

韓国の妖怪「ドッケビ」の世代別認識

朴 美暲

要 旨

本稿の目的は、韓国の妖怪「ドッケビ(도깨비)」について、韓国の人々がその姿(視覚イメージ)や性格をどのように認識しているか、そうした認識をどのような経緯で獲得したのかを世代別に調査した結果を紹介すること、そして、世代間のドッケビ認識の差異と各世代の人々が幼少期の体験の差異との間の対応関係を指摘することである。

本調査で韓国の人々に提示した質問は、①「ドッケビを描いてください」、②「ドッケビの性格を教えてください」、③「ドッケビをどこで見たか教えてください」の3点であり、最初の2つの質問でドッケビの視覚イメージや性格についての認識を問い、最後の質問でそうした認識を得た経緯(例えば、絵本で読んだ、アニメで見たなど)を問うた。①②の質問から得られた回答を5つの世代、すなわち「13歳以下」「14～29歳」「30～49歳」「50～69歳」「70歳以上」に分けて整理することで、各世代間のドッケビ認識には差異が認められることが確認された。また、③の質問から得られた回答と照らし合わせることで、49歳未満では幼少期に触れた出版物や映像作品の影響が強いことが分かった。他方で、50歳以上の高齢世代は口伝や直接体験を重視しており、ドッケビ認識において各世代の幼少期の経験の差異との対応関係が認められることが示唆された。

[キーワード] ドッケビ/トッケビ、鬼、鬼神、イメージ、表象

はじめに

本稿の目的は、韓国の妖怪「ドッケビ(도깨비)」について、韓国の人々がその姿(視覚イメージ)や性格をどのように認識しているか、そうした認識をどのような経緯で獲得したのかを世代別に調査した結果を紹介すること、そして、世代間のドッケビ認識の差異と各世代の人々が幼少期に触れた出版物や映像作品の差異との間の対応関係を指摘することにある。本論に入る前に、まずはドッケビの特徴と本稿の問題意識について簡単に説明しておきたい。

「ドッケビ」は、韓国(朝鮮)の説話・伝承に登場するお化けや幽霊、時には民間信仰上の神までも広く指して用いられる言葉であり、日本語で言えばオニ、河童、天狗などの存在を広く指す総称名詞としての「妖怪」に概ね対応するが、地域によってはまだ畏怖の対象として存在し、神として祀られる場合もある。民間信仰の神としてのドッケビは、福を与えることも災いをもたらすこともある、神でもあり厄病神でもある両義性を持つ存在とされており、韓国各地にはドッケビの説話や伝承が存在する。

飯倉義之は、ドッケビはほとんどの怪しいことを一人でまかなう「万能妖怪」で、そのユーモラスな風貌と多彩な行動は、よく河童と比較される¹⁾、と述べる。まず河童との類似点からみると、各地域でトカビ、ドカビ、ドチェビなどそれぞれ異なる名前と呼ばれていたものが近代化とともに「ドッケビ」という名前に集約されていったという点がある。これは柳田國男が河童について、日本各地には様々な河童伝説があり、名前もそれぞれ異なっていたが、水と関連する神または精霊で、類似した特徴を持っていたと話しているのと似ている²⁾。また、相撲が好きで人間に賭けを持ちかける話が多いという点でも、ドッケビと共通している³⁾。折口信夫が言う日本各地に伝わる河童と女の話、つまり夜這

いに現れるもの、そしてそれと共に富を与えるもの、そしてそれを退治するものという話が韓国にも同様に存在する⁴⁾。ドッケビは韓国各地で山の神、川の神、海の神として祀られており、農村の富や魚の贅⁵⁾はドッケビに関連するものと考えられている点においても河童と似ている。

現代の韓国人が抱く典型的なドッケビの視覚イメージは、日本の人々が抱く典型的なオニの視覚イメージと非常に似ている。小松和彦は『鬼と日本人』のなかで、「さまざまな異類の形なる鬼神ども」だった鬼が現代になって識別しやすい外観として描かれるようになった⁶⁾。その典型的なイメージは人間に似ているが、筋骨たくましく、肌の色は赤や黒や青といった原色をしていて、頭に角を持ち、虎の皮のふんどしを着け、手には金棒を持っている⁷⁾と述べているが、韓国のドッケビも概ね同様である。筆者は2015年に出版した拙著において、このようなドッケビとオニの視覚イメージの類似性や植民地時代から2010年代までのその影響関係を扱ったことがある⁸⁾。ドッケビの視覚イメージに関する筆者のこれまでの研究は主に文献資料に基づくものであったが、同書において既に韓国の子供たちを対象としたインタビュー調査も実施しており⁹⁾、今回紹介する調査は、そこからさらに上の世代にも対象を広げて実施したものである。

筆者は、これまでの研究から得た大雑把な見通しとして、大衆メディアに映るドッケビのイメージの変化が各世代のドッケビ認識の差異に大きな影響を与えているという仮説を立てており、今回の調査はそれを検証するという問題意識のもとで実施したものである。

先行研究について確認しておく、ドッケビの視覚イメージについて調査したものとしては、未就学児童を対象としてホン・ガンイ(홍강의)とキム・ソンミ(김선미)が実施したもの¹⁰⁾と、小学生を対象としてキム・ジョンスク(김정숙)が実施したもの¹¹⁾が挙げられる。前者は1980年代の論文、後者は2013年の論文で、前者よりも後者においてドッケビのイメージはより多様化しており、これは筆者による今回の調査の結果とも一致することである。今回の調査は、子供たちだけでなく上の世代の韓国人をも対象としたより包括的なものであり、さらに本稿では、そこで明らかとなった世代間の差異と幼少期に触れた出版物や映像作品の差異との間の対応関係をも解明したい。

以下では、まず筆者が実施した調査の目的と方法を説明し(1)、続いて調査結果を5つの世代、すなわち「13歳以下」「14～29歳」「30～49歳」「50～69歳」「70歳以上」に分けて紹介する(2)。ドッケビの視覚イメージについての回答(2.1)、ドッケビの性格についての回答(2.2)を世代別に紹介することで、世代間でのドッケビ認識には差異が見られることを示したうえで、ドッケビ認識を得た経緯についての回答(2.3)を紹介し、幼少期に触れた出版物や映像作品の差異との間に対応関係が認められることを示す。

1. 調査の目的と方法

本調査は、韓国のソウルで、2017年9月と2018年9月の2回に渡って実施した。2017年には、13歳以下60名、14～29歳59名、30～49歳64名、50～69歳31名、70歳以上26名の計240名、2018年には、13歳以下42名、14～29歳48名、30～49歳44名、50～69歳40名、70歳以上36名の計210名で、全体で450名の韓国人を対象とした。ここでの世代区分は、各世代が幼少期(本稿では、おおよそ幼稚園および小学校低学年の時期を指して「幼少期」という語を用いる)を過ごした時期と、韓国国内において大きな社会的変化があった時期とが対応するように意識して設定した。つまり、70歳以上は植民地期と朝鮮戦争期である1950年以前、50～69歳は戦後の軍事政権下で戦後経済成長期であった50年代半ばから60年代まで、30～49歳はある程度の経済成長の成果が出てきた70年代から80年代まで、14～29歳は民主化が行われた90年代から2000年代まで、13歳以下は韓流など韓国大衆文化が成長したと言える2010年以後にそれぞれ幼少期を過ごしたということを踏まえて、こうした世代区分を導入した。

13歳以下を対象とした調査は、韓国の子供向け美術教室である慶熙児童美術研究所でキム・キョンヒ(김경희)先生の協力を得て実施した。14~29歳、30~49歳の調査は、慶熙大学教育大学院で同じくキム・キョンヒ先生の協力を得て、さらに韓国芸術総合大学でA先生(ご本人の希望で匿名とさせていただきます)の協力を得て実施した。50歳以上(50~69歳、70歳以上)の調査は、東橋洞老人停3か所に筆者自身が訪問して実施したのに加えて、仁寺洞民画アトリエでパク・スヒャン(박수향)先生の協力を得て実施した。東橋洞老人停以外では、各施設の通常の授業の開始前に30分間の時間をとってもらい、特段の事前通知無しに(ドッケビに関する先入観を持たないようにするため)、筆者のドッケビ表象研究の一環として実施すること、論文執筆や書籍出版、そして展示会でも使われる可能性があることを了承してもらったうえで実施した。なお、年齢は調査実施時点のものであるが、韓国では年齢を数え年で数えるため日本での数え方よりも1~2歳高くなっており、例えば13歳までが小学生で14歳からが中学生である。

調査において提示した質問内容は、①「ドッケビを描いてください」、②「ドッケビの性格を教えてください」、③「ドッケビをどこで見たか教えてください」の3点、つまり、最初の2つの質問でドッケビの視覚イメージおよび性格についての認識を問い、最後の質問でそうした認識を得た経緯(例えば、絵本で読んだ、アニメで見たなど)を問うた。なお、最初の視覚イメージについては、基本的には絵で表現するように要請したが、絵に自信がない場合には言葉で表現することも可とした。5~6人グループに3つの質問が書かれた用紙を渡して①の絵を描いてもらった後、提出時に調査者が②と③の質問の答えを確認しながら5~10分の簡単な個人インタビューをして記録した。しかし、10歳以下と50歳以上の多く(特に70代~90代)は3~5人のグループで最初から調査者が口頭で質問して回答を書き取る方式を採ったことを断っておきたい。

以下では、上記3つの質問それぞれについて、回答内容を5つの世代別に集計した結果を紹介していく。

2. 調査結果

2.1 質問①：ドッケビの視覚イメージ

「ドッケビを描いてください」という質問に対する回答として描かれたドッケビの絵のなかで、世代ごとに平均的と思われるものをピックアップして【図1】に示す(ただし、口頭での回答がほとんどであった70歳以上はサンプル数が少なかった)。

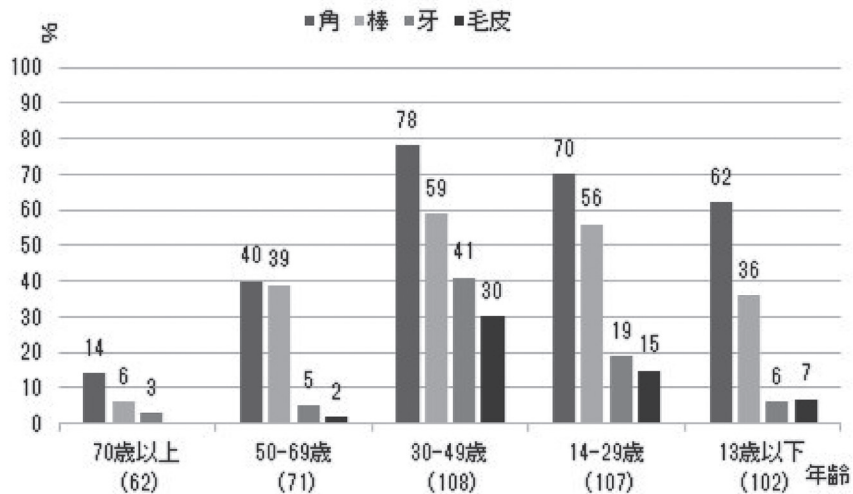
一見して、日本のオニと共通の要素を持つ視覚イメージで描かれているものが多いことが見て取れるが、【表1】の棒グラフで示す通り、「角」「棒」「牙」「毛皮」それぞれの要素が描かれた(あるいは口頭で挙げられた)数を集計すると、世代ごとに異なった傾向が現れていることが分かる。

まず、70歳以上(特に高齢の回答者)ではそもそも具体的な視覚イメージを提示した人自体が少なく、提示した人も火の玉のような不定形な存在(10名)、あるいは人に化けて出てくる(3名)という回答が多かった。50代と60代の回答者の半数はドッケビの特徴として日本のオニのような角や棒を挙げているが、70歳以上と同様、火の玉のような不定形な存在(4名)という回答が見られた。30~49歳が「角」「棒」「牙」「毛皮」いずれの要素においても最多であり、この世代が最も強く日本のオニの視覚イメージの影響を受けていることが窺える。しかし、14~29歳や13歳以下になると、オニと共通の要素を描く回答者は根強く存在するものの、30~49歳と比較すると減少しており、特に「牙」「毛皮」の要素はかなり薄れていることが窺える。特に13歳以下での視覚イメージの多様化は顕著であり、例えばドッケビを女性として描いた回答者が35%(29名)で、上の年代ではほとんど男性として描かれていることを考えれば大きな変化である。服装も、毛皮や草の腰蓑ではなく普通の現代人と変わらない服装で描かれるなど多様化している。

【図1】 韓国人が描いたドッケビ(世代別)

| 50歳以上 | | 30~49歳 | |
|--------|-------|--------|-------|
| | | | |
| 64歳、女 | 56歳、男 | 49歳、女 | 38歳、男 |
| 14~29歳 | | 13歳以下 | |
| | | | |
| 24歳、男 | 15歳、女 | 11歳、女 | 9歳、女 |

【表1】 ドッケビの視覚イメージに含まれる「オニ」的要素の世代別集計



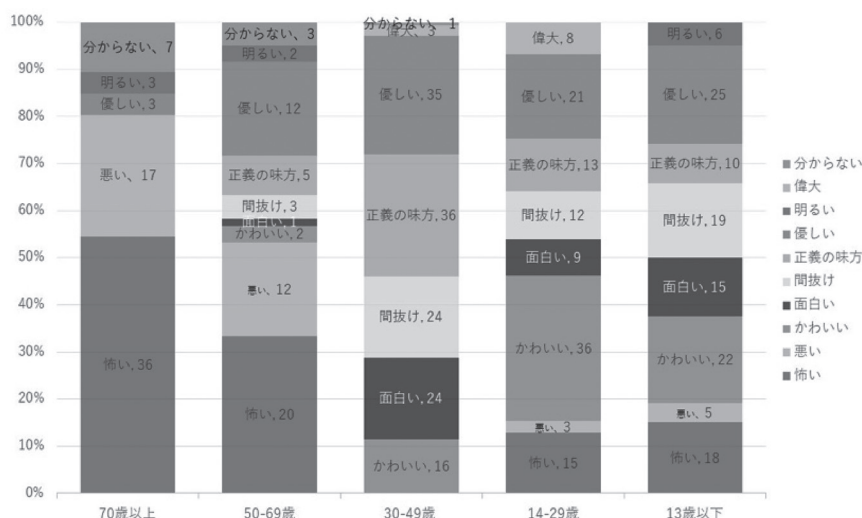
2.2 質問②：ドッケビの性格

「ドッケビの性格を教えてください」という質問に対する回答を世代ごとに集計したものを【表2】に示す。全体として「怖い」「悪い」「かわいい」「面白い／明るい」「間抜け」「正義の味方」「優しい」「偉大／神」「良い悪い両方」という要素が挙げられており、挙げられた要素を世代ごとに集計して棒グラフで比率を示している。なお、1人の回答者が複数の要素を挙げた場合にはそれらを全て集計しているため、世代ごとに集計の総数が異なることを断っておきたい。

まず、70歳以上と50～69歳では「怖い」「悪い」と回答した比率が非常に高い。また、「存在しないものなので語れない」(2名)、「分からない」(11名)という回答もほかの世代と比べて多く見られ、ドッケビを超自然的な存在、あるいは畏怖すべき対象として認識している傾向が窺われる。また宗教的な意味で、「キリスト教であるのでそういうものは信じない」(70歳、女)と答えた人や「実際に存在するものではなく人間の心の弱さが作り上げたもの」(65歳、女)という答えもあった。なお、最後の回答をした女性はドッケビを憑依現象として考えていた。

30～49歳では一転して、「かわいい」「面白い」「間抜け」「正義の味方」「優しい」と、ドッケビを

【表 2】 ドッケビの性格の世代別集計



親しみのある存在として認識している回答でほぼ占められている。「偉大」という回答がかなりて畏怖すべき存在という認識と解釈可能であるが比率としてはわずかであり、「怖い」という回答に至ってはゼロであった。

14～29歳や13歳以下になると、視覚イメージと同様に、性格についても多様化していることが分かる。「怖い」「悪い」「偉大」という回答がある一方で、「優しい」「正義の味方」「間抜け」「面白い」「かわいい」という回答も見られ、特に、14歳～29歳で「偉大」「かわいい」が多く、13歳以下で「怖い」が改めて増えているのが目に付く。

なお、14歳～29歳で「偉大」という回答が多かった点については、この世代に対する調査を実施した少し前の時期にテレビドラマ『トッケビ～君がくれた愛しい日々～(달달하고 찬란하神, 도깨비)』(2016年12月～2017年1月)が放送された影響が出た可能性があることを付記しておきたい。同作に登場するドッケビは剣に宿った精霊が人の形をとったもので、超自然的な力を行使する神的な存在として描かれている。

肯定的なイメージと否定的なイメージに大きく分けると、70歳以上で否定的なイメージ(怖い、悪い)が最も多く、50～69歳まででも比較的多いが、30～49歳では肯定的なイメージ(明るい、面白い、優しい、正義の味方)が圧倒的に多くなっている。29歳以下では肯定的なイメージが多いものの否定的なイメージも増えているなど、各世代でドッケビの性格に関する認識は大きく異なっている。

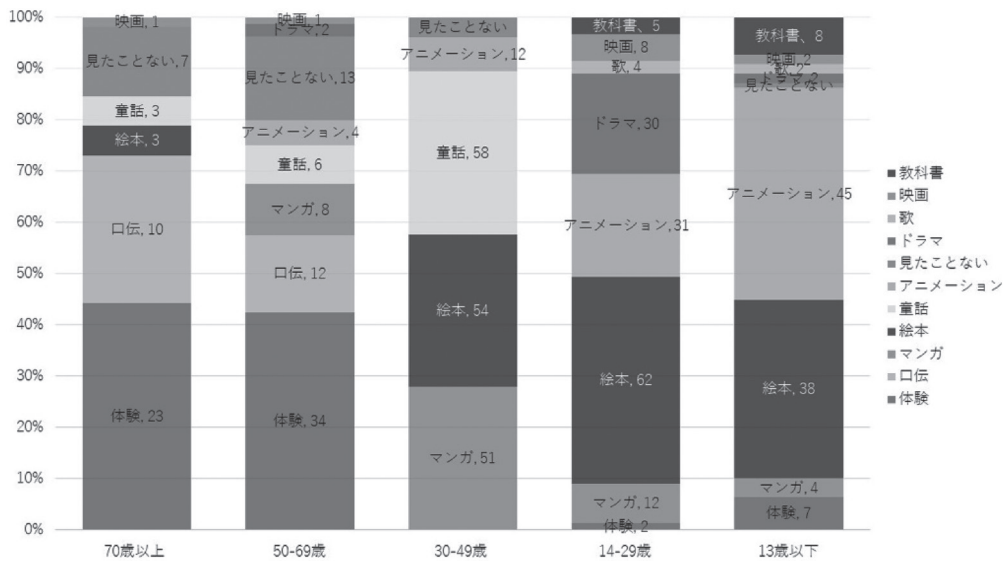
2.3 質問③：ドッケビ認識を得た経緯

「ドッケビをどこで見たか教えてください」という質問に対する回答を世代ごとに集計した結果を【表3】に示す。(例えば、絵本、マンガ、テレビアニメ、劇場アニメ、童話、教科書など。思い出せる具体的なタイトルがあれば書いてください、とお願いした。)

2.3.1 70歳以上

まず、70歳以上では、「存在しない／見たことがない」「口伝」「体験」という回答ばかりだった。「存在しない／見たことがない」と答えた人のグループは、ドッケビの性格を問うた質問②に対して「存在しないものなので語れない」「分からない」と答えた人のグループとほとんど一致する。また、母や祖母から聞いたなどの「口伝」という答えが多いことは筆者も予想していたが、自身の子供時代の直接の「体験」としてドッケビを語る回答者が70歳以上の高齢者に多く見られるとは予想しておらず、

【表3】 ドッケビ認識を得た経緯の世代別集計



驚きであった。70歳以上(回答者の中で最高齢は98歳)の人が小学校に入学する前後の時期を考えると1930～1950年代で、植民地時代を含めて植民地解放や朝鮮戦争などで政治的・社会的に安定しておらず経済的にも困難な時期であったと考えられる。興味深い答えを挙げると、「幼少期の教科書や絵本などでドッケビを見たことがないか」という補足質問に対して「そんなものない時代だった」(82歳、女)、「学校に通わせてもらっていない」(87歳、女)という答えがあり、記憶に残っているドッケビは「体験」の方が圧倒的に多かった。また、自分の体験であると答えた人のなかでは特に火の玉のようなものを墓場、山奥、野原など農村の様々な場所で見たという答えが多かった(10名)。いくつか興味深い答えを挙げると、「子供の時育った田舎の村にドッケビが憑いたと言われている人がいた。その人によるとドッケビは一見普通の人に見えるらしい」(82歳、女)という憑依現象の話も多かった(4名)。「子供の時、影のようなはっきり形が見えないものに追いかけられたことがある。それがドッケビだったらしい」(87歳、女)、「よく知っているはずの山道を何時間もかかってやっと通り抜けた」(80歳、女)という話や、「よく知っている道を歩いていたのにかなり離れた町まで何かに取りつかれたように行ってしまった」(82歳、女)、「自分の村で遊んでいたのに知らないうちに離れた村で見つかったことがあった」(88歳、男)など、道に迷った経験をドッケビに惑わされたと話す人(8名)が多かった。

2.3.2 50～69歳

50～69歳では、「見たことがない」「体験」「口伝」とともに「童話」「マンガ」「アニメ」「ドラマ」なども見られるようになった。補足質問として「子育ての時テレビや絵本で見ていないか」と尋ねたが、「それは子供向けに作ったもので、本当のドッケビではない」(67歳、女)と答えた人もいた。また、「子供の時に田舎の故郷で鬼ごっこをすると一緒に遊んでいた子がいたが、後で考えると実際そんな子はいなかったらしく、それがドッケビだった」(62歳、男)、「田舎出身の人は子供の時に農村でドッケビを見たとか、ドッケビ火を見たという話をよくするが、私は都会の出身でそのようなものは見たことも見た人に会ったこともない」(65歳、男)という回答もあった。70歳以上の回答と同様に、「ドッケビというものの存在自体が嘘であるので話すことがない」と答えた人も多く見られた(3名)。このように、多くの回答者が幼少期の経験をもとにドッケビを認識している(あるいは認識を否定している)ように見受けられるが、他方で、ドラマで見たと回答した64歳の女性は「私の時代ではドッケビは悪い奴、怖い奴だったけど、実はそうでもないらしいよ。いろいろいいところもあるらしいよ。」

その方が楽しくていいじゃない」と述べていた。もっとも、このように大人になってから視聴した人気ドラマを挙げた人は、割合としては少数であった。

2.3.3 30～49 歳

30～49 歳の人は幼少期を 80 年から 90 年代までに過ごしたことになるが、この世代では以前の世代から一転して「アニメ」「伝来童話」「絵本」「マンガ」という回答でほぼ占められており、上の世代からドッケビ認識が大きく変化した背景が窺われる。他方で、下の世代との比較では、「絵本」「マンガ」という出版物の占める割合が大きいことが特徴として指摘できる。

具体的には、『도깨비 방망이(ドッケビの棒)』『흑부리 영감(瘤のある翁)』など絵本のタイトルを挙げた人が多い。併せて、人気劇場版アニメ『도깨비 감투(ドッケビの頭巾)』(1979 年)、『ドッケビの棒』(1986 年)などを挙げた人も多く、この当時人気であったアニメではドッケビが正義の味方として登場していることを踏まえると、質問①に対して最も典型的な日本のオニに近いドッケビのイメージを持っていることや、質問②に対しても「正義の味方」という答えが多かったことも納得がいく。

2.3.4 14～29 歳

14～29 歳は、2000 年代から 2010 年代半ばまでの視覚文化の影響を幼少期に受けている年代で、「映画」「ドラマ」「アニメ」などの映像メディアの占める割合が大きくなっている。最も多く挙げられているのはアニメーション『은비까비의 옛날옛적에(ウンビカビの昔々)』¹²⁾(7 名)、『꼬비꼬비(コビコビ)』¹³⁾(3 名)であり、その他『검정 고무신(黒いゴム靴)』¹⁴⁾(1 名)を挙げた人もいる。特に前 2 者は夕方 5 時放送の人気子供番組であったため、その影響力は大きかったと考えられる。その他、映画『パンズ・ラビリンス』¹⁵⁾(1 名)、日本マンガ『神様はじめまして』¹⁶⁾(1 名)を挙げた人もいるなど、韓国だけではなく海外の作品もドッケビとして認識することが多くなっている。

この世代が挙げた本のタイトルで多かったものは、『흑부리 영감(瘤のある翁)』(6 名)、『せんたくかあちゃん』(3 名)であった。その他、『도깨비 팬티(ドッケビパンツ)』という歌を挙げた人(4 名)もいたが、この歌は日本の『オニのパンツ』¹⁷⁾の韓国語版である。家族ミュージカル『깨비깨비 도깨비(ケビケビドッケビ)』で見たという回答もあった。前述した通り、テレビドラマ『トッケビ～君がくれた愛しい日々～』(2016 年)を挙げた人(7 名)が多かったが、これは調査を実施した少し前の時期に同作品が放送されたことが強く影響していると考えられる。

2.3.5 13 歳以下

13 歳以下では「映画」「ドラマ」「アニメ」などの映像メディアの占める割合が大きく、興味深い点としては「教科書」という回答が見られたことである。「教科書」という回答(8 名)では、国語教科書の『도깨비 방망이(ドッケビの棒)』物語の挿絵と答えた人(5 名)もいたが、美術教科書の「ドッケビ瓦(鬼瓦)」を見たと答えた人(2 名)もいた。

「アニメ」では韓国の『뽀롱뽀롱 뽀로로(ポロポロ・ポロロ)』¹⁸⁾(4 名)、『신비 아파트(シンビ・アパート)』シリーズ¹⁹⁾(7 名)、『터닝 메카드(ターニング・メカード)』²⁰⁾(3 名)などを挙げた人が多かった。また、アメリカの『トイ・ストーリー』(3 名)、日本の『妖怪ウォッチ』(6 名)を挙げた人も多く、それは質問①の絵にも反映されている。

興味深い点としては、「体験」という回答が見られることである。ただし、ここでの「体験」は、「おじいさんの家の葬式でドッケビを見た」と答えた人(2 名)などがあるものの、多くは文化施設やレジャー施設(長水ドッケビ博物館(1 名)、旌善ドッケビ洞窟(2 名)、ロッテワールドのお化け屋敷(2 名)が挙げられた)でキャラクターとしてのドッケビに触れたことを指しており、高齢の回答者の言う超自

然的な「体験」とは異なる。また、ミュージカル(1名)や国楽(韓国の伝統音楽)の公演(2名)で見たという答えもあった。

以上のように、質問①②に対する回答から、ドッケビは世代によってかなり異なる視覚イメージと性格で認識されていることが明らかとなった。そして質問③に対する回答は、各世代のドッケビ認識は彼ら彼女らの幼少期の体験から大きな影響を受けているという仮説と概ね整合的なものであったといえる。

おわりに

本稿では、韓国の妖怪「ドッケビ」の世代別認識調査の結果を紹介した。現代の韓国人が抱くドッケビの姿(視覚イメージ)や性格には世代による差異が見られること、そして、各世代のドッケビ認識にはメディアの影響、とりわけ幼少期に触れた出版物や映像作品の影響が大きいと思われることが確認された。特に30～49歳において、角、毛皮、鉄棒など典型的オニのイメージが多く見られることは、彼らの幼少期は、概ね文化規制が厳しかった軍事政権期に当たり、彼らが触れたドッケビは、当時の絵本やアニメで画一化されたイメージであり、この時期のコンテンツの多くが日本の影響を受けていたことを考えると、これは納得がいく。

他方で、高齢世代を中心に、出版物や映像作品などのメディアの影響を挙げるのではなく、自分自身の「体験」としてドッケビについて語る人も多く見られ、これは筆者の当初の見通しでは想定していないことであった。この体験には憑き物としてのドッケビや日本の河童や山姥の話と類似したものもある。特に、50歳以上の回答からは、メディアで可視化されたドッケビのイメージを知っているのにも関わらず、幼少期の自分の直接的・間接的体験がドッケビの認識に強く影響していることが分かった。

また、29歳以下の回答からは、韓国の各地域の祭りや遊園地、そしてドッケビが登場するミュージカルや演劇で見た経験がドッケビ認識に大きく影響していることが分かった。高齢世代が語る「体験」とは意味合いが異なるが、パフォーマンスが人に強い印象を残していることが分かる。高齢世代と比較して、29歳以下の世代は海外の妖怪や神に関する文化(出版物や映像作品など)に接する機会が多い。これらは韓国の固有のドッケビではないが、ドッケビという名称で訳されていることも多い。そのため、多様な思想や文化が共存しており、異文化を受け入れていることが分かる。このような包容力のある態度が、ドッケビの認識の多様性にも影響を及ぼしていると考えられる。

また、今回の調査はソウルで実施し、世代間の差に注目して回答を整理・分析したが、韓国国内での地域差に注目した調査を実施すればさらに異なる知見が得られるかもしれない(なお、今回の調査でも、特に50歳以上の回答者においてはソウル以外の地方出身者が多かった²¹⁾)。

以上のように、「体験」や「地域性」に注目した分析の必要性など、今後の検討課題とすべき点も多く残されているけれども、本稿における調査結果の紹介によって、ひとまず現代の韓国人のドッケビ認識の全体的な構図を示すことはできたのではないかと考えている。

注

- 1) 飯倉義之(2010)『ニッポンの河童の正体』、新人物ブックス、pp.63
- 2) 柳田國男著、小松和彦編(2000)『怪異の民俗学③河童』河出書房新社、pp. 33-35
- 3) 同上、p. 37
- 4) 折口信夫著、小松和彦編(2000)『怪異の民俗学③河童』河出書房新社、pp. 10-11
- 5) 同上、p. 14

- 6) 小松和彦(2018)『鬼と日本人』角川ソフィア文庫、p.23
- 7) 同上、p.167
- 8) 朴美暲(2015)『韓国の「鬼」— ドッケビの視覚表象』、京都大学学術出版会、pp. 171-182
- 9) 同上、pp. 4-6
- 10) ホン・ガンイ(홍강의)キム・ソンミ(김선미) (1983)「未就学児童の鬼神及びドッケビに関する概念(학령전기 아동의 귀신및 도깨비에 관한 개념)」『神經精神医学(신경정신의)』第22-1号、pp. 15-26
- 11) キム・ジョンスク(김정숙) (2013)「小学生の妖怪・鬼神観の形成経路探索 — 伝統的鬼神観の変化と日本鬼神談の影響を中心に(초등학생의 요괴·귀신관 형성 경로 탐색 - 전통적 귀신관의 변화와 일본 귀신담 영향을 중심으로 -)」『ウリ文学研究(우리문학연구)』第40号、pp. 77-103
- 12) 『옛날옛적에(ウンピカビの昔々)』: 1991年KBSが制作したテレビアニメーション。物語を紹介する司会者がドッケビと仙女。
- 13) 『꼬비꼬비(コビコビ)』: 1995年、KBSで放送されたテレビアニメーションシリーズで、シーズン3(1997)まで制作されている。主人公の少年の友達としてドッケビが登場。
- 14) 韓国の漫画・アニメ。1997~2002年に連載された漫画。KBSから2000年から2015年まで放送されたテレビアニメ。1960年代を背景にソウル麻浦区に住んでいた小学生のギヨンが主人公である。
- 15) 『パンズ・ラビリンス』(原題: El laberinto del fauno, 英題: Pan's Labyrinth)は、2006年にメキシコ人監督ギレルモ・デル・トロが製作したファンタジー映画。精霊・妖精がドッケビと訳される。
- 16) 鈴木ジュリエッタによる漫画作品。白泉社の『花とゆめ』にて2008年6号から2016年20号まで連載され、単行本は全25巻が刊行されている。2012年10月から12月までテレビアニメが放送され、2014年8月にテレビアニメ第2期が発表、2015年1月から3月まで放送された。
- 17) イタリア歌曲「フニクリフニクラ」に鬼のパンツの丈夫さを語る歌詞をつけたもので、作詞者不明の子供歌。韓国語版は「도깨비 뽀빠이(ドッケビ・パンツ)」というタイトルで日本語翻訳版の内容は日本とほぼ同じである。現在確認できる範囲では、2009年7月10日に藤田小百合が韓国のKBSテレビ番組『美女たちのおしゃべり』で紹介して以来、韓国のYouTubeでさまざまな本曲の韓国語バージョンの動画が多くみられるようになっている。
- 18) ペンギンの「ポロロ」を主人公とした、1話5分の短編アニメ。2003年に放送開始されて以来、韓国では「子供たちの大統領」と呼ばれるほどの人気を誇っている。現在シーズン6までが制作されている。シーズン2まではキャラクターみな服を着ていなかったが、シーズン3以降は服を着た姿で放送される。シーズン1、第37話に「ドッケビが表れた」というエピソードがある。
- 19) 韓国のアニメ専門テレビチャンネル「トゥーニバース」で放送されているテレビアニメシリーズ。主人公ハリとシンビの出会いと活躍を描く『シンビアパート444号』全4話が2014年12月31日に初めて放送。2016年のシーズン1から2022年のシーズン4まで放送されており、2023年にシーズン5の放送が予定されている。物語に登場するハリは勇敢な小学生の少女、シンビは不思議な能力を持つ2頭身で黄緑色のトッケビと設定されている。
- 20) ターニングメカード(터닝메카드)は、車からグレムリンやロボットに変身する韓国の玩具。2015年から放送されているテレビアニメシリーズにもなっているメディアミックス商品。ドッケビ団という兄弟が登場。
- 21) 50歳以上の出身地において、14%がソウル出身(京畿23%、江原19%、忠清17%、全羅9%、慶尚10%、済州0%)。

Intergenerational Variation in the Perceptions of Korean Monster *Dokkaebi*

BAK, Mikyung

The Korean word *dokkaebi* has a very broad meaning that can refer to ghost and monster in general. *Dokkaebi* can be equated with the kinds of supernatural and mythological entities such as goblin, imp, troll, dwarf and immortal gods. Folktales featuring *dokkaebi* exist throughout the Korean peninsula, and they have become icons of the Korean people and culture; in other words, they are very familiar characters to Koreans. This article examines how Korean people of different age groups typically perceive the visual appearance and personality of *dokkaebi* and how such perceptions have been shaped.

In September 2018, the author conducted surveys to 240 South Korean individuals from 5 age groups: ranging from under 13, 14-29, 30-49, 50-69, and over 70. The outcome of the surveys reveals significant intergenerational differences in the perception of the visual appearance and personality of *dokkaebi*. The outcomes of this research seem to support the hypothesis that under 49 group's perceptions were shaped by *dokkaebi* representations in print media or film content to which they were exposed in their childhood. It is also indicated that over 50 group's perceptions of *dokkaebi* were shaped by their own experience they had in their youth.

Keywords: *Dokkaebi*, Ghost, Monster, Image, Representation