

コ・フェスタ2022 実施報告書



CoFesta

2022

令和5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	37

- ・ 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 2022 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 2022」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16年目を迎えた2022年度は、32のイベントがコ・フェスタに認定され、国内外から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。

本年度は、3年ぶりにリアル開催したイベントが増えはじめ、徐々に来場者数を戻しつつあります。またオンラインの長所を生かし、リアルと融合したハイブリッド形式での開催も目立ちました。世界のコンテンツ市場が拡大する中で、先進技術とエンターテインメントを融合した新たなビジネスを紹介し、他イベントや異業種企業と連携する交流の場を提供しました。

日々の生活やエンターテインメントの在り方が急速に変化する中で、人と人、国と国をつなぐ日本のコンテンツの更なる飛躍の年にできるよう、この16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、推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 2022 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 2022 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4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）2022

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

2022年度参加イベント：国内外32イベント（内1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。



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 (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 理事/ 第35回東京国際映画祭 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
遠藤龍之介	えんどうりゅうのすけ	一般社団法人 日本民間放送連盟 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
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 代表取締役

(以上、50音順)

澤川 和弘	さわかわかずひろ	内閣府 知的財産戦略推進事務局 次長
山崎 良志	やまざきりょうじ	総務省 情報流通行政局 官房審議官 (情報流通行政局担当)
曾根 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
山田 素子	やまだもとこ	文化庁 芸術文化担当 参事官
藤田清太郎	ふじたせいтарう	経済産業省 大臣官房審議官 (IT戦略担当)
星野 光明	ほしのみつあき	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2022 イベント一覧

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2022	ビジネスデー：9/15(木)・16(金) 一般公開：9/17(土)・18(日)	幕張メッセ
2	第35回東京国際映画祭	10/24(月)～11/2(水)	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、ヒューマンラストシネマ有楽町、よみうりホールなど
3	TIFFCOM2022	10/25(火)～27(木)	オンライン
4	第19回東京国際ミュージック・マーケット (19thTIMM)/TIMM ONLINE	10/17(月)～19(水)	渋谷ストリームホール/オンライン
5	AnimeJapan 2023	パブリックデー：2023/3/25(土)・26(日) ビジネスデー：2023/3/27(月)・28(火)	東京ビッグサイト/オンライン

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 2022	9月～2023年2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25回文化庁メディア芸術祭受賞作品展	9/16(金)～26(月)	日本科学未来館ほか
3	Rakuten Fashion Week TOKYO	8/29(月)～9/3(土) (2023S/S) 2023/3/13(月)～18(土) (2023A/W)	渋谷ヒカリエ・表参道ヒルズ 他
4	CEATEC 2022 (Combined Exhibition of Advanced Technologies)	10/18(火)～21(金) ※オンライン 10/1(土)～31(月)	幕張メッセ/オンライン
5	国際ドラマフェスティバル in TOKYO 2022 (東京ドラマアワード2022)	10/25(火)	東京プリンスホテル
6	第49回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール	11/1(火)～4(金)	WITH HARAJUKU HALL
7	Tokyo Docs 2022	11/1(火)～18(金)	オンライン
8	Inter BEE 2022	11/16(水)～18(金) ※オンライン 11/1(火)～12/23(金)	幕張メッセ/オンライン
9	INTER BEE IGNITION × DCEXPO	11/16(水)～18(金) オンライン 11/1(火)～12/23(金)	幕張メッセ/オンライン
10	第10回ロボット大賞	10/19(水)～21(金)	東京ビッグサイト
11	東京アニメアワードフェスティバル2023	2023/3/10(金)～13(月)	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44回びあフィルムフェスティバル2022	9/10(土)～25(日)	国立映画アーカイブ
2	京都国際マンガ・アニメフェア2022	9/17(土)・18(日)	みやこめっせ(メイン会場)/ ロームシアター京都、京都国際マンガミュージアム(第2会場)、東映太秦映画村(特別会場)
3	SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2022	7/16(土)～24(日)	SKIPシティ映像ホール、多目的ホールほか
4	第38回 ATP 賞テレビグランプリ	7/12(火)	六本木ハリウッドホール
5	第47回湯布院映画祭	8/25(木)～28(日)	ゆふいんラックホール
6	きものサローネ2022	11/5(土)・6(日)	東京国際フォーラム
7	第18回吉祥寺アニメーション映画祭	2023/2/23(木)～26(日)	武蔵野公会堂
8	NoMaps2022	10/19(水)～23(日)	北海道・札幌中心部会場
9	第14回京都ヒストリカ国際映画祭	10/29(土)～11/6(日)	京都文化博物館ほか/オンライン
10	MPTE AWARDS 2022 第75回表彰式	11/2(水)	東京国際フォーラムホールD
11	映文連 国際短編映像祭「映文連アワード2022」	11/28(月)～30(水)	表彰式：国立新美術館講堂、上映会：ユーロライブ
12	アジア国際子ども映画祭	中止	
13	ヨコハマ・フットボール映画祭2022	6/4(土)～10(金)	かなつくホール/シネマ・ジャック&ベティ

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 Festival 2022	7/22(金)～24(日)	Evolution London、イギリス
2	バンコク日本博 2022	9/2(金)～4(日)	サイアムパラゴン5階ロイヤルホテル/パラゴンホール
3	Anime Festival Asia 2022(AFA 2022)	11/25(金)～27(日)	Suntec Singapore Convention & Exhibition Centre

(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 91社

株式会社 IHI	株式会社テレビ朝日
株式会社 ADK エモーションズ	テレビ大阪株式会社
株式会社 朝日新聞社	株式会社テレビ東京
伊藤忠商事株式会社	株式会社 電通
株式会社 IMAGICA GROUP	東映株式会社
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	東映アニメーション株式会社
株式会社 NHK エンタープライズ	東海テレビ放送株式会社
NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン 合同会社	東宝株式会社
沖電気工業株式会社	株式会社東北新社
鹿島建設株式会社	株式会社トーセ
株式会社 KADOKAWA	株式会社 トーハン
株式会社 カプコン	凸版印刷株式会社
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	日揮ホールディングス株式会社
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	株式会社ハップ
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	株式会社ヒューマックスシネマ
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	株式会社フォーライフ ミュージックエンタテインメント
住友化学株式会社	株式会社フジテレビジョン
住友商事株式会社	株式会社ポニーキャニオン
セイコーエプソン株式会社	株式会社ホリプロ
ソニー株式会社	株式会社 毎日新聞社
ソニーPCL株式会社	株式会社毎日放送
株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント	株式会社みずほフィナンシャルグループ
大日本印刷株式会社	株式会社三菱UFJ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	森ビル株式会社
株式会社タカラトミー	ユニバーサル ミュージック合同会社
中京テレビ放送株式会社	吉本興業株式会社
株式会社 TBS テレビ	株式会社読売新聞グループ本社
株式会社ティーン・ワイ・オー	讀賣テレビ放送株式会社
株式会社 テイチクエンタテインメント	琉球放送株式会社
デジタルハリウッド大学	株式会社ワーナーミュージック・ジャパン
株式会社手塚プロダクション	株式会社 WOWOW
テレビ愛知株式会社	

(2022年6月30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：2022年7月7日（木） 15：00 - 16：15

場所：野村コンファレンスプラザ日本橋5F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40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2022実行委員選任の件
- ・第2号議案 オフェシャルイベントなど承認の件
2022年7月7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13イベント、海外パートナー3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2022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、東京都の7名からコ・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。

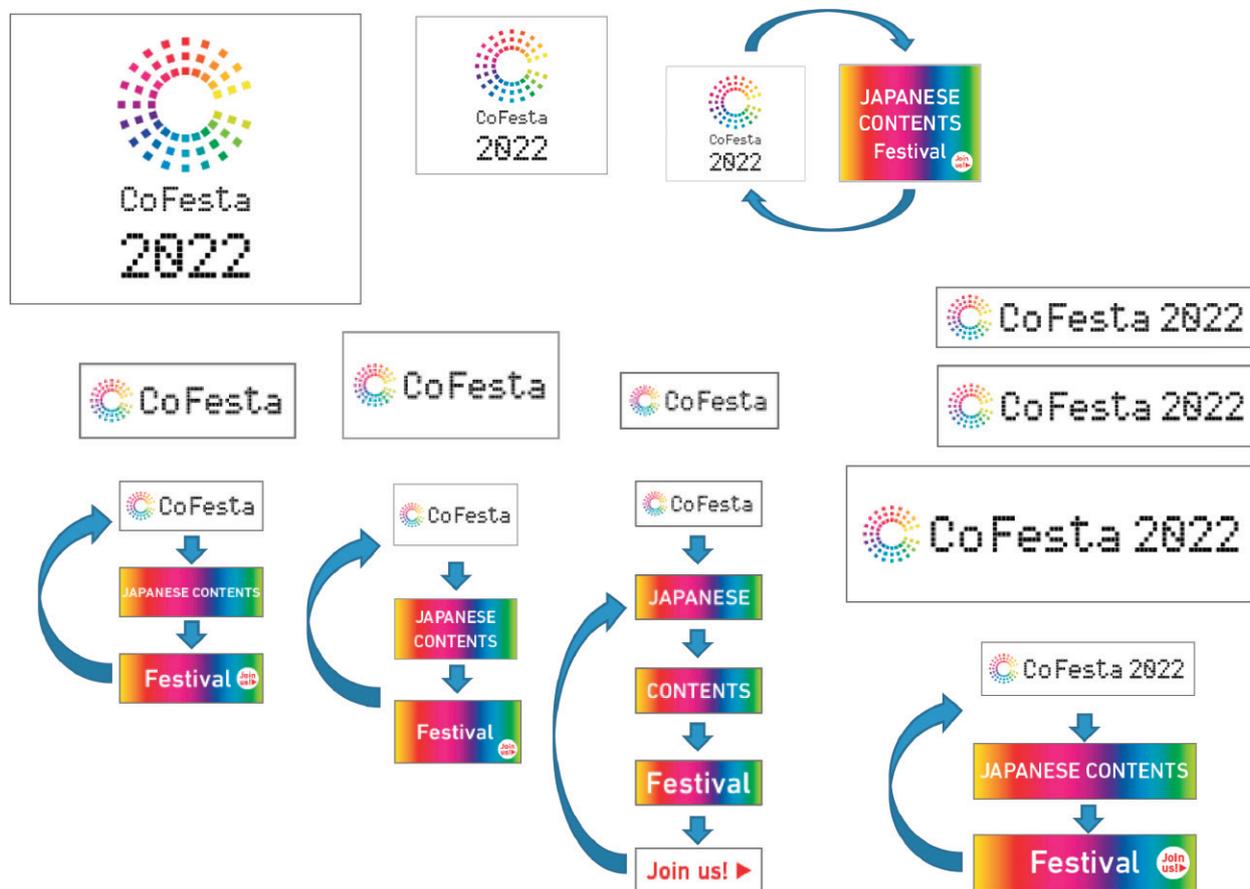
内閣府 知的財産戦略推進事務局 次長	澤川 和弘
総務省 情報流通行政局 官房審議官	山崎 良志
外務省 文化交流・海外広報課 上席専門官	高屋 知志
文化庁 文化戦略官・芸術文化支援室長	林 保太
経済産業省 大臣官房審議官 (IT戦略担当)	藤田清太郎
国土交通省 観光庁 国際観光部 国際観光課 新市場開発室 室長	鈴木 清隆
東京都 産業労働局 観光部振興課 地域振興担当課長	阿久澤達也



3 プロモーション

■ 広報制作物

アニメーション GIF バナー：8 サイズ



JPG バナー：8 サイズ



コ・フェスタ 2022 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)OXCEに委託した。
デザイン：(株)OXCE

4-i コ・フェスタ2022 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。2022年度は5イベントが認定された。オンラインの利便性を向上させ、リアルでも参加できる融合型のイベントを実施した。日本のコンテンツを国内外に大きくアピールすることができた。

-
- 1 東京ゲームショウ2022
 - 2 第35回東京国際映画祭
 - 3 TIFFCOM2022
 - 4 第19回東京国際ミュージック・マーケット (19thTIMM) / TIMM ONLINE
 - 5 AnimeJapan2023
-

コアイベント

東京ゲームショウ2022

TOKYO GAME SHOW 2022

会 期：2022年9月15日（木）～18日（日）
会 場：幕張メッセ展示ホール1～8・イベントホール・国際会議場
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 URL：https://tgs.cesa.or.jp/

出展社数：605社（国内出展社数：312社 海外出展社数：293社）
出展参加国と地域数：38の国と地域
幕張メッセ総来場者数：138,192人
TGSVR延べ来場者数：398,622人
ビジネスマッチング
・登録アカウント数：5,679（出展社：1,025 来場者：4,654）
・参加国・地域：53
・商談申込数：11,862
・商談成立数：1,695

総視聴回数：26,892,428回

YouTube	1,622,047（英語版・中国語版含む）
Twitter	4,262,160（英語版含む）
Niconico	934,240
Twitch	1,798,729（英語版含む）
TikTok LIVE	17,181
Facebook	8,091（英語版含む）
STEAM	2,028,592
Douyu（中国）	2,586,638
Bilibili（中国）	1,060,218
Douyin（中国）	200,000
HUYA（中国）	6,127,681
IGN（欧米ほか）	6,246,923

※9月15日から9月26日までの視聴回数

■開催内容

TGS2022は、コロナ禍による制限の中、38か国・地域から605の企業・団体が出展。3年ぶりにリアル会場を設置したほか、主催者および出展社による公式番組の配信、VR会場「東京ゲームショウVR 2022」（略称：TGSVR2022）などのオンライン企画も合わせたハイブリッド開催となった。

リアル会場には、新ゲームハードやさまざまなプラットフォームに向けた幅広いジャンルの新作タイトルがお披露目された他、ゲーム産業の広がりを映し出す多種多様な関連製品・サービス、グッズが展示され、4日間のリアル会場総来場者数は、138,192人となった。また、ビジネスディには、「TGSビジネスマッチングシステム」を活用した商談が活発に行われ、商談は1,695件となった。



東京ゲームショウ2022

TOKYO
GAME SHOW 2022

オンラインでは、基調講演や日本ゲーム大賞各部門の発表授賞式、出展社のプログラムなど、全37番組を配信。各番組は、TGSのYouTube公式チャンネルやTwitter公式アカウント、ニコニコやSteamのTGS特設ページなどさまざまなプラットフォームで配信され、中国向けにはDouYu、bilibili、HUYA、Douyinといった動画メディア、欧米向けには世界最大級のゲームメディアであるIGNと連携して配信した。ほとんどの番組は日本語版に加えて、英語の同時通訳版や字幕付き版も用意。一部の番組は、中国語の同時通訳付きで配信するなど海外からも多数ご視聴いただいた結果、ライブ配信とアーカイブ配信を合わせた総視聴数は2,689万回となった。(期間：9月15日～26日)。また、昨年好評だったTGSVR2022は、「ダンジョン」を舞台とし、広大な空間を探索して、隠されたクエストをクリアすることで冒険がより一層楽しめるなど、メタバースとしてパワーアップした新しい体験を提供し、4日間の来場者数は398,622人、平均滞在時間は約33分と多くの皆さんにご参加いただいた。この3年の間に日々の生活やエンターテインメントのあり方が急速に変化し、今なおさまざまな制約があるなか、「ゲームはこれからもずっと、みんなを明るくし続けるんだ」——TGS2022はそうした強い想いを「ゲームは、絶対、とまらない。」というテーマに込めて開催した。

■ 2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

◆ 海外出展社、海外プレスへの入国サポート事務局を設置

新たに日本への入国を希望する外国籍の方は、全員がビザの申請が必要となったことから、海外出展社、プレス、ビジネス来場者を対象に「東京ゲームショウ・海外来場サポート事務局」を開設し、入国のための書類作成等のサポートを実施した。

◆ 幕張メッセ会場（リアル開催）におけるコロナ感染防止対策

3年ぶりに一般来場者を迎えるリアル開催となるため、感染防止に関する対策をさまざまな形で実施した。

- ・ 入場にあたっての検温、消毒、マスク着用の実施
- ・ 小学生以下の入場禁止
- ・ 一般来場者のチケット販売枚数の制限と午後券の導入
- ・ 幕張メッセ会場のホール内滞留人数の制限（館内人数管理センサーの設置）
- ・ 出展社ブースのステージ前導線確保のための「遮蔽幕」導入
- ・ コスプレ等撮影会の禁止



コアイベント

第35回東京国際映画祭

東京国際映画祭 TOKYO INTERNATIONAL FILM FESTIVAL 2022

会 期：2022年10月24日（月）～11月2日（水）

会 場：日比谷・有楽町・丸の内・銀座地区

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／千代田区／中央区／独立行政法人日本貿易振興機構／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）：1,037,235人

出展参加国と地域数：107の国と地域

■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。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

2021年よりメイン会場を日比谷有楽町銀座に移してきて、2022年からは新たに丸の内エリアも加わり、上映館も丸の内ピカデリー、丸の内TOEI、TOHOシネマズ日比谷などの大型劇場も加わり、観客動員数は昨年からはほぼ倍増となった。また、14年ぶりに「黒澤明賞」を復活し、アレハンドロ・ゴンサレス・イニャリトゥ監督と深田晃司監督が受賞者となり、国内外に大きくアピールすることができた。



© 2022 TIFF



© 2022 TIFF



© 2022 TIFF



© 2022 TIFF



© 2022 TIFF

TIFFCOM2022



会 期：2022年10月25日(火)～27日(木)
 会 場：オンライン
 主 催：経済産業省、総務省、(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／(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／(一社)日本動画協会／(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、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(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及び関連団体・企業
 公式サイト URL：<https://tiffcom.jp/>

総来場者数(参加数)：1,895人
 内訳：(国内入場者数(参加数)：1,041人 海外入場者数(参加数)：854人)
 ビジネスエリアの来場者数(参加数)：234,729PV
 内訳：(国内入場者数(参加数)：126,753人 海外入場者数(参加数)：107,976人)
 出展社数：327社
 内訳：(国内出展社数：119社 海外出展社数：208社)
 出展参加国と地域数：58の国と地域
 バイヤー数：551人
 内訳：(国内バイヤー：115人 海外バイヤー：436人)
 商談件数：1,749件
 成約金額：20,792,942USドル
 プレス社数：46社
 内訳(国内プレス社数：35社 海外プレス社数：11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、19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、10月25日～27日を本開催期間として実施した。2020年のコロナ禍でオンライン形式のマーケットになって以降、3年連続でオール・オンラインでの開催となった。昨年、参加者からのフィードバックや各種データからの分析に基づいて、構築したシステムは基本的に踏襲しつつ、オンラインマーケットでは苦手とされる新規顧客の獲得に結び付けられるような仕掛けを3つ新たなサービスとして盛り込んだ。具体的には、他の参加者が示した興味を通知し、相互に関心のある参加者を把握することを可能にした“興味あり”通知。商談相手となりそうな参加者をオンラインサイト上に表示するレコメンデーションサービス。そして、希望者に対して、商談希望のニーズに相応しいと思われる参加者を調査紹介する検索アシストサービスである。この結果、アクティブに行動する参加者が増え、総アクセス数が前年比134%に増加した。オンラインマーケットに慣れた人が活発に活動している結果でもある。また、オンライン形式で参加しやすい環境ということもあり、バイヤーも出展者も参加者がこの3年間で順調に増えた。初参加者も多く、TIFFCOMの認知拡大が出来た。オンラインセミナーは、今年も14本のプログラムを設定した。 Tencent・ゲームスのゲームとアニメの融合の取り組みやLINEマンガ等による縦読みコミックの紹介など、隣接分野で起きている新しい現象を紹介することを中心にラインナップした。オンラインスクリーニングも昨年同様のセキュアな環境を構築し、100作品がエントリーされた。さらに併設の企画として企画のための資金調達マーケットであるTokyo Gap-Financing Marketは今回で第3回目を迎えた。過去2回で参加した企画は、その後、世界の映画祭で受賞したり、日本でも一般公開されて、早くも実績を残してきている。オンラインで3年間実施し、オンラインのメリット、デメリット等の知見は吸収できた。この経験を活かし、2023年度は4年ぶりのフィジカル開催を目指していきたい。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

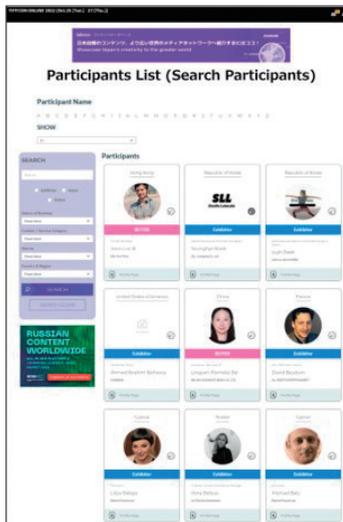
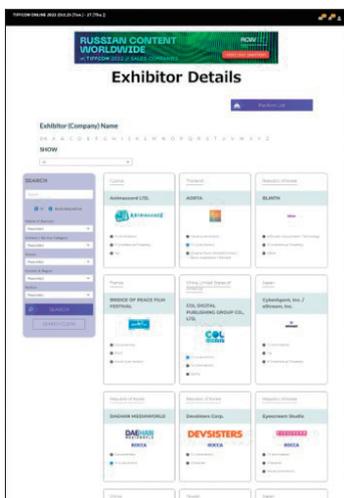
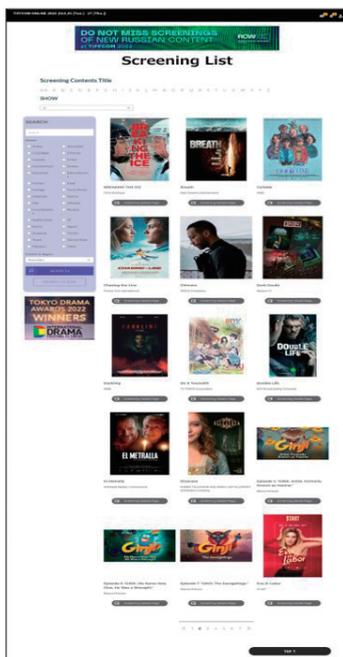
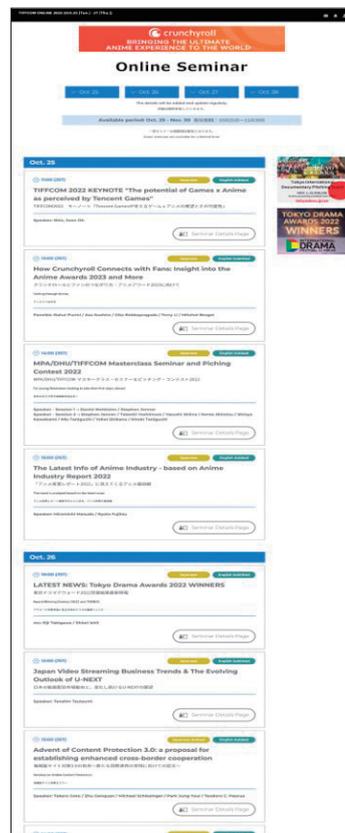
TIFFCOM2022の新規取り組みとしては、オンラインマーケットにおける弱点を少しでも克服するべく、コンシェルジュ機能を加えたことである。参加者がTIFFCOMに参加して、求めている相手先を見つけられること、その体験を味わってもらうことを第一に考えた。登録



情報から系統的にマッチングと思われる参加者を拾って、通知したり、興味を持った相手先に気楽に意向を伝えられる機能を入れて、特に後者は活発に活用された。また、昨年からはじめた(独)日本貿易振興機構 (JETRO) との連携イベント「TIFFCOM × JETRO 映像コンテンツオンライン商談会」を今年も実施。TIFFCOMに先立つ10月3日~7日に行われ、日本の企業は43社、海外のバイヤーは16の国・地域から25社が参加した。従来、なかなかアプローチが出来なかった企業が参加することもあり、TIFFCOMとしても新規バイヤー開拓の場として有意義な共催企画になっている。

■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

同時期の開催である東京国際映画祭との連動を今年も行った。コシノジュンコ氏による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の誘導、TIFFCOM参加者の映画祭オンラインスクリーニングの誘導など、様々な相互送客連動を仕掛けた。今年も東京国際映画祭のラインナップ発表の記者会見にTIFFCOMの開催概要をプレゼンする機会を作り、セミナーラインナップの記事など、映画祭と連動した記事露出や、その後の取材等にもつなげることが出来た。



第19回東京国際ミュージック・マーケット(19thTIMM) /
TIMM ONLINE



会 期：2022年10月17日(月)～19日(水)
 会 場：渋谷ストリームホール(リアル開催会場)、TIMM ONLINE サイト(オンライン開催会場)
 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)私的録音録画補償金管理協会 / (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 URL：<https://www.timmjp.com>

総来場者数(参加数)：12,147人

※オンライン開催における国内外の参加者の内訳についてはアクセスログの解析ができないため報告不能
 ビジネスエリアの来場者数(参加数)：4,580人

※オンライン開催における国内外の参加者の内訳についてはアクセスログの解析ができないため報告不能
 出展社数：22社(前年21社、前年比105%)

内訳：(国内出展社数：22社 海外出展社数：0社)

出展参加国と地域数：37の国と地域

バイヤー数：280人

内訳：(国内バイヤー：0人 海外バイヤー：280人)

商談件数：1,768件

成約金額：270,000 USドル

プレス社数：6社

内訳(国内プレス社数：5社 海外プレス社数：1社)

■開催内容

日本音楽の海外進出を支援する国際見本市“第19回東京国際ミュージック・マーケット”は、世界各国で新型コロナウイルス感染症(COVID-19)による規制が緩和されている状況を鑑み、3年ぶりとなるリアル会場開催を再開し、併せて、会期中に渋谷会場に来れない国内外の業界関係者もサポートするべく、「リアル会場+TIMM ONLINE」という初のハイブリッド形式での開催を予定していたが、2022年8月末時点における日本国内での新型コロナウイルスの新規感染状況から、当初予定していたフルスペックのハイブリッド開催を断念せざるを得ない状況となった。

開催方法の見直しによる変更点は商談ブースの設置取りやめにて、丸二日間にもわたり商談ブースに参加者が常駐するリアル会場での商談会は非常に高い感染リスクを伴うことから、商談会は「TIMM ONLINE」を使用したオンライン開催をベースにしつつ、リアル会場への来場者を出展者やセミナー・ショーケースライブの関係者と海外バイヤーなど一部の関係者のみに限定し、それら来場者が自由に商談やネットワーキングを行えるスペースとして「商談ラウンジ」を設けて展開した。また、ショーケースライブとビジネスセミナーについてはリアル会場を収録、並びに生配信会場とし、会場での参加とオンラインを融合させて実施した。

なお、出展者、および海外バイヤーはコア日となる10月17日～19日以降も「TIMM ONLINE」上で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。

また、19thTIMMの開催に合わせ、JMCEが2018年2月に開設したアニソンの海外展開支援サイト「Japan Anime Music LAB」を「TIMM ONLINE」に移管してサイト内コンテンツの拡充を図り、日本音楽の海外展開のBtoB&Cサイトとしてオンラインビジネスマッチングの更なる活性化を図った。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

1) 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
- ・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

2) 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、一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144名(前年実績は111名)が参加した。

3) TIMM ONLINEサイトの利便性の向上(サイト改修)

- ・参加バイヤー検索機能
 これまでの、国・地域、職種・属性別やリアルタイムでログイン中の参加者検索に加え、直近2ヶ月以内の新規登録者の表示も可能となり、参加者の利便性を高めた。

コアイベント

第19回東京国際ミュージック・マーケット(19thTIMM) / TIMM ONLINE



- ・アニソン情報サイト Japan Anime Music Lab. の統合

「Japan Anime Music LAB.」は、海外でも人気の高い日本のアニソンに特化したBtoB&Cサイトにて、これまでもTIMMではアニソンジャンルのショーケースライブの実施などを行ってきているが、今般の統合により、TIMM ONLINEはオールジャンルの日本音楽のオンラインビジネスマッチングサイトとして規模を拡大させた。

4) 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開催のメリットは今年も見て取れた。海外バイヤーの参加国は前年から1か国増の37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79ヶ国・地域となった。

■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

●他団体との連携セミナーの実施

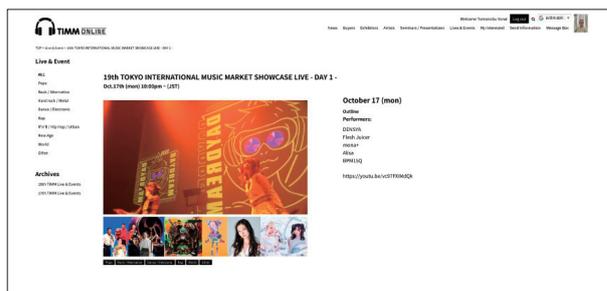
- ・2日間で6本のビジネスセミナーを公開したうち、2本のセミナーを連携セミナーとして実施した。連携先は、(特非)映像産業振興機構 (VIPO)、(一社)日本音楽出版社協会 (MPAJ) の2団体

●JETROとの連携

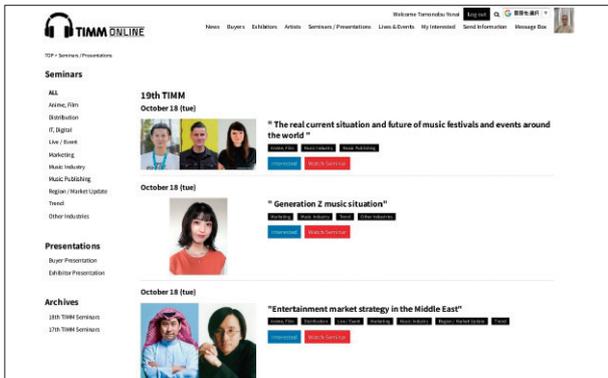
JETROと連携し、2022年9月26日～30日に「TIMM × JETRO 音楽コンテンツ・オンライン商談会」を実施した。両イベントの会期を連続した週末ごとにし、出展者や招聘バイヤーへの告知面での相互協力も行っている。



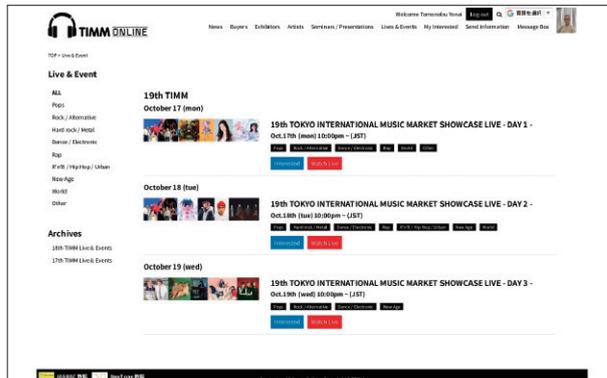
TIMM TOP ページ



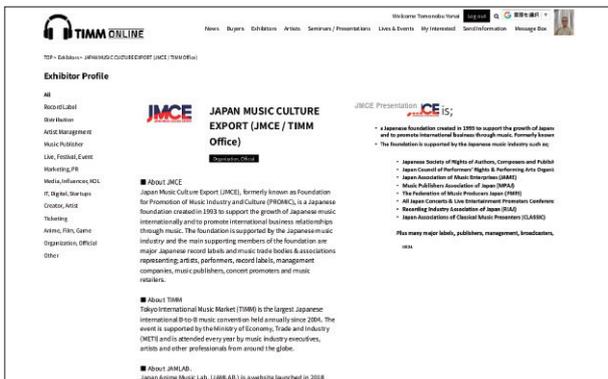
TIMM ライブ日別ページ



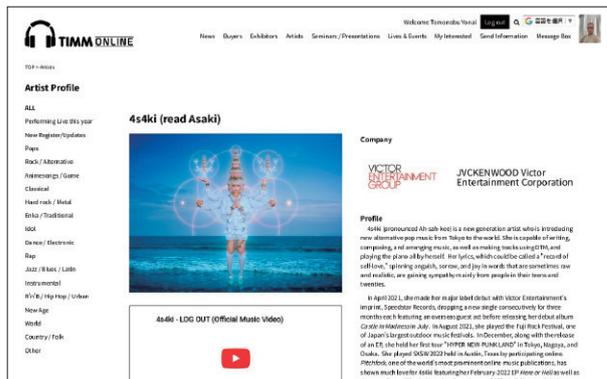
TIMM セミナーページ



TIMM ライブページ



TIMM 出展者ページ



TIMM アーティストページ

AnimeJapan 2023



会 期：2023年3月25日(土)～28日(火) 9:00～17:00
 [パブリックデイ]2023年3月25日(土)・26日(日)
 [ビジネスデイ]2023年3月27日(月)・28日(火)
 会 場：[パブリックデイ] 東京ビッグサイト 東展示棟 東1～6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
 共 催：ANICL/TOHO animation/dアニメストア/SANKYO/KADOKAWA/株式会社ブックウォーカー/ジョージア
 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/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：<https://www.anime-japan.jp/>

総来場者数(参加数)：100,051人
 出展社数：パブリック：116社 953小間 ビジネス：40社 38ブース
 内訳：(国内出展社数：パブリック・ビジネス延べ150社 海外出展社数：パブリック・ビジネス延べ6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 2023』が、開催10周年を迎えて、2023年3月25日(土)・26日(日)にビッグサイトにて開催。

10回目となる今回のパブリックデイは完全リアルで開催され、これまでに支えてくれたアニメファンへ感謝を込めて、アニメのすべてを届ける開催を目指し、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が楽しんだ2日間となった。

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27日～28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。

10回目の今回は、10周年の感謝を込めて様々な施策も用意した。

10周年記念ビジュアルやオリジナル描き下ろしビジュアルのグッズ販売、様々な特典が付く10周年プラチナ入場券の販売、豪華景品が当たるAJデジタルスタンプラリーなど、様々な展開を実施した。

・展開内容：出展ブース/AJステージ/オフィシャルグッズ販売/コスプレイヤーズワード/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など

□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。

・ 展開内容：企業紹介ページ／商談・マッチング／ビジネスセミナー／アニメビジネスコンシェルジュ

■ 2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

□ 10周年プラチナ入場券

すべてのお客様の中で一番最初（1番～10番）に会場に入れる権利や、全ステージを最前列で見られる権利、専用ラウンジを使える権利など様々な特典が付く入場券を販売。

□ AJデジタルスタンプラリー

ブースを回遊してデジタルスタンプを集めると、出展社提供の豪華景品が当たるスタンプラリーを実施。

■ 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

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2022 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。最新テクノロジーとエンターテインメントが結びついて生まれるコンテンツについて情報発信した。

-
- 1 KYOTO CMEX 2022

 - 2 第25回文化庁メディア芸術祭受賞作品展

 - 3 Rakuten Fashion Week TOKYO

 - 4 CEATEC 2022 (Combined Exhibition of Advanced Technologies)

 - 5 国際ドラマフェスティバル in TOKYO 2022 (東京ドラマアウォード2022)

 - 6 第49回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール

 - 7 Tokyo Docs 2022

 - 8 Inter BEE 2022

 - 9 INTER BEE IGNITION × DCEXPO

 - 10 第10回ロボット大賞

 - 11 東京アニメアワードフェスティバル2023

1) 全体概要

会 期：2022年9月～2023年2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：1,884,724名（オンライン視聴含む）〔オフィシャルイベント：1,823,233名／パートナーイベント：61,491名〕

※昨年度：1,250,589名（オンライン視聴含む）〔オフィシャルイベント：1,222,613名／パートナーイベント：27,976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15日（金）

会 場：高台寺

参加者：142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。樹での日本酒乾杯、抹茶体験、篠笛演奏を実施。

●コンテンツクロスメディアセミナー

開催日：9月21日（水）、11月8日（月）

会 場：ANAクラウンプラザホテル京都

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：Web3の本質とメタバースの最先端

講 師：國光 宏尚氏（㈱Thirdverse 代表取締役CEO／ファウンダー）

参加者数：91名

第2回 テーマ：「旅から始まるメタバースによる地域創生と

デジタルツイン社会の実現」

講 師：富田 光欧氏（ANA NEO ㈱ 代表取締役社長）

参加者数：66名



●京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム

開催日：2月5日（日）

会 場：ワコールスタディーホール京都

出展数：19社

参加者：531人

内 容：京都に本社やスタジオを持つアニメ・ゲーム等の制作事業者を集め、クリエイティブ業界に特化した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1日（土）～12月10日（土）

会 場：キャンパスプラザ京都、京都国際マンガミュージアム

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を実施した。

●アニメプロジェクトGO-TAN！

□第4回古都コスプレ in ロームシアター京都

開催日：9月18日（土）・19日（日）

会 場：ロームシアター京都 ロームスクエア

参加者：1,000名（コスプレ参加者200名）

内 容：アニメ・マンガ・ゲームのキャラクターに扮するコスプレパフォーマーによるダンス・歌・芝居・殺陣を中心としたイベントを開催した。

KYOTO CMEX 2022

KYOTO CMEX

- 赤司征十郎ショップ
開催日：10月8日(土)～11月8日(火)
会場：白糸酒造京都支店／湯豆腐嵯峨野
参加者：4,000名
内容：アニメ「黒子のバスケ」10周年を記念して、京都出身のキャラクター赤司征十郎をイメージした展示会、カフェおよび物販を白糸酒造が担当し実施した。
- 『サイレントメビウス』『太陽系SF冒険大全 スペオペ!』の**麻宮騎亜先生トークショー**
開催日：11月20日(日)
会場：宮津市内
参加者：50名
内容：アニメーションを活用した商品販売と宣伝についてのトークショーを実施した。
- Production I.G 後藤隆幸氏、バンダイナムコフィルムワークス 青山勝樹氏スペシャルトークショー
開催日：12月3日(土)
会場：宮津市内
参加者：70名
内容：宮津市とアニメーションのコラボレーションをテーマに、観光誘致、地域創生にコンテンツをいかに活用していくかを、製作と宣伝の立場から考えるセミナーを実施した。

●京都太秦シネマフェスティバル

開催日：10月22日(土)、11月19日(土)・20日(日)
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22日(土)
会場：東映太秦映画村
参加者：10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：「太秦物語」



- 太秦上洛まつり
開催日：11月19日(土)・20日(日)
会場：東映太秦映画村
参加者：6,250名(コスプレ参加者1,200名)
内容：今回は「翔-SHOW-」をテーマに実施。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のほか、太秦映画村が舞台となったNHK朝の連続テレビ小説「カムカムエヴリバディ」の制作統括・堀之内礼二郎氏をお迎えしてのトークイベント、宿泊施設「相鉄フレッサイン京都清水五条」との上洛まつりコラボレーションプランなど新たな取り組みも実施し、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。

●京都デジタルアミューズメントアワード

表彰式：3月15日(水)
会場：京都デザイン&テクノロジー専門学校
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る。
候補者：11名

●京都アニものづくりアワード2022

開催日：(応募受付期間)5月16日(月)～7月15日(金)まで(必着)
(表彰式)9月17日(土)11:20～12:40 京まふ内にて実施
会場：京まふ会場(みやこめっせステージ)
応募総数：157点
内容：国内各所で発表されたアニメ、マンガ、キャラクター等を活用した異業種コラボ(商品タイアップ、広告映像、クラフトデザイン、地域創生など)を紹介し、優れたものを表彰することで、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した。今年度は、近年革新的な技術でコンテンツ業界に旋風を巻き起こしているNFTに着目し、NFT関連の作品を表彰する「NFT特別賞」を新たに設け、全157点の応募から、グランプリ1点を含め23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：10月29日(土)～11月6日(日)

会場：京都文化博物館、オンライン

参加者：1,452名

オンライン配信購入本数：158本

オンライントーク視聴回数：1,799回

内容：歴史映画をテーマにした国際映画祭。京都文化博物館シアターで25本(うち5本についてはオンラインでも配信)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)」をフ

リンジ企画として開催。また、立命館大学映像学部と連携し、「プレイベント～中国アニメ映画への招待～」を開催し、

『白蛇：縁起』『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』の2作品を上映したほか、氷川竜介氏(アニメ・特撮研究家)をゲスト

に招いてトークショーを実施した。

【ヒストリカ・スペシャル】

井上昭監督追悼の傑作5作品等を上映

【ヒストリカ・ワールド】

ヴァーホーベン監督の新作「ベネデッタ」をはじめ「チャイコフスキーの妻」「オールドヘンリー」「薬屋のメルキオー

ル」といずれも日本初公開の新作映画を上映

【ヒストリカ・フォーカス】

“Beyond Reality”をテーマに、リアリズムを超えて挑んだ先人たちの意欲的な空想時代劇9作品の特集を組み上映

【その他連携企画】

ポ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】

「ザ・メタバースコミュニティ」をテーマに実施。「実質的な社会展開としてのXR」を探求する本企画では、昨年度

のテーマを発展させ、メタバースを活用したコミュニティ活動はどうあるべきかをBtoB、ならびにBtoC双方の側

面から深掘りした。併せて京都で開始されたヴァーチャルプロダクションプロジェクトの取り組みと撮影技術について

聴講するHISTORICA企画の特別セミナーも開催した。



●京都フィルムメーカーズラボ

開催日：11月3日(木・祝)～9日(水)

会場：松竹撮影所／東映京都撮影所／京都文化博物館ほか

参加者：698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〉

ピーター・チョウ (BLINTN CEO)、サヴィーナ・ネイロッティ (ビエンナーレ・カレッジ・シネマ)、三池崇史 (映画監督)、

前田直樹 (映画監督)、石原渉 (日本放送協会放送技術局制作技術センター制作推進部)、永島聡 (まるデジプロジェク

ト／(株)松竹撮影所)、市山尚三 (東京国際映画祭プログラミング・ディレクター)、荒木啓子 (ぴあフィルムフェスティバル

総合ディレクター)、椎井友紀子 (プロデューサー)、相原裕美 (プロデューサー／(有)Bewiz代表取締役)、マイケル・シンガー

(ユニットパブリシスト)、小泉堯史 (映画監督)



KYOTO CMEX 2022

KYOTO CMEX

●第14回京都映画企画市

□映画企画コンテスト・優秀映画企画上映会

開催日：10月16日（日）

会場：京都みなみ会館

参加者：22名

内容：時代劇の拠点としての京都の優位性を活かし、若手クリエイ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。

また、2016年度優秀作品企画の蔦哲一朗監督『黒の牛』が日本、台湾、アメリカの国際共同製作で長編映画化されることを受け、パイロット版を上映した。

応募企画数：35企画

優秀賞作品企画：『うつつの光、うつる夜』（企画者：鹿野 洋平 監督）

〈評価者〉

犬童 一心 [監督]

矢島 孝氏 [松竹(株) 映像企画部映画企画室プロデューサー]

和田 隆氏 [映画記者/プロデューサー]

□映画企画相談会

開催日：10月1日（土）

会場：オンライン

参加者：8名（第13回京都映画企画市ファイナリスト5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〉

久保田 傑 (株)オフィス・シロウス プロデューサー)

永井 拓郎 (株)リキプロジェクト 代表取締役)



マンガ・アニメ

●京都国際マンガ・アニメフェア【略称：京まふ】

開催日：9月17日（土）・18日（日）

会場：京都市勧業館（みやこめっせ）等

動員数：416,376人（うちオンライン視聴者数：384,263人）

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、若年層をはじめとした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など、京都市におけるコンテンツ市場の振興を図るため、西日本最大規模のマンガ・アニメの総合見本市を開催した。



●マンガ・アニメイベント

開催日：9月17日（土）・18日（日）

会場：京都市勧業館（みやこめっせ）ロームシアター京都 他 ※京まふ会場で実施

動員数：391,237人（うちオンライン視聴者数：384,263人）

内容：人気声優等のトークイベントやアニメ上映会など、出展者によるステージイベントを実施した。今年度は、人気作品によるステージイベントのオンライン配信視聴者数が非常に多く、会場内外で多くの方にコンテンツを提供した。

●マンガ出張編集部

開催日：11月19日（土）・20日（日）

会場：京都国際マンガミュージアム、多目的映像ホール、会議室1

出展数：41編集部

持込者：121人（2日間合計）

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した。

オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2022

KYOTO CMEX

●京都国際マンガミュージアムイベント

開催日：9月17日(土)～12月26日(月)

会場：京都国際マンガミュージアム

内容：マンガ家・森薫による人気マンガ作品「乙嫁語り(おとよめがたり)」の原画展『大乙嫁語り展』を開催。本作のカラー、モノクロ原稿を中心に100点以上を展示したほか、9月25日には、森薫先生によるライブドローイングも実施した。



© Kaoru Mori
© KADOKAWA CORPORATION 2022

●太秦映画村イベント

開催日：7月23日(土)～10月17日(月)

会場：東映太秦映画村

内容：「鬼滅の刃」とコラボした『鬼滅の刃 京ノ御仕事 参』を開催。室内で楽しめる展示や、劇中に登場した印象的なシーンのフォトスポットの設置をするとともに、京都市内を走る路面電車・嵐電とのコラボ列車や、京都の伝統産業とコラボしたグッズの販売も実施した。

●京都国際マンガ・アニメ大賞

応募メ切：マンガ・イラストコンテスト 8月1日(月)まで
CGアニメコンテスト 7月31日(日)まで

※いずれも日本時間

応募総数：2,261作品(※99の国と地域から応募あり)

マンガコンテスト 743作品

イラストコンテスト 1,360作品

CGアニメコンテスト 158作品

内容：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。「マンガコンテスト」、「イラストコンテスト」、「CGアニメコンテスト」の3つのコンテストからなり、受賞作品を企業や海外メディアに発信するなど、スキルアップの機会を創出し、マンガ・アニメ等のクリエイターを支援した。



大賞『ディオとミア』

●京都アニメーターズキャンプ

開催日：8月6日(土)、11月19日(土)

会場：みやこめっせ美術工芸ギャラリーB/東映太秦映画村内 中村座

内容：太秦を中心とした府内のコンテンツ産業支援のため、アニメ産業と他分野との共創を目的としたトークセッションの実施や情報発信コンテンツの制作により、アニメ産業振興に資する人材育成を図った。

参加者：96名(8/6：32名、11/19：64名)

ゲーム

●BitSummit X-Roads

開催日：8月6日(土)・7日(日)

会場：京都市勧業館「みやこめっせ」3階 第3展示場

来場者数：9,315人

動画視聴数：1,361,813回

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：91チーム(国内56チーム、海外35チーム)

学生ゲームジャム：10チーム約100名(全国9校)



メタバース

●京都館 PLUS X

内容：インターネット上の仮想空間に開設した京都市の新たな情報発信の拠点として、京まふをはじめとした様々なリアルイベントと連携するなど、京都をより身近に感じていただける情報発信を実施した。

第25回文化庁メディア芸術祭受賞作品展



会 期：2022年9月16日（金）～26日（月） ※9月20日休館日
会 場：日本科学未来館 ほか
主 催：第25回文化庁メディア芸術祭実行委員会
公式サイト URL： <https://j-mediaarts.jp/festival/>

総来場者数（参加数）：21,585人

■開催内容

第25回文化庁メディア芸術祭は、世界95の国と地域から応募された3,537作品の中から、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、ソーシャル・インパクト賞、新人賞、U-18賞を選出した。また、世界40の国と地域から応募された125作品の中から、フェスティバル・プラットフォーム賞を選出し、あわせて、メディア芸術分野に貢献のあった方へ功労賞を贈呈。受賞作品展では、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した。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

本年度は未だ続くコロナ禍への対応を踏襲しつつも、事前予約不要とし、フィジカルに参加できるイベントを増やし、徐々に来場者数をコロナ禍前に戻すことに成功した。

■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

アート部門新人賞受賞作品『Uber Existence』遠隔鑑賞プログラム
AIを活用したAR制作ワークショップ
功労賞・刀根 康尚の作品『AI Deviation』公演
アニメーション部門新人賞受賞作品『骨噛み』の音声ガイドを作ってみよう
など、本フェスティバルらしいユニークなイベントを実施した。



オフィシャルイベント

Rakuten Fashion Week TOKYO

Rakuten
Fashion Week TOKYO
Rakuten

会 期：2023 S/S・A/W
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／(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
公式サイト URL：https://rakutenfashionweektokyo.com/jp/

◆出展社数：

2023 S/Sシーズン 49ブランド
(デジタル：22ブランド フィジカル：27ブランド)
2023 A/Wシーズン 58ブランド
(デジタル：16ブランド フィジカル：42ブランド)

■開催内容

「Rakuten Fashion Week TOKYO」は、(一社)日本ファッション・ウィーク推進機構(以下JFWO)が主催し、毎年2回開催しているファッションの祭典であり、渋谷ヒカリエと表参道ヒルズを公式会場に、その他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。Rakuten Fashion Week TOKYO 2023 S/S・A/Wシーズンでは、パンデミックで培った「デジタルとフィジカルの融合」と「グローバルな発信力の強化」というニューフォーマットをベースに、さらなる発展のため新たなステージに向けて舵を切った。

また2023 S/Sシーズンより「世界に向けた新人デザイナーの登竜門」を通して、今後グローバルにファッション業界で活躍が見込める新しい才能を育成・支援していくことを主旨としたJFWOによるブランド支援プログラムを発足。初代2023S/Sシーズンは「FETICO」がグランプリとして選出され、2023シーズンを通してフィジカルでのショーを実施した。デジタル発表についてはさらなる発展が予想されるデジタル上の表現方法の挑戦へとつなげることで、それぞれの受賞ブランドが次のステージへ前進する機会となることを目指し、JFWOとしても継続的にブランドへの支援をしていく。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

withコロナ時代となってきた2023シーズンでは、引き続きRakuten FWT独自の「新型コロナウイルス感染予防対策マニュアル」の指導、検温・消毒・マスク着用の徹底、公式会場における二酸化炭素濃度検出装置(協力：旭化成㈱)設置、スタッフへの毎日抗原検査を実施。さらに2023S/Sシーズンからは、非接触型招待客・来場者管理システムとして、株式会社GENEROSITYが提供するデジタルインビテーションサービス「WeCALL」を公式会場等に導入。安心・安全なイベント開催に向け様々な対策を引き続き実施してきた。

また2023A/Wシーズンは、政府の発表によりマスクの着用が個人に委ねられた3月13日に開幕。参加ブランドも約7割がフィジカルでの発表となり、コロナ禍での開催による閉塞感から脱却し、開放感とともに一層の東京のファッション・ウィークの存在を世界にアピールすることができた。

■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

その他関連イベント

- ・ TOKYO FASHION AWARD 2023 WINNERS' EVENT
- ・ FASHION PRIZE OF TOKYO 2023 WINNERS' EVENT
- ・ TOKYO CREATIVE SALON 2023 他



CEATEC 2022
(Combined Exhibition of Advanced Technologies)

CEATEC®
TOWARD SOCIETY 5.0

会 期：幕張メッセ会場：2022年10月18日(火)～21日(金) 午前10時～午後5時
 オンライン会場：2022年10月1日(土)～31日(月)
 会 場：幕張メッセ(千葉県千葉市美浜区中瀬2-1)／オンライン <https://www.ceatec.com/2022/>
 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／デジタル庁
 (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／
 駐日アラブ首長国連邦大使館／在日インド大使館／駐日英国大使館 国際通商部／
 カナダ大使館内オンタリオ州政府在日事務所／デンマーク王国大使館／
 在日フランス大使館 貿易投資庁 ビジネスフランス／ポーランド投資・貿易庁 東京オフィス(順不同)
 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 URL：<https://www.ceatec.com>

幕張メッセ会場：総来場者数(参加数)：81,612人
 内訳：(国内入場者数(参加数)：81,048人 海外入場者数(参加数)：564人
 オンライン会場：総来場者数(参加数)：30,307人
 出展社数：562社
 内訳：(国内出展社数：416社 海外出展社数：146社)
 出展参加国と地域数：27の国と地域
 プレス社数：565人

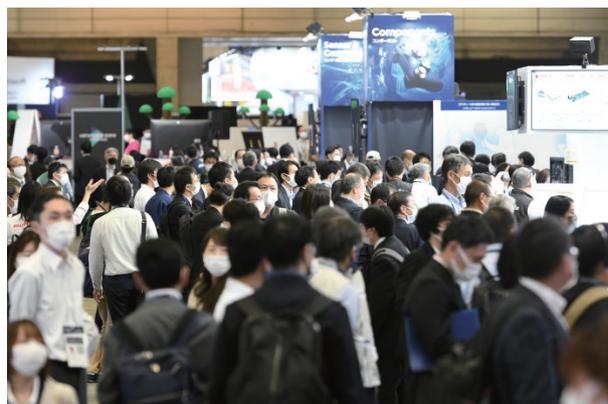
■開催内容

2022年10月18日～21日の4日間にわたって開催された「CEATEC 2022」は、3年ぶりに、幕張メッセでのリアル展示が行われた。連日国内外のオンラインニュース、テレビ、新聞等で発信され、会場には8万人を超える来場者が訪れ、出展各社の展示ブースで説明を聞く来場者の熱心な姿が多く見られた。また、2022年10月1日～31日の1カ月間に渡って、100を超えるコンファレンスをオンラインで配信。延べ3万人以上が聴講した。

幕張メッセでの開催前日の10月17日には、「CEATEC 2022 ANNEX Tokyo」と題して、虎ノ門ヒルズフォーラムにてグリーンデジタル関連セッションや、内閣官房・デジタル田園都市国家構想実現会議事務局との連携による「デジタル田園都市国家構想セッション」を実施した。続けてオープニングセレモニーを実施し、岸田内閣総理大臣からのビデオメッセージを皮切りに、西村経済産業大臣、柘植総務副大臣、河野デジタル大臣、日本経済団体連合会 篠原副会長よりご祝辞を頂戴し、出展者の経営幹部、大使館関係者、官公庁関係者など245名により、参加者同士の懇親を図った。

CEATEC 2022は、2019年までの20年間にわたるリアル会場での開催実績と過去2年間の完全オンラインでの開催ノウハウを組み合わせたCEATEC初のハイブリッド開催として展開。幕張メッセ会場では、感染症対策を行い、安全面に十分考慮した開催とした。

CEATEC 2022の開催趣旨は、「経済発展と社会課題の解決を両立する「Society 5.0」の実現を目指し、あらゆる産業・業種の人と技術・情報が集い、共創によって未来を描く」としており、今回共創の取り組みの一つとして展開された主催者特別展示「パートナーズパーク」には、来場者の大きな関心が集まった。会場では、日本政府が掲げる「デジタル田園都市」をテーマに、国内外の企業がパートナーとして共に展示するブースが数多く参加し、新たな共創が広がる場として展開した。



オフィシャルイベント

CEATEC 2022 (Combined Exhibition of Advanced Technologies)

CEATEC®
TOWARD SOCIETY 5.0

さらに、幕張メッセ会場には6,000名以上の学生が来場し、次世代の人材育成の場としての役割を果たすことに貢献した。一例として、主催者企画「半導体産業人生ゲーム」では、半導体産業の職種、社会貢献度などを多くの次世代来場者が体験し、アンケート回答者の98%が半導体産業に興味を持ったと回答、約半分が半導体産業に就職したい、あるいは選択肢に入りたいと回答した。

次回「CEATEC 2023」は、2023年10月17日（火）から20日（金）の4日間、幕張メッセでの開催を予定し、出展者募集は2023年1月より開始する予定である。

■ 2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・「オンライン会場」と「幕張メッセ会場」とのハイブリッド形式での開催
- ・あらゆる産業・業種のパートナーとともにSociety 5.0の未来社会を体現する共創エリア「パートナーズパーク」を設置

■ 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

- ・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 Japanとの連携セッションなどを多数開催



国際ドラマフェスティバル in TOKYO 2022
(東京ドラマアワード2022)



会 期：2022年10月25日 (火)
 会 場：東京プリンスホテル
 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/
 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：(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 URL：https://www.j-ba.or.jp/drafes/



開会宣言

総来場者数 (参加数)：200人
 (新型コロナウイルス感染拡大防止のため、プレスおよび一部関係者のみ出席)
 プレス社数：40社
 内訳 (国内プレス社数：40社 海外プレス社数：0社)

■開催内容

◆「東京ドラマアワード2022」授賞式

- ・司会：石坂浩二、生野陽子 (フジテレビアナウンサー)
- ・登壇者：菅田将暉、吉高由里子、オダギリジョー、松本若菜、AI、松重豊、満島真之介、嵐莉菜、奥平大兼ほか

●受賞作品

作品賞<連続ドラマ部門>

- グランプリ 『最愛』TBSテレビ
- 優秀賞 『カムカムエヴリバディ』日本放送協会
- 優秀賞 『恋です!〜ヤンキー君と白杖ガール〜』日本テレビ放送網
- 優秀賞 『緊急取調室 第4シーズン』テレビ朝日
- 優秀賞 『シェフは名探偵』テレビ東京
- 優秀賞 『ミステリと言う勿れ』フジテレビジョン
- 優秀賞 『おいハンサム!!』東海テレビ放送

作品賞<単発ドラマ部門>

- グランプリ 『オリバーな犬、(Gosh!!) このヤロウ』日本放送協会
- 優秀賞 『ふたりのウルトラマン』日本放送協会
- 優秀賞 『マイスマールランド』日本放送協会
- 優秀賞 『津田梅子〜お札になった留学生〜』テレビ朝日
- 優秀賞 『孤独のグルメ2021大晦日スペシャル〜激走!絶景絶品・年忘れロードムービー〜』テレビ東京

ローカル・ドラマ賞

- 『この花咲くや』NHK鹿児島放送局

海外作品特別賞

- 『糸が切れてしまった凧』インドネシア
- 『縁起良き時』台湾
- 『1000の星の物語』タイ



司会



フォトセッション



連続ドラマグランプリ『最愛』

■2022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防止のため、授賞式をプレスおよび一部関係者のみ出席のうえ開催。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は、昨年同様、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。



単発ドラマグランプリ
『オリバーな犬、(Gosh!!) このヤロウ』

オフィシャルイベント

第49回 日本賞 教育コンテンツ国際コンクール



会 期：11月1日(火)～4日(金)
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かた
公式サイト URL：https://www.nhk.or.jp/jp-prize

総来場者数(参加数)：2,686人(オンライン参加含む)
出展参加国と地域数：57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。審査をするのは、世界の制作者やジャーナリスト、教育関係者など。

また、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、トークセッションや上映会などのイベントも開催している。

①コンクール

今年の世界57の国と地域から353件の応募があった。作品が扱うテーマは、差し迫った環境危機、いまだに続く難民、貧困問題。そして困難な状況に置かれている子どもについてといった、近年の課題に向き合うものであった。審査はオンラインとリアルでのハイブリッドで行い、授賞式はオンライン開催とした。下記、9本の作品と企画に賞を贈った。

受賞作品：

- ★グランプリ日本賞 ドゥーニャとアレppoのお姫様(カナダ)
- ★幼児向け部門最優秀賞(総務大臣賞) ちいさなトラさん：にわとりにエサをあげよう(デンマーク)
- ★児童向け部門最優秀賞(文部科学大臣賞) ドゥーニャとアレppoのお姫様(カナダ)
- ★青少年向け部門最優秀賞(外務大臣賞) スポットレス(オランダ)
- ★一般向け部門最優秀賞(東京都知事賞) ヤングプラトン(アイルランド、ベルギー、フランス、イギリス)
- ★デジタルメディア部門最優秀賞(経済産業大臣賞) 8K文化財プロジェクト(日本)
- ★特別賞・国際交流基金理事長賞 ルースと大きな岩(ベルギー、フランス、オランダ)
- ★特別賞・ユニセフ賞 霧の中の子どもたち(ベトナム)
- ★企画部門最優秀賞(放送文化基金賞) ティーントーク(エジプト)
- ★企画部門優秀賞(日本ユネスコ協会連盟賞) しずくの物語(バングラデシュ)

②公開イベント・上映会

コンクールの授賞式とあわせて、4日間にわたりハイブリッドで開催。日本語・英語で提供。内容：

- ・「環境」「多様性」「共感」の3つのテーマでの上映会
- ・自殺遺児の子どもを悲しみを扱ったドキュメンタリー作品の上映
- ・絵本作家ヨシタケシンスケをゲストに招いてのトークショー
- ・アメリカ、ドイツ、日本の公共放送の制作者が、最新のデジタルコンテンツを紹介するセッション
- ・歴代の企画部門受賞者に、制作後の反響を聞くセッション
- ・ウクライナの公共放送とオンラインでつなぎ、戦時下の子どもの教育について語るセッション
- ・ユニセフ事務局長と子どもたちの未来について考えるセッション

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

◎本審査委員の招聘

新型コロナウイルスの感染状況に改善が見られたことにより、3年ぶりに本審査委員を東京に招聘。本審査委員は、直接集まった最終審査と授賞式を行っただけでなく、トークセッションや上映会といったイベントにもリアルで参加した。結果、作品についてのより率直で深い議論が可能となり、人と人とのつながりの力を再認識できるイベントとなった。

◎特設サイトの構築

特設サイトを構築したことで、「ファイナリスト作品の視聴」、「イベントへの参加」、「見逃し配信の視聴」を、ワンストップで利用できるようにした。使用者からは、使い勝手と画質の面で高評価をいただいた。



最終審査の様子
コロナ禍で初めて、
本審査委員を東京に招聘



オンライン授賞式



グランプリ受賞作品
『ドゥーニャとアレppoのお姫様』



テーマ別上映会「共感」



ウクライナ公共放送とのトークセッション

Tokyo Docs 2022

TokyoDocs

会 期：2022年11月1日(火)～2日(水)(ピッチイベント)／
3日(木)～15日(火)(個別ミーティング)／18日(金)(受賞式)
会 場：オンライン
主 催：(特非)Tokyo Docs
共 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／東京都／(独)国際交流基金／
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／
(一社)全国地域映像団体協議会(全映協)／
(公社)映像文化製作者連盟(映文連)
対 象：放送関係者、一般、学生
公式サイト URL：<https://tokyodocs.jp/>

総来場者数(参加数)：236人
ピッチ企画・作品数：企画19 作品8
内訳：(国内：企画9 作品6／海外：企画10 作品2)
参加国と地域数：19の国と地域
ディビジョン・メーカー数：60人
内訳：(国内バイヤー：11人 海外バイヤー：49人)
商談件数：251件

■開催内容

Tokyo Docs 2022は12回目を迎え、11月1日から18日の会期でオンライン開催した。2020年から始まり3回目のオンライン開催となる今回は、ピッチイベントから個別商談まで1回のログインで参加できるEventHub社のシステムを採用した。海外からは19か国・地域から49名のゲストがオンラインで参加し、日本とアジアのドキュメンタリー企画19本と、短編作品8本の上映やプレゼンテーションを行った。

1日・2日ではドキュメンタリー番組企画提案とショート・ドキュメンタリーのピッチングを行い、提案映像はトレーラーとプレゼンテーションを合わせたもので企画提案者が事前に収録し、日英字幕付きで配信した。ベルギーのプロデューサーがオンラインでモデレーターを務め、配信会場にいる日本のプロデューサーが運営を行った。会場で参加した提案者はピッチング映像を紹介した後、モデレーターの進行により、国内外のディビジョン・メーカーとの質疑応答という流れで実施した。

企画提案者とディビジョン・メーカーの個別ミーティングは、資金調達に向けた最初の話し合いとなる重要なものであり、オンラインの特性を生かし2週間にわたり実施した。今開催では、11月3日から15日までの期間で251件のミーティングが行われた。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色

海外ゲストに向けて自身の企画や作品を魅力的に訴えるためには、プレゼンターのピッチ力が重要になる。そのために、全てのピッチ提案者を対象にして7月から開催直前まで個別トレーニングを行った。今年は講師を1名増員し3人体制で1企画あたり10時間かけて、ピッチングに必要なノウハウを学んだ。結果、完成したピッチ動画を視聴したゲストからは、提案企画のクオリティーや国際性において高評価をいただいた。

■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

大和証券グループ本社、ヤフーと連携して、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。また、受賞式では、フランスのSunny Side of the Doc、インドのDocedgeKolkataなどの海外ドキュメンタリー祭とも連携し、各イベントへの招待枠の授与も行った。引き続き海外映画祭との連携を強め、日本コンテンツや制作者をより多くのピッチ舞台に立てるような仕組みを構築していきたい。



EventHub ページ



ピッチングの様子



配信会場の様子



ハイブリッド受賞式の様子



ハイブリッド受賞式の様子

オフィシャルイベント

Inter BEE 2022

Broadmedia & Entertainment Inter BEE 2022

会 期：幕張メッセ会場：2022年11月16日（水）～18日（金）
オンライン：2022年11月1日（火）～2022年12月23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
共 催：第59回民放技術報告会／全映協フォーラム 2022 in 幕張
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、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）：26,901人（幕張メッセ会場）
内訳：（国内入場者数（参加数）：26,155人 海外入場者数（参加数）：746人）
総来場者数（参加数）：12,383人（オンライン）
内訳：（国内入場者数（参加数）：12,192人 海外入場者数（参加数）：191人）
出展社数：810社
内訳：（国内出展社数：387社 海外出展社数：423社）
出展参加国と地域数：38の国と地域
プレス社数：186社（幕張メッセ会場） 205社（オンライン）

■開催内容

今回で58回目の開催となるInter BEEは、「コンテンツ」を中核とし、コンテンツを「つくる（制作）」、「おくる（伝送）」、「うける（体験）」の全てを網羅したメディア総合イベントとして、幕張メッセでの展開を中心に、オンラインと連動した開催となった。

オンライン会場では、出展各社による展示製品／サービスの紹介や映像配信とともに、オープニング&キーノート、各種プレセッションなどを配信し、幕張メッセ会場の会期終了後は、アーカイブデータ配信期間とした。

本年の出展者数は810社／団体（うち海外37カ国・地域／423社）、幕張メッセ会場の登録来場者数は26,901名、11月1日～12月23日にオンライン会場の登録来訪者数は12,383名と総来場者数はおよそ40,000名の開催規模となった。

幕張メッセ会場の特別企画では、基調講演をはじめ、特別講演や企画セッションなどを実施。国際会議場で開催された「INTER BEE FORUM」では、世界のメディアにおける最新キーワード「コネクテッドTV」と「FAST（無料広告型リニア配信サービス）」をテーマとした「INTER BEE CONNECTED基調講演」を含む計5つの特別企画基調講演を行った。

また、国内最大のSRスピーカー試聴イベントとして、音響関連業界のみならず幅広くメディア・エンターテインメント業界から支持されてきた「INTER BEE EXPERIENCE X-Speaker（SRスピーカー体験デモ）」が、2年間の休止を経て3年ぶりに幕張メッセ・イベントホールにて開催され、大きな賑わいを見せた。

その他の特別企画において、「INTER BEE CONNECTED」では、先進テクノロジーから放送コンテンツの次の可能性を発信し、新たな進化に向けた提案や放送と新しいビジネスの互いの価値が発見できる場として展開した。

「INTER BEE IGNITION × DCEXPO」では、本年よりデジタルコンテンツEXPOと融合し、先進映像技術や先端コンテンツ制作技術を広く発信。「INTER BEE CREATIVE」では、インカメラVFXを中心としたバーチャルプロダクションをトピックにして、関連機材を展示している出展ブースの紹介やピッチプレゼンを実施。「INTER BEE IP PAVILION」では、過去最多の関連メーカー・ベンダー40社が参加協力し、放送局の主要な設備がIP接続されたMOC（メディアオペレーションセンター）をイメージして展開した。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

「デジタルコンテンツEXPO」を融合させた特別企画『INTER BEE IGNITION × DCEXPO』の実施

■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

第59回民放技術報告会
全映協フォーラム 2022 in 幕張



エントランス



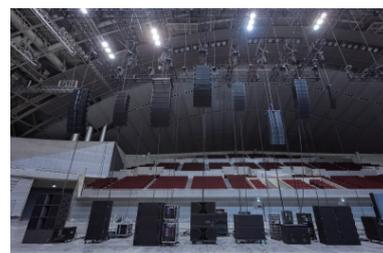
展示会場鳥瞰（一部）



INTER BEE FORUM 会場風景



企画セッションオープンステージ



SR スピーカー体験デモ

INTER BEE IGNITION × DCEXPO

INTER BEE IGNITION × DCEXPO

会 期：幕張メッセ会場：11月16日（水）～18日（金）
 オンライン会場：11月1日（火）～12月23日（金）

会 場：幕張メッセ、オンライン

Inter BEE 主催：（一社）電子情報技術産業協会

Inter BEE 運営：（一社）日本エレクトロニクスショー協会

INTER BEE IGNITION × DCEXPO 共同運営：（一財）デジタルコンテンツ協会

対 象：XR（VR/AR）、CG、3D 映像/音響、人工知能（AI）、メタバース、ブロックチェーン、超臨場感映像、プロジェクションマッピング、ドローン、ロボティクス、インタラクティブシステム、モーションシステム、メディアアート、その他先進映像表現技術、4K/8K プロジェクタ、デジタルサイネージ、ライブエンターテインメントテクノロジー、空間演出、演出用特機、照明システム、ビッグデータ、クラウド、IoT、その他表現・体験技術

公式サイト URL：<https://www.inter-bee.com/ja/forexhibitors/conference/ignition/>

出展社数：26 社

内 訳：（国内出展社数：24 社 海外出展社数：2 社）

出展参加国と地域数：2 つの国と地域

■開催内容

デジタルコンテンツ EXPO（DCEXPO）は、先端技術とコンテンツをテーマにした国際イベントとして、コンテンツ産業のイノベーションの促進に貢献し、INTER BEE IGNITION は、拡張するメディアとエンターテインメント世界における先進映像表現技術の可能性を発信してきた。コンテンツ産業とエンターテインメント産業におけるイノベーション & ビジネスの最前線への進化を目指し、日本の先進映像技術や先端コンテンツ技術をより広く発信するため、2022年、DCEXPO と INTER BEE IGNITION は融合し、「INTER BEE IGNITION × DCEXPO」として実施した。幕張メッセでの技術の体験展示やステージイベント、VR 体験のほか、テーマに沿ったコンファレンスをオンラインや幕張メッセ国際会議場で開催し、国内外の登壇者が最新の情報を発信した。

■2022 年度の新規取り組みとその成果・特色など

INTER BEE IGNITION × DCEXPO 基調講演では、2025 大阪・関西万博をテーマに、アスキー総合研究所の遠藤諭氏（モデレータ）、テーマ事業プロデューサーとして「いのちを磨く」というテーマを担当する落合陽一氏、会場運営プロデューサーの石川勝氏により、万博の歴史を振り返りつつ、先進的な映像表現等、未来を作る新しいテクノロジーへの期待が語られた。また企画セッションでは、ボリュメトリックキャプチャ、メタバース、Web3、XR などによる、先進コンテンツ技術やヴィジュアルテクノロジーの視点でこれからの社会とビジネスを考えるセッションが多く実施された。またプレセッションでは、英語によるピッチに対し有識者がコメントや審査をする「DCEXPO 企画：TechBiz ピッチバトル」や、革新的な先端コンテンツ技術を発掘、表彰する「Innovative Technologies」の採択者、審査委員によるトークパネルも行われた。

幕張メッセの展示会場では、XR コンテンツ制作やメタバース関連企業等、10 ブースの展示に加えて、DCEXPO の「Innovative Technologies 2022」8 ブース、「TechBiz：Technology Business Acceleration Program」8 ブースの展示が行われた。ステージイベントでは、恒例の「先進映像協会ルミエール・ジャパン・アワード2022 表彰式」のほか、出展者のデモンストレーションを実施。スタートアップによる、AI 技術を活用したオンライン・ダンスレッスンサービスのデモンストレーションも注目を集めた。また企画イベントとして「EXPLORE NEW REALITIES（VR コンテンツ体験コーナー）」が設置され、HMD によるメタバースと先進 VR が体験できるなど、3 日間に渡って多くの来場者に新しいテクノロジーを紹介した。



オフィシャルイベント

第10回ロボット大賞



会 期：2022年10月19日（水）～21日（金）
会 場：東京ビッグサイト
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
後 援：ビジネス関係者、一般
公式サイト URL：https://www.robotaward.jp/

受賞者数：15案件

■開催内容

◆ロボット大賞とは

情報技術、エレクトロニクス、機械工学、素材技術など我が国産業の強みと言える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、我が国に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（以下、「ロボット等」という。）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。

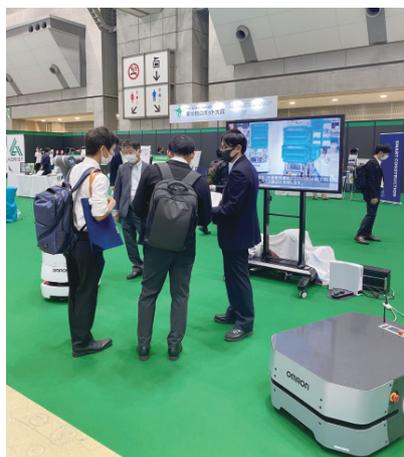
◆第10回ロボット大賞

本年度のロボット大賞は、全112件の応募の中から13件と、第10回を記念して、第1回～第9回までの受賞案件の中から、大きな社会的インパクトを与え、業界の変革につながったロボット等について2件が記念特別賞に選出され、全15案件が表彰された。

新型コロナウイルス感染症拡大の影響で前回は個別授与のみとなったが、今回は2022年10月19日（水）に東京ビッグサイトにて表彰式と受賞者による合同展示（～21日（金）まで）を実施し、多くの来場者に受賞ロボットを認知してもらうことができた。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

第10回を記念して、第1回～第9回までの受賞案件の中から、大きな社会的インパクトを与え、業界の変革につながったロボット等について2件が選出され、記念特別賞を授与した。



東京アニメアワードフェスティバル2023



会 期：2023年3月10日(金)～13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／新文芸坐／
 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／東京建物 Brillia HALL パークプラザ／としま区民センター／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)／三鷹の森ジブリ美術館／
 新千歳空港国際アニメーション映画祭／(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／ユニフランス
 後 援：(独)国際交流基金／日本アニメーション学会／日本アニメーション協会／日本映像学会／(独)日本貿易振興機構／
 (公社)日本漫画家協会／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)：17,530人
 ※イベント・オンライン視聴者含む

■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とした「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。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・3年ぶりに海外からのゲストを招待できるようになり、海外審査員も招待しオフラインでの上映鑑賞と審査会を行った。
- ・新しい試みとして、コンペティション部門のノミネート作品制作者を中心とする、参加クリエイターに登壇して頂く、「トーク&トーク」を実施した。同プログラムの様子はオンラインでの生配信も行い、現在はアーカイブ化している。



オープニングセレモニー



コンペティション部門 短編アニメーション「スロット2」上映

オフィシャルイベント

東京アニメアワードフェスティバル2023

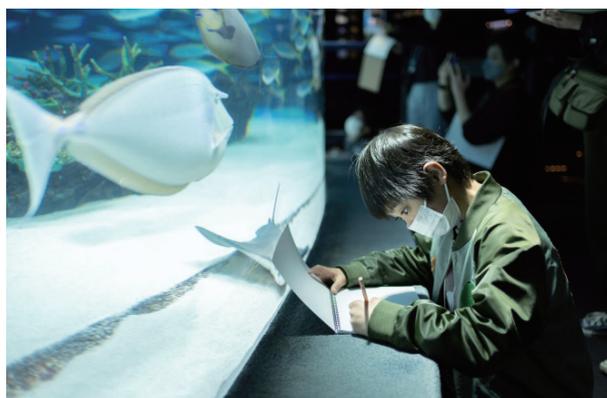


■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例、件数・成果

- ・「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。
- ・「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draft会議」との連携企画として特別プログラムを行った。
- ・「Dolby Japan(株)」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/>)
- ・新千歳空港国際アニメーション映画祭より、コンペティション部門の作品への字幕協力を頂いた。
- ・ユニフランスより、コンペティション部門の作品への字幕提供を頂いた。
- ・三鷹の森ジブリ美術館より、上映作品の映像提供を頂いた。



トーク&トーク



こどもワークショップ アニメ水族館



ドワーフ 20周年記念 コマ撮りフェスティバル



授賞式

4-iii コ・フェスタ2022 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 16 イベントが認定された。そのうち国内は 13 イベント（1 イベントは中止）、海外は 3 イベントだった。

-
- 1 第44回ぴあフィルムフェスティバル2022

 - 2 京都国際マンガ・アニメフェア2022

 - 3 SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2022

 - 4 第38回ATP賞テレビグランプリ

 - 5 第47回湯布院映画祭

 - 6 きものサローネ2022

 - 7 第18回吉祥寺アニメーション映画祭

 - 8 NoMaps2022

 - 9 第14回京都ヒストリカ国際映画祭

 - 10 MPTE AWARDS 2022 第75回表彰式

 - 11 映文連 国際短編映像祭「映文連アワード2022」

 - 12 アジア国際子ども映画祭（開催中止）

 - 13 ヨコハマ・フットボール映画祭2022

海外パートナーイベント

-
- 1 HYPER JAPAN Festival 2022

 - 2 バンコク日本博2022

 - 3 Anime Festival Asia 2022 (AFA2022)

パートナーイベント

第44回ぴあフィルムフェスティバル2022



会 期：2022年9月10日（土）～25日（日） オンライン配信は10月31日（月）まで
会 場：国立映画アーカイブ
主 催：（一社）PFF／（独）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
後 援：（特非）映像産業振興機構／（協組）日本映画監督協会
対 象：一般
公式サイト URL：https://pff.jp/44th/

総来場者数（参加数）：7,771人／前年比116%
（リアル参加：4,590人／前年比124%、オンライン視聴：3,181人*過去最高／前年比107%）
プレス社数：新聞社：11／通信社：1／雑誌：3／WEB：230／ラジオ：1／テレビ：2

■開催内容

●PFFアワード2022

全国から応募された自主映画520本の中から選ばれた入選作品16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『J005311』ほか各賞を発表、7作品が受賞した。最終審査員：菊地健雄（映画監督）、玉川奈々福（浪曲師）、とよた真帆（俳優）、三島有紀子（映画監督）、光石研（俳優）



国立映画アーカイブのロビー

●ようこそ、はじめてのパズリーニ体験へ

映画監督、詩人、小説家、劇作家、画家など、多彩な顔を持つイタリアの巨匠ピエール・パオロ・パズリーニの生誕100年を記念し、長編15本と短編3本を大特集。イタリア文化会館の協力を得て、『イタリア式奇想曲』『愛と怒り』『アフリカのオレスティアのための覚書』の長編3本と短編3本の日本未公開作品も上映した。



PFFアワード受賞監督と審査員

●青山真治監督特集

2022年3月に57歳で急逝した青山真治監督の初期作品『WiLD LiFe』『月の砂漠』『私立探偵濱マイク 名前の無い森』『赤ずきん』『路地へ 中上健次の残したフィルム』を上映し、監督夫人のとよた真帆、俳優の豊原功補、斉藤洋一郎をはじめとする青山組常連のスタッフがトークショーで貴重な体験談を披露。青山監督の凄さを再発見する企画となった。

●PFFスペシャル映画講座

「人生を変えた映画がある」というテーマで、『海辺の彼女たち』の藤元明緒監督と配給会社gnome代表の村田悦子が『動くな、死ね、甦れ!』について語る講座と、『PLAN75』の早川千絵監督、プロデューサーの水野詠子、ジェイソン・グレイが「日本に少ない、短編映画を長編にする試み」について語る講座を実施。



とよた真帆氏のトーク

●第26回PFFスカラシップ作品『すべての夜を思いだす』完成披露

『私たちの家』で2017年PFFアワードグランプリを受賞した、清原惟監督による長編劇場デビュー作『すべての夜を思いだす』をお披露目上映。清原惟監督のほか、出演の大場みなみ、見上愛、内田紅甘がトークショーを行った。

●映画音楽シリーズ「ブラック&ブラック」

2019年から続く、ピーター・バラカンの解説で楽しむ音楽映画シリーズ第7弾。今年は日本未公開の『ザ・ビッグ・ビート：ファッツ・ドミノとロックンロールの誕生』を、トーク付きで上映した。



「すべての夜を思いだす」の清原監督と出演者

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

2020年以降、メイン企画である自主映画コンペティション「PFFアワード」のオンライン配信を強化。今年もU-NEXTとDOKUSO映画館で配信を行った。総視聴者数は3,181名となり、過去最高を記録することができた。

特集「ようこそ、はじめてのパズリーニ体験へ」では、往年の名作を若い世代にアピールすべくプロモーションを実施。結果、年配の映画ファンに加えて若者も多く来場して、全16プログラム中8プログラムが完売、チケットの平均売行率も92%に達した。

■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

- ①「第35回東京国際映画祭」との提携企画として、「PFFアワード2022」グランプリ作品『J005311』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「スカパー!番組配信」にて、2022年12月～2023年1月にグランプリ受賞作『J005311』をはじめとする「PFFアワード2022」入選作15本を配信した。



ピーター・バラカン氏のトーク

京都国際マンガ・アニメフェア2022



会 期：2022年9月17日(土)・18日(日)
 会 場：京都市勧業館みやこめっせ、ロームシアター京都ほか
 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
 後 援：経済産業省
 対 象：マンガ・アニメに関する企業・団体など
 公式サイト URL：<https://kyomaf.kyoto/>

- ◆総来場者数(参加数)：416,376人(うちオンライン参加者数:384,263人)
- ◆出展社数：62社
 内訳(国内出展社数：62社 海外出展社数：0社)
- ◆プレス社数：32社
 内訳(国内プレス社数：31社 海外プレス社数：1社)



■開催内容

京都国際マンガ・アニメフェア(以下、「京まふ」という。)は、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、若年層をはじめとした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である。11回目の今回は、「NEXT京まふ」をキーワードに、「京都を日本のコンテンツの第二の拠点へ」、「web3.0時代を見据えた次世代クリエイターの育成・連携」、「コンテンツ産業をより身近へ」の3つの視点に注目して実施した。

新型コロナウイルス感染症対策については、コロナ禍での厳しい制限を設けて実施した過去2年の経験を活かし、必要な感染症対策を講じたうえで開催した。

みやこめっせ会場では、出展者数が大幅に増加し、62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いた。また、今年度はNFTやメタバースといった最新技術を活用した企業の出展もあり、新たな客層の開拓を図った。

クリエイター育成施策として、マンガ出版社の編集部等を京都に招き、マンガ家志望者が自分の作品を持ち込むことができる「マンガ出張編集部」は、コロナ禍以前は連動企画として京まふ会場内で実施していたが、感染症対策の観点から今年度は11月に京都国際マンガミュージアムで実施し、41編集部、121人に参加いただいた。「京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム」についても開催時期と場所を変更し、令和5年2月にワコールスタディーホール京都で開催し、19企業、531人に参加いただいた。

産業振興の面では、8社と連携し、計144種類のアニメコラボ商品の開発を行った(昨年度：21社188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」の開催や、京都アニものづくりアワード参加企業、市内企業及び行政関係者の交流会を実施するなどコンテンツビジネスの活性化にも取り組んだ。

3年ぶりにほとんど通常に近い規模で開催し、多くの方々に楽しんでいただけたが、日本のマンガ・アニメ・ゲームといったコンテンツ産業は海外でも人気のある作品が多いことや、インバウンドが再開し京都への外国人観光客が増加していることを踏まえ、来年度以降は国際的な取組を模索し、さらに多くの方々に楽しんでいただけるイベントとしたい。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

本年は、「京まふデジタルスタンプラリー抽選会」を実施した。ここ数年、新型コロナウイルス感染症対策のため、会場内での新たな取組を実施できていなかったが、出展者15企業・団体の参加協力のもとに実施。各ブースに設置された二次元コードを読み取り、7つのスタンプを貯めると抽選会に参加できる仕組みとした。抽選会の賞品には、出展作品の声優のサイン入りポスター



パートナーイベント

京都国際マンガ・アニメフェア2022



やグッズに併せ、京都市の伝統工芸品をクラフト賞とした。結果、2日間で1,563名の来場者に参加いただき、京まふの新たな楽しみ方を提供できた。本取組は、多くのブースに足を運んでいただくきっかけにもなった。

また、京都市のメタバース空間「京都館PLUS X」をオンライン会場として活用し、国内外に向けてメタバースならではの展示や体験を提供した。特に、今回若手クリエイターを活用して作成した京まふメインビジュアルを、NFT化して数量限定で販売した取組は、最新技術を活用した新たな取組として注目を浴びた。

さらに、学生連携企画としてライブアートバトル「LIMITED20」を開催。20分の制限時間のなかで課されたテーマを元に、アーティスト2人が作品を制作するバトル形式のエンターテインメントで、事前準備から当日運営まで全てを学生が中心になって運営し、民間企業のスポンサーが入る等、産官学連携の取組として実施した。

■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

- ・マンガ・アニメ作品と京都企業8社とのコラボ商品を新たに144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「京都アニメのづくりアワード」の開催。計157点の応募があり、グランプリ1点を含む、計23点が表彰された。



SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2022

SKIPシティ国際
Dシネマ映画祭2022
SKIP CITY INTERNATIONAL D-Cinema FESTIVAL 2022

会 期：(スクリーン上映)2022年7月16日(土)～24日(日)、(オンライン配信)2022年7月21日(木)～27日(水)
 会 場：SKIPシティ映像ホール/多目的ホールほか(埼玉県川口市)
 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)日本映画製作者連盟/(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/
 ウルグアイ東方共和国大使館/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/在日フランス大使館/アンスティチュ・フランセ日本/ボリビア多民族国大使館/
 駐日マダガスカル共和国大使館/ヨルダン・ハシェミット王国大使館/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

総来場者数(参加数)：4,227人(スクリーン上映)、4,314回(オンライン配信)
 出展参加国と地域数：99の国と地域
 プレス社数：70社

■開催内容

若手映像クリエイターの登竜門として回を重ね、2022年、第19回を迎えたSKIPシティ国際Dシネマ映画祭は、3年ぶりのスクリーン上映と、オンライン配信を併用した初のハイブリッド開催となり、本映画祭で3年連続受賞を果たした磯部鉄平監督の『世界の始まりはいつも君と』のオープニング上映で幕を開けた。

特集企画「ウクライナに寄せて」では、過去の本映画祭で上映したウクライナ作品『この雨は止まない』と『ラブ・ミー』をチャリティ上映。いずれも日本では劇場未公開作品であり、貴重な上映機会となった。

「What's New～飛翔する監督たち～」と題した特集では、過去の本映画祭にノミネートした監督たちの最新作をワールド・プレミアで紹介。オープニング作品『世界の始まりはいつも君と』に加え、2021年の国内コンペティション長編部門で優秀作品賞と観客賞をW受賞した菅野孝幸監督の『断捨離パラダイス』、2019年の同部門にノミネートした真田幹也監督の『ミドリムシの姫』を上映した。

コンペティション部門では、99の国と地域から応募された合計935作品の中から厳選し、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本をノミネート。国際コンペティションの審査委員長には寺島しのぶ(女優)、国内コンペティションの審査委員長には芦澤明子(撮影)を迎え、クロージング・セレモニーで各賞の発表・授与を行った。

国際コンペティションでは、『揺れるとき(Softie)』(サミュエル・セイス監督/フランス)が最優秀作品賞(グランプリ)に輝いた。監督賞は『マグネティック・ビート(Magnetic Beats)』(ヴァンサン・マエル・カルドナ監督/フランス、ドイツ)、審査員特別賞は『UTAMA～私たちの家～(Utama)』(アレハンドロ・ロアイサ・グリシ監督/ボリビア、ウルグアイ、フランス)、観客賞は『彼女の生きる道(Her Way)』(セシル・デュクロック監督/フランス)が受賞した。

国内コンペティションでは、長編部門で『ダブル・ライフ』(余園園監督/日本、中国)、短編部門で『サカナ島胃袋三腸目』(若林萌監督/日本)が優秀作品賞を受賞し、観客賞には長編部門で『ヴァタ～箱あるいは体～』(亀井岳監督/日本、マダガスカル)、短編部門で『ストレージマン』(萬野達郎監督/日本)が選ばれた。また全ての日本作品を対象に今後の長編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『Journey』(霧生笙吾監督/日本)が選出された。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

スクリーン上映とオンライン配信を併用したハイブリッド開催として、双方の利点を生かし、スクリーン上映では上映に合わせゲストによるQ&Aセッションなどのイベントを開催。オンライン配信ではコンペティション部門のノミネート作品24本とチャリティ上映「ウクライナに寄せて」の2本を期間中いつでも見られる環境で配信した。アンケート結果ではスクリーン上映、オンライン配信ともに満足度が8割を超える好評をいただいた。さらにオンライン配信では40都道府県からのアクセスがあり、開催地以外の映画ファンや映画業界関係者にも参加していただくことができた。

■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

第35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受賞作品『ダブル・ライフ』を上映。監督・出演者とのQ&Aセッションも実施した。



第38回ATP賞テレビグランプリ



会 期：2022年7月12日(火)
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)：200人
プレス社数：14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。2022年度の『第38回ATP賞テレビグランプリ』は、7月12日(火)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176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、ETV特集「玉砕」の島を生きて～テニアン島 日本人移民の記録～(グループ現代、NHKエンタープライズ/NHK Eテレ)に輝いた。新人賞の応募総数は15名。優秀新人賞6名の中から、会員社の投票によって竹内みなみ(TBSスパークル)ザ・ノンフィクション「山奥ニートの結婚」(フジテレビ)が選ばれた。

各部門の応募数

ドラマ 39 情報・バラエティ 47 ドキュメンタリー 75 新人賞 15 合計 176

主な受賞作品

【最優秀賞】

ドキュメンタリー部門

ETV特集「玉砕」の島を生きて～テニアン島 日本人移民の記録～
(グループ現代、NHKエンタープライズ/NHK Eテレ)

情報・バラエティ部門

ヤギと大悟(シオン/テレビ東京)

ドラマ部門

金曜ドラマ 最愛(TBSスパークル/TBS)

【優秀新人賞】

加藤 涼(クリーク・アンド・リバー社)

NNNドキュメント21 みのだん～夢・コロナ・青春 大阪・強豪ダンス部の1年～
(読売テレビ)

真壁 優仁(ネツゲン)

ザ・ノンフィクション 母と息子の優しいごはん(フジテレビ)

三本 千晶(テレパック)

連続ドラマW 正体(WOWOW)

澤田 和平(共同テレビジョン)

経験は知識に勝るのか!?クイズ!カズ&宇治原をぶっ飛ばせ
(関西テレビ 関西ローカル)

竹内 みなみ(TBSスパークル)

ザ・ノンフィクション 山奥ニートの結婚(フジテレビ)

山本 あづる(東阪企画)

スペシャルドラマ 禍話(朝日放送テレビ)

【総務大臣賞】

特集番組 明鏡止水～武のKAMIWAZA～ 五の巻 弓馬の道・居合
(NHKエデュケーショナル/NHK BSプレミアム)

【特別賞】

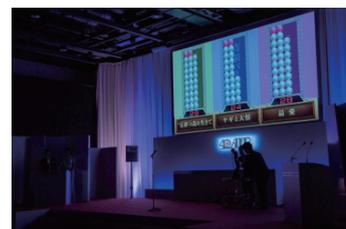
中尾 幸男(ATP第7代理事長/株C.A.L元社長)

■2022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。
アーカイブ視聴回数：延べ457回。



グランプリ贈賞



グランプリ投票



最優秀新人賞 受賞者



ATP 賞受賞式の様子

第47回湯布院映画祭



会 期：2022年8月25日（木）～28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）：延べ2,200人
 内訳：（国内入場者数（参加数）：延べ2,200人 海外入場者数（参加数）：0人）

■開催内容

第47回湯布院映画祭は、一昨年コロナ禍で実現しなかった、日本映画界の名女優である、原田美枝子の特集を企画した。高校生の時に『恋は緑の風の中』で鮮烈なデビューを果たし、その後『大地の子守歌』や『青春の殺人者』などで若手の演技派として注目され、10代でキネマ旬報主演女優賞を受取、さらに高まる映画への情熱からプロデューサー・脚本・主演をつとめた『ミスター・ミス・ミス・ロンリー』を発表するなど、その活躍は女優だけに留まらない。その後も『乱』や『愛を乞うひと』等に出演し、彼女の出演作がそのまま日本映画界の歴史と言っても過言でない、その女優人生を検証し、役に憑依すると言われる彼女の演技の本質が関係者の証言と共に明らかになった。さらに、増村保造、長谷川和彦、神代辰巳、工藤栄一、深作欣二、黒澤明、平山秀幸などの名匠、巨匠のもとで演技力を培い、勝新太郎や萩原健一、松田優作との出会いで女優としての覚悟を決めるまでに至った経緯について詳細な話が聞けた。また、彼女が主演として活躍した70年代から90年代と現在とでは何が変わり、何が変わっていないのか、今後の日本映画の在り方についても厳しく鋭い発言があった。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

由布市湯布院町庁舎建て替えにより、新庁舎で2回目の湯布院映画祭を開催することになるが、新しい市民のコミュニティーの場に湯布院映画祭がいかに関わりを受け入れられるか、試金石の年となるとともに今後の湯布院映画祭の動向を左右する、という事を意識し、地元の人達との協働を念頭に運営を進め、映画ファンだけではなく、地元の人を巻き込むようなプログラムやゲストの人選を考慮した。上記を念頭に置いて、パーティーを含めて通常開催した結果、参加者やゲストを含め、湯布院町内からも歓迎された。



『原田美枝子特集』シンポジウム①



『原田美枝子特集』シンポジウム②



『とら男』シンポジウム



『手』舞台挨拶



『夜明けまでバス停で』シンポジウム



『夜明けまでバス停で』舞台挨拶

パートナーイベント

きものサローネ2022



会 期：2022年11月5日(土)・6日(日)

会 場：東京国際フォーラムホールE1

主 催：きものサローネ2022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／西陣織工業組合／名古屋織物卸商業組合／博多織工業組合／丹後織物工業組合／本場大島紬織物協同組合

対 象：一般来場者・業界関係者

公式サイト URL：<https://www.2022-stg.kimono-salone.com/>

総来場者数(参加数)：9,000人

出展社数：143社

■開催内容

◆きものマルシェ

- ・全国の産地、問屋、小売店、各種団体など143社の企業・団体が出展し、最新のきものファッションを提案した。

◆ステージイベント

- ・特設ステージを設置。トーク、講座、伝統芸能などミニイベントを開催した。

◆特別企画

- ・ワークショップ他。染め、織り、組み、お手入れから着付、髪結いまで体験できた。

◆学生きもの優秀作品展(学生デザイン作品発表会)

- ・次世代を担う学生が製作・発表された優秀和装作品を一堂に会してご供覧いただいた。

※全国の大学・専門学校、約10校から発表作品をご出品いただいた。

◆TOKYO KIMONO COLLECTION【今年は別会場】11/6(日)(きものファッションショー)

TKC(東京きものコレクション)を4ステージ開催した。

参加メゾン…JOTARO SAITO・室華風・青野保夫・篠屋卯兵衛。

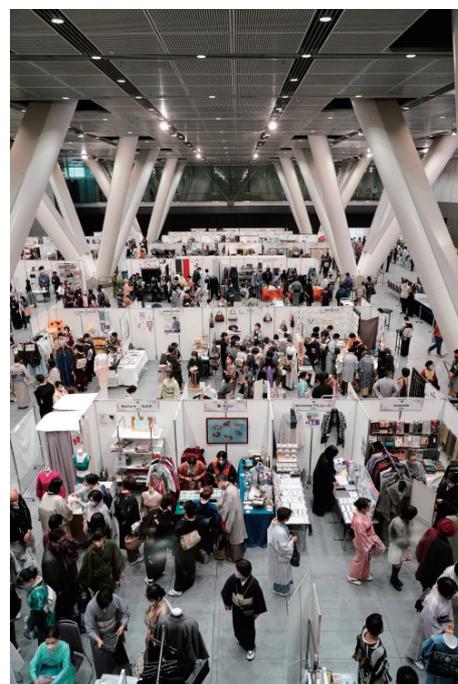
■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

今年掲げるテーマは「アタラシイ」に逢いにいく。

- ・アタラシイ「もの」に逢いにいく。
- ・アタラシイ「こと」に逢いにいく。
- ・アタラシイ「わたし」に逢いにいく。

アタラシイ「きものサローネ」に逢いにいく。

出展者のブースやHPでもアタラシイ作品をPR。来場者の方々にもアタラシイものに触れて頂いたと思う。



第18回吉祥寺アニメーション映画祭

会 期：2023年2月23日（木・祝）～26日（日）
 会 場：武蔵野公会堂
 主 催：吉祥寺活性化協議会／吉祥寺アニメーション映画祭実行委員会
 後 援：武蔵野市／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 URL：https://www.kichifes.jp/animation/

総来場者数（参加数）：延べ980人
 内 訳：（国内入場者数（参加数）：980人 海外入場者数（参加数）：0人）

■開催内容

- 「未来少年コナン」特集上映・トークショー＆ワークショップ 令和5年2月23日（木・祝）
 「未来少年コナン」のTV版オリジナル第1話～第3話とセレクトした3話の上映。野中晋輔氏（スタジオジブリ）×氷川竜介氏（明治大学大学院特任教授）によるトークショー。 入場者 370人
 ・ワークショップ「タブレットで驚き盤を作ろう！」 参加者10組 20人
- 石田祐康監督「雨を告げる漂流団地」スペシャル上映＆トークショー 令和5年2月24日（金）
 「雨を告げる漂流団地」（2022年、120分）の上映と石田祐康監督（第7回本映画祭優秀賞受賞監督）×津堅信之氏（アニメーション史研究家）によるトークショー。 入場者 95人
- 特集上映＆ワークショップ 令和5年2月25日（土）
 - ・「PUI PUI モルカー」セレクション上映
 - ・本映画祭ストップモーション歴代受賞作品特集上映
 「Blink in the Desert」「COMET」「ネギはからだにいい」など、数々の名作を生んだ近年のストップモーション歴代受賞作品を上映。
 - ・中村誠監督×ストップモーション歴代作家トーク＋セレクション上映
 中村誠氏×見里朝希氏×副島しのぶ氏×イトウアツヨシ氏×吉田ゼロウ氏のトークショー
 本映画祭審査員でもある中村誠監督と本映画祭歴代の受賞監督を迎えて、最も影響を受けたストップモーション作品（「Lucia」、「Luis」、「ブクラポッタと森の時間」、「感傷の沈殿」、「ナニとナッタ」）の上映を交えながらストップモーションアニメーションの魅力について語る。
 入場者 247人
 - ・ワークショップ「コマ撮りで立体アニメを作ろう！」 参加者 51組 103人
- 吉祥寺アニメーション映画祭 本選・表彰式 令和5年2月26日（日）
 応募総数77作品の中から12作品がノミネート。ノミネート作品の上映、審査、表彰式。竹熊健太郎審査委員長のほか、吉祥寺周辺のアニメ制作会社が審査。今年はスペシャルゲストに安彦良和監督も登場。 入場者 145人
 審査委員長：竹熊健太郎
 審査員：津堅信之、青木純、白石慶子、中村誠、森本晃司（ゲスト審査員）
 各賞受賞者／作品名：

【グランプリ】	全	振圭／『喪失の家』
【優秀賞】	魏	蔓／『I remember』
【ギャグアニメ賞】	該当なし	
【ストップモーション・アニメーション賞】	村田	朋泰／『春になったら～こぐまのユーゴ物語』
【審査員特別賞】	木原	正天／『ときめく良太』
【審査員特別賞】	池田	夏乃／『はなくそうるめいと』
【スタジオ4℃賞】	全	振圭／『喪失の家』
【コアミックス賞】	熱田	彩那／『いぬ、ストリートピアノ』
【プロダクション・アイジー賞】	全	振圭／『喪失の家』
【ジブリ美術館賞】	西原	美彩／『鬼、布と塩』

■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

- ①令和5年2月17日（金）～26日（日） 武蔵野市立吉祥寺図書館 「未来の巨匠がここに！」
 デジタルサイネージによる前年度入賞作品上映
- ②令和5年2月16日（木）～26日（日） アトレ吉祥寺地下B1ゆらぎの広場にて第18回吉祥寺アニメーション映画祭のパネル展示



NoMaps2022

NoMaps

会 期：メイン会期 2022年10月19日(水)～23日(日)
会 場：札幌市中心部会場で実施(一部オンライン配信も実施)
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、一般市民
公式サイト：ウェブサイト <https://no-maps.jp>

総事業数 82事業 参加者総数 リアルイベント来場者数 30,512人 オンライン配信ライブ視聴者数 7,535人
【Conference】 60セッション、来場者 1,519人、ライブ視聴者数 7,535人
【Exhibition】 5事業、来場者数 15,341人
【Event】 7事業、来場者 15,438人
【Meet-up】 8事業、来場者 1,555人
【Experiment】 2事業、2,053人

■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。

2022年度は、社会的情勢の変化を鑑み、改めて“まちなか同時多発フェス”をキーワードとして掲げて企画。多数の企業・団体等と新たに連携しながら、札幌中心部でのジャンルや形態に囚われない複合型フェスティバルとして、3年ぶりにリアルイベントを全面に打ち出しつつ、コロナ禍で培ったオンライン配信ノウハウなども併用してのハイブリッドイベントとして開催した。

〈会議 (Conference)〉

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。新型コロナウイルス感染症対策としてオンライン配信をメインとし、会場での聴講は人数を抑えた形でのハイブリッド形式を主軸として展開しましたが、ゲストの多くを招聘しリアルでの交流につなげた。

〈展示 (Exhibition)〉

2019年以来となるチ・カ・ホでの体験展示を再開。“キタミライ祭”として「サイバーボッチャS」などの体験展示、ロボコン/ロケットの世界大会出場学生チームの機体展示などを行った。SCARTSではAR合気道体験展示などを展開。また「魔改造の夜展」(NHK札幌放送局)、「観光・ホテル・外食産業展 HOKKAIDO2022」(アクセスサッポロ)、「Message Tree」(さっぽろテレビ塔)がNoMaps時期に合わせて開催。

〈興行 (Event)〉

「札幌ランタンナイト」「ちょっとだけ短くなったロングテーブルダイニング」などの大型イベントを連携事業として組み込み、チ・カ・ホでもVR体験イベントやアカペラストージなどを展開して、NoMapsを盛り上げた。また、札幌短編映画祭の関連プロジェクトとして、呼気からアルコールが検出されないと入場できない「酔っ払いプログラム」を開催し好評を博した。

〈交流 (Meet-up)〉

2年間のオンライン交流を経て、NoMaps2022では久しぶりとなるリアルミートアップを連日開催。分野、年代、地域など属性の異なる人たちが集い、未来を見据えて語り合うシーンに溢れ、「新しい社会を創ろうとする人たちのベースキャンプ」を標榜するNoMapsらしいミートアップとなった。また、カンファレンス会場に併設したオープンラウンジでも日中から多くの人の交流が生まれた。



NoMaps2022

NoMaps

〈実験 (Experiment)〉

道庁南エリアのエリアマネジメントの一環として、新しい働き方を模索する実証実験「おそとワーク」や、大通公園をフィールドとして、中高生やクリエイターが新しい利活用について考え、実験する「大通公園プレイスメイキング実証実験」など、公共空間の新たな利活用を模索する2つの実証実験を期間中に展開した。

■ 2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

“まちなか同時多発フェス”を掲げ、新たな団体等を巻きこみながら、より一般向けの企画を拡大し、NoMapsをより多くの人たちに体感してもらえるように企画をデザインした。その結果として、いままで接点のなかった層にNoMapsに参加してもらうことができた。

■ 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

IT系業界団体や教育関係団体、札幌国際芸術祭のほか、札幌商工会議所青年部や札幌青年会議所など若手主体の経済団体も巻き込み、多様なジャンル・母体と連携しながら、多彩なイベントを展開した。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。



パートナーイベント

第14回京都ヒストリカ国際映画祭



会 期：2022年10月29日（土）～11月6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）：3,409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。昨年度に引き続き、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、時代劇専門チャンネルと連携した井上昭監督特集や小泉堯史監督を招いたレクチャー付きの上映を実施した。また BEYOND REALITY と題した空想時代劇特集、ヴェネチア国際映画祭・ポ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、シアター上映の一部の作品を映画祭期間終了後に1週間限定で配信。昨年、好評を得たYouTube Liveを活用したオンライントーク企画「夜のヒストリカ」も継続して実施した。18名のゲストが来場し、コロナ禍前に近い熱気ある映画祭となった。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

映画祭開催1週間前のプレ企画に、立命館大学映像学部の学生と連携し、学生が企画した上映会を開催した。多くのユーザーも持つ作品を上映したこともあり、宣伝において、SNSの拡散が多くされ、これまでにないユーザー層に訴求できる企画が実施できた。また映画祭併設の若手フィルムメーカー向けワークショップ「京都フィルムメーカーズラボ」と連携し、三池崇史監督や小泉堯史監督の作品を上映したのちに、一般の観客を交えたオープンレクチャーを実施した。



MPTE AWARDS 2022 第75回表彰式



会 期：2022年11月2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／
 （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）／
 （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／（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：ネットアップ（同）／Dolby Japan（株）／NHK（放送技術局・報道局）／（株）TBSアクト／ビジュアル・グラフィックス（株）／
 I・C・Cインターナショナル（株）／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エンタテインメントメディアサービス／（株）エクスプレス／（株）NHKアート／
 （株）NHKテクノロジーズ／（株）大友製作所／（株）角川大映スタジオ／関西テレビ放送（株）／（株）共映／（株）小輝日文／国際放映（株）／
 （株）三和映材社／松竹（株）／ソニーPCL（株）／ソニープロテクノサポート（株）／
 ソニーマーケティング（株）／（株）千代田ビデオ／（株）TBSテレビ／（株）テレビ朝日／
 （株）テレビ朝日クリエイティブ／テレビ大阪（株）／（株）テレビ東京／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）東京サウンド・プロダクション／東宝（株）／日活（株）／
 （株）日テレ・テクニカル・リソースズ／日本大学 芸術学部／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）バスク／（株）ビデオサービス／
 （株）フォトロン／（株）フジテレビジョン／富士フィルム（株）／（株）フレックス／（株）朋栄／
 （株）毎日放送／三友（株）／（株）レイ／（株）レスタースターコミュニケーションズ／
 レスパスビジョン（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 URL：<http://mpte.jp/>

総来場者数（参加数）：105人
 内訳：（国内入場者数（参加数）：105人 海外入場者数（参加数）：0人）
 プレス社数：5社
 内訳（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75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感染症対策も行い慎重に進めた。

2022年は、「第75回技術開発賞」、「第75回映像技術賞」、「第40回青い翼大賞（学生作品の映像技術賞）」、「第25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、AIの革新的発展が反映された実績が目立った。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、学生生活がコロナ禍一色となってしまった世代の作品が集まる形となったが、厳しい中でも工夫を重ね、創作活動を意欲的に続けた姿が感動を呼んだ。

協会創立と時を同じくして始まった本AWARDS。75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、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、期間限定で弊協会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2022」



会 期：2022年11月28日(月)～30日(水)
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／(特非) 映像産業振興機構／(一社) 日本映画テレビ技術協会／
(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／日本映画撮影監督協会／
日本映画テレビ照明協会／(一社) デジタルコンテンツ協会／(株)毎日新聞社／(株)日本経済新聞社／(株)朝日新聞社／
(株)読売新聞東京本社／(株)映像新聞社／(有)ユニ通信社
対 象：一般、学生、映像制作関係者
公式サイト URL：http://www.eibunren.or.jp/award2022/index.html

総来場者数(参加数)：900人 ※ライブ配信視聴者含む
内 訳：(国内入場者数(参加数)：900人 海外入場者数(参加数)：0人)
プレス社数：3社
内 訳(国内プレス社数：3社 海外プレス社数：0社)

■開催内容

16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2022」表彰式は、11月28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作品と1名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2022」受賞作品上映会は、29日(火)・30日(水)に渋谷・ユーロライブにおいて開催し、受賞作品32本を全受賞作品32本を8プログラム(「人間・ドキュメント」、「Timeless」、「文化遺産を守る」、「コーポレート映像の今」、「伝統を受け継ぐ」、「人権を考える」、「若手クリエイターたちの表現I」、「若手クリエイターたちの表現II」)に分けて上映。トークセッションは2つ(「時を超える映像」、「多様性を求めて」)開催。

29日夜は、「International Corporate Film Showing 2022」を開催し、ドイツのWorld Media Festival、Cannes Corporate Media & TV Awards等から招聘した映像祭で受賞した企業映像15作品を上映した。プロデューサー等関係者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。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

今回は、受賞作品中に、ろう者を題材にした作品があったこともあり、会場及び配信において手話通訳を初めて実施した。また、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おう方策として、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、一昨年、昨年に続い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、これも引き続き、トークセッションについては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。



グランプリ作品表彰



トークショー



トークショー



受賞者集合写真



受賞者集合写真

ヨコハマ・フットボール映画祭2022



ヨコハマ・フットボール映画祭

会 期：2022年6月4日（土）～10日（金）
 会 場：かなっくホール／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／（公財）日本サッカー協会／ドイツ連邦共和国大使館／（公財）日独協会／日英協会／
 在日スイス大使館／スウェーデン大使館／メキシコ大使館／インテルクラブ・ジャポネ
 対 象：サッカーファン、映画ファン
 公式サイト URL：https://yfff.org/yfff2022

- ◆総来場者数（参加数）：2,000人 昨年対比 100% UP
- ◆出展社数：15社
 内訳：（国内出展社数：15社 海外出展社数：0社）

■開催内容

Jリーグの人気クラブのドキュメンタリー『ONE FOUR KENGO THE MOVIE 憲剛とフロンターレ 偶然を必然に変えた、18年の物語』では、元サッカー日本代表の中村憲剛氏、前Jリーグチェアマン村井満氏が登壇し撮影の裏話などを語った。

また、イギリス映画『Brothers in Football -100年越しの再試合-』では、クリス・ワトニー監督が来日し、観客とのQ&Aも盛り上がった。

そのほか『バモス!ドミンゴ-夢の実況席-』では声優の今井麻夏氏、『ある試合』では元国際審判家本政明氏、『サンシーロの陰で』ではスポーツメンタルアドバイザー木村好珠氏、『はなれていても』ではドイツ在住コーチ中野吉之伴氏、『アディダスVS ブーマ-運命を分けた兄弟-』ではスパイクマイスターKohei氏、『ペルーの叫び〜36年ぶりW杯出場の表と裏〜』では日系ペルー人タレントのカルロス上村氏が登壇し、作品の背景などを解説した。

トークイベントでは、2002年のFIFAワールドカップ日韓大会から20周年を記念して、当時のサッカー日本代表監督のフィリップ・トルシエ氏が登壇し、思い出話や年末のカタールワールドカップでの日本代表の展望をタレントの笹木かおり氏と宇都宮徹彦氏と語った。他に実況アナウンサー倉敷保雄氏、西岡明彦氏の対談イベント（司会 今井麻夏氏）、大学時代の三笠薫選手を指導した筑波大学蹴球部監督の小井土正亮氏とサッカーライター土屋雅史氏のトークイベント、サッカーを楽しむためのフリーペーパーを発行するサポーターが集いそのノウハウを語りあうパネルディスカッションを実施した。

フットボールエキスポにはサッカーをテーマにした金箔工芸品など14ブースが出展された。

映画祭に先駆けて行われた審査会の結果、下記の通りYFFFアワード2022が決定した。

- グランプリ 『はなれていても』 ザラ・ヴィンケンシュテット監督
- 審査員特別賞 『サンシーロの陰で』 ロニー・サンダー監督
- ベストプレイヤー賞 中村憲剛『ONE FOUR KENGO THE MOVIE 憲剛とフロンターレ 偶然を必然に変えた、18年の物語』
- ベストクラブ賞 コリンシアン・カジャアルズFC
 『Brothers in Football -100年越しの再試合-』
- ベストサポーター賞 ロヘリオ少年と村の人々『バモス!ドミンゴ-夢の実況席-』

YFFFアワード2022 審査員

- 有坂壘 移動映画館 キノ・イグラー
- 中村和彦 映画監督（『蹴る』、『プライドinブルー』など）
- 藤坂ガルシア千鶴 ライター「ディエゴを探して」など

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・地元企業の横浜ワイナリー社とのコラボレーションによりオリジナルワインを製作し、会場販売を行ったところ、完売できた。
- ・メディアパートナーであるLIVE BOARD社とのコラボレーションにより、東京メトロ南北線、埼玉高速鉄道、新横浜駅前ボードなどに、映画祭の告知動画を配信し、PRとした。

■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

- ・神奈川県の子ニシアター7館と共同で期間限定割引キャンペーン『学生応援プライス500』を実施。地元の学校にチラシを配布し、若年層の開拓を行った。



海外パートナーイベント

HYPER JAPAN Festival 2022



会 期：2022年7月22日（金）～24日（日）
会 場：Evolution London
主 催：Cross Media
後 援：在英国日本国大使館／(独)日本貿易振興機構（JETRO）／(独)国際観光振興機構（JNTO）／(独)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：主にイギリス在住の日本文化ファン
公式サイト URL：https://hyperjapan.co.uk/festival/

総来場者数（参加数）：20,000人
内 訳：（国内入場者数（参加数）：0人 海外入場者数（参加数）：20,000人（うちイギリス在住者は17,200人））
出展社数：241社
内 訳：（国内出展社数：10社（日本企業） 海外出展社数：231社）
出展参加国と地域数：4の国と地域（イギリス、フランス、米国、日本）
プレス社数：96社
内 訳（国内プレス社数：2社（日本メディア） 海外プレス社数：94社）

■開催内容

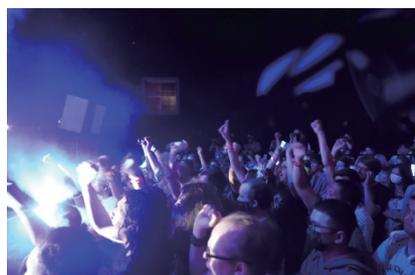
3年ぶりのリアル開催となった本年は、開催を待ち望んでいたファン約2万人が3日間を通して日本文化をロンドン中心地で楽しんだ。土日のチケットは完売するほどの人気があり、飲食コーナー等は列が絶えず出来ており、お好み焼きや日本酒の飲み比べ等で舌鼓を打った。おりがみ、茶道、書道など伝統的な文化を体験できるワークショップエリアは開催前にチケットが完売するほどの大評判で老若男女問わず日本文化に触れ楽しんでいった。日本から出展したNAKEDや国立公園のVRコンテンツもブースに並び列ができるほどで、新しい体験や情報を求める来場者の心をつかんだ。また金曜日と土曜日の夜は「HYPER LIVE」と銘打ち、日本からのアーティストのライブを観に、別売りのチケットを購入した熱狂的なファンたちが集い、会場を更に盛り上げた。毎度人気のマーケット・フリンジエリアには、出展者がイベントに向けて丹精込めて作成した日本文化に影響を受けた作品が並び、来場者は200以上のテーブルを回り買い物にいそしんだ。来場者の多くはこのように自分の好きな物や減多に手に入れることのできない日本製品を求めてもおり、個人の平均消費金額は約95ポンド（当時の為替で約15,500円）と比較的高額であった。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・日本からの渡航が難しい時期に営業をせざるを得ない中、ブース出展の運営スタッフを現地で集い遠隔で出展できるように工夫をした
- ・オンライン上での広告宣伝活動もできるように、ウェブサイト上に広告枠を設けた

■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

- ・BFI（英国映画協会）とクロスプロモーションを実施し、日本関連のイベント時にチケットの宣伝を実施した



バンコク日本博2022

NIPPON
HAKU
BANGKOK
2022

会 期：2022年9月2日（金）～4日（日）
 会 場：サイアムパラゴンショッピングセンター5階ロイヤルホテルパラゴンホール
 主 催：バンコク日本博2022実行委員会／(株)ジェイエデュケーション／パーソネルコンサルタントマンパワータイランド(株)
 後 援：在タイ日本国大使館／2025年日本国際博覧会／国際交流基金バンコク日本文化センター／(独)日本貿易振興機構／
 日本政府観光局／タイ国日本人会
 対 象：一般、ビジネス
 公式サイト： <https://nipponhaku.com>

総来場者数（参加数）：93,000人
 ビジネスエリアの来場者数（参加数）：49人
 内訳：（国内入場者数（参加数）：0人 海外入場者数（参加数）：49人）
 出展社数：157社
 内訳：（国内出展社数：69社 海外出展社数：88社）
 出展参加国と地域数：2の国と地域
 バイヤー数：49人
 商談件数：15件
 プレス社数：103社
 内訳（国内プレス社数：3社 海外プレス社数：100社）

■開催内容

バンコクの中心にあるショッピングセンターのサイアムパラゴンにて、「バンコク日本博2022」を9月2日から9月4日で実施。トラベル、ショッピング、コンテンツ、食、留学、就職などの日本の魅力を網羅し、日本のコンテンツ力を活用して、集客に活かすとともに、各産業の紹介、タイにおける需要の創出と発展に繋げることを目的としている。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

- ・物販の商談会を初めて開催した。実イベントの1週間前にオンラインで行い、出展者の商品を事前に見てもらい、実イベントの際に実際にブースに商品を見に来てもらうことが狙いである。バイヤー側には、高島屋やドン・キホーテ等大手販売先も参加。実際に商流に至ったケースもあった。
- ・LDH JAPANとタイの大手レーベルHIGH CLOUD ENTERTAINMENTのパートナーシップ契約したことをオープニングセレモニーで示したため、数多くの日本のメディアに取り上げられた。
- ・ステージで、「盆踊り」を実施。バンコク日本人会の協力の下、多数の日本人が盆踊りに参加。タイ人以外にも日本人に広くこのイベントを知ってもらうきっかけとなった。また、日本人来場者が多かった影響で、「食」のブースがいつも増して盛況だった。

■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

- ・自治体向けに、現地旅行会社とのビジネスマッチングを実施した。
- ・タイの大学日本語学科の学生が「日タイ修好135年」をテーマに、これまでにタイで流行った日本のものを紹介する文化祭ブースを出展。各々がブース内で表現することで、タイの大学生に日本を好きになってもらうきっかけ作りをした。



海外パートナーイベント

Anime Festival Asia 2022 (AFA2022)



会 期：2022年11月25日（金）～27日（日）
会 場：Suntec Singapore Convention & Exhibition Centre
主 催：SOZO Pte. Ltd.
共 催：(株)ホリプロインターナショナル／(株)HT Entertainment／
(株)びあグローバルエンタテインメント／(株)日本アジア投資／
(株)ライブエグザム
後 援：シンガポール政府観光局
対 象：アニメ、マンガ、ゲーム、JPOP Culture
公式サイト URL：https://2022.animefestival.asia/

総来場者数（参加数）：145,036人
内訳：（国内（シンガポール）入場者数（参加数）：97,174人（67%）
海外入場者数（参加数）：47,862人（33%）
ビジネスエリアの来場者数（参加数）：公式ビジネスエリアは設定していませんが、
B2Bの商談などは適宜行われていました。
出展社数：企業164ブース＋個人（クリエイター）176ブース
プレス社数：161社

■開催内容

東南アジア最大級のJPOPカルチャーイベント「AFA22」は、2022年11月25日（金）～27日（日）、シンガポールの中心地域に位置するSuntec Singapore Convention & Exhibition Centreで3年ぶりに開催され、3日間で過去最高来場数となる14万5千人が来場した。コロナ渦前の2019年の来場者数は12万であり、今回は前回比で約20%増の来場者となった。来場者のうち約40%が本イベントへ初めて参加であったことが記録されており、本イベントの新規層の開拓が順調に推移していることが読み取れる。

イベントの内容としては、展示会をメインに、ステージでのパフォーマンス、トークセッション、コンサートなどが定番で、クリエイターの出展ブースも人気を博した。来場者の半数は入場料（約2,000円）以外に会場内で平均1万円の消費を行い、その大半は商品の購入であった。

AFAは常に最新のトレンドを意識し、様々なコンテンツを体感できるフェス型イベントで、著名・人気IPのブース展示をはじめ、人気コスプレイヤーとのサイン会、話題のアニメ作品の制作スタッフによるトークステージ、最新作品の上映会などが数多くの催しが準備され、フェス系アニソンコンサート・Vtuberイベントを含め、来場者から好評を博し、週末の全てのチケットが完売となった。

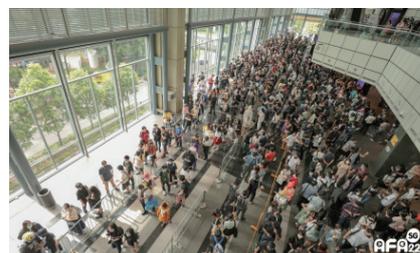
■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など <AFAVERSE>

来場者のイベント体験を充実させる為、フィジカルのイベントとデジタル上でのエンターテインメント要素を融合させる「フィジカル」をコンセプトに、AFAVERSEという新しい要素を導入した。すべての来場者チケットをNFC付のリストバンドにし、入退場のトラッキングだけでなく、イベント会場内でポイントを取得し、取得した「ポイント」をインタラクティブなイベントで利用して楽しめる仕組みを提供した。

<Vtuber>

コロナ渦において認知度が急上昇したコンテンツジャンルとしてVtuberがあるが、東南アジアにおいてもそのトレンドは勢いがあり、AFA22においても多くのVtuber関連イベントが注目を浴びた。（ホロライブ・にじさんじ・PRISM Project・NHOT BOT・すとぷり・長瀬有花など）

中でも「ホロライブプロダクション」と共に実施した、「hololive Meet @AFA Singapore 2022」は好評を博し、「ホロライブインドネシア」および「ホロライブEnglish」のタレントによるトークイベントをはじめ、hololiveの「角巻わため」による初の海外3Dライブを実現した。



開場前行列



クリエイターエリア「Creators Hub」様子



AFA公式ショップの様子



メインステージコンテンツ観覧している来場者



「AKIBA Stage」にてDJパフォーマンス様子



ゲストコスプレイヤーとコスプレ大会参加者のグループ写真

コ・フェスタ 2022 実施報告書

発行日：2023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)OXCE

Printed in JAPAN

© VIPO2022

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 (A)
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