

「JENESYS2022」 日中青年オンライン交流（アニメ・漫画）

1. オンライン交流概要

【目的】

本プログラムは、日本と中国の大学生を対象に「アニメ・漫画」をテーマにオンライン交流を実施し、両国の若者が双方の文化・芸術への理解を深め、友情を醸成することを目的として実施しました。日中の学生が共に社会課題をテーマにした擬人化キャラクターを考案する中で、より深く考え、各々の価値観や課題に対するスタンスについて理解を深めることを目指しました。

日中青年オンライン交流は、テーマ別に計3回開催し、本プログラムは2回目となります。

【参加者】 日中のアニメ・漫画を学ぶ、または好きな大学生 中国側 20 名、日本側 17 名

【日程】

日にち 訪問地	内容	参加者の質問・反応（参加者の人数実績）
1 回目 3 月 22 日 東京都	【セミナー】 ①事業趣旨の説明 ②セミナー・質疑応答 テーマ：「アニメ・漫画や小説にでてくるキャラクターの日中での違い」 ③グループワーク（役割分担決定）	セミナーを聞いて、参加者からは「中国のヒーローの特徴を中国人の商人気質と結びつけていたが、具体的な関連性はあるか」「ヒーローについて、日本は女々しく、中国は強すぎてリアリティがない、とのことだが今後もこの特徴は受け継がれるのか」などの質問が挙がりました。（参加者：中国大学生 20 名、日本大学生 17 名）
2 回目 3 月 23 日 東京都	【テーマに関する交流】 ①グループワーク（日中共通の課題をテーマにした擬人化キャラクターを考案） 【テーマ】 Group 1：フードロス Group 2：ネットリンチ Group 3：マイクロプラスチック汚染 Group 4：森林資源の保護 Group 5：長時間労働 ②各グループの作品（擬人化キャラクター）発表 ③感想発表	参加者は、グループテーマの社会課題について議論した上で、擬人化したキャラクターを作り上げました。Group 1 は「Save」という名前のフードロスをする人間と戦うキャラクター、Group 2 は弱さと攻撃性を併せ持つ「匿名多面人 A」、Group 3 は海の生物と共に困難に立ち向かう冒険家「見習いクラゲちゃん」、Group 4 は子供にしか見えない森の精霊「心音樹（愛称：樹意ちゃん）」、Group 5 はエナジードリンクを飲みながら他人の顔色を伺って働いている「残業福ちゃん（加班阿福）」というキャラクターを創作し、発表しました。参加者からは「日本の学生と突っ込んだ議論ができ、社会課題への考え方に多くの共通点が見つかった」「ク

3. 中国大学生の感想（抜粋）

◆ 首都師範大学の学生

中国と日本の若者が1つのテーマについて、その背後にある原因や社会的意義を話し合うことによって、中日両国の価値観や理念を共有し、文化の違いを体験できたことが、とても面白くて有意義でした。また、フードロスに対する日本社会の考え方を知ることができ、日本の伝統文化や伝統的要素の意味も理解することができました。確かに、中国の概念とは少し異なるところもありますが、とても勉強になりました。

◆ 首都師範大学の学生

日本の学生と直接意見交換したり、共に課題に取り組んだり、フリートークを体験したり、目新しいことばかりでした。日本の学生はアニメ・漫画のキャラクターについてよく知っていて、積極的に意見を言い、斬新なアイデアをどんどん出してくれたので、双方からインスピレーションの火花が飛び散りました。また、創作したキャラクターの名前を一緒に考え、二つの文化が共感できることをあらゆる面で表現しようと思いました。双方ともに参画意識が高く、わくわくするイベントでした。同年代の日本の若者と実際に会話をしたのはこれが初めてでしたが、日本の学生はみんな多少なりとも中国語を理解できて、中国にかなり興味のある中国語専攻の学生もいたのは意外でした。同時に、日本語専攻の学生として、貴重な実践の機会を得ることができました。国は違っても、同じ趣味があり、お互いを理解したい、仲良く交流したい、という心からの願いがありました。すべての課題が終了した後で 15 分間設けられた逐次通訳なしのフリーチャットルームに、私たちのグループの日本人学生は全員が進んで入り、挨拶をしたり、今日の交流の感想を言い合ったり、一緒にいい思い出づくりができたことに感謝し合ったりしました。両国の若者が友好を深める新たな可能性を目にし、今後このような機会やイベントが増えてほしいと思いました。

◆ 首都師範大学の学生

中日青年アニメ・漫画交流に参加できたことは光栄で、とてもうれしく思います。セミナーでは、加藤教授から中国と日本のアニメ・漫画に関して、キャラクターの違いについての講義を聞き、とても勉強になりました。また、グループワークでは、長時間労働（九九六）をテーマに、日本の学生と意見交換して協力しながら自分たちのグループの擬人化キャラクターを作り出しました。その過程で、日本の職場の現状や、中国と日本の職場の違いを理解できたし、自分の語学力を鍛えたり視野を広げたりすることもでき、大きな収穫を得ることができました。

◆ 首都師範大学の学生

今回の交流のテーマである中国と日本のアニメ・漫画に関する問題について、理解が深まりました。例えば、主人公の性格設定や人生経験などの違いです。また、この交流によって私の語学学習へのやる気が高まり、アニメ・漫画の違いや共通点をもっと知りたい、比較することでもっ

と面白いことを見つけない、と思うようになりました。日本の学生とオンラインで会うことができたことは、本当に有意義な経験でした。

4. 日本大学生の感想（抜粋）

◆ 津田塾大学の学生

今回のオンライン交流では、まず加藤先生の講演から、日本と中国のキャラクター間にはメンタル面に決定的な違いがあることを学んだ。実際に自分たちでキャラクターを創り上げる段階に移ると、日中間の着眼点の差が顕著に現れたと感じた。私が属していた第2グループは「ネットリンチ」というテーマでキャラクターを生み出したが、中国側はキーワードに「加害者」「被害者」という概念を挙げて、ネットリンチの恐怖を全面に押し出す構図を提案し、そこに「私たちはネットリンチに徹底抗戦しなければならない」という自分たちの意見を込めていた。日本側は「加害者」を完全な悪として描くのではなく、他者を攻撃することでしか自分を保てないという加害者側の脆さといった不安定な側面や、彼らを加害者に至らしめた更に深い社会の闇を加えることを提案した。これらが合わさることで「匿名多面人 A」という加害者に焦点の当たったキャラクターが完成した。中国側の学生達は象徴的な側面を引き出し「ネットリンチ」を打ち負かさなければならない悪の対象として描写することに長けており、日本側は悪の中に隠された背景を汲み取り「誰もが苦しんでいる」というリアリティを加えることに長けていたと感じた。

◆ 中央大学の学生

今回は、中国側の方が議論や話を進めてくださり、その話の内容もリードしていった。ここにも中国と日本の違いが現れていて興味深かった。また、このような社会問題は世界共通であり、多少の差はあれど根本的な原因やイメージするものは同じであると分かったので、一国で解決しようとするのではなく、全世界で解決へ向けて動けたら良いと思う。またその時、言葉では伝わりにくかったり、勘違いを生む可能性もあるので、イラストなどビジュアル面から情報発信していくということも有効だと分かった。

◆ 大東文化大学の学生

今回のオンライン交流は、とても楽しかったです！アニメでも、両国には性格の違いや考え方の違いがあり、とても勉強になりました。また、交流会で一緒だった中国の学生さんと今でもチャットでおしゃべりをして楽しんでいます。彼女から中国語を学んだり、私が日本語を教えたりしていてとても楽しく勉強しています！

5. 参加者の対外発信、報道記事等

中日青年“动漫”主题交流交流活动成功举办 中国社科院日本所 2023-03-24 19:45 无评论数 3月22日、23日、由烟台中日友好协会和韩国王中明中日青年“动漫”主题交流交流活动以线上方式在北京、上海举行。本次活动由烟台大学和中国国际交流中心、烟台大学、清华大学、中国人民大学等共同主办。此次交流活动旨在通过动漫这一深受年轻人喜爱的文化形式，增进两国青年之间的了解和友谊。 中日青年交流活动（动漫） 中日青年オンライン交流（アニメ・漫画） 本次活动以动漫为主题，吸引了来自两国的青年学生参与。活动内容包括动漫作品展示、交流讨论等环节。参与者们围绕动漫角色设计、故事情节创作等方面进行了热烈的交流和分享。此次活动不仅促进了中日两国青年的文化交流，也为两国青年搭建了良好的沟通平台。	中日青年“动漫”主题交流交流活动成功举办 中国社科院日本所 2023-03-24 19:45 无评论数 3月22日、23日、由烟台中日友好协会和韩国王中明中日青年“动漫”主题交流交流活动以线上方式在北京、上海举行。本次活动由烟台大学和中国国际交流中心、烟台大学、清华大学、中国人民大学等共同主办。此次交流活动旨在通过动漫这一深受年轻人喜爱的文化形式，增进两国青年之间的了解和友谊。 中日青年交流活动（动漫） 中日青年オンライン交流（アニメ・漫画） 本次活动以动漫为主题，吸引了来自两国的青年学生参与。活动内容包括动漫作品展示、交流讨论等环节。参与者们围绕动漫角色设计、故事情节创作等方面进行了热烈的交流和分享。此次活动不仅促进了中日两国青年的文化交流，也为两国青年搭建了良好的沟通平台。
2023年3月24日（中国宋慶齡基金会 HP） 「中日青年交流（アニメ・漫画）成功裡に開催」 今回の交流は、アニメ・漫画のキャラクターデザインについて、セミナーやグループ交流を行い、中日の青年が時間や距離の障害を乗り越えて互いに学び合い、深く交流した。	2023年3月24日（澎湃新聞） 「中日青年交流（アニメ・漫画）成功裡に開催」 現在社会のホット 이슈をテーマにキャラクターをデザインし、交流した。学生たちは互いの見解を分かち合い、熱い議論を繰り広げた。参加者は「日本側の多彩で興味深い考え方を知り、中日文化の神髄に触れることができ、学びが多かった」と話した。
🌟順調に終わりました！🌟 学日语三年以来第一次有机会能和除老师之外的日本朋友进行对话。（当然还要继续頑張ってください！） 最想感谢同传老师的背后支持，要及应对我们各种各样的新奇想法，你们辛苦了！希望能持续提升日语会话能力，争取下次能帮同传老师减轻压力。😊 这次的机会真的非常难得，能和日本方面同学还有美院的同学一起通力合作创造一个动漫人物！我们跨越了学科专业、跨越了文化差异，奔着同一个目标努力着，交流着彼此的看法，并完成了最后的创作。😊 日本的同学们对于动漫人物的理解真的很深。各种各样的设定和想法真的丰富了角色的生命力，仿佛世界上真的会存在着这样一个人物。💖美院的同學效率極高，能將各方意見及時听取並運用到創作中，讓存在於想法和概念之中的角色躍然於紙上，大魔術師無疑了！ 👉另外感謝同科战友李さん，臨場反應真的太快了，膜拜你強大的語言組織能力！💖 啊～想說的還有很多，非常令人回味的一次經歷，也是語言學習的一次實戰演練！希望未來能有更多機會同日本的同學進行著各領域的交流！楽しんでます！🥰🥰🥰 收起	🐶🌞 很荣幸也很开心能够参加此次中日青少年动漫交流活动。 在活动中，听了加藤教授关于中日动漫，小说人物出场差异的讲座感到受益匪浅。同时，在小组活动中，以996为题，通过与日本同学的交流，思维碰撞与共同努力之下，诞生了自己小组的拟人化人物。在这个过程中不光了解到了当今日本职场的状况，中日职场的差异，而且锻炼了自己的语言，拓宽了视野，收获颇丰。 收起
2022年3月24日（SNS） 日本の学生と専攻や文化の違いを超えて、互いの考えを話し合いながら同じ目標に向かって努力し、作品を作り上げることができました。こんなチャンスはなかなか無いです。	2022年3月24日（SNS） 加藤教授のセミナーは、得るものがあったです。グループでは「長時間労働」をテーマに交流しましたが、現在の日本の職場の状況や中日の職場の違いについて知ることができ、視野を広げられました。



为期两天的中日青年交流活动圆满结束啦（呱呱呱呱呱呱）❤️😋🍉🍉虽然是线上形式，不过能这样和日本同龄的同学全程交流还是第一次～交谈和合作都超级愉快，还交换了联系方式！！（这辈子没这么高强度以小时为单位输出日语过😂）能得到这样的机会非常荣幸～希望以后这样的机会越来越多呀～



能参加这个活动实在太开心啦😊和日本的朋友们聊了很多关于食物浪费还有一些其他的话题🌸很开心，希望下次还能有这样的机会和日本的青年朋友们多多交流！！



2022 年 3 月 24 日（SNS）

オンラインとはいえ、こんな風に日本の学生と交流したのは初めてでした。話し合いや共同制作もとてもたのしかったですし、連絡先も交換しました。こんな機会が増えるといいな。

2022 年 3 月 24 日（SNS）

日本の学生とフードロスやその他の話題について、たくさん話しました。楽しかったので、次、またこのような機会があれば、日本の若者とたくさん交流したいです。

実施団体名：（公財）日中友好会館