

中国の大学生における日本アニメ観についての一考察

曲 志強*

はじめに

中国で日本アニメが放送されたのは 1980 年代になってからである。日本アニメが中国の民衆に浸透していく様子は「中国に日本動漫（アニメと漫画）が上陸したのは、1981 年。手塚治虫の名作『鉄腕アトム』がテレビ放映されたのが最初である。（中略）中国の人々はブラウン管向こうの『鉄腕アトム』に熱中した。それ以降、日本のアニメが、漫画が、次々と中国大陆に渡り、人気を博し、日本動漫は大衆文化の地位を獲得した」（遠藤 2008：9）と記されている通りであり、中国の民衆が初めて日本アニメを目にしてから 35 年が過ぎた今日においても、日本アニメは中国の青少年のみならず 1980 年代に子供時代をすごした現在の壮年の人々の間にも高い人気を博している。今日ではアニメを見る手段も個人の保有するパソコンや携帯電話へと変化し、当時の一般家庭におけるテレビ保有率の低さと日本アニメを見ることの希少性を回想すると隔世の感がある。このようなアニメを見る手段がテレビからパソコンや携帯へと変化したことと中国の各世代の人々の日本アニメ観の関係は、文化伝達および異文化受容の面においても興味深い研究対象であると思われる。本論文は、今日の中国の大学生における日本のアニメ観を分析・研究し、今後続く中国の多世代における日本アニメ観の研究の序章とするものである。

一、先行研究

中国の若者が日本アニメから受けた影響について、日中両国の研究者が研究を行っている。まず、日本人研究者の著作として、『中国動漫新人類 — 日本のアニメと漫画が中国を動かす』（遠藤 2008）は、中国の清華大学の「日本動漫サークル」をはじめ、日本にいる中国人留学生やインターネット上の情報および専門家の意見を収集し、広範囲にわたる調査に基づいた研究を行い、日本アニメが民間に浸透していく過程に、「海賊版」のコピーソフトの存在を指摘し、日本アニメは中国のサブカルチャーの一部を構成していると論じている。さらには、中国の若者たちが日本アニメを好むと同時に示す激しい「反日」感情への解釈を提示している（同書：pp.429～434）。

次に、中国人研究者の主な著作として、『日本動漫影響力調査報告 — 当代中国大学生文化消費偏好研究（日本アニメの影響力についての調査報告 — 現代の中国大学生の文化消費嗜好に関する研究）』（陳奇佳・宋暉 2009）、『存在与感知：日本動漫在中国的跨文化影响（存在と感知：中国における日本アニメの異文化としての影響）』（呉新蘭 2012）、『動漫文化对我国青少年社会性发展的影响（アニメ文化が我が国の青少年の社会性の発展にあたえる影響）』（董秀成 2013）などが挙げられる。

まず、陳奇佳・宋暉（2009）は、2004 年 11 月～2005 年 9 月初め、2007 年末～2008 年初頭の期間、北京、上海、広州、杭州などの大学生を対象としたアンケート調査およびインタビューを実施し、「中国の大学生におけるアニメの現状」、「アニメが大学生の価値観に及ぼす影響」及び「メディアの視点で日本アニメの中国における伝播を見る」などの面から分析を行っている。

呉新蘭（2012）は、著者自身による日本アニメの分析に加え、中国都市部の学生を含む 15 歳～35 歳の住民を対象にアンケート調査（有効回収数 382 人分）とインタビュー調査（調査対象 68 人）を行い、さらに文献調査を加えた調査結果として、「経済資本及び国際文化伝播における発言力の争奪

*：中国厦門大学嘉庚学院日本語学科

を考えさせられる。(思考：争奪経済資本及国際文化传播的话语权)(吳新蘭 2012：p.224)」という結論に至っている。

董秀成(2013)は、「より全面的な視点で日本アニメ、アニメ文化及び現在の中国の青少年へのアニメの影響下の行為の概況を探ってみる」(同書：p.14)という目的で、14～22歳の中国の青少年を対象にアンケート調査を実施(有効回収数785人分)し、これらに対し「アニメ文化と青少年の人間関係の適応性との関係」、「アニメ文化が青少年の価値観に対する影響」などの問題点から分析を行い、中国の「アニメ文化を築く上での対策と提案」を提出している。

以上の先行研究は、広範囲にわたる調査に基づき、日本アニメが中国の若者に与えた影響を分析しており、中国の若者と日本アニメの現状把握において有益な研究結果を提供しているものである。

二、本研究の研究調査方法

上述の研究では主にアンケート調査が採用されている。アンケート調査に比べてより深く被調査者の認識を探ることができるインタビュー形式による調査も部分的に見受けられるが、そのほとんどが用意された質問事項を被調査者に出し、その場で答えてもらうやり方で行われているものである。即答した自分の考えと熟考してからの考えとでは異なるところがあることは言うまでもない。この点からすると、今までの調査研究は被調査者の意見と考えを十分に反映しているとは言い難い。本研究はこの不備を補う試みとして、被調査者に事前に質問事項を提示し、被調査者に自分の考えをまとめられる時間を与えた後に、アンケート調査とインタビューを行った。この試みにより、より深く中国の大学生の日本アニメに対する認識および評価を調査することができると考える。

三、中国の大学生の日本アニメに対する認識と評価

本研究は、中国の大学生を中心に調査を行った。大学生を調査対象として選んだ理由は、大学時代は人生観と価値観形成の重要な時期であり、この時期に受けた影響および考え方は、その後の思考及び行動に直結していると言えるからである。大学時代は小学校、中学校及び高校時代の延長であり、それまでに形成した人生観と価値観を基礎にしているが、大学時代において思考の根幹を形成すると考えられる。

本研究では筆者が教鞭を取る中国のアモイ大学嘉庚学院「日本アニメを通じて日本社会を見る」という科目の二つのクラス、計156名の受講生を対象に「日本アニメの主な特色」と「わたしと日本アニメ」という二つの問題を与え、一ヶ月後にその回答を回収したものを調査資料として使用した。なお、本文では、研究の第一歩として、主に一つのクラスの79名の受講生が書き出した回答内容进行分析し、今日の中国における日本アニメの位置、日本アニメが中国の大学生に与えている影響、および認識と評価という三つの問題を探った。

この79名の大学生は、出身地はほぼ中国各省に亘り、また、人文、法学、会計、建築、金融、英語など計15の専攻にも亘り、日本アニメ或いは日本文化に興味があることから同科目を履修している。

まず、「日本アニメの特色」という質問事項について、79名の受講生の回答内容を40項目にまとめた。さらに、それらを内容別に、1「制作の面」、2「内容の面」、3「作者の伝えたいこと」、4「全体的な評価」という四つに分類した。1「制作の面」は、主に、アニメの画面、音楽、制作および宣伝などに関する評価で、2「内容の面」はストーリー、キャラクターの特徴に関する評価で、3「作者の伝えたいこと」は被調査者が理解した作者の作品に込めたメッセージおよびテーマで、4「全体的な評価」は被調査者の日本アニメに対する全体的な評価である。この四つの分類は、重複する部分があると思うが、分類自体を目的にしたものではなく、便宜上の分類であることをおことわりしておく。なお、原文は中国語であり、日本語訳は筆者による。

1 制作の面

- (1) 場面（情景）が写実的である
- (2) アフレコが優れている。声優に魅了される
- (3) 音楽が優れている
- (4) 細部（細かい部分）の描写や表現などがいいである
- (5) スタイル、画風、種類、数量などが変化に富んでいる
- (6) 独特な画風を確立している
- (7) グローバル化を重視
- (8) 自然描写や風景などの描写が美しい
- (9) 製作が優れている
- (10) 題材が豊富で、古今東西、変幻自在である
- (11) セリフが洗練されている
- (12) 伝播の手段が多様
- (13) 受け手即ちファンの養成に工夫がある

2 内容の面

- (14) 感情面を重視している
- (15) 人物（キャラ）の設定が鮮明で、生き生きとしている
- (16) 物語のテーマが豊富多様で、ストーリーが錯綜している
- (17) 日常生活を重視している
- (18) ストーリーのユニーク性と興味性
- (19) 各民族の性格を表現している
- (20) 「もののあわれ」の深層心理
- (21) 心理描写が緻密である
- (22) ストーリーが生活そのもの

3 作者の伝えたいこと

- (23) 大自然への畏敬
- (24) 仲間、青春、熱血
- (25) 多元的な価値観
- (26) 未来世界志向
- (27) 森林信仰

4 全体的な評価

- (28) 地方特色が鮮明で、民族文化を反映している
- (29) 人間性（ヒューマニティー）を重視している
- (30) 文化面を重視している
- (31) 価値観の形成や促成が自然的であり説教臭くない
- (32) 大衆化の傾向が強く、受け手の年齢層が幅広い
- (33) 非凡な想像力、幻想力がある
- (34) 想像力が豊富で、想像力をかきたてられる
- (35) 集団主義の意識が強い

- (36) 異文化融合
- (37) 信念と主観意識の力が強大である
- (38) 寓意が深遠である
- (39) 善と悪の区別が曖昧
- (40) 極端なまでの病的美学

この中に、マイナス評価と言えるのは、(40)の「極端なまでの病的美学」の一つだけであろう。(39)の「善と悪の区別が曖昧」の評価については、マイナスというより、教義的な善悪を超越したニュートラルな評価として考えられる。1項から38項までの内容からわかることは、中国の大学生の日本アニメに対する認識と評価は、アニメ制作の面においても、内容の面および作者の伝えたいこと、全体的な評価においてもすべて肯定的だということである。

陳奇佳・宋暉は、「アニメが大学生の価値観への影響」というテーマをもってアンケートおよびインタビュー調査の結果を分析し、「アニメがほぼ二つの面から力強く現代の大学生の価値観に影響を与えている。一方、アニメが相当数量の学生にもっと積極的で向上的な価値倫理を受けさせるように働いている。…もう一方、アニメが好きということは、反逆的な価値観の受け入れとも必然的な繋がりを持っている」(陳奇佳・宋暉 2009: pp.48~49)と指摘している。大学生時代という、一社会人になる前の段階において受けた、人生観および価値観に関する影響の重要さは、言うまでもないのである。大学生の精神的に必要するもの或いは影響を受けるものは上述の38項の中にほぼ含まれているといえる。このような大学生の日本アニメに対する肯定的な調査結果から、中国の大学生が日本アニメに強く影響されており、そして人生観や価値観により深く影響を与えているということが推測できるであろう。

四、具体例の考察

続いて、幾つかの具体例から、中国の大学生の日本アニメに対する認識と評価を考察する。(学生の回答は中国語であるが、筆者が日本語に訳した。学生の名前はピンインの頭文字で表示する。中国語原文は参考として文末に添付する。)

日本アニメの魅力について

例1-学生Y(2班-44番)の回答:

「私にとって、日本アニメの一番の魅力は、その物語が現実の生活に近いところ、もしくは『生活そのもの』である。(中略)日本アニメは変化に富んだストーリーで観客の心を打ち、私たちに真の友情とは何か、真の愛情そして真の家族の愛は何かを教えてくれる。また、困難に直面した時、どうすべきかを教えてくれる。日本アニメは前向きなエネルギーを与えてくれると同時に、暴力や愛情、及び同性愛など中国において禁止されている題材も忌むことなく、取り上げている。描かれている世界が私たちが生活している完全な世界なのである。」

例2-学生C(2班-12番)の回答:

「日本アニメの特色は、『真実』という二字で表現できるであろう。日本アニメの制作者はアニメを制作しているのではなく、自分の世界を描いているのかもしれない。その世界は真実の世界ではないかもしれないが、製作者が全身全霊をもってこの世界にのめりこんだ結果、彼が描き出す世界は真実となり、わたしたちにはそれが真実に思われるのである。真実の世界、真実の人物、真実の感情、正にこれらの真実ががっしりとわれわれを引き付けている。そしてこの『真実』こ

そが日本アニメが全世界を魅了する原因である。われわれは主人公に従ってその『真実』の世界に入り、自分自身の感情も移入するのである。」

以上の二つの回答例から、客観的な世界でも、アニメという架空の世界でも、中国の大学生が強く望んでいるのは、「真」と「真実」であり、自分自身の感情移入や人生を共有できる空間を強く求めていることがわかる。日本アニメにおいて「幻想」と「現実」の両者は有機的に融合されており、この二者のどちらか一つを無くすと、もう一つも無意味になるほど密接に結びついている。「幻想的」な部分は、それほど理想的ではない現実の世界にいる受け手に新しい希望を与え、「現実的」な部分は、自分自身の弱さと平凡さを常に感じている受け手に親近感、ひいては自己を投射することを可能にする。もし、「現実的」な部分からの親近感がなければ、「幻想的」な部分もただの幻想に止まり、現実世界への希望に発展することは不可能である。つまり、この「幻想性」と「現実性」の融合が日本アニメの特徴であり、中国の学生を引きつけているのであり、日本アニメの魅力の根本であることがわかる。

さて、なぜ日本アニメがここまでできたのかというと、アニメ批評家氷川竜介は「アニメ史 1989-2015」という文章の中で、次のように紹介している。「日本アニメは『非現実の中の日常性』を重視する。生活の中に潜む「驚き」を追求することを、数十年単位で積み重ね、アニメと現実を『地続き』と一元的にとらえてきた」。「この発想は日本製アニメ全体をリアリズム方向に大きく傾け、現実ではキッズアニメからハイエンドなSF作品まで、日常描写を重視する傾向が強まっている」(メディア・アート国際化推進委員会 2015: p.140)。

また、その源流を求めると、日本文化の美意識「もののあわれ」¹⁾に繋がっているのではないかと考えている。

五、中国国産のアニメに対する認識と評価

中国のアニメと日本のアニメの比較について、山口康男(2009: p.5)は「日本のアニメ産業は、まさに繁茂する雑草のように旺盛な生命力で世界に進出した。一方の中国は、政府主導であたかも温室栽培のようにアニメ産業を育成振興し、急成長してきた」と中国アニメの隆盛を評価しているが、中国アニメは「政府主導の温室栽培」で「お行儀のよい」ものであり、「雑草」のように世界に繁殖した日本アニメの生命力とは異なるものという見方も示している。ここで、中国アニメに対する中国の大学生の意見を次の回答内容から考えてみる。

例3-学生C(2班-3番)

「私見では、日本アニメと中国国産アニメとの最大の違いは、アニメがどのようなものであるべきか、日本のアニメには「こうあるべきである」という制限が全然ないところだと思う。(中略)日本は、思想も表現形式も制限されていない。制限を受けないアニメ愛好者は自分が描きたいものを描いている。表現したいものが正しいか否か、過激であろうが保守であろうが、上品であろうが低俗であろうが、ひいてはHであろうとも暴力的であろうとも、自分が描きたいものを描いている。(中略)中国アニメの受け手の大多数は低年齢の児童で、主人公はいつも猫や子犬で、絶対に『真、善、美』の世界である。まさにこのような絶対的な『真、善、美』こそ中国国産アニメの嘘っぽさと大げさと内容のなさを生み出している。」

この学生は山口康男(2009)の論述を読んだことがないと思われるが、彼の中国アニメに対する認識は山口の論述と一致している部分がある。

一方、中国アニメは中国政府の政策と中国アニメ業界の努力によって、進歩も明らかである。中国の大学生たちは中国アニメの欠点を認識しつつも以下のようにその進歩を認めている。

例 4-学生 J (2 班-57 番)

「正直に言うと、わたしは国産アニメに希望を持っている。なぜかという、一歩ずつ成長しているから。かつての『喜羊羊と灰太狼』から今日の『秦時明月』に、以前の『喜羊羊大映画』から今日の『大聖帰来』に、中国国産アニメはずっと進歩している。だから、いつの日か、中国アニメが自分なりの青空を持つことができると信じている。」

もちろん、中国のアニメはまだ山口康男（2009）が言う「日本のアニメに比べて人気面で遠く及ばない」という段階であるが、少しずつ進歩を遂げた結果、中国の大学生たちが期待を寄せるものとなっている。

六、多元的文化に関する思考

中国において日本アニメによる文化侵略という議論をしばしば耳にする。呉新蘭（2012）の第七章では、「危機：日本アニメによる異文化伝播のマイナス効果」というテーマで、「（中国の）青年の受け手が日本アニメを受け入れることによって、知らず知らずのうちに、日本の流行文化に狂熱すると同時に自国文化に対する唾棄も生じさせる。（中略）受け手はアニメ文化によって感情が征服されることは、自国の民族文化に対する認知やアイデンティティも弱まることを意味する。これは看過できない問題である。」（呉新蘭 2012：p.199）と、日本アニメが中国の青年に及ぼす影響に対する危惧を述べている。このような心配と憂慮の観点から同書の第八章、即ち最終章のテーマに「思考：経済の資本及び国際文化伝播の発言力の奪い取り（思考：争奪经济资本及国际文化传播的话语权）」という一文が導かれたと理解できる。しかし、中国の青年の受け手が日本アニメに征服されるというより、日本アニメが中国の青年の受け手に受け入れられるという方がより客観的な言い方であろう。そもそも戦争行為ではなく、文化行為であるから、強行される可能性があるわけがない。

アメリカのドリームワークス・アニメーションが中国の文化要素をいろいろ取り入れた作品『カンフー・パンダ（KUNG FU PANDA）』を制作した。中国で上映初日の興行成績は 6000 万元にも達した。ネット上ではこの現象を「アメリカが中国の文化要素を盗んで、中国人のお金を稼ぐ」という議論が出て、一部分の学者もこの見方を支持していた。しかし、中国文化を 30 年も研究してきたマーク・オズボーン監督は「『カンフー・パンダ（KUNG FU PANDA）』は、わたしの中国に対する敬意だ」とその制作動機を示している。この件に見られる一部分の中国人の考えと外国人である制作者の考えの違いは本当に意味深いことだと思われる。日本アニメによる文化侵略という問題について、大学生の声を聞いてみよう。

例 5-学生 Y (2 班-44 番)

「わたしにとって（日本アニメの中国文化）『侵略』なんて大げさなことはないけど、影響は確かにある。私は日本アニメから日本人や日本社会をある程度理解したから。日本の伝統的な文化の中に中国文化の面影もたくさん見つけた。」

今日の国際化の世界において、異なる文化の相互関係を客観視することは極めて重要である。王京生（2014：p.139）は、「外国の文化を勉強したり参考にしたる時、避けられない問題があり、即ち如何に正確に外来文化に直面すべきかということである。経済面のグローバル化は、経済の一体化

に表れ、文化面のグローバル化は文化の多元化に表れる。国際文化の交流が日々頻繁的になり、そして深まる今日において、主動的でも、受動的でも多元的な文化の互いの影響と浸透は、大なる成り行きだ」と指摘している。この「大なる成り行き」を前に、中国のアニメ産業を「温室栽培」と喩えた山口康男も、中日韓三国のアニメ業界に「ともに『漢字文化』を共有していて、感性も近い。制作の国際化が必須である。三国を中心にした業界組織 AAA (THE ASSOCIATION OF ASIAN ANIMATION) を早期に実現して互恵のコラボレーションを実現する必要を感じている」(山口康男 2009: p.5) と呼び掛けている。

おわりに

最後に、本文のまとめとして、筆者の意見を以下の三つにまとめる。

その一、日本アニメは中国の大学生にとって、基本的に肯定的な存在であり、大学生の人生観および世界観の形成に大きく関わっている。

その二、中国の大学生は中国アニメの現状に不満を抱きながらも、その進歩を認め、将来、良い作品を制作することができると考えている。

その三、各文化の特徴を生かすことが多元的文化の繁栄に極めて重要である。文化の中に、他の文化の影響や痕跡が存在しないことは絶対にありえない。ゆえに、異文化を警戒するより、如何に異文化を参考にし、多元的文化に貢献させるかと考えた方が利益も多い。開放的な姿勢が時代の流れであり、世界の潮流に呼応するものであると考える。

注

- 1) 王向遠は『日本物哀』の中で、江戸時代の日本の「国学」の集大成者である本居宣長の「もののあわれ」論に関して、次のように紹介している。「本居宣長から見れば、『もののあわれ』と『もののあわれを知る』とは、物—外界に感動させられ、自然的人性と人情の立場に立ち、倫理道德観念に縛られないこと、また、万事万物に対する包容、理解、同情と共鳴、特に恋しく、悲しみ、恨み、寂しさ、哀愁などを忘れられず、肝に深く刻んだ心理や感情に十分な共感力を持つことである」(本居宣長著 王向遠訳 2006: p.9)。日本文化の神髄とも言える「もののあわれ」の美意識、「もののあわれ」の人生観、世界観こそが日本アニメの根底に流れる「真」と「真実」の源流であろう。

参考文献

- 遠藤 誉 (2008) 『中国動漫新人類 — 日本のアニメと漫画が中国を動かす』 日経 BP 社.
- 陳奇佳・宋暉 (2009) 『日本動漫影響力調查報告 — 当代中国大学生文化消費偏好研究 (日本アニメ影響力調查報告 — 現代中国大学生文化消費愛好研究)』 人民出版社.
- 呉新蘭 (2012) 『存在与感知: 日本動漫在中国的跨文化影响 (存在と感知: 日本アニメが中国における異文化影響)』 知識産権出版社.
- 董秀成 (2013) 『動漫文化对我國青少年社会性发展的影响 (アニメ文化が我が国の青少年の社会性発展に対する影響)』 武漢大学出版社.
- メディア・アート国際化推進委員会編 (2015) 『ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム from 1989』.
- 本居宣長 (2006) 王向遠訳『日本物哀』 吉林出版集团有限责任公司.
- 山口康男編著 (2009) 『日本のアニメ全史 — 世界を制した日本アニメの奇跡』 テン・ブックス.
- 王京生 (2014) 『我们需要什么样的文化繁荣 (我々がどのような文化繁栄が要るのか)』 社会科学文献出版社.

添付資料：

学生の回答中国語原文

1 例 1 -学生 Y (2 班-44番) “日本动漫最吸引我的地方：剧情贴近生活，或者用“就是生活”来说也毫不过分…日本动漫用曲折感人的故事去打动观众，让观众懂得什么是真正的友情，什么是真正的爱情，什么是真正的亲情，面对困难我们应该这么做。

日本动漫除了传递正能量以外，也从来不避讳暴力、爱情、同性恋等等被国内所禁止的题材，这才是我们所生活的完完整整的世界。”

2 例 2 -学生 C (2 班-12番) “日本动漫的特色或许可以用真实二字概括。也许，日本动漫制作者不是在制作一部动漫，而是在描绘自己的世界。可能这个世界不是真实的，但当制作者将自己全身心的投入到这个世界之后，那他所描绘出的世界也就是真实，也能够让我们感到真实。真实的世界，真实的人物，真实的情感，也正是这一切的真实深深地吸引着我们，也正是这一切的真实让日本动漫风靡全球。我们可以跟着主人公进入到这个世界，把自己的感情带入。”

3 例 3 -学生 C (2 班-3番) “个人认为日本动漫与国漫最大的区别在于，动漫应该是什么样子的，日本动漫根本没有局限性。

…日本有一大批思想不受限制，绘画形式不受限制的动漫爱好者，他们把自己想的东西画出来，不管想的是对是错，是激进的还是保守的，是高尚的还是低俗的，甚至是H的暴力的，只要他们想画，他们就去画。

…中国动漫的受众绝大多数都是低龄儿童，主角永远都是小猫小狗，永远的真善美。正是这种真善美才造成了国内动漫的假大空。”

4 例 4 -学生 J (2 班-57番) “其实我对中国动漫还是抱有希望的，因为它已经在一步步地成长了，从曾经的《喜羊羊与灰太狼》到现在的《秦时明月》，从以前的《喜羊羊大电影》到现在的《大圣归来》。中国动漫一直在进步，我相信有一天，中国动漫会有自己的一片天。”

5 例 5 -学生 Y (2 班-44番) “对于我而言‘入侵’倒不至于，不过影响的确是有的。日本动漫让我对日本人，乃至整个日本社会有了一定的了解，在日本传统的文化当中也找到了许多中国的影子。”

曲志強

中国アモイ大学嘉庚学院日本語学部 副教授

2016年 2 月21日

The understanding and evaluation of Japanese Anime and Manga by Chinese College Students

QU, Zhi Qiang

Since the entry of Japanese anime and manga into China in the 1980s, it has gained increasing influence as well as stable popularity in the Chinese mass culture, affecting generations of Chinese in their cultural conception and even in their views on the world and life. Now, 35 years later, how does Japanese anime and manga, which continues to shine through all sorts of modern media, weigh among the Chinese? How is it understood and evaluated by the Chinese? The exploration of these questions is significant both theoretically and practically, in terms of both cultural and intercultural communication.

Instead of adopting traditional questionnaire survey, this paper allows the subjects ample time for thoughts and expression, so that they could summarize systematically their understanding and evaluation of Japanese anime and manga. Based on a detailed analysis and summary of the survey results, this paper proposes its own ideas about how Chinese college students understand and evaluate Japanese anime and manga and how multiculturalism should be dealt with.