

中国動漫産業の現状と今後について

— 中国政府政策分析および共同制作における取り組みの提案 —

王勁松^{†1} 高橋光輝^{†2}

中国の動漫産業は、1940年代前後に始まり“鉄扇公主西遊記 鉄扇公主の巻”という作品は日本で早期に上映されている。しかし、その後は中国の社会現状により長い年月の間、中国の動漫産業は停滞し、成長できなかった。そこで2002年に中国政府は、動漫産業を発展させる政策を策定した。2005年には中国の動漫会社を保護するため、海外のアニメ作品のテレビ放送を制限した。これは中国動漫産業の保護が大きな目的で、この政策以降、本格的な動漫産業の政策が実行されていった。その結果、2013年の中国政府の統計データによると、中国のアニメ生産量は日本を超え世界一であると発表されている。しかし、2002年から現在まで中国の動漫産業政策は、作品の量を求めるあまり、作品の品質は非常に粗悪な作品となってしまった。そこで中国政府は、今年から動漫産業の市場を諸外国にも開放し、輸入規制も緩和した。そして中国のアニメを世界へ輸出しようとするこれまでの政策を大きく転換している。各種規制が緩和されたことで今後より注目されるのが、最も実現性の高い海外との共同制作という方法である。

本研究では、中国の動漫産業政策と中国動漫産業現状を分析し、今後注目される共同制作における取り組みを提案する。

About the status and future of Chinese animation industry

- Chinese government policy analysis, and proposal of co-production measures -

JINSONG WANG^{†1} MITSUTERU TAKAHASHI^{†2}

China's animation industry was started from 1940 years, works "Princess Iron Fan" has been released in Japan, but after that the influence of the social status quo of China's long years, the Chinese animation industry stagnant stage, basically no growth. 2002 Chinese government formulated the policy development of the animation industry. With the 2005 Chinese government in order to protect Chinese enterprises, so the overseas animation playback is restricted. This can be the beginning of the Chinese animation rising.

In recent years, China's animation industry has made great progress. 2013 statistics indicated in animation production that China surpassed Japan to become the world's first. But from 2002 to the present with the impact of China's animation industry policy, Chinese animation over the pursuit of quantity, so the quality was very poor. This year as the media industry began to open, relax with the relevant provisions of the animation industry imports and exports. Chinese animation industry policy is starting from the number of pursuit to become the pursuit of quality. I think co-produced is the entry point that overseas animation can be played on Chinese TV.

In that way, after the adoption of the policy and the status quo of China's animation industry is analyzed, we give proposal with the co-produced measures.

1. はじめに

世界ではインターネット網の整備やテレビや映画のデジタル化も相まって世界中でアニメが放送、上映され、世界中で若男女に愛される人気コンテンツとなった。中でも日本のテレビアニメは世界で高い人気を誇っており、ディズニーの劇場アニメーションも高い興行収入を上げている。その状況下において、アニメを国家の産業の機軸にしようといわゆる文化産業政策が世界各国で掲げられ、実施されている。中でも積極的な政策を実施しているのが経済成長の凄まじい中国だ。中国では国家がテレビ放送について厳密な管理、コントロールをしている国であり、様々なテレビ番組の制作の奨励や、輸出の促進を行っている。ア

ニメ作品の製作も近年は重要な施策である。

中国は、1980年代から、日本のアニメ“SLAM DUNK”“ドラえもん”や“聖闘士星矢”などのアニメ作品(約20部)を中国に輸入し、テレビ放送した。その結果、当時の中国の子供から絶大なる人気を得た。日本のアニメは中国のアニメと異なり、表現の自由や高度な製作技術、漫画から派生された個性的なキャラクターと豊かなストーリーなどが魅力で、海外のアニメをはじめて見た中国の人々を魅了したといってもいいだろう。以降、“日本のアニメは面白い”という評判が中国人に広がり日本アニメのブランドが価値を作った。結果、中国のアニメ作品に対する評価が低い状況を打開するべく、中国政府は、2002年に中国の動漫産業を発展させる政策を初めて打ち出した。中国国内の動漫会社(アニメ製作会社)を支援するため国家予算を使い、補助金を与えた。さらに2005年には、競争力が低い動漫会社を保護するため、海外のアニメ作品のテレビ放送を制限

^{†1} デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科
Graduate School, Digital Hollywood, graduate course of Digital contents
^{†2} デジタルハリウッド大学大学院 デジタルコンテンツ研究科 准教授
Associate professor, Graduate School, Digital Hollywood

した。これら一連の経緯が中国の動漫産業の発展の起点であると考えられる。

日本では、映画、アニメ、漫画、などは一般的に“コンテンツ”と呼称されているが、中国では“動漫”という呼称が国民に定着している。その背景として、2008年に中国政府が“動漫企業認定管理法”（動漫企業の範囲と管理をする法律）[8]という法律を頒布した。この法律で初めて“動漫”“動漫企業”“動漫産業”の定義を定められている。

中国政府発表の2013年の中国の統計データによれば、中国のアニメ生産量は日本を超え世界一となったと報告されている。しかし、作品の量を求めるあまり、作品の品質は非常に悪い粗悪な作品となってしまった。結果、一部の作品を除き、中国のアニメは、そのほとんどが国民から評価されておらず、鑑賞されない作品のタイトルも知らぬ作品がそのほとんどである。利益も少なく、ほとんどの作品は赤字である。

一方、日本では国内アニメ産業の市場を飽和とともに、これまで以上に積極的に海外進出が模索されている。現時点ではアジア諸国を中心として展開させるべく、経済産業省と総務省など日本政府もコンテンツの海外展開の促進に向けた施策し、実行されている。つまり、中国の動漫産業を発展させる上で、海外との共同制作は、各種規制が緩和されたことで今後より注目されることは、最も実現性の高い海外との共同制作ではないだろうか。現状の中国の規制でも海外との共同制作であればテレビ放送も可能である。また、日本のアジア諸国展開政策とも合致する。

本研究の目的は、中国動漫産業の政策と市場を分析し、今後更なる発展を目指す上で、有効とされる海外との共同制作（特に日本）について検証し、特に共同制作によって可能となる中国のテレビ放送の審査を通過するための取り組みの提案を行う。

2. 中国動漫産業の歴史

中国の動漫の歴史[10]は、1920年代ごろ“大鬧画室（大騒ぎのアトリエ）”（図1）という人の演技とアニメが融合した作品がある。そして1942年代アメリカのアニメ作品“白雪姫”の影響を受け、中国で最初のアニメといえる“鉄扇公主（西遊記 鉄扇公主の巻）”（図2）を製作された。この作品は古代中国の有名な4大小説“西遊記”の人物を描く作品である。“白雪姫”“ガリヴァー旅行記”“ピノキオ”などと並ぶ世界的に有名な4大アニメ作品の一つになった。



図1 作品“大騒ぎのアトリエ”（1926年）



図2 作品“西遊記 鉄扇公主の巻”（1942年）

その後、中華人民共和国が建国初期に、1950年の毎年1部から1960年代毎年10部ほどの製作量に発展した。この時期では中国のアニメ製作はいろいろな形式を試している。そして、この時期で一番有名な作品がある。1961年から1964年製作された“大鬧天宮（大暴れ孫悟空）”（図3）。この作品は当時、人物、動き、画面、音声などすべて世界高レベルに足し、当時中国で最高のアニメと評された。



図3 作品“大鬧天宮（大暴れ孫悟空）”（1961-1964年）

しかし、その後中国は文化大革命時期に入り、動漫産業の発展は停滞し、1966年から1971年の間でアニメ作品は一つも制作されていない。1972年から1977年の間は毎年2部から4部の作品しかない。改革開放以降、中国の動漫産業が歩き始めたが、文化大革命の停滞は後の動漫産業の発展に大きく痛手を落としている。

中国人の中ではアニメイコール子供が見るものである。中国のアニメの共通する問題は幼稚化していた。1999年から今まで、中国動漫産業は新たな時期を迎えている。これは探索と試行の時期である。この時期においても以前として中国動漫産業は、中国政府の管理化の物とされており、斬新なオリジナリティあふれる作品は制作されていない。1999年の“宝蓮灯”（図4）は一つ試した作品の代表である。この作品は外国の製作方法と取り入れ、物語が中国の神話と組み合わせた作品である。



図4 作品“宝蓮灯”(1999年)

そして、日本のアニメの影響により、日本のアニメの制作方法や作品を模倣した作品も多い。そして、社会のグローバル化の流れと同じように海外との積極的な交流が行われ、アニメ制作技術でデジタル製作などの導入により制作効率が高めた。この間で多くの作品を制作したが、品質が非常に悪く、優秀な作品は限りなく少ない。2002年以降中国政府の政策の元、そして、日本や世界のアニメ業界の影響などにより、アニメだけでなく、イベントや玩具、ゲームまでいわゆる“メディアミックス”が動市場で展開された。

3. 中国動漫画産業における政策と法令

2002年以降、中国政府は多くの政策と法令を頒布した。2002年“映画アニメ産業第十個五年計画期間における発展計画”(注;中国の発展は5年の単位として計画を立てる)は、初めてアニメ産業を発展することを宣言し、これが近代中国動漫画産業の急速成長する徴ことになった。その後2006年から2011年の間の5年間に“第十一個五年計画における文化発展計画”を頒布し、アニメ産業を含め、正式に“動漫画産業”を提出、大力で発展することを計画した。国家新聞出版広電総局は中国のコンテンツの出版や輸入輸出など、コンテンツの内容を審査、許可をする国家機関である(以後広電総局と呼ぶ)。以下は2002年から今まで重要な政策と法令の年表である(図5)。

年月	名称	概要
2002年	映画アニメ産業第十個五年計画期間における発展計画	初めて、アニメ産業を発展することを宣言
2004年12月31日	優秀国産アニメ推薦放送における広電総局の規制の知らせ	2005年1月1日から国産優秀アニメ推薦放送開始
2005年5月	国産アニメ創作促進における具体的規制	国産アニメは黄金時間(17:00~21:00)の放送支援、各テレビ局アニメ専門番組やアニメチャンネルの設置を支援。未来のこの時間で必ず国産アニメ放送することを準備する。海賊版を厳禁する
2005年9月13日	“中国映画アニメ産業発展におけるいくつかの意見” 補充	審査を通過していない海外アニメは番組形式によって海外のアニメの紹介を放送を禁止する
2005年9月	文化体制改革文化企業の税務政策における知らせ	アニメ、漫画創作、出版と生産およびアニメ制作、発行企業の免税
2005年10月25日	国産TVアニメ発行許可制度に関する広電総局実施する知らせ	国家広電総局および省級管理部門によって“発行許可証”を発行する。作品は国家広電総局によ

	せ	て審査が必要。および放送禁止するものの規制
2006年3月	新たなTVアニメ放送における広電総局の管理の知らせ	2006年9月1日から全国TV局17:00~20:00で海外のアニメや紹介番組を禁止。その代わり、国産アニメと国産アニメの紹介番組を放送すること、未成年を対象としたチャンネルは必ず国産アニメ、少年番組を放送し、海外アニメなどを禁止
2006年4月9日	国産アニメ産業発展支援におけるいくつかの意見	中央財政でのアニメ産業予算の設置、アニメ産業における各障害をなくす。自主開発支援、免税、輸出支援。奨励の設立、アニメの知的財産権の保護
2006年4月25日	中国動漫画産業発展に関するいくつかの意見	動漫画産業の定義および領域、範囲を定めた
2006年	第十一個五年計画	大力で文化創意産業を発展し、動漫画は重点である。自主創作アニメで中央テレビ局で放送し、毎分2000元(約34758円)の奨励を与え、省級テレビ局での放送は1000元(約17379円)の奨励を与える
2008年2月19日	TVアニメ放送に関する広電総局の管理の知らせ	2008年5月1日より全国すべてのチャンネル海外アニメおよび紹介するものを放送禁止時間帯は17:00~20:00から17:00~21:00に延長する。海外との共同制作の作品はこの時間帯で放送することは広電総局の審査と許可が必要。 各アニメチャンネルは毎日17:00~21:00の間必ず国産アニメを放送する。 各アニメおよび子供に対象としているチャンネルは国産アニメと海外アニメ放送する時間は7:3を越えることが規定している
2008年12月28日	動漫画企業認定管理法	動漫画と動漫画企業を定義および範囲をした
2013年6月27日	国産テレビアニメの内容審査の強化の知らせ	国産アニメが正確な価値観などを伝達するため、国産アニメの内容の審査を強化し、いくつかの要求を加え

図5 政策、法令年表

では、動漫画、動漫画企業、動漫画産業とは。2006年で初めて動漫画という概念を出して、2006年“中国動漫画産業発展に関

するいくつかの意見” [7]と 2008 年“動漫企業認定管理法” [8] 二つの法令の中で定義をした。動漫とは漫画、アニメ、インターネット動漫（インターネットを中心として受信されたアニメ、漫画、FLASH、絵文字、動的表情を含め）、動漫舞台劇、動漫ソフト、アニメなどを関連がある服、玩具、文具、ゲームなどを含むすべて動漫と言う。動漫企業とは漫画創作企業、アニメ製作企業、動漫舞台劇製作および演出企業、動漫ソフト開発企業、動漫周辺物開発、デザインする企業を含める。そして、動漫産業とは創作を中心としてアニメ、漫画などで表現する。本、新聞雑誌、映画、TV アニメ、音声、動漫舞台劇、玩具、ゲームなどの生産品の生産および経営する産業である。

そして 2004 年の政策で、2006 年海外アニメ作品のテレビ放送の制限に準備した。2006 年の“新たな TV アニメ放送における広電総局の管理の知らせ”[5]および 2008 年の“TV アニメ放送に関する広電総局の管理の知らせ”[6]二つの法令の中で海外のアニメ作品のテレビ放送に規制を加えた。17:00-21:00 の黄金時間帯で海外のアニメ作品のテレビ放送が禁止する。そして、国産アニメと海外アニメの放送時間は 7:3 を越えないことを規制した。つまり、海外のアニメを放送するにはアニメだけではなく、ドラマや映画などの番組と競争することになった。そして、アニメの対象者とした青少年はゴールデンタイム時間（17:00-21:00）以外の時間は学校や宿題などをして、事実上で、海外のアニメテレビ放送の全面禁止することになった。夏休みや冬休みなど以外、テレビで海外アニメ作品の放送はまったくないことになった。そして、2006 年から 2008 年、特に 2006 年頃、中国はインターネットまだ普及されていない、海賊版 DVD を除く、事実上で海外のアニメの輸入が限りなくない。

4. 中国動漫産業の発展状況および産業分析

4.1 全体概要

中国動漫産業は中国政府の政策の元に急速に成長している、近年、中国動漫の生産価値は 2005 年前後の 100 億元(約 1900 億元) 未満から 2010 年の 470.84 億元(約 9000 億元) まで成長した。年増幅率 30%を超えた。そして 2011 年は 621.72 億元(約 11888 億元)、2012 年は 759.94 億元(約 14532 億元)。2013 年の増幅は遅くなり、総生産価値 870.85 億元(約 16653 億元) となり、2012 年より 14.59%増幅した。(図 6) [1]

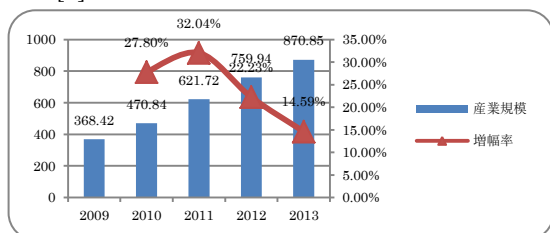


図 6 2009-2013 年中国動漫産業総生産値および増幅率

2007 年広電総局の統計データにより 2006 年で動漫企業は約 5000 社、447 の大学がアニメ学科を設置した。また、1230 の大学にアニメの科目を設置した。アニメ生産量は 8.1 万分に足した。そして 2008 年、国家統計により中国でテレビ局は約 2000 家以上あり、少年チャンネル 25 個、少年番組 289 個、アニメ番組 200 個、1.23 億ネットユーザー、4.3 億携帯ユーザーがある。

4.2 テレビアニメ

近年政策などの変わりにより、中国テレビアニメは生産量と規模を求めから品質と収益を求めに変わり始めた。2013 年、中国全国申請および公表したアニメの数(図 7) は 465 部約 327955 分。そして実際に完成したアニメの数は 358 部約 204732 分となる。申請や公表数は下がっているが、投資生産完成率が最高となり、約 62.4%完成した。1993 年から現在まで中国のテレビアニメの生産総量は 2659 部 132515 話、共 1508161 分間になった。急速に成長しアニメの数は過剰になった。品質は非常に悪く、良い作品はほとんど見当たらない。

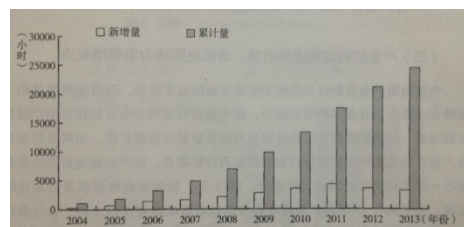


図 7 2004-2013 年中国テレビアニメ実際生産量[1]

中国ではテレビアニメを現実、歴史、教育、SF、童話、神話、特殊、その他、主に 8 種類の題材に分類する。2013 年に申請と公表されたテレビアニメは童話題材が 233 部、約 141928 分、申請と公表の中で全体の 49.1%と 33.1%を占めた。その次は教育題材 114 部、約 103388 分、全体の 24%と 24.1%を占めた。他の題材はトップ 2 と比べ、はっきり少ないことが見える。現実題材は 39 部約 23808 分、全体の 8.2%と 5.6%を占めた、歴史題材は 31 部約 29447 分、全体の 6.5%と 6.9%を占めた。SF 題材は 15 部約 10670 分、全体の 3.2%と 2.6%を占めた。神話題材は 7 部約 4636 分、全体の 1.5%と 1.1%を占めた。その他題材は 22 部約 14348 分、全体の 4.6%と 3.1%を占めた。このデータから見ると、童話と教育題材のテレビアニメが大半を占めた。つまり中国ではアニメをいまだに教育などの役割を果たすことに認識している。そして 2012 年、中国のテレビアニメのテレビ放送総時間は 11.7 万時間になる、平均 4%を増幅した。そして、一人当たりのアニメ観賞時間は 38 時間になった。年齢層は 4-14 歳の子供が多い、約アニメを見る人の 45%を超えた。その他、25-34 歳と 35-44 歳の方は自分の子供と一緒に観賞する傾向がある

近年中国動漫産業の輸入輸出も拡大しつつある。2013 年中国動漫製品の輸出総額は 10.2 億元(約 195.7 億元) になった。2012 年より 16.25%増幅した。2012 年のテレビアニメ

メの輸出は 3105 万円(約 59574 万円), 輸入は 1489 万円(約 28569 万円) になった。

4.3 劇場版アニメ

2013 年中国劇場版アニメの市場が拡大しつつある。半年の売上は 2012 年全年度の総売り上げと同じになった。2013 年中国大陸で上映する映画は共 305 部, その内劇場版アニメは 35 部, 約 11.5%に占めた。2012 年 10.4%より増加している。2013 年中国映画の総売り上げは 217.69 億元(約 4176.7 億円), 劇場版アニメは 7.35%を占めた, 16 億元(約 307 億円)に近い, 2012 年の 13.32 億元(約 225.6 億円)より約 19%に成長した。2013 年中国で上映する劇場版アニメは 35 部, その内 27 部は中国国産劇場版アニメが 27 部総売り上げは 6.4 億元(約 122.8 億円)。今年の中国劇場版アニメは中国での総売り上げトップ 10 (図 8) [2]が全部 2000 万元(約 38373 万円)を超えた。

名前	上映日期	売上 (万元)
喜羊羊与灰太狼 5	2013-01-24	12451
赛尔号大电影 3	2012-07-12	7621
我爱灰太狼 2	2013-08-01	7525
洛克王国 2	2013-01-31	6821
潜艇总动员 3	2013-05-31	5627
巴拉啦小魔仙	2013-01-31	5138
辛巴达历险记 2013	2013-05-31	3890
开心超人	2013-06-28	3488
魁拔 2	2013-05-31	2522
81 号农场之保卫麦咭	2013-09-28	2387

図 8 2013 年中国劇場版アニメ総売り上げトップ 10

中国劇場版アニメが成長しているが, いまだに問題もある。今までに中国劇場版アニメは現在中国市場の需要が満たしていない。そして, 幼稚化の問題も存在している。創作が足りない, 前作の続きの作品が多い。そして宣伝の力が足りない。

4.4 インターネット上の展開

近年, 中国のアニメはインターネットで展開する傾向がある。たくさん作品はインターネットを媒体として, 公表し, 連載している。テレビ放送より, インターネットの方は明らかに規制が少ない。アニメの娯楽性が出せることにより表現が自由でいろいろな題材がある, 展開しやすい。“十万个冷笑话”(図 9)“我叫 MT”(図 10)などの優秀な作品が出た。



図 9 作品“十万个冷笑话”



図 10 作品“我叫 MT”

2013 年の統計データにより, 中国でインターネットを使う人の規模は約 5.91 億人, その内携帯を通じてインターネットをする人は 4.64 億人に足した。インターネットで娯楽を求めることが, 現在中国人の主な娯楽の一つになり, そして, インターネットを通じてアニメや動漫画を観賞する人は約 32.8%を超えた。2009 年のデータにより中国で動漫の Web サイトが 5.7 万個ある, Web ページ数は 3 億に達した。中国有名な動漫サイト“有妖气”には登録ユーザーが約 100 万いる, そして, 一日平均独立 IP アクセス数は約 30 万ある。海外のアニメもテレビ放送より, インターネットを通じて送信することが多い。テレビ放送より規制が緩く, そして観賞する人の年齢層も適切, 日本のアニメは中国に進出する作品は約 70 未満, 主にインターネットで展開している。“ソードアートオンライン”は“楽視 TV”に放送権を売り, 中国のネット配信することになる。中国でアニメなどのインターネット配信の収益方法は主に 2 種類がある。1 つは広告。普通のユーザーが利用するには, 本編を上映する前に必ず 30 秒から 2 分間の広告を流す。もう一つは会員性, 広告が表示されないが, 月額で料金を請求する。現在, インターネットを通じて配信する海外アニメは, 一部が放送権を得たが, それに対して, 放送権を得ていない海賊版のほうが多いと見られている。

5. 優秀作品および海外進出

5.1 優秀作品

2002 年から今まで, 中国動漫産業が大きいな発展遂げ, 作品の量が多く, 品質が非常に悪いことは前述した通りであ。しかし, 成功した作品も存在する。

“喜羊羊与灰太狼”(図 11)は成功した作品である。



図 11 作品“喜羊羊与灰太狼”

この作品は日本人から見ると, 優秀な作品ではないだろう。作品の品質は特にいいわけではない, ストーリーも幼

稚化している。しかし、この作品は中国で成功した、ビジネス上の成功ともいえる。この作品は2005年で初めてテレビ放送開始した。今まで1000話以上が放送され、2009年には、初めての劇場版が制作された。今まで6本の劇場作品がある。劇場版だけの売上はすでに7億元（約132.4億円）を超えた。最新の劇場版の売上は1.25億元（約23.65億円）に達している。この作品はターゲットの設定は適切で4-12歳の子供に人気で、子供の親世代にも人気を得ている。この作品のもう一つポイントは作品の“平民視点”とも言える。作品の中で出来事は、観客に共感を与える内容である。そして、この作品の周辺グッズも成功している。玩具、文具なども子供の中で人気が高い。

“熊出没”（図12）は3Dアニメである。2011年で初めてテレビ放送が開始した。

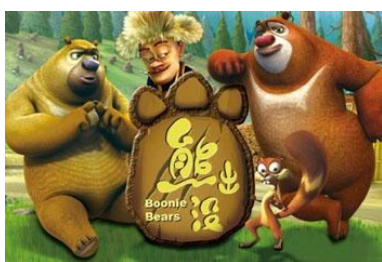


図12 作品“熊出没”

この作品は2012年頃で人気を得た。中国全国で200以上のチャンネルで放送した。この作品は“喜羊羊与灰太狼”と違い、ターゲットは全年齢層である。作品の中では、1980年代生まれの人の思い出の玩具が作品の中に散りばめられており、共感されている。キャラクターの性格も他にはないほど個性的である。この作品の最新の劇場版が2014年1月から上映され、2月6日までの売上がすでに2億元（約37.8億円）を超えた。中国国産アニメの劇場版売上の最高記録を更新した。そして、周辺グッズまで展開した。玩具、服装なども販売され人気を得ている。

5.2 海外進出

中国のアニメの輸出は1940年代から始まった。最初の輸出の作品は“鉄扇公主（西遊記 鉄扇公主の巻）”で、現在でもいくつかの作品が海外に輸出した。中国の輸出アニメは2種類に分ける。一つは中国の独立制作された作品、もう一つは中国と海外の共同制作された作品である。

以下は日本に進出したアニメ（図13）[3]

名前	上映時間	場所
“鉄扇公主（西遊記 鉄扇公主の巻）”	1942年	
“大闹天宫（大暴れ孫悟空）”	2012年	日中友好協会
“哪吒闹海”	1980年 1983年 2002年	東光徳間（劇場上映） テレビ放送 DVD発行
“金猴降妖”	1991年	NHK

“宝莲灯”	2000年 2006年	第8回広島国際アニメフェア DVD発行
“风云决”	2008年	東京秋葉原アニメフェア
“梦回金沙城”	2010年	東京中国映画周
“兔侠传奇”“魁拔”“少年岳 飞传奇”	2011年	東京第24回国際映画フェアと中 国映画周
“卖猪”	2012年	東京国際アニメフェア優秀作品 賞受賞（Grand Prix）

図13 日本に輸出した中国アニメ一覧

6. 共同制作

中国の動漫産業は、テレビだけではなく劇場版やインターネット上の市場もまだ成長している。海外のアニメ作品は中国市場に進出したが、テレビ放送においては厳しく規定があり、海外のアニメは放送時間を制限され、中国国産アニメと放送比率に制限がある。しかし、日本のアニメは中国に進出した作品は70本にも満たない。中国でインターネット上のビジネスモデルは不明で、インターネット上ではアニメ放送のグレーゾーンの問題など、多くのアニメ会社が静観した。残したテレビ放送には例外のケースがある。2008年の法令により一つの例外がある。これは共同制作である。海外との共同制作作品は広電総局の審査と許可がある場合は黄金時間帯（17:00-21:00）のテレビ放送が可能とする。そして共同制作は中国国産アニメと同様に中国国産アニメのテレビ放送で申請と管理規定を従うことになる。

以下テレビ放送するアニメの内容は必ず従う条例の一つである。

“国産TVアニメ発行許可制度に関する広電総局実施する知らせ”の中で放送禁止などを規制している。国家広電総局および省級管理部門によって“発行許可証”を発行する。作品は国家広電総局によって審査が必要とする。そして禁じるものは以下のものである。

1. 憲法に反するもの
2. 国家の統一、主権、領土完整に害があるもの
3. 国家秘密を漏らす、国家安全および利益、繁栄に害があるもの
4. 民族憎しみ、民族風俗に対して差別、人種差別など
5. 極端な宗教、邪教など
6. 社会秩序や安定を破壊するもの
7. 猥褻、ギャンブル、性的、暴力なもの
8. 他人の批判、侮辱や他人の利益に損害するもの
9. 社会公德や民族文化に害があるもの
10. 許可を得ない企業によって制作されたもの
11. 事前審査を受けてない作品
12. 法律および行政法規、国家規定に禁じるもの

法令の中には曖昧の規定がある。特に第7条で暴力などに対するの解釈がない。近年、ディズニーなどのアニメ会社が中国にいる分社が短編や低コストの作品を審査に出す。

規定の範囲を試している。そして2013年“国産テレビアニメの内容審査の強化の知らせ”[2]の中で国産アニメは中国の伝統文化を尊重すべき、キャラクターデザインなどは外国アニメを真似しないこと、城、騎士、魔法などの外国文化を使用することを注意すべき。ストーリー自体の必要でなく、できれば外国人の名前を使わないことを規制した。つまり、共同制作の作品でもできればファンタジックの題材としている作品を回避するべきである。

作品の内容や演出に対して暴力的な表現などを最低限にすることが必要である。そしてアニメのテレビ放送の対象が子供をメインとしているため、ホラーのジャンルも回避すること。子供に不安を与える内容や演出を回避するべき。

キャラクター設定は、日本のようなセクシーのようなキャラクターを回避し、作品の中でパンツや胸などを露出する場面を出ないようにする。作品の内容は健康的、向上性がある内容が良い。そして、中国動漫会社の交流を増え、中国動漫産業の状況をもっと知ることが大事だ。日本政府も平成25年の“コンテンツ海外展開の促進に向けた施策について”の中で共同制作に向けて15億円の予算を出して、共同制作を支援する。

近年は中国が参加した共同制作も増えている。1981年中日共同制作のアニメ“熊貓的故事 (The Story of Panda-Taotao)”を製作された。1983年で中国、日本、ドイツ3国“Taotao 絵本館 (Taotao 絵本館)”を共同制作された。この作品は中国だけではなく、日本のTV大阪、TV東京などで放送した。最後にヨーロッパまで進出した。2004年中日“銀发的阿基德 (銀色の髪のアギト)”を製作された。日本で上映したが、中国で審査を通過できなかった。2011年中日“藏獒多吉”を共同制作された。中国でテレビ放送が成功した。そして日本でNTV-On Demandで有料放送した。

共同制作の中に“三国演义 (三国演義)” (図14) 最も成功した作品である。



図14 作品“三国演义 (三国演義)”

この作品は製作期間が4年をかかって、製作費用が約6.5億円。中国で上映することが成功した。そして2010年4月で日本でテレビ放送開始した。(図15) [3]

テレビ局	放送時間
TV 大阪	2010年4月4日から2011年3月27日
TV 東京	
TV 愛知	
TV 北海道	
TV 瀬戸内	
TVQ 九州放送	
TV 和歌山	2010年4月11日から2011年4月10日
Kid's Station	2010年10月1日から2011年9月30日
岐阜放送	2011年4月7日から2012年5月17日

図15 作品“三国演义 (三国演義)”日本で放送
 この作品の平均視聴率 (図16) [3]は2010年前半の1.07%から2011年前半の1.48%に増加した。

時間	放送時間帯	最高	最低	平均
2010年4月-6月	日曜日9:30	1.8	0.6	1.07
2010年7月-12月	日曜日9:30	2.7	0.6	1.25
2011年1月-3月	日曜日9:30	2.4	0.9	1.48
2010年10月-12月	水曜日7:45	0.6	0.1	0.375
2011年1月-6月	水曜日7:45	0.5	0.1	0.31
2011年7月-11月	水曜日7:45	0.6	0.1	0.338

図16 作品“三国演义 (三国演義)”の視聴率

この作品は歴史の中国人気がある三国時代を題材として、中国だけではなく日本でも人気がある。日本では他のアニメ作品と比べ視聴率がまだ低い、近代共同作品の中で成功した作品と言える。

7. インタビュー

著者は中国の著名な動漫企業の“広州漫友科学技術發展有限公司”の社長、金城先生にインタビューを行った。質問は3つである。

1. 海外のアニメ作品を中国に輸入 (放送, 発売) するにはどのような壁や問題がありますか?
2. 現在の中国動漫産業の課題は何ですか?
3. 共同制作のメリットとデメリットは何ですか?

彼の答えは以下のものである。

1. 現在中国では海外アニメの輸入は事実上壁がない。多くの動漫企業が海外アニメの輸入の希望がある。しかし、中国で発行された海外アニメ劇場版を市場成績の不況などの要因があるため、大半のアニメ発行企業が静観した。そして、テレビ放送では、海外アニメ作品に対して規制があるため、テレビ放送された海外アニメ作品が非常に少ない。現在では海外のアニメ作品は主にインターネットで展開している。そして、視聴者の年齢層も適切する。
2. 中国のアニメ産業は数年の中で、量を求め、現在、品質を求める時代になった。しかし、品質がいい作品を作るには資金、技術、脚本などが重要である。資金

の部分では現在中国の動漫企業は資金の投入が増加し、そして多くのゲーム会社がアニメに進出し始めた。資金が少ない問題はすでに改善された。しかし、技術など問題は中国の方がまだ足りなく、短時間で克服することは難しい。

3. 共同制作の可能性が存在することが確かだ、しかし、現在テレビ放送で規制の壁が存在することも確かだ。中国政府はアニメのオリジナリティを重視している。共同制作はまだ中国政府が支援する製作モデルではない。しかし、共同制作は中日の交流を深めることができる。中国の動漫企業は日本のアニメ技術を勉強することができる。日本の企業に対しては中国の動漫産業の現状を理解することができる。

インタビューの中から見ると、中国の動漫産業は大きな発展がある。しかし、当たる問題もたくさんある。海外のアニメ会社と共同制作を求めている企業が数多くある。

8. おわり

中国の動漫産業は大きな発展がある。中国の動漫市場は特にアニメがテレビだけではなく、インターネットの市場規模が大きい。海外のアニメ作品の輸入の壁も無くなったが、中国のアニメ市場に進出した海外アニメ作品が少ない。共同制作は中国でテレビ放送の切り口とした可能性が存在する。確かに中国は動漫産業において様々な問題が存在している。

1. 政策と法令の問題

現在、テレビ放送において様々な規制により、アニメの視聴する人はほぼ子供である。製作側は、子供がみるアニメとなると内容はどうしても簡単でわかりやすいものに偏ってしまう。しかし、日本ではアニメを子供から大人まで見るため、朝からゴールデンタイム、深夜と様々な作品を制作し、放送することができる。まずは、アニメを子供の物と断定する政策を見直す必要がある。そして、現在中国の政策は国内の動漫企業を過剰に保護過ぎる。逆に海外のアニメ企業などに対しての法令と政策を緩和する必要がある。競争があるこそ発展に繋がる。そして、これから先に緩和する可能性があるものは共同制作である。海外作品のテレビ放送の規制により、現在の子供が海外のアニメ作品との接続するチャンスが減少し、海外アニメ作品を視聴する人の年齢層に断層ができた。共同制作はゴールデンタイム時間で放送することによって、人気を集め、断層をなくすことが可能だ。

2. 産業現状

中国の動漫産業はテレビに次いで、インターネットで展開することが多い。そしてインターネットでの規模が拡大している。ゴールデンタイム時間でテレビ放送することができる海外アニメとしては共同制作であ

る。そして現在中国の動漫産業全体がある問題は技術や脚本などの不足。これを解決するには海外との交流することが大事だ。交流の中で技術などを勉強する。共同制作を通じて、実際に製作を参加し、勉強することで何よりも国際的な作品を作る経験値が高まり、良い作品を制作できるのではないかと。

3. 企業

現在、中国で動漫人材が不足している。企業側として、海外の技術を勉強することで自社の競争力を高めるため、共同制作を求める企業が増加している。

本研究の中で提案した取り組みを応用し、中国の動漫産業の現状を理解し、共同制作が成功することができるであろう。

最後に、現在中国で共同制作はテレビ放送の規制の壁が存在している。そして、不明な規制や曖昧の規制が存在することも事実である。欧米のいくつかのアニメ企業はすでに低投資な作品など限界を試していることもある。中日アニメ企業の交流を増加することも含めることは今後の課題でもある。

参考文献

- 1) 中国动画年鉴 2013 (中国動漫年鑑 2013), p85, p101, p180, p189, p200, p211
- 2) 動漫藍皮書: 中国動漫产业发展報告 2014 (Lue Book Of Animation: Annual Report On Development Of China's Animation Industry 2014), p2, p3, p11, p25
- 3) 論文: 国产动画拓展日本市场的经验和启示 (論文: 国産アニメ日本市場の展開経験)
- 4) 論文: “熊出没之夺宝奇兵”: 难以复制的成功 (論文: “熊出没之夺宝奇兵” コピーできない成功)
- 5) 新たな TV アニメ放送における広電総局の管理の知らせ (2006.3)
- 6) TV アニメ放送に関する広電総局の管理の知らせ (2008.2.19)
- 7) 中国動漫産業発展に関するいくつかの意見 (2006.4.25)
- 8) 動漫企業認定管理法 (2008.12.28)
- 9) 国産テレビアニメの内容審査の強化の知らせ (2013.6.2)
- 10) 中国動漫発展歴史 (2013.2.2)