

滋賀県クリエイティブ産業振興研究会の検討状況について

1. 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、本県のクリエイティブ産業振興の検討・研究を行う。

2. 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

○第2回

開催日：平成24年7月24日（火）

内 容：自治体等による先進的な取組事例について
クリエイティブ産業の振興策の方向性について
委員提案について

○第3回

開催日：平成24年10月17日（水）

内 容：委員提案・意見等について
中間とりまとめ案について

* 別紙報告書骨子案に基づき、本県のクリエイティブ産業振興の方向性や振興策のイメージについて議論された。

3. 意見概要（第3回）

[振興の考え方について]

- ・ 観光産業は、地域に流動人口の増加をもたらし、経済拡大や雇用につながることから、クリエイティブ産業を振興する上で連携する産業分野の一つとして必要である。
- ・ 滋賀県の様々な可能性を活かすため、連携する産業分野は一つに絞るのではなく、複数設定するべき。滋賀の現状等から、ものづくり産業との連携も望ましい。
- ・ クリエイティブ産業を振興する上で、順次どのように取り組むのか時間を追って整理し、施策を展開する必要がある。
- ・ クリエイティブ産業はそれ自体で一本立ちし、収益力をあげ、雇用を大きくしていくこともあるが、観光やものづくりと連携し、どのように相乗効果を出していくかが重要である。

- ・ 既存の成功事例は過去のものとして捉え、新しいものを作り出すという土台に立って県の支援を進めていかなければ、産業振興の種にはならない。

[具体的な支援策について]

- ・ 産業として地域に定着し成長していくためには、クリエイターが集まるコミュニティの形成が必要。コミュニティができることで人材育成やビジネスマッチング、販路開拓につながっていく。
- ・ クリエイターの制作活動について、海外への発信や海外企業との提携、作ったものを市場に出していくための展示会出展などを支援する制度があるとよい。
- ・ 高価な先端技術が技術の進歩により数年で低廉化し、若者にも使える状況が生まれていることから、若者層に自由に制作させる環境を作ってはどうか。
- ・ 滋賀の地域資源をコンテンツ産業に活用する場合の行政による支援スタイルとして、煩雑な手続などを円滑に進める手法であるフィルムコミッションに類似した「クリエイティブ・コミッション」的手法が有効ではないか。
- ・ 京都国際マンガ・アニメフェアで、アニメキャラクターのパッケージ付きのお菓子が好評だった。滋賀でも農産物や食品とアニメのコラボが考えられる。

[プロデュース機能について]

- ・ クリエイティブ産業の振興や発信には、プロデュースする力を持った人材やプロデュース機能が無いと絶対にうまくいかない。コンテンツをどうプロデュースし、広めるかが重要である。
- ・ プロデュースできる人や機能を含めた体制を作り、それらの活動等を通して具体的な政策を考え、形にしていく必要がある。
- ・ 滋賀のクリエイティブ産業をプロデュースできる人材として、滋賀の状況を理解し、プロデュースに必要な豊富な知識を持つ人材を県が雇用することが重要である。
- ・ クリエイティブ産業を振興する上で、要となるプロデューサーやプロデュース機能は、政策展開の出口として雇用を意識しながら考えるべき。

4. 今後の予定

○第4回

開催日：平成25年2月7日（木）

内 容：報告書とりまとめ案について

1. クリエイティブ産業を振興する上での滋賀県のポテンシャルと課題

【滋賀のポテンシャル】

- ◇コンテンツの素材となる豊かな地域資源（琵琶湖、歴史文化等）と、制作環境としての優位性
- ◇県内に多数立地する大学に学ぶ学生をはじめとする豊富な若者の労働力
- ◇コンテンツ活用可能性を有する伝統産業から先端産業まで、層の厚いものづくり産業や、クリエイティブ関連分野の大学等の知的資源の集積
- ◇事業活動を行うに有利な近隣大都市、首都圏へのアクセス性

【クリエイティブ産業の振興に向けた課題】

- ◇滋賀でクリエイティブ産業を振興する重要性和滋賀の立地優位性の明確化を図る必要がある。
- ◇クリエイターの集積が未成熟で、またその存在が顕在化していない。
- ◇ものづくり企業や地域等がクリエイティブ産業の力を活かせていない。

2. 滋賀で振興に取り組む意義

本県は、これまで内陸工業県として発展してきたが、景気変動の影響を受けやすい産業構造となっている。一方で、経済のソフト化が進展しており、従来のものづくり産業の振興に加え、新たな産業振興策が求められている。このため、本県に多く立地する大学等の知の力を活かし、将来性が見込まれるクリエイティブ産業の振興を図ることにより、本県経済の高付加価値化と雇用の増大を図る。

3. 滋賀県におけるクリエイティブ産業の振興方向

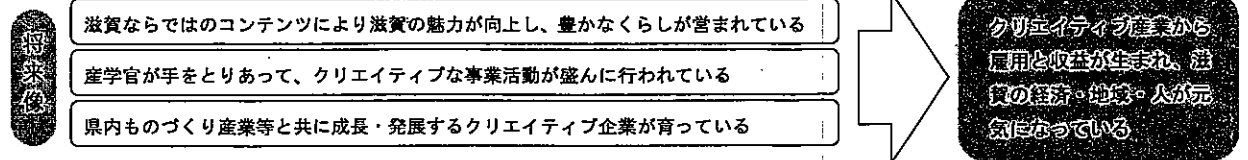
(1) 重点的に取り組むべきクリエイティブ産業分野

- ◇近年、市場規模が拡大し、高い成長性が期待できるデジタルコンテンツ分野の振興を図る。
- ◇現在、クリエイター等の集積が未成熟なこともあり、戦略的に製造業や観光産業などを対象にデジタルコンテンツ等を活用した高付加価値化を進めることにより、その集積を図る。
- ◇デザイン分野においても、県内で集積が大きい繊維、工芸等の産業分野での振興を図る。

(2) クリエイティブ産業の振興の考え方

- ◇雇用や収益を生む企業の育成や誘致のための施策を展開する。
- ◇クリエイターの発掘や育成のための環境整備など、継続して効果的な施策を展開する。
- ◇滋賀の豊かな地域資源や強みを活かして、滋賀ならではのクリエイティブ産業振興を展開する。
- ◇製造業や観光産業の高付加価値化においては、例えばゲームのノウハウを応用する手法として近年注目されている「ゲーミフィケーション」が考えられる。

(3) クリエイティブ産業の振興により目指すべき将来像



(4) クリエイティブ産業振興の施策イメージ

人材	<p>①クリエイティブな才能を掘り起こして、集めて成長させる</p> <ul style="list-style-type: none"> *クリエイターを発掘し、育成する仕組みを構築する (県内クリエイターの発掘とその情報の発信、人材育成機会の提供、クリエイターの育成のための支援等) *クリエイターが交流し、より力を発揮できる場を作る (クリエイター同士の交流・ネットワーク化、協働による新たなコンテンツ開発の促進等) *クリエイターが地域に根付く環境を整える (ポストを含むインキュベーション、自主企画コンテンツの支援等)
企業	<p>②クリエイティブ企業を育成する、誘致する</p> <ul style="list-style-type: none"> *クリエイティブ企業を育成する仕組みを構築する (需要開拓につながる新たな事業機会の創出、制度融資等の有利な資金供給等) *新たなクリエイティブ企業の立地を促進する (立地促進への支援、県外クリエイティブ企業との関係構築、自然環境を活かした制作環境の整備等)
事業活動	<p>③滋賀の豊かな地域資源を磨き、活かす</p> <ul style="list-style-type: none"> *地域資源を活用したコンテンツ開発により滋賀の魅力を磨き、発信する (琵琶湖、歴史文化等の地域資源を活用したコンテンツの開発支援等) *地域資源をコンテンツの素材として活かす (コンテンツとして活用可能な観光、環境、医療・健康、教育・学習分野等の地域資源の発掘、スムーズなコンテンツ利活用にあたっての調整機能等の整備等)
	<p>④他の産業とつなぎ、相乗的な発展を目指す</p> <ul style="list-style-type: none"> *県内ものづくり産業等との連携・協働を促進する仕組みを作る (製造業や観光産業に付加価値を付けるコンテンツ開発、先端産業やその技術等の強みを発揮するコンテンツ開発の促進、環境、医療・健康、教育・学習分野等の異業種と連携した新たなコンテンツ開発の促進等)
支援体制	<p>⑤気運を高め役割分担のもとで体制を整える</p> <ul style="list-style-type: none"> *クリエイティブ産業を振興する気運を醸成する (県内企業、県民、クリエイター・クリエイティブ企業等への周知・啓発等) *産学官の連携した取組を促進するための体制を整備する (クリエイティブ産業振興のための協議組織の設立、クリエイティブ活動支援のための拠点整備、全国ネットワーク組織との連携等)