

アニメ世界展開が軌道 に乗るまで

24/8

川崎由紀夫

作品ヒットが生んだ違法拡大

- ・ 99年頃から、世界でヒットする作品増加

（ポケモン、遊戯王の大ヒットを受け、集英社作品中心に欧米へ）

- ・ 7年間、各国、テレビを中心に拡大
- ・ その間、違法視聴が横行

07年頃 違法対策多数（シンガポールでの活動、YOUTUBEでの目視削除等）

当時の放送状況・・・1度ヒットが生まれれば連日放送や枠拡大

・・・視聴層限られ、スポンサーも限られるアニメの
敬遠が始まる

⇒さらに、「見られない」ファンが違法配信へ

違法が多い＝需要が多い

- ・ ビジネス⇒
 - ①需要を作る・・・ヒット作品を創り出す
 - ②需要に答える・・・顧客＝ファンにプランを提示する
- ・ クランチロールを正規流通に誘導
 - 08年当時、ビジネスの興味はアドで、サブスクは存在していなかった
 - ⇒ファンの欲求に答える・・・「早く見たい、綺麗な映像で見たい」
 - ⇒ファン向けのサブスクと、スポンサー向けのアドの混在が有効
 - ⇒トップページに、ファンへのメッセージ掲示
 - 「お金を払っていただければ、我々は良い作品を作り続けられます」

北米での経験を経て、中国へ

- ・ 11年、UGCサイトに対し、ビジネスを提案
 - ・・・ 1社独占⇒17サイトに警告（2/3が即刻削除）
 - ・・・ ライセンス希望急増（正規のスタートにより、権利意識拡大）
 - ・・・ 16年、4社非独占にモデル転換

現在

- ・ 年間約230本の新作がスタート
- ・ 制作費高騰下でも本数ほぼ同数
- ・ 一部の需要で業界が支えられている側面
- ・ アニメビジネスは、映像中心から、周辺関連に拡大
(必要なのは、ファンが楽しむ機会の創出
・・・商品化、ゲーム、イベント等をどう伸ばすか)