コ・フェスタ2021
実施報告書

令和4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……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……19

iii　パートナーイベント……38

・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㈱、㈲、㈳、㈶、㈱と略す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2021実行委員長　迫本　淳一

皆様方におかれましては、「コ・フェスタ2021」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15年目を迎えた2021年度は、36のイベントがコ・フェスタに認定され、主にオンラインにより国内外より広く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。

今年度のイベントは長引く新型コロナウィルス感染症の影響でオンラインによる開催がメインとなりましたが、昨年度以上に参加者の利便性向上やB to B、B to Cのコミュニケーションの活性化を実現しました。またエンターテインメント業界の最新動向を発信し、最新テクノロジーを紹介するなど充実した内容になりました。

混迷を深める世界情勢ではありますが、1日でも早く平和な日常を取り戻すことを切に願いつつ、日本発の映像コンテンツの更なる飛躍の年にできるよう、この15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、邁進して参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2021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2021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。

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3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）2021
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
2021年度参加イベント：国内外36イベント（内7イベントが中止）

●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。

コ・フェスタ2021　実行委員一覧

2021年7月9日現在（敬称略）

副委員長　依田 巽

副委員長　重延 浩

副委員長　松谷 孝征

【委員長】

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）

【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 代表取締役社長CEO）
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	いちはら 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
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
小野　直路	おの なおじ	一般社団法人 衛星放送協会 会長
島谷　能成	しまたに よししげ	一般社団法人 日本映画製作者連盟 代表理事（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 特定非営利活動法人 映像産業振興機構 理事
前田　晃伸	まえだ てるのぶ	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
村松　俊亮	むらまつ しゅんすけ	一般社団法人 日本レコード協会 会長
矢内　　廣	やない ひろし	ぴあ株式会社 代表取締役社長
山下　直久	やました なおひさ	株式会社KADOKAWA 取締役 執行役員

（以上、50音順）

中原　裕彦	なかはら ひろひこ	内閣府 知的財産戦略推進事務局 次長 文化庁 審議官
藤野　　克	ふじの まさる	総務省 情報流通行政局 官房審議官
曽根　健孝	そね けんこう	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
藤田清太郎	ふじた せいたろう	経済産業省 大臣官房審議官（IT戦略担当）
金子　知裕	かねこ ともひろ	国土交通省観光庁 国際観光部 部長
築田真由美	つくだ まゆみ	東京都 産業労働局観光部 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
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

1-iii　コ・フェスタ2021 イベント一覧

2022年3月9日現在

コアイベント

	イベント名	開催期間	主な開催場所
1	東京ゲームショウ2021 オンライン	ビジネスデー:9月29日(水)～10月3日(日) 一般公開：9月30日(木)～10月3日(日)	オンライン開催
2	第34回東京国際映画祭(TIFF)	10月30日(土)～11月8日(月)	角川シネマ有楽町、シネスイッチ銀座、東京国際フォーラム、TOHOシネマズ シャンテ、TOHOシネマズ 日比谷、ヒューマントラストシネマ有楽町、よみうりホール
3	TIFFCOM 2021	11月1日(月)～3日(水・祝)	オンライン開催
4	第18回東京国際ミュージック・マーケット(TIMM)	11月1日(月)～3日(水・祝)	オンライン開催
5	AnimeJapan 2022	パブリックデイ：3月26日(土)・27日(日) ビジネスデイ：3月28日(月)・29日(火)	東京ビッグサイト

オフィシャルイベント

	イベント名	開催期間	主な開催場所
1	KYOTO CMEX 2021	9月～2022年3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
2	第24回文化庁メディア芸術祭受賞作品展	ビジネスデー：9月22日(水) 一般公開:9月23日(木・祝)～10月3日(日)	日本科学未来館 他
3	Rakuten Fashion Week TOKYO	8月30日(月)～9月4日(土)(2022 S/S) 2022年3月14日(月)～19日(土)(2022 A/W)	渋谷ヒカリエ・表参道ヒルズ 他
4	CEATEC 2021 ONLINE	10月19日(火)～22日(金)	オンライン開催
5	国際ドラマフェスティバル in Tokyo 2021 (東京ドラマアウォード 2021)	10月27日(水)	授賞式：グランドプリンスホテル高輪
6	第48回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール	11月4日(木)～9日(火)	WITH HARAJUKU HALL
7	Tokyo Docs 2021	11月1日(月)～15日(月)	オンライン開催
8	Inter BEE 2021	11月17日(水)～19日(金)	幕張メッセ、オンライン開催
9	デジタルコンテンツ EXPO 2021	11月17日(水)～19日(金)	幕張メッセ
10	2022 国際ロボット展	2022年3月9日(水)～12日(土)	東京ビッグサイト　東1-8ホール
11	東京アニメアワードフェスティバル 2022	2022年3月11日(金)～14日(日)	東京・池袋

パートナーイベント

	イベント名	開催期間	主な開催場所
1	第43回 ぴあフィルムフェスティバル2021	9月11日(土)～25日(土)	国立映画アーカイブ
2	京都国際マンガ・アニメフェア	9月18日(土)・19日(日)	みやこめっせ、京都国際マンガミュージアム他
3	SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2021	9月25日(土)～10月3日(日)	オンライン開催
4	第37回ATP賞テレビグランプリ	7月7日(水)	六本木ハリウッドホール
5	第46回湯布院映画祭	11月20日(土)・21日(日)	ゆふいんラックホール
6	C3 AFA TOKYO 2021	中止	
7	きものサローネ 2021	10月23日(土)・24日(日)	東京国際フォーラム
8	吉祥寺アニメーション映画祭	2022年2月25日(金)～27日(日)	武蔵野公会堂、吉祥寺シアター他
9	NoMaps 2021	10月13日(水)～17日(日)	オンライン開催、一部札幌市中心部会場で実施
10	第13回京都ヒストリカ国際映画祭	2022年1月22日(土)～30日(日)	京都文化博物館フィルムシアター、オンライン開催
11	MPTE AWARDS 2021 第74回表彰式	11月10日(水)	東京国際フォーラムホールD5
12	第12回 映文連　国際短編映像祭「映文連アワード2021」	11月29日(月)(表彰式)、 11月30日(火)・12月1日(水)(上映会)	国立美術館講堂(表彰式)、ユーロライブ(上映会)
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	10月9日(土)～15日(金)	かなっくホール

海外パートナーイベント

	イベント名	開催期間	主な開催場所
1	HYPER JAPAN ONLINE 2021	ビジネスデー：7月9日(金)～8月8日(日) 一般公開：4月1日～	オンライン開催
2	2021年Comic Exhibition 漫画博覧会	中止	
3	バンコク日本博 2021	中止	
4	Madman Anime Festival - Melbourne	中止	
5	AFA Singapore 2021 "Online"	中止	
6	C3 AFA HONG KONG 2021	中止	

(開催時期順)

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

（2021年7月9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：2021年7月9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36人
本年度はコ・フェスタ創設から実行委員長を務めていいただいた大谷信義氏に代わり迫本淳一氏が選任された。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　槙田寿文
議　長：コ・フェスタ実行委員長　迫本淳一

●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・フェスタ実行委員長選任の件
・第２号議案　実行委員選任の件　実行委員長、副委員長の紹介と挨拶
・第３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
2021年7月9日時点のコアイベント5、オフィシャル11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2021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、国土交通省観光庁の5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。（中原裕彦様は内閣府知的財産戦略推進事務局 次長と文化庁 審議官を兼務です。）

内閣府 知的財産戦略推進事務局 次長	中原　裕彦
総務省 情報流通行政局 情報通信作品振興課 放送コンテンツ海外流通推進室 室長	村田健太郎
外務省 文化交流・海外広報課 上席専門官	高屋　知志
文化庁 審議官	中原　裕彦
経済産業省 大臣官房審議官（IT戦略担当）	藤田清太郎
国土交通省 観光庁 国際観光部 国際観光課 新市場開発室 室長	藤岡　達也

3　プロモーション

■コ・フェスタのホームページ改修した
（日本語ページと英語ページをわけて制作）

■広報制作物
アニメーションGIFバナー：7サイズ

JPGバナー：7サイズ

コ・フェスタ2021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㈱サムライに委託した。
デザイン：㈱サムライ

4- i　コ・フェスタ2021 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。2021 年度は 5 イベントが認定された。オンライン上では来場者がアクセスしやすい環境を整え、飽きさせない臨場感ある内容を提供した。オフラインでも参加交流型を意識した催しとなった。

1	東京ゲームショウ 2021 オンライン
2	第 34 回東京国際映画祭（TIFF）
3	TIFFCOM2021
4	第 18 回東京国際ミュージック・マーケット（TIMM）
5	AnimeJapan 2022

東京ゲームショウ2021 オンライン

TOKYO GAME SHOW 2021

会　期：2021年9月30日（木）～10月3日（日）※オンライン商談のみ9月29日（水）からスタート
会　場：WEBサイトおよび幕張メッセ
主　催：（一社）コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
共　催：㈱日経BP／㈱電通
後　援：経済産業省
対　象：ゲームビジネス関係者および一般
公式サイトURL：https://tgs.cesa.or.jp/

総視聴回数：39,465,366回

YouTube	2,973,140（英語：494,021　中国語：50,103含む）
Twitter	3,030,712（英語：70,803含む）
Niconico	1,671,655
Twitch	987,906（英語：70,588含む）
TikiTok LIVE	158,360
Facebook	14,792（英語：5,074含む）
STEAM	3,249,615
Douyu（中国）	1,673,581
Bilibili（中国）	665,490
Douyin/Xigual/Toutia（中国）	13,117,223
HUYA（中国）	8,362,301
IGN（欧米ほか）	3,560,591

※9月30日から10月11日までの視聴回数

出展社数：351社（国内出展社数：160社　海外出展社数：191社）
出展参加国と地域数：40の国と地域
幕張メッセ総来場者数（参加数）：1,574人
（インフルエンサーおよび関係者（参加数）：962人
プレス入場者数（参加数）：612人）
TGSVR延べ来場者数：210,566人
ビジネスマッチング
・登録アカウント数：867（出展社：674　来場者191）
・参加国・地域：48
・商談申込数：6,936
・商談成立数：610

■開催内容

東京ゲームショウ2021オンライン（TGS2021 ONLINE）は、昨年に引き続き、新型コロナウイルス感染防止のため、オンラインでの開催とした。

会期中は、オンライン施策として、昨年好評だった公式番組（主催者番組／公式出展社番組など）の配信、Amazon特設会場でのゲーム関連商品、TGS公式グッズの販売、ビジネスマッチングを実施ししたほか、家庭用ゲーム機、スマートフォン、PCなどさまざまなプラットフォームに向けた新作タイトルや 幅広いゲーム関連情報を発信した。 さらに、東京ゲームショウ初となる仮想空間「TGSVR2021」やゲームファンが新作タイトル等の体験版を無料ダウンロードして遊べる「体験版無料トライアル」、25周年を記念したゲーム音楽のオムニバスコンサートも開催し、オンラインコンテンツの更なる充実を図った。

また、今年は、プレスおよびインフルエンサーが取材や新作タイトルの試遊が出来るオフライン会場（リアル会場）を幕張メッセに設け、多くのメディア、SNSによりコンピュータエンターテインメントの最新情報を発信することができた。

TGS2021 ONLINEの出展企業・団体数は351社。出展社数の地域別内訳は、国内が160社、海外が国内を上回る191社となった。出展企業・団体数が多い主な国・地域は、韓国（32社）、台湾（19社）、中国（17社）、米国（17社）、ポーランド（9社）、チリ（8社）、

東京ゲームショウ2021 オンライン

TOKYO GAME SHOW 2021

マレーシア（8社）、カナダ（7社）、スペイン（7社）、チェコ（6社）、ドイツ（6社）。公式番組については、オフィシャルサポーターのマヂカルラブリーが出演したオープニング番組を皮切りに会期4日間にわたって、基調講演、センス・オブ・ワンダー ナイト（SOWN）、「日本ゲーム大賞」の各部門の発表・授賞など主催者番組10本と出展社番組36本を合わせた46本を無料にて配信した。

「それでも、僕らにはゲームがある。」をテーマに開催した本イベントは、日々の生活や活動が制限されるなか、ゲームが持つ魅力やゲームだからこそ実現できることをオンライン、オフラインを通して発信し、東京ゲームショウへの注目度を改めて実感する結果となった。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

◆幕張メッセにプレス・インフルエンサーのみを対象とした試遊・展示エリアを設置。

出展・協賛企業34社がブースを構えたほか、主催者コーナーも設け、情報発信を強化した。

＜主催者コーナー＞

・TGSVR2021/TOKYO GAME MUSIC FES/Amazon特設会場紹介エリア
・TGSファッションエリア
・インフルエンサーラウンジ
・プレスカンファレンス

◆オンライン体験ツアー

家にいながらライブ映像で楽しめるオンライン体験ツアーをHISの協力で実施した。ガイド役が各出展ブースを訪問し、日本語、英語で現場の様子を紹介した。

◆体験版無料トライアル

ゲームファンがTGSに期待する「試遊」を初めてオンラインで実施。「未発売、未配信タイトル」も含めた289のタイトルが無料でプレイできる体験版を提供した。

◆TGSファッション

2年ぶりに「TGS公式グッズ」を販売。アパレルブランド「PUMA」とのコラボレーションデザインTシャツも販売した。

◆TOKYO GAME SHOW VR 2021

「見ているだけじゃ、もったいない。」をテーマにTGS史上初のVR空間を実施。出展社のIPコンテンツがVR空間に現れるなど、ゲームの世界を歩き回るような感覚が体験でき、一人当たりの平均滞在時間は27分と想定よりも長い結果となった。

◆TOKYO GAME MUSIC FES（TGMF）

TGS25周年企画として、初のゲーム音楽オムニバスコンサートを開催。懐かしいゲームから最新ゲームまで、多くの名曲をフルオーケストラによる演奏で楽しめるプログラム。有料にて特別サイトで配信した。

第34回東京国際映画祭（TIFF）

会　期：2021年10月30日（土）～11月8日（月）
会　場：日比谷銀座有楽町エリア
主　催：（公財）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（コンペティション部門、ユース部門）
後　援：総務省／外務省／観光庁／中央区／㈱日本貿易振興機構／国立映画アーカイブ／（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
対　象：一般
公式サイトURL：tiff-jp.net

総来場者数（参加数）：864,151人（昨年対比約76%）

■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。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

14年ぶりにメイン会場を六本木から日比谷銀座有楽町エリアに移転。コロナ対策のため動員数は落ちたものの人通りの多い同エリアでの開催は東京国際映画祭を知らない人たちにも大きくアピールすることができ、次年度以降への開催への礎となった。また、プログラマーも14年ぶりに交代となり、アジアに重きを置いたこれまでとは異なるラインアップはプレスからも好評を持って受け入れられた。

© 2021 TIFF

© 2021 TIFF

© 2021 TIFF

© 2021 TIFF

© 2021 TIFF

© 2021 TIFF

TIFFCOM2021

会　期：2021年11月1日（月）～3日（水・祝）
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：（一社）映画産業団体連合会／（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／
㈱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、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URL：https://tiffcom.jp/

総来場者数（参加数）：174,788PV
（国内入場者数（参加数）：94,385PV　海外入場者数（参加数）：80,403PV）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：174,788PV
（国内入場者数（参加数）：94,385PV　海外入場者数（参加数）：80,403PV）
出展社数：313社【昨年対比25% UP】（国内出展社数：134社　海外出展社数：179社）
出展参加国と地域数：30の国と地域【過去最多】
バイヤー数：584人【昨年対比25% UP】
（国内バイヤー：111人　海外バイヤー：473人）
商談件数：2,536件【昨年対比38% UP】
成約金額：31,489,269USドル【昨年対比40% UP】
プレス社数：61社【昨年対比11% UP】（国内プレス社数：47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、18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1日～3日を本開催期間として実施した。令和2年度はオール・オンラインでの開催となったため、本年度当初は、2年ぶりの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、本年度もオール・オンラインでの開催を決定した。昨年の実績やデータ、参加者からのフィードバックならびに他国際見本市の状況やシステム環境のリサーチを実施、出展者とバイヤーとのコミュニケーションをよりスムーズにかつ商談設定がしやすくなるようシステム上での機能追加を実施した。具体的には、商談可能な日時の設定やアポイント取得のエントリーが可能となるミーティングリクエスト機能ならびにスケジュール管理機能の実装、ミーティング設定のコミュニケーションの補完ツールとして、参加者どおしがコミュニケーションを取ることが可能となるチャット機能の実装、ならびにマイページにカレンダー上からそのままミーティングURLを通じて会議が可能となるビデオ会議機能を実装した。これにより、他主要な国際見本市と比較しても、機能面では遜色のないマーケットになったと考えている。その結果、主要KPIである、出展団体数、バイヤー数、商談件数、成約金額について昨年と比較しても大きくアップしている。セミナーに関しては、時間や距離に影響されないというオンラインの特性を生かし、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、15プログラムを実施、今注目のNetflix社のセミナーを中心に、昨年同様、質・量とも充実した内容となった。スクリーニングではこれもオンラインの特性を生かし、昨年同様セキュアな環境下（DRM）での映像視聴環境を提供、昨年を超える104作品の映像視聴が可能となった。その他、昨年度から開始した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-Financing Marketは2回目を実施、昨年を上回る応募数、参加者数が獲得でき、映像関係者からの評価も高く、TIFFCOMとしての新たな価値を示すことができた。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。

TIFFCOM2021

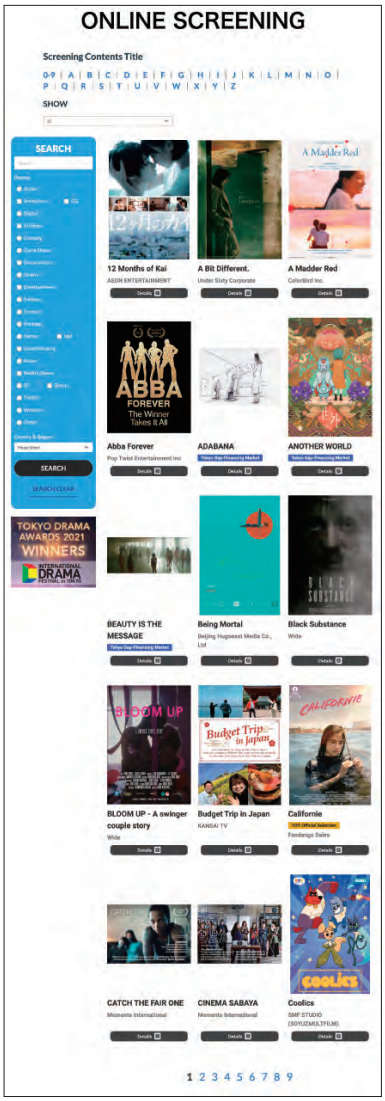
TIFFCOM
MARKETPLACE FOR FILM AND TV IN ASIA

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

TIFFCOM2021としては、㈱日本貿易振興機構（JETRO）と連携イベント「TIFFCOM×JETRO映像コンテンツオンライン商談会」を実施、コンテンツマーケットの商談機会の拡充と新規参加者の獲得を目指した。この商談会はTIFFCOM開催の少し前、10月4日～8日の開催となった。日本の映像コンテンツに関心のある海外企業（バイヤー）、20の国と地域、37社が参加し、事前に募集、選定した日本企業69社が参加し、海外企業（バイヤー）と日本企業をウェブ会議上で個別ミーティングでセッティング、日本コンテンツ関連企業（実写作品、アニメ作品の販売、共同制作、リメイク等）の海外市場開拓の支援を行った。また、この商談会に参加された海外企業のうち、28社がTIFFCOMにも参加、2つのオンライン商談会を活用したことにより商談機会の拡充ができ、重層的なマーケット展開ができた。オンライン開催となってからはJETROとの連携が実施できていなかったが、今回の試みは参加者からの評価も高かったため、よりよい方法を探りつつ、継続していきたい。

■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

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。今年度も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が実際にはメインビジュアルの統一、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。また、東京国際映画祭のラインナップ発表記者会見の場でTIFFCOMの開催概要についてのプレゼンテーションを実施、映画祭とTIFFCOMの連携を改めて多くの取材者のみなさんに伝えることができ、映画祭と連動した記事露出が図れた。



第18回東京国際ミュージック・マーケット（TIMM）

会　期：2021年11月1日（月）～3日（水・祝）
会　場：TIMM ONLINEサイト（オンライン開催）
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／㈱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URL：https://www.timmjp.com

総来場者数（参加数）：19,080人（前年18,992人／前年比100.5%）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：5,309人（前年4,018人／前年比132.1%）
出展社数：21社（前年22社／前年比95%）（国内出展社数：20社　海外出展社数：1社）
出展参加国と地域数：2の国と地域（前年は日本のみ）
バイヤー数：227人（国内バイヤー：0人　海外バイヤー：227人）
※36ヶ国・地域のバイヤー等が参加（前年170人、32ヶ国・地域）
商談件数：1,398件
成約金額：57,500,000円
プレス社数：3社（国内プレス社数：3社　海外プレス社数：0社）

■開催内容

今年度のTIMMも新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の影響を受け、昨年同様「TIMM ONLINE」を使用したオンライン開催となった。「TIMM ONLINE」は、出展者ページ・バイヤーリスト等により商談相手の検索が可能にて、参加者はメッセージ送受信機能やプレゼン動画などを活用してビジネスマッチングやネットワーキングを実施。また、ビジネスセミナーや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。出展者、および海外バイヤーはコア日（会期）となる11月1日～3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で、年間を通したビジネス展開もサポートしている。なお、今年度の「TIMM ONLINE」では、参加者の利便性の向上や商談の更なる活性化を図るべく様々な改修を行っており、主な改修点については、事項に記載する。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

〇新人・若手クリエイターが活躍できる機会を創出するビジネスマッチングスキームの確立

出展プランの「ライトプラン（個人プラン）」を継続展開し、新人・若手クリエイターが個人でもローコストで参加できるよう配慮した。また、ショーケースライブの出演アーティストは、新人・若手アーティストを中心として構成した。

〇インフルエンサー、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（収益化）、プロモーション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かに楽曲の再生回数を上げていくか、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、昨年度から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、今年度はプロモーターも含むそれらカテゴリーで111名（前年実績は64名）が参加した。

〇TIMM ONLINEサイトの利便性の向上（サイト改修）

・TIMM ONLINEサイト内の多言語翻訳
参加者間の商談・ネットワーキング時の言語の問題をサポートするべく、AIによる多言語翻訳機能を実装。これにより、主要言語については母国語等へ変換がなされ、海外関係者とのコンタクトを容易にした。

・参加バイヤー検索機能
これまでの、国・地域、職種・属性別等の検索に加え、ログイン中の参加者検索も可能となり、リアルタイムのネットワーキング、商談相手の検索も容易となった。特に欧米とは時差の関係から、オンラインイベント時のリアルタイムコミュニケーションが取りにくい事が課題となっていたが、これにより事前のミーティングブッキングが無い相手との「出会い」も可能となった。

・メッセージの一斉送信機能
これまで個別に送信する必要があった新着情報などのインフォメーションメッセージの発信に関し、一斉送信が可能となった。なお、送付先は、国・地域別などの絞り込みも可能。

・BtoB&C対応
アーティスト情報ページは、これまでTIMM参加者向けのBtoBコンテンツとしてTIMM参加者のみへの限定公開だったが、同ページは英語版のBtoCコンテンツとしても有効なツールであることから、アーティストページを一般にも公開し、海外向けのプロモーションツールとしても活用できるようにした。

第18回東京国際ミュージック・マーケット（TIMM）

・TOPページの改修
　ログイン後のTOPページに新着情報の掲示やショーケースライブ出演アーティストページへのダイレクトリンクを追加し、利便性の向上を図った。

○来場者について
　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メリットが今年も見て取れた。海外バイヤーの参加国は前年から4か国増の36か国・地域になると共に、ライブの視聴者も含めたサイトへのアクセス国数は57ヶ国・地域となり、ビジネスエリア来場者数、及び総来場者数とも増加している。
　なお、海外バイヤーらの招聘強化策として、これまでのGoogle、Facebookでの展開に加え、LinkedInを使用している音楽業界関係者への告知展開も新たに実施した。

■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
○他団体との連携セミナー実施
　3日間で7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、（特非）映像産業振興機構（VIPO）、（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と連携し、2021年10月25日～29日に「TIMM × JETRO音楽コンテンツ・オンライン商談会」を実施した。両イベントの会期を連続した週またぎにし、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 出展社ページ

TIMM ライブ日別ページ

AnimeJapan 2022

会　期：2022年3月26日（土）～29日（火）
　　［パブリックデイ］3月26日（土）・27日（日）
　　［ビジネスデイ］3月28日（月）・29日（火）
会　場：［パブリックデイ］東京ビッグサイト　東展示棟 東1-8ホール（〒135-0063 東京都江東区有明3-10-1）
　　［ビジネスデイ］オンライン
主　催：（一社）アニメジャパン
特別協賛：Fate/Grand Order／㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント
協　賛：TOHO animation／dアニメストア／㈱SANKYO／㈱ブックウォーカー／コカ・コーラ ボトラーズジャパン㈱
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／招聘海外バイヤー／アニメ関連企業・団体ほか
公式サイトURL：http://www.anime-japan.jp

総来場者数（参加数）：約5万人　※パブリックエリア、ビジネスエリア、プレス、関係者の全ての来場者を含む
【パブリックエリア】
　出展社数：85社656小間
【ビジネスエリア】
　ビジネスエリアの来場者数（参加数）：568人
　※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
出展社数：メインエリア、ビジネスエリアのべ127社（国内出展社数：126社　海外出展社数：1社）
出展参加国と地域数：2の国と地域
招聘バイヤー数：114人
プレス社数：218社（国内プレス社数：192社　海外プレス社数：26社）

■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 2022』が、2022年3月26日～29日に開催。

9回目となる今回のパブリックデイは、リアルでの開催にこだわり、「安心・安全なAnimeJapan」を掲げ、できうる限りの対策を準備して臨んだ結果、多くの来場者の皆様の笑顔を直接見ることができ、関係者様、出展社様、そしてご来場していただいた多くのお客様の全てがリアル開催を楽しんだ2日間となった。また、AJステージの全42プログラムをオンライン配信し、全世界に届けた。

そして、一般アニメファンを主な対象とする「パブリックエリア」のリアル開催の翌日3月28日～29日の2日間、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」をオンラインのみで開催した。

□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3年ぶりにリアルで出展。各出展ブースにて作品展示・映像上映・グッズ販売・ステージイベントなどを実施した。また、主催による様々な施策も実施され、多くの来場者が様々な形でアニメ文化を楽しむ姿が見受けられた。

9回目の今回は新たなスタートを切る気持ちで“アフレコスタジオで出す「キュー!」”をテーマに掲げ、テーマに沿ったビジュアルの描き下ろしや、それを使ったオリジナルグッズの製造・販売など行い、リアル会場で様々な展開を実施した。

・企業出展ブース
・主催施策（AJステージ／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／AJデジタルスタンプラリー／AJぬりえ）

□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。オンラインにて出展エリアを展開し、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。

・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

AnimeJapan 2022

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

□初のハイブリッド開催（パブリックエリアのリアル開催＋主催施策：AJステージのオンライン有料配信、ビジネスエリアのオンライン開催）

□9回目にちなんでテーマを「キュー！」に設定

・テーマに沿って描き下ろされたキャラクター集合ビジュアル

・描き下ろされた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（缶バッチ、ダイカットステッカー）

□「AJコラボイラスト」を4種類描き下ろし、イラストを使ったオリジナルオフィシャルグッズを販売（PAPABUBBLEのコラボキャンディ、パーカー、クリアファイル）

■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。

4-ii　コ・フェスタ2021 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 11 イベントが認定された。遠隔からでも参加できたり、直接交流できる場もあり、各イベントでは新たなビジネスを創出する機会を提供した。

1	KYOTO CMEX 2021
2	第24回文化庁メディア芸術祭受賞作品展
3	Rakuten Fashion Week TOKYO
4	CEATEC 2021 ONLINE
5	国際ドラマフェスティバル in Tokyo 2021（東京ドラマアウォード2021）
6	第48回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール
7	Tokyo Docs 2021
8	Inter BEE 2021
9	デジタルコンテンツ EXPO 2021
10	2022国際ロボット展
11	東京アニメアワードフェスティバル2022

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

1）全体概要

会　期：2021年9月～2022年3月
会　場：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（オンライン視聴含む）：〔オフィシャルイベント：1,226,748名／パートナーイベント：27,661名〕
※昨年度：309,783名〔オフィシャルイベント：282,122名／パートナーイベント：27,661名〕

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17日（金）
会　場：ANAクラウンプラザホテル京都
参加者：37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。『Bit Summit THE 8th BIT』や『京都国際アニメ・マンガフェア』、『京都ヒストリカ国際映画祭』の紹介を実施。

●コンテンツクロスメディアセミナー

開催日：9月29日（水）、11月8日（月）
会　場：ANAクラウンプラザホテル京都
参加者：131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：ゲーム業界の今後の可能性 ～ファイナルファンタジーシリーズを通して～
講　師：橋本 真司 氏（㈱スクウェア・エニックス・ホールディングス　理事）
第２回　テーマ： eスポーツの魅力と京都における活性化
第一部　講師：影澤 潤一 氏（㈱NTTe-Sports　代表取締役副社長）
第二部　対談：影澤 潤一 氏　×　堀川 宣和 氏（京都eスポーツ協会　会長）

●京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム

開催日：（企業説明会　動画視聴）　9月3日（金）～19日（日）　※YouTubeにて配信
（個別面談・ポートフォリオ相談会）9月19日（日）10：00～16：00　※オンライン
出展数：15企業
参加者：（就職説明会）295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を開催した。

●コンテンツパッケージ授業

開催日：10月2日（土）～12月11日（土）
会　場：オンライン
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、それぞれ映画、マンガ、アニメ、ゲーム等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。

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●アニメプロジェクトGO-TAN ！

□第3回古都コスプレ in 平安神宮前岡崎公園

開催日：9月18日（土）・19日（日）

会　場：岡崎公園、ロームスクエア

参加者：1,000名（コスプレ参加者180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、アニメコンテンツによる新産業・新しい観光（着地型観光・もてなしの観光）の創出を図った。

●京都太秦シネマフェスティバル

開催日：11月20日（土）・21日（日）、27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。

□太秦上洛まつり

開催日：11月20日（土）・21日（日）

会　場：東映太秦映画村

参加者：5,500名（コスプレ参加者900名）

内　容：今回は雅をテーマにリアル開催を実施。俳優による殺陣・所作の指導や、フォトポイントの設置など、京都発のコンテンツを中心としたブース出展や、歴史ジャンルの出展など、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。

□キッズ・シネマスタジオ

開催日：11月27日（土）

会　場：東映太秦映画村

参加者：12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：「こども忍者の撮影秘話」

●京都デジタルアミューズメントアワード

表彰式：2月18日（金）

会　場：エースホテル京都

内　容：京都に縁のある、コンテンツ制作に意欲的に取り組む若手クリエイターやグループを表彰し、その活動を奨励・支援することにより、京都の培ってきた日本文化の発信や、京都のコンテンツ産業の振興を図った。

受賞者：○大賞（京都府知事賞）

任天堂㈱「ナビつき！つくってわかる　はじめてゲームプログラミング」制作チーム

○ゲーム・インタラクティブ部門賞

㈱Skeleton Crew Studio

○映画・映像・アニメーション部門賞

YouTubeドラマ「おやじキャンプ飯」制作チーム

●XRoss value KYOTO

開催日：11月29日（月）、12月6日（月）、20日（月）

会　場：㈱ソフトディバイス　ラボ

参加者：45名

内　容：「テクノロジーを日常化する」をテーマにシンポジウムを開催し、内容等を冊子化。シンポジウムのアーカイブ動画や冊子掲載、XR関連企業の紹介等のリンク等をバーチャル空間で閲覧できるウェブサイトを構築し、XR技術の産業界への浸透を促進した。

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●京まふ10回記念企画（Sound AR「旅まふ」）
開催日：9月18日（土）～12月30日（木）
会　場：京都市内各所
参加者：2,314人
内　容：「旅まふ」は、スマートフォンアプリ「ロケトーン」を利用して声優の“声”とともに京都を巡る街歩きツアー。今回のテーマは「修学旅行」で、声優が演じる個性豊かな先生たちによる案内や会話に耳を傾けながら、実際の名所を巡ることでまるで生徒として修学旅行に参加しているような感覚で、京都の新しい魅力を体感することができる。
※アプリ内のカメラで、各スポットの記念撮影も楽しめる。

●京都アニものづくりアワード
開催日：（応募受付期間）5月17日（月）～7月16日（金）まで（必着）
（表彰式）　9月19日（日）　10：00～11：00　京まふ内にて実施
応募総数：202点
内　容：近年アニメファンの増加、一般化によってアニメマーケットが広がり、ものづくり企業、小売流通、伝統産業、自治体などとの異業種コラボレーションが増加し、注目を集めている。『アニものづくりアワード』はこうした中から優秀作品を表彰することで、企業・団体の取り組みを広く世に伝え、よりクオリティの高いコラボコンテンツを増やしていくことを目的に開催。
京まふが10回記念として共催した今年度は、地域の産業振興など、地方創生を目的とした自治体や企業の取組（観光PR，伝統工芸とIPのコラボ等）を対象に「地方創生賞」を新たに設け、200点以上の応募作品から、グランプリ1点と、部門賞21点を選出した。

映画・映像

●京都ヒストリカ国際映画祭
開催日：1月22日（土）～30日（日）
会　場：京都文化博物館／オンライン
参加者：1,354名
オンライン配信購入本数：856本
オンライントーク視聴回数：1,754回
内　容：歴史映画をテーマにした国際映画祭。シアター上映25本、オンライン配信41本（13本はシアター上映重複）の全53作品を上映したほか、監督等をゲストに招いたオンライントーク「夜のヒストリカ」（開催期間中21:30～23:00）を初開催。

【ヒストリカ・スペシャル】
るろうに剣心5作品を一挙上映
【ヒストリカ・ワールド】
「京都府・ケベック州友好提携5周年記念企画」にて、モントリオール国際歴史映画祭と連携し上映した『魂の地』などの、世界の新作歴史劇をセレクト
【ヒストリカ・フォーカス】
東映京都撮影所で活躍した、スクリプター・田中美佐江など、撮影所で活躍する女性にスポットを当てた作品を上映
【その他連携企画】
ボローニャ復元映画祭、イタリア文化会館-大阪、ヴェネツィア・ビエンナーレ ―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連携
【HISTORICA × XR】
NFTをテーマに、XRやデジタルコミュニティとの関連性や、VRアーティスト・せきぐちあいみによるVRパフォーマンス、映像制作の可能性を広げるインカメラVFXや、京都でも始まっているヴァーチャルプロダクションプロジェクトの取り組みについてのトークなどを実施した。

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●京都フィルムメーカーズラボ

開催日：1月26日（水）～30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：510名

□ハンズオン時代劇

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した。

□マスターズセッション

東京国際映画祭やヴェネチア国際映画祭など、国内外の国際映画祭との連携をベースに、著名な映画人や映像ビジネス関係者等を招聘し、映画・映像制作に関するレクチャー・ディスカッションを実施した。

〈講師〉

東映剣会、荒木啓子［ぴあフィルムフェスティバル　ディレクター］、大友啓史［映画監督］、さかはらあつし［映画監督］、サヴィーネ・ネイロッティ［ビエンナーレ・カレッジ・シネマ］、フランソワ・ジラール［映画監督］

●第13回京都映画企画市

□映画企画コンテスト

開催日：11月7日（日）
会　場：オンライン
参加者：44名
内　容：時代劇の拠点としての京都の優位性を活かし、若手クリエーターが世に出る仕組みを構築するため、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実施した。
応募企画数：54企画
優秀賞作品企画：『幕末陰陽師・花～The Last Exorcist～』
（企画者：谷口広樹プロデューサー）

〈評価者〉

掛尾 良夫 氏［元「キネマ旬報」編集長］
橋本 一 氏［監督］
湊谷 恭史 氏［プロデューサー］

□優秀映画企画上映会

開催日：1月23日（日）
会　場：京都文化博物館
参加者：34名
内　容：2020年度優秀映画企画『水虎』の完成披露上映のほか、2019年度優秀映画企画『酢と油』を上映。『水虎』の金子雅和監督や、部谷京子氏（美術）ほかの舞台挨拶・トークを行った。

□映画企画相談会

開催日：10月30日（土）
会　場：オンライン
参加者：10名（第13回京都映画企画市ファイナリスト7名と評価採点上位者から3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

〈指導者〉

西ヶ谷 寿一（東京テアトル㈱映像事業部　企画調整部プロデューサー）
佐藤 美由紀（㈱オフィス・シロウズ　プロデューサー）

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

マンガ・アニメ

●京都国際マンガ・アニメフェア2021【略称：京まふ】

開催日：9月18日（土）・19日（日）
会　場：京都市勧業館（みやこめっせ）等
動員数：71,232人（オンライン配信視聴者数を含む）
内　容：マンガ・アニメを活用した新たなビジネスの創出支援、クリエイターの育成支援・雇用機会の創出、若者や外国人など新たな観光客の掘り起こし、マンガ・アニメ文化の海外発信によるコンテンツ都市・京都のブランド向上を目的として開催。
NFTといった新技術や、アニものづくりアワードといったコンテンツビジネスの取組も強化し、多くの方にコンテンツ産業の魅力を発信した。

●マンガ・アニメイベント

開催日：9月18日（土）・19日（日）
会　場：ロームシアター京都、みやこめっせ　※京まふ会場で実施
参加者：4,893名（オンライン視聴：53,743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。
今年度は、昨年度実施できなかったみやこめっせでのステージを復活させ、昨年度より多くのコンテンツを提供した。

●マンガ出張編集部・マンガ道場

開催日：10月9日（土）・10日（日）、11月13日（土）・14日（日）
会　場：京都国際マンガミュージアム
出展数：28編集部・団体
参加者：123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

□姫川明原画展 －マンガ「ゼルダの伝説」をふりかえる－
開催日：9月18日（土）～12月26日（日）
入場料：無料　※マンガミュージアムへの入場料は別途必要
内　容：マンガ「ゼルダの伝説 時のオカリナ」が1996年6月に小学館の学年誌で連載をスタートしてから現在に至るまで、任天堂ゲーム「ゼルダの伝説」のコミカライズ作品を描き続けているマンガ家・姫川明のマンガ原画やカラーイラストなど約200点の作品を展示。

●太秦映画村イベント

□ハイキュー！！ TO THE TOP ×東映太秦映画村
開催日：9月11日（土）～11月7日（日）
入場料：無料　※太秦映画村への入場料は別途必要
内　容：会場内では、メンバーたちの練習風景や、思い出の名シーンを舞台で再現。また、嵐山電鉄ではコラボ電車を走行し、嵐山駅にはハイキューの足湯が登場。
イベント限定の描き下ろしイラストを使用したオリジナルグッズや、コラボメニューも販売し、京都ならではのイベントを開催。

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●京都国際マンガ・アニメ大賞

応募期間：5月10日（月）～7月31日（土）
※マンガ・イラストコンテストは7月26日（月）まで
応募総数：2,632作品（※97の国と地域から応募あり）
マンガコンテスト　1,081作品
イラストコンテスト 1,378作品
CGアニメコンテスト　173作品
内　容：クリエイター志望者が京都を通じてデビューする機会を創出するための国際コンテストで、マンガ・イラスト・CGアニメの3部門を設置した同賞を開催することで多様な才能を持ったプロのクリエイターの発掘・育成を目指すために開催。

●京都アニメーターズキャンプ

開催日：3月5日（土）
会　場：パンケーキ京都スタジオ
参加者：29名
内　容：京都に根ざしたアニメビジネスを構築できる人材を育成するため、マネタイズや制作体制づくり、商業展開など、アニメビジネスのプロデュースを企画するアイデアソンを開催。

ゲーム

●BitSummit THE 8th BIT

開催日：9月2日（木）・3日（金）
会　場：オンライン開催
オンライン視聴回数：1,041,499回
バーチャルブース参加人数：約3,000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。
出展チーム：98チーム（国内65チーム（京都9チーム）、海外33チーム）
学生ゲームジャム：12チーム約110名（全国17校）

●京都eスポーツサミット2022

開催日：3月23日（水）
会　場：オンライン開催
内　容：eスポーツが日本でも注目される中、eスポーツ事業者と日本のゲーム業界がどのような展開を描けるのかを考えるサミットを開催。

オフィシャルイベント

第24回文化庁メディア芸術祭受賞作品展

会　期：2021年9月23日（木・祝）～10月3日（日）
会　場：日本科学未来館／CINEMA Chupki TABATA／パナソニックセンター東京／スパイラルホール／
　　池袋HUMAXシネマズ／分身ロボットカフェDAWN ver. β
主　催：第24回文化庁メディア芸術祭実行委員会
協　力：CINEMA Chupki TABATA／EIZO㈱／インテル㈱／㈱サードウェーブ／㈱デビッドワッツ／㈱ビームス／
　　㈱ヒューマックスシネマ／㈱ユニットコム／㈱ワコールアートセンター／大日本印刷㈱／デル・テクノロジーズ㈱／
　　日本科学未来館／パナソニック㈱（パナソニックセンター東京）／富士通クライアントコンピューティング㈱／
　　分身ロボットカフェDAWN ver. β
公式サイトURL：https://j-mediaarts.jp/festival/

総来場者数（参加数）：8,689人（対昨年比181%）（国内入場者数（参加数）：8,689人　海外入場者数（参加数）：0人）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：291人（国内入場者数（参加数）：291人　海外入場者数（参加数）：0人）
出展参加国と地域数：103の国と地域…ただし、コンテストの応募国・地域数
プレス社数：32社（国内プレス社数：32社　海外プレス社数：0社）

■開催内容

第24回文化庁メディア芸術祭には、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部門に世界103の国と地域から3,693作品の応募があった。受賞作品展では、徹底した新型コロナ感染症対策のもと、多様な表現形態を含む受賞作品と、功労賞受賞者の功績を一堂に展示するとともに、トークイベント、ワークショップ等の関連イベントを実施。多彩なクリエイターやアーティストが集い、“時代（いま）を映す”メディア芸術作品を体験できるフェスティバルを実施した。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

受賞作の中にオンラインの技術を用いた作品があったため、障がい者等が自宅から会場で作品説明を行う試みや、遠隔で展覧会を鑑賞できる試みを実施した。また、オンラインでトークイベントコンテンツを配信し、のべ70,000viewを超える多くの方々に視聴された。

■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

バリアフリー・ミニシアター「CINEMA Chupki TABATA」との連携で、バリアフリーアニメーション作品上映会（字幕、音声ガイド等）を実施。のべ272名が鑑賞した。

Rakuten Fashion Week TOKYO

会　期：2022 S/S
会　場：渋谷ヒカリエ・表参道ヒルズ 他
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／㈱日本貿易振興機構／㈱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
公式サイト URL：https://rakutenfashionweektokyo.com/jp/

出展社数：48社（国内出展社数：43社　海外出展社数：5社）

■開催内容

「Rakuten Fashion Week TOKYO」とは、（一社）日本ファッション・ウィーク推進機構が主催し、毎年年2回開催しているファッションの祭典であり、世界のファッション・ウィークの中でもパリ、ミラノ、ロンドン、ニューヨークそして東京の5大都市で行われるものは「5大ファッション・ウィーク」と総称され、大きな影響力を持っている。

今期も渋谷ヒカリエと表参道ヒルズ、そして東京各所から世界で注目される最新の日本のクリエイションを発信。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

コロナ禍において、安全・安心なファッションイベントの開催を目指すと共に、ファッション・ウィークのあり方を見直し、「デジタルとフィジカルの融合による新たなプラットフォーム」、「グローバルな発信力の強化」というニューフォーマットの確立に向け、大きく舵を切りました。

2022 S/Sシーズンでは、新型コロナウィルス感染予防対策を徹底し、約半数のブランドがフィジカル発表を実現。

またデジタルとフィジカルのプラットフォームを両立させ、海外の3地域を含む多くの方にご参加いただきました。

© Japan Fashion Week Organization

© Japan Fashion Week Organization

© Japan Fashion Week Organization

© Japan Fashion Week Organization

© Japan Fashion Week Organization

© Japan Fashion Week Organization

CEATEC 2021 ONLINE

会　期：2021年10月19日（火）～22日（金）　※オンデマンド配信期間 2021年11月30日（火）まで
会　場：オンライン開催（https://www.ceatec.com）
主　催：（一社）電子情報技術産業協会（JEITA）
共　催：（一社）情報通信ネットワーク産業協会（CIAJ）／（一社）ソフトウェア協会（SAJ）
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／デジタル庁／
㈱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）／
㈱情報処理推進機構（IPA）／㈱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／
カナダ大使館内オンタリオ州政府在日事務所
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

エントランス

総来場者数（参加数）：会期4日間　60,692人 ※オンデマンド配信期間は除く
（国内入場者数（参加数）：59,794人
海外入場者数（参加数）：898人）
出展社数：314社（国内出展社数：229社　海外出展社数：85社）
出展参加国と地域数：20の国と地域
プレス社数：248社（国内プレス社数：243社　海外プレス社数：5社）

企業エリア　トップページ

■開催内容

（一社）電子情報技術産業協会は、2021年10月19日（火）～22日（金）をメインイベントの会期として「CEATEC 2021 ONLINE（シーテック 2021 オンライン）」を開催し、延べ6万人以上がオンラインで来場した。

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を発信してきたCEATECは、1958年より開催されたテレビラジオパーツショーや、エレクトロニクスショー、データショー、コミュニケーション東京などをベースとして、2000年に第1回が開催され、年々規模を拡大、デジタル家電見本市として発展してきたが、2016年に脱・家電見本市を宣言、「IoT」と「共創」で未来の社会や暮らしを描く「Society 5.0の総合展」へと大きく生まれ変わり、2020年に新型コロナウイルス感染症（COVID-19）の感染拡大防止のため、史上初の完全オンラインに踏み切り、2021年は、Society 5.0の実現に向けた重点テーマとして「カーボンニュートラル」「5G」「モビリティ」「スーパーシティ／スマートシティ」を掲げ、安全面の考慮により、再び完全オンラインでの開催となった。

Society 5.0　トップページ

メインイベントに先立ち、本年新たに重点テーマ別に紹介するプレイベントを配信、10月15日（金）には、オープニングイベントとして、JEITA綱川智会長によるスピーチをはじめ、金子恭之総務大臣、萩生田光一経済産業大臣、日本経済団体連合会の南場智子副会長、並びに、海外の協力団体である全米民生技術協会（CTA）およびメッセ・ベルリン グループからメッセージをいただき、オンラインにて配信した。続いて、㈱東芝 綱川智代表執行役社長CEO、牧島かれんデジタル大臣、Cognite ASジョン・マーカス・ラービック共同創業者兼CEOによるキーノートスピーチをそれぞれ配信した。

Co-Creation Park　トップページ

CEATEC 2021 ONLINEには、3つの展示エリア（企業エリア、Society 5.0エリア、Co-Creation PARK）に314社／団体（出展申込数）が出展した。海外からの出展は85社／団体で、カナダ、インドなど20か国／地域から多様な出展者が集い、また、コンファレンス企画においては、重点テーマごとの各種講演、パネルディスカッションなど、プレイベント～アフターイベントまでのセッション動画配信は、2020年実績の81セッションから大幅増となる全142セッションを配信し、延べ登録聴講者数は105,210名であった。

コンファレンス　トップページ

■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

後援をいただいている省庁・団体・大使館との連携、海外スタートアップ等を紹介するPlug and Play、NASSCOM、また、地方自治体首長との連携セッションなどを多数開催した。

国際ドラマフェスティバル in TOKYO 2021
（東京ドラマアウォード2021）

会　期：2021年10月27日（水）
会　場：グランドプリンスホテル高輪
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／東映／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：㈱電通／㈱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URL：https://www.j-ba.or.jp/drafes/

総来場者数（参加数）：120人
（※新型コロナウイルス感染拡大防止のため、無観客・プレスのみ招待で開催）
プレス社数：40社（国内プレス社数：40社）

開会宣言

■開催内容

◆「東京ドラマアウォード2021」授賞式
・司会：石坂浩二（俳優）、桝田沙也香（テレビ朝日アナウンサー）
・登壇者：窪田正孝、綾瀬はるか、西田敏行、江口のりこ、柳楽優弥ほか

オープニング

●受賞作品

作品賞＜連続ドラマ部門＞

グランプリ	『俺の家の話』　TBSテレビ
優秀賞	『コントが始まる』　日本テレビ放送網
優秀賞	『MIU404』　TBSテレビ
優秀賞	『半沢直樹』　TBSテレビ
優秀賞	『天国と地獄～サイコな2人～』　TBSテレビ
優秀賞	『大豆田とわ子と三人の元夫』　関西テレビ放送
優秀賞	『華麗なる一族』　WOWOW

作品賞＜単発ドラマ部門＞

グランプリ	『太陽の子』　日本放送協会
優秀賞	『流行感冒』　日本放送協会
優秀賞	『エアガール』　テレビ朝日
優秀賞	『人生最高の贈りもの』　テレビ東京
優秀賞	『教場Ⅱ』　フジテレビジョン
奨励賞	「ミニドラマ『悲熊』」　日本放送協会
ローカル・ドラマ賞	『ペペロンチーノ』　NHK仙台放送局
	『ミヤコが京都にやって来た！』　朝日放送テレビ
海外作品特別賞	『ヴィンチェンツォ』　韓国
	『俗女養成記2』　台湾
	『2gether』　タイ

フォトセッション

■2021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拡大対策のため、昨年同様、授賞式をプレスのみ招聘のうえ、無観客で開催。2019年までは会場に招待のうえ表彰していた海外作品特別賞についても、今年は出演者や制作者のビデオメッセージ上映に代えて紹介した。

連続ドラマ部門グランプリ『俺の家の話』表彰

単発ドラマ部門グランプリ『太陽の子』表彰

第48回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール

会　期：2021年11月4日（木）～9日（火）
会　場：With Harajuku Hall
主　催：NHK
対　象：国内外の放送局、教育コンテンツ制作者、研究者、教育に関心のあるすべての方
公式サイトURL：https://www.nhk.or.jp/jp-prize

総来場者数（参加数）：1,228人（オンライン参加含む）
出品参加国と地域数：48の国と地域

■開催内容

日本賞はNHKが主催する教育コンテンツの国際コンクールである。1965年の創設以来、メディアの力を信じ教育の可能性を広げる優れた作品に、賞を贈り続けてきている。また世界の制作者や研究者、教育に関心のあるすべての人をつなぐプラットフォームとして、さまざまなトークセッションや上映会などのイベントを開催している。

新型コロナウイルスの脅威と今も世界中が闘っているなか、今年の日本賞は昨年に引き続き、オンラインと公開イベントをあわせたハイブリッド形式で開催した。今年は厳しい状況のなか、世界48の国と地域から267件の応募があった。長引くコロナ禍の生活による若者への影響を描く作品、地球環境の危機を訴える作品、世界中に広まる多様性尊重の動きを映し出す作品が多く寄せられ、最終日11月9日に行われたオンライン授賞式では、11の賞が贈られた。

会期中はさまざまな上映会で、制作者のインタビューとあわせて作品を紹介した他、東京2020オリンピック・スケートボード女子銅メダリストのスカイ・ブラウンさんによる「キーノート・セッション」、「デジタルメディアが生み出す未来と課題」、「10代と考える“映像は社会を動かせるか？”」などさまざまなトークセッションを開催した。

受賞作品

★グランプリ日本賞：グレタ ひとりぼっちの挑戦（スウェーデン、アメリカ、ドイツ、イギリス）
★幼児向け部門最優秀賞（総務大臣賞）：あたまの上にあるものなーに？（イギリス）
★児童向け部門最優秀賞（文部科学大臣賞）：トーキング・ヘッズ　シーズン2（オランダ）
★青少年向け部門最優秀賞（外務大臣賞）：グレタ ひとりぼっちの挑戦（スウェーデン、アメリカ、ドイツ、イギリス）
★一般向け部門最優秀賞（東京都知事賞）：ヴァイラル　私たちのパンデミック日記（ドイツ、イスラエル）
★デジタルメディア部門最優秀賞（経済産業大臣賞）：ミッションUS：祖国によって強制収容された人々（アメリカ）
★特別賞・国際交流基金理事長賞：ヨーロッパへの旅路（ギリシャ）
★特別賞・ユニセフ賞：弾丸に縛られた夢（フィリピン、アメリカ、インドネシア）
★特別賞・SDGs賞：美容業界の醜い真実（シンガポール）
★企画部門最優秀賞（放送文化基金賞）：レインボーフラワー　こどもたちが描く未来の学校（エクアドル）
★企画部門優秀賞（日本ユネスコ協会連盟賞）：みんなで声をあげよう　性暴力についての沈黙を破るために（バングラデシュ）

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

・海外からお客様を招聘できない中で開催された今年、作品の紹介とあわせて制作者が作品に込めた思いを伺って参加者と共有したく、全ファイナリスト作品の制作者に事前にオンラインインタビューを行った。それぞれの作品の制作意図、制作上の苦労そして突破口、視聴者へのメッセージについて語っていただき、日本語字幕を付けて、ホームページに掲載し、上映会で紹介した。作品の制作者の声を聞くことができる貴重な機会と評価をいただいた。
・日本賞のすべてのファイナリスト作品と制作者インタビューが視聴できるオンデマンド動画視聴サイトを会期開始から2週間（11/4～17）、期間限定で公開した。またトークセッションや上映会をリアルタイムでご覧いただけなかった方のために見逃し動画も掲載し、多くの方にご利用いただいた。

オンライン授賞式
司会のハリー杉山さん、中山アナと
世界11か国の本審査委員の皆さんと受賞者の皆さん

受賞者に贈られる賞牌の一部

第48回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール

JAPAN PRIZE 2021
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

■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

秋の本会期期間に限らず、日本賞では通年でオンラインイベントを積極的に開催し、これまで主に制作者が中心だった参加者層を、国内の教育関心層や青少年層に広げている。オンラインイベントでは、国内外の制作者や教育関係者、一般の方にもご登壇・ご参加いただき、多様性やメディア・映像の力について考える機会となっている。また他団体主催イベントとのコラボで多様性を扱う日本賞作品の上映・紹介を行っている。

◆日本賞カンファレンス「身近なところから多様性を～人気番組の舞台裏で悩み、考えたこと～」
4月28日（水）

◆日本賞カンファレンス「子どもに伝えるダイバーシティー」
6月18日（金）

◆日本賞クラスルーム「映像は社会を動かせるか？～SDGs映像企画に挑戦するオンラインサマーキャンプ～」
8月19日（木）、20日（金）

◆「金沢プライドウィーク2021」参加
「LGBTQ+映画上映会 x 金沢大学SELF」で日本賞作品「ファースト・デイ」の上映＆登壇
9月23日（木）

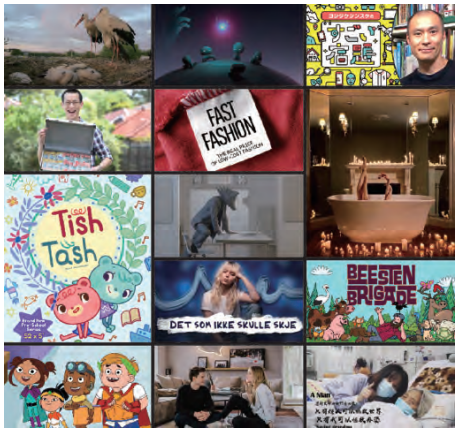
◆SDGsイベント「未来へ17action～渋谷ではじめよう～」参加
日本賞プレゼンツ「世界の制作者と語る～人気番組に見るダイバーシティー～」スペシャルトーク
11月22日（月）

◆「ソフィア・ダイバーシティ・ウィーク2021」参加
「特別企画：『マイノリティ』と『マジョリティ』の共生社会」で日本賞作品「人種差別と闘った中学校の三週間」の上映＆登壇
12月2日（木）

グランプリ受賞作品「グレタ ひとりぼっちの挑戦」

「グレタ ひとりぼっちの挑戦」の制作者

キーノート・セッション
「スカイ・ブラウンさんに聞く“自分らしく生きること”」



世界 48 の国と地域から 267 本の応募
今年はコロナ、地球環境、多様性を扱う作品が多数

Tokyo Docs 2021

TokyoDocs

会　期：2021年11月1日（月）～15日（月）
会　場：オンライン
主　催：（特非）Tokyo Docs
共　催：（一社）ATP
後　援：総務省／経済産業省／東京都／日本放送協会／（一社）日本民間放送連盟／（特非）放送批評懇談会／
　　（一社）放送人の会／（一社）全国地域映像団体協議会／（公社）映像文化製作者連盟／㈱国際交流基金アジアセンター
協　力：TIFFCOM
特別協力：㈱大和証券グループ本社／ヤフー㈱
対　象：製作会社、放送事業者、一般、学生
公式サイトURL：https://tokyodocs.jp/

総来場者数（参加数）：478人（国内入場者数（参加数）：31人　海外入場者数（参加数）：47人）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：415人（国内入場者数（参加数）：31人　海外入場者数（参加数）：47人）
参加国と地域数：18の国と地域
バイヤー数：52人（国内バイヤー：5人　海外バイヤー：47人）
商談件数：376件

オペレーションスタジオの様子

オンラインピッチングQ＆Aの様子

■開催内容

ドキュメンタリーの国際共同製作を含む海外展開を支援するTokyo Docsは、下記日程にて「Tokyo Docs 2021」を開催した。また、Tokyo Docs発作品オンライン上映会イベントも会期前に実施した。

▼実施日時

2021年11月1日～15日
　オンデマンド配信期間：11月3日～30日
　オンライン上映会：10月14日～27日

▼場所

オンライン開催のため会場施設は使用しないものの、Virtual Tokyo Docsのオペレーションセンターは下記に設定した。
AP東新宿（東急ステイ新宿イーストサイド3階）

▼スケジュール

・10月14日～27日　「オンライン上映会」
・11月1日～2日　「ピッチング・セッション」「Short Documentary Showcase」
・11月3日～15日　「One on One Meeting（個別オンライン商談）」

▼参加者

海外ゲスト47名＋国内ゲスト5名、18の国と地域。
常連となっているディシジョン・メーカーがほとんど参加するなど、リアル開催時より多いゲスト数となった。
イギリスBBC、独仏共同チャンネルARTE、イタリアRAI、ポーランドTVP、カナダKnowledge Network、オーストラリアABC、カタールAl Jazeera、韓国EBS、台湾PTS、フィンランドYLEなどの放送事業者のほかに、NETFLIX、Tencent、bilibiliなどネット配信事業者やインディペンデントのプロデューサーや配給エージェント、ドキュメンタリーフェスティバル関係者など幅広い分野のプロデューサーが集まった。

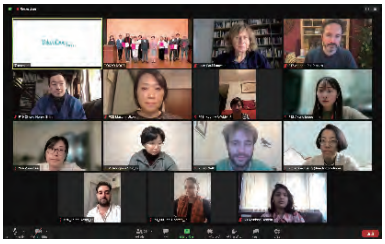
▼提案企画・作品数

メインピッチ企画：16本
ショート作品：6作品

授賞式の様子（会場）

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

提案企画を海外に発表するにあたり、今年は提案企画のブラッシュアップに力を入れた。各国で国際共同製作の実績を持つ、海外プロデューサー2名にチューターとして依頼。選考企画16本に対し個別トレーニングを選考後7月～11月まで行った。企画開発から、ピッチング方法、さらにはQ＆A対策までを行うことで、提案企画、提案者を国際マーケットで戦えるレベルまで向上させた。


授賞式の様子（オンライン）

■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

大和証券グループ、ヤフーと連携し、短編ドキュメンタリー作品の募集、ショート・ドキュメンタリー・ショーケースの上映作品の選定が実現した。

Inter BEE 2021

Broadmedia & Entertainment
Inter BEE

会　期：幕張メッセ会場：2021年11月17日（水）～19日（金）
　　オンライン：2021年11月17日（水）～12月17日（金）
会　場：幕張メッセ／オンライン
主　催：（一社）電子情報技術産業協会
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）／
　　（一社）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URL：https://www.inter-bee.com/

総来場者数（参加数）：18,308人（幕張メッセ会場）（国内入場者数（参加数）：18,177人　海外入場者数（参加数）：131人）
　　12,955人（オンライン）（国内入場者数（参加数）：12,840人　海外入場者数（参加数）：155人）
出展社数：495社（国内出展社数：253社　海外出展社数：242社）
出展参加国と地域数：35の国と地域
プレス社数：203社（幕張メッセ会場）　142社（オンライン）

■開催内容

第57回目を迎えるInter BEE 2021は、2年ぶりとなる幕張メッセ会場での開催となった。実際に製品に触れる、直接コミュニケーションを交わすといったリアルならではの利点を取り戻しつつ、更に2020年のオンライン開催で得られた利便性を取り込んだ新たなビジネス創出の場を提供する"日本最大級のメディア総合イベント"として開催された。

デジタル・トランスフォーメーション時代におけるメディア産業の新たなユーザエクスペリエンスを提示する展示会として、「コンテンツ」を中核に位置づけ、コンテンツを「つくる（制作）」「おくる（伝送）」「うける（体験）」の技術要素を網羅するInter BEEには今回495社が出展した。

幕張メッセ会場には、3つの特別企画が設けられた。INTER BEE IP PAVILIONでは過去最大規模のIP伝送技術とライブ映像配信のデモを実施し、INTER BEE CREATIVEは国内初の最新映像技術「インカメラVFX」の撮影デモを展開、INTER BEE EXPERIENCEでは音響関連のリアルセッションが行われた。

オンラインでは、INTER BEE FORUMをはじめとした特別企画やDCEXPO、民放技術報告会を含めた、合計89の多彩なセッションを配信した。国内外のエキスパートがメディア・エンターテインメント業界の最新動向を発信し、更にアーカイブ化することであらゆる視聴時間の要望に対応した。

アーカイブ期間では、アフターセッションとしてINTER BEE CONNECTEDから「テレビ業界の将来」「これからのテレビ」をテーマとし、業界動向のアップデート情報を発信した。

■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

第58回民放技術報告会
Digital Content Expo 2021

デジタルコンテンツ EXPO 2021

会　期：2021年11月17日（水）～19日（金）
会　場：幕張メッセ 展示ホール6（「Inter BEE 2021」と同時開催）
主　催：（一財）デジタルコンテンツ協会
後　援：国内：総務省／経済産業省／（公財）画像情報教育振興協会（CG-ARTS）／（一社）電子技術産業協会／
（一社）コンピュータエンターテインメント協会／（一社）日本動画協会／（一社）VFX-JAPAN／
（公財）ユニジャパン／（特非）映像産業振興機構（VIPO）／（特非）日本バーチャルリアリティ学会／
超臨場感コミュニケーション産学官フォーラム
海外：香港貿易発展局／韓国コンテンツ振興院／上海マルチメディア産業協会／
台湾経済部デジタルエコノミー産業推進オフィス
公式サイト URL：https://www.dcexpo.jp/

総来場者数（参加数）：10,301人
出展社数：23社（国内出展社数：22社　海外出展社数：1社）
出展参加国と地域数：2カ国
プレス社数：15社

■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。本イベントは日本のコンテンツ技術力の強化とビジネス化の契機とすることを目的に、新たな市場創出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。

先端デジタルコンテンツ技術とデジタルコンテンツがテーマである Content & Technology Showcaseは、3DCG制作やVRコンテンツ制作に関わる企業等が展示を行った。イノベーションによるコンテンツ産業発展への貢献が期待される技術やコンテンツを発掘・発信する Innovative Technologies2021には、公募および推薦の中から採択された7件の優れたテクノロジーが紹介され、センサで記録した味を再現する「味覚ディスプレイ」や空気で膨らむモビリティ等が注目を集め、数々のメディアでも紹介された。世界最大のCGとインタラクティブ技術の国際学会SIGGRAPHからの優秀な技術も展示され、AI、VR、MR、触覚や味覚など多彩な領域による展示構成内容となった。

また、経済産業省が進める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）の一環として実施しているTechBiz：Technology Business Acceleration Programのエリアでは、公募を経て選定された8社により国際展開が期待される技術の展示・デモとビジネスマッチングが行われた。

コンファレンスは、オンラインによるINTER BEE FORUM内の基調講演が1セッションと特別講演が6セッション、またInter BEE IGNITIONでの連携企画3セッションが開催された。DCEXPO基調講演では、ブレインテック・コンソーシアムの代表理事である藤井直敬氏をモデレーターに、慶應義塾大学 牛場潤一氏、㈱マクニカ 楠貴弘氏、㈱メディアシーク平井祐希氏をパネリストに迎え、「ブレインテックが変えるインターフェイスの未来とは」と題し、ブレインマシンインターフェイスの多様な可能性を探る講演、Inter BEE FORUMの特別企画では「ASIAGRAPH2021 創賞・匠賞」の授賞式とトークセッションやAIをテーマにした講演、Inter BEE IGNITIONではNFTをテーマにした講演の他、テクノロジー界の女性をフィーチャーしたプログラムやVR空間内で開催されたTechBizピッチバトル等、コンテンツ技術の広がりを体感できるセッションが実施された。

デジタルコンテンツ EXPO 2021

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

2021年度の新しい取り組みとしては、Innovative TechnologiesとTechBiz：Technology Business Acceleration Programが集合ブース展示を行い、一体感のある企画展示が実現できた。コンファレンスでは「Horizon Workrooms」や、「めちゃバース」という大人数が入ることができるVR空間でセッションを実施し、新たな時代のコンファレンス体験を提供した。

■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

「Inter BEE 2021」と同時開催を行い、23の展示およびオンラインでのコンファレンスで連携した。

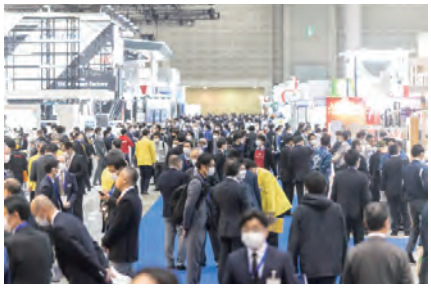
・コンファレンス

—音楽×ファッション×アートが生み出すレガシーは宇宙を超える ー創賞・匠賞受賞記念シンポジウムー
—デジタルコンテンツEXPO / Innovative Technologies 2021 表彰式
—トークパネル『Innovative Technologiesに登場した新技術と今後への期待』
—TechBizピッチ・バトル！ in “めちゃバース”～コンテンツ技術の世界展開に向けて～
—もっと！ ポジティブ・パワーが未来を開く -vol.2-
—人と人とのインタラクションを高度化するAI技術の社会実装展開
—技術が拓く、これからの文化体験
—NFTでコンテンツビジネスはどう変わるのか
—ブレインテックが変えるインターフェイスの未来とは
—ACM SIGGRAPH招聘トークセッション

2022国際ロボット展

2022国際ロボット展
INTERNATIONAL ROBOT EXHIBITION 2022

会　期：2022年3月9日（水）～12日（土）
会　場：東京ビッグサイト東1-8ホール、西3・4ホール
共　催：（一社）日本ロボット工業会／㈱日刊工業新聞社
後　援：経済産業省／厚生労働省／農林水産省／国土交通省／総務省／
文部科学省／日本商工会議所／
新エネルギー・産業技術総合開発機構（NEDO）／
日本貿易振興機構（JETRO）／日本放送協会（NHK）〈順不同、法人格略〉
対　象：ビジネス、一般
公式サイトURL：https://biz.nikkan.co.jp/eve/irex/


会場風景

◆総来場者数（参加数）：62,388人
◆出展社数：615社・団体（国内出展社数：566社　海外出展社数：49社）
◆出展参加国と地域数：15の国と地域

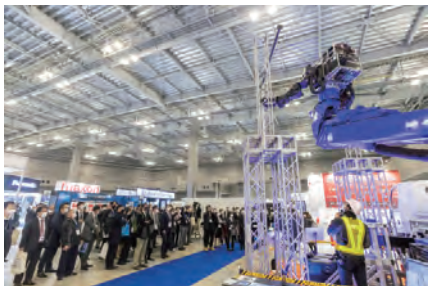
開会式

■開催内容

◆東京ビッグサイトの東西ホールを活用した国内最大のロボットイベントへ成長

1974年から始まった国際ロボット展は、現在国内最大、世界最大級のロボット・トレードショーとして成長してきた。2022年は東京ビッグサイト東1-8ホールだけでなく、西3・4ホールも活用して、用途が拡大する産業用ロボットの最新システムや関連機器の展示のほか、コロナ禍でも活躍するサービスロボットなどを多数展示した。

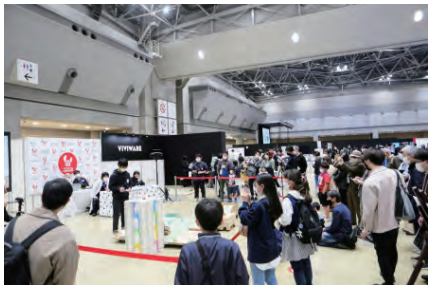
今回は新たに「部品供給装置ゾーン」「マテハン・ロボットゾーン」を新設し、パーツフィーダなどの供給システムや物流業界で活躍する最新のロボットシステムを展示した。


出展者による実演

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

◆初となるオンライン会場『iREX2022 ONLINE』を同時開催

新型コロナウイルスの影響によりリアル会場への来場が難しい方のため、初のオンライン展示会「iREX ONLINE」を2022年3月1日（火）～18日（金）に開催した。オンライン会場のみの出展者やオンライン会場限定の講演・ウェビナーもあり、ハイブリッド開催（リアル会場・オンライン会場を同時開催）によってより多くの情報を発信した。出展者ウェビナーでは、リアル会場の参加者数の制限とは異なるため、1,000名を超える参加者に達した企業もあり、距離や空間を超えて参加できるオンラインの特徴を活かすことが出来た。


つくる☆さわれる国際ロボット展

◆つくる☆さわれる国際ロボット展にて、ロボットコンテスト5団体を共同開催

土曜日企画として2017年からスタートした『つくる☆さわれる国際ロボット展』は、土曜日に増加する一般来場者や学生向けに、人材育成・体験コンテンツの提供を目的として実施している。今回は新型コロナウイルスの影響により開催が困難となっていた国内のロボットコンテスト（通称ロボコン）を5団体誘致し、出展企業・競技参加者との交流や、来場者への周知活動などを実施した。ロボットコンテストの競技参加者が将来的にロボット業界に進む例も多く、国際ロボット展の出展者との親和性も高い。今後はよりロボットのもつ面白さをPRしていくとともに、学生が多い競技参加者の就職活動にも役立てる場にしていきたい。

国際宇宙産業展

■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

◆ロボットの進出分野である『国際宇宙産業展』を同時開催

未知の領域である宇宙分野については、ロボットの活躍が期待されており、今回同時開催として宇宙産業に関わる特別展を実施した。宇宙分野は、ロボットのほか、衛星を使った地球上のサービスなども宇宙産業に関わるものであり、幅広い企業にとって参入の可能性が高い分野であり、30社を超える出展があった。

会場では月面探査ロボットや、様々な企業の取組を紹介しており、ロボットに関わらず、多くの企業が交流や商談を行った。

東京アニメアワードフェスティバル2022

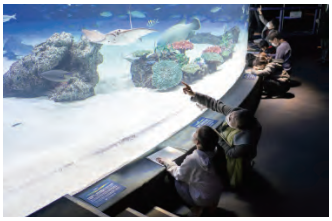
会　期：2022年3月11日（金）～14日（月）
会　場：池袋シネマ・ロサ／池袋HUMAXシネマズ／グランドシネマサンシャイン 池袋／
シネ・リーブル池袋／TOHOシネマズ 池袋／Mixalive TOKYO Hall Mixa／
オトメイトビル6F オトメイトスクエア／サンシャインシティ 噴水広場／
サンシャイン水族館／豊島区庁舎／Hareza 池袋／WACCA 池袋
主　催：東京アニメアワードフェスティバル実行委員会／（一社）日本動画協会
共　催：東京都
特別協賛：豊島区
協　力：アニメーション美術家連盟／（公財）画像情報教育振興協会（CG-ARTS）／
日本アニメーション協会／（一社）日本アニメーター・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：㈱国際交流基金／日本アニメーション学会／日本映像学会／
㈱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 URL：https://animefestival.jp/ja/

総来場者数（参加数）：17,044人　※プレイベント・オンライン視聴者含む

オープニングセレモニー

『ミューン 月の守護者の伝説』
日本語吹替え版 完成披露上映

水島努監督特集
『クレしんパラダイス！メイド・イン・埼玉』
＆『荒野のコトブキ飛行隊 完全版』
―過去・現在・そして未来へ―


こどもワークショップ① アニメ水族館

『どすこいすしずもう』スペシャルステージ

授賞式

■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ている。

『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栄誉を与えることで、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」、を中心とした上映の他に、トークショー、シンポジウム、子ども向けワークショップ等を実施した。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

・オンライン配信プログラムを増やした。また、アーカイブ化を行っている。
・プレ企画として「TAAFオンライン」を新設した。

■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

・「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。
・「CG-ARTSアニメーション実技試験」との連携企画として特別プログラムを行った。
・「学生CGコンテスト」との連携企画として特別プログラムを行った。
・「アニメータードラフト会議」との連携企画として特別プログラムを行った。
・「WACCA池袋」との連携企画としてフォトスポット及びデジタルスタンプラリー企画を行った。
・「Dolby Japan株式会社」との連携企画として、デモ体験及びセミナーを行った。
・「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、（公財）画像情報教育振興協会（CG-ARTS）、（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/）

4-iii　コ・フェスタ2021 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 20 イベントが認定された。そのうち国内は 14 イベント（2 イベントは中止）、海外は 6 イベント（5 イベントは中止）だった。

1	第43回 ぴあフィルムフェスティバル2021
2	京都国際マンガ・アニメフェア
3	SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2021
4	第37回ATP賞テレビグランプリ
5	第46回湯布院映画祭
6	C3 AFA TOKYO2021（開催中止）
7	きものサローネ 2021
8	吉祥寺アニメーション映画祭
9	NoMaps 2021
10	第13回京都ヒストリカ国際映画祭
11	MPTE AWARDS 2021 第74回表彰式
12	第12回 映文連　国際短編映像祭「映文連アワード2021」
13	アジア国際子ども映画祭（開催中止）
14	ヨコハマ・フットボール映画祭2021

海外パートナーイベント

1	HYPER JAPAN ONLINE 2021
2	2021年Comic Exhibition 漫画博覧会（開催中止）
3	バンコク日本博 2021（開催中止）
4	Madman Anime Festival – Melbourne（開催中止）
5	C3 AFA SINGAPORE 2021（開催中止）
6	C3 AFA HONG KONG 2021（開催中止）

第43回 ぴあフィルムフェスティバル2021

PIA FILM FESTIVAL

会　期：2021年9月11日（土）～25日（土）　オンライン配信は10月31日（日）まで
会　場：国立映画アーカイブ
主　催：（一社）PFF／㈱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：（特非）映像産業振興機構／㈱国際交流基金／（協組）日本映画監督協会
対　象：一般
公式サイトURL：https://pff.jp/43rd/

総来場者数（参加数）：6,674人／前年比135%（リアル参加：3,703人／前年比133%、オンライン視聴：2,971人／前年比138%）
プレス社数：新聞社：18／通信社：4／雑誌：5／WEB：231／ラジオ：5／テレビ：3

■開催内容

●コンペティション部門「PFFアワード2021」

全国から応募された自主映画489本の中から選ばれた入選作品18本を各2回ずつ上映、さらに10月31日までオンライン配信も実施。映画祭の表彰式で、俳優の池松壮亮をはじめとする5名の最終審査員が選出したグランプリ、準グランプリ、審査員特別賞ほか各賞を発表、7作品が受賞した。

屋外看板

●ナワポン・タムロンラタナリット監督特集

1984年生まれの37歳にして、既に長編映画を7本発表しているタイの俊英ナワポン監督を特集。日本未公開の6作品を含む長編7本と短編作品19本のラインナップで、国際的に注目を浴びるデジタル世代の監督を紹介した。日本文化を愛することでも知られる監督だが、折からのコロナ禍で来日は不可能に。しかし、全作品に対するメッセージビデオを作成し、長編デビュー作『36のシーン』上映時にはバンコクからのオンライントークで観客の質疑応答に熱心に答えてくれた。

受賞監督＋最終審査員

●森田芳光70祭

没後10周年を迎えた天才監督・森田芳光の魅力を、若い世代の監督たちが語りつくす上映＆トーク企画を実施。「ときめきに死す」をはじめ森田監督の代表作4本の上映と、冨永昌敬監督、沖田修一監督、松居大悟監督、石川慶監督、脚本家の向井康介らが熱いトークを繰り広げた。

●ブラック＆ブラック

ピーター・バラカンのナビゲートによる恒例企画。今年はジェームズ・ブラウンのドキュメンタリーに加え、ミカ・カウリスマキ監督の未公開映画も上映。

入選監督記念撮影

●PFFスペシャル映画講座

作品論を飛び越えた新鮮な視点で、新旧映画を語り、再発見するスペシャル企画。勅使河原宏監督の『砂の女』『他人の顔』、加藤泰監督の『骨までしゃぶる』といった名作を、「音」や「ジェンダー」といった切り口から語るプログラムや、海外とのコラボによる映画製作の体験談、大学の卒業制作の現場に関する考察など、豪華な8人のゲストによるユニークな映画講座が行われた。

その他、工藤梨穂監督による第27回PFFスカラシップ作品『裸足で鳴らしてみせろ』の完成披露、熊坂出監督の最新作『プリテンダーズ』のプレミア上映、スペインのフィルマドリッド映画祭で最高賞を受賞した『おばけ』の凱旋上映を行った。

ゲスト：ナワポン監督（オンライン）

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

コロナ禍で移動が困難になった国内外のゲストとZoomを活用してオンライン・トークショーを実施した。観客との質疑応答も活発に行うことができ、コロナ禍にかかわらず今後も活用できる手法であることを認識した。

同様に、感染予防のために質疑応答のマイク回しを取り止めてQRコードとスマホを活用したQ&Aを実施した。こちらも、質問の数が増え、内容も充実するなど、むしろコミュニケーションが活発化するという嬉しい結果となった。

ゲスト：工藤梨穂と出演者

■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34回東京国際映画祭」との提携企画として、「PFFアワード2021」グランプリ作品『ばちらぬん』を上映し、監督との質疑応答を実施した。
②スカパーJSATが運営する衛星放送「BSスカパー！」にて、2021年12月にグランプリ受賞作『ばちらぬん』をはじめとする「PFFアワード2021」受賞作5本を放送した。

京都国際マンガ・アニメフェア

会　期：2021年9月18日（土）・19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 URL：http://kyomaf.kyoto/

総来場者数（参加数）：71,232人
出展社数：51社（国内出展社数：51社）
プレス社数：29社（国内プレス社数：29社）

■開催内容

マンガ・アニメを活用した新たなビジネスの創出支援、クリエイターの育成支援・雇用機会の創出、若者や外国人など新たな観光客の掘り起こし、マンガ・アニメ文化の海外発信によるコンテンツ都市・京都のブランド向上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。10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、緊急事態宣言下での開催ではあったものの、昨年の経験を活かし、より徹底した感染症対策を講じた運営手法にて開催した。

みやこめっせ会場では、昨年度よりも多い51企業・団体に出展いただき、グッズ販売や、伝統工芸体験ブース等、様々なコンテンツを楽しんでいただくことができた。今年は10回記念ということで、京まふNFTギャラリーやスマートフォンアプリで楽しめるサウンドAR企画「旅まふ」など、最新技術を活用した新たな企画も展開した。

毎年開催しているマンガ出張編集部・マンガ道場は、コロナの影響で10月・11月に分散開催となったものの、計123名の方々に参加いただいたほか、京都クリエイティブ企業キャリアフォーラムは、説明会をYouTube配信、個別面談会をビデオ会議システムでの実施とし、完全オンラインでの開催となったが、15企業の出展があり、295名の方々に参加いただいた。

さらに、京都国際マンガ・アニメ大賞では、コロナ禍で世界中のクリエイターの表現の場が制限される中、97の国と地域から2,632作品の応募があり、過去最大規模の開催となった。

また、産業振興の面では、21社とのコラボで計188種類の商品開発を行った（昨年度：9社43種類）ほか、アニメと異業種のコラボレーションを表彰する「京都アニものづくりアワード」の開催により、コンテンツビジネスの活性化にも取り組んだ。

緊急事態宣言下での開催となったものの、本イベントの開催による新型コロナウイルス感染者や、クラスターの発生はなく、無事に記念すべき10回目を終えることができた。来年度以降については、オンライン施策をさらに充実させるなど、コロナ禍でも国内外を含む多くの方々に楽しんでいただける新しいイベントの在り方を模索していく。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

本年は、「第1回京都アニものづくりアワード」を開催した。近年、アニメファンの増加、一般化によってアニメマーケットが広がり、ものづくり企業、小売り流通、伝統産業、自治体などとの異業種コラボレーションが増加している。本イベントは、こうした中から優秀作品を表彰することで、企業・団体の取り組みを広く世に伝え、よりクオリティの高いコラボコンテンツを増やしていくことを目的に開催。今年度は、地域の産業振興など、地方創生を目的とした自治体や企業の取組（観光PR、伝統工芸とIPのコラボ等）を対象に「地方創生賞」を新たに設け、自治体や企業等から200点以上の応募があり、9月19日（日）のステージ内で、22点が表彰された。

また、文化財、伝統工芸品や京まふ出展者様有志によるコンテンツをNFT化し、360°のバーチャルギャラリーにて展示する京まふNFTギャラリーを開催し、大学や企業など計7出展者が参加した。

さらに、スマートフォンアプリ「ロケトーン」を利用して、声優の案内や会話に耳を傾けながら実際の名所を巡ることができ、京都の新しい魅力を体感することができる「旅まふ」を実施し、2,314人が参加した。（9月18日～12月30日）

■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21社とのコラボ商品を新たに188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。
- アニメ×異業種のコラボレーションを表彰する「京都アニものづくりアワード」の開催。200点以上の応募があり、グランプリ1点等、計22点が表彰された。

京都国際マンガ・アニメ大賞
大賞受賞作品

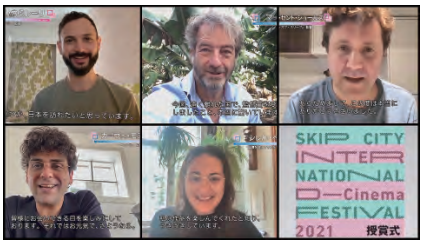
© 2021 Mizuki Ito

SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2021

SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2021
SKIP CITY INTERNATIONAL D-CINEMA FESTIVAL 2021

会　期：2021年9月25日（土）～10月3日（日）
会　場：オンライン配信（シネマディスカバリーズ）
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／在日ウクライナ大使館／オランダ王国大使館／
カナダ大使館／駐日韓国大使館 韓国文化院／デンマーク王国大使館／
ドイツ連邦共和国大使館／在日マルタ共和国大使館／
駐日ラトビア共和国大使館
対　象：一般、映画関係者
公式サイトURL：https://www.skipcity-dcf.jp/

総視聴者数（オンライン）：8,465回
プレス社数：70社



■開催内容

第18回を迎えた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、昨年に続き動画配信サイト「シネマディスカバリーズ」でのオンライン配信で開催した。

本映画祭の中核であるコンペティション部門には、104の国・地域から1,084本の応募があり、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6本、同短編部門8本を選出。国際コンペティションの審査委員長には俳優、映画監督の竹中直人氏、国内コンペティションの審査委員長には㈱鈍牛倶楽部代表取締役、プロデューサーの國實瑞惠氏を迎え、最終審査を行った。

会期中には、ノミネート作品の配信だけでなく、映画祭ならではのイベントとして、海外作品の監督インタビュー動画の配信や、国内作品の監督によるQ&Aをライブ配信するなど制作者と観客との交流の場を設け、映画祭を盛り上げた。

授賞結果は映画祭最終日に発表し、国際コンペティションでは、最優秀作品賞（グランプリ）はマルタ映画『ルッツ』（アレックス・カミレーリ監督）、監督賞はドイツ、ウクライナ合作『ライバル』（マークス・レンツ監督）、審査員特別賞はカナダ作品『シネマ・オブ・スリープ』（ジェフリー・セント・ジュールズ監督）、オランダ、ドイツ、デンマーク合作『ミトラ』（カーウェ・モディーリ監督）の2作品が受賞した。また観客投票によって選ばれる観客賞は、ドイツ作品『国境を越えてキスをして！』（シレル・ペレグ監督）が受賞した。

国内コンペティションでは、長編部門で『夜を越える旅』（萱野孝幸監督）、短編部門で『リトルサーカス』（逢坂芳郎監督）がそれぞれ優秀作品賞と観客賞をW受賞する快挙となった。さらに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『カウンセラー』（酒井善三監督）が選出された。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

昨年までは会場で開催していた授賞式を、初めてオンライン配信（YouTubeライブ）で開催。SKIPシティHDスタジオから授賞結果の発表を配信し、海外の受賞者からはビデオメッセージ、国内の受賞者とはZoomを繋いで受賞コメントをいただいた。

■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

第34回東京国際映画祭との提携企画として、国内コンペティション長編部門優秀作品賞・観客賞受賞作品『夜を越える旅』を上映、監督・プロデューサーとのQ&Aセッションを実施した。

第37回ATP賞テレビグランプリ

会　期：2021年7月7日（水）
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／日本民間放送連盟
公式サイトURL：http://www.atp.or.jp/awards/index.php

総来場者数（参加数）：170人
プレス社数：16社（国内プレス社数：16社）

■開催内容

『ATP賞テレビグランプリ』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年に創設された。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、受賞式にて最高賞のグランプリを決定する。2021年度の『第37回ATP賞テレビグランプリ』は、7月7日（水）六本木ヒルズハリウッドホールにて開催した。今年の部門賞応募総数は172本。栄えあるグランプリは、3部門の最優秀賞の中からATP会員社の投票によって選ばれ、プロフェッショナル　仕事の流儀　「庵野秀明スペシャル」（スローハンド、NHKエンタープライズ／NHK総合）に輝いた。新人賞の応募総数は19名。優秀新人賞5名の中から、会員社の投票によって榎本雪子（オルタスジャパン）ザ・ノンフィクション　家族のカタチ～ふたりのお母さんがいる家～（フジテレビ）が選ばれた。

各部門の応募数：ドラマ43、情報・バラエティ63、ドキュメンタリー66、新人賞19
合計191

ATP賞受賞式の様子

最優秀新人賞受賞者

グランプリ受賞者

グランプリ受賞者挨拶

司会は内田 嶺衣奈（フジテレビ）さん

主な受賞作品

【最優秀賞】
ドキュメンタリー部門
プロフェッショナル　仕事の流儀　庵野秀明スペシャル
（スローハンド、NHKエンタープライズ／NHK総合）
情報・バラエティ部門
魔改造の夜　前編　トースター高跳び／後編　ワンちゃん25M走
（テレビマンユニオン、NHKグローバルメディアサービス／NHK BSプレミアム）
ドラマ部門
金曜ドラマ　MIU404（TBSスパークル／TBSテレビ）

【優秀新人賞】
武井佑吏（テレビマンユニオン）
今夜の旅はドラマチック　古都プラハ殺人事件（NHK BS4K）
榎本雪子（オルタスジャパン）
ザ・ノンフィクション　家族のカタチ ～ふたりのお母さんがいる家～（フジテレビ）
柳田香帆（テムジン）
いいいじゅー!!　「埼玉・小川町」「長崎・五島市」（NHK BS4K）
梅元裕矢（クリエイティブネクサス）
ねこ育ていぬ育て（NHK BSプレミアム）
雫石瑞穂（テレパック）
オトナの土ドラ　その女、ジルバ（東海テレビ・フジテレビ系）

【総務大臣賞】
NHK BS1スペシャル　良心を束ねて河となす 医師・中村哲 73年の軌跡
（日本電波ニュース社、NHKエンタープライズ／NHK BS1）

【特別賞】
澤田隆治
「行列のできる法律相談所」制作チーム
「吉田類の酒場放浪記」制作チーム

■2021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。
延べ視聴回数は1090回となった。

第46回湯布院映画祭

会　期：2021年11月20日（土）・21日（日）
会　場：ゆふいんラックホール
主　催：湯布院映画祭実行委員会
後　援：由布市／由布市商工会／大分合同新聞社／NHK大分放送局／OBS大分放送／TOSテレビ大分等
対　象：全国の映画ファン
公式サイトURL：http://www.oct-net.ne.jp/yufuin-c/

総来場者数（参加数）：420人（国内入場者数（参加数）：420人）

■開催内容

第46回湯布院映画祭を2021年8月に前夜祭を含めて4日間で開催する予定であったが、全国的なコロナ感染の拡大により、11月に延期し、開催期間も2日間に短縮して実施した。

上映作品はndjc2020若手映画作家育成プロジェクト『毎日爆裂クッキング』『醒めてまぼろし』『窓たち』、特別上映作品『サマーフィルムにのって』、特別試写作品『西成ゴローの四億円』、秋沢健太朗主演短編映画特集『MISSING』『ミスりんご』『お茶をつぐ』、特別試写作品『愛のまなざしを』、特別上映作品『かば』である。特集企画は実施できなかったが、8月に上映予定であった今年公開の作品と、映画祭以降に全国公開される作品を特別上映作品及び特別試写作品として上映した。コロナ禍ではあったが、全国各地の映画ファンから映画祭を開催してほしいという声が届き、私たちを後押ししてくれたことがなにより嬉しかった。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

コロナ禍であり、製作者と直に触れ合えるパーティーを、前年に引き続き実施できなかったことは、残念であったが、シンポジウムは例年と同様に熱い盛り上がりがあり、あらためて映画祭の意義を実感した。

NDJCシンポジウム

『西成ゴローの四億円』シンポジウム

『愛のまなざしを』シンポジウム

『かば』シンポジウム

秋沢健太朗特集シンポジウム

きものサローネ 2021

会　期：2021年10月23日（土）・24日（日）
会　場：東京国際フォーラムEホール
主　催：きものサローネ2021実行委員会
後　援：京都府／東京織物卸商業組合／京都織物卸商業組合／名古屋織物卸商業組合／西陣織工業組合
対　象：一般来場者・業界関係者
公式サイトURL：https://kimono-salone.com/

総来場者数（参加数）：6,500人（国内入場者数（参加数）：6,500人）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：200人（国内入場者数（参加数）：200人）
出展社数：110社（国内出展社数：110社）
出展参加国と地域数：日本の国と地域
バイヤー数：約50人（国内バイヤー：約50人）
商談件数：30件
プレス社数：約50社（国内プレス社数：約50社）

■開催内容

●今年の「きものマルシェ（市場）」の出展社数は95社、102ブース。会場にくまなくブースを配置、きものから小物まで試して、遊んで、お買い物をコンセプトに実施、連日お客様で賑わった。サローネ「きものマルシェ」は小規模店の出展機会の提供と、多様な産地の出展を願い取り組んできた。西陣、丹後、長浜、十日町、博多、大島、米沢、桐生、昭和村、東京の10産地・36社のメーカーに参加して頂いた。

●①ステージの華「Tokyo Kimono Collection（TKC）」は、今年は4つのメゾン（篠屋卯兵衛、室華風、青野保夫、JYTARO SAITO）が参加。今回は初めてきものマルシェやその他の企画と同じ会場での開催。
それだけに、より多くの人の目に触れることができ、会場全体をエキサイティングに盛り上げる上で、大きな役割を発揮した。ランウェイで魅せる各メゾンの作品に熱い拍手が寄せられ、どのステージも立ち見客が出るほどの満席で埋め尽くされた。サローネのコンセプト「きものをファッションとして楽しむ機会創出の場の提供」は、今後とも引き継がれるものである。
②ステージショーのもう一つ、2日目は雅楽、BOYS AND MEN、着付け師サミット、宝塚・ 炎樹、エスコートダンス、京鹿の子絞りファッションショーと盛りだくさんの演目でステージを彩った。
きものや和へのアプローチを多様な芸能や文化のメッセージを発信した。

●「学生きもの優秀作品展」参加校は6校（大妻女子大学、東京家政大学、和洋女子大学、織田きもの専門学校、今泉女子専門学校、東京ファッション専門学校）、計14作品を人台にトータルコーディネートで着装展示。伝統的なきものから今の時代を象徴するような洋風アレンジのものなど若い感性を花開かせた。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

秋恒例のきものイベントとして定着してきた「きものサローネ」、昨年は新型コロナウィルスの感染拡大を避けて中止とし、今年は2年振りの開催。

これまでとは全く違った二つの新しい状況下（①コロナ禍という環境下②開催会場をこれまでの日本橋から東京国際フォーラムに移した）での開催となった。マスク、検温、消毒といった感染症対策を行き届かせることを前提とする今回のイベントは「果たしてどれだけの方が足を運んでいただけるのか」といった心配が、開幕の直前まで続いたが、おかげさまで入場者数は約6,500人（2日間延べ）と大盛況だった。

吉祥寺アニメーション映画祭

会　期：2022年2月25日（金）～27日（日）
会　場：武蔵野公会堂
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／東京都／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：Kichijoji Animation Film Festival (kichifes.jp)

総来場者数（参加数）：延べ648人

■開催内容

□スペシャル上映会＆トークショー　2月25日（金）
第43回オタワ国際アニメーション映画祭長編コンペティション部門グランプリ受賞作品の「音楽」の上映と、同作品の監督で吉祥寺アニメーション映画祭グランプリ受賞経験のある岩井澤健二監督、本映画祭審査委員長の竹熊健太郎氏、審査委員の津堅信之氏によるトークショー。　入場者62人

□「PUI PUI モルカー」の見里朝希監督関連作品上映＆スペシャルトークショー　2月26日（土）
本映画祭グランプリ受賞経験のある見里朝希監督作品＆セレクト作品を上映
中村誠監督と見里監督のトークショー　入場者317人

□ワークショップ　2月26日（土）
「作ってみよう！モルカー折り紙風船」「コマ撮りで立体アニメを作ろう」
参加者　99組108人

□吉祥寺アニメーション映画祭ノミネート作品上映・表彰式　2月27日（日）
今年度ノミネート作品の上映、審査、表彰式　入場者108人
審査委員長：竹熊 健太郎
審査員：津堅 信之、青木 純、中村 誠、白石 慶子、森本 晃司（ゲスト審査員）、
藤咲 淳一（プロダクションI.G）、STUDIO4℃、コアミックス
スペシャルゲスト：高橋 良輔
各賞受賞者／作品名：
「グランプリ」
関口 和希／『駐車場でアメを食べたね』
「ギャグ部門グランプリ」
細川 晃佑／『古代戦殻ジェノサイダー第22話OP・ED・次回予告・CM集』
「ストップモーションアニメーション部門グランプリ」
副島 しのぶ／『Blink in the Desert』
「優秀賞」
石舘 波子／『わたしのトーチカ』
「審査員特別賞」
大槻 圭紀／『闇に蠢く作家』
「審査員特別賞」
劉 禹辰・尹 暢・陸 海／『カノンの謀殺』
「スタジオ4℃賞」
伊藤 瑞希／『高野交差点』
「コアミックス賞」
伊藤 瑞希／『高野交差点』
「プロダクション・アイジー賞」
伊藤 瑞希／『高野交差点』

□親子でプラモデル教室　2月27日（日）
親子でふれあいながらプラモデルを作るワークショップ　参加者　23組53人

■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

□連携自主イベント
2月18日（金）～27日（日）　武蔵野市立吉祥寺図書館「未来の巨匠がここに!」
アニメ関連図書展示、デジタルサイネージによる前年度入賞作品上映

NoMaps 2021

NoMaps

会　期：メイン会期　2021年10月13日（水）～17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
共催・後援は多数のため、ウェブサイトでご確認ください。
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URL：https://no-maps.jp

【Conference】	46セッション	視聴回数	8,768回
【Exhibition】	1事業〈NoMaps Touch the NEW Square〉	来場者数	496人
【Event】	2事業〈Apex Legends NoMaps CUP 2021〉	視聴回数	2,055回
	〈コンサドーレ杯北海道ドローンサッカー大会〉	参加者数	535人
【Meet-up】	2事業〈NoMaps Meeeeeeet！〉	参加者数	140人
	〈「タノシイ」ハジマリミートアップ〉	参加者数	40人
【Experiment】	1事業〈ARで合気道を体験するワークショップ〉	参加者数	46人

※札幌国際短編映画祭は会期から外れ単独でのオンライン開催に。

■開催内容

先端テクノロジーや斬新なアイディアを核とした「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。

2021年は、2020年に引き続き、新型コロナウィルス感染症拡大防止の観点から、オンラインを軸とした運営を行い、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・アイディ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〉

北海道初開催となるドローンサッカーイベントと、近年注目されるE-sportsの大会をNoMapsのコンテンツとして開催。

〈エキシビション〉

NHK札幌拠点放送局ブースでは12月に新社屋で予定の「コロナ禍のクリエーション札幌展」の一部を先行展示。1970年頃の札幌市中心部を再現したVR映像の体験コーナーなどが好評を博した。また、NTTコミュニケーションズブースでは、連日道内スタートアップ企業とのミートアップが複数行われ、情報交換の場として活用された。

〈ミートアップ〉

コロナウィ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。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

オンライン中心としたイベントに絡めて、E-sportsの大会をNoMaps名義で行った。

■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

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。全体のうち、共催または他団体が主催のコンテンツが半数近くになっており、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。

カンファレンスセッション

Books for Change セッション

セッション配信の様子

NHK VR 体験展示

ドローンサッカー

合気道 VR

第13回京都ヒストリカ国際映画祭

会　期：2022年1月22日（土）～30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㈱京都撮影所／㈱松竹撮影所／㈱東映京都スタジオ／巌本金属㈱／㈱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URL：https://historica-kyoto.com/

総来場者数（参加数）：3,964人

■開催内容

京都ヒストリカ国際映画祭、通称「HISTORICA」・「KHIFF」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。

シアターの上映作品は、ジャパンプレミアの最新の歴史映画をはじめ、るろう剣心5部作上映やスクリプター田中美佐江が関わった作品の特集、ヴェネチア国際映画祭・ボローニャ復元映画祭と連携したプログラムなど、多彩な全25作品を上映した。オンライン上映は、シアターで紹介しきれなかったスクリプター田中美佐江が関わった作品を多く紹介し、その他の作品と併せて全41作品を上映した。

昨年に引き続き、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、映画祭期間中に上映後、「夜のヒストリカ」と題し、YouTube Liveを活用したオンライントーク企画を実施するなど、よりオンラインを意識した取り組みを実施した。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

映画祭期間中に毎晩、ライブ配信でゲストトーク企画「夜のヒストリカ」を実施した。加えて、「私の好きなヒストリカ」という映画祭のゲストや映画監督などに「好きな歴史映画」を推薦してもらう執筆企画を実施した。

MPTE AWARDS 2021 第74回表彰式

会　期：2021年11月10日（水）
会　場：東京国際フォーラム ホールD5
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／
（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）日本アド・コンテンツ制作協会／（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／（一社）全日本テレビ番組製作社連盟／（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㈱／NHK（放送技術局・報道局）／㈱TBSアクト／朝日放送テレビ㈱／アストロデザイン㈱／
㈱アップサイド／池上通信機㈱／伊藤忠ケーブルシステム㈱／㈱IMAGICAエンタテインメントメディアサービス／
㈱エキスプレス／㈱NHKアート／㈱NHKテクノロジーズ／㈱大友製作所／関西テレビ放送㈱／㈱共映／
㈱クロステレビ／㈱小輝日文／国際放映㈱／㈱三社電機製作所／㈱三和映材社／松竹㈱／㈱松竹映像センター／
ソニーPCL㈱／ソニープロテクノサポート㈱／ソニーマーケティング㈱／㈱千代田ビデオ／㈱ティーエフシープラス／
㈱TBSテレビ／㈱テレビ朝日／テレビ大阪㈱／㈱テレビ東京／東映㈱／東映アニメーション㈱／東映ラボ・テック㈱／
㈱東京現像所／㈱東京サウンド・プロダクション／東宝㈱／日活㈱／㈱日テレ・テクニカル・リソーシズ／
日本大学芸術学部／日本テレビ放送網㈱／（一社）日本ポストプロダクション協会／㈱ネオテック／㈱バスク／
㈱バンエイト／ビジュアル・グラフィックス㈱／㈱フジテレビジョン／富士フイルム㈱／㈱フレックス／㈱朋栄／
三友㈱／㈱レイ／㈱レスターコミュニケーションズ／レスパスビジョン㈱／㈱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URL：http://www.mpte.jp/

総来場者数（参加数）：90人（国内入場者数（参加数）：90人　海外入場者数（参加数）：0人）
プレス社数：5社（国内プレス社数：5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74回の審査会はオンラインシステムを基本としながら、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。

2021年は、「第74回技術開発賞」、「第74回映像技術賞」、「第39回青い翼大賞（学生作品の映像技術賞）」、「第24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分野からの応募が多く集まり、4K/8K、AI、配信等はもちろん、コロナ禍だからこそ必要とされる時流を反映した開発事績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、長期密着取材を成し遂げたドキュメンタリー作品が初受賞した他、個性豊かなアニメーション作品を表彰した。

協会創立と時を同じくして始まった本AWARDS。74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、どの様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。

尚、昨年から続く新型コロナウイルスの影響を鑑み、今年も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。

日本映画テレビ技術大賞　ニジクロ

技術開発賞　TBS BELL

映像技術賞　太陽は動かない

青い翼大賞　大鹿村から吹くパラム

第12回 映文連　国際短編映像祭「映文連アワード2021」

会　期：2021年11月29日（月）～12月1日（水）
会　場：国立新美術館講堂（表彰式）／ユーロライブ（上映会）
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 URL：https://www.eibunren.or.jp/award2021/index.html

総来場者数（参加数）：900人（国内入場者数（参加数）：900人　海外入場者数（参加数）：0人）　※ライブ配信視聴者含む
プレス社数：8社（国内プレス社数：8社　海外プレス社数：0社）

■開催内容

15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2021」表彰式は、11月29日（月）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2021」受賞作品上映会は、11月30日（火）・12月1日（水）に渋谷・ユーロライブにおいて開催し、受賞作品32本を7プログラム（「コロナ禍を超えて」、「自然と共に生きる」、「学び生きる私たち」、「コーポレート映像の現在」、「地域発 わがまち・歴史」、「時代を突破する」、「若手クリエーターの表現」）に分けて上映した。

Aプログラム「コロナ禍を超えて」では、〈コロナ禍で創る〉と題して、宮部一通氏（グランプリ『幕内劇場』ディレクター）、鎌田裕一氏（部門優秀賞『ねぶたのない夏』プロデューサー）、馬詰正氏（優秀企画賞『Reboot』プロデューサー）、高橋一生氏（部門優秀賞『西武そごう「わたしは、私。レシートは、希望のリストになった。」』監督）がコロナ禍での創作活動等について語った。モデレーターは、映画監督の松本貴子氏。Gプログラム「若手クリエーターの表現」では、〈表現のReborn〉と題して、安村栄美氏（部門優秀賞『WAO』監督）、栗原栄見氏（部門優秀賞『沼山からの贈りもの』プロデューサー）、藤井三千氏（部門優秀賞『Letters どこかで息絶えたかもしれないいつかの私へ』監督）、矢野ほなみ氏（準グランプリ『骨噛み』ディレクター）が演出法や苦労などを語った。モデレーターは映画監督の永田琴氏。

30日夜は、「International Corporate Film Showing 2021」を開催し、ドイツのWorld Media Festival、Cannes Corporate Media &TV Awardsそして今年は2年に一度、ドイツの国際モーターショー（IAA）の時期に合わせて開催されるAUTOVISION AWARDSから初招聘し、合計13作品の企業映像を上映した。昨年同様に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、クライアント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。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

前回同様に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、今回も表彰式の模様を、日経チャンネル（https://channel.nikkei.co.jp）で取材してもらい、ライブ配信を行った。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、これも前期同様、トークセッションについては、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。前回は1プログラムのみをアップしたが、今回は全2プログラムともアップした。

会場の様子

主催者挨拶をする善方会長

グランプリ「幕内劇場」の授与
（市川海老蔵氏、宮部監督）

記念写真

記念写真

ヨコハマ・フットボール映画祭2021

会　期：2021年10月9日（土）～15日（金）
会　場：かなっくホール／横浜セネックス／シネマ・ジャック＆ベティ
主　催：（特非）横浜スポーツコミュニケーションズ／
　　ヨコハマ・フットボール映画祭実行委員会
後　援：横浜市市民局／（公社）日本サッカー協会／
　　（公社）日本女子プロサッカーリーグ WEリーグ／
　　（一社）神奈川県サッカー協会／（一社）日英協会／ブリティッシュ・カウンシル
対　象：サッカーファン、映画ファン
公式サイト URL：https://yfff.org

総来場者数（参加数）：1,000人

■開催内容

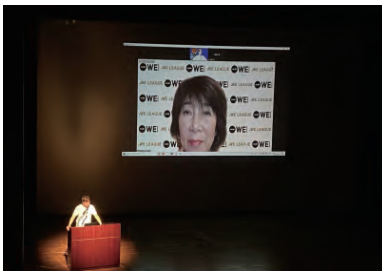
本年のヨコハマ・フットボール映画祭2021は、同年、日本初の女子プロサッカーリーグがスタートすることを記念した特集「WEリーグ誕生記念！ 女子サッカーを旅する一日」を中心に1月30日から2月5日に実施するべく準備を進めていた。

しかし、神奈川県に緊急事態宣言が発令されたことを受けて、本番1週前に開催日程未定のまま、延期を決定した。ただ、開幕日に予定していた大九明子監督（『私をくいとめて』）、栗林藍乃さん（アーティスト）、日々野真理さん（ジャーナリスト）による「女子サッカーを旅する一日スペシャルトーク」はオンラインに切り替えて実施した。

その後、関係各所の助言、協力を得て、同年の10月9日から15日に開催が実現した。

仕切り直しとなった特集「WEリーグ誕生記念！ 女子サッカーを旅する一日」は岡島記久子WEリーグチェアによる講演からスタートし、『オリンピック・リヨン～女性サッカー最強チームの真実～』『壁を壊せ！ ードイツサッカー 台北の奇跡ー』、高校演劇「フートボールの時間」を上映した。

「フートボールの時間」の上映に際してはこの作品の元になった大正期に香川県丸亀高等女学校でフートボールが楽しまれていた史実について坂本春菜ディレクターから解説があった。同様に、『VOY！ 光と影の冒険 音声ガイド版』にてTOKYO2020パラリンピック ブラインドサッカー日本代表 高田敏志監督、『ディエゴ・ マラドーナ 二つの顔』にジャーナリスト藤坂ガルシア千鶴さんと、作品に合わせたトークが実施され観客の作品理解を深めた。



そして『ユルネバ2021眠らない街』では人気アイドルグループ仮面女子のメンバーによる舞台挨拶が行われ、満員の会場は大いに盛り上がった。

期間中、合計10作品が上映された。

また、前年にマラドーナが他界したことを受けて、マラドーナの実着用ユニフォームや「キャプテン翼」の高橋陽一先生によるマラドーナのイラストをはじめ、さまざまなサッカーカルチャーが体験できるヨコハマ・フットボールエキスポも好評だった。

サッカー外部団体とのコラボレーションによる多彩なトークショーが幅広い観客に訴求した。

■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

・過去10回の映画祭の上映作品のなかから、リクエストの多い作品10本を集めたオンラインシアターを展開した。
・視覚障がい者が取り組む競技“ブラインドサッカー”を扱ったドキュメンタリー『VOY！ 光と影の冒険』について、初めて収録版音声ガイドを作成した。

■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

日本サッカー名蹴会「懐かしの日本サッカー」、（一社）S.C.P. Japan「スポーツ界でのLGBTQ+」、（特非）日本サッカー指導者協会「障がい者スポーツの指導」、YouTubeチャンネル ミルクサッカーアカデミー「日本代表分析」など、それぞれの持つコンテンツの発表を行った。

HYPER JAPAN ONLINE 2021

会　期：2021年7月9日（金）～8月8日（日）
会　場：オンライン
主　催：Cross Media
後　援：在英国日本国大使館／㈱日本貿易振興機構（JETRO）／㈱国際観光振興機構（JNTO）／㈱国際交流基金／
（一財）自治体国際化協（CLAIR）／（一財）日本音楽産業・文化振興財団（JMCE）／
NPO法人映像産業振興機構（VIPO）／（一社）日本動画協会（AJA）／（一財）デジタルコンテンツ協会（DCAJ）
対　象：世界中の日本文化ファンのみなさま（年齢やリージョンでの制限なし）
公式サイトURL：https://hyperjapan.co.uk/online/

総来場者数（参加数）：139ヵ国から199,482ユーザー数、2,200,537ページインプレッション
（国内入場者数（参加数）：7%　海外入場者数（参加数）：93%）
出展社数：59社
プレス社数：28社

■開催内容

クロスメディア社（本社ロンドン、丸茂和博・代表取締役社長）は、日本文化総合イベント『HYPER JAPAN ONLINE 2021』（ハイパージャパンオンライン2021）』を、2021年7月9日（金）～8月8日（日）の1カ月間にわたり、初の全面オンラインにて開催。2010年にスタートした『HYPER JAPAN』は、日本食や伝統文化だけに留まらず、音楽、ファッション、ゲーム、漫画やアニメ、コスプレまでを網羅し、日本文化に特化したイベントとしては来場者数・出展数ともにイギリス最大級。

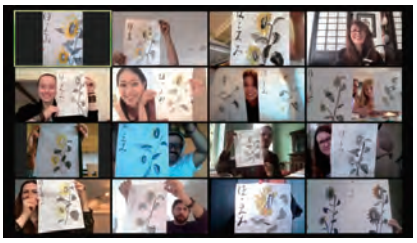
今回は感染症拡大の影響により完全オンラインでの実施となり、日本への関心が高い若年層からシニア層まで幅広い年代のイギリス在住者、更にはオンラインの利点を活かし合計139ヵ国から約200,000人が期間中アクセスした。59の出展社および19のパフォーマーと幅広いジャンルのイベントを合計82回運営し、イベント全体のインプレッション数は220万を越え、参加者満足度が非常に高いオンラインイベントとなった。

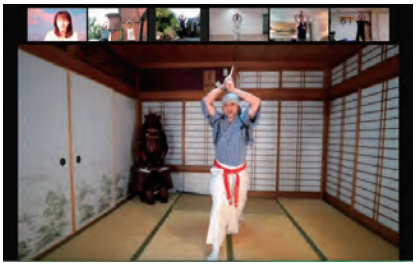
■2021年度の新規取り組みとその成果・特色など

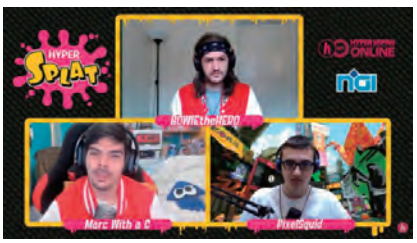
オンラインでの開催を余儀なくされる中、これまで以上に密なコミュニケーションをコミュニティと交わすことができ、各イベントを通して顧客の満足度に応えることができた。

オンラインとなったことで、ロンドンおよびロンドン近郊のみならず、イギリス全土から参加者が集まったのは新しい発見であった。

また有料イベントと無料イベントでは応募者数が桁違いであり、有料の難しさ、そして無料の手軽さにより応募者数と参加者数に開きがあったのは課題であった。







コ・フェスタ 2021　実施報告書

発行日：2022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：㈱サムライ
Printed in JAPAN
© VIPO2021

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。

リサイクル適性Ⓐ
この印刷物は、印刷用の紙へ
リサイクルできます。
R70
古紙パルプ配合率70％再生紙を使用