

## 中国における日本アニメの定着と浸透

### —「自分史」を用いた解析—

○ ショウテイ [東海大学大学院文学系研究科観光学専攻]・田中伸彦 [東海大学観光学部]

キーワード: アニメツーリズム 中国の若者 自分史

#### 1. 研究の背景

2003年、小泉政権が観光立国を宣言して以来、日本では観光に関する各種施策が次々と推進されている。その中でも、外国人観光客を日本に呼びこむインバウンド観光は重要な政策の柱のひとつと位置づけられている。

中国本土からの日本への観光客は多い。観光庁発表の2013年度訪日外国人旅行者の確定値によると、中国本土からの観光客は、韓国、台湾に続く第3位の高い位置にあり、旅行者数で131万人、割合で12.7%を占めている。

中国人観光客には団体客が多いという特徴がある。また、旅行支出の内訳を見ると、お土産代が49.1%の比率を示していることも特徴的である。そして、中国人観光客の2012年と2013年の買い物ランキングデータをみると、土産物の中でもアニメ・マンガの関連グッズが増えている<sup>(1)</sup>。これらの購入者比率が増加しているということは、日本のマンガ・アニメが、近年確実に訪日中国人観光客の中に浸透していることがわかる。すなわち、日本のマンガ・アニメを核に据えた中国人への旅行企画は観光商品としても大きな可能性を秘めている。現在、日本に訪問する中国人の旅行形態は、成田空港から入国し、東京周辺の観光スポットを巡ってから、箱根、富士山、名古屋等を経由し関西を観光し、関西国際空港から帰国するというゴールデンルートなど、特定の場所に限定されているが、2010年7月以降、日本は中国人の入国ビザ発給要件を緩和していることを考えると、多様な嗜好を持った中国人の来邦や、中国人観光客のリピーターが増えることは容易に予測できる。つまり、アニメツーリズムなどの新しい観光形態が中国人インバウンド観光客の増加によって極めて重要になると考えられる。

#### 2. 研究目的、対象、方法

本論では上記の背景を鑑みて、日本におけるアニメツーリズムなどの振興を推進する基礎資料を提供する目的で、中国に住む若者が、どの様に日本アニメに親しみを持つようになるのかを事例を通じて明らかにしたい。これらを明らかにすることにより、中国人の訪日アニメツーリズムの推進に対して、よりきめの細かい対応が可能になると考えられる。

方法としては、歴史家の色川大吉氏が『ある昭和史-自分史の試み』(1975年、中央公論社)<sup>(2)</sup>という著作の中で作り出した自分史という手法を用いる。つまり、自分自身を対象化することで、自分の歴史(自分自身の生涯あるいは半生の出来事)を文章化し、日本アニメ・マンガが、如何に中国の若者の中で浸透したのかを時系列的に整理した。

#### 3. 日中両国のマンガ・アニメの実態

##### (1) 日本のアニメ・マンガの歴史と現状

日本のアニメ・マンガの起源は12~13世紀(平安時代末期~鎌倉時代初期)の『鳥獣人物戯画(鳥獣戯画)』まで遡ることも可能であるが、日本国民に浸透したのは明治の文明開

化を経て、大正期、昭和初期を経た頃になる。しかし、第二次世界大戦の影響で、マンガは一時衰退した。そして、戦後、マンガは再び普及し始めた。アニメーションに注目すると、明治40年代に日本は欧米のアニメーションの影響を受け初め、国内でも1916～17年あたりから「鉄腕アトム」をはじめとする国産アニメーションを制作し始めた<sup>(3)</sup>。また、日本アニメの特徴は、毎週1回30分の連続放送アニメという世界にもあまり例のない方式で発達し、放送されていることにある。

## (2) 中国におけるアニメ・マンガの現状

中国では、アニメのことを「卡通（カートン）」と呼ぶ。近年ではマンガ（漫画）とアニメ（動画）二つの言葉を合わせて、「動漫」と呼ぶようになった。1990年代は、中国国内で放送されたアニメの92%は日本製であった。しかし、それが原因で、大人である青年層のアニメファンが増え、悪い影響をもたらすとされ、2006年から日本のアニメはゴールデンタイムの放送が禁止された。ただし、インターネットが普及し、ダウンロードによる視聴が多く行われている。要するに、テレビからインターネットに変わったものの、日本のアニメを見る環境はそれほど変わりがなかったと言える。

アニメを翻訳し、字幕を入力する人たちを「字幕組」と呼ぶ。現在、中国には、数多くの「字幕組」がある。私自身も、アニメの字幕組で翻訳の仕事に1年半ぐらい携わった経験がある。翻訳を行っても、給料や報酬は出ないことが多い。「字幕組」の翻訳をやっている人たちの目的は、趣味や日本語上達の手段であるのが実情である。

## 4. 自分史を用いた解析結果

### (1) 自分史「前史」

ウィキペディア中国版によると、「中国初の日本アニメのテレビ放送は『鉄腕アトム』であった。「鉄腕アトム」は、日本では1963年から1966年までフジテレビで放送され、30%を超える視聴率を獲得した。その後、英語版に翻訳され、世界各地へ販売を始めた。中国では、1980年代に初めて香港で放送され、同年の12月に中国中央テレビ局で白黒のアニメも放送され、爆発的な人気を得た。」とある<sup>(4)</sup>。

なお、中国では1958年3月18日に、初めてテレビ（白黒）が登場した。そして、1970年12月26日にはカラーテレビ（彩色电视）が登場している<sup>(5)</sup>。私の両親の話によると、当時、白黒のテレビを持っていたのは、きわめて裕福な家庭に限られていた。残念ながら、両親はそうではなかったため、若い頃はテレビには縁がなかった。1990年に両親が結婚する際に、彼らは初めてテレビを購入した。それは21インチのカラーテレビであった。その頃、中国ではテレビは若者でも買えるものになり始めたのである。

### (2) アニメ・マンガとの出会い

自分史の対象者である私的は、アニメ・マンガが好きな日本への留学生の一人である。1991年生まれの私が物心ついた1990年代後半には、既に日本アニメがテレビで放送されていた。私は、物心もつかない非常に小さい昔から、既に日本アニメを見ていたことになる。つまり、私が初めて日本のアニメに触れた瞬間を正確には覚えてはいないが、幼稚園に入る前から見ていたことは間違いない。その頃大好きだったアニメはいくつか記憶に残

っている。それらは、「花の子ルンルン（花仙子）」、「セイラームン（美少女战士）」、「一休さん（一休哥）」などである。正直、具体的な内容やストーリーはもうすでに記憶の中に残ってはいないが、放送時間になると、わくわくとした気持ちで心がいっぱいであったことは、いまだにはっきり覚えている。

小学生の時に、テレビでよく放送されたのは「ストラムダンク（灌籃高手）」や「ドラゴンボール（七龙珠）」、「ドラえもん（多拉A夢）」、「名探偵コナン（名偵探柯南）」などであった。それらの番組は、皆ゴールデンタイムに放送していたので放送時間が重なり、どちらを見るのかすごく悩むこともあった。私の周辺の友人の間では「ドラゴンボール」が特にはやっていた。小学校の休憩時間に男の子たちが「ドラゴンボール」の中の技を真似したゲームをやる姿をよく見かけた。しかし、当時、私はこれらが日本アニメだとは認識していなかった。

今まで見ていたものが日本アニメだと知ったのは、中学生のときであった。両親がパソコンという「高価」なものを買うことになった。記憶のなかでは、2002年時点で自宅にパソコンがあったのは、クラスでは数人程度であった。しかし、残念ながらそのときパソコンは私の両親の部屋に置いてあったので、なかなかパソコンを使う機会がなかった。

また、私が居住していた山東省は、特に教育に熱心な省であったので、学生たちをよりよい高校に進学させるために、中学校の先生たちは大量の宿題を学生たちに課していた。平日はもちろん、土日には平日の倍の宿題を出すのは日常的であった。しかしそれでも、時間があつたら、特に親が家にいないときなどに、パソコンを開くことが多かった。

そのとき私は初めて日本語をしゃべるアニメを見た。そのときのことは、いまだに強烈に覚えている。私が初めて見た日本語のアニメは「シスター・プリンセス（妹妹公主）」であった。可憐な画風で、とてもきれいなアニメだった。また、初めて聞いた日本語も優雅で、日本語という外国語に強い関心を持つようになった。その頃から、たくさんのアニメをネットやテレビで見えるようになり、「カードキャプターさくら（魔卡少女櫻）」、「怪盗 セイント・テール（圣少女）」、「らんま・1/2（乱馬1/2）」、「こどものおもちゃ（玩偶游戏）」などの日本アニメを、日本アニメと認識した上で、パソコンを通じて見るようになった。中学二年のときは「遊戯王（游戏王）」に傾倒した。ネットでアニメを見たが、アニメのストーリーは原作マンガと必ずしも一緒ではないため、マンガも読みたいと思うようになった。しかし、私にとってマンガ本は高価なものであった。中国では、日本と違い、月の始まりに親から小遣いをもらう習慣はまずない。買いたいものを両親等に言って、承諾をもらえたら、お金が渡されるシステムとなっている。さすがにマンガの本を買いたいといっても承諾をもらえないので、私と同様「遊戯王」が好きでマンガを持っている仲間からマンガ本を借りて、学校の休憩時間に一生懸命読んだ経験がある。何人もの学生に読まれた「遊戯王」のマンガ本は多少ぼろぼろになっていたが、それでも読みたい気持ちのほうが強かったことをいまだに覚えている。

中学三年のとき（私の地域は小学生5年・中学生4年制だった）は、「ナルト（火影忍者）」がはやっていた。ネットで見たアニメの「ナルト」を見て、ますますこの様なアニメ・マンガを描ける日本、日本人、日本語に興味を持っていった。

中学校卒業の後、あるきっかけを得て、日本に留学できるようになった。私は、地元の技術学校に入学し、日本語を学んだ。言語を学ぶには、聴解が欠かせない。私は、アニメ

で勉強することにした。それまではこっそりアニメを見ていたが、今度は正々堂々と見ることができた。私は技術学校の3年間で、100タイトル以上のアニメを見た。そのおかげで、日本語能力試験二級に合格し、日本へ留学できた。無論、日本に留学した後も、アニメを見続けている。

そして、新たな挑戦にも挑むことになった。私は、字幕組みに参加し、アニメの字幕翻訳の仕事を1年半ぐらい勤めた。

### (3) 日本アニメ・マンガが中国の若者の影響 (80代と90代世代を中心に)

上述の様に、日本アニメ・マンガは1990年代に中国へ浸透して以来、中国の若者に大変な刺激を与えることになった。もちろん、いい刺激と悪い刺激両方がある。アニメによって人々を勇気づけることや気軽な言語づかいなどは、中国の若者の積極性にも影響している。しかし、反面、プラスではない影響も中国の若者に与えていた。なお、日本アニメ・マンガの浸透は、日中関係にも役に立っている。出典によると、80後(1980年以後に生まれた中国人)と90後(1990年以後に生まれた中国人)は、アニメ・マンガと一緒に育った世代であり、アニメ・マンガの創作意識と文化を学びたいがために日本留学を選ぶ学生も多いと言われている。

## 5. 結論

団体観光が中心になっている中国人観光客を、ゴールドルート以外に向ける新たな観光形態が必要であり、そこで注目されるのはアニメツーリズムである。今後海外旅行を始める膨大な潜在客層となる中国若者たちに注目すべきである。中国では「大学卒業旅行」という習慣は形成されていない。中国は日本と違い、卒業は7月、学校の始まりは9月である。すなわち、卒業式から学校の始まりまでは2か月ある。若者は社会人と違い十分な時間がある。近年になって、この期間を使って友達と一緒に旅行する若者も増えている。今回の自分史の解析で明らかにしたようなアニメを好む中国の若者に対し、ゴールドルートに頼らない観光形態を探ることが、日本のアニメツーリズムが中国の若者潜在インバウンド客層の取り込みへの成否の鍵となると考えられた。

## 6. 引用文献・URL

- (1) 国土交通省観光庁参事官(2011/2012)『訪日外国人の消費動向 平成22年年次報告書』および『同23年年次報告書』、観光庁、60pp/59pp
- (2) 色川大吉(1975)『ある昭和史 - 自分史の試み』、中央公論社、378pp
- (3) 国土交通省総合政策局(2007)『日本のアニメを活用した国際観光交流等の拡大による地域活性化調査報告』、国土交通省総合政策局、12
- (4) ウィキペディア中国版 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%93%81%E8%87%82%E9%98%BF%E7%AB%A5%E6%9C%A8>(2013/12/3 現在)
- (5) <http://wenku.baidu.com/view/b2fe98c58bd63186bcebbc39.html>(2013/12/3 現在)