

2018年3月16日

各位

会社名 フォーサイドメディア株式会社

代表者名 代表取締役 假屋 勝

アニメ・ゲーム等のオリジナルグッズ通販サイト「宝祭堂(ほうさいどう)」サービス開始のお知らせ

当社フォーサイドメディア株式会社(本社:東京都中央区、代表取締役:假屋勝、以下「当社グループ」と言います。)は、アニメやゲーム等のオリジナルグッズを、受注生産販売する通販サイト「宝祭堂(ほうさいどう)」を、新たなサービスとして2018年3月31日(土)にオープンしますので、ここにお知らせいたします。



<http://housaidow.com/>

当社グループでは、2017年3月31日に、主にアミューズメント施設向け景品の企画・制作・販売を行う、株式会社ブレイク(以下「ブレイク」という)の子会社化(取得)を行い、ゲームセンター等に設置されているプライズゲームの景品とする、アニメ・ゲーム等のオリジナルグッズを提供する事業も参入いたしました。その上で、今回新たにサービス開始する「宝祭堂」では、プライズゲームの景品や一般店舗で販売されている量産型商品では無く、例として、専用にキャラクターデザインを描き起こした商品や、こだわり抜いた素材や製法等を用いた商品など、より一層プレミアム感の高い“逸品的な限定商品”を、受注生産形式で販売して参ります。

これ等のアニメやゲームの市場は堅調に成長を続けており、一般社団法人日本動画協会の調査結果によると、アニメーション産業の市場規模は既に2016年時点で2兆円に達しており、経済産業省の調査報告資料によると、国内におけるゲーム市場規模も1.7兆円を超えて、全ての国内におけるコンテンツ市場規模は、約12兆円とかなり大きな産業として位置付けております。また、グッズ関連の市場性としては、一般社団法人日本玩具協会の統計資料によれば、2016年度の玩具の国内市場規模は、前年比100.3%の8,031億円で、3年連続で8,000億円を超える推移と更に成長を続けております。

そのような市場概況の中、当社グループでは、更にコアで熱狂的なアニメ・ゲームファンの方々が、もっと喜んで満足していただけるような、オリジナルグッズを提供することを模索し、様々なグッズを製造するメーカー様や、アニメ及びゲームの著作権元様と協議検討を重ねて参りました。その結果、この度の発表の通り、従来の一般流通商品に比べて圧倒的にクォリティが高く、素材や製法にこだわり抜いた、プレミアム限定商品を提供する場として、「宝祭堂」を新たにサービス開始することとした次第です。

なお、具体的な商品展開内容は、今後プレスリリースや「宝祭堂」のサイト上で、順次詳細を発表して参りますが、主にはアニメ・ゲームのキャラクターや、タイトルの作風をモチーフにしたデザインをプリントした各種グッズやアパレル商品、そして観賞用の工芸品や貴金属及びアクセサリーまで、多岐に渡った商品ラインナップを提供いたします。また、本サービスは受注生産販売であることから、余剰在庫を抱えるリスクが少なく、ブレイクと商品企画や製造を協力できることから、当社グループ内でのシナジーも強く、これまでに培ってきたデジタルコンテンツ事業の経験を活かし、アニメやゲームの商品展開だけに留まらず、アイドルや声優等のタレントといった新しいジャンルでの商品化も積極的に進めて参ります。

この新たな取り組みにより、当社グループでは、アニメ・ゲーム等のファンの方々に対して、より一層喜んで満足いただけるような商品をお届けすることが可能になり、当社グループの基軸事業であるコンテンツビジネスの、更なる事業拡大に繋がることと考えております。

[本サービス展開に関するお問合せ窓口]

フォーサイドメディア株式会社 担当:川治(カワジ)

TEL:03-6869-7044 FAX:03-6262-1057 Mail:kawaji@forside.co.jp

[フォーサイドメディア株式会社について(<http://www.forside-m.co.jp/>)]

(1)	名 称	フォーサイドメディア株式会社(株式会社フォーサイド 100%子会社)
(2)	所 在 地	東京都中央区日本橋室町三丁目3番1号
(3)	代表者の役職・氏名	代表取締役 假屋 勝
(4)	事 業 内 容	メディア関連事業、スマートフォンアプリ開発 アニメ・ゲーム等のグッズ企画及び製造販売
(5)	資 本 金	3,000 万円

【当リリースに関する報道関係者お問合せ先】

株式会社フォーサイド IR 担当

TEL : 03-6262-1056 Email : ir-info@forside.co.jp

※本資料に記載されている会社名、製品名、サービス名は各社の商標または登録商標です。

※引用及び参照：

- ・ シネマトゥデイ 2017年10月31日付記事 「アニメの市場規模、初の2兆円超え！」
(<https://www.cinematoday.jp/news/N0095751>)
- ・ 経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課 調査報告資料「コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性」
(http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/contents/downloadfiles/shokanjikou.pdf)
- ・ 一般社団法人日本玩具協会 2017年5月30日付統計資料「2016年度の玩具の国内市場規模は8,031億円 昨対100.3%で3年連続8,000億円超え」(http://www.toys.or.jp/toukei_siryou_data.html)