

はじめてのアニメビジネスから新たな連携先の開発まで  
アニメ業界がサポートするセミナーシリーズ！

# 第9期 アニメビジネス・ パートナーズフォーラム

第7期アニメビジネス・パートナーズフォーラム  
5月10日(水) 16時00分～18時00分



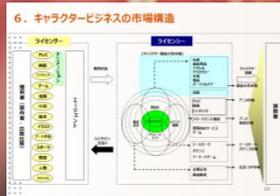
アニメビジネスのトレンド最前線  
～今アニメのビジネスでは何が起きているのか～

株式会社サンライズ 企画部 取締役社長



訪日外国人消費の目標②旅行消費額は2倍以上

◆2020年の旅行消費額は8兆円。  
現状、アニメ関連消費314億円も自然に2倍にはなる。



第9期アニメビジネス・パートナーズフォーラム(ABPF)5月～12月隔週開催  
公式WEBサイトにて会員募集開始 ⇒ <http://abpf.jp>

- 全14回×2コマ(予定)の事例紹介セミナーでアニメ業界の最新事例を学べる
- 基礎講座ではアニメビジネスの基本のしくみを解説
- 各回で講師と参加者間の名刺交換を実施、数回の懇親会を開催
- これまでアニメとビジネスをしたことがないという会社も事務局がサポート
- アニメ関連企業にも役立つアニメ業界最前線のマーケティング情報も提供
- 最終回終了後、各回の議事録(配布許諾のもの)を提供

## 第9期アニメビジネス・パートナーズフォーラム(ABPF)予定

### ■第9期アニメビジネス・パートナーズフォーラム(ABPF)開催概要

開催期間: 2019年5月22日～12月4日 隔週水曜日 16:00～18:00 合計14回を予定

会場: 慶應義塾大学三田キャンパス、ジェトロ会議室 等(予定)

参加費: (1) 新規一般会員

法人会員: 1口 9万円 / 個人会員: 1口 4万円

(2) 第1期～第8期ABPF会員・公共団体・協力団体からの参加社

法人会員: 1口 7万円 / 個人会員: 1口 3万円

※法人会員は4名様まで参加可能、個人会員はご本人1名様のみ参加可能です。

# 第9期アニメビジネス・パートナーズフォーラム 開催内容とマッチングの進め方

アニメとビジネスしたい企業  
アニメを活用したい企業

日本動画協会会員社  
アニメビジネス関係企業

## アニメビジネスのしくみがわかる 基礎解説セミナー（4コマ）

- 基礎 1 : アニメビジネスの構造
- 基礎 2 : アニメ制作会社の仕事
- 基礎 3 : ライセンスビジネスのしくみ
- 基礎 4 : アニメコラボのはじめかた

- ・アニメビジネスのしくみを学ぶ
- ・自社商品・サービスとの連携を知る

- ・若手がアニメビジネスの構造を学ぶ
- ・アニメビジネスのトレンドを知る

マッチングを事務局が支援

## アニメビジネス事例紹介セミナー例

- ・アニメ業界のトレンド紹介
- ・アニメ商品メーカーの展開
- ・アニメと連携した海外展開
- ・アニメビジネスの新事例
- ・人気アニメのライセンスを使うには
- ・アニメに関わるメディアの展開
- ・アニメと最新技術の連携
- ・異業種によるアニメ連携事例

など幅広いプログラムを開催予定

参加企業からの案内を提供

- ・事例を学び自社ビジネスを考える
- ・アニメ作品や企業とのマッチング

- ・新しい協業先の発掘
- ・自社ビジネスにトレンドを活かす

様々なマッチング機会を活かして  
新ビジネスを開発！！  
事例の議事録を社内で活用して  
新ビジネスを開発

# アニメビジネス・パートナーズフォーラムの マッチング方法と実績

アニメビジネス・パートナーズフォーラムでは、各回ごとにテーマを定めたセミナー2コマを実施、セミナー終了後に、登壇者と参加者、参加者同士が名刺交換を行うことによって、事例を学びながらマッチングを進めることができます。

また、各回の運営を行うアニメビジネス・パートナーズフォーラム事務局もアニメビジネスの課題解決やマッチングのサポートをいたします。

さらに、年間の活動の終了後には、各回の議事録（登壇者から配布許可が出たもの）を参加企業の皆様に配布させていただきますので、社内でのアニメビジネス立案・進行のお役に立てていただけます。

アニメビジネス・パートナーズフォーラムでは数々の実績が生まれています。最新の実績として、株式会社講談社と株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ（現 株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ）のマッチングによって『VR進撃の巨人～THE HUMAN RACE～』が開発されました。

マッチング事例：

## 『VR進撃の巨人～THE HUMAN RACE～』

株式会社講談社

株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ（現 株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ）



©諫山創／講談社

©Sony Music Solutions Inc.

※他、過去の実績として、ゲーム企業×アニメ企業による新作アニメ作品開発、海外流通×アニメグッズによる海外でのアニメ商品販売、ECサイト×アニメ企業によるEC向け商品開発、OEMメーカー×アニメ企業による独自商品の開発などの事例があります。

# 第9期ABPFプログラム

2019年5月22日～2020年1月28日の隔週水曜日16時～18時にて合計14回を予定  
※一部のプログラム内容、日程が変更になる可能性があります。ご了承ください。

## <実施体制>

主催：日本動画協会

後援：経済産業省 | 内閣府 知的財産戦略推進事務局 | 日本商工会議所 | 東京商工会議所

特別協力：日本貿易振興機構(ジェトロ) | CiP協議会 | クールジャパン官民連携プラットフォーム

協力：秋葉原観光推進協会 | AnimeJapan | アニメツーリズム協会 | アニものづくりアワード | 映像産業振興機構 | キッズデザイン協議会 | キャラクターブランド・ライセンス協会 | CANVAS | 新産業文化創出研究所 | ジャパン・フィルムコミッション | 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 | 日本商品化権協会 | 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

運営：キャラクター・データバンク | ヒューマンメディア

日程	会場	プログラム	登壇者
2019年 5/22 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館8階ホール	基礎講座：アニメビジネスの構造	株式会社ヒューマンメディア 代表取締役社長 小野打恵
		基礎講座：アニメ制作会社の仕事	株式会社びえろ 代表取締役社長 本間道幸
2019年 6/5 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館8階ホール	基礎講座：ライセンスビジネスのしくみ	株式会社キャラクター・データバンク 代表取締役社長 陸川和男
		基礎講座：アニメコラボのはじめかた 健康総合企業のタニタがなぜアニメコラボを進めているのか	株式会社タニタヘルスリンク イノベーション統括責任者 サービス企画部 部長 統括プロデューサー 米内雄樹
2019年 6/19 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館8階ホール	アニメ作品におけるシナリオの重要性	コウダテ株式会社 代表取締役 高遠俊之
		アニメ・映画・ゲーム・CM等のアニメ制作プロジェクトを成功させる グローバル基準のファイブ式プリプロダクション・プロットのマネジメント	株式会社5 代表取締役 本多 真
2019年 7/3 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館8階ホール	自社デザインによる商品ブランド化 『GraffArtシリーズ』が目指すものは	株式会社A3 代表取締役 小澤隆史
		全国7店舗のアニメコラボカフェ『プリンセスカフェ』とイベント展開	株式会社ドラマ 副社長 土岐法朗
2019年 7/17 (水)	東京アニメセンター (DNPプラザ) 2Fイベントゾーン	プロジェクトマッピングとアニメ等コンテンツの可能性	株式会社ネイキッド プロデューサー 済田篤
		オリジナルアニメ映画『サンタ・カンパニー ～クリスマスの秘密～』と ソニー銀行によるクラウドファンディング	株式会社KENJI STUDIO 代表取締役/映像監督 糸曾賢志
2019年 7/31 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館6階G-Lab	新作アニメPVの横断的上映イベント「つづきみ」に見る ネット配信時代のプロモーション事例	Tokyo Otaku Mode Inc 新規事業開発室 プロデューサー兼 つづきみイベントプロデューサー 坂入広和
		ポップカルチャーの聖地・AKIHABARA（秋葉原）における 観光への取り組み	NPO法人秋葉原観光推進協会 理事長 泉登美雄 合同会社AKIBA観光協議会 執行役員 加賀秀祐
2019年 8/28 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館6階G-Lab	アニメキャラクターとコラボして行う地域活性化の取り組み ～「IDOLISH7」を広告起用した「OFF/旅」の展開～	株式会社ジェイアール東海ツアーズ 取締役国内旅行部長 中田 邦彦
		インバウンドビジネスにおけるキャラクター活用 —浅草「アトム堂本舗」ほか地域活性化事例— #インバウンド #クールジャパン #地域ブランド #キャラクター #物語性	株式会社手塚プロダクション クリエイティブ部部長/ 東京富士大学 客員教授/ 早稲田大学 メディア文化研究所招聘研究員 石渡正人

# 第9期ABPFプログラム

2019年5月22日～2020年1月28日の隔週水曜日16時～18時にて合計14回を予定  
 ※一部のプログラム内容、日程が変更になる可能性があります。ご了承ください。

日程	会場	プログラム	登壇者
2019年 9/11 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 北館1階ホール	文化庁 若手アニメーター等人材育成事業 「あにめたまご」作品の紹介と活用案内	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ あにめたまご2018「えんぎもん」 合同会社スタジオななほし 代表/監督/CGアニメーター 佐藤広大</li> <li>■ あにめたまご2018「ミルクパニック twelve」 株式会社トマソン プロデューサー/ディレクター(CG・アニメ/音響) 沼田 心之介</li> <li>■ あにめたまご2018「Midnight Crazy Trail」 株式会社ピコナ 代表取締役 CG・アニメーションプロデューサー 吉田健</li> <li>■ あにめたまご2019 「斗え！スペースアテンダントアオイ」 株式会社ケイカ 代表取締役社長 由水桂</li> <li>■ あにめたまご2019「キャプテン・バル」 株式会社Flying Ship Studio プロデューサー 小澤江美</li> </ul>
2019年 9/25 (水)	東京アニメセンター (DNPプラザ) 2Fイベントゾーン	パターンオーダーでオリジナルのアニメグッズが注文できる FUN'S PROJECT MARKETのご紹介	大日本印刷株式会社 コンテンツコミュニケーション本部 イベント・MD推進部 プロデュース課 課長 上田 哲也
		TCGカンパニーからIPデベロッパーへ IPのアニメ展開をブシロードはどのように考えているのか	株式会社ブシロード 代表取締役社長 橋本義賢
2019年 10/9 (水)	EJアニメシアター新宿	アニメ専門劇場「EJアニメシアター」の展開	株式会社KADOKAWA 執行役員/アニメ事業局 局長 菊池剛 株式会社KADOKAWA イベント事業推進室 劇場プロデューサー 吉岡拓也
		アニメ関連イベントとライブ・ビューイング	株式会社ライブ・ビューイング・ジャパン 代表取締役会長 小谷浩樹
2019年 11/6 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館8階ホール	アニメとゲーム・Vtuberのコラボレーション	株式会社Smarpise 代表取締役 五十嵐健 株式会社Smarpise IPビジネス局 局長 山本尚也
		日本アニメの海外展開における配信との連携 —海外で新たなアニメ視聴者を獲得するための 最善のマーケティング策—	クランチロール Head of Audience Development ジェニファー・コーベット クランチロール Senior Director, Marketing リズ・ムートハート
2019年 11/20 (水)	ジェトロ 5階展示場	世界のSNSを通じてキャラクターを展開する手法	株式会社クオン 代表取締役 水野和寛
		日本アニメのグローバル配信への翻訳実績と ローカライズ業界の動向解説	株式会社インジスター 副代表 権京鎬 (コン・キョンホ) 株式会社インジスター ローカライズグループ 佐堀明子
2019年 12/4 (水)	ジェトロ 5階展示場	ヨーロッパ・東南アジアのアニメ市場、 それぞれの国々の違いと求められるアプローチ	株式会社ディー・ビジュアル 代表取締役 コルピ・フェデリコ
		クールジャパン機構によるアニメ・コンテンツ海外展開支援について	株式会社海外需要開拓支援機構 (クールジャパン機構) 投資戦略グループ マネージングディレクター 松本健
2020年 1/28 (火)	ジェトロ 5階ABC会議室	国際文化観光都市におけるアニメ連携の方針 ～京都市の伝統・観光産業×アニメの展開と インバウンド・海外発信の展望～	京都市産業観光局 新産業振興室 コンテンツ産業振興担当 野沢陽子 京都市産業観光局 新産業振興室 コンテンツ制作・PR支援専門員 三輪由美子
		「ゴジラ」に見る東宝のIP海外展開戦略と実践例	東宝株式会社 国際部 ライセンシンググループリーダー ゴジコン (ゴジラ戦略会議) プロジェクトメンバー 中澤 貴昭

# 第9期アニメビジネス・パートナーズフォーラム 参加企業

第9期アニメビジネス・パートナーズフォーラムの会員企業	
株式会社AOI Pro.	TOHOシネマズ株式会社
アップライン株式会社	TOSYO株式会社
株式会社インジエスター	株式会社D r e i e c k
株式会社A3	株式会社ドラマ
株式会社N.P.C.ent	日活株式会社
エプソンドIRECT株式会社	株式会社ネクソン
株式会社embrace	株式会社野村パートナーズ
株式会社ALL GREEN	バイアコム・ネットワークス・ジャパン株式会社
有限会社オレンジ	株式会社BANDAI SPIRITS
株式会社壽屋	株式会社フクヤ
株式会社コーラルリーフ	株式会社ポケモン
株式会社ジャパンコンテンツファクトリー	北斗ペンギン株式会社
株式会社D-cloud(仙台アニメフェス実行委員会)	株式会社マーベラス
タタ・エレクトリック・リミテッド	株式会社まるごとホテル
株式会社チャイルド	Reed ISG Japan 株式会社
株式会社テレビ朝日	リードエグジビションジャパン株式会社
デロイト トーマツ コーポレート ソリューション合同会社	株式会社ワイズ・インフィニティ
株式会社電通	他、個人参加2名

一般社団法人日本動画協会 正会員企業		一般社団法人日本動画協会 準会員企業	
株式会社葦プロダクション	株式会社スタジオ雲雀	株式会社アーイメージ	株式会社ディー・ビジュアル
株式会社アニプレックス	株式会社STUDIO4℃	株式会社旭プロダクション	株式会社Tokyo Otaku Mode
株式会社A-1 Pictures	株式会社タツノコプロ	株式会社アンサー・スタジオ	株式会社東京現像所
株式会社エイケン	株式会社ディオメディア	株式会社IMAGICA lab.	日本コロムビア株式会社
株式会社81プロデュース	株式会社手塚プロダクション	株式会社インジエスター	株式会社バンダイナムコライツマーケティング
エイベックス・ピクチャーズ株式会社	東映アニメーション株式会社	株式会社エクサイターナショナル	株式会社ヒューマンメディア
NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社	東宝株式会社 映像本部 映像事業部	エクスマーツジャパン株式会社	株式会社ビデオマーケット
株式会社オー・エル・エム	株式会社トムス・エンタテインメント	絵夢株式会社	株式会社5（ファイブ）
株式会社KADOKAWA	日本アニメーション株式会社	株式会社神猫プロダクション	株式会社ファンワークス
株式会社カラー	株式会社日本アドシステムズ	株式会社キュー・テック	株式会社フェローズ
株式会社ぎやろっぴ	株式会社バンダイナムコアーツ	共進倉庫株式会社	株式会社武右エ門
株式会社グラフィニカ	株式会社びえろ	クランチロール株式会社	株式会社ブリッジ
株式会社ゴンゾ	株式会社プロダクション・アイジー	株式会社グラウンドワークス:	株式会社マッドハウス
株式会社サテライト	株式会社ボンズ	株式会社コミックス・ウェブ・フィルム	株式会社MUGENUP
株式会社サンライズ	株式会社MAHO FILM	株式会社スタジオサインポスト	株式会社ゆめ太カンパニー
株式会社小学館集英社プロダクション		株式会社スタジオジブリ	吉本興業株式会社
株式会社白組		株式会社星律	ワーナー ブラザース ジャパン合同会社
シンエイ動画株式会社		株式会社セルシス	株式会社WOWMAX
株式会社ジェー・シー・スタッフ		ソニーPCL株式会社	株式会社WOWOW プラス
株式会社ジェンコ		株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ	株式会社ワオ・コーポレーション
株式会社スタジオコメット		大日本印刷株式会社	ワンオン株式会社
株式会社スタジオディーン		株式会社タンデライオンアニメーションスタジオ	株式会社ワンビリング