

## オフィシャルイベント

### KYOTO CMEX 2023

# KYOTO CMEX

#### 1) 全体概要

会 期：2023年6月～2024年3月  
会 場：みやこめっせ（京都市勧業館）／京都国際マンガミュージアム／京都文化博物館／東映京都撮影所／松竹撮影所／東映太秦映画村 他（オンライン視聴含む）  
テーマ：「京都発コンテンツの祭典 ～京都が創る新しい世界—先端コンテンツのクロスメディア～」  
主 催：KYOTO Cross Media Experience 実行委員会  
連 携：コ・フェスタ、京都学生祭典  
対 象：国内外や京都のコンテンツ産業関係者、若手クリエイターやクリエイターを目指す学生など  
参加者：2,765,330名（オンライン視聴含む） 2024.2.1現在  
〔オフィシャルイベント：2,667,487名／パートナーイベント：97,843名〕  
※昨年度：1,884,724名〔オフィシャルイベント：1,823,233名／パートナーイベント：61,491名〕  
公式サイト URL：https://cmex.kyoto/

#### 2) 個別事業概要

##### クロスメディア

###### ●レセプション

開催日：9月15日（金）  
会 場：ハイアットリージェンシー京都  
参加者：119名  
内 容：コンテンツ業界及び関係する方々の分野横断的な人材交流と、KYOTO CMEXの取組紹介の場としてオープニングセレモニーを開催。アトラクションとしてマグロの解体ショーを実施した。

###### ●コンテンツクロスメディアセミナー

内 容：業界で活躍するトップリーダーによるセミナーを開催し、コンテンツビジネスの可能性と未来像を探った。

###### 〈第1回〉

開催日：9月15日（金）  
会 場：ハイアットリージェンシー京都  
テーマ：すでに存在しない千年前の京都を舞台にした映画を作る  
講 師：片淵 須直 氏（アニメーション映画監督）  
参加者：70名



###### 〈第2回〉

開催日：11月20日（月）  
会 場：京都プライトンホテル  
テーマ：アニメーション映画が切り拓いてきたこと、そしてこれからの未来  
講 師：齋藤 優一郎 氏（映画プロデューサー）  
モデレーター：吉村 和真 氏（京都精華大学マンガ学部教授・専務理事）  
参加者：42名



###### ●京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム

開催日：2月23日（金・祝）  
会 場：京都コンピュータ学院京都駅前校  
出展数：17社  
参加者：282名  
内 容：京都に本社やスタジオを持つアニメ・ゲーム等の制作事業者を集め、クリエイティブ業界に特化した就職説明会を開催。



###### ●コンテンツパッケージ授業

開催日：9月30日（土）～12月23日（土）  
会 場：キャンパスプラザ京都／京都国際マンガミュージアム  
参加者：20名  
内 容：コンテンツ分野に関する教育研究を推進している京都の諸大学が協力し、それぞれアート、デザイン、映画、マンガ、アニメ、ゲーム等の分野を分担してリレー講義することにより、京都から発展した日本の表現文化、映像文化を総合的に理解し、現状と展望を考える講義を実施した。

KYOTO CMEX 2023

KYOTO CMEX

●アニメプロジェクトGO-TAN！

□第5回古都コスプレ

開催日：9月16日（土）・17日（日）

会場：ロームシアター京都 ロームスクエア

参加者：1,000名（コスプレ参加者200名）

内容：アニメ・マンガ・ゲームのキャラクターに扮するコスプレパフォーマーによるダンス・歌・芝居・殺陣を中心としたイベントを開催した。

●京都太秦シネマフェスティバル

開催日：11月5日（日）、11月18日（土）・19日（日）

内容：「映画のまち 京都太秦」を基盤とした「コンテンツコミュニティ」の形成を図った。

□キッズ・シネマスタジオ

開催日：11月5日（日）

会場：東映太秦映画村

参加者：18名

内容：撮影所の本物の設備を使って、プロの映画監督・撮影所スタッフの指導により、子どもたちが楽しい映画作りを体験し、映画作りの魅力や関心を高めた。

作品：「タイムスリップ江戸の街」

□太秦上洛まつり

開催日：11月18日（土）・19日（日）

会場：東映太秦映画村

参加者：4,900名（コスプレ参加者1,250名）

内容：今回は「界-VERSE-」をテーマに実施。京都発のコンテンツを中心としたブース出展や、歴史ジャンルの出展などのほか、大河ドラマ『どうする家康』の制作統括・磯智明氏をお迎えしてのトークイベント、ブロックチェーンを活用したライフログSNS「PAZR」を活用したスポッターリーなど新たな取り組みも実施し、歴史創作コンテンツのクロスメディア発信拠点としての京都・太秦をPRした。



●京都デジタルアミューズメントアワード

表彰式：3月7日（木）

会場：ホテル日航プリンセス京都

内容：京都に縁のある、コンテンツ制作に意欲的に取り組む若手クリエイターやグループを表彰し、その活動を奨励・支援することにより、京都の培ってきた日本文化の発信や、京都のコンテンツ産業の振興を図る。

候補者：9名

●京都アニものづくりアワード2023

開催日：（応募受付期間）5月12日（金）～7月14日（金）まで  
（表彰式）9月16日（土）15：50～17：00

会場：京まふ会場（みやこめっせステージ）

応募総数：134点

内容：国内各所で発表されたアニメ、マンガ、キャラクター等を活用した異業種コラボ（商品タイアップ、広告映像、クラフトデザイン、地域創生など）を紹介し、優れたものを表彰することで、よりクオリティの高いコラボコンテンツを増やしていくことを目的に開催。全134点の応募から、グランプリ1点を含め23点を選出した。



映画・映像

●京都ヒストリカ国際映画祭

開催日：1月23日（火）～28日（日）

会場：京都文化博物館／オンライン

参加者：1,529名

オンライントーク視聴回数：500回

内容：歴史映画をテーマにした国際映画祭。京都文化博物館シアターで18本を上映したほか、VR映画の展示、監督等をゲストに招いたオンライントーク「夜のヒストリカ」をフリンジ企画として開催。また、立命館大学映像学部と連携し、プレイイベント「映画と音楽の時空旅行」を開催し、『パガニーニ 愛と狂気のヴァイオリニスト』の上映に加え、立命館大学交響楽団と京都市立芸術大学の協力のもと演奏会も実施した。



#### 【ヒストリカ・スペシャル】

TVアニメ『ONE PIECE』ワノ国編より2本の上映に加え、シリーズ演出やラインプロデューサーを迎えたトークを行った。

#### 【ヒストリカ・ワールド】

ピエトロ・マルチェッロ監督の新作『スカーレット』をはじめ、『パーティー・オブ・フールズ』『Filip』『カラヴァッジョの影』の4作品を日本初上映した。

#### 【ヒストリカ・フォーカス】

“Look”をテーマに、見た目の印象で勝負を挑んだ先人たちの空想時代劇8作品の特集を組み上映した。

#### 【その他連携企画】

ポーロニャ復元映画祭、イタリア文化会館-大阪、ヴェネツィア・ビエンナーレ-ビエンナーレ・カレッジ・シネマ、ポーランド・NNW国際映画祭、ポーランド広報文化センター、京都フィルムメーカーズラボと連携した。

#### 【ヒストリカお座敷】

京都文化博物館の6階で映画というジャンルをハブに、ゲーム、アニメ、メタバース、NFT、生成AIのクリエイターが、様々なテーマで車座になってトークを行う「ヒストリカお座敷」を開催。コンテンツのクロスメディア展開や人材育成・交流を図った。

#### 【HISTORICA X (クロス)】

今年度よりヒストリカ「HISTORICA X (クロス)」の名称を変更し開催。「DX化と生成AIによる新次元EIZOの時代」をテーマに、映像業界全体のDX化と生成AI活用に焦点を当て、コンテンツ制作における可能性について深掘した。併せて京都で開始されたヴァーチャルプロダクションプロジェクトの取り組みと撮影技術について聴講するHISTORICA企画の特別セミナーも開催した。

### ●京都フィルムメーカーズラボ

開催日：1月26日(金)～31日(水)

会場：松竹撮影所／東映京都撮影所／京都文化博物館ほか

参加者：746名

#### □ハンズオン時代劇

若手映像クリエイターを対象に、松竹撮影所、東映京都撮影所のオープンセットにて、美術、照明、衣裳など本編映画と同じ施設・道具を使用し、本格的時代劇を体験するワークショップを開催した。

#### □マスターズセッション

東京国際映画祭やヴェネチア国際映画祭など、国内外の国際映画祭との連携をベースに、著名な映画人や映像ビジネス関係者等を招聘し、映画・映像制作に関するレクチャー・ディスカッションを実施した。

〈講師〉

モニカ・ドゥーゴ(映画監督)、清水慎二(東映アニメーション)、長峯達也(東映アニメーション)、暮田公平(東映アニメーション)、赤堀哲嗣(東映アニメーション)、松本准平(映画監督)、永島聡(松竹撮影所)、村山峻平(NHKメディア総局第3制作センター『どうする家康』制作統括)、八木毅(映画監督・特撮監督)、アルカディウシュ・ゴウエンビエフスキ(ポーランドNNW国際映画祭ディレクター)、スワヴォミール・チョク(ポーランドNNW国際映画祭プログラムディレクター)、キアラ・トロイージ(映画監督)、ヴァレンティーナ・ヴェッローモ(ヴェネチアビエンナーレ・ビエンナーレ・カレッジ・シネマ)

### ●第15回京都映画企画市

#### □映画企画コンテスト・優秀映画企画上映会

開催日：9月23日(日)

会場：京都みなみ会館

参加者：50名

内容：時代劇の拠点としての京都の優位性を活かし、若手クリエイターが世に出る仕組みを構築するため、若手映画・映像製作者(監督、プロデューサー等)を対象とした時代劇企画コンテストを実施した。

また、2016年度優秀作品企画の蔦哲一朗監督『黒の牛』が日本、台湾、アメリカの国際共同製作で長編映画化されることを受け、パイロット版を上映した。

応募企画数：55企画

優秀賞作品企画：『サバイバル忍者』(企画者：馬杉雅喜氏 監督)

〈評価者〉

犬童一心 [監督]

矢島孝氏 [松竹(株) 映像企画部映画企画室プロデューサー]

和田隆氏 [映画記者／プロデューサー]



KYOTO CMEX 2023

KYOTO CMEX

□映画企画相談会

開催日：9月9日(土)

会場：オンライン

参加者：8名(第15回京都映画企画市ファイナリスト5名と評価採点上位者から3名を選出)

内容：第一線で活躍するプロデューサーによる企画指導

(指導者)

久保田 傑 (㈱オフィス・シロウズ プロデューサー)

永井 拓郎 (㈱リキプロジェクト 代表取締役)



マンガ・アニメ

●京都国際マンガ・アニメフェア【略称：京まふ】

開催日：9月16日(土)・17日(日)

会場：京都市勧業館(みやこめっせ)等

動員数：438,296名(うちオンライン視聴者数：402,693名)

内容：マンガ・アニメを活用した新たなビジネスの創出支援、クリエイターの育成支援・雇用機会の創出、若者・外国人をはじめとした新たな観光客の掘り起こし、マンガ・アニメ文化の海外発信によるコンテンツ都市・京都のブランド向上など、京都市におけるコンテンツ市場の振興を図るため、西日本最大規模のマンガ・アニメの総合見本市を開催した。



●マンガ・アニメイベント

開催日：9月16日(土)・17日(日)

会場：京都市勧業館(みやこめっせ)／ロームシアター京都 他 ※京まふ会場で実施

動員数：412,159名(うちオンライン視聴者数：402,693名)

内容：人気声優等のトークイベントやアニメ上映会など、出展者によるステージイベントを実施した。今年度は、人気作品によるステージイベントのオンライン配信視聴者数が非常に多かった。また、和装振興の一環として多くのステージ登壇者に着物を着用いただいた。

●マンガ出張編集部

開催日：11月18日(土)・19日(日)

会場：京都国際マンガミュージアム 多目的映像ホール

出展数：46編集部

持込者：138名(2日間合計)

内容：首都圏を中心とした出版社のマンガ編集部を招き、マンガ家志望者が原稿を持ち込んで添削やアドバイスを受けられる場を創出した。

●京都国際マンガミュージアムイベント

開催日：6月17日(土)～10月3日(火)

会場：京都国際マンガミュージアム

内容：画業50年の節目を迎えたマンガ家・村上もとか氏の展覧会を開催。総計約330点の原画を展示したほか、9月16日には、村上もとか先生による講演会&サイン会も実施した。

●京都国際クリエイターズアワード

応募×切：コミックコンテスト 8月31日(木)まで

CGアニメコンテスト 7月31日(月)まで

※いずれも日本時間

応募総数：1,010作品(※75の国と地域から応募あり)

コミックコンテスト 831作品

CGアニメコンテスト 179作品

内容：クリエイター志望者が、京都を通じてプロデビューする機会を創出するための国際コンテスト。「京都国際マンガ・アニメ大賞」をリニューアルし、コミックコンテストでは、新たにストーリー、作画、コマ割りといった、近年増えつつある分業制でのマンガ制作にも対応した内容で表彰し、より実効性を高めて、多彩な才能を持ったクリエイターの発掘・育成につなげていくためのコンテストを開催した。



コミックコンテスト  
優秀賞  
『あなたのそばの  
怪異駆除屋』

## オフィシャルイベント

---

### KYOTO CMEX 2023

KYOTO CMEX

---

#### ●滞在型ワークショップ「Field KYOTO」

開催日：11月18日(土)・19日(日)

会場：妙心寺壽聖院／松竹撮影所／京都伝統産業ミュージアム ほか

参加者：25名

内容：京都を題材とした創作活動に資する知識の習得や体験を行いながら、京都を題材とした作品企画に繋がる滞在型ワークショップを実施した。

#### ゲーム

#### ●BitSummit Let's Go !!

開催日：7月14日(金)～16日(日)

会場：京都市勧業館「みやこめっせ」3階 第3展示場

来場者：23,789名

動画視聴数：2,181,593回

内容：日本のインディーゲームを国内外のゲームファンやメディアに広く発信し、ゲーム分野だけでなく異分野の企業・人々との新たなビジネスマッチングを図り、インディーゲーム市場の活性化やゲームによる産業振興を図った。

出展チーム：95チーム(国内48チーム、海外47チーム)

学生ゲームジャム：19チーム(264名)が参加。

最優秀作品 Team12『Home To Hope』には東京ゲームショウでの出展権付与



#### メタバース

#### ●京都館 PLUS X

内容：インターネット上の仮想空間に開設した京都市の新たな情報発信の拠点として、京まふやSNSのインフルエンサーと連携するなど、京都をより身近に感じていただける情報発信を実施した。