2025.11.10

海外進出ステップアッププログラム「セミナーD実施レポート」

11月10日に第４回となるセミナーD「商談の実践と新たな時代の映像ビジネスについて考えよう」を開催いたしました。前半は高山氏より、これまで手掛けた企画の海外での反響等を中心に企画作りのポイントを、後半は和田氏より、SNSやAIの活用方法について説明いただきました。 両名ともアニメーション産業の新たな夜明けを感じさせる熱量の高い講演となりました。

セミナーD「商談の実践と新たな時代の映像ビジネスについて考えよう」講演内容ご紹介

株式会社ファンワークス　代表取締役社長
高山 晃氏

「商談の実践と新たな時代の映像ビジネスについて考えよう」

- 2016年に東京都海外進出ステップアッププログラムに参加して以降、海外の考え方に触れて、会社のパーパスにもなっている「KAWAII ANIMEで世界に幸せを届ける。」を実現する企画の作り方を解説いただきました。
- アグレッシブ烈子はちょうど「Me Too運動」等の時代性にもはまって海外でも多くのメディアの評判を得た例でした。すみっコぐらしでは、キャラクターがしゃべらないという条件で、既存のファンが求めるものや作風を守りながら、技術的にはキャラクターの柔らかさ等も工夫した経験等をお話いただきました。
- KAWAIIを何にかけ合わせていくのか、映画やテレビや本や他の媒体等、どのような媒体で公開していくとよいか、既存のIPをどのような観点で展開するとベストか、という点から企画の展開の仕方を考えることがポイントであることをお伝えいただきました。

高山氏によるセミナーの様子

株式会社TOKYO EPIC　創業者／CEO
和田　亮一氏

「2分の革命、無限のヒーローズジャーニー A Next-Gen Animation IP Powerhouse」

- アニメーションの流行の移り変わりが加速し、世界中にアニメーションファンがいて、多様な展開を見せていく中で、AIやショート動画を活用することに目をつけ、新たなIPビジネスを目指していることを解説いただきました。
- IPビジネスを成し遂げるために開発したPocketANIMEでは、AIが素材を作り、人の目で見てディレクションをしていくスタイルで、 2分のアニメを７日間で作成されており、AIが著作権的に問題ない出力をしていないか、という点を特に慎重に人の目で確認し見極めているそうです。オリジナルIPをこれまでにないスピードで配信していくことで、世界の感触を掴んでいくスタイルはアニメーション産業の新たな地平・エネルギーを感じさせました。
- また、海外に出ていく際には、勇気を持って、通訳をつけずに自分の言葉で英語でピッチしていくことや、LinkedIn等を使って世界に情報発信していくことなど、使えるチャンスを臆せず存分に使っていくことも重要であることをお伝えいただきました。

和田氏によるセミナーの様子