

明治大学大学院国際日本学研究科

2013年度

修士学位請求論文要旨

中国におけるアニメ製作の制度的問題点の研究

国際日本学研究科 国際日本学専攻  
ポップカルチャー研究領域

張 洋 4910122009

1981年、日本産アニメの名作である手塚治虫の『鉄腕アトム』は中国に輸入され、初めてのテレビアニメとして中国で大ヒットとなった<sup>1</sup>。それ以降、日本産のアニメや漫画の人気作が、次々と中国大陸に渡り、絶大な人気を博し、「アニメ」というと日本のアニメをまず想起するというのが80年代に生まれた中国の人々の一般的な認識である。遠藤(2007)は日本アニメと漫画の中国輸出について、「日本のアニメが、漫画が、次々と中国大陸に渡り、人気を博し、日本動漫は大衆文化の地位を獲得した」<sup>2</sup>と指摘している。

海外、特に日本産のアニメの次々と輸入されることにより、中国国産アニメは国際競争で厳しい挑戦に直面していた。海外の制作理念、方法、水準との段差が大きかっただけでなく、海外の投資を受け、海外のアニメ制作企業のアウトソーシングによる人材流失が起こった<sup>3</sup>。その結果、中国国家広播電影電視総局<sup>4</sup>は海外アニメの大量輸入は中国アニメ産業の発展を遅らせた原因と想定した。中国国産アニメ産業を保護するため、海外産のアニメの輸入と放送を抑え、広電総局は「2006年9月1日から、午後5時～8時までのゴールデンタイムに外国産のアニメの放映を全国一律に禁止する」<sup>5</sup>という規定を公布した<sup>6</sup>。

遠藤(2007)は「中国で放映されているアニメの80%は日本製」であることから、「禁播令」は実質的には日本産アニメの放映禁止令であることを解釈したが、中華民族の文化を促進させ、中国国産アニメの保護振興の推進に対して悪いことではないと評価した<sup>7</sup>。

保護振興を推進するとともに、広電総局より「中国アニメ産業発展についての若干の意見」も発表された。これは政府より、アニメ事業をアニメ産業に推進する最初の指示であり、中国国産アニメについて多くの具体的な指示が含まれていた。

その結果、中国全国のテレビアニメ年間生産量は2004年の2.18万分から、2012年の22.29万分へと、8年間で10倍以上増した<sup>8</sup>。アニメ専門のテレビチャンネルは

<sup>1</sup> 遠藤 誉『中国動漫新人類 日本のアニメと漫画が中国を動かす』(2008、pp. 9)を参照。

<sup>2</sup> 遠藤 誉『中国動漫新人類 日本のアニメと漫画が中国を動かす』(2008、pp. 9)による。

<sup>3</sup> 徐敏『2008年中国動漫産業発展報告』(2008、pp. 4-5)を参照。

<sup>4</sup> 中国におけるラジオ、テレビ番組、映画を管理する政府部門であり、通称は「広電総局」である。

<sup>5</sup> 中国国家広播電影電視総局「広電総局の更にテレビアニメの放送を規範化する管理のお知らせ」(2006、第四条)による。

<sup>6</sup> 徐敏『2008年中国動漫産業発展報告』(2008、pp. 45)を参照。

<sup>7</sup> 遠藤 誉『中国動漫新人類 日本のアニメと漫画が中国を動かす』(2008、pp. 202-203)を参照。

<sup>8</sup> 盧斌・鄭玉明・牛興偵『動漫藍皮書 中国動漫産業発展報告 2013』(2013、pp. 31)による。

1チャンネルから38チャンネルに増加した。メイン都市<sup>9</sup>の年間アニメ放送時間は2004年の2.8万時間から、2012年の12万時間に増加した<sup>10</sup>。そうすると、中国は世界でもアニメ制作と放送の大国と見なすことができるであろう。

しかし、中国国産アニメの量的な進化は確かに飛躍的であったが、質的にはまだ足りなかった。余(2013)は「中国はアニメ大国であるが強国ではない」とし、「中国国産アニメの制作上は、制作技術に集中し、内容を軽視する；アニメの生産量を大事にし、品質を軽視する；模倣や写すことが多い；中国国産アニメ産業上は、アニメの放送に集中し、放送ビジネス以外のビジネス開発が少ない；アニメ関連の企画を立てることは速過ぎ、後続けない場合が多い」と指摘した。孫(2013)は「中国はアニメ大国であるが強国ではない」とし、「中国国産アニメ生産量は高かったが、アニメの品質や売り上げはアメリカと日本のと比べられない、大きな差が存在している。特に粗製乱造、模倣と写しより、思想性、芸術性、鑑賞性、商業性を全部揃えている優秀な作品はない」と指摘した<sup>11</sup>。

生産量だけではなく、中国国産アニメの内容と品質を全体的に向上させ、阻害する問題は存在している。増田(2007)は中国国産アニメの問題の先行研究について、(1)、海賊版、ネットの違法アップロードの問題より、日本のような音声商品よりアニメ制作コストの回収方法は不可能である。(2)、中国政府放送審査部門より、アニメ内容的な制限は厳しいにまとめた<sup>12</sup>。

一方、前述した「若干の意見」<sup>13</sup>の公布より、政府主導より中国国産アニメ制作及び企業への本格的な支援が始まった。支援とともに、政府主導のアニメ学術研究も増えてきた。研究課題は、政府の支援策<sup>14</sup>や、アニメ人材の育成研究<sup>15</sup><sup>16</sup>に集中しているが、中国国産アニメが抱える既存の問題の解決策に関する研究はほとんどない。更に、政府側を中心に展開する研究であり、アニメ制作現場を研究対象と設定する研究もほ

<sup>9</sup> メイン都市は北京、長春、長沙、成都、重慶、福州、広州、貴陽、ハルビン、海口、杭州、合肥、フフホト、済南、昆明、ラサ、大連、蘇州、蘭州、南昌、南京、南寧、上海、瀋陽、石家荘、太原、天津、ウルムチ、武漢、西安、西寧、銀川、鄭州、常州、深圳、無錫、計36都市である。

<sup>10</sup> 盧斌・鄭玉明・牛興偵『動漫藍皮書 中国動漫産業發展報告2013』(2013, pp. 1-2)による。

<sup>11</sup> 盧斌・鄭玉明・牛興偵『動漫藍皮書 中国動漫産業發展報告2013』(2013, pp. 3-4)による。

<sup>12</sup> 山田賢一「日中アニメ産業の市場競争 ～国産アニメ振興を図る中国とどう向き合うのか～」(2012, pp. 64)を参照。

<sup>13</sup> 以下は「若干の意見」に略称する。

<sup>14</sup> 安錚：中国共産党十八回三中全会の動漫産業はどこまでいけるのか、北京大学文化産業研究院課題週刊、2013；安錚、北京大学文化産業研究院研究員。

<sup>15</sup> 柳執一「大学アニメ専門教材出版現状分析及び思考」(2011, pp. 35-37)を参照。

<sup>16</sup> 梁玉清「アニメ専門課程体系に設立及び実施についての研究」(2011, pp. 94-98)を参照。

ばない。かつ、近年急速に発展しているインターネット環境の下で中国アニメのネット展開に関わる研究も少ない。

本研究では、増田より指摘された中国国産アニメ産業に見られる著作権問題の元のビジネスと内容制限の問題とともに、中国政府による奨励支援が効果的に運用されていないことが、中国国産アニメ制作現場の人々により認識されている。中国国産アニメ制作側がすでに問題の解決案を見出しつつあることを仮説とし、これを検証する。

その検証を通じて、中国のアニメ制作企業がアニメビジネスと内容規制の既存問題を含めてどのように意識し、また解決案を想定しているのかということについても明らかにしたい。

本研究の研究方法としては、増田より指摘された問題に直面する中国国産アニメ産業と中国のアニメ制作企業の動向の把握を前提とし、アニメ制作企業とアニメの制作及び配信に関わる企業の人々及び担当者へのインタビュー調査を実施する。

インタビューの内容は先行研究からまとめた問題点をインタビュー対象に明示し、それに対する考えを伺う。次はインタビュー対象より中国国産アニメの問題点をと対策案を伺う。インタビューによって、中国アニメ産業における先行研究で取り上げられた問題点の検証及び補充を行い、問題の改善について企業側の動きを把握する。

アニメのネット配信ビジネスが完全に成り立つまで、また時間がかかる。ただし、中国におけるネット漫画ビジネスの成り立つことは、ネット漫画掲載サイトU17の調査により検証された。アニメ『戦闘装甲鋼翼 Steel Wings』も、アニメ『秦時明月』もゲーム化する企画を進行している。恐らく、製作委員会の数社と杭州玄机科技有限会社は中国オンラインゲームのビジネスモデルにより、ゲームの著作権問題、ゲーム内容への制限の問題、ゲームソフト販売ルートの問題を解決したことを意識し、アニメのネット展開に進出するのであろう。中国国産アニメ制作側はすでに著作権問題のしたで新しいビジネスに着目し、進出した。またビジネスをネットに移すことにより、アニメ内容的な問題の解消を見出しつつあるということを調査により検証された。