



報道関係各位  
プレスリリース

2014年4月10日  
コンデナスト・ジャパン

## 求む! 「関係性」をハックするヴィジョン WIRED presents「CREATIVE HACK AWARD 2014」開催決定! <http://hack.wired.jp/>

**WIRED 主催によるクリエイティブアワードが今年も始動。  
今年の作品募集テーマは「コネクト“つながり”を発見し、改変せよ！」  
既成概念を壊す“野心”と“ビジネスマインド”をもつクリエイターたちよ、集え!**

世界で最も影響力のあるアイデア&イノベーションマガジン『WIRED(ワイアード)』は、既成概念を壊す“野心”と“ビジネスマインド”をもつ次世代のクリエイターのために「CREATIVE HACK AWARD 2014(クリエイティブ・ハック・アワード2014)」を株式会社ワコム協賛のもと開催いたします。

かつて日本のクリエイティブコンテンツが、クールの象徴として世界を席捲する強力なパワーを有していた事実を、疑う人はいないでしょう。しかしそのストロングポイントは、いまや確実に脅かされています。そのことを自覚しなければ、日本のクリエイティブシーンも早晩、「ガラパゴス」の罠に落ちることになりかねません。そんな現状を認識したうえで、それでも日本のクリエイティブの未来を切り拓こうとしている「人材」に、次なるステップへと進むきっかけをもたらすべく、WIREDは2013年に、「CREATIVE HACK AWARD」を立ち上げました。

今年も審査員にはゲームクリエイターの水口哲也、ライゾマティクス代表の齋藤精一、イアリンジャパン取締役プロデューサーの笠島久嗣を迎え、クリエイティブに関する「可能性」と「問題意識」を深く追求、発信していくことで、クリエイターを鼓舞し、クリエイティブ産業に対して新たな刺激をもたらしたいと考えます。『WIRED』からのそんな思いが込められた「CREATIVE HACK AWARD」。みなさんのご応募をお待ちしています。

### ■WIRED(ワイアード)

1993年に米国で創刊し、現在6カ国で展開する、世界で最も影響力のあるテクノロジーメディア『WIRED』の日本版として、2011年6月にウェブサイトと雑誌を同時スタート。テクノロジーの進化を通して、カルチャーから、サイエンス、ビジネス、医療、エンターテインメントまで、社会のあらゆる事象を、読み応えのあるテキスト、美しいデザインとビジュアルでレポート。テクノロジーが時代をどう変え、時代がテクノロジーに何を望むかを考えることで、来るべき世界の未来像を探る総合メディア。

### ■雑誌『WIRED』について

編集長:若林恵/エディトリアル・アドバイザー:小林弘人/WIRED VOL.11発売中  
年4回発行(3、6、9、11月)/定価:494円/発行:コンデナスト・ジャパン

### ■本件に関する報道関係の方からのお問い合わせ先

WIRED マーケティング部 担当: 服部 TEL: 03-5485-9152 FAX: 03-5766-3010

インターネットへの掲載の場合、次のURLを掲載のうえ、リンクしてください。 <http://hack.wired.jp/>

# WIRED

## ■「CREATIVE HACK AWARD 2014」概要

**[テーマ]** コネクト“つながり”を発見し、改変せよ！

例えば過去と未来、日本と海外、地球と宇宙、人と人、人とモノ、アイデアとテクノロジー……。

世の中に存在する無数の相対関係のなかから「独自の関係性」を見つけ出し、それを、既存概念にとらわれないアイデアで「接続」、あるいは「乗り換える」ことで生まれる新しい価値を、クリエイティブの力で可視化してください。

その際、例えば映画、小説、音楽、マンガ、グラフィック、アート、建築、自然、人物、サービスなど、既存の「イメージ」を引用して、表現してください。

なぜなら今回のテーマでは、みなさんの“「発見する力」と、それを「表現する力」と“クリエイティブにかかわる人間には避けて通れない、「引用」に対する考え方”を、重視したいと考えているからです。

独自に見つけた「つながり」を、どう可視化するのか。引用とオリジナリティとの「つながり」に、どう折り合いをつけるのか。そんな2つのレイヤーが、今回の「コネクト」というテーマには込められています。

**[募集期間]** 2014年6月10日(火)～9月20日(土)

**[募集部門]**

グラフィック[2Dおよび3D]

ムービー[実写およびアニメーション] \* 1

3Dプロダクト[デザイン、実物] \* 2

アイデア[グラフィック、実写ムービー、アニメーション、3D問わず] \* 3

\* 1 ムービーとアニメーションの区分に関しては、応募者の定義によります。

\* 2 サイズおよびプリンターの指定あり。1次審査はデータ、2次審査は実物にて行います。

\* 3 ビジネスプランとして提出すること。3Dはサイズおよびプリンターの指定があります。

**[応募資格]**

・年齢不問／社会人、学生不問／グループも可

※ただし法人としての応募は不可

・未発表作品に限ります・1人5作品までの応募とさせていただきます。

**[応募方法]**

詳細はウェブサイトでご確認ください。 <http://hack.wired.jp/>

**[賞]**

グランプリ 1名／準グランプリ 1名／グラフィック部門賞 1名／ムービー部門賞 1名

3Dプロダクト賞 1名／ベストプラン賞 1名／パブリック賞 1名

ワコムクリエイティブスチューデント賞 3名(Wacom Creators College Club\* 加入校生対象)

※各賞の詳細についてはウェブサイトにて順次掲載します。

※各賞については「該当なし」となる場合があります。

\*: Wacom Creators College Clubは、美術系の大学・専門学校および学生や教職員の方々を対象にしたプログラムです。

<http://tablet.wacom.co.jp/wccc/>

**[発表／授賞式]** 2014年11月26日(水)



©2014 CONDÉ NAST JAPAN. All rights reserved.

# WIRED

## [ビジネスマッチングについて]

最終審査通過者(15名程度を予定)に対し、国内外のクリエイティブ企業やデザインファーム等に向けてのピッチセッションの場を提供します。また、ワコムクリエイティブスチューデント賞の最終審査通過者(15名程度)に対しては、インターンシップの機会を提供します。このチャンスを自身のプロジェクトの実現、あるいはプロのクリエイターへのステップとして生かしていただければと思います。参加企業や開催時期の概要は決定次第、ウェブサイトにて順次掲載します。

[メイン協賛] 株式会社ワコム <http://wacom.jp>

株式会社ワコムは、1983年の創業以来、日本を含めた全世界150カ国以上で製品の販売をおこなっている。ペン&タッチタブレット、液晶ペンタブレット、モバイルクリエイティブタブレット、スタイラス製品などの製品はデジタルアート、映画、特殊効果、ファッション、商品デザインなどの分野で幅広く利用されている。

## [審査員]

### 水口哲也 | TETSUYA MIZUGUCHI

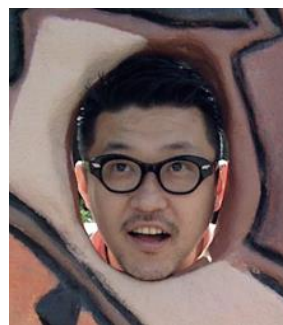
慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科(KMD)特任教授。

人間の欲求とメディアの関係性をリサーチしながら、ビデオゲーム、音楽、映像、プロダクトデザインなどさまざまな分野でグローバルな創作活動を続けている。ゲームの代表作として、「セガラリー」(1994)、「Rez」(2001)、「Child of Eden」(2010)など。また音楽ユニット・元気ロケッツ(Genki Rockets)のプロデュースや、Live Earth(2007)東京会場のホログラム映像によるオープニングアクトの演出など、作詞家・映像作家としての顔も併せもつ。2006年には全米プロデューサー協会(PGA)と『Hollywood Reporter』誌が合同で選ぶ「Digital 50」(世界で注目すべきデジタル系イノヴェイター50人)のひとりに選出される。



### 齋藤精一 | SEIICHI SAITO

1975年神奈川県生まれ。ライゾマティクス代表取締役/クリエイティブ&テクニカル・ディレクター。建築デザインをコロンビア大学(MSAAD)で学び、2000年からニューヨークで活動を開始。その後 Arnell Group にてクリエイティブとして活動し、03年の越後妻有アートトリエンナーレでアーティストに選出されたのをきっかけに帰国。アート制作活動と同時にフリーランスのクリエイティブとして活動後、06年にライゾマティクスを設立。建築で培ったロジカルな思考をもとに、アートや商業の領域で立体作品やインタラクティブ作品を制作する。09~13年に、国内外の広告賞にて多数受賞。現在、東京理科大学理工学部建築学科非常勤講師も務める。



### 笠島久嗣 | HISATSUGU KASAJIMA

イアリンジャパン取締役。

2001年、第1回TBS Digicon6最優秀賞受賞。同年、東京工芸大学デザイン学科卒業後、TBS-CG部に6年間勤務。主にバラエティ、ニュース、スポーツを中心に、TVグラフィックのディレクションと制作を担当。退社後07年に渡欧し、チェコの映像プロダクション Eallin に勤務。チェコ国内外に向けてCM、MV、TVグラフィックを制作。10年に帰国後イアリンジャパンを設立。

