

## AIと人が共に創る時代へ。クリエイティブの可能性を探るアワード

### 「AI Creative Future Awards (AICA)」創設

各分野の第一線で活躍する6名が「AI時代のクリエイティブとは何か」を問い直し、世界へ発信



一般社団法人AICA（所在地：東京都、代表理事：照屋逸郎）は、AI時代におけるクリエイティブの新たな可能性を探求するアワード『AI Creative Future Awards (AICA)』を創設しました。

本アワードは、テクノロジーとクリエイティブの関係を横断的に探求するクリエイター・研究者らを審査員として迎え、広告、アート、音楽、映像、ゲームなど、ジャンルを問わずAIによって新しい発想や社会的インパクトを生み出したプロジェクトを対象に審査を行います。

AIが表現や産業の構造を変えつつある現在、AICAは「クリエイティビティとは何か」を問い直し、その成果を2025年12月中旬開催予定の贈賞式および2026年初春刊行予定の白書として発信します。

#### ■設立の背景

AIはいま、あらゆる産業と文化の未来に関わる「時代の道具」として、言葉や映像、音楽、物語など、人間の表現領域を大きく拡張しています。しかしその進化は同時に、「創造とは何か」「人間の役割は何か」という根本的なテーマを再び私たちに突きつけています。

AICAは、そうした時代の変化を象徴とするクリエイティブを、“評価”ではなく“議論と記録”として残すアワードです。世界から1000を超えるクリエイティブ事例をリサーチし、各分野の第一線で活躍する審査員陣が「AIをどう使い、その結果何が生まれたのか」という視点から議論を行います。

本アワードは、表彰の場にとどまらず「AIと人間のクリエイティブが現在どのような問いに向き合っているか」を可視化する試みです。審査後には、得られた議論・評価をまとめたAI×クリエイティブの白書を発行し、洞察と知見を社会へ還元します。

#### ■概要

< 報道関係お問い合わせ先（株式会社マドベ内） >

Tel : 080-3483-8313 Mail : ktp@madobe.jp

- ・ 名称：AI Creative Future Awards（通称：AICA）
- ・ 設立時期：2025年10月
- ・ 設立目的：AI時代におけるクリエイティブの定義と価値を再考し、優れた実践を世界から選出・発信する
- ・ 対象領域：AIを活用したクリエイティブプロジェクト全般（広告、アート、音楽、映像、ゲーム、プロダクトなど）
- ・ 審査形式：クローズド審査（非公開）
  - 表彰内容：
    - グランプリ（賞金100万円）1件
    - AICA賞 20件程度を想定
    - AICA in book 30～50件程度を想定（白書収録）
  - 審査スケジュール：
    - 審査期間：2025年10月中旬～11月中旬
    - 結果発表：2025年12月中旬（贈賞式にて）
    - 白書発表：2026年初春を予定（PDF・電子版を公開予定）
- ・ 公式HP：<https://aica-awards.com>

※贈賞式の詳細は11月下旬に開催告知リリースとして別途発表予定

#### ■クレジットタイトル

- ・ 議長：清水 幹太（BASSDRUM テクニカルディレクター）
- ・ 審査員：緒方 寿人（デザインエンジニア／Takramプロジェクトディレクター）／徳井 直生（アーティスト/AI研究者）／戸村 朝子（Art, Science and Society プロデューサー / 東京大学大学院情報学環 客員研究員 / 東京工科大学 客員教授）／三宅 陽一郎（立教大学大学院人工知能科学研究科 特任教授）／AKI INOMATA（アーティスト／武蔵野美術大学客員教授／デジタルハリウッド大学大学院特任准教授）
- ・ 総合ディレクター：福田 敏也（777 Creative Strategies）
- ・ リサーチャー：土屋 泰洋（Dentsu Lab Tokyo Creative Director / Creative Technologist / Researcher）

※総合ディレクターの福田 敏也とリサーチャーの土屋 泰洋は審査には関与しません

## ■議長コメント

### ・清水 幹太コメント

「つくづく、私たちは興味深い時代に生まれたものです。インターネットが登場し、情報やコミュニケーションのあり方が大きく変わりました。しかし未だに人類はインターネットとの適切な付き合い方を見いだせていないようにみえます。そこに、スマートフォンやブロックチェーンなど、矢継ぎ早に新しいイノベーションが発生し、人類はそれを享受すると同時に、振り回され、混乱し続けています。いま私たちの生活の中では、日を追うごとに「AI」の存在感が巨大なものとなっています。混乱に拍車がかかるであろう中、クリエイティブアワードという形をとって、大きく深呼吸をして起こっていることを見つめ直す、それがこのAICAの試みです。単なる「表彰活動」ではなく、新しい技術・手段を使ったものづくりを丁寧にアセスメントする。このアワードが多くの人の道標のような存在になっていけばと考え、議論を進めていきたいと考えています。ご期待ください。」

## ■議長および審査員プロフィール

### ・清水幹太（BASSDRUM テクニカルディレクター）



東京大学法学部中退。独学でプログラマーに。2005年、株式会社イメージソース／ノングリッドに参加し、クリエイティブディレクター／テクニカルディレクターとしてシステム構築から体験展示まで様々な分野のコンテンツ企画・制作に関わる。2011年、株式会社PARTYチーフ・テクノロジー・オフィサーに就任。2013年、PARTY N Yを設立。2018年、テクニカルディレクター・コレクティブ「BASS DRUM」を設立。

### ・緒方 寿人（デザインエンジニア／Takramプロジェクトディレクター）



デザイン、エンジニアリング、アート、サイエンスを領域横断するデザインエンジニア。東京大学工学部卒業。プロダクトからサービスまで多様なプロジェクトに携わる。主な実績として「HAKUTO」月面探査ローバー、2025大阪・関西万博シグネチャーパビリオン「いのち動的平衡館」など。グッドデザイン賞審査員。著書に『コンヴィヴィアル・テクノロジー』。

・徳井 直生（アーティスト／AI研究者）



アーティスト/AI研究者。AIを用いた人間の創造性の拡張を研究と作品制作の両面から模索。アーティスト、デザイナー、AI研究者／エンジニアなどから構成されるコレクティブ、Qosmoを率いて作品制作や技術開発に取り組むほか、23年7月設立のNeutoneでは、AIを用いた新しい「楽器」の開発を手がける。これまでに手がけた作品が、ニューヨークMoMAやロンドンのバービカン・センターなどで展示されたほか、SonarやMUTEKといったフェスティバルでAIを用いたパフォーマンスを行ってきた。主な著書に『創るためのAI — 機械と創造性のはてしない物語』（BNN、大川出版賞受賞）。博士（工学）

・戸村 朝子（Art, Science and Society プロデューサー／東京大学大学院情報学環 客員研究員／東京工科大学 客員教授）



表面科学とメディアアートを学び、資生堂宣伝部を経て2001年よりソニー。ソニー・ピクチャーズやアニプレックスでネット黎明期に映画・アニメのデジタル事業を開拓し、2010年よりCSR部で国際機関やNGOと協働し社会課題解決に取り組む。2016年以降は研究開発部門でアーティストと協働し先端コンテンツのプロトタイプ開発やサステナビリティ技術を推進。アルスエレクトロニカ2021 Garden TOKYO企画ディレクター、欧州委員会S+T+ARTS Prize、SIGGRAPH Asia、ACC等の審査員も近年務める。2025年10月に独立し、芸術・科学技術・社会の交点での実践と次世代育成に注力している。

- ・ 三宅 陽一郎（立教大学大学院人工知能科学研究科 特任教授）



2004年より人工知能の開発・研究に従事。立教大学大学院人工知能科学研究科特任教授、人工知能学会理事・学会誌編集委員長、日本デジタルゲーム学会理事。2020年度人工知能学会論文賞、2023年度日本デジタルゲーム学会学会賞受賞。単著に『人工知能のうしろから世界をのぞいてみる』『人工知能のため哲学塾』『人工知能が「生命」になるとき』など、共著に『数学がゲームを動かす!』『0の裏側: 数学と非数学のあいだ』『人工知能と哲学と四つの問い』など。

- ・ AKI INOMATA（アーティスト／武蔵野美術大学客員教授／デジタルハリウッド大学大学院特任准教授）



生き物とのコラボレーションにより、作品制作をおこなう。MoMA、南オーストラリア州立美術館、京都国立近代美術館、金沢21世紀美術館、北九州市立美術館など国内外の主要な美術館に收藏されるとともに、「バンコク・アート・ビエンナーレ2024」「あいち2022」など国際的な展覧会に多数参加する。