

(様式D-2)
(別 紙)

令和 5 年度 海外派遣研究員研究報告書

令和 5 年 9 月 1 日

日本大学理事長 殿
日本大学学長 殿

所 属 法学部 (新聞学研究所)
資格・氏名 教授 小林 義寛
 本報告書の内容を公表することは了承しております。
(公表可の場合、チェック すること)

令和 5 年度海外派遣研究員 (短期 B) の研究実績を、下記のとおり報告いたします。

記

- 1 区 分 短期 B
2 研究課題

日本産コンテンツを受容する海外のファンに関する調査

- 3 派遣期間 西暦 2023 年 7 月 6 日 ~ 2023 年 7 月 20 日
4 派遣先 フランス共和国 (パリ)
5 研究目的

毎年 7 月にパリでは、日本のマンガ、アニメ、ゲーム、J-Pop といったコンテンツの一大展示会、ジャパン・エキスポが開催される。日本から各コンテンツ企業がさまざまな展示とイベントを行うが、その期間に、フランス人を中心とした日本産コンテンツに関心のあるファンが集まる (フランスのファンは 40% 程度。その他には、日本を含めたアジア系のファンもいるが、多くが周辺 EU 国のファンである)。そこで、ジャパン・エキスポを目的に集まる日本産コンテンツの海外ファンたちに、日本産コンテンツの受容に関するインタビュー調査を行う。同時に、日本からの参加者たちへもインタビュー調査を行う。また、これまでも本申請者はパリで数度のファンへのインタビュー調査を行ってきたが、その際のパリ市内の調査地でも、日本産コンテンツの受容に関するインタビュー調査を行う。

(様式D-2)

6 研究概要

研究目的に記したように、ジャパン・エキスポおよびパリ市内でインタビュー調査をおこなった。

1) 調査地

① コンベンション会場 (ジャパン・エキスポ会場)

Parc des Expositions de Paris-Nord-Villepinte

(93420 Villepinte France)

② パリ市内各地 : 調査協力者の都合に合わせた地点

調査協力者の都合に合わせた付近で、インタビュー可能な空間

2) 調査期間

① コンベンション会場 (ジャパン・エキスポ会場) : 7 月 14 日 ~ 16 日

② パリ市内各地 : 調査協力者の都合に合わせた日時

7 月 7、8、11、12、13、18 日

3) 調査協力者の選定方法

コンベンション参加者およびパリ市内での調査協力者は以下の方式で、調査協力を依頼した。

① 過去の本報告者の調査協力者を起点にしたスノーボウル方式 :

コンベンション参加者およびパリ市内での調査協力依頼

② 今回の本報告者によるコンベンション会場内で協力依頼に応じてくれた協力者を起点にしたスノーボウル方式 :

コンベンション参加者およびパリ市内での調査協力依頼

4) 調査方法

インタビューに関しては、基本的にフリートーク・インタビューとした (複数名によるグループの協力者に関しても同様)。構造化インタビュー、半構造化インタビューを採用しなかった理由は以下による。ただし、フリートークの切掛や時々会話の糸口に関しては、こちらからいくつかの質問をする形式をとった。

*1 未成年のコンベンション参加者も多く、その場合、会場の地理的条件もあり、父母、祖父母、兄弟姉妹とともに参加していることが多い。そのため、調査協力も、同伴者も含めての協力依頼となった。

*2 構造化インタビューの場合、質問内容に制限があり、協力者の自由な見解や感想、語りの展開による広がりには限界が生じる。半構造化に関しても、構造化よりは限定が低いとはいえ、展開の広がりには制限される。こちらのアクションによる示唆など考慮することなく、日本および日本産コンテンツに対する感想や見解を自由に展開してもらうことで、語りの文脈性も含めた感覚世界の広がりをつかえる可能性を第一義に考慮した。

*3 *1 に記した理由も含め、多くがグループ・インタビューとなった。そのため、グループ内で限定をもうけることなく議論を展開してもらうことで、それぞれの自由な意見の広がりを期待した。

7 研究結果・成果

本研究は、インタビューという質的調査であるため、アンケートのような数量調査とは異なり、データを簡単に分析できるわけではない。それぞれの語りとその文脈性などを考慮しながら、検討する必要がある。とはいえ、事例の中から、単純に指摘できることもある。以下に、それを記す（なお、これ以外の研究成果に関しては、現在執筆中の単著の中に反映する予定（2023年度内には出版予定であり、出版社とも了解済み）である）。

日本産コンテンツ、とくにアニメ、マンガ、ゲーム、J-Popなどのポップカルチャーに関する関心は、メディアを含めて、多くは近年に焦点をあてている。若干遡っても、1990年代とりわけ95年以降に注目するきらいがある。また、その際に、インターネットなどの影響を強調したりする。若干視野をのぼしても、大友克洋の『アキラ』、押井守の『Ghost in the Shell 攻殻機動隊』の影響力に関して言及する程度である。しかし、本報告者は以前にも指摘したこと（たとえば、2019年（共著）『国際コミュニケーションとメディア——東アジアの諸相』学文社、pp. 248-260）があるが、それらの見解は、現在の現象面のみ焦点をあてたにすぎない。たしかに、現在の現象、直接的な受容者である多くの若者に着目すれば、近年の日本産コンテンツの影響といえることができよう。そして、インターネットの普及による情報の拡散の結果とみることもできる。だが、本報告者は上記（2019）でも指摘したが、60年代後半以降、欧米において日本産コンテンツの影響はいくつかの時代区分をへながら拡散し、その結果が近年の状況である。

今回の調査で、とりわけコンベンション会場でのインタビューでは、フランスの若者たちだけでなく、同伴で来場していた家族も交えてのインタビューになった。そのため、少年少女たちの父母、祖父母とも交流をもつことができた。その結果、日本産コンテンツに関する影響が世代を超えていることを、実際の会話で確認することができた。

たとえば、一部で知られているにもかかわらず、日本では目を向けられていないものとして、欧米では永井豪原作、東映制作のアニメ『UFOロボ グレンダイザー』がある。このアニメは伝説的な作品であり、フランスでは『GOLDORAK（ゴルドラック）』として78、79年に放映され、平均視聴率79%、最高視聴率100%と、絶大な人気を誇った。今回のインタビューの際の協力者に同伴していた家族、とくに父母、祖父母は、当時は幼児や少年少女から青年期だった世代であり、その頃はわからなかったが、成長するにつれて日本のアニメであることを知り、日本産コンテンツのファンとなった。そのため、自分の子供や孫が日本のマンガやアニメに夢中になることに、何ら違和感がなく当然であると思っている。あるいは、それは自分の影響でもあると感じている。また、70年代にはフランス国内で多くの日本産アニメが放映され、父母、祖父母は夢中になっていたことを語った（たとえば『キャディ・キャンディ』、『ベルサイユのばら』など）。当然、アニメを通してマンガへ、あるいは主題歌であるアニソンを通して日本の音楽へと、興味の枠も展開した（ただし、マンガに関してはフランスの出版状況との関係があるし、音楽についてもフ

(様式D-2)

[7 研究結果・成果 (つづき)]

ランスにおける音楽出版の状況の問題があるので、その点を考慮する必要がある) し、中には日本語を学んだりした方もいた。すなわち、日本産コンテンツの世界的な普及は、単純に近年の現象だけに焦点をあてて考察しても、その影響に関して考察したことにはならない。

これはインタビューだけではなく、今回のコンベンション会場内での状況をみてもわかる。会場内では、先の『GOLDORAK』に関するクイズ大会が開かれていたし、手塚治虫、永井豪、松本零士などに代表される 60、70、80 年代を代表するクリエイターのブースも多くみられた。また、日本のマンガ、アニメに関する fanzine (同人誌) にも、それらの世代の影響が色濃くみられるものがあった。

このような点を考慮すると、近年の日本産コンテンツの世界的な影響に関する考察がただ現象を記述しているにすぎないように感じられる。また、文化政策、文化外交、文化交流など、パブリック・ディプロマシーに関わる議論においても、現象を追従した浅薄な議論が展開されているのではないだろうか。これらの点についても、今回の調査結果の詳細な検討とあわせて、今後の課題としたい。

以 上