



京都市とNPO法人アニメ産業イノベーション会議（AN i C・アニック）は、若手クリエイター等のスキルアップやネットワークづくり、キャリア形成等を目的に、ゲームエンジン等デジタル技術でアニメを制作するハッカソン※「アニメ×ゲームジャム F.F. (For Freshers) in 京都」を開催します。

また、ハッカソンで制作された優秀作品の授賞式は、数々の著名クリエイターを輩出してきたCGアニメコンテストの傑作上映会と連携し、時代を超えたクリエイターの交流に繋がっていきます。

学生やクリエイターなど、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。

〔※ hack（ハック）と marathon（マラソン）を掛け合わせた造語。与えられた時間内で新しいアプリやサービスの開発に集中し、アイデアや開発の成果を出し合う参加型のイベント。〕

1 事業の概要

複数のチームに分かれて、ゲームエンジン等のデジタルツールを活用し、ショートムービー（15秒～1分）を制作します。

※ アフレコについては、声優、収録スタジオに協力いただきます。

※ 制作したすべての動画を1つに編集し、公開予定です。

2 各プログラムについて

(1) 特別セミナー：トークセッション&参加ガイダンス（オンライン）

① 日 時

令和6年7月26日（金）19:00～20:30（予定）

② 内 容

- ・ゲームエンジン等デジタルツールを使ったアニメーション制作の魅力についての講演
講 師 大前 広樹氏（ゲーム開発者）
林 和哉氏（プロデューサー・ディレクター／テクニカル・コンダクタ）
清水 理央氏（アニメーション監督）
小町 直氏（Da Vinci Resolve認定トレーナー）
- ・ハッカソンへの参加ガイダンス

(2) ハッカソン

① 日 時

令和6年8月10日（土）～ 11日（日）
両日とも10：00～20：00（受付9：30～）

- * 進行状況により終了予定時刻を超える場合があります。
- * ハッカソン終了後も8月18日（日）正午までブラッシュアップ期間を設けます。

② 会 場

京都デザイン&テクノロジー専門学校
（京都市下京区五条通猪熊西入柿本町 596）

③ 内 容

チームビルディング、映像制作、音声収録、仕上げ作業、中間発表会 等
* 録画、録音撮影は許可が必要になります。事前に御確認ください。

(3) 作品発表及び講評会（オンライン）

① 日 時

令和6年年8月30日（金）19：00～20：30

(4) 授賞式×CGアニメコンテスト傑作上映会

① 日 時

令和6年9月22日（日）13：00～17：00

② 会 場

京都国立近代美術館講堂（左京区岡崎円勝寺町26-1）

③ 内 容

第1部 CGアニメコンテスト傑作上映会（13：00～15：15）

講 師 かまだ ゆたか氏（DoGA代表、CGアニメコンテスト創設者・審査員）

第2部 トークイベント・優秀賞授賞式（15：30～17：00）

ゲ ス ト 安田 現象氏（アニメーション作家）*授賞式のプレゼンターも
進 行 松本 淳氏（ジャーナリスト、ANiC理事長）

- * 安田氏には授賞式のプレゼンターとしても御出演いただきます。

3 参加対象

- ・アニメやゲームのクリエイターやクリエイター志望者
 - ・アニメ・ゲーム関係の人材育成に携わっている方（学校、コミュニティ、オンライン／経験5年未満の方）や人材育成に関心のある方
- ※ 性別、国籍等不問。チーム（グループ）でも応募可能ですが、本事業は新たなコミュニティづくり・チームビルドを目的としていますので、個人での参加を推奨します。

【こんな方に特におすすめ】

ゲームエンジンや3DCGソフトを用いたアニメ・ゲーム制作経験者、または関心のある方

4 定 員（ハッカソン）

35名（事前申込制／先着順）

※ 定員を大幅に超えた場合、業界の経験値等を考慮した選考をさせていただく場合がございますので、あらかじめ御了承ください。

5 申込方法

公式ホームページ（<https://anic-japan.org/topics/agj-ff/>）から、申込フォームに必要事項を記入のうえ、お申込みください。（応募締切：令和6年8月2日（金）午後6時）

※ メールアドレス等連絡先は正確に入力してください。

※ プレイベントのトークセッション及び参加ガイダンスはY o u T u b eでライブ配信しますので申込不要です。

※ 作品発表及び講評会についてもY o u T u b eでライブ配信しますので申込不要です。
（公式ホームページでご案内する「AN i C Y o u T u b eチャンネル」よりご視聴ください。）

※ 授賞式×CGアニメコンテスト傑作上映会への参加についての詳細は後日発表いたします。

6 参加費用

無 料（宿泊・交通費は自己負担）

7 実施主体

- (1) 主 催 京都市、NPO法人アニメ産業イノベーション会議（AN i C・アニック）
（運 営：KYO-CCE Lab事務局 [運営：株式会社ツクリエ]）
- (2) 協 力 京都デザイン&テクノロジー専門学校、
ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社、
有限会社ミュージックワークス、
株式会社ゲームクリエイターズギルド・ゲームクリエイター甲子園、
株式会社D o G A、
GALLERIA（株式会社サードウェーブ）、
インテル® Blue Carpet Project

8 問合せ先

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

■講師プロフィール（メンター・ファシリテーター）

	林 和哉（はやし かずや）氏 プロデューサー・ディレクター／テクニカル・コンダクタ 映像制作の入口から出口までのオールポジションを守備範囲にプロデューサー／ディレクターとして活動。現在はU n i t yの映像分野での活用の伝導に励んでいる。
	坂本 一也（さかもと かずや）氏 ライデンフィルム京都スタジオ室長、アニメ演出家 京都アニメーションを経て、現在はライデンフィルム京都スタジオ所属。同スタジオ室長を務める。 「涼宮ハルヒの憂鬱」で演出デビュー後、多数の作品に演出などで参加。監督作に「彼女と彼女の猫 -Everything Flows-」、「センリツのルシファー ただひとつの始まりの歌」、「かぎなど」「旅はに」がある。
	小宮 彬広（こみや あきひろ）氏 株式会社グラフィニカ京都スタジオ代表、RTR 開発室室長、技術開発プロジェクト本部長 東京でCGデザイナーとして、アニメ、特撮、ゲーム、映画、CMなど、様々なCGを手掛ける。 2017年にグラフィニカ京都スタジオを立ち上げ、代表に就任。 2021年よりUnreal Engine開発をメインとしたRTR開発室の室長を兼任。 アニメでのUnreal Engine活用や、ゲームでのカットシーンワークフロー構築を務める。 昨年度から、社内技術開発プロジェクトの本部長も兼任
	松田 卓（まつだ すぐる）氏 京都精華大学、OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校 講師 UnityMeetupコミュニティ「うにくり」管理人 Web制作会社から独立後、フィーチャーフォンやモバイルデバイス、VRなどのゲーム制作に携わる。 現在は、書籍の執筆や京都精華大学、OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校などの講師として後進の育成にも務める。
	小倉 理生（おぐら りき）氏 Shushu-Kikaku、プロデューサー、FXデザイナー クリエイターの求人活動支援や、制作会社の採用活動支援、教育機関と連携した全国各地での就活イベントの企画・運営を経験。 その後、CG制作会社に入社し、営業、ラインプロデューサーとして製作関連業務に携わる一方、CG・映像制作、コンテンツ開発を手がけた。 現在は独立して、コンテンツ・イベントプロデューサーとしてCG業界の活性化に取り組む傍ら、自らもゲームエンジン（UE4、Unity）を活用した映像・エフェクトを制作。

	宇野 剛（うの つよし）氏 株式会社グラフィニカ京都スタジオ ディレクター・演出 CG業界へ転職して以来ずっと京都でCGデザイナーとして活動。アニメ・ゲームを主軸とした数多くの作品に参加。アニメーション・ディレクター業務の傍ら、最近はアニメの絵コンテ制作など演出の仕事も手掛ける。
	北村 英之（きたむら ひでゆき）氏 アート・教育分野の企画コーディネーター、京都芸術デザイン専門学校講師・A I P E認定知的財産アナリスト（コンテンツ） 京都芸術大学（旧京都造形芸術大学）職員として産学連携プロジェクト、研究フォーラム、ワークショップなどの企画・運営に10年余り従事。現在はフリーで各種のアートプロジェクトや講座の運営、書籍制作、キャリア支援などに取り組む。
	橘 茂生（たちばな しげお） 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。

■審査員プロフィール

	大前 広樹（おおまえ ひろき）氏 ゲーム開発者 コンシューマーゲームの開発者経験を経て、2010年より13年間、Unityの日本での普及に努める。2024年から一介のゲーム開発者として現場復帰。参加作「COGEN：大鳥こはくと刻の剣」「ユニティちゃんはコロがりたい」等
	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。

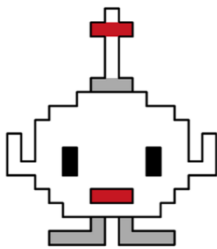
	平澤 直（ひらさわ なお）氏 アニメプロデューサー、株式会社グラフィニカ代表取締役、アーチ株式会社代表取締役 バンダイビジュアル株式会社（現：株式会社バンダイナムコアーツ）、株式会社プロダクション・アイジー、株式会社ウルトラスーパーピクチャーズを経て2017年に独立、アニメ企画・プロデュース会社「ARCH」を創業。 主なプロデュース作品 「The Journey」「プロメア」「猫がくれたまあるい幸せ」「モンスターアニメ」「彼女と彼女の猫 Everything Flows 」「翠星のガルガンティア」他
	武田 康廣（たけだ やすひろ）氏 株式会社 GAINAX 京都代表取締役、京都情報大学院大学教授、日本 SF 作家クラブ会員 学生時代から SF イベント、自主制作を始める。日本初の SF 専門店「ゼネラルプロダクツ」を開店。アニメスタジオ「ガイナックス」の設立にかかわる。30年以上にわたってアニメ企画プロデューサー、商品企画、宣伝、版權管理、実写 作品プロデュース。現在は京都でアニメスタジオを開設。新人の育成とオリジナル企画の立ち上げをしている。
	濱中 良（はまなか りょう）氏 株式会社 Onakama 代表取締役、アニメ×ゲームジャムプロデューサー、インディアニメ映画祭『#Hashtag Animation Fes』プロデューサー、ANIC 理事 アニメをテーマにしたスタートアップのイベント『Startup Weekend Tokyo Anime』の立ち上げや『アニメビジネス × アイデアソン』、エンジニアだけでアニメをつくる『アニメハッカソン』などの企画、運営する。 昨今ではアニメっぽいものを実験してつくるオンラインコミュニティ『Anime Poi Base』コミュニティの立ち上げ、運営中。

■特別セミナー トークセッション

	清水 理央（しみず まさお）氏 アニメーション監督 2014年 XEBEC撮影部に入社 『群青のファンファーレ』ED ディレクション 『Ryan's World Ninja Adventures Animation』Assistant Director 『あなたのフランスはどんなところ』サブディレクター 『エフェメール』 監督／撮影
---	--

	小町 直 (おまち なお)氏 D a V i n c i R e s o l v e 認定トレーナー 『青い羽みつけた!』 撮影 『ペイコンたんけんたい しゅっぱつ!』 編集 『鶴が舞う夜に』 編集 『エフェメール』 撮影/編集/システム管理
---	--

■授賞式×CGアニメコンテスト傑作上映会

	鎌田 優 (かまだ ゆたか) 氏 D o G A 代表 1985年：自主制作CGアニメの振興団体「D o G A」を設立。 1988年：日本初のPC用CGアニメ制作システムを開発し、無償頒布する。 同年：「CGアニメコンテスト」を創設し、長年審査員を務めていた。 その間、CGアニメコンテストからは、国内外で活躍するトップクリエイタが多数輩出された。
	安田 現象 (やすだ げんしょう) 氏 アニメーション作家、株式会社ゼノトウン所属 T i k T o k フォロワー数290万人、Y o u T u b e チャンネル登録者数が220万人を超え、SNS 総フォロワー数は600万人以上の新進気鋭のアニメ作家。個人制作の3DショートアニメやMV、企業のプロモーションアニメなどで、日本国内のみならず海外からも高い評価を得る。ずっと真夜中でいいのに。の楽曲「正しくなれない」のMVは約5000万再生を突破。「第29回CGアニメコンテスト」で入賞した自主制作アニメ『メイクラブ』をベースとする自身初の長編アニメ映画『メイクアガール』を安田現象スタジオ by X e n o t o o n で監督、2025年劇場公開予定。
	松本 淳 (まつもと あつし) 氏 ジャーナリスト・コンテンツプロデューサー・研究者 IT・出版・広告代理店、映画会社などを経て、ジャーナリスト・プロデューサー・研究者（専修大学文学部ジャーナリズム学科特任教授）。NPO 法人アニメ産業イノベーション会議（ANiC）理事長。情報メディア・コンテンツ産業に関する教育と研究を行いながら、さまざまなプロジェクトを通じたプロデューサー人材の育成を進めている。デジタルハリウッド大学院 DCM 修士（専門職）・東京大学大学院社会情報学修士（社会情報学）。経産省コンテンツ産業長期ビジョン検討委員（2015）など。著書に「コンテンツビジネス・デジタルシフト」（NTT 出版）、「地域創生 DX」（同文館出版）など。

【「アニメ×ゲームジャム」について】

変革が続くアニメ産業では、ゲームエンジンや新たなツールの活用により、アニメ制作の表現や効率化にイノベーションが起こっています。このような状況を背景に、「イベント感のある中での集団制作」と「締切の効果を生む短期間制作」を特徴とするハッカソンでの作品制作を通して、アニメクリエイターやゲームクリエイターを目指す若者が垣根を越えた交流と情報交換を行い、面白い手法や技術活用、そして新しいアニメーション作品が生み出す可能性にチャレンジするイベントです。

2024年度3月の京都初開催では大きな成果を出し、今年度からは夏休みに開催、京まふ2024の開催期間中に、優秀賞の授賞式を行うことになりました。

※前回の「アニメ×ゲームジャム U25 in 京都」のリポート記事（CG WORLD）

<https://cgworld.jp/article/202406-agjam-1.html>

<https://cgworld.jp/article/202406-agjam-2.html>

【「CGアニメコンテスト」について】

1989年から個人作家によるCGアニメーション作品の発表の場としてスタートし、制作の情報や交流の場、さらに作品を鑑賞する機会も少なかったなかで、CGアニメの文化の盛り上げに大きな役割を果たし、新海誠監督、吉浦康裕監督、たつき監督、石田祐康監督、安田現象監督といったその後メジャーシーンで活躍するクリエイターなども含めて数多くの才能を輩出した。2020年からは、京まふの京都国際マンガ・アニメ大賞のCGアニメコンテスト部門として実施され、昨年32回目の開催をもって終了。文化庁の「令和4年度メディア芸術アーカイブ推進支援事業」に採択され、入選作品全564本を、mp4データとしてアーカイブ化、2024年1月に上映会を開催するなど、あらためて同コンテストの意義の高さが評価されています。

【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/>