

個人または社内利用限定

世界に広がる日本の コンテンツビジネスとその未来

 MajiConnection

WHO AM I?



- 1983 Born in NY
- 2003 ICU
- 2006 Fujitv
- 2013 Hawaii
- 2019 MajiConecction

このニュースしってますか？



BTS draws massive crowd to White House press briefing ahead of meeting with Biden

BTS came to the White House to talk to Biden about Asian inclusion and representation, and to discuss a sharp rise in anti-Asian hate crimes in recent years.

 CNBC / May 31

Resource: CNBC/May 31

<https://www.cnbc.com/2022/05/31/bts-meets-with-joe-biden-draws-viewers-to-white-house-press-briefing.html>



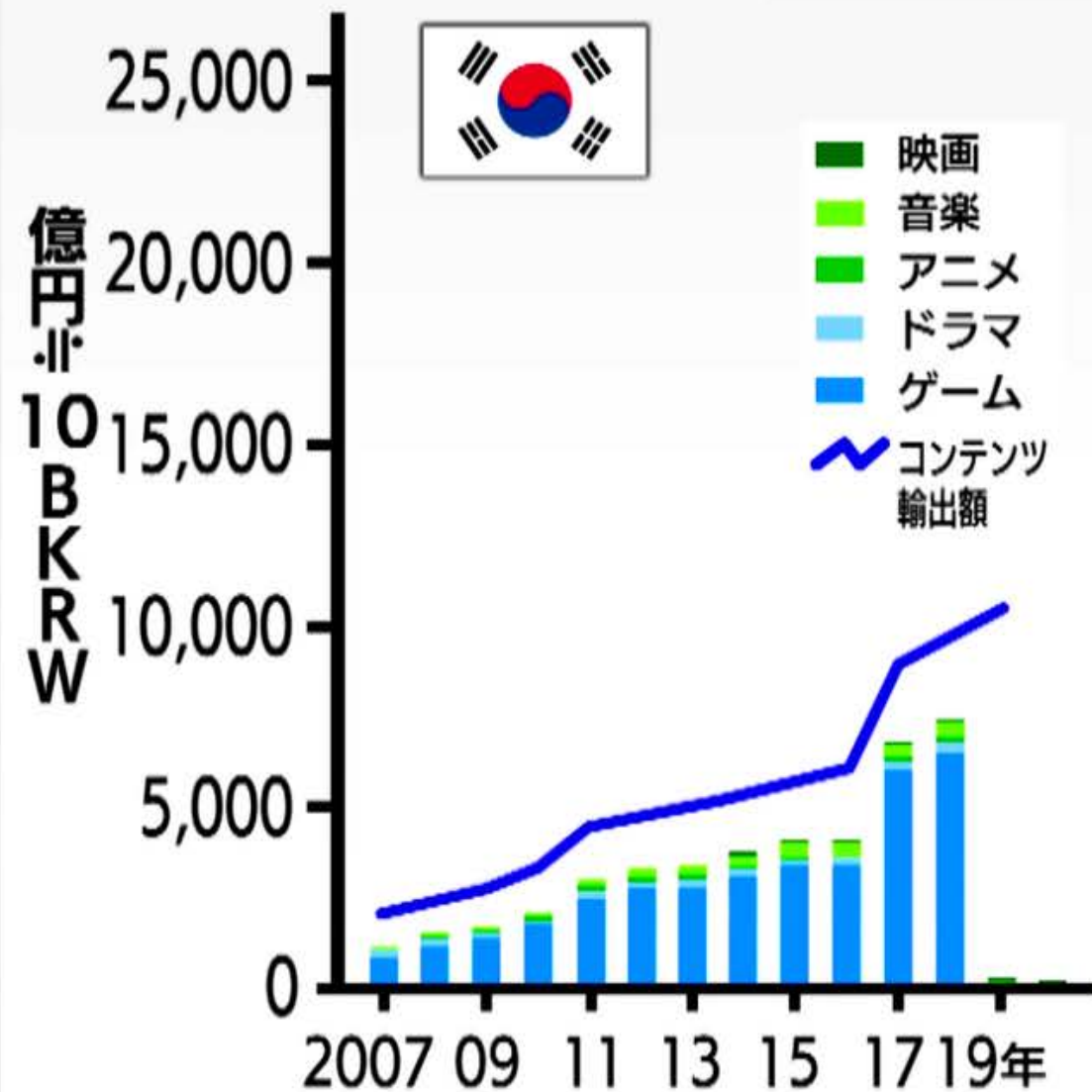
BTSがやばい。

- ポストコロナ後の観光経済予想ほぼ100億ドル（約1兆円）
- 韓国全体のGDP貢献率が大韓航空会社より上
- アメリカ・ラスベガスで4日間のコンサート期間での経済効果1億6200万ドル（約165億円）
- ARMYと呼ばれるコアファンが世界中に4080万人ほどいる（と言われている。）

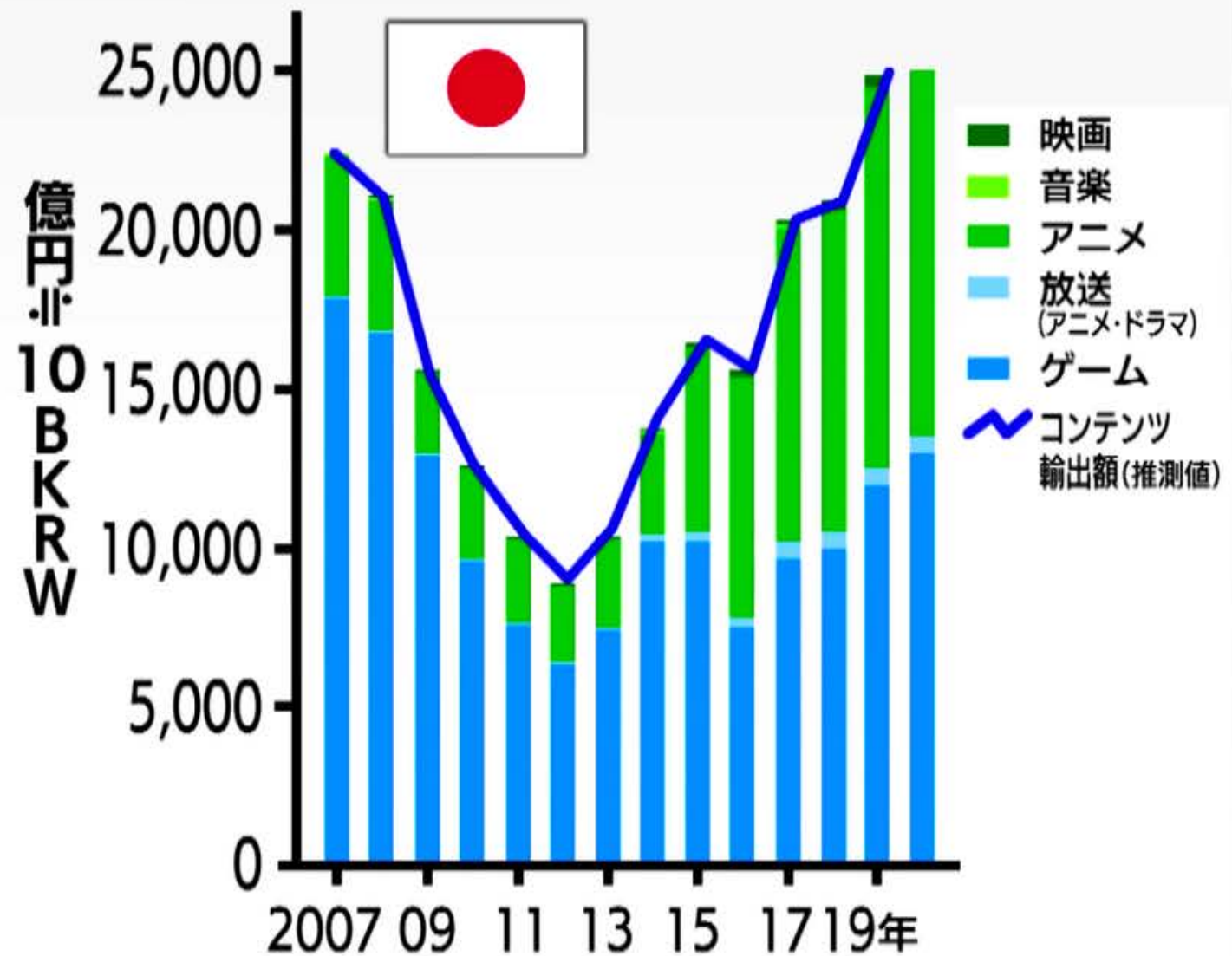


「コンテンツ輸出全体」は 日本が圧倒している

韓国・日本のコンテンツ輸出額



「推しエコノミー」セミナー



Source) KOCCA

【テレ東経済ニュースアカデミー】

日本のエンタメは世界で勝てるか？ 韓国エンタメなぜ強い？

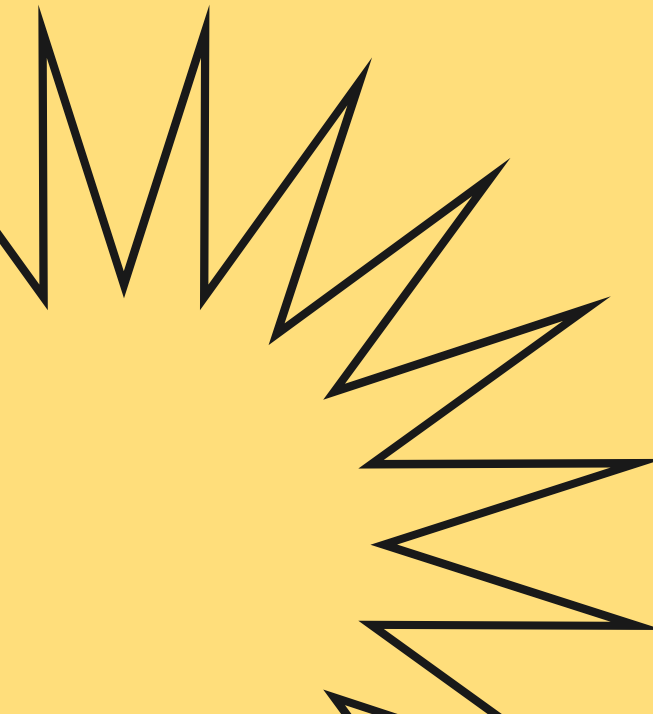
<https://youtu.be/1BGFGjmnSpq?t=523>





Japanese

ANIME



アニメ王者の国・日本。



Anime and Asian series dominate 4th Annual Global TV Demand Awards, highlighting industry and consumer trends towards international content

Japan's "Attack on Titan" named most in-demand TV show in the world in 2021, Korea's "Squid Game" most in-demand series debut

Parrot Analytics

- Parrot Analyticによる「最も視聴者に需要のあるTVショー」にて進撃の巨人が1位に。
- 世界でのアニメコンテンツ需要に占めるシェアは4.2%から7.2%になる。
- 2021年の非英語コンテンツの世界視聴の需要は英語コンテンツの需要の二倍
- 日本語コンテツの需要は83%の増加で、そのほとんどがアニメ。韓国語コンテツは37%増。

Parrot Analytics

[https://www.parrotanalytics.com/announcements/anime-and-asian-series-dominate-4th-annual-global-tv-demand-awards/#:~:text=LOS%20ANGELES%20\(January%2025%2C%202021,its%20fourth%20and%20final%20season.](https://www.parrotanalytics.com/announcements/anime-and-asian-series-dominate-4th-annual-global-tv-demand-awards/#:~:text=LOS%20ANGELES%20(January%2025%2C%202021,its%20fourth%20and%20final%20season.)

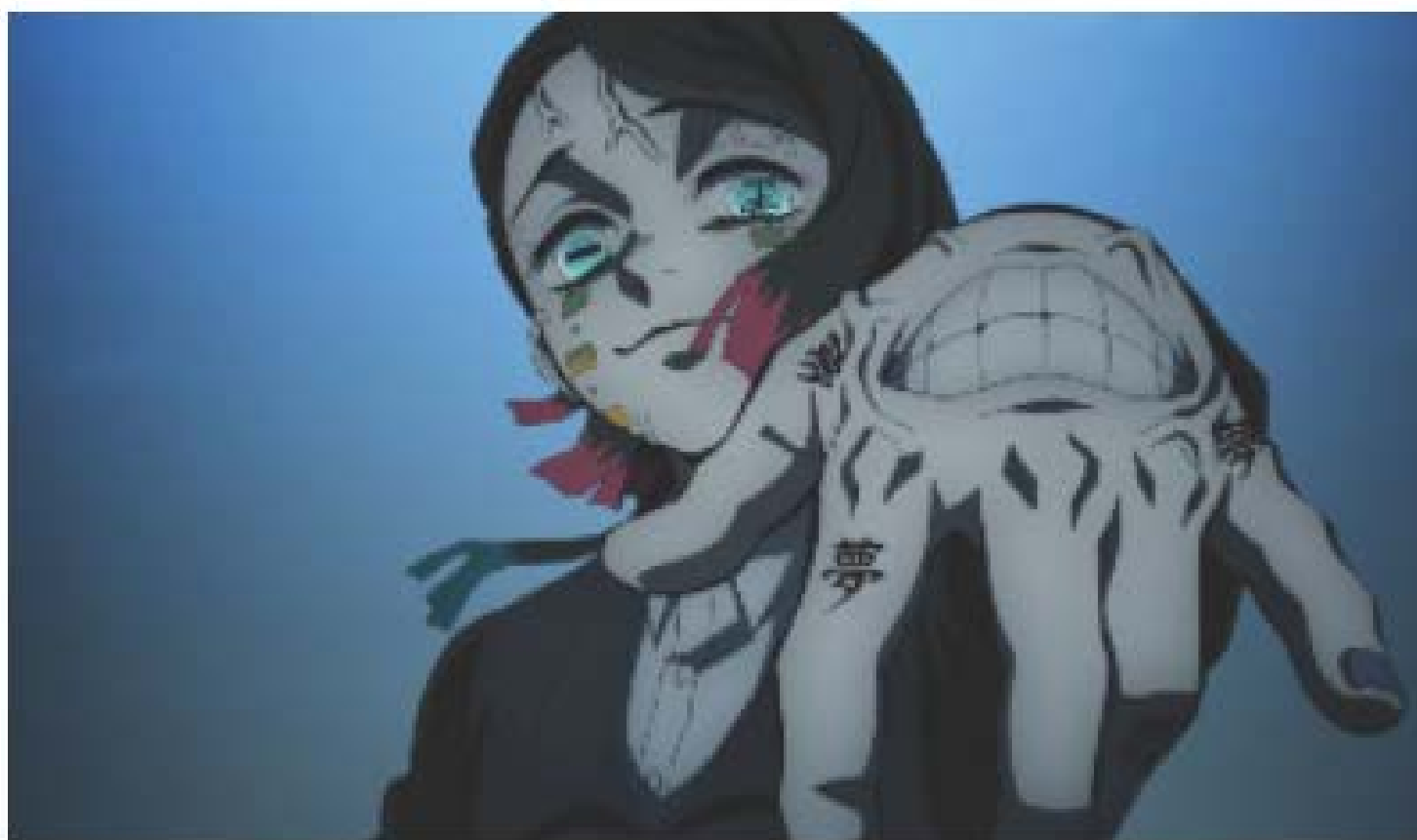


Cannes: How Japanese Anime Became the World's Most Bankable Genre

It was once considered a niche genre just for hard-core fans, but streaming has helped turn it into a globally popular juggernaut. Now the Japanese animation industry is scrambling to meet an almost insatiable demand: "It's increasingly becoming a borderless f

BY PATRICK BRZESKI

MAY 16, 2022 11:30PM



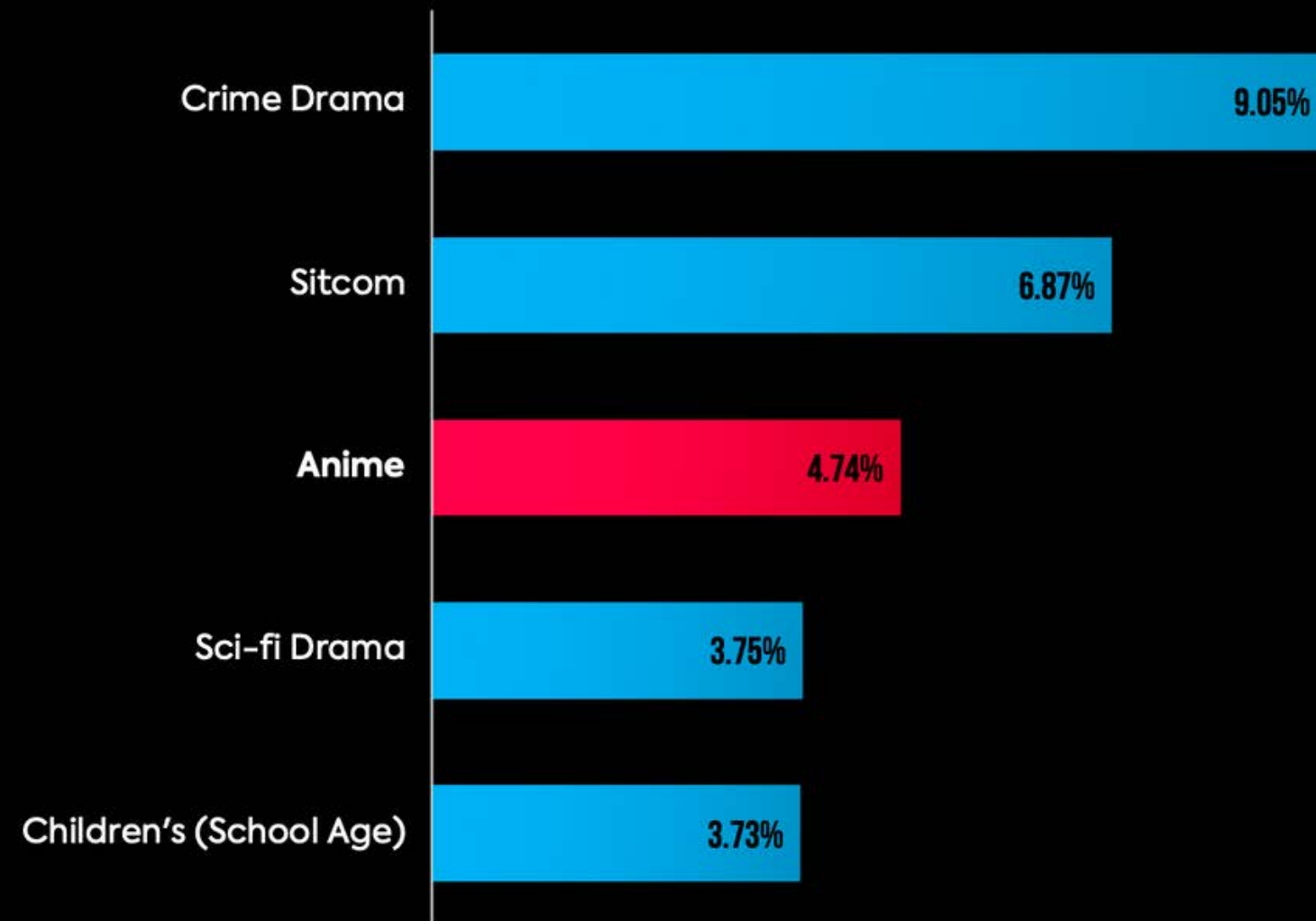
'Demon Slayer the Movie: Mugen Train' COURTESY OF TOHO

- コロナ禍でのアメリカの映画収入が80%減ったのに対し、日本では45%減にとどまる。その主な理由が「鬼滅の刃：無限列車」のヒット
- 映画版鬼滅の刃は、世界の売上が\$514mil (うち日本が\$365mil, 米国\$48mil)
- アニメ市場は2009年から2019年の間に二倍の\$22.1 Billion
- アニメの世界需要はコロナ禍の2年間で118%増
- 日本のアニメクリエイターが全体で5000人ぐらいの中ピクサーは1社で1200人

アニメ人気の需要と供給。

Most in-demand Subgenres

Global Demand Share, May 1, 2020 – April 30, 2021



Note: Demand Share is the share of demand expressed for shows in a subgenre from May 1, 2020 – April 30, 2021.



Global Audience Demand Could Support 33% More Anime Titles



Methodology note: Supply deficit is the difference in global share of demand for anime series (4.7%) and the share of anime titles (3.2%) May 1, 2020 – April 30, 2021.

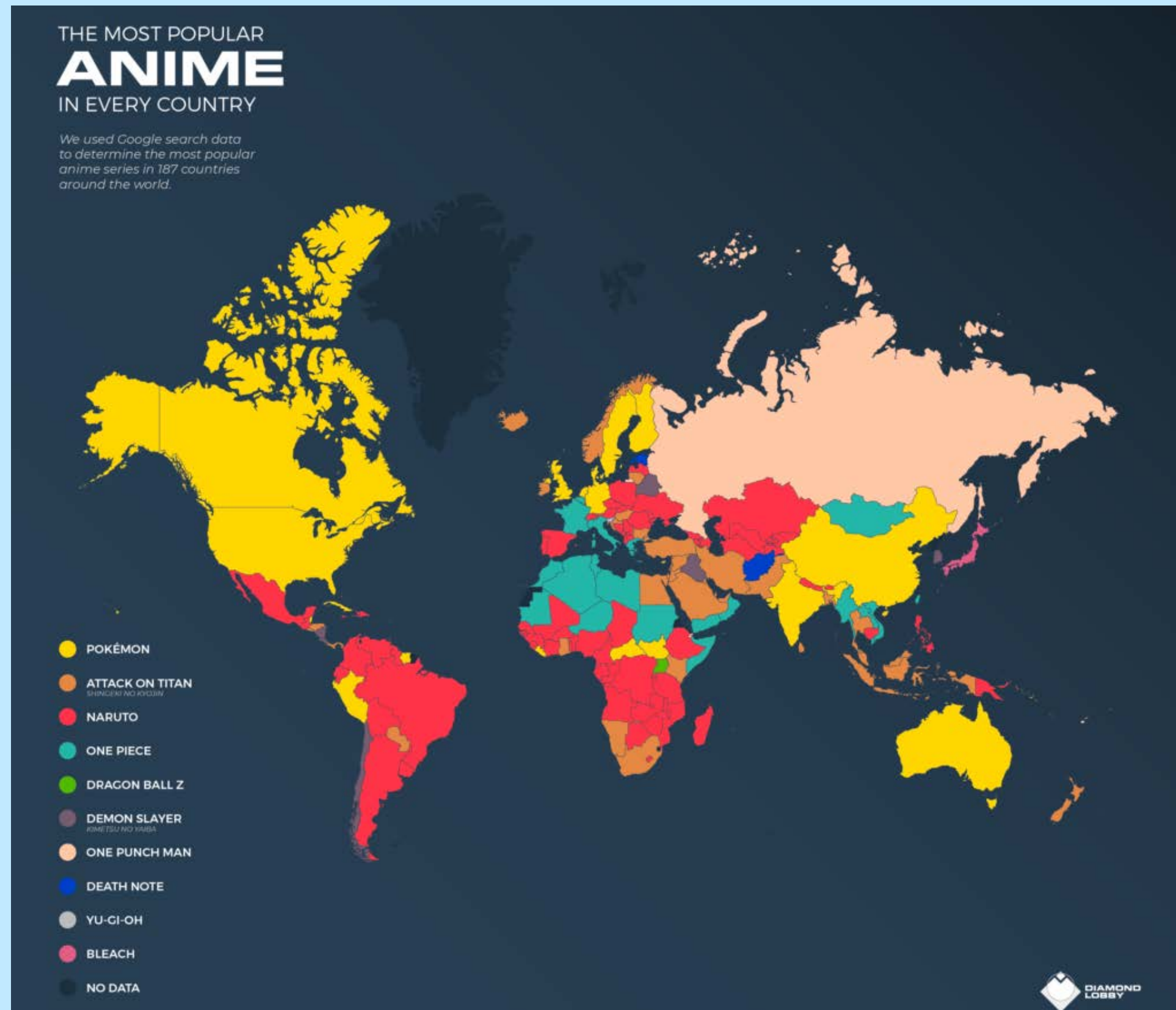


Parrot Analytics

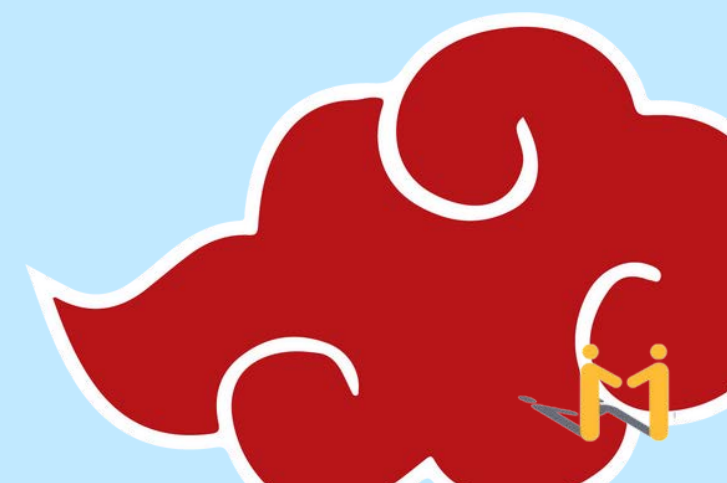
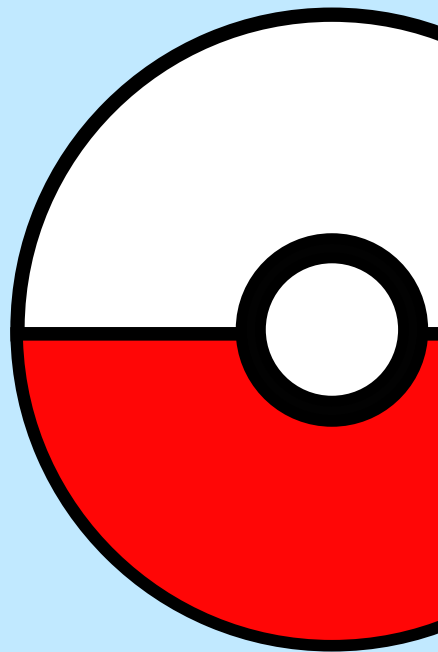
<https://www.parrotanalytics.com/academy/from-niche-to-mainstream-animes-journey-around-the-world>



世界人気アニメ分布図。



Diamond Lobby <https://diamondlobby.com/geeky-stuff/most-popular-anime/>



なぜ日本のアニメが海外にウケるのか？



- 伝統と根性と情熱が育んだ“匠”のストーリー作成
- 深みのあるキャラクター開発
- 多様なバラエティ
- 日本人にしかできない厨二病的発想

(あくまで個人的な意見。)



ポケモンはうまくやっています。



Pokémon card influencers explain how scalpers, nostalgia, and YouTube have boosted the value of the collectables to...

Pokémon card prices are on the rise and scalpers are becoming an increasing issue. Target recently stopped selling the cards.

Business Insider / Jun 1, 2021



Steve Aoki Is Selling \$3 Million Of Pokémon Cards, Other Merch

The DJ, record producer, and NFT artist is capitalizing on trading cards

Kotaku / Nov 3, 2021



Switch worldwide sales top 107.65 million, Pokemon Legends: Arceus tops 12.64 million

Nintendo Switch has sold 107.65 million units worldwide as of March 31, 2022, Nintendo announced in its latest earnings release. A total of 4.11 million Switch hardware and 55.77 million software were...

Gematsu / May 17



More Cards and a Crossover Event from the Pokémon TCG: Pokémon GO Expansion

Enjoy a special event in Pokémon GO and check out some of the highlights that await when the expansion launches in July.

pokemon.com





進撃のSONY。

2019年 Insomniac Games買収 \$229mil

2020年 Bilibili出資 \$400mil

2021年 10月 Scopley \$500mil

2021年 8月 Crunchroll買収 \$1.175Billion

2022年 1月 Bungie買収 \$3.6Billion

2020年, 2021年&2022年 Epic Game出資 \$1.45Billion



Sony invests \$400M in Chinese entertainment platform Bilibili
Sony said on Thursday that it is investing \$400 million to secure a 4.98% stake in Chinese entertainment platform Bilibili. 10-year-old Bilibili started...



Sony Buys Ex-Halo, Destiny Developer Bungie for \$3.6 Billion
Sony Group Corp. is purchasing Bungie Inc., the U.S. video game developer behind the popular Destiny and Halo franchises, for \$3.6 billion to bolster its...



Sony Has Yet to Win Anime Fans to Its Post-Crunchyroll Strategy, but Opportunities...
Super fans and data analytics may be key to making a success of Sony's merger of Funimation and Crunchyroll in a changing market for anime.



Sony acquires Insomniac Games
Insomniac's Spider-Man, a PS4-exclusive, has now sold over 13m copies



Sony makes \$1bn investment in Epic Games 'to deepen relationship in the metaverse...
Fortnite maker valued at \$31.5 billion following latest funding round...



迫る・原神インパクト。



NORIKO HAYASHI FOR THE NEW YORK TIMES

Beating Japan at Its Own (Video) Game: A Smash Hit From China

By Ben Dooley and Paul Mozur March 16, 2022

Genshin Impact, a nearly picture-perfect reproduction of Japanese fantasy role-playing games, has raked in billions of dollars and sent shock waves through the world's aging video game superpower.

The New York Times

- 2020年から開始
- 初年度にて、\$20億ドルの大ヒット
- 売上のほとんどが中国外。
- 2021年と2022にもっともツイッターでつぶやかれたコンテンツ。
- 大剣や巨大ロボを操る少女キャラがたくさんでてくる。
- コスプレで人気が出たり、考察動画などが出回ってファンベースが広がっている。



いいな。できたらいいな。

フロントでこんにちは





Azuki 

By **TeamAzuki** 

Take the red bean to join the garden. View the collectio...
See more ▾

10.0K items	5.1K owners
11 floor price	249.9K total volume

Items Activity

Powered by the largest cryptomarketplace  **OpenSea**



Lives of Asuna 


By **Lives_of_Asuna**


Glimpse into 10,000 unique lives lived by Asuna through...
See more ▾


10.0K items	5.1K owners
0.098 floor price	22.8K total volume

Items Activity

Powered by the largest cryptomarketplace  **OpenSea**



Shonen Junk Official 

By **ShonenJunkTeam** 

From the founders of Crunchyroll...
See more ▾

9.0K items	2.0K owners
0.137 floor price	1.3K total volume

Items Activity

Powered by the largest cryptomarketplace  **OpenSea**

Resource: Opensea/ <https://opensea.io/>

NFT



Genies[★]



Avatar startup Genies scores \$65 million in funding round led by Mary Meeker's Bond

Over the past several years I've covered my fair share of upstart avatar companies that were all chasing the same dream — building out a customizable platform for a digital persona that gained wide adoption across games and digital spaces. Few of those startups I've covered in the past are still...

TC TechCrunch / May 3, 2021

- 2017年にAkash NigamとEvan Rosenbaumによって設立されたアメリカのアバターテクノロジー企業。
- ビジネスモデルは①BtoCのアバター作成アプリ②BtoB向けのソフトウェア開発キット (SDK)の提供③アバター代理店
- 2020年にバンダイナムコが300万ドルの投資
- セレブリティとのパートナーシップとSNSで大きく成長
- NBAトップショットのDapper Lab、Coinbaseの投資が話題を生み順調にユニコーンに。
- Dapper Lab Flowのブロックチェーン上でNFTプラットフォームを展開。

Resource: https://en.wikipedia.org/wiki/Genies,_Inc.
<https://genies.com/>



 **Jordan** 
@Jumpman23 · [Follow](#)

“Two of my childhood favorites — Michael Jordan and then Naruto. Both were able to collaborate and bring my vision to life. You can't make this stuff up. You have no idea how much this means to me.”

[@Zionwilliamson](#) x [@Naruto_Anime_EN](#) collection coming soon. Believe it.



4:23 PM · Apr 26, 2022

 8.1K  Reply  Copy link

[Read 230 replies](#)



Dragon Ball Z Is Taking Over The NBA

The current crop of NBAers has an obsession with TV series Dragon Ball Z that has spilled over to their social media feeds and onto the court.

 SLAM / May 11, 2018

SPORTS X ANIME





KENA BETANCUR/AGENCE FRANCE-PRESSE — GETTY IMAGES

Before Even Receiving a Name, Omicron Could Have Spread in New York and the Country

By Joseph Goldstein, Julie Bosman, Kimiko de Freytas-Tamura and Roni Caryn Rabin

December 5, 2021

A health care analyst came to Manhattan for an anime convention. His trip shows how the virus once again outpaced the public health response.


The New York Times



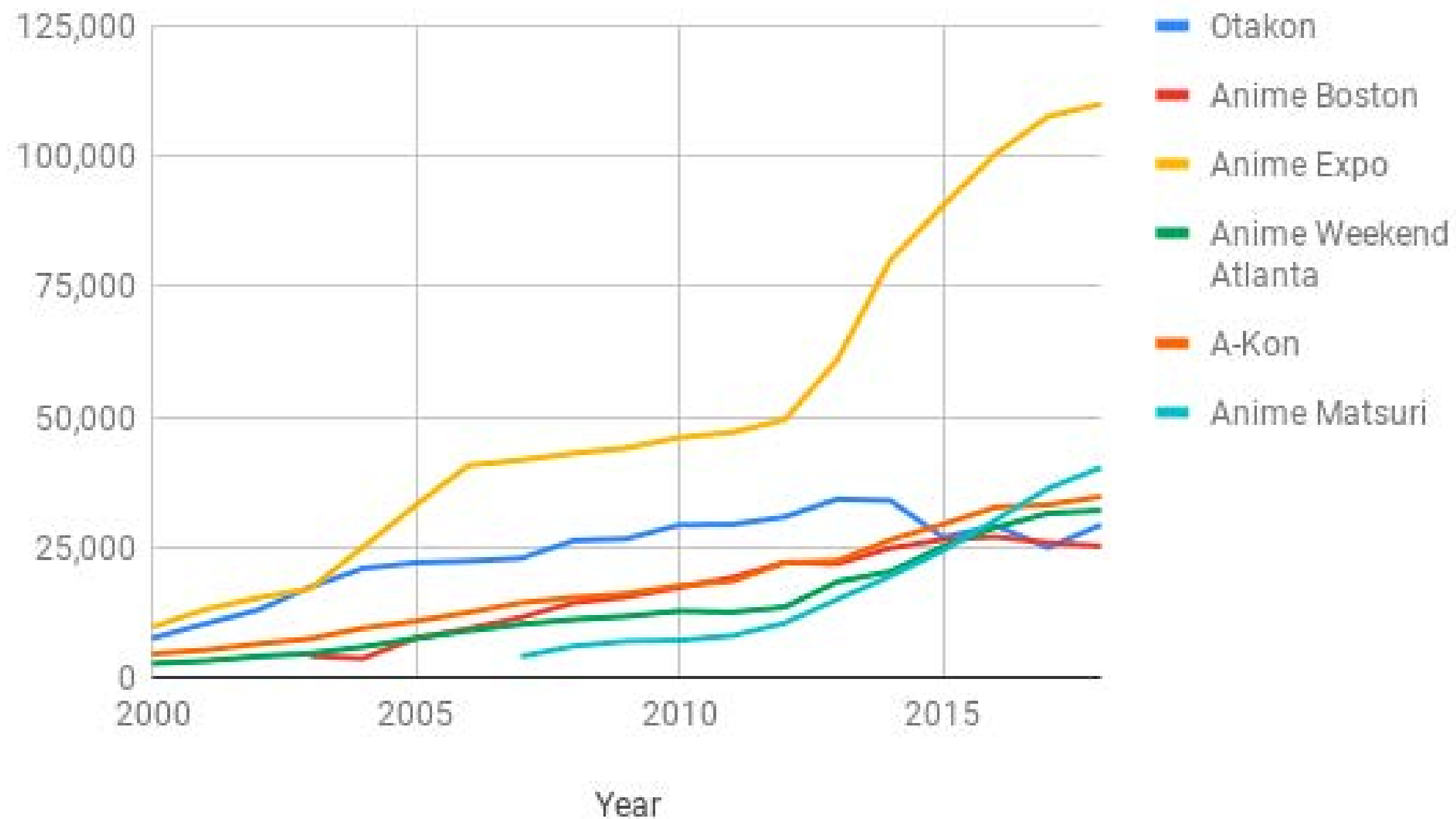
Anime Expo Drops Attendee Vax Proof, Negative Covid Test Requirements [Update: Reversed]

Anime Expo's covid policy update comes a month ahead of when the event is scheduled to run

Kotaku / Jun 8

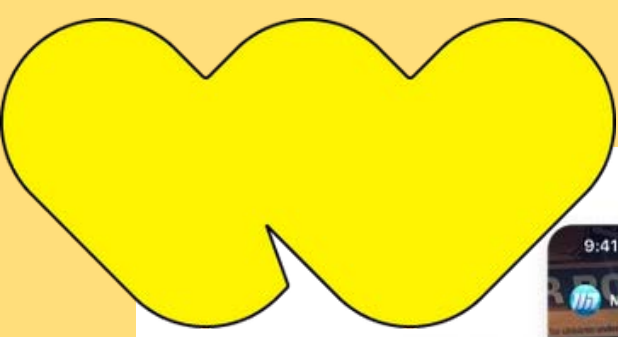
Anime Con 

Anime Conventions in North America



Resource: **The Growth of Anime Events by Dallas Middaugh**
<https://www.linkedin.com/pulse/growth-anime-events-dallas-middaugh/>





whatnot

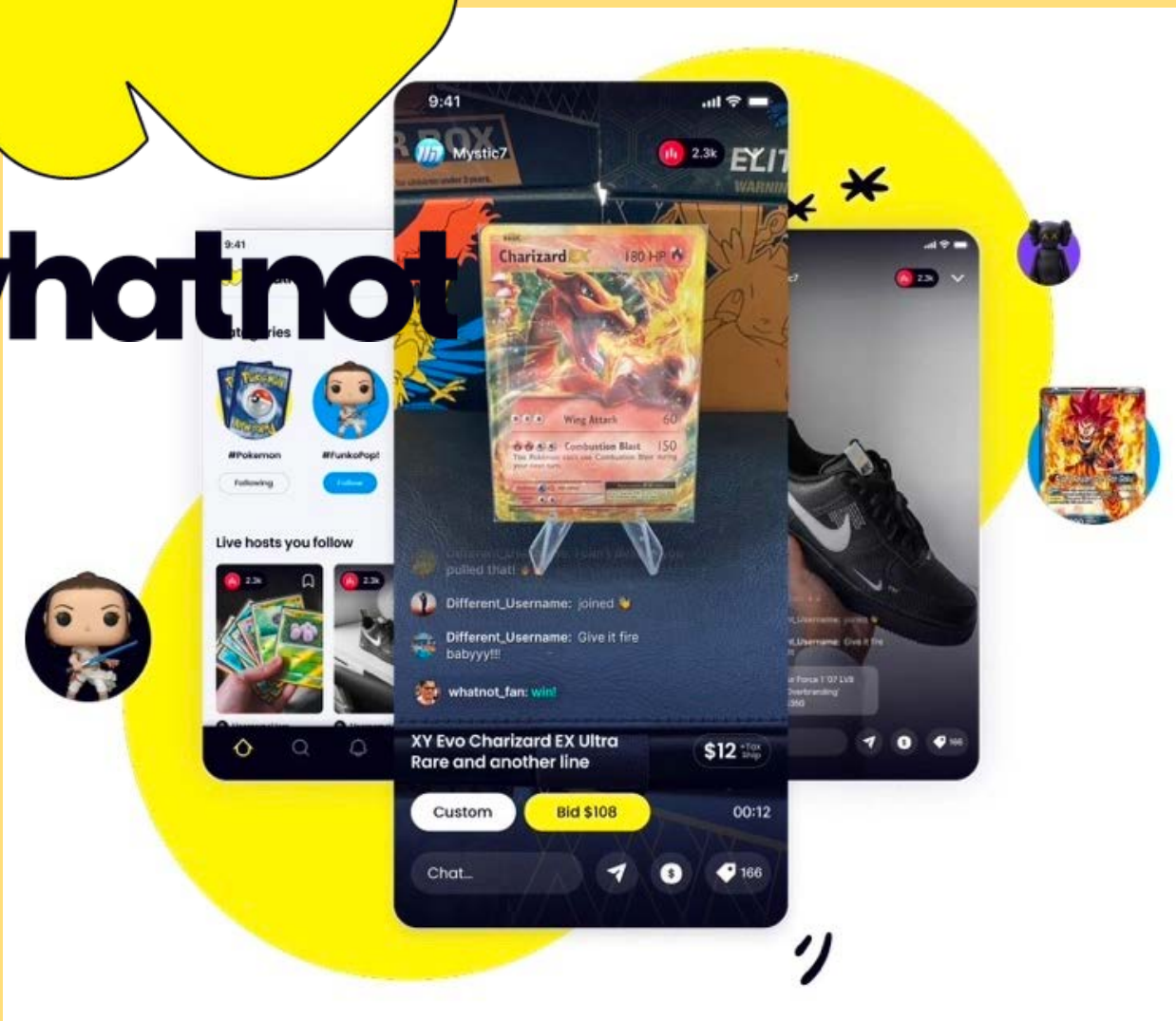


Image Credits: Whatnot

Collectors



Collectors Raises \$100M, Valued at \$4.3B

Collectors Holdings has raised \$100 million, valuing the authenticator and manager of collectibles at \$4.3 billion.

Front Office Sports / Apr 4

Resource: Front Office Sports

TCGPLAYER



<https://www.facebook.com/TCGplayer/>

Collector's Market



Funko



- 1998年に2人の創始者により、“なつかしさ”と“ローテック”をテーマに小さなプロジェクトとしてはじまる。
- 2005に売却され、キャラクターラインをワーナーブラザーズやディズニー、マーベルなどに拡大。
- 2017年にIPO市場最悪のIPOと言われている。（現在の総資産は1000億円）
- 1,100を超えるライセンスを持ち、特定のキャラクターの人気を追跡し、別のキャラクターに移行するかが戦略的に行われる。
- 2022年6月にポップカルチャーブランドのMondoの買収を発表。

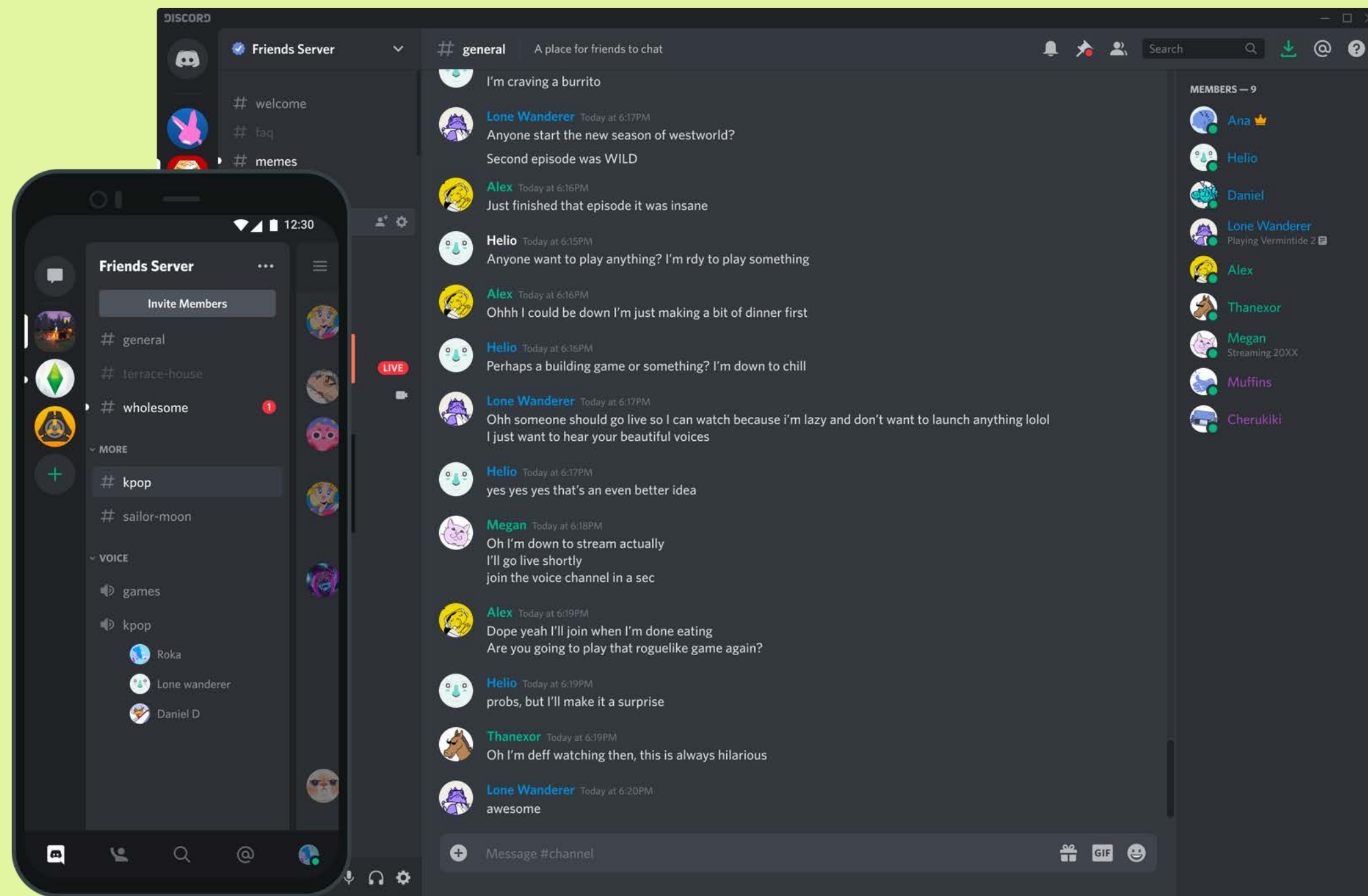
Resource: <https://www.funko.com/>

<https://en.wikipedia.org/wiki/Funko>

<https://variety.com/2022/biz/news/funko-buys-mondo-high-end-pop-culture-collectibles-vendor-from-alamo-drafthouse-1235290645/>



Discord



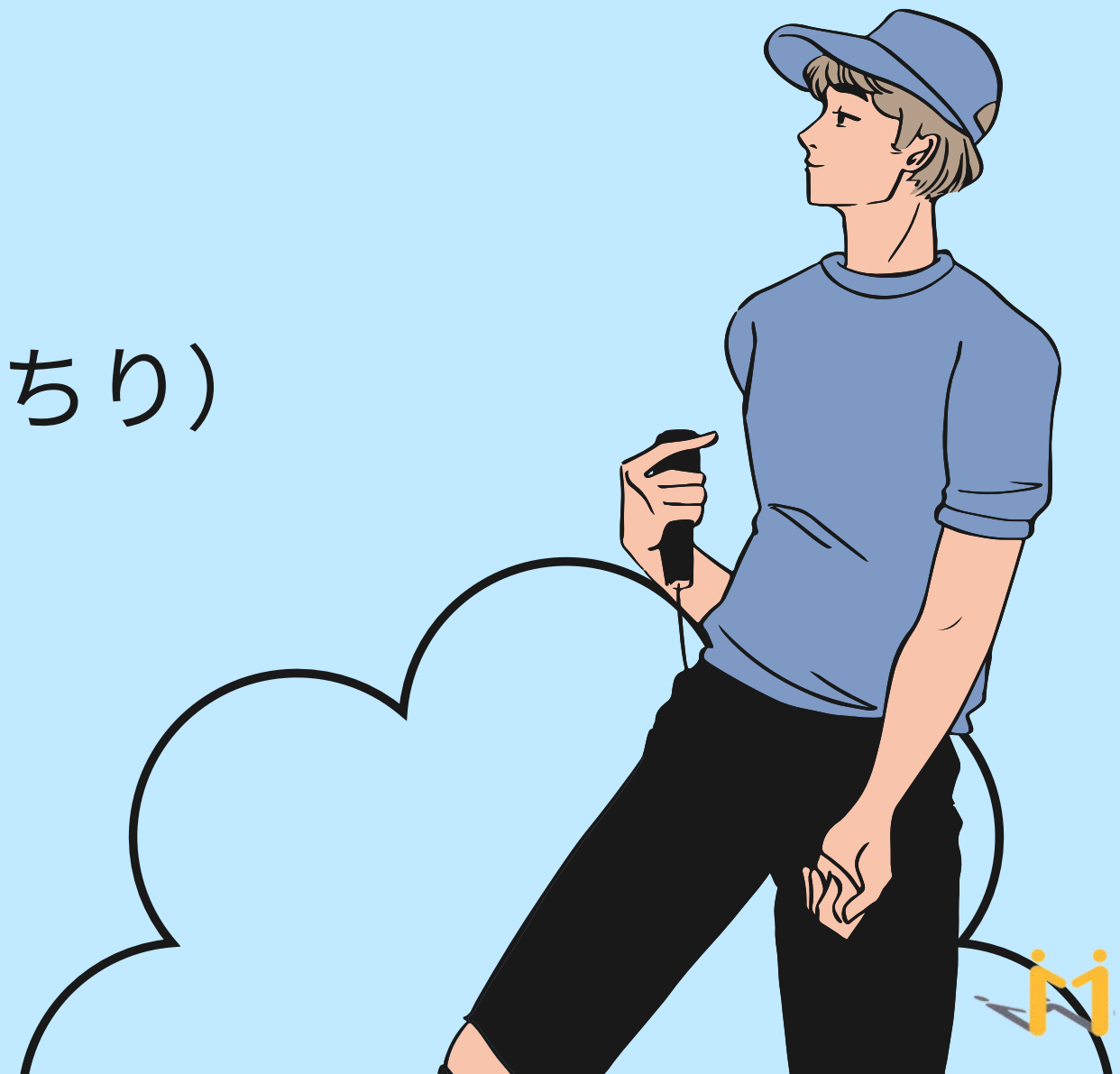
- VoIP（ボイスオーバーインターネットプロトコル）フリーウェアとして2015年にリリース
- Twitchのユーザーやeスポーツのコミュニケーション用として普及。
- 2021年にマイクロソフトが100億ドルで買収を提案するが、拒否。
- NFTやクリプトのプロジェクトのコミュニケーションとして、もっとも使われている。
- プライベートサーバーにおいて、ゲームのギルド内や、プロジェクトのメンバーで音声やテキストでのやりとり、またはファイルのやりとりができるのが好まれている理由。



日本のコンテンツをもっと世界に売るために

- クールジャパンをやめる
- 制作は内向き・売るのは外向き
- 国内販売型から国際参加型へ
- IPはしっかり。でも2次利用はゆるく（お金はきっちり）
- データを使った戦略的投資
- クリエイターにもっとインセンティブを
- 世界に通じるプラットフォームを作成

（あくまで個人的な意見。）



参考文献



★★★★☆ 87

「すべてのエンタメプロデューサーが、今を知るためにまずは読むべき、唯一の教&...

推しエコノミー「仮想一等地」が変えるエンタメの未来 eBook : 中山 淳雄: Kindle Store

[a Amazon.co.jp](https://www.amazon.co.jp)

推しエコノミー
著：中山 淳雄

その他参照

- 一般社団法人日本動画協, (2021). アニメ産業レポート2021.
- Ailie K.Y.Tang, (2017). Key Factors in the triumph of Pokemon Go.
- PwC Japanグループ, (2018). コンテンツビジネスの未来「勘と経験を超えたビジネスの世界へ」
- Dade Hayas, (2022). Crunchyroll Bulks Up Anime Streaming Fare But Keeps Subscription Prices Unchanged As Parent Sony Pictures Starts Funimation Phase-Out