

海外のコンテンツ産業支援政策の
事例を通して
~京都市への導入に関する一考察~

中村 彰憲

産業支援と言っても...

1. 如何なるビジョンのもとに(戦略)
2. 如何なる手法で(戦術)
3. 何を対象に？
4. どれだけ？

産業支援と言っても...

少なくとも評価が高い
コンテンツ産業振興政
策は前述の事項をす
べて満たしている

中国アニメ産業

システム構築に集中

(ただしアニメ制作の流れ単独で)

中国におけるアニメ産業関連部局

1. 文化部

2. 新聞出版総署

3. 国家放送テレビ総局（広電局）

それぞれが動漫特区認定

新聞出版総署

国家網遊動漫産業発展基地

これまで 北京、成都、上海、広州をふくむ4都市が認定

どちらかといえば産業クラスターの位置づけ、産業地区

広州： 黄埔園区、天河軟体園高唐新建区

上海： 張江高科技園

成都： 成都高新区

北京： 石景山区、中関村科技園区、雍和園、海淀園

文化部

国家動漫遊戯産業振興基地を認定

特徴:産学官連携を重視

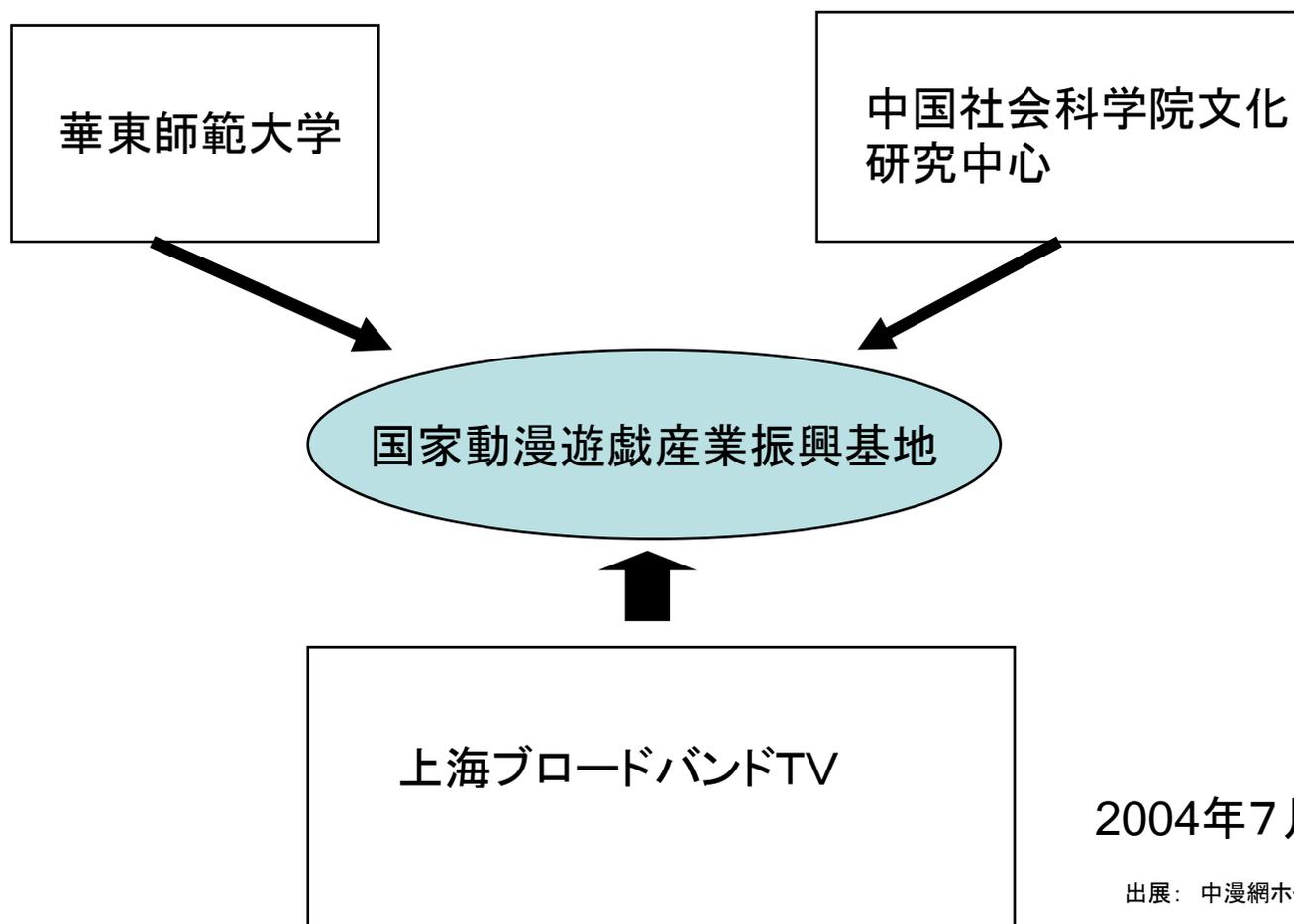
国際展示会などを推進する役割もあり(上海)

上海、蘇州(無錫)、杭州、湖南(長沙)、四川(成都)、
大連 など 6 箇所が認定された

国家動漫遊戯産業振興基地の構造

国により認定された産学官等を巻き込んだ具体的な機構

例：国家動漫遊戯産業振興基地（上海）の産学連携構造

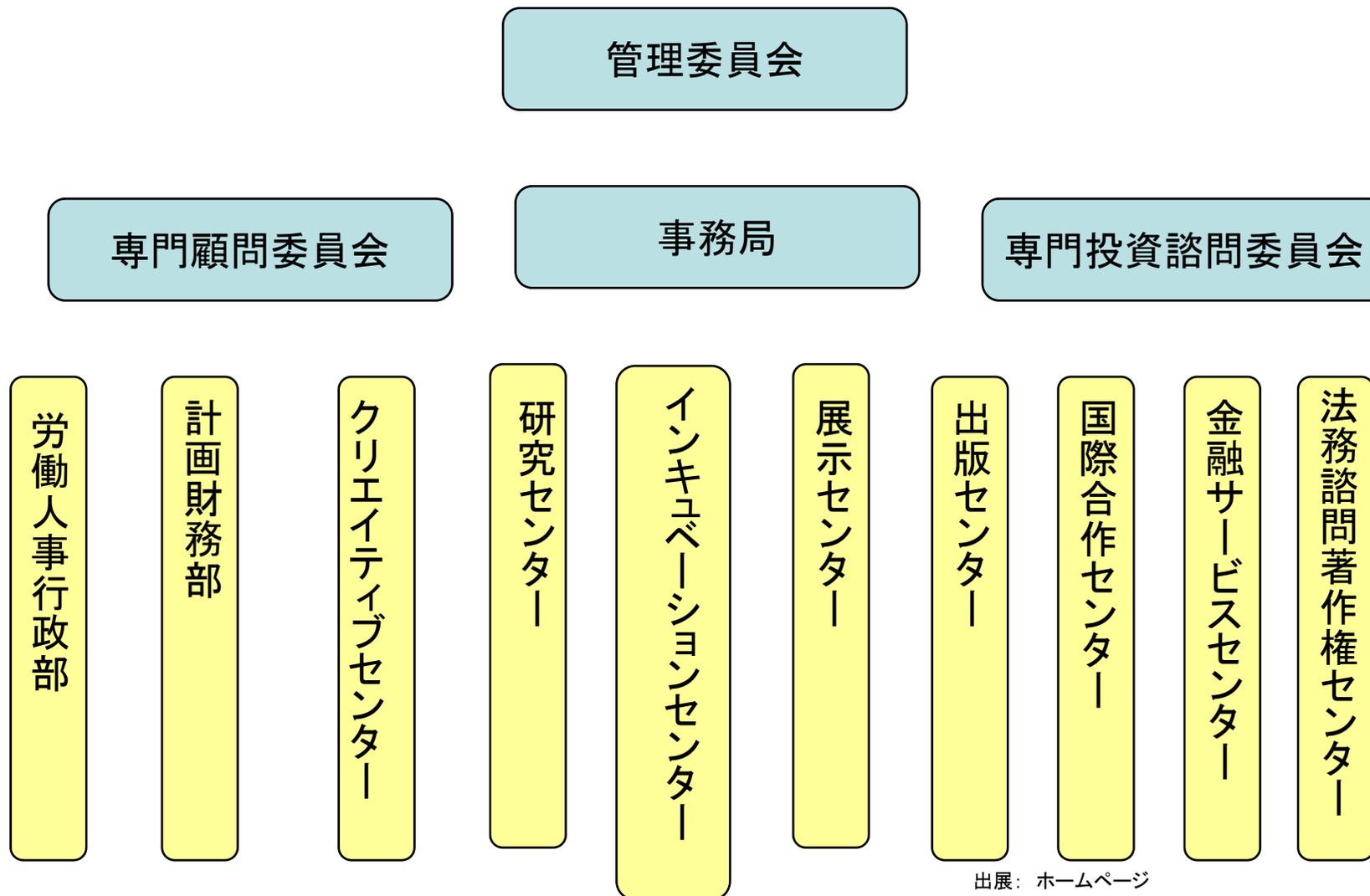


2004年7月成立

出展：中漫網ホームページ

国家動漫基地の組織構造

文化部、上海市委員会、市政府の直接指導のもと実施



上海国家動漫遊戯産業振興基地
中国国際動漫遊戯博覧会

原作コンペの開催

国際交流

各振興区によって活動にもバラつきが

广电总局

国家动画产业基地 を認定

第1回認定拠点(2004年)

1. 上海美术电影制片厂、
2. 中央电视台中国国际电视总公司、
3. 三辰卡通集团、
4. 中国电影集团公司、
5. 湖南金鹰卡通有限公司、
6. 杭州高新技术开发区动画产业园、
7. 常州影视动画产业有限公司、
8. 上海炫动卡通卫视传媒娱乐有限公司、
9. 南方动画节目联合制作中心等9家国家动画产业基地、

第2回認定拠点(2005年)

10. 深圳市动画制作中心、
11. 大连高新技术产业园区动画产业园、
12. 苏州工业园区动漫产业园、
13. 无锡太湖数码动画影视创业园、
14. 长影集团有限责任公司、
15. 江通动画股份有限公司。

广电总局

国家动画产业基地 を認定

第3回認定拠点(2007年)

16. 重庆市南岸区茶园新区

17. 南京高新区软件

第4回認定拠点(2008年)

18. 北京市文化创意产业集聚区、

19. 厦门软件园影视动画产业区、

20. 沈阳高新技术产业区动漫产业园

動漫基地の分布

アニメ制作を支える基盤

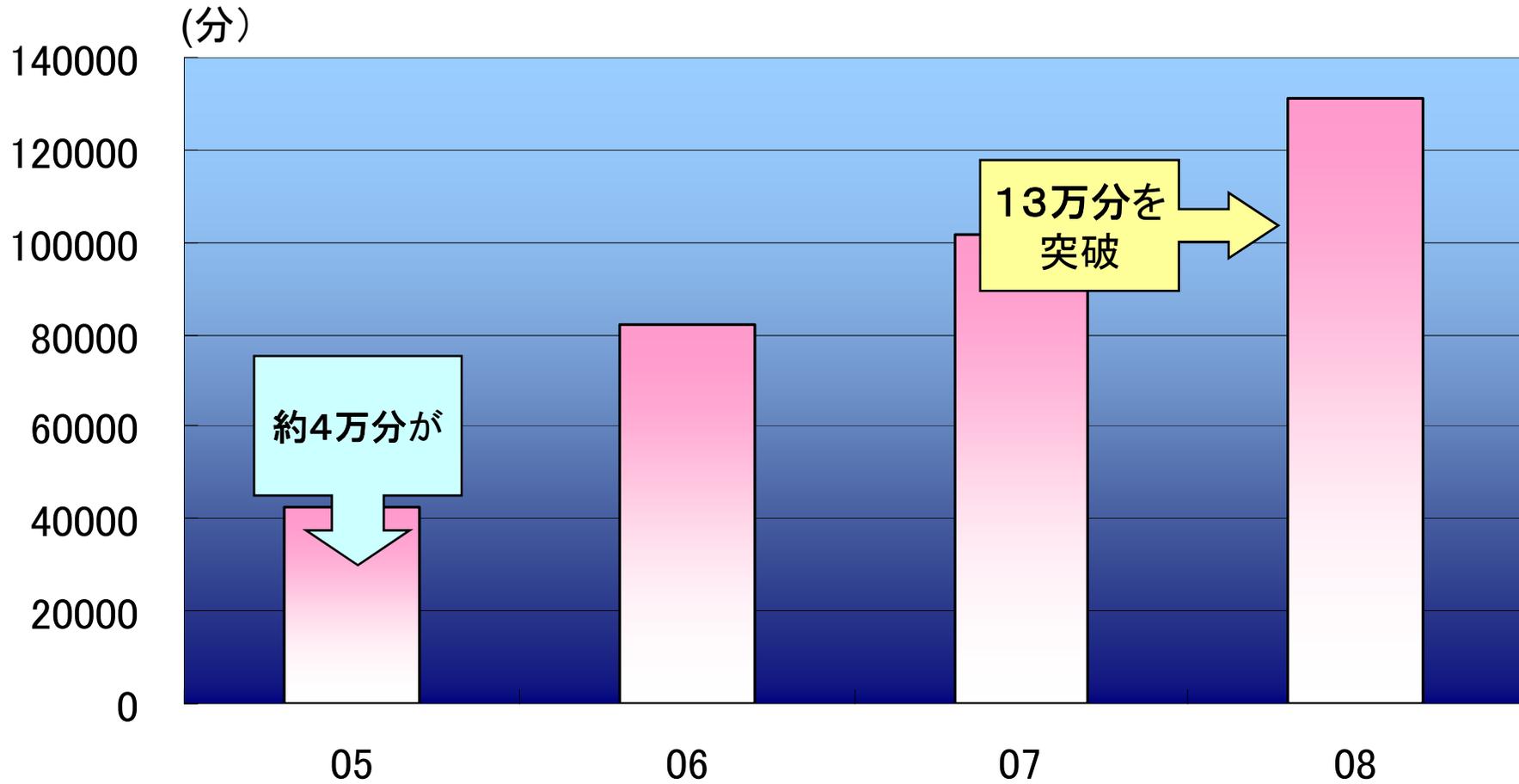
アニメ教育機関 450拠点

受講者数 50万人

アニメ漫画制作企業 5400社

(2007年現在)2007年亜州青年動漫比賽 中国動漫遊戲委員会秘書長の講演より

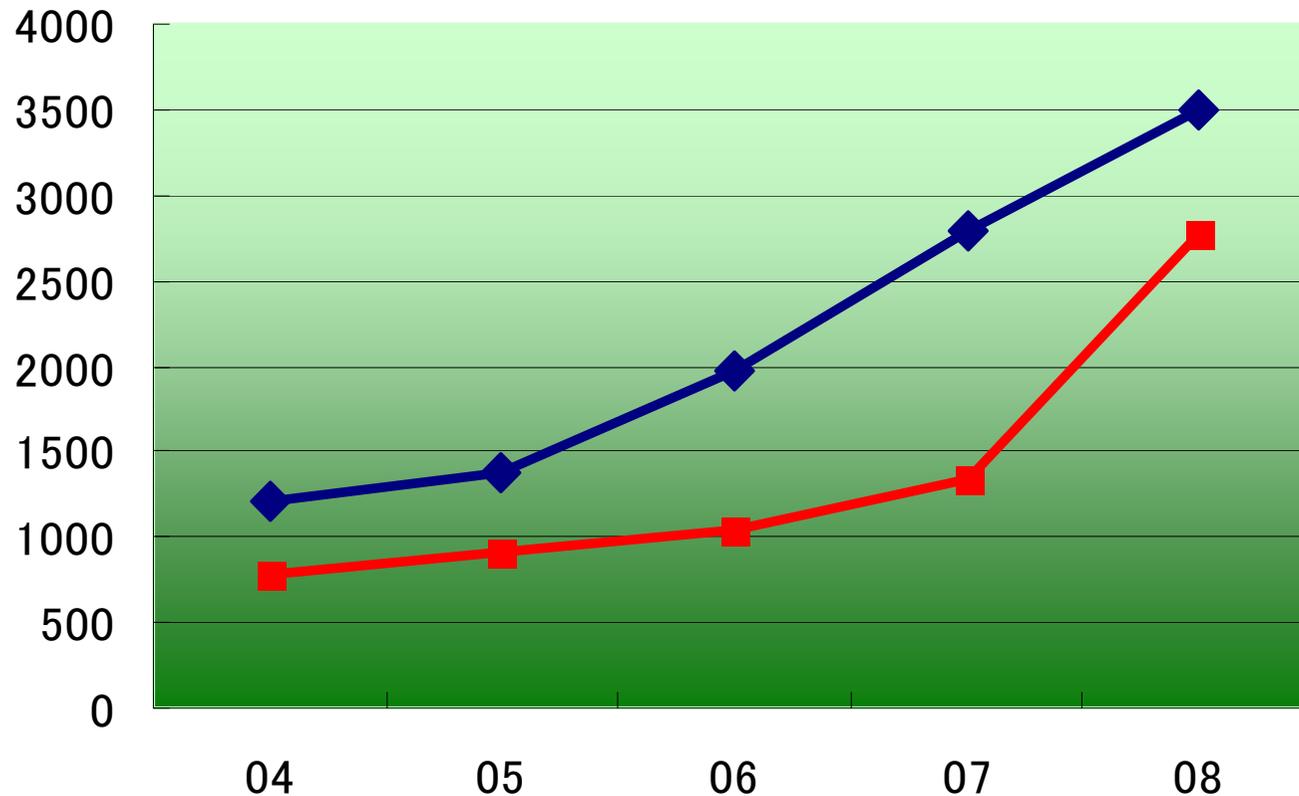
結果、生産量は上昇傾向
(05年7月開始)



※この数値は、中国原産アニメのみ(おそらく全て国産)

受託生産のアニメ、劇場映画は含まれていない

市場規模の推移も拡大



日本

2396億 (アニメ)
+4699億 (コミック)

=7095億円 (07年)

ゲーム

3823億 (パッケージ)
+831億 (オンラインサービス)
=4654億円 (07年)

出典: デジタルコンテンツ白書2008



『2009年动漫产业发展预测与市场研究分析报告』を参考に筆者作成

『動漫』は、アニメと漫画の双方を含む

正規流通市場

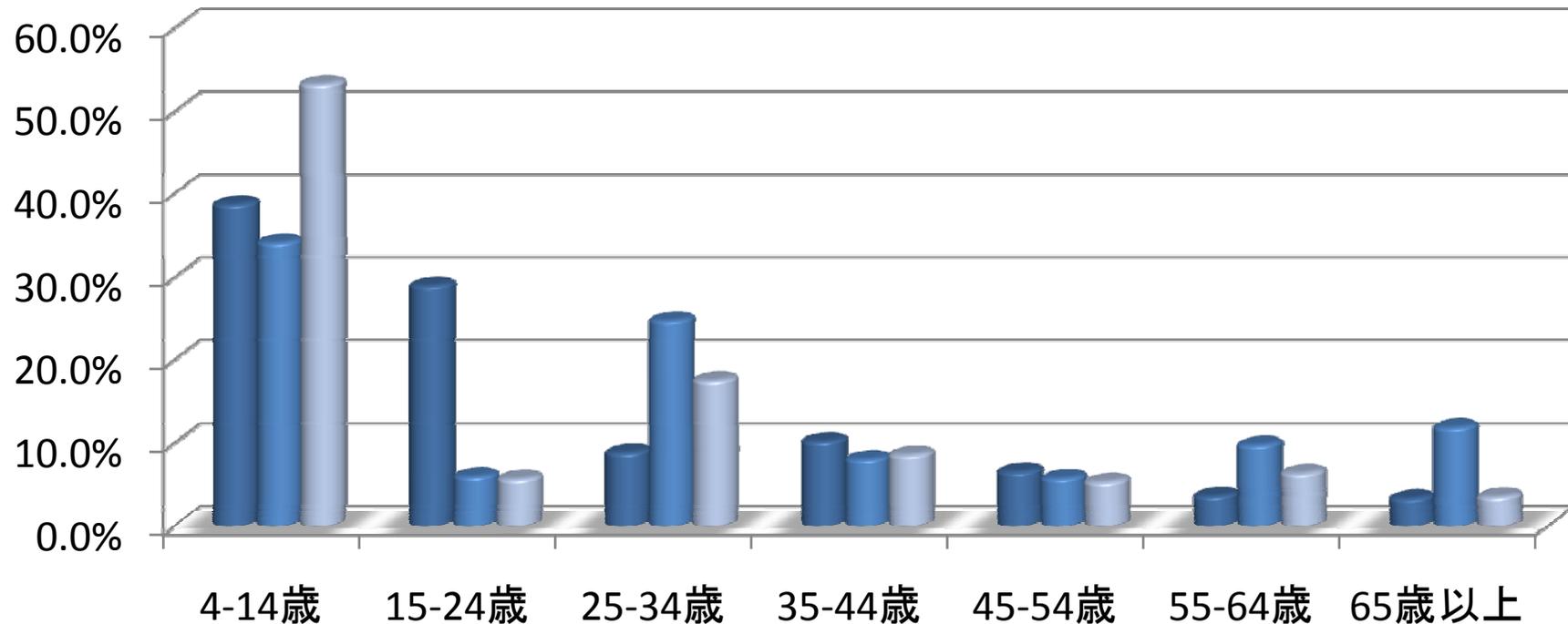
4局のアニメ専門チャンネル

(北京卡酷、上海炫動、湖南金鷹、広東嘉佳)

25局の児童専門チャンネル

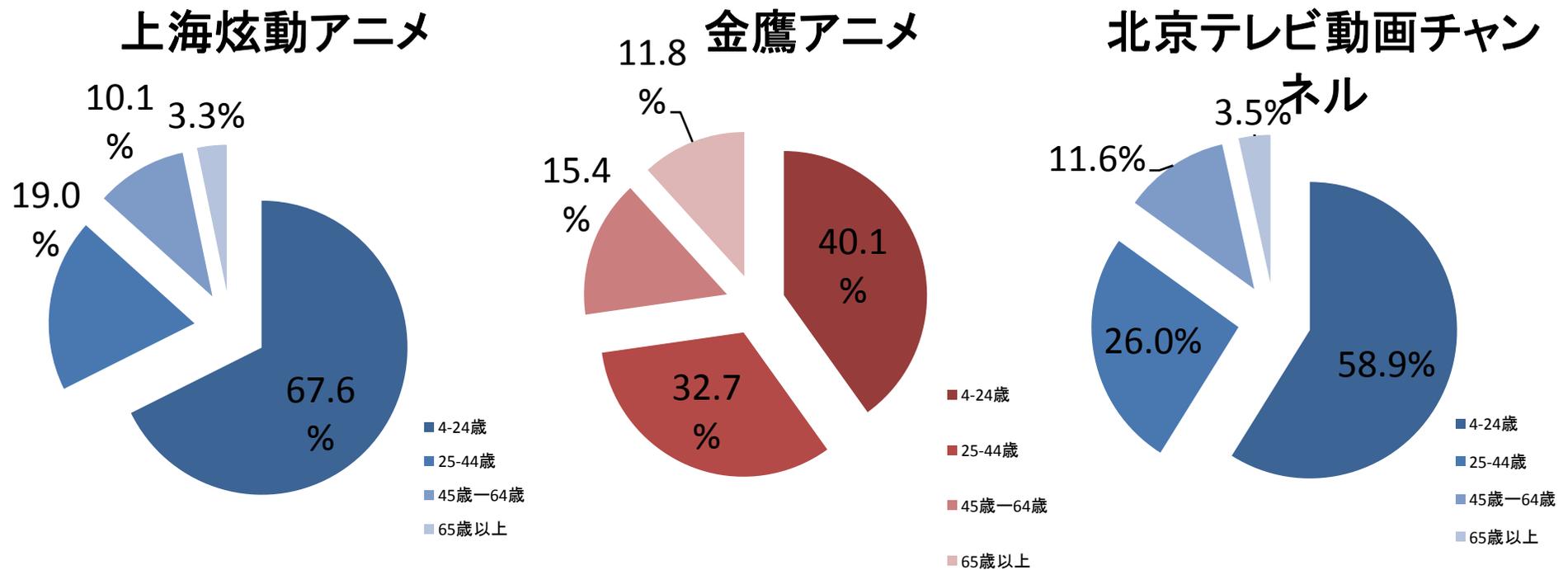
(07年、児童少年向け番組289のうち、200はアニメ)

中国三大アニメ専門局における視聴者分布



- 上海炫動アニメ
- 金鷹アニメ
- 北京テレビ動画チャンネル

中国三大アニメ専門局における視聴者分布



出典: 中国動画産業年報2004-2005

2008年、2007年生産量の多かった企業

| 順位 | 2008 | | | 2007 | | |
|----|------------------------------|------|-----------|--------------------------------|------|-----------|
| | 企業名 | タイトル | 時間 (分) | 企業名 | タイトル | 時間 (分) |
| 1 | 湖南宏梦卡通传播有限公司 | 10 | 12,184 | 湖南宏梦卡通传播有限公司 | 12 | 15,148 |
| 2 | 三辰卡通集团有限公司 | 15 | 9,910 | 三辰卡通集团有限公司 | 16 | 10,014 |
| 3 | 杭州漫奇妙动漫制作有限公司 | 9 | 7,242 | 无锡电视台 | 8 | 6,116 |
| 4 | 央视动画有限公司 | 15 | 6,240 | 中央电视台 | 13 | 5,669 |
| 5 | 北京天地人传媒有限公司 | 7 | 4,975 | 广东原创动力文化传播有限公司 | 7 | 4,950 |

ドイツGAME CITY HUMBURGの特徴

産

官

学

ビジネス・コネクション
ミーティング企画、実施
(GameCity Ad Summit)

GameCity Humbergブース
展開案の企画、実施

オフィスレンタル(低額)
オファー及び管理、窓口
(契約も4ヶ月ごとの更新、
切り替えを可能に)

プロトタイプ開発
参加者へのアクセス及び
募集など(最大10万ユーロ1300万
円を無利子にてローン)

財源の確保

企画内容の
確認と参加

ゲーム用開発ツール
の教学への応用
(CryEngine)の導入

ゲーム産業導入の
カリキュラム開発など

HAW(応用科学大学)
GameCity Labの設置
(ゲーム版TLO)

2005年以上のPR効果で認知度好調:

ゲーム産業クラスター=ハンブルグというイメージの定着(750社1300名)

シンガポールは役割を特化

外資系大手の誘致
とそれにふさわしい
人材開発の援助
(大手企業集積のため
のしくみづくり)



大手デジタルコンテンツ企業を誘致:
コーエー、EA、Lucas Arts
教育関係への投資や誘致(人材育成のハブ)
Digi Pin Asia、TAPプログラムでの助成金
ファンドの確立 今後6億ドル(600億円@
100円)にて上記関連で投資を実施

インキュベーション
からイノベーション



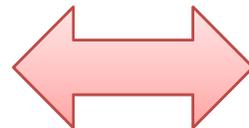
Digital Content Development Scheme

ゲームデモ等を含むデジタルコンテンツの開発支援

(1件につき8万5000ドル~9万ドル)

作品そのものへの投資

Media Corpなどとの共同投資(『ワンラストダンス』)



ネットワーク
インフラづくり

Game eXchange Allianceプログラム

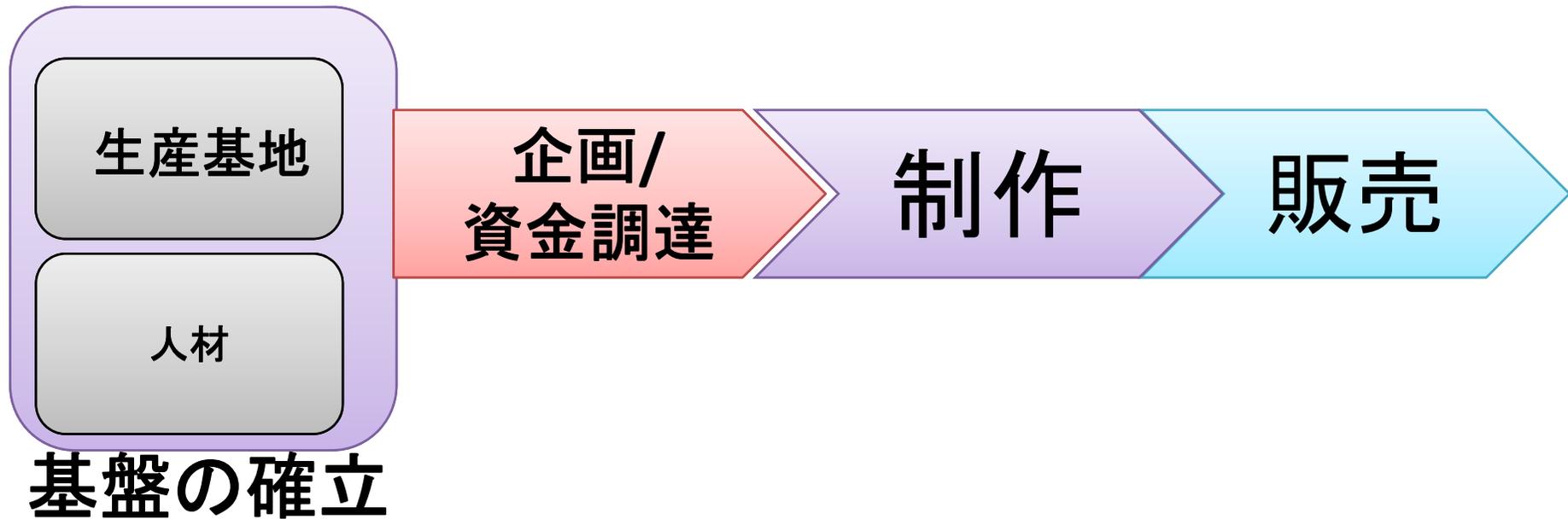
—games distribution, hosting, localisation, marketing

各バリューチェーンごとの企業がネットワークを形成している

Game Bazaar それぞれのゲームに合わせて出来る限り

すばやくゲーム販売へと結びつけるための支援

産業におけるどのプロセスを支援するのか？

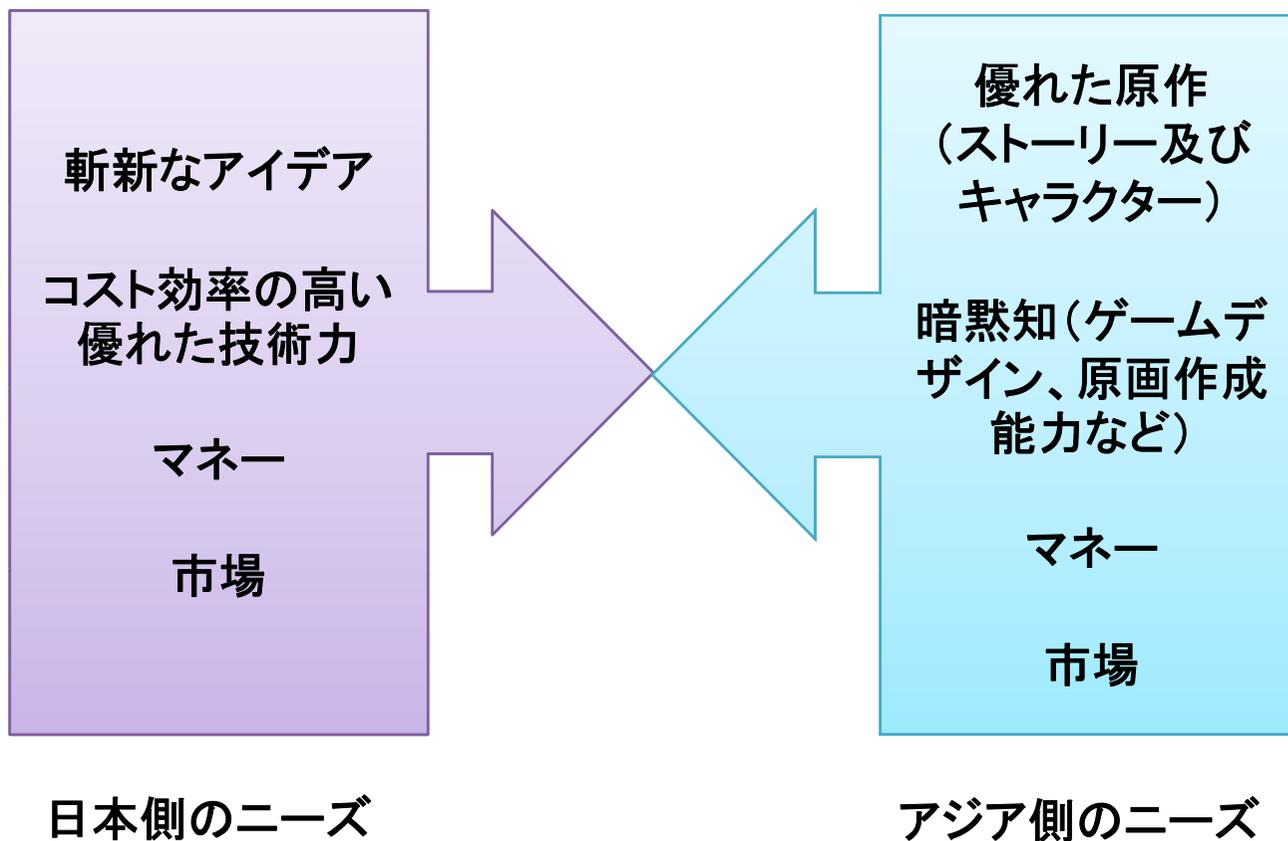


どのジャンルで...?



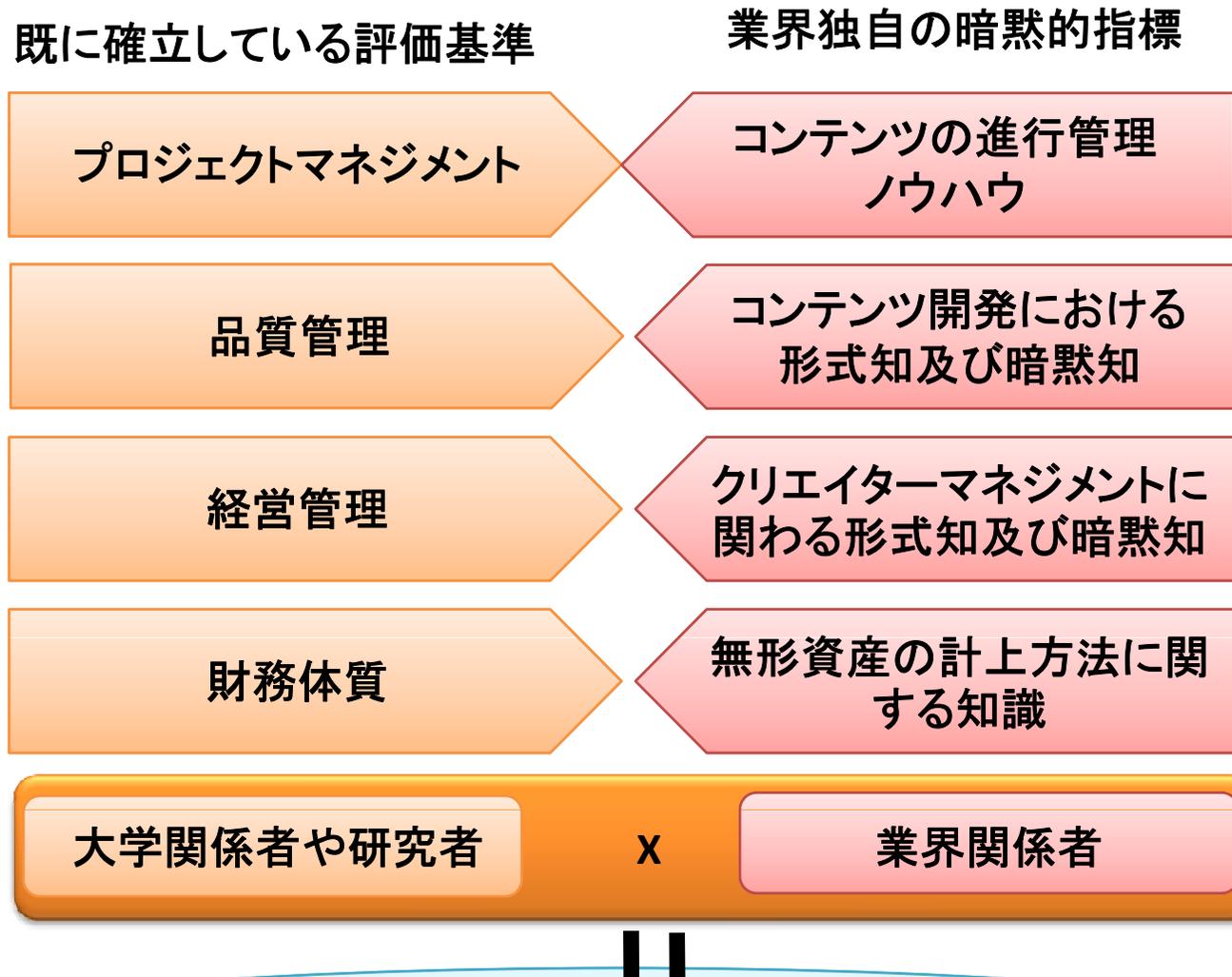
京都市はどうす
るべきか？

課題1: 海外連携における互いのニーズのミスマッチ



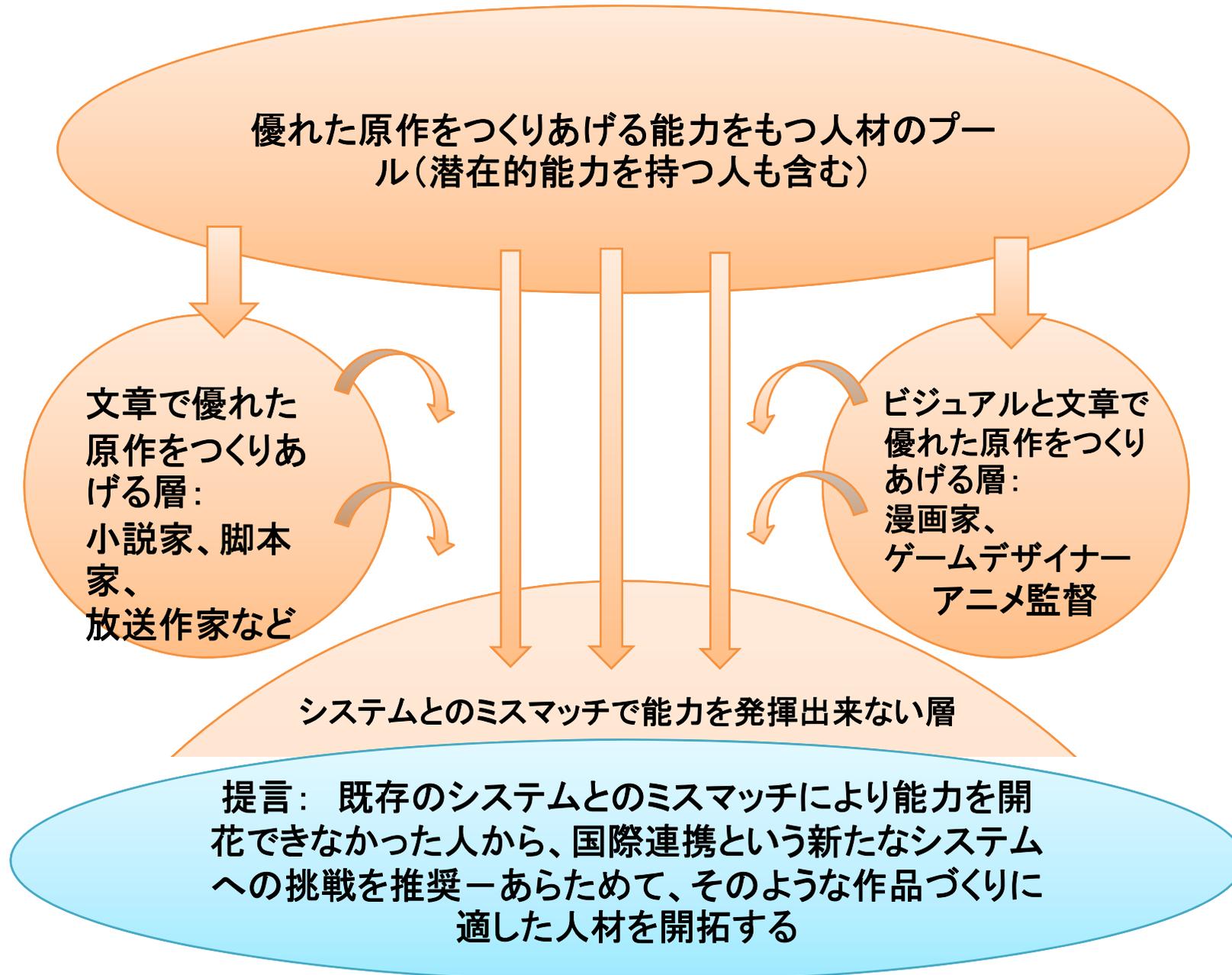
提言: 互いのニーズを明言化したうえでのWIN-WIN的連携構築の推進

課題2: 海外企業に対する圧倒的な理解の不足



提言: 日本企業との連携を求める海外企業に向けた客観的評価基準の確立

課題3：国際連携を実現できるクリエイターチームの不足



次世代国際連携型コンテンツプロジェクトチーム育成プログラム

『原作作り』にチャレンジしたい人材の企画を幅広いジャンルから募集(ただし何らかの賞の受賞歴、または媒体での連載歴のある人たちを中心に)

一般の募集も行うが、日本漫画家協会、IGDA日本、アニメーター演出協会、CG-ART協会、デジタルトキワ荘、C&R など個人のプロフェッショナルが参加する協会やエージェンシーに対して積極的募集をかける

アニメ、ゲーム専門誌の編集者、専門ウェブサイトジャーナリストなどによる最初のスクリーニング

全て匿名性とし、作品の質と市場のニーズを指標として厳正に審査
審査員は市場動向を一番感じやすい若手ジャーナリストを中心に編成する

アニメ、ゲーム系のプロデューサーに対して企画書のプレゼンテーション及びマッチング

プロデューサーが投資可能な金額を原資として助成金の申請(最大60%まで)ならびに企画の完成

プロデューサーは日本での流通方法ならびにコンテンツの制作連携先を選定、管理
これによりプロデューサー育成も兼ねる

これらを原資として同額を海外から調達及び共同開発(著作権及び日本での販売権は日本側、パートナー国を含む、アジア、オセアニアの販売権は調達先、欧米に関しては双方との協議のうえ決定)

海外著作権取引交易所への申請補助でも可。日本コンテンツの新たな流通方法も模索する