



# HOKKAIDO UNIVERSITY

|                  |                                                                                   |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| Title            | 中国の文化産業政策における政府の政策過程：アニメ政策を事例に                                                    |
| Author(s)        | 王, 梓安                                                                             |
| Citation         | 国際広報メディア・観光学ジャーナル, 22, 75-93                                                      |
| Issue Date       | 2016-03-25                                                                        |
| Doc URL          | <a href="https://hdl.handle.net/2115/61119">https://hdl.handle.net/2115/61119</a> |
| Type             | departmental bulletin paper                                                       |
| File Information | 075-093Wang.pdf                                                                   |



## 中国の文化産業政策に おける政府の政策過程 —アニメ政策を事例に—

北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院 博士課程

王 梓安

### On the Investigation into the Governmental Policy-making Process of Chinese Cultural Industry: Cartoon Policies as a Case Study

WANG Zian

#### abstract

China has made a series of cultural policies after 2000 as a result of the ever-increasing popularity of overseas cartoons in order to boost domestic cultural industrialization development. Therefore, revitalizing domestic cartoon industry has become national culture strategy.

The dissertation, through real cases, analyses the decision-making process of The Central Committee of the Communist Party, State Council and the Ministry of Culture. It is found out that the cartoon policies are subject to the Chinese political authority mechanism and they are closely related to each other. The dissertation points out that the Chinese authority mechanism not only stabilizes the release of cartoon policy but also limits it.

王  
梓  
安

WANG Zian

# 1 はじめに—政府主導のアニメ政策過程

本稿は、海外文化の受容を警戒し、自国の文化産業を育成しながら国際市場での競争力を高めようとする中国政府が進めている文化政策の過程について検討するものである。国産アニメ創作、放送とその産業化をめぐる中国共産党中央、國務院と文化行政部門（文化部、国家新聞出版ラジオ映画テレビ総局<sup>(1)</sup>）の政策過程と関与の構造を時系列で分析する。その上で、中国政府の権力構造の枠組み内においてのアニメ産業に対する政策目標と手段の相互関係、変化、政策策定の課題について考察するものである。

中国では、1978年末に改革開放政策の実施をきっかけに、アニメを始めとする海外のコンテンツが数多く輸入され放送されるようになった。その背景には、文化大革命（1966-1976）でアニメの制作が皆無の状態になり、国産コンテンツが不足していたこと、また、放送局を含む一部の国営メディアによる商業的運営が進み、政府に認められるようになったことがある。1998年に文化を管理する中国文化部の中に「文化産業司」という部署が設立され、文化産業の管理と産業政策の制定を模索し始めた。2000年以降、日本とアメリカから輸入されたアニメは中国におけるアニメ放送の七割を超えるようになり、若い世代を中心に受容されるようになった。

このような海外文化の浸透に対して危機感を覚えた中国政府は、アニメの創作及び流通において一連の政策を制定した。具体的には、アニメ先進国の米国や日本のような資本主義国とイデオロギー上で一線を画すため、海外アニメの放送を規制し、表現や内容の「中国の特色」をアニメというアートフォームに求める一方、国産アニメの流通あるいは商業化を加速し、産業としての国際競争力を高めることに政策の重点を置いた。このようなアニメ政策の形成を考える際、芸術的表現の規律、保護と規制の度合いや産業的な性質、行政管理体制の変化という諸要素に総合的に着目する必要がある。

市場に対する政府介入を議論する際、幼稚産業保護をはじめとする経済学による産業政策の理論的可能性が検討され、介入根拠が提示された（小宮・奥野・鈴木 1984）が、これらは「現実の産業政策が肯定されたことにはならない。実際、具体的な個別産業政策の評価はきわめて否定的なものである」（松井 2000：2）と政府の失敗の可能性が指摘された。本稿は政府のアニメ政策に焦点を当てるが、そもそも大衆文化（日本）、サブカルチャー（米国）に属すアニメが、「人々の知性に迫る芸術形態」（スーザン・J・ネイピア 2005：17）として捉えられる中、アニメへの政策介入の特殊性も認識せねばならない。政府はアニメ産業のニーズをいかに集約・伝達し、そして個別の産業政策とより上位の政策目標との関係、すなわち政策体系のあり方がどのようになっているのかを解明する必要がある。これは政策過程の問題である。中国アニメ政策に関する日本と中国の研究（第2章で述べる）の中でも分析の対象とならなかったアニメ政策の歴史的な展開過程を、中国政府の政治的

- ▶(1) 2013年に中国國務院の機構改革により、国家新聞出版総署と国家ラジオ映画テレビ総局を合併した部門である。本稿では略称の「国家新聞出版広電総局」、「国家広電総局」の両方を使用する。

- ▶(2) 中国共産党中央の権力構造の詳細については、坪田敏孝（2009）「中国共産党中央の権力構造の分析」『問題と研究』第38巻3号を参考した。

権力構造のネットワークの中に置いてみると、政府各アクターの政策策定の意識と手段の変化が明らかになる。

中国のアニメ産業政策は、ヒエラルキー組織構造の中で形成され、独自の政治文脈の中で生まれてきた。中国では、文化を含む重要な政策、人事に関する指導権は、中国共産党大会、中央委員会、政治局、政治局常務委員会に帰属する。最高指導権は政治局常務委員によって共有されているが、総書記は議題の選定も含め実質的に他の常務委員以上の権力を獲得している<sup>(2)</sup>。また、党中央の意向を具体策に移行し政策の枠組みを作る組織に最高行政機関である中国国務院がある。個別の政策策定は、国務院に属する中国文化部と、国家新聞出版広電総局の監督下で行われる。したがって、中国共産党中央、国務院及び上記二部門から出されたアニメ産業に関する通達及び指導が中国のアニメ産業政策を構成する。

そうした中国特有の政治的権力構造を前提に、中国の文化産業の重要な担い手となるアニメの政策過程を本稿では構成し、歴史的、政治的な視点、コンテンツの創作や流通という産業的な視点から中国のアニメ政策に包括的に分析する。これにより、政府のアニメ産業に対する政策を動態的に俯瞰し、若い世代を中心にしたアニメの受容をめぐる政府の意識変容の有無や政策策定の課題を解明することができる。アニメを代表とする文化産業への政策介入が政治的権力と密接に結びつき、産業として国益に適う方向で管理、推進される。他方、芸術的創作としての魅力や競争力の追求への欲望が働き、そのせめぎあいの限界を追うこともできる。

## 2 文化産業政策をめぐる問題系

### 2-1 文化産業政策研究の系譜

文化産業という用語はフランクフルト学派のアドルノとホルクハイマーが著述した『啓蒙の弁証法』（1947）所収の「文化産業一大衆欺瞞としての啓蒙」により始めて使われた。ナチス政権の時代において、産業化された文化（映画やラジオ）が政治の道具として使われ、大衆を操作しコントロールすることがナチスの全体主義に繋がったというのがアドルノの主張である。文化産業という用語はネガティブなイメージから出発しているのである。

一方、1950年代からイギリスで形作られたカルチュラル・スタディーズ学派は様々な分野から文化を研究し、フランクフルト学派によるネガティブに捉えられた文化産業という概念がより多面的に理解されるようになった。バーミンガム大学現代文化研究センター（CCCS）<sup>(3)</sup>の二代目の所長であるスチュアート・ホールは、文化産業をコードの生産と指摘し、デコーディングの局面はオーディエンスによる新たな意味生成の場にもなるとした。カルチュラル・スタディーズのような文化社会学研究と同じ時期に、経済学をベースにした生活芸術と経済学を関連付ける文化経済学<sup>(4)</sup>という流れ、そして、市民

- ▶(3) Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS)。初代所長のホガートと、二代目所長のスチュアート・ホールの時代に旺盛な研究業績を上げる。
- ▶(4) 経済学者のウィリアム・J・ボウモルとウィリアム・G・ボウエン、『舞台芸術 芸術と経済のジレンマ』（1966）、J.K.ガルブレイス『豊かな社会』（1977）などの代表作がある。

社会における市民の公共性に関わる政策科学、いわゆる国家と個人、行政と市民という視座<sup>(5)</sup>の流れが存在する。

上述の三つの研究の系譜は必ずしも明確に区分されるわけではなく、多面的に交錯している。上野（2002）は、三つの潮流が複合化し、かつ役割分担しつつ生み出した世界がこれからの文化政策の土台となると指摘した。また、市民社会の成熟とともに、政策過程における市民の役割は増大しつつあるものの、文化政策の原動力、すなわち立案、推進の主体的部分を担う領域として行政を位置づけ、その政策過程にどのような形で市民参画を実現するかは、政策イシューや施策の展開によるものだと述べた。しかし、「政策過程における様々な分析データや、国や地域の資源としての経済や文化の実態はまだ行政の手中に握られている」（上野 2002:48）との意見を示した。つまり、文化産業政策の形成において行政側は優勢を保ち、主導的な役割を果たしている。他方、上述した文化産業政策研究の系譜にある作り手と受け手、文化と経済及び国家と市民社会といった諸問題は政策形成の複雑性と政策主体の多様化を示している。

- ▶(5) 行政と市民に関して、ハーバーマスの「公共圏」の概念およびNGOやNPOの出現と行動によって、分権型社会への移行に伴う政策形成への市民参画、市民による政策評価や文化行政への関与など、幅広く議論されている。

## 2-2 文化政策と文化産業の問題系

文化政策の変遷が文化産業の構築に重要な影響を与えることはこれまでも多く指摘されている。Hesmondhalgh（2002）は、政府の文化政策は法律の制定、規制、補助という三つの基本要素に構成され、政府の文化政策を理解せずに文化産業への理解は不可能としている。また、アメリカのラジオと電気通信産業は1980年代からアメリカ政府の政策で規制されたが、1990年代からは規制が弱まり自由主義市場経済に移りつつあるとし、このような政策の変化がアメリカの文化産業の進展において促進や抑制の役割を果たしたと指摘した。Justin O'connor（2000）は、文化産業の発展は政策の枠組みに左右され、文化産業は経済と文化政策と共に発展すると指摘した。文化産業政策の枠組みは組織と管理（organisational and administrative problems）の問題の表れであり、同時に経済と社会における文化の役割の変化も映し出していると語った。Hesmondhalgh、Pratt（2005）は、文化産業政策の策定と執行の過程と組織（the processes and institutions of policy-making and implementation）への関心と分析が有用であると主張した。さらに、経済と国家的権力の混合が民主主義の障壁になりうるとし、権力の差異は文化産業政策を策定、議論する際に最優先に考慮すべき問題であると述べた。

文化産業の概念や産業ドメインの規定に国によって違いがあることは文化産業政策にも影響を及ぼすと指摘されている。金（2005）は、日本でいうコンテンツ産業が諸外国においても同じ意味で使われているとは必ずしもいえないと指摘し、コンテンツ産業群を構成する産業が、創造産業、著作権産業、文化産業、コンテンツ産業、デジタルコンテンツ産業に大別されるとし、各国の歴史的背景、産業構造、政策が目指す方向などの要因によって微妙な違いが見られると述べた。ただこれらの産業間における境界は明示的で固定的なものではないとも指摘した。

一方、産業政策の主体と過程について、松井（2000）は、産業政策を対

象とする研究を整理した上で、従来の研究は主に官僚規制論と市場規制論とに分類することが出来ると述べた。また、産業政策が効果をもつためには、トップ・ダウン的政策体系とヒエラルキー組織が機能せねばならないと指摘したが、日本の産業政策の形成と執行は官民入り混じった様々な組織によってなされており、意思決定が産業の側にあるとみなさざるを得ないケースも多いとの認識も示している。磯崎（1997）は、日常的には政治過程は、政策過程とほぼ重複しており、政治は「政策性」とともに、「権力性」を不可欠の要素とし、両者の分離は実際上は困難であると述べ、政治の権力構造と政策過程の分析モデルを提示した。このモデルにおいて、政治の権力構造は動機体系（政治的動機）、資源体系（権力基底）、アクターネットワーク体系（アクターの位置階梯）という三元構造の関係布置とした。そこに政策 이슈が必要とされ、政策 이슈の持つ「主題内容」は、動機体系とアクター分布を活性化させ、政策策定に繋がるとする。金（2008）はコンテンツ政策において、「政策目標を実現するためには、政策手段が必要である。一般的にある政策目標を達成するには複数の政策手段が考えられ、その中から最も効果的かつ効率的な政策手段を選択することも、政策担当者にとっては重要な仕事の一つである」と述べ、政策目標レベルの議論と政策手段レベルの議論の相互且つ内部的な関係について検討する必要があるとの意見を示した。

## 2-3 中国アニメ政策の研究について

中国共産党中央と国務院は、2004年に公布した「未成年者の思想道德建設をさらに強化改善することに関する若干の意見」において、アニメ制作の国産化への支援を初めて求めた。中国文化部、国家新聞出版広電総局による国産アニメの具体策が2004年以降に継続的に制定されるようになった。すなわち、中国におけるアニメ政策の研究は、新聞出版や放送・放映の分野より後に始まったものである。

まず、文化産業政策がアニメの発展に寄与したことが明らかになっている。「中国の文化産業の育成政策は、一般の財政支援、奨励から金融、保険などの支援システムが形成され、中国の特色のある文化産業の政策体系が完成した」（李思屈 2012：103）、「国家主導の強力的な文化産業政策はアニメ産業の発展を導いた」（李家国 2012：26）といった評価がなされている。また、政府の産業政策は産業の発展を導く一方、政策の調整が必要とする指摘もある。盤（2012）は、中国政府によるアニメの放送奨励政策はアニメの質低下をもたらす直接的な原因であると指摘した。「政府のアニメ政策、措置の修正、調整あるいは改変が中国のアニメ産業の構造転換に極めて重要である」（盤 2013：61）と述べた。徐（2012）は中国のアニメ企業13社に対する調査結果から、「現行のアニメ産業支援策が動画作品の制作数量に大きな貢献を与えたものの、作品品質の向上、中小企業に対する支援力の強化、産業価値連鎖の完成と人材育成の面ではまだ改善の余地がある」（徐隆 2012：199）と指摘している。そして、宋（2012）は国家新聞出版広電総局によるアニメの内容審査が必要としながらも、内容審査基準の不透明さを批判し、管理部門が市場機能を認識し、行政管理機能の転換を図る必要があると述べた。

中国の文化産業とアニメ政策の動向は日本の研究者にも注目されている。鎌田（2010）は、国産アニメ産業を保護育成するため、海外アニメの放送を禁止するなど、党と政府が強力なリーダーシップを発揮する局面が多々あると指摘し、「文化の領域への組織的指導は、その飛躍的發展をもたらす可能性もあり、文化固有の自律性とその生命力を阻害する可能性もある」（鎌田 2010：41）と述べている。自治体国際化協会（2013）は、文化強国をめざして文化産業振興が国策の重点と位置づけられると同時に、大衆文化の各分野等において、海外からの輸入コンテンツの規制を強める傾向が見られるとした上で、中国アニメの抱えている構造問題は、国家がコンテンツの立案、制作、放送許可等に厳しく関与していること、アニメ産業関連企業の著作権、知的所有権保護に関する認識不足であるとした。山田（2012）は、日本は中国アニメ市場にどう向き合うべきかという視点から、日中共同制作の現状を分析した。「中国におけるメディア規制は強化の一途をたどっており、アニメ制作会社も大なり小なり『自主規制』を余儀なくされている。製造業よりもさらに大きな『当局の検閲』という構造問題をアニメ産業が抱えている」（山田 2012：69）としている。

中国のアニメ政策の研究は、政府の政策がアニメ産業の発展に寄与したという肯定的な意見が出される一方、アニメの質と競争力を向上させるため、政策の調整あるいは政府の役割の変化を強く求めている。日本の研究では、産業として中国のアニメ市場に大きな関心を抱きながらも、政府の規制政策が産業の発展を妨げる要因になっているという認識が伺える。また、日本と中国におけるアニメの歴史的発展の相違も視野に入れ考えなければならない。欧米でも通用する呼び名である日本のアニメ(anime)は、ポップカルチャーの一つの特殊な形態である。従来の芸術形態では表現しえなかった手法で、現代社会に存在する問題について人々に示すような役割がある。日本では、アニメの原作として、漫画は大きな役割を果たしている。漫画家（作り手）は豊かな創造性をもって、独特の世界観やストーリーを読者層に届ける。そこで政府の政策介入は望ましいとはいえない。実際に日本経済産業省の知的財産戦略本部は、コンテンツ産業の振興において、「市場の拡大」と「流通の円滑化」が最も重要であると指摘している（デジタルコンテンツ協会 2009：14-17）。

一方、日本アニメ文化と違い、中国では歴史的な原因で国産アニメの発展が一時的に途絶えたため、国が全面的に介入しコンテンツ育成から、流通と拡散まで支援しコントロールしようとしている。これは社会的にも芸術的にも一つの特殊な文化的形態を政策を通じ管理する特殊な事例であるといえる。このようなアニメ政策はいかに行われ、どこまで浸透しているのか。そのようなシステムの解明は政策過程の問題である。そのため、本稿は政治的構造や体制の理解を通じてアニメの政策過程を概括し、そして、アニメ産業のアクターと国家と社会との関係を総括する。

## 2-4 分析枠組みの設定

本稿では、中国政府の権力構造の枠組み内で、アニメ政策の主題内容を踏

まえ、政策目標と政策手段の相互関係、変容の有無の問題について、磯崎が提案した政治の権力構造論と政策過程の分析モデルを一つの方法としてアプローチする。過程においては構造化と脱構造化の葛藤が見られるものの、多くの過程に現れる行動は構造の反復としての要素を有するため、構造や体制の理解を通じて政策過程を分析することは有効的であると考ええる。

権力構造論と政策過程モデルは、政策 이슈から政策過程及び政策へと連結するモデルである。つまり、ある政策 이슈から生まれたアクターは、自己の資源を用いてその動機を起動力にして他のアクターに働きかけ、他のアクターは、その 이슈の解決のためその資源を用い、さらに他のアクターへ波及し、最終的に政策が出現する。中国の文化産業を管理する権力構造に基づき、本稿では中国共産党と国務院の文化政策を政策 이슈として分析する。その政策 이슈を文化部、国家新聞出版広電総局のアニメ政策と関連づけてそれぞれの政策手段を検証する。こうした分析で、文化管理体制の権力構造のネットワークの構図を明らかにした上で、その政策の相互関係と政策策定の課題を検討する。

産業政策は動態的なものであるため、政策期間は2003年-2012年の胡錦濤政権下の政策とする。この10年間、中国における文化産業政策の策定と対外発信は活発になり、10年間で形成された政策は現在の習近平新指導部の文化産業政策の土台とも言える。

具体的には次の三つの研究課題に取り組む。第一に、中国におけるアニメ産業を管理する権力構造の中で、それぞれの政策目標と手段がいかなる背景から生まれ、いかに相互関係をもつのかを明らかにする。第二に、アニメ政策は時系列でどのような特徴があり、どのような変化が生じたのかを検証する。第三に、このように行われている中国のアニメ政策において、アニメの質を向上するための課題がどこにあるのかを指摘する。

## 3 中国の文化産業におけるアニメの発展

### 3-1 文化産業の形成

中華人民共和国ではイデオロギー的な行政管理体制がとられてきた。1978年末に改革開放政策の実施によって、まず国営メディアの市場化が始まった。人民日報などの一部の国営新聞社は、国営事業体制でありながら経営活動を行ういわゆる「事業単位、企業化管理」となった。これは財政支出による国家事業として位置付けてきた文化を、産業として捉えなおし、文化組織の一部を企業形態に転換するという制度変更である。1979年に中国国営中央テレビ局に外国商業広告の放送が認められた。また、広東省のあるホテルでは音楽喫茶店の運営が認められ、中国における文化市場のスタートとなった（湯曉穎 2013：180）。

文化と芸術は1985年に中国国務院が公布した「三次産業の設立に関する

統計報告」の中で、はじめて三次産業の範疇に分類された。1986年の中国共産党12期第6次中央委員会において、「中共中央社会主義精神文明建設の指導方針に関する決議」が採択された。決議では、文化を国家事業とし、「文化管理体制の改革を行い、経営と管理を改善する」としている。1989年に中国文化部の下に文化市場管理局が設立され、政府による文化市場の管理システムが始まった。1992年、中国共産党の第14期党大会において江沢民が「文化経済政策を整備する」と述べた。その後中国文化学界はアドルノとホルクハイマーの『啓蒙の弁証法』で提起された文化産業の概念を用いて、文化産業化の利害関係を議論した。中国国務院は1993年に研究チームを立ち上げ、文化経済政策に関する調査研究を行った。文化経済政策の実施においては、文化産業を支援し、市場経済の競争の中で発展を遂げていくべきとした。

1998年に文化部の中に「文化産業司」という部署が設立されたことは、中国政府が文化の産業化を促す象徴的な動きといえる。「文化産業」という概念が最初に中国共産党の文献に現れたのは、2000年10月に出された第10期五ヵ年計画（2001年～2005年）でのことである。2003年7月、中国共産党中央宣伝部、国家統計局のもとに、文化部、国家ラジオ映画テレビ総局が文化産業統計に関する研究チームを発足した。その成果として、まず翌年に「文化及び相関産業の分類」を公布し、文化産業の概念と範囲を定めた。そして、2005年に「文化及び相関産業の指標体系フレーム」を実施し、文化産業を、社会公衆に文化、娯楽製品及びサービス活動を提供すること、また、そうしたことに関連する活動の集合と定義した。

### 3-2 国産アニメ産業を国家文化戦略に

中国では、1920年代に最初の国産アニメ映画が作られたが、日中戦争の間は日本人が満洲映画協会でアニメ制作を行っていた。戦争終結後、一部の残留日本人がアニメ制作の指導にあたり、そこで育った人材が初期の中国アニメ制作を支えていた（セバスチャン・ロファ 2011）。建国後の1950年代から1960年代にかけて、中国アニメが海外の映画祭で受賞するなど一時的な隆盛を見せたが、文化大革命を経た中国ではアニメ制作が皆無に近い状態となった。中国のアニメ制作は元来、国の計画に従って行い、放映配給も国が一手に引き受け、作品に含まれる社会的価値観が中国の若者にどのような影響を与えるかに多くの関心を寄せていた。

1980年代後半から、中国国営中央テレビ局で放送された『鉄腕アトム』、『一休さん』が人気を集め、1990年代以降、日本アニメの中国市場における普及が進んだ。日本アニメの人気の背景には、正規版の放送のほか、『海賊版』が、日本アニメという『文化』の中国における普及に極めて大きな力を持っていた（遠藤 2008：83）とされる。1990年代後半に江沢民は青少年を社会主義国家建設の後継者と位置付け、青少年に対する思想道德教育を重視するよう訴えた。1996年1月、江沢民が上海美術映画製作所へ一通の信書を送った。その内容は、子供たちは中華民族の希望と未来であるため、アニメ制作者は共産党の文芸指導方針の下で、思想性、芸術性、鑑賞性を統一した作品を制作し、我が国オリジナルのアニメキャラクターを作り出さねばならないとした。

中国政府は、文化産業としてのアニメ産業の重要性に気づき、アニメには重要な社会的価値と文化的意義ばかりでなく、極めて重要な経済的価値をもっていることを認識するようになった。2003年末に当時の国家広電総局は、「ラジオ映画テレビ産業の発展を促進することに関する意見」を発表し、ラジオ、映画、アニメを主とする弱小産業を振興すべきと記した。具体的に、国産アニメは、市場メカニズムの導入、マーケティングの強化、産業構造システムの完全化、制作規模の拡大、ブランドの形成、国際市場への進出という政策方向を明確にした。国産アニメ産業を国家の重点的文化産業の一つと位置づけたのは2006年の「国家『十一五』時期文化改革発展計画」である。計画において、民族的アニメ産業の発展を加速し、国産アニメの数量と質を大幅に向上するという目標を挙げた。そして、2009年中国国務院が発表した「文化産業振興計画」の中でも、アニメを国家の重点的文化産業の一つとし、国際的なアニメキャラクターやブランドの確立に努め、文化産業の中でも重要な成長ポイントにしなければならないとしている。さらに、国家経済の発展目標と発展方向を示す「国民経済と社会発展に関する『十二五』計画」(2011-2015)には、アニメ産業が文化産業の重点発展対象であると初めて記述されている。

## 4 中国政府のアニメ政策過程

### 4-1 中国共産党と国務院の政策過程

中国における文化発展戦略の全体像を把握するため、中国政府の「五カ年計画」をまず概観する必要がある。「五カ年計画」<sup>(6)</sup>は国家経済の発展目標と発展方向を示すものである。中国政府は1953年から「五カ年計画」を開始した。「五カ年計画」が制度として定着したのは1981年～1985年の第6期計画からである。計画経済下の細かい生産、投資目標から、マクロ的な誘導目標へと重点は徐々に移っている。五カ年計画作りは中国国家発展改革委員会を中心に2年の時間を用いて検討する。開始前年の秋に、中国共産党中央委員会総会が政府への提案の形（骨子）で基本方針を確認する。1年目の3月に全国人民代表大会で政府提案を採択する。

本稿は、第10期（「十五計画」2001～2005）、第11期（「十一五計画」2006～2010）、第12期（「十二五計画」2011～2015）における文化産業に関連する内容をみる。「文化産業」という言葉は「十五計画」の第二十一章の中で初めて使われたが、文化産業の中身に関する具体的な記述はされていない。「十五計画」において、新聞出版、ラジオ、テレビ、映画は「文化事業」と記されている。加えて、そういった文化事業の体制改革を唱え、文化製品の生産、経営と管理体制を構築し、市場における独立採算をとる企業化経営を目標とする。

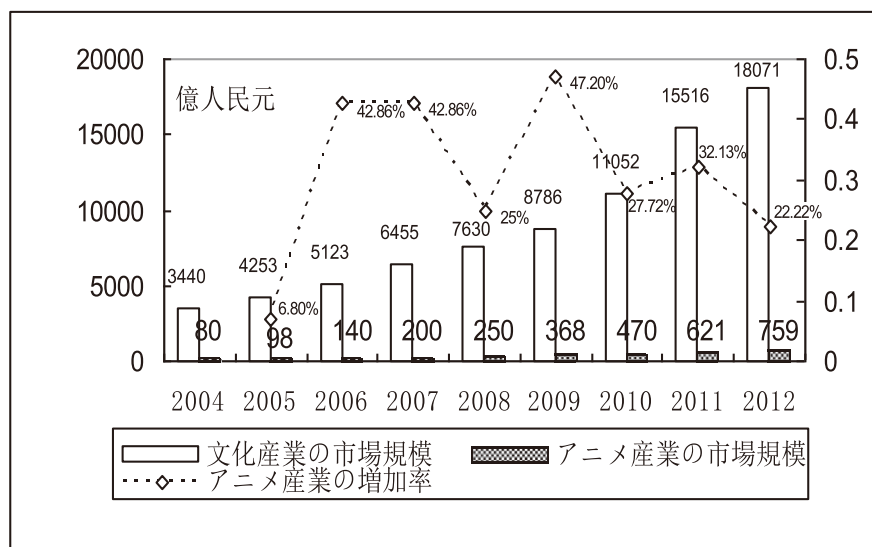
「十一五計画」と「十二五計画」では文化産業発展に関する記述が追加され、

▶(6) 中国共産党新聞網 <http://dang-shi.people.com.cn/GB/index.html> を参考2015年1月5日閲覧

「十二五計画」以降、文化事業と文化産業の内容が明示的に分けられるようになった。「十一五計画」において、中国政府は「放送安全」を明記し、放送への管理を強化する姿勢を示し、伝統メディアのデジタル化を進めると同時に、インターネットを中心に管理する意向も強めている。また、海外の有益な文化を吸収し、民族文化産業を主体とすることを明文化し、中国政府による海外文化に対する規制と文化産業の保護育成を中心とする文化政策の方向性を示している。そして、文化産業の対外進出を通じて中国文化の対外進出を進めることを強調している。「十二五計画」の第四十四章では文化産業の対象が具体化され、アニメ産業がその重点発展対象であると記述されている。これは今後政府が全力でアニメ産業の発展を支援するという意思表示でもある。

本稿第2-3でも述べたように、国がアニメという文化形態を政策介入で画的に管理するのは特殊性を帯びており、中国の権力構造を考えた上で自国固有の問題として考えられている。中国政府がアニメまで国家計画に取り組み、コンテンツを政策で管理、育成することで、政策の波及範囲を徐々に拡大している。すなわち、創作としてのアニメと産業としてのアニメの発展を束ねて政策介入しているのである。

■図1 文化産業とアニメ産業の市場規模（2004～2012）



出所：中国国家统计局の年度統計データに基づき筆者作成  
産業の市場規模は加算法により算出した産業の付加価値額である。  
(付加価値＝人件費＋租税公課＋減価償却＋営業利益) <http://www.stats.gov.cn/tjsj/ndsj/> 参考

図1のデータから、中国アニメ産業の市場規模は年間20%以上の増加を維持しているが、増加率の変動が大きいことが見て取れる。2005年-2006年、2008年-2009年の増加率が高いが、2007年-2008年と2009年-2010年の増加率が下落したことが分かる。また、2012年の増加率は2006年以来の低水準にある。文化産業全体の市場規模と比べると、アニメ産業の占める割合はまだ少ないが、2004年の2.3%（80対3440）から、2012年には4.2%（759対

18071) にまで上昇している。このような変動から、市場要因を排除することはできないが、中国政府のアニメ政策が影響していると考えられる。

「十五計画」から「十二五計画」の期間中、中国共産党中央委員会と国務院は、文化産業の発展に関するより詳細な発展方針を打ち出している。このような方針に基づき、文化部と新聞出版広電総局のアニメへの指導、管理政策が出されている。表1に示しているように、中国共産党中央は、党委員会の全体会議で、党指導部が考える文化政策の主題を示した。国務院はその主題に応じた個別の政策の枠組みを作り、党中央と共同で、あるいは単独で指導政策を出す仕組みとなっている。

■表1 文化における中共中央及び国務院の政策（2003年～2012年）

| 時期       | 名称                                       | 文化産業        |
|----------|------------------------------------------|-------------|
| 2003年10月 | A「社会主義市場経済体制整備の若干の問題に関する決定」              | 中共中央十六期三中全会 |
| 2004年 3月 | B「未成年者の思想道德建設をさらに強化改善することに関する若干の意見」      | 中共中央<br>国務院 |
| 2004年10月 | C「党の執政能力の建設を強化することに関する決定」                | 中共中央十六期四中全会 |
| 2005年 4月 | D「非公有制資本が文化産業に参入することに関する若干の決定」           | 国務院         |
| 2006年 4月 | E「わが国のアニメ産業の発展推進に関する若干の意見」               | 国務院         |
| 2006年 9月 | F「国家十一五時期の文化発展計画綱要」                      | 中共中央<br>国務院 |
| 2006年10月 | G「社会主義調和社会の構築に関する若干の重大な問題の決定」            | 中共中央十六期六中全会 |
| 2007年 6月 | H「インターネットにおける文化の建設と管理の強化に関する意見」          | 中共中央<br>国務院 |
| 2008年 7月 | I「文化部の主要責任、部門設置及び人員配置の規定に関する通知」          | 国務院         |
| 2009年 7月 | J「文化産業振興計画」                              | 国務院         |
| 2011年10月 | K「文化体制改革を深化し社会主義文化大発展大繁栄を推進する若干の重大問題の決定」 | 中共中央十七期六中全会 |
| 2012年 2月 | L「国家十二五時期文化改革発展計画綱要」                     | 中共中央<br>国務院 |

出所：中華人民共和国政府サイト <http://www.gov.cn/zhengce/> 筆者作成

2003年8月、中国共産党中央政治局は「世界の文化産業の発展状況とわが国の文化産業の発展戦略」をテーマにした集団勉強会を行い、文化産業は党中央の重要な議題となった。10月に出された政策Aは、文化市場システムの健全化、文化産業政策の整備及び大型文化企業の育成を目標に掲げ、文化産業の実力と国際競争力を促すとしている。2004年の政策BとCにおいて、共に「青少年の思想道德教育」の重要性を強調し、子供チャンネル、アニメ専門チャンネルの開設と国産アニメ制作支援を要求した。中国共産党中央と国務院は政策D、E、F、G（2005年-2006年）の中で、文化産業における「非

公有制資本」、いわゆる民間資本の参入、「国産アニメの生産量と質の向上」、「国有文化産業グループの育成」、「文化製品の国際影響力の増加」を前面に打ち出した。

2007年からの政策H、J、K、Lは、インターネットにおけるアニメ及び国産アニメゲームの発展への管理と支援を強調した。四つの政策には、文化産業を通じた文化の対外進出を促進することも明記している。政策Iにおいて、国務院は初めてアニメの管理責任を分け、文化部を「アニメ産業の最高管理部門とし、アニメとゲームの発展計画、生産基地、プロジェクトの実施、展覧会及び市場監督を担当する」と定めた。テレビアニメとアニメ番組は新聞出版広電総局が担当する。また、政策Jにおいて、国務院は「文化産業を国民経済の新たな成長ポイントとすべく育成する」ことを基本方針とし、①企業・団体の文化市場主体の改善、②重点文化産業<sup>(7)</sup>の育成を中心とした文化産業構造の改善、③文化創造力の向上、④現代文化市場体系の整備、⑤文化製品とサービスの輸出の拡大の五点を目標として掲げた。

「十二五計画」初頭に出された政策Kは、中国共産党中央委員会の社会主義文化の発展に関する初めての総合政策であり、社会主義文化強国を目指すという目標を打ち出した。文化産業への要求に関して、文化創造、デジタル出版、モバイルメディア、アニメゲームという新興文化産業の発展によって、現代文化産業システムを構築するとしている。政策Lにおいて、文化の対外進出の内容が具体化され、文化博覧会、中国文化センター、孔子学院、出版・テレビ・映画・アニメの対外翻訳と伝播、文化企業のグローバル経営が明記された。また、政策措置として、著作権保護政策、法制保障（文化立法）も初めて挙げられている。

## 4-2 アニメ産業を総括する文化部の政策

中国文化部は国務院の一メンバーで、アニメ産業において「アニメ、ゲーム産業の発展計画の策定と実施、そしてアニメ、ゲーム産業の指導と協調にあたる」<sup>(8)</sup>とされている。2008年、国務院は文化部と国家広電総局のアニメにおける管理責任を規定したため、文化部はアニメとゲーム産業を総合的に指導、管理する大きな権限をもつようになった。

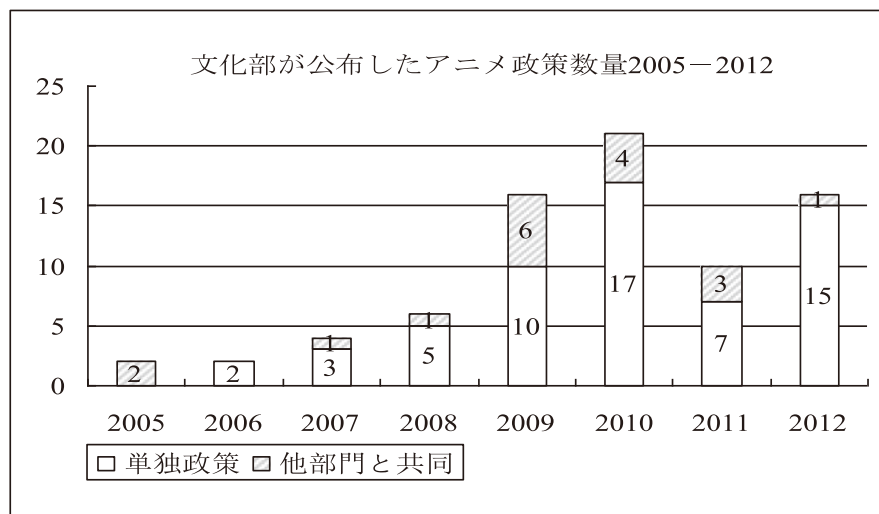
本稿において研究対象とする文化部の政策データは、文化部の公式サイトに公表されている2003年-2012年の間の、政策名と内容に「動漫」（アニメ）という用語の入ったすべての政策とする。アニメ政策は総計77件となる。その中、文化部が単独で公布した政策は59件、他の部門と共同で公布した政策は18件となっている（図2）。また、政策名の主題に基づき、文化部の政策手段をそれぞれアニメゲーム、総合計画、アニメ創作、文化産業基地、金融支持、研究教育、展覧会及び市場監督にカテゴリ分けし、図3で示す。

2004年に中国共産党中央と国務院が公布した政策Bでは、「国際敵対勢力」による中国の未成年者に対する思想文化の浸透を無視することはできないとし、「青少年の思想道德教育」の強化を求めた。文化部はこの意見を受け、2005年から中国情報産業部と共同で、「アニメゲームの発展と管理に関する意見」を出し、海外アニメゲームコンテンツの規制に乗り出した。2006年に

- ▶(7) 重点文化産業を①文化創造、②映画・テレビ制作、③出版、④印刷、⑤広告、⑥演芸娯楽、⑦展覧・展示、⑧デジタル・コンテンツ、⑨アニメと定めている。

- ▶(8) 中国文化部公式サイト [http://www.mcprc.gov.cn/t20111121\\_278085.htm](http://www.mcprc.gov.cn/t20111121_278085.htm) を参考2015年1月6日閲覧

■ 図2



出所：文化部の政策データによって筆者作成 (<http://zwgk.mcprc.gov.cn/?classInfold=21>)

- ▶(9) 新聞出版広電総局発展研究センター宋磊研究員のインタビュー(2015年5月10日に北京で筆者が実施)によると、当組織は文化部「文化産業司」の下に属している。事務室が設置され、部門関係の調整を主な責務とする。アニメ政策の策定は「文化産業司」が担当する。

- ▶(10) 中国文化部、教育部、科学部、財政部、情報産業部、商務部、税務総局、新聞出版広電総局の責任者をメンバーとする。なお、外部から招聘されたアニメの専門家委員会が設置されている。

- ▶(11) 付加価値税、営業税、会社所得税は軽減し、企業のアニメ制作関連の輸入品の輸入関税を免除する。

中国共産党中央と国務院の政策D、E、Fが公布された間に、文化部は「文化産業模範基地」の認定プロジェクトを進め、アニメを含む文化製品の生産促進を図った。そして、政策Eを受け、文化部はアニメ政策をより円滑に策定するため、他の部門と連携して「アニメ産業を支援する部レベル共同会議」<sup>(9)</sup>という組織を立ち上げた。ここには国務院の下にある10部<sup>(10)</sup>の責任者が入っている。また、政策Fに対応するため、文化部は「文化建設十一五計画」を制定し、「国産アニメ産業の発展を加速し、国産アニメの数量と質を大幅に向上する」と記した。

2007年に中国共産党中央と国務院が、文化製品の対外進出を政策主題としたため、文化部は、商務部、外交部、新聞出版広電総局と共同で、「文化製品とサービス輸出の指導目録」を公表し、輸出をするアニメ企業に納税優遇措置を与えた。翌年に「我が国のアニメ産業の発展の支援に関する若干の意見」を公布し、政府と民間の国際交流と資本の国際連携を促進し、アニメ企業の対外進出を奨励するとした。アニメ創作に関して、2007年から「オリジナルアニメを支援するプロジェクト」、「国家社会科学基金芸術学研究プロジェクト」を通じ、選出したアニメの制作費、大学によるアニメ研究を助成するとしている。「オリジナルアニメを支援するプロジェクト」で推薦されたアニメは、比較的高い教育性と時代精神を有し、国家法律と規範に違反する内容が含まれないという要件を満たさなければならないとする。

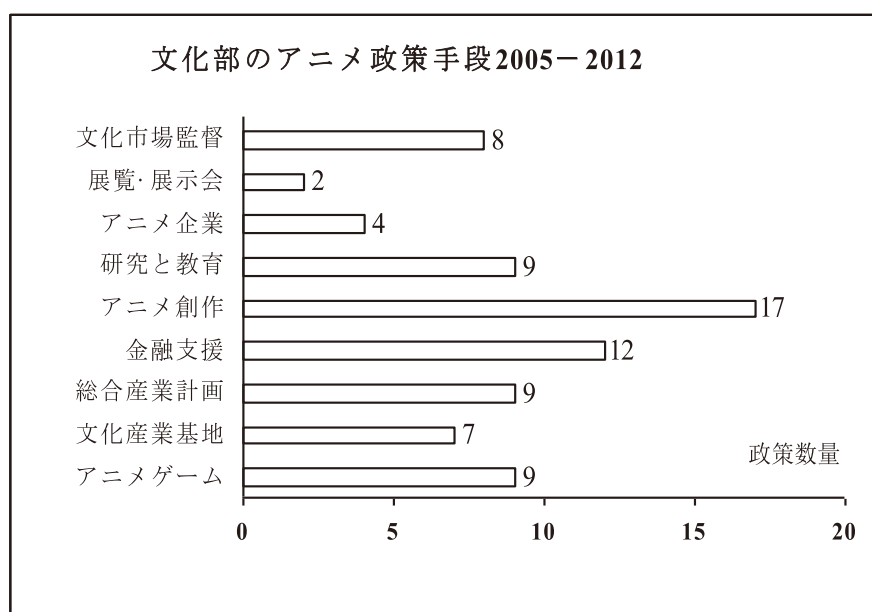
図2が示すように、2009年から文化部によるアニメ政策の公布が前年より高い水準を保っていることが分かる。国務院の政策IとJの影響で、文化部はより広い範囲でアニメ産業に介入するようになった。文化部は、「アニメ企業認定管理方法」、「アニメ市場監督キャンペーン」、「アニメ企業への金融支持」に関する政策を出し、アニメ企業の納税優遇<sup>(11)</sup>、銀行融資の優遇、アニメ流通への管理を強めている。

文化部の審査を受け認定されたアニメ企業数は2008年の100から2012年

には500まで増加した<sup>(12)</sup>。2009年、文化部と中国工商総局は全国規模で中国のアニメ市場の整理整頓のキャンペーンを展開し、その重点的な監督領域は、①国内アニメ市場と海外アニメの内容審査、②キャラクターグッズの流通管理、③国産アニメ作品の著作権保護、④アニメ展覧会への管理としている。2012年、中国文化部は『「十二五」時期文化産業倍增計画』、「第12期五ヵ年計画期における国家アニメ産業発展計画」を公布した。こうした総合計画が出されたのは、中国共産党が2011年に政策Kを採択し、次に2012年に政策Lを通達したことの延長線上にあるといえる。

▶(12) 中国文化部、財政部、税務総局が毎年公表している「認定されたアニメ企業名簿」から筆者が算出した。

■ 図3



出所：文化部の公式サイトの方策データによって筆者作成

中国文化部は、中国共産党中央、国務院の方策に基づき、2005年-2012年の間に図3が示すように、八つの方面からアニメ政策を継続して出し、政策手段はアニメ産業の各分野を包含している。その中でもアニメ創作と金融支援の方策数が突出している。現段階では文化部によるアニメ制作者とアニメ企業への支援が他の分野より多いことが分かる。ただ、創作と企業への支援効果の検証にはまだ時間を要すると考える。

#### 4-3 国家新聞出版広電総局によるアニメの放送・放映政策

中国国家新聞出版ラジオ映画テレビ総局は、2013年の国務院の組織改革により、国家新聞出版総局と国家ラジオ映画テレビ総局が合併して設立された部門である。行政業務はそれぞれ独立しているため、国家ラジオ映画テレビ総局（以下「国家広電総局」とする）は中国の放送系メディアを管理する。テレビアニメの制作、放送の管理は国家ラジオ映画テレビ総局の下にある「宣伝司」<sup>(13)</sup>が担当する。文化部のアニメ政策と比べると、国家広電総局の方策

▶(13) 宣伝司の責務は「ラジオやテレビの宣伝と番組の指導、監督。全国的重大なラジオや放送活動の指導、協調。文献番組、ドキュメンタリー、テレビアニメの制作と放送の指導、監督。中央人民ラジオ局、中国国際ラジオ局、中央テレビ局の宣伝工作の指導」と規定されている。また、アニメ映画の管理は、新聞出版広電総局の下にある映画局が担当する。

は放送・放映に集中している。

国家広電総局は2000年から海外アニメの輸入と放送を制限した。同じ年に「アニメの輸入と放送の管理強化についての通知」を發布し、各級テレビ局がアニメを輸入する際に政府の審査と許可を義務付けた。それと同時に、輸入アニメの毎日の放送時間を、子供番組放送の総時間の25%を越えてはならず、また、アニメの総放送時間の40%を越えてはならないとした。これにより、輸入アニメに対する放送制限が初めて明文化された。国家広電総局のアニメ政策に顕著な変化が現れたのは2004年からである。2004年の中国におけるテレビアニメの放送時間数上位15本のうち11本が日本アニメで、この11本の日本アニメが中国のテレビアニメの68%を占めていた（張曉明など 2006）。

中国共産党中央と国務院が政策Bを出した後、2004年4月に国家広電総局が「わが国のアニメ産業の発展に関する若干の意見」を公表した。この公文書が指針となり、アニメ産業の発展を促進する具体的な措置や対策を次々と打ち出した。こうした政策は主に以下の三つの方面から進められた。一、国産テレビアニメの放送枠の構築、二、アニメの内容審査、三、国家アニメ産業基地の建設である。

2004年4月に公布された「わが国のアニメ産業の発展に関する若干の意見」は、アニメの主題はすべて正式に当局に申請し許可を得るものとしている。四半期単位で国産アニメと輸入アニメの放送比率は6:4とし、国産アニメの割合は60%を下回らないようにするよう規定された。同年5月、国家広電総局はさらに「国産テレビアニメに対する題材の計画管理を実施する通知」を公布し、2004年7月1日から、国産アニメの題材の申告許可制度を導入し、許可を得たもののみ制作可とする制度が実施された。作品が完成した後、審査を経て、「アニメ発行許可証」の交付を受けて、テレビ局での放送が可能となる。2005年、国家広電総局は、各級テレビ局は国産アニメと輸入アニメの一日の放送時間の比率を6:4とし、国産アニメの一日の放送時間は60%を下回ってはならないとした。海外アニメに対する制限がさらに厳しくなった。

2006年から2008年の間に、国家広電総局は、国産アニメの放送枠をさらに拡大するとともに、アニメへの内容審査も進めた。2006年7月、「国産テレビアニメ制作の届出公示制度の暫定規定」を公表した。それによると、国産テレビアニメ（海外との合作作品も含む）の制作に対しての届出公示は、国と地方（省や市）の二段階による審査、管理とするとされている。共同制作についても、回ごとにあらすじを500字以上あるいは脚本を提出することが命じられた。同年8月、「テレビアニメ放送の管理をさらに規範化することについての通知」、いわゆる「ゴールデンタイム禁止令」を交付し、未成年者を主な視聴対象とするチャンネルは、毎日国産アニメと輸入アニメの放送時間の割合を7:3と規定したうえで、17時から20時の間は、海外アニメ及びそれに関連する番組の放送を禁止するとし、海外との合作作品でも、この時間帯で放送するには国家広電総局の許可を得ることを条件とした。2008年2月、「テレビアニメの放送管理の強化についての通知」を通じ、国家広電総局は、海外アニメや番組を除外する時間帯を17時から21時の間に拡大し、各級放送管理部門は、自分の管轄するテレビ局が放送するアニメに対し、有効な制御

と監督を強化しなければならないとし、アニメ審査と放送管理の専属部門、専属人員を設置することを求めた。

一方、国産アニメ放送枠の拡大に伴い、国家広電総局は、2005年から「国家アニメ産業基地」の建設プロジェクトを開始した。これはアニメ制作を支援し、国産アニメ放送を増強することを目的としている。また、文化部の「オリジナルアニメ支援計画」と並行して、「オリジナルテレビアニメと創作人材を支援するプロジェクト」、「優秀な国産アニメの推薦放送制度」を実施した。推薦される優秀な国産アニメとは、毛沢東思想や鄧小平理論という国の主流イデオロギーに合致するものとしている。推薦された国産アニメは、各チャンネルにて優先的に放送される。

表2が示しているように、2012年には、全国24の国家アニメ産業基地が設立され、合計395作品を制作した。制作されたアニメの総時間数は22万2938分であった。統計が始まった2006年に比べると、制作された国産アニメ作品数と時間数はともに三倍前後増加した。その中でも、24ヶ所のアニメ産業基地は210作品を作り、作品の総時間は12万3715分に及ぶ。国家アニメ産業基地の制作量は中国全国国産アニメ制作量の五割以上を占めている。ただ対前年の制作本数と時間数は2012年になって減少した。

■表2 国家アニメ産業基地の国産アニメ制作状況2006-2012

|             | 2006  | 2007   | 2008   | 2009   | 2010   | 2011   | 2012   |
|-------------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 作品数<br>(本)  | 81    | 132    | 184    | 221    | 269    | 276    | 210    |
| 全国          | 124   | 186    | 249    | 322    | 385    | 435    | 395    |
| 作品時間<br>(分) | 51030 | 80457  | 102047 | 132325 | 172689 | 190290 | 123715 |
| 全国          | 82326 | 101900 | 131042 | 171816 | 220530 | 261224 | 222938 |

出所：国家新聞出版広電総局公式サイトデータを参考にして筆者作成

## 5 政策課題を兼ねて —権力構造による政策の限界

本稿では、文化産業政策に着目し、中国政府が進めている文化産業戦略の中から、アニメ産業を取り上げて、アニメ産業が重要な産業となるに至った背景や実態、そして2003年から2012年までの中国共産党と国務院の文化（産業）政策、アニメ産業を管理する行政部門である文化部と国家新聞出版ラジオ映画テレビ総局のアニメ政策過程の分析を通して、政策間の関係性を検討し、中国政府の権力構造の中で、アニメ産業に対する政策手段の類型、変化という全体的な構図について考察した。

中国政府のアニメ政策の原点は、改革開放後に海外アニメ、とりわけ日本アニメが主導的な地位を占め、資本主義国のアニメによる西洋イデオロギーの流入に対抗していたことにある。1990年代からの海外資本の進出と海外ア

ニメの大量輸入を受け、中国政府はアニメが社会的価値と文化的意義だけでなく、重要な経済的価値をもつことを認識するようになり、文化産業の中で戦略的産業として捉えるようになった。中国政府の文化産業の政策過程において、まず中国共産党中央と国務院の「青少年の思想道德教育の強化」（社会的文化的側面）を始め、「民間資本の参入」、「国有文化グループの形成」や「文化製品の対外進出」（経済的側面）といった政策 이슈の持つ「主題内容」は、文化部、新聞出版ラジオ映画テレビ総局の個別的なアニメ政策の政治的動機となり、アニメ政策の内容と数量に影響を及ぼした。

アニメの総括部門としての中国文化部は、自身の権限と資源を用いて単独あるいは他の部門と共同で、創作、企業支援、市場流通、教育研究の幅広い領域でアニメ産業を管理、関与するネットワークを拡大している。また、国家新聞出版広電総局は、テレビドラマ、映画の管理と同様に、アニメ放送・放映を管理する主導権を握り、放送・放映におけるアニメの創作、発行の監督と審査に政策を集中している。特に海外アニメへの規制の強化が政策の継続的な主題でもある。中国における政治的権力構造の上層にある中国共産党中央と国務院、下層にある国務院の各部門が、政策の決定と権力行使の中心的役割を果たしている。このような権力構造は、政策過程を通じ、国益に合うアニメの政策介入を継続的に安定させる効果をもたらしている。中国のアニメ産業は政府の各アクターのネットワークの中でコントロールされている。

しかし、中国アニメのトップ・ダウン形式の政策過程と執行によって、国内アニメ企業が急速に市場化され、作品の品質低下ひいては粗製乱造の問題に繋がっていることが指摘されている。2012年の国産テレビアニメの生産時間が対前年で初めてマイナスに転じたことは、ある意味では、品質重視へパラダイムシフトを起こしたことを示しているといえる。今後、いかに中小の国内アニメ企業を育て、作品の国際競争力の向上を図ることは依然困難な課題である。中国政府は海外アニメの輸入と放送を意識的に制限する政策をとりながら、海外アニメを拒否せず、アニメの共同制作や国際アニメ展覧・展示会を開催し、アニメの対外進出を推し進めようとしている。

他方、芸術的表現に関する国産アニメ創作の政策では、文化部と国家新聞出版広電総局は共に、アニメ創作の推薦と奨励を政策の重点に置いているが、その推薦過程と審査過程に、民間アニメ業界、放送系メディアや視聴者など作品の送り手と受け手の視点を取り入れる制度改革の実施が現段階で明文化されることはない。アニメの内容と創作を政府の政策によってコントロールするというのは、中国の文化政策の固有の特徴であり、コンテンツは全面的な政策介入で育成する発想が浸透していることも明白である。アニメ政策過程への関与者、政策の執行者が、政治的権力構造の枠組み内で行為を行っていることが、アニメの質の向上に有益な影響を与えようとは言い切れない。政策過程における作り手の主体性の発揮や脱構造化の努力、いわゆる松井が指摘した政策の意思決定が産業の側にあるようなボトム・アップ的政策形成は中国のアニメ政策過程ではまだ見えてこず、アニメの質の向上の障壁の一つであると考えられる。

なお、本稿では、胡錦濤を中心とする中国指導部のアニメ政策を対象とし

て、その政策過程の内容と関係を論じ、結果としての政策の適否、細部への効果の評価については論じなかった。これについて、中国共産党中央及び國務院と、文化を管理する各行政部門の相互関係、アニメの作り手と送り手の動態結果を含め、多くの事例を用いて詳細に分析する必要がある。そして、政策の変化の有無について、放送における規制緩和の次元とコンテンツ創造育成の次元で評価できると考える。特にコンテンツの創造育成において、産業や作り手が政策過程の実質的な主体になりうるのか、ボトム・アップ的政策形成の存在の可能性や、行政組織のイノベーションによる政策の改善を、文化政策理論の発展と現場の実践の中で検証していく必要がある。2012年末に習近平指導部が発足して以来、文化部と国家新聞出版ラジオ映画テレビ総局は、インターネットにおける海外アニメの放送、テレビアニメの内容審査を現在よりさらに強化する政策を公布した。中国政府のアニメ政策はまだ発展途上で、いずれもアニメ政策過程を理解する上で欠かせないものである。今後の研究課題としたい。

## 引用・参考文献

- Hesmondhalgh, David (2013), *The Cultural Industries*, 3<sup>rd</sup> edition, SAGE.
- Hesmondhalgh, David. & Pratt, Andy C. (2005), "Cultural industries and cultural policy", *International Journal of Cultural Policy*, 11(1), pp.1-14
- Johanson, Katya (2008), "How Australian industry policy shaped cultural policy", *International Journal of Cultural Policy*, 14: 2, 139-148
- O'Connor, Justin. (2000), "The Definition of 'Cultural Industries'", *The European Journal of Arts Education*, 2(3), pp.15-27
- ベネディクト・アンダーソン著、白石さや・白石隆訳 (1997)『想像の共同体』NTT出版
- 磯崎育男 (1997)『政策過程の理論と実際』芦書房
- 上野征洋 (編) (2002)『文化政策を学ぶ人のために』世界思想社
- 遠藤誉 (2008)『中国動漫新人類—日本のアニメと漫画が中国を動かす』日経BP社
- 鎌田文彦 (2010)「中国のソフト・パワー戦略 その理念の側面を中心として」国立国会図書館『レファレンス』第9号36-46
- 鎌田文彦、律田深雪 (2011)「文化的発信を強化する中国」国立国会図書館 総合調査「世界の中の中国」135-153
- 金正勲 (2005)「政策から見た世界のコンテンツ産業」『デジタルコンテンツ白書2005』、150-165
- 金正勲、生貝直人 (2006)「創造経済におけるコンテンツ政策」『メディア・コミュニケーション』No56 183-197
- 金成玖 (2014)『戦後韓国と日本文化—「倭色」禁止から「韓流」まで』岩波書店
- 小宮隆太郎、奥野正寛、鈴木興太郎 (1984)『日本の産業政策』東京大学出版会
- 佐藤卓己、渡辺靖、柴内康文編 (2012)『ソフト・パワーのメディア文化政策 国際発信力を求めて』新曜社
- 自治体国際化協会 (2013)「文化強国を目指す中国—現代中国における文化改革発展の流れと文化政策の動向について」『CLAIR REPORT』1-84
- 徐隆 (2012)「中国文化産業政策における動漫産業の位置付けと産業振興政策に対する評価」『政策科学』189-206
- 西茹 (2008)『中国の経済体制改革とメディア』集広舎
- 高井潔司 (2011)『中国文化強国宣言批判』蒼蒼社
- デジタルコンテンツ協会 (2009)『デジタルコンテンツ白書2009』デジタルコンテンツ協会

- ジョセフ・ナイ著、山岡洋一訳（2004）『ソフト・パワー 21世紀国際政治を制する見える力』日本経済新聞社
- スーザン・J・ネイピア著、神山京子訳（2005）『現代日本のアニメ「AKIRA」から「千と千尋の神隠し」まで』中央公論新社セバスチャン・ロファ著、古永真一訳（2011）『アニメとプロパガンダ』法制大学出版局
- ユルゲン・ハーバーマース著、細谷貞雄・山田正行訳（1994）『公共性の構造転換』未来社
- 玄武岩（2014）『越境するアニメソングの共同体—日本大衆文化をめぐる韓国の文化的アイデンティティとオリジナルへの欲望』『国際広報メディア・観光学ジャーナル』18号 25-47
- マックス・ホルクハイマー、デオドール・W・アドルノ著（徳永恂訳）（1990）『啓蒙の弁証法』岩波書店
- 松井隆幸（2000）『戦後日本産業政策の政策過程』九州大学出版会
- 山田賢一（2012）『日中アニメ産業の市場争奪 国産アニメ振興を図る中国とどう向き合うのか』『放送研究と調査』第4号58-69
- 渡邊浩平（2013）『中国文化産業の「越境」の意味すること—華人文化産業投資基金を事例として』『境界研究』41-54
- 陳文力、陶秀璈（2012）『中国文化対外伝播戦略研究』九州出版社
- 李家国（2012）『中国動漫産業結構優化研究』南京大学出版社
- 李思屈（2012）『中国文化産業政策研究』浙江大学出版社
- 卢斌、鄭玉明、牛興偵（2011-2012）『中国動漫産業發展報告』社会科学文献出版社
- 欧陽堅（2011）『文化産業政策与文化産業發展研究』中国経済出版社
- 盘劍（2012）『中国動漫如何「走出去」中国動漫対外伝播の現状と問題』『東岳論叢』第33巻第1号 53-59
- 盘劍（2012）『論中国動漫産業轉型昇級四種表現』浙江伝媒大学学报第20巻第5号 55-62
- 祁述裕（2011）『中国文化政策研究報告』社会科学文献出版社
- 宋磊（2012）『中国式審批—国産動画面題材創新之痛』『美術觀察』第1号 18-19
- 湯曉穎（2012）『品牌導向中国動漫産業發展研究』武漢大学出版社
- 王梓安（2009）『日本漫画改編電視劇語言和造形特色分析』『中国電視』第7号 77-79
- 殷俊（2012）『動畫産業與国家軟實力』中国書籍出版社
- 張曉明、胡惠林、章建剛（2006）『中国文化産業發展報告』社会科学文献出版社

（平成27年9月15日受理、平成27年12月7日採択）