

コ・フェスタ2020 実施報告書



CoFesta

2020

令和3年3月
特定非営利活動法人映像産業振興機構

目 次

1 基本情報	
i はじめに（委員長挨拶）	2
ii 事業概要（事業目的・実施体制・運営組織）	3
実行委員一覧	4
iii イベント一覧	5
iv 百人委員会企業一覧	6
2 コ・フェスタ実行委員会	7
3 プロモーション 広報制作物（ポスター&ロゴ）	8
4 イベント報告	
i コアイベント	9
ii オフィシャルイベント	18
iii パートナーイベント	36

- ・ 氏名は敬称略を基本とします。
- ・ 株式会社、有限会社、社団法人、財団法人、独立行政法人は、それぞれ(株)、(有)、(社)、(財)、(独)と略することを基本とします。
- ・ 一般社団法人、公益社団法人、一般財団法人、公益財団法人、特定非営利活動法人は、それぞれ（一社）、（公社）、（一財）、（公財）、（特非）と略することを基本とします。
- ・ 国立研究開発法人、協同組合は、それぞれ（国研）、（協組）と略することを基本とします。

1 基本情報

1- i はじめに



コ・フェスタ実施報告書発行にあたり

コ・フェスタ2020 実行委員長 大谷 信義

皆様方におかれましては、「コ・フェスタ2020」の開催に際しまして、多大なるご支援、ご協力を賜りましたこと、厚く御礼申し上げます。

コ・フェスタは、日本が世界に誇るゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画といったコンテンツ産業およびファッション、デザイン等コンテンツと親和性の高い産業に関わる各種イベントを統合的に海外に発信するための、海外発信力強化支援プロジェクトです。2007年から開催されて14年目を迎えた2020年度は、36のイベントがコ・フェスタに認定され、国内外より多くの方にご参加いただくとともに、業界の垣根を越えた交流やビジネス展開を促進いたしました。

今年度は新型コロナウイルス感染症が全世界規模で猛威を振るい、やむなく中止に追い込まれるイベントがありました。そんな中でそれぞれのイベントが果たすべき役割を再認識し、いままでできなかったことに試行錯誤してチャレンジした結果、初めてのオンラインによる開催を実現したイベントが多数ございました。

来年度も with コロナを想定しつつ、映像コンテンツ業界の進化と発展の年ができるよう、この14年間のコ・フェスタで培ったコンテンツ業界としての一体感と海外への発信力を一段と高めるべく、次の諸準備を進めてまいりたいと考えております。

ここに、関係各位のご協力のもと、コ・フェスタ2020の実施報告書がまとまりましたので、ご一読いただければ幸いです。

最後になりましたが、コ・フェスタ2020にご参加いただきましたコアイベント、オフィシャルイベント、パートナーイベントの主催者・後援者、また百人委員会各企業様および関係者の皆様方の多大なるご協力に重ねて御礼申し上げます。

大谷 信義

1-ii 事業概要

■事業目的

日本のアニメ、マンガ、映画、音楽等のコンテンツは、クールジャパンを代表する要素であり、今後も更なる成長分野として期待されている。この成長を継続し、発展させていくためには、コンテンツの海外展開を通じた市場を拡大するとともに、コンテンツを主軸としたオープンイノベーションを促進し、関連産業への波及を生み出していくことが重要である。このような観点から、本事業では、日本コンテンツに係るイベントのネットワーク構築を行い、コンテンツを主軸としたオープンイノベーションの在り方等を検討し、国内外に向けて情報発信することで、日本コンテンツの市場拡大につなげることを目的とする。

■実施体制

本事業は特定非営利活動法人映像産業振興機構（VIPO）が経済産業省から受託した「令和2年度コンテンツ海外展開促進事業（コンテンツ関連ビジネスマッチング事業）」の一環である。特定非営利活動法人映像産業振興機構がコ・フェスタ実行委員会、コ・フェスタ実行本部を設置し、本事業の検討と運営を行なった。

●コ・フェスタとは

コ・フェスタ（JAPAN国際コンテンツフェスティバル）とは、日本が誇るゲーム、アニメ、マンガ、キャラクター、放送、音楽、映画といったコンテンツ産業およびファッション、デザイン等コンテンツと親和性の高い産業に関わる各種イベントを効果的に海外に発信するための、海外発信力強化支援プロジェクトである。

名 称：コ・フェスタ（JAPAN国際コンテンツフェスティバル）2020

主 催：コ・フェスタ（JAPAN国際コンテンツフェスティバル）実行委員会

開催場所：日本各地および海外

2020年度参加イベント：国内外36イベント（内8イベントが中止若しくは延期）

●取組内容

・イベント連携

イベント間の協力体制の促進のためコ・フェスタ実行委員会を実施し、各イベント主催者間やコンテンツ産業と他産業との連携のための情報共有等を図った。

■運営組織

●実行委員会 コンテンツ系各業界および関係省庁、関係団体からの委員で構成する

●実行本部 実行委員会の方針のもとに、事業の運営、統括を実施する。



副委員長 依田 巽



副委員長 迫本 淳一



副委員長 重延 浩



副委員長 松谷 孝征

【委員長】

大谷 信義	おおたにのぶよし	一般社団法人映画産業団体連合会 顧問 (松竹株式会社 取締役会長)
-------	----------	--------------------------------------

【副委員長】

依田 巽	よだ たつみ	一般社団法人日本経済団体連合会 幹事・産業競争力強化委員会 エンターテインメント・コンテンツ産業部会長 (ギャガ株式会社 代表取締役会長兼社長 CEO)
迫本 淳一	さこもと じゅんいち	公益財団法人ユニジャパン 代表理事・理事長 (松竹株式会社 代表取締役社長)
重延 浩	しげのぶゆたか	株式会社テレビマンユニオン 会長 ゼネラルディレクター 取締役
松谷 孝征	まつたに たかゆき	特定非営利活動法人映像産業振興機構 理事長 (株式会社手塚プロダクション 代表取締役社長)

【委員】

安藤 裕康	あんどう ひろやす	公益財団法人ユニジャパン 東京国際映画祭 チェアマン
市原 健介	いちばら けんすけ	一般財団法人 デジタルコンテンツ協会 専務理事
井上伸一郎	いのうえ しんいちろう	株式会社KADOKAWA 代表取締役副社長
大久保好男	おおくぼ よしお	一般社団法人 日本民間放送連盟 会長 (日本テレビ放送網株式会社 代表取締役会長執行役員)
岡田 裕介	おかだ ゆうすけ	一般社団法人 日本映画製作者連盟 代表理事 (会長) (東映株式会社 代表取締役グループ会長)
小野 直路	おの なおじ	一般社団法人 衛星放送協会 会長 (株式会社東北新社 社外取締役・監査等委員)
重村 博文	しげむら ひろふみ	一般社団法人 日本レコード協会 会長 (キングレコード株式会社 会長)
信谷 和重	のぶたに かずしげ	独立行政法人 日本貿易振興機構 (ジェトロ) 副理事長
野間 省伸	のま よしのぶ	株式会社講談社 代表取締役社長
早川 英樹	はやかわ ひでき	一般社団法人 コンピュータエンターテインメント協会 会長 (株式会社コナミデジタルエンタテインメント 代表取締役社長)
前田 晃伸	まえだ あきのぶ	日本放送協会 会長
三宅 正彦	みやけ まさひこ	一般社団法人 日本ファッション・ウィーク推進機構 理事長 (株式会社TSIホールディングス 代表取締役会長)
矢内 廣	やない ひろし	ぴあ株式会社 代表取締役社長

(以上、50音順)

森 孝之	もり たかゆき	内閣府 知的財産戦略推進事務局 次長 文化庁 審議官
吉田 博史	よしだ ひろし	総務省 情報流通行政局 官房審議官 (情報流通行政局担当)
志野 光子	しの みつこ	外務省 大臣官房 (外務報道官・広報文化組織) 国際文化交流審議官
小笠原陽一	おがさわら よういち	経済産業省 大臣官房審議官 (IT戦略担当)
高科 淳	たかしな じゅん	国土交通省観光庁 国際観光部 国際観光部長
松本 明子	まつもと あきこ	東京都 産業労働局観光部長

【監事】

矢部 勝	やべ まさる	一般社団法人 日本映画テレビ技術協会 専務理事 (株式会社東京現像所 代表取締役社長)
福浦 与一	ふくうら よいち	一般社団法人 全日本テレビ番組製作社連盟 理事長 (IVSテレビ制作株式会社 代表取締役社長)

1-iii コ・フェスタ2020 イベント一覧

2021年3月4日時点

	コアイベント	開催期間	主な開催場所
1	東京ゲームショウ2020 オンライン	9/23(水)～27(日)	オンライン開催
2	第33回東京国際映画祭(TIFF)	10/31(土)～11/9(月)	六本木ヒルズ/EXシアター六本木/東京ミッドタウン日比谷 日比谷ステップ広場/東京国際フォーラム ほか
3	TIFFCOM 2020 Marketplace for Film & TV in Asia	11/4(水)～6(金)	オンライン開催
4	第17回東京国際ミュージック・マーケット(TIMM)	11/4(水)～6(金)	オンライン開催
5	AnimeJapan 2021	2021/3/27(土)～30(火)	オンライン開催

	オフィシャルイベント	開催期間	主な開催場所
1	KYOTO CMEX 2020	6/27(土)～12月	みやこめっせ(京都市勧業館)、京都国際マンガミュージアム、京都商工会議所、京都文化博物館、東映京都撮影所、松竹撮影所、東映太秦映画村などオンライン視聴
2	第23回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展	9/19(土)～27(日)	日本科学未来館
3	Rakuten Fashion Week TOKYO	10/12(月)～17(土)	渋谷ヒカリエ、表参道ヒルズ
4	CEATEC 2020 ONLINE(シーテック 2020 オンライン)	10/20(火)～23(金)	オンライン開催
5	国際ドラマフェスティバル in Tokyo 2020 (東京ドラマアウォード 2020)	10/29(木)・11/1(日)	東京プリンスホテル、オンライン開催
6	第47回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール	10/26(月)～11/5(木)	WITH HARAJUKU HALL、NHK メディアデザインスタジオ
7	Tokyo Docs 2020	11/3(火・祝)～6(金)	JA 共済ビル カンファレンスホール/ウェブサイト上
8	Inter BEE 2020 ONLINE	11/18(水)～20(金)	オンライン開催
9	デジタルコンテンツ EXPO 2020	11/18(水)～20(金)	オンライン開催
10	第9回 ロボット大賞	2021/3/11(木)	

	パートナーイベント	開催期間	主な開催場所
1	第42回 びあフィルムフェスティバル	9/12(土)～26(土)	国立映画アーカイブ
2	京都国際マンガ・アニメフェア 2020	9/19(土)、20(日)	みやこめっせ 他
3	SKIP シティ国際Dシネマ映画祭 2020	9/26(土)～10/4(日)	オンライン開催、スキップシティ映像ホール
4	第36回 ATP 賞テレビグランプリ	10/22(木)	六本木ヒルズ ハリウッドホール
5	湯布院映画祭	8/29(土)、11/14(土)、15(日)	湯布院公民館
6	C3 AFA TOKYO 2020	10/17(土)～18(日)	オンライン開催
7	きものサローネ in 日本橋 2020	中止	
8	吉祥寺アニメワンダーランド 2020	10/10(土)～18(日)、2021/2/7(日)	吉祥寺駅周辺施設
9	No Maps 2020	10/14(水)～18(日)	オンライン開催(一部札幌中心部会場で実施)
10	第12回京都ヒストリカ国際映画祭	10/31(土)～11/8(日)	京都文化博物館他、フィルムシアター、オンライン
11	MPTE AWARDS 2020 第73回表彰式	11/2(月)	六本木アカデミーヒルズ49、オーディトリウム
12	映文連 国際短編映像祭「映文連アワード 2020」	11/18(水)～20(金)	表彰式：国立新美術館、上映会：ユーロライブ
13	アジア国際子ども映画祭	中止	
14	ヨコハマ・フットボール映画祭 2021	中止	
15	東京アニメアワードフェスティバル 2021	2021/3/12(金)～15(月)	東京・池袋

	海外パートナーイベント	開催期間	主な開催場所
1	HYPER JAPAN 2020	2021年へ延期	
2	2020年 Comic Exhibition 漫画博覧会	2021年へ延期	
3	バンコク日本博 2020(オンライン)	9/4(金)～9/6(日)	オンライン開催
4	Madman Anime Festival - Melbourne	中止	
5	C3 AFA SINGAPORE 2020	中止	
6	C3 AFA HONG KONG 2020	中止	

(開催時期順)

1-iv コ・フェスタ百人委員会(通称:百人委員会)企業一覧

コ・フェスタを広く経済界から支援するため2007年に設立。
コンテンツ産業とその他の産業との連携及びグローバル展開の強化を目的とする。

■百人委員会 委員長

伊藤忠商事株式会社 代表取締役会長CEO 岡藤 正広

■委員一覧 百人委員会就任企業 93 社

株式会社 IHI	テレビ大阪株式会社
株式会社 ADK エモーションズ	株式会社テレビ東京
株式会社 朝日新聞社	株式会社 電通
伊藤忠商事株式会社	東映株式会社
株式会社 IMAGICA GROUP	東映アニメーション株式会社
ウシオエンターテインメントホールディングス株式会社	東海テレビ放送株式会社
株式会社 NHK エンタープライズ	東宝株式会社
NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン 合同会社	株式会社東北新社
沖電気工業株式会社	株式会社トーセ
鹿島建設株式会社	株式会社 トーハン
株式会社 KADOKAWA	凸版印刷株式会社
株式会社 カプコン	トヨタ自動車株式会社
関西テレビ放送株式会社	名古屋テレビ放送株式会社
株式会社 木下グループ	日活株式会社
ギャガ株式会社	日揮株式会社
キヤノンマーケティングジャパン株式会社	株式会社 日経BP
キリンホールディングス株式会社	株式会社日本経済広告社
キングレコード株式会社	株式会社 日本経済新聞社
株式会社クオラス	日本コロムビア株式会社
株式会社コーエーテクモゲームス	日本テレビ放送網株式会社
株式会社 講談社	日本電気株式会社
コダック合同会社	日本航空株式会社
株式会社コナミデジタルエンタテインメント	野村ホールディングス株式会社
株式会社ゴンゾ	株式会社 博報堂
株式会社サンリオ	株式会社博報堂DYメディアパートナーズ
株式会社CBCテレビ	株式会社バップ
松竹株式会社	株式会社バンダイナムコホールディングス
昭和電工株式会社	ぴあ株式会社
スカパーJSAT 株式会社	株式会社 日立製作所
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	株式会社ヒューマックスシネマ
住友化学株式会社	株式会社フォーライフ ミュージックエンタテインメント
住友商事株式会社	株式会社フジテレビジョン
セイコーエプソン株式会社	株式会社ボニーキャニオン
ソニー株式会社	株式会社ホリプロ
ソニーPCL 株式会社	株式会社 毎日新聞社
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント	株式会社毎日放送
大日本印刷株式会社	株式会社みずほフィナンシャルグループ
株式会社大和証券グループ本社	株式会社三菱UFJフィナンシャルグループ
株式会社タカラトミー	森ビル株式会社
中京テレビ放送株式会社	ユニバーサル ミュージック合同会社
株式会社 TBSテレビ	吉本興業株式会社
株式会社ティー・ワイ・オー	株式会社読売新聞グループ本社
株式会社 テイチクエンタテインメント	讀賣テレビ放送株式会社
デジタルハリウッド大学	琉球放送株式会社
株式会社手塚プロダクション	株式会社ワーナーミュージック・ジャパン
テレビ愛知株式会社	株式会社 WOWOW
株式会社テレビ朝日	

(2020年7月17日時点 五十音順)

コ・フェスタの最高意思決定機関として、上申された事項を審議、決議。コ・フェスタ各イベントの実施および広報活動ならびに各業界イベントとの協力体制の確認と強化を行なった。コ・フェスタ事業の目的を実行委員で共有し、意思統一を図ることができた。

●開催概要

日 時：2020年7月17日（金）15:00～16:00

場 所：野村コンファレンスプラザ日本橋 6F大ホール

参加者：実行委員、各イベント主催者、百人委員、実行本部など41人

コロナウイルス対策の為、実行委員長と省庁の同行者は1名まで。委員とイベント運営事務局の同行者は来場せず、希望者にはオンラインによる会の実況を配信した。

司 会：コ・フェスタ実行本部 映像産業振興機構・事務局次長 榎田寿文

議 長：コ・フェスタ実行副委員長 松谷孝征(実行委員長 大谷信義欠席のため)

●会議内容

1. 開会の挨拶

特定非営利活動法人映像産業振興機構 専務理事・事務局長 市井三衛

2. 審議事項

第1号議案 コ・フェスタ実行委員選任の件

新委員3人と新監事1人の紹介。実行委員長、副委員長の留任の報告と挨拶。

第2号議案 コア・オフィシャルイベントなど承認の件と各イベント説明

2020年7月17日時点のコアイベント5、オフィシャル10イベント、パートナー15イベント、海外パートナー6イベントの承認。コアイベントとオフィシャルイベントの各主催者からイベント概要説明が行われた。

3. 報告事項

・コ・フェスタ百人委員会についての説明

4. 関係各省庁よりコ・フェスタ2020海外展開支援へのメッセージ

内閣府、総務省、外務省、文化庁、経済産業省、観光庁、東京都の7人からコ・フェスタ事業継続の重要性を込めたメッセージを頂いた。

内閣府 知的財産戦略推進事務局 次長

総務省 情報流通行政局 官房審議官

外務省 文化交流・海外広報課 上席専門官

文化庁 参事官

経済産業省 商務情報政策局コンテンツ産業課長

国土交通省 観光庁 国際観光部 国際観光課 新市場開発室長

東京都 産業労働局 観光部 地域振興担当課長

森 孝之

吉田 博史

高屋 知志

梶山 正司

高木 美香

小林 正史

菅沼 聡人



3 プロモーション

■広報制作物 ポスター&ロゴ



コ・フェスタ2020のポスター・ロゴのデザインの監修・制作を、クリエイティブスタジオの(株)サムライに委託した。
仕 様：B2サイズ 片面カラー
デザイン：(株)サムライ

4- i コ・フェスタ2020コアイベント

コ・フェスタコアイベントは、コ・フェスタイベントのうち、国際性及び規模等において、コ・フェスタの集中的な支援による効果が期待できるイベントとして、コ・フェスタ実行委員会が認定したイベントである。2020年度は5イベントが認定された。オンライン開催が主流となり、遠隔の人々と繋がれたメリットがある反面、ネットワーキングの難しさなど課題もあり、今後イベントの優位性を高めていくかが重要である。

-
- | | |
|---|--|
| 1 | 東京ゲームショウ2020 オンライン |
| 2 | 第33回東京国際映画祭 (TIFF) |
| 3 | TIFFCOM 2020 Marketplace for Film & TV in Asia |
| 4 | 第17回東京国際ミュージック・マーケット (TIMM) |
| 5 | AnimeJapan 2021 |
-

コアイベント

東京ゲームショウ2020 オンライン

TOKYO GAME SHOW 2020

会 期：2020年9月23日（水）～27日（日）
会 場：オンライン
主 催：（一社）コンピュータエンターテインメント協会
共 催：（株）日経BP／（株）電通
後 援：経済産業省
対 象：コンピュータエンターテインメント業界関係者および一般
公式サイト：https://tgs.cesa.or.jp/

総視聴回数：31,606,942回

YouTube	4,050,963	（英語：236,828 中国語：45,049 含む）※ユニーク視聴者数152万人
Twitter	7,511,301	（英語：31,841 中国語：7,710 含む）
Niconico	1,726,014	
Twitch	875,350	（約9割がAmazon特設サイト 英語：10,203 含む）
TikTok LIVE	98,012	
Douyu（中国）	1,069,377	
Bilibili（中国）	2,315,761	
Douyin/Xigua/Toutia（中国）	10,590,828	
IGN（欧米ほか）	3,369,336	

※9月24日から10月4日までの公式番組の視聴回数

出展社数：424社（国内出展社数：203社 海外出展社数：221社）

出展参加国と地域数：34の国と地域

■開催内容

東京ゲームショウ2020は、新型コロナウイルス感染拡大防止のため、幕張メッセでの開催を中止し、初めて完全オンラインでの開催となった。

「東京ゲームショウ2020オンライン」には、424社が出展し、そのうち半数以上の221社が海外からとなり、グローバルイベントとしての注目度の高さが改めて明らかになった。

9月23日（水）から、ビジネス関係者を対象としたオンライン商談がスタートし、9月24日（木）から27日（日）までは、出展社が最新情報等を紹介した「公式出展社番組」35番組のほか、主催者番組として、「未来は、まずゲームにやって来る。」をテーマに議論した「基調講演」やオフィシャルサポーターのはじめしゃちょーさんが参加した「オープニング番組」「エンディング番組」、eスポーツ大会番組「e-Sports X」、インディーゲーム開発者のプレゼンイベント「センス・オブ・ワンダー ナイト（SOWN）」などを実施した。また、例年、東京ゲームショウのイベントステージで開催していた「日本ゲーム大賞」についても各部門の発表・授賞をオンラインで配信。TGS会期中には、51の公式番組を配信した。

「基調講演」「日本ゲーム大賞 年間作品部門」「センス・オブ・ワンダー ナイト」などは英語による配信も行ったほか、一部出展社は中国語による配信も実施するなど、世界各国に向けて情報を発信した。

公式番組の総視聴回数は、国内外で3,160万回以上となった（集計期間：9月24日～10月4日）。

また、今回初めてアマゾンジャパンと連携し、Amazon特設会場にて番組配信や、出展社の関連グッズの販売を実施した。

会期中はBtoBのオンライン商談も活発に行われ、リニューアルした「TGS ビジネス マッチングシステム」は5日間で40カ国・地域の企業・団体が利用し、商談申込数は前年比36%増の6,500件に上った。国際商談の比率は全体の73%を占め、なかでも中南米の参加が増えて今年は4カ国36社（昨年は3カ国17社）が利用した。

今回は完全オンライン開催となったが、世界に向けて最新情報を発信する国際的展示会として、ゲームビジネスにおけるハブとしての役割を果たす結果となった。



第33回東京国際映画祭(TIFF)



会 期：2020年10月31日(土)～11月9日(月)
 会 場：TOHOシネマズ六本木ヒルズ、EXシアター六本木、ミッドタウン日比谷 日比谷ステップ広場、東京国際フォーラムなど
 主 催：ユニジャパン
 共 催：経済産業省／国際交流基金アジアセンター（アジア映画交流事業）／東京都（TOKYOプレミア2020部門、ユース部門）
 後 援：総務省／外務省／観光庁／港区／(独)日本貿易振興機構／国立映画アーカイブ／
 (公財)港区スポーツふれあい文化健康財団／(一社)日本経済団体連合会／東京商工会議所／
 (一社)日本映画製作者連盟／(一社)映画産業団体連合会／(一社)外国映画輸入配給協会／
 モーション・ピクチャー・アソシエーション(MPA)／全国興行生活衛生同業組合連合会／
 東京都興行生活衛生同業組合／(特非)映像産業振興機構／(一社)日本映像ソフト協会／(公財)角川文化振興財団／
 (一財)デジタルコンテンツ協会／(一社)デジタルメディア協会
 支 援：文化庁
 公式サイト：www.tiff-jp.net

総来場者数(参加数)：1,138,482人(オンライン参加の1,090,277人を含む)

■開催内容

日本で唯一の国際映画製作者連盟公認の国際映画祭として、才能溢れる新人監督から熟練の監督までを対象に、世界中から厳選されたハイクオリティなプレミア作品を集結させて、メインとなる長編コンペティション部門など様々な部門で国内外に発信。映画上映以外に学生、プロフェッショナル、ビジネス来場者を対象とした貴重なセミナー、シンポジウムやワークショップなども開催し、フォーラムやマーケットとの連動を意識した参加交流型フェスティバルとして人と映画、ビジネスのリンケージを実現している。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

新型コロナウイルスの感染拡大予防のため、オンラインでの各種イベントを展開。是枝裕和監督が企画し、国際交流基金との共催で展開したアジアの映画人とのトークセッションシリーズ「アジア交流ラウンジ」や、海外審査審の招聘が難しくなったことからコンペのかわりに創設した「TOKYOプレミア2020」部門でのトークセッション「TIFFトークサロン」などをオンラインで展開し、ジャパニーズ・アニメーション部門の特集の1つの「スーパー戦隊シリーズ」のイベントでは驚異的な視聴数をあげることができ、例年以上の動員を記録することができた。感染拡大予防策を徹底したことで、会期中のスタッフ・ゲストの間で感染者を1人も出すことがなく終えることができた。



© 2020 TIFF



© 2020 TIFF



© 2020 TIFF



© 2020 TIFF



© 2020 TIFF

コアイベント

TIFFCOM 2020 Marketplace for Film & TV in Asia



会 期：2020年11月4日（水）～6日（金）
会 場：オンライン
主 催：経済産業省／総務省／（特非）映像産業振興機構／（公財）ユニジャパン
後 援：観光庁／（一社）映画産業団体連合会／（一社）衛星放送協会／（一社）外国映画輸入配給協会／
国際交流基金 アジアセンター／（一社）コンピュータエンターテインメント協会／（一社）デジタルコンテンツ協会／
（協組）日本映画製作者協会／（一社）日本映画製作者連盟／（一社）日本映像ソフト協会／（一社）日本経済団体連合会／
（独）日本貿易振興機構（ジェトロ）／（一社）日本民間放送連盟
対 象：映画、テレビ、アニメーション、音楽、キャラクター・ライセンス／商品化、原作（小説／コミック）、出版、モバイル／
インターネット、ホーム・エンターテインメント（VOD、DVD、Blu-ray）、イベント／コンサート、ゲーム、フィルムコミッショ
ン／フィルムファンド、ポストプロダクション／翻訳、サービス・プロバイダー、タレント・エージェンシー、業界団体、
官公庁／大使館、地方自治体などのコンテンツホルダーおよび関連団体・企業
公式サイト：https://tiffcom.jp/

総来場者数（参加数）：34,695PV（国内入場者数（参加数）：17,472PV 海外入場者数（参加数）：17,223PV）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：34,695PV（国内入場者数（参加数）：17,472PV 海外入場者数（参加数）：17,223PV）
出展社数：250社（国内出展社数：107社 海外出展社数：143社）
出展参加国と地域数：28の国と地域
バイヤー数：467人（国内バイヤー：129人 海外バイヤー：338人）
商談件数：1,838件
成約金額：22,505,000USD
プレス社数：55社（国内プレス社数：41社 海外プレス社数：14社）

開催内容

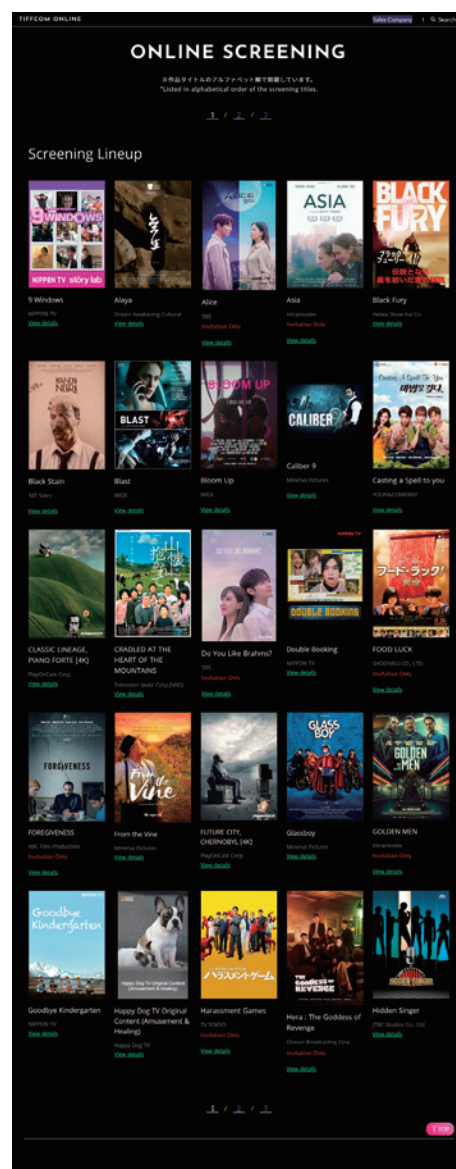
本年度のTIFFCOMは、例年通り東京国際映画祭付設の国際映像見本市として、17回目の開催となった。

アジアを代表する国際映像見本市、またジャンルやカテゴリーを問わず取引の行われるマルチコンテンツマーケットとして、11月2日～4日を本開催期間として実施した。本年度当初は、例年どおりリアル開催を行うべく準備を進めていたが、コロナ禍の中、海外からの出展者、バイヤーの参加が難しいことが判明、9月の実行委員会を経て本年度はオール・オンラインで開催することを決め、急ピッチで方向修正を行った。提供サービスとして、オンラインビジネスマッチング、オンラインブース、オンラインセミナー、オンラインスクリーニングという4つのサービスを提供することとし、リアルイベントを代替できるような仕組みを用意した。オンラインビジネスマッチングでは、業種はカテゴリーによる詳細検索、登録情報に基づいたレコメンド検索機能を実装、出展者とバイヤーとの有益な商談機会につながる環境の提供を行った。オンラインブースは今回、他イベントとの差別化を考慮し、バーチャルブースを採用、ストレスフリーで各種コンテンツ情報や出展者情報がワンストップで入手できるようにした。オンラインセミナーに関しては映画、テレビ、配信等の各ジャンルでの最新テーマや人物にスポットを当て、昨年の4倍以上となる18プログラムを実施、キーノートではパラマウント・ピクチャーズCEOに登壇してもらう等、オンラインのメリットを生かし、質・量とも格段に充実した内容となった。オンラインスクリーニングでは、セキュアな環境下（DRM）での映像視聴環境を提供、カテゴリー分けされた検索機能等を充実させ、昨年の3倍以上となる73作品の映像視聴が可能となった。その他、初の試みとして、企画の最終制作をサポートするためのファイナンスマッチングを行うTokyo Gap-Finance Marketをスタートさせ、映像関係者に向けての新たな価値提供を行った。

初のオール・オンラインでの開催となり、苦心した部分は多くあり、今後の改善点はあると思われるが、イベント期間中はシステムトラブル等大きな事故もなく、無事終了できた。

2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

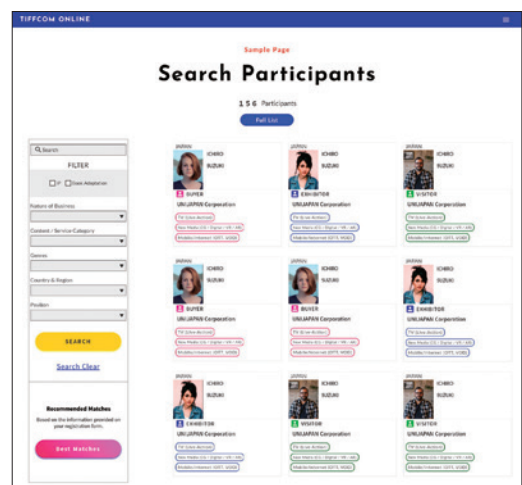
TIFFCOM2020としては、映像マーケットとしての価値をさらに高めるべく、企画ピッチの充実およびこれまでになかったファイナンス支援業務に取り組んだ。全体ではTokyo Project & Pitching Forum (TPPF) という取組みと位置づけ、



TIFFCOM 2020 Marketplace for Film & TV in Asia



ここ数年継続して実施をしているMPA様、デジタルハリウッド大学様、ユニジャパンの3組織主催で行ったハリウッドで活躍中のクリエイターを招いたマスタークラスセミナーおよび若手を対象としてピッチングコンテストに加え、VIPO様主催のJapanese Movie & Animation Pitching (JMAP) を初めてTIFFCOMで実施。さらにファイナンス支援業務として香港やベネチア等で実施している、企画成立のために一部不足している製作費が必要な作品・プロデューサーと、配給会社や投資会社等の投資家をマッチングする取り組みとしてTokyo Gap-Financing Market (TGFM) を初めて実施した。これは実写やアニメーション、映画やテレビというジャンルやカテゴリーには条件をつけず、一定のファイナンス条件等を満たす作品であればエントリーを可能とする形で全世界に向けて募集をかけ、80を超える作品からのエントリーがあった。その中から事務局側で20作品に絞って、TIFFCOM期間中に、作品担当者と出資者・投資者とのミーティングを事務局側設定、企画を実際の作品として成立にさせるための場としてTIFFCOMを利用してもらうという形の第一歩を踏み出すことができた。本年度では数作品が具体的な出資に関する話を進行できている。この仕組みを使っのファイナンスができたということアナウンスできるまではまだ数年かかるかと思うが、まずは十分な結果が残せたと考えている。完成品の売買という見本市の直接的な価値だけではなく、企画推進のための新たな価値提供は行えたと考えている。



■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

例年どおりではあるが、同時期開催でもある東京国際映画祭との連動を行った。今年度当初は、TIFFCOMもリアル開催を前提としていたため人流を創出するような取り組みを複数準備をしていたが、TIFFCOMがオール・オンライン開催となってしまったため、リアル開催がメインとなる東京国際映画祭との連携は限定されたものにならざるを得なくなった。

実際にはメインビジュアルの統一、TIFFCOMロゴのリニューアル（映画祭との連携がより感じやすいものに変更）、映画祭出品作品を取り扱うセラー用のオンラインブース（TIFFセラーブース）の展開、映画祭参加者のTIFFCOMオンラインスクリーニングへの誘導を行った。



コアイベント

第17回東京国際ミュージック・マーケット(TIMM)



会 期：令和2年11月4日(水)～6日(金)
会 場：TIMM ONLINE サイト
主 催：経済産業省／(特非)映像産業振興機構／(一財)日本音楽産業・文化振興財団
後 援：(一社)コンサートプロモーターズ協会／(一社)私的録音補償金管理協会／(一社)日本音楽事業者協会／
(一社)日本音楽出版社協会／(一社)日本音楽制作者連盟／(一社)日本音楽著作権協会／
(公社)日本芸能実演家団体協議会／(独)日本貿易振興機構／(一社)日本レコード協会
対 象：国内外の音楽業界関係者
公式サイト：<https://www.timm.jp.com>

総来場者数(参加数)：18,992人(前年5,122人／前年比371%)
ビジネスエリアの来場者数(参加数)：4,018人(前年2,982人／前年比135%)
出展社数：22社(国内出展社数：22社 海外出展社数：0社／前年32社)
出展参加国と地域数：日本のみ
バイヤー数：170人(国内バイヤー：0人 海外バイヤー：170人)
32ヶ国・地域のバイヤー等が参加(前年169名／26ヶ国・地域)
商談件数：656件(今年度はオンラインの為、商談＝コンタクト回数でカウント／前年522件)
成約金額：30,000USドル
プレス社数：17社(国内プレス社数：12社 海外プレス社数：5社)

■開催内容

今年度のTIMMは、新型コロナウイルス感染症(COVID-19)の世界的流行を受け、TIMM初のオンライン開催となった。
TIMM公式サイト内に、出展者ページ・バイヤーリスト・商談機能・プレゼン動画機能等を備えた「TIMM ONLINE」を新設し、商談やネットワーキングを実施。また、ビジネスセミナー・プレゼンテーション、ショーケースライブも配信し、例年のリアル会場開催と同様のメニューをオンライン上で展開した。
なお、出展者、および海外バイヤーはコア日となる11月4日～6日以降も商談機能の利用やセミナー、ライブ等のアーカイブ視聴が可能にて、中長期でのビジネス展開もサポートしている。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

オンライン開催自体が新規取り組みとなったが、オンラインによるメリットとデメリットも明確になり、次年度以降のイベント開催方法についてのノウハウも構築できた。主な成果、特徴は以下の通り。

○来場者：

リアル会場に行かなくとも参加できるというオンラインの効果が如実に表れた。海外バイヤーの参加国は前年から6か国増の32か国・地域になると共に、今回、初のオンライン開催という事でセミナーとライブの聴講を国内の音楽業界関係者を対象に「ビジター」として無料開放し、そのビジター登録者は692名となった。
また、ショーケースライブは全世界に無料配信しており、海外バイヤー等へのプロモーションはもちろんの事、一般ファンへのプロモーションも兼ねて実施し、ライブの視聴者数は3日間で15,387名、71ヶ国・地域からアクセスがあった。
これらにより、ビジネスエリア来場者数、及び総来場者数とも大幅に増加している。

○全世界の時差を鑑みたサイト構築とアーカイブ機能：

商談機能の実装にあたっては、欧米との時差を鑑み、リアルタイムでの商談も可能な「メッセージ」方式とした。これにより、同時時間帯に参加している関係者同士はチャット的にリアルタイムでコミュニケーションが取れ、時差等で時間が合わない場合はメッセージを残すことでコンタクトが取れる形とした。
同様に、セミナーやショーケースライブについては日本時間を基準とした公開になるため、すべてアーカイブを公開し、参加者の利便性を高めた。

○インフルエンサー、キュレーター等の招聘強化：

世界の音楽業界ではサブスクリプションがビジネス等の主流になっており、これまでのCD等の商品毎のライセンスビジネスやプロモーションから、サブスクリプションの契約を経ていくかに楽曲の再生回数を上げていくというフェーズに移行している。その傾向を受け、TIMMの招聘バイヤーについても、これまではバイヤーや興行イベントの主催者らが中心であったが、今年度からは各国のインフルエンサー、キュレーター等の招聘強化にも取り組んでおり、今年はそれらカテゴリーで64名が参加している。

○出展者数の減少：

コロナ禍、またオンライン開催という事で、海外からの出展者がゼロとなった。ただし、これまで海外からの出展の多くを占めていたDSP等は今回、海外バイヤーとして参加いただいております。国内出展者へのデメリットは最小限に抑えられている。

第17回東京国際ミュージック・マーケット (TIMM)



○商談内容、件数

オンライン開催の場合、参加者の積極性によって結果が変わってくることが如実に見て取れた。リアル会場開催の場合、参加者がふらっとブースに立ち寄ってコミュニケーションを取るという事が可能となるが、オンラインでは、積極的にアクションを起こさなければネットワーキングの機会が減少してしまうことから、今後は参加者への啓発等、商談会の活性化について課題としていきたい。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

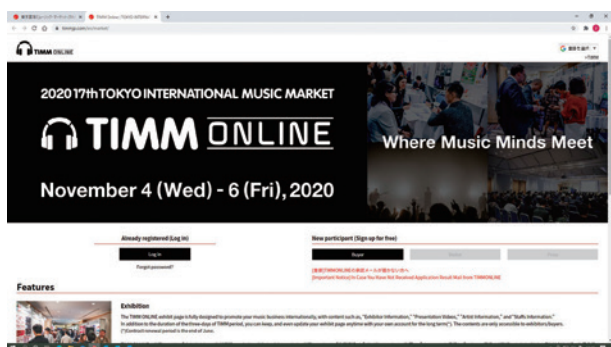
○他団体との連携セミナー実施：

3日間で8本のビジネスセミナーを公開したうち、4本のセミナーを連携セミナーとして実施した。

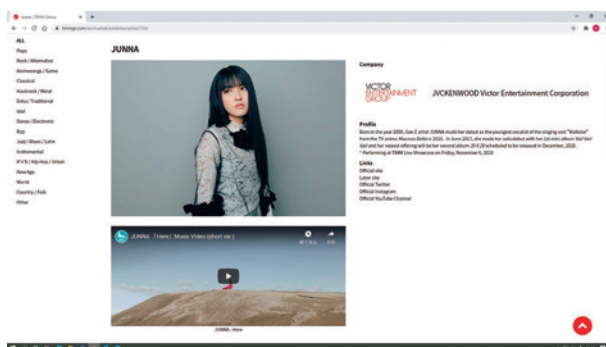
連携先は、(一社) コンサートプロモーターズ協会、(一社) 日本音楽出版社協会、(一社) Independent Music Coalition Japan (IMCJ)、Music Ally Japanの4団体

○JETROとの連携：

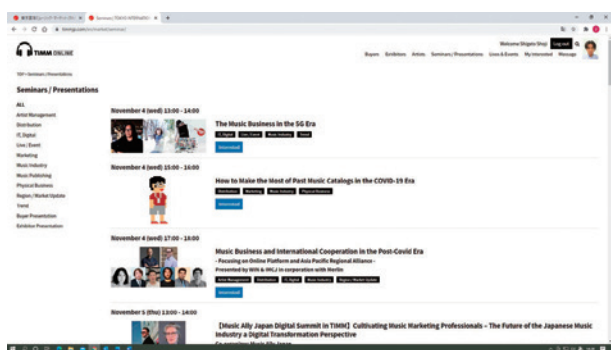
JETROが2020年10月26日～30日に実施した「音楽コンテンツビジネス・オンライン商談会」と連携した。両イベントの会期を連続した週末にすると共に、出展者や招聘バイヤーへの告知面での相互協力も行っている。



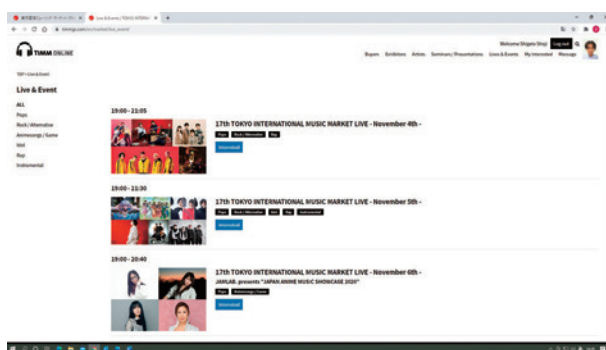
TIMM TOP ページ



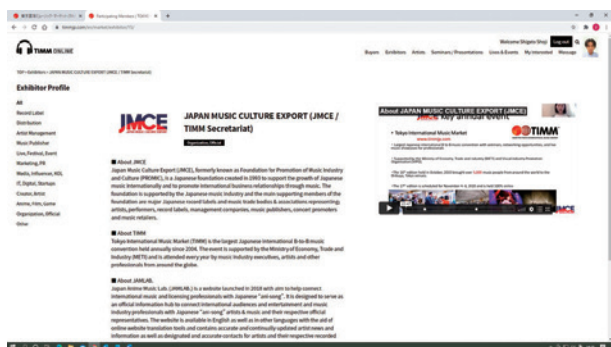
TIMM アーティストページ



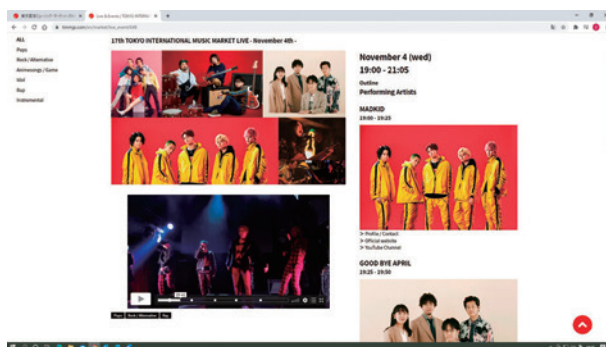
TIMM セミナーページ



TIMM ライブページ



TIMM 出展者ページ



TIMM ライブ日別ページ

会 期：2021年3月27日（土）～30日（火）
[パブリックデイ] 3月27日（土）・28日（日）
[ビジネスデイ] 3月29日（月）・30日（火）
会 場：オンライン (<https://www.anime-japan.jp/>)
主 催：（一社）アニメジャパン
協 賛：Fate/Grand Order／TOHO animation／(株)SANKYO／Stagecrowd／異世界みゅーじあむ／dアニメストア
後 援：経済産業省／（一社）日本動画協会／コミック出版社の会
対 象：一般来場者／国内・海外ビジネス来場者／オフィシャルバイヤー／アニメ関連企業・団体ほか
公式サイト：<https://www.anime-japan.jp/>

総来場者数（参加数）：整理中のため非公開

ビジネスエリアの来場者数（参加数）：812名 ※出展社、オフィシャルバイヤー、ビジネス来場者、プレス来場者を含む
パブリックエリア、ビジネスエリアの出展社数：89社（国内出展社数：86社 海外出展社数：3社）
出展参加国と地域数：4つの国と地域

■開催内容

国内外を代表するアニメ関連企業・団体・コンテンツが集結する世界最大級のアニメイベント『AnimeJapan 2021』が、2021年3月27日～3月30日にオンラインで開催された。

一般アニメファンを主な対象とする「パブリックエリア」、アニメコンテンツに関する商談や、情報収集に訪れるビジネス目的の来場者を対象とする「ビジネスエリア」での展開。

□パブリックエリア

日本を代表する多くのアニメ関連企業がオンラインで出展。各出展社のステージ配信、グッズの通販、作品の紹介などをオンラインで展開した。また、その他様々な主催施策も配信番組にて実施され、多くの来場者が新しい形でアニメ文化を楽しむことができた。

第8回目となった今回は「繋ぐ」をテーマとし、中止となった第7回目の意思を引き継ぎ「7+1=8(∞)」と、「∞」(無限大)の記号が表すように本催事がまさにテーマを体現できるイベントとなるよう、ステージコンテンツの国内外への配信をメインコンテンツとして新しい形で実施された。

- ・AJステージ・AJスタジオ（全68プログラム）
- ・企業出展ブース（ブースからのオンライン配信：102プログラム）
- ・EC（19ストア）
- ・主催施策（コスプレイヤーズワールド／オフィシャルグッズ／アニメ化してほしいマンガランキング／Production Works Channel）

□ビジネスエリア

国内外から多くのコンテンツホルダーやアニメ関連企業、団体が出展。今回は初めてオンラインにて出展エリアを展開し、オンライン出展ブース、オンラインビジネス商談会、ビジネスセミナーのオンライン配信を実施した。

日本国内・海外から多くのビジネス来場者に参加していただき、オンラインの商談環境の中で、出展社と活発な商談・情報交換が行われた。海外からは、AnimeJapanが独自に招聘した有力なバイヤーも数多く参加。国内アニメコンテンツの積極的な海外展開に関する商談が活発に行われた。また、恒例の主催施策として、初めてアニメビジネスに関わる方を対象としたアニメビジネスコンシェルジュを設置。異業種を含む多くのビジネス来場者のお問い合わせに対応した。

- ・企業出展ブース
- ・商談・マッチングシステム
- ・ビジネスセミナー
- ・アニメビジネスコンシェルジュ
- ・AJ×JETROアニメコンテンツ・オンライン商談会（JETRO招聘バイヤーと出展社、国内企業とのマッチング）の実施

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

□パブリックエリア、ビジネスエリアの両エリアにて初のオンライン開催

□「繋ぐ(∞)」をテーマにした様々な企画を展開

- ・テーマに描き下ろされた21体キャラクター集合ビジュアル
- ・描き下ろされた21体のキャラクターを使用したオリジナルオフィシャルグッズ（缶バッジ、アクリルスタンド）

□例年実施のRGB（Red、Green、Blue）ステージの他に、オンライン配信チャンネルとしてAJスタジオを設置し、合計4つのチャンネルを主軸に展開、または海外専用の「AnimeJapan 2021 English Channel Supported by AFA」の英語チャンネルも設置

AnimeJapan 2021



■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

- 今年も引き続き日本貿易振興機構（JETRO）様にご協力頂き、今年は共催としてJETRO様が招聘する海外バイヤーと出展社とのビジネスマッチングなど展開。



オフィシャルイベント

4-ii コ・フェスタ2020オフィシャルイベント

コ・フェスタオフィシャルイベントは、コ・フェスタイベントのうち、国際性に富んだイベントで、その国際性及び規模等においてコアイベントに準じ、コ・フェスタ実行委員会が承認したイベントである。本年度は10イベントが認定された。リアルとオンラインによるイベントが開催され、新たなビジネス、新たな人との交流が見いだされた。

-
- | | |
|---|-----------------|
| 1 | KYOTO CMEX 2020 |
|---|-----------------|
-
- | | |
|---|----------------------|
| 2 | 第23回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展 |
|---|----------------------|
-
- | | |
|---|----------------------------|
| 3 | Rakuten Fashion Week TOKYO |
|---|----------------------------|
-
- | | |
|---|---------------------------------------|
| 4 | CEATEC 2020 ONLINE (シーテック 2020 オンライン) |
|---|---------------------------------------|
-
- | | |
|---|--|
| 5 | 国際ドラマフェスティバル in Tokyo 2020 (東京ドラマアウォード 2020) |
|---|--|
-
- | | |
|---|-------------------------|
| 6 | 第47回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール |
|---|-------------------------|
-
- | | |
|---|-----------------|
| 7 | Tokyo Docs 2020 |
|---|-----------------|
-
- | | |
|---|-----------------------|
| 8 | Inter BEE 2020 ONLINE |
|---|-----------------------|
-
- | | |
|---|---------------------|
| 9 | デジタルコンテンツ EXPO 2020 |
|---|---------------------|
-
- | | |
|----|------------|
| 10 | 第9回 ロボット大賞 |
|----|------------|
-

KYOTO CMEX 2020

KYOTO CMEX

1) 全体概要

会 期：2020年6月～2020年12月
 会 場：みやこめっせ（京都市勤業館）／京都国際マンガミュージアム／京都文化博物館／東映京都撮影所／松竹撮影所／東映太秦映画村 他（オンライン視聴含む）
 テーマ：「京都発コンテンツの祭典 ～京都が創る新しい世界—先端コンテンツのクロスメディア～」
 主 催：KYOTO Cross Media Experience 実行委員会
 連 携：コ・フェスタ、京都学生祭典
 対 象：国内外や京都のコンテンツ産業関係者、若手クリエイターやクリエイターを目指す学生など
 参加者：282,122名（オンライン視聴含む）

2) 個別事業概要

クロスメディア

●オープニングセレモニー

開催日：9月18日（金）
 会 場：エースホテル京都
 参加者：84名
 内 容：コンテンツ業界及び関係する方々の分野横断的な人材交流と、KYOTO CMEXの取組紹介の場としてオープニングセレモニーを開催。CMEX事業や、京都デジタルアミューズメントアワード事業、CGアニメコンテストの紹介を行った。



●コンテンツクロスメディアセミナー

開催日：9月18日（金）、12月3日（木）
 会 場：ホテルモントレ京都、ANAクラウンプラザホテル京都
 参加者：129名
 内 容：業界で活躍するトップリーダーによるセミナーを開催し、コンテンツビジネスの可能性と未来像を探った。
 第1回 テーマ：世界の映画俳優が愛した京都
 講 師：戸田 奈津子 氏（映画字幕翻訳者）
 第2回 テーマ：ショートフィルム事業の取り組みと京都への期待
 講 師：別所 哲也 氏（俳優、「ショートショートフィルムフェスティバル&アジア」代表）



●京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム

開催日：（就職説明会）9月19日（土）・20日（日）
 （セミナー）10月8日（木）、28日（水）
 ※ zoom ウェビナーで実施
 出展数：20企業（京都のアニメ制作会社：3社、ゲーム会社：14社、その他：3社）
 参加者：（就職説明会）408名
 （セミナー）101名
 内 容：京都を拠点にアニメ・ゲーム・映像・CG等を制作する企業が集結し、クリエイティブ業界を目指す人のためのオンライン就職説明会&キャリアセミナーを開催した。



オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2020

KYOTO CMEX

●コンテンツパッケージ授業

開催日：10月3日（土）～12月19日（土）

会 場：オンライン（12月12日のみ京都国際マンガミュージアムで実施）

内 容：コンテンツ分野に関する教育研究を推進している京都の諸大学が協力し、それぞれアート、デザイン、映画、マンガ、アニメ、ゲームの分野を分担してリレー講義することにより、京都から発展した日本の表現文化、映像文化を総合的に理解し、現状と展望を考える講義（全8回）を実施した。

●アニメプロジェクトGO-TAN！

開催日：9月19日（土）～22日（火）

参加者：1,500名

内 容：アニメ・漫画・ゲーム・音楽をテーマにしたコスプレパフォーマンスなどのイベントを開催し、新産業・新しい観光（着地型観光・もてなしの観光）の創出を図った。

□第2回 京都 古都コフェスタ

開催日：9月19日（土）・20日（日）

会 場：ロームスクエア

内 容：パフォーマーのイベント参画、若手パフォーマーの育成、国内外の新たな観光客の掘り起こしなど、関西圏のコンテンツ市場の拡大と振興を目的に、アニメ・漫画・ゲーム・音楽をテーマにしたコスプレパフォーマンスイベントを開催した。



□第1回 古都コスプレ in 平安神宮前岡崎公園

開催日：9月21日（月・祝）・22日（火・祝）

会 場：岡崎公園、ロームスクエア

内 容：コスプレイベントを実施し、アニメコンテンツによる観光促進・交流を図った。



●京都太秦シネマフェスティバル

開催日：10月25日（日）、11月14日（土）

内 容：「映画のまち 京都太秦」を基盤とした「コンテンツコミュニティ」の形成を図った。

□キッズ・シネマスタジオ

開催日：10月25日（日）

会 場：東映太秦映画村

参加者：18名

内 容：撮影所の本物の設備を使って、プロの映画監督・撮影所スタッフの指導により、子どもたちが楽しい映画作りを体験し、映画作りの魅力や関心を高めた。

作 品：「こども忍者の妖怪退治！」



□太秦上洛まつり

開催日：11月14日（土）

会 場：オンライン開催

動画再生回数：1,350回再生

内 容：今回は幻（GEN）をテーマに、オンラインのコスプレイベントを実施したほか、東映太秦映画村のフォトスポット紹介・殺陣講座・東映京都撮影所のセット内部や道具倉庫などの紹介を動画で配信し、歴史創作コンテンツのクロスメディア発信拠点としての京都・太秦をPRした。



KYOTO CMEX 2020

KYOTO CMEX

映画・映像

●京都ヒストリカ国際映画祭

開催日：10月31日（土）～11月8日（日）

会 場：京都文化博物館、オンライン

参加者：1,566名

オンライン配信購入本数：1,111本

内 容：歴史をテーマにした世界で唯一の国際映画祭。シアター上映22本、オンライン配信71本（8本はシアター上映重複）の全85作品を上映したほか、時代劇や撮影所の歴史を紹介するスペシャル動画を配信した。山田洋次監督をトークゲストに招いた【ヒストリカ・スペシャル】に加え、世界の新作歴史劇をセレクトした【ヒストリカ・ワールド】、松竹映画100年と東映子ども時代劇を取り上げた【ヒストリカ・フォーカス】ほか、イタリア文化会館・大阪やヴェネツィア・ビエンナーレ・カレッジ・シネマ、京都フィルムメーカーズラボとの連携企画を実施した。また、今年度は「HISTORICA×XR」をオンライン開催。Unreal Engine4の現在と今後に関するセッションや、第77回ヴェネチア国際映画祭にて、初めて日本人にてVR部門にノミネートされたクリエイターによるトークなどを実施した。

□ゲスト

山田洋次〔監督〕、福岡芳穂〔監督〕、港岳彦〔脚本〕、木村武二〔霊山歴史館〕、山根貞男〔映画評論家〕、ジョアン・ヌノ・ピント〔監督〕、フェルナンド・ペレス〔監督〕、クリスティーナ・シボラップ〔監督〕、ウィリアム・マックレガー〔監督〕、竹葉リサ〔監督〕



●京都フィルムメーカーズラボ

開催日：11月3日（火・祝）～11月8日（日）

会 場：松竹撮影所、東映京都撮影所、京都文化博物館、旧武徳殿、オンライン

参加者：516名

内 容：「ハンズオン時代劇」においては、若手映像クリエイターを対象に、松竹撮影所、東映京都撮影所のオープンセットにて、美術、照明、衣裳など本編映画と同じ施設・道具を使用し、本格的時代劇を体験するワークショップを開催。今年度は国内在住者のみの募集とし、29人が応募し、21人が短編時代劇作品を製作した。また、「マスターズセッション」においては、ヒストリカ映画祭・東京国際映画祭に参加する多彩なゲストを講師として招き、交流の場を設けた。

□ゲスト（マスターズセッション）

東映剣会、竹葉リサ〔監督〕、[プロデューサー]、ヴァレンティーナ・ヴェッローモ〔ビエンナーレ・カレッジ・シネマ責任者〕、入江悠〔監督〕、中村健人〔殺陣師〕、都島信成〔東京国際映画祭事務局長〕



●京都映画企画市

□映画企画コンテスト、優秀映画企画上映会

開催日：11月8日（日）

会 場：京都みなみ会館

参加者：33名

内 容：映画企画コンテストでは、若手映画・映像製作者（監督、プロデューサー等）を対象とした時代劇企画コンテストを行い、時代劇の拠点としての京都の優位性を活かした映画・映像や若手クリエイターが世に出ていく仕組みを構築することを目的として実施した。また、優秀映画企画上映会では、2019年度優秀映画企画『酢と油』の受賞作品完成披露上映の後、受賞者氏の登壇ほか、2018年度優秀映画企画『夏の踊り子』を上映した。



オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2020

KYOTO CMEX

企画数：6企画

優秀賞作品企画：『水虎』[金子 雅和 氏（監督）]

＜評価者＞（順不同）

掛尾 良夫 氏（城西国際大学メディア学部招聘教授・学部長）

大友 啓史 氏（映画監督）、福島 聡司 氏（プロデューサー）

【併催企画】

□映画企画相談会

開催日：10月31日（土）

会 場：オンライン

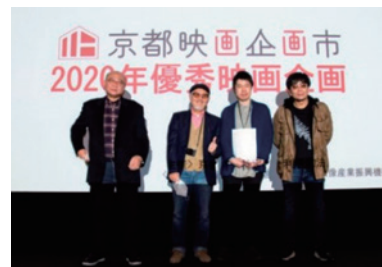
参加者：10名（ファイナリスト5名と評価採点上位者から5名を選出）

内 容：第一線で活躍するプロデューサーによる企画指導

＜指導プロデューサー＞（順不同）

西ヶ谷 寿一 氏（東京テアトル㈱映像事業部 企画調整部プロデューサー）

松田 広子 氏（㈱オフィスシロウズ プロデューサー）



マンガ・アニメ

●京都国際マンガ・アニメフェア2020【略称：京まふ】

開催日：9月19日（土）・20日（日）

会 場：京都市勧業館（みやこめっせ）等

参加者：19,511名

内 容：関西圏企業と首都圏企業とのビジネスマッチングや若手クリエイターの育成支援・雇用機会の創出、外国人観光客の掘り起こし等関西圏のコンテンツ市場の拡大を図るために開催。9回目の今回は、新型コロナウイルス感染症の広がりにより大きな影響を受けているコンテンツ・エンタテインメント業界の活性化、クリエイターの支援、そして、文化・コンテンツの力で社会に明るい光を灯すため、規模を縮小しつつも、最大限の感染症対策を講じた運営手法にて開催した。



●マンガ・アニメイベント

開催日：9月19日（土）・20日（日）

会 場：ロームシアター京都 ※京まふ会場で実施

参加者：1,100名（オンライン視聴：84,949名）

内 容：新型コロナウイルス感染症対策のため、整理券の配布やオンライン配信を実施したうえで人気声優等のトークイベントやアニメ上映会などを実施した。



●マンガ出張編集部・マンガ道場

開催日：10月17日（土）・18日（日）、11月21日（土）・22日（日）

会 場：京都国際マンガミュージアム

出展数：34編集部・団体

参加者：186名

内 容：首都圏を中心とした出版社のマンガ編集部を招き、マンガ家志望者が原稿を持ち込んで添削やアドバイスを受けられる場を創出。また、マンガを描くためのテクニックを学べる「マンガ道場」も併せて開催。今年度は新型コロナウイルス感染症対策の観点から、10月・11月に分散開催した。



●京都国際マンガミュージアムイベント

開催日：9月19日（土）

参加者：43名

講 師：漫画家 浅野りん／小説家 天花寺さやか／漫画家 山崎零

内 容：クリエイター育成イベントの一環として、京都の文化・伝統産業を題材としたマンガ・小説等の作者によるトークイベントを開催した。



KYOTO CMEX 2020

KYOTO CMEX

●京都国際マンガ・アニメ大賞

応募期間：6月1日（月）～7月31日（金）

応募総数：1,621作品（※87の国と地域から応募あり）

マンガコンテスト 326作品

イラストコンテスト 1,191作品

CGアニメコンテスト 104作品

内 容：マンガ家等のクリエイター志望者が、京都を通じてプロデビューする機会を創出するための国際コンテスト。昨年度はイラストコンテストを新設し、今年度からは「CGアニメコンテスト」を統合してリニューアル。授賞式は11月21日に京都国際マンガミュージアムにて開催。



●京都アニメーターズキャンプ [実施中]

開催日：9月18日（金）～2021年3月12日（金）

会 場：オンライン ほかに

内 容：京都府内・関西圏のプリプロダクションからポストプロダクションの機能を有する企業が協力し、各アニメスタジオと業務提携のある若手アニメーターらに実際のアニメーション制作のプロセスを経ていく実践指導型ワークショップとして実施。



ゲーム

●BitSummitGaiden

開催日：6月27日（土）・28日（日）

会 場：オンライン開催

オンライン視聴回数：157,538回

バーチャルブース参加人数：3,012人

内 容：日本のインディーゲームを国内外のゲームファンやメディアに広く発信し、ゲーム分野だけでなく異分野の企業・人々との新たなビジネスマッチングを図り、インディーゲーム市場の活性化やゲームによる産業振興を図った。オンラインによる出展作品の試遊体験及び開発者等との交流の同時開催は、大規模オンラインイベントとして世界的にも初の試みとなった。

出展チーム：80チーム（国内37チーム（京都3チーム）、海外43チーム）

学生ゲームジャム：8チーム42名



大規模オンラインイベントとして世界的にも初の試みとなった。

●京都eスポーツサミット2020 summer

開催日：6月27日（土）

会 場：オンライン開催（BitSummitGaiden内）

内 容：BitSummitGaiden内の動画配信枠で、プロゲーマーによる京都eスポーツゲーム大賞最終候補作品の紹介・対戦、同賞の最終審査結果発表・表彰を行った。また、最終候補者には公式チャットアプリのチャンネルを与え、一般来場者（業界関係者含む）との交流を行った。

大 賞：「シューフォース」

特別賞：「カニノケンカ」「ドギーニンジャ 爆熱ストライカーズ!」「ジオラマナイト」



オフィシャルイベント

第23回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展



会 期：2020年9月19日（土）～27日（日）

会 場：日本科学未来館

主 催：第23回文化庁メディア芸術祭実行委員会

協 力：日本科学未来館／東京都港湾局／東急プラザ銀座／(株)テクニカル・アート／パナソニック(株)／MAPP_／
The Chain Museum／電通アイソバー(株)／(株)ライゾマティクス／ライゾマティクス・アーキテクチャー／(株)LIVE BOARD／
(株)ビームス／(株)ウェルカム／sequence MIYASHITA PARK／Dōngxi Restaurant & Sakaba／
慶應義塾大学 湘南藤沢キャンパス (SFC)／武蔵野美術大学／(株)Tポイント・ジャパン／Bunkamura／渋谷区／
渋谷PARCO／金王八幡宮／青山学院大学／原宿 東郷神社／国際連合大学／JINNAN HOUSE／渋谷キャスト／
渋谷区立宮下公園
(以下、第23回文化庁メディア芸術祭協賛事業)
東京都現代美術館企画展「おさなごころを、きみに」((公財)東京都歴史文化財団 東京都現代美術館)／
インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル (ICAF)(インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバル実行委員会)／
世田谷文学館企画展「安野モヨコ展 ANNORMAL」((公社)せたがや文化財団 世田谷文学館)／
日本東京都府域展開アート・プロジェクト「もうひとつの京都ー光のアトリエー」(京都府)／
コンピュータエンターテインメントデベロッパーズカンファレンス2020 (CEDEC2020)((一社)コンピュータ・エンターテインメント協会)／
東京ゲームショウ2020オンライン ((一社)コンピュータエンターテインメント協会)／
日本ゲーム大賞2020 (Japan Game Awards 2020) ((一社)コンピュータエンターテインメント協会)／
cinéma bird in 東京 2020 (cinéma bird 実行委員会)／
ARTBAY TOKYO presents 明和電機「ナンセンスファクトリー」(アートプロジェクト実行委員会)

対 象：一般

公式サイト：<http://festival.j-mediaarts.jp>

総来場者数(参加数)：4,097人(特設ウェブサイトへのアクセス数：37,924人)

■開催内容

1997年に第一回を開催して以来、高い芸術性と創造性を持つ優れたメディア芸術作品を顕彰するとともに、これを鑑賞する機会を通じて、メディア芸術の創造と発展を図り、日本文化の向上と振興を目的として開催されてきた「文化庁メディア芸術祭」。本年は日本科学未来館にて、4部門3,566作品と、フェスティバル・プラットフォーム賞46作品の中から選ばれた受賞作品と、功労賞受賞者の功績を一堂に展示した。また、新型コロナウイルス感染防止対策として入場を制限するのに伴い、展覧会の世界観を楽しめるよう特設ウェブサイトを開設し、展示会場のVRや、受賞者によるトークイベント等のコンテンツを、国内外問わず鑑賞可能とした(特設ウェブサイトへのアクセス数：37,924人)。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・アート、エンターテインメント、アニメーション、マンガの4つの部門ごとに、大賞、優秀賞、新人賞に加え、今回は新設のソーシャル・インパクト賞(※1)、及びU-18賞(※2)を選出した。
 - ・上記4部門以外に「フェスティバル・プラットフォーム賞」(※3)を新設し、世界17の国と地域から応募された46作品の中から受賞作品を選出した。
 - ・新型コロナウイルス感染防止対策として、日本科学未来館への入場をオンラインでの事前予約制とした。
 - ・特設webサイトを立ち上げ、360°VRカメラで撮影した会場映像の閲覧を可能にし、さらに、受賞者によるトークイベントのオンライン配信など、来場しなくても展覧会を楽しめるような仕組みを構築した。
 - ・会場にて「マンガタッチレス閲覧コーナー」を展開し、画面に触れることなく作品を選びページを繰り、モニターに映し出される受賞作品等を楽しめるスペースを設けた。
- ※1 社会の中に実装され、メディアテクノロジーのあり方や人々の行動様式などに新たな変化をもたらし、大きな影響を与えた作品に対して贈られる賞。
- ※2 18歳未満の作家による作品の中から、優秀な作品に対して贈られる賞。
- ※3 メディア芸術祭と連携する機関・団体において、設備・施設等の特性を活かした新しい企画展示案を公募、優秀な作品に対して贈られる賞。



特設ウェブサイト



受賞作品展会場

第23回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展



■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

クリエイターとメディア芸術に理解のある施設等の協力を得て、メディア芸術祭の広報企画を実施した（うち5つのプロジェクトを抜粋）。

①「MAPP_TOKYO」

東京・渋谷区を中心とした学校や美術館、区役所などの壁面に、若手アーティストのマッピングアート作品をプロジェクター搭載の自転車で投影。

日 時：2020年9月15日（火）、18日（金）、20日（日）

会 場：神南小学校／宮下パーク・SEQUENCE／東郷神社／PARCO／渋谷区役所／金王八幡宮等

②「ART MEETS TOKYO」

MIYASHITA PARK内のレストランにて五組の作家の作品を展示し、日常的にアートを体験できる空間を創出。

日 時：2020年9月14日（月）～27日（日）

会 場：Dongxi Restaurant & Sakaba（ドンシー レストラン & サカバ）／sequence MIYASHITA PARK

③「Next World ExhiVision」

国内の8都市、71か所のデジタルサイネージで、メディアアートクリエイターによるアート作品を上映。

日 時：2020年9月19日（土）～27日（日）

会 場：東京、北海道、神奈川、千葉、埼玉、愛知、大阪、福岡 66か所

④配信トークイベント「ソウソウするちから×メディア芸術」

日 時：2020年9月14日（月）

会 場：パナソニックセンター東京より配信

内 容：今回の受賞アーティストとパナソニックの若手スタッフが、アイディアの作り方、今だからこそやるべきことなどを話し合うセッション。

出演者：石橋 友也／細井 美裕／東江 麻祐／柏原 貴之／齋藤 精一

⑤配信トークイベント「Playing TOKYO」

日 時：2020年9月18日（金）、9月25日（金）

会 場：オンラインチャンネル「PLAYING TOKYO」

内 容：今回の受賞アーティストを中心に、様々な分野の「新人」は何を創造し、どのように作品を作り発信しているのかを探るトークセッション。

出演者：大瀧 篤／築地のはら／伊藤 敦志／石原 航／赤岩 やえ（エキソニモ）／塚田 有那／齋藤 精一



受賞作品展会場



受賞作品展会場



マンガタッチレス閲覧コーナー



映像作品上映会場

オフィシャルイベント

Rakuten Fashion Week TOKYO

Rakuten Fashion Week TOKYO

Rakuten

会 期：2020年10月12日（月）～17日（土）
会 場：渋谷ヒカリエ、表参道ヒルズほか
主 催：（一社）日本ファッション・ウィーク推進機構
後 援：経済産業省／外務省／知的財産戦略本部／（独）日本貿易振興機構／（独）中小企業基盤整備機構／東京都／
（一社）日本経済団体連合会／日本商工会議所／東京商工会議所／（一財）日本ファッション協会／
（一社）日本アパレル・ファッション産業協会／（一財）ファッション産業人材育成機構／（一社）日本百貨店協会／
渋谷区／渋谷区商店会連合会／日本ジーンズ協議会
対 象：プレス、バイヤー、ファッション業界関係者
公式サイト：<https://rakutenfashionweektokyo.com/jp/>

参加ブランド：39

■開催内容

前回の3月開催予定だった「Rakuten Fashion Week TOKYO 2020 A/W」はコロナ感染症拡大の影響で中止となり、今季は1年ぶりの開催となった。

コロナ禍での開催となった今季は、40の発表のうち、15がフィジカル発表、25がオンライン発表、海外からは10地域からの参加があり、デジタルプラットフォームの発信強化、フィジカルの発表の両立を目指す会期となった。

特にフィジカルでの発表については、「ファッションショーにおける新型コロナウイルス感染予防対策ガイドライン」を作成、政府及び専門家のご助言をいただき、これをベースに感染症予防に努めた。

（主な対策例）

- ・会場に出入りする関係者全ての検温、消毒、マスク着用の徹底（ショー来場者も含む）
- ・メイン会場である渋谷ヒカリエ、ヒカリエホールBをヘアメイクルームとして開放。ヒカリエホールAのみをショーの発表で使用
- ・会場法定員の約半分を基準に、スタッフと来場者の人数を設定
- ・旭化成協力のもと、混雑下での換気状態を把握する目的で二酸化炭素濃度測定システムを採用。人間の呼気には、CO₂濃度が含まれるため、密閉空間のCO₂濃度を基準に密状態を可視化

オンライン発表を含め、デジタル配信の強化については、WEBサイト（<https://rakutenfashionweektokyo.com/jp/jp/>）で全参加ブランド発表の内容を告知、希望ブランドについてはフィジカル発表の様子をライブ配信。

アーカイブ映像はすべてYouTube（<https://www.youtube.com/user/jfwofficial?pbjreload=102>）で公開。

会期中にSNSで盛り上がりを拡散する「DIGITAL VOICE」の15名も、あらゆるシーンで情報発信を行った。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

引き続きコロナ感染症対策を徹底しながら、フィジカル・デジタル発表が融合するイベントを目指す。



© Japan Fashion Week Organization



© Japan Fashion Week Organization



© Japan Fashion Week Organization



© Japan Fashion Week Organization



© Japan Fashion Week Organization

CEATEC 2020 ONLINE (シーテック 2020 オンライン)

CEATEC® 2020
CPS/IOT EXHIBITION ONLINE

会 期：2020年10月20日（火）～23日（金）※オンデマンド配信期間 2020年12月31日まで

会 場：オンライン開催 (<https://www.ceatec.com>)

主 催：CEATEC 実施協議会 (JEITA、CIAJ、CSAJ)

後 援：総務省／外務省／厚生労働省／経済産業省／国土交通省／金融庁

(独)日本貿易振興機構 (ジェトロ)／(国研) 新エネルギー・産業技術総合開発機構 (NEDO)／
(国研) 産業技術総合研究所 (AIST)／(国研) 情報通信研究機構 (NICT)／(独)情報処理推進機構 (IPA)／
(独)中小企業基盤整備機構／日本政府観光局 (JNTO)／千葉県／千葉市／NHK／(一社) 日本民間放送連盟／
(一社) 日本経済団体連合会／日本商工会議所／東京商工会議所／千葉商工会議所／米国大使館 商務部／
駐日欧州連合 代表部／駐日英国大使館／フランス大使館 貿易投資庁 ビジネスフランス／ドイツ大使館／
在日スイス大使館

対 象：IT/エレクトロニクスビジネスユーザーおよび関連コンシューマ層、他

公式サイト：<https://www.ceatec.com>

来場者数 (参加数) 会期4日間：85,650人 (国内入場者数 (参加数)：84,450人 海外入場者数 (参加数)：1,200人)

出展社数：356社 (国内出展社数：285社 海外出展社数：71社)

出展参加国と地域数：20の国と地域

プレス社数：467名 (国内プレス社数：455名 海外プレス社数：12名)

■開催内容

テクノロジーを活用することで、いかに人々の暮らしを豊かにできるか発信してきた CEATEC は、「Society 5.0 の総合展」として、今回で 21 回目を迎えた。

新型コロナウイルス感染症 (COVID-19) の影響で、史上初の完全オンラインでの実施となった本年は、「CEATEC 2020 ONLINE」として展開。「CEATEC - Toward Society 5.0 with the New Normal (ニューノーマル社会と共に歩む CEATEC)」のスローガンのもと、ニューノーマル社会の多様なソリューションやテクノロジーを広く発信した。

CEATEC 2020 ONLINE は、3つの展示エリア (ニューノーマルテーマエリア、企業エリア、Co-Creation PARK) および、コンファレンスエリアで構成した。

ニューノーマルテーマエリアは、新型コロナウイルス感染症がもたらした「新たな暮らし (ニューノーマル)」をキーワードに、持続的かつ豊かな暮らしを実現するための新たなソリューションやテクノロジー、サービスを紹介し、「ニューノーマルソリューションズ」「ニューノーマル社会を支える要素技術・デバイス」「デジタルまちづくり」の3つのカテゴリーのもと、テーマごとに複数の出展者でページを構成した。

企業エリアには、ニューノーマルと、さらにその先の Society 5.0 の実現を見据えた製品やソリューション、テクノロジーなどを企業ごとに紹介。IT・エレクトロニクスをはじめ、モビリティ、工作機械、運輸、住宅、建設、金融、観光、エネルギー、サービスなどのテクノロジーを活用するあらゆる産業/業種を対象とし、企業のビジョンを発信する総合的なものから、1つの事業に特化した専門的な内容まで、大小さまざまな企業が参画し、多種多様で特色のある展示が行われた。

Co-Creation PARK (スタートアップ&ユニバーシティゾーン) では、次世代のフロントランナーとして期待される国内外の企業や大学・教育機関が参画した。

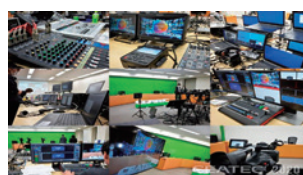
コンファレンスは、81セッションを会期4日間にわたって開催した。開催初日は、日本経済新聞社との協力により、「人に寄り添うテクノロジーを追求する」を基本コンセプトとする AI/SUM & TRAN/SUM with CEATEC 2020 にて、キーノートスピーチを開催、AI、IoT、5G、ブロックチェーンといった先端テクノロジーが、単独の商品開発やサービスに活用されるだけでなく、人々の生活向上に生かされ、よりよい世界を創造する一環へと繋げる取り組み等を紹介した。CEATEC コンファレンスの総聴講者数は延べ 120,847 名で、昨年の聴講者数 28,228 名の 4 倍以上となり、オンラインならではのメリットを最大限生かした結果となった。

■2020年度の新規取り組み

完全オンラインでの開催

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例

- ・ AI/SUM & TRAN/SUM with CEATEC 2020 (協力：日本経済新聞社)
- ・ CEATEC Startup Pitch Contest (協力：Plug and Play Japan)



オフィシャルイベント

国際ドラマフェスティバル in Tokyo 2020 (東京ドラマアウォード 2020)



会 期：2020年10月29日(木)・11月1日(日)
会 場：東京プリンスホテル(授賞式)・オンライン(シンポジウム)
主 催：国際ドラマフェスティバル in TOKYO 実行委員会
(構成団体) 日本民間放送連盟／TBSテレビ／日本テレビ放送網／テレビ朝日／フジテレビジョン／テレビ東京／
WOWOW／日本放送協会／スカパーJSAT／日本映画製作者連盟／松竹／東宝／KADOKAWA／
日本音楽事業者協会／実演家著作隣接権センター／全日本テレビ番組製作社連盟／
日本映画テレビプロデューサー協会
後 援：総務省／経済産業省
協 賛：(株)電通／(株)博報堂DYメディアパートナーズ
対 象：業界関係者
公式サイト：https://www.j-ba.or.jp/drafes/

総来場者数(参加数)：授賞式→150人(※新型コロナウイルス感染対策のため、プレスのみ招待の無観客開催)、
シンポジウム130人
プレス社数：40社(国内プレス社数：40社)

■開催内容

◆「東京ドラマアウォード2020」授賞式

- ・司会：石坂浩二(俳優)、武内絵美(テレビ朝日アナウンサー)
- ・登壇者：生田斗真、黒木華、佐藤健、伊藤沙莉、Official髭男dism、中村勘九郎、多部未華子、吉田羊、大泉洋、木村拓哉(※ビデオメッセージ)ほか

●受賞作品

作品賞＜連続ドラマ部門＞

- グランプリ 『いだてん〜東京オリムピック噺〜』 日本放送協会
- 優秀賞 『これは経費で落ちません!』 日本放送協会
- 優秀賞 『あなたの番です』 日本テレビ放送網
- 優秀賞 『俺の話は長い』 日本テレビ放送網
- 優秀賞 『凧のお暇』 TBSテレビ
- 優秀賞 『恋はつづくよどこまでも』 TBSテレビ
- 優秀賞 『病院の治しかた〜ドクター有原の挑戦〜』 テレビ東京

作品賞＜単発ドラマ部門＞

- グランプリ 『教場』 フジテレビジョン
- 優秀賞 『ストレンジャー〜上海の芥川龍之介〜』 日本放送協会
- 優秀賞 『スイッチ』 テレビ朝日
- 優秀賞 『アメリカに負けなかった男〜バカヤロー総理 吉田茂〜』 テレビ東京
- 優秀賞 『2020年 五月の恋』 WOWOW

ローカル・ドラマ賞

- 『となりのマサラ』NHK福岡放送局

海外作品特別賞

- 『清平楽』中国
- 『愛の不時着』韓国
- 『カルマの檻』タイ

◆国際ドラマフェスティバル・シンポジウム

●ニューノーマル時代のテレビドラマ〜今こそ共有したい、あの時とこれから〜

- ・登壇者：徳尾浩司(脚本家)、樋山裕子(日本テレビ放送網・情報・制作局ゼネラル・プロデューサー)、塚原あゆ子(TBSスパークル・ドラマ映画部ディレクター／プロデューサー)
- ・モデレーター：中町綾子(日本大学芸術学部・教授)
- ・参加者：各局・制作会社ドラマプロデューサー、脚本家など

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

新型コロナウイルス感染対策のため、東京ドラマアウォードの授賞式をプレスのみ招待・無観客で開催。また、シンポジウムを初のオンライン形式で実施した。コロナ禍の中、作り手はどうドラマと向き合うべきか、第一線の脚本家やドラマ制作者が、実際の現場で起きたことや苦労したことを交え、これからのドラマの描き方を議論した。



第47回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール

JAPAN PRIZE 2020

会 期：2020年10月26日(月)～11月5日(木)
会 場：WITH HARAJUKU HALL、NHKメディアデザインスタジオ
主 催：NHK
対 象：国内外の教育コンテンツ制作者、および教育関係者、一般
公式サイト：<https://www.nhk.or.jp/jp-prize>

総来場者数(参加数)：2,051人
出品参加国と地域数：55の国と地域

■開催内容

日本賞は教育コンテンツの質の向上と国際理解の促進を目的として、1965年にNHKが創設した国際コンクール。47回目となる今回は世界の55の国と地域から282の作品と企画が寄せられた。多くの作品や企画は、このコロナ禍で世界の教育メディアが何に取り組んでいるか、どんな新しいコンテンツが生まれたか、Black Lives Matterに象徴される多様性尊重の動きが、教育コンテンツを大きく変えようとしていることを伝えてくれた。審査は全てオンラインで行い、12か国12名の本審査委員が、4夜にわたって行われたオンラインの議論に真摯に取り組んだ。

期間中は感染予防対策を行いながら、原宿の会場で「キーノートセッション～コロナと世界の教育メディア」、「セッション～多様性を考える」を開催した。オンライン／リアルのハイブリッド開催を試み、台湾のデジタル担当閣僚、オードリー・タン氏をはじめ、世界各国からスピーカーが登壇した。

また制作者に直接話を聞く「Meet the Finalists」を新設、オンライン配信で実施した授賞式も、作品の力と制作者の声にあふれた感動的な時間となった。ファイナリストの作品視聴もオンデマンドで一般に開いた結果、総参加者数は2,000人を超えコロナ禍で新たな日本賞の一步を踏み出すことができた。

受賞作品は、「まるごと見せます!世界の教育コンテンツ～日本賞2020～」(NHKEテレ)として、2020年12月31日と2021年1月1日の二日間にわたって放送した。

オンライン授賞式司会：ハリー杉山(タレント)、保里小百合(NHKアナウンサー)

1) 応募数 282作品(コンテンツ作品252、新規企画30)

2) 受賞作品

【コンテンツ作品各部門最優秀賞】

- ・ 幼児向け部門最優秀賞(総務大臣賞)
「シュームの大冒険～ママはどこ?～」(フランス、ベルギー)
- ・ 児童向け部門最優秀賞(文部科学大臣賞)
「ハードボール～違いを越えて～」(オーストラリア)
- ・ 青少年向け部門最優秀賞(外務大臣賞)/グランプリ日本賞
「テロの街の天使たち～ブリュッセル6歳児日記～」(フィンランド)
- ・ 一般向け部門最優秀賞(東京都知事賞)
「ディス・イズ・ノット・ア・ムービー 真実を伝えるということ」(カナダ、ドイツ)
- ・ デジタルメディア部門最優秀賞(経済産業大臣賞)
「ブック・オブ・ディスタンス」(カナダ)

【コンテンツ作品特別賞】

- ・ 国際交流基金理事長賞
「人種差別と闘った中学校の三週間」(イギリス)
- ・ ユニセフ賞
「遺された子どもたち」(デンマーク)

【新規企画最優秀賞】(放送文化基金賞)

「拒絶の声」(ケニア)

【新規企画優秀賞】(日本ユネスコ協会連盟賞)

「あこがれの職業」(キルギス)

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・ 11月1日～4日 「Meet the Finalists～制作者に聞く～」

4夜連続で開催した。オンラインの特性を生かし、ファイナリスト作品の制作者ほぼ全員(52人)が参加。これまで互いに出会うことのなかったファイナリストが集い、それぞれ作品の背後にある制作意図や作品に込めた思いを語った。

- ・ 11月3日 セッション「多様性を考える」

世界の教育コンテンツが多様性を子どもたちにどう伝えているのか。制作者が作品に込めた思いや意図を紹介した。オンラインの参加者は会議システムのコメント欄に質問を投稿、会場の参加者は挙手で質問を行い、番組制作者や専門家が直接答える双方向のセッションとなった。

オフィシャルイベント

第47回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール

JAPAN PRIZE 2020

・期間中に行われたオンラインイベント、授賞式の模様を全てHPに公開し、リアルタイムで参加できなかった方にも、ご覧いただけるサービスとした。https://www.nhk.or.jp/jp-prize/events/event_20201101.html

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

世界中が同じ危機に向き合う中で、各国の放送局や制作者が教育コンテンツをいかに視聴者に届けるか、いまメディアに何が求められているのか、日本賞オンラインカンファレンスを開催し、各国での挑戦を共有した。

① 2020年5月15日（金）

「コロナ危機を乗り越える ～世界の教育メディアからの報告～」 参加者：30の国と地域、127人

② 2020年7月29日（水）

「子どもたちの“声”とインクルージョン」 参加者：27の国と地域、129人



WITH HARAJUKU HALL ロビー展示



オンライン授賞式



オードリー・タン氏 基調講演



セッション「多様性を考える」



グランプリ日本賞受賞「テロの街の天使たち」

Tokyo Docs 2020

TokyoDocs

会 期：2020年11月3日（火）～6日（金）
 会 場：ウェブ／JA 共済ビル カンファレンスホール
 主 催：（特非）Tokyo Docs／（一社）全日本テレビ番組製作社連盟
 後 援：総務省／経済産業省／東京都／日本放送協会（NHK）／（一社）日本民間放送連盟（民放連）／（特非）放送批評懇談会／
 （一社）放送人の会／（公財）放送文化基金／（一社）全国地域映像団体協議会（全映協）／
 （公財）映像文化製作者連盟（映文連）
 特別協力：ヤフー（株）
 対 象：放送関係者、一般・学生
 公式サイト：http://tokyodocs.jp/

総参加者数（参加数）：386人
 企画／作品数：ピッチング企画16 Colors of Asia10 ショート・ドキュメンタリー作品8
 参加国と地域数：15の国と地域
 ゲスト数：50人（国内バイヤー：8人 海外バイヤー：42人）
 商談件数：309件（昨年300件）

■開催内容

Tokyo Docs 2020は10回目の開催として11月3日から7日の会期でJA 共済ビル カンファレンスホールを会場にして開催した。今回は10回目の開催となるためそれに相応しい内容の検討が進む中、新型コロナウイルス感染症の流行が拡大したため、会場の機能を一部残しつつオンライン化を大幅に取り入れたハイブリッド方式での実施となった。

今回の募集に対しては、メインピッチに55企画、ショート・ドキュメンタリー・ショーケースには32作品、Colors of Asiaには45企画の応募があった。その中からメインピッチには16企画、Colors of Asiaでは10本の企画が紹介された。また、ショート・ドキュメンタリー・ショーケースでは8作品が上映された。

あわせてTokyo Docs 10年の成果を紹介するドキュメンタリー作品11本のオンライン上映会を10月31日～11月14日の期間に開催した。

参加したディビジョン・メーカーは日本を含む15の国と地域から合計50人となり、前年の41人を上回り、日本まで出張することなくオンラインで参加できるメリットが生かされた。ドキュメンタリー製作に力を入れるヨーロッパの公共放送（BBC、France TV、ARDなど）からの参加者が増えたことは資金調達機会の創設という意味では高く評価すべき点となった。



ピッチングの様子



ピッチングの様子

■2020年度の新規取り組みと

その成果・特色など

- ▼Tokyo Docsから生まれた完成作品11本を15日間オンラインで配信することで、前年実績を超える観客にプロモーションできた。
- ▼オンライン開催になったことにより、普段はスケジュールの関係で来日できないゲストにもイベントを認知いただいた。

■他イベントや非コンテンツ企業との

連携事例などの実施事例・件数・成果

ヤフー（株）と連携し、短編ドキュメンタリー作品の募集、11/6上映作品の選定が実現した。また、海外ドキュメンタリー祭とも連携を図り、下記イベントへの製作者の参加を約束いただいた。

- ・AIDC（The Australian International Documentary Conference）
- ・Docedge Kolkata（インド）
- ・Fresh Pitch（中国）
- ・IDFA（International Documentary Film Festival Amsterdam）
- ・EIDF（韓国）★今回初



ゲストはオンラインでの参加



海外提案者もオンラインにて参加



シンポジウムの様子



運営スタッフ

オフィシャルイベント

Inter BEE 2020 ONLINE

Broadmedia & Entertainment

Inter BEE 2020 ONLINE

会 期：ライブ：2020年11月18日（水）～20日（金）／オンデマンド：2020年11月21日（土）～2021年2月26日（金）

会 場：オンライン

主 催：（一社）電子情報技術産業協会

同時開催：第57回民放技術報告会／Digital Content Expo 2020 ONLINE

後 援：総務省／経済産業省（建制順）／NHK／（一社）日本民間放送連盟（JBA）／（一社）電波産業会（ARIB）／

（一財）デジタルコンテンツ協会（DCAJ）／（一社）放送サービス高度化推進協会（A-PAB）

対 象：映像・音響制作者、放送事業者、及び、インターネット・通信・照明・舞台・エンタメ・メディアビジネス関係者

公式サイト：www.inter-bee.com

総来場者数（参加数）：17,046人（国内入場者数（参加数）：16,815人 海外入場者数（参加数）：231人）

出展社数：140社（国内出展社数：128社 海外出展社数：12社）

出展参加国と地域数：6の国と地域

プレス社数：175社（国内プレス社数：175社 海外プレス社数：0社）

■開催内容

初のオンライン開催となった「Inter BEE 2020 ONLINE（インタービー 2020 オンライン）」では、オンライン開催の特長を活かし、3日間のライブイベント期間終了後も2021年2月26日までオンデマンド期間として来訪者の参加を可能とする展開とした。

2020年に56回目を迎えたInter BEEでは、ニューノーマル社会への転換が求められる中、メディア・エンターテインメントに関わる出展企業の製品や取り組みを広く発信した。オンライン上の展示エリアでは「プロオーディオ部門」「映像表現／プロライティング部門」「映像制作／放送関連機材部門」「ICT／クロスメディア部門」の4部門を展開した。

また、公式サイトトップページ上では、3日間のライブイベント期間を通してINTER BEE LIVEとして生配信を実施し、「Inter BEE 2020 ONLINEの歩き方」や、「ニューノーマル時代におけるケーブルテレビ事業者と番組供給事業者との新たなパートナーシップ戦略とは?」、「Inter BEE 女子トークセッション コンテンツもよまばなし」といった特別セッションなどを展開。入場登録前の参加者にも、わかりやすくオンラインサイト全体をご覧いただけるように案内した。

特別企画では、「INTER BEE FORUM」にて、放送とネット配信の向き合い方や、デジタル戦略、テレビポータルサイトの未来などをテーマとしたセッションをかわきりに、出展各社のセミナーなど3日間通じて多彩なセッションを開催するとともに、「音響体験：EXPERIENCE」、「放送と通信の融合：CONNECTED」、「最先端映像技術：IGNITION」、「映像制作：CREATIVE」、「放送のIP化：IP PAVILION」の5つを題材とした企画セッションに加え、新たに映画・映像撮影の現場にフォーカスした「INTER BEE X-Cinema」を加えた6企画を開催。同時開催の民放技術報告会、Digital Content Expo 2020 ONLINE 関連セッションとあわせて、合計で70セッション以上を配信した。

にオンデマンド期には、新規スペシャルセッションも配信。INTER BEE CONNECTEDからは、「異業種に学ぶビジネスモデル 革命・延長戦」、「CONNECTED 延長戦・激論！テレビは一周回ったか？」といったスペシャルセッションを配信し、また、INTER BEE IGNITIONからは、「テレビマンと考えるXRの価値、新たなエンタメステージのあり方」としてスペシャルセッションを配信した。

今後もInter BEEは、コンテンツを中核とした「つくる（制作）」「おくる（伝送）」「うける（体験）」の領域を網羅する、最新の映像・放送・通信・音響・照明・メディアビジネスの最新情報とイノベーションが一堂に集まる「メディア総合イベント」として、さらなる発展を目指す。

■2020年度の新規取り組み

オンラインに特化した開催

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例

- ・第57回民放技術報告会
- ・Digital Content Expo 2020 ONLINE



デジタルコンテンツEXPO 2020



会 期：2020年11月18日（水）～20日（金）（2021年2月26日まで展示と一部のコンファレンス動画をアーカイブ公開）
 会 場：オンライン開催
 主 催：（一財）デジタルコンテンツ協会
 公式サイト：https://www.dcxpo.jp/

総来場者数（参加数）：（総ページビュー数）26,306
 出展社数：31社（国内出展社数：29社 海外出展社数：2社）
 出展参加国と地域数：3カ国

■開催内容

デジタルコンテンツ EXPO（DCEXPO）は、先端コンテンツ技術とデジタルコンテンツをテーマにした国際イベント。本イベントは新たな市場を創り出したばかりの、またその可能性を秘めた、先端技術やコンテンツを体験する多様な展示を中心に、第一線で活躍する専門家、研究者、クリエイターによる講演などを通して、新しいアイデアに触れ、新しい人と出会い、新たなビジネスやクリエイションの可能性を見出していただく未来創造のステージである。

2020年は、新型コロナ感染防止のため、出展者、来場者その他関係者の安全を第一にオンラインで開催した。構成プログラムは、昨年同様、「Content & Technology Showcase（CTS）」、「Innovative Technologies（I-Tech）」、「TechBiz Creation & Matchmaking（TechBiz）」、「コンファレンス」。

実展示のかわりにDCEXPO 2020 ONLINE サイト内に専用ページを設け、デジタルコンテンツや体感できるコンテンツ技術等々をテキスト、静止画、動画で31展示を紹介した。また、商談ならびに出展者と来場者のコミュニケーションツールとしてチャット機能、資料ダウンロード機能を設置した。

セミナー、シンポジウム、トークセッション、表彰式・授賞式等のコンファレンスは、国内・海外の研究者、アーティスト、専門家ら総勢46名に登壇いただき、LIVEまたは事前収録した合計14本の配信を行った。

各日のコンファレンスタイトルは以下の通り。

【11月18日】

- ◆TechBiz ピッチ・バトル！～コンテンツ技術の世界展開に向けて～ Part-1
- ◆Innovative Technologies 2020 受賞者によるリモートライブ
- ◆DCEXPO 特別講演：知能×アートが未来を拓く 一創賞・匠賞受賞記念シンポジウム
- ◆SIP_DCXPO シンポジウム「ニュー・ノーマル時代のヒューマン・インタラクション技術」
- ◆TechBiz ピッチ・バトル！～コンテンツ技術の世界展開に向けて～ Part-2 in VR Space
- ◆デジタルコンテンツが活性化させる地域

【11月19日】

- ◆ポジティブ・パワーが未来を開く！～アフター・コロナをテクノロジーを軸に語る～
- ◆ニュー・ノーマル時代のコミュニケーション：CXが主導するDXの可能性と課題
- ◆Innovative Technologies 2020 表彰式
- ◆トークパネル『会わない・触れない世の中に登場した新技術』
- ◆SIGGRAPH 招聘特別コンファレンス「インタラクションが創るより良い未来」SIGGRAPH 賞・DCEXPO 賞 授賞式

【11月20日】

- ◆MIT 石井裕先生 特別講演「Making Digital Tangible: The Battle Against the Pixel Empire」
- ◆DCEXPO 特別講演『神経美学と対話するデジタルコンテンツの未来2ーポスト・コロナ時代の先進映像の役割』
- ◆SIGGRAPH2020 Computer Animation Festival Traveling Show in DCEXPO 2020 ONLINEーIntroductionー



オフィシャルイベント

デジタルコンテンツEXPO 2020



■ 2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

2008年から昨年までは、日本科学未来館、幕張メッセで開催していたが、2020年度はオンラインで行った。

オンラインで24時間開設したため、いつでもどこでも展示の閲覧が可能となった（展示者による応対時間は各日9:00-18:00）。また、海外在住のコンファレンスの登壇者、来場者においては日本への移動時間やコストが掛からないため、参加要件のハードルが下がり、国内の登壇者についても、一部をのぞき事前収録を行えたため、コロナ禍の制限を受ける中でもスケジュール調整が可能であった。

また今年の特徴として、革新的な技術を発掘・表彰する事業 Innovative Technologies にて「「会わない・触れない」から生まれる新たなコミュニケーション技術」を選定し、関連するシンポジウムとして「ニュー・ノーマル時代のコミュニケーション：CXが主導するDXの可能性と課題」を実施し、これからの時代に必要な技術への考察を発信した。

また「TechBiz ピッチ・バトル！ Part2」では、Inter BEE IGNITIONとの連携企画として、コンテンツ技術による海外展開を目指す企業がVR空間にてアバターとなりピッチを行い、国内・海外からのコメンテーターもVR空間にアバターとして参加してコメントを返すという、新たな取り組みを行った。

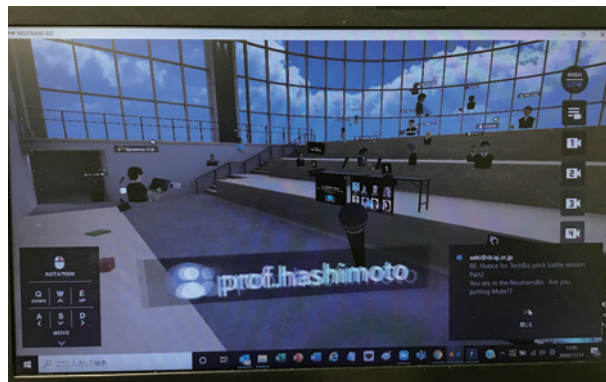
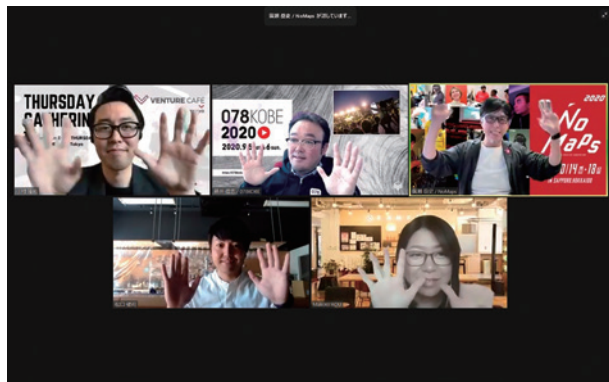
■ 他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

・ Inter BEEと連携開催したコンファレンス

- DCEXPO 特別講演：知能×アートが未来を拓く 一創賞・匠賞受賞記念シンポジウム —
- TechBiz ピッチ・バトル！ ～コンテンツ技術の世界展開に向けて～ Part-2 in VR Space
- ポジティブ・パワーが未来を開く！ ～アフター・コロナをテクノロジーを軸に語る～
- DCEXPO 特別講演『神経美学と対話するデジタルコンテンツの未来2 一ポスト・コロナ時代の先進映像の役割』

・ SIGGRAPHとの連携プログラム

- SIGGRAPH 招聘特別コンファレンス「インタラクションが創るより良い未来」SIGGRAPH 賞・DCEXPO 賞 授賞式
- SIGGRAPH2020 Computer Animation Festival Traveling Show in DCEXPO 2020 ONLINE — Introduction —



第9回 ロボット大賞



会 期：2021年3月11日（木）
共 催：経済産業省（幹事）／（一社）日本機械工業連合会（幹事）／総務省／文部科学省／厚生労働省／農林水産省／
国土交通省
対 象：ビジネス関係者、一般
公式サイト：<https://www.robotaward.jp/>

■開催内容

◆ロボット大賞とは

幅広い要素技術を統合することによって生み出される次世代のロボット技術（RT）は、科学技術の更なる発展をもたらすとともに、ものづくり分野はもとより、サービス分野、ICT利活用分野、介護・医療・健康分野、社会インフラ・災害対応・消防分野、農林水産業・食品産業分野などの幅広い分野における利活用が進むことにより、生産性の飛躍的向上、単純な繰り返し作業や過重な労働等からの解放、急速な少子高齢化が引き起こす労働力不足の解消や、安全・安心な社会の実現に貢献すると期待される。

このため、将来の市場創出への貢献度や期待度が高いと考えられるロボット及びロボットに関連するビジネス・社会実装、ロボット応用システム、要素技術、高度ICT基盤技術、研究開発、人材育成を表彰することにより、ロボット技術の開発と事業化を促進し、技術革新と用途拡大を加速する、社会に役立つロボットに対する国民の認知度を高め、ロボットの需要を喚起するとともに、全国から広く募ることで我が国のロボット技術の動向を把握することを目的としている。

◆第9回ロボット大賞

本年度のロボット大賞は、全131件の応募があり、その中から全15案件を表彰する。新型コロナウイルスの影響もあり、前回開催時より応募総数は少なくなったが、幅広い分野からの応募が集まった。当初は秋口までに表彰式を終えるスケジュールだったが、春の緊急事態宣言発令を考慮し、応募期間を延長することで、応募者の負担を減らし、十分な審査機関を設けることができた。2021年3月11日（木）に受賞者の公表を行い、各主催者より個別授与を行った。

※写真は3月12日（金）に、日本機械工業連合会より「日本機械工業連合会会長賞」「優秀賞」「審査員特別賞」の個別授与を行った際の様子。



主催者挨拶



授与の様子



記念撮影



審査特別委員会委員長総評

パートナーイベント

4-iii コ・フェスタ2020パートナーイベント

コ・フェスタパートナーイベントは、コ・フェスタイベントのうち、国際性及び規模等でオフィシャルイベントに準じ、コ・フェスタ実行本部が承認したイベントである。本年度は 21 イベントが認定された。そのうち国内は 15 イベント（3 イベントは中止）、海外は 6 イベント（5 イベントは中止若しくは延期）だった。

1	第42回ぴあフィルムフェスティバル
2	京都国際マンガ・アニメフェア 2020
3	SKIPシティ国際Dシネマ映画祭 2020
4	第36回ATP賞テレビグランプリ
5	湯布院映画祭
6	C3 AFA TOKYO 2020
7	きものサローネ in 日本橋 2020
8	吉祥寺アニメワンダーランド 2020
9	No Maps 2020
10	第12回京都ヒストリカ国際映画祭
11	MPTE AWARDS 2020 第73回表彰式
12	映文連 国際短編映像祭「映文連アワード 2020」
13	アジア国際子ども映画祭
14	ヨコハマ・フットボール映画祭 2021
15	東京アニメアワードフェスティバル 2021

海外パートナーイベント

1	HYPER JAPAN 2020
2	2020年Comic Exhibition 漫画博覧会
3	バンコク日本博 2020（オンライン）
4	Madman Anime Festival - Melbourne
5	C3 AFA SINGAPORE 2020
6	C3 AFA HONG KONG 2020

第42回 ぴあフィルムフェスティバル



会 期：2020年9月12日（土）～26日（土） ※月曜休館 オンライン配信は10月31日（土）まで
 会 場：国立映画アーカイブ
 主 催：（一社）PFF／（独）国立美術館 国立映画アーカイブ／（公財）川喜多記念映画文化財団／（公財）ユニジャパン
 特別支援：（一社）日本映画製作者連盟
 後 援：NPO 法人映像産業振興機構（VIPO）／（協組）日本映画監督協会
 対 象：一般、自主映画コンペの入選者、映画製作・配給関係者、映画・映像教育機関関係者ほか
 公式サイト：https://pff.jp/42nd/

総観客数：4,940人 前年比75%（リアル映画祭入場者数：2,787人 前年比49% / オンライン視聴者数：2,153人 前年比229%）
 プレス社数：新聞社：11／通信社：5／雑誌：2／WEB：553／テレビ：1／YouTube：2

■開催内容

コロナ禍でのリアル映画祭開催となったため、会場の定員を1/3に制限し、前売指定席券のみで当日券を販売しないなど、様々な制約の中で行った。また、オンラインでの視聴機会を拡大すべく配信プラットフォーム、配信期間を例年以上に拡大し、全体の視聴者数確保に努めた。

●コンペティション部門「PFF アワード2020」

全国から応募された自主映画480本の中から選ばれた入選作品17本を各2回ずつ上映、さらに映画祭初日から映画祭終了後の10月31日までオンライン配信も実施。映画祭の表彰式で、5名の最終審査員が選出したグランプリ、準グランプリ、審査員特別賞をはじめとする各賞を発表、8作品が受賞した。

●招待作品部門

①オープニング作品『生きちゃった』～石井裕也監督作 世界最速上映！～

PFF アワード2007のグランプリ受賞者でもある石井裕也監督の新作『生きちゃった』を世界最速上映。上映後に監督と出演の仲野太賀さん、大島優子さん、若葉竜也さんが登壇してトークショーも実施した。

②ロイ・アンダーソン監督特集～素敵になんげんたち～

2019年のヴェネチア国際映画祭で、新作『ホモ・サピエンスの涙』が銀獅子賞（最優秀監督賞）を受賞したスウェーデンの巨匠、ロイ・アンダーソン監督の“アジア初コンプリート特集”。監督からのメッセージビデオも上映。

③ブラック＆ブラック～映画と音楽～『ソウル・パワー』

ナビゲーターのピーター・バラカン氏が作品を選定し、上映前に氏のトークを行う恒例企画。今年は、幻の「ザイール'74」コンサートを生らせ、衝撃の日本公開から10年を迎えた『ソウル・パワー』を上映した。

④WOWOW連続ドラマWをスクリーンで

WOWOWの「連続ドラマW」近年の傑作から、PFFに縁の深い犬童一心監督『夢を与える』と、瀬々敬久監督『悪党～加害者追跡調査～』の2作品をスクリーンで一挙上映。両監督のトークを行い、瀬々監督のトークには俳優の寛一郎さんも参加した。

⑤第25回PFFスカラシップ作品『猫と塩、または砂糖』完成披露上映

PFFアワード受賞者のオリジナル企画を、PFFがトータルプロデュースする長編映画製作プロジェクトの最新作をお披露目上映。小松孝監督のほか、出演の田村健太郎さん、吉田凜音さん、宮崎美子さんも駆けつけて舞台挨拶を行った。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

DOKUSO映画館、uP!!!という配信プラットフォームと連携し、「PFFアワード2020」入選作品17本の定額制見放題配信を実施。映画祭終了後も約1か月配信を継続したことで、例年以上の視聴者数を獲得した。結果として映画祭全体の観客数は前年比で75%であったが、「PFFアワード」部門においてはリアル映画祭と配信の合計で前年並みの視聴者を得ることができた。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

- ①「第33回東京国際映画祭」との提携企画として、「PFFアワード2020」グランプリ作品『へんしんっ!』を上映し、監督との質疑応答を実施した。
- ②スカパーJSAT(株)が運営する衛星放送「BSスカパー!」にて、2020年12月にグランプリ受賞作『へんしんっ!』をはじめとする「PFFアワード2020」受賞作6本を放送した。



会場外観



PFF アワード受賞者と
プレゼンター



表彰式



「生きちゃった」の
石井裕也監督&キャスト



入選監督のトーク

パートナーイベント

京都国際マンガ・アニメフェア2020



会 期：2020年9月19日（土）・20日（日）
会 場：みやこめっせ他
主 催：京都国際マンガ・アニメフェア実行委員会／京都市
共 催：KYOTO CMEX 実行委員会／京都国際マンガミュージアム／東映太秦映画村／
京都コンピュータ学院・京都情報大学院大学
対 象：マンガ・アニメに関する企業・団体など
公式サイト：http://kyomaf.kyoto/

総来場者数：19,511人
出展社数：44社
プレス社数：51社

■開催内容

「京都の企業と著作権を持つ首都圏企業とのビジネスマッチング」、「クリエイターの育成・支援」、「新たな観光客の発掘」、「海外への情報発信」を目的として開催している西日本最大規模のマンガ・アニメの総合見本市。

9回目となった今回は、新型コロナウイルス感染症の広がりにより大きな影響を受けているコンテンツ・エンタテインメント業界の活性化、クリエイターの支援、そして、文化・コンテンツの力で社会に明るい光を灯すため、規模を縮小しつつも、最大限の感染症対策を講じた運営手法にて開催した。

みやこめっせ会場において2フロアで展開し、出展ゾーンではグッズ販売や原画展示、ワークショップなど個性豊かなブースが京まふを彩った。トークイベントや最新アニメの上映会、人気VTuberのトーク＆ライブなどを展開したロームシアター京都をはじめ、京都国際マンガミュージアム会場内のトークショー、ファミリー企画、東映太秦映画村内の人気アニメの企画展など多くの方々に楽しんで頂けた。

毎年開催しているマンガ出張編集部は時期を10月・11月に変更して分散開催したほか、今年度から新たに「マンガ道場」を実施した。さらに京都に拠点を置くアニメ・ゲーム等のクリエイティブ企業の就職イベントを初めてオンラインで開催した。京都国際漫画賞を発展的に再構築した「京都国際マンガ・アニメ大賞」は、マンガ家等のクリエイターが京都を通じてプロデビューする機会を創出することを目的とした国際コンテストであり、今年度から「マンガコンテスト」と「イラストコンテスト」に加え「CGアニメコンテスト」を新設し、87の国と地域から1,621作品の応募があった。

産業振興面においては、新たに43種の商品を開発・販売した。

来場者・出展者・関係者の健康・安全を第一に、「新しい生活スタイル」を踏まえた運営を基本とし、ウィズコロナ時代のイベント運営のモデルとなるべく、多くの皆さんに安心して楽しんでいただける「京まふ」となるよう取り組んだ会期であった。

また、緊急事態宣言解除後、かつイベントにおける人数制限の緩和後、京都府下初の1万人超のイベントとなったことで、「大規模イベントの試金石」として全国から注目いただけた。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・「京都国際漫画賞」を発展的に再構築した「京都国際マンガ・アニメ大賞」を創設。「CGアニメ部門」を加え、マンガ家、イラストレーターだけではなく、アニメーター等のスキルアップの機会を創出し、87の国と地域から1,621作品の応募があった。
- ・クリエイターへのスキルアップ支援を強化するため、マンガを描くためのテクニックを学べる「マンガ道場」を「マンガ出張編集部」と併せて開催した。
- ・京都を拠点に持つアニメ・ゲーム・映像・CG等を製作するクリエイティブ企業を目指す人のための就職説明会を初めてオンラインで開催し、20社、408名が参加した。
- ・来場を自粛された方にも京まふを楽しんでもらうため、各出展者による通信販売の実施に加え、主催者として初めてステージイベントのオンライン配信を実施し、延べ84,949人が視聴した。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

- ・マンガ・アニメ作品と京都企業9社とのコラボ商品を新たに43種開発・販売。
- ・地元・行政による文化イベント、博物館や神社仏閣、人気観光地でのコラボ企画、大型商業施設でのグッズ販売の展開などの連携により、広域的な賑わいを創出。



SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2020

SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2020

SKIP CITY INTERNATIONAL D-Cinema FESTIVAL 2020

会 期：2020年9月26日（土）～10月4日（日）
 会 場：オンライン配信（シネマディスカバリーズ）／SKIPシティ映像ホール（※授賞式のみ）
 主 催：埼玉県／川口市／SKIPシティ国際映画祭実行委員会／（特非）さいたま映像ボランティアの会
 後 援：総務省／外務省／経済産業省／文化庁／（一社）映画産業団体連合会／（公財）ユニジャパン／
 （一社）外国映画輸入配給協会／（公社）映像文化製作者連盟／（一社）日本映画テレビ技術協会／
 （一社）日本映画テレビプロデューサー協会／（協組）日本映画監督協会／（協組）日本映画撮影監督協会／
 （協組）日本映画製作者協会／全国興行生活衛生同業組合連合会／生活衛生同業組合埼玉県映画協会／
 （一財）デジタルコンテンツ協会／（特非）映像産業振興機構／NHK／FM NACK5／埼玉新聞社／アメリカ大使館／
 オーストラリア大使館／スウェーデン大使館／デンマーク王国大使館／ドイツ連邦共和国大使館／ノルウェー大使館／
 フィンランド大使館／在日フランス大使館／アンスティチュ・フランセ日本／駐日ブルガリア共和国大使館
 対 象：一般、映画関係者
 公式サイト：<https://www.skipcity-dcf.jp/>

総来場者数（参加数）：8,142回
 出展参加国と地域数：106の国と地域
 プレス社数：70社

■開催内容

第17回を迎えた2020年のSKIPシティ国際Dシネマ映画祭は、新型コロナウイルス感染拡大防止の観点から、初めてオンライン配信での開催となった。

本映画祭のコンペティション部門は、国際コンペティションと国内コンペティション（長編部門、短編部門）で構成されており、本年は過去最多となる106の国と地域から、合計1,169本の応募があった。その中から厳正な審査を経て国際コンペティション10本、国内コンペティション長編部門5本、同短編部門9本を選出。国際コンペティションの審査委員長には映画プロデューサーの澤田正道氏、国内コンペティションの審査委員長には美術監督の部谷京子氏を迎え、動画配信サイト「シネマディスカバリーズ」でのオンライン配信で上映した。

会期中には、海外作品の監督インタビュー動画の配信や、国内作品の監督・出演者らによるQ&Aセッションのライブ配信など制作者と観客との交流の場を設け、オンライン開催となっても、映画の鑑賞だけではない映画祭ならではのイベントを実施した。

最終日の10月4日（日）にはSKIPシティ映像ホールで授賞式を催し、コンペティション各賞の発表・授与を行った。国際コンペティションでは、審査員の満場一致でノルウェー、スウェーデン合作『願い』（マリア・セーダル監督）が最優秀作品賞（グランプリ）を受賞した。またロシア作品『ザ・ベンシル』（ナタリア・ナザロワ監督）が、史上初となる監督賞と審査員特別賞のW受賞を果たし、観客投票によって選ばれる観客賞には、オーストラリア作品『南スーダンの闇と光』（ベン・ローレンス監督）が輝いた。

国内コンペティションでは、『コントラ』（アンシュル・チョウハン監督）が長編部門優秀作品賞、『stay』（藤田直哉監督）が短編部門優秀作品賞を受賞した。また観客賞には長編部門で『コーンフレイク』（磯部鉄平監督）、短編部門で『ムイト・ブラゼール』（朴正一監督）が選ばれた。国際コンペティション、国内コンペティションを通じた全ての日本作品を対象に、今後の長編映画制作に可能性を感じる監督に対して授与するSKIPシティアワードには『写真の女』（串田壮史監督）が選出された。



第36回ATP賞テレビグランプリ



会 期：2020年10月22日（木）
会 場：六本木ハリウッドホール
主 催：（一社）全日本テレビ番組製作社連盟
後 援：総務省／経済産業省／日本放送協会／（一社）日本民間放送連盟
対 象：ドラマ40 情報・バラエティ49 ドキュメンタリー51 新人賞17 合計157
公式サイト：<http://www.atp.or.jp/awards/index.php>

総来場者数（参加数）：60人 ※新型コロナウイルス対策の為、受賞者のみ
プレス社数：11社（国内プレス社数：11社 海外プレス社数：0社）

■開催内容

『ATP賞』は、日本の映像コンテンツ産業の重要な担い手となっている製作会社の社会的機能を高め、そこで働く制作スタッフ一人ひとりの情熱や気概に応えるために、創り手である製作会社のプロデューサーやディレクターが自ら審査委員となって優れた作品を選ぶ、日本で唯一の賞として1984年に創設。ドラマ部門、ドキュメンタリー部門、情報・バラエティ部門の3つのジャンルを基幹部門として作品を募集し、最高賞のグランプリを決定。

2020年度の『第36回ATP賞テレビグランプリ』（主催：ATP）は、10月22日（木）六本木ハリウッドホールにて開催。応募総数は、140作品。栄えあるグランプリは、3部門の最優秀賞の中からATP会員社の投票によりBSフジサンデースペシャル ザ・ノンフィクション特別編「おじさん、ありがとう ～子供たちへ…熱血和尚の遺言～（バンエイト／BSフジ、フジテレビジョン）」に輝いた。最優秀新人賞には、応募総数17名。優秀新人賞3名の中から、会員社の投票によって梅澤慶光（テレビ朝日映像）「最後のホームルーム 同窓会」（BS朝日）が選考された。

主な受賞作品

【最優秀賞】

ドキュメンタリー部門

BSフジサンデースペシャル ザ・ノンフィクション特別編

おじさん、ありがとう ～子供たちへ…熱血和尚の遺言～（バンエイト／BSフジ、フジテレビジョン）

情報・バラエティ部門

オオカミちゃんには騙されない（テレビマンユニオン／ABEMA SPECIAL チャンネル）

ドラマ部門

ドラマ24 コタキ兄弟と四苦八苦（AOI Pro.／テレビ東京、NTTぷらら、Paravi）

【優秀新人賞】

福士 順己（テレコムスタッフ）

青春マイルストーン 只今、迷走中 落ちこぼれお笑い芸人奮闘記（CSスカパー Ch.529 ベターライフチャンネル）

出口 明（NHKエンタープライズ）

プロフェッショナル 仕事の流儀 全力で、いってみよう！コメディアン萩本欽一（NHK総合）

梅澤 慶光（テレビ朝日映像）

最後のホームルーム 同窓会（BS朝日）

【総務大臣賞】

完本 怪談牡丹燈籠 Beauty&Fear（オッティモ、NHKエンタープライズ／NHK BS4K）

【特別賞】

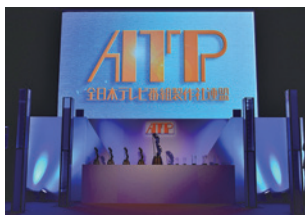
志村 けん

武井 泉

「遠くへ行きたい」制作チーム

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

受賞式の模様をダイジェスト版にて後日、ATP公式チャンネルにて配信。



湯布院映画祭



会 期：【夏の陣】2020年8月29日（土）
 【秋の陣】2020年11月14日（土）、15日（日）
 会 場：湯布院公民館
 主 催：湯布院映画祭実行委員会
 後 援：由布市／由布市商工会／大分県興行生活衛生同業組合／大分合同新聞社／NHK大分放送局／OBS大分放送／
 TOSテレビ大分／J:COM大分ケーブルテレコム／CTBメディア／エフエム大分／ゆふいんラヂオ局／JR九州
 対 象：日本映画ファン
 公式サイト：http://www.oct-net.ne.jp/yufuin-c/

- ◆総来場者数（参加数）：600人（国内入場者数（参加数）：600人）
- ◆プレス社数：3社（国内プレス社数：3社）

■開催内容

新型コロナウイルスの感染収束が見通せない中、当初予定していた8月下旬の通常開催が困難になったため、8月下旬に由布院駅前での野外上映を湯布院町内の方を対象に行い【夏の陣】、11月に期間を短縮して【秋の陣】を行った。

新型コロナウイルスの感染拡大により、地域による違いによる長短はあるものの、日本全国の映画館が営業自粛に追い込まれるという異常事態により、公開が延期または未定となった映画が多数ある。これらの映画を通して、今後の日本映画の動向を探るとともに、観客と映画館や興行との関係についても議論を行い、映画を取り巻く状況について、観客の立場からの意見を発信する。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

新型コロナウイルス感染の終息が見通せず、各地の映画祭が中止や延期を余儀なくされるほか、リモートで実施するなど、映画祭の存在意義そのものが問われる事態の中、作り手と観客が直に触れ合うことこそが映画祭を開催する意義だというポリシーのもと、十分な感染対策を実施したうえで、規模を縮小して実施したが、作り手と観客の双方から、開催への感謝の声が多く寄せられた。湯布院という場所に全国から人が集い、映画を中心に人と人が出会う事で、映画のクラスターが全国に拡散していく、という湯布院映画祭が持っていた開催当初からの本質的役割が、この状況下でも遺憾なく発揮されたと確信することが出来た。



#ハンド全力



痛くない死に方



ひとくず



おっさんずぶるーす



一度も撃ってません



いつくしみふかき

パートナーイベント

C3AFA TOKYO 2020



会 期：2020年10月17日（土）・18日（日）
会 場：オンライン開催
主 催：C3AFA TOKYO 実行委員会
後 援：日本商品化権協会／日本玩具文化財団／日本動画協会
協 賛：auカブコム証券／ENEOS／相模屋食料／GEORGIA
対 象：ホビーファン、アニメファン
公式サイト：<https://c3afatokyo-online.com/>

出展社数：34社

■開催内容

C3AFA TOKYO ON-LINEとは

C3AFA TOKYOは、キャラクターとホビーの文化を融合させた日本最大級の参加型エンターテインメントイベント。アニメ、ゲーム、コミック、特撮、ノベル、コスプレ、ミリタリー、模型など出展内容は多岐に渡る。20年目となる今年は『C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE』として、初めてオンラインにて開催し、様々な関連企業・団体が、新商品や新サービスなどの情報を、イベントサイトや公式チャンネル、出展社が配信する番組などで発表した。また、毎年恒例のイベント限定の著作権許諾マーケットについても同様に、初めてオンライン開催を行った。

●出展社ページ

出展社ページでは、各出展社の出展概要、および出展社に関する最新情報、オススメ情報、イベント限定のお得な情報を公開。出展社（50音順）：アソビストア、アニプレックス、アニメツーリズム協会、eStream（SHIBUYA SCRAMBLE FIGURE）、インドア、auカブコム証券、ENEOS、ガイアノーツ、KADOKAWA、グッドスマイル、カンパニー、コスパ、SANKYO、サンスター文具、GEORGIA、造形工房密林、T-FAN SITE、日本商品化権協会、ハート、はごろもフーズ、バンダイ、BANDAI SPIRITS、バンダイナムコアーツ、バンダイナムコエンターテインメント、バンダイナムコアミューズメント、PCB ART moeco、Hifumi.inc、プレックス、マックスファクトリー、MIKASA、ミホミ、ムービック、明治、メガハウス

●公式アンバサダー

公式アンバサダーにえなこさん、桜 稲垣早希さん、佐藤哲夫さん、佐藤ピリオド.さん、篠崎こころさん、宮本彩希さん、向清太朗さん（天津）が公式配信やSNSなど、さまざまな場面で登場し、本イベントと一緒に盛り上げてもらった。さらに、公式Twitter（<https://twitter.com/c3afatokyo/>）にて豪華プレゼントが当たるキャンペーンを実施。

●公式チャンネルの配信プログラム

10月17日：

【メイン配信】C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE オープニング配信 DAY1、「ひぐらしのなく頃に業」放送記念生放送 in C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE、C3AFA TOKYO 2020 ON-LINEの楽しみ方、SANKYOオリジナルコンテンツ「ビートルパトラ」紹介PV、一番くじ『転生したらスライムだった件』解析鑑定スペシャル！、「ところざわサクラタウン」グランドオープン直前情報、コミックポルカ「隣の席の佐藤さん」「藤倉君のニセ彼女」、コンテンツ紹介PV by SANKYO、SANKYO presents パチンコフィーバー戦姫絶唱シンフォギア2、答えて、打って、絶勝クイズ対決！（前編）、アンバサダーおしゃべりコーナー、コスプレしようよ！ー簡単コスプレ紹介ー、「機動戦士ガンダム エクストリームバーサス」シリーズ、スペシャル生配信、SANKYO & ホビージャパンオリジナルコンテンツ、「デスデウス ヒーロー・オブ・ザ・デッド」紹介PV、『みんなでガンブラ オンラインガンブラ会』生配信、一二三のおしごと、C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE エンディング配信 DAY1

【アンバサダー配信】プラモデル組立配信『プラモデルチャレンジ 配信編』～アンバサダーみんなの力を合わせて、配信中にプラモデル7体組み立てるぞ！～

10月18日：

【メイン配信】C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE オープニング配信 DAY2、GGGPミニステージ、GUNDAM FACTORY YOKOHAMA、OPENまであと2か月だよ！間に合うのかスペシャル、TVアニメ「ラブライブ！虹ヶ咲学園スクールアイドル同好会」、生放送～あなたに知ってほしい！わたしたちのこと！～、小説アプリ「ジェミニ・シティ」「ノーベンバー」、コンテンツ紹介PV by SANKYO、SANKYO presents パチンコフィーバー戦姫絶唱シンフォギア2、答えて、打って、絶勝クイズ対決！（後編）、サンスターステーション情報局、アンバサダーおしゃべりコーナー、コミックポルカ、「千のスキルを持つ男ー異世界で召喚獣ははじめました！ー」、「ウィル様は今日も魔法で遊んでいます」、コンテンツ紹介PV by SANKYO、「ところざわサクラタウン」グランドオープン直前情報、アンバサダーお気に入りのオタクアイテム紹介2020、TVアニメ「魔法科高校の劣等生 来訪者編」スペシャルステージ、SANKYO & ギークピクチャーズ 新プロジェクト「スゴロボ！」、紹介PV、機動戦士ガンダム×ガンJAM～ガンダム楽曲のここが凄い！～ supported by SANKYO、C3AFA TOKYO 2020 ON-LINE エンディング配信 DAY2

【アンバサダー配信】ゲーム配信『アンバサダーのゲーム広場』前半：アンバサダーみんなで鉄拳7を楽しむぞ！後半：佐藤ピリオド.に挑戦

C3AFA TOKYO 2020



● C3AFA マーケット (10月17日) / C3AFA MARKET PLUS (10月17日・18日)

毎年大好評のガレージキットマーケット。イベント限定で著作権許諾を得たメカやフィギュアなどの「ガレージキット」をオンラインで販売。

● C3AFA COLLECTION

公式Twitterで、「ガンダム〇〇に立つ」コンクールを開催。「ガンダム〇〇に立つ」をテーマに、自由に様々な作品を募集し、来場者の皆さまからの「いいね！」投票にて大賞作品を決定。



© 大河原邦男 /C3AFA TOKYO 実行委員会 © 吉崎観音 /C3AFA TOKYO 実行委員会 © C3AFA TOKYO 実行委員会

パートナーイベント

吉祥寺アニメワンダーランド2020



会 期：2020年10月10日（土）～18日（日）、2021年2月7日（日）
会 場：吉祥寺駅周辺施設
主 催：吉祥寺ウェルカムキャンペーン委員会（吉祥寺活性化協議会・武蔵野商工会議所・武蔵野市商店会連合会）
後 援：武蔵野市／武蔵野市開発公社／経済産業省関東経済産業局
対 象：武蔵野市内外の来訪者、アニメファン
公式サイト：<https://www.kichifes.jp/wonderland/index.html>

総来場者数（参加数）：計測不能

出展社数：3社（国内出展社数：3社）

■開催内容

当委員会では吉祥寺を「アニメ作品が生まれるまち」と位置づけ、これを地域資源とし、地元商店街、行政、在住クリエイター等との協力のもと、1999年度より毎年秋に吉祥寺アニメワンダーランドを開催している。今年度は、新型コロナウイルス感染症拡大の状況を踏まえ、会場内の人数管理が困難な野外ステージを使ったイベントは中止した。

○今年度のメインビジュアルは、シルバニアファミリー（エポック社）。

○親子でプラモデル教室 10/11（日） 武蔵野商工会館4Fゼロワンホール

参加23組。親子で参加するプラモデルワークショップ。定員を例年の半分とし参加者同士の間隔を設けたほか、検温、手指の消毒など感染防止策に留意して開催。

○「シルバニアファミリー」ポップアップパーク 10/10（土）～10/18（日） 吉祥寺駅周辺施設

シルバニアファミリーの大きな人形といっしょに写真がとれるフォトスポットを吉祥寺駅周辺の施設7か所に設置。フォトスポットに行くと限定フォトをダウンロードできる。また、フォトスポットで写真を撮りInstagramにアップしてもらい、抽選でひみつの部屋の招待状をプレゼントした。

○まちなかアニメ広場 10/17（土）～10/18（日） 東急百貨店北側広場

広場にはワークショップ、物販などのブース（3社）を設置。会場内に入れる人数に制限を設け、入場の際には検温、手指の消毒をお願いした。入場者1,072名（2日間）

○吉祥寺アニメーション映画祭 2021年2月7日（日） 武蔵野公会堂（審査・授賞式）

無観客での審査・授賞式となったが、その様子や歴代受賞者のインタビュー、審査員の対談、吉祥寺映画祭の歴史などを特別番組にまとめ、2021年3月7日にJテレチャンネルで放送した。また、映画祭公式YouTubeチャンネルでも配信している。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

メインビジュアルがシルバニアファミリーであったことから、女性層やファミリー層の参加が多く、吉祥寺のまちにマッチしたイベントとなった。また、新型コロナウイルス感染症が拡大していることから、密にならない工夫として、初めてSNSを活用し、今後のウィズコロナ時代の本イベントのプロトタイプとすることができた。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

○サンロード商店街：サンロード商店街アーケード内で、西原理恵子氏の描きおろしキャラクターフラッグを掲示

○BOOKSルーエ：店内で『ヴァイオレット・エヴァーガーデン』原画パネル展、関連グッズ販売

○ユニクロ吉祥寺店：オリジナルTシャツができるUTme!にシルバニアファミリーが登場

○吉祥寺図書館：吉祥寺アニメーション映画祭連携イベント 「未来の巨匠がココに!」

2019年度映画祭受賞作品の上映及び関連図書の展示



プラモデル教室の様子



まちなかアニメ広場の様子



吉祥寺アニメーション映画祭授賞式の様子

No Maps 2020



名称：NoMaps2020
 会期：メイン会期 2020年10月14日（水）～18日（日）
 会場：オンライン配信を軸に一部札幌市中心部会場で実施
 主催：NoMaps実行委員会
 後援：多いため割愛（公式サイト参照）
 対象：起業家や企業の新規事業開発担当などを中心に、新しい社会やビジネスに関心の高い方
 公式サイト：<https://no-maps.jp>

※初のオンライン開催であったため、多少、数値の誤差が生じている場合もあります。

【Conference】57セッション 最大視聴者数合計6,344人 延べ再生回数10,000回以上

【Exhibition】2事業 来場者数1,914人

【Event】<短編映画祭>42事業 オンデマンド配信再生回数31,833回
 オンラインライブ配信再生回数25,710回
 リアル上映会参加者数174人

<SYNCHRONICITY 2020> 参加者数4,160人

【Meet-up】2事業 参加者数90人 【Experiment】単独での事業はなし

■開催内容

先端テクノロジーや斬新なアイデアを核とした「新しい価値観/文化/社会の姿」を提案するビジネスコンテンツをテーマに、「会議（Conference）」「展示（Exhibition）」「興行（Event）」「交流（Meet-up）」「実験（Experiment）」の5つの事業によって、新たなビジネスを生み出し、加速させるための場を提供している。

2020年は、新型コロナウイルス感染症拡大防止の観点から、これまで主要事業としてきたカンファレンスと映画祭をオンラインで実施することを軸に、三密を避け会場への集客を伴うイベントを極力行わない形で実施することとなった。

<カンファレンス>

取り巻く環境が目まぐるしく変わり、先の予測が難しい時代。だからこそ私たちは様々な知見やアイデアを学びながら変化に適応し、行動に移していく必要がある。NoMapsカンファレンスでは、新しい技術・サービス・アイデアで道なき道を切り拓く多様なゲストを招き、世界に展開するビジネスから、地方創生を目指したクリエイティブな取組まで、多様なテーマのカンファレンスを集中的に開催した。

<イベント>

第15回の節目となる札幌国際短編映画祭を、オンライン配信をメインに実施。世界中から多くの方に視聴してもらうことができた。また、2020年のコロナ禍における新しい実験的なコンテンツ体験として「SYNCHRONICITY 2020」を実施。

<エキシビジョン>

オンライン開催が軸でリアルな展示が少なかったが、北海道科学大学によるSXSW2020で選出されていた研究成果展示が行われたほか、北海道庁と北海道大学CoSTEPによる政策アイデア「ジオパークの魅力を“科学”する官と学の共創スキーム」によるVR展示が行われるなど、見応えのあるものとなった。

<ミートアップ>

コロナウイルス感染症拡大防止の観点から、オフサイトでの交流会開催が難しいため、実験的な試みとしてオンラインコミュニケーションを円滑にするサービス「Ovice」を活用したバーチャルラウンジを設置し、参加者間の交流を図った。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

上記のとおり、コロナ禍の影響によりオンラインを軸とした内容に大きく変更を行った。それにより、地域を越えてオフサイト開催よりも多くの人たちにNoMapsに参加いただけたのは収穫だった。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

IT系業界団体や教育関係団体、札幌国際芸術祭など、多様なジャンル・母体と連携しながら、多数のセッションを展開した。全事業数が104事業のうち、共催または他団体が主催のコンテンツは30件となっており、様々な団体・企業を巻きこみながら運営し、みなで共創する場としての色合いを強めている。



パートナーイベント

第12回京都ヒストリカ国際映画祭



会 期：2020年10月31日（土）～11月8日（日）
会 場：京都文化博物館 フィルムシアター／オンライン
主 催：京都ヒストリカ国際映画祭実行委員会
（京都府／京都文化博物館／東映(株)京都撮影所／(株)松竹撮影所／(株)東映京都スタジオ／巖本金属(株)／
(株)ディレクターズ・ユニブ／立命館大学）
共 催：KYOTO CMEX 実行委員会
後 援：（一社）日本映画製作者連盟／（一社）外国映画輸入配給協会／（一社）日本映画テレビ技術協会
対 象：一般
公式サイト：<https://historica-kyoto.com/>

総来場者数（参加数）：2,677人（国内入場者数（参加数）：2,677人）

■開催内容

京都ヒストリカ国際映画祭、通称「HISTORICA」・「KHFF」は、ジャンル映画祭として世界でただひとつ「歴史」をテーマにした国際映画祭である。今年度は例年のシアターでの上映に加え、オンライン上映を加えたハイブリッド型で開催した。

上映作品は、ワールドプレミア・ジャパンプレミアの最新作をはじめ、今年100年を迎えた松竹映画の数々、スーパーヒーローへと繋がる東映子ども時代劇、生誕100年を迎えるフェデリコ・フェリーニの歴史映画など、多彩な全85作品を上映した。また今年度はコロナ禍の中での開催となり、外国在住のゲストはZoomを活用しオンラインでの参加やオンライン上映に併せてYouTubeにスペシャル動画を制作するなど、新たな試みを実施した。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

オンライン上映の実施、それらに併せて作品解説などのスペシャル動画を制作し、YouTubeで展開した。また来場が困難なゲストについてはオンラインで参加。これまでは京都を中心とする関西圏の観客が多かったが、オンラインを併用することで、新たな観客層にも訴求できた。



MPTE AWARDS 2020 第73回表彰式



名称：MPTE AWARDS 2020 第73回表彰式

会期：2020年11月2日（月）

会場：六本木アカデミーヒルズ49 オーディトリウム

主催：（一社）日本映画テレビ技術協会

後援：経済産業省／（一社）映画産業団体連合会／（一社）日本映画製作者連盟／（公財）ユニジャパン／（公社）映像文化製作者連盟／（一社）外国映画輸入配給協会／全国興行生活衛生同業組合連合会／（特非）映像産業振興機構／（一社）日本映像ソフト協会／（一社）日本ポストプロダクション協会／NHK／（一社）日本民間放送連盟／（協組）日本映画監督協会／（協組）日本映画撮影監督協会／（協組）日本映画・テレビ照明協会／（協組）日本映画・テレビ美術監督協会／（協組）日本映画・テレビ録音協会／（協組）日本映画・テレビ編集協会／（公社）日本照明家協会／（特非）テレビ日本美術家協会／（特非）日本ビデオコミュニケーション協会（順不同敬称略）

協賛：Dolby Japan（株）／NHK（放送技術局・報道局）／（株）TBS テックス 朝日放送テレビ（株）／アストロデザイン（株）／（株）アップサイド／池上通信機（株）／伊藤忠ケーブルシステム（株）／（株）IMAGICA Lab.／（株）NHK テクノロジーズ／（株）大友製作所／（株）共同テレビジョン／（株）クロステレビ／（株）コールツプロダクション／（株）小輝日文／国際放映（株）／（株）三社電機製作所／（株）三和映材社／松竹（株）／（株）松竹映像センター／ソニーPCL（株）／ソニービジネスソリューション（株）／ソニープロテクノサポート（株）／（株）タムラ製作所／（株）千代田ビデオ／（株）TBS テレビ／（株）ティーエフシープラス／（株）テレビ朝日／（株）テレビ朝日クリエイト／テレビ大阪（株）／東映（株）／東映アニメーション（株）／東映ラボ・テック（株）／（株）東京現像所／（株）東京光音／（株）東京サウンド・プロダクション／（株）東通／東宝（株）／日活（株）／日本大学 芸術学部 映画学科／日本テレビ放送網（株）／（一社）日本ポストプロダクション協会／（株）ネオテック／（株）バスク／ビジュアル・グラフィックス（株）／（株）ビデオサービス／（株）フォトン／（株）フジテレビジョン／富士フィルム（株）／（株）フジ・メディア・テクノロジー／（株）フレックス／（株）文化工房／（株）朋栄／三友（株）／（株）レイ／（株）レスターコミュニケーションズ／レスパシビジョン（株）／（株）WOWOW（順不同敬称略）

対象：映画テレビ技術に関連する技術者及び研究者

公式サイト：<http://www.mpte.jp/>

総来場者数（参加数）：70人（国内入場者数（参加数）：70人 海外入場者数（参加数）：0人）

プレス社数：2社（国内プレス社数：2社 海外プレス社数：0社）

■開催内容

1947年の創立以来、制作現場で技術に携わっておられる方々を表彰する日本で唯一の賞として、映像制作技術の進化と制作意欲の向上を目的に、長年実施しているMPTE AWARDS。毎年、1月～3月に該当年度の応募を受け付け、4月～9月には、そのジャンルごとの技術者・総勢100名を審査員に迎え、厳正な審査会を都度実施し、受賞を決定している。第73回の審査会はリモートワークを多く利用し、各技術に最適な形を整えながら社会情勢に合わせ慎重に進めた。

2020年は、「第73回技術開発賞」、「第73回映像技術賞」、「第38回青い翼大賞（学生作品の映像技術賞）」、「第23回経済産業大臣賞（日本映画テレビ技術大賞）」の授与を行った。技術開発賞では現場開発だけではなく、産業分野からの応募もあり、4K/8K、AI、配信等、時流を反映した開発物件が多く見受けられた。映像技術賞に関しては、撮影・照明・録音・音声・美術・編集・VFX・OAGの各分野をそれぞれ表彰。当日には花束授与も行われた。同技術賞の学生作品版である青い翼大賞では、福井県の空を印象的に描いた意欲作の他、個性豊かなアニメーション作品を表彰した。同作品の出演者やスタッフも受賞者本人と一緒に登壇し、盛り上げた。

協会創立と時を同じくして始まった本AWARDS。73回目を迎えた現在は、映像コンテンツを誰しも気軽に発信できるようになり、製作環境は急速に変化し続けていると言える。だが、どのような時代になろうとも、映像を創るのは人＝技術者の皆様。これから映像業界を目指す次世代の技術者達に意欲と勇気を与えることが出来る意義ある顕彰活動であるよう、次回に向け益々の発展を約束し、閉会した。



■2020年度の新規取り組みと

その成果・特色など

尚、今年の表彰式は十分な感染症予防対策を行った上、受賞関係者の皆様のみに限定した開催とし、参加は事前登録制とした。会場にお越し頂けなかった方々に向けては、式終了後から年内までの期間、弊協会HPにて表彰式の動画公開を行った。



パートナーイベント

映文連 国際短編映像祭「映文連アワード2020」



会 期：2020年11月18日（水）～20日（金）

会 場：表彰式：国立新美術館講堂 上映会：ユーロライブ

主 催：（公社）映像文化製作者連盟

後 援：文部科学省／経済産業省／東京都／映像産業振興機構／日本映画テレビ技術協会／日本アド・コンテンツ制作協会／日本ポストプロダクション協会／日本映画撮影監督協会／日本映画テレビ照明協会／デジタルコンテンツ協会／毎日新聞社／日本経済新聞社／朝日新聞社／読売新聞東京本社／映像新聞社／ユニ通信社

対 象：一般、学生、映像制作関係者

公式サイト：http://www.eibunren.or.jp/award2020/index.html

総来場者数（参加数）：約900人（国内入場者数（参加数）：約900人）※ライブ配信視聴者含む
プレス社数：3社（国内プレス社数：3社）

■開催内容

14回を迎えた、わが国唯一の産業・文化関連の短編映像祭「映文連アワード2020」表彰式は、11月18日（水）午後1時30分から国立新美術館講堂において開催し、最優秀作品賞（グランプリ）を始め、32作品の受賞者に賞状とトロフィーを授与した。

「映文連アワード2020」受賞作品上映会は、19日（木）～20日（金）に渋谷・ユーロライブにおいて開催し、受賞作品32本を8プログラム（「本をつくる」、「アニメーションの可能性」、「コーポレート映像Ⅰ 様々な企業史」、「コーポレート映像Ⅱ 未来をほる」、「調べる・伝える」、「歴史を再発見する」、「学ぶ・問う」、「新しい才能をみる」）に分けて上映した。

Bプログラム「アニメーションの可能性」では、＜アニメーション 創作の秘密＞と題して、八代健志氏（グランプリ「ごん GON, THE LITTLE FOX」監督）、若見ありさ氏（優秀クリエイター賞「Birthーめぐるいのちー」製作・監督）、ふるかわはらももか氏（部門優秀賞「かたのあと」監督）が制作風景を見せながら創作活動について語った。モデレーターは、東京造形大学准教授でアニメーション作家の和田敏克氏。Hプログラム「新しい才能をみる」では、＜短編をほる＞と題して、塩野峻平氏（準グランプリ「レイディオ」監督）、渋谷悠氏（部門優秀賞「ルーツ」監督）、高山康平氏（部門優秀賞「とうめいな生き物たち」監督）が演出法や苦労などを語った。モデレーターは二次審査委員で映像ディレクター／劇団「大人の麦茶」主宰の塩田泰造氏。

19日夜は、「International Corporate Film Showing 2020」を開催し、ドイツのWorld Media Festival、米国のU.S. International Film & Video Festival、Cannes Corporate Media & TV Awardsから招聘した映像祭で受賞した企業映像16作品を上映した。今年も昨年同様にMC・青柳愛氏が進行を務めた。来日ゲストを呼べない中ではあったが、監督、プロデューサー、映画祭関係者等のビデオメッセージを4本上映したことで、充実した内容となった。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

コロナ禍による人数制限があったため、多くの人に見てもらう方策として、今回は表彰式の模様を、日経チャンネル（https://channel.nikkei.co.jp/）で取材してもらい、初めてライブ配信にトライした。今後も当面アーカイブをしてもらい、視聴機会及び認知向上を図る。また、これも初の試みとして、「トークセッションⅡ 短編をほる」については、ブロック編集を施した上でYouTubeの映文連チャンネルにアップ（https://youtu.be/oULe50Eg6yg）、映文連公式ページのトップページからもリンクを貼った。



主催者挨拶をする善方隆会長



グランプリ「ごん GON, THE LITTLE FOX」の授与



受賞コメントを話す「ごん GON, THE LITTLE FOX」の八代監督



記念写真



記念写真

東京アニメアワードフェスティバル 2021



会 期：2021年3月12日（金）～15日（月）
 会 場：池袋シネマ・ロサ／池袋HUMAXシネマズ／グランドシネマサンシャイン／シネ・リーブル池袋／新文芸坐／TOHOシネマズ 池袋／
 サンシャインシティ噴水広場／サンシャイン水族館／豊島区庁舎／Hareza 池袋／WACCA 池袋
 主 催：東京アニメアワードフェスティバル実行委員会／（一社）日本動画協会
 共 催：東京都
 特別協賛：豊島区
 協 力：アニメーション美術家連盟／（公財）画像情報教育振興協会（CG-ARTS）／日本アニメーション協会／
 （一社）日本アニメーター・演出協会／（一社）日本音声製作者連盟／（協組）日本脚本家連盟
 後 援：（独）国際交流基金／日本アニメーション学会／日本映像学会／
 （独）日本貿易振興機構／（公社）日本漫画家協会／（一社）練馬アニメーション／文化庁／（公財）ユニジャパン
 対 象：プログラムによって異なる
 公式サイト：https://animefestival.jp/ja/
 総来場者数（参加数）：約12,000人（国内入場者数（参加数）：約12,000人 海外入場者数（参加数）：0人）
 ※プレイベント・オンライン視聴者含む
 プレス社数：91社（国内プレス社数：91社 海外プレス社数：0社）

■開催内容

「東京アニメアワードフェスティバル（TAAF）」は、クリエイター、アニメーション関係者、ファンが一体となる日本を代表する国際アニメーション映画祭である。

新たな人材の発掘・育成、アニメーション文化と産業の振興に寄与すること及び、東京の魅力を発信し、東京の観光振興に資することを目的とし、『東京がアニメーションのハブになる』を合言葉に、高いクオリティとオリジナリティに富む世界中の作品を東京で上映し、世界中のアニメーションを愛する人々との交流を図り、クリエイターや観客に刺激と感動を提供し、そしてその感動や刺激を糧にアニメーションの新たな波を東京から世界へ発信する。

TAAFは、アニメーション作品とその制作者に荣誉を与えることで、世界中のアニメーション制作に携わるみなさんに勇気を与えられるようなフェスティバルでありたいと願っている。

日本国内で未興行の世界のアニメーション作品を対象にした「コンペティション部門」、日本国内で発表されたアニメーション作品を対象とした「アニメ オブ ザ イヤー部門」、アニメーション業界に貢献された方々を顕彰し、先人達の歴史、技術、生き様を伝える「アニメ功労部門」を中心に、その他招待作品の上映やイベントを実施致した。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・新型コロナウイルス感染症対策の観点より、各プログラム、本来のキャパシティに対して、50%以下の客入れを徹底して実施。
- ・一部プログラムにてオンライン登壇やオンライン配信を実施。
- ・コンペティション部門において観客アンケートを実施。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

- ・インター・カレッジ・アニメーション・フェスティバルとの連携を続けており、上映企画を行った。
- ・アニメーション・クリエイティブ・テクノロジー・フォーラム（ACTF）との連携企画として、ウェビナー及びアニメーション制作関連の展示事業を行った。
- ・日本アニメーション協会のJAAアニメーションキャラバンとの連携企画として、子ども向けのワークショップを行った。
- ・「アニメ オブ ザ イヤー部門」にて、アニメーション美術家連盟、公益財団法人画像情報教育振興協会、一般社団法人日本アニメーター・演出協会、一般社団法人日本音声製作者連盟、協同組合日本脚本家連盟に投票作成リストの制作に協力を頂いた。（詳細はこちら：https://animefestival.jp/ja/award/aoy/）



海外パートナーイベント

バンコク日本博 2020(オンライン)

バンコク
日本博
2020

会 期：2020年9月4日(金)～6日(日)
会 場：オンライン
主 催：バンコク日本博 2020 実行委員会／(株)ジェイエデュケーション
後 援：在タイ日本国大使館／日本政府観光局(JNTO)／国際交流基金バンコク日本文化センター／タイ国日本人会
対 象：一般、ビジネス
公式サイト：<https://online.nipponhaku.com/>

総来場者数(参加数)：サイトプレビュー数 27,300回
ビジネスエリアの来場者数(参加数)：23社(国内入場者数(参加数)：5団体 海外入場者数(参加数)：18社)
出展社数：63社(国内出展社数：58社 海外出展社数：5社)
出展参加国と地域数：2の国と地域
バイヤー数：18社(海外バイヤー：18社)
商談件数：5件

■開催内容

タイ最大級の日本総合展示会「バンコク日本博」を完全オンラインで開催。

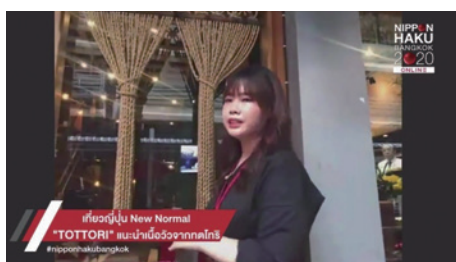
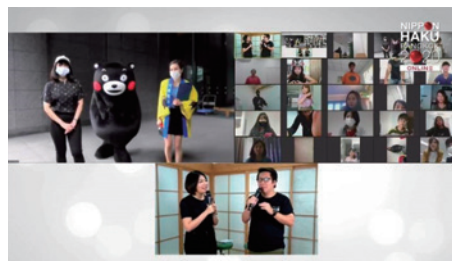
従来イベント会場で実施してきた日本の企業・団体の一般タイ人消費者向けの広報、販売、市場調査、並びに商談会による販路開拓のすべてをオンラインのみで開催、出展者の自社商品のタイへの市場拡大、インバウンド旅行者獲得、認知度向上を図り、需要を創出した。

■2020年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・従来オフラインで開催してきた同イベントを完全オンラインで開催した。
- ・オンラインの特性を活かして、日本の観光地からライブ中継を行うなど、生の情報を届けることができた。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例・件数・成果

- ・地方自治体に協力をしてもらい、観光地からのライブ中継を行った。



コ・フェスタ 2020 実施報告書

発行日：2021年3月
発 行：特定非営利活動法人映像産業振興機構
デザイン監修：(株)サムライ
Printed in JAPAN
© VIPO2020

住 所：東京都中央区築地4-1-1 東劇ビル2F
電 話：03-3543-7531
F A X：03-3543-7533
<https://www.cofesta.go.jp/>

※著作権者から文書による許諾を得ずに、無断で複写・複製することは禁じられています。
