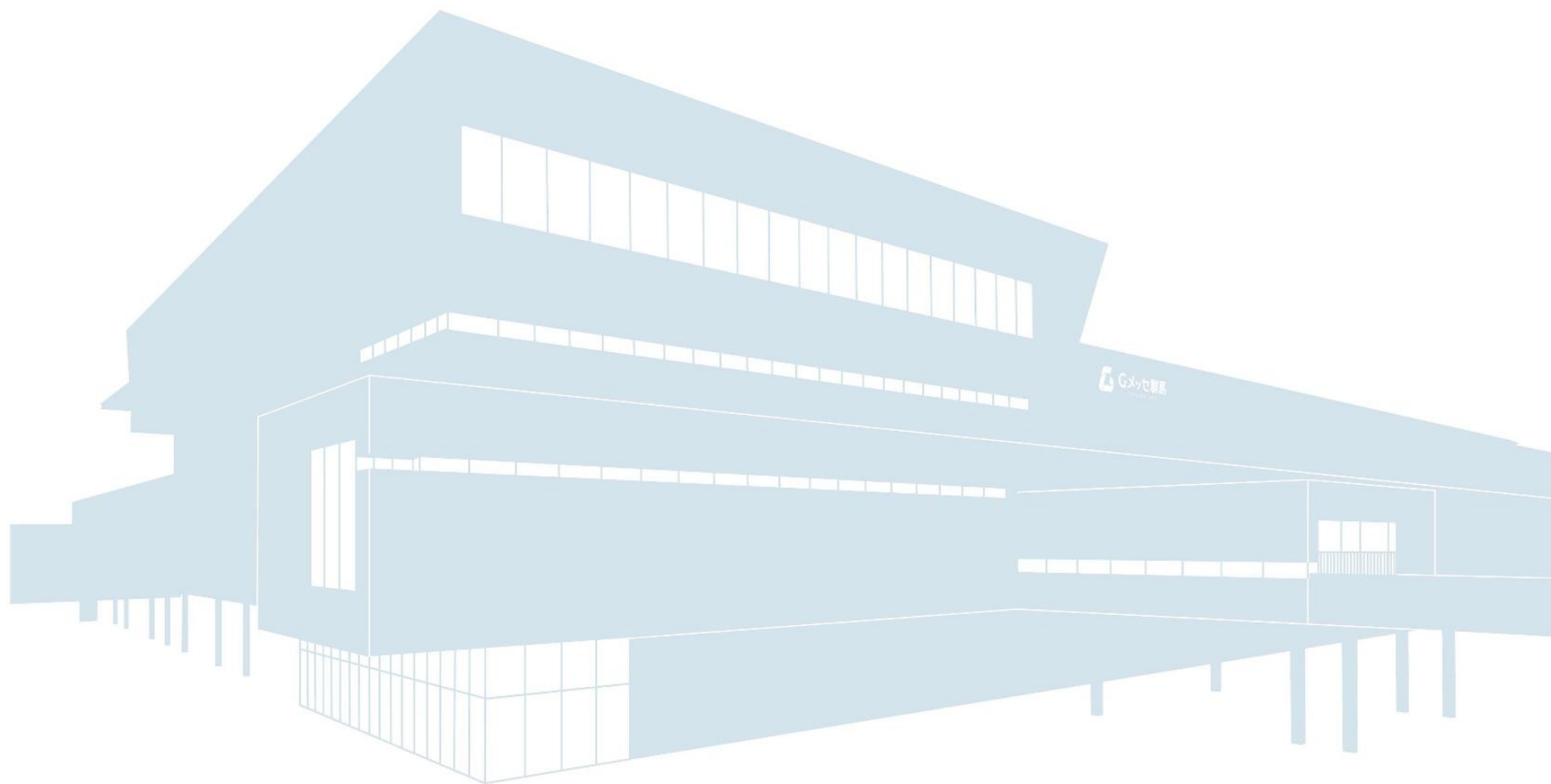

Gメッセ群馬 クリエイティブ拠点化基本構想



令和7年3月
群馬県

▶ 目次

1. 目的
 2. 群馬県の実組状況
 3. クリエイティブ産業に係る調査・分析
 4. Gメッセ群馬のクリエイティブ拠点化の方向性と求められる機能
 5. Gメッセ群馬の目指す姿
 6. Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化方針
 7. 群馬県の実イティブ拠点化に向けたロードマップ
-

1. 目的

デジタル・クリエイティブ産業を新たな産業の柱とし、その技術・人材により全ての産業分野での成長の実現を目指している。

群馬県産業振興基本計画に基づき、Gメッセ群馬からエコシステムを構築するための“Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化基本構想”を策定する

クリエイティブ拠点化に向けたエコシステム



2. 群馬県の実組状況

人材育成

tsukurun

小中高生が3DCG・ゲームプログラミング等を無料で体験できる全国初のデジタルクリエイティブ人材育成施設を開設

- ・ 第2回デジタル人材育成大賞を受賞
- ・ 自由に制作活動を行える他、第一線で活躍するクリエイターの講座等も開催
- ・ 県内にtsukurunサテライトを展開



TUMO Gunma

アルメニア共和国で開発され、世界各地に展開される、国際的に評価の高い人材育成プログラムを群馬県にアジアで初めて導入

- ・ 3Dモデリングやグラフィックデザイン、映像制作等の8つのプログラムを導入
- ・ 自己学習をベースに体系的なプログラムでベーシックスキルを持った人材を育成



群馬県独自の人材育成モデルで、日本全体にデジタルクリエイティブ人材を輩出

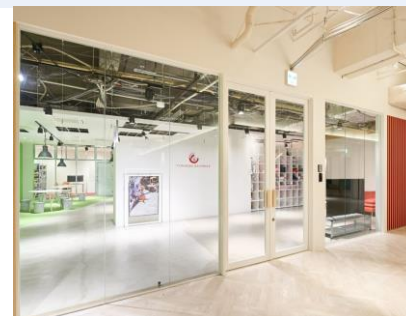
2. 群馬県の実組状況

企業集積

クリエイティブ産業移転促進事業

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

- ・ 県内専門学校の共通カリキュラム等に係る検討会を開催し、議論を踏まえた特別講座等を開催
- ・ 学生と誘致対象企業等のマッチング機会の造成
- ・ 企業誘致補助金等も実施



誘致企業の声を反映した人材育成により、**企業が立地したくなる環境を整備**

情報発信

映像制作サポート事業

きめ細やかな支援により制作に適した環境を整備・発信

- ・ 国内最大規模の映像制作インセンティブを実施
- ・ 知事をトップとした「ロケ支援スペシャルチーム」を設置し、これまで実施が難しかった県有施設での撮影に柔軟に対応
- ・ ぐんま次世代映像クリエイターコンペを開催
- ・ ロケ地マップの作成



群馬県といえばクリエイティブという機運を醸成し、プレゼンスを向上

3. クリエイティブ産業に係る調査・分析

- ✓ ゲーム分野は各市場の中で国内外の市場規模、海外輸出額、国内成長率が最も高く、将来性のある市場
- ✓ アニメ分野は市場規模は他の市場と比較し小さいが、海外輸出額や成長率が高く、今後も安定した成長が予測
- ✓ 映画・映像分野は市場規模、成長率すべての面で平均の値を示す

		出版	TV・ラジオ	映画・映像	ゲーム	音楽	アニメ
市場規模	国内	3兆2,990億円	3兆9,520億円	2兆2,643億円	6兆6,233億円	8,966億円	1兆4,685億円
	世界	36兆2,000億円	60兆7,400億円	60兆4,000億円	68兆5,298億円	19兆5,900億円	4兆6,900億円
	輸出	3,200億円	230億円	1,080億円	2兆7,780億円	15億円*1	1兆4,592億円
年平均成長率	国内	-2.6%	-1.5%	3.0%	5.6%	2.1%	3.9%
	世界	-1.3%	-1.1%	4.9 %	7.0%	4.2%	9.5%

*1：音楽の海外輸出額は適当な数値が得られなかったため、音楽ライセンスの外国からの入金額を海外輸出額として計算

3. クリエイティブ産業に係る調査・分析

- ✓ クリエイティブ産業の市場調査・分析に加え、有識者ヒアリングや外部環境分析、クリエイティブ産業に取り組む都市の事例調査・分析等を実施
- ✓ これら調査・分析によって得た主な示唆は以下のとおり

◆ 有識者ヒアリング

- 各分野に共通して人材の確保・育成が課題であり、学校と実務の差を埋める即戦力人材を育てる環境や、地域に就職先となる企業が集積することが必要
- ロケ地と連携し効率的な撮影ができるスタジオがあれば強み
- スタジオは、映画制作だけでなくマルチユースによる稼働率向上を目指すことも重要

◆ 外部環境分析、事例調査・分析

- Gメッセ群馬でアニメ・ゲーム等の大規模イベントなどを開催し、「群馬県はクリエイティブ産業に注力している」という認知度を高める情報発信が必要
- 群馬県で制作した作品を、県内で発表してもらうための仕組みが必要

4. Gメッセ群馬のクリエイティブ拠点化の方向性と求められる機能

“群馬県の実現状況” 及び、“クリエイティブ産業に係る調査・分析”を踏まえた、Gメッセ群馬の目指す方向性と求められる機能の整理は以下のとおり

◆ Gメッセ群馬のクリエイティブ拠点化の方向性

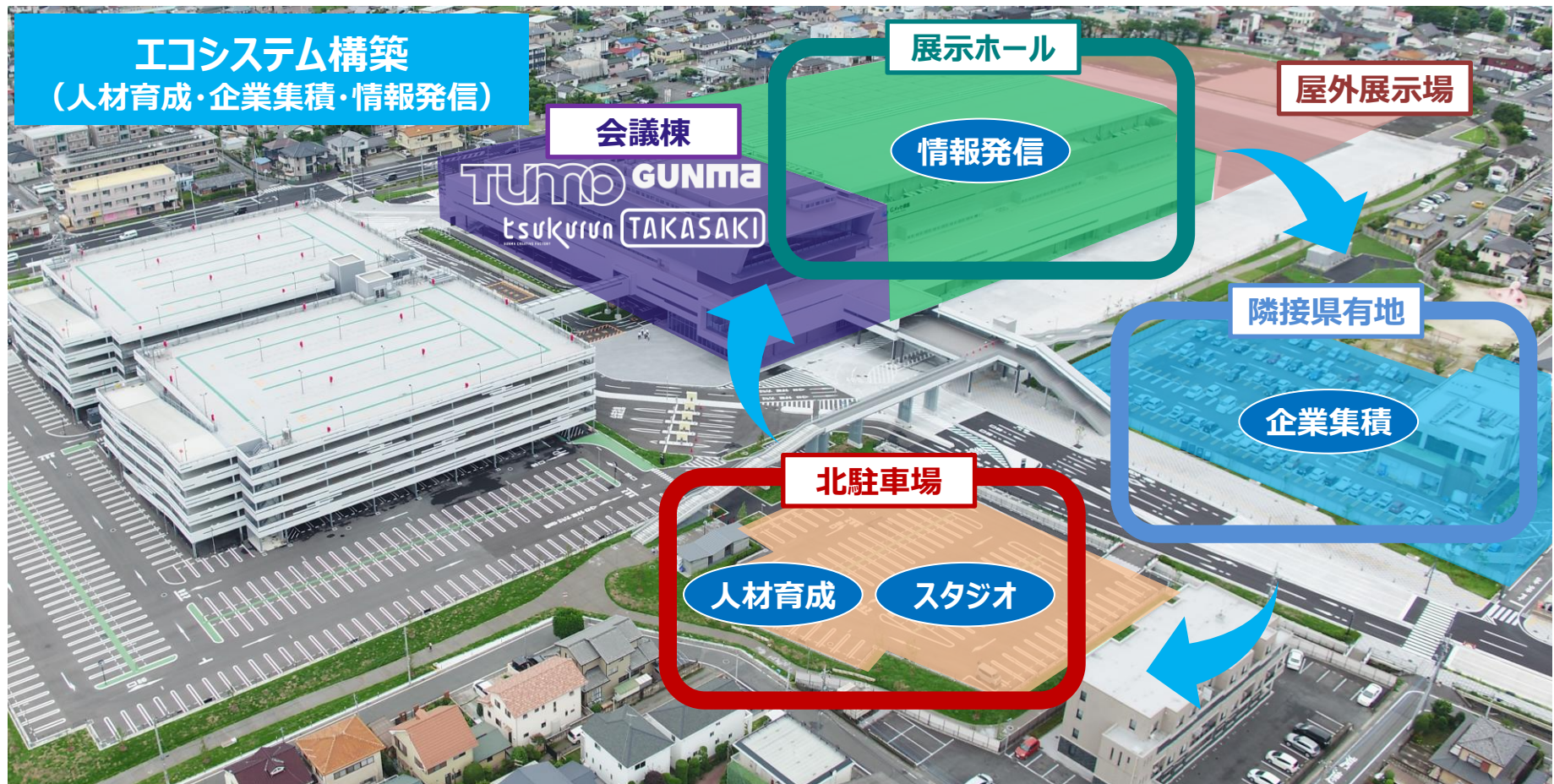
- ゲーム、アニメ、映画・映像の3分野をターゲットとし、人材育成、企業集積及び、情報発信を強力に推進しエコシステムを構築
- デジタルクリエイティブ人材育成の流れを加速
- 情報発信を強化し、群馬県のクリエイティブ拠点としてのブランドを確立

◆ 求められる機能

- 現場で役立つ、実践的な高度人材育成機能
- 人材育成と連携した、研究開発・インキュベーション機能
- クリエイティブ関連イベント開催やロケ等を活用した情報発信機能

5. Gメッセ群馬の目指す姿

Gメッセ群馬から、群馬県の“クリエイティブ拠点化”に向けたエコシステムを構築するため、下図のとおり各種機能の整備を目指す



6. Gメッセ群馬クリエイティブ拠点化方針

Gメッセ群馬から、群馬県のクリエイティブ拠点化を展開する エコシステム構築拠点

展示ホール ・会議棟

国際会議も開催可能な施設のポテンシャルを生かし、クリエイティブの発信源に向けた情報発信機能を強化

※「ロケ支援スペシャルチーム」と連携し、撮影利用も促進

ハード面の改修なし

北駐車場

早期着手が可能な北駐車場から施設整備を実施
高度人材育成施設と撮影スタジオの設置を想定

R8以降着手を想定

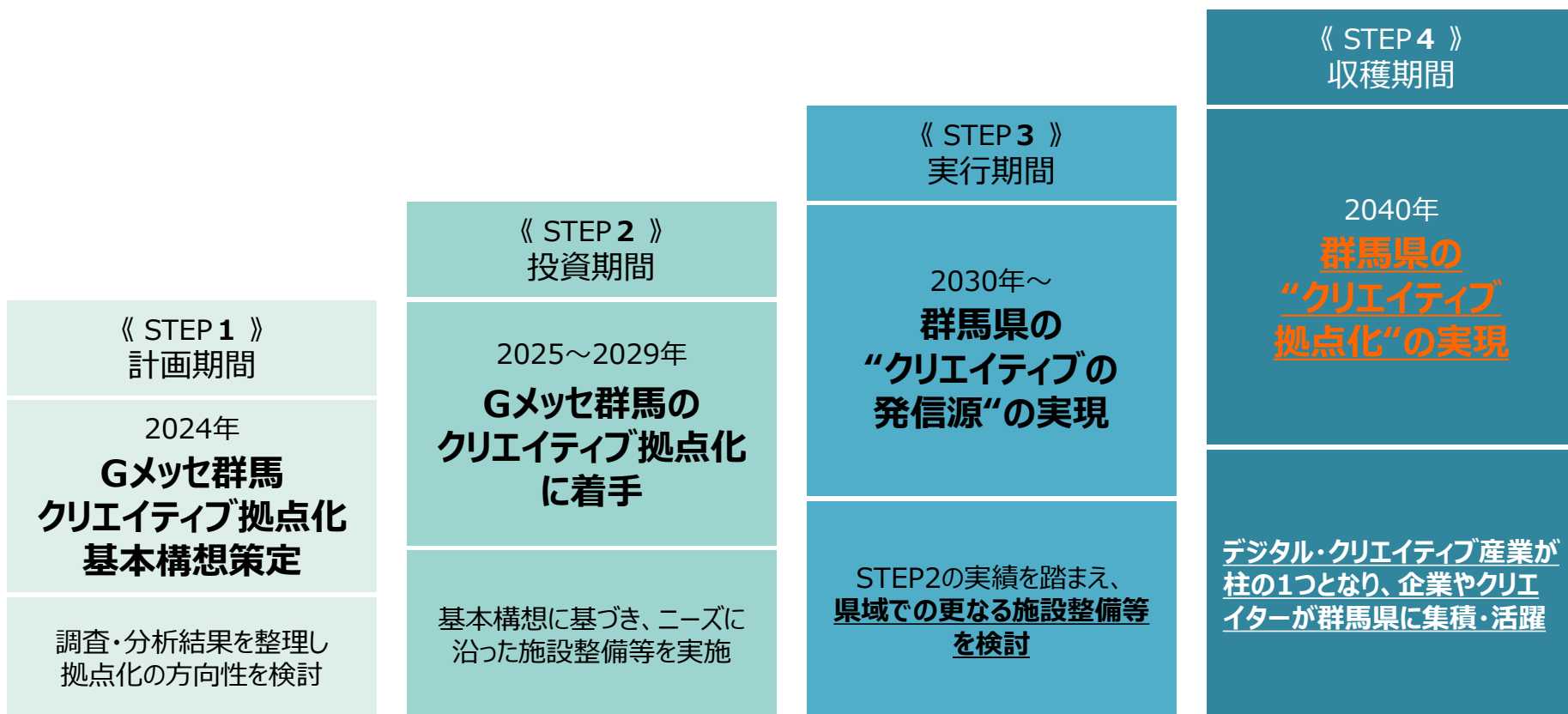
隣接県有地

将来的に、クリエイティブ関連企業が入居するインキュベーション機能を備えた、企業集積拠点等の整備を想定

R11以降着手を想定

7. 群馬県のクリエイティブ拠点化に向けたロードマップ

Gメッセ群馬のクリエイティブ拠点化によって人材育成、企業集積を進め、エコシステムを構築することで、2040年の群馬県の“クリエイティブ拠点化”実現を目指す



Gメッセ群馬から、群馬県のクリエイティブの発信源、拠点化を実現する