

**2017(第 19 回)全国中高等学生日本語学力競試大会**  
**<2 次大会(スピーチコンテスト)発表原稿>**

**中等部 8 名 / 高等部 13 名**

**社団法人 韓日協会**

## 「文化の力」

이다정(李多情, Lee Da Jeong)

皆さんこんにちは、私は董化女子高校の三年生、이다정と申します。

私は今日、皆さんに文化がどれほど大きな力を持っているのか、韓国と日本の関係を例に挙げてお話ししたいと思います。

皆さんもご存知のとおり、韓国と日本は何かと似たところが多い国です。

地理的に隣接しているため、お互い影響を受けざるを得なかったのでしょう。

ところで、近代以前までの文化の流れは主に、韓国から日本へと流れるものでした。

陶磁器を代表する韓国の文化が日本に伝えられ、韓国経由で漢字や仏教といった中国の文化も日本に伝わったことは皆さんも歴史の授業で習ったことがあると思います。

ですが、近代以後からはこの流れが逆流することになりました。つまり、日本の文化が韓国に伝えられるようになったのです。

中でも、私が特に皆さんに知って頂きたいのは、日本の大衆文化の影響です。韓国では長い間、日本の大衆文化を輸入禁止としていましたが、その間でも、若者を中心に、日本の音楽や書籍を楽しむ人々が多くいました。

1970年代から80年代に入ると、「鉄腕アトム」や「銀河鉄道999」と言ったアニメーションが一世を風靡し、電子ゲームも流行りましたが、このような国民みんなが楽しめる娯楽文化のほとんどは日本のものでした。反面、いまだに日本と日本の文化に対して拒否感をもつ韓国の方々も多くいます。

私はこの点を少し残念に感じています。

確かに日本との関係は歴史問題や領土問題といった政治的な観点から見れば解決しなければならないことも多いと思います。

ですが、それだけで、文化さえシャットアウトしてしまうのは正しいこととは思えません。

幸いなことに現在、インターネットの発達により、情報の収集がさらに容易になり、日本の面白いドラマや映画、漫画やアニメ、ゲームなどを通して日本の文化を知り、日本自体に興味を持つ韓国人が増えてきています。私もその一人です。

文化は国家のイメージと国家ブランドの形成に寄与します。つまり、文化は大きな力を持っています。私は、この文化こそが日本と韓国の積み重なってきた障壁を取り除く可能性を秘めていると感じています。

その点を示す良い例が日本で起こった韓流ブームです。

日本では十三年前、韓国のあるドラマがきっかけとなり、映画やドラマやK-POP、キムチといった韓国食材が日本で爆発的な人気となり、それに伴って韓国という国自体にも国民全体が関心を持つようになりました。

実際、韓国語を習おうとする日本人も増え、毎年、韓国語能力試験の受験率も上がっていると聞きます。

興味深いことにある報道番組で、「現在の日本での韓流は異文化としての一時的な流行りではなく、一定の部分、生活の慣習や消費対象として定着している」と述べました。

これは一言でいえば、日本人は韓国の文化を通して、韓国を受け入れるようになったということです。

私は、これらの事実を知り、改めて文化の持つ力を再認識し、今後日本と韓国との関係改善は外交だけに任せるのではなく、両国民がお互いの文化を楽しみながら、理解しあうことが肝心だとおもいます。

皆さんは日本文化を何かご存知ですか。それを楽しんでいますか。そうでしたら、是非、それを日本の魅力をまだ知らないあなたの家族、友人に話してみてください。それこそが、

韓国と日本の未来を変えていく第一歩になることでしょう。

ご清聴ありがとうございました。

## 「あなたも楽しんで日本語を学んでみませんか」

이예림(李睿林, Lee Ye Rim)

皆さん、こんにちは。私はドダン高校3年生のイェリムと申します。

突然ですが、皆さんは「日本語の勉強で苦労したことはありませんか」。もしそのような方がいるなら、是非これからの私の話を参考になさってください。

実は、私は、一年前までひらがなも読めず、日本語には全くと言って良いほど関心がありませんでした。そのような私に日本語の勉強を決意させたのが、日本の映画やテレビドラマでした。

私は小さい時から映画やテレビドラマ鑑賞が趣味で、ある時、日本語の先生に「太陽の歌」という日本映画を勧めていただきました。

その映画のストーリーは太陽の光を避けなければ死んでしまうという特殊な病気にかかった女の子と太陽が大好きな男の子の純粋な愛を描いた映画でしたが、私はこの映画に今までに感じたことのないような深い感動を覚えました。

私が特に好きなシーンは主人公の女の子が、唯一外に出られる夜の公園で、大好きな歌を口ずさむシーンです。このシーンはセリフもなく静かな雰囲気でしたが、その画面いっぱい「どんな辛い境遇でも前向きに生きていこう」という彼女の強い気持ちが表れていて、諦めやすい私の心に感動と教訓を与えてくれました。

私はこの映画を通して、日本には韓国とは全く違う映画やドラマの魅力があると確信し、それ以来、日本映画やドラマを次々と見るようになりました。

すると、不思議なことに、最初は字幕だけを見ていた日本語が最初は単語、そのあとには一つのセリフと、徐々に聞こえ始め、それを一つ一つ覚えて口に出して試してみることに、たった一年である程度の日本語が聞いたり、話せるようになったのです。

そして今では、このような日本語のスピーチ大会に堂々と出ることができています。まさに私の日本語勉強は日本語のことわざにある「好きこそものの上手なれ」です。

ところで、このようにすっかり日本の映画やドラマのファンになった私にとって、今、とても残念に思うことが一つあります。

それは、韓国では、日本の映画やドラマの放映回数が少ないことです。

日本の作品は派手なアクションや奇想天外なストーリー性はなく、どちらかといえば、日常の何気ない生活を通して、静かな感動や深い教訓を伝えるといった作品が多いですが、それは必ず韓国の皆さんの心を打つものだと私は確信しています。

そこで、私の将来の夢は、日本と韓国の映画や番組を広報するマーケターになることです。

映画もテレビ番組もその国ならではの魅力があります。日本でしか作れない、韓国でしか作れない魅力的な作品があります。

そして、良い作品をより多く両国に紹介し、それがきっかけで私のように相手の国の言語を学ぶ人々が増えることを期待したいと思います。

最後に改めて皆さんにお聞きします。「あなたも楽しんで日本語を学んでみませんか」

ご清聴ありがとうございました。

## 「普遍の娯楽 トレーディングカードゲーム」

김병무(金炳武, Kim Byeong Mu)

初めまして。私はギムヘサンムン高校3年生のキムビョンムです。

皆さんの大好きな娯楽とは何ですか。私はトレーディングカードゲームが大好きです。

ですが、トレーディングカードゲームと聞くと親御さんの中には顔をしかめる方もいらっしゃいます。

そこで、今日は皆さんにトレーディングカードゲームの歴史と魅力をご紹介します、それがいかに普遍の娯楽と言えるのか知って頂きたいと思います。

皆さんは、トレーディングカードをご存知ですか。それはスポーツ選手やアニメのキャラクターなどを題材としたカードで主に収集や交換を目的とします。

トレーディングカードの発祥はアメリカで、19世紀後半、タバコのパッケージの厚紙にイラストを入れたのが起源とされ、そのカードのコレクターが現れて人気に火が付き、これにゲーム性を加えてトレーディングカードゲームが誕生しました。

その初めは、1993年、アメリカの数学者リチャード・ガーフィールドがボードゲームにヒントを得て、カードをデザインし、その一枚一枚にキャラクター性や特殊ルールなどを加え、カードゲームに仕上げた『マジック:ザ・ギャザリング』が、瞬く間に世界中で大ヒットしました。

日本での本格的なブームは1996年で、『ポケモンカードゲーム』『遊☆戯☆王』の販売数がギネス1、2位を独占し、日本中にトレーディングカードゲームが広がり、現在でも根強い人気があります。

ところで、韓国では、日本経由でこのトレーディングカードゲームが入り、子供たちは夢中になりましたが、親の皆さんの反応は少し違うようです。私の両親もそうでしたが、トレーディングカードのキャラクターが主に漫画のキャラクターなので、大人の方々には「漫画の延長、イコールくだらない」一蹴されてしまう傾向があるようです。私はこれが本当に残念でなりません。

実は、トレーディングカードゲームは、普遍の娯楽となっているボードゲームと同様、いやむしろ、もっと複雑で奥深い娯楽の一つなのです。

例えば、トランプはハート、スペード、クローバー、ダイヤの種類からなる1から12の数字のわずか48枚のカードでプレイしますが、遊☆戯☆王のプレイカードは優に1000種類を超えるキャラクターがあり、今も増え続けています。そして、私たちプレイヤーは、ゲームで必ず勝利したいと言う一心で、日夜それらのカードの特徴を覚え、作戦を立てています。

そして、次の点は個人的に声を大にして言いたいところですが、この過程こそ、私にとって記憶力を向上させ、思考力を豊かにする良い訓練になっていると考えています。

また、最近では『三国志』や『ハリーポッター』と言った歴史やファンタジー小説といった名作を土台にしたカードゲームも増え、学生だけでなく、成人の方もより多くゲームに参加するようになり、実際に大会は学生よりも大人中心と言ってもよいほどです。

さて、ここまで聞いていただいていたでしょうか。少しでもトレーディングカードゲームの面白さをご理解いただけたでしょうか。

私は今回のスピーチに「普遍の娯楽 トレーディングカードゲーム」としましたが、私は普遍の娯楽とは「ちょっとした気晴らしができる」という要素が一番の条件だと思います。ですので、どうぞ大人の皆さん、私たちがトレーディングカードゲームにはまってしまって、勉強をおろそかにするのではないかと心配せずに、私たちのことを信じて、ちょっとした気晴らしを楽しませてください。

ご清聴ありがとうございました。

ありがとうございました。

## 「演歌が沁みたのは日本人の心だけではない」

신주홍(辛周洪, Sin Ju Hong)

皆さんは演歌について良くご存じでしょうか？演歌というのは日本の伝統的な歌です。ただの単純な歌ではなく、日本人独特の情緒が沢山染み込んでいる歌です。

私が演歌にはまったのもこの演歌に込められている日本らしさのためです。私が中学2年生の時に、偶然に美空ひばりさんの「柔」という演歌を聴いて、演歌に完全に魅了されました。一度も聴いたことのないメロディー、小節、美しく聞こえる日本語、詩のような歌詞、そして歌手が着てる着物と歌うジェスチャーなどがとても不思議で美しかったです。結局は美空ひばりさんの大ファンになって京都にある美空ひばり座にも行ってきました。このように、美空ひばりさんの歌をきっかけに演歌を解釈しながら日本語の勉強にも夢中になりました。演歌を解釈しながら感じた事があつたら、演歌はまるで詩のようなものであることです。例えば、「人生一路」という歌の「花は苦勞の風に咲け」という歌詞が私の心に染み込んできました。「あ！人生ってこんなもんだな」のような新しい価値観まで悟るようになりました。演歌について知れば知るほど日本のことが好きになりました。演歌は主に「海・酒・涙・北国」などをテーマにして、望郷、人生、心意気などの内容を含めています。故郷に対しての恋しさ、人生の儚さなど演歌の一曲はそれこそ一編の文学とも同じだと思えます。そして「今日の我に明日は勝つ」という歌でもわかるように、明日に希望を持って生きて行く日本の情緒を感じる事が出来ました。なお、戦後、生きて行くのが苦しかった日本人を励ましてくれたのも演歌でした。だから演歌ほど日本人の情緒や感情を良く表現出来る物もないと思えます。時代が変化することによって、演歌を聴く人は縮まり、演歌は高齢者だけが聴く音楽という固定観念が広がっています。遙か遠い日には、もう、演歌を聴く人がいないかも知れません。私はそれが心配です。日本人の方には日本の自慢の文化である演歌をこれからも受け継ぐ義務があると思えます。そうになれば、いつまでも、演歌は日本を代表する歌で残っているでしょう。

何年前にユーチューブの美空ひばりさんの「川の流れるように」という歌の動画に「私は韓国人ですが、美空ひばりさんが大好きです。私は日本が好きです。」のようなコメントをしました。そうしたら、「国同士では喧嘩してるかもしれないけど、俺たちにそんなの関係ないからね。」などの感動的な返事を貰いました。こんな小さな趣味の演歌で日本人と疎通し、お互いに励みながら良い韓日韓関係を作って行きましようかと約束するのがとても楽しかったです。ある人の目には私が演歌にとんでもない意味を与えていると見えるかも知れませんが、私にとっての演歌は日本が好きになった大きい理由であり、日本と韓国を繋げてくれる架橋でもある大切な物です。袖すり合うも他生の縁。私が演歌に会えたのも、きっと、私に日本との縁があるからだと思えます。これからも演歌を愛しながら、多くの日本人との疎通を通じて、「韓国と日本ってめっちゃ仲良しじゃん」と言われるように頑張りたいと思えます。聞いて下さって、誠にありがとうございます。

## 「日本の漢字の魅力」

이주원 (李周源, Lee Ju Won)

はじめまして、私はインチョンの第一高校3年のイジュウォンと申します。

私は今日、皆さんに私が今まで日本語を勉強しながら感じた日本語の魅力、その中でも漢字の魅力について話そうと思います。

現在、日本語を勉強している人たちが、日本語の勉強を始めた理由にはどんなものがあるでしょうか。私の考えでは、入試や就職などでの競争力を育てるために、もしくは、日本のドラマやアニメーションなどの映像コンテンツからの影響で興味が生じたから、という理由が大部分なのではないかと思います。おそらく、この会場でもこの理由で勉強を始めた人が多いのではないのでしょうか。ですが、私が日本語を始めた理由は少し違います。私が日本語に深い興味を感じて、本格的に勉強をしてみようと思った理由は、日本語における漢字の魅力に惹かれたからです。一言で言うと日本の漢字に、はまったからです。漢字と言うと普通、ハングルやアルファベットに比べ画数の多い非効率的な文字だと思われやすいものです。そして、そのせいで日本語学習に難しさを感じ、途中で勉強をやめる人も少なくないと思います。しかし、私は日本の漢字がすごく気に入り、その漢字があったからこそ日本語の勉強をはじめました。私は去年の5月に日本語の勉強を始めましたが、その時、日本の漢字は中国漢字に比べて数が少なく、また、韓国の漢字に比べて画数が比較的少ないので覚えるのに便利だということに気づきました。その後、勉強した漢字を暗記して空で書いてみるのが好きになりましたし、'有難う(ありがとう)'や'御目出度う(おめでとう)'というあいさつ言葉にも漢字があることがわかり、習うごとにもっと日本の漢字が楽しくなりました。時に、“なぜ'憂鬱'の'鬱'はこんなに画数が多いのだろう”、“なぜ料理材料としてのたまご(玉子)は普通のたまご(卵)と漢字が違うのだろう”などの好奇心もわき、もっと勉強に楽しさが増しました。こうして習った漢字は付加的に、韓国の単語を理解することにも役に立ちました。子供のころ苦手だった四字熟語の意味が理解できるようになり、ただ暗記するばかりだった難しい単語も覚えやすくなりました。もし私が漢字に興味を持たなかったとしたら、私はたぶん一生、日本語を勉強することはなかったと思います。日本の漢字に魅力を感じたからこそ、私は楽しく日本語を勉強することができました。そして私はこれからもずっと日本語を勉強していくつもりです。私だけではなく多くの人々が漢字の魅力を知って、日本語がもっと人気のある言語になったらと思います。そして私も力不足ではありますが、日本語の魅力を多くの人に伝えられる者になりたいと思っています。

以上です。ご清聴、ありがとうございました。

## 「韓国の教育現場でのボランティアの制度は正しいか」

이하은(李賀恩, Lee Ha Eun)

こんにちは、サンジ女子高等学校2年生の李賀恩と申します。私は今日、皆さんに韓国の教育現場でのボランティアの制度は果たして正しいのかについてお話ししたいと思います。

私が韓国の教育現場でのボランティア制度について関心を持った切っ掛けとなったのは、今年の10月、ウォンジュから開催されたウォンジュ国際歩き大会で偶然日本人のおばさんに会って2時位話し合った事からです。そのおばさんとは本当に色々な事を話しましたが、一番記憶に残るものがありました。それはおばさんが「歩き大会にこんなにも若い生徒が多いだなんて、韓国の生徒達は皆運動が好きなのね。」とおっしゃった事です。私は「運動が好きな生徒もいますけど、殆どはボランティア時間を満たすためですよ。」と答えました。すると、おばさんはちょっと驚いて、ボランティア時間について質問しました。私は韓国ではボランティア時間と言うものがあって、一年間、決められたボランティア時間を満たさないと高校や大学の進学に問題が発生する恐れがあると説明しました。それを聞いたおばさんは、「それはいい制度ですね。だって、最近の若者って他人に対しての配慮がないから、学校で教育するのも大事だと思うよ。」とおっしゃいました。

私は勿論それも一理あると思ったのですが、家に帰って歩き大会で貰ったボランティア確認書を見つめながらも一度考えてみました。果たして、自分の意志でなく、外部の圧迫で仕方なくするボランティアは、本当に意味があるのか。他人の困難や辛さに関心を持ち、互いに助け合おうとする心は確かに重要なものであり、よりいい人間になるための道だと昔から両親に、先生に、他の大人達に教えられて来た、基本的な倫理なので正しいことに違いないと思います。しかし、それを教育する方法が間違っていると思います。つまり、ボランティア時間と言う制度がボランティアの本当の意味から生徒達を遠ざけるのです。ボランティアを進学のための道具だと認識しては、進学準備が終わった後はもう必要無いと思ってしまう恐れもあり、それではボランティアは私達の生活の一部ではなく、ただ成功のための飾り物と成り果ててしまいます。無論、学校は人材を求める権利があり、その意図まで間違っているとは決して思いません。しかし、学校が本当に真面で正しい価値観を持った人材を求めるのなら学校自ら変化を進める必要があるのではないのでしょうか。例えば、現在の制度の様に、ボランティアをした事実を時間に数値化するのではなく、中学や高校3年間で一番心に残るボランティア活動についてエッセイを書いて、それについての深層面接を行う方法を全面的に拡大させる事や、ボランティアの本当の意味について反復的に教育する方法等を考えられるでしょう。時間や費用が掛るのも無視できませんが、学校には生徒を正しい道に導く義務があり、その一つが正しいボランティアの精神に気付かせる事だと思います。その義務を無視せずに、改選のための努力を怠らなければ、何れは解決出来る問題なのではないのでしょうか。皆さんの考えはどうですか。私のスピーチで皆さんが現在の教育現場でのボランティアの制度についてもっと関心を持つ切っ掛けとなれば幸いです。ご傾聴ありがとうございました

## 「僕が尊敬するシナリオライターの奈須きのこさん」

김선우(金宣友, Kim Seon Woo)

皆さんこんにちは。

今日「僕が尊敬するシナリオライターの奈須きのこさん」について発表させて頂く金宣友と申します。

まず本題に入る前に僕の話をして頂きます。僕は小さい頃から、様々な物語を頭の中で描くことが好きでした。小学五年生か六年生の頃から中学生までは、日頃よく見ていたアニメの物語を自分なりに再構築して、新たな物語に変えてみたりしました。そして高校に入ってから、今度は自分だけの物語を文字に書くようになりました。

そんな時、中学三年生の時に会った友達が、その物語に目を通してこう言ったのです。「お前が書いた物語で、ゲームを作ってみよう！」と。その言葉は、僕がこれから語っていく尊敬する奈須きのこさんを知るきっかけとなりました。ではこれより、尊敬する奈須きのこさんを紹介したいと思います。

僕の尊敬する奈須きのこさんは、日本の「TYPE-MOON」と言う美少女恋愛シミュレーションゲーム制作企業の、代表ゲームシナリオライターです。彼も僕と同様に、高校の時から小説を書いてきました。そして彼の友達のイラストレーターである「武内崇」さんの誘いで、ギャルゲーと呼ばれる美少女恋愛シミュレーションゲームを制作する同人サークルを作ることになりました。その同人サークルで奈須さんは様々なゲームのシナリオを書き、多種多様な作品を作り出しました。

最初の頃は初心作の「月姫」というゲームを出し、解散する筈だったサークルでした。それが、漫画やゲームを好きな人達から人気を得て、さらに奈須さんと武内さんはゲーム制作に興味を覚えました。最終的にTYPE-MOONは、正式企業にまで発展しました。

その後、奈須さんは彼の代表作とも言える、「Fate/StayNight」を出しました。皆さんは「アーサー王」と言う伝説の英雄を御存知ですか？この作品、「Fate/StayNight」が人気を得られた理由は、男性として知られたアーサー王を美少女に変換し、作品のヒロインにしたことだと思います。今では多くのアニメや漫画で、このアーサー王のように歴史的人物、または伝説的存在である男女を変換し、作品化されていますが、この作品が出た当時では、到底考える事も出来ない事でした。その独創的な発想が、今の奈須さんを作り、多くのファンを生んだと思います。

さらに奈須さんには、独特な世界観があります。魔術師や吸血鬼、そしてアーサー王を含め様々な英雄たちで広げられるファンタジーの物語は、多くの人達を魅了させています。そう、今の僕のように。僕は奈須さんの存在を、先に語った友人を介して知りました。そして僕は奈須さんの作品を見た瞬間、僕は「この人が書いた物語から僕は逃げられない。」と。極端にいうと、「これは僕の運命だ。」と感じました。このように感じた理由は、奈須さんの物語にふれた際、僕が幼い頃より頭の中で描いている物語の雰囲気、奈須さんの作品の中に見ることが出来たからだと思います。

奈須さんと僕には、一つの共通点があります。僕も奈須さんも同じく小説を書き始めた頃、友達からギャルゲーと一緒に作ろうと提案されたのです。僕は友達からその話を聞き、奈須さんにもっと興味を持つことになり、僕は彼を憧憬または尊敬しているのだと気がきました。

今僕は夢を持っています。僕の憧れである奈須きのこさんをどんな時も尊敬し、応援し、そしていつの日か僕が描いた物語で、奈須さんの作品を超えてみせると。

ご清聴、ありがとうございました。



## 「愛について」

반규리(潘奎利, Ban Gyu Ri)

はじめまして、潘奎利と申します。

人が何かを愛しながら生きることはとても素敵なことです。その対象が何であろうとも、愛故に人は生ける、因って何かを愛する人生は実に価値のあるもので間違いありません。今日は私が今まで日本語を学んできた道、所謂自分の日本語人生と、日本語が私に持つ意味について話したいと思います。

誰でもそうであるように、始まりはとても些細な事からでした。ゲームに結構はまっていた小学生の私が、ゲームソフトの言語設定を誤って日本語にしてプレイしてしまったのです。嘘に聞こえるほどちっぽけな事件ですが、なんとなく負けん気が起きてしまい、「いまから 1 年後には、これを全て読んでみせる」と言う目標を立てて一人で勉強し始めました。少々向こう見ずな決心でしたが、それが全ての始まりでした。

そうやって約 1 年後、基礎的な会話や作文ができるようになった時からラジオや原書等で手段を変え、学習を続けました。これに加えて、私は音楽と言うもう一つの趣味を持つようになりました。今も覚えています、矢井田瞳さんの「Over the distance」を始めとして、こつこつと色々な曲を聴き続けました。

時が流れ、中学校に進学する直前の冬休み中には自分の日本語人生の中で一番意義深いと思う事件のその一つが起きます。家族と共に日本へ旅に出る事になったのでした。その時の私は自ら旅行の計画を立てて、現地ではガイドの役割をするようになりましたが、これがまた自分にとっては真に新鮮な経験であって、日本語勉強のために為りました。

中学生になってからは日本語のスピーチや歌の大会、青少年交流会などの行事に参加する事が主となりました。その一連の過程の中で、私は挑む勇気を学ぶのみならず、他人と善意の張り合いを繰り広げながら自分の実力を伸ばすことができました。そしてそこで出会った方々との絆も作れました。私が得られたものは成果より大事なものだったと思います。

このよう、日本語を学ぶ内に私の世界は少しずつ広がっていきました。好きなものができて、大事な人と出会い、自分を成長させることは、日本語に遇うまでの私一人ではきっと出来なかったはずのことです。勿論時には辛くもなりました。限界にぶつけて辞めたいと思った瞬間も、きっと何回もあったはずです。しかしその度私を支えてくれたのは、ほかでもなく日本語を切っ掛けとして逢った、沢山の「好きな物」でした。絶えない熱情、少しの執着、もっと高みを目指す心、また、この全てを限りなく続ける力、それは正しく自分がそれに持つ「愛」だと、私は思います。愛を知って、私の人生は大きな変化を迎えました。

そして私は今ここに立って将来の夢を描いています。今は工学者という夢を見ていますが、もしその夢が変わるとしても韓日両国の架け橋のような役割をしたいと思う夢は変わりません。「もしもあの時、私が日本語に遇えなかったら。」最早そんな未来を想像することすらできないうらい、日本語は既に私の一部であります。

愛は人を生かします。愛故に、人は生きていけます。今、皆さんの愛は何ですか。

ご清聴、ありがとうございました。

## 「17文字で詠う美しさ」

장효정(張孝貞, Jang Hyo Jeong)

「五月雨を あつめて早し 最上川」

雨降る夏、水かさを増した川の水が速く流れる様子が思い浮かびますか？

この詩は、俳句の詩人である松尾芭蕉の「奥の細道」に綴られた作品です。こんなに短い作品が詩なわけがないですって？とんでもない、長さは短くてもこの詩は「俳句」というれっきとした詩の1ジャンルに属するのです。今日は私といっしょに、短くも美しい詩、俳句の世界に浸ってみましょう。

私が俳句に初めて触れたのは中学校1年生のときでした。「ギャグマンガ日和」という漫画の中で松雄芭蕉とその弟子河合曾良が日本の東北地方に旅立つ「奥の細道」のエピソードがありますが、私はこのエピソードを通して初めて「俳句」と「松尾芭蕉」、そして「奥の細道」を知りました。こんなに短い文も詩になるという事実に興味を感じた私は、その時から俳句が好きになりました。

その後、高校に進学し日本語の時間に俳句を実際に作ってみる時間がありました。それまで読むだけだった俳句を実際に作ってみることができると思うと、私はいてもたってもいられないほどうれしかったです。私は「どうしたらこの感じを17文字の中に盛り込めるか」「どんな季語を使ったらこの俳句の雰囲気を生かせるか」と考えながら俳句を作りました。考えながら私は頭に浮かぶいろんな景色をひとつひとつ俳句で描きだしました。

夏の夜空を見ながら愛する人を想う風景を「愛の唄 響き渡れよ 天の川」という句で、満天の星が輝く初夏の宵、野原を舞う螢の姿を「星くずの 舞にまぎれた 群れ螢」という句に描き出しました。また、寒い冬、雪に覆われた山に一人立つ女の姿を「白い山 一人佇む 雪女郎」という句で表しました。悩んだ末こうしてひとつ、ふたつと俳句の作品が生まれる度に、私は到底口では言い表せないほどの喜びを感じました。あらわそうとする内容と趣きとを17文字のうちに盛り込むのはもちろん難しかったです。その過程で美しい日本語の単語をたくさん知ったことも相当な醍醐味でした。こうして俳句を実際に詠んでみることで私の俳句に対する愛情はより深まりました。去年は私が詠んだ俳句を日本の「新俳句大賞」に出品したりもしました。残念ながら入賞にはあたりませんでした。私の俳句詠みは今日も現在進行中です。

俳句は文字の芸術でありながら、読み手の心に映像と音声までも再生させることができます。優れた俳句は、時と場所を越えて読み手を作り手と同じ時と場所につれてくることさえできます。また、読み手に、作り手の体験を追体験させることもできるし、気持ちを共感させることもできます。さらには、17文字にかかれていないことまで想像させることもできます。私はまだまだそこまでの俳句は作れませんが、多くの著名な俳人の作品に触れたり、同世代の若々しい作品や、小さな子どものハツとするような発想から生まれた作品を鑑賞したりして刺激をうけ、私の俳句に磨きをかけたいです。

それでは最後に、私の最新作を発表して終わらせていただきます。

「青竹や 雪の重みを はねかえず」

ご清聴ありがとうございます。

## 「北朝鮮の核実験問題と韓国の未来」

남효승(南孝昇, Nam Hyo Seung)

こんにちは。私は大建高校2年生남효승と申します。私は経済成長を遂げた韓国で生まれ、何不自由なく育ちました。趣味はサッカーと日本のアニメとドラマを見ることです。こんな私が最近、国の未来について考えるようになったのは去年、北朝鮮の核実験をのニュースを見てからです。私は今日この場を通じて北朝鮮の核実験問題と韓国の未来について話したいと思います。

北朝鮮の核実験に関する問題は何年も前からずっと論議されてきましたが、正直「技術も資金もない北に核ミサイルなんて造れるわけがない」と思っていました。北では食料も足りない、油断して経済協力をしているうちに、2006年の核実験をはじめ、5回も核実験をやって来ました。金大中大統領から対話が始まり、平和へと進んでいくと思っていたのに、裏切られた感じがします。北は今年に入ってから6次核実験で米国を刺激し、アメリカと中国は首脳会談を通じて北朝鮮の核問題について討議しました。中国も北朝鮮の核実験に反対して、北朝鮮が核実験を続ける場合、原油の供給中断など強力な措置を約束しましたが、本当にそれだけで効果があるのでしょうか。被害はまず、韓国の経済を直撃しました。北朝鮮の核実験問題で韓国の安保と米国の兵士保護のため、サード配置に合意しましたが、中国が反発して、韓国企業に対する経済的報復、韓国観光の禁止などで韓国経済に約8兆5000億ウォンの損失が予想されます。サード配置に反対するなら、核ミサイルから私たちを守る何か効果的な案を出してほしいです。

ではこのような状況の中、韓国は、どうすればいいのでしょうか。一日も早く、アメリカ、日本、中国、ロシアなど朝鮮半島周囲の諸国と協力して、北朝鮮と対立しないで交渉の場に引き出すこと、そして北朝鮮と対話を通じた平和的妥協、理解を目指すことだと思います。

幼いころから教わった通り、戦争というものは最も残酷な行為であり、あるまじきことです。韓国と北朝鮮はもともと同じ民族でしたが、国内の政治的分裂と東西のイデオロギー紛争により分断されました。多くの死傷者や離散家族問題が生じるなど心が張り裂ける思いをお互いしてきました。日本もまた原子爆弾の攻撃を受けた唯一の国として、核爆弾のおそろしさと戦争の悲惨さを訴えてきました。戦争がない平和な世界というのは全人類の希望です。自国の利害より、平和のため協力し、核問題をいっくくでも早く解決して戦争の火種を絶やすことのほうが価値があることです。そのために日韓も外交問題を早く解決して、手を取って協力するべきではないでしょうか。以上でスピーチを終わらせていただきます。今までのご清聴ありがとうございました。

## 「私が日本語を続ける理由」

김예린(金イェリン, Kim Ye Rin)

こんにちは。女子高校2年生のイェリンと申します。

私は今日 '私と日本語' についてお話しさせていただきたいと思います。

日本語と初めて出会ったのがいつなのかはよく覚えていません。すごくちっちゃい頃からお姉さんと一緒に日本のアニメを見ました。アニメが好きだった訳ではなかったんですが、くせになっちゃって一人でいる時もいつもアニメをつけておいたりしました。そうやって5年近くを毎日日本語ばかり聞いたらある程度簡単な日本語は話せるようになりました。自分が日本語ができるって気付いて興味が湧いて来た頃にちょうど家の近くに日本語の塾ができてそこで小学校5、6年生から中学校3年生の時まで日本語を習いました。習えば習うほど面白かったし知れば知るほどもっと知りたかったです。高校に入ってはさすがに時間の問題で仕方なくやめました。正直なところ、ずっと習いたかったです。そんな気持ちがあったからか現在 部活も日本語部ですしこうやって日本語に関する活動も続けています。

しかしこんなに日本語が私の人生でかなりの部分を占めているにも関わらず実は私の将来の夢は日本語とは全く関係ありません。だから時々周りの人達に何で日本語を続けるのか聞かれます。その度、私の答えはたった一つ。'好きだから。' どう思えばちょっと無責任な答えではありますが。この前、担任の先生と進路の相談をしたとき先生から '君が日本語が好きなのは分かるけど入試に役に立つ活動をしなさい' と言われました。それまではよかったんですが今回の大会に出るため推薦書を書いてもらう際 '何で出るの? 君には要らないでしょう' って言われてすごく傷つきました。好きなことを否定されてとても悲しかったです。もちろん大学は重要です。大学のために今まで一生懸命勉強してきた訳ですから。でもたった一度の高校生活を大学だけのためにおくって言うのは寂しすぎませんか。'大学に行ってから楽しめばいいんだよ' って言う人もいますが私の考えは違います。私は今を逃したくありません。好きな事を諦めたくありません。もちろんそれに割愛する時間が少し減ったりすることはあるかも知れませんが完全に諦めるって言うのは良くないと思います。まあ、これは人によって違いますけどね。私の場合、逆に好きな事を続けるによって毎日がもっと楽しくなり勉強もあきれずにすることができるようになりました。多分日本語をやめていたら今のようにいきいきしていられなかったんじゃないかなと思います。ですので私はこれからも日本語を続けるつもりです。どういう形で続けていくのかは良く分かりませんが諦めることだけないでしょう。

ちょっとおこがましい話ではありますが皆さんもどうかお忙しい日常の中で自分が好きな事、趣味などを無理やりに諦めないでください。未来のために今を投資するのはいいですが、今の自分を押し殺してまで得たものを未来の自分は素直に喜べるのでしょうか。幸せって言うのはやれるべき事とやりたい事を適切に調和させた時来るのだと思います。後で幸せになるために今幸せになりましょう。

以上で終わらせていただきます。お聞きくださいありがとうございます。

## 「今の私を導いた特別な絆」

조남규(趙南奎, Jo Nam Gyu)

こんにちは。私は春川高校のジョ・ナムギユです。みなさんが日本語に興味を持ったきっかけは何ですか。私はもともと日本が特別に好きというわけでもなく、特に日本に興味があったというわけではありませんでした。しかし、小学校6年生の時のことです。ある友人に出会ったことをきっかけに日本に興味を持ち始めました。今考えても特別なその友人は当時、小学生だったにもかかわらず、JLPT 2級に合格し、日本語の翻訳のお手伝いをして、お小遣いを稼ぐという不思議な友人でした。あのときの私にはその友人が日本語を翻訳する姿がとても輝いて見えて、「僕も日本語を勉強してみようかな?」と思ったものの、中学校の勉強の予習とそれから、残念ながらその友人と違う中学校になってしまったこともあり、しばらくはまた日本に対する関心を失っていました。

それから、時間が流れ、中学校1年生の冬になりました。当時、期末テストを終え、時間に余裕があったので、なんとなく日本の映画を見ることにしました。なんとなく見た映画でしたが、あの不思議な友人の翻訳している姿を思い出し、また日本語に興味が芽生えました。「映画を字幕なしで見たい!」という目標を立て、本格的に日本語の勉強を始めました。中学校1年生という年齢で日本語という外国語を一人で勉強することになったので、今だったら基礎中の基礎だと思えるひらがなやカタカナも当時の私には難しいものでした。しかし、そんな環境でも一生懸命に日本語を勉強し、ある程度、基礎的な日本語を習得したころには、私が日本語を始めるきっかけになったあの友達のように、日本語に大きな関心を持つ友達が何人か私の周りにも現れ始めました。私はまだ充分とは言えない日本語の実力でしたが、日本語を初めて勉強する友達の勉強を手伝い始めました。また、日本語を教えながら一緒に勉強することで、その子たちともっと深い友情を築いていきました。

そして、時が過ぎ、中学校3年生になったとき、私はあの友人が小学校6年生で合格したJLPT 2級に挑戦しました。ギリギリな点数ではありましたが、初めての試験でなんとか合格することができました。そのおかげで両親は私が一人で日本に旅行に行くことを許してくれました。一人で日本旅行を楽しみ、韓国に戻ると、一人で日本に行ったということが学校中の噂となっていて、学校の有名人になってしまうという貴重な体験もしました。

高校2年生になった今も、ある時は日本語の大きな大会の学校代表として、またあるときは友人たちの日本語の先生として、私は毎日日本語のおかげで充実した日々を過ごしています。もしあのとき、あの友人に会っていなかったとしたら、日本語に興味を持っていなかったとしたら、私はどんな人生を歩んでいたでしょうか。私がこの場所に立っていることも、大切な友人たちと毎日いっしょにいることもなかったかもしれません。私に日本語を学ぶきっかけをくれたその友人との縁、そして日本語が築いてくれた大切な友人たちとの絆。これらを忘れずにこれからも日本語と充実した人生を歩んでいこうと思います。ご清聴、ありがとうございました。

## 「私の心のふるさと」

장민주(張珉柱, Jang Min Ju)

こんにちは。私はインチョン外国語高校のジャンミンジュともうします。皆さんの前で話せる機会が得られて光栄です。こんかいは私の心のふるさとについて話したいと思います。

私は韓国に生まれました。韓国に生まれ、韓国という国で長い時間を過ごしながら様々な関係を積みあげてきました。だから、家族や友達、先生のように私と親密な関係を築いてきたいろんな人々が韓国にいます。幼い頃、中国に住んでいた祖母に預けられ、一歳から六歳までは中国で育てられました。その後も二人が病気で亡くなる前の幼い頃のたくさんの夏休みや冬休みを中国で過ごしました。中国では祖父と祖母、そして親戚のぬくもりを知ることができました。幼い頃を中国で過ごしたので両親よりも早く祖父と祖母から家族というものを習いました。祖父が何種類かの野菜を少しずつそだてていた庭や子供達が走り老人達は集まって運動をしたり話をしていた昼の公園。祖父のちょっとだけ変な笑い方、祖母の作ってくれたごはんと親戚のお姉ちゃんの家でのお泊まり、そして、あの夏の夜空にきらめいた星達。すべての出来事が私には決して忘れられない思い出として心の中に残っています。

また、小学生5年生からはアニメの世界に目覚めました。当時、何にも興味がなかった一人ぼっちの私にとってアニメは救いでした。数え切れない世界の数え切れないキャラクター達の話は私に憧れという感情を始めて感じさせてくれました。それを語ったり共有するために友達もつくりました。その中には日本人の友達もいます。いつも励ましてくださる師匠でありながら大切な友人であるSさんに絵が上手なやさしいYおねえちゃん、そして私の馬鹿みたいな計画にいつも付き合ってくれているK。みんなが私にとってとても大切な友達です。彼らやアニメのおかげでできたアニメをみる友達、アニメそのものの影響を受けながら私は成長してきました。単なる口癖から知識や考えまで日本の影響を受けてないところのほうが少ないでしょう。

こうやって私は韓国、中国、日本三国の人々の影響をうけてきました。私の生まれた韓国、家族と親戚のぬくもりを始めて知った中国、そして、様々な影響をうけた日本。どこの国もが私に強いノスタルジアを感じさせてくれます。韓国という国のソウルという町がわたしの生まれ故郷です。でも、それはただの身のふるさとであり、書類上のふるさとであるだけです。人と人の間柄での愛情や人の感じることに国境があるのでしょうか。私は断じてないと言い切れます。それは決して国家や地域を分ける境界線で分けられないものです。懐かしさという感情。それは、人それぞれの心のなかに、様々のふるさとを持たせるのであります。国家より大きい範囲の何かであるかも、地域より狭い範囲の何かであるかもしりません。今私の心のふるさは東アジアの三国です。でも、これからいろんな経験をしていずればアジアを、ユーラシアを、世界を、そして地球そのものにノスタルジアを感じ、「私のふるさと地球だ」といえるようになりたいとおもいます。皆さんのこころのふるさはどこですか？

ありがとうございました。

## 「韓国ของเกม産業」

조민주(趙旻柱, Jo Min Ju)

こんにちは。私は今日この場所で韓国ของเกม産業についてお話ししたいと思います。

韓国はゲームが1967年に初めて入りました。最初は他の有名なゲームをコピーすることに止まりますが、時が流れにつれncソフトのリニジ、ネクソンのマビノギそしてメイプルストーリー、ネットマーブルのセブンナイツなどが始まって韓国はまたゲームコンテンツの輸出で約26億3900万ドルを儲けるほど発展しました。

しかし、16歳未満の青少年は午前0時から午前6時までゲームを禁止するシャットダウンのようなゲーム規制が成立し以前に比べ発展がとても遅くなりました。このような韓国ของเกม産業の未来は明るいでしょうか。ほとんどの人たちは暗いと思うだろうが、私は明るいと思います。韓国ของเกม産業の発達がとても遅くなったのは事実です。だがコンテンツ産業の輸出中49.8%ほど占めているので簡単に倒れることはありません。またelectric sportsつまりeスポーツ、電子機器スポーツでコンピューターゲーム大会を意味します。eスポーツは2016年基準前年対比この規模が43%増加した4億6300万ドルに達し、韓国ではオーバウォッチのルナティックハイそしてリーグ・オブ・レジェンドのs k t 1のような世界大会に進出して優秀な結果を受けるチームが増え、韓国人のゲームに対する興味が減少しないで持続しゲームを楽しむ人々が増えているからです。そして仮想現実であるvr、拡張現実であるarなどが発達することによってゲームもvrとarのコンテンツとしてもっと発展することができます。このような例として日本のポケモンをナイアンティックと呼ばれる会社とコラボして作られたポケモンゴは全世界的に流行し、韓国にも全年齢にわたって甚だしく人気を呼びました。韓国もこんなゲームを作ることができるように政府でゲーム産業の規制を緩め、そしてeスポーツを支援、また第4次産業革命が始まるとvrとarの技術開発に積極的な支援をすればもっと発展できると思います。

このように無窮無尽な発展可能性を持つゲーム。ゲームは子供たちだけでなく老若男女を問わず楽しむことができます。私のスピーチを聞いてゲームにたくさんの関心を持ってくださったり認識の変化、もしくは韓国を代表する産業の一つがゲームと考えて頂けると幸いです。これでスピーチを終わります。ありがとうございます。

## 「科学が変える世界、そして私の夢」

허성준(許誠峻, Heo Seong Jun)

皆さんは「科学」と言う言葉を聞いた時、何が一番先に思い浮かびますか。白い実験着を着ている科学者たちや、アルファベットと数字ばかりで書いてある複雑な公式など、いろんなイメージが思い浮かぶでしょう。もちろん、そんなイメージも科学の一部であります。ですが、科学にはそれ以上に素晴らしい所があるのです。私は、皆さんにその素晴らしい所について伝えていきたいと思います。

私たちは一般に科学が物理、化学、生物学、そして地球科学の四つの領域で構成されていると言っています。しかし、それは科学の本質ではありません。十八世紀ならまだしも、現代に来てはその区別がどんどん薄くなる一方なのです。今の科学は、分野間の境界がなくなったと言うより、むしろ新たな分野が生まれ続けていると言うほうが正しいかもしれません。これこそ、私を魅了した科学の素晴らしい所であるのです。

このように科学は、変化を続けながら世の中を変化させています。その中には空を飛んだり、遠い所にいる人と話したり、2~3世紀前には想像もできなかった事もあります。科学には夢を実現できる力があるのです。もちろん、科学の発展がいい結果だけをもたらすものではありません。銅銭に二つの面があるように、科学がもたらした悪い結果も少なくありません。より怖い武器を作るためにも科学は研究されています。ですが、だからといって科学や技術の発展を中止するわけにはいきません。そもそも科学研究の本質はあくまでも好奇心を解消することであり、それによる影響は利用する人次第であるからです。

私は将来科学者になると言う夢をもっています。人間を含む生物体について研究をし、その研究が人のために使われるようにすることは、私がこの世界のために一番成し遂げたい目標なのです。病気で悩んでいる人々には薬を、飢饉で苦しんでいる人々には食べ物を与えるのが生物学者としての役目でしょう。それができて苦しんでいる人々が救えるなら、それ以外の望みはないのではないかと、私は思います。

また、私にはもう一つの夢があります。この夢は世界人ならほぼ全てが望んでいるはずでしょう。その夢の名前は世界の平和です。二十一世紀になって大規模な国際戦争はほとんどなくなった反面、局地的な紛争は今も続いています。いや、むしろ多くなったのかもしれませんが。それだけでなく、大規模な戦争がいなくなったとは言え、未来にも起こらないとは限りません。そんな戦争の目的とは、たいてい資源を確保することです。もし科学が発展して資源の問題が解決されれば、戦争の可能性がずいぶん低くなるはずですが。だからこそ、私は生物分野の研究をすることで、少しでも平和の夢を叶えるための助けになりたいのです。

今までご清聴誠にありがとうございました。



## 「ボーカロイド」

엄호용(嚴渙鎔, Eom Ho Yong)

皆さんこんにちは。私は仁川(インチョン)富元(ブワン)中学校3年生の嚴渙鎔と申します。

もしかして皆さんはボーカロイドをご存知でしょうか？ボーカロイドは音声合成技術を使ったソフトウェアの一つです。音声合成技術は声の音波を機械が自動で作ってくれる技術で、詳しく言うとモデルに選定された人の声を録音して一定な音声単位で分割し、必要な音声単位だけを再結合して声を人為的に作る技術です。この技術は普段障害者の方々や外国人などの文字が読み難い人々の為に使われております。

これらの音声合成技術を使った製品には文章を自然に読ませるソフトウェアのボイスロイドと、メロディーと歌詞を入力して歌わせるソフトウェアのボーカロイドなどがあります。この中でボーカロイドを重点的に説明しようと思いますが、ボーカロイドと言う名称は「声」を意味する単語『Vocal』と「～の様な物」、「～状の」を意味する接尾辞『-oid』を組み合わせた造語で、あえて解釈すると「声の様な物」と言う意味になります。ボーカロイドは素片連結型音声合成技術を使います。素片連結型とは人の歌声を録音して文字単位で分解し、再結合する方式を言います。ここに声の強弱や震え、息などを加えて人の声に近付けることで実際の人の歌声を録音せずにコンピューターだけで歌わせるために作ったソフトウェアがボーカロイドです。

ところで、皆さん、アイドル達が歌う歌は好きでしょうか？歌を作る為には歌手、音楽、動画などを担当してくれるプロデューサーが必要です。同じ様にボーカロイドでは購買者達がプロデューサーの役割をします。ボーカロイドプロデューサー達はまず歌手に該当するボーカロイドキャラクターを自分で選びます。その後、歌詞、背景音楽、動画などを製作してネットに投稿する役割をします。日本ではこんなボーカロイド曲の制作活動が活発に行われているので多様な音楽関連コンテンツがどんどん増えております。

そのうちある人達が「ボーカロイドで話せれば...」と思い、ボイスロイドと言うソフトウェアが出来ました。ボイスロイドはメロディーと歌詞を入力すると歌ってくれるボーカロイドとは違い、ただ文章を入力すると自然に読んでくれるソフトウェアです。このような特徴を生かして色々なボイスロイドたちがゲームの実況に使われてます。また、「結月ゆかり」と言うボイスロイドは北海道にある女満別空港のアナウンスを担当しております。

ですが、ボーカロイドとボイスロイドにはまだ短所が残っております。機械音がちょっと残っている所ですが、これからバージョンアップをし続けながら補完されることで本当の人間の自然な声を表現する事が出来るようになると思います。

私はボーカロイドを通じて音声合成技術について関心を持つ様になり、この技術について調べる途中、この技術を逆に応用して音声認識技術も進歩出来るということが分かるようになりました。この二つの技術をあわせて音声インターフェース技術と呼びますが、ボーカロイドを通じて音声インターフェース技術が発展すると、人工知能ロボットの音声認識/出力機能の発展と一緒に未来産業に大きな影響を与えられるソフトウェアになると私は思います。皆さんも関心をお持ちになってはいかがでしょうか？ ご清聴ありがとうございました。

## 「トンボが見つめてくれた夢」

정가민(鄭加敏, Jeong Ga Min)

こんにちは、鄭加敏と申します。人の助けになれる、と言うのはとてもステキなことです。私の通う学校では1年生の時の2学期に自由学期という授業を行いました。自由学期とは、テストの代わりに進路に対して真剣に考えたり、夢を探すためのプログラムなどに参加するものです。私の記憶に残るプログラムは国語、数学、道徳、科学の内で二つの科目を選んで参加するものでした。プログラムは2回に別れていて、私は最初は道徳、次は科学のプログラムに参加することになりました。各科目にはそれぞれのテーマがあり、私が最初に参加した道徳は「七色の虹」と言うタイトルの、外国の文化を知り、理解しよう、と言う意味を持つテーマでした。授業当日、参加した生徒たちとグループを組んで先生の説明を聞いていると、一人の外国人の女性が教室のドアを開けて入ってきました。その人は学校で呼んだ外国人の先生でした。そして先生の国籍は他でもない、日本でした。当然のことながら先生は私が普段耳にする韓国語とはやや違う発音とアクセントで話しますから聞き取りにくいところもあり授業は中々進みません。皆もはじめは興味深く聞いていたのもだんだん疲れてきて眠そうにアクビをしていましたが、日本の小説や食べ物など、日本の文化に興味を持っていた私は授業を頑張って聞きました。居眠りをしだしたり中々盛り上がらない生徒たちに熱心に説明していた先生は、思い出したかのように準備していたカバンから紙をだして、折り紙をしましょう、と言いました。そして、どんな形に折るのか説明しようとした時、言葉を忘れたのか、日本語で「トンボって韓国語で何て言うんだっけ?」と呟きました。その授業を受ける生徒の内、唯一日本語が聞き取れた私は大きな声で「チャムジャリです!」と呼びかけました。先生は私に「ありがとう」と言って、授業を続けました。授業が終わり、クラスに戻ろうとしていたら先生が私に話しかけました。そして、日本語が上手だと褒めてくださいました。その時、心の中が何か熱いのを感しました。日本語は得意ですが、日本人に道を聴かれた事もなく、通訳もした事はありません。日本語が少し出来ると言うだけでは人の役には立てないのかと落ち込んだりもしました。ですが、私は日本語で誰かを助けました。小さな事でしたが、もしも私が日本語がダメで、役に立てなかったら、授業は先生の予定通りに出来なかったかもしれません。後でもっと嬉しかったのは、先生が私の母の友人の友人で、人づてに先生が私の事を覚えてくださっていると聞いたときです。「トンボ」は私にも先生にも小さなものではなかったのです。そして私は通訳士になりたい、と言う夢を持つようになりました。私が助けた、たった一人の人に言われた「ありがとう」は夢に迷う私に通訳士と言う夢を探してくれました。将来、通訳士になった自分を想像しながら今日も明日も夢に向かって歩んでいきます。

ありがとうございます。

## 「新たな決心」

최원석(崔元碩, Choi Won Seok)

皆さんこんにちは。私は安養<sup>アンヤン</sup>貴仁<sup>グイイン</sup>中学校から来た三年の崔元碩<sup>チュウォンソク</sup>と申します。本日皆さんの前でスピーチをすることが出来て誠に嬉しく思います。私はこれより、今年の三月に本協会で開催した日韓青少年交流会に参席した日本人達とのソウル探訪を通じて感じたこととお話しますので、ぜひ最後まで聞いて頂けると幸いです。

私は幼い頃からポケモンや星のカピ等の日本のゲームやラーメン、寿司等の日本の食べ物等を通じて日本の文化に興味を持ち、その文化をもっと楽しむため日本語を勉強し始めましたが、勉強をすればするほど日本の文化をもっと知り、日本に直接行ってみたいとなりました。こんな欲求は、書店で本を読んだり、アニメーションを観想したり、家族旅行を通じてある程度までは解消できたものの、同時に直接日本人に会って話がしたくなりました。そして今年の三月、来韓した九人の日本人の学生が参与する日韓青少年交流会と、翌日のソウル文化探訪に同行するボランティア希望者を募集する通知を受けました。私は、これが日本人に会って話することが出来る良い機会だと思い、申込をしました。そして日韓青少年交流会当日の三月二十五日、私に自分の望んだ通り、日本人と会話を交わす機会が訪れましたが、最初は全員が初対面だったので重い空気の中で誰もが黙り込んで何も話せませんでした。特に私は、日本人が全員女性で私より年上だったので凄く緊張して尚更話をかけ難かったです。ですが時間が経って、自然に話が出来て、最後は全員が楽しく話を交わしあいながら SNS の ID を交換する心温まる光景を見られました。それに、私は翌日のソウル探訪にも参加したので、尚更親しくなれました。ソウル探訪の際、私達は景福宮<sup>ギョンボックン</sup>やソウル N タワー等の観光地を訪問して、韓国人の情を感じさせたり、日韓両国の文化の違いや、互いの国に憧れる理由等について話をしながら、私がこの国で生まれ育った韓国人だということに誇りを持つようになりました。しかし、自分自身も観光地の案内板に記載されている内容以外には何の知識もなかったので、行事に参席する前に日本人達に情報を教えられるよう、事前に勉強すればよかった、と後悔しました。そうやって日本人達と話し合っただけで一日を過ごして、九時間という短い時の果てには別れるのが惜しくて、簡単に帰れませんでした。

今回の行事は実は奉仕をしたかった訳ではなく、ただ日本人達と話しをしたい、という単純で利己的な考えから始まりました。ですが結果的には、私はただ話をするを越えて彼等と国籍と年の差、性別を越えた友達になれました。それに、行事に参加して、外国人と交流するには、相手の国の文化を理解することも重要ですが、自国の文化を完璧に理解して伝達することも重要だと思い知りました。もしまた外国人達と話せる別の機会が与えられると、私は彼等に韓国人達の情と文化について沢山知らせたいと思います。よって、その時に備えて、私は我が国に自負心を持ち、我等の文化をもっと勉強したいと思います。最後に、あの時の経験から、国内で開催される平昌<sup>ピョンチャン</sup>オリンピックみたいな様々な国際行事の志願奉仕をしてみると、もっと大きな意味と楽しさがあるはずだと思います。以上でスピーチを終わらせて頂きます。最後まで皆さんに傾聴して頂いて、本当ありがとうございました。

## 「食卓の上のぶた」

김예진(金藝珍, Kim Ye Jin)

こんにちは。私はヘリョン中学校2年 キム イェジンと申します。どうぞよろしくお願いたします。

私は先日テレビで母と一緒に“雑食家族のジレンマ”というドキュメンタリー映画を見ました。この映画を撮った女性監督は子供が好きなたんかつの材料であるぶた肉、すなわち“ブタ”の生活を見せるために子供と一緒にブタの飼育場へ訪ねて行きます。私ははじめ「とんかつはただの肉なのになぜブタの生活まで気になるのかな。」と不思議に思いましたが、だんだん私も気になりはじめて映画をずっと見続けました。

ブタを育てているところは私が考えていた草のはえている農場ではなく、セメントでできた工場のようなところでした。お母さんブタと子供のブタがここで離れて暮らす生活を観察することになります。ブタは生まれてすぐお母さんの乳を保護するために麻酔もなく歯を抜きます。そしてお互いがかみ合わないようにしっぽも切ります。本当に残忍でその子ブタはどれほど怖くて痛かったのでしょうか。

そして私はブタが育つ環境にまた驚きました。そのブタの工場には免疫力が弱いブタに飲ませるためにありとあらゆる薬品がいっぱいありました。なぜなら一匹当たり幅 60 センチしかなく全く身動きが取れないほどの狭い空間で生活をしているので遊ぶどころか運動も全然できず健康な生活を送ることができないからです。私なら苦しくて狂ってしまうかもしれません。

またその小さな空間で 180 日間くらい苦しく生活をした後、はじめて外の世界を見物する日がブタの死ぬ日だそうです。ブタの寿命の 3 ~ 4 パーセントにしかない短い命を生きて死んでいきます。その中でも“豚インフルエンザ”という伝染病のために生き埋めになっていくブタたちはとてもかわいそうでした。息がある状態のまま土に埋められてどれほど苦しみながら死んでいったのでしょうか。

昔、人間はブタとともに食べ物を分けながら生きていたしブタは人間たちを蛇から守っていたそうです。そして仕方なくブタを捕って食べる時は祭祀や儀礼をおこなっていたそうです。しかし、今はそのような様子を見ることできないばかりか私たちは私たちが食べる肉がどこでどのように育てているのか関心さえありません。とんかつはただの食料というだけです。ブタは肉になるためだけの生活を送っているのです。

私はこんな考えをしてみました。万が一、私たちが人よりも大きくて力があり知能もかなり高い生物体にブタの工場のようなところで育てられるとしたらどうでしょう。考えただけでも悲惨でもごたらしいです。

今日の夕食のメニューに食卓へ上がったサンギョプサルを食べながらかわいい顔をして“ぶーぶー”と喋っているブタの顔を浮かべてみました。

ご清聴ありがとうございました。

## 「日本語で 見つけた 私の 夢」

최서영(崔書榮, Choi Seo Yeong)

こんにちは はじめまして 私は ドンジン女子中学校に 通ってる

2年生 チェ、ソ、ヨン です。よろしくおねがいします。

みなさんは 将来 叶えたい夢が ありますか？

この たび 私が スピーチするのは 他でもない 自分の 夢に ついてです。

私が 将来 叶えたい 夢は 日本で アニメの 声優をすることです。

今 アニメの声優 と 言う 職業を 聞いて 呆れた方も 居るでしょう。

医者や 警察のような職業に 比べて アニメの声優は そこまで かっこよくも 有名でも ありません。

ただ 単に '声を出す 仕事'だ と 思う 人も 居るでしょう。

そんな 仕事を 私が 夢に 選んだのは 小学校6年生の 終わり頃でした。

でも きっかけと なったのは それより ずっと前、小学校3年生頃です。 従姉妹に 進められて 'Fairy tale'と 言う アニメを見始めた時、最初は 韓国語に ダビングされてる方を見ていましたが、次の 話が 早く 見たくて 日本語で 見るようになって 自然に 日本語が 慣れて 好きになりました。でも 私の 家は ソウルと 比べたら かなりの 田舎で 日本語を 学ぶにも 家の 近くに 塾や 教えてくれる人が いませんでした。

私は 仕方なく 一人で ひらがなと カタカナを 調べ 覚えて、アニメを見ながらは 語彙や発音を 日本の 漫画や 小説を 読みながらは 読み書きを なれるようにしました、それでも 今 私が この場に 立っていると 言うのは 今までの 努力の 賜物であり、今も 私の 一番近くで 私を 応援してくれている 両親に 今の自分を 認めて 貰うためなんです。

アニメの声優に なるための 私の 計画は 日本の 千葉県に いる 翔凛高校に 留学して 演劇部に 入部し、高校を卒業したら 東京にある 声優科が いる 大学を 卒業して アニメの声優に なることです。私は 日本で 声優に なって

日本語が 慣れてない 韓国人に 機会がなくても、小さな好奇心で始め努力すれば

誰でもできるという肯定の希望を与えると同時に、日本のアニメが韓国に普及されているように 逆に韓国のアニメの普及も 頑張っ、て、お互いの文化を共有するきっかけを 作っていきたく と思います。

でも 声を出す 仕事というのは、外国人だということで 不利になるかもしれません。

台本が 上手く 読めないかも 知れないし、発音が 悪いかも 知れません。

全く 完璧に こなせるとは 思いません。

けれど '人生 山あり 谷あり' いくら 厳しくても 難しくても 自分が したいと 決めた夢を 叶えるために 最後まで 頑張りたく と思います。以上です。

最後まで 私の 発表を 聞いて くださり ありがとうございます。

## 「曾祖母がくれた私の夢」

김예지(金叡志, Kim Ye Ji)

皆さん、こんにちは。チョング中学校1年、キムイェジと申します。早速ですが今回私は自分が持っている特別な夢について話したいと思います。皆さんは誰かの為にしたい事がありますか。私は曾祖母の為にしたい事が一つあります。それは、日本の福祉システムを勉強して、いつかは自分自身が誰かの世話をできるようになることです。実は私の曾祖母は今年で104歳になるお婆さんです。以前は元気な人でしたが今年の1月に深刻な風邪のせいでお年寄りのための病院に入院しました。私はその後すぐ、曾祖母のお見舞いに行ったのですが、その時私は韓国の福祉現場をみて、涙が出そうになり、恥ずかしい気持ちにもなりました。なぜなら介護士が不親切に患者さんたちを扱っていたからです。

これは後で曾祖母に聴いた話なのですが、介護士たちが担当の部屋が変わる時、患者さんたちと遠く離れてしまうような雰囲気を作り出し、お金を貰ったと言う事です。韓国では遠く離れてしまう人に賤別としてお金をあげる風習があります。曾祖母は私が子供の頃から“王おばあさん”と呼び、私の世話をしてくださった大切な家族で、よくなついでいました。ですからその事を知った私は本当に頭にきました。韓国の福祉システムが良くないという事は知っていたのですが、まさかここまでだとは思いませんでした。

その時から私の福祉システムについての関心は高まりました。また、日本の福祉システムを調べるきっかけにもなったのです。そして日本と韓国を比べながら、システムが違う理由を調べたのですが、今も昔も韓国では介護士免許を取得することがとても簡単だということです。それに昔は試験も受けずに申し込みをするだけで免許を取得することができたということです。つまり、彼らはまともな教育を受けてこなかったのです、自分たちの行為に間違いを感じなかったのです。

誰かの世話をする仕事が、こんなにも簡単な方法で就けるとはあり得ないことです。しかし、韓国の数多くの大人たちがお年寄りを荷物だと思わず、お年寄りの人権を尊重し、礼儀をもって接する、そんな日が来たら自然にこの問題はなくなると思います。ここで重要なのは介護士の免許の取得方法や教育方法でもありますが、それだけではありません。韓国の社会は非常に大事な物を逃しているのです。それは、基本的な礼儀です。例えば最初から曾祖母が入院している病院の介護士たちが、老人に基本的な礼儀を持って接していたら、私はここまでショックを受けなかったとおもいます。介護士とは本来患者を肉体的にだけではなく精神的にも安定させる人なのではないですか。

この問題を解決するにはまず、子供たちにお年寄りの人権についてしっかり教育することが大事だと思います。そうすれば子供たちが将来大人になったとき、お年寄りの人権を尊重するようになると思います。それから、介護士免許が簡単に取得できないように試験のレベルを上げるべきだと思います。そうなったら、免許取得のために一生懸命勉強しなければならないので、誰でも簡単に介護士になれるということは避けられると思います。

私たちがいつか年寄りになるように、お年寄りにも若い時期があり、現在までの韓国を作り、発展させてきてくれたのです。私たちはそのような方々のために礼儀を尽くし、尊重する必要があると思います。これから高齢化社会がどんどん進んでいこうと言われていています。そのような社会に対応していくためにも、今、私たちの考えを見直すべきではないでしょうか。

ご清聴ありがとうございます。