



「ゲームプロデュース論」アドバンスドレポート 01

なぜ海外の人は日本のようなアニメ・ゲームを作れないのか

2017年9月27日

〇〇 〇〇

1. はじめに

第二回の授業で日本のゲーム・アニメの海外人気の理由として日本のクリエイティブの独自性が挙げられた。それを踏まえた上で、なぜ海外の人は日本のように作れないのか、日本の歴史的背景に重点を置き、調査した。

2. 調査結果

日本のアニメは、「遅刻しそうになって走っているとき、たいていパンをくわえている」や、「なにかが突然ひらめいたり、わかったりしたときは画面が静かな暗い水面に漂う羽根のシーンに変わる」、「何かのリアクションをするとき、等身が変わったり変身する」といったシーンがよく見られるがこれは日本独自のあるあるのようだ。

また、海外でもコスプレをする人が増えており、ファッション性の高さが日本のアニメを好む理由にもなっていることがわかった。

3. 考察

日本人にしか作れない作品があるのは、良くも悪くも日本に対するイメージによるものだと考えた。海外は移民が多く他国との交流で、独自の文化を築き上げることが難しいことや、その国に対するイメージが出来上がっているのに比べ、日本は歴史的に閉鎖している期間が長かったため、独自の文化を築き上げることができた。そして、孤立していたことにより他国が日本のことを知る機会があまりなく、イメージが固定されていないことから、たくさんの国が違和感なく受け入れられる土壌ができていたことが大きな原因だと考えた。

また、日本のアニメはキャラクターに唯一無二の特徴的なファッションやアイテムを身に付けさせている。これも日本の独自のセンスや流行が現れており、こうした発想は日本人特有の感性が影響しているのではないかと考えた。

4. まとめ

日本人は歴史的な背景が影響し、独自の文化や発想力、感性を身に着けることができた。それらが作品を作る上で活かされ、海外の人では作ることが難しいアニメ・ゲームを生み出すことができるという結論に至った。

参考資料

日本人が見落とす、日本アニメの素晴らしさ！

http://tocana.jp/2015/03/post_5346_entry.html

海外の人は日本のアニメが好き

<http://www.thecornwallisgroup.org/workshops.php>

⇒とても良く書けています。日本の歴史的な背景が、アニメ・ゲームを生み出した。それを強みにして作品を作ると、海外でもうけるね。