

メディアの皆様へ

2022年9月9日

- ・OTAIRECORD 主催「BEAT GRANDPRIX MUSEUM 2022 supported by TuneCore Japan」開催決定！
- ・2022年11月4日（金）より募集開始！12月27日（火）応募締め切り
- ・今年もミュージックビデオ・オンラインコンテストを開催。実写映像やアニメーション、CGなどジャンルレスな映像作品を募集！
- ・プロの音楽、映像プロデューサーによる審査&一般投票によるオンラインコンテスト

※情報解禁：2022年9月12日（月）16:00～※

The poster features the following text and graphics: At the top left, the OTAIRECORD logo with 'presented by' and 'supported by tuneCORE JAPAN'. The main title 'BEAT GRANDPRIX MUSEUM' is written in large, stylized white letters, with a colorful TV test pattern graphic to the left. To the right, the phrase '“音楽と映像の融合”' is written in large, colorful characters. Below this, it says 'ビートグランプリ ミュージアム2022 今年もオンラインにて開催決定！'. A white box contains the text 'Beat Movie 映像付き音楽作品を募集。'. At the bottom right, '“ENTRY START”' is written in yellow, and the dates '2022.11.4~12.27' are displayed in large yellow font.

### ビートグランプリとは

DJ機材、作曲機材専門店のOTAIRECORD（オタイレコード）が2015年から毎年運営をしている日本最大級のビートメイク、作曲の大会”BEAT GRANDPRIX（ビートグランプリ）”。全国から凄腕のビートメイカーを名古屋に招集し、自主制作した楽曲を一曲ずつ掛け合う1on1のバトル形式で勝敗を競うリアルイベントとして人気を博し、今まで多くの著名なビートメイカーを輩出してきた大会。

## 全てをオンラインで行う映像付きビートメイクのコンテスト

コロナウイルスパンデミック下においては、全てをオンラインで完結するコンテスト形式に変更された。2020年は「コロナ禍という情勢だからこそできる表現方法」をテーマに「CHILL」や「AMBIENT」といった特定のジャンルにフォーカスした新しい大会が開催され、多くの話題を集めた。

さらに昨年2021年は、映像シーンにも裾野を広げた映像作品コンテスト「BEAT GRANDPRIX MUSEUM 2021 supported by TuneCore Japan」を開催、「音楽と映像の融合」をテーマに新たなアート・コンテストが誕生した。パンデミック下でも活動を止めず、表現を模索してきたからこそ生まれた新しい形のコンテストなのではないだろうか。

映像作品での応募ということで、過去大会と比べ応募へのハードルが上がったのは確かだが、大会を通じて新たな才能を世に送り出すことに成功している。

■ ヴァーチャル映像部門優勝者 / Ness(Eschakra)

<https://youtu.be/rArpZyERj64>

■ 実写映像部門優勝者 / マザーズホットココア

<https://youtu.be/t1iBO3VM3ME>

本年度は、バトル形式で行うリアル大会の開催も検討されたという事だが、コロナも収束ムードになっているとはいえ、まだ100%戻っていないという事、また今年も「映像付きのコンテストに参加したい」といった声が多数あったことから、映像付きビートメイクのコンテストの開催を決定したとのことだ。

## ビートグランプリ MUSEUM 2021 との違い

昨年との大きな変更点として、今年の実写映像部門・ヴァーチャル映像部門と2つに別れていた部門が一つに統一される。

楽曲に関しても特にジャンルを絞ることなく、音楽と映像との融合性が重要なポイントになる。大会ルールや応募方法など詳細はオフィシャルWEBサイトにて確認してほしい。

## ビートグランプリ・オーガナイザーOTAIRECORD 井上 揚介からのコメント

2022年は昨年に引き続きオンラインで行うことに決定しました。

昨年大好評だった映像付きの大会を今年も継続します。

大まかなルールは基本的に BGP MUSEUM 2021 を継承する予定ですが、新たに変更となるのは実写映像部門とヴァーチャル映像部門を分けることなく、混合で1本化します。

昨年同様に音源と映像の評価は 7:3 の割合で行う予定です。

結果発表イベントに関しては、フランス政府、大使館が管理・運営するフランス文化センター、アンスティチュ・フランセのサポートを受け収録予定。

フランスの映像コンペティション COURANT3D とも提携し世界とつながるイベントとなります。

また、韓国の有名な音楽会社 CUOSHOP とも提携し、国際的な大会を目指して日本の枠を超えた大会となります。

2023年には元からのフォーマットであるリアル大会も予定されている  
BEATGRANDPRIX。

情勢も加味すると最後のオンライン大会となる可能性もあるので、多くの映像クリエイター、音楽クリエイターからのご応募をお待ちしています。

BEAT GRANDPRIX Official Web site

<https://beatgp.com/>

### 大会スケジュール

・オンライン予選エントリー受付開始

2022/11/4(金)

・オンライン予選エントリー受付締切

2022/12/27 (火)

・予選通過者発表

2023/1/12(木)

・決勝大会審査、一般投票スタート

2023/1/26(木)

・決勝大会審査、一般投票締切

2023/2/13 (月)

・発表映像撮影日

2023/2/20 (月)

・優勝者発表番組

2023/3 月上旬

## 大会メインスポンサー

チューンコアジャパン株式会社

自分で作った楽曲を、利用者であれば、『誰でも』世界中（185ヶ国以上）で55以上の配信ストア・プラットフォームへ配信できる、米音楽配信ディストリビューションサービス『TuneCore』の日本版。2012年10月より、日本でのサービスを開始しており、アーティストへの還元総額は268億円を突破。「あなたの音楽を世界に。」のビジョンのもとアーティストをサポートし、音楽の素晴らしさを世界中に広めるため、積極的にサービスを展開しています。

<https://www.tunecore.co.jp/>

## 大会審査員

BEAT GRANDPRIX MUSEUM 2022 現在調整中の為、近日発表予定。

昨年開催された「BEAT GRANDPRIX MUSEUM 2021 supported by TuneCore Japan」では、以下のように第一線で活躍している音楽プロデューサー・映像クリエイターの布陣が審査に当たった。

■楽曲審査員（両部門共通） アルファベット順、敬称略。

いいの まさし (Music Producer / Composer)

Mitsu the Beats (GAGLE / Jazzy Sport)

nono.musiq (Nq)

☆Taku Takahashi (m-flo,block.fm)

TOMOKO IDA (トラックメイカー・プロデューサー)

TOMOYUKI TANAKA (FPM)

Watusi (COLDFEET)

計7名

■映像審査員

・ヴァーチャル映像部門

François Serre (フランス Courant 3D ディレクター)

砂守 岳央 (ゲーム/アニメ音楽作家)

鈴木 光人 (スクウェア・エニックス)

計3名

・実写映像部門

村尾 輝忠 (TV 音楽番組制作ディレクター)

奥本 宏幸 (CM 映像制作ディレクターNOBISHIRO LABO 代表)

Shintaro Kunieda (Pitch Odd Mansion / ITEMA )

計3名

■このニュースリリースに関するお問い合わせ

オタイオーディオ株式会社 (<https://www.otaiweb.com/>)

井上 揚介 (Yosuke Inoue) / yosuke@otaiweb.com

山口 達也 (Tatsuya Yamaguchi) / yamaguchi@otaiweb.com