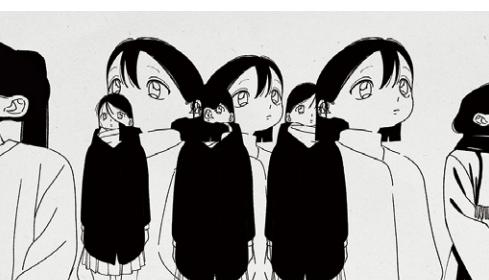


特集1

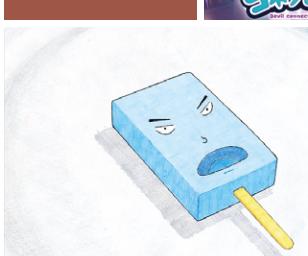
アニメ、マンガ、ゲームの世界を、もっと楽しむ

出掛けよう! ポップカルチャーの まちへ

武蔵野市内には昔からマンガ家の自宅や仕事場が多く、近年ではアニメーションやゲームの制作スタジオも増加中です。市内では、アニメやマンガ、ゲームに関するイベントも盛りだくさん。まちに繰り出して、ポップカルチャーの世界を楽しんでみませんか？



2



3



KICHIJOJI INTERNATIONAL
ANIMATION FILM FESTIVAL

作品募集中!

吉祥寺国際アニメーション映画祭

2025.11.30(日) 作品募集 最終締切



本選 2026.02.22(日) 武蔵野公会堂 パーフルホール



見つけよう！自分が「推せる」新しいアニメ

吉祥寺国際 アニメーション映画祭

アニメーション制作会社が多く集まるまち・吉祥寺。「吉祥寺国際アニメーション映画祭」は、このまちから新たなアニメーションの作り手を生み出す場としてスタートしました。ここへ行けば、まだ世の中に知られていない「推し」のクリエイターが見つかるかも。

第1回
吉祥寺キャラクター
ワンダーランド

1999

2024

第19回

中国、韓国、台湾などアジア諸国からの出展が増え、アニメーション作品のクオリティも向上していることを視野に、国際的なアニメーション映画祭を目指して世界をターゲットに開催。「募集要項や案内の翻訳など、多言語化対応や海外向けの情報発信も課題です」(堀内さん)

トランスポックスにご注目

市のアニメ制作会社の作品とコラボして、吉祥寺駅周辺10カ所のトランスポックスにラッピングを施します。市のランドマークを背景にしたオリジナルデザインにご注目ください！令和8年1月下旬に設置予定です。



アニメを
消費するまちではなく、
アニメを生み出すまちへ！



この方に聞きました！ 

吉祥寺国際アニメーション映画祭
実行委員会 実行委員長
堀内雄次郎さん

1981年、武蔵野市吉祥寺生まれ。アニメ好きが高じて2007年から吉祥寺アニメワンダーランド（現 吉祥寺国際アニメーション映画祭）に企画運営スタッフとして参加。第18回から映画祭実行委員長に。

吉祥寺国際アニメーション映画祭とは

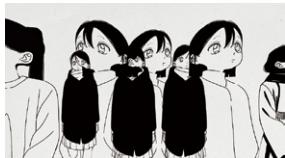
吉祥寺の商店会や大型店からなる「吉祥寺活性化協議会」が中心となり、1999年、吉祥寺駅の開業100周年記念事業として開催した「吉祥寺キャラクターワンダーランド」がそのルーツ。その後、「吉祥寺アニメワンダーランド」へと発展し、2005年、武蔵野市在住だった編集家・竹熊健太郎さんの提唱により「技術偏重に陥りがちな少人数制作のアニメーション作品を、面白いものであれば積極的に評価したい」というコンセプトのもと、独立した映画祭に。「『アニメを消費するまちではなく、アニメを生み出すまち』という吉祥寺の特性を大切にした映画祭です」と実行委員長の堀内さんは語ります。

クリエイターファーストを貫く

映画祭は、グランプリ受賞者に翌年のメインビジュアルの制作を依頼するなど、クリエイターに焦点を当てている点も特徴です。「開始以来、クリエイターファーストの姿勢を貫いています。アニメファンの間では声優さんに注目が集まることが多かったのですが、近年では『作画は誰なのか』とか『どこのプロダクションの制作なのか』など、より作り手に注目する傾向が強まっています。この映画祭がそうした流れの先駆けとなったのではないかでしょうか」(堀内さん)。映画祭からは、その後、さまざまな場で活躍する注目のクリエイターが次々に生まれています。

吉祥寺国際アニメーション映画祭

第20回(2024)グランプリ



『私は、私と、
私が、私を、』

「高校時代を過ごした吉祥寺でのグランプリ受賞は、大変光栄でした。今後もドキュメンタリーとアニメーションの可能性を探り、新たな作品を制作していきたいです」



いとうりな
伊藤里菜さん 2024年東京造形大学アニメーション専攻卒業。在学中は主にセルフレドキュメンタリーを中心に制作。現在はフリーで活動中。

過去の主な受賞作品

第3回
(2007)

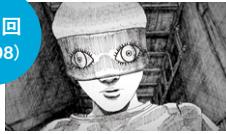


ギャグアニメ部門
グランプリ

『将棋アワー』

あおきじゅん
青木純さん(現審査員)

第4回
(2008)



一般部門グランプリ

『福来町、トンネル
路地の男』

いわいさとくわ
岩井澤健治さん

第14回
(2018)



一般部門グランプリ

『マイリトルゴート』

みさともき
見里朝希さん



第21回

2026

2月20日(金)～22日(日)
公会堂

「20日のトークショーでは、当映画祭でもグランプリ受賞経験のある岩井澤健治監督(『音楽』『ひやくえむ。』)をお招きする予定です。将来的にはアニメとゲーム、音楽などの融合を図り、吉祥寺発のコンテンツ創出を多面的に後押しする一大イベントにしたいですね」(堀内さん)

体験「推し」ポイント

子どもが参加できるストップモーションアニメの制作体験なども開催予定。「デジタル技術の発展で、子どもたちのクリエイティブな能力が向上していることを実感しています。映画祭を将来有望なクリエイター育成のきっかけにしたいですね」(堀内さん)



2025

第20回



三鷹の森ジブリ美術館との連動企画として『海がきこえる』を上映。また、美術監督・武重洋二さん(数多くのジブリ作品や『サマー・ウォーズ』など)と映画監督・細田守さん(『時をかける少女』『果てしなきスカーレット』など)によるトークショーも大きな反響を呼びました。



吉祥寺国際
アニメーション映画祭
特設サイト

『SHIROBAKO』の世界が足元に

市内が舞台のアニメ作品『SHIROBAKO』は、2024年にアニメ放映開始から10周年を迎えました。これを記念し、作品内にたびたび登場し、ファンに聖地として知られる武蔵境地区に『SHIROBAKO』とコラボレーションしたデザインマンホールを3カ所設置しています。



©「SHIROBAKO」製作委員会
©2020劇場版「SHIROBAKO」製作委員会

吉祥寺から世界へ、まちを横断するキャンペーン

UMEZZ GUWASHI CARNIVAL

模図グワシカーニバル

『まことちゃん』や『漂流教室』など、誰にもまねできない独自のマンガを生み出してきた作家・模図かずおさんは、2024年、惜しまれながら死去。長く吉祥寺を仕事場にしてきたことから、2025年にこのまちでお別れの会が開かれ、併せてまちを横断するキャンペーン「UMEZZ GUWASHI CARNIVAL 模図グワシカーニバル」も実施されました。模図ワールドは不滅です。

吉祥寺から世界へ。
このまちから模図ワールドを
拡散し続けます！



この方に聞きました！

一般財団法人UMEZZ

代表理事

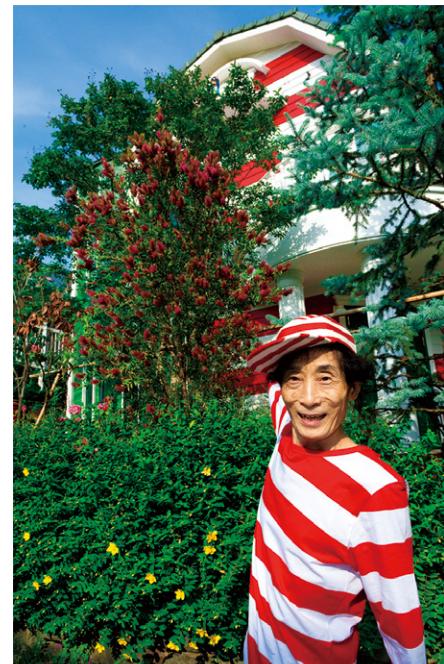
うえの ゆうすけ

上野勇介さん

模図かずおの仕事上のパートナーとして、長年、マネージャー的な立場で活動をサポート。2024年、一般財団法人UMEZZ設立時に代表理事となる。「模図かずおマネージャー | ユウちゃん」として、Xで情報発信中。武藏野市吉祥寺在住。



上野さん（左）と模図さん（右）



模図かずおが愛した吉祥寺

1980年代から吉祥寺に仕事場を構えていた模図かずおさん。「奈良の田舎で育ったから周りに自然がないと落ち着かない。でも都心の便利さも捨てられない」という理由から吉祥寺を選んだと、生前、本誌の「むさしのTALK」で語っていました。模図さんのトレードマークといえば、赤と白の長袖ボーダーシャツ姿。吉祥寺のまちなかで散策する姿を見かけた人も多いのでは。

「通りすがりの人から、まことちゃんのポーズ“グワシ”をされたら模図さんもグワシ！と返したり、気さくに対応していました」と財団の上野さん。「特に晩年は、食べることが唯一の趣味というほど、好奇心旺盛にまちの中を歩き回って、新しいお店ができると興味津々で入ってみたり。食べたことのないものに挑戦するのが楽しみだったようです」

井の頭恩賜公園からサンロード、ダイヤ街、ハーモニカ横丁など、まちを散策しながら創作のアイデアを得ていたという模図さん。「パルコの1・2階にあった喫茶店・近江屋にはほぼ毎日立ち寄って、コーヒーを飲みながら新聞を読むのが日課でした。ガラス張りの店なので遠くからでも赤白のシャツが目立って模図さんだと気付かれていたようです（笑）。あの店がなくなってしまった（2020年閉店）かなりがっかりしてましたね」（上野さん）

模図さんは、2024年10月28日、88歳でこの世を去りました。でも、今もあの赤白のシャツを着て、ひょうひょうと吉祥寺のまちを散策しているような気がしませんか？



マンガ『14歳』に登場するチキン・ジヨージは、模図さんが伊勢丹（現コピス吉祥寺）の雑貨店で見つけた鶏のマスクからインスピレーションを受け誕生したキャラクター。名前はキチジョージのもじり。





UMEZZ GUWASHI CARNIVAL とは

生前、模図さんから作品の著作権管理を託され、模図作品をこれまで以上に世界中へ届けることを使命として設立された財団・UMEZZ。ここが主体となって、模図さんが愛した吉祥寺のまちぐるみで模図さんを送り出したいと、2025年5月28日に「模図かずお サバラ！お別れの会」を吉祥寺エクセルホテル東急で執り行いました。これに合わせて、5月1日から1カ月間、吉祥寺のまちを横断するキャンペーンイベント「UMEZZ GUWASHI CARNIVAL2025～ありがとう！模図かずお先生～」が開催されました。



模図ワールドのこれから

キャンペーン「UMEZZ GUWASHI CARNIVAL」は今後も毎年行われること。2026年も吉祥寺での開催が予定されています。また、模図さんが仕事場兼住居にしていた市内の「模図ハウス（通称まことちゃんハウス）」は住宅地にあるため一般公開は困難ですが、将来的にはこの家をそのまま移築して展示スペースを設けた美術館にする構想もあるそうです。「生前、模図さんはご自身の芸術家としての評価を確立したいと考えていました。にぎやかな場所が好きだったので、吉祥寺のどこかに美術館がつくれたら理想的ですね」（上野さん）

次回、2026年5月1日（金）～5月31日（日）開催予定



詳細は[こちら](#)

模図かずお

マンガ家・芸術家。1955年のデビュー以来、恐怖からSF、ギャグマンガまで、幅広い作品を発表。2018年、『わたしは真悟』がフランスのアングレーム国際漫画祭で「永久に残すべき作品」として遺産賞を受賞するなど国際的な評価も高い。

UMEZZ GUWASHI CARNIVAL2025

怖くてかわいいキャンペーンアイテム

ユニクロ吉祥寺店の店頭には模図さんへのメッセージボードや“グワシ”的モチーフと撮影できるフォトスポットを設置。オリジナルTシャツが作れるサービスも好評を博しました。



タワーレコード吉祥寺パルコ店では模図かずお関連書籍コーナーを設置。ポスターのプレゼントや限定の『漂流教室』Tシャツも販売。



ハーモニカ横丁エリアでは「まことちゃん提灯」を装飾。飲食店12店舗でコラボフードとドリンクを販売しました。



「模図かずお・吉祥寺街歩き謎解き」イベント開催中！

謎解きとコーヒーのお店「THE NAZO STAND」では、模図作品をモチーフにした吉祥寺で遊べる謎解きキット「こわい本 吉祥寺の謎」や「凶しか出ないこわいおみくじ」などを販売しています。

吉祥寺で探そう！マンガのマンホール

吉祥寺駅北口エリアには7カ所のデザインマンホールが設置されています。市と株式会社コアミックスが連携し、『シティーハンター』や『北斗の拳』など人気マンガのキャラクターがデザインされています。すべて駅から徒歩圏内ですので、ぜひご覧ください。



『よろしくメカドック』
©次原隆二／コアミックス1982



『花の慶次 一雲のかなたに』
©隆慶一郎・原哲夫・麻生未央／
コアミックス 1990



『シティーハンター』
©北条司／コアミックス 1985



子どもから大人まで、ゲーム好きが大集結！

TOKYO INDIE GAMES SUMMIT

東京インディーゲームサミット

少人数のパワーが生み出すインディーゲーム（個人または小規模なチームが制作したゲーム）を中心に、さまざまなクリエイターの才能が集結する「東京インディーゲームサミット」。

2023年に吉祥寺で生まれ、世界からも注目されるイベントへと成長しています。

東京インディーゲームサミットとは

「始めたきっかけは京都で開催されていたインディーゲームイベント『ビットサミット』に出会ったこと。大手ゲームメーカーが、多額の予算を投じてオーケストラのように大人数でゲームを作っているのに対して、インディーゲームではまるでバンドのように少人数でクオリティの高いゲームを作っていることに衝撃を受けたんです。こうした若いクリエイターをサポートする必要性を感じて、東京でも同じようなイベントを開催したいと考えました」（坂本さん）

吉祥寺を
聖地に
したい！
インディーゲームの



この方に聞きました！

株式会社フィーニックス
代表取締役社長
さかもとかずのり
坂本和則さん

株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント出身。ソニー・インタラクティブエンタテインメントに出向し、PlayStation関連のサービス開発に携わる。2019年、インディーゲーム開発者を支援するための会社「フィーニックス」を武蔵野市で設立。

2024

第2回

2023

第1回

第2回では、ビジネスデーと一般公開日を分けて2日間の開催に。会場を公会堂だけでなく吉祥寺パルコやホタルなど複数の場所へ拡大し、スタンプラリーも実施。まち全体を周遊できるきっかけをつくりました。約1万人の来場者があり、会場は満員に。「この年からバンダイナムコさんと協力してインディーゲームアワードを開催し、総額1億円の支援をスタート。クリエイター同士の交流会もはじまりました」（坂本さん）



第1回東京インディーゲームサミットを武蔵野公会堂で開催。初回から約3000人の来場者を集めました。「クリエイターが一般ユーザー（特に子ども）の反応を直接得られる場にしたいと思って入場料を1000円に設定しました。武蔵野市の文化的土壤がこのイベントの受け入れに適していたことも成功の要因でした」（坂本さん）



TOKYO INDIE GAMES SUMMIT AWARD 2025

最優秀賞

『One Turn Kill』

カードドローとデッキコントロールが勝敗の鍵を握るPvE（プレーヤー対コンピューター）型カードゲームです。1ターンに制限されたバトルには、緊張感とカードを展開し続ける爽快感があります。ピクセルアートで描かれる荒廃した世界の中で、主人公と共に強敵に立ち向かい、物語の結末を見届けましょう。



Waku Waku Games

『『One Turn Kill』を最優秀賞に選んでいただき、ありがとうございます。大変光栄に思います。一緒にいてくれた制作メンバーと、遊んでくださったすべての方に感謝します』



世界に誇れるコンテンツを発信

第1回を開催する際、開催地として吉祥寺を選んだのは、「住みたい街No.1」に選ばれていたこと、マンガ家やアニメ制作者が多いこと、文化的な土壤が整っていることなどが理由だったといいます。「東京インディーゲームサミットの特徴は、クリエイターからは出展料を取らないこと、子どもから大人まで幅広い層が参加できること、開発者とユーザーが直接交流できること。吉祥寺発のこのイベントを通じて、世界に誇れるコンテンツを発信したいですね」（坂本さん）



2026 第4回

「第4回も3月にビジネスデーと一般公開日の2日間開催予定。子どもから大人まで誰もが楽しめる“インディーゲームのお祭り”にします！」（坂本さん）



詳細はこちら

体験「推し」ポイント

一般参加者にとってはクリエイターと直接話せる楽しさがあり、クリエイターは自分のゲームをプレーする人の反応を直接見られるメリットがあります。いち早く「推し」のクリエイターを見つけよう！

2025 第3回

第3回は延べ2万3000人を超える過去最大の来場者を記録し、海外から出展されるゲームも全体の約3割に。ドイツ、アメリカ、台湾のゲームイベントともパートナーシップを結び、カナダやポーランドから観察が訪れるなど、世界での認知度もアップ。年齢・性別・国籍を超えた国際的なイベントへと発展しました。

