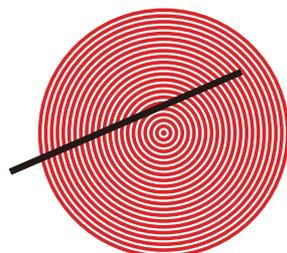


第23回文化庁メディア芸術祭 審査委員が確定。

アート, エンターテインメント, アニメーション, マンガ部門への応募は **10月4日まで!**



第23回 文化庁 メディア芸術祭

23rd JAPAN MEDIA ARTS FESTIVAL

8名の審査委員が新たに就任!

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部門で過去1年間(2018年10月6日~2019年10月4日)の間に完成または、すでに完成してこの期間内に公開された作品を対象に、プロ, アマチュア, 自主制作, 商業作品を問わず、世界中から広く作品を募集します。応募作品は審査委員会による審査を経て、各部門の大賞, 優秀賞, 新人賞, 審査委員会推薦作品と功労賞を2020年3月に発表する予定です。また、未来を観せるフェスティバルとして多様な作品を顕彰するために、今回から新たにソーシャル・インパクト賞とU-18賞を増設しました。

新たな審査委員も決定し、新任は、アート部門審査委員の田坂 博子(東京都写真美術館学芸員), エンターテインメント部門審査委員の時田 貴司(ゲームクリエイター/株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー), 森本 千絵(コミュニケーションディレクター/アートディレクター), アニメーション部門審査委員の佐藤 竜雄(アニメーション監督・演出・脚本家), 須川 亜紀子(横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院都市文化系教授), 横須賀 令子(アニメーション作家), 和田 淳(アニメーション作家), マンガ部門審査委員の倉田 よしみ(マンガ家/大手前大学教授)となります。

(部門ごとに50音順, 敬称略)

フェスティバル・プラットフォーム賞の作品募集も開始。

多様な作品を顕彰することを目的とし、文化庁メディア芸術祭と連携する機関・団体において、設備・施設等の特性を活かした新しい企画展示案を公募し、優秀な作品に対して賞を贈呈するフェスティバル・プラットフォーム賞を増設しました。第23回は、日本科学未来館の球体展示に関する作品を2019年9月17日(火)~11月29日(金)まで募集します。受賞作品は文化庁メディア芸術祭の受賞作品展にて展示されます。

スケジュール

募集期間: アート部門, エンターテインメント部門, アニメーション部門, マンガ部門

2019年8月1日(木) ~ 10月4日(金) 日本時間 18:00必着

フェスティバル・プラットフォーム賞

2019年9月17日(火) ~ 11月29日(金) 日本時間 18:00 必着

受賞発表: 2020年3月 予定

受賞作品展: 2020年9月19日(土) ~ 27日(日) 予定

会場: 日本科学未来館(東京・お台場)ほか予定

文化庁メディア芸術祭[受賞作品展・コンテスト]ウェブサイト <http://festival.j-mediaarts.jp>

1. アート部門、エンターテインメント部門、アニメーション部門、マンガ部門

各賞

審査委員会による審査を経て、部門ごとに大賞、優秀賞、新人賞を決定し、それぞれに賞状(文部科学大臣賞)、トロフィー、副賞(大賞100万円、優秀賞50万円、新人賞30万円)が贈られます。

また、未来を観せるフェスティバルとして多様な作品を顕彰するために、今回から新たな賞を増設しました。

メディア芸術祭賞(文部科学大臣賞)

大賞：賞状、トロフィー、副賞100万円

優秀賞：賞状、トロフィー、副賞50万円

新人賞：賞状、トロフィー、副賞30万円

ソーシャル・インパクト賞：賞状、トロフィー、副賞50万円 **新設**

社会の中に実装され、メディアテクノロジーのあり方や人々の行動様式などに新たな変化をもたらし、大きな影響を与えた作品に対して贈られます。

U-18賞：賞状 **新設**

下記の応募資格を満たしている作者による作品の中から、優秀な作品に対して贈られます。

対象資格：西暦2002年4月2日以降に生まれた方

このほか、優れた作品を審査委員会推薦作品として選定します。

また、審査委員会の推薦により、メディア芸術分野に貢献のあった方に対して功労賞(賞状、トロフィー)を贈呈します。

審査委員

アート部門

秋庭 史典(美学者/名古屋大学准教授)

阿部 一直(キュレーター/アートプロデューサー/東京工芸大学教授)

池上 高志(複雑系科学研究者/東京大学大学院総合文化研究科教授)

ゲオアグ・トレメル(アーティスト/研究者)

田坂 博子(東京都写真美術館学芸員)

エンターテインメント部門

川田 十夢(開発者/AR三兄弟 長男)

齋藤 精一(株式会社ライゾマティクス代表取締役/クリエイティブディレクター)

時田 貴司(ゲームクリエイター/株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー)

中川 大地(評論家/編集者)

森本 千絵(コミュニケーションディレクター/アートディレクター)

アニメーション部門

宇田 鋼之介(アニメーション監督・演出)

佐藤 竜雄(アニメーション監督・演出・脚本家)

須川 亜紀子(横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院都市文化系教授)

横須賀 令子(アニメーション作家)

和田 淳(アニメーション作家)

マンガ部門

表 智之(北九州市漫画ミュージアム専門研究員)

川原 和子(マンガエッセイスト)

倉田 よしみ(マンガ家/大手前大学教授)

白井 弓子(マンガ家)

西 炯子(マンガ家)

選考委員

アート部門

伊村 靖子(情報科学芸術大学院大学講師)

高尾 俊介(甲南女子大学文学部メディア表現学科講師)

津田 道子(アーティスト)

萩原 俊矢(Web デザイナー/プログラマー)

平川 紀道(アーティスト)

三原 聡一郎(アーティスト)

明貫 紘子(キュレーター/研究者)

指吸 保子(NTTインターコミュニケーション・センター [ICC] 学芸員)

渡邊 朋也(美術家/タレント)

マンガ部門

猪俣 紀子(茨城大学准教授)

おぎの ひとし(マンガ家/東京工芸大学助教)

小田切 博(フリーライター)

久保 直子(比治山大学短期大学部美術科専任講師)

倉持 佳代子(京都国際マンガミュージアム研究員)

西原 麻里(愛知学泉大学講師)

日高 利泰(マンガ研究者)

松田 尚正(マンガ家)

三浦 知志(尚綱大学准教授)

審査委員プロフィール | アート部門

**秋庭 史典** | 美学者 / 名古屋大学准教授

名古屋大学大学院情報学研究科准教授。専門は美学・芸術学。20年近く数学者、生物学者、計算機科学者、複雑系科学者、認知科学者、心理学者、科学哲学者、ロボット倫理学者、情報哲学者などに囲まれながら仕事をする。「情報」「生命」という観点は広範かつ多様な分野の学者と共有することができるため、そうした観点から美や芸術について考えることを心がける。『あたらしい美学をつくる』（みすず書房、2011）の出版を通じ、制作者と話をする機会が増える。

**阿部 一直** | キュレーター / アートプロデューサー / 東京工芸大学教授

1960年、長野県生まれ。東京藝術大学美術学部藝術学科美学専攻卒。90～01年キャノン株式会社「アートラボ」プロジェクト専任キュレーター。古橋梯二「LOVERS」（京都芸術センター、2016）、三上晴子「molecular informatics」（山口情報芸術センター[YCAM]、2011）、Knowbotic Research「IO_DENCIES」（キャノン・アートラボ、1997）など、数々のオリジナルプロジェクトを手がける。01年より山口情報芸術センター[YCAM]開館準備室、03年～17年3月山口情報芸術センターアーティストティックディレクター、副館長兼任。YCAMでは、池田亮司「datamatics」（2006）「supersymmetry」（2014）、大友良英「ENSEMBLES」（2008）、坂本龍一＋高谷史郎「LIFE-fluid, invisible, inaudible...」（2007）、C.ニコライ＋M.ペリハン「polar m」（2010）、真鍋大度＋石橋素「particles」（2011）、グループ展「Vanishing Mesh」（2017）、「コロガル公園シリーズ」（2016）など数多くのオリジナルプロジェクトをキュレート／プロデュース。06年ベルリン「transmediale award 06」国際審査員。09年台北「第4回デジタルアートフェスティバル台北／デジタルアートアワーズ」国際審査員、14年～16年文化庁芸術選奨メディア芸術部門選考審査員。17年韓国光州市ACC「第3回ACC Festival」ゲストディレクター。

**池上 高志** | 複雑系科学研究者 / 東京大学大学院総合文化研究科教授

1984年東京大学理学部物理学科卒業、89年同大学院理学系研究科博士課程修了。90年神戸大学大学院自然科学研究科助手。94年東京大学大学院総合文化研究科広域科学専攻助教授、2008年より現職。理学博士。複雑系と人工生命をテーマに研究を続けるかたわら、アートとサイエンスの領域をつなぐ活動も精力的に行う。著書に『動きが生命をつくる—生命と意識への構成論的アプローチ』（青土社、2007）、『生命のサンドウィッチ理論』（講談社、2012）、『人間と機械のあいだ』（共著）（講談社、2016）など。

**ゲオアグ・トレメル** | アーティスト / 研究者

1977年オーストリア、ブルゲンラント生まれ。ウィーン応用美術大学にてメディアアート、RCAにてインタラクティブデザイン修士号を取得。2005年に福原志保とともにアーティストリック・リサーチ・フレームワーク「BCL」をロンドンで結成。東京を活動拠点とし、主にバイオテクノロジーの発展と水問題による社会へのインパクトと、私達の意識が自然・社会・文化それぞれの環境においていかに映し出されているのかを探索し、科学、アート、デザインの領域を超えた活動を続けている。また「共同ハッキング」などのプロジェクトを通じて「閉じられた」テクノロジーや独占市場に介入し、それらを人々に開いていくことをミッションとしている。現在、東京大学医科学研究所ヒトゲノム解析センターDNA情報解析分野リサーチャー、早稲田大学理工学術院・岩崎秀雄研究室主宰の生命美学プラットフォーム「metaPhorest」客員研究員。バイオテクノロジーの可能性について実践・議論するプラットフォーム「BioClub」プログラムディレクター。

**田坂 博子** | 東京都写真美術館学芸員

新任

1970年、東京都生まれ。主な企画に「映像をめぐる冒険vol.5 記録は可能か。」（2012-13）、「高谷史郎 明るい部屋」（2013-14）、「アピチャップン・ウィーラセタクン 亡霊たち」（2016-17）、「エクスパンデッド・シネマ 再考」展（2017）、「[第2-11回] 恵比寿映像祭」（2009-19）など。現在、2020年2月開催予定の第12回恵比寿映像祭を準備中。

審査委員プロフィール | エンターテインメント部門

**川田 十夢** | 開発者/AR三兄弟 長男

1976年、熊本県生まれ。99年にミシンメーカーに就職。面接時に書いた「未来の履歴書」の通り、同社ウェブ周辺の全デザインとサーバ設計、全世界で機能する部品発注システム、ミシンとインターネットをつなぐ特許技術発案などをひと通り実現する。09年に独立し、やまだかつてない開発ユニット「AR三兄弟」の長男として活動。主なテレビ出演番組に「笑っていいとも!」「情熱大陸」「課外授業 ようこそ先輩」など。近年の活動として、『星にタッチパネル劇場』(東京・六本木ヒルズ)、『ワープする路面電車』(広島)を発表。渋谷でコントライブ『テクノコント』を旗揚げするなど、実空間を拡張することにも乗り出している。毎週金曜日22時00分からラジオ番組「INNOVATION WORLD」(J-WAVE)が絶賛放送中。ジャンルとメディアを横断する、通りすがりの天才。

**齋藤 精一** | 株式会社ライゾマティクス代表取締役/クリエイティブディレクター

1975年、神奈川県生まれ。建築デザインをコロンビア大学建築学科(MSAAD)で学び、2000年からニューヨークで活動を開始。その後ArnellGroupにてクリエイティブとして活動し、03年の越後妻有トリエンナーレでアーティストに選出されたのをきっかけに帰国。帰国後はフリーランスのクリエイティブとして活動し、06年にライゾマティクスを設立。建築で培ったロジカルな思考を基に、アート・コマーシャルの領域で立体・インタラクティブの作品を多数つくり続けている。09年より国内外の広告賞にて多数受賞。現在、株式会社ライゾマティクス代表取締役、京都精華大学デザイン学科非常勤講師。13年D&AD Digital Design部門審査員、14年カンヌ国際広告賞Branded Content and Entertainment部門審査員。15年ミラノエキスポ日本館シアターコンテンツディレクター、六本木アートナイト2015にてメディアアートディレクター。グッドデザイン賞2015-2016審査員。

**時田 貴司** | ゲームクリエイター/株式会社スクウェア・エニックス プロデューサー **新任**

1966年、神奈川県生まれ。演劇活動のアルバイトとしてファミコン時代よりドット絵でゲーム制作を始める。プランナー、ディレクターを経て、現在はプロデュース業務に従事。代表作は『FINAL FANTASY IV』、『LIVE A LIVE』、『クロノ・トリガー』、『半熟英雄』シリーズ、『パラサイト・イヴ』、『ナナシノゲーム』など。現在は株式会社スクウェア・エニックス第二開発事業本部ディビジョン6 プロデューサー、株式会社Tokyo RPG Factory取締役。一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会人材育成部会では後進の育成にも参画している。

**中川 大地** | 評論家/編集者

1974年、東京都生まれ。早稲田大学大学院理工学研究科博士後期課程単位取得後退学。ゲーム、アニメ、ドラマ等のカルチャーを中心に、現代思想や都市論、人類学、生命科学、情報技術等を涉猟して現実と虚構を架橋する各種評論等を執筆。批評誌『PLANETS』副編集長。明治大学 野生の科学研究所研究員。著書に『東京スカイツリー論』(光文社、2012)、『現代ゲーム全史』(早川書房、2016)、共編著に『あまちゃんメモリーズ』(PLANETS・文藝春秋、2013)、『ゲームする人類』(明治大学出版会、2018)、『ゲーム学の新時代』(NTT出版、2019)など。村上隆監督のアニメーション作品『6HP』に脚本・シリーズ構成で参加。

**森本 千絵** | コミュニケーションディレクター/アートディレクター **新任**

コミュニケーションディレクター、アートディレクター。武蔵野美術大学客員教授。1999年武蔵野美術大学卒業後、博報堂入社。2006年史上最年少でADC会員となる。07年「出逢いを発明する。夢をカタチにし、人をつなげていく。」をモットーに株式会社goen®を設立。NHK大河ドラマ『江』、朝の連続テレビ小説『てっぺん』のタイトルワーク、『半分、青い。』のポスターデザインをはじめ、Canon、KIRIの企業広告や松任谷由実、Mr.Childrenのアートワーク、映画や舞台の美術、動物園や保育園の空間ディレクションなど活動は多岐に渡る。二子玉川ライズクリスマス2018「Merry Tick Tock」プロデュース、キネコ国際映画祭アーティスティック・ディレクター兼、審査委員長を務める。

審査委員プロフィール | アニメーション部門



宇田 鋼之介 | アニメーション監督・演出

1966年、静岡県生まれ。東京デザイン専門学校アニメーション科卒業。86年に劇場版『トランスフォーマー』に演出助手見習いとして参加し、87年よりテレビアニメーション『トランスフォーマー ザ☆ヘッドマスターズ』の演出助手・制作進行をはじめ、『美少女戦士セーラームーン』『金田一少年の事件簿』など、数々の東映アニメーション作品の演出を手がける。また、『銀河ヘキックオフ!!』『銀河鉄道999 エターナル・ファンタジー』『ONE PIECE THE MOVIE』『虹色ほたる～永遠の夏休み～』（第16回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門審査委員会推薦作品）『女川中バスケット部 5人の夏』など、テレビアニメーションや劇場版アニメーションの監督を務める。



佐藤 竜雄 | アニメーション監督・演出・脚本家

新任

1964年、神奈川県生まれ。『飛べ！イサミ』（1995）でテレビシリーズ初監督。次いで『機動戦艦ナデシコ』（1996）を手がけ、劇場版『機動戦艦ナデシコ』（1998）で日本SF大会で星雲賞を受賞。『ねこぢる草』では、モントリオール・ファンタジア映画祭の最優秀短編賞と批評家賞、文化庁メディア芸術祭の優秀賞を受賞。自身のオリジナル作品である『学園戦記ムリョウ』では、原作と全話の脚本も担当（いずれも2001）。監督・シリーズ構成の『モーレッツ宇宙海賊』（2012）によって二度目の星雲賞を受賞した。他の代表作としては『宇宙のステルヴィア』（2003）、劇場版『モーレッツ宇宙海賊 ABYSS OF HYPERSPACE - 亜空の深淵-』（2014）、『アトム ザ・ビギニング』（2017）がある。現在オリジナル新作を準備中。



須川 亜紀子 | 横浜国立大学大学院都市イノベーション研究院都市文化系教授

新任

英国ウォーリック大学大学院映画・テレビ学科博士課程修了。PhD。専門は、アニメーションや2.5次元舞台などのポピュラー文化論、オーディエンス／ファン研究。日本アニメーション学会副会長。テレビアニメーションにおける少女表象やオーディエンスについてジェンダーの観点から研究。最近は「2.5次元文化」における女性ファン研究に従事。主著に『少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか』（2014年日本アニメーション学会賞受賞、単著、NTT出版、2013）、『Japanese Animation: East Asian Perspectives』（共著、University Press of Mississippi、2013）、『Teaching Japanese Popular Culture』（共著、AAS、2016）、『Shōjo Across Media』（共著、Palgrave Macmillan、2019）、『Women's Manga in Asia and Beyond』（共著、Palgrave Macmillan、2019）、『アニメ研究入門＜応用編＞』（共編著、現代書館、2018）、『アニメーション文化55のキーワード』（共編著、ミネルヴァ書房、2019）など。



横須賀 令子 | アニメーション作家

新任

1960年、茨城県生まれ。81年専門学校卒業制作の『幻』より短編アニメーション制作を始める。主に和紙に墨や水彩を用いた手描きアニメーションを制作。主な仕事、作品歴に、94年NHKプチプチアニメ『なんじゃもんじゃおぼけ』（96年第6回国際アニメーションフェスティバル広島大会入選、97年ワールドアニメーションセレブレーション（ロサンゼルス）入選、97年ヌシー国際アニメーション映画祭パノラマ上映）。2003年連句アニメーション『冬の日』参加（第7回文化庁メディア芸術祭アニメーション部門大賞）。05年『GAKI琵琶法師』（第9回文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品、09年SAPPORO Short Fest フィルムメーカー部門グランプリ）。11年サントリーHP「えこそだて」にて『うごくえこよみ』のアニメーションの制作。14年『NHKみんなのうた／きみのほっぺ』。16年NHKBSプレミアム『天空のお花畑 大雪山～小さな賢者の物語～』アニメーションとイラストレーション担当など。現在札幌市在住。



和田 淳 | アニメーション作家

新任

1980年、兵庫県生まれ。2002年頃から独学でアニメーションを制作しはじめ、「間」と「気持ちいい動き」を大きなテーマに制作を続けている。『わからないプタ』（2010）がファンタジー国際アニメーション映画祭でBest film、文化庁メディア芸術祭アニメーション部門で優秀賞等国内外の映画祭で受賞。『春のしくみ』（2010）がベネチア映画祭オリゾンティ部門で上映、『グレートラビット』（2012）がベルリン国際映画祭短編部門で銀熊賞を受賞。『秋 アントニオ・ヴィヴァルディ「四季」より』（2018）が新千歳空港国際アニメーション映画祭で日本グランプリを受賞。近年では映像インスタレーション『私の沼』やゲーム『マイエクササイズ』を制作するなど活動の幅を広げている。現在、大手前大学准教授。

審査委員プロフィール | マンガ部門



表 智之 | 北九州市漫画ミュージアム専門研究員

1969年、大阪府生まれ。大阪大学大学院文学研究科博士課程(後期)修了。博士(文学)。京都精華大学にて「京都国際マンガミュージアム」の開館に携わり、研究員として学芸全般に関わった後、2011年より現職に就き、学芸業務の統括に従事している。また、17年に発足した「創作同人誌展示即売会 九州コミティア」を主催する任意団体「九州コミティア・ミーティング」の副代表も兼務。日本マンガ学会では13年度から17年度まで理事を務めた。主な業績に『マンガとミュージアムが会おうとき』(金澤韻・村田麻里子と共著、臨川書店、2009)、『差別と向き合うマンガたち』(吉村和真・田中聡と共著、臨川書店、2007)、『「はだしのゲン」がいた風景—マンガ・戦争・記憶—』(吉村和真・福岡良明編著、梓出版社、2006)など。作家特集本の作品年譜・作品解説も多く手がける。



川原 和子 | マンガエッセイスト

1968年、広島県生まれ、福岡県育ち。幼稚園教諭、アニメーション制作会社ガイナックスの広報等を経てフリーに。マンガに関するエッセイ執筆やインタビューなどを行う。著書に『人生の大切なことはおおむね、マンガがおしえてくれた』(NTT出版、2009)。主な連載に、女性向けウェブサイト『SmartWoman』(日本経済新聞社、現『日経ウーマンオンライン』)にて「恋愛のお手本は、いつも少女マンガ」(2005)、ウェブマガジン『Webnttpub.』(NTT出版)にてマンガ時評「これ読まずにナニを読む？」(2007~14)、同ウェブマガジンにて「マンガこそ読書だ!!」(2015~19)。『総特集 三原順』(河出書房新社、2015)などにエッセイ寄稿。ムック『池田理代子の世界』(朝日新聞出版、2012)では編集協力、及び執筆を担当。日本マンガ学会第10回大会(2010)にてシンポジウムのパネリストや、東京工芸大学、東京藝術大学大学院にてゲスト講師なども務める。



倉田 よしみ | マンガ家/大手前大学教授

新任

1954年生まれ。秋田市出身。高校卒業後ちばてつや先生に師事。5年半のアシスタント生活を経て独立。第4回小学館新人コミック大賞に入選。入選作「萌え出ずる・・・」でデビュー。1984年から描きはじめた「味いちもんめ」で1999年第44回小学館漫画賞受賞。「味いちもんめ」は現在も連載中。平成21年から大手前大学で教鞭をとり始める。日本の学生だけでなく世界各地、中国、韓国、台湾、マレーシア、パリ、シアトル、モンゴル、ウクライナでワークショップを開く。マンガジャパン会員、日本漫画家協会理事。外務省日本国際漫画賞、漫画家協会漫画賞、中国広州金龍賞、マレーシア新人漫画賞等の審査員を務める。



白井 弓子 | マンガ家

1967年生まれ、愛媛県出身。京都市立芸術大学美術学部油画専攻卒業。コミティアなど創作同人誌即売会を中心にマンガを発表。2007年に自費出版の『天頭祭』で第11回文化庁メディア芸術祭マンガ部門奨励賞を受賞。08年同作商業版が刊行される。『WOMBSウームズ』は平成22年度[第14回]文化庁メディア芸術祭マンガ部門審査委員会推薦作品、2016年第37回日本SF大賞を受賞。2017年より日本SF作家クラブ会員。コミックスはほかに『白井弓子初期短編集』(2010)、『ラフナス』(2013-15)(平成27年度[第19回]文化庁メディア芸術祭マンガ部門審査委員会推薦作品)『イワとニキの新婚旅行』(2017)『大阪環状結界都市』(2018-19)がある。



西 炯子 | マンガ家

12月26日、鹿児島県生まれ。1988年に小学館プチフラワー3月号にて『待っているよ』でデビュー。代表作に『STAY』シリーズ(2002~06)、『電波の男よ』(2007)、『甥の一生』(2008~12)、『姉の結婚』(2010~14)などがある。『甥の一生』は平成22年度[第14回]文化庁メディア芸術祭審査委員会推薦作品となる。マンガ作品以外に小説の挿絵なども手掛ける。2006年、『STAY~ああ今年の夏も何もなかったわ~』が古田亘により実写映画化され、15年、『甥の一生』が廣木隆一により実写映画化される。現在、『月刊flowers』にて『初恋の世界』、『ビッグコミックオリジナル』にて『たーたん』などを連載中。

2. フェスティバル・プラットフォーム賞

第23回の作品募集について

今回は、日本科学未来館の球体展示に関する作品を募集します。

映像コンセプト

新しい世界の共有 □→○へ

四角い平面から、球形という空間へ。人類は、その長い歴史において変わらなかった、平面(2次元)という制限から解放され、球体(3次元空間)という新しい視覚表現を手に入れようとしています。

360度カメラやVRなど、新しいプラットフォームの登場と共に、映像表現の可能性は常に広がり続けています。球体という新しいディスプレイの活用により、いま目の前に広がる世界を、分断することなく描き出し、その認識を変えていく新たな視点を表現することに挑戦してみてください。

各賞

フェスティバル・プラットフォーム賞

ジオ・コスモス カテゴリー:賞状, トロフィー, 副賞50万円

ドームシアター カテゴリー:賞状, トロフィー, 副賞50万円



ジオ・コスモス



ドームシアターガイア

審査委員

川村 真司(Whatever Inc. クリエイティブディレクター/ CCO)

水口 哲也(エンハンス代表/シナスタジアラボ主宰/慶応義塾大学大学院(Keio Media Design)特任教授)

水谷 仁美(株式会社リコーSV 事業本部 THETA 事業部 Sales & Marketing)

審査委員プロフィール | フェスティバル・プラットフォーム賞



川村 真司 | Whatever Inc. クリエイティブディレクター/CCO

Whateverのチーフクリエイティブオフィサー。Whatever合流前はクリエイティブ・ラボPARTYの共同創設者/エグゼクティブ・クリエイティブディレクターと同時にPARTY NYのCEOを兼任し全てのグローバルビジネスを担当。数々のブランドのグローバルキャンペーンを始め、プロダクト、テレビ番組開発、ミュージックビデオの演出など活動は多岐に渡る。カンヌ広告祭をはじめ数々の賞を受賞し、アメリカの雑誌Creativityの「世界のクリエイター50人」やFast Company「ビジネス界で最もクリエイティブな100人」、AERA「日本を突破する100人」などに選出されている。



水口 哲也 | エンハンス代表/シナスタジアラボ主宰/慶応義塾大学大学院(Keio Media Design) 特任教授

シナスタジア(共感覚)体験の拡張を目指し、創作を続けている。2001年、映像と音楽を融合させたゲーム「Rez」を発表。その後、音と光のパズル「ルミネス」(2004)、指揮者のように操作しながら共感覚体験を可能にした「Child of Eden」(2010)、RezのVR拡張版である「Rez Infinite」(2016)、テトリスのVR拡張版「Tetris@Effect」(2018)、音楽を光と振動で全身に拡張する「シナスタジア・スーツ」(2016)、共感覚体験装置「シナスタジアX1-2.44」(2019)など。Media Ambition Tokyo(MAT)理事。エッジ・オブ共同創業者兼取締役。



水谷 仁美 | 株式会社リコーSV事業本部 THETA事業部 Sales & Marketing

360度カメラRICOH THETAのマーケティングディレクター。2013年の事業立ち上げ時からマーケティング担当として携わり、ウェブサイト制作や海外マーケティングを担当。2014年以降、360度映像の表現の幅を広げるために新規アプリの企画や、Instagramを中心としたSNS施策にも携わる。2018年からはTHETAユーザーを対象としたコミュニティマーケティングを展開し、コアユーザーの熱量を上げながら、360度映像の市場を広めていく活動に注力している。