

近持 大和 (ちかもち やまと)

1976年10月22日生まれ 東京在住

一橋大学 経済学部卒

フリーランスプロデューサー・ディレクター / 「カラアゲプロジェクト」代表

▼略歴

新卒として株式会社リクルートの制作会社に入社。システムエンジニア/プロジェクトマネージャーとして、クーポンマガジン「Hot Pepper」、アルバイト情報誌「タウンワーク」等のスタートアップにおける制作システム開発を統括。その後、経営企画部門に異動しWebサイトを活用した集客ソリューション事業を提案。リクルートの新規事業開発部門に、BtoB/Cの映像制作サービス事業のCTOとして参加する。

希望退職制度を利用しての退職後、海外放浪、フリーランスの制作ディレクターを経て、株式会社ポケモンへ入社。Webの企画ディレクター、Webメディアの編集長等を経て、プロモーションプランニング部門の部長に昇進。Webを中心としたポケモンのプロモーション戦略を統括した。

現場で自らプレイヤーとして動きたいという想いから、株式会社ブシロードに転職。新規事業開発部門にて主にスマートフォンゲームのプロデュースを担当。メディアへの企画提案やイベント運営、ライティングや映像コンテンツ等の制作に加え、ご当地キャラ(ゆるキャラ)とのコラボや、ゲームと出演声優のクロス展開など、従来のスマートフォンゲームとは異なるアプローチでユーザの拡大を図った。

2017年4月より株式会社WCSに参加。10ヶ国語で展開するコスプレ総合オンラインメディア「Cosplayers.Global」のプロデューサー兼編集長として開発・制作統括、および新規企画やキャラクターのプロデュース等を担当。また、2019年に初めて開催された国際的ポップカルチャーイベントである『世界コスプレサミット2019 in TOKYO』では統括プロデューサーを務めた。

現在はフリーランスのプロデューサー、Webディレクター、イベント企画運営、ライターとして活動中。また、ボランティアの立場でのコミックマーケットのスタッフも10年以上継続している。

▼実績

ポケットモンスター X・Y : プロモーションプランナー(ワールドプロモーション担当)

エヴァンゲリオン バトルミッション : プロデューサー

トイズドライブ : サブプロデューサー(キャラクタープロデュース)

バンドリ! ガールズバンドパーティ! : プロデューサー(キャラクター、世界観設定)

ブシモ放送局 Ver. 2.0 : 生放送番組プロデューサー

世界コスプレサミット2019 in TOKYO : イベント統括プロデューサー

他多数

▼出演

パンドレッタd (2019)

Play Mining TV (2020)

他

■ できること

モットーは「企画を、机上の空論で終わらせない」。

アイデアを出すだけでなく、具体的な実現の方法を考え、そして実際に動くことが重要だと考えています。

● Webサイト(商品紹介サイト、キャンペーンサイト等)の設計、制作ディレクション

特にゲームやアニメ等のサブカルチャー関連やイベント関連の情報サイトなどの設計を得意とします。

ユーザビリティやSEOはもちろんのこと、エンジニアやサイト運営の経験による「コストを小さく、そして運営しやすいサイト」の制作を心がけています。

● イベントの企画・運営

ステージイベント等の統括ディレクターとして、企画立案、台本執筆、当日の現場指揮など一貫して対応します。人脈を活用した国内外の有名コスプレイヤーや声優などのブッキングやアテンドについてもご相談に応じます。

● コンテンツ開発

アニメやゲームの豊富な制作経験を活かし、キャラクター制作や世界観設計などのコンテンツ開発、さらにプロモーションや商品化などについてのプロデュースやコンサルティングを行います。また、必要に応じて要件に合わせたイラストレーターやプランナーなどのパートナーもご紹介いたします。

その他、事業開発やサービス運営などの経験を生かし、幅広い案件に対応いたします。

■ 職務経歴

◆ 2000年4月～2010年1月 株式会社リクルートコミュニケーションズ

事業内容:リクルートのメディア制作、集客ソリューション、マーケティング等

資本金:1億円

従業員数:979名(2016年4月現在)

システム開発部門

□ 2000年4月～2002年4月 技術開発部門 プログラマー

新規技術の研究開発部門に配属。新技術を取り入れたプロトタイププログラムや情報のレポートニングなどに従事。

■ Macintoshによる業務支援・自動化ツール開発

■ 新技術の調査、業務システム開発部門への装着

- ・ Apple、Adobeなどの新規技術の研究、業務システムへの装着に向けたプロトタイププログラムの開発
- ・ 海外カンファレンスへの参加、海外プログラマーとの情報交換

■ Windows・Macintosh・データベースの処理を自動化する汎用情報誌制作アプリケーションの開発

□ 2002年5月～2007年3月 業務システム開発部門 プロジェクトマネージャー
(兼務)運用管理・制作進行・統括部門 プロダクトマネージャー

クーポン情報誌「ホットペッパー」の創刊に向けたシステム開発を皮切りに、リクルート情報誌のエリア展開戦略の中核メンバーとして、複数の情報誌や情報サイトのスタートアップを担当。

また、そこから得られた知見から、以後全社で標準で使われることになる「次世代多版同時並行制作システム」をリクルートに提案。開発規模約2億円のプロジェクトとして受注した。

■ 新規情報メディアの制作システムの設計、開発

- ・ クーポン情報メディア「ホットペッパー」(情報誌・Webサイト)
- ・ アルバイト情報メディア「タウンワーク」(情報誌)
- ・ 進学情報メディア「学校見学会に行こう！」(情報誌)、他
- ・ 学び情報メディア「ケイコとマナブ」(情報誌)
- ・ 住宅情報メディア「住宅情報タウンズ」(情報誌・Webサイト)、「住宅情報タウンズ賃貸版」(情報メディア)

■ 次世代多版同時並行制作システムの提案、開発

- ・ プロジェクト統括、要件定義、システム全体設計、人員・予算管理 (開発メンバー約15名、開発規模約2億円)
- ・ 制作部門だけでなく、リクルート営業を含めた全体のフローに影響するため、リクルートIT部門に常駐

事業開発部門

□ 2007年4月～2009年3月 経営企画部門 事業プランナー

ホットペッパーのシステムの安定稼働を機に、当時の社長の誘いを受けて経営企画部門へ異動。
主にWeb領域における新規事業開発を担当した。

■ 中長期Web事業戦略立案、新規事業開発部門の設立

- ・ 戦略立案とプロジェクト全体統括を担当。会社として今後取り組むべきWeb事業領域を検討し、執行役員会へ提案
- ・ Web戦略を担う人材要件の定義、採用計画の策定および面接の実施

□ 2009年4月～2010年1月 リクルート 新規事業・実証研究機関「メディアテクノロジーラボ」
新規事業技術責任者(CTO)・プロジェクトマネージャー

動画作成サービス「コマーシャライザー(<http://cmizer.com/>)」(現在はサービス終了)の技術責任者
および有料ビジネス化のための事業モデルの設計を担当

■ 無料Webサービスの有料課金化のための事業モデルの設計

- ・ “BtoB” ビジネスモデル：ASPサービス、外部APIなどのシステム開発統括、営業サポート
- ・ “BtoC” ビジネスモデル：有料課金サービス「コマーシャライザープロ」のビジネスモデル設計、開発統括

■ 開発チームのマネジメント (メンバー約5名)

■ アライアンスに向けた企画営業

■ ラボの他サービス技術担当者との技術共有、インフラ調整など

□ 2010年1月 希望退職制度を利用し、退職

◆2010年8月～2014年3月 株式会社ポケモン

事業内容:「ポケットモンスター」に関連するビジネスのプロデュース:関連商品・サービスの営業、企画、宣伝等
資本金:3億6540万円
従業員数:148名(2016年2月現在)

ネットマーケティング部門**□ 2010年8月～2012年2月 Webメディア戦略担当マネージャー**

マーケットの分析をもとにWebメディアの中期的戦略立案し、実現に向けた具体的な取り組みを行った

- 乱立した「公式サイト」のプロモーション戦略上の位置づけの定義、価値発揮に向けた整備の実施
 - ・『ポケモンオフィシャルサイト』『ポケモンだいすきクラブ』『ポケモンひろば』の3メディアのコンセプト再定義
 - それに合わせたリニューアルの実施
- 自社メディアだけでは網羅できないターゲットに向け、SNSとの連携強化
 - ・『ポケットモンスター公式Twitterアカウント』の開設、運用方針の策定、公式サイトとの連携
 - ・『ポケットモンスター公式YouTubeチャンネル』の開設に向けた各種折衝、開設対応
- スマートフォンやタブレット端末の普及を予測した準備、フィジビリティスタディの実施
 - ・公式サイトマルチデバイス対応の推進
 - ・プロモーションを目的としたスマートフォンアプリの試験開発、期間限定公開
 - ・カードゲーム入門者向けの対戦シミュレーションコンテンツの開発
 - ・会員管理システムと連動した、世界大会『ポケモンワールドチャンピオンシップス』日本予選の事務局運営等

プロモーション統括部門**□ 2012年3月～2014年3月 メディア戦略担当部長**

宣伝活動全体を横断的に統括する部署の新設に伴い、Webを中心としたマーケティングの責任者として、メディアを活用したポケモン全体のプロモーション戦略を担当

- 『ポケットモンスターオフィシャルサイト』および『ポケモンだいすきクラブ』の編集長を兼任(2012年3月～8月)
 - ・それぞれのサイトのコンセプトとターゲットの明確化、プロモーション戦略の中核メディアとして機能させる
- ゲーム『ポケットモンスターX・Y』のプロモーション戦略
 - ・Webサイト、およびメインビジュアルのコンセプト、およびアートディレクション担当、プロモーション統括
 - ・全世界における情報出しタイミングなどのコントロール、The Pokémon Company International との連携
 - ・Web、テレビ・雑誌・交通広告などのメディアと連携したクロスメディアプロモーション企画の立案と推進
- コンテンツとしての「ポケモン」の今後を見据えた、ファン層やサービス領域拡大に向けた取り組み
 - ・玩具メーカー、IT機器メーカー等とのプロモーションアライアンスの実現、収益化
 - ・女性向けIPやLINEと共同でのコンテンツ開発の取り組み
 - ・従来のアニメ視聴層とは異なるターゲットに向けたアニメコンテンツの制作
 - ・ソーシャルゲーム風コンテンツやWeb通販など、今後のサービス領域拡大に向けた取り組みを試験的に実施
- SNSを活用したマーケティング分析や、宣伝効果測定の手法の研究、部内への普及促進
- 部署マネジメント(マネージャー4名、メンバー約20名)、経営層へのプレゼンテーション等

◆2014年4月～2016年3月 株式会社ブシロード

事業内容:カードゲーム、キャラクター商品等の開発、発売、および各種コンテンツプロデュース業務
 資本金:9950万円
 従業員数:93名(2016年2月現在)

新規事業開発部門

□ 2014年4月～2016年3月 プロデューサー、プロモーションプランナー

スマートフォンゲームやオンラインカードゲームなど、メイン事業であるトレーディングカードゲーム以外の事業収益化に向けた取り組みを行う

- ハイブリッド型オンライントレーディングカードゲーム『FIVEgross』 ディレクター
 - ・ PC向けサービスのインタフェース設計、システム開発ディレクション
 - ・ スマートフォンアプリの開発企画、サービス要件定義、システム開発ディレクション
- スマートフォンゲーム『しろくろジョーカー』 プロモーションプランナー
 - ・ 「東京ゲームショー」「次世代ワールドホビーフェア」等の大規模イベントでの企画運営
 - ・ ご当地キャラとのコラボレーション、TV番組、歴史雑誌、旅行メディア等へのプロモーション展開の実現
- スマートフォンゲーム『ラブラブ！スクールアイドルフェスティバル』 プロモーションプランナー(リアルプロモーション担当)
 - ・ 「スクフェス感謝祭」等の自社イベントの運営
 - ・ ステージ、生放送番組等のリアルイベント企画ディレクション、運営
- ニコニコ生放送番組『ブシモ放送局 Ver.2.0』(※) プロデューサー ※アプリプロモーションを目的としたバラエティ番組
 - ・ 番組企画立案、番組構成、台本執筆、番組監督
 - ・ ゲスト(主に声優)出演交渉、ブッキング、アテンド
- スマートフォンゲーム『エヴァンゲリオン バトルミッション』 プロデューサー
 - ・ 版権元との折衝、窓口業務、他の「エヴァンゲリオン」ライセンサーとのクロスプロモーションに向けた提携
 - ・ 新日本プロレスのプロレスラーを起用したプロモーション企画の実現
 - ・ 売上、広告効果等の数値管理、開発担当会社へのゲーム運営ディレクション
- スマートフォンゲーム『トイズドライブ』 プロデューサー
 - ・ IPコンテンツ化に向けた企画提案(TV番組、キャラクターメディア、他コンテンツとのコラボレーション等)
 - ・ 声優事務所と連携したプロモーション企画の運営(イベントでのステージ企画、映像企画、メディアでの記事展開等)
 - ・ 売上、広告効果等の数値管理、社内外の関係者との折衝
- スマートフォンゲーム『バンドリ！ ガールズバンドパーティ！』 プロデューサー
 - ・ ゲームコンセプト立案、開発会社との折衝
 - ・ 登場キャラクターや世界観の設計、設定やイラストのディレクション



Web広告を中心とした従来の手法だけでなく、リアルプロモーションを軸としたブランドの強化、および、その先の「IPコンテンツとしての展開」を視野に入れたゲームの開発や展開を行った。

◆2016年8月～2017年3月 株式会社スーパーアプリ

事業内容: モバイル端末関連のアプリケーションの開発、ゲームコンテンツの開発、運営
資本金: 3354万円
従業員数: 113名(2014年3月現在)

東京支社開設**□ 2016年8月～2017年3月 東京支社開設・マーケティング担当兼務**

東京支社の新規開設のためのスタートアップメンバーとして入社。新規タイトルのマーケティング、および社外との折衝窓口を担当。

■ 新規拠点である東京オフィスのスタートアップ

- ・リーダーとして新拠点の立ち上げや本社との連携の整備等、新オフィスの運用を軌道に乗せるための調整や対応

■ 新規ゲームタイトル開発元、プラットフォーム、メディアとの折衝

- ・東京を拠点とする企業への営業、パートナーシップ開拓、契約等

■ スマートフォンゲーム『ライバルアリーナVS』マーケティング担当

- ・記事制作、各種クリエイティブ制作ディレクション

◆2017年4月～2019年10月 株式会社WCS

事業内容: 「世界コスプレサミット」等のイベント運営
資本金: 1億3325万円
従業員数: 9名(2017年10月現在)

企画プロデューサー**■ コスプレをキーワードにしたコミュニティサイト『Cosplayers.Global』プロデューサー**

- ・2017年4月より開始した新サービスのスタートアップを担当。サービス開始後1年で世界200ヶ国以上にユーザーを拡大
- ・システム開発・運営のプロジェクトマネジメント、新サービスのプランニング・開発ディレクション

■ 10ヶ国語で展開するポップカルチャーメディア『Cosplayers.Global News』編集長

- ・世界のトップコスプレイヤーへの独自の視点でのインタビューや、オンライン大会の開催などの企画立案、運営

■ オンラインコンテスト「Photo Championship」「Video Championship」創設

- ・写真部門とショートムービー部門の世界一を決める、コスプレチャンピオンシップの歴史の中で初となる新種目の企画、運営

■ 新イベント「世界コスプレサミット in TOKYO」統括プロデューサー

- ・世界40ヶ国からゲストを集め、東京都等が後援する国際ポップカルチャーイベントの新規立ち上げの全体責任者
- ・世界コスプレサミットの認知拡大や新たな顧客拡大を目的としたイベントの企画立案、プロジェクトマネジメント、折衝等

■ 世界コスプレサミット公式キャラクタースピンオフ企画「学園プロジェクト」統括プロデューサー

- ・公式キャラクターを活用したスピンオフ企画の立案、キャラクター設計、制作ディレクション
- ・IPやスポンサー企業とのコラボレーションの推進、メディアミックス展開に向けた準備