

◆法人名・屋号		◆事業種別
KAYOU 株式会社		自社 IP 保有・他社 IP を用いた TCG/CCG 及び雑貨製造
		◆マッチング参加の目的(☑してください)
◆都内所在地	東京都中央区日本橋	☑自社 IP のライセンス許諾
◆会社HP	https://kayou110.co.jp	☑OEM 先の開拓 ☑制作等の受発注
◆設立年	2024 年	☑新規事業アイデア ☐地域振興支援
◆1行キャッチ	中国最大級市場の IP 商品化実績で、日本・海外販路を共に拓く	
◆自社の持っているシーズ(IP・キャラクター・コンテンツ制作技術等 具体的に) ※動画があれば視聴 URL も		
<p>当社は中国市場において約 25 万店舗規模の販路を有し、IP ライセンスの取得から商品企画・販売までを一貫して展開しています。</p> <p>中国では 円谷プロダクション の ウルトラマン IP を用いたカード商品を発売し、市場において大きなシェアを獲得しました。</p> <p>また、マイリトルポニー など日本国外 IP も保有し、グローバルに商品展開しています。</p> <p>商品化可能なカテゴリは、カード・シール・アクリル・雑貨・文具(ボールペン、ノート等)と多岐にわたります。</p> <p>複数カテゴリを横断したシリーズ展開により、IP 価値の最大化を実現しています。</p>		
◆自社のコンテンツ(及びコンテンツ制作技術)が得意とするターゲット層／市場		
<p>当社のコンテンツおよびコンテンツ制作技術は、中国におけるカードゲーム市場を主戦場としており、同市場の約 7 割を占める規模で展開しています。</p> <p>メインターゲットは 6 歳～18 歳の小学生・中高生層で、コレクション性・継続性・世界観を重視した商品設計を強みとしています。</p> <p>特に成長期のユーザーが長期間楽しめるよう、シリーズ化や段階的な難易度・リアリティ設計を行っています。</p> <p>また近年は、中国市場で培ったノウハウを活かし、東南アジア、アメリカ合衆国、ヨーロッパ諸国においても販路開拓を開始しています。</p> <p>各地域の年齢層・文化・購買行動に合わせたローカライズ展開により、グローバル市場での拡大を進めています。</p>		
◆異業種企業とのコラボ・協業により実現したいこと		
<ul style="list-style-type: none">・玩具・エンターテインメント分野の企業との協業により、商品企画力・開発力を高め、新たな玩具企画ノウハウの獲得を図ります。・将来性のある IP やキャラクターとの連携を通じて、商品化権の獲得および中長期的な IP 育成・展開を実現したいと考えています。・文具メーカーやライフスタイル関連企業との協業により、キャラクターや世界観を活かした文具・関連商品のコラボ企画を推進します。・インフルエンサーやクリエイターとの連携による PR 施策を通じて、若年層を中心とした認知拡大とブランド価値向上を目指します。・さらに、日本市場における量販店、フランチャイズ、スーパーマーケット等の販路を開拓し、継続的かつ安定的な流通基盤の構築を目指します。		
◆マッチングで会いたい異業種企業(業種／商品アイテム／サービス他 具体的に)		
<ul style="list-style-type: none">・エンターテインメント商品や玩具分野において、企画立案・世界観設計・シリーズ開発を担う企画ブレーンやプロデュース会社・出版社、漫画家、イラストレーター、IP クリエイターなど、オリジナルコンテンツや IP を保有・創出するクリエイターおよび制作関連企業・筆記具、文具、玩具などの分野で、量販店・専門店・フランチャイズ等の販路を有するメーカーや流通企業 <p>これらのパートナーと協業することで、新たな IP・商品の創出および日本市場を中心とした事業拡大を目指しています。</p>		
◆異業種企業との商品や協業の実績 (具体的に)		
<p>現時点では、日本国内における異業種企業との商品開発や協業の実績は多くありません。</p> <p>一方で、中国および海外市場において培ってきた IP 商品化・シリーズ展開・大規模販路運営のノウハウを活かし、今後は異業種企業との協業を積極的に推進していきたいと考えています。</p>		