

KYOTO CMEX 2011

日時

2011年

11月1日(火) 11:00~17:15

会場

知恩院 和順会館
和順ホール

京都市東山区林下町400-2

定員

各200名
(先着申込順・無料)

コンテンツの

クロスメディアカンファレンス

将来展望についてキーパーソンが語る

Session 1 11:00~12:30

コンテンツとICTの新潮流

鼎談



角川歴彦氏

角川グループ
ホールディングス
取締役会長

村上憲郎氏

株式会社 村上憲郎事務所
代表取締役 / 元
Google 米国本社副
社長兼 Google 日本
法人代表取締役社長

中村伊知哉氏

慶應義塾大学
メディアデザイン研究科
教授

Session 2 14:00~15:30

コンテンツのクロスメディア展開における ライツマネジメント戦略

パネリスト



木下浩之氏

東映アニメーション(株)
取締役企画営業本部
コンテンツ事業部長

杉山学氏

(株)バンダイナムコゲームス
ライツ本部メディア部
ゼネラルマネージャー

三尾美枝子氏

六番町総合法律事務所
弁護士

モデレーター



中村彰憲氏

立命館大学
映像学部教授

Session 3 15:45~17:15

クリエイター・トークセッション ~女性が輝くコンテンツクリエイション~

パネリスト



高山由紀子氏

作家・脚本家・映画監督
『源氏物語 千年の謎』
原作・脚本

伊勢田雅也氏

NHK 大河ドラマ
『江〜姫たちの戦国〜』
チーフ演出

塚口綾子氏

(株)コーエーテクモゲームス
ネットワーク事業部
プランナー

モデレーター



細井浩一氏

立命館大学
映像学部教授

主催: KYOTO Cross Media Experience実行委員会
共催: ITコンソーシアム京都

<http://kyoto-cmex.jp/>

KYOTO CMEX 2011

クロスメディアカンファレンス

Session 1 コンテンツとICTの新潮流

11:00~12:30

スマートフォンや電子書籍リーダ、デジタルサイネージ……。新しい通信インフラが次々と登場し、SNSなどに代表されるソーシャルメディアが社会に浸透しています。コンテンツの流通方法や表現方法がますます多様化する中、新たなデバイスとコンテンツの可能性、ビジネスモデルの胎動など、これからのICT社会とコンテンツの潮流について鼎談を行います。



角川歴彦氏

(株)角川グループホールディングス取締役会長

デジタル時代の到来と通信ネットワークの発達を背景に、小説、映画、ゲームなど数多くのコンテンツを様々なメディアで発信する角川グループの基盤を築く。メディアや産業構造が激変する中、大衆の巨大知が社会を動かす「クール革命」時代の到来を説く。

村上憲郎氏

(株)村上憲郎事務所代表取締役 / 元 Google 米国本社副社長兼 Google 日本法人代表取締役社長

2003年Google Inc. 副社長兼 Google Japan 代表取締役社長として Google に入社以来、日本におけるGoogle の全業務の責任者を務める。09年名誉会長就任。11年名誉会長退任後、京都を拠点にスマートグリッドプロジェクト等を推進。

中村伊知哉氏

慶應義塾大学メディアデザイン研究科教授

ロックバンド「少年ナイフ」のディレクター、郵政省官僚をはじめ様々な経歴を持ち、現在、融合研究所代表理事、デジタル教科書教材協議会副会長、デジタルサイネージコンソーシアム理事長などを兼務。コンテンツ／情報通信政策の第一人者。

Session 2 コンテンツのクロスメディア展開におけるライツマネジメント戦略

14:00~15:30

近年、ソーシャルメディアが広がりを見せる中、インターネットサービスやコンテンツ事業を収益化するマネタイズ戦略に注目が集まっています。本セッションでは、その中でも特に重要なファクターとなる「ライツマネジメント(情報権利の保護)」について、映画、アニメなどの世界でクロスメディア的にビジネス展開している多彩なゲストとともに考えていきます。

パネリスト

木下浩之氏

東映アニメーション(株)取締役企画営業本部コンテンツ事業部長

経営企画部門にて株式上場や海外子会社設立等に従事。その後、コンテンツ事業部に於てフラッシュアニメの企画・制作、DVD・BDの事業展開を行うとともに、PC・STB・モバイルでの映像配信やソーシャルゲーム等のWebビジネスを統括して収益の柱とする。

杉山学氏

(株)バンダイナムコゲームスライツ本部メディア部ゼネラルマネージャー

ゲーム製造管理部門からグッズ企画・販売部門を経て、ゲームのキャラクターなどの権利取得業務を担当。その後、ライセンスイン・アウト業務の責任者を務め、オリジナル製品の諸権利サポートからマーチャンダイジング展開まで幅広く従事。

三尾美枝子氏

六番町総合法律事務所弁護士

内閣府知的財産戦略本部有識者メンバーなどの公職のほか、国内外のライツビジネスに関する著書も多数。エンターテインメント業界に精通した法律家・実務家の育成にも力を入れている、知的財産をめぐる法律問題のエキスパート。

モデレーター

中村彰憲氏

立命館大学映像学部教授

日本デジタルゲーム学会副会長、東京ゲームショウ2010及び2011アジアビジネスフォーラムアドバイザー。成長著しい新興国のゲーム市場の動向に精通するとともに、ソーシャルエンターテインメントに対する造詣も深い。

Session 3 クリエーター・トークセッション ~女性が輝くコンテンツクリエイション~

15:45~17:15

今、日本で描かれるべき女性像は? 女性を描くことの意味は? 女性を主人公にしたヒット作品を生み続けているトップクリエイター、ディレクターを交えたトークセッション。女性向けコンテンツの特徴と市場の可能性、また女性の心をとらえるメディア表現など、多角的な観点からコンテンツクリエイションにおける女性像を浮き彫りにしていきます。

パネリスト

高山由紀子氏

作家・脚本家・映画監督「源氏物語 千年の謎」原作・脚本

脚本に「メカゴジラの逆襲」「月山」「遠野物語」「真幸くあらば」などがある。2003年、脚本・監督を務めた「娘道成寺 蛇炎の恋」でワシントンDCインディペンデント映画祭最優秀賞。はじめての小説「源氏物語 千年の謎」が本年12月10日に映画公開される。

伊勢田雅也氏

NHK大河ドラマ「江〜姫たちの戦国〜」チーフ演出

NHK入局後、主にドラマの演出を手がける。主な演出作品は、大河ドラマ「利家とまつ」「新選組」「江」、連続テレビ小説「私の青空」「ファイト」「ちりとてちん」、芸術祭参加ドラマ「時を揺る人」、松本清張ドラマ「顔」など。

塚口綾子氏

(株)コーエーテクモゲームスネットワーク事業部プランナー

1997年、株式会社コーエー(現コーエーテクモゲームス)入社。主に女性向け恋愛ゲーム開発に携わる。主な開発担当作品はネオロマンスシリーズの「遙かなる時空の中で」シリーズ、「金色のコルダ」シリーズなど。

モデレーター

細井浩一氏

立命館大学映像学部教授

経営学、コンテンツ産業論を専門とし、ICTとコンテンツを活用した地域振興プログラムなど、産学連携型の研究を数多く推進。日本デジタルゲーム学会会長などの公職のほか、クロスメディア映像による地域文化振興のモデルケースづくりに取り組む。

お問合せ先

京都府商工労働観光部 ものづくり振興課

☎ 075-414-4847

☎ 075-414-4842

✉ monozukuri@pref.kyoto.lg.jp

交通アクセス

JR京都駅より 地下鉄東西線(烏丸御池駅乗り換え)「東山」駅2番出口より南へ徒歩約8分
 京阪電車より 京阪本線「祇園四条」駅5番出口より北東へ徒歩約10分
 阪急電車より 京都線「河原町」駅3番出口より北東へ徒歩約15分
 市バス バス停「知恩院前」より南東へ徒歩約5分
 会場へは、市バス・地下鉄等公共交通機関をご利用ください。



お申込みはホームページから

<http://kyoto-cmex.jp/>

KYOTO CMEX 2011

2011.10.1sat ▶ 11.27sun

<http://kyoto-cmex.jp>



Kyoto HISTORICA International Film Festival

-レキシゲキをテーマにした世界で唯一の国際映画祭-

<http://historica-kyoto.com/>

