

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

AJA
一般社団法人 日本アニメーター
・演出家協会

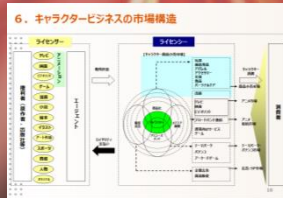
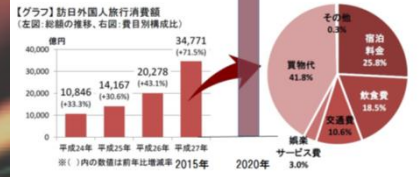
アニメビジネスのトレンド最前線
～今アニメのビジネスでは何が起きているのか～

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7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：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：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（予定）

2019年5月22日～12月4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:第8期ABPFの実績>

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 | 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 または JETRO会議室	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	アニメ制作会社プロデューサー
2019年 6/5 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	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 氏
2019年 6/19 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメと「観光」の連携事例	アニメを観光に活用している企業
		アニメと「飲食」の連携事例	アニメを飲食に活用している企業
2019年 7/3 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメの映画館における展開	アニメ関連の映画配給事業者
		アニメイベントとライブビューイング	アニメのイベント・ライブビューイング関連企業
2019年 7/17 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメ作品の権利活用のご案内1	アニメ作品の権利者企業
		アニメ作品の権利活用のご案内2	アニメ作品の権利者企業
2019年 7/31 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメグッズの展開	アニメグッズの展開をを行う企業
		アニメ関連ゲームの配信	アニメの二次利用を行う関連企業
2019年 8/28 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメを活用した商品の開発	アニメを自社商品に活用した企業
		アニメを活用したサービスの開発	アニメを自社サービスに活用した企業
2019年 9/11 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	特別シンポジウム	一般社団法人日本動画協会
2019年 9/25 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	映画配給の海外展開	アニメ関連の映画配給
		アニメ作品の海外ビジネス	海外でのアニメビジネス企業
2019年 10/9 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメと新技術の連携1	アニメを活用したテクノロジー企業
		アニメと新技術の連携2	アニメを活用したテクノロジー企業
2019年 10/23 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	海外向けのアニメ制作1	アニメ制作会社
		海外向けのアニメ制作2	アニメ制作会社
2019年 11/6 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	アニメとVtuberの関係とは	Vtuber関連企業
		キャラクターを使った広告展開	アニメを活用した広告関連企業
2019年 11/20 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	調整中	調整中
		調整中	調整中
2019年 12/4 (水)	慶應義塾大学 または JETRO会議室	調整中	調整中
		調整中	調整中

(過去実績)

第8期アニメビジネス・パートナーズフォーラム

第8期アニメビジネス・パートナーズフォーラムの会員企業の実績	
アクセント株式会社	TOHOシネマズ株式会社
株式会社IMAGICA	株式会社Dreieck
特定非営利活動法人 映像産業振興機構	日活株式会社
株式会社壽屋	日本テレビ放送網株式会社
株式会社グローバルアライアンス	株式会社ネクソン
株式会社サンリオ	株式会社博報堂
執事眼鏡eyemirror	株式会社ハピネット
株式会社CDG	株式会社バンプレスト
Sincetimes株式会社	株式会社フクヤ
株式会社スペースシャワーネットワーク	株式会社藤二誠
住友商事株式会社	株式会社ブックウォーカー
株式会社創通	株式会社ミルパンセ
株式会社テレビ朝日	読賣テレビ放送株式会社
株式会社電通	リードエグジビションジャパン株式会社

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

(過去実績) 第8期ABPFプログラム

2018年5月23日～12月5日の隔週水曜日16時～18時にて合計14回のセミナーを開催しました

日程	会場	プログラム	登壇者
2018年 5/23 (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: アニメ産業とビジネスのしくみ	株式会社ビデオマーケット 監査役 増田弘道
		基礎講座: アニメ・キャラクターとライセンス活用のしくみ	株式会社手塚プロダクション 営業1部部长 内藤出
2018年 6/6 (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: アニメ作品・アニメビジネスのターゲット	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: アニメの2次利用・ライセンスビジネスの始め方	株式会社タソノコプロ コンテンツビジネス部 国内ライセンス営業担当 角田駿之介
2018年 6/20 (水)	DNPプラザ 2F イベントゾーン	アニメグッズの開発方法 -マーケティングから商品企画まで-	株式会社コンテンツシード 代表取締役 大塚則和
		『劇場版 はいからさんが通る 後編 ~花の東京大ロマン~』 劇場作品の上映に合わせたコラボの可能性	日本アニメーション株式会社 プロデューサー 井上孝史
2018年 7/4 (水)	DNPプラザ 2F イベントゾーン	女性向けカプセルホテルにおけるアニメコラボの効果	株式会社CVSベイエリア コンテンツビジネス特命担当 北向富男
		東京アニメセンター in DNPプラザの展開と可能性	大日本印刷株式会社 情報イノベーション事業部 クリエイティブビジネス本部 上田哲也/浅羽慎太郎
2018年 7/18 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 北館1階ホール	アニメ・マンガ・キャラクターを活用した企業コラボのポイントは? 第2回「アニものづくりアワード2018」開催報告	株式会社博報堂 ガリガリ編集部 編集長 林龍太郎
		2.5次元舞台の現在と将来性	シアターテイメントNEWS 編集長/ 演劇ジャーナリスト 高浩美
2018年 8/1 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 北館1階ホール	アニメを軸としたIP展開の現状と今後	アーチ株式会社 代表取締役 CEO 平澤直
		キャラクターAIと音声合成による新しいキャラクタービジネスの可能性	株式会社ソニー・ミュージックコミュニケーションズ マーケティング戦略本部 松平恒幸
2018年 8/29 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館6階G-Lab	グッズメーカーによる単独出資アニメ作品 「フレイムアームズ・ガール」の製作とグッズの展開	株式会社壽屋 戦略開発部 部長 杉山学
		多数クリエイター連携による一次IPの開発と 二次利用としてのアニメ展開	株式会社フーモア 代表取締役社長 CEO/漫画家 芝辻幹也

(過去実績) 第8期ABPFプログラム実績

2018年5月23日～12月5日の隔週水曜日16時～18時にて合計14回のセミナーを開催しました

日程	会場	プログラム	登壇者
2018年 9/12 (水)	ジェットロ 5階展示場	エヴァンゲリオンブランディング手法	株式会社グラウンドワークス: 代表取締役 神村靖宏
		アニメラジオの拡大とアニソン・声優イベント	株式会社文化放送 取締役メディア開発局長 片寄好之
2018年 9/26 (水)	ジェットロ 5階展示場	ANIME EXPO等の海外イベント取材報告 海外のアニメファンは何を求めているのか	ジャーナリスト、 アニメーションビジネスジャーナル主催 数土直志
		中国アニメファンは何を求めているのか ——中国における日本アニメ事情	中国人ジャーナリスト 賈霄鵬(ジャー・シャオペン)
2018年 10/10 (水)	ジェットロ5階 ABCD会議室	アニメ作品×地域の取り組みと観光振興に向けた課題	一般社団法人アニメツーリズム協会 専務理事 鈴木則道
		発声・応援して参加する！秋葉原文化を凝縮させた 「秋葉原映画祭」の展開について	秋葉原映画祭 実行委員長 兼 統括プロデューサー 青木龍馬
2018年 10/24 (水)	慶應義塾大学 三田キャンパス 東館8階ホール	ブロックチェーンによるコミュニティ通貨「オタクコイン」構想とその展望	Tokyo Otaku Mode Inc. 事業開発プロデューサー 兼 オタクコイン協会 坂入広和
		マンガアプリ会社のアニメ展開 『おとなの防具屋さん』のインスタントなアニメ戦略	コミックスマート株式会社 GANMA！編集部 アニメプロデューサー 福留俊
2018年 11/7 (水)	ジェットロ5階 展示場	日本と世界で製作するアニメ映画 国際共同制作「ムタフカズ」と国際共同制作「海獣の子供」	STUDIO4°C 代表取締役 / プロデューサー 田中栄子
		グローバル化する『アグレッシブ烈子』とショートアニメーション	株式会社ファンワークス 代表取締役 高山晃
2018年 11/21 (水)	ジェットロ5階 ABCD会議室	中国コンテンツ市場最先端 - ネット映画事情とチャンス -	株式会社星律 代表取締役 Pan(潘宇鵬)
		世界を揺るがす北米・EUメディア業界の構造変化と 日本アニメ業界への影響	株式会社電通コンサルティング 代表取締役社長シニア・ディレクター 森祐治
2018年 12/5 (水)	ジェットロ 5階展示場	アニメ産業レポート2018 発刊記念 ——これからのアニメビジネスはどうなるのか？	・アニメ産業研究家 / 株式会社ビデオマーケット 常勤監査役 増田弘道 ・ジャーナリスト 数土直志 ・株式会社キャラクター・データバンク 代表取締役社長 / 一般社団法人キャラクターブランド・ライセンス協会 理事・事務局長 陸川和男 ・株式会社電通コンサルティング 代表取締役社長シニア・ ディレクター / 亜細亜大学 都市創造学部特任教授 森祐治 ・株式会社アサツー ディ・ケイ コンテンツ本部コンテンツ 戦略室長 伊藤直史 ・慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科 研究員 / 一般社団法人CIP協議会事務局シニアディレクター 亀山泰夫 ・リスト制作委員会 原口正宏 ・株式会社ミクシィ エックスフラッグスタジオ デジタルエンターテイメント事業本部 IP開発室 室長 猪子敏行 氏