

1) 全体概要

会 期：2022年9月～2023年2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：1,884,724名（オンライン視聴含む）〔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〕

※昨年度：1,250,589名（オンライン視聴含む）〔オフィシャルイベント：1,222,613名／パートナーイベント：27,976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15日（金）

会 場：高台寺

参加者：142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。樹での日本酒乾杯、抹茶体験、篠笛演奏を実施。

●コンテンツクロスメディアセミナー

開催日：9月21日（水）、11月8日（月）

会 場：ANAクラウンプラザホテル京都

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：Web 3の本質とメタバースの最先端

講 師：國光 宏尚氏（㈱Thirdverse 代表取締役CEO／ファウンダー）

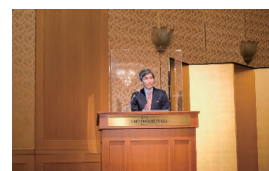
参加者数：91名

第2回 テーマ：「旅から始まるメタバースによる地域創生と

デジタルツイン社会の実現」

講 師：富田 光欧氏（ANA NEO㈱ 代表取締役社長）

参加者数：66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5日（日）

会 場：ワコールスタディーホール京都

出展数：19社

参加者：531人

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した。



●コンテンツパッケージ授業

開催日：10月1日（土）～12月10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

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。

●アニメプロジェクトGO-TAN！

□第4回古都コスプレ in ロームシアター京都

開催日：9月18日（土）・19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。

KYOTO CMEX 2022

KYOTO CMEX

□赤司征十郎ショップ

開催日：10月8日（土）～11月8日（火）

会 場：白糸酒造京都支店／湯豆腐嵯峨野

参加者：4,000名

内 容：アニメ「黒子のバスケ」10周年を記念して、京都出身のキャラクター赤司征十郎をイメージした展示会、カフェおよび物販を白糸酒造が担当し実施した。

□『サイレントメビウス』『太陽系SF冒険大全 スペオペ!』の**麻宮騎亜先生トークショー**

開催日：11月20日（日）

会 場：宮津市内

参加者：50名

内 容：アニメーションを活用した商品販売と宣伝についてのトークショーを実施した。

□Production I.G 後藤隆幸氏、バンダイナムコフィルムワークス 青山勝樹氏スペシャルトークショー

開催日：12月3日（土）

会 場：宮津市内

参加者：70名

内 容：宮津市とアニメーションのコラボレーションをテーマに、観光誘致、地域創生にコンテンツをいかに活用していくかを、製作と宣伝の立場から考えるセミナーを実施した。

●京都太秦シネマフェスティバル

開催日：10月22日（土）、11月19日（土）・20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：10月22日（土）

会 場：東映太秦映画村

参加者：10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：「太秦物語」

□太秦上洛まつり

開催日：11月19日（土）・20日（日）

会 場：東映太秦映画村

参加者：6,250名（コスプレ参加者1,200名）

内 容：今回は「翔－SHOW－」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、太秦映画村が舞台となったNHK朝の連続テレビ小説「カムカムエヴリバディ」の制作統括・堀之内礼二郎氏をお迎えしてのトークイベント、宿泊施設「相鉄フレッサイン京都清水五条」との上洛まつりコラボレーションプラン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15日（水）

会 場：京都デザイン&テクノロジー専門学校

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：11名

●京都アニものづくりアワード2022

開催日：（応募受付期間）5月16日（月）～7月15日（金）まで（必着）

（表彰式）9月17日（土）11:20～12:40 京まふ内にて実施

会 場：京まふ会場（みやこめっせステージ）

応募総数：157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した。今年度は、近年革新的な技術でコンテンツ業界に旋風を巻き起こしているNFTに着目し、NFT関連の作品を表彰する「NFT特別賞」を新たに設け、全157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：10月29日（土）～11月6日（日）

会 場：京都文化博物館、オンライン

参加者：1,452名

オンライン配信購入本数：158本

オンライントーク視聴回数：1,799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25本（うち5本についてはオンラインでも配信）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、「プレイベント～中国アニメ映画への招待～」を開催し、『白蛇：縁起』『羅小黑戦記 ぼくが選ぶ未来』の2作品を上映したほか、氷川竜介氏（アニメ・特撮研究家）をゲストに招いてトークショーを実施した。

【ヒストリカ・スペシャル】

井上昭監督追悼の傑作5作品等を上映

【ヒストリカ・ワールド】

ヴァーホーベン監督の新作「ベネデッタ」をはじめ「チャイコフスキーの妻」「オールドヘンリー」「薬屋のメルキオール」といずれも日本初公開の新作映画を上映

【ヒストリカ・フォーカス】

“Beyond Reality”をテーマに、リアリズムを超えて挑んだ先人たちの意欲的な空想時代劇9作品の特集を組み上映

【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-ビエンナーレ・カレッジ・シネマ、京都フィルムメーカーズラボと連携

【HISTORICA × XR】

「ザ・メタバースコミュニティ」をテーマに実施。「実質的な社会展開としてのXR」を探索する本企画では、昨年度のテーマを発展させ、メタバースを活用したコミュニティ活動はどうあるべきかをBtoB、ならびにBtoC双方の側面から深堀りした。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：11月3日（木・祝）～9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：698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〉

ピーター・チョウ（BLINTN CEO）、サヴィーナ・ネイロッティ（ビエンナーレ・カレッジ・シネマ）、三池崇史（映画監督）、前田直樹（映画監督）、石原渉（日本放送協会放送技術局制作技術センター制作推進部）、永島聡（まるデジプロプロジェクト／㈱松竹撮影所）、市山尚三（東京国際映画祭プログラミング・ディレクター）、荒木啓子（ぴあフィルムフェスティバル総合ディレクター）、椎井友紀子（プロデューサー）、相原裕美（プロデューサー／㈱Bewiz代表取締役）、マイケル・シンガー（ユニットパブリシスト）、小泉堯史（映画監督）



KYOTO CMEX 2022

KYOTO CMEX

●第14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：10月16日（日）

会 場：京都みなみ会館

参加者：22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葛哲一朗監督『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：35企画

優秀賞作品企画：『うつつの光、うつる夜』（企画者：鹿野 洋平 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〕

□映画企画相談会

開催日：10月1日（土）

会 場：オンライン

参加者：8名（第13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（(株)オフィス・シロウズ プロデューサー）

永井 拓郎（(株)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17日（土）・18日（日）

会 場：京都市勧業館（みやこめっせ）等

動員数：416,376人（うちオンライン視聴者数：384,263人）

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、若年層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17日（土）・18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：391,237人（うちオンライン視聴者数：384,263人）

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く、会場内外で多くの方にコンテンツを提供した。

●マンガ出張編集部

開催日：11月19日（土）・20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、会議室1

出展数：41編集部

持込者：121人（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。

オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2022

KYOTO CMEX

●京都国際マンガミュージアムイベント

開催日：9月17日（土）～12月26日（月）

会 場：京都国際マンガミュージアム

内 容：マンガ家・森薫による人気マンガ作品「乙嫁語り（おとよめがたり）」の原画展『大乙嫁語り展』を開催。本作のカラー、モノクロ原稿を中心に100点以上を展示したほか、9月25日には、森薫先生によるライブドローイングも実施した。



© Kaoru Mori
© KADOKAWA CORPORATION 2022

●太秦映画村イベント

開催日：7月23日（土）～10月17日（月）

会 場：東映太秦映画村

内 容：「鬼滅の刃」とコラボした『鬼滅の刃 京ノ御仕事 参』を開催。室内で楽しめる展示や、劇中に登場した印象的なシーンのフォトスポットの設置をするともに、京都市内を走る路面電車・嵐電とのコラボ列車や、京都の伝統産業とコラボしたグッズの販売も実施した。

●京都国際マンガ・アニメ大賞

応募メ切：マンガ・イラストコンテスト 8月1日（月）まで
CGアニメコンテスト 7月31日（日）まで

※いずれも日本時間

応募総数：2,261作品（※99の国と地域から応募あり）

マンガコンテスト	743作品
イラストコンテスト	1,360作品
CGアニメコンテスト	158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。「マンガコンテスト」、「イラストコンテスト」、「CGアニメコンテスト」の3つのコンテストからなり、受賞作品を企業や海外メディアに発信するなど、スキルアップの機会を創出し、マンガ・アニメ等のクリエイターを支援した。



大賞『ディオとミア』

●京都アニメーターズキャンプ

開催日：8月6日（土）、11月19日（土）

会 場：みやこめっせ美術工芸ギャラリーB／東映太秦映画村内 中村座

内 容：太秦を中心とした府内のコンテンツ産業支援のため、アニメ産業と他分野との共創を目的としたトークセッションの実施や情報発信コンテンツの制作により、アニメ産業振興に資する人材育成を図った。

参加者：96名（8/6：32名、11/19：64名）

ゲーム

●BitSummit X-Roads

開催日：8月6日（土）・7日（日）

会 場：京都市勧業館「みやこめっせ」3階 第3展示場

来場者数：9,315人

動画視聴数：1,361,813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：91チーム（国内56チーム、海外35チーム）

学生ゲームジャム：10チーム約100名（全国9校）



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、京まふをはじめとした様々なリアルイベントと連携するなど、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。