

クールジャパン・マッチングアワード 2022

COOL JAPAN MATCHING AWARD 2022

分野・地域が連携し、日本の魅力を深めて発信するアウトバウンド・インバウンド等の取組を表彰します。
Selected works of new outbound and inbound styles to promote deepened attractiveness of Japanese, by collaborating with regions and industries will prize the COOL JAPAN MATCHING AWARD.

令和4年2月15日～令和4年3月8日の間に応募いただいた63件を審査員が選考。

グランプリ、準グランプリ、特別賞、マッチング賞の受賞者が決定しました。

※ クールジャパン戦略(令和元年9月3日決定) https://www.cao.go.jp/cool_japan/about/about.html

Following the panelist screening of 63 entries received between February 15 and March 8, 2022, the recipients of the Grand Prize, Runner-Up Prize, Special Awards and Matching Awards were determined.
Reference: Cool Japan Strategy (Cabinet Office website) https://www.cao.go.jp/cool_japan/about/about.html



グランプリ
Grand Prize



取組名: チーム対戦型シューティングゲーム「Rogue Company」
"Kyoto Job"連携プロジェクト

取組分野: 地域 × ゲーム

受賞者: KPMGコンサルティング株式会社、京都市

連携先: Hi-Rez Studios, Inc.

Project Name: "Rogue Company," a shooting game with competitive team play
"Kyoto Job" Cooperation Project

Initiative Fields: Regions & Videogames Award Winners: KPMG Consulting Co., Ltd. / Kyoto Municipal Government Partners: Hi-Rez Studios, Inc.



概要: ゲーム「Rogue Company」上にて京都の文化財が再現されたステージ「Kyoto Job」は、米国のゲームパブリッシャーのHi-Rez Studiosの意向を受けて、KPMGコンサルティングが企画し、京都市の協力により実現した。感染症対策のために外国人の京都観光が困難になる中、世界で2千万人以上の同ゲームのユーザーがオンライン上で京都の街並みを体験でき、収益の一部を京都市に寄付する仕組みとした。これにより、京都の魅力の世界発信、新たなファンの獲得、文化財の保全につながった。

Overview: "Kyoto Job," a stage in the videogame "Rogue Company" where the cultural heritage of Kyoto was recreated, came to fruition through the will of the US-based videogame publisher Hi-Rez Studios, the planning of KPMG Consulting and the cooperation of the Kyoto Municipal Government. With COVID-19 measures making it difficult for foreigners to experience sightseeing in Kyoto, this videogame enabled over 20 million players of the same game worldwide to experience the city landscape of Kyoto online, and incorporated a system where part of the proceeds are donated to the city itself. This initiative helped communicate the charm of Kyoto to a global audience, capture new fans of the city, and preserve its cultural heritage.

◆ 主催: クールジャパン官民連携プラットフォーム

Organizer: The Cool Japan Public-Private Partnership Platform

◆ 後援: クールジャパン機構 / 日本貿易振興機構 (JETRO) / 日本商工会議所 / 東京商工会議所 / 映像産業振興機構 (VIPO)

Support: Cool Japan Fund Inc. / Japan External Trade Organization (JETRO) / The Japan Chamber of Commerce and Industry / The Tokyo Chamber of Commerce and Industry / Visual Industry Promotion Organization (VIPO)

◆ 事務局: 内閣府知的財産戦略推進事務局

Secretariat: Cabinet Office Intellectual Property Strategy Headquarters

クールジャパン官民連携プラットフォーム(事務局: 内閣府知的財産戦略推進事務局)平成27年12月に、官民・業種の垣根を超えた連携を行いクールジャパン戦略を推進するために設立。現在、17の関係府省・関係機関、145の民間団体・民間企業・機関・個人が参加。各種情報共有やビジネスプロジェクト組成を後押ししています。

The Cool Japan Public-Private Partnership Platform (Secretariat: Cabinet Office Intellectual Property Strategy Headquarters) was established in December 2015 to engage in partnerships across the public and private sectors and differing business categories to promote the Cool Japan strategy. Currently, 17 related ministries and related bodies as well as 145 private organizations/enterprises/institutions and individuals have joined the platform, which backs the sharing of various information and the formation of business projects.

▶ 詳細はホームページで <https://cjma.go.jp>

Go to the website for details

COOL JAPAN MATCHING AWARD 2022



準グランプリ Runner-Up Prize



取組名: **byFood.com**

取組分野: 食 × オンライン / 受賞者: 株式会社テーブルクロス

連携先: 余市町、余市LOOP

Project Name: **byFood.com**

Initiative Fields: Food & Online Award Winners: Tablecross Inc.

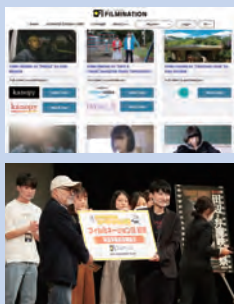
Partners: Government of the Town of Yoichi / Yoichi LOOP

概要: 「byFood.com (バイフードドットコム)」は、動画とブログ、食体験予約、レストラン予約、eコマースの機能を海外にも提供する日本の食のワンストッププラットフォーム。訪日外国人の地域観光の誘導ポイントとして地域の食を活用してきたが、感染症対策で訪日が困難になる中、北海道余市町、余市LOOPとは余市町の紹介を始め、地産地消の食事と日本ワインのマリアージュを動画を通じて配信する取り組みを行った。byFoodは、SNSで世界20万人に定期的に情報を発信、世界のYouTubeクリエイターと動画を作成、YouTubeチャンネルの登録者は8万人、動画再生回数400万回に達した。また1人の予約につき10食の学校給食を途上国の子どもたちへ寄付する社会貢献も行っている。

Overview: "byFood.com" is an all-inclusive platform for Japanese food that supplies videos and blogs and functions for reserving gastronomic experiences and restaurants and using e-commerce to people overseas as well. Over time, local eats have been used as a means of enticing foreign travelers to Japan to sightsee. However, COVID-19 measures have made such travel to Japan difficult. Given that situation, together with the Government of the Town of Yoichi in Hokkaido and Yoichi LOOP, byFood endeavored to stream videos covering information on the Town of Yoichi followed by pairings of locally-produced, locally-consumed eats and Japanese wine. byFood now regularly transmits information to 200,000 individuals across the world through SNS, has made videos with YouTube creators from across the globe, and has reached 80,000 followers and four million views on its YouTube channel. The company also does it part for society by donating ten school lunches to children in developing countries every time a member makes a reservation.



準グランプリ Runner-Up Prize



取組名: **フィルミネーション**

取組分野: 映画 × オンライン / 受賞者: フィルミネーション株式会社

連携先: 田辺・弁慶映画祭、風楽創作事務所、株式会社 16bit、株式会社 ファンファーレ・ジャパン、株式会社 スポッテッドプロダクションズ、AMGエンタテインメント、名古屋テレビ放送株式会社

Project Name: **Filmination**

Initiative Fields: Film & Online Award Winners: Filmination Co., Ltd.

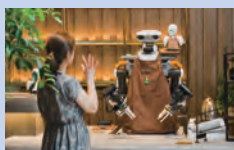
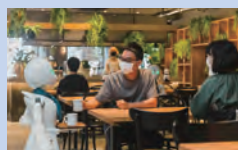
Partners: Tanabe Benkei Film Festival / FURA Creation Office / 16bit Inc. / Fanfare Japan Inc. / SPOTTED PRODUCTIONS INC. / AMG Entertainment / Nagoya Broadcasting Network Co., Ltd.

概要: 世界的に配信で映画を見る機会が増え、映画の海外展開のための取引もオンライン上で行われることが増えた。「フィルミネーション」はこうした日本映画の海外配信に向けたオンライン取引プラットフォームとして、日本の映画の権利者は日本語のみで、海外の取引先は英語のみで、契約を進めることができるシステムを開発し、日本の映画の権利者に提供している。映画祭にも協力を得て、1年間で300以上の契約が成立した。試視聴用の映画をプラットフォームにアップし、海外取引先に知らせて契約を進める業務自体も、世界各地からのテレワークで進めている。

Overview: With the growth in chances to view video streams worldwide, business dealings for expanding Japanese films overseas are also being conducted online in greater number. "Filmination" developed a system over which Japanese films rights holders can pursue contracts exclusively in Japanese and overseas vendors can do the same exclusively in English as an online business platform geared towards that overseas distribution of Japanese films. This platform is now being provided to Japanese films rights holders. Through the cooperation of film festivals as well, over 300 such contracts have been formed in a year's time. The actual business of uploading films for trial viewing onto the platform, notifying overseas vendors and pursuing associated contracts is now being conducted through telecommuting from around the world.

バリューチェンジ特別賞

Value Chain Special Award



取組名: **分身ロボットカフェ DAWN ver.β**

取組分野: ロボット × 外出困難者 × テレワーク / 受賞者: 株式会社オリイ研究所

連携先: OriHimeパイロット、日本電信電話株式会社、パイオジェン・ジャパン株式会社、三井不動産株式会社、他16団体

Project Name: **Avatar Robot Café DAWN Ver. β**

Initiative Fields: Robots & People with Difficulties Venturing Outside & Telecommuting Award Winners: OryLab Inc.

Partners: OriHime pilots / Nippon Telegraph and Telephone Corporation / Biogen Japan Ltd. / Mitsui Fudosan Co., Ltd. and 16 other organizations

概要: 「分身ロボットによる外出困難者のテレワーク」という新たな働き方を提唱し、2018年から多くの当事者との協働による4回のイベントカフェを開催。2021年6月に常設実験店「分身ロボットカフェDAWN ver.β」を開店した。2021年9月のアルス・エレクトロニカ（オーストリア）では現地の人が日本橋のOriHimeにログインして「分身ロボット来店」する実験を実施。現在は日本全国にいる重度障害を持つ外出困難者を始め、オーストラリアにいる子育て中の女性など、様々な理由で「外出困難」な約70人がOriHimeパイロットとして働いている。

Overview: Advocating a new work style for people with difficulties in venturing outside in the form of "telecommuting with the use of a robot," with the help of the numerous parties involved, OryLab had held four event cafes since 2018. In June 2021, it opened "Avatar Robot Café DAWN Ver. β" as a permanent demonstration store. At Ars Electronica (Australia) in September 2021, the company performed demonstrations in which local individuals logged onto OriHime in Nihombashi, Tokyo and visited shops using an avatar robot. At present, about 70 individuals who have difficulties venturing outside for a variety of reasons, including those across Japan with severe disabilities and women based in Australia who are in the middle of raising a child, are working as OriHime pilots.

リーディングエクスポート特別賞

Leading Export Special Award



取組名: **Sakuraco**

取組分野: 食 × EC / 受賞者: 株式会社 ICHIGO

連携先: 神奈川県、横浜信用金庫、丸い食品株式会社

Project Name: **SAKURACO**

Initiative Fields: Food & E-Commerce Award Winners: ICHIGO Inc.

Partners: Kanagawa Prefectural Government / The Yokohama Shinkin Bank / Marui Syokuhin K.K.

概要: 2015年から越境ECの事業を行っているICHIGOは、訪日外国人に人気の日本の和菓子のアソート（詰め合わせ）をオンラインでも提供する。2021年にサブスク（定期課金）モデルで地方の老舗メーカーの和菓子とお茶を詰めたオリジナルボックスを全世界向けに販売する「Sakuraco」を開始。同年に神奈川県と連携し、県内のメーカーの製品を詰め合わせたオリジナルボックスを販売した。サービス開始から約1年で16万個以上のオリジナルボックス、320万個以上のお菓子を販売。2022年3月までに全国60のメーカーに取引を広げ、2022年12月までに8つの自治体と連携を予定している。

Overview: ICHIGO has been engaged in cross-border e-commerce operations since 2015. To provide popular assortments of Japanese confectioneries to foreign travelers to Japan over the Internet as well, in 2021, the company initiated "SAKURACO," which offers original boxes containing Japanese confectioneries and tea by long-established regional manufacturers for purchase by people all over the world using a subscription model. In collaboration with the Kanagawa Prefectural Government, ICHIGO sold original boxes containing products by Kanagawa-based manufacturers in the same year. Since the service commenced, over 160,000 original boxes and more than 3.2 million pieces of Japanese confectionery have been sold in the span of about one year. ICHIGO intends to expand its business dealings to 60 manufacturers across Japan by March 2022 and link up with eight local governments by December 2022.

特別賞：分野や地域の連携において優れた取組が選ばれました。

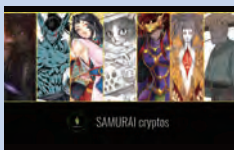
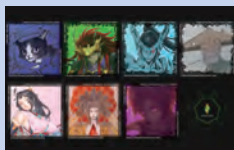
Special Award : Excellent efforts were selected for collaboration between regions and industries.

マッチング賞：今後のクールジャパン戦略の重点となる取組が選ばれました。

Matching Award : Efforts that will be the focus of the future Cool Japan strategy were selected.

ネクストデジタル特別賞

Next Digital Special Award



取組名：**SAMURAI cryptos**

取組分野：アート×NFT / 受賞者：株式会社ゴンゾ

連携先：double jump.tokyo 株式会社、

クリエイター（小林誠、村田連爾、高岡じゅんいち、千葉道徳、飯島弘也、白垂右月、横山愛）

Project Name: **SAMURAI cryptos**

Initiative Fields: Art & NFT Award Winners: GONZO K.K.

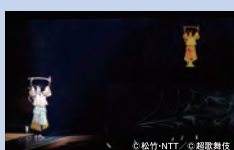
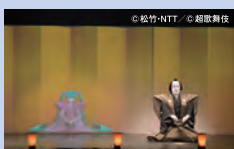
Partners: double jump.tokyo Inc. / Creators (Makoto Kobayashi, Range Murata, Junichi Takaoka, Michinori Chiba, Hiroya Iijima, Ugetsu Hakua and Ai Yokoyama)

概要：アニメ制作会社のゴンゾとブロックチェーンゲーム開発やNFT事業を手がけるdouble jump.tokyoが、7人のアニメクリエイターに新たな創作発表の機会を提供。アニメ×侍というテーマのアート作品をNFTで販売。2021年9月に販売開始された4種類計1,458点のシンボルNFTは全て1時間以内に完売、海外のNFTコレクターからも人気を博し、SNSのDiscord上では500人超のグローバルなコミュニティが醸成された。今後は、アニメ制作に向けてプロジェクトを拡大していく予定である。

Overview: double jump.tokyo, which engages in the development of blockchain games and non-fungible token (NFT) businesses together with anime production studio GONZO, supplied opportunities to seven anime creators for them to announce their new creations. Their works of art based on the theme of "anime & samurai" were then sold in the form of NFT. A total of 1,458 symbol NFT across four categories that went on sale in September 2021 were completely sold out within one hour. These items were popular among NFT collectors based overseas as well, and an associated global community in excess of 500 members sprung up on the SNS Discord. Going forward, double jump.tokyo intends to expand its products with a view to anime production.

マッチング賞【伝統芸能×テクノロジー】

Matching Award (Traditional Arts & Technology)



取組名：**九月南座超歌舞伎**

取組分野：伝統文化×テクノロジー / 受賞者：松竹株式会社

連携先：日本電信電話株式会社、株式会社ドワンゴ

Project Name: **CHO KABUKI at the Minamiza Theatre**

Initiative Fields: Traditional Culture & Technology Award Winners: SHOCHIKU Co., Ltd.

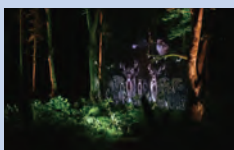
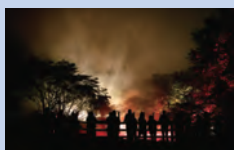
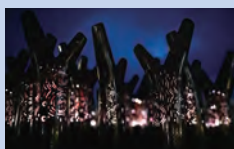
Partners: Nippon Telegraph and Telephone Corporation / DWANGO Co., Ltd.

概要：2021年に伝統ある京都の南座にて2年ぶりに有観客公演として、中村獅童とバーチャルシンガーの初音ミクが共演。クライマックスには観客が振るペンライトの光を俳優が舞うNTTの最先端技術が融合した演出の「超歌舞伎」を上演した。また、コロナ禍で世界に広まった舞台の有料配信を取り入れ、英語字幕を付けて世界11か国でオンライン配信した。英語字幕のわかりやすさが好評を得るとともに、歌舞伎や初音ミクのみならず、伝統と最先端技術の融合が評価され、歌舞伎を国際的にアピールした。

Overview: A performance with live attendees that starred kabuki actor Nakamura Shidō and virtual singer Hatsune Miku alongside each other was held at the long-established Minamiza Theatre in Kyoto in 2021. This performance climaxed with a performance of "Cho Kabuki" consisting of a fusion of NTT's state-of-the-art technology in which Shidō was covered in the light of penlights shone on him by the audience. Paid streaming of the stage, which became prevalent worldwide due to the COVID-19 pandemic, was offered for this performance, which was streamed online in eleven countries complete with English subtitles. In addition to being highly praised for the understandability of those subtitles, the combination of kabuki and Hatsune Miku, together with the fusion of tradition and cutting-edge technology, were also well-received. The performance successfully demonstrated the appeal of kabuki on an international stage.

マッチング賞【アドベンチャーツーリズム×デジタルアート】

Matching Award (Adventure Tourism & Digital Art)



取組名：**KAMUY LUMINA (カムイルミナ)**

取組分野：観光×光・音・映像のアトラクション / 受賞者：阿寒アドベンチャーツーリズム株式会社

連携先：阿寒アイヌ工芸協同組合、阿寒湖温泉旅館組合、阿寒観光汽船株式会社、一般財団法人前田一歩園財団、MOMENT FACTORY、環境省、林野庁北海道森林管理局根釧西部森林管理署、釧路市

Project Name: **KAMUY LUMINA**

Initiative Fields: Tourism & Light/Sound/Video Attractions Award Winners: Akan Adventure Tourism Corp.

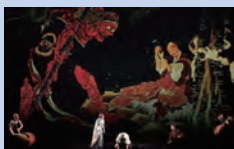
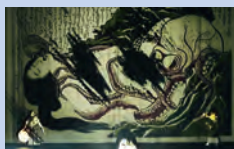
Partners: The Akan Ainu Industrial Arts Association / Lake Akan Onsen Ryokan Association / Akan Sightseeing Cruise Company / Maeda Ippeon Foundation / Ministry of the Environment / Forestry Agency, Hokkaido Forest Regional Office, Konsen-Seibu Forest District Office / Kushiro Municipal Government

概要：カムイルミナは、阿寒摩周国立公園の「自然」溢れる阿寒湖畔の森で、アイヌの伝承に基づく「文化」のストーリーを、歩きながら楽しむライトな「アクティビティ」で、アドベンチャートラベルの要素が3つ揃ったコンテンツ。カナダのMOMENT FACTORYが制作し、世界で展開する「ルミナナイトウォーク」シリーズの1つで、国立公園での開催は世界初。本コンテンツは、アイヌの人々のストーリー監修、会場の土地利用、国立公園で開催する上での関係者の協力など、多くの連携で実現。今まで、2019年・2021年の2シーズンで合計約51,000名が入場。今後インバウンドを含め、多くの方々のご来場を目指す。

Overview: Kamuy Lumina is a forest by the nature-rich Lake Akan in Akan Mashu National Park. In this casual activity, visitors can enjoy a story of culture based on Ainu legends while strolling through the forest, making it an ideal spot for adventure travel. Produced by the Canada-based MOMENT FACTORY, the forest is part of the "Lumina Night Walk" series developed worldwide, and marks the first time an entry in that series has been opened in a national park. The forest was made possible through numerous forms of cooperation, including the supervision of the story by the Ainu people, land utilization at the venue, and the help of involved parties in opening the event in a national park. Between the two seasons of 2019 and 2021, a total of about 51,000 people have visited the forest thus far. An even greater number of visitors is sought going forward with the resumption of inbound travel.

マッチング賞【舞台芸術×テクノロジー】

Matching Award (Performing Arts & Technology)



取組名：**葛飾北斎生誕260周年記念舞台芸術作品 The Life of HOKUSAI**

取組分野：舞台芸術×テクノロジー / 受賞者：株式会社グローバルビジネスラボ

連携先：パナソニックコネクト株式会社、株式会社ザイオン

Project Name: **Performing arts production commemorating the 260th anniversary of Katsushika Hokusai's birth The Life of HOKUSAI**

Initiative Fields: Performing Arts & Technology Award Winners: Global Business Labo Inc.

Partners: Panasonic Connect Co., Ltd. / ZION Co., Ltd.

概要：2020年に「葛飾北斎」を題材とした舞台芸術作品「The Life of HOKUSAI」を製作。世界で活躍するパフォーマンスアーティスト「サカクラカズミ」の演出で、ノンバーバル(台詞なし)作品を完成。舞踊、和楽器演奏に日本画の最新鋭デジタルプロジェクション等、映像技術を組み合わせた作品をコロナ禍のため無観客で上演。それを映像収録し、映像作品としても上映可能とした。2021年イギリスエジンバラ芸術祭フリンジにオンライン出品し、4つ星★高評価を獲得。今後は、舞台の世界公演、全世界映像配信等、多様な展開を計画中。

Overview: Global Business Labo produced the work of theatrical arts "The Life of HOKUSAI" based on painter Katsushika Hokusai in 2020. A complete nonverbal work directed by Katsumi Sakakura, the globally-active performance artist, "The Life of HOKUSAI" combines Japanese dance and musical performances with cutting-edge digital production in Japanese film and other forms of video technology. While performed without an audience due to the COVID-19 pandemic, this work was recorded in video form for screening as a work of video as well. It was entered online into the UK-based Edinburgh Festival Fringe for 2021, where it garnered a high four-star rating. Global Business Labo is currently planning to expand this work in various forms, including global performances on stage and a worldwide video stream.

大臣総評 General Comments by Minister



若宮 健嗣

内閣府特命担当大臣(クールジャパン戦略)

Kenji Wakamiya

Minister of State for Special Missions,
Cabinet Office (Cool Japan Strategy)

I am Kenji Wakamiya, the Minister in Charge of the Cool Japan Strategy.

I wish to express my sincerest respect and gratitude to everyone who submitted their initiatives to this contest as well as to the panelists and everyone else who lent their cooperation.

Out of all 63 projects submitted for this Matching Award, following a strict screening, nine initiatives were selected. Having seen the award-winning initiatives, I must say that the "Rogue Company, a shooting game with competitive team play: Kyoto Job Cooperation Project," which was selected for the Grand Prize, was a fascinating initiative for including Kyoto's "Nijo Castle" as a stage in a globally-popular videogame and showing an ideal new way for corporations and local governments to collaborate in the form of allocating part of the proceeds to the preservation of Kyoto City's cultural heritage. I wanted to try out the game myself. "byFood.com," which was selected for a Runner-Up Prize, succeeded in effective promotional efforts aimed at non-Japanese tourists and the improvement of convenience levels by conveying the charm of Japanese food in abundance as well as by providing gastronomic experience reservations, e-commerce and other functions in a consolidated form. "Filmination," which was also selected for a Runner-Up Prize, succeeded in expanding

クールジャパン戦略担当大臣の若宮健嗣です。
コンテストにご応募をいただいた皆様、また、審査員をはじめ、ご協力をいただいたすべての方々に心から敬意と感謝を申し上げます。
今回は全63件に及ぶ応募プロジェクトの中から、厳正な審査を経て、9つの取組が選定されました。私も受賞された取組を拝見しましたが、グランプリを受賞された「対戦型シューティングゲーム『Rogue Company』」「Kyoto Job」連携プロジェクトは、世界的に人気のゲームの舞台として京都「二条城」を取り上げ、収益の一部を市の文化財保全に充てるという、企業と自治体との新たな連携の在り方を示した大変興味深い取組でした。私もやってみたくてと思いました。
準グランプリの「byFood.com」は、世界に向けて日本の食の魅力を豊富に発信するとともに、食体験の予約やeコマースなどの機能を集約して提供することで、外国人観光客に対する効果的なプロモーションと利便性の向上に成功されました。

同じく準グランプリの「フィルミネーション」は、日本映画の権利者と海外の取引先とが言語の壁を越えてオンラインで契約を進める場を提供することで、日本映画が海外展開する機会の拡大を実現されました。共に、それぞれの分野のプラットフォームとして、関係者同士の連携や利便性を最大化する取組であり、今後の展開についても大いに期待をしております。
このほか、特別賞、マッチング賞の計6件は、日本の魅力をデジタルの活用により世界に発信していく優れた取組であり、私としても高く評価しているところです。
今回のアワードでは、様々なジャンルのマッチングにより、新たな価値を生み出すクールジャパンの取組を発見することができました。今後もクールジャパン関係者の幅広い連携により、様々な形で日本の魅力を世界に発信していくことが重要と考えており、内閣府としても全力でバックアップしてまいります。
最後に、今回のアワードにご応募いただいた皆様の、今後益々のご活躍を期待して、私からの総評とさせていただきます。

opportunities for the overseas popularization of Japanese films by providing a forum for Japanese film rights holders and overseas vendors to pursue contracts online despite language differences. Simultaneously, those two initiatives maximized collaborations between fellow related parties and convenience levels as platforms in their respective sectors. I have great expectations for their future development as well.
In addition, the six total projects chosen for a Special Award or Matching Award constitute outstanding initiatives for communicating the charm of Japan to the world with the use of digital platforms. I, too, hold those projects in considerable regard.

Through matching together various genres, this Matching Award succeeded in discovering Cool Japan initiatives that bring forth new value. I believe that continuing to communicate the charm of Japan in various forms through wide-ranging collaborative efforts among Cool Japan-related parties is of the essence. The Cabinet Office will also put its full support behind those efforts going forward.

I will close my general comments by expressing my hope that everyone who submitted entries to this Matching Award will continue to enjoy success in the future.



夏野 剛

近畿大学 特別招聘教授 情報学研究所長

Takeshi Natsumo

Specialty Invited Professor
and Director of Cyber Informatics Research
Institute Kindai University

審査委員長総評

General Comments by Panel Chairman

本年度は、コロナ禍でインバウンドがまったく見込めない中、ネットを使って日本のよさを世界に発信する試みが例年よりも多く応募されました。リアルな体験ができないとまだからこそ新しい試みが多く実現したと感じます。ゲーム、映画、食、アート、ツーリズム、伝統芸能とジャンルも多岐にわたり、多才なニッポンを全世界に発信していただけたことは、クールジャパンの試みを長くやらせていただいている私にとっても、非常に充実を感じた審査会でありました。これらの試みが、アフターコロナに向けてより多くのインバウンド誘致につながることを信じております。
また、さまざまな制約があるにも関わらずライブの舞台公演も受賞作に入りました。どちらもネット配信を前提としたもので、今後のライブのハイブリッドなあり方に大きな影響を与えるものと思います。

This year, there were zero expectations of inbound travel due to COVID-19. Amid that situation, more initiatives for using the Internet to communicate the goodness of Japan to the rest of the world were submitted than previous years. I feel that the inability to have real experiences is exactly what resulted in the realization of numerous new initiatives. These endeavors also spanned a wide range of genres, including videogames, film, food, art, tourism and traditional performing arts, and have served to communicate Japan and its many talents to the entire globe. In screening those endeavors, I found that to be immensely satisfactory as someone who has long engaged in Cool Japan initiatives. I believe those endeavors will link to the enticing of considerable inbound travel as we enter our post-COVID-19 phase.

Additionally, award-winning initiatives newly included live theatrical performances despite the various restrictions in place. As both of those initiatives are based on the premise of online streaming, I imagine that they will considerably influence the hybrid nature of live performances going forward.

Furthermore, a Special Award-winning project that, by having people with disabilities engage in customer service duties through avatar robots, was well-suited to the times and mindful of SDGs, was an amalgamation of kindness and technology that was very Japan-like in a sense. I highly welcome even more submissions of such innovative projects in the future. In these times when we are coexisting with COVID-19, Cool Japan activities will also usher in a new phase. Precisely because we find ourselves in such times, we are being called upon to use our ingenuity and attempt new endeavors. Constantly tackling new challenges and producing new value as exemplified by these award-winning works will also take on greater importance from the aspect of the Cool Japan initiative. Fusions of the real world and the Internet are sure to gain greater speed as well. I will close my general comments with the strong hope and belief that the people involved in these endeavors will view such change as an opportunity and contribute more and more to Cool Japan.

審査員

Panelist



梅澤 高明

A.T.カーニー 日本法人会長/
CIC Japan会長

Takaaki Umezawa

Senior Partner at A.T. Kearney /
Chairperson of CIC Japan



楠本 修二郎

カフェ・カンパニー(株)
代表取締役社長
(株)グッドイートカンパニー
代表取締役社長CEO

Shujiro Kusumoto

CEO of CAFE COMPANY Inc.
CEO of GOOD EAT COMPANY Inc.



ローレン・ローズ・
コーカー

株式会社 stu COO

Lauren Rose Kocher

COO of stu Inc.



コチュ・オヤ

株式会社 Oyara
代表取締役社長

Oya Koc
CEO of Oyara



玉沖 仁美

(株)紡
代表取締役

Hitomi Tamaoki

CEO of Tsumugi Co., Ltd.

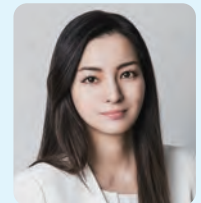


山田 早輝子

国際ガストロノミー学会 日本代表
(株)FOOD LOSS BANK
代表取締役社長

Sakiko Yamada

Japan Representative of International
Academy of Gastronomy
CEO of FOOD LOSS BANK



お問合せ：クールジャパン・マッチングアワード2022事務局

Inquiries : Cool Japan Matching Award 2022 Secretariat

担当：小野打(おのうち)、長谷川、芦川 TEL: 03-5544-9713 FAX: 03-5544-9714 E-mail: info@cjma.go.jp

c/o: Onouchi/Hasegawa/Ashikawa TEL: 03-5544-9713 FAX: 03-5544-9714 Email: info@cjma.go.jp