

アフターコロナのグローバルビジネスを、アニメとともに
アニメ業界がサポートするオンラインセミナーシリーズ

アニメビジネス・ パートナーズフォーラム 2021

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



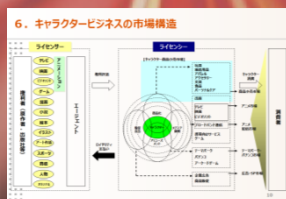
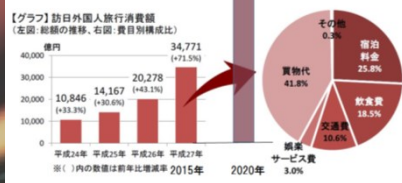
アニメビジネスのトレンド最前線 ～今アニメのビジネスでは何が起きているのか～

株式会社アスキー 代表取締役社長



訪日外国人消費の目標②旅行消費額は2倍以上

◆2020年の旅行消費額目標は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。



2021年12月～2022年3月にオンラインにて開催
公式WEBサイト：<http://abpf.jp>

- オンラインセミナー（ウェビナー）にて全7回のプログラムを開催
- ウィズ／アフターコロナでのアニメ業界の動向を紹介
- アニメビジネスの基本のしくみから最先端のアニメビジネスまで解説
- ウェビナー講師や日本動画協会会員社とのオンライン交流プログラムを用意
- ABPF・日本動画事務局によるビジネス相談とマッチング支援

アニメビジネス・パートナーズフォーラム（ABPF）2021 開催概要

開催期間：2021年12月8日（水）～3月9日 15:00～17:30（12月8日は16:00～） 合計7回

開催方法：Zoomによるオンラインセミナー（ウェビナー）配信

参加費：（1）新規一般会員

法人会員：1口 6万円 / 個人会員：1口 3万円

（2）第1期～第10期ABPF会員・公共団体・協力団体からの参加社

法人会員：1口 5万円 / 個人会員：1口 2万5千円

※各回、法人会員は4名様まで、個人会員はご本人1名様が参加できます

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021

ANIME BUSINESS・PARTNERS FORUM 2020

日本のアニメは国内市場、海外市場ともに1兆円を超える産業に成長しました。
世界的に社会様式が変わる、ウィズ/アフターコロナの2020年代、アニメと異業種の連携をさらに広げるため、アニメビジネス・パートナーズフォーラムをオンラインにて開催します。

アフターコロナのグローバルビジネスを、アニメとともに。

「日本の全ての人々が、
鑑賞・体験・参加するアニメへ」

ウィズ/アフターコロナの時代、
異分野コンテンツ、異業種、地方のパートナー
とともに、全ての世代の人が、鑑賞し、
体験・参加するアニメビジネスを目指します。

「世界の全ての人々が望んでいる、
日本のアニメへ」

世界中の国々で人気を持つ「日本のアニメ」。
異分野、異業種、地方のパートナーとともに、
国境を超えたファンのコミュニティと
ビジネスのネットワークを形成します。

アニメ企業とパートナーによるアニメビジネス創出

- ◆一般会員（パートナー）＝アニメの活用を始めたい、深めたい企業・個人
- ◆日本動画協会会員社（アニメ関連企業）＝一般会員に作品権利の活用機会を提供
- ◆ゲストプレゼンター（アニメ関連企業）＝アニメ活用の事例紹介を通じてマッチング

ABPFにて、新たなアニメビジネス創出に向けたマッチングを支援！！

◆ABPF会員参加のお申込

以下のWEBサイトからお申込みください

<http://abpf.jp/entry.html>

◆詳細・お問い合わせは

アニメビジネス・パートナーズフォーラム事務局

（株式会社キャラクター・データバンク内）

飯澤・陸川（いゐざわ・りくかわ）

電話：03-5776-2061

e-mail：info-abpf@charabiz.com

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021 全体構成

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 基礎セミナー

- 基礎 1 : アニメビジネスの構造
- 基礎 2 : ライセンスビジネスのしくみ
- 基礎 3 : アニメライセンスを使うには

- ・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
- ・アニメグッズメーカーの展開
- ・アニメを活用する異業種
- ・アニメの海外展開
- ・アニメと地域の連携
- ・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

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

オンラインマッチングにて
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2021 オープニングセミナー

オープニングセミナーでは、アニメビジネス・ライセンスビジネスの基本的な仕組みや、実際にアニメライセンスを活用した事例をお伝えします。また、コロナ禍におけるアニメ業界の最新トレンドも解説します。

◆オープニングセミナー 「アニメビジネスのしくみがわかる基礎セミナー」 開催日時：12月8日(水) 16:00～19:00

時間	テーマ
16:00～	主催者あいさつ 石川 和子 日本動画協会 理事長/ 日本アニメーション株式会社 代表取締役社長
16:10～	アニメビジネスの構造-2020年の産業構造とコロナ禍の影響- 小野打 恵 ABPF事務局/ 株式会社ヒューマンメディア 代表取締役社長
16:50～	ライセンスビジネスのしくみ-ライセンスビジネスとトレンド- 陸川 和男 ABPF事務局/ 株式会社キャラクター・データバンク 代表取締役社長
17:30～	アニメライセンスを使うには -国民的キャラクターから深夜アニメまで- (仮) 手塚 健一 日本アニメーション株式会社 メディア部マネージャー
18:30～	交流会開会あいさつ：参加者オンライン交流 千島 守 日本動画協会 事業委員長/ 日本アニメーション株式会社 経営企画部 部長
19:00	閉会

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021 通常プログラム

12月22日(水)～3月9日(水) 各回15:00～17:30

◆プレゼンテーション (40分×2)

- ・ゲスト2社からのプレゼンテーション
- ・テーマに応じた先進事例を紹介



◆オンライン交流会 (30分)

- ・ゲストと参加者による懇親会
- ・質疑やビジネス相談の場

日時	テーマ
12月22日(水) 15:00～17:30 アニメ活用①	アニメグッズ卸流通の役割とグループ独自での企画展開 内山田 昇平 株式会社カフェレオホールディングス 代表取締役社長
	サブカルおじさんのエンタメ・マーケティング「シニアエンタ★ラボ」の活動 林 龍太郎 シニアエンタ★ラボ フォーラムメンバー
1月12日(水) 15:00～17:30 アニメ活用②	ロッテ「ビックリマン」の“らしさ”を生かした差別化コラボ戦略 本原 正明 株式会社ロッテ マーケティング本部 マーケティング戦略部 新ブランド開発課
	調整中
1月26日(水) 15:00～17:30 アニメの企画	アニメ制作から世界展開まで見据えた新時代の企画プロデュース戦略「UNLIMITED PRODUCE プロジェクト」 篠原 宏康 株式会社トムス・エンタテインメント執行役員 営業本部 副本部長 兼 ビジネスプロデュース部長
	調整中
2月9日(水) 15:00～17:30 アニメと 新たな世界	コンテンツビジネスによるNFT展開の可能性 (仮) エイベックス・テクノロジーズ株式会社
	日本のアニメが拓く新たな海外展開：サウジアラビアとの共同制作 長編劇場版アニメ『ジャーニー』、アニメシリーズ『アサティール 未来の昔ばなし』 清水慎治 東映アニメーション株式会社 顧問
2月24日(木) 15:00～17:30 コロナ時代の 新展開	オンラインエキシビジョンに見る、アニメイベントの未来 (仮) 田村 友美 株式会社ソニー・ミュージックソリューションズ ライブ&イベントソリューションカンパニー イベント事業1部 アシスタント・マネージャー
	『シン・エヴァンゲリオン劇場版』 公開に合わせたプロモーション・タイアップの展開 神村 靖宏 株式会社 グラウンドワークス 代表取締役
3月9日(水) 15:00～17:30 アニメの 海外展開	米放送業界を取り巻く市場・政策動向 米谷 南海 一般財団法人マルチメディア振興センター ICTリサーチ&コンサルティング部 チーフ・リサーチャー
	調整中

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021

日本動画協会会員

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021 AJA会員企業

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

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021 過去会員

アニメビジネス・パートナーズフォーラム 過去会員企業例（9期・10期）

株式会社NHKアート	TOHOシネマズ株式会社
関西テレビ放送株式会社	タタ・エレクトリック・リミテッド
クリプトン・フューチャー・メディア株式会社	株式会社ネクソン
株式会社壽屋	株式会社ハピネット
シアターカフェ	株式会社ポケモン
スカパーJSAT株式会社	正木総合研究所
株式会社ツクリエ	合同会社Magicalgirl
株式会社AOI Pro.	TOSYO株式会社
アップライン株式会社	株式会社D r e i e c k
株式会社インジェスター	株式会社ドラマ
株式会社A3	日活株式会社
株式会社N.P.C.ent	株式会社ネクソン
エプソンドIRECT株式会社	株式会社野村パートナーズ
株式会社embrace	バイアコム・ネットワークス・ジャパン株式会社
株式会社ALL GREEN	株式会社BANDAI SPIRITS
有限会社オレンジ	株式会社フクヤ
株式会社コーラルリーフ	北斗ベンギン株式会社
株式会社ジャパンコンテンツファクトリー	株式会社マーベラス
株式会社D-cloud(仙台アニメフェス実行委員会)	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	リードエグジビジ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7名

アニメビジネス・パートナーズフォーラム2021 開催体制（予定）

主催 日本動画協会

後援 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 | 日本貿易振興機構（ジェトロ） |

特別協力 CiPi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 | 京都国際マンガ・アニメフェア |

クールジャパン機構 | ジャパン・フィルムコミッション | 新経済連盟 | つづきみ | 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