海洋アニメによる海洋教育普及プロジェクト

一般社団法人マンガ・アニメ・ゲーム教育創造機構

2022年度 成果

量的成果（事業の拡がり）	質的成果（次なる展開への芽）
① dTVやU-NEXT、dアニメストア、ABEMAなど、アニメ配信の主要サービス合計22の配信プラットフォームで作品を配信。	① 実際のスポGOMIとリンクさせやすいキャラや設定の導入を図ることでスポGOMIを広げる波及にもつながった。
② 9社のTV露出。Yahooニュース等のWEBは38媒体で記事化。作品TV放映は6社。配信メディア含め、約72万人にリーチを図った。	② 視聴したユーザーから「スポGOMIがどんなものか知り楽しそう！と思った。」、「街をきれいにすることに興味が湧く」などの声あった
③ 教育機関関係者約16,000人へ作品のリーチ。108校から学校等での活用についての問い合わせがあり、教育機関で活用。	③ 昨年以上にメディアを誘致する試写会イベントの実施でさらなる波及効果を狙う（予定）

主要配信プラットフォームでの作品配信

スポGOMIとリンクさせやすい脚本・絵コンテ、キャラ絵・設定の制作による波及効果

完成披露試写会の実施（予定）

22の主要配信プラットフォームでの完成アニメの配信

dTVやU-NEXT、dアニメストア、ABEMAなど　主要サービスで配信

魅力的なキャラと設定

“ゴミ拾い侍”など、現実のスポGOMIイベントでも楽しめるような、特徴のあるキャラクターを登場させ、注目度を高める

多くのメディアを誘致する披露試写会の実施

昨年以上にメディアを誘致する試写会イベントの実施でさらなる波及効果を狙う（予定）

メディア露出

4/7　RCC中国放送「イマナマ！」

6/15　サンテレビ「キャッチ＋」

3/24　千葉テレビ「モーニングこんぱす」

その他：TV6本　WEB38本　掲載

2022年度の課題とこれからの展望

＜視聴者数を増加を見据えた作品作りと配信＞

前作は、日本の主要の配信サービスで視聴が行える環境を整備。
今作も、主要配信サービスで視聴できる環境を整備し、より分かりやすくスポGOMIを伝え、
参加意識を高められるエンターテイメント作品を作ることで視聴者数の増加を図る必要がある。

海洋マンガによる海の未来普及プロジェクト

一般社団法人マンガ・アニメ・ゲーム教育創造機構

2022年度 成果

量的成果（事業の拡がり）	質的成果（次なる展開への芽）
① アートコンペティションの投稿作品数 711件	① 海洋の未来について考えられた作品が多く集まった
② BLUE HUNTER WEBTOON36話制作（現在制作中）	② 各地メディアとの連携し、作品タイアップを実施
③ 開設２ヶ月でSNSにて8,000follower以上達成	③ アワードをリアルイベントにて実施し、作品世界を訴求

36話のリリース予定

webtoonの制作
（全36話制作予定）
世界で大流行中の、webtoonフォーマットで、高クオリティのの作品を36話制作。

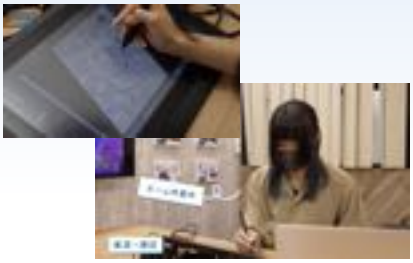
全世界から711件の応募

アートコンペの実施
（711件の作品応募）
全世界向けに海洋の未来をテーマにしたアートコンペティションを実施。
海洋の未来を空想した、多くの作品が集まった。

開設２ヶ月で8,000follower超え

SNSにてファンにリーチ
Twitterを中心に各種SNSにてコンテンツ発信。声優ファンなどを取り込み作品を広く訴求

メディア露出



9/26「みんなのあおいろ」

9/21 長崎KTN「まるっと！」

10/21 富山テレビ「ライブBBT」

2022年度の課題とこれからの展望

制作したクオリティの高いWEBTOON作品をいかに多くの読者にリーチし、海洋未来への興味喚起につなげるかという営業部分と、関係各所と連携していかに大きなムーブメントに広げていくか。
WEBTOONを中心コンテンツとしてより多くのファンを獲得していく。