

ANEWはグローバル展開を目指すコンテンツ開発費を出資

グローバル展開を目指すコンテンツ開発費の資金を提供することを目的に、(株)産業革新機構(代表:能見公一/本社:東京/出資金:1560億1千万円)の100%子会社として2011年10月に設立された(株)ANEW Nippon Entertainment Works(代表:サンフォード・R・クライマン/資本金:6億円/本社:東京/略称:ANEW)。昨年12月、東映アニメーション(代表:高木勝裕)と米国のヴァルハラ・エンタテインメント(代表:ゲイル・アン・ハード)「ウォーキング・デッド」と共同で、東映アニメのオリジナルTVアニメ「ガイキング」をハリウッドで実写映画化の企画開発を決定した。ANEW発足や「ガイキング」決定の経緯、今後の事業展開等について(株)ANEWの長田志織取締役、渡邊佳奈子CEO/COO補佐、鈴木萌子ビジネスデベロップメント担当マネージャーに聞いた。

一昨年8月に設立発表

この会社はどのような経緯で作られたのですか。

長田 2011年8月15日に最初の会社設立の発表をしたのです。私は一番初めから本件には株式会社産業革新機構の方でたずさわっていたのですが、2010年の秋ごろから産業革新機構としての検討を始めておりました。もともと大きな流れとして、経済産業省で文化産業立国という考え方があり、「2010年産業構造ビジョン」というのが発表されているのですが、文化の面でも日本は稼いでいけるようになりたいという、大まかに言うとそのような話が出ていたのですが、その中で文化産業として日本が強いものの一つとして、いわゆるソフト・コンテンツというものがありません。そのソフト・コンテンツ産業をもっと広げていくために、こういったことをするべきかという検討が経済産業省内でもなされていたので、そういった問題意識を経て、エンタテインメント産業の領域で、こういった投資をするという業界に対して大きなよい変化を与えていくのだらうかという、かなり広い目線からの検討作業というのを2010年の秋ごろから始めさせてい

10年の秋ごろから始めさせていたのですが、その中で文化産業として日本が強いもの一つとして、いわゆるソフト・コンテンツというものがありません。そのソフト・コンテンツ産業をもっと広げていくために、こういったことをするべきかという検討が経済産業省内でもなされていたので、そういった問題意識を経て、エンタテインメント産業の領域で、こういった投資をするという業界に対して大きなよい変化を与えていくのだらうかという、かなり広い目線からの検討作業というのを2010年の秋ごろから始めさせてい

はないかという仮説を持って、この株式会社ANEW Nippon Entertainment Works(オールニッポン・エンタテインメントワークス:ANEW)という会社を設計し、会社を作ろうと発表したのが、2011年8月です。実際発表しましてから、経営者を通じてか、どういった方に入っていたかとか、会社そのものを設立していく準備を経て、登記は10月にしています。現在社長であるサンフォード(サンディ)・R・クライマンの着

任を発表させていただいたのが昨年2月という、そんな流れで来ています。

長田 具体的には、産業革新機構として会社を作られたということですね。

名前が挙がっていますが、その会社は出資はしていないのですか。

長田 現時点では、どなたからもご出資という形ではちようだいでしていません。産業革新機構の100%子会社という形になっています。今、パートナー企業と呼ばせていただいている会社さんとは、言わば一緒に一つ一つのプロジェクトを開発していくという関係としてお話しさせていただいて、具体的に作品をお預かりをし、それを企画・開発するというやり方をさせていただいて

とではな

いのです。が、60億円を上限とした出資として出資をします。ことを決定しています。

パートナー企業は20社に

アスミック・エース、タカトミー、テレビ朝日、TBS、電通、東宝東和、日活、フジテレビ、プロダクション・アイジー、三菱商事などですね。波邊 その後、関西のキー局さ

オールニッポン エンタテインメント ワークス 会社概要

会社名
オールニッポン エンタテインメント ワークス
ALL Nippon Entertainment Works
所在地
本社及び東京オフィス 東京都港区虎ノ門4-1-17
神谷プライムプレイス8F
03-5733-0733
LAオフィス 5225 Wilshire Blvd., Suite700
Los Angeles, CA, USA

設立
2011年10月
資本金
6億円(資金準備金を含む)
代表取締役
CEO(最高経営責任者)サンフォード・R・クライマン
株主
産業革新機構(100%)
事業内容
国内コンテンツ(ストーリー/キャラクター等)の海外市場に向けた企画開発等

んにもお声掛けさせていただき、結果として当初の14社さんに加えて、新たに東映アニメーションさんを含む6社さんに入っている。現在約20社さんとなっています。

東映アニメの「ガイキング」が第一弾になったのは、こういった経緯なのでしょう。

長田 弊社がスタートしてから、業界の皆さまのご期待に応えられているようなスピードかどうかはわからないのですが、いろいろな会社さんとお話しさせていただいて、候補の作品も多数検討させていただいて、候補の作品も多数検討させていただき、日本の企業さんとお話しさせていただいたものを社内でも検討し、実際にこれは可能性があるのではないかと、ものについて、アメリカ側のプロデューサーと弊社がおつき合いです。弊社がおつき合いです。弊社がおつき合いです。弊社がおつき合いです。



↑長田志織 ANEW取締役



ンさんがもともとゲイル・アン・ハドさんとお話をさせていただき、進めさせていたことができたと思っております。

——3社が製作費を出資する形なのでしょいか。

長田 スキームの細かいところはお話するのが難しいので、細かいところはご勘弁願いたいたいです。

最終的に

に立ったのか。産業革新機構時代にANEWという会社の構想を考えていた時から同じなのですけども、日本の素晴らしいコンテンツがこんなにたくさんあって、これが世の中に出て行かないという背景には、いくつかの課題があるのではないかと思っています。そもそもそんなに簡単なことではないというのはいちばんあるのですけれども、そういったお話が立ち上がったまま止まってしまうということが、何件もあるのかなというふうに思っています。お話が立ち上がった、最終的に脚本の開発であ

るとか、製作の開始まで至らずに消えてしまう案件を、なんとかできないかというのがそもそも弊社の設立目的の一つであります。今申し上げた途中で止まってしまうところの原因は、複数あるのだと思っておりますが、それを弊社が解決することができたということだと思います。その中には、例えば資金面の問題ですとか、あるいは交渉のプロセスでお話が止まってしまうということもあると思えますし、双方の利害がかみ合わないですとか、いろいろな要因があると思えます。それを解決するため

に、弊社の全体の社長というのにはサドレイ・クライマンというアメリカ人のCEOですけれども、早く進んでほしいなと思う一方で、最初の作品なのできちんと形をかけてやっていきたいと思っ

ハリウッドでの業務経験が長く、30年以上やっているのですが、交渉のプロであること、今回ANEWという組織に参加することによって、IPを持つている日本企業、実際の著作権を持っている会社さんの側にとって交渉することができません。そういった交渉力などが相まって、案件を無事に進めさせていただくことができたのではないかと思っています。

鈴木 細かいところはお話しづらいところがあるので一般論にはなってしまうので、ハリウッドの実写映画ですと、脚本を書き上げるのに大体1年から2年かかると、製作もまたそこから1年ぐらいですから、公開までは数年、最低3年ぐらいは見込んでいます。ただケース・バイ・ケースです。スピードに進むケースもありますし、少しじっくり内容を練るために日数を必要とするケースもあります。「ガイキング」は早く進んでほしいなと思う一方で、最初の作品なのできちんと形をかけてやっていきたいと思っ



← 鈴木萌子 ANEW ビジネスデベロップメント担当マネージャー

るべきだと思えます。プロセスとしては今、脚本家を選ぶというプロセスにあって、まだ決まってい

る段階ではなく、複数の候補をいくつか想定して、その中で検討させていただいています。これは3社協同で進めております。

——アメリカでの配給はまだ決まっていますか。

鈴木 そうですね、ハリウッドのシステムですと、それもケース・バイ・ケースなのですけれども、比較的脚本がいいものができあがった段階で、そこから先どういう形で製作していくのか、配給していくのかという話になっていくケースが多いので、このケースもそういう規程です。

渡邊 私どもの会社自身が企画・開発段階の部分を出資させて

に、弊社の全体の社長というのにはサドレイ・クライマンというアメリカ人のCEOですけれども、早く進んでほしいなと思う一方で、最初の作品なのできちんと形をかけてやっていきたいと思っ

東映アニメが以前から

「ガイキング」におけるANEWの役割はどのようなことですか。

長田 弊社がどういふふう

るところです。

脚本家は数名の候補を絞り

脚本家は決まっているので

——脚本家は決まっているので

長田 これもケース・バイ・ケースではあるのですが、まず大きな進め方としては、基本的に映画とかが、あるいは書いた脚本そのものというものは上映まで至らないと意味がないところがありますので、そういった規程によって選定され

上映に至る可能性が高いという仕立てをどうしていくかというのが大事だと思っています。現段階ではそれが日本人であるとか米国人であるとかそういうことではなしに、実績があつて、この脚本家だと上映まで行く確率が高いであるとか、あるいは書いた脚本そのものがいいという評価であるとか、そういった規程によって選定され

グローバルなエンタメ市場をターゲットとして

ANEWは、グローバルなエンタテインメント市場全体をターゲットとして、国内のパートナーとハリウッドの間の架け橋となつて

活動したいと考えています。日本はストーリー/キャラクターの発信源として世界で最もクリエイティブな場です。ANEWは、これ



→ サンフォード・R・クライマン

らストーリー/キャラクターを、世界でトップクラスのアレイヤーと協働して企画開発し、全世界の人々に発信していきます。ANEW設立第一弾の「ガイキング」で、東映アニメーションとヴァルハラ・エンタテインメントと協業し、このような著名な作品をハリウッドで映画化することを非常に光栄に思っています。

〈サンフォード・R・クライマン氏の略歴〉1979年MGMスタジオ 劇場映画グループ製作部門 執行幹部、1982年テレビビッド・ガーバー・カンパニー 劇場映画・TV製作部門上級幹部、1986年クリエイティブアーティストを務めた。

のシステムですと、それもケース・バイ・ケースなのですけれども、比較的脚本がいいものができあがった段階で、そこから先どういう形で製作していくのか、配給していくのかという話になっていくケースが多いので、このケースもそういう規程です。

渡邊 私どもの会社自身が企画・開発段階の部分を出資させて

に、弊社の全体の社長というのにはサドレイ・クライマンというアメリカ人のCEOですけれども、早く進んでほしいなと思う一方で、最初の作品なのできちんと形をかけてやっていきたいと思っ

ハリウッドでの業務経験が長く、30年以上やっているのですが、交渉のプロであること、今回ANEWという組織に参加することによって、IPを持つている日本企業、実際の著作権を持っている会社さんの側にとって交渉することができません。そういった交渉力などが相まって、案件を無事に進めさせていただくことができたのではないかと思っています。

鈴木 細かいところはお話しづらいところがあるので一般論にはなってしまうので、ハリウッドの実写映画ですと、脚本を書き上げるのに大体1年から2年かかると、製作もまたそこから1年ぐらいですから、公開までは数年、最低3年ぐらいは見込んでいます。ただケース・バイ・ケースです。スピードに進むケースもありますし、少しじっくり内容を練るために日数を必要とするケースもあります。「ガイキング」は早く進んでほしいなと思う一方で、最初の作品なのできちんと形をかけてやっていきたいと思っ

——口サンゼルススタッフは何人ですか。

長田 サンディと、4名のスタッフがいいます。

——この作品以外にも、ハリウッドで映画化する企画があるので

長田 もちろんです。普通の企業さんと同じですけれども、一つ

やってみようというよりは、いくつか平行で進めておりました。私どもとしても次々に出していき

——具体的に……

長田 そうですね。

鈴木 いいタイミングというのがあります。今回の件は、ゲイルさんがちょうど昨年12月くらいにかなりいろいろな動きをされていたので、その相乗効果で今発表するのがいいのではないかと、うタイミングがあったものですか。

渡邊 大変ありがたいことに、まだタイトル等は申し上げられな

いのですけれども、日本の中でも魅力あるお話ですとかタイトルですとかについてディスカッション

させていたでいますので、いい報告ができるように頑張ります。

——御社は世界を目指すということ、日本の国内ということではないのですか。

長田 そうですね。それは各社さんがすでに充分おやりになっていることだし、私どもは公共のお金を使って、新しく、できていないことを頑張ろうということ、投資とか努力をしていきたいと思

——アメリカでの配給で、米メジャースタジオと交渉したりはしているのですか。

鈴木 いいタイミングというのがあります。今回の件は、ゲイルさんがちょうど昨年12月くらいにかなりいろいろな動きをされていたので、その相乗効果で今発表するのがいいのではないかと、うタイミングがあったものですか。

長田 6大スタジオという意味ですね。一歩進んでいる案件である「ガイキング」も、先ほど鈴木

木が申し上げた通りなので、けれども、またその段階ではありませ

ん。脚本というのは、建物で言うところの設計図だと思っ

——最近テレビ局が海外で展開するケースが増えてきていると思

長田 東映アニメーションさん

鈴木 東映アニメーションさんは、比較的グローバルにいろいろな作品を展開されており、「ガイキング」であればぜひにということ

長田 今回の「ガイキング」は東映アニメーションの方からこちらに要請されたのですか。

鈴木 東映アニメーションさんは、比較的グローバルにいろいろな作品を展開されており、「ガイキング」であればぜひにということ

長田 今回の「ガイキング」は東映アニメーションの方からこちらに要請されたのですか。

鈴木 東映アニメーションさんは、比較的グローバルにいろいろな作品を展開されており、「ガイキング」であればぜひにということ

長田 今回の「ガイキング」は東映アニメーションの方からこちらに要請されたのですか。

鈴木 東映アニメーションさんは、比較的グローバルにいろいろな作品を展開されており、「ガイキング」であればぜひにということ

株式会社 産業革新機構 概要

名称 株式会社 産業革新機構
Innovation Network Corporation of Japan : INCJ
代表者 代表取締役社長(CEO) 能見 公一
所在地 東京都千代田区丸の内一丁目4番1号
設立 平成21年7月
根拠法 産業活力の再生及び産業活動の革新に関する特別措置法(平成11年法律第131号)(平成21年改正)
出資金 1,560億1,000万円(平成24年7月現在)
事業内容 2009年7月にオープンイノベーションの推進を通じた次世代産業の育成を目指して、法律に基づき設立された会社。総額2兆円の投資能力を有しており、革新性を有する事業に対し出資等を行うことで産業革新を支援することをミッションとしている。

弱を民間の各企業さん27社から出資していただいています。半官半民という言葉には2つの意味が込められているのですけれども、まず資金という面でも官と民からいただいているということ、メンバーの組成としては基本的に転職して入って来ている人間が大多数

産業革新機構は半官半民

——産業革新機構は経済産業省の外郭組織になるのですか。

長田 産業革新機構のご説明をさせていただきますと、もともと半官半民と言いますか、出資自体はほとんど90%以上が国庫から出ています。国庫からということにはなるのですが、その残り10%

長田 テレビ局さんは弊社のパートナー企業でもいらつしやいますし、いろいろお話させていた

鈴木 パートナー企業さんは非常にバラエティに富んでいますので、扱っている作品も多岐にわたりますし、映画からテレビ、そしてアニメーションと、本当に様々なものが企画として提案されています。

長田 ベースとする原作としては様々です。テレビ・ドラマもありませんし、映画もありますし、小説もありませんし、私どももいろいろなお話をいただいでいて、多くの案件を実現すべく鋭意作業を進めていきます。

長田 決めたというところでしょうか。なにぶんそんなに大きな組織ではございませんので、一時にこなせる仕事量にももちろん限界がございます。私どもとしても精一杯のベスト・エフォートでお出ししていきたいと思っ

他の企画も同時並行で

——最近テレビ局が海外で展開するケースが増えてきていると思

長田 はい。どの案件でもそうだけれども、大体数名のメンバーを決めてプロジェクト・チームという形に進めています。

長田 はい。どの案件でもそうだけれども、大体数名のメンバーを決めてプロジェクト・チームという形に進めています。

「ガイキング」作品概要

もともと同作品は「大空魔竜ガイキング」というタイトルで1976年4月1日から1977年1月27日までフジテレビ系で全44話が放送された東映アニメーション製作のオリジナルロボットTVアニメ。今回、「ターミネーター1&2」、「エイリアン2」など、世界的大ヒット作品をプロデュースするゲイル・アン・ハードがCEOを務めるヴァルハラ・エンタテインメント(「ウォーキング・デッド」と東映アニメーション、そしてANEWが協業してハリウッドで実写映画化するもの。物語は、スーパーロボット・ガイキングのパイロットとしてスカウトされた、ある青年の物語。エイリアンの地球侵略の脅威に襲われた時、巨大ロボットを操縦するための能力を持つ唯一の存在となる彼は、副操縦士達とともに、人類を救うため、地球外から迫り来る侵略者達と戦っていく。