

滋賀県クリエイティブ産業振興研究会報告書（案）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
(クリエイティブ産業振興の施策について、報告書骨子案等を議論)

○第4回

開催日：平成25年2月7日（木）

内 容：研究会報告書（案）について

滋賀県クリエイティブ産業振興研究会 委員名簿

氏名	団体・所属、役職等
1 いしはら やすゆき 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)
2 くらもと たかえ 倉本 貴詠	BILLY VERY 代表
3 てらもとのりこ 寺本 哲子	有限会社でじまむワーカーズ 代表取締役社長
4 ながた よしお 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
5 にしおか たかゆき 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
6 にしかわ こう 西川 興	株式会社まちおこし 代表取締役社長
7 ふじた よしつぐ 藤田 義嗣	日本ソフト開発株式会社 代表取締役社長
8 ほそい こういち 細井 浩一	立命館大学映像学部・大学院映像研究科 教授/日本デジタルゲーム学会 会長
9 みわ あやか 三輪 綾香	イラストレーター
10 わだ まさゆき 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

(計10名、五十音順、敬称略)

I. 研究の背景と目的

【背景・目的】

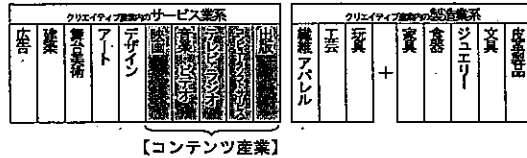
全国有数の内陸工業県として発展してきた本県は、外部環境の影響を受けやすい産業構造にあり、第二次産業の全体に占める割合が低下傾向にある中で、従来のものづくり産業の振興に加え、新たな産業振興策として、本県のポテンシャル、国や関西におけるクリエイティブ産業の動向等を踏まえ、本県における新たな成長の可能性を有する産業として、将来性が見込まれるクリエイティブ産業について振興策をとりまとめる。

II. クリエイティブ産業の現状と動向等

1. クリエイティブ産業、コンテンツ産業の定義

国では次の18分野をクリエイティブ産業、うち網掛けの5分野をコンテンツ産業と定義しており、本報告書では、コンテンツ産業を主たる検討分野とする。

■クリエイティブ産業の定義



2. 国のクリエイティブ産業(コンテンツ産業)の現状と動向

- 全国のクリエイティブ産業の事業所数は27万事業所、従業者数は237万人。うちコンテンツ産業は13万事業所、170万人。
- まだ、クリエイティブ産業の市場規模は約64.4兆円、国内市場シェア4.85%と推計。
- コンテンツ産業は2007年をピークに減少傾向にあるが、デジタルコンテンツ市場は動画、静止画テキストを中心に拡大傾向。拡大の背景は、通信環境をより高速化・大容量化する「フィーチャーフォン」、「ネットワーク」の普及の進展など。

3. 関西のクリエイティブ産業(コンテンツ産業)の現状と動向

- 首都圏の集積には大きく引き離されているものの、関西は国内第二の規模の集積。
- 京都府、大阪府、兵庫県など、各地域に特色のある集積が見られる。
- 近畿経済産業局と公益社団法人関西経済連合会は、産業用コンテンツの活用による新需要創出などの基本戦略をまとめた「創造拠点KANSAIの形成(関西のコンテンツ産業活性化戦略)」を基に振興に取り組む。

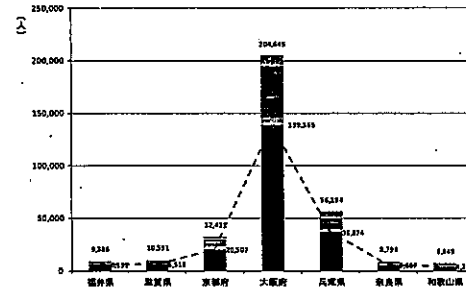
4. 滋賀県内のクリエイティブ産業の現状と動向

- 県内クリエイティブ産業の集積は京都府、大阪府、兵庫県と比較して小さい。
- コンテンツ企業の集積は事業所数が1,042事業所、従業者数は6,513人。県内の立地状況を見ると、大津地域と南部地域に一定の集積。
- 県内クリエイティブ企業の特徴ある取組も進展。

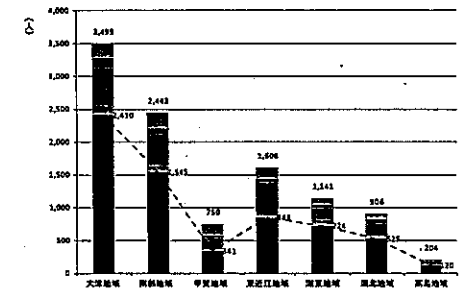
5. 滋賀県のクリエイティブ産業を取り巻く状況

- 琵琶湖とそれを取り巻く豊かな自然環境、国内有数の歴史資産等、豊富な地域資源。「ひこにゃん」、人気アニメの舞台と言われる旧豊郷小学校など、クリエイティブ産業関連の資源も有する。
- 県内の知的資源は豊富で、13大学・短期大学が立地し約3.8万人の学生が学ぶ。人口10万人当たりの学生数では全国第3位。クリエイティブ産業関連の大学として、立命館大学(メディア情報学科)、成安造形大学(芸術学部)、龍谷大学(情報メディア学科)、滋賀県立大学(生活デザイン学科)が立地。環境分野をはじめとする科学技術分野の資源も豊富。
- 県内産業構造は製造業を中心に第二次産業の割合が高いが、近年、第二次産業の県内総生産は減少し、事業所数、製造品出荷額等も減少傾向にある。

【関西の府県別クリエイティブ産業 従業者数】

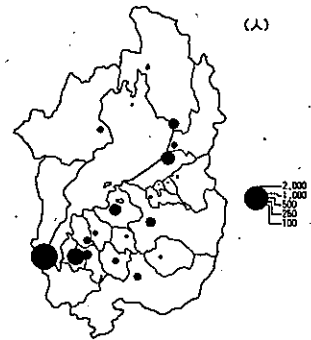


【県内の地域別クリエイティブ産業 従業者数】



- ① 工業・美術・骨貨品、生活文化
- ② 芸術家、学術・文化団体
- ③ 舞台芸術
- ④ 建築設計
- ⑤ 広告
- ⑥ デザイン
- ⑦ 出版
- ⑧ コンピュータ・ソフトウェア
- ⑨ テレビ・ラジオ
- ⑩ 音楽
- ⑪ 映画・映像・写真

【コンテンツ企業の市町別従業者数】



資料：経済産業省「平成21年経済センサス 基礎調査」

III. 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

1. 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豊富な若者の労働力
- ◇クリエイティブ関連分野の大学等の知的資源の集積
- ◇コンテンツの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
- ◇事業活動を行うに有利な近隣大都市、首都圏へのアクセシビリティ

2. 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と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していない。

IV. 滋賀県のクリエイティブ産業の振興方向

1. 滋賀で振興は取り組む意義

滋賀県は、これまで内陸工業県として発展してきたが、景気変動等の外部要因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、従来のもづくり産業の振興に加え、新たな産業振興策が求められる状況にある。
 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り、本県経済の高付加価値化と雇用の増大を図ることが重要。

2. 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、今後も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。
 ただし、現在、県内のクリエイター等の集積が未成熟なこともあり、製造業や観光産業などを対象に、戦略的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需要を創出し、その集積と成長を図る。
 また、デザイン分野においても、県内で集積が大きい繊維、工芸等の産業での振興を図る。

3. 振興の基本的な考え方

【基本的考え方】

- ①雇用や収益を生む企業の育成・誘致施策を展開
- ②長期的・継続的・段階的に施策を展開
- ③地域資源を活かし滋賀ならではの強みを発揮
- ④ゲーミフィケーションなど時代に即した新たなコンテンツ創出を目指した展開

4. クリエイティブ産業の振興により目指すべき将来像

クリエイティブ産業の振興により、以下の将来像を実現する。

滋賀ならではのコンテンツにより滋賀の魅力が向上し、豊かなくらしが営まれている

産学官が手を取りあって、クリエイティブな事業活動が盛んに行われている

県内ものづくり産業等と共に成長・発展するクリエイティブ企業が育っている

クリエイティブ産業から雇用と収益が生まれ、滋賀の経済・地域が元気になっている

V. 今後取り組むべきクリエイティブ産業の振興方策

1. 施策展開の方向性と具体的な施策のイメージ

以下の5つの施策の方向性に基づき、施策を展開する。

【施策展開の方向性】

方向性	【施策例】
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 現在、顕在化していない県内クリエイター人材を発掘し、つなぎ、育成する仕組みを構築。そして、協働による新たなコンテンツ開発促進やプロデュース能力向上の機会提供等を通じて、滋賀で活躍するクリエイターが交流し、より力を発揮できる機会を提供しながら、クリエイターが地域に根付く環境を整える。	クリエイター情報のデータベースの構築・運用 クリエイター等を対象としたセミナー・交流会の開催 クリエイティブ産業分野の起業支援・起業家育成 民間資金を活用した若手クリエイター育成基金等の創設 プロデュース能力向上の機会提供
②クリエイティブ企業を育成する、誘致する 県内のクリエイティブ企業を育成・成長させる仕組みを構築するとともに、県外からも新たなクリエイティブ企業を誘致し立地を促進する仕組みを整え、内外の交流を促し、クリエイティブ企業の成長を牽引。	クリエイティブ企業県内事業所開設の支援 県外クリエイティブ企業とのご縁づくり 滋賀発コンテンツの開発プロジェクト化 制度資金によるクリエイティブ企業等の支援 小口投資など民間資金を活用した事業支援
③滋賀の豊かな地域資源を磨き、活かす 自然環境、歴史文化、ものづくりや科学技術分野などの知的資源など、滋賀の豊富な地域資源を新しいコンテンツの素材として活かし、滋賀ならではのコンテンツづくりにより滋賀の魅力自体を磨き、全国・世界に向けて発信。	クリエイター等の制作活動支援 地域資源のコンテンツ利活用促進のための環境整備 滋賀らしいコンテンツイベントの開催
④異分野・他産業とつなぎ、相乗的な発展を目指す 県内ものづくり産業や観光産業をはじめとして、異分野・他産業との連携・協働を促進し、新たな需要の開発や価値の創造につなげる。ウィンウィンの関係づくりを進め、クリエイティブ産業と他産業が共に成長する仕組みを作る。また、「ゲーミフィケーション」など新しいクリエイティブ手法等を活用することで、時代に即した新たなコンテンツ創出を目指した展開を図る。	クリエイター、クリエイティブ企業等による国内外展示会出展の支援 ビジネスマッチング機会の提供 ビジネスマッチングシステムの構築 クリエイティブ手法による既存産業の高付加価値化
⑤気運を高め、役割分担のもとで体制を整える クリエイティブ産業の振興に向けて県内企業や県民の気運を醸成し高める。また、施策を効果的に推進するとともに、クリエイター・クリエイティブ企業を支援し、県内で生まれた優れたコンテンツを流通させるため、事業推進の要となるプロデュース人材や機能を備え、産学官が連携した取組を促進するための体制を整備する。	キックオフイベント(フォーラム&コンテスト)の開催 クリエイティブ産業振興施策の情報提供・発信 (仮称)滋賀クリエイティブ産業振興協議会の設立・運営 全国ネットワーク組織との連携 クリエイティブ産業振興に係る産学官連携拠点の設置 クリエイティブ産業振興を担う専門人材等の配置

2. 今後の推進体制

クリエイティブ産業の中心的なプレイヤーであるクリエイター・クリエイティブ企業はもちろん、県や産業支援機関、金融機関、さらには、コンテンツを利活用するものづくり企業や観光産業等との連携や、県民がクリエイティブ産業の成長性や可能性の理解を深め、身近な存在と感ずる環境作りなど、一体的な取り組みが重要。施策効果を最大限引き出すためには、プロデュースを行う人材や組織等が必要であり、各主体が役割を発揮しながら連携を強化していくプラットフォームを構築し、取り組む。

【クリエイティブ産業振興施策の展開イメージ】

