

---

# コンテンツ産業振興型

地域で連携するコンテンツ

実写（映画・ドラマ等）、アニメ、ゲーム、デザイン

取組地域

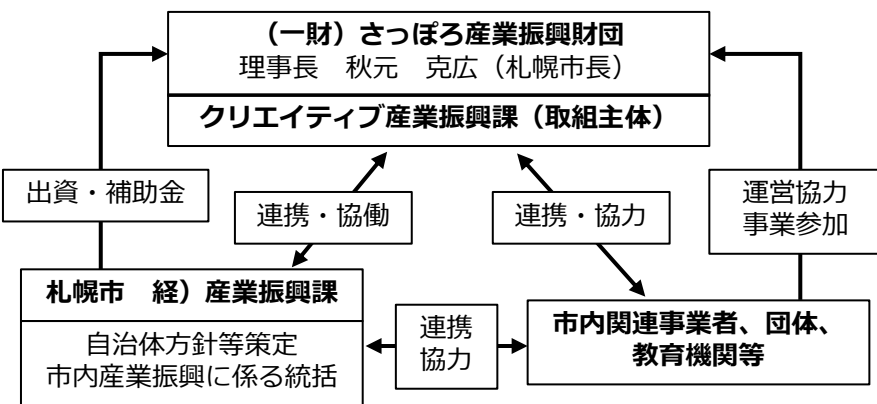
北海道札幌市（拠点：札幌市産業振興センター）

- 札幌市は、映像産業に係る条例、プランが制定されており、長年にわたり、映像活用施策を戦略的かつ総合的に実施している地域
- 平成13年度から、産業振興を目的としたクリエイター支援拠点施設であるICCを開設し、クリエイター支援にかかる各種事業を継続するなど、数多くのクリエイター、クリエイティブ企業の成長、集積を推進
- テレビ局他、実写映像、アニメ、ゲーム、デザイン関連事業者が多く集積し、また、各コンテンツ関連の教育機関も集積しており、コンテンツ産業が発展するベースが存在
- 札幌国際短編映画祭、Sapporo Game Campなど、官民間問わずコンテンツに関する大型イベントが多数開催されており、また世界的な人気を持つ、初音ミクを生み出した企業が存在するなど、コンテンツを起点とした街づくりを進め、国内外の人を集め、地域経済の活性化に貢献



札幌市産業振興センターを拠点として、関連事業者、教育機関と連携しながら、各取組を進め、地域の魅力の国内外への発信、クリエイター、企業が集積し、コンテンツ関連イベントが多発的に展開される都市として更なる発展を目指している地域

取組体制



図表グラフ・写真

セミナー  
開催の  
様子



TIFFCOM  
2025への出展、  
海外制作事業者  
に対するロケ  
誘致活動



取組概要

【主な取組】

北海道の地域特性を生かし、コンテンツ産業の振興を担う拠点として、より効果的に取組を進め、地域経済の発展を牽引

- 国内外のロケ誘致、補助金運営、撮影支援、撮影環境整備等の実施  
⇒雪をはじめとした地域特性を生かしたロケ誘致の積極的展開とロケ支援、情報発信によるグローバル展開を一層推進し、都市の魅力を向上
- オリジナルコンテンツ制作支援のための補助金運営、セミナー等の開催  
⇒企業の経営基盤の強化、国内外で活躍する地元企業の増加を推進
- 各コンテンツ産業分野の人材育成・確保のため、セミナーやワークショップ、コミュニティ形成等の各種事業を展開  
⇒国内外で活躍するコンテンツ人材の育成を推進し、産業振興に繋げる
- デザイナー育成事業、企業等におけるデザイン活用促進事業、デザイン活用補助金運営等のデザイン産業が発展する好循環の取組  
⇒各産業を横断的に発展させるデザイン産業の振興により、地域全体の経済活性化、クリエイターの集積を進めるエコシステムを確立
- 国内外への情報発信、グローバルな取組や国内外の企業誘致の推進  
⇒グローバルに展開する取組を強化し、国内外の企業、クリエイター、イベントの集積する街づくりを積極的に推進

【持続可能な仕組み】

長年コンテンツ産業振興を担っており、事業計画、実施組織、運営資金など安定した経営基盤を持ち、市内コンテンツ事業者、教育機関等とのネットワークも強固であり、持続的・安定的な事業運営が可能

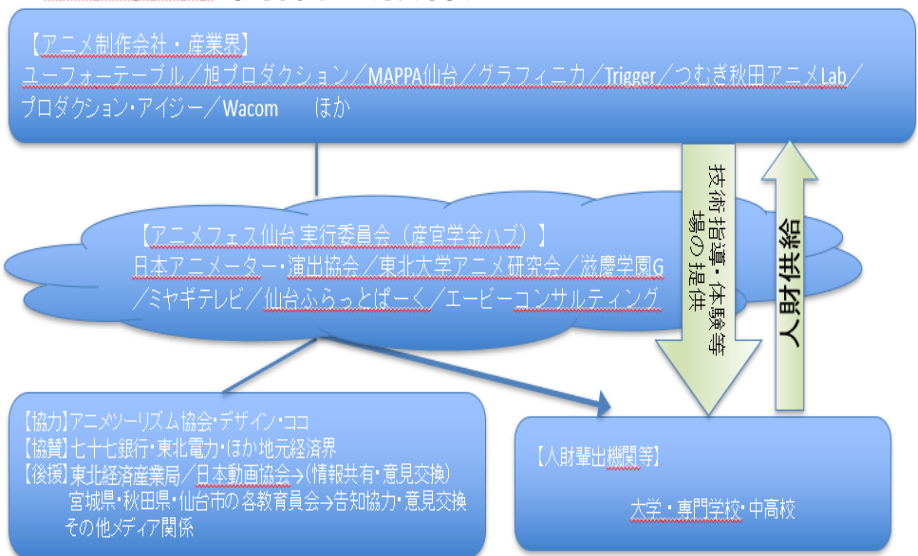
取組の効果

- 1 市内映像産業の従事者数増加 【目標】6,500人（令和8年）  
5,662人（令和2年）→**6,421人**（令和5年）
- 2 市内映像産業の売上高増加 【目標】1,580億円（令和8年）  
1,476億円（令和2年）→**1,925億円**（令和5年）
- 3 市内クリエイティブ産業の売上高増加【目標】6,593億円（令和9年）  
6,072億円（令和3年）→**6,707億円**（令和5年）

地域で連携するコンテンツ
アニメーション、3DCG、VFX、映像制作、デジタル作画、アニメツーリズム、復興ツーリズム、著作権利用の物販や観光振興
取組地域
宮城県仙台市を中心としたアニメ制作会社が立地する東北広域圏（宮城県・秋田県・青森県・山形県・福島県）

取組概要
<p>本取組はアニメ産業と教育・地域資源を連携させ、<b>アニメフェス仙台</b>を中核とした「中核的専門人材育成拠点」を形成するもの。</p> <p>2025年に開催「アニメフェス仙台」では、延べ700名の来場と20社を超えるアニメ関連企業・教育機関の参加を得て、学生・若年層の強い業界志向が確認され、ポートフォリオ講評等を経て実際に参加者から採用者を輩出した。この成果を基盤に、以下の連携プログラムを実施する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>産学連携によるアニメーター育成・発掘継続</b> アニメ制作実務（作画・演出・制作進行）や3DCG・VFXなども対象とした人材輩出機関へ即戦力クリエイター養成力向上に寄与する。小中高生等のファン層からクリエイター志望を志向させる取組の実施。</li> <li>✓ <b>業界講師による研修・交流イベント促進、宮城県、秋田県、仙台市、白石市の各教育委員会等の告知協力ほか連携強化</b> MAPPA・旭プロダクションと言った既立地企業の他、首都圏からユーザーテーブル・Trigger等の制作会社を地元人材輩出機関などへ招き、トークショー・技術講習・キャリア相談実施。<u>文化庁事業の「アニメーションブートキャンプ仙台」</u>の東北地方初開催(継続開催を依頼中)</li> <li>✓ <b>就業・定着支援プログラム</b> 高校美術教科部会等の連携やSNS情報発信により地域学生・若手制作者を対象に、実務インターンを含めた業界マッチングを進める。</li> <li>✓ <b>地域連携展開</b> 著作権活用など観光振興にも寄与すべく地域経済界のコンテンツ産業理解活動を仙台経済同友会等と進め、秋田県・京都市など他地域の事業との連携を図り、アニメ産業を軸とした地域創生・観光促進に寄与。本取組の資金面および取組の持続可能性を高める体制の構築を進める。</li> </ul>

## 取組体制・関係図(抜粋)



図表グラフ・写真	
<p>トークショー模様</p>	<p>個別相談模様</p>

取組の効果
<p><b>取組の効果：</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 地域内教育機関・企業のネットワーク形成と教育支援モデルの確立</li> <li>✓ 中高生をはじめ若年層全般のクリエイター志望者増とコンテンツ産業への就業機会の提供</li> <li>✓ 次年度以降目標として、「アニメフェス仙台」をハブとした産学官金連携「コンテンツ文化発信都市仙台推進チーム」設立を模索</li> <li>✓ アニメ制作企業の仙台への新規立地相談進行中～雇用創出</li> <li>✓ アニメツーリズムを通じたIP理解と地域ブランド力向上・観光振興の波及効果をフックとして経済界のクリエイター支援育成の重要性認知</li> </ul>

## 地域で連携するコンテンツ

ゲーム、アニメ、実写（映画・映像）

## 取組地域

群馬県

## 取組体制

群馬県 産業経済部 戦略セールス局 eスポーツ・クリエイティブ推進課

- ・全体統括管理を担当
- ・その他、クリエイティブ拠点化、デジタルクリエイティブ人材育成（tsukurun, TUMO Gunma）、クリエイティブ企業誘致、ロケ支援、eスポーツ事業を担当

群馬県 知事戦略部 エンターテインメント・コンテンツ課

- ・デジタルクリエイティブスクール事業を担当
- ・バーチャルプロダクション地域素材開発事業を担当

群馬県 地域創生部 文化振興課

- ・GUNMAマンガ・アニメフェスタ事業を担当

ぐんまフィルムコミッション

- ・県内ロケ支援を実施

県内専門学校（4校）

- ・人材育成に関して、群馬県と産学官連携を実施。

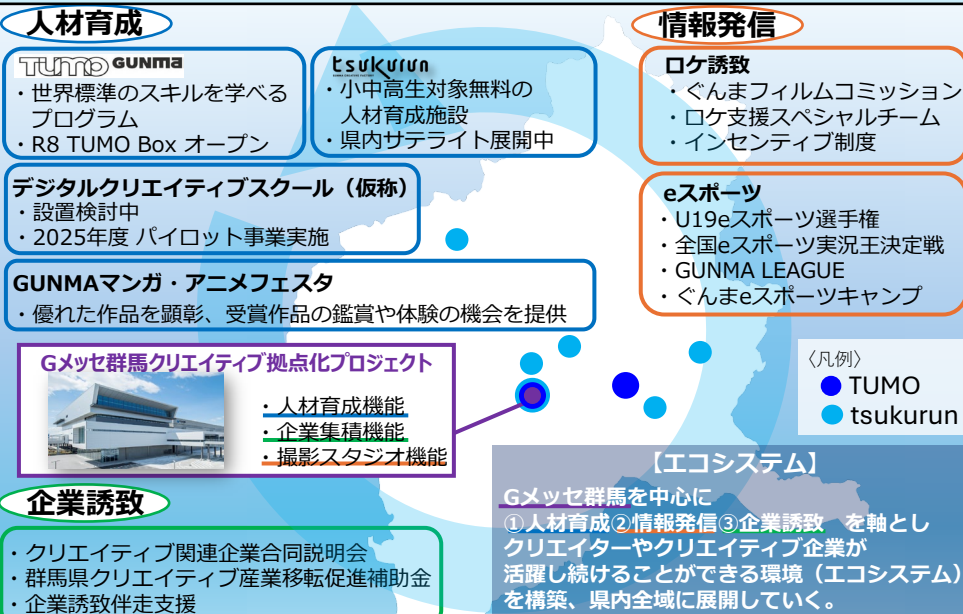
県内公立高校（3校）

- ・デジタルクリエイティブ人材育成施設「tsukurun」のサテライト校を設置。

桐生市

- ・デジタルクリエイティブ人材育成施設「tsukurun」のサテライトを設置。

## 図表グラフ・写真



## 取組概要

群馬県は、デジタル・クリエイティブ産業を創出し、2040年のクリエイティブ拠点化実現に向け、クリエイターやクリエイティブ企業が活躍し続ける環境づくり（エコシステムの構築）を進めている。



Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化プロジェクトや、デジタルクリエイティブ人材育成の全県展開、県内ロケ地を活用した魅力発信等を強力に推し進め、コンテンツ産業の振興や、地域経済への好影響による地方創生を実現する。

## 取組の効果

- ・人材育成施設「tsukurun」年間5,000人利用  
利用者から2024年全国小学生プログラミング大会で優勝者輩出
- ・人材育成施設「TUMO Gunma」年間9,400人利用（見込）
- ・誘致に成功したクリエイティブ企業に、県内専門学校から10人採用
- ・映像クリエイターコンペ 国際映画祭等で入賞する参加者を輩出
- ・ロケ支援インセンティブ制度 交付決定額122,660千円（2024年）

# 取組名：「コンテンツ×テクノロジー」産業の拠点形成

応募様式（別紙）  
 ②コンテンツ産業振興型

<p>地域で連携するコンテンツ</p>	<p>図表グラフ・写真</p>
<p>マンガ・アニメ・ゲーム・音楽・映像・放送・広告など</p>	
<p>取組地域</p>	
<p>東京都港区竹芝 及び ベイエリア（お台場、豊洲、羽田等）、渋谷、墨田ほか</p>	
<p>取組体制</p>	<p>写真：Blabマルシェ（2025年3月27日）</p>
<p><b>CiP・PPP会員</b>                  アーティスト commons、(株) アルベログランデ、イースト・インベストメント・キャピタルGP (株)、(株) エフエム東京、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、(株) スペースシャワーネットワーク、(学) 電子学園、RX Japan (株)、(株) 電通、(一社) 日本動画協会、(株) ディー・エヌ・イー、(一社) 日本音楽制作者連盟、マーザ・アニメーションプラネット(株)、MetCom (株)、(株) AOI Pro.、(株) 博報堂、(株) IMAGICA GROUP、ウォルト・ディズニー・ジャパン (株)、(特非) 映像産業振興機構(VIPO)、OIKOS MUSI (株)、(一財) 大川ドリーム基金、(株) エルテス、(株) フェイス、(学) 大阪音楽大学、ソフトバンク (株)、エヴィクサー (株)、(株) テレビ朝日ホールディングス、(株) TBSホールディングス、デジタルハリウッド (株)、日本テレビ放送網 (株)、(一財) 日本生涯学習総合研究所、(株) MIXI、(株) FIELD MANAGEMENT EXPAND、エイベックス (株)、(株) フジ・メディア・ホールディングス、(株) 講談社、(株) レインボーエンタテインメント、(株) 日本旅行、LAF Entertainment (株)、OTAGROUP (株)、(株) コナミデジタルエンタテインメント、(株) セガ、(株) Decorations、(株) インフィールド、(株) トムス・エンタテインメント、(株) Wise Investment、円谷フィールズ (株)</p>	<p>写真：グローバル・エンターテインメント・プロデューサー・プログラム（2025年11月22,23日）</p>
<p><b>連携団体・参画団体</b>                  CANVAS、(一社) デジタルサイネージコンソーシアム、B Lab、カタール・ニヤ州政府、(一社) メタバース推進協議会、(一社) 日本デジタル空間経済連盟、(一社) Metaverse Japan、(一社) スマートシティ・インスティテュート</p>	<p><b>取組概要</b></p> <p><b>Future</b>：産・官・民・学が連携し、「デジタル×コンテンツ」をテーマとした総合イベントを開催する。世界に誇れる魅力的な日本の姿を創造し、未来の可能性を広げるため、「ちょっと先のおもしろい未来実行委員会」を組成した。</p> <p><b>Creative</b>：ポップカルチャーの専門家コミュニティを形成し、業界の活性化・国際化を推進する。各ジャンルを横断し、テクノロジー融合や海外展開、他産業との連携を図るため、Pop Power Project、SYNC MUSIC JAPAN、世界オタク研究所を組成した。</p> <p><b>Social</b>：「ビジネス」「ICT」「グローバルコミュニケーション」の3つを学びの柱として、世の中にイノベーションを起こすために、iU、慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科、デジタル政策フォーラム、超教育協会、CiPファンド組合、カタール・ニヤ州政府、NPO法人CANVASと連携する。</p>
	<p><b>取組の効果</b></p> <p>ちょっと先のおもしろい未来2025                  コンテンツ参加者：約30,000人                  出展数：180</p> <p>連携地域                  北海道：NoMaps実行委員会                  京都府：京都府精華町</p> <p>グローバル・エンターテインメント・プロデューサー・プログラム                  参加者：約50名</p>

## 地域で連携するコンテンツ

アニメ・マンガ

## 取組地域

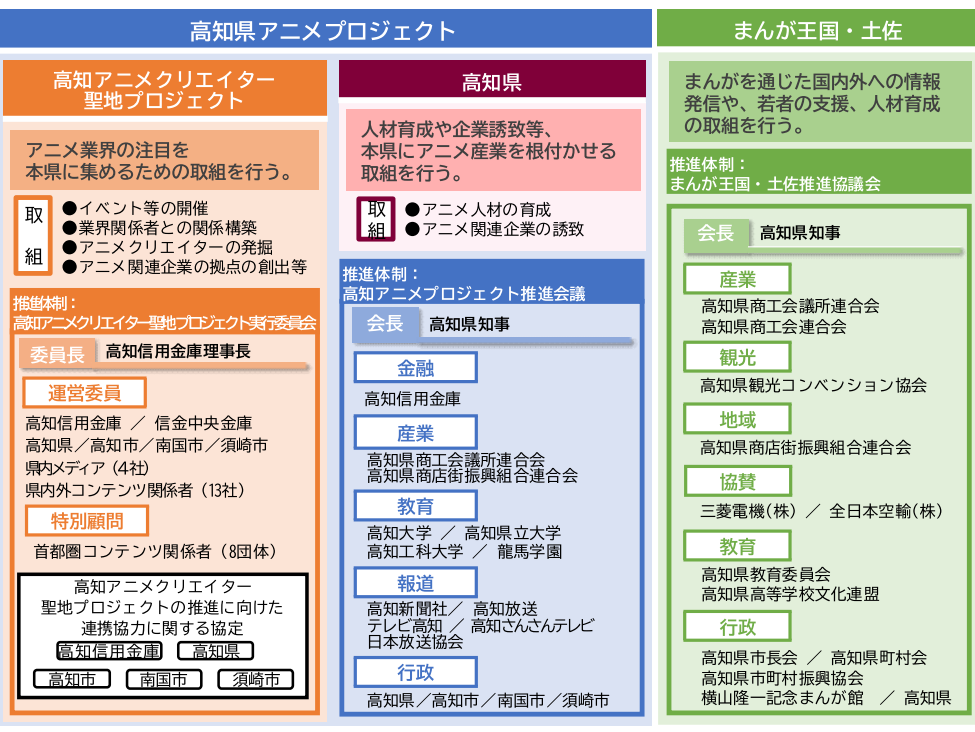
アニメクリエイターの育成やアニメ産業の集積により、特に若者や女性の雇用の創出や地域産業の活性化につなげるため、産学官金が連携して、県全域で「高知県アニメプロジェクト」を推進。

また、高知市、南国市、須崎市、香美市、越知町及び大月町においても、アニメ関連イベントの実施、関連企業及び施設の設立などの取組を幅広く展開。

さらに、「アンパンマン」の作者・やなせたかし氏が描き下ろした、県内の駅や特産野菜及び防災普及啓発活動など様々なものをモチーフにしたオリジナルキャラクターを県内全域で活用。

加えて、高知－岡山間を運行する「アンパンマン列車」、県内を走る「アンパンマン電車」や「アンパンマン路線バス」も人気となっているなど、県全体にまんが・アニメ文化が浸透。

## 取組体制



## 取組概要

### 1. コンテンツ関連産業振興の取組

#### (1) 高知県アニメプロジェクト

県の取組と高知アニメクリエイター聖地プロジェクトにより構成。産学官金連携の推進体制のもと、アニメクリエイターの育成を通じてアニメ関連企業を呼び込むことで、県内にアニメ産業を集積し、若者や女性の雇用の創出や地域産業の活性化につなげるための取組を実施。

#### (2) 高知アニメクリエイター聖地プロジェクト

地元金融機関が中心となって主導するプロジェクト。大規模イベントやアワード開催等を通じて業界内外の注目を高める取組を実施。人材育成や企業誘致といった行政施策と相乗効果を創出。

#### (3) まんが王国・土佐

県及びまんが王国・土佐推進協議会が主導。「まんがを通じた高知県の国内外への情報発信」と「まんがの道を志す若者の支援、幅広い分野で活躍できる人材育成」などの役割のもと、全国的な知名度を持つ「まんが甲子園」や、地域の拠点「高知まんがBASE」の運営等を実施。

### 2. 持続可能な仕組みの構築

県経済浮揚のトータルプラン「高知県産業振興計画」に、令和4年度からアニメプロジェクトを位置づけ取組を推進。

PDCAを回しながら、令和9年度に「県内のアニメ制作企業従事者数」120人の達成を目指し、企業誘致や人材育成に取り組んでいる。

さらに、県ではプロジェクトの認知度向上やイベント運営補助などに従事する県版地域おこし協力隊員1名を採用し、プロジェクトを推進。

## 取組の効果

### ■ 定性的効果

立地企業の業容拡大による若者・女性の雇用の創出やイベント開催を通じた業界関係者の招へいや中心市街地への集客といった成果により、「アニメの聖地・高知」ブランドが形成されつつあり、都市部企業から本県への拠点設置の問い合わせの増加につながっている。

今後は人材育成環境の充実及び企業誘致の取組を通じて、若者の県内定着の促進や、クリエイターが長期的に活躍できる持続可能な産業エコシステム（生態系）の構築を目指す。将来的には高知発オリジナル作品の創出と海外展開によるインバウンド誘客により、さらなる地域活性化を目指す。

### ■ 定量的効果

高知県アニメプロジェクト立ち上げの令和4年度から令和9年度までの6年間で、累計で212億9,000万円の経済波及効果が創出される見込み。

地域で連携するコンテンツ
ゲーム・アニメ・映画
取組地域
<p>福岡市</p> <p>市内に産学官が連携した団体が各種存在しており、ゲーム産業を中心にクリエイターの育成・確保の取組を実施している。また、市内に関連企業や専門学校が集積している。</p>
取組体制
<p>福岡市（コンテンツ振興課 全12名従事）</p> <p>：各種事業の実施運営。コンテンツ毎に関連企業や教育機関と団体を組織し、事業を実施。</p> <p>関連企業、教育機関</p> <p>：事業実施（企画～運営）に際して、知見の共有や人的なサポート（クリエイティブ人材の提供）などを実施。</p> <p>※関連団体</p> <p>○ゲーム</p> <p>：福岡ゲーム産業振興機構（福岡市・業界団体・教育機関）</p> <p>○ゲーム・アニメ・映画・その他</p> <p>：クリエイティブ・ラボ・フクオカ（福岡市・業界団体、教育機関等）</p> <p>○映画</p> <p>：福岡フィルムコミッション（福岡市・関連団体等）</p>

取組概要
<p>ゲーム・アニメ・映画の各分野において、関連企業や教育機関等と連携し、産業振興を目的とした人材育成事業等を実施。</p> <p>※福岡市において、これまで先進的に産学官連携で取り組み、企業数や従業者数が順調に増加してきたゲーム産業振興における知見等を活用し、さらなるゲーム産業の振興に加え、アニメや映画分野における産業振興を図っていくもの。</p> <p>事業例)</p> <p>○ゲーム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・福岡ゲームコンテスト「GFF AWARD」</li> <li>・福岡ゲームインターンシップ</li> <li>・ゲームジャム「Fukuoka Game Sprint」</li> </ul> <p>○アニメ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イベント「アニメフクオカ」</li> </ul> <p>○映画</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・映画監督・プロデューサー育成事業</li> <li>・映像を通じた誘客促進及び地元映像事業者スキルアップ事業</li> </ul> <p>持続可能な仕組みの構築として、「第10次福岡市基本計画」（2024年策定）においてクリエイティブ関連産業の振興を明記しているほか、協賛の獲得やふるさと納税の寄附メニューに「クリエイティブ産業（ゲーム、映像等）の振興」を設け、財源の確保に取り組んでいる。</p>
取組の効果
<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイティブ関連産業の事業所数の増加 （事業所数：2,212→3,473）増加数が政令指定都市 第1位 ※コンテンツ振興課が設立された2012年と2024年を比較</li> <li>・市内ゲーム企業数及び従業者数の増加 企業数：12社（2006年）→38社（2025年）約3倍 従業者数：418名（2006年）→2,693名（2025年）約6倍</li> </ul>

## 地域で連携するコンテンツ

ゲーム・アニメ・映像CG（映画、CM、プロモーションビデオ、プロジェクションマッピング、VTuber等）

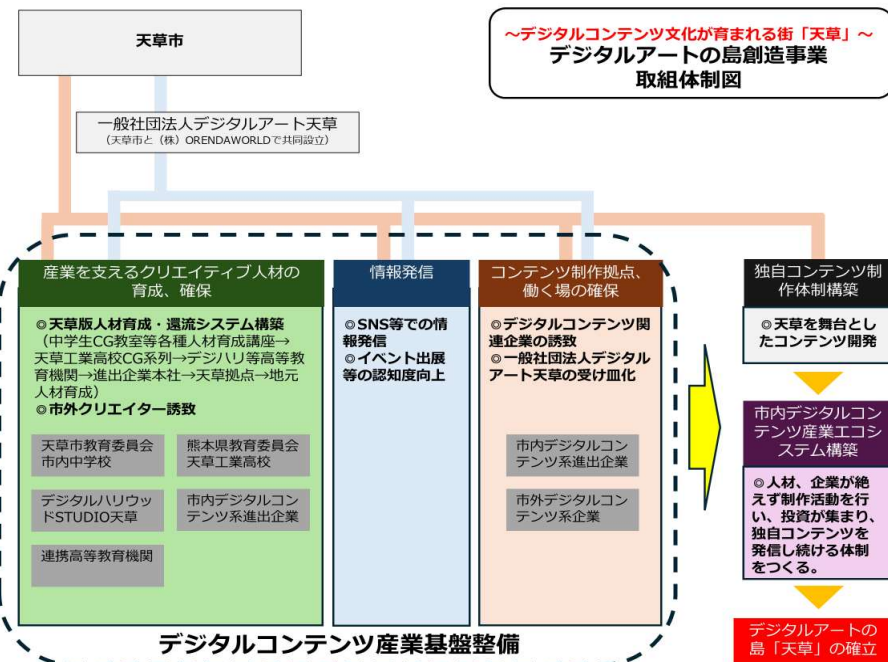
## 取組地域

### 熊本県天草市

若者が魅力的に感じ、かつ外貨を稼げる新たな産業としてゲーム・アニメ・映像CG制作等のデジタルコンテンツ産業を創出し、地場産業化することで、若者や企業、投資が集まる、持続可能な地域を目指す「デジタルアートの島創造事業」に取り組んでいる。

## 取組体制

天草市が中心となり、天草工業高校やデジタルコンテンツ関連の進出企業、各教育機関、事業推進主体として官民合同会社として設立した一般社団法人デジタルアート天草等と連携を図りながら事業に取り組む。



## 図表グラフ・写真



## 取組概要

若者が魅力的に感じ、かつ、外貨を稼ぐ、天草の新産業として「ゲーム・アニメ・映像等（CG）制作産業」の創出を目指す『デジタルアートの島創造事業』に取り組んでいる。主な取り組みは以下のとおり。

- 産業を支えるクリエイティブ人材の育成、確保
  - ①天草工業高校情報技術科CG系列/CG部の設置
  - ②デジタルアート人材育成講座/デジタルアートスクール実施
  - ③普及啓発イベント/AMAKUSA EXPO2025の開催
  - ④デジタルハリウッドスタジオ天草の誘致
  - ⑤高等教育機関との連携による人材獲得
  - ⑥クリエイターの誘致プロモーション
- コンテンツ制作拠点、働く場の確保
  - ①一般社団法人デジタルアート天草の設立・運営
  - ②企業誘致プロモーション
- 独自コンテンツ制作体制構築、市内デジタルコンテンツ産業エコシステム構築（R8年度以降取組予定）
  - ①デジタルアート展、デジタルアートイベントの開催
  - ②インディーゲームプロジェクトの実施
  - ③オリジナルコンテンツ開発
  - ④天草を舞台、題材としたゲームやアニメの誘致
  - ⑤デジタルアートミュージアムの開設
  - ⑥地域課題×デジタルコンテンツプロジェクトの実施

## 取組の効果

- 地域のイメージ・ブランド価値の向上、クリエイティブ力向上
- 職業の選択肢、学びの選択肢の増加→若者の地元定着
- デジタルコンテンツ企業の視察、クリエイターの視察の増加、行政視察の増加、メディア掲載数の増加
- デジタルコンテンツ関連産業従事者数 13名（3年で11名増加）
- デジタルコンテンツ企業立地数 9社（3年で7社増加）
- オリジナルコンテンツ制作本数の増加（予定）