



京都市では、KYO-CCE Lab（京シーシーイーラボ）の取組の一環として、NPO法人アニメ産業イノベーション会議（ANiC・アニック）と共催し、ゲームエンジンを用いてアニメを作るハッカソン※「アニメ×ゲームジャム U25 in 京都」を令和6年3月に開催します。

※エンジニア、デザイナー、プログラマー等が集まり、集中的にソフトウェア等の開発を行うイベント

この度、京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）2023連携企画として、下記のとおり、キックオフセミナーを開催しますので、お知らせいたします。

アニメ・ゲーム関係のクリエイターやスタジオ、業界を目指す学生、教育関係者など、多くの方の参加をお待ちしています。この機会に是非御参加ください。

記

1 日時

令和5年9月17日（日）午後1時～2時半＜受付午後0時半～＞

2 会場

京都市京セラ美術館 地下1階講演室（〒606-8344 京都市左京区岡崎円勝寺町124）

※アーカイブ視聴あり

3 対象

- ・ アニメ・ゲームクリエイター
- ・ ゲームエンジンを用いたアニメ制作に関心のある学生やクリエイター、教育関係者
- ・ Unityを使っている方
- ・ アニメ産業の新しいイノベーションや、テクノロジーや異業種とのコラボに興味のある方
- ・ 京都市のコンテンツ産業振興やクリエイター育成事業に興味のある方 など

4 概要

(1) 内容

ゲーム会社からアニメ業界に転身され、デジタル技術を積極的に取り入れ、アニメーション・映像クリエイターとして活躍されているりょーちも氏、ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン代表の大前広樹氏をゲストにお迎えし、「アニメ×ゲームジャム」（令和4年7月開催）の振り返りとその魅力や可能性を探るとともに、多くのアニメスタジオ協力のもと開発されたアニメや映像制作のためのパッケージ「Unity Anime Toolbox」の解説、「アニメ×ゲームジャム」京都開催の説明会を行います。

(2) プログラム

- 1部 「アニメ×ゲームジャム」の振り返り、その魅力と可能性
- 2部 「Unity Anime Toolbox」の解説
- 3部 「アニメ×ゲームジャム U-25 in 京都」開催の説明

(3) 講師

ア 1部

大前 広樹氏（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 代表取締役社長）
りょーちも氏（アニメ監督・ディレクター・研究者・教育者）
MC：まつもと あつし（ANiC理事長）

イ 2部

大前 広樹氏（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 代表取締役社長）

ウ 3部

橘 茂生（ANiC副理事長）

5 申込方法

WEB (<https://kyo-ccelab0917-1.peatix.com>) から、必要事項を記入のうえ、9月15日（金）正午までにお申込みください。アーカイブ視聴希望の方には、後日視聴用URLをお送りします

6 定員

50名（事前申込制／先着順）
アーカイブ視聴100名（事前申込制/先着順）

7 参加費用

無料

8 受講上の注意

- ・ 申込時は、メールアドレス等の連絡先を正確に入力してください。
- ・ 録画、録音、撮影はお断りします。
- ・ 当日の進行状況により、予定時刻前にイベントを終了することがあります。

9 実施主体

主催：京都市、NPO法人アニメ産業イノベーション会議（ANiC・アニック）
共催：京都国際マンガ・アニメフェア実行委員会
運営：KYO-CCEL Lab事務局 [運営：株式会社ツクリエ]

10 お問い合わせ

京都市産業観光局クリエイティブ産業振興室（コンテンツ産業振興担当）

TEL：075-222-3306 FAX：075-222-3331

※ KYO-CCE Lab（京シーシーイーラボ）について



京都で取り組む、コンテンツの持続的な創造・発信と利活用のエコシステム構築のためのプロジェクト。

京都国際マンガ・アニメフェアをはじめとしたコンテンツ産業振興事業への取組を通じて築いてきたネットワークの更なる連携強化、コミュニティ構築を通じて、良質なコンテンツの持続的な創造・発信、利活用等の好循環の構築を目指し、課題に対するアイデアソンセミナー、交流会の開催、情報発信等を行っています。

また、クリエイター・コンテンツ企業向けの常設の相談窓口も設置しておりますので、お気軽にお問い合わせ下さい。

<https://kyo-ccelab.city.kyoto.lg.jp/>

※ NPO法人アニメ産業イノベーション会議（ANiC・アニック）について

「アニメ」産業の新しいイノベーションや、テクノロジーや異業種への挑戦を通じて、さらなる進化可能な産業構造へ発展できるよう、ジャーナルを通じて業界内外に広報・提言し、イベントなどを通じてクリエイター、団体などに契機を提供します。また、従来の枠組みに留まらず新たなアニメビジネスを生み出す「次世代イノベーター」を、幅広い領域から発掘し、その育成・ネットワーク化を行い、人材と知恵の交流促進のサポートを行っていきます。

<https://anic-japan.org/https://anic-japan.org/>

※ 「アニメ×ゲームジャム」について

令和4年7月、ANiCの企画・主催で開催された、ゲームエンジンを用いて15秒のアニメを作るハッカソンで、わずか1週間で見応えのある映像作品が9作品生まれた。このオンラインで行われたハッカソンを、アニメ・ゲームスタジオや芸術系・コンテンツ系学科を持つ大学・専門学校が多く集まる京都でのリアル開催を検討するため、2023年3月、関係者・識者による「アニメ×ゲームジャム 京都ミーティング」を実施、多くの方に参加・視聴を頂きました。（参考：事後レポート [「アニメ×ゲームジャム」ってどんなイベント？ 京都開催を目指し、豪華メンバーに集まって頂きました！ | KYO-CCE Lab \(kyoto.lg.jp\)](#)）

(参考) 講師プロフィール

	<p>大前 広樹 (おおまえ ひろき) 氏 ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 代表取締役社長。 コンシューマーゲーム開発企業でのゲームエンジン開発経験を経て、2011年に同社日本法人を立ち上げ。近年はリアルタイムエンジンのアニメ・映像利用に関する開発等に注力する。2023年2月に同代表取締役社長に就任。</p>
	<p>りょーちも氏 アニメ監督・ディレクター・研究者・教育者 ゲーム会社勤務を経て、『BECK』（2004）で原画としてデビューし、有名アニメの原画やキャラクターデザイン、総作画監督を経て、2010年からはアニメ監督も務める。その後、3D作品や2D、3Dのハイブリッド作品の演出を務め、2D3Dの垣根を超えてデジタル技術を積極的に取り入れる制作スタイルのクリエイター。</p>
	<p>まつもと あつし氏 ジャーナリスト/アニメビジエンス元メインライター/NPO「ANIC」理事長 IT企業・出版社・広告代理店、映画会社などを経て、ジャーナリスト・コンテンツプロデューサーとして約10年活動ののち、敬和学園大学人文学部国際文化学科に着任（准教授）。情報メディア・コンテンツ産業に関する教育と研究、また学生とのプロジェクト運営を行う事で、プロデューサー人材の育成を進めている。</p>
	<p>橘 茂生 (たちばな しげお) 氏 NPO「ANIC」副理事長 グラフィックデザイン、WEBデザイン、ブランドクリエイティブ、イベントプロデュース、グッズ開発、アニメ映像制作、シナリオ開発を経験。2019年にNPO法人ANIC理事に就任。さまざまなクリエイター、企業、メディアで活躍する方とのコラボレーションをサポート。ロボティクスを使ったSTEAM教育を子どもたちに伝導する活動も。</p>