

# JAC AWARD 2024

Producer  
Production Manager  
Best Practice  
Production Support  
Director  
Director Individual Application

# JAC AWARD 2024



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。

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）を担当し制作します。

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。「プロデューサーカ」「プロダクションマネージャーカ」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しています。

審査は過去の受賞者を含む応募者とほぼ同世代の若者の視点からも行われ、表彰式には約400名が参加し、多くの会員社の刺激となりました。



JAC AWARD2024 表彰式・クリスマスパーティー

[Key Visual](#)

[Opening Movie](#)

## ■ Producer 部門

対象作品 : 2023年8月30日～2024年8月8日に初公開された広告映像および映像を含むコンテンツ  
(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等)

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

応募数 : 21名

受賞者数 : 4名

## ■ Best Practice 部門

対象作品 : 2023年8月30日～2024年8月8日に初公開された500万円(税抜)以下で制作した広告映像および映像を含むコンテンツ  
(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等)

応募資格 : JAC正・準会員社の社員 年齢、職種問わず

応募数 : 8名

受賞者数 : 3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  
2024年のテーマ「セキュリティ」

応募資格 : JAC正・準・賛助会員社の35歳以下の社員

応募数 : 16名

受賞者数 : 4名

## ■ Production Manager 部門

対象作品 : 2023年8月30日～2024年8月8日に初公開された広告映像および映像を含むコンテンツ  
(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等)

応募資格 : JAC正・準会員社の28歳以下、あるいは経験年数5年以下の社員

応募数 : 56名

受賞者数 : 4名

## ■ Production Support 部門

対象施策 : 2023年8月30日～2024年8月8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 : 5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制作  
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歳以下の社員

応募数 : 11名

受賞者数 : 4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（アワード委員）】

内田直志（アームズ）、大谷竜彦（東映シーエム）、岡田知之（ダンスノットアクト）、小栗洋平（東北新社）、  
賀内健太郎（博報堂プロダクツ）、木下健太郎（TYO）、佐久間裕二（ロボット）、佐藤一樹（THINGMEDIA）、  
佐藤典久（ハット）、白石道彦（電通クリエイティブキューブ）、高橋克尚（クレイ）、中島信也（東北新社）、  
長澤和孝（ADKクリエイティブ・ワン）、西原正浩（The Producers）、野中直（東北新社）、  
宮本理香（電通クリエイティブX）、元松敬介（FIELD MANAGEMENT EXPAND）、山田博之（AOI Pro.）、  
山本和樹（ピラミッドフィルム）、山本真也（太陽企画）、横山真吉（シースリーフィルム）

### 【最終審査員】

大内まさみ（太陽企画）、大野瑞樹（ギークピクチャーズ）、神谷諒（スプーン）、城殿裕樹（KEYpro）、  
五郡由賀（電通クリエイティブX）、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（シースリーフィルム）

Production Support部門のみ担当：みしまわかな（太陽企画）

# 審査員

## ■ Best Practice 部門

### 【一次審査員/最終審査員】

秋山基典（キュー）、井ノ口伊純（キャンディーフィルム）、碓氷和憲（日本デザインセンター）、大城立（ヴィス）、  
岡田康宏（シースリーフィルム 名古屋オフィス）、河原幸治（空気）、小林礼二（キラメキ）、  
高尾善之（レイ 関西ユニット）、西澤賢弥（KEYpro）

## ■ Director 部門/ Director Individual Application 部門

### 【一次審査員】

今井伸（AOI Pro.）、勝倉葉子、桐生康佑（太陽企画）、小林哲也（TYO）、近藤良隆（ENDOJI\_LABO.）、  
佐藤圭（電通クリエイティブキューブ）、さとうこずえ（EPOCH）、セトタカアキ、高橋亀善（ヴィス）、  
富田大秀（太陽企画）、中嶋駿介（博報堂プロダクツ）、長塩希代（博報堂プロダクツ）、  
西村征暁（太陽企画）、西遼太郎（FIELD MANAGEMENT EXPAND）、寶榮夕貴、山口えり花

### 【最終審査員】

泉田岳（太陽企画）、神田蘭子（博報堂プロダクツ）、小口勝一（東北新社）、小山瑛司（東北新社）、  
佐藤渉（TYO WHOAREYOU）、高原春菜（ハット）、田中翔太（電通クリエイティブX）、平田大輔、  
三浦和徳（電通クリエイティブキューブ）、松岡芳佳

# ファイナリスト

## ■ Producer 部門

大河原淳（東北新社）、佐藤吏（TYO）、佐藤諒文（GMO ENGINE）  
清水愛菜（電通クリエイティブキューブ）、高橋愛（東北新社）、山田剛大（AOI Pro.）

## ■ Production Manager 部門

上野秀（AOI Pro.）、呉聖光（AOI Pro.）、来嶋穂乃香（太陽企画）、小瀧皐月（東北新社）、齋藤荘太郎（電通クリエイティブキューブ）  
巽翔太（AOI Pro.）、戸村柚菜（東北新社）、福家楓（TYO）、藤木瑠奈（GMO ENGINE）

## ■ Best Practice 部門

神崎芳果（ハット）、高橋愛（東北新社）、津山朗良（TYO）、堀地杏太（スターランドコミュニケーション）、  
松井亜久理（シースリーフィルム 名古屋グループ）

## ■ Director 部門

内山岬（東北新社）、川村真優香（AOI Pro.）、齋藤大知（博報堂プロダクツ）、寒川未空（電通クリエイティブX）、  
高木駿輝（太陽企画）、野上可鈴（東北新社）、野中武蔵（デジタルエッグ）

## ■ Director Individual Application 部門

秋澤風雅（東急エージェンシープロミックス）、亀田和菜花（東北新社）、杉本菜々恵（博報堂プロダクツ）、  
中野翔太（レイ）、三木章太郎（東北新社）、渡邊大祐（電通クリエイティブX）

## ■ Production Support 部門

岩井泰樹（電通クリエイティブX）、大岡俊彦（電通クリエイティブX）、日下部泰寛（太陽企画）  
中野舞子（GMO ENGINE）、藤原基（東北新社）

## ■ JAC AWARD 2024 Producer 部門 🏆 グランプリ 🏆



清水 愛菜

株式会社電通クリエイティブキューブ（現：電通クリエイティブピクチャーズ）

入社年：2016年

### **受賞対象作品**

株式会社関電工 企業 80周年記念ムービー「これからも、ずっと」篇WEB

### **■ 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**

クライアント社員さんとその家族を主役に、ハンドダンスのワンカット撮影を実施しました。

「ものづくりは、参加者全員の心づくりから」というモットーで、全員が提案しやすい環境を整え、モチベーションを高めました。

振付や各部の動きを一体化させるため試行錯誤しながらも、各パートの全体における役割を理解してもらい撮り切ることができました。

未知の挑戦にもがきながらも、最後まで可能性を信じ続けてよかったです。

### **■ 普段から心掛けていること**

「自分の心と感覚に素直になる」ことを大切にしています。

映像制作は人がどう感じるかが重要な仕事なので、発信者であり受信者でもある自分が「おもしろい」あるいは「違和感がある」など

内から出てくる感覚にまずは素直になることを意識しています。

### **■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン**

私の願いは、一人でも多くの方が充実した生活を送れるようになることです。

広告制作の立場として、見て・知ってよかった作品をつくるため、クライアントもスタッフも同じベクトルに向かうポジティブなチームを

プロデュースしていきたいです。将来的には、自分に縁がある千葉県や石川県で地域に貢献できるような仕事をしたいと考えています。

## ■ JAC AWARD 2024 Producer 部門 🏆 グランプリ 🏆



高橋 愛

株式会社東北新社

入社年：2013年

### 受賞対象作品

カバー株式会社・星街すいせい・MV『ビビデバ』

### ■ 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

誰も見たことのない映像を作るために、誰もやったことのない演出と撮影方法にしたこと。

### ■ 普段から心掛けていること

プロデューサーの枠に囚われず、あらゆる方向から常にアイデアを出し続け、貪欲に映像のクオリティを上げること。

### ■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン

広告の枠に囚われず、死ぬ気で、楽しく、泥臭く！！



## 🏆 メダリスト 🏆



佐藤 諒文

GMO ENGINE株式会社

入社年：2017年

### 受賞対象作品

TAKU INOUE & 春野 & SARUKANI

「ハートビートボックス」

MUSIC VIDEO

## 🏆 審査委員長特別賞 🏆



山田 剛大

株式会社AOI Pro.

入社年：2017年

### 受賞対象作品

午後の紅茶

「紅茶鉄道に乗って」篇



## ■ JAC AWARD 2024 Production Manager 部門 🏆 グランプリ 🏆



小瀧 皐月

株式会社東北新社

入社年：2019年

### 受賞対象作品

大和ハウス工業株式会社 ダイワマン SEASON 2 Episode 6 「決して諦めない」篇

### ■ 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

- ・美術／CGに裏取りしてから、ロケ→スタジオ撮影に変更の提案
- ・普段広告案件を受けない振付師のリサーチ ～ 直談判してアサイン
- ・海岸と砂丘を同じ場所に見せるために、海岸にブルドーザーで砂山を盛って砂丘に見せるなど、アイデアを発信→実現できたことが、作品のクオリティーアップに繋がったと感じています。

### ■ 普段から心掛けていること

ギブアンドテイク・等価交換がモットーです。

（Give）スタッフにとって価値のあるものを見出し、与えることで、

（Take）スタッフの協力が得られると思います。

良い作品は、良い人間関係から生まれると信じています。

プロダクションマネージャーとしても、ひとりの人間としても、まずは与えることのできる人でありたいです。

### ■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン

「仕事を頑張るかっていい私が好き！」という自己承認で、

モチベーション高く、楽しく、私らしく、お仕事を続けていきたいです。

頼れるスタッフ・味方を増やして、全方位に強いプロダクションマネージャーになり、

ゆくゆくは、JACプロデューサー部門で再びグランプリをいただけるよう邁進します！

# Production Manager部門

## 🏆 メダリスト 🏆



上野 秀

株式会社AOI Pro.  
入社年：2020年

### 受賞対象作品

カロリーメイト  
web movie  
「Team Mate おまえがいなければ、」篇



来嶋 穂乃香

太陽企画株式会社  
入社年：2019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  
「道を切り拓け」篇 TVCM 60秒

## 🏆 審査委員長特別賞 🏆



福家 楓

株式会社TYO  
入社年：2023年

### 受賞対象作品

2023 PARCO  
HAPPY HOLIDAYS

## ■ JAC AWARD 2024 Best Practice 部門 🏆 グランプリ 🏆



高橋 愛

株式会社東北新社

入社年：2013年

### **受賞対象作品**

カバー株式会社・星街すいせい・MV『ビビデバ』

### **■ 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**

誰も見たことのない映像を作るために、誰もやったことのない演出と撮影方法にしたこと。

### **■ 普段から心掛けていること**

見える部分にいかにお金をかけて、見えない部分のお金をいかに削れるか。

### **■ 今後の目標や抱負、将来ビジョン**

予算があってもなくても、アイデア と熱量があれば面白い映像は作れる！！

## Best Practice部門

### 🏆 メダリスト 🏆



松井 亜久理

株式会社シースリーフィルム

入社年：2017年

#### 受賞対象作品

株式会社おやつカンパニー

いわしのスナック・さばのスナック

素材市場「店頭篇」「いわしとさばのおいしい関係篇」

「いわしとさばの言にくいこと篇」「いわしとさばのうめぼれ篇」

### 🏆 審査委員長特別賞 🏆



神崎 芳果

株式会社ハット

入社年：2021年

#### 受賞対象作品

ドラマみる？

【ショートドラマ】モブライフ



## ■ JAC AWARD 2024 Director 部門 🏆 グランプリ 🏆



野上 可鈴

株式会社東北新社

入社年：2021年

### 最近の主な仕事

- 駅前留学NOVA 生きた言葉を話せるか？「AI翻訳」篇「雑談」篇
- 群馬県 メディアプロモーション課 ぐんまちゃん「宿敵ぐんまさん」篇「ギャルとの友情」篇

### ■「セキュリティ」というテーマに対して、どうアプローチしたか？

そもそもセキュリティってなんで生まれたのかなと考えて、「めっちゃ悔しかった奴がいたんだろうな」と行きつき、「セキュリティとはすべての可能性を想定すること。」と解釈しました。

「悲劇が想定だけで終わるように、人はあらゆる手を尽くす。特に親は、子の幸せを願うのと同じ数だけ、子の悲劇も考えてしまうのではないだろうか。」が出た結論です。

### ■ 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

前半の不穏さと後半の家族愛でメリハリをつけるのが当初からの狙いでした。

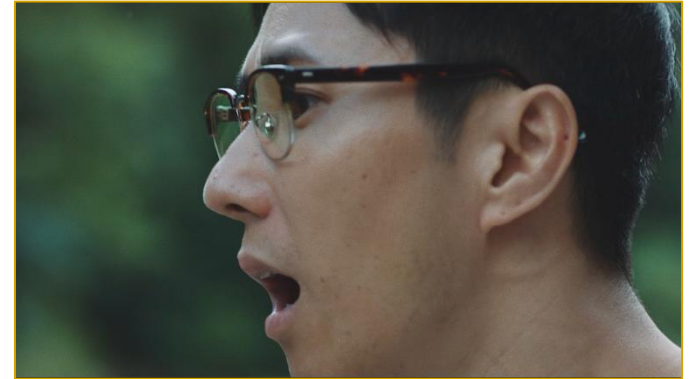
しかし、現実だったら「川で子供を呼び止めた」わずから5秒ほどの出来事で、当たり前で大した話ではないです。大事なのはその後も日常がなんてことなく続いていくこと。

後半でひっくり返すけど大袈裟にしすぎない、そのバランス感を頑張りました。

### ■ 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？

出すのに怖気付く、評価の土俵にあげるのをためらう企画の一つは出すようにしています。

将来はお茶目ディレクターになりたいです。



作品タイトル：ぜんぶ想定する。▶

## 🏆 メダリスト 🏆



内山岬

株式会社東北新社/OND°

入社年：2018年

### 最近の主な仕事

- 【MIXI】モンスト×とある科学の超電磁砲コラボTVCM & AA WebCM
- 【治一郎】ブランドムービー「暮らしの中の小さな幸せ」篇
- 【docomo】Galaxy Z Flip6 with ME:I 縦型ムービー



寒川 未空


株式会社電通クリエイティブX（現：電通クリエイティブピクチャーズ）

入社年：2019年


### 最近の主な仕事

- P&G「ジェルボール大感謝祭」篇 TVCM
- サントリー GREEN DA・KA・RA「こどもキケンクイズ」篇
- BSよしもと「どこでもお茶の間」篇 WEBCM



作品タイトル：少年、危うきに近寄らず 



作品タイトル：「伝えたい思い」 

## ■ JAC AWARD 2024 Director Individual Application 部門 🏆 グランプリ 🏆



中野 翔太

株式会社レイ

入社年：2013年

### 最近の主な仕事

- 株式会社MIXI モンスターストライク「モスト×夜桜さんちの大作戦」篇
- 森永製菓株式会社 板チョコアイス「アイスやねん2」篇
- カルビー株式会社 クリスポ「なにかが変わってる」篇

### ■「セキュリティ」というテーマに対して、どうアプローチしたか

CMを作るわけではないので、なるべく説明的になりすぎないように、そして面白く自由に作りたかったのでセキュリティのイメージとはなるべく遠いところを舞台にしました。

そして面白さの一部である「しょうもなさ」を際立たせるため、ノスタルジーさとアナログさを大事にしました。

### ■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

企画をわかりやすく伝えるため、余計な演出はせずシンプルに描きました。

なので俳優選びはとても大切でした。普段仕事でもご一緒している大政凛くん一択でした。

ちよいきもな感じとしつこさを出したかったので、掛け合いはあえてカメラ目線に。

### ■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？

ポップな色味とシンプルな構成。

想定内の甘みの中に想定外のほろ苦さ。


チャーミング・シュール・ノスタルジー

それらを感じさせながらキャッチーな演出。

それはまるで喫茶店のプリンのように。

みたいなディレクターになりたいです。



作品タイトル：スキ 



## 🏆 メダリスト 🏆



杉本 菜々恵


株式会社博報堂プロダクツ

入社年：2019年

### 最近の主な仕事

- 日清食品・日清のどん兵衛
- KOSE・ジュレームrelax/ip・WEB動画
- 小学館・運命の巻戻士・縦型動画



作品タイトル：三者面談 



三木 章太郎


株式会社東北新社

入社年：2016年

### 最近の主な仕事

- Studio「Web担当の日常」篇 PL&P&PM
- 三井住友カード 企業「新世界」篇 PM
- カルチュア・コンビニエンス・クラブ Vポイント「さよなら」篇 PM



作品タイトル：「街の形」 

Director部門 🏆 審査委員長特別賞 🏆




野中 武蔵

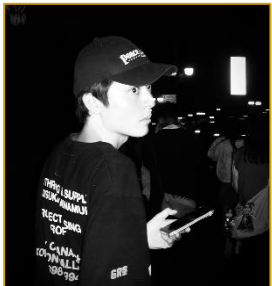
株式会社デジタルエッグ

入社年：2023年



作品タイトル：ロックしようぜ 

Director Individual Applicatio部門 🏆 審査委員長特別賞 🏆




渡邊 大祐

株式会社電通クリエイティブX（現：電通クリエイティブピクチャーズ）

入社年：2024年



作品タイトル：「トンネル警備」 

## ■ JAC AWARD 2024 Production Support 部門 🏆 グランプリ 🏆



施策名：広告賞チーム アワードエントリーサポート

株式会社電通クリエイティブX（現：電通クリエイティブピクチャーズ）

応募代表者：岩井 泰樹

### ■ 施策概要

制作部の労務軽減のため、広告賞に応募したいチームと連携し、エントリー完了までの煩雑な作業を二人三脚でサポートする施策。

社内申請のフローから各広告賞の部門/カテゴリ選び、応募に必要な作品情報/データ素材のまとめ、海外賞であれば翻訳したエントリーフォーマットの作成など、応募に関わる全ての作業のサポートを一貫して行う。広告賞チームが発足してからの約3年半の間、我々に応募依頼があった中でエントリーの締切に間に合わなかった作品はなんと0件！

### ■ 施策において、特に工夫したところ、苦心したところ

何よりも心掛け、目指したのは一流ホテルのコンシェルジュの如き懇切丁寧な対応。エントリーする作品の詳細がわかるのは制作部だけ。そのため、完全に手離れができないというジレンマがあるのがエントリー作業。だからこそ、制作部からのどのような質問にも答えることができ、スムーズにストレスなくエントリーできるよう、我々は広告賞のエキスパートを目指した。

## ■ JAC AWARD 2024 Production Support 部門 🏆 グランプリ 🏆



施策名：なるほど！実践塾

株式会社電通クリエイティブX（現：電通クリエイティブピクチャーズ）

応募代表者：大岡 俊彦

### ■ 施策概要

2～3年目のPMを中心に、技術を教える塾。

ひととおり現場を経験しているが、あれってそういうことだったのか、

という技術の原理原則を体験することで学ぶ。

実際に技術スタッフになるわけではないが、技術スタッフが考えていること、

こだわっていることを理解するために、企画から仕上げまで、すべての工程を体験する。

### ■ 施策において、特に工夫したところ、苦心したところ

技術の継承はとても大事ですが、「自分たちがやらないことをなんで勉強しないといけないの？」

というのに答えること。

スタッフと話をするためだよ、詰めるためだよ、ということのために、色々と講習内容を工夫しました。

## ■ JAC AWARD 2024 Production Support 部門 🏆 グランプリ 🏆



施策名：生成AI活用質問箱の開設

太陽企画株式会社

応募代表者：日下部 泰寛

### ■ 施策概要

生成AI活用質問箱を開設し、社内のAI知見の共有と活用促進を目指しました。

チャットツールを活用し、誰でも質問や意見を共有できる場としました。

Tech LabメンバーやCG部署メンバーが回答をリードし、不明点はリサーチして結果を共有します。

また、法務などの社内有識者と協力し、誤用防止のルールやガイドライン策定も進めています。

### ■ 施策において、特に工夫したところ、苦心したところ

質問箱の回答者を固定せず、Tech LabやCG部署メンバーがリードしつつ、誰でも回答できる形にしました。

これにより、回答者の負担を軽減し、より気軽に質問や意見を共有できる環境を作りました。

## 🏆 メダリスト 🏆



施策名： Flex Time Project

東北新社グループ

応募代表者：藤原 基

### **施策概要**

<裁量労働制の撤廃→フレックスタイム制へ>

「トップによる意思決定を現場がそれぞれに最適化して施策とした」

主に導入した個別具体的なこと

ML職の創設／TK職の創設／ロケコーチームの創設／勤怠管理シートの作成・管理・運用／

経費精算等社内事務処理の簡略化／ワークシェアミーティングの実施

## 🏆 審査委員長特別賞 🏆



施策名： HIROO 519 JYOSHIKAI

GMO ENGINE株式会社

応募代表者：中野 舞子

### **施策概要**

映像業界で働く他プロダクションの女性やスタッフの皆様をご招待し、日々の悩み/子育てをしながらの働き方/情報共有など、

会社や職種の垣根をこえて一緒にランチをしながら交流する場として、JYOSHIKAI(女子会)を企画しました。

今の自分たちだけでなく、未来の後輩が夢を持ってこの業界で働き続けることができる様に、そんな思いを込め

今後も活動していきたいと思えます。ご興味のある方は是非ご参加ください。

## ■ 審査委員長 中島信也



まずはJACアワードにエントリーしてくださった皆様、そしてエントリーにご尽力くださった制作会社のみなさまに感謝の意をお伝えさせていただきたいと思います。大変お忙しい、厳しい環境の中、ご協力くださりほんとうにありがとうございました。

また、受賞された皆様、おめでとうございます。JACアワード受賞が皆様のこれからの人生に少しでも良い影響を与えるものであってほしい、と願っています。

2024年11月20日、冥王星が200年ほど滞在した山羊座から水瓶座に移動したようです。これによって世界は「地の時代」から「風の時代」へと変化しました。占星術上の話ではありますが、世界の価値観が一変する時期に突入したんだ、ということが私たちの身の回りの様々な事象から感じられます。

広告映像の制作を中心にしている私たちにも大きな変化の波が押し寄せています。特に「生成AI」の登場は私たち映像制作者に大きなインパクトを与えているのではないのでしょうか。映像にしる音楽にしる絵にしる文章にしる、これまで私たち人間が苦勞して作り上げてきたものをあつという間に作り上げてしまう「生成AI」。その信じられないクオリティは、これまで必死で制作に携わってきた私たち人間のやる気を削ぐのに十分です。しかも猛烈な勢いで進化を遂げています。もうへなへなへな、と座り込みたくなります。

そんな中、ここで私たち制作会社の仕事をあらためて振り返ってみます。典型的な例を挙げてみますが、まずはクライアントのご要望を受けてクリエイティブが企画を立てるところから始まります。企画が了承されたらクリエイティブはこの企画の実現へと動き始めます。ここで登場するのが制作会社のプロデューサー。クリエイターから相談を受けたプロデューサーはプロダクションマネージャーと力を合わせてこの企画を実現させる筋道を打ち立てていきます。そこからディレクター、カメラマンを始めとするスタッフをアサインし、映像の制作に突入。制作スタッフとのやり取り、クリエイティブとのやり取り、クライアントとのやり取りを重ねて映像を完成へと導きます。クライアントの了承を得て納品。これがテレビやインターネットを通して生活者の目に触れることになる。

このように制作会社のP・PMは、クライアントの皆様、クリエイティブの皆様、タレント関係の皆様、ディレクターをはじめとするスタッフの皆様とやり取りを重ねて映像を作っていきます。予算、日程、クライアントの事情、事務所事情などタフなやり取りが重ねられます。いろんなところで助けてくれる生成AIですが、このやり取りだけは代わってくれません。相手の心情を慮り、相手の感情を受け止め、相手と心を合わせて進めていくものすごく人間くさい仕事です。

僕は、この人間くさい仕事の積み重ねは、P・PMだけではなく、スタッフ、プロダクションサポート部門を含めこの仕事に携わるすべての人の人間力を磨いていく、と思っています。

そんな磨き抜かれた人間力に敬意を表し、人間としての思いやりと眼差しを持って評価していこうとする場が私たちのJACアワードなんだと思います。

革新的なデータテクノロジーの時代に突入したからこそ人間が人間のために人間力を発揮する私たちのこの仕事の素晴らしさが炙り出されてきているのではないのでしょうか。

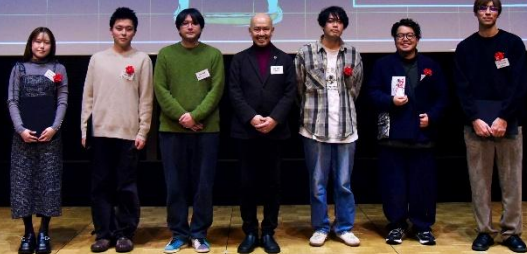
風の時代こそ、JACの時代である、とここに宣言して明日に向かっていきたい、と思います。今こそ心を合わせて歩いていきましょう！

(この文章は、人間が書きました)

# ディレクター個人応募部門

## FINALIST

Yuga Akashi (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Shota Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント



# ディレクター部門

## FINALIST

Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Shota Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント



# プロダクションサポート部門

Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Shota Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント



# ベストプラクティス部門

Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Shota Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント



# プロデューサー部門

## FINALIST

Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Shota Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント



# プロダクションマネージャー部門

## FINALIST

Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Shota Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント  
Yuma Inoue (代表) | 株式会社アークエンターテインメント









# JAC AWARD 2024

主 催

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

特別協賛

公益財団法人 吉田秀雄記念事業財団