

Digital Contents of the Year '14

The 20th AMD Award



開催報告書

16th March, 2015

Association of Media in Digital

～一般社団法人デジタルメディア協会～

【活動概要】

約 60 社の会員により、コンテンツ分野で活躍するプレーヤーの支援、コンテンツ分野におけるビジネス環境の整備、新たな配信メディアの開拓等、コンテンツビジネスの発展に向けた多様な取組を進めています。AMD は、政府の IT 戦略本部や知的財産戦略本部の取組とも歩調を合わせ、より多くの事業者や関係者と共に、一層のデジタルメディア・コンテンツ産業の振興に向けて活動を拡大してまいります。

～デジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー'14／
第 20 回記念 AMD アワード開催概要～

- 名 称： デジタル・コンテンツ・オブ・ジ・イヤー'14／第 20 回記念 AMD アワード
- 主 催： 一般社団法人デジタルメディア協会(略称/AMD)
- 後 援： 総務省(予定)
- 推薦期間： <年間コンテンツ賞> 平成 26 年 12 月 10 日(水)～平成 27 年 1 月 9 日(金)
- 授 賞 式： 日 時/平成 27 年 3 月 16 日(月) 16:30～
会 場/明治記念館「富士の間」
- 趣 旨： コンテンツ制作者の立場からデジタルコンテンツ産業の発展のために、デジタルメディアの質的向上ならびに人材育成を目的として、「AMD アワード」を制定致しております。
- 対象作品： <年間コンテンツ賞>
平成 26 年 1 月 1 日より 12 月 31 日の間に日本国内において発売・発表(当該期間内に新たに普及・注目されたものを含む)されたデジタルメディアにて表現されるコンテンツ及び 最新のデジタル技術を駆使して制作された国内(海外展開含む)の作品(デジタルコンテンツ及びサービス)。
- 審査方法： 「年間コンテンツ賞」については、実行委員会の指名する第 20 回 AMD アワードサポーターおよび一般推薦者により、AMD ホームページから推薦された作品を別に組織する審査会《審査員長：夏野 剛(慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 特別招聘教授)》にて審議し、各賞を決定しています。
- 賞の内容： <年間コンテンツ賞>
 - 1) 大賞/総務大臣賞(該当 1 作品の制作者)
 - ◆ Digital Contents of The Year'14 The AMD Grand Prize ～総務大臣賞～
 - 2) AMD 理事長賞(該当 1 作品の制作者)
 - 3) 優秀賞(該当約 9 作品の制作者)

※1)、2)は、「優秀賞」授賞作品の中から選出されます。
※1)、2)は、授賞式当日の発表となります。

 - 4) 20 周年記念特別賞
業界への長年の献身・功績のあった人物に対し与えられます。
 - 5) 20 周年記念ソーシャルインパクト賞
インターネット上に生まれるビックデータの中で、その活動がソーシャルメディアなどにおいて、幅広くキーワードを拡散させ、デジタルメディアの活性化に貢献すると共に、あわせて地域活性化などの社会に貢献したことに対して与えられます。
 - 6) 江並直美賞(新人賞)
対象業績が業界における第一線へのデビューを飾るものであることを前提に業界の発展に寄与したと認められる人物に対し与えられます。
 - 7) リージョナル賞(該当 1 作品の企画団体)
地域に根ざしたデジタルコンテンツやサービスの中で、最も優れた功績を挙げた個人・団体に与えられます。

Digital Contents of the Year '14 / 第 20 回記念 AMD Award 授賞者

◆ 大賞 / 総務大臣賞 (優秀賞授賞 9 作品から選出)

「妖怪ウォッチ」 / 株式会社レベルファイブ 代表取締役社長 / CEO

妖怪ウォッチプロジェクト クリエイティブプロデューサー / 企画・シナリオ原案 日野 晃博

◆ 理事長賞 (優秀賞授賞 9 作品から選出)

「SmartNews」 / スマートニュース株式会社 代表取締役社長 共同 CEO 浜本 階生

◆ 優秀賞 Digital Contents of the Year '14 The AMD Award

作品名(50 音順)

受賞者

アイカツ! ~アイドルカツドウ! ~

アイカツ! プロジェクト 歴代スタッフ一同

ARENA TOUR2014
「炎と森のカーニバル-スターランド編-」

ARENA TOUR 2014 炎と森のカーニバル
-スターランド編- スタッフ一同
SEKAI NO OWARI

Ingress

ナイアンティック・ラボ
創業者 John Hanke (ジョン・ハンケ)

王様のブランチ 「TBS ぶぶたすアプリ」

王様のブランチ番組制作スタッフ&ぶぶたす運営チーム

「STAND BY ME ドラえもん」

「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会

チームラボ 踊る! アート展と、学ぶ!
未来の遊園地

日本科学未来館、チームラボ、
日本テレビ放送網、BS 日テレ

RICOH THETA(m15)

RICOH THETA 企画・開発チーム

◆ 20 周年記念特別賞 Digital Contents of the Year '14 / 20th Anniversary Special Award

鈴木 敏夫

◆ 20 周年記念ソーシャルインパクト賞

Digital Contents of the Year '14 / 20th Anniversary Social Impact Award

ご当地キャラ

◆ 江並直美賞 (新人賞) Digital Contents of the Year '14 / The Naomi Enami Award

藤本 実

◆ リージョナル賞 Digital Contents of the Year '13 The Regional Achievement Award

「魅力ある愛媛の演劇コンテンツを海外へ～新たなビジネス展開と文化芸術の交流に向けて～」

／株式会社愛媛 CATV 常務取締役 白石成人

受賞者：ご当地キャラ



©ふなっしー

©UPRIGHT

©isaking2013

授賞理由：

地域の特産品や観光地などをPRする目的で誕生した「ご当地キャラクター」は、今や日本各地に存在し、日々活動を続けている。地域発のメッセンジャーとして、そのユニークなデザインとネーミング、着ぐるみでのイベント出演、ソーシャルメディアを使った情報拡散により、あらゆる世代を笑顔にしなが、ご当地キャラ達とファンが一体となったネットワークを形成し、単体では不可能な多数の注目と集客を得ている。地域製品の販促だけでなく、地域のイメージ向上や訪問者数の増加、さらにはWebトラフィック全体の増加など、その経済効果の大きさは計り知れない。すべてのご当地キャラクターが日本を超えて世界へアピールすることを願って、この賞を授与する。

受賞者：ご当地キャラ

「ご当地キャラ」とは、ある特定の地域や、その地域の特産品、観光地、イベントなどをPRする目的で誕生し、地元愛を持って活発に活動をおこない、元気や笑顔溢れる地元活性化を達成しようとしているキャラクターのことです。

イラストだけでなく着ぐるみが存在することも、活動上の条件とされています。

ここ数年、日本各地で「ご当地キャラ」が誕生しており、リアルなイベントでの触れ合いや、ソーシャルメディアでの拡散を通して、地元はもちろん、全国区で人気となったキャラクターも多数存在します。今回授賞式では、近年積極的に活動している各地のキャラクター達に登壇いただく予定です。

※式典当日の出席者

- 一般社団法人日本ご当地キャラクター協会 代表理事 荒川深冊 氏
- ふなごろー（ふなっしーの弟として代理出席）
- ぐんまちゃん（群馬県）「2014年ゆるキャラ@グランプリ」1位
- ちっちゃいおっさん（兵庫県尼崎市）
- イーサキング（鹿児島県伊佐市）「2014年ご当地キャラ&ヒーロー大合戦」公認キャラ部門1位

受賞コメント：

この度はこのような立派な賞をいただきまして、全国のご当地キャラを代表して御礼申し上げます。全国のご当地キャラ達が今まで努力してきた結果がこのような形で評価された事を励みに、これからもまちおこしの為に頑張りますので、今後ともご当地キャラを暖かい心で応援していただきますようお願い申し上げます。

取材対応：

一般社団法人日本ご当地キャラクター協会 代表理事 荒川深冊(あらかわしんさく)
〒522-0043 滋賀県彦根市小泉町 300-32 蓮沼ビル 3F
Tel : 0749-22-1130 E-mail : arakawa@kigurumisummit.org

【ふなごろう】

株式会社バンダイ ボーイズトイ事業部
沢田夏子(さわだなつこ) / 貝田明梨(かいだあかり) / 宇都由香利(うと ゆかり)
〒111-8081 東京都台東区駒形 1-4-8
Tel : 03-3847-5111 E-mail : n-sawada@bandai.co.jp kaida@bandai.co.jp uto@bandai.co.jp

【イーサキング】

伊佐みりよく研究所 新原 洗太郎(にいほら こうたろう)
TEL:070-5276-1557 mail:isaking2013@yahoo.co.jp

【ぐんまちゃん】

群馬県 ぐんま総合情報センター(ぐんまちゃん家)
〒104-0061 東京都中央区銀座 5-13-19 デュープレックス銀座タワー5/13
TEL:03-3546-8511 mail:Hayashi-tokie@pref.gunma.lg.jp

【ちっちゃいおっさん】

有限会社アップライト 酒田進一(さかた しんいち)
〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町 8-17 シャレー渋谷 A 棟 703
TEL: 090-9622-3300 mail:tora@upright.jp

受賞者：鈴木 敏夫氏



授賞理由：

雑誌「アニメージュ」の創刊に関わって以来、日本のアニメ作品の発展・普及と地位向上に一貫して力を尽くしてこられた。特にスタジオジブリにあっては、プロデューサーとして、宮崎駿監督や高畑勲監督作品をはじめ、数多くの優れたアニメ作品を世に送り出し、人々に感動と勇気を与えた。第7回AMD Awardにおいて、既に功労賞を受賞しておられるが、今回AMDは、優れたジャパンコンテンツを劇場公開だけでなく、DVD等クロスメディア展開を通じて世界中に届け、その評価を高めてこられた長年の尽力と功績が20周年の特別賞にふさわしいと判断し、授与することとなった。

受賞者：鈴木 敏夫氏

1948年愛知県名古屋市生まれ。

徳間書店在籍中に、『風の谷のナウシカ』など高畑勲・宮崎駿作品の製作に関わり、85年にはスタジオジブリの設立に参加、89年にスタジオジブリの専従に。

以後、『おもひでぽろぽろ』(91年)、『平成狸合戦ぽんぽこ』(94年)、『もののけ姫』(97年)、『千と千尋の神隠し』(01年)、『崖の上のポニョ』(08年)、『風立ちぬ』、『かぐや姫の物語』(13年)、など全スタジオジブリ作品のプロデューサーや企画、製作を務める。

受賞コメント：

20周年記念特別賞が、長年の功績を評価いただいたものだと聞いて、思えば遠くへ来たものだ、と思いました。ありがとうございました。

取材対応：

株式会社スタジオジブリ プロデューサー室 田村智恵子(たむら ちえこ)

〒184-0002 東京都小金井市梶野町1-4-25

Tel : 0422-53-5183 E-mail : chieko.tamura@ghibli.jp

受賞者 : 藤本 実氏



授賞理由:

「LED 博士」と呼ばれ、「インタラクティブダンス パフォーミングシステム Lighting Choreographer」を、自らのブレイクダンス経験とシステム技術、プログラミング技術を組み合わせて開発し、EXILE TRIBE を筆頭とするプロのパフォーマーに提供、新しいデジタルアートの世界を切り開いた。ストリートダンスの世界はミリセック(1/1000 秒)単位での LED 制御が要求されるため、非常に高度な技術が必要であり、世界でも類を見ない新しい表現を可能にした功績をここに讃える。藤本氏のような新しい才能が世界に向けて新しいデジタルアートの世界を切り開くことを期待する。

受賞者プロフィール : 藤本 実氏

1983 年生まれ、兵庫出身。mplusplus 株式会社代表取締役社長。

2012 年 3 月、神戸大学大学院において博士(工学)を取得。

東京工科大学での教員経験を経て 2013 年に mplusplus 株式会社を設立。

自らがダンサーであるという特徴を活かし、ライブパフォーマンスにおいて新しい表現を可能とするシステム開発・舞台演出を行っている。

2010 年に IPA よりスーパークリエイターとして認定、Ars Electronica や Edinburgh Festival Fringe 参加など研究者、メディアアーティストとして幅広い活動を行っている。

受賞コメント :

突然の知らせに驚きました。

これからも研究開発を続けさらに素晴らしい演出を生み出すべく身の引き締まる思いでいます。

大きな舞台で LED 衣装を使ったダンスに挑戦させてくださったアーティストや関係者の皆様、そしていつもサポートしてくれているスタッフに心より感謝いたします。

紹介映像 :

身体表現・音に光を組み合わせた作品「Lighting Choreographer」のシステムを発展させた LED ダンサー「SAMURIZE from EXILE TRIBE」によるパフォーマンス。

取材対応 :

m plus plus 株式会社 取締役/コーディネーター 中田眞城子(なかた まきこ)

Tel : 090-6204-0340(中田携帯) Tel : 03-6426-6429(会社代表電話) E-mail : pr@mplpl.com

作品：魅力ある愛媛の演劇コンテンツを海外へ
～新たなビジネス展開と文化芸術の交流に向けて～

制作・関連会社：株式会社愛媛CATV



©2015 Ehime-CATV,inc All rights reserved.

授賞理由：

愛媛県東温市にある「坊ちゃん劇場」にて上演された、奇想天外歌舞音曲劇「げんない」は、日本初の地方舞台劇映画・「げんない」映画版として、劇場に足を運ぶことができない多くの人に鑑賞してもらいたいという想いで制作された。映画化することで、役者のクローズアップやカット割りなどの演出により、舞台とは一味異なる映像作品としての新たな魅力を引き出し、さらに、2014年4月にフランス・カンヌで開催された国際映像コンテンツ見本市のMIPTVにブース出展するなど、地域芸能文化を積極的に世界に向けて発信した。地域が一体となり、演劇・観光・物産等を組み合わせたコンテンツを制作し、地域活性化を図る取り組みは大変意義深いものとなった。

受賞者： 株式会社愛媛 CATV

開局 平成3年10月

所在 愛媛県松山市

主な株主 愛媛新聞社、愛媛県、松山市など

事業概要 ケーブルテレビ、インターネット、固定電話、携帯電話

自主放送 コミュニティチャンネル8chを運営。

市民が主役、町じゅうがスタジオをモットーに放送スタッフ14名で24時間放送中。

年間の制作番組数は1000本をゆうに越える。中継番組数は約150本に達する。

徹底した地域密着番組の制作と放送を行っている。

受賞コメント：

ど・ローカル路線を徹底してきた当社がこのような賞を受賞できましたことに大変、驚いています。

自社のみならず、地域一体となって推進してきた本取り組みが評価されましたことは地域全体が評価されたことに等しく、大変うれしく思っています。

作品紹介：

地元ミュージカル劇場「坊ちゃん劇場」から演劇を遠方の方にも見てもらえるよう映像化したい、そんな依頼から本件取り組みは始まりました。演劇の舞台記録作品とは一線を画しよりドラマチックに映画として仕上げられた作品は東京の映画館での上映で好評を博し、劇場への集客に貢献するという効果を得ました。その後、カンヌ MIP TV にケーブルテレビ連盟として出品し、海外展開の可能性を確信したことから、愛媛県を筆頭にコンテンツ海外油種実行委員会を官民一体のオール愛媛体制で結成。道後温泉を題材にしたミュージカルのダイジェストを交えた愛媛の紀行番組「WonderfulDiscovery」を製作し、シンガポール発 ChannelNewsAsia International にて放送。インバウンド増の期待が寄せられている。また、番組をPRするためのイベントを官民協力体制で1月10日シンガポールで実施し、大勢の集客があった。

取材対応：

株式会社愛媛 CATV 常務取締役 白石成人(しらいし なると)

〒790-8509 愛媛県松山市大手町1-11-4

Tel : 089-943-5040 Fax : 089-913-1151 E-mail : shiraishi@e-catv.ne.jp

作品：アイカツ！～アイドルカツドウ！～

制作・関連会社：株式会社バンダイ、株式会社サンライズ



©SUNRISE/BANDAI DENTSU, TV TOKYO ©BANDAI

授賞理由：

小学生女兒を対象としたコンテンツ展開で、データカードダスや玩具などが人気を博しながらも、同時に中高生から成年までの幅広い年齢層に受け入れられた。ゲームのICカードの登録者数は160万枚を突破。2012年に開始されたアニメも好評で、12月には劇場版が公開された。本来の対象はもちろん、親子、成人層を含め多くの人を魅了したコンテンツ力には、見習うべき点が多い。また、アイカツ！の世界観をホログラム映像とプロジェクションマッピングにより再現したライブイベント「LIVE☆イリュージョン」を8月に開催。バーチャルの映像とリアルな空間の融合による、高い没入感が評判となるなど、新しい試みを行っている点も評価。

受賞者：アイカツ！プロジェクト 歴代スタッフ一同

原案：バンダイ／データカードダス

原作：サンライズ／TVアニメーション・劇場版

を中心に、2012年10月に展開を開始した小学生女子向けメディアミックスプロジェクト。

他、ニンテンドー3DSソフト、書籍(定期ファンブック)、店舗(オフィシャルショップ)といった会社の垣根を越えたメディア展開も同時に始動。

受賞コメント：

この度は、AMDアワード優秀賞を頂きまして、誠にありがとうございます。カードゲーム筐体がきっかけで始まったプロジェクトですが、TVアニメーションをはじめ、同時多発的に展開した各メディアが、それぞれのアツい「アイカツ！」をご提案できた結果、そして、このメディアミックス展開を自ら楽しんでいただいた全国の「アイドル」の皆様に支えて頂いた結果だと思っています。ここからが正念場、スタッフ一同、ハイテンションに姿勢正して全力投球していきます。

作品紹介：

カードゲーム筐体とTVアニメーションを中心に、メディアミックス展開をしているプロジェクトです。2012年に展開を開始し、2015年現在カードゲームの累計登録会員は、160万人。トップアイドルを目指す女の子たちのスポコン世界をベースに、オンライン接続された筐体にて、色々なオーディションに臨みランキングを競うゲームです。「アイカツ！カード」と言われる衣装カードで、マイキャラ(アバター)をコーディネート&セルフプロデュース、目指せトップアイドル！TVアニメーションでは、アイドル養成学校の生徒として、トップアイドルを目指すアツい物語を展開中。2014年8月には、大規模ライブ、12月には、劇場版も公開されました。

取材対応：

株式会社バンダイ 社長室 広報チーム 鷲頭知美(わしず とみみ)

〒111-8081 東京都台東区駒形 1-4-8

Tel : 03-3847-5005 Fax : 03-3847-5214 E-mail : washizu@bandai.co.jp

作品 : ARENA TOUR2014 「炎と森のカーニバル-スターランド編-」

制作・関連会社 : TOKYO FANTASY



© TOKYO FANTASY Inc.

授賞理由:

まるでテーマパークにいるかのようなセット、さまざまな演出や仕掛けにより、唯一無二のライブ空間を想像して観客を魅了し続けている。2014年は、1月にシングルを発売した後、全国9都市でアリーナツアーを行い、テレビの音楽番組やバラエティ番組にも精力的に出演。CMにもメンバーが登場して、認知は一気に高まっていった。また、夏にはツアーに向けたリハーサル風景やオフショット映像にアニメーションを挿入した映画『TOKYO FANTASY』を公開するなど、1年を通して話題が尽きることはなく、ファンベースを拡大していった。その結果、今年1月に発売された、2年7ヶ月ぶりの新作アルバム『Tree』は、前作の約4倍となる初動売上24.8万枚を記録し、アルバムでは初の1位を獲得。名実共に音楽シーンのトップランナーの仲間入りを果たした。

受賞者 : ARENA TOUR 2014 炎と森のカーニバル -スターランド編- スタッフ一同

2010年、突如音楽シーンに現れた4人組バンド「SEKAI NO OWARI」。

同年4月1stアルバム「EARTH」をリリース後、2011年8月にTOY'S FACTORYよりメジャーデビュー。メジャーデビューから約3ヶ月後に行われた、自身初の日本武道館でのワンマン公演、続いて行われた全国ツアーも全てチケットはSOLD OUTするなど、全国的にも高い注目を集めている。2013年には、LADY GAGA や MADONNA のライブプロモーターとして知られる Live Nation と提携し、海外展開をスタート。5月1日には、「映画クレヨンしんちゃん バカうまっ! B級グルメサバイバル!!」主題歌「RPG」をリリース。2014年、全国9箇所15公演20万人動員の全国アリーナツアーを完遂。また、同年8月には、初の映画作品「TOKYO FANTASY」の公開。10月には、富士急ハイランド?にて、「TOKYO FANTASY」と銘打った、6万人規模の野外ワンマンライブの開催。圧倒的なポップセンスとキャッチーな存在感、テーマパークの様な世界観溢れるライブ演出で、子供から大人まで幅広いリスナーにアプローチ、「セカオワ現象」とも呼ばれる加速度的なスピード感で認知を拡大した。そして、2015年1月14日には、待望のニューアルバム「Tree」をリリース。また、同年7月18日、19日には日本最大規模の会場日産スタジアムにて、のべ14万人動員のライブが決定。凄まじいスピードで進化を遂げながら、音楽シーンを席卷している新世代の才能である。

受賞コメント :

チーム一丸となって作ったライブが、この様な形で評価頂き、大変嬉しく思っております。

作品紹介 :

初めての全国アリーナツアーのさいたま公演映像。ツアーは、9カ所15公演20万人動員。ライブ表現に定評のあるSEKAI NO OWARIの演出表現が凝縮されたステージ映像となっている。

取材対応 :

株式会社 TOKYO FANTASY SEKAI NO OWARI マネージメントデスク
〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町29-12 渋谷 CHビル 2F
Fax : 03-6416-4578 E-mail : info@sekainoowari.jp

作品 : Ingress

制作・関連会社 : ナイアンティック・ラボ



© Niantic Labs@Google

授賞理由:

「Ingress」どれだけ多くの言葉を尽くそうが、その魅力を伝えるには足りないのかもしれない。すべてはたった一度の体験によって直感の中核部分に突き刺さり、僕らを日常と繋がるスマートフォンやタブレットに納められたパラレルワールド「Ingress」に引き込もうとする。エージェントとなった僕らはただひたすらに“ポータル”を“ハック”するためにリアルとバーチャルの混沌を彷徨い続ける。エージェントらによって創造された拡張世界“イベント”は「Ingress」の当初の物語を越えてさらなるストーリーを予感させる。「Ingress」によって書き換えられる行動を遊ぶ(ゲーム)と呼ぶのはやめよう。位置情報によって結ばれるリアルとバーチャルのパラレルワールド(多重世界)「Ingress」の均衡こそ、僕らの新たな日常(ゲーム)なのだから。

受賞者 : ナイアンティック・ラボ創業者 John Hanke(ジョン・ハンケ) 氏

ジョンのキャリアは、幼少期に抱いていたテクノロジーへの夢を実現させるため、1994年に勤めていた外務局を退職、カリフォルニア大学バークレー校のMBAプログラムに通い始めたところから始まった。在学中に、同級生が立ち上げたコンピュータオンラインゲーム制作会社に参加、その後、Big Networkという新たなスタートアップの共同創業者に任命され、多くのオンラインゲームの制作を手掛けることになった。その後、Keyhole社を設立し、オンラインで初めて、衛星写真やマッピングデータに基づく3Dの地球のデータを提供。2004年に同社がGoogle社によって買収されて以後は、GoogleのGEOグループの副社長として、Google MapsやGoogle Earthを、全世界をカバーするスケールに成長させた。そして2011年、モバイル、ロケーション、ソーシャル、そして新たに出現したウェアラブルデバイスの分野にも目を向け、新しいタイプのモバイルアプリを研究するため、Googleの社内スタートアップとして「ナイアンティック・ラボ」を創業。これまでに、「Field Trip」、「Ingress」などの作品を手掛けている。

受賞コメント :

この度は、権威あるAMDアワードの「優秀賞」をいただき、誠に光栄に思っております。ナイアンティック・ラボのミッションは、インタラクティブなエンターテインメントの境界を家の中から外の現実世界へと広げることです。それを通してプレイヤーたちが、世界やお互いを、新しい視点から見るができるよう、後押ししていきたいと思っています。

作品紹介 :

～The world around you is not what it seems. (あなたの周りの世界は、見えているままとは限らない)～
Ingressは、モバイル向けの革新的なMMO(多人数が同時に参加できるオンラインゲーム)で、現実世界と仮想世界を融合させた陣取りゲームです。プレイヤーはゲーム開始時に「Enlightened(エンライテンド)」と「Resistance(レジスタンス)」と呼ばれる2つのチームから1つを選び、神秘的なエネルギーがあふれる、隠れた「ポータル」という拠点を繋いでテリトリーを拡大していきます。ポータルは現実世界の芸術作品やランドマークとリンクしており、実際にそれらの場所を訪れて特定のアクションを起こすことで、ポータルを自陣に取り込める仕組みとなっています。全世界のIngressプレイヤーは、200ヶ国に渡り合計で1000万人以上(2015年2月時点)にも上ります。

取材対応 :

ホフマンジャパン株式会社 高科大二郎(たかしな だいじろう)
〒104-0031 東京都中央区京橋2-7-14 ビュレックス京橋515
Tel : 03-5159-5750 Fax : 03-5159-2166 E-mail : niantic_jp@hoffman.com

作品：王様のブランチ「TBS ぶぶたすアプリ」

制作・関連会社：株式会社 TBS テレビ



©TBS「王様のブランチ」

授賞理由：

『王様のブランチ』は土曜日の朝から昼にかけての約4時間半の生放送。グルメ、雑貨から書籍、映画などの最新トレンドを、ランキングやインタビュー、特集形式で届ける情報番組である。番組関係者はその番組の中で紹介する350から400の商品情報を、スマートフォン用のアプリ「TBS ぶぶたす」を介して、視聴者の手元にリアルタイムで表示することに成功した。1タップで商品の詳細情報が閲覧できるだけでなく、その場で購入することも可能。昔から語られていたテレビとインターネットを連動させ気に入った商品を簡単に購入するという行為を、楽しく番組を見ながらさりげなく実現してくれた。その構想力と実行力、そして演出力を高く評価。

受賞者： 王様のブランチ番組制作スタッフ&ぶぶたす運営チーム

「王様のブランチ」×「ぶぶたすアプリ」

週末の心強い味方。トレンド情報からグルメ、ショッピング、BOOK や映画のランキングまで毎週土曜日あさ9:30から14:00まで生放送(※一部地域を除く)でお届けしている大型情報番組です。そんな「王様のブランチ」の中で紹介する400近いアイテムを「ぶぶたすアプリ」を使えば、その場で購入する手続きを取ることができます。

受賞コメント：

「ワンタップがテレビの接し方を変えるかもしれない」とスタッフ一同が意を決してスタートしたぶぶたすアプリ。まさか受賞するとは思いませんでした。私たちは、あくまでもテレビ番組作りが仕事です。そのテレビを見ている人の72%の方がスマートフォンをいじっていると聞きます。この栄えある賞の受賞をきっかけにして、これからもテレビ視聴の変化を肌で感じながら番組作りに勤しもうと思っています。

作品紹介：

テレビを見ながら、72%の人がスマートフォンをいじっている。そんなライフスタイルに合わせてスタートしたのが、王様のブランチ「ぶぶたすアプリ」です。BOOK、映画、グルメ、トレンドなど毎週400を超えるアイテムを4時間半でいっきに伝える情報番組「王様のブランチ」。その最新情報を「ぶぶたすアプリ」はリアルタイムで次々にその手元のスマホ画面に表示します。「王様のブランチ」を見ていてほしいと思ったら迷わずワンタップ。スマホから各WEBサイトに飛び、すぐに購入手続きができます。王様のブランチ「ぶぶたすアプリ」間もなく100万ダウンロード突破します。

取材対応：

【王様のブランチ】

株式会社TBSテレビ 情報制作局 情報2部 王様のブランチプロデューサー 高橋一晃(たかはしいちこう)
Tel：03-5571-3380 E-mail：ikkou@best.tbs.co.jp

【ぶぶたすアプリ】

株式会社TBSテレビ 次世代ビジネス企画室 安江圭(やすえ けい)
Tel：03-5571-2357 E-mail：yasukei@best.tbs.co.jp

〒107-8006 東京都港区赤坂 5-3-6

作品：「STAND BY ME ドラえもん」

制作・関連会社：「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会



© 2014「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会

授賞理由：

藤子・F・不二雄氏の人気マンガ「ドラえもん」を八木竜一、山崎貴両監督によって初めてフル CG アニメの映画としたものである。「ドラえもん」はテレビアニメ化されてすでに 50 年以上を経過し、アニメ映画も毎年公開されている。長年見慣れたキャラクターたちを 3D 化するに当っては不安視する声もあったが、完成してみると、「ドラえもん」の世界観を違和感なく 3D 化して技術力の高さを示しただけでなく、大人たちをも涙させるストーリーで“ドラ泣き”という流行語まで生み出した。興行収入 83 億円を超える大ヒットになり、また、世界 60 の国と地域の公開も予定されている。スタッフの姿勢と技術力、そして構成力を評価。

受賞者：「STAND BY ME ドラえもん」製作委員会

受賞コメント：

本作を評価してくださって、本当にありがとうございます。

『ドラえもん』で育ったすべての世代に楽しんで頂くために、CG という“ひみつ道具”を使い、「藤子・F・不二雄先生の創造力の凄さを何とか表現したい」という気持ちで作りました。

制作には 4 年程かかってしまいましたが、作ってよかったと心から思っております！

作品紹介：

国民的アニメ『ドラえもん』シリーズ初の 3DCG 作品。藤子・F・不二雄の原作漫画を再構築し、未来から来たロボットと芽えない小学生の交流を描く。勉強も運動もダメな少年・のび太の前に、22 世紀のネコ型ロボット・ドラえもんが現れる。ドラえもんはのび太を一人前にする任務を帯びており、さっそく檄を飛ばし始めるが…。

取材対応：

シンエイ動画株式会社 高橋麗奈(たかはし れな)

〒188-0011 東京都西東京市田無町 3-9-21

Tel : 042-464-0312 Fax : 042-464-7320 E-mail : rena@shin-ei-doga.co.jp

作品 : SmartNews

制作・関連会社 : スマートニュース株式会社



授賞理由:

日米通算で 1000 万ダウンロードを突破し、好調にユーザー数を伸ばしている。米国では Google Play と App Store のニュースカテゴリランキングで 1 位を獲得するなど、日本発の世界向けコンテンツとしても注目された。また、世界 150 カ国以上にもグローバル展開している。片手でページをめくって記事をタップするだけで、簡単にニュースを読めるという操作性の良さが光る。こうした新しいニュースの読み方を提案したことを評価。SmartNews から元記事への流入も多く、メディアの編集者としては、読者のすそ野の拡大にも貢献してくれていると感じる。

受賞者 : スマートニュース株式会社 代表取締役社長 共同 CEO 浜本階生氏

スマートニュース株式会社は、独自開発のウェブ解析技術を基盤に、世界 1000 万ダウンロード超、国内ニュースアプリ利用者数ナンバーワン*のスマートフォン・タブレット向けニュースアプリ「SmartNews」を運用しています

*Nielsen Mobile NetView 2014 年 12 月 スマートフォンでのアプリ利用状況ランキング Nielsen 規定「総合ニュース」カテゴリ

受賞コメント :

スマートニュース株式会社は、「世界中の良質な情報を必要な人に送り届ける」ことをミッションとして設立されました。2014 年 10 月には米国版、2015 年 2 月には英語圏に向けた国際版を開始し、今回の受賞を弾みに、更なる世界展開を推進していきたいと思っております。

作品紹介 :

毎日 1000 万以上にもものぼる膨大なインターネット上に出現するニュース記事を収集し、独自のアルゴリズムで分類、整理、評価し最適なニュース配信を実現するスマートフォン・タブレット向けニュースアプリ。

取材対応 :

スマートニュース株式会社 マーケティング 松岡洋平(まつおか ようへい)
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前 6-25-16 神宮前第 23 ビル 3F
Tel : 03-6861-5611 E-mail : yohei.matsuoka@smartnews.com

作品：妖怪ウォッチ

制作・関連会社：株式会社レベルファイブ



©L5/YWP・TX

授賞理由：

さまざまなジャンル、メディアで展開され、大ヒットコンテンツとなった『妖怪ウォッチ』。ゲームとしても夏には『妖怪ウォッチ 2 元祖／本家』、冬には『妖怪ウォッチ 2 真打』が発売され、3バージョントータルで 560 万本を超える販売本数を記録。コンテンツそのものの魅力とともに、ゲームのクオリティー面での評価も非常に高く、多数の新妖怪、ふんだんなやり込み要素、マルチプレイ要素の新規実装 など、レベルファイブらしいこだわりが随所に見られた。そのほか玩具やテレビアニメ、書籍、映画等でも幅広い年代を対象とした社会現象を巻き起こし、キャラクター展開も含めて、まさに 2014 年を代表するタイトルとなった。

受賞者： 株式会社レベルファイブ 代表取締役社長／CEO

妖怪ウォッチプロジェクト クリエイティブプロデューサー／企画・シナリオ原案 日野晃博氏

レベルファイブは、幅広いユーザーに向けた温かみのある作品りを得意とし、新シリーズを一年に一度生み出すことがモットー。5 つ星の作品を届ける「世界のエンターテインメントブランド」を目指している。デベロッパーとして『ドラゴンクエストⅧ』・『Ⅸ』の開発を手掛け、パブリッシャー作品第一弾『レイトン教授』シリーズは、全世界で累計出荷本数 1550 万本を記録。ゲームを中心とする TV アニメ・漫画などのクロスメディア展開では『イナズマレブン』『ダンボール戦機』シリーズをはじめ、現在こどもたちを中心に大きく支持を集める『妖怪ウォッチ』などのヒット作を次々と生み出す。

受賞コメント：

この度は、名誉な賞を頂き、大変嬉しく、光栄に思っております。昨年は多くのファンの方々に愛され、飛躍を遂げた 1 年となりました。今後、10 年 20 年と長く愛される作品であり続けられるよう、関係者一同頑張って「妖怪ウォッチ」を育てていきますので、引き続きご注目の程よろしくごお願い申し上げます。

作品紹介：

物語の舞台はごくごく普通の街「さくらニュータウン」。そこで暮らす、ごくごく普通の小学 5 年生「天野ケータ」は、不思議な時計“妖怪ウォッチ”を手にする事で、街に現れる妖怪たちが見えるようになり、日常の困ったことを引き起こす妖怪たちを説得し、時に戦い問題を解決していくストーリー。ゲームを中心にアニメ、おもちゃ、コミック、音楽、映画等あらゆるメディアで展開し、子どもたちを中心に大人気となっているコンテンツです。ゲーム(コミックを含む)はシリーズ累計販売本数 690 万本を超え、玩具 妖怪メダルは 2015 年 3 月末までで累計 2 億枚の出荷予定、関連書籍は累計 1000 万部以上、映画の興行成績も 76 億円を突破し、あらゆるメディアで大ブームを巻き起こしております。

取材対応：

株式会社レベルファイブ 宣伝広報統括部 広報チーム 高崎あゆみ(たかさき あゆみ)

〒810-0022 福岡県福岡市中央区薬院 1-1-1 薬院ビジネスガーデン

Tel : 092-737-2588 Fax : 092-737-2589 E-mail : kouhoumedia @level5.co.jp

作品：チームラボ 踊る！アート展と、学ぶ！未来の遊園地

制作・関連会社：日本科学未来館、チームラボ、日本テレビ放送網、BS 日テレ



授賞理由：

本展はアート表現を追求した作品群による『踊る！アート展』と、子供向けのインタラクティブなインスタレーション群による『学ぶ！未来の遊園地』で構成。神話や自然、美術などをモチーフに新たな美や日本ならではの情緒あふれる世界を繰り出す一方、子どもたちが思いのままに触れることができ、想像力を膨らますことができる作品を展示。アート、知育、教育という枠組みを超えて、さらにはデジタルという領域にとどまることなく、大人も子どもも楽しむことができる新しいエンターテインメントを確立したと言えるだろう。約2ヶ月で来場者が20万人を突破し、会期を2ヶ月延長という、従来の美術展覧会には見られない記録も作り出している。

受賞者：日本科学未来館、チームラボ、日本テレビ放送網、BS 日テレ

■日本科学未来館

日本科学未来館は、ロボットから地球環境、宇宙の探求まで、現在進行形の科学技術を体験できるサイエンスミュージアムとして2001年に開館しました。

常設展や企画展、トークセッション、実験教室、映像など多彩な方法と切り口で、「新しい知」としての先端科学技術を伝える活動にとりこんでいます。

■チームラボ

チームラボは、プログラマー・エンジニア、数学者、建築家、CGアニメーター、Webデザイナー、グラフィックデザイナー、絵師、編集者など、スペシャリストから構成されているウルトラテクノロジスト集団。

アート・サイエンス・テクノロジーの境界線を曖昧にしながら活動しています。

■日本テレビ放送網

日本テレビ放送網は、放送法によるテレビジョンの放送事業に加え、テレビ局ならではの強みを生かし、美術展や舞台、コンサートなどの大規模なイベントの企画・運営といった、テレビの放送の枠を超えて広がるビジネスを扱っています。

■BS 日テレ

BS 日テレは、2000年12月に開局したBSデジタル放送です。

衛星放送の特性である全国放送で、高画質&高音質な番組を「4チャンネル」でお送りしています。

巨人戦中継を始め、本格報道番組「深層NEWS」や、紀行、バラエティ、ドラマ、情報・ドキュメンタリーまで、幅広い番組を制作。良質なコンテンツを通して、「日本中に、ゆたかな時を。」お届けいたします。

受賞コメント :

■日本科学未来館

帰りたくない泣く子供、笑顔のカップル、子供に戻るビジネスマンなど、連日いろんなお客様が、「美しく、知的で、楽しい」チームラボの作品を体験しています。

チームラボの描く世界には、デジタル、チーム、日本文化の再認識など、魅力的な未来の社会を作るためのヒントがたくさんあると思っています。

この賞をきっかけに、もっと多くの人が、すてきな未来を手にしてくれたら、うれしいです。

ありがとうございました。

■チームラボ

ノミネートして頂き、非常に光栄に思っています。

今回の展覧会は、デジタルによるアートの可能性、そして、デジタルアートによる空間や教育への新たな可能性を模索しました。

展覧会は会期延長になり、新たな作品も加わり5月10日まで行っていますので、是非体験しに来てください。

■日本テレビ放送網

チームラボが作り出す世界には、新しく面白くて美しい未来があります。

子供も大人も、男も女も、ワクワクするようなイカした未来が。

この展覧会は、チームラボが描くそんな未来の“大見本市”です。

日本テレビは、彼らの夢を引き続き大応援します。ありがとうございました。

■BS日テレ

デジタルの世界が、ここまで人間の五感を刺激し、新しい世界へ誘ってくれるとは…思ってもいませんでした。

日本人であること・人間として生きていることに感謝したくなるデジタルアート。

学ぶこと・遊ぶことのユニークな体験。それが「未来を創るチームラボ展」です。

ワクワクする未来創りを、BS日テレも応援しています。

ありがとうございました。

作品紹介 :

これまで発表してきたアート作品と遊園地を一度に体験できる世界初の企画展『チームラボ 踊る！アート展と、学ぶ！未来の遊園地』を、日本科学未来館（東京）にて開催。チームラボのデジタルアートと「チームラボ 学ぶ！未来の遊園地」の作品を日本科学未来館にて同時公開。好評につき会期を延長し、2014年11月29日（土）～2015年5月10日（日）まで開催中。

<http://odoru.team-lab.net/>

取材対応 :

日本科学未来館 事業部 展示企画開発課 広報普及担当 今出菜穂子(いまで なほこ)

〒135-0064 東京都江東区青海 2-3-6

Tel : 03-3570-9192 E-mail : n-imade@miraikan.jst.go.jp

チームラボ株式会社 ブランド担当・PR 森友香理(もり ゆかり)

〒113-0033 東京都文京区本郷 1 丁目 11-6 東接本郷ビル 5F

Tel : 03-5804-2633 E-mail : moriyukari@team-lab.com

作品 : RICOH THETA(m15)

制作・関連会社 : 株式会社リコー



授賞理由:

全天球カメラ RICOH THETA は、小型のボディに 2 つの魚眼レンズと撮像素子を装備することによって、ワンショットで360度の全天球画像を撮影できるという画期的な製品である。それまでは数台のカメラを組み合わせで撮影し、さらに PC などを使って合成しなければ作ることができなかった全周イメージを、手軽に撮影し、その場で WEB に送り、共有でき、ネット上のイメージの世界に大きな変化を与えた。まさにある時刻のある場所に、自分自身が降り立ったような感覚を持たせるという新しい体験を、一般のだれもが提供できるようになったのだ。新型の THETA(m15)では動画が撮影でき、バーチャルリアリティの進化にも大きく貢献した。

受賞者 : RICOH THETA 企画・開発チーム(株式会社リコー)

RICOH THETA 企画・開発チームは、リコーの新規事業のひとつとして、社内ベンチャー的にスタートしました。「Visual Revolution 世界の見方を変えていく」を掲げ、従来のカメラの概念を超えた新しい映像体験とコミュニケーションの融合により、広がっていく感動とつながりを感じる喜びを目指した最初の製品です。

受賞コメント :

このたびは荣誉ある賞をいただきまして、誠にありがとうございます。前例のない製品で、試行錯誤をしながらここまで取り組んで参りました。コンセプトualな製品をご使用いただき、様々な示唆やアドバイスをお寄せくださいましたユーザーのみなさまに感謝申し上げます。おかげさまで現在、私達が想像していた以上に多くの反響をいただいています。これからも日々進化させていきたいと思っておりますので、どうぞよろしく願いいたします。

作品紹介 :

RICOH THETA は、独自に開発した超屈曲光学系レンズを 2 枚搭載し、ワンショットで上下左右を含む 360° を撮影できる全天球カメラです。それぞれのレンズで 180 度強の映像を撮影し、カメラ内部で合成することにより 360° の全天球イメージを生成します。全天球動画生成には PC での一度の変換のみで、簡易的に全天球動画の作成を可能にしました。撮影した全天球イメージは、その場の雰囲気そのままに、SNS にアップして、その場に居ない人までがあたかもその場所にいるかのような体験を楽しんでいただけます。世界の見え方を変えていく、新しい体験を実現しました。

取材対応 :

リコーイメージング株式会社 営業・マーケティング統括部 広報チーム 内藤久美子(ないとう くみこ)
〒174-8639 東京都板橋区前野町 2-35-7
Tel : 03-3960-0562 E-mail : kumiko.naito@ricoh-imaging.co.jp

◆年間コンテンツ賞「優秀賞」推薦作品一覧◆

ジャンル	作品名	制作関連会社等
ネットワークコンテンツ	Instagram	Burbn, Inc. Google
	ウタエル	(株)ビースリー・ユナイテッド
	gacco	(株)NTTドコモ NTT ナレッジ・スクウェア(株)
	ガンダム GLOBAL CHALLENGE	(一社)ガンダム GLOBAL CHALLENGE
	少年ジャンプ+	(株)集英社
	ツムツム	LINE(株)
	d マガジン	(株)NTTドコモ
	テラバトル	ミストウォーカー
	ドコデモ FM	(株)NTTドコモ
	ハミテレ	NHK、民放キー局
	ハッカドール	(株)ディー・エヌ・エー
	B+POP	(株)インフォシティ
	ファンタシースターオンライン 2	(株)セガ
	ボカロネット	ヤマハ(株)
	モンスターストライク	(株)ミクシィ
	ラブライブ！スクールアイドルフェスティバル	KLab(株)、(株)ブシロード
理系の人々	(株)NTT ぷらら	
ネットワークサービス	青空 in Browsers	(株)ボイジャー
	ひなびた♪	(株)コナミデジタルエンタテインメント
	FINAL FANTASY Record keeper	(株)ディー・エヌ・エー (株)スクウェア・エニックス
	マンガボックス	(株)ディー・エヌ・エー
	Romancer	(株)ボイジャー
放送コンテンツ・サービス	アオイホノオ	テレビ東京、福田雄一
	アクア TVCM2014 冒険篇(ドラクエ)、狩猟編(モンハン)	トヨタ自動車(株)
	NHK スペシャル「和食 千年の味のミステリー」	日本放送協会
	LTE CM 「3秒クッキング 爆速エビフライ編」	(株)NTTドコモ
	THE 世界遺産 4K PREMIUM EDITION	東京放送
	殺人偏差値 70	日本テレビ
	SHOWROOM	(株)ディー・エヌ・エー
	Channel4K	NextTV フォーラム
	TBS TV HACK DAY	TBSテレビ
	日本戦後サブカルチャー史	日本放送協会
	リアル脱出ゲーム TV	TBSテレビ
音楽	伊副部昭百年紀コンサートシリーズ	伊副部昭百年紀実行委員会
	大瀧詠一「Best Always」(2014)	ソニーミュージック
	ギミチョコ!!	BABYMETAL/アミューズ
	ハイレゾ定義	日本オーディオ協会
	LOVE-arigatou-	橋本環奈/アクティブハカタ
	R. Y. U. S. E. I.	SAMURIZE from EXILE TRIBE

ジャンル	作品名	制作関連会社等
映画	アナと雪の女王	ディズニー
	寄生獣	山崎貴監督
	THE IDOLM@STER MOVIE 輝きの向こう側へ!	㈱バンダイナムコゲームス
	聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY	さとうけいいち監督
	薄桜鬼 第二章 土魂蒼穹	オトメイト ヤマサキオサム監督
	ベイマックス	ディズニー
	楽園追放 -Expelled From Paradise-	東映アニメーション/ニトロプラス
	るろうに剣心	2014「るろうに剣心 京都大火/ 伝説の最期」製作委員会
	ゲームソフト	幕末 Rock 超魂
アニメ	Wake Up Girls !	㈱Wake Up, Girls!製作委員会
	寄生獣 セイの格率	㈱マッドハウス
	PSYCHO-PASS サイコパス 2	虚淵 玄
	ジョジョの奇妙な冒険	作者 荒木飛呂彦
	Hi☆sCooool! セハガール	㈱セガ
	美少女戦士セーラームーン Crystal	㈱バンダイ
	Free! -Eternal Summer-	岩美町観光協会
その他 (新技術・イベント)	iPhone6	Apple
	Eye Play the Piano	FOVE、博報堂ケトルほか
	Android Wear	Google
	上野の森美術館「進撃の巨人」展 360° 体感シアター “哮”	「進撃の巨人展」製作委員会
	HTML5 対応のテレビ向けの新しい VOD 技術方式	IPTV フォーラム
	Xbox One	日本マイクロソフト㈱
	OKGO「I Won't Let You Down」	もり
	格安 SIM、格安スマホ	MVNO 各社
	Chromecast	Google
	空中触感タッチパネル	東京大学大学院新領域創成 科学研究科篠田・牧野研究室
	サイバーセキュリティ基本法	国会
	さわれる検索	ヤフー、博報堂ケトルほか
	全員歩きスマホ in 渋谷スクランブル交差点	㈱NTTドコモ
	ディズニー「Movie NEX」	ディズニー
	どこでもドア(プロノハーツ&エクシヴィ)	OculusVR、サムスン
	ドラえもん3D めりえ	江崎グリコ㈱
	2.5 次元ミュージカル	(一社)日本 2.5 次元ミュージカル協会
	ネットとリアルで体感ゲーム	日本エヴィクサー㈱ ㈱シーエスレポーターズ
	ハコビジョン HAKO VISION	㈱バンダイ
	ピクシーダスト	東京大学暦本研究室・落合陽一氏/名 古屋工業大学星研究室
	Firefox OS スマートフォン「Fx0」	KDDI㈱
	プレイステーション4	㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント
	ユーチューバー	HIKAKIN、マックスむらい

Digital Contents of the Year '14／第20回記念 AMD Award 審査員

◆ 年間コンテンツ賞 審査員 10名

< 審査員長 >

慶應義塾大学大学院 政策・メディア研究科 特別招聘教授 夏野 剛

< 審査員 >

アイティメディア株式会社	ITmedia Mobile 編集部 編集長	田中 聡
株式会社インプレス	INTERENET Watch/ クラウド Watch 編集長	石井 一志
オリコン・エンタテインメント株式会社	オリジナル コンフィデンス 編集長	葛城 博子
株式会社 KADOKAWA	エンターブレイン ブランドカンパニー 「週刊ファミ通」編集人	坂本 武郎
株式会社 KADOKAWA	週刊アスキー 編集長	宮野 友彦
株式会社 宣伝会議	月刊「ブレーション」編集長	篠崎 日向子
株式会社 TBS テレビ	メディアビジネス局 スマートイノベーション推進部 部長	谷 英之
株式会社 日経 BP 社	日経エンタテインメント! 編集委員	品田 英雄
株式会社 ニワンゴ	代表取締役	杉本 誠司

一般社団法人デジタルメディア協会(略称:AMD)について

【設立】 平成6年11月25日

【所管】 総務省情報流通行政局 情報流通振興課

【活動概要】

約60社の会員により、コンテンツ分野で活躍するプレーヤーの支援、コンテンツ分野におけるビジネス環境の整備、新たな配信メディアの開拓など、コンテンツビジネスの発展に向けた多様な取組を進めています。AMDは、政府の知的財産戦略本部の取組とも歩調を合わせ、より多くの事業者や関係者と共に、一層のデジタルメディア・コンテンツ産業の振興に向けて活動を拡大してまいります。

【取組事例】

- AMD Award ほか奨励事業
毎年の優れた制作活動を行った個人やグループを表彰する「AMD Award」を開催。また、eAT 金沢、東京国際映画祭、アニメーション神戸、ワイヤレスジャパンなど多くのイベントへの特別協力・後援。
- 新たなメディアにおけるコンテンツビジネスの模索
「著作権委員会」「デジタル・コンテンツ利用促進委員会」「デジタルメディア普及委員会」「ネットワーク・モバイル委員会」等AMDの各委員会活動を通じてのコンテンツビジネスの健全かつ効率的な育成・発展への寄与。

～AMDの沿革～

当協会は、平成6年(1994年)11月25日に、総務省(当時 郵政省)所管の社団法人として設立されました。当初は団体名「(社)マルチメディア・タイトル制作者連盟」として、CD-ROM などにおけるコンテンツ制作事業者を中心として発足し、主にデジタルコンテンツの制作分野における共通課題への対応を目的として活動を進めていました。

その後、インターネットやモバイルの爆発的な普及、急速な技術革新やライフスタイルの変化により、デジタルコンテンツは、ネットワークを活動領域とする時代に遷移してきました。こうした新たな事業環境に対応すべく、平成11年8月5日、団体名称・定款を変更し、ネットワーク・コンテンツや新たなメディアを視野に入れた「デジタルメディア協会」(Association of Media in Digital)として一新。

さらに、平成19年11月30日には、「制作」面が中心だった団体の活動目的から、トータルに「コンテンツ及びサービスの用途拡大、質的向上、量的拡充及び多様性の確保」を主軸に据える定款変更を行い、新生AMDとして広範な活動を展開しています。

なお、公益法人改革により平成24年4月1日付けで一般社団法人(移行法人)に移行しています。

【役員名簿】

理事長				
株式会社コーエーテクモホールディングス	代表取締役会長	襟川 恵子	非常勤	
副理事長				
日本エンタープライズ株式会社	代表取締役社長	植田 勝典	非常勤	
名誉顧問				
株式会社 KADOKAWA	取締役会長	角川 歴彦	非常勤	
専務理事				
一般社団法人デジタルメディア協会	専務理事	村上 敬一	常勤	
理事				
アスパイアビジョン株式会社	取締役副社長	布施 利之	非常勤	
株式会社インターグロー	代表取締役社長	竹内 茂樹	非常勤	
株式会社インフォシティ	代表取締役	岩浪 剛太	非常勤	
株式会社インプレスホールディングス	執行役員	丸山 信人	非常勤	
株式会社 NHK エンタープライズ	上席執行役員	兄部 純一	非常勤	
株式会社角川アスキー総合研究所	代表取締役専務	福田 正	非常勤	
株式会社 KADOKAWA・DWANGO	代表取締役社長	佐藤 辰男	非常勤	
グーグル株式会社	プロダクトパートナーシップ本部 出版コンテンツ アジア太平洋統括部長	佐藤 陽一	非常勤	
株式会社講談社	ライツ事業局 局長	鈴木 伸育	非常勤	
株式会社スクウェア・エニックス・ ホールディングス	ネットワーク事業担当 第 11、12 ビジネス・ ディビジョン統括 情報システム部担当 コーポレートエグゼクティブ	西角 浩一	非常勤	
株式会社 TBS テレビ	執行役員	井川 泉	非常勤	
株式会社東北新社	取締役	岡本 光正	非常勤	
株式会社バンダイナムコホールディングス	取締役	大津 修二	非常勤	
株式会社ボーイジャー	取締役	萩野 正昭	非常勤	
株式会社マーベラス	代表取締役会長	中山 晴喜		
特定会員		浜村 弘一	非常勤	
監事				
トキワユナイテッドパートナーズ LLP	代表パートナー・税理士	鈴木 広典	非常勤	
森本紘章法律事務所	弁護士	森本 紘章	非常勤	

【会員数】

正会員 50 社
賛助会員 7 社
合計 57 社
(平成 27 年 3 月 16 日現在)

■ 本資料に関するお問い合わせ先
一般社団法人デジタルメディア協会
〒141-0022 東京都品川区東五反田 1-9-4 五反田宏陽ビル 2F
Tel: 03-5798-7101 Fax: 03-6277-3116
E-mail: amd-award@amd.or.jp
URL: <http://www.amd.or.jp>
