

JAC AWARD 2022

Producer
Production Manager
Best Practice
Production Support
Director
Director Individual Application

JAC AWARD 2022



JAC AWARDは広告映像制作業界の優れた若い人材の育成を目的として一般社団法人日本アド・コンテンツ制作協会が開催している顕彰制度です。

ディレクター部門は毎年出されるテーマにそった30秒のオリジナル作品を応募者本人が企画・演出します。今年新設されたディレクター個人応募部門は、ディレクター部門と同じテーマで30秒のオリジナル作品を原則一人で企画・演出・撮影・CG・編集（画音）・制作を担当。また、撮影・音響はプロ用の機材を使用せず制作します。

プロデューサー、プロダクションマネージャー部門、ベストプラクティス部門は携わった作品と資料を提出。

一次通過者は2分以内の自己PR動画を作成します。「プロデューサー力」「プロダクションマネージャー力」を評価するもので、個々の作品に対する制作能力や制作努力・制作アイデア等を評価ポイントとしており、“作品賞”ではないことが大きな特徴です。

プロダクションサポート部門は制作業務のサポート内容を評価する部門です。「制作部のサポートに関わる施策である事」以外に募集ルールはなく、「私達の活躍で、あのクオリティにつながった」、「制作部の労務を軽減した」、「新型コロナ禍の新しい働き方を支援した」など、広告制作各社における、ワークフロー改革等を実現したアイデア、取り組み、その具体的な工夫と成果を募集。

審査は過去の実績者を含む応募者とはほぼ同世代の若者の視点からも行われ、オンライン最終審査会は延べ600以上が視聴。多くの会員社の刺激となりました。

■ Producer 部門

対象作品 : 2021年9月4日～2022年9月16日に初公開された広告に関わる作品
(CM、Web(動画コンテンツ)、VP、音楽PV、インタラクティブ、デジタルコンテンツ 他)

応募資格 : JAC正・準会員社の35才以下、あるいは経験年数5年以下の社員

応募数 : 21名

受賞者数 : 5名

■ Best Practice 部門

対象作品 : 2021年9月4日～2022年9月16日に初公開された広告に関わる制作費
500万円(税抜)以下の作品
(CM、Web(動画コンテンツ)、VP、音楽PV、インタラクティブ、デジタルコンテンツ 他)

応募資格 : JAC正・準会員社の35才以下、あるいは経験年数5年以下の社員

応募数 : 12名

受賞者数 : 5名

■ Director 部門

対象作品 : テーマにそった30秒のオリジナルの動画作品
2022年のテーマ「しあわせ？」

応募資格 : JAC正・準・賛助会員社の35才以下の社員

応募数 : 15名

受賞者数 : 6名

■ Production Manager 部門

対象作品 : 2021年9月4日～2022年9月16日に初公開された広告に関わる作品
(CM、Web(動画コンテンツ)、VP、音楽PV、インタラクティブ、デジタルコンテンツ 他)

応募資格 : JAC正・準会員社の29才以下、あるいは経験年数6年以下の社員

応募数 : 48名

受賞者数 : 5名

■ Production Support 部門

対象施策 : 2021年9月4日～2022年9月16日までに
何らかの成果や効果があった施策。

応募資格 : JAC正・準会員社の社員年齢、職種問わず。

応募数 : 8組

受賞者数 : 5組

■ Director Individual Application 部門

対象施策 : テーマにそった30秒のオリジナルの動画作品を原則一人で
プロ用の機材等を使用せず作成。テーマはディレクター部門と共通。

応募資格 : JAC正・準・賛助会員社の35才以下の社員

応募数 : 16名

受賞者数 : 6名

審査員

■審査委員長

中島信也(東北新社)

■Producer / Production Manager / Production Support 部門

【一次審査員】

阿部純（ハット）、石塚一幹（サンク）、内田直志（アームズ）、浦野慎司（GMO ENGINE）、大谷竜彦（東映シーエム）、
賀内健太郎（博報堂プロダクツ）、藏原康之（東北新社）、小林俊明（ドアーズ）、畔柳薫（TYO）、佐久間裕二（ロボット）、
椎橋卓見（電通クリエイティブX）、白石道彦（電通クリエイティブキューブ）、菅谷一雅（パラゴン）、中島信也（東北新社）、
西原正浩（TheProducers）、本田達弥（ADKクリエイティブ・ワン）、元松敬介（xpd）、山田博之（AOI Pro.）、
山本真也（太陽企画）、横山真吉（シースリーフィルム）、横山隆平（東北新社）

【最終審査員】

潮田龍一（太陽企画）、岡澤のり子（二番工房）、城殿裕樹（KEYpro）、佐藤一樹（THINGMEDIA）、
白石道彦（電通クリエイティブキューブ）、野中直（東北新社）、久松真菜（AOI Pro.）、松井一紘（xpd）、
山下誠（電通クリエイティブX）

Pr・PM部門：爲末亘哉（電通クリエイティブX）、宮本卓（AOI Pro.）

PS部門：赤羽久直（東北新社）、桑田朗（博報堂プロダクツ）、細谷正太（電通クリエイティブX）、渡邊信勝（ハット）

■ Best Practice 部門

【一次審査員/最終審査員】

秋山基典（キュー）、稲田翔（電通クリエイティブキューブ）、碓氷和憲（日本デザインセンター名古屋支社）、大城立（ヴィス）、大西達也（電通クリエイティブキューブ）、岡田康宏（シースリーフィルム 名古屋オフィス）、谷川竜之（大日）、津秋武稔（アットアームズ）、宮林和男（東映シーエム 大阪オフィス）、木綿達史（空気）

■ Director 部門/ Director Individual Application 部門

【一次審査員】

秋山貴広（博報堂プロダクツ）、新井健介（太陽企画）、池田萌（太陽企画）、大森歩（AOI Pro.）、勝倉葉子、久家友哉（xpd）、古川原壮志（AOI Pro.）、近藤良隆（シースリーフィルム）、佐藤圭（電通クリエイティブキューブ）、佐藤こずえ（EPOCH）、ジョン・ウンヒ（AOI Pro.）、鈴木美生、清矢陽子（ピラミッドフィルム）、高橋亀善（ヴィス）、田中佑典（ピラミッドフィルム）、豊泉誠志（ハット）、中嶋駿介（博報堂プロダクツ）、中野拓馬（東北新社）、西村征暁（太陽企画）、野田雄太（電通クリエイティブX）、馬場有妃子（電通クリエイティブX）、寶榮夕貴（xpd）、松岡芳佳（博報堂プロダクツ）、三浦和徳（電通クリエイティブキューブ）、吉村瞳（xpd）

【最終審査員】

浅野陽子（AOI Pro.）、泉田岳（太陽企画）、金澤善風（電通クリエイティブX）、金野恵利香（TYO WHOAREYOU）、佐藤渉（TYO WHOAREYOU）、高島夏来、平田大輔

ファイナリスト

■ Producer 部門 ▶

岩佐龍太（AOI Pro.）、大内まさみ（太陽企画）、金子涼平（東北新社）、北本航（電通クリエイティブX）七条剛（TYO）、横田尚之（博報堂プロダクツ）

■ Production Manager 部門 ▶

青山もらる（東北新社）、小室敦史（GMO ENGINE）、武中志門（太陽企画）、中田有香（AOI Pro.）永松春菜（太陽企画）、水島祥子（東北新社）、村上優斗（東北新社）、山口祐佳（東北新社）

■ Best Practice 部門 ▶

阿部ひなた（スターランドコミュニケーション）、川端 駿介（スィフト）、黒木万奈愛（パズル）、中島海斗（パズル）、丸毛麻貴（東北新社）、三宅健大（電通クリエイティブX）、森重智子（太陽企画）、八鍬研（大日）、山下誠（電通クリエイティブX）

■ Director Individual Application 部門 ▶

クォン・ソンフン（東北新社）、小林邦啓（大日）、榊原遼太郎（TYO）、櫻井美希（TYO）、長塩希代（博報堂プロダクツ）、畑野亮（電通クリエイティブX）、南百合子（xpd）、森野継偉（GMO ENGINE）、山口えり花（電通クリエイティブキューブ）

■ Director 部門 ▶

何瀬（電通クリエイティブX）、小林哲也（TYO）、小林洋介（東北新社）、斉友華（太陽企画）、高原春菜（ハット）、藤後麻理絵（博報堂プロダクツ）、西田真音（太陽企画）、細谷映麻理（東北新社）、横島文恵（電通クリエイティブX）、吉田広大（AOI Pro.）

■ Production Support 部門 ▶

勝沼玲子（太陽企画）、小林祐輝（xpd）、境野日人（太陽企画）、篠原重理（ハット）、中野舞子（GMO ENGINE）、渚大地（AOI Pro.）原隆策／稲川真矢（電通クリエイティブキューブ）、細谷正太（電通クリエイティブX）

■JAC AWARD 2022 Producer 部門 🏆 グランプリ 🏆



金子 涼平

株式会社東北新社

入社年：2012年

受賞対象作品

「メタバース プロダクション」プロジェクト・Vocument #1「今、映画監督オダギリジョーが立つ場所。」

■受賞対象作品において、特に工夫したところ、苦心したところ

日本におけるバーチャルプロダクション元年と言われる2022年に、「国内における大型LEDディスプレイを使用したバーチャルプロダクション技術の普及浸透」という目的のために社内プロジェクトチームを編成し、さらにスタッフ陣とともに未開の技術を開拓しながら、理解を深めながら進めていくという点が面白くも大変なことでした。

■普段から心掛けていること

「新たな技術or人 × 既存技術 or人 = ◎」ということを常に意識しています。
プロジェクトプロデューサーとして、社内における人材×社外にある最新技術を積極的に掛け合わせ、スピード感を持って、新たな領域への挑戦、実行していくことが大事だと考えています。

■今後の目標や抱負、将来ビジョン

バーチャルプロダクションのみならず、様々な技術を積極的に取り入れ、ソリューション/ビジネス自体を開発し、どんどんアウトプットしていくことにより、未来の東北新社、プロダクション業界全体の新しい価値としてつなげていきたいと思っています。

🏆 メダリスト 🏆

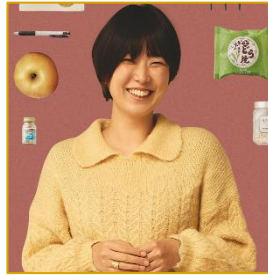


岩佐 龍太

株式会社AOI Pro.
入社年：2015年4月

受賞対象作品

トヨタ自動車株式会社
RZ
The New RZ CONCEPT MOVIE



大内 まさみ

太陽企画株式会社
入社年：2013年

受賞対象作品

株式会社ヤッホーブルーイング
銀河高原ビール
「心の一人旅」



北本 航

株式会社電通クリエイティブX
入社年：2015年

受賞対象作品

サントリー天然水
「ENDLESS DAWN そしてまた、朝が来る。」

🏆 審査委員長特別賞 🏆



横田 尚之

株式会社博報堂プロダクツ
入社年：2012年

■ JAC AWARD 2022 Production Manager 部門 🏆 グランプリ 🏆



武中 志門

太陽企画株式会社

入社年：2017年

受賞対象作品

日本マクドナルド株式会社 サムライマック「新年を迎えるサムライたちへ」篇 TVCM

■ 受賞対象作品において、特に工夫したところ、苦心したところ

北田監督の思い描く“サムライマック”を

岡村カメラマンが思い描く“サムライマック”を

どう形にしていくかを考え抜きました。

また、もともとサムライマックCMのレギュラーチームだった北田さん、岡村さん、他スタッフの情熱に

新参者の僕が負けない情熱で最後まで向き合い駆け抜けたことが作品にしっかりと出たと自負しております。

■ 普段から心掛けていること

誰よりもこの仕事を楽しむこと。

辛いこと、苦しいこと、悲しいことはもちろん沢山あります。

でもそこばかりに目を向けていては、人の心を動かすような面白いものを作ることはできない。

下ばかり見て作った作品が面白くなるわけないんです。

壁にぶつかった時は、「じゃあどうする？」を合言葉に常に楽しみながら仕事をしています。

■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン

世界を変える映画を作る事です。僕は映画を通して、世界を変えることが出来ると信じています。

人間の原動力であるワクワクドキドキが世界中の人の“一歩”を踏み出すきっかけとなり、その連鎖が世界を少し前向きに変えていく。

僕は映画を通して、世界を変えます。乞うご期待くださいませ。

🏆 メダリスト 🏆



小室 敦史

GMO ENGINE株式会社
入社年：2017年

受賞対象作品

静岡ガス株式会社
企業広告
「街が動く」篇／「用宗と海」篇



村上 優斗

株式会社東北新社
入社年：2017年

受賞対象作品

「メタバース プロダクション」プロジェクト
Vocument #1
「今、映画監督オダギリジョーが立つ場所。」



山口 祐佳

株式会社東北新社
入社年：2018年

受賞対象作品

一般社団法人 日本民間放送連盟
放送番組の違法配信撲滅キャンペーン
違法だよ！あげるくん 未来からきたあげる篇 /
あげすぎさん篇1 / あげすぎさん篇2

🏆 審査委員長特別賞 🏆



水島 祥子

株式会社東北新社
入社年：2017年

受賞対象作品

ソフトバンク株式会社
スマホデビュープロジェクト

■JAC AWARD 2022 Best Practice 部門 🏆 グランプリ 🏆



中島 海斗

株式会社パズル

入社年：2019年

JAC AWARD 受賞対象作品

山芳製菓株式会社 わさビーフ わさビーフ35 周年 WEB ムービー

■ 受賞対象作品において、特に工夫したところ、苦心したところ

低予算で3シチュエーション撮って仕上げるために、ロケ地探しが最も重要でした。

本番は1日で撮りきることが決まっていたので、その中でどうクオリティを落とさず撮影することができるかを考え、何度もロケハンを重ねました。結果、監督やクライアントが求める理想的なロケ地を見つけることができました。

■ 普段から心掛けていること

相手が話しやすくなるように、初めてやり取りするスタッフには必ず自分から声をかけるように心がけています。

そのおかげで顔と名前を覚えてもらい、現場では初めて関わったスタッフでも、困った時に相談してもらえるようになり、自分自身も現場での指示をより円滑に行うことができます。

■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン

低予算の案件だけに限らず、今後どんな規模のものでも、自分の強みを活かしクリエイティブに貢献していきたいです。

また、パズルは映像だけでなく、さまざまな媒体での制作を得意とするプロダクションです。

私自身も媒体にとらわれず、色々なことに挑戦していきたいと思っています！

■ JAC AWARD 2022 Best Practice 部門 🏆 グランプリ 🏆



森重 智子

TOKYO / 太陽企画株式会社

入社年：2013年

JAC AWARD 受賞対象作品

東京国立博物館 企画展「春夏秋冬／フォーシーズンズ 乃木坂46」「夏秋草図屏風」映像インスタレーション

■ 受賞対象作品において、特に工夫したところ、苦心したところ

日本画をテーマにした作品だったため、江戸時代のテーマを令和の時代に昇華させるための演出と、それを予算内でどう表現できるか撮影手法・編集手法にこだわりました。

■ 普段から心掛けていること

作品のために最適な判断をすることがPrの一番の仕事だと思うので、スタッフィングと予算配分については毎回悩んで決断しています。それとは別に、私がその案件を受けることで同僚や後輩に成功体験としていい影響が与えられるかも強く意識しています。

■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン

大変なことも多く、必ずしも日の目を見るわけではない仕事だったりもしますが、関わる人たちが少しでもハッピーになれたり、もう少し続けたいと思えるようなきっかけになれるよう、新しさやおもしろさのある仕事をもたらせるプロデューサーでいたいと思います。これからもCMやMV、そもそも映像に限らずいろんな案件に挑戦していきます。

Best Practice部門

🏆 メダリスト 🏆



丸毛 麻貴

株式会社東北新社
入社年：2021年

受賞対象作品

Cornelius 変わる消える (feat. mei ehara)



山下 誠

株式会社電通クリエイティブX
入社年：2014年

受賞対象作品

朝日放送テレビ株式会社
M-1 グランプリ2021
宮本浩次「昇る太陽」×M-1グランプリ2021

🏆 審査委員長特別賞 🏆



川端 駿介

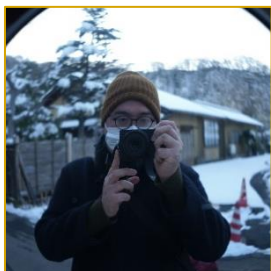
株式会社スイフト
入社年：2016年

受賞対象作品

湯梨浜町
湯梨浜町「みずうみワークショップ」紹介動画



■ JAC AWARD 2022 Director 部門 🏆 グランプリ 🏆



小林 洋介

株式会社東北新社

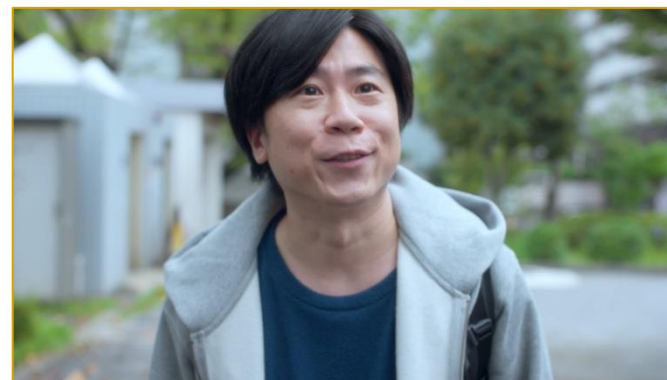
入社年：2019年

最近の主な仕事

サントリー 伊右衛門 濃い味「ある夜のつづき」

カインズ「小さな椅子の物語」

フジテレビ ドラマ「CITY LIVES」



■「しあわせ？」というテーマに対して、どうアプローチしたか？

いちど幸せについて本気出して考えてみたのですがどこにも行きつかず。

“日常の小さな不幸”を軸に考え始め、当初は相対主義を振り回す卑屈なヤバい奴の話でした。しかし作り始めてみたら、この人(もしくは“神”)を冷たく描く気になれず、結局その厭さも含めて僕ら人間一般と地続きなつもりで作りました。

■企画もしくは演出にあたり、工夫したところ、苦心したところ

キャラクターを軸に/モキュメンタリーで/ちゃんと居心地悪い瞬間がある/けど抜けは良いモノにしたい、セリフを余分に用意しキャストの方と話しながら試しながらキャラを探っていました。身近&非人為的な不幸ネタ探しは難しかったですが、最終的には“神”のキャラのおかげで何とかまとめたかなと…。



■普段から心掛けていること／将来、どんなディレクターを目指しているか？

見る人へのサービスを安定して丁寧にできるようになりたい…というのがいまの第一目標でして、もうちょっと遠い目標としては、“本当のこと”と“フィクション”のかかわり…隙間だったり接合面だったり摩擦だったりを、適切に扱えるディレクターになりたいと思っています。

作品タイトル：「幸せの神」▶

🏆 メダリスト 🏆



何 瀾

株式会社電通クリエイティブX

入社年：2021年

最近の主な仕事

大分県 ベリーツ15秒「主役は、ベリーツ。」篇

霧島酒造 茜霧島 アカネテラピー篇 メイキング&インタビュー

古河電気工業 オーディオブック「夢に挑め。アルミワイヤハーネス篇」「夢に挑め。ワイヤレス電力伝送篇」



作品タイトル：「もしあの時」 



小林 哲也

株式会社TYO

入社年：2017年

最近の主な仕事

ヤフー・Yahoo! MASS MATRIX・「規模か効率か 篇」

カブコン・モンスターハンターライズサンブレイク・「ひとりでも、ひとりじゃない山田裕貴 篇」

日清食品ホールディングス・日清焼きそば×シャウエッセン「つべこべ言わず、一緒にゆでろ 篇」



作品タイトル：生まれ変わり 

メダリスト



高原 春菜

株式会社ハット

入社年：2020年

最近の主な仕事

AXSEED SPPM 3.0 クイズ篇

Be.Okinawa2022 沖縄を、浴びよう。

Call of Duty:Modern Warfare II #シェパードのツイート朗読



作品タイトル：新しい門出 



細谷 映麻理

株式会社東北新社

入社年：2019年

最近の主な仕事

グリコ 牧場しぼり「だから、わが家は牧場しぼり」

青森県りんご対策協議会「登場！りんごウーマン」

吉本興業「LIVE STAND22-23」



作品タイトル：とある女の日常 

■JAC AWARD 2022 Director Individual Application 部門 🏆 グランプリ 🏆



畑野 亮

株式会社電通クリエイティブX

入社年：2021年

最近の主な仕事

朝日放送テレビ株式会社 M-1グランプリ2022 TikTok動画

WOWOW WOWOWオンデマンド劇場

フェザー安全剃刀株式会社 SNS動画

■「しあわせ？」というテーマに対して、どうアプローチしたか？

どのような読後感を視聴者が抱いたら、今回の「しあわせ？」というお題に応えたことになるのか、初めは中々掴めませんでした。先輩から、幸せに関することわざ(果報は寝て待てなど)を調べたらいいよ、と教えてもらってから色々な角度で考えられるようになりました。最終的に、幸せについて考えるきっかけになれば応えたことになる、と結論づけて企画を考えていきました。

■企画もしくは演出にあたり、工夫したところ、苦心したところ

編集に悩みました。コンテからカットの順番をだいぶ変えています。

1 アングルで勝負する企画だったので、どの順番にすれば予想を裏切る展開にできるか、何タイプも試しました。やっぱり1 アングルでは弱いかもしれない、と途中でインサートを撮って入れて、外して…を繰り返したりもしました。

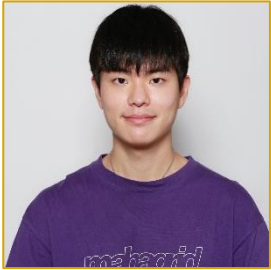
■普段から心掛けていること／将来、どんなディレクターを目指しているか？

アイデアをなるべく外から持ってくるようにしています。企画や演出を考える時は、参考になりそうな映像と単純に自分が好きな映像を交互に見続けて、考える頭にしてから考えるようにしています。演劇をやっていたこともあり、人の演技が好きなので、人間の面白い部分やグッとくる部分を引き出せるディレクターになれるよう、頑張ります！



作品タイトル：ささやかな幸せ ▶

メダリスト



クオン ソンフン

株式会社東北新社

入社年：2021年

最近の主な仕事

Nissyドキュメンタリー「Road to Nissy」

東レWEB「青空サイエンス教室2022」

NCT 127 2ND TOUR「NEO CITY : JAPAN - DOCUMENTARY THE LINK」



作品タイトル：「Are you HAPPY？」 



長塩 希代

株式会社博報堂プロダクツ

入社年：2014年

最近の主な仕事

花王・ピュオーラ「#TRY新アプローチ」シリーズ

花王・ビオレガード「#日本全国しあわせ応援プロジェクト」

DeNA・逆転オセロニア「年始」



作品タイトル：祖母のアンサー 

メダリスト



山口 えり花

株式会社電通クリエイティブキューブ / Village inc.

入社年：2019年

最近の主な仕事

読売KODOMO新聞 TVCM 「ポケモン ペンポートプレゼント」篇 「こども博士」篇 (企画/演出/編集)

NINTENDO Switch 「カービィのグルメフェス」 (企画/演出/編集)

ビール酒造組合 「いとうあさこのほど酔い女子大」 (振付)



作品タイトル：幸せの青い鳥 



作品タイトル：令和ちゃん人形 

■ Director 部門 🏆 審査委員長特別賞 🏆



藤後 麻理絵

株式会社博報堂プロダクツ

入社年：2020年



作品タイトル：毒林檎 

Director部門 ファイナリスト全作品はこちらから 

■ Director Individual Application 部門 🏆 審査委員長特別賞 🏆



神原 遼太郎

株式会社TYO

入社年：2022年



作品タイトル：ミサイルガール 

Director個人応募部門 ファイナリスト全作品はこちらから 

■JAC AWARD 2022 Production Support 部門 🏆 グランプリ 🏆

女子♡プロ

施策名

女子♡プロ ミッション！制作部に降りかかる『無理難題』まるっと引き受けます！

太陽企画株式会社

応募代表者：勝沼 玲子

施策概要

- ・老若男女の100名の、「同じポーズで商品を食べている動画」を出演承諾書・秘密保持契約書完了の状態で1週間で集めました。
- ・「バブル時代の写真と現在の写真」、250枚を被写体全員の出演承諾を取り2週間で集めました。
- ・フラダンスができるシニア軍団・3歳児の上手なバレリーナなど、特殊な技能を持っている素人キャスティングを外注せずに行いました。
- ・「自宅撮影可能&家族出演OK」の有職主婦10名を2日間で集めました。

施策において、特に工夫したところ、苦心したところ

- ・10年かけて「女子♡プロ・主婦ネットワーク」を構築したこと。
- ・お金のやり取りをせずに、素人の方に動いてもらうので「信用と信頼」を保持すること。
- ・常に変動するスケジュールに対応し、素人を動かし予想以上の結果を出すこと。
- ・「ターゲット調査」を常に行い、制作部の要望ですぐに動ける様準備すること。



🏆 メダリスト 🏆



施策名：それいけSDGs！

太陽企画株式会社

応募代表者：境野 日人

施策概要

SDGsに取り組むことは社会のためだけではなく、プロダクションワークの効率をあげたり、働きやすい環境を手に入れたり、コストカットにつながったりします。常に意識をしてきたのは、忙しい制作部に負担がかからないように。いつのまにか社会課題や自分たちの働く環境のためになるような仕組みをつくりながら進めています。活動報告も定期的に行い、全社員の意識改革も取り組みました。特に若い世代からは「元々もったいないと思っていたので良かった」など、沢山の嬉しい声があがっています。



施策名：社員にもお客様にもいつでもFUN！のある会社

株式会社ハット

応募代表者：篠原 重理

施策概要

オフィスのエントランスをショーウィンドウとして捉えて、季節毎に装飾。季節のお土産配布、各種フェアを開催。毎回のテーマ、デザイン、材料買出し、小道具作成、装飾まで制作デスク2人で行っている。常に先のシーズンのCM制作をしている状況の中で、少しでも今の季節を感じてほしい。日本の（海外も）季節、行事があるのだから文化を大切にしたい。わざわざ打合せで来社されるお客様に少しでも楽しい気持ちになってもらいたい。という思いを込め実施。皆様もいらっしゃる機会がありましたら、ぜひ楽しんでいって下さい。

🏆 メダリスト 🏆



施策名：されど戦いはつづく 社員をつなぐバナー制作

株式会社電通クエーティブX

応募代表者：細谷 正太

施策概要

撮影現場やオフィスでコロナ禍のなか格闘する社員・アルバイトを応援するバナー。
毎朝に送信される「健康チェックのフォーム」のトップページに社員らの写真を掲載。
写真は主に感染対策のため現場に赴くプロダクションサポート部の面々が担った。
想定外に好評を博し、テレワークで生じたディスコミュニケーションを解消する一助となった。

🏆 審査委員長特別賞 🏆



施策名：新人研修

GMO ENGINE株式会社

応募代表者：中野 舞子

施策概要

それまでは分野やテーマごとで担当が変わり、閉鎖的だった新人研修をトータルでプロデュースすることによりフローや技術だけではなく、仕事の楽しさ、続けたいと思える魅力が伝わるように全体のプログラムを作成・運営しました。
PrやPM全員が一度は研修に参加して、新人が早く会社に馴染めるような工夫もしました。
今までは研修明けに受け身になる新人が多かったのですが、現場で即戦力になれるように常に自分で考えて行動できる力をつけてくれたと思います。

おもろなってきた！一緒に頑張りましょう！

■審査委員長 中島信也



僕らの仕事は「広告主さんと生活者さんたちを質の高い映像表現（アド・コンテンツ）でつなぐ」という仕事です。そこには広告主さんをはじめとして広告会社の面々の「思い」、そしてクリエイティブの面々の「思い」がこめられています。

プロデューサー、プロダクションマネージャーはこの「思い」を「予算・スケジュール・人（スタッフィング）」つちゅうファクターを掛け合わせて最適解へと導いていく。ディレクターはこの「思い」を演出コンテという形で現実性の高い設計図に落とし込み、スタッフたちを率いて映像表現へと昇華させていく。人の「思い」を「カタチ」にする以上、全てにおいてめっちゃめっちゃ高度な人間力とスキルが求められる仕事、それがCM制作業界やと思うんです。

僕がこの業界に入った1982年と比べたらP・PMの仕事は明らかに増えてます。それは制作会社がクリエイティブの根幹に踏み込み始めているからです。広告会社のクリエイティブや営業さんがクリエイティブパートナーとしてP・PMを頼るようになってきてると感じるし、プレゼンの時点からクリエイティブ面で相談できるプロデューサーに仕事が増えるようになってる。

ディレクターも然り。広告会社のクリエイティブはクライアントからソリューションとしての戦略作り、企画を要求されていて、最終的なアウトプットのイメージが確立されてない時点で演出コンテを発注することが増えてきている。ディレクターには広告会社のCMプランナー的な役割を担う力が求められる。

つまり、制作会社は単なる請負の施工業者ではなくて広告主、広告会社の「クリエイティブパートナー」としての立ち位置に変わりつつあるんやと思う。そしてその為の人を育て、スキルを磨き上げていくことが求められてきている。JACアワードもそんな仕事の質の変化を敏感に反映した、クリエイティブなP・PM・Drが評価されるようになってきた。

これは僕はすごくええことやと思うんです。磨くべき技、こなしていくべき仕事が増えていて、どうバランスを取ればいいのか、働き方としてそれは新たな課題になってきてはいます。でも僕らの仕事がクリエイティブの根幹を形作っていくところに関わっていける、つちゅうのはすごくやりがいのあることやし、この仕事が「おもしろい仕事」として発展していけるチャンスやとらえてます。

若者もベテランも、この仕事にやりがいを感じ、ここで自分を磨いていくことに喜びと幸せが感じられるような業界にしたい。それが40年間このCM制作業界に育ててもらった僕の夢やし、JACの未来やと思います。そして、今回エントリーしてくれた面々の中にその未来はもう始まっているやん！と、アワードを通じて強く確信しました。

JACアワードにエントリーしてくださったみなさま！それとそのエントリーを支えてくださった制作会社のみなさま！ほんまにありがとうございました。

おもろなってきた！一緒に頑張りましょう！



JAC AWARD 2022

主 催

一般社団法人日本アド・コンテンツ制作協会
JAPAN AD.CONTENTS ASSOCIATION

特別協賛

公益財団法人 吉田秀雄記念事業財団