



# 2025年度「コンテンツ地方創生拠点」選定（案）について

令和8年3月19日  
知的財産戦略推進事務局

# 政府文書における記載

## ■ 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）

### <コンテンツと地方創生の好循環プラン>

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）  
このほか関係省庁施策あり。

## ■ 経済財政運営と改革の基本方針2025（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）

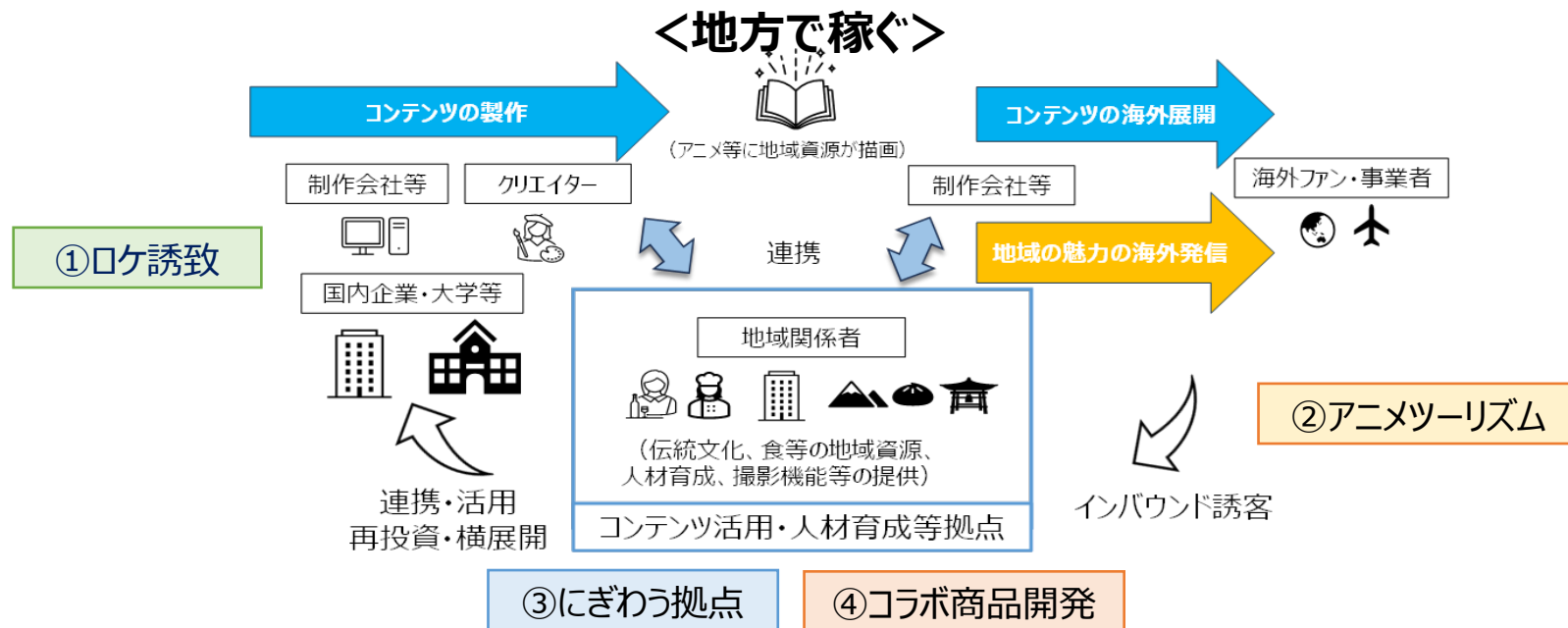
（略）

「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。

# コンテンツを活用した地方創生の好循環

## <コンテンツと地方創生の好循環プラン>

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。



1 拠点当たり平均約50億円×200か所で、**約1兆円**の経済波及効果を想定

- コンテンツ地方創生拠点の選定
- 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

# 2025年度コンテンツ地方創生拠点の選定

- 全国各地から50件の応募。
- コンテンツのジャンルは、アニメ(30) やマンガ (19) ゲーム (15) 、実写 (11) 、音楽 (8) 、その他 (17) (数字は重複あり)
- 応募の類型としては、①コンテンツ観光振興型、②コンテンツ産業振興型と、①と②の双方あわせもつ③複合型で公募(令和7年10月21日(火)～2025年12月17日(水))。
- ①連携体制の構築(コンテンツ関係者との協力、地域の多様なステークホルダーの関与といった連携)、②取組の工夫と効果(コンテンツを活用した地域資源の体験価値化・高付加価値化)、③人材育成等コンテンツ産業への寄与、コンテンツ関係者満足度向上、④持続性、⑤情報発信の観点から、審査を実施。

	①コンテンツ観光振興型	②コンテンツ産業振興型	③複合型
概要	食や文化等様々な地域資源とコンテンツの魅力とのかけあわせにより地域の魅力に新たな価値を創造し、観光等、関連産業の活動拡大を通じて、地域の価値向上(インバウンド誘客による消費拡大等)に主眼を置く取組。	地域発のコンテンツ創造やコンテンツ産業に係るクリエイター育成や関連企業の集積・誘致など、コンテンツ産業の振興に主眼を置く取組。	「①コンテンツ観光振興型」と「②コンテンツ産業振興型」の双方の要素を併せ持つ複合的な取組。
応募件数	26件	13件	11件
選定(案)件数	10件	7件	6件

# 2025年度コンテンツ地方創生拠点（案）（23拠点）

## ①コンテンツ観光振興型（10件）

タイトル	応募団体	ジャンル
ウルトラマンや特撮のコンテンツを生かした魅力拡大プロジェクト	福島県須賀川市	特撮
マンガ・アニメを活用した全国ツーリズムの促進と官民連携による広域発信と回遊施策	豊島区	マンガ・アニメ／コスプレ
アニメ『ゆるキャン△』シリーズと連携した地域周遊観光促進	山梨県・身延町・公益社団法人やまなし観光推進機構（富士の国やまなしフィルム・コミッション）、身延ニューツーリズム協議会・五条ヶ丘活性化推進協議会	マンガ、アニメ、映画、実写ドラマ、ゲーム
多治見を舞台に陶芸に打ち込む女子高生たちの姿を描いたアニメ「やくならマグカップも」を活用した多治見市のPR	やくならマグカップも活用推進協議会	アニメ・マンガ(フリーコミック)・実写パート
『エヴァンゲリオン』を活用した誘客促進事業	静岡県浜松市	アニメ・マンガ
聖地沼津×観光推進プロジェクト	静岡県沼津市	ラブライブ！サンシャイン!!／ぽんこつポン子
「名探偵コナンに会えるまち北栄町」における誘客・滞在促進による消費拡大事業	鳥取県東伯郡北栄町／北栄町商工会（共同応募者）北栄町役場 観光交流課	マンガ
TVアニメ『からかい上手の高木さん』を活用したまちづくり	香川県土庄町	TVアニメ
マンガ・アニメと連携した熊本県活性化プロジェクト	熊本県	マンガ・アニメ
進撃の巨人 in HITA ～進撃の日田～	進撃の日田まちおこし協議会	マンガ

# 2025年度コンテンツ地方創生拠点（案）（23拠点）

## ②コンテンツ産業振興型（7件）

タイトル	応募団体	ジャンル
クリエイティブ産業振興事業（フィルムコミッション、コンテンツ、デザイン）	一般財団法人さっぽろ産業振興財団	実写（映画・ドラマ等）、アニメ、ゲーム、デザイン
「アニメフェス仙台」 －東北から生まれるアニメ産業エコシステム構築事業－	アニメフェス仙台実行委員会（代表：株式会社イービーコンサルティング）	アニメ
群馬県クリエイティブ拠点化プロジェクト	群馬県	ゲーム、アニメ、実写（映画・映像）
「コンテンツ×テクノロジー」産業の拠点形成	一般社団法人CiP協議会	マンガ・アニメ・ゲーム・音楽・映像・放送・広告など
高知県アニメプロジェクト	高知県	アニメ・マンガ
クリエイティブ都市・福岡（クリエイティブ関連産業振興）	福岡市	ゲーム・アニメ・映画
デジタルアートの島創造事業	熊本県天草市	ゲーム・アニメ・映像CG

## ③複合型（6件）

タイトル	応募団体	ジャンル
新潟アニメ推進協議会による「アニメで選ばれる新潟」の実現	新潟県/新潟アニメ推進協議会	アニメ・マンガ
世界に誇るプラモデル産業をコンテンツとしたツーリズムの推進とデジタル関連企業の集積	静岡市	マンガ・アニメ・ゲーム・小説・3DCG・XRコンテンツ・プラモデル
京都国際マンガ・アニメフェアを中心としたコンテンツ産業振興プロジェクト	京都市	マンガ・アニメ・ゲーム
鳥取県全域で展開する「まんが王国とっとり」プロジェクト	鳥取県	アニメ・マンガ
映画とアニメと歴史・文化のまち『尾道』が創造する、コンテンツと地方創生の好循環プラン	尾道市	映画・アニメ・ゲーム・イベント
多様なコンテンツの歴史と未来が交差する北九州市、「彩りあるまち」の実現への取り組み	福岡県北九州市	漫画、ポップカルチャー（アニメ、声優、eスポーツ）、映画