

KYOTO CMEX 2025

KYOTO CMEX

1) 全体概要

会 期：2025年7月～2026年3月
 会 場：京都市勧業館みやこめっせ／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一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：1,419,792名（オンライン視聴含む） 2026.2.16 現在
 [オフィシャルイベント：1,269,861名／パートナーイベント：149,931名]
 ※昨年度：3,368,076名 [オフィシャルイベント：3,215,876名／パートナーイベント：152,200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19日（金）
 会 場：WORLD KYOTO
 参加者：114名
 内 容：KYOTO CMEX 事業を国内外に発信するとともに、コンテンツ産業に携わる国内外のトップランナーや若手クリエイター等の分野横断的な人材交流とネットワークを深めることを目的に実施した。

●コンテンツクロスメディアセミナー

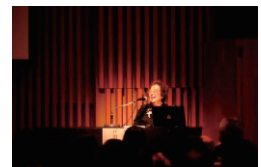
内 容：業界で活躍するトップリーダーによるセミナーを開催し、コンテンツビジネスの可能性と未来像を探った。

〈第1回〉

開催日：10月9日（木）
 会 場：京都ブライトンホテル
 テーマ：デジタルで変わるマンガビジネス
 講 師：すがや みつる 氏（漫画家・日本マンガ学会会長）
 参加者：43名

〈第2回〉

開催日：11月25日（火）
 会 場：ハイアットリージェンシー京都
 テーマ：映画と言葉とスターたち～字幕翻訳の舞台裏～
 講 師：戸田 奈津子 氏（映画字幕翻訳者）
 参加者：201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（日）
 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：208名
 内 容：京都に本社やスタジオを持つアニメ・ゲーム・CG等の制作事業者等を集め、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27日（土）～12月6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：15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。

オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2025

KYOTO CMEX

●アニメプロジェクトGO-TAN！

□第7回古都コスプレ

開催日：9月20日（土）・21日（日）

会 場：梅小路公園 緑の館前

参加者：1,100名（コスプレ参加者：98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25日（土）、11月15日（土）・16日（日）

内 容：「映画のまち 京都太秦」で、実際の撮影セットやプロの映画制作者など、本物のクリエイティブに触れる“メディアコンテンツ×地域コミュニティ”体験イベントを開催した。

□キッズ・シネマスタジオ

開催日：10月25日（土）

会 場：東映太秦映画村

参加者：21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〜暴走!鞍馬天狗の巻」

□太秦上洛まつり

開催日：11月15日（土）・16日（日）

会 場：東映太秦映画村

参加者：8,500名（コスプレ参加者 933名）

内 容：今回は「遷〜Change〜」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『べらぼう〜蔦重栄華乃夢咄〜』の制作統括・藤並英樹氏をお迎えしてのトークイベント、撮影所見学ツアーも実施し、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。



●京都アニものづくりアワード2025

開催日：（応募受付期間）5月12日（月）～7月11日（金）まで

（表彰式）9月20日（土）15：50～17：10

会 場：京まふ会場（みやこめっせステージ）

応募総数：99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）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99点の応募から、グランプリ1点を含め19点を表彰した。



●コンテンツの未来シンポジウム

開催日：9月19日（金）

会 場：ヒューリックホール京都

参加者：115名

内 容：京都のコンテンツ資産の活用やコンテンツ制作の未来に向けて、経団連協力のもと、産業界、大学それぞれの立場からコンテンツの未来を考えるシンポジウムを開催した。

映画・映像

●京都ヒストリカ国際映画祭

開催日：12月2日（火）～7日（日）

会 場：京都文化博物館／オンライン

参加者：2,201名

オンライントーク視聴回数：11,948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16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。



KYOTO CMEX 2025

KYOTO CMEX

【ヒストリカ・スペシャル】

「雄呂血〈4Kデジタル修復版〉」を活弁・演奏付で上映。上映後は「侍タイムスリッパ」の安田淳一監督と俳優の田村幸士氏によるトークショーを実施。

【ヒストリカ・ワールド】

パウロ・アブレウ監督の『UBU』をはじめ、『マゼラン』『海を約束してくれた先生』『裏か表か?』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】

“アンチ・カタルシス”をテーマに、『仇討ち』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、京都映画企画市、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、生成AI等のクリエイターが、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」に分け、トップクリエイターのレクチャーや作品展示、ショート動画制作のワークショップを行い、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クリエイティブ最前線〜映像、ゲーム、XRで発展するコークリエーションパイプライン〜」をテーマに、AIエージェント分野において最も著名なサービスの一つであるManusのソリューションスペシャリストであるShu, Ashley Harayama氏を招き、映像制作におけるAI活用事例等について国内のクリエイターや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2日（火）～7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：718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〉

アレッシオ・リゴ・デ・リーギ（映画監督）、マッテオ・ゾッピス（映画監督）、サヴィーナ・ネイロッティ（Director, Trino Film Lab）、片瀬須直（アニメーション監督）、ヴィンチェンツォ・カヴァッロ（映画監督）、真田幹也（映画監督、俳優）、平山貴子（Film Solutions(株)）、和田亮一（TOKYO EPIC 代表取締役社長）、樋口真嗣（映画監督）



●第17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4日（土）

会場：ハートピア京都

参加者：58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、2024年度優秀作品企画の栗本慎介監督『引かれ者の小唄』のパイロット版を上映した。

応募企画数：29企画

優秀賞作品企画：『語り葉帖』

企画者：緑茶 麻悠・佐伯 龍蔵（監督・脚本）

〈評価者〉

犬童 一心 [監督]

矢島 孝 [松竹(株) 映像企画部映画企画室プロデューサー]

和田 隆 [映画記者／プロデューサー]



オフィシャルイベント

KYOTO CMEX 2025

KYOTO CMEX

□映画企画相談会

開催日：9月13日（土）

会 場：オンライン

参加者：8名（第17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20日（土）・21日（日）

会 場：京都市勧業館みやこめっせ 等

動員数：819,866名（うちオンライン視聴者数：783,550名）

内 容：マンガ・アニメ・ゲーム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・ゲーム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・ゲーム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20日（土）・21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：794,158名（うちオンライン視聴者数：783,550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過去最高を更新した。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15日（土）・16日（日）

会 場：京都国際マンガミュージアム

出展数：54編集部

持込者：213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。また、新しい取組として、“連載をつかむために必要なこと”をテーマにマンガ編集者による「編集者座談会」を開催した。

●京都国際マンガミュージアムイベント

開催日：7月12日（土）～11月25日（火）

会 場：京都国際マンガミュージアム

内 容：戦後80年の節目を機にさまざまな「戦争マンガ」を紹介する企画展「マンガと戦争展2」を開催。4象限で示すテーマごとに戦争マンガを紹介する展示や、今読むべき／鑑賞すべき戦争マンガの原画として、新里堅進さんと大白小蟹さんの作品を展示しました。インタビューコメント展示を実施した。



●京都国際クリエイターズアワード

応募メ切：8月31日（日）まで

応募総数：630作品（※71の国と地域から応募あり）

コミックコンテスト	543作品
デジタルアニメコンテスト	87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
『封世誅斬』

KYOTO CMEX 2025

KYOTO CMEX

●滞在型ワークショップ「Field KYOTO」

開催日：2026年3月14日（土）・15日（日）

会 場：妙心寺壽聖院等

参加者：9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。

ゲーム

●BitSummit

開催日：7月18日（金）～20日（日）

会 場：京都市勧業館みやこめっせ（オンライン併催）

来場者数：58,065名（オンライン参加：352,359名）

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。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。

※国内出展数：60 国外出展数：62



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。