



Really! Mad+Pure

エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会 御中

日本発コンテンツによるファンダム形成と市場拡大に向けたご提言

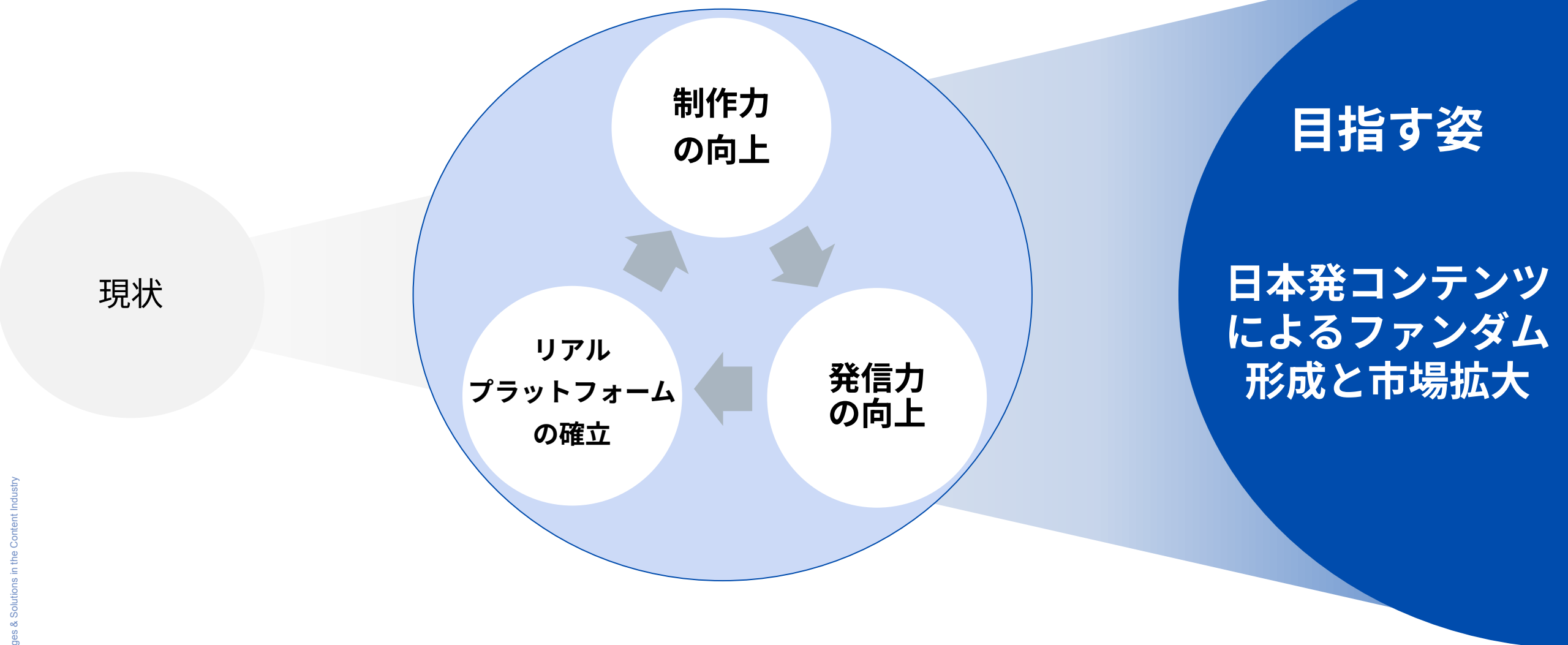
エイベックス・ミュージック・クリエイティヴ株式会社
エイベックス・エンタテインメント株式会社
エイベックス・ミュージック・パブリッシング株式会社

代表取締役社長
取締役
取締役

猪野丈也

経済循環を起こし市場の拡大を目指す

海外における日本発コンテンツのファンダム化と市場拡大を目指す上では、
「制作力の向上」「発信力の向上」「リアルプラットフォームの確立」の循環が必要



以下の4つの課題を解決する必要

課題①

グローバル基準のコンテンツを制作する上での投資・規制のハードル

課題②

グローバル人材の確保：プロデューサー・プランナーの不在

課題③

定期的な情報ツールや日本発メディアの不在

課題④

リアルプラットフォーム構築の上での需給バランス・金銭的リスク

事例1：コスト・会計基準

グローバル市場向けのコンテンツ制作には**多額のコスト**がかかる。また、ビジネスモデルがサブスクに移行し
リクープに平均3年以上かかるなど長期化する中、**会計基準上、投下コストは当期計上**され実態と乖離

例：投下コストイメージ

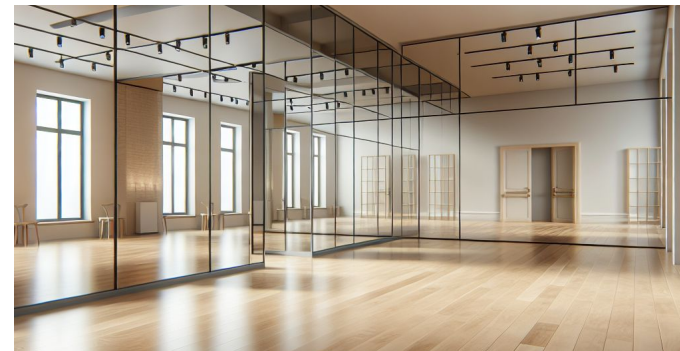
投下コスト の内訳

- ・発掘費
- ・スタジオ取得費
- ・育成 / レッスンコーチ費
- ・渡航費

リクープ年数
(平均)

3年以上

スタジオイメージ



IP育成に関する課題

①**費用に関する課題**：IP育成への多額の費用

②**会計基準に関する課題**：ビジネスモデルが進化（STRに移行）しており、数年かけて回収するモデルになっている。グローバルコンテンツを創る際の投資が大きく、現在の会計基準では当期計上されてしまう

デビュー前のパフォーマーは米国渡航のビザを簡易的に取得できない
海外のフリーランスを起用したいが日本のビザ取得難易度が高いなど、ビザにおける規制の課題が存在



海外ツアー時におけるビザ取得の課題(米国事例)

デビュー前の場合



ビザへ適合しないため
認めない



ESTA申請ではパフォーマンスやPRが認められず、
また、O1ビザ取得も難航

デビュー後の場合



適合するビザがあるため
認められる



パフォーマンスが可能

国内アーティストが海外で活躍をするためには、デビュー前から海外での公演(いわゆる、武者修行)を行い経験を蓄積する必要がある。一方で、例えば米国においてデビュー前でのESTA申請ではパフォーマンスやPRが行えず、経験を積みづらい状況にある。

国外業務委託者(フリーランス人材)の日本での 就労ビザ取得における課題

グローバルにはフリーランスの
クリエイターが多い

日本で働く場合、ビザ取得難易
度が高く、雇用が必要



フリーランスは
VISA取得難易度が高い

国内で仕事をする場合、
雇用をする必要性

グローバルではフリーランスのクリエイターやビジネスパーソン*が多い一方、ビザ取得難易度が高く、雇用をしないと日本で仕事を行うのが難しい状況

*プランニング型A&Rや戦略立案を行う人材

課題

- 多額の費用
- 会計基準
- ビザの課題

方向性

投資インセンティブが高まる
ような政策ツールの検討

>

会計基準の検討の必要性

ビザを含む規制緩和及び
各国へのネゴシエーションの支援

課題

海外で活躍が可能な
プロデューサー・
ビジネスプランナーの不在

グローバル人材	国内における 人材の充足
クリエイター/テクノロジスト	○
プロデューサー	△
ビジネスプランナー	△

方向性

エンタメ×ビジネス人材の育成が
可能なインキュベーション施設等
のソリューション

> 海外留学制度等の拡充検討

日本での海外人材活用における
規制緩和

課題

- ・ 海外市場にリーチしている日本発の動画メディアが少ない
- ・ 海外発信の主力な情報ツールが少ない



方向性

メディア/PF会社等への支援

各国展開時の
ネゴシエーションの支援

海外ローカルチャンネルへの参入

国内権利の処理

課題

- 需要と供給の問題
- 国内事業者数の拡大
- 多額の費用

方向性

(③の日本発メディアの発展に加え・・・)

国内各社をまとめる体制の検討



ライブ会社への支援

各国展開時の
ネゴシエーションの支援

EOF



Really! Mad+Pure