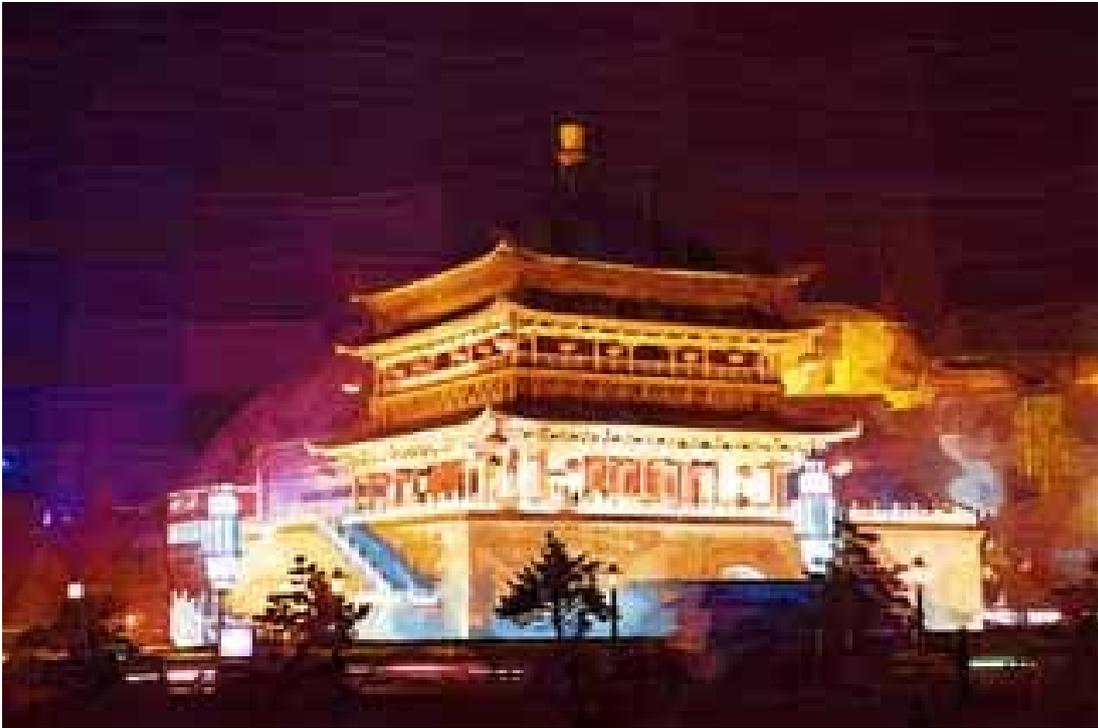


チャイナサブカル

navi

創刊号





皆さんこんにちは。

中国の大衆文化を深―く追及するため、私たちは**チャイナサブカルナビ**を創刊しました。

中国の大衆文化を学術的に分析するというよりも、中国で働くってことはどういうことなのかを、私たちなりに考えるために、調査活動を始めました。

大衆文化って何だろう。とても面白そうだけど。いろいろな考え方があると思うけれど、私たちは、アニメ、

音楽、映画、テレビドラマ、ファッション、グルメなどなど、大衆文化を広く捉えて、そこで活躍している日本人の方の、やりがい、希望、苦勞、よろこびなどを肌で感じたいと思っています。

私たちは、中国でコンピュータグラフィック（CG）の制作と教育事業に従事している「索浪数字（ソランデジタル）」さんにおじゃまして、いろいろなお話を聞きました。いろいろなご苦勞があったようですが、多くは中国ビジネスに共通する内容だと思いますよ。

中国コミュニケーション学科 12F 生





「索浪数字（ソランデジタル）」について

中国において10年以上のソフト開発実績を持つ、日本の東証1部上場ITソリューション企業「ソラン株式会社」を運営主体として、2006年5月に天津にて設立された企業です。中国最高峰のデジタルコンテンツ人材の育成とハイクオリティのCG制作を行っております。

索浪数字の運営企業

「天津索浪数字軟件技術有限公司」 会社概要

代表者：水谷芳利（ソラン株式会社 常務取締役）

所在地：300384 天津市高科技（華苑）産業園区海泰發展六道6号
海泰綠色産業基地G座8F

電話：86-22-85689271

F A X：86-22-85689270

事業内容： デジタルコンテンツ人材育成
デジタルコンテンツ企画制作

資本金：2億9千万円

※親会社である [ソラン株式会社](#)は、資本金68億78百万円の東証1部上場ITソリューション企業です。

日本側問合せ窓口：ソラン株式会社 中国事業推進室

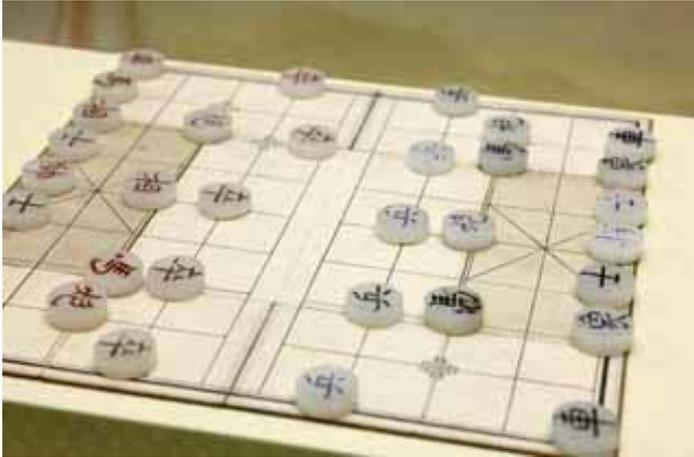
電話：03-5427-5501 F A X：03-5427-5534

【会社説明】

副社長 河内龍氏



当社は CG 制作の教育と CG の制作を行っています。日本のソランという I T系企業が中心となって立ち上げた会社です。日系企業としてCGの教育と制作を両方とも行っている企業としては、中国国内でも珍しい会社です。おそらく CG 業界のことを知らない方もいらっしゃいますし、今日は皆様と意見交換をしながら勉強させていただけたらと思います。



会社の概要を紹介します。ブランド名が索浪数字、企業名が天津索浪数字軟件技術公司という名前です。資本金は日本円で 2.9 億円、設立日は 2006 年 5 月。事業内容は、CG 制作と CG 教育です。従業員数は 50 名。東証第 1 部上場のソラン株式会社という会社が出資しています。

主な事業内容について、先ず CG 部、製作の現場から説明します。CG 部は CG によるアニメーション制作などを行っています。日本のゲーム、たとえばバイオハザードなどのプレイステーション用ソフトですとか、またパチンコなどの CG 映像の部分を主に作っています。

我々の将来的目標はオリジナルアニメーションの制作です。中国の方が現在見られているアニメは、ほとんど日本のアニメやアメリカのアニメなどです。我々はそういった中国の事情の中、中国産の

オリジナルアニメーションを作ることを最終的に目指しています。

第二に、天津市の中心部にもう一か所事務所があり、そこではアニメーションの教育事業を行っています。日本のアニメ制作現場でも通用する創造性人材の育成を行っています。これは中国でも初の試みだと思います。我々は、日本人講師による教育や弊社の制作部員による直接指導といった教育をしています。



具体的にどのようなことをやっているかについて、実際にアニメーションを見て理解していただきたいと思います。先ず当社が最初に作ったオリジナルアニメーションを見てください。

～アニメーション上映（約5分）～

この他にフランス人のCGクリエイターが作ったアニメーション（日本がどのような国かを紹介する作品。シナリオ：フランス人、企画：日本、CG制作：索浪数字で協力、）があります。

～アニメーション上映（約5分）～

中国国内ではまだまだ人材が不足しています。CGアニメーションを作るといっても、作れる人がまだ限られていますので、まず我々はCGアニメーションの教育を行い人材の育成を急いでいます。その後CG部で優秀な人材はそのまま学生を雇いCGの制作をしています。



2006年に教育事業部が設立され、CG部は2007年に設立され、売上も着実に伸ばしています。

教育部は 2005 年に南開大学と共同で始めようという方向で当初は準備を始めました。その後、2006 年の 2 月にソラン株式会社、南開大学、デジタルハリウッド（東京で同じように CG アニメーションの教育を実施している機関）の 3 社で提携をして我々の会社が作られました。2006 年の 7 月から生徒募集を開始し、2006 年の 10 月に第 1 期生 24 名で開校しました。2 期生、3 期生、4 期生と順調にきて、今は 6 期生が入学しています。主な功績として、2008 年の 8 月、シーグラフというアメリカで行われる CG の世界的な大会の中国部門で学生の作品が放映されました。CG 部は 2007 年の 2 月に、日本向けの CG 制作を 15 年ほどやっている方が我々の会社に責任者として入社し、2007 年 4 月に初受注をし 2007 年の 5 月に組織として立ち上がりました。先ほどご覧いただいたアニメーションは 2007 年の 10 月に制作を開始し、2008 年の 4 月に制作を完了したものです。主要取引企業が 8 社から 10 社というように順調に伸びています。



バイオハザード、クロスエッジというプレイステーション 3 のソ

フトの制作にも携わっております。その他にも色々作っていますが、それぞれ機密保持義務があるため、皆さんに紹介することが今はできません。

教育部は市内の中心部にあります。現在3つの教室があり、そのうち2つの教室で授業を行っています。みなさん興味があれば、ぜひ見に来ていただければと思います。それではシーグラフの中国の部門で賞をいただいた生徒の作品を、ご覧いただきたいと思います。

～アニメーション上映（約2分）～

我々教育事業部は9ヶ月間のコース制をとっているのですが、その最後の2ヶ月間で、5名程度の学生によるグループワークとしてこの作品を作りました。

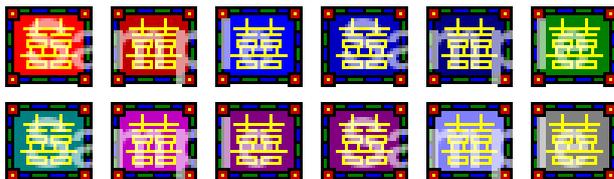
また我々は一、二ヶ月に一度程度著名な方をお呼びして、講義をしていただいています。例えば、著名なアニメの作画監督の角田先生、漫画家の木ノ花さくや先生、あとはCG会社の社長などです。セガの山口先生、スクウェア・エニックスの斉藤先生などにも来ていただきました。学生向け、CG部向け、あるいは天津のCG業界すべてに向かって、講演を行ってもらっています。



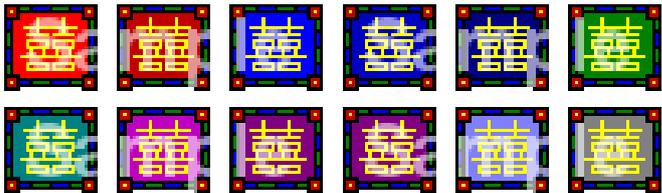
今後の予定についてですが、天津発の世界に評価されるオリジナルアニメの制作を考えています。古文化街、楊柳青（天津西郊外の楊柳青鎮に、明清時代の街並みを再現したショッピングモール）など、天津の観光名所を題材にして、天津政府と一緒に企画中です。

教育事業の方は、中国全土にフランチャイズ展開する計画です。中国で有名な教育機関である東方標準社や北京航空航天大学の関連企業と提携をして展開を開始しております。

以上で会社の説明を終わります。ありがとうございました。



私たちのような、CGが作
られているんですよ！！



【インタビュー】

千年敬正氏



——中国という国の中でどうして天津を選んだのですか？



「天津は北京、上海、天津、重慶の4大直轄市に属しています、そ

の中で一番発展が遅いのは天津であり、外資系企業が会社を設立するときに、**国からの補助金などの優遇政策がとても受けやすいという恩恵があります。**そのため、北京、上海で、優遇政策無しに外資系としてやっていくよりも、利益が出やすいです。さらに、北京の方にも会社があります、高速道路あるいは電車を利用して1時間半と交通の便もいいです。また新しく30分で行ける電車が近いうちにできます。その他、**オリンピックの開催地の一つにもなっているため、港であったり、道路であったり、空港であったり、こうしたインフラも整備されています。**こうした諸々の条件と発展性を考慮して天津に会社を設立しました。」



——現地法人の立ち上げのさい、苦勞したことはありますか？



「**苦勞したのは優遇政策の獲得です。**現地法人を立ち上げるにあたり、外資系に対して厳しい審査があります。中国での事業展開につ

いての企画書を作り、天津市政府の方に説明を行い、優遇政策をもらうことが一番大変だったところです。また、**どこに事務所を開くのかにも苦勞しました。**我々が来たばかりの時は、立派な事務所ではなく、ホテルの一室でパソコンを使って企画書を作り、その後は南開大学の中に一ヵ所スペースを借りて、学生の募集活動を行ったりしました。いろいろな準備を進めながら改装工事をして、現在の場所に移ってきました。それ以外には、**人材の確保なども苦勞しました。」**



——索浪数字軟件技術公司という社名の由来は？



「『索浪（ソラン）』は日本本社の名前です。『数字』は中国語でデジタル、『軟件』はソフト、『公司』は会社という意味です。先に設立した北京の会社が、北京索浪数字軟件技術有限公司。したがって現在の社名に自然に決まりました。」



——著作権や海賊版についてはどう思いますか、それについて対策みたいなものは？



「一般的に著作権の侵害については教育事業部でも講義はおこなっています。我々は作る側なので、自分たちの権利、利益を守るため、どのように著作権を行使するのかを社員、学生に説明すると同時に、著作権を知らないと自分が制作した作品がコピーされてしまい、自分にもたらされるべき利益が、ほかの人に渡ってしまうということについて講義を行っています。」



——CGを制作するのにかかる時間はどのくらいですか？



「キャラクター1体を3Dでつくるのに1人で大体2週間ぐらいかかります。先ほど見ていただいたアニメーション(5分くらいのアニメーション)だと、7人で3か月間ぐらいでしょう。日本のプレイステーションなどですと、だいたい100人から200人ぐらいで、1年間かけて1本のゲームを作っています。」



——3Dと2Dを使いわける理由は何ですか？



「それは監督の好き好きだと思います。2Dの場合は画を1枚1枚、全部書かなければいけません。現在はデジタル処理ができるようになりましたが、やはり書く枚数が多くなるので長編物ですと時間と手間が大変かかってしまいます、逆に3Dですと、たとえばリモコンを使ってどのように動かしても、機械処理でどの角度からでも見

ることができます。また何回も使いまわしが出来ます。ですから3Dを使った方がいいところもありますが、少ししか使わないキャラクターであれば、2Dを使った方が楽な場合もあります。今、日本では、2Dと3Dを融合した作品を作ろうと目指しています。」



——マーケティング活動などはおこなっていますか？



「CG制作部は、仕事をほとんど日本からもらっていますので、営業活動は日本のCG制作会社へ行っています。教育事業部についてはCG雑誌や新聞に広告を出したり、図書大廈（天津最大の書店）などの前に大きな看板を設置するなどして、学生を募集する営業活動をしています。」



——そうしますと、いわゆる市場調査は行っていないのですか？



「市場調査ですか……。そうですね、たとえば教育事業部では、天津市にCGの学校が何校あり、どのような教育を行っていて、値段がいくらかなど、天津市内と上海、北京の学校はどのような状態なのか、といった調査は行っています。ただし、CG部は、日本から仕事をもらっている状態なので、あまり調査活動を天津で行っていません。」



——中国において事業を展開することについてのメリット、デメリットは？



「メリットといえば、やはりマーケットが大きいことです。日本は1億2、3000万人、中国は約10倍の13億人いるので、マーケ

ットの将来的な規模は比較になりません。また日本の場合、アニメ制作に政府からの支援などはなく、アニメ制作会社の社員は、安い賃金でみんなに夢をあたえようと頑張っています。しかし中国の場合は政府から制作が許可されると、支援金が沢山出ます。その額は何億元にのぼりますので、アニメーション制作関連の会社にとって中国進出は有利じゃないかと思います。また中国では、テレビのゴールデンタイム（午後6時から10時）に、中国国産のアニメ以外は放映してはいけないことになっています。そういうことから、アニメ産業における中国現地政策は大変有利になっています。

デメリットについては、先ほど話題になったように、著作権侵害の問題があります。道端で海賊版のDVDが売られていたり、ダウンロードできてしまったりと、法整備自体は進み著作権の法律もしっかりしたものがありますが、実際には守られてはいないです。あとは人材不足でしょう。たとえば、ゲームに出てくるような一つのキャラクターの作成という面では中国の技術力はとても高く、日本の制作会社のスタッフとあまり変わりはありません。しかし企画力という面では、まだまだ弱いのが現状です。中国でテレビを見たことがある人は、ある程度わかると思うのですが、中国産のアニメ

メなどを見ていると、あまりおもしろくないなという印象を受けます。そういったものがテレビでやっているのです、日本やアメリカなどと比肩できるレベルのアニメーションを作れる人はまだいないのです。」



——この業界における中国企業のレベルは日本に比べてどうですか？



「中国企業のレベルは上海、北京については、もうだいぶ世界レベルに近づいています。今も話をしましたが、技術レベルではすでに世界レベルです。ただし、企画力のレベルがまだまだ低い現状にあると思います。また天津では、まだレベルが高いところはなく、おそらく我々の会社のレベルが一番高いと思います」



——日本と比べて、職場の環境はどう違いますか？



「職場の環境は、日系企業なのであまり変わらないですね。」



——御社はこういった職場環境を目標にしているのですか？



「こういった職場環境を目標にしているかですか……。第一に自分たちでオリジナルアニメーションを作る、自分たちの子供も含めて多くの子供たちに喜んでもらうことを、仕事の理念にしています。第二に、スタッフの生活を豊かにすることです。中国の場合、社員の福利厚生をあまり考慮していない会社が多いので、わが社では、管理部にその方面の専門家を一人置き、福利厚生に関して配慮をしています。」



——社員を雇用するときに、学歴は関係ありますか？



「中国もやはり学歴社会だと思います。ただし、我々のようなアニメを制作する会社の場合、学歴はあまり必要ないです。学歴よりも作れる作品の中身が一番大切なので「南開大学を出ているから入れます」というようなものではありません。ただ私の友人の会社（他の業界）は、やはり学歴を重視すると言っていました。」



——今年（2008年）の1月から新しい労働契約法が施行されましたが、御社の経営に何か影響はありますか？



「特に変わったことはありません。残業をあまり長くしてはいけないといった内容を、社内規定にまとめるために見直しを行い改訂版を作りましたが、新しい労働契約法によって実際に働いているスタッフが働きにくくなった、働きやすくなったなど、そういうことはあまりないですね。」



——入社する時に、求められる能力はありますか？



「日本人社員に求められる能力として、**日本側のお客様からのご要望に対して、正確に現地社員に伝え、実際に顧客が満足をする製品を作るコミュニケーション能力・調整力が必要になります。そのため**に語学力や制作能力などのツールが必要になります。」



——従業員の中かで、本社から派遣された従業員と現地採用の従

業員の比率などはどうなっていますか？



「本社から派遣されているのは私と河内ともう 1 名います。創設時は 4 名いたのですが、2 年半経った現在では 3 名になりました。現地採用の日本人という方はいません。顧問という形で、日本から 1 か月の内 2 週間来る日本人が 1 名と、1 週間来る日本人が 1 名、北京から週 1 回来る人が 1 名と、天津の他の会社で働いていて、以前アニメーションで仕事をしていた方が週 1 回来ます。中国人のスタッフは、合計で 50 名程度になります。3 年間計画で 100 名体制にする事業拡大を行おうとしています。」



——中国人が現地の幹部やトップになることはありますか？



「それは当然あります。我々はグローバル企業ですので、能力があれば社長にだってなれます。現実には、北京ソランでは副社長 2 名が中国人です。天津ソランの場合ですと、部長職は全員中国人です。中国人であるとか、日本人であるとかは関係なく、能力を重視しているわけです。」



——優秀な人材を得ることは簡単にできますか、そのために努力や苦勞していることはありますか？



「優秀な人材を得ることは、そう簡単ではないですね。先ほどお話ししましたけれども、いいCGを作れる方が少ないので、教育事業部というものを作り、人材育成行い、会社の方に入ってください。そのようにして、良い人材を確保しています。」



——優秀な人材が辞めていくことは多いですか、それを防ぐための対策は何かありますか？



「当社は、離職率が非常に低いと思います。CGの制作会社というのは、日本でも同じかと思いますが、保険にしっかり入っていないなど労働環境があまり良くないところが多いです。当社は労働環境を整えていますし、自分たちでオリジナルアニメーションを作るという高い目標を持って仕事に取り組んでいる人がほとんどなので、離職率は低いです。」



——教育事業部では中国人の先生、日本人の先生のどちらが教えているのですか？



「普段は中国人の先生が教えています。やはりソフトの技術の部分はすべて中国の先生が教えています。ただし、その中国の先生も、日本のデジタルハリウッドで研修を受けて、こちらで教えています。」



——日本のアニメはクール J A P A N という内容で海外に売り出しているのですが、おそらく中国の方もそういうのを狙っていると思うんですけど、どのぐらいでその差は縮まっていくと考えておられますか？



「自分自身の考えでは5年間で海外に出て行くアニメが輩出されると思います。実際に上海では、アニメを海外に売り出そうという動きが実際にあります。あまり売れているわけではないですけども。」

海外に出そうという計画で作り出しているので、あと5年ぐらいでそれなりの成果が出てくるのではないかと考えています。また、うちの学生で20歳ぐらいか25歳ぐらいの人は、ちょうど日本やアメリカのアニメを見て育っている世代ですので、そういう人たちが作る作品が出てくれば、世界に売れるのではないかと思います。」



——内容的には中国的なオリジナリティーで行くのか、世界共通的なサブカルチャーで行くのか、どちらの路線でいくのですか？



「一番初めに作った作品はサブカルチャーとして、アメリカチックなアニメーションを作りました。次の作品は三国志みたいなものがバックボーンにあるような作品ができました。

アニメは一つだけ作るわけではありません。色々なアニメを色々な会社が今作っています。我々もどちらかの路線に固定していません。」



——先ほど中国のアニメーションの技術面は優れているが、企画力ではまだ世界に劣っていると仰いましたが、どのような要因がありますか？



「私が教育事業部の学生を見て感じることは、自由な発想が許されないような教育をこれまで受けていたのではないかということです。たとえば日本では水の中で魚がタバコを吸うアニメーションを作ると面白いかな、という発想がありますが、中国ではそういうことは現実的にあり得ないとして、考えることすらないようです。しかし、それでは豊かな発想というか、創造的なアニメーションは作れない。ただ、若くなるに連れてそういうのは薄れていくと私は思います。」



——本日はお忙しい中、貴重なお時間を割いていただき、ありがとうございました。大変勉強になりました。

【みんなの感想】



T君

いまや日本のアニメが大人気となっている中国。留学中、街に散歩すると日本のキャラクターをよく見かける。テレビも日本の人気アニメをよくやっていた。そこで人気のアニメを調べてみると、「名探偵コナン」はすごく人気があることがわかった。なかには、日本語を習ったことがないにも関わらず、「真実はいつもひとつ!」のフレーズが口癖になっている人がいるくらいだ。そのほか「クレヨンしんちゃん」や宮崎駿監督の作品群、「ドラえもん」などもものすごく人気があるそう。 「ドラゴンボール」「戦国士星矢」「幽遊白書」も人気かつ有名なアニメのひとつだ。10年ほど前の「ドラえもん」の中国語版単行本が今も新聞スタンドに並んでいるとのことだ。留学中、「ドラえもん」の有名なテーマソングの着信音が道を歩いていると度々聞こえたのを覚えている。

日本アニメが人気ななかで、中国のアニメ産業はかなり厳しいと思う。中国人の友人からも中国のアニメ界の現状に対して、厳しい意見がたくさんあった。また、海賊版という著作権侵害の違法DVDもいまや重大な問題となっている。

こうした現状の中で、新しいスタイルで一步を踏み出そうとしている「ソラン」を見学

した。南開大学と提携し、3D画像やアニメーションを中心に、アニメやゲームを製作している企業だ。留学中に中国のアニメを見たことがあるが、その内容は物足りなかった。日本のアニメはストーリーがしっかりしていて、一番重要だと思うキャラクターの個性を映し出すグラフィックがしっかりしている。しかし中国は全然ストーリー性がなく、なによりもキャラクターのグラフィックも曖昧だと感じた。「ソラン」はそれを認めていた。話を聞いて一番関心を持ったのは、「ソラン」の重要なテーマ、「人材育成」だった。会社と学校が合体していて、会社の中で人材を育てるというものだった。中を見学してみると学生は勉強、社員は仕事と忙しく動いていた。社員のグラフィックは高いクオリティをもっていて、日本とあまり変わらないきめ細かい鮮やかなグラフィックを作っていた。しかも見ると学生も社員とあまり変わらない高い能力を持っていた。

中国では、2004年4月20日から国産アニメと輸入アニメの放送比率は6：4（国産は6を下回ってはならない）という規制が既に行われている。こういう措置を採らなければ、外国産アニメから国産アニメを保護・育成することができないからだ。そんな規制のなか、これから中国国内のアニメ産業が必要となるなかで新しいスタイルでスタートをきった「ソラン」に、おそらく多くの中国人が期待をすることになると思う。



Kさん

企業見学をしたときに、中国人は幼いころから自由な発想が限られているので柔軟な発想が難しいというようなことを企業の方がおっしゃっていました。その言葉を感じるできごとがありました。中国人の学生に中国語を教えてもらっている時に、中国では作文の中で嫌だとか辛いなど、悪いイメージの内容は思っても絶対に書いてはいけない、と話していました。企業方がおっしゃっていたことを思い出しました。なぜ書いたらいけないのだろう？と私は疑問に思いましたが、彼女はきっと先生に作文の書き方はこうだ！と教えられてきたのでしょう。他にも、彼女の作文を見たときに、私の学校はあの学校のようにすばらしくない〇〇学校…、成績も普通で…などの彼女の学歴が書かれていました。学歴をわざわざ書く必要なんてないのにと思いましたが、それと同時に中国はやはり学歴社会の競争社会なんだ、と実感しました。人それぞれなので一概には言えませんが、中国人は「これにはこれしかない！」など、考えの視野がせまいように見受けられました。もっと自由な発想ができればもっと考え方が広がるのに、とても勿体ないなと思いました。



Hさん

企業見学を体験できて良かったです。留学に行くことは出来ても留学先にある企業を見学することはなかなかできないことなので良い体験をしたと思いました。またアニメ・ゲームという私たちにとって身近なものだったので、積極的に考え、中身のある質問をできたかと思います。貴重な体験ができ自分の将来像が少し浮かんできました。



編集後記

創刊号いかがだったでしょうか？

中国の大学生も就職難なのだそうです。中国政府は大学生の卒業後の受け皿として、国産のアニメ産業を育成したい意図もあるそうです。しかし、エリート層である大学生がこれまで受けてきた教育が、柔軟な発想を奪ってしまい、アニメ産業育成の阻害要因になっていることは、大変面白い発見でした。

CG制作企業を見学すると聞いたときは、面白そうと思いつつも、マニアックな世界だなと感じた友達も多かったのですが、中国社会のいろんな側面が見えてきて、あまりアニメに興味がなかった人にも貴重な体験になったようでした。「天津ソラン」の河内さん、千年さんに感謝です。

後輩の皆さんも、楽しく、エキサイティングな体験ができますように！