

JENESYS 日本・インドネシア漫画・アニメ交流（オンライン）の記録

1. プログラム概要

【目的・概要】

日本の大学生 3 名とインドネシアの大学院生 4 名が、漫画やアニメを通じて両国の相互理解と友好促進を図ることを主目的として、2026 年 3 月 25 日～30 日の間にオンラインで実施しました。双方の参加者がそれぞれの国の漫画やアニメの魅力を紹介するとともに、自宅の様子を紹介し合うバーチャルホームツアーを行い、相互理解を深めるとともに、参加者同士のネットワークを構築しました。

【参加者】日本の大学生 3 名、インドネシアの大学院生 4 名 合計 7 名

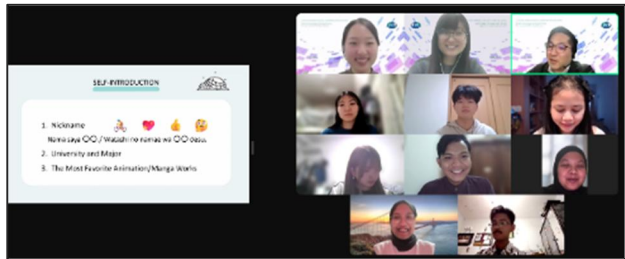
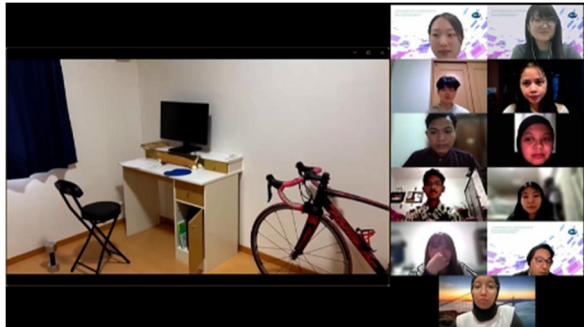
【訪問地】山梨県 7 名、岡山県 7 名、インドネシア 7 名

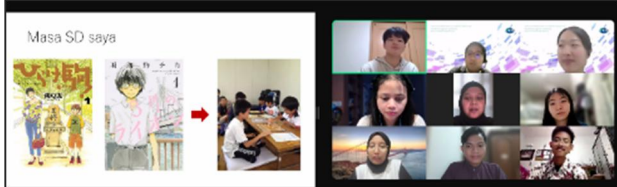
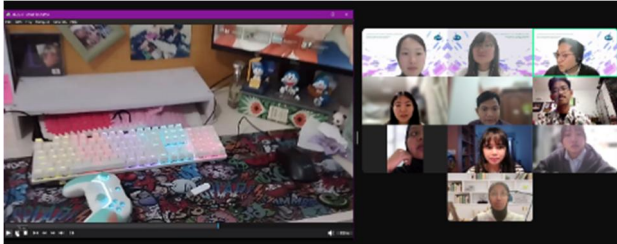
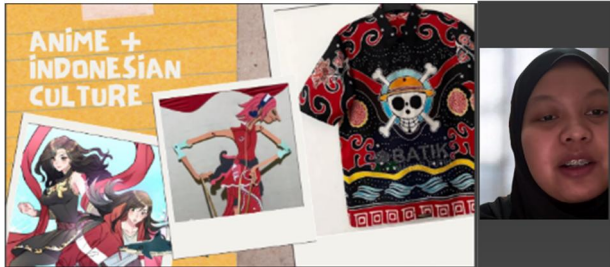
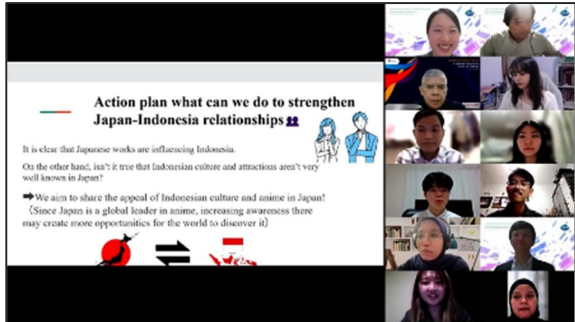
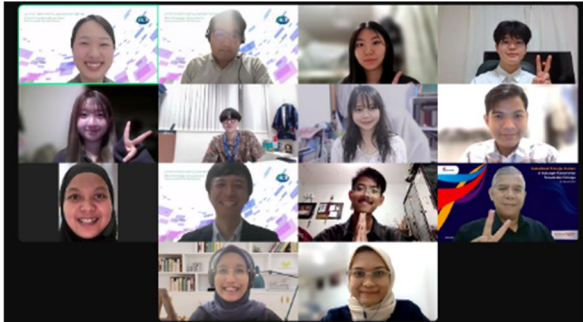
【日程】

2026 年

3 月 25 日（水曜日）	【オリエンテーション】概要説明、自己紹介等 【学生交流】バーチャルホームツアー（日本学生の自宅紹介） 【学生交流】テーマ関連発表（日本の漫画・アニメ）、質疑応答
3 月 26 日（木曜日）	【学生交流】バーチャルホームツアー（インドネシア学生の自宅紹介） 【学生交流】テーマ関連発表（インドネシアの漫画・アニメ）、質疑応答 【学生交流】グループ交流 【ワークショップ】報告会準備（プログラム成果のとりまとめ、プログラム後の活動計画（アクション・プラン）の作成）
3 月 30 日（月曜日）	【報告会】プログラム成果・プログラム後の活動計画（アクション・プラン）発表

2. 記録写真

	
2026 年 3 月 25 日【オリエンテーション】 自己紹介	2026 年 3 月 25 日【学生交流】バーチャルホーム ツアー（日本学生の自宅紹介）

	
2026 年 3 月 25 日【学生交流】バーチャルホームツアー（日本学生の自宅紹介）	2026 年 3 月 25 日【学生交流】テーマ関連発表（日本の漫画・アニメ）
	
2026 年 3 月 26 日【学生交流】バーチャルホームツアー（インドネシア学生の自宅紹介）	2026 年 3 月 26 日【学生交流】バーチャルホームツアー（インドネシア学生の自宅紹介）
	
2026 年 3 月 26 日【学生交流】テーマ関連発表（インドネシアの漫画・アニメ）	2026 年 3 月 26 日【学生交流】グループ交流
	
2026 年 3 月 30 日【報告会】	2026 年 3 月 30 日【報告会】集合写真

3. 交流中に参加者から寄せられたコメント（抜粋）

◆ 【学生交流】バーチャルホームツアーについて

- ・ 日本の家が漫画やアニメで見たままで、とても驚きました。（インドネシア）
- ・ インドネシアの漫画本は教科書のような見た目をしていましたが、『NARUTO』などの日本の漫画は私の持っている日本語のものと表紙が同じで驚きました。（日本）
- ・ インドネシアの家は、外観や内装が日本と全く異なり、気候の違いを感じることができました。クトゥパット（Ketupat・ラマダン明けに食べる料理）が日本のちまきと似ていて、実際に作っているところを見せてもらって面白かったです。（日本）

◆ 【学生交流】テーマ関連発表（日本やインドネシアの漫画・アニメ）について

- ・ 『3月のライオン』という漫画で将棋を知りました。いじめなどの社会問題も描かれており、自分にとって衝撃でした。（インドネシア）
- ・ サッカーが好きで、『キャンプテン翼』や『イナズマイレブン』を知っています。（インドネシア）
- ・ バンドン工科大学はスタジオジブリ作品の世界観に似ており、ジブリのアニメの中にいるような感覚を味わうことができるので、皆さんぜひいらしてください。（インドネシア）

◆ 【学生交流】グループ交流での交流内容について

- ・ 日本の漫画は数十年にわたり絵柄に大きな変化がありませんが、インドネシアの漫画は古くはアメリカン・コミックス（アメコミ）の影響を受けた絵柄であった反面、2000年代初旬から日本の影響を受け、日本の漫画に似た絵柄に近づいていると思います。（インドネシア）
- ・ インドネシアではなぜ手描きよりも3Dアニメの方が人気があるのか、日本のジブリ等の作品ではなぜデジタル化ではなく手描きにこだわるのか、日本のアニメのトレンドなどを議論しました。（インドネシア）
- ・ 日本のアニメがより発展するためには、海外のアニメーターにも制作に参画してもらうなど、海外の人材との協働が鍵になると思います。（日本）
- ・ インドネシアでは、アニメを活用して自国の文化を守ろうとする動きがありますが、日本ではアニメが文化を守るために使われるケースはあまり見られないと思いました。（日本）
- ・ AIがジブリの絵を学習し、似た絵を生成するという問題が起こっており、イラストレーターや漫画家、アニメーターにとっては死活問題であるため、手描きの作品を守るためには何が必要なのかを議論しました。（インドネシア）

4. 参加者の感想（抜粋）

◆ 日本 大学生

インドネシアの漫画・アニメ文化におけるリアルな意見や感想を沢山聞くことができ嬉しかったです。特にインドネシアでは、文化を守るメディアとしての役割を漫画やアニメが担っていることを知ることができました。

◆ 日本 大学生

バーチャルホームツアーを通して、実際にインドネシアを訪れたような感覚になり、インドネシアを身近に感じることができました。また、英語で直接やり取りする楽しさに加え、全体では通訳者を介してそれぞれの母語でコミュニケーションをすることで、インドネシアの漫画・アニメや文化を詳細に理解することができました。漫画・アニメという大まかなひとつのトピックに対して色々な視点から考えることで、自身の視野が広がり、とても良い機会となりました。

◆ インドネシア 大学院生

私が特に印象に残っているのは、グループ交流とバーチャルホームツアーです。これらを通して新しい視点を得ることができ、自分自身の考え方の幅が広がりました。また、今後のプロジェクトにつながるアイデアを得る良い機会にもなりました。

◆ インドネシア 大学院生

短期間のプログラムでしたが、全体として非常に有意義で、十分に学びのあるものでした。何より非常に興味深かったのは、様々な背景を持つ日本の学生や地域の方々とつながりが持てたことや、日本の生活習慣や文化について学べた点です。

◆ インドネシア 大学院生

今回のプログラムでは、実際に日本を訪れる機会はありませんでしたが、日本の友人たちが紹介してくれた日本の様々な場所を見て、日本はとても魅力的な場所だと感じました。いつか実際に訪れてみたいです。

5. 報告会でのプログラム成果とアクション・プラン発表（抜粋）

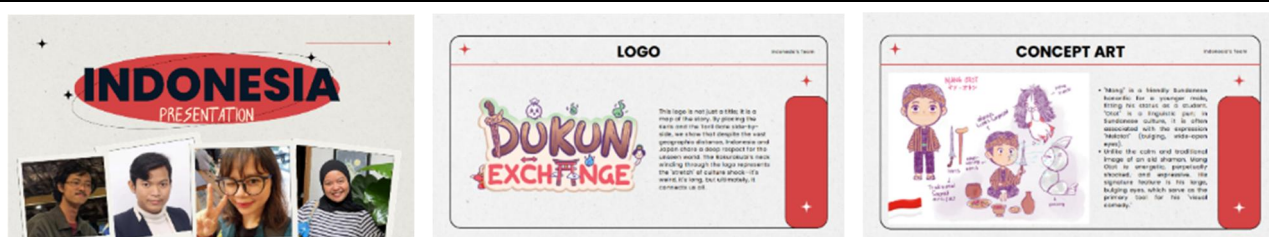
訪問地：山梨県、岡山県、インドネシア 全2グループ発表

日本グループ		
	Action plan what can we do to strengthen Japan-Indonesia relationships It is clear that Japanese works are influencing Indonesia. On the other hand, isn't it true that Indonesian culture and attractions aren't very well known in Japan? ⇒ We aim to share the appeal of Indonesian culture and anime in Japan! (Since Japan is a global leader in anime, increasing awareness there may create more opportunities for the world to discover it) 	Action plan what can we do to strengthen Japan-Indonesia relationships ★ Host an event to showcase the charms of Indonesia through anime and manga → Translate and screen Indonesian films in university + Communicating online with Indonesian students after the screening (Exchanging their culture, comments, etc.) → For example, 3D animation, etc. (JUMBO, RAMAYANA)  
【成果の発表】 ◆ プログラムを通して気づいた日本の魅力 - 漫画・アニメの絶大な影響力：バーチャルホームツアーで日本の日常生活がアニメの世界そのままという感想があったように、想像以上に日本文化が浸透していることを再確認しました。 - 伝統と現代技術の融合：デジタル主流の中で手描きにこだわるジブリのような制作スタイルが、世界の人々の心を捉える魅力になっていると気づかされました。 - 国境を越える新たな価値の創造：日本のアニメがインドネシアの経済や文化、さらには現地のクリエイティブなスタイルにも影響を与え、新たな価値を生み出している点に魅力を感じました。 ◆ プログラムを通して知ったインドネシアの魅力 - 伝統を守る創造的な工夫：ジャワ語の神話を漫画化したり、伝統衣装のバティックと日本のアニメをコラボレーションさせるなど、メディアを活用して自国の文化や伝統を次世代へ繋ごうとする工夫が魅力的でした。 - 多様な文化の受容性：日本と米国双方のスタイルを取り入れ、2D から 3D まで幅広いジャンルのアニメを独自の文化として楽しむという柔軟性を感じました。 - 高い問題意識：AI がクリエイティブ業界に与える影響を日本以上に重く受け止め、反対運動が起こるなど、文化を守るための強い熱意に感銘を受けました。		

【アクション・プラン】

インドネシアの作品が日本では十分に浸透していないという課題があると感じ、「若者に向けてインドネシアの作品の魅力を伝えるイベント」を開催します。具体的には、大学のゼミやカフェにおいて、インドネシアの3Dアニメ（『JUMBO』など）や伝統文化を学べる作品（『RAMAYANA』など）を翻訳して上映します。鑑賞後にはオンラインでインドネシアの学生と交流し、作品や文化について語り合える場を設ける予定です。そのために、まずは自分たちがインドネシアの知見を深め、日本人がインドネシアの作品を愛するきっかけを作ること、双方が刺激を与え合える関係性を築いていきたいと考えています。

インドネシアグループ



【成果の発表】

- ◆ プログラムを通して気づいた日本の魅力
 - ・ 伝統文化：巫女や芸者といった日本の伝統的な職業や文化が、漫画やアニメの題材として魅力的に描かれています。
 - ・ ポジティブな影響力：『キャプテン翼』や『3月のライオン』のように、読者に特定の職業や競技へのインスピレーションを与えるなどのポジティブな影響力があります。
 - ・ テーマパーク：作品の世界を実際に体験できる漫画やアニメをテーマにしたパークが各地にあり、行ってみたいと思わせる力があります。
- ◆ プログラムを通して知ったインドネシアの魅力
 - ・ ワヤン漫画：伝統的な影絵芝居（ワヤン）を漫画化した独自のジャンルがあり、伝統的な装飾と物語が融合した独特の表現などの魅力があります。
 - ・ 優れた文化的適応力：インドネシアは時代に合わせてアメコミや日本の漫画のスタイルを取り入れるといった柔軟性があります。
 - ・ クリエイティブな融合：『ONE PIECE』柄のバティックや『NARUTO』のワヤン化など、自国文化と日本のコンテンツを融合させる高い創造性があることを再発見しました。

【アクション・プラン】

私たちはデザイナーやイラストレーターとしての背景を活かし、SNSで発信するコミック・ストリップ形式のシリーズ『Dukun Exchange（ドゥクン・エクスチェンジ）』を制作します。インドネシアの呪術師（ドゥクン）と日本のイタコや呪術師が互いの国を訪れ、超自然的な儀式や精神文化の違いに驚く「カルチャーショック」をユーモラスに描く物語です。親しみやすいキャラクターデザインを通じて、両国の若者が共通の笑いや感情でつながる機会を作ります。4月から6月にかけて制作・公開し、JICEや現地のインフルエンサー、イベント等と連携して「日本とインドネシアの友情」を広く発信していきます。

実施団体：一般財団法人日本国際協力センター（JICE）