

# クリエイティブ産業振興の取り組みについて

厚生・産業常任委員会資料  
平成25年(2013年)6月24日  
商工観光労働部商工政策課

## 1. クリエイティブ産業とは

クリエイティブ産業

個人の創造性や技能、才能に由来し、知的財産権の開発を通して富と雇用を創出し得る産業

(1997年 イギリスのクリエイティブ産業振興政策における定義)

コンテンツ

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。

(コンテンツの創造、保護及び活用の促進に関する法律 第2条 より抜粋)

### (1) クリエイティブ産業の例示業種

広告	建築	舞台美術	アート	デザイン	映画	音楽・ビデオ	テレビ・ラジオ	コンピュータソフト	出版
----	----	------	-----	------	----	--------	---------	-----------	----

繊維	工芸	玩具	+	家具	食器	ジュエリー	文具	皮革製品
----	----	----	---	----	----	-------	----	------

○平成21年度に国が実施した調査では、イギリスのクリエイティブ産業13産業分野に5産業を加えて、18産業分野と分類

○近年は、食や観光を含むものとして捉えられている。

【コンテンツ産業】・・・うちコンピュータ等を介し、デジタルデータで表現されるコンテンツ = デジタルコンテンツ

### (2) クリエイティブ産業の特徴

ダイヤモンドサイド型産業	消費者のニーズ(感性)にあわせて提供
領域融合型産業	異業種のプレイヤーがプロジェクトベースで協働
「創造」と「流通」からなる産業	創造物が全国や世界に流通し、クリエイターに利益を還元
パイを大きくする産業	一つのクリエイション(創造)から連鎖的に利益を生み出す。

製造業等の既存産業とは異なるアプローチが必要

(H24.1月 経済産業省作成「クール・ジャパン戦略」より)

## 2. クリエイティブ産業(コンテンツ産業)を取り巻く状況

### ■文化産業(\*)を中心としたクリエイティブ産業のポテンシャル

○世界の市場規模 464兆円(2009年) → 932兆円(2020年推定値) 年平均成長率 約7% <日本除く>

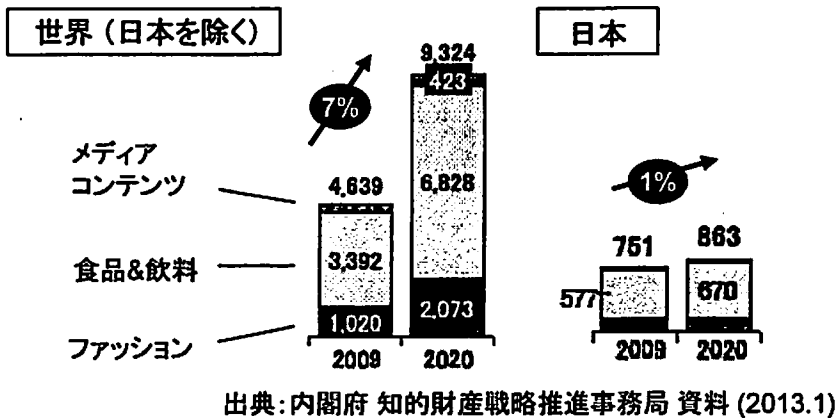
○日本の市場規模 75兆円(2009年) → 86兆円(2020年推定値) 年平均成長率 約1%

▶ 国のクール・ジャパン戦略では目標として、世界市場のうち8兆円~10兆円の獲得を目指す。

\* 文化産業5分野: ファッション、食、メディア・コンテンツ、観光、ものづくり・地域産品

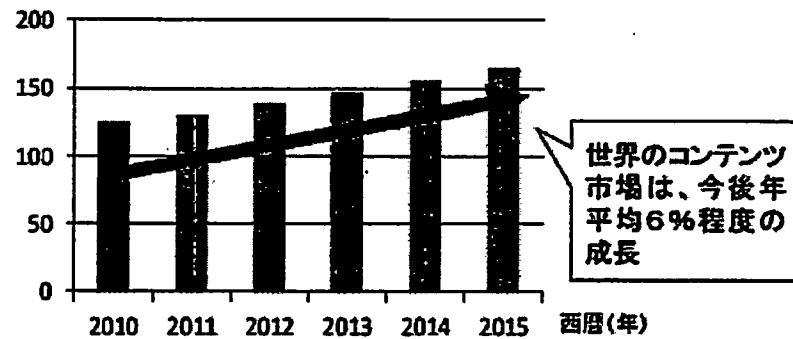
#### 【文化産業における日本と世界の市場規模推計】

(単位: 千億円) (兆円)



#### 【世界のコンテンツ市場】

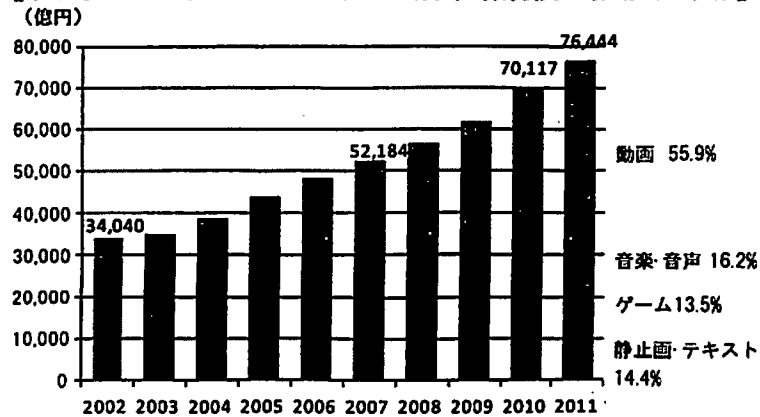
(2010年実績、2011年~2015年予測)



データ出典: 総務省資料

※上記は全て2010年の平均為替レート(1米ドル=88.09円 財務省貿易統計より)で換算

#### 【デジタルコンテンツのコンテンツ別市場規模の推移(全国)】



出典: デジタルコンテンツ白書2012

- ◆ 英国や韓国等は、国をあげてクリエイティブ産業立国を推進し、成果をあげている。
- ◆ 国内では、通信環境の高速化等により、デジタルコンテンツ分野の市場規模が順調に増加
- ◆ 全国でも、コンテンツ産業との協働によるものづくりや観光産業等の活性化など、クリエイティブ産業振興策が進展
  - ・石川県: コンテンツ企業と地場産業の連携による地域発の新たなビジネスの創出
  - ・高知県: ソーシャルゲーム等のコンテンツ産業創出
  - ・静岡県: クリエイターとのマッチングによる地場産業の高度化 など

### 3. 国や近畿の動向

#### 【国】クール・ジャパン戦略（経済産業省）

◇アニメやマンガに加え、食文化、宅配便、旅館、伝統工芸品など、人気の高い日本の商品やサービス(クリエイティブ産業)をクール・ジャパン戦略により海外に展開し、国内への観光客誘致や地域活性化につなげ、収益の獲得および雇用の確保を目指す。

##### H25年度 国のクールジャパン関連事業

- ① プロデューサー人材を地域に派遣し、地域コンソーシアムを形成してクールジャパンの芽を磨き上げ
- ② プロデューサー人材と海外販売経験のあるクールジャパンの達人との意見交換、ネットワークの形成
- ③ 海外で「大きく稼ぐ」ためのドリームチーム形成目的としたビジネスマッチング大会の開催
- ④ 地域の中小企業等が海外で販路開拓ができる企業とチームを組み、販路構築に向けテストマーケティングを実施

#### 【関西】関西のコンテンツ産業活性化戦略（H24.4月 近畿経済産業局 & 関西経済連合会）

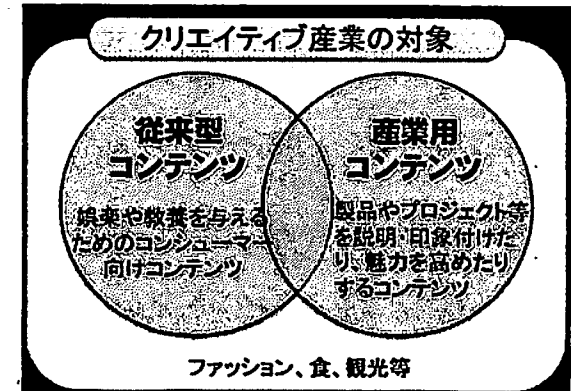
◇首都圏中心のコンテンツ産業市場に対し、関西にはものづくり産業や大学等の集積があり、産業用コンテンツによる製品への付加価値付与、大学等の研究成果のコンテンツによる可視化等に潜在的需要が期待される。

◇関西のコンテンツ産業のポテンシャルや課題の分析から、「4つの基本戦略」を導き、体制作りや産業用コンテンツ等のプロモーションを始めとする「13の活動」を提案

##### ◇4つの基本戦略

- ① 新需要創出戦略（産業用コンテンツ活用など需要掘り起こし・市場拡大）
- ② クール関西ブランド戦略（海外市場への「関西」の売り込み）
- ③ 関西人パワーアップ戦略（関西コンテンツ産業を支える人材発掘・育成）
- ④ チーム関西戦略（関係者が一体となった基盤づくり）

H24事業例：ブレンド関西クリエイティブネットワークの設立、コンテンツパワーセッションの開催、中小企業総合展 in KANSAI への出展



出典：関西のコンテンツ産業活性化戦略

#### ◆本県との連携実績（H24年度）

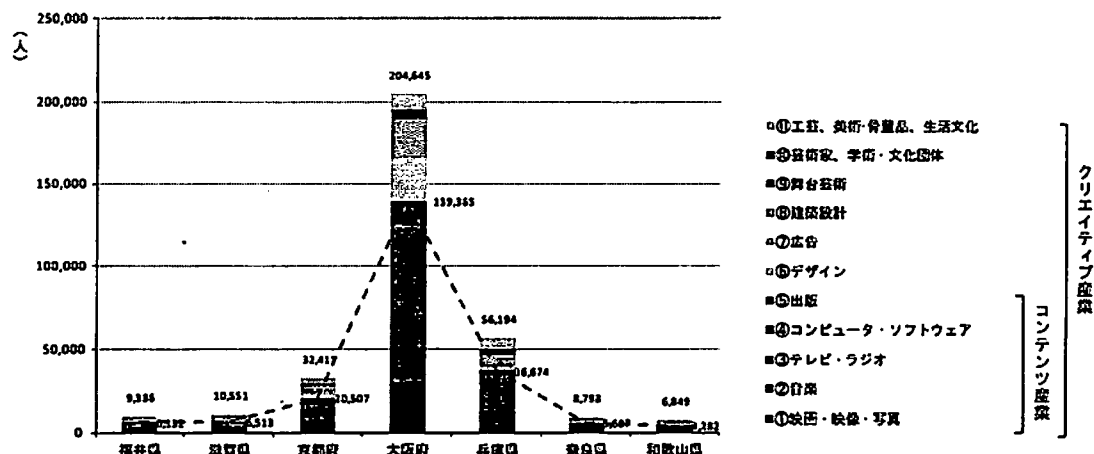
- 近畿経済産業局によるH24滋賀県クリエイティブ産業振興研究会委員への就任
- ブレンド関西クリエイティブネットワークによる県内コンテンツ説明会の開催協力
- テーブルウェア・フェスティバル2013(東京ドーム)への出展

## 4. 本県の現状、振興の考え方など

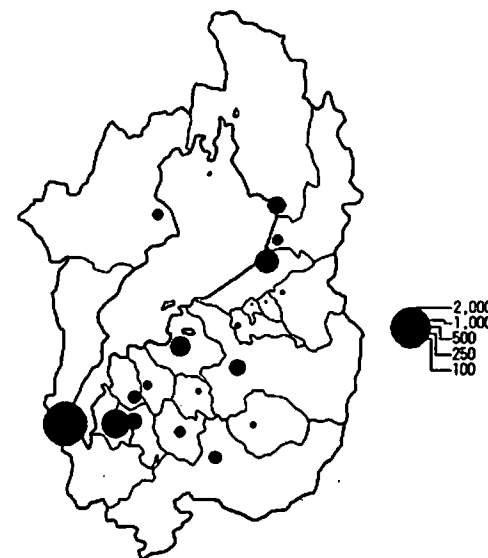
### (1) 本県の現状

- ① 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。
- ② 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
- ③ 県内クリエイティブ企業の特徴ある取り組みも進展 など

【関西の府県別クリエイティブ産業 従業者数】



【コンテンツ企業の市町別 従業者数】



出典：滋賀県クリエイティブ産業振興研究会報告書

### (2) 滋賀のポテンシャル

- ① コンテンツの素材となる豊かな地域資源、制作環境としての優位性
- ② 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
- ③ クリエイティブ関連分野の大学等の知的資源の集積
- ④ 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
- ⑤ 事業活動を行うのに有利な近隣大都市、首都圏へのアクセス性

## <参考> 県内のクリエイティブ産業(コンテンツ産業)に係る取り組み

県内においてもクリエイティブ企業の特徴ある取り組みや他産業によるコンテンツの活用が進展している。

### コンテンツ制作

#### エンターテインメントなディスプレイを展開

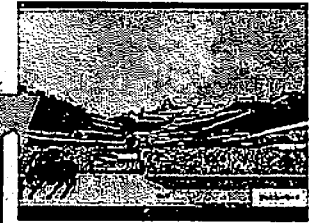
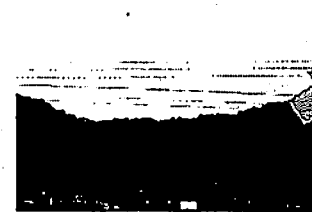
印刷業界の枠を超え、コンテンツビジネスに取り組む。自社の得意分野である3DCG制作技術を向上させ、ディスプレイに応用した「バーチャルマネキン」は、店頭や展示会での「足止め効果」が高く、エンターテインメント性のある画期的なディスプレイとして、活躍の場を広げている。



### コンテンツ×観光

#### 安土城を再現！「VR安土城タイムスコープ」

近江八幡市と大阪大学等が開発。タブレット等を利用して、安土城が存在した風景を眺めることができる無料アプリ。現地で安土山にタブレットをかざすと、当時の城郭がフルCGパノラマで再現される。歴史を体感できる新たなツールとして注目されている。



### コンテンツ×ものづくり(農産物)

#### 戦国武将イラスト入り県産緑茶で販路を開拓

大津市内の老舗製茶販売店が市内の同人サークルとコラボし、石田三成や甲賀忍者のイラストをパッケージに取り入れた滋賀県産緑茶を販売。県内では彦根市や長浜市のショップでも販売され、戦国武将ファンなどの若者にも訴求する商品として人気を集めている。



(画像提供:びわ湖大津経済新聞)

### コンテンツ×自然保護

#### 湖北の白鳥に会えるスマートフォンアプリ

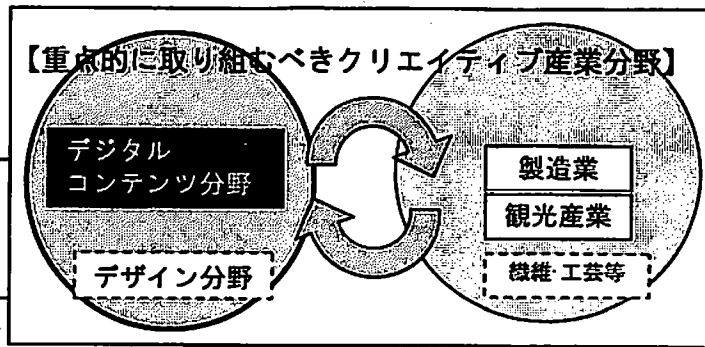
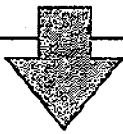
道の駅湖北みずどりステーションがコハクチョウの目撃情報を共有できるアプリを開発。「コハクチョウなう！」は、コハクチョウの目撃情報を投稿し共有化、目撃場所を地図上に表示し、道案内等も可能。「居場所が一目でわかる」と愛鳥家にも好評で、記録を蓄積し学術的な利用への期待も膨らむ。



湖北の白鳥に会えるアプリ

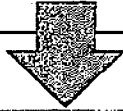
### (3) 滋賀で振興に取り組む意義

- ① 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
- ② 経済のソフト化が進展、ものづくり産業をはじめ、全ての産業振興に寄与するクリエイティビティ(創造性)の導入が求められる状況
- ③ 県内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



### (4) 重点的に取り組むクリエイティブ産業分野

- ① 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を振興
- ② 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で需要を創出し、集積と成長を図る。
- ③ 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。

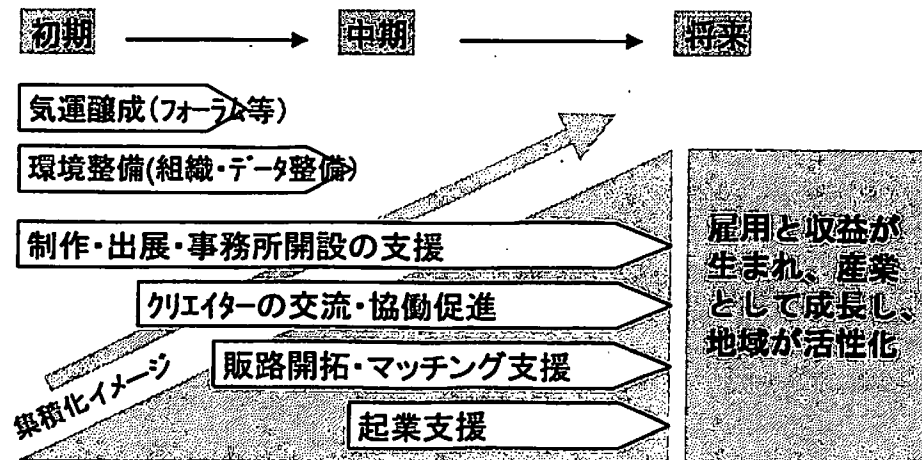


### (5) 振興の基本的な考え方

- ① クリエイター・クリエイティブ企業の活動意欲の向上
- ② 雇用や収益を生む企業の育成・誘致施策を展開
- ③ 長期的・継続的・段階的に施策を展開
- ④ 地域資源を活かし滋賀ならではの強みを発揮
- ⑤ 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

\* 製品やサービスにゲーム的な発想や手法を取り入れること

### 【施策展開イメージ】



## 5. 本県の取り組み

平成24年度

### 本県のクリエイティブ産業振興の取り組み

#### ◎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 3,800千円

##### ①可能性調査

- ・クリエイティブ事業者等へのヒアリング(20社・者)
- ・クリエイティブ産業振興に取り組む他の自治体の事例調査 など

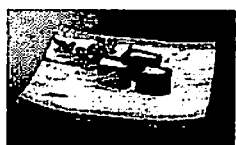
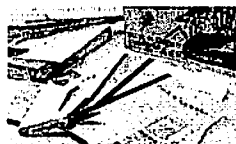
##### ②滋賀県クリエイティブ産業振興研究会での検討

- ・右の10名で構成、年4回開催

滋賀県クリエイティブ産業振興研究会 委員		
	氏名	団体・所属、役職等
1	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	倉本 貴珠	BILLY VERY 代表
3	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	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	西岡 幸幸	公益財団法人滋賀県産業支援プラザ 事務局次長
6	西川 興	株式会社まちおこし 代表取締役社長
7	藤田 義詞	日本ソフト開発株式会社 代表取締役社長
8	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	三輪 綾香	イラストレーター
10	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)		

#### ◎滋賀の感性を伝える「ヨコクール」事業 2,300千円

- 滋賀らしい価値観を持った商品やサービスを募り、自薦・他薦により応募のあった142件の候補から10件を選定



#### ◎テーブルウェア・フェスティバル2013への出展支援

- 東京ドームにおいて開催された同イベントに特別企画として信楽焼が出展するにあたり、出展調整等の支援を行った。

開催期間:H25.2.4~2.11 8日間 / 来場者数:262,396人

本県のクリエイティブ産業振興の取り組み

◎ 滋賀のクリエイティブ産業振興事業 計 7,215千円

人材発掘・育成

■ クリエイター情報のデータベース化 1,700千円

県内クリエイター等を掘り起こし、データベースを整備して需要開拓を促進

地域資源  
発掘・活用

■ キックオフイベント(フォーラム等)の開催 874千円

産業振興の気運醸成のため、県民参加のフォーラムやコンテストを開催

気運醸成

■ クリエイティブ産業振興施策等の情報発信 150千円

県のクリエイティブ産業施策等を紹介するパンフレットを作成し、県内外に発信

活動支援

■ クリエイター等の制作活動に対する支援 1,094千円

滋賀の地域資源を活用したコンテンツ制作や他産業との協働を助成

■ クリエイティブ企業県内事業所開設の支援 1,082千円

クリエイティブ事業者の県内への新たな事業所開設や移転、新增設等を助成

需要開拓

■ クリエイティブ企業等に対する展示会出展支援 450千円

コンテンツ等の販路拡大のため、全国的規模の展示会等への出展を助成

推進体制

■ (仮称)滋賀クリエイティブ産業振興協議会の設立

県内の産学官金が集い連携し、クリエイティブ産業の振興組織を設立

※緊急雇用創出事業 上記各事業の事務補助 1,865千円

◎ 滋賀の感性を伝える「ココクール」事業

3,184千円

昨年度に続き、滋賀の感性を伝える商品やサービスを「ココクール マザーレイク・セレクション」として選定

(募集期間)

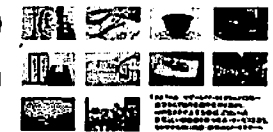
5月16日～7月16日

Kokocool

滋賀らしい  
個性豊かな商品やサービス  
集めました。...



MOTHER LAKE SELECTION



滋賀県 観光局