

中国における文化産業振興政策がアニメ産業およびゲーム産業の発展に与えた影響に対する一考察

徐 隆 (立命館大学政策科学研究科・博士課程前期課程)

E-mail ps0039ix@ed.ritsumeai.ac.jp

中村 彰憲 (立命館大学映像学研究科教授)

E-mail nakamu-a@im.ritsumeai.ac.jp

要旨

近年、中国政府は経済発展により経済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の考えのもと、「文化産業」が重要視されることになり、同産業に関する成長政策が数多く用意され、その発展を促していくこととなった。なかでも、同じ文化産業に属しながら、かつては重要視されていなかったアニメ産業およびゲーム産業が大きな発展を遂げた。しかしながら、両産業が異なる発展状況を示したのは政府の支援政策の内容の違いに起因すると思われる。本研究において、アニメ産業とゲーム産業に属する企業に対して行ったアンケート調査を分析し、産業振興政策が新興文化産業に属する企業の発展に与えた影響を明確にしようとする。

abstract

There has been a rapid economic development over three decades in the People's Republic of China. With the enormous success in economy, China's central government also wants to promote in cultural industry. Anime industry, being one of the key fields in cultural industry, has drawn increasingly attention from the central government to adopt series of policies to stimulate its development.

Game industry is also belongs to the cultural industry, and also has been a rapid development not lose to the anime industry. Nowadays the game industry also has been a rapid development not lose to the anime industry and becoming an important part of Chinese cultural industry.

The purpose of this thesis is to analysis the data of Chinese cultural industry questionnaire survey from Chinese anime companies and game companies, to elucidate the situation of utilization about the cultural industry development and promotion policy in China.

序文

近年、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の考えのもと、「文化産業」が重要視されることとなり、同産業に関する成長政策が数多く用意され、文化産業は現在中国経済発展における核心産業の一つと言えるものとなった。2004年、中国国家统计局は文化産業について、「社会民衆に

文化娯楽商品およびサービスを提供する活動、またこれらの活動との関連性がある活動の集合」¹⁾であると定義した。2012年に同局が公布した「文化及相関産業分類(2012)」においては、文化および相関産業が十種類に分けられ、そこにはアニメ産業とゲーム産業に関わる内容も含まれている。そのうち、アニメ作品とゲーム作品の制作は共に第五類第二項の「文化軟件服務」に分類されている。両産業の製品の発行と販売は第一類新聞出版発行業務の第二項「出版服務」および第三項「発

行サービス」に分類されている。中国アニメ産業とゲーム産業が同じ文化産業に属し、中国の研究者秦氏(2006)は「ゲーム産業とアニメ産業は内包(Intension)でも、外延(Extension)でも似ているところがあり、お互いの発展を促進できる共生関係がある」²⁾と述べ、両産業の関係は非常に近いと考えられる。

市場化を進める改革と政府の支援政策によって、1990年代から衰退し続けていた中国アニメ産業³⁾は再び発展し始め、オリジナルアニメ作品の生産量は大幅に増大した。特に、アニメ産業の発展を推進するため、2005年から2011年の間に、認定また設立された「動画産業基地」が大きな役割を果たした。国家新聞出版广电总局は、2013年に国家廣播電影電視総局と国家新聞出版総署の統合により設立された(以下新広総署と略称する)。そのデータによると、1993年から2005年の間、中国全土で制作されたオリジナルアニメ作品の数は205作品、合計11万1654分である。それに比して、2012年の一年間で、中国において395作品、合計22万2938分のオリジナルアニメ作品が制作された。そのうち、全国24ヵ所の「動画産業基地」が合計210作品を制作し、その総時間は12万3715分であった。動画産業基地の生産量は2012年における全国総生産量の55%のシェアを占めていることとなり、動画産業基地は中国アニメ産業発展にとって大きな推進力であることが見いだされる。

一方、ゲーム産業はアニメ産業が享受したような作品制作費用の補助や専用の産業基地の設立などと言った支援を受けなかったにもかかわらず、この10年間アニメ産業に匹敵する勢いで成長を果たし、市場化への流れにおいて市場競争を通じた発展に成功した。2013年の中国ゲーム市場規模(PCオンラインゲーム市場⁴⁾、PCパッケージゲーム市場とモバイルゲーム市場を含む)は831.7億元(13307.2億円)⁵⁾であり、うち中国国産オリジナルオンラインゲームの売り上げは476.6億元(7625.6億円)である。これに対して、同年度、中国映画市場における興行収入は217.69億元(3483.04億円)⁶⁾であり、その中でも127.67億元(2042.74億円)が中国国産映画

の興行収入となっている。このように中国ゲーム産業は中国文化産業の中でも重要な位置を占めることは明白なことである。さらに、国内市場のみならず、2013年に中国オリジナルオンラインゲームの海外市場における売上は18.2億元(291.2億円)に達し、2012年の5.7億元(91.2億円)より219.3%を増加した。その点について、中央テレビ局のニュース番組「新聞聯播」は2012年にすでに「オリジナルオンラインゲームは中国文化産業の中で海外売上げが最も高い産業となった」と報道し、ゲーム産業が果たす中国文化の海外での宣伝効果について高く評価した。⁷⁾

両産業はほぼ同じ時期から発展し始め、政府の支援策の内容が若干違うものの、どちらも大きな発展を遂げた。本研究においては、非常に近い関係を持つアニメ産業とゲーム産業を一括で議論し、両産業が受けた産業支援政策の異なる点を議論したうえで、両産業に属する企業を対象に行ったアンケート調査を分析し、中国新興文化産業に属する企業の発展に影響がある様々要素の中、産業振興政策の重要性を検証しようとする。

1 政府機関がアニメ産業およびゲーム産業の発展に対する影響

1-1 両産業の発展に関わる政府機関

中国のあらゆる産業の発展においては政府の深い関与を見出すことができる。文化産業は社会に大きな影響をもたらすと考えられており、アニメ作品の内容やオンラインゲームの運営などにおいて政府の厳しい管理を受けている。中村(2006)によると、中国の政府機構の中で、アニメ産業とゲーム産業に関わる機関が5つ存在している。これは、国務院、情報産業部、文化部、国家新聞出版総署そして国家廣播電影電視総局である。

しかしながら、2013年3月に中国国務院が公布した「国務院機構改革および職能転換に関する

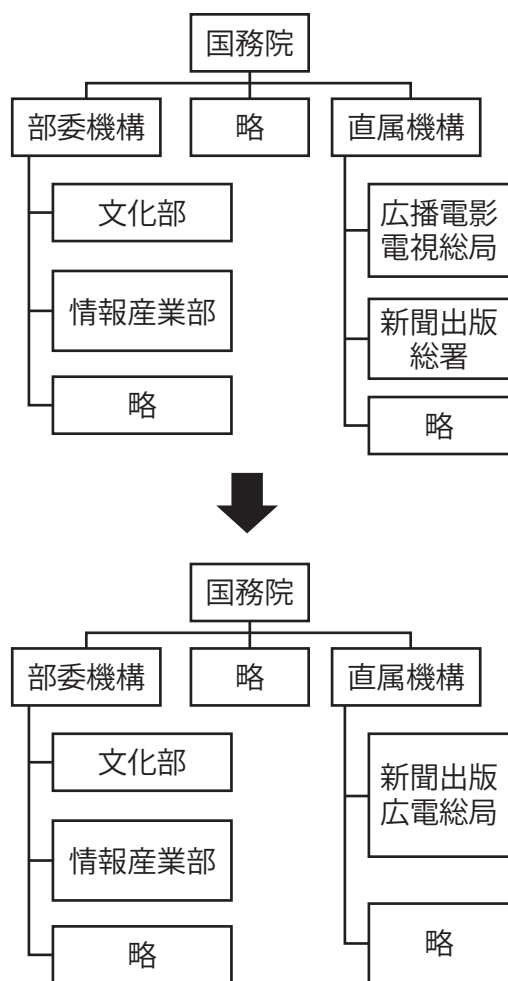


図1 アニメ産業およびオンラインゲーム産業に関わる政府機関の変化（出所）中村彰憲『中国ゲームビジネス徹底研究2005』p.109をもとに筆者作成

方案」（国务院機構改革和職能轉變方案）を元に行った組織調整の結果として、国家新聞出版総署と国家広播電影電視総局は統合され、前述したように新聞出版広電総局（新広総局）となった。この変動によって、両産業に関わる機関は国务院、情報産業部、文化部、新広総局の4つに再編された。

4つの行政機関の中で、両産業の振興政策の具体的な内容を制定する、また商品の内容を審査し、発売を許可するかどうかを決める機関として、特に重要視されるべきものは文化部と新広総局である。

- (1) 国家文化部が管理する範囲は非常に広く、ホームページによると、文化部は国务院の指導のもとに、全国文化芸術事業を管理する部門であり、中国文化行政の最高機構である。文化芸

術に関する法律の原案の作成、文化産業に関する重要なイベントの管理、無形文化遺産の保護および海外に対する中国文化の宣伝活動などはすべて文化部が果たすべき役割とされている。ゲーム産業に関する仕事について、中村（2006）は「インターネットカフェの経営、ならびにアーケードや娯楽施設の運営やそれらにかかわる業務を管轄する。また、2004年には情報産業部の担当部署と合同で、国家マンガアニメ、ゲーム生産計画を策定し、これらの産業の行政的サポートを強化しているようだ」⁸⁾と記述している。これらのことから、少なくとも名目上はアニメ産業とゲーム産業に関する最高管理部門であると推測される。

- (2) かつて国家広播電影電視総局（広電総局と略称する）は「中国における映画やテレビ、ラジオといったすべての放送事業に関わる政策や規制を担当」していた。⁹⁾ 当然、アニメ作品の内容の審査や放送の管理もこの局の責任であった。また、「キャラクタービジネスやマルチコンテンツ戦略でゲームとアニメを連動して展開したい」という場合、密接に関わってくる行政機関でもあった¹⁰⁾。一部の職能が取り消しとなり、また、一部の仕事は地方の政府機関に移管されたものの、国家新聞出版総署と国家広播電影電視総局の統合によって誕生した新広総局は両部門が元々関わったアニメ産業とゲーム産業の仕事をはほとんど引き継いでいると言えよう。

さらには毎年浙江省人民政府とともに杭州で行う「中国国際動漫節」を主催してきた。今回一部の電影とドラマの内容審査の仕事が取り消されたものの、アニメ作品の審査については変わらない。

国家新聞出版総署もまた国家広電総局と同じく、国务院直属機構の一つであった。この部門はすべての出版物の管理を行ってきた。一般的な書物から映像や音声などのメディア、そしてゲームのようなインタラクティブメディアも含め、すべてのメディアの中国国内での出版の手続きと管理を担うものであった。インターネットの普及によりインタラクティブという言葉の定義はさらに拡大され、MMOGを含む各種

のオンラインサービスも電子出版物として規定されている。¹¹⁾ 国産ゲームと外国製のゲームを問わず、またオンラインであれオフラインであれ、ゲームソフトを中国で販売運営する前には、必ずここで審査を受けなければならないものであった。また、中国最大なゲームイベント「ChinaJoy」も毎年主催してきた。今回の組織調整によって、新聞雑誌に関する一部の審査の仕事あるいは著作権の登録などの業務は他の協会と部門に移管されたにもかかわらず、ゲーム産業の業務については変動がない。

各部門の職能を明確にするために、2009年に国務院は「中央編弁が文化部、広電総局および新聞出版総署“三定”規定の中にアニメ、オンラインゲームと文化産業市場文化市場管理条例に関する部分内容の解釈」（關於印發〈中央編弁對文化部、広電総局、新聞出版総署“三定”規定中有關動漫、網絡遊戲和文化市場綜合執法的部分條文的解釋〉）を公布した。この中で、文化部はアニメ産業（劇場版アニメ作品とテレビアニメ作品以外）とゲーム産業に関する振興政策および市場管理を行う部門であると規定された。新聞出版総署の責任は正式に運営する前の“網絡遊戲出版物”に対する審査を行うことである。この中で「網絡遊戲出版物」に対する定義を明確にしていなかったため、文化部と新聞出版総署は市場を巡る管理権の紛争を何回も起こした。今回の合併によって、アニメ産業とゲーム産業の管理機関を文化部と新広総局に統一し、両部門を上手く連携できれば、従来に比べ、管理効率が向上し、両産業の発展の新たな促進力になれると考えられる。

一方、2009年当時、文化部と新聞出版総署が人気オンラインゲームの審査権利をめぐる論争したことがあり、今回の合併により、新広総局の管理範囲が以前より拡大し、名目上のアニメ産業とゲーム産業に関する最高管理部門である文化部との摩擦は増える可能性があり、逆に管理効率が低下する懸念も残されている。

1-2 地方政府の政策から見る両産業の発展環境

文化産業の発展を促進するために、中央政府は、様々な政策を策定するに当って工夫を重ねてきた。初期において、国家アニメゲーム産業振興基地の設立（2004年7月）や「国家アニメゲーム産業振興計画」（国家動漫遊戲産業振興規畫、2004年9月）の発表などアニメ産業とゲーム産業を一括りにして支援するケースが多かったものの、後に「アニメ産業の発展を促進することに関する意見の通知」（關於推動我國動漫產業發展若干意見的通知、2006年4月）、「アニメ産業発展を支援することに関する意見」（文化部關於扶持我國動漫產業發展的若干意見、2008年8月）などアニメ産業に関する内容が明確的に定められることとなるが、一方でゲーム産業についてはほとんど言及されなくなり、ゲーム産業を対象に制定した支援政策が少なく、むしろ「オンラインゲーム依存症を防止するために实名制を実施するに関する通知」（關於啓動網絡遊戲防沉迷實名驗證工作的通知、2011年12月）のような「ネット中毒」を防止するための制限政策が多く講じられることとなった。地方政府は中央政府の政策を参考にし、自らの地域状況に応じて支援政策を策定する際には、両産業を区別していないにもかかわらず、ゲーム産業の状況に応じて策定された政策は少ない。一方で、ゲーム産業のために作られた政策が少ないものの、全く支援を受けなかった訳でもなく、ゲームソフトはソフトウェアの一種であることから、中国において長い間実施されてきたハイテク産業に対する支援政策が、業務内容に応じては一部利用できるものであった。

劉氏によると、「中国の中央政府は執行機関を持たないため、中央が策定した政策の執行は地方政府に頼る必要¹²⁾」があり、中央政府は大まかな発展の方向性とこれに基づく政策を策定することになる。これに対して、地方政府は中央政府の政策を参考にしながら、各地域の経済状況あるいは発展計画を元に各産業の支援政策を作り、執行する

のが一般的な慣行となっている。また、後発地域は先行地域の政策をしばしば模倣して、その政策を練りあげる。このため、最も早くに動画産業基地を立ち上げ、アニメ産業の発展を評価される杭州と、北京にある中国最初のハイテク産業基地である「中関村サイエンスパーク」の政策は最も参考にされてきたと考えられる。

1-2-1 杭州政府のアニメ産業に対する支援政策

- (1) 資金支援：高新区政府が毎年2000万元の資金を用意し、公共サービスプラットホームの開発、基地内企業の家賃の補助、奨励などの目的として使う。
- (2) 家賃優遇：動画産業基地に立地する企業に対して、最初の一年間の家賃を免除する、2、3年分も半額にする。3年以内、生産の目的として土地を買うとき、現時点地価の80%で購入できる。
- (3) 放送奨励：作品が中央テレビ局で放送されるとき、1000元/分、地方テレビ局（市以上）で放送されるとき、500元/分の基準を参照して、奨励金を与える。3D作品である場合、金額を倍増する。外国テレビ局で放送される場合、1500元/分の奨励金を与える。
- (4) プラットホーム建設：5つのプラットホームを設立する。i産業支援プラットホーム。ほかの産業の会社をアニメ産業に参入させるを促進する；ii人材育成プラットホーム。教育機関と協力して、人材を育成する；iii公共技術サービスプラットホーム。各企業ともに使えるソースや設備などを提供する。iv融資サービスプラットホーム、ベンチャー企業と交渉し、企業に投資させる。v後方勤務サービスプラットホーム。外来企業の従業員に生活支援を提供する。
- (5) 受賞奨励：国際的な賞をもらう企業に対して、100万元の奨励金を与える。国家、省、市などの賞を貰う場合、企業にそれぞれ50万、30万、10万元の奨励金を与える。他に、作品が優秀作品に選ばれれば、企業に10万元の奨

励金を与える。

- (6) 手形貸付支援：企業に毎年50万元以下の手形貸付を提供できる。
- (7) 税金支援：新設企業の3年間の企業所得税を免除する。条件により他の税金減免政策も享受できる。
- (8) 人材確保：政府部門に認定された人材に対する、住宅の購入や子女の教育に優遇措置を設ける。
- (9) 他：市アニメゲーム産業発展領導組を承認して、大型アニメゲーム展覧会に出展する企業のブースの費用の50%を負担する。毎年「中国国際アニメフェスティバル」を開催する。

1-2-2 中関村サイエンスパークで実施されたハイテク企業支援政策

30年の発展時間を経て、中関村の政策は他のどの地域の産業基地よりも詳しく設定されている。ホームページによると、政策の内容は適用対象によって分けられる。¹³⁾

- (1) 教育機関：大学での研究成果が実用化される場合、その収益の70%以上は研究者に奨励としてあげなければならない。大学の研究施設が他の企業や大学に開放する場合、その成果に応じて、奨励を与える。大学生が中関村地域で起業する場合、家賃の減免を享受できる、また、先生が学生の企業に投資する場合、さらに資金を充実するため、政府に先生の投資額の50%と同様の金額を企業に投資することを要請できる。
- (2) 企業：新設且つ認定されたソフトウェア制作企業或はアニメ企業が、最初に2年間の企業所得税を免除される、3年目から5年目までの企業所得税を半減する。海外進出を図る企業に対し、海外出展や海外で支社を設立する場合、企業側実際の出費の50%、あるいは100万元以内の支援金を提供する。企業が仲介サービスを利用するとき、サービスの種類によって、2万元から10万元までの補助金がもらえる。
- (3) 海外人材：海外人材が中関村で企業を設立す

るとき、資本金の金額に応じて、10万元から20万元の支援金を与える。また最初の2年間、50平方メートル以下のオフィスの家賃が免除される。他の機構が海外人材に向けて、企業プロジェクト説明会を開く場合、10万元以内の補助金をもらえる。海外人材が企業を設立するために、銀行に借金するとき、借金利子の金額の最大50%まで援助される。

- (4) 投資企業：投資企業が未上場の中関村企業に投資する場合、実際の投資額の10%或は年間3回以内、一回最大100万元の補助金がもらえる。
- (5) 産官学連携：大学が北京市にある企業と協力し、研究成果を実用化した場合、大学側の運営費用、仕事の内容に応じて、最大200万元の補助がもらえる。大学がサイエンスパークで設立した企業或はサイエンスパークで設立された企業が国家、北京市あるいは中関村のプロジェクトを受け入れ、成功させた場合、最大100万元の奨励金がもらえる。

また、他のサイエンスパークで創設された企業或は外部の企業に対する奨励と補助の政策もある。

政策内容を鑑みると、公共設備を作るなどが盛り込まれているものの、杭州における政策の主たる内容は動画基地に入るアニメ企業に対する資金支援を提供するものとなっている。一方で、中関村の政策においては、明確にゲーム企業を対象に定められた支援内容がないにもかかわらず、関連する投資企業や人材の誘致に関わる政策が明確に定められたものとなっている。政策の対象を見ると、2002年に公布した中央政府の政策が「アニメ」と「ゲーム」両方言及しているものの、以後の政策には「アニメ」のみ強調されてきた。アニメ産業の発展を強く後押しする杭州のような地域においては、オリジナルアニメ作品を作る企業を対象とする振興政策が緻密に設定されている。これに対し、ハイテク産業を支援する中関村サイエンスパークでは企業のみならず、教育機関、投資企業など直接ハイテク産業とは関わらない対象にとっても振興政策を享受できるものとなっている。

アニメ産業とゲーム産業に限ってみると、杭州の動画産業基地では、政策の支援対象は主にアニメ企業である。ゲーム企業が基地に入る場合、家賃や税金の減免を享受できるものの、テレビ放送する内容ではないので、作品放送の奨励が享受できない。一方、中関村において、アニメ企業とゲーム企業が享受できるのは税金と家賃の減免のみである。いずれにせよ、アニメ企業が利用できる優遇政策がゲーム企業より多いと考えられる。特に、杭州のみならず、アニメ企業の作品がテレビ局で放送できる場合、作品の種類と時間に応じて、地方政府から補助金をもらうことができ、企業の継続的な発展に大きな役割を果たした。それに対し、ゲーム企業の存続は自社商品の市場での売り上げに頼らざるを得ない。そのため、杭州政府が動画産業基地の発展のために作った政策内容の主旨が基地に入るアニメ企業の生存と発展を目的としているのに対して、中関村における政策はサイエンスパークの中にあるゲーム企業のために限定されず、中関村全体に対するビジネス活動や起業活動の活発化のために作られた政策であると考えられる。

2 アニメ企業およびゲーム企業に対するアンケート調査

2-1 アンケート調査結果の概要

今回の調査は北京、上海、浙江、江蘇、四川と広州6地域にある企業に限定した。そのうち、北京と上海は中国ゲーム産業発展の先進地域であり、浙江は近年におけるアニメ産業発展の代表地域である。江蘇と広州は中小企業が多く、両産業が比較的にバランスよく発展している。また、下請け企業も概ねこの2つの地域に集中している。四川省は中国中西部地域における中心的な地域であり、一人当たりのGDPはほかの5地域に劣るものの、人件費などのコストが低いいため、国内外のIT

企業の支社あるいは新興企業が多数存在している。

今回の調査で企業に送ったアンケートの数は9013通であり、回収できたアンケート数は1033通で、回収率は11.5%である。アンケート調査においては5段階（最低評価：1点、最高評価：5点）で回答を行う設問を57設定しており、回収したアンケートにおいて集計した点数が57点より低い回答は無効とした。また、点数の条件が満たしているが、必ず回答しないといけない問題を回答しなかった、あるいは企業の所在地が今回の調査対象とした6地域以外の場合も無効回答とした。従って今回、回収した有効な回答数は379となり、有効回答率は36.7%である。

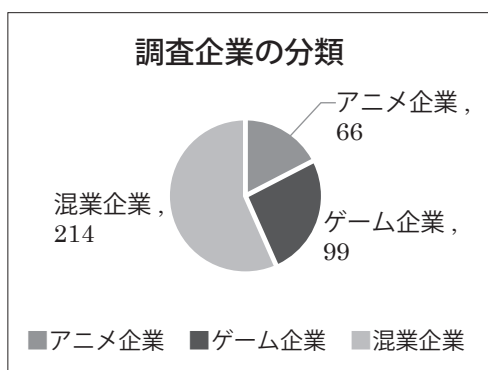


図2 アンケート調査企業の分類（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

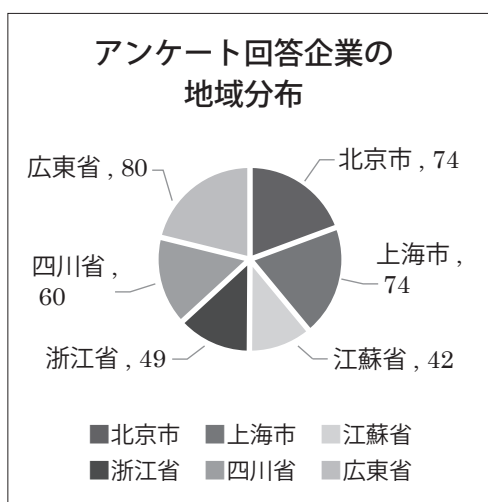


図3 アンケート回答企業の地域分布（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

調査対象企業の事業内容を確認すると、アニメ事業¹⁴⁾のみ行うアニメ企業は66社であり、ゲーム事業¹⁵⁾のみ行うゲーム企業は99社であった。他方、アニメ事業とゲーム事業両方する企業（本研究では混業企業と呼ぶ）は214社である。半数以上の企業は片方の事業に限定せず、アニメ事業とゲーム事業、双方の事業を行っていることが分かる。

アンケート回答企業の地域分布を確認すると、中国において最も開放が進んでいる地域である北京、上海および広東省に所在する企業が最も多い。これらの地域には多くの大企業が存在し、また海外市場との交流が盛んでいるため、企業文化においても比較的には開放が進んでいると考えられる。また、経済的に東部地域との格差があるものの、西部の代表的地域である四川省とする回答数も少ない。四川省は中国中西部の比較的経済が発達している地域である。西部地域の企業が四川省、特に首府の成都に集中しており、また人件費やコストが東部沿海地域より安いために、資本金が大きい企業でもこの地域では企業を立ち上げることができる。大企業は少ないものの、企業全体の数が多い。一方で、上海の近くにある浙江省と江蘇省の回答数は比較的に少ない。理由の一つはこれらの地域の企業にとって、上海が一番魅力的な地域であるため、資金力がある大企業であれば上海に移転する可能性が大きいことにある。また、この地域においては、海外アニメ作品を加工するという下請けの仕事を行っている企業が多い。これらの企業はオリジナルコンテンツを作っていないために、産業支援政策を受けることができない。一部のオリジナルアニメ作品とゲームを作る企業の規模も大きくない。このような中小企業は様々な事情からアンケート調査の回答を控えている可能性があると考えられる。

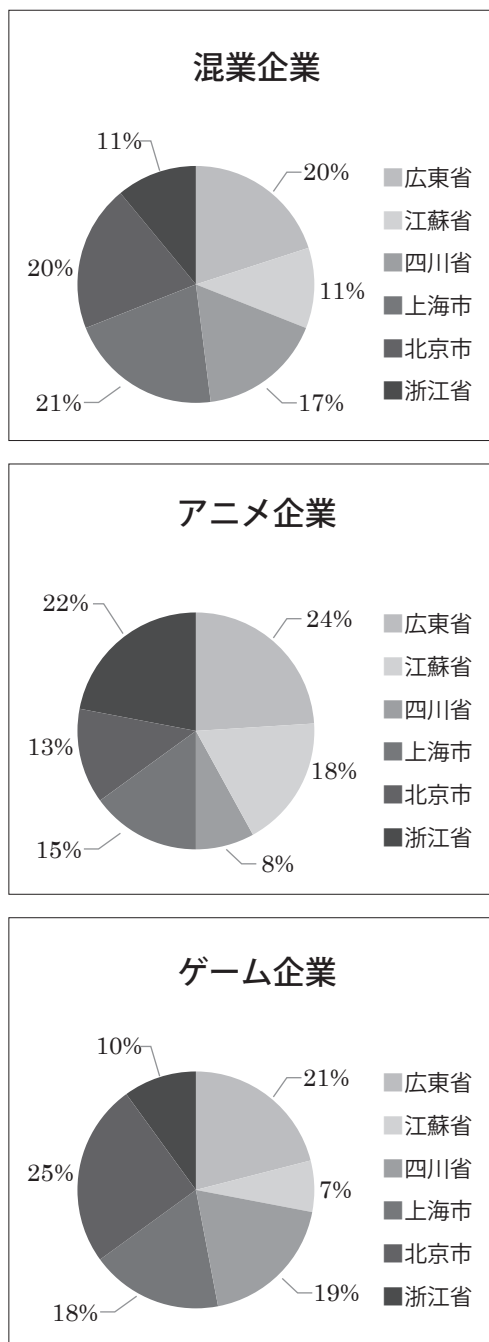


図4 種類別アンケート回答企業の地域分布（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

図4からみると、混業企業の中に、江蘇省及び浙江省に立地する企業の数が比較的少ない。一方、アニメ企業の比率が高い。この原因は昔からこの二つの地域に立地する加工アニメ企業の数が多いことによる。また、加工アニメ企業から独立した人も現地で起業し、企業数がさらに増えた。四川省は中国内陸にあり、アニメ産業の発展が遅

れているものの、人件費が比較的安いいため、IT企業の多くはここで支社を設立した。故に、プログラミングなどIT技術を求めるゲーム企業の数が多いと考えられる。

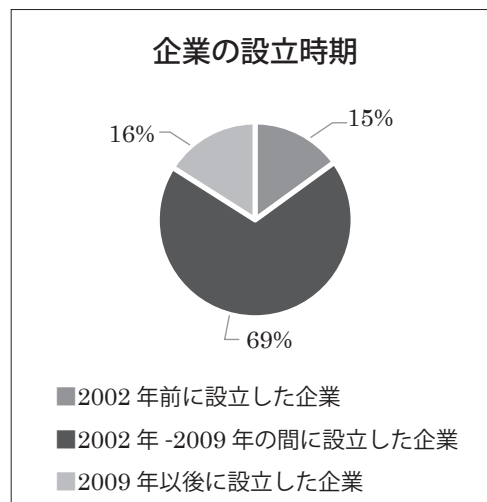


図5 アンケート回答企業の設立時期（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

企業の設立時期からみると、379社の企業のうち、60.2%合計228社から自社の設立の時期に関するデータについての回答があった。このデータによると、158社が2002年から2009年の間に設立されており、全体の69%に達している。一方で2002年以前に設立された企業数は34社であり、そのなかで、一番早いのは1983年である。

政府が初めて制定したアニメ産業とゲーム産業の発展を支援する政策は2004年の「国家動漫遊戯産業振興規画」であった。しかしながら2002年に開催された「中国共産党第十六次全国代表大会」において、すでに中国文化产业の発展を支持する意思が表明され、明確な政策がないものの、この産業の大きな発展のチャンスが到来すると判断する人が先に動き出し、企業を設立したことが考えられる。また、動画産業基地についての大規模な認定は2009年が最後になるため、産業の発展に対して、地元政府の最初に行ったアニメ産業に対する全面的なサポートはここまでであり、その後の発展は企業自身の努力に任ずることとなった。政府の支援政策は企業あるいは個人が両産業に参入する

ことを促進し、産業発展の活性化に役割を果たしたと考えられる。

また、2009年以後に設立された企業数は36社であり、年間平均17社に立ち上がった2002-2009年の8年間に比べ、年間設立された企業数は少し減ったものの、大手企業の成長により、市場の競争が激化することとなり、次第に人々のリスクに対する意識が高まり、市場進出により慎重になっていることを考慮すれば、両産業の発展は依然活発とも言える。

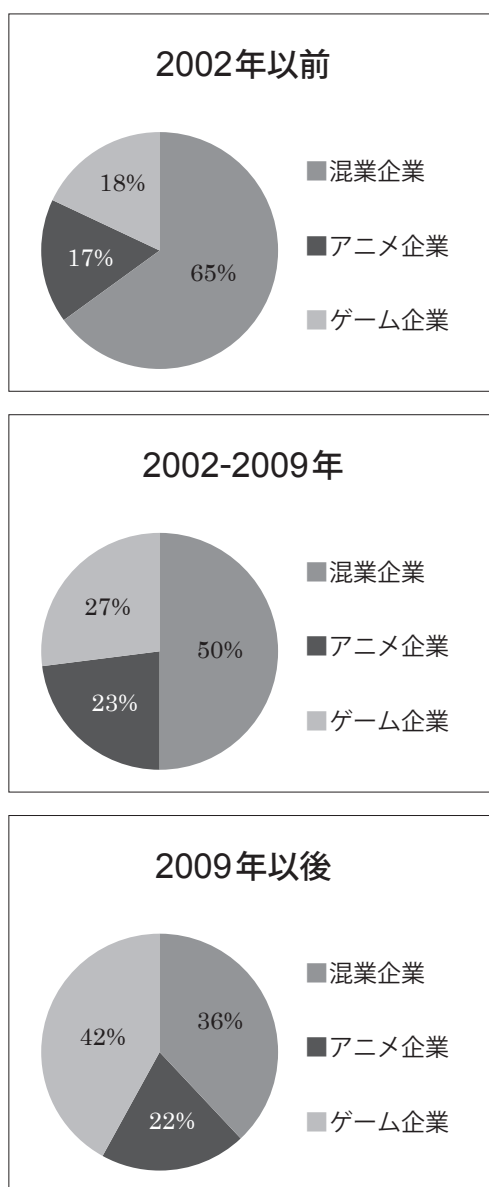


図6 種類別アンケート回答企業の設立時期（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

企業の種類を分けてみると、2002年以前に設立した企業のうち、約2/3の企業は混業企業である。その原因は、当時アニメ及びゲーム産業は政策の支援を受けなかったため、事業の参入に大きなリスクを伴っていたことによる。そのため、多くの企業が他の事業をやりながら、利益を確保できたため、アニメあるいはゲーム事業の展開に試していたと考えられる。2002年から2009年までの間、両産業共に迅速的に発展していたため、アニメあるいはゲーム専門の企業も増えていた。さらに、2009年以後、モバイルゲーム市場が急速的に拡大し、ゲーム制作のハードルが下がっていたため、新たに設立した企業の中に、ゲーム企業の比率も大幅に増えた。

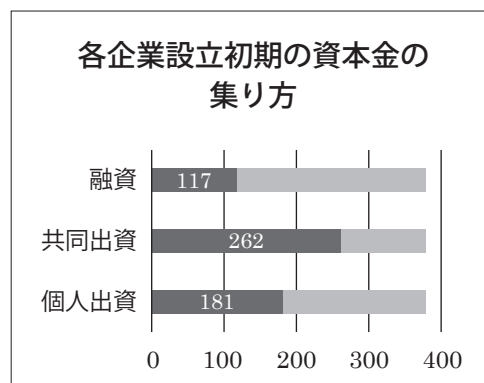


図7 アンケート回答企業設立初期の資本金の集り方（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

各企業設立当初の資本金の出資者の内容をみると、最も多いのは複数の出資者による共同出資であり、379社の中で262社がこの方法を利用している。また、約半数の181社が創業者の個人出資により設立されている。さらに、中小企業には困難ではあるものの、117社が外部から融資を得ることに成功している。

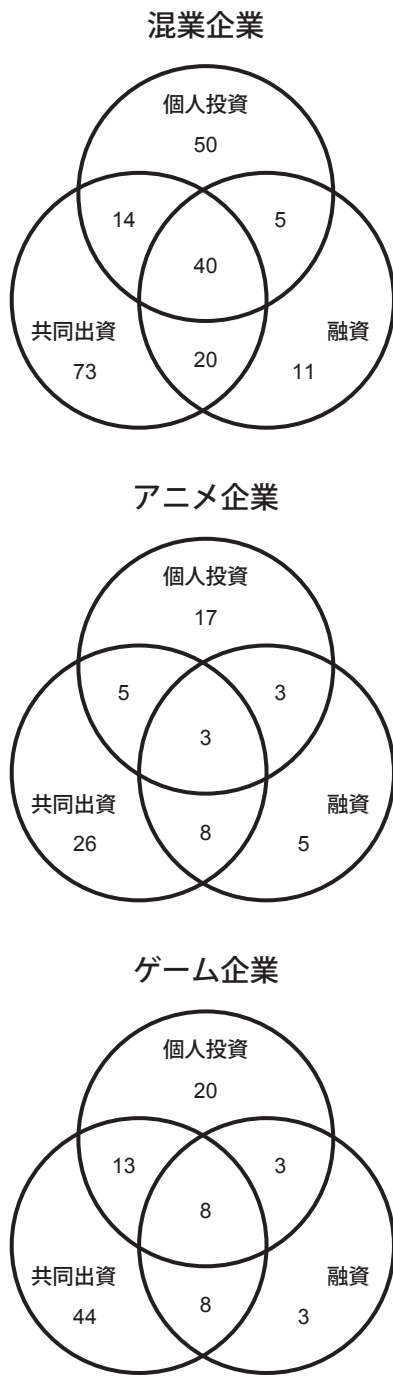


図8 種類別企業設立初期の資本金の集り方（出所：アンケート調査の結果から筆者作成）

図8で示したように、共同出資はアニメ企業及びゲーム企業が設立するとき最も利用される資金の集め方である。それに対し、混業企業は創業当時にアニメとゲーム以外の事業に従事していた可能性があるため、多くの企業が複数種類の資金の集め方を併用した経験がある。それ以外、個人投資に

より設立された企業も多数存在している。

また、ゲーム企業のサンプルの数のほうが多いにもかかわらず、融資のみで設立した企業の数が逆に少ない。この原因は現在ゲーム事業進出のハードルが下がり、少人数でも事業を展開することができる。市場競争が一層激しくなり、投資者は盲目的に投資するのではなく、ある程度の実績がある企業また個人を対象に資金を投入し、成功を手に入れようとしていると考えられる。

2.2 アニメ産業及びゲーム産業支援政策の分類

表1 KMO および Bartlett の検定

Kaiser-Meyer-Olkin の標本妥当性の測度		.871
Bartlett の球面性検定	近似カイ2乗	1530.364
	自由度	78
	有意確率	.000

表2 説明された分散の合計

成分	初期の固有値			回転後の負荷量平方和		
	合計	分散の%	累積%	合計	分散の%	累積%
1	4.865	37.421	37.421	2.673	20.563	20.563
2	1.340	10.307	47.729	2.413	18.560	39.122
3	1.108	8.524	56.253	2.227	17.130	56.253
4	.860	6.614	62.867			
5	.797	6.131	68.998			
6	.731	5.619	74.617			
7	.633	4.871	79.488			
8	.555	4.268	83.757			
9	.488	3.752	87.509			
10	.457	3.515	91.023			
11	.430	3.306	94.330			
12	.387	2.975	97.305			

因子抽出法: 主成分分析

表3 成分行列 a

	成分		
	1	2	3
@29新技術開発に対する支援	.691	.244	-.167
@27企業融資或は上場の支援	.666	-.184	-.474
@35海外出展或は海外市場進出の支援	.658	-.180	-.210
@30企業連携を促進する座談会或は交流会	.654	.282	-.032
@26公共設備の低価格或は無料利用	.647	-.389	-.103
@28優秀作品の表彰と宣伝	.627	.212	-.407
@34大型展覧会など展示の場	.621	.272	-.130
@24スタジオ家賃の減免	.592	-.436	.338
@23産業基地或はサイエンスパークに立地する	.586	-.354	.313
@25各種税金の減免	.571	-.432	.170
@33マーケティング関連資料の提供	.564	.266	.300
@31人材育成のための教育機関	.551	.383	.170
@32技術向上のための交流の場	.495	.380	.507

因子抽出法: 主成分分析

a. 3 個の成分が抽出されました

表4 回転後の成分行列 a

	成分		
	1	2	3
27企業融資或は上場の支援	.765	.341	-.035
28優秀作品の表彰と宣伝	.738	.047	.241
29新技術開発に対する支援	.601	.144	.427
35海外出展或は海外市場進出の支援	.561	.428	.110
34大型展覧会など展示の場の用意	.532	.097	.429
24スタジオ家賃の減免	.073	.777	.211
23産業基地或はサイエンスパークに立地する	.099	.704	.248
25各種税金の減免	.187	.703	.110
26公共設備の低価格或は無料利用	.447	.617	.027
32技術向上のための交流の場の用意	-.017	.173	.785
33マーケティング関連資料の提供	.170	.223	.633
31人材育成のための教育機関	.274	.081	.631
30企業連携を促進する座談会或は交流会	.481	.143	.507

因子抽出法: 主成分分析

回転法: Kaiser の正規化を伴うバリマックス法

a. 8 回の反復で回転が収束しました。

今回のアンケートの中においては、過去の先行研究および聞き取り調査の結果¹⁶⁾を元に、13間の産業支援政策内容についての設問を設けた。しかしながら、政策の内容は一見異なるものの、実は同じ種類の政策であり、様々な側面から同じ効果を及ぼしている可能性がある。同じ種類の政策が企業に対して及ぼす影響を明確するために、これらの政策を分類する必要があると考えられる。本研

究において、13種の政策内容に対し、主成分分析・バリマックス回転を行った。

KMOは標本妥当性の測度であり、変数群に適切な共通因子が存在するかどうかの判断に利用される数値である。KMOの値が小さければ、2変数毎の固有の相関関係だけでなく、変数群全体の共通する関連性は乏しいことを意味し、0.5未満であれば、主成分分析の適用は不適切であると解釈さ

れるが、表1のKMOの値は、0.871という高い数値を示しているので、適切であると判断される。

抽出された主成分の数の判断基準は主に2つある。1つは表2「説明された分散の合計」の中の「初期の固有値」の「合計」欄の固有値が1以上のものを採用する方法と「累積寄与率」が80%を超えたところで打ち切る方法である。本研究において、固有値が1より大きいものを主成分として採用する。したがって、主成分は3つあると判断する。主成分分析では、回転を使えないという見方を示す研究者もいるものの（秋川、2005）¹⁷⁾、本研究において、主成分をより明確的に読み取るため、石川（2008）¹⁸⁾の意見を採用し、回転して（表3、表4）分析を行った。表4「回転後の成分行列」の得点によると、この13種の政策内容は主に3つのタイプに分類できる。

1) 直接支援型支援政策

このタイプの政策には「27企業融資あるいは上場の支援」、「28優秀作品の表彰と宣伝」、「29新技術開発に対する支援」、「35海外出展あるいは海外市場進出の支援」、「34大型展覧会など展示の場の用意」が含まれている。この5つの政策は個別の企業を対象としている。一つ一つの企業の発展を促進するために、資金、場所あるいは技術開発の支援を与えており、本研究においては、このような支援政策を「直接支援政策」と定義する。

2) 基地型支援政策

このタイプの政策には「24スタジオ家賃の減免」、「23産業基地あるいはサイエンスパークに立地する」、「25各種税金の減免」、「26公共設備の低価格あるいは無料利用」が含まれている。4つの政策の主な目的は企業の経営負担を軽減することである。また企業が産業基地あるいはサイエンスパークに入らないと享受できない政策であるため、本研究においては、この4つの政策を一括りにし、「基地支援政策」と定義する。

3) 交流促進型支援政策

このタイプの政策には「32技術向上のための交流の場の用意」、「33マーケティング関連資料の提供」、「31人財育成のための教育機関」、「30企業連携を促進する座談会あるいは交流会」が含まれる。この4つの政策は直接的な経済支援や経営負担を軽減することが目的ではなく、企業の間、企業と政府の間また産学連携を促進し、企業の発展をサポートする政策となっている。本研究においては、これらの政策を「交流促進支援政策」と定義する。

3 企業の発展に影響する要素に対する分析

アニメ産業及びゲーム産業のような新興文化産業に属する企業の発展状況に影響を与える要素のなかで、産業振興政策の重要性を検証するため、本研究において、企業分類、企業所在地、企業の従業員数、企業の事業経験年数および3種類の政策を変数に設定し、企業発展の各科目に重回帰分析を行った。

3.1 企業売上の重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.430a	.185	.159	.591

b. 従属変数 @1 売り上げ

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均平方	F 値	有意確率
1 回帰	17.193	7	2.456	7.041	.000a
残差 (分散分析)	75.696	217	.349		
合計 (ピボットテーブル)	92.889	224			

b. 従属変数 @1 売り上げ

仮説H0：求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説H0は棄却しうる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.857	.124		31.134	.000
企業分類	.041	.047	.054	.861	.390
企業所在地	.010	.025	.025	.402	.688
事業経験年数	.007	.009	.046	.737	.462
企業従業員数	2.556E-5	.000	.120	1.917	.057
直接支援	.173	.042	.262	4.118	.000
基地型支援	.110	.038	.179	2.855	.005
交流促進支援	.124	.042	.181	2.914	.004

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の売上に影響を与える要因であるため、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の売上に最も影響を与えた要因である。そのうち、直接支援型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.2 収益の重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.402a	.162	.135	.678

b. 従属変数 @2 利益

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均平方	F 値	有意確率
1 回帰	19.210	7	2.744	5.974	.000a
残差 (分散分析)	99.679	217	.459		
合計 (ピボットテーブル)	118.889	224			

b. 従属変数 @2 利益

仮説H0：求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.860	.142		27.150	.000
企業分類	-.005	.054	-.066	-.098	.922
企業所在地	.029	.029	.064	1.017	.310
事業経験年数	.003	.011	.020	.315	.753
企業従業員数	2.734E-5	.000	.114	1.787	.075
直接支援	.115	.048	.154	2.381	.018
基地型支援	.143	.044	.207	3.250	.001
交流促進支援	.171	.049	.221	3.520	.001

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の利益に影響を与える要因であるため、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の利益に最も影響を与えた要因である。そのうち、直接支援型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.3 業務量の重回帰分析

Part 1 モデル集計b

モデル	R	R ² 乗	調整済み R ² 乗	推定値の標準誤差
1	.429a	.184	.158	.691

b. 従属変数 @3 業務量

Part 2 分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	23.392	7	3.342	6.990	.000a
残差 (分散分析)	103.737	217	.478		
合計 (ピボット テーブル)	127.129	224			

b. 従属変数 @3 業務量

仮説 H0: 求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説 H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されて いない係数		標準化 係数	t 値	有意 確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.999	.145		27.575	.000
企業分類	-.065	.055	.074	-1.171	.243
企業所在地	.015	.029	.032	.513	.609
事業経験 年数	.009	.011	.051	.816	.415
企業 従業員数	2.749E-6	.000	.011	.176	.860
直接支援	.251	.049	.325	5.108	.000
基地型支援	.082	.045	.115	1.831	.069
交流促進 支援	.107	.050	.133	2.145	.033

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の業務量に影響を与える要因であるため、直接支援政策および交流促進政策は企業の業務量に最も

影響を与えた要因である。そのうち、直接支援型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.4 従業員能力の重回帰分析

Part 1 モデル集計b

モデル	R	R ² 乗	調整済み R ² 乗	推定値の標準誤差
1	.478a	.229	.204	.652

b. 従属変数 @4 従業員能力

Part 2 分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	27.349	7	3.907	9.198	.000a
残差 (分散分析)	92.179	217	.425		
合計 (ピボット テーブル)	119.529	224			

b. 従属変数 @4 従業員能力

仮説 H0: 求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説 H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されて いない係数		標準化 係数	t 値	有意 確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	4.316	.137		31.572	.000
企業分類	-.026	.052	-.031	-.503	.615
企業所在地	-.029	.028	-.063	-1.052	.294
事業経験 年数	-.002	.010	-.014	-.233	.816
企業 従業員数	5.718E-6	.000	.024	.389	.698
直接支援	.299	.046	.400	6.473	.000
基地型支援	.007	.042	.010	.171	.865
交流促進 支援	.153	.047	.197	3.262	.001

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の従業員能力の変化に影響を与える要因であるため、直接支援政策および交流促進政策は企業の他業界企業との連携に最も影響を与えた要因である。そのうち、直接支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.5 同業界との連携重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.558a	.311	.289	.627

b. 従属変数 @5 同業界企業との連携

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	38.565	7	5.509	13.993	.000a
残差 (分散分析)	85.435	217	.394		
合計 (ピボット テーブル)	124.000	224			

b. 従属変数 @5 同業界企業との連携

仮説 H0: 求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 α =0.05より小さいので、この仮説 H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されて いない係数		標準化 係数	t 値	有意 確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	4.230	.132		32.142	.000
企業分類	-.118	.050	-.136	-2.352	.020
企業所在地	.024	.027	.052	.910	.364
事業経験 年数	-.008	.010	-.048	-.839	.402
企業 従業員数	-1.706E-5	.000	-.069	-1.204	.230
直接支援	.278	.045	.365	6.244	.000
基地型支援	.142	.041	.201	3.482	.001
交流促進 支援	.191	.045	.241	4.236	.000

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の同業界企業との連携に影響を与える要因であるため、企業分類、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の同業界企業との連携に最も影響を与えた要因である。そのうち、直接支援型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.6 他業界との連携の重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.498a	.248	.223	.699

b. 従属変数 @6 他業界企業との連携

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	34.901	7	4.986	10.198	.000a
残差 (分散分析)	106.094	217	.489		
合計 (ピボット テーブル)	140.996	224			

b. 従属変数 @6 他業界企業との連携

仮説H0：求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	4.092	.147		27.900	.000
企業分類	-.084	.056	-.091	-1.500	.135
企業所在地	-.023	.030	-.046	-.780	.436
事業経験年数	-.007	.011	.039	.641	.522
企業従業員数	1.122E-5	.000	.043	.711	.478
直接支援	.259	.050	.319	5.220	.000
基地型支援	.122	.045	.163	2.693	.008
交流促進支援	.195	.050	.231	3.882	.000

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業が他業界企業との連携に影響を与える要因であるため、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業他業界企業との連携に最も影響を与えた要因である。そのうち、直接支援型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.7 企業認知度の重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.505a	.255	.231	698

b. 従属変数 @7 企業認知度

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均平方	F 値	有意確率
1 回帰	36.151	7	5.164	10.604	.000a
残差 (分散分析)	105.689	217	.487		
合計 (ピボット テーブル)	141.840	224			

b. 従属変数 @7 企業認知度

仮説H0：求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.639	.146		24.861	.000
企業分類	.091	.056	.098	1.626	.105
企業所在地	.034	.030	.067	1.141	.255
事業経験年数	.027	.011	.151	2.515	.013
企業従業員数	2.514E-5	.000	.096	1.595	.112
直接支援	.150	.050	.184	3.033	.003
基地型支援	.151	.045	.200	3.333	.001
交流促進支援	.267	.050	.316	5.330	.000

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業認知度に影響を与える要因であるため、事業経験年数、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の認知度に最も影響を与えた要因である。そのうち、交流促進型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.8 作品認知度の重回帰分析

Part 1 モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.560a	.314	.292	664

b. 従属変数 @8 作品認知度

Part 2 分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	43.747	7	6.250	14.184	.000a
残差 (分散分析)	95.613	217	.441		
合計 (ピボット テーブル)	139.360	224			

b. 従属変数 @8 作品認知度

仮説 H0: 求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説 H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されて いない係数		標準化 係数	t 値	有意 確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.871	.139		27.802	.000
企業分類	.030	.053	.032	.559	.576
企業所在地	.028	.028	.055	.973	.331
事業経験 年数	.010	.010	.055	.949	.344
企業 従業員数	2.758E-5	.000	.106	1.840	.067
直接支援	.163	.047	.202	3.462	.001
基地型支援	.151	.043	.202	3.508	.001
交流促進 支援	.347	.048	.413	7.269	.000

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の作品の認知度に影響を与える要因であるため、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の作品の認知度に最も影響を与えた要因

である。そのうち、交流促進型支援政策が一番影響力が強い要因である。

3.9 経費使用の重回帰分析

Part 1 モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.531a	.282	.259	.645

b. 従属変数 @9 経費使用効率

Part 2 分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	35.386	7	5.055	12.165	.000a
残差 (分散分析)	90.170	217	.416		
合計 (ピボット テーブル)	125.556	224			

b. 従属変数 @9 経費使用効率

仮説 H0: 求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説 H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されて いない係数		標準化 係数	t 値	有意 確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	4.087	.135		30.223	.000
企業分類	.013	.052	.014	.242	.809
企業所在地	-.034	.027	-.072	-1.240	.216
事業経験 年数	-.004	.010	-.022	-.382	.703
企業 従業員数	3.152E-5	.000	.127	2.166	.031
直接支援	.242	.046	.316	5.297	.000
基地型支援	.109	.042	.153	2.602	.010
交流促進 支援	.250	.046	.314	5.395	.000

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の経費使用効率に影響を与える要因であるため、企業従業員数、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の経費使用効率に最も影響を与えた要因である。そのうち、交流促進型支援政策は一番影響力が強い要因である。

3.10 開発効率の重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.452a	.204	.179	.674

b. 従属変数 @10 開発効率

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	25.319	7	3.617	7.954	.000a
残差 (分散分析)	98.681	217	.455		
合計 (ピボット テーブル)	124.000	224			

b. 従属変数 @10 開発効率

仮説 H0: 求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 α =0.05より小さいので、この仮説 H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されて いない係数		標準化 係数	t 値	有意 確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.940	.141		27.853	.000
企業分類	-.032	.054	-.036	-.586	.558
企業所在地	.042	.029	.090	1.471	.143
事業経験 年数	.003	.010	.015	.240	.811
企業 従業員数	1.552E-5	.000	.063	1.020	.309
直接支援	.148	.048	.194	3.085	.002
基地型支援	.142	.044	.201	3.244	.001
交流促進 支援	.220	.048	.278	4.536	.000

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の開発効率に影響を与える要因であるため、直接支援政策、基地型支援政策および交流促進政策は企業の開発効率に最も影響を与えた要因である。そのうち、交流促進型支援政策は一番影響力が強い要因である。

3.11 新技術導入の重回帰分析

Part 1

モデル集計b

モデル	R	R2 乗	調整済み R2 乗	推定値の標準誤差
1	.539a	.291	.268	.674

b. 従属変数 @11 新技術の導入

Part 2

分散分析b

モデル	平方和 (分散成分)	自由度	平均 平方	F 値	有意 確率
1 回帰	40.367	7	5.767	12.705	.000a
残差 (分散分析)	98.495	217	.454		
合計 (ピボット テーブル)	138.862	224			

b. 従属変数 @11 新技術の導入

仮説H0：求めた重解式は予測に役に立たないことを検定する。有意確率=0.000が有意水準 $\alpha=0.05$ より小さいので、この仮説H0は破棄できる。したがって、本検定の重回帰式は予測に寄与することが期待できる。

Part 3

モデル	標準化されていない係数		標準化係数	t 値	有意確率
	B	標準誤差	ベータ		
1 (定数)	3.947	.141		27.931	.000
企業分類	-.022	.054	-.024	-.402	.688
企業所在地	.030	.029	.061	1.056	.292
事業経験年数	.017	.010	.093	1.584	.115
企業従業員数	-2.270E-6	.000	-.009	-.149	.881
直接支援	.334	.048	.415	6.994	.000
基地型支援	.082	.044	.109	1.863	.064
交流促進支援	.170	.048	.203	3.509	.001

有意確率が0.05より小さい独立変数は、企業の新技術導入に影響を与える要因であるため、直接支援政策および交流促進政策は企業の新技術導入に最も影響を与えた要因である。そのうち、直接支援型支援政策は一番影響力が強い要因である。

結論

企業の分布から見ると、経済環境が他地域と比較してより優れている北京、上海、広東地域において、アニメ産業とゲーム産業は比較的にバランスよく発展している。一方、上海の近辺にある江蘇と浙江地域において、アニメ産業の発展が盛んでいる。原因として、加工アニメ産業の二つ地域での発展の歴史が長く、アニメ産業の人材を多く存在している。また、ゲーム産業の人材は経済力が強い上海に移動する傾向があり、地元政府はアニメ産

業に力を入れないといけなとも考えられる。企業の設立時期から見ると、7割の企業が産業促進政策を集中的に発表される2002年から2009年の間に設立された。政策が産業の発展に確かな促進効果をもたらした。特に、2009年以後、モバイルゲームという新しいゲームマーケットを大きく発展していたため、40%以上の新設企業はゲーム企業である。創業資金の集まり方から見ると、アニメ及びゲーム企業にとって、共同出資は最も利用される方法である。それに対し、混業企業にとって、複数の方法を併用するのは主流である。企業の発展状況に対する重回帰分析からみると、アンケート調査問題の中に企業発展に関する11項目のすべての内容において、企業の類型、所在地、事業経験年数または企業の従業員数より、政府支援政策の影響力のほうがきわめて大きいことを明らかにした。また、企業の類型が同業界企業間の連携、企業の事業経験年数と企業自身の認知度にも影響を与えている。また、3種類の政策分類の中で、直接支援政策は企業の売上、収益、業務量、業界内、業界間の連携および新技術の導入に対する強い影響力を示している。交流促進支援政策は企業自身および作品の認知度、経費の使用効率、自社の開発効率に強い影響力を与えている。一方、基地型支援政策の影響力はあるものの、企業の発展に対し、他の二つの政策のような決定的な力を発揮できなかったことも明らかになった。

特に、アニメ産業の発展を促進するために、各地方政府の主導によって、多くの「国家动画产业基地」が設立され、認定された。しかしながら、10年の発展を経て、未だに上場した企業はなく、社会的にブランドとして認識され、ビジネス的な成功を収めたと言える企業は杭州の1社のみである。この企業のやり方は過去に調査した他の企業と異なる。他の企業は企画から最後のマーケティングまですべて自社で完結させている傾向が強いが、この企業の作品は小説をもとに作られ、ターゲットの年齢層は比較的高い。ファンとの交流を積極的に展開し、作品の影響力を広めてきた。最近ではゲーム企業にモバイルゲームを開発する権利を許諾し、ア

ニメ放送以外の市場にも進出し、利益を獲得する方法を増やしてきた。また、この企業は杭州政府が誘致する基地に移転しているため、創業した地域において成功した企業はまだ存在しない。したがって、政府主導の、単に企業の経営負担を軽減させることを目的とした基地型政策は、産業の発展の大きな役割を果たしたのかについては疑問が残る。

今回の研究は、いくつかの研究上の限界を残している。一つは今回調査対象とした地域がまだ少ないことである。たとえばアニメ産業の発展を促進するという目的で立ち上げられた「国家动画产业基地」は中国の20個の省に分布している。ゲーム企業は昔から東部沿海都市に集中してきた。しかしながら近年ビジネスチャンス多くなり、投資家や若き創業者に注目されようになり、人件費が比較的に安い内陸都市に立地する企業も増えている。今回の研究は過去に聞き取り調査を行った企業のデータと代表的な六地域を選定し、この六地域にある企業に対するアンケート調査のデータをもとに分析を進めたものの、他の地域の企業の発展状況は今回の研究の結論と合致するか検証できていない。

また、中国において、この二つの産業はまだ新興産業であり、参考にできる先行研究が少ない。このため、今回アンケート調査の中に盛り込まれた政策内容は、一足先にアニメ産業支援政策を実行した杭州政府が制定した政策と中国最初のハイテクサイエンスパークである北京中関村18)に適用している産業政策をもとに作成した内容であり、地域の差異を反映できていない面があるかもしれない。

この二点の問題を解消するため、今後さらに広範囲かつ長期的な調査と研究が必要と考えられる。また、文章のフォーマットと時間の制限があるため、今回の研究では、主な目的は政府が実行している文化産業振興政策は同産業に属するアニメ産業及びゲーム産業の企業全体の発展に与えた影響の重要性を解明することに絞った。違う種類の産業の間の発展の差異性を検証できなかった。これからの研究では、アンケート調査のデータを元に、以上の問題を含め、各種類の企業が産業振興政策

の利用状況あるいは政策を利用しない原因、企業が望む政策内容の違いなど問題を詳しく分析しようとする。

〔注釈〕

- 1) 天津市統計局 「天津文化産業初 具規模 人均産出 遠超全国平均水平」2006年1月12日
http://www.stats.gov.cn/ztc/ztcfx/fxbg/200512/t20051231_15967.html
- 2) 秦喜傑 「中国动画の産業経済学研究」中国市場出版社 2006年、p.152
- 3) 2006年4月中国国务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、映画、テレビを通じて普及され、作り手による創造性をベースに、動画あるいは漫画を通じて表現された製品の開発、生産、出版、演出行為、もしくは動漫キャラクターと関連した服装、おもちゃ、ゲームなど周辺商品の生産および販売を行う産業である。所謂、動漫産業の内容はアニメ作品の制作と販売だけではない。しかしながら、現在中国政府が発表した動漫産業に関する正式のデータはアニメ作品の制作時間のみである。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と考える。
- 4) PCオンラインゲームの市場はクライアントオンラインゲームとブラウザおよびソーシャルゲームを含む。
- 5) 1元=16円(2013年5月6日時点)
- 6) 中華人民共和国国家新聞出版広電総局「2013年全国電影票房統計」、2014年1月9日 <http://www.sarft.gov.cn/articles/2014/01/09/20140410172308750159.html>
- 7) 中国版協遊戯工委「2012年中国遊戯産業海外市場報告(摘要版)」 30ページ
- 8) 中村彰憲『中国ゲームビジネス徹底研究2005』株式会社エンターブレイン、2005年、p.110
- 9) 中村彰憲『中国ゲームビジネス徹底研究2006』株式会社エンターブレイン、2006年、p.93
- 10) 中村彰憲『中国ゲームビジネス徹底研究2006』株式会社エンターブレイン、2006年、p.94
- 11) 中村彰憲『中国ゲームビジネス徹底研究2006』株式会社エンターブレイン、2006年、p.111
- 12) 劉海波「我国中央与地方政治結構的分析与改進」2007年6月19日

- <http://www.cser.org.cn/news/152.aspx>
- 13) 中関村サイエンスパーク公式サイト
http://www.zgc.gov.cn/zcfg10/zcjd_jd/
- 14) アニメ事業の仕事内容はオリジナルアニメ作品の制作、アニメ作品の下請け制作、アニメ周辺商品の生産を含む。
- 15) ゲーム事業の仕事内容はオリジナルオンラインゲーム制作、オリジナルブラウザゲーム制作、パッケージゲーム制作、コンソールゲーム制作、オリジナルもばいるゲーム制作、ゲーム作品の下請け制作、ゲームパブリッシングである。
- 16) 徐隆「中国動漫産業及びゲーム産業における発展状況並びに関連政策に関する一考察」立命館大学政策科学21巻1号 2013年10月 pp.113-122
- 17) 秋川卓也、内藤統也「文系のためのSPSS超入門」ブレアデス出版 2005 P158
- 18) 石村貞夫、石村光資郎「SPSSでやさしく学ぶ多変量分析 第3版」東京図書 2008 p.112
- 19) 中関村サイエンスパーク公式サイト
<http://www.zgc.gov.cn/sfqgk/56261.htm>

[付録]

中国文化産業（動漫産業及びゲーム産業方向）アンケート調査

本アンケート調査の目的は中国動漫産業及びゲーム産業が過去数年間の発展状況を明白すること、また政府の産業支援政策が各産業に対する影響を解明することである。本調査の内容は個人研究のみに使われ、アンケートの回答内容は外部の機構また個人に漏らすこと、あるいはビジネス活動に使われることがないと保証する。

立命館大学大学院
政策科学研究科&映像研究科

パート 1：企業基本情報

“*”がある問題の回答は必須である

貴社の社名：_____

* 貴社の事業内容 [複数回答]

事業内容	選択欄
オリジナルアニメ作品の制作	<input type="checkbox"/>
他社アニメ作品の加工する仕事	<input type="checkbox"/>
オリジナルオンラインゲームの開発	<input type="checkbox"/>
オリジナルブラウザゲームの開発	<input type="checkbox"/>
PC用パッケージゲームの開発	<input type="checkbox"/>
コンソールゲーム機用ゲームの開発	<input type="checkbox"/>
オリジナルモバイルゲームの開発	<input type="checkbox"/>
他社のゲームを加工する仕事	<input type="checkbox"/>
ゲームパブリッシング	<input type="checkbox"/>
動漫周辺商品の生産	<input type="checkbox"/>
他	<input type="checkbox"/>

* 貴社の所在地：_____

貴社の設立時間：__年

従業員数： 約__名

(職種：美術：__名 プログラマー：__名 プランナー：__名 他：__名)

去年一年中実行したプロジェクト数： 約__個

去年一年の売り上げ： 約__万元

注：関連職種がない場合、空欄にしてください

* 貴社が設立初期にどのような方法で資金を集めた [複数回答]

資金を集める手段	選択欄
個人投資	<input type="checkbox"/>
複数人数により共同出資	<input type="checkbox"/>
融資	<input type="checkbox"/>

パート 2：調査内容本文、すべての問題の回答は必須である

2005 年以来貴社業務内容の発展状況（2005 年以後に設立した企業は設立の年から判断する）

問題	←大幅悪化 大幅改善→				
	1	2	3	4	5
1 売り上げ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 純利益	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 プロジェクト数/業務量	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 従業員の能力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5 同業他社との協力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6 他の業界の企業との協力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7 企業認知度	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 作品認知度	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9 企業経費使用の効率	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10 開発の効率	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11 新技術の導入と運用	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

貴社業務内容の発展状況と政府の産業支援政策の関係

	←全く関係がない			関係深い→	
問題	1	2	3	4	5
12 売り上げ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13 純利益	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14 プロジェクト数/業務量	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15 従業員の能力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16 同業他社との協力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17 他の業界の企業との協力	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18 企業認知度	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19 作品認知度	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20 企業経費使用の効率	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21 開発の効率	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22 新技術の導入と運用	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

貴社以下各種産業振興政策の利用状況

	←全く利用しない			十分利用→	
問題	1	2	3	4	5
23 産業基地/サイエンスパークに立地する	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24 スタジオ家賃の減免	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25 各種税金の減免	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26 公共設備の無料/低価格利用	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27 融資また上場の支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28 優秀作品の表彰と宣伝	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29 新技術開発に対する支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30 企業交流を促進するための座談会など	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
31 外部教育機関の設立	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
32 技術者技術交流の場	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
33 市場に関する資料の提供	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
34 大型展覧会など展示の場の用意	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
35 海外出展や海外市場進出の支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

貴社が各種産業振興政策の評価

	←全く効果がない 非常に効果的→				
問題	1	2	3	4	5
36 産業基地/サイエンスパークに立地する	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
37 スタジオ家賃の減免	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
38 各種税金の減免	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
39 公共設備の無料/低価格利用	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
40 融資また上場の支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
41 優秀作品の表彰と宣伝	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
42 新技術開発に対する支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
43 企業交流を促進するための座談会など	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
44 外部教育機関の設立	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
45 技術者技術交流の場	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
46 市場に関する資料の提供	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
47 大型展覧会など展示の場の用意	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
48 海外出展や海外市場進出の支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

49 もし貴社が以上全部または一部の政策が利用しなかったら、その原因は？ [複数回答]

利用しなかった原因	選択欄
政策の効果に期待しない或は魅力を感じでない	<input type="checkbox"/>
申請の手続きが面倒	<input type="checkbox"/>
所在地域は政策を利用/申請できない	<input type="checkbox"/>
政策内容が企業の需要に合わない	<input type="checkbox"/>
申請の資格が満ちてない	<input type="checkbox"/>
他の原因	<input type="checkbox"/>
特にない	<input type="checkbox"/>

貴社が以下の政策にどう思いますか？

	←必要がない とても期待する→				
問題	1	2	3	4	5
50 政府が産業クラスターの形成及び産業価値連鎖の改善に対する支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51 投資企業や会計企業など関連産業への支援	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
52 作品の内容を管理する制度（アニメ作品内容の審査，オンラインゲームの遊び時間を制限するなど）	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
53 国産オリジナル作品に対する支援（海外製品の輸入や放送時間に対する制限など）	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

貴社が以下の海外で実施されている産業政策にどう思いますか？

	←必要がない とても期待する→				
問題	1	2	3	4	5
54 政府が従業員の給料の一部を負担する（カナダ）	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
55 統一の宣伝のスローガン（CoolJapan！ Cool British など）（日本，イギリスなど）	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
56 海外資料の翻訳と提供（日本，ヨーロッパなど）	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
57 海外企業が国内市場に誘致する（シンガポール）	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

他の意見があれば、自由に書いてください

