

## 滋賀県クリエイティブ産業振興研究会について

### ◆目的

「滋賀のクリエイティブ産業の振興に向けた調査研究事業」の一環として、有識者や産業関係者等で構成する研究会において、以下の検討・研究を行う。

- ・地域の伝統工芸や地場産業をクリエイティブな発想によって振興しようとする県内の動きや、クール・ジャパン戦略等によって新たな産業を生み出そうとする国の動きを踏まえ、滋賀にふさわしいクリエイティブ産業の振興について検討を行う。
- ・また、本県の新たな成長の可能性として、地域規模に限定されない市場性を有し、将来性が見込まれるゲームソフト産業をはじめとするコンテンツ産業の振興に焦点を当てて研究する。

### ◆委員

氏名	所属・役職
石原 康行	経済産業省近畿経済産業局 総務企画部参事官(クリエイティブ産業担当)
倉本 貴詠	BILLY VERY 代表
寺本 哲子	有限会社でじまむワーカーズ 代表取締役社長
永田 好生	株式会社日本経済新聞社大阪本社 編集局経済部編集委員
西岡 孝幸	公益財団法人滋賀県産業支援プラザ 事務局次長
西川 興	株式会社まちおこし 代表取締役社長
藤田 義嗣	日本ソフト開発株式会社 代表取締役社長
◎細井 浩一	立命館大学映像学部教授 / 日本デジタルゲーム学会会長
三輪 綾香	イラストレーター
和田 昌之	エクスアーツジャパン株式会社 代表取締役社長

◎：座長

(五十音順、敬称略)

## ◆開催状況

### ○第1回

[開催日] 平成24年6月14日(木)

[内容]

- ・研究会設置の趣旨および進め方について
- ・クリエイティブ産業を巡る現況と動向について

国のクリエイティブ産業施策  
クリエイティブ産業の現況と動向(国、関西、滋賀県)  
コンテンツ産業の現状と今後の発展の方向性  
先進自治体の施策事例  
ゲームソフト産業を巡る現況と動向

[主な意見]

- ・滋賀で振興する意義や狙いを考えることが必要。
- ・滋賀には振興を図る上で、クリエイティブ産業の魅力ある資源が多く存在するので地域資源の活用という視点が重要。
- ・滋賀の強みである歴史や農業を活かしたデジタルコンテンツを作るべきではないか。
- ・クリエイティブ産業を振興する上では、雇用の創出や納税できる企業をいかに増やしていくかが大切。
- ・県内の人的資源の発掘や教育する仕組みを作ることで、一つの産業として成長する可能性があるのではないか。
- ・公的に支援するには、発生の芽を引っ張り上げる場所や環境の整備が重要。
- ・本県の振興方策を検討するにあたっては、先進自治体の予算規模や内容、効果等を精査することが重要。
- ・クリエイターが制作に専念できる環境を作ることが大切。投資ファンドを作り成功すれば利益を回収できるようなスキームがあるとよい。
- ・県がクリエイティブ産業と製造業の連携を橋渡しすることで、製造業に新たな付加価値を与えることができる。また、それを橋渡しする人材が大切。

## ◆今後の予定

### ○第2回

[開催日] 平成24年7月24日(火)

[内容]

- ・本県の資源および課題について
- ・クリエイティブ産業の振興策の方向性について

### ○第3回

[開催日] 平成24年10月17日(水)

[内容]

- ・振興策(素案)について
- ・研究会の中間まとめ(案)について
- ・県政モニター調査の結果報告について

### ○第4回

[開催日] 平成24年12月中旬～下旬頃

[内容]

- ・研究会の最終報告(案)について

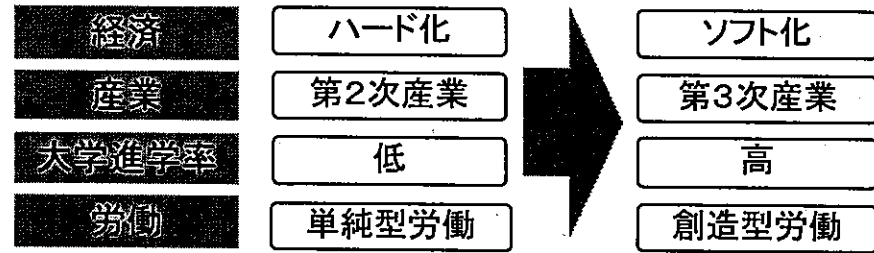
# 滋賀のクリエイティブ産業の振興に向けた調査研究事業

【予算額3,800千円】

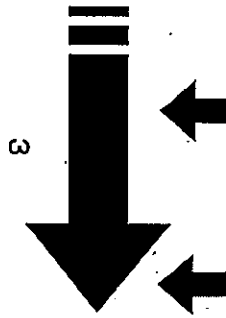
## ● 背景・課題

- ① 経済のソフト化に対する産業構造の変革
- ② 県内の若者や県内大学卒業者の働く場の確保
- ③ クリエイティブ産業の将来性
- ④ クリエイティブ産業の東京一極集中から地方分散へ

## ● 本県を取り巻く大きな流れ

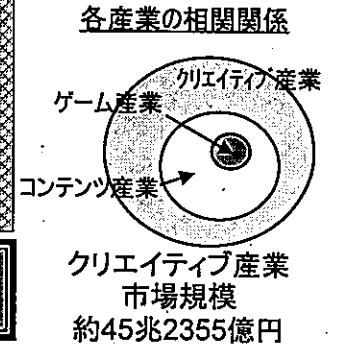


従来のものづくり産業の振興に加え、  
新たな産業振興の柱が求められている。



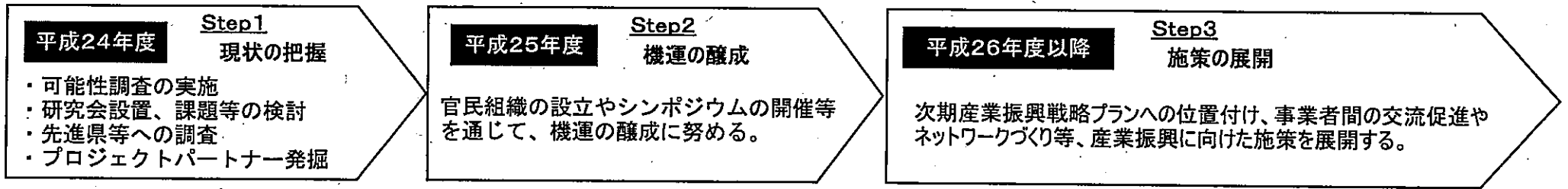
本県 の 特 性	滋賀の地で豊かさを享受するには、地域経済の大きさに規定されない大きな(グローバルな)マーケットの産業を育成する必要がある。 滋賀には、大都市に近接しながら自然に恵まれ、クリエイティブな発想が求められる産業にふさわしい環境がある。 クリエイティブ産業は、化石燃料や電力等の資源の消費が少なく、環境にやさしい本県らしい産業と考えられる。 南部地域には、クリエイティブ産業を支援する立命館大(メディア情報学科)、成安造形大(メディアデザイン領域)が立地するほかゲーム開発企業の立地も見られる。
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

目指すべき方向	産業構造の変化が進む中、本県の新たな成長の可能性として、将来性が見込まれる クリエイティブ産業の振興。
---------	--------------------------------------------------------



本県の新たな産業振興の柱として、地域資源を活かした滋賀にふさわしいクリエイティブ産業の振興とコンテンツ産業の振興について、可能性を調査する。	効果	・クリエイティブ産業の振興を通じて、バランスのとれた本県産業の振興が図れる。 ・今後の市場拡大を見込んで、未来に向けた経済成長と雇用の拡大が図れる。
------------------------------------------------------------------------	----	-------------------------------------------------------------------------------

## ● 事業展開のイメージ



日本におけるクリエイティブ産業（18産業分野）の定義

サービス業系									製造業系								
出版	コンピュータソフト・サービス	テレビ・ラジオ	音楽・ビデオ	映画	デザイン	アート	舞台美術	建築	広告	繊維・アパレル	工芸	玩具	家具	食器	ジュエリー	文具	皮革製品

コンテンツ産業

出典：経済産業省 平成 21 年度中小企業支援調査  
 (生活文化産業支援のあり方に関する調査)

平成 24 年 6 月 15 日 (金) 中日新聞 朝刊 (滋賀版)

創造産業の振興検討

県研究会  
 初代会合 雇用拡大など目指す

海外で高く評価される日本のゲームソフトやデザインを生み出すクリエイティブ(創造)産業の分野で、滋賀らしい産業振興を目指す県の研究会の初代会合が十四日、県庁で開かれた。

クリエイティブ産業は、国が成長分野の一つに据える。県でも、将来性が見込まれる新たな産業振興の柱に位置付けたいと考えて、未だの経済成長と雇用拡大などを目指す。研究会は、同産業に関わる企業家やイラストレーター、有識者ら十人で構成。座長に選ばれた細井浩一・立命館大映像学部教授は、いさつで、クリエイティブ産業を「日本の歴史の中で培ってきた表現と感性が出てくる分野」と表現し「潜在力は非常に高い」と訴えた。県側が研究会設置の趣旨や進め方、クリエイティブ産業の状況や県外の先進的な取り組み事例を説明した後で、委員が自己紹介を兼ねて意見を交わし「クリエイター」を育成する必要や、同産業において「納税できる企業をいかに増やすかが大切」「農業や歴史を生かしたデジタルコンテンツを作るべきで

は」など、さまざまな意見が出た。

今年十二月までに計四回開催し、最終報告案をまとめる。県側は報告案作りとともに、文献を調査したり、企業や事業者から聞き取りしたりと産業振興の可能性を探る。

(梅田歳晴)