

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

「デジタル・クリエイティブ産業」創出を目指した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

tsukurun・TUMO Gunma等による人材育成を通じ、群馬県内どこにいても誰でも無料でデジタルクリエイティブを学べる環境づくりを進め、日本一のデジタルクリエイティブ人材輩出県を目指す。

主な事業： tsukurun・TUMO Gunma運営、出張講座、市町村サテライト展開支援



事業の目的・概要

- 若者に人気が高く、世界的な盛り上がりを見せるeスポーツを活用し、全国規模の大会や独自性の高いイベントを開催することで、本県のブランド力を向上させるとともに、eスポーツによる地域活性化やデジタル・クリエイティブ産業の集積を促進する。

eスポーツ産業促進

事業費 26,500千円

- **ぐんまeスポーツフェス** 事業費 23,500千円

様々なeスポーツコンテンツを楽しめるイベントを開催することで、eスポーツをきっかけとした企業交流の促進や、デジタル・クリエイティブ産業の創出に向けた機運醸成などを図る

<主なイベント内コンテンツ>

【GUNMA LEAGUE】

群馬県内企業、団体による社会人のeスポーツリーグ



【全日本eスポーツ実況王決定戦】

群馬県が生んだ「eスポーツの実況技術を競う」、新たなeスポーツコンテンツ



- **eスポーツ拠点化促進事業** 事業費 3,000千円

○東京ゲームショウ出展

世界最大級のゲームイベントである「東京ゲームショウ」への出展により、群馬の認知度向上や、関係者とのネットワーク構築を図る

eスポーツ競技推進

事業費 19,500千円

- **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**

○U19 eスポーツ選手権

事業費 18,000千円

19歳以下を対象とした、自治体最大規模のeスポーツ大会を開催



eスポーツブートキャンプ

○eスポーツ人材育成事業

事業費 1,500千円

若年層を対象としたeスポーツによる交流促進や、eスポーツプレイヤーの裾野拡大を目的に、eスポーツ講座等を実施

地域活動支援

事業費 1,770千円

- **地域活動支援事業**

- 市町村を対象とした説明会の開催
- 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

- **インクルーシブ事業**

eスポーツを活用した他分野連携

eスポーツの特徴を活かし、福祉・教育・多文化共生などの様々な分野との連携を図る。



まえばしインクルーシブフェスタでのeスポーツ体験ブース

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 164,752千円

- ・ 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 16,824千円

- ・ 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2026)

クリエイティブ拠点化 112,598千円【一部新規】(地域未来交付金、地域活性化雇用創造プロジェクトを含む)

eスポーツ・クリエイティブ推進課
拠点化推進係
TEL: 027-898-3696

事業の目的・概要

クリエイターやクリエイティブ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メッセ群馬施設整備計画策定事業 事業費 55,528千円

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、具体的な助言・提案を行う民間事業者（共創パートナー）を募集し、パートナー企業との協議を通じ、施設計画・事業スキーム等の策定を行う。



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 5,225千円

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 40,000千円

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：①賃料・什器（上限5,000千円）②PC・ソフトウェア使用料（上限5,000千円）
③雇用加算（1,000千円/人、上限10,000千円）



トップセールス・招へい

トップセールス・トップ外交事業 事業費 11,845千円

知事の発信力を生かし、大手クリエイティブ企業に対しトップセールス等を行い、企業誘致や大型映像制作誘致を行う。

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支援のほか、積極的な情報発信により、デジタル・クリエイティブ産業創出に向けた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 200,395千円

■ 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を推進し、映画・ドラマなどの映像作品の制作誘致・支援を進める。

- ・ロケ支援スペシャルチームの活用等を通じた手厚いロケ支援
- ・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
- ・新規ロケ地等の開拓
- ・経験、ノウハウの蓄積、映像業界との関係構築により更なるロケ支援の推進



■ 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検証のため、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。

映像クリエイター活動支援 事業費 30,545千円

映像クリエイターの育成・集積を図るため、県内での活動支援を実施する。

■ 映像クリエイターコンペ事業

- ・映像クリエイターによる県内での映像作品制作を支援
- ・クリエイターのステップアップの機会や交流の場を提供し、県と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・概要

群馬県独自の人材育成拠点「tsukurun」と、アルメニア共和国発祥の国際的に評価の高い人材育成プログラムをアジアで初めて導入した「TUMO Gunma」の運営に加え、高校サテライト・出張講座の充実や市町村への展開支援等を通じ、**群馬県内どこにいても誰でも無料でデジタルクリエイティブを学べる環境づくりを進め、日本一のデジタルクリエイティブ人材輩出県を目指す。**

tsukurun・TUMO Gunmaの運営

事業費 404,700千円

1 tsukurun(前橋)

県内の小中高校生を対象に、プロ仕様の機材・ソフトの活用、専門スタッフのサポート、プロクリエイターの講座等により、**楽しみながら力を伸ばす人材育成を進める。**

生成AIの学びを新たに導入するなど、県全体のデジタルクリエイティブ人材育成を牽引する旗艦施設としての機能向上を図る。

2 TUMO Gunma

令和7年7月19日にオープンしたTUMO Gunmaに、**新たに“生成AI”分野を導入**することで、最先端のデジタルクリエイティブを学べる環境を構築する。

また、利用者の移動手段確保のため、**高崎駅から送迎バスを運行**する。

3 tsukurun高校サテライト

3つの県立高校（高崎女子、伊勢崎、吾妻中央）において、在校生・近隣小中学生を対象とし、年間通じた講座を実施する。

tsukurun(前橋)の**運営ノウハウを活かし、地域や高校のニーズに応じた講座**を実施することで、地域の人材育成拠点としての機能を強化する。



地域連携推進

事業費 55,106千円

1 tsukurun trial/出張tsukurun

地域にtsukurunの講師・機材を派遣し、デジタルクリエイティブ分野の体験機会を提供する。

太田市・沼田市・富岡市と連携した定期出張講座「tsukurun trial」により、**地域ニーズを掘り起こし、サテライト設置に向けた機運醸成を加速**する。

2 サテライト展開支援

市町村によるサテライトの整備・運営に対し、**ノウハウや共通管理システムの提供**などで支援する。

TUMO Gunmaサテライトの「**TUMO Box**」を整備する伊勢崎市に対して、民間寄付を活用した補助を行う。

3 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とした、デジタル作品コンテストにより**人材の育成、発掘及びレベル向上**を図る。

※部門：デジタルゲーム、3DCG、2DCG、デジタル映像