

2025年度

メディアガイド コスすぽっ！

SNSとイベントを繋ぐMCL戦略



目次

01 会社概要

02 主な事業内容

03 会社の強み

04 コスプレ市場価値

05 提供サービス

06 事例集

会社概要

会社名：ファイブゲート株式会社

所在地：東京都渋谷区元代々木町27番14号

代表：山下 雅弘

従業員数：50名

資本金：44,580千円

設立年：2003年

事業内容：インターネット事業



事業内容

弊社の主な事業について
まとめました。





– 世界をつなぐ、 コスプレの力で。 –

「コスプレ」という文化を通じて、企業・地域・世界中の人々をつなぐことを目指すコスプレ特化型プロデュース企画事務所。

私たちは「衣装制作」や「イベント運用」ととどまらず、キャスティング・イベント企画・SNS運用・ステージ、ブース制作・撮影・物販展開まで、コスプレに関わるすべての過程をノーストップでプロデュースします。



会社の強み

- ✓ 「コスプレ × 広告」に特化した広告代理店
- ✓ 国内外のイベント・企業との豊富なネットワーク
- ✓ プロコスプレイヤーキャスティング
- ✓ 海外市場における最新動向の知見

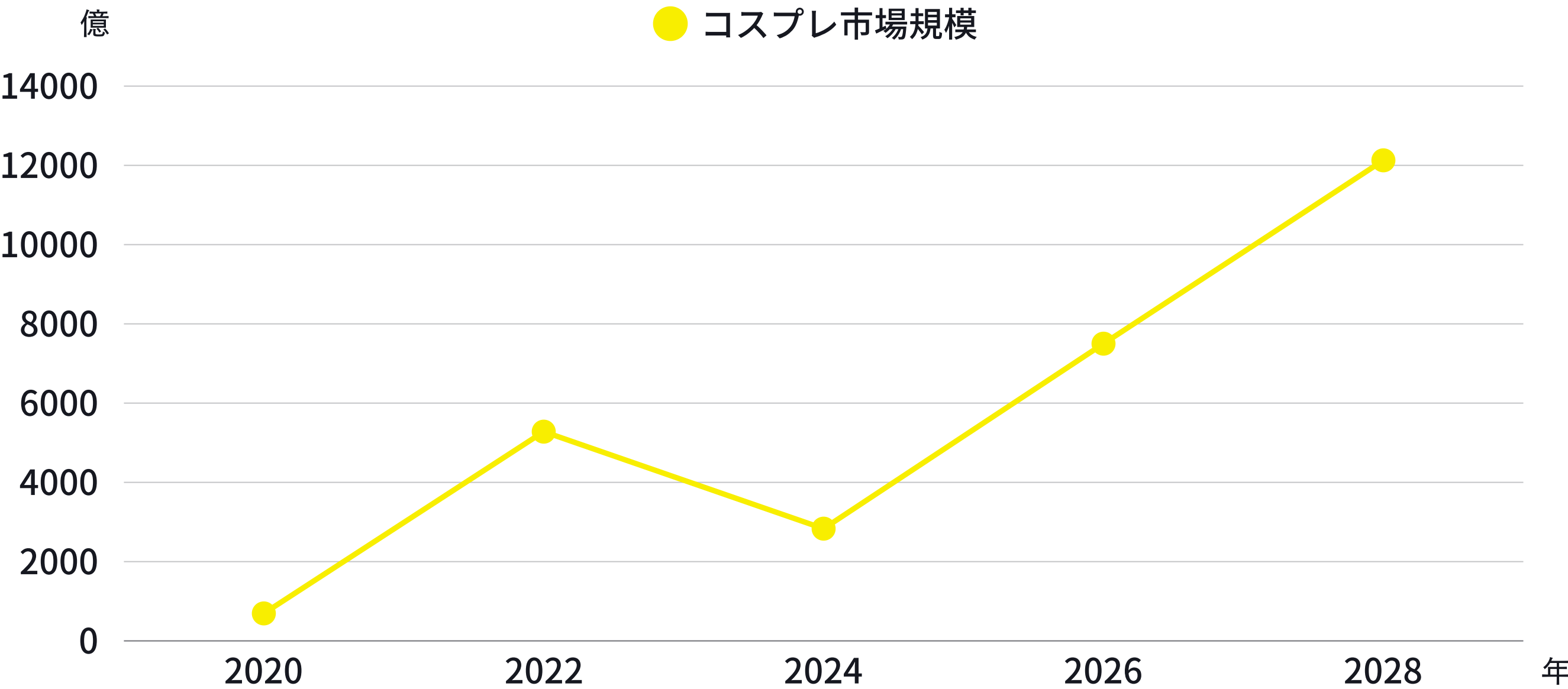
一言で言うと

**「コスプレ × 広告 × 海外展開」を一気通貫で
支援し、第二・第三のスターを育てる代理店。**

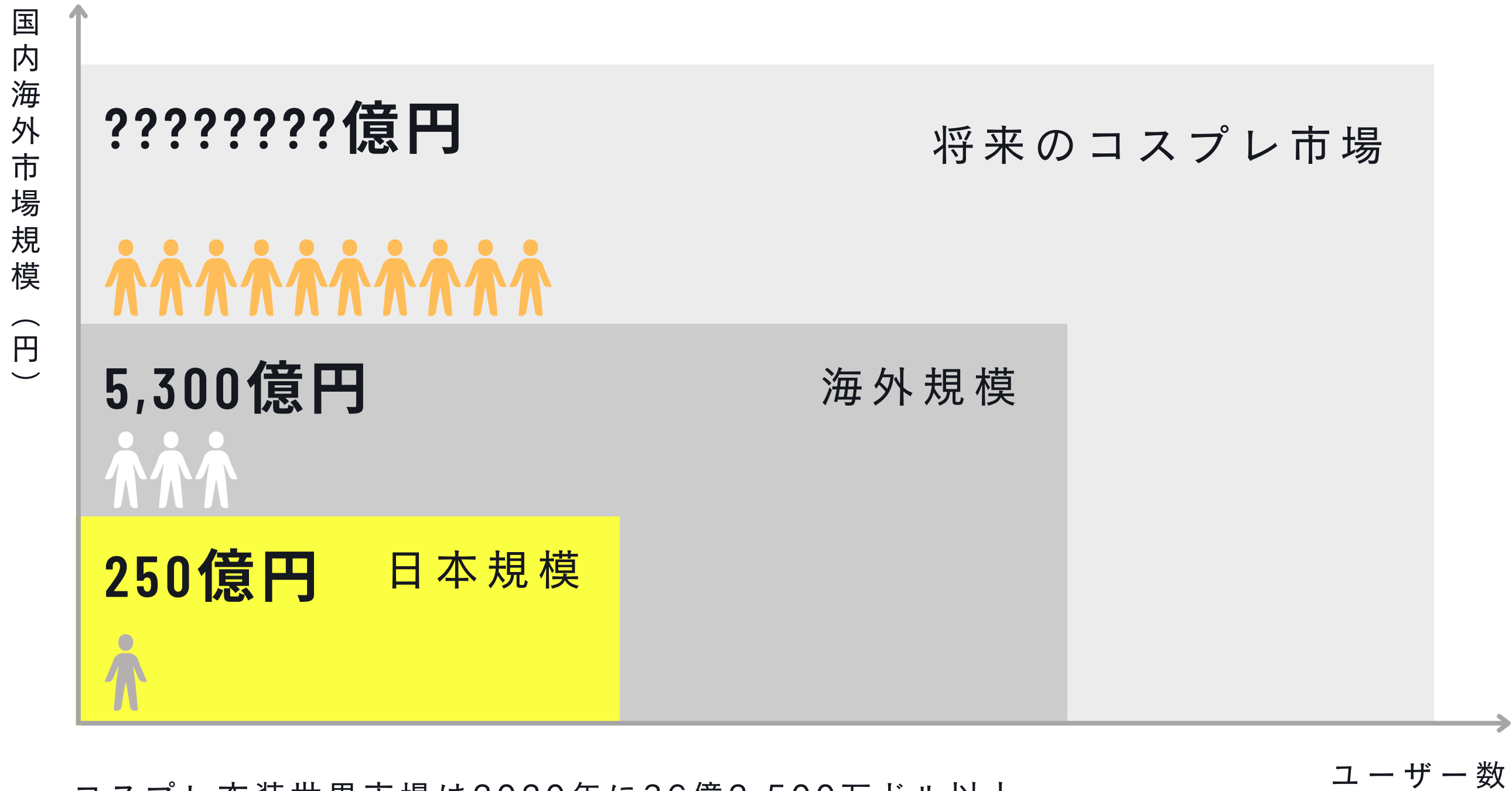
日本で活躍するコスプレイヤーが、国内外の広告案件で収益化できるプラットフォームを提供する。

コスプレ市場規模

コスプレ市場規模はコロナ禍を得ても尚、年々規模を拡大しています。



市場規模はこれから
まだまだ伸びる可能性がある。



コスプレ衣装世界市場は2020年に36億2,500万ドル以上。
日本の市場規模は2021年時点で250億円に達している。
アニメやゲームなど日本のエンターテインメントコンテンツの拡大と共に成長している。

世界のコスプレ市場価値と現状

国内市場

- ① ・ コスプレ＝「趣味」「副業」「芸能」の一部として認識されがち
- ・ Vチューバーやタレントに比べると広告案件が少ない
- ・ ゲーム・アニメ系プロモーションとの親和性は非常に高い

海外市場

- ① ・ アメリカ・ヨーロッパではオフラインイベントでコスプレがメイン集客要素
- ・ 中東でもアニメコンベンション市場が急成長
- ・ Vチューバー人気は低め → リアルコスプレイヤーの需要大

インバウンド vs アウトバウンド

ー 世界をつなぐ、 コスプレの力で。ー

日本では訪日外国人によるコスプレ体験需要は大きいものの企業案件での活用は少ない傾向にある。対照的に海外では、企業が積極的にコスプレをマーケティングに取り入れ、大規模イベントではタレント以上に注目される。

日本企業は著作権リスクを気にしすぎて活用に消極的である。

日本に来る観光客はコスプレ体験に大きな需要がある。でも企業の広告利用はまだ少ないね。



海外では逆だよ。企業が積極的にコスプレをマーケティングに使ってる。アニメエキスポではタレント以上に注目されることもある。



日本企業はなぜやらないんだろう？



著作権リスクを気にしすぎて、活用に消極的なんだ。



コスプレ市場インバウンド・アウトバウンド需要の高まり

～インバウンド需要（訪日外国人による需要）～

観光体験型サービスの拡大

浅草・秋葉原・京都を中心に「コスプレ体験」や「写真撮影プラン」が人気。特に和装＋アニメキャラクター風の融合体験は外国人観光客に好評。

国際イベントの集客力

世界最大級の「コミックマーケット」や「世界コスプレサミット」には多数の外国人参加者が来場。旅行目的が「コスプレ参加」の観光客も増加。

SNS拡散効果

コスプレ写真はSNSで映えるため、InstagramやTikTokで拡散されやすく、観光PRやリピーター獲得につながっている。

コスプレ市場インバウンド・アウトバウンド需要の高まり

～アウトバウンド需要（日本人が海外で消費する需要）～

海外イベントへの参加

北米・欧州・東南アジアで開かれるアニメコンベンションに日本人コスプレイヤーが積極的に参加。海外ファンとの交流やゲスト招待なども増加。

海外展開する関連ビジネス

衣装制作やウィッグ・小物販売は、日本ブランドのクオリティが高いため輸出需要が増加。Eコマースを通じてグローバルに販売する動きが活発化。

日本発文化輸出の一環

コスプレはアニメやゲームと並ぶ「ソフトパワー」として、日本文化の認知拡大に貢献している。

コスプレMCLとは

MCL = Media Cosplay Link

SNSとの親和性が高く拡散されやすい
キャラクターが商品・サービスの“代
弁者”になる世界観で“共感”と“ブラン
ド印象”を構築するコト。

こんなシーンに効果大

- ・ 若年層向けサービス、アプリ集客
拡散（ゲーム・ファッション）
- ・ 地域活性化／観光地発展化
- ・ イベント・展示会での集客



既存の提供サービス

私たちは、「話題を生み出すコスプレ×SNS×映像」の一気通貫型制作会社です。

01 ▶ キャスティング

02 ▶ 衣装制作（オリジナルデザインも対応可）

03 ▶ 撮影（スチール/ムービー）

04 ▶ イベント企画（イベント会場、映画館、ライブハウス等）

05 ▶ 広報・宣伝/SNS運用支援

実施期間1ヶ月～3ヶ月

衣装制作

原案のラフ画をもとに、衣装制作のご依頼を承っております。

▼BEFORE（ラフ画）



▼AFTER（完成形）



原案からの制作

ご用意いただいたラフ画をもとに、完成形まで丁寧に仕上げます。
段階ごとに確認を行い、イメージのズレが少なく安心です。
制作方法や材料調達手段には様々なスタイルがあり、ご要望に応じてご提案が可能となっております。

イベント企画

ステージ制作、イベント制作、ブース制作まで幅広く対応いたします。

▼ステージ制作



▼イベント制作



▼ブース制作



イベント制作事業

ライブ、各種フェス系イベントの事業化、音楽を中心とした事業をプロデュース、コンサルティングします。今までにない新しい切り口でイベントを開催。アーティスト/楽曲/イベントの普及や活性化を目的としたサービスです。

NEW

新たな提供サービス

コスプレイヤーキャスティング

- ・新世代コスプレイヤーの発掘
- ・国内外の公式案件にアサイン

広告案件コーディネート

- ・ゲーム、アニメ、eスポーツタイアップ
- ・コスプレイヤー×ブランド案件企画実行

海外進出サポート

- ・中東、欧米でのイベント出演代行
- ・コスプレ委託販売

コスプレ公式チーム組成

- ・日本発プロコスプレイヤーチーム結成
- ・企業案件対応可能

実施期間1ヶ月～3ヶ月

コスプレイヤーにとってのメリット



コスプレイヤー支援活動

コスプレイヤーにとっては、個人では難しい規模の広告案件を獲得でき、国内外での活動の幅が広がり、代理店による著作権・契約・安全面のリスクマネジメントを受けながら、プロチーム所属によるブランディング向上も実現できる。

事例集

コスすぽっ！！過去の事例集
をまとめました。



事例①



干支十二物語 オリジナルユニット制作

人気コスプレイヤーソフィー・ユリコタイガー・MeI豪華3人の「干支十二物語」オリジナルユニット制作。

登場する衣装は全て『干支』をイメージしデザインした和装創作衣装で、たくさんの人々を魅了しました。合同写真集企画第1弾としてコミケに出展しました。

事例②



コミックマーケット参戦

夏コミケにて『干支十二物語』を広めるべく、初出展！

マイブースには、特別ゲストとしてソフィーさん・ユリコタイガーさんが登場し、多くのファンが訪れ、大きな注目を集めました。

合同写真集企画第1弾として本格的に始動。

事例③



ファン向けチェキ会イベント

今年7月、原宿ハラカドにて特別イベントを開催！

第1部は企業向け「コスプレ文化セミナー」、第2部はファン向けイベントの2部構成で、十二支をモチーフにしたコスプレで月海つくね・凸守たかねさんが登場。

会場は熱気に包まれました。

事例③

第一部企業向けコスプレセミナー



第二部ファンイベント



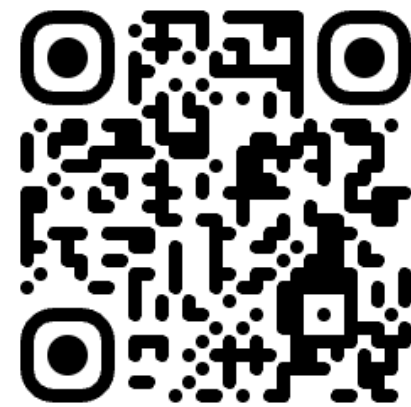


お問い合わせ

コスすぽっ！！に関する事などご不明な点ございましたら、
気軽に下記のお問合せフォームよりご連絡ください。



X



TikTok



Youtube



marketing@fivegate.jp

