

中国で注目される動漫（アニメ・漫画）産業について

上海駐在員事務所

秘書 魏 小暉

中国ではアニメ及び漫画産業を総称して「動漫産業」と呼んでいます。「動漫」とは「動画」と「漫画」の略で、日本語に訳せばそれぞれ「アニメ」と「漫画」となります。日本のアニメや漫画のコンテンツレベルは世界でもトップクラスの水準で、筆者も以前日本に留学していた際にはそれらに大変興味を惹かれ、日本の名作と言われるアニメや漫画を買い集め、いつか中国でもこのような名作が制作されることを願っていました。中国では数年前より国を挙げて動漫産業の発展を推進していますが、日本に追い付くにはまだまだ時間がかかりそうです。

実は、中国のアニメ産業は一時世界トップクラスと言えるレベルにまで達していました。中国におけるアニメ産業のスタートは 1920 年代です。当時の作品は中国の伝統芸である切り絵や折り紙、墨絵などを生かして制作された大変特色のあるものでした。

1941 年に公開された「鉄扇公主 (Princess Iron Fan)」はアジアで初めての長編アニメで、この作品から影響を受けた漫画家も数多くいたようです。しかし、大変残念なことに 1960 年代から 1970 年代に中国で起こった「文化大革命」の時期に、動漫産業の発展は完全に停止してしまいました。

その後、1970 年代後半からスタートした改革開放の政策とともに動漫産業の活動も徐々に再開されることになり、外国のアニメも中国国内で放送されるようになりました。日本の「一休さん」が放送されたのもちょうどこの頃です。1990 年代になると数多くの日本のアニメが放送される一方で、中国産のアニメはほとんど放送されていなかったことから中国も自国のアニメ産業の育成に力を入れ始めました。

中国で動漫産業の発展を推進する具体的な政策がスタートしたのは 2004 年のことでした。同年に動漫産業に関する初の政策通知となる「中国映画・テレビ動画産業を発展させる若干の意見」が公布されたのを契機に様々な政策が実行されました。これらの政策では、奨励金の給付などのほか、国産アニメ放送の義務化や外国製アニメの放送時間の制限など、自国のアニメ産業の保護、発展を後押しするための政策が盛り込まれていました。

こうした政策を背景に中国の動漫産業は急速に発展してきました。特に 2005 年に誕生した「喜羊羊と灰太狼 (シーヤンヤンとホイタイラン)」は空前の大ヒット作となり、中国の

アニメ産業に活況をもたらしました。

しかし一方で、コンテンツレベルの向上や産業としての一連のチェーン（デザイン、プロデュース、マーケティング等）の確立はまだまだ発展途上であり、今後様々な追加政策を実施していく予定です。

2012年7月、中国文化部は「第12次5カ年 国家動漫産業発展計画」を発表しました。これは中国が2011年に発表した国家の第12次5カ年計画に関連して作成された動漫産業に関する単独計画で、動漫産業を中長期的に育成するための政策が盛り込まれています。同計画では、中国を代表するアニメブランドやアニメ産業を支える中核企業を今後5年間に5～10社程度を創出することを目標としており、動漫産業を対象とした融資政策の完備や投資奨励策などを実施するとしています。

中国では今後外資との連携による動漫産業の発展を目指していることから、アニメ先進国である日本に対する注目もより高まってくると思われます。日中間で共同制作したアニメが諸外国に広まるのも近い将来のことかも知れません。

以上