

1周年を迎えた、アニメ・キャラクター産業と、異業種コラボによる新ビジネス創出活動、「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」が、第3期のプログラムを発表。

テーマは、「進めよう！日本のアニメと共に、海外展開、新ビジネス、地域振興。」

- アニメビジネス・パートナーズフォーラム(<http://abpf.jp/>)は、2012年9月のオープニングセミナー以来、日本動画協会が主催し、数多くの団体のご協力を得て、協会会員社と、60社以上の一般参加社が、アニメとキャラクターを活用した異業種コラボによる新ビジネス創出の活動を行っています。
- アニメビジネス・パートナーズフォーラムのは、現在約2500億円の海外の日本アニメ市場を1兆円に、現在約6000億円の国内二次利用市場をやはり1兆円に拡大することを目指して活動しており、アニメ製作者・権利者と新ビジネスのパートナー事業者が共同で利益の最大化を追求し、すでに数々の実績が生まれています。
- 第3期でも継続して、日本動画協会のアニメ制作会社と、マンガ・ゲーム・アプリ・音楽・グッズ等のメディアコンテンツ企業が結集。一般参加企業の皆様とともに、海外展開から、新ビジネス開発、地域振興に取り組み、より大きな成果を目指します。
- 開催1周年を迎えたこの度、2013年12月から2014年4月までの新たな活動プログラムを発表します。ぜひ、第3期アニメビジネス・パートナーズフォーラムにご参加ください。

※詳細を掲載したWEBサイト= <http://abpf.jp/>

※プログラム詳細は後に添付の資料参照

第3期「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」

参加申込：info-abpf@charabiz.comにてお申込みメールを受付

第3期「アニメビジネス・パートナーズフォーラム」【テーマセミナー+マッチング交流会】概要

- ・開催期間：平成26年1月10日(金)から、4月まで合計19回程度の開催
(1月10日(金)以外は毎週水曜16:00~18:30)
- ・会場：日本動画協会会議室・ジェットロ会議室等
- ・テーマ：「アニメビジネスとは」、「海外展開」、「新しい二次利用」、「地域振興」等、明確なマーケット&ターゲットに向けたアニメ活用方法をテーマに設定
- ・プログラム：【テーマセミナー+マッチング交流会】19回
【テーマセミナー】
会員企業、アニメ・キャラクター関連企業からのテーマに沿った事例発表(90分)
一般参加社からのアニメ活用等のプレゼンを募集(3社各10分計30分)
【マッチング交流会】
発表社・プレゼン社との名刺交換・参加者相互交流(30分)
- ・参加費：一般会員会費
【法人会員】1口 9万円/【個人会員】1口 4万円
公共団体、第1・2期参加社、協力団体紹介参加社 特別会費
【法人会員】1口 7万円/【個人会員】1口 3万円
(法人会員は開催する全ての「テーマ・セミナー+マッチング交流会」に4名様まで参加可能、個人会員はご本人1名様まで)

(1)第3期の開催体制

主催 ●日本動画協会 後援 ●経済産業省 特別協力 ●日本貿易振興機構(ジェトロ) ※
 協力 ●秋葉原観光推進協会 ●アジアITビジネス研究会 ●映像産業振興機構 ●キッズデザイン協議会
 ●CANVAS ●新産業文化創出研究所 ●デジタル教科書教材協議会 ●デジタルコンテンツ協会
 ●デジタルサイネージコンソーシアム ●日本音楽制作者連盟 ●日本オンラインゲーム協会
 ●日本玩具協会 ●日本商品化権協会 ●日本レコード協会 ●モバイル・コンテンツ・フォーラム
 ●融合研究所 ●ユニジャパン (50音順)
 運営 ●キャラクター・データバンク ●ヒューマンメディア

※ジェトロによる特別協力

海外に関するセミナーはジェトロに協力いただき、
 ジェトロの海外展開支援により参加企業の海外展開をサポートいただきます。

＜サービス例＞

- ・国内商談会
 ジェトロが招聘するバイヤーとの国内でのマッチングサービス
 【2014年3月のAnimeJapanに合わせて実施予定】
 - ・海外マーケットへの出展支援
 主要なコンテンツのマーケットにおけるジャパンプースの運営および
 出展時のマッチングサービス
 - ・海外コーディネーターへのメール相談
 ジェトロが契約する海外の専門家へ具体的な案件を相談いただけるサービス
 【ロサンゼルス、パリ、バンコク・・・中小企業のみ/上海・・・全企業】
- ※その他、オーダーメイドのミニ調査サービス(有料)や知的財産に係るサービス等があります。
 詳細はHPをご覧ください。 http://www.jetro.go.jp/support_services/

(2)日本動画協会会員社

<http://www.aja.gr.jp/>

(3)第2期までの一般会員

青山学院大学、アクアミュージックプロダクツ、アサツー ディ・ケイ、アニメ、
 アニマックスブロードキャスト・ジャパン、アビックス、アミューズ、E-Rainbow Japan、イオンモール、
 池内タオル、IMAGICA、イマジカデジタルスケープ、インジェスター、ウィード、
 ウォルト・ディズニー・ジャパン(テレビチャンネル)、牛木内外特許事務所、エクシング、SSS LLC.、S.L.C.、
 エヌ・シー・ジャパン、NTTコミュニケーションズ、NTTぷらら、エフエム東京、エフシック、MCプランニング、
 エムティーアイ、オフィスプリオン、鹿島建設、学研ホールディングス、キャラクター・データバンク、CANVAS、
 協同組合日本脚本家連盟、グリー、クリプトン・フューチャー・メディア、
 慶応義塾大学大学院メディアデザイン研究科、埼玉県、CGMJAPAN、JTBコーポレートセールス、
 ジェー・ピー、ジャパン・エンターテインメント・ネットワーク、シューティングスター(Dream Party事務局)、
 ショウワノート、SHOW DIRECTOR JAPAN、しろくま、新日本有限責任監査法人、スカパーJSAT、
 スコップ・ミュージック、西武鉄道、セガ、専修大学、SOFT CONTENTS MANAGEMENT、ソフトバンクBB、
 大日本印刷、タカラトミーアーツ、地域活性プランニング、TCエンタテインメント、デライトサンライズ、
 デジタルえほん、デジタルガレージ、デジタルハリウッド大学大学院、テレビ朝日映像、東映、
 トリニティー・アーティスト、ナムコ、新潟総合学院、日本アセアンセンター、日本音声制作者連盟、
 日本音楽制作者連盟、日本オンラインゲーム協会、日本脚本家連盟、日本電信電話、日本出版販売、
 日本文化海外普及協会、日本文化交流協会、ネオス、バグ・コーポレーション、バンダイ、一橋大学、響、
 ファミマ・ドット・コム、フィールズ、フォアキャスト・コミュニケーションズ、文化芸術国際交流、ベイビーズ、
 ポリゴン・ピクチュアズ、マーヴェリック・ディー・シー、三井物産、メディアファクトリー、
 モバイル・コンテンツ・フォーラム、モバイルファクトリー、ヤマダ、トーマツ、横浜市文化観光局、
 よつ葉国際特許事務所、読売新聞、楽天、レグス
 (企業・団体名:名称のみ五十音順)

(4)第2期までの成果の一例

共同マッチング:海外ショッピングモール×アニメ企業＝商品化

海外でのショッピング・モール展開を行う企業の、アジアでのアニメキャラクター商品のライセンス・製造・販売円滑化の提案に対して、参加アニメ企業が商品化に向け対応。

共同マッチング:海外放送メディア×アニメ企業＝アニメ専門チャンネル

ナイジェリアでのアニメ専門チャンネル立ち上げのコーディネータ企業の提案に対して、参加アニメ企業が番組供給に対応。

共同マッチング:オンラインゲーム×アニメ企業＝クロスメディア展開

日本オンラインゲーム協会から参加したオンラインゲーム企業とアニメ企業が、相互のコンテンツ&キャラクター・ライセンスの在り方、クロスメディアでの共同ビジネスの可能性を議論し、マッチング。

個別マッチング:ECサイト×アニメ企業＝商品開発・販売

第1期参加EC企業とアニメ企業のマッチングで、ECサイト向けアニメ・キャラクター商品を開発・販売。

①オープニング・シンポジウム

| テーマ(日時) | パネリスト | 概要 |
|--|--|--|
| <p>オープニング開催 アニメ産業レポートから AJAプレゼンツシンポジウム (1月10日16:30～19:00 ジェトロ会議室)</p> | <p>日本動画協会 専務理事 松本悟 日本動画協会 事業委員会副委員長 増田弘道 キャラクター・データバンク代表取締役社長 陸川和男 デジタルハリウッド大学大学院 専任教授 森祐治 アサツー デイ・ケイ コンテンツ本部 コンテンツ戦略室長 伊藤直史</p> | <p>日本動画協会発行 アニメ産業レポートに基づき、 アニメビジネスのしくみや、 最近の動向、今後の展望を 語るシンポジウム</p> |
| <p>オープニング開催 日本の海外戦略とアニメ クールジャパン戦略シンポジウム (1月15日16:00～18:30 ジェトロ会議室)</p> | <p>慶應義塾大学大学院教授 内閣官房知的財産戦略本部 検証・評価・企画委員会 座長 中村伊知哉 アニプレックス 代表取締役 夏目 公一郎 経済産業省メディアコンテンツ課 課長 佐合達矢</p> | <p>クールジャパン戦略として 推進されるJ-LOPやクール ジャパンファンドなどの 政策の紹介と、アニメが担う 日本の海外戦略への期待を 語るシンポジウム</p> |

②第3期ABPFテーマセミナー＋マッチング交流会スケジュール

| テーマ(日時) | 事例発表者 | 概要 |
|---|---|--|
| キャラクターによる商品化と アニメの海外展開 (1月22日16:00～18:30 日本動画協会会議室) | クリプトン・フューチャー・メディア Global Bussiness Development Director 鈴木 繭 ソニー・クリエイティブプロダクツ 海外事業本部 本部長 鳥尾文孝 | 海外におけるキャラクターの商品展開やアニメ化展開の最新事例 |
| インド向けリメイク・共同制作 インドに輝く巨人の星 「スーラジ ザ・ライジングスター」の展開 (1月29日16:00～18:30 ジェトロ会議室) | 講談社 国際事業局 担当部長 古賀義章 トムス・エンタテインメント 制作本部チーフプロデューサー 青木隆介 トムス・エンタテインメント 経営企画室法務・ライツ部係長 光川弘治 | インドでの巨人の星のリメイク、共同制作による、放送の企画から実現まで |
| アニメとスマホコンテンツの連携 オンラインゲーム・アプリゲームの動向 (2月5日16:00～18:30 日本動画協会会議室) | 日本オンラインゲーム協会 事務局長 川口洋司 | スマホに展開するアニメのライセンス展開と、現在の市場動向オンラインゲーム・アプリゲームの動向 |
| 中国向け放送×商品化 「ちびまる子ちゃん」の 中国展開 (2月12日16:00～18:30 日本動画協会会議室) | 日本アニメーション 国際部 マネージャー 井上孝史 レグス 取締役 野林徳行 | 中国での「ちびまる子ちゃん」の放送と商品化展開、ローソン等の商品展開 |
| アニメ・マンガの世界同時配信 アニメの同日配信から、 マンガとの同時配信への展開 (2月19日16:00～18:30 ジェトロ会議室) | クランチロール 部長 ロバート・ニューマン 少年画報社 メディア事業部部長 大野正拓 | 「NARUTO」の日本での放送同日英語圏配信から、スペイン語配信、「蒼き鋼のアルペジオ」のアニメ・マンガ同時配信にいたる展開 |
| グローバル配信展開 日本の権利者共同事業 「DAISUKI」の展開 (2月26日16:00～18:30 日本動画協会会議室) | DAISUKI 代表取締役社長 柴田邦彦 コンテンツ海外流通促進機構 永野行雄 | 本年度から事業を開始した「DAISUKI」の成果と今後の展開 |
| アニメに関わる他業種の展開 アニメ周辺イベント・メディアの海外展開 (3月5日16:00～18:30 日本動画協会会議室) | ハイパージャパン 顧問 片岡義朗 ビーエスフジ 編成部 伊藤幸弘 | アニメと関わるメディア・イベントの海外展開について |
| ご当地アニメ・キャラクター展開 タツノコアニメの地域展開と、 熊本県「くまモン」の展開 (3月12日16:00～18:30 日本動画協会会議室) | タツノコプロ 取締役 原田章宏 熊本県 東京事務所長 佐伯和典 | タツノコプロによる、ご当地作品タイアップ展開や、キャラクターの地域キャンペーン展開と、地域発キャラクターの全国展開事例 |
| 海外向け劇場アニメの配給展開 劇場版アニメ「キャプテンハーロック」 海外配給展開 (3月19日16:00～18:30 ジェトロ会議室) | 東映アニメーション 映像企画部 映像企画室 プロデューサー 池澤良幸 | 今年公開の劇場版アニメ映画の海外公開に向けた配給戦略 |

②第3期ABPFテーマセミナー+マッチング交流会スケジュール(つづき)

| テーマ(日時) | 事例発表者 | 概要 |
|--|---|--|
| <p>インドネシア向けキャラクター開発 特撮ヒーローキャラクター 「ビマ・サトリア・ガルーダ (Bima Satria Garuda)」の展開 (3月26日16:00~18:30 ジェトロ会議室)</p> <p>ゲストプレゼン: 「ジャカルタクリエイターと コラボしたコンテンツ戦略」</p> | <p>伊藤忠商事 住生活・情報カンパニー 情報・保険・物流部門 通信・モバイルビジネス部 通信・モバイルビジネス第一課 プロジェクトマネージャー 荒巻裕史</p> <p>ゲストプレゼンター: ファンワークス 高山晃</p> | <p>インドネシア向け ヒーロー・キャラクター・コンテ ンツの企画から、開発、公開、 商品化の展開</p> |
| <p>日本とグローバルでのアニメ展開 日米合作ホビーアニメ 「テンカイナイト」日本上陸 (4月2日16:00~18:30 日本動画協会会議室)</p> | <p>小学館集英社プロダクション 国際部1課 統括プロデューサー 堀口ダニエル</p> | <p>日本とグローバルでの アニメ展開と、 そのキャラクターの商品化展 開</p> |
| <p>アニメ・エンタメ・コラボ展開 「日本2.5次元ミュージカル協会」設立と展開 (4月9日16:00~18:30 ジェトロ会議室)</p> | <p>ネルケプランニング 代表取締役 松田誠</p> | <p>アニメ・ミュージカルの拡大に 伴う新団体の設立、今後の海 外を含めた展開について</p> |
| <p>欧州向けアニメ・マンガ展開 欧州・フランスの マンガ・アニメ市場 (4月16日16:00~18:30 日本動画協会会議室)</p> <p>関連プレゼン: 海外マンガフェスタの展開</p> | <p>One Bridge 代表取締役 ジョン P. イーサム</p> <p>関連プレゼンター: 海外マンガフェスタ 事務局長 森永祐一郎</p> | <p>アニメ「ポケモン」「ドラゴンボー ル」の放送や、 「ワンピース」「犬夜叉」等 のビデオ発売、 「ワンピース」「NARUTO」 等の出版にみる、欧州・ フランスの市場の現状</p> |
| <p>海外向けキャラクターグッズEC展開 Tokyo Otaku Modeの EC販売展開 (4月23日16:00~18:30 ジェトロ会議室)</p> | <p>Tokyo Otaku Mode 代表 亀井智英</p> | <p>海外に向けて日本の アニメ情報発信や、 アニメキャラクター グッズの世界への販売 状況について</p> |

③アニメジャパン・ステージイベント、成果発表会

| テーマ(日時) | 事例発表者 | 概要 |
|--|---|--|
| <p>アニメビジネス・パートナーズフォーラム 成果発表および 埼玉県「アニ玉祭」開催発表 (3月23日(日) 11:40~12:25 東京ビッグサイト 東展示棟 東6ホール ビジネスセミナー)</p> | <p>ヒューマンメディア 代表取締役社長 小野打恵 キャラクター・データバンク 代表取締役社長 陸川和男 埼玉県産業文化センター 事業企画グループ 田中康士郎</p> | <p>異業種共同のアニメビジネス の海外展開、地域振興、 新規ビジネスについての成果 発表と、アニメによる地域振興 イベント『アニ玉祭』の成果と今 後の開催について発表</p> |

| 交流会(日時) | 概要 |
|--|---|
| <p>第3期ABPFクロージング全体交流会 (4月23日セミナー終了後、19:00~21:00 中華火鍋 食べ放題 南国亭 赤坂店)</p> | <p>第3期ABPF全体でのクロージング交流会を開催。 第3期ABPF会員および第3期ABPFの登壇者に参加いただきます。</p> <p>会場:中華火鍋 食べ放題 南国亭 赤坂店 http://r.gnavi.co.jp/nux0vz190000/map/</p> |