

コンテンツ産業を軸とした松山市における多角的な地域活性化企画

実証事業者

TK2株式会社

映像、動画、番組等の企画制作を始め、IPライセンスやIPライツ、AIを活用したエンターテインメントの事業開発を行っている。

TK2

01 未来像の実現に向けて取り組むこと



第7次松山市総合計画 分野6【経済・産業】人と仕事と暮らしをつなぐ

若者が専門性を生かし、世界水準の仕事に挑戦できるまちへ

1. 専門性を活かせる仕事とロールモデルの創出

ゲームやプログラミング等を学ぶ若者が、修得した技術・知識を直ちに活かせる事業環境を整え、キャリアの指標となるロールモデルを確立します。

2. 「世界水準」を体験できる育成・キャリア環境の整備

松山にしながらグローバルレベルの技術やクリエイティブに触れられる機会を提供し、地元を離れずに挑戦し続けられる仕組みをつくります。

3. コンテンツ産業の集積と循環型エコシステムの構築

企業の進出・誘致を強力に推進して産業基盤を拡大し、高度人材の育成と新規産業の立ち上げが相互に波及し直すエコシステムを築きます。

02 事業概要

1. プロの伴走による「世界水準」の実績可視化

- ・ 学生が制作したゲームに対し、エンタメ業界のプロ人材がメンターとして伴走・ブラッシュアップを実施。
- ・ 「松山にしながら世界水準のクリエイティブ・仕事ができる」という具体的実績をつくり、可視化します。

2. 人材ポテンシャルのアピールと企業誘致の推進

- ・ 施策への参画を通じて、コンテンツ企業に松山の若手人材が持つ高いポテンシャルを実証。
- ・ 人材面での強みを訴求することで、将来的な松山市への事業進出や拠点展開(オフィス開設)の検討へとつなげます。

03 検証すること

1. 学生のスキル・マインドセットの向上。
2. 地域人材のポテンシャル発掘と実績の可視化。
3. コンテンツ企業の進出・拠点展開に対する意向醸成。

関連するSDGsのゴール

