

1) 全体概要

会 期：2021年9月～2022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（オンライン視聴含む）：〔オフィシャルイベント：1,226,748名／パートナーイベント：27,661名〕

※昨年度：309,783名〔オフィシャルイベント：282,122名／パートナーイベント：27,661名〕

2) 個別事業概要

クロスメディア

●オープニングセレモニー

開催日：9月17日（金）

会 場：ANAクラウンプラザホテル京都

参加者：37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。『Bit Summit THE 8th BIT』や『京都国際アニメ・マンガフェア』、『京都ヒストリカ国際映画祭』の紹介を実施。

●コンテンツクロスメディアセミナー

開催日：9月29日（水）、11月8日（月）

会 場：ANAクラウンプラザホテル京都

参加者：131名

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 テーマ：ゲーム業界の今後の可能性 ～ファイナルファンタジーシリーズを通して～

講 師：橋本 真司 氏（株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス 理事）

第2回 テーマ：eスポーツの魅力と京都における活性化

第一部 講師：影澤 潤一 氏（株式会社NTTe-Sports 代表取締役副社長）

第二部 対談：影澤 潤一 氏 × 堀川 宣和 氏（京都eスポーツ協会 会長）



●京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム

開催日：（企業説明会 動画視聴）

9月3日（金）～19日（日）

※YouTubeにて配信

（個別面談・ポートフォリオ相談会）9月19日（日）10：00～16：00

※オンライン

出展数：15企業

参加者：（就職説明会）295名

内 容：京都を拠点にアニメ・ゲーム・映像・CG等制作する企業が集結し、クリエイティブ業界を目指す人のためのオンライン就職説明会を開催した。

●コンテンツパッケージ授業

開催日：10月2日（土）～12月11日（土）

会 場：オンライン

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（全8回）を実施した。

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●アニメプロジェクトGO-TAN！

□第3回古都コスプレ in 平安神宮前岡崎公園

開催日：9月18日（土）・19日（日）

会 場：岡崎公園、ロームスクエア

参加者：1,000名（コスプレ参加者180名）

内 容：アニメ・漫画・ゲーム・音楽をテーマにしたコスプレパフォーマンスなどのイベントを開催し、アニメコンテンツによる新産業・新しい観光（着地型観光・もてなしの観光）の創出を図った。

●京都太秦シネマフェスティバル

開催日：11月20日（土）・21日（日）、27日（土）

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。

□太秦上洛まつり

開催日：11月20日（土）・21日（日）

会 場：東映太秦映画村

参加者：5,500名（コスプレ参加者900名）

内 容：今回は雅をテーマにリアル開催を実施。俳優による殺陣・所作の指導や、フォトポイントの設置など、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、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。

□キッズ・シネマスタジオ

開催日：11月27日（土）

会 場：東映太秦映画村

参加者：12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：「こども忍者の撮影秘話」



●京都デジタルアミューズメントアワード

表彰式：2月18日（金）

会 場：エースホテル京都

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った。

受賞者：○大賞（京都府知事賞）

任天堂(株)「ナビつき！つくってわかる はじめてゲームプログラミング」制作チーム

○ゲーム・インタラクティブ部門賞

(株)Skeleton Crew Studio

○映画・映像・アニメーション部門賞

YouTube ドラマ「おやじキャンプ飯」制作チーム

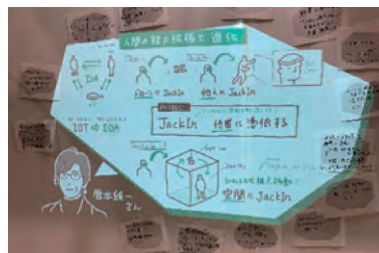
●XRoss value KYOTO

開催日：11月29日（月）、12月6日（月）、20日（月）

会 場：(株)ソフトデバイス ラボ

参加者：45名

内 容：「テクノロジーを日常化する」をテーマにシンポジウムを開催し、内容等を冊子化。シンポジウムのアーカイブ動画や冊子掲載、XR関連企業の紹介等のリンク等をバーチャル空間で閲覧できるウェブサイトを構築し、XR技術の産業界への浸透を促進した。



オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●京まふ10回記念企画 (Sound AR「旅まふ」)

開催日：9月18日(土)～12月30日(木)

会 場：京都市内各所

参加者：2,314人

内 容：「旅まふ」は、スマートフォンアプリ「ロケトーン」を利用して声優の“声”とともに京都を巡る街歩きツアー。今回のテーマは「修学旅行」で、声優が演じる個性豊かな先生たちによる案内や会話に耳を傾けながら、実際の名所を巡ることでもまるで生徒として修学旅行に参加しているような感覚で、京都の新しい魅力を体感することができる。

※アプリ内のカメラで、各スポットの記念撮影も楽しめる。



●京都アニものづくりアワード

開催日：(応募受付期間)5月17日(月)～7月16日(金)まで(必着)

(表彰式) 9月19日(日) 10:00～11:00 京まふ内にて実施

応募総数：202点

内 容：近年アニメファンの増加、一般化によってアニメマーケットが広がり、ものづくり企業、小売流通、伝統産業、自治体などとの異業種コラボレーションが増加し、注目を集めている。『アニものづくりアワード』はこうした中から優秀作品を表彰することで、企業・団体の取り組みを広く世に伝え、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。

京まふが10回記念として共催した今年度は、地域の産業振興など、地方創生を目的とした自治体や企業との取組(観光PR、伝統工芸とIPのコラボ等)を対象に「地方創生賞」を新たに設け、200点以上の応募作品から、グランプリ1点と、部門賞21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22日(土)～30日(日)

会 場：京都文化博物館／オンライン

参加者：1,354名

オンライン配信購入本数：856本

オンライントーク視聴回数：1,754回

内 容：歴史映画をテーマにした国際映画祭。シアター上映25本、オンライン配信41本(13本はシアター上映重複)の全53作品を上映したほか、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」(開催期間中21:30～23:00)を初開催。

【ヒストリカ・スペシャル】

るろうに剣心5作品を一挙上映

【ヒストリカ・ワールド】

「京都府・ケベック州友好提携5周年記念企画」にて、モントリオール国際歴史映画祭と連携し上映した『魂の地』などの、世界的新作歴史劇をセレクト

【ヒストリカ・フォーカス】

東映京都撮影所で活躍した、スクリプター・田中美佐江など、撮影所で活躍する女性にスポットを当てた作品を上映

【その他連携企画】

ボローニャ復元映画祭、イタリア文化会館-大阪、ヴェネツィア・ビエンナーレ・カレッジ・シネマー、京都フィルムメーカーズラボと連携

【HISTORICA×XR】

NFTをテーマに、XRやデジタルコミュニティとの関連性や、VRアーティスト・せきぐちあいみによるVRパフォーマンス、映像制作の可能性を広げるインカメラVFXや、京都でも始まっているヴァーチャルプロダクションプロジェクトの取り組みについてのトークなどを実施した。



KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●京都フィルムメーカーズラボ

開催日：1月26日（水）～30日（日）

会 場：松竹撮影所／東映京都撮影所／京都文化博物館／旧武徳殿／オンライン
参加者：510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〉

東映剣会、荒木啓子 [ぴあフィルムフェスティバル ディレクター]、大友啓史 [映画監督]、さかはらあつし [映画監督]、サヴィーネ・ネイロッティ [ビエンナーレ・カレッジ・シネマ]、フランソワ・ジラルド [映画監督]



●第13回京都映画企画市

□映画企画コンテスト

開催日：11月7日（日）

会 場：オンライン

参加者：44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。

応募企画数：54企画

優秀賞作品企画：『幕末陰陽師・花～The Last Exorcist～』
（企画者：谷口広樹プロデューサー）

〈評価者〉

掛尾 良夫 氏 [元「キネマ旬報」編集長]

橋本 一 氏 [監督]

湊谷 恭史 氏 [プロデューサー]

□優秀映画企画上映会

開催日：1月23日（日）

会 場：京都文化博物館

参加者：34名

内 容：2020年度優秀映画企画『水虎』の完成披露上映のほか、2019年度優秀映画企画『酔と油』を上映。『水虎』の金子雅和監督や、部谷京子氏（美術）ほかの舞台挨拶・トークを行った。

□映画企画相談会

開催日：10月30日（土）

会 場：オンライン

参加者：10名（第13回京都映画企画市ファイナリスト7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〉

西ヶ谷 寿一（東京アトル㈱映像事業部 企画調整部プロデューサー）

佐藤 美由紀（㈱オフィス・シロウズ プロデューサー）



オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

マンガ・アニメ

●京都国際マンガ・アニメフェア 2021【略称：京まふ】

開催日：9月18日（土）・19日（日）

会 場：京都市勤業館（みやこめっせ）等

動員数：71,232人（オンライン配信視聴者数を含む）

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、若者や外国人など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を目的として開催。

NFTといった新技術や、アニメのづくりアワードといったコンテンツビジネスの取組も強化し、多くの方にコンテンツ産業の魅力を発信した。



●マンガ・アニメイベント

開催日：9月18日（土）・19日（日）

会 場：ロームシアター京都、みやこめっせ ※京まふ会場で実施

参加者：4,893名（オンライン視聴：53,743名）

内 容：新型コロナウイルス感染症対策のため、整理券の配布やオンライン配信を実施したうえで人気声優等のトークイベントやアニメ上映会などを実施した。

今年度は、昨年度実施できなかったみやこめっせでのステージを復活させ、昨年度より多くのコンテンツを提供した。



●マンガ出張編集部・マンガ道場

開催日：10月9日（土）・10日（日）、11月13日（土）・14日（日）

会 場：京都国際マンガミュージアム

出展数：28編集部・団体

参加者：123名

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。また、マンガを描くためのテクニックを学べる「マンガ道場」も併せて開催。今年度は新型コロナウイルス感染症対策の観点から、10月・11月に分散開催した。



●京都国際マンガミュージアムイベント

□姫川明原画展「マンガ『ゼルダの伝説』をふりかえる」

開催日：9月18日（土）～12月26日（日）

入場料：無料 ※マンガミュージアムへの入場料は別途必要

内 容：マンガ『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が1996年6月に小学館の学年誌で連載をスタートしてから現在に至るまで、任天堂ゲーム『ゼルダの伝説』のコミカライズ作品を描き続けているマンガ家・姫川明のマンガ原画やカラーイラストなど約200点の作品を展示。



●太秦映画村イベント

□ハイキュー！！ TO THE TOP × 東映太秦映画村

開催日：9月11日（土）～11月7日（日）

入場料：無料 ※太秦映画村への入場料は別途必要

内 容：会場内では、メンバーたちの練習風景や、思い出の名シーンを舞台で再現。また、嵐山電鉄ではコラボ電車を走行し、嵐山駅にはハイキューの足湯が登場。

イベント限定の描き下ろしイラストを使用したオリジナルグッズや、コラボメニューも販売し、京都ならではのイベントを開催。



KYOTO CMEX 2021

KYOTO CMEX

●京都国際マンガ・アニメ大賞

応募期間：5月10日（月）～7月31日（土）

※マンガ・イラストコンテストは7月26日（月）まで

応募総数：2,632作品（※97の国と地域から応募あり）

マンガコンテスト 1,081作品
イラストコンテスト 1,378作品
CGアニメコンテスト 173作品

内 容：クリエイター志望者が京都を通じてデビューする機会を創出するための国際コンテストで、マンガ・イラスト・CGアニメの3部門を設置した同賞を開催することで多様な才能を持ったプロのクリエイターの発掘・育成を目指すために開催。



●京都アニメーターズキャンプ

開催日：3月5日（土）

会 場：パンケーキ京都スタジオ

参加者：29名

内 容：京都に根ざしたアニメビジネスを構築できる人材を育成するため、マネタイズや制作体制づくり、商業展開など、アニメビジネスのプロデュースを企画するアイデアソンを開催。



ゲーム

●BitSummit THE 8th BIT

開催日：9月2日（木）・3日（金）

会 場：オンライン開催

オンライン視聴回数：1,041,499回

バーチャルブース参加人数：約3,000人

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：98チーム（国内65チーム（京都9チーム）、海外33チーム）

学生ゲームジャム：12チーム約110名（全国17校）



●京都eスポーツサミット2022

開催日：3月23日（水）

会 場：オンライン開催

内 容：eスポーツが日本でも注目される中、eスポーツ事業者と日本のゲーム業界がどのような展開を描けるのかを考えるサミットを開催。

