



Title	日本マンガ・アニメ文化への知的アプローチに見られる現代中国大学生の関心：学部生向けの共通教育講義「日本マンガ・アニメ文化」の実践を通じて
Author(s)	文, 雪
Citation	語文. 2022, 116-117, p. 218-206
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/90804
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

日本マンガ・アニメ文化への 知的アプローチに見られる現代中国大学生の関心

——学部生向けの共通教育講義「日本マンガ・アニメ文化」の実践を通じて——

文

雪

1. はじめに

中国における日本アニメ・マンガの受容は1980年代にはじまり、すでに40年以上経っている。今日では、「青少年の間で人気がある」と社会一般に認識され、目標受容者層でない中高齢者の間でも「二次元（中国語において、日本のアニメ・マンガ・ゲームを代表とするサブカルチャーを言い表す言葉）」という言葉の意味を理解するものは少なからずいる。一方で文化帝国主義批判の文脈から、「暴力的」だとか、「性的」であるとして批判の対象ともなっていた。総じて言えば、高い人気とは対照的に、日本マンガ・アニメ文化は「独自の系統性を持つ学問として捉える必要があるのか」という疑問は本日に至っても根強くあり続ける。

こういう矛盾が生じる背景には、受容されつつあるにもかかわらず、日本マンガ・アニメ文化への「知的」アプローチが少ないことが要因の一つに挙げられよう。具体的には、映画学もしくはマスコミ・メディア学の講義及び研究において日本のマンガ・アニメ作品を取り上げることは多々あるが、ケーススタディーがほとんどであり、体系性及び複雑性のある一学問として扱うものはほぼ見当たらないのが現状である。筆者は大学において、学部生向けに共通教育講義「日本マンガ・アニメ文化」をしているが、受講者からは「大学の授業として日本マンガ・アニメ文化について勉強できるとは意外だった」という声が相次いだ。他の学問の研究対象ではなく、主体性を持つ学問として日本マンガ・アニメ文化と接する場合、「現代中国の大学生はどういうパフォーマンスを見せるのか?」「日本マンガ・アニメ文化は独自の系統性を持つ学問として捉える必要があるのか」といった疑問に対して、筆者は、授業における実践を通じて答えを探ってみた。

2. 先行研究

2.1. 中国における日本マンガ・アニメ文化の受容過程

日本アニメ・マンガの受容過程は流通ルートの違いによって概ね四つの段階に分けられる。1980～1990年にわたるマスメディア時期は、主に全国各地のテレビ局を通じて放送によりアニメが受容されていた。特に1990年に放送されたテレビアニメ『聖闘士星矢』は高い人気を博し、原作マンガの海賊版も次第に現れた。1991年～2002年までは海賊版時期と呼ばれ、ビデオCD（VCD）技術の発展に伴い、マンガ同様にアニメの海賊版も市場に溢れていた。2002年年末に、日本における『聖闘士星矢 冥王ハーデス十二宮編』の放送開始にともない、中国ではファンサブが海賊版に代わってするようになった。2010年以降、インターネットの発展に伴い、中国の各大手動画共有サイトはマンガ・アニメ作品のネット放送権を購入しオンライン放送サービスを提供するようになった。このように、マスメディア時期、海賊版時期、ファンサブ時期を経て、ウェブサイト時期を迎えたと言えよう（陳強・騰瑩瑩2006、楊松2018）。

中国の受容文脈において、無論マンガや軽小説、ゲームなどもそれぞれコアの受容者層を持つが、作品がもっとも広く受容される形はアニメであろう。ゆえに、本研究も作品を扱う際に、主にテレビアニメを指すことをことわっておく。

2.2. 中国における日本マンガ・アニメ文化をめぐる研究

「日本の文化」という一層大きいスケールから捉えても、マンガ・アニメ文化への関心度は決して低いとは言えない。これは40年以上の受容を経て得られた知名度に裏付けられるのである。

中国における日本マンガ・アニメ文化の研究は、マクロ的視点からは経済・外交政策面での価値を論じるもの、産業論に着目した分析（李常庆2011）があり、また中国における受容過程への考察も見かける。ミクロ的視点としては、マンガ・アニメ作品の具体例を挙げながら、その世界観及び異文化の取り入れ方、美的特徴を分析するものが挙げられる。その他、ファンサブ翻訳者の実態への把握、若者言葉やネット用語などの言語形式に日本マンガ・アニメがもたらした影響などもしばしば取り上げられる。

しかし、上述に言及された研究はあくまでも「日本マンガ・アニメ」を媒介としたものに過ぎず、各関連分野の理論を適用し、最終的に「中国のマンガ・アニメ文

化・産業の発展にどういうヒントを与えるのか」という方向に研究の目的が統一する傾向がある。言い換えれば、「日本マンガ・アニメ」の手本としての利用価値は重んじられる一方、それ自体はあまり研究的とされていない。無論、田（2016）のような、輸出側の立場をとり、中国における「ドラえもん」の受容を段階に分けてダイナミックな文化受容・変容の実態を考察したものも散見するが、全体的に言えば極めてまれであろう。

2.3. 他の国における日本マンガ・アニメの受容に関する研究

日本マンガ・アニメが世界範囲で受容されてきたが、国によってそのプロセスも異なっており、決して均質的かつ画一的なものではない。各国の受容に向ける研究の視点も違ってくるわけである。谷本・その他（2013）は「テレビアニメの読解に関する研究はいまだ進んでいない」として、フランスにおいて受容される日本アニメが、現地の人たちにどのように読み取られているのかという「読解」の瞬間に焦点をあて、日本語学科の学生にアンケート調査を行い分析を試みた。松澤（2016）はアニメがドイツで受容される出発点を探ろうとして、1970年代にテレビで放送されたシリーズに焦点を定め、当時ドイツから発信された雑誌記事や現在のインターネットのサイトに掲載されている情報等を参考にしながら検証を行った。栗田（2017）はクールジャパンに代表されるコンテンツ産業振興策には「日本のアニメは海外で人気」という前提があり、それに対し異論もあるが、どちらの立場も興行成績やソフト販売件数等を根拠とし、海外視聴者のアニメに対する生の声を集めた調査はほとんどないとして、カナダの日本アニメ視聴者を対象にアンケート調査を行い、受容状況について考察した。

不完全でありながら、調べられる限りでは他の国における日本マンガ・アニメ文化の受容を取り上げる研究は手本とする立場よりも、異文化におかれる状況に目を向けるものが比較的多くみられた。この点では中国の研究とは一線を画すと言える。

2.4. 本論の着目点

本論は日本マンガ・アニメ文化自体に焦点をしぼり、受容者である大学生はそれについて何を知っており、何に引かれており、またどういう知識を求めるのかといったごく根本的な問いに答えを探るのである。

また、受容研究においては、アンケート調査はよく用いられる研究方法であるが、受容者との接点はアンケート調査のみでは不十分と考えたい。本論は十週間にわた

る授業期間を調査期間とし、アンケート調査の他にもプレゼンテーション、小論文などの方法利用して、受容者から多様なデータを集めた上で、より全面的な分析を試みた。

3. 調査概要

3.1. 調査対象の基本情報

本研究の調査対象は上海大学 2020 ～ 2021 学年の春学期において、学部生向けの共通教育講義「日本动漫文化」（日本マンガ・アニメ文化）を受講していた学部生計 100 人である。受講期間は 2021 年 3 月～ 5 月である。共通教育講義への受講登録は専攻と学年共に無制限なので、受講者は基本的に授業の内容に関心を持つ学生と思われる。本講義の場合、日本マンガ・アニメ文化に関心を持ち、ある程度の知識を持つことが予測される。受講者は全校各学院及び異なる学年に属し、詳細を表 1 ～ 表 2 にまとめる。

表 1 受講者の所属学年

所属学年 (大学入学年で表示する)	人数 (合計 100 人)
2014 年	1 人
2015 年	1 人
2016 年	1 人
2017 年	6 人
2018 年	42 人
2019 年	34 人
2020 年	15 人

表 2 受講者の性別

性別	人数 (合計 100 人)
男	72
女	28

所属学年で年齢に換算すると、2018 年入学の学生は基本的に 21 歳であり、2019 年入学が 20 歳、2020 年入学が 19 歳と 19 ～ 21 歳が合計で 90 % を占める。性別に関しては、学生の情報管理上のルールにより男性と女性の二択しか選べないため、男性 72 %、女性 28 % で男性が多数を占める結果となっている。

3.2. 調査方法

本論で用いた調査方法は授業の進み具合によって異なってくる。具体的には、授業前、授業中、授業後の三段階に分けられる。

授業前はアンケート調査の形で、二つの質問を設け、学生に自由回答してもらった。日本マンガ・アニメ体験及び関連知識に関する極簡単な調査であり、調査結果

に基づいて授業の進め方が決められた。

授業は週に一回 (1.5時間) 行われ、計10週間にわたる。初回のオリエンテーションで、授業の進め方を紹介したうえで、学生にグループ分けしてもらう。グループ分けに先立って、授業前のアンケート調査の結果を参考しながらマンガ・アニメ作品を内容・テーマによって大まか 9 つのジャンルに分けた。好きなジャンルを選んでもらって、同じジャンルを選んだもの同士でグループを作らせた。

残りの 9 週間は、毎週につき一つのジャンルをテーマに、筆者から関連の内容を紹介した後、当該ジャンルのグループに発表してもらう形で授業を進めた。各グループの発表はpptの使用を要求し、発表後はpptを記録として提出してもらうこととした。pptの内容及び発表時のパフォーマンスを総合的に評価し、成績の一部とする。

授業期間終了後、テスト期間において期末試験を行うが、授業に関する感想を記述してもらった。6 つのテーマを与え、その中から 1 ～ 6 つまで選んで自由に記述させた。テーマは表 3 を参照される。

表 3 期末レポートのテーマ

	他のグループの発表について	先生の授業内容について	本グループの発表について
良いと思うところ	テーマ①	テーマ③	テーマ⑤
足りないと思うところ	テーマ②	テーマ④	テーマ⑥

*例：テーマ①は「他のグループの発表について良いと思うところ」である

本研究においては、授業の全過程において学生が関与し、データを残した内容を調査結果と捉えることとした。具体的には、以下の内容に対して、考察を行う。①授業前のアンケート調査の結果②授業中のグループ分けの結果及びグループ発表の内容 (ppt) ③授業後の期末レポートの内容。

4. 調査結果及び考察

4.1. 授業前のアンケート調査について

4.1.1. 質問①：あなたの一番好きな日本マンガ・アニメ作品を1～3部まで挙げ⁽¹⁾てください

受講者100人のうち、締切日時までに60名から回答が得られ、計93作の作品が言及されていた。93作のうち、1回のみ言及された作品は60作と64.5%を占める。言及回数が一番多いのは8回であり、言及回数の多い順にトップ10の作品を下記に示した。4回言及された作品は計6作あるので、トップ10は計13作と14%を占める。

表 4 言及回数が一番多い作品トップ10（計13作）

	テレビアニメ放送 開始時間	言及回数
進撃の巨人	2013年	8
名探偵コナン	1996年	8
re:ゼロから始める異世界生活	2016年	7
鋼の錬金術師	2003年	6
ワンピース	1999年	5
Kanon	2002年	5
かぐや様は告らせたい	2019年	5
eva	1995年	4
NARUTO-ナルト-	2002年	4
ジョジョの奇妙な冒険	2012年	4
鬼滅の刃	2019年	4
ノーゲームノーライフ	2014年	4
やはり俺の青春ラブコメはまちがっている	2013年	4

受講者は90%が19～21歳であり、2000年前後生まれである。表4からわかるように、人気トップ10の13作は1995～2003年の間に放送開始の6作と2012年～2019年の間に放送開始の7作とほぼ半々になっている。

2012～2019年は受講者の青少年期にあたる時期であり、日本マンガ・アニメを受容する主な時期と思われる。この時期に放送される作品が人気だったのは予測できる。

それに対して、1995年～2003年は受講者らが生まれる前か幼児期にあたる時期なので、この時期に放送される作品が人気作品に選ばれたことは予測できなかった。個人の好みで古い作品を見ることは個人差で済ませるが、人気作品に選ばれるのであれば、ある程度の傾向性を示すことであろう。

要するに、アニメをただの流行ものとして見ないで、古い作品を掘り出して見る行為も受容者の間にある程度存在する。どのような古い作品が時代を越えて人気を維持するのかについては更なる検討が必要であろう。

4.1.2. 質問②：中国語の「動漫」という言葉の意味は次のどれにあたるのか：A

アニメ B マンガ C アニメとマンガ D 以上の回答はいずれもあたっていない
 受講者100人のうち、94人から回答が得られて、内訳を表5に示す。

表 5 中国語の「動漫」という言葉の意味に関する調査（回答者計94名）

答え	A	B	C	D
答える人数	23	3	59	9
割合（計94人）	24.5%	3.2%	62.7%	9.6%

中国語における「動漫」という言葉は、1998年に湖北省で発行された「動漫时代 (Animation & Comic Time)」という雑誌の誌名から由来する。この雑誌は当時の日本のアニメとマンガに関する情報を主な内容としており、2006年に廃刊となった。誌名の英訳からわかるように、「動漫」は「Animation & Comic」を意味し、要するに「アニメとマンガ」を指している。この言葉の使用は、日本マンガ・アニメ文化が一種の概念として中国で定着し始めたことを意味すると思われる。但し、受容の拡大に伴い、この言葉の意味合いも混乱してきて、今日にいたっては、その初出を知るものはほとんどなくなった。

初出が分からずとも、回答者の62.7%は言葉の本来の意味を把握しており、一方で24.5%の回答者は「動漫」を「動く漫画」＝動画（アニメ）としてとらえている。これもアニメという形の受容は一番広く認められていることを裏付けよう。ほかに注目に値するのは、Dを選ぶ受講者の中に、「「動漫」という言葉は今日では、マンガとアニメの作品自身のみならず、関連産業のすべてを指すでしょう」という理由を付け加えて回答を提出してきたものもいるのである。

4.2. 授業中のグループ分け及びグループ発表について

4.2.1. グループ分けについて

授業前のアンケート調査で得られた93作の作品を内容によってに整理し、概ね9つのジャンルに分けておいた。それぞれ：音楽、スポーツ、ロボット、SF、推理、ラブコメ、ギャグ、妖怪、異世界である。受講者に好きなジャンルを選んでもらった上で、人数を加減してグループ分けした。ジャンルを選ぶ結果は表6に示す

表6 グループ分けのジャンル別詳細

ジャンル	人数 (計99人)	割合
A 音楽	11	11.1%
B スポーツ	6	6.1%
C ロボット	5	5.1%
D SF	5	5.1%
E 推理	14	14.1%
F ラブコメ	19	19.2%
G ギャグ	9	9.1%
H 妖怪	5	5.1%
I 異世界	25	25.1%

ジャンルを選ぶ結果からわかることは、「異世界」、「ラブコメ」、「推理」及び「音楽」の4つは比較的に人気があり、一方で「スポーツ」、「ロボット」、「SF」、「妖

怪」はあまり好まれないのである。この結果は表 4 のトップ10の作品のジャンルと見比べると同じ傾向にあると言えよう。

4.2.2. グループ発表について

人数を加減して、音楽、推理及びラブコメは 2 グループずつ、異世界は 3 グループ、その他のジャンルは 1 グループずつと計14グループに分けた。グループ発表の内容及び形式等については次のように決めている。

○発表のテーマはジャンルと一致すること以外、細かく指定しない。当該ジャンルに関して好きなテーマを選んで、論理的に分析することが求められる。各自の所属分野の理論を活用して分析しても良いが、主観的な観点を並べる感想文は容認しない。発表の時間は 1 組につき 20min ～ 30min までとする。

9 回の授業にわけて14グループに発表してもらった。発表のパフォーマンスについては本研究の目的と関係が薄いゆえに本稿では取り上げないが、提出してもらったpptに基づいて考察した結果は次になる。

・作品の分析が占めるウェイトが大きい

各グループの ppt に共通する特徴としては、具体的な作品を分析する内容が多いことが挙げられる。14組のうち、作品分析のウェイトが50%以下のは「推理 2」と「妖怪」の 2 組のみであった。

敢えて発表のテーマについて詳しく指定しない理由は、授業という学術的な文脈に置かれ、かつ自由度を十分に許された発表が求められる場合にどのような内容を呈してくれるかによって、受講者は「学問としての日本マンガ・アニメ文化」に対してどのような内容に重きをおき、どのような関心を向けるのか等、ある程度読み取れると考えたからである。結果としては、他の内容よりも作品への関心が圧倒的に高い傾向が読み取れた。

・作品の分析に使われる方法は学術性に乏しい

作品分析の部分を踏み入って考察すると、各グループが用いた分析方法は基本的に学術性に欠けることがわかった。主として「作品のあらすじ」、「キャラクターの紹介」、「面白いエピソードの紹介」という流れで分析された。

但し、多少なりと学術的分析を試みようとする努力を見せたグループも 3 組あった。ラブコメ 2 組は演出の角度から分析を試みた。スポーツ組は『スラムダンク』のネームについて分析し、推理 2 組はマーケティングの角度から『名探偵コナン』について分析したのである。

- ・作品分析以外の関心はグループ別に異なる視点を呈している
- 各ジャンルに関する作品以外の情報も提供されている。

表 7 各グループの発表に見られる作品分析以外の内容

グループ (計14グループ)	作品分析以外の内容
音楽1	音楽作品の発展の歴史；作品における2Dと3D動画技術の応用及び効果
音楽2	音楽の種類もしくは内容によって作品を更に分類した
スポーツ	中国の動画共有サイト「Bilibili」 ⁽²⁾ におけるスポーツアニメのデータ（再生数、弹幕数等）
ロボット	ロボット作品の発展の歴史；ガンダムシリーズのフィギュア
SF	作品をSFとして分類されるのに必要な条件
推理1	推理小説の分類を借りて作品をさらに分類した；推理作品に見られる犯罪の手法のまとめ
推理2	推理の内容によって作品をさらに分類した
ラブコメ1	内容によって作品をさらに分類した
ラブコメ2	ラブコメ作品（恋愛もの）の発展の歴史
ギャグ	ギャグ作品の発展の歴史；ギャグ作品に由来するネタ
妖怪	妖怪作品と異世界作品との相違点
異世界1	何故異世界作品が多いのか
異世界2	異世界作品の定義
異世界3	異世界作品の発展の歴史；酷評される作品の特徴

表 7 からわかるように、ジャンルごとに違いがありながら、「当該ジャンルの定義」、「発展の歴史」及び「当該ジャンルの下位分類」といった内容は複数のグループに言及された。こういう傾向は、受講者の中で「日本マンガ・アニメ」に対する通時的、体系的な意識が芽生えていることを示唆していると考えられる。

4.3. 授業後の期末レポートについて

10週間の授業期間終了後、期末テストは受講者全員に1000字以上のレポートを出してもらう形をとった。レポートのテーマは表 4 を参照される。100人のうち、99人からレポートを回収した。テーマ別に内容をまとめ、考察した結果は次のようになる。

- ・テーマ①：他のグループの発表について良いと思うところ

各グループの発表内容に対して、他のグループから「良い」と思われるところを表 8 にまとめた。

表 8 テーマ①の回答内容

発表グループ	他のグループから良いと思われるところ
音楽1	a. 楽器をやっているので音楽作品のキャラクターに共鳴を感じさせた b. 作品における2Dと3D動画技術に関する分析が面白い
音楽2	言及はなかった
スポーツ	a. ネームの分析からスポーツマンガの魅力を感じさせた b. スポーツ作品への分析は現実におけるスポーツ部活の面白みを教えてくれた
ロボット	a. ガンダムシリーズの反戦思想を教えてもらって勉強になった b. ガンダムのフィギュアに関する紹介を通じて、ファンの楽しみが分かったような気がする c. ロボット作品にも恋愛エピソードがあることが分かった
SF	分類の条件に関する分析は現場で熱い議論を呼んで良かったと思う
推理1	a. 『名探偵コナン』における犯罪の手法のまとめは面白かった b. 推理小説との比較がよかった
推理2	a. マーケティングの角度から『名探偵コナン』を分析するのは面白かった b. 『氷菓』のエピソードは面白かった
ラブコメ1	a. 作品の分類は面白かった b. 『月刊少女野崎くん』のエピソードは面白かった
ラブコメ2	a. ラブコメ作品（恋愛もの）の発展の歴史の整理は独創性を感じさせた b. 『To Heart』の演出に関する分析は専門性を感じさせた
ギャグ	作られたMADムービー ⁽³⁾ は出来がよかった
妖怪	a. 異世界作品との区別に関する分析は新鮮だった b. 発表者のパフォーマンスはユーモアさに満ちて魅力的だった c. 『XXXHOLiC』の紹介を通じて、妖怪の物語は本質的には「人間」の物語であることを知った
異世界1	a. 何故異世界作品が多いのかの分析は日本の社会的、文化的背景も取り入れて深みがあった b. 発表現場の雰囲気は良かった
異世界2	言及はなかった
異世界3	言及はなかった

表 8 から次のことがわかる。まず、表 6 に示したように、作品の分析の割合が高かったので、テーマ①への回答にも作品に関する言及が多かったわけである。次に、発表のパフォーマンスも評価の対象となっている。最後に注目に値するのは、前述にあった僅かな「学術性」の帯びた分析は漏れなく評価されていることである。無論、評価といっても「面白かった」「よかった」といったコメントに留まり、学術的な評価ではないが、少なくとも受講者は「学術性」のある内容に興味を示しているところもあるようである。

・テーマ②：他のグループの発表について足りないと思うところ

テーマ②については「すべてのグループに通じて言える問題点」の形で回答してくれる受講者はほとんどであった。特定のグループを指摘するのを避けたいからと推測しよう。テーマ②への回答を表 9 にまとめた。

表 9 テーマ②の回答内容

		他のグループの発表について足りないと思うところ
発表内容	作品の分析	a. 単に個人の好みにより作品を売りこもうとする嫌いがある b. 作品の特色を多方面から表現する努力が足りない c. ネタバレは良くない
	その他	a. 全体的に内容が浅すぎて、深みのある内容が少ない b. オリジナリティな内容が少ない、作品の紹介が多すぎる c. 各専門分野の視点からの分析があまり見当たらない
パフォーマンス		a. 発表担当者の演説力にバラツキがあり、pptをただ棒読みするやり方は良くない b. 「二次元用語」（特定の作品のファンにしか詳しくない略語、専門用語等）を使いすぎる傾向があり、あまり作品をたくさん見ていない受講者への思いやりが足りない

表 9 からは、受講者は他のグループの発表への指摘は4.2.2でまとめられた内容と同じ傾向をみせることがわかった。受講者が求めている内容も「深みのあり」、「専門分野の視点からの分析」であり、作品の紹介にあたっても客観性のある判断基準による分析を望んでいる。

・テーマ④：先生の授業内容について足りないと思うところ

テーマ③への回答は本研究に有意義な内容が少ないため紙幅の都合上省略する。テーマ④は授業において筆者が教える部分に対する指摘であるが、一部は授業のやり方（時間の割り当て、試験の形式等）に関するコメントなのでここでは取り上げないが、次に授業の内容に関するコメントをまとめた。

- 授業に使われたジャンル分けの基準に検討の余地があり、例えば異世界作品に関しては、ファンタジー作品も含まれていたのではないかと疑問に思う
- アニメをメインに教えて頂いたが、マンガについてもっと時間を割いてほしい
- マンガに関しては漫画家、技法の紹介、アニメに関しては制作会社、制作過程の紹介等の内容も知りたい
- マンガ・アニメ文化を生み出した日本社会の文化的背景をもっと知りたい
- 先生が昔見ていた作品と今の作品との比較分析を聞きたい

テーマ④への回答からは、受講者が授業に求める内容は「作品への読解」を遥かに超えていることがわかった。上記のコメントの他、法学部出身の受講者から「日本のコンテンツ産業における知的財産をめぐる摩擦について知りたい」、経済学部出身の受講者からは「日本のコンテンツ産業のシステム及び発展の歴史を知りたい」と、各自の専門分野と日本マンガ・アニメ文化との接点を進んで探ろうとする

要請もあった。

テーマ⑤と⑥への回答は、一部はテーマ①、②のと重なっており、残りは主に発表のパフォーマンスに関する内容であるので、紙幅により詳細は省く。

5. まとめと今後の課題

本研究では、日本マンガ・アニメ文化への知的アプローチにあたっての、現代中国大学生のパフォーマンス及び関心について、授業の実践を通じて考察した。その結果、以下の内容を確認することができた。

- マンガ・アニメ作品に関しては、青少年期に流行するものに限らず、古い作品を掘り出して見る傾向が受容者の間に存在する。
- 最初に日本マンガ・アニメ文化をまとめて指し示す中国語言葉「动漫」の解釈に関しては、認識上の個人差により言葉の意味合いへの理解も変わってくる。
- グループ発表に学術性の内容を要求しても、「作品の紹介」が大半を占める内容を呈してくれる傾向を見せたものの、学術的な工夫も少数ながらも確認できた。
- 「学術性」にはっきりとした認識が確認されなくとも、「当該ジャンルの定義」、「発展の歴史」及び「当該ジャンルの下位分類」等の通時的、体系的な内容に関心を向ける傾向があった。
- 授業内容に関しては、「作品のあらすじを紹介する等の浅い読解」を遥かに超えて、「深みのあり、異なる専門分野の理論を応用した分析」が望ましく、日本マンガ・アニメに関する通時的、共時的な知識のすべてを知りたいという需要が確認された。

以上の内容から、中国の受容文脈において日本マンガ・アニメ文化を「独自の系統性を持つ学問として捉える必要があるのか」という疑問への答えがかなりはっきりしてきたと言えよう。受講者の自主的発表で見せた非学術性と授業内容へのコメントに見られる学術性への期待との間にあるギャップは、系統性のある学習の必要性を示している。

今後、受講者のニーズに応じて授業の改善を図るとともに、日本マンガ・アニメ文化への知的アプローチの体系作りも視野に入れたいと考える。

注

(1)敢えて「好きなマンガ作品」と「好きなアニメ作品」とで分けない理由は、授業の目

標から見ても、本研究の目的から見てもマンガとアニメ間のジャンルとしての違いに重きを置いていないためである。今後更なる研究を行う場合は必要に応じて分けて検討する。

- (2) bilibili (ビリビリ、中国語：哔哩哔哩)は、中華人民共和国の動画共有サイトおよびビデオ、生放送、ゲーム、写真、ブログ、漫画などのエンターテインメント・コンテンツ企業である。プラットフォームとしては、別名としてB 站と呼ばれる。日本の番組と提携して正式コンテンツとして配信することがある
- (3) MADムービー (マッドムービー) とは、既存の音声・ゲーム・画像・動画・アニメーションなどを個人が編集・合成し、再構成したもの。単に「MAD」と呼ばれることも多く、ネットコミュニティにおいてはもっぱらこの呼称が主流となっている。

参考文献

- 栗田佳樹 (2017) 「カナダにおける日本アニメの受容：現地での調査票調査をもとにした考察」『発表予稿集：情報学シンポジウム』2017 p17
- 田莎莎 (2016) 「中国における日本製マンガ・アニメの受容-「ドラえもん」を事例として-」『人間文化創成科学論叢』第19巻 pp.87-95
- 谷本奈緒・東園子・猪俣紀子・増田のぞみ・山中千恵 (2013) 「フランスにおける日本アニメの受容-二層化するリテラシー」『情報研究：関西大学総合情報学部紀要』39 pp.37-50
- 松澤淳 (2016) 「ドイツにおけるアニメの受容-1970年代のテレビシリーズから考える」『明治大学教養論集』513 pp.87-106
- 陈强・腾莹莹 (2006) 「日本动漫在中国大陆传播分析」『现代传播』双月刊 2006 年第 4 期 pp.78-81
- 杨松 (2018) 修士論文「日本动漫在中国的传播」中国芸術研究院へ提出

(ぶん・せつ 上海大学外国語学部講師)