

6

「他者」としてのヤオイ — 1990年代における 韓国同人文化の変容をめぐって

キム・ヒョジン（金孝眞）

はじめに¹

日本の同人誌文化²は日本人だけのものではない。コミックマーケット（以下、コミケ）の会場で外国からの参加者を見かけるのは今や日常的な出来事となっている。実際、2005年に開催された『コミック・マーケット68』のカタログでは、それまでは日本語以外では英語だけが載せられていた案内文「国外から来場される皆様へ」が多言語化され（英語・中国語・韓国語）、2012年の時点では、より詳しい案内が付けられるようになった。日本同人誌文化のグローバル化とも呼べるこのような現状は、1990年代以降、世界における日本大衆文化の人気とともに顕著になっている。

1 本稿は韓国の『漫画アニメーション』30号に掲載されている「韓国同人文化ヤオイ：90年代を中心に」を修正・加筆したものである（筆者註）。

2 日本では「同人誌文化」という用語が一般的ではあるが、韓国の場合、「同人文化」という用語がよく使われている。それは、日本に比べ、実際同人誌を作る機会やそれをバックアップするシステムが少ないことから、自分の作品を同人誌という形にするよりは、パソコン通信とインターネットなどで公開する現状を反映している。同人活動をめぐる韓国と日本の違いを表すため、本稿では、韓国について「同人文化」という用語を使い、同人誌文化とともに、パソコン通信やインターネットなどで発表される二次創作やファンフィクションなどを指す。また、チュ（2006）は1980年代の韓国の漫画同好会の活動やその同人誌を含め、「同人誌文化」と書いているが、その論文はPC通信とインターネットが普及する前のことを主に扱っており、同人活動にまつわる環境が大きく変化した1990年代以降の韓国に「同人誌文化」をそのまま使うのは少々無理がある。本稿では、チュの論文を引用する際には韓国についても「同人誌文化」をそのまま使う。

その中でも多数を占めているのが韓国や台湾、中国という、東アジアからの参加者である。特に、日本のアニメ・マンガ・ゲームなどの韓国人ファンが、インターネット上に日本語ベースで自分の二次創作を発表するだけでなく、日本の同人イベントへの参加や書店委託を通じた同人誌販売を行うケースもますます増えてきた。このような事例から窺える韓国の文化は、表面的には極めて日本の同人誌文化に似た形を取っているとも言えるだろう。

しかし、拙稿 (Kim 2011) でも触れているが、韓国の漫画文化がそうであるように、その起源はどうであれ、韓国の同人文化もやはり、韓国社会の中で成長しており、その特有な状況によって形成されているところが大きい。特に、外部から接近しやすい漫画同人誌やファンフィク³とは全く異なる創作 BL⁴ 小説同人誌の世界は、商業進出への道がほとんど閉ざされたまま、20年あまりの時間をかけて独自に成り立ってきた、まさに「韓国特有」の同人文化と言っても過言ではないだろう。

1990年代に日本から個人的に、あるいは非公式のルートで輸入されはじめてから現在に至るまで、ヤオイ・BL⁵は、女性がりードする韓国の同人文化において主流を占めている。しかし、その全貌はかなり把握しにくい。女性のセクシュアリティやその表現について非常に抑圧的な韓国社会の雰囲気と相まって、日本から輸入されたヤオイ作品の翻訳版は公的に流通してはいるものの、ヤオイが市民権を得たとは言いがたい状況が未だに続いているのである。

もちろん、もともと「同人」という言葉は同人誌の自費出版や私的な流通経路を通じた書籍のやり取りとそれによって形成されたネット

3 ファンフィクション (fanfiction) の韓国式略語。主に男性アイドルグループの女性ファンたちによって書かれ、ネット上のコミュニティなどで披露されたり、テキストファイルで流通されたりすることが多い。

4 日本と同じく、BLは「ボーイズ・ラブ」の略語として一般的に使われている。

5 韓国において、「女性向けの、男と男の同性愛的な関係を描くジャンル」の名前として「ヤオイ」が使われたのは1990年代、パソコン通信が普及した時期と一致する。しかし、その日本語的な語感から使うのをはばかる人も多く、BL (ボーイズ・ラブ) の語が輸入されると、BLがヤオイを代替するようになった。現在は一般的にヤオイ・BL両方とも、オリジナル・二次創作とは関係なく、同じような意味合いを持つが、BLがより一般的な名称となった。しかし、本稿においては、タイトルに合わせて「ヤオイ」を総称として使用する。

ワークを指すものであるが、韓国の場合、同人に関わっている人々が自ら商業化を避けてきたわけではなく、制度的に商業化が阻まれた結果、現在のような閉鎖的な市場を形成するようになったと言える。ある時には極端な秘密主義⁶として、ある時には過剰なナショナリズム⁷として現れるこの閉鎖性は、韓国の同人文化を理解するに当たって、重要なポイントとなる。

本稿は、韓国社会における同人文化の歴史の中でも特に1990年代に焦点を当てる。なぜならば、1990年代は、1980年代に漫画同好会を中心に、本格的にはじまったとされる韓国の同人文化が二つの大きな変化—ヤオイの受容と大衆化及び法的制約による同人文化の分断—を迎えながら現在の形を整えた時期であるからだ。特に、「女性のための、性行為を含む男性の同性愛」と「二次創作」という特性を持つヤオイは、作家中心だった韓国の同人文化をファン中心のものへとシフトさせる役割を果たした⁸。しかし、「韓国の同人文化」という枠組みで、全般的な流れを俯瞰するような先行研究はほとんど存在しない。「同人女」^{ドンインムンファ}「同人文化」^{ドンインジ}「同人誌」^{ドンイン}「同人ゲーム」など、同人という言葉は日本のそれとほとんど同様に使われているにも拘らず、同人誌文化についての学問的なアプローチは非常に少ないため⁹、以下では具体的な事例を分析するよりは、大まかな流れを汲み取る作業が中心になる。

このような状況で最も参考になる論考としてはチュ（2009）の論文が挙げられる。チュは日本の少女漫画が1970年代末から無断で韓国に

6 2010年、私設「BL図書館」の設立をめぐる、韓国の「成人同」という創作BL同人小説が掲載されるインターネット・サイトを中心に、ヤオイの作家やファンによる強い反対運動が展開され、図書館設立の計画を諦めさせた事例がある。「成人同」については、後述する。

7 2009年、日本の国家擬人化マンガ「ヘタリア」をめぐる、韓国の同人界で起きた一連の論争などの事例がある。詳しくは拙稿（キム 2009）を参照。

8 チャ・ヒョラ（2003）によると、ヤオイを本格的に受容した集団はアマチュア漫画同好会、すなわち同人集団である。具体的には、『絶愛』と『BRONZE』が海賊版で輸入された1993年前後を基点として、同人世界は変化する」（チャ 2003: 235）と述べている。

9 この状況の原因としては、その主流が女性向けのヤオイであり、内容に拒否反応を示す人が多いこと、若い世代を中心とするサブカルチャー的な要素が強いこと、商業化に直接繋がらない、すなわち商業的な利益とはあまり結び付かないこと、最後に漫画市場をはじめとする文化産業の激変により、持続的に同人誌文化を支える団体や集団が存在し得なかったことが挙げられる。

輸入され、海賊版の形で出版された結果、韓国の純情漫画家¹⁰の多くがその影響を受けながら創作活動を始めたとしている。また、日本の少女漫画は韓国の出版社から翻訳され、発行された海賊版を通じて、韓国の純情漫画の物語内容や表現に影響を与えただけではなく、1980年代から胎動した同人誌文化にも大きく影響を与えたと述べている。結論としてチュは、「女性だけの文化として生まれた韓国の同人誌文化は、日本の少女漫画の恋愛コードと韓国女性の政治的欲求を含んだ文化として定着した」（チュ 2009: 69-70）と評している。このチュの論考は、韓国の同人誌文化についての考察が非常に少ない現状で、大変貴重なものであるが、焦点は1980年代から1990年代前半までの期間に絞られている。本稿ではチュの考察を取り入れつつ、それ以降の変化や現在の争点をまとめる。

1. 韓国における同人文化の始まり：1980年代

チュの論文が明らかにしたように、韓国の同人文化は、日本の同人誌文化との交流を通じて成長してきた。そしてそれは、日本の同人誌文化の直接的な影響にのみ還元すべきものではなく、1970年代における日本少女漫画の影響下、韓国の純情漫画が本格的に発達するにつれ、顕著になった特徴でもある。

1982年、サークル「KWAC (Korea Woman Amateur Comics)」により、韓国初の同人誌が登場した。この時期、同人誌を作るサークルは（日本の同人サークルに当たる）「漫画同好会」という名を自称し、現在のようにパロディを主とするファンの集まりというよりは、オリジナルの作品を作るアマチュア作家の集まりという側面が非常に強かった。貸本屋中心の市場に合わせた、内容の水増しを狙った量産型の漫画本が主流である一方、軍事政権の検閲という制度的な制限の存在する、厳しい現実の下、多くのアマチュア作家たちは検閲や出版社の干渉なく、内容と表現の両面で、自分の追求する漫画が描ける同人誌を、

10 日本の少女漫画のように、女性のための漫画を韓国では「純情漫画」と呼んでいるが、「純情」という言葉自体が、女性差別的な名前として様々な批判を受けており、その代案として、主に「女性漫画」という名前が上がっており、一部で使われている。しかし、女性向け漫画の名称として「純情漫画」という言葉はやはりその長い歴史のもと、いまだ一番よく使われているのが現状である。

主な活動の場として考えたのである。

また、最初の漫画同好会の名前に「女性」が入っていることから示されるように、「韓国の同人誌文化は日本とは異なり、女性中心の文化として定着した」（チュ 2009: 65）ということは注目に値する。チュによると、1980年代には、各漫画同好会は10人から25人ほどの会員を擁していたが、それら同好会の連合団体である「クレパス」も作られ、年に一度、デパートなどで連合展示会を開くとともに小規模な同人誌販売を行うようになっていたという（チュ 2009: 69）。1980年代末には既にソウルを中心として7つの漫画同好会があり、会員数は百人に上ったとチュは述べているが、その中で男性会員が全くいなかったわけではない。しかし、男性会員の有無に拘らず、同人誌を作る側は女性が多数を占め、主導権を握っていたことに変わりはなかった。

一方、1980年代の韓国は軍事政権の下にあり、創作活動は厳しい検閲に晒されており、特に出版漫画¹¹は様々な制約を受けていた。韓国の現実を描写する漫画など、社会批判として捉えられるようなシーンが含まれる場合、それが削除されてしまうケースが少なくなかった。社会批判を目的に描かれていない作品も検閲の対象となり、多くの漫画家たちは、自らの作品が修正される経験をしなければならなかった¹²。このような厳しい抑圧に対し、自費出版の同人誌は検閲から逃れることのできる有効な表現手段だったのである。1980年代の漫画同好会によって作られた同人誌は、明らかな政治色を帯びることはなかったが、量産型の漫画が主流であった従来の出版漫画とは違って、人間の矛盾や不条理、哲学的なテーマを扱う実験を追求する傾向が強かった。そして、この時期の同人文化の特徴といえ、参加者の多くがプロの漫画家、またはプロ志向を持つアマチュア漫画家だったことが挙げられる。政治上の問題とともに、製造業を中心とした経済発展を目指していた1980年代の韓国において、同人文化と密接な関係にある漫画・アニメなどの文化産業はまだ劣悪な状況におかれており、趣味で漫画を描くという人はまずいなかったのである。ほとんどのアマチュア作家

11 以下で「(自費出版の)同人誌」の対極を指す語として使用する。

12 その事例として最もよく知られているのが、ファン・ミナの『我々は道を失う鳥を見つけた(우리는길잃은작은 새를보았다)』(1986年)である。

は、このような劣悪な状況の中であってさえ、漫画家を目指そうとするほどプロ意識の高い人々であり、漫画同好会は漫画家を目指す人々が集まり、一緒に活動しながら、プロを目指す集団という側面が非常に強かった¹³。

貸本屋体制で既にデビューを果たしていたプロの作家たちが集まった「漫画同好会ナイン」による、『9番目の神話(아홉번재 신화)』誌のケースを見てみよう。この雑誌は1985年の創刊号や1986年の第2号は非売品の同人誌として発刊されたが、1987年の第3号(この号をもって絶版)は書店などで販売され、韓国初の純情漫画専門誌の始まりとなった。「我々の人生観と思想と哲学のにじみ出る、真心のこもった漫画を描くことによって、読者たちに深い感動や自らの内的世界を省みるきっかけを提供する」「国内における初めての純粋漫画同人誌」¹⁴と意味づけられたこの同人誌は、単なる知識伝達や娯楽性追求よりは、「9番目の芸術」¹⁵としての漫画を強調している。当時ほとんど存在しなかった漫画評論を掲載するなどによっても、漫画全般に対する認識を高めようとしていた。

しかし、1980年代に活躍した、純情漫画のいわゆる「第二世代」の看板作家たちによって作られた「漫画同好会ナイン」が、主に貸本屋システム下、プロデビューを果たした作家に支えられていたという面では、元々アマチュア作家の自費出版を重視する同人活動からは少し離れていた。実際、前述のKWACなどの、プロデビュー以前のアマチュア作家中心の漫画同好会は、1980年代初頭にすでに活動していて、主に展示会やそれに伴う小規模な会誌販売も行っていた。

この時期特有の、プロ作家と同人誌活動の密接な関係は、実はカン・キョンオクのケースを見るとよくわかる。カン氏は前述のKWACが分化

13 当時プロとして漫画を描くということは、漫画を子供のものとして見なす社会の偏見と不安定な制作環境などに屈しない覚悟の要ることだった。また1980年代は、韓国社会全般において政治的な抑圧が非常に強かっただけではなく、一般人が趣味として漫画を描くような経済的・時間的な余裕もほとんどなかった。それ故、単なる趣味として漫画を描く人口はほとんど存在せず、漫画を描くとすると、プロの漫画家になるという選択肢をまず念頭に置くのが普通であった。

14 両方とも、『9番目の神話』第1号の「Artサロン」から引用。

15 この名称は明らかに、1960年代末から漫画を「9番目の芸術」として承認するフランスを参照している。

して1983年に作られた「PAC」¹⁶の活動において主導的な役割を果たし、1985年にSFファンタジー『星の光の中で』でプロデビューした。高校生だった頃、PACを作り、活動をはじめたカンのケースは、同人活動を中心にしてきたアマチュア作家がほとんどプロ作家の見習いをせずにプロデビューを果たした事例として、多くのアマチュア作家に参照されていた。PAC以外にも、「KGB」や「アラム」などの漫画同好会がいくつか存在し、各地方にいくつかの連合団体も結成されていた¹⁷。

当時の同人誌作品を内容面から見てみると、従来の純情漫画の伝統に倣い、男女の恋愛を描くものが多いと言える。『9番目の神話』誌に掲載された作品のほとんどが純情漫画の枠をはみ出していない。カンの場合も、男女主人公の造形が従来の作品とは異なり、二人の性差よりもその類似点を強調するという面を除けば、基本的には異性愛的な恋愛物語である。

さらに、軍事政権が1988年に幕を下ろすと、多種のジャンル別漫画雑誌が創刊され、また書店では漫画が市販されるなど、漫画界も活気づいてきた。1970~80年代に形成された読者層を背景に、漫画市場が開かれ、多くのアマチュア同人作家がプロとしてデビューするようになった。中・高・大学などで漫画サークルが作られたこともあって、この時期の同人のほとんどは10代後半から20代全般の年齢層が占めていた。そして、このような活動はソウルだけではなく、地方でも盛んになり、1989年、連合サークル「クレパス」を前身とするACA(Amateur Comic Association)の誕生へと繋がった。以降、ACAは事実上活動を中止する2000年代半ばまで、プロ志向の同人文化を牽引することになる。

上記をまとめると、1980年代はひそやかに日本の漫画・アニメからの影響を受けた上で、漫画文化が拡散し、それに伴い、同人活動も本格的に発展した時期であった。韓国初の漫画同好会の誕生や同人誌の自費出版、そして同人活動からデビューを果たしたプロ作家の登場などがその証拠である。この時期の同人文化の特徴としては、強いプロ志

16 「国内同人誌&同人行事の歴史」<http://mirugi.com/k/com/ktacj080.htm>

17 「韓国のアマチュア同人行事探訪—第一回 ACA」<http://drnester.egloos.com/m/69504>

向や内容・表現における実験性の追及と作家主義を挙げることができる。また、同人サークルを指す「漫画同好会」という名称からもわかるように、小説は同人文化の一環とは、まだみなされていないのである。

チュの分析で示されたように、漫画同好会の活動は確かに女性中心で行われたが、軍事政権の抑圧下、男性の参加者も少なくなかった。特に美術側から派生した「民衆の芸術」としての「民衆漫画」は、検閲の関係上、正式に出版されていないものがほとんどだったという点で、「自費出版としての同人誌」に数えられるだろう¹⁸。しかし、軍事政権の終焉を迎えると、民衆漫画運動は急激に衰退し、新しい世代による、新しい同人誌文化が花開くようになる。それは、いわゆる二次創作、つまりパロディ文化の普及やヤオイの登場に特徴づけられている。

2. ヤオイとファンによる韓国同人文化の新しい展開：1990年代

軍事政権が終わり、ソウル・オリンピックが開催された1988年から1990年代前半まで、韓国社会は様々な変化を迎えることになる。経済成長を背景に国民の消費力が高まり、文化産業が胎動する時期でもあった。海外旅行の自由化は若い世代の海外経験を促進し、海外の文化商品に対する需要を掻き立てる効果をもたらした。そしてそれは、当時公的には輸入がまだ禁じられていた日本の大衆文化に対しても同様であった。

1990年代の韓国社会における同人文化はその姿を一新するが、次の特徴が挙げられる。まず、1990年代前半では海賊版を通じたヤオイの輸入と、(ファンフィク文化をも誕生させた)パソコン通信の発達に従来の女性・漫画同好会中心の同人文化に、二次創作としてのヤオイと小説同人という、大きな変化をもたらした。この動向は、1990年代後半に発効された青少年保護法やそれに伴う漫画産業の萎縮によっていっそう確実になった。韓国の同人文化で中心的な役割を果たしてきた

18 本稿においては、民衆漫画の解説を割愛する。パク・キム(2011:184-187)によると、民衆漫画は民衆運動の一部として、男性美術作家の参加が非常に多かったが、1988年、軍事政権の没落以降、その作家のほとんどは美術界へ戻っていき、一部が、1990年代の「アンダーグラウンド漫画」へと関わるようになった。

漫画同好会がその勢いを失ってしまったからでもある。さらに、1999年、新しい同人イベントとして日本企業による「コミック・ワールド」がはじまり、漫画中心の二次創作が急速に増えることになる。しかし、オリジナル BL 小説は、1980年代からの漫画同好会にも、「コミックワールド」中心の二次創作にも属さないまま、2000年にインターネット上の「青少年有害媒体」に対して実施された取り締まりにより、潜伏化の道歩むことになった。これらの変化は、韓国における、2000年代以降の同人文化を形作ったと言っても過言ではないだろう。そして、漫画同好会を中心にオリジナル作品を発表して同人誌活動を行うという、1980年代の同人誌文化とは全く異なる、新しい同人文化を韓国に根付かせた。

2.1 1990年代前半：ヤオイの受容とパソコン通信

1980年代後半から1990年代前半にかけて、韓国の純情漫画界では前述の二世世代だけではなく、三世代の作家たちも現れた。それは、初めての純情漫画誌『ルネッサンス』に引き続き次々と創刊された『デンギ』（1991）、『ナナ』（1992）、『WINK』（1993）などの登場によりプロデビューの機会が増えたことにも大いに裏付けられた。少年漫画分野を含めて漫画家の需要が高くなった状態で、ジャンル別に増え続けた漫画専門誌は、新しい作家層を、主に漫画同好会のアマチュア作家に求めた。その一環で純情漫画における、いわゆる「三世代」の多くの作家がデビューを果たした。元よりプロ志向の強い韓国同人文化は、この動向を歓迎していた。確かに1990年代前半は、ACAをはじめとする漫画同好会の最盛期でもあった。同人文化の主流はまぎれもなく漫画同好会にあり、プロ志向や実験性の高い作品を中心に据える同人誌が次々と作られた。1989年に韓国の漫画同好会の連合団体として結成されたACAは、1990年2月、記念すべき第一回展示会を開き、本格的に活動を開始した。当時の漫画誌が行っていた新人公募を通じて、漫画同好会での活動をもとに、多くのアマチュア同人作家がデビューすることになるが、この時期こそ韓国の純情漫画が最高のレベルに達

したとも評される時期でもある¹⁹。

しかし、これは純情漫画や女性作家に限られたことではなかった。「ドラゴンボール」の人気をもとに、少年漫画誌も広く普及するようになった。その中でも『IQ ジャンプ』（1988年創刊）は従来の、すなわち1980年代の貸本屋システムに育てられた作家陣を中心に据えていたが、1991年に創刊された『少年チャンプ』は作家不足を、日本漫画の翻訳掲載及び果敢な新人作家の起用によって埋めることができた。この状況下、「ヘオルム」、「グラフィティ (Graffiti)」、「AAW」などの、男性作家を中心とした漫画同好会から、ユ・ヒョン、ヤン・ジェヒョンなど、内容と表現で日本の少年漫画を受容れた新しい作家が登場した²⁰。すなわち、漫画業界の発達および漫画読者層の拡大により、ジャンル別に分化した漫画雑誌やそれをバックアップする創作漫画同人作家という漫画雑誌システムが出来上がったと言える²¹。

しかし、漫画読者層の拡大や日本漫画の輸入は、その時まで創作を中心として発展してきた韓国の同人文化を根本的に変えた。それは創作同人でないファンによる活動としての同人文化の成立、さらに当時、全世界で日本の大衆文化に熱狂するオタク層の誕生による変化であった。そして、この背景には若い世代を中心とする、パソコン通信の普及という現象があったことは注目すべきだろう。

高度な消費社会に進入した韓国において、若い世代の一部は当時まだ公式に禁じられていた日本の大衆文化に対し好奇心を持っており、日本の漫画やアニメに海賊版や公式翻訳版、あるいは地上波テレビでの放映を通じて接触しながらファンになったケースも少なくない²²な

19 実際、最初の純情漫画誌である『ルネッサンス』において、記事の一部として「漫画同好会探訪」の名の下で、活発的に活動している同好会が紹介されていた。また、「読者投稿コーナー」には、漫画同好会の参加者が数多く投稿し、後ほどプロデビューを果すケースもあった。

20 キム・チャンギョン「アマチュア漫画家たちの力」<http://cafeanimate.net/zboard/view.php?id=review&no=5915>

21 このような、プロ志向の漫画同人作家の中には実験性の高い作品を目指す集団も存在し、2011年に出版された『韓国現代漫画史』（パク・キム 2012）は、このような動向を1980年代の民衆漫画から発展した「インディ (independent)・アンダー (underground) 漫画」というカテゴリーで紹介している。しかし、これらは同人というよりは、あくまでもプロの漫画家による、新しい漫画運動の一部として位置づけられている。

22 日本大衆文化の中で、音楽・ドラマ・映画などは1998年の解禁まで厳しく禁じられていたが、漫画の一部、特にアニメは子供向けのものとして審議を通れば出版や放映

ど、多くの韓国の若者は日本の大衆文化にさほど拒否感を示さなくなっていた。

そして、日本の同人誌文化においては、1980年代に一大ブームを起こした「アニパロ」に引き続き、それに登場する男性間の恋愛関係を描くヤオイが人気を獲得しており、二次創作同人誌サークル出身のプロ作家である尾崎南、CLAMPや高河ゆんのオリジナル作品が、1990年代初頭、韓国にも紹介されるようになった。これらの作品は、歴史や運命により翻弄される男女の恋愛ものが多かった韓国の純情漫画とは全く違うタイプの漫画として、ファンたちに大変新鮮に受けとめられ、熱狂的なファン層を生み出した²³。その中でも一番衝撃だったのは、尾崎南の「絶愛」の海賊版が1993年に韓国で出版されたことである²⁴。「絶愛」は、ヤオイに目覚めるきっかけとなった作品として、韓国の同人界及び純情漫画ファンたちの間で大きな話題になり、現在も韓国におけるヤオイ・ブームの始まりとみなされている。

このブームは、1991年にサービスを開始した「Hitel」や「Chollian」（1992年）、「Nownuri」（1994年）などといったパソコン通信上の「コミュニティ」を中心に広がりはじめた。日本の大衆文化の輸入が公式には禁じられている状況で、日本の漫画やアニメ、オタク文化に加え、映画や音楽、ドラマなどのファンらが集まったパソコン通信は、それまでの情報の交流が難しかった状況を一瞬に変える効果をもたらした。個人的に密輸入された漫画や関連雑誌から得られた情報はファン自らの翻訳により、多くの人々に広がった。さらに、海外旅行の自由化によって、自ら日本に渡り、日本の漫画やアニメ、ゲームなどを手に入れる機会も増えてきた。

それでは、（やおい物とも呼ばれる）ヤオイはいつから韓国に受容さ

が許可されるケースが少なからずあった。しかし、漫画とアニメも、輸入が許可されたのはごく一部に過ぎず、ほとんどのものは個人輸入も難しかったのが実情であり、高い需要と少ない供給の隙間を埋めたのは不法に輸入、出版された海賊版である。

23 実際、当時筆者はパソコン通信上の純情漫画ファンのコミュニティに加入していたが、知り合いの中には高河ゆんやCLAMPの作品を熱狂的に支持している人もいた。しかし、これらの作品の正式な輸入はまだ許可されていなかったため、一部の業者により密輸入され、非常に高い値段で売られていた原書を手しようとする人も数多かった。

24 不法に輸入された原書が一部のマニアの間で非常に人気を得て、1993年前後、「BRONZE」というタイトルで海賊版が出版された。

れたのだろうか。具体的な資料が残っていないが、手がかりになるのは、第二世代と第三世代の間にデビューした、純情漫画家のイ・ジョンエのケースである。彼女は、従来の純情漫画とは異なり、男性・女性という規範を超えた、ジェンダーが曖昧であるという設定の主人公たちの恋愛や人間関係に焦点を当てた作品で人気を集めてきた。特に、1990年から『ルネッサンス』誌で連載された「ルイス氏に春は訪れたか？」では19世紀のイギリスを背景に、男性キャラクター間の恋愛を描写し、センセーションを引き起こした。彼女自身は日本の漫画や実験性の高い日本の同人誌から大きく影響を受けたと公言しているため（ノ・スイン 2000: 27）、韓国におけるヤオイを考えるに当たって、参考になる。作家自身は自作をヤオイとはっきり規定してはいないものの、ファンによっては「韓国型ヤオイ」を描いた初の漫画家として認識されている。

そしてヤオイという言葉についてソン・ジョンウは、すでに1995年にはパソコン通信上、彼の造語である「Y物」という略語も通用するようになっていたという²⁵。したがって、1995年以前に、ヤオイという言葉が輸入され、使用されていたと推測できる。また、「ヤオイ」が日本語的なニュアンスが強いということからその使用が憚られるだけでなく、「ホモ物」と呼ぶ人々も存在し、略語的に「H物」とも呼ばれていたようだ。しかし、2012年の現在ではY物よりも、「ヤオイ」が「BL」とともによく使われるようになっている。

パソコン通信によるヤオイの伝播には二つの側面があった。ひとつは、ヤオイ作品の紹介や情報の共有（どこで買えるかなど）という側面であり、もうひとつは、パソコン通信の技術的な特徴からきた、テキスト（小説）中心のヤオイものの翻訳と制作である。1990年代前半にはパソコン通信を利用して二次創作やヤオイ²⁶がどんどん広まった

25 「今なら語ることができる：『Y物』と『健全』の由来」<http://blog.daum.net/mirugi/4874230>

26 1990年代までは、パソコン通信上の二次創作はヤオイだけでなく、コミカルなパロディものが多く、作家も女性が多かったものの、男性も少なくなかった。それが一番よく現れたのが「銀河英雄伝説」のケースにおいてである。「銀河英雄伝説」のファン・コミュニティの多くには二次創作のコーナーがあり、男女ファンの両方によって二次創作の投稿が行われた。そして女性向けのヤオイ作品の投稿をめぐる、男性ファンからの抗議が続き、反発された女性作家が自作をとり下げることもあった。これは、現在のよ

が、有線電話網を使い、接続時間の長さにより課金されるパソコン通信は、ファイルのサイズが大きいと、伝送に時間がかかる画像よりは、テキストを送信するのに向いていたのである。

すなわち、1980年代、漫画同好会中心で展開されてきた韓国の同人文化に、1990年代初頭、小説を中心とする流れが新しく参入し、それが拡散していくきっかけとして、パソコン通信が大きく寄与したということである。特に、二次創作としての小説はパソコン通信の普及とともに急激に増えていったが、韓国において初めてパロディとしてのヤオイ作品が作られたのは「SLAM DUNK（スラムダンク）」である。前述の『少年チャンプ』は1991年の創刊号から「スラムダンク」を別冊付録として連載していたが、当時のNBA（The National Basketball Association、アメリカのバスケットボール・リーグ）ブームとともに、空前のヒットを記録した。そしてこれは、従来の少年漫画の読者だけではなく、女性読者たちにもアピールしはじめた。

同じ時期、日本の同人の間でも「スラムダンク」の人气が高くなり、1990年代半ばになると一大ブームを起こしていた²⁷。さらに、1998年に始まったアニメ版の放映は、韓国における「スラムダンク」の人气に拍車をかけた。日本の同人誌を翻訳した「翻訳同人誌」を専門に発刊する同人サークルが登場したのも、「スラムダンク」が初めてである。そのほか、韓国において1991年、海賊版ではあるが翻訳版が発売された田中芳樹の「銀河英雄伝説」は男女ともに大きな人気を博し、それに影響されたパロディ小説がパソコン通信を中心に人気を集めた。このように人気作品に性差が生じる以前の雰囲気をよく示している事例としては、1996年から韓国で放映され、熱狂的なファン層を生み出したアニメーション版「スレイヤーズ」を挙げることができるだろう。このアニメは男女両方に大きな人気を博し、パソコン通信上でパロディ小説が大量に生み出された作品として、現在でも記憶されている²⁸。

うに同人文化の中で男性向けと女性向けがまだ分化していなかった状況を確認させる。

27 実際、1994年の時点ですでに熱狂的なファンたちは自ら日本に渡り、「スラムダンク」の同人誌を購入していた。この過程で日本の同人作家と交流を持ったり、自分の支持するカップリングの同人誌を翻訳して「翻訳同人誌」として韓国の同人イベントで販売するようになったケースもある。

28 韓国では評論系の同人誌はきわめて少ないが、『韓国「スレイヤーズ」ファンフィク史』（ジャン2007）という例外が存在する。韓国のPC通信におけるファンフィクの

しかし、読者層が男女両方であったため、ヤオイ的なパロディ作品に対してはコミュニティの中で賛否両論が生じ、だんだんいわゆる「オタク」としての男性ファンと「同人女」としての女性ファンが分化するようになっていく。

パソコン通信とともに小説中心の二次創作を行う、新しい同人の動向が現れたにも拘らず、オフライン、すなわち同人イベントは1980年代から引き続き、漫画同好会を中心に開かれた。特に、1990年代、同人文化の代表であるACAは、強いプロ志向とともに、オリジナル漫画を重視し、小説に対しては、二次創作はもちろん、オリジナル作品であっても、否定的な態度を取り続けた。二次創作の場合、漫画・アニメ・ゲームなど、日本の作品の二次創作が多いという点が足枷になり、一方、ほとんどの参加者が漫画同好会出身であるACAで小説は場違いだと思われたのである。このようなACAの保守的な立場は、当時の韓国政府によって主導された「文化産業としての漫画」という視点に影響されたところも大きい。直接産業と結び付かない二次創作の経済的価値が低く、また日本の大衆文化との関わりが強いという点は、韓国の文化産業の競争力という面から見ると、なんの価値も見出せないという結果をもたらしたことは注目に値する。

だんだん需要が高くなっていく翻訳同人誌（漫画・小説両方を含む）の受け入れをめぐって内部でも様々な議論が行われたが、ACAは立場を変えることはなかった。その結果、ACAから一部の作家やファンたちが1996年前後に分離し、独自にイベントを開くようになった。ACAはオリジナル漫画・プロ志向のスタンスを変えることはなく、それに反発した人々が翻訳同人誌・小説同人誌も販売できる「ブラックチェリー展」、「ゲト（Ghetto）展」及び「NOH展」を創設し、それに参加するという事態に至ったのである。

実際、翻訳同人誌のほとんどは、日本で作られたヤオイの同人誌であり、イベントでは漫画や小説のパロディとしてのヤオイとともに、韓国の創作小説同人誌も自然に販売された。ヤオイの人気を背景に、

起源を「スレイヤーズ」にするなど、その分析の根拠については賛否両論あるが、パソコン通信を中心に公開されたパロディ小説を網羅している資料としての価値は十分に認められる。

一部の出版社により、当時日本で芽生えたボーイズ・ラブも海賊版として輸入され始め、韓国の場合、この時期にヤオイとBLはほとんど同じ意味を持つ言葉として定着したと思われる。しかし、前述の通り、ヤオイは二次創作がメインなうえ、日本語的なニュアンスをまどっていたので、次第にBLがそれを代替するようになった。

また、1996年前後、パソコン通信を中心として、韓国における第一世代男子アイドルグループ（H.O.T. やゼックスキスなど）のファンフィク・ブームが起こる。主に十代の少女たちを中心に熱狂的なファン層を生んだこのアイドルグループに対するファン活動として、ファンフィクは当時の青少年文化のひとつに挙げられるほど、大きな人気を博した。この下地としては、1980年代、ジャニーズをはじめとする日本の男性アイドルのファンダム（fandom）²⁹が韓国にも芽生えた際、彼らを主人公とする日本のヤオイ同人誌も一緒に輸入・翻訳されたことが大きく影響しているといわれている。

2.2 1990年代後半：青少年保護法の影響と新しい同人イベントの登場

しかし、このように二つの流れが形成され始めていた1990年代の同人誌文化は、青少年保護法の発効により、大きな打撃を受けた。この法律は有害な環境や媒体³⁰から青少年を守るという目的のもとで作られたが、その実行過程に様々な問題を抱えていた。特に、軍事政権の時から審議を行ってきた「社団法人刊行物倫理委員会」を法律上の機関に格上げさせ、審議の結果、修正、さらに廃棄まで命じられる司法権を付与したこと、そして、有害媒体物の条件が非常に曖昧で包括的であることが問題視された。しかし、当時深刻な社会問題と化していた

29 ファンダムは fanatic から由来した fan と領地・国土などを意味する -dom を合成した用語で、特定の対象や分野の熱心なファン、そして彼らにまつわるサブカルチャーを意味する。

30 1997年当時の法律によると、青少年有害媒体は「1. 青少年に性的な欲求を刺激する扇情的なもの、もしくは淫乱なもの、2. 青少年に暴悪性もしくは犯罪の衝動を起こし得るもの、3. 性暴力を含む、各種の暴力の行使と薬物の乱用を刺激、または美化するもの、4. 青少年の健全な人格と市民意識の形成を阻害する反社会的・非倫理的なもの、5. その他、青少年の精神的・身体的な健康に明らかに害を及ぼす憂いがあるもの」として定義されている。

青少年の性問題や暴力問題の主犯として漫画、特に日本の漫画が取り上げられるようになり、韓国の漫画界からの猛烈な抗議があったにも拘らず、漫画産業全体が危機に陥った。

特に、成人向けの漫画作品を発表してきた中堅漫画家の中で、この法律により拘束されるケースや絶筆を宣言するケースが少なくなかった。その影響を受け、当時発行されていた韓国の成人向け漫画雑誌のほとんどが廃刊に追い込まれた。作家の創作意欲の問題だけではなく、成人漫画があまり発達していない韓国の漫画市場において、「青少年有害媒体」として指定されるということは、販売に莫大な支障が出るということである。その結果、韓国の漫画市場は破滅的な打撃を受けることになった。

この動きにより、漫画同好会中心に形成されてきた韓国の同人文化も激しく動揺した。プロ志向の強かった韓国の漫画同人において、漫画における表現の自由の弱体化及び漫画市場の縮小をもたらしたこの法律は、同人文化の発展に対して大きな壁になったのである³¹。一方、小説中心のヤオイとアイドル・ファンフィクの方は、パソコン通信やインターネットがまだ若い世代の専有物だったこともあり、厳しい規制に晒されることはあまりなかった。また、前述のように ACA から除かれた翻訳同人誌・二次創作・小説同人（オリジナル・二次両方含む）は別のイベントを中心に販売されるようになり、2000年代に入ると、韓国作家によるオリジナル BL 小説だけの販売展（B&B、NOW など）へと発展した。アイドル・ファンフィクは漫画中心の同人誌文化だけではなく、二次創作としての小説・オリジナル BL 小説とは全く違う文脈やファン層、つまりより大衆的な趣向のある女中高生によりパソコン通信で展開され、大きな人気を博すようになった。こうして、小説中心の新しい同人文化は漫画に対する厳しい規制により、従来の漫画同人が弱まり始めた時に、日本の大衆文化の影響を直接に受けた世代、特に少女たちの新しいサブカルチャーとして登場したのである³²。

31 実際、1990年代末のACA販売展で、男性たちのキスシーンがあるという理由で販売中止という処分を受けたようである。

32 この時期のファンフィクの人気は、最近放映され話題になったテレビドラマ「応答せよ1997」で詳しく描かれている。当時女子高生である主人公は、人気男性アイドルグループのファンフィクを書き、それをパソコン通信で共有することを趣味としてい

ただ、ACAの衰退は単に政府の規制がもたらした結果であるとは言いきれない。より本質的な原因はACA、そして漫画同人の中にあった。それは、ファン文化の成長によるファンダムの一部としての二次創作の増加、つまりオリジナルな創作ではない「二次創作」を従来の韓国の同人文化の中でどのように位置づけるかをめぐる葛藤である。

1980年代の漫画同好会から発生した韓国の同人文化は、漫画志向や創作重視が非常に強く、小説やパロディは暗黙裡に創作漫画より劣るものとして見なされていた。ACAの発足以降、このような傾向はより高まり、小説作品や二次創作をどう扱うかについて何度も議論が行われたが、基本的に創作漫画を中心とするイベントであるというスタンスのもと、小説や二次創作はあまり歓迎されなかった。また、漫画同好会の連合団体であるACAはイベントの申し込みに会員サークルと非会員サークルとを区別し、会員を優遇したが、会員になるためには持続的に会費を支払わなければならなかった。さらに、ACAの様々な活動にも参加する義務が与えられた。このように、ACAは個人よりはサークル中心の活動を優先し、発行される同人誌のほとんどが現在のような個人誌ではなく、200ページほどの創作漫画アンソロジーの形を取っていた。しかし、既に咲き始めたファン文化、つまり「スラムダンク」や「スレイヤーズ」をはじめとする二次創作を楽しむ人たちは増えていたが、ACAは彼らを受け容れるにはいささか無理があった。

このような状況で、1999年、日本の企業DELTAが母体である「コミックワールド」の第一回が開催された。平均2ヶ月に一度開かれる「コミックワールド」は、参加費さえ払えば誰でも参加できるだけでなく、創作や漫画志向の強いACAとは違い、二次創作を全面的に許容する方針で、幅広い支持を受けるようになる³³。「参加費さえ出せば、誰でも簡単に参加できる」という、現在から見るとあまりにも当然な前提が、漫画同好会の集まりであるACAによってではなく、日本の企業の主催する「コミックワールド」によって初めて可能になったということは皮肉であり、1980年代以降、二次創作中心へと変化した日本の同人誌

る。

33 「コミックとACA-ACAはなぜコミックに負けたのか」<http://ress.egloos.com/m/1694944>

文化の浸透をよく示していると言えるだろう（パク 2006: 29-30）。

ただ、「コミックワールド」も ACA と同様に、基本的に漫画中心のスタンスを維持し、二次創作小説に対してはかろうじて許可したものの、創作小説に対しては原則として参加を禁じた³⁴。この面では、「コミックワールド」も ACA と同様、漫画中心のスタンスには変わりはないと言える。ACA は 2005 年のイベントを最後に幕を閉じたが、イベント参加者の立場から見ると、このような同人誌文化の変化に敏感に対応できなかったからという側面が大きい。

それでは、ファンフィクを含む、小説同人はどのような状況にあったのか？ 一見、漫画同人と比べて、順調に成長しているように見えたこの流れも、2000 年、大きな壁にぶつかる。2000 年に施行された「個人情報保護と健全な情報通信秩序の確立に関する法律」は有害情報から青少年を保護するため、インターネットのコンテンツに等級を付与し、青少年のアクセスを防ぐという内容であったが、その有害情報の一つに「同性愛」が入ったのである。ファンフィクや二次創作の多くがヤオイであるという韓国の実情から、これは大きな転機となった。この法律では同性愛を扱う作品も青少年に有害な表現として規制すべきだとされており、この基準から見ると、ヤオイはもちろん、ファンフィクなども同性愛的な関係を描写すると規制対象に入ることになったため、表現の自由をめぐる大きな論争を引き起こした。法律が施行された当時、市民運動団体だけではなく、ヤオイやファンフィクのサイト運営者たちもサイバー・デモに積極的に参加する動きがあったが、結局、法律はそのまま施行され、多くのヤオイやファンフィクサイトが直接的な打撃を受けた。

この流れは、パソコン通信とともに当時普及し始めたインターネットを中心に人気を得ていたヤオイや BL・ファンフィク・ブームにも大きな影響を与えた。出版漫画の場合、ラッピングと警告文句の表示などを通じて、ある程度青少年の購入を防げる措置を取ったとみなされるが、パソコン通信やインターネットの場合、青少年のアクセスを

34 二次創作小説に対しては、まだ異論はあるが、原作が漫画・アニメ・ゲームの場合は黙認している。創作小説については、前述の「ブラックチェリー展」「NOH 展」（後の「B&B」「NOW 展」）など、創作（BL）小説をメインとする同人イベントがあるという理由で、参加を禁じている。

遮断するのは容易なことではない。韓国人の一人一人に与えられる住民登録番号を通じた年齢認証を試すところもあったが、青少年が他人（主に親）の住民登録番号を盗用し、違法アクセスするケースが多いことを理由に、韓国政府はその責任を関連コンテンツが置かれているパソコン通信やインターネットのサイトに問う方針を固めた。特に、ヤオイを含む同性愛を扱うコンテンツについては、「青少年の性意識を歪める可能性がある」として、必ずしも成人向けの描写を含まなくても、厳しく取り締まる方針を強く表明した。

ただ、ファンフィクはまた違う展開を見せた。ファンフィクの場合、アイドルの所属するプロダクションの黙認のもと、ファン活動の一部として、ある程度見逃された。ファンフィクを愛好する人は基本的にそのアイドルのファンであるということをよく理解していたプロダクションにとって、オンラインのファン・コミュニティの一部でファン活動として生産されているファンフィクを規制することは、得るものより失うものの方が大きいと判断した結果である。この事例として、2005年、韓国のあるアイドルプロダクションは所属男性アイドルを対象にした「ファンフィク公募展」を実施したことが挙げられる。また、テレビドラマの中で、カルト的な人気を得たドラマには多くのファンフィクが作られるようになり、アイドルやテレビドラマのファンフィクや二次創作（漫画や小説・動画など）は、そのプロダクションや放送局により、ファン活動、かつ一種の広報手段として認知され、ある程度認められていると言ってよい。

しかし、このようなファン活動ではない、ヤオイ小説サイトの場合は作品のほとんどが性行為の描写を含むことから、成人向けのコンテンツであるとともに、青少年に有害な同性愛を素材にしているという点から激しいバッシング³⁵を受け、だんだん潜伏化していった。実際、いくつかのオープン式ヤオイ掲示板サイトが、取り締まりの対象になり、自ら閉鎖する道を選んだ³⁶。

この状況を受け、2000年代以降、韓国のヤオイファンたちが取った

35 実際新聞記事を検索してみると、2000年からヤオイやファンフィクについて、非常に否定的な論調、主に青少年への悪影響をその理由に挙げているものが現れ始める。

36 「我々はマウスで抵抗する」『ハンギョレ 21』<http://legacy.h21.hani.co.kr/section-021010000/2000/p021010000200009060325024.html>

対策はさらなる潜伏化や秘密主義である。ヤオイが法律的に規制される有害なコンテンツであるという社会的な烙印を背負い、彼女らはインターネット上に自分たちのコミュニティを作り上げ、徹底的に秘密主義を貫いた。ACA ではもちろん、「コミックワールド」でも販売が難しかった創作小説同人を中心に据えるサイトは「成人同」³⁷と呼ばれ、サイトの URL もほとんど公開されることなく、秘密主義をもとに現在も運営されている。

その秘密主義を守るには、外部への関連情報の流出を根本的に防止する様々な手段が動員される。韓国のほとんどの創作 BL 小説は成人同で連載され、連載後、同人誌の形でまとめられたものが創作 BL 小説同人専門の即売会で販売される。まず小説を読むために成人同に加入するには、その URL を入手する必要があるが、それを入手するのが至難の業である。外部への流出禁止という原則により、インターネット上でこれを公開するのは厳しく禁じられているからである。やっと URL を入手しても、会員加入は時期が決まっており、その時期を待つて会員の申し込みをしなければならない。しかし、申し込みの際、成人であることを証明するため、自分の写真の入った身分証のコピーを直接運営側に送らなければならない。こうして成人認証が終わってからやっと成人同の会員になれる。しかし、一旦会員になっても、そのサイトに連載されている作品に一月に何度か感想の書き込みをしないと、そのまま脱会になるところがほとんどだ。また、このような成人同に連載を持っている人は作家として扱われるが、何ヶ月かに何回かのアップデートがないと、作家資格を失うケースが多い。

連載された小説は単行本の形で B&B や NOW などの販売展で売られるが、どのような本がいつ、どのイベントで出のかについての情報は成人同の中でしか流されないことが決まりになっている。これは、外部の好奇心に自らを曝け出さないための工夫であるが、かえって新規のヤオイファンたちには越えられない壁になっている。成人同に加入しないで、創作 BL 販売展で同人誌を買うことは可能ではあるが、小説同人誌の制作自体が、事前に成人同で連載文を読んで予約を入れ

37 成人制限の小説掲示板サイトを意味するが、同は同好会の略語だと思われる。

購買することを前提にしているので、外部の人が販売展に参加しても、本を読んで選べるような雰囲気ではないのである。

実際、韓国の創作 BL のレビュー・ブログを見ても、小説そのものに対する感想は存在するが、その小説同人誌に関する情報（連載された成人同の名前、どのイベントで購入したかなど）はほとんど見つからない。それは絶対に情報を外に流出させてはならない、そしていつ外からの圧力に晒されるかわからないという根強い被害者意識に基づいている。つまり、韓国における創作 BL 小説同人は、参加者たちが「ヤオイ・BL が好きで、性描写を好んで読む」という、韓国社会における、望ましい女性像からはかけ離れた存在であることに関して、共通の負い目を抱えていて、ある種の秘密結社のような雰囲気を未だに纏っているのである。

3. 結び：「他者」としてのヤオイとその影響

これまで、1990 年代の韓国における同人文化の変容をヤオイ・BL を切り口として論じてみた。簡潔にまとめると、韓国の同人文化は、日本少女漫画の強い影響を受け、1980 年代に花開いた韓国の純情漫画を背景に芽生え、創作・プロ志向の漫画同好会を中心に成長してきた。そして、1990 年代以降、韓国の大衆文化全体におけるファン文化が成熟し、「絶愛」など、日本のヤオイ作品の輸入とともに、二次創作としての同人文化が新しい流れを作り、パソコン通信を中心に広がりはじめた。しかし、従来の創作漫画同人はこの変化に対応できず、1997 年の青少年保護法や 1999 年の「コミックワールド」参入により、勢いを失っていった。一方、二次創作やファンフィク・小説同人は 1990 年代後半からパソコン通信やインターネットを中心に人気を得るようになるが、2000 年のインターネットの規制により、またもや打撃を受けた。そして創作 BL 小説同人は政府の取締りを避けるため、徹底的な秘密主義のもと、独自の道を歩んできた。

2012 年現在も、日本同人界への進出を含む、同人文化のグローバル化や webtoon という形を取るアマチュア漫画の増加を除くと、韓国の同人文化は概ねこのような流れを維持している。このことから見ても、現在の韓国の同人文化を形作った時期として、1990 年代に起

きた変化は歴史的な現象として、より厳密に探求されるべきであると言える。

そして、前述の変化の中でも、ヤオイの輸入やその受容は特筆に値する。それは韓国の同人文化に二つの面で大きな変化をもたらした。ひとつは、ヤオイの内容からくるものである。男性と男性の同性愛的な関係を性的な表現とともに描写するヤオイは、それまで男女のロマンスをプラトニックな形で描いていた韓国の純情漫画とは全く違う、新しい表現として韓国の女性たちに衝撃を与えた。もうひとつは、ヤオイの二次創作としての側面からのものである。それまで、プロ志向のアマチュア作家による創作を中心にしていた韓国の同人文化に比べ、ヤオイは当時純情漫画の読者層が増え続けている状況で、女性漫画ファンたちがプロを目指さなくても、ファン活動の一環としての創作が与える楽しみや可能性を見つけるきっかけとして機能したのである。そして、1990年代後半になると、日本で急速に成長したBL漫画・小説が正式に韓国に翻訳・出版されたことも、ヤオイファン層の増加に大きく寄与したと思われる³⁸。

しかし、それ故、ヤオイは韓国の一般社会だけではなく、韓国の漫画界や同人界においても、問題視されてきたとも言える。まず、ヤオイの内容が性行為描写を含む、男性間の同性愛であるという点は、女性のセクシュアリティだけではなく、性表現について非常に厳しい韓国の一般社会にとって問題の余地が多いとされ、政府や学界、マスメディアがヤオイの問題性を取り上げてきた。また、二次創作としてのヤオイが人気を得て、その需要が増えた状況について、韓国の漫画界や同人界は主に批判的なスタンスを維持してきた。あくまでファンの趣味活動である二次創作の増加につれ、従来のようなプロ志向の作品が少数になり、全般的な質の低下へと導かれたという理由である。

このような状況のもと、まだ日本の大衆文化が禁じられていた1990年代の韓国におけるヤオイの受容が、新しい表現を求める女性ファンたちの能動的な努力のもとで行われ、また韓国の同人文化に新しい流

38 二次創作としてのヤオイは著作権の問題などで公式的な輸入は難しいが、創作作品であるBLは成人向けというカテゴリーで、性行為の描写に若干の修正が施された後、韓国の出版社により正式に翻訳・出版された。

れを作ったということはほとんど無視され、ヤオイは主に「日本からの悪影響」かつ「青少年に有害な表現」、もしくは「創作より低俗なもの」とみなされるようになったのである。実際、インターネット上におけるヤオイ・BL関連情報やコミュニティの取締りが始まった2000年前後、韓国のある新聞はヤオイを「サディズム・マゾヒズム・近親相姦・不倫などをそのまま描き、青少年有害媒体と指定された」「日本の成人漫画」³⁹として紹介している。そして、ヤオイという日本語をそのまま使うことによって、ヤオイは韓国ではなく、日本のものであるということ強調している。また、男性作家や評論家の圧倒的に多い韓国の漫画界においても、韓国のヤオイファンはあくまでファン文化の一種として扱われるだけで、その影響はあまり深く研究されてこなかった⁴⁰。まさにヤオイは韓国の漫画文化から異質な「他者」としてしか、評価されなかったのである。

しかし、どのような評価を受けようが、1990年代韓国における同人誌文化の変容はヤオイの輸入や受容によって触発されたところが大きいのである。そして、本稿では1990年代の歴史を中心に据えたが、2000年から2012年の現在まで、すでに10年以上の時間が過ぎても、「コミックワールド」中心の漫画同人とオンライン上の、よりオープンなファンフィク、そして潜伏化した創作BL小説同人といった三つの独特な流れが存在する構図はそれほど変わっていないと言えるだろう。内容や形式における違いはジャンルにより多少あるとしても、これらの流れを遡ると、やはりそこには1990年代におけるヤオイの登場が韓国の同人文化に与えた衝撃が読み取れるのである。最後に、「やまなし・おちなし・いみなし」というヤオイの語源が韓国語ベースのインターネットでもよく見かけるようになり、また日本の有名なBL作品の翻訳版が続々発行されるようになって久しいが、未だ韓国の多くの女性とその同人文化にとってヤオイは何よりも解放的な表現であり、また

39 両方とも「日本成人マンガに無防備露出：「高校生の半分が購読」ショック」（韓国の『日刊スポーツ』2000年9月21日付）から引用。

40 たとえば、前掲書のパク・キムでは、「インディ・アンダー漫画」とは別に、純情漫画の流れの一部として、「俗称ヤオイ物で代表されるマニア志向の文化が新しく現れる中、90年代が暮れた」と書いている（2012: 237）。つまり、作家志向の創作同人漫画は同人文化の一部というよりは、漫画運動の一部として把握される一方、ファン中心の同人文化及びヤオイ・BLとは一線を画している。

それを自由に享受するためには引き続き努力をしていかなければならないのである。

参考文献

- Kim, Hyojin キム・ヒョジン “Crossing Double Borders: Korean Female Amateur Comics Artists in the Globalization of Japanese Dojin Culture,” *International Journal of Comic Art*, Vol 13, No.2, 2011, pp.116-133
- キム・ヒョジン (金孝眞) 「「かわいい」歴史は可能か? : 国家擬人化漫画『ヘタリア』を通じてみる超国家時代の日本オタク文化」『日本学研究』28集、檀国大学校日本研究所、2009年 (김효진 「‘귀여운’역사는 가능한가? 국가의인화만화 『헤타리아』를 통해본 초국가시대의 일본오타쿠문화」『일본학연구』28집, 단국대일본연구소) pp.185-207
- ジャン・ウンソン 『韓国「スレイヤーズ」ファンフィク史』自費出版物、2007。(장은선 『한국「슬레이어스」팬픽사』, 개인출판물)
- チャ・ヒョラ 「女性が選んだジャンル、ヤオイ」『漫画世界征服』、漫画集団ドウゴボザ、2003(차효라 「여성이 선택한 장르, 야오이」『만화세계정복』, 만화집단 두고보자) pp.233-243
- チュ・グックヒ (秋菊姫) 「失われた声を探して——軍事政権期における韓国の純情漫画作家たちの抵抗と権利付与」谷川建司, 王向華, 呉咏梅 (編) 『越境するポピュラーカルチャー リコウランからタッキーまで』、青弓社ライブラリー、2009年、47-80頁
- ノ・スイン 『韓国純情漫画と日本少女漫画の関係についての研究—純情漫画家たちとの深層インタビューを中心に』梨花女子大学校大学院新聞放送学科修士学位論文、2000。(노수인 「한국순정만화와 일본소녀만화의 관계연구 - 순정만화가들과의 심층인터뷰를 중심으로 -」이화여자대학교대학원 신문방송학과 석사논문)
- パク・インハ、キム・ナクホ 『韓国現代漫画史』ドウゴボックス、2012 (박인하・김낙호 『한국현대만화사』 두보복스)
- パク・セジョン 『性的幻想としてのヤオイと女性の文化能力についての研究』梨花女子大学校女性学科修士学位論文、2006。(박세정 「성적 환상으로서의

야오이와 여성의 문화 능력에 관한 연구」이화여자대학교대학원 여성학과 석사학위논문 2005)

参考ウェブサイト

「Art サロン」『9 番目の神話』第 1 号 <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=awingfaye&logNo=90102325800> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「今なら語ることができる: 「Y 物」と「健全」の由来」<http://blog.daum.net/mirugi/4874230> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「韓国のアマチュア同人行事探訪 — 第一回 ACA」<http://drnester.egloos.com/m/69504> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

キム・チャンギョン、「アマチュア漫画家たちの力」<http://cafeanimate.net/board/view.php?id=review&no=5915> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「国内同人誌&同人行事の歴史」<http://mirugi.com/k/com/ktacj080.html> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「コミックと ACA — ACA はなぜコミックに負けたのか」<http://ress.egloos.com/m/1694944> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

「我々はマウスで抵抗する」『ハンギョレ 21』2000 年 9 月 14 日号 <http://legacy.h21.hani.co.kr/section-021010000/2000/p021010000200009060325024.html> (最終確認: 2013 年 2 月 7 日)

