

# 中国における動漫産業施策および日本型コンテンツビジネスの可能性について

王勁松<sup>†1</sup> 高橋光輝<sup>†2</sup>

近年、中国の動漫産業は大きな発展を遂げ、政府発表の 2013 年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。しかし 2002 年から現在まで中国のアニメは、生産量を求めたため品質が非常に悪い。さらに中国は 2014 年からコンテンツ産業の開放（ゲームの解禁）、海外展開施作を行うとともに輸入作品の規制も緩和した。つまり、中国アニメは、量から質を求める政策に転換している。中国動漫産業の現状を分析し、未来の可能性と存在する問題を考察する。現状の分析から問題点を抽出し、産業構造の改善や中国政府の政策の助言を提案する。

## Feasibility of Chinese animation industry policy and Japanese type of media business

JINSONG WANG<sup>†1</sup> MITSUTERU TAKAHASHI<sup>†2</sup>

In recent years, China's animation industry has made great progress. According to the data published by the Chinese government, in 2013 China's annual production of animation surpassed Japan to become the world's leading animation producer. However, from 2002 until the present the Chinese animation industry has focused on the pursuit of quantity, resulting in poor quality work. In 2014, China adopted the opening-up policy of the media industry, lifting the ban on games as well as relaxing the restrictions on import and export of entertainment. Moreover, the Chinese government's policy of animation is also shifting to the pursuit of quality. To analyze the current situation of China's animation industry, we suggest to research the possibilities and problems of the future, outstanding problems, and to find a solution to those. Furthermore, we wish to promote exchanges between China and overseas to improve the industrial structure and then propose an improvement plan for the Chinese government's policies.

### 1. はじめに

近年、中国の動漫産業は大きな拡大をとげ、政府発表の 2013 年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。

近代中国の動漫産業の発展の始まりは 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）の頒布である。この計画の中で初めてアニメ産業（当時動漫産業という言葉はまだ決めていない）を発展することを宣言した。そして、近代中国は産業転換時期を迎えた。つまり、第二産業（工業）から第三産業（サービス業）へ転換する時期を迎えた。動漫産業は中国で第三産業の一環として、政府から大きく支援して発展している。しかし 2002 年から現在まで中国のアニメは、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をされておらず、鑑賞されず、その存在も知られていない作品がほとんどである。利益も少なく、ほとんどの作品は赤字である。さら

に中国は 2014 年から動漫産業の開放（ゲームの解禁）、海外展開施作を行うとともに輸入作品の規制も緩和した。つまり、中国アニメは、生産量から品質を求める政策に転換している。この時期で先進国（特に日本のようなアニメ産業が発達している国）の発展を参考にした。

本研究の目的は、中国動漫産業の政策と市場を分析し、産業構造の改善策や政策の提案と日本型コンテンツビジネスの可能性の検証を行う。

### 2. 中国動漫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”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（図 1）である。

<sup>†1</sup> 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  
<sup>†2</sup> 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

年月	名称
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
2004年4月20日	中国映画アニメ産業発展におけるいくつかの意見
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5月	国産アニメ創作促進における具体的規制
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
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
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
2006年1月	2006年TV映画などの仕事要点
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
2006年4月25日	中国動漫産業発展に関するいくつかの意見
2006年	第十一個五年計画
2006年7月	連席会議制度の設置
2006年8月	動漫産業支援における連席会議開催
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12月28日	動漫企業認定管理法
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
2013年7月11日	国家新聞出版広電総局の職能と編成規制
2014年3月27日	2014年動漫企業認定についての知らせ
2015年6月	海外アニメ放送禁止名簿

図1 政策、法令年表

2002年中国政府“映画アニメ産業第十個五年計画期間における発展計画”を頒布した。そこで、まずは国家の映画製作会社がアニメの製作を開始した。しかし、動漫市場は大きく発展をしなかったため2004年4月20日中国政府は“中国映画アニメ産業発展におけるいくつかの意見”頒布した。この政策の中心的な内容は海外のTVアニメの放送率が40%を超えてはならないと策定した。国産アニメを支援するため、アニメの生産量を拡大することを期待した。しかし国産アニメの視聴率は良くなかった。2004年12月31日には、“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”が頒布され、2005年1月1日から国産優秀アニメ推薦放送開始することが策定された。つまり広電総局によって選ばれたアニメ作品は国のすべての放送局で放送され、アニメ産業の発展に期待をもたらした。

2005年5月と9月連続して“国産アニメ創作促進における具体的規制”、“中国映画アニメ産業発展におけるいくつかの意見補充”を頒布した。法令の中で中国のアニメ企業を保護するため、国産アニメはゴールデンタイムの時間(17:00~21:00)の放送された。各テレビ局アニメ専門番組やアニメチャンネルの設置し、この時間帯で必ず国産アニメ放送し、海賊版は厳禁。審査を通過していない海外

アニメの放送を禁止するなどを策定した。当時中国ではインターネットが普及されていないため、この法令の頒布及び海賊版の影響により、実際的な外国アニメ輸入を厳禁することになった。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”を頒布した。正式にアニメ、漫画創作、出版と生産およびアニメ製作、発行企業の免税することを実施した。この政策の頒布した後、中国のアニメに関わる企業、つまり動漫企業が急速に増加した。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が実施するお知らせ”[18]を実施し始めた。この政策の中で広電総局および省級管理部門によって「発行許可証」を発行し、作品は国家広電総局によって審査が必要になり、放送禁止する作品の規制を策定した。そして禁止事項は以下の通りである。

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製作されたもの
11. 事前審査を受けてない作品
12. 法律および行政法規、国家规定に禁じるもの

2006年1月アニメ産業を支援するため“2006年TV映画などの仕事要点”を頒布した。国内のアニメ規制を強化としてゴールデンタイムの時間で優秀な国産アニメの放送以外、海外の20ヵ国や地域で中国の映画祭などを行い、200作品を選抜し、国産アニメを国際映画祭で上映されることを目標とした。これを持って国内のアニメ産業を刺激し成長する。

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。その代わりに、国産アニメと国産アニメの紹介番組を放送すること、未成年に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する。その結果海外のアニメは完全に見ることができなくなった。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”を頒布した。この政策は正式に国家予算を調達し、全面的にアニメ産業バックアップした。その後中国国内のアニメ企業の増加速度はさらに高め、2008年データによる年間300社増加した。2006年4月25日“中国動漫産業発展に関する意見”を頒布、この法令で始めて動漫産業という言葉が定義され、その範囲及び

領域を定めた。 動漫産業とは創作物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。2006年中国は“第十一個五年計画”を頒布し動漫産業は重点産業となった。自主創作アニメは中央テレビ局で放送し、毎分2000元(約34,758円)の補助金を支給し、省級テレビ局(地方局)での放送は1000元(約17,379円)の補助金を支給した。その結果、意味じくも動漫産業は急速に拡大していく。また、法律や審査の不備によって、多くの企業は動漫企業を名乗って、虚偽の事業を行っている企業も多数現れた。

2008年2月19日で頒布した“TVアニメ放送に関する広電総局の管理の知らせ”の中では、国産アニメの放送時間が延長され、17:00-20:00から17:00-21:00になった。そして共同制作作品を国産アニメと同様にこの時間帯でTV放送することが可能となったが、事前審査が必要と定めた。2008年12月28日“動漫企業認定管理法”を頒布した。この法律は動漫と動漫企業を定義および範囲をした。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た媒体日によっ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、アニメなどを関連とした服、玩具、文具、ゲームなどを含むすべて動漫と言う[7]。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[7]。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。この法律を定めた動漫の定義は日本の“コンテンツ”に近い意味である。2013年6月27日に頒布した“国産テレビアニメの内容審査の強化の知らせ”の中でTVアニメの内容に対して審査を強化した。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、外国人の名前を使わないことなどを規制した。この法令の真の意味は中国独自のオリジナルアニメのスタイルの形成を目的としている。

2013年7月11日“国家新聞出版広電総局の職能と編成規制”を実施した。文化部、新聞出版局、広電総局が合体され、新聞出版局広電総局と呼ばれ、職能を定めた。この後アニメの内容の審査や輸出輸入などの審査は広電総局で行われている。2014年3月27日“2014年動漫企業認定についての知らせ”を頒布した。前述した虚偽の動漫企業を名乗った事業者を撲滅するため毎年審査を行うこととし、不合格の場合は資格を剥奪することを定めた。この結果、中国の動漫産業は量から質を求める政策に変換した証である。

近年インターネットの普及によって、輸入することも再開しているが、動漫産業対した法令や政策だけではなく、

注意すべき法律はまだ一つがある。それは“未成年保護法”である。中国ではアニメの対象は未成年者と設定されている。そのため、少しでも暴力的な表現や性的な表現を含んだ海外のアニメ作品は審査が通らないこと多い。2015年6月広電総局は“海外アニメ放送禁止名簿”を出した。以下が日本の38部作品リスト(図2)[19]である。

残響のテロル	BLOOD-C
学園黙示録	Ergo Proxy
ダンスインザヴァンパイア バン	寄生獣
スカルマン	Another
インフェルノコップ	アフロサムライ
東京喰種トーキョーグール	ソードアート・オンライン
東京ESP	東京レイヴンズ
デビルメイクライ	Mnemosyne~ムネモシユネ の娘たち~
新妹魔王の契約者	進撃の巨人
コープスパーティー	ストライク・ザ・ブラッド
デスノート	デットマン・ワンダーランド
デート・ア・ライブ	サイコパス ~PSYCHO-PASS~
デビルマンレディー	School Days
エルフを狩るものたち	エルフェンリート
ハイスクールD×D	百花繚乱~SAMURAI GIRLS~
だから僕は、Hができない	GIRLS ブラボー
かのこん	はぐれ勇者の鬼畜美学
桜通信	暗殺教室
黒執事3	クレイモア

図2 中国で放送禁止作品リスト

この作品リストから見ると、中国の法律や政策をに抵触することが窺える。例え、“学園黙示録”“寄生獣”“東京喰種トーキョーグール”“進撃の巨人”などは内容がホラーで子供に不安などを与える。“ハイスクールD×D”“百花繚乱~SAMURAI GIRLS~”などの作品は性的な表現が強い、そして“デスノート”“暗殺教室”“ソードアート・オンライン”などの作品は、暴力、殺人などの犯罪を誘発すると問題視されている。

### 3. 中国動漫産業の現状

2014年、中国の動漫産業は順調に発展している。全国動漫産業の売上は1000億元(約19,079.3億円)を突破した。増加率は減少している。

2011年から2013年の動漫産業各分野の売上を見ると、動漫グッズ、動漫テーマパーク、動漫の著作権売買の比率

が多く、約全体の65%~70%を占めている。2013年中国動漫産業の各分野の売り上げは、動漫グッズ(220.8億元約4,212.7億元, 25.35%), 動漫テーマパーク(191.6億元約3,655.6億元, 22.00%), 動漫の著作権売買(160.3億元約3,058.4億元, 18.41%), 劇場映画(120.23億元約3,655.6億元, 13.81%), 他(55.7億元約1,062.7億元, 6.40%), 携帯動漫(36.5億元約696.4億元, 4.19%), 漫画出版(36.45億元約695.4億元, 4.19%), インターネット動漫(35.35億元約674.5億元, 4.06%), 動漫舞台劇(13.92億元約265.6億元, 1.60%)。(図3)[2]

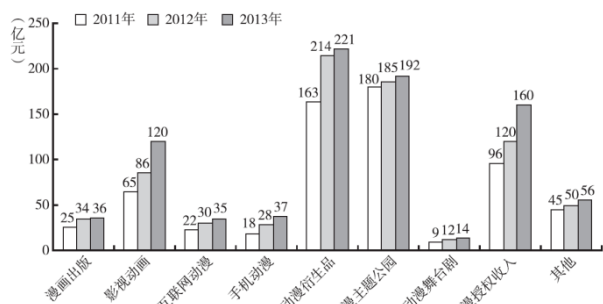


図3 2011~2013年中国動漫産業各分野売上  
出典: 動漫藍皮書: 中国動漫産業發展報告 2015 (Blue Book Of Animation: Annual Report On Development Of China's Animation Industry 2015) P8

中国の動漫市場は日本と違い、DVDなどパッケージのビジネスが中心ではなく、グッズ、周辺商品が中心である。また、劇場アニメやインターネット配信で展開されている。海外から輸入する場合も、放送権だけではなく、マーチャンダイジングもまとめて輸入することが多い[11]

通常のビジネスだと、あるアニメの放送権を海外に売る時に、マーチャンダイズの権利も併せて売ります。これは放送権を買う側が“マーチャンダイズの権利も一緒につけてくれ”と言ってくるケースが多いことによる。

中国は0歳~14歳の人口数は22,558万人である。2014年の出生率は12.37%。2014年中国は二人子政策を実施し、今後子供の数は増加するだろう。したがって、今後の動漫産業の市場は拡大することが推測される。その中心のビジネスは、グッズだと考えられる。日本と違いテレビを中心するのではなく、インターネット使った展開が多いだろう。2014年中国のインターネットの普及率は47.9%、これからインターネット動漫の市場が拡大しつつある。

そして劇場版アニメの市場は年々増加している。2014年中国の劇場版アニメの興行収入は30.69億元(約585.5億元)と大幅に増加した(図4)[2]。全国映画の興行収入(296.39億元, 約5,654.9億元)の10.35%を占めている。中国では劇場版アニメが中国映画市場の発展の重要な力になった。

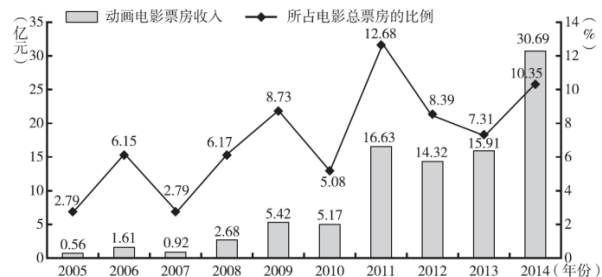


図4 2005年~2014年中国劇場アニメの興行収入及び比率  
出典: 動漫藍皮書: 中国動漫産業發展報告 2015 (Blue Book Of Animation: Annual Report On Development Of China's Animation Industry 2015) P8

2014年82社の企業は文化部、財務部、税務総局の審査を通過動漫企業として認定された。2014年データによれば、中国の動漫企業数は669社、重点企業は43社ある。2014年のデータによるとメジャー企業の五社のうち“奥飞動漫(英文: GUANGDONG ALPHA ANIMATION AND CULTURE CO., LTD), 光线传媒(英文: ENLIGHT MEDIA), 骅威股份(英文: HUAWEI TECHNOLOGY CO., LTD), 美盛文化(英文: Meisheng Culture), 长城動漫(英文: GWACG)の財務報表は以下の通りである(図5)[2]

类别	奥飞动漫	光线传媒	骅威股份	美盛文化	长城动漫
营业收入(万元)	242967.00	121807.00	47677.80	45599.70	44886.40
营业利润(万元)	42286.50	41191.00	3718.05	11468.10	814.76
营业外收入(万元)	2252.52	1979.08	96.66	2066.19	60.44
营业外支出(万元)	318.13	561.62	119.39	113.32	117.72
利润总额(万元)	44220.90	42608.40	3695.32	13420.90	757.49
所得税费用(万元)	2964.19	7421.51	324.59	3609.88	160.39
净利润(万元)	41256.70	35186.90	3370.73	9811.07	597.10
归属于母公司所有者的净利润(万元)	42801.30	32932.50	3435.48	9712.54	593.99
少数股东损益(万元)	-1544.61	2254.43	-64.75	98.53	3.11
基本每股收益(元)	0.68	0.33	0.12	0.47	0.02

図5 2014財務報表  
出典: 動漫藍皮書: 中国動漫産業發展報告 2015 (Blue Book Of Animation: Annual Report On Development Of China's Animation Industry 2015) P12

2014年中国の動漫産業は、政府の政策転換の原因で、アニメ作品は質が向上し、数より質を求める傾向が明確になっている。2014年度テレビアニメの公表数は425部271,133分となり、昨年より8.6%と17.3%を減少した。実際に完成したアニメは138,496分と昨年より32.35%を減少した。結果、2009年以来最低の数字となり、2011年は過去最高生産量の半分ぐらいになった(図6)[2]。



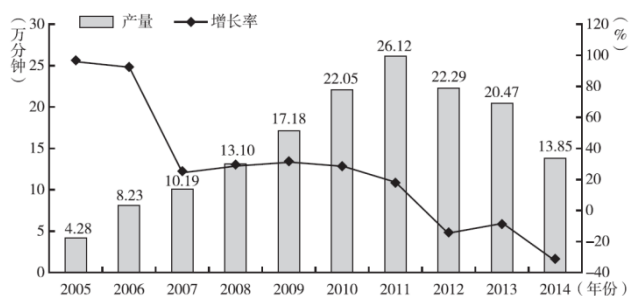


図6 2005年～2014年中国国産テレビアニメ生産量  
出典：动漫蓝皮书：中国动漫产业发展报告 2015 (Blue Book Of Animation: Annual Report On Development Of China's Animation Industry 2015) P12

テレビは各規制の影響により、ターゲットは14歳以下の子供作品が多い。表現の幅が狭いが、インターネットを中心とした優秀な作品も多数ある。

例えば“尸兄(shixiong)” (図7)，“我叫MT(I am MT)” (図8) “十万个冷笑话(shiwangelengxiaohua, 和訳: 十万個ダジャレ)” (図9)，“中国惊奇先生(zhongguojingqixiansheng)” (図10)。



図7 作品“尸兄(shixiong)”



図8 作品“我叫MT(I am MT)”



図9 作品“十万个冷笑话(shiwangelengxiaohua, 和訳: 十万個ダジャレ)”



図10 作品“中国惊奇先生(zhongguojingqixiansheng)”

これらの作品は日本やアメリカなどの国と比べれば及ばないが、中国国内の他のアニメ作品より品質は良いと明確に映像からも分かる。そして、内容や演出なども視聴者から高い人気を獲得しておりインターネット上での再生数や検索数の上位TOP10を占めている。作品“蜜蜂-BEE-” (図11) 日本でも放送されている。



図11 作品“蜜蜂-BEE-”

劇場アニメ“大圣归来”(dashengguilai) (図12) は、上映62日間で興行収入9.56億元(約182.3億円)に達した。中国国産映画歴史上最高の興行収入の記録を残した。



図 12 作品“大圣归来”(dashengguilai)

この作品の題材は西遊記で、歴史や名作を拘らずにオリジナルの脚本と演出で製作された。

#### 4. 中国動漫産業の構造

中国の動漫産業構造は大きな問題が存在する。その理由は先進国と比べ発展が遅かったため、政府が全面的にバックアップしている。国家予算の設置や免税などの施策と不健全な法律や審査規制などで、動漫企業の急増、作品数の膨大など、バブル現象がおき産業全体は不健康的に発展していった。補助金で生業を立てている中小の動漫企業は多数存在する。2013年以降国の政策転換と各法律や規制の完成によって、この現状は今後改善していくと思われる。

有識者によって中国の動漫産業の理想的な構造は以下のように考えられている(図 13) [14]

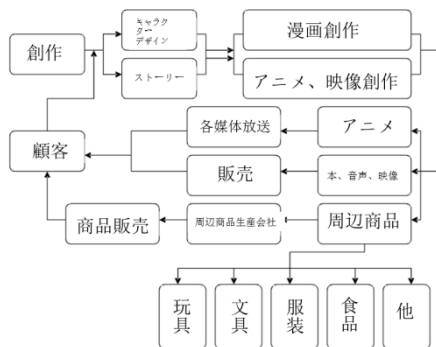


図 13 中国理想的動漫産業のビジネスモデル

現在中国では海賊版が多いなどの問題で、DVDを中心としたパッケージビジネスは困難である、近年は著作権の保護は強化したことで海賊版は大幅に減少している。

2013年でインターネット上の著作権保護活動の後、インターネット上の海賊版も大幅減少した。海賊版をアップした数日で削除される場合が多い。しかし、中国では無料によるコンテンツ視聴が当たり前の習慣となっている。インターネットでの放送も基本無料放送である。

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。一つは広告である。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。もう一つは定額制の会員サービスだ。多く中国の動漫企業は動漫の周辺商品に目を向けた。図3のデータもそれを示している。動漫グッズのシェアが一番大きい。

関係者にヒアリングを行った所、3Dアニメの製作コストは1分間で約3万円から5万円(約57万円から95万円)、1話20分を想定し約1,140万円から1,900万円の制作費である。2Dアニメの場合は1分間約2万円から3万円(約38万円から57万円)である。同じく1話20分を想定すると760万円から1,140万円の制作費となる。1シリーズの作品による年間収入は約2億元から4億元(約38億円から76億円)でグッズがその大半を占めている。

例えば“自主創作アニメが中央テレビ局で放送され、毎分2000元(約34,758円)の補助金が支給された場合、地方局の放送では1000元(約17,379円)の補助金が支給される”。前述したようにこの補助金制度(図14)によって経営を行っている中小企業が多数存在する。そして不正競争事件など数多くの問題が露出している。

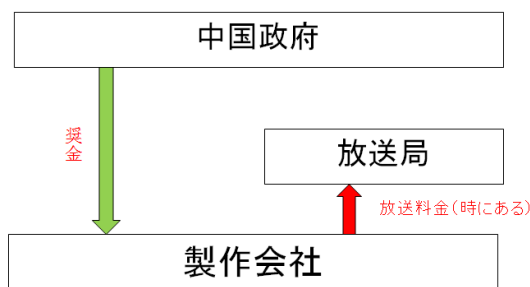


図 14 補助金制度

図で説明すると上記の図になる。

一般的に、制作会社は放送局からの制作費でアニメを制作し納品するが中国では放送局から制作費が支払われることはあまりなく、そのほとんどを政府の補助金で制作し利益を得ている。よって、市場といえるものがほぼ不明である。しかし、近年は法律や規制、政策の転換により、補助金制度が見直しされている。

そこで、日本のようなアニメの産業構造を見本にし、製作委員会の組成などで改善できるのではないかと考える。製作委員会の最大のメリットはリスクの分担であり、中小企業に向いている。一つの企業ではなく、複数のアニメ製作企業が手を組み、玩具の会社など関連企業らが出資し、リスクを分担して製作委員会を組成し、製作を行う。アニメだけではなく、食品、玩具、文具などの他のグッズとともにビジネスを展開し、利益を得ることができないのではないか。資金などの問題も改善できる。日本と同じ産業構造を作ることによって、中国の動漫企業は元請け企業となり、海外の案件を受注し、多くの制作作品の経験によって制作

ノウハウを備えた競争力のある動漫企業になれる。そして、従事するスタッフは、製作現場で実践的な人材を育成することができる。健全な発展の形式である。

## 5. 動漫企業の経営者の声

今回、中国の有名な動漫企業、動漫雑誌のTOP企業の“廣州漫友科学技術發展有限公司”の社長、金城社長と中国の重点動漫企業の一つ“廣州藍弧文化傳播有限公司(BlueArc Animation)”の副社長、王可心副社長にインタビューを行った。

### ■金城社長

Q1、中国動漫産業の今後について

A、“インターネット普及の波を乗り、テレビよりインターネット上の展開が多い。そして、産業全体はメディアミックスの形で展開する。特に現在スマートフォンの普及は大きい。スマートフォンアプリでアニメや漫画を鑑賞する傾向があり、そして、数多くのアニメは携帯ゲームになり、メディアミックス展開されていく。”

Q2、広電総局は“海外アニメ放送禁止名簿”に対してどう考えているか？

A、“リストに載っている作品をいくつか鑑賞した。確かに面白い。大衆に人気がある作品だと考えている。しかしどれも表現が、暴力的や性的表現が強い。政府によって禁じられたことは仕方がない。現在中国ではアニメのターゲットは子供が中心となっている。未成年保護と教育のため、これら作品は確かに表現の規制が必要かもしれないと考える。”

### ■王可心副社長

Q1、中国の動漫企業の収益モデルは？

A、“アニメを製作し販売することだが、海賊版などの問題でDVD販売の利益が少ない。インターネットの無料配信は広告収入が多少ある。しかし、メインは動漫グッズの販売のほうで収益が大きい。後は劇場版の興行収入。実際に私の会社は主な収入は玩具である。”

Q2、中国では日本のような製作委員会制度を導入することができるか？

A、“実は私の会社は正式ではないが、製作委員会のようなものが存在する。玩具会社やゲーム会社と組み、アニメだけではなく、玩具や携帯ゲーム、オンラインゲームなどもやっていて利益共有している。現時点では全面的に製作委員会のような制度を遂行することはまだ様々な問題があるだろう。大企業は資金が足りている。自分の優位を無くさないため、技術の漏れを恐れ、他の国内のアニメ制作会社と組むことはまだ道が長い。しかし、資金が不十分の中小

企業に対してはこの制度が遂行できることかもしれない。”

Q3、海外の製作会社と組共同制作ことどう考えているか？

A、“日本の海外展開戦略の中で、共同制作も有効であり、海外進出も期待している。実際私の会社も好都合である。日本側は海外進出し、中国の市場に参入したいと考え、私も同じく共同制作を通じて海外展開を期待している。ただ海外でフェスティバルなどを参加することではなく、正式に海外での放送や配信を期待している。”

インタビューの結果、中国の動漫産業はスマートフォンやインターネット配信を中心としたメディアミックスの形で展開されるだろう。メジャーな動漫企業は43社しかない。大半を占めたのは中小企業である。

中国の動漫産業には資金不足の問題が存在する。特に中小企業。日本のような製作委員会制度の導入により、資金不足の問題を改善できる。

## 6. まとめ

中国の動漫産業は大きな発展を遂げた。2014年に二人子政策の遂行により、動漫産業の市場は拡大することが考えられる。そして2013年のデータにより、2012年中国国内でのテレビ上のアニメ放送総時間数は約30.5万時間、それに対して2013年のアニメ産出量は約20万分間(約3142.2時間)しかない。1週間で同じ時間帯で同じアニメの上映回数数は約17回となる。故に中国の動漫市場はまだ大きい。中国の動漫産業を健康的に成長と発展するため以下のもの提案したい。

### 1. 政策と法令の問題

現在、テレビ放送においてアニメを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視聴するため、朝からゴールデンタイム、深夜と様々な作品を制作し、放送している。まずは、アニメを子供の物と断定する政府の政策を見直す必要がある。さらに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。競争があることで発展に繋がる。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。

不正競争や不健康的な発展を改善するため、法律的には改善することが必要と考えている。そして、アニ

メなど動漫画産業に対して、エンターテインメント性を認識し、アニメを子供という考えを改善し、アニメに  
対したターゲットを最設定する。日本のような放送時  
間を分け放送すること、朝番は幼児向け、夕方は青少  
年向け、深夜は大人向けなどの施策を行い、共同制作  
をバックアップして競争力ある企業を育成し、世界進  
出を目標として政策を立てる必要がある。

## 2. 産業現状

中国の動漫画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画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  
することが必要だ。共同制作を通じて、実際に製作に  
参加し、経験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。  
日本のような製作委員会のような制度を導入し、複数  
の会社から出資、リスクを分担し、資金を集め中小企  
業にも良い作品も作る。技術の共有、人材の育成など  
も可能で、競争力がある企業に成長できると考える。  
そして、時代の波を乗り、スマートフォンやインター  
ネットを中心としてメディアミックスを目標にして、  
全面的に健康的発展していくことが期待している。海  
外との共同制作を切り口として、海外資本の導入、世  
界進出を目指す。

本研究の中の提案した取り組み、改善策を未来中国の動  
漫画産業の現状を改善し、健康的に発展することを期待して  
いる。

最後に、中国の動漫画産業は政策転換と構造改善の時期で  
もある、不確定の要因も出現する可能性がある。製作委員  
会制度の遂行のレジスタンスが存在することも事実であり、  
共同制作以外の海外交流の形を含め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: 中國動漫產業發展報告 2015 (Blue Book Of  
Animation: Annual Report On Development Of China's  
Animation Industry 2015), p7, p8, p12, p13, p17
- 3) 論文: 國產動畫拓展日本市場的經驗和啟示 (論文: 國產ア  
ニメ日本市場の展開經驗)
- 4) 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)
- 5) TVアニメ放送に関する広電総局の管理の知らせ (2008.2.19)

- 6) 中国動漫画産業發展に関するいくつかの意見 (2006.4.25)
- 7) 動漫企業認定管理法 (2008.12.28)
- 8) 國產テレビアニメの内容審査の強化の知らせ (2013.6.2)
- 9) 中国動漫画發展歷史 (2013.2.2)
- 10) 論文: 日本放送内容海外展開促進機構は中国に与えるヒ  
ン
- 11) アニメビジネスも、輸出から現地生産へ  
<https://newspicks.com/news/761572/body/2015/12/8>
- 12) コンテンツ産業論
- 13) 2006 アニメーション産業構造研究
- 14) 論文: 杭州動漫画産業研究と分析
- 15) 論文: 日本人から見る中国動漫画産業
- 16) 論文: 政府補助金が中国アニメの剽窃する要因になる
- 17) アニメの産業と海外進出戦略 ~アニメ作品の海外契約状況  
~  
[http://amecon.jp/h24/common/img/pdf/anime\\_curriculum02.pdf/2015/12/8](http://amecon.jp/h24/common/img/pdf/anime_curriculum02.pdf/2015/12/8)
- 18) 國產TVアニメ発行許可制度に案する広電総局実施する知らせ (2005.10.25)
- 19) 海外アニメ放送禁止名簿 (2015.6)