

whatever

Masashi Kawamura

©2022 Whatever Inc.

Amplifying Creativity Through Remote Collaboration

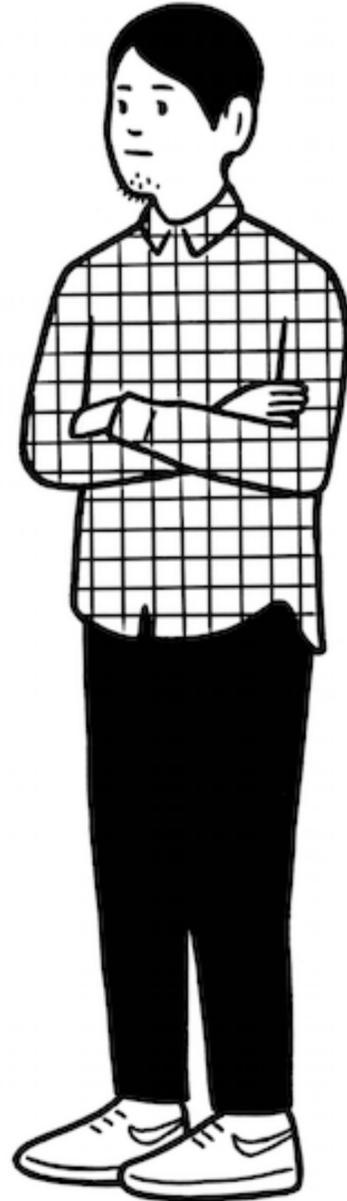
Masashi Kawamura
CCO / Whatever
Design Matter Tokyo 2022

Rika Ono

SO

Taichi Ito

Saquoosha



Creative Director **Masashi Kawamura**

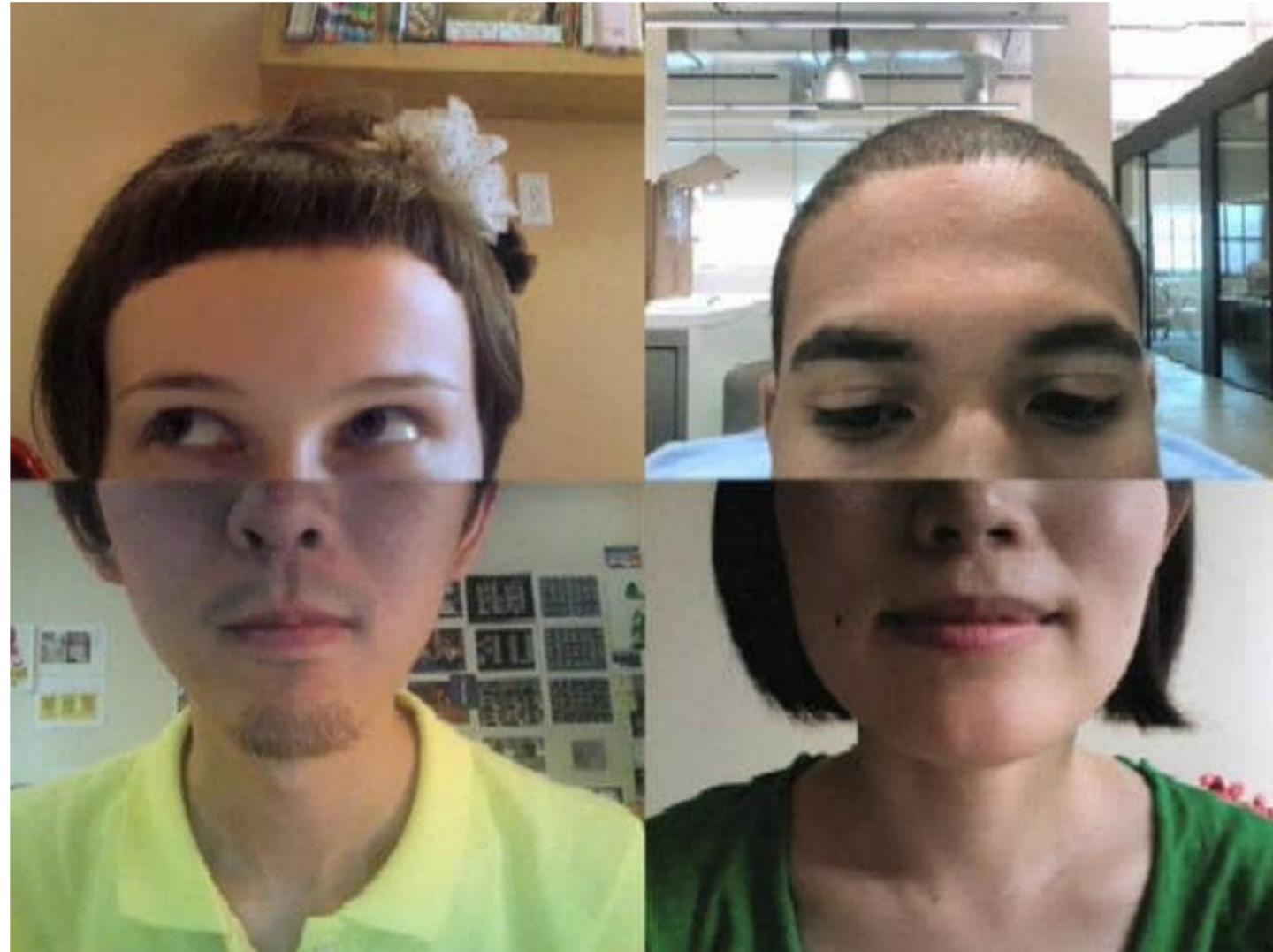
Masashi Kawamura is the Chief Creative Officer and Co-Founder of **Whatever Inc.**

After working at global creative agencies such as **180**, **BBH**, and **Wieden & Kennedy**, he founded **PARTY** in 2011, and in 2019 he left his position to merge his portion of the company with Dot by Dot to start **Whatever Inc.**

Masa's background in coding and film directing helps him create work that weaves together storytelling and technology, which has been recognized in various international award shows. He continues to explore creativity in variety of fields beyond advertising, including music videos, product design, and digital installations, and has been chosen as one of the Creativity magazine's "Creative 50," and Fast Company's "100 most creative people in business".







SOUR
2009

Music Video

Hibi No Neiro

→ [Learn More](#)



This music video was created for the Japanese indie rock band Sour's 'Hibi no Neiro' (Tone of everyday) from their first mini album 'Water Flavor EP'.

The cast were selected from the actual Sour fans, from 12 countries around the world. Each person and scene was filmed purely via webcam.

Great song about “individuality” and “connection”.

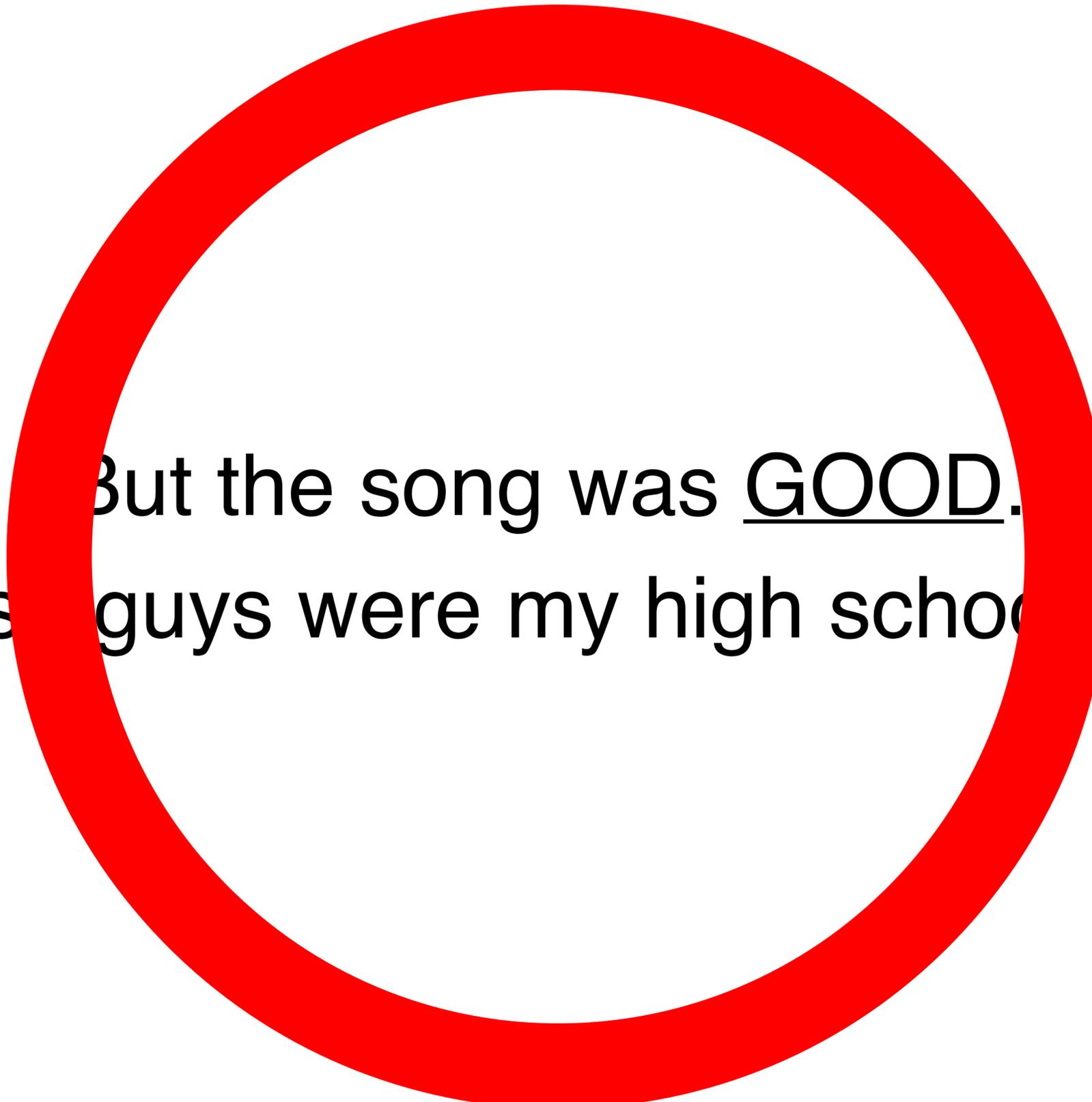
Great song about “individuality” and “connection”.
But I just moved to New York.

Great song about “individuality” and “connection”.
But I just moved to New York.
And the budget was “\$0”.



Great song about ~~the~~ and “connection”.
But I just moved to M
And the budget w

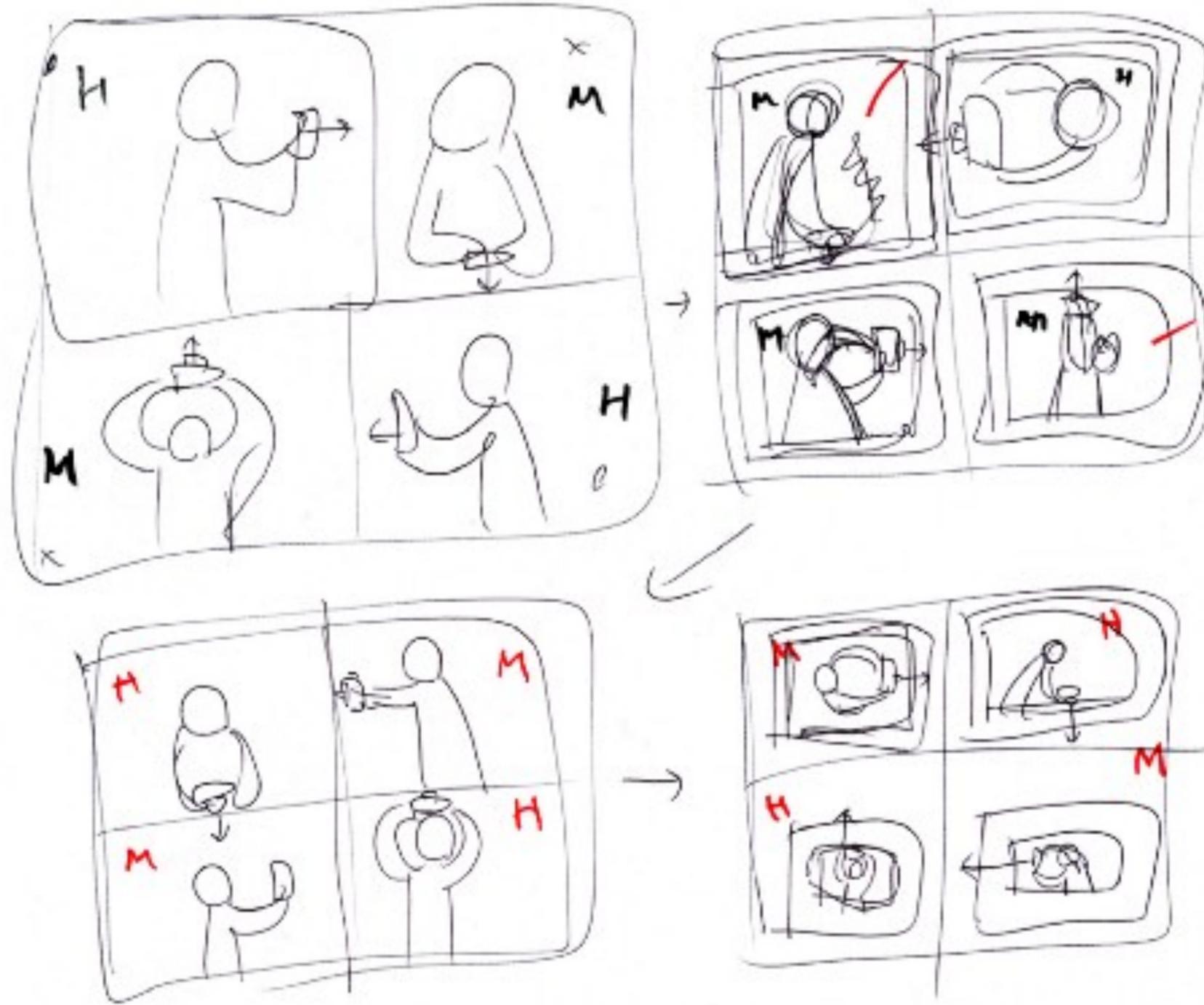
But the song was GOOD.
(and these guys were my high school buddies)



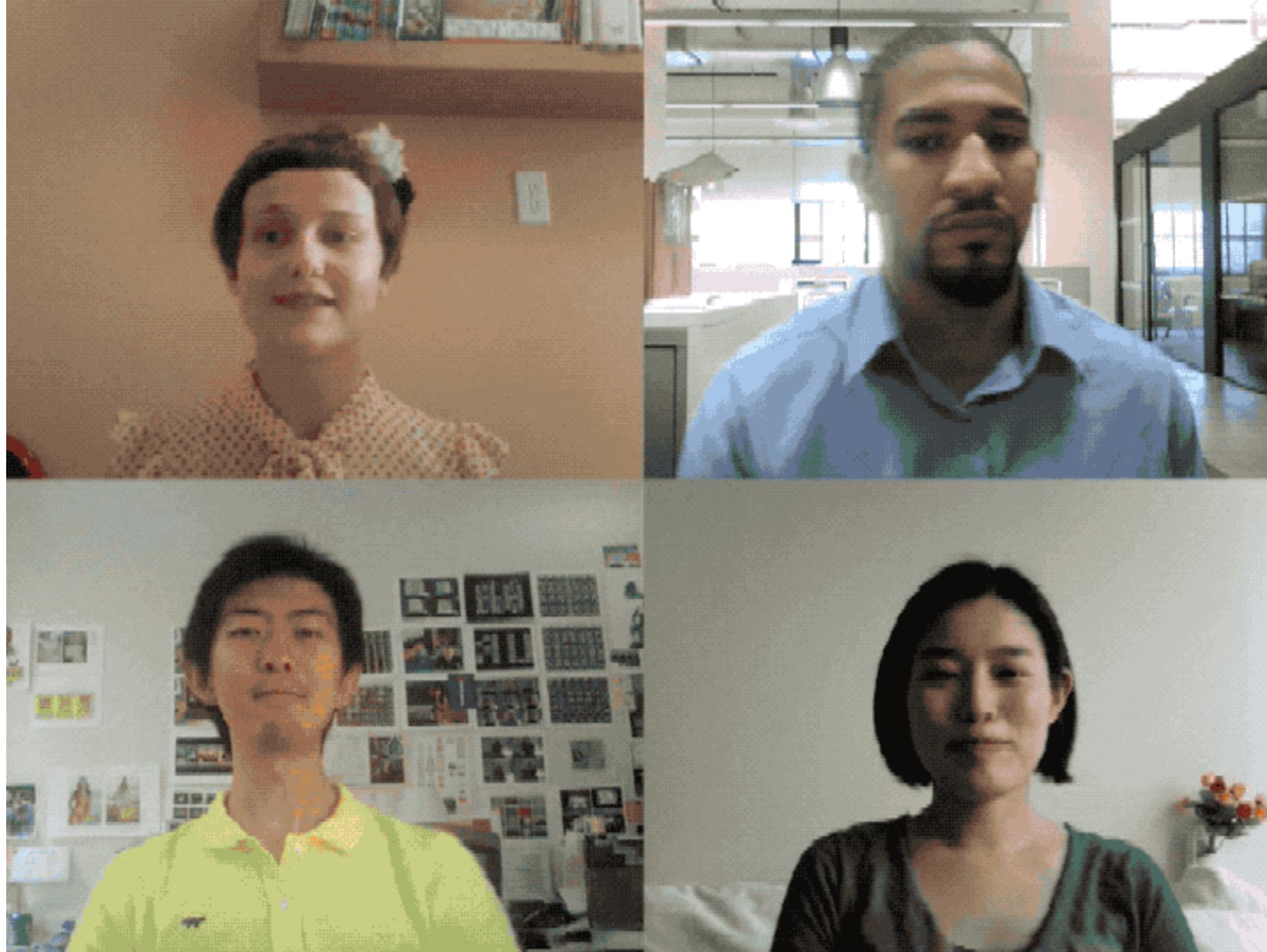
But the song was GOOD.
(and these guys were my high school buddies)

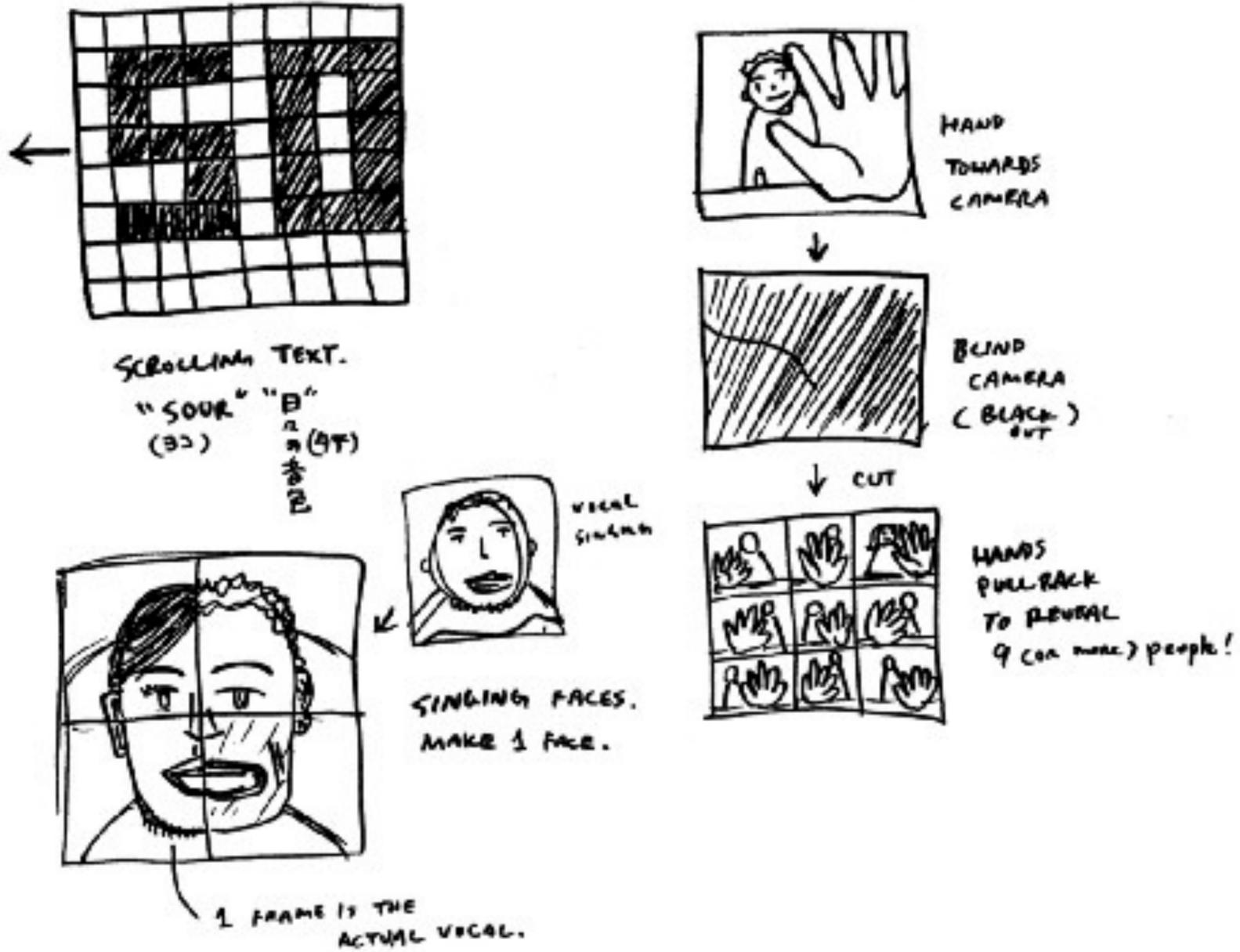


2009



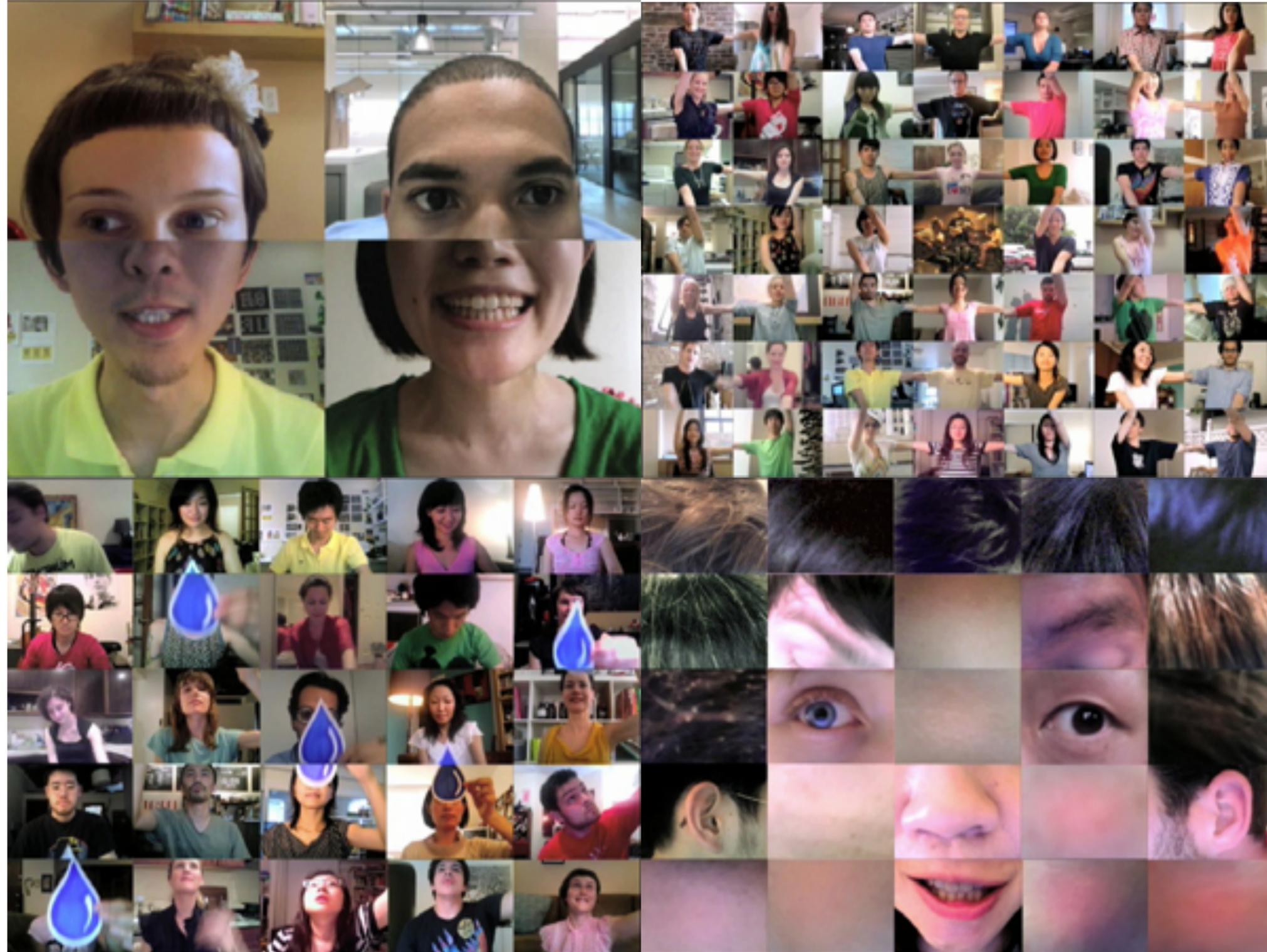












Think of ways to add value through remote collaboration.
Use the “limitations” as a springboard for your ideas.
Be creative about the creative process itself.

Thank you!

whatever

Email:
hello@whatever.co

Web
whatever.co

Tokyo
WHEREVER 7F,
7-2-8 Roppongi, Minato-ku,
Tokyo 106-0032, Japan
+81-3-6427-6022

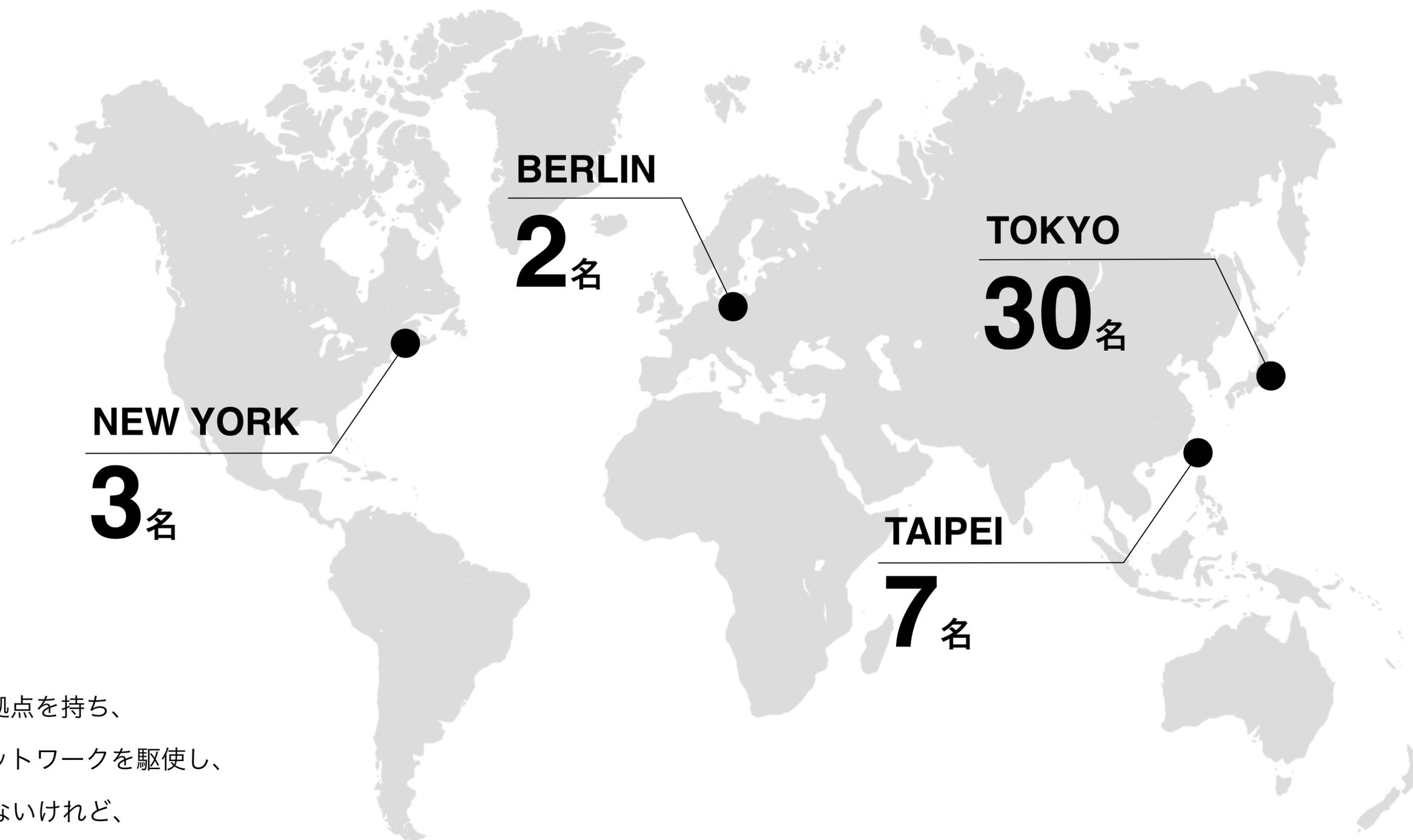
New York
347 W 36th St, #902
New York, NY 10018
U.S.A.
+1-347-801-7789

Taipei
18F, No. 97, Songren Rd.,
Xinyi Dist., Taipei City 110,
Taiwan
+886-908-222-101

Berlin
Friedrichstraße 68,
10117 Berlin,
Germany

whatever





Whatever. Wherever.

私たちは、東京、ニューヨーク、台北に拠点を持ち、
様々なクリエイターとのグローバルネットワークを駆使し、
世界をフィールドに、誰も見たことがないけれど、
誰もが共感できるアイデアやソリューションを提供していきます。



1 ジャンルレスな
企画力とクラフト力

2 自社プロダクト開発を
通じたノウハウ

3 グローバルでの
実績とネットワーク

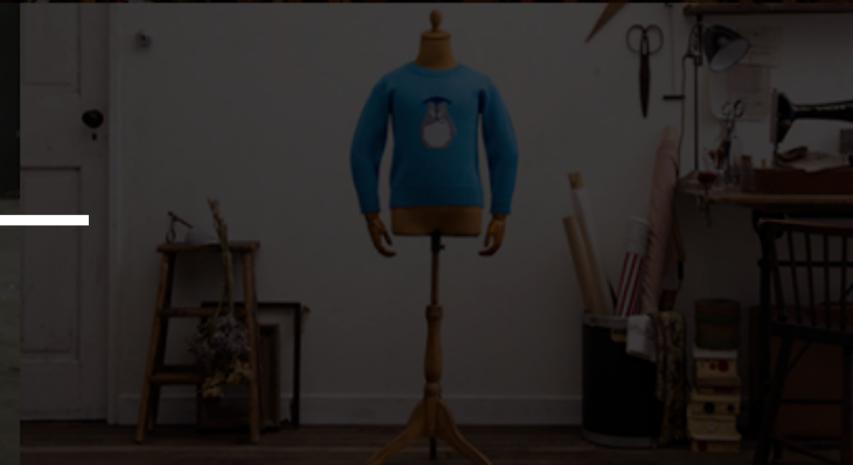
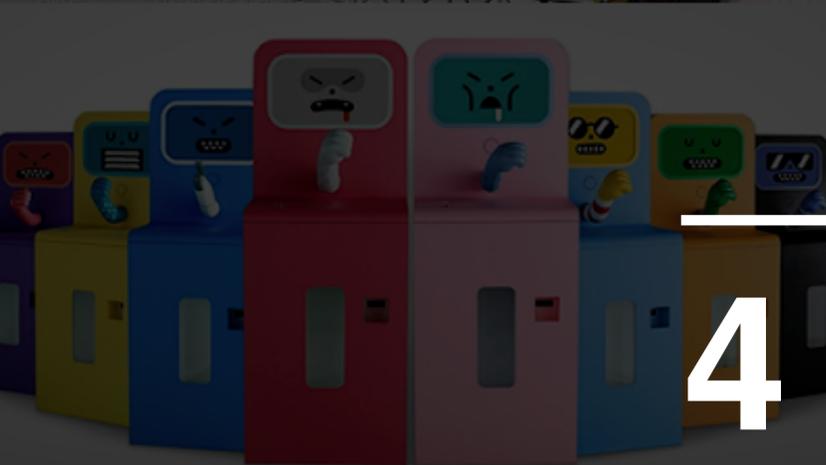
4 楽しく作れる
環境をつくる



1 ジャンルレスな
企画力とクラフトカ

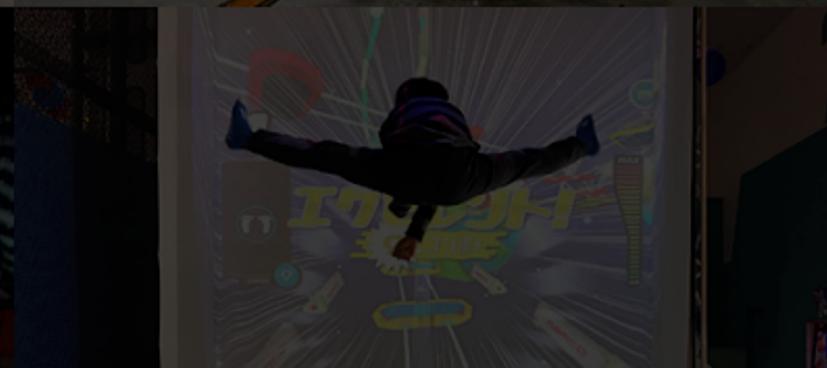
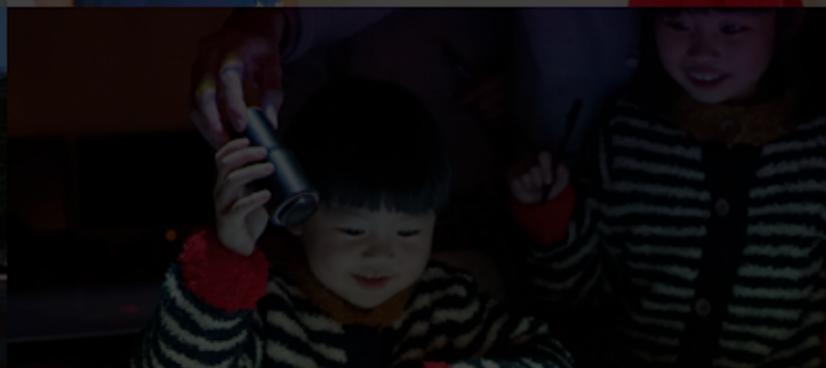
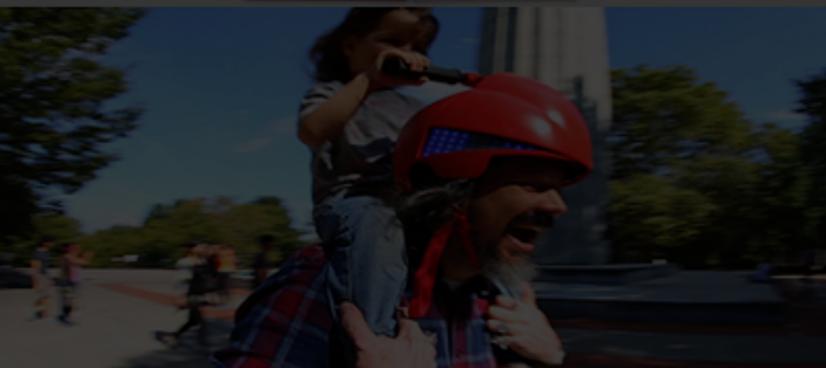
2 自社プロダクト開発を
通じたノウハウ

3 グローバルでの
実績とネットワーク



4 楽しく作れる
環境をつくる

5 様々な形の
アライアンス



1 ジャンルレスな 企画力とクラフト力

考えるだけに終わらず、つくるだけに留まらず、実際にユーザーの手に届き、話題となり、愛されるまでがモノづくりだと私たちは考えます。

その想いの元生み出された作品の数々は、世界中で高い評価を受け、Cannes Lionsをはじめ、One Show、Clio、Anney Animation Film Festival、China 4Aでのグランプリや、文化庁メディア芸術祭最優秀賞など、国内外で100以上のデザイン賞・広告賞を受賞しています。





2

自社プロダクト開発を通じたノウハウ

私たちは受託案件だけでなく、自社開発プロジェクトにも力を入れています。

単に企画や研究、実験に終わることなく、ユーザーの手に届くまでのプロセスを自社で実践することで、どうすればマーケットに耐えうるレベルまでコンセプトの完成度を高められるかを常に学んでいます。

その結果、普通の制作会社では持ち得ない開発力や検証能力、値付けや配送ネットワーク構築、PR、お客様対応などのノウハウを獲得。その経験がクライアントワークにも還元され、様々な企業の商品開発やクリエイティブコンサルティング等に役立てられています。

3 グローバルでの 実績とネットワーク



日本だけでなくグローバルでの実績とネットワークも、私たちの強みの1つです。

前身の PARTY NY（現 Whatever NY）ではプロジェクトの 80% が海外クライアント案件となっており、名実ともにグローバルに活動してきた実績を持っています。

日本とグローバルそれぞれの市場を理解し、クリエイティブに落とし込むことができるので、日本企業のグローバルキャンペーンや、海外クライアント・アーティストの日本展開サポートも得意としています。

4 楽しく作れる 環境をつくる

自由度の高い採用制度の導入や、コワーキングスペースの運用、コミュニティイベントなどを通して、組織や国境を越えて思いきりモノづくりができる環境をつくっています。

Creative Commune WHEREVERの運営

面白いモノが作りたい！という共通の思想を持ったチームが近くで働き化学反応を起こせるように、WHEREVERを設立・運営しています。

優秀な仲間を集める Co-creator 制度

フリーランス/アーティストと会社員とのハイブリッドな働き方ができる制度。すぐれたクリエイティブ人材がプロジェクトに参画しやすい仕組みを整えました。

働く場所は 世界中どこでも

様々なクリエイターとのグローバルネットワークを駆使して、働くフィールドを世界中に拡げ、在宅ワークでもグローバルクライアントの仕事ができるプロセスを構築しています。

作り手を大切にする クレジットのルール

プロジェクトのコアとなるクリエイティブなアイデアを出した人をクレジットに記載する社内ルールを定めています。役職に関わらずフラットにアイデアを評価し、称える制度です。

Selected Case Studies

whatever

Masashi Kawamura

©2022 Whatever Inc.



Amplifying Creativity Through Remote Collaboration

Masashi Kawamura
Chief Creative Officer
Whatever

