

パートナーイベント

京都国際マンガ・アニメフェア2022



会 期：2022年9月17日（土）・18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ほか
主 催：京都国際マンガ・アニメフェア実行委員会／京都市
共 催：KYOTO CMEX 実行委員会／京都国際マンガミュージアム／東映太秦映画村／
京都コンピュータ学院・京都情報大学院大学
後 援：経済産業省
対 象：マンガ・アニメに関する企業・団体など
公式サイト URL：<https://kyomaf.kyoto/>

- ◆総来場者数（参加数）：416,376人（うちオンライン参加者数：384,263人）
- ◆出展社数：62社
内訳（国内出展社数：62社 海外出展社数：0社）
- ◆プレス社数：32社
内訳（国内プレス社数：31社 海外プレス社数：1社）



■開催内容

京都国際マンガ・アニメフェア（以下、「京まふ」という。）は、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、若年層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を目的として開催している西日本最大規模のマンガ・アニメの総合見本市である。11回目の今回は、「NEXT 京まふ」をキーワードに、「京都を日本のコンテンツの第二の拠点へ」、「web3.0時代を見据えた次世代クリエイターの育成・連携」、「コンテンツ産業をより身近へ」の3つの視点に注目して実施した。

新型コロナウイルス感染症対策については、コロナ禍での厳しい制限を設けて実施した過去2年の経験を活かし、必要な感染症対策を講じたうえで開催した。

みやこめっせ会場では、出展者数が大幅に増加し、62企業・団体に出演いただき、グッズ販売や、伝統工芸体験ブース等、様々なコンテンツを楽しんでいただいた。また、今年度はNFTやメタバースといった最新技術を活用した企業の出展もあり、新たな客層の開拓を図った。

クリエイター育成施策として、マンガ出版社の編集部等を京都に招き、マンガ家志望者が自分の作品を持ち込むことができる「マンガ出張編集部」は、コロナ禍以前は連動企画として京まふ会場内で実施していたが、感染症対策の観点から今年度は11月に京都国際マンガミュージアムで実施し、41編集部、121人に参加いただいた。「京都クリエイティブ企業キャリアフォーラム」についても開催時期と場所を変更し、令和5年2月にワコールスタディーホール京都で開催し、19企業、531人に参加いただいた。

産業振興の面では、8社と連携し、計144種類のアニメコラボ商品の開発を行った（昨年度：21社188種類）ほか、アニメと異業種のコラボレーションを表彰する「京都アニものづくりアワード」の開催や、京都アニものづくりアワード参加企業、市内企業及び行政関係者の交流会を実施するなどコンテンツビジネスの活性化にも取り組んだ。

3年ぶりにほとんど通常に近い規模で開催し、多くの方々に楽しんでいただけたが、日本のマンガ・アニメ・ゲームといったコンテンツ産業は海外でも人気のある作品が多いことや、インバウンドが再開し京都への外国人観光客が増加していることを踏まえ、来年度以降は国際的な取組を模索し、さらに多くの方々に楽しんでいただけるイベントとしたい。

■2022年度の新規取り組みとその成果・特色など

本年は、「京まふデジタルスタンプラリー抽選会」を実施した。ここ数年、新型コロナウイルス感染症対策のため、会場内での新たな取組を実施できていなかったが、出展者15企業・団体の参加協力のもとに実施。各ブースに設置された二次元コードを読み取り、7つのスタンプを貯めると抽選会に参加できる仕組みとした。抽選会の賞品には、出展作品の声優のサイン入りポスター



京都国際マンガ・アニメフェア2022



やグッズに併せ、京都市の伝統工芸品をクラフト賞とした。結果、2日間で1,563名の来場者に参加いただき、京まふの新たな楽しみ方を提供できた。本取組は、多くのブースに足を運んでいただくきっかけにもなった。

また、京都市のメタバース空間「京都館PLUS X」をオンライン会場として活用し、国内外に向けてメタバースならではの展示や体験を提供した。特に、今回若手クリエイターを活用して作成した京まふメインビジュアルを、NFT化して数量限定で販売した取組は、最新技術を活用した新たな取組として注目を浴びた。

さらに、学生連携企画としてライブアートバトル「LIMITED20」を開催。20分の制限時間のなかで課されたテーマを元に、アーティスト2人が作品を制作するバトル形式のエンターテインメントで、事前準備から当日運営まで全てを学生が中心になって運営し、民間企業のスポンサーが入る等、産官学連携の取組として実施した。

■他イベントや非コンテンツ企業との連携事例などの実施事例、件数・成果

- ・マンガ・アニメ作品と京都企業8社とのコラボ商品を新たに144種開発・販売。
- ・地元・行政による文化イベント、博物館や神社仏閣、人気観光地でのコラボ企画、大型商業施設でのグッズ販売の展開などの連携により、広域的な賑わいを創出。
- ・アニメ×異業種のコラボレーションを表彰する「京都アニメのづくりアワード」の開催。計157点の応募があり、グランプリ1点を含む、計23点が表彰された。

