

関係者 各位

東京大学大学院情報学環  
キャラビズ研究プロジェクト

## キャラクターライセンシングビジネスで あらたな産学連携プロジェクトをスタート！！

このたび、東京大学大学院情報学環を中心とするコンテンツビジネス研究者と、キャラクターライセンシングビジネスの第一人者が集まり、キャラクターライセンシングビジネス（キャラビズ）に関連した、産学連携による新たな研究プロジェクトをスタートさせます。この試みは「キャラビズ研究プロジェクト」（世話人：七丈直弘／東京大学大学院情報学環准教授）と題し、既存の学問分野に捉われない、多様な視点・方法論を用いてキャラビズの構造を読み解き、日本のコンテンツ産業の国際競争力向上に寄与しようとするものです。

キャラビズという分野には、ノウハウなどのようにいまだ形式化されていない熟練した実務者の暗黙知に依存する部分が多くあります。また一方では、グローバル化やネット社会の到来によって、従来成功してきた方法論が通用しにくくなってきている状況もあり、プロデュース手法の抜本的な革新が求められています。

このプロジェクトでは、上記のような現状を打開するため、キャラクターライセンシングビジネスにおけるイノベーションを実現することを最終目標としています。産学連携というスキームの下で、研究活動、啓蒙活動、教育活動を行うことによって、同業界に新しい風を送り込もうとしています。

プロジェクトを開始するにあたり、プロジェクトの概要の説明と、現在企画されているプログラムについてご紹介するキックオフイベントを企画しました。是非、足をお運びください。

---

### <開催概要>

キャラビズ研究プロジェクト・キックオフスペシャルレクチャー：

『キャラクターライセンシングビジネスの現状と課題：～キャラビズにイノベーションは起きるか？～』

主催者：キャラビズ研究プロジェクト（世話人：七丈直弘 東京大学大学院情報学環准教授）

登壇者：陸川 和男（㈱キャラクター・データバンク 代表取締役社長）、相原 博之（㈱キャラ研 代表取締役社長）、高山 晃（㈱ファンワークス 代表取締役社長）、七丈 直弘（東京大学大学院情報学環 准教授）、吉田 正高（東京大学大学院情報学環 特任講師）、中村 仁（東京大学大学院情報学環 特任講師）

日時：2008年5月30日（金）18:30 20:00

場所：東京大学本郷キャンパス 工学部2号館9階 92B教室（住所：東京都文京区本郷7-3-1）

入場料：無料（ただし、事前登録が必要。応募者多数の場合には抽選）

対象者：キャラビズ実務者、コンテンツ産業関連企業に就職を希望する学生、キャラビズを研究対象としたい研究者など

本件に関するお問い合わせ キャラビズ研究プロジェクト 担当：中村 仁

〒113-0033 東京都文京区本郷4-2-8 フローラビル4F東京大学大学院情報学環コンテンツ教育研究室内

Web: <http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/~shichi/chara/>

## キャラとは何でしょうか？

現在の日本では、子供同士でキャラクターグッズを交換したり、大人もキャラが入った携帯ストラップを持ったりと、幅広い年代層に対して、キャラクターグッズが受け入れられています。この、幅広い年代を含んだ巨大なマーケットに対する攻略の取り組みは、これまで数多くなされてきました。

しかし、殆どの試みは失敗し、ごく僅かの試みのみが社会に残り、そしてさらにそのごく少数が長期的な栄光を享受します。このような淘汰プロセスによって生ずるダイナミズムこそがキャラクタービジネス（キャラビズ）の世界の本質といっても過言ではありません。

なぜ特定のキャラが成功するのかを説明するような「成功の方程式」、あるいはキャラの総合的効用を説明する「キャラ理論」はまだありません。そもそもなぜキャラを身につけようとするのか、キャラに関する知識が社会をどう伝播するのか、などといったキャラをとりまく現象の基礎的メカニズムに関する理解もまだ不十分です。

これらの問いに対する答えを「キャラ先進国」である日本で考察し、さらに世界に向けて発信していくことにより、キャラビズにイノベーションが起きるのではないのでしょうか。

そこで、東京大学の教員有志とキャラクターライセンスビジネスの最前線に立つ実務者が共同で、キャラビズに関連した教育・研究活動をスタートさせることにしました。当初は「キャラビズ講座」と「キャラゼミ」という2本立てで進めていきます。

キャラビズ講座では、講義を受けながら、キャラビズの仕組みについて学び、キャラゼミでは、グループワークによりキャラの作成から収益の確保まで「売れるキャラの作り方」を実践的に学びます。

キャラビズの新しい地平に向かって、一緒に歩いていきませんか？

## メンバーの紹介

### **陸川 和男**

株式会社キャラクター・データバンク 代表取締役社長

広告・マーケティングの専門誌の編集者、マーケティング会社の研究員等を経て、2000年7月、株式会社キャラクター・データバンク（CDB）取締役ゼネラルプロデューサーに就任（現・同社代表取締役社長）。CDB事業の統括を行うかたわら、キャラクタービジネスのアナリストとしてTV・雑誌等でのコメンテーターや執筆、講演活動なども行う。また、2002年7月には、世界最大のライセンス協会LIMA（国際ライセンス産業マーチャンダイザーズ協会）を日本に誘致し、LIMA日本支部を設立。現在、LIMA日本支部シニア・アドバイザー等、企業のアドバイザー業務等も務める。著書には、「図解でわかるキャラクターマーケティング」（共著/日本能率協会マネジメントセンター）等がある。

### **相原 博之**

バンダイキャラクター研究所 所長・株式会社キャラ研 代表取締役

1961年仙台市生まれ。早稲田大学卒業。2000年バンダイ入社。キャラクター研究所所長としてキャラクターに関する調査研究を行うとともに、ロングセラーキャラクターの開発育成に従

事。2002年に発表した絵本「くまのがっこう」シリーズが現在、累計100万部を超す大ヒットとなっている。また、NHK-BSキャラクター「ななみちゃん」や講談社「げんき」で連載中の「ほっぺちゃん」の開発にも参加している。絵本作家・童話作家としても著名で、多くの作品を発表している。また、昨年発表した「キャラ化するニッポン」(講談社現代新書)では、「キャラ」をキーワードに現代社会を鋭く読み解き、多方面で話題になった。

## 高山 晃

株式会社ファンワークス 代表取締役

広告代理店、映像制作プロダクション、アニメプロダクションなどを経て、2005年8月、インディーズアニメのビジネス支援を目的に株式会社ファンワークスを設立。テレビ局、インターネットプロバイダ、玩具会社などの企業や地方公共団体などとクリエイターをコラボしたプロジェクトを展開。特に同社がライブドア、ネットアニメ(ネットアニ)サイトにてプロデュースに関わる「やわらか戦車」は20社以上、100アイテム余りの商品化プロジェクトが進行、文化庁メディア芸術100選、総務省AMD AWARD、WEB OF THE YEARなど、様々なジャンルでの受賞が相次いでいる。

## 七丈 直弘

東京大学大学院情報学環 准教授

1970年静岡生まれ。1994年東京大学理学部数学科卒業。博士(工学)。東京大学人工物工学研究センター研究員、東京大学大学院情報学環助手、同特任助教授を経て、2006年同助教授に就任し現在に至る。専門は、数理的手法を用いた組織における知識生産のミクロ分析。また、コンテンツを知識産業として捉え、同産業の従事者における能力形成のモデル化・企業の戦略分析を行っている。

## 吉田 正高

東京大学大学院情報学環 特任講師

1969年東京生まれ。1993年早稲田大学教育学部社会科卒業。2003年同大学院文学研究科博士後期課程単位取得退学。江戸・東京の都市文化史研究を行う。近年では戦後の国内コンテンツの統合的把握を目指すコンテンツ文化史研究に注力している。

## 中村 仁

東京大学大学院情報学環 特任講師

1976年東京生まれ。1996年宇都宮大学農学部卒業。国際連合世界食糧計画を経て2004年京都大学大学院法学研究科修士課程修了。帝国石油および産能短期大学専任講師を経て、2008年より東京大学大学院情報学環特任講師に就任。専門は行政学。近年はコンテンツ産業政策の政策形成過程および行政機関における人材のキャリアパスに関する研究を行っている。

# キャラビズ講座 始まる。



## キャラとは何でしょうか?

現在の日本では、子供同士がキャラクターグッズを交換したり、大人がキャラ入り携帯ストラップを持ったりと、幅広い年代層に対して、キャラクターグッズが受け入れられています。この、幅広い年代を含んだ巨大なマーケットに対する攻略の取り組みは、これまで数多くなされてきました。

しかし、殆どの試みは失敗し、ごく僅かの試みのみが社会に残り、そしてさらにそのごく少数が長期的な栄光を享受しています。このような淘汰プロセスによって生ずるダイナミズムこそがキャラクタービジネス(キャラビズ)の世界の本質といっても過言ではありません。

なぜ特定のキャラが成功するのかを説明するような「成功の方程式」、あるいはキャラの総合的効用を説明する「キャラ理論」はまだありません。そもそもなぜキャラを身につけようとするのか、キャラに関する知識が社会をどう伝播するのか、などといったキャラをとりまく現象の基礎的メカニズムに関する理解もまだ不十分です。

これらの問いに対する答えを「キャラ先進国」である日本で考察し、さらに世界に向けて発信していくことにより、キャラビズにイノベーションを起こせるのではないのでしょうか。

そこで、東京大学の教員有志とキャラクターライセンスビジネスの最前線に立つ実務者が共同で、キャラビズに関連した教育・研究活動をスタートさせることにしました。当初は「キャラビズ講座」と「キャラゼミ」という2本立てで進めていきます。

キャラビズ講座では、講義を受けながら、キャラビズの仕組みについて学び、キャラゼミでは、グループワークによりキャラの作成から収益の確保まで「売れるキャラの作り方」を実践的に学びます。

キャラビズの新しい地平に向かって、一緒に歩んでいきませんか?

キャラビズ研究プロジェクト キックオフスペシャルレクチャー

## 『キャラクターライセンスビジネスの挑戦： ～キャラビズにイノベーションは起きるか?～』

<登壇者>  
陸川 和男 ((株)キャラクター・データバンク 代表取締役社長)  
相原 博之 ((株)キャラ研 代表取締役社長)  
高山 晃 ((株)ファンワークス 代表取締役社長)  
七丈 直弘 (東京大学大学院情報学環 准教授)  
吉田 正高 (東京大学大学院情報学環 特任講師)  
中村 仁 (東京大学大学院情報学環 特任講師)

2008年5月30日(金) 18:30~20:00 (なお、レクチャー終了後に懇親会を設けております)  
会場: 東京大学本郷キャンパス 工学部2号館9階 92B教室

参加をご希望の方は、申し込みページにてお申し込みください。

※ 応募者多数の場合には抽選とさせていただきます。

申し込みページURL: <http://www.iii.u-tokyo.ac.jp/~shichi/chara/>



<問合せ先>

東京大学大学院情報学環  
キャラビズ研究プロジェクト(世話人:七丈 直弘)  
Email: [chara-info@content.iii.u-tokyo.ac.jp](mailto:chara-info@content.iii.u-tokyo.ac.jp) Tel: 050-3367-6953