

2005年6月3日

株式会社ディーター コミュニケーションズ

## 「第4回 モバイル広告大賞」決定

株式会社ディーター コミュニケーションズ(社長:藤田明久、本社:東京都港区、以下D2C)は、「第4回 モバイル広告大賞」の審査会を5月に実施し、受賞企業を決定いたしました。

今回の選考対象は、2004年4月1日から2005年3月31日までに配信・掲出されたモバイル広告と、モバイルマーケティング事例です。応募数は年々増えており、185点もの作品がエントリーされました。その中から、マーケティング部門 マーケティング賞 6社、クリエイティブ部門 ピクチャー広告賞 7社、同部門インフォテインメント賞 4社、計17社が受賞いたしました。

受賞企業は以下のとおりです。

### 【マーケティング部門 マーケティング賞】(6社)(50音順)

アップルコンピュータ株式会社  
東映ビデオ株式会社  
トヨタ自動車株式会社  
株式会社ナイキジャパン  
株式会社マンダム  
株式会社吉野家ディー・アンド・シー

### 【クリエイティブ部門 ピクチャー広告賞】(7社)(50音順)

株式会社カネボウ化粧品  
カルピス株式会社  
株式会社サイバード  
株式会社サクセス  
株式会社サミーネットワークス  
株式会社第一興商  
ロシュ・ダイアグノスティックス株式会社

### 【クリエイティブ部門 インフォテインメント賞】(4社)(50音順)

株式会社駅前探険倶楽部  
株式会社ナイキジャパン  
日本コカ・コーラ株式会社  
株式会社ヒガ・インダストリーズ



選考は、慶應義塾大学大学院 経営管理研究科 教授 嶋口 充輝氏を委員長とするモバイル広告大賞選考委員会を発足し、各部門の審査委員会にて行いました。

今回の選考において、マーケティング部門では、マス媒体とのクロスメディア展開が目立ち、中でもモバイルによる話題性創出や、リアル店舗とも連動した総合的な展開を図るマーケティング事例が評価されました。またクリエイティブ部門 ピクチャー広告賞では、応募作品全体の表現レベルが高くなっているため、色使いやデザイン性、ユニーク性等で、より強く視覚的に訴える作品を評価。またインフォテインメント賞では、ブランドイメージをアプリや動画でうまく表現し、広告として完成度の高い作品が受賞しています。

---

嶋口充輝選考委員長の講評：

昨年まで、モバイルはマーケティング活動における存在価値を高めつつも、まだまだ脇役のイメージがありましたが、今年は主役の一人として大きく飛躍したことを強く感じました。大型のキャンペーン手法にモバイルが活用される機会が増え、また番号アクセスサービス「とくナンバー」の認知も高まってきたように思います。

今回は、クチコミや販促的な使い方だけでなく、マーケティング全体の企画の中でモバイルをいかに組み込み、どのように有効活用しているかというアイデアが一つのポイントとなり、モバイルによるブランド構築などの企画は、高く評価されました。また、クリエイティブの完成度もより高くなりました。今後は広告クリエイターが活躍できるメディアとしてさらに活発化し、モバイルマーケティングの幅が広がっていくことを期待します。

---

受賞企業のキャンペーン概要やピクチャー広告表現、アプリの画面イメージ、及び審査員紹介など詳細については、D2C ホームページ内で本日より公開いたします。

URL: [http://www.d2c.co.jp/news/award\\_4th/index.html](http://www.d2c.co.jp/news/award_4th/index.html)

なお「第4回モバイル広告大賞」発表及び贈賞式は、6月6日(月)に東京・港区の「東京全日空ホテル バンケットルーム」にて行います。

- \* 別紙1:「第4回モバイル広告大賞」受賞一覧
- \* 別紙2:モバイル広告大賞選考委員会 各審査員の紹介
- \* 別紙3:「モバイル広告大賞」概要

< 本件お問い合わせ先 >

株式会社ディー・ツー・コミュニケーションズ

広報宣伝部 / 松葉・今津

TEL:03-6252-3108 FAX:03-6252-3111

URL: [www.d2c.co.jp/](http://www.d2c.co.jp/) mail: [press@d2c.co.jp](mailto:press@d2c.co.jp)

## 「第4回 モバイル広告大賞」受賞企業一覧

(50音順)

受賞部門	社名	キャンペーン名	広告会社名	制作会社名
<b>■マーケティング部門</b>				
マーケティング賞	アップルコンピュータ株式会社	iPod MOBILE BUZZ MARKETING	株式会社博報堂	HAKUHODO DESIGN
			博報堂C&D	
			株式会社博報堂DYメディアパートナーズ	株式会社インディビジョ
			株式会社博報堂DYメディアパートナーズ	ウェブインタラクティブ株式会社
	東映ビデオ株式会社	あのテーマ曲を探せ!	オフィストウエンティワン株式会社 株式会社東映エージェンシー	東映シーエム株式会社
	トヨタ自動車株式会社	PASSO プチトヨタ劇場キャンペーン	株式会社電通	株式会社インフォデックス
	株式会社ナイキジャパン	NIKE Monster House	株式会社大広 株式会社博報堂DYメディアパートナーズ	株式会社バスキュール 株式会社プログレスインタラクティブ
株式会社マンダム	ルシード エル 4つの質感キャンペーン	株式会社電通	株式会社ニスコム	
株式会社吉野家ディー・アンド・シー	「吉ブー」プロモーション	株式会社電通	株式会社電通	
<b>■クリエイティブ部門</b>				
ピクチャー広告賞	株式会社カネボウ化粧品	お姫さまコスメ「TIFFA」誕生! キャンペーン	株式会社博報堂 株式会社博報堂DYメディアパートナーズ	アンリユウデザイン株式会社
	カルピス株式会社	「インターバランスL-92」31万人分体感モニター大募集	株式会社電通	株式会社ディーツー コミュニケーションズ
	株式会社サイバード	パカッと鼻毛! 無料体験版	株式会社日広	株式会社サイバード
	株式会社サクセス	がんばれ! 吉野家キャンペーン	株式会社日広	株式会社日広
	株式会社サミーネットワークス	着ラーメン・中村屋	株式会社電通	株式会社サミーネットワークス
	株式会社第一興商	メロDAM/インストール	電通ヤング・アンド・ルビカム株式会社	三浦恭介
	ロシュ・ダイアグノスティックス株式会社	「スーパーボディ」入会促進キャンペーン	株式会社電通	株式会社電通
インフォテインメント賞	株式会社駅前探険倶楽部	駅探ミニドラマ~とっても素敵なプレゼント~	東芝エージェンシー株式会社 株式会社博報堂	株式会社ビーエス日本(BS日テレ) 株式会社エナック
	株式会社ナイキジャパン	NIKEFOOTBALL「蹴メ」~いつか遊びがモノをいう	株式会社アサツー ディ・ケイ	株式会社アサツー ディ・ケイ
				株式会社ルートコミュニケーションズ
				exonemo
				projector
			BRIDGE	
日本コカ・コーラ株式会社	Cmodeカップ(待ちスロすごろく)キャンペーン	-	株式会社スクウェア・エニックス	
株式会社ヒガ・インダストリーズ	ドミノ・ピザ & G-modeコラボ ケータイアプリ配信キャンペーン	-	株式会社ジー・モード	

## モバイル広告大賞選考委員会 審査員の紹介

### モバイル広告大賞選考委員長

・嶋口 充輝

慶應義塾大学大学院 経営管理研究科 教授

1967年慶應義塾大学経済学部卒業。同年フルブライト奨学生として渡米。1975年慶應義塾大学、ミシガン州立大学の修士・博士課程修了後、経営学博士(Ph.D.)に。1987年より、現職。ルーベン大学(ベルギー)、ウェスタン・オンタリオ大学(カナダ)、モスクワ大学(ロシア)の各大学院客員教授を歴任。

主な著書: Marketing Channels in Japan (The UMI Research Press)、戦略的マーケティングの論理(誠文堂新光社)、統合マーケティング(日本経済新聞社)、顧客満足型マーケティングの構図、営業の本質(共著(有斐閣)、インタラクティブマネジメント(共著)(ダイヤモンド社)、柔らかなマーケティングの論理(ダイヤモンド社)、マーケティング革新の時代全4巻(共著)(有斐閣)、マーケティング・パラダイム(有斐閣)など多数。

### マーケティング部門

・審査員長 嶋口 充輝

慶應義塾大学大学院 経営管理研究科 教授 (モバイル広告大賞選考委員長兼務)

・審査員 恩藏 直人

早稲田大学 商学部 教授

早稲田大学商学部を卒業の後、同大学大学院商学研究科へ進学。早稲田大学商学部専任講師、同助教授を経て、1996年より現職。

専攻: マーケティング 博士(商学)

主要業績: 競争優位のブランド戦略(日本経済新聞社)、製品開発の戦略論理(文一総合出版)、マーケティング戦略(共著)(有斐閣)、コラーのマーケティング・マネジメント(監修)(ピアソンエデュケーション)、戦略的ブランド・マネジメント(共訳)(東急エージェンシー)、日経文庫マーケティング(日本経済新聞社)ほか論文多数。

・審査員 小野 譲司

明治学院大学 助教授

マーケティング、サービス・マネジメント専攻。主著として、「仕組み革新の時代」(共著,有斐閣,2004年)、「顧客ロイヤルティの時代」(共著,同文館,2004年)、「バリュー・プロフィット・チェーン」(共訳,日本経済新聞社,2004年)、「顧客資産のマネジメント」(監訳,ダイヤモンド社,2002年)など。慶應義塾大学大学院経営管理研究科博士課程修了、博士(経営学)を取得。早稲田大学アジア太平洋研究センターなどを経て現職。

・審査員 田中 里沙

株式会社宣伝会議 「宣伝会議」編集長

1966年生まれ。89年学習院大学卒業後、広告会社を経て93年株式会社宣伝会議入社。月刊「宣伝会議」編集部配属。企業宣伝部、広告会社担当記者、海外情報デスクなどを担当。95年副編集長を経て、96年より編集長、現在に至る。2003年より季刊誌「環境会議」「人間会議」編集長を兼任。日本広報協会広報アドバイザー、全国広報コンクール・広報紙企画部門審査委員、民放連賞CM部門審査員、PRアワード(日本PR協会主催)審査員、広告電通賞テレビ部門・雑誌部門審査員、JR 東日本ポスターグランプリ審査員などを務める。流行分析・情報系テレビ番組にコメンテーターとして出演。

## クリエイティブ部門

### ・審査員長 内山 光司

株式会社ワンスカイ インタラクティブ クリエイティブ ディレクター

1961年生まれ。1984年株式会社電通入社後、デジタルコンテンツの企画・ディレクションを行う。2001年(株)ワンスカイ設立 取締役兼クリエイティブ・ディレクターに就任。インフォメーションデザインとクリエイティビティを活かした手法で、主に広告キャンペーンの分野でウェブサイト制作およびマーケティングコンサルを手がける。NTT 東日本のガッチャマン・キャンペーン、ソニーの Connected\_Identity/CAMCAMTIME、日本コカ・コーラのジョージア・シティ、富士重工業のスバルフォレスター/レガシィ、松下電工の「わが家見なおし隊」のサイトなどを企画制作。

Tokyo Interactive Ad Award グランプリ、One Show Interactive Gold Pencil、文化庁メディア芸術祭優秀賞、グッドデザイン賞他で受賞多数。

[www.oneskyinc.com](http://www.oneskyinc.com)

### ・審査員 秋山 具義

有限会社デイリー・フレッシュ 代表取締役 / アートディレクター

1966年東京秋葉原生まれ。1990年日大芸術学部卒。I&Sを経て、1999年デイリー・フレッシュ設立。最近の主な仕事に、SHARP「エコロジークラスでいきましょう。」キャンペーン、歌舞伎座「十八代目中村勘三郎襲名興行」ポスター、川崎市岡本太郎美術館「まる裸の太郎展」ポスター、パルコ「パルコレ」ポスター、萩本欽一さんが監督を務める野球クラブチーム「GOLDEN GOLDS」ロゴ、キャラクターデザイン等を手がける。また、自社のホームページ[www.D-FRESH.COM](http://www.D-FRESH.COM)も開設。

### ・審査員 末松 亜斗夢

株式会社アトム、株式会社コピキタス、オンティービー株式会社 代表取締役社長

1957年福岡市出身。桑沢デザイン研究所写真研究科卒業、広告制作会社を経て1983年株式会社アスキー入社。3DCGの映像制作、インタラクティブメディアの開発に従事。以降、コンピュータとグラフィックデザインの業際にかかわり、1988年アップルコンピュータジャパンでMacintosh DTPマーケティングを担当。その後独立しマルチメディア関連の制作と執筆、啓蒙活動を行う。1994年春、国内初のWebプロダクション業務を開始。現在は世界最小のネットワーク家電向けTCP-IP OSやEPGソリューションの開発に注力している。

### ・審査員 篠崎 日向子

株式会社宣伝会議 月刊「ブレーション」編集長

聖心女子大学文学部卒業。アパレル会社を経て、1994年宣伝会議入社。月刊「宣伝会議」編集部にて、主にクリエイティブ関連の取材を担当する。1999年より月刊「ブレーション」編集部に所属。2005年に月刊「ブレーション」編集長に就任、現在に至る。

## 「モバイル広告大賞」概要

「モバイル広告大賞」とは…

モバイルを利用した広告コミュニケーション及びマーケティング活動の一層の普及を願い2002年に創設された、日本初のモバイル広告賞です。

毎年1度実施され、モバイルを利用したマーケティング活動において優れたもの、iモードをはじめとするインターネット接続機能付き携帯電話に配信・掲出された広告の中で表現の優れたものに授与されます。

### 構成

マーケティング部門、クリエイティブ部門の二部門から構成されています。

<マーケティング部門>

#### マーケティング賞

モバイルの特長を有効に活用し、販促効果が高かった事例や、4マス媒体とのメディア連動、プレミアムを有効に活用したキャンペーンなど、顕著な効果を上げたと考えられる事例に授与されます。

<クリエイティブ部門>

#### ピクチャー広告賞

ピクチャー広告で、視覚効果が高く、表現力、デザイン面で優れた広告に対して授与される賞。

#### インフォテインメント賞

商品・サービスなどのプロモーションを目的として、アプリやFlash、iモーション、BREWなどを活用し、消費者に対して優れた表現や高い娯楽性、利便性などを提供した、視覚的・動的表現などに対して授与されます。

インフォテインメンとは

情報(Information)と娯楽(Entertainment)を合成した造語。娯楽性を伴った情報および情報提供を指す。

### 選考方法

選考は 有識者、広告会社のクリエイティブ、SP、マーケティング担当者などからなる「モバイル広告大賞選考委員会」にて行いました。