

## 地域再生計画

### 1 地域再生計画の名称

日本最先端クラスのデジタル県推進事業

### 2 地域再生計画の作成主体の名称

群馬県、群馬県桐生市

### 3 地域再生計画の区域

群馬県の全域

### 4 地域再生計画の目標

#### 4-1 地方創生の実現における構造的な課題

##### 【群馬県におけるこれまでの取組】

群馬県においては、人口減少・高齢化社会、産業の活性化への対応等に当たって、デジタルトランスフォーメーションによる社会システムやビジネスモデルの変革を進めてきたところである。

具体的には、人材育成施策の一つとして、クリエイティブな人材に選ばれ、クリエイティブ産業が集積する「ぐんまのクリエイティブ拠点化」に向けて、自ら考え新しい領域で動き出すデジタルクリエイティブ人材の育成を行う施設「tsukurun」などでデジタルクリエイティブ人材の育成に取り組んできたところであるが、tsukurunは、学校のようにスタッフが一方的に教える場所ではなく、自らつくりたいものを自分でつくる施設であることに特徴がある。

一方で、後述するとおり、デジタルクリエイティブ人材の質・量ともに不足している状況において、県内企業等で活躍できる人材を幅広く育成することが急務となっており、従来のtsukurunとの補完関係を持つ取組が必要である。（R5.12時点のtsukurun登録者数1,007名）

本事業により、まず、デジタルクリエイティブ人材育成の裾野を広げるため、初心者体系的に中級レベルに向上させる世界的に評価の高いTUMOプログラムを導入し、一定のスキルを備えた人材を数多く育成することに加え、中級レベルに育成した人材がtsukurunを利用することで、独創性を備えた飛び抜けた人材の輩出につなげ、県内のデジタルクリエイティブ人材の育成を加速させる。

また、産業面においては、製造業を中心に、デジタル技術を活用した自社の生産プロセスや生産方法の改善等を支援する取組を進めてきたが、個々の企業の中で、イノベーションを興そうとしても、アイデアやリソースの幅に限りがあること、実証場所の探索・調整が難しく、いいアイデアやリソースがあったとしても、実証実施が自社内等に限られる等の課題があった。（35件/年程度）

本事業の実施により、行政が主導するマッチングの機会の提供により、複数事業者による実証を支援し、デジタル産業の集積を促進するほか、実証フィールドの発掘、発信を実施することにより、公共施設や農地、工場等での実証も促進する。

さらに、県内企業を対象に共創プロジェクト創出に向けたアイデアソンやワークショップを実施することにより、各社でのキーパーソンとなるイノベーション人材が育成され、上記取組との相乗効果が生じ、デジタル産業の集積が加速される。

##### 【産業における構造的な課題】

群馬県のデジタル産業（情報通信業）は、群馬県内における当該産業の付加価値額が全国の当該産業における付加価値額に対して、どのような状況であるかを測る付加価値特化係数が0.4未満であり、かつ当該地域外からの収入額から当該地域外への出額を差し引いた移輸入収支がマイナスであることから、全国と比較して、「稼ぐ力」が弱い状況であることが分かる。

一方で、当該産業の需要が全産業に与える影響の度合いを示す影響力係数では1.0を超えているため、群馬県のデジタル産業は、「他の産業に与える影響は大きい」が「稼ぐ力」が弱い状態にあるといえる。

群馬県の産業構造を見てみると、全産業のうち製造業が最大の35.5%を占めており、製造業が主産業のものづくり県である。特に、自動車産業が製造業の27.8%を占め、自動車産業に一極集中している。（令和元年）。情報通信業については、上記分析のとおり、他の産業に与える影響が大きい産業であるものの、全産業に占める割合が2.3%となっており、そのポテンシャルを十分に活かすためには、稼ぐ力を持たせ、群馬県の産業が更なる経済成長を遂げるための影響を与えるよう仕向ける必要がある。

こうした状況から、群馬県では、他の産業に大きな影響を与えるデジタル産業（デジタル技術を活用したビジネス）の創出環境の整備、既存産業のデジタル化の推進、デジタルクリエイティブ企業の集積を進めることで、群馬県の産業を「稼ぐことができる産業」にしていく必要がある。

#### 【人材における構造的な課題】

急速なデジタル化の進展に伴い、多くの産業において、デジタル化の担い手となるデジタルクリエイティブ人材の充実が不可欠となっているが、国内事業会社の約9割が人材の質・量ともに不足感を感じている（※）とおり、現状では、デジタルクリエイティブ人材が質・量ともに不足している。（デジタルクリエイティブ人材の確保が困難となっている。）

また、国内事業会社の8割以上でDXを推進する人材の確保が困難（※）になっており、正しくDXについて理解し、課題のデジタル実装による解決を牽引する人材が不足しているため、DXリテラシーを身につけ、デジタルを使いこなせる人材の育成が必要である。

（※）IPA「DX白書2023」

なお、アルメニアでは、2000年代に入ってからICT産業による経済発展に取り組んでおり、シリコンマウンテンと呼ばれ、インタラクティブデジタル出版のプロバイダーであるJoomag社、モバイル用の3DCGエンジンShadowmatic (Triail Studio社)、全世界で2億回DLされ、アルメニア発のユニコーン企業となったPics Artなど世界的にも著名な企業が生まれ、現在、国内のIT企業数は2000年の55社から650社まで増えている。

マイクロソフトやオラクル、NVIDIAなどの米国や欧州のIT企業が、優秀な人材を求め、アルメニアに進出し、研究開発機能の一部を分担させるなどの事業活動が行われているほか、TUMOはこれらの企業に多数の卒業生を輩出し、アルメニアのICT産業を支えている。

市町村単位に目を向けると、例えば、本事業の連携自治体である桐生市が令和5年度に行った市民アンケートにおける「桐生市はデジタル化が推進されている」という設問に対する回答結果は、「大いに感じる」「やや感じる」との回答が36.1%にとどまり、市民がデジタル化の推進にあまり実感を持っていない状況が見て取れる。

さらに、令和5年度に実施した市民アンケートにて、昨年度、導入した電子地域通貨に関する意識に関する質問をしたところ、当初、多くの回答があると予想された「スマートフォンのアプリの操作方法や機能がわかれば使いたい」への回答率は全回答者の6.4%にとどまり、「デジタルが苦手なので使うことは考えていない」「興味が無い」「どのようなものかわからない」など、デジタル化に対する拒否反応を示す回答がそれぞれ全回答者の16%～11%程度となる結果となった。

これは、デジタル機器やサービスの使い方がわからないから利用できないという段階よりも前の段階でデジタル化の恩恵を受けることを諦めてしまう方が一定数いるということであり、デジタル化の推進に併せて、そうした状況を社会全体で底上げする取組が必要である。

## 4-2 地方創生として目指す将来像

### 【概要】

### 【背景】

群馬県では、新・群馬県総合計画（ビジョン）において、行政だけでなく産業のデジタル化を推進することとしており、「日本最先端クラスのデジタル県」を目指している。その背景としては、少子高齢化や新型コロナウイルス感染症を機に、社会や経済の急速なデジタル化が求められていることにある。

群馬県だけに限らず日本全体として、高度経済成長期から続く大量生産・大量消費を前提に規模を拡大させる従来の成長モデルから、最先端テクノロジーやAI・ロボット等を源泉とした新たな価値の創出、既存産業におけるデジタル変革が求められている。（※）

（※）世界的な潮流として、世界時価総額ランキングを見ると、1995年時点のトップ10には、製造業が6社ランクインしていたが、2023年のトップ10は、ほぼICT企業が独占し、製造業が1社のみである。このことから、更なる経済成長を狙うためには、最先端テクノロジーやAI・ロボット等を活用したデジタル変革が必須であることが窺える。

また、今後も毎年20%近くの増加が見込まれるクリエイティブ産業は、人口減少社会を迎えている日本においては、数少ない成長産業である。

そうした中、群馬県では、自動車産業に一極集中する、まさに従来型の産業構造であるため、時勢を捉えた変革に対応していく必要があるが、群馬県がこれまで強みとしてきたものづくり県という特徴を活かしつつも、新たな成長機会であるデジタル化を探求し、産業に厚みを持たせることで、更なる経済成長につなげていく。

さらに、上記のとおり急速なデジタル化の進展や人口減少局面における経済成長を目指すうえで、デジタルの力だけによらず、その担い手として、デジタルツールを使いこなし、生産性の向上や業務の効率化のほか、新たな価値を生み出すデジタルクリエイティブ人材が重要であり、求められる。

また、産業のデジタル化や担い手としての人材育成と並行して、デジタル化の受益者である県民に対しては、幅広くデジタル化の恩恵が享受され、デジタル化のメリットを実感してもらうた

めには、県民一人ひとりのデジタルリテラシーを高める取組も必要である。

**【将来像】**

本事業は、上記の背景を踏まえて、以下の①産業面のデジタル化と②人材面のデジタル化の両輪の取組を進め、強力にデジタル化を推進するだけでなく、広く県民がデジタルの恩恵を享受できるよう、足元の底上げを含めた「日本最先端クラスのデジタル県」を目指すものであり、この事業の推進により、群馬県における雇用の創出・人材の確保や県民所得の向上、幅広い県民の利便性の確保につなげていくものである。

①デジタル技術を活用した新たなビジネスの創出環境の整備、官民共創プロジェクトの実施機会の創出により、デジタルやクリエイティブな産業の集積を図る。

具体的には、農林業や医療ヘルスケア、交通物流等の幅広い産業分野について、最先端テクノロジーやAI・ロボット等を活用した新たなビジネスが群馬県から次々と創出され、群馬からユニコーン企業が羽ばたけるような環境を構築をする。

さらに、官民共創プロジェクトの創出機会を提供することで、この取組を誘因とした群馬県への投資（群馬県への進出等によるデジタル産業の集積）を加速させるとともに、産業のデジタル化による企業価値向上により、②の人材育成とも連動し、群馬県産業を支える人材の確保を図り、持続可能な群馬県経済の構築を目指す。

②デジタル技術は今後も進化し、県民生活への浸透度も高まることから、デジタルクリエイティブ人材の育成に加えて、県民のデジタルリテラシーの向上も図る。

世界的な潮流であるデジタルやクリエイティブ産業の成長を踏まえて、群馬県が日本最先端クラスのデジタル県を目指すための人材育成手法として、国際的に評価の高いアルメニアのTUM Oの優れた教育プログラム導入し、従来の群馬県における取組であるtsukurunで蓄積した運営ノウハウやカリキュラムと融合させることで、日本独自・群馬県独自の体系的で幅広いデジタルクリエイティブ教育プログラムを構築する。

最先端テクノロジーやAI・ロボット等の活用可能性は幅広く、デジタルクリエイティブ人材と一言で表したとしても、求められる能力が多岐にわたることから、①において進める産業のデジタル化を支えるため、TUMOの教育プログラムを導入した多様な人材育成は、まさに群馬県が目指す日本最先端クラスのデジタル県の推進に合致する。

**【数値目標】**

K P I ①	地域へのUIJターン就職者数							単位	人
	事業開始前 (現時点)	2024年度 増加分 (1年目)	2025年度 増加分 (2年目)	2026年度 増加分 (3年目)	2027年度 増加分 (4年目)	2028年度 増加分 (5年目)	2029年度 増加分 (6年目)	K P I 増加分 の累計	
K P I ②	デジタルクリエイティブ企業の進出数							単位	社
K P I ③	共創プロジェクト組成数							単位	件
K P I ④	年間利用者数							単位	人
K P I ①	1,600.00	1,800.00	1,900.00	2,000.00	2,000.00	2,000.00	-	9,700.00	
K P I ②	0.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	-	20.00	
K P I ③	0.00	6.00	6.00	6.00	6.00	6.00	-	30.00	
K P I ④	0.00	0.00	4,340.00	7,520.00	8,460.00	9,400.00	-	29,720.00	

## 5 地域再生を図るために行う事業

### 5-1 全体の概要

5-2の③及び5-3のとおり。

### 5-2 第5章の特別の措置を適用して行う事業

#### ○ 地方創生推進タイプ（内閣府）：【A3007】

##### ① 事業主体

2に同じ。

##### ② 事業の名称

日本最先端クラスのデジタル県推進事業

##### ③ 事業の内容

地方創生における構造的な課題を解決するため、産業のデジタル化及びデジタル人材の育成・デジタルリテラシーの向上を目的とした両輪の取組を展開する。

#### 【産業のデジタル化】

群馬県が実施主体となり、農林業や医療ヘルスケア、交通物流等、幅広い産業分野を対象として、デジタルイノベーションを強力に推進し、オープンイノベーションによる共創プロジェクトの創出や群馬県内における実証・実装事業の実施により、将来的な新たな価値・ビジネスの創出を支援する。デジタルクリエイティブ先進国へのトップ外交による最先端の取組の呼び込みや実証フィールドの発掘・発信などを通じて、群馬県へのデジタル産業の集積を図る。

#### 【デジタル人材の育成・デジタルリテラシーの向上】

群馬県が世界レベルの人材育成を目指し、かつ世界のデジタルクリエイティブ教育の潮流をとらまえるために、アジア初・日本初となるアルメニア・TUMOセンター（※1）の教育プログラムを導入し、TUMO GUNMAを運営する。

群馬県としては、自治体が運営する施設として全国初のtsukurun（※2）という独自のデジタルクリエイティブ人材を育成する施設を運営しており、tsukurunで蓄積した運営ノウハウやカリキュラムとTUMOの教育プログラムにおける知見を融合させることで、日本独自・群馬県独自の小中高校生に向けた体系的で幅広いデジタルクリエイティブ教育プログラムの構築を目指す。

TUMOの教育プログラムの中心となるセンターを群馬県高崎市にある県有施設（Gメッセ）に整備し、群馬県内各地域にtsukurunとTUMOのサテライト施設を設置することで、多層的なデジタルクリエイティブ人材の育成環境の構築を計画している。

また、デジタルクリエイティブ人材の育成に加えて、幅広い世代の県民がデジタル化の恩恵を享受し、日常生活の中でデジタル化のメリットを感じることができるよう、eスポーツやアニメなどの親しみやすいコンテンツを活用しながら、デジタルリテラシーの向上に取り組む。

加えて、TUMO GUNMAの設置場所である県有施設（Gメッセ）に関しては、TUMO GUNMAの他、デジタルクリエイティブ企業や若手人材のためのインキュベーション施設等の設置や隣接地の開発など、エリア全体の効率的な整備を目指し、基本構想の策定を行う。

（※1）TUMOは、貧困などにより、十分な教育や機会を得ることができないアルメニアの若者たちに対し最先端の技術や芸術に関するワークショップや講座を提供し、若者たちが自分自身の才能を発揮する機会を与えている中高生のデジタルクリエイティブ人材育成施設として、世界的な評価も高い施設。

自己学習をベースに、自己表現やチームワークのスキルを身につけることができるよう、独自の学習プラットフォームを無料で提供している。学習領域は、3Dモデリングやアニメーション制作など、14の分野があり、それぞれ3段階のプログラムがあり、初心者者を体系的に向上させるプログラムに定評がある。

（※2）クリエイティブな人材に選ばれ、クリエイティブ産業が集積する「ぐんまのクリエイティブ拠点化」に向けて、2022年3月にオープンし、自ら考え新しい領域で動き出すデジタルクリエイティブ人材の育成を行っている。

#### ④ 事業が先導的であると認められる理由

##### 【自立性】

スタートアップの数年間は行政がバックアップして土台を固めつつ、徐々に民間企業の関わりを増やし、実需に基づいたBtoBの取引が進み、民間主導でクリエイティブ産業が育成される好循環を構築していく。

また、利用者数や共創プロジェクト参加企業等を増やしていきながら、それに合わせて、寄附金等の獲得も進めることで、官民共創の取組としていく。

なお、負担金や寄附金等の民間資金について、6年目には、総事業費の約3.6%を目標としているが、7年目以降も継続的に民間との協力関係の構築に努め、10年目には、その時点の総事業費における40%相当を得ることを目指す。

##### 【官民協働】

本事業は、群馬県内において、デジタル教育分野の専門的な知見を有している団体のほか、デジタル及び教育等に関する専門的な知見をする民間企業と県が協働し、アジア初・日本初となるTUMOの教育プログラムの導入及び人材育成を実施する。

また、デジタルクリエイティブ産業の群馬県への集積のために、市町村はもちろん、例えば、交通分野における関係企業と自動運転に係る取組、医療分野における関係企業とフレイル予防に係る取組、メタバース空間を活用したオンライン服薬指導、製造業の企業と連携したものづくり現場の生産性向上に資するMRゴーグルの開発等について、デジタルの観点で連携し実証フィールドの提供及び共創プロジェクトを実施する。

これらの官民協働を通じて、群馬県がデジタル県として優れたデジタルクリエイティブ人材を育成し、デジタルクリエイティブ産業において魅力的な地域であることを、国内企業のみならず、世界の企業が群馬県への進出を進めるようPRしていく。

##### 【地域間連携】

急速なデジタル化の進展における、産業面や人材面、デジタルディバイドに係る課題は、群馬県に限らず県内市町村にも共通する課題である。

市町村がTUMO・GUNMAとの連携等、本事業における事業スキームを活用できるものとすることで、市町村で感じているデジタルクリエイティブ人材の不足や住民におけるデジタルディバイド等の解消にもつながる。ひいては、群馬県全体のデジタル化を推進することが期待される。

また、群馬県が進めるデジタルクリエイティブ産業の誘致・集積により、TUMO GUNMAの教育を通じて育成された優れた人材が、地域にとどまり高度な能力を活かし、各地域の課題解決につながる。

5年間、事業を進める中でより具体的な連携を図る市町村が出た場合、見直しの時期に当たって、記載する。

##### 【政策・施策間連携】

群馬県では、オープンイノベーションのプラットフォーム等を活用しながら、行政、企業、県民等、オール群馬で、多様な分野におけるデジタルイノベーションを進める。

また、TUMO・GUNMAのプログラムにより、3Dモデリング、アニメーション、グラフィックデザイン、プログラミング、ゲーム開発などのデジタル分野の複合的な知識・技術を身に付けることができ、こうした人材は、多様な分野でのデジタル化の担い手になると期待できる。

##### 【デジタル社会の形成への寄与】

###### 取組①

アルメニア・TUMOセンターの教育プログラムを導入した人材育成

###### 理由①

TUMOが持つ世界レベルの人材育成手法の導入、世界的ネットワークとつながることで、国際的な視野を持ったデジタルクリエイティブ人材を育成することができる。

###### 取組②

クリエイティブ企業や一流クリエイターによるセミナーの実施

**理由②**

クリエイティブ産業を育成し魅力的な雇用を生み出すことで、職を求めて県外に流出していた若者を県内に留めるとともに、徐々に民間企業等の関わりを増やし、実需に基づいたBtoBの取引が進み、民間主導でクリエイティブ産業が育成され、さらなる雇用の場が生まれる好循環を構築する。

**取組③**

社会人向けリスキリング

**理由③**

リスキリングを目的とする社会人向けのセミナールームを設置する。

**⑤ 事業の実施状況に関する客観的な指標（重要業績評価指標（KPI））**

4-2の【数値目標】に同じ。

**⑥ 評価の方法、時期及び体制**

【地方公共団体名】	【外部組織による検証】		
	【検証時期】	【検証方法】	【外部組織の参画者】
群馬県	毎年度 9月	群馬県版総合戦略及び地方創生に関する事業（交付金等）の検証を行うことを目的に、産学金労言の格分野の委員で構成される「群馬県版総合戦略に係る有識者会議」を設置し事業の効果や妥当性について、評価・検証を実施。結果は、次年度以降に実施する施策の企画立案に反映させる。	産業団体4名、銀行1名、労働団体1名、新聞社1名、保健・健康団体1名、市町村団体2名、大学等6名の計16名
群馬県桐生市	毎年度 9月	産学官金労言の外部有識者による検証機会を設け、KPIの達成状況を確認する。	【産】産業界3名、 【官】行政機関1名、 【学】教育機関1名、 【金】金融機関1名、 【労】労働関係1名、 【言】報道機関1名、 【その他住民等市長が必要と認める者】7名

**⑦ 交付対象事業に要する経費**

- ・ 法第5条第4項第1号イに関する事業【A3007】

総事業費 2,314,625 千円

**⑧ 事業実施期間**

2024年4月1日 から 2029年3月31日まで

**⑨ その他必要な事項**

特になし。

**5-3 その他の事業**

**5-3-1 地域再生基本方針に基づく支援措置**

該当なし。

### 5-3-2 支援措置によらない独自の取組

(1) 該当なし。

ア 事業概要

イ 事業実施主体

ウ 事業実施期間

年 月 日から 年 月 日まで

(2) 該当なし。

ア 事業概要

イ 事業実施主体

ウ 事業実施期間

年 月 日から 年 月 日まで

(3) 該当なし。

ア 事業概要

イ 事業実施主体

ウ 事業実施期間

年 月 日から 年 月 日まで

## 6 計画期間

地域再生計画の認定の日から 2029 年 3 月 31 日 まで

## 7 目標の達成状況に係る評価に関する事項

### 7-1 目標の達成状況に係る評価の手法

5-2の⑥の【検証方法】及び【外部組織の参画者】に同じ。

### 7-2 目標の達成状況に係る評価の時期及び評価を行う内容

4-2に掲げる目標について、5-2の⑥の【検証時期】に  
7-1に掲げる評価の手法により行う。

### 7-3 目標の達成状況に係る評価の公表の手法

5-2の⑥の【検証結果の公表の方法】に同じ。