

Annual Report 2018

年間活動報告書
2018.4.1-2019.3.31



特定非営利活動法人 映像産業振興機構



〒104-0045
東京都中央区築地4-1-1 東劇ビル 2F
TEL : 03-3543-7531
FAX : 03-3543-7533
URL : <http://www.vipo.or.jp/>

編集・発行
特定非営利活動法人映像産業振興機構
2019年6月19日発行



ミックス
責任ある木質資源を
使用した紙
FSC® C004514



この紙は、適切に管理された森林の木材から作られました。
また、インクは一部に植物油を使用して揮発性有機化合物の発生を抑えた「VEGETABLE OIL INK」を使用し、有害廃液を排出しない「水なし印刷」を採用しています。



コンテンツの**未来**へ、つなげる、ひろげる。

コンテンツ業界に関わるすべての人たちへ
VIPOは、「まなび」「つながり」の機会を提供し
ビジネスの輪がひろがるよう、サポートしていきます。

VIPOの 2つの事業テーマ

人材育成

市場開拓



ご挨拶

2018年度の年間活動報告をさせて頂くにあたり、日頃の皆様のご理解とご支援に、心より感謝申し上げます。
業界のジャンルの垣根を超えた新しい可能性がひとつでも多く生まれるように、との思いのもと、新規事業の立ち上げ、セミナー・マッチング・イベント等の定期開催、様々な情報発信などを積極的に行って参りました。
コンテンツ業界にとって不可欠な存在となるよう、VIPOだからこそできる活動を引き続き進めてまいりますので、ご支援、ご鞭撻のほど、よろしくお願いいたします。



理事長 松谷孝征



専務理事・事務局長 市井三衛

INDEX

P03 設立の経緯・組織図

P04 VIPO 会員社

▶ 人材育成事業

P05-06 ndjc:若手映画作家育成プロジェクト

P07-09 VIPOアカデミー

P10 •AFI Conservatory
日本人留学生推薦事業
•映画スタッフ育成事業

P11-12 コンテンツ業界向け
セミナー&ワークショップ

▶ 市場開拓事業

P13-16 コンテンツ産業新展開
強化事業

P17-18 グローバルコンテンツ
エコシステム
創出事業費補助金

P19 コンテンツグローバル需要
創出等促進事業費補助金(J-LOD)

P20 ジャパンアンバサダー

P21-22 メディア芸術海外展開事業

P23 アジアにおける
日本映画特集上映事業

P24 •メディア芸術連携促進事業
連携共同事業
•デジタルアーカイブに関する
諸外国における政策調査

P25 •アーカイブ中核拠点形成
モデル事業
•VIPO Integrated
Support System(VISS)

P26 •Japan Content Catalog(JACC®)
•JAPACON

P27-28 •京まふ2018 人材育成事業
•京都映画企画市
•京都府コンテンツ活用
ビジネスセミナー

P29 •東京都 コンテンツ活用
促進事業
•2019年新規事業

▶ その他

P30 広報活動

設立の経緯

01 2004年3月の日本経済団体連合会の提言「『知的財産推進計画』の改訂に向けて」において、映像産業全般の振興を推進する機関の設置を提言。

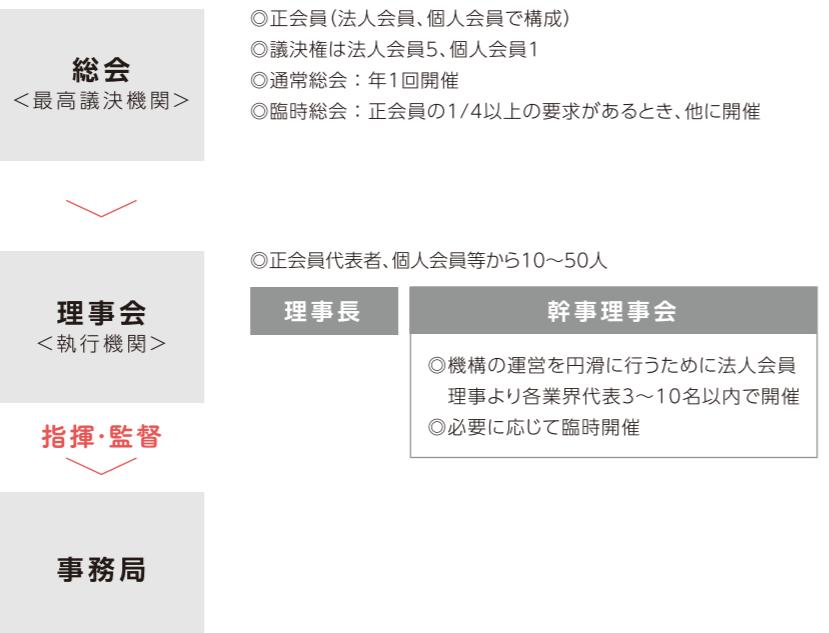
02 政府「知的財産推進計画2004」(2004年5月27日・知的財産戦略本部決定)の中に、2004年度に「映像産業振興機関の設立」を支援することが明記。

03 6月より経団連エンターテインメント・コンテンツ産業部会(人材育成分科会)で検討を開始するとともに、日本映画製作者連盟、日本民間放送連盟、日本動画協会等と連絡をとりつつ実務の検討を進める。また内閣官房知財推進本部、総務省、文部科学省、経済産業省、関係自治体とも調整。

04 11月、映像産業関連事業者を中心とする設立準備委員会を立ち上げ、同機構の事業内容等について詳細を固めた上で12月6日に設立総会を開催。

05 その後直ちに内閣府にNPO法人の申請を行い、2005年5月、認証。

組織図



総会・理事会・幹事理事会 開催実績

総会

平成30年6月19日

理事会

第41回理事会 平成30年6月5日

幹事理事会

第41回幹事理事会 平成30年4月11日
 第42回幹事理事会 平成30年6月5日
 第43回幹事理事会 平成30年11月28日
 第44回幹事理事会 平成31年3月26日

VIPO 会員社 (五十音順)

● ... 2018年度新規会員

株式会社秋田放送

アメリカン・モーション・ピクチャ・アソシエーション・オブ・ジャパン

株式会社IMAGICA Lab

株式会社イマジカデジタルスケープ

株式会社インジェスター

一般社団法人映画産業団体連合会

一般社団法人衛星放送協会

公益社団法人映像文化製作者連盟

株式会社ADKエモーションズ

エイベックス株式会社

株式会社エスピーオー

株式会社NHKエンタープライズ

● NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社

大蔵映画株式会社

一般社団法人外国映画輸入配給協会

株式会社KADOKAWA

株式会社カプコン

株式会社キネマ旬報社

株式会社キノフィルムズ

ギャガ株式会社

キングレコード株式会社

株式会社クオラス

株式会社クリーク・アンド・リバー社

株式会社講談社

株式会社コーエーテクモゲームス

株式会社コナミデジタルエンタテインメント

一般社団法人コンサートプロモーターズ協会

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会

埼玉県影の国ビジュアルプラザ

株式会社SANKYO

株式会社サンライズ

株式会社サンリオ

松竹株式会社

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス

セガサミーホールディングス株式会社

全国興行生活衛生同業組合連合会

一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟

株式会社ソニー・ピクチャーズエンタテインメント

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

ソニーPCL株式会社

株式会社第一興商

高津装飾美術株式会社
有限公司ティーアイ・コムネット

株式会社TBSテレビ
株式会社ティーワイリミテッド

●一般社団法人デジタルコンテンツ協会
株式会社デジタルSKIPステーション

株式会社手塚プロダクション
株式会社テレビ朝日

株式会社ADKエモーションズ
株式会社電通

株式会社エスピーオー
東映株式会社

株式会社NHKエンタープライズ
東映アニメーション株式会社

●NBCユニバーサル・エンターテイメントジャパン合同会社
東映ラボ・テック株式会社

TOKYO DESIGN WEEK 株式会社
東宝株式会社

学校法人 東放学園 東放学園専門学校
東宝東和株式会社

株式会社カプコン
株式会社キネマ旬報社

株式会社キノフィルムズ
株式会社トーセ

ギャガ株式会社
株式会社ドリーミュージック

株式会社クオラス
中日本興業株式会社

株式会社クリーク・アンド・リバー社
名古屋テレビ放送株式会社

株式会社講談社
日活株式会社

株式会社コーエーテクモゲームス
株式会社日経BP

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
日本コロムビア株式会社

一般社団法人コンサートプロモーターズ協会
日本アカデミー賞協会

一般社団法人コンピュータエンターテインメント協会
日本アニメーション株式会社

埼玉県影の国ビジュアルプラザ
協同組合日本映画製作者協会

株式会社SANKYO
一般社団法人日本映画製作者連盟

株式会社サンライズ
一般社団法人日本映画テレビ技術協会

株式会社サンリオ
一般社団法人日本映像ソフト協会

松竹株式会社
一般社団法人日本音楽制作者連盟

株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス
日本テレビ放送網株式会社

セガサミーホールディングス株式会社
一般社団法人 日本動画協会

全国興行生活衛生同業組合連合会
一般社団法人日本民間放送連盟

一般社団法人全日本テレビ番組製作社連盟
一般社団法人日本ライセンシング・ビジネス協会

株式会社ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
一般社団法人日本レコード協会

株式会社博報堂
株式会社バップ

ソニーPCL株式会社
びあ株式会社

株式会社フジテレビジョン
特定非営利活動法人プロードバンド・アソシエーション

プロードメディア・スタジオ株式会社
ホクエイ印刷株式会社

株式会社ポケモン
株式会社ポニーキャニオン

株式会社ホリプロ
三菱電機株式会社

武蔵野興業株式会社
ユニバーサルミュージック合同会社

UBMジャパン株式会社
吉本興業株式会社

読賣テレビ放送株式会社
株式会社ラパン

リードエグジビションジャパン株式会社
琉球放送株式会社

株式会社ワーナーミュージック・ジャパン
株式会社WOWOW

【賛助会員】
鹿島建設株式会社

株式会社きんでん東京本社
スカパーJSAT株式会社

●株式会社住之江工芸(高松コンストラクショングループ)
ソニー株式会社

高砂熱学工業株式会社
トヨタ自動車株式会社

日本電信電話株式会社
株式会社みずほ銀行

合計 109 社・団体 (個人会員除く)

人材育成



本事業発足から13年を経て、173名がプロジェクトに参加
その中から67名が製作実地研修に進み、短編映画を製作
ここから長編映画監督が続々と誕生！

文化庁の委託を受けて2006年度よりスタートした「ndjc:若手映画作家育成プロジェクト」。優れた若手映画作家を対象に、本格的な映像制作技術と作家性を磨くために必要な知識や技術を継承するためのワークショップや製作実地研修を実施するとともに、作品発表の場を提供することで、次代を担う長編映画監督の発掘と育成を目指しています。



主なプロジェクト出身監督の活躍(2018年度)

藤村享平監督(ndjc2010)

『パパはわるものチャンピオン』(2018年9月21日公開)
配給:ショウゲート 監督・脚本:藤村享平
出演:棚橋弘至、木村佳乃、寺田 心、仲里依紗

松永大司監督(ndjc2010)

『ハナレイ・ベイ』(2018年10月19日公開)
配給:HIGH BROW CINEMA 監督・脚本・編集:松永大司
出演:吉田 羊、佐野玲於、村上虹郎

佐藤克則監督(ndjc2006)

『ライズ ダルライザー -NEW EDITION-』(2019年3月9日公開)
配給:ダルライザープランニング=アムモ 98 監督・脚本:佐藤克則 出演:和知健明、三浦佑介、桃奈、山口太郎、佐藤みゆき、山崎さやか

今後の主なプロジェクト出身監督の活動予定(2019年度)

文 晟豪監督(ndjc2013)

『五億円のじんせい』(2019年7月20日公開)
配給:NEW CINEMA PROJECT 監督:文 晟豪 脚本:蛭田直美
出演:望月 歩、山田杏奈／平田 満、西田尚美

浅野晋康監督(ndjc2009)

『くらやみ祭の小川さん』(2019年公開予定)

ふくだももこ監督(ndjc2015)

『おいしい家族』(2019年9月20日公開)
配給:日活 監督・脚本:ふくだももこ
出演:松本穂香、浜野謙太／板尾創路

藤澤浩和監督(ndjc2011)

『レディ・トゥ・レディ』(2019年公開予定)

ndjc2018 実施概要

5月 作家の公募

・映画関係団体等から推薦された作家の中から、ワークショップ参加作家を決定

6月

7月 ワークショップ

・同一の条件下で、共通のテーマに沿った完成尺5分以内の作品を制作

8月

9月 製作実地研修

・35mmフィルム撮影による25分以上30分以内の短編映画を制作
(脚本開発～撮影～仕上げ～完成)

10月

11月 合評上映会・講評会

・主要都市での映画関係者、一般モニター等を対象とした合評上映会

・講評会を実施し、作家へフィードバック

・東京、大阪、そして名古屋初の一般向け劇場公開

・脚本指導講評会

12月

1月

2月 合評上映会・講評会

・主要都市での映画関係者、一般モニター等を対象とした合評上映会

・講評会を実施し、作家へフィードバック

・東京、大阪、そして名古屋初の一般向け劇場公開

・脚本指導講評会

3月



脚本指導



作品講評会



製作実地研修



合評上映会(東京会場)

ndjc2018 製作実地研修参加作家と完成作品



監督 板橋基之
『くもりときどき晴れ』



監督 岡本未樹子
『はずれ家族のサーサ』



監督 川上信也
『最後の審判』

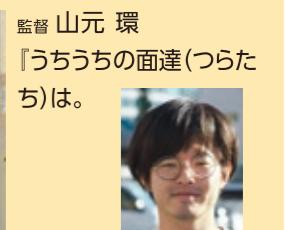
【作家推薦団体】
ショートショートフィルムフェスティバル＆アジア
【制作プロダクション】
ブースタープロジェクト
【出演】
MEGUMI、浅田美代子、水橋研二、有福正志

【作家推薦団体】
大阪芸術大学映像学科
【制作プロダクション】
テレビマンユニオン
【出演】
横溝菜帆、黒川芽以、増子倭文江、田村泰二郎、森優理斗

【作家推薦団体】
シナリオセンター
【制作プロダクション】
ジャングルフィルム
【出演】
須藤 蓮、永瀬未留、黒沢あすか、荒谷清水



監督 須田康平
『サヨナラ家族』



監督 山元 環
『うちうちの面達(つらたち)は。』

【作家推薦団体】
東京藝術大学大学院映像研究科映画専攻
【制作プロダクション】
スタジオブルー
【出演】
石田法嗣、根岸季衣、村田 唯、土居志央梨、佐野和宏、斎藤洋介

【作家推薦団体】
PFF
【制作プロダクション】
シネムーブ
【出演】
田中奏生、田口浩正、濱田マリ、小川未祐、山元 駿

©2019 VIPO

VIPOアカデミー

自主事業

コンテンツ業界のリーダー育成を目的として、業界に最適化された独自の教育プログラムを提供する人材育成事業

**ビジネススキルの習得だけでなく
ジャンルを越えて共に学んだ受講者によるネットワークは
新しいビジネスへのきっかけになっています**

VIPOアカデミーは2015年度にスタートしたコンテンツ業界のリーダー育成を目的とした人材育成事業で業界向けにカスタマイズしたプログラムを実施しています。経営幹部人材を育成する「コーポレートリーダーコース」と、現場のマネジメント力を強化する「プロジェクトリーダーコース」は、スキルアップや受講者同士のネットワーク構築に加え、会社間のコラボレーションのきっかけになります。

場になりました。また、コンテンツ業界各ジャンルの基礎的な知識を横断的に習得できる「業界研究ベーシックコース」、グローバルで戦うビジネス力を磨く「グローバルビジネスコース」、法律や会計の知識を学ぶ「リーガル・エッセンシャルコース」「ファイナンス・エッセンシャルコース」など全6コースで2018年度は延べ42社108名の受講がありました。



権限委譲について課題や悩みを持つ方を対象とした「リーダーシップ単発講座」を2月14日に開催しました。受講者から「世代交代を意識した、次のステージへのレベルアップに役立つ」との感想をいただきました。



登壇者 岡村秀樹氏
株式会社セガホールディングス 代表取締役社長 COO

リーダーとしての視点・マインドの醸成を目的に、コンテンツ業界の経営者やプロデューサーをお招きし、キャリアやビジョン、成功体験・失敗談を伺いました。



業界各社の経営層から受講者の上司、政府関係者まで、多くの方にお集まりいただき、受講者が学びの成果を発表しました。

2018年度開講内容

コーポレートリーダーコース (管理職向け)

講義と演習、グループ活動を通して、経営戦略、ファイナンス、ビジネスプランニング、プレゼンテーション、リーダーシップの知識やノウハウを身につけることで、企業の成長・発展に貢献するコーポレートリーダー(経営幹部人材)を育成します。

第8期2018年5月12日～8月2日
第9期2018年9月8日～11月29日

目的

- ▶ 経営者の視点を養い、経営幹部になるために必要とされる経営スキルを身につける
- ▶ コーポレートリーダーとして必要なスキルを習得し、リーダーシップを最大限に引き出す
- ▶ 他社のリーダーと刺激し合い、ビジネスに発展するようなネットワークを構築する

プロジェクトリーダーコース (中堅社員向け)

講義と演習、グループ活動を通して、企画力(ロジカルシンキング、ファイナンス、発想力)と推進力(プロジェクトマネジメント、リーダーシップ、プレゼンテーション)を強化することで、クオリティとスピードを両立させ、周囲を巻き込んでプロジェクトを成功に導くプロジェクトリーダーを育成します。

第6期2018年5月19日～7月24日
第7期2018年9月15日～11月27日

目的

- ▶ プロジェクトリーダーとして活躍するために必要なビジネススキルを身につける
- ▶ 他社のリーダーと刺激し合い、ビジネスに発展するようなネットワークを構築する

業界研究ベーシックコース (コンテンツ業界の各ジャンルの基礎知識を習得したい方向け)

コンテンツ業界の各ジャンル(映画・出版・音楽・テレビ・アニメ・ゲーム・キャラクター)とその展開エリアのマーケットやビジネスモデルを理解し、それぞれの成功パターンを学ぶことで、ジャンルを越えたコンテンツビジネスを生みだせる人材を育成します。

第6期2018年5月16日～8月1日

目的

- ▶ コンテンツ業界各ジャンルとその展開エリアのマーケットやビジネスモデルを理解する
- ▶ コンテンツ業界の成功パターンを学ぶ
- ▶ 他社の参加者と刺激し合い、ビジネスに役立つネットワークを構築する

グローバルビジネスコース (仕事で英語を使う方、海外とコミュニケーションを取る方向け)

実践を重視した講義(英語・日本語)と英語での演習を通して、英語でのビジネス力(コミュニケーション力、交渉力、プレゼンテーション力)を強化することで、グローバルシーンにおいて活躍できる人材を育成します。

※ 英語力想定レベル:中級(TOEIC 600～700点程度)

第5期2018年6月1日～7月20日
第6期2018年10月5日～11月30日

目的

- ▶ グローバルシーンで通用するコミュニケーション力、交渉力、プレゼンテーション力を身につける
- ▶ 他社の参加者と刺激し合い、ビジネスに役立つネットワークを構築する

リーガル・エッセンシャルコース (コンテンツ関連の法務知識を習得したい方、 法務部門における経験が1年程度の方向け)

コンテンツ業界のビジネスパーソンとして必要不可欠な、著作権、ライセンス、契約などのリーガル知識を身につけることで、契約トラブルを未然に防ぎ、ビジネスを広げていく人材を育成します。

第6期2018年9月25日～11月6日

目的

- ▶ コンテンツ業界の著作権、ライセンス、契約などのリーガル知識を身につける
- ▶ 他社の参加者と刺激し合い、ビジネスに役立つネットワークを構築する

ファイナンス・エッセンシャルコース (コンテンツ関連のファイナンス知識を習得したい方、 経理財務部門の経験が1年程度の方向け)

コンテンツ業界のビジネスパーソンとして必要不可欠な、財務諸表、プロジェクト会計、予算管理などのファイナンス知識を身につけることで、会社やプロジェクトの数字を常に意識しながら業務を推進できる人材を育成します。

第5期2018年6月7日～7月19日
第6期2018年10月4日～11月15日

目的

- ▶ コンテンツ業界の財務諸表、プロジェクト会計、予算管理などのファイナンス知識を身につける
- ▶ 他社の参加者と刺激し合い、ビジネスに役立つネットワークを構築する

VIPOアカデミーをご利用いただいた企業の人事担当者様の声

株式会社サンリオ 総務部人事課 中川恒之様



会社の特性上、社外の風土を感じることが少なく、社外にも視野を向けることが重要だと思っていた時でしたので導入いたしました。
今回、私自身がコーポレートリーダーコースを受講することで、業務課題に対して俯瞰で見ることが習慣化しました。それぞれの案件を部門視点ではなく事業視点で見ることができ、社内連携の重要性に気づき、業務進行もスムーズになりました。また、部下との面談でもコミュニケーションが円滑になり、部下自身のモチベーションが上がったことも成果の一つです。

内容や結果に対してとても満足しております。受講して2年経った今でも他社の受講生たちと良い関係が築けており、何度か新規の取り組みにもつながっております。同じ業界の同世代で切磋琢磨する研修は非常に有意義なものです。社内外問わず、お奨めしたいセミナーの一つです。

株式会社IMAGICA GROUP 人材マネジメント部 岡田征宏様



当社はVIPOアカデミー開催初年度からご縁があり、主にコーポレートリーダーコースとグローバルビジネスコースに継続して参加させて頂いております。

コーポレートリーダーコースは、コンテンツ業界の志の高い参加者の皆様と共に切磋琢磨することで、マネジメントを経験している管理職層が、もう一段階上のより経営に近い視座を得られるような、非常に良く練られたプログラムだと感じております。

グローバルビジネスコースは英語ビジネス力の強化を目的とされており、フレンドリーな雰囲気で楽しみながら、英語での発信力を鍛えられる点が参加者にも好評です。当社グループからは、通算でコーポレートリーダーコースに11名、グローバルビジネスコースに10名、その他コースに6名の計27名が参加致しました。社員からは、「課題が多く大変だったが参加してよかった」、「業務をやりくりして出席する価値のあるプログラム」との感想が多く、充実した研修内容が参加者の学びと満足度に繋がっていることを実感しております。

また、コンテンツ業界の方々向けで、質の高い教育プログラムは大変独自性のあるものと感じます。近しい業界の方々と共に学びを深められる点は他では得難いもので、参加者間のネットワーク構築という点でも大きなメリットだと思います。

既存の研修に満足されていないコンテンツ業界の人事ご担当者様には、是非一度VIPOアカデミーを検討されることを強くお勧め致します。

公開コース以外にインハウス研修（企業内集合研修）を新たに提供開始

2018年度より、公開コース以外にリーダーシップ、マネジメントやロジカルシンキングなど企業のニーズに合わせたインハウス研修（企業内集合研修）を実施しています。

**VIPOアカデミーの公式サイトでは、
インハウス研修や各コースに
関する詳しい情報等を掲載しています。**

「VIPOアカデミー」の公式サイトURL

<https://vipo-academy.jp/>

AFI Conservatory
日本人留学生
推薦事業

自主事業

AFIとは

米国の国家的な機関として、映像教育でのリーダーシップを發揮し、映画、テレビ、デジタル・メディアといった芸術分野において、その存在価値と卓越性が高く評価されています。AFIの教育機関であるAFI Conservatoryでは、撮影監督、監督、編集、プロデューサー、美術、脚本家のプロを育てるために制作実践、現場主義を基本とし、映画やテレビの世界からの実務プロフェッショナルで組織された指導者陣が教鞭をとっています。



将来の映像産業を担うプロフェッショナルの発掘と育成を目指すと共に、日本の映画企画や若手クリエーターが世界に出ていく仕組みを構築する事を目的とし、AFI (American Film Institute) Conservatoryへ留学を希望する日本人の推薦活動を行っています。2018年度は2019年秋学期に志願を予定する日本人留学生を対象に、推薦学生を募集。本年度は1名を推薦し、結果、合格にいたりました。



本年度合格者
有近 るい 氏

映画スタッフ
育成事業

新規事業

文化庁 委託事業



本事業は、インターンシップ制度を通じて、映画スタッフを目指す学生に映画制作現場における初步的な知識と技術を習得させることを目的とした人材育成事業です。実際の映画製作現場と連携することにより、学校の授業だけで習得・体験することができないプロの制作現場において必要とされる知識、技術、スタッフ間でのコミュニケーション能力等を身につけることにより、将来、映画の制作現場で活躍できるスタッフを持続的に育成することを目指すものです。映画学科・映像系学科等がある大学・専門学校等を対象に募集を行ない、19校から49人の学生が、劇映画20作品の撮影現場にてインターン実習を経験し、総実習日数は948日間に達しました。

実習後アンケート

制作会社 87.7%が実習生に映像制作の道に進んでほしいと考えており、93.8%がまた次の現場でもインターン実習を受け入れたいと回答。

学 生 87.7%が将来映像制作の道に進みたいと考え、79.6%が実習を同級生や後輩に勧めたいと回答。

制作会社・学生の両者から満足度と有益度が高い評価を得ました。



コンテンツ業界向け セミナー＆ワークショップ

自主事業

セミナー コンテンツ業界が知っておきたい中国ビジネス攻略セミナー

目まぐるしく変わる中国のビジネス事情にあわせ、年3回実施しました。ビジネス編では、中国コンテンツ市場概況と最新情勢や中国展開時によくあるトラブルの実例と対処法、日本コンテンツを効果的に中国展開していくための留意事項を中心に解説。法律編では、中国コンテンツ関係法規制や中国展開時によくあるトラブル実例と対処法、契約上の注意点、知的財産の守り方などをテーマにわかりやすく講義いただきました。Q&Aも活発に行われ、参加者からは、次回開催要望の声が寄せられるなど高い評価を受けました。

開催日 2018年4月12日(木) (ビジネス編)、4月13日(金) (法律編)

2019年2月7日(木) (ビジネス編)、2月8日(金) (法律編)

2019年3月4日(月) (ビジネス編)、3月6日(水) (法律編)

講 師 分部悠介氏(弁護士、弁理士、IP FORWARDグループ総代表/CEO)



セミナー テレビドラマ スタッフ・プロデューサー養成セミナー

第一線で活躍する脚本家とテレビプロデューサーによるトークセッション。第1弾は大ヒットドラマ制作の裏側について、第2弾はグローバル展開を図るテレビドラマ制作の現状をテーマに開催しました。映像コンテンツ業界を担うスタッフやプロデューサーをはじめ幅広い業界からご参加いただきました。一般社団法人日本脚本アカイブス推進コンソーシアム共催。

開催日 2018年5月18日(金)

講 師 脚本家 奥水泰弘氏

(『菊次郎とさき』『相棒』シリーズ)

テレビ朝日プロデューサー 中込卓也氏(『菊次郎とさき』『やすらぎの郷』)

開催日 2019年2月15日(金)

講 師 脚本家 古沢良太氏

(『リーガルハイ』『デート～恋とはどんなものかしら～』『コンフィデンスマント』)

フジテレビプロデューサー 成河広明氏

(『リーガルハイ』『デート～恋とはどんなものかしら～』『コンフィデンスマント』)



奥水泰弘氏
古沢良太氏

セミナー エンタメマーケター養成講座(全4回)

デジタルメディアを学び、エンタメマーケティングを企業で実践するための講座です。多様な業界からマーケティング施策を学びに来られる方が多く、前年に引き続き満足度が高く好評を得ました。

開 催 日 2018年5月15日(火)、21日(月)、28日(月)、6月4日(月)の全4回

メイン講師 鈴木貴歩氏

(ParadeAll株式会社 代表取締役 エンターテック・アクセラレーター)

ゲスト講師 第1回：エンタメマーケティング概論(セミナー後懇親会あり)

梶 望氏(株式会社ソニー・ミュージックレーベルズ EPICレコードジャパン 部長)

第2回：アプリメディアでエンタメを拡げる

山崎佑介氏(スマートニュース株式会社 シニアマーケティングアソシエイト)

第3回：エンタメ×ブランド コラボレーション

高野修平氏(ModernAge/モダンエイジレーベルヘッド)

第4回：インバウンド・エンタメマーケティング

伏谷博之氏(タイムアウト東京代表取締役)



ワークショップ アクターズワークショップ

将来の映像産業を担う俳優の発掘と育成を目指し、第一線で活躍する映像ディレクターによる俳優養成の2日間集中講座を開催しました。講師には大河ドラマ『真田丸』、『新選組!』、『北条時宗』、連続テレビ小説『すずらん』などNHKドラマの演出家でありプロデューサーである吉川邦夫氏を迎え、実際のオーディションを想定した実践的な芝居のレッスン、講義を実施しました。

第5弾 開催日:2018年7月26日(木)、27日(金)(2日間)

第6弾 開催日:2019年3月27日(水)、28日(木)(2日間)

講 師 吉川邦夫氏(NHKプロデューサー『真田丸』、『新選組!』等)



セミナー 映画脚本読み込み講座

映像業界でプロデュース・企画、演出、撮影に携わるスタッフや俳優を対象に、映画の設計図である脚本の基本的な知識、発想と構成の方法、人物設定、加藤氏自身の作品の解説から実際の撮影業務に役立つ読み取る技術を学びました。受講者からは、「脚本づくりは論理的法則があり非常に緻密に構成されていることを学んだ」「映像コンテンツづくりにかかるすべての人に受講してもらいたい内容だ」など感想があり、懇親会も脚本談義に熱が入りました。

開催日 2018年10月25日(木)、26日(金)(2日間)

講 師 脚本家 日本シナリオ作家協会理事長 加藤正人氏

(主な作品『雪に願うこと』映画『クライマーズ・ハイ』『ふしぎな岬の物語』『ミッドナイト・バス』等)



セミナー 映画プロデューサー養成セミナー基礎編 第3弾(全4回)

映画の基本となる、企画の立て方・書き方、プロットの書き方、脚本の仕組みと構成理解、台詞の重要性、予算の立て方などをレクチャー。最終回では、『幼な子われらに生まれ』の三島有紀子監督をゲストに迎え、同作品の企画～脚本作り、制作裏話など製作過程の話を交えて講義を行いました。受講者は、コンテンツ産業のさまざまなジャンルからご参加いただきました。

開催日 2018年11月7日(水)、12日(月)、19日(月)、28日(水)全4回

講 師 安藤紘平氏(映画監督 早稲田大学名譽教授)

最終回ゲスト：三島有紀子監督(『幼な子われらに生まれ』)



セミナー 福井健策弁護士 コンテンツ法律セミナー

音楽著作権への关心はコンテンツ業界のみならず高まる一方です。当日は広くエンターテインメントビジネスに携わる事業者を中心に満席の中、開催されました。

開催日 2018年11月26日(月)

講 師 福井健策氏

(弁護士[日本・ニューヨーク州]／日本大学藝術学部・神戸大学大学院 客員教授)

第6弾 「コンテンツ業界が知っておきたい『動画制作・ライブイベントに必須の音楽著作権の基礎知識2018』」

音楽著作権ビジネスの基礎全般を学習。最新情報を共有するとともに、

コンテンツ産業として動画と著作権をどう捉え対応すべきかについて講義していただきました。



セミナー コンテンツ業界が知っておきたいインドネシア ビジネス攻略セミナー

インドネシア基礎情報(文化、消費者動向など)やインドネシアのコンテンツ市場概況にはじまり、日本コンテンツのインドネシア進出の背景、ビジネス展開する上での注意点や法律による規制とその対策、知的財産権(IP)の保護について、日本コンテンツの可能性・展望を説明いただき、「インドネシアのコンテンツ現況が俯瞰できた」という声をいただきました。

開催日 2019年2月28日(木)

講 師 アルベルトウス プラセティオ ヘル ヌグロホ氏(インドネシア総合研究所 代表取締役社長)



コンテンツ 産業新展開 強化事業 コンテンツ関連 ビジネスマッチング事業

新規事業

経済産業省 委託事業

日本発のアニメ、マンガ、映画、音楽等のコンテンツや先進的なコンテンツ技術の成長を継続・発展させていくため、コンテンツの海外展開に向け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を目的としたプロジェクト。日本のコンテンツホルダーへビジネスマッチングの機会を提供することにより、日本コンテンツの国際取引活性化や新市場創出を図ります。

アヌシー国際アニメーション映画祭ビジネスマッチング

当映画祭の併設マーケットであるMIFA(Marché international du film d'animation)において日本の事業者のための商談ブースを設置。海外と日本のアニメーション会社の国際共同製作を促進すること目的としたセミナーも開催しました。

【開催日】2018年6月12日(火)～15日(金)
 【会場】L'Impérial Palace (フランス・アヌシー)
 【登壇者】・数土直志氏(『アニメーション・ビジネス・ジャーナル』ジャーナリスト)

・ジェローム・マザンダラニ氏(Manga Entertainment Ltd.[UK] マネージングディレクター兼『Cannon Busters』エグゼクティブプロデューサー)
 ・山口 晶氏(CITIA日本代表／SUN BRIDGE Inc.代表)



日中IPビジネスマッチングツアー@北京

北京漫画アニメゲーム産業協会の協力のもと、
 ①急成長している中国のコンテンツ企業(快看、若森数字、掌趣、360ゲーム)への企業訪問、
 ②北京国際動漫展の開幕式とフォーラムへの参加、
 ③中国コンテンツ企業38社とのビジネスマッチングを実施しました。

【開催日】2018年8月7日(火)～10日(金)
 【会場】中国・北京



日中アニメ・ゲームコンテンツ産業交流サミット@上海

ビジネスチャンスの拡大、新技術をコンテンツビジネスに応用した事業の中国進出等を目的にしたビジネスマッチングを行い、日本から13社、中国からアニメ、ゲーム、コミック業界の企業31社が参加しました。また、松竹株式会社の楠瀬史修氏に「伝統文化のコンテンツ開発への応用」と題する基調講演を行っていただきました。

【開催日】2018年8月24日(金)
 【会場】Fairfield by Marriott Shanghai Jingan(中国・上海)
 【登壇者】楠瀬史修氏(松竹株式会社 経営企画部オリパラ・IR事業推進プロジェクトチーム)



「Kidscreen Summit紹介セミナー」および企業訪問

1日目に開催したセミナーでは前後半に分け、前半にイベント主催者であるBrunico Communications社から北米最大のキッズエンターテインメント産業見本市「Kidscreen Summit」の紹介を、後半には過去に「Kidscreen Summit」に参加した日本企業2社を交え、本見本市に参加する上でのアドバイス等を含めパネルディスカッションを実施。

2日目は、Brunico Communications社の2名とともに日本のコンテンツ企業4社を訪問。企業側からは、1日目のセミナー内容を踏まえての質問や、海外展開に対する見解をいただく良い機会となりました。

【開催日】2018年8月28日(火)、29日(水)

【会場】東京国際フォーラム(東京)

【登壇者】・マイ尔斯・ホブス氏(Brunico Communications社 アソシエイトパブリッシャー)
 ・ジョエル・ピント氏(Brunico Communications社 イベントセールスマネージャー)



TIAF企画 海外アニメプロデューサーによるピッチセッション&マッチング

海外で活躍するアニメーションのプロデューサー3名が、日本との共同製作アニメーション等のプロジェクトピッチングを実施。国際的に活躍するプロデューサーのピッチセッションを目の当たりにすることができ、参加者へのアンケートでは約7割が、資料の見せ方、テンポ感など、ピッチング手法が「勉強になった」と回答があり、後日実施したピッチトレーニングにもつながる機会となりました。

【開催日】2018年10月23日(火)

【会場】サンシャインシティ コンベンションセンター(東京)

【登壇者】・ジェローム・マザンダラニ氏(Manga Entertainment Ltd.[UK]
 マネージングディレクター兼『Cannon Busters』エグゼクティブプロデューサー)
 ・パスカル・J・ボネ氏(PJB Entertainment社 創設者)
 ・アンドレア・グラチオッティ氏(RAINBOW S.p.A.社[Italy] 営業・共同製作統括)



VR・ARコンテンツ活用セミナー

国内10カ所にて、「先進コンテンツを活用した多産業展開について」「VR・AR等コンテンツ制作ガイドラインの紹介」「地域における先進コンテンツ技術活用事例」「先進コンテンツ技術による地域活性化促進事業」「VR・AR等の先進事例の紹介と体験会」のテーマに沿ったセミナーを開催しました。

【開催日・開催都市】10月25日(木)仙台市、11月29日(木)高松市、12月13日(木)大阪市、12月14日(金)広島市、12月19日(水)札幌市、1月24日(木)名古屋市、1月29日(火)富山市、1月31日(木)福岡市、2月7日(木)さいたま市、2月14日(木)那覇市

MPA/DHU/TIFFCOM/VIPOフィルムワークショップ

第1部では、長年ハリウッドおよび中国で活躍してきたプロデューサーであるAndre Morgan氏が海外での映画製作のノウハウや海外進出の足掛かりをテーマに講演しました。第2部では、77企画から選ばれた日本の若手映画製作5名による長編企画ピッチコンテストを実施しました。

【開催日】2018年10月25日(木)

【会場】サンシャインシティ コンベンションセンター(東京)

【登壇者】Andre Morgan氏 (Ruddy Morgan Organization設立者)



日中ビジネスマッチング in 広州2018

広東省電影行業協会の協力のもと、日本放送作家協会や日本シナリオ作家協会に所属している脚本家、および日本の映画プロデューサー(13名)と広東省およびその周辺の映画会社等(12社)とのビジネスマッチングを実施しました。

【開催日】2018年11月8日(木)

【会場】品尚芸術空間(中国・広州市天河区)

Rotterdam Lab 2019

VIPOは1年前に「ロッテルダム国際映画祭」の企画マーケット「CineMart」とパートナーシップを締結。今年は昨年に続き、「CineMart」が運営する「Rotterdam Lab」(プロデューサー養成ラボ)に新進プロデューサーを派遣しました(今年度3名)。29カ国から60名のプロデューサーが参加し、講義やセッションのほか、連日、ブレックファーストやランチでテーブルを囲み人脈作りを行いました。

【開催日】2019年1月26日(土)~30日(水)
【会場】DE DOELEN(オランダ・ロッテルダム)



Kidscreen Summit 2019 ジャパンブース出展

北米最大のキッズエンターテインメント産業見本市「Kidscreen Summit 2019」に初めてジャパンブースを出展。ジャパンブースには計6社の日本企業が参加し、海外マーケットへ自社コンテンツを展開するため商談の機会を持ちました。商談の他、大手バイヤーに対して1対1で約8分間のピッチングができる「Speed pitching」などのセッションで、通常ではアポが取りにくいテレビ局や配信プラットフォームと kontaktし、パーティーやランチの場でネットワーキングに参加することで、北米をはじめとしたマーケットの情報を積極的に吸収しました。

【開催日】2019年2月11日(月)~14日(木)
【会場】InterContinental Miami(アメリカ・マイアミ)



海外動画配信サービスにおける「日本コンテンツ専用チャンネル」活用セミナー

アメリカ市場向けの日本コンテンツ専門有料チャンネル「J-Edge」やその他のインターナショナルチャンネルを運営するGlocal Media社が、アメリカにおける日本コンテンツの需要や、その他海外向けの日本コンテンツ専用チャンネルの可能性を紹介。Glocal Media社のチャンネルにコンテンツを提供するまでの具体的な進め方についても聞くことができました。アンケートでは、回答者の60%以上からGlocal Media社の提供するチャンネルにコンテンツの提供を検討したいとの回答がありました。

【開催日】2019年2月27日(水)
【会場】特定非営利活動法人映像産業振興機構(VIPO)(東京)
【登壇者】・デニス ヤン氏 (Glocal Media社 CEO)
・中村 淳(あつみ)氏(Glocal Media社 チャンネルマネージャー)



音楽業界ビジネスマッチング

音楽ビジネス先進国であるアメリカの大手音楽マネジメント会社に、日本の音楽業界の若手2名がトレーニーとして参加し、音楽関連企業とのビジネスマッチングを行いました。また、アーティストのマネジメント・宣伝・マーケティング業務などのノウハウを習得し、クリエイターとのネットワークを構築しました。

【開催日】2019年2月24日(日)~3月22日(金)
【実施場所】アメリカ・ニューヨーク

アニメーション海外展開サポート ピッチトレーニングプログラム

海外プロダクションとの共同製作等を目指し、グローバルマーケットに向けて積極的に事業展開を行っていく、国際アニメーション製作プロデューサーの育成を目的に、アニメーション製作プロデューサーを5名選定し、ピッチトレーニングを3ヵ月間行いました。3月25日(月)には、海外プロデューサーに向けて実際に英語でピッチングを行うピッチセッションを実施しました。

【開催日】・トレーニング:2019年1月~3月(全5回)

・ピッチセッション:2019年3月25日(月)

【実施場所】・トレーニング 第1回目:特定非営利活動法人映像産業振興機構(VIPO)(東京)

・トレーニング 第2回目~5回目:日本映像翻訳アカデミー株式会社(東京)

・ピッチセッション:東京ビッグサイト会議棟(東京)

【講師】・第1回:株式会社Culture Connect 風早完次氏

・第2回~5回:日本映像翻訳アカデミー株式会社



コ・フェスタ(JAPAN国際コンテンツフェスティバル2018)

「コ・フェスタ」は、国内外の日本コンテンツに関わる多種多様なイベントを連携させ、海外へ効果的に情報発信するためのプロジェクトです。日本コンテンツに関わ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・イノベーションのあり方を検討し、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しています。



コ・フェスタイベント2018一覧

日本コンテンツに関わる多種多様な38イベントが参加、総来場者数は276万人を超えました。

コアイベント	オフィシャルイベント
<ul style="list-style-type: none"> ■ 東京ゲームショウ 2018 ■ Japan Content Showcase 2018 ・ 第15回東京国際ミュージックマーケット (TIMM) ・ TIFFCOM 2018 Marketplace for Film&TV in Asia ・ 東京国際アニメ祭 2018秋 (TIAF) ■ 第31回東京国際映画祭 ■ AnimeJapan 2019 	<ul style="list-style-type: none"> ■ KYOTO CMEX 2018 ■ 第21回文化庁メディア芸術祭 受賞作品展 ■ Amazon Fashion Week TOKYO 2019 S/S ■ CEATEC JAPAN 2018 ■ 第8回ロボット大賞 ■ 国際ドラマフェスティバル in Tokyo 2018 (東京ドラマアウード2018) ■ 第45回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール ■ Tokyo Docs 2018 ■ Inter BEE 2018 ■ デジタルコンテンツEXPO 2018

パートナーイベント	海外パートナーイベント
<ul style="list-style-type: none"> ■ 第34回ATP賞テレビグランプリ ■ SKIPシティ国際Dシネマ映画祭2018 ■ 第43回湯布院映画祭 ■ C3 AFA TOKYO 2018 ■ 第40回 PFF(ぴあフィルムフェスティバル) ■ 京都国際マンガ・アニメフェア2018 ■ 吉祥寺アニメワンダーランド2018 ■ マジカル福島2018 ■ きものサローネ in 日本橋2018 ■ No Maps 2018 ■ 第10回京都ヒストリカ国際映画祭 ■ MPTE AWARDS 2018 第71回表彰式 ■ JVAフェスタ 2018 ■ 第12回アジア国際子ども映画祭 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 映文連 国際短編映像映画祭「映文連アワード2018」 ■ ヨコハマ・フットボール映画祭 2019 ■ 東京アニメアワードフェスティバル 2019

クリエイターを中心とした グローバルコンテンツ エコシステム 創出事業費補助金

経済産業省 補助事業

- ① クリエイター等の海外挑戦支援事業は、一定の評価を得ているクリエイターを中心にコンテンツの海外展開を行う際のプロモーション等を行う事業に対し、
 - ② 多様な資金調達を目指した試作コンテンツ等開発支援事業
 - ③ 正規版コンテンツ等の海外同時展開支援事業
- を実施するもので、コンテンツ産業が自立的・持続的に発展するエコシステムの創出につなげることを目的に活動しました。

交付決定結果

▶ 2018年4月から2019年1月までの補助金公募期間において

交付決定件数
523件交付決定事業者数
287社**①クリエイター等の海外挑戦支援事業****1.ローカライズ**

©Konami Kanata-KODANSHA/ 'Chi' Committee. All Rights Reserved.

アニメ『こねこのチー ポンポンら一大旅行』

株式会社講談社

テレビ東京で放送した日本製3DCGアニメ『こねこのチー ポンポンら一大旅行』(全25話)のフランス語字幕・吹き替え制作によるローカライズ事業。昨年8月から、同作品本編・主題歌などのテレビ放送・配信に必要な字幕・吹き替え素材一式のフランス語版を制作し、ローカライズすることにより、日本屈指の3DCGアニメ制作会社であるマーザ・アニメーションプラネットの知名度を、フランスを始めとした世界各国に広めました。

テレビ時代劇『必殺仕事人』

松竹株式会社

テレビ時代劇『必殺仕事人Ⅲ』(全38話)、『必殺仕事人Ⅳ』(全43話)のローカライズのため、英語版作品資料・海外向けノベルティを制作し、MIPCOM2018(2018年10月15日~18日期間、フランス)にブース出展し海外バイヤーへの訴求を行いました。



©ABCテレビ・松竹

経済産業省の平成29年度予算による「クリエイターを中心としたグローバルコンテンツエコシステム創出事業費補助金」(約30億円)を受け、

- ① クリエイター等の海外挑戦支援事業
- ② 多様な資金調達を目指した試作コンテンツ等開発支援事業
- ③ 正規版コンテンツ等の海外同時展開支援事業

を実施するもので、コンテンツ産業が自立的・持続的に発展するエコシステムの創出につなげることを目的に活動しました。

2.プロモーション

©2015-2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



©TOHO CO., LTD.

スマートフォンゲームの海外プロモーション 2018.12.8~9

株式会社スクウェア・エニックス

海外版『FINAL FANTASY BRAVE EXVIUS』(以降FFBE)配信2周年を記念して、2018年12月8日~9日のあいだに、カリフォルニア州ロングビーチにてFFBEのプロモーションのためのイベント「FFBE Fan Festa 2018」を開催。会場は3500人が収容可能で、海外からの参加者に限定(日本以外)し、イベント開催期間には、オンライン(YouTubeとTwitch)にて生放送も実施しました。

Licensing Expo 2018 出展

東宝株式会社

東宝が所有している「ゴジラ」というキャラクターの海外展開をさらに推進すべく、2018年5月22日~5月24日にアメリカのラスベガスにて開催された「Licensing Expo 2018」にブース出展を行い、世界各国のトイメーカーやゲーム会社等のライセンサー・エージェントらと交渉・面談を行いました。

②多様な資金調達を目指した試作コンテンツ等開発支援事業

©中田春彌／集英社 ポリゴン・ピクチャーズ

ハイクオリティ・CGアニメーション『Levius』の企画・開発

株式会社ポリゴン・ピクチャーズ

ハイクオリティ・CGアニメーション『Levius』の脚本・設定・デザイン・その他を含むプリプロダクションおよびパイロット映像を制作。本格的な制作資金の調達および海外へのライセンス営業(ビデオグラム、ゲーム・商品化等)の強化を目的としました。

**『チャドとクラークのぼうけん島』**

モンブラン・ピクチャーズ株式会社

オリジナルのテレビシリーズ企画『チャドとクラークのぼうけん島』のピックアップ、パイロット映像、脚本を制作。2018年9月にフランスで開催された「Cartoon Forum」のプレゼンテーションに活用し、現在フランスを中心としたヨーロッパのテレビ局に脚本を含めた全資料を提供しました。現在テレビシリーズ制作費調達のための最終判断の段階です。

③正規版コンテンツ等の海外同時展開支援事業**全世界対象のデジタル漫画配信サービス**

株式会社集英社

2019年1月28日(月)より、『ONE PIECE』、『僕のヒーローアカデミア』など、週刊少年ジャンプをはじめとしたジャンプ漫画のサイマル配信を開始しました。英語、スペイン語で130カ国以上で展開し、現地語版出版物の販売促進を狙うため、日本の雑誌発売と同時に配信することにより、海賊版の対策となっています。



©2018 TBS VISION, INC.

Amazonドラマ『MAGI 天正遣欧少年使節』におけるローカライズ

株式会社TBSスパークル

英語版、スペイン語版を制作し、Amazon Prime Video を通じて、世界180以上の国と地域へ同時配信されました。

コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金

経済産業省 補助事業



本事業は、経済産業省の平成30年度予算による「コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金」(約30億円)を受け、

- ① コンテンツ等の海外展開を行う際のローカライズ及びプロモーションを行う事業の支援
- ② 海外展開を目指すコンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業の支援
- ③ デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等を行う事業の支援

を実施するもので、日本発のコンテンツ等の海外展開を促進し、日本ブーム創出を通じた関連産業の海外展開の拡大および訪日外国人等の促進につなげるとともに、コンテンツ産業が持続的に発展するエコシステムを構築することを目的としています。

当補助金は、各事業の費用負担を軽減するため以下の①②③の必要経費の一部を助成するものです。

①コンテンツ等の海外展開を行う際のローカライズ及びプロモーションを行う事業の支援

2019年2月18日より公募を開始。コンテンツが主体となった、またはコンテンツを有効活用した海外展開を行う際のローカライズおよびプロモーションを行う事業が対象となっています。

②海外展開を目指すコンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業の支援

2019年3月15日より公募を開始。海外展開を目指す映像コンテンツの企画・開発として試作映像等を制作する事業が対象となっています。

③デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツ等の開発等を行う事業の支援

<1> 世界に向けて発信するデジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツの制作補助金(2019年4月10日公募開始)
デジタル技術を活用した先進性の高いコンテンツを開発し、世界に向けて発表・発信する事業に係る費用について、その費用負担を軽減するため、当該事業を主体となって実施する企業・団体に必要経費の一部を補助します。

<2>-1 ブロックチェーン技術を活用したコンテンツの流通に関するシステムの開発・実証支援(2019年4月18日公募開始)
ブロックチェーン技術を活用したコンテンツの流通システムを開発する事業に係る費用について、その費用負担を軽減するため、当該事業を主体となって実施する企業・団体に必要経費の一部を補助します。

<2>-2 コンテンツ製作の生産性向上に資するシステムの開発・実証支援(2019年4月23日公募開始)
デジタル技術を活用したコンテンツ制作管理の効率化のためのシステムを開発する事業に係る費用について、その費用負担を軽減するため、当該事業を主体となって実施する企業・団体に必要経費の一部を補助します。

主な活動内容

- 補助金の対象や申請方法などを紹介する「補助金説明会」は2019年4月時点で700名の参加者がありました。
- 2019年4月以降、申請を検討する事業について相談を受ける「補助金相談会」を毎週開催しています。また、メールや電話での相談も随時受付しています。
- 交付決定を受けた事業者を対象に、補助を受ける経費の処理方法について基本的なルール説明等を行う「事業開始オリエンテーション」を毎週開催しています。



自主事業



国内外の1万人を超える日本文化が好きな外国人(ジャパンアンバサダー)による、海外展開やインバウンドに関するさまざまなサービスを提供しています。

〈活用例〉

- ・外国人インフルエンサーを活用したSNSプロモーションやFAMトリップ
- ・外国人(海外、国内)を対象とした調査
- ・展示会、イベント等における外国語対応、等

外国人インフルエンサーによるプロモーション、外国人を対象とした調査など、4つのサービス



事例(2018年度案件より一部抜粋)〈敬称略〉

体験+発信	株式会社JTB 「岡山県観光に関する取材・発信」	調査	株式会社電通「英国人を対象とする好意度調査」
	岡山県の魅力をPRするために、欧米豪出身の5人のインフルエンサー、ブロガーが、岡山県の主要観光地の視察・取材を行い、SNSやブログにて記事を発信。数多くの「行きたい!」や具体的な情報を求めるコメントが集まりました。		日本に対する好意度等に関する調査を、英国在住と日本在住の英国人を対象に実施しました。 ・調査対象: 英国 ・調査手法: インターネット調査
	愛知県の魅力をPRするために欧米豪出身の10人のインフルエンサーが県内各地域の観光地の視察・取材を実施、SNSにて記事を発信しました。愛知県に多くのお勧めの観光地があることをアピールしました。		アジア4カ国・地域でのテレビ番組視聴に関する調査を実施しました。 ・調査対象: インドネシア、シンガポール、台湾、ベトナム ・調査手法: グループインタビュー
	新宿・歌舞伎町の国内最大級の常設型謎解きテーマパーク「東京ミステリーサーカス(TMC)」にて、日本在住の英語圏、中国語圏のインフルエンサー、計20名が「リアル脱出ゲーム」や「リアル潜入ゲーム」を初めて体験し、SNSにて発信しました。		2018年10月に行なわれた、第15回東京国際ミュージックマーケット(15th TIMM)にて、ジャパンアンバサダー3名(韓国、中国、ドイツ出身)が主催者ブースの外国人対応、及びJAMLAB(アニソン海外展開支援サイト)のプロモーションをサポートしました。

メディア芸術海外展開事業

新規事業

文化庁 委託事業

1 大規模企画展

①「アヌシー国際アニメーションフェスティバル2018」(フランス・アヌシー、毎年6月開催)

イベント概要

当映画祭は、1960年にカンヌ国際映画祭のアニメーション部門が独立して始まった国際アニメーションフィルム協会(ASIFA)公認の映画祭です。本年度はテーマ「TOKYO SCRAMBLE—アニメーションが描く東京—」に沿って上映と併設見本市「MIFA」にて初めて大規模な企画展を実施し、作家2名およびキュレーター1名を派遣しました。企画展には連日多くのビジターが訪れ、熱心に作品を鑑賞していましたほか、アーティストトークでは直接参加アーティストへ質問することで、日本のメディア芸術の知識を深めました。また参加アーティストも多くの海外のアーティストやディストリビューターと交流し、海外ネットワーキングの構築につなげることができました。



- 期間:2018年6月11日(月)～6月16日(土)(併設見本市「MIFA」6月12日(火)～6月15日(金))
- 主催:CITIA(アヌシー都市圏共同体、オート・サヴォア地方議会およびローヌ・アルプ地域圏が出資する文化協力事業公社)
- 来場者数:115,000人 ●上映本数:500本以上 ●参加国数:95カ国

実施内容

- 企画展:「TOKYO SCRAMBLE—アニメーションが描く東京—」
- キュレーター:岡本美津子氏(東京藝術大学副学長)
- 参加アーティスト:後藤映則氏、村田朋泰氏
- 展示作品数:23作品 ●展示来場者数:1,200名
- アーティストトーク 来場者数:400名
- 「村田朋泰特集 ストップモーションアニメーション」上映
*監督舞台挨拶
- ジャパンレセプション 来場者数:300名

報告会

- メディア芸術海外展開事業報告会
「アヌシー国際アニメーション映画祭～世界で活躍する作家たち～」
- 登壇者:岡本美津子氏(キュレーター)
後藤映則氏(アーティスト)
村田朋泰氏(アーティスト)
 - 日 時:2018年6月23日(土) 16:30～18:00
 - 会 場:インターナショナル・デザイン・リエゾンセンター
(ミッドタウン・タワー5階 東京ミッドタウン・デザインハブ)

②「第24回 サロン・デル・マンガ」(スペイン・バルセロナ、毎年11月開催)

イベント概要

当イベントは、日本のマンガをはじめ、アニソンライブに着付けや書道、華道、将棋、囲碁、日本語教室、和食の屋台まで広がる日本文化のイベントで、ヨーロッパではジャパンエキスポ(仏)に次ぐ大規模なフェスティバルです。今年度は、「言葉と物と獣」展を実施。「文化庁メディア芸術祭」の受賞作品を中心に約130点のマンガ原画を展示したほか、映像作品やメディアアートインスタレーション等を展示。また、『BEASTARS』(秋田書店)作者 板垣巴留氏がトークセッションやサイン会を実施したほか、『進化する恋人たちの社会における高速伝記』作者 畠見達夫氏がパブリックトークを行いました。さらに、フェスティバル内で、第21回文化庁メディア芸術祭受賞作品を中心としたプログラムを上映しました。



- 期間:2018年11月1日(木)～11月4日(日) ●会場:Fira Barcelona Montjuic Hall5 Level1
- 主催:FICOMIC(スペイン出版流通業界団体) ●来場者数:150,000人 ●出展社数:222

実施内容

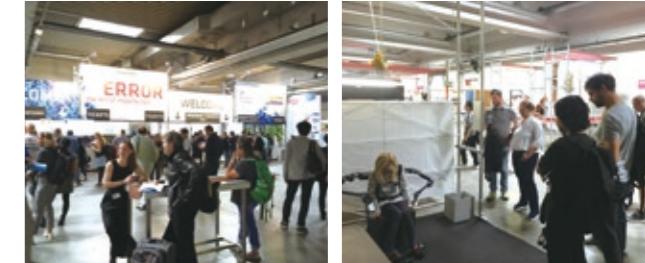
- 企画展:「言葉と物と獣」
- キュレーター:戸田康太氏(独立行政法人日本芸術文化振興会プログラムオフィサー)
- 参加アーティスト:板垣巴留氏、畠見達夫氏
- 展示作品数:〈内訳〉・マンガ原画 5タイトル130点、映像4作品、映像インсталレーション1作品 ●来場者数:5,000名
- トークセッション:板垣巴留氏(『BEASTARS』)、Frédéric Toutlemonde氏(『BLACKSAD』日本語版の出版社ユーロマンガの代表)
- パブリックトーク:畠見達夫氏(『進化する恋人たちの社会における高速伝記』)
- サイン会:板垣巴留氏(『BEASTARS』)
- 上映:『Focus on Animation』、『21st Japan Media Arts Festival Award-winning Program』

2 作品出品参加

「アルス・エレクトロニカ2018」(オーストリア・リンツ)

イベント概要

当イベントは、1979年から始まるメディアアート世界最大で最先端の「Art, Technology and Society」を切り取るフェスティバル。世界中から専門家が集い、展覧会、パフォーマンス・イベント、国際会議等を通して議論を深め、新しい繋がりを生み出しています。本年は計3作品の出品と2名のアーティスト派遣、およびプログラム上映を実施。『MetaLimbs』は体験展示を行い、終日世界各国の老若男女でぎわいました。また海外メディアの取材も受け、メディア芸術の海外への周知に繋げました。



- 期間:2018年9月6日(木)～9月10日(月) ●会場:POST CITY ●主催:アルス・エレクトロニカ
- 来場者数:110,000人 ●企画数:614 ●参加国数:54カ国 ●参加アーティスト:1,357名 ●取材メディア:40か国400媒体

実施内容

- 展示参加:
 - 1)エラー展『MetaLimbs』(2017) 佐々木智也／MHD Yamen SARAIJI(来場者数:3,000名)
『INDUSTRIAL JP』(2017) INDUSTRIAL JP
 - 2)PRIX ARS ELECTRONICA 2018 受賞作品展『CyberArts』『AI DJ - A dialogue between AI and a human』(2017) 德井直生／堂園翔矢
- 上映:『21st Japan Media Arts Festival Award-winning Program』 劇場: Movimento Cinema "Movie 1". OK Platz
- 参加作家:佐々木智也氏、MHD Yamen SARAIJI氏

3 参加上映

世界14会場で3つのプログラムを上映しました。

- ①「21st Award Winning Program」
- ②「Focus on Animation -from 21st Award Winning Works-」
- ③「村田朋泰特集ストップモーションアニメーション」

- アヌシー国際アニメーションフェスティバル 2018 (フランス・アヌシー、6/11～6/16)
- ウォーターピー・シーズ(ラトビア・リガ、8/9、8/10、8/23、9/14)
- 第22回ソウル国際マンガ・アニメーション映画祭(韓国・ソウル、8/23～8/26)
- Luxelakes・A4 Art Museum(中国・四川省成都、9/1～9/2)
- エル・フェスティバル(メキシコ・クエルナバカ、9/4～9/8)
- アルス エレクトロニカ フェスティバル(オーストリア・リンツ、9/6～9/10)
- aniventureコミコン(ブルガリア・ソフィア、9/15～9/16)
- カメラジャパン・フェスティバル(オランダ・ロッテルダム、9/27～9/30／アムステルダム、10/4～10/7)
- 第6回イマヒナ・アニメーションフェスティバル(ペルー・リマ、9/17～9/23)
- ルッカ コミックス&ゲームズ 2018(イタリア・ルッカ、10/30～11/3)
- 第24回サロン・デル・マンガ(スペイン・バルセロナ、11/1～11/4)
- J-FEST 秋まつり 2018(ロシア・モスクワ、11/10～11/11)
- ソウル・ベスト・オブ・ザ・ベストアニメーション・フェスティバル 2018(韓国・ソウル、11/15～11/18)
- ジャパン ソサエティ(アメリカ・ニューヨーク、2019/2/23)

アジアにおける日本映画特集上映事業

新規事業

文化庁 委託事業

「平成30年度アジアにおける日本映画特集上映事業」は、国際交流基金の「JAPANESE FILM FESTIVAL」(JFF)との共催により「インドネシア日本映画週間2018(PEKAN SINEMA JEPANG 2018/JAPAN CINEMA WEEK 2018)」を「日本インドネシア国交樹立60周年」記念事業の一つとして日本文化の理解と浸透、日本映画の発展、両国の文化交流の推進等を目的に開催しました。

開催概要

開催場所 インドネシア(ジャカルタ)

開催時期 2018年12月7日(金)~12月16日(日)

開催会場 CGV Grand Indonesia(ジャカルタ市内シネコン)

主 催 文化庁

共 催 国際交流基金、在インドネシア日本国大使館

後 援 インドネシア共和国教育文化省、一般社団法人日本映画製作者連盟

協 力 ジャカルタ・ジャパン・クラブ、独立行政法人日本貿易振興機構(ジェトロ)、独立行政法人国際観光振興機構、インドネシア商工会議所(KADIN)

上映作品 36本(文化庁作品:26本、JFF作品:10本)

オープニング作品『カメラを止めるな!』

特別招待作品『映画 夜空はいつでも最高密度の青色だ』

クロージング作品『海を駆ける』(日本・インドネシア・フランス共同製作作品)

上映回数 71回

総動員数 約1万5000人



オープニングセレモニー

上映は、今勢いのある監督・新進気鋭の監督作品、時代劇、青春映画、特撮映画、ドキュメンタリー映画などのテーマを設け、日本映画の幅広い魅力を堪能できる作品を選定。監督や出演者による舞台挨拶、トークイベントおよび作品選考委員(2名)による作品解説、特撮映画に関するワークショップを行うことで、インドネシア観客の作品に対する理解の深化に努めました。

また、クロージング作品『海を駆ける』の監督と、インドネシアのプロデューサーによるシンポジウム、日本、インドネシアの若手監督によるシンポジウム(ジャカルタ芸術大学にて)を実施し、両国の映画人の交流なども実現することができました。

開催に先立って行った記者会見では、72媒体94名が来場。ウェブを中心に期間中合計143媒体で紹介されました。また、開催後、インドネシア最大の現地新聞KOMPASS(発行部数55万部)の映画特集において『海を駆ける』、『カメラを止めるな!』を中心に大きく掲載されました。



『カメラを止めるな!』出演者舞台挨拶



『海を駆ける』舞台挨拶

※全ての写真:©PSJ2018

メディア芸術連携促進事業 連携共同事業

新規事業

文化庁 委託事業

GAME STORY BANK

文化庁の平成30年度メディア芸術連携促進事業連携共同事業のゲーム分野に採択され、「GAME STORY BANK」を開発しました。

●「GAME STORY BANK」プロジェクト

「GAME STORY BANK」とは、日本の大学・専門学校等に所属するゲームシナリオライターと国内外のゲーム会社等とのマッチングを目的としたオンラインマッチングサイトです。

ゲームシナリオライターはこのマッチングサイトに自身が考案したストーリーを登録することができ、国内外のゲーム会社等は自社のゲーム等に転用可能なストーリーを探すことができます。今年度は、大学・専門学校を中心にストーリーを募集し、20のストーリーが「GAME STORY BANK」に登録されました。

今後は「GAME STORY BANK」を発展させることにより、「ゲームシナリオライターの活躍の場の拡大」「新たなゲームシナリオライターの育成」「ゲーム以外のジャンルへの波及効果」を目指します。

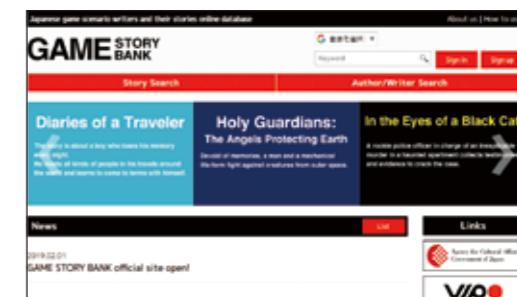
<https://story-bank.jp>



ゲームシナリオライター



国内外のゲーム会社



「GAME STORY BANK」は日英対応となっており、ストーリーに関する以下の情報を日英で閲覧することができます。

- ①タイトル
- ②ゲーム以外に適用可能な分野
- ③ジャンル
- ④ログライン(100字以内)
- ⑤企画意図(800字以内)
- ⑥あらすじ(1,000字以内)
- ⑦登場人物
- ⑧作者プロフィール

デジタルアーカイブに関する 諸外国における政策調査

新規事業

内閣府 委託事業

本調査は、今後、日本のデジタルアーカイブが日常的に活用され、さまざまなイノベーションの創出基盤としていくために、海外の主要アーカイブ機関等の取り組みの実態を調査・整理し、政策検討の基礎資料とする目的として実施しました。

具体的には、さまざまな施策や取り組みが進められている欧州連合(EU)や米国に加え、国立図書館等の機関が主導する形で取り組みが進められている中国と韓国を対象とし、それらの国におけるデジタルアーカイブが、どのような制度(著作権制度や肖像権の処理に関する制度的枠組み)の下で、どの程度の人員と予算を投入し、どのような運用により構築され、現状どのような課題を持っているのかなど、そのデジタルアーカイブが収集対象としているデータ類の範囲や目指す方向性に関する情報を収集・整理しました。

アーカイブ中核拠点形成 モデル事業

(撮影所等における映画関連非フィルム資料)

新規事業

文化庁 委託事業

ネットワークの構築

- ▶ 京都および関西地域における映画撮影所等に保管されている映画関連非フィルム資料の中核拠点を形成。東映太秦映画村をメイン拠点としてネットワークを構築し、中核団体および検討委員と情報交換を行うほか、アーカイブ手法の検討やデータベースの活用について検討しました。

現地調査研究

- ▶ 東映太秦映画村に所蔵されている脚本、ポスター、スチール、プレス等資料の件数、保存状態、データ管理状況について調査を行いました。

保存修復調査

- ▶ 調査で発見された約700冊の戦前作品の台本、さらに劣化が激しいポスター3点、台本3点を修復し、修復手法とともに関連イベントで公開しました。

● 関連イベント

映画資料特別展

調査で発見された貴重な非フィルム映画資料を一般公開しました。

開催場所：東映太秦映画村 映画文化館2階



京都映画ノンフィルム資料アーカイブ セミナー・シンポジウム

調査研究の発表と非フィルム資料のアーカイブについて理解を深めるためのセミナーとシンポジウムを開催しました。

開催場所：京都大学楽友会館2階会議 講演室



VIPO Integrated Support System(VIIS)

新規事業

自主事業

VIPO Integrated Support System(略称:VIIS)は、日本のコンテンツ事業者の海外展開をサポートするためのリスト類です。現在のVIISは、以下の7つのリストで構成されています。

- ①バイヤーズリスト、②海外イベントリスト、③ローカライズ事業者リスト、④商品化エージェントリスト、⑤発信事業者リスト、
⑥国別共同製作支援制度情報、⑦国別表現規制情報

2019年度はVIISの情報をアップデートとともに、VIPOが実施するビジネスマッチングにVIISを活用していくことを予定しています。

Japan Content Catalog (JACC®)

自主事業

Japan Content Catalog(略称:JACC®)は、①映画、②テレビ番組、③アニメ&キャラクター、④音楽、⑤ゲーム、⑥脚本、⑦ロケーションなどの各コンテンツジャンルで構築したデータベースを一括検索システム「JACC®サーチ」で繋げ、コンテンツの基本情報や問い合わせ窓口情報を横断的に検索することができるデータベースプロジェクトです。

JACC®は日英対応となっており、日本のコンテンツホルダーと国内外のバイヤーとのマッチングを促進しています。「JACC®サーチ」の対象となるデータベースは以下の7つで、2019年4月1日現在の英語での収載コンテンツ総数は96,000件以上です。2019年度は中国マーケットを視野に入れて、JACC®の一部を中国語に翻訳することを予定しています。



一括検索機能



JACC®サーチ

運営：特定非営利活動法人映像産業振興機構、株式会社角川アスキー総合研究所
<http://japancontentcatalog.jp>

①映画



Japanese Film Database
日本映画データベース(略称:JFDB)

運営：公益財団法人ユニジャパン
<https://jfdb.jp>

②テレビ番組



FOYER TV for JACC

運営：株式会社 IMAGICA Lab.
<https://jcc-tv.foyer-online.com>

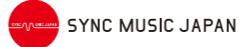
③アニメ&キャラクター



Anime Chara DB

運営：一般社団法人日本動画協会
<http://animecharadb.jp>

④音楽



SYNC MUSIC JAPAN DATABASE

運営：一般社団法人融合研究所
<https://syncmusic-artists.jp>

⑤ゲーム



FOYER GAME for JACC

運営：株式会社IMAGICA Lab.
<https://jcc-game.foyer-online.com>

⑥脚本



脚本データベース

運営：一般社団法人日本脚本アーカイブズ推進コンソーシアム
<http://db.nkac.or.jp>

⑦ロケーション



全国ロケーションデータベース(略称:JL-DB)

運営：文化庁
<https://www.jldb.bunka.go.jp>

※登録商標“JACC”は、当機構が株式会社ITSCから承諾を得て使用しています。

JAPACON

自主事業



下記のサイト等を中心に情報発信を行いました。

JAPACON SNSページ(<https://www.facebook.com/japancontent/>)
JAPACONサイト

JAPACONは下記に掲げる3項目を目的に活動しています。

1. 海外へのコンテンツ流通の促進
2. クールジャパン情報の海外発信
3. 全国の良質なコンテンツの海外への発信

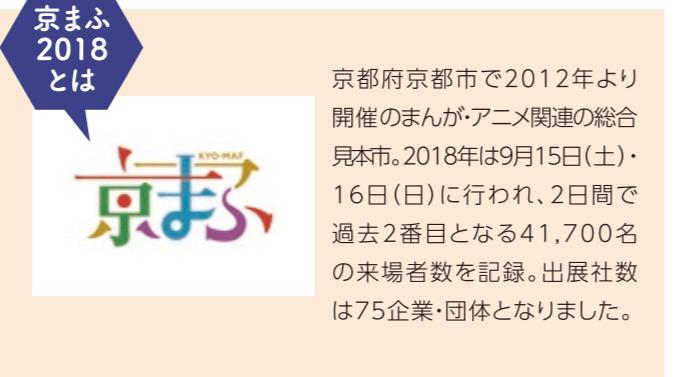


京都国際マンガ・ アニメフェア (京まふ)2018

京都市 委託事業

7年目をむかえ「京まふ2018」は、過去2番目となる4万1,700人の来場者数を記録

「京都国際マンガ・アニメフェア(通称:京まふ)2018」において、全世界に對象を拡大した「京都国際漫画賞」の海外部門運営を中心におこなわれました。



海外PR

● 京都国際漫画賞 2018-32ヵ国・地域から289作品がエントリー-

海外のマンガ家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ことを目的とした国際漫画賞として、今年度は「世界文化自由都市宣言」40周年を機に、全世界からマンガ作品を募集しました。

海外部門では、上位3作品の応募者を京都国際マンガ・アニメフェアに招待し、表彰を行いました。

大賞受賞者は中国在住の薰(kun)さん、準大賞受賞は韓国在住のジャスクジュウネンさんと、台湾在住のNoki(のき)さんの2名が選ばれました。それぞれの受賞者を京まふマンガ出張編集部に招待し、授賞式を行うとともに、各編集部への原稿持ち込みを実施しました。



大賞受賞者: 薫さん(中国)
出張編集部持ち込みの様子



準大賞受賞者: ジャスクジュウネンさん(韓国)
出張編集部持ち込みの様子



準大賞受賞者: Nokiさん(台湾)
出張編集部持ち込みの様子



京都国際マンガミュージアム見学

京都映画企画市

京都府 委託事業

時代劇の拠点としての京都の優位性を活かし、クリエイティブに関わる人材の活動支援を実施



京都映画企画市表彰式

京都映画企画市

「日本で唯一、メジャー・スタジオで自分の作品企画を映像化できるコンテスト」として、時代劇制作の拠点である京都の歴史と環境を活かし、新しい才能の企画実現の仕組みづくりを目指しています。映像製作者を対象に、京都府内での撮影を想定した時代劇ジャンルの作品を募集し、業界の一線で活躍する映画関係者が応募企画を評価する「企画コンテスト」のほか、映画企画個別相談会を同時開催。2018年10月28日京都文化博物館にて開催されたプレゼン大会では、榎井省志プロデューサーらが審査員として参加。プロ製作者の目線や企画作りのノウハウを学ぶ機会を提供するとともに、書類選考を通過した5企画の中から『夏の踊り子』(白川政彦プロデューサー)が優秀賞に選出されました。優秀賞企画には350万円相当のパイロット版映像制作の権利が付与され、東映株式会社東映京都撮影所の協力のもと、太秦で撮影・制作が行われました。



優秀賞作品企画

『夏の踊り子』

白川政彦プロデューサー

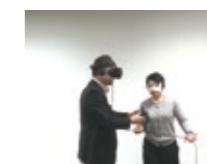
江戸時代の盆踊り。それは男女が恋する出会いの場でもあった。独り身で娘を育てる母で在りながら、明るい性格で周りから愛されるハル。ただ一つみんなに反対されている事があった。それは危険な助六への深い恋心。盆踊り当日、助六を見つけたハルは、葛藤しながらも道ならぬ恋に強く惹かれていく。

市場開拓

京都府コンテンツ活用 ビジネスセミナー 「XR*コンテンツ攻略セミナー」

京都府 再委託事業

京都の中小コンテンツ企業およびクリエイタービジネスの拡大を目的としたセミナー。先端コンテンツ技術革新の変化に対応するための理念、トレンド、最新事例をわかりやすく解説するセミナーを4回開催しました。



第1回目 2018年12月6日(木)

「VR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン/ VR等のコンテンツ活用各省庁事業紹介」

経済産業省が新たに制定した「VR等のコンテンツ制作技術活用ガイドライン2018」とその活用事例を紹介。政府や市場での最先端コンテンツ政策に対する理解を深めるとともにXR*領域の理念を共有しました。

第3回目 2018年12月11日(火)

「すぐできる簡単VR活用セミナー」

事業者向けに誰でもかんたんにVRを制作編集し活用可能とするクラウドソフト「スペースリー」から、VR制作や活用のデモを紹介。裾野が広がる個人事業者のVR活用事例を紹介しました。

第2回目 2018年12月7日(金)

「最先端コンテンツを活用した多産業展開について」

産業の成長分野で欠かすことのできない最先端コンテンツ技術の活用について、多くの産業分野での成功事例を紹介することで新たなトレンドを学びました。

第4回目 2018年12月12日(水)

「XRコンテンツ事情最前線/VR・AR等の最新機器体験会」

XR*の機能的な特徴や国内外のビジネス活用事例を紹介するとともに、いまXRに何が起きているのか? 実用化に向けた課題とは? など、様々な角度からXRビヨンドを捉えました。

東京都コンテンツ活用促進事業

東京都 受託事業



開催日 2018年11月7日(水)

参加者 100名(うち異業種25社・コンテンツ企業46社)

対象 東京都内の中小企業者

- ・異業種企業(「製造」「医療・福祉」「教育」「商店街」「小売」分野に限定)
- ・コンテンツ企業(映像・アニメ・ゲーム・アプリ・音楽・キャラクター・WEB・ICT・VR等)

「コンテンツ活用促進セミナー」の開催

コンテンツ企業との協業に向けた基礎知識や、資金調達や販路開拓に係る各種支援施策のご紹介、コラボレーション成功事例に関するパネルディスカッション等を行いました。

異業種マッチング・異業種交流会

会場内に参加企業ブースを設け、事前の希望を元にした約120件の異業種マッチングを実施しました。その後、自由に情報・名刺交換を行える異業種交流会も行い、異業種コラボレーションの可能性を探りました。



2019年度 新規事業

令和元年度全国ロケーションデータベースの利用促進等のための調査研究 文化庁 (JFCとの協業)

ロケ地情報の発信とともに、撮影環境の充実のため、全国FCの体制の強化を図る。

地域経済の振興等に資する外国映像作品ロケーション誘致に関する実証調査事業 (外国映像作品ロケ誘致プロジェクト)

内閣府 (JFCとの協業)

日本において製作・撮影される海外映像作品に対し、製作費用の一部を実費支援します。

VIPOインタビュー

2016年からスタートした、事務局長インタビュー。コンテンツ業界の旬なトピックや人物を取り上げ、またVIPOが主催する「VIPOアカデミー」やプロジェクト等をテーマに、様々な方へインタビューを行い、VIPOウェブサイトにほぼ毎月1本の記事を公開しています。

- | | |
|----------|---|
| 2018年5月 | 「映画『溺れるナイフ』の山戸結希監督が、ロッテルダムで学んだこと」
「ロッテルダム国際映画祭」の企画マーケット内で行われた「Rotterdam Lab」に派遣された山戸結希監督にインタビュー。 |
| 2018年5月 | 「クランチロール、Right Stuf、Anime Centralが「日本アニメ」への期待と課題を語る」
「AnimeJapan 2018 ビジネスエリア」会期中に行われた「オンラインとリアル」北米アニメーション市場攻略法」セミナー。セミナーに登壇された現地の事情に詳しい方々4名にインタビュー。 |
| 2018年5月 | 「急速に成長をする中国アニメ配信市場で、日本アニメ業界がなすべきこととは」
コンテンツ東京2018特別講演「中国のコンテンツ配信動向～中国アニメ配信事業の最前線と未来～」の講演リポート。 |
| 2018年6月 | 「『アニメNEXT_100』— 101年目を迎える日本のアニメがこの先100年も世界のトップでいるためには」
一般社団法人日本動画協会理事長 石川和子氏と株式会社サンライズ代表取締役社長 宮河恭夫氏にインタビュー。 |
| 2018年7月 | 「JeSU岡村会長が語る、eスポーツの未来と可能性」
一般社団法人日本eスポーツ連合(JeSU)会長 岡村秀樹氏にインタビュー。 |
| 2018年7月 | 「既存」を超えていく。松竹から読み解く経営術(VIPOアカデミー「コーポレートリーダーコース」講演より)
(VIPOアカデミー「コーポレートリーダーコース」の講演より再構成)松竹株式会社 取締役副社長 管理本部長 細田光人氏の講演内容を掲載。 |
| 2018年8月 | 「日本アニメの海外展開のミライープロが明かす海外展開の裏側と、国際共同制作の新しいカタチ」
(VIPOセミナー『Emerging Opportunities for International Co-production with Japanese Animation』より再構成) |
| 2018年9月 | 「明日から取り入れる「働き方改革(1)」—— DeNAが取り組む「健康経営」編」
(VIPOアカデミーセミナーより再構成)株式会社ディー・エヌ・エー(DeNA) CHO室 室長代理／健康経営アドバイザー平井孝幸氏 |
| 2018年9月 | 「明日から取り入れる「働き方改革(2)」—— ファザーリング・ジャパンが推進する「イクボス」編」
(VIPOアカデミーセミナーより再構成)NPO法人ファザーリング・ジャパン代表 安藤哲也氏 |
| 2018年10月 | 「北米最大のキッズエンターテイメント産業見本市「Kidscreen Summit」～参加者が結果につなげるための秘訣を知る～」
(VIPOマッチングセミナーより再構成) |
| 2018年10月 | 「日本人が知らない中国コンテンツ産業の新常識」
(中国ビジネス攻略セミナー「ビジネス編」から一部を再構成)FORWARDグループ グループ総代表・CEO 分部悠介氏 |
| 2018年11月 | 「第3次韓流ブームの裏にある韓国の戦略——KOCCA(韓国コンテンツ振興院)、韓国コンテンツの勝ちパターンを明かす」
KOCCA[韓国コンテンツ振興院] 日本ビジネスセンター センター長 黄仙惠(ファン・ソンヘ)氏にインタビュー。 |
| 2018年11月 | 「事務官トップが語る、新しい“クールジャパン”を導く知的財産戦略ビジョン」
内閣府 知的財産戦略推進事務局長 住田孝之氏にインタビュー。 |
| 2018年12月 | 「セガCOOの経験則から学ぶ、マネジメントの極意」
(VIPOアカデミー「コーポレートリーダーコース」講演より再構成)株式会社セガホールディングス 代表取締役社長 COO 岡村秀樹氏 |
| 2019年2月 | 「カンヌに10年通って体感した日本コンテンツ海外展開の課題と展望」
『放送ジャーナル』テレビ・ラジオ担当記者 長谷川朋子氏にインタビュー。 |
| 2019年3月 | 「東京大学VR教育研究センターが目指すVRの未来——コンテンツ業界が知っておくべき最新技術と最新事例」
東京大学教授 廣瀬通孝氏(東京大学大学院情報理工学系研究科 知能機械情報学専攻)にインタビュー。 |