

シンポジウム

「中国エンタメ市場の現在と未来～日本から見た課題～」

2024 年 3 月 7 日 (木)

14:00-15:30 (日本時間)

登壇者

中川大地 (評論家・編集者／批評誌『PLANETS』副編集長)
遠藤貴司 (アニチャイナ代表取締役社長兼 CEO)
中嶋聖雄 (早稲田大学大学院アジア太平洋研究科教授)
中山淳雄 (Re entertainment 代表／早稲田大学大学院アジア太平洋研究科博士課程)
大里雄二 (ZENY 代表取締役 COO)
高橋玲央奈 (厦門レオナソフト有限公司代表)

ハイブリッド開催 (要事前登録)

会場：早稲田大学早稲田キャンパス 19 号館 (西早稲田ビル)・7 階・711 教室

(アクセス：<https://www.waseda.jp/fire/gsaps/access>)

オンライン：登録後、接続に必要な情報をお知らせします。



申し込み先：https://www.spf.org/seminar/list/20240307_2.html

※シンポジウム登壇者の使用言語は日本語ですが、会場・オンラインとも、日英同時通訳があります。

開催趣旨

笹川平和財団と日中エンターテインメント経済推進協議会は、中国のエンタメ事情に関する公開シンポジウムを開催することにいたしました。日中国交正常化以来、中国において日本産の映画、アニメーションやゲーム、IP (知的財産) は長らく高い人気を保ってきました。エンタメに関しては日本から中国への進出が多く、中国から日本への進出の方が少ない状況がつづいてきたのですが、近年は日本において中国産のアニメーションや、ゲーム、IP の人気が高まってきております。

コロナ禍においては日中交流もストップし、安全保障に起因する日中関係の緊張が高まる中で、経済関係も冷え込んできた一方で、エンタメ分野における日中文化交流は活発化してきました。今回のシンポジウムはこうしたエンタメ分野における日中文化交流の現在を中国市場の現状から見直し、改めて将来を展望してみようという試みです。

このシンポジウムでは、中国における ACG (アニメコミックゲーム) 文化史、ライセンス契約や投資状況、トレーディングカードゲーム、ライブエンターテインメント、ゲーム、映画などのトピックスについて取り上げます。

今回のシンポジウムを通してエンタメ分野から新しい日中関係の姿を見通すことができれば幸いです。

主催：日中エンターテインメント経済推進協議会／公益財団法人笹川平和財団

共催：早稲田大学アジア太平洋研究センター (現代中国インディペンデント映画研究部会)

／早稲田大学大学院アジア太平洋研究科

Symposium

The Present and the Future of the Chinese Entertainment Market: Views from Japan

Thursday, March 7, 2024
14:00-15:30 (JST)

Speakers

Daichi Nakagawa (Critic, Editor; Deputy Editor, *PLANETS*)

Takashi Endo (CEO, Anichina)

Seio Nakajima (Professor, Graduate School of Asia-Pacific Studies, Waseda University)

Atsuo Nakayama (CEO, Re entertainment; Ph.D. Candidate, GSAPS, Waseda University)

Yuji Osato (COO, ZENY)

Leona Takahashi (CEO, Xiamen Leona Software Co., Ltd.)

Hybrid Meeting (Pre-registration required)

In person: Room 711, 7th Floor, Building 19 (Nishi-Waseda Bldg.)

Waseda University, Tokyo, Japan

(Directions: <http://www.waseda.jp/gsaps/en/access/>)

Online: You will receive the necessary information after registration.



Registration: https://www.spf.org/en/seminar/list/20240307_2.html

※ Talks will be in Japanese, but Japanese-English simultaneous interpretation will be provided.

About the Symposium

The Sasakawa Peace Foundation (SPF) and Japan China Entertainment Economic Forums (JCEE) are set to host a public symposium focusing on the entertainment and creative industries in China. Since the normalization of Sino-Japanese relations, Japan's films, animations, games, and intellectual properties (IPs) have consistently been popular in China. Traditionally, there has been a significant flow of cultural products from Japan to China in the entertainment sector, with relatively limited influence in the opposite direction. However, in recent years, Chinese animations, games, and IPs have gained increasing popularity in Japan.

The COVID-19 pandemic has led to a pause in exchanges between Japan and China, and rising security concerns have heightened tensions in Sino-Japanese relations, resulting in a downturn in economic interactions. Despite these challenges, cultural exchanges, especially in the entertainment industry, have seen a resurgence between the two countries. This symposium seeks to evaluate the current landscape of cultural exchanges between Japan and China in the entertainment sector and explore potential future directions.

The symposium will cover a range of topics, including the cultural history of ACG (Anime, Comic, and Game) in China, licensing agreements, investment trends, trading card games, live entertainment, gaming, and cinema.

We hope the symposium will offer valuable insights into the evolving dynamics of Japan-China relations through the lens of the entertainment and creative industries.

Organizers: Japan China Entertainment Economic Forum (JCEE)/The Sasakawa Peace Foundation (SPF)

Co-Organizers: Waseda Institute of Asia-Pacific Studies (WIAPS), Research Group on Contemporary Chinese Independent Film/Graduate School of Asia-Pacific Studies (GSAPS)