



メディア表現×異文化コミュニケーション 「日本文化の魅力を海外へ発信しようプロジェクト」

情報学部 奥村 真司



専門領域は、外国語教育法、コンピュータ支援言語学習、および異文化コミュニケーション。シンガポール、アメリカ、オーストラリアでの約10年間の生活を通じて、異なる文化的・言語的背景を持つ人々と交流し、多様な価値観を共有する意義を実感してきた。現在、日本の英語学習者と海外の日本語学習者をデジタルツールでつなぎ、オンラインで交流し異文化理解を深めるバーチャル・エクスチェンジの実践研究を行っている。
(おくむらしんじ)

当ゼミナールのテーマは、「メディア表現 × 異文化コミュニケーション」である。ゼミナールの活動の一つとして、学生がデジタルツールを用いて日本文化のさまざまな側面を海外の大学生に発信し、相手からのコメントを受け取るというバーチャル・エクスチェンジを行っている。本稿では、この活動の概要とその意義について述べる。

日本のサブカルチャーの魅力と国際化

日本のサブカルチャー（サブカル）は、マンガ、アニメ、ゲームなど幅広いジャンルで世界中から支持されている。これまで、マンガでは『ONE PIECE』『ドラゴンボール』などが多言語で翻訳され、長い間多くの国で読まれてきた。また、最近ではアニメ『鬼滅の刃』や『進撃の巨人』がグローバルヒットしている。ゲームでは『ポケモン』『マリオ』などが絶大な人気を誇り、特に任天堂やソニーは世界的なブランドとして知られている。近年インターネットの急速な発達により、作品の広がりが増したことで、日本のサブカルは、独自の文化的魅力と圧倒的な影響力を背景に、世界でますます存在価値を高めている。さらに、日本のサブカルはもはや個人の趣味の域にとどまらず、国際交流にも一役買っている。特に、コミックマーケット（コミケ）やコスチュームプレイ（コスプレ）などの国際的なイベントは人々のつながりを強めるとともに経済効果にも大きく寄与しており、今後もさらに進化を続けていくであろう。

ゼミナール活動の概要

本ゼミナールでは、日本のサブカルに関心を持つ学生たちが、その魅力を海外に発信するプロジェクトに取り組んでいる。このプロジェクトは、デジタルツールを用いて、学生たちの視点を活かしながら日本文化を紹介し、異文化交流や相互理解を促進することを目的としている。

プロジェクトは3つのステップで進められる。まず、学生はアニメ、マンガ、ゲーム、アイドル、J-POPなどの分野から、自身の興味や特技に基づいてテーマを選定する。その後、テーマの特徴や歴史的背景について深くリサーチを行う。

次に、選定したテーマをどのような切り口で紹介すれば海外の受け手の興味を引きやすいかを考える。例えば、アニメの魅力を伝える際には、作画技術の高さだけでなく、キャラクターの多面的な魅力やストーリーが持つ普遍的なテーマにも目を向ける。また、受け手の文化的背景や価値観を考慮し、親しみを持たれやすいアプローチを考える。

最後に、リサーチ結果を基に視覚的にも訴求力のあるコンテンツを制作する。パワーポイントを用いて情報を整理し、写真やイラストなどを活用したプレゼンテーション資料を作成する。完成したコンテンツは掲示板アプリPadletに投稿する。Padletは、視覚的にわかりやすい情報の伝達を可能にするだけでなく、「いいね」やコメント機能を活用することで、海外の受け手との双方向的な交流を促進する。また、日本語と英語の併記によって、学生の英語力の向上を図るとともに、海外の大学生の日本語学習にも貢献する。

制作されたコンテンツは、私の知己であるアメリカやオーストラリアの大学で日本語教育を担当している教員を通じて、彼らの学生に向けて発信される。海外で日本語や日本文化を学ぶ学生にとって、日本の若者の視点に基づくリアルで身近な情報は新鮮であり、従来の教科書や情報サイトでは得られない魅力を持つものである。このような発信を通じて、日本文化を知るだけでなく、受け手との対話を通じた異文化理解や相互交流が進むことで、互いの文化への理解が深まる意義深い取り組みとなり得る。

以下に、実際に行われた学生によるプロジェ



クトの例を紹介したい。

この学生は、『ウマ娘プリティダービー』や『はたらく細胞』など、日本のアニメや漫画に登場する擬人化されたキャラクターについて考察し、その魅力を説明した。海外の学生たちは、『はたらく細胞』には馴染みがあったものの、『ウマ娘プリティダービー』のような作品は新鮮で興味深いと感じたという。また、「ジャパナイジングビーム」という表現やその意味を知り、日本独特の文化的なユーモアに触れる面白さを味わったようだ。

学生の感想と学び

このプロジェクトに参加した学生たちは、それぞれ貴重な学びを得ている。以下に一部の学生の感想を紹介する。

学生A：「日本文化をどのように伝えるかを考える中で、当たり前と思っていた日本の特徴を改めて見直すことができました。特に、海外の人々が共感するポイントを探す作業が新鮮でした。」

学生B：「作成したコンテンツへの反応を直接もらうことで、日本の文化がどれだけ海外で受け入れられているかを実感しました。特にKawaii文化への反応はとてもポジティブで、日本文化の強みを再確認できました。」

学生C：「アニメのリサーチを進める中で、日本のクリエイターたちがどれだけ情熱を注いでいるかを知り、日本文化の奥深さに感銘を受けました。」

学生D：「英語で発信することに挑戦し、視覚的な要素を活用することで、言葉の壁を越える可能性を実感しました。」

おわりに

本プロジェクトでは、異文化理解の深化、デジタルツール活用スキルの実践、日本文化の再発見という多面的な学びを提供していると考えられる。この活動は、単なる情報発信ではなく、同世代の学生が国境を越え、文化的価値観を共有し、より深い異文化理解を体感できるものである。さらに、学生にとってこの活動は、継続的な国際交流への意欲を育むきっかけとなっている。

本活動は、学生の学びと成長を支えるだけでなく、異文化交流の新たな可能性を示す取り組みとして意義深いものである。今後も、この活動を通して、デジタル異文化教育の分野に有益な洞察を提供したい。