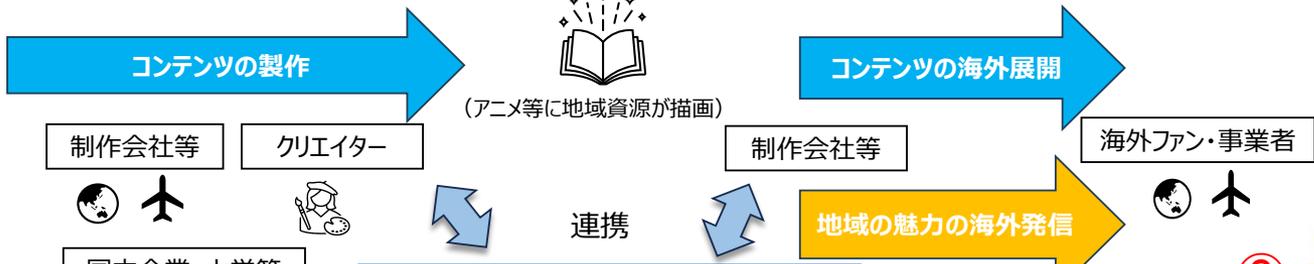


知的財産推進計画 2025 (コンテンツと地方創生の好循環プラン)

2025年 6月
知的財産戦略推進事務局

コンテンツと地方創生の好循環プラン

<地方で稼ぐ>



①ロケ誘致



「Tokyo Vice2」における
渋谷スクランブル交差点の撮影風景。
<世界120カ国で放送・配信>

国内企業・大学等



連携・活用
再投資・横展開

地域関係者

(伝統文化、食等の地域資源、
人材育成、撮影機能等の提供)

コンテンツ活用・人材育成等拠点

全国200カ所選定 (2033年まで)
1 拠点当たり平均で約50億円の
経済波及効果を想定
約 1 兆円

地域の魅力の海外発信

インバウンド誘客



・協会では毎年「訪れてみたい日本のアニメ聖地88」を選定。
・インバウンド観光客のうち、潜在的なアニメツーリズムの規模は**260万人**、**国内消費4000億円**と試算。(2016年時点：訪日来訪者数は2,400万人)

③にぎわう拠点

- ・京都国際マンガミュージアム年間約30万人
- ・水木しげるロード年間約150万人
- ・大分日田「進撃の巨人ミュージアム」
3年で55億円、30万人以上 (外国人が4割)
- ・ジブリパーク年間180万人



進撃の巨人 in HITA
ミュージアム ANNEX

④コラボ商品開発



進撃の巨人と日田の伝統工芸とのコラボ商品

コンテンツを活用した地方創生の好循環づくり

- ▶ 近年、アニメ等のコンテンツの世界的な人気の拡大を背景に、作品に登場した場所等、いわゆる「ゆかりの地」を訪れる外国人が増加し、コンテンツの人气がインバウンドや食等他の分野に波及効果をもたらしている。
- ▶ コンテンツの活用により地域の魅力を高め、高付加価値のインバウンド誘客につなげ地方創生を実現。

大阪・関西万博 アニメ・マンガツーリズムフェスティバル出展地域

漫画家・クリエイター ゆかりの地域

- 15 まんが王国とっとり/鳥取県
『ググの魔法』の脚本1しげる先生、「道中女将」の父の劇の宮田アキラ先生、「名探偵コナン」の青山剛昌先生をはじめとする多数の漫画家を輩出。
- 16 宇部市/山口県
『エヴァンゲリオン』シリーズの総監督である庵野秀明氏の出身地。
- 19 北九州市漫画ミュージアム/福岡県
むせせせいのちのあそび50周年を皮切りに『妖怪×探偵S-怪盗と共謀』、『知本幸土真 原作の怪盗』と北九州出身の作家の活躍が注目されている。
- 20 五島市/長崎県
『五島の島 山本三三 美術教』は『もののけ姫』などスタジオジブリ作品で美術監督を務めた五島市出身、山本三三氏の世界的な活躍が注目されている。
- 21 日田市/大分県
『遺囑の印』の作者・山崎龍雄氏の故郷である。市内には『遺囑の印』の主人公「大分」の巨大人形が点在している。
- 22 南風原町/沖縄県
ウルトラシリーズの脚本家「金城哲夫」の出身地で、琉球舞や琉球音楽文化と伝統工芸が盛んな。

作品の舞台になった地域

- 3 ぐんまフィルム コミッション/群馬県
アニメの制作も支援し、「富たれ花なれ」では高崎市・沼田市の多くの場所が登場。
- 4 館林市/群馬県
市内にはテレビアニメ「宇都宮の物語」の舞台のいくつかのアニメスタジオが点在。
- 9 沼津市/静岡県
アニメ「ラフライク」の舞台にもなった。沼津市はアニメの中心地である。
- 13 宝塚市/宝塚市立手塚治虫記念館/兵庫県
手塚治虫の世界的な活躍が認められ、宝塚市では、手塚治虫記念館に加え、ほぼ全作品が収録された『アプリア』、アニメ体験施設である『アプリアショップ』など、関連施設が充実。
- 17 土庄町/香川県
瀬戸内海に浮かぶ小豆島に位置し、アニメ「からかい上手の高木さん」の舞台。

アニメ・マンガのまちづくり

- 1 札幌マンガ・図書館活用まちづくり機構/北海道
札幌・北海道からは50人以上の多くのマンガ作家が輩出。マンガの力で、札幌のまちの新たな魅力を創出し、地域を活性化することが目標。
- 2 日本航空
アニメを通して日本の魅力を再発見しよう。
- 24 日本航空
アニメを通して日本の魅力を再発見しよう。
- 2 いわき湯本温泉 (Ryokanこい) /福島県
温泉とサカサネチヤを組み合わせ、新しい観光に取組み、コスプレ撮影など、それぞれの「好き」を楽しむ。
- 23 西武鉄道
アニメの聖地として西武鉄道は、特にアニメの世界を演じてください。
- 8 ちびまる子ちゃんランド/静岡県
原作作者さくらももこさんの出身地静岡市清水区にある、日本で唯一の「ちびまる子ちゃん」の映画ミュージアム。
- 11 京まる (京都国際マンガ・アニメフェア) /京都市
日本最大規模のマンガ・アニメ・ゲームのイベント。最新作のIPがグッズ販売、ステージイベントなどで披露される。
- 14 ニジゲンノモリ/兵庫県 淡路市
兵庫県立淡路島公園内に位置するテーマパークで、アニメの世界観を体験できる施設。
- 18 高知アニメクリエイター聖地プロジェクト/高知県
クリエイターの発掘・育成を目的とした高知アニメクリエイターアワードや、日本国内のアニメ関係者やファンと一緒に暮らすイベント「高知アニメクリエイター」を開催。
- 25 そらのつえ
ジョウビツグモル /ベネリック デジタルエンターテインメント



足利スクランブルシティスタジアム



横浜市増田まんが美術館

アニメツーリズムやロケ誘致、博物館・美術館等の拠点化、さらには地域発のコンテンツ制作・関連商品開発やコンテンツの魅力を活かした高付加価値を生み出す拠点づくりを、関係省庁、自治体、関係経済界が連携して推進していくことで、成功事例の輩出・共有とインバウンド拡大との好循環づくりを目指す。



**コンテンツと地方創生の好循環プラン策定
2033年までに全国約200カ所の拠点を選定
(クールジャパン戦略会議において決定)**

- コンテンツ地方創生拠点（仮称）の選定
- 地域一体となったコンテンツ起点の取組に対する関連施策を総動員した重点支援
- 全国大での回遊促進によるオーバーツーリズム解消

- ◆ 映画・映像を活用した地方創生に向け、ロケ誘致、「ロケ地の聖地化」を推進（表彰を実施）
- ◆ 官民一体となったロケツーリズム、アニメツーリズムの推進
- ◆ 「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)の整備・文化資源を活用した観光コンテンツの磨き上げ
- ◆ 地域資源を活用した観光コンテンツの開発、適切な販路開拓、情報発信等への総合的支援
- ◆ コンテンツを活用した地方創生の実現に向けた取組への支援

知的財産推進計画 2025

(令和7年6月3日知的財産戦略本部決定)

(施策の方向性)

<コンテンツと地方創生の好循環プラン>

クールジャパンを活用した地方創生2.0の推進に向けて、地域の自治体や関係事業者、コンテンツ関係者等が連携し、コンテンツを起点に、地域の原風景や食、伝統文化、特産品等のこれまで十分生かしてなかった地域資源を最大限活用した異分野間連携を推進する。その際、関係省庁間をはじめ、自治体、民間の垣根を超えた連携強化も推進する。地域の強みを生かした拠点整備では、産学官の多くの関係者との連携が不可欠であるため、自治体の役割が期待される。コンテンツを活用した高付加価値旅行者等の誘客やコンテンツ関係の拠点整備等による産業集積等、コンテンツを活用した地方創生に取り組んでいる事例の成功要因やノウハウを共有し、他の地域での創意工夫や取組を促進する。同時にロケ誘致や若手クリエイター等の活動拡大等を通じて、地域に根差したコンテンツの創造も推進し、地域におけるコンテンツの魅力拡大と高付加価値旅行者を中心としたインバウンド誘客の拡大の好循環を実現する。さらに、地域の取組を促進する観点からコンテンツとの連携により地域経済に与える影響等の効果検証の仕組みを構築する。その際、地域経済に利益が還元されるように考慮する必要がある。宿泊滞在を含めた地域観光の魅力向上に向けて、コンテンツを起点とする経済波及効果の大きい地域一体となった官民連携の取組について、クールジャパン戦略会議においてコンテンツ地方創生拠点として選定を行い、関係省庁、自治体、関係経済界が連携して強力的に推進する。2033年までに全国約200か所の選定を目指し、地域経済の活性化を図る。

- 海外からの高付加価値インバウンド誘致など、地域経済において大きな経済波及効果が期待されるアニメ・映画等のコンテンツの魅力を活かした地域一体となった取組（アニメツーリズムやロケ誘致等を含む）を、クールジャパン戦略会議においてコンテンツ地方創生拠点として選定し、関係省庁や自治体、関係経済界等が連携の上、その実現・拡大を促進する。

(短期・中期) 内閣府（知財）、内閣官房（新しい地方経済・生活環境創生本部事務局）、経済産業省、文化庁、観光庁、関係府省)

- ロケ撮影・誘致の円滑化及び促進のため、フィルムコミッション（FC）、許認可権者、製作者等が取り組むべき事項等をまとめたハンドブックの周知等を通じ、関係者間のより一層の理解の浸透や相互理解を深める。周知に当たっては、同ハンドブックのポイントをまとめた英語版パンフレットを作成し、海外に発信する。

(短期・中期) (内閣府（知財）、警察庁、消防庁、出入国在留管理庁、

国土交通省、観光庁、関係省庁) 3

知的財産推進計画 2025

- 映画・映像を活用した地方創生に向けて、「ロケ地の聖地化」を狙って実現することができるように、自治体が運営する「フィルムコミッション」等の運営や連携の在り方に加え、ロケ地における事業者へのライセンスの在り方について検討し、ガイドライン化を進めるとともに、国としても顕彰できるように制度化を検討する。
(短期・中期) (経済産業省)
- ロケ誘致による経済・社会的な産業振興を効果的に実現すべく、VFXを含むポストプロダクション工程も含めた誘致に向けて、インセンティブ付与及び効果的な運用に取り組む。また、インセンティブ付与対象作品の円滑な撮影に向けた支援を検討するとともに、ロケ地域での完成作品の活用を推進する。
(短期・中期) (経済産業省、内閣府(知財)、関係省庁)
- 映画やアニメ等のロケ地や舞台は、国内外の観光需要を喚起する重要な拠点であることから、ロケ誘致による経済・社会的効果を効果的に実現するため、観光促進のためのコンテンツの活用等、ロケツーリズム、アニメツーリズムの推進に向け官民一体となって取組を進める。
(短期・中期) (観光庁)
- 高付加価値旅行者等によるアニメやマンガ等の「ゆかりの地巡り」について、大阪・関西万博で得られた調査結果をはじめ、先行地域の事例等から権利者との調整や実施体制のノウハウ等の収集や経済波及効果を分析し、今後取り組む地域関係者等に提供するなど、地域の関係者がコンテンツの関係者と連携した地域の魅力発信の取組を推進する。
(短期・中期) (内閣府(知財)、観光庁)
- 海外でも高く評価される日本の優れたメディア芸術分野の人材育成及びに関連資料の収集・保存及び展示・活用を推進するとともに、振興の中核ともなる「メディア芸術ナショナルセンター」(仮称)として、マンガ、アニメ・特撮及びゲームに関する作品、原画等の中間生成物並びにこれらに関連する情報等の①収集・保存・デジタル化、②調査研究、③人材育成・教育、④国内外への情報発信、⑤展示・利活用、⑥普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組を推進する。
(短期・中期) (文化庁)

知的財産推進計画 2025

- 文化観光推進法に基づく計画の認定及びこれに係る財政的支援等を継続するほか、日本遺産の更なる活性化を実現するため、施策の認知度向上や各地域の特色を生かした取組の支援を行う。これらを通じて、文化観光のさらなる推進を図る。

(短期・中期) (文化庁、観光庁)

- 最高峰の文化資源を活用した観光コンテンツの更なる磨き上げや創出を行うとともに、戦略的・一体的なプロモーションを推進することにより、訪日機運の醸成と万博（大阪・関西圏）から地方への誘客を図る「日本博2.0」について、これまでの取組を検証した上で、地域において文化資源の磨き上げ、活用、人材育成を地方創生につなげる「NEXT日本博」（仮称）を創設する。

(短期・中期) (文化庁、関係府省)

- 民間活力等による国民公園や公的施設について、現代的な文化・情報発信拠点等とするための機能強化を図る。具体的には、北の丸公園について、最先端の科学、芸術、文化等に関する発信拠点として活用することを検討する。

(短期・中期) (文化庁、環境省、関係府省)

- 自治体や企業等によるアート取組や投資を促し、アーティスト等に資金が還元される環境を整備するため、企業等によるアート取組に関する認定・表彰等の制度や、知見の提供及び人的ネットワークの構築等の基盤整備を図る。

(短期・中期) (経済産業省)

- 地域の伝統文化や特産品等を活用したコンテンツ創出を促進するため、アニメ業界をはじめとした各産業界に対して、立地、作品の制作、イベントについてのプロモーションや誘致を行う。

(短期・中期) (経済産業省)

- 地域資源を活用した観光コンテンツの開発、適切な販路開拓、情報発信等を総合的に支援し、地方における高付加価値なインバウンド観光地づくりを行う。この際、自然・文化・アクティビティの構成要素を通じて、日本の本質を深く体験できるアドベンチャーツーリズムのほか、エコツーリズムやインフラツーリズムなど、地域の魅力が最大となるよう観光コンテンツの磨き上げや海外への発信等を行う。また、新規参入やスタートアップ等の事業者等を含むこれらの取組を行う事業者等に伴走して支援を行うことを検討する。

(短期・中期) (観光庁、環境省、文化庁、国土交通省)

知的財産推進計画2025

- 訪日外国人リピーターの増加、消費額の向上につながる新たな交流市場、観光資源を形成する。また、地域周遊や長期滞在を促進するため、観光地域づくり法人（DMO）が中心となり、地域が一体となって行う取組に対し、総合的な支援を行う。

（短期・中期）（観光庁）
- 地域におけるコンテンツを活用した地方創生の実現に向けた取組を支援する。

（短期・中期）（内閣官房（新しい地方経済・生活環境創生本部事務局）、
内閣府（地方創生推進室、知財）、関係省庁）
- 関係府省等及び官民が連携してアニメやマンガ、映画・映像等を活用した地域の高付加価値体験を提供する地方創生の優れた取組、人材等を表彰・紹介することにより異業種間連携を促進する。

（短期・中期）（内閣府（知財）、経済産業省、観光庁）
- 異業種の人材交流の場の形成、人材ネットワーク化に取り組む。例えば、クールジャパン官民連携プラットフォーム等を通じ、会員同士、プロデューサーとのつながりを深化させる。

（短期・中期）（内閣府（知財））
- 地方の魅力の発掘・磨き上げに取り組む高付加価値化の優良事例を収集し、成功要因やノウハウを抽出し、共有を図る。

（短期・中期）（内閣府（知財））
- 地方の高い価値を有する資源をNFT（Non-Fungible Token）化してグローバルなプラットフォームで流通させ、国際水準ベースの価格で収益を得る取組を推進する。この際、多数のNFTがプラットフォームに出展されるとともに、これらの取引が活発に行われるような仕組みを検討し、必要に応じて支援を行う。

（短期・中期）（内閣府（知財）、関係府省）
- コンテンツを活用した地域の魅力の発信において、地域（分野）の垣根を超えた一元的な情報発信など、訪日外国人観光客視点に立った情報発信を促進する。

（短期・中期）（内閣府（知財）、観光庁）

知的財産推進計画 2025

- 前例のない高付加価値サービスを提供しようとする際に、規制・制度等が障壁となる場合がある。我が国では、規制改革関連制度として、規制改革推進会議のほか、国家戦略特別区域制度をはじめとする特区制度、規制のサンドボックス制度（新技術等実証制度）、グレーゾーン解消制度等の各種制度を設けている。また、各種制度の活用について助言を行う一元的窓口を設けている。これらの制度や窓口について、一層の周知を図る等の活用を促進することにより、高付加価値サービスの提供に必要な規制改革等を推進する。
(短期・中期) (内閣府（規制改革推進室、地方創生推進事務局）、内閣官房（新しい資本主義実現本部事務局）、経済産業省)

【参考】大阪・関西万博におけるアニメ・マンガ等を起点とする日本の魅力発信に関する取組

コンテンツ産業の振興と地方創生の好循環につなげるべく、大阪・関西万博にて「ショーケース」を展開

- アニメ・マンガ等に見る日本の魅力や、アニメ・マンガ等のゆかりの地の魅力（自然、伝統文化、食など）を世界に発信し、作品の舞台である**地域への誘客と高付加価値体験**を促進し、**コンテンツ産業の振興と地方創生の好循環**につなげる。
- あわせて来場した外国人に対し、**地域の魅力体験等に関するアンケート調査**を実施。

<開催概要>

- 催事名：クールジャパンショーケースアニメ・マンガツーリズムフェスティバル
- 枠組み：テーマウィーク『未来への文化共創ウィーク』
- 時期：2025年4月30日～5月2日
- 会場：EXPOメッセ「WASSE」南ホール
- 来場者数（3日間計）：15,300人（知財事務局調べ）

【参考】

- ・4/30～5/2の万博来場者数（AD証入場者数を除く）259,237人（博覧会協会発表）
- ・メディア報道：NHK、読売新聞、産経新聞、テレビ東京等

<主な展示>

- ① **アニメやマンガのゆかりの地による地域の魅力の展示**
アニメ等のゆかりの地が様々な観光体験等の魅力を紹介
- ② **ステージプログラム**
アニメやマンガ等を起点に日本の魅力を世界に発信するトークセッション等のイベントステージ
- ③ **展示コーナー**
世界に広がるアニメやマンガ、漫画家からのメッセージボード、日本国際漫画賞受賞作品の展示、海賊版対策などの展示

会場全体の様子



大分県日田市の出展ブース
(進撃の巨人)



オープニングセレモニー(4/30)



大臣×えなこ氏トークセッション(5/2)

