

1) 全体概要

会 期：2024年7月～2025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：3,360,395名（オンライン視聴含む） 2025.2.1現在

〔オフィシャルイベント：3,208,198名／パートナーイベント：152,200名〕

※昨年度：2,765,048名〔オフィシャルイベント：2,667,205名／パートナーイベント：97,843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20日（金）

会 場：東映太秦映画村

参加者：117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侍ショーを実施した。

●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：10月16日（水）

会 場：ハイアットリージェンシー京都

テーマ：デジタルによって変革するコンテンツ制作 ～わ!デジタルコンテンツってこうなんだ!～

講 師：小畑 正好 氏（3DCGアーティスト）

参加者：39名

〈第2回〉

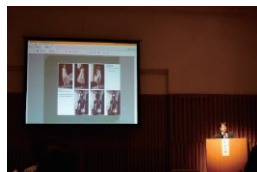
開催日：11月22日（金）

会 場：ANAクラウンプラザホテル京都

テーマ：生成AIの現在と未来

講 師：三上 洋 氏（ITジャーナリスト）

参加者：50名



●京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム

開催日：3月1日（土）

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：集計中

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28日（土）～1月11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：19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 2024

KYOTO CMEX

●アニメプロジェクトGO-TAN！

□第6回古都コスプレ

開催日：9月21日（土）・22日（日）

会 場：お東さん広場 噴水広場付近

参加者：1,210名（コスプレ参加者210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：10月27日（日）、11月23日（土）・24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27日（日）

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：「キッズ☆新撰組 市中見廻りの巻」

□太秦上洛まつり

開催日：11月23日（土）・24日（日）

会 場：東映太秦映画村

参加者：7,000名（コスプレ参加者850名）

内 容：今回は「輝-Rumine-」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『光る君へ』の制作統括・内田ゆき氏をお迎えしてのトークイベント、VTuberによるトークショーや楽器演奏会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：2月28日（金）予定

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：集計中

●京都アニものづくりアワード2024

開催日：（応募受付期間）5月13日（月）～7月12日（金）まで

（表彰式）9月21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：141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141点の応募から、グランプリ1点を含め24点を表彰した。



映画・映像

●京都ヒストリカ国際映画祭

開催日：12月3日（火）～8日（日）

会 場：京都文化博物館／オンライン

参加者：2,057名

オンライントーク視聴回数：5,634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19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「平安時代とアニメーション～時代を越えるミレニアムアニメーション～」を開催し、TVアニメ『平家物語』の上映に加え、法乗院琵琶教室の協力のもと演奏会も実施した。



【ヒストリカ・スペシャル】

- ・エミー賞18冠に輝いた話題の『SHOGUN 将軍』（第一話、第二話）の上映に加え、宮川絵里子プロデューサーと第七話を監督した福永壮志氏が登壇し、製作の裏側を語るトークを開催。
- ・2025年1月公開の小泉堯史監督最新作『雪の花—ともに在りて—』をプレミア上映
- ・山中貞雄が遺した脚本を丸山正雄プロデューサー、りんたろう監督がアニメ化した作品『鼠小僧次郎吉』の上映
- ・京都映画企画市2016年度優秀映画企画パイロット版から初の長編化作品『黒の牛』の上映

【ヒストリカ・ワールド】

エナ・センディヤレヴィッチ監督の『スウィート・ドリームス』をはじめ、『農民』『ワンス・アポン・ア・タイム・イン・カリビアン』『グロリア!』の世界の新作歴史映画4作品を上映。

【ヒストリカ・フォーカス】

“持たざる者の戦い”をテーマに、『侍タイムスリッパ』をはじめとする6作品の特集を組み上映した。

【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、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。今回は70畳×3部屋のスペースを「トーク」「展示」「上映」に分け、トップクリエイターのレクチャーや京都のコンテンツ企業と若手のフィルムメーカーによる作品展示・上映を行い、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)】

「AIの限界を超える、感情と共感を生むIP戦略」をテーマに、ハリウッドの第一線で活躍しているトランスメディアプロデューサー、ジェフ・ゴメス氏を招き、クリエイティブな知的財産（IP）を生み出すことの意義について、国内のIPクリエイター／プロデューサーと共にトークセッション・セミナーを行った。

●京都フィルムメーカーズラボ

開催日：12月3日（火）～8日（日）

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：767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〉

阪本順治（映画監督）、りんたろう（アニメーション監督）、丸山正雄（アニメプロデューサー）、目黒浩（経済産業省 映像・アニメ・ロケ誘致・印刷政策統括）、クリスティアン・フィリップ（映画監督）、レイ・フィゲロア（映画監督）、ヴァレンティナ・ベッローモ（Curator, Biennale College Cinema）、ヨランダ・ディ・ボナヴェントゥーラ（VR監督）、エイドリアン・ランソン（Klio Studio CEO）、福永壮志（映画監督）、宮川絵里子（映画プロデューサー）、ダグラス・モンゴメリー（Global Connects CEO）、梅若ソラヤ（MatchHat CEO）、八木毅（特撮監督）、泉原豊（俳優）

●第16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5日（土）

会 場：ハートピア京都

参加者：60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、2023年度優秀作品企画の馬杉雅喜監督『サバイバル忍者』のパイロット版を上映した。

応募企画数：40企画

優秀賞作品企画：『引かれ者の小唄』

企画者：栗本 慎介（監督）、島村 隆（脚本）

〈評価者〉

犬童 一心 [監督]

須藤 泰司 [東映(株)映画企画部 ヘッドプロデューサー]

和田 隆 [映画記者／プロデューサー]



KYOTO CMEX 2024

KYOTO CMEX

□映画企画相談会

開催日：9月15日（日）

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21日（土）・22日（日）

会 場：京都市勤業館（みやこめっせ）等

動員数：558,681名（うちオンライン視聴者数：522,951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21日（土）・22日（日）

会 場：京都市勤業館（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：533,907名（うちオンライン視聴者数：522,951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30日（土）～12月1日（日）

会 場：京都国際マンガミュージアム

出展数：46編集部

持込者：204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：7月13日（土）～10月8日（火）

会 場：京都国際マンガミュージアム

内 容：数々の漫画賞に輝きテレビアニメ化もされた「ダンジョン飯」の大規模展覧会である「ダンジョン飯」迷宮探索展と、原作者・九井諒子氏の初の作品展覧会となる「九井諒子展」を同時開催し、代表作「ダンジョン飯」を中心に複製原画や九井諒子氏のインタビューコメント展示を実施した。



©RyokoKui

©九井諒子・KADOKAWA刊／
「ダンジョン飯」製作委員会

●京都国際クリエイターズアワード

応募メ切：8月31日（土）まで

応募総数：869作品（※75の国と地域から応募あり）

コミックコンテスト 735作品

デジタルアニメコンテスト 134作品

内 容：マンガ家やアニメ等の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、コミックコンテスト及びデジタルアニメコンテストの2つのコンテストからなる国際コンテストを開催した。



コミックコンテスト最
優秀賞

『Church Of Sinners』

オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2024

KYOTO CMEX

●滞在型ワークショップ「Field KYOTO」

開催日：3月15日（土）・16日（日）※予定

会 場：未定

参加者：25名程度

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よう、フィールドワークやプロット作成などの滞在型ワークショップを実施予定。

ゲーム

●BitSummit

開催日：7月19日（金）～21日（日）

会 場：みやこメッセ（オンライン併催）

来場者数：38,333名

オンライン視聴回数：2,580,474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情報発信し、ゲーム分野だけではなく異分野の企業・人々との新たなビジネスマッチングを目的にインディーゲームの展示会を開催。

令和6年度はボードゲームゾーンを新設し、デジタル・アナログともに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：111チーム（デジタルゲーム：98チーム ボードゲーム：13チーム）

学生ゲームジャム：19チーム



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。