

KOBE Projection Mapping Award

2026 募集要項

コンテストの概要

『KOBE Projection Mapping Award 2026』は、神戸市東灘区の六甲アイランドにある神戸ファッショングラザの特徴的な外壁を活用したプロジェクションマッピングコンテストです。

本イベントは若手動画クリエイターの登竜門として位置づけられ、日本を代表するプロデューサーやクリエイターを審査員に迎え、映像コンテンツ業界の未来を担う人材の発掘と育成を目的としています。

最優秀作品や優秀作品には賞金が授与され、映像技術と創造性を競う場として注目されています。

今回の上映会・授賞セレモニーは2026年5月23日(土)に開催され、毎年3万人以上が訪れる『六甲アイランド ウエルカムフェスティバル2026』が同日開催予定です。多くの人に自らの作品を見てもらう機会を得ることができます。

1. 概要

(1)名称

KOBE Projection Mapping Award 2026

(2)詳細

神戸・六甲アイランドにて、昨年に引き続きKOBE Projection Mapping Award の2回目を開催。

本Awardは、神戸市東灘区にある六甲アイランド・神戸ファッショングラザの特徴的な外壁を活用した、若手の動画クリエーターの登竜門とも言えるプロジェクトマッピングのコンテストです。

日本を代表するプロデューサー/クリエイターを審査員に迎え、未来の映像コンテンツ業界を担う人材の発掘・育成を目指します。最優秀作品・優秀作品には賞金あります。

(3)作品上映会・審査・授賞セレモニー実施予定日

2026年5月23日（土）

※作品上映会は、同日開催予定の「六甲アイランドウェルカムフェスティバル2026」夜のイベントとして開催を予定しております。

(4)会場

六甲アイランド 神戸ファッショングラザ 西側（兵庫県神戸市東灘区向洋町中2丁目9-1）

(5)作品募集期間

2026年1月28日（水）～2026年4月17日（金）17時まで（エントリー締切）

※制作作品提出締切 5月8日（金）17時まで

2. 募集作品・テーマ・各賞

(1) テーマ「Exciting」

六甲アイランドは、こどもからおとなまでが楽しめるスポットが詰まったエリアで、訪れる人々に新しい発見や楽しさをもたらす場所です。今回のテーマ「Exciting」は、そのような六甲アイランドで、光と映像を通じて、新しい刺激や驚き、観る人・作る人が心躍るような“わくわく”を感じられることを目指します。「Exciting」という言葉は、必ずしも特定のモチーフやジャンルに縛られるものではありません。スピード感、ダイナミズム、鮮やかさ、予想外の展開、驚き、感動、楽しさ、未来への期待などなど、あなたが考える“Exciting”な表現を自由な発想で創造してください。光と映像で描く、あなたならではの「Exciting」。観る人の心を動かし、印象に残る作品をお待ちしています。

(2) 作品の上映時間

1作品1分30秒以内の作品

(3) 各賞

応募作品の中から優秀と認められた作品に対し、以下の各賞授与を予定しています。

- ・最優秀賞(賞金10万円、賞状、表彰楯)
- ・優秀賞(賞金5万円、賞状、表彰楯)
- ・審査員特別賞(賞状、記念品)

(4) 審査員

早川 正祐 (ULTRA PLANET 株式会社 CEO) 東京国際プロジェクションマッピングアワード委員長

※その他審査員は現在調整中となりますので決まり次第順次ホームページにupします。

3. 応募手続・審査基準

ホームページ下部の参加申し込みフォームからエントリーをお願いします。エントリー内容を確認次第、制作にあたつてのご連絡及び各種様式の送付を行います。

まずは、4月17日までに①企画書②参加申込書兼誓約書の作成を進めてください。①②の提出が完了次第、作品の制作を開始してください。

作品の制作にあたっては、「4.制作条件」「7.制作に関する注意事項」を熟読のうえ制作してください。

※①企画書及び②参加申込書兼誓約書については、募集ホームページ
(<https://kobe.cms8341.jp/cms8341/a26136/20260113.html>) より取得してください。

<エントリー内容> ※オフィシャルサイト上の参加申し込みフォームへ入力

- | | |
|----------------|---------------------------|
| ・応募者名(チーム・個人可) | ・代表者の氏名 |
| ・代表者の年齢 | ・所属(企業・学校) ※無所属の場合は無所属と記載 |
| ・お住まいの都道府県 | ・連絡先：携帯番号／メールアドレス |
| ・その他 | |

<エントリー及び作品提出期限>

エントリー締切 2026年4月17日（金）17時まで

制作作品提出締切 2026年5月8日（金）17時まで

※「4. 制作条件」に記載の条件を満たした状態で、最終版の完成データをご提出下さい。
書き出し・アップロード時間も考慮の上、余裕を持ったご提出をお願いします。

<上映作品選考> ※事前選考

六甲アイランドという公共の場で不特定多数の人々に見せる作品として相応しいかどうかを前提に、以下の点を考慮し、選考します。

- ・クオリティ：プロジェクションマッピングらしい表現や驚き、質の高いコンテンツ。
- ・技術的スキル：使用する技術やソフトウェアの熟練度。
- ・ストーリーテリング：コンテンツが伝えたいメッセージや物語の明確さ。
- ・視覚的インパクト：初見の印象を重視。
- ・創造性：アイデアの独自性や新規性。
- ・プレゼンテーション：動画の構成や伝わりやすさ。
- ・制作：提出期日をしっかりと守れているかどうか。

<優秀作品選考基準>

- ・テーマ適合性：提出されたテーマやコンセプトとの整合性。
- ・プロジェクションマッピングらしさ：立体錯視や空間体験の効果的な表現。
- ・総合的な表現力：音楽、映像、ストーリーが一体となっているか。
- ・観客への影響：観客の感情を動かす力や記憶に残る印象。
- ・実際の空間との調和：公共の場での展示を想定した、空間との一体感。
- ・インターラクティブ性：観客とのインタラクションや反応を引き出す要素。

4. 制作条件

エントリーされた方に事務局より皆様へ映像制作にあたって下記データを配布いたします。

- 2D/3D制作用テンプレート（データ形式：aep、png、jpg、ai、fbx）
- 六甲アイランド広場平面図

※配布についてはエントリー後の返信メールでご案内します。

映像は「制作用テンプレート」に合わせて制作・書き出してください。

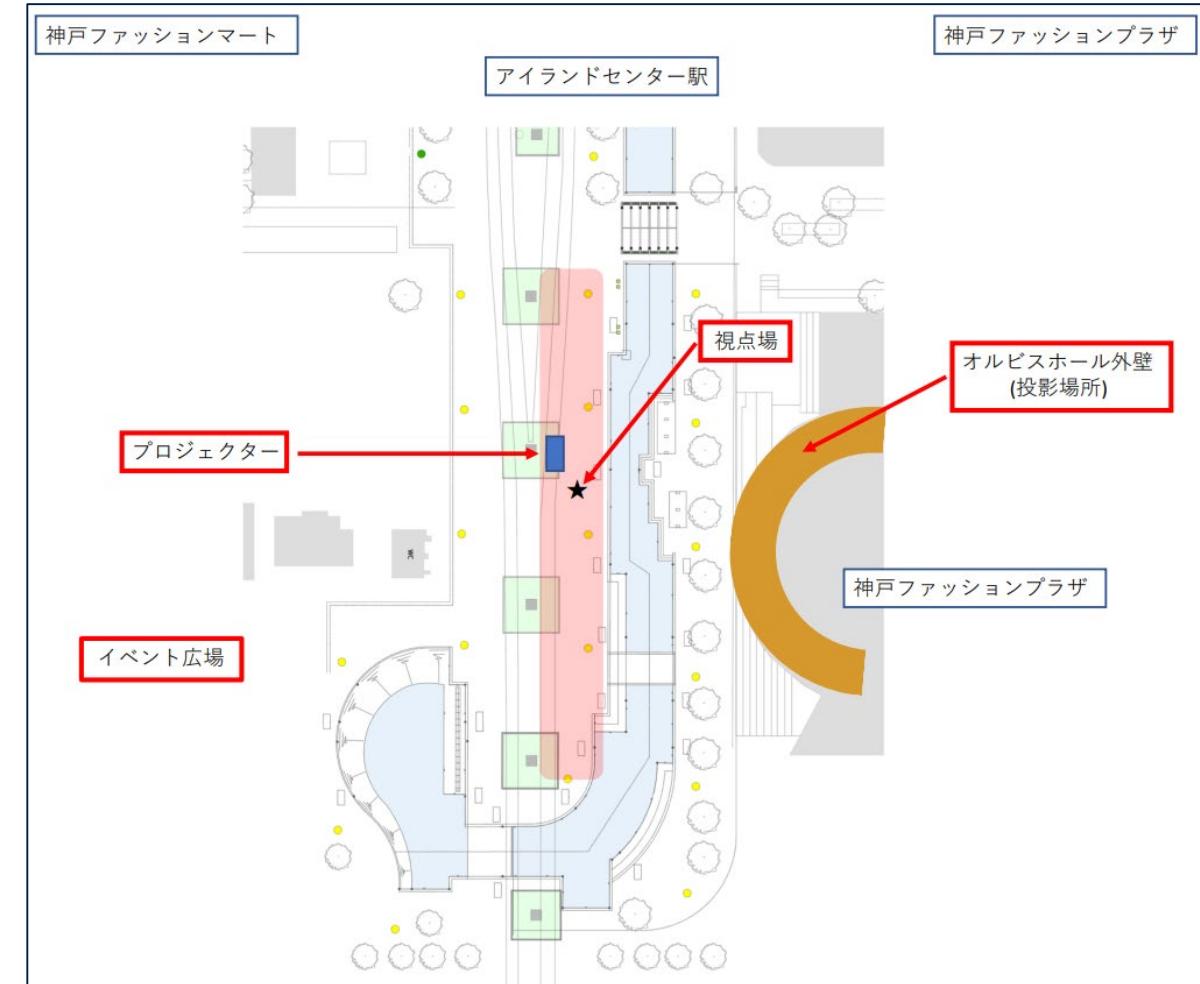
- ・テンプレートは平面図の★印位置からの視点（見上げた形）で制作しております。
- ・テンプレートのサイズ（3840x2160 pixel）を守って、音源付き、30fps、.mp4もしくは.movで書き出してください。
- ・映像制作の範囲は逆円錐台の部分のみとします。それ以外の部分は黒にして書き出してください。

※作品に使用する素材は、オリジナル素材か、著作権処理されたフリー素材を使用してください。

※映像素材は、3D・2Dを問いません。

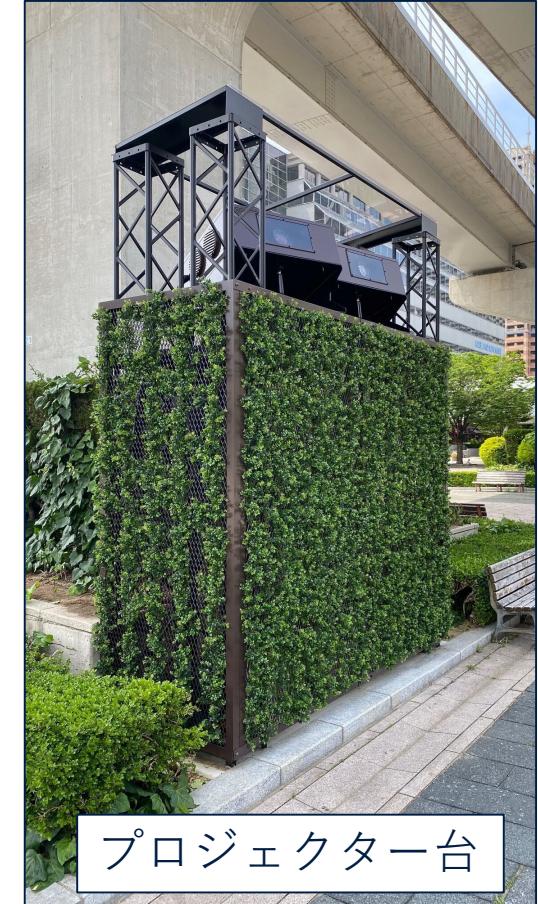
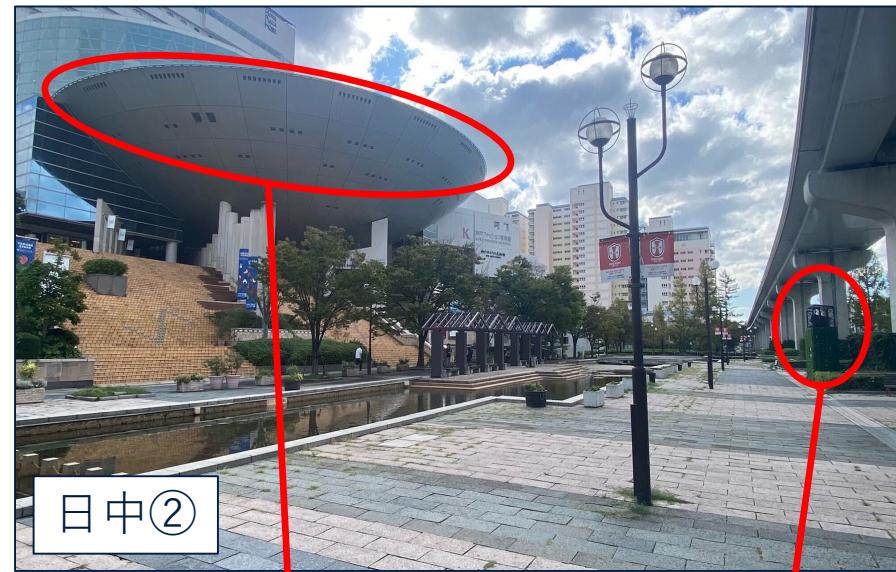
5. 投影場所・現地システム

投影場所：六甲アイランド 神戸ファッショントラザ オルビスホール外壁（神戸市東灘区向洋町中2丁目-9-1）



5. 投影場所・現地システム

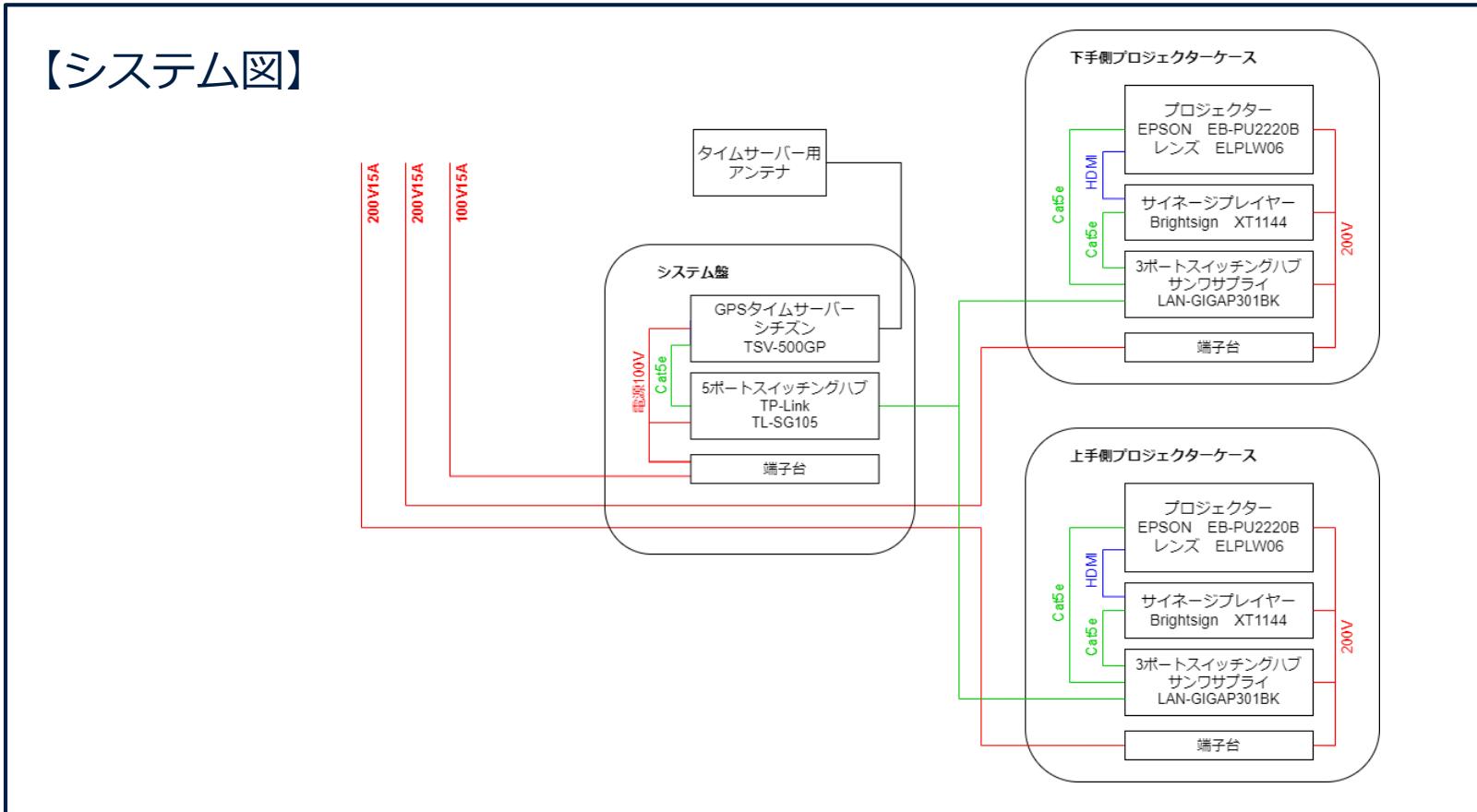
投影場所：六甲アイランド 神戸ファッションプラザ オルビスホール外壁（神戸市東灘区向洋町中2丁目-9-1）



5. 投影場所・現地システム

システム図：以下の通り

※プロジェクターの仕様等の参考情報としてお使いください。なお、当日の投影は運営側で対応します。



6. スケジュール

<エントリー募集期間>

2026年1月28日（水）～2026年4月17日（金）17時まで

募集期間中は隨時エントリーを受け付けます。

エントリー内容を確認次第、制作にあたってのご連絡及び各種様式の送付を行います。

まずは、4月17日までに①企画書②参加申込書兼誓約書の作成を進めてください。

①②の提出が完了次第、作品の制作を開始してください。

<作品提出期限>

2026年5月8日（金）17時まで

「4. 制作条件」に記載の条件を満たした状態で、最終版の完成データをご提出下さい。

書き出し・アップロード時間も考慮の上、余裕を持ったご提出をお願いします。

<上映作品選考>

2026年5月9日（土）～5月中旬

上映作品の決定及び最終データチェックを行います。上映決定作品はホームページにて発表します。

(<https://www.city.kobe.lg.jp/a26136/rokkoislandprojectionmapping.html>) (予定)

<作品上映会・審査・授賞セレモニー>

2026年5月23日（土）

六甲アイランドにてKOBE Projection Mapping Award 2026の作品上映会、及び優秀作品の発表を行います。（「六甲アイランドウェルカムフェスティバル2026」夜のイベントとして開催を予定しています。）

7. 制作に関する注意事項

1. 内容

- ・CG制作を基本とします。
- ・表現方法として、撮影素材やフッテージ素材をコンテンツに盛り込むことも可能です。
- ・作品に使用する素材は、オリジナル素材か、著作権処理されたフリー素材を使用することとし、提出者の責任を持って確認を行ってください。
- ・万が一、公共の場で上映するという主旨に沿わない場合や、他の著作物の権利侵害にあたる表現があると主催者が判断した場合、企画及びCG制作に対して、主催者より修正・追加要望を行う場合があります。

2. 制作作品の上映時間

1チーム、1作品 1分30秒以内

3. 音楽の使用

- ・著作権が明確なオリジナル楽曲を使用するか、著作権処理がされたフリー楽曲から使用してください。
- ・効果音を使用する際も著作権に問題がないものを使用してください。
- ・オリジナル楽曲使用の場合、主催者より権利元へ「許諾書」の押印を依頼する場合があります。
- ・楽曲使用料は主催者で負担しません。

※市販の音楽を、著作者の承諾なしにBGMとして使用すること出来ません。

【著作権の確認 一般社団法人日本音楽著作権協会 JASRAC (<http://www.jasrac.or.jp/>)】

4. その他注意事項

- ・映像内に学校や企業並びに特定の商品・サービス名のロゴやテキストを使用することはできません。
- ・商品キャラクターを無断で映像の中に使用することを禁止とします。
- ・他人が制作した絵画、イラスト、写真などを無断で映像に使用することは禁止とします。
- ・他者を誹謗中傷するような表現、他者が不愉快になるような表現、宗教的な表現、その類のメッセージは禁止します。また露骨な性描写や残酷で直接的な映像表現も禁止とします。
- ・著作権や肖像権の侵害にあたる表現は禁止とします。
- ・TV番組や市販DVDの映像を、無断で映像の中で使用することは禁止とします。

※制作する応募作品において著作権、その他各種違反がないかを十分に確認のうえ提出してください。

※制作していただいた作品について、所有権や著作権は制作者に帰属するものとしますが、神戸市のプロジェクトマッピング設備における作品の投影や、神戸市の広報活動におけるWeb、SNS上での作品利用などに関する作品の使用権は、神戸市に帰属するものとします。