

氏名	呂 萌 (リョ ホウ)
学位の種類	博士 (芸術)
報告番号	甲第 38 号
学位授与の日付	2023 年 3 月 21 日
学位授与の要件	学位規則第 4 条第 1 項該当
学位論文題目	中国における日本アニメーションの伝播を巡る研究
論文審査委員	主査 教授 吉村 和真 副査 教授 姜 竣 副査 教授 小泉 真理子 副査 教授 前田 茂

内容の要旨

日本アニメーションはその表現の独自性、複雑なストーリー性、アニメーションの周辺を取り巻くポップカルチャーの多様性などの独特な魅力により、世界中の若者の心を惹きつけている。

日本の隣国の中国では、1970年代から2022年現在まで、日本アニメーション文化の影響を強く受け続けている。1972年の日中両国の国交回復以後、両国はさまざまな分野で、とりわけ文化面においての交流が盛んに行われてきた。国交回復を記念して文化交流の一環として紹介された、日本映画・ドラマ・アニメーションは中国の若者に人気を博した。現在では、中国におけるアニメーション文化の受容者層もまもなく4億人を超え、時代の変遷にかかわらず、日本の若者文化は中国の若者に大きな影響を及ぼし続けている。

2006年以降、中国では、中国産アニメーションの振興と保護を理由に、外国アニメーション放送に対する禁止命令が發布され、この影響で正規版日本アニメーションの展開が滞った。一方、インターネットの爆発的な普及により、日本アニメーションの作品がインターネットを経由して、中国の若者層に人気を博した。この時期、中国における著作権管理意識の希薄さから、日本アニメーションの海賊版が横行し、その結果、中国における日本アニメーションの伝播状況は正規ルートと非正規ルートが複雑に交錯したものとなっていった。

このような背景を踏まえ、本論では、交錯状態にあった日本アニメーションの中国における伝播状況の実態を明らかにし、その伝播の形態・特徴を把握することを目的に、以下の3章構成による考察を展開した。これにより、今後日本アニメーションが中国でさらに広範な伝播効果を得られ、ビジネス展開を推進する一助となることを目指すとともに、日本アニメーションの伝播に関する中国での文化交流やビジネス展開上に必要な基礎資料として寄与

したいと考える。

第1章では、中国における日本アニメーションの伝播の歴史的経緯に焦点を当て、文献調査の方式で、日本アニメーションの伝播の創成期から現在に至るまでのそれぞれの時代背景、これに対応する中国当局の政策法規の制定や実施状況、技術的に進化した伝播メディアの変化ならびにこれらに呼応した中国産アニメーションの発展状況状況を踏まえて、中国における日本アニメーションの伝播の歴史的経緯を考察した。具体的には、主な伝播環境の変化に基づき、日本アニメーションの中国への伝播経緯を、1979年から1989年の萌芽期、1990年代の発展期、2000年代の変化期、2010年から現在に至る成熟期という、四つの段階に分け、中国における日本アニメーションの伝播の特徴について分析している。

第2章では、日本のアニメーション・マンガ文化の浸透に伴い、中国において日本のアニメーション文化がどのように解釈され、受容されているかを明確にするために、中国の受容者間で日本アニメーションに対する新たな理解や感覚が発生した状況に関して、それを示唆する「動漫」という言葉をキーワードに、その発生と変動について考察する。具体的には、1998年に創刊した中国のアニメーション・マンガ情報雑誌『動漫時代』における「動漫」という単語の逐語化テキストを通時的に統計し、その数量、意味、方式などの変動状況を把握する。「動漫」の使用状況の変動から、中国におけるアニメーション文化解釈の変容を分析し、「動漫」の多義化と日本アニメーション文化の特性及びその関連性について検討している。

第3章では、日本アニメーション映画が中国で伝播する際に、中国特有の市場環境に適応したローカライゼーションの重要性を明らかにするために、外国映画の輸入政策、審査と翻訳の規定、執行と管理の機関など、日本アニメーション映画を中国で正式に公開するために必要な輸入プロセスを整理しながら、1979年から現在までの中国における日本アニメーション映画の正式な公開状況を考察する。また、中国での商業的な成功と幅広い影響力や知名度を獲得した日本アニメーション映画『君の名は。』を具体例として取りあげ、マイクロブログサービスを提供する中華圏最大のソーシャル・メディア「Sina Weibo (新浪微博)」の『君の名は。』公式アカウントにおけるプロモーション情報と中国語翻訳の具体的な事例を考察し、中国に輸入された際に行われたローカライゼーションの特徴を分析する。

これらの考察から、中国における日本アニメーションの伝播は、以下の外部環境と内部属性という両面からの影響を受け、広げられたことが明らかとなる。

外部環境の要因としては、(1) 日中関係と日中外交状況、(2) 海外コンテンツの輸入政策と管理機関、(3) 中国アニメーション市場向けの政策法規と国産アニメーションの発展状況、(4) 伝播媒体とメディア技術の発展状況、(5) ビジネスオペレーション及びローカライゼーション作業の五つが挙げられる。

内部の要因については、アニメーションのストーリーや画面、制作といった作品の内容に加え、日本アニメーション文化の持つ際限無くメディアを拡張できる柔軟性と、展開されたメディアを統御して画一的なイメージを作品間で維持可能にする自律性も中国における日

本アニメーションの伝播に影響を与えたと考えられる。

以上をふまえ、本論では、中国における日本アニメーション伝播の具体的な歴史的経緯と変遷、日本アニメーション文化に対する解釈の変容、そして、輸入された後の作品のローカライゼーションという、三つのテーマに即して、伝播プロセスの全体像およびそれに影響する諸要因を明らかとした。

Abstract

Japanese animation has attracted the hearts of young people all over the world with its unique performance, complex plot, diversity of popular culture surrounding it and its unique charm. China, Japan's neighbor, has been influenced by Japanese animation culture since the 1970s. After the restoration of diplomatic relations between China and Japan in 1972, the exchanges between the two countries flourished in various fields, especially in culture. To commemorate the restoration of diplomatic relations, Japanese films, TV dramas and animations introduced as a part of cultural exchanges have been welcomed by Chinese young people. Nowadays, the participants of China's animation culture will exceed 400 million, With the changes of the times, Japanese animation culture is still exerting a great influence on Chinese young people.

After 2006, China issued an order banning TV stations from broadcasting foreign animation on the grounds of revitalizing and protecting Chinese animation. As a result, the spread of genuine Japanese animation began to decline. On the other hand, due to the official of internet technology, the spread of Japanese animation works through internet has attracted the attention of a large number of young Chinese people. However, because of the weak awareness of copyright management in China, the pirated products of Japanese animation began to become rampant, which led to a very complicated situation of spreading of Japanese animation in China.

Under this background, in order to grasp this complicated and clarify the form and characteristics of its spread, this study has carried out through the following three chapters. The purpose of this study is to provide help for Japanese animation in China to gain wider propagation effect and promote its commercial development in the future. At the same time, it also provides necessary basic information for the cross-border research on Japanese animation and business development in general in China.

The first chapter focuses on the historical evolution of Japanese animation dissemination in China, by means of document research, referring to its background in all periods including the formulation and implementation of policies and regulations, the

changes of media technology and the development of Chinese domestic animation. According to the changes in the environment, this chapter examines the dissemination of Japanese animation through four stages: the budding period from 1979 to 1989, the development period in the 1990s, the changing period in the 2000s, and the mature period from 2010 to the present, and analyzes the characteristics of Japanese animation's dissemination in China.

In order to clarify how Japanese anime culture has been interpreted and accepted in China with its penetration of Japanese anime culture, chapter 2 focuses on the situation in which Chinese audiences have developed a new understanding and aesthetics of Japanese anime, giving attention to the word "dòngmàn" that emerged from Japanese anime culture, and conducts real-time statistics of the word "dòngmàn" in the Chinese anime information magazine "Animation & Comic Time", which was first published in 1998, are carried out to grasp the changes of its quantity, meaning and mode. In relation to the changes in the use of "dòngmàn", we analyzed the changes in the understanding of anime culture in China and explored the relevance between the multiple meanings of "dòngmàn" and the characteristics of Japanese anime culture.

Chapter three, in order to reveal the actual situation of the localization of Japanese animation in China, examines the import procedures required for the official introduction of Japanese animated films into China, including import policies of foreign films, the regulations on screening and translation, law enforcement and regulatory agencies, and the official releases of Japanese animated films in China from 1979 to the present. In addition, the Japanese animated film "Your Name.", which has achieved commercial success, wide influence and popularity in China, is examined as an example. We picked up on Sina Weibo, the largest social media in the Chinese circle, its promotional information carried out by official accounts and the translation of the Chinese subtitles of the work, and analyzed the characteristics of the localization and promotional efforts of "Your Name." after its introduction to China.

Through the above investigation, it can be seen that the spread of Japanese animation in China is influenced by both external environment and internal attributes.

The main factors of the external environment are: (1) Japan-China relations and the status of Japan-China diplomacy; (2) The Chinese import policy of overseas animation; (3) The development status of domestic animation in China; (4) The development status of media and media technology; (5) Aspects of business operation and localization work.

As the main internal reasons, besides the content of animation such as story, picture and production, the flexibility of Japanese animation culture that made itself possible to spread through different media without any restriction, and its autonomy that can

maintain a uniform impression as Japanese animation among these different media also have an influence on the spread of Japanese animation in China.

審査結果の要旨

本論文は、題名の通り、日本アニメーションが中国に伝播する際の諸相について研究したものである。ここでいう「伝播」とは、メディア・コンテンツの国際的流通形態に関わる、その動的な拡張や定着の実態とプロセスを一体的に把握するための用語である。

全体の骨格となる問題関心は、次の三つに集約されている。①日本アニメーションが中国に伝播した歴史的経緯と変遷、②日本アニメーションの浸透がもたらした、中国におけるアニメーション文化に対する理解の変化、③日本アニメーションが中国においてローカライゼーションされる際の実態。これらに迫るべく、日中における近年の先行研究はもとより、日本では把握しづらい中国のアニメーション制作等のプロセスやデータを駆使しながら、新味性と実証性を備えた考察が展開されている。

第1章では、日本アニメーションの輸入以前、すなわち中国国内のアニメ史を導入部に、日本のアニメーションの中国への伝播過程を、萌芽・発展・変化・成熟という四つの時期に区分し、作品内容・メディア環境・文化政策の三要素を結び付ける形で考察している。その構成には歴史記述が単なる事実の羅列に終始しないような工夫を看取できるうえ、日本のアニメーション人気の推移やそこに関係する政治力学など、文化研究として有意義である。ただし、両国のアニメ史をより論理的に架橋するためには、そもそもなぜその三要素が重要になるのかという必然性について、さらなる理論構築が求められよう。

第2章では、雑誌『動漫時代』を用いたテキストマイニング等によって、中国語の「動漫」の意味拡張と品詞転換の過程を具体的に考察している。その資料的価値と実証性において、本論の重要な成果であると同時に土台となる部分と言える。雑誌からインターネットへのメディアの遷移や、日本アニメーションの特性に着目した「動漫」の多義性を巡る考察内容から、日本のアニメーションが中国に伝播するには「柔軟性」と「自律性」の二つが重要になると本章では展望されているが、この見解がどれだけ説得力を持つか今後の市場動向も注視したい。

そして第3章では、中国のアニメ制作・審査・配信等のプロセスが詳細に示されており、研究資料・情報としての価値が認められる。ただし、中国における日本アニメーション文化の読解の特徴を考察するためになされた、ケーススタディとしての「君の名は。」の論考については、考察の目的と手法の合理性および分析内容の客観性において議論の余地も残されている。特に中国における日本アニメーションのローカライゼーションの特徴を明らかにするうえで、なぜこの一作のみを採用するのか積極的な意義づけが必要であり、第1章・第2章とのいっそう論理的な位置づけについても期待するところである。

以上の考察内容は、アニメーションに限らず、広くポピュラーカルチャーの輸入・翻訳・変容・消費・再生産の有様を考えるケーススタディとして大変有効である。本論の考察対象は日中のアニメーションであるが、例えば、将来的にますます進行することが確実視されるグローバル化とデジタル化が国際的な文化流通の形式や過程にいかなる影響を及ぼすのか、あるいは、日中関係に基づいた考察モデルがどこまで汎用性と特殊性を持ち得るのかなど、文化研究・比較文化論として参照・応用できる論点やデータをさまざまに含んでいる。

今回提示された研究テーマのさらなる拡張と深化に向け、これまで以上の研鑽を大いに期待する次第である。(了)