CoFesta 2009

日本賞 第36回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール

JAPAN PRIZE

INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

2009

THE MORE WE LEARN,
THE FURTHER WE GO.

NHK

JAPAN PRIZE 2009

INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

Since its establishment by NHK in 1965, the JAPAN PRIZE has contributed to the advancement of educational TV programs around the world and the promotion of international understanding and cooperation by awarding excellent programs.

From 2008, the JAPAN PRIZE has been reborn as an international contest for educational media with audiovisual contents, keeping the same aim of contributing to the advancement of the world's educational standards and the promotion of international understanding and cooperation.

Educational content has a major goal to make children's hopes and dreams come true and to support adult continuing education. To help achieve that goal, this year, we received 324 entries from 65 countries and regions with an increase in contents which show the trends and latest outcomes of educational media worldwide.

日本賞

第36回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール

NHKは、1965年に「日本賞」教育番組国際コンクールを創設しました。
以来「日本賞」は、優れた作品を評価することで、世界の教育番組の向上を図るとともに、
国際的な理解と協力の増進に努めてきました。

2008（平成20）年からは、音と映像を用いた教育コンテンツの国際コンクールとして新たなスタートを切りましたが、「世界の教育の向上を図り、国際的な理解と協力の増進に役立つ」という創設の精神は変わりません。

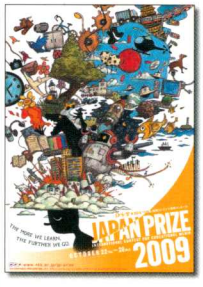
教育コンテンツには、子どもたちの夢と希望をかなえ、大人には生涯の学びの支えとなる
大きな目標があります。
こうした目標の下、世界の教育コンテンツの潮流と最新の成果を示すコンテンツが今年も増加し、
応募数は324作品に上りました。（65の国と地域）

CoFesta 2009

JAPAN INTERNATIONAL CONTENTS FESTIVAL (Called "CoFesta") is the world's largest comprehensive content festival and is held in cooperation with various content events to foster the growth of Japan's content industry. The JAPAN PRIZE is an official event of the CoFesta.

日本のコンテンツ産業の振興を目的に、日本が誇る各種コンテンツイベントが連携し開催する世界最大規模の統合的フェスティバルです。「日本賞」はCoFestaのオフィシャル・イベントです。

CoFesta www.cofesta.jp



The 36th JAPAN PRIZE poster was designed by Shunsuke Saito (a finalist of the 9th NHK "Digista"). "Digital Stadium," also known as "Digista", is a TV program that invites artists to submit a wide range of digital art works for judging, comments, and advising by leading professionals active in the field.

第36回「日本賞」ポスターは斎藤俊介さん（第9回NHKデジスタ・アウォード ファイナリスト）のデザインです。「デジタル・スタジアム」、通称「デジスタ」は、CG、アニメーション、実写、Web、インタラクティブ、インスタレーション…デジタル・アートと呼ばれるこれらの新しい表現を、広く一般の視聴者のみなさんから公募し、放送で紹介している番組です。

digitaL Stadium [デジタル・スタジアム] www.nhk.or.jp/digista/

Shunsuke Saito
Born in 1984. A graduate of the Department of Graphic Design at Tama Art University. Currently a freelance motion graphics designer.

斎藤俊介
1984年生まれ。2008年多摩美術大学グラフィックデザイン科卒業。現在フリーで映像作家として活躍中。

The Report of the JAPAN PRIZE 2009

第36回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール報告書

October 22 – 28, 2009 ／ 2009年10月22日（木）～28日（水）
NHK Broadcasting Center (Tokyo) ／ NHK放送センター（東京）

Table of Contents <目次>

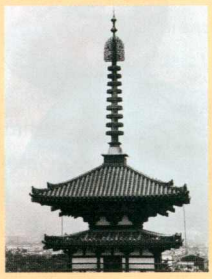
2 Foreword by the President of NHK
はじめに
3 Address by His Imperial Highness the Crown Prince
皇太子殿下のおことば
4 Outline of the JAPAN PRIZE 2009
第36回「日本賞」概要
6 Participating Countries / Regions
参加状況
8 Jurors
審査委員
10 Judging Process
審査の様子
12 Messages from the Chairpersons of the Juries
審査委員長からのメッセージ
14 List of Prize-Winners
受賞作品一覧
16 Prize-Winners (Audiovisual Division)
コンテンツ部門 受賞作品
28 Prize-Winner (TV Series Division)
シリーズ番組部門 受賞作品
30 Runners-up
優秀作品
32 Prize-Winners (TV Proposal Division)
企画部門 受賞作品
35 Completed Programs from the 2008 Proposal Division
2008年受賞企画・完成番組紹介
36 Diary
ダイアリー
44 Newsletter
ニュースレター
46 CrossMedia Forum
クロスメディア・フォーラム
47 Audiovisual Division Presentations & Discussions コンテンツ部門 プレゼンテーション & ディスカッション
52 TV Series Division Screening & Discussion シリーズ番組部門 上映会 & ディスカッション
54 Meet the Experts ミート・ジ・エキスパーツ
56 Student Seminar 学生セミナー
58 List of Entries
参加作品一覧
74 List of Participants
参加者一覧
82 Afterword from the Secretary General
コンクールを終えて：事務局長のことば
83 Preliminary Selection Jurors
予備審査委員
84 JAPAN PRIZE 2010
第37回「日本賞」のお知らせ

The East Tower of the three-storied pagoda of Yakushiji Temple in Nara, the national capital of Japan in the 8th Century, is the only remaining example of Buddhist architecture of the Hakuho Art Period (645-710 A.D). The insignia of the Grand Prix Japan Prize is a model of the uppermost part of the bronze roof-top ornament of the pagoda.

[Photo by Taikichi Irie]

白鳳時代の代表的な建築物である奈良・薬師寺の東塔。グランプリ日本賞の賞牌は、この東塔の先端を飾る水煙（火焔の装飾）をかたどったものです。

［写真撮影／入江泰吉］



Foreword by the President of NHK

はじめに

The 36th JAPAN PRIZE International Contest for Educational Media ended as a success due to the cooperation of people related to the event.

I would like to thank all the people including broadcasters, enterprises and study research institutions all over the world. In addition, I would like to sincerely thank the people who gathered at NHK Broadcasting Center and who understood the objectives of the Contest and offered their support.

The JAPAN PRIZE has developed as an international contest through your support under the aim of improving the quality of educational programs around the world and contributing to the development and fostering of understanding and cooperation since its start in 1965.

Over the years, the target of the JAPAN PRIZE has been broadened from educational programs only to include all educational contents using sound and images. This shift was to adapt to the rapid changes of media such as the start of digital broadcasting and diffusion of the internet.

As a result of this shift, 324 excellent productions and proposals from 196 organizations in 65 countries and regions were entered this year. The scale of the JAPAN PRIZE has expanded as a platform for educational media with more entries of websites and other digital contents.

Accordingly, the Grand Prix Award was given to 'What is Your News?' produced by TT Animation in the United Kingdom. This work has a new style which introduces items of accessible news from children through a website and animated reporters working interactively with a studio. The method of sending reporters from actual sites has a live relay dynamism like a real news program and the work was highly evaluated by the jury.

During the contest, 14 jurors from 12 countries carefully screened and made strict judgment over a week. I would like to thank them for their vigorous examination day by day.

In addition, many people, such as the producers of broadcast programs and contents and educational researchers, visited NHK. The CrossMedia Forum, in which a variety of information and opinions were expressed, has become a place for active interaction through the attendance of many people.

The JAPAN PRIZE hopes to promote individual happiness, the development of society, and international understanding. I close my greeting with a request for your continuing support and cooperation in the future.

January, 2010

第36回となりました今年の「日本賞」教育コンテンツ国際コンクールは、お蔭様で盛況のうちに幕を閉じました。

作品を応募いただいた世界各地の放送局や企業、研究機関の皆さま、またコンクール会期中にNHK放送センターにお集まりいただいた皆さま、そして「日本賞」の趣旨を理解し、支えてくださった多くの方々に、心より御礼申し上げます。

「日本賞」は、1965年、昭和40年の創設以来、「世界の教育番組の向上と国際的な理解・協力の増進」という目的を掲げ、皆さまのご支援のもと、国際コンクールとして発展してまいりました。

その歳月の中で、昨年「日本賞」は、「教育番組の国際コンクール」から、「音と映像を用いた教育コンテンツの国際コンクール」へと、審査の対象を広げました。これは、デジタル放送の開始やインターネットの普及など、急激なメディアの変化に対応するものでした。

その結果、今年は世界の65の国と地域の196の機関から、324本のすばらしい作品と企画が寄せられました。ウェブやその他デジタル・コンテンツの応募が増えるなど、「日本賞」は、「教育コンテンツのプラットフォーム」としてますます広がりをもってまいりました。

こうしたなか、今回、グランプリ日本賞に選ばれたのはイギリスのTTアニメーション制作の「きみのニュースはなーに？」です。この作品は、身近なニュースを子どもたちがウェブを使って投稿し、番組に取り入れる新しいスタイルの作品で、アニメーションのリポーターがスタジオと連動し、実際のニュース番組さながらライブ感あふれる現場レポートを届ける表現も洗練されていて、審査委員から高く評価を受けました。

開催期間中、12か国14名の審査委員の皆さんに一週間にわたり、厳正な審査をしていただきました。連日の精力的な審査に心より御礼申し上げます。

また、世界各地から放送番組やコンテンツの制作者、教育研究者など多くの方々がNHKにお越しくださいました。世界各地の教育事情や教育コンテンツの新たな技術・活用法など、さまざまな情報や意見が交わされる「クロスメディア・フォーラム」は、皆様のご参加によって、活発な交流の場となりました。

「日本賞」は、教育を通して、個人の幸福と社会の発展、そして国際的な相互理解を推進してまいります。今後とも、皆さまのご支援・ご協力をお願い申し上げ、あいさつとさせていただきます。

2010年1月

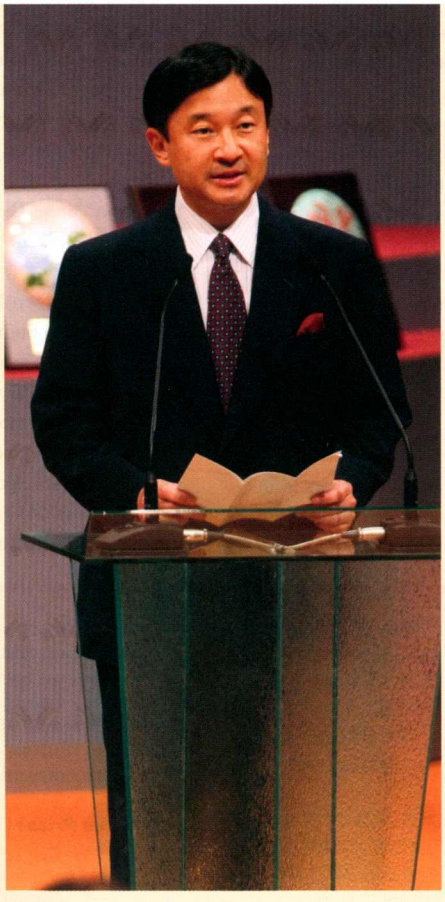
Shigeo Fukuchi
President
Japan Broadcasting Corporation (NHK)

日本放送協会　会長　福地茂雄

Address by His Imperial Highness the Crown Prince

■ **Awards Ceremony of the JAPAN PRIZE 2009** *October 28, 2009 NHK Broadcasting Center*

■ 第36回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール授賞式　平成21年10月28日（水）NHK放送センター



I am most pleased to be here today with the participants from all over the world at this Awards Ceremony for the 36th JAPAN PRIZE.

I am told that the JAPAN PRIZE Contest is now in its 45th year. I myself have attended the Ceremony since 1989 and each time, observing the results of the Contest, I have been profoundly impressed by the people who have managed to overcome the problems in education that the world has to face. I also have learned that people all over the world, under various circumstances, are coping with new challenges in order to make educational activities productive. I strongly believe that the JAPAN PRIZE has greatly contributed to heartening and encouraging the producers who face this great variety of circumstances. From the bottom of my heart, I wish to express my respect toward the people who participate in the JAPAN PRIZE Contest.

I have been informed that the JAPAN PRIZE Contest, in its 45-year history, has undergone a great deal of change in accordance with the requirements of the epoch, reflecting the changing times.

One of the changes is that the scope of entries has broadened from "educational programs" to "audiovisual educational content", due to the spread of digital broadcasting and of the influence of the Internet in the field of education. I am told that, as a result, 196 organizations submitted 324 entries this year, the greatest number in the Contest's history.

I have also heard that organizations which have produced high quality broadcast programs for many years have for the first time submitted, in the Audiovisual Division, entries which are exhibited on their own websites.

In sum, I believe that the JAPAN PRIZE has played a meaningful and timely role in the improvement of individual life and social development by rewarding excellence of content, at the same time achieving change in accordance with the diversification of the media.

In the modern world, with technological innovations and constantly changing media, the practical application of these media in people's everyday life is becoming ever more important. I sincerely hope that all of you gathered here will garner insights from the results of the Japan Prize Contest, and apply those insights to produce even more excellent material for future JAPAN PRIZE Contests.

Let me close this Greeting by offering the hope that the JAPAN PRIZE International Contest for Educational Media will continue to develop and realize its aims.

第36回「日本賞」授賞式に、世界各国から参加された皆さんと共に出席できることをうれしく思います。

「日本賞」は今年45年目を迎えると聞いておりますが、私自身、1989年以来この授賞式に出席し、その度ごとに、この「日本賞」を通じて、世界が向き合う教育課題と、その克服に取り組まれる人々の姿に接し、深い感銘を受けてきました。また、世界各国が、それぞれ異なった環境の下で、教育の営みを実り多いものにしようと新たな取組を行っていることを知りました。「日本賞」は、世界各地の様々な環境下にある制作者の皆さんを勇気付け、励ますために大きく貢献してきたと思います。ここに、「日本賞」に参加された皆さんの御努力に、心から敬意を表します。

45年の歴史を数える「日本賞」も、時代の変化の中、時代の要請に合わせ様々な変化があったと伺っております。

デジタル放送やインターネットが急速に教育現場に普及していることを踏まえ、「日本賞」が昨年から審査の対象を「教育番組」から「音と映像を用いた教育コンテンツ」に広げたこともその変化の一つです。その結果、作品応募の数の面では、本年の「日本賞」は、史上最多の196機関から324作品の応募がありました。

また、内容面でも、「コンテンツ部門」において、長く良質な番組を制作してきた放送機関が、ウェブ・サイトで公開しているコンテンツも応募するようになったと伺いました。

このように「日本賞」は、媒体の変化と多様化に伴う変遷を遂げつつも、優れた教育コンテンツの表彰を通じて、個人の生活の質の向上と社会の発展に貢献するという時代を超えた意義深い役割を果たし続けてきたと思います。

技術革新とともにメディアが多様に変化する現代において、人々の生活にメディアをいかにうまくいかしていくかということは、ますます重要となっております。毎年の「日本賞」を通じて、ここに集まった皆さんが、この成果を持ち帰られ、更に豊かな教育コンテンツを実現されることを願っております。

「日本賞」教育コンテンツ国際コンクールが、今後とも一層発展し、その目的を推進されることを祈念して、私のあいさつといたします。

Outline of the JAPAN PRIZE 2009

第36回「日本賞」の概要

History of the JAPAN PRIZE

The history of the JAPAN PRIZE International Educational Program Contest started in 1965 under the auspices of NHK. As there were no such international contests in the field of educational broadcasting at that time, the launch of JAPAN PRIZE was welcomed by people engaged in the field with great hopes and expectations.

Past Grand Prix Japan Prize winners overflow with the ability to inspire curiosity in children and entertain families. Examples of these excellent programs include *Sesame Street* (U.S., 7th contest), *The Universe Within: Protecting the Living Body* (Japan, 17th Contest) and *Teletubbies* (U.K., 24th Contest). The JAPAN PRIZE has seen development and changes in the world's educational broadcasting and played a role in promoting international understanding.

A Stream of New Media Contents Entered

The JAPAN PRIZE was reborn last year as a contest for competition among DVDs, websites and game software as well as educational programs which have free command of sounds and images. This year, a record number of 324 productions were entered from 65 countries and regions.

A noteworthy point this year was that the trend of using the characteristics of new media was conspicuous in entries from such famous broadcasting organizations as BBC and ZDF, which contributed web contents instead of programs to the contest.

The Most Enthusiastic Screening

There were 14 jury members selected from 12 countries around the world. They were producers from broadcasting organizations and researchers from educational institutes. To fairly evaluate different works, the Secretariat held talks with them before the contest started and tried to elaborate on the completeness of the screening criteria. After the juries screened each entry, diverse evaluation was made and the works to be awarded were selected through heated discussions in which the specialized field of each jury member battled.

Powerful contents appeared in the process of screening and were acknowledged for their excellence in the three points of actual educational effects, audience appeal, and usage of media.

Well-received CrossMedia Forum

During the contest, a space was provided to serve as a CrossMedia Forum where Q&A sessions and discussions were held with invitation of the producers and creators of certain entries. Many producers and education-related people from Asia, Africa, Europe and North and South America gathered and hot discussion battles were held every day.

The venue gained public favor with comments such as, "It was good to exchange opinions with the contents producers who were using different platforms," and "The direction of educational content production as a cross media was apparent."

With the Crown Prince in attendance, MCs Christopher Peppler and announcer Miki Sumiyoshi led with a performance by the Yoshida Brothers and the Awards Ceremony was carried out in a festive atmosphere. The Grand Prix JAPAN PRIZE winner was announced to the attention of 313 people including jury members, prize winners, awarding associations and embassy-related people and the curtain of the contest was brought down.
(Number of participants: 28 countries for the CrossMedia Forum, 85 people from overseas, 111 Japanese, 313 people from 31 countries for the Awards Ceremony and 355 people from 31 countries for the closing reception)

Schedule <2009>

Acceptance of entries	Apr 1-July 31
Registration of participants	Apr 1-Sep 30
Preliminary selection	Aug1-Sep 14
Announcement of preliminary results	Sep 15

Contest Period

October 22
▶Opening Ceremony ▶Judgment
October 23
▶Judgment ▶CrossMedia Forum
October 24
▶Judgment ▶CrossMedia Forum
October 25
▶Judgment ▶CrossMedia Forum
October 26
▶Judgment ▶CrossMedia Forum
October 27
▶CrossMedia Forum
October 28
▶Screening of the best productions in the Audiovisual Division and the best TV series, Awards Ceremony and Reception

Divisions & Awards

■Audiovisual Division

Audiovisual productions that have been produced with the intent of improving educational effects

●**The Grand Prix Japan Prize** (Trophy, a certificate, and U.S. $5,000 prize money)
The most outstanding work amongst all of the Audiovisual entries, which excels in its ability to educate, in its pertinence to the requirements of the times, and in its contribution to educational broadcasting

●**The most outstanding work in each category of the Audiovisual Division**
(Trophy, a certificate, and U.S. $3,000 prize money)

(1) The Minister of Internal Affairs and Communications Prize
The most outstanding work in the Pre-school Category (for age 0-6)

(2) The Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology Prize
The most outstanding work in the Primary Category (for age 6-12)

(3) The Minister of Foreign Affairs Prize
The most outstanding work in the Youth Category (for age 12-17)

(4) The Governor of Tokyo Prize
The most outstanding work in the Continuing Education Category (for age over 18)

(5) The President of NHK Prize
The most outstanding work in the Welfare Education Category (for all ages)

Special Prizes (Trophy, a certificate, and U.S. $2,000 prize money)

(1) The Japan Foundation President's Prize
An excellent work that contributes to mutual understanding between nations and races and cultural exchange

(2) The UNICEF Prize
An excellent work that promotes understanding of the lives of children in difficult situations

■Prize for the TV Series Division

Television series aired regularly that have been produced with the intent of improving educational effects

●**The Maeda Prize** (Trophy, a certificate, and U.S. $2,000 prize money)
The most outstanding educational TV series

■TV Proposal Division

Proposals for educational TV programs in countries/regions with limited means such as budget and technical facilities

Prize for Best Proposal

●**The Hoso Bunka Foundation Prize**
(Trophy, a certificate, and U.S. $8,000 prize money)
The most outstanding proposal for an educational TV program

Special Prize (Trophy, a certificate, and U.S. $3,000 prize money)

●**The National Federation of UNESCO Associations in Japan Prize**
An excellent proposal for a TV program, which promotes literacy and language education and contributes to the development of basic education in an entrant's country / region

日本賞のあゆみ

「日本賞」教育番組国際コンクールが、NHKの提唱で始まったのは、1965年（昭和40年）のことです。それまで、教育放送の分野での国際的なコンクールはなく、「日本賞」は、教育放送に携わる世界の人たちに大きな期待と希望を持って迎えられました。

「グランプリ日本賞」の受賞作品の中には「セサミ・ストリート」（アメリカ・第7回）をはじめ、「驚異の小宇宙・人体」（NHK・第17回）、「テレタビーズ」（イギリス・第24回）など、子どもたちの心を引きつけてやまない番組、家族そろって楽しめる魅力的な番組が、数々あります。「日本賞」は世界の教育放送が発展、変貌していく姿を見つめ、国際間の理解を深める役割も果たしてきました。

新しいメディアの作品が続々応募

去年から、教育番組だけでなく、DVD、ウェブサイト、ゲームソフトなど、音と映像を駆使した“教育コンテンツ”が同じ土俵で競うコンクールとして再スタートを切った日本賞。今年は世界65の国と地域から、史上最多の324作品の応募作品が寄せられました。

今回、特に注目されたのは、BBCやZDFなど、欧米の名だたる放送機関がこぞって番組ではなくウェブコンテンツを出品してくるなど、新しいメディアの特性を活用しようとする傾向が顕著になってきたことでした。

白熱した審査

審査委員は世界12か国から選ばれた放送機関の制作者や教育機関の研究者など14人。違うメディアの作品を公平に評価していただくために、事務局は審査委員たちと事前に十分な話し合いをし、日本賞の審査基準の徹底に努めました。審査委員が作品ひとつひとつを試写した上で多角的な評価が下され、個々の専門領域がぶつかり合う白熱した議論を経て、受賞作品が選ばれていきました。

審査の過程で見えてきた力強い“教育コンテンツ”は、実際の学習効果、視聴者へのアピール度、メディアの使い方の3つのどれもが優れていると認められたものでした。

好評のクロスメディア・フォーラム

会期中、「クロスメディア・フォーラム」と題してノミネート作品の制作者やクリエイターなどを招き、質疑応答やディスカッションを行いました。アジア、アフリカ、ヨーロッパ、北南米から多くの制作者や教育関係者が集まり、連日熱い議論が繰り広げられました。

参加者からは「異なるプラットフォームのコンテンツ制作者と意見交換できてよかった」「クロスメディアとしての教育コンテンツ制作の方向性が見えた」など好評を得ることができました。

最終日を飾る授賞式は、皇太子殿下のご臨席の下、クリス・ペプラーさんと住吉美紀アナウンサーの進行で、吉田兄弟の演奏も交え、華やかな雰囲気で執り行われました。審査委員、受賞者、授与団体、大使館関係者など313人が見守るなかグランプリ日本賞が発表され、7日間にわたるコンクールの幕が閉じられました。

（参加者数：クロスメディア・フォーラム▶28か国／海外からの参加者85人、日本人111人　授賞式▶31か国 313人　祝賀レセプション▶31か国355人）

第36回スケジュール

作品エントリー受付	21年4月1日（水）～7月31日（金）
クロスメディア・フォーラム参加受付	4月1日（水）～9月30日（水）
予備審査	8月1日（土）～9月14日（月）
予備審査結果発表	9月15日（火）

コンクール日程

10月22日（木）
▶開会式　▶審査
10月23日（金）
▶審査　▶クロスメディア・フォーラム
10月24日（土）
▶審査　▶クロスメディア・フォーラム
10月25日（日）
▶審査　▶クロスメディア・フォーラム
10月26日（月）
▶審査　▶クロスメディア・フォーラム
10月27日（火）
▶クロスメディア・フォーラム
10月28日（水）
▶受賞作品上映会　▶授賞式　▶祝賀レセプション

部門と賞

■コンテンツ部門

教育的効果を上げる意図のもとに制作された、音と映像を用いたコンテンツ

●グランプリ日本賞　▶賞牌, 賞状, 賞金（5,000米ドル）
コンテンツ部門各カテゴリーの最優秀作品の中から、最も教育的効果が高く、的確に時代の要請に応え、教育放送の発展に寄与するコンテンツに授与

●各カテゴリー最優秀作品　▶賞牌, 賞状, 賞金（各3,000米ドル）

(1) 総務大臣賞	幼児（0～ 6歳）向け カテゴリー
(2) 文部科学大臣賞	児童（6～12歳）向け カテゴリー
(3) 外務大臣賞	青少年（12～17歳）向け カテゴリー
(4) 東京都知事賞	生涯教育（18歳以上）カテゴリー
(5) NHK会長賞	福祉教育（全年齢対象）カテゴリー

特別賞　▶賞牌, 賞状, 賞金（各2,000米ドル）
コンテンツ部門参加作品の中から、次の作品に授与

(1) 国際交流基金理事長賞
国家・民族間の相互理解を促し、または文化の交流に貢献する優れた作品

(2) ユニセフ賞
困難な状況下にある子どもの生活や境遇についての理解を促す優れた作品

■シリーズ番組部門

教育的効果を上げる意図のもとに制作され、1年以上継続して定時放送されたテレビ番組のシリーズ

●前田賞　▶賞牌, 賞状, 賞金（2,000米ドル）
優れたテレビ教育番組のシリーズに授与

■企画部門

予算・機材などの制作条件が十分でない国・地域におけるテレビ教育番組の企画

最優秀企画　▶賞牌, 賞状, 賞金（8,000米ドル）

●放送文化基金賞
教育に役立つ優れたテレビ番組の企画に授与

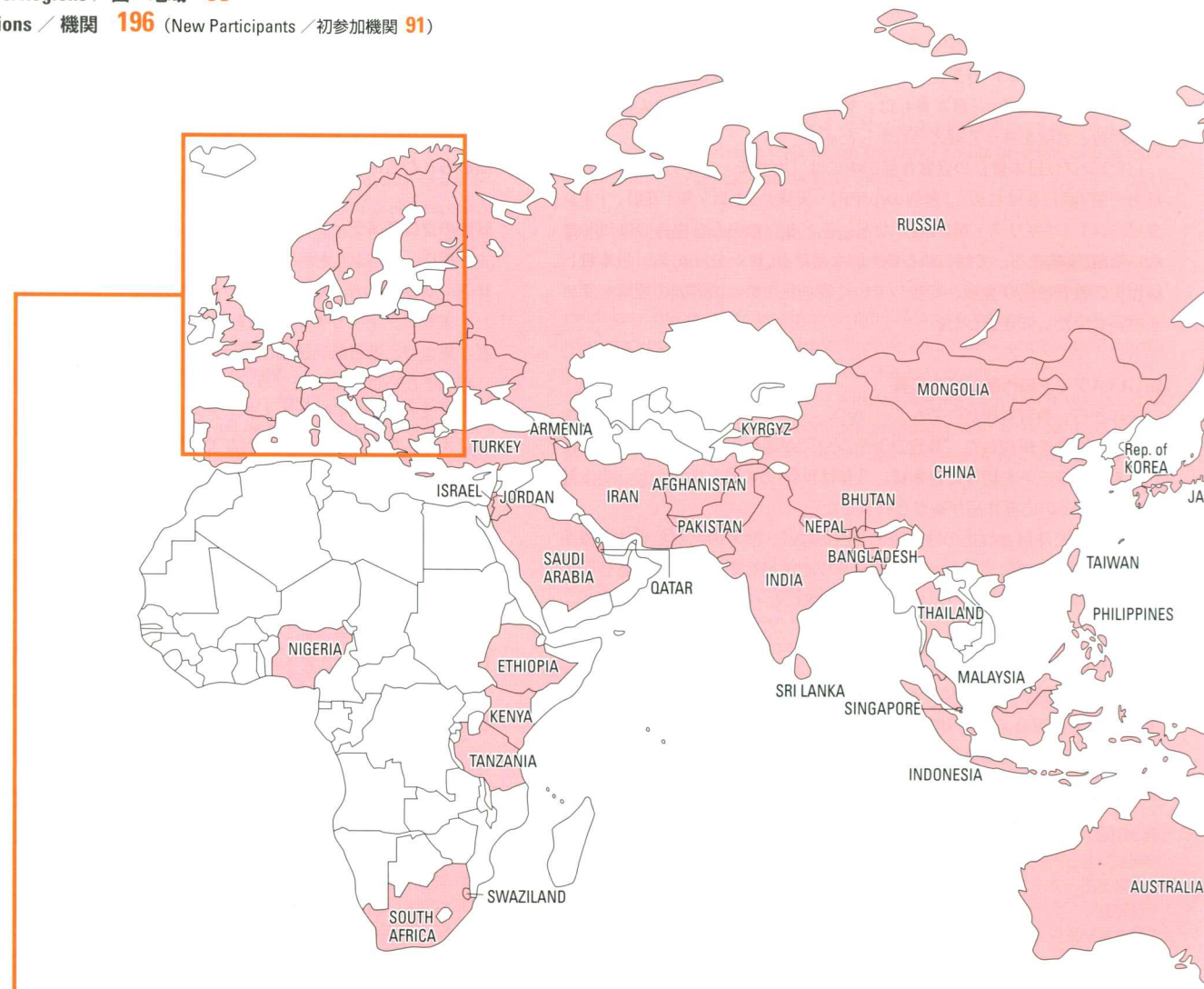
特別賞　▶賞牌, 賞状, 賞金（3,000米ドル）

●日本ユネスコ協会連盟賞
識字・自国の言語教育を促し、基礎教育の普及に貢献する優れたテレビ番組の企画に授与

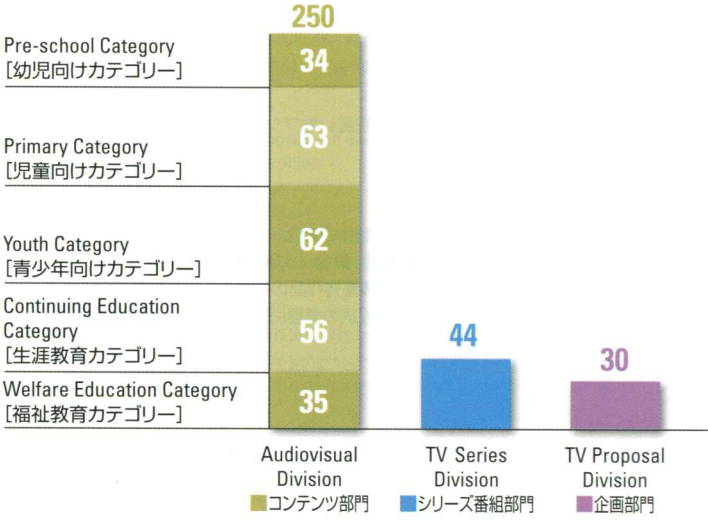
Participating Countries / Regions

参加状況

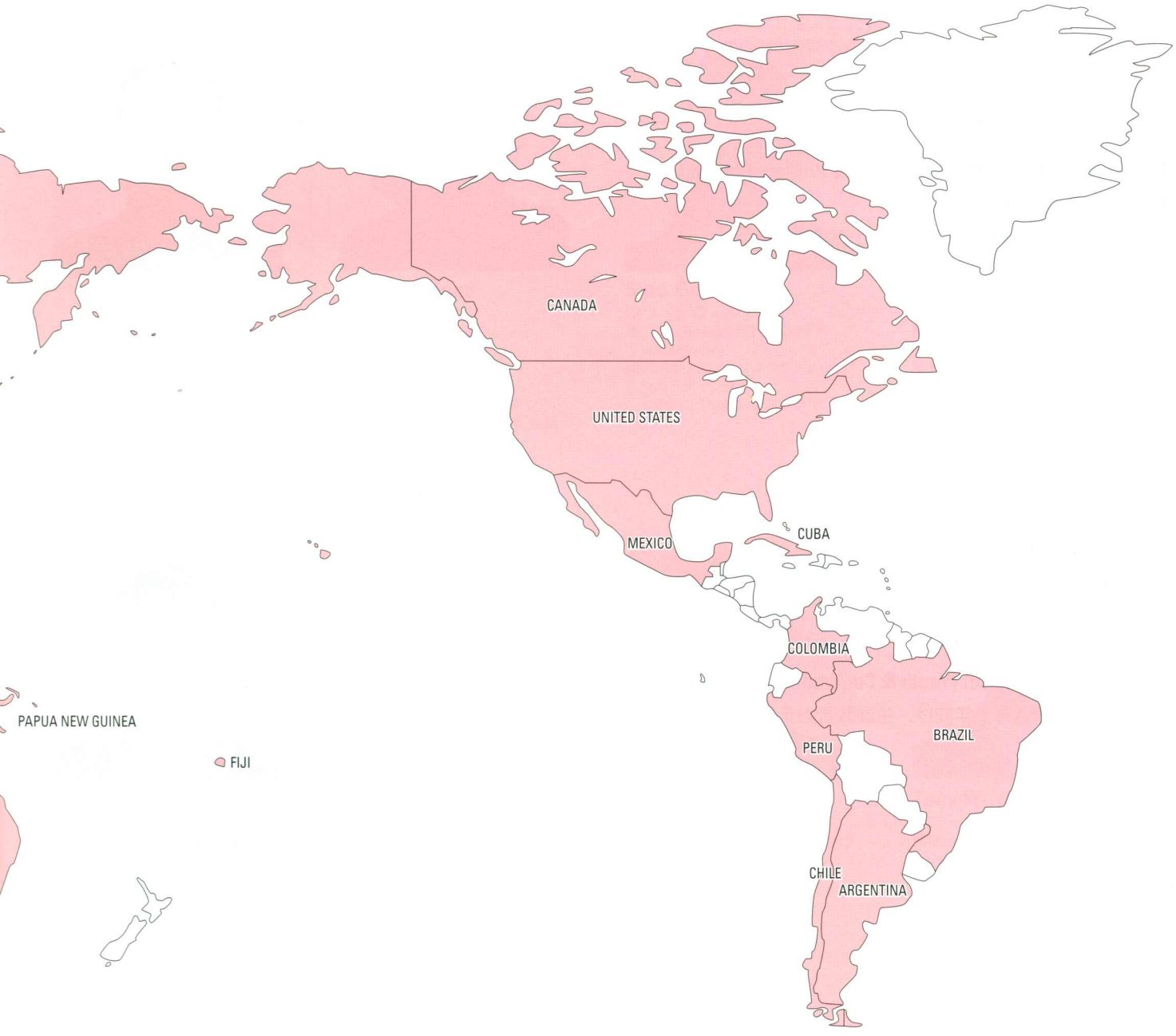
■ **Countries & Regions ／国・地域 65**
■ **Organizations ／機関 196** (New Participants ／初参加機関 **91**)



Number of Entries by Division and Category
部門別のエントリー数



Participating Countries / Regions
参加した国と地域



Audiovisual Division コンテンツ部門	Linear content リニアコンテンツ	Websites ウェブ	Game software ゲーム	Other その他	Total 合計	Total of Divisions 部門別計
Pre-school Category 幼児向けカテゴリー	27	4	2	1	34	250
Primary Category 児童向けカテゴリー	42	12	6	3	63	
Youth Category 青少年向けカテゴリー	50	7	1	4	62	
Continuing Education Category 生涯教育カテゴリー	36	15	4	1	56	
Welfare Education Category 福祉教育カテゴリー	27	4	2	2	35	
Total of Media メディア別計	182	42	15	11		

	Children ／子ども	Teens ／青少年	Adults ／大人	Total ／合計
TV Series Division シリーズ番組部門	25	9	10	44
TV Proposal Division 企画部門	7	11	12	30
			Number of entries ／エントリー総数	324

Jurors [Audiovisual Division, TV Series & TV Proposal Divisions]

審査委員［コンテンツ部門、シリーズ番組部門、企画部門］

Committee **1** ＜第1部会＞

Audiovisual Division (Pre-school & Primary Categories)
TV Series Division (Children)
コンテンツ部門（幼児、児童向けカテゴリー）
シリーズ番組部門（～12歳）

Chairperson of Audiovisual Division
コンテンツ部門 審査委員長

David Kleeman
デイヴィッド・クリーマン
■President of American Center for Children and Media
■アメリカ子どもメディアセンター 理事長
＜United States ／アメリカ＞

Committee **2** ＜第2部会＞

Audiovisual Division (Youth & Continuing Education Categories)
コンテンツ部門（青少年向け、生涯教育カテゴリー）

Leader of Committee 2
第2部会 リーダー

Ava Karvonen
アヴァ・カーヴォネン
■President of Reel Girls Media Inc. (RGM)
■リール ガールズ メディア 社長
＜Canada ／カナダ＞

Committee **3** ＜第3部会＞

Audiovisual Division (Welfare Education Category)
TV Series Division (Teens & Adults)
TV Proposal Division
コンテンツ部門（福祉教育カテゴリー）
シリーズ番組部門（12～17歳、大人）
企画部門

Chairperson of TV Series Division
シリーズ番組部門 審査委員長

Tapio Kujala
タピオ・クイオラ
■Head of Learning and Science Department
Finnish Broadcasting Company (YLE)
■フィンランド放送協会（YLE）
学習科学局長
＜Finland ／フィンランド＞

Leader of Committee1
第1部会 リーダー

Chan Lai Peng
チャン・ライペン
- Deputy Director of Technologies for Learning Branch Educational Technology Division, Ministry of Education
- 教育省 学習科学技術局 教育工学部 副部長
<Singapore ／シンガポール>

Beth Carmona
ベス・カルモナ
- Contents Director of Singular Arquitetura de Midia / President of MIDIATIVA
- シンギュラー・メディア・アーキテクチャー コンテンツディレクター／ MEDIATIVA 会長
<Brazil ／ブラジル>

Sara DeWitt
サラ・デウィット
- Senior Director of PBS KIDS Interactive
- PBSキッズ・インタラクティヴ シニアディレクター
<United States ／アメリカ>

Sara Harkins
サラ・ハーキンス
- Executive Editor, CBeebies Scotland, BBC Scotland
- BBCスコットランド 子ども局 エグゼクティブエディター
<United Kingdom ／イギリス>

Akira Baba
馬場 章
- Professor of Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo / Head of DiGRA Japan
- 東京大学大学院 情報学環 教授／日本デジタルゲーム学会 会長
<Japan ／日本>

Pal Sipos
パル・シポス
- Head of Cultural Programs Hungarian Television (MTV)
- ハンガリー国営テレビ（MTV）文化番組部長
<Hungary ／ハンガリー>

Walter Sucher
ヴァルター・スッヒャー
- Head of the Department of Science and Education Südwestrundfunk (SWR)
- 南西ドイツ放送協会（SWR）教育・科学局長
<Germany ／ドイツ>

Tony Wright
トニー・ライト
- Managing Director December Films
- ディッセンバー・フィルムズ 統括プロデューサー
<Australia ／オーストラリア>

Chairperson of TV Proposal Division
企画部門 審査委員長

Meredith Nierman
メレディス・ニアマン
- Deputy Program Manager of National Productions WGBH Educational Foundation
- WGBH教育財団 国内番組副編集主幹
<United States ／アメリカ>

Leader of Committee 3
第3部会 リーダー

Matz Lundin
マッツ・ルンディン
- Executive Producer of Swedish Educational Broadcasting Company (UR)
- スウェーデン教育放送（UR）エグゼクティブプロデューサー
<Sweden ／スウェーデン>

Insung Jung
ジュン・インソン
- Professor Dept of Education, Media and Society International Christian University
- 国際基督教大学 教養学部 教授
<Korea ／韓国>

Judging Process

審査の様子

Focusing on not only educational TV programs, the "New" JAPAN PRIZE is a contest for all educational contents including games and websites to be judged on the same grounds. Well-known broadcasting media in Europe and America submitted web contents instead of TV programs, which shows how remarkably diversified the new media have become. The 14 Jurors representing the world's leading audiovisual content producers and researchers of educational institution were selected from 12 countries. In order to evaluate various contents in complete fairness, the Jurors went through discussions beforehand with the JAPAN PRIZE Secretariat, and judged referring to the JAPAN PRIZE Criteria. The Jurors actually played the games, visited the websites and carefully examined the linear content before making their final awards. Through an overwhelming number of arguments and discussions amongst the Jurors, the prize winners were selected. Outstanding educational contents worthy of note by the judging process were works recognized to be superior in three ways: a real learning effect, serving the interests of the audience, and use of media.

教育番組だけでなく、webやゲームなども含めた様々な"教育コンテンツ"が同じ土俵で競う「新」日本賞。欧米の名だたる放送機関がこぞって番組ではなくウェブコンテンツを出品してくるなど、新しいメディアの特性を活用しようとする傾向が顕著になってきました。審査委員は世界12カ国から選ばれた放送機関の制作者や教育機関の研究者など14人。違うメディアの作品を公平に評価するために、審査委員たちは日本賞事務局と事前に十分に話し合い、日本賞のクライテリアに忠実な審査を行いました。審査委員は、ゲームやウェブを実際に操作し、リニア作品を注意深く試写した上で評価を下します。受賞作品は、審査委員個々の専門領域がぶつかり合う白熱した議論を経て選ばれていきました。審査の過程で注目された力強い「教育コンテンツ」は、実際の学習効果、視聴者へのアピール度、メディアの使い方の3つのどれもが優れていると認められたものでした。

Committee 第1部会 1

Audiovisual Division (Pre-school & Primary Categories)　コンテンツ部門（幼児、児童向けカテゴリー）
TV Series Division (Children)　シリーズ番組部門（～12歳）

Committee 第2部会 2

Audiovisual Division (Youth & Continuing Education Categories)　コンテンツ部門（青少年向け、生涯教育カテゴリー）

Committee 第3部会 3

Audiovisual Division (Welfare Education Category)　コンテンツ部門（福祉教育カテゴリー）
TV Series Division (Teens & Adults)　シリーズ番組部門（12〜17歳、大人）
TV Proposal Division　企画部門

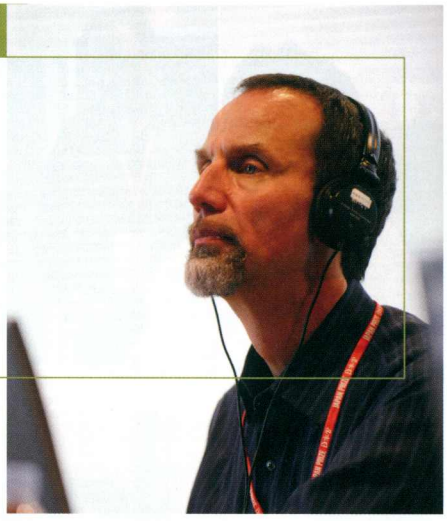
Messages from the Chairpersons of the Juries

審査委員長からのメッセージ

Chairperson, Audiovisual Division
コンテンツ部門 審査委員長

David Kleeman
デイヴィッド・クリーマン

President of
American Center for Children and Media
アメリカ子どもメディアセンター 理事長



Could the JAPAN PRIZE founders have imagined today's educational media environment? The 2009 audiovisual juries watched television (as they have since 1965); however, we also conducted science experiments with a mouse click, ran for elected office via social network, negotiated business deals in a virtual world, and solved puzzles with a "Wii" controller. Moreover, today's learners seek knowledge, insight and skills when they want to, where they want to and how they want to, from screens as large as walls and as small as their palms.

At times, our juries struggled with such diverse possibilities. The very strength of interactive media – that users follow unique paths suited to their interests and abilities – demands a different vocabulary from linear TV for defining quality.

As we converged to select the Grand Prix winner, however, we found guidance in values that have withstood time and change. Every entry is distinctive, whether in technology, target audience, topic, genre or culture; rather than comparing apples and oranges, we weighed each entry against the JAPAN PRIZE standard of supporting "the individual's strengths through self-learning, consideration and sympathy to improve the individual's natural gifts and to build a better society." That focused our debate and cleared our vision.

Congratulations to our worthy winners in all categories. Deep respect to my wise fellow jurors, and thanks to NHK and JAPAN PRIZE for their dedication to excellence in 21st Century learning.

「日本賞」創設当時、誰が今日の教育メディア環境を想像できたでしょうか。2009年コンテンツ部門ではテレビ番組の審査を行いました（これは1965年創設当時から行われています）。しかし、その他にマウスを使った科学実験、ソーシャルネットワークからの公職への立候補、またバーチャル世界におけるビジネス取引交渉、更には"Wii"コントローラーでの問題解答までもが審査対象となりました。更に今、人々は欲しい時に、欲しい場所で、望む形での知識、洞察力、スキルを学習に求めます。画面も壁の大きさから手のひらサイズまで実にさまざまです。

われわれ審査委員は、時として、このように大きく広がる可能性に戸惑うこともありました。双方向メディアの圧倒的強みは、ユーザーが興味や能力に応じて独自の方向を進むことにあります。この分野のクオリティを特定するには、リニアテレビとは異なる定義が求められます。

しかしながら、グランプリ日本賞の選定作業の中で、私達は時代と変化の中にあっても変わらぬ価値の中に道筋を見出しました。エントリー作品は、テクノロジー、対象者、トピック、ジャンル、文化どれをとっても1つとして同じものはありません。次元の異なるものを比べるのではなく、各作品を日本賞の基準である「自己学習による個人の成長、そして個人の資質の向上、およびよりよい社会を構築するための展望と共感」をサポートすることに照らし合わせました。そこに議論の焦点が定まり、我々のビジョンが明確なものとなりました。

各部門受賞者の皆様に心からお祝い申し上げると共に、審査委員、NHK、そして日本賞関係者の皆様に、21世紀の教育コンテンツの質の向上へのご尽力に感謝いたします。

Chairperson, TV Series Division
シリーズ番組部門 審査委員長

Tapio Kujala
タピオ・クイオラ

Head of Learning and Science Department
Finnish Broadcasting Company (YLE)
フィンランド放送協会（YLE）学習科学局長

The concept of learning has gone through a deep process of redefinition in recent years. Learning is considered more and more as an active individual process, where learners construct their own knowledge base. Learning environments have changed radically. Along with schools and educational institutions they now also cover a large range of different kinds of learning spaces including virtual environments (games). Working life and organisations as well as the media (Internet, TV, radio) and leisure time are breaking traditional concepts of where and how people are learning.

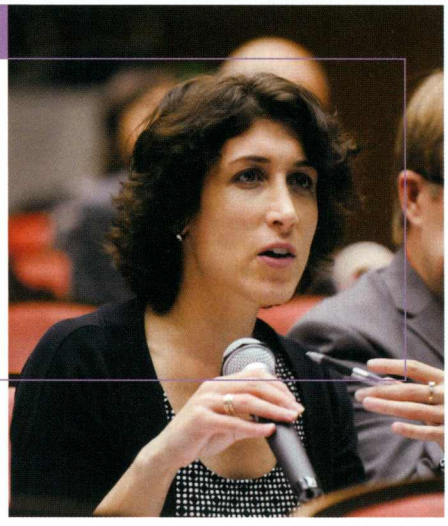
The jury needs cultural knowledge and intercultural understanding in our judgment process. We all come from different parts of the globe with different opinions. And our fifteen nominees were completely different TV series. During our jury work we also needed to understand the factors that attract and impress TV program learners. The jury discussed a lot and voted in the end. And I believe we found the absolutely best program.

JAPAN PRIZE has a marvelous and miraculous spirit. In this friendly and helpful atmosphere our work was almost too easy. I am sure that we left Tokyo with excellent memories, thankful and with many good friends.

Chairperson, TV Proposal Division
企画部門 審査委員長

Meredith Nierman
メレディス・ニアマン

Deputy Program Manager of
National Productions
WGBH Educational Foundation
WGBH教育財団 国内番組副編集主幹



「学び」のコンセプトは、近年、大きなうねりの中で再定義が行われています。「学び」は個人の能動的プロセスであるとの考え方が進み、学習者はそこから自分自身の知識基盤を構築するのです。「学び」の環境は急速な変化を遂げています。学校や教育機関のほか、仮想環境（ゲーム）など、人々はさまざまな学習の場も幅広く利用しています。職業生活、各種団体、メディア（インターネット、テレビ、ラジオ）そして余暇時間において、学習の場や学習方法についてのこれまでの概念は崩れつつあります。

審査を行う上では、文化的知識と異文化理解が必要となります。われわれ審査委員は世界各地から集まり意見もさまざまです。シリーズ部門における15のノミネートも、すべてが全く異なるものとなりました。審査の中ではまた、学習者にとり魅力的で印象に残る要素を理解する必要もありました。白熱した議論の中、最終的には投票で決定され、ここに最高の番組を選定できたと思っています。

日本賞は崇高なすばらしい精神を掲げています。この友好的でお互いを助け合う雰囲気の中、仕事はとてもやりやすいものでした。われわれ皆が、たくさんの思い出と感謝そして多くの友人を胸に、東京を後にしたことはまちがいありません。

With each new year and each autumn gathering in Tokyo, the JAPAN PRIZE demonstrates NHK's continued commitment to improving the quality of educational media around the world. The JAPAN PRIZE's Proposal Competition supports producers in countries/regions with limited means and reminds us that "around the world" must also mean "for everyone."

For this year's proposal competition, we saw 30 entries from producers in 17 different countries. The entries covered a range of formats, from documentaries to magazine-style programs to short interstitial pieces, and explored a range of topics including the environment and global warming, economic empowerment, education and literacy, human rights, and the preservation of cultures and traditions.

Our deliberations began from the quiet of our own homes where we discussed the proposals via email and selected five finalists. When we gathered in Tokyo during the JAPAN PRIZE events, we discussed each proposal in light of the following questions: Are the educational goals clear? Does the chosen format make sense? Is the project innovative for the country of origin? Is it achievable and sustainable? Can it have a lasting impact? Our work was difficult, but for a very good reason; we felt we had five very strong and worthy proposals but only two prizes to award. That feeling was further strengthened by the deep knowledge and passion we saw during the finalists' presentations. Had we been able to hand out five awards, we would have done so with confidence.

I know I speak for my fellow jurors when I say it was an honor to serve as a juror for this most important competition and to discuss, debate and learn from so many inspiring colleagues from around the world.

毎年秋、多くの人々が東京に集い開催される「日本賞」は、世界中の教育メディアの質の向上に向けてのNHKの絶えざる情熱を示すものです。日本賞の企画部門は、手段の限られた国々や地域における番組作りを支援してくれ、改めて「世界中」とは「すべての人々のために」を意味しなければならないことを気づかせてくれます。

今年の企画部門には、17の国から30の応募がありました。内容もドキュメンタリーから読み物形式、すきまを狙ったものまで、実にさまざまでした。またテーマも環境、地球温暖化、経済力強化、教育、識字能力、人権、文化や伝統の保存などと多岐にわたりました。

審査のための検討は、審査委員それぞれの自宅の静かな居間から始まりました。Eメールで意見を戦わせ、最終選考に残す5作品を決定しました。日本賞授賞式が行われる東京において、われわれは各作品を以下の各問に照らし合わせて議論を続けました。

◎教育的目標は明確か？
◎選定したフォーマットは意味のあるものか？
◎このプロジェクトは制作国にとって革新的なものか？
◎それは達成可能で、持続可能か？
◎継続的にインパクトを与えることができるか？

作業は困難を極めましたが、それは立派な理由があってのことです。どれも力強く訴えかけるすばらしい作品ですが、受賞できるのはわずか2作品のみ。最終選考作品のプレゼンテーションで見せた深い知識と情熱は、更にその思いを強くさせました。全作品の受賞が可能であったら、われわれは自信を持ってそうしたことでしょう。

この大変重要なコンクールの審査委員の一員として、世界各地の審査委員の方々と共に、意見を交換し、議論を重ね、そして学びを得られましたことを心より感謝いたします。この気持ちは他の審査委員の方もすべて同様であることを、私はわかっております。

List of Prize-Winners

受賞作品一覧

Prize	Title	Category	Media	Organization	Country
Audiovisual Division					
The Grand Prix Japan Prize	What's Your News ?	Pre-school	Linear content	TT Animation (TTA)	United Kingdom
For the most outstanding work among all of the Audiovisual Division's entries					
Best Work in Each Category					
The Minister of Internal Affairs and Communications Prize	What's Your News ?	Pre-school	Linear content	TT Animation (TTA)	United Kingdom
Educational materials for pre-school children up to about age 6					
The Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology Prize	Merle	Primary	Linear content	Katholieke Radio Omroep (KRO)	Nether-lands
Educational materials for primary school children around age 6 to 12					
The Minister of Foreign Affairs Prize	Jimmy Doherty in Darwin's Garden: Dangerous Ideas	Youth	Linear content	Open University Worldwide	United Kingdom
Educational materials for youths around age 12 to 17					
The Governor of Tokyo Prize	Sharkworld	Continuing Education	Website	Ranj Serious Games	Nether-lands
Educational materials to support adults for pursuing further education (mainly age 18 and over)					
The President of NHK Prize	Cecilie and the School Fairy	Welfare Education	Linear content	Danmarks Radio (DR)	Denmark
Educational materials that contribute to the understanding of welfare and the improvement of society (applicable for any age)					
Special Prizes					
The Japan Foundation President's Prize	QADIR-AN AFGHAN ULYSSES	Continuing Education	Linear content	CINEGRAM S.A. (CINEGRAM)	Greece
An excellent work that encourages mutual understanding between nations and races or contributes to cultural exchange					
The UNICEF Prize	Skylark	Welfare Education	Linear content	NTV (NTV)	Mongolia
An excellent work that promotes understanding of the lives or circumstances of children in difficult situations					
TV Series Division					
The Maeda Prize	The Wonder Pets !			Little Airplane Productions	United States
Awarded to the best TV series that achieved excellent educational effects through continuous broadcasting over a period of time. The producer of the best TV series was awarded a trophy at the Awards Ceremony. (The Maeda Prize was established on the occasion of the 10th Anniversary of the JAPAN PRIZE to commemorate Mr. Yoshinori Maeda, former president of NHK, who made great efforts to develop the JAPAN PRIZE)					
TV Proposal Division					
The Hoso Bunka Foundation Prize	What's the buzz ?	Teens (up to 17 years old)		Swaziland Television Authority (STVA)	Swazi-land
An outstanding proposal for an educational TV program					
Special Prize					
The National Federation of UNESCO Associations in Japan Prize	Tsehai's Fidel School	Children (up to 12 years old)		Whiz Kids Workshop (WKW)	Ethiopia
An excellent proposal for a TV program, which promotes literacy and language education and contributes to development of basic education in an entrant's county/region					

A total of **324** entries were submitted by **196** organizations in **65** countries & regions

- Audiovisual Division: **250** [Pre-school Category: **34** / Primary Education: **63** / Youth Category: **62** / Continuing Education Category: **56** / Welfare Education Category: **35**]
- TV Series Division: **44**
- TV Proposal Division: **30**

賞	作品	カテゴリー	メディア	機関	国
コンテンツ部門					
グランプリ日本賞	きみのニュースはなーに？	幼児向け	リニアコンテンツ	TT アニメーション（TTA）	イギリス
コンテンツ部門の各カテゴリー最優秀作品の中から、最も教育的効果が高く、的確に時代の要請に応え、教育放送の発展に寄与するコンテンツ					
各カテゴリー最優秀作品					
総務大臣賞	きみのニュースはなーに？	幼児向け	リニアコンテンツ	TT アニメーション（TTA）	イギリス
0〜6歳までの未就学児の教育に役立つコンテンツ					
文部科学大臣賞	小さな彫刻家	児童向け	リニアコンテンツ	キリスト教放送（KRO）	オランダ
6〜12歳までの初等教育課程の子どもの教育に役立つコンテンツ					
外務大臣賞	『種の起源』を実験する	青少年向け	リニアコンテンツ	イギリス公開大学ワールドワイド	イギリス
12〜17歳までの青少年の教育に役立つコンテンツ					
東京都知事賞	シャークワールド	生涯教育	ウェブサイト	ランジ シリアス ゲームズ	オランダ
社会に出てからも学び続ける人を支援するコンテンツ（18歳以上が対象）					
NHK会長賞	絆よ、再び	福祉教育	リニアコンテンツ	デンマーク放送協会（DR）	デンマーク
福祉についての理解を深め、よりよい社会を考える糧となるコンテンツ					
特別賞					
国際交流基金理事長賞	アフガン難民の苦悩 祖国は今	生涯教育	リニアコンテンツ	シネグラム（CINEGRAM）	ギリシャ
国家・民族間の相互理解を促し、または文化の交流に貢献する優れた作品					
ユニセフ賞	ひばり	福祉教育	リニアコンテンツ	NTV（NTV）	モンゴル
困難な状況下にある子どもの生活や境遇についての理解を促す優れた作品					
シリーズ番組部門					
前田賞	ワンダーペッツ！			リトル エアープレイン プロダクションズ（LAP）	アメリカ
もっとも優れたテレビ教育番組のシリーズ （前田賞とは日本賞の創設から第8回まで日本賞コンクールの発展に努めた、故・前田義徳 元NHK会長を記念した賞）					
企画部門					
放送文化基金賞	ねぇ、知ってる？	青少年向け（12〜17歳）		スワジランド テレビ	スワジランド
教育に役立つ優れたテレビ番組の企画					
特別賞					
日本ユネスコ協会連盟賞	ツェハイ 文字を学ぶ	子ども向け（0〜12歳）		ウィズ キッズ ワークショップ	エチオピア
識字、自国の言語教育を促し、基礎教育の普及に貢献する優れたテレビ番組の企画					

世界65の国・地域の196機関から324作品が参加

- コンテンツ部門…250［幼児向けカテゴリー…34／児童向けカテゴリー…63／青少年向けカテゴリー…62／生涯教育カテゴリー…56／福祉教育カテゴリー…35］
- シリーズ番組部門…44
- 企画部門…30

Audiovisual Division
コンテンツ部門

Pre-school Category
幼児向けカテゴリー

Linear Content
リニアコンテンツ

The Grand Prix Japan Prize
[グランプリ日本賞]

For the most outstanding work among all of the Audiovisual Division's entries

■コンテンツ部門最優秀5作品の中から、最も教育的効果が高く、的確に時代の要請に応え、教育放送の発展に寄与するコンテンツ

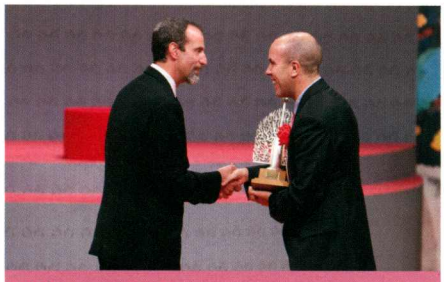
The Minister of Internal Affairs and Communications Prize
[総務大臣賞]

Educational materials for pre-school children up to about age 6

■0~6歳までの未就学児の教育に役立つコンテンツ

United Kingdom
イギリス

TT Animation (TTA)
TTアニメーション（TTA）



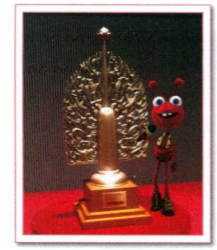
Winner 受賞者
Chris Dicker, Creative Director
クリス・ディッカー， クリエイティブ・ディレクター

The Grand Prix JAPAN PRIZE Presenter
グランプリ日本賞 授与者
David Kleeman
Chairperson of the Juries, Audiovisual Division
コンテンツ部門 審査委員長 **デイビッド・クリーマン**

The Minister of Internal Affairs and Communications Prize Presenter
総務大臣賞 プレゼンター
Masamitsu Naitou
State Secretary for Internal Affairs and Communications
総務副大臣 **内藤 正光**

What's Your News ?

きみのニュースはなーに？



Producer's Comments

Jon Burton, Jocelyn Stevenson and I - the creators of *What's Your News?* - are extremely honoured and proud to win the Preschool and Grand Prix award at the JAPAN PRIZE. We would like to thank the children in our show for sharing their NEWS, and our amazing production team. At TT Animation we are committed to creating high quality content and pushing the boundaries of technology for an audience that we believe deserves it.

Our goal was to give children a voice and to help their transition from their home and family environment into the wider world. Losing a tooth, getting your haircut or kicking a ball is important news to our audience. This is news children can relate to - because it's about the kinds of things that happen to them. Every 22 minute episode follows a major breaking news story and presents one other feature. There are interviews with child experts, special reports, traffic updates and the weather. *What's Your News?* focuses on children's experiences and interests, showing them a world filled with people whose news is their news. It celebrates and honours a child's experience of just being a child.

Our job was to listen.

Content

This is a news show produced for children from the child's point of view. With a target age of 4 to 6, this is a time for children to broaden their viewpoints and see the larger world aside from their family environment. This program aims to help children understand and accept the transition gradually from a small world to the big wide world which will enable them to feel connected with other people.

The main news of the day is about a lost hen newly bought for a girl. The reporter of the animated character immediately asks other children about the hen. The news progresses by delivering a live report from the scene by a helicopter. Then the following news jumps in. This time it's about a boy who just bought new boots. The reporter disseminates information of the hen search to him. While everyone is worrying, big news flashes in. The hen is found safely from the cooperation of the girl's father.

The program successfully draws the attention of the children by focusing on news subjects from the children gathered via the Internet and by skillfully combining designed animation and live-action to deliver a familiar news show.

Jury Comments

Media are a window on our world, though sometimes there are flaws in that glass. Those who don't see their lives and concerns reflected may question their importance and place in the world. Because one important task during preschool is to recognize oneself as an individual in a community, media that make children visible support that learning. The 2009 Grand Prix winner addresses this issue by elevating very real events in pre-schoolers' lives to the status of "news." A new pair of shoes, a trip to grandmother's house, a lost pet – such familiar and concrete events replace the complex global issues that characterize this genre for adults.

What's Your News? honors the essence of childhood with a fine technical understanding of how young children learn. "Reporters" and "anchors" model effective ways of asking questions and gathering information that children can use as they discover and explore for themselves. *What's Your News?* represents technological innovation, as well. Its pioneering method for mixing animation and live action is cost-effective, time-efficient, and yields a visually-rich environment that is detailed, fun, and enhances the story.

From five outstanding category winners, the jury chose *What's Your News?* as the 2009 pinnacle of the JAPAN PRIZE "triangle": it serves real needs for a specific audience, with deep understanding of how people learn, and does so using media to its highest potential.

制作者コメント

ジョン・バートン、ジョスリン・スティブンソン、そして私は、「きみのニュースはなーに？」のクリエイターです。幼児向けカテゴリーでの受賞、グランプリの受賞は大変光栄で、誇らしく思います。ニュースを送ってくれた子どもたちと制作チームのスタッフに感謝します。TTアニメーションでは、番組を見てくれている子どもたちのために、できる限りの高い技術を駆使し、高い質のコンテンツを制作しようと努力を続けています。

番組の目標は、子どもたちに情報を発信する機会を与え、彼らの身近な環境である家庭や家族からもっと広い世界へ出て行くのを助けることです。歯が抜けること、髪をカットしてもらうこと、ボールを蹴ること、それらは子どもたちにとって重要なニュースです。多くの子どもたちが同じように経験することだからこそ、ニュースに共感することができます。それぞれの番組は22分間で、大きな速報ニュースと他の特集コーナーで構成されています。子どものエキスパーツとのインタビューやスペシャルリポート、交通情報、お天気情報があります。「きみのニュースはなーに？」は、子どもたち自身の経験や興味に焦点を合わせ、自分たちのニュースが他の人たちのニュースにもなりうるという世界を示しています。子ども時代の、子どもの目線での経験を称賛し、敬意を払おうとする番組です。

私たちの仕事は、ただ聞くことです。

作品内容

子どもの視点からみた子どものためのニュースショー。対象年齢の4歳から6歳という年代は、子どもが家族だけの環境から、広く大きい世界に目を向け始める時期にあたる。この作品はその移行を、子どもたちに無理なく理解させ受け入れさせるための手助けになることを目指している。

この日の主なニュースは女の子が新しく買ってもらったメンドリがいなくなってしまったというもの。（アニメのリポーターが早速他の子どもたちにニワトリのことを聞く。現地へ飛び、ヘリコプターでの中継などライブ感あふれるリポートも展開する。そこへ次のニュースが飛び込んでくる。今度は男の子が新しい長靴を買ったというもの。リポーターは彼にもメンドリ探しの情報提供を求める。）みんなが気をもんでいるうちに、ビッグニュースが。お父さんの協力を得て無事にメンドリが見つかったのだ。

インターネットで集めた子どもたちからの本当の情報発信をもとに、巧みにデザインされたアニメーションと実写とを組み合わせ、子どもにとって身近なニュースショーという形をとることで、子どもの目を引きつけることに成功している。

審査講評

メディアは、時にそのガラスに曇りがあったとしても、私たちの世界を見せてくれる窓です。自分の生活をきちんと見たり、よく考えたりしない人は、自分の大切さや立ち位置に疑問をもつものです。その点で、就学前の時期に、地域社会の一員として自分自身を自覚するのは大事なことです。メディアはそういう子どもの学習を視覚的に支援します。2009年グランプリ日本賞受賞者は就学前の子どもの生活のなかに起きる身近な出来事をニュースという形で取り上げています。新しい長靴、おばあさんの家までの旅、いなくなってしまったペットなど、だれもが思い当たるような実際の出来事は、大人に置き換えれば、複雑で世界的な問題となるような事柄なのです。

「きみのニュースはなーに？」は、幼い子どもがどのように学んでいくかを洗練された技術で理解させながら、子ども時代の本質を大切に取り扱っています。リポーターと司会者によって進行する形式は、質問に答えながら情報を集めるという点で効果的です。そうすることで子どもは自ら発見し、さらに発展させていくことができます。「きみのニュースはなーに？」は、技術革新の点でも代表選手です。アニメーションと実写映像をミックスすることによりコストと制作時間を効率化し、きめ細かく、楽しく、ストーリー性を高める点で、視覚的に豊かな環境を作りだしています。

5つのカテゴリーのすばらしい受賞作品の中から、日本賞の頂点に立ったのは「きみのニュースはなーに?」です。日本賞の3つのポイントを満たしている点が審査委員に評価されました。そのポイントとは、対象となる視聴者の真のニーズを満たしていること、人が学習する方法について深い理解があること、メディアの可能性を最大限に活用していることの3つです。

Audiovisual Division
コンテンツ部門

Primary Category
児童向けカテゴリー

Linear Content
リニアコンテンツ

The Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology Prize
[文部科学大臣賞]

Educational materials for primary school children around age 6 to 12

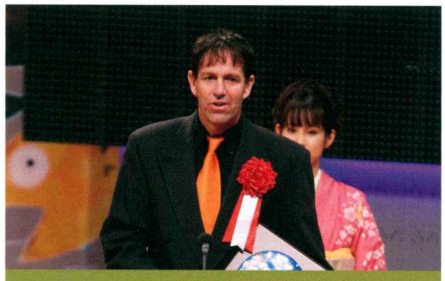
■6〜12歳までの初等教育課程の子どもの教育に役立つコンテンツ

Merle

小さな彫刻家

Netherlands
オランダ

Katholieke Radio Omroep (KRO)
キリスト教放送（KRO）



Winner 受賞者
Jan-Willem Bult
Head of Department, KRO Youth
ヤンウィレム・ブルト
青少年部長

Prize Presenter プレゼンター
Kan Suzuki
Senior Vice-Minister, Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology
文部科学副大臣 **鈴木 寛**

Producer's Comments

With the team of KRO Youth and director Hilt Lochten we wanted to make a documentary about a child with a passion.

In a local newspaper we read a story about an 11 year old girl Merle in the Eastern part of the Netherlands who makes sculptures. When Hilt met Merle for the first time, she immediately was caught by her passion and talent. In great cooperation with Merle and her teacher Marco we decided that Merle was ready for a big challenge in her young life: to make a sculpture for the children's section of the hospital. The sculpture that Merle created was not only bigger but also more beautiful than we could ever imagine. Merle's passion became our engine to make this documentary an exciting and breathtaking adventure, as well as a tool for inspiration and education.

Winning the prize was a great recognition for our teamwork and a true honour.

On behalf of Merle, her family, Marco, the team at KRO Youth, the director and her technical crew, and our partners of the EBU documentary exchange, I thank the Japan Prize and the jury for selecting our film and awarding it. With this support Merle will inspire children from all over the world.

Content

Eleven-year-old Merle got interested in wooden engravings when she was 9, when she met Marco the engraver as part of a lesson. One day, a hospital in the city makes an official request for a piece of her artwork. To encourage the hospitalized children, they wish to decorate the pediatrics ward with her sculpture.

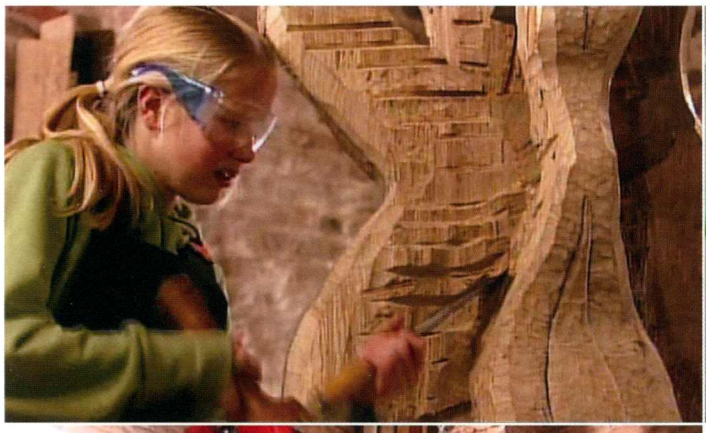
She decides to choose freedom as the theme for the work. In fact, she wanted to express the feelings she had while she was in the hospital for three weeks a year ago. She started to cut a piece of lumber more than 2 meters long from the trunk of a huge tree to make her first work of large proportions. This is a heart warming documentary through which a child achieves pleasure and confidence from her passion.

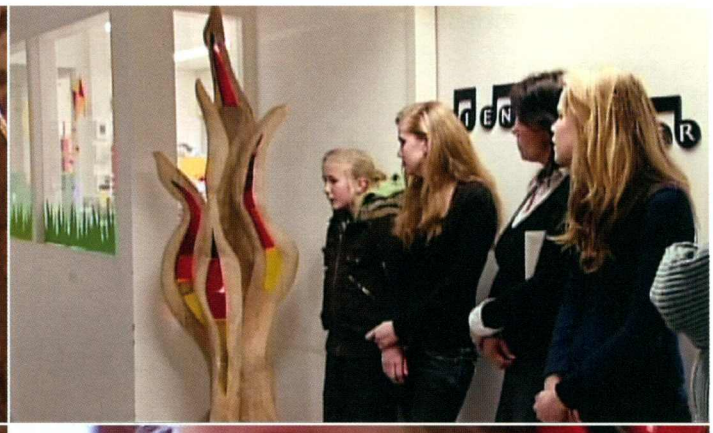
Jury Comments

A production worthy of the top award in this category is one that is effective in realizing human growth; one that possesses a universal importance for society; where the story is well-developed; and the technical design, creative and innovative.

Dignified and inspirational, *Merle* revolves around a very driven and wholesome young protagonist who demonstrates to us that with passion, one can achieve what one sets out to do. Technically superb, the camera captures each frown, each heave, each gasp, and faithfully documents the protagonist's learning journey.

This story celebrates the triumph of childhood; *Merle* will encourage and cheer every child on, and it will challenge every child to dare to dream, to aspire and to achieve.





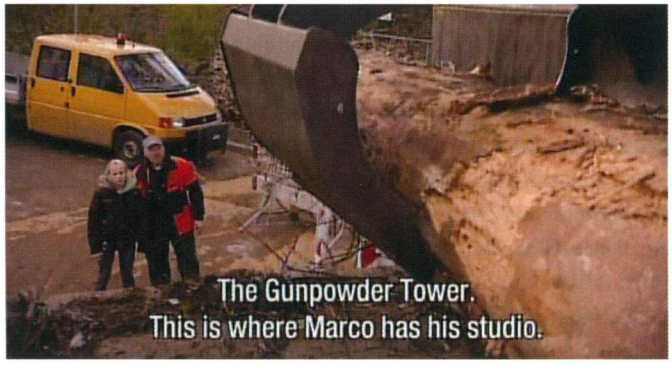
制作者コメント

KROの制作チームとディレクターであるヒルト・ローヒンは、情熱あふれた子どものドキュメンタリーを作りたいと望んでいました。

ある日、地方新聞に、オランダ東部に住む彫刻家、11歳のメーレの記事が掲載されました。ヒルトは、メーレに出会い、その情熱と才能にすぐに感銘を受けたそうです。私たちは、メーレと彼女に彫刻を教えるマルコとの強い協力関係があれば、メーレはもっと大きい挑戦ができるはずだ、と確信しました。メーレの作る子ども病棟用に飾るための彫刻は、大きいだけではなく、私たちが想像した以上に美しい出来上がりでした。

メーレの情熱のおかげで、私たちはこのドキュメンタリーを教育的であると同時に、わくわくドキドキする“冒険もの”にする原動力を得ることができました。

「日本賞」での受賞は、私たちのチームワークを高め、真の名誉となりました。メーレ、彼女の家族、マルコ先生、そして、KRO青少年番組部、ディレクター、技術スタッフ、EBUのドキュメンタリー交換のパートナーに代わって、この作品を選んでくださった日本賞、審査委員の方々に感謝いたします。このサポートがあったからこそ、メーレは世界中の子どもたちの心を動かすことができるのです。



作品内容

11歳のメーレが木工彫刻に興味を持ったのは9歳のとき。授業の一環で彫刻家のマルコから教えを受けて以来のことだ。そんな彼女に、市内の病院から初めての正式な作品依頼が舞い込んで来た。患者の子どもたちを励ますために小児科病棟に彫刻を飾りたいというのだ。

彼女が作品のテーマとしたのは「自由」。実は、1年前に3週間の入院生活を送り、退院した時に感じた気持ちを表現したかったのだ。彼女は巨木の幹から2メートルを超す初めての大作を切り出す作業にとりかかった。

何かに取り組むことで子どもが喜びや 自信を得ていく姿を、あたたかく見つめたドキュメンタリーである。

審査講評

人間としての成長に有効であると認められる作品にこの賞は贈られます。すなわち社会にとって普遍的に重要なことを追求する姿勢、優れたストーリー展開、技術的なデザイン、創造的で革新的であることがその条件となります。

品位があり感動的でした。「小さな彫刻家」は、熱心で健全な若い主人公が熱意を持って取り組めば達成できることを示してくれた作品です。技術的にもすばらしく、カメラは主人公の学んでいく行程をありのままにとらえています。

子どもが成し遂げた偉業を賞賛した作品「小さな彫刻家」は、すべての子どもに勇気を与え、後押しをし、夢に向かってやり遂げようとチャレンジさせることになるでしょう。

Audiovisual Division
コンテンツ部門

Youth Category
青少年向けカテゴリー

Linear Content
リニアコンテンツ

The Minister of Foreign Affairs Prize
[外務大臣賞]
Educational materials for youths around age 12 to 17
■12～17歳までの青少年の教育に役立つコンテンツ

Jimmy Doherty in Darwin's Garden: Dangerous Ideas

『種の起源』を実験する

United Kingdom
イギリス

Open University Worldwide
イギリス公開大学ワールドワイド

■ **Winner 受賞者**
Janet Sumner
Broadcast Executive
ジャネット・サンナー
放送局長

■ **Prize Presenter プレゼンター**
Kouichi Takemasa
State Secretary for Foreign Affairs
外務副大臣 **武正 公一**

Producer's Comments

As the Broadcast Executive on the Open University/BBC Darwin season, I was thrilled when I heard that we had been nominated and won the prize for educational broadcasting in the youth category. It was challenging to make a programme about a historical figure such as Darwin, and a theory that is 150 years old this year. We are delighted that the Japan Prize panel of judges thought that we had done such an excellent job of communicating the ground-breaking nature of Darwin's experiments and his theory of evolution to a young, modern audience.

Content

The subject of this documentary is *The Origin of Species* published by Charles Darwin in the mid-19th century. As Darwin sailed around the world on the HMS Beagle he observed the ecology of various species of plants and animals. Many of his experiments conducted upon his return to the home country also remain on record. In the program various experiments were conducted to recreate Darwin's evolution theory of the living thing in a familiar and simple manner. A seed was examined to see if it would survive in salt water likened to seawater. In another experiment a seed was tested to see if it would still sprout on new land after drifting across the sea. In an experiment on natural selection, the growth of a seed was observed. A seed planted with care on fertile land but left under natural conditions where it got affected by harmful insects, dryness, etc., showed that not all plants are able to grow, and only a strong kind of seed is able to survive. Darwin's theory was also explained by the hypothesis of "a land with a lot of cats has a lot of clover". In the accumulation of such experiments, young viewers are invited into the world of Darwin's theory of evolution.

Jury Comments

There have been many documentaries made on the subject and this one hour documentary impressed the jury with its fresh and original take on Darwin. The laid back young host was well cast and his approach and participation in the story and in the scientific process helped make the subject more accessible to the audience. The host took the audience out of the classroom into the outdoors to recreate hands-on experiments to test Darwin's hypotheses and theories. *Jimmy Doherty in Darwin's Garden: Dangerous Ideas* clearly demonstrated the empirical approach and good scientific process in action.

What also excited the jury is that the documentary demonstrated that "old teaching methods" are still effective. Darwin's Garden had clear educational goals and though it was written for youth, the jury agreed it would also appeal to a much wider audience.

制作者コメント

BBCダーウィン特集の制作を手がけるイギリス公開大学の放送局長として、日本賞の青少年向けカテゴリーでノミネートされ、受賞したと聞き、興奮しました。ダーウィンのような歴史的人物とその150年前の理論について番組を作るのは、たやすいことではありませんでした。ダーウィンの実験の独創的手法と進化論を現在の子どもたちにうまく伝えられたことを、審査委員の方々が高く評価してくださり、非常に光栄に思います。

作品内容

19世紀半ば『種の起源』を発表したチャールズ・ダーウィン。彼はビーグル号に乗って世界を旅し、様々な種類の植物や動物の生態を目にした。母国に戻ってからも数々の実験をしたことが今も記録に残されている。

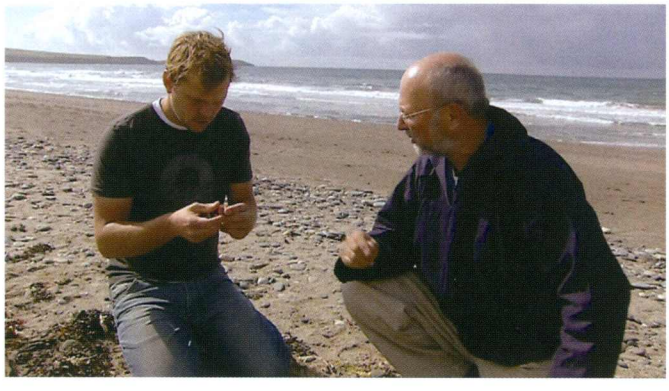
番組ではダーウィンが生物の進化を考えるために行ったさまざまな実験を身近に分かりやすく再現している。植物が海を渡る実験では、海水に見立てた塩水の中で種は生き残ることができるのか、海を漂流し海岸に流れ着いた種が新しい土地で芽を出すことを確かめる。自然淘汰についての実験では人が丹誠込めて作り上げた肥沃な土地でも害虫や乾燥等あるがままの状況を作れば、全ての植物が育つわけではなく、強い種類だけが生き残ることを観察する。さらに「猫が多い土地はクローバーが多い」というダーウィンの推測についても実験をしている。

こうした実験を積み重ねることで、青少年の視聴者をダーウィンの進化論の世界へといざなう。

審査講評

ダーウィンについてはたくさんのドキュメンタリー作品が制作されていますが、この1時間のドキュメンタリー作品の新鮮で独創的な描き方に審査委員は感銘を受けました。親しみやすい若い司会者はまさに適役で、ストーリーや科学的な実験に対する彼のアプローチと関わりがテーマを分かりやすくしています。司会者は視聴者を教室の中から屋外へと連れ出しダーウィンの仮説と理論を自分の手で再現してみせます。「『種の起源』を実験する」では実験によるアプローチと科学的プロセスをはっきりと見せています。

さらに審査委員がこのドキュメンタリーを評価しているのは、「かつての指導方法」が今も有効であると示している点です。この作品は教育目標がはっきりしており、青少年向きに作られた作品ではありますが、幅広い年代に受け入れられるという点でも審査委員の意見は一致しました。



Audiovisual Division
コンテンツ部門

Continuing Education Category
生涯教育カテゴリー

Web **Website**
ウェブサイト

The Governor of Tokyo Prize
[東京都知事賞]

Educational materials to support adults for pursuing further education (mainly age 18 and over)

■社会に出てからも学び続ける人を支援するコンテンツ（18歳以上が対象）

Sharkworld

シャークワールド

Netherlands
オランダ

Ranj Serious Games
ランジ シリアス ゲームズ

Winner 受賞者
GAF van Baalen
Co-Owner / Game Director
ハフ・ハンバーレン
共同経営者／ゲームディレクター

Prize Presenter プレゼンター
Masayuki Ohara
Director General, Office of Education,
Tokyo Metropolitan Board of Education
東京都教育委員会 教育長 **大原 正行**

Producer's Comments

I thought being nominated for this prize with our serious game was already an honour. Therefore it came as a big surprise to hear that we actually won first prize in our category. We have received many positive and encouraging comments from the attending media professionals as well as from jury members both within and outside the continuing education category. Winning this prize is not just an acknowledgment of our work but also of the international serious game development community as a whole, as it underlines the strengths of the medium and the possibilities it offers for education. So expect many serious game entries in the coming years. The professional organization and the impressive awards ceremony made this a wonderful and unforgettable experience.

Content

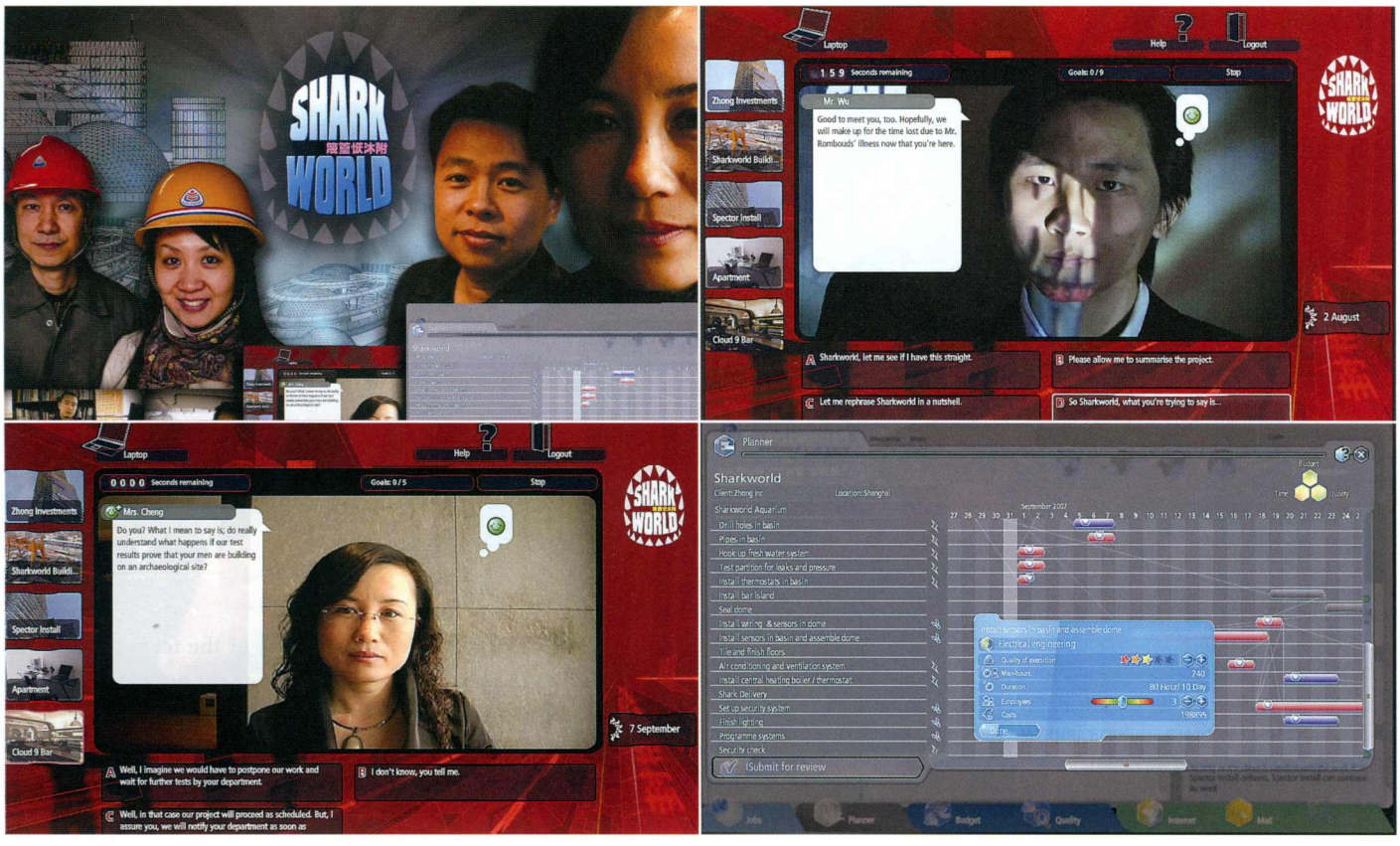
Shark World is an online game that simulates the construction of the world's first large-scale shark aquarium in Shanghai, China. Players take the role of project manager of a Dutch installation company. The last project manager falls ill, and the player flies to Shanghai immediately to apply for the job. The player must successfully deal with their Chinese client, related ministries and agencies, and on-site negotiations. As the game progresses, various skills are obtained such as planning, analysis, communication techniques, economic perspective, client management, leadership, cultural sensitivity, and diplomatic ability. The player needs to manage a total balance of the budget, time, and quality in order to continue the project. For example, cutting down the budget or time by force may end up in putting another department at risk. It is a game where a player can gain experience and skills as a project manager while simulating a real project.

Jury Comments

The complexity of the virtual world of *Sharkworld* lures you in and once you start the game play you forget that it's designed as an educational tool. The jury was impressed with the dramatic storylines, character development and the real time events to manage and tasks to complete before the player can move on in the game.

The game provides opportunities for self learning and unfolds at a pace set by the user. Not only is it well planned, it is fun to use.

In *Sharkworld* users become characters in the game and must answer cell phone calls, respond to emails and text messages, meet with the client and attend project meetings. All of these elements made this game feel real and helped the player learn about the skills and complexities of the job of the project manager.



制作者コメント

私たちのシリアスゲームが予備審査を通過しただけでも大変光栄なことだと考えていましたので、ゲームとして、このカテゴリーの賞を初めて受賞したと聞いた時、本当に驚きました。参加しているメディア制作のプロフェッショナルの方々や、生涯教育カテゴリーの審査委員、それ以外の審査委員の方からも、好意的で励まされる言葉をいただきました。この賞を受賞することは、私たちの仕事を世間に知らせるだけではありません。シリアスゲームの発展を目指す、国際的なコミュニティがあることを知らせるものとなりました。シリアスゲームは、そのメディア特性から教育での活用の可能性を秘めています。今後、より多くのシリアスゲームがエントリーされると期待してください。プロフェッショナルな組織運営と感動的な授賞式がシリアスゲームにすばらしい忘れられない経験を与えてくれました。

作品内容

世界初となる大規模なサメの水族館を中国の上海に建設するためのオンライン・シミュレーションゲーム。プレイヤーはドイツ企業のプロジェクトマネージャーという設定だ。

前任者が病気になってしまい、急遽、上海へ飛びプロジェクトを続行することになる。そこではクライアントや関係省庁、サメの専門家、建設現場との交渉をうまくこなして行かなければならない。プランニング、マーケティング分析、コミュニケーション能力、予算の管理、さらに異文化に対する理解や 配慮など外交的な手腕もおおいに必要とされる。資金・時間・品質等細かく設定し、それらのトータルバランスをうまく調整しつつプロジェクトを進めて行く必要もある。例えば資金を削ったり、時間のスピードアップを無理に図ればどこかの部署で弊害が出るリスクも出てくる。

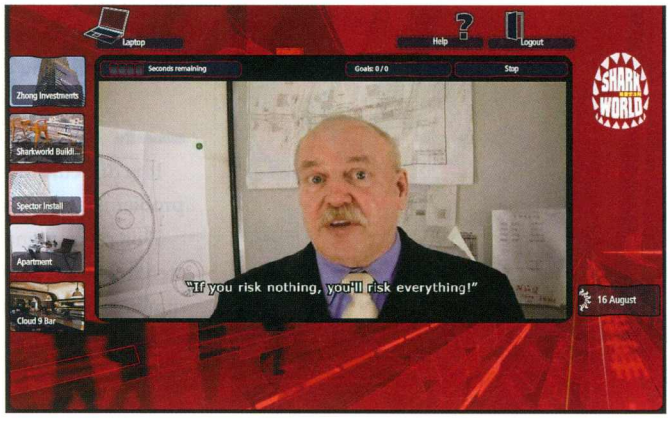
実際の事業さながらにゲームを進めてゆくうちにプロジェクトマネージャーとしての経験や手腕を磨いていくことが出来るゲームである。

審査講評

この作品の一言では言い表せない魅力は、一度ゲームを始めるとこれが教材であることを思わず忘れてしまうところにあります。審査委員はこのゲームの持つドラマティックなストーリー展開、登場人物が成長していく様子、こなさなければならないリアルタイムでの問題や、次のステップに進むために解決しなくてはならない課題などにすっかり魅了されました。

このゲームは自分で学習し自分のペースで展開させていくという機会を与えてくれます。よく考えて作られているだけでなく実際に体験してみても面白い作品です。

シャークワールドではユーザー自身がキャラクターとなって、携帯電話で会話をしたり、Eメールでやり取りをしたり、クライアントに会ったり、プロジェクト会議に出席したりします。このような要素がゲームに現実味を持たせ、プロジェクトマネージャーとしてのスキルや複雑な仕事をこなす手腕を身につけるのを助けてくれるのです。



Audiovisual Division
コンテンツ部門

Welfare Education Category
福祉教育カテゴリー

Linear Content
リニアコンテンツ

The President of NHK Prize
[NHK会長賞]

Educational materials that contribute to the understanding of welfare and the improvement of society (applicable for any age)

■福祉についての理解を深め、よりよい社会を考える糧となるコンテンツ（全年齢対象）

Cecilie and the School Fairy

絆よ、再び

Denmark
デンマーク

Danmarks Radio (DR)
デンマーク放送協会（DR）

Winner 受賞者
Maria Back
Director of the Film
マリア・ベック
ディレクター

Prize Presenter プレゼンター
Shigeo Fukuchi
President, Japan Broadcasting Corporation (NHK)
日本放送協会 会長 **福地 茂雄**

Producer's Comments

It has been a big honour and a pleasure for me, and the rest of the team behind this documentary, to receive this award. It has been a fantastic, and somewhat turbulent process – both professionally and personally.

More than anything this is an award for the main characters of the documentary. It is an award for the girl Cecilie – who let us be a part of a very vulnerable process. Cecilie showed a great, great courage in investing herself and her personal thoughts in this documentary and she will always have a place in my heart, for being who she is.

The award also goes to Cecilie's father Rene – who believed in the project from the start and who really wanted to participate in order to try and inspire other fathers in similar situations.

Last but not least, this award goes out to the Schoolfairy Sanne, who shows the deepest respect both to the kids she is working with and to their parents. She is brave. She is honest. She has what it takes to be able to see a child, really see it – and she has what it takes to be able to figure out some kind of plan that might help and change things for the better.

I hope the film can inspire all kinds of grown up people, on the responsibility we have for our children. We, as grown-ups, can actually make a difference, not only to our own children, but also to the children we might meet on our journey through life.

Content

This television program is about a Danish school for children experiencing family problems such as alcoholism and divorce. Parental problems weigh heavily and cast a dark shadow in the hearts of the children.

Cecilie is a 13-year-old girl whose parents are divorced on account of her father's alcoholism.

She has been hurt by this and spends every day with a dark shadow over her shoulders. Sanne is an adviser at a school responsible for caring for such children and striving to improve their parent-child relationships.

One day, Cecilie goes to her father, who's been absent from her life, to write a composition about him.

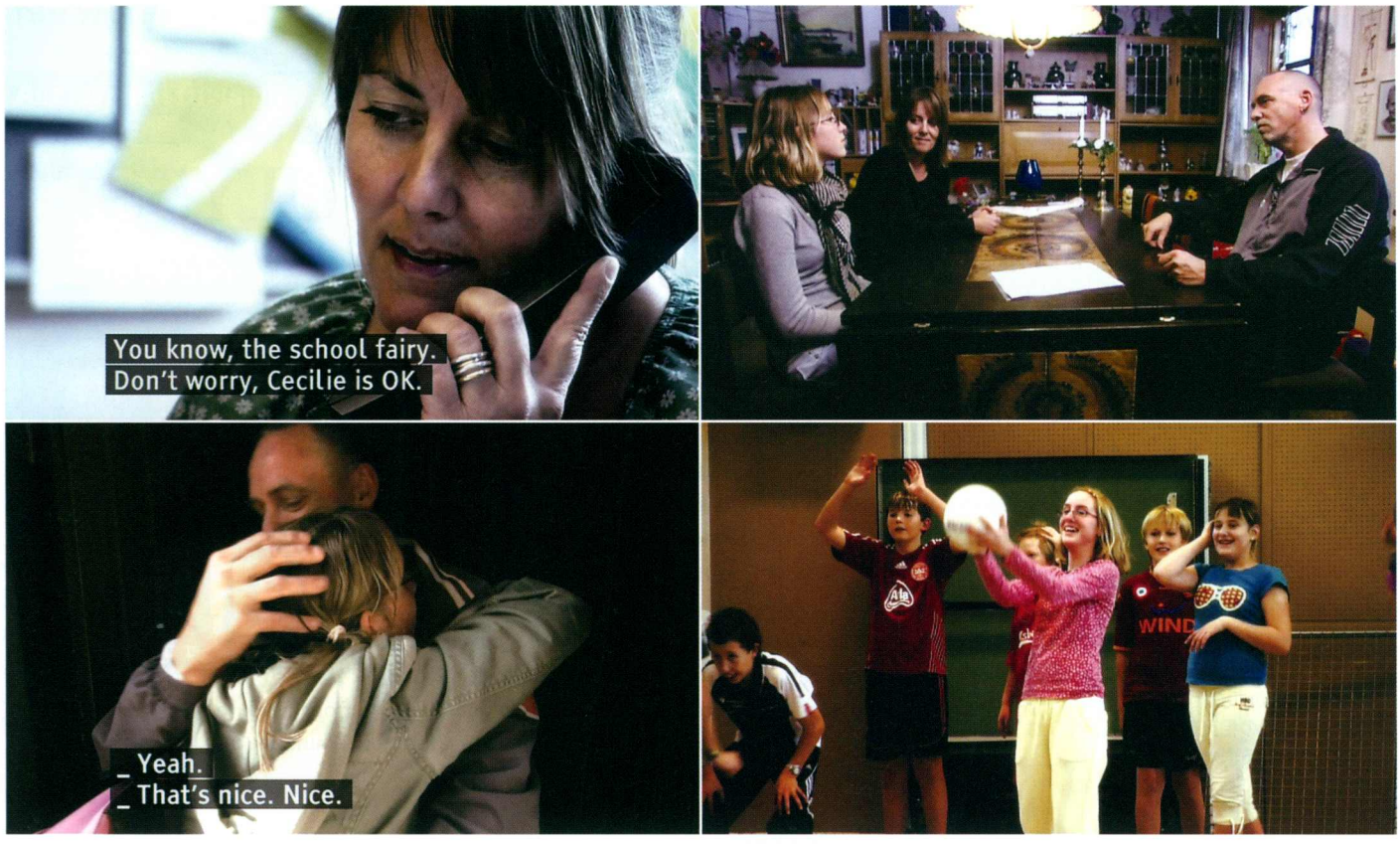
Cecile starts restoring her relationship with her father, while her mother doesn't admit it. Sanne seeks a solution that's best for the family. Finally, revealing her smile in the classroom appreciating the efforts that Sanne has made, she slowly regains her relationship with her father. The program motivates the viewers to think about how to solve a serious problem without affecting children.

Jury Comments

It is difficult to imagine a more important subject than children living in families with severe problems. It is a huge challenge to do a well balanced TV-documentary about it, though.

This piece manages to present a nuanced, respectful and close to heart portrayal of a child's striving to find and heal herself and her family bonds. The footage has excellent cinematic qualities and the music is elegantly chosen. The narration is conducted only by a careful editing of the pure documentary process.

The program's educational goals are clear and the meaning of the story is applicable to all kinds of dysfunctional families around the globe.



制作者コメント

私をはじめ、このドキュメンタリー制作に関わったものはすべて、この賞を受賞でき、大変うれしく光栄なことだと受け止めています。素晴らしい、そしてある意味、プロとして、個人として、心が揺さぶられる経験でした。

この賞は、誰よりもまず、出演者が受け取るべき賞だと思いました。セシリーは、本当に素晴らしい勇気を持って、自分自身の傷ついた過程を明かし、傷ついた彼女自身や個人の思いをこのドキュメンタリーの中で見せてくれました。彼女の存在は、私の心にこれからずっと残り続けることでしょう。

また、セシリーの父親ルネもこの賞を受け取るべき1人です。このドキュメンタリー制作の最初の過程で、同じような状況にいる父親たちに訴えたい、と出演を希望してくださったのです。

最後に、しかし絶対に受賞すべきなのは、教師として働く、通称「学校の妖精」サンネです。サンネは、とても深い尊敬の念を持って、子どもたちとその親に接しています。彼女はとても勇気があり、そして、正直な人です。彼女は、どうすれば子どもの本当の思いを理解できるのか、また同時に、抱える問題をどのように良い方向に向かわせることができるのかを見通すことができます。

私はこの番組が、いろいろな問題を抱える大人の心を動かし、子どもに対する責任感を取り戻してくれることを願っています。私たち自身の子どもだけではなく、これからの人生で出会う子どもたちすべてに対して、です。

作品内容

アルコール依存、両親の離婚など、家族に問題がある子どもたちのためのデンマークの学校。親の問題は子どもたちの心に重くのしかかり、深い影を落としている。

13歳の少女セシリーの両親は父親のアルコール依存症が原因で離婚した。そのためにセシリーは傷つき、暗い影を抱えて 毎日を送っていた。学校で働くサンネはセシリーをはじめとする子どもたちの心のケアをするアドバイザー。ある日、セシリーは親について書く作文をきっかけ に、それまでほとんど連絡をとらなかった父親に会いに行く。父親への理解を深めつつあるセシリーと、セシリーが父親に近づくことを認めたがらない母親。サンネはセシリーの家族にとって、最も良い方法を模索する。

やがてサンネの働きもあり、セシリーは父との関わりを少しずつ取り戻してゆき、学校での表情も明るくなってくる。

子どもに過度の負担をかけることなく、難しい問題を解決するにはどうしたら良いのか？見る人に考えさせようとする作品である。

審査講評

深刻な問題を抱えた家族を持つ子どもについての事柄はどんな問題にも増して重大なことです。このことについてバランスのとれたTVドキュメンタリーを作ることは相当に骨の折れる仕事です。

この番組は子どもが自分自身と家族の絆を取り戻そうと模索する姿を繊細に、丁寧に、大事に描き出そうとしています。映像は卓越した映画のような美しさがあり、選曲も洗練されています。ナレーションは事実に忠実であろうとするドキュメンタリー制作の慎重な編集過程を経てつけられています。

この作品の教育的目標は明確であり、あらゆる種類の問題を抱えた世界の家族にとって共通の意味を持つストーリーとなっています。

Audiovisual Division
コンテンツ部門

Special Prize
特別賞

Linear Content
リニアコンテンツ

The Japan Foundation President's Prize
[国際交流基金理事長賞]

An excellent work that encourages mutual understanding between nations and races or contributes to cultural exchange
■国家・民族間の相互理解を促し、または文化の交流に貢献する優れた作品

Greece
ギリシャ

CINEGRAM S.A (CINEGRAM)
シネグラム（CINEGRAM）

Recipient (Proxy)　受賞者（代理）
Georgios ZAFEIRIS
Charge d' Affaires a.i.
ゲオルギオス・ザフィリス
ギリシャ大使館 臨時大使

Prize Presenter　プレゼンター
Masaru Sakato
Executive Vice President, The Japan Foundation
独立行政法人 国際交流基金 理事　坂戸 勝

QADIR – AN AFGHAN ULYSSES

アフガン難民の苦悩 祖国は今

Producer's Comments

CINEGRAM S.A. (CINEGRAM)
シネグラム（CINEGRAM）

Haris Padouvas
ハリス・パドゥバ

Photini Economopoulou
フォティーニ・エコノモポロ

We are thrilled that we have won the Japan Foundation President's Prize. This award is an honour for our company and for the Director, a distinction to what the film is aiming for: to understand the differences and similarities between two nations and how these totally different civilizations can have so much in common. Happiness, homesickness, and pain are felt by all people and feelings become the common universal language that can connect almost anyone, no matter their background. We feel more than happy for our work to have been honoured by this so important prize which constitutes an educational initiative that brings together film productions from all over the world.

Content

The main character, Qadir, is a young man who fled to Greece from Afghanistan as a refugee following the Taliban invasion. Risking his life, he walked the mountains of Pakistan and Iran, and crossed the stormy waters of the Aegean Sea in a tiny boat. Today his livelihood is teaching computer science and receiving aid inside Greece. Qadir sets out to return to his native Afghanistan in search of news of his family. After nine years, the deep scars of destruction remain in his homeland, and the country's political situation is as unstable as ever. By the end of his difficult journey, his efforts lead to a tearful reunion with his family living on a remote piece of land. However, he chooses to return to Greece rather than remain with his family. The documentary depicts the current state of Afghanistan and the toilsome lives of its refugees who have left behind their native countries.

制作者コメント

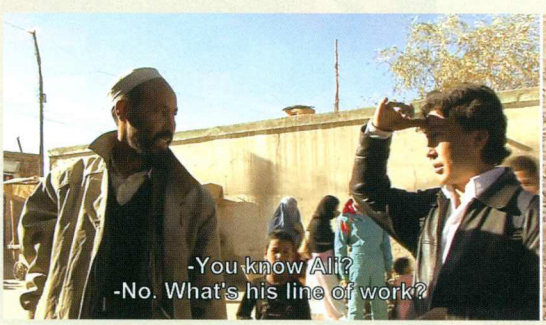
国際交流基金理事長賞を受賞したと聞き、私たちは本当に興奮しました。この番組の目的 —2つの国の類似点、相違点を照らし合わせ、全く異なる文明であるにもかかわらず、どのように似ているのかを知らせる— を理解し、賞を与えてくださったことは、会社やディレクターにとって、大変名誉なことです。幸福な気持ち、故郷を懐かしむ気持ち、傷ついた気持ちは、すべての人が感じることのできる普遍的なことばです。世界中から集まる教育コンテンツの優れた賞に与えられる、この重要な賞をいただき、何よりもうれしい気持ちでいっぱいです。

作品内容

主人公はタリバンの侵攻のため、アフガニスタンからギリシャへ難民として逃れてきた青年カディール。

パキスタン、イランの山中を歩きエーゲ海の荒波を小さなボートに乗り命がけで渡って来た。彼は現在、ギリシャ国内からの援助を受けコンピュータサイエンスを教えながら生計をたてている。そのカディールが家族の消息を求めて、祖国アフガニスタンへと赴くことになった。しかし、9年ぶりの故郷は破壊の爪痕が色濃く残り、政情も不安定なまま。苦労の末、遠く離れた土地に住む家族と涙の再会を果たす。しかし彼が選んだのは家族と暮らすことではなく、ギリシャへ戻ることだった。

現在のアフガニスタンの状況や祖国を後にした難民が直面する困難な人生を描き出したドキュメンタリーである。



Audiovisual Division
コンテンツ部門

Special Prize
特別賞

Linear Content
リニアコンテンツ

The UNICEF Prize
［ユニセフ賞］

An excellent work that promotes understanding of the lives or circumstances of children in difficult situations

■困難な状況下にある子どもの生活や境遇についての理解を促す優れた作品

Mongolia
モンゴル

NTV (NTV)
NTV（NTV）

■ **Recipient (Proxy)　受賞者（代理）**
Rentsendoo JIGJID
Ambassador
レンツェンドー・ジグジッド
駐日モンゴル国特命全権大使

■ **Prize Presenter　プレゼンター**
June Kunugi
Director, UNICEF Tokyo Office
国連児童基金（ユニセフ）東京事務所 代表
功刀 純子

Skylark
ひばり

Producer's Comments

NTV (NTV)
NTV（NTV）

B. Ulzii-Uchral
Director
ウルジウチラル・バットエルデネ
ディレクター

Our production team is very happy to accept the award. It is the first prize we won in such a reputable international competition. Sadly, the main character Suvdaa's mother died from her illness. Thanks to the documentary film Suvdaa is now in State care and going to boarding school for orphans. Some Mongolian companies have deposited money into her savings account, so she will have enough money to go to university by the time she finishes her secondary education. In the end of the film, the journalist asks Suvdaa "Whom do you want to thank?"; she did not really know who to thank. After NTV aired the documentary, many viewers contacted our studio and helped her. She has many people to thank now....

Content

Skylark is a documentary set in a Mongolian coalmining village. The children who seek out a meager existence digging coal are called *Skylarks*. One such ten-year-old girl is named Suvdaa. She has a sick mother, an absent father, an aged grandfather, an elder sister and a small brother: their livelihoods rest entirely on the small girl's shoulders. To say nothing of going to school, playing or being spoiled like a child are luxuries not permitted to Suvdaa. All her bed stricken mother wishes is that her daughter learns to read and is one day able to lead her own life. What does the future hold for her in such a temperately harsh and poverty stricken land?

The technique of the television documentary as linear contents is made the best use of, and follows the girl's life in detail, while showing the current state of dire poverty in the background with reality.

制作者コメント

ユニセフ賞を受賞し、われわれの制作チームは非常に喜んでいます。名誉ある国際コンクールで初めて賞を取ることができました。

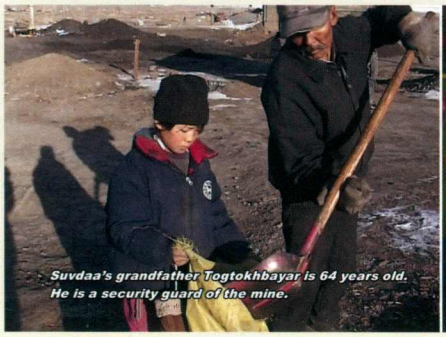
悲しいことに、主人公の少女、サヴダアの母親は病気のため亡くなってしまいました。しかし、このドキュメンタリーがきっかけとなり、サヴダアは現在国の保護を受けることができ、孤児のための寄宿学校へ通う道が開けました。モンゴル企業の何社かが彼女の銀行口座に支援金を振り込んでくれたので、彼女は中等教育終了後、大学に行くこともできるでしょう。

この番組の終わりに、記者が「誰に『ありがとう』と言いたいですか？」とサヴダアに聞きましたが、彼女はその時、誰にお礼を言ったらいいのかわからない様子でした。しかし、NTVでの放送後、多くの視聴者が私たちに連絡をし、彼女を支援してくれました。サヴダアには今、「ありがとう」が言える、多くの人たちがいます。

作品内容

モンゴルの炭坑の村を舞台にしたドキュメンタリー。石炭拾いをしながらわずかな収入で生計をたてている子どもたちは「ひばり」と呼ばれている。10歳の少女サヴダアもその一人だ。病気の母親、行方の知れない父親、老いた祖父、姉と小さな弟、生活のすべてが小さなこの少女の肩にかかっている。彼女には学校に行く事はおろか子どもらしく遊んだり、甘えたりする事も許されないのだ。せめて文字を覚えさせて、自分の人生を歩めるようにと願う病床の母。厳しい自然、貧困のなかに彼女の未来はあるのか？

リニアコンテンツとしてのテレビドキュメンタリーの手法を生かし、少女の生活のディテールをつぶさに追いながら、背景にある貧困の現状をリアリティーをもって浮かびあげている。



Suvdaa's grandfather Togtokhbayar is 64 years old. He is a security guard of the mine.

Suvdaa lives in 3rd horoo, Nalaih district with her grandfather, mother and sisters.

TV Series Division
シリーズ番組部門

The Best TV Series Award
最優秀賞

The Maeda Prize
[前田賞]
Awarded to the best TV series that achieved excellent educational effects through continuous broadcasting over a period of time
■もっとも優れたテレビ教育番組のシリーズ

The Wonder Pets!

ワンダーペッツ！

United States
アメリカ

Little Airplane Productions
リトル エアープレイン プロダクションズ（LAP）

■ **Winner 受賞者**
Sharon Thomas
Producer
シャロン・トーマス
プロデューサー

■ **Prize Presenter プレゼンター**
Hiroko Maeda
Wife of Former President of NHK,Yoshinori Maeda
元NHK会長 前田 義徳夫人 **前田 博子**

Producer's Comments

The Maeda Prize is one of the most prestigious awards in our industry. Little Airplane is very honored to accept this award on behalf of our staff and our partners at Nickelodeon. We want to thank the distinguished members of the jury of the JAPAN PRIZE for awarding us the Maeda Prize. It is something we will treasure for all our lives.

The Wonder Pets! is a show about the importance of teamwork. I believe this message is as important for adults as it is for children. We live in a world that celebrates the achievements of individuals. But, the truth is, no one succeeds alone. We are all part of a team of one kind or another. We are all a stitch in the fabric that makes up our family, our community and our world.

It took a very big team to make *The Wonder Pets!* And it takes a very big team to make any kind of positive change on our planet. It is my sincere hope that *The Wonder Pets!* will inspire the next generation to work together as a team to make the world a better place for all of us.

Content

Every day, the Wonder Pets receive a call for help from an animal somewhere in the world. This time it's a young Bengal Tiger in India who has a thorn in her paw and can't walk from pain, asking for help. The Wonder Pets fly hurriedly to India. At first the Bengal Tiger is resistant. "What could such a small animal do to help me?" But the Wonder Pets with the help of a mouse, work together to pull out the thorn from the tiger's paw. This television series teaches through various challenges to the Wonder Pets the importance of teamwork over the individual for problem-solving.

Jury Comments

A television series becomes a familiar friend, and a good educational series uses consistent features to help children better understand their environment and become active participants in a story. It is acknowledged that crafting and producing programmes targeted at children between the ages of two and five can be a challenge. As a result, the jury members deliberated very carefully, examining the co-relationship of the use of media, learning and the audience.

The jury decided that the daily children programme *The Wonder Pets!* is the clear winner given its recurring storyline and musical elements; its unique visual style to teach problem solving skills; teamwork and cross-cultural understanding. Fun and engagement facilitates the process of learning as the three friends discover that by working together as a team, they are better than if they were to work alone.

Jury members were impressed with the clever use of animation, the delightful story with its universal message, and the excellent music which provided us with a deeper appreciation of another culture.

制作者コメント

前田賞は、私たちの業界において最も権威ある賞の1つです。リトル エアープレインは、われわれの制作スタッフやパートナーであるニコロデオンに代わってこの賞を受賞したことを大変光栄に思います。私たちは、この前田賞を私たちが受賞することを決めてくださった優れた審査委員の方々に感謝の意を表したいと存じます。この賞は、私たちがこれから大切にする宝物です。

「ワンダーペッツ！」は、チームワークの重要性を伝える番組です。子どもだけではなく、大人にとっても重要なメッセージです。個人の功績がもてはやされる世界にいる私たちですが、実際はたった一人で成功したわけではないことを知るべきです。みな、チームで働いています。私たちは、一人一人が家族、集団そして世界を構成する編み物の一針一針のようなものなのです。

「ワンダーペッツ！」は、非常に大きなチームにより制作され、そして、この惑星にポジティブな変化をもたらしました。「ワンダーペッツ！」が、次世代の子どもたちに対し、チームで行動し、みんなにとっての良い世界を作っていこうと啓発してくれることを心から願っています。

作品内容

ワンダーペッツのもとへ今日も世界中の悩める動物から助けを求めて電話がかかる。この回はインドのベンガル虎から、刺さったトゲが痛くて歩けないので抜いてほしいとの依頼だ。早速インドへ向かうワンダーペッツ。ワンダーペッツを見たベンガル虎は、こんな小さな動物に何が出来るの？と疑いの目を向けます。しかし、ワンダーペッツは出会ったネズミの協力を得て、みんなで力を合わせトゲを抜き取ります。このシリーズ作品は、ワンダーペッツのさまざまなチャレンジを通じ、一人では困難なことも力を合わせれば解決できるという、チームワークの大切さを教えてくれる。

審査講評

テレビシリーズは親しい友人となり、優れた教育シリーズは、子どもが自分の周辺の世界への理解を深め、ストーリーへの能動的な参加者になることを助けるという一貫した特徴を持っています。2歳から5歳までの子どもを対象にした番組を練りに練って制作する事は難問に挑むようなものであることは広く知られています。審査委員はメディアの使い方、学ぶこと、そして視聴者との関係について注意深く慎重に審議しました。

審査委員は、このデイリーの子ども番組、「ワンダーペッツ！」テレビシリーズを鮮やかな受賞作品として選びました。心に訴えるストーリーラインと音楽的な要素を兼ね備え、問題解決のスキル、チームワーク、異文化への理解をユニークな映像表現で伝えている点が受賞に値すると審査委員は評価したのです。3人の友達がひとつのチームとして協力すれば一人よりももっと力が発揮できるということが楽しさと魅力を持って伝わってきます。

審査委員はアニメーションの有効な使用法、普遍的なメッセージを持った楽しいストーリー、他の文化に対する深い理解を助けるように付けられたすばらしい音楽に感銘を受けました。

About the Maeda Prize

The Maeda Prize was established in memory of Yoshinori Maeda, who made great efforts to develop the JAPAN PRIZE from 1965 to 1972 as President of NHK.

前田賞

1965年の「日本賞」創設から第8回まで、コンクールの発展に努めた、故・前田義徳 元NHK会長を記念した賞です。

Runners-up [優秀作品の紹介]

Audiovisual Division (Pre-school Category) コンテンツ部門 幼児向けカテゴリー

Quintet
[Japan Broadcasting Corporation (NHK), Japan]

This is a program for children to show the pleasure and beauty of music while teaching about it. Songs are performed using puppets and animation including classical music and Japanese folk music. These songs may not be familiar for children, however the performance by the five puppets makes it friendly and accessible.

クインテット
[日本放送協会（NHK）／日本]

音楽を教えるだけではなく、音楽の楽しさと美しさを伝えようとする子ども向け音楽バラエティー番組。パペットやアニメーションを使って演奏される曲は、クラシックや日本の民俗音楽など幅広い。個性豊かな5人のパペットの演奏で親しみやすく、身近なものに感じさせる。

Linear

Sid the Science Kid Website
[KCET Los Angeles (KCET), United States]

This website has three different zones, a school laboratory, a playground and a kitchen, and the users can enjoy games in each zone. This website shows how to nurture children's curiosity by providing basic scientific knowledge. It explores the fun of understanding daily events from the viewpoint of science.

シド　科学の子　サイト
[KCETロサンゼルス（KCET）／アメリカ]

このサイトは学校の研究所、運動場、台所と3つのゾーンに分かれており、それぞれにゲームが楽しめるようになっている。子どもたちの好奇心をはぐくみ、科学に対する基礎知識を育て、日常の出来事を科学的な視点でとらえる楽しさを子どもたちに伝えている。

Web

Audiovisual Division (Primary Category) コンテンツ部門 児童向けカテゴリー

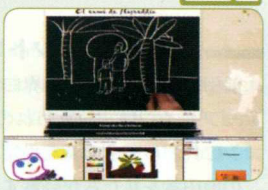
Draw Me a Story
[Televisio de Catalunya, Spain]

This is a website where visitors can look through more than 100 stories collected from all over the world and which is characterized by interactivity; users can freely add to the stories and create their own stories as well.

私も描ける物語
[カタルニア・テレビ／スペイン]

世界各地から100以上の物語を集め、閲覧出来るウェブサイト。その特徴はアクセスしたユーザーが自由に物語を発展させ、自分なりの物語を創作出来るようにアレンジが可能な点にある。

Web



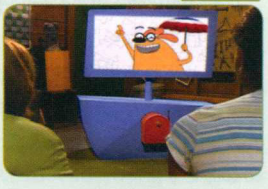
FETCH! with Ruff Ruffman-Episode 304: Mr. Ruffman Goes to Washington
[WGBH Educational Foundation, United States]

Children in the studio accomplish missions given to them by a dog character, Ruff Ruffman, by overcoming tasks one after another. The important point is not the results but the process of how they challenge themselves. The program is constructed so that children can experience spontaneous activities and challenges and gain scientific knowledge.

ラフ・ラフマンからの指令！
[WGBH教育財団／アメリカ]

ラフ・ラフマンという犬のキャラクターが与えるミッションに、スタジオの子どもたちが次々と課題を解決しながら応えて行く。番組で重視されるのは結果ではなく、子どもたちが挑戦するその過程。子どもたちが自発的な行動やチャレンジを経験し、科学的な知識も学べる構成だ。

Web



Audiovisual Division (Youth Category) コンテンツ部門 青少年向けカテゴリー

Planet School - the interactive gateway for students and teachers
[Sudwestrundfunk (SWR), Germany]

Planet School is a website created with the aim of providing new knowledge for students from elementary school to middle school, and also for anyone who is interested. For each subject, videos can be downloaded with a display of the targeted group age; even detailed information and guidance points for teachers are also introduced.

プラネット・スクール
[南西ドイツ放送協会（SWR）／ドイツ]

プラネット・スクールは、小学生から中学生をはじめ興味を持っているすべての人々を対象にし、教科ごとに対象年齢別のさまざまな映像がダウンロードできるウェブサイト。さらに詳しい情報や教師のための指導ポイントなども紹介している。

Web

Ka-Blog Peeps Special
[GMA Network Inc.(GMA-7), Philippines]

In the Philippines, despite the large young population the country has, many of them continue to drop out from society due to the poverty they suffer. Under such circumstances, some youngsters had fallen into the path of being a street gang yet manage to stand up and start over. This program shows such energetic youngsters trying hard to live towards the future.

未来を信じる若者たち
[GMAネットワーク（GMA-7）／フィリピン]

フィリピンでは、貧しさから多くの若者が社会からドロップアウトしている。一旦はストリートギャングに身を落とした若者が、自分たちの居場所を見つけて立ち直った事例など、力強く生きる若者の姿を追う。

Linear

Audiovisual Division (Continuing Education Category) コンテンツ部門 生涯教育カテゴリー

Mi Vida Loca: Real Spanish, Real drama
[British Broadcasting orporation (BBC) , United Kingdom]

Mi Vida Loca is a website for Spanish language study providing language-study resources at an adult-beginner level. As its title suggests, the site arouses the repetitive urge to learn by watching thrilling episodes that are more like real drama than simple language skits.

本物のスペイン語を学ぼう
[イギリス放送協会（BBC）／イギリス]

スペイン語学習のためのウェブサイト。成人用に初心者レベルの言語習得のリソースを提供している。リアルドラマのタイトル通りに語学スキットのレベルを超えた本格ドラマで、ハラハラドキドキするようなエピソードが繰り返し学習したいという気持ちを喚起してくれる。

Web

Hunting the Hidden Dimension
[WGBH Educational Foundation, United States]

The geometrical concept of fractals sounds difficult, but in reality fractal geometry abounds all around us: the topography of a coastline, the ecosystem of trees in a forest, the contents of the human body such as blood vessels. The production engagingly unravels and illuminates the relationship between mathematics and our universe.

不思議な形の世界を追って
[WGBH教育財団／アメリカ]

数学においてフラクタルという一見難解に見える幾何学の概念がある。実は、身の回りにあふれているフラクタル ―海岸線の地形、森の木々の生態系や血管など人間の体内で見ることができる。この番組は、数学と森羅万象との関係を映像で、このフラクタルをスリリングに解き明かしていく。

Linear

Audiovisual Division (Welfare Education Category) コンテンツ部門 福祉教育カテゴリー

Skylark
[NTV (NTV), Mongolia]

The children who seek out a meager existence digging coal are called "Skylarks". One such ten-year-old girl is named Suvdaa. To say nothing of going to school, playing or being spoiled like a child are luxuries not permitted to Suvdaa. What does the future hold for her in such a temperately harsh and poverty stricken land?

ひばり
[NTV（NTV）／モンゴル]

石炭拾いをしながらわずかな収入で生計をたてている子どもたちは"ひばり"と呼ばれている。10歳の少女サヴダアもその一人だ。彼女には学校に行く事はおろか子どもらしく遊んだり、甘えたりする事も許されないのだ。厳しい自然、貧困のなかに彼女の未来はあるのか?

Linear

The Knotting Game
[Educational Broadcasting Corporation (TELEAC), Netherlands]

The Knotting Game is a more than 10 year old long-running TV program in the Netherlands. In this episode, handicapped individuals are divided into two groups that compete against each other in various games. The Notting Game leaves a lasting impression of the faces of the handicapped participants full of positiveness and confidence.

ノッティングゲーム
[オランダ教育放送（TELEAC）／オランダ]

オランダで10年以上も続いている長寿番組。今回は障害者が二つのチームに分かれて数々のゲームで競い合う。参加する障害者たちの積極的で自信に満ちた表情が印象的な作品。

Linear

TV series Division シリーズ番組部門

One Step!
[TBS VISION Inc., Japan]

Kuroshima is a small island in Okinawa, and there is no electric appliance store. Four students majoring in engineer came to "contribute" to the locals by fixing appliances. They grew through the process of interaction with the locals and gaining responsibility which cannot be experienced at school.

ワンステップ！
[TBSビジョン／日本]

沖縄県・黒島は、電器店のない小さな島。さびが生じやすい潮風や高湿度の気候にくわえ電化製品が故障しても修理をする技術者がいない。工学を専攻する大学生4人組がそれを助けるため、黒島に向かった。普段経験することない責任や島の人との関わりを通して、学生たちの成長していく姿が描かれている。

Behind the News
[Australian Broadcasting Corporation (ABC), Australia]

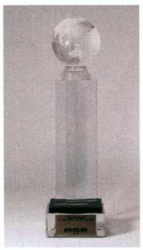
A more than 40 year old news program for 9-13 year old children. Children increase their knowledge by easy-to-understand explanations provided with computer graphics, illustrations and role playing. It catches children's attention with many innovative expressions.

ニュースの裏側
[オーストラリア放送協会（ABC）／オーストラリア]

9歳から13歳の子どもを対象にニュースや最近の出来事などを取り上げる、40年以上も続く長寿子ども番組。CG、イラスト、ロールプレイなどを駆使して分かりやすくニュースを解説している。教室での補助教材としても使用されている。テンポのよい演出で子どもたちを飽きさせない工夫が満載だ。

TV Proposal Division
企画部門

The Best TV Proposal Award
最優秀賞



The Hoso Bunka Foundation Prize
[放送文化基金賞]
An outstanding proposal for an educational TV program
■教育に役立つ優れたテレビ番組の企画

What's the buzz ?

ねぇ、知ってる？

Swaziland
スワジランド

Swaziland Television Authority (STVA)
スワジランド・テレビ

■ **Winner 受賞者**
Welile Masuku
Head of Programs
ウェリレ・マスク
番組部長

■ **Prize Presenter プレゼンター**
Toshio Kawatake
President, Hoso Bunka Foundation
放送文化基金 理事長 **河竹 登志夫**

Producer's Comments

This is truly a dream come true for me, but more for the young people of Swaziland who have been given a voice.

What's the Buzz? will see young boys and girls celebrating the achievements of their peers and staying abreast with the latest news developments. This program will see hundreds of young people contribute content that is relevant to them, that they feel is worth broadcasting and will have an impact on their peers.

What's the Buzz? will give a voice to that voiceless majority who have been shifted to a somewhat minority position. I would like to thank NHK JAPAN PRIZE and the Hoso Bunka Foundation in particular for affording producers like myself the opportunity to develop products that will have a positive influence on our children.

This award couldn't have come at a better time; when the media is inundated with horror stories that only instill fear and diminish hope in the hearts of young people. We want to promote content that will inform, educate, motivate and inspire model citizens and great leaders of tomorrow. Our youth are more than the sum of their fears.

On behalf of the hundreds of thousands of young people who will benefit from this content, I thank you!

Content

This program aims to inform the latest news to teenagers who rarely get the chance to watch or read the news.

What's the Buzz?, will have a news anchor in a studio who will read the news headlines and introductions then cut to interviews that have a younger-approach coverage to that particular story. This is a show for children, by children so both the news anchor and the team of reporters are children between ages 12 and 18. Each bulletin will carry 4 news items (3 minutes each) with the last being a citizen journalist report entitled "What have you done today to make you feel proud" where we select the best story of the week about their peers.

The program also has a sign language interpreter/subtitles so that hearing impaired children are able to keep abreast with the news. This is a program with an easy approach to provide daily news around children, and how to cope with it.

Jury Comments

This last week, the jurors were awed to learn that a tiny grain could have such an enormous impact on the environment and world. We were charmed by a singing giraffe that may just start a literacy revolution. We were deeply moved by the story of Nepalese girls who receive so little yet ask for just one thing – an equal education, and we were humbled by woman farmers who are working to end climate change.

But one program rose just a tiny bit above the others.

Using television and digital media, it will empower teenagers to become critical thinkers, fair story-tellers, and engaged global citizens. They'll not only learn about the news; they'll produce it. And in return, we may just see the next generation of educational media producers.

The winner of the 2009 Japan Prize proposal division is *What's the Buzz?* from Swaziland.

Congratulations.

制作者コメント

私にとっては「夢がかなった！」という気持ちです。しかし、発言の機会が与えられるスワジランドの若者にとっては、それ以上の意味があります。

「ねぇ、知ってる？」は、仲間の成功を祝福する若い男女や、最新の動きを追跡してニュースを発掘している若者たちを見つめます。何百人もの若者が、彼らにとって関連があるニュースコンテンツ —放送する意義があると感じ、仲間たちの間で高い反響があるもの— を提供してくれます。

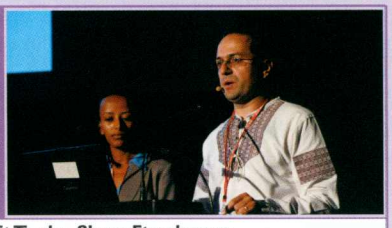
Proposal Finalists

Presentations by Finalists [最終審査プレゼンテーション]
Five finalists of the TV Proposal Division made their presentations for the final selection at the NHK Broadcasting Center on October 25.
10月25日、NHK放送センターでは5人のファイナリストが最終審査のためのプレゼンテーションを行いました。

GREEN SCHOOL
緑の学校
<Adults 成人向け>

Emani Krishna Rao
<Doordarshan India (DDI)> • India
エーマニ・クリシュナ・ラオ
<インド公共テレビ ドゥールダルシャン国際放送> • インド

Tsehai's Fidel School
ツェハイ 文字をまなぶ
<Children 子ども向け>



Bruktawit Tigabu, Shane Etzenhouser
<Whiz Kids Workshop (WKW)> • Ethiopia
ブルクタウィット・ティガブ、シェーン・エッツェンハウザー
<ウィズ キッズ ワークショップ> • エチオピア

Let Me Stand Up
自立の力をください
<Teens 青少年向け>

Neeta Shapkota
<Nepal Television (NTV)> • Nepal
ニータ・シャプコタ
<ネパールテレビ> • ネパール

SunChild TV
サンチャイルドTV
<Teens 青少年向け>

Hasmik Hovhannisyan <Foundation for the Preservation of Wildlife and Cultural Assets in Armenia (FPWC)> • Armenia
ハスミック・ホヴァニシヤン
<アルメニア野生生物文化遺産保護財団> • アルメニア

この番組は、人数が多いにも関わらず、発言の機会が与えられず少数派の扱いを受けている若者層に声を与える番組です。私のような制作者に資金を提供し、子どもたちに良い影響を与える番組を作る機会をくださったことに対して、「日本賞」と放送文化基金に感謝の意を表したいと思います。

メディアは今、若者の心に恐怖を植え付け、希望をなくすような恐ろしい話であふれています。このような時代に、非常にタイミングよく、この賞がいただけました。私たちは番組を次のような内容にしていきたいと思います。モデルとなる市民や将来偉大なリーダーになる人を教育し、やる気を起こさせ、ひらめきを与えるような内容に、です。私たちは番組をそういう内容にしたいと願っています。私たちの国の若者は、すべての恐怖を乗り越えてくれるはずです。

このコンテンツが完成することによって、恩恵を受けるであろう多くの若者に代わって、お礼を申し上げます。

作品内容

普段ニュースの見る機会の少ない10代の子どもたちに最新のニュースを親しみやすく伝えることを目的としている。

「ねぇ、知ってる？」では、まずスタジオのアナウンサーに見出しニュースを読み上げて紹介してもらう。それからインタビューに移り、若年層向けにかみ砕いた報道をしてもらう。子どものための子どもによる番組であり、アナウンサーもレポーターも12歳から18歳の子どもたちである。各ニュース枠に項目は4つ（各3分）で、最終項目で市民ジャーナリストのレポートが入る。そのタイトルは「今日はどんな誇りに思えることをした？」で、その週における子どもたちにとってのベストストーリーを選ぶ。

番組には、障害のある子どもたちも楽しめるように、手話や字幕が入る。

ニュースを子ども向けにわかりやすく伝え、子どもたちの身の周りに起こる事件と、その解決の方法を提案していく。

審査講評

先週一週間、私たち審査委員は小さな一粒の穀物が環境と世界にどれほど大きな影響を与え得るかを知り驚きました。歌うキリンが識字革命を起こすかもしれないことに魅了されました。平等な教育がネパールの少女たちの唯一の小さな望みである事に感動しました。女性の農業従事者が気候変動を止めるべく懸命に取り組んでいることに身の引き締まるような思いがしました。

これらの作品のなかで少しだけ他を押さえたものがありました。その作品は、テレビやデジタルメディアを使って青少年に論理的な思考と偏らない表現力を身につけた世界市民になるための後押しをすることになるでしょう。

青少年はニュースを見るだけなく自らが作っていくことになるのです。そして、私たちは次世代の教育メディア制作者を見るのかもしれません。

2009年日本賞企画部門の受賞者はスワジランドの「ねぇ、知ってる？」です。おめでとうございます。

TV Proposal Division
企画部門

Special Prize
特別賞

The National Federation of UNESCO Associations in Japan Prize
[日本ユネスコ協会連盟賞]

An excellent proposal for a TV program, which promotes literacy and language education and contributes to development of basic education in an entrant's county/region.

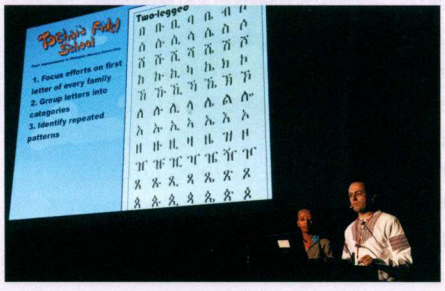
■識字、自国の言語教育を促し、基礎教育の普及に貢献する優れたテレビ番組の企画

Ethiopia
エチオピア

Whiz Kids Workshop (WKW)
ウィズ キッズ ワークショップ

■ **Winner 受賞者**
Bruktawit Tigabu, Shane Etzenhouser
Co-Founders
ブルクタウィット・ティガブ
シェーン・エッツェンハウザー
共同設立者

■ **Prize Presenter プレゼンター**
Noboru Noguchi
Director General, The National Federation of UNESCO Associations in Japan
日本ユネスコ協会連盟 理事長 野口 昇



Tsehai's Fidel School

ツェハイ 文字を学ぶ

Producer's Comments

We are very excited to address the Ethiopian alphabet in a fun and systematic way through "Tsehai's Fidel School." This is a topic we've been eager to address for a long time. This fund will help us create the pilot episode and the first Ethiopian alphabet song.

Beyond the thrill of winning at the JAPAN PRIZE, the awards have gone a long way in terms of establishing our credibility and have helped us establish new partnerships and strengthen our stability. We are extremely thankful to the National Federation of UNESCO Associations and Japan Prize for helping making our idea a reality.

Content

The Ethiopian alphabet has 35 root letters, each of which takes on 7 forms with a total of 245 characters. The current approach to teaching this alphabet has children copy all 245 characters into their notebooks while repeating them aloud over and over again. They do this almost exclusively all day, every day for the first year of their education.

It is a very ineffective way to teach the Ethiopian alphabet, and it leaves children disliking school and increases the drop-out rate. The current enrollment rate in grade 1 is 71% for males and 66% for females, while the primary school attendance rate is only 45% for both sexes. An estimated 68% of those students reach 5th grade. Secondary school attendance rates drop to 30% for males and 23% for females.

We have developed a phonetic based, systematic, interactive, and fun approach to teach the Ethiopian alphabet. We believe this new approach will inspire creativity throughout the Ethiopian educational system.

This project aims to study the Ethiopian language in a new and happy atmosphere with "Tsehai", a popular character in Ethiopia. By using songs and animation, the program will carry a good tempo to heighten the learning effect.

制作者コメント

「ツェハイ 文字を学ぶ」を通し、楽しく系統だった形でエチオピアのアルファベットを紹介でき、非常にうれしく思います。エチオピアのアルファベットは、私たちが長い間番組で扱いたいと熱望してきたトピックでした。この受賞による制作資金援助のおかげで、私たちは、試験的な番組、そして、初めてのエチオピア語アルファベットの歌を作ることができます。

「日本賞」を受賞してぞくぞくすることよりも、この賞によって、私たちは制作者としての信頼性を確立することができ、また、新しい協力者とのつながりを定着させ、安定を勝ち取ることができました。私たちの企画を現実にする手助けをしていただき、日本ユネスコ協会連盟と「日本賞」のみなさまに対し、感謝の気持ちでいっぱいです。

企画内容

エチオピア語のアルファベットには35の原型があり、それぞれが7つの型に変化して245もの文字になる。現在の子どもたちにこのアルファベットを教える一般的な方法は、子どもたちが245の文字を何度も何度も大きな声で繰り返しながらノートに書き写すこと。彼らは教育が始まってからの最初の一年はほとんど毎日これを繰り返す。

これは極めて効率の悪い教え方であり、その結果子どもたちは学校が嫌いになり中退率も上がる。現在、小学校1年生に入学する生徒は男子で71%、女子で66%。一方、小学校の出席率は男女ともわずか45%だ。5年生まで達するのは68%と推計されている。中学校の出席率は男子30%、女子23%に過ぎない。

しかし、エチオピア語アルファベットを教える、音声を中心とした、系統的でインタラクティブで楽しい方法が開発された。この方法はエチオピアの教育に大きな恩恵をもたらす可能性がある。

この企画はツェハイというエチオピアで人気のキャラクターと共に、新しい方法でエチオピア語を楽しく学んでもらうことをめざしている。歌やアニメを使ってテンポよく番組を進めることで、学習効果を高める工夫もされている。

Completed Programs from the 2008 Proposal Division

昨年の受賞企画が番組として完成しました

The 2008 Hoso Bunka Foundation Prize Winner
2008年放送文化基金賞受賞企画

There Is a Way

「そこに道がある」 ■Cineli / Sri Lanka ■シネリ／スリランカ

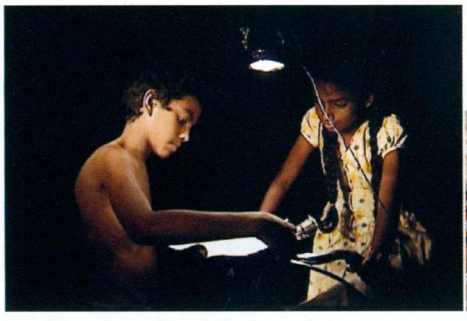
Thanuja Abeynayake
Director
タニュア・アベイナヤケ
<ディレクター>

Content

This program is about Vino, a 10 year old boy who lives in an area suffering from ethnic war. He never gives up and struggles to continue his studies. Vino needs to take a scholarship exam in the fifth grade, but he must hide in a bunker and only manages to study by use of faint light. One day, he notices his father riding a bicycle and comes up with the idea to use the bicycle to generate light. In the end, he finally takes the scholarship exam.

企画内容

民族紛争が続く地域に住む貧しい家庭の少年が望みを捨てずに、ひたむきに勉学を続けようとする姿を描いたドラマ。1日のほとんどを防空壕の中で過ごす10歳の少年ヴィノには、奨学金取得試験が近づいている。彼は、太陽の向きに合わせて体を動かし、細く差し込む光を頼りに勉強している。ある日、夜でも勉強できるよう、自転車で防空壕に明かりを灯すことを思いついた。そのヴィノに奨学金取得試験の日がやってくる。



This program was screened before the 2009 Proposal Division's finalist presentations. Thanuja ABEYNAYAKE attended on behalf of her husband, Ananda, who had actually made a presentation and had won the award. She said that the program focuses on the child, who has a strong will to continue studying and who actually overcomes difficulties caused by the long lasting war in Sri Lanka. The program gives hope to children "If you have a genuine interest in studying, you may be able to find paths to your success despite the obstacles."

企画部門のファイナリスト・プレゼンテーションの前に、昨年受賞した企画の完成番組を上映しました。受賞機関であるシネリから、制作者アナンダ・アベイナヤケ氏の代理として、タニュア・アベイナヤケ氏が来日しました。「31年の戦乱の時期を経て難しい状況にあるスリランカで、貧困な環境の中でも『学びたい！』という意欲にあふれる子どもの心を描きました」と述べました。完成作品は、子どもたちに希望を与えています。勉強したいという純粋な意欲があれば、どんな問題があっても、いつか道はおのずと開けるのです。

The 2008 National Federation of UNESCO Associations in Japan Prize Winner
2008年日本ユネスコ協会連盟賞受賞企画

Look at my hands

ほら見て、わたしの手 ■Nepal Television / Nepal ■ネパールテレビ／ネパール

Neeta Shapkota
Program Producer Officer
ニータ・シャプコタ
<番組プロデューサー>

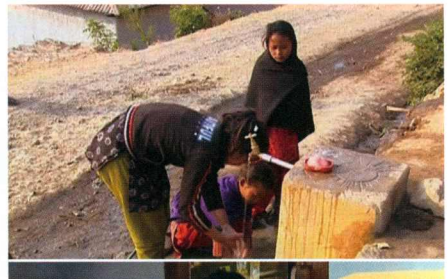
※From the 2008 finalist presentation 2008年企画部門プレゼンテーションより

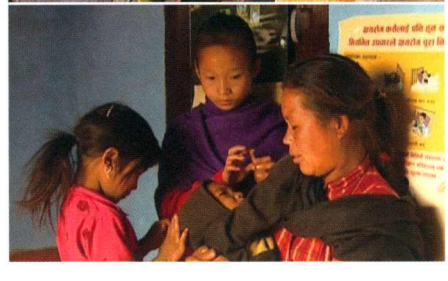
Content

In Nepal where hygiene education is significantly behind, the mortality rate of children under 5 is very high. This program targeted at 5 to 12 year old children sends strong messages that the simplest and most important way to prevent disease is hand-washing. It begins with a monologue, then shows interviews with children in a rural area, and introduces actual data and statistics.

企画内容

衛生教育を受ける機会の少ないネパールでは、多くの子どもが5歳になるまでに命を落とす。この番組は、5～12歳の子どもに向けて、単純であるが「手を洗う」ことは病気にかからないための重要な方法であるというメッセージを送っている。ある少女の独白から始まり、農村部の子どもたちへのインタビューや実際の衛生に関するデータや統計も紹介している。





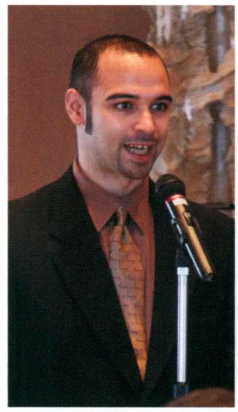
Diary
ダイアリー

October
22
10月22日（木）

The 36th JAPAN PRIZE began yesterday with an opening ceremony held in the main conference room of the NHK Broadcasting Center attended by the jurors, NHK board members and NHK staff.
NHK放送センター 22階大会議室にて開会式が行われ、世界各国から迎えられた審査委員とNHK役員及び職員が参加しました。

Yoshinori Imai
[Vice President of Japan Broadcasting Corporation (NHK)]
今井義典NHK副会長

David Kleeman
[American Center for Children and Media, United States]
ディビッド・クリーマン審査委員長
（アメリカ子どもメディアセンター理事長）



MC: Cyrus Nozomu Sethna
司会：サイラス 望 セスナ

Interpreter: Takahisa Furukawa (NHK)
通訳:古川貴久（NHK国際放送局）

October
23
10月23日（金）

In addition to the judgment beginning from the day before, the CrossMedia Forum began in NHK Broadcasting Center, and producers/creators and researchers from around the world got together. At "Meet the Experts", a panel discussion was held with the theme, "What role does entertainment play in educational contents?"
前日から始まった審査と並行して、NHK放送センター内でクロスメディア・フォーラムが開催され、世界中から制作者、研究者などが参加しました。ミート・ジ・エキスパーツでは「教育コンテンツにおけるエンターテインメントの役割とは？」をテーマにディスカッションが行われました。

Judging
審査

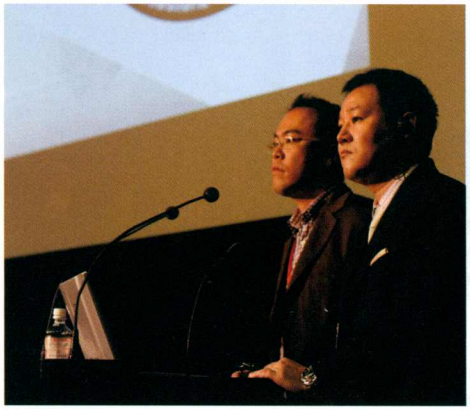
Meet the Experts
ミート・ジ・エキスパーツ

CrossMedia Forum
クロスメディア・フォーラム

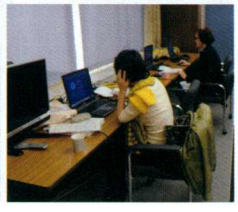
Discussion
ディスカッション

October
24
10月24日（土）

Judging
審査



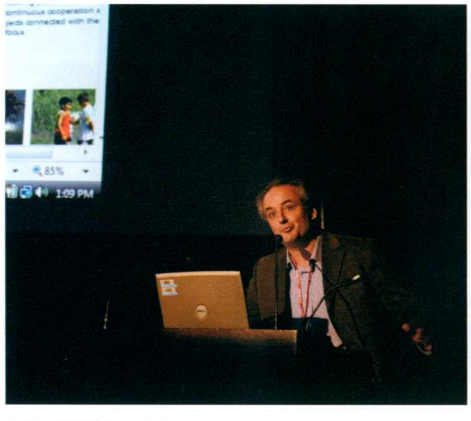
CrossMedia Forum
クロスメディア・フォーラム



October
25
10月25日（日）

Judging
審査

Proposal Presentation
企画プレゼンテーション



BakaFORUM Presentation
バーゼルカールスルーエ プレゼンテーション

In the lounge
ラウンジにて

October
26
10月26日（月）

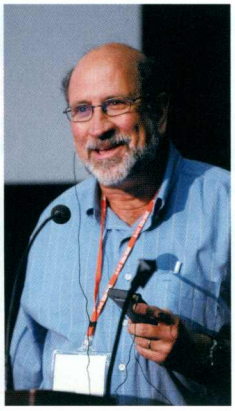
At "Meet the Experts", the potential of serious games which have educational value and benefit for communities was discussed.
ミート・ジ・エキスパーツではシリアスゲームと呼ばれる、教育的効果があり、社会に役立つゲームの可能性について、話し合われました。

Meet the Experts
ミート・ジ・エキスパーツ

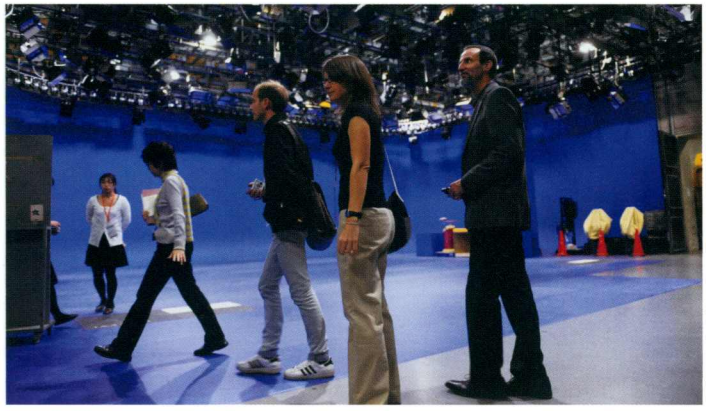
TV Series Division Screening and Discussion
シリーズ番組部門　上映会 & ディスカッション

Discussion Session
ディスカッション・セッション

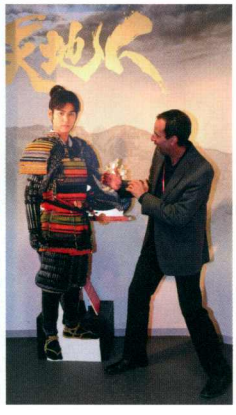
October
27
10月27日（火）



CrossMedia Forum
クロスメディア・フォーラム



Tour of NHK
審査委員のNHKスタジオ見学



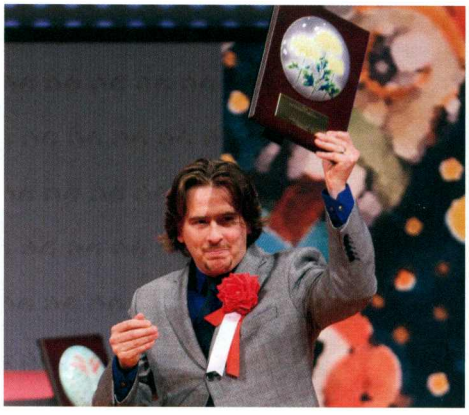
In the Lounge
ラウンジにて

October
28
10月28日（水）

The Awards Ceremony was held at Studio 101 at NHK Broadcasting Center in the presence of His Imperial Highness the Crown Prince.
皇太子殿下のご臨席の下、授賞式がNHK放送センター CT101スタジオで開催されました。

Awards Ceremony　授賞式
MC: Chris Peppler, Miki Sumiyoshi
司会：クリス・ペプラー、住吉美紀アナウンサー

The Yoshida Brothers
吉田兄弟



After the Ceremony, prize winners and jurors were given opportunities to meet the Crown Prince, and the Reception was held in the 22nd floor Conference Room.
授賞式のあとは、別室で皇太子殿下と受賞者、審査委員のご懇談が、また22階大会議室では祝賀レセプションが開催されました。

October
28
10月28日（水）

The Crown Prince meeting the prize-winners and jurors
受賞者や審査委員とご歓談中の皇太子殿下

Reception
祝賀レセプション

The NHK Friendship Orchestra
（写真上）NHKフレンドシップ管弦楽団
The NHK Friendship Choir
（写真下）NHKフレンドシップ合唱団

The NHK Tea Club
NHK茶道部

Newsletter

A daily newsletter was issued both in Japanese and English during the contest.

ニュースレター

コンクールの期間中、毎日、日本語と英語のニュースレターを発行しました。

▼10/22

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

日本賞開催！ 10月22日(木曜日) 第1号

◆10月22日(木曜日)〜28日(水曜日)

史上最多の324作品エントリー。グランプリの行方は？

世界の教育番組の向上をはかるとともに国際的な理解と協力の増進に役立つことを目的として、1965(昭和40)年にNHKが創設。今年で45年目を迎えます。日本賞は、教育に特化したコンクールとして最も歴史が古く、世界的に広く知られ、高い評価を誇っています。

今年は、世界65の国・地域の196機関から、史上最多の合計324本の作品応募がありました。
海外ではケニアのシチズンテレビやアルバニア放送などの公共放送のほか、クロアチアやインドなどから複数のデジタルコンテンツ系の教材制作会社の初参加が目立ちました。
審査委員として12か国から14人の番組制作・教育学・コンテンツ制作の専門家が迎えられました。受賞者は、10月28日(水曜日)にNHK放送センターにて行われる授賞式で発表されます。

◆ 会長へのインタビュー：教育コンテンツの役割、そして未来の子どもたちへ

人の成長において、教育コンテンツはどのような役割を担っているとお考えですか。
「三つ子の魂　百まで」というように、好奇心や記憶力の旺盛な時期の子どもたちが、多くの体験をできるように導くことが教育コンテンツの役割だと思います。75歳の私が、今も鮮明に記憶しているのは、小学校入学から5年生の頃に体験したことです。当時自分で作った俳句や和歌、自分で読んだキンダーブック、少年倶楽部やマンガ少年、グリム童話やアンデルセン童話、日本昔話などですね。子どもの頃の体験は、色あせることなく記憶に残り、人格形成に大きな影響を与えると思います。

未来の子どもたちに伝えていきたい価値観があればお聞かせください。
最近、保護者の方々に怠られがちな"徳育(＝道徳教育)"の分野を改めて大切にしていただきたいと願っています。未来の子どもたちには、「物を大切にする」、「長幼の序(＝長じたものは幼い者を慈しみ、幼い者は長じたものを尊敬するという儒教の考え方)」、「師弟関係」、「国を愛し、故郷を愛し」といった日本古来の旧き良き感性の大切さを伝えていきたいです。

日本賞に期待するもの、教育コンテンツの展望についてお聞かせください。
「日本賞」は、優れた教育コンテンツを表彰するという、NHKだからできる、最もNHKらしい分野だと思います。世界の教育番組の向上を図るとともに国際的な理解と協力を増進するという「日本賞」のコンセプトや「日本賞」というネーミングも素晴らしい。今後もこのコンセプトが不鮮明になることがないようにしていきたいと思っています。

福地 茂雄
(ふくちしげお)
日本放送協会(NHK)会長

◆ 今後の主なイベント

- コンテンツ部門：クロスメディア・セッション
  テレビ番組だけではなく、ウェブサイト、ゲーム、その他双方向メディアがなど、異なるメディアで制作された作品を、プレゼンテーションや上映会で紹介します(質疑応答を含む)。
- シリーズ番組部門：上映会＆ディスカッション
  シリーズの中の1話を見て、シリーズ番組として放送することでの教育効果を議論します。ディスカッションでは、海外から招待した、制作経験豊富なモデレーターを中心に、コンテンツの特徴や教育効果が話し合われます。
- 企画部門：審査観覧　ファイナリスト・プレゼンテーション
  企画部門で予備審査を通過した5人のファイナリストが審査委員を前にプレゼンテーションを行います。
  あたかも自ら審査委員になったつもりで、最終審査に立ち会うことができます。

ミート・ジ・エキスパーツ
国内外から招待したテレビ、ゲームなど業界のキーパーソンが、教育メディアの現況や可能性についてシンポジウム形式で語ります。いずれも、4階正面にて開催！ぜひご予定ください。
10月23日(金)17:30〜19:00　教育コンテンツにおけるエンターテインメントの役割とは？
10月26日(月)17:30〜19:00　シリアスゲームとは？GAMEが教育にもたらす力。

NHK http://www.nhk.or.jp/jp-prize/index_j.html

▼10/23

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

10月23日(金曜日) 第2号

第36回「日本賞」開会式

NHK放送センター22階大会議室にて開会式が行われ、世界各国から迎えられた審査委員とNHK役員及び職員が参加しました。NHKの今井義典副会長が主催者代表として開会の辞を述べました。
「NHK開局40周年を記念して設立された日本賞は、45年の時を経て、今や世界で最も権威あるコンクールの一つに数えられています。日本賞の今日の発展は、放送・教育業界の皆様の情熱とサポートの賜物に他なりません。本年度も、各ノミネート作品がクリエイティブな発想とテクノロジーを駆使した、内容豊富かつ教育分野の方向性を示すものだろうと期待しています。」

今井副会長の挨拶の後、審査員が順番に自己紹介を行いました。
　パル・シポス氏(ハンガリー国営テレビ(MTV)文化番組部長／ハンガリー)は、自分の作品が1997年に日本賞郵政大臣賞を受賞したことから評価があがり、国内再放送されることになったというエピソードを紹介し、「日本賞は番組の運命を左右するという意味でとてもユニークな賞であると思います。」と日本賞への感謝をあらわしました。
　また、トニー・ライト氏(ディッセンバー・フィルムズ　統括プロデューサー／オーストラリア)は「私は昨年度の日本賞にモデレーターとして参加しました。その時に見たいくつかの作品はとても感動的で、一年たった今も心に刻まれています。今回も刺激を受けることを楽しみにしています。」と審査への抱負を語りました。

01 今井義典NHK副会長
　ディビッド・クリーマン審査委員長(アメリカ子どもメディアセンター理事長)
02 日本賞 グランプリ賞杯

WHO'S WHO:　審査委員長

コンテンツ部門　審査委員長
デイヴィッド・クリーマン
アメリカ子どもメディアセンター理事長

学びに関する個人的な体験はありますか？
私は、ラジオを聴いてアイスホッケーのルールやゲームを学び、一度も試合したことがないのにもかかわらず、大学のホッケーチームのレポーターになったのです！(卒業後は、ホッケーの試合に出ました。)
教育コンテンツの今後の展望についてお聞かせください。
メディアは私的で持ち運び可能なものになっていますので、GPSを通じて自分たちの居場所を感知し、ユニークでタイムリーな情報を提供するサービスなど、教育コンテンツの可能性に胸を高まらせています。たとえば、その分野に詳しい人の意見を聞くことができるソーシャルネットワークサービスなどに応用できますね。
クリーマンさんは、プリ・ジュネスにも関わりが深いと伺っておりますが、国際コンクールの醍醐味について教えてください。
(プリ・ジュネスとは、ドイツのミュンヘンにおいて隔年で開催されている、青少年・子ども番組の国際コンクールです。)
私は、現在プリ・ジュネスの諮問委員会委員長を務めております。これまでも審査員や指名委員、審査リーダー、双方向メディア賞(Interactivity Prize)を設立したりと、さまざまな形でプリ・ジュネスに関わって参りました。国際コンクールには世界中から限りない知識をもつ愛情豊かな人々が集まります。彼らの話から多くのことを学んでいます。

メッセージ
日本賞から帰って3日後には、ニューヨークマラソンに出場します。40歳になるまで走ることが嫌いだったのですが、走り始めたらやめられなくなりました。ニューヨークマラソンは今年で18回目の出場です！

シリーズ番組部門　審査委員長
タピオ・クイオラ
フィンランド放送協会(YLE)　学習科学局長

フィンランドでは、生涯学習というコンセプトが大切にされています。私自身もそのいい例で、40歳の時に文学修士課程を修了しました。そして、今は、中東問題におけるメディア情報戦(プロパガンダの影響下でのジャーナリズム)についての博士論文に取り組んでいます。

私たちは変化の時を生きています。グローバリゼーション、気候変動や経済危機によって、世界は狭くなり、未来は不確実であることが示されました。
私たちは何か行動をおこさなければなりません。
私たちの将来の課題に対する最善の答えは教育が握っています。
それに、学習すること自体が楽しいことなのです。
テレビやラジオでは、歴史ドキュメンタリー、社会学習、教育番組、科学番組など様々な番組を放映しています。また、SkypeやFacebookなどのインターネットサイトでは、言語やコミュニケーションを磨くことができます。インタラクティブメディアの発達によって、今や、携帯電話やインターネットがあれば世界中のどこでも授業が受けられる時代なのです。

メッセージ
チョコレートが大好物です！

企画部門審査委員長のメレディス・ニアマンさんについては、10月25日(日)の号でご紹介します。

NHK http://www.nhk.or.jp/jp-prize/index_j.html

▼10/24

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

10月24日(土曜日) 第3号

昨日のハイライト

ミート・ジ・エキスパーツ

「教育コンテンツにおけるエンターテインメントの役割とは？」

季里
ビジュアルプロデューサー
3DCGを使うと、何もないところに神様のようにものを作ることができます。せっかくだから悲しいものよりは優しい世界観のものを作りたいと思っています。

よしだあつこ
放送作家
今年の日本賞では予備審査を担当。
自分自身の経験から、弱い人に訴える作品をつくりたいという思いがあります。
子どもたちのリアルな気持ちをすくっていきたい。

廣岡 篤哉
NHK編成局ソフト開発センター、チーフプロデューサー
子どもには何が受けるかわかりません。意図的におもしろくした動きには反応しないのに、土下座の動きで大盛り上がりしたりします。

◆ 子どもを惹きつけるコンテンツとは？
季里：音楽と映像で子どもたちのために何ができるかということが原点です。視覚的にはコントラストも意識しています。
廣岡：刷り込み効果の威力というのは幼児の場合特に感じます。
よしだ：意外性と飛躍、これが子ども向けのコンテンツで大切なことだと思っています。特に子どもの集中力は短いですから。

インターナショナルスクールの子どもたちに、今年のエントリー作品を観てもらい感想をききました：番組の制作方法に意見する子、「情報量が多いのがいい」とコメントをする子、アート系のウェブサイトを楽しそうに利用する子など、個性豊かな子どもたちの意見がスクリーンに映し出されました。

◆ 子ども向けドキュメンタリーの可能性について
廣岡：エントリー作品の中にはドキュメンタリーも多いですが、僕自身、事実は多面的なものなので、伝えるのが難しいと思います。
よしだ：今は、昔と比べて子どもに集まる情報量が段違いに多い。インターネットで調べればすぐにわかることを、すくって映像にして子どもに見たいと思わせるのは難しいですよね。今年のエントリー作品でも、その点を試行錯誤した作品がみられました。インターバルでロックやクイズを入れたりという、見てもらうための工夫が印象に残りました。

◆ メディアがますますインタラクティブ(双方向)になっていることについて
よしだ：私たちの時代は、メディアは受け取るものだったけれども、今は発信する能力が求められる時代。子どものほうが思ったより進んでいるので、制作者は子どもの対話に注意を払うことが大切。
季里：私個人は、ドキュメンタリーそのものにエンターテインメント性が必要なのかな、と疑問に思っています。それよりも、知らなかったことを知ること自体が面白いのだ、という気づきに導けるようなコンテンツ作りができたらいい。そのために、子どものメディアへの興味を取り込むのは効果的ですね。

三者三様の個性的なディスカッションで、大変盛り上がり、4階正面には多くの人が集まりました。

ディスカッション・セッション

ディスカッション・セッションではモデレーター、NHKエデュケーショナル古川均氏を中心に、クロスメディアセッションで紹介されたコンテンツの特徴や教育効果が話し合われました。ユーモアは世界共通か？世界中のどこでも通じる共通のテーマはあるのか？子ども番組の理想の長さやテンポは？また個人情報の保護やサイバー・セキュリティーについて活発なディスカッションが展開されました。

NHK http://www.nhk.or.jp/jp-prize/index_j.html

▼10/25

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

10月25日(日曜日) 第4号

YESTERDAY

クロスメディア・セッション(児童向け)

ウェブサイトと放送を連動させたNHKの生放送番組や、台湾の障害を持った少女とクラスメートについてのドキュメンタリー、ラトビア国立図書館と連携したウェブサイトなどが紹介されました。

中でも、質の高い映像教材を無料提供するサイト「学校テレビ　クリップ集 ウェブサイト」(オランダ教育放送(TELEAC/NOT)/オランダ)にたくさんの質問の声があがり、注目を集めました。
参加者から寄せられたコメントをご紹介します。「教育には一貫性が大切なので、今年授業で使われたコンテンツは、何年間かは繰り返しアクセス可能にしなければならないと思う。そうなってくると著作権の問題が障壁になる。」
「コンテンツを無償で共有するという方向に向かっていくということは、ローカル民放局にとって脅威。生き延びる方向性を探っていきたい」「政府からの援助を得ている公共放送局がこの様な有意義な公共サービスを展開することは素晴らしい。いろいろな国で行われるべきだと思う」

クロスメディア・セッション(生涯学習)

生涯教育のクロスメディアセッションではウエブサイト、ゲーム、テレビ番組などの多様なコンテンツが紹介されました。アフリカ大陸の大自然のなか、プレイヤーがフォト・ジャーナリストとなり、様々な野生動物を撮影しながら生態調査を行うゲーム、広島に原子爆弾が投下された後の姿が被写体となった人々の現在の証言などを交えたドキュメンタリー等。

中でも注目を集めたのが「NHKスペシャルヤノマミ奥アマゾン原初の森に生きる」。アマゾンの最深部に1万年以上、独自の文化・風習を守り続けていきる部族の150日に渡る長期ドキュメンタリーです。その撮影手法や苦労、制作者としての姿勢など、参加している制作者たちから絶え間なく質問の手があがりました。「ヤノマミは人が生きるという本性を見つめるドキュメンタリー。人としてありかたを考えさせられる番組だった。」「ヤノマミ部族の文化を尊重した番組。地球・人・自然の調和について考えさせられた。」

TODAY　企画プレゼンテーション始まる！

WHO'S WHO　企画部門審査委員長

メレディス・ニアマン
WGBH教育財団
国内番組副編集主幹
アメリカ

メディアコンテンツを通して学んだ経験はありますか？
子どもの頃は、セサミストリートやミスターロジャースなどの子ども番組を観て、言葉や数学、人との接し方などを学びました。その後は、ワンダーウーマン、スパイダーマンなどのアメリカの漫画アニメを楽しみました。中でもお気に入りは、「スピードレーサー」という日本の「マッハ GO GO GO」というアニメを英語化したもの。大人になるにつれて、ホームコメディなどを観るようになりました。あと、ATARI社の初期のビデオゲーム機で何時間も遊んでいたこともあります。ゲームは手と目の運動だけでなく、想像力を育んでくれたと思います。

未来の子どもたちへ伝えたいこと
どんなにテレビやゲームやインターネットが面白くてもやりすぎには注意してね。

教育コンテンツの今後の展望
人類が直面している深刻な問題(人権、社会的正義、戦争、貧困、教育、医療、環境など)について教え、困っている人々を応援し助けるよう、メディアやテクノロジーが今後も革新的に活用されることを願います。また、ブロードバンドが発展途上国を含め世界の人々や文化にどのように影響を与えるか。そのことについて興味がふくらみます。

その他のコメント
ネズミがとっても苦手です！

NHK http://www.nhk.or.jp/jp-prize/index_j.html

＊Due to space limitations, only the Japanese version is available here.　スペースの関係で日本語版のみ掲載

▼10/26

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

第5号

10月26日（月曜日）

YESTERDAY　企画部門プレゼンテーション

日本賞は、優秀な教育番組の企画に対して、放送文化基金賞・日本ユネスコ協会連盟賞などの賞を授与しています。番組企画を提案して選考に残った5人のファイナリストたちは、世界各国から来日し、10月25日、審査員の前で最後のプレゼンテーションを行いました。

緑の学校　エーマニ・クリシュナ・ラオ（インド国営放送（DDI）／インド）

市場価格主導から伝統的な農業への転換を通じて、気候変動の悪影響に立ち向かう農家の女性の姿を映すドキュメンタリー。余計な水、化学肥料、農薬を使わない在来農法（ミレー栽培）に取り組む姿を通して、人間が自然の猛威にどう対処していくのか、をテーマとしています。

「この番組の特徴は？」という質問に対して、「農村の人々のサポート、そして環境問題への取り組み、両方を目指しています。」と答えました。

ツエハイ 文字をまなぶ　ブルクタウィット・ティガブ、シェーン・エッツェンハウザー（ウィズ・キッズ・ワークショップ（WKW）／エチオピア）

従来の識字教育は、子どもたちが24もあるアルファベットを大きな声で繰り返しながらノートに書き写すというもので、非効率的で楽しくありません。アルファベットをグループ化し、物語・歌やアニメーションにすることで、子どもたちに効率的に楽しく読み書きを教え、学びたいという気持ち、達成感や自信を育んでもらいたいです。

「この文字を覚えるシステムは検証済みなのですか？本当に効果があるでしょうか？」という質問に対して、「私自身、この方法で子どもたちに文字を教え、効果を実感しています。また、エチオピアの民間学校でもすでに取り入れられています。」と答えました。

自立の力をください　ニータ・シャプコタ（ネパール・テレビ（NTV）／ネパール）

ネパールにおける女子教育の重要性を訴えるドキュメンタリー。ネパールでは、文化的慣習や貧困などの理由から、12歳から17歳の女子が結婚や家事手伝いのために中退するケースがとても多いです。しかし、女性の社会的地位や意識向上のためには、女子教育は重要です。女子が勉強を続けられる環境を訴える姿を紹介し、学校で勉強を続けたいと思っている少女たちに続ける勇気を与えたいと思い企画しました。

ネパールでは女性の多くが15歳になる前に結婚します。このドキュメンタリーを家族と一緒に観て、女子が学校を続ける大切さについて考えてほしい。

ねぇ、知ってる？　ウェリレ・マスク（スワジランド・テレビ（STVA）／スワジランド）

子どもは権利されるような事件の犠牲者になりやすいけれども、子どもたちがニュースを見ることはほとんどありません。そこで、最新ニュースを子どもたちに届け、事件に遭遇した際の対処法などを盛りこんだニュース番組を制作したいと思いました。障害児の子どもたちもニュースを通えるように、すべてのニュースには手話／字幕を入れます。子どもはほとんどニュースに関心がないので、青少年に写真や携帯電話などのコンテンツで制作に参加してもらい、子どもたちのためのニュース番組を制作したいです。審査員からは「子どものアイデアをどのように取り込むのか」についてさらに質問が寄せられました。

サンチャイルドTV
ハスミック・ホヴァニシャン　（アルメニア野生動物・文化遺産保護財団（FPWC）／アルメニア）

少年少女たちにアルメニアの自然や野生生物を紹介し、自然保護への意識を高めることを目的とする番組。自国のすばらしい自然を知ることで、アイデンティティに良心と誇りを育む手助けをしたい、サンチャイルドTV の主な特徴は、"Youth for youth（若者による若者のため）"のアプローチです。番組では、若者自身が制作に関与した、多くのクリップも紹介します。この番組を見た少年少女が、世界中で関われている地球の未来についての議論に参加するようになってほしいです。

TODAY　ミート・ジ・エキスパーツ「シリアスゲームとは？教育現場でGAMEがもたらす力」

教育コンテンツは年々多様化しており、教育の効果をもたらすゲームの在り方が、「シリアスゲーム」という単語とともに注目されています。ゲームという新しいメディアの可能性や活用法について、世界で活躍中の専門家たちが意見交換を行います。

17:30
4階正面

佐藤 隆善（さとう たかよし）
アーティルクター、バーチャル・ヒーローズ
アメリカで活躍中のゲームクリエイター

皆がそれぞれ違う視点を持っています。日本人と米国人、製作者と購買者、教育者とその受け手、最終アウトプットが何であってもそれらのギャップを埋めることに成功の鍵があると思います。セッションの中でそれを少しでも浮き彫りに出来たらいいと思います。

水口 哲也（みずぐち てつや）
プロデューサー／CCO、キュニンテインメント株式会社代表取締役

GAMEが教育にもたらす力を考えるというのはとても大変なことだけど、大きな意味のあることです。皆さんと一緒に、シリアスゲームの可能性を考えてみましょう。

<モデレーター>

中谷 日出（なかや ひで）
NHK解説主幹
3つの選択肢 @work のロゴマークをデザイン。

▼10/27

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

第6号

10月27日（火曜日）

YESTERDAY　ミート・ジ・エキスパーツ「シリアスゲームとは？教育現場でGAMEがもたらす力」

佐藤 隆善
アーティルクター
バーチャル・ヒーローズ

水口 哲也
プロデューサー／CCO
キュニンテインメント株式会社代表取締役

中谷 日出
NHK解説主幹

ゲームは遊び方や使い方によってさまざまな用途に役立ちます。シリアスゲームと呼ばれる、教育効果があり社会に役立つゲームの可能性について、国際的に活躍するクリエイター達が、シリアスゲームの可能性についてディスカッションを行いました。

・ この日のために来日したアメリカで活躍中のゲームクリエイター佐藤氏は、自身が制作した救急隊員のトレーニングゲームやNASAの宇宙飛行士の作業が体験できるゲームを紹介。「ゲームにはトレーニング（答難的）なものとシュミレーション（体験型）の2つがある。どちらもエデュケーションとエンターテインメントのバランスが重要で、どちらかをあげすぎるとどちらかが下がってしまう。」など、制作時の視点や苦労について語りました。

・ 水口氏は、今年の日本賞の予備審査をした際に印象に残った2つの作品を紹介。「昨年度と比べても、シリアスゲームの分野は盛り上がってきていると感じる。作り方と売り方をふくめて今後ますます変化があるでしょう。」とシリアスゲームの可能性について述べました。

・ 中谷氏がシリアスゲームの定義について尋ねると、「未踏の部分が多いので、定義しきれないけれども、既存のエンターテインメント以外のものはすべてシリアスゲームともいえる。」などの意見が出されました。会場からは、「そうであるならば、シリアスゲームにとってかわるどんな名前で呼べばよいか？」などの質問が寄せられ、双方向ドキュメンタリー、応用ゲームなど会場内でいろいろな言葉が飛び交いました。

・「ゲームとテレビ番組の相乗効果はどのように図れると思いますか？」という質問については、「2次元のものと3次元のものでクオリティを合わせるのが大変。スキャニングの技術を使うと、番組を見ている間に、好きなところで止めて視点を変えることができる。その技術でエンターテインメントの可能性がどこまでひろがるか、楽しみだ」（水口）などと話し合われました。

・ 教育とのゲームの連携について、「通常では体験できないものや費用がかかりすぎてしまう実験などは、ゲームを教材としたいという依頼が増えてきた。ただ安いからという理由でゲームをメディアとして選ぶのではなく、"ゲームのほうが面白く、教育効果が高いから"という視点で選んでほしいと思う。」と述べました。

シリーズ番組部門　上映会＆ディスカッション

（写真左から右）
Svetlana CHERNOVA（ケルギス公共マルチメディア協会（Multimedia PA）ケルギスポス）
Sharon Gomez-Thomas（リトル・エアプレイン・プロダクションズ／アメリカ）、Chain Chao（台湾公共テレビ（PTS）／台湾）、Hyemook Chung（EBS国際ドキュメンタリーフェスティバル（EIDF）／シニアプログラマー／韓国）

2つの番組を鑑賞した後、モデレーターのチョン・ヒョンスク氏は、「長年子ども番組のプロデューサーの経験から、番組制作で大事なことは3つあると思っています。対象年齢、構成、教育効果です。」と述べ、それぞれの番組について、3つの観点から参加者の意見を募りました。「30分の番組で届けられる適切な情報量のバランスを考えるのは難しい。それぞれのセグメントごとに工夫が必要」「企画の段階から、どのメディアを連携させて番組の教育的効果をあげるかという戦略をまず立てるべき」など、クロスメディアの効果的な連携についての声が寄せられました。

続くセッションでは、番組上映の後、それぞれの番組の制作者を招いて、パネルディスカッションが行われました。「限られた予算で制作されているにもかかわらず、予想外の展開で視聴者の関心をひきつけ、相互に話を関連付けて進めることで子どもに飽きさせない、という工夫された構成が素晴らしい」「アジアの番組は、傾向として情報過多になりがち。潔くトピックを絞ることでわかりやすさが引き立っているスウェーデンの作品に学ぶものがあります。」「子ども達は子どもっぽい音楽に限らず、多様な音楽に触れるべきだと思います。」などの意見が交換されました。

▼10/28

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

第7号

10月28日（水曜日）

クロスメディア・セッション（青少年向け）

午前中のクロスメディアセッションでは青少年向けのコンテンツの上映・プレゼンテーションが行われました。「プラネット・スクール ウェブサイト」、「高校生のための生物学」、「デザインスカッド」などのウエブサイトが多く目立ちました。また、ユーモラスなアニメーションで遺伝学を楽しく教える カナダのTV番組、CGによって生物学授業の実験室を再現した補助教材ソフト、テレビ番組と連動したウェブゲームなどが紹介されました。その後の質疑応答では、ウェブとテレビ番組を連携させるなどクロスメディアでコンテンツを作る場合、「はじめからプランを練っておくことが大切」「政府との合同でプロジェクトを進め、教育効果を高めるため、学校・教師などに補助教材を作ってもらっています。」などの意見が出ました。

クロスメディア・セッション（福祉教育）

午後のクロスメディアセッションでは、社会問題・環境問題を取り扱った作品が紹介されました。JSL（日本手話で）コミュニケートする子どもたち、障害で声を失いつつもオーケストラの指揮をする大学の先生、HIV/AIDSで親を失った子どもたちの就労問題に焦点をあてたドキュメンタリー、そして 2500年以上前に作られた灌漑技術の紹介、環境問題を子どもに優しく伝えるテレビ番組などです。

各作品上映の後、プレゼンターはそれぞれの思いを質疑応答で伝えました。「聴覚障害を抱える子どもがつかう手話と一般健常者の使う言葉には隔たりがあり、子どもたちはその両方を使いこなさなければいけません。彼にとってより使いやすいコミュニケーションのあり方を考えていくことが今後の課題です。」「環境問題を取り扱おうと思ったのは、今世界が置かれている状況について知らせるだけでなく、問題を克服する方法は、先人たちの知恵にあるかもしれないということを伝えたかったからです。」

WHO'S WHO:　審査委員部会リーダー

第1部会リーダー
幼児、児童向けカテゴリー
チャン・ライペン
教育家、宇宙科学技術局
衛星工学部 副部長

審査中のエピソード
第1部会のメンバーは、作品からリズミカルな音楽がながれるたびに、皆で同じような動きのダンスを始めます。同じ感覚を共有しているなと、とある瞬間です。あ、同じなのは音過ね！

教育コンテンツの今後の展望
新しいメディアとテクノロジーの提供が簡単になり、子ども達が学習の積極的に参加できるようになりました。子どもたちが自分で、あるいは他の子どもたちと、自分たちのための教材を制作するという新しい可能性を感じさせます。

日本賞についてのコメント
日本賞は、それぞれの子どもたちに学びと成長の機会を与えるという重要なミッションがあると思います。それこそ、世界に誇る日本賞の歴史であり、本賞であると思います。

第2部会リーダー
青少年向け、生涯教育カテゴリー
アヴァ・カーヴォネン
リール ガールズ メディア 社長

審査中のエピソード
5カ国から集まった多様性のある審査員たちで構成される第2部会。作品への評価もバラエティに富んでいます。そのため、議論は白熱し、最終決断は大変です。

教育コンテンツの将来の展望
テクノロジーによって、さまざまなプラットフォームで多くの知識や情報を共有することができるようになりました。私自身は、母親として、子どもは実社会を経験してほしいと思っています。教育者にも、外にでて自然や社会に接する大切さを子どもたちに伝えてほしいと思います。

日本賞へのコメント
リアリティTVが放送業界の方向性を支配し、多くのテレビ局が株主の利益を優先する時代にあって、生涯教育の重要性を意識し、未来に貢献する子どもたちの育成にかかわる日本賞に拍手を送りたいと思います。

第3部会リーダー
福祉教育カテゴリー、シリーズ番組部門（13歳～大人）、企画部門
マッツ・ルンディン
スウェーデン教育放送（UR）
エグゼクティブ・プロデューサー

審査中のエピソード
第3部会の私たちは、異なる3大陸から集まった、異なる経歴をもつプロフェッショナル達なのに、ことと優れた教育コンテンツに関しては、ほとんど共通の認識を持っていることに驚きを隠せません。

教育コンテンツの今後の展望
社会はますます複雑になっているので、よく考えられた高品質のメディアコンテンツは発展していく必要があると思います。
コンテンツをどう届けるかについての技術的なプラットフォームについても、より多様なバリエーションができてくるでしょう。

日本賞についてのコメント
日本賞は、社会で教育コンテンツの意味や効果を考え、議論するというユニークな機会です。

▼10/29

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

第8号

10月29日（木曜日）

決定！日本賞

皇太子殿下のご臨席を仰ぎ、第36回日本賞の授賞式がNHK放送センターCT101スタジオにて開催されました。授賞式は福地会長のあいさつで開会し、皇太子殿下のお言葉、受賞者と授賞理由の紹介が行なわれた後、各受賞者に賞状と賞牌が授与されました。

グランプリ日本賞	きみのニュースはなーに？	イギリス	TT アニメーション(TTA)

コンテンツ部門

賞	タイトル	国	機関
幼児向けカテゴリー（0～6歳）	総務大臣賞	きみのニュースはなーに？	イギリス	TT アニメーション(TTA)
児童向けカテゴリー（6～12歳）	文部科学大臣賞	小さな衝撃家	オランダ	キリスト教放送(KRO)
青少年向けカテゴリー（12～17歳）	外務大臣賞	『種の起源』を実験する	イギリス	イギリス公開大学ワールドワイド
生涯教育カテゴリー（18歳以上）	東京都知事賞	シャークワールド	オランダ	ランジ・シリアス・ゲームズ
福祉教育カテゴリー（全年齢対象）	NHK会長賞	絆よ、再び	デンマーク	デンマーク放送協会(DR)
特別賞	国際交流基金理事長賞	アフガン難民の昔話 祖国は今	ギリシャ	シネグラム(CINEGRAM)
特別賞	ユニセフ賞	ひばり	モンゴル	NTV(NTV)

シリーズ部門

賞	タイトル	国	機関
最優秀賞	前田賞	ワンダーペッツ！	アメリカ	リトル・エアープレイン・プロダクションズ(LAP)

企画部門

賞	タイトル	国	機関
最優秀賞	放送文化基金賞	ねぇ、知ってる？	スワジランド	スワジランド・テレビ
特別賞	日本ユネスコ協会連盟賞	ツェハイ 文字を学ぶ	エチオピア	ウィズ・キッズ・ワークショップ

★日本賞関連特別番組
・「第36回 日本賞 授賞式」　平成21年11月1日（日）後9:00～10:00 教育テレビ
・「第36回 日本賞 受賞作品」今年の受賞作品を一挙放送　平成21年11月2日（月）後 6:00～8:00 教育テレビ

CrossMedia Forum クロスメディア・フォーラム

The CrossMedia Forum is a valuable place to experience the latest educational media and to meet media professionals from around the world.

クロスメディア・フォーラムは、世界の教育コンテンツを知り、世界の制作者と交流を深めることのできる貴重な場所です。

The CrossMedia Forum is a JAPAN PRIZE related event with the purpose of enhancing cross media educational effects and improving the quality of audiovisual content. Participants engaged in media production and research can deepen their knowledge about the latest educational contents and the conditions of education in other countries. The Forum offers opportunities to exchange opinions with other professionals sharing the same aims but working on different platforms.

The 2009 Forum's main events were: 1) Audiovisual Division Screening & Presentations, 2) TV Series Division Screening & Discussion, and 3) Meet the Experts. On the last day of the Forum, winners were invited to make presentations about their work. The Forum was well-received by the participants, who left comments such as, "I believe I saw the right direction of producing audiovisual contents with cross media educational effects", "I was able to learn from the direct communication with the producer in the Q&A session about their produced contents", and "I came up with a new idea of coordinating TV programs and online games".

※A Student Seminar was held at NHK Fureai Hall on July 18 apart from the regular forum session. (See page 56).

クロスメディア・フォーラムは、クロスメディアでの教育的効果を高め、オーディオビジュアル・コンテンツの質を高めることを目的とした、メディア制作者や研究者のための研鑽と交流の場です。世界から寄せられた最新の教育コンテンツ情報への知識を深め、また世界の教育事情を知ることができます。教育という同じ立場に立ちながら、異なるプラットフォームで制作している、世界各国の教育コンテンツのエキスパーツと交流し、意見交換できる機会を多くもうけています。

今年の主なイベントは、1）コンテンツ部門 プレゼンテーション&ディスカッション、2）シリーズ番組部門 上映会&ディスカッション、3）ミート・ジ・エキスパーツ でした。また、最終日の28日には、受賞作品の制作者を招待し、それぞれの作品についてのプレゼンテーションを行いました。参加した制作者からは、「クロスメディア効果をねらった教育コンテンツ制作の方向性が見えた」「制作者との質疑応答で直接話ができたので、より深くコンテンツを知ることができた」「テレビとオンランゲームを連携させる新しいアイデアを思いついた」など好評を博しました。

※学生セミナーは開催時期をずらし、2009年7月18日にNHKふれあいホールにて開催しました。(56ページをご覧ください。)

●Forum Master of Ceremonies
（フォーラムMC）
Cyrus Nozomu Sethna
サイラス 望 セスナ

Markus Nikel presents BaKaFORUM TV and Media Forum, which is a meeting point and platform for exchange and cooperation for producers **(www.bakaforum.net/)**

バーゼル（スイス）とカールスルーエ（ドイツ）でそれぞれ隔年開催されているBakaFORUMのプレゼンテーション。「日本賞」と同じように教育コンテンツをターゲットとし、制作者やリサーチャーの出会いの場となっている。
写真は、プログラムマネージャーを務める、**マーカス・ニケル**氏。

Audiovisual Division Presentations and Discussions

コンテンツ部門：プレゼンテーション＆ディスカッション

The purpose of the Audiovisual Division's screenings and presentations is to encourage participants to compare and contrast the preselected entries in spite of different media and develop both professionally and personally. This year, all preselected linear productions were screened, and many of the entering producers participated in the Q&A sessions following screenings. For preselected non-linear contents (websites, games, other interactive educational packages, and etc.), some producers made presentations about their entry's use, techniques and educational effects. Following are summaries of the screenings and presentations of entries of which producers actually participated. They are presented by category.

この部門にエントリーされた作品のプレゼンテーション&ディスカッションの目的は、メディアの枠を超えて、質の高いエントリー作品を比較検討し、参加者に対し、より専門的、個人的な成長を促すことです。今年は、予備審査を通過したすべてのリニア作品を上映し、実際の制作者を交え、活発な意見交換が行われました。ノンリニア作品（ウェブサイト、ゲーム、その他パッケージ教材など）については、制作者がプレゼンテーションを行い、活用法、制作技法、メディアの特性を生かした教育効果などをわかりやすく解説しました。以下に、実際に制作者が参加している作品をカテゴリー別にまとめました。

Pre-school Category【幼児向けカテゴリー】

15 preliminarily selected works were screened and presented. The producers of the following 4 entries participated in presentations and Q&A sessions.

予備審査通過15作品のうち、以下4作品の制作者が上映・プレゼンテーションや質疑応答に参加しました。

Quintet [Japan Broadcasting Corporation (NHK), Japan]
クインテット［日本放送協会（NHK）／日本］

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This program shows the pleasure and beauty of classical and Japanese folk music. Five puppets perform music and help children feel that music is friendly and accessible. One participant wondered how they can maintain interest for more than 10 years. The producer, Yasuhiro Kondo, replied that the secret is to maintain the same sense of crisis as they had in the beginning of the TV series broadcast.

▶クラシックや日本の伝統音楽の楽しさや美しさを伝える番組。5つのパペットキャラクターが演奏することで、子どもたちは音楽をわかりやすく身近に感じられる。10年以上も続いている長寿番組になった理由について聞かれ、制作者の近藤康弘氏は、「シリーズを続ける秘訣は、番組の放送が始まる時の良い緊張を維持すること」と話した。

Very Hungry Caterpillar's ABC [CYBIRD, Japan]
はらぺこあおむしのABC［サイバード／日本］

■Game (Wii)　ゲーム（Wii）

▶This game's main character is Very Hungry Caterpillar, created by Eric Carle. Parents and kids can play together and thereby learn basic English with the ultimate goal of facilitating international communication. The producer, Nobuyuki Ochiai explained that the software plays on Wii platforms and takes advantage of its simple interface. He also said its open and fun contents appeal to children.

▶このゲームに登場するキャラクターは、世界的絵本作家、エリック・カール氏の「はらぺこあおむし」。両親と子どもが一緒にゲームを楽しみながら、基礎英語を学ぶことができる。国際交流の促進を最終目的としている。制作者の落合伸行氏は、「Wiiのシンプルなインターフェースを生かした」と述べ、わかりやすく英語学習ができ、子どもが自由に遊べるコンテンツだと説明した。

Another Zoo - Extinct Animals Story [TV Man Union, Japan]
もうひとつのどうぶつえん ～絶滅動物ものがたり～
[テレビマンユニオン／日本]

■Linear (DVD)　リニア（DVD）

▶This animation presents a zoo of extinct animals. The program aims to help children understand that there are many extinct species and to inform them that the earth is not only for human beings but also for all living species.Being asked about the slow pace of the program, Naohiro Asano [TV Man Union, Japan] responded that the target audience is small children and it was intended to be a moving picture book with optional Japanese and English subtitles so the sound can be turned off and a parent can read the story.

▶絶滅した動物がいる動物園。このアニメーションは、子どもたちに、すでに多くの絶滅動物がいることを教え、地球が人間のものだけではなく、他の動物たちと共生しているのだという理解を深める。ストーリーが非常にゆっくりと進むことについて質問を受けたプロデューサーの浅野直広氏は、「視聴ターゲットは幼児。親が絵本のように読み聞かせることができるように、音を消し、日本語と英語の字幕を表示させる機能を付けた」と説明した。

The Seed of Truth [Fundacao Padre Anchieta (TV CULTURA), Brazil]
真実の種［パードレ・アンシェータ財団（TV CULTURA）／ブラジル］

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This impressive puppet show illustrates the success story of a boy named Tai, the main character, who loves taking care of flowers and who finally becomes successor to the emperor because of his sincere attitude. After a comment on the beautiful designs of the characters' costumes, the producer, Elisabete Alves Rodrigues, commented, "Contents for children must be fun and educational. We try to have a lot of music in our programs to attract their attention."

▶サイという花作りが大好きな少年のサクセスストーリーを表現した人形劇。花を咲かせた者に王位を譲る、という王に対し、正直に芽が出なかったことを告げたサイは、王の跡つぎになることができた。「キャラクターの衣装が非常に美しい」「音楽の使い方がよい」という意見に対し、制作者のエリザベート・アルブス・ロドリゲス氏は、「子どもたちの興味をキープするために、コンテンツにはエンターテインメント性が必要です。番組にはいつもたくさんの音楽を使っています」と述べた。

Primary Category【児童向けカテゴリー】

16 preliminary selected works were screened and presented. The producers of the following 6 entries participated in presentations and Q&A sessions.

予備審査通過16作品のうち、以下6作品の制作者が上映・プレゼンテーションや質疑応答に参加しました。

The Carnegie Cyber Academy Website [Carnegie Mellon University, United States]
サイバー世界とのつきあい方［カーネギーメロン大学／アメリカ］

■Website　ウェブサイト

▶This free-of-charge website aims to promote responsible online activity and awareness of online risks in an entertaining manner and has both online and downloadable versions offering 27 games and 300 topics. Sally Yanagihara, a graduate student from the entering university, explained that it offers activities, games and storylines to engage the child's attention and provides information on cyber-crimes and bullying.

▶自分のコンピューターおよび自分自身をオンラインの危険から守るための知識と対処法を、子どもたちに楽しく身につけさせるためのウェブサイト（無料）。ウェブサイトにアクセスし、オンライン上で遊べるバージョンとダウンロードして遊ぶバージョンがあり、300ものトピックで27ゲームが配信されている。カーネギーメロン大学大学院の柳原小百合氏は、「子どもの興味をしっかりとつかむ活動、ゲーム、ストーリーの内容が用意されており、インターネット犯罪やネットいじめに関する情報も掲載している」と説明した。

Circle Link Oshigoto-Town [NAMCO BANDAI Games Inc., Japan]
サークルリンク お仕事タウン [バンダイナムコゲームス／日本]

■Website　ウェブサイト

▶This virtual job site introduces various jobs that children may want to experience, and 2.5 million children have already visited the site since its open 6 months ago. Actual companies participate in the project and exist in the site. Commented as "Very useful and entertaining tool to introduce jobs to children", the producer, Daisuke Masui explained innovations to balance between reality and virtuality and show his willingness to offer events to connect users and companies in reality.

▶子どもたちが経験したいという様々な仕事を疑似体験でき、公開後半年ですでに延べ250万人以上がアクセスしている人気サイト。実在するトップ企業もこれに参画し、お仕事タウン内に会社がある。「子どもたちに楽しくお仕事を教える素晴らしいツール」という意見が寄せられ、制作者の桝井大輔氏は、現実と疑似世界とのバランスを取るためのさまざまな工夫を説明し、「実際の仕事社会とリアルにつながるイベントも企画していきたい」と述べた。

BITWORLD-Two Rooms: The Past and The Present
[Japan Broadcasting Corporation, NHK]
天才てれびくんMAX ビットワールド 緊急生放送！ ふたつの部屋 最後の脱出スペシャル [日本放送協会（NHK）／日本]

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This episode is a live program in which the web game and TV program are used simultaneously with 100,000 children playing it together in real time. It aims at sharing a sense of unity by coping with goals and to nurture flexible thinking. Pointing out the limit of children's participation since a TV and computer are not always located together, the producer, Atsushi Yamada said that they make efforts to produce a TV program that is solely entertaining with a hope that the media situation at home is improving.

▶1万人もの子どもたちがリアルタイムで、テレビ番組とウェブゲームにアクセスし、同時に遊ぶ。目標に同時に取り組むことで一体感を、そして隠されたヒントからパズルを解くことで柔軟な思考力をはぐくむことをめざす番組。会場から、「子どもが参加したくても、テレビとコンピューターが離れた場所にあると、同時にプレイするのは難しいし、限界があるのでは？」という指摘があり、制作者の山田淳氏は、「ゲームができなくても楽しめる番組になるよう努力はしている。家庭においてあるメディアの状況は過渡期にあり、今後は改善されるのではないかと思う」と述べた。

The Most Special Person [Public Television Service Foundation (PTS), Taiwan]
かけがえのない人 [台湾公共テレビ（PTS）／台湾]

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This is a documentary presents a third grade girl, who has a blue eye due to Waardenburg Syndrome which affects one in 20,000 people worldwide. It follows the animation-making process with her peers learning that she should not a target of prejudice and realizing the importance of cooperation and understanding. Yvonne Lee, the producer, said that in making the documentary, they hoped to let the world know about the existence of the condition. She mentioned the girl became more social with her classmates after all her experiences.

▶世界で2万人に1人がなるという先天的障害、ワーデンブルグ症候群を患う小学校3年生の女の子と、クラスメートのドキュメンタリー。一緒にアニメを作る作業を経て、同級生たちが差別してはいけないことと協力し、理解し合うことの大切さを学ぶ。制作者の李 懿芳氏は、「この病気がもっと世界に知られるようになることを願って番組を作った」と述べた。「恥ずかしがり屋であった彼女は、この経験をしたことでクラスメートと仲良くコミュニケーションできるようになりました」。

Raise the Castle of Light! [Latvian National Library Foundation, Latvia]
ラトビア国立図書館 オープン！ [ラトビア国立図書館財団（LNLF）／ラトビア]

■Game (PC)　ゲーム（PC）

▶This is a game software which lets children learn about how to use the Latvian National Library and introduces its facilities in a fun way. Bruno Ascuks, the producer, presented the work and said that they aimed to hand down original Latvian folk music and folklore, and to preserve these traditions. The project has been promoted in schools.

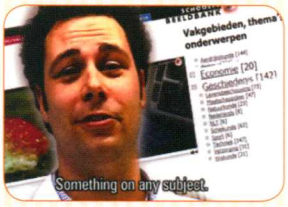
▶これは、2008年に新設されたラトビア国立図書館の利用方法や施設案内などを、子どもたちに遊びながら学んでもらおうというゲームソフトである。制作者のブルーノ・アスクスは、「図書館に所蔵している、ラトビア独自の文学、伝統音楽や民話に興味をもたせる目的で作った」と述べ、この作品が伝統を継承するために重要であることを述べた。学校でも奨励されているという。

Schooltv-clipclusters
[Educational Broadcasting Corporation (TELEAC), Netherlands]
学校テレビ クリップ集 [オランダ教育放送（TELEAC）／オランダ]

■Website　ウェブサイト

▶This free-of-charge site provides more than 2000 items of a variety of high quality image teaching materials, and each is about 4 minutes long. Eric Appelman, Editor in Chief, presented the site and received many comments such as "It might be very difficult to clear copyrights for repetitive usage to keep consistency" and "It's wonderful that public broadcasting provides such meaningful service."

▶この無料サイトは、質の高い映像クリップを教材として提供している。1本4分程度のいろいろな映像クリップにアクセスできる。現在、2000以上の素材が用意されている。制作者のエリク・アペルマン氏に対して、「教育には一貫性が大切なので、繰り返し使う場合のクリップの著作権の問題が障壁になるのでは？」「公共放送がこのような有意義なサービスを提供しているのは素晴らしい」など、会場から多くのコメントが寄せられた。



Youth Category【青少年向けカテゴリー】

16 preliminary selected works were screened and presented. The producers of the following 5 entries participated in presentations and Q&A sessions.

予備審査通過16作品のうち、以下5作品の制作者が上映・プレゼンテーションや質疑応答に参加しました。

Kathputali: The Angel of the Himalayas [Film Creation Nepal PVT. LTD, Nepal]
ヒマラヤの天使 [フィルム クリエーション ネパール（FCN）／ネパール]

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This program was produced in collaboration between Tokyo University of Information Sciences and the entering organization. In the story, a fairy who has turned into a girl is warning us not to forget the value of abundant nature no longer seen in the city. In response to a question about the film industry in Nepal, Toshiaki Ito, Professor at the collaborating university, said it is a young industry but very active and vibrant and produces around 80 major films per year as well as diverse independent films.

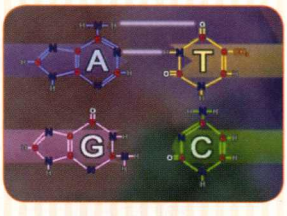
▶東京情報大学とフィルム・クリエーション・ネパールとの共同制作作品。大人の目には見えない女の子に姿を変えた妖精は私たちに、都市部では見られなくなった多くの自然の価値を忘れるなと警告する。会場から、ネパールでの映画産業の現状についての質問があり、東京情報大学教授の伊藤敏朗氏は、「ネパールのこの業界はまだ始まったばかりだが、非常に積極的でエネルギーにみちあふれている」と述べた。毎年80ほどの作品が制作されていて、独立プロダクションもさまざまなテーマで映画を制作しているという。

Cracking the Code [Medicinema, Canada]
暗号を解読せよ 遺伝子の連鎖 [メディシネマ／カナダ]

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This is a Canadian television program that incorporates original songs from a pop group and humorous animation to help teens learn about the field of genetics. Jack McKay, the producer, said it has been broadcast but is mainly used in classrooms. One participant praised the combination of history, the human dimension and the accurate reconstruction of scientific facts.

▶10代の若者に『遺伝学』を楽しく理解させるため、ポップグループのオリジナルソングやユーモラスなアニメーションを盛り込んで制作されたカナダのTV番組。制作者のジャック・ミケイ氏は、「この作品は放送されましたが、実際には、教室で使われることが多い」と述べた。参加者からは、「歴史、人的側面、そして、正確な科学的事実の再現を組み合わせたところが素晴らしい」という意見が出た。



Planet School [Sudwestrundfunk (SWR), Germany]
プラネット スクール [南西ドイツ放送協会（SWR）／ドイツ]

■Website　ウェブサイト

▶Planet School is a free-of-charge site created with the aim of providing new knowledge for students from elementary school to middle school, and also for anyone else who is interested. Videos, games, animations, texts, and

guidance are available for each target group to enhance educational effects. Tilman Bischoff said that they work with teachers and government agencies to consider how to combine images and other materials. Regarding financing, he explained that it functions like a public broadcaster and there is no advertising.

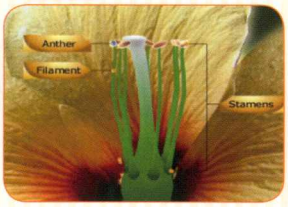
▶プラネット・スクールは小学生から中学生をはじめ興味を持っているすべての人々を対象に新しい知識の習得を目指して作られた無料サイト。双方向的な学習としてテキスト、ゲーム、アニメも用意されており、個人学習を有効に進められる。編集主幹をつとめるティルマン・ビショフ氏は「ドイツ政府と協力し、先生とのワークグループも設けており、映像と教材をいかに組み合わせていけるかということを考えてもらっている」と述べた。財源については、「公共放送としてのサイトなので、広告などは置いておらず、無料。パスワード管理はない」と説明した。

Biology for Grade 11 [Educomp Solutions Limited (Educomp), India]
高校生のための生物学 [エデュコンプ ソリューションズ（Educomp）／インド]

■Other　教材

▶This interactive educational package was developed as a teaching aid for biology classes. It also supports teachers by providing statistics on student progress. Sonia Handa and Aslesha Thakur, producers of the entry, demonstrated how the package helps student visualize and remember difficult concepts. They said that they aimed to bring back some of the joy of learning. A participant said the package was very appealing and a useful tool. Another participant involved in producing this type of material found the presentation very encouraging.

▶生物学授業の補助教材として開発された作品。統計や生徒の学習状況もチェックできる機能がついている。制作者のソニア・ハンダ氏とアスレシャ・サクール氏は、どのように生徒が生物学の難しい概念を視覚化することができるのか、このソフトを使って実演し、「学ぶ喜びを若者に味わってもらうことが目的」と述べた。会場から、「非常に素晴らしく、便利なツールである」などの称賛や、同じような教材を制作している参加者からは、励まされた、という意見も出た。



Design Squad [WGBH Educational Foundation, U.S.A]
デザイン スカッド [WGBH教育財団／アメリカ]

■Website　ウェブサイト

▶This website is based on a television series originally created with the objective of nurturing new engineers, and it encourages all youngsters to enter these fields. David Peth, the producer, demonstrated some of the games and puzzles children are challenged by on the site and how children can draw and share creative designs. One participant praised the concept of teamwork and how the site can be shared by a group.

▶このウェブサイトは、もともとエンジニアを育てる目的で作られたテレビシリーズが基になっている。性別や苦手意識に関わらず、多くの若者に工学の楽しさを知ってもらうため、ウェブサイトではテレビと連動し、ゲームやパズルなどさまざまなアイテムを用意している。制作者のデビッド・ペス氏は、ウェブ上のゲームやパズルを実際にプレイし、どのように子どもたちが創造的なデザインを描き、共有するかを見せた。参加者より「この作品がどのようにグループで共有できているか、チームワークの概念がプレゼンテーションでよく理解できました」という意見があった。

Continuing Education Category【生涯教育カテゴリー】

15 preliminary selected works were screened and presented. The producers of the following 6 entries participated in presentations and Q&A sessions.

予備審査通過15作品のうち、以下6作品の制作者が上映・プレゼンテーションや質疑応答に参加しました。

Blessing of the Mountain [Akita Broadcasting System, Japan]
そこに山ありて ～名峰・鳥海山 神秘の自然～ [秋田放送（ABS）／日本]

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This documentary follows four seasons on 2,236 meter high Mount Chokai, which stands alone and separate from surrounding mountain ranges. The bounties received from Mount Chokai's seasons are expressive and artistic. Complimented that the camera work is brilliant, Minoru Sugawara explained that it took three years to shoot the film using time-lapse high definition photography, and they took over 1000 still images from 4 seasons from the same position.

▶この作品は、連峰に属さない独立峰としてそびえ立つ2,236メートルの名峰・鳥海山の四季の撮影し、その自然の恵みを生き生きと芸術的に描いたドキュメンタリーである。カメラワークが非常に良かった、という称賛のことばが多く聞かれた。秋田放送の菅原実氏は、「撮影は3年かけて行った。間隔をあけてシャッターを切る手法を用い、春から夏に変わる山の景色を同じ場所から1000枚以上撮影した」と述べた。

Yanomami: The Last Tribe [Japan Broadcasting Corporation (NHK), Japan]
NHKスペシャル ヤノマミ 奥アマゾン 原初の森に生きる
[日本放送協会（NHK）／日本]

■Linear (TV)　リニア（TV）

▶This documentary shows the lives of Yanomani, a tribe in the deepest regions of the Amazon which for over 10,000 years have preserved their unique "stone-age" culture and customs. One participant who was impressed with powerful images commented that it was a very intense film and asked if living with them itself was a trauma, and Hiromu Kokubun explained that back in Japan after the shooting, he realized the vast cultural difference was a stress that caused strong mental effects.

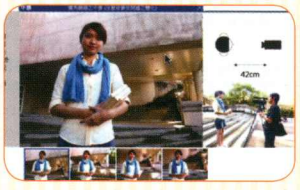
▶アマゾンの最深部に1万年以上、独自の石器時代文化・風習を守り続けていきる部族、ヤノマミを取材したドキュメンタリー。この作品は、人が生きるという本性を見つめ、問いかけている。迫力ある映像を目の当たりにした参加者から、「強く心を動かされる番組だが、文化を異とするヤノマミとの生活自体はストレスではなかったか？」という質問が出た。半年間ヤノマミと生活を共にし、撮影を続けた制作者、国分拓氏は、「取材中は意識しなかったが、日本に帰ってきてから、自分がいかに精神的に強く影響を受けたのか、気づいた」と答えた。

Playing with Images [National Chengchi University, Taiwan]
映像で遊ぶ [国立政治大学（NCCU）／台湾]

■Website　ウェブサイト

▶This is a website targeting university students that teaches in a simple and interesting fashion how to make video productions. Feii Lu, Associate Prof. from the entering university, commented that the site is free and open worldwide and provides training and knowledge for media story-tellers. It includes hundreds of still images and clips. The site was tested and used by the students in the University.

▶大学生を対象として映像作品の作り方を簡単に面白く理解させるウェブサイト。NCCU（国立政治大学）でテストされ、教材として使われている。この大学で助教授をつとめる盧 非易氏は、「サイトには多くの画像や映像があり、学生が自由に使えるよう設計されている」と述べた。メディアのストーリー構成を学ぶためのトレーニングができ、必要な知識を得ることができる。



AFRIKA [Sony Computer Entertainment, Japan]
AFRIKA [ソニー・コンピュータエンタテインメント／日本]

■Game (PS3)　ゲーム（PS3）

▶This video game takes place in the great wilds of Africa, where the player takes the role of a photojournalist, taking pictures of various wild animals while undertaking ecological research. It gives detailed and natural images of animal movement. Daisaku Ikejiri presented the entry by actually playing a PS3 and explaining the development of making animal graphics. A Nigerian participant said the game was a true reflection of what exist in Africa.

▶アフリカ大陸の大自然のなか、プレイヤーがフォトジャーナリストとなり、様々な野生動物を撮影しながら生態調査を行うゲーム。野生動物の行動をできる限りリアルに再現し、調査をしながら野生動物の魅力を学べる教育ソフトとなっている。プロデューサーの池尻大作氏がプレゼンで実際にPS3でのゲームを披露し、動物のグラフィックスの映像制作のプロセスについて説明した。ナイジェリアからの参加者から「ゲームに登場する動物や環境などは、すべてアフリカに存在する。本物の再現映像だ」というコメントがあった。

The A-bomb –What Happened to Hiroshima [RCC Broadcasting Co. Ltd., Japan]
The A- bomb ヒロシマで何が起こったか [中国放送（RCC）／日本]

■Linear (TV)　リニア(TV)

▶The documentary is based on a film that had long been hermetically sealed and stowed away in a warehouse. The production is not only a pictorial record, but also presents present-day testimonies by individuals. Chie Matsuoka explained the difficulties in converting old films to High Definition as well as clearing the rights of survivors and collecting statements. One participant commented that the producer used and organized well a massive number of shots, and the images were very beautiful.

▶長い間、倉庫に保管され密封されていたフィルムをもとに作られたドキュメンタリー。当時の記録映像のみならず被写体となった人々の現在の証言なども交えている。制作者の松岡千映氏は、古いフィルムを発掘しハイビジョンに変換していくことや生存者と権利処理をし、インタビューを録音することがいかに難しかったかを説明した。参加者からは、「非常にうまく、多くの資料をまとめあげてある作品だと思います。映像がとても美しい」という意見があった。

Sharkworld [Ranj Serious Games, Netherlands]
シャークワールド [ランジ シリアス ゲームズ／オランダ]
✪ Selected as the best work in this category
生涯教育カテゴリー最優秀作品

■Game (Online)　ゲーム （オンライン）

▶*Sharkworld* is an online game that simulates the construction of the world's first large-scale shark aquarium in Shanghai, China. It offers experiences in product management, and players can develop many important skills as a project manager.
GAF van Baalen, the producer, said that the theory of a serious game is that it is a mental process on a computer that supports education and communication. One participant commented that it is very practical and useful and the production quality is very high.

▶世界初となる大規模なサメの水族館を中国の上海に建設するためのオンライン・シミュレーションゲーム。プレイヤーはプロジェクト・マネージャーとして、さまざまな経験をし、社会能力を身につけることができる。制作者のハフ・バン・バーレン氏は、「シリアスゲームの理論は、コンピューター上で起こる思考プロセスであり、それが教育やコミュニケーションの向上につながること」と述べた。会場からは、「非常に実用的で有益。作品の質が高い」と称賛の声が上がった。

Welfare Education Category 【福祉教育カテゴリー】

13 preliminary selected works were screened and presented. The producers of the following 7 entries participated in presentations and Q&A sessions.

予備審査通過13作品のうち、以下7作品の制作者が上映・プレゼンテーションや質疑応答に参加しました。

Weaving Words by Hands [Japan Broadcasting Corporation (NHK), Japan]
ETV特集「手の言葉で生きる」 [日本放送協会（NHK）／日本]

■Linear (TV)　リニア(TV)

▶This documentary follows the learning progress of hearing challenged children, while at the same time expressing the complex emotions of parents and doctors who look intently on the development and future of the children under their care. A participant commented that the program was very well done but a difficult topic to deal with as the crew cannot sign. Ryota Rokumoto from NHK Educational responded that they relied on simultaneous interpretation.

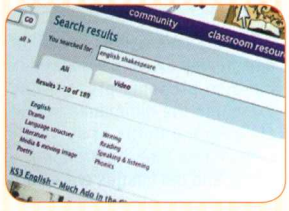
▶JSLという手話でコミュニケートするろう者の子どもたちを追いながら、子どもの成長と将来を見据える親や医師の複雑な心情をも表現したドキュメンタリー。参加者からは、「難しいテーマを扱っていながら非常によくできた番組。カメラクルーが手話で会話できないと取材に苦労したのでは？」という質問に対し、制作者の六本良多氏は、手話の同時通訳に頼って取材していたことを明かした。

Teachers TV New Website [Teachers TV, U.K.]
ティーチャーズTV ウェブサイト [ティーチャーズTV ／イギリス]

■Website　ウェブサイト

▶The website made possible a transition from the traditional educational method of top-down vertical education, to a horizontal structure in many ways. Andy Smith, the producer, stressed that it is a resource for anyone involved in education and explained their funding, research process and recent growth into other countries as well as who their user base is and development of the site.

▶これまでの伝統的教育方式であったトップダウンによる縦の教育から、海外の授業の様子をビデオで見たり、お互いの意見を交換のページなどを併設するなど、世界を一つに結んで様々な課題に取り組み、アイデアや議論の交換をする横の教育を可能にしたウェブサイトである。制作者のアンディ・スミス氏は、このサイトが、教育に携わるすべての人たちのためのものであることを強調し、現在の開発状況、その財源について説明した。最近では、もともとのイギリスでのユーザーに加え、ほかの国でもこのサイトを利用する人が増えてきたと言う。



Goodbye, snow [Finnish Broadcasting Company (YLE), Finland]
雪よ、さよなら [フィンランド放送協会（YLE）／フィンランド]

■Linear (TV)　リニア (TV)

▶The global problem of climate change is even a concern for the icy cold country of Finland. In the southern region there exist areas where no snow accumulation at all is recorded. Harri Kristian Alanne, the producer, explained the importance of informing about climate changes in Finland and attracting a young gudience and that the program was entertaining and light despite this being a serious issue. One participant pointed out the opposite weather phenomena in North America.

▶世界的な問題になっている気候変動は、厳寒の国フィンランドでも顕著である。南部では積雪が全く見られないところさえあるのだ。雪がなくなるとどうなるのか？専門家の意見を交えて考察する番組。気候変動について、参加者から、「北アメリカでは、まったく反対の気候変動が起こっている」などの意見が出るなど、それぞれの国の環境問題についての情報が寄せられた。ハリ・クリスチャン・アランネ氏は、「気候変動は大変深刻な問題だが、あえて楽しく明るい番組にしようと思った」と述べた。

VAPI [Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC), Sri Lanka]
今も息づく2500年前の知恵 [スリランカ放送協会（SLRC）／スリランカ]

■Linear (TV)　リニア (TV)

▶A lack of clean water is a serious problem for the entire world. This program aims the spotlight on a Sri Lankan irrigation and water storage system known as weva, built over 2,500 years ago and gives advice to countries with such water problems. One participant mentioned its simplicity and wondered about the possibility of improving the expression. Athula Batugahage Pradeep Peiris, the producer, explained that they intentionally kept a traditional feel featuring old drawings and drums.

▶きれいな水の不足は世界中で深刻な問題となっている。この番組ではスリランカで2500年以上も前に作られたヴェヴァと呼ばれる灌漑・貯水技術にスポットを当てる。この古代の技術は水不足に悩む他の地域の解決策にもなり得るのだろうかと提案している。参加者から、非常にわかりやすく、番組のシンプルな作りについての指摘があり、表現手法に工夫を加えてはどうか？というコメントがあった。制作者のアスラ・パツガハゲ・プラディープ・ペイリス氏は、「伝統的な感覚を残すためにあえて古代の絵や太鼓を使っている」と述べた。

Even with the Loss of his Voice [RKB Mainichi Broadcasting, Japan]
声は消えても ～心で奏でるシンフォニー～ [RKB毎日放送／日本]

■Linear (TV)　リニア (TV)

▶The documentary vividly captures the inspiring figure of teacher Tahara, who suffered the loss of his tongue and vocal chords from cancer but who still conducts an orchestra. One participant asked why the program includes the second handicapped person, which might have blurred the focus on Tahara. Hiroshi Tsutsui from RKB explained the program meant to feature the non-verbal communication between the two to improve the focus on the main character.

▶舌ガンで舌と声帯を失いながらも、オーケストラの指揮を続ける田原先生。ホワイトボードに書くメッセージと大きな身振りが彼に残されたコミュニケーション手段だ。この番組は、私たちを元気づけるその姿を生き生きと描いたドキュメンタリーである。番組にはもう1人聴覚障害のある大学生もオーケストラの団員として登場しているが、この女性を登場させることで、「田原先生へのピントがずれてしまうことはなかったか？」という質問があった。制作者の筒井浩氏は、「田原先生とこの団員との非言語コミュニケーションを取材することで、さらにメインキャラクターの存在を際立たせようと意図した」と述べた。

Once Mom Was Gone [Whiz Kids Workshop, Ethiopia]
残された子どもたち [ウィズ キッズ ワークショップ／エチオピア]

■Linear (TV)　リニア (TV)

▶The documentary makes an appeal about the seriousness of the problem of child labor, and raises questions about the role to be played by society in such regard. A viewer commented that it was clearly a very difficult subject to cover. Bruktawit Tadesse Tigabu, the producer, agreed that it was very difficult to get the children to open up in front of the camera. She said she hoped to influence society and motivate everyone.

▶このドキュメンタリーは、子どもの就労問題の深刻さを訴え、社会が果たす役割を問いかける。アフリカではHIV／AIDSや内戦によって親を失い、まだ成人していない子どもたちが、一家の柱となり幼い兄弟たちの面倒をみるというケースが増えている。「このような問題を抱える子どもたちに取材するのはさぞかし大変なことだったでしょう」という参加者のコメントに対し、制作者のブルクタウィット・ティガブ氏は、「その通りです！」と同意した。「カメラがあると、どうしても子どもは身構えてしまって自然な姿が撮影できませんでした」「社会に訴えかけ、すべての人にこの問題に取り組むやる気を起こさせたい」と述べた。

Films for Change [National Film Board of Canada (NFB), Canada]
環境ドキュメンタリー集［カナダ国立映画制作庁（NFB）／カナダ］
■Website　ウェブサイト

▶This is a website of documentaries from the National Film Board of Canada (NFB) which deals with environmental issues. There are 755 English language programs collected to date. Tey Cottingham and Bev White from NFB demonstrated some of its pages and interactive features, and explained how it can be used by both teachers and students. A participant commented that the project is outstanding in content and educational value but questioned the lengths of the films. One Indian broadcaster mentioned that usually they are asked to provide short clips instead.

▶カナダ国立映像制作庁（NFB）にある環境問題を扱ったドキュメンタリーの中から、14〜17歳で理解できる内容の作品を集めたウェブサイトで、学校のカリキュラムと関連している。現在755もの英語版がある。制作者であるテイ・コッティングハム氏とベブ・ホワイト氏は、双方向的特徴をプレゼンテーションで紹介し、どのように生徒や教師によって使われているかを説明した。会場からは、非常に素晴らしい質の高い教育コンテンツだという意見のほかに「尺が短いものでないと使いにくい、と学校側から指摘されることが多いので、番組を丸ごと提供するというアイデアに驚いた」などの意見が出た。

Discussion Session　ディスカッション・セッション

October 23 (Fri)　10月23日（金）

Effectiveness of Educational Contents for Children
子どものための教育コンテンツの有効性

The discussion session was led by Hitoshi Furukawa (Executive Producer, NHK Educational) acting as moderator. Discussions took place regarding some contents that were screened earlier in the day. Producers of screened works joined in the discussion.

- Are there universal themes?

An African participant said of the puppet show of Chinese folklore, The Seed of Truth, that the content was globally applicable as it supported the sacredness of truth, and another thought it would have been more effective if it had a Brazilian story.

- Media Effectiveness

Regarding Another Zoo, an animation showing many extinct animals, the effectiveness as a DVD and possible interactive use were discussed. The producer said that they added special features to enhance educational effects and that users (parents) can use the program as they like such as a picture book.

- Need of Media Literacy Education

The big issue of too much information to be processed from the internet nowadays was raised, and the producer of Circle Link Oshigoto-Town stressed the importance for children to learn how to filter and connect the information they need and said IT literacy is a fundamental technique to solve this problem.

In the end, the moderator concluded that producers and creators must not forget our responsibility to catch up with new trends and produce better contents.

ディスカッション・セッションのモデレーターは、NHKエデュケーショナルのエグゼクティブプロデューサー、古川均氏がつとめた。どのような要素がコンテンツの教育的効果を高めるのか？をテーマとし、23日に上映・プレゼンテーションされた作品について、制作者を交えて話し合いが行われた。

- 世界に共通するテーマはあるのか？

中国のお話を人形劇で表現したブラジルの作品「真実の種」について、アフリカから参加した参加者は、「『真実の重み』というユニバーサルなテーマを扱っているので、世界的に受け入れられやすい」と話し、それに対し、「ブラジルの子どもたちに見せるのであれば、ブラジルのお話の方が良かったのでは？」という意見も出た。

- メディアとしての有効性

絶滅動物を集めた「もうひとつのどうぶつえん ～絶滅動物ものがたり～」については、「DVD作品ならではの有効性」として「使用者側が音声を入れたり、消したり、また絵本のように字幕を読んで読み聞かせることもできる双方向性」が指摘された。

- メディアリテラシーの必要性

仕事を疑似体験できるサイト、「お仕事タウン」については、情報があふれている昨今、教育すべきなのは、必要な情報を選別する能力である、と制作者が語り、メディアリテラシー教育の必要性が語られた。

モデレーターの古川氏が、「メディア状況は大きく変わってきていますが、教育コンテンツ制作者として、このメディアの動きに敏感に対応し、よりよいコンテンツの制作する責任がある」と締めくくった。

October 26 (Mon)　10月26日（月）

Media in the Lives of Youth
青少年の抱える問題とメディアの役割

The discussion was moderated by Sakura Ono, a Program Director, Youth and Education Programs, NHK. Four previously screened TV programs were discussed. Two producers of those programs which were internet-related joined in the discussion that therefore focused on media awareness of youths regarding the internet.

The moderator started off by telling the audience that she was shocked by the program, Krimi.De-Chatwhispers [Der Kinderkanal (KIKA), Germany] which is intended for teenagers and is a crime story that presents the facts of internet dangers. Stefan Pfaeffle said, "With this program, we wanted to give technical details, emotional impact and information about what can happen when you use internet chat rooms." He went on to say, "There needs to be caution about the internet but it shouldn't lead to total mistrust."

Tackling Online Bullying [Japan Broadcasting Corporation (NHK), Japan] looked at one of the important internet issues and how teachers can deal with them. The program is now used in schools. Much discussion covered the issue of teachers and other adults standing by and doing nothing in bullying situations. An Italian participant said teachers are trained to deal with this issue but not sufficiently.

The moderator said that Japan views bullying as a moral issue but actually should be seen as social and security issues, and asked what media can do for children who cannot understand clear borders between on- and off-line.

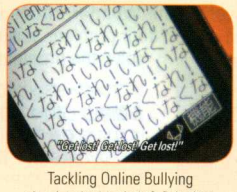
ディスカッション・セッションのモデレーターは、NHK青少年・教育番組のディレクター、小野さくら氏がつとめた。事前に上映した4番組のうち、制作者が参加している作品がインターネットの脅威を扱っていたため、ディスカッションは、青少年を取り巻くメディア環境の認識を中心に進行した。

モデレーターはまず、無記名のインターネット世界に潜む危険と恐怖をドラマ仕立てで伝えた番組、「忍び寄るチャットの恐怖」について、「ショッキングな内容だった」とセッションを切りだした。チャットという仮想世界で恋に落ちた少女を巻き込んだ犯罪のストーリーについて、制作者のステファン・フェフル氏は、「この番組によって、チャットルームを使う時、どんなことが起こる可能性があるのか、さまざまな側面からの情報を与える目的で作った」と説明した。「ただし、このような番組は、インターネットの使い方の注意事項にとどめ、不信感をあおるものであってはいけないと思う」と付け加えた。

「ネットいじめに向き合うために」は、昨今社会問題化している「ネットいじめ」と取り上げた番組。どのように教師が対処すればよいのかに焦点を当てている。制作者の桑山裕明氏は、「インターネット上での行動については、モラル教育の包括的教育がなされていないため、ネットいじめに対し、どのように対処したらいいか、わからない先生が多く、フォーマット化したモデル教材が必要だと感じた」と述べた。放送後の反響は大きく、学校で使いたいとの要望が殺到、ビデオ販売もすぐに決定したと言う。

最後に、モデレーターの小野氏は、「日本では、コンピューター関連の問題はモラルの問題だと考えられていますが、実際は社会的問題、セキュリティの問題としてもっと深刻に捉えられるべき」と伝え、今後「オンライン、オフラインの境界線があいまいな子どもたちに対してメディアは何ができるのか？」今後の課題を提起した。

Krimi. De-Chatwhispers
忍びよるチャットの恐怖



Tackling Online Bullying
ネットいじめに向き合うために

TV Series Division Screening & Discussion

シリーズ番組部門 上映会 & ディスカッション

At the NHK main entrance stage, 6 programs for children were screened and discussed, led by a moderator with extensive knowledge.
NHK正面玄関ステージでは、子ども向けのシリーズ番組6本が上映され、経験豊かなモデレーターを中心にディスカッションが行われました。

Moderator (モデレーター)

Hyunsook Chung チョン・ヒョンスク

■Senior Programmer
EIDF (EBS International Documentary Festival), Korea / Chair person of ABU Children's Programme Working Party
■チーフ・プログラマー、EBS国際ドキュメンタリーフェスティバル（EIDF）、韓国 ／ アジア太平洋放送連合（ABU）子ども部会 議長

With 3 producers and directors of the series, there was heated discussion, not only about production quality but also cultural relevance. When we talk about programmes, we should consider the target group, intention or aim of the programme, creativity and structure. Also we need to think about cultural and local logicality at the same time, since each programme has been made with various local backgrounds. That's why this kind of forum can contribute for better understanding of different programming apart from evaluating quality programmes with global standards. Personally I truly enjoyed this discussion and in 2010, hope more participants come and enjoy this wonderful and challenging opportunities at CrossMedia Forum.

上映したシリーズ番組から3人のプロデューサーと、会場にいる制作者たちの間では、番組の質だけではなく、文化的な妥当性について熱い議論が交わされました。番組について話し合う時、視聴ターゲット、番組の意図や目的、創造性と構造を検討する必要があります。同時に、文化的、地域的論理性も忘れることはできません。というのも、シリーズ番組はそれぞれ、異なる文化背景の中で作られているからです。そこで、このような議論の場は、世界の標準から番組を評価するだけではなく、異なる地域の番組制作を理解するのに貢献しているのです。個人的にも、このディスカッションを本当に楽しむことができましたし、2010年のディスカッションには、より多くの参加者が集まり、素晴らしい挑戦の機会であるクロスメディア・フォーラムを楽しんでいただきたいと願います。

The Untitled Concert (30'00")
題名のない音楽会

■TV Asahi Corporation (EX), Japan ■テレビ朝日（EX）／日本

▶Focusing on classical music, each episode takes the viewer into a new page of music, urging them to explore. In this episode, experiments are performed and viewers are encouraged to think beyond what is written in the core of Beethoven's music.

▶クラシック音楽を中心に、毎回テーマとなる音楽を様々な切り口でページを一枚ずつめくるように楽曲を掘り下げて楽しもうという45年以上続いている音楽番組。このエピソードでは、実際に演奏を試み作曲者ベートーヴェンの楽譜に込めた狙いを考えてみる。

Letters and Beards (13'46")
ヒゲおじさん 文字の巻

■Sveriges Television AB (SVT), Sweden
■スウェーデン テレビ／スウェーデン

▶This program aims to teach preschool children how to spell. A humorous man with a beard teaches spelling in an exciting way through magic tricks, songs, and quizzes.

▶就学前の子どもを対象に単語のスペリングを教える番組。ユーモラスな長いひげの男性が各所に登場し、様々なシチュエーションで、身近にある物のスペリングを、手品、歌、クイズなどの手法で子どもの好奇心を刺激しながら紹介する。

The Wonder Pets! (22'30")
ワンダーペッツ！

Maeda Prize (The best TV series Award)
前田賞（シリーズ番組部門最優秀作品）

■Little Airplane Productions (LAP), United States
■リトル エアープレイン プロダクションズ／アメリカ

▶Every day, the Wonder Pets receive a call for help from an animal somewhere in the world. The Wonder Pets must brainstorm together, evaluate choices, and rely on their problem-solving skills and teamwork to solve the problem.

▶ワンダーペッツのもとへ今日も世界中の悩める動物から助けを求めて電話がかかる。一人ではなにもできない小さな動物たちが力を合わせて問題の解決法を見いだし、挫折をし、さらに見直しながら解決していく過程で、問題解決のスキルとチームワークの大切さを知る。

Opera is Fun (19'49")
オペラはステキ

■Czech Television (CT), Czech ■チェコ テレビ（CT）／チェコ

▶People tend to think that opera is only for those who are proficient in classical music. Using an opera by the Czech composer Leos Janacek this episode tells the story behind his opus and explains that the motifs used.

▶オペラはクラシック音楽に詳しい人たちだけのものと思われがちである。オペラのストーリー、音の構成、擬音語/擬態語の表現、劇場の照明の仕組みなどを子どもたちに体験させながら、オペラの楽しさを理解させる。

The Magic Journey (Keremet Koch) (15'43")
私が作るおとぎ話

■Multimedia Public Association (Multimedia PA), Kyrgyz
■キルギス公共マルチメディア協会（Multimedia PA）／キルギス

▶This is the only locally produced animation program in the Kyrgyz language. It encourages children to learn the original language. Two children and a donkey listen to a tale told by their grandfather. Grandfather does not finish the story so the children and the donkey begin imagining themselves as the main characters.

▶キルギス語で作られた唯一のアニメ番組。2人の子どもとロバが、おじいさんに物語を読んでもらうが、肝心の結末が書かれていなかった。子どもたちとロバは自分を主人公に置き換えて、お話を作り上げる。

Journey through the Palace Museum (13'00")
故宮博物館を訪ねて

■Public Television Service Foundation (PTS), Taiwan
■台湾公共テレビ（PTS）／台湾

▶Thousands of years of Chinese history can be found in the National Palace Museum. 3D animations and visual effects give life to artifacts displayed in the showcases and enable children to learn about Chinese culture in an exciting way.

▶中国の長い歴史を語る台湾の故宮博物館。3Dアニメーションなどさまざまな映像的手法を使って、芸術作品をショーケースの中から引き出し命を与え、子どもたちに楽しく中国の文化を伝えている。

From left to right:
Svetlana CHERNOVA [Multimedia Public Association Multimedia PA, Kyrgyz]
Sharon Gomes-Thomas [Little Airplane Productions LAP, United States]
Chain Chao [Public Television Service Foundation PTS, Taiwan]
Hyunsook Chung [Moderator]

写真左から右
スベットラナ・チェロノバ［キルギス公共マルチメディア協会（Multimedia PA）／キルギス］
シャロン・トーマス［リトル・エアプレイン・プロダクションズ／アメリカ］
趙 荃［台湾公共テレビ（PTS）／台湾］
チョン・ヒョンソク［モデレーター］

After the screening of 2 TV series programs produced with the same theme of classic music, Moderator Hyunsook Chung mentioned that, from her experiences as a producer, she has always found 3 elements to be very important in production: target age, program structure and educational impact.

There were comments such as, "Segmentation needs to be carefully planned as there is only a limited amount of information which can be put into a limited program length." Also, the idea of crossmedia was brought up in that, "If children can listen again at the related website, and if, moreover, they can arrange music by themselves, educational effects must be much higher." Then, the moderator concluded that "For that, we need to think of including such ideas from proposing a program, the very beginning of production."

In the discussion session following the screening of these four programs, the producers of the screened programs were asked to join a panel discussion.

- Ms. Thomas, a producer of *Wonder Pets!*, responded to the question, "Is the musical technique effective?" that music is tested by children invited to the studio and that they use music that successfully attracts children. Regarding comments by a participant from India that the Bengal Tiger's English has a perfect Indian accent, she answered that voice-over was done by an Indian-American actor in order to mirror the culture and lives of the society. She explained that in the other episodes dealing with other areas, they select music and voices appropriate for those societies.
- Regarding *The Magic Journey*, there were comments such as "Despite the tight budget, the structure contained surprises to draw the attention of the audience and each segment was relevantly connected."
  Ms. Chernova, animator of the program, said that the program is broadcast 5 times a week and very popular among children in Kyrgyz and added that therefore, almost all children, even in remote agricultural areas, can sing the theme song.
- *Journey through the Palace Museum* is a fine art educational TV series targeted at a wide age range of 4 to 15 year old youths. The moderator mentioned that it is very important to encourage learning in the field of art and culture and asked if other producers found it entertaining. A participant from the U.S. mentioned the attractiveness of the animation developed from drawings on the tapestry. Ms. Chao, however, explained the difficulty of keeping the animation quality high with the limited budget and said that there is even a quality difference among different scenes and that they need improvement.
- After screening of *Letters and Beard*, the moderator commented, "Children's programs in Asia tend to include as much information as possible in each episode, but we can learn from European programs like this, which limit the number of topics so that children are able to learn easily. Regarding the variety of music used in the program, there were comments such as children should experience not only music and songs for children but also those for adults.

モデレーターのチョン・ヒョンスク氏は、「長年子ども番組のプロデューサーの経験から、番組制作で大事なことは3つあると思っています。対象年齢、構成、教育効果です」と述べ、それぞれの番組について、3つの観点から参加者の意見を募りました。

まず「クラシック音楽」というテーマの2作品、「題名のない音楽会」と「オペラはステキ」を鑑賞した後、参加者からは、「1つのクラシック作品について、限られた尺の中で十分な情報を網羅するためには、どのように見せるか構成に工夫が必要」という意見が出た。クロスメディア的な観点からは、「番組を見た後、ウェブサイトなどで子どもが繰り返し聴くことができ、しかも、そこに自分でアレンジできるような工夫があれば、ますます教育効果を上げられるだろう」という声が寄せられた。「そのためにはクロスメディアでの教育効果を企画段階から狙う必要がある」とチョン氏が締めくくった。

以下の番組については、それぞれの制作者を交えて、ディスカッションが行われました。

- 「ワンダーペッツ！」の制作者トーマス氏は、ミュージカルという表現手法は効果的か？という質問に対し、「音楽については事前に子どもたちに聞かせてその反応を見ています。反応が良かったものを使っている」と話しました。ベンガルドラの話す英語は、インド人の発音そのままだった、というコメントに対しては、「ベンガルトラの声優はインド系アメリカ人の俳優を使い、文化背景により近い状態を再現しています」と説明し、他のエピソードで取り上げる場合もなるべくその地域の文化に適した音楽や声優を選んでいると話した。
- 「私が作るおとぎ話」については、「限られた予算で制作されているにもかかわらず、予想外の展開。子どもを飽きさせないストーリーの各段階の構成が素晴らしい」という意見があった。アニメーターのチェロノバ氏は、「キルギスでは、週に5回放送されていて、たくさんの子どもたちが見ています。農村部の子どもたちはみんな取材に行くと歌ってくれるんですよ」と話した。
- 「故宮博物館を訪ねて」は、4～15歳という広い年代層をターゲットにした美術教育番組。「歴史、文化を学ぶのは非常に大切だが、エンターテインメント性についてはどう思うか？」というモデレーターの質問に対し、アメリカの参加者から「タペストリーの美術品がアニメーションで動き出すのが面白かった」などという意見が出たが、脚本を担当した趙氏は、「場面によってアニメーションの質には差があります」と限られた予算の中でアニメーションを制作する難しさを明らかにした。
- 「ヒゲおじさん 文字の巻」に対しては、「アジアの番組は、傾向として情報過多になりがち。潔くトピックを削ることでわかりやすさが引き立っているスウェーデンの作品に学ぶものがあります」やさまざまな音楽が使われていることに対し、「子ども達は子どもっぽい音楽に限らず、多様な音楽に触れるべきだと思います」などの意見が出された。

An additional screening and Q and A session for TV series for adults were later held at the main venue (CA421).

大人向けシリーズ番組の視聴と質疑応答は、メイン会場（CA421）で行われました。

Takao KASUGA & Tokihiko BEPPU from TBS Vision (Japan) presented *One Step!*, one of the pre-selected TV series for adults
春日 孝夫、別部 時彦 両氏による予備審査通過シリーズ番組、「ワンステップ！」のプレゼンテーション（TBSビジョン、日本）

Meet the Experts
ミート・ジ・エキスパーツ

Since 2008, to respond to the rapid changes in media such as the diffusion of information-communication technologies, the initiation of digital broadcasting and the spread of the Internet, the JAPAN PRIZE has grown into a contest for all forms of audiovisual educational contents, not only TV programs but also websites, games, and other interactive materials. Meet the Experts is an event created in this transition where experts in audiovisual media gather to consider the effectiveness of audiovisual contents with educational value.

日本賞は昨年からデジタル放送の開始やインターネットの普及など、世界の教育現場の急激なメディアの変化に対応するために、メディアの多様化に伴いテレビ番組だけでなく、ウェブサイト、ゲームなど、教育的な意図をもって制作されたオーディオビジュアル作品全般にその対象を広げました。ミート・ジ・エキスパーツはまさにその変遷期に生まれたイベントで、さまざまなコンテンツの教育的効果をプロの目から考察する、という目的のものです。

For Children 子ども向け

What role does entertainment play in educational contents?
「教育コンテンツにおけるエンターテインメントの役割とは？」

▶**We asked the students at a British school to view this year's entry contents.**
Some of the children commented on the ways a program was produced, while others commented on its "rich information". There were also children who enjoyed the art websites. The different personalities of the children could be seen on screen.

▶**ブリティッシュスクールの子どもたちに、今年のエントリー作品を観てもらい感想を聞きました。**
番組の制作方法に意見する子、「情報量が多いのがいい」とコメントをする子、アート系のウェブサイトを楽しそうに利用する子など、個性豊かな子どもたちの意見がスクリーンに映し出されました。

What kind of contents can attract the attention of children?

A heated discussion took place by our three unique panelists, and a large audience gathered around the stage in front of the 4th floor main entrance.

[Kiri] I always think that music and images are the basics when working with children. For visuals, I also keep contrast in mind.
[Hirooka] I always feel that repetition is powerful when working with kids.
[Yoshida] Unpredictability and sudden changes are important for children's contents. Children tend to have a very short attention span.

▶**The future possibilities of documentaries for children.**

[Hirooka] There were many documentaries entered (in this year's JAPAN PRIZE); but for children, I think it's difficult to deliver a message in the form of a documentary because reality has many sides.
[Yoshida] Today, our children are constantly surrounded by information. It's difficult to make children want to see something that's been picked out for them when they can easily look up anything on the internet. There were entries that struggled in this area. For example, to keep the attention of the children, rock music and quiz games were included in some of the programs.

▶**Media is becoming more interactive**

[Yoshida] When we were young, media was always one-way with the audience receiving. However, now that media is becoming interactive, children are required to be more active. As children are more knowledgeable, producers need to pay more attention to what they say.
[Kiri] I personally doubt that documentaries need to be entertaining. But I think it's important to have children realize through our contents that it's fun to learn something they didn't know. For that purpose, it's effective to make children more aware of media.

子どもを惹きつけるコンテンツとは？

三者三様の個性的なディスカッションで、大変盛り上がり、4階正面には多くの人が集まりました。

[季里] 音楽と映像で子どもたちのために何ができるかということが原点です。視覚的にはコントラストも意識しています。
[廣岡] 刷り込み効果の威力というのは幼児の場合特に感じます。
[よしだ] 意外性と飛躍、これが子ども向けのコンテンツで大切なことだと思っています。特に子どもの集中力は短いですから。

▶**子ども向けドキュメンタリーの可能性について**

[廣岡] エントリー作品の中にはドキュメンタリーも多いですが、僕自身、事実は多面的なものなので、伝えるのが難しいと思います。
[よしだ] 今は、昔と比べて子どもに集まる情報量が段違いに多い。インターネットで調べればすぐにわかることをすくって映像にして子どもに見たいと思わせるのは難しいですよね。今年のエントリー作品でも、その点を試行錯誤した作品がみられました。インターバルでロックやクイズを入れたり、見てもらうための工夫が印象に残りました。

▶**メディアがますますインタラクティブ（双方向）になっていることについて**

[よしだ] 私たちの時代は、メディアは受け取るものだったけれども、今は発信する能力が求められる時代。子どものほうが思ったより進んでいるので、制作者は子どもの対話に注意を払うことが大切。
[季里] 私個人は、ドキュメンタリーそのものにエンターテインメント性が必要なのかな、と疑問に思っています。それよりも、知らなかったことを知ること自体が面白いのだ、という気づきに導けるようなコンテンツ作りができたらいい。そのために、子どものメディアへの興味を取り込むのは効果的ですね。

Kiri
季里
Guest（ゲスト）
■Visual Producer/Vice President, NanaOn-Sha Co. Ltd.
■ビジュアルプロデューサー、七音社取締役

Atsuko Yoshida
よしだ あつこ
Guest（ゲスト）
■Screenwriter
(Preliminary juror for the JAPAN PRIZE 2009)
■放送作家（第36回「日本賞」予備審査委員）

Moderator（モデレーター）
Atsuya Hirooka
廣岡 篤哉
■Senior Producer, Program Development Center, NHK
■NHK編成局ソフト開発センター、チーフプロデューサー

Games ゲーム

The Potential of Games as Educational Media
「シリアスゲームとは？教育現場でGAMEがもたらす力」

A game can be a powerful media/tool for education if it's used properly. How can serious games be serious fun and effective? We will be exploring the untapped potential of new media technologies that inspire and educate.
ゲームは遊び方や使い方によってさまざまな用途に役立つ。シリアスゲームの定義とは何か？～新しいメディアの可能性や活用法についての専門家たちによる討論会～

▶Depending on the way they are played or used, games are effective for various purposes. Our international panelists discussed the possibilities of serious games, games which have an educational value and are beneficial to society.

▶ゲームは遊び方や使い方によってさまざまな用途に役立ちます。シリアスゲームと呼ばれる、教育的効果があり社会に役立つゲームの可能性について、国際的に活躍するクリエイター達が、シリアスゲームの可能性についてディスカッションを行いました。

Sato started off by introducing a training game he produced for an emergency ambulance crew and a simulation game for NASA astronauts. As a game creator he commented, "Games can train or simulate but it's important to maintain a balance between the educational and entertainment aspects. If you put too much emphasis in one area, the other area begins to lag." Regarding the future possibilities of serious games, Mizuguchi commented on 2 of this year's JAPAN PRIZE entries and said, "I think people are becoming more and more aware of serious games. We should be seeing a change in the way they are produced and distributed."

When asked about the definition of a serious game, Nakaya commented, "There are still a lot of untouched areas but everything that currently exists that isn't entertainment may be considered a serious game." Whereupon a question was raised from the audience, "If everything other than entertainment is a serious game, what should we call that category?" and the terms "interactive documentary" and "applied games" were mentioned.

There was also the question, "Is it possible to create a synergy effect for games and TV programs?" and the panelists commented, "It's difficult to create the same visual quality in 2-dimension and 3-dimension but scanning technology (to take a picture of an object from many angles, one frame at a time in 3-dimension) will be the integrating key for television and games. With scanning technology, the viewer will be able to pause the screen and see a program from different angles. I'm looking forward to the new possibilities of entertainment with this new technology."

In regards to the future collaboration of education and games, "There has been a growing request for the development of games as educational tools especially for fields which cannot be experienced in reality and for experiments which are too costly to conduct. But we would like users to choose games because they are 'highly educational and more enjoyable than other forms and media." "We would like consumers to purchase games because they are fun and educationally effective; not because they are less costly."

この日のために来日したアメリカで活躍中のゲームクリエイター佐藤氏は、自身が制作した救急隊員のトレーニングゲームやNASAの宇宙飛行士の作業が体験できるゲームを紹介。「ゲームにはトレーニング（啓蒙的）なものとシミュレーション（体験型）の2つがある。どちらもエデュケーションとエンターテインメントのバランスが重要で、どちらかを上げすぎるとどちらかが下がってしまう」など、制作時の視点や苦労について語った。

水口氏は、今年の日本賞の予備審査をした際に印象に残った2つの作品を紹介。「昨年度と比べても、シリアスゲームの分野は盛り上がってきていると感じる。作り方と売り方をふくめて今後ますます変化があるでしょう」とシリアスゲームの可能性について述べた。

中谷氏がシリアスゲームの定義について尋ねると、「未踏の部分が多いので、定義しきれないが、既存のエンターテインメント以外のものはすべてシリアスゲームともいえる」などの意見が出されました。会場からは、「そうであるならば、シリアスゲームにとってかわるどんな名前で呼べばよいか？」などの質問が寄せられ、「双方向ドキュメンタリー」、「応用ゲーム」など会場内でいろいろな意見が飛び交いました。

ゲームとテレビ番組の相乗効果はどのように図れると思いますか？という質問については、「2次元のものと3次元のものでクオリティを合わせるのが大変。スキャンニング技術（対象を1コマごと多角的に3次元で撮影して映像を作り上げる手法）が、今後のテレビとゲームの融合の鍵を握ると思う」（佐藤）「スキャンニングの技術を使うと、番組を見ている間に、好きなところで止めて視点を変えることができる。その技術でエンターテインメントの可能性がどこまでひろがるか、楽しみだ」（水口）などと話し合われました。

教育とのゲームの連携について、「通常では体験できないものや費用がかかりすぎてしまう実験などは、ゲームを教材としたいという依頼が増えてきた。ただ安いからという理由でゲームをメディアとして選ぶのではなく、"ゲームのほうが面白く、教育的効果が高いから"という視点で選んでほしいと思う」（佐藤）と述べました。

Takayoshi Sato
佐藤 隆善

Guest（ゲスト）

■Art Director, Virtual Heroes Inc.
■アートディレクター、バーチャル ヒーローズ

Tetsuya Mizuguchi
水口 哲也

Guest（ゲスト）

Preliminary juror for the JAPAN PRIZE 2009
第36回「日本賞」予備審査委員
■Producer / CCO, Q ENTERTAINMENT Inc.
■プロデューサー／CCO、
キューエンタテインメント株式会社代表取締役

Moderator（モデレーター）
Hide Nakaya
中谷 日出

■Executive Commentator, News Commentators Division, General Broadcasting Administration, NHK
■NHK解説主幹

Student Seminar
学生セミナー

The JAPAN PRIZE Student Seminar had previously been conducted as an event related to the CrossMedia Forum. Starting this year, the Student Seminar was remodeled and conducted as a separate event. On July 18 (Saturday) at the NHK Fureai Hall, 92 students majoring in media studies or education participated. The sessions were interactive and many questions were raised.

「日本賞」クロスメディア・フォーラム関連イベントとして開催されてきた『学生セミナー』。今年度からは規模を拡大し、単独イベントとして7月18日（土）にNHKふれあいホールにて開催され、メディアや教育を学ぶ学生を中心に92名の参加者が来場しました。各セッションで、たくさんの質問の手があがり、大変インタラクティブなセミナーとなりました。

PANEL DISCUSSION "NEW EDUCATIONAL MEDIA - THE POSSIBILITY OF SERIOUS GAMES"
パネル・ディスカッション『新しい教育メディア　～シリアスゲームの可能性～』

Akira Baba
馬場 章

■Professor, Graduate School of Interdisciplinary Information Studies, University of Tokyo
President, DiGRAJAPAN
■東京大学大学院教授／日本デジタルゲーム学会会長

▶*Serious games are actually "social problem-solving digital games". Progress is made through ongoing invention, adaptation and evaluation.*
▶シリアスゲームは「社会的問題解決型デジタルゲーム」開発、導入、評価の繰り返しで発展。

Masahiro Yachi
谷内 正裕

■Keio University Graduate School
■慶應義塾大学博士課程

▶*Games act as a catalyst for communication. Communication leads to learning.*
▶ゲームは周囲との対話のきっかけとなる。コミュニケーションの促進は学びにつながる。

Tetsuya Mizuguchi
水口 哲也

■Producer / CCO, Q ENTERTAINMENT Inc.
■プロデューサー／ CCO、
キューエンタテインメント株式会社代表取締役

▶*Games are designed experiences. Discoveries from everyday life shouldn't be overlooked but used as ideas for creation.*
▶ゲームは体験のデザイン。生活の中の発見を通りすぎずに制作に活かすことが大切。

Hiroko Sakaue
坂上 浩子

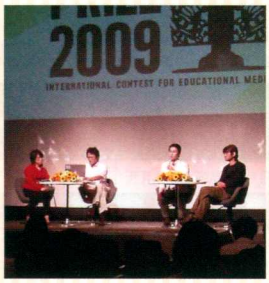
■Secretary General, JAPAN PRIZE Executive Producer, Japan Broadcasting Corporation (NHK)
■日本賞事務局事務局長 編成局ソフト開発センター EP

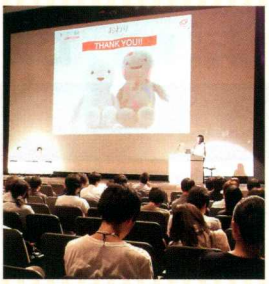
▶*I have produced pre-school programs aiming at encouraging children to grow through surprises and inspiring questions.*
▶子どもたちの頭に！と？をおこして、発育を後押しするという目的意識で、幼児番組を制作してきました。

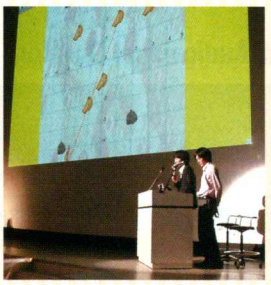
Games have continued to mature as a medium; being interactive and requiring players to make real-time choices, games have evolved. However, it was pointed out that, "game literacy"–the awareness of the effectiveness of games–still remains a challenge not only for game users but for developers and educators as well. "Games reflect human nature," commented Mizuguchi. "Learning is a step-by-step progress of success experiences, and the same characteristics can be found in games," said Yachi. Baba added that, "To understand the intrinsic qualities of a medium, it needs to be explored."

In Japan, games are often criticized as a medium lacking in nurturing of initiative. "However, in Europe and the United States, games are academically studied and are widely accepted as learning tools," commented Baba. "All new forms of a medium are criticized in the beginning," said Mizuguchi. And it was pointed out by Sakaue that, "Television is also criticized but visual education is appreciated for enhancing self-motivated action. Both television and games can be educational or uneducational." A student participant from Keio University commented, "Television and games are often regarded as competitors. I didn't expect to see them supporting each other."

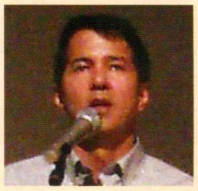
ゲームが双方向かつリアルタイムという特性を活かし成熟に向かっている中、ゲームをどうとらえるかという「ゲームリテラシー」がユーザーだけでなく、制作者、教育者にも必要であるというテーマについて、問題が提起されました。そして、「ゲームの本質は人間そのものである」（水口）、「学習は小さな成功体験の積み重ねであり、ゲームも同じである」（谷内）、「メディアの本質を理解するためには接することだ」（馬場）など各スピーカーの見解が示されました。また、日本では、ゲームは受動的であり、こと主体性に欠くという批判を受けがちであることに対して、「欧米ではゲーム学は確立された学問であり、学習ツールとして広く普及している」（馬場）、「すべてのメディアは登場した当初は批判される運命にあるもの」（水口）、「テレビ番組も同様の批判を受けるが、鑑賞教育としてのちの主体的行動に役立つ。テレビもゲームも、使い方によって教育的にも非教育的にもなりうる」（坂上）などの意見が挙がり、テレビとゲームのメディアインテグレートへの方向性が示唆されました。参加した学生からは、「テレビとゲームは通常対立構図で取り上げられることが多いけれども、協力的な意見交換は印象的でした」（慶應義塾大学理工学部）などの意見が寄せられました。







2008 JAPAN PRIZE ENTRIES
第35回「日本賞」出品作品紹介



Eric Young
エリック・ヤング

i Know! Social Learning Platform
i Know! オンライン語学学習サイト

■Cerego Japan, Inc.
■セレゴジャパン

▶A learning platform based on the science of repetition, smart.fm is a social learning website where information is shared among the community. In addition to iKnow!, the audiovisual content chosen as a runner-up last year, the site was expanded from language study to a variety of fields. Plans are in progress to enter school education.
▶個々人の記憶強度に合わせた反復学習プラットフォーム「smart.fm」では、ユーザーが学習コンテンツをコミュニティ内で共有できます。昨年、優秀賞を受賞した「iKnow ！」に加え、様々なアプリケーションを使って、語学に限らずあらゆる知識を学習できるようになりました。今後は学校教育分野への進出を予定しています。

Miki Akai
赤井 美樹

Eigodeasobo Planet
えいごであそぼ プラネット

■Obunsha Co., Ltd.
■旺文社

▶English should be fun, playful and learned as a tool for communication. Based on the NHK television program Eigo De Asobo, this audiovisual content was chosen as a runner-up for pre-school education last year. Various sounds are produced from a rocket pen by tracing bar-codes printed on books and other materials.
▶NHK番組「えいごであそぼ」のコンセプト「楽しく、体で覚える、コミュニケーションのための英語」をもとに、ロケットペン型の学習教材を開発し、昨年度「日本賞」幼児向けカテゴリーで優秀作品に選ばれました。ロケットペンは、ポスターや本に印刷されたコードを読み取り、モードに合わせて数種類の音を出します。

EDUCATIONAL CONTENT BY COOPERATIVE EDUCATION
産学連携でつくる教育コンテンツの取組み

Mariko Haruta 春田 真理子
■Benesse Corporation
■ベネッセコーポレーション

Kohji Robert Yamamoto
山本 晃士 ロバート
■Euphrates, Ltd.
■ユーフラテス

▶A cooperative education project by a corporation and a university to encourage high school students to study math and science, Rotoscope, an animation technique, was used to introduce mathematical curves in our daily lives (e.g. a bicycle wheel and a hammer). The story-based scenario aims to enhance curiosity and awareness.
▶中高生の理数離れに対する産学連携の教育的取組みとして『日常にひそむ数理曲線』という映像作品を制作しました。この作品では、従来アニメーション技術であるrotoscopeを再解釈した手法で、日常の中の美しい数理曲線を見出しています。安定した学習効果をもたらすよう全体の構成にも配慮しました。

Manabu Abe 阿部 学
■Chiba University Graduate School
■千葉大学大学院博士課程

Satoshi Arasaki 荒崎 智史
■The Association of Corporation and Education
■NPO法人企業教育研究会

▶As a non-profit organization aiming to create educational content through cooperative education with corporations, classes are catered to elementary and middle schools. A game was introduced using characters that move according to mathematical equations learned in school. Technology from the industrial arena can reinforce school education.
▶企業と連携して作る教育コンテンツに取組むNPO活動として、小中学校に出前授業を提供しています。一例として、ゲーム会社と連携し、学校で学ぶ関数を用いてキャラクターを動かすプログラミング体験ゲームを紹介。学校は、産業界の技術や知識を取り入れることで、より充実した授業を提供できると思います。

List of Entries

参加作品一覧

Audiovisual Division

Media **Linear:** Linear content (TV programs and other video materials)
Web: Website **Game:** Game software **Other:** Other interactive materials

Country / Region	Organization	Category	Media	Title <Prize>	Duration
Albania	ALBANIAN RADIO AND TELEVISION (RTSH)	Y	Linear	BLOOD FOR THE BLOOD	28'30"
Australia	Geonewmedia Productions	W	Linear	My Home The Block	53'00"
Bangladesh	Asian Television Network (ATN Bangla)	P	Linear	The Pale	06'19"
	Asian Television Network (ATN Bangla)	Y	Linear	The Evil Shadow Of Drugs	07'21"
Belarus	Publishing House 'Primary School' ('Pachatkovaya Shkola') (PH "PSh")	Y	Other	Belarus - the Country of Your Future	
Bhutan	Bhutan Broadcasting Service (BBS)	P	Linear	Education in Rural Bhutan	30'31"
Brazil	Empresa Municipal de Multimeios Ltda (MULTIRIO)	P	Linear	I SWEAR I SAW IT: THE SACI	13'00"
	Fundacao Padre Anchieta (TV CULTURA)	Pre	Linear	The Seed of Truth	36'19"
	Fundacao Roberto Marinho (Canal Futura)	C	Linear	The Strange Planet of Audiovisual Beings	25'51"
Bulgaria	Bulgarian National Television (BNT)	P	Linear	The Christmas Street	50'12"
	Bulgarian National Television (BNT)	Y	Linear	Mammy	14'45"
Canada	Artesian Films	C	Linear	Touched by Water	45'36"
	Canadian Broadcasting Corporation Societe Radio-Canada (CBC Radio-Canada)	Pre	Web	www.cbc.ca/kids	
	In Sync Video	Y	Linear	Breakout!	07'45"
	MediCinema Ltd.	Y	Linear	CRACKING THE CODE: The Continuing Saga Of Genetics - a 9 part series	30'00"
	Mountainside Films Ltd.	Y	Linear	SAVING LUNA	43'30"
	National Film Board of Canada (NFB)	Pre	Linear	Wapos Bay Episode 16 - Raven Power	24'00"
	National Film Board of Canada (NFB)	P	Linear	How People Got Fire	16'02"
	National Film Board of Canada (NFB)	Y	Linear	Front Lines	33'00"
	National Film Board of Canada (NFB)	C	Linear	Weather Report	52'00"
	National Film Board of Canada (NFB)	W	Web	Films for Change *www.nfb.ca/playlist/films-change/*	
	Spongelab Interactive	Y	Web	Genomics Digital Lab *www.exploregdl.com*	
	Title Entertainment Inc.	C	Linear	The Quantum Tamers: Revealing Our Weird and Wired Future	51'53"
	TVO (TVO)	W	Linear	The Agenda on the Road with Steve Paikin	57'01"
China	Beijing Jing Chuan Cultural Artistic Exchange Co.	Y	Linear	The Winter Solstice	10'30"
	Beijing My Sailing International Culture Communication Center	Y	Linear	The long-lived Queti	10'30"
	BEIJNG ZLY STAR CULTURE CENTER (ZLY STAR)	Y	Linear	TRANSCENDENCE	55'05"
	BEIJNG ZLY STAR CULTURE CENTER (ZLY STAR)	C	Linear	CHINESE MATHEMATICA EDUCATION	50'04"
	Chengdu HE YA Culture Media Limited	Y	Linear	Sanxingdui– The Mysteries of Jade Artifacts	10'30"
	China Central Television (CCTV)	C	Linear	Reborn	15'00"
	China Education Television (CETV)	P	Linear	My Sun – What Did Olympics Leave – Olympics In the Mountains	26'00"
	China Education Television (CETV)	C	Linear	The Common Memory	22'00"
	Radio Television Hong Kong (RTHK)	Y	Web	Science Explorer *http://SciExplorer.etvonline.tv*	
	Radio Television Hong Kong (RTHK)	W	Linear	Deconstructing HK File.X	45'30"
	Shandong Education TV Station	Y	Linear	Braille	10'30"
	Television Broadcasts Ltd. (TVB)	P	Linear	Little Journey to Taining	45'09"
Colombia	LATRIBU LTDA (LATRIBU)	P	Linear	Inclusion	24'24"
Croatia	Kartelo	C	Web	Kartelo Cloud-learning *www.e92.hr*	07'30"
	KING ICT d.o.o. (KING ICT)	C	Web	Geanium - interactive chronological visualization *www.geanium.com/liveDemo.html*	
	Primary School "Ivan Goran Kovacic" (Primary School "IGK")	P	Web	New Education Model: Multimedia Art *www.stage.org*	
	The Faculty of Teacher Education in Osijek, Department in Slav. Brod (UFOS)	C	Web	The Soul of The World *www.ufos.hr/*	
	The Scout School	Y	Linear	Grow up like a scout	04'30"

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Pre: Pre-school **P**: Primary **Y**: Youth **C**: Continuing Education **W**: Welfare Education

■コンテンツ部門

メディア　**リニア**：リニアコンテンツ（テレビ番組、映画作品など）
ウェブ：ウェブサイト，**ゲーム**：教育ゲーム，**その他**：その他の双方向コンテンツ

国・地域	機関名	カテゴリー	メディア	タイトル <賞>	尺
アルバニア	アルバニア放送（RTSH）	Y	リニア	骨肉の争い	28'30"
オーストラリア	ジオニューメディアプロダクションズ	W	リニア	都市開発と戦う先住民	53'00"
バングラデシュ	アジアテレビネットワーク（ATN Bangla）	P	リニア	限界	06'19"
	アジアテレビネットワーク（ATN Bangla）	Y	リニア	麻薬の魔の影	07'21"
ベラルーシ	「小学校」出版社（PH" PSh"）	Y	その他	ベラルーシ：あなたの未来の国	
ブータン	ブータン国営放送（BBS）	P	リニア	ブータン：農村部での教育	30'31"
ブラジル	リオデジャネイロ市立マルチメディア社（MULTIRIO）	P	リニア	私はそれを見た：SACI	13'00"
	パードレ・アンシェータ財団（TV CULTURA）	Pre	リニア	真実の種	36'19"
	ロベルト・マリーノ財団（Canal Futura）	C	リニア	音と映像の不思議な世界	25'51"
ブルガリア	ブルガリア国営放送（BNT）	P	リニア	クリスマス・ストリート	50'12"
	ブルガリア国営放送（BNT）	Y	リニア	お母さん	14'45"
カナダ	アーテジィアン・フィルムス	C	リニア	水と共に生きる	45'36"
	カナダ放送協会（CBC Radio-Canada）	Pre	ウェブ	www.cbc.ca/kids	
	インシンク ビデオ	Y	リニア	ブレイクアウト！	07'45"
	メディシネマ	Y	リニア	暗号を読解せよ　遺伝子の連鎖	30'00"
	マウンテンサイド フィルムス	Y	リニア	ルナを救え	43'30"
	カナダ国立映画制作庁（NFB）	Pre	リニア	ワポスベイ　16話　レイヴェンの力	24'00"
	カナダ国立映画制作庁（NFB）	P	リニア	人はどうやって火を手に入れたか	16'02"
	カナダ国立映画制作庁（NFB）	Y	リニア	最前線	33'00"
	カナダ国立映画制作庁（NFB）	C	リニア	気象報告	52'00"
	カナダ国立映画制作庁（NFB）	W	ウェブ	環境ドキュメンタリー集 *www.nfb.ca/playlist/films-change/*	
	スポンジラボ インタラクティブ	Y	ウェブ	ゲノミクス テジタル ラボ *www.exploregdl.com*	
	タイトル エンターテインメント	C	リニア	私たちの不可思議な未来を明らかにする	51'53"
	TVO（TVO）	W	リニア	スティーブ・パイキンと挑む課題	57'01"
中国	北京京川文化芸術交流有限公司	Y	リニア	冬至	10'30"
	北京曼迪航線国際文化伝播中心	Y	リニア	伝統建築法	10'30"
	北京星際遠航センター（ZLY STAR）	Y	リニア	超越	55'05"
	北京星際遠航センター（ZLY STAR）	C	リニア	中国の数学教育	50'04"
	成都赫亞文化伝播有限責任公司	Y	リニア	三星堆遺跡：翡翠工芸の魅惑	10'30"
	中国中央テレビ（CCTV）	C	リニア	復活	15'00"
	中国教育テレビ（CETV）	P	リニア	私の太陽：オリンピックが山岳地帯に残したもの	26'00"
	中国教育テレビ（CETV）	C	リニア	共通の記憶	22'00"
	香港放送（RTHK）	Y	ウェブ	科学探検 *http://SciExplorer.etvonline.tv*	
	香港放送（RTHK）	W	リニア	HK解体　ファイルX	45'30"
	山東教育テレビ	Y	リニア	点字	10'30"
	香港テレビ（TVB）	P	リニア	泰寧への小さな旅	45'09"
コロンビア	ラトリブ社（LATRIBU）	P	リニア	インクルージョン	24'24"
クロアチア	カルテロ	C	ウェブ	カルテロ クラウド ラーニング *www.e92.hr*	
	キングICT（KING ICT）	C	ウェブ	ジアニウム：時系列の双方向可視化 *www.geanium.com/liveDemo.html*	
	イワン ゴラン コバチッチ小学校（Primary School "IGK"）	P	ウェブ	新教育モデル：マルチメディア芸術 *www.stage.org*	
	スラブブロート学部オシエク師範学科（UFOS）	C	ウェブ	世界の魂 *www.ufos.hr/*	
	スカウトスクール	Y	リニア	スカウトのように育って	04'30"

国・地域名、機関名のアルファベット順

Pre 幼児向け　**P** 児童向け　**Y** 青少年向け　**C** 生涯教育　**W** 福祉教育

Media **Linear:** Linear content (TV programs and other video materials)
Web: Website **Game:** Game software **Other:** Other interactive materials

Country / Region	Organization	Category	Media	Title <Prize>	Duration
Croatia	Ypsilon Ltd.	C	Web	Essekers - web portal *www.essekeri.hr*	
Czech Republic	Czech Television (CT)	Pre	Linear	European Pexeso: Portugal	02'55"
Denmark	Danmarks Radio (DR)	W	Linear	Cecilie and the School Fairy *President of NHK Prize*	28'46"
	Manden Med Cameraet	P	Linear	On The Run	30'00"
Ethiopia	Whiz Kids Workshop (WKW)	W	Linear	Once Mom Was Gone	25'17"
Finland	Finnish Broadcasting Company (YLE)	P	Linear	Sweet Scandinavia	14'35"
	Finnish Broadcasting Company (YLE)	Y	Web	Abitreenit *http://abitreenit.yle.fi/*	
	Finnish Broadcasting Company (YLE)	C	Web	Vetamix *http://svenska.yle.fi/vetamix*	
	Finnish Broadcasting Company (YLE)	W	Linear	Goodbye, snow	29'02"
France	France 5 (F5)	Pre	Linear	Adiboo Adventure: Mission Earth	06'30"
	France 5 (F5)	C	Linear	THE FABULOUS STORY OF THE AMERICAN DOLLAR	52'00"
	France 5 (F5)	W	Other	The big issue, an interactive investigation on the obesity epidemic	
Germany	Bayerischer Rundfunk (BR)	P	Linear	Karen in Action - Black and White - No Problem!	25'00"
	Bayerischer Rundfunk (BR)	Y	Linear	Willis VIPs - Who has Stood on the Roof of the Wordl? Reinhold Messner	25'00"
	Bayerischer Rundfunk (BR)	C	Linear	The School-Castle-Wicked Beats and Fluttering Hearts	25'00"
	Der Kinderkanal ARD/ZDF (KIKA)	P	Linear	Cosmic Quantum Ray / Episode: Rings of Fire	23'00"
	Der Kinderkanal ARD/ZDF (KIKA)	Y	Linear	KRIMI.DE - Chatwhispers	45'00"
	Saarlandischer Rundfunk (SR)	P	Linear	THE SECRET FRIEND	14'40"
	Sudwestrundfunk (SWR)	Y	Web	Planet School (Planet Schule) - the interactive internet gateway for students and teachers *www.planet-schule.de* *Runner-up in Youth*	
	Westdeutscher Rundfunk (WDR)	Pre	Linear	The Show with the Elephant: Episode 111	24'07"
	Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF)	Pre	Linear	Dandelion: Water - Thirsty in Baerstadt	24'25"
	Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF)	P	Web	logo!Wahlcity *http://wahlcity.tivi.de/*	
	Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF)	Y	Linear	The Germans - Otto and the Empire	45'00"
	Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF)	C	Web	60 years of the Federal Republic *www.zdf.de/ZDFmediathek/60jahre*	
Greece	CINEGRAM S.A. (CINEGRAM)	C	Linear	QADIR - AN AFGHAN ULYSSES *The Japan Foundation President's Prize*	55'00"
Hungary	Hungarian Television (Magyar Televizio) (MTV)	C	Linear	Peasant Bible	26'00"
	Hungarian Television (Magyar Televizio) (MTV)	W	Linear	Masik bolygo - Another Planet	53'00"
India	Central Institute of Educational Technology (CIET)	Y	Linear	A Nature Diary- Cactus	22'40"
	CHINH	P	Linear	Homework of Truth	13'27"
	CHINH	C	Linear	NOW: Nomadic Orchestra of the World	30'00"
	CHINH	W	Linear	Life beyond...forever	15'20"
	Doordarshan India (DDI)	C	Linear	SEEDS OF CHANGE	24'00"
	Doordarshan Kendra, Kolkata (DD Bangla)	P	Linear	Heart's Desire (a children drama on Polymorpher)	13'12"
	Doordarshan Kendra, Kolkata (DD Bangla)	Y	Linear	Historic Voyage - Chandrayaan-1	26'10"
	Educomp Solutions Limited (Educomp)	Pre	Other	Nursery Rhymes for a Preschool chain: Roots to Wings	
	Educomp Solutions Limited (Educomp)	P	Other	Educomp O3 One on One Learning System	
	Educomp Solutions Limited (Educomp)	Y	Other	Biology for Grade 11	
	Foundation for Learning Technologies (FFLT)	W	Linear	The Mind (Chapter 1 - 'Science and Art of Living' project)	09'00"
	Greycells18 Media Limited	Y	Linear	TOYLAB- Magnetic Levitation	04'30"
	Gujarat Institute of Educational Technology (G.I.E.T.)	Y	Linear	Your Attention Please	27'54"
	Leoarts Communication	Y	Linear	10 on 10: children decides	25'30"
	PRASAR BHARATHI, BROADCASTING CORPORATION OF INDIA (PBCI)	P	Linear	HOW TO CATCH A FALLING STAR	28'50"

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Pre: Pre-school **P**: Primary **Y**: Youth **C**: Continuing Education **W**: Welfare Education

メディア　**リニア**：リニアコンテンツ（テレビ番組、映画作品など）
ウェブ：ウェブサイト，**ゲーム**：教育ゲーム，**その他**：その他の双方向コンテンツ

国・地域	機関名	カテゴリー	メディア	タイトル　<賞>	R
クロアチア	イプシロン	C	ウェブ	ウェブポータル：エセッカーズ *www.essekeri.hr*	
チェコ	チェコ テレビ（CT）	Pre	リニア	ヨーロッパの国々　ポルトガル編	02'55"
デンマーク	デンマーク放送協会（DR）	W	リニア	絆よ、再び　<NHK会長賞>	28'46"
	マンデン メッド カメラ	P	リニア	デンマークのイラク難民	30'00"
エチオピア	ウィズ キッズ ワークショップ（WKW）	W	リニア	残された子どもたち	25'17"
フィンランド	フィンランド放送協会（YLE）	P	リニア	スウィートスカンディナビア	14'35"
	フィンランド放送協会（YLE）	Y	ウェブ	アビトリーニット *http://abitreenit.yle.fi/*	
	フィンランド放送協会（YLE）	C	ウェブ	ベタミックス *http://svenska.yle.fi/vetamix*	
	フィンランド放送協会（YLE）	W	リニア	雪よ、さようなら	29'02"
フランス	フランス5（F5）	Pre	リニア	アディブーの冒険：地球での任務	06'30"
	フランス5（F5）	C	リニア	驚くべきドルの歴史	52'00"
	フランス5（F5）	W	その他	大問題：蔓延する肥満を双方向調査	
ドイツ	バイエルン放送協会（BR）	P	リニア	カレンが行く　黒と白　問題なし	25'00"
	バイエルン放送協会（BR）	Y	リニア	ウィルスのVIPたち：世界の屋根に立っているのは誰？　ラインホルト・メスナー	25'00"
	バイエルン放送協会（BR）	C	リニア	学校は恋するお城	25'00"
	キンダーカナルARD／ZDF	P	リニア	宇宙量子線：火の環	23'00"
	キンダーカナルARD／ZDF	Y	リニア	忍び寄るチャットの恐怖	45'00"
	ザールラント放送協会（SR）	P	リニア	秘密の友だち	14'40"
	南西ドイツ放送協会（SWR）	Y	ウェブ	プラネット・スクール *www.planet-schule.de*　<優秀作品（青少年）>	
	西部ドイツ放送協会（WDR）	Pre	リニア	ゾウさんだいすき♪	24'07"
	第2ドイツ テレビ（ZDF）	Pre	リニア	水のやくわり ～かわいた町で～	24'25"
	第2ドイツ テレビ（ZDF）	P	ウェブ	選挙の町 *http://wahlcity.tivi.de/*	
	第2ドイツ テレビ（ZDF）	Y	リニア	ドイツ人：オットーと帝国	45'00"
	第2ドイツ テレビ（ZDF）	C	ウェブ	ドイツ連邦共和国60年の歩み *www.zdf.de/ZDFmediathek/60jahre*	
ギリシャ	シネグラム（CINEGRAM）	C	リニア	アフガン難民の苦悩　祖国は今　<国際交流基金理事長賞>	55'00"
ハンガリー	ハンガリー国営テレビ（MTV）	C	リニア	農民のバイブル	26'00"
	ハンガリー国営テレビ（MTV）	W	リニア	もう一つの地球	53'00"
インド	インド教育工学中央研究所（CIET）	Y	リニア	自然日記：サボテン	22'40"
	インド子どもフィルムフェスティバル	P	リニア	真実の宿題	13'27"
	インド子どもフィルムフェスティバル	C	リニア	NOW：遊牧民オーケストラの世界	30'00"
	インド子どもフィルムフェスティバル	W	リニア	命よ永遠に…	15'20"
	インド公共テレビ　ドゥールダルシャン国際放送（DDI）	C	リニア	変化の種	24'00"
	インド公共テレビ ドゥールダルシャンコルカタ放送局（ベンガル語チャンネル）（DD Bangla）	P	リニア	心からの望み	13'12"
	インド公共テレビ ドゥールダルシャンコルカタ放送局（ベンガル語チャンネル）（DD Bengla）	Y	リニア	歴史の旅：チャンドラヤーン 1	26'10"
	エデュコンプ ソリューションズ（Educomp）	Pre	その他	幼児のための子守歌：成長の源	
	エデュコンプ ソリューションズ（Educomp）	P	その他	エデュコンプ03　学習システム	
	エデュコンプ ソリューションズ（Educomp）	Y	その他	高校生のための生物学	
	ラーニングテクノロジー財団（FFLT）	W	リニア	こころ 1章：「生きる科学と芸術」プロジェクト	09'00"
	グレイセルズ18メディア	Y	リニア	おもちゃ研究所：磁気浮上	04'30"
	グジャラート教育技術研究所（G.I.E.T.）	Y	リニア	ご注意ください	27'54"
	レオアーツ コミュニケーション	Y	リニア	10オン10：子どもたちが決める	25'30"
	インド放送協会（PBCI）	P	リニア	流れ星の捕まえ方	28'50"

国・地域名、機関名のアルファベット順

Pre 幼児向け　**P** 児童向け　**Y** 青少年向け　**C** 生涯教育　**W** 福祉教育

Media **Linear:** Linear content (TV programs and other video materials)
Web: Website **Game:** Game software **Other:** Other interactive materials

Country / Region	Organization	Category	Media	Title <Prize>	Duration
India	PRASAR BHARATHI, BROADCASTING CORPORATION OF INDIA (PBCI)	Y	Linear	BE AWARE, TAKE CARE	19'09"
	PRASAR BHARATHI, BROADCASTING CORPORATION OF INDIA (PBCI)	C	Linear	MARCHING PAST - FROM THE RAJ TO THE REPUBLIC	24'37"
	Vigyan Prasar (Vigyan Prasar)	Y	Linear	River	22'30"
	Vigyan Prasar (Vigyan Prasar)	C	Linear	Soil	22'30"
Indonesia	Lembaga Penyiaran Public TVRI (LPP TVRI)	Y	Linear	The Rainbow of the Village, The Sea Children at Jimbarwana	30'00"
	PT DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS7)	Pre	Linear	Dunia Air	20'43"
	PT DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS7)	P	Linear	Laptop Si Unyil	23'00"
	PT DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS7)	Y	Linear	JEJAK PETUALANG "Keanekaragaman Spermonde"	21'00"
	PT DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS7)	C	Linear	Asal Usul	22'00"
	PT DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS7)	W	Linear	Rahasia Sunnah	31'02"
	PT Televisi Transformasi Indonesia (TransTV)	P	Linear	KADO ISTIMEWA: PANCING UNTUK AYAHKU	25'24"
Iran	Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults (KANOON)	P	Game	A Tale of Friends	
	Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults (KANOON)	Y	Game	A Trip to the Solar System 2	
	Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults (KANOON)	C	Game	Astronomy for all	
	Institute for the Intellectual Development of Children and Young Adults (KANOON)	W	Game	The Story of the Island	
Israel	Theora Design	Y	Linear	Classmates of Anne Frank	58'00"
Italy	AFRICAN MEDICAL AND RESEARCH FOUNDATION (AMREF)	Y	Linear	MILLENNIUM NEWS	09'04"
	Radiotelevisione Italiana (RAI)	P	Linear	Mini Darwins in the Galapagos	51'00"
	Radiotelevisione Italiana (RAI)	Y	Linear	Who Will Give Me Back Those Years? - Stories of Bullying and Teenage Angst	50'00"
	Radiotelevisione Italiana (RAI)	C	Web	Website of "La Storia Siamo Noi" (We Are History) *www.lastoriasiamonoi.rai.it*	
	Radiotelevisione Italiana (RAI)	W	Linear	Last Stop	52'00"
Japan	Akita Broadcasting System (ABS)	C	Linear	Blessing of the Mountain	45'00"
	Cerego Japan Inc. (Cerego)	C	Web	smart.fm Social Learning Platform *http://smart.fm*	
	CYBIRD Co., Ltd. (CYBIRD)	Pre	Game	The Very Hungry Caterpillar's ABC	
	Good Grief!	Pre	Web	PeKay's Little Author *www.facebook.com/apps/application.php?id=47660975372*	09'40"
	HUDSON SOFT COPMPANY, LIMITED (HUDSON SOFT)	P	Game	HATARAKU HITO (Job Island)	
	Japan Broadcasting Corporation (NHK)	Pre	Linear	Quintet *Runner-up in Pre-school*	10'00"
	Japan Broadcasting Corporation (NHK)	P	Linear	BITWORLD - Two Rooms: The Past and The Present	55'00"
	Japan Broadcasting Corporation (NHK)	Y	Linear	Tackling Online Bullying	30'00"
	Japan Broadcasting Corporation (NHK)	C	Linear	Yanomami: The Last Tribe	59'00"
	Japan Broadcasting Corporation (NHK)	W	Linear	Weaving Words by Hand	59'00"
	Konami Digital Entertainment Co., Ltd.	Pre	Game	Tele-shibaiWii	
	LEVEL-5 Inc.	C	Game	Professor Layton and the Last Time Travel	
	microsoft Japan	Y	Other	Microsoft Math 3.0 Japanese	
	NAMCO BANDAI Games Inc. (NBGI)	P	Web	Circle Link Oshigoto-Town *http://link.channel.or.jp/jobtown/web/servlet/jobtown.TownTop*	
	NHK Educational Corporation (NED)	C	Web	GOGAKURU: a community-based Web site for foreign language learning *http://gogakuru.com/*	
	NHK Global Services, Inc. (NGM)	C	Linear	Clarifying the Mechanism of Organ Formation -The ICORP Organ Regeneration Project-	29'00"
	RCC BROADCASTING CO.,LTD. (RCC)	C	Linear	The A-bomb What Happened to Hiroshima?	46'28"
	RKB Mainichi Broadcasting Corporation	W	Linear	Even with the Loss of His Voice ~His heart contains a symphony~	24'30"
	Sakura Motion Picture Co, Ltd.	C	Linear	Hakuji: The Art of INOUE Manji	35'15"

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Pre: Pre-school **P**: Primary **Y**: Youth **C**: Continuing Education **W**: Welfare Education

メディア　**リニア**：リニアコンテンツ（テレビ番組、映画作品など）
ウェブ：ウェブサイト，**ゲーム**：教育ゲーム，**その他**：その他の双方向コンテンツ

国・地域	機関名	カテゴリー	メディア	タイトル <賞>	尺
インド	インド放送協会（PBCI）	Y	リニア	気をつけて	19'09"
	インド放送協会（PBCI）	C	リニア	過去への行進：英国植民地から共和国へ	24'37"
	科学放送（Vigyan Prasar）	Y	リニア	川	22'30"
	科学放送（Vigyan Prasar）	C	リニア	土壌	22'30"
インドネシア	インドネシア公共テレビ（LPP TVRI）	Y	リニア	村の虹：ジムバラワナの海の子どもたち	30'00"
	トランス7（TRANS7）	Pre	リニア	ドゥニア エアー	20'43"
	トランス7（TRANS7）	P	リニア	ラップトップ シ ユニル	23'00"
	トランス7（TRANS7）	Y	リニア	冒険：ダイバーシティ・スペルモンデ	21'00"
	トランス7（TRANS7）	C	リニア	原点	22'00"
	トランス7（TRANS7）	W	リニア	スンナの秘密	31'02"
	トランスTV（TransTV）	P	リニア	特別な贈り物	25'24"
イラン	児童青年認知発達研究所（KANOON）	P	ゲーム	友だちの話	
	児童青年認知発達研究所（KANOON）	Y	ゲーム	太陽系への旅2	
	児童青年認知発達研究所（KANOON）	C	ゲーム	みんなの天文学	
	児童青年認知発達研究所（KANOON）	W	ゲーム	島の物語	
イスラエル	セオラ デザイン	Y	リニア	アンネ・フランクの同級生たち	58'00"
イタリア	アフリカ医療研究財団（AMREF）	Y	リニア	ミレニアム ニュース	09'04"
	イタリア放送協会（RAI）	P	リニア	ガラパゴス島の小さなダーウィンたち	51'00"
	イタリア放送協会（RAI）	Y	リニア	いじめと10代の苦悩	50'00"
	イタリア放送協会（RAI）	C	ウェブ	我らが歴史 *www.lastoriasiamonoi.rai.it*	
	イタリア放送協会（RAI）	W	リニア	終の住みか	52'00"
日本	秋田放送（ABS）	C	リニア	そこに山ありて ～名峰・鳥海山　神秘の自然～	45'00"
	セレゴジャパン（Cerego）	C	ウェブ	smart.fm　ソーシャル・ラーニング・プラットフォーム *http://smart.fm*	
	サイバード（CYBIRD）	Pre	ゲーム	はらぺこあおむしのABC	
	グッド・グリーフ！	Pre	ウェブ	ピッケのつくるえほん *www.facebook.com/apps/application.php?id=47660975372*	
	ハドソン（HUDSON SOFT）	P	ゲーム	はたらくヒト	
	日本放送協会（NHK）	Pre	リニア	クインテット <優秀作品（幼児）>	10'00"
	日本放送協会（NHK）	P	リニア	天才てれびくんMAX　ビットワールド　緊急生放送！ ふたつの部屋　最後の脱出スペシャル	55'00"
	日本放送協会（NHK）	Y	リニア	“ネットいじめ”に向き合うために	30'00"
	日本放送協会（NHK）	C	リニア	NHKスペシャル　ヤノマミ　奥アマゾン　原初の森に生きる	59'00"
	日本放送協会（NHK）	W	リニア	ETV特集 「手の言葉で生きる」	59'00"
	コナミデジタルエンタテインメント	Pre	ゲーム	テレしばいWii	
	レベルファイブ	C	ゲーム	レイトン教授と最後の時間旅行	
	マイクロソフト	Y	その他	マイクロソフト　マス　3.0　日本語版	
	バンダイナムコゲームス（NBGI）	P	ウェブ	サークルリンクお仕事タウン *http://link.channel.or.jp/jobtown/web/servlet/jobtown.TownTop*	
	NHKエデュケーショナル（NED）	C	ウェブ	語学フレーズ学習サイト：ゴガクル *http://gogakuru.com/*	
	NHKグローバルメディアサービス（NGM）	C	リニア	器官の形成メカニズムを解く ～ICORP器官再生プロジェクトの挑戦～	29'00"
	中国放送（RCC）	C	リニア	The A-bomb ヒロシマで何が起こったか	46'28"
	RKB 毎日放送	W	リニア	声は消えても ～心で奏でるシンフォニー～	24'30"
	桜映画社	C	リニア	白磁 ― 井上萬二のわざ ―	35'15"

国・地域名、機関名のアルファベット順

Pre 幼児向け　**P** 児童向け　**Y** 青少年向け　**C** 生涯教育　**W** 福祉教育

Media **Linear:** Linear content (TV programs and other video materials)
Web: Website **Game:** Game software **Other:** Other interactive materials

Country / Region	Organization	Category	Media	Title <Prize>	Duration
Japan	Sapporo Television Broadcasting Corporation (STV)	Y	Linear	THE PLACE WE CAN CALL HOME ~The homestay program on Rishiri Island	46'49"
	Sony Computer Entertainment Inc.	P	Game	Boku no Natsuyasumi 4 Setouchi Shonen Tanteidan [Boku to Himitsuno Chizu]	03'47"
	Sony Computer Entertainment Inc.	C	Game	AFRIKA	02'28"
	Success Corporation	C	Game	Kiite Oboeru Eitango: ALC no Kikutan	
	Turner International Japan, Inc.	P	Linear	Revealed	30'00"
	Turner International Japan, Inc.	Y	Linear	World's Untold Stories: Killing Feilds: Long Road To Justice	30'00"
	Turner International Japan, Inc.	C	Linear	World's Untold Stories: A Forgotten People	30'00"
	TV MAN UNION, INC.	Pre	Linear	Another Zoo - Extinct Animals Story	33'00"
	United Nations University (UNU)	W	Linear	The Wisdom Years	26'00"
	WAO CORPORATION (WAO)	Y	Linear	DONKOBA, The Story of Great Discoveries and Inventions	05'00"
Jordan	Jordan Radio and Television Corporation (JRTC)	W	Linear	Knowledge is Strengh	38'44"
Latvia	IDEJU FORUMS	P	Web	Fairytale portal Children and youth: Learners with special needs *www.pasakas.net*	
	Latvian National Library Foundation (LNLF)	P	Game	Raise the Castle of Light!	
Malaysia	MEASAT BROADCAST NETWORK SYSTEMS SDN. BHD. (MEASAT)	Pre	Linear	Chinese Culture-Di Zi Gui	12'00"
	MEASAT BROADCAST NETWORK SYSTEMS SDN. BHD. (MEASAT)	P	Linear	My Ambition	23'28"
	Radio Television Malaysia (RTM)	Pre	Linear	Animation World	03'30"
	Universiti Teknikal Malaysia Melaka/Faculty of Information and Communication Technology (UTeM)	P	Game	Kids Cashier - A mobile educational Mathematics game for children	
	Universiti Teknikal Malaysia Melaka/Faculty of Information and Communication Technology (UTeM)	W	Linear	Peeking The Reality - Fisherman	21'20"
Mexico	Instituto Politecnico Nacional (XEIPN TV)	P	Linear	Luis playing piano	01'32"
	Instituto Politecnico Nacional (XEIPN TV)	Y	Linear	ABCDecide	06'13"
	Instituto Politecnico Nacional (XEIPN TV)	C	Linear	Interesandos Presentarse	26'52"
	Instituto Politecnico Nacional (XEIPN TV)	W	Web	Once TV Web Accessible *www.oncetv-ipn.net/accesibilidad*	
Mongolia	New Television (NTV)	W	Linear	Skylark *The UNICEF Prize*	32'00"
Nepal	Film Creation Nepal PVT. LTD. Lalitpur, Nepal (FCN)	Y	Linear	KATHPUTALI: The Angel of the Himalayas	51'00"
Netherlands	Cinekid Foundation	P	Web	CinekidStudio *www.cinekidstudio.nl*	
	Katholieke Radio Omroep (KRO)	Pre	Linear	Abi and the pinguinladies	07'30"
	Katholieke Radio Omroep (KRO)	P	Linear	Merle *The Minister of Education, Culture, Sports, Science and Technology Prize*	15'00"
	Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam	C	Other	Sgraffito in 3D	
	Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid (Beeld en Geluid)	P	Web	ED*IT *www.ed-it.nu*	
	Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid (Beeld en Geluid)	Y	Web	ED*IT *www.ed-it.nu*	
	Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid (Beeld en Geluid)	C	Web	ED*IT *www.ed-it.nu*	
	Nederlandse Programma Stichting (NPS)	P	Linear	The school of Prem	36'28"
	Ranj Serious Games	C	Web	Sharkworld *www.sharkworld-game.com* *The Governor of Tokyo Prize*	
	Rooms-Katholiek Kerkgenootschap (RKK)	P	Linear	Laura & Anne 4 Ever	19'00"
	Educational Broadcasting Corporation (TELEAC)	Pre	Linear	The Sandcastle	14'45"
	Educational Broadcasting Corporation (TELEAC)	P	Web	Schooltv-clipclusters *www.schooltvbeeldbank.nl*	
	Educational Broadcasting Corporation (TELEAC)	Y	Linear	World Citizens	14'53"
	Educational Broadcasting Corporation (TELEAC)	C	Linear	Clear	24'53"
	Educational Broadcasting Corporation (TELEAC)	W	Linear	The Knotting Game *Runner-up Welfare Education*	24'35"
	Watch That Sound (WTS)	P	Other	Watch That Sound	
Nigeria	Nigerian Television Authority (NTA)	P	Linear	WINDOWS	25'00"
Norway	Norsk Rikskringkasting (NRK)	Pre	Linear	The Space Mates	25'06"

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Pre: Pre-school **P**: Primary **Y**: Youth **C**: Continuing Education **W**: Welfare Education

メディア　**リニア**：リニアコンテンツ（テレビ番組、映画作品など）
ウェブ：ウェブサイト，**ゲーム**：教育ゲーム，**その他**：その他の双方向コンテンツ

国・地域	機関名	カテゴリー	メディア	タイトル ＜賞＞	尺
日本	札幌テレビ（STV）	Y	リニア	NNNドキュメント09　ただいまを言える場所　～利尻島・海浜留学の記録～	46'49"
	ソニー・コンピュータエンタテインメント	P	ゲーム	ぼくのなつやすみ4　瀬戸内少年探偵団「ボクと秘密の地図」	03'47"
	ソニー・コンピュータエンタテインメント	C	ゲーム	AFRIKA	02'28"
	サクセス	C	ゲーム	聞いて覚える英単語　アルクのキクタン	
	ターナー・インターナショナル・ジャパン・インク	P	リニア	リビールド	30'00"
	ターナー・インターナショナル・ジャパン・インク	Y	リニア	アントールド・ストーリーズ：キリング・フィールド：正義への長い道	30'00"
	ターナー・インターナショナル・ジャパン・インク	C	リニア	アントールド ストーリーズ：忘れられた人たち	30'00"
	テレビマンユニオン	Pre	リニア	もうひとつのどうぶつえん ～絶滅動物ものがたり～	33'00"
	国際連合大学（UNU）	W	リニア	英知への歳月	26'00"
	ワオ・コーポレーション（WAO）	Y	リニア	どんこば ― 世界発明発見物語 ―	05'00"
ヨルダン	ヨルダン国営放送（JRTC）	W	リニア	知識は力	38'44"
ラトビア	アイデア フォーラムス	P	ウェブ	子どもたちのおとぎの国：必要に応じた学習教材 *www.pasakas.net*	
	ラトビア国立図書館（LNLF）	P	ゲーム	ラトビア国立図書館 オープン！	
マレーシア	ミーサット衛星放送ネットワークシステム（MEASAT）	Pre	リニア	中国文化 ～弟子規	12'00"
	ミーサット衛星放送ネットワークシステム（MEASAT）	P	リニア	私の大志	23'28"
	マレーシア国営放送（RTM）	Pre	リニア	アニメーション ワールド	03'30"
	マレーシアマラッカ技術大学情報通信技術学科（UTeM）	P	ゲーム	子どもの会計（子どもたちのためのモバイル教育数学ゲーム）	
	マレーシアマラッカ技術大学情報通信技術学科（UTeM）	W	リニア	現実を覗く：漁師	21'20"
メキシコ	メキシコ工科大学（XEIPN TV）	P	リニア	ピアノを弾くルイス	01'32"
	メキシコ工科大学（XEIPN TV）	Y	リニア	ABC ディサイド	06'13"
	メキシコ工科大学（XEIPN TV）	C	リニア	仕事紹介	26'52"
	メキシコ工科大学（XEIPN TV）	W	ウェブ	ワンス TVウェブ アクセッシブル *www.oncetv-ipn.net/accesibilidad*	
モンゴル	NTV（NTV）	W	リニア	ひばり ＜ユニセフ賞＞＜優秀作品（福祉教育）＞	32'00"
ネパール	フィルムクリエーション ネパールPVT（FCN）	Y	リニア	ヒマラヤの天使	51'00"
オランダ	シネキッド財団	P	ウェブ	シネキッドスタジオ *www.cinekidstudio.nl*	
	キリスト教放送（KRO）	Pre	リニア	アビとペンギンレディース	07'30"
	キリスト教放送（KRO）	P	リニア	小さな彫刻家 ＜文部科学大臣賞＞	15'00"
	ロッテルダム ファン ベーニンゲン美術館	C	その他	スグラフィート イン 3D	
	オランダオーディオビジュアル研究所（Beeld en Geluid）	P	ウェブ	ED*IT *www.ed-it.nu*	
	オランダオーディオビジュアル研究所（Beeld en Geluid）	Y	ウェブ	ED*IT *www.ed-it.nu*	
	オランダオーディオビジュアル研究所（Beeld en Geluid）	C	ウェブ	ED*IT *www.ed-it.nu*	
	オランダプログラム財団（NPS）	P	リニア	プレムの学校	36'28"
	ランジ シリアス ゲームス	C	ウェブ	シャークワールド *www.sharkworld-game.com* ＜東京都知事賞＞	
	ルームス―カトリック教会（RKK）	P	リニア	ローラとアン、永遠に	19'00"
	オランダ教育放送（TELEAC）	Pre	リニア	砂の城	14'45"
	オランダ教育放送（TELEAC）	P	ウェブ	学校テレビ　クリップ集 *www.schooltvbeeldbank.nl*	
	オランダ教育放送（TELEAC）	Y	リニア	世界市民	14'53"
	オランダ教育放送（TELEAC）	C	リニア	クリアー	24'53"
	オランダ教育放送（TELEAC）	W	リニア	ノッティング・ゲーム ＜優秀作品（福祉教育）＞	24'35"
	ウォッチ ザット サウンド（WTS）	P	その他	あの音に耳を傾けて	
ナイジェリア	ナイジェリアテレビ協会（NTA）	P	リニア	ウィンドーズ	25'00"
ノルウェー	ノルウェー放送協会（NRK）	Pre	リニア	宇宙の友達	25'06"

国・地域名、機関名のアルファベット順

Pre 幼児向け　**P** 児童向け　**Y** 青少年向け　**C** 生涯教育　**W** 福祉教育

Media **Linear:** Linear content (TV programs and other video materials)
Web: Website **Game:** Game software **Other:** Other interactive materials

Country / Region	Organization	Category	Media	Title <Prize>	Duration
Norway	Norsk Rikskringkasting (NRK)	P	Linear	Megafon	29'09"
Pakistan	Total Media Limited (TML)	Y	Linear	Blue Band Mind Grind	60'00"
Peru	Asociacion TV Cultura (TV Cultura)	Y	Linear	No Apto para Adultos (NAPA) - Episode 67 "Sowing"	25'21"
Philippines	ABS-CBN Broadcasting Corporation	P	Linear	ANG HIRAP MATUTO (LEARNING IS NOT EASY)	34'15"
	GMA Network Inc. (GMA-7)	Y	Linear	Ka-Blog Peeps Special *Runner-up in Youth*	19'46"
	Jesuit Communications Foundation (JESCOM)	C	Linear	Ang Pinakamahabang Pasko	53'00"
	Knowledge Channel Foundation, Inc. (KCFI)	P	Linear	Heritage: Gifts from the Archipelago	18'00"
	Knowledge Channel Foundation, Inc. (KCFI)	C	Linear	My Business, My Progress (Negosyo Ko Asenso Ko)	18'00"
	Knowledge Channel Foundation, Inc. (KCFI)	W	Linear	Salam: Basketball	18'00"
Qatar	Al Jazeera Children's Channel (JCC)	P	Web	Taalam.TV *www.taalam.tv*	
Rep. of Korea	Cheongju Broadcasting Co., Ltd. (CJB)	W	Linear	Embracing Life and Death, in a Hospice Ward	60'00"
	Daejeon Munwha Broadcasting Corporation (TJ-MBC)	C	Linear	TAEAN OIL SPILL : THE AFTERMATH	50'26"
	Educational Broadcasting System (EBS)	Pre	Linear	Docutale, a snail: Venus's fly-trap	10'00"
	Educational Broadcasting System (EBS)	P	Linear	Sci-Fun show: Making Feces	50'00"
	Educational Broadcasting System (EBS)	C	Linear	The Legacy of Pythagoras	50'00"
	ICONIX Entertainment Co., Ltd.	Pre	Linear	Pororo, the little penguin season 3 - I want to be a super hero	07'50"
	Korean Broadcasting System (KBS)	C	Linear	Noodle Road: Connecting Asia's Kitchen	58'00"
	Munhwa TV-Radio Broadcasting Corporation (MBC)	W	Linear	News Desk 'News in Focus' - Children's Place in Crisis	10'41"
	Seoul Broadcasting Systems (SBS)	P	Linear	Star Junior Show - Like Father, Like Son	60'00"
	Seoul Broadcasting Systems (SBS)	Y	Linear	Age of Conan Part 2 "Dreams of a Greener Future"	56'00"
	Seoul Broadcasting Systems (SBS)	W	Linear	Capture the Moment - What in the World?	58'20"
	Taegu Broadcasting Corporation (TBC)	C	Linear	Lives at Risk: The Toads	53'00"
Romania	Romanian Television (TVR)	Pre	Linear	ABC . . .WHY?	23'55"
	Romanian Television (TVR)	P	Linear	ROMANIAN GEOGRAPHY	25'30"
	Romanian Television (TVR)	Y	Linear	FREE LIKE A BIRD	13'40"
Russia	3DreamTeam	Y	Other	Vizerra	
	Channel One Russia Worldwide (C1RW)	Pre	Linear	We are Going To Play!	13'45"
	Channel One Russia Worldwide (C1RW)	P	Linear	Funny English	14'47"
	Russian State Television and Radio Broadcasting Co. (RTR)	W	Linear	Charles Darwin	44'00"
Saudi Arabia	maharty (maharty)	C	Web	Educational Web Site *www.maharty.com*	
Singapore	Activate Interactive Pte Ltd (AI)	P	Web	JoviBears: Children Online Edutainment Playground *www.jovibears.com*	
	Singapore Polytechnic (SP)	W	Game	River Rush	
Spain	I.E.S. "AURANTIA"	Y	Linear	Youth and Patrimony: A Study of "Los Millares"	20'06"
	Televisio de Catalunya	P	Web	Draw me a story *www.unamadecontes.cat* *Runner-up in Primary*	
Sri Lanka	Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC)	W	Linear	VAPI	22'10"
Sweden	Sveriges Television AB (SVT)	Y	Linear	Hasses brorsas latsassyrras kompis	28'30"
	Swedish Educational Broadcasting Company (UR)	Pre	Linear	Dr. Karins Stethoscope - The stomach and the intestines	04'54"
	Swedish Educational Broadcasting Company (UR)	P	Linear	Invisible Wounds - When A Parent Dies	14'10"
	Swedish Educational Broadcasting Company (UR)	Y	Linear	Max 19th century - The birth of individuality	27'52"
	Swedish Educational Broadcasting Company (UR)	C	Linear	A Journey Into Language - Zinat Pirzadeh	27'57"
	Swedish Educational Broadcasting Company (UR)	W	Linear	Hop hop TV - Body control	09'00"
Taiwan	Hakka Television Station (Hakka TV)	Pre	Linear	An-Ku An-Ku KuKuKu – Mr. Duck	13'47"
	Hakka Television Station (Hakka TV)	P	Linear	Ducks, Ducks	10'11"
	iSland Technology Co., Ltd.	P	Game	Talking Island	
	National Chengchi University (NCCU)	C	Web	Playing with images *http://digitalav.nccu.edu.tw/*	

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Pre: Pre-school **P**: Primary **Y**: Youth **C**: Continuing Education **W**: Welfare Education

メディア　**リニア**：リニアコンテンツ（テレビ番組、映画作品など）
ウェブ：ウェブサイト，**ゲーム**：教育ゲーム，**その他**：その他の双方向コンテンツ

国・地域	機関名	カテゴリー	メディア	タイトル <賞>	尺
ノルウェー	ノルウェー放送協会（NRK）	P	リニア	一人でなやまないで	29'09"
パキスタン	トータルメディア（TML）	Y	リニア	IQを上げる	60'00"
ペルー	文化テレビ協会（TV Cultura）	Y	リニア	NAPA67話：種まき	25'21"
フィリピン	ABS-CBN放送ネットワーク	P	リニア	教育の壁	34'15"
	GMAネットワーク（GMA-7）	Y	リニア	未来を信じる若者たち <優秀作品（青少年）>	19'46"
	ジェスイット・コミュニケーションズ財団（JESCOM）	C	リニア	世界で一番長いクリスマス	53'00"
	知識チャンネル財団（KCFI）	P	リニア	遺産：群島からの贈り物	18'00"
	知識チャンネル財団（KCFI）	C	リニア	私の仕事、私の進歩	18'00"
	知識チャンネル財団（KCFI）	W	リニア	サラーム：バスケットボール	18'00"
カタール	アルジャジーラチルドレン（JCC）	P	ウェブ	ターラムテレビ *www.taalam.tv*	
韓国	清州放送（CJB）	W	リニア	ホスピス病棟の生と死	60'00"
	大田文化放送（TJ-MBC）	C	リニア	泰安原油流出：その後	50'26"
	韓国教育放送（EBS）	Pre	リニア	ドキュメンタリー物語　カタツムリ：ビーナスのハエ取り	10'00"
	韓国教育放送（EBS）	P	リニア	うんちはこうして作られる	50'00"
	韓国教育放送（EBS）	C	リニア	ピタゴラスの遺産	50'00"
	アイコニックス エンターテイメント	Pre	リニア	小さなペンギン　ポロロ　第3話　スーパーヒーローになりたい	07'50"
	韓国放送公社（KBS）	C	リニア	麺の道・つながるアジアの台所	58'00"
	韓国文化放送（MBC）	W	リニア	ニュースデスク「焦点」：危機にひんした子どもたち	10'41"
	ソウル放送（SBS）	P	リニア	スタージュニアショー：父のように、息子のように	60'00"
	ソウル放送（SBS）	Y	リニア	未来少年コナンの時代　緑の未来をめざして	56'00"
	ソウル放送（SBS）	W	リニア	瞬間をつかむ：世界の不思議	58'20"
	大邱放送（TBC）	C	リニア	危惧種：ヒキガエル	53'00"
ルーマニア	ルーマニア国営放送（TVR）	Pre	リニア	ABC…なぜ？	23'55"
	ルーマニア国営放送（TVR）	P	リニア	ルーマニアの地理	25'30"
	ルーマニア国営放送（TVR）	Y	リニア	鳥のように自由に	13'40"
ロシア	3Dドリームチーム	Y	その他	ヴィゼラ	
	ロシア第1チャンネル国際放送（C1RW）	Pre	リニア	遊びましょう！	13'45"
	ロシア第1チャンネル国際放送（C1RW）	P	リニア	ファニー・イングリッシュ	14'47"
	ロシア国営放送（RTR）	W	リニア	チャールズ・ダーウィン	44'00"
サウジアラビア	マハルティ（maharty）	C	ウェブ	教育ウェブサイト *www.maharty.com*	
シンガポール	アクティベイツ インタラクティブ（AI）	P	ウェブ	ジョビベアーズ：子どもたちの教育と娯楽のオンラインプレイグランド *www.jovibears.com*	
	シンガポール ポリテクニック（SP）	W	ゲーム	リバーラッシュ	
スペイン	IESオーランティア	Y	リニア	若者と歴史遺産：『ロスミラレス』について学ぶ	20'06"
	カタルニア テレビ	P	ウェブ	私も描ける物語 *www.unamadecontes.cat* <優秀作品（児童）>	
スリランカ	スリランカ放送協会（SLRC）	W	リニア	今も息づく2500年前の知恵	22'10"
スウェーデン	スウェーデンテレビ（SVT）	Y	リニア	友や家族について話しましょう	28'30"
	スウェーデン教育放送（UR）	Pre	リニア	カリンズ医師の聴診器？　胃と腸	04'54"
	スウェーデン教育放送（UR）	P	リニア	見えない傷：親が死んだとき	14'10"
	スウェーデン教育放送（UR）	Y	リニア	マックス19世紀－個性の誕生	27'52"
	スウェーデン教育放送（UR）	C	リニア	言葉の壁を越えて	27'57"
	スウェーデン教育放送（UR）	W	リニア	ホップホップテレビ：ボディーコントロール	09'00"
台湾	客家テレビ（Hakka TV）	Pre	リニア	ミスター・ダック	13'47"
	客家テレビ（Hakka TV）	P	リニア	ダックス、ダックス	10'11"
	iSランドテクノロジー	P	ゲーム	トーキングアイランド	
	国立政治大学（NCCU）	C	ウェブ	映像で遊ぶ *http://digitalav.nccu.edu.tw/*	

国・地域名、機関名のアルファベット順

Pre 幼児向け　**P** 児童向け　**Y** 青少年向け　**C** 生涯教育　**W** 福祉教育

Media **Linear:** Linear content (TV programs and other video materials)
Web: Website **Game:** Game software **Other:** Other interactive materials

Country / Region	Organization	Category	Media	Title <Prize>	Duration
Taiwan	Public Television Service Foundation (PTS)	P	Linear	The Most Special Person	23'05"
	Public Television Service Foundation (PTS)	Y	Linear	Kites in the Sky	20'03"
Tanzania	ABANTU VISIONS (AV)	Y	Linear	UNSUNG HEROINES	30'00"
Thailand	Khon Kaen University (KKU)	C	Web	GURU Online *www.guruonline.in.th*	
	Thai Public Broadcasting Service (ThaiPBS)	P	Linear	Thinker's Box	28'00"
	Thai Public Broadcasting Service (ThaiPBS)	Y	Linear	Wichai Thai Khit (Research by Thai People)	28'00"
	Thai Public Broadcasting Service (ThaiPBS)	C	Linear	Chao Wit Chit Chao Ban (innovation and technology come along with people)	58'00"
	Thai Public Broadcasting Service (ThaiPBS)	W	Linear	Pan Din Thai (Proud of homeland)	58'00"
Turkey	General Directorate of Educational Technologies, Ministry of National Education	W	Linear	My Name is Child	24'06"
Ukraine	Televisual and broadcasting company "Ukraine" (Ukraine)	P	Linear	The Silver Orange	06'05"
United Kingdom	British Broadcasting Corporation (BBC)	P	Other	CBBC Me and My Movie	
	British Broadcasting Corporation (BBC)	Y	Web	GCSE Bitesize *www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize*	
	British Broadcasting Corporation (BBC)	C	Web	Mi Vida Loca: Real Spanish, Real drama *www.bbc.co.uk/mividaloca* *Runner-up in Continuing Education*	
	British Broadcasting Corporation (BBC)	W	Other	BBC Headroom	
	Glasshead Ltd.	Pre	Linear	Just So Darwin (Episode 4)	13'51"
	Glasshead Ltd.	P	Linear	Being Spanish	35'00"
	Glasshead Ltd.	Y	Linear	i-D&T 1	29'00"
	Open University Worldwide	Y	Linear	Jimmy Doherty in Darwin's Garden: Dangerous Ideas *The Minister of Foreign Affairs Prize*	60'00"
	Open University Worldwide	C	Linear	The Story of Maths: The Genius of the East	58'00"
	Teachers TV	P	Linear	Jonny Heeley's Masterclass: Polygons	27'07"
	Teachers TV	Y	Linear	Troubled Minds	13'37"
	Teachers TV	C	Linear	Teaching the Vietnam War: How do they do it in Vietnam?	27'05"
	Teachers TV	W	Web	Teachers TV New Website *www.teachers.tv/*	
	TT Animation (TTA)	Pre	Linear	What's Your News? *The Grand Prix Japan Prize* *The Minister of Internal Affairs and Communications Prize*	22'00"
United States	Alabama Educational Television Commission	C	Linear	Alabama Craft: Tradition & Innovation	60'00"
	Carnegie Mellon University	P	Web	The Carnegie Cyber Academy Web site *www.carnegiecyberacademy.com*	
	Family Communications, Inc.	Pre	Web	Mister Rogers' Neighborhood website *http://pbskids.org/rogers*	
	KCET Los Angeles (KCET)	Pre	Web	Sid the Science Kid Website *http://pbskids.org/sid/* *Runner-up in Pre-school*	
	Little Airplane Productions (LAP)	Pre	Linear	3rd and Bird! "Meet Elliot!"	09'30"
	National Geographic Kids Entertainment (NGKE)	Pre	Linear	Toot & Puddle	22'00"
	Nickelodeon Kids and Family / The N (The N)	Y	Linear	South Of Nowhere Ep.310 "Spencer's 18th Birthday"	22'58"
	Play Kids Games LLC	P	Web	Play Kids Games playkidsgames.com *www.playkidsgames.com*	
	Sesame Workshop	Pre	Linear	Abby in Wonderland	41'00"
	Sprout	Pre	Linear	The Sunny Side Up Show	44'00"
	WGBH Educational Foundation	Pre	Linear	Between the Lions - #803 "Stop That Pickle! & Chicks and Salsa"	28'46"
	WGBH Educational Foundation	P	Linear	FETCH! with Ruff Ruffman - Episode 304: " Mr. Ruffman Goes to Washington" *Runner-up in Primary*	28'46"
	WGBH Educational Foundation	Y	Web	Design Squad *http://pbskids.org/designsquad/*	
	WGBH Educational Foundation	C	Linear	Hunting the Hidden Dimension *Runner-up in Continuing Education*	56'46"
	WGBH Educational Foundation	W	Web	We Shall Remain *www.pbs.org/wgbh/amex/weshallremain/*	

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Pre: Pre-school **P**: Primary **Y**: Youth **C**: Continuing Education **W**: Welfare Education

メディア　**リニア**：リニアコンテンツ（テレビ番組、映画作品など）
ウェブ：ウェブサイト，**ゲーム**：教育ゲーム，**その他**：その他の双方向コンテンツ

国・地域	機関名	カテゴリー	メディア	タイトル <賞>	尺
台湾	台湾公共テレビ（PTS）	P	リニア	かけがえのない人	23'05"
	台湾公共テレビ（PTS）	Y	リニア	空の凧	20'03"
タンザニア	アバンツ ビジョンズ（AV）	Y	リニア	知られざるヒロインたち	30'00"
タイ	コンケン大学（KKU）	C	ウェブ	グルオンライン *www.guruonline.in.th*	
	タイ公共放送局（ThaiPBS）	P	リニア	考える人の箱	28'00"
	タイ公共放送局（ThaiPBS）	Y	リニア	タイ人たちによる研究	28'00"
	タイ公共放送局（ThaiPBS）	C	リニア	技術革新は人々とともに	58'00"
	タイ公共放送局（ThaiPBS）	W	リニア	故郷の誇り	58'00"
トルコ	トルコ教育省教育工学局	W	リニア	私の名前は子ども	24'06"
ウクライナ	テレビ放送共同出資会社「ウクライナ」（Ukraine）	P	リニア	銀のオレンジ	06'05"
イギリス	イギリス放送協会（BBC）	P	その他	私と私の映画	
	イギリス放送協会（BBC）	Y	ウェブ	GCSE　試験対策サイト *www.bbc.co.uk/schools/gcsebitesize*	
	イギリス放送協会（BBC）	C	ウェブ	本物のスペイン語を学ぼう *www.bbc.co.uk/mividaloca* <優秀作品（生涯教育）>	
	イギリス放送協会（BBC）	W	その他	BBC　頭の健康	
	グラスヘッド	Pre	リニア	なぜなぜダーウィン物語	13'51"
	グラスヘッド	P	リニア	まるごとスペイン	35'00"
	グラスヘッド	Y	リニア	i-D&T 1	29'00"
	イギリス公開大学ワールドワイド	Y	リニア	『種の起源』を実験する <外務大臣賞>	60'00"
	イギリス公開大学ワールドワイド	C	リニア	数学の話：東洋の天才	58'00"
	ティーチャーズTV	P	リニア	ジョニー・ヒーレイの上級クラス：多角形	27'07"
	ティーチャーズTV	Y	リニア	病んだ心	13'37"
	ティーチャーズTV	C	リニア	ベトナム戦争を教える：彼らはベトナムで何をしたのか	27'05"
	ティーチャーズTV	W	ウェブ	教師のための伝言板 *www.teachers.tv/*	
	TT アニメーション（TTA）	Pre	リニア	きみのニュースはな―に？ <グランプリ日本賞><総務大臣賞>	22'00"
アメリカ	アラバマ教育テレビ委員会	C	リニア	アラバマ工芸：伝統と革新	60'00"
	カーネギーメロン大学	P	ウェブ	サイバー世界とのつきあい方 *www.carnegiecyberacademy.com*	
	ファミリー コミュニケーションズ	Pre	ウェブ	ミスター・ロジャース・ネイバーフッド *http://pbskids.org/rogers*	
	KCET ロサンジェルス（KCET）	Pre	ウェブ	シド 科学の子サイト *http://pbskids.org/sid/* <優秀作品（幼児）>	
	リトル エアプレイン プロダクションズ（LAP）	Pre	リニア	三番目と鳥！『エリオットとの出会い』	09'30"
	ナショナル・ジオグラフィック・キッズ・エンターテイメント（NGKE）	Pre	リニア	トゥートとパドル	22'00"
	ニコロデオンキッズ&ファミリー（The N）	Y	リニア	南の名もない所　310話　スペンサーの18歳のお誕生日	22'58"
	プレイキッズゲームス	P	ウェブ	プレイ キッズ ゲーム *www.playkidsgames.com*	
	セサミ ワークショップ	Pre	リニア	不思議な国のアビー	41'00"
	スプラウト	Pre	リニア	サニーサイドアップショー	44'00"
	WGBH教育財団	Pre	リニア	ライオンたちとイングリッシュ　#803	28'46"
	WGBH教育財団	P	リニア	ラフ・ラフマンからの指令！ <優秀作品（児童）>	28'46"
	WGBH教育財団	Y	ウェブ	デザインスカッド *http://pbskids.org/designsquad/*	
	WGBH教育財団	C	リニア	不思議な形の世界を追って <優秀作品（生涯教育）>	56'46"
	WGBH教育財団	W	ウェブ	残ってみせる *www.pbs.org/wgbh/amex/weshallremain/*	

国・地域名、機関名のアルファベット順

Pre 幼児向け　**P** 児童向け　**Y** 青少年向け　**C** 生涯教育　**W** 福祉教育

TV Series Division

Country / Region	Organization	Title <Prize>
Australia	Australian Broadcasting Corporation (ABC)	BEHIND THE NEWS *Runner-up*
Brazil	Associacao de Desenvolvimento da Radiodifusao de Minas Gerais (ADTV)	Dango Balango
Canada	Halifax Film, a DHX Media Company	Animal Mechanicals
Czech Republic	Czech Television (CT)	Opera is Fun
Denmark	Danmarks Radio (DR)	The Challenges of Our Time
Germany	Der Kinderkanal ARD / ZDF	Bernd the Bread
	Studio FILM BILDER	Tom & The Slice of Bread with Strawberry Jam & Honey
	Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF)	pur+
India	Central Institute of Educational Technology (CIET)	A Dialogue with History
	Doordarshan India (DDI)	Climate Change
	Doordarshan Kendra, Kolkata (DD Bangla)	SRIJAN (Ramananda)
	Greycells18 Media Limited	Physics
Indonesia	PT DUTA VISUAL NUSANTARA TIVI TUJUH (TRANS7)	LAPTOP SI UNYIL
	The Center for Information and Communication Technology for Education, Ministry of National Education, Indonesia (PUSTEKKOM)	Persiapan Ujian Nasional (National Exam Preparation)
Italy	Enanimation srl	Me, myself and the others
Japan	Japan Broadcasting Corporation (NHK)	Joy of Learning
	TBS VISION Inc.	One Step! *Runner-up*
	Turner International Japan, Inc.	Eco Solutions
	TV Asahi Corporation (EX)	The Untitled concert
Kenya	Al Is On Prodution Limited	SIRI (Secret)
Kyrgyz	Multimedia Public Association (Multimedia PA)	The Magic Journey (Keremet Koch)
Mexico	Instituto Politecnico Nacional (XEIPN TV)	Haciendo Eco
Netherlands	Katholieke Radio Omroep (KRO)	Profile
Nigeria	Nigerian Television Authority (NTA)	VISTAS
Philippines	ABS-CBN Foundation, Inc.	Sineskwela
Poland	Telewizja EDUSAT (TV EDUSAT)	R.A.V.E Space
	vj Diablos (Visuals from heaven)	Visuals from heaven
Qatar	Al Jazeera Children's Channel (JCC)	The Show must go on
	Baream TV	Nan & Lili
Russia	Russian State Television and Radio Broadcasting Co. (RTR)	Facts
Sri Lanka	Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC)	Udarata Menike? A Train Journey to Hill
Sweden	Sveriges Television AB (SVT)	Letters and Beards
	Swedish Educational Broadcasting Company (UR)	Ramp
Taiwan	Hakka Television Station (Hakka TV)	Olympic
	Public Television Service Foundation (PTS)	Journey through the Palace Museum
	Technology of Digital Service (TDS)	PoPoDoo's Life
United States	Little Airplane Productions (LAP)	The Wonder Pets! *The Maeda Prize*
	National Geographic Kids Entertainment (NGKE)	Mama Mirabelle's Home Movies
	Nickelodeon Kids and Family / The N (The N)	Degrassi: The Next Generation
	Scholastic Entertainment	WordGirl
	Sesame Workshop	Bert and Ernie's Great Adventures
	Twin Cities Public Television (TPT)	DragonflyTV
	WGBH Educational Foundation	Arthur
	WordWorld, LLC	WordWorld

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

シリーズ番組部門

国・地域	機関	タイトル <賞>
オーストラリア	オーストラリア放送協会（ABC）	ニュースの裏側 <優秀番組>
ブラジル	ミナスジェライス州放送開発協会（ADTV）	ダンゴ・バランゴ
カナダ	ハリファックスフィルム	動物ロボット連隊
チェコ	チェコテレビ（CT）	オペラはステキ
デンマーク	デンマーク放送協会（DR）	現代の挑戦者たち
ドイツ	キンダーカナルARD／ZDF	パンのベルント
	スタジオフィルムビルダー	トムといちごジャムと蜂蜜つきのパン
	第2ドイツ・テレビ協会（ZDF）	私たちにできること
インド	インド教育工学中央研究所（CIET）	歴史との対話
	インド公共テレビ　ドゥールダルシャン国際放送（DDI）	気候変動
	インド公共放送コルカタ局ベンガル語放送（DD Bangla）	スリジャン
	グレイセルズ18メディア	物理
インドネシア	トランス7（TRANS7）	ラップトップ・シ ユニル
	インドネシア教育省教育のためのミュニケーション テクノロジーセンター（PUSTEKKOM）	国家試験準備
イタリア	エナニメーション	私、私自身と他の人たち
日本	日本放送協会（NHK）	知る楽　探究この世界
	TBSビジョン	ワンステップ！ <優秀番組>
	ターナー・インターナショナル・ジャパン・インク	エコ・ソリューションズ
	テレビ朝日（EX）	題名のない音楽会
ケニア	アイイスオンプロダクション	SIRI（秘密）
キルギス	マルチメディア公共協会（Multimedia PA）	私が作るおとぎ話
メキシコ	メキシコ工科大学（XEIPN TV）	アシエンド エコ
オランダ	キリスト教放送（KRO）	プロファイル
ナイジェリア	ナイジェリアテレビジョン協会（NTA）	ヴィスタス
フィリピン	ABS-CBN財団	放送学校
ポーランド	エデュサットテレビ（TV EDUSAT）	R.A.V.E　スペース
	ビジュアルズフロムヘブン	天国からの映像
カタール	アルジャジーラチルドレン（JCC）	ショーはやめられない
	バレームTV	ナン&リリ
ロシア	ロシア国営放送（RTR）	事実
スリランカ	スリランカ放送協会（SLRC）	丘陵地帯への列車の旅
スウェーデン	スウェーデンテレビ（SVT）	ヒゲおじさん　文字の巻
	スウェーデン教育放送（UR）	ランプ
台湾	客家テレビ（Hakka TV）	オリンピック
	台湾公共テレビ（PTS）	故宮博物館を訪ねて
	デジタルサービステクノロジー（TDS）	ポポドゥーの生活
アメリカ	リトル エアプレイン プロダクションズ（LAP）	ワンダーペッツ！ <前田賞>
	ナショナルジオグラフィックキッズエンターテインメント（NGKE）	ママ・ミラベルのホーム・ムービー
	ニコロデオンキッズ&ファミリー（The N）	デグラッシ：次の世代
	スカラスティック エンターテインメント	ワードガール
	セサミ ワークショップ	バートとアーニーの大冒険
	ツインシティーズ公共テレビ（TPT）	トンボの目
	WGBH教育財団	アーサー
	ワードワールド	ワードワールド

国・地域名、機関名のアルファベット順

TV Proposal Division

Country / Region	Organization	target	Title <Prize>
Afghanistan	Young Leaders Forum (YLF)	Adults	Young Leaders
Argentina	VI-TEL Contenidos	Children	ULISES' TRAVELS: journey to social skills learning
Armenia	Foundation for the Preservation of Wildlife and Cultural Assets in Armenia (FPWC)	Teens	SunChild TV *Finalist*
Bangladesh	Aguan Society (ASO)	Teens	My story, my dream
	Aguan Society (ASO)	Adults	Education on Wheels
	Bangladesh Open University (BOU)	Adults	Mobile Library-Joy of Reading
	Dhrupad Communication - Media for Education and Development	Adults	The Light House (Bati Ghar)
Canada	square deal productions atlantic inc.	Adults	A Hot Potato
Chile	Solo por las Ninas Audiovisual (SPLN)	Children	Viyei
Cuba	Istituto Cubano de Radio y TV (ICRT)	Children	Reguilete
Ethiopia	Whiz Kids Workshop (WKW)	Children	Tsehai's Fidel School *The National Federation of UNESCO Associations in Japan Prize / Finalist*
	Whiz Kids Workshop (WKW)	Adults	Mursi Me
Fiji	Fiji Television Limited (Fiji TV)	Teens	Endemic Birds of Fiji
	Fiji Television Limited (Fiji TV)	Adults	Traditional canoe carvers of Fiji
Hungary	EUROMOSAIC VIDEOCOMMUNICATION FOUNDATION (EVC)	Adults	MUSIC BELONGS TO EVERYBODY
India	Central Institute of Educational Technology (CIET)	Teens	Seeds of Hope
	Confederation of UNESCO Clubs and Associations of INDIA (CUCAI)	Children	THE LIFE BEYOND
	Doordarshan India (DDI)	Adults	GREEN SCHOOL *Finalist*
	PRASAR BHARATHI, BROADCASTING CORPORATION OF INDIA (PBCI)	Teens	Made in India
	PRASAR BHARATHI, BROADCASTING CORPORATION OF INDIA (PBCI)	Adults	The silver lining
Indonesia	AKINDO TELEVISION (Akademi Komunikasi Indonesia) (ATV)	Teens	WAYANG KANCIL AGAINTS TERRORIST BOM
Nepal	Nepal Television (NTV)	Teens	Let Me Stand Up *Finalist*
Papua New Guinea	National Education Media Center	Teens	Water Our Future
South Africa	Goldfish Films	Children	BlogEarth (Pilot)
Sri Lanka	Independent Television Network Ltd.	Children	The Exodus
	Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC)	Teens	GOLDEN FEET
	Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC)	Teens	Teacher's Way? Courage, Encourage and Vision
	Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC)	Adults	IN TO THE LIGHT
Swaziland	Swaziland Televeision Authority (STVA)	Teens	What's the Buzz? *The Hoso Bunka Foundation Prize / Finalist*
	Swaziland Televeision Authority (STVA)	Adults	WORLDS APART

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

■企画部門

国・地域	機関名	対象	タイトル <賞>
アフガニスタン	ヤングリーダーズ フォーラム（YLF）	成人	若いリーダーたち
アルゼンチン	VI-TEL　コンテニドス	子ども	社交術を学習する旅
アルメニア	アルメニア野生生物 文化遺産保護財団（FPWC）	青少年	サンチャイルドTV <ファイナリスト>
バングラデシュ	アグアン協会（ASO）	青少年	私の物語、私の夢
	アグアン協会（ASO）	成人	車輪の上の教育
	バングラディッシュ公開大学（BOU）	成人	移動図書館　読書のよろこび
	ドゥルーパッドコミュニケーション（教育発達メディア）	成人	灯台
カナダ	スクウェア ディアル プロダクションズ アトランティック	成人	ホットポテト
チリ	女性のためのオーディオビジュアル（SPLN）	子ども	ビエイ
キューバ	キューバ国営ラジオテレビ放送（ICRT）	子ども	レギレテ
エチオピア	ウィズ キッズ ワークショップ（WKW）	子ども	ツェハイ 文字をまなぶ <日本ユネスコ協会連盟賞><ファイナリスト>
	ウィズ キッズ ワークショップ（WKW）	成人	ムルシ・ミー
フィジー	フィジーテレビ（Fiji TV）	青少年	フィジーの固有鳥
	フィジーテレビ（Fiji TV）	成人	フィジーの伝統的カヌー造り
ハンガリー	ユーロモザイク ビデオコミュニケーション財団（EVC）	成人	音楽はみんなのもの
インド	インド教育工学中央研究所（CIET）	青少年	希望の種
	インドユネスコクラブ連盟（CUCAI）	子ども	この先の人生
	インド公共テレビ　ドゥールダルシャン国際放送（DDI）	成人	緑の学校 <ファイナリスト>
	インド放送協会（PBCI）	青少年	メイド・イン・インディア
	インド放送協会（PBCI）	成人	希望の兆し
インドネシア	アキンドテレビ（インドネシアコミュニケーションアカデミー）（ATV）	青少年	テロリストの爆弾攻撃に対抗するワヤン・カンシル
ネパール	ネパール・テレビ（NTV）	青少年	自立の力をください <ファイナリスト>
パプア ニューギニア	国立教育メディアセンター	青少年	私の未来に水を
南アフリカ	ゴールドフィッシュフィルムス	子ども	ブログアース
スリランカ	インデペンデント テレビ ネットワーク	子ども	集団脱出
	スリランカ放送協会（SLRC）	青少年	黄金の足
	スリランカ放送協会（SLRC）	青少年	教師の道―勇気、励まし、ビジョン
	スリランカ放送協会（SLRC）	成人	光の中へ
スワジランド	スワジランド テレビ（STVA）	青少年	ねぇ、知ってる？ <放送文化基金賞><ファイナリスト>
	スワジランド テレビ（STVA）	成人	別世界、天と地とも離れて

国・地域名、機関名のアルファベット順

List of Participants

参加者一覧

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Country / Region	Name	Position, Division, Organization
Armenia	Hasmik HOVHANNISYAN	Director, Foundation for the Preservation of Wildlife and Cultural Assets in Armenia
Brazil	Zel Valerie GRAHAM	Fundacao Padre Anchieta
	Elisabete Alves RODRIGUES	Director, Producer Department , Fundacao Padre Anchieta
	Helio Galvao CIFFONI	Director, International Business, Malisoft Technologies
Canada	Bev WHITE	LEARN
	Jack MICAY	President, MediCinema Ltd.
	Francisco GARCIA	Graduate Student, Digital Contents, Meiji University
	Suzanne CHISHOLM	Producer / Director, Mountainside Films Ltd.
	Tey COTTINGHAM	Head of Marketing: English Programming, Marketing, National Film Board of Canada
China	WU MINMIN	Coordinator, (China Central Television (CCTV)) Surrogate
	ZHENG YANG	CEO, BEIJNG ZLY STAR CULTURE CENTER
	Dehong CHEN	Editor, (Audiovisual)Educational Feature Programming, China Central Television (CCTV)
	Fang YAN	Editor, CCTV-10, (audiovisual)Educational feature programming department, China Central Television (CCTV)
	Yang YANG	Editor, (Audiovisual)Educational Feature Programming, China Central Television (CCTV)
	Wai-fong, Liane CHENG	Senior Executive Producer, Educational Television, Radio Television Hong Kong (RTHK)
Ethiopia	Nura Leonora ADLPARVAR	Head Editor, Production, Whiz Kids Workshop
	Shane ETZENHOUSER	Co-founder, Whiz Kids Workshop
	Bruktawit Tadesse TIGABU	Co-founder, Whiz Kids Workshop
Finland	Elisa KUJALA	
	Janne KUJALA	
	Harri Kristian ALANNE	Journalist, Learning and Science, Finnish Broadcasting Company
Germany	Stefan PFAEFFLE	Deputy Head of Fiction & Program Acquisition, Fiction & Program Acquisition, Der Kinderkanal ARD/ZDF
	Tilman BISCHOFF	Commissioning editor, Science and Education, Sudwestrundfunk
India	Emani Krishna RAO	Senior News Correspondent, Doordarshan India (DDI)
	Sonia HANDA	Head of Strategic Alliances, Educomp Solutions Limited
	Aslesha THAKUR	Director, Education Empowerment, Educomp Solutions Limited
Japan	Makoto ONISHI	Professor, Faculty of Studies on Contemporary Society, Aichi Shukutoku University
	Minoru SUGAWARA	Akita Broadcasting System
	Hitoshi SASAKI	Senior Vice President, Alphakikaku Inc.
	Shinichi SATO	ANJO International
	Misato TACHIBANA	Asia University
	Fumiko YOSHIDA	Net Marketing, Benesse Corporation
	Ikuko OHMOTO	Brand Communications
	Kosuke IRIE	Bunkyo University
	Sally Sayuri YANAGIHARA	Graduate Student, Carnegie Mellon University
	Fumihiko SATOH	Student, Chiba University
	Hiroshi SUZUOKI	Section manager, broadcasting group, Creek & River Co.,Ltd
	Yuhei YOSHIDA	Digital Contents , Creek & River Co.,Ltd
	Rena MIYAJI	Broadcasting Group, Creek & River Co.,Ltd
	Akiko ICHIDA	Technical Writer, Media Planning Section, Business Planning Division, CRESTEC Inc.
	Shinji SHIOHAMA	Assistant Manager, Medhia Planning Section, Buijiness Planning Division, CRESTEC Inc.
	Ayumi TAKADA	Senior Staff, Media Planning Section, Business Planning Division, CRESTEC Inc.
	Tatsuhiro HAYASHI	Creative Director, Contents Division 1 BtoC Business Headquarters, CYBIRD Co.,Ltd
	Taku KUNUGI	Art Director, Contents Division 1 BtoC Business Headquarters, CYBIRD Co.,Ltd.
	Nobuyuki OCHIAI	Art Director, Contents Division 1 BtoC Business Headquarters, CYBIRD Co.,Ltd.
	Ryousuke OOYAMA	Contents Division 1 BtoC Business Headquarters, CYBIRD Co.,Ltd.
	Masayoshi UKIDA	Programmer, Contents Division 1 BtoC Business Headquarters, CYBIRD Co.,Ltd.
	Maiko KIMURA	Manager, Strategic Public Relations Div., Digital Hollywood Co.,Ltd.
	Shintaro TAKAHASHI	Director, Image Consulting Lab, Digital Hollywood University Graduate School
	Akira ICHIKAWA	Honorary Professor, Edogawa University
	Shigekazu KOBAYASHI	Membership, EUSI
	Etsuwo MATSUMO	everybody-go ! inc.

国・地域名、機関名のアルファベット順

国・地域	氏名	機関名／所属／役職
アルメニア	ハスミック・ホヴァニシヤン	アルメニア野生生物・文化遺産保護財団／ディレクター
ブラジル	ゼル・バレリー・グラハム	パードレ・アンシェータ財団
	エリザベート・アルブス・ロドリゲス	パードレ・アンシェータ財団／プロデューサー局／ディレター
	ヘリオ・グラバァオ・シフォーニ	マリソフトテクノロジーズ／国際ビジネス部／部長
カナダ	ベブ・ホワイト	ラーン
	ジャック・ミケイ	メディシネマ／社長
	フランシスコ・ガルシア	明治大学／デジタルコンテンツ／大学院生
	スザンヌ・チザム	マウンテンサイドフィルムス／プロデューサー、ディレクター
	テイ・コッティングハム	カナダ国立映画制作庁／マーケティング部／英語プログラム担当部長
中国	呉　民民	中国中央テレビ（CCTV）代理／コーディネーター
	楊　正	北京星際遠航センター／代表取締役
	陳　徳鴻	中国中央テレビ（CCTV）／教育特集番組部／編集者
	顔　芳	中国中央テレビ（CCTV）／科学教育チャンネル教育特集番組部／編集者
	楊　阳	中国中央テレビ（CCTV）／教育特集番組部／編集者
	鄭　恵芳	香港放送（RTHK）／教育番組局／シニアエグゼクティブプロデューサー
エチオピア	ヌラ・レオノラ・アドルパラバラ	ウィズ キッズ ワークショップ／制作部／編集長
	シェーン・エッツェンハウザー	ウィズ キッズ ワークショップ／共同設立者
	ブルクタウィット・ティガブ	ウィズ キッズ ワークショップ／共同設立者
フィンランド	エリザ・クイオラ	
	ヤンネ・クイオラ	
	ハリ・クリスチャン・アランネ	フィンランド放送協会／科学学習部／ジャーナリスト
ドイツ	ステファン・フェフル	キンダーカナルARD／ZDF／フィクションと番組購入部／副部長
	ティルマン・ビショフ	南西ドイツ放送協会／科学教育番組部／編集者
インド	エーマニ・クリシュナ・ラオ	インド公共テレビドゥールダルシャン国際放送／主任報道記者
	ソニア・ハンダ	エデュコンプ・ソリューションズ／戦略的提携長
	アスレシャ・サクール	エデュコンプ・ソリューションズ／教育支援部／部長
日本	大西　誠	愛知淑徳大学／現代社会学部／教授
	菅原　実	秋田放送
	佐々木　仁	アルファ企画／常務取締役
	佐藤　真一	ANJOインターナショナル
	橘　美里	亜細亜大学
	吉田　富美子	ベネッセコーポレーション／ネットマーケティング事業部
	大本　郁子	ブランド・コミュニケーションズ
	入江　康友	文教大学
	柳原　小百合　Sally	カーネギーメロン大学／情報技術-情報セキュリティ／大学院生
	佐藤　文彦	千葉大学／教育学部小学校教員養成課程／大学生
	鈴置　広	クリーク アンド リバー社／ブロードキャスティング・グループ／セクションマネージャー
	吉田　悠平	クリーク アンド リバー社／デジタル・コンテンツグループ
	宮地　怜名	クリーク アンド リバー社／ブロードキャスティング・グループ
	市田　晶子	クレステック／事業企画部メディア企画室／テクニカルライター
	塩浜　伸二	クレステック／事業企画部メディア企画室／アシスタントマネージャー
	高田　歩美	クレステック／事業企画部メディア企画室／主任
	林　竜宏	サイバード／BtoC事業本部　第一コンテンツ事業部／クリエイティブディレクター
	功刀　卓	サイバード／BtoC事業本部　第一コンテンツ事業部／アートディレクター
	落合　伸行	サイバード／BtoC事業本部　第一コンテンツ事業部／アートディレクター
	大山　亮介	サイバード／BtoC事業本部　第一コンテンツ事業部
	浮田　真義	サイバード／BtoC事業本部　第一コンテンツ事業部／プログラマー
	木村　麻衣子	デジタルハリウッド／広報戦略部／マネージャー
	高橋　伸太郎	デジタルハリウッド大学大学院／イメージコンサルティング研究室／代表
	市川　昌	江戸川大学／名誉教授
	小林　繁一	欧州スタディーズインスティテュートジャパン東京／会員
	松本　えつを	えびばで号

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Country / Region	Name	Position, Division, Organization
Japan	Kazuhiro MORI	everybody-go ! inc.
	Natsuko ATAKE	FCEducation
	Ansei YOKOTA	Director, Freelance Status
	Ken KURIYAMA	Chief Researcher, Digital Contents Div., GAKKEN CO., LTD
	Hiroki TANABE	GAKKEN CO., LTD
	Naomi TSUDUKU	Digital Contents, GAKKEN CO., LTD
	Tomiyo HIRUTA	Executive Producer, genie.co.japan
	Kaori KITA	Company Executive, genie.co.japan
	Takanobu SHIROTA	Global Knowledge Network Japan, Ltd.
	Hiroko IMAGAWA	Graduate Student, Graduate School of Doshisha Women's College
	Sachiko KODAIRA	Hoso Bunka Foundation
	Katsuzo NAKAJIMA	Consultant / Journalist, Intelligent Service inc
	Syun SATO	Student, International Christian University
	Hiroshi MIHARA	Producer, Production Division, J Sports Broadcasting Corporation
	Michihiro MASUDA	INVESTICATION MANAGER, Japan Association Promotion of Educational Technology
	Hironori FURUMIYA	Science & Technical Research Laboratories, Japan Broadcasting Corporation (NHK)
	Rieko HATTORI	Producer, Educational programs Center Program Production Dept., Japan Broadcasting Corporation (NHK)
	Toshiaki WATANABE	Producer, Japan Broadcasting Corporation (NHK)
	Rika MAZAKI	Japan Media Communication Center
	Takahiro ANAKA	Japan Writers Guild
	Miwako TAKIHIRO	Jitsugyo no Nihon Sha
	Shuji NAKAYAMA	Teacher, Kanagawa Prefetcural Soubudai High School
	Yoko KUMASAKA	Student, Keio Univercity.
	Takehide NAGAMINE	Student, Keio Univercity.
	Shinichiro HAYASHIDA	DEPUTY EDITOR-IN-CHIEF, WEEKLY SYONEN MAGAZINE, KODANSHA LTD.
	Yasuhiro HIKICHI	KODANSHA LTD.
	Hideyuki YAMAMURO	Senior Editor, Children's Literature Department, KODANSHA LTD.
	Naoki TAKATSU	Komazawa University
	Feifei HUANG	Graduate Student, Meiji University
	Keijiro SUGA	Professor, School of Science & Technology, Meiji University
	Akito TADUKA	Meiji University
	Kozue TAKANASHI	Graduate Student, Meiji University
	Jieyun YU	Graduate Student, Meiji University
	Masaki MORITA	Planner, Project development department, Movic Promote Service
	Fukuko KANO	Nakano City Social Welfare Conference
	Eriko BANJO	NE Networking Business Department NE Solution Division Network Entertainment Business Group, NAMCO BANDAI Games Inc.
	Toru KONNO	Manager, NE Networking Business Department NE Solution Division Network Entertainment Business Group, NAMCO BANDAI Games Inc.
	Daisuke MASUI	Network Entertaiment Business Group, NAMCO BANDAI Games Inc.
	Yuka MITSUOKA	NE Networking Business Department NE Solution Division Network Entertainment Business Group , NAMCO BANDAI Games Inc.
	Sota SHIOBARA	NE Networking Business Department NE Solution Division Network Entertainment Business Group, NAMCO BANDAI Games Inc.
	Kiri	Vice President / Visual Producer, NanaOn-Sha Co., Ltd. <Guest>
	Takeshi CHIKAKIYO	National Museum of Emerging Science and Innovation
	Yoshihiko HIBI	Executive Director, Media Learning Division, NHK Educational Corporation
	Masato NISHIGAI	Reserchер, International Department, NHK ITEC
	Shozo USAMI	Lecturer part-time, Nihon University, School of Art
	Mariko YOSHIOKA	Student, Niigata University
	Kaori OKUIZUMI	Nippon Sport Science University
	Takeshi HODOSHIMA	O.S.Engineering.inc
	Miki AKAI	Digital Development & Marketing Dept., Obunsha Co.,Ltd.
	Tomoko ABE	Office Henmi

国・地域名、機関名のアルファベット順

国・地域	氏名	機関名／所属／役職
日本	森　和宏	えびばで号
	安宅　奈津子	FCエデュケーション／プログラム企画部
	横田　安正	フリーランスディレクター
	栗山　健	学研教育出版／デジタルコンテンツ事業室／研究開発課長
	田辺　弘樹	学研教育出版
	都竹　尚美	学研教育出版／デジタルコンテンツ事業室
	蛭田　とみ代	ジン／エグゼクティブプロデューサー
	喜多　香織	ジン／体表取締役社長
	代田　貴信	グローバルナレッジネットワーク株式会社／ソリューション本部コンテンツ開発グループ
	今川　弘子	同志社女子大学大学院／文学研究科情報文化専攻修士課程／大学生
	小平　さちこ	日本放送協会（NHK）／放送文化研究所
	中島　勝蔵	情報サービスINC／コンサルタント、ジャーナリスト
	佐藤　峻	国際キリスト教大学／大学生
	三原　弘	ジェイスポーツブロードキャスティング／制作部／プロデューサー
	増田　迪博	日本教育工学振興会JAPET／調査部長
	古宮　弘智	日本放送協会 (NHK)／放送技術研究所
	服部　里衣子	日本放送協会 (NHK)／番組制作局教育番組部／プロデューサー
	渡辺　利明	日本放送協会 (NHK)／プロデューサー
	真崎　理香	放送番組国際交流センター
	田中　貴大	日本シナリオ作家協会
	滝広　美和子	実業之日本社／新企画出版部／契約社員
	中山　周治	神奈川県立相武台高等学校／教諭
	熊坂　瑶子	慶應義塾大学／環境情報学部／大学生
	長峯　毅英	慶應義塾大学／環境情報学部／大学生
	林田　慎一郎	講談社／週刊少年マガジン編集部／編集次長
	引地　康博	講談社／社長室・保存資料委員会
	山室　秀之	講談社／児童図書第一出版部／副部長
	高津　直己	駒沢大学
	黄　菲菲	明治大学／新領域創造専攻デジタルコンテンツ／大学院生
	管　啓次郎	明治大学／理工学部／教授
	田塚　彰人	明治大学／法学部法律学科ビジネスローコース／大学生
	高梨　こずえ	明治大学／理工学研究科新領域創造専攻ディジタルコンテンツ学科／大学院生
	ウ・ケツウン	明治大学／新領域創造専攻／大学院生
	森田　正樹	ムービック・プロモートサービス／企画開発部／プランナー
	加納　ふく子	中野区社会福祉協議会／ファミリーサポーター
	番正　絵里子	バンダイナムコゲームス／ NE事業本部ビジネス開発ディビジョンNEビジネス開発部メディア開発課
	金野　徹	バンダイナムコゲームス／ NE事業本部ビジネス開発ディビジョンNEビジネス開発部メディア開発課／マネージャー
	桝井　大輔	バンダイナムコゲームス／ NE事業本部
	光岡　由夏	バンダイナムコゲームス／ NE事業本部ビジネス開発ディビジョンＮＥビジネス開発部メディア開発課
	塩原　壮太	バンダイナムコゲームス／ NE事業本部ビジネス開発ディビジョンＮＥビジネス開発部メディア開発課
	季里	七音社／代表取締役、ビジュアルプロデューサー　<ゲスト>
	近清　武	日本科学未来館
	日比　美彦	NHKエデュケーショナル／教育部／統括部長
	西貝　雅人	NHKアイテック／海外事業部／研究員
	宇佐美　昇三	日本大学大学院／非常勤講師
	吉岡　茉里子	新潟大学／農学部・農業生産科学科／大学生
	奥泉　香	日本体育大学／女子短期大学部／教授
	程島　健	オー・エス・イー
	赤井　美樹	旺文社／デジタル事業部
	阿部　智子	オフィス・ヘンミ

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Country / Region	Name	Position, Division, Organization
Japan	Mieko SAITO	Design Department, OKAYAMA PREFECTURAL UNIVERSITY
	Testuya MIZOGUCHI	Producer, CCO, Q Entertainment Inc. <Guest>
	CHIE MATSUOKA	Copyright & Library Department, RCC BROADCASTING CO.,LTD.
	Shintaro ITO	Art Director, Board Member, Rhino Studios Inc.
	Katsumoto TATSUKAWA	Creative Director / President, Rhino Studios Inc.
	Hiroshi TSUTSUI	DIRECTOR, TV PROGRAM PRODUCTION DEPT., RKB Mainichi Broadcasting Corporation
	Noriko MIYAZAWA	Professor, Sagami Women's University
	Rieko WATANABE	Student, Film Making, School of Visual Arts
	Namiko MASAKI	Sega Corpolation
	Yukiko SUMIDA	Magazine "Ne~ Ne~ " , Shufu To Seikatu Sya
	Takeshi KANO	Social welfare corporate HITOTUBU
	Daisaku IKEJIRI	Executive Producer, External Production Dept., Sony Computer Entertainment Inc.
	Kazuharu TANAKA	Asociate Producer, External Production Dept., Sony Computer Entertainment Inc.
	Sakae NAKATA	Department of Journalism, Faculty of Humanities, Sophia University
	Tokihiko BEPPU	TBSVISION
	Takao KASUGA	TBSVISION
	Yutaka FUKUYAMA	Student, The University of Tokyo
	Chihiro FURUKAWA	Graduate Student, The University of Tokyo
	Tadahiro ISHIZUKA	Graduate Student, Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo
	Yojun KANEKO	Student, The University of Tokyo
	Toshiro MITSUOKA	Ph.D. Student, GRADUATE SCHOOL OF HUMANITIES AND SOCIOLOGY, The University of Tokyo
	Tomomi SATO	The University of Tokyo
	Kosuke YAMANAKA	Student, Tokyo University of Foreign Studies
	Toshiaki ITO	Associate Professor, Department of Media and Cultural Studies, Tokyo University of Information Sciences
	Mizuho IINUMA	Assistant Professor, School of Media Science, Tokyo University of Technology
	Kazuo SASAKI	Professor, School of Media Science, Tokyo University of Technology
	Naohiro ASANO	Director / Producer, Division of Project Development, TV MAN UNION,INC.
	Tomoko TOMITA	Producer, Division of Project Development, TV MAN UNION,INC.
	Takayoshi SATOH	Art Director, Virtual Heroes Inc. <Guest>
	Hiroko MOKUNO	WAONET Inc.
	Naoki TOJO	Student, Waseda University
	Akemi IGARASHI	Writers Guild of Japan
	Atsuko YOSHIDA	Screenwriter <Guest>
	Satoko AZAMI	Screenwriter
	Yuri FUKUNAGA	Representative, REED Japan
Kyrgyz	Svetlana CHERNOVA	Script writer, Multimedia Public Association
Latvia	Bruno ASCUKS	Producer, Studija Centrum, Latvian National Library Foundation
	Undine BUDE	Head of the Board, Latvian National Library Foundation
	Raimonds UDRIS	Programmer, Studija Centrum, Latvian National Library Foundation
Malaysia	NorAzlan Tendot ABU BAKAR	TV Producer, Public Affairs Unit, Radio Television Malaysia (RTM)
	Roziah NAAM	Producer, TV Public Affairs Unit, Radio Television Malaysia (RTM)
Mongolia	Tumurbaatar DELEG	Coordinator, Mongolian National Public Radio & TV (MNB)
	Ariunjargal LUVSANTSEREN	Producer, Mongolian National Public Radio & TV (MNB)
Nepal	Neeta SHAPKOTA	Program Producer, Program Division, Nepal Television
Netherlands	Jan-Willem BULT	Katholike Radio Omroep (KRO)
	GAF Van BAALEN	Co-owner / concepts and art-direction, Ranj Serious Games
	Erik APPELMAN	Editor in Chief, Youth Education, Educational Broadcasting Corporation (TELEAC)
Nigeria	Benson Ocholuje ABOUNU	Nigerian Television Authority
	Ene Millicent ADUBO	GENERAL MANAGER, EDUCATIONAL CHANNEL, Nigerian Television Authority
Philippines	Mag Cruz HATOL	Secretary General, ANAK TV Foundation, Inc.
	Uriah Cadiz DE LASAN	Program Officer, ANAK TV
	Machelle J. C. RAMOS	Producer, National Broadcasting Network (NBN)

国・地域名、機関名のアルファベット順

国・地域	氏名	機関名／所属／役職
日本	齋藤　美絵子	岡山県立大学／デザイン学部・造形デザイン学科
	水口　哲也	キューエンタテイメント株式会社／代表取締役、プロデューサー　<ゲスト>
	松岡　千映	RCC 中国放送／コンテンツビジネス局ライツ業務部／参事補
	伊藤　信太郎	ライノスタジオ／取締役・アートディレクター
	立川　勝基	ライノスタジオ／代表取締役社長・クリエイティブディレクター
	筒井　浩	RKB 毎日放送／ＴＶ制作部／ディレクター
	宮澤　乃里子	相模女子大学／教授
	渡辺　理恵子	スクールオブビジュアルアート／映画製作／大学生
	正木　奈美子	セガ
	住田　幸子	主婦と生活社／ね～ね～編集部
	加納　武	社会福祉法人一粒
	池尻　大作	ソニー・コンピュータエンタテインメント／エクスターナルプロダクション部／エグゼクティブプロデューサー
	田中　和治	ソニー・コンピュータエンタテインメント／エクスターナルプロダクション部／アソシエイトプロデューサー
	中田　栄	上智大学大学院／文学部／新聞学科
	別部　時彦	TBSビジョン
	春日　孝夫	TBSビジョン
	福山　穣	東京大学／教育学部総合教育科学科／大学生
	古川　千尋	東京大学／新領域創成科学研究科／大学院生
	石塚　忠宏	東京大学／情報学環教育部／大学院生
	金子　遥洵	東京大学／工学部建築学科／大学生
	光岡　寿郎	東京大学／人文社会系研究科／博士課程
	佐藤　朝美	東京大学
	山中　康祐	東京外国語大学／外国語学部ロシア東欧課程／大学生
	伊藤　敏朗	東京情報大学／総合情報学部情報文化学科／准教授
	飯沼　瑞穂	東京工科大学／メディア学部／講師
	佐々木　和郎	東京工科大学／メディア学部／教授
	浅野　直広	テレビマンユニオン／事業推進部／プロデューサー、ディレクター
	富田　朋子	テレビマンユニオン／事業推進部／プロデューサー
	佐藤　隆善	バーチャル・ヒーローズ／アートディレクター　<ゲスト>
	杢野　紘子	ワオネット
	藤乗　直紀	早稲田大学／社会科学部社会科学科／大学生
	五十嵐　暁美	日本脚本家連盟
	よしだ　あつこ	放送作家　<ゲスト>
	浅見　智子	放送作家
	福永　ゆり	リード・ジャパン／代表理事
キルギス	スベットラナ・チェロノバ	マルチメディア公共協会／脚本家
ラトビア	ブルーノ・アスクス	ラトビア国立図書館財団／研究センター／プロデューサー
	ウンディーネ・ビュード	ラトビア国立図書館財団／理事長
	レイモンド・ウドリス	ラトビア国立図書館財団／研究センター／プログラマー
マレーシア	アズラン・アブバカール	マレーシア国営放送／情報番組部／プロデューサー
	ロジア・ナーム	マレーシア国営放送／情報番組部／プロデューサー
モンゴル	トゥムルバートル・デレグ	モンゴル国営放送／コーディネーター
	アリューンジャウガル・ルブセンテセレン	モンゴル国営放送／プロデューサー
ネパール	ニータ・シャプコタ	ネパールテレビ／番組制作局／プロデューサー
オランダ	ヤン-ウィレム・ブルト	キリスト教放送（KRO）
	ハフ・ハンバーレン	ランジ シリアス ゲームズ／共同経営者、コンセプトとアートを指揮
	エリク・アペルマン	オランダ教育放送（TELEAC）／青少年教育番組部／編集長
ナイジェリア	ベンソン・オチョルジェ・アボウヌ	ナイジェリアテレビ協会
	エネ・ミリセント・アデゥボ	ナイジェリアテレビ協会／教育チャンネル／統括マネージャー
フィリピン	マグ・クルツ・ハトル	アナクTV財団／事務局長
	ウリア・カデズ・デラサン	アナクTV財団／プログラムオフィサー
	マシェル・ラモス	フィリピン国営放送網（NBN）／プロデューサー

Countries & regions, organizations are listed in alphabetical order

Country / Region	Name	Position, Division, Organization
Philippines	Edgar REYES	Producer, National Broadcasting Network (NBN)
Rep. of Korea	Young Joon KO	Deputy manager, News, Educational Broadcasting System
	Hyunsook CHUNG	Senior Programmer, EBS International Documentary Festival, Educational Broadcasting System (EBS)
	JONG TAE HWANG	Educational Broadcasting System (EBS)
	Ji Hu HWANG	Korean Broadcasting System (KBS)
	Soon Ku KANG	Korean Broadcasting System (KBS)
	sung mo KANG	Korean Broadcasting System (KBS)
	Hyung Jung LEE	Korean Broadcasting System (KBS)
	Wook Jung LEE	TV producer, Documentary, Korean Broadcasting System (KBS)
Singapore	Sun Sun Christabel LIM	Media Producer, Educational Technology Division, Technologies for Learning Branch, Educational Technology Division, Ministry of Education
	Rohayaton ROHANI	Senior Executive producer, Educational Technology Division, Educational Technology Division, Ministry of Education
Sri Lanka	Thanuja ABEYNAYAKE	Cineli
	Athula Batugahage Pradeep PEIRIS	TV Producer, Drama, Sri Lanka Rupavahini Corporation (SLRC)
Swaziland	Mlungisi Clement SIMELANE	Attorney, MC Simelane and Associates
	Welile MASUKU	Head of Programs, Swaziland Televeision Authority
Sweden	Jesper Karl LENNARTSSON	TV producer / Project manager, Youth department, Swedish Educational Broadcasting Company (UR)
Switzerland	Markus NIKEL	Program Manager, Basel_Karlsruhe Forum on Educational and Societal Television an Media
Taiwan	Peishan TSAI	Associate Planner, Digital Education Institute, Institute for Information Industry
	Hsin-Yu CHANG	Project assistant, College of Communication, National Chengchi University (NCCU)
	Gee-Chin HOU	Senior lecturer, College of Communication, National Chengchi University (NCCU)
	Yao-Chin HUANG	Project assistant, College of Communication, National Chengchi University (NCCU)
	Fei-i LU	Associate Prof. and the Vice Dean of the Communication College, College of Communication, National Chengchi University (NCCU)
	Wei-Han TING	Project Manager, College of Communication, National Chengchi University
	Hsiao Hui CHEN	National Taiwan University of Science and Technology
	Chia-Chuan LEI	National Taiwan University
	Chain CHAO	Producer / Writer, program department, Public Television Service Foundation (PTS)
	Yvon LEE	Writer / Researcher, Children & Youth Program Section, Program Department, Public Television Service Foundation (PTS)
	Chiu-Wan LIN	Public Television Service Foundation (PTS)
Thailand	Thanimrat KLAEWTANONG	Producer, Television of Thailand Channel 11, National Broadcasting Services of Thailand (CH11)
United Kingdom	Harry Graham ATTESHLIS	Glasshead Ltd
	Lambros Michael ATTESHLIS	Managing Director, Glasshead Ltd
	Hazel GRAHAM	Head of Special Projects, Glasshead Ltd
	Janet SUMNER	Open University Worldwide
	Andy SMITH	Director of Digital Media, Digital Media, Teachers TV
	Chris DICKER	TT Animation (TTA)
United States	Tom BROWN	Head of Production, Little Airplane Productions
	Sharon GOMES-THOMAS	Line Producer, Pre-school Animation, Little Airplane Productions
	J. Maxwell POWERS	MaX-Power Ltd.
	Elizabeth Prescott PRINGLE	Education Director, Education, MHz NETWORKS
	David PETH	Producer, Interactive, WGBH Educational Foundation

国・地域名、機関名のアルファベット順

国・地域	氏名	機関名／所属／役職
フィリピン	エドガー・レイエス	フィリピン国営放送網（NBN）／プロデューサー
韓国	コウ・ヨンジュン	韓国教育放送／報道／副部長
	チュン・ヒュンスック	韓国教育放送（EBS）／EBS国際ドキュメンタリ際／シニアプログラマー
	ファン・ジョンテ	韓国教育放送（EBS）
	ファン・ジフ	韓国放送公社（KBS）
	カン・スンク	韓国放送公社（KBS）
	カン・スンモ	韓国放送公社（KBS）
	リー・ヒュンジュン	韓国放送公社（KBS）
	リー・ウッジュン	韓国放送公社（KBS）／ドキュメンタリー／プロデューサー
シンガポール	スンスン・クリスタベル・リム	シンガポール教育省教育工学局／教育技術部学習技術局／メディアプロデューサー
	ロハヤトン・ロハニ	シンガポール教育省教育工学局／教育技術部／シニアエグゼクティブプロデューサー
スリランカ	サヌジャ・アベイナヤケ	シネリ
	アスラ・バツガハゲプラディープ・ペイリス	スリランカ放送協会／ドラマ部／ TVプロデューサー
スワジランド	ムルンジシ・クレメント・シメレーン	MCシメランスアンドアソシエイツ／法定代理人
	ウェリレ・マスク	スワジランド テレビ／番組部長
スウェーデン	ジェスパー・カール・レナートソン	スウェーデン教育放送／青少年番組部／プロデューサー、プロジェクトマネージャー
スイス	マルクス・ニケリ	バーゼルカールスルーエフェスティバル／プログラムマネージャー
台湾	蔡　佩珊	資策会デジタル教育研究所／デジタル学習センター／アソシエイトプランナー
	張　昕瑜	国立政治大学／コミュニケーション学部／プロジェクトアシスタント
	侯　志欽	国立政治大学／コミュニケーション学部／上級講師
	黄　耀進	国立政治大学／コミュニケーション学部／プロジェクトアシスタント
	盧　非易	国立政治大学／コミュニケーション学部／コミュニケーション学部副学部長、準教授
	丁　維翰	国立政治大学／コミュニケーション学部／プロジェクトマネージャー
	陳　曉慧	国立台湾科技大学
	雷　家娟	国立台湾大学
	趙　荃	台湾公共テレビ／番組部／プロデューサー・脚本家
	李　懿芳	台湾公共テレビ／番組部子ども青少年番組／脚本家／リサーチャー
	林　秋宛	台湾公共テレビ
タイ	タニムラット・クラウタノン	タイ国営放送チャンネル11（CH11）／プロデューサー
イギリス	ハリー・グラハム・アテッシュリス	グラスヘッド
	ランブロス・マイケル・アテッシュリス	グラスヘッド／マネージングディレクター
	ヘイゼル・グラハム	グラスヘッド／特別プロジェクト責任者
	ジャネット・サンナー	イギリス公開大学ワールドワイド
	アンディ・スミス	ティーチャーズTV ／デジタルメディア部／デジタルメディアディレクター
	クリス・ディッカー	TT アニメーション
アメリカ	トム・ブラウン	リトル・エアーブレイン・プロダクションズ／制作部長
	シャロン・ゴメス - トーマス	リトル・エアーブレイン・プロダクションズ／幼児向けアニメ／ラインプロデューサー
	ジェイ・マックスウエル・パワーズ	マックス ―パワー
	エリザベス・ブレスコット・ブリングル	MHzネットワークス／教育／教育部部長
	デビッド・ベス	WGBH教育財団／インタラクティブ／プロデューサー

Afterword from the Secretary General

コンクールを終えて：事務局長のことば

First of all, I would like to express my appreciation for all who participated in the JAPAN PRIZE 2009. Last year, JAPAN PRIZE reformed its content and now targets not only TV programs but also other audiovisual contents, and the 2009 contest was a new trial. Would there be a variety of audiovisual products, such as TV programs, games, websites, and other interactive media? We were as thrilled to receive entries from around the world as a child opening a present. We received 324 entries from 197 organizations, and we found not only linear contents but also many challenging interactive contents that support learning. This is what we, the secretariat, feel most happy about.

The entered contents reflect current educational conditions of the media. The pre-selected audiovisual entries showed high educational value and quality, and they especially excelled in cross media approach. Some were productions to entertain audiences with new types of integrated platforms such as programs and websites, and others were high value archival contents and effective for interactive education. Also, we saw online games, a new field of interactive learning materials that are entertaining. As we can see from the winners of the Audiovisual and Proposal Divisions, a tendency toward "integration with users" is growing quickly in the global internet society. On the other hand, we also witnessed appealing linear contents, such as classic programs, science programs that satisfy the need for accumulating knowledge, and programs encouraging humanity and human bonding. They also successfully seized the participants' hearts and minds.

Thanks to this year's jurors, participants at the CrossMedia Forum, and entrants, we were able to come to a successful conclusion. Fourteen jurors deliberately and actively performed the very difficult job of selecting one winner from a variety of media products. Moreover, they, as JAPAN PRIZE fellows, kindly informed us of issues and gave us advice for rigorous improvement of future JAPAN PRIZE contests. We appreciate their all efforts and support more than anything.

At the CrossMedia Forum, presentations and discussions by media professionals from around the world were very active. "What are good educational contents?" There are many answers to this question. Advice from the moderator and inspiration and exchange of opinions are rare opportunities in the search for answers.

Let's get together again at the next JAPAN PRIZE. Please use the JAPAN PRIZE as a good opportunity to improve both your work and your mind.

まず、今年「日本賞」にご参加くださいました皆さんに、心より御礼申し上げます。

昨年から教育的なオーディオ・ビジュアル・コンテンツに門戸を広げた日本賞にとりまして、リニューアル2年目の今年は試金石でした。「放送番組、ゲーム、ウェブ、その他のインタラクティブ・メディアを含め、多様な作品が集まるのか？」ドキドキしながらプレゼントの箱を開ける子どものような気持ちで、世界からのエントリーを受け取りました。その結果、196の機関から324のエントリーをいただき、番組だけでなく、世界中から学びの手助けとなる意欲的な双方向コンテンツが多く応募されました。これは事務局一同にとりまして本当にうれしいことでした。

コンテンツの内容の点でも、今回の日本賞はまさに現代のメディア状況のうねりを映し出すものでした。最終選考に進んだオーディオ・ビジュアルの作品には、教育的価値と作品性の高さ、そしてクロス・メディアをうまく生かした優れたコンテンツがいくつも見られました。番組とウェブを融合して新たなプラットフォームで楽しませるものや、アーカイブスを再構築して教育に資するインタラクティブ・メディアとしたもの、オンラインゲームなどインタラクティブならではのフィールドで学びの世界を楽しめるものなど。また、コンテンツ部門と企画部門の最優秀賞が物語るように、視聴者のアイディアを取り込んでいく「受け手との融合」の傾向も、ネット社会がさらに拍車をかけていくと思われます。一方で、伝統的な番組も、科学的な探求心を満足させるものや人間を見つめるもの、人の絆を問うものなど、深く掘り下げた作品が参加者の心をつかんでいました。

こうした今年の成功をもたらしてくださったのは、エントリーしてくださった皆さん、そして審査員とクロスメディア・フォーラムの参加者全ての方々です。14人の素晴らしい審査委員の方々は、多様なメディアの中から「ひとつの優れた教育的コンテンツを選ぶ」という困難な仕事を精力的に進めてくださいました。さらに、彼らは招かれた客としてではなく日本賞のフェローとして、課題や改善すべき点を厳しい目で提案してくださいました。その意見は私たち事務局にとっては宝物、何にもましてありがたいことです。そして、クロスメディア・フォーラムでは、世界中から参加したメディアのコンテンツ制作者によるプレゼンテーションやディスカッションが活発に行われました。「良い教育コンテンツとは何か?」この問いに対する答えはひとつではありません。モデレーターの問題提起をうけたり、啓発しあったり、異なる考え方をぶつけあったりする、そのプロセス自体が上記の質問に対する答えを模索する貴重な機会でありました。

皆さん、是非また、次の日本賞でお会いしましょう！そして「サムシング・ニュー」を世界の人に提示し、切磋琢磨する好機として日本賞をあなたのものにしてください。

Hiroko Sakaue
Secretary General, JAPAN PRIZE
坂上 浩子 「日本賞」事務局長

Preliminary Selection Jurors

Tetsuya Mizuguchi	水口 哲也
Noriyuki Suzuki	鈴木 典之
Chikako Terauchi	寺内 千賀子
Atsuko Yoshida	よしだ あつこ
Wataru Isezaki	伊勢崎 済
Manabu Iwata	岩田 学
Reiko Koyama	児山　玲子
Goki Miyakita	宮北 剛己
Ami Mori	森 有美
Yumiko Murai	村井 裕実子
Aoi Okamoto	岡本 葵
Yoichi Okamoto	岡元 陽一
Yuto Takahashi	高橋 勇人
Masahiro Yachi	谷内 正裕

予備審査委員

Broadcasting schedule on NHK

- November 1 (Sun) 21:00-22:00 NHK Educational TV
  "The 36th JAPAN PRIZE CONTEST Awards Ceremony: Glory for Educational Contents"
- November 2 (Mon) 18:00-20:00 NHK Educational TV
  "Prize Winners of the 36th JAPAN PRIZE"
- December 12 (Sat) 14:00-15:00 NHK Educational TV
  "Prize Winner of the 36th JAPAN PRIZE"
  Jimmy Doherty in Darwin's Garden: Dangerous Ideas
- December 26 (Sat) 14:00-18:00 NHK World Premium
  "The 36th JAPAN PRIZE"

「日本賞」特別番組

- 11月1日（日）21～22時 教育テレビ
  「第36回日本賞授賞式 輝け教育コンテンツ」
- 11月2日（月）18～20時 教育テレビ
  「第36回日本賞受賞作品」
- 12月12日（土）14～15時 教育テレビ
  「第36回日本賞受賞作品」（「『種の起源』を実験する」をフルで放送）
- 12月26日（土）15～18時 国際放送
  NHKワールド・プレミアム「第36回日本賞受賞作品」

日本賞 第37回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール

JAPAN PRIZE 2010 (tentative)

INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

Schedule【スケジュール】

April 1-July 31　4月1日(木)～7月31日(土)

●**Entry Period** (Online entry)
エントリー受付（日本賞HPから）
Audiovisual Division コンテンツ部門
TV Proposal Division 企画部門

September 1　9月1日(水)

●**Announcement of the Preliminary Selection**
一次審査の結果発表

Late October　10月下旬

●**Final Judgment & CrossMedia Forum**
(NHK Broadcasting Center, Tokyo, Japan)
本審査（東京・渋谷 NHK放送センター）&
クロスメディア・フォーラム

Registration　参加者登録

April 1-September 30 (Online entry)
4月1日(木)～9月30日(木)（日本賞HPから）
*** If you need a visa to enter Japan, please register early.**

••• CrossMedia Forum

With the purpose of improving the quality of educational content, the CrossMedia Forum will offer many opportunities for people engaged in media and education to interact with each other. Participants will be able to see the latest educational content, exchange opinions and network with people from various cultures and industries. Please visit Tokyo to experience the JAPAN PRIZE.

••• クロスメディア・フォーラム

国内外の教育コンテンツの最新事情を知り、教育という同じ舞台に立ちながら、異なるプラットフォームで制作している人たちと意見を交換し、交流を深める絶好の機会です。ぜひご参加ください。

Please access!!
受付はここから!!

www.nhk.or.jp/jp-prize/

The more we learn, the further we go.

Secretariat Members

Hiroko Sakaue
坂上 浩子
Secretary General
事務局長

Jun Furukawa
古川 潤
Deputy Scretary General
事務局次長

Chiho Ikoma
居駒 千穂
Deputy Scretary General
事務局次長

Rimi Nakayama
中山 理美
Organizaing Maneger
運営マネージャー

Reiko Numaguchi
沼口 玲子

Hsing Yun Su
蘇 湘雲

Sachiko Hara
原 幸子

Akiko Tanioka
谷岡 亜希子

Keiko Takamatsu
高松 圭子

Ai Mishima
三嶋 愛

Meg Kiyokawa
清川 恵美

Ruri Usuki
薄木 瑠里

Mariko Kido
木戸 真理子

Mari Aoki
青木 まり

Kazutaka Homma
本間 一隆

Shino Nakamura
中村 信乃

Keiko Osakabe
長我部 恵子

Saori Ito
伊藤 早織

Eri Muramatsu
村松 恵理

www.nhk.or.jp/jp-prize/

JAPAN PRIZE Contest Secretariat
Japan Broadcasting Corporation (NHK)
2-2-1 Jin-nan, Shibuya-ku, Tokyo 150-8001, Japan
Phone: +81-3-3465-6199　Fax: +81-3-3481-1800
E-mail: s01602-japan-prize@nhk.or.jp

日本賞事務局（編成局 ソフト開発センター 教育イベント総合事務局）
〒150-8001 東京都渋谷区神南2-2-1　日本放送協会（NHK）
電話　03-3465-6199　FAX　03-3481-1800
E-mail　s01602-japan-prize@nhk.or.jp

The Report of the JAPAN PRIZE 2009
第36回「日本賞」教育コンテンツ国際コンクール報告書

Edited by the JAPAN PRIZE Contest Secretariat (NHK, NHK International, Inc.)
Designed and Produced by Asahi Business Co., Ltd. (QBS)
Photos by Atsushi Tomura / Yusuke Nakanishi (AFLOSPORT)
Published by NHK ©2010

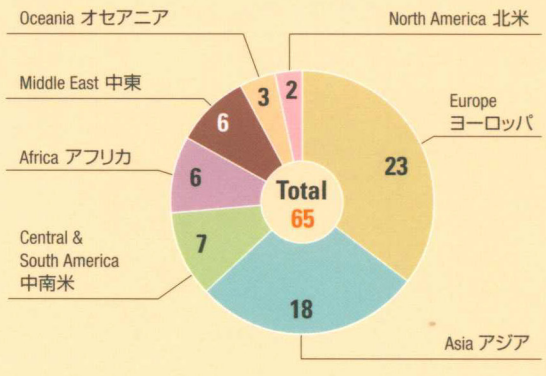
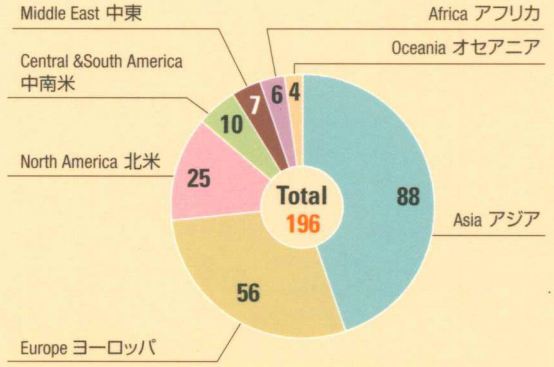
編　集／日本賞事務局（NHK、NHKインターナショナル）
デザイン・制作／アサヒビジネス株式会社（QBS）
写真撮影／戸村 功臣・中西 祐介（アフロスポーツ）
発　行／ NHK　©2010

JAPAN PRIZE 2009
INTERNATIONAL CONTEST FOR EDUCATIONAL MEDIA

Participating Countries & Regions / Number of Organizations　国・地域ごとの参加機関数

Asia アジア	Afghanistan	アフガニスタン	1
	Bangladesh	バングラデシュ	4
	Bhutan	ブータン	1
	China	中国	9
	Taiwan	台湾	5
	India	インド	12
	Indonesia	インドネシア	5
	Japan	日本	24
	Rep. of Korea	韓国	8
	Kyrgyz	キルギス	1
	Malaysia	マレーシア	3
	Mongolia	モンゴル	1
	Nepal	ネパール	2
	Pakistan	パキスタン	1
	Philippines	フィリピン	5
	Singapore	シンガポール	2
	Sri Lanka	スリランカ	2
	Thailand	タイ	2
Oceania オセアニア	Australia	オーストラリア	2
	Fiji	フィジー	1
	Papua New Guinea	パプアニューギニア	1
Middle East 中東	Iran	イラン	1
	Israel	イスラエル	1
	Jordan	ヨルダン	1
	Qatar	カタール	2
	Saudi Arabia	サウジアラビア	1
	Turkey	トルコ	1
Europe ヨーロッパ	Albania	アルバニア	1
	Belarus	ベラルーシ	1
	Bulgaria	ブルガリア	1
	Armenia	アルメニア	1
	Croatia	クロアチア	6
	Czech Republic	チェコ	1
	Denmark	デンマーク	2
	Finland	フィンランド	1
	France	フランス	1
	Germany	ドイツ	7
	Greece	ギリシャ	1
	Hungary	ハンガリー	2
	Italy	イタリア	3
	Latvia	ラトビア	2
	Netherlands	オランダ	9
	Norway	ノルウェー	1
	Poland	ポーランド	2
	Romania	ルーマニア	1
	Russia	ロシア	3
	Spain	スペイン	2
	Sweden	スウェーデン	2
	Ukraine	ウクライナ	1
	United Kingdom	イギリス	5
Africa アフリカ	Ethiopia	エチオピア	1
	Kenya	ケニア	1
	Nigeria	ナイジェリア	1
	South Africa	南アフリカ	1
	Swaziland	スワジランド	1
	Tanzania	タンザニア	1
North America 北米	Canada	カナダ	11
	United States	アメリカ	14
Central & South America 中南米	Argentina	アルゼンチン	1
	Brazil	ブラジル	4
	Chile	チリ	1
	Colombia	コロンビア	1
	Cuba	キューバ	1
	Mexico	メキシコ	1
	Peru	ペルー	1
Total 合計	**65**		**196**

Number of Participating Countries & Regions
地域別参加国・地域数　Total=65



Number of Participating Organizations
参加機関数　Total=196