

博士論文要旨

中国新興文化産業における産業振興政策の 効果と影響に関する実証研究 -アニメ産業およびゲーム産業を中心に-

立命館大学大学院政策科学研究科
政策科学専攻博士課程後期課程
ジョ リュウ
徐 隆

近年、中国政府は経済発展により物質的生活を改善させる一方で、さらに国民の精神生活も向上させようと考え、2002年に開催された「中国共産党第十六次全国代表大会」をきっかけに、文化産業に関わる発展戦略を表明した。文化産業は現在、中国経済発展における極めて重要な産業の一つと言えるまで成長している。特に、以前から存在していたが、あまりにも小規模で脆弱なために、かつては産業としての存在が意識されることはなかったアニメ産業とゲーム産業だが、現在では大きな発展を遂げるものとなった。市場化の改革と政府の支援政策によって、1990年代から衰退し続けていた中国アニメ産業は2005年に再び発展し始め、オリジナルアニメ作品の生産量は大幅に増えた。一方ゲーム産業は、アニメ産業が享受してきたような作品制作費用の補助や専用の産業基地の設立などの支援を受けなかったにもかかわらず、この十年間においてアニメ産業に負けない勢いで成長を果たし、市場競争の中で市場化による発展に成功した。

本研究では、中国のアニメ産業及びゲーム産業に関する研究を通じて、両産業を代表とする中国新興文化産業を対象として、中国中央政府及び地方政府が打ち出した文化産業支援政策の効果と、産業と産業内の企業に対する影響を解明し、政策の全貌を把握した上で、改善策を提案することを目的とした。

第2章では、まず中国産業発展の中でよく使われるクラスター理論の発展ならびに、中国における同理論に関する先行研究とその評価について考察した。続いて、中国経済発展の重要な指針となる「五年計画」の内容の変化と、両産業の発展に関わる地方政府部門及び中央政府が公布した両産業の振興政策の特徴を考察し、アニメ産業とゲーム産業は現在、中国経済発展の中で重要な意義を持つことを解明した。先行研究を元に、仮説1として、中国において、アニメ産業及びゲーム産業を含む文化産業クラスターの発展を推進するためには、政府の関与は不可欠なものと考えられることを提示した。また、仮説2として企業に対する直接的な資金支援のみならず、生産性とイノベーションの創発に有利なコミュニケーションの環境の整備も不可欠であることを提示した。そのうえで仮説を検証するためのアンケート調査と半構造化面接調査の実施に関する検討を行った。

仮説を検証するために、第3章では、中国アニメとゲーム産業発展の先行地域である杭州動画産業基地と北京中関村サイエンスパークにおける政策内容を考察し、杭州の産業政策は主に個々の企業を支援するに留まっているのに対し、北京の産業政策の目的は産業全体の活性化であることを明確にした。続いて、政府主導により発展したアニメ産業と、市場化によって発展を遂げたゲーム産業の現状を分析した。

政府が立案した産業振興政策の両産業の発展における重要性を検証するために、第4章では中国のアニメ企業およびゲーム企業を対象に行ったアンケート調査の内容を整理したうえで、主成分分析を用いて政策を分類し、t検定と重回帰分析を用いて、政策による産業発展に対する影響を分析した。結果として、現在実行されている産業振興政策を利用することによって、企業の発展における全面的且つ有利な影響が与えられていることを明らかにした。

前章の分析を検証するため、第5章では中国のアニメ産業とゲーム産業に対する現地調査の内容を分析し、アニメ産業は主として政府主導の方法によって発展が進んでいることを明らかにした。これに対して、調査対象とした北京中関村にあるゲーム企業は現在政府の支援政策に頼ることなく、市場のルールに従って自力で発展しているものの、発展の初期段階では、産業支援政策が企業の発展を推進し、役割を果たしたとも考えられる。調査対象企業から聞き取った産業振興政策に対する意見を分析した結果、企業側は主に交流促進支援政策の改善と中小企業に対する支援の強化を求めていることが明白となった。先行研究を踏まえ、交流促進支援政策と中小企業に関する支援政策を改善することによって、人材の育成と企業間コミュニケーションに有利な影響を与えることができ、イノベーションの創発も促進できることを説明し、仮説2を検証できた。

本論文を通じて、中国において、アニメ産業及びゲームを含む文化産業クラスターの発展を推進するためには、政府の関与は不可欠なものであることを確認すると共に、企業に対する直接的な資金支援のみならず、生産性とイノベーションの創発に有利なコミュニケーションの環境の整備も不可欠であることを確認した。また、現段階において、アニメ産業の市場化は、ゲーム産業に比較するとまだ不十分であり、産業全体の収益性が比較的に低く留まっていることも明らかにした。以上の結論をもとに、現在実行されている産業振興政策に対して、人材育成政策の強化、企業連携の強化、及び中小企業の支援の強化、以上三つの改善策を提案したうえで、アニメ産業全体のバリューチェーンの改善の必要性を言及した。