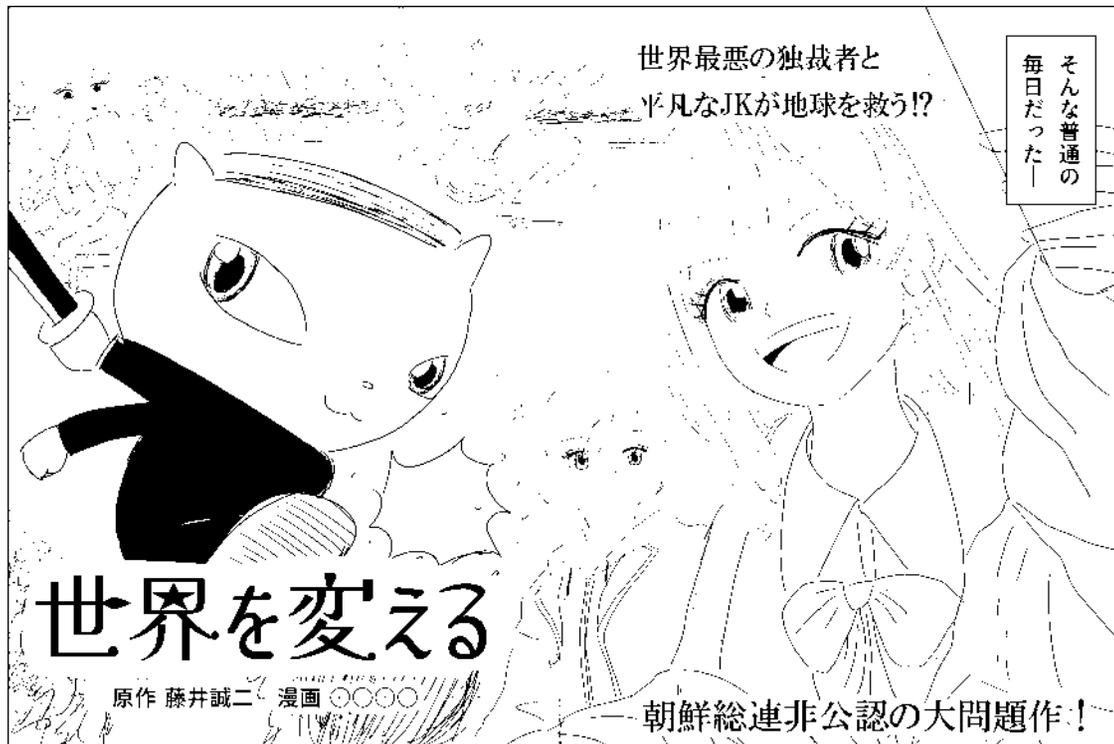


# 漫画『世界を変える』企画書・目次



※上の絵は最新版の1つ前のネームのもの。文言はキャラは金総書記以外変わります。

## 第1章 拉致問題

拉致を解決する最も現実的な選択肢……………2  
解決のスケジュール……………3

## 第2章 平壤の奇跡

平壤の奇跡の実現可能性……………4

## 第3章 3つのイメージ革命……………5

- ①金総書記は、21世紀最大の英雄である……………6
- ②朝鮮は、世界史を変える国である……………7
- ③社会主義は、新しい形なら正しい……………8

## 第4章 4つのエンタメ革命……………9

- ①漫画：発行部数歴代1位……………10
- ②映画：世界歴代興行収入1位……………11
- ③音楽：史上最高のアルバム……………12
- ④ゲーム：格ゲー累計販売本数1位……………13

## 第5章 5つの総合革命

Change the Worldブランドを5分野に……………14  
テーマパーク：連載50年で世界一へ……………15

## 第6章 漫画の補足

少女漫画スピンオフの構想……………16  
正恩の最終奥義『前進する社会主義』……………17

## 第7章 音楽の補足

コンギョでグラミー賞獲得……………18  
アニメ主題歌でも世界の注目を集める……………19

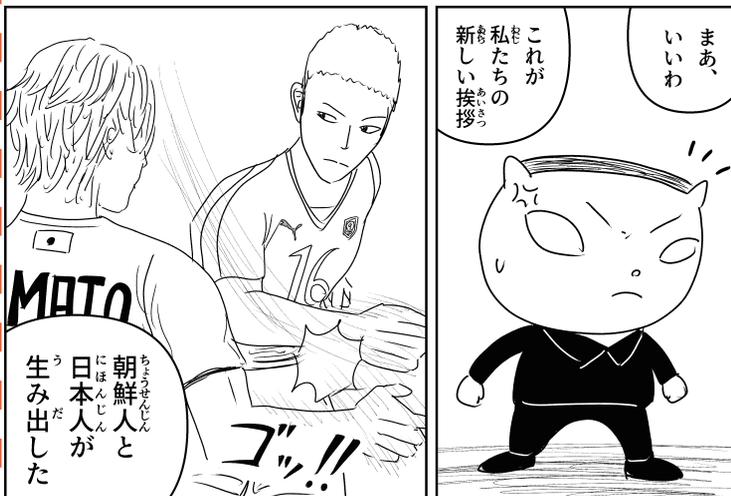
## 第8章 ゲームの補足

多ジャンルのゲームとコラボ……………20  
マリオカート×世界を変える……………21

# 拉致問題を今年中に動かす最も現実的な方法

- ・ 拉致問題の解決は、朝鮮の超高度成長『平壤の奇跡』に不可欠
- ・ この奇跡の道筋が見えれば、金総書記もすぐ対応して下さるはず
- ・ 今道筋が見えないのは、世界が金総書記と上層部を断罪しようとしているため
- ・ 金総書記と上層部の方々のポテンシャルの高さを世界に伝えることが重要
- ・ 特に金総書記と朝鮮は「世界史を変える英雄と国」であることを伝える

※英雄に必要なのは能力や立派な人格ではなく「誰も想像しなかった奇跡を起こしうる」という爆発力。その爆発力を最も持っているのが金総書記。持って生まれた運命で決まるので、真似できる人はいない。

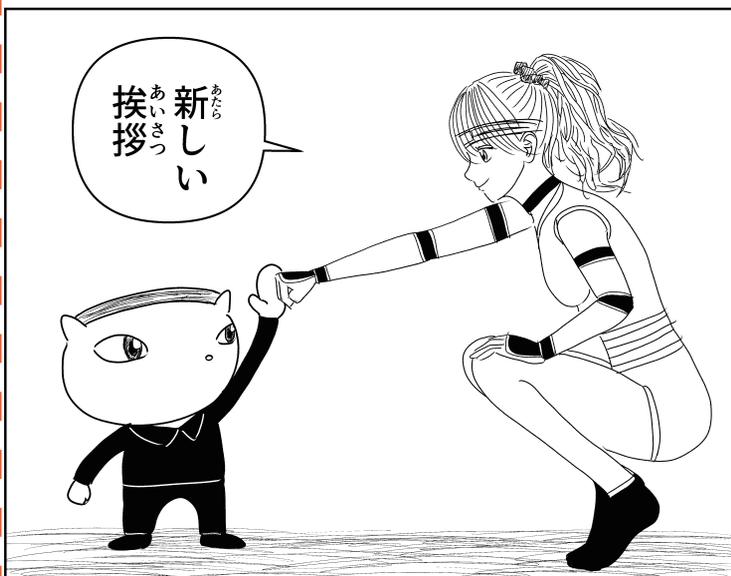


## 作品の概要

- ・ 『世界を変える』というバトル漫画
  - ・ 金総書記とヒロインのW主人公
  - ・ ヒロインは国ごとに変える (黒人やイスラム教徒など)
  - ・ 固定の主人公は金総書記で先生役
- 問題を動かす流れ

## 問題を動かす流れ

- ・ 9月初頭のジャンプ+掲載目標
- ・ 掲載だけで世界の反響が確実
- ・ 経済開放の可能性を世界が感じる
- ・ 大企業&投資家が朝鮮に注目
- ・ 中露の朝鮮に対する態度も変わる
- ・ 掲載で朝鮮に一気に有利な流れに
- ・ 反響が大きいほど朝鮮も有利
- ・ 反響拡大のため協力して下さるはず
- ・ 掲載と同時の帰国発表があり得る



↑上記の動物(ブタ)が金総書記。女性キャラは当時ヒロインの予定だった日本人の甲賀まつり(忍者)。ヒロインは国ごとに変える設定にしたが、彼女はメインキャラで登場。日朝関係を組み込むかは考え中。

# 拉致問題を今年中に動かすスケジュール

## ●大前提

拉致問題抜きで「本当に面白い」ネームでなければ掲載はない。藤井がそれを描くのが必須。

## ●2つのデッドライン

- ・2つのデッドラインを超えた時点で先の見えない障害は99%消滅（1つ目で50%程度消滅）  
（作画の先生・編集部・政府・総連・労働党の方々のお仕事量は膨大だが先の予想は可能）

時期	できごと	藤井	作画先生	編集部	日本政府	朝鮮総連		
2月	中旬	ネーム改善&持ち込み		持ち込みで対応				
	下旬							
3月	上旬							
	中旬							
	下旬							
	上旬		編集部「改善で掲載可能性あり」と政府・総連に共有					
4月	中旬		五輪アジア大会（愛知）の選手団の人数決定				交渉開始	
	下旬							
5月	上旬							
	中旬		選手団人数発表。政府「大きな進展」と発表					
	下旬							
6月	上旬	作画の先生の絞り込み&打診						
	中旬	「文句なしで面白い」ネーム完成						
	下旬	作画の先生確定						
7月	上旬	作画スタート						
	中旬							
	下旬							
8月	上旬							
	中旬							
	下旬	完成						
9月	初頭	掲載と同時に1～数名の帰国発表						
	上旬	朝鮮選手団の歓迎ムードが整う						
	9日	選手団来日開始（東京五輪の韓国を参考）						
	19日	アジア大会開幕						
10月以降	交渉や連載の進捗に応じ、数年を目処に全員帰国							

※色がついていない時期もそれぞれ進行するお仕事があるが、主な部分のみ着色

最初のデッドライン

2つ目のデッドライン

# 『平壤の奇跡』の実現可能性



⇒G8韓国と同等以上の能力、世界有数の資源、世界三大投資家も絶賛

## 韓国が実質G8なのでG10は当然



- 韓国は実質G8と評されている
- 朝鮮人の能力は韓国人と同等以上
- 日本人にも近く日本はかつて世界2位
- 人民の能力的に朝鮮のG10は当然

## 女子サッカー世界一等の実績



- 女子サッカーU17は世界一
- パリ五輪卓球ダブルスでも銀
- 精神力が他国より格段に強い
- 環境を整えばさらに実績を出せる

## 世界トップレベルの資源大国



- レアアースは推定世界全体の2倍
- ウランは推定世界全体の3倍
- 石油は推定世界8位、その他も豊富
- 世界自然遺産含め自然も豊か

## 70年代初頭まで韓国より上



- 社会主義により先に工業化に成功
- かつて上だったなら能力は同等以上
- 今の状況は歴史の悪戯に過ぎない
- 人口倍増なら韓国超えも現実的

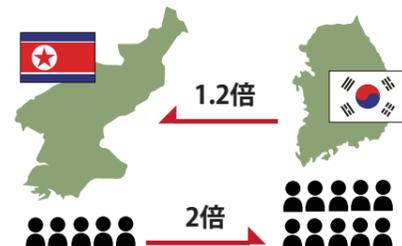
## ジム・ロジャーズも絶大な評価



- 世界三大投資家、アジア通で有名
- 12年から朝鮮投資に意欲
- 15年に「全財産投資したい」と発言
- 24年時点でも将来性を高く評価

※トーンダウンはウク戦争などで経済開放の可能性が下がった為

## 人口増が課題/国土は韓の1.2倍



- 人口は2600万で韓国の半分
- G7の英仏伊は6000万台
- 5000万まで増加でG10の可能性
- 国土は韓国の1.2倍なので可能

# イメージの3つの革命



⇒金総書記と朝鮮は世界史を変える英雄&国。新たな社会主義は正しい。



## ①:金総書記は、21世紀を代表する英雄である

- 「暴君」から英雄になった初の偉人。大衆が抱くヒーロー像を覆す英雄
- 漫画とグッズにより、人種や宗教を超えて乳幼児にも親しまれる
- 『スラムダンク』の桜木の政治家版。国際社会の問題児が救世主に
- 拉致や収容所などの問題の清算後、ノーベル平和賞の確率が高い

※当然ながら「暴君」はあくまで西側など一部の国による評価

## ②:朝鮮は、世界の歴史を変える国である

- 失敗国家と呼ばれる状態から短期でG10レベルの先進国になる
- 東西と権威主義—民主主義の分断を埋められる希少な国になる
- 韓国がG8級なので能力的にG10は当然。資源も世界トップクラス
- 優れた国が歴史の悪戯で不利な状況になったから起こせる奇跡



## ③社会主義は、新しい形なら正しい

- 米若年層7割が「社会主義に投票」と回答。NY市長も社会主義を公言
- 民主党支持者の66%が社会主義。次期大統領最有力の一人・AOCも
- 米国の言う社会主義は日英・北欧に近い。新しい形で支持されている
- 日本もゴルバチョフが認めた「世界で最も成功した社会主義国」

# ①金総書記は、21世紀最大の英雄である



⇒暴君から英雄になった世界史初の偉人。人種・宗教を超えて乳幼児にも親しまれる

## 暴君から英雄になった初の偉人



- 英雄から暴君に落ちた人物は多い
- 金総書記はその逆の初の偉人に
- 西側の暴君評価が逆にプラスに

※ムガベ大統領も始皇帝も前半の功績は評価されている

## 人種・宗教を超えて支持される



- 漫画、アニメ、ゲームが世界的ヒット
- 作品内で人種、宗教の壁を超える
- 金総書記への支持も壁を超える

※超能力禁止のイスラム教をうまくバトルに出す  
※193カ国でローカライズし数十国で国民的英雄輩出

## 乳幼児にも親しまれる



- 乳幼児向けのグッズにも多数登場
- 乳幼児期から身近な英雄は前例なし
- 宗教化を避け革新性・娯楽性を追求

※左: トイレトレーニング用・最高指導オムツ『ジョンパンマン』(仮)  
※右: 黒ひげ危機一発シリーズ『黒電話危機一髪』

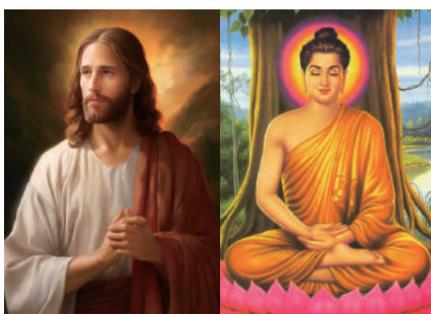
## スラムダンク桜木の国際政治版



- 桜木も問題児からバスケット部の救世主
- 金総書記も今は「国際社会の問題児」
- そういう方の方が大衆には面白い

※金総書記も愛読されていたのでよくご存知かと推察致します

## 宗教も創作で世界を変えた



- 創作が英雄像を支えるのは歴史上普通
- イエスやブッダの物語も半分程度創作
- 幻の人間界を生きる支えに幻を求める

※本作も創作で世界を変えるため両宗教を否定するものではない

## ノーベル平和賞の確率は高い



- 拉致や人権問題の解決が条件
- 平和賞の「敵国」が自ら問題を解決
- 平和への貢献は通常の活動家以上

※もちろん受賞はあくまで金総書記が辞退されなかった場合

## ②朝鮮は、世界の歴史を変える国である



⇒「失敗国家」からG10入り。「平壤の奇跡」により21世紀を象徴する国に

### 失敗国家・独裁国等に好影響



- 「失敗国家」の人々が勇気づけられる
  - 世界の「独裁者」が融和的になる
  - 先進国でも特に個人が励まされる
- ※失敗国家はあくまで米「Fund for Peace」等による評価

### 東西や主義の分断を埋める



- 朝日は互いに最大の友人となる
  - 両国の絆は東西融和の成功例に
  - 権威&民主主義の融和の例にも
- ※日本はまだ公式に未履行の朝鮮への戦時賠償が必要

### 優れた国が不利になったから可能



- 「失敗国家」の逆転劇は普通難しい
  - 優秀な国が偶然不利になったら可能
  - 良くも悪くも朝鮮にはそれが起きた
- ※写真は1998年の苦難の行軍時の市場(アン・ Chol氏撮影)

### 罪の清算により逆に好かれる国に



- 今後の発展により賠償は難しくない
  - 清算により逆に好かれる国になる
  - アカデミードキュメンタリー賞も確実
- ※本作で拉致などを取り上げ、別途ドキュメンタリー映画を制作

### 欧米中心の文化を変える



- 4つの革命の漫画・映画・音楽
  - 漫画と映画の歴代1位が日中に
  - 21世紀最高のアルバムは世界に
- ※BTSと本作で193国のアーティストを集めて制作する構想

### 平壤の奇跡の条件は揃っている



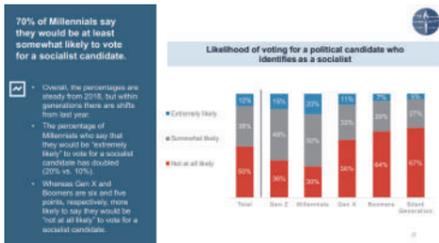
- 優秀さや資源など国の条件を満たす
  - 金総書記は世界史で唯一無二の英雄
  - 必要なのは世界の見る目の変化のみ
- ※詳細はP5の「平壤の奇跡の実現可能性」をご参照下さい

## ③社会主義は、新しい形なら正しい



⇒米若年層70%、民主党支持者66%が社会主義。新NY市長とAOCも

### 米若年層7割が社会主義に投票



- 19年、英世論調査会社You-Gov調べ
- 「社会主義に投票するだろう」が増加
- ミレニアル世代(30~45歳)は7割
- Z世代(14~29歳)は6割

### 民主党支持者66%が社会主義



- 25年9月米調査機関ギャラップ調べ
- 民主支持者は資本42%、社会66%
- 全米で民主と共和の支持は拮抗
- 全米でも近く逆転の可能性もある

### 資本主義不支持の若者が過半



- 16年、ハーバード大政治研究所
- 資本主義を「支持しない」は51%
- 「支持する」は資本42%、社会33%
- 資本主義の代案がない状況

### マムダニNY市長も社会主義



- 25年当選のマムダニ氏(34歳)
- 「民主社会主義者」を公言
- トランプ氏が共産主義と批判も当選
- 草の根献金で現職資金力を圧倒

### AOC(コルテス)も社会主義



- 18年、史上最年少29歳で下院議員
- オバマ夫妻に次いで全米人気3位
- 大統領選でトランプ氏対抗馬とも
- 民主党次期大統領の最有力候補

### 日本や英・北欧は社会主義的



- 米の言う社会主義は英・北欧に近い
- 日本は最も成功した社会主義国
- ↑ゴルバチョフの皮肉と称賛の言葉
- 日本人の美德と共通点が多い

# エンタメの4つの革命



## 漫画・映画・音楽・ゲームの4分野の歴史を変える

『世界史を変えるコンテンツ』は各分野でも起爆剤になる。  
各分野のアーティスト・企業・政府にも本作が大チャンスに。

### ①漫画：発行部数歴代1位



- ・20年で7億部。10年で本編日本版3億、193国版4億
- ・二次創作も全集計方式で30年でミッキー超え11億も可能

### ②：映画：興行収入歴代1位



- ・『さよなら金正恩』で達成。東アジア4カ国共同制作
- ・中国市場+西側の好感度(日韓+新たな朝鮮)で現実的

### ③：音楽：21世紀最高のアルバム



- ・史上初めて193カ国の歌手と全言語で制作されたアルバム
- ・独裁国は朝鮮、ムスリムは藤井、その他の国はBTSで交渉

### ④ゲーム：格闘ゲーム歴代1位



- ・ナルトは5位で1位のモーションまで約3倍(年割で2倍)
- ・本作は完全格ゲー向きで資金調達に強い。達成は現実的

# ① 漫画



**30年で累計発行部数歴代1位の11億部を達成**

20年で本編日本版が3億。各国版と各国スピンオフが4億  
新興国の人口増・所得増により30年で11億部も可能

本編日本版が10年で3億



- ・鬼滅が23巻&10年で2.2億部
- ・本作も10年で30巻3億は現実的
- ・更に増える筈だが海外の方が重要

各国版やSOが20年で合計4億



- ・193国で徹底したローカライズ
- ・ヒロインの人気出た国でSOも出る
- ・上記合計で20年で4億程度が目標
- ※SO=スピンオフ（派生作品）

二次創作も公式の部数にカウント



- ・いわゆる同人も公認し公式部数に含む
- ・ランキング化し同人のファンも創出
- ・漫画制作アプリで創作を加速させる
- ※アプリの詳細は別紙の漫画参照

## 部数のデータ

- ・漫画の歴代最多はONE PIECEで6億見込み（現在5.8億）。7億なら確実に歴代1位
- ・漫画の発行部数は「単行本・フロッピーコミック・雑誌」で分かれる。
- ・フロッピーは単行本より低価格なので、単行本でフロッピーの1位を超えれば総合1位（ワンピースがもうすぐ達成）
- ・ミッキーの10億は雑誌なので対象外だが、最終的には30年程度で超えられる可能性がある



**②映画**

**全ての映画興行収入で世界歴代 1 位を獲得**

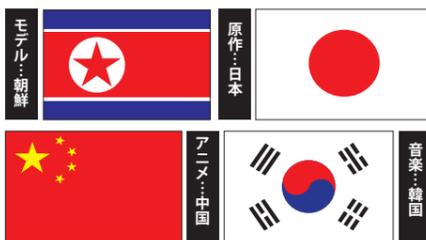
劇場版『さよなら金正恩』をアニメ中国、音楽韓国で制作。  
5位のナタは1位アバターまで1.38倍なので高確率で可能。

**FIRST SLAMDUNK の回想方式**



- ・英雄・金正恩の103歳での死を描く
- ・まつり視点の回想と現在を交互に
- ・G10になった未来の朝鮮も描写

**東アジア 4 カ国共同制作**



- ・4カ国なら米国人も納得しやすい
- ・モデル朝鮮と原作日本は確実に最強
- ・音楽韓国とアニメ中国も最強に近い

**中国市場+西側の好感度で成功**



- ・ナタは中国人以外ほぼ観てない
- ・それでも1位まで1.38倍
- ・原作日本、音楽韓国なら抜ける

**アニメ初のアカデミー賞も視野**



- ・作品賞はアニメを除外していない
- ・多様性等の条件は満たしている
- ・世界史を変えれば可能性は十分

**「中国のアニメ」を強調**



- ・中国で「我が国のアニメ」になるよう
- ・欧米では「東アジア4カ国」を強調
- ・日朝韓とその他地域では中国を強調

**通常アニメも中国制作**



- ・映画でない通常版も中国制作
- ・中国アニメが西側で市民権を得る
- ・国益になるので協力を得やすい

### ③ 音楽



## BTS と世界の歌手で 21 世紀最高のアルバム制作

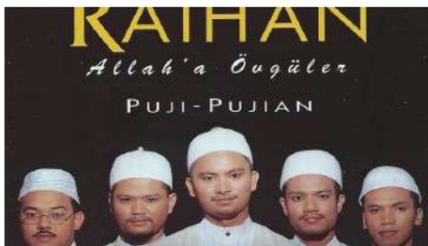
国連 193 カ国全てから集結。朝鮮なので独裁国も呼べる。  
 イスラム圏はムスリムの私が交渉。他は全て BTS 主導。

#### 『サージェント』を超える



- ・ 20 世紀最高の BEATLES の名盤は偉大
- ・ だが『英国 4 人 / ロック / 英語』限定
- ・ 『193 国 & 全ジャンル & 全言語』が上

#### 楽器禁止のムスリムはサイド



- ・ 中東では楽器禁止の国が多い
- ・ ナシードというアカペラなら OK
- ・ 楽器の曲と違う盤でプレス

#### 音楽禁止のアフガンはアザーン等



- ・ アフガンは音楽禁止なので独立して参加
- ・ 礼拝呼びかけのアザーンは歌に近い
- ・ 冒頭にアザーンのソロを入れる等の形

#### 全曲コラボにして 3 枚組に



- ・ 1 国 1 曲で 3 分とすると、8 枚必要
- ・ 全曲コラボにして 3 枚組に収める
- ・ 3 枚一組は普通 (例: ボブディラン)

#### K-POP は絶対に乗ってくれる



- ・ BTS 皆様の進路と一致するかは不明
- ・ K-POP 業界は頂点に立つ大チャンス
- ・ HYBE や JYP 等レーベルは確実に乗る

#### 使用楽器が史上最多の AL に



- ・ 楽器と認定される全楽器を使用
- ・ どの楽器もその道の大家に依頼
- ・ ギャラの資金は各方面から調達

## ④ゲーム



### 30年で格闘ゲームの累計販売本数1位に

ナルトは歴代5位でトップまで3倍。1年当たりなら2倍。本作は格ゲー向きで資金調達に強い。歴代1位は射程圏内。

#### 全ゲームで最高額の賞金



- ・ナルトは3300万でモーコンは1億
- ・1年当たりだとナルトは1位まで2倍
- ・漫画がナルトの数倍で1位が射程圏

#### 本作はナルトより格ゲー向き



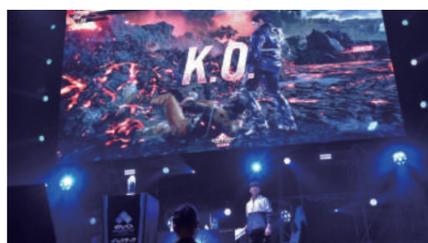
- ・1国1人(格ゲーの鉄則に近い基本)
- ・職業が多彩(ナルトはほぼ全員忍者)
- ・全員が投げ・対空・突進等の技を持つ

#### モーコンのメーカーと制作



- ・1位のモーコンのワーナーと制作
- ・本作がワーナーの脅威にならない
- ・格ゲーとしての革新性を共同追求

#### 全ゲームで最高額の賞金



- ・総額はDota2の43億円が最高(21年)
- ・個人額はフォートナイトの3.3億円
- ・毎年上記2つで歴代最高額を提供

#### 世界のeスポーツ校と連携



- ・CTWのゲーマーを格ゲー最強に
- ・現場からの意見をまとめて改善
- ・有望な学生を早めにスカウト

#### 本作専門プロを多数サポート



- ・「最も生活できるゲーム」にする
- ・本作は各国や企業との連携が強い
- ・セカンドキャリアも支えやすい

# Change the World ブランドの5面展開『平壤ペンタゴン』

⇒「漫画・テーマパーク・マスコット・アパレル・ファンド」の5分野に展開

## ①漫画

エンタメの4つの革命 (P10 ~ 14 参照)



- ・漫画：発行部数歴代1位 (本企画書 P11 参照)
  - ・映画：興行収入世界歴代1位
  - ・ゲーム：格ゲー歴代1位 (カプコンと30年で)
- ※映画・ゲームは漫画原作なので漫画のカテゴリに  
※音楽まで CTW だと飽和するので別タイトルの方が良い。  
そのため4つの革命から音楽のみここでは外した

## ②テーマパーク

連載開始から70年で世界一の遊園地へ



- ・日米英だけでなく世界各国のヒット作を集める
- ・世界の世界による世界のためのテーマパーク
- ・民族料理・音楽・衣装も楽しめる。スタッフは各国人
- ・マイナー国の作品は絶叫系等の凄さでカバー

## ③マスコット

ポケモンを超え IP ランキング1位



- ・ゼロから任天堂と共同開発。本家を超える可能性
- ・1国1匹で193匹集めたら世界が変わる？
- ・キャラ配分は国ごとに変える？
- ・ポケモンを超える IP ランキング1位目指す

## ④アパレル

創業30年で世界のアパレルトップ10へ



- ・トップ10は5社スポーツで1位 NIKE。中国が3社
- ・8位の ANTA(中国)は91年創業で2021年トップ8
- ・中国を掴むか同等の武器があれば30年でトップ10
- ・スポーツは NIKE の厚底靴のように新技術で席捲可能



## ⑤ファンド 平壤バブルの資金を多分野に投資

- ・朝鮮には今後莫大な資金が集まり、資源も世界有数
- ・SBG の様に多分野に投資。バブルを実体経済に繋げる
- ・利益に加えて CTW のイメージ向上。①~③に好循環
- ・世界を変えるファンド。事業統括社は NASDAC 等上場

# 世界最高のテーマパーク『平壤チェンジ・ザ・ワールド』



## ⇒各国のコンテンツを集め連載 25 年で開業、+25 年で世界一へ

20年で各国に漫画のヒット作出す

連載開始から各国作品を調査

着工から開業まで4年



- 漫画制作アプリ『Change the World』開発
- 漫画のない国でアトム的作品を量産
- それらの作品や本作のSO(※)を集める

- 漫画・映画・小説・テレビなど何でも
- アトラクション向きのもを探す
- 開業時点でも人気が続くような物

TDLとUSJは着工から開業まで4年  
20年の構想期間と合わせ約25年  
拡大を見越して広めの土地を確保

※SO=スピンオフ。本作ヒロインの人気が出た国で、ヒロインがその国の歴史や神話の中で活躍するなどの作品が考えられる

開業から世界一まで25年

スタッフは全て各国の人間

民族料理・音楽・衣装も揃う



- USJは世界一の90%まで接近
- 01年開業で上記までに24年
- 戦略次第で25年で世界一は可能

- タイの乗り物ならタイ人のスタッフ
- CTWに行けば常に世界中の人と会える
- 売上はそれぞれの国に還元

- 各国の民族文化も楽しめる
- 万博やリトルワールドの要素もある
- 世界の世界による世界のための施設

富士急・ナガシマなどが持つ世界最高速度・落差・回転数・落下角度などの記録を独占。朝鮮の建築技術の高さも証明。

# 少女漫画『世界を変える〜Asia as No.1〜』



## ⇒恋愛ドラマ・映画を出すならこれ。花男を超えうるほぼ唯一の方法

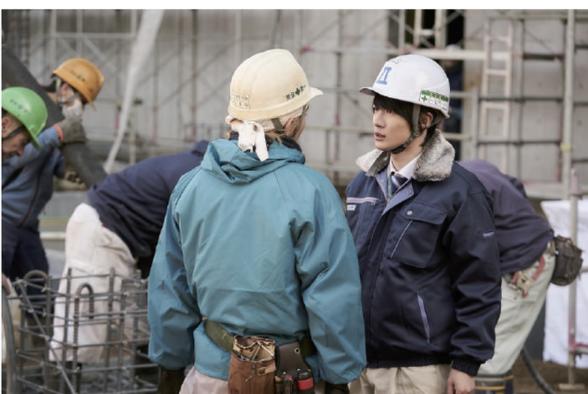
- ・優先順位は本編のローカライズや、ポケモンのようなキャラの創出の方が高い。作りたい作家様・編集者様がいればお任せ。
- ・恋愛の実写ドラマ・映画でもヒットを狙う場合のアイディア。朝鮮も平壤の奇跡のイメージをリアルにできるメリットがある。
- ・『花より男子』超えは普通の少女漫画では困難。少年や大人の男性も惹きつける本作なら可能性がある。

### 日朝の恋愛。どちらも外交官



- ・日本人女性と朝鮮人男性の恋愛
- ・男性は質実剛健、真面目で頑固
- ・日朝の価値観の違いでよく衝突

### プロジェクトX的事業描写



- ・男性も楽しめるビジネス漫画に
- ・実際の朝鮮の事業をアレンジ
- ・目玉の1つは柳京ホテルの再生

### 舞台は高度成長に湧く朝鮮



- ・平壤の奇跡が始まった朝鮮が舞台
- ・世界からの移民、観光客で連日賑わう
- ・『三丁目の夕日』的な郷愁も描写

### 朝中韓タイのイケメン4人



- ・花男のF4の様にタイプの違う4人
- ・朝鮮は素朴系、韓国はオシャレ系
- ・中国はクール系、タイはワイルド系

### 中日韓・ASEANがGDP1位



- ・中国は総合、日韓は一人当たり
- ・ASEANは地域連合でEU抜く
- ・朝鮮は好きな国の世界No.1

### 正恩も本編のまま登場



- ・最終戦の傷で、もう戦えない
- ・よくサボって執務室から脱走
- ・正恩を見張るのも主人公の役目



# 『コンギョ』でグラミー最優秀楽曲賞を受賞



⇒外国語曲で2曲目。21世紀を象徴する曲&22世紀の投票でも1位に。

## 21世紀を象徴する曲になる



- 金総書記と朝鮮が21世紀を象徴する
- 22世紀の投票でも『21世紀の曲1位』に
- 外国語曲では58年のイタリア曲以来

## 新しい反戦歌になる



- 「独裁国家」の軍歌でしかも攻撃を歌う
  - それが平和の象徴になるのが新しい
  - 20世紀のイマジン、21世紀のコンギョ
- ※労働の歌だが外国人にとっては軍歌

## 平和は細かい音楽性より重要



- 細かい音楽性は曖昧で道楽とも言える
- 大戦リスクを下げた曲の方が価値が上
- 「何の為の音楽か」が問われる選考

## 受賞アーティスト参加で確率UP



- 受賞アーティストにも参加して頂く
  - 別アレンジや別言語の歌唱など
  - 参加により「グラミーらしさ」が出る
- ※R&B・ラップ・インスト等各分野の受賞者に参加して頂く

## 多彩なバージョンを出す



- 本家1曲だとグラミーにはやや単純
- 多彩なアレンジで音楽性を広げる
- 各ジャンルの世界一に依頼

## 全米チャート1位は現実的



- 漫画が狙い通りヒットすれば現実的
- 主題歌として流すのは1回だけ(別紙)
- シングルを出す時期と方法が鍵

## 韓国アニメ主題歌も全米1位



- 『K-POP Girls Demon Hunter』主題歌
- 同作は偉大だが本作の方が断然上
- 同作の1位を考えれば1位は現実的

## 米のファンを増やすことが重要



- 1週間の米の販売と視聴で決まる
- 作品の米ファンを増やすことが重要
- その上で集中的なプロモを仕掛ける

## アジア初は韓国が先かも



- 今年のノミネートは8曲中2曲が韓国
- 近いうちに受賞する可能性がある
- 韓国とは音楽で協働するので良い事

# 毎回別の主題歌で掴む（第1クールの例）



⇒ 二大楽団・テイラー・マンソン・BTS・TOTO 等オールスターで

1話OP『コンギョ』



- 21世紀を象徴する新しい反戦歌
- 外国語で2曲目のグラミーに(別紙)
- 国務委員会演奏団&ベルリンフィル

1話ED・テイラー『Anti-Hero』



- 20年代洋楽を代表するメガヒット
- 従来の英雄像と異なる「反英雄」の意味
- テイラーが入ると一気に西の印象に

12話OP・マンソン『New Shit』



- 2番目に売れた『This is the new shit』
- アニメ史上最もグロテスクな映像に
- 「ネットで観ろ」とホラーな予告だけ出す

12話EDは『親近なる父』



- 功勳国家合唱団&ウィーンフィル
- フィナーレ的サウンドで完全ED向き
- 『さよなら金正恩』を先取りする映像

11話OP・BTS『Dynamite』



- BTS最大の曲。メンバーもアニメ化する
- サビ最後で髪をセットする振り付け
- ロン毛の正恩と全員が覇気カットに

11話ED・TOTO『アフリカ』



- 世界でアフリカの歌といえばこれ
- アフリカ人にも愛されている
- 史上最大のコーラスで録音@サハラ

# 多ジャンルのゲームとコラボ



⇒作品への入口拡大。 シムシティは現実の朝鮮への理解が深まる。

## 『マリオカート×世界を変える』



- 詳細は別紙参照
- コロコロで漫画も出しコース紹介
- 『ツアー』未登場の国に特に焦点

※マリオカートツアーはG7やギリシャ・豪など主要国のみ

## シムシティ系『平壤の奇跡』



- 朝鮮の都市計画をシムシティ系に
- 元山リゾートや20x10等も盛り込む
- 当初の資材&電力不足も入れる？

## 無双シリーズ『世界無双』



- ワンピや北斗の拳もコラボ
- 回転系など広範囲攻撃が重要
- 本編で積極的にそういう技出す

## パチンコ



- 北斗は全ての機種で一番人気
- 連打技の多さや豪快さが重要
- 北斗超えの特徴をメーカーと追求

## パワフルプロ野球



- 呪術・鬼滅などジャンプ系多数
- コンギョは野球の応援歌に最適
- 定着のためにも積極コラボしたい

## フォートナイト or Call of Duty



- フォートはBLEACH等ジャンプ系多数
- CoDのコラボは少ないがガンダム等
- 射撃要素が強いCoDの方が合うかも

# 『マリオカート × 世界を変える』

## ① 『ツアー』 とほぼ同じように作れる



『ツアー』のステージ・マドリッドグランデの画面

- 『マリオカートツアー』と同様に作る
- 同作は世界13都市のコースと通常コース(計53)
- 世界を変えるのキャラ数(国数)とほぼ同じ
- 1都市あたり約25の名所&名物を入れている

## ② マリオカートの歴代コラボ一覧



メルセデス・ベンツ



ゼルダの伝説



カービィ



どうぶつの森

- 上記コラボは『マリオカート8』の「追加ダウンロードコンテンツ」の扱い
- 『マリオカート×ゼルダ』のような個別タイトルではない
- 本作は『マリオカート×世界を変える』のような個別タイトルを目指す



## ③ アフリカ等の国々は観光PRで出たい。一定の協賛や協力を頂けるはず。

- 『ツアー』で出たのは、G7・スペイン・オランダ・ギリシャ・オーストラリア・タイ・シンガポールのみ
- 本作はBRICS・アフリカ・中東・中南米・東欧・CISなどの国々が均等に合計50カ国出る
- 各国政府だけでなく、プレイヤーも自分の国が出ると嬉しいので、マリオカートの人気もさらに上がる

## 平壤のコース『ピョンヤン・モーニングサンシャイン』の名所・名物の例

### 金総書記の代で完工 or リノベーションされた建築物



元山葛麻リゾート



柳京ホテル



未来科学者通り



軍事境界線



板門店



マスゲーム



馬息嶺スキー場



平壤総合病院



和盛ニュータウン



軍事パレード



メーデースタジアム



交通整理員

### 首領様・将軍様に関わる名勝



日成首領像・正日将軍像



錦繡山太陽宮殿



白頭山カルデラ湖



1号列車(金総書記用)



党創立記念塔



万寿台議事堂



主体思想塔



白頭山密営



正日峰



恭愍王陵



平壤地下鉄



凱旋門



秘密の地下道



千里馬像