

05 「特攻隊」とメディア・リテラシー

——韓国日本語教育の現場より——

堀まどか

はじめに

本稿は、韓国日本語教育の現場での私個人の格闘の一端を記録するものである。学生たちとの対話から感じ、日韓の文化の特性について考えたことの、きわめて独断的な報告ノートになることを、最初に断っておきたい。

私が韓国大邱^{テグ}の嶺南大学校の日語日文学科で日本語や日本文化を教える機会を得たのは2013年3月から2015年8月までの2年半である。渡韓当初は、大邱を地元とする朴槿恵^{パククネ}大統領が韓国初の女性大統領として就任した直後で、日韓関係の好転や韓国での女性活躍時代の到来におおいに期待を寄せていた。だが、意に反してそのようなムードはついぞ生まれず、むしろ日韓両国の政治的関係は悪化の途をたどった。また韓国社会に日々流れるニュースが、韓流ドラマの展開以上に目まぐるしく、驚嘆すべきものばかりで、すっかり翻弄された日々であった。ただし、私自身は韓国生活のなかで特に大きな困難を強いられることもなかったし、むしろ快適につつまなく、刺激的で充実した時間を送った。韓国の学生たちとの対話やその反応が常に新鮮な驚きの連続で、面白かったからである。(本稿では割愛するが、韓国の学生たちの大学生生活の様式も考え方も日本のそれとは異なっており、成績や出席に熱心で、社会の事情が異なっている。)

他者との対話が面白いというのは、自分自身の内在的意識にも気が付くということでもある。当然のことだが、海外では自分自身の持っている文化や認識を改めて強いカタチで突きつけられることの連続であった。隣国である日韓の文化社会には、他の諸外国との関係と比較すれば、相違点よりも類似点のほうが圧倒的に多いが、似ているところが多ければ多いだけ、その分、微妙にでも異なる部分が気になる。お互いが常識だと感じている点にわずかな差異がみられると、大きな誤解や心理的距離感を生じやすくなると思われた。それが実感である。

本稿では、そんな誤解の生まれる可能性のある差異を意識した瞬間の、教育現場の空気的一端を記すことができばと思っている。滞韓中に考えた「文学」研究に関することや私自身の精神的揺らぎについては、すでに記述したことがある

ので¹、ここではそれに重ならない「映画」に関する教育的格闘について記しておきたい。

1. 映画鑑賞から「リテラシー」を考える

2014年秋学期の「放送日本語」という科目を担当した際、日本語ニュースの分析や読解をおこなう一方で、いくつかの映画をも教材としてみた。映画は一般的には娯楽作品として楽しむものだが、複合ジャンルのメディア芸術でもあり、いろいろな角度から言語と文化を眺める教材にもなる。映画を通じて短時間ながら、日本の生活や習慣、歴史や伝統、人びとの考え方に会うことができ、感情移入することで別の人生を疑似体験することができる。限られた授業時間のなかで、日本語・日本文化にふれながら、重層的・複合的にさまざまなことを感じ思考するきっかけを与えることができれば、一石二鳥の教育効果があるのではないかと考えた。

映画を使った視聴覚教育のメリットとして挙げられるのは、ひとつには、言葉を学ぶ教材として適していること。ただ、大学教育現場においては言葉を学ぶ以上の「考える力」を養う時間であってほしいと考える。もうひとつのメリットは、メディアに性格の違いがあることを体感できること。ドキュメンタリーと娯楽映画の、それぞれの作品のつくられ方は異なるが、その方法論と効果を考えることもできる。そして、作品の評価のされ方から、韓日やその他のメディア・リテラシーを考えることができる。

つまり、授業を通して学生とともに考えてみたいと思ったのは「メディア・リテラシー」の問題であった。視聴者の感性や理性に直接働きかける映画を鑑賞して、そこからいったい自分が鑑賞者としてどのような距離を取るのかを自覚し体験する機会となればよいと考えた。これは文学を読む際にも、読者としての自分が作品との距離をどう取るかという点で重要な体験になるが、外国語学習者にとっては文学作品でそれを体験するよりは映画のなかで体験することの方が、敷居が低いはずである。

「メディア・リテラシー」とは、情報を主体的に読み解いて、真偽を見抜き、評価し活用する能力のことである。インターネットも普及して膨大な情報が氾濫している今日、メディアを批判的に識別する技術と意識を育てることは、教育の重要課題になっている。じつは韓国ではあまり「リテラシー」という言葉や概念

1 堀まどか「日本語教育の現場で感じる「文学」研究の可能性」『日本近代文学』第94集、2016年5月15日、219-226頁。

が浸透していない感があった。実際「メディア・リテラシー」という言葉を聞いたことがない学生がほとんどだった。欧米の教育の中ではメディア教育が進んでいる。日本では、私が子供であった30年前は記憶に定かではないが、現在の小学国語の教科書を眺めてみれば、「新聞をいろんな角度から見る」とか「二つの記事を比べる」といったリテラシー育成を意図した単元が散見できる。日本では、戦前のメディア規制や報道統制^{じくじ}に対する忤怩たる思いがあるためか、そして戦後に教育や価値の転倒が起こった衝撃があるためか、メディアへの安易な過信は危険であるという思いが強く残っているように思う。情報の裏を読まねば危険である、単一メディアを過信すると情報が偏向するので警戒すべきであるという意識は、戦後の日本社会では案外育まれてきたのではないかと感じている。しかし、韓国社会はどうであろうか。

つまり、以上のような教育的目論見もあって（あるいは単純に個人的な関心があったので）、「メディアとは何か」「メディア・リテラシーとは何か」を考えてみるために、特攻隊を扱った映画を教材として取り上げることを決めた。

特攻隊を扱った映画というのは、政治的にも感情的にも過激になりがちなものであり、学生らから嫌悪や反発が強いのではないかととは思ったが、メディア・リテラシーを考えるためには、その問題性が明確に浮き彫りになるのではないかと思い、学習のために敢えてこのようなテーマを選んでみた。

2. 「特攻隊」という言葉

ところで、日韓では、「特攻隊」という言葉の持つイメージがそもそも異なっている。いまだに北朝鮮との休戦状態（つまり今も戦時体制）で、徴兵制度によって軍隊組織を維持している韓国においては、「特攻隊」は特別攻撃隊で、単に、一般よりも特別に選抜された優秀な攻撃部隊のことを意味する。

日本において「特攻隊」といえば、太平洋戦争の末期に日本軍が編成した生還できない体当たり攻撃部隊である²。こうした体当たり攻撃は、基本的には各自の志願によるものとされていたが、実際には、さまざまな形で暗黙のうちに強制性がはたらいた場合も少なくなかった。つまり、本人たちが本心から希望したわけではなかったが、戦局が極めて厳しいものになると体当たり攻撃での出撃を拒否できない状況になっていた。このような事情は、一般的に日本国内では当然のこ

2 航空特攻の場合には、1944年10月にフィリピンにおいて編成された「神風特別攻撃隊」が最初で、また海上特攻の場合には潜水艦の甲板から発信して敵艦に体当たりする人間魚雷「回天」が1944年11月から使用された。

ととして知られていることだが、日本の外ではあまり認識されていない感がある。顔で笑って心で泣いて、という事情が理解されていないフシがある。つまり、ホンネとタテマエがあって当然と感じる日本的価値観のなかで、タテマエとしての特攻志願が、個々人のホンネとは異なっているだろうことは言うまでもないことに感じられるのだが、海外ではそこが必ずしもよく理解されているわけではない。(日本人の表情のつくり方も、独自の文化として不可解に思われているところがあるのだ。どこで笑ってどこで泣くのか、それが外国人には不可思議に捉えられていることを忘れるべきではないのだ。)

そもそも戦後の日本人にとっては、「神風特別攻撃隊」に限定しなくとも、戦時下に生きる兵士たちや民間人たちに生還・生存は保障されていなかったし、「体当たり」攻撃や集団自決を余儀なくされる状況であっただろう、という戦時イメージは濃厚にある。紙切れ一枚の命の価値にさらされた個々人の苦痛と極度の緊迫が、「特攻隊」に凝縮して象徴されるとは知っているが、戦時下ではそれのみが特異な事例でもなかったのではないかという茫漠とした印象が、戦後日本人の戦争観の中には濃厚であると思う。「特攻隊」だけが異常な精神をもった自滅型戦闘員であったとは、日本では決して思われていない。特攻隊員も死にたくなかったはずだが、思想教育の中でやむにやまれず追いつめられたのだらうと、同情的に理解されていると思う。

この、日本でいうところの「特攻隊」は、海外では「カミカゼ(神風)」の名で知られている。(日本ではあまり「カミカゼ」という言葉では語られておらず、カミカゼなどと呼ばれると、それこそ「特攻隊」を美化している主観や中傷ニュアンスが含まれるようで、少々違和感もあるのではないだろうか。)韓国でも日本の「特攻隊」は「カミカゼ」という言葉で認知されている。

3. 映画というメディアのジャンル——娯楽かプロパガンダか

学生たちと一緒に鑑賞したのは、ドキュメンタリー、一般娯楽映画、アニメーションの、日本の第二次世界大戦期の特攻隊に関連する映画3本である。はじめに、アメリカで生まれ育った日系2世の女性映画監督モリモト・リサが撮ったドキュメンタリー映画『TOKKO』を観た。アメリカで義務教育を受けた監督自身が、「カミカゼ」を鬼のように恐ろしい盲信的破壊集団だと理解していたが、優しかった自分の亡き叔父が若き日に特攻隊員であったことを知って驚愕し、叔父の知人たちや特攻隊経験者に一人ずつインタビューに出かけていくという内容である。

この映画は、韓国国内でも2008年9月に『カミカゼ物語』と言うタイトルでテ

レビ放送され、高い評価を得ていた。だが、学生たちは、この映画を初めて見た者ばかりであった。学生たちの感想としては「従来考えていた特攻隊のイメージとは異なって、衝撃的だった」「日本人が被害者だと考えてみたこともなかったが、もしかしたら日本人の一部も被害者だった可能性がある、という考えが起こった」「おじいさんの日本語は聞き取りにくかったが、〈生きたかった〉〈死にたくなかった〉というおじいさんたちの真心の話は、伝わってきて、胸が痛かった」などが出てきて、概して、映画監督の意図を理解していた。このように韓国人学生たちの反応が悪くなかったのは、監督が日系アメリカ人であることにも起因しているかもしれないし、韓国社会内でも評価が高かったことも無関係ではないだろう。

次に見たのは、2013年12月に公開されて日本で大ヒットを記録した『永遠の0』である。これは、現代の若者が特攻隊として死んだ祖父の過去を追い探つてゆくもので、『TOKKO』の筋書きと大枠で似ている。韓国では公開されなかったものの、当時の韓国社会では、日本の右傾化とナショナリズム高揚の象徴として、批判が激しかった。ところが、一緒に鑑賞した韓国の学生たちは、この作品に「かなりの違和感や嫌悪感」「ときどき違和感」を感じたという者が38%で、一方「違和感もあったが、興味もあった」「違和感よりも、もっと興味や好奇心を感じた」者が60%を超えている。登場人物の誰かに共感できたかとの質問には、「まったく／あまり共感できなかつた」という者も少数いたものの、「どこかに、各々の程度で、共感することができた」と回答したものが半数を占めた。

ある男子学生は、「ただ国のために戦う軍人の話でしかない、それ以上でもそれ以下でもない」と感想を書いた。「ナショナリズムを煽るのはどの国でも起きている」といった意見は10%近くの学生に見られた。しかし、基本的に、この映画の全体評としては批判的に受け取られていたのが実際である。私は、徴兵制がある現代の韓国においては、体当たり出撃を命じられる人間の命運や、自分の意志にかかわらず命令を遂行しなければならないタテマエの事情を、自分たちの現実と重ねあわせて受け取ることができるのではないかと考えていた。だが、日本の戦時中の描写に対しての嫌悪感が先に立つようであった。

しかし、よくよく聞いてみると、その嫌悪感は、日本の戦時下の集団主義や国粹主義に対するものというよりは、作品中の男女の恋愛観・結婚観に向けた違和感が中心であった。死を覚悟する主人公が、なぜ直接に妻に愛のメッセージを残さなかつたのか、なぜ親しい部下に「家族をたのむ」と遺書を書いていたのかが分からない、妻に対する裏切りに等しく酷い、という意見もあった。また、友達や部下であったものが、親しかった人の妻と結婚するということが韓国ではあり

えない、倫理的に許されないという意見も多かった。そして、妻が生き残った若い男を、死んだ夫の生まれ変わりのように見ている点がまったく理解できない、という意見も実に多かった。つまり、恋愛の描かれ方や結婚観、男女の関係性、日本の靈魂観や仏教的な輪廻転生にもとづく死生観に対して強い違和感が指摘されたのだった。

『TOKKO』『永遠の0』^{ゼロ}に続いて鑑賞したのが、ジブリのアニメーション映画『風立ちぬ』である。日本の1920年代から40年代を舞台に、「零戦」の設計者・堀越二郎の実話と、堀辰雄の『風立ちぬ』をオーヴァーラップさせて描いた物語である。飛行機に魅せられた主人公の夢と情熱がテーマで、時代的制約や挫折や悲痛な経験を経ても「生きねば」ならぬことを説く。長年、韓国で絶大な人気を誇ってきた宮崎駿監督が、この映画の公開時には激しく批判されて、韓国では公開がなされなかった。学生たちも見たことがないという者ばかりだった。

興味深く感じたのは、実写で戦争状況をリアルに描く「特攻隊」映画であった『永遠の0』よりも、アニメ『風立ちぬ』を観たときのほうが、違和感や嫌悪感を訴える者が圧倒的に多かったことである。「かなりの違和感・嫌悪感があった」「少し違和感や嫌悪感があった」と答えたものは全体の70%にも上った。「この映画が戦争賛美していると思うか」という質問についても、「極めて／結構／多少は、そう思った」と答えた者が75%にもなり、「自分自身はあまり戦争賛美と思わなかったが、戦争賛美の作品として批判が出て仕方がないと思う」という意見が20%を占めた。この映画を「戦争賛美とは思わない、むしろ反戦の映画と感じた」と答えた者はわずか一人。そして、「もっと日本の歴史を掘り下げて描くべきだった」と答える者が半数以上、「世界的に人気のある宮崎駿監督が、このような作品を作ったことをどう感じるか？」の質問に対しては80%もの学生が、「極めて危険だと感じる／結構不安な要素があると感じる／積極的に評価できない」と答えた。

日本国内でもこの作品の面白さについては賛否両論があったが、ただ、日本人の立場からすると（私個人の感覚からすると）、この映画が戦争賛美の作品だとは考えにくい。むしろ、宮崎監督が一貫して描いてきた反戦・厭戦の内容の集大成的作品だと感じている。

しかし私自身、韓国の学生たちと同じ空間で一緒に観ていて居心地の悪さを感じた点が確かにあった。第一には、この映画が戦前の日本の自然や田園風景や街並みを極めて美しく印象的に描いていること。同じ時代の朝鮮半島に、このように美しい光景があったか、あったと彼らに認識されているのかが疑問だからだ。

現代の若者たちにとっては、この時代の母国は蹂躪された屈辱の歴史で、叙情的に懐かしむ空間イメージは持てないだろうから、微妙だなと感じたのである。第二には、この映画のなかで重大なテーマであるモノづくりへの執着や、仕事への果てしなき情熱を学生がどう見るのかということ。韓国のモノづくりの意識や情熱は日本とは異なっている。それは技術の問題だけではなく、職人技に対する価値観や職業観、文化意識にも起因しているように思う。

4. 歴史を扱うメディアの韓日文化の差異

そして『風立ちぬ』を学生らと鑑賞しながら、もっとも強く考えさせられたのが、歴史ジャンルに対する日韓の認識の仕方の違いである。日本の歴史を眺める方法と、韓国が歴史についての観方が概念認識からして違うのではないか、ということである。

日本では、歴史をテーマにしたメディア——たとえば、小説、戯曲、映画、テレビドラマ、漫画など何でもジャンルは問わないが——を観る場合、作品を監督や作家の描く芸術として視る。もちろん真偽や細部の整合性を判断することはあるが、それを問わない場合も多い。作品内で歴史の細部すべてを描くことはできないので、必要な情報だけを残したり、描きたい部分に角度をつけて見せる方法を取る。斬新な切り口で見せることができた作品ならば「成功」といえるだろう。一方、韓国では、歴史をテーマにする作品が、必要な情報だけを取捨選択したり、描かない部分があったならば、「事実とあわないから残念」「嘘があった」と判断されて「失敗」になるようである。

たとえば、『風立ちぬ』でも関東大震災が描かれるシーンがあったが、学生のなかから、「関東大震災では朝鮮人虐殺も起こったのに、なぜそれが描かれていないのか。歴史をきちんと描いていない」とか、「帝国主義下の日本で飛行機を作ったのは韓国人や中国人だったのに、それが描けていない」といった意見が出て、不満を持つ者が目立った。そして、『風立ちぬ』は日本の「歴史」を掘り下げてないので、もっと掘り下げるべきだったという学生が半数を上回ったのだった。歴史に関係する状況設定がある以上、描きたいテーマに関係なく、歴史の正当性・整合性が必ず追究されるべきだという考える傾向が高くなるようである。

そして、このような歴史についての考え方は、韓国社会のサブカルチャーの捉えられ方とも関係があるかもしれない。サブカルチャーが一般的には軽視されている韓国社会ならではの風潮が連動しているという点である。

ある学生が、日本では幕末時代や戦国時代を背景にしたゲームやアニメやマン

ガが多数存在しており不思議である、と指摘した。韓国には、歴史をテーマにするゲームやアニメなどはほとんどなく、あるとしたら、子供向けの教育漫画かテレビドラマだけだ、と。日本の「乙女ゲーム」(女性向け恋愛ゲーム)のなかには、幕末志士をイケメンキャラクター化したものがあり、現実とは無関係に、たとえば伊藤博文までが美男子で描かれることがあるので信じられなかった、と。韓国では、歴史上の偉人を歴史から切り離してキャラクター化する行為があり得ないという。なるほどと思う。日本の歴史ものの作品のなかで、いろいろな立場や角度から新しく描きなおすということは、当然の手法だと思ってきたが、そのような方法がどの文化でも当然で可能だというわけではない、と実感する。歴史に対する観点や、受容の在り方、ジャンル認識が、日韓では異なっているのだと感じた。日韓の社会のなかでは、メディア・リテラシーの所在やその力点も異なるのかもしれない。

また蛇足ながら付け加えておくと、日本の「歴史」に対する「見立て」意識や相対主義的解釈の多用さは、日本独特の文化であって国際的に共有されている感性というわけではないのかもしれない。勝者がいれば敗者の正当性もある、とか、歴史人物に仮託させ象徴させて現代を生きる自分の心情を描く、といった方法は、日本文化が培ってきた遺産かもしれない。飛躍するようだが、「見立て」文化の浸透は、社会的な共感性にも繋がる気がしており、相対主義的な発想や日本特有の感性に繋がっているような気がしたのである。

おわりに

さて、ずいぶんと独断的な記録になってしまったが、「リテラシー」について学生に考えさせようとした私の教育的な目論見は、学生の教育というよりは私自身の学びになった。つまり、自分だけが正しい理解と認識をしているのかどうかを疑う契機になり、自分の常識を疑い、文化を考える契機になった。

『永遠の0』のような映画が、韓国の若い学生たちから批判的な反応を持たれることは、最初からある程度予想していたが、じつはその反感を生むポイントについては想定外の部分が多かった。彼らの違和感や嫌悪感は、単純な歴史問題や政治問題を超えており、それは文化や生活システムの差異、恋愛観や靈魂観の違いから生じる食い違いのような面も少なくないことを実感した。

メディア・リテラシーや、歴史に対する認識、鎮魂に対する感覚、恋愛観など、韓日では異なる部分や文化差が多く、この些末な差異を無視すると、大きな誤解を招いてしまうことになる。相手の位置を知らないうちには相対化はできない。

日韓の歴史認識や文化の差異がどこにあるのか、隣人がどのように考えどこで何をどう感じるのかを想像することには、日本側からも十分な配慮と注意を向けなければならない。相互文化理解はこのような小さなところから始まるはずだ。日韓の歴史認識に摩擦が生まれていることは確かに事実ではあるが、いったい何にすれ違っているのか、理解ができていないのか、本当にお互いが考えている観点で違和感を生じているのか、お互いが丁寧に手さぐりして確かめていく必要がある。相互理解の糸口を見つけ出せない現状を放置しているわけにもいかない。日本語教育の現場から、日韓の文化的差異や認識の違いをみつけ、日韓の相互理解の一端に寄与することができないだろうか。日本語教育を行う現場で実際に感じた差異を、整理して、お互いがその違いを共有してみることから始めてみるのはどうであろうか。そんなことを考えながら韓国で生活していたが、まだ確固たる成果が出ていないということは、本稿で明らかであろう。

わたしが韓国で暮らした成果があるとすると、第一には、学問領域や専門性という意識を完全崩壊できたことなのかもしれない。以前の私は、「文学」研究を文学資料として扱っている限り、「歴史学」や「民俗学」に比べて、より安全で信頼性が担保された学問であるかのように考えていた気がするが、それは誤りで、文学こそ、民族や国家の集団全体に関わる思考法や倫理観そして歴史的記憶を作りだしてきた、とも改めて感じ入るようになった。「文学」を文学研究だけで考えることはできないし、同様に「歴史」を歴史研究だけで考えることもできない。歴史という概念自体に理論的な混沌と変革の枝葉が内在している。

もしも、歴史資料ではない「文学」でならば、人々の共感や共通項を牽引しやす^{つまず}いだろうなどと安易に考えるならば、それこそは躓きの原因である。文学作品の読解も、歴史認識を背負いこみ、民族的文化風俗を引きずる。同じ絵を見て、隣の人間が同じように感じるとは限らない。ある同じ人の表情を見ても、それが幸せいっぱい笑顔なのか、悲しみを湛えて微笑する顔なのか、その判断は、文化背景や人間の経験値そして倫理感と繋がる。異なる教育システムの下で育ち、異なる環境を生きてきた場合、思考方法や表現方法そのものが、各文化や歴史認識で経験値を背負うからである。(文学作品を映像作品としても、同じことがいえるだろう。)表情の表し方ひとつからして、宗教意識や靈魂観とも無関係ではないのではないか、という気がして、さらに文化比較研究に関心を深めている次第である。