

事業評価調書

◎基本情報

年度	令和5年度	会計コード	10	一般会計	事業コード	36735
事業名	コンテンツ産業振興費					
評価担当課	所 属	経)産業振興部 産業振興課			電話番号	011-211-2392
施策名	IT分野やクリエイティブ分野、健康福祉・医療分野の産業が、国					
アクションプラン	● 対象 ○ 対象外					
事業の性質	○ 経常経費 ● 臨時的経費			○ 内部管理	○ 法定経費	○ 指定管理費
	○ 直営 ○ 一部委託 ○ 全部委託 ● 補助・助成 ● その他					

事業内容	事業の背景(現在の状況、社会的課題)	本市では、「映像の力により世界が憧れるまちさっぽろを実現するための条例」に基づき、映像活用施策の基本計画である札幌市映像活用推進プランを策定し、豊かな景観資源と放送局・関連事業者の集積を強みに映画・ドラマ等の実写作品制作の支援に取り組んできた。令和4年3月に改訂した第2期プランの現状分析では、今後市場の拡大が見込まれる動画広告、アニメ・ゲーム等の分野においても市内に企業・人材が集積していることが明らかになった。市内におけるコンテンツ産業の活性化を図るため、新たにゲーム関連企業の支援に注力すると共に、市内企業のコンテンツ開発支援や人材育成に取り組む必要がある。
	事業内容(何を実施し)	・ロケ撮影関する問い合わせや相談に応じたほか、道外での展示会にてロケ誘致活動を行った。 ・映像制作補助金において、映画・ドラマ3件、アニメーション制作1件、企業のプロモーション映像6件を採択し、計33, 697千円の補助金を交付した。 ・自社製品やサービスをPRしたい事業者と映像事業者のマッチングイベントを実施。作り手(映像事業者)10社、使い手(一般企業)37名が参加し、42件の商談が行われた。 ・全国の学生を対象として市内アニメ・ゲーム企業へのインターンシップを実施。受け入れ企業9社で企業選考を通過した38名が各社でインターンを受けた。 ・市内ゲーム開発企業と連携した、人材育成イベントを実施。プロと一緒にゲーム制作を行うゲームジャムやプログラミング講座、トークセッション等を開催し、3日間で約1, 000名が来場した。 ・ゲーム業界への就職を目指す学生を対象に、市内企業のゲームクリエイターを講師としたレビュー会を実施。令和5年度は5回開催し、累計70名の専門学生・大学生が参加。
	どのような状態にしたい(状態を維持したい)	・ロケ撮影や開発案件の受託のほか、市内企業のオリジナルコンテンツが生み出され、クリエイティブ産業全体の売り上げに貢献する。 ・ゲーム、アニメ等の企業と教育機関が連携し、市内で活躍する人材が多く輩出される。
	他都市の状況	・全国の自治体等が運営するフィルムコミッションの多くは観光・まちづくりセクションで所管している。 ・福岡では産学官で「福岡ゲーム産業振興機構」を構成しており、ゲームコンテストやゲームインターンシップを実施している。
	市民参加の実施	■ 企画 ■ 実施 ■ 評価 □ 対象外

令和4年度決算額	85,571 千円	うち特定財源	0 千円	正規職員業務量	1 人 工
令和5年度予算額	110,000 千円	うち特定財源	0 千円	正規職員業務量	1.6 人 工
令和5年度決算額	97,940 千円	うち特定財源	0 千円	正規職員業務量	1.6 人 工
令和6年度予算額	98,000 千円	うち特定財源	0 千円	正規職員業務量	1.6 人 工

指標	アウトプット活動指標1	コンテンツ制作に取り組んだ企業等の数(令和5年度からの累				という活動、業務を行うことで	
		令和4年度実績	令和5年度予定	令和5年度実績	令和6年度予定	令和7年度予定	令和8年度予定
		—	2件	2件	4件	6件	8件
	↓						
	アウトカム成果指標1	市内クリエイティブ産業の売上高				という状態にしたい、成果を挙げたい	
		令和4年度実績	令和5年度予定	令和5年度実績	令和6年度予定	令和7年度予定	令和8年度予定
		631,802百万円	624,150百万円	—(9月頃確定予定)	632,763百万円	641,495百万円	650,347百万円
	指標1の評価、未達理由、今後の考え方	市内コンテンツ事業者のニーズを踏まえ、補助スキーム等を見直しながら、引き続き、オリジナルコンテンツ制作を後押ししていく。					
	アウトプット活動指標2	ゲーム人材育成事業への参加者数				という活動、業務を行うことで	
		令和4年度実績	令和5年度予定	令和5年度実績	令和6年度予定	令和7年度予定	令和8年度予定
		—	—	1,039名	1,500名	1,500名	1,500名
	↓						
	アウトカム成果指標2	人材の獲得に満足している企業の割合				という状態にしたい、成果を挙げたい	
		令和4年度実績	令和5年度予定	令和5年度実績	令和6年度予定	令和7年度予定	令和8年度予定
		—	—	—	55%	60%	65%
	指標2の評価、未達理由、今後の考え方	指標1よりも、事業により近い指標として新たに設定。市内ゲーム企業の人材雇用促進に寄与する事業が効果測定していく。					

今年度の見直し内容	事業者へのヒアリングを行いながら、各施策をブラッシュアップしていく。
来年度以降の方向性	補助金等を通じた企業のビジネス支援と雇用促進のための人材育成を、引き続き両輪で行っていく。