

夏目 公一朗 (なつめ・こういちろう) 先生

株式会社アニプレックス 代表取締役

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント(SME)グループ内で、非音楽系のキャラクタービジネスや通販ビジネスに従事。ソニー株式会社への出向では東京お台場の商業施設立ち上げや運営にも携わる。

2002年にSMEグループ内の株式会社SME・ビジュアルワークス(現アニプレックス)執行役員としてアニメビジネスに携わり始める。2006年より株式会社アニプレックス代表取締役執行役員社長(現職)、2008年よりSMEコーポレート・エグゼクティブ ビジュアルビジネスグループ代表(現職)。

一般社団法人/日本映像ソフト協会 理事(現職)

一般社団法人/日本動画協会 運営委員(現職)



【参考ホームページ】 一般社団法人日本動画協会 <http://www.aja.gr.jp/>

一般社団法人日本映像ソフト協会 <http://www.jva-net.or.jp/>

〈講義概要〉

株式会社アニプレックスの代表取締役として、アニメ産業をリードする夏目公一朗氏が、アニメ界の最新事情について講義を行った。

講義ではまず、「テレビアニメ」と「劇場アニメ」のビジネス構造について、詳細な資料を提示しながら、制作費や宣伝費、収益の種類・分配方法など具体的に説明。劇場アニメについては、表現の自由度や時間的制約の緩さ、高いテレビ提供料や違法配信の回避等、テレビアニメに比べ様々なメリットがあり、重要な市場であることを示した。また、「映画館のライブでリアルな体験の共有」が新たな可能性を生むとし、今後の展望について言及した。

さらに、国内のビデオ市場について、アニメがビデオ市場を支えていること、そして映像クオリティ指向の強い日本のコアファンによってアニメが育てられていること等を示し、「アニメビジネスの本質」について説明した。また、海外で行われたアニメフェスティバルの写真を多数提示しながら、海外市場が縮小している要因や違法配信等の様々な問題を指摘し、人気に対してマネタイズできていない深刻な現状を訴えた。

学生はあらゆる側面からアニメビジネスの現状と課題について学び、世界が注目するアニメ産業を今後益々発展させるためにはどうするべきか、真剣に考えるきっかけとなった。

〈受講生の感想〉

日本のアニメはどんどん伸びているというように感じていましたが、実はかなり問題も上がってきているということがわかりました。特に日本のコンテンツを海外に出すことが産業として私は重要だと考えているのですが、なかなか難しいということがわかりました。マネタイズできないということでしたが、「価値」を現地の方々にどう理解して買ってもらうようにするかということが重要だと思いました。

立命館大学・産業社会学部・4 回生

海賊版などの著作権問題は重大だが、日本だけでなく世界にマーケットが拓かれた状況にあるのは明るい要素に感じた。また二次利用の中で高いロイヤルティをもたらすのが、パチンコ業界やSNSゲームなどであるというのは意外だった。アニメマーケットについてもっと学び、自分の思考の基にしたいと思う。

立命館大学・産業社会学部・4 回生

1 つのアニメを制作した場合の収益は、テレビ放映から得るだけでなく、その先の二次利用である商品化や配信からいかに得ることができるかが重要であることがわかりました。また、海外進出など1つの作品がいろいろな方面に広がる可能性をアニメは多く持っていると感じました。

立命館大学・産業社会学部・2 回生

最近のアニメの劇場化や二次創作のビジネス情報がとても興味深かったです。アニメの商品化においてパチンコが大きな割合を占めているというのはとても意外でした。また、劇場化をする利点について、収入以外の面でも多くの利点があることがわかりました。昨今のコンテンツ業界では「体験の共有」「体験の販売」が大きなキーワードになっていると思うので、その一端なのかと思いました。

立命館大学・映像学部・2 回生

一本のアニメにかかる値段の高さに驚きました。制作費の回収や利益を得る二次利用の部分は、著作権侵害によって大きなダメージを受けると感じました。海賊版の話は早急に解決・対策をしなければならない問題だと思いました。

立命館大学・産業社会学部・4 回生

アニメは DVD、CD、グッズ、パチンコ、映画など多様なビジネスを展開できるし、多くのファン(需要者)が日本だけでなく外国にまで広がっています。日本のサブカルチャーでも現在特に注目を浴びているこの文化は、日本を支える経済効果になっているのでしょうか。今後この文化の発展に私も注目していきたいです。

立命館大学・政策科学部・3 回生

