

## 文化力と価値創造に関する特別委員会 議事次第

令和 7 年 12 月 15 日 (月)  
午後 1 時 30 分 ~  
於 : 第 4 委員会室

1 開 会

2 所管事項の調査

「文化資源としてのマンガ・アニメの可能性について」

参考人：学校法人京都精華大学 理事長 吉村 和真 氏

3 委員間討議

4 閉会中の継続審査及び調査

5 今後の委員会運営

6 そ の 他

7 閉 会

文化力と価値創造に関する特別委員会 出席要求理事者名簿  
(令和7年12月府議会定例会)

【文化生活部】	
文化生活部副部長(文化振興担当) (文化政策室長兼務)	梅 原 和 久
文化芸術課長	松 村 明 日 香

【商工労働観光部】	
産業振興課参事	足 立 真 理 子

( 計 3 名 )

令和7年12月定例会  
文化力と価値創造に関する特別委員会

# 文化資源としての マンガ・アニメの可能性について

---

令和7年12月15日  
産業振興課・文化政策室

# コンテンツ産業の概況

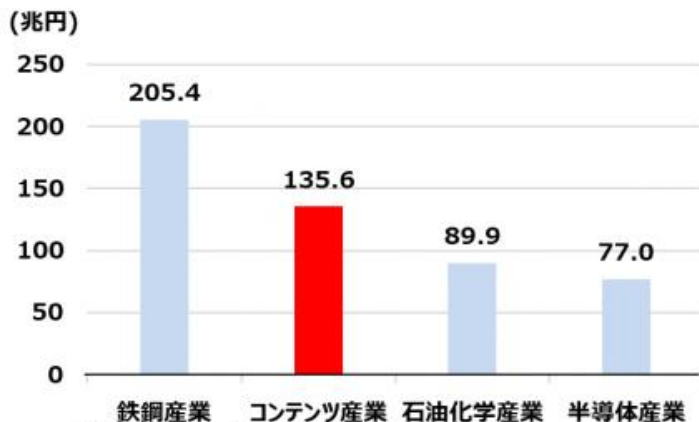
## コンテンツ産業※は、今や我が国の「基幹産業」

※映画、アニメ、漫画、ゲーム等の知的財産権（著作権など）が発生する創作物の製作や流通を担う産業

### コンテンツ産業の世界市場・我が国輸出額規模

- 世界のコンテンツ市場の規模は 135 兆円であり、石油化学産業、半導体産業よりも大きい。
- 日本発コンテンツの海外売上は 5.8 兆円となり、鉄鋼産業、半導体産業の輸出額を超える規模であり、「基幹産業」として位置付けられるようになっている。

#### コンテンツ産業の世界市場規模

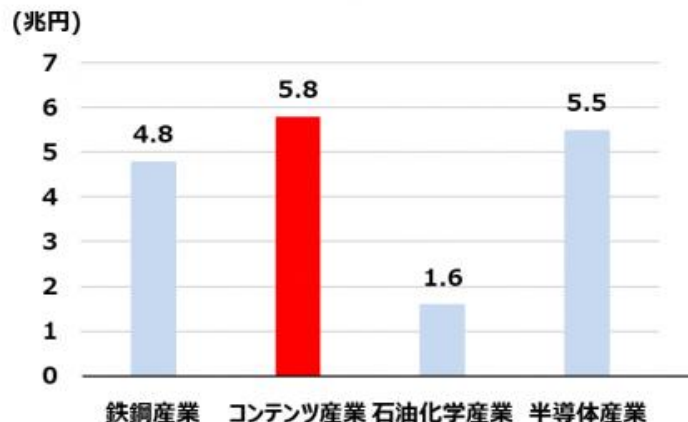


(注) 2022年のデータ

(注) 2022年は1ドル=128.4円で算出。

(出所) 以下を基に作成。右図は、内閣府知的財産戦略推進事務局の資料より引用

#### 我が国の産業の輸出額等の規模感比較



(注) 2023年のデータ

(注) 鉄鋼産業・石油化学産業・半導体産業については輸出額

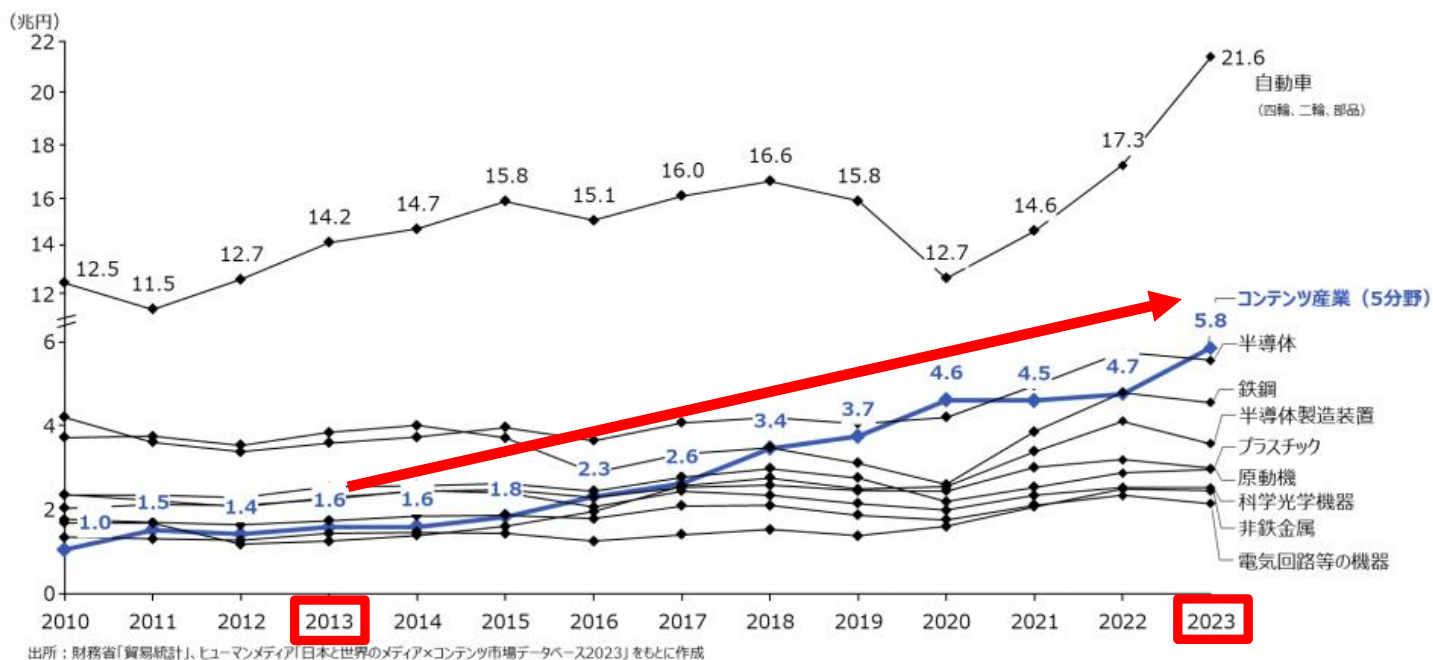
<出展>経済産業省（令和7年6月）：エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高20兆円に向けた5か年アクションプラン～

# コンテンツ産業の概況

## 輸出額は、過去10年間で約3倍と大きく伸長

### 日本の産業の海外売上額推移（2010年-2023年）

- コンテンツ産業の海外売上額は、他産業の海外輸出額と比較して、10年間で約3倍と大きく伸長している。



<出展> 経済産業省(令和7年6月)：エンタメ・クリエイティブ産業戦略～コンテンツ産業の海外売上高20兆円に向けた5か年アクションプラン～

# 産業創造リーディングゾーン 「太秦メディアパーク」構想

映画・映像、アニメ、ゲーム等のコンテンツ関係企業、DX・ICT関連企業が集積し、教育、ものづくり、医療、観光等との異分野融合によって、世界をリードするオープンイノベーション拠点の形成を目指す取組

地域性の高い産業を重点的に支援する  
産業創造リーディングゾーン  
京都府内8拠点

シルクテキスタイル産業

環日本海  
物流促進

クロスメディア産業

ヘルス・  
スポーツ産業

脱炭素産業

アート&テクノロジー

フードテック産業

新名神・  
近未来形成

映画

日本映画発祥の地の1つ  
東映(株)・松竹(株)の時代劇技術が現存

ゲーム

(株)任天堂や(株)トーセなど  
ハード・ソフトの世界的企業が集積

アニメ

(株)京都アニメーションを筆頭に  
首都圏本社制作スタジオの進出

漫画

日本最古の漫画・鳥獣人物戯画や  
日本初のマンガ学部、ミュージアム

クロスメディアと先端テクノロジーの共創・融合で新産業創出  
～エンタメから社会課題解決までの実証拠点～

# 本府のコンテンツ産業支援

## 人材育成・雇用促進

産業を支える人や次世代の担い手たちを育てる

## 利活用・活性化

既存サービスや産業の活用・振興で市場を活性化

## 市場創出・販路開拓

新しい産業市場の開拓や既存の市場規模を拡大

映画

京都フィルムメーカーズラボ 2008～

映画制作者たちの国際交流ワークショップ

映画企画市 2010～

時代劇映画企画コンペティション

京都国際ヒストリカ映画祭 2009～

世界で唯一「歴史」をテーマにした国際映画祭。東京国際映画祭やヴェネチア国際映画祭とも連携

ロケスポット京都運営事業 2013～

映画・映像制作にあたってのロケ地紹介や府内F C連携事業

京都太秦シネマフェスティバル 2006～

子ども向けの時代劇制作体験や日本唯一のオープンセットでのコスプレイベントを実施

BitSummit 2013～

世界最大のインディーゲームの祭典。ゲームジャムや表彰制度なども実施

京都AR・VR技術活用促進事業 2021～

XR技術を産業界に広めるための事業。R2はXRのニーズ開発ワークショップを実施、R3から共創プロジェクトへ統合

メタバース・Web3共創プロジェクト 2022～

メタバーストラストステートメント京都宣言の策定。XRやメタバース等の社会実証など

京都デジタルアミューズメントアワード事業 2018～

京都府内若手クリエイターを支援するための表彰制度

スマートコンテンツ普及促進事業（京都クロスメディア推進戦略拠点 2016～）

スキルアップセミナーの開催、雇用創出支援などを実施するコンテンツ企業向け支援機関

太秦メディアパーク共創拡大事業 2023～

コンテンツ関連企業とその他異分野の融合によるオープンイノベーション拠点の創出。R5年は太秦NINJA PITCHを実施

ゲーム

XR  
メタバース

クロスメディア



# サマー コンテンツシリーズ 2025

府・市のコンテンツ関連の大規模イベントを共同プロモーションし、発信力UP・異分野のクリエイター同士の交流を促進し、京都のコンテンツ産業を盛り上げる。



**BITSUMMIT**  
ビジネスデイ | バックステージ  
7.18 Fri. | 7.19 Sat. - 20 Sun.  
📍 みやこめッセ

コンテンツ過多な  
京都の夏がきた

**京お**  
京都国際マンガアニメフェア2025  
KYOTO INTERNATIONAL MANGA ANIME FAIR

9.20 Sat. - 9.21 Sun.  
📍 みやこめッセ / ロームシアター京都  
京都国際マンガミュージアム

**太秦 NINJA PITCH 2025**  
— 百花繚乱 —

予選大会 9.21 Sun. | 決勝大会 10.11 Sat.  
📍 京都国立近代美術館 | 📍 上七軒歌舞練場

## BITSUMMIT

日本最大のインディーゲームイベント  
3日間合計過去最多58,065人 昨年比151%

## 京まふ

マンガ・アニメの総合見本市  
2日間合計36,143人、出展者交流会100人(23社)

## 太秦 NINJA PITCH2025

コンテンツ関連のスタートアップピッチコンテスト  
京まふの併催で予選会を実施。アニメ関連の応募4件





# 太秦 NINJA PITCH

コンテンツ産業の新価値創造を目指すスタートアップのピッチコンテスト

令和5～7年度に、  
太秦映画村、御室仁和寺、上七軒歌舞練場にて3回開催  
応募総数 119組  
起業家、投資家、金融機関、メディア等 総勢212名参加



アニメ×AI

時代考証の正確さを担保された太秦映画村のロケ写真からAIで誰でも瞬時に**時代劇アニメ動画**を作成できる新たなIPビジネスの提案

観光×AR

視力補正機能付きARグラスによるユニバーサルな**観光体験**の創出

ショートドラマ  
× AI

AIバーチャルスタジオ撮影によるZ世代に訴求力の高い縦型ショートドラマを活用した**SNSマーケティング**

東映・松竹等と  
の事業連携機会

地元金融機関  
のサポート等

京都企業との協業5件  
京都拠点開設3件  
継続支援中...

# けいはんなオープンイノベーションセンター

## 京都精華大学による、收藏・研究アーカイブ事業の実証

アニメーション原画等を借り受け、資料を撮影してデジタルデータ化し、教育・研究や町内イベントでの展示・体験型教育への利用及び地域活性化への活用を目指す実証事業



# 今後の展開

## 国が整備予定の「メディア芸術ナショナルセンター（仮称）」との連携

国が整備を進める、マンガを含むメディア芸術のすべての分野を対象に、収集・保存・修復、展示・公開、調査研究・開発、情報収集・提供、教育普及・人材育成、交流・発信等を行う国際的な拠点、「メディア芸術ナショナルセンター（仮称）」について、府内のKICK内アーカイブ拠点や太秦メディアパークとの連携体制の構築を京都市と共同提案

### 「メディア芸術ナショナルセンター（仮称）」との連携体制構築を要望

2024/04



アーカイブ  
研究拠点

2022/11



産業創造  
リーディングゾーン

2006/11



マンガの  
総合文化施設

2011/04



ゲーム専門  
学術機関

(案)

令和7年 月 日

京都府議会議長 荒 卷 隆 三 殿

文化力と価値創造に関する特別委員長 林 正 樹

### 閉会中の継続審査及び調査要求書

本委員会に付されている事件は、下記の理由により、引き続き審査及び調査を要するものと認めるから、京都府議会会議規則第75条の規定により申し上げます。

### 記

#### 1 件 名

伝統文化、生活文化などの継承・発展や文化と観光、食、伝統産業、先端産業などあらゆる分野との融合により、新たな価値を創造し、発信するための施策について

#### 2 理 由

審査及び調査が終了しないため

開催事等に係る委員会調査一覧表(案)

文化生活部

開催事等名	主催者名 (招待者名)	会 場 (市区町村名)	日 時
＜没後50年記念＞特別企画展 モダンなときめき —智積院襖絵の魅力—	京都府、京都府立堂本印象美術館、 京都新聞	京都府立堂本印象美術館 (京都市北区)	令和8年1月19日(月) 午後1時45分～3時30分
京のかがやき2026	京都府地域文化活性化連絡協議会	上七軒歌舞練場 (京都市上京区)	令和8年2月28日(土) 午後2時30分～5時

教育委員会

開催事等名	主催者名 (招待者名)	会 場 (市区町村名)	日 時
恭仁宮特別史跡昇格記念講演×トークライブ	史跡「恭仁宮跡」活用事業実行委員会	ロームシアター京都 (京都市左京区)	令和8年1月17日(土) 午後1時～4時30分

## 行催事等に係る委員会調査の結果概要について

文化生活部

行催事等名	主催者名 (招待者名)	会 場 (市区町村名)	年 月 日
北野大茶会 ～きょうとまるごとお茶の博覧会 グランドフィナーレ～	京都府、京都市、 きょうとまるごとお茶の博覧会実行委員会	北野天満宮 (京都市上京区)	令和7年10月11日 (土)
「Art Collaboration Kyoto」 オープニングセレモニー	京都府、 Art Collaboration Kyoto 実行委員会	国立京都国際会館 (京都市左京区)	令和7年11月13日 (木)
Music Fusion in Kyoto 音楽祭 オリジナルオーケストラコンサート	京都府、 Music Fusion in Kyoto 音楽祭実行委員会	京都府中丹文化会館 (綾部市) ・ 宇治市文化会館 (宇治市)	(綾部会場) 令和7年11月22日 (土)  (宇治会場) 令和7年11月23日 (日)
令和7年度全国高校生伝統文化フェスティバル	文化庁、京都府、 京都府高等学校文化連盟	京都コンサートホール (京都市左京区)	令和7年12月14日 (日)