



1 開催概要

イベント名：いばらきコンテンツコレクション

日時：2016年3月6日（日）10：30～17：30

会場：秋葉原 UDX NEXT Gallely 1 2 3（東京都千代田区外神田 4-14-1）

主催：茨城県 後援：関東経済産業局

事業運営受託者：有限会社つくばインキュベーションラボ

特設サイト：<http://www.i-contents.jp/icc/>

来場者：約 1000 人

プログラム：

	Gallery Next 1	Gallery Next 2	Gallery Next 3	ロビー
10:30-10:40	開会式			
10:40-12:10	いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 2015 表彰式	いばらき クリエイターズ コーナー	いばらきコンテンツ 活用ブース & ミニシアター 13:30-14:00 ねば～る君 撮影会	来場者アンケート & プレゼント
12:15-12:45	いばらきショートフィルム 大賞受賞作品上映			
12:30-13:00				
13:00-15:00	トークイベント(スペシャル トークショー・トークセッション)			
15:00-16:00				
16:00-17:30	いばらきクリエイターズステ ージ			

2 いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞 表彰式

平成 27 年度いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞の受賞作品の表彰式をおこない、15 組 15 作品の受賞作品を表彰しました。

詳しくは、こちらのウェブサイト（IDCS サイトへリンク）をご覧ください。

（リンク先→<http://www.it-ibaraki.jp/contest/digicon2015/>）

3 いばらきショートフィルム大賞受賞作品上映

第 2 回ショートフィルム大賞受賞作品『帰ろう YO!』が上映されました。また、作品上映前に茨城県観光物産課フィルムコミッション推進室室長よりショートフィルム大賞事業概要の説明が行われました。

いばキラ TV 配信中 <http://www.ibakira.tv/archive/ibarakifilm/>

4 トークイベント第 1 部 スペシャルトークショー



茨城県古河市出身の特技監督である樋口真嗣監督と、アニメ・特撮研究家の氷川竜介氏のスペシャルトークショーを開催しました。トークショーは氷川氏が樋口監督の様々なエピソードを引き出す形で進められました。

トークショーの前半は、特撮やアニメに興味を持った少年時代から、高校時代の自主製作作品に関するエピソードが披露されました。高校に入ったばかりの文化祭で制作した「ドッキリカメラ」から、高校 3 年生の時に受験もほったらかして制作した高校

生版『ブレードランナー』の話は、樋口監督のヤンチャでお茶目な笑い話が全開！！数々のエピソードの後に、この場限定のお宝秘蔵映像の上映もあり、会場は大いに盛り上がりました。

トークショー後半は、映画製作現場に見学者兼お手伝いとして深く関わっていく過程や、スタッフとして働き、クリエイターとして様々な経験を積んでいったお話が展開されました。クリエイターとして自立し始めたところまで話が進んだ段階で、残念ながらタイムアップ…。終始、笑いの絶えない 60 分になりました。

好きなことをやり続けて、それが今の仕事につながっている樋口監督。自身の経験も踏まえて若いクリエイター達にエールを贈られました。

<<プロフィール>>

■樋口 真嗣 氏

映画監督・特技監督。

1984年『ゴジラ』にて映画界入り。1995年『ガメラ 大怪獣空中決戦』で特技監督を務め、『日本アカデミー賞特別賞』を受賞。ほかに、『エヴァンゲリオン』シリーズなど数多くのヒット映画作品に画コンテやイメージボードとして参加。

主な監督作品は『ローレライ』、『日本沈没』、『のぼうの城』、『進撃の巨人2部作』など。

現在、12年ぶりに復活する新作「ゴジラ」の監督・特技監督（兼任）として制作中。

■氷川 竜介 氏

1958年兵庫県生まれ。アニメ・特撮研究家、明治大学大学院客員教授、日本SF作家クラブ会員。

文化庁メディア芸術祭審査委員、毎日映画コンクール審査委員などを歴任。文化庁向けに「日本特撮に関する調査報告書」「日本アニメーションガイド ロボットアニメ編」を執筆。

主な編著：「ニッポンのマンガ*アニメ*ゲーム from 1989」（共著・国書刊行会）、『細田守の世界——希望と奇跡を生むアニメーション』（祥伝社、2015年）など。

5 トークイベント第2部 トークセッション



コンテンツ産業の一端を担うプロデューサーを中心に、アプリ、マンガ、オンラインゲーム、キャラクターでビジネスを展開しているゲストに招き、それぞれの専門性から、デビューを目指すクリエイターに向けたガイダンスをしていただきました。

タテスクロールで読むマンガ・ノベルを配信しているcomicoの大友氏からは、「過去の成功体験に引っ張られずに新しいものに挑戦してほしい」というメッセージをいただきました。comicoに参加しているクリエイターがこれまでと違った新しい表現を生みだしていることに触れ、クリエイター自身もスマートデバイスに対応し、自分だけの新しい表現の研究をし続けることの重要性が指摘されました。

早くから専用機からスマートデバイスの時代が来ると読んで活動していた日本オンラインゲーム協会事務局長の川口氏からは、システム重視からコンテンツ力重視の時代へシフトしてきている部分が指摘され、若いクリエイターが自立する道筋について、具体的なビジネスモデルの提示を交えてアドバイスがありました。また、マンガと同様にアプリゲームにもスマートデバイスならではの表現が生まれていることや、季節のイベントなど日本のリアルな生活を取り入れた作品づくりや売り上げの伸ばし方の可能性についての指摘もありました。

キャラクタービジネスを手掛ける近藤氏からは、長く愛され、活用されているキャラクターは変わらないことが指摘され、クオリティの高いCGで有名なピクサーも、目に見えないコンセプトメイク（設定）を作ることに重点を置いているように、クリエイターもただ作るだけではなく、そこに何があり、それをどう伝えるか、それらが今の時代に合っているかなど、根本的なものを考えることが重要だというメッセージをいただきました。また、大手が制作から流通まで入り込んでいるキャラクター市場においては、若手クリエイターが入り込む難しさも指摘されましたが、オンライン以外にもイベント等を活用して、自分で作り、売ってヒットができる時代と前

向きに考え、自分の方法に合った発信方法考えて欲しいというエールもいただきました。

質疑応答では、コンテンツの国際化や海外展開にも議論が及びました。若手クリエイターにとって、コンテンツ市場の最新情報を得られる貴重なトークセッションになりました。

<<登壇者紹介>>

■モデレーター

小野打 恵 氏 (コンテンツ系プランナー・プロデューサー)

株式会社ヒューマンメディア代表取締役社長。プランナー、プロデューサー。特にコンテンツ分野への造詣が深く、自社にて「日本と世界のコンテンツ市場データベース」をまとめるなど、ち密な調査を行われる一方で、アニメやマンガなどに関連する企業や教育機関、行政などとのコーディネートに努める。

■ゲスト

大友 溪 氏 (NHN comico 株式会社 プロデューサー)

NHN comico 株式会社 comico 事業本部プロデューサー。日本出版販売株式会社に在籍中、ネット書店向けの物流開発業務を経て、書籍バイイング業務に従事、楽天株式会社に出向して楽天ブックスの企画運営に携わる。現在は NHN comico 株式会社にてアライアンス企画を担当している。

タテ読み！タダ読み！comico (コミコ) <http://www.comico.jp/>

川口 洋司 氏 (一般社団法人日本オンラインゲーム協会 事務局長)

一般社団法人日本オンラインゲーム協会事務局長。ソフトバンク在籍中、日本初のコンピューターゲーム誌「Beep」の編集長をはじめ、「BEEP!メガドライブ」「セガサターンマガジン」「ザ・プレイステーション」「ザ・スーパーファミコン」等の企画、編集長を務める。2007年、日本オンラインゲーム協会設立に携わり、現在は事務局長を務めている。

一般社団法人日本オンラインゲーム協会 <http://www.japanonlinegame.org/>

近藤 健祐 氏 (株式会社マインドワークス・エンタテインメント代表取締役社長)

株式会社マインドワークス・エンタテインメント 代表取締役社長。広告関係の仕事を経て、1996年東急エージェンシーインターナショナルに入社し、同社にて2000年にキャラクターライセンスサイト「eChara.Com」を立ち上げキャラクタービジネスを開始した。2004年には「株式会社マインドワークス・エンタテインメント」を設立し、100年愛されるキャラクター作りをモットーに、ライセンスビジネスを展開している。

キャラクターライセンスサイト <http://echara.com/>

6 いばらきクリエイターズステージ

いばらきクリエイターズハウスの入居者や、茨城で既に活躍しているクリエイター達がそれぞれの作品やパフォーマンスを披露し合いました。



《プログラム》

- 16 : 00～16 : 15 漫画と忍者
- 16 : 15～16 : 20 3次元ガールミリ
- 16 : 20～16 : 24 地域アニメ制作プロジェクト
- 16 : 24～16 : 28 Campus Notes
- 16 : 28～16 : 35 あぐかる
- 16 : 35～16 : 40 つくばサイエンスシティ
- 16 : 40～16 : 50 つくばショートムービーコンペティション
- 16 : 50～17 : 00 ヒーローのCG 話芸
- 17 : 00～17 : 30 DESNHI JISION

7 ブース出展

茨城県のクリエイターや団体による作品の展示の他、物販を行いました。また、向いの別室では茨城県ゆかりのコンテンツや、それを使った事例紹介のほか、クリエイティブプロジェクトやコンテストのブースも出展しました。



◆NEXT2 いばらきクリエイターズブース

- ① [4th cluster](#) | ゲーム
- ② ICH マンガ家グループ | マンガ イラスト
- ③ [おたさく](#) | キャラクター グッズ
- ④ [ギークハウスつくば](#) | シェアハウス 養蜂
- ⑤ [今田たま](#) | 漫画
- ⑥ [東風実花](#) | 漫画 イラスト
- ⑦ [祭英雄企画 \(まつりヒーロープロジェクト\)](#) | パフォーマンス アクション
- ⑧ [ひたち立志塾 ビジネスジャーナル分科会](#) | キャラクター
- ⑨ [SHIFT-UP](#) | ゲーム
- ⑩ 地域アニメ制作プロジェクト アニメーション | 路面電車
- ⑪ [上原功一](#) | アニメーション
- ⑫ [すねくま](#) | イラスト
- ⑬ [よたがらす](#) | 小説 文章
- ⑭ [異世界統計数唄](#) | 統計 小説
- ⑮ [カッコいい理系用語で恋しよう!](#) | イラスト 創作
- ⑯ [ふるやまなつみ](#) | イラスト デザイン
- ⑰ [3次元ガールミリ](#) | キャラクター 映像
- ⑱ [DENSHI JISION](#) | 理系 バンド

- ⑱ [株式会社 RISTA-DESIGN](#) | デザイン グッズ
- ⑲ [Studio ニブンノイチ](#) | 3D コンテンツ制作 映像
- ⑳ [Realize+](#) | イベント 音楽
- ㉑ [スタジオキナコ](#) | DJ イベント
- ㉒ [株式会社テックライン](#) | アプリ開発
- ㉓ [横山拓彦](#) | イラスト 昆虫
- ㉔ [株式会社飛夢](#) | 萌酒
- ㉕ [ペントン企画室](#) | 3次元 CAD おもちゃ
- ㉖ [栗生あみこ](#) | イラスト
- ㉗ [やすふじ屋](#) | キャラクター イラスト
- ㉘ [茨城県立竜ヶ崎第二高等学校商業科](#) | アプリ キャラクター

◆NEXT3 いばらきコンテンツ活用ブース

◀出展者および出展内容▶

- ⑳ [大洗紹介コーナー](#) | グッズ 観光 イベント
- ㉑ [つくばショートムービーコンペティション](#) | 映像
- ㉒ [県北プロジェクトPR](#) | 茨城県県北振興課 クリエイター支援
- ㉓ [スタジオぷYUKAI](#) | アニメーション
- ㉔ [茨城県ナースセンター](#) | キャラクター
- ㉕ [いばらきを知らう！大キャンペーン](#) | 茨城県広報公聴課
- ㉖ [ねば〜る君](#) | キャラクター グッズ
- ㉗ [いばらきフィルムコミッション](#) | 茨城県観光物産課 映像
- ㉘ [いばらきデジタルコンテンツ・ソフトウェア大賞](#) | 茨城県情報政策課 アニメーション