

<報道発表資料>
(経済同時)

令和7年6月26日

京都市産業観光局クリエイティブ産業振興室

「アニメ×ゲームジャム UE (UNLIMITED ENERGY)

in 京都」の開催

～ゲームエンジンでアニメーションをつくるハッカソン～

京都市とNPO法人アニメ産業イノベーション会議（ANiC・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 UE (UNLIMITED ENERGY) in 京都」を開催します。

学生やクリエイターなどを対象としており、また、参加を検討される方の技術習得のために、次世代のクリエイティブ産業を担う才能の発掘と育成を目指すプラットフォーム「Creators Gate」とも連携します。

※ 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。



ゲームエンジンでアニメーションをつくるハッカソン
 “若手”アニメクリエイター × ゲームクリエイターによる
 “短期集中”アニメーション制作

審査員

- 戸塚 直樹氏
つむぎ秋田アニメLab
脚本家/美術管理
- りよーちも氏
アニメ監督・ディレクター
研究者・教育者
- YP氏
映像作家・監督
VFXドラマ
「隠れ少女(ガールズちゃん)」
- 平澤 直氏
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
アーク株式会社代表取締役
- 濱中 良氏
株式会社Onakama
代表取締役・ANIC理事

メンター

- 小宮 彬広氏
株式会社グラフィニカ
京都スタジオ 代表
技術開発プロジェクト 本部長
- 林 和哉氏
プロデューサー
ディレクター
アソニカル・コンダクター
- 宇野 剛氏
株式会社グラフィニカ
京都スタジオ
ディレクター・演出
- まつだす氏
京都府立大学講師
CCA大阪デザインS
テク/ロジック専門学校講師
- 長岐 光捷氏
つむぎ秋田アニメLab
美術監督
- 戸塚 直樹氏
つむぎ秋田アニメLab
脚本家/美術管理
- 小倉 理生氏
株式会社種々企画
プロデューサー
FXデザイナー

<「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て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を生み出す可能性にチャレンジするイベントです。

【事業概要】

- 実施内容 参加ガイダンスによる事前学習、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たショートムービー（15秒～1分）制作、作品発表を行います。
 - ※ 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。
- 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
 - ・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
 - ・アニメ・ゲーム関係の人材育成に携わっている方（学校、コミュニティ活動、SNSでの発信等）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。
- 参加費用 無料（宿泊・交通費は自己負担）
- 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）
協賛：Unreal Engine、株式会社壽屋
協力：京都デザイン＆テクノロジー専門学校、インテル® Blue Carpet Project、MoNoMooN factory Studio Tokyo（有限会社ミュージックワークス）、ソニー株式会社
運営：株式会社ツクリエ

【各プログラムについて】

<特別セミナー：トークセッション＆参加ガイダンス>

- 日時 令和7年7月17日(木) 19時～20時30分
- 会場 オンライン（ANiC YouTube チャンネルでのライブ配信）
〔URL〕 <https://www.youtube.com/@anicjapan1804/streams>
- 申込 不要
- 内容 ・トークセッション

つむぎ秋田アニメ Lab の「脚本家×Unreal Engine で驚く！アニメの作り方」
講師 戸塚 直樹氏（つむぎ秋田アニメ Lab 脚本家／美術管理）
・ハッカソンへの参加ガイダンス

<ハッカソン>

- 日時 令和7年7月26日（土）～27日（日）
両日とも10時～20時（受付9時30分～）
※ 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、8月3日（日）正午までブラッシュアップ期間を設けます。
- 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）
- 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。
- 定員 35名（事前申込制）
※ 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、あらかじめ御了解ください。
- 申込 公式ホームページ（<https://anic-japan.org/topics/agjue/>）から、
詳細を確認のうえ、申込フォームからお申込みください。
（申込締切：令和7年7月21日（月）18時まで）
※ メールアドレス等の連絡先は正確に入力してください。

<作品発表及び講評会>

- 日時 令和7年8月18日（月）19時～20時30分
- 会場 オンライン（ANiC YouTube チャンネルでのライブ配信）
〔URL〕<https://www.youtube.com/@anicjapan1804/streams>
- 申込 不要

<授賞式×特別トークイベント>

9月に開催される「京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）」の会期中に、優秀作品授賞式を実施予定です。あわせて、TVアニメ『最後にひとつだけお願いしてもよろしいでしょうか』（2025年秋放送予定）の坂本一也監督によるトークセッションや、その他関連イベントも予定しています。

<過去の様子>

令和5年度の京都初開催では大きな成果を出し、令和6年度からは夏休みにハッカソンを開催し、京まふの開催期間中に、優秀賞の授賞式を実施しています。

※ 令和5年度開催「アニメ×ゲームジャム U25 in 京都」のレポート記事（CG WORLD）
<https://cgworld.jp/article/202406-agjam-1.html>

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

<講師（メンター・ファシリテーター）プロフィール>

	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・コンダクター 最新技術が好物。実写、アニメ、演劇、音楽ライブとエンターテインメントを広く守備範囲にしている。ポジションは、プロデューサー、ディレクター、ポスプロマン。セミナー講師経験豊富で、現場の仕事と平行して、2025 年春より、駿河台大学 メディア情報学部 教授として映像全般の講義で教鞭をとっている。ANiC 理事。
	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 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
	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。
	戸塚 直樹（とづか なおき）氏 つむぎ秋田アニメ Lab 所属 脚本家/美術管理 TV アニメ『転生したら第七王子だったので、気ままに魔術を極めます』のシリーズ構成を務めております。 第二期が 2025 年 7 月 9 日(水)深夜 24 時からテレ東他にて放送開始です！！

	長岐 光捷（ながき みつとし）氏 つむぎ秋田アニメ Lab 所属 美術監督 TV アニメ『転生したら第七王子だったので、気ままに魔術を極めます』第二期で美術監督として、Unreal Engine5 や blender を使って多数の BG を作成しています。
	松田 卓（まつだ すぐる）氏 京都精華大学講師・OCA大阪デザイン&テクノロジー専門学校講師 Unity Meetup 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 株式会社種々企画 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。
 ©2018 Nekomura	北村 英之（きたむら ひでゆき） 京都芸術デザイン専門学校講師・同志社大学大学院講師 芸術大学職員として産学連携、インターンシップなどの企画・運営に従事。現在はフリーでアート・ケア・教育分野を中心にプロジェクト運営や講座のコーディネート、キャリア支援などに取り組む。A I P E 認定知的財産アナリスト（コンテンツ）
	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>

	戸塚 直樹（とづか なおき）氏 つむぎ秋田アニメ Lab 所属 脚本家/美術管理 TV アニメ『転生したら第七王子だったので、気ままに魔術を極めます』のシリーズ構成を務めております。第二期が 2025 年 7 月 9 日(水)深夜 24 時からテレ東他にて放送開始です！！
	りょーちも氏 アニメーター・キャラクターデザイナー・アニメーション監督・CG ディレクター・Blender おじさん 『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 アニメーション作品にも演出や絵コンテなどで参加し、2D3D のミックスのアニメ制作方法を取り入れている。 近年では YouTube で公開している作品で制作方法からの開発、監督やクリエイターのサポートを行うなど、Blender をフル活用して 2D3D ミックスした新しいアニメーションワークフローを開拓する。
	YP 氏 映像作家・監督 VFXドラマ『呪縛少女バギラちゃん』は、2Dやクレイアニメ表現など、多彩な映像技術で話題に。「ずっと真夜中でいいのに。」のMV『猫リセット』、モスバーガー「月見フォカッチャ」CMなどを監督。Forbes が選ぶ、30 歳未満のイノベーター「NEXTUNDER30」に選出。
	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

	濱中 良（はまなか りょう）氏 株式会社 Onakama 代表取締役 インディーズアニメ映画祭『#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やアイデアソン、エンジニアだけでアニメをつくる『アニメハッカソン』、SNS で展開するインディーズアニメ映画祭『#Hashtag Animation Fes』を企画、運営する。 昨今では Onakama 社を設立し、クリエイターのマネジメント及びショートアニメーションを中心に制作をしている。
---	--

<授賞式&トークイベント>

	坂本 一也（さかもと かずや）氏 アニメ監督・演出家 京都アニメーションを経て、ライデンフィルム京都スタジオに所属。 「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。2025 年秋放送の TV アニメ「最後にひとつだけお願いしてもよろしいでしょうか」が最新監督作となる。
	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。

<京都市未来クリエイター共創セミナー「Creators Gate」について>

京都市では、「Creators Gate」と題して、業界関係者、専門家、教育機関等と連携し、学生、若手クリエイターを対象としたアニメ、映像制作におけるデジタルツールのスキルアップやコミュニティづくりを行っています。この度、クリエイター志望の方々が将来京都市内で活躍し、コンテンツ産業を更に活性化させることを目的として、最新デジタル技術であるゲームエンジンを使用した Pre-Vis 制作セミナーを7月12日（土）に開催します。詳細は、下記のリンク先をご参照ください。

<https://creators-gate.com/>

<お問合せ先>

京都市産業観光局クリエイティブ産業振興室

電話：075-222-3306