 스타에이스	1986	飛べ スターエイス	MBC	
アンデス少年 ペペロの 冒険	1975	인디오소년 페페로 의 모험	1986	インディオ少年ペペロ の冒険	MBC	
ベリース物語	1978	집없는 소녀 페리네	1986	家なき少女ベリース	MBC	
樫の木モック（再）	1972	피노키오의 모험	1987	ピノキオの冒険	KBS2	

（注）（再）は再放送時に 1970 年代（初回）とは異なる韓国版 OP を使用したもの。

4-3 日本版OPからの離脱—1980年代

1980年には全斗煥政権による言論統廃合という韓国メディアの大きな地殻変動があった。これによりTBCは政治権力によって強制的にKBSに統合させられ、KBS第2チャンネルとなった。言論統制の余波は子ども向けのテレビアニメにも及び、TBCで放映されていた『科学忍者隊ガッチャマン』『宇宙海賊キャプテンハーロック』や他局のSFアニメも、子どもの正常的成長を阻害するとして打ち切られた⁽⁵⁸⁾。

しばらくしてSFアニメが見られるようになるが、1983年放映の『新竹取物語1000年女王』が教育上好ましくない「日本的要素」を含むとして打ち切りとなった⁽⁵⁹⁾。ファンのあいだでSFアニメの「暗黒期」と呼ばれるこの時期は、「世界名作劇場」など西洋児童文学をアニメ化した作品が多数を占めることになるが、それも政府の規制による影響だといえる。

こうした規制ともあいまって、1980年代に日本版OPをそのまま使用することはほぼなくなる。1981年の『銀河鉄道999』や翌年の『けろっこデメタン』で日本版OPを使用したり、アレンジしたりすることはあったが、多くは独自のOPが作られ使用されるようになる。すなわち、1980年代に韓国のアニメソングは日本のメロディーから脱皮し、自前のアニメソングの時代に突入するのである。『海のトリトン』『円卓の騎士物語 燃えろアーサー』『花の子ルンルン』『宇宙戦艦ヤマト』などは人気の高いアニメソングであったが、韓国独自のOPを使用した。

1982年の『未来少年コナン』『SF西遊記スタージーンガー』、1983年の『魔法のプリンセス ミンキーモモ』『新竹取物語1000年女王』など、もはや日本に劣らない独自のOPが続々と登場する。こうした傾向を裏付けるのが、1970年代に日本版OPを使用したアニメが、この時期の再放送では馴染みのあるメロディーを使用せず新たにOPが作られたことである。1970年代放映の『リボンの騎士』『フランダースの犬』『アルプスの少女ハイジ』『荒野の少年イサム』『樫の木モック』は、1980年代に再放送されているが、このとき放送局は独自の韓国版OPを作って使用した。

もちろん日本版OPを使用した『キャンディ・キャンディ』の主題歌のように、韓国の人気歌手ヘウニが歌うことで再放送でも歌い継がれた例もある。『魔法使いサリー』『アラビアンナイト シンドバットの冒険』『母をたずねて三千里』『ボールのミラクル大作戦』も1980年代の再放送で1970年代の初回同様に日本版OPが使用された。

とはいえ、この時期ほとんどのアニメは独自の韓国版OPを使用するようになったことは間違いない。1982年はいわゆる「教科書波動」という歴史認識問題が発生し、韓国において対日イメージが悪化する事態となるが、こうした政治情勢も響いただろう。また、1980年代は、レーガン政権発足後の米政府による知的財産権の侵害に対する保護措置導入の圧力が強まり、とくに1984年を起点に著作権法をめぐる議論が量的、質的ともに大きな変化を経験することとなった⁽⁶⁰⁾。韓国の放送においてアニメソングも著作権の問題が無視できない状況になりつつあったのである。もはやアニメソングの作詞・作

▶ (58) アン・ヨンシク「1世代マニアの20世紀進化論」『アニメーション・シークレット・ファイル—1世代マニア16人の新世紀アニメーション秘録』シゴンサ、2001年、9頁。(韓国文)

▶ (59) 『韓国日報』1983年3月24日。

▶ (60) 金成玟「『ローカルな禁止』と『グローバル化』の力学—1980年代韓国における『日本大衆文化禁止』と国際著作権問題」関東社会学会『年報社会学論集』22号、2009年、107頁。

▶ (61) キネマ旬報社『BSアニメ夜話
Vol.06 タイムボカンシリーズ
ヤッターマン』2007年、65頁。

曲を「偽装」するのは困難であった。

こうした政治的・経済的な国際環境の変動のなかで、次第に自前のアニメソングを制作できる環境と意識の変化がともなうようになり、日本のメロディーに頼らない独自の文化的なアイデンティティの構築を目指したといえるだろう。それに加え、1980年代中盤以降、日本ではアニメソングにアニメのタイトルが入らなくなる一方⁽⁶¹⁾、韓国では依然アニメソングにアニメのタイトルが欠かさず、こうしたスタイルのずれも影響したのではないかと考えられる。

なによりも1980年代後半になると、韓国ではソウル五輪をにらんで国産アニメの制作が急がれ、テレビアニメの制作が開始されることになる。『赤ちゃん恐竜ドゥリー』や『さすらいのカチ』（1987年）、『走れハニー』（1988年）など韓国人作家による漫画から生まれたテレビアニメが登場すると、主題歌は最初から作らなければならなかった。1989年にはSFアニメ『2020年宇宙のワンダーキディ』がKBSで放映され、日本にも輸出された。韓国のアニメ制作は新たな時代を迎えようとしていたのである。

4-4 「国籍」を回復する日本製アニメ—1990年代

1987年を起点に韓国は政治的に民主化が進むと、海外旅行が自由化され、若い世代の日本訪問も増えていく。ビデオの普及は非公式的に日本大衆文化の拡散を後押しした。こうして日本の大衆文化流入のルートも多様化していく。公式的な解禁はまだ先のことであっても、規制されるべき日本大衆文化は多くの若者たちを惹きつけることになる。

事実、1980年代後半には韓国が万国著作権条約に加入することで、マンガやアニメ、特撮作品などのビデオについては日本大衆文化の範疇ではなく、外国の保護される著作物として輸入され幅広く流通していった⁽⁶²⁾。1990年代になると大学では日本の映画やアニメの上映会が催され、この頃に普及し始めたパソコン同好会では、日本の歌謡曲やドラマなどの情報交換が活発に行われるなど、非公式なレベルで日本の大衆文化は浸透した。もはや若い世代にとって日本の大衆文化は「禁止」の対象ではなく、入手しにくいが魅力的な文化的領域として形成されていくのである。

公式的な「禁止」とさまざまなメディアによる流通という二重性は、一方では日本大衆文化に対する姿勢の理念と現実との乖離をさらしながら、韓国の若者の混乱する文化的アイデンティティを映し出すものであった。とくにこの時期、1970年代に日本のアニメを見て育った世代が文化的アイデンティティを確立しつつあるとき、その一角を日本のアニメが占めていたことに気づくと、「アイデンティティの危機」に陥るのである。たとえば、アニメ研究家のソン・ナクヒョンは次のように、こうした雰囲気をも的確にあらわしている。

「結局こうした悪習（日本製アニメの「産地偽装」—筆者注）は韓国製に偽装された数えきれない日本製ヒーローを誕生させて、まだ価値観が形成されていない子どもたちは漠然とそれが自分たちのものだと思っているのである。マジンガーを作る偉大な科学者を目指したり、トンキー（『炎の闘球児ドッジ弾平』の主人公—筆者注）のような優れたスポーツ選手を目指したりした

▶ (62) 金、前掲書、2009年、108—110頁。

まさにその子どもたちが、後に成長してそれらが日本のものであったということを知ったときの裏切られた気持ちが簡単に消え去ると思うのだろうか」⁽⁶³⁾。

これまで自らのヒーローとして信じてやまなかったものが、じつは自分たちのものではないことに気づく契機となったのが、しばしばスポーツの日韓戦で相手側が応援歌として演奏する『マジンガーZ』の主題歌に戸惑う場面であろう⁽⁶⁴⁾。この主題歌の正体が韓国側にもたらした戸惑いは、1970年代に日本製アニメを見て育った世代に共通する体験であった。

日本のアニメが非公式の流通や人的交流によって身近になるにつれその「国籍」を回復するのが1990年代であった。『ドラゴンボール』や『スラムダンク』のコミックが公式に発行され人気を博する状況で、もはや日本製であることが「禁止」を作動させることはなかった。ただし思い出のヒーローが他人のヒーローであるという事実と直面したとき、そうした「アイデンティティの危機」を克服するためにはいずれかの道に進まなければならなかった。過去のヒーローを凌駕する自前のヒーローを創出するか、あるいは思い出のヒーローを共有するか、である。

他人のヒーローを凌駕する自前のヒーローの創出は、産業的にはすでに韓国が創作的なアニメ制作の段階に突入していたこともあり、さらに1995年のケーブルテレビの開始にともなう多チャンネル化によりアニメ専門チャンネルが登場することで、あと一步のところまできていた。こうした韓国のアニメ産業の跳躍に便乗してナショナリズム的なかたちで混乱するアイデンティティを縫合しようとしたのが、アニメ専門チャンネル〈トゥーンニバース〉のキャンペーンである。

1997年にMBCで放映された『靈魂騎兵ラジェンカー』は、〈トゥーンニバース〉と玩具会社「孫悟空」が共同制作した全13話のテレビアニメである。同作は、ロック歌手グループのNEXTがOPを歌うことでも話題となった。これまでの子ども向けのアニメソングからの脱却といえる。ところでその翌年、〈トゥーンニバース〉は同作のビデオ販売のために新聞紙面に広告を掲載した(図2)。「〈アストロガンガー〉と〈マジンガー〉は韓国を守ってくれません」というコピーの広告である。広告には次のようにナショナリズムをくすぐる文句が続く。「幼いころ、われわれは外国産のロボットに希望を託しました。しかし今われわれにはわれわれが作ったロボット〈靈魂騎兵ラジェンカー〉があります」。

▶ (63) ソン、前掲書、131頁。

▶ (64) 立命館大学(当時)の黄盛彬は、1998年フランスW杯予選の日韓戦で、「韓国チームのサポーター『レッドデビル』がマジンガーZを歌った。すると、すぐに日本の応援団がオリジナルを歌い出したという。気まづくなったレッドデビルは『われわれの歌』を探そうといい、マジンガーZの代わりに韓国産アニメの『ロボットコンV』のテーマソングを歌うようになった」ことを取りあげ、このエピソードはその後、韓国におけるアニメを語る言説のなかで、欠かさず登場するようになると指摘する。黄盛彬「私のアニメ体験史—日韓のはざま—」フジテレビ編成制作局調査部『AURA』150号、2001年、23頁。

■ 図2 『東亜日報』 1998年5月15日

この広告は、1997年末の韓国の金融危機より高まるナショナリズムの感情を利用して、「国内アニメ史上最高の制作費」を投入した自社制作アニメの国産ロボット「ラジェンカー」の売り込みを目論んだのだろう。そこで自らのヒーローではない日本製の「マジンガーZ」は韓国を守ってくれず、国産の「ラジェンカー」こそが真のわれわれのヒーローであると謳いあげたのである。実際、「ラジェンカー」は「マジンガーZ」や「ガンダム」に匹敵する国産のロボットを育てるプロジェクトから生まれた。日本製アニメのデザインから脱皮するために、主要メカのデザインは高句麗の服飾をベースにしたのである⁽⁶⁵⁾。

『靈魂騎兵ラジェンカー』は興行的には失敗に終わったが、人気歌手が歌ったOPは、OSTが30万本も売れるほど評判になった⁽⁶⁶⁾。同作がOPに力を注いだように、この時期は日本製アニメの放映においても人気歌手による独自の曲がつけられたのである。必然的にタイトルバックには、OPの作詞・作曲者を記すことになる。すでに日本版OPを使用するビデオ版が販売されていたが、SBSが1998年に放映した『スラムダンク』や、2000年に放映した『ドラゴンボール』にも歌手が歌う韓国版OPが使用された。

4-5 オリジナルへの欲望—2000年代

日本製アニメの「国籍」が明らかになることで直面する「アイデンティティの危機」を克服するもうひとつの道は、ナショナルな大衆文化の領域を飛び越え、トランスナショナルな新しい文化的アイデンティティの領域を創造することであった。アイデンティティがゆらぐ戸惑いは、かならずしも現に日本大衆文化に対する規制が慣行として作用した結果というよりも、ヒーローがどこからやってきたのかも知れず熱中した思い出に対する不安だったといえよう。したがって、自らのヒーローを守る方法は、韓国製のヒーローを創出するよりも、アニメの「国籍」を再び無化することであった。そしてそれは過去のような無自覚によるのではなく、文化のグローバル化と向きあうことでもたらされるのである。

これまで見てきたように、1998年に日本大衆文化の段階的な解禁が発表されたことは、マンガやアニメの消費そのものにおいて決定的な事件ではな

▶ (65) チェ・シンギュ『止まらない駒—1世代コンテンツリーダー—チェ・シンギュの文化コンテンツ物語』マリブックス、2011、229頁。(韓国文)

▶ (66) 同上。

かった。しかしそれが、韓国における日本製アニメの受容の様式において重要な変化をもたらしたことは間違いない。これまで「現地化」されなければならなかったアニメのテキストを構成する諸部門において、放送空間における「日本的要素」が徐々に解禁されることで、日本をありのまま受け入れられるようになったからである。

こうした兆候はすでに1990年代後半からあらわれていた。それを主導したのがレンタルビデオやケーブルテレビである。前述したように韓国版OPを使用したSBSの『スラムダンク』（1998年）は、1994年のビデオ販売や1997年の〈トゥーンニバース〉の放映では日本版OPを使用した。これは、制作費を低く抑えるために新たな曲作りを控えた結果であろう。輸入する側にとってアニメとセットとなっているアニメソングを一から作り直す必要などなかったのである。同じく『ふしぎの海のナディア』は、1992年のMBCの放映では韓国版OPであったが、1997年の〈トゥーンニバース〉の放映では日本版OPを使用した。MBCの韓国版OPを使用することは、今度は逆に著作権の問題が発生するのである⁽⁶⁷⁾。

もちろんこの時期に地上波放送でも、『美少女戦士セーラームーン』（KBS2、1997年）、『キューティーハニーF』（SBS、1998年）、『それいけ！アンパンマン』（MBC、1997年）、『ドラえもん』（MBC、2001年）のように日本版OPを使用したケースがないわけではない。いずれも日本で幅広く歌い継がれている曲である。すなわち1990年代後半は、アニメをめぐるナショナルな意識とトランスナショナルな意識がせめぎあう時代だったといえる。韓国でもアニメソングが大衆歌謡と結びつき、独自の曲が多数作られる傍ら、優れた日本版の主題歌も導入されたのである。

そして日本大衆文化の解禁が進み、放送で「日本的要素」が自然に受け入れられるようになる2000年代以降は、もはや日本製アニメは日本版OPとともに楽しむ構図ができあがるのである。

2004年に〈トゥーンニバース〉で放映された『ちびまる子ちゃん』のOPは日本版の「踊るポンポコリン」である。ケーブルテレビでは一般的だが、特異なのは放映に際して書かれた新聞記事である。『ハンギョレ新聞』2004年10月12日付は、「うれしいね、明朗少女マルコ」と題する見出しの記事で、「日本で歴代最高の視聴率を記録した」同作を取りあげ、主題歌についても紹介している。164万枚の売り上げでアニメソングの歴代2位を記録した「踊るポンポコリン」が翻訳されて聞かれることで、日本の人気アニメとアニメソングをオリジナルのまま楽しむことができるというのだ⁽⁶⁸⁾。

こうした変化は日本製アニメを積極的に紹介し、人気アニメソングを期待するということだけにとどまらない。『マルコは9歳』というタイトルで放映された韓国版では、「マルコ」という日本の名前がそのまま使用された。つまり『ちびまる子ちゃん』は韓国で「現地化」されることなく放映されたのである。「まる子」を始め、「たま」「友蔵」などキャラクターはもちろん学校名や貨幣単位まで原作のままだったのである⁽⁶⁹⁾。

『ちびまる子ちゃん』が韓国で「現地化」することなく放映されたのは日本側の要求があったからだといえるが、これは韓国における日本大衆文化の受

▶ (67) 『クレヨンしんちゃん』もビデオ（1997年）や後のケーブルテレビでは日本版OPの「オラはにんぎもの」であったが、SBSが1998年に放映した際は独自のOPである。また、後にケーブルテレビで放映された『名探偵コナン』も日本版OPを使用した。1999年にKBSで放映された際は韓国独自のOPである。ただ、ケーブルテレビのアニメ専門チャンネルがすべて日本版OPを使用しているとはいえない。『キン肉マン2世』は、2010年に〈トゥーンニバース〉で放映された際、OPは韓国独自のものであった。しかしEDは日本版（「愛のマッスル」）を使用しているように、同作の韓国版OPは1980年代以降のようにたんに日本版OPを回避するためではなく、すでにアニメソングの専属歌手をおいている〈トゥーンニバース〉がアニメ放映と絡めて曲の売り込みを目的という産業的な側面もあるのではないと思われる。

▶ (68) 『ハンギョレ新聞』2004年10月12日。

▶ (69) 「エンハウィーキ」の「マルコは9歳」の項目を参照。http://mirror.enha.kr/wiki/마루코는%20아홉살#fn4。ただ、〈アニマックス〉で二期分が放映された際は、キャラクター名以外は「現地化」している。

▶ (70) 大場五郎『韓国で日本のテレビ番組はどう見られているのか』人文書院、2012年、180-181頁。ただ、2004年にKBSが放送を開始した『ヒカルの碁』の場合、登場人物は韓国人となり、重要キャラクターの衣装が白く塗りつぶされることもあったが、それには視聴者の非難が殺到したという。同上。

▶ (71) もちろん、架空の世界を舞台としたものはさておき、日本製アニメはかなりの比率でその舞台が東京などの大都市となっており、また、登場人物は日本各地へと足を伸ばすことから、地域設定においては韓国式に「現地化」することも少なくない。山元貴継「韓国における日本アニメの変容—その『現地化』に注目して」中部大学国際人間学研究所『ARENA』Vol.15、2013年。

▶ (72) 『キューティーハニーF』の韓国語版の歌詞（日本語訳）は以下のとおりである。嵐を呼ぶわよハリケーンハニー／白衣の天使は 妖精ハニー／虹の妖精ハニー／かすかに浮かぶ 父の微笑みよ／頑張れ キューティーハニー あきらめないで／あの空 翼を広げ 美しい明日へと／愛の光で 虹の妖精 ハニー／ハニーフラッシュ！

▶ (73) 「アニソング・グランプリ2013」は、2013年8月10日に駐韓日本大使館公報文化院で開催された。

容においても画期的であった。2005年に放映された『NARUTO』（〈トゥーンニバース〉）は、本編中の日本語表記も登場人物の名前も、日本版オリジナルのままで無修正であった⁽⁷⁰⁾。2009年には『ヤッターマン』のリメイク版（2008年）がケーブルテレビの〈才能放送〉で放映された。かつて『勝て 勝利号』として放映されたものが、『勝て ヤッターマン』という原題を使用しており、OPにある「勝利号」も「ヤッターマン」に改められた。さらに、1970年代には「現地化」されていたキャラクターも、2009年の放映では、主人公のヤッターマン1号と2号は別にして、「ドロンボー一味」はオリジナルのまま登場する⁽⁷¹⁾。

2006年には韓国で『キューティーハニー』の主題歌が大ヒットした。韓国で活動する在日コリアンの歌手アユミが、倅田來未が歌ったOVA版アニメ『Re: キューティーハニー』の主題歌をリメイクしたのである。1998年には少女漫画風にリメイクされた『キューティーハニーF』がSBSで放映され、日本版OPが使用されたが、歌詞はまったく別のものであった⁽⁷²⁾。このときはまだ日本版の歌詞が「低俗」と判断されたのだろう。それが、アユミの「キューティーハニー」がヒットすることで、韓国では日本版と曲と歌詞がほぼ同じ『キューティーハニー』の主題歌が歌われたのである。

以上のように、2000年代には、日本との大衆文化の交流も活発に展開されることによって、「日本的要素」はタブーではなく、むしろオリジナルのものをそのまま味わうことができるようになった。このことは、日本製アニメの「国籍」が明らかになったとき、その戸惑いがもたらした「アイデンティティの危機」を日韓のアニメ文化の共有によって解消することを意味した。すると新たな文化的アイデンティティを目指す韓国のアニメファンは、自らのヒーローの生みの親を探さなければならなかった。

2007年の富川国際ファンタスティック映画祭に『マジンガーZ』の原作者永井豪が審査委員として訪韓した。同時に特別展示会が開催され、ファンミーティングも設けられた。永井は「私を知っていると思わなかったので、歓待されたのが信じられない」と感想を語った。「マジンガーの父」として永井の訪韓はメディアでも大きく報じられた。韓国のアニメファンは『マジンガーZ』の生みの親と出会うことで、ヒーローには国境がないことを確信したのである。

こうしたアニメファンの共同体験は、日韓では「アニメソングの共同体」として1970年代から創出されてきた。「想像の共同体」が、実際に対面しない人どうしがメディアをとおして形成する「同胞感覚」からなるならば、日韓の若い世代も互いに知らないまま「アニメソングの共同体」を想像＝創造してきたといえる。しかしアニメの「聖地巡礼」が盛んになるなかで、共同体意識はもはや想像にとどまることはない。

2009年8月には、マンガ専門誌『ニュータイプ』が主催し、アニメ専門チャンネル〈アニマックス〉が後援する「韓日アニソンフェスティバル」がKBSホールで開催された。日韓のアニメソング歌手が多数出演し、日本製アニメソングの日本版と韓国版を熱唱した。2012年からは駐韓日本大使館と〈アニマックス〉が共催するアニメソング歌手選抜オーディションである「アニソング・

グランプリ」が開催されている⁽⁷³⁾。日韓関係が冷え込むなかでも、「アニメソングの共同体」は確実に日本と韓国を貫いている。

5 | おわりに —オリジナルへの欲望を越えて

アニメはその「無国籍性」のゆえ国境を軽々と越える。しかし日韓におけるアニメの共有過程には、歴史的・政治的・経済的な関係からさまざまに交錯する展開があった。アニメの「生産」において「共同制作」や下請けという産業構造の下位におかれた韓国で、そうした日本のナショナルな姿を「表象」するアニメが「規制」を迂回して輸入されたとき、それらが「消費」される過程で形成される文化的な「アイデンティティ」は、日韓におけるメディア文化フローの劇的な変化をあらわす。このように、日韓の越境するアニメおよびアニメソングという共通の土台の形成と拡大は、文化の意味の生産と交換が行われるこれら5つの「文化の回路」をくまなく縦横しながら、日韓の「アニメソングの共同体」の存在を指し示すのである。

しかし日韓で共有するアニメの「文化の回路」は、それに絡む歴史的・政治的關係に規定されながら、むしろ「無国籍性」によってナショナルな枠組みに回収されたり、逆に「日本的要素」を浮き彫りにしたりすることも看過できない。谷川が指摘したマンガやアニメにおけるオリジナルの作品がもつナショナルな感覚について、次のような韓国の生産者および消費者の態度が象徴的だ。『宇宙戦艦ヤマト』の「軍国主義の象徴」が韓国では「戦艦V号」や「宇宙戦艦太極号」として自前のヒーローとして表象され、そして劇場版アニメでは、豊臣秀吉の「朝鮮出兵」を阻止した海将李舜臣が建造した「コブクソン」（亀甲船）となり宇宙へと羽ばたくのであるが、それは「無国籍」ならず「無頓着」であった。その一方で、ジブリファンが多い韓国でも『火垂るの墓』（1988年）や『風立ちぬ』（2013年）においては、「被害者意識」という「日本的要素」に関心が集中するのである。

さらに、近年、「日本的要素」が「現地化」されないまま日本製アニメが放映されるのは、たしかに日本をありのまま受け入れる韓国社会の変化とも読み取れるが、他方では「現地化」にともなう制作費用の問題で日本版のOP／EDを使用し、人物名を工夫しないことも考えられる。あるいは低価のコンテンツで番組を埋め合わせていることもありえるだろう。

韓国テレビ業界の多チャンネル化のなかで日本製アニメの需要がますます高まっていくなかで、「アニメソングの共同体」は今後どのような展開を示し、トランスナショナルな文化的アイデンティティを構築していくのか注視していかなければならない。その場合、アニメの「無国籍性」のみならず、そのナショナルな枠組みへの回収や「日本的要素」の突出にも目を向け、「アニメソングの共同体」の社会的動態を追っていくことが重要であろう。

附記

本稿は、科学研究費補助金基盤研究（C）「東アジアにおける越境的なリージョナル放送空間の基盤構築のための実践研究」（課題番号23530638）の助成による研究成果の一部である。

（平成25年10月31日受理、平成26年1月14日採択）