



株式会社ベイシカ  
代表取締役  
中尾 恭太さん

## 強いクリエイティブチームで人気キャラクターをプロデュース

**世界中の人に愛される、日本が生んだキャラクター**



▲社内にはクリエイターの作品が飾られています。

弊社はキャラクターに特化したプロデュース業を専門としています。日本が生んだキャラクターは世界中の人に知られています。例えば、かの有名な猫のキャラクターはカワイイの一言で国境を越えて世界の人に愛されるキャラクターになりました。エンタメ業界の中でも、世界を巻き込むキャラクターの旗振り役となるプロデュースはすごく魅力的だと思いました。

**練馬区は制作会社やアニメーターが多い地域**

起業した当初は、代々木にワンルームマンションを借りて、プロモーションの仕事や、映画制作の手伝いなど、1人でできることから始めました。それから徐々に事業が広がっていき、今はキャラクターを軸に、それに必要なクリエイティブを総合的にできるチームになりました。

社員が増えて移転を考えた時に、関係しているアニメ会社や制作会社が多いことから、練馬区に拠点を置くことを決めました。練馬は、池袋、渋谷や新宿にも出やすいので快適ですね。

**デザインや絵本の事業、映像や商品撮影などが今は事業の中心**

キャラクターグッズ製作はもちろん、映像制作やウェブコンテンツ制作、キャラクターのデザインなど、あらゆる方面に対してサポート可能なのが僕たちの会社の特

徴かなと思います。例えばデザインの仕事を依頼されたとしても、その後、映像やライブ配信をしたなどの要望があれば、いろいろな領域にミックスしてプロデュースができます。

『はっはっはくしょん』は社内のクリエイターと作った2歳児向けの絵本です。2年前に出版して、今では12万部売れている人気シリーズになっています。また、商品撮影事業はコロナ時期に商品のネット販売などが増え、ニーズが伸びた事業です。機材を揃えたり、撮影スキルを身につけながら確立してきました。

**「100日後に死ぬワニ」では、クリエイターをマネージメント**

「100日後に死ぬワニ」のプロデュースでは、クリエイターマネージメントとキャラクターコンテンツ事業の2つの要素がありました。コンテンツ自体は、作家が1人で作っていたものだったのですが、僕はプロデュースの部分でメーカーさんを巻き込んだり、タイアップ先の企業と条件面を調整したりしました。グッズ制作や映画化もしました。自分たちだけでできることは限られるので、どうやって仲間を集めていくかを考え、プロジェクトごとにいろんな人に関わってもらっていましたね。基本的に作品そのものに対しては口を出しません。どうプロデュースするかに専念し、作家の意向を最大化する戦略を考えました。「クリエイターファースト」と「ビジネスとしての戦略」をどう組み合わせっていく



▲商品撮影や動画制作用の撮影スタジオを社内に作り撮影を行っています。

か、「ワニ」と出会って経験できたこと、得たものはたくさんありました。  
**今の時代は、とにかく打席に立ち続けることが大切**

2022年はイラストが描ける新卒のクリエイターを6人採用しました。採用基準はイラストが描ける事と、映像・写真・ライブ配信など、何かプラスαができる人材です。得意なイラストに、別のスキルや発想自分なりの工夫やひらめきを加えることで新しいものが生まれれると思っています。ベイシカという会社名はその「ベイシック+α」が由来になっています。社内では週に2個のペースで新キャラクターを発表してもらい、それを僕がプロデュース的な目線でアドバイスをしてブラッシュアップしていきます。今の時代は打席に立ち、どんどん打っていくことが大切。1週間単位で新しいアイデアをどんどん出す練習を常にしています。

**自分がやるべきと思ったことを実行に移せる環境**

起業して良かったことは、言い訳ができない環境に身を置くことで、自分がやるべきだと思ったことを最後までやり切れることです。ホームページには、ミッシェル・ビジョン、バリュートに加え、自分たちの仕事への向き合い方を示した「スプリット」を掲載しています。同じ志や高いモチベーションを持つ、強いクリエイティブチームを作り、ベイシカから世界的な人気キャラクターを生み出すことが一番の大きな目標です。



株式会社ベイシカ

練馬区中村北1-2-9  
第2永崎ビル2F  
info@basica.co.jp  
https://basica.co.jp/

