

# 令和6年度に向けた 重点的取組みの検討

重点的検討課題② クリエイティブ人材の育成・集積・活用

---

令和5年8月1日  
新産業戦略PT事務局

## 【重点的検討課題②】

### クリエイティブ人材の育成・集積・活用

社会経済変化が激しく、国際標準化が進展する潮流の中で、  
ウェルビーイング社会の実現に向けて 「クリエイティブな発想で富  
山県産業に新しい価値を生み出す人材」をどう増やして（育成・集  
積・活用して）いくか

#### 【ウェルビーイング社会の実現】

- ・クリエイティブ人材の活躍による企業の経済成長 ⇒経営者・従業員のウェルビーイング向上
- ・企業の魅力向上・投資や人材の集積による好循環 ⇒県民のウェルビーイング向上

#### 【クリエイティブ人材の例】

- ①国際標準化時代に対応し、既存の県内企業や伝統産業の価値を高める人材
- ②社会課題解決を行うスタートアップやスモールビジネスを起業する人材

## 【検討の方向性】

クリエイティブ人材の育成・集積・活用を進めるために、特に以下4点について検討を深める。

- (1) 県外からクリエイティブな人材を集める、  
県内でクリエイティブ人材を育てるには、どうすればよいか
- (2) 県内にデザイン経営やデザイン思考を普及するには、  
どうすればよいか
- (3) 県内企業のマインドを、より「攻めの姿勢」に変革するには、  
どうすればよいか
- (4) 「デザイン思考×本県企業の強み」により新産業  
(新ビジネス・新製品)を創出するには、どうすればよいか

## 2. 主な意見「人材」

### ● クリエイティブな人材を集める・育てるには

【検討の方向性（1）】

#### <現状に関する意見>

- ・人は育っていて、県外からも来ている。固有名詞も挙がるように。
- ・育った優秀な学生が流出している。  
富山では面白い・クリエイティブな仕事ができなさそうというイメージ  
生活の安定を重視する学生が県内を選ぶ傾向に。企業の採用も同様の傾向。

#### <取組みに関する意見>

- ・クリエイティブな人材にアウトプットをだしてもらおう仕組み  
県内でのさらなる人材の育成・集積・活用のきっかけに
- ・若い世代に向けたイメージ作り  
県内でもクリエイティブな仕事ができることをブランディングして発信する

## 2. 主な意見「企業」

- 県内企業のマインドを、より「攻めの姿勢」に変革するには
  - デザイン思考×本県企業の強み により新産業を創出するには
- 【検討の方向性（2）、（3）、（4）】

### <現状に関する意見>

- ・ クリエイティブな人材を活かしている企業が少ない（採用も少ない）
- ・ 企業の経営層がボトルネック
- ・ BtoBの小さな下請け製造業でも、ビジネス規模が大きく、短期的な収益が優先され、コスト増などのリスクを伴う自己変革は困難

### <取組みに関する意見>

- ・ メンターチームによる経営者訪問など、企業の巻き込みの強化
- ・ 異能の交流・クリエイティブ人材の統合による成果創出の仕組み
- ・ 強制的な行動変容を促す状況づくり

### ●県内にデザイン経営やデザイン思考を普及するには

【検討の方向性（2）】

#### <現状に関する意見>

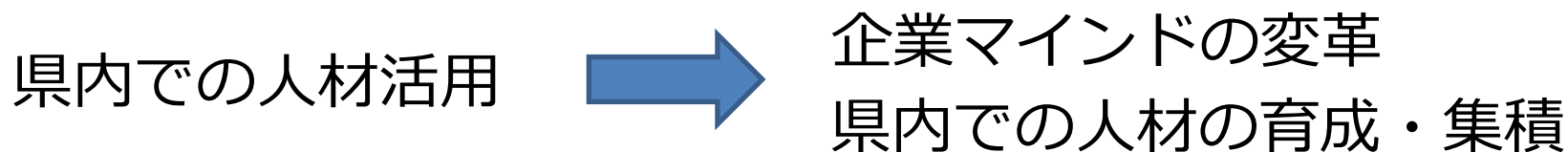
- ・ 保守的。少しだけ背伸びした目標を掲げる企業や土地柄

#### <取組みに関する意見>

- ・ 激変する未来・社会の解像度をあげる
- ・ 価値創造（＝「デザイン」）を共通言語に
- ・ 新しい学習指導要領を進める⇒将来のクリエイティブ人材育成に  
学校現場に対しては、探究的な学び、情報活用などをしっかり進めるというメッセージが重要

### 3. 県の取組み例

#### 1 アウトプットの創出を前提としたプロジェクトへの支援



<プロジェクトの内容について>

- ・アウトプットの質を重視 ⇒ 実施主体の本拠地は問わず、必要な人材も県外から獲得
- ・県内資源を活かす
- ・アウトプットの具体例（商品？サービス？イベント？など…）
- ・県内企業・団体をどう巻き込むか
- ・プロジェクトの規模・期間

#### 2 プロジェクト等のブランディング・情報発信

学生等の若い世代に富山でもクリエイティブな仕事をしていることを見せることで、県内定着、県外からの流入を図る。