

# ウィズ/アフターコロナの2020年代、新たなアニメビジネスへ 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 2020

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



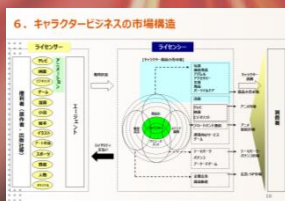
### アニメビジネスのトレンド最前線 ～今アニメのビジネスでは何が起きているのか～

株式会社アール 代表取締役社長



### 訪日外国人消費の目標②旅行消費額目標は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。



2020年11月～2021年2月に開催

WEBサイトにて会員募集開始 ⇒ <http://abpf.jp>

- 初のオンラインセミナー(ウェビナー)にて全8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) 2020 開催概要

開催期間：2020年11月11日～2月17日 16:00～18:30 合計8回 (初回16:30-19:00)

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9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

※法人会員はセミナーへの参加は無制限、交流への参加は2名まで、

個人会員はセミナー・交流ともに、ご本人1名様のみ参加可能です。

# アニメビジネス・パートナーズフォーラム2020

ANIME BUSINESS・PARTNERS FORUM 2020

日本のアニメは、2008年のリーマンショックによる円高や不景気、2011年の東日本大震災、逆境の10年を乗り越えて国内の二次利用市場を1兆円として、海外市場も1兆円を達成しました。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、日本のアニメは新たな目標を定めて、2030年への道のりをパートナーとともに進むため、アニメビジネス・パートナーズフォーラムは初のオンラインセミナーとして開催します。

## 2020年代のアニメビジネス・パートナーズフォーラム、2つの目標

「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。

## アニメビジネス・パートナーズフォーラム2020、3つの活動

### アニメ×異業種連携

本フォーラムでの講演や交流を通じてアニメ関連の企業と異分野メディア・コンテンツ企業や異業種企業の間を深め、新たなコンテンツ・商品・サービス等におけるアニメ活用を進めます。

### 新分野アニメビジネス

先端テクノロジー企業のコンテンツ活用事例からIoT、5G、AIの技術やサービスとアニメの連携を進めます。2030年代に全ての世代が体験・参加できる新しいエンタテインメントを目指します。

### 海外ビジネスネットワーク化

海外のアニメビジネス事業者を招き、世界市場・世界のビジネス動向を探るとともに交流を支援します。世界に拡大するアニメ作品と共に国境を超えたアニメビジネスのネットワークを形成していきます。

## ABPF2020では下記の内容を通じてアニメビジネスを創出します

- ◆ 最新のアニメビジネスを学べるウェビナープログラムを開催します
- ◆ 講師・参加者がマッチングするためにオンライン交流プログラムを開催します
- ◆ 参加企業からのABPF事務局・日本動画協会へのアニメビジネス相談を受付けます
- ◆ 参加者からの希望に応じて日本動画協会の会員社紹介を行います

# アニメビジネス・パートナーズフォーラム2020 プログラム

オープニング/クロージング・シンポジウム (2時間30分)

◆パネルディスカッション (2時間00分)  
・事前申込による来場、リモート参加



◆参加者からの質疑応答 (30分)  
・リモート参加から質疑・意見を募集

## オープニングシンポジウム 「Withコロナのアニメビジネス」

11月11日 (水) 16:30-19:00にて、日本動画協会「アニメ産業レポート」の執筆陣と株式会社グラフィニカ 代表取締役社長 平澤直氏が、アニメビジネスの各項目における新型コロナウイルス影響を解き明かします。

※本プログラムはテスト無料参加が可能です。

日程・テーマ	登壇者
1月11日 (水) 16:30-19:00 「Withコロナのアニメビジネス」	増田弘道 (アニメ産業レポート編集統括) 陸川和男 (株式会社キャラクター・データバンク 代表取締役社長) 森祐治 (株式会社電通コンサルティング 代表取締役社長) 亀山泰夫 (一般社団法人CiP協議会事務局シニアディレクター)  ゲスト：平澤直 (株式会社グラフィニカ 代表取締役社長)

## クロージングシンポジウム 「Afterコロナのアニメビジネス」

2月17日 (水) 16:00-18:30にてアニメビジネスの専門家がAfterコロナの時代、2020年代のアニメビジネスがどのように変わるかを予想します。  
詳細は決まり次第公開いたします。

日程・テーマ	登壇者
2月17日 (水) 16:00-18:30 「Afterコロナのアニメビジネス」	登壇者調整中

# アニメビジネス・パートナーズフォーラム2020 プログラム

## レギュラープログラム (2時間30分)

### ◆プレゼンテーション×2 (45分×2)

- ・ 毎回2テーマのゲストプレゼン
- ・ 開催方法：ZOOMによるリモート参加



### ◆ワールドカフェ形式の懇親会 (1時間)

- ・ オンライン上で複数テーブルに分かれて講師・参加者による交流・ディスカッション

日程	タイトル・登壇者
11月25日 (水) 16:00- 18:30	<b>「日本のアニメビジネスの特徴と国内・海外市場動向」</b> 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)
	<b>「アニメのライセンスビジネスの仕組みと活用方法」</b> 角田駿之介 (株式会社タツノコプロ 国内ライセンス営業担当)
12月4日 (金) 16:00- 18:30	<b>「新作アニメPV一気観イベント「つづきみ」によるターゲット別紹介手法と連携事例」</b> 坂入広和 (つづきみイベントプロデューサー 兼 Tokyo Otaku Mode Inc 物流アウトソーシング事業部 事業部長)
	<b>「アニメ作品のプロモーションの効果と作品展開の中でのスケジュール」</b> 前川 亮(株式会社スロウカーブ 宣伝プロデューサー)
12月18日 (金) 16:00- 18:30	<b>「アニメをビジネス化するためのマッチング活用方法」</b> 鶴田直一 (合同会社DMM.com 執行役員 エンターテインメント本部 本部長 オンラインイベント事業部 部長) 篠田里奈 (合同会社DMM.com オンラインイベント事業部 企画部)
	<b>「アフターコロナのアニメツーリズム」</b> 鈴木則道 (一般社団法人アニメツーリズム協会 専務理事)
1月13日 (水) 16:00- 18:30	<b>「ゲームとアニメのメディアミックス」</b> 山口修平 (株式会社アカツキ Chief IP Producer)
	<b>「先端テクノロジーによるアニメIPの広がり」</b> 調整中
1月27日 (水) 16:00- 18:30	<b>「世界に広がる日本のアニメとグローバル配信」</b> 櫻井大樹 (Netflix株式会社 アニメ・チーフプロデューサー)
	<b>「北米における日本のアニメ活用の動向」</b> 調整中
2月10日 (水) 16:00- 18:30	<b>「海外日本アニメファンの動向とネットワーク」</b> 佐藤一毅 (国際オタクイベント協会 代表)
	<b>「日本のアニメグッズの海外向けEC展開」</b> JETRO JAPAN MALL事業

## アニメビジネス・パートナーズフォーラム2020の体制（第9期実績）

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   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   クールジャパン機構   ジャパン・フィルムコミッション   つづきみ事務局   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

## アニメビジネス・パートナーズフォーラムの参加会員（第9期実績）

### 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

### は日本動画協会会員企業一覧

日本動画協会 正会員 <https://aja.gr.jp/kaiin>

日本動画協会 準会員 <https://aja.gr.jp/kaiin/associate>