

開催結果報告書

第
19
回

CONTENT TOKYO

コンテンツ 東京

日本最大*のコンテンツビジネス総合展

会 期

2026年6月17日（水）～19日（金） 10:00～17:00

会 場

東京ビッグサイト（西展示棟）

主 催

RX Japan合同会社

※同種の展示会との出展社数の比較



目次

1. 開催概要	3p
2. 会場の様子	4p～5p
3. 来場者について	6～10p
● 来場者数	
● 来場者属性	
● 来場者の声	
4. 来場者動員活動	11～36p
● セミナー（概要）	
● 特別講演	
● BRANDING+	
● Community park	
● ショート動画・ショートドラマPark	
● ∞mugen	
● コミュニティマーケティング推進協会との協力企画	
● 特別企画	
● 広報・PR・SNS	
5. Connect TOKYO	37p
6. 来場者向けサービス	38～39p
● サービスカウンター	
● 展示会ナビ	
7. 出展社について	40～47p
● 会場案内図	
● 出展社一覧	
● 出展社の声	
8. 次回開催のご案内	48～49p



1. 開催概要

本展は、日本最大*のコンテンツビジネス総合展として、制作・広告・IP・最先端テクノロジーなどあらゆる要素を網羅し、新設の「ファンコミュニティマーケティングEXPO」を含む計8つの専門展示会・エリアで開催。会期中は、31,475名にご来場いただき、商談や交流が行われました。

展示会名 第19回 コンテンツ東京

会期 2026年6月17日（水）～19日（金） 10:00～17:00

会場 東京ビッグサイト（西展示棟）

主催 RX Japan合同会社

構成展示会

第19回 ライセンシングジャパン

第18回 クリエイター EXPO

第17回 映像・CG制作展

第15回 広告クリエイティブ・マーケティング EXPO

第15回 コミュニケーションデザイン EXPO

第2回 イマーシブテクノロジー EXPO

第1回 ファンコミュニティマーケティング EXPO

特設エリア：CONTENT Hub

同時開催展 第6回 XR・メタバース総合展【夏】

後援

（予定・順不同・法人格略）

映像産業振興機構／キャラクターブランド・ライセンス協会／CiP協議会／全国地域映像団体協議会／
日本アド・コンテンツ制作協会／日本映画テレビ技術協会／日本広告制作協会／
日本パッケージデザイン協会／日本動画協会／コミュニティマーケティング推進協会

※同種の展示会との出展社数の比較

2. 会場の様子

8つの専門展示会・エリアで 開催



2.会場の様子

海外出展企業・パビリオンも多数出展



3.来場者について

3-1.来場者数

6月17日（水）	6月18日（木）	6月19日（金）	3日間合計
9,735名	10,077名	11,663名	31,475名

2026年6月22日(月) 発表

※同時開催展を含む

※1人の来場者が、同日に複数回来場した場合は1名と集計

※1人の来場者が、複数日来場した場合は、その日数分を集計（例：1人が2日間来場した場合は、2名と集計）

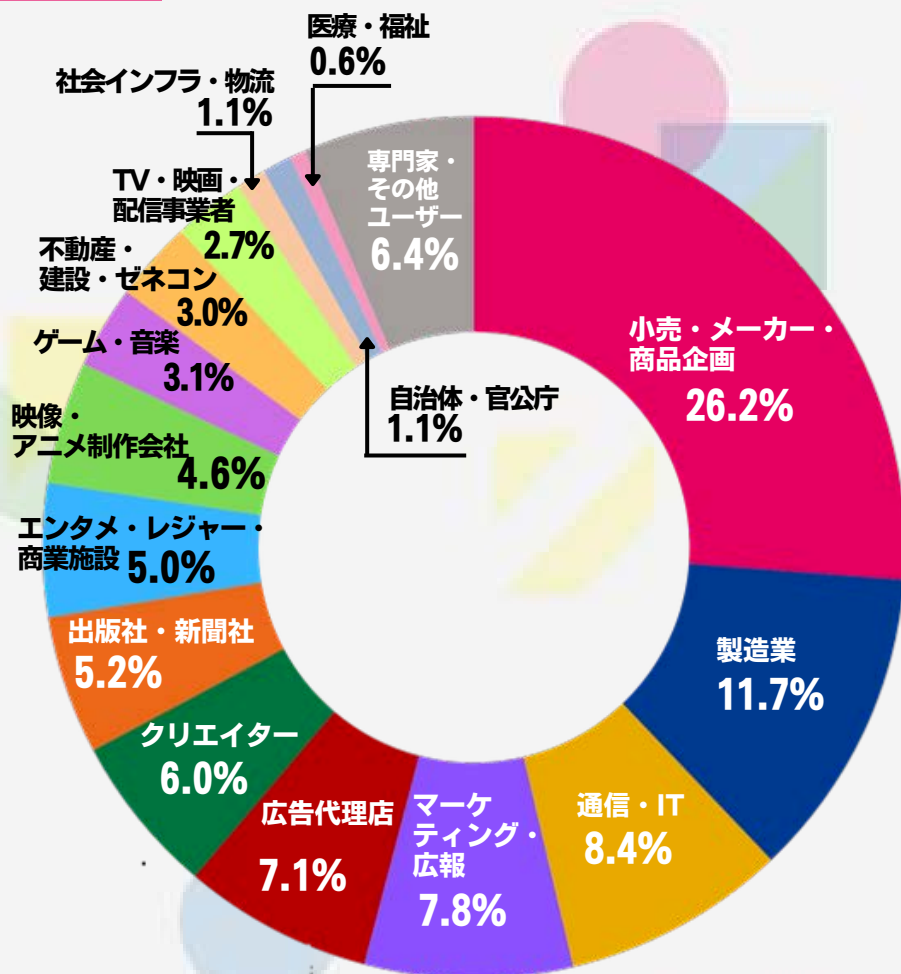
※上記には、出展者・報道関係者は含みません



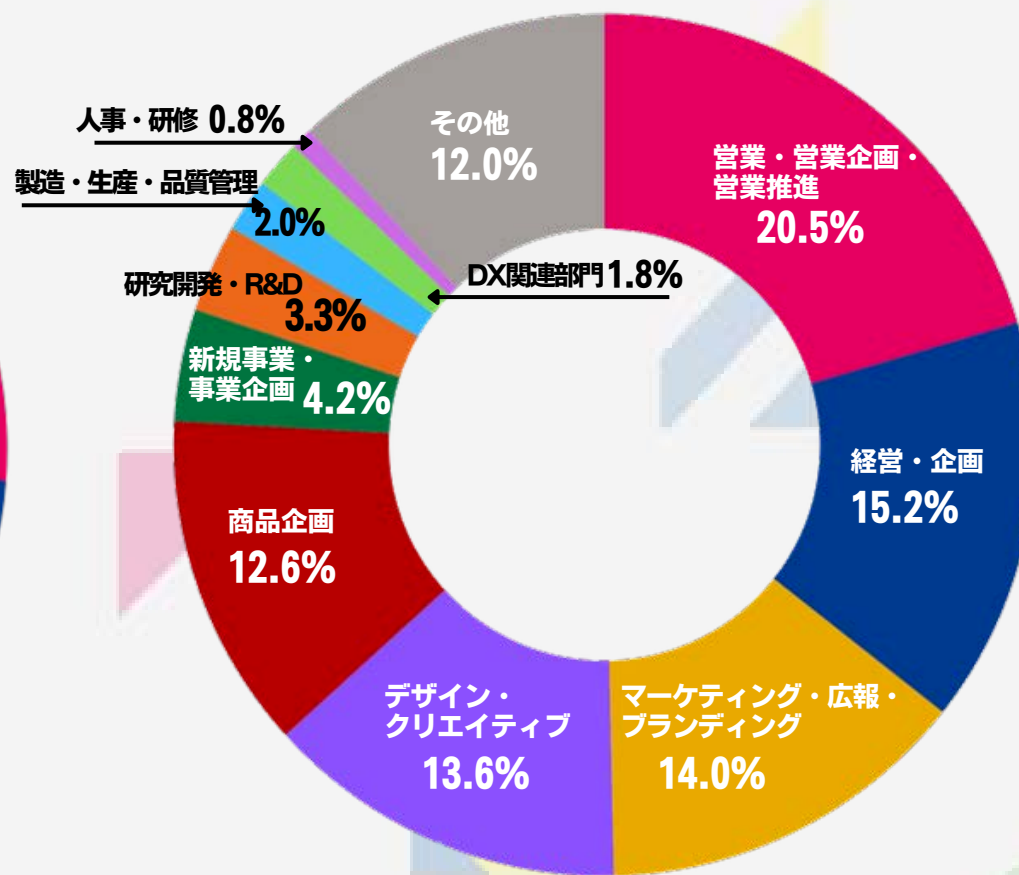
3.来場者について

3-2.来場者属性

業 種

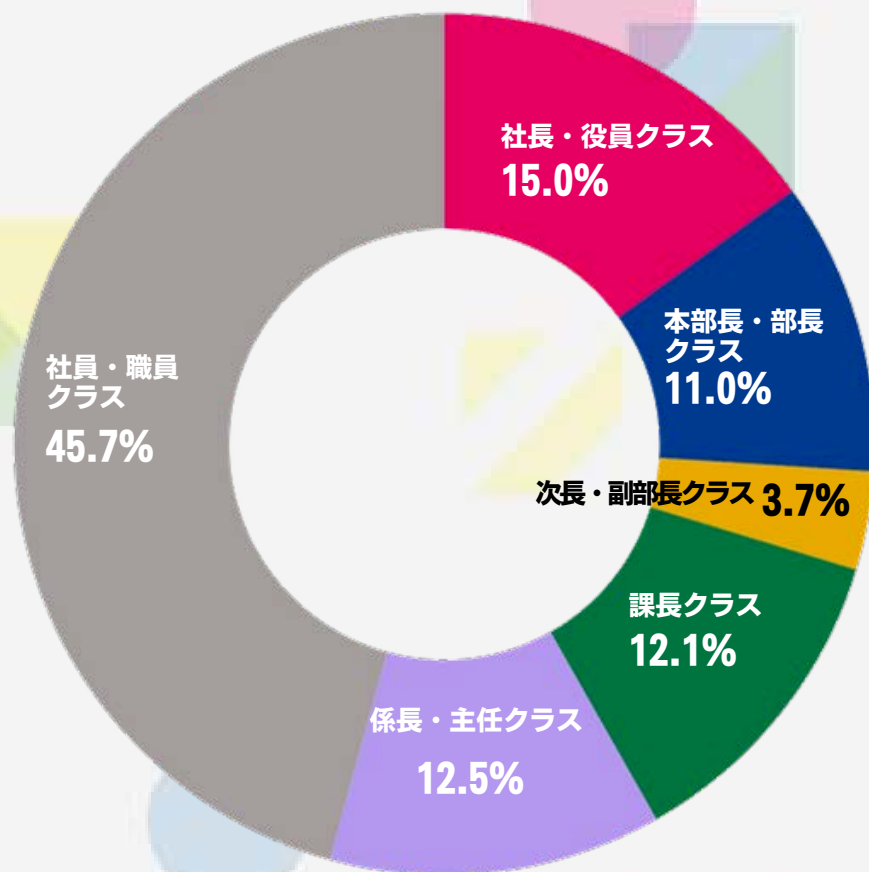


職 種

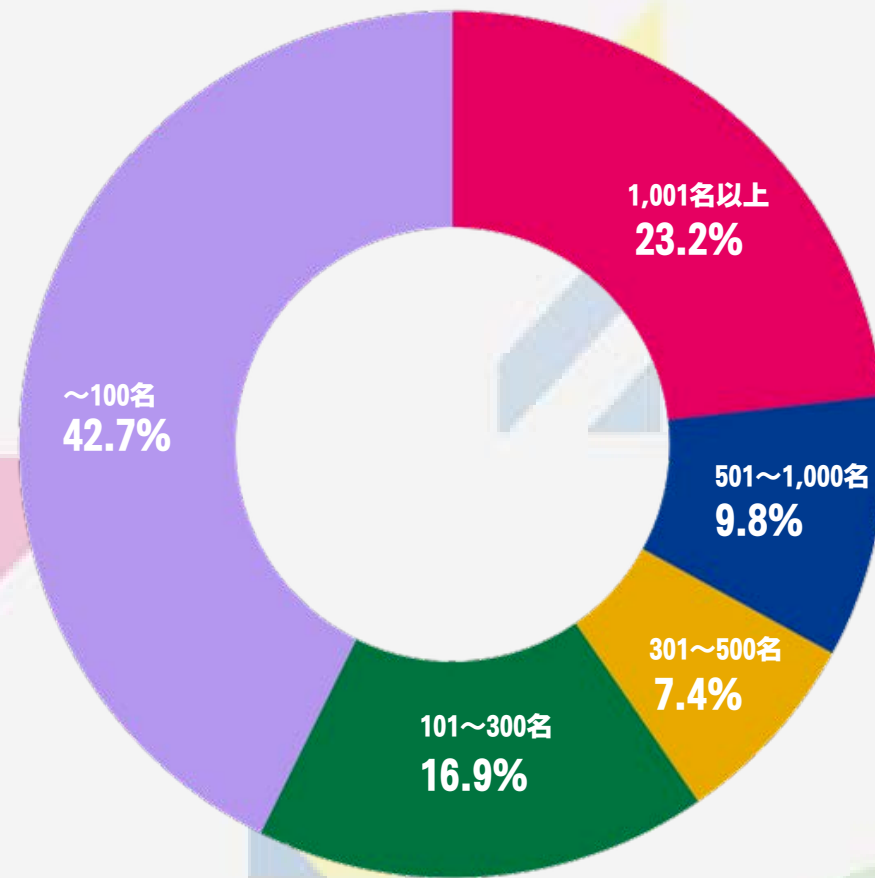


3. 来場者について

役職

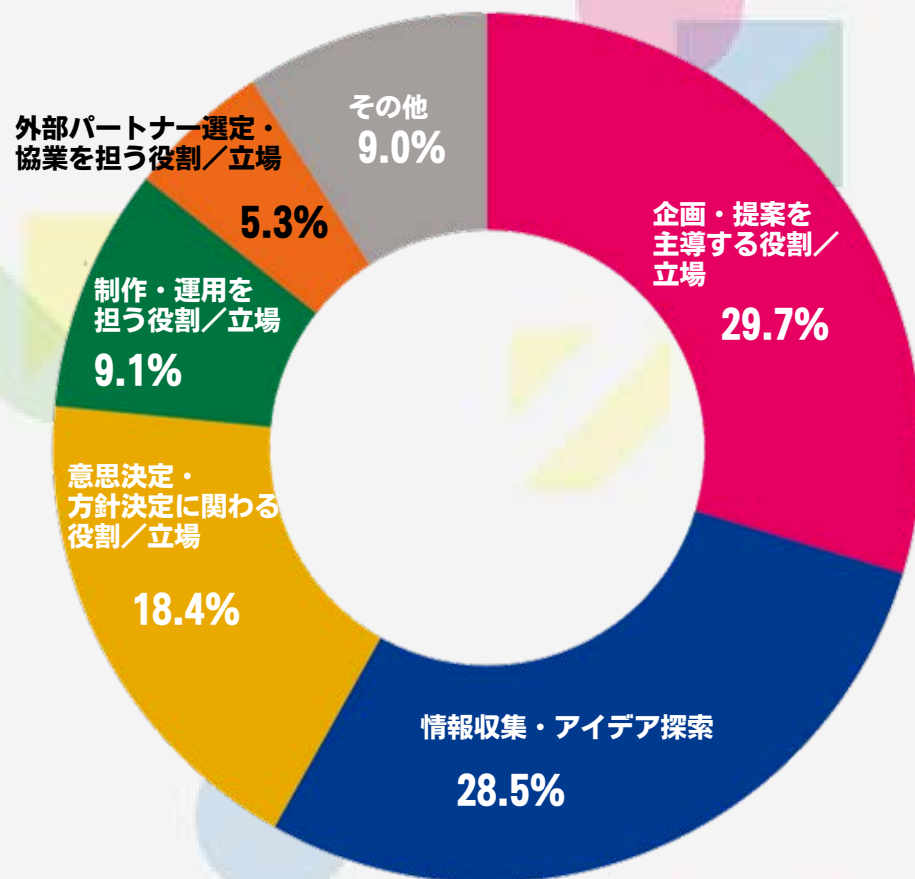


従業員規模



3.来場者について

導入・活用における関わり方



※来場者属性については、2026年6月22日(月) 時点のもの。同時開催展を含みます。



3.来場者について

3-3.来場者の声（一部抜粋）

非常に有益だった。出展社数の多さとカテゴリーの幅広さにより知見が広がり、業界について価値ある洞察を得ることができた。運営も非常に良く、レイアウトや動線が分かりやすく、スムーズで快適な体験ができた。

様々な企業の方と一度に直接お話しできるため、自社でやりたいことが直接伝えられて、非常に効率が良かった。企業の特徴や得意分野などWebで見るよりも、よく理解できた。

参加企業が多く、予定していた時間で回り切れなかったが、思わぬ新しい出会いもあった。いろいろな企業と対面でお話しできたり、その企業の雰囲気がかかるのが良いと思いました。

新しく協業の可能性がある複数の企業の出展ブースに効率良く訪問し、先方の商材やサービスについて説明をお聞きすることができました。

今回は、クリエイター EXPOを重点的に拝見させていただきました。出展者数も多く、弊社の希望内容に近いクリエイターの方とお話できました。

コンテンツ、IP、クリエイターなどが一堂に会する貴重な場はそれほど多く無いので、この機会を活かすことは、とても有意義だと思います。

国籍などを問わず、様々な規模感のIP・サービスとの出会いがあり、展開についての詳細や温度感なども、対面だからこそ受取れる部分があり、実りがありました。

最新のVR機材、XRなどを体験でき、自分の想像できない機能を活かしたサービスが多く見る事ができた。

※来場者のアンケートより

4. 来場者動員活動

特別講演、オープンセミナー、各種特別企画などを開催し、来場者誘致と会場内での回遊を促進しました。また、SNSでの告知・拡散を行い、多くの方にご参加いただきました。

4-1. セミナー（概要）

聴講者数

4,123名

総セッション数

38セッション／3日間

聴講者からの声（一部抜粋）

普段、作品作りにおいて、学びに行ったり、このようなセミナーに行くことはないため、新鮮な気持ちであったとともに、講師からの話は大変貴重だったので作品作りにおける考えを垣間見えてとてもよかった。

一方通行な広告アプローチが効きにくくなっている現代において、toCのトップブランドがどのように顧客と継続的な関係を結んでいるのか、思想と実践論を知ることができる非常に有意義なセッションでした。

トップ企業で最前線で働かれている方からの言葉の重みがあり、ぜひ他の人にもこの話を聞いてほしいと思いました。実際の構造と経緯を聞けるだけでも面白かったのですが、他部署との調整の大事さのようななどの企業でも共通する悩みとその解決策を提示してくださったのがとても響きました。

モノづくりの最前線にいる方々ならではのテクニックやここまでのチャレンジについてわかりやすくお話しいただけて、とても刺激になりました。コンテンツはある意味勝手に愛されるものですが、そこに至るまでには努力やテクニックが必要であるとよくわかりました。AIの使い方も納得できるものでした。

違う企業の取り組みを同じ場で知ることができて有意義でした。ユーザーフォローと社内での持ちかけまでヒントが多く気づきもあり、マーケティング、ブランディングを業務として取り扱っているメンバーにも紹介したい。

キャラクター活用について、リーディング企業の取り組みや海外の具体的な展開事例を聴くことが出来たので大変満足。今までの理解や印象が変わり、可能性を感じることができた。

※聴講者数・セッション数は同時開催展を含みます。オープンセミナー聴講者は含みません。 ※「聴講者からの声」はセミナーアンケートより

4-2. 特別講演

コンテンツビジネス

【CT-BS1】なぜそのコンテンツは愛されるか？ヒットを生む"ストーリー設計"の裏側

選ばれる物語は、どう生まれるのかークリエイターの思考と判断のリアル



映像ディレクター
大根 仁



吉本興業（株）
お笑い芸人、作家
又吉 直樹



【進行役】
（株）ユーザベース
NewsPicks Brand Design, Senior
Editor
福田 啄也

【CT-BS2】バーチャル体験のヒットと拡散を生む設計とは

なぜ今、バーチャル体験はビジネスになるのかーサンリオ・超かぐや姫から学ぶVRChat活用のリアルー



（株）サンリオ
デジタル事業本部 デジタル事業開発部
ゼネラルマネージャー 兼
ブランド管理本部 IPマネジメント三部
ゼネラルマネージャー
町田 雄史



（株）あしびかんぱにー
事業推進部
エグゼクティブプロデューサー
カフテ



【進行役】VRChat Inc.
Head of Japan Growth
北庄司 英雄

【CT-BS3】世界観で人を惹きつけるコンテンツづくり

“引っかかる”は、どう作られるのか？ー量産時代に、“違和感”が武器になる理由ー



吉本興業
芸人
くっきー！
（野性爆弾）



吉本興業
芸人
ゆりやんレトリィバァ



キャラクター活用

【CT-LJ1】 ロングセラーIPの育て方



世界に広がるアニメと
現地の視点

東映アニメーション（株）
海外企画部 部長
浅間 陽介



長く愛されるキャラクター
にするために

（株）サンリオ
専務取締役
大塚 泰之

【CT-LJ2】 世界で愛されるコンテンツへ グローバルIP展開戦略



週刊少年ジャンプ
～世界に羽ばたくジャンプキャラクター
たち～

（株）集英社
第3編集部 部次長兼ワンピースメディア担当
中野 博之



コンテンツの商品化・拡大・
グローバル展開の実例

（株）バンダイ
常務取締役
チーフたまごっちオフィサー（CTO）
辻 太郎

【CT-LJ3】 "推し"がビジネスになる IPコラボ事例



推し活本質論

（株）ナルミヤ・インターナショナル
取締役 会長／
（株）ワールド グループ
常務執行役員
国京 紘宇



テーマパークとIP戦略
ー"好き"が広がる体験づくりー

ハウステンボス（株）
マーケティング本部プロダクト部
プロジェクトリーダー
金子 穂佳

※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

ブランディング・マーケティング

【CT-MK1】 IP×コミュニティで進化する共創型マーケティング

IP活用とコミュニティを最大化したカルビーのファンエンゲージメント育成



カルビー（株）
新規事業推進本部
Calbee Future Labo デザインチーム
マネジャー
長澤 君枝



カルビー（株）
コーポレートコミュニケーション本部
グループ広報部 部長
野堀 和哉

【CT-MK2】 【マーケティングデザイン トップ対談】 選ばれるブランドは何を設計しているか？

顧客に選ばれ続ける企業になるために — ブランド価値の育て方



味の素（株）
マーケティングデザインセンター
センター長
向井 育子



ライオン（株）
マーケティングデザインセンター
部長
大村 和顕



【進行役】
（株）クー・マーケティング・カンパニー
代表取締役
音部 大輔

【CT-MK3】 AI時代に人の心を動かすブランド設計と広告戦略の実践論

AIとの共創時代に求められるブランド設計と広告戦略



KDDI（株）
ブランド・コミュニケーション本部長
合澤 智子



（株）ファンベースカンパニー
取締役会長
コミュニケーション・ディレクター
佐藤 尚之



【進行役】
The Breakthrough Company GO
代表取締役
三浦 崇宏

※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

ブランディング・マーケティング

【CT-MK4】 ファン化・収益化を実現するSNSライブ活用戦略



TikTok LIVEは“売上を生むチャネル”になるのか — 企業活用と成功事例から見る次世代マーケティング

TikTok
TikTok LIVE Japan
ミュージック オペレーション マネージャー
境野 健人

ファンコミュニティ

【CT-FC1】 基礎から学ぶコミュニティマーケティング

AI時代に選ばれる：顧客をファン化するコミュニティマーケティングの現在地



(株) コミュニティマーケティング総研
代表取締役
長橋 明子

【CT-FC2】 “ファンがファンを呼ぶ” コミュニティの設計と現場のリアル

ヤッホー・日本ハム・DAISOに学ぶ — なぜ今、企業は“顧客とつながり続ける仕組み”をつくるのか



(株) ヤッホーブルーイング
よなよなピースラボUnit
(顧客調査・体験デザイン)
コミュニティマーケティング
エキスパート
佐藤 潤



日本ハム (株)
加工事業本部
加工マーケティング
推進室 リーダー
藤井 亮



(株) 大創産業
グローバル情報システム本部
グローバル情報システム部
グローバルDX企画課 主任
並木 里瑠子



【進行役】
(一社) コミュニティマーケティング
推進協会
代表理事
小島 英揮

※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

イマーシブコンテンツ

【CT-IM1】イマーシブで叶える次世代エンタメ体験



イマーシブ体験の現在地とその先へ
— CinemaLeapの実践と展望

(株) CinemaLeap
代表取締役
大橋 哲也



Try the Future! — NTTドコモビジネス
が仕掛けるLBE™ (LBE)

NTTドコモビジネス (株)
常務執行役員 ビジネスソリューション本部長
井上 睦宏

XR・メタバース

【XM-1】AI×ロボティクスで進化する産業XR最前線

インダストリアルXRの未来 — XR×AI×ロボティクスが切り拓くフィジカルAI時代 —



東京大学
特任補佐・先端科学技術研究センター
副所長／教授
稲見 昌彦



エヌメディア (同)
エンタープライズ事業担当
バイスプレジデント
井崎 武士



H2L Inc. CEO／
慶應義塾大学大学院SDM研究科 教授／
琉球大学 工学部
知能情報コース客員教授／東京大学
大学院工学系研究科 客員教授
玉城 絵美



東京大学生産技術研究所
特任教授
三宅 陽一郎



【進行役】
(一社) Metaverse Japan
共同代表理事／XinobiAI (株) CEO／
(一社) Generative AI Japan 理事
馬淵 邦美

※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

XR・メタバース

【XM-2】現場のリアルから学ぶXR実装の成功ポイント

失敗で終わらせないXR導入実践論 — 社会実装・教育活用・事業化のリアルから学ぶ —



(株) メタアースヒーローズ
代表取締役/
(一社) The Global Resilience
Summit
共同代表理事
木村 麻子



(株) HIKKY
取締役COO/CQO
さわえ みか



(株) ゆずプラス
代表取締役
水瀬 ゆず



東京大学大学院 情報学環 特任准教授/
麗澤大学EdTech研究センター センター長・教授/
(株) HYPER CUBE 取締役CTO
小塩 篤史



【進行役】
(一社) Metaverse Japan
共同代表理事/XinobiAI (株) CEO/
(一社) Generative AI Japan 理事
馬淵 邦美

【XM-3】AIエージェント・フィジカルAIで広がるXR活用事例

XR × AIエージェント・フィジカルAIで進化する技術伝承と人材育成 — 現場DX時代の技能継承・教育設計・組織変革 —



(株) 日立製作所
研究開発グループ
先端AIイノベーションセンタ
ビジョンインテリジェンス
研究部 リーダ主任研究員
秋山 高行



日本マイクロソフト (株)
マイクロソフト イノベーション
ハブ
シニア ソリューション
エンジニア
鈴木 敦史



川崎重工業 (株)
技術開発本部 システム
技術開発センター
システム基盤技術開発部
特別主席研究員
志子田 繁一



【進行役】
法政大学
デザイン工学部システムデザイン
学科 准教授/
(株) d-strategy,inc,
Third Ecosystem,inc
代表取締役
小宮 昌人

※順不同、敬称略/肩書は登壇当時のもの。

4-3. BRANDING+

最新事例から企業ブランディングの実践知を学ぶセミナー。
コミュニケーションデザイン EXPO 内の特別会場で開催しました。

【BR-1】 デザイン・クリエイティブ視点を理解するーデザイン思考で見えてくる"新"クライアント視点



(公社) 日本広告制作協会
理事長
名久井 貴詞

【BR-2】 高島屋の未来価値を創造するブランディング ～作り手とお客様をつなぐ～



(株) エー・ティ・エー
常務取締役
事業本部長
青木 克己



(株) エー・ティ・エー
東日本事業部 事業部長／
チーフクリエイティブ
ディレクター
野間 貞人



(株) エー・ティ・エー
デザイン部 第2制作室長／
クリエイティブディレクター／
コピーライター
丸山 蘭子



(株) 高島屋
MD本部
化粧品・特選・宝飾品部
バイヤー
橋 祐介

【BR-3】 ～パーパスを掲げた“その先”へ～ ブランディングを実行施策に“翻訳”するクリエイティブ伴走支援の事例



(株) たきコーポレーション
デザインコンサル事業部
執行役員
竹嶋 晋



七島信用組合
理事長
平川 智司

【BR-4】 “伝わるブランド” は文字で変わる ～フォントが生み出すコミュニケーション～



(株) モリサワ
SBU企画推進オフィス プロダクトマネージャー
橋爪 明代

※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

【BR-5】 デザインで「人の熱量」を動かす。売上150%のEC改善と、企業価値を再定義するリブランディングの全貌



(株) 東京アドデザイナーズ
インテグレート・コミュニケーション室
室長
プロデューサー
竹花 文月



(株) 東京アドデザイナーズ
グロース・エクスペリエンス室
室長
プロデューサー
菊地 春香



(株) 東京アドデザイナーズ
ブランドバリュー・ディレクション室
アートディレクター
久保 和仁



(株) 東京アドデザイナーズ
グロース・エクスペリエンス室
Webディレクター
藤本 祐子

【BR-6】 大阪・関西万博パビリオンを手掛けるデザインスタジオから学ぶ体験型ブランディング



(株) raw
代表取締役
西性 大輝

【BR-7】 なぜ社内プロジェクトは止まるのか ～進まない構造の共通点とは～



rayout (株)
PMO事業本部
取締役
馬場 航



rayout (株)
執行役員
堀井 志保里



rayout (株)
チームリーダー
鈴木 克弥

【BR-9】 パッケージデザインがブランドの輪郭を際立せる



(公社) 日本パッケージデザイン協会 (JPDA) 副理事長／
(株) アイディーネット デザインディレクター
福本 佐登美



※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

【BR-10】 施策に"確信"をもたらす、予測型マーケティングの未来



(株) インフォバーン
代表取締役会長兼社長 CVO (Chief Visionary Officer)
共同創業者
小林 弘人



(株) NTTデータ
テクノロジーコンサルティング事業本部
テクノロジーコンサルティング事業部 部長
加藤 元英

【BR-11】「ブラックサンダー」ブランド成長の軌跡



(株) アイディーエイ
ブランディングデザイン部
デザインコンサルタント/部長代理
松田 瞬

【BR-12】 AIを"作る"から、"動かす"へ -生成AI時代の新しい役割の置き方-



アドビ (株)
デジタルメディア事業統括本部
エンタープライズ製品戦略部 本部長
宇野 香織



(株) アマナ
Department Manager | Creative Director
堀口 高士



(株) アマナ
クリエイティブサイエンティスト
山根 堯

会場の様子



※順不同、敬称略/肩書は登壇当時のもの。

4-4. Community park

ファンやコミュニティとブランドの関係づくりをテーマとした実践者によるセミナー。
ファンコミュニティマーケティングEXPO内の特別会場で開催しました。

【CM-1】コミュニティマーケティングの現在地 ― 事例から学ぶ、脱 "一方通行" マーケティング



(一社) コミュニティマーケティング
推進協会
代表理事
小島 英揮



(株) Asobica
取締役副社長
小父内 信也



コミューン (株)
執行役員CMO
杉山 信弘

【CM-3】コミュニティは境界線を溶かせるのか？



(株) 7c
代表取締役
兼平 愛子



La SEA
代表
小熊 由香



(一社) 薩摩BASE
代表理事
新地 貴浩

【CM-4】綺麗事なし！規模を問わず独自の魅力でコアファンを囲い込む方法



(同) DMM.com
オンラインサロン事業部
法人営業部 マネージャー
松井 秀樹



大井川鐵道 (株)
代表取締役社長
鳥塚 亮



山口インフルエンサー事務所
growth
代表
沼 良枝



(株) Acre
執行役員/
山口インフルエンサー事務所 growth
古重 満太郎

【CM-5】エンタメの現場から考えるファンコミュニティマーケティングの今と未来



(株) ユートニック
代表取締役
常田 俊太郎



(株) アミューズ
財務統括部コーポレート開発室
CVC投資担当 (室長) /
(株) アミューズスポーツ
エージェンシー 取締役
中野 健太



ParadeAll (株)
代表取締役/
(一社) 日本音楽著作権協会 (JASRAC)
理事
鈴木 貴歩

【CM-6】「たまごっちのプチプチおみせっち」から学ぶ！コミュニティ戦略



(株) フラッグ
代表取締役
久保 浩章



X Corp. Japan (株)
Global Content Partnerships Partner
Manager Anime, Manga & Music
高田 博太

【CM-7】 ファンマーケティングと経営戦略の関係性を考える

カインズの「暮らしDIY」戦略とファンマーケティングの関係性・インパクト



(株) Asobica
VP of Strategy 事業推進室 室長
佐藤 頌太



(株) カインズ
マーケティング本部 面白事業部 コミュニティプラットフォーム部
DIYコミュニティG グループマネジャー
澁谷 慶子

【CM-8】 レビュー×ファン可視化でCVRを最大化するマーケティング戦略



(株) サブスパイア
取締役
岡村 芳広

【CM-9】 タワーマンションで実現する"会えるファンマーケティング"



(株) 新都市生活研究所
代表取締役
池崎 健一郎

※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

【CM-10】あの企業が実践！ファンの熱狂を高める、話題の「共創」とは



コミューン（株）
エヴァンジェリスト
芳田 佳奈

【CM-11】ブランドECにおける「体験設計」の再定義



（株）ヤブリ
執行役員CCO
金子 洋平



（株）ニューバランスジャパン
Sr Manager of Ecommerce Division
牧嶋 琢実

【CM-12】キーワードは粘着度？ファンコミュニティ『カシブリーク2.0 構想』



クラウドサーカス（株）
シニアプランナー
大野 達郎



（株）やおきん
営業企画部商品課EC責任者
小野 貴裕

会場の様子



※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

4-5. ショート動画・ショートドラマPark

企業の情報発信やマーケティングにおいて、今や欠かせない存在となった、ショート動画・ショートドラマ制作を扱う出展社によるセミナーを開催。広告クリエイティブ・マーケティングEXPO内で実施しました。

●SNSの拡散で効果を出す～実は気づいていないWebの落とし穴～

(株) ブランドクラウド 営業部 部長 長谷部 樹

●アイデアが1/100のコストで動き出す——AIショートドラマの最前線

TOPVIEW JAPAN (株) 代表取締役 呉 垠 (Gin)

脚本家・映画監督・スクリプトドクター 三宅 隆太

●ショート動画・AI動画時代に、高コストなCMや映像を作る必要はあるのか??

(株) バイガウディ たじま たかあき

●共感されて、ファンになる。ショート動画のつくり方

～Instagram 170万人超メディア「macaroni」のノウハウ～

(株) トラストリッジ 代表取締役 大場 義之

●生成AIを活用したクリエイティブ、その著作権は本当に守られていますか!?

(株) Final Aim 代表取締役社長 朝倉 雅文

●ショート動画は、作る前で9割決まる。

(株) トラストスタジオ 代表取締役 庄司 優

●なぜ今、SNSショートとマンガが御社の武器になるのかー。

(株) サイドランチ エンタメ制作部 川上 龍郎

●SNSマーケティング発想で考えるショート動画・ショートドラマ戦略

(株) フェリエスト アカウントプランナー マネージャー 藤田 真帆

●ショート動画・ショートドラマはなぜ“成果”につながるのか

— 動画配信25年の変遷から読み解く、企業コミュニケーションの新常識 —

TOPICO (株) 浅野 裕介

会場の様子



●映像制作の未来は、もう始まっている！AIクリエイターが語る、生成AI動画の最前線

(株) ツードットブイ

経営企画部 代表取締役／CEO 田代 恵一 & 戦略企画室 最高戦略責任者／CSO 松原 直美

PHI Studios Founder Kasamacura

●IPホルダーが明かす「AI×ショート動画」の新常識。ファンを動かすAIクリエイティブの舞台裏。

(株) ディー・エル・イー コンテンツ戦略本部 長沼哲平

●AI時代の動画広告戦略：顔・ネタ・型 — FANY AI STUDIOが考える「見られるショート動画」のつくり方 —

バルス (株) テクニカルプロデューサー 江口 真彦

吉本興業 芸人 ゆりやんレトリィバァ

●ショートドラマ広告って実際効果出るの？ プロダクション×代理店で徹底解説！

(株) MOBEST 代表取締役 井上 優斗

Septeni Japan (株) ショート動画開発部 上田 颯

●動画マーケティングの最前線～ECサイトの売上を伸ばす動画活用事例を公開～

(株) AirSol 南 万里子

会場の様子



※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

4-6.



世界のXRデバイスメーカーが集結する体験×情報発信エリア「∞ mugen」にてセミナーを開催

●SiemensとSonyで実現! 没入型設計ソリューション Immersive Engineering

シーメンス (株) ポートフォリオ開発本部 設計ソリューション部 多胡 要佑

公式 # (ハッシュタグ)
#mugen

●AI時代の感官革命 — 空間を、知能で塗り替える。

●XREALの哲学と軌跡：なぜ我々はARにこだわり、世界のトップランナーであり続けるのか

XREAL (株) XREAL JAPAN 製品戦略 エコシステム統括 高 天夫 (コウ テンフ)

●AIグラス「VIVE Eagle」の日本市場導入戦略

— 実用性・安心感・体験接点から考える新しいウェアラブル市場の拓き方

HTC NIPPON (株) Head of Sales & Marketing JP 山下 賢治

●AIグラスの向こう側にある未来

Even Realities 営業部 日本市場担当 Kevin Yue

●製造業XRの社会実装はどこまで来たのか — MREAL導入で得た実践知と、市場を広げる次の一手 —

キヤノン (株) イメージング事業本部 課長 安東 武利

●産業DXやイベント集客で活躍する「MiRZA®(ミルザ)」。ビジネスを次のステージへ。

(株) NTTコネクティデバイス 商品企画部 担当課長 吉澤 光喜

●ソーシャルVRユーザーの実態と、彼らのためのVRデバイスたち

(株) Shiftall 代表取締役CEO 岩佐 琢磨

●XRグラス「MiRZA® (ミルザ)」で製造業DX ～現場導入の実例とソリューション開発の全貌～

(株) NTTコネクティデバイス 商品企画部 木村 佐恵／

(株) Quark Co-Founder & CEO 風間 健人

会場の様子



※順不同、敬称略／肩書は登壇当時のもの。

4. 来場者動員活動

4-7. コミュニティマーケティング推進協会との協力企画

公式 # (ハッシュタグ)
#こみゅぱ

「ファンコミュニティマーケティング EXPO」では「コミュニティマーケティングをあたりまえに」をミッションに掲げるコミュニティマーケティング推進協会に後援団体として参画いただき、業界発展とビジネスの現場での実践を共に推進することを目指して、「Community park 特別企画」を実施しました。

Community park セミナー

コミュニティマーケティングの現在地から、実践事例まで。第一線の実践者から直接学べるセミナーを実施。詳しくは21pをご参照ください。

Community park 特別企画ランチ会

会期初日にセミナー＆ランチ会を開催。また、同じ課題を持つ人・実践者が直接交流できる場として企画・運営を行いました。詳しくは30pをご参照ください。

特別展示

コミュニティから生まれた商品や取り組み、コミュニティ施策の始め方や、ファンとの関係づくりの具体例を展示。



従来型の顧客に直接働きかける形のマーケティングだけでは、「選ばれる」製品やブランドになるのが難しくなっている現在において、推奨者を生み、ブランド価値を継続的に高めるコミュニティの役割はますます大きくなっています。当協会は、「コミュニティマーケティングをあたりまえに」をテーマに普及と実践支援を進めてまいりました。本展示会が、産業界における知見共有のハブとなり、新たな価値創造に寄与することを期待しております。

(一社) コミュニティマーケティング推進協会 代表理事 小島 英揮 氏より

4-8. 特別企画

来場者に会場内で特別な体験を提供する企画を多数実施。事前告知や現場での出展社・来場者によるSNS投稿・拡散などにより、来場者誘致に寄与しました。

キャラクターイベント



主催するキャラクターブランド・ライセンス協会により「日本キャラクター大賞」を開催し、前年における国内最高のライセンスブランドとキャラクターを決定。ノミネートされたプロパティの中から、前年に最も活躍したプロパティが各部門で選出されました。

主催：（一社）キャラクターブランド・ライセンス協会（CBLA）

後援：経済産業省 共催：RX Japan合同会社

特別協力：香港貿易発展局／Asian Licensing Association

協力：（株）キャラクター・データバンク

公式 #（ハッシュタグ）
#日本キャラクター大賞



キャラクターイベント

■ キャラクターウェルカムグリーティング

会期中の毎朝10時から、西ホール1階の会場入口では、キャラクターたちが来場者ををお出迎えしてくれました。

公式 # (ハッシュタグ)
#ウェルグリ



■ キャラクターパレード&大撮影会

ライセンシング・ジャパン企画として「キャラクターパレード」を3日間にわたり開催。多数のキャラクターが会場内を練り歩き、多くの来場者で賑わいました。パレード終了後は、参加キャラクター全員がステージ上に勢揃いする「大撮影会」を行い、来場者が自由に撮影を楽しめる貴重なフォトセッションの機会として、好評を博しました。

公式 # (ハッシュタグ)
#キャラパレ
#キャラクター大撮影会



Community park 特別企画ランチ会

Community park 特別企画として、会期初日にコミュニティマーケティングをこれから学びたい・実践したい方向けのランチセッションを開催。いま企業がどのようにコミュニティ活用に取り組んでいるのかをご紹介しますセッションやコミュニティマーケティング推進協会メンバーによるQ&Aコーナーなど実施しました。

協力：一般社団法人コミュニティマーケティング推進協会 運営：RX Japan合同会社



ランチセッション

参加無料／事前申込不要／軽食付き

**コミュニティマーケティング、
どこから学ぶ？**

実践者コミュニティ「CMC_Meetup」活用ガイド

📅 6月17日（水）
12:10～12:50

📍 東京ビッグサイト



(株) コミュニティ
マーケティング総研
長橋 明子 氏



(一社) コミュニティ
マーケティング推進協会
小島 英揮 氏



(一社) コミュニティ
マーケティング推進協会
北川 佳奈 氏

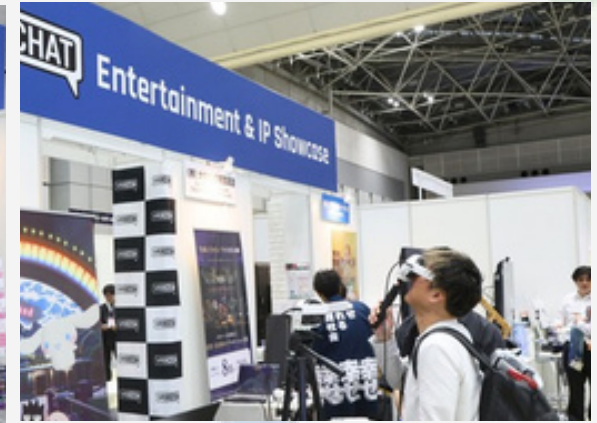
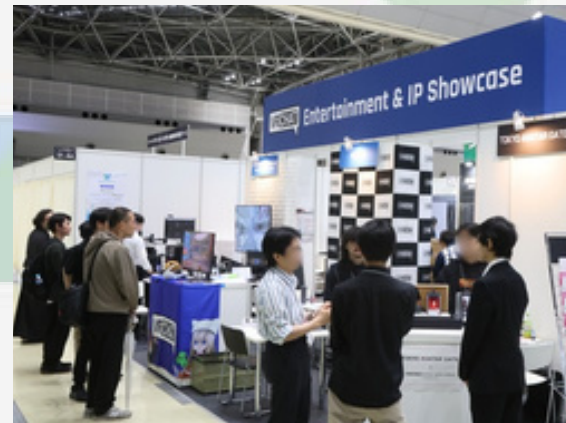
公式 # (ハッシュタグ)
#こみゅぱ



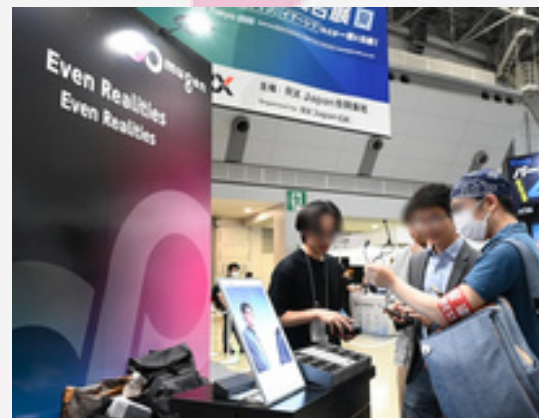
VRChat Entertainment & IP Showcase



VRChatのビジネス活用に興味があるIPホルダー／マーケ・ブランド担当の方向けに、具体的な活用事例を知り、横断的に比較検討・相談できる場として特別企画展示を実施しました。VRChatのビジネス活用に関するソリューションを持つ企業との出会いの場を提供。



同時開催展であるXR・メタバース総合展の新たな試みとして、特別企画「∞ mugen」を初開催いたしました。
“デバイス体験×情報発信”をテーマに、主要XRデバイスメーカーの最新のヘッドマウントディスプレイやARグラスが一堂に会し、実機を直接体験・比較・検討できる場を提供いたしました。



X投稿参加型企画「コンテンツ東京を〇〇化してみた！」

クリエイター EXPOの特別企画「コンテンツ東京を〇〇化してみた！」をX上で開催！クリエイターEXPO出展者に「コンテンツ東京」をテーマに自由に作品を作ってもらい、#（ハッシュタグ）を付けて投稿してもらいました。個性あふれる作品の数々！ご参加ありがとうございました。

4月13日受付開始!

X投稿参加型企画

CONTENT TOKYOを〇〇化してみた!

イラスト、動画、その他、何でもOK

**グランプリ受賞でクリエイターEXPO
+無償出展権 獲得!**

**あなたの“〇〇化”
を見せてください!!**

公式 # (ハッシュタグ)
#クリエイターEXPO #クリエポ
#こんまる

おめでとうございます!

★ **グランプリ** ★

<受賞作品>

フクイヒロシ
クリエイターEXPO内
ブース番号: D-20

※敬称略

★ **準グランプリ** ★

<受賞作品>

Daffy
クリエイターEXPO内
ブース番号: G-36

(参加作品、一部抜粋)



4-9. 広報・PR・SNS

プレスリリース (一部抜粋)

プレスリリースの配信により、信頼性の高い第三者メディアによる報道・露出・記事化を創出し、本展の認知拡大と来場誘致につなげました。

日本最大級のコンテンツビジネス総合展「第19回 コンテンツ東京」/XR・メタバース活用サービス・技術が満載する「第6回 XR・メタバース総合展・夏」を6月17日から開催

IP活用・ブランド設計からファン化、日本キャラクター大賞、最新のXRデバイスまで

RX Japan合同会社 2024年5月21日 17時00分

RX Japan合同会社（本社：東京都中央区、代表執行役員社長：田中 忠恵）は、2024年6月17日（水）～19日（金）の3日間、東京ビッグサイトにてコンテンツビジネスを盛り上げる最大規模の総合展「第19回 コンテンツ東京」と、XR・メタバースを活用するサービス・技術が一堂に集まる日本最大級の専門展「第6回 XR・メタバース総合展・夏」を同時開催いたします。また、17日（水）には「日本キャラクター大賞2026」を開催いたします。



現在、ビジネスにおけるコンテンツの役割は、単なるプロモーションツールを超え、企業の競争力を左右する重要な要素となっています。ブランドの世界観設計やIP（知的財産）の戦略的活用に加え、近年ではXRやメタバースといった先端技術による体験価値の創出も、顧客エンゲージメントを高める鍵として不可欠なものとなりました。その一方で、「自社に最適な活用方法をどう選ぶべきか」「新しいテクノロジーをいかにして高品質の成果へ結びつけるべきか」といった課題は、より多様化・複雑化しています。そのため、持続的な成長に向けて、戦略的なコンテンツ活用と最先端のデジタル技術を融合させるパートナーソリューションの重要性が、改めて注目されています。

こうした中、本展では、誰もが知るIP・新進気鋭のキャラクター、多岐にわたるクリエイター、最新鋭の映像・CG技術、そしてビジネスに革新をもたらすXR・メタバースから初登場のファンコミュニティ領域まで、次世代のコンテンツビジネスを牽引するサービス・技術が一堂に集まります。

会期最終日までの
PV数：1,181
転載数：25

世界中から800超のキャラクター&ブランドが集結！「第19回 ライセンシング ジャパン」2024年6月17日（水）～19日（金）開催

“暮らし活”の定着、カブセルトイの増大、商業権コソウの広がり、企業のIP活用が「日常の常態」へ

RX Japan合同会社 2024年5月29日 13時00分

RX Japan合同会社（本社：東京都中央区、代表執行役員社長：田中 忠恵）は、2024年6月17日（水）～19日（金）の3日間、東京ビッグサイトにて、「第19回 ライセンシング ジャパン」（「第19回 コンテンツ東京」内）を開催します。



日本のライセンス市場は、かつてのアニメ・マンガを中心とした市場から、より人々の日常やライフスタイルそのものに深く結びつく存在へと進化しています。例えば、近年、量子メーカーのロングセラー製品のキャラクターは「商品売り場」を超え、アパレルや雑貨、多岐にわたるグッズへと展開を広げています。その背景には、幅広い世代における「暮らし活」の定着に加え、近年のカブセルトイブーム、企業コラボの活性化に伴い、従来の「キャラクター」だけでなく、「ブランド」「商品」「ロゴ」そのものが「プロパティ」として広く活用されつつある環境が背景にあります。さらに2024年には日本国際商標協会がIP（知的財産）の活用拡大を推進する“など、IPを戦略的なビジネス資産として、戦略的に活用していく動きも社会的に広がっています。

こうした潮流のもと、「ライセンシング ジャパン」には、マンガの「ワンピース」や「ドラゴンボール」などの食品・菓子ブランドをはじめ、ロゴやブランド資産を活用する「SUGAR U」、さらにライセンス、OEM/ODM、CAPOなど、世界から800を超えるキャラクター・ブランド（IP/プロパティ）が参集。商品開発・商品権コソウ・ライセンス・宣伝キャンペーンなど、企業の課題に合わせた「最適なソリューション」を提案する場として、2024年にわたって開催されます。

会期最終日までの
PV数：1,312
転載数：22

【日本キャラクター大賞2026】表彰式を6月17日（水）13時より開催！@東京ビッグサイト

表彰式でグランプリを発表！

RX Japan合同会社 2024年5月20日 13時00分

RX Japan合同会社（本社：東京都中央区、代表執行役員社長：田中 忠恵）は、2024年6月17日（水）～19日（金）の3日間、東京ビッグサイトにて、「コンテンツ東京 2024」を開催します。

会期初日の6月17日（水）には、本展の隣接会場である「ライセンシング ジャパン」の会場内にて、日本を代表するキャラクターやプロパティを表彰する「日本キャラクター大賞2026」の表彰式を開催し、各賞の表彰式を行います（主催：一般社団法人キャラクターブランド・ライセンス協会、共催：RX Japan合同会社）。



前年に最も活躍したキャラクターを部門別に3日間展示！グランプリは会場で決定します。

会期では、「日本キャラクター大賞2026」の受賞プロパティを展示予定で、現在決定されているキャラクターやブランドの最新トレンドを一度に把握できる貴重な機会となります。ぜひご覧ください。

※本賞は2023年の日本キャラクター大賞の受賞者です。

前回は（2023年7月）開催時は「いちごのけやき」が2年連続グランプリを受賞しました。

今年の本命はどのキャラクターに輝くのか、「日本キャラクター大賞2026」の受賞プロパティは近日発表予定。また、注目となるグランプリは当日会場で決定・発表します。

会期最終日までの
PV数：1,350
転載数：31

VRChatxビジネス活用最新情報をリアルで体験！【第19回 コンテンツ東京】

IP・エンタメ領域に広がる新たなファン経済を、2024年6月17日から開催する「VRChat Entertainment & IP Showcase」にて開催

RX Japan合同会社 2024年6月10日 14時00分

RX Japan合同会社は、2024年6月17日（水）～19日（金）東京ビッグサイトで開催する「第19回 コンテンツ東京」内にて、世界最大級の没入型ソーシャルプラットフォーム「VRChat」のビジネス活用をテーマにした特別企画「VRChat Entertainment & IP Showcase」を開催します。

本企画は、IP・エンタメ領域におけるVRChat活用の最新情報、リアルで体験できる特別展示、出展企業による展示・相談に加え、実際の企業事例をもとにした特別講演を通じて、IPやキャラクター・コンテンツを「見るもの」から「参加する体験」へ広げるヒントを提供します。



ファンとの接点は、「届ける」から「参加する」へ

近年、IPやエンタメコンテンツの接点は、作品を届ける、伝達を配する、イベントに出席するだけでは不十分になりつつあります。ユーザーがその世界に入り、誰かと会い、語り、遊び、共有することで、コンテンツの熱量が広がっていく。そうした参加型の体験設計が、ファンとの関係づくりに欠かせない要素となっています。

その新しいファン接点として、活用されるべきのが、VRChatです。

会期最終日までの
PV数：484
転載数：22

掲載・放送メディア（一部抜粋、順不同）

■ TV

- 6/17（水）テレビ東京「WBS」
- 6/18（木）フジテレビ「めざましテレビ」
- 6/18（木）フジテレビ「ノンストップ」
- 6/18（木）毎日放送「タダイマ！」
- 6/18（木）TOKYO MX「堀潤 Live Junction」
- 6/19（金）TOKYO MX「Wake up 7」

■ Web

- グノシー
- Game Business
- Koubo
- Tokyo Now
- 風傳媒日本語版
- SmartNews
- 日テレ NEWS NNN
- AdverTimes
- ENCOUNT
- ORICON NEWS
- 推し楽
- 攻略大百科
- プリント&プロモーション
- まいなびニュース
- TOKYO MX …など

■ 新聞・雑誌

- 6/1（月）映像新聞社「2026年6月-7月の映像・情報通信関連行事」
- 6/1（月）新聞之新聞社「RXジャパン 「第19回コンテンツ東京」」
- 6/10（水）B-maga「Contents Information」



SNSの活用

公式SNSを通じて、来場に向けたきめ細かな情報発信を実施しました。また、Xでは出展社および来場者の投稿をリポストすることで、リアル展示会の盛り上がりを見えやすくし、来場意欲の向上につなげました。

Facebookの投稿 (一部抜粋)

コンテンツ東京 CONTENT TOKYO
5月25日

ブランドの世界観に合うIP、なかなか見つからない。
次の企画は、会場で「出会う→組む」まで一気通貫で進めよう。

- ・IPを探す・活用するなら、**#ライセンスジャパン** (候補IPとの出会い)
- ・IPと一緒に作るなら、クリエイターEXPO (世界観を形にするパートナー探し)

次の企画を前に進める3日間。
来場登録 (無料・事前登録制) はこちら
<http://spkl.io/6189Ah7tX>

2026年6月17日 (水) ~ 19日 (金)
東京ビッグサイト

#コンテンツ東京

CONTENT TOKYO 2026/6/17 (水) ~ 19 (金)
東京ビッグサイト

**ブランドの世界観に合うIP、
なかなか見つからない。**

次の企画は、会場で「出会う→組む」まで一気通貫で進めよう。

- ✓ **ライセンスジャパン**
- ✓ **クリエイターEXPO**

#あなたの課題に、答えがある。来場登録はこちら

コンテンツ東京 CONTENT TOKYO
6月3日

【キャラクターイベント開催】
第19回 **#コンテンツ東京** (6/17~19) に、ここでしか見られないキャラクターたちが大集合!

イベント内容

- ✓ 毎日開催: ウェルカムグリーティング・キャラクターパレード
- ✓ 6/17開催: キャラクター大撮影会
出演予定キャラ例: カナヘイの小動物/クッピーラムネ/aibo など

▼詳細・来場登録 (無料)
<http://spkl.io/618776WPF>

※実施時間・場所は変更となる場合があります
※本展は商談展のため、一般の方はご入場いただけません

#キャラパレ

CONTENT TOKYO 2026/6/17 (水) ~ 19 (金)
東京ビッグサイト

ここでしか見られないキャラクターたちが大集合!
連日開催 キャラクターイベント



コンテンツ東京 CONTENT TOKYO
6月5日

【直前決定 | 注目セミナー】
くつきー! (野性爆弾) さん × ゆりやんレトリィバァさん 登壇

“記憶に残るコンテンツ”は、どう生まれるのでしょうか。

6月19日 (金)、東京ビッグサイトで開催する特別講演「世界観で人を惹きつけるコンテンツづくり」では、「引かかる」キャラクターや世界観はどう生まれるのか、そして、量産時代に“違和感”がなぜ武器になるのかを掘り下げます。

動画・SNS・配信プラットフォームの拡大により、日々膨大なコンテンツが生まれる今だからこそ、“人の記憶に残る表現”のヒントを得たい方におすすめのセッションです。

6/19 (金) 15:00 ~ 16:00
東京ビッグサイト
参加無料 (事前登録制)
ご参加はこちら
<http://spkl.io/61897B9Gd>

#コンテンツ東京

CONTENT TOKYO 特別講演
“引かかる”は、どう作られるのか?
～量産時代に、“違和感”が武器になる理由～
6月19日 (金) 15:00 ~ 16:00
東京ビッグサイト



吉本興業 (株)
芸人
くつきー! (野性爆弾)



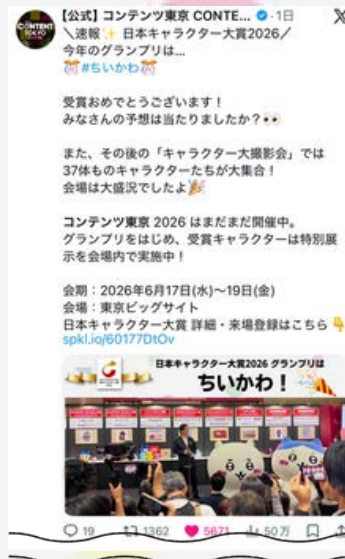
吉本興業 (株)
芸人
ゆりやんレトリィバァ

公式Xでは、積極的に「#（ハッシュタグ）」の活用を呼びかけました。

#コンテンツ東京 #ライセンシングジャパン #クリエイターEXPO #クリエポ #こんまる #こみゅぱ #キャラパレ #ウェルグリ
#キャラクター大撮影会 #mugen など… 出展企業・来場者の皆様と展示会の熱気を共有しました。

■Xの投稿（一部抜粋）

公式Xはこちら



5.Connect TOKYO

～ “つながり” がひらく、新たなクリエイティブへのきっかけの場～

コンテンツ東京の会期後に交流会を実施しました。

多様なジャンルの出展社をはじめ、コンテンツ業界に関わる様々な参加者との交流を通じて、新たなアイデア・事業連携・価値創出のきっかけになり、クリエイティブな発想を“つなぐ”、次の時代のコンテンツ、マーケティングを生む—そんな共創の第一歩となる場を目指し開催しました。



6. 来場者向けサービス

6-1. サービスカウンター

NOPE（ノープ）ドリンクカウンター

メーカー界隈で注目される『NOPE』のドリンクカウンターを設置。来場者の知的好奇心を刺激するコンテンツとして、多くの方がカウンターに訪れました。



出展製品・サービス案内カウンター

来場者が求める製品・サービス・出展社とのマッチングを促進するため、ご案内カウンターを会場各所に設置しました。来場者のニーズをヒアリングしながら最適な出展ブースをご案内し、来場者の回遊性向上と出展社との交流促進につなげました。



6-2. 展示会ナビ

来場者が「出会いたい」企業・製品・サービス・IPを見つけやすいように「展示会ナビ」の配布や看板設置を行いました。

CONTENT TOKYO
IXR・メタパス総合展

あなたの課題に、**答え**がある。 まずは**展示会ナビ**をチェック！

RX

左記の会場レイアウト図で展示会の位置を確認!		商品・サービスの魅力をうまく伝えたい	キャンペーン・プロモーション企画をマンダリしている	制作・企業パートナーを見つめたい	制作内容・効果を知りたい	審査が伸び悩んでいる	リピーター・ファンを増やしたい	新商品の声や商品・企画に活かしたい	体験価値を高めたい	新規顧客を獲得したい	IP・キャラクターを商品・サービスに活かしたい
展示会	クリエイティブ・マーケティング EXPO	○	○	○	○	○				○	
	コミュニケーションデザイン EXPO	○	○	○	○	○		○	○		
	クリエイター EXPO	○	○	○	○	○					○
	映像・CG制作展	○	○	○	○	○					
	ファンコミュニティマーケティング EXPO	○		○			○	○	○		
	ライセンシングジャパン		○	○		○					○
	イマーシブテクノロジー EXPO			○					○	○	
	CONTENT Hub	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	XIR・メタパス総合展	○						○	○	○	

お目当ての会社の探し方

QRコードを読み取り、検索する。

① 会社名を入力して検索
② 検索結果が表示されます。
③ 気になる会社をクリックすると詳細ページが開きます。

資料をスマホで持ち帰ろう?

① アプリをダウンロードし起動します。
② ログイン画面でメールアドレスとパスワードを入力します。
③ ログイン完了後、マイページから資料をダウンロードできます。

記号の見方

- 特におすすめ
- おすすめ

もっと聞きたい! そんな方は マッチングカウンターへお越しください

- 自分向けのオススメ企業を教えてほしい
- 海外出版社と話がしたい
- 会場案内図に印をつけてほしい
- 課題をクリアにするところから相談したい など

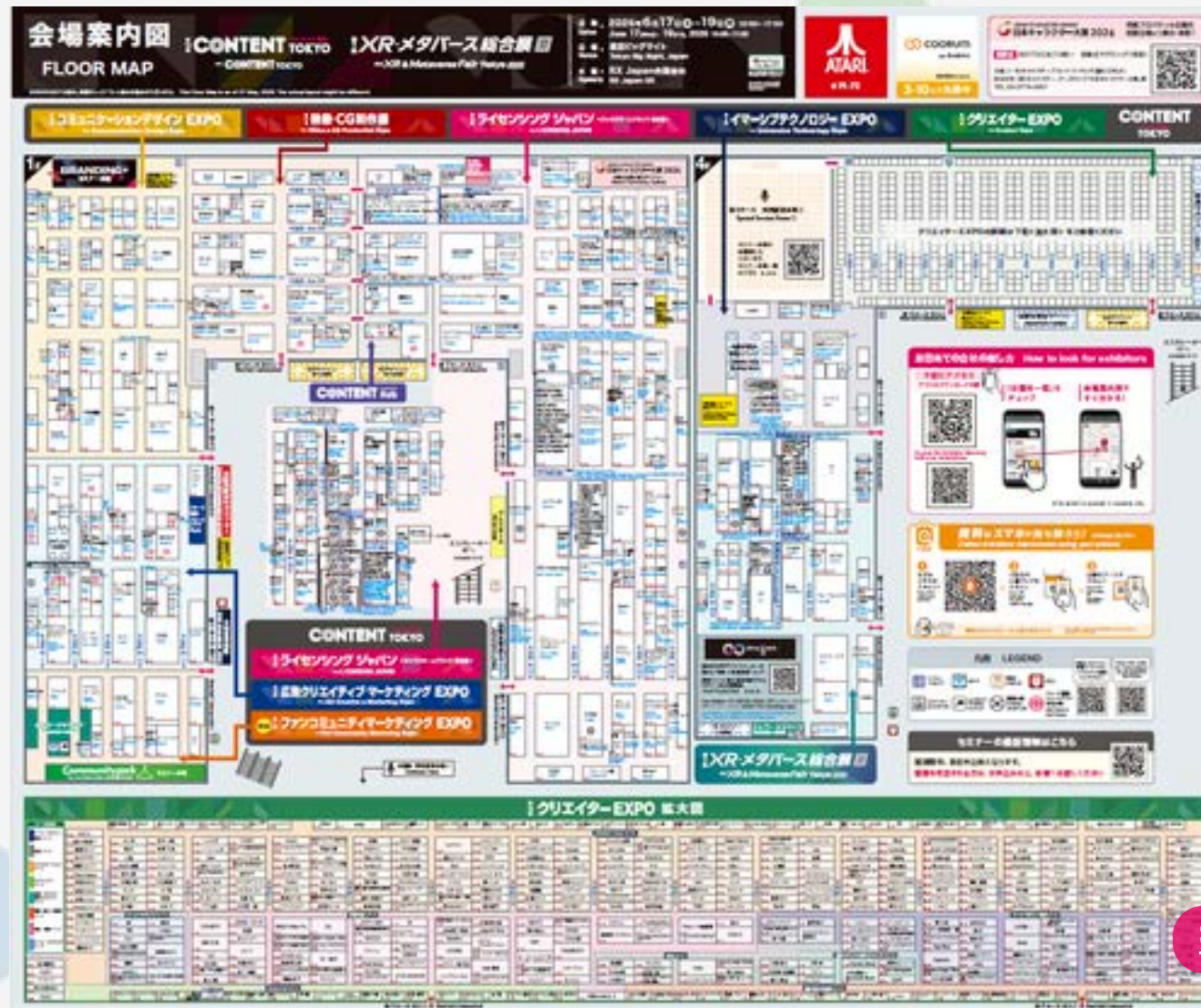
「展示会ナビ」を見る来場者



7. 出展社について

7-1. 会場案内図

東京ビッグサイト（西展示棟）で開催された、コンテンツ東京およびXR・メタバース総合展の出展企業、パビリオンを掲載。また会場内のイベント・来場者向けサービスなどを網羅。



拡大して見る

7-2. 出展社一覧

第19回 ライセンシングジャパン

アートに恋する天保山ギャラリー
 (株) RS BRANDING DESIGN
 (株) ICONIX CO., LTD.
 アイビーフォー (株)
 (株) AIPLEX
 (株) 秋田ケーブルテレビ
 (株) アトゥンズ
 (株) アドフロ
 (株) Animi
 (株) アノサAI
 (株) アミューズ
 (株) アンドエイト
 (株) eプリントサービス
 (株) イーブンイーエヌティー
 (株) イオンファンタジー
 イラストレーター こまち
 (株) イングラム
 インフォレンス (株)
 ウィシイ クリエイティブ
 (株) エイケン
 エイチジェイカルチャー (株)
 (株) エール
 (株) SNK
 エスジェイワールド
 NHN PlayArt (株)
 (株) L&K Japan
 エンタメプリント
 大洞印刷 (株)
 キリマルラーメンの小笠原製粉
 お茶犬
 オリオンビール (株)
 (有) ガイア
 (株) 偕成社
 カクタイ製菓 (株)
 (株) Gakken
 (株) 学研ステイフル
 (株) KADOKAWA
 金沢市産業政策課
 (株) カミオジャパン
 韓国コンテンツ振興院
 起重集文化伝媒有限公司

キャッチ！ティニピン
 (株) キャラクター・データバンク
 (一社) キャラクターブランド・ライセンス協会
 (株) 京田クリエーション
 京都府 商工労働観光部産業振興課
 キングレコード (株)
 (株) 金の星社
 (株) KUU
 (株) クオラス
 Kucch
 (株) グッドスミス
 (株) グリーンキャメル
 (有) グリーンルーム
 (株) Creadom8
 (有) クリエイティブハウスポケット
 (株) クリエイティブヨーコ
 (有) グローバルアート ギフト
 (株) K VISION INC.
 (株) K-Alliance
 幸盛 (株)
 KOCCA CKL TOKYO
 (株) 壽屋
 コピーライツアジア (株)
 (株) ContentAge
 (株) コンテンツセブン
 (株) ザ・ルーシー・カンパニー
 (有) ザロケットゴールドスター
 サントリービバレッジ&フード (株)
 (株) サンバイトクリエイティブジャパン
 (株) 三洋堂
 (株) サンリオ
 しあわせ乳業 (株)
 (株) ジー・プリンテック
 (株) J R 東海エージェンシー
 ShiZan (株)
 (株) シティコネクション
 (株) シモジマ
 シヤチハタ (株)
 (株) JAMMY
 (株) 集英社DeNAプロジェクト

(株) 主婦の友社
 (株) 昭文社
 (株) 神宮館
 (株) スカイウォーク
 (株) スカラー
 SUKIX (株)
 (株) スゴイクレアル
 (株) スタイルライフホールディングス
 プラザスタイルカンパニー
 (株) スタジオナゲット
 (株) SUBARU
 (株) スモール・プラネット
 (株) セキグチ
 (株) ソウルクリエイティブ
 (株) ソニー・クリエイティブプロダクツ
 ソニーグループ (株)
 タイ国政府商務省国際貿易振興局 (DITP)
 ダイナコムウェア (株)
 (株) 宝塚クリエイティブアーツ
 (株) タカラトミー
 (株) タトル・モリエージェンシー
 田中手帳 (株)
 (株) タビオカ
 田村駒ビルケンプロジェクト
 (株) 地球の歩き方
 (株) 千葉ロッテマリーンズ
 (株) DCC ENT
 (株) T S I
 (株) ティニスブーン
 (株) デジタル・メディア・ラボ
 (株) 手塚プロダクション
 (株) テレビ東京
 (株) テレビ東京コミュニケーションズ
 東映 (株)
 (株) TOKYO TOWER
 (株) トップス
 (株) トムス・エンタテインメント
 (株) 内藤デザイン研究所
 (株) ナカジマコーポレーション
 日本弁理士会
 にゃおじょうさん
 パーフェクトビギー
 ハイスピリッツアンドユウ (株)
 (株) パイロットコーポレーション
 (株) パイン・クリエイト
 (株) ハタポップワークス
 Happyくじ
 原野莉莎Art Design
 阪急電鉄 (株)
 (株) バンダイナムコエクスペリエンス
 (株) バンダイナムコフィルムワークス

Handmade Creative (株)
 (株) ビー・エヌ
 ビーズ (株)
 (株) PPP
 ビーブル・アンド・ストーリー
 ピカソインターナショナルジャパン (株)
 ビクターエンタテインメント (株)
 (株) ビジョンエンタテインメント
 (株) 日立システムズ
 (株) 日比谷花壇
 (株) PINK TOKYO JAPAN
 ファングッズ (株)
 (株) fantasy village
 不易糊工業 (株)
 HK FOREVER INT'L GROUP CO., LTD
 (株) Brushup
 (株) FLUFFY HOUSE
 (株) プリアンファ
 ブルーリボンカンパニー
 古川紙工 (株)
 (株) フレーベル館
 (株) Plott
 フロンティア (株)
 (株) フロンティアワークス
 (株) 星澤
 (株) ボブラ社
 ホラグチ カヨ
 香港貿易発展局
 MYMEDIABOX
 マリオンクレーブ
 (株) ミキサー
 (株) Mizkan
 美保猫猫
 (株) Minto
 (株) MUGENUP
 メディアリンク (株)
 迷母豊盛 (株)
 memorif.
 (株) モンスターライオット
 ヤンマーブランドアセットデザイン (株)
 友金通商 (株)
 ライフスタイルカンパニー (株)
 LINE Friends Japan (株)
 ラナ・エンタテインメント (株)
 (株) リアライズ
 リサ・エバーファッション (有)
 (株) レバーン
 (株) ロクリン社
 (株) ロッテホールディングス
 (株) ワカスタジオ
 ワヨー (株)

第19回 ライセンシングジャパン

(株) ワン・パブリッシング
1982kids
2SPOT Communications CO., LTD.
A.LICENSING & CO., LTD.
ANIMETIX CO., LTD.
APEX Creators Agency LTD.
Atari Interactive INC.
BASH CO., LTD.
BUGCAT CAPOO CO., LTD.
C&C Revolution
Ching Ching Stationery CO., LTD.
COCODRONE CO., LTD.
CUTESY L.L.C.
東莞市耀輝工藝禮品有限公司
DONUTPEACH Inc.
G Innovation Health CO., LTD.
Greenie & Elfie CO., LTD.
Guangzhou Golden Island Cultural and Creative CO., LTD.
GYEONGNAM CULTURE AND ARTS FOUNDATION
Himood Design Co., Ltd.
HNF CORPORATION
Holo Solution INC.
Hu Creates CO., LTD.
IFNEWORLD CO., LTD.
IFORM INC.
IGNITE World Public Company Limited
INABOOTH CO.
INCHEON TECHNOPARK
Jimmy S.P.A. Plus CO., LTD.
Kai3 Publishing LIMITED
Kang Hsuan Educational Publishing Group 股份有限公司
KIN HEI International CO., LTD.
KoKoPang INC.
Liffolab CO., LTD.
Lillybarn
MIMI WORLDWILD CO., LTD.
MNB INC.
MODERN WOMEN DESIGN STUDIO
MONDAY BRUCE
MOROISLAND Inc. CO.
Moving Pictures Co., Ltd.
MuseBlossom CO., LTD.
NeFaFa - by ETA
Nemoz Lab CO., INC.
Nozomii Creative CO., LTD.
OCON INC.
Prompt Factory CO., LTD.
Renrong Culture & Creativity CO., LTD.
SHIBUDI CO., LTD.
SHOPFANPICK CO., LTD.
SilentTech CO., LTD.
SmileyWorld
SNAPTAG
Studio iLYA Animation intl.
SUNGLIN INTERNATIONAL DESIGN CO., LTD.
Sunny Fiber Industrial CO., LTD.
Sunthingood CO., LTD.
Suzhou Portal Cultural Media CO., LTD.
Sweet Summer CO., LTD.
TAITRA
Taiwan Creative Content Agency (TAICCA)
TakeOne Company
The Happy Fruit Farm CO., LTD.
The Pinkfong Company INC.
Twinverse CO., LTD.
VRECORD CO., LTD.
Warbie Yama
WDOG
WVenzhou 360 Infatable Co., Ltd.
XRX CO., LTD.
ZIPSHOWKOREA CO., LTD.

第18回 クリエイター EXPO

アートボード
あいかわ ゆみ
アイティーオー デザインプロダクション
蒼ao
碧
あおいあめ
akAgi
アカネ
AKIO.K
秋カヲリ
秋葉あきこ
秋晴
あきやま ひとみ
秋山正義
あきやま りか
浅田セイホウ
AJICO DESIGN
アシタデザイン
あずきみみこ
AZUCLA
azbiin
東 小鳳
アップライン 上筋英彌
作曲家 阿藤舞
Atelier Happy Days
アトリエヤマダ
アブソリュートゼロ
あべひろし
雨池泰佑
雨音うたた
あめかし
Ayaito
新垣れいみ
荒木みのり
アラキユウジ
有田ようこ
有原 正流
有真 佑
YUTAFILMS/安齋優太
あんまん
イイダミカ
いいの いちる
いからしひろき
井川 コーイチ
イクタケマコト
池田蔵人
いしいさくら
石居里佳
イシクラユカ
イシバシイラストファッションワークス
いしやま暁子
いたの なつみ
いたばしともこ
いたみ たつよし(りかめがね)
壺原なが
射手矢ゆう
イトウケイイチロウ
いとう良一
いとこ
いながきあやこ
いぬ子
維吹
イマシブ
イユダ エマ
イラスト制作所 はれ
イラストレーターSaya
入江 桜
岩瀬 由布子
イワセレイラ
イワタニユウスケ
いんちょー
インパルスデザイン
VISUAL COLOR
WithEntertainment
上野 紋
webshop
UEMUKI
魚谷 彩
ウォルナッツ・クレイワークスタジオ
UQiYO
羽吹和家
海夏
APREELS
エキソチカ
eskimo
越前菜都子
江戸川南斎
Anyana (エニーナ)
emi naho
EMyu Girls
えむとん
enju (重松延寿)
エンソウスタジオ
桜祐

第18回 クリエイター EXPO

大河原一樹
大久保浩秀
おおくわあや
大崎 メグミ
オオジカオリ
大島悠
オーセントライク&インターポジション
大田美穂子
大塚朗
オーモリシンジ
岡嶋 とも
OCTA CREATION
奥村ゆい
桶沢
オジマプロダクション
オダケイコ
お手伝い屋さん
Otoneko Music
乙原コウ
尾上 佳久
obetomo
オリド マキ
恢恢デザイン
海岸通デザイン
kagaribi films
カケラ
caco
柏原昇店
春日 章宏
和羽書道
かつまれい
かとうだいすけ -Obichan and friends-
加藤のりこ
カトウ ヨシミ
かとり その
かなさこ あゆむ
kanade
金子 依都
かねこみほ
カフヴィ ヤルヴィ
かまあ〜
カルテット・イマジナリオ
かるめ
カルル
Kawai Satomi
かわしたハル
川瀬ホシナ

川本 まる
河南好美
かんの あや
Kii Design
KEEMA
gimo (ギーモ)
kisa
キタ
北川ともあき
キタハラケンタ
北窓優太
キッカケ
キツマオ
kinari / 佐藤智也
絹越まこと
ki_no
きのつら
kimu
木村 K
Kyoko.
きょうつべ
キョウデザイン事務所
恐竜イラストレーター・ケータ
切り絵 すがみほこ
CUBLUZ
98
楠田 ひでお
楠美マユラ
ぐで太郎。
熊谷まさ丸
熊谷雄太
グリーンエレファント
GROW UP
黒岡めぐみ
くろくまデザイン
黒田アサキ
やぎのいえイラスト制作所
K子
KEIZO
月曜のマミンカ
小石川カナリ
光琳
小里
後藤久美子
ゴトウマキエ
琥珀雨
小林 ミサキ

こまきあい
駒々ゴマ
コマワリ
CoL
これなか えり
コワゾー@怖くてゾッとする体験型ホラー
Saari design studio
Saito.
三枝 徹
さかがわ成美
榊原ますみ
阪本親則
坂本 七帆
さく 兎
桜色あお
ササキサキコ
sakki
さっちゃん
佐藤 憲太郎
サナダシン
Samille
samillia (サミリア)
SARUTO
爽 あゆみ
seesaw.
Cidre
Motion LAB by J.ハイド
塩川 誠
Xion
鹿助
Signalize
穴戸傘子
システムエンジニア 古家康裕
ZISOKU
志月
紫桃ゆかり
志成堂工務店
しのみえ ずも
柴田純与
島田 恵津子
フォトグラファー清水健太郎
志水 吹歌
JAM FILM
Juicy
しゅんぶん
正重 智生
食品造形ディレクター 藤井裕子

シライカズアキ
しららぎ
しろくまコロ
杉浦由紀
SUKIyaki
すけ
鈴木 愛
すずなごん
Style.T.84
スタジオコークス
STUDIO JIJI
studio 奏景
スタジオハツガ
スタジオピーボウズ (写真、動画)
月出里
ステラ・ワークス
Subin
スマイル・パブルス
澄ノしお
zest
せとうちドラマ
瀬戸 ほしみ
そうだ あずさ
Daiki Nakagawa
たかな かな
タカハシ カツヒコ
Takahashi Ton..
高畠翼
タカンボ
滝野川レコード
竹内浩務
たけひと
たけもん
田代 物語を大切に
多田あゆ実
ただちしゅんた
田中健一
田中美枝
たのことは
Dahaabit
Daffy
田淵正敏
W2STUDIO
チアイズ クリエイション ミュージック
チカフジアヤカ
千野エー
チャン・ヒジョン

第18回 クリエイター EXPO

chalksleepers
 チョッちゃん
 月星開理
 ツナチナツ
 水流 章吾
 Dsuke
 TiM
 ディンブラ
 デザイン書道家 一華
 デザイン書道家 玲月
 手づくりはんこ史緒
 DEPO LABO
 トイアンナ
 都彩珠緒
 TOHEARTS
 TOKYOGUNS
 東狐
 動植物イラストレーター夏雪 (なせつ)
 toudou ai
 都光
 床山すずり
 とっと
 トネコ
 TOMO
 豊岡 絵理子
 TRI-PIXEL
 動楽猫 (とらねこ)
 鳥居志帆
 TRICO.
 TORICOSHA イシイキヨコ
 ドローン・アーキビスト
 内藤 晶
 NIGHT CIRCUS
 なえなえみる
 ナガイリナ
 Nagaoka Design Office
 長崎 望美
 なかしまみず
 中曾翠香
 ナカニシ ヒカル
 ナカニシリョウ
 永見 薫
 なかむら りか
 中本和伸
 ナガラヨリ
 なっけん
 nuts

NANA GOLD
 七月マイ
 七魚
 波打ベロ子
 なるしまなる
 成瀬瞳
 鳴瀬りこ
 NANJO Video Pro.
 ナンバーズー
 新居 直明
 ニエマツリ
 2月
 西嶋 裕之
 MOST-KOBE
 ニヘイハルキ
 NiMaruHachi_3
 沼田健
 ねぎデ
 猫田鈴尾
 NOISE FILMWORKS
 野口悠治
 Nodoka
 野村紹夫 [ROUTE11]
 Vacation
 Hagi Miyo
 萩原まお(解説イラスト)
 はくあり
 バスカットディレクション
 vasb
 端写真映像事務所
 Hachi
 ハナイナホ
 華緒はな
 はのい能登
 林エリカ
 早瀬あやき
 ハラダリヤコ
 hr_erc(ハリー)
 VLD
 はるこねこ
 hanco makkey+ コウノマキ
 ハンザワ アツミ
 ハンジョンボム
 ひかにゃん
 Hikari
 ひきたさわこ
 久森麻乃助

ビジネスライター 蜂巢 稔
 ひだの ひろし (幻奏)
 ひだまりもよう。
 日向かむい
 日夏なつお
 ひふみ 喜生
 Hiroko
 広野 りお
 Filmic / 中嶋優貴
 FourAngle/米山
 Focus & Graph Studio
 Photo Voices
 深蔵
 フクイヒロシ
 福島さつき
 福嶋 尚平
 藤井 美智子
 FUJIKO
 フジコ
 藤真拓哉
 ふde
 筆文字作家 千尋
 FRAGMENTS
 ブルートデザイン
 flavour
 Project MA 【MAマン】
 Bunnopen (ブンノペン)
 Bares
 星野聡子
 ぼち子。
 ポテトくん
 洞 智子
 堀越大輔
 堀部健和
 BONNOUM
 ☆まかりな☆
 牧森小倉
 真崎なこ
 マサキユミ
 まつしゅんや
 松田聡子
 松葉
 松村 紗輝
 真仲うか
 共創デザイン マナブデザイン
 真鍋りょうこ
 Mahina Art Okinawa

MAYUPY
 まりな
 まりもぐり
 マルオアキコ
 マルモリ
 ミアコ
 三上 鮎子
 みじょぐち/MIJOGUCHI
 水池俊夫
 水木 彩也子
 ミスミデザイン
 溝呂木陽 Sportscar graphic
 ミタテクラブ
 みト茶
 心和子
 Minamoto・I・I
 峰村ナレッシブレス
 みやざきこゆる
 ミヤジ
 宮下 直樹
 宮島信太郎
 宮田香里
 宮本明彦
 ミライエ
 ミライノ制作所
 milcah
 TOU
 Muga Kawakami
 Mugi
 mugl
 むつみ
 むと
 紫印
 ムラタトモコ
 むらまつしおり
 MEG FACTORY
 megumi_don
 Maison d' oeufs / yoshino nico
 メディカルグラフィックス
 Maf Cheung /Studio Momokyu
 める子
 めんたまんた
 もか汰
 mococi (モコチ)
 mozzu
 MOT8
 mono

第18回 クリエイター EXPO

紅葉あすか
momomosparkle
もりいち よう
morimaki.
森元 紀子
もんもん
八つ時 鳥子
yana
柳田 まち
やぶがみようこ
山口恵理香 (atelierERICA)
ヤマサキ ミノリ
山代政一
やまだなおと
山田ゆこ
山中正大
ヤム烈
侑 嘉
夕陽みか
Yuka Izuhara
ユキオミ
ゆっ太郎
夢乃泉
ゆわの
洋一制作
よこてさとめ
TAKATO YOKOYAMA
吉里 雪厘
吉田葉子
吉本七菜
夜宮ゆめは
LIFEKING
LUCKY ANIMAL MUSIC
ラディカルデザインオフィス
立体音響のMoonbow Music
りっと
rim works
竜右衛門
りよふ彦
Liryc CG Creative Studio
リンガフランカ
鱗粉あす
Leia
烈
ロココ・クリエイティブ
六本企画
LORIMER

ROROICHI
WordsMotion
涌井陽一
わくわく牧場
わたなべ おうみ
渡邊ちゃんと
わたなべのぶこ

第17回 映像・CG制作展

(株) アイ・フォスター
(株) 未来ビジョンムービー IDENCE
(合) Amused Art Japan
(株) アルデ
inout (株)
aicrew (株)
(一財) NHK財団
(株) F.D.I.
(株) ElEngine
(株) keepray
(株) Graft
(株) CLANG
(株) コードスリー
(株) サイドランチ
佐賀県
(株) サンアイズ
(株) スカイトップ
(株) スクウェア・エニックス イメージ・スタジオディビジョン
(株) スピンホイスト
(株) CeiRyu
SO-JU
DALIAN CHILLON INTERNATIONAL TRADE CO., LTD.
(株) TAWO
W CREATIVE (株)
(株) トラストスタジオ
(株) DoriRobo
日本テクノロジーソリューション (株)
(株) バイガウディ
(株) バックス
(株) Bambisha
ピクスタ (株)
ブライトコープ (株)
(株) BaseHub
漫画堂 (株)
(特非) メディア・アクセス・サポートセンター
(株) メルタ
(株) ラディウス・ファイブ
リーダー電子 (株)
(株) レクスト
(株) LAUNCH JAPAN
Antchain Technology PTE. LTD.
TikTok LIVE Creator Networks

第15回 広告クリエイティブ・マーケティング EXPO

AIQVE ONE (株)
 (株) アイディーエイ
 イグニサス (株)
 Wovn Technologies (株)
 (株) Utakata
 (株) AirSol
 (株) エコノミア
 オプティ (株)
 カバー (株)
 (株) グローバルマーケティング
 ゲーム実況グループ「ドズル社」
 佐川印刷 (株) (愛媛)
 ZIHEN (株)
 (株) ツードットブイ
 ティネクト (株)
 TechSuite (株)
 TOPVIEW JAPAN (株)
 TOPICO (株)
 NILTO
 (株) ネクステップ・ソリューションズ
 no plan
 (株) Hub Works
 (株) ビジュアル・プロセッシング・ジャパン
 (株) ヒューリズム
 (株) Final Aim
 (株) フェリエスト
 (株) Flyby
 (株) Brushup
 (株) ブランドクラウド
 フロンティア (株)
 (株) ベリサーブ
 (株) MOBEST
 (株) ユーザーローカル
 ラーニングス (株)
 (株) ラバン
 レバテック (株)
 (株) ロックミー
 AVATARMADE CO., LTD.

第15回 コミュニケーションデザイン EXPO

(株) アートフリーク
 (株) アイム
 (株) アクアスター
 (株) アドバンプレス
 (株) アマナ
 (株) イーストウエスト
 (株) インフォバーン
 (株) エー・ディ・エー
 (株) エージーエーコーポレーション
 (株) ELTOA
 (株) エレファントストーン
 (株) キックスターノ／ごっこランド
 キヤノンマーケティングジャパン (株)
 (株) 京田クリエーション
 good (株)
 (株) グレイ美術
 (株) ケーツーブレインズ
 (有) 向陽
 (株) ジャパン・ソーシャル・マーケティング
 (株) シンクスデザインングプロ
 Studio (株)
 (株) そうさす
 (株) たきコーポレーション
 (株) タナベコンサルティング
 CHEESE
 (株) ティ・エー・シー企画
 デジタルエクスペリエンス (株)
 手塚運輸 (株)
 (株) 東京アドデザイナーズ
 (株) 東京アドバタイジング
 (株) 東具
 名古屋テレビ放送 (メ〜テレ) (株)
 (公社) 日本広告制作協会
 (株) Burbank
 FABTONE INC.
 フォーシム
 (株) 北斗社
 (株) モフ
 (株) モリサワ
 rayout (株)
 (株) raw
 (株) ワンゴジウゴ

第2回 イマーシブテクノロジー EXPO

(株) インテック
 (株) OpenHeart
 (株) サンリオ
 シーズユニイト (株)
 (株) 松竹映像センター
 シンユニティグループ (シムディレクト・SWAG・タケナカ)
 (株) スパイス
 (株) 大丸松坂屋百貨店
 (株) デジタルリージョン
 TOKYO AVATAR GATE
 (株) ノイジークローク
 (株) Butterfly Dream Lab
 ブラックマジックデザイン (株)
 ヤマハ (株)
 (株) ヤマハミュージックジャパン
 (株) レボーン
 VRChat Inc.

1回 ファンコミュニティマーケティング EXPO

(株) アツラエ
 (株) Apas Port
 ANDCOCO (株)
 クラウドサーカス (株)
 coorum (コーラム)
 コミューン (株)
 (株) サブスパイア
 (株) 新都市生活研究所
 (株) 7c
 (同) DMM.com
 (株) フラッグ
 (株) ヤブリ
 (株) ユートニック

CONTENT Hub

(株) 講談社
 (株) ディー・エル・イー
 (株) TPコーポレーション東京X
 (株) HIKE
 (株) 博展
 バルス (株)

7.出展社について

7-3.出展社の声（一部抜粋）

私たちにとって日本での初出展であり、日本市場への初進出でもありました。恵まれた環境の中で、多くの新規顧客と出会うことができました。次回は、顧客との関係構築をさらに深めるとともに、より幅広い新規パートナーの開拓を目指しています。（海外出展社）

今回、初めての出展だったのでメリットを生かしきれたかはわからないのですが、BtoBサービスを立ち上げるにあたって出展し、とても有意義な展示会だったと考えています。

業界の専門家や潜在的なパートナーといった、ターゲット層の来場者と出会うことができました。商談の質は期待を上回り、これらのつながりが有意義な成果につながると確信しています。次回も、自社ソリューションを披露するために出展したいと考えています。

展示会として包括的であり、便利な交通やインフラ設備、来場者によるビジネス連携への積極的な参加、そして、ネットワーキングイベントの企画に至るまで、とても満足しています。（海外出展社）

ライセンス事業にご興味を持たれた方が多くブースを訪れてくださるため、満足度は高いです。また、着ぐるみ行進やお出迎えなど関心を引くようなアクティビティがあったのも好印象でした。

初回の出展という意味で「トライアル」だったことが多い中でも、非常に実りのある機会になったと感じています。なによりスタッフが楽しんでいたことが大きいです。

※出展社のアンケートより

8. 次回開催のご案内

2027年に20回目を迎える「コンテンツ東京」は、構成展示会を刷新しブランディング、クリエイティブ、コンテンツの価値を高める総合展として開催いたします。

新たに「コンテンツ東京」に加わるのは「ブランド共創 EXPO」

選ばれ続けるブランドを創るパートナーが一堂に、をテーマに下記3つのゾーンを設定しています。

- クリエイティブ戦略パートナー ゾーン・・・選ばれる「意味」を設計できる企業が出展
- ブランド・顧客体験デザイン ゾーン・・・選ばれる「体験」をつくる企業が出展
- ファンコミュニティマーケティング ゾーン・・・選ばれ続ける「関係」を構築できる企業が出展

また、ホットなトピックを扱う特別なエリアを設置

2027年は「ショート動画・ショートドラマ ARENA」“売れる・伝わる” ショート動画クリエイティブが集結します。



8.次回開催のご案内

展示会名 第20回 コンテンツ東京

会期 2027年6月23日（水）～25日（金） 10:00～17:00

会場 東京ビッグサイト（東展示棟）

主催 RX Japan合同会社

構成展示会

第20回 ライセンシングジャパン 第19回 クリエイター EXPO 第1回 ブランド共創 EXPO

特設エリア：CONTENT Hub 特設エリア：ショート動画・ショートドラマ ARENA

第20回 コンテンツ東京につきまして、出展をご検討される方にお渡しできる追加情報がございます

✓ 出展支援サービス ✓ 出展スペース ✓ 出展料金 …など

出展をご検討される方はコチラ



お問合せ

コンテンツ東京 事務局（主催者：RX Japan合同会社）

☎ 03-6739-4107

✉ content-tokyo.jp@rxglobal.com

🌐 <https://www.content-tokyo.jp/>