

令和8年9月11日(金)

コンテンツに係る自治体施策の課題と対応

～国の施策を踏まえて～

全国知事会
第1回コンテンツ産業創出・振興プロジェクトチーム会議

特定非営利活動法人 ジャパン・フィルムコミッション (JFC)
理事長 小室 裕一

日本マンガ・アニメトキワ荘フォーラム 理事長
全国マンガ・アニメ活性化連絡会 連絡幹事
特定非営利活動法人 映像産業振興機構 (VIPO) 理事
公益社団法人 全日本ダンス協会連合会 常任理事

1.コンテンツについての概況

文化芸術基本法

(平成13年施行・平成29年改正)

第8条

「国は、文学、音楽、美術、写真、演劇、舞踊その他の芸術（次条に規定するメディア芸術を除く。）の振興を図るため、これらの芸術の公演、展示等への支援、これらの芸術の制作等に係る物品の保存への支援、これらの芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。」

第9条

「国は、映画、漫画、アニメーション及びコンピュータその他の電子機器等を利用した芸術（以下「メディア芸術」という。）の振興を図るため、メディア芸術の制作、上映、展示等への支援、メディア芸術の制作等に係る物品の保存への支援、メディア芸術に係る知識及び技能の継承への支援、芸術祭等の開催その他の必要な施策を講ずるものとする。」

第7条の二

(平成29年改正で追加)

「都道府県及び市（特別区を含む。第三十七条において同じ。）町村の教育委員会（地方教育行政の組織及び運営に関する法律（昭和三十一年法律第百六十二号）第二十三条第一項の条例の定めるところによりその長が同項第三号に掲げる事務を管理し、及び執行することとされた地方公共団体（次項において「特定地方公共団体」という。）にあっては、その長）は、文化芸術推進基本計画を参酌して、その地方の実情に即した文化芸術の推進に関する計画（次項及び第三十七条において「地方文化芸術推進基本計画」という。）を定めるよう努めるものとする。」

コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律

(平成16年施行)

第2条

「この法律において「コンテンツ」とは、映画、音楽、演劇、文芸、写真、漫画、アニメーション、コンピュータゲームその他の文字、図形、色彩、音声、動作若しくは映像若しくはこれらを組み合わせたもの又はこれらに係る情報を電子計算機を介して提供するためのプログラム（電子計算機に対する指令であって、一の結果を得ることができるように組み合わせたものをいう。）であって、人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するものをいう。

2 この法律において「コンテンツ制作等」とは、次の各号のいずれかに該当する行為をいう。

- 一 コンテンツの制作
- 二 コンテンツの複製、上映、公演、公衆送信その他の利用（コンテンツの複製物の譲渡、貸与及び展示を含む。）
- 三 コンテンツに係る知的財産権（知的財産基本法第二条第二項に規定する知的財産権をいう。以下同じ。）の管理」

第5条

「地方公共団体は、基本理念にのっとり、コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関し、国との適切な役割分担を踏まえて、その地方公共団体の区域の特性を生かした自主的な施策を策定し、及び実施する責務を有する。」

議員連盟

MANGA議連

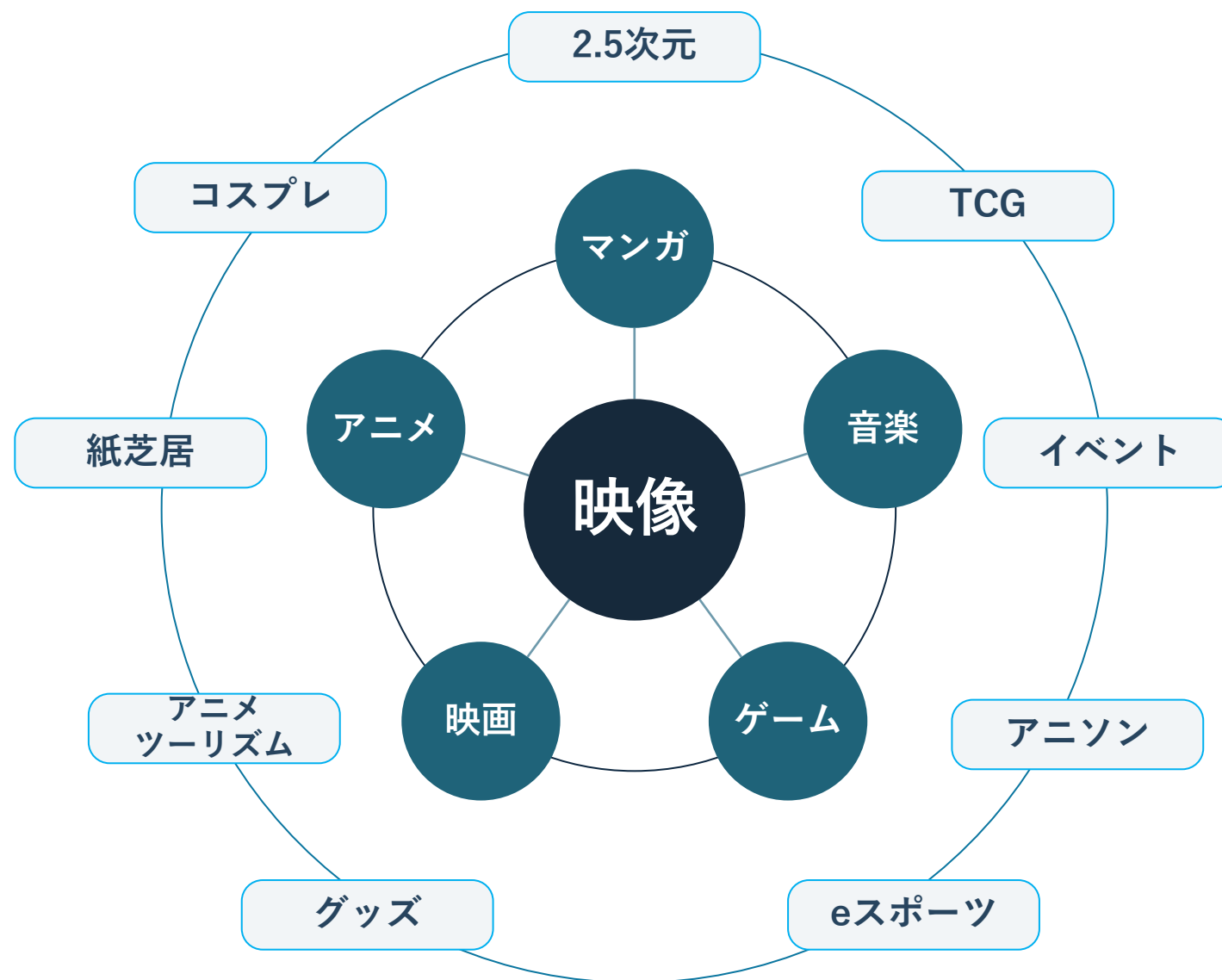
+

コンテンツ議連

映像と各コンテンツの つながり

映像は、マンガ・アニメ・音楽・ゲーム
等の中核コンテンツと結び付き、その先の
派生領域まで広く波及する。

- 中核となるコンテンツ
- 派生・関連する領域



フィルムコミッション／JFCの活動

FC支援作品のジャンル（複数回答）

2025年度JFC調査



JFCアワードの実施

「JFCアワード」とは、全国各地で優れたロケーション資源の発掘や地域と連携した撮影支援、作品を活用した観光・地域PR、まちづくりなど、映像を通じた地域活性化に取り組むフィルムコミッション等を表彰する制度。2015年に創設し、毎年実施している。

【JFCアワード2026 受賞団体】

最優秀賞

映画

沖縄市KOZAフィルムオフィス 『宝島』

優秀賞

映画

天草フィルム・コミッション 『レンタル・ファミリー』

映画

富山県ロケーションオフィス、輪島フィルムコミッション 『港のひかり』

ゲーム

伊勢志摩フィルムコミッション 「パラノマサイト FILE38 伊勢人魚物語」

配信ドラマ

滋賀ロケーションオフィス、彦根市フィルムコミッション室 「イクサガミ」
甲賀ロケーション推進協議会

2.最近の国のコンテンツ政策

◎クールジャパン政策の展開

日本のコンテンツ、食、ファッション、観光などの魅力を海外に発信し、**海外需要の獲得と日本の経済成長につなげる「クールジャパン政策」**を推進。

2010年代初頭から取組が本格化し、**2012年「クールジャパン戦略」**、2013年には官民ファンドとして「**クールジャパン機構**」が設立されるなど、政府全体の取組として展開。

日本の魅力を海外需要へ

コンテンツ | 食 | ファッション | 観光 | 地域産品 等

クールジャパン政策

【投資】 クールジャパン機構（株式会社海外需要開拓支援機構）

海外需要の獲得に向けたリスクマネーの供給

【支援】 コンテンツ関連補助事業

制作・ローカライズ・海外プロモーション等を支援

【コンテンツ産業を支える組織】 映像産業振興機構（VIPO）

人材育成／海外展開・市場開拓等を支援

◎コンテンツの地域への展開＜地域創生＞

◆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、コンテンツ地方創生拠点として選定し、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

◆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）

「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きを円滑化・迅速化する。

◆地方創生2.0 基本構想（令和7年6月13日閣議決定）

⇒「地方創生に関する総合戦略」（令和7年12月23日閣議決定）

【目指す姿】

強い経済
豊かな生活環境
新しい日本・楽しい日本

【5つの柱】

生活環境の創生
付加価値創出型の新しい地方経済の創生
人や企業の地方分散
インフラ整備とAI・デジタル新技術
広域リージョン連携

【文化・芸術】

各地の文化資源（文化財や伝統行事、アート等）をいかし、インバウンドの呼び込み等を更に進めていくため、文化資源の発掘と磨き上げ、活用を行う「日本博」を、人材育成を含む一体的な伴走支援による、地域に根ざした文化観光コンテンツの創出に重点化する。

また、文化庁と観光庁の連携の下で、文化資源の体験・体感による高度観光拠点の整備・充実を図る。

【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。

◆2025年度「コンテンツ地方創生拠点」23拠点を選定（2033年までに全国約200拠点を目標）

①コンテンツ観光振興型		
プロジェクト名	団体名	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

出典：内閣府「2025年度『コンテンツ地方創生拠点』選定結果一覧」

②コンテンツ産業振興型

プロジェクト名	団体名	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：株式会社エ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

プロジェクト名	団体名	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

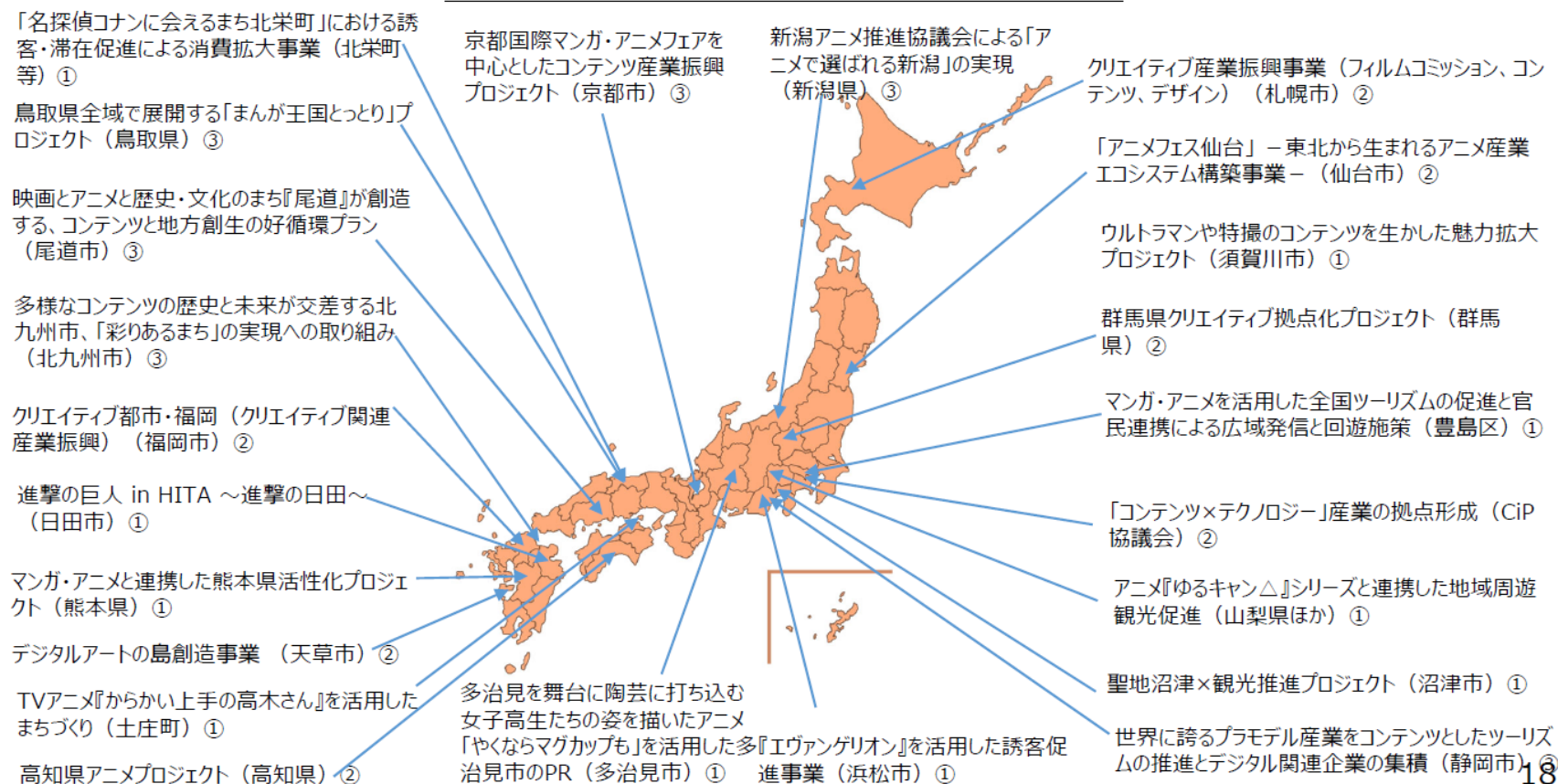
出典：内閣府「2025年度『コンテンツ地方創生拠点』選定結果一覧」

コンテンツ地方創生拠点の取組の深化・全国拡大

- ・ 2025年度は、コンテンツ観光振興型が10件、コンテンツ産業振興型は7件、複合型6件の合計23拠点を選定。

- ①**コンテンツ観光振興型**：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
- ②**コンテンツ産業振興型**：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
- ③**複合型**：「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

令和8年度選定コンテンツ地方創生拠点（23拠点）



出典：内閣府『コンテンツ地方創生拠点の取組の深化・全国』

コンテンツ地方創生拠点の取組事例

2025年度に選定された23拠点のうち、2拠点の取組を紹介



豊島区

「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」



高知県

「高知県アニメプロジェクト

鳥取県

「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

事業目的・背景・課題

- インバウンド需要は増加傾向にあるが、訪日外国人旅行者は都市部をはじめとする一部地域に偏在している状況が続き、オーバーツーリズムが顕在化。訪日外国人旅行者は、諸外国滞在時と比べて娯楽サービス費支出が低く、旅行者の観光需要への対応が不十分となっている。
- 観光による経済効果を全国津々浦々に波及させ、観光消費を効果的に拡大させるとともに、持続的な地方誘客によりオーバーツーリズムの解消につながるよう、地域において観光コンテンツの供給を促進するとともに、観光の付加価値を高めるガイド人材の質的向上が必要である。

事業内容

- 需要分散に資する観光コンテンツの供給に向けた取組を支援する。具体的には、
 - ▶ 多様な地域資源を活用した観光コンテンツの造成や情報発信、販路開拓等を総合的に支援
 - ▶ インバウンドのニーズを踏まえ、品質を高めた高単価な観光コンテンツや、地域産業への波及効果が期待できるガストロノミー分野の観光コンテンツ等を重点的に支援
 - ▶ その際、継続的な販売につながるよう、デジタル上での効果的な情報発信等を促進
- 観光コンテンツとガイドの一体的な質的向上に向け、コンテンツに応じたスキル・研修設計、ガイドの評価制度と報酬体系の構築のあり方、ガイドの可視化手法等について調査する。

【支援対象事業】

- ①新創出型 地域資源を活用した観光コンテンツの造成、効果的な情報発信や販路開拓等を支援
- ②品質向上型 より高単価なインバウンド向けのオプションルツアー等の造成に向け品質向上等の取組を支援
- ③分野特化型（ガストロノミー） 地域の食資源を活用し、幅広い連携により、地域の食文化を体験できる質の高い観光コンテンツの造成、販路開拓等を支援

事業スキーム

●事業形態：調査事業等、間接補助事業

- ①新創出型：400万円まで定額、400万円を超える部分は事業費2,100万円まで補助1/2（最低事業費 600万円）
- ②品質向上型：800万円まで定額、800万円を超える部分は事業費4,200万円まで補助1/2（最低事業費1,200万円）
- ③分野特化型（ガストロノミー）：400万円まで定額、400万円を超える部分は事業費2,500万円まで補助1/2（最低事業費 600万円）

●補助対象：地方公共団体、DMO、民間事業者等

担当課：観光庁 観光資源課

事業イメージ

地域資源を活かした
観光コンテンツの造成文化資源の活用
（伝統工芸）品質を高めた高単価な
観光コンテンツの造成

地域の伝統行事の活用

ガストロノミー分野における観光コンテンツの造成

＜地域一体的な食文化体験＞



生産現場と食体験の連携

伝統工芸品での
高品質な食体験

コンテンツとガイドの一体的な質的向上

以下の取組のあり方について調査

- ・コンテンツに応じたスキル・研修設計
- ・ガイドの評価制度・報酬反映体系の構築
- ・コンテンツとガイドのマッチングシステム構築
- ・実践的研修の実施

本政策パッケージの位置付け・地域未来戦略と日本成長戦略との関係性

- ・日本成長戦略における17の戦略分野に関連する企業の大規模投資を起点とする「戦略産業クラスター計画」にて、サプライチェーンを支える企業群の投資促進、関連インフラや拠点整備、人材育成などを、大胆かつ計画的に推進。
- ・あわせて、地域未来戦略では、「地域産業クラスター計画」や「地場産業成長プラン」における地域を牽引する産業や地場産業の投資促進など、大胆かつ計画的に支援。
- ・日本成長戦略の「8つの分野横断的課題への対応」を踏まえ、地域未来戦略の政策パッケージにスタートアップ支援、地域金融力強化、人材育成等の取組を位置づけ、地域で展開することで、日本全国に投資を拡大。

日本成長戦略

17の戦略分野

8つの分野横断的課題

戦略分野に関連する企業の大規模投資を
起点に、地域での「戦略産業クラスター」を
形成

分野横断的課題への対応を踏まえ、
地域未来戦略の政策パッケージにスタートアップ支援、
金融力強化、人材育成、等の取組を位置づけ、
地域で展開することで、日本全国で投資を拡大

地域未来戦略

A.戦略産業クラスター計画

17分野に関連する企業の大規模
投資を起点とする産業クラスター。

B.地域産業クラスター計画

都道府県が主導する産業クラスター。
戦略分野のサプライチェーンを構成
する産業などが含まれる。

C.地場産業成長プラン

市町村が主導する地場産業を含む
地域の産業を育成。

◎知的財産推進計画2026（令和8年6月12日 知的財産戦略本部決定）

	項目	本文ページ
①	コンテンツ地方創生拠点	p.96
②	コンテンツ地方創生拠点同士の連携	p.96
③	地域の取組体制・経済効果等の分析	p.96
④	コンテンツと地域が連携した情報発信	p.96
⑤	コンテンツ地方創生の人材育成	p.96
⑥	地方公共団体による地域独自の取組	p.96
⑦	ロケ撮影・誘致の円滑化、FC・許認可権者との連携	p.96–97
⑧	ロケ誘致インセンティブ、VFX・ポストプロダクションを含む誘致	p.97
⑨	ロケツーリズム・アニメツーリズム	p.97
⑩	「聖地巡礼」等を活用したインバウンド	p.97
⑪	地域資源を活用した高付加価値インバウンド	p.98
⑫	映画・映像等を活用した地方創生の取組・人材の表彰	p.98
⑬	ASEANでの映画上映、ロケーション紹介、ロケーションデータベース	p.125
⑭	国際共同製作を通じた人材育成・海外展開	p.125
⑮	大規模作品の製作・海外展開・制作環境	p.126–127
⑯	コンテンツ産業を支える人材強化	p.128–129

◎日本成長戦略（令和8年7月21日 閣議決定）

～「強い経済」の構築による、強く豊かな日本列島の実現～

1. 17の戦略分野を中心とした官民連携の

危機管理投資・成長投資の徹底

- ・ 17分野62の主要な製品・技術等を中心に官民投資を促進
- ・ 2040年度までに累計370兆円超の官民投資
- ・ 2040年度の国内民間設備投資額：250兆円
- ・ 2040年度の名目GDP：1,100兆円程度を展望

2. 国内投資を全国に広げるための8つの分野横断的課題への対応

新技術立国・競争力強化／人材育成／スタートアップ／
金融／労働市場改革／家事等の負担軽減／
賃上げ環境整備／サイバーセキュリティ

3. 未来への投資拡大

- ・ 「強く豊かな日本」投資枠の創設
- ・ 官民連携の徹底的な強化
- ・ 投資牽引型経済への転換

【日本成長戦略】

「コンテンツ」＝17の戦略分野の一つ



【地域未来戦略】

成長投資を地域へ



戦略産業クラスター
地域産業クラスター
地場産業成長プラン

【戦略的目標】

- ✓ 日本のソフト・パワーの強化
- ✓ 日本文化に好印象を持つ層の増大
- ✓ 訪日外国人のコンテンツ関連消費額の拡大

図8. コンテンツ産業の2033年までの官民投資額¹¹

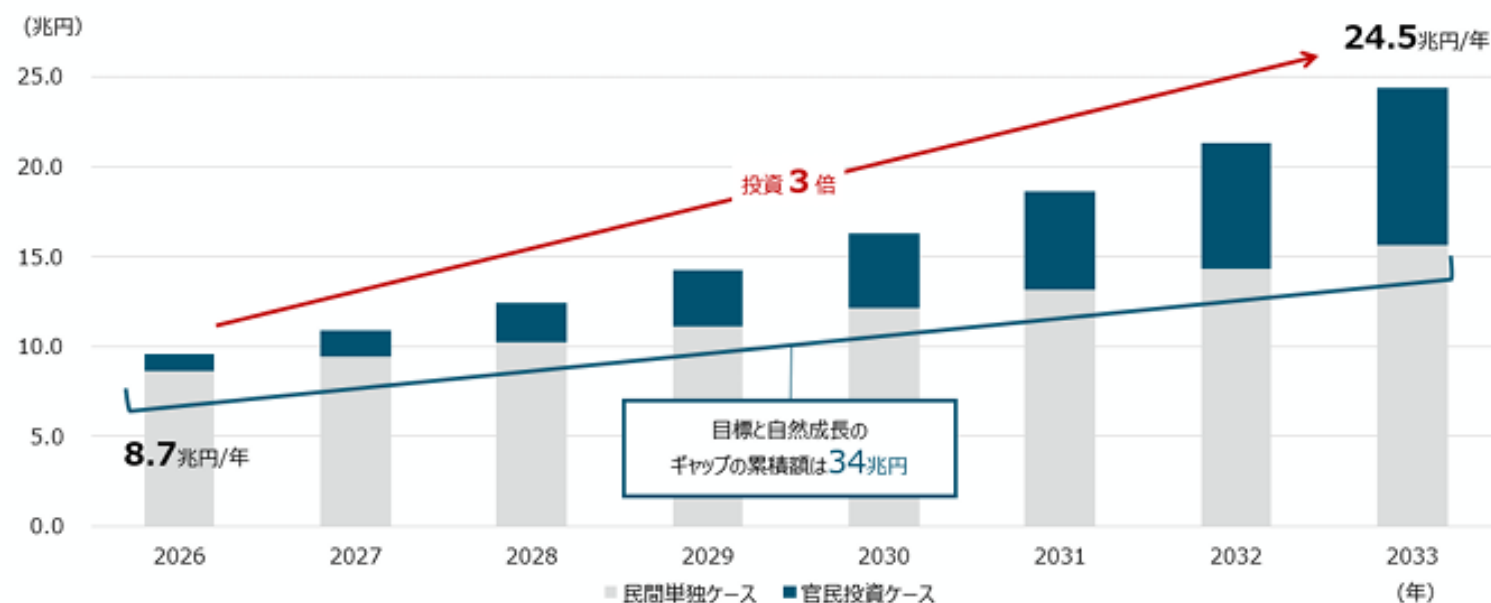


図9. 分野別の官民投資額・経済波及効果¹²

	2026 年投資額	2033 年投資額	年間成長率	累積追加投資額	経済波及効果
ゲーム	6.5 兆円	19.0 兆円	+16.7%	24.5 兆円	191.4 兆円
アニメ	1.0 兆円	2.4 兆円	+13.6%	3.3 兆円	93.5 兆円
マンガ	0.3 兆円	0.9 兆円	+15.9%	1.6 兆円	17.2 兆円
音楽	0.2 兆円	1.1 兆円	+26.2%	3.0 兆円	15.0 兆円
実写	0.7 兆円	1.0 兆円	+5.6%	1.3 兆円	8.9 兆円
合計	8.7 兆円	24.5 兆円	+16.0%	33.7 兆円	326.0 兆円

出典：経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略2026」

©2026 Japan Film Commission All Rights Reserved

図18. 分野別の海外売上目標及び民間投資額の代理変数

項目	海外売上目標		民間投資額の代理変数		政策	
	2024	2033	2024	2033	基本戦略	主な予算・税制等
全体	6.1兆円	▶ 20兆円	7.3兆円	▶ 24.5兆円	世界的な IPの360度展開	IP360予算 + 税制措置
 ゲーム	3.4兆円	▶ 12兆円	5.3兆円	▶ 19.0兆円	モバイル・PC市場 の攻略	大規模作品製作支援 + 開発PF構築支援 + 研究開発税制
 アニメ	2.1兆円	▶ 6兆円	0.9兆円	▶ 2.4兆円	ブロックバスター増産 ・成果報酬率向上	大規模作品製作支援 + 流通PF拡大支援 + 開発PF構築支援
 マンガ	0.3兆円	▶ 1兆円	0.3兆円	▶ 0.9兆円	海賊版を叩き、 正規版を流す	流通PF拡大支援 + ローカライズ支援 + 海賊版対策
 音楽	0.1兆円	▶ 0.7兆円	0.2兆円	▶ 1.1兆円	ライブ起点の ファンダム形成	海外展開支援 + 流通PF拡大支援 + スタートアップ支援
 実写	0.1兆円	▶ 0.5兆円	0.6兆円	▶ 1.0兆円	世界配信を前提と したブロックバスター	大規模作品製作支援 + スタートアップ支援 + 大胆な投資促進税制

出典：経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略2026」

◎エンタメ・クリエイティブ産業戦略2026（2026年8月20日 経済産業省）＜IP360＞
～海外売上高20兆円に向けた「ものがたり大国5か年計画」～

日本発コンテンツを成長産業として位置付け、官民連携による大規模・長期・戦略的な投資を推進。

【主な方向性】

- ✓ IP・人材・デジタルへの国内投資
- ✓ コンテンツ制作力・制作基盤の強化
- ✓ 海外展開・国際流通・ファンダム形成
- ✓ クリエイターの育成・収益力向上
- ✓ 地域経済の活性化・インバウンドへの波及

【目標】

2033年までに日本発コンテンツの海外売上高 20兆円

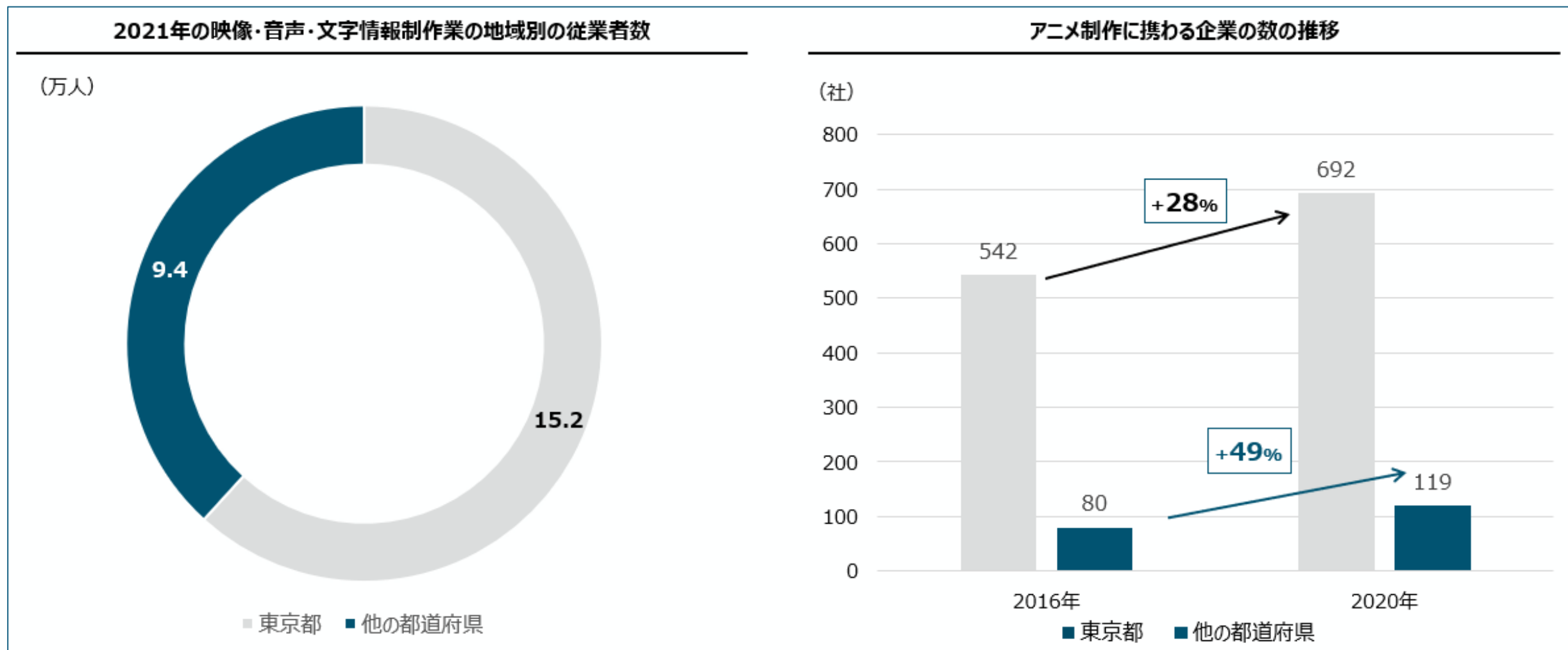
図16. 諸外国の財政支援の概要

出典：経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略2026」

					
	米国	中国	日本	フランス	韓国
国内市場 人口	3.4億人	14.1億人	1.2億人	0.7億人	0.5億人
GDP	4,395兆円	2,822兆円	606兆円	479兆円	258兆円
コンテンツ市場規模	84.0兆円	42.5兆円	14.9兆円	5.0兆円	5.3兆円
海外売上	(N/A)	(N/A)	6.1兆円 ※ゲーム・アニメは海外売上の方が大	(N/A)	11.6兆円
産業政策 予算規模	6,176億円 ※ジョージア州・NY州・CA州を中心とした各州の映画の税控除枠・助成金	1,283億円 ※2024年の新聞・出版・映画のみの予算	252億円 ※2025年のゲーム・アニメ・マンガ・音楽・実写が主な対象の予算	1,233億円	762億円 ※2023年のKOCCA/KOFICの予算
規制	なし	総量規制・事前検閲	なし	総量規制	総量規制
日本換算 GDPベース	852億円	276億円	252億円	1,559億円	1,790億円
市場規模ベース	1,096億円	450億円	252億円	3,673億円	2,142億円

＊ 諸外国では、コンテンツ産業に対して大規模な財政支援を行っており、**製作費の3～5割程度を国のインセンティブで賄うことが世界標準**となっている。日本の財政支援はこれまで100～200億円程度で推移してきたが、**2026年度にIP360を創設し、経産省の支援を102億円から356億円、政府全体では252億円から589億円へ拡大**。国際競争力の強化に向け、支援規模を大幅に引き上げている。

図13. 地方の雇用とアニメ制作に携わる企業数の推移



出典：経済産業省「エンタメ・クリエイティブ産業戦略2026」

◎芸術文化振興基金によるクリエイター支援

出典：文化庁資料「クリエイター支援基金による複数年度にわたる支援のイメージ」を基に作成

2033年までにコンテンツ海外売上20兆円（約3倍）という政府目標に向けて、人材育成の取組を加速。
令和5年度補正基金以降の実績を踏まえ、さらなる拡充を目指す。

令和6 2024	令和7 2025	令和8 2026	令和9 2027	令和10 2028	令和11 2029	令和12 2030
-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--------------

令和5年度補正予算 60億円
卓越した若手クリエイターの育成、海外挑戦支援、
活動の拠点となる文化施設の高付加価値化支援

5年の実施計画のうち3年分を予算措置

令和9年度概算要求

- ①「挑戦」の過程（企画～製作～海外発信）を通じた人材育成を支援
 - ②人材を生み育てる統括的団体や文化団体・施設の機能強化
- ＊令和5年度補正採択事業の後半2年分延長を含む

令和6年度補正予算 95億円
グローバルに活躍する高度専門人材育成の
プログラム・コース創設

5年の実施計画のうち3年分を予算措置

成果目標の達成状況を見て
令和10年度の予算措置を検討

令和7年度補正予算 175億円
マンガデジタル配信に向けたコンソーシアム創出、
コンテンツ製作・発信を支える人材（中核的専門人材）の育成等

3年の予算措置
人材育成は第1弾として21件を採択済み、
夏以降に第2弾の公募予定

＊単年度支援にとどまらず、複数年度の実施計画・検証・概算要求を通じて、コンテンツ人材育成を継続的に強化。

3.地域・自治体のコンテンツ施策

各都道府県で舞台・ロケ地となった映像作品

※ 朝ドラ、大河ドラマのロケ地、舞台等はNHKのホームページから確認できます

北海道

北海道：『鉄道員(ぽっぽや)』（舞台・ロケ地）

東北

青森県：『八甲田山』（舞台・ロケ地）

岩手県：『すずめの戸締まり』（舞台・ロケ地）

宮城県：『ゴールドスランバー』（舞台・ロケ地）

秋田県：『クレヨンしんちゃん 超時空！嵐を呼ぶオラの花嫁』（舞台）

山形県：『おもひでぽろぽろ』（舞台・ロケ地）

福島県：『フラガール』（舞台・ロケ地）

関東

茨城県：『下妻物語』（舞台・ロケ地）

栃木県：『秒速5センチメートル』（舞台）

群馬県：『劇場版 頭文字D [Initial D]』（舞台・ロケ地）

埼玉県：『翔んで埼玉』（舞台）

千葉県：『木更津キャッツアイ 日本シリーズ／ワールドシリーズ』（舞台・ロケ地）

東京都：『シン・ゴジラ』（舞台・ロケ地）

神奈川県：『SLAM DUNK (THE FIRST SLAM DUNK)』（舞台・ロケ地）

甲信越・静岡

山梨県：『ゆるキャン△（劇場版）』（舞台・ロケ地）

長野県：『サマーウォーズ』（舞台・ロケ地）

新潟県：『雪国』（舞台）

静岡県：『世界の中心で、愛をさけぶ』（ロケ地）

北陸・東海

富山県：『おおかみこどもの雨と雪』（舞台・ロケ地）

石川県：『花咲くいろは HOME SWEET HOME』（舞台・ロケ地）

福井県：『ちはやふる -上の句・下の句・結び-』（舞台・ロケ地）

岐阜県：『君の名は。』（舞台・ロケ地）

愛知県：『名探偵コナン 緋色の弾丸』（舞台）

三重県：『WOOD JOB!〜神去なあな日常〜』（舞台・ロケ地）

近畿

滋賀県：『国宝』（ロケ地）

京都府：『ぼくは明日、昨日のきみとデートする』（舞台・ロケ地）

大阪府：『プリンセス トヨトミ』（舞台・ロケ地）

兵庫県：『火垂るの墓』（舞台）

奈良県：『男はつらいよ 寅次郎あじさいの恋』（舞台・ロケ地）

和歌山県：『サマータイムレンダ』（舞台）

中国

鳥取県：『ゲゲゲの鬼太郎（実写版）』（ロケ地）

島根県：『VIVANT』（舞台・ロケ地）

岡山県：『8年越しの花嫁 奇跡の実話』（舞台・ロケ地）

広島県：『この世界の片隅に』（舞台・ロケ地）

山口県：『シン・エヴァンゲリオン』（舞台・ロケ地）

四国

徳島県：『眉山-ビザン-』（舞台・ロケ地）

香川県：『UDON』（舞台・ロケ地）

愛媛県：『ソラニン』（ロケ地）

高知県：『竜とそばかすの姫』（舞台・ロケ地）

九州・沖縄

福岡県：『君の隣をたべたい』（舞台・ロケ地）

佐賀県：『悪人』（舞台・ロケ地）

長崎県：『ラスト サムライ』（ロケ地）

熊本県：『夏目友人帳（劇場版）』（舞台・ロケ地）

大分県：『風が強く吹いている』（ロケ地）

宮崎県：『LIMIT OF LOVE 海猿』（ロケ地）

鹿児島県：『奇跡』（舞台・ロケ地）

沖縄県：『涙そうそう』（舞台・ロケ地）

各都道府県のコンテンツ拠点・イベント

各都道府県のミュージアム・聖地・イベント等

北海道

北海道：新千歳空港国際アニメーション映画祭（千歳市）

東北

青森県：太宰治記念館「斜陽館」（五所川原市）

岩手県：宮沢賢治童話村・記念館（花巻市）

宮城県：石ノ森萬画館（石巻市）

秋田県：横手市増田まんが美術館（横手市）

山形県：新庄市歴史民俗資料館「漫画回廊」（新庄市）

福島県：円谷英二ミュージアム（須賀川市）

関東

茨城県：OARAI GARUPAN Gallery（大洗町）

栃木県：おもちゃのまちバンダイミュージアム（壬生町）

群馬県：草津夏期国際音楽アカデミー&フェスティバル（草津市）

埼玉県：角川武蔵野ミュージアム／EJアニメミュージアム（所沢市）

千葉県：東京ゲームショウ（千葉市）

東京都：トキワ荘マンガミュージアム（豊島区）

神奈川県：川崎市藤子・F・不二雄ミュージアム（川崎市）

甲信越・静岡

山梨県：『ゆるキャン△』地域連携イベント（身延町・甲府市）

長野県：『サマーウォーズ』聖地 上田城跡公園（上田市）

新潟県：新潟市マンガ・アニメ情報館（新潟市）

静岡県：ちびまる子ちゃんランド（静岡市）

北陸・東海

富山県：高岡市藤子・F・不二雄ふるさとギャラリー（高岡市）

石川県：輪島市横山隆一記念館（輪島市）

福井県：福井県立恐竜博物館（勝山市）

岐阜県：水の都・大垣アニメ文化祭（大垣市）

愛知県：ジブリパーク（長久手市）

三重県：戦国BASARA・刀剣乱舞聖地 桑名城跡（桑名市）

近畿

滋賀県：豊郷小学校旧校舎群「けいおん！聖地」（豊郷町）

京都府：京都国際マンガミュージアム（京都市）

大阪府：Capcom Pro Tour（大阪市）

兵庫県：宝塚市立手塚治虫記念館（宝塚市）

奈良県：『境界の彼方』モデル地域（奈良市・橿原市）

和歌山県：刀剣乱舞聖地 高野山奥の院（高野山・伊都郡）

中国

鳥取県：水木しげる記念館（境港市）

島根県：出雲大社（アニメ聖地）（出雲市）

岡山県：吉備川上ふれあい漫画美術館（高梁市）

広島県：広島国際映画祭（広島市）

山口県：宇部まちじゅうエヴァンゲリオン（宇部市）

四国

徳島県：マチ★アソビ（徳島市）

香川県：さぬき映画祭（高松市）

愛媛県：道後温泉本館（松山市）

高知県：横山隆一記念まんが館（高知市）

九州・沖縄

福岡県：北九州市漫画ミュージアム／あるあるCity（北九州市）

佐賀県：『ゾンビランドサガ』聖地（佐賀県全域）

長崎県：軍艦島デジタルミュージアム（長崎市）

熊本県：熊本マンガアーツ（熊本市）

大分県：HITAミュージアム（日田市）

宮崎県：みやざきアートセンター（宮崎市）

鹿児島県：霧島国際音楽祭（霧島市）

沖縄県：コミコン沖縄（北谷町）

地域インセンティブ(補助金等)制度

海外・国内作品の誘致と地域への経済効果の創出に向け、自治体による独自のインセンティブ制度も広がっている。

インセンティブ制度を実施しているフィルムコミッション

2025年12月現在

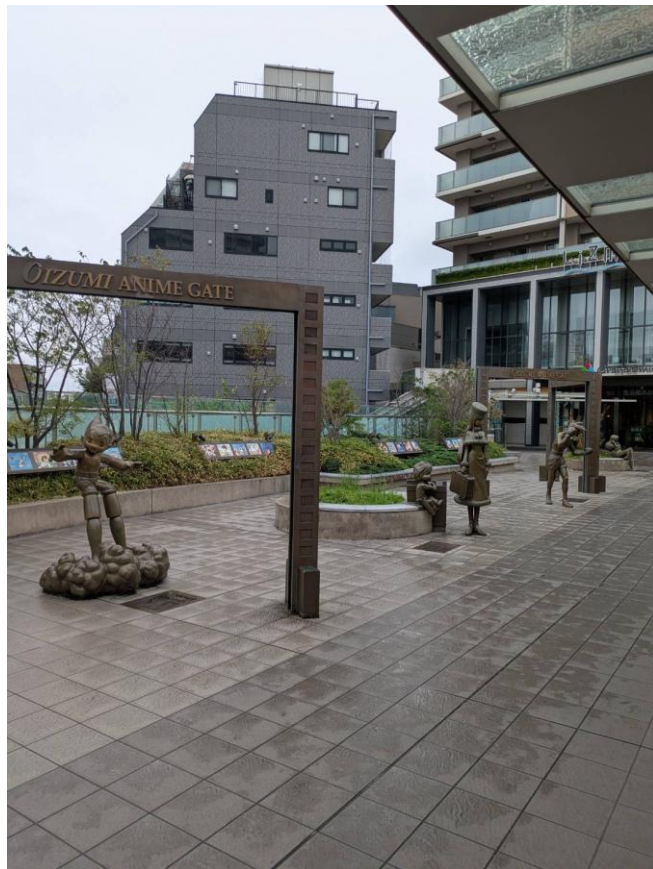
FC	内容	予算
札幌フィルムコミッション	映画およびテレビドラマ助成金	最高1000万円。対象経費の1/2以内。 国内の映像事業者対象。
岩手県花巻市観光課	花巻市ロケ誘致支援事業補助金	対象経費の1/2まで。最高150万円/1作品。交通費と宿泊費が対象。
ぐんまフィルムコミッション	映像作品制作等支援補助金	最高2000万円。対象経費の1/2以内。 *群馬県内で1000万円以上の消費が条件
東京ロケーションボックス	海外作品制作ロケハン助成金	最高100万円/1団体。助成対象経費の1/2以内 ※1回あたり3名以内、5日間(宿泊は4泊)まで
	海外作品制作撮影助成金	最高1000万円/1団体。助成対象経費の1/2以内。 *上記ロケハン助成金を活用し、映画等の撮影を実施した場合は助成率は2/3以内
福井県フィルムコミッション	映画・ドラマ等の県内ロケ経費等に関する助成	最高1,000万円 ※要問い合わせ
富山県ロケーションオフィス	海外映画・ドラマ等へのロケハン助成金制度	最高50万円、5名以内/1事業 対象経費の1/2以内。
富士の国やまなしフィルム・コミッション	大型映画・テレビ・動画配信の実写およびアニメ撮影補助金	最高2,000万円。対象経費の1/2以内。 宿泊費；1人13,100円まで
静岡県フィルムコミッション連絡協議会	海外公開映像作品のロケ助成金	対象経費の1/2以内。金額は要問い合わせ。
飛騨フィルムコミッション	ロケーション活動支援	最高50万円。対象経費の1/2以内。 *連続3日以上、全体の2/3以上の撮影が市内で行われる場合、50万円上乗せ
岡崎フィルムコミッション	岡崎市ロケーション支援補助金	最高50万円。対象経費の1/2以内。 ※原則、岡崎市内の支出を対象
堺フィルムオフィス	堺ロケーション支援助成制度	最高100万円。堺市内の宿泊施設に宿泊した関係者の延べ宿泊日数（10人泊以上）について、1人泊あたり4000円を助成。上限：250名

FC	内容	予算
神戸フィルムオフィス	ロケハン助成金制度	最高100万円。 国内：1名あたり上限4万円、1案件5名まで。 海外：3名までの往復運賃と3泊までの宿泊費
姫路フィルムコミッション	映画・テレビ等撮影支援事業補助金交付	最高500万円。姫路市および播磨圏での撮影の際、姫路市内宿泊の1泊5000円を助成。
加東市観光協会	ロケハン助成	車両1台に上限1万円（1日/1日に3台以内）
	ロケ支援助成	加東市内において1日以上行われ、市の掲げる要件を満たす撮影費用の1/2
岡山県フィルムコミッション協議会	晴れの国助成	屋外での撮影時に降雨の場合、1日15万円を助成（上限30万円）
	ロケ支援助成	最高300万円。宿泊費と交通費を助成。 交通費：出発地により異なる。宿泊費：人数+3,000円×延べ宿泊数
	ロケハン助成	最高6万円。1名あたり3万円
島根フィルムコミッションネットワーク	ロケ旅費に対する補助	最高20万円。3名2泊程度（年度内1回限り）
宇部フィルムコミッション	ロケーション撮影誘致促進事業助成金	最高50万円。@2,000円×宿泊数 宇部市の観光に資する作品は総額×1/2、最高100万円に増額
北九州フィルム・コミッション	映画・テレビドラマロケ地誘致支援助成金	要問い合わせ
福岡フィルムコミッション	実写又はアニメによる映画・ドラマ等の制作補助金	最高1,000万円。対象経費の1/2 ※福岡市内で1,000万円以上の消費が条件
佐賀県フィルムコミッション	映画・ドラマ等のシナハン、ロケハンに係る旅費助成	要問い合わせ
	佐賀県撮影に対する海外映画・ドラマ等のロケーション補助金	最高500万円。宿泊費、交通費等の経費の1/2 *原則佐賀県内の支出を対象
	佐賀県で撮影された映画・ドラマのPR経費助成	要問い合わせ
大分市ロケーションオフィス	大分市ロケーション撮影誘致促進補助金	最高500万円。対象経費の1/2補助。 ※原則、大分市内の支出を対象
鹿児島市観光交流局	映画・ドラマ等撮影誘致補助金	最高300万円。鹿児島市内での撮影の対象経費の1/2補助 *撮影初日から90日前までの協議・申請が必要

4.コンテンツを核とした施策の広がり



コンテンツから地域に広がった事例



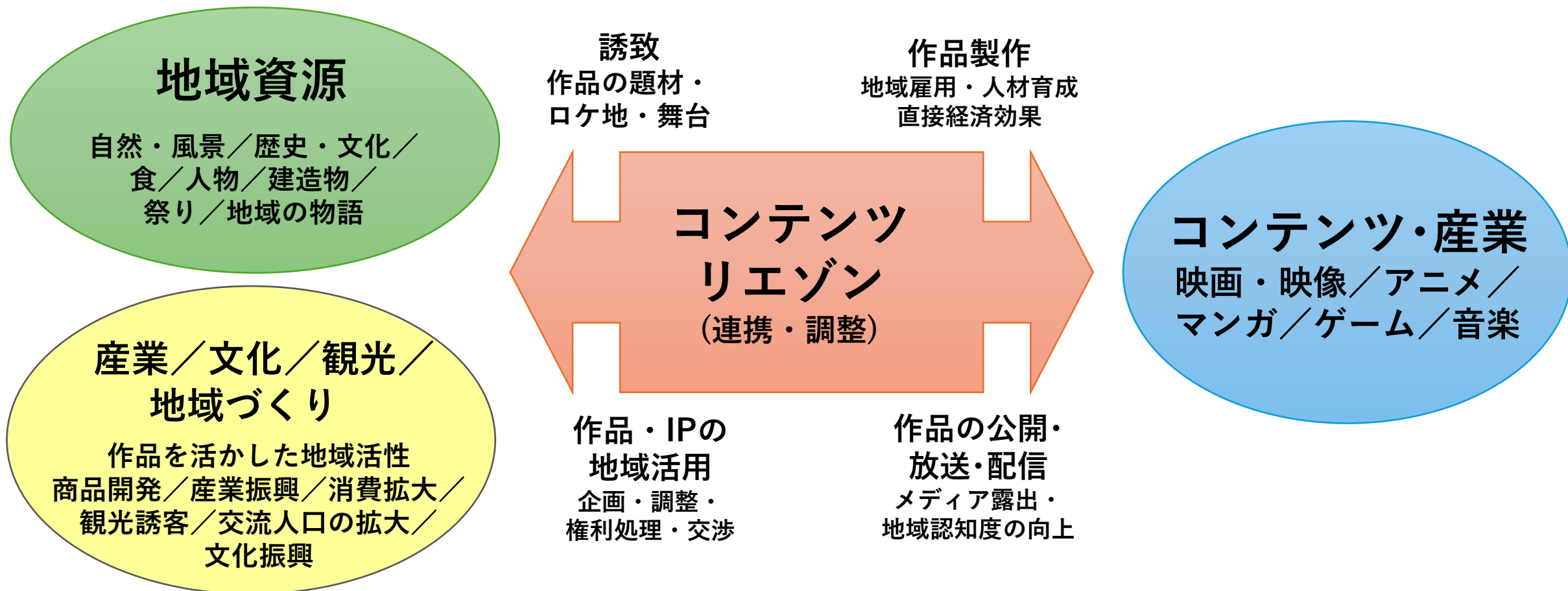
練馬区：大泉アニメゲートを中心としたアニメを活かしたまちづくり



葛飾区：こち亀商品開発支援事業

5. 『コンテンツリエゾン』という役割

地域とコンテンツ産業をつなぐ連携・調整機能



地域とコンテンツ・産業を繋ぎ、連携・調整を担うのが『コンテンツリエゾン』

「コンテンツリエゾン」を担う人材と組織

コンテンツリエゾンの機能を地域に根付かせるためには、連携が必要。「人材」と「組織」それぞれの役割が重要となる。

コンテンツリエゾン・スタッフ	コンテンツリエゾン・オフィス
地域とコンテンツ産業をつなぐ専門人材	地域とコンテンツ産業をつなぐ専門組織・窓口
自治体・関係団体等に配置	自治体・外郭団体・専門組織等に設置
関係者間の連携・調整を担う	情報・ネットワークを集約し、継続的な支援を担う

＊国・都道府県・ブロック（リージョン）、市町村

映像分野においては、フィルムコミッションが先行してこの機能を担っている

【フィルムコミッション(FC)】

地域と制作者の調整／許認可申請支援／ロケーション情報／地域事業者との連携／撮影支援／作品活用

【ジャパン・フィルムコミッション(JFC)】

人材育成(研修)／ロケ地の発信・誘致(JL-DB-全国ロケーションデータベース-)／海外作品ロケ誘致／制作者と地域FCのマッチング(ロケ地フェア等)／製作者・制作者(日本映画製作者連盟など)との連携／地域ネットワーク

【エグゼクティブサマリー】

国のコンテンツ政策と地域への展開

レベル	政府戦略	今回のポイント
国全体	日本成長戦略2026	「コンテンツ」を17の戦略分野の一つに位置付け
知財・コンテンツ	知的財産推進計画2026	海外市場20兆円、コンテンツと地方創生を推進
コンテンツ産業	エンタメ・クリエイティブ産業戦略2026	制作・人材・海外展開への大規模・長期投資
地域	地域未来戦略2026	国の成長投資を地域へ波及、産業クラスター等を形成

- * **国は、コンテンツを日本の成長を担う**戦略産業として位置付け、海外展開と国内投資を拡大するとともに、その成長を地域経済へ波及させる政策を進めている。
- * 地域においてその効果を生み出すためには、地域資源をコンテンツ制作につなぐとともに、作品やコンテンツを地域の産業・文化・観光・地域づくりへつなげる、双方向の橋渡し機能が重要となる。

地域で、その政策を「つなぐ」機能が必要

コンテンツは、産業だけでなく、文化・観光・地域づくりなど幅広い分野に波及する。

その効果を地域に取り込むためには、分野を横断し、コンテンツ産業と地域をつなぐ人材と組織が必要となる。

「コンテンツリエゾン」地域とコンテンツ産業をつなぐ連携・調整機能 ⇒ 人材（スタッフ）＋ 組織・窓口（オフィス）

映像分野では、FCがすでに地域と制作者をつなぐ「コンテンツリエゾン」の機能を担っている。

国のコンテンツ成長戦略を地域の成長につなげるため、「コンテンツリエゾン」を地域に位置付け、人材と組織の両面からその機能を強化する。

「財源案」①地域未来基金の一部を活用した「コンテンツ基金」

②大型事業への地方債・特別交付税措置(海外作品誘致、大型スタジオ建設、海外向けPR、大型イベント参加等)

③ふるさと納税・宿泊税・クラウドファンディング ④安定財源として「コンテンツ観光譲与税」の創設