参考資料３

# 「コンテンツ産業創出・振興 PT」の設置について

## １　設置趣旨

日本国内の人口減少や地域経済の縮小が進む中、地域に新たな雇用や交流、消費を生み出すためには、地域資源を活用した成長産業の創出が不可欠である。

中でもコンテンツ産業（映画、アニメ、マンガ、ゲーム、音楽等）は、世界的に需要の拡大が見込まれるとともに、他産業への波及効果が大きく、地域経済の活性化の有力な手段として期待される。

例えば映画に関して、海外においては、国際共同製作がより一般化しており、国内外のコンテンツ企業の提携、国内でのロケ誘致等によって、世界的な撮影や編集技術を我が国のコンテンツ企業が取得する機会を創出できるが、我が国の撮影誘致に関するインセンティブは、十分ではないとの指摘もあり、こうした実態を正確に捉え、改善していく必要がある。

また、コンテンツ制作拠点の整備、人材育成、海外展開、地域との連携の在り方などについても、各都道府県が個別に取り組むには限界があり、国の支援が不可欠である。

コンテンツ産業の創出とその振興に向け、必要な施策や制度について総合的に調査、研究等を行い、国に対し必要な支援を求め、地域経済の活性化を図るため、全国知事会に「コンテンツ産業創出・振興プロジェクトチーム」を設置する。

## ２　課題認識

- コンテンツ産業は、世界的にも中長期的な成長が見込まれる産業であり、我が国発のコンテンツの海外売上は、この 10 年間で約３倍に成長し、2023 年で約 5.8 兆円と、半導体産業や鉄鋼産業の輸出額を超え、自動車産業に次ぐ規模となった。コンテンツ産業は、「新たなクールジャパン戦略」において、「基幹産業」として位置付けられたほか、2033 年の海外売上高の目標を 20 兆円としている。
- 国では、日本成長戦略本部を設置し、重点戦略分野の一つにコンテンツ産業を位置づけている。また、地域未来戦略本部を設置し、地域ごとの産業クラスターを全国各地に形成し、世界をリードする技術・ビジネスの創出を目指している。

- コンテンツ産業の地域経済への効果については、「制作拠点の拡大による雇用への裨益」「作品の聖地化によるインバウンド効果」「フェスなどの継続的なイベント開催による地域活性化」といった複合的な効果が指摘されているものの、戦略的・継続的に取り組む体制が不足している。
- 地方におけるロケ誘致、制作環境整備、人材育成、聖地化、イベント開催等について、自治体間および国との情報共有や役割分担が十分とはいえない。
- コンテンツ産業の誘致・創出等を通じて地域経済を活性化するには、国の成長戦略と地方の取組を一体的に進める必要がある。

３　主な検討テーマ

- コンテンツ産業の誘致支援
- コンテンツ産業の創出支援
- コンテンツ産業を担う人材育成支援
- コンテンツを活用した地域活性化施策支援

４　活動内容

- 各都道府県の課題整理、取組事例の共有
- 課題解決に向けた検討
- 国への提言・要望の実施