

6. eスポーツ・クリエイティブ推進課

(1) eスポーツ推進

「eスポーツの聖地化」を実現するため、eスポーツを活用した「群馬のブランド力強化」を推進するとともに、地域活性化につながる「地域コミュニティ等の活動支援」を推進する。

主な事業： U19 eスポーツ選手権、全日本 eスポーツ実況王決定戦、GUNMA LEAGUE(社会人リーグ)等



(2) Gメッセ群馬管理・MICE推進

Gメッセ群馬を適正に管理し、またMICEを県内各地へ誘致し、県内イベント産業事業者を支援する。

主な事業： Gメッセ群馬管理、MICE推進



(3) クリエイティブ拠点化

クリエイターやクリエイティブ関連企業が活躍し続けることができる環境（エコシステム）を構築し、「デジタル・クリエイティブ産業」を創出することを目指し、企業誘致・Gメッセ群馬のクリエイティブ拠点化等に取り組む。

主な事業： Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化プロジェクト、クリエイティブ産業移転促進



(4) 映像制作サポート

「クリエイティブの発信源」実現のためのエコシステムの構築に向け、ロケ誘致・支援や映像クリエイター活動支援のほか、県内ロケ地の魅力等についての情報発信を行う。

主な事業： ぐんまフィルムコミッション運営、映像制作インセンティブ実証、映像クリエイター支援



(5) クリエイティブ人材育成

TUMO Gunmaを運営し、tsukurunと連携することで、デジタルクリエイティブ人材育成体制の拡充・発展を図る。

主な事業： TUMO Gunma新設・運営、tsukurun運営・サテライト展開、クリエイティブ活躍支援

事業の目的・概要

- 「eスポーツの聖地化」を実現するため、群馬のブランド力強化に資する国内外有数の大規模大会・イベントの開催・誘致を推進するとともに、eスポーツを活用した地域活性化につながる県内市町村及び地域コミュニティ等の活動を支援する。

eスポーツを活用した地域コミュニティ内の活動支援

■ eスポーツ人口の増加を図る

○ GUNMA LEAGUE

社員間コミュニケーションや企業の認知度向上、ビジネス面での活用につながる企業等対抗eスポーツリーグを開催し、企業・社会人層におけるeスポーツの普及を図る。

○ 福祉・教育分野における活用

健康増進、生きがいづくりや活躍の場の創出のために、県長寿社会づくり財団や特別支援学校等と連携・協力する。

eスポーツを通じた教育的効果を生かせるよう、学校や高校生等の取組を支援する。

事業費 6,676千円



GUNMA LEAGUE

■ 地域におけるeスポーツの活用推進

○ 市町村・企業等との連携強化

市町村と連携・協力することにより、地域におけるeスポーツ推進を強化する。

eスポーツを活用する市町村や企業、学校等が情報共有・発信、交流できる機会を創出し、eスポーツの普及拡大を図る。

○ 民間団体主催のeスポーツ講座への講師派遣

各地域の代表者、あるいは団体の責任者に向けて、eスポーツの概論説明、機材の設置方法及びIP許諾申請等の留意点を講義する。



太田市との共催イベント
ポケモンユナイトパーティー2025inくま

クリエイティブ環境の魅力発信

事業費 50,000千円

■ eスポーツの発信力を活かし群馬のブランド力強化を図る

○ eスポーツ2daysの開催【一部新規】

・U19 eスポーツ選手権2025

学校の枠にとらわれない19歳以下の国内最強チームを決定する全国大会を開催する。

・第5回全日本eスポーツ実況王決定戦

eスポーツ実況者の登竜門大会となる国内唯一の全国大会を開催する。

○ 群馬のキーコンテンツとなる大会誘致・支援、情報発信

群馬に根付く大規模大会開催誘致・支援のほか、東京ゲームショウ等を通じて群馬を発信する。



U19 eスポーツ選手権



全日本eスポーツ実況王決定戦



UNIZONE

ゲーム依存対策

■ 健全にゲームを楽しむための環境整備

健康福祉部予算

○ 健康福祉部等関係部局と連携した、ゲーム依存対策への取組

群馬県依存症地域支援連絡会議「ゲーム依存分科会」にオブザーバーとして参加。



ゲーム依存対策シンポジウム

事業の目的・概要

- Gメッセ群馬の適正な管理・運営を行う。
- MICEを県内各地へ誘致し、県内イベント産業事業者の新たなビジネスチャンス獲得の機会を創出する。

MICE (マイス) とは

- ・ 企業等の会議 (Meeting)
 - ・ 企業等の行う報奨・研修旅行 (インセンティブ旅行) (Incentive Travel)
 - ・ 国際機関・団体、学会等が行う会議 (Convention)
 - ・ 展示会・見本市、イベント (Exhibition / Event)
- 上記の頭文字を使った造語で、これらのビジネスイベントの総称

事業内容

【Gメッセ群馬の施設管理】

事業費 91,025千円

- ・ 指定管理者による適正な管理・運営を図り、MICE開催や撮影等を支援
- ・ 施設や設備を適切に維持・運用するため、必要に応じた点検・改修・修繕を実施
- ・ TUMO Gunma、クリエイティブ拠点化に係る施設活用を促進



Gメッセ群馬 (外観)



Gメッセ群馬 (展示ホール)

【MICE推進】

事業費 18,921千円

- ・ MICEの誘致活動、開催支援及びイベント主催者と県内事業者のマッチング支援を、「群馬県コンベンションビューロー(※)」と連携し実施
※県内全市町村や観光協会等で構成 (事務局: (公財)群馬県観光物産国際協会)
- ・ 県内コンベンションビューローと連携し、商談会への出展



群馬県コンベンションビューロー総会



商談会出展 (国際MICEエキスポ2025)

クリエイティブ拠点化 38,470千円【一部新規】

(新しい地方経済・生活環境創生交付金、地域活性化雇用創造プロジェクトを含む)

事業の目的・概要

クリエイターやクリエイティブ関連企業が活躍し続けることができる環境（エコシステム）を構築することにより、「デジタル・クリエイティブ産業」を創出、新たな産業の柱とする。

Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化

Gメッセ群馬整備促進 事業費 20,000千円

Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化基本構想に基づき、今後整備を予定している施設について、具体的な機能や機材の導入に係る調査等を実施する。

Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化基本構想のPR動画等作成 事業費 5,000千円

同構想の概要や整備イメージ等を紹介する動画及びリーフレットを作成し、県民への周知や企業等への営業活動に活用する。



クリエイティブ産業移転促進事業

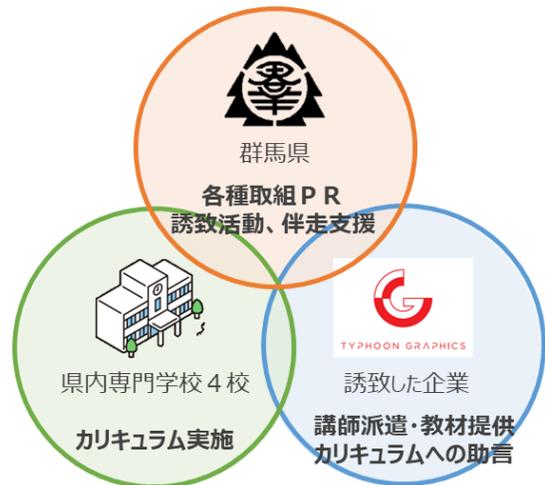
産学官連携事業 事業費 3,800千円

民間リソースを活用した群馬県独自の産学官連携体制を構築することで、誘致企業の声を反映した人材育成を推進し、企業が立地したくなる環境を整備する。

誘致事業 事業費 8,000千円

クリエイティブな人と企業が集積する「クリエイティブ拠点化」の実現のため、新たに県内にオフィスを設けたクリエイティブ企業に補助金を支給する。

補助額：初期費用・運営費用・雇用助成（上限 2,000千円）



事業の目的・概要

大型作品を含む映像作品のロケ支援や映像クリエイターの支援のほか、積極的な情報発信により、「クリエイティブの発信源」実現のためのエコシステムの構築を目指す。



ロケ誘致・支援等 (ぐんまFC) 事業費 239,442千円

■ 映像制作インセンティブ実証

大型作品の県内誘致や経済効果等の把握のため、制作会社が映画やドラマ等で県内企業へ支出する制作費を支援(補助)する。

■ ぐんまフィルムコミッション

ぐんまフィルムコミッションによるロケ支援体制をさらに強化し、映画やドラマなどの映像作品の制作誘致を進める。

- ・ロケ支援体制強化による手厚いロケ支援
- ・新規ロケ地等の開拓
- ・地域フィルムコミッションや市町村と連携したロケ支援



映像クリエイター活動支援 事業費 29,400千円

映像クリエイター集積に向け、県内で活動するための支援を実施する。

■ 映像クリエイターコンペ事業

- ・映像クリエイターが県内で映像作品を制作する際の活動を支援
- ・クリエイターのステップアップや交流の場になるとともに、県と将来性あるクリエイターとの関係性を構築

ロケ地プロモーション 事業費 1,760千円

県民の理解醸成に向けた積極的な情報発信やロケ地プロモーションを推進する。

- ・ロケ地マップの作成
- ・県内ロケ地パネル展
- ・ぐんまフィルムコミッションHPによる発信の強化
- ・HPやSNSによる支援作品のPR



事業の目的

群馬県独自の小中高生向けデジタルクリエイティブ人材育成拠点「tsukurun」を核とした取組を県域で進めることにより、群馬県のデジタルクリエイティブ人材育成を行う。

tsukurunの運営・サテライト展開

1 tsukurun運営

県内の小中高生向けデジタルクリエイティブ人材育成拠点tsukurunを運営する。
運営手法やカリキュラムをブラッシュアップするとともに、市町村へのサテライト施設設置を見据え、フラッグシップとして、外部講師セミナーの配信、共通評価システムの適用などを進める。また、クリエイティブ企業とのネットワーク構築のため、月2回程度セミナー、講座を開催する。

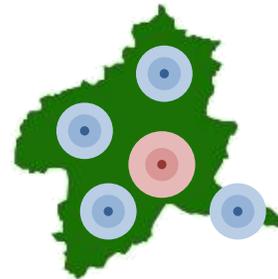
2 tsukurunサテライト展開

各市町村や県立高校が進めるtsukurunサテライト拠点の整備に対し、運営ノウハウの提供や共通評価システム導入など県独自の支援事業を実施する。

3 出張tsukurun

tsukurunの講師と機材等を派遣してデジタル作品を創作する機会をスポットで提供する。

事業費 54,169千円



クリエイティブ活躍支援

事業費 14,722千円

1 tsukurunデジタルクリエイティブコンテスト

県内の小中高生を対象に、前期後期の年2回コンテストを開催する。
部門：デジタルゲーム、3DCG、2DCG、デジタル映像（全ての部門AI使用可）
期間：前期（7月～9月）、後期（12月～1月）



R6年度審査員長
ひろゆき氏



R6年度前期グランプリ作品



R6年度後期グランプリ作品

2 デジタル映像人材育成

重要性が増すゲームエンジンについての講演と研修プログラムを実施する。

3 生成AIを活用したコンテンツ制作

生成AIについて学び、実際に生成AIを活用した新しいコンテンツを制作する。
作成コンテンツ： Chat GPTを活用したChat Botや音声認識プログラム



事業の目的

国際的に評価の高いTUMOセンターの人材育成プログラムを導入した「TUMO Gunma」を新設・運営し、多くの子どもたちが世界標準のデジタル技術等を無料で学べる機会を提供することで、日本一のデジタルクリエイティブ人材輩出県を目指す。

TUMO Gunma新設・運営

中高生向けにアルメニアのTUMOセンターの人材育成プログラムを導入したTUMO GunmaをGメッセ群馬に新設し、運営する。

設置場所：Gメッセ群馬 4階 約1,500㎡

オープン時期：2025年夏

主な整備内容：メインエリア

パノラマエリア (TUMOBILE11台)

ワークショップルーム (4室)

利用可能PC 約160台

導入する8分野：3Dモデリング、ゲーム開発、グラフィックデザイン、アニメーション、プログラミング、2DCG、モーショングラフィック、映像制作

【TUMO概要】

- アルメニアのTUMOセンターにおいて、中高生に無料で提供されている世界標準のデジタル技術等の人材育成プログラム
- 3DモデリングやCG制作などの分野があり、体系的なプログラムで初心者から中級レベルに育成

事業費 254,622千円



パノラマエリア



メインエリア



TUMO Gunma エントランス



ギャラリーエリア



アンバサダーを活用した広報PR

TUMOサテライト展開

企業からの寄附を活用し、伊勢崎市のTUMO Box 整備費を補助する。

事業費 23,358千円

