



なぜ海外でアニメやゲームが人気なのか

2017 年 9 月 28 日

〇〇 〇〇

1. はじめに

第 2 回の講義で、日本のアニメやゲームが海外で人気の理由は、日本には宗教と文化のタブーがないからという先生の見解を学んだ。私はこのことから、もっと日本のアニメやゲームがなぜ人気なのかということを深く掘り下げたいと考え、論文を元に調査した。

2. 調査結果

日本のアニメには、海外には見られないストーリー性の高さとジャンルの多様性という特徴がある。ジャンルについては幼い子どもが見るようなものから、ストーリーが綿密に作り込まれている大人も楽しめる内容のものまで様々な種類のものがある。

昭和 40 年代後半より、安保闘争や学生運動に参加していた人たちが制作者側にまわり、子ども向けアニメに政治などの大人向けの表現を盛り込んでいくようになった。これにより、アニメは大人になっても楽しめる内容・表現の過激さという日本独特の方向性を産み出した。

3. 考察

論文に記載されているように、日本のアニメのストーリー性の高さは素晴らしいと思う。ジブリを例に挙げると、『もののけ姫』や『平成狸合戦ぽんぽこ』は幼い頃見た時『もののけ姫』は怖い印象、『平成狸合戦ぽんぽこ』は狸の化ける姿が面白いとしか思っていなかったが、今見返すとどちらも人間と自然の共存について考えさせられる内容となっている。このように、日本のアニメには子どもだけではなく、大人向けのストーリーが盛り込まれている。

また、このことはゲームにも同じことが言えると考えられる。スクウェア・エニックスが出した『ライフイズストレンジ』というゲームは、主人公が時間を巻き戻す能力を持ってしまう話であり、最後に親友を犠牲にするか街を犠牲にするかという究極の選択をプレイヤー

にさせる内容となっている。最後の結末で泣きそうになってしまうという心を揺さぶられたストーリー性の高さに驚いた。さらに、『ぼくのなつやすみ 2』では、主人公のぼく君が母親の出産で夏休みの間だけ田舎の親戚に預けられるという話なのだが、どこか懐かしい雰囲気と周りの人の温かさにじーンときてしまい、8月31日を迎える時には自分がぼく君になりきっていて、お別れを言うシーンでは泣いてしまった。

このように、日本のアニメやゲームには主人公と自分を重ねてしまうストーリー性の高さが挙げられ、さらに子ども向けのものばかりではなく、大人向けのものが充実している点が海外でも人気がある理由だと考える。

4. まとめ

日本のアニメやゲームの人気の理由を更に深く知ることができた。子どもが見ても大人が見てもどちらも楽しめるという日本のレベルの高さを改めて知り、海外でもっと人気になってアニメやゲーム市場を盛り上げてほしいと思った。

参考文献

『オタク文化の経済価値に関する経営学的考察』

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jasmin/2010f/0/2010f_0_38/_pdf

⇒良く書けています、論文を参考文献にしているのがすごい。日本のアニメやゲームは大人にも向けられたものなのだ。