



京都クロスメディア  
クリエイティブセンター

# BitSummit



2013/2/28





京都クロスメディア  
クリエイティブセンター

1



# 背景①-KYOTO CMEXで培ったもの

## 京都発コンテンツの祭典「KYOTO CMEX」

(09年度～,12年度来場者：88,000人)

### ◆コンテンツの発信



京都マンガ・アニメフェア（本年度：31,800人）

### ◆業界を支える若手育成

映画若手才能育成ラボ（過去累計国内外31カ国、126名の参加）



若手クリエイターコンテンツ市



マンガ出張編集部

京都  
ヒストリカ  
国際映画祭



上映作品・スケジュール・ゲスト情報を公開しました！

詳細はこちらから>

→イベントを通じて培ったネットワークを活かすため  
継続的な支援体制と交流プラットフォームが必要



## 背景②-コンテンツ業界の雇用事情

### 京都のコンテンツ系大学・短大・学校等

#### ◆在籍4,000名以上

京都市立芸術大学／京都嵯峨芸術大学／京都精華大学／京都造形芸術大学／立命館大学映像学部／京都美術工芸大学／京都情報大学院大学／京都コンピュータ学院 等

#### ◆一方で、京都コンテンツ業界への就職率は高くない

- ・コンテンツ業界の東京一極集中
- ・学生の安定志向  
(クリエイティブ分野でのチャレンジへの憧れと躊躇)

- 
- ・雇用の場づくり (コンテンツ産業・人材の育成)
  - ・マッチングの強化 (出会い・チャレンジの機会)



# 概要-交流の中から新しい試みを

## 3つの 仕掛け

1. 育成・支援拠点「KCC」
  - 8名の専門コーディネータによるハンズオン支援
  - クリエータ・企業のインキュベーション
2. クリエータ・業界交流ネットワーク「Cross KYOTO」
3. コンテンツ関連商品のアンテナショップ（3月下旬開設）

## 4つの 取組

1. コンテンツ関係人材・企業の育成・インキュベート
2. 成長・新事業創出のためのクロスメディア交流・連携
3. 販路先開拓・マッチング
4. コンテンツ関係人材の確保・マッチング支援

→クロスメディア新産業創出と雇用拡大を図る！  
（京都次世代ものづくり産業雇用創出プロジェクトの一環として実施）





# K C C

京都クロスメディアクリエイティブセンター



## コーディネータ

映画・映像、マンガ・アニメ、ゲーム等の業界出身者達が  
目利き力を活かした戦略提案、コラボ先・販路の開拓、人材確保等の支援

## インキュベーション

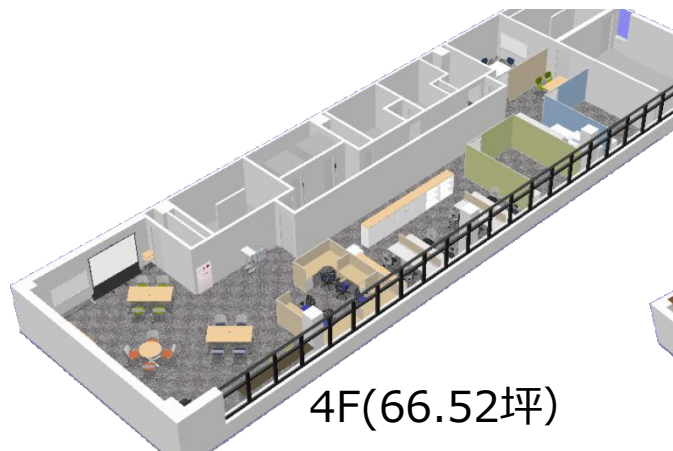
- ・ロケーション：ミサワ京都ビル4F, 8F（「烏丸御池」徒歩3分）
- ・施設規模：104.43坪
- ・利用形態：

オフィス：5部屋

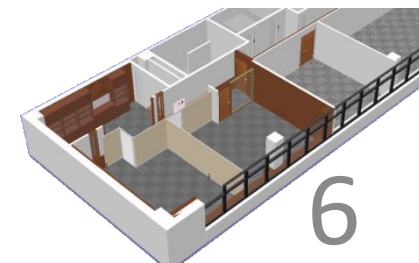
ブース(固定デスク)：5席

フリースペース

会議室（商談スペース）



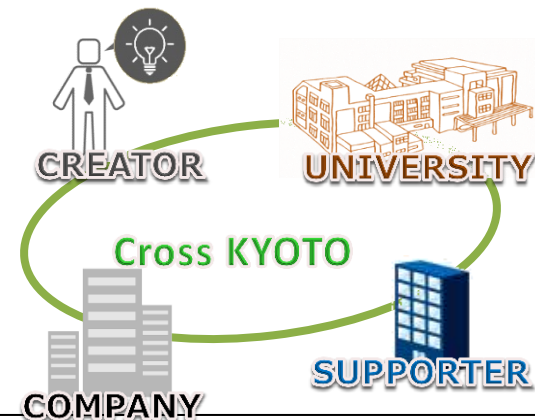
8F(37.92坪)





# Cross KYOTO

クロスメディア京都ネットワーク



## Cross KYOTO (ネットワーク)

### 趣 旨

京都初のコンテンツ関連企業等の交流ネットワーク

### 対 象 (入会無料)

コンテンツ関連の企業・クリエイター・学校・支援機関、  
それらと連携を求める異業種企業、  
コンテンツ関連業界への就職・起業を目指す方

## KCC (支援センター)

### 事務局

各種情報提供、各種セミナー・交流事業、  
インキュベーション (フリースペース) の開放

3/7キックオフ!





# 「つくる×Business」を熱くサポート!

**3/7(Fri)**  
Cross KYOTO  
キックオフ  
セミナー

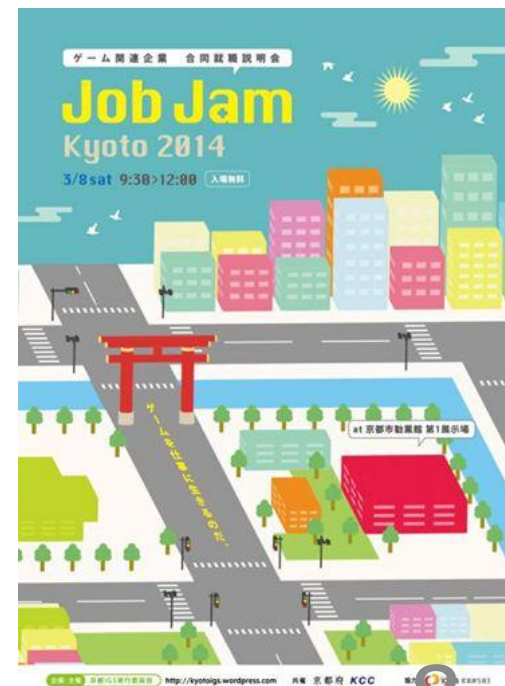


**3/8(Sat)**  
ゲーム関連企業  
合同就職説明会  
「Job Jam Kyoto」

**3/3(Mon)**  
マンガ・アニメ等  
活用商談会セミナー

**3/26(Sat)**  
クロスメディア  
ジョブフェスタ in 京都

**3/19(Wed)**  
「ゲーミフィケーションと  
AR (拡張現実) の  
活用と可能性」









# 主催者

## BitSummit実行委員会

- James Mielke氏（【実行委員長】／元(有)キュー・ゲームス）
- (株)アクティブゲーミングメディア／PLAYISM
- (株)ビードリーム
- 立命館大学ゲーム研究センター
- 京都情報大学院大学・京都コンピュータ学院
- (有)キュー・ゲームス（【共同事務局】）
- 京都府（【共同事務局】／KYOTO CMEX） 等



京都情報大学院大学  
京都コンピュータ学院



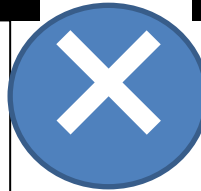


# 経過と目的

急速に発展するインディーゲームをテーマに優れた開発者の発掘・発信を行う。

## 京都ゲームフェスタ [京都府等]

過去4年に亘りPublic向けゲームイベントを開催し、「ゲームの聖地・京都」を発信



## Bitsummit [キュー・ゲームス等]

インディーゲームクリエイターと海外メディアとのクローズドな交流会（1日）を開催

## Bitsummit -京都インディーゲームフェスティバル-

- ・ Public Dayも含めた3日間の大型イベント化
- ・ インディーゲームイベントとして出展者数国内最大
- ・ アワードを新設しクリエイターを広く発信

スタイリッシュさを発信し  
クロスメディア新産業の創造

「インディーゲーム市場」の創出



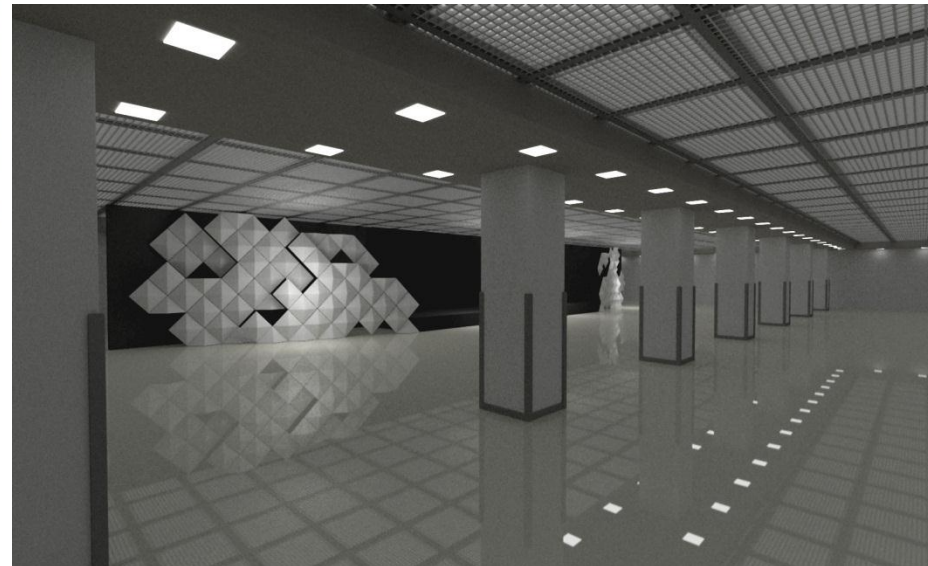
# 会場コンセプト

机と椅子だけのブースで出展者と来場者との一体感を演出！



今回のイメージ

昨年のBitSummit







# 全体スケジュール

日時：2014年3月7日(金)～9日(日) 会場：みやこめっせ

区分	Media Day (一般入場不可)	Public Day (入場料500円 (小学生以下は無料) )	
日時	7 (Fri) 10:00～19:00	8(Sat) 12:00～19:00	9(Sun) 10:00～17:00
イベント	ブース出展 (vs Media)	ブース出展 (vs Public)	
	ステージイベント		
	カクテルパーティ (17:00～19:00)	Job Jam Kyoto 2014 ゲーム関連企業合同説明会 (9:30～12:00)  京都ゲームカンファレンス ～ゲーム・スタディの諸相～ (13:00～17:45)	BitSummit アワード (15:30～16:30)





# 国内最大の出展チーム数

インディーゲームイベントとして国内最大の117ブース  
(約1/3は米国、欧州、豪州、アジア、日本在住外国人チーム)



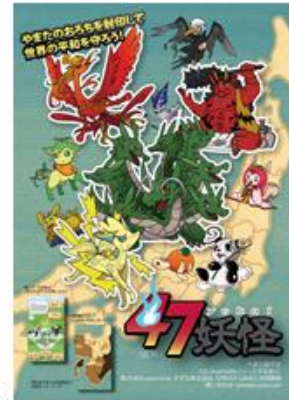
NIGORO(アスタリズム)「La-Mulana2」



クアッドアロー「Project EF-12」



Team Poyhaymen「ラクガキ忍者」



supernova「47妖怪」(スマホ・京都)



Dot Warrior Games「Block Legend」



Qubit Games「Space Qube」



TEAM psc「CuBeat」



Qrostar and Jelly Crew  
「ゼリーのパズル」(スマホ)

→ ロールプレイング、アドベンチャー、アクション、シューティング、パズル、ARなど多岐に亘るジャンルの先進PC/スマホゲームが勢揃い



# グローバル企業もスポンサーブース出展

ユニティ、The Behemoth、エピック、ソニー・コンピュータエンタテインメント、マイクロソフトをはじめとする大手メーカー等のブースも設置



- ソニー・コンピュータエンタテインメントのブースでは、先日2月22日に国内発売されたばかりの最新機種 P S 4 で遊べるインディーゲームが登場！
- 日本マイクロソフトのブースでは、Xbox 360 のユーザーにインディーゲームを配信するサービス「Xbox Live インディーズ ゲーム」と、Xbox One に向けた新しい取組「ID@Xbox」を紹介！  
(「ID@Xbox」はインディーゲーム開発者がオンラインでゲームを配信するもの)



# カリスマたちが登場するステージ①

3 / 7 Fri MediaDay

10:00～ オープングセレモニー

10:30～ 水口哲也 キーノート

11:00～ スポンサーセッション  
(The Behemoth)

11:30～ 松前真奈美 スペシャルライブ

13:00～ スポンサーセッション  
(UNITY、SCE、Q-Games)

14:00～ 稲船敬二 特別講演

15:00～ スポンサーセッション  
(Epic、Microsoft)

17:00～ カクテルパーティ  
(Baiyon、Chipzel)

水口哲也氏

セガから独立後、モーションセンサーの技術と美しい映像、音楽とゲームの要素を融合させた作品が、2010年の世界最大のゲーム見本市「E3」で最も際だったゲームとして評価されるなど、カリスマ的存在



松前真奈美氏

京都府出身のゲームミュージック作曲家。大人気ファミコンソフト「ロックマン」(1987年/カプコン)のサウンドプログラム担当をはじめ、長きに亘ってゲームミュージックの第一線で活躍中



Baiyon氏

京都府在住のマルチメディア・アーティスト。2008年、PlayStation3ソフト「PixelJunk™ Eden」で手がけたアートとサウンドの融合が反響を呼び、世界最大のゲーム開発者向けカンファレンス「GDC」で4部門ものノミネートという快挙を達成







# カリスマたちが登場するステージ②

3 / 8 Sat PublicDay

12:00～ 開場

13:00～ サカモト教授  
スペシャルライブ

13:30～ スポンサーセッション  
(Epic、Microsoft、UNITY)

15:30～ Prior Games:Theodore  
Reiker 特別講演

16:00～ トークセッション  
Onion Gameas : 木村 祥朗  
上海アリス幻楽団 : ZUN  
NIGORO : 檜村 匠

17:00～ スポンサーセッション  
(ウェブテクノロジー、Matchlock)

17:30～ 松浦雅也 スペシャルライブ

19:00 閉場

## サカモト教授

頭にファミコンを乗せ、挿したファミコンカセットのゲーム音楽を忠実に再現するというスタイルで人気を博す、京大出身ゲームミュージシャン。一度観たらもう一生彼の特別なチップ音の大ファンとなる！



## 木村 祥朗氏

旅人でゲームデザイナー。代表作に「moon」「チュウリップ」「Rule of Rose」「王様物語」などがある。現在は(株)Onion Games代表としてインディーゲームの開発に取り組んでおり、毎月1度のUST生放送ポリポリ☆クラブではゲーム開発裏話を披露している。



## 松浦 雅也氏

1996年、『パラッパラッパー』は初の音楽ゲームとして70カ国以上でリリースされ、その後の音楽ゲームブームの先駆となる。1993年、マルチメディアグランプリ、1996年、日本ソフトウェア大賞審査員特別賞をはじめ数々の輝かしい受賞歴あり。





# カリスマたちが登場するステージ③

3 / 9 Sun PublicDay

10:00～ 開場

11:00～ スポンサーセッション  
(Microsoft)

11:30～ KAKEXUN : 江口 勝敏  
特別講演

13:30～ スポンサーセッション  
(UNITY : 大前弘樹)

14:00～ Next Level Games :  
Brian Davis 特別講演

14:20～ 小林早織 / 高橋由美子  
スペシャルライブ

15:00～ 中村隆之 スペシャルライブ

15:30～ BitSummit Award

17:00 閉場

大前弘樹氏

Unity JapanのVP「大前さん」。そのユニークで独特の語りスタイルは、いつでもどこでも健在！今回は「Unity 3D」の代弁者としてスポンサー参加



Brian Davis氏

グレート・ホワイト・ノース(カナダ)出身。「Next Level Games」の大ブレイクした、3DSの「ルイージマシオン2」のゲームプレイプログラマ。日本のゲームで育ち、日本のゲームに触発され、ゲームデザイナーになった彼が、このイベントに登場し、皆さんと思い出を共有する。



高橋由美子氏



Chipzel氏(3/7)



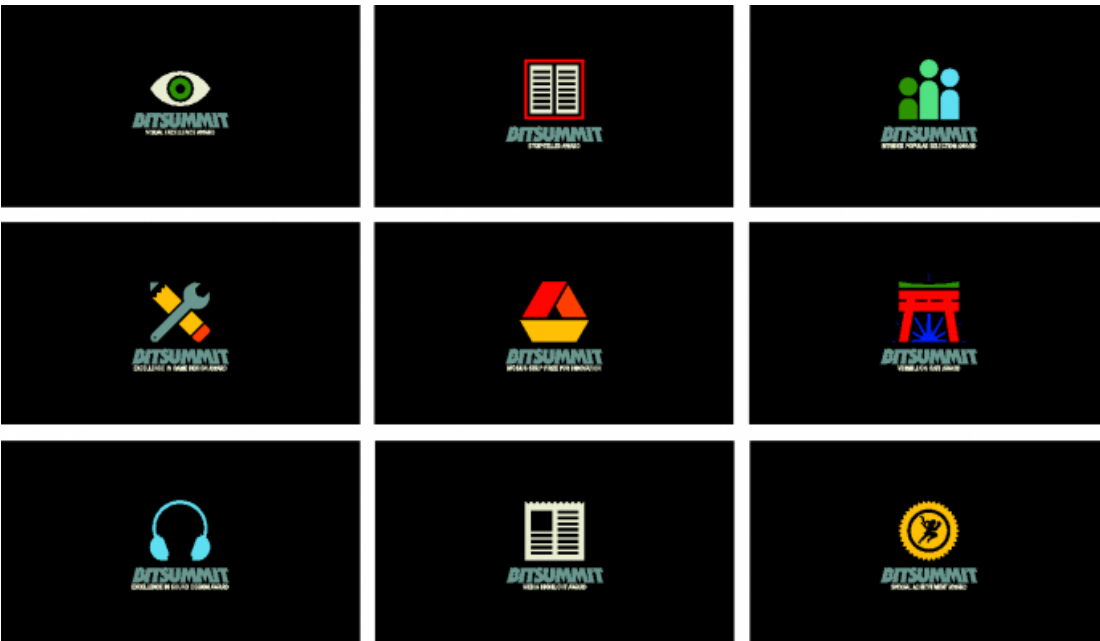
小林早織氏





# BitSummitアワードの創設

斬新で優れたゲームにアワード授与・発信



1. ビジュアルデザイン
2. ゲームデザイン
3. オーディオデザイン
4. ストーリーデザイン
5. 革新デザイン
6. メディア投票
7. ファン投票
8. 朱色賞（大賞）
9. 特別功労賞

→ 常に新しいものを生み出し続けるゲーム開発者達の発想力、アイデア、飽きさせないノウハウを、広く異分野の方に発信し、ゲームと異分野とのクロスメディア新産業の創出のきっかけに！