

日本のマンガ・アニメの中の『ドラえもん』～東アジアを通して～

2009 年 3 月 7 日

高橋 亮

慶應義塾大学

文学部社会学専攻 4 年

はじめに

昨年、テレビ CM 契約社数が最も多かったタレント^{*1}を聞いたことがあるであろうか？

それはドラえもんである。タレントという呼び方に語弊があればお詫びしたいが、多くの企業がドラえもんというキャラクターに魅力を感じ CM に起用しているのは事実である。

『ドラえもん』は 1969 年 12 月より藤子・F・不二雄によって連載が開始されたマンガ作品である。運動、勉強、何をやってもダメな小学生の野比のび太と、22 世紀から彼のもとにやってきた猫型ロボットのドラえもんが、ポケットから出す未来の「ひみつ道具」が巻き起こす「日常の中の非日常的」を描いた作品である。また、そのマンガ作品を原作として 1979 年からテレビ朝日系列で開始されたテレビアニメは現在も放送が続けられ、今年で 30 周年を迎える。長編映画も 1980 年からほぼ毎年春に公開され、例年数百万人の観客動員と数十億円台の配給収入を維持しており、日本映画が低調であった時代でも上位を占める大ヒットシリーズとなっている。

こういった日本国内での人気はもとより世界各地、特に東アジアでの『ドラえもん』人気は以前からかなり根強い。今までにアニメ放送がされた国は 30 カ国にも及ぶ。

アジアに限らず欧米など世界各地で日本製のマンガ・テレビアニメが人気であり、今日、時代の脚光を浴びているコンテンツ産業の中核アイテムは、マンガとアニメである。世界のアニメ市場は 2 兆円規模で、日本産アニメのシェアは 65%、世界で放映されているテレビアニメの 6 割が日本製と言われている。

コンテンツ産業へは、日本政府や産業界全体からも絶大な期待が寄せられている。2008 年に外務省はドラえもんをアニメ文化大使^{*2}に起用^{*3}し、同年 3 月 19 日には高村正彦外相

*1 『毎日新聞』2009 年 1 月 1 日、別刷り「正月特集」3 面。2008 年 1～10 月、関東地方民放 5 局の集計結果。出版、映画、音楽の CD の CM および生 CM、パブリシティ CM は除外。「ビデオリサーチテレビ広告統計・関東地区」を基に特別集計。

*2 「アニメ文化大使」(Anime Ambassador)は、ポップカルチャーを通じた文化外交の一環として、在外公館等が主催する文化事業。日本のアニメ作品を上映し、諸外国における日本アニメに対する理解を深めるとともに、併せて様々な日本文化を紹介し、日本そのものへの関心に繋げることを目的とする。2006 年 11 月に当時の麻生太郎外務大臣が発案。

*3 起用理由として、『ドラえもん』作品の中には、現代日本の生活や習慣が描かれており、「アニメ文化大使」に相応しいとの「アニメ文化大使諮問委員会」からの答申に基づき、

が同省で就任要請書を手渡す就任式が行われた。マンガ・アニメが日本の現代文化の一翼を担っていると言っても過言ではなく、その代表となる作品として『ドラえもん』が挙げられるのも決して偏った議論ではない。

本稿では東アジアを中心に世界各地での『ドラえもん』の受容を取り上げ、日本製アニメ・マンガ全般がどのように研究されてきたか触れていきたい。

1. マンガ・アニメ研究

1. 1. マンガ・アニメの先行研究

- ・「コミック」：「コマ割りとふきだしによる表現形式」（広義的）
- ・「マンガ」：「専ら戦後日本で発達した形式^{*4}でのコミック」（狭義的）

1. 2. マンガ・アニメ研究の歴史

- ・昭和初期から教育学、心理学、児童文学、児童文化の専門家によって展開。
- ・昭和40年代に入ると、マンガ文化に対する見直しの機運が生まれ、批評・研究も盛んになり、さらにこの時期の特色は、既成科学の各分野からの批評が目立つようになる。
- ・昭和50年代以降では子供時代からマンガを読んでいる世代のマンガ批評が盛んになる。

1. 3. マンガ・アニメ研究の問題点

- ・マンガ専門の研究者が少ない
 - 他に研究分野を持ちその一環でマンガ文化に参入している人が多い
- ・研究自体は多いが、蓄積されていない→後の時代からも見えやすくすることが必要（文献目録整備、マンガ作品復刻、資料館設立、年表作成、研究ガイドブックの刊行など）

2. 世界における日本のマンガ・アニメ

2. 1 国際マンガサミット

- ・1996年に「東アジア MANGA サミット」として開始
- ・東アジア5地域（日本・韓国・中国・香港・台湾）のマンガ家たちが、「文化交流」「感動の共有」「著作権」をキーワードに、合同の展示会や研究会を開催
- ・発足当時の5地域が理事となり世界中の漫画家に呼びかけて参加を募り、5地域で開催。

日本動画協会及び画像情報教育振興協会（CG-ARTS協会）の協力を得て、「アニメ文化大使」として初めて選定した、としている。

*4 戦後日本のマンガの特徴として以下の点が挙げられる[綾部(編) 2002 :125]。

1. ストーリーマンガという物語性
2. それにともなう長編化
3. 白黒の比較的単純な線描という表現様式
4. 不規則なコマ割りや背景画による高度な時間空間心理描写の技法
5. 物語の展開によって深みと多面性を獲得していく複雑で多彩なキャラクター
6. 世界的に類を見ない規模の、子供から大人までのナショナル・マーケットの存在
7. テレビアニメとの緊密な共存関係
8. 厳しい競争に培われ高度に発展した多種の企業の参与する柔軟な流通販売消費の構造

2. 2. 世界のマンガ事情

東アジアでは、マンガの輸入翻訳出版にとどまらず、従来からあったコミック様式とは別に新しく日本の「マンガ様式」のコミックの制作が始まっている。日本のマンガ産業の構造を取り入れ、アジアの他の国に輸出された作品もあり、ある香港の出版社では、マンガの翻訳出版と独自に発達したカンフーコミックの制作出版を同時に行っている。

3. 世界の『ドラえもん』

3. 1. 各国における『ドラえもん』

ここからは『ドラえもん』という作品が、各国でどう受け入れられ、どう日本とは異なる変化をしていったのかについてまとめたいと思う。正規のマンガ出版・アニメ放送に限らず、いわゆる海賊版*5も可能な限り取り上げていく。ただしアニメは放送という性格上、映像資料として残りにくいため正規のアニメ放送にのみ限定されることを断っておく。

国・地域	言語	名称 (旧称)	出版	綴じ方向	アニメ
日本	日本語	ドラえもん	1974年	右綴じ	1973年
中国	北京語	哆啦A梦 (小叮当 or 机器猫)	1992年	右綴じ	1991年
香港	広東語	多啦A夢 (叮噹)	1994年	右綴じ	1982年
台湾	北京語	哆啦A夢 (小叮噹)	1993年	右綴じ	1996年
韓国	韓国語	도라에몽	1994年	左綴じ (逆転)	2001年
タイ	タイ語	โดราเอมอน, โดเรมอน	1994年	左綴じ (逆転)	1982年
インドネシア	インドネシア語	Doraemon	1991年	左綴じ (逆転)	1991年
ベトナム	ベトナム語	Đoremon	1998年	左綴じ (逆転)	2000年
マレーシア	マレー語	Doraemon	1993年	左綴じ	1992年
	中国語	小叮当	1993年	右綴じ	
シンガポール	中国語	哆啦A梦 (小叮当)	1997年	右綴じ	
	英語	Doraemon			1992年
フィリピン	タガログ語	Doraemon			2000年
スペイン	スペイン語	DORAEMON	1994年	左綴じ	1993年
イタリア	イタリア語	DORAEMON			1982年
フランス	フランス語	DORAEMON	2006年	左綴じ	2003年
ロシア	ロシア語	Д о р а э м о н			1990年
キプロス	?	?	1994年	左綴じ	

*5正規の著作物(書籍、ビデオ、DVD、CDなど)をコピーして不正に販売しているもの。「海賊盤」「ブートレグ」などとも呼ばれる。

3. 1. 1. 東アジア

中国本土 — 『小叮当』／『机器猫』→『哆啦A夢』（ドラエモン）右綴じ

- ・ 1987年に丁武氏*6が持ち込んだのを機に初めてドラえもんが中国で紹介された
- ・ 1991年、『机器猫』と名付けられてブームに火が灯る。正規のアニメ放映開始。
- ・ 1992年よりアジアで初めての正規出版にこぎつけ、多くの出版社が参入。
- ・ 2004年には「ドラえもんチャイナプロジェクト」という中国限定のグッズ販売も展開。

香港—『叮噹』（ティンドン）→『多啦A夢』（ドラエモン）。

- ・ 1982年2月から無綫電視翡翠台（TVB Jade）で『叮噹』*7というタイトルでテレビアニメの放送が開始され、香港は『ドラえもん』が最初に海外進出をした場所である。

・ 1999年6月30日からは日本語の発音に近い『多啦A夢』に変更して放送中。

- ・ 単行本の正規版発売も1994年から幅広い種類の単行本が訳されている。
- ・ 1990年代には日本で2回行われたミュージカルも香港で公演、映画も2001年から公開。
- ・ 返還以前から商品化は盛んで特に企業の販売促進用のグッズに使われることが多い*8。

→キャラクターグッズという点では日本を凌駕していると言える。

台湾 — 『机器猫小叮噹』→『哆啦A夢』（ドラエモン）右綴じ

- ・ 1976年11月、『机器猫小叮噹』という小冊子で台湾に紹介。
 - ・ 1983年には既に原作のネタが尽き、自主制作を開始。
 - ・ 1993年から正規版が出版され、『小叮噹』シリーズは通算236巻で幕を下ろす。
- ・ 1996年より台湾電視公司(TTV)がアニメ放映権を獲得して放送が開始。1998年に放映権が中国電視公司(CTV)に移り、現在では地上波とケーブルテレビで、週7回放送中。
- ・ 現在の台湾では日本と全く変わらないといってもいいほどの人気
 - ・ 街中では日本と同じ頻度でドラえもんのキャラクターグッズを発見できる。
 - ・ ドラえもんグッズを集めたコレクター向けの専門店もいくつか存在する。

韓国 — 『도라에몽』(トラエモン) 左綴じ(逆転)

- ・ 1980年前後、海賊版としてマンガ雑誌に付録として付いたミニ文庫で紹介。
 - ・ 正規版の発行は1994年で、単行本以外に学習参考書も韓国語に訳されている。
- ・ アニメも2001年7月から2003年まで文化放送(MBC)で放送され、2006年からはアニメーション専門チャンネルのチャンプTV(CHAMP TV)で放送が再開されている。
- ・ 韓国ではドラえもんは作品としてよりも一つのキャラクターとして認知されている傾向が強い。韓国人の中には日本ではなく韓国のキャラクターと思い込んでいる場合もある*9。

*6中国有数の風刺マンガ家で北京美術出版社のマンガ部門を担当。

*7 鈴の鳴る擬声音「チリンチリン」。

*81998年には香港児童雑誌人気キャラクター投票で1位を獲得。

*9『藤子・F・不二雄ワンダーランド ぼく、ドラえもん』第9号 P.7 小学館 2004年

3. 1. 2. 東南アジア

省略

3. 1. 3. 欧米・その他

省略

3. 2. 「ドラえもん研究」

『ドラえもん研究』における疑問

1. 「なぜ『ドラえもん』はアジアでは大変人気があるのに、欧米ではとてもではないが絶大な支持を得ているという訳ではないのか。」
2. 「『ドラえもん』という作品を学問的に研究されたことはあるのか？」

3. 2. 1. 『ドラえもん』をテーマとした授業

省略

3. 2. 2. 「ドラえもん学」と「ドラえもん文庫」

ドラえもん学 — これまでに行われた『ドラえもん』研究の代表例としてもっとも有名

で、横山泰行^{*10}が提唱。マンガ作品の『ドラえもん』をデータベース化し、ドラえもんの魅力を探るものである。研究は、『ドラえもん』全作品に登場した道具の数や、登場人物の登場頻度、会話頻度を定量化することで行う。

ドラえもん文庫 — 「ドラえもん文庫」は『ドラえもん』短編、全 1345 話を集めた文庫として 2004 年に開設されたものである。開設場所は、富山大学横山研究室、及び、ドラえもんの藤子・F・不二雄の出身地高岡市にある高岡市立中央図書館。

マンガ作品の『ドラえもん』研究においては、単行本だけでなく雑誌に掲載されたときの作品を読める環境が必要。

- ・雑誌に発表されたのみで、**単行本に収録されていない短編作品も多い。**
- ・単行本に収録されていても雑誌掲載時と**話の展開が大きく異なる^{*11}。**
- ・単行本の版を重ねるごとに、**台詞の書き換え^{*12}**などの対応。

*10富山大学人間発達科学部名誉教授、教育学者（教育学博士）。専門は生涯スポーツ。漫画『ドラえもん』を研究する提唱者として知られる。大学ではドラえもん学以外にもスポーツ学で気（オーラ）の授業なども担当している。1942年 岐阜県羽島市生まれ。

*11 大長編「ドラえもん のび太と鉄人兵団」では、連載終了3ヶ月後に後日談が追加され全 188 ページとなった。単行本にまとめられる際にさらに書き足しや修正が行われ、全 204 ページとなった。

*12特に「マスコミでの禁止用語」や「狂う」といった用語などに関して「マッド・ウォッチ」→「驚時機」のように、作者の死後になってからも作品のサブタイトル・登場する「ひみつ道具」の名前が改められた例もある。

- ・絵など内容的にもいくつかの修正^{*13}が施されていることも多い。

ところがこの「ドラえもん学」が学問的と言えるか難しい。

- ・『ドラえもん』のデータベース化という点に特化していて書誌学としては有効
- ・提唱者の横山の専門である教育学の分野からの問題提起がない。

横山は欧米で『ドラえもん』が受け入れられない理由として、

- ・「欧米ではのび太はドラえもんに頼りきりで、自立を目指したり様々な試練に立ち向かう気概を全く見せないといった批判を受けている。」
- ・「大長編では作品の広がりや人物が掘り下げられ自立した人物像を描かれる。」
- ・「大長編ののび太が紹介されたら、そのような批判が緩和されるはずだ。」

【考察】アジアでも最初は短編アニメから進出し、人気を得ている。

→単に「大長編を見ないのが原因」とは言いがたいと思われる。

3. 2. 3. アジアネットワークとアメリカネットワーク

白石さや^{*14}は「文化人類学と大衆文化—マンガ・アニメのグローバリゼーションを事例

として」^{*15}の中で大変、興味深い説を示している。

【日本発のマンガ・アニメのグローバル化の経路】

海外の若い人たちが日本滞在の時にマンガ・アニメの楽しみを覚えて、帰国後も既存の商業網に頼らず自らでマンガ・アニメに親しむようになった草の根レベルでの需要が発生。

1. 『ドラえもん』をきっかけとした「アジア・ネットワーク」

- ・「子供」用のマンガ出版やアニメ番組放映として成立した。
 - ・業者が需要を察知してライセンスなしのマンガ・アニメの供給が行われる。
 - ・日本の出版社は静観の構えを取ったため、海賊版によってマンガが普及。
 - ・後に既成の大出版社が日本の出版社と正式に契約をして海賊版を排斥。
- アジア圏では子供でも容易に手に入ることができて『ドラえもん』が広がった。

2. 『AKIRA^{*16}』をきっかけとした「アメリカ・ネットワーク」

*13 『ドラちゃんのおへや』「復元光線」
<http://hanaballoon.com/dorachan/nandemo/hukugen/>

*14 東京大学大学院教育学研究科教授。文化人類学およびアジア研究専攻。

*15 綾部恒雄(編)『文化人類学のフロンティア』ミネルヴァ書房 pp. 121-154 第5章 2003年

*16 もともとはマンガ作品で、原作者・大友克洋氏自らが監督をし、製作期間3年、総制作費は10億という、当時のアニメーションでは考えられないほどの時間と労力を費やし、1988年に制作されたアニメ映画。世界各地で高い評価を得た。

- ・ファンの多くがインターネットにアクセスを持つ若い男性（18～36歳）。
 - ・子供には手を出しにくいインターネットなどネットワークで広がった。
- 欧米では主に子供向けの『ドラえもん』は広がりにくかった。

【考察】こういった供給システムの違いによって『ドラえもん』がアジアでは人気でも、欧米ではあまり知られていないという結果になってしまうと私は推測する。

3. 3 各国版『ドラえもん』の比較・分析

本章では特に独自に調査した情報として日本版・韓国版・香港版・台湾版・中国本土版

の東アジア各地の『ドラえもん』の単行本の比較を行った^{*17}。

3. 3. 1. 表面的な比較

韓国版 "도라에몽"

- ・単行本の厚さはほぼ同じものの、日本版よりも一回りほど大きい。
- ・アジアでは珍しく横書きのため、左綴じで中身は鏡に映したように左右が反転。
- ・今回比較した中では、擬音語・擬態語および看板などの修正がもっとも徹底している。
 - ・所々左右逆になった日本語の文字が見られ少々雑という印象
- ・日本語が登場するわずかな例外も存在（「イナイイナイ (이나이이나이)^{*18}」）
- ・地名なども同じく徹底して韓国の地名に修正

例) 「東京」→「ソウル」／「北海道」 「札幌」→「済州島」^{*19}。

- ・文章中の訳も日本版と全く異なるものになっている場合が多く見られた。
- ・韓国版：映画やテレビ番組などの固有名詞が登場する場合は、そのまま実在の表記。

（『スター・ウォーズ(스타워즈)』^{*20}『名犬ラッシー(명경레시)』^{*21}など）

日本版：実在の作品と少し名前を変更（『スター・ジョーズ』『名犬ラッキー』など）。

*17 先述の「ドラえもん文庫」が設置されている高岡市立中央図書館3階の下、2階にはこれとは別に子供向けに藤子不二雄A、藤子・F・不二雄、それぞれの作品を収集した^{*20}コーナーがあり、その中にはアジアを中心に世界各国の『ドラえもん』の単行本が所蔵されている。そこで、日本版・韓国版・香港版・台湾版のいずれもが所蔵されていた、単行本42巻を1ページずつ詳細に比較し、中国本土版に関しても、同43巻でできる限りの比較を行った。また、韓国語版に関しては同11巻・36巻・37巻・38巻を個人的に所持しているのでさらに補足して行った。

*18 『ドラえもん』第37巻 韓国語版 P.11

*19 『ドラえもん』第42巻 韓国語版 P.143

*20 『ドラえもん』第36巻 韓国語版 P.13

*21 『ドラえもん』第37巻 韓国語版 P.197

香港版「多啦A夢」

- ・単行本の厚さ・大きさも日本とほぼ同じ。
- ・擬音語・擬態語は一部手書きで修正されているが、そのままにされている例も数多い。
- ・キャラクター名は「野比のび太」が「野比大雄」となっているほかは日本版に準じる。

台湾版「哆啦A夢」

- ・今回検証した中では、もっとも日本版に類似していた。
- ・厚さ・大きさともに日本と全く同じで、文字を読まなければ全く見分けが付かない。
- ・作品中の擬音語・擬態語は全く修正されず、仮名で表記された看板の一部がワープロ書きで修正されている程度の修正であった。
- ・下部に表記されるページ表記まで、日本同じフォントを使用している。
- ・吹き出しの中の文章もほぼ日本語の直訳であり、サブタイトルも「宇宙完全大百科」のように全く改題されずに使用されていることもある。

中国本土版「哆啦A夢」

- ・小学館の許諾を得た正規版であるのだが、その外見はいわゆる海賊版に近かった。
厚さが上記の各国に比べて半分以下で、使用されている紙の質も非常に粗悪。
- ・擬音語・擬態語などは日本語の横にワープロ書きで追記されている。

3. 3. 2. 内面的な比較

『ドラえもん』では作品中で文化や気候など日本ならではの内容を取り入れたり、日本語によるダジャレを取り入れることが多い。こうなると単に翻訳だけでは、そのまま各国では出版できないだろうが、一体どんな工夫をしているのか韓国版を例に検証する。

1. 出しっぱなし国旗 (単行本 11 巻 p.184) (図1)

- ・日本版：祝日になると白い旗に描かれた日の丸が日の出のように上がるという旗。
- ・韓国版：日の丸が"국경"(国慶)という文字に置き換えられている。

2. 「酒の泳ぐ川」 (単行本 36 巻 pp.152-161) (図2)

- ・日本版：ひみつ道具の「コジツケール」を使って、同じ「さけ」であるので酒を鮭のように採卵して「酒」の稚魚を放流して酒を増やすという話である。
- ・韓国版：登場する酒の名前を"SALMON"として、同じ「サーモン」であるので酒を"SALMON"(鮭)のように採卵して稚魚を放流して酒を増やすという話に修正している。

※韓国語で「酒」は"술"(スル)「鮭」は"연어"(ヨノ)と全く異なった発音。

3. 「物体変換銃」 (単行本 38 巻 pp.48-55)

「物体変換銃」というひみつ道具に関して

- ・日本版：「ある物体の分子を再構成して別の物体に変換する」一見科学的な機械だが、その方法は「ダイコンからダイを取ってラジを付け、ラジコンに変換する」というどちらかといえば科学的でないという面白さを狙っている。
- ・韓国版：前者の「ある物体の分子を再構成して別の物体に変換する」という機能のみが取り出され、ただの物体変換機になってしまっている。
→後者のダジャレ的な機能は全く消滅していて「どうしてラジコンに変換させるためにダ

アイコンが必要なのか」など、その理由が不明になっていて日本版の面白さが消滅している。

4. まとめ

これまで、マンガ・アニメが日本の現代文化として政府からも重視され、ドラえもんというキャラクター・『ドラえもん』というマンガ・アニメ作品がその代表としてあげられるなど、非常に期待が寄せられていることが示した。

次に第1章ではマンガ・アニメが単なる「コミック」とは大きく異なり、また研究が盛んであっても研究に当たって特有の問題を抱えていることが判明した。

そして第2章では東アジアを中心にマンガ・アニメが世界各地でどのように扱われているか取り上げ『ドラえもん』がどうして欧米諸国で受け入れられないかについても有力な仮説を紹介できたと思う。

最後に第3章では独自の情報として、同じ『ドラえもん』が受容されるときに、その国・地域によって受容のされ方が大きく異なっていることを示した。

おわりに

私とドラえもんの出会いは3歳の時から始まった。グッズ収集や映画館へ行くのはもちろんのこと、1990年から2005年まで毎週『ドラえもん』のテレビアニメを録画し続けていた。しかも予約録画が信用できず、旅行に行く際にも放送のある金曜夜を避けてもらうというわがままを何年も通した。1回あたり30分。4週間で120分テープがいっぱいになる。おかげで15年間のビデオテープは山のような数になっている。昨年の初めから再び毎週録画するようになったが、さすがに今度はDVDで毎週予約録画をしている。

ゼミに入る少し前、「東アジアについて何か研究したい」という意志はあったのだが、その「何か」がなかなか思い浮かばなかった。自分らしい「何か」、意義のある「何か」。ずっと考えていてふと頭に浮かんだのが『ドラえもん』であった。

私にとって「これしかない」と思えることだったが、この2年間は挫折の繰り返しなど決して順調とは言えなかった。逆に『ドラえもん』が嫌いになりそうな時もあったが、ようやく卒業論文としての体裁が整うことができた。決して全てが分かったわけではないが、私としての「ドラえもん研究」はこれで幕を下ろしたいと思う。これからは一人のドラえもんファンとしてずっといたいと思います。

参考文献等

参考文献

白石さや「文化人類学と大衆文化—マンガ・アニメのグローバリゼーションを事例として」

綾部恒雄(編)『文化人類学のフロンティア』ミネルヴァ書房 pp.121-154 第5章 2003年
ジャクリーヌ・ベルント・著、佐藤和男・水野邦彦・訳

『マンガの国ニッポン—日本の大衆文化・視聴文化の可能性—』花伝社 1994年

横山泰行『ドラえもん学』

PHP 新書

2005年

関口シュン・秋田孝宏(編著)『アジア MANGA サミット』

寺子屋新書

2005年

遠藤誉『中国動漫新人類 日本のアニメとマンガが中国を動かす』日経 BP 社 2008 年
 陶冶 『中国の風刺漫画』 白帝社 2007 年
 竹内オサム 『マンガ研究ハンドブック』 竹内長武研究室 2008 年
 重松一義 『漫画考現学ーそこに知る子供世界の理解と批評ー』近代文芸社 1996 年
 小野耕世 『アジアのマンガ』 大修館書店 1993 年
 津堅信之『日本アニメーションの力ー85年の歴史を貫く二つの軸ー』NTT 出版 2004 年
 竹内オサム・小山昌宏『アニメへの変容ー原作とアニメとの微妙な関係ー』現代書館 2006 年
 「特集 マンガ」『月刊みんぱく』 pp.2-7 国立民族学博物館 2007 年 12 月号

参考資料

『ドラえ本ードラえもんグッズ大図鑑』 小学館 1997 年
 『ドラえ本ードラえもんグッズ大図鑑 2』 小学館 1998 年
 『ドラえ本ードラえもんグッズ大図鑑 3』 小学館 2000 年
 『藤子・F・不二雄ワンダーランド ぼく、ドラえもん』 第 9・12 号 小学館 2004 年

マンガ古今東西『マンガの可能性を模索する国 韓国』テキスト:秋田孝宏
 マンガ古今東西『日本に遠くて近いマンガの国 台湾』テキスト:秋田孝宏
 特別展「世界のマンガ事情ーサミット・オブ・マンガ展」担当研究員:伊藤遊

参考ウェブサイト

外務省: アニメ文化大使就任式について
http://www.mofa.go.jp/mofaj/press/release/h20/3/rls_0319e.html (2009 年 1 月 9 日確認)
 国際マンガサミット京都大会 公式サイト
<http://www.manga-summit.jp/> (2009 年 1 月 9 日確認)
 京都国際マンガミュージアム 公式サイト
<http://www.kyotomm.com/> (2009 年 1 月 9 日確認)
 ドラえもん学コロキウム
<http://www3.u-toyama.ac.jp/doraemon/> (2009 年 1 月 9 日確認)
 古瀬雅義のホームページ
<http://www1.yasuda-u.ac.jp/prof/furuse/index.htm> (2009 年 1 月 9 日確認)
 中国"動漫"新人類: NOnline (日経ビジネス オンライン)
<http://business.nikkeibp.co.jp/article/world/20070906/134211/> (2009 年 1 月 9 日確認)