

「第1回アニものづくりアワード」5月上旬に開催決定！

～「アニメ×異業種」の優秀作品を称える表彰イベント～

ダブル選考委員長として夏野剛氏と丸山正雄氏が就任。3月21日まで応募受付中！

アニものづくりアワード実行委員会（運営：アニメビジエンス／ガリガリ編集部）は、アニメ・マンガ作品、キャラクターなどを活用した企業のコラボ事例を表彰する『第1回アニものづくりアワード』を2017年5月上旬に開催します。



近年、アニメ映画の大ヒットや、アニメファンの増加により、これまでアニメとは直接関係のなかった企業や法人がアニメとコラボレーションする事例が増え、注目を集めています。『第1回アニものづくりアワード』は、こうした事例の中から優秀作品を表彰することで、よりクオリティの高いコラボコンテンツが世の中に広まっていくことを目的に開催します。

アワードはアニメーションCM部門など全5部門で、アニものづくりアワードの公式サイトからご応募いただけます。応募期間は3月21日（火）まで。各部門の入賞作は5月上旬に徳島市で開催される「マチ★アソビ」にて発表され、同イベントで授賞式を行います。

応募詳細は『第1回アニものづくりアワード』公式サイトへ ⇒ <https://animono.jp>

「アニものづくり」とは？

アニメを中心としたコンテンツを活用して「ものづくり」や「コトづくり」を行う、新しいムーブメントです。近年、自動車、食品飲料メーカー、流通、最新テクノロジーをもつベンチャー、伝統工芸など、異業種とアニメのコラボレーションや、聖地巡礼といわれる自治体×アニメによるコンテンツツーリズムなど、さまざま事例が増えてきています。「アニものづくり」は、日本の強みである「アニメ」と「ものづくり」や「コトづくり」の組み合わせによって生まれる、新たなビジネス価値、技術、文化を指します。

【アワード開催概要】

＜応募対象＞

2015年1月から2016年12月31日の間に、発売・公開・実施された企業や法人、官公庁による商品・サービス・広告・プロモーションのうち、アニメやマンガ、キャラクター等を活用したものが対象です。

＜応募期間・方法＞

応募期間：2017年3月21日（火）まで

※応募方法はアニものづくりアワード公式サイトのお募りフォーム、または郵送にて。

＜応募部門＞

- (1) アニメーションCM部門 ～TVやWEBなどで公開されたアニメーションによるCM作品
- (2) コンテンツコラボ部門 ～既存コンテンツを活用したコラボ商品、サービス、広告プロモーション作品
- (3) オリジナルコンテンツ部門 ～オリジナル制作のキャラクターやコンテンツによる商品、サービス、広告プロモーション作品
- (4) クラフトデザイン部門 ～パッケージ、グッズ、コラボ商品等において優れたクラフトデザインを行った作品
- (5) ベストプロダクション部門 ～企業との優れたコラボレーションを実施、制作したプロダクション
- (6) 総合グランプリ ～上記カテゴリーの中から特に優れたものに対して贈る総合グランプリ

※いずれのカテゴリーもアニメ、マンガ、キャラクター等のコンテンツを活用していることが必要です。 ※各部門への重複応募が可能です。
 ※「アニメ×異業種」がテーマですので、例えばアニメ会社や新作アニメCM、出版社の新刊プロモーション、単なるキャラクター玩具等は対象外になります。不明点は公式ホームページ、または事務局までお問い合わせください。

＜各部門賞の発表＞

発表・授賞イベント：2017年5月上旬 於：「マチ★アソビ」イベント会場

＜選考委員＞

選考委員長：	夏野 剛 氏	(慶應義塾大学 政策・メディア研究科 特別招聘教授)	
	丸山 正雄 氏	(スタジオM2 代表取締役社長)	
選考委員：	小川 剛 氏	(クールジャパン機構 投資戦略グループ シニア ディレクター)	
	数土 直志 氏	(ジャーナリスト)	
	トマ・シルデ 氏	(Japan Expo 主催 JTS Group CEO)	
	まつもと あつし 氏	(ジャーナリスト・コンテンツプロデューサー・研究者)	
	陸川 和男 氏	(キャラクター・データバンク代表取締役社長)	
特別選考委員：	真木 太郎 氏 (アニメビジネス編集長) / 林 龍太郎 氏 (ガリガリ編集長)		※五十音順

＜主催・運営・後援＞

主催：「アニものづくり」アワード実行委員会

運営：『アニメビジネス』編集部 / 『ガリガリ』編集部

後援：アニメイトタイムズ、映像産業振興機構 (VIPO)、海外需要開拓支援機構 (クールジャパン機構)、キャラクター・データバンク、Japan Expo、Tokyo Otaku Mode

※五十音順

協力：秋葉原観光推進協会 (ATPA)

【選考委員長・夏野剛氏からのコメント】

「アニメ×異業種」 = 「アニものづくり」に込めた想い

「アニメ」と「ものづくり」は、日本の2つの大きな「強み」です。一方でその2つがしっかりと融合したことはあまりなく、別々の領域で活動していた感があります。近年さまざまなクールジャパン施策の影響もあり、やっと2つの距離が近づき始めています。また、広告やプロモーションの世界でもアニメやキャラクターの価値が高まり、アニメ業界が異業種とコラボレーションする事例も増え「アニメ=サブカルチャー」とは言い切れない強いパワーが生まれています。

このアワードを通じて、異なるカルチャーを持つアニメ業界と異業種のすぐれたコラボ事例を表彰し、スポットを当てることで、「アニものづくり」という言葉が浸透し、日本らしいコンテンツの強みが一層競争力を持つことにつながっていけばと期待しています。



夏野 剛氏
慶應義塾大学 政策・メディア研究科
特別招聘教授

【運営組織について】

◆アニメビジエンス <http://anime-busience.jp/>

2013年に創刊したアニメーション業界の可能性を探る、業界向けの季刊ビジネス誌。

◆ガリガリ <https://gari-gari.jp/>

アニメ、マンガ、声優等を活用した広告プロモーション・コラボ商品などのビジネスニュースを配信するwebメディア。

【本件に関する一般の方からのお問合せ先（メディア掲載用）】

◆アニものづくりアワード実行委員会

電子メール：award@animono.jp

事務局所在地：150-0001 渋谷区神宮前4-19-8-113 有限会社 河馬内

応募詳細は『第1回アニものづくりアワード』公式サイトへ ⇒ <https://animono.jp>