

## 留学・研究計画書

氏 名 小木郁夫	留学機関 名 ソウル大学
留学先国 名 韓国	留学期間 西 2004 年 3 月 ~ 2005 年 2 月 曆
研究テーマ(留学目的) 日韓インターネット事情——韓国 PC 房を手掛かりに—— インターネットを媒介にしたコミュニケーション様態の日韓位相差分析 ～若者たちの日常に深く根ざすネット社会の比較社会学的考察～	
研究テーマ(留学目的)の説 明 ネット上のコミュニケーション様態の日韓位相差を浮き彫りにする。	
<p>インターネット環境の設備投資において、韓国は日本の一歩先を歩んでいると言われて久しい。ここ数年、日本のネット環境も次第に整備されてきてはいるが、その歩みは単に韓国を模倣し追随しているわけではない。たとえば両国が共通して所有しているある商業形態を見比べるなら、その違いは歴然としている。その考察のための格好の素材とは、日本の「<u>インターネットカフェ</u>」と、韓国の「<u>PC 房</u>」の比較であると私は考える。</p> <p>昨年夏の日韓共催のサッカーワールドカップの時期も含めた三ヶ月のあいだ、私は韓国ソウル大学で語学研修を受けていた。その時期に、韓国の若者たちの日常に興味をもっていた私はほぼ毎日にわたり、「PC 房」と呼ばれる「<u>韓国版インターネットカフェ</u>」とでも言うべき店へと足繁く通っていた。その PC 房において私がとても興味深く思ったことは、同じパソコンという道具に接するにもかかわらず、日本と韓国においてはその際の態度に著しい差異が見られることであった。たとえば、日本においては広範に流行っているとは言い難い「オンラインゲーム」。韓国では常時 30 万人が接続して参加していると言われるほどのメジャーな作品もある。そして、そのゲーム熱の過熱振りが日本とは異質の社会問題を派生させることもある。ゲーム上のアイテム交換を巡っての現実社会における暴行・詐欺事件などがそれである。</p> <p>また、ことオンラインゲームに限らずとも、韓国の PC 房と日本のインターネットカフェとの差異は明白である。幾人かの論者がそれぞれの経験的事例に則して指摘していることだが、日本と韓国では「公共の場」「皆が集う場」に対する人々の感覚が違っているのだ。インターネットという媒体への接し方を観察することにより、日韓両社会に存する、公共性への感覚の位相の落差を顕在化させて看取することが可能になる。なぜならば、そうした公共性をめぐる一連の問いがもっとも頻繁に交わされるのは、ネット上の言説倫理・あるいはインターネットに触発されて派生したと見られる社会問題をめぐってであるからだ。<u>最近の事例であれば、日本で言うところの「ネット心中」や自殺志願者サイトの繁盛は、数年前の韓国社会においてすでに先取りされていた事例である。</u></p> <p>もう一つ興味深い素材がある。同じ膠着言語体系に属する日本語と韓国語のあいだでは、ほとんど逐語訳的な自動翻訳が可能になっている。この原理を活用した、「日韓自動翻訳チャット・掲示板」が若者に人気を博しているのだ。そこに記された言説を分析するだけでも十分に刺激的な仮説が提出される(たとえば、歴史認識を巡る問いはそこではタブーである、など)のではあるが、韓国の若者たちはこうしたインターネットをめぐる一連の議論を、どのように眺め、感覚しているのか。そうしたテーマに基づいた数編のエスノグラフィーを編むことにも私は興味がある。</p>	

## 韓国 PC 房事情

03-003 小木郁夫

私は 2004 年 2 月末からソウルに滞在し、——途中、韓国を離れる期間もあったが——継続的にソウル市内の数店の PC<sup>bang</sup> (以下、P C<sup>ピーシーバン</sup>房という日本語表記に統一)店舗を中心としたフィールドワーク調査を行った。この調査は、松下国際財団からの支援を受けて行われたものである。詳細な学術的報告としては韓国語と英語での論文発表を現在準備しているが、ここでは日本語での成果報告を端的に試みることにしたい。

\* \* \*

PC 房という店舗形態を、日本人に——あるいは韓国人以外の人々に——説明するのは、少々困難なことであるかもしれない。なぜなら、それは一般に言うインターネット・カフェとは、随分と似て非なるものだからである。以下、図に簡単に両者の差異をまとめてみる。

図 1 : PC 房とインターネット・カフェの違い

PC 房		インターネット・カフェ
一時間あたり日本円 100 円相当	料金	飲食込みで、一時間 800 円程度
100-200 台規模のパソコンを多数設置	店舗形態	漫画喫茶などと提携した複合型店舗
小学生-大学生まで。	利用客層	大学生-社会人
友人と共に訪れ、ゲームをする	主な利用目的	個人でのメールチェック、ネットサーフィン

本稿と、そして後日予定されているプレゼンテーションでは、データに基づいた実証的な PC 房のあり方を紹介する一方、筆者自身がフィールドワークやインタビューによって見聞きした、データに還元される以前のエピソードも盛り込みつつ、数字と実体験との両側面から PC 房の特徴を照らし出すよう試みることにしたい。本稿で紹介されるデータの多くは、韓国の統計庁 (통계청) を通じて公開されたもの、あるいは、各種白書の数値に基づいて引用されてある。こうした各種資料から明らかにされる PC 房の特徴はもちろんのこと、そこに息づく「雰囲気」のようなものを多くの方々に伝えることができれば本望である。

さて、日本でインターネット・カフェの利用者に、たとえば、次のような項目から

なる質問をしてみたでしょう。

- \* この施設（カフェ or PC 房）を利用する目的は何ですか？
- \* どのような点が便利だと思いますか？

多くの利用者は、このような質問に対して一種のとまどいを感じてしまうのではないだろうか。なぜなら、日本においては、インターネット・カフェにおける主なサービスは、高速の接続環境の充実といったネット機能に対してではなく、飲食や歓談の場の提供といったカフェ機能に対して期待されているからである。日本では、インターネット・カフェはしばしば、漫画喫茶の一形態であるとすら認識されている。空いた時間にネットサーフィンをすることが主たる利用目的であることに鑑みれば、数時間もゲームをするために居座るような利用のされかたが主である韓国の PC 房とは、やはり似てはいるがどこかしら異なる存在であると言わざるをえないのではないだろうか。

ワーディングの問題もあって精確な回答の比較はできないことを念頭に置きつつも、実際に筆者がソウルの PC 房利用者たちに上記の質問をぶつけてみたところ、彼・彼女たちからは次のような回答を得ることが多かった。

- \* 友達と遊びに来た。ゲーム利用や、他のエリアにいる友達とのチャットインが楽しみである。
- \* 便利であるかどうかはさして重要な理由ではない。空き時間を利用して遊ぶとなると、どうしても PC 房になってしまう。

ここで一つ注意しておきたいのは、PC 房のなかでは飲食は基本的に自由であるが、日本のようなカフェ機能はまったくと言っていいほど充実していないということである。つまり、コーヒーや軽食めあてに PC 房に来る韓国の若者はいない、とも言い換えることができる。彼らの目的は、ちょうど日本の若者がカラオケボックスに通うのと同じように、友達づきあいのためなのである。日本では、ともすれば個人的な用途に特化して利用されがちなネットカフェであるが、韓国でのその相当物である PC 房においては、友人たちとの時間を共有するための手段として——コミュニケーションの潤滑油的な存在として使われているのがなんとも興味深い。

次項では、全国の PC 房の件数を地域別に示しておいた。新規出店や廃業ゆえの出入りの激しい業界であるため、ここでは経年変化については触れなかったが、97年の IMF 経済危機以降に爆発的に普及したと言われるこの店舗形態は今なお漸増傾向にあると言われている。なお、最近では DVD を視聴することのできるブースを兼ね備えた DVD 房との兼業・複合施設も目立つようになってきている。

図 2 : 韓国全土 PC 房件数 (2003年)

地域名	PC 房 件数
ソウル	4738
プサン	1759
クァンジュ	838
テグ	1388
テジョン	773
インチョン	1079
ウルサン	281
キョンギド	3713
カンウォンド	805
チュンブク	524
チュンナム	689
ジョンブク	786
ジョンナム	876
キョンブク	1126
キョンナム	1219
チェジュド	252
計	20846

図 2 : PC 房の件数を、右図において示した。ここに見られる特徴に関連して、次の二点を述べておきたい。まず、

\* PC 房の件数は、人口比に大まかに対応しているものの、それでも幾分か地方都市に傾いた出店の傾向が見られるということ。ソウルは全人口の4分の1強を占める人口集中区域であるが、それぞれ7%、5%前後の人口比を占めるプサンやテグはそれぞれ、PC 房の件数においては人口比に見合う以上の件数を抱えている。

\* いわゆる首都圏として括られるソウルとキョンギド(京畿道)に位置する PC 房の件数は、全体の40%を占めている。今回の私の調査で、母集団内で最大のマジョリティを占めるこの地域の PC 房に調査先を限定したのは——無論私の居住地がソウルであったためもあるが、——主流派に属する PC 房文化を体験したいと考えたからである。いつか機会を設け、地域差の検討などにも着手したい。

PC 房は、韓国社会に深く根差した存在になりつつある。その傾向を端的に凝縮して見せてくれるのは、PC 房を舞台にした社会問題の増加である。たとえば、近年、日本で言うところの「ひきこもり」が、——自分の家や部屋にではなく——PC 房のなかに数日間、数週間とどまりつづけるという事件が注目を浴びたことがあった。ゲームに熱中しすぎるあまり、友人関係をスムーズにするはずの PC 房の存在自体が、孤独な現代人の量産に拍車をかけている、といった紋切りの議論も多く耳にする。また、PC 房を通じて加速度的に普及したオンラインゲーム内部でのアイテム授受をめぐる傷害事件や詐欺事件も多発している。

こうした風潮を受けて、とある PC 房経営者は私に対して次のように打ち明けた。「基本的にウチは24時間営業なのだが、あまりにも長期間、たとえば24時間以上の滞在をするような利用客に対しては帰宅や、食事・サウナなどの休憩を促すようにしている」、と。

いまや韓国の若者の日常を彩るに欠かせない存在となった感のある PC 房。次項では、私が韓国滞在中、個人的にもお世話になった経営者の話を少しく織り交ぜて、PC 房という店舗形態と社会との関係のあり方を紹介してみることにはしたい。

かつて私は、ソウル市内の南部、ソウル大学の近くに位置する、とある PC 房の主人に懇意にさせていただき、親交を暖める機会を幸運にも手に入れることができた。そもそも、私がこの PC 房の研究を思い立ったのは、私が初めて韓国に短期留学した 2002 年の夏——ちょうど日韓共催のサッカー W 杯が開催されていた時分だったが——この PC 房の経営者の方々に、家族ぐるみで歓迎していただいたことがきっかけだった。

PC 房を経営する幾人かからは、PC 房の特徴を端的に示してくれる興味深いエピソードをもうかがうことが出来た。たとえば、最近では外国人の利用客が急増しているということ——特に、中国人と日本人の利用客が増えているそうである。外国人のために、ネットや E メールが不自由なくできるよう、あらかじめ言語設定などを多言語化しておくなどの配慮を欠かさない PC 房がほとんどである。外国人旅行者や、あるいは短期留学者などは、自宅や滞在先でのネット環境が充実したものではないということも、こうした利用の仕方の急増に一役買っているのではないだろうか。

実際に私も、日本から友達がソウルに遊びに来てくれた際には、必ず、韓国の隠れた名所としての PC 房へと彼らを案内することにしていった。高速インターネット接続や各種のゲーム類など、その設備環境に驚嘆することはもちろん、彼らは PC 房独特の店の『雰囲気』のようなものにも一様に魅せられていた。韓国の若者たちが、——まるで日本の若者たちがカラオケに興じるかのような親密さでもって——PC 房のゲームやチャットを楽しんでいる様に興味を惹かれるのである。

さて、「若者」と私が言うとき、一体彼/彼女らはどのくらい若いのだろうか。利用者に逐一年齢を聞く調査方法を採用することも一瞬頭をよぎらないではなかったが、ここでは概要を手早くつかむ為、シンクタンクによって調査された資料<sup>1</sup>に注目してみよう。19 歳未満のいわゆる青少年層の割合が、実に、半数近くに及んでいるというこの資料の指摘は、筆者の見聞と違和感無く整合するものである。

もっと細かく年齢層と行動パターンとを特定する資料を提供する代わりにここでは、——とある小学生グループが学校帰りに PC 房でどのように遊んでいるのか、大学生たちはどのように PC 房を利用するのか——ある日の一コマを紹介しつつ、報告の終盤へと向かうことにしたい。

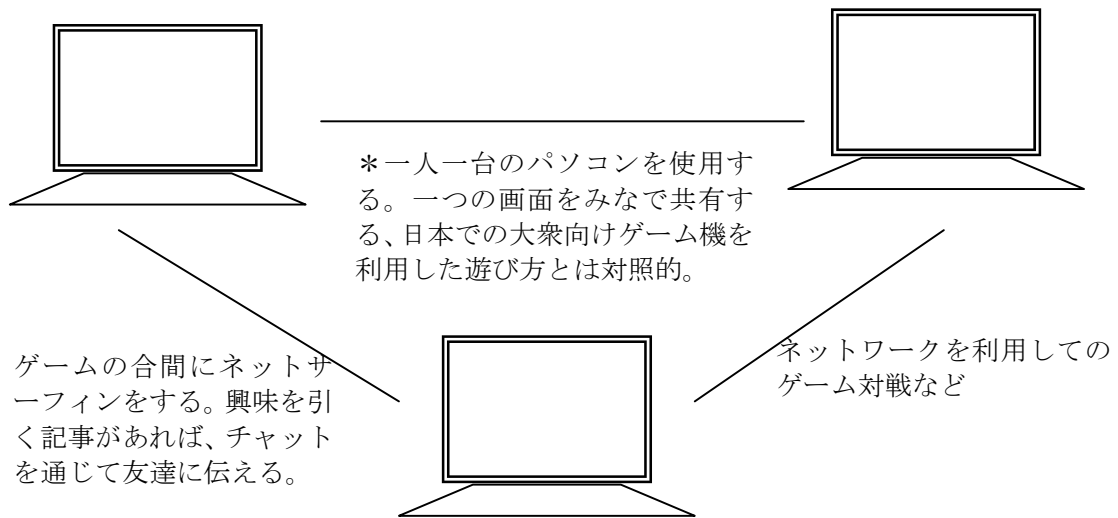
<sup>1</sup> 韓国消費者保護院 www.cpb.or.kr

### ケース 1：小学生グループ 3-8 名程度

韓国社会の教育熱の高さは、隣国日本でも有名である。小学生から高校生までのほとんどの学生が、学院と呼ばれる学習塾に所属している。学校帰りの彼・彼女らが大量に街中を移動する際に必然的な需要として生じるのが、ちょっとした空き時間——たとえば塾の開始時刻までの数十分間——に友人と集えるような、そんな気軽な場所の存在である。ファーストフード店に行くよりも安く、かつ、塾の学習室よりも多目的で雰囲気の良い PC 房に彼らが吸い寄せられるのは、至極当然のことではないだろうか。さて、いざ席についた彼らは、LAN を利用したネットワーク対戦ゲームを楽しむ。男子であれば、サッカーゲームや、戦争を擬したもの、あるいはスタークラフトやウォークラフトといった最近の日本でも流行りはじめた定番のゲームに興じる場合がほとんどである。女子であれば、他のエリアでやはり PC 房にいる友人たちとウェブカメラ付きのチャットングに興じたり、音楽のダウンロードを楽しんだりする。

### ケース 2：男子大学生グループ数名

PC 房の利用者の最もポピュラーな目的としては、「ゲーム」が各種調査で挙げられている。実際、私が直接に観察の対象にしていたソウル市内の PC 房数箇所においても、いずれの店舗でも、ゲームを楽しむために訪れる利用客が圧倒的に多かった（プレゼンテーション時の写真を参照）。



他にも紹介したい事例は多いのだが、それらはプレゼンテーションと論文発表に譲ることにしたい。私は、このフィールド調査を通じて、「人と技術との関係は、強く社会の側に影響されざるをえない」という社会学的命題を再度、肝に銘じなおす機会を得ることができた。PC それ自体はいまや、世界各国にあふれている。しかしその技術とどう関わっていくか、——個人的な用途に特化するのか、もしくは時間を共有するための手段として積極的に活用していくのかは、そこに住まう人々の感性と工夫次第でいかようにも変容するのだということをも身をもって体感することが出来た。先端技術の浸透でともすれば世界が均質に覆われているかに見える今日においては、この体験はなおのこと、大きな収穫であったと思う。