

日本のアニメの海外における影響

社会情報学部

13687002

ハイゼル・シャーラ

章立て

初めに

1. アニメの定義
2. アニメの海外での歴史
 - 2.1. アメリカでのアニメ
 - 2.2. ハンガリーでのアニメ
3. アニメの現在での影響（ファンダム）
4. 若者の心を変える力
 - 4.1. 個人的な経験
 - 4.2. アニメの特徴
5. 終わりに

参考文献

初めに

ある日にハンガリーでの路面電車を乗ると目の前に広がっている風景。私は、窓側の席に座って音楽を聴きながら電車内の人々の様子を見ている。若者のグループの一つは変わっている格好は他のお客様の中に迷惑をかかそうだ。特に、老人の女の方は、大声で隣の老人に文句を言っている。「最近の若者の服が派手だね、私の時代にこんな短いスカートはなかったよ、ほら、もう下着見えちゃいますね。。。 」などのような文句が聞き取れる。私もそのグループに顔を向ける、すると顔に大きな笑顔が広がっていく。グループを見ると、知らない人ばかりだが、着ている服を見ると知っているように感じる。「ああ、その子は確かにアニメコン¹に参加しているコスプレ²の子だね、あの服装はセーラームーン の格好だ。」と考えながら、私は席から立って、グループに声をかける。すぐに仲良くなってアニメコンまでの道を話しながら楽しく過ごす。

こういう状況は勿論、毎日のことではないが、日本のアニメの影響は少し見えてくる。なぜなら、個人的な理由が、服装をセーラームーン のコスプレと知らなかったら、このまま置いて自分でも偏見的な結論を出すかもしれない。この服装は日本のアニメの一つのコスプレであるから、このグループはアニメに興味があると分かった。同じ趣味や興味がある人とは普段より話しやすいということは事実だ。しかし、実際に話の相手になるかとすぐ仲良くなることはいつものことではない。だが、ハンガリーではアニメが好きな人の大部分は同じような興味があるアニメファンのことをすぐ仲間に受けて入れる。なぜなら、アニメが人気なのにまだ判断されることは多い、そのため同じくアニメが好きな人と会えると嬉しい。それだけではなく、私は 10 年間近くアニメに興味がある、そしてアニメが好きな人達との付き合いも長いである。この間、私が経験したことの中に、世界中で置けるアニメ現象は特にインターネット上で非常に強いということとアニメファンの若者はこのサブカルチャーの中でお互いに対する態度は互助的にあることだ。本稿では日本のアニメの海外での歴史をはじめ、海外でのアニメ現象を通して個人的な経験や他人の論文や本を参考にしてアニメの影響について検討する。

¹アニメコン：アニメコンベンションの省略。アニメコンベンションとはアニメを主のテーマにした大会のことだ。コンベンションで複数のファン組織のイベントが行い、漫画やアニメのグッズを売買するのスタンドが並んでいる。ハンガリーでは大々的なアニメコンは 1 年に 3 回も行っている。

²コスプレ：コスチューム・プレイの省略。あるアニメやゲームの登場人物やキャラクターの服装をすることだ。

1. アニメの定義

アニメをテーマにするとまずは、本論文での使うアニメの定義を明らかにする必要がある。本論文では使われている「アニメ」という言葉は、日本で作られた漫画、ゲームや小説から取り上げたテレビアニメやアニメ映画のことを指す。

区別する必須は複数の視点から必要とされている。まずは、アニメについて外国人として日本語で書くのは難しいだ。理由は「アニメ」と「漫画」は外来語として海外で間違っていることだ。海外の「アニメ」という言葉は日本で作られた、日本風のアニメーションのことを指す。「漫画」はまた日本風の「Comics」のことを指す。確かに英和の辞書を引くと「Comics」を「漫画」に訳すが海外で区別される。したがって「カートゥーン」とは確かに漫画でもありが海外で一般的に「Comics」から作られたテレビアニメーションのことを「カートゥーン」と呼ばれ、日本の「漫画」から作られたアニメーションやカートゥーンは「アニメ」と呼ばれる。

次に、「アニメ」は子供向けではないことでもある。例え、欧米で一般的なカートゥーンのイメージは易しいテーマを基にして優しいカートゥーンのことでもあり、可愛くて綺麗なキャラクターを描いたりすることが普段で、悪人も暗色を使って少し怖い描き方を使うことは普通である。しかし、「アニメ」が暴力や血、死などを欧米より明確に表すから、幼い子供に見せるべきではないとも考える。確かに、子供向のアニメも存在するが、欧米では「アニメ」のイメージは暴力的や「エッチ³」なカートゥーンでもある。

さらに、私もアニメのファンなので、ファンの代表としても区別をしたいと考える。描き方から初めて、テーマや伝言の深さのすべて、欧米で作られているカートゥーンと異なっている。アニメとカートゥーンの絵だけ見るとどれはアニメか、どれはカートゥーンであることをすぐ分かる。

本稿では「アニメ」という言葉は日本のカートゥーンのこと、「カートゥーン」という言葉は欧米のカートゥーンのことを指す。

³ エッチ：エッチ (H) とは性的にいやらしい様、またはそういう人を指す日本語の俗語。
(<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%A8%E3%83%83%E3%83%81>)

2. アニメの海外での歴史

アニメーションは初めてアメリカに達成されたので最初に日本のアニメもアメリカのアニメーションの影響を受け取ったが、アニメーションという技術を輸入されたからアニメは自分の道を歩いてきた。ここでは、日本のアニメの海外での歴史について簡単に紹介する。主に Patric Drazen: Anime Explosion – The What? Why? & Wow! of Japanese animation という本を参考にして分析する、それから、ハンガリーでのアニメの歴史について分析するが出版された本が書かれてないので、インターネット上にあるデータを参考にする。

2.1. アメリカでのアニメ

まずは、「漫画の神様」と呼ばれている手塚治虫のことを言うべきだ。海外で初めて輸出されたアニメは手塚さんの「鉄腕アトム」と言う漫画を株式会社フジテレビジョンはテレビアニメにされたアニメだった。アメリカで「Astro Boy」と題名されて1963年から映像された。これは海外でのアニメの第一波を流れ出した。アメリカでヒットだった後1965年に横山光輝の「鉄人28号」という漫画から作られたテレビアニメがアメリカで「Gigantor」としてまたヒットになった。この二つ以上にも様々なアニメがアメリカに人気になった、1960代の末にアメリカのテレビ番組から一応消えた。

次に、1970年代から1980年代にかけてアメリカで技術的なユートピアフィクションや宇宙とスターシップなどのテーマを好み、これに答えアメリカでまた輸入されたアニメが同然のテーマを基にして再び広がっていった。例え、宇宙とスターシップなどのテーマにした「宇宙戦艦ヤマト」は「Star Blazers」として複雑に編集されたアメリカで1979年から映像された。それから、現在までも映像されている「ルパン三世」の第一は1977年ごろアメリカの「Cartoon Network」というチャンネルで人気だった。それから、日本でもアメリカでも文化的な影響を持たせるアニメもこの年ごろ映像された。「機動戦士ガンダム」はアメリカでも「Mobile Suit Gundam」としてメカアニメというジャンルが生まれた。ガンダムはが海外で日本を技術が高度な国と見られた。現在までも日本のステレオタイプとして技術が高度な国と認められた。さらに、1980年代にまた現在のアニメファンが知るべきアニメが多く映像された。例え、「ドラゴンボール（1984）」や「キャプテン翼（1981）」は現在までも大変人気である。それから、この二つは武道やスポーツをテーマにされたアニメで、世界中で同様なテーマのアニメが広がった。そして、現在でも大勢の大人気なアニメの基になった。ここにまた言うべきアニメあと複数がある。いつものテレビアニメではなく、アニメ映画の「AKIRA」は日本であまり人気がなかったが、海外で大騒ぎになった。同じ題名の漫画

からつくられた映画はアメリカでアニメのことを今まで見ないぐらい有名にされた。AKIRAを巡るファンベースが増えて、アニメに興味を持つ人は急に増加した。同じくアニメ映画である宮崎駿の「風の谷のナウシカ」と「天空の城ラピュタ」は株式会社スタジオジブリを有名にされた映画は1980年代にはじめてアメリカでも映像された。

最後に1990年代から現在まで大勢の大人気のアニメを海外のテレビ番組になった。ドラゴンボールから初めて、武道がテーマにしたアニメ、例え「幽☆遊☆白書(1990)」、「ワンピース(1997)」や「ナルト(1999)」はよく知られている。または、「攻殻機動隊(Ghost in the shell)」も重要なアニメ映画であり、「マトリックス」の映画にこのアニメは大きな影響を与えた。それから、子供に人気があるの「ポケモン」も1990年代から海外のテレビで流れている。続いては2000年代からインターネットが一般的に使えるようになった上でテレビだけではなくインターネットで見られるアニメが大変多くなったから、アニメのファンが増え続けている。アニメのファンの人一人でも自分で見たアニメが数百までも上がる。

2.2. ハンガリーでのアニメ⁴

ハンガリーではアニメの歴史はまだ幼いである。最初にドイツやオーストリアから輸入された日本のアニメが、実は日本からのものを知られていなかった。1980年代にまだ主にヨーロッパの様々な国と日本の共同制作のアニメがハンガリーのテレビ番組に映像したただけだった。だが1990年代にハンガリーのテレビが変わり始めたので新しい番組やチャンネルが出来て、テレビがあることは普段になった時にアニメの映像も変わり始めた。だがもっとも日本のアニメが輸入したときに簡単にはいけなかった。1997年ごろドラゴンボールと美少女戦士セーラームーンが人気になった。しかし人気であるのに問題になった。第一章で言及したにヨーロッパでカートゥーンのイメージは子供のことであるのはハンガリーでもそうだった。ドラゴンボールとセーラームーンは直接日本から輸入したものではなかった。フランスのテレビ番組から取った映像はもう検閲したのにハンガリーの子供に暴力的すぎると言われた。この理由でテレビチャンネルから禁止されたこともあった。

2000年以降数年にアニメでももっと子供向のようなアニメがまた映像された。例え、ポケモンとデジモンはこういうタイプである。ポケモンとデジモンはすぐ若い(8-12歳)の子供に人気になった。個人的にもポケモンのステッカーを集まる思い出もある。2004年またターニングポイントであったとも考える。2004年に「RTLKLUB」というハンガリーのチャンネルの一つはようやく「犬夜叉」というアニメを映像された。犬夜叉はハン

⁴ <http://anoblogja.blogspot.jp/2013/09/az-animek-tortenete-magyarorszagon.html>

ガリーでの法律や一般的な人（徳に親）の立場から見ると12歳の上の子供や若者にも見られるアニメであった。12歳以下の子供は親の監督する上で見られると注意された。犬夜叉が成功した上で徐々に子供向だけではないアニメが紹介された。

2004年末にハンガリーでの最初のアニメだけのチャンネルが夕方8時から朝の2時まで開始し、カートゥーンやアニメの区別が始まった。しかし以前と同じようにまた問題になった。過保護な親や異文化がわからない親はまたアニメに刃を向いた。問題は「A+」というアニメチャンネルはすぐ「Minimax」という子供向のチャンネルの後にあったからだ。2006年に「A+」は「Animax」に変わったから、番組の順番を変えて20時から22時までまだ子供にも見られるアニメを映像された、それから22時から15歳以上の若者のためになお深い、現実的なテーマを基にするや暴力が見せるアニメを映像された。さらに24時あとの大人向けのホラーアニメまで見られるようになった。Animaxに変わってから、ハンガリーでもアニメのファンが急激に増加し始めた。しかし、おそらくAnimaxの経済的な理由のため、2009年から初めて新しいアニメがあまりなくて、チャンネルの質が悪くなった。アニメではないアメリカやほかの国のテレビ番組が映像されて2012年末にチャンネルのサポートが少なくなった。そのため2014年の春にチャンネルがなくなった。しかし、ハンガリーのアニメファがまだ増え続ける。インターネットでハンガリー語の文字をついているアニメが徐々に増えていくが、オフィシャルなチャンネルがなくなった以上これからどうなるのかをまだわからない。

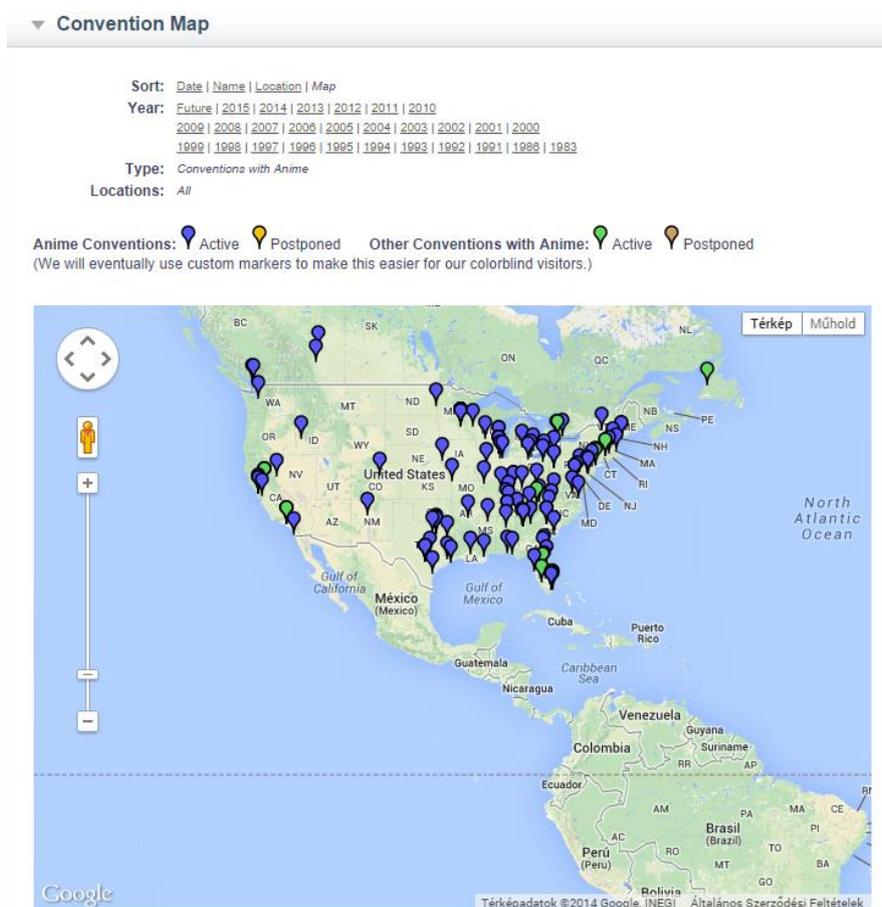
3. アニメの現在での影響（ファンダム）

第三章ではアニメの世界中で置ける現象について述べる。アニメの歴史に関する第二章で述べたようにアニメは海外でも人気がある。世界中のテレビで映像されるアニメが毎年増え続けるが、それだけではなくてもっともアニメが見えるメディアはやはりインターネットである。世界中でたくさんアニメにや漫画に関するサイトがある。アニメをキーワードとしてGoogleで検索すると何百万のサイトが現れる。「漫画」のことばも英語で打つと同じくサイトがあふれている。それから、適当にサイトを選べると、現在のアニメを巡る様子を見えてくる。あるサイトでアニメと漫画に対するイベント、アニメコンの情報、別のサイトでコスプレする人々の写真がある。もっと深く探せば、ファンサブやファンによって翻訳された、オンラインで見えるか読めるアニメと漫画を発見、それからファンフィクションやファンアートのサイトがある。上記で述べたことは何かを知らない人が多いかもしれない。「アニメ

コン」、「コスプレ」、「ファンフィクション」、「ファンアート」、「ファンサブ」などの言葉の意味を分からない人もいるかもしれない。だが、アニメや他のサブカルチャーに触れた、特に若い人たちにはよく知っている単語である。これを一つ言葉に含めたらファンダムという言葉は正しいだ。これからそれぞれの言葉を説明しながらアニメや漫画における意味を紹介する。

まずは、一番重要で大きなことから紹介する。それはアニメコンだ。アニメコンという言葉を上記で説明したのでここにもう一回説明する必要がない。世界中でかじえきれないぐらいにアニメコンがある。小さなアニメ会議見たいなイベントから大きなアニメコンまで沢山のイベントがある。参加者の人数も大きさによって、数十人から数万人までの人数にも上がる。多か否アニメコンは勿論、偉大なアニメ組織によって計画して公式に広告するタイプのアニメコンにもものすごい、何万人が訪れる。こういうイベントは多くの場合に一日間だけではない、週末を通して二日間か三日間のイベントが普段ですが、一周間長く続けるイベントも聞いたことがある。

図1. 2014年9月から2015年9月までのアメリカで広告されたアニメコン。
(<http://animecons.com/events/map.shtml>)



上記の図を見てもアメリカだけで広告されたアニメコンは多くある。これは大きなアニメコンのことだけ。勿論これ以外にも小さなアニメや漫画に関するイベントがあると考える。

これはなぜかというハンガリーのような小さな国でも大きなアニメコンが一年に三回ぐらいある。訪れる人数は毎回、一日一万人ぐらい。ハンガリーのアニメコンも二日間や三日間に続けられる。それから小さなイベントは毎月一回か二回ぐらいある。勿論小さなイベントには少数が参加するため、あるサイトを見つけないと分からない。

アニメコンのプログラムというのは上記の述べたファンダムの全てを含むこともある。例えば、コスプレする人たちの競争や自分で作ったコスプレの紹介というプログラム。それがいつも一番人気のあるプログラムだ。一番大きなホールで集まってステージを見て素晴らしいコスプレの人たちがどんどん出てくる。簡単で、とてもいい服装から、複雑で長い間作られた素晴らしい服装まで誰でも参加できる。

図2. ハンガリーのアニメコンの一つの様子。 (<http://index.hu/kultur/eletmod/anim0929/>)





オリジナルキャラクター (リナリーリー、D.Gray-man、星野桂)

(<http://www.cosplayisland.co.uk/files/costumes/618/7448/lenalee3.jpg>)

コスプレの競争に厳しいルールがある。服装を自分で作らなければならない。そのままかったら失格するので一人一人長い間頑張って自分の服を縫ったりするのだ。とても複雑で難しいコスプレをする人いつも憧れて写真たくさん撮ってもらったり、素晴らしい賞をもらったりする。競争の時にこういうコスプレを見るために人気なのだ。

次に個人的に一番好きなファンダムの一つのファンフィクションについて紹介する。ファンフィクションとはある映画、アニメ、本などをキャラクターやストーリーを基にして自分で小説を書くことだ。ファンフィクションとは勿論アニメだけではないがアニメと漫画のファンの中にもとても人気があることだ。アニメコンの際にもファンフィクションを書いて提出して評価されることもある。勿論一番よく書いてあるを賞をもらうこともある。一番多くのファンフィクションを集まるサイトでもアニメと漫画は独立したカテゴリとして集まっている。<https://www.fanfiction.net/>のサイトで誰でも無料で自由に自分が書いた作品をアップロードすることができる。長い数百ページから短い1ページもない作品までのファンフィクシ

ョンもある。非常によく書いてあるから、あまりよくない作品もたくさんある。誰でも読めたり書けたりできるので作者でない人でも評価されるという素晴らしいサイトである。

コスプレとファンフィクション以外にもう自分の創造性を表すファンダムはファンアートのことだ。ファンアートもファンフィクションとコスプレのように英語の言葉から作られた言葉である。簡単に説明すると、ファンによって描かれたかパソコンで作られた絵のことだ。好きなキャラクターを自分の好きなように変えて素敵な絵を作ることもアニメや漫画のファンの中に人気のある趣味である。アニメコンの時、みなに見せたりすることも出来る。または賞をもらうこともある。とても才能のある人は自分の作品を売ることまでできる。

最後に問題になっている点の一つを紹介する。違法でもあることで論文にあまり書けないので事実の様子だけを紹介する。これはファンサブと漫画のファンによって翻訳することだ。ファンサブは映画、アニメなどをお金がもらえなくて、自分の知識によって翻訳することで、著作権を無視にしてインターネット上に映像を乗せることだ。アニメファンサブはインターネットに乗せることは世界中であることが、やはり日本にとって利潤を失うだけで違法だ。同じく漫画をファンによって翻訳することも多い。

アニメと漫画な影響の一つは、確かに上記でのべたファンダムである。アニメの世界を知っている若い人にそれぞれの言語でも、英語でも同じことを言ったら9割の人は「アニメコン」、「コスプレ」などという表現に親しい。特に若者の中に人気のあることだ。

4. 若者の心を変える力

ここまだ、アニメの世界中での影響を見ることができた。長年を通じてアニメが海外でもいつもテレビで見られることだった。確かにあまり人気がないときもあったが、現在の状況を見ると今は、見たことがないぐらい人気のあるサブカルチャーだ。でもそれはなぜだろうか。これを探せば様々な議論と考えがある。本論文では個人的のアニメファンとしての経験を通じてこの質問に一つの考えのことを紹介する。

心理的な論文ではないが、アニメが若者の心を変える、や居場所を作る力があると考えられる。10年間近く、私もアニメのファンであるから、個人的な経験でもある。だが、10年間ぐらいにアニメの関係で大勢の人とであって話しながら私と同じような経験がある人は驚くほど多かった。この章では、10年間のアニメファンとしての経験と大勢の人との話を基にして検討する。

4.1. 個人的な経験

まずは、アニメとの出会いについて述べる。私はアニメと初めて出会ったのは子供の時だったが、そのころ夢中で見ているカートゥーンが本当は、日本のアニメであることが分からなかった。2. 2で書いてあったように最初にハンガリーで、アニメは日本のものが知られていなかった。私もテレビを見ていただけで面白そうな番組の中でアニメに出会った。初めて見たアニメは「ジャングル大帝」だった。勿論、題名はハンガリー語で翻訳してあったから幼い子供であるため日本という国が存在することすら知らなかった。しかしその年さえ、いつも見ているカートゥーンと少し異なっていることに気が付いた。

こういうタイプのカートゥーンはアニメであることを16歳になるまで知らなかった。この間にもアニメを見ていたが、16歳の時、友達に「A+」のチャンネルを紹介されたときからアニメを通じて日本文化や日本語に出会った。アニメは私に新しい道を見せてくれた、居場所を探している自分にサポートにもなった。私はアニメが好きになってから、インターネットで様々なアニメを探し、第三章に書いたようにファンサブのアニメを山ほど見つけた。最初にアニメに関する情報を求めて徐々にアニメの元にある文化に興味が強くなって、知識をもっと広げたいと思いながら日本の文化に関する情報を探し始めた。これから、アニメと日本文化に触れるイベントや機械を探し始めたころ日本語にも興味を持つようになった。二年間ぐらいでアニメを見ながら日本語や日本文化に対する興味が強くなって日本に留学した。それから帰国した後も同じような興味が残ったから日本学科に入学した。私のストーリーと同じような話を何回も聞いて、アニメが不思議な力を持つことに気が付いた。

日本のアニメの不思議な力はいつも気になったのでゆっくり複数の事実に気が付いた。カジュアル話ながら「どうしてアニメが好きになったの？」と聞いてたくさん答えで複数の同じことが出てきた。まずは、「面白い」という一般的な答えがあった。それで「何が面白いの？」と質問したらもっと具体的な答えを集めた。一番多くにあったのは「いつもテレビで見ている番組それよりカートゥーンと違う」ということだった。具体的に聞いたら、このような答えがあった。

1. 描き方
2. 子供向ではない
3. ジャンルの多様性が広い
4. 価値観が違う
5. 異文化

この五つの答えが多くて、これがアニメの特徴かもしれないと思った。詳しく検討すると、確かにそうだ。今から、これを簡単に説明する。

4.2. アニメの特徴

4. 1 で書いた五つの特徴を簡単に説明する。まずは、描き方だ。描き方を判断すると一番簡単な方法は絵を見せることだ。図 3. の絵はアニメとカートゥーンを比較した絵である。

図 3. カートゥーン対アニメ (http://nerdsontherocks.com/wp-content/uploads/2013/01/cartoon_vs_anime.jpg)



アニメを知っている人はどれがアニメでどれがカートゥーンかがすぐ分かる。アニメにあまり詳しくない人でも何かが違うと気づくはずだ。右はアメリカの人気のあるカートゥーンで左が日本のアニメだ。アニメのキャラクターはとても綺麗で詳しく影とか表情などを描く。アニメ特徴の詳しく大きく書いてある目でもある。色が鮮やかで素敵だ。勿論カートゥーンもとてもよく描いてあるが、海外意外でもうみなカートゥーンの描き方になれているのでアニメが不思議で面白いと感じるのだ。

第二は子供向きではないこと。確かに最近、子供向のアニメのように大人向けのカートゥーンもある。しかしたいの若い人たちや大人のイメージでカートゥーンは子供が見るものである。こういう考え方をもちながらアニメはまた、不思議だ。次の三つの答えも含めてこれを詳しく説明する。子供向ではないことはジャンルの多様性でも見える。子供のために可愛くて綺麗なジャンルアニメから、大人向けのホラーやヘンタイのアニメまで多くある。

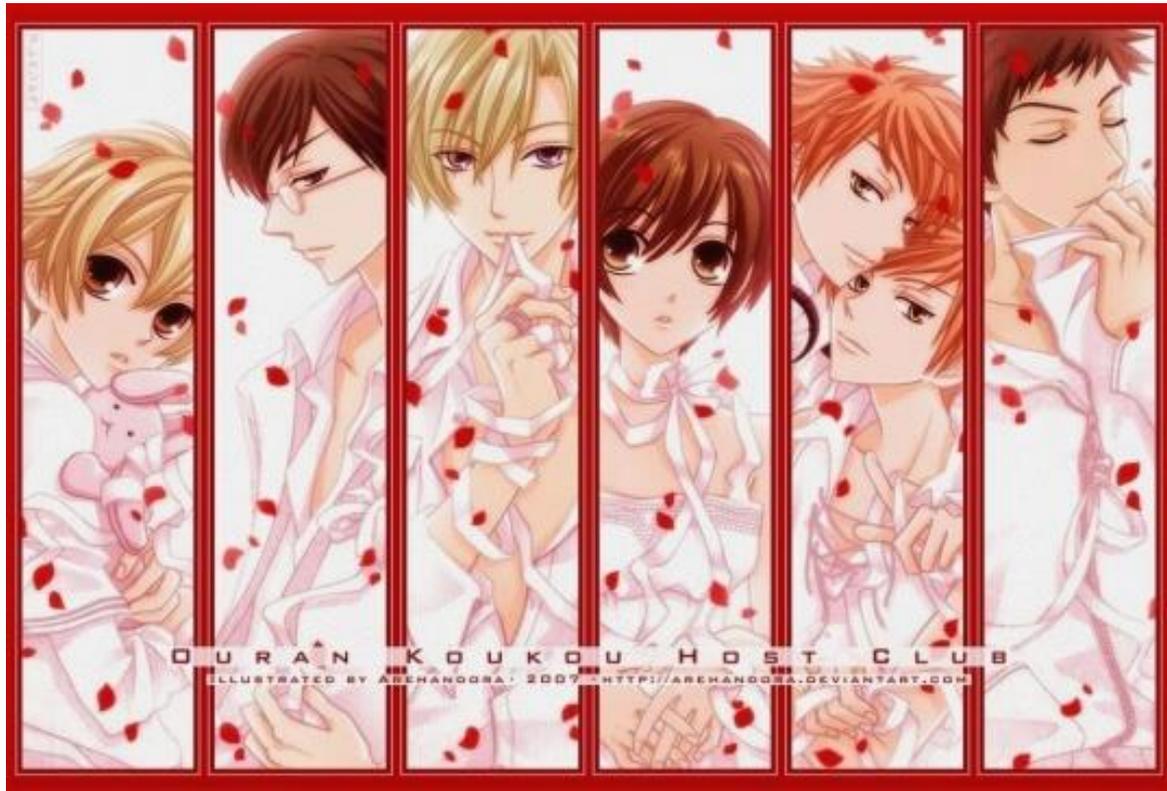
例えば青春を中心とする「少年アニメ」や「少女アニメ」というジャンルがある。少年アニメは勿論少年を向いてスポーツや武道などをテーマにするタイプである。少女アニメは高校時代の恋愛などをテーマにするのは一般的である。どれも中・高生の年齢を狙っているが大学生になっても面白いアニメである。

図4.

1.) 少年アニメ (<http://www.animesanctuary.co.uk/wp-content/uploads/2012/04/shonen-anime.jpg>)



2、) 少女アニメ (http://images5.fanpop.com/image/photos/25200000/My-favourite-Shoujo-anime-series-kur0_shkull_kiz-renjio-25291498-536-367.jpg)

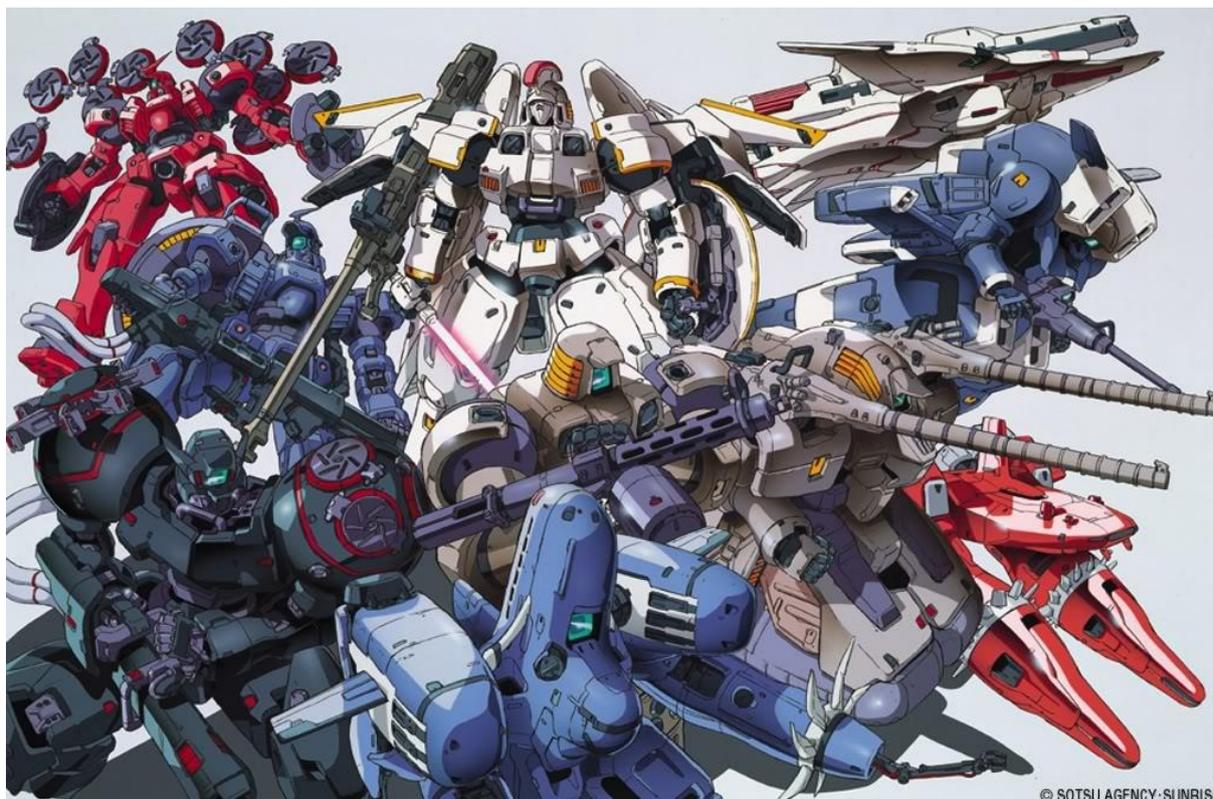


海外で最近、一番人気のジャンルは少年アニメかもしれないが、少し前アメリカに日本のアニメが最少にブームになった時にメカアニメだった。メカは巨大なロボットのアニメのことで英語の **mechanism** (機械装置) また、**mechanical** (機械の) という言葉の省略である⁵。これも主に少年アニメの一部だがやはり 20 代~30 代の男の人にもとても人気である。

⁵ <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%AB>

図5. メカアニメ

(<http://static.comicvine.com/uploads/original/14/149324/3319190-4047085239-gunda.jpg>)



続いては欧米で悪いイメージを持っているジャンルを初会する。最近あまり問題ではないがまだ、アニメに悪い判断させられることはエッチまたは Hentai アニメのことだ。特にドイツで「アニメ=ポルノカートゥーン」というイメージが昔よくあった。勿論いまでも判断されることがあるが随分イメージはよくなった。カートゥーンは子供のものと考えているドイツに Hentai のアニメが国に入って問題になった時から若い人が「私がアニメ好き」といったら大人、特に親がその子はポルノカートゥーンを見ているかもしれないという判断され大変なことになるのはまだあるが、アニメが広がってから一般的にアニメが子供向だけではないことは認められた。

次に「価値観が違う」ということも、もともと子供向か大人向けかという議論から来たかもしれない。アニメで見られる死、簿力、セックスは子供向けではない悪いイメージがあったことを上記で述べた。だが悪いことだけではなくて非常にいいはカートゥーンと異なる形で現してくる。特に少年アニメでよく出てくる「最後まで諦めないで戦う」ことは現在の世界で非常に必要な価値観と考える。何回も何回も転んでも立ち上がるということはカートゥーンでも出てくるが、子供にまだよく分からないことである。年を取って大人になると分かるかもしれないが大人はカートゥーンあまり見ない。10代の末にいる若い人にとってこの考えが非常に重要と考える。高校でいじめられたりひどい目にあったりする若者にこういう考えを見せたら立ち上がって歩き続ける。その年代に周辺の影響が非常に強いのでこういうアニメを見せたら自分の道が見つかるかもしれない、私と今まで聞いたたくさんアニメファンのように。または、アニメは現在の問題を表すジャンルもあり非常に勉強にもなれる。

最後に「異文化」という点が二つ立場から見られる。例えば上記でのべたように現在の状況を見せること、死や暴力が世界であること、人の人生は非常に難しいということなどをカートゥーンのようなアニメであらわすことはとてもアジア特に日本のような考え方。アメリカで別の方法で見せるのがある（例えば映画やコミックス）ヨーロッパであまり人生の悪い面を見せたくない文化である。そのため、大人になって初めて人生の悪い面を解決する方法で出会うことが多い。それで早めにアニメを通じて合わせせることは非常にいいことだと思う。確かにこれは個人的な意見だが、尾内歳と人と話せば多くの人にこれは見つけられない。一方、アニメファンの友達の中によくある考え方だ。

もう一つ面は異文化に触れあうこと自体だ。アニメが好きな人の中に日本の文化、日本語に興味を持つようになった人は驚くほど多い。家族では日本のことをまったく知らない人が多くて、子供がアニメを見て興味を持つようになったことが一般的である。私が通っているカーロリーガーシュパー大学でも日本文化、日本語学科に行っている学生の8割くらいはアニメが好きだったから日本に興味を持つようになった。

以上で個人的な考え方をまとめるとアニメの特徴のおかげでアニメの人に与える影響はこの五つのことであると考え。確かにこれ以上にもたくさん議論がある。人それぞれの考えで心理的な勉強に近くことを研究することは非常に難しい。主観的なことは客観的より多くてどれが正しいか判断しにくい。どの議論にも正しいと正しくないことが

ある。私が書いたことも主観的で経験を基にしたことであつた。勿論、反対する人もいるかもしれない。

5. 終わりに

本稿では、アニメの海外の影響について検討してみた。アニメの海外の歴史を初め現在のアニメ現象状況について分析した。それから、私の経験や二次的論文やドキュメンタリー短編映画を基にして個人的な考えをシェアした。

アニメの海外での存在はまだ幼いともいえるが、短期でも重大な影響を与えた。日本のアニメはアニメーションの関心を変えることだけではなく、インターネット上に新しいコミュニティを作り出した。それから、アニメファンの中に人と人の関係も仲良くする力も持つともいえる。海外でまだサブカルチャーと呼ばれているため、様々な社会集団かまだ判断されることは多い。しかし、アニメに感心を持つ人の数が毎年徐々に増加するので、アニメを好きな人に対する悪い判断は弱めるかもしれない。

一方、今からも日本は毎年、海外でも人気になるアニメを作り出せるか、アニメファンのアニメの対する感情や興味がいつまで続くのかなどの疑問に答えるのは難しい。それから、最近耳に入ったことはアニメファンに恐ろしいことかもしれない。日本は、インターネット上でのアニメや漫画のファンサブやファンの翻訳によって高い利潤を失ってしまった。それで、いろいろなアニメや漫画の著作権の許可のない内容を含むサイトに対する対策を8月から始まった。その代わりとして、このサイトで (<http://manga-anime-here.com/>) アニメや漫画を合法的に読めることになった。しかしこのサイトで本当に見たいアニメや読みたい漫画を見つけられるのか、海外でのアニメと漫画の未来はどうなるのかを今後の課題として検討したいと考える。

参考文献

Patric Drazen: Anime Explosion – The What? Why? & Wow! Of Japanese animation, Stone Bridge Press–Berkely, California 2003, 2014 (revised)

Susan J. Napier: Anime: From Akira to Howl’s Moving Castle – Experiencing Contemporary Japanese Animation, Palgrave Macmillan 2001, 2005 (updated)

Jonathan Clements & Helen McCarthy: The Anime Encyclopedia Revised and Expanded Edition, Stone Bridge Press–Berkely, California, 2006

<http://anoblogja.blogspot.jp/2013/09/az-animek-tortenete-magyarorszagon.html>

<http://wikipedia.org>

<https://www.youtube.com/watch?v=bR7F3CU3Ai0>

<http://index.hu/kultur/eletmod/anim0929/>