

(令和7年6月13日閣議決定)

第2章 賃上げを起点とした成長型経済の実現

3. 「投資立国」及び「資産運用立国」による将来の賃金・所得の増加

(6) 海外活力の取り込み

(コンテンツ産業の海外展開)

クリエイター支援基金の活用や更なる統合を含めて、クリエイター育成とコンテンツ海外展開の一貫的な支援や体制整備を進める。放送コンテンツについては、多様な知的財産の創出に向け、企画・開発段階における内外の配信・金融事業者とのマッチング、先端技術の活用促進等の支援を行う。レコード演奏・伝達権の導入について、早期に結論を得る。コンテンツ産業に関する統計データを整備する。

クリエイターをめぐる取引環境の改善・収益還元を促進するため、公正取引委員会において、2025年秋の結果公表を目指し、映画・アニメ分野の実態調査を行い、その結果を踏まえ、指針を策定する。映画業界における働き方の自主規制ガイドライン遵守やコンテンツ業界における価格転嫁の実現に向けた政府の取組を周知する。

「コンテンツと地方創生の好循環プラン」に基づき、コンテンツ地方創生拠点を選定し、アニメツーリズムやロケ誘致など、地域が一体となった取組を加速する。長期にわたる作品の制作及び海外からのロケ誘致を支援するとともに、ロケ撮影に係る許可の手続を円滑化・迅速化する。

地方創生2.0基本構想

◆地方創生2.0基本構想（令和7年6月13日閣議決定）

6. 政策パッケージ

（2）稼ぐ力を高め、付加価値創出型の新しい地方経済の創生～地方イノベーション創生構想～

①施策の「新結合」：多様な地域資源の一体的な高付加価値化

iv. 地域資源の高付加価値化の取組の強化
（コンテンツ）

マンガ、アニメ、ゲーム、映画等のコンテンツが有する、制作拠点による効果、作品の聖地化による効果、関連イベント開催による効果等の複合的な地方創生の力の発揮に向け、アニメツーリズムやロケ誘致、博物館・美術館等の拠点化、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いかした高付加価値を生み出す拠点づくりを、「コンテンツと地方創生の好循環プラン」に基づき、コンテンツ地方創生拠点として選定するなど関係府省庁、地方公共団体及び関係経済界が連携して推進する。

◆地方創生2.0基本構想 施策集（令和7年6月13日本部決定）

第1章 政策の5本柱

2. 稼ぐ力を高め、付加価値創出型の新しい地方経済の創生～地方イノベーション創生構想～

（28）コンテンツを活用した地方創生の好循環づくり

アニメツーリズムやロケ誘致、博物館・美術館等の拠点化、ロケ地の聖地化による効果など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いかした高付加価値を生み出す拠点づくりを、「コンテンツと地方創生の好循環プラン」に基づき、コンテンツ地方創生拠点として選定するなど関係府省庁、地方公共団体及び関係経済界が連携して推進する。

（内閣府知的財産戦略推進事務局参事官（クールジャパン戦略推進担当）、
経済産業省商務・サービスグループ文化創造産業課）2