

中国文化産業政策における動漫産業の位置づけと 同産業振興政策に対する評価

徐 隆

- I. 序章
 - 1. 研究の背景
 - 2. 研究の目的と方法
- II. 中国動漫産業の位置づけ
 - 1. 五年計画から見る中国動漫産業の位置づけ
 - 2. 動漫産業に関する産業支援政策の内容
- III. 現地調査
 - 1. 現地調査の背景
 - 2. 調査対象の選出方法
 - 3. 現地調査のまとめ
- IV. 動漫産業支援政策の効果に対する分析
 - 1. 中国国産アニメ作品生産量の変化から見る支援政策の効果
 - 2. 動画産業基地に対する調査結果の分析
- V. 総論

I. 序章

1. 研究の背景

中国では近年急速な経済成長が続いている。中国政府は経済のみならず、文化においても更なる発展が必要と考え、文化産業に様々な政策を打ち出してきた。特に、これまであまり重視されなかった動漫産業¹⁾に対して、多数の育成政策を推進し、産業発展を促進している。育成政策の効果として、中国全国の国産アニメ作品の生産量は2004年の29作品、総時間1万2800分から2011年の435作品、総時間26万1224分に増加した。動漫産業以外に、映画産業、広告産業など様々な産業を含む文化産業の中には、歴史的背景にせよ、発展の効果にせよ、動漫産業の発展より遥かに進んでいる産業が幾つか存在している。しかしながら、世界で最も人口の多い中国では、青少年市場の潜在力が大きいし、市場の発展の初期段階に過ぎない動漫産業に対する研究の必要性があると考えられる。

2. 研究目的と方法

本研究の目的は現在中国における経済発展推進政策の中で、動漫産業の位置づけを明確にすることと現在実行している産業支援策の効果の評価することの二つである。まず、動漫産業の位置づけを明らかにするため、本研究は中国政府が公布した「五年計画」²⁾の内容を分

析し、「五年計画」の中国经济発展における重要性と「五年計画」の中で、動漫産業に関する内容の変化を解明する。そして、現在実行している産業支援政策の効果の評価するため、動漫産業の管理部分である中国広播電影電視総局（広電総局と略称する）が公布した中国国産アニメ作品の生産時間と中国アニメーション制作企業に対する現地調査の結果を用いて、定量と定性の方法で分析を進めようとする。

II. 中国動漫産業の位置づけ

1. 「五年計画」から見る中国動漫産業の位置づけ

現在動漫産業は中国における経済発展戦略の中でどんな位置を占めているかを解明するため、動漫産業を含め、中国经济発展の全体像を把握する必要があると考えられる。それ故に、「五年計画」に対する研究は必要なことであると考えられる。

中国政府は1953年から「五年計画」を作り続けた。中国国家発展和改革委員会のデータにより、国家経済発展計画の一部として、「五年計画」は重要な建設項目、生産力の配分と国民経済の構成比率などを計画し、五年の期間中、国家経済の発展目標と発展方向を示すものである。³⁾ 即ち、国務院が定めた五年計画の内容から、中国政府が発展させたい経済分野、支援しようとする産業が把握できる。そのなかで、改革開放以前の「五年計画」

は計画経済時代の発展方針を元に作られた発展政策であり、現代の市場経済とは大きな違いがあるため、本研究においては、主に改革開放以後に実施された「五年計画」を対象として検討する。

表1 五年計画の実行期間と主要目標
(六五計画から十二五規画まで)

計画名称	実行期間(年)	主要目標
六五計画	1981 - 1985	①経済体制の調整、②工業農業の発展、③物価の安定化、④生産エネルギー消費の減少、⑤外資の利用、⑥環境保護、⑦人口増長の管理、⑧エネルギー産業、交通の重点的建設、⑨国防の強化、⑩社会主義精神文明と物質文明の建設。
七五計画	1986 - 1990	①経済環境と社会環境を整え、経済体制改革を促進する、中国特色社会主义の基礎を作る②経済発展の安定化を保つ、重点的産業の建設、技術改造と人材開発を促進する。
八五計画	1991 - 1995	改革開放と現代化建設の新しい段階に入った。工業の発展。新財政体制の設立、市場経済の発展、対外開放の局面の形成、対外貿易の発展。国民生活の改善。
九五計画	1996 - 2000	国内総生産量の増加、貧困人口の減少、社会主義市場経済体制初歩的に完成。
十五計画	2001 - 2005	物価の安定、国際収支の均衡、産業構成の調整、国際競争力の強化、地域格差の拡大を抑止する、教育の発展を促進する。人民の文化生活の改善。
十一五規画	2006 - 2010	安定的な経済発展、資源の有効利用、産業構成の改善、都市と農村の均衡発展、公共サービスの強化、持続可能な発展、市場経済体制の改善、法の整備。
十二五規画	2011 - 2015	安定且つ快速な経済発展、経済構成調整の重大発展、教育水準の改善、環境保護の強化、人民生活の持続改善と公共サービスの改善、改革の深化。

出所：中国共産党新聞網 <http://dangshi.people.com.cn/GB/151935/204121/index.html>

文化大革命後、中国政府の政治制度と経済制度はともに大きな変化を迎え、「六五計画」と「七五計画」期間中、新たな経済制度を整え、改革開放の基礎を作り上げた。そして、「八五計画」期間中、1992年に鄧小平の「南巡

講話」と中国第十四回人民代表大会の開催を象徴とし、中国改革開放と現代化建設はさらに発展した。また、「十一五」から「計画」が「規画」に改名により、中国政府が経済発展における役割はマイクロ面の管理からマクロ面の管理に転換した。

表2 各「五年計画」における主要目標の達成情況

時期	GDP	工農業 総生産値	財政収入	糧食生産量	鋼鉄生産量
六五 (1981- 1985)	175%	124.70%	160.50%	103%	120%
七五 (1986- 1990)	123.34%	123.70%	114.40%	106.70%	100%
八五 (1991- 1995)	137.16%		96.40%	104%	130.60%
九五 (1996- 2000)	97%			100%	119%
十五 (2001- 2005)	139%				

出所：魏乐、吴殿廷「我国“五年計画”的執行評価及区域發展戰略的思想演變」經濟研究導刊 2007年第6期 p141
により作成

各々の「五年計画」の達成情況からみると、ほとんどの目標は五年計画の期間中に達成されている。また、王氏と鄧氏の研究によれば、改革開放後、市場経済時代の「五年計画」の目標達成情況は計画経済時期より遥かに改善された⁴⁾。計画経済時代の目標設定が経済発展の規律を無視し、発展目標の設定を比較的に高く設定されていた。それに比べ、市場経済時代の目標設定は比較的に保守的であると考えられるものの、政府は「五年計画」の目標を達成させるために、全力を注ぐには間違いない。

中国政府は経済発展により物質生活を改善させる一方で、さらに国民の精神生活も向上させようと考え、「文化産業」を徐々に重視し始めた。「文化産業」という言葉は「十五計画」の第二十一章の中で初めて使われた。「十五計画」以前、文化に関する内容は全部「文化事業」と呼ばれている。つまり、「十五計画」の前に、文化製品は利益を得るための市場化の産業ではなくて、あくまでも政府が管理していた公共事業である。十五計画の中で、文化事業の推進と同時に、産業政策の改善、文化市場建設と管理の強化を通じ、文化産業の発展を促進すると定められた。その後、「十一五規画」と「十二五規画」

の中で、文化産業発展の促進に関する内容も増え続ける。また、「十一五」期間中、「文化産業振興規画」、「十二五」期間中「国家“十二五”時期文化改革發展規画綱要」も公布され、文化産業の発展に関するさらなる詳しく發展計画を打ち出した。「文化産業振興規画」により、文化産業は經濟構成の調整、内需の拡大、雇用の促進などの分野で重要な役割を果たすべきだと規定された。政府から文化産業に関する發展策が次々と用意され、文化産業は現在中国經濟發展中の核心産業でもある。また、「国家“十二五”時期文化改革發展規画綱要」の中で、「十一五時期は我が国の文化建設の創新發展期」「十二五は文化快速且つ良い發展の關鍵階段」と述べられており、今後文化産業に関するさらなる促進策が打ち出されることも考えられる。

文化産業には、音楽、絵画、映画、書籍など様々な分野が含まれている。その中で、特に注目すべきなのは、動漫産業である。アニメーション作品の制作は中国において既に90年近くの歴史があった。しかし、共産党政府が成立した後も、政府による管理をもとに動画作品が制作され続けてにもかかわらず、産業振興的な支援を受けることがなかった。「十一五」時期に公布された「文化産業振興規画」において、動漫産業は初めて影視制作、出版發行、広告などと並び、文化産業の重点發展項目の一つと記述された。また、同資料の中で、動漫産業基地の認定と建設や国産アニメ作品を輸出する場合、映画、ドラマ、オンラインゲームなど同様に優遇政策を受けられることも確認されている。さらに、「我国國民經濟和社会發展十二五規画綱要」の第四十四章の中で、動漫産業も文化産業の重点發展対象として初めて記述された。動漫産業は中国未来の發展方向を示す「五年計画」の中で記述されることは、今後政府は全力で動漫産業の發展を支援する意志を表すと考えられる。そのため、動漫産業に対する研究を通じて、中国政府がグローバル化時代において、いかに新たな産業を育ち上げ、またコンテンツ産業全般の發展方法が把握されている。

2. 動漫産業に関する産業支援政策の内容

政府の動漫産業に対する本格的産業支援は「十一五」時期から始まった。しかしながら、「十五」時期の文化産業の支援についてすでに言及されており、文化産業に属する動漫産業に関しても、ある程度の支援政策を実施し始めていた。2002年に開かれた「中国共産党第

十六次全国代表大会」では中国文化産業に関する發展戰略を明確に示し、その戰略に基づいて、2004年9月、政府の文化部を中心とした、「支援動漫和電子遊戲産業發展專項工作組」を發足させ、「国家動漫遊戲産業振興規画」の制定について、社会から意見を公募していた。同年7月、一足先に文化部の許可を得て、国家動漫遊戲産業振興基地が上海でオープンした。

2006年4月に「關於推動我國動漫産業發展若干意見的通知」が公布され、政府は①指導思想と發展目標、②産業連鎖と会社發展促進、③産官学連携、④輸出支援、の四つの側面から動漫産業支援政策を作り出した。具体的に、動漫産業を發展させる指導思想とは、産業發展に不利な制度を取り除き、国内会社による自律的發展を可能とする市場環境をつくり、特に知的所有権を持つ動漫作品及び関連商品の開発と販売行為を支援するというものである。發展の指針として5年あるいは10年をかけ、国際市場における競争力を持つ大会社と専門的特長を持つ中小会社と共存させ、国産動漫作品の量と質を大幅に向上させることとした。目標は国内会社の動漫作品の開発及び生産能力を動漫産業先進国と肩を並べるように引き上げると共に、国内市場における中国企業の高いシェアを高めると同時に、海外市場も積極的に開拓させていくことである⁵⁾。

この目標を達成するために、中央政府が動漫産業を支援する特定項目資金を用意し、動漫産業全体の向上を促進した。更に、毎年優秀な動漫作品を選出し、賞を授与した。また、前述の資金を元に、国産動漫作品の製作コストに充てた。また、動漫産業に対して、多様な投資或いは融資と共に、国内と外国の私有資本政策に基づいた動漫産業への参入、更には、条件に達する動漫会社の上場の奨励、そして、自主的に動漫製品を開発、生産する会社を対象とした、法人税、営業税、輸入関税の減免を実施していった。

中国企業独自による動漫産業の發展だけではなく、産官学連携の發展政策も規定された。一つは国家動漫産業基地の建設である。この基地を建設するに当たっては、現存の技術、政策、場所を有効利用するように、ハイテク技術開発区もしくはソフトウェア開発区に立地すべきと考えられている。もう一つは政府部門あるいは教育機関、研究所も動漫産業の發展に寄与することである。各部門の役割から見ると、：

①技術部門が動漫制作に必要な核心技術を開発し、産

業全体開発技術の向上に貢献させる。

②教育機関、研究所を動漫会社に制作ツールを提供する。一方、国内と海外の教育ルートを利用し、動漫開発人材を育成する。

③著作権を保護し、輸入動漫作品の内容を管理する。などがある。

また、国内市場を発展させるに従い、海外市場にも力を注いだ。作品が外国語に翻訳されたときに発生するコストや海外出展動漫作品を対象にした市場開拓資金などが提供された。さらに、輸出動漫作品を対象に税金の払い戻しもしくは免税制度を利用できるようにした。

2006年9月に公布された「国家‘十一五’時期文化発展計画綱要」の第五、第六、第八章においては動漫産業の生産方式、立地、ブランド化について次のように強調している。

①生産のデジタル化を促進する⁶⁾；

②東部沿岸地域では文化産業エリアを、西部内陸地域では特色文化産業集積を構築する；

③動漫作品を含め、文化商品の輸出を支援する、そして、国有会社を中心とした、対外文化貿易ブランドの育成を図る。

同時に、「国産動漫振興工程」は「重大文化産業推進項目」として認定された。主な内容は、①国家動漫産業基地及び人材育成と技術開発基地の建設、②制作設備の保障、技術サービス保障システムの設立である。

続いて、2008年8月に文化部は独自に「文化部関於扶持我国動漫産業發展的若干意見」を公布した。引き続き動漫産業のバリューチェーンを整え、オリジナル動漫制作助成計画、動漫基地の建設や動漫展覧会をに併せて引き起こされる過熱化の傾向を防ぐなどについて規定した。特に注目すべき点は動漫産業連鎖の内容に関する規定である。その規定によると、漫画は動漫産業の基礎である。また、産業の主体は映画あるいはテレビで放映された動漫作品である。⁷⁾他にも、「原創動漫扶持計画」において、オリジナル漫画、アニメを原作とする演劇、オリジナルネット動漫（ケータイ動漫を含む）に対する具体的な支援政策が定められ、もう一步作品の影響力を広げるために、2008年に選ばれた優秀な動漫作品の作者（個人もしくは開発チーム）に5万元から10万元までの助成金を与える⁸⁾と定めていた。

2009年7月財政部から「関於扶持動漫産業發展有關稅收政策問題的通知」が公布された。この規定によると、

認定された動漫会社及び動漫製品に対する付加価値税、会社所得税、營業税、輸入関税を減免できることになる。以下、具体的な規定を説明する。

付加価値税：2010年12月31日まで、動漫会社が自主開発した動漫軟件（漫画設計ソフトウェア、動画制作ソフトウェアなど）に対して、売り上げの17%を付加価値税として徴収した後、その売り上げの3%に当たる税額以上の部分を払い戻し、更に、動漫軟件を輸出するとき、付加価値税を免除できる⁹⁾。

会社所得税：認定された動漫会社が自主開発した動漫製品に対して、現行のソフトウェア産業所得税優遇政策を利用できる。

營業税：2010年12月31日まで、動漫生産労働によるサービスに対しては、營業税は3%とする。それに対して、地方政府が一般的アミューズメント・レジャー業界の会社に税金率5% - 20%の營業税を徴収する。

輸入関税：認定された動漫産業関連輸出品に対する輸入関税を免除できる。輸入過程中発生した付加価値税の徴収にも優遇政策が施される¹⁰⁾。

なお、上記の政策の中で、税金減免対象の認定は2008年12月文化部、財政部、国家財務総局から公布した「動漫会社認定管理方法（試行）通知」に準ずるとされた。

2008年、国産アニメ作品の放送時間を確保するため、アニメ作品の放送を管理する国家廣播電影電視総局は「広電総局関於加強電視动画片播出管理的通知」を公布し、海外アニメ作品の放送時間に対する制限を強化した。17:00 - 21:00の間、各テレビ局が海外アニメ作品の放送を認められない。また、アニメチャンネルはこの時間帯必ず国産アニメ作品を放送すると決められた。そして、アニメチャンネルは一日における70%以上の時間を国産アニメ作品を放送しなければならない。¹¹⁾

2009年7月に中国初の文化産業特定項目發展計画として、「文化産業振興規画」が國務院によって公布された。この政策は文化産業が中国における国家の戦略的産業になるということを示している。

「文化産業振興規画」によると、文化産業を振興させるために、八つの重要な任務がある、その中で、動漫産業は重要文化産業の一つとして支援されることが明らかになった¹²⁾。引き続き国産動漫振興工程を推進すること、動漫産業模範基地を建設すること、中国色の強い動漫作品の輸出を支えること、私有資本を積極的に動漫産業に

参入させること及び動漫会社の海外現地法人設立を支援することなど、動漫産業に関するさまざまな政策を強調した。政策の内容を主として税金の減免や公共施設の整備などであるが、海外市場への輸出も言及されている。

即ち、政府が立案した企業に対する支援は主に資金の支援またはサーバーなど設備の支援であり、動漫基地の建設は中小企業を集積させ、ともに発展させるという支援計画である。さらに、経済面だけの理由ではなくて、文化の宣伝の役割も果たすべきと考えられ、動漫作品は国内市場に留まらず、海外市場にも進出させようと政府は考えている。

Ⅲ. 現地調査

1. 現地調査の背景

様々な産業支援策を受け、2011年、中国動漫産業全体は合計435作品を生産し、総時間約26万1224分であった。「国家動漫遊戯産業振興計画」を制定された2004年比べると、制作した国産アニメ作品の数と時間がともに

20倍近く増加した。その中でも、23ヵ所の動画産業基地は276作品を作り、その総時間は19万290分にも及ぶ。動画産業基地の生産量は中国全国国産アニメ作品生産量の約72%を占めている。

また、広電総局が公布した、2011年に生産量上位の10都市の生産量と当地にある動画産業基地の生産量を比較してみると、生産量が高い都市が動画産業基地に対する依存性が見える。そのため、中国動漫産業に対して大きな推進力を与えたと結論づけられる。

中国動漫産業の発展にとって最も重要な推進力である動画産業基地の発展状況を解明するため、また、政府の支援策が動画産業基地の発展にどんな影響を与えたことを明白するため、基地に入る企業に対する半構造化面接調査の形で現地調査を行った。そして、企業は自社の業績について明確には述べないなど状況を考え、具体的な数字を避け、会社の事業内容や従業員人数など問題以外、会社の資金源、人材の獲得、ほかの会社との連携と競争状況など質問を設けた。政府関係者に対し、基地の状況、政府の政策内容のほか、町の発展の中で、動漫産業の位

表3 国家動画産業基地国産アニメ生産状況 2006-2011

	2006年 作品数 (部)	2007年 作品数 (部)	2008年 作品数 (部)	2009年 作品数 (部)	2010年 作品数 (部)	2011年 作品数 (部)	2006年 作品時 間(分)	2007年 作品時 間(分)	2008年 作品時 間(分)	2009年 作品時 間(分)	2010年 作品時 間(分)	2011年 作品時 間(分)
三辰動画集団	22	16	15	4	1		15142	10014	9910	4365	510	
中央テレビ放送局中国国際テレビ総会社	5	13	17	15	20	13	2242	5669	9412	8478	9915	9964
江通動画株式会社	1	1	1	3	2	3	169	338	338	1087	1050	1016
杭州高新技術開発区動画産業園	13	22	24	35	38	38	8231	10114	16886	27409	32996	32581
常州国家動画産業基地	5	10	13	6	12	4	2460	3438	6243	2136	4756	2236
蘇州工業園区動漫産業園		2	4	13	17	19		1320	1544	9801	8646	10841
大連高新技術産業園区動漫産業園	1	1	0	1	0	7	260	180	0	845	0	7872
南京软件园		4	9	8	8	4		2994	4009	3159	3244	2272
瀋陽高新技術産業区動漫産業園			8	13	27	31			3236	10366	25261	20157
廈門软件园影視動画産業区			10	6	10	16			3361	2450	4061	6058
昆山软件园						4						2282
上海美術映画制作廠	4	3	7	11	0	1	835	1256	1388	310	0	143
中国映画集団会社	0	0	1	0	0	0	0	0	624	0	0	0
湖南金鷹動画有限公司	2	15	22	12	5	1	1155	16733	16129	7078	2947	728
上海炫動動画衛視メディア娛樂有限公司	1	1	1	1	0	1	286	1248	539	363	0	312
長影集団有限責任会社		0	0	0	0	0		0	0	0	0	0
深圳市動画製作中心	5	6	3	14	29	24	4139	3637	912	7042	16393	23683
無錫国家動画産業基地	4	13	15	26	38	19	3273	7158	8108	19214	29410	19243
南方動画番組連合作中心	18	18	20	26	24	30	12838	12624	11015	16445	13794	18449
重慶市南岸区茶園新区動画産業基地		7	4	9	5	6		3734	1618	3700	3046	2768
黒龍江動漫産業(平房)発展基地					4	9					2687	5325
福州動漫産業基地					9	20					3428	10028
天津滨海新区国家影視網絡動漫実験園					3	6					1846	3164
北京市文化創意産業集聚区			10	18	17	20			6775	7077	8699	11168
動画産業基地生産量	81	132	184	221	269	276	51030	80457	102047	132325	172689	190290
全国総生産量	124	186	249	322	385	435	82326	101900	131042	171816	220530	261224

注：国家広電総局ホームページ資料 (<http://www.sarft.gov.cn/catalogs/gldt/20070831155418550682.html>) により作成

表 4 生産量が高い都市が動画産業基地に対する依存性検証

都市名	2011年生産量(分)	動画産業基地名	2011年生産量(分)	基地生産量のシェア
杭州	34,606	杭州高新技术开发区动画产业园	32,581	95%
広州	18,449	南方动画節目聯合制作中心	18,449	100%
無錫	20,563	無錫国家动画産業基地	19,243	94%
北京	11,168	北京市文化创意産業集聚区	11,168	100%
シンセイ	23,683	シンセイ市动画制作中心	23,683	100%
瀋陽	20,495	瀋陽高新技术开发区動漫産業園	20,157	98%
蘇州	16,451	蘇州工業園区動漫産業区	10,841	66%
寧波	11,873			
福州	10,028	福州動漫産業基地	10,028	100%
大連	7,872	大連高新技术开发区动画産業園	7,872	100%

出所：国家広電総局ホームページ資料 (<http://www.sarft.gov.cn/catalogs/gldt/20070831155418550682.html>) により作成

置づけに対する意見などを尋ねた。以上の大枠の質問をもとに、各企業と政府を対象に約1時間の半構造化面接調査を実施した。

2. 調査対象の選出方法

中国において、関係者の紹介がなければ、企業側と直接面談のチャンスを得ることは非常に困難だと考え、調査対象は中国にいる現地の研究者の紹介を通じて企業と連絡を取るまたは展示会で名刺交換した企業と直接電話かメールで連絡し、調査の許可を取る二つの方法で選出した。

詳細の選出プロセスは以下のよう：

① 杭州の企業の選出プロセス

まず日本にいるうちに現地の大学の産学関係者とメールを通じて、調査対象を決定した。杭州に滞在した際に、産学関係者とともに行動し、杭州地域のアニメ産業を代表できるアニメ制作企業5社を回り、さらに政府の関係者に対する聞き取り調査を実施した。

② 無錫の企業の選出プロセス

メールを通じて、無錫の政府関係者にアニメ産業を代表する企業6社を紹介して頂き、筆者のほうで電話連絡を進め、結果6社のうち4社が面接調査を承諾を得た。さらに、政府の宣伝パンフレットに登載した企業資料に基づき、電話連絡を行い、一社の許可を得、杭州と同様に、5社を調査できるようになった。しかしながら、政

府関係者に対する面接調査は手続き上の理由で承諾を得られなかった。

③ 上海の企業の選出プロセス

杭州で開かれた国際動漫フェスティバルで連絡方法を取り、その後、メールのやり取りを続けて、調査することを決めた。

④ 蘇州の企業の選出プロセス

上海の企業と同じように、杭州で開かれた国際動漫フェスティバルで連絡方法を取り、その後、メールのやり取りを続けて、調査することを決めた。そして、地元の蘇州動画協会の関係者との連絡を取って、アニメ制作企業2社以外、蘇州動画協会の管理者に対する聞き取り調査を実現した。

結果として、中国杭州、無錫、上海、蘇州にある四つの産業基地に入ってる合計13社を対象に調査を実現した。

3. 調査のまとめ

(1) 調査対象となる 13 社の資料

表 5 により、上海以外の 12 社の中で、10 社は当地の動画産業基地を認定された同時期、また認定された後基地内あるいは基地の所在都市に設立したため、動画産業基地が企業の集積に対する確かな成果を挙げたと考えられる。

(2) 調査資料のまとめ

中国において、政府はアニメ制作企業に大きな影響を与えている。そのため、企業自身の立場や政府関係者に対する配慮によって、各企業から聞き出される情報は一致しない部分がある。すべての内容を同じ項目で整理す

るのは難しいと考え、13 社の調査をもとに、基地ごとに整理し、主に基地内企業の構成、企業の資金状況、人材採用と育成、海外進出状況と支援政策に対する企業の評価、以上五つの方面の内容を含んでいる。

1) 杭州動画産業基地

① 基地の構成

杭州にあるアニメ企業は杭州市政府によって他の地域から誘致され、もしくは基地の設立とともに設立されたケースが多い。その理由はアニメ加工企業が少なく、杭州のアニメ産業にも、都市全体的な経済発展にも影響力が弱かった。それゆえ、中央政府の政策に応じて、完全にオリジナルアニメ制作企業の発展を促進するのは難

表 5 調査した企業の状況

会社	現地での設立時間	現地従業員人数	代表作	当地に設立する理由 (外部条件)
杭州にある企業				
A	2007	20	「夢回金沙城」	環境がいい、人材が多い、政府が重視する
B	2005	30	「金糸糸（中国語で一文字になる） 猴神遊属相王国」、「吉米熊」	政府に誘われた、支援政策の内容、政府が重視する
C	2005	200	「童話動物園」、 「快樂都都」	政府が重視する、地元関係
D	2008	50	「奇趣宝典俱乐部」、「无不想」	人材が多い、環境がいい、手工業発達
E	2005	50	「秦時明月」	環境がいい、政府が重視する、人材が多い
無錫にある企業				
F	2003	40	「卡通奥数快樂学」	創業者出身地、市場確保について政府との合意
G	2008	300	「鋼の錬金術師」動画、無料漫画雑誌「JoJo」	地元会社の合併より設立された
H	2007	6	「美猴王」、「上海万博無錫市宣伝動画」	創業者出身地、支援政策の内容
I	2004	60	「尾巴幻想曲」	人材が多い、交通便利、人件費低い、創業者出身地
J	2009	60	「西遊記」、「チベット犬物語」（仮称）	政府が重視する、制作技術上の優位性、親会社リーダーの意見、環境がいい
蘇州にある企業				
K	2008	120	「小狐狸發明記」	地元政府と動画協会の支援がある
L	2005	100	「努努多暑假」	支援政策の内容
上海にある企業				
M	1957	不明	「大闹天宮」など	政府により設立された

注：調査データにより作成

しいことではない。また、今の企業を設立する前に、創設者たちほとんどがアニメ業界以外の仕事に従事していた。そのうち、アニメ業界と多少関係があるマスコミ業界とゲーム業界で勤めていた人がいるが、アニメ業界とは全く関係ない流通業で事業をやっていた人もいる。アニメ作品を芸術品として作るという伝統的な意識を持っているアニメ制作者に比べ、動漫産業以外から参入する人のほうがアニメは芸術品ではなく、商品として世の中に送り出すという意識が強いことが考えられる。

②資金状況

調査した企業の中で、設立された間もなく、作品を作るための資金を全て創設者自身が負担せざるを得ない企業があるものの、大多数の企業が設立されて4、5年経過し、すでに、市場化の段階に入り、融資を利用し発展している。または他の業界の企業と連携し、発展している。また、このような企業の大多数は企画から販売までアニメ制作一連のプロセスを独自に行っている。

③人材採用と育成

現段階では、経験者の採用が主流である。また、人材を確保するため、独自の人材育成コースを用意する企業もある。なぜなら、教育機関に対する期待度が高くないからである。主な原因は教育者また教育内容に対する不満である。現在教育機関で勤めている教師たちの中で、アニメ制作経験がある人は少なく、授業の内容は理論書の講読が中心で、企業側が求める制作能力のスキルアップがあまり行われていない。そのため、入社前の学生たちは、アニメ制作の経験に乏しいため、入社後に、一から訓練を受ける必要がある。これは企業にとって、膨大な負担となっている。

④海外進出状況

現段階では、杭州のアニメ制作企業は日本や韓国の市場より東南アジアもしくは欧米の市場を重視していると考えられる。この理由は、日本のアニメ作品が中国のアニメ制作者に与える影響が大きく、オリジナル作品は日本のアニメに似た印象の作品が多い、まだ日本の作品に比べると、品質上の差がある。このような作品は日本、韓国の市場では競争力が弱いと考えられる。また、すでに3Dアニメ作品が主として3Dアニメ作品を制作している中国アニメ制作企業としては、2Dが主流の日本市場より3Dを重視する欧米市場の方が作品を提供しやすいと考えられる。

⑤支援政策に対する見方

多少改善を求める点があるものの、調査した全部の企業が現存の支援政策に肯定的な評価を与えた。特に資金支援について、ほとんどの企業が「支援資金を得るためにアニメ事業を行うのではなく、動漫産業の規模に将来性を見込んで、産業に参入した」と強調した。また、会社間のコミュニケーションや連携する行動がまだ少ない現状に対して、会社側としては政府に橋渡しの役割を求めている。そして、杭州市の政府役人の中には、文化人とされる者が多数おり、そのことか、杭州の動漫産業且つ文化産業全体の発展にとって、大きな利点であると評判されている。

2) 無錫動画産業基地

①基地の構成

無錫においてアニメ産業基地が設立される前から既に多数のアニメ制作企業が存在していた。また、このような企業の創設者はほとんど日本アニメ加工企業出身が多く、日本のアニメの特徴や制作プロセスに深く影響されており、完全に中国の特色を表現したオリジナルアニメ作品を作るということは彼らにとって難しい面があった。それゆえ、無錫のアニメ産業の発展を促進する計画はアニメ加工企業の存在と影響力を認めながら、政策面でオリジナル作品を作る企業を支援することである。加工企業で働いた人々が海外の先進アニメ制作技術を身につけた後、起業して、支援を受けられるオリジナル作品を制作できるようにすることが政策の狙いと考える。そして、杭州の経営者と最も異なる点は、無錫の経営者が市場より作品の品質を重視する点である。面接調査により、F社以外の経営者がアニメ加工の事業を行っていて、日本の企業と協力する根本的な目的は自身の制作能力を向上させると述べた。

②資金状況

今回調査した無錫にある企業の中で、3社の従業員数は杭州の企業とほとんど同じで、その原因は子会社として存在している企業が多く、このような企業は親会社から資金を貰える。これに対して、独立している企業の従業員数は杭州の企業に比べて極めて少ない。その原因は起業の創設者がかつてアニメ制作に携わっていて、十分な資金をもっていない、まだ経営に関する能力もそれほど優れているとは言えないと考えられる。

③人材採用と育成

無錫の企業は経験者だけではなくて、一定の時間を訓練を必要とする新卒も採用している。これはまず、経験

者より新卒を採用すれば、コストを節約できる。また、経営者は制作者出身であることから、自社における人材育成を重視しているケースが多く、特に今回調査した全ての企業が新入社員を育成するコースを用意している。

3) 蘇州動画産業基地

①基地の構成

現在蘇州において70 - 80社の動漫企業が存在し、約50社は工業園区に入居している。まだ、民間機構でありながら、政府と企業との橋渡し役を果たす動画協会も工業園区にある。つまり、現在蘇州において、工業園区動画基地以外、他の動漫産業パークも存在しているが、広電総局が承認した工業園区動画基地は蘇州動漫産業全体の中心であると考えられる。今回調査した二社は、一社工業園区動画基地に入居し、もう一社は工業園区動画基地にマーケティング部などを設置し、制作スタジオを蘇州にある別の基地に移した。この点から見ると、工業園区動画基地は企業にとって、政府や動画協会そして市場との重要な接点であると考えられる。

②産業政策

動画協会における調査によれば、蘇州動漫産業の発展は比較的早期であり、人材も他の地域より集中している。そのために、企業の構成は他の都市より安定である。その原因は、90年初期から、下請けをやっているアニメ加工企業が存在し、蘇州のアニメ加工企業で働いている人はすでに長期間居住していると考えられる。長期間定職に従事した上で、自分で起業した際に、他の地域に移ることは少ない。その特徴があるから、蘇州政府は他の新興地域と同じように、動漫企業を誘致する政策を取らず、企業の発展にとって良い環境の整備に力を入れる。動画協会もこの発展政策の一環として、企業の人材育成や融資、作品の宣伝と販売の促進にサービスを提供する。そしてオリジナルアニメ作品を制作する企業だけではなく、アニメ加工企業にも同じようなサービスを楽しむことができる。また、ここで開かれた展覧会は他の地域より業界向け、専門性が強いのである。広電総局のデータによれば、蘇州は動画産業基地設立された2005年から2008年まで、オリジナル作品の数は1桁であるが、2009年2010年二年連続2桁になった。それは蘇州政府が考案した発展環境の整備を最優先にするという動漫産業発展政策の成果と考えられる。

③事業内容と資金源

日本と違って、中国のアニメ制作企業が企画からマー

ケティングまで一連のプロセスをすべて自社で完結させているケースが多く、その点について、蘇州も例外ではない。今回調査した二社も自社で全てを行っている。ただし、そのうちのL社は他の企業と異なって、オリジナルの国産アニメだけではなく、下請けの仕事も行っている。その理由として、L社はもともと小さなスタジオであり、現在のアニメ制作企業は設立間もなく、政府とは関係がない民間企業であるから、競争の激しい中国動漫産業で生き残るため、安定的な収入源が必要である。また、創設者はアニメ加工企業での勤務経験による人脈を持ち、この優位性を存分に利用し、下請けの仕事も獲得しやすいと考えられる。もちろん、基準高く、技術優れた外国企業との連携を通じて、自社の制作力の向上も重要な理由の一つである。逆にK社はもともとマスコミ業界の企業であるから、ある程度の資金を持っているとも考えられる。さらに、管理層の重要な人物は教師出身で、つまりまったく別業界の人間である。そのために、K社は下請け事業をせず、オリジナル作品を開発し続けている。作品自体も教育アニメに近似したテーマである。

4) M社（上海）

①基地の構成

調査によれば、集積型の動画産業基地にある多くの企業は基地所在地の政府に誘致され、もしくは地元出身の人により創設された企業である。このような企業はより良い発展環境を追求するため、自由に他の地域に移ることができる。ただし、政府の指示により、上海で設立されたM社は自由に移ることはできない。この状況は利点と欠点がある。利点としては長期的に一つの場所に立地を続ければ、地元への影響力が大きくなり、当地政府や住民との関係も深く築くことができる。また、人材の獲得や地元企業との連携にも良い影響を与えている。特に国営企業であるため、安定的な労働環境を求める人材を獲得しやすいし、他の企業にとっても信頼できる相手である。問題点としては、調査の中でも述べられた通り、たとえ他の地域で上海よりいい支援策があったとしても、その地域に移り、優遇政策を享受するのは不可能である。特に上海政府にとって、まだまだ不安定な動漫産業はそれほど重要ではないので、杭州政府ほど動漫産業に力を入れてない。この状況は国営企業であるM社固有の悩みであると考えられる。

②事業内容

中国にあるほとんどのアニメ制作企業の事業内容はオリジナルアニメの制作もしくは外国アニメの下請けの仕事である。オリジナルアニメを制作する多くの会社はアニメ制作に関する仕事を自社内で完成させるものの、周辺商品の開発する際や作品を上映させたい際には、テレビ局や大手の映画会社との連携は欠かせない。M社の状況は違う。企業の構成から見ると、まず、M社は自社のアニメ作品を制作部門以外、合資のアニメ制作企業、マンガ雑誌社も、動漫人材育成の学校を持っている。つまり、ほかのアニメ制作企業に比べ、M社の事業内容はより広い。さらに、アニメ制作企業であるM社は上海文化広播影視集団のメンバーであり、同じグループの中に、映画会社、テレビ局、おもちゃ会社を抱えている。そのために、周辺商品の開発する際や映画を興行する際に、M社はグループ内の企業と容易に連携できるという大きな利点を持っている。

③資金状況

現在、中国動漫産業の市場化は進行しつつあり、アニメ制作企業は激しい市場競争を直面せざるを得ない。被調査者の話によれば、現在中国において、およそ2万社のアニメ制作企業が存在し、そのうち、80% - 90%の企業が赤字経営を続けている、つまり、資金調達是中国のアニメ制作企業にとって、大きな問題である。M社は1997年に計画経済時代の経営方法から市場化経営に転換し、オリジナルアニメを作り始めたが、2003年ぐら

いから収益性の低いテレビアニメではなく、劇場版アニメを主に制作している。また、計画経済時代の経営状況によって、M社は影響力を持っているにもかかわらず、大きな利益を得たことはなかった。そのために、M社も必ずしも資金的な余裕があるとは言えない、ただし、国営企業であるM社は政府予算で填補されているために、他の制作企業のような赤字経営による窮屈な状況とはなっていない。しかしながら、この国営企業の立場はすべて良いこととも言えないと考えられる。なぜならば、民間企業の場合、上場すれば、一気に資金を得る可能性があるのに対して、国営企業の場合、上場できないとは言えないものの、容易なことではない。M社は上場による資金調達また融資による資金調達もできないために、制作ための大きな投資ができない。

IV 動漫産業支援政策の効果に対する分析

1. 中国国産アニメ作品生産量の変化から見る支援政策の効果

図1から見ると、1993年から2003年までの間、中国国産アニメ作品の生産量の拡大は決して速いとは言えない。しかしながら、2004年以後、増加の傾向が徐々に現れている。なぜならば、2004年4月、国家広電総局が「關於發展我国影視动画産業的若干意見」を公布した。これは中国動漫産業の發展に関する最も早い公布された

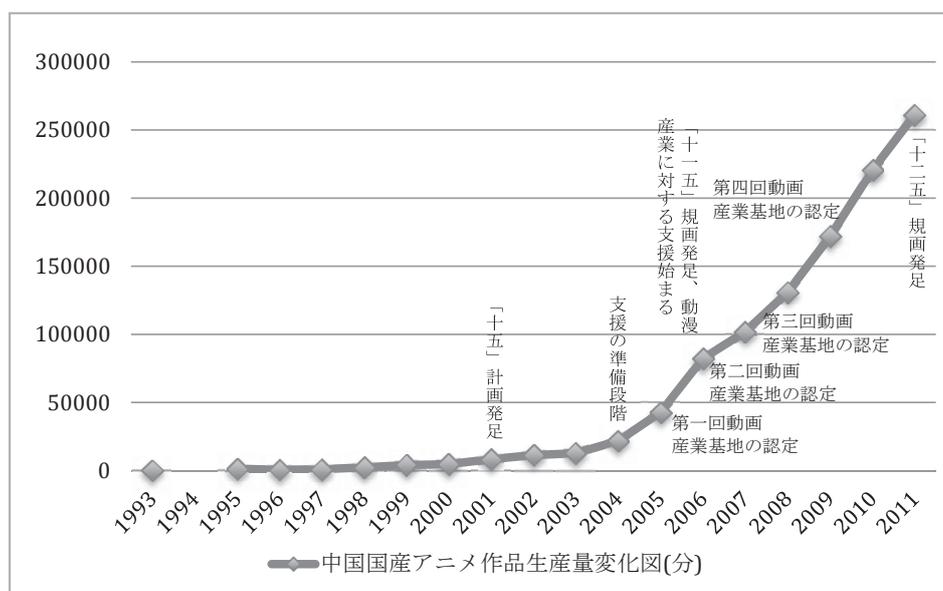


図1 中国国産アニメ作品生産量の変化

出所：国家広電総局ホームページ資料 (<http://www.sarft.gov.cn/catalogs/gldt/20070831155418550682.html>) により作成

政府政策の一つであり、動漫産業発展の起爆剤の役割も果たしたと考えられる。さらに、2005年から2009年の間、4回をわたって、全国各地で合計23カ所の動画産業基地が続々と広電総局に認定されており、動漫産業の発展をさらに加速させた。1993年から2011年まで、中国国産アニメ作品の生産量は194分から26万1224分まで増加し、36.79%の年平均成長率（CAGR）に達した。産業支援政策が始まった2004年の生産量1万2800分に比べ、2011年に国産アニメ作品の生産量は20倍に増えた。

さらに、現地調査の中で上海の国営動画制作企業の関係者が1997年頃、補助金があるものの、政府からの直接作品に対する投資がなくなったため、市場化のルールに従わなければならないと述べた。その情報によって、1997年頃、中国動漫産業全体が市場化の発展状態に入ったと推測できる。しかしながら、政府から詳細な発展支援計画がないため、1997年から2003年までの6年間、中国動画作品の年生産量はわずか1万1000分しか増加しなかった。即ち、政府から産業支援政策は中国動画作品生産を大きく促進させたと考えられる。

2. 動画産業基地に対する調査結果の分析

中国四カ所の動画産業基地内の企業に対して行った調査の結果から見ると、中国政府の動漫産業基地政策が全ての地域ではなくても、一部の地域でアニメ作品の生産力を確実に向上させたことを明らかになった。地域にとって、動漫産業は伝統産業にせよ新興産業にせよ、地元の優位性を基に適切な発展政策があれば、地元動漫企業の発展を促進することと外地の動漫企業を誘致することは可能になり、生産力の向上を実現できると考えられる。そして、多くの企業は政府の支援策に影響され、動漫産業に参入、また動画産業基地に移転するなどの状況から見ると、政府は動漫産業の発展に大きな影響力を持っていると考えられる。即ち、現在中国動漫産業はまだ完全に市場化であるとは言えず、政府主導の方法で発展が進んでいると判断できる。

しかしながら、生産力が増えているものの、中国動漫産業のクリエイティブ能力はまだ弱い。その結果、アニメ作品が大量に制作されているにもかかわらず、影響力がある作品は少ない。また、現行の支援政策に対しては、自立で発展している小企業から様々な意見が述べられている。整理してみると、現存の産業支援政策に対して、批判は主に五つ改善の意見がある。

①大企業だけではなくて、中小企業に対する支援政策が必要である。

②人材の育成政策や誘致する政策が必要である。

③作品の時間ではなく、内容の良さを促進できる支援政策が必要である。

④外資系の企業も国内企業と同じように支援政策を享受できる必要がある。

⑤企業間の交流を促進するために、政府は会議を開くだけではなくて、もっと確実な行動が必要である。

分析の結果から見ると、現行の動漫産業支援策が動画作品の制作数量の増加に大きな貢献を与えたものの、作品品質の向上、中小企業に対する支援力の強化、産業価値連鎖の完成と人材育成の面ではまだ改善の余地があると考えられる。

V. 総論

今回の研究では、中国国産アニメ作品の生産量のデータに対する分析及びアニメ制作企業に対する調査を通じて、中国政府が2004年から実施する動漫産業発展支援政策が中国動漫産業の発展、特に動漫作品の生産量の拡大に対する大きな影響を与えたことを明らかにした。また、業界内の企業に対する調査結果から見ると、産業全体の生産量を増えているものの、動漫作品の品質の水準はまだ低く、影響力がある作品が少ない。また、支援対象の選出や人材育成など面では改善する必要があると考えられる。

しかしながら、今回の研究では、幾つかの不足な点を残している。まず、政府の公式サイトから中国動漫産業に関する一部の資料を得ることは可能であるものの、ホームページを持たずもしくは運営状況を調査しにくいアニメ制作企業が多数存在しているから、中国動漫産業の発展や支援政策の効果に対する量的な分析を難しいものにしていくと考える。また、時間や経費の制限があるため、今まで研究調査した企業対象の数はまだ少ないし、地域も限られている。より全面的に動漫産業の全貌を把握するため、今後はより広範囲の調査が必要だと考えられる。

さらに、中国国家経済の発展目標と発展方向を示す「五年計画」が動漫産業に対する影響力について引き続き研究する必要があると考えられる。過去の「五年計画」を元に、中国の重工業、農業、エネルギー産業など多くの

産業は大きく発展した。動漫産業を含め、文化産業は「五年計画」の中の新しい注目点として、おそらく政府は今後も全力的支援し、発展させると考えられる。たとえば、文化産業全体の更なる発展を達成させるため、文化部が「“十二五”時期文化産業倍增計画」を公布した。この中で、2015年に、動漫産業が文化産業発展の重要な要素になり、付加価値が300億元を超え、5-10個の有名企業または有名ブランドを作り出すなど目標を設定した。この目標を実現させるため、「十二五規画」実行期間中、動漫産業向けの発展計画の作成、動漫産業バリューチェーンの強化、海外市場向けの宣伝計画の作成、動画産業基地の環境の改善、教育部との連携による、ハイレベルな人材の育成などの行動を起こそうとしている。また、経済面では、動漫企業の発展を支援するため、税金の優遇政策を引き続き実施すると定められた。

2011年に開始された「十二五規画」において期待されている動漫産業に対して政府から新しい支援政策を打ち出している。大きな支援を受けている動漫産業が今後どのような方向に発展するか、また過去の問題を改善し、更なる発展を達成できるかについて今後また長期的な研究が必要である。

注

- 1) 2006年4月中国国務院弁公庁から財政部、教育部、科技部、商務部、文化部、信息産業部、財務総局、工商総局、広電総局、新聞出版総署に公布した「關於推動我国動漫産業發展若干意見的通知」によると、動漫産業の定義は：書籍、雑誌における漫画、映画、テレビにおけるアニメなど作り手による創造性をベースにしたものである。さらにこれに関連する動画あるいは漫画を元に作られたキャラクターグッズ、衣服、おもちゃ、ゲームなど周辺商品の生産及び販売を行う産業である。しかしながら、現在中国動漫産業価値連鎖はまだ未完成のため、動漫産業に関する主なデータはアニメ産業のデータを利用するしかない。従って、本研究中の動漫産業とアニメ産業は同一視できるものである。
- 2) 2006年に呼び方は「五年計画」から「五年規画」に変更した。また、計画の順番により、「第〇個五年計画」は「〇五」と略称される、本研究の中でも、この略称を使う。
- 3) 国民經濟和社会發展五年計画簡介
http://ghs.ndrc.gov.cn/yjdt/t20050601_37653.htm
- 4) 王亜華 鄒一龍「中国10個五年計画完成情況の定量評估」当代中国史研究2009年第5期
- 5) 中国国務院弁公庁（2006）「關於推動我国動漫産業發展若干意見的通知」一、（四）
- 6) 中共中央弁公庁、国務院弁公庁（2006）「国家‘十一五’時期文化發展計画綱要」五、文化産業：（十七）、9
- 7) 文化部（2008）「文化部關於扶持我国動漫産業發展的若干意見」一
- 8) 文化部弁公庁（2008）「關於「原創動漫扶持計画」（2008）申報工作的通知」
- 9) 財政部（2009）「關於扶持動漫産業發展有關稅收政策問題的通知」一、關於增值稅
- 10) 財政部（2009）四、關於進口關稅和進口環節增值稅
- 11) 「広電総局關於加強電視动画片播出管理的通知」<http://www.sarft.gov.cn/articles/2008/02/19/20080219171313160874.html>（2008-2-18）
- 12) 中国国務院「文化産業振興規画」（2009）三、重点任务：（一）發展重点文化産業
- 13) 中国国家廣播電影電視総局ホームページ
<http://www.sarft.gov.cn/catalogs/gldt/20070831155418550682.html>
- 14) 徐隆（2011）「中国動漫産業的發展に関する一考察—クラーサー理論を元に杭州と無錫動漫産業基地の現状に対する比較分析を中心に」

〈付録〉

杭州の企業に対する調査内容

(1) アニメ制作会社 A 社

会社概要

A社は2004年から各地を転々とし、2007年杭州で正式に設立された。現在の従業員数は20人であり、創業時ともに業務に従事したアニメ制作経験者で構成されている。主な事業内容はアニメ映画の企画、設計と市場宣伝、放送権の販売である。作品の制作を他社に発注するから、それに代って、制作技術の開発と作品の品質管理の仕事を行っている。A社の代表作は5年をかけて、投資金額2000万元（約2.4億円）をかけて完成したアニメ映画「夢回金沙城」である。¹⁾ この作品はすべてA社自ら企画し、投資したプロジェクトである。

聞き取り調査

1) 杭州で会社を設立する原因

①動漫産業基地がアニメ会社の発展に力を入れる。たとえばオフィスの家賃減免政策がある。その優遇政策を利用すれば、最初の一年間家賃を免除できる、二、三年目のとき家賃が半額になる。②杭州の自然環境、教育状況に気に入った。

2) 海外進出状況

中国国内の件費がさらに上昇すれば、制作の仕事は外国の会社に発注する可能性もありうる。ただし、作品の品質を重視するため、外国会社にも制作能力を求める。

(2) アニメ制作会社 B 社

会社概要

2005年、B社は杭州市政府に誘われ、北京から杭州に移った。現在の従業員数が30人余りで、主に上海にある会社に制作の一部を下請けに出す。B社は主にアパレル会社と食品会社と連携し、ブランドを宣伝するためのアニメ作品を制作している。作品はテレビ局に無料で提供し、放送させる。その後、周辺商品であるキャンディ、書籍などの販売を通じ、利益を得る。

聞き取り調査

1) 杭州で会社を設立する原因は：

①動漫事業において資金回収が困難であるから、政府の優遇政策を重視せざるを得ない。

②杭州市政府が動漫産業の発展を重視する。

③基地の成立が早い、また政府にも誘われた。

2) 人材の確保

就職イベントに参加しもしくはネット上で募集情報を掲載し、人材を募集する。採用された人はほとんど経験者である。

3) 海外進出

自らもしくは政府と一緒に海外のイベントに参加し、作品は東南アジア地域でも放送された。

(3) アニメ制作会社 C 社

会社概要

C社のアニメ事業は2003年から発足し、2004年に中国で最初の3Dアニメ作品の一つである「童話動物園」を制作した。2005年に、広電総局により、この作品が中国「オリジナル優秀アニメ作品」と選ばれた。作品の中のキャラクター「小智」が浙江省児童チャンネルのマスコットになる。現在C社は200人規模の会社で、そのうち150人がアニメ制作の仕事に従事している。その他の人は主に二つの仕事があり、一つは自社作品の周辺商品の開発、もう一つは政府の意見に基づき、インターネット通販のサイトの運営している。作品の企画から販売まで全部社内で完成する。現在は広告や放送権の販売を通じて、利益を得ている。

聞き取り調査

1) 杭州で会社を設立する原因は：

①政府が産業の発展を重視し、政策だけではなく、人材交流やアニメ展覧などイベントも主催する。

②家族は地元の人である。

2) 人材の確保

制作の仕事はできるだけ経験者を募集する。逆に、企画の仕事の場合、能力さえあれば、どんな学歴でも採用する。

3) 海外進出

現在自ら投資し、フランスの会社と連携して、アニメ映画を制作している。また、日本の制作者との協力も考えている。

(4) アニメ制作会社 D 社

会社概要

D社は中国政府に所属する大手新聞社の関連会社である、アニメ事業だけではなく、映画やデザインに関する事業も行っている。現在杭州拠点では50人余りの従業員がいる。Flash作品を中心に全ての仕事を自社内で行う。

聞き取り調査

1) 杭州で会社を設立する原因は：

①中国美術学院や浙江大学など高等教育機関がため、能力のある人材が豊富。

②生活環境、仕事環境が優れている、ほかの地域の人材を誘致し易い。

③伝統的な手工業が発達していて、周辺商品製造のパートナーを探しやすい。

2) 人材の確保

いま中国ではアニメ制作に関する授業を設置している大学や専門学校などが多いものの、能力の高い教員は少ない。その結果、会社側が入社した学生をもう一度訓練せざるを得ない。コストから考えると、できるだけ経験者を採用したい。

(5) アニメ制作会社 E 社

会社概要

E 社は 2005 年杭州で設立し、もっとも早くアニメ産業基地に立地する会社で、杭州市政府が重点的に支援する会社の一つでもある。現在の会社を設立する前、E 社の社員は上海でゲームにおけるグラフィックデザインなどを事業の中心としていた。現在は主にアニメ作品の制作や周辺商品の開発など事業を行っている。現在杭州の拠点は従業員数が 50 人近く、また上海では 80 人規模のスタジオを持っている。代表作は「秦時明月」という武俠小説に基づき制作したアニメシリーズ作品である。最初の資金の大半は「秦時明月」の原作者の投資により獲得し、現在はベンチャー会社の投資や営業利益から必要な資金を確保している。

聞き取り調査

1) 杭州で会社を設立する原因は：

①杭州は歴史が長い都市であり、文化環境がよい。

②政府が重視し、オリジナルアニメ産業の発展を積極的に促進する。

③優秀な大学があるから、人材が取りやすい。

2) 人材の確保

会社独自のプロセスを用意し、新入社員を訓練する。また、人材を蓄えるため、自ら研修グループを開く計画も考えている。

3) 海外進出

海外のイベントを出席し、作品の宣伝を行う。今の代表作は北米、欧州、アジアの 34 カ国で配給し、周辺商

品の海外代理権についても外国の会社と交渉している。

無錫の企業に対する調査内容

(1) 教育ソフト制作会社 F 社

会社概要

F 社は 2003 年創設され、アニメ技術を用いて、教育ソフトを制作する会社である。会社の創設者はもともとアニメ加工会社で働き、教員の仕事も経験したことがあり、これらの経験を生かし、1998 年頃アニメ制作訓練のコースを開いた。アニメ制作事業を経た後、2002 年末から、現在の事業、数学の授業を中心に教育ソフトの開発に本格的に取り組み始める。現在会社では、制作社員 30 名、営業社員十数人である。また、一部の仕事を外注するが、その際の下請け会社の社員ももともと F 社の社員である。

聞き取り調査

1) 無錫で会社を設立する原因

当地政府との協議があり、市場を確保できる。ずっと無錫で働いているから、恩返ししたい。

2) 人材の確保

経験者採用以外、会社自身がアニメ制作コースをやっているから、優秀な学生であれば、採用する。

(2) アニメ加工会社 G 社

会社概要

G 社は 2006 年頃二つの加工会社の合併により形成された会社である。今回調査の中でも、唯一の産業支援を受けている外資系アニメ制作会社で、社員数 300 人ぐらいあり、大手加工会社とも言える。主な事業内容は日本アニメ作品の動画の制作と仕上げであり、年間 30 万枚に及ぶ。また、たまに第二原画の仕事を頼まれるものの、今の段階では正式な原画部門がない。そのほか、撮影部の設立を検討中である。

聞き取り調査

1) 人材の確保

1～2 年ぐらいアニメ制作経験がある人を採用する。また、現在オリジナル作品を企画していて、監督も募集している。

2) 海外進出

現在オリジナル作品を企画している、もし PV が好評価を得られれば、親会社から制作資金を貰える。ただし、外資系の会社であるから、直接中国国内での放送は困難

だと考え、G社はこの作品の内容は日韓向け、配給もほかの会社に任せようと考えている。

(3) アニメ制作会社H社

会社概要

H社はアニメのプリプロダクション段階に関する仕事を行っている会社である。会社の創設者Rさんは日本アニメの加工会社出身で、中国国内の大手アニメ会社に勤めた経歴もある。2000年に独立した後、幾つもの中国の中央テレビの作品の台本制作や演出の仕事を担当した。2007年、現在の会社を創設し、主な事業内容はアニメ作品の美術設計やカットの構成を設定、また監督業も時々行っている。2009年に、動漫産業基地から現在地に移転した。自社オリジナル作品の企画をほぼ完成していたものの、諸事情のため、正式的な制作段階にはまだ至っていない。

聞き取り調査

1) 無錫に会社を設立する原因

①地元出身で、人脈があるから、仕事のパートナーを比較的探しやすい。

②地元の教育機関との連携をとりやすく、人材流出を防止できる一方、会社も優秀な人材を獲得できる。

③無錫の自然環境が良く、文化産業の発展に適切する。

また、動漫基地から現在地に移転した原因について、R氏は動漫基地が郊外に立地し、従業員の通勤が大変問題であると述べた。

2) 人材の確保

経験者と新卒両方随時採用している。ただし、新卒に基本的な能力を求め、入社後、まずアシスタントとして技術を鍛えながら、仕事をする必要がある。

(4) アニメ制作会社I社

会社概要

創設者Yさんは無錫最初のアニメ加工会社に勤めていた。しかし発展の限界を感じ、1997年から独立して広告アニメのスタジオを設立した。2004年、地元の民営会社から投資をうけ、現在の会社を設立した。無錫にある僅かな3Dアニメ制作会社の一つである。現在制作スタッフと企画スタッフ合計60人があり、ほかの都市では企画の仕事を中心にする協力会社もある。

聞き取り調査

1) 無錫で会社を設立する原因

①政府がアニメ産業を支援する。

②無錫での仕事の経験があるから、無錫の人材状況をよくわかっている。また、無錫は中国最大の日本アニメ加工生産基地であるから、能力の高い人材が多い。

③無錫は上海、蘇州など都市との交通の便がよい、そして上海など大都市に比べ、物価、人件費が低いから、創業に適している。

④地元出身で、人脈がある。

2) 人材の確保

主に学校もしくはインターネットを通じて、新卒を採用している。その後、およそ半年間、会社独自の方法で人材を育成する。仕事により、優秀な人材が必要なとき、招聘あるいは協力の方法で募集する。

3) 海外進出

制作の仕事は主に欧米の会社と協力し、販売はカナダや中東アジア市場で行っている。日本の会社はまだ2Dアニメを重視しているから、連携のチャンスがあるものの、具体的な活動はまだない。また、Y氏は中国市場はまだ十分発展していたとは言えないから、今後まず欧米を中心に、グローバル市場を重視すると述べた。

(5) アニメ制作会社J社

会社概要

J社は2009年に中国大手IT会社と映画・ドラマ制作会社共同出資1億元（12億円）により設立され、現在無錫で最も大きなアニメ制作会社である。J社はオリジナル作品を中心に事業を展開し、設立初年、既に5000万元（約6億円）を投資し、中国古代文学作品『西遊記』を元に、同名アニメ作品を制作した。この作品の制作の際、社員数が40人しかいないJ社は主に企画とクリエイティブディレクションを担当し、制作は上海にある台湾系アニメ会社の上海スタジオに外注し、完成させた。現在、日本の大手アニメ会社と連携し、劇場版アニメ『チベット犬物語』（仮称）を制作している、このプロジェクトでは、J社は主に動画と仕上げを行い、毎日約2000枚完成できる。

今J社の就業人数が60人越え、そのうち、半分は新入社員である。来年の目標は200人規模に拡大し、再来年さらに300人規模を目指すという計画がある。

聞き取り調査

1) 無錫で会社を設立する原因

①無錫は最大な日本アニメ加工地である。J社社員の中でも日本アニメ加工会社出身者が多数存在しているから、技術上の交流を図り易く、また日本アニメの制作技術を熟知している人材も採用しやすい。

②政府が重視し、また政府に所属する投資会社がJ社にも直接投資をした。

③昔から、無錫はいいところという評判。

2) 人材の確保

経験者と新卒両方採用しているものの、新卒社員は一年間の訓練を受けなければならない。また、人材の質について、制作部門主任T氏は場所に限らず、中国全体で制作スタッフではなく、監督など人材が乏しいと述べた。

3) 海外進出

『西游記』はすでにフランスとアメリカに配給し、また1話あたり10万ドルという価格は中国海外進出作品の中でも最も高い値段である。現在制作中の劇場版アニメ『チベット犬物語』（仮称）は2011年に日中両国で上映する予定である。さらに、日中韓三国のアニメ会社を連携し、アニメ制作プロジェクトも企画している。

蘇州の企業に対する調査内容

(1) アニメ制作企業K社

企業概要

K社の前身是北京に立地したマスコミ業界の企業であり、2008年に現在進んでいるプロジェクトとともに、アニメ制作会社へ変わった、設立当時の従業員数は約30人前後。現在、蘇州、北京および張家港三地にスタジオがある。優秀な作品を制作する理念を持ち、設立3年間、一つの作品に集中している。そして、下請けのアニメ制作仕事と関わらない。

1) 蘇州で企業を設立する原因

政府の支援が良くて、賃料などの減免を享受でき、展覧会において出展の資金の一部も援助し、また制作必要な設備も自由に使える。ほかには、動漫協会という組織を存在し、他社との連絡の手伝い、業界に関する情報の提供や政府との連絡の橋渡し役を果たした。政府の支持と動漫協会の支援があるため、社員も安心的に仕事できる。

2) 海外進出の状況とほか

現在の作品の海外著作権の運営は他の専門的な企業に任し、自社は作品の制作に集中する。そして、作品ブラ

ントの確立と作品内容の充実も考え始めた。

3) 他社との連携状況

企業間の連携に対し、積極な態度を持っている。そして、現在ゲーム企業との連携がある。

(2) アニメ制作企業L社

企業概要

L社の前身は2003年に上海で設立された小さなスタジオである、当時に社員は4,5人程度。2005年に蘇州に移転し、現在100人規模の企業となった。毎年2000分—3000分ぐらいのアニメ作品を制作でき、そのうち、オリジナル作品と下請けの仕事約半分ずつ、現時点において利益は加工の仕事の方が多い。公開的な人材募集を行わず、すべて現地の教育機関と連携し、無料なコースを提供して、卒業生の中から優秀な人材を雇う。

1) オリジナル作品と下請けの仕事同時にやる理由

下請けの仕事を通じて、企業の技術力を向上でき、安定な収入も確保できる。一方、単純な加工作業は企業長期的な発展に不利である。そして、政府の支持と個人の理想があるから、オリジナル作品の開発も進んでいる。中国において、アニメ作品の著作権販売で儲けない現実があるため、ブランド確立した後、周辺商品の製造事業にも進出する計画がある。

2) 海外進出の状況

下請けの仕事以外、毎年海外の展覧会に出展し、自分の作品を世界にアピールする、その際、政府から一部の資金援助を貰える。

3) 他社との連携

現在上海の企業と協力して、テレビアニメを制作している。他には、別業界の企業と連携し、遊園地の宣伝アニメの制作や海外企業との連携もある。

上海の企業に対する調査内容

(1) 企業概要

M社は1957年に設立された国営企業、中国最大の美術電影²⁾ 制片基地である。また、中国最も早い「動画産業基地」の名を付けられる企業の一つでもある。

計画経済時代のM社は中国最も影響力を持つ動画作品制作企業である、中国当時の動漫産業の人材もほとんどM社に勤め、動画作品のほとんどはM社により制作された。この時期の作品の特徴は政府が作品の制作に出資し、完成した作品を統一的に購入した。また、放送の

場所と時間も政府により決められた。そのために、企業がコストとスケジュールの心配がなく、作品自体が市場性より芸術性を重視した。その結果、M社の作品が国内外多くの賞を取り、影響力を一層高まるにもかかわらず、大金を儲けたことがなく、また、市場化経営の経験もほとんどなかった。1990年代、動漫産業の市場化を進むと同時に、M社の作品の量が減りつつある。現在、伝統的な制作手段以外、Flash,3Dなど先進的な制作方法を導入し、人気キャラクターの市場価値を再開発するなど、様々な努力をして、企業の発展を促進しているものの、その過程を決して簡単ではない。

(2) M社の構成

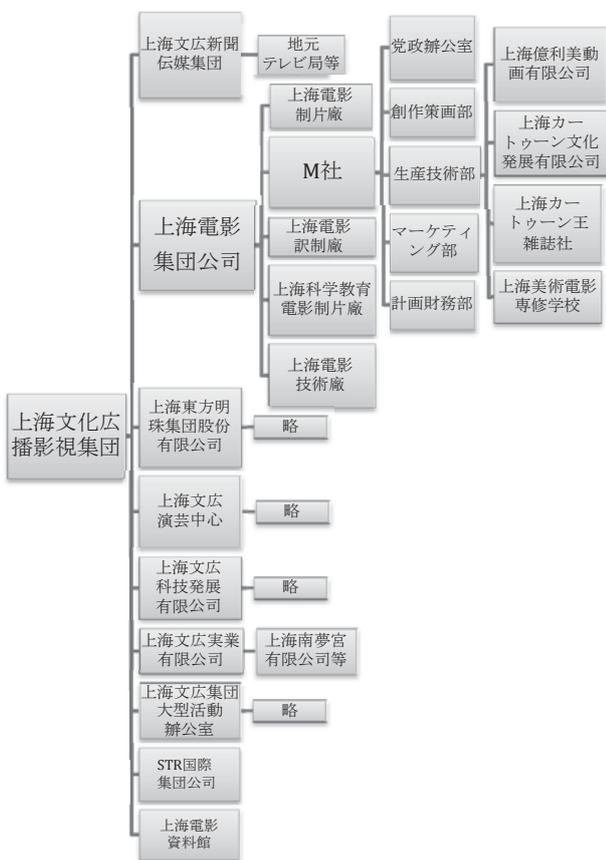


図2 M社が所属する企業グループの構成

出所：M社³⁾と上海文化広播影視集團⁴⁾のホームページにより作成

図2により、M社は合資の動画制作企業、マンガ雑誌の制作企業と動漫人材育成のための教育機関など子会社を持っている。それと同時に、M社自身は上海電影集團公司の子会社でもある。M社以外、上海電影集團公司はいくつの映画制作会社と映画館を持ち、中国最大級の映画企業の一つである。そして、上海電影集團公司は2001年成立した上海文化広播影視集團のメンバーである。上海文化広播影視集團（通称：SMEG）は映画産業だけではなく、テレビ放送、旅行業、舞台局、大型展覧会など文化産業に関する全般的な事業に関わっている。そのグループの中の他のメンバー企業はもう一つの動画産業基地炫動動画衛視メディア娛樂有限公司や中日合資会社上海南夢宮（NAMCO）有限公司なども経営している。つまり、M社は上海文化広播影視集團この巨大組織の中の一部として、グループ内の資源をある程度利用できるという優位性を持っているはずだと考えられる。

(3) M社の優位性と発展の方法

現在中国では著作権の保護に関する法律はまだ健全とは言えない。この点について、M社は比較的には良いとも言える。なぜならば、M社のキャラクターがとても有名であり、法律の手段を通じて、著作権違反行為の認定と処理を比較的に簡単である。M社は著作権観念があり、市場運営経験がある企業と協力して、キャラクター資源を活用しようと考えている。現在も中国最大なアパレル企業の一つと提携し、キャラクターが服装の飾りとして活用している。他には、アメリカの会社と協力して、20世紀60年代、M社の代表作の一つ「大鬧天宮」の3D版をリメイクしている。

(4) M社発展の不利点

上海は中国最も重要な經濟都市として、たくさんの産業が存在し、中央政府の重要な税金収入源でもある。財政状況から考えると、政府は一部の産業しか支持できない。そのため、産業發展まだ不健全であり、多くの企業が苦しんでいる動漫産業がこの支援のリストから外れた。また、M社は国営企業として、私営企業と同じように、自由に別地域に移ることはできないから、全国各地であらゆる動漫産業の支援策を出されたものの、M社はこの優遇政策をほとんど享受できない。

(5) 国際協力の状況

中国では独自の審査制度があり、特に作品ストーリーの内容とキャラクターの設定について、厳しく管理している。また、作品を放送するために、全部完成したものが審査を受けなければならない。他に、中国視聴者の好みも外国とも違う。いろいろな原因があるため、外国企業との協力は実際に困難である。共同出資で作品を作ることは可能であるが、まだ実際にやっていない。

(6) 今後の発展について

今後も有名キャラクターを活用し、市場価値を再開発し続ける。また、M社が2003、4年からテレビアニメに

対する投入が削減したものの、今はテレビアニメ制作企業と連携し、アニメ映画の制作経験を活用しようとも考えている。

注

- 1) 中国動漫資源網 - 「夢回金沙城」<http://www.51cacg.com/zhuanti/2010mhjsc.html>
- 2) 調査対象 W さんにより、美術電影は動画作品であるものの、日本のアニメーションの概念とは違う部分もある。英語では Animation ではなくて、Art Film と呼ぶ。最も代表的な中国美術電影のスタイルは水墨動画である。他には、木偶片、剪纸片など形もある。
- 3) <http://www.ani-sh.com/>
- 4) <http://www.smeg.com.cn>