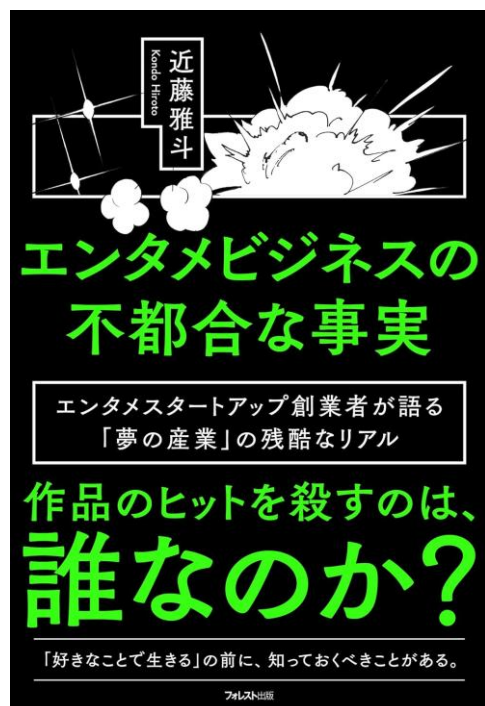


エンタメビジネスの不都合な事実

エンタメスタートアップ創業者が語る「夢の産業」の残酷なリアル

近藤雅斗



【CONTENTS】

- 第1章 なぜアニメ産業は「原作枯渇」に陥ったのか
- 第2章 大企業病がヒットを殺す
- 第3章 ヒットは「魂の宿る無駄」から生まれる
- 第4章 「可処分時間の奪い合い」は間違い
- 第5章 「良いもの」を作るだけでは届かない
- 第6章 ポリコレ・コンプラが創作を殺す
- 第7章 ヒットに「答え」はない
- 第8章 AI時代こそ、人が作る意味を問い直す

【書誌情報】

本体価格-----1850円
ISBN----- 978-4866803777
ページ数-----240
判型-----四六判

「エンタメは儲かる」 ——その常識は、幻想にすぎないのか？

ゲーム、アニメ、漫画、音楽。

日本が世界に誇るエンタメ産業は、いま国家戦略の中核として、かつてない期待を背負っている。

しかしその裏側で、現場では何が起きているのか。

原作枯渇、IP依存、安全志向によるクリエイティブの停滞——。

エンタメ産業は今、構造的な限界に直面している。

では、どうすればいいのか。

本書はその問いに対し、
3つの現実的な突破口を提示する。

【おもな読者イメージ】

- ☑ エンタメビジネスに挑むビジネスパーソン
- ☑ 創作と商業の狭間で苦しむクリエイター
- ☑ エンタメ業界で働く人々
- ☑ エンタメ業界に就職・転職を考えている人

【著者】

近藤雅斗（こんどう・ひろと）

株式会社BookBase 代表取締役社長／ダンガン文庫編集長。20歳から起業家として活動。現在は「出版から日本のコンテンツ業界を再構築する」をミッションに次世代出版社BookBaseを経営している。ラノベを愛する編集者で、ダンガン文庫を設立する。アニメ、動画配信、ゲームビジネスなどにも詳しく、Xでは「オタクペンギン（社長）」名義でさまざまなエンタメの業界事情を発信している。

初版 6,000部(2026年5月)