

睜開眼睛已是次日的黎明時分。Melos猛地跳起身來。
糟糕，睡過頭了嗎？
不，還不要緊，現在立馬出發的話，足以趕得上約定的時限。今天一定要讓那個國王見識到人與人之間的信任，然後笑著走上處刑臺。Melos不慌不忙地著手準備出發。雨似乎也小一些了。Melos打點妥當，用力揮了揮手臂，如離弦之箭般的沖進了雨裡。



写真:公益財団法人福岡市文化芸術振興財団主催 Fukuoka in Asia 舞台芸術創造発信プロジェクト
子どもとおとなのための舞台芸術『走れメロス』(香港上演ver.) 福岡公演

福岡の成長ポテンシャル

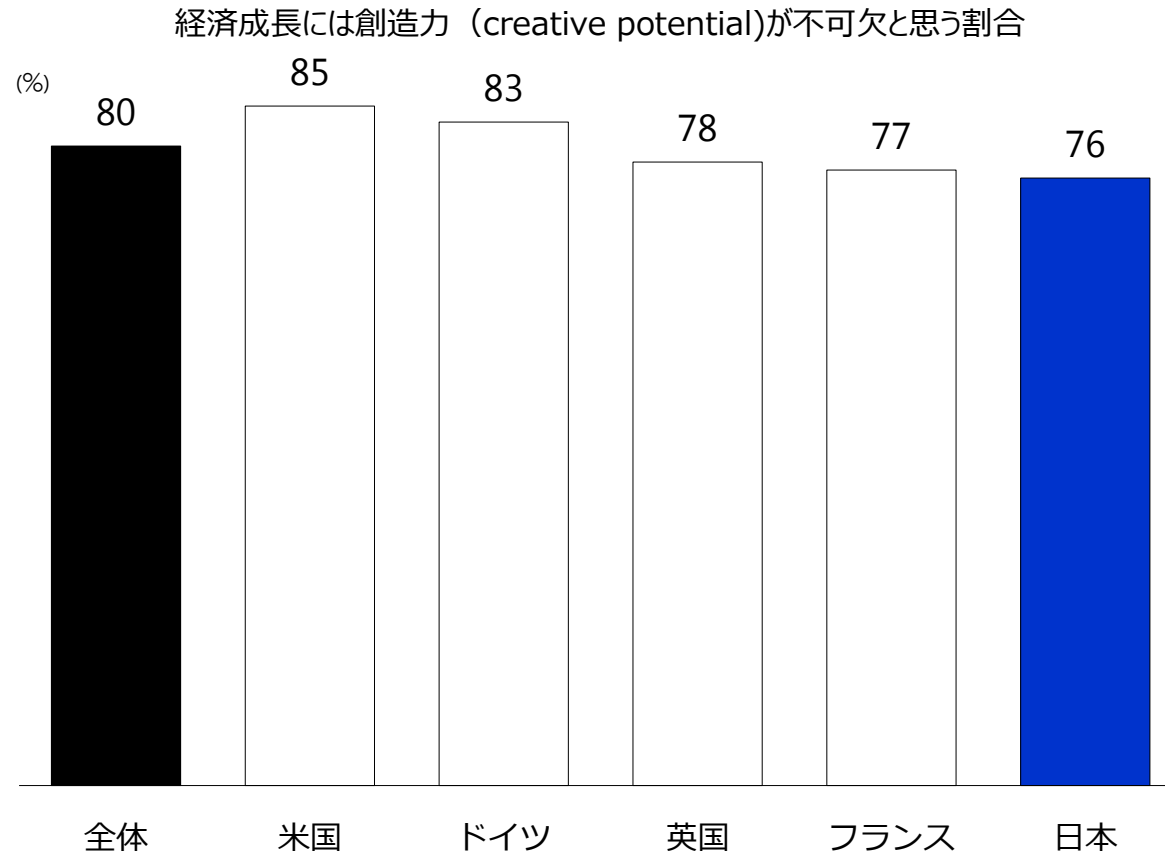
Fukuoka Growth

09 クリエイティブによる産業の進化

(Version 1.1)

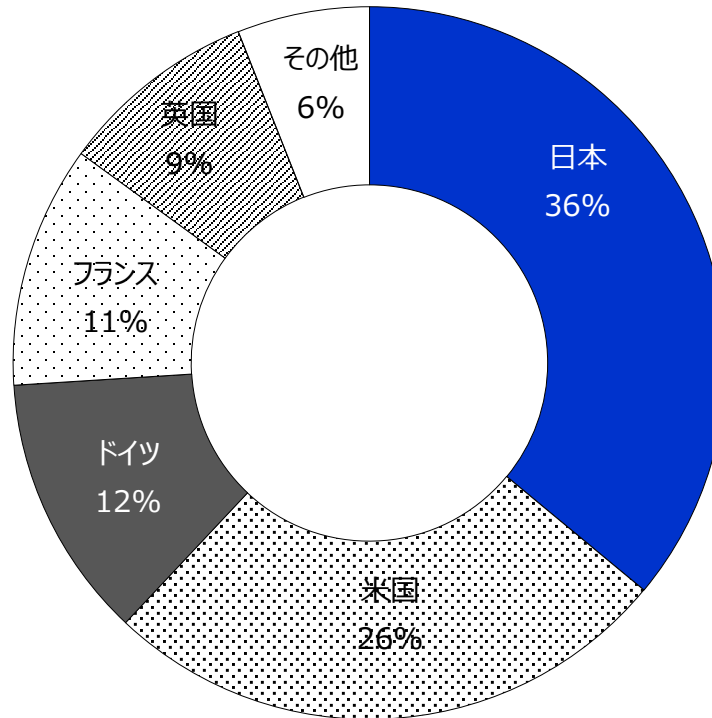
公益財団法人 福岡アジア都市研究所
情報戦略室
後藤 太一
畠山 尚久
山田 美里

「クリエイティブ」は経済成長に寄与する



日本は世界で最も「クリエイティブ」を評価されている

世界で最もクリエイティブな国は？



世界の期待に応え続けるには・・・
福岡市のポテンシャルは・・・

福岡市提供の観光用スマートフォンアプリ「福岡歴史なび」は、レイトン教授とその仲間たちが案内役です。

『レイトン教授』シリーズは、福岡市にある(株)レベルファイブが制作・発売したゲームで、ヨーロッパなど世界的に大ヒットしました。福岡市は、ゲームをはじめとするデジタルコンテンツやファッション、デザイン、映画、音楽などのクリエイティブ関連産業が集積しています。

世界では、経済の成長に、創造力(creative potential)が不可欠と認識する人が8割です。そして、世界で最もクリエイティブな国とみられているのは、この日本です(いずれも「state of create study April 2012」Adobe)。言い換えれば、長らく低迷した日本経済にあっても、世界は日本の潜在能力を、依然として高く評価しているのです。

日本、そして福岡市は、その期待に応えていかなければなりません。

クリエイティブな価値は、さまざまな関わりによって、より大きなポテンシャルを発揮します。画一化されたものづくりやサービスにも、創造性を加味することで、差別化や、価格競争とは一線を画する高付加価値化を実現します。伝統産業に現代的な価値を付加することで、新たな需要を開拓するなど、既存産業との融合による産業の活性化にも寄与するものです。日本のクリエイティブな評価が高いのも、創造性と伝統性、文化、そして技術力を総合的に評価してのものでしょう。

クリエイティブな価値は、人の感性や創造性による部分が大きいことから、取り組み次第では応用性や汎用性が高く、経済的な波及効果を発揮するほか、新しい「文化」として国や地域自体の魅力にもなり得るものです。

国が、「クールジャパン」として、日本のさまざまなコンテンツを世界に広げようとしています。これは、クリエイティブな価値が、資源小国と言われる日本の貴重な輸出資源で、大きな経済波及効果が期待されるからにほかなりません。

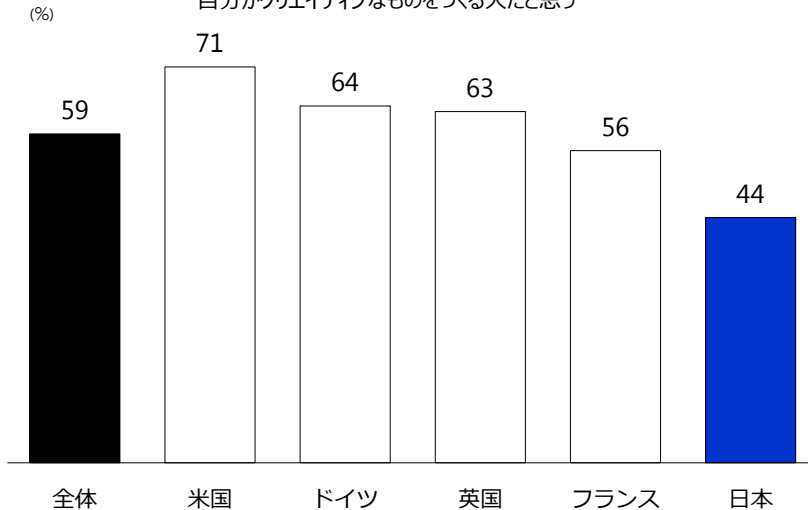
「クールジャパン」は、もともと日本で生まれたアニメなどのコンテンツを日本人が楽しんでいたものが、インターネット等を通じて世界の目に触れ、評価されるようになり、改めて、資源としていかそうとするものです。日本でその価値を認める「文化」が根付いていたからこそ、続々生まれる日本独特の文化を、世界に紹介することができるのです。

才能あるクリエイターがいて、その価値を認める人が多数いることが「文化」として成立する要件です。クリエイティブな産業が集まる福岡市でも、一部のクリエイターの活動にとどまらず、さまざまな産業や、多くの市民との関わりによって、「福岡の価値」として世界に発信することを、市民とともにバックアップするような「地域の文化」を熟成させていくことが重要です。

(情報戦略室 畠山 尚久)

世界が評価する「クリエイティブ」に自信を 「年齢」は気にしすぎないこと 福岡から

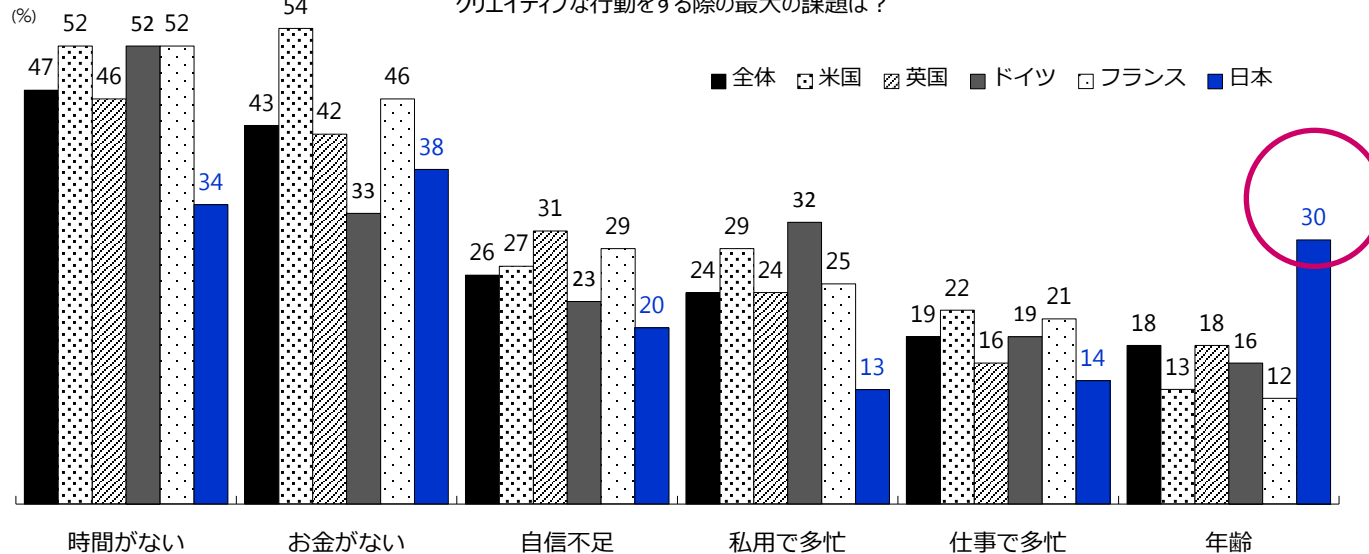
自分がクリエイティブなものをつくる人だと思う



世界が評価（期待）している日本の創造力ですが、日本人はあまり自信がないようです。また、クリエイティブな活動する際の課題として、日本人は「年齢」をあげる人が極端に多くなっています。

創造力が経済を成長させるというのは世界の常識。多くの人が自信を持ってない中で、福岡市は、年齢に関係なく、多くの人がある創造力をいかしながら、産業の活性化に結び付ける取り組みを、他の都市に先駆けて進めていく意義は大きいといえます。

クリエイティブな行動をする際の最大の課題は？



出典：state of create study・April 2012(Adobe)

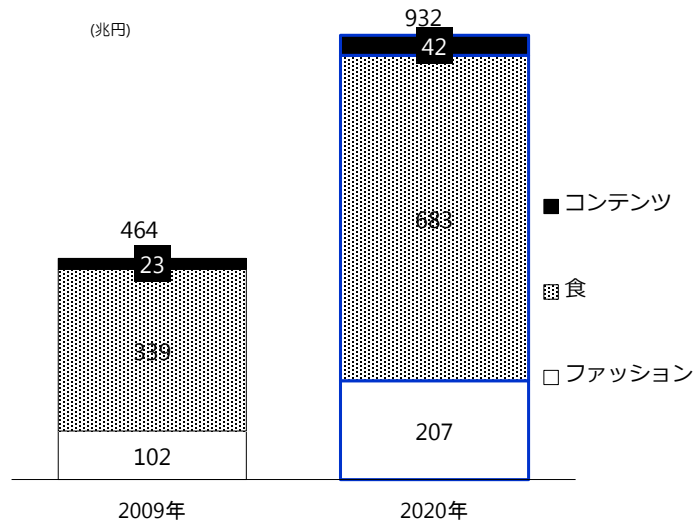
*米国、英国、ドイツ、フランス、日本の18歳以上5000人調査

*Do you consider yourself to be someone who creates?→「Yes」

*Which of the following are your biggest challenges to being able to create?

クリエイティブな市場は、2020年には世界で倍増が見込まれる有望市場

世界の文化産業市場規模推移



創造性の源であるクリエイティブな産業分野は、明確な定義はありませんが、世界の文化産業（「コンテンツ」「食」「ファッション」）の市場規模は、2020年には1000兆円近くになると見込まれ、日本はこのうち12～17兆円規模を獲得することを目指しています（経済産業省）。

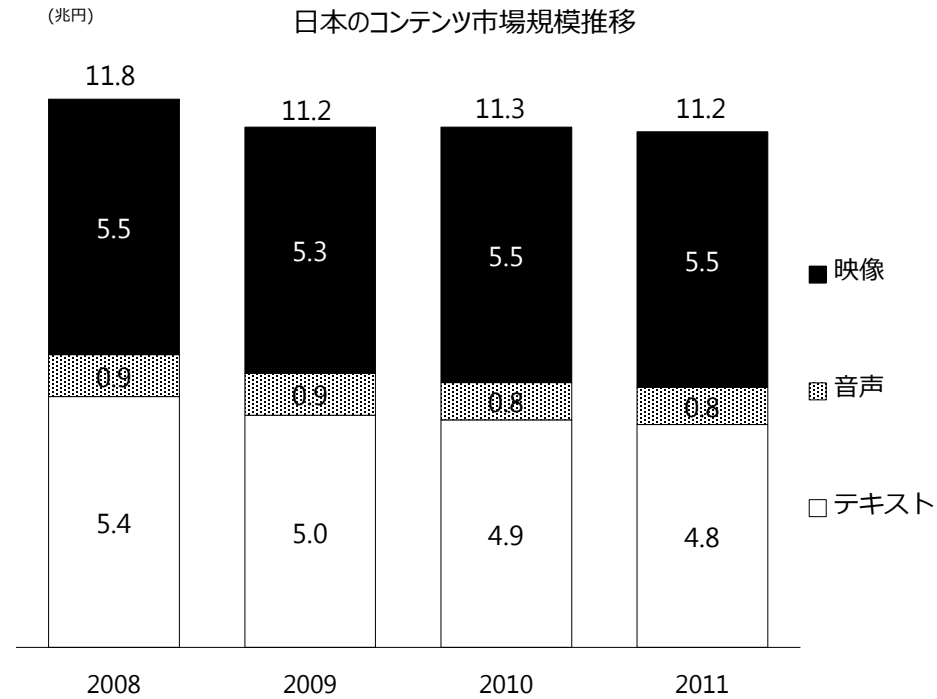
現状では、ゲームを除いて輸入超過の傾向が強くなっていますが、どの分野も世界から評価される素材を持っているだけに、「いいね！」で終わらず、さまざまな産業との融合などで、より多くの対価を得る仕組みづくりが必要です。

日本のクリエイティブ産業の国際収支現状

(十億円)

	ゲーム	化粧品	ファッション	映画	音楽	書籍	雑誌	著作権	観光	計
輸出	293	129	38	5	2	7	4	132	875	1,485
輸入	2	167	1,852	41	24	22	7	701	2,172	4,987
収支	291	-38	-1,814	-36	-22	-14	-3	-569	-1,296	-3,502

国内市場は横ばい。海外展開や媒体特性に合わせた取り組みで価値の拡大を

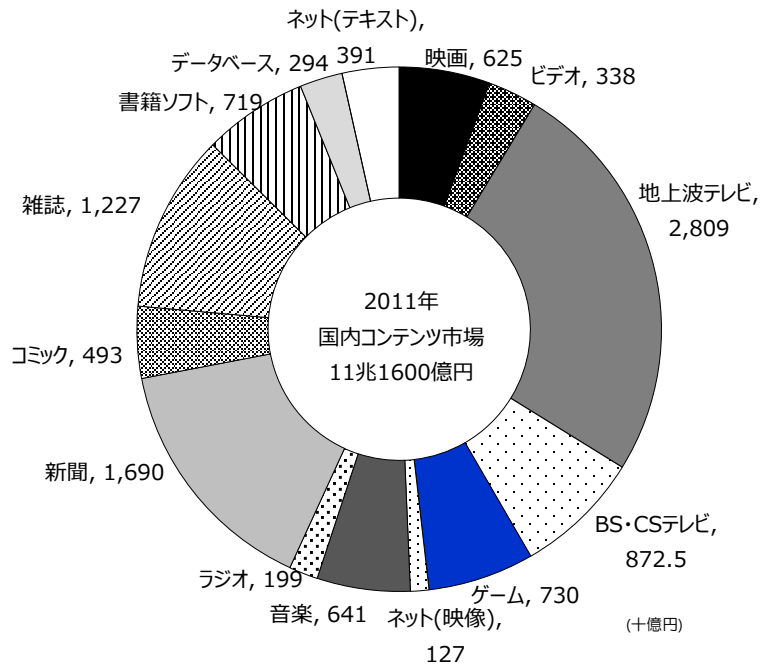


日本のコンテンツ市場規模は、横ばいで推移しています。今後は、成長が見込まれる海外に展開することも視野に入れなければなりません。

一方、日本は既に成熟した市場であるともいえますが、媒体の違いなども注視していく必要があります。新たな媒体として成長著しい媒体、縮小傾向にあってもなお一定ボリュームのある媒体など、コンテンツの特性に合った媒体や表現、活用方法などを模索していく必要があります。

勢いのネットワーク型メディア、ボリュームの既存メディア

日本のコンテンツ市場規模（2011年）



クリエイティブなコンテンツはさまざまな形で表現、流通していますが、横ばい傾向の市場にあって、メディアによっては急拡大している分野もあります。

ネットワーク型メディア市場が急拡大する一方、市場規模としては、依然としてテレビや新聞などの伝統的なメディアが大きな割合を占めています。

今後は、ネットワーク型のデジタル形式のコンテンツがさらに拡大すると見込まれますが、技術革新やメディアの変化が起きても、中身（素材）が大事であることは変わりなく、機械の進化に関係なく多くの人が、さまざまなメディアを通して、良質のコンテンツに触れることが重要です。

前年比15%以上規模が増加したコンテンツ（2012年）

	コンテンツ区分	メディア区分	前年比伸長率
電子書籍	静止画・テキスト	ネットワーク	228.6%
オンラインゲーム	ゲーム	ネットワーク	139.1%
電子雑誌	静止画・テキスト	ネットワーク	77.3%
音楽インターネット配信	音楽・音声	ネットワーク	50.7%
動画ネットワーク配信	動画	ネットワーク	42.0%
邦画	動画	劇場・専用スペース	28.8%
音楽DVDセルほか	音楽・音声	パッケージ	23.6%
コンサート入場料収入	音楽・音声	劇場・専用スペース	17.3%

出典：「デジタルコンテンツ白書 2013」一般財団法人デジタルコンテンツ協会

クリエイティブな価値が交わり、新たな価値を創造

福岡市のクリエイティブ関連産業（民営）事業所数・従業者数（2009年）

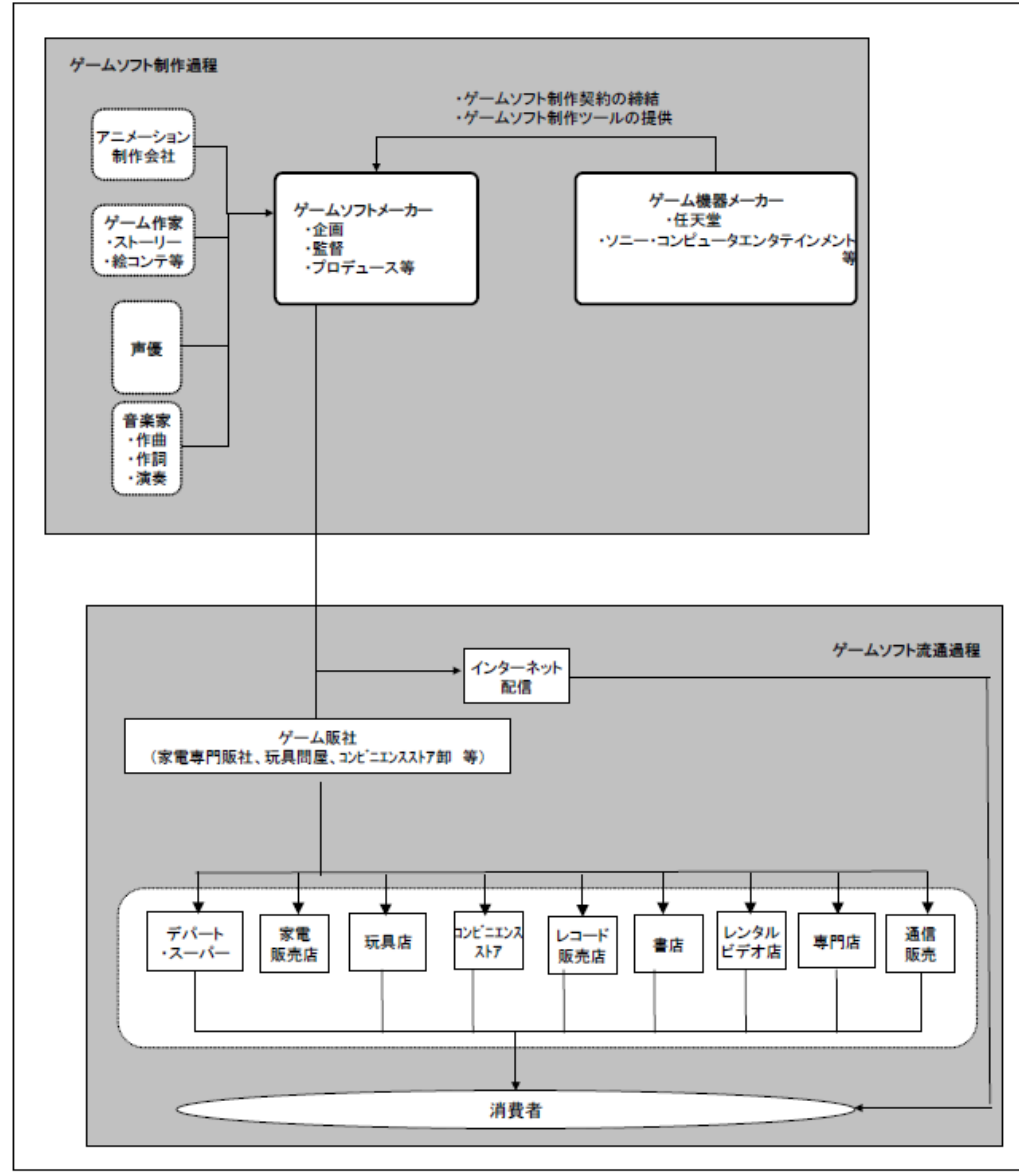
	事業所	従業者
全 産 業	73,601	871,197
ク リ エ イ テ ィ ブ 関 連 計 比 率	2,571 3.5	42,847 4.9
織 維 工 業	167	1,411
楽 器 製 造 業	1	4
放 送 業	41	1,553
ソ フ ト ウ ェ ア 業	966	24,838
情 報 提 供 サ ー ビ ス 業	57	1,053
そ の 他 の 情 報 処 理 ・ 提 供 サ ー ビ ス 業	44	356
イ ン タ ー ネ ッ ト 附 随 サ ー ビ ス 業	179	1,310
映 像 ・ 音 声 ・ 文 字 情 報 制 作 業	448	6,076
デ ザ イ ン 業	234	1,043
著 述 ・ 芸 術 家 業	7	9
広 告 業	357	3,881
映 画 館	11	234
興 行 場 （ 別 掲 を 除 く ） , 興 行 団	59	1,079

福岡市には、数多くのクリエイティブ関連産業事業所、従業者がいますが、これらが生み出す価値は、単体でなくさまざまな分野と結合し、高い付加価値を生み出します。

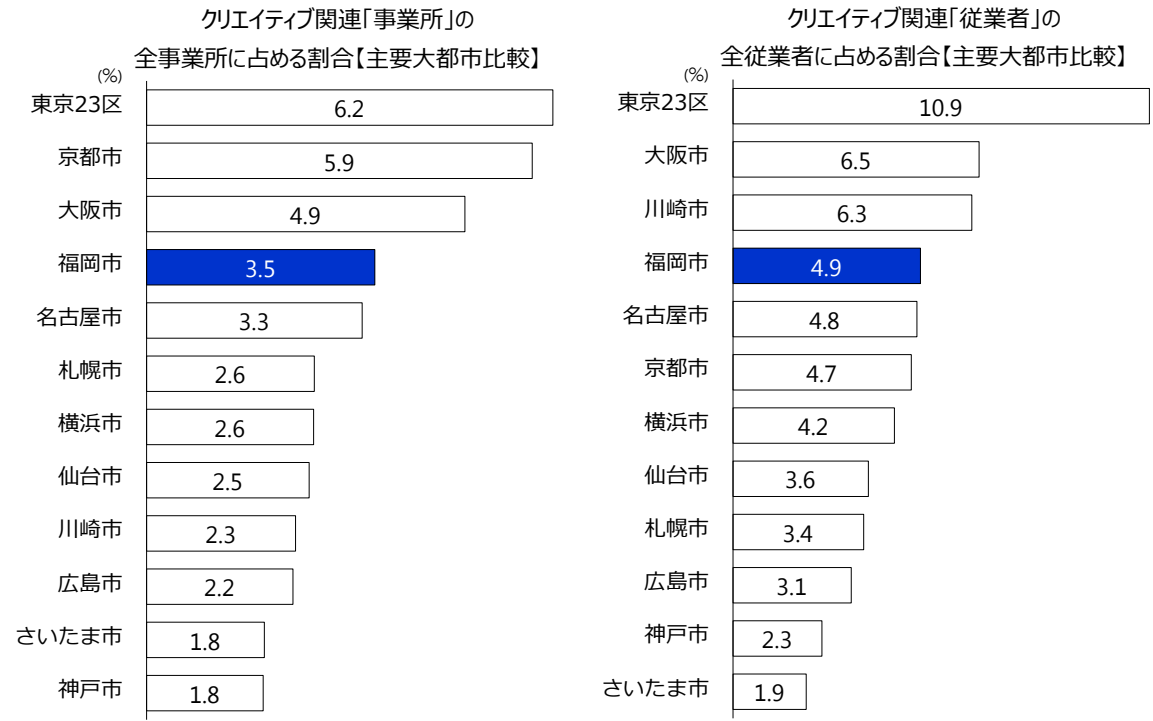
また、物流や販売サービスなど、それらを供給する産業にも利益をもたらします。

人の創造性が生み出すものを、いかにして経済的な価値として高めて、市場に広めていくかが重要で、既に一定の集積と市場のある福岡市は、さらに多くのクリエイターを呼び込み、既存産業との結び付きを生み出す環境が整っているといえます。

家庭用ゲーム機向けソフト制作と流通経路の例



首都圏や大阪圏に次ぐクリエイティブ関連産業比率



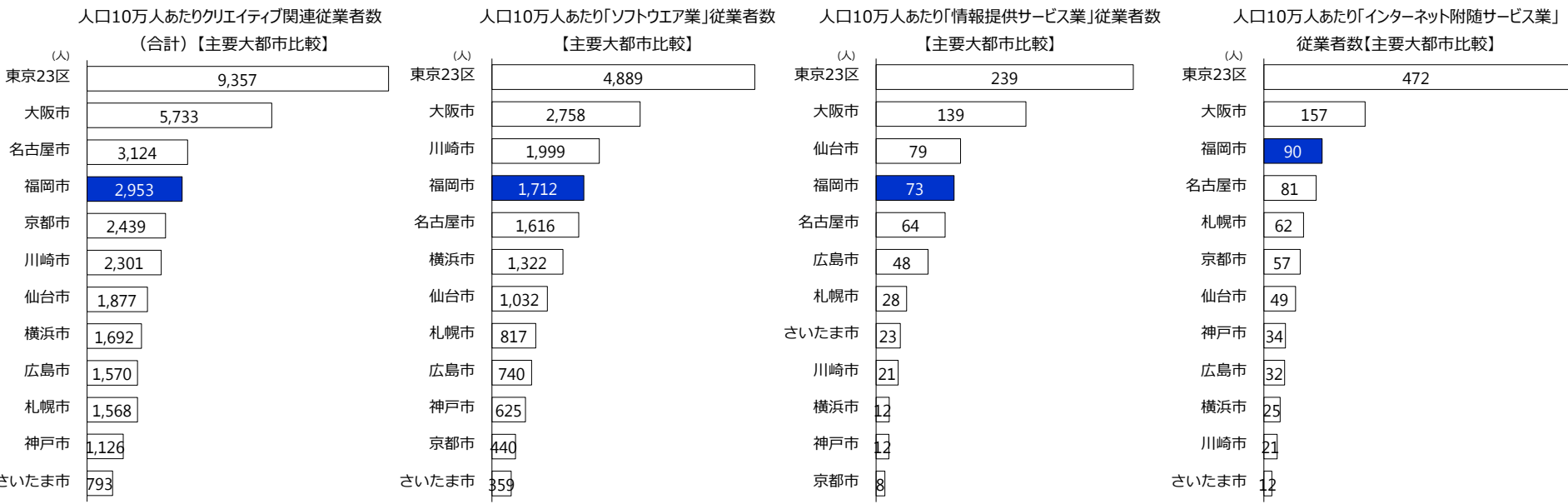
世界中どこにいても、誰に対しても表現を発信することが可能な時代、年齢を問わず、多くの人のクリエイティブな活動が、さまざまなメディアを通して広がることで、新たな付加価値を生み出すきっかけとなり、経済の活性化に寄与することが期待されます。

福岡市は、首都圏ほどの規模ではありませんが、国内ではクリエイティブ関連産業の比率が高い都市で、大きすぎず小さすぎず、首都圏と比べて競合が少ない反面、適度な刺激を身近に感じることができます。

そして、良好な生活環境の中で、余裕を持ってクリエイティブな活動をする環境が整っています。

IT・情報産業の従業者数のコンパクトな集積

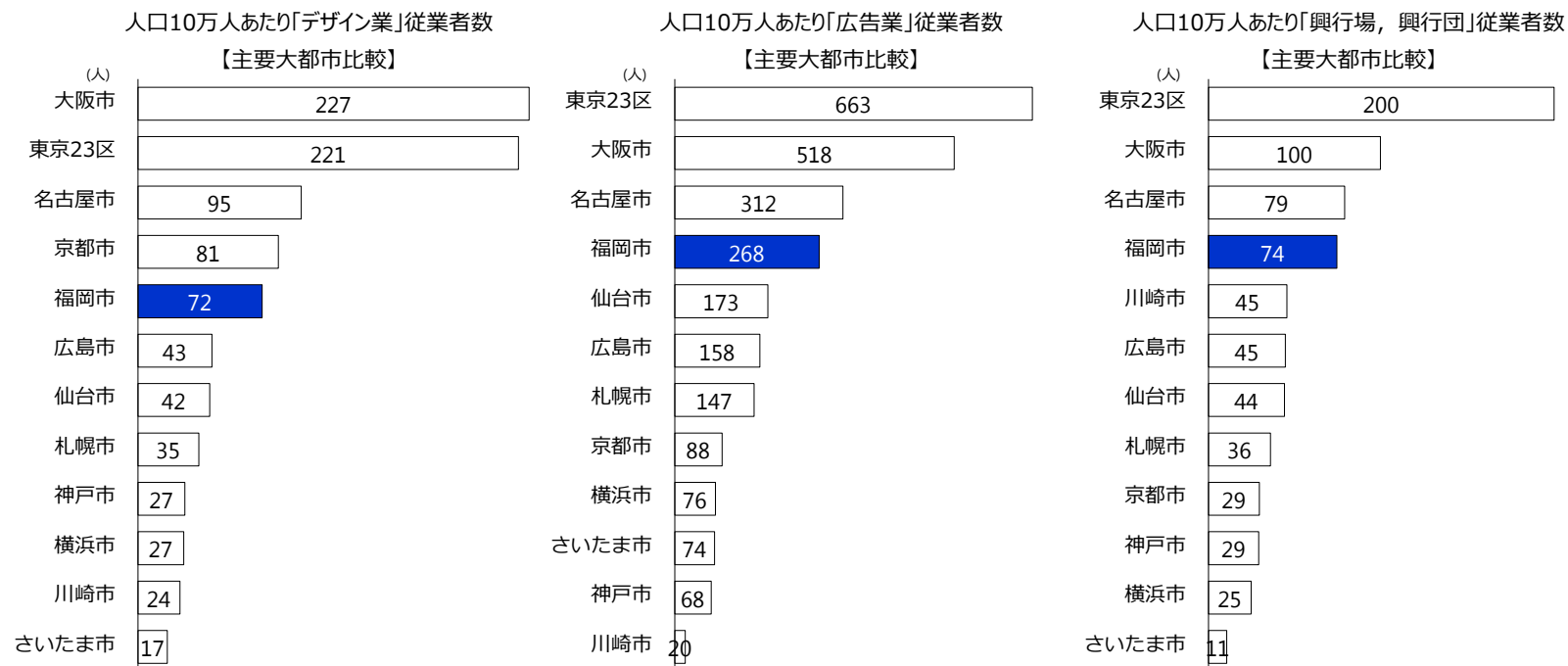
主なクリエイティブ関連産業の10万人あたり従業者数①



IT系の従業者は、首都圏や大阪などに次ぐ規模で、適度に同業、同分野の人が集まっています。
 情報技術のさまざまな産業分野での活用など、人材の集積をいかした取り組みが可能です。

資料：平成21年経済センサス基礎調査
 ＊クリエイティブ関連産業：ここでは繊維工業、楽器製造業、放送業、ソフトウェア業、情報提供サービス業、その他の情報処理・提供サービス業、インターネット附随サービス業、映像・音声・文字情報制作業、デザイン業、著述・芸術家業、広告業、映画館、興行場・興行団

主なクリエイティブ関連産業の10万人あたり従業者数②



「デザイン」「広告」など、表現をクリエイトする人も、地方の都市圏では最も多い集積がみられます。

表現は人を刺激し、楽しませるものであると同時に、モノやサービスに新たな価値を付加し、多くの人を引き付ける魅力を創り出すことができます。

福岡市のクリエイティブをいかす取り組み

クリエイティブ・ラボ・フクオカ



福岡ゲーム産業振興機構



fukuoka-game.com

Creative city Fukuoka



明星和楽



facebook.com/myojowaraku

福岡市には、クリエイティブな活動を支援し、活動や成果を紹介するさまざまな取り組みがあります。

行政だけでは難しいことも、関連産業の集積が強みとなり、民間が中心となっている取り組みも多くあります。

「明星和楽」のように、福岡発の取り組みが、海外にも広がりを見せるなど、クリエイティブ都市としての福岡市の存在感は増しています。

福岡市の主なクリエイティブ関連の取り組み

クリエイティブ・ラボ・フクオカ	ゲーム・アニメ・映画・音楽・ファッション・デザインなどのクリエイティブ関連産業において、異業種間の交流・連携を通じ、ビジネスの拡大、各業界の垣根を越えた新しいビジネスの創出、国内・海外からの企業進出を促進するなど、クリエイティブ産業を牽引し、地域経済の発展を目指す
福岡ゲーム産業振興機構	成長著しい福岡のゲーム制作会社3社による任意の団体GFFが発足（現在11社）。その後九州大学の連携がスタートし、2006年には「九州・福岡を世界が目指すゲーム産業都市にする」を合言葉に、福岡市を加えた三者が連携した「福岡ゲーム産業振興機構」が誕生。日本ゲーム業界史上初の「産・学・官」の連携機構は、全国からも大きな注目を集めている
クリエイティブ都市・福岡	「若い人材が豊かで活気のあるクリエイティブなまち、福岡」から世界中のクリエイターに向けて、「クリエイティブ」をキーワードに、「福岡」「日本」そして「世界」のさまざまな情報を発信するキュレーションサイト
明星和楽	音楽・動画・ゲーム・インタラクティブなど、あらゆるジャンルから「クリエイティブ」をキーワードに プロ、アマを問わず一同に介し、「掛け合わせることにより新しい価値を生み出すお祭り」。既に京都でも開催されたほか、シンガポールなど海外でも開催が計画されている。

*各サイトより

脈々と、福岡市における次代のクリエイティブは育つ

日本初の「芸術工学部」として開学した九州芸術工科大学（現九州大学芸術工学部）をはじめ、福岡市には、古くからクリエイティブな教育機関がありました。

大学以外にも、その分野のスペシャリストを養成する専修学校が多数あり、次代のクリエイティブな人材を育てる環境も整っています。

福岡市では、今も脈々と、次代の価値を生み出すクリエイターの育成が続いています。

福岡市内の主なクリエイティブ系教育機関

大学	
	九州大学芸術工学部/大学院芸術工学府
	九州大学/感性融合デザインセンター□
	九州産業大学/芸術学部 大学院芸術研究科□
	九州造形短期大学/造形芸術学科□
専修学校（一般社団法人福岡県専修学校各種学校協会会員）	
	麻生建築&デザイン専門学校□
	香蘭ファッションデザイン専門学校□
	専門学校 日本デザイナー学院 九州校□
	福岡スクールオブミュージック専門学校□
	福岡デザイン専門学校□
	福岡デザインコミュニケーション専門学校□

※九州大学芸術工学部（旧九州芸術工科大学）について

九州大学芸術工学部の前身である九州芸術工科大学は、1968年に全国で初めて「芸術工学部」を有する国立大学として開学しました。芸術工学は、全く新しい学問分野で、世界にもほとんど例を見ず、この分野の専門家は当時世に不在とさえいわれていました。

教育研究理念である「技術の人間化」のもと、地球環境や人の幸せを見つめつた技術のあり方を示す広義のデザイナーが育成されています。クリエイティブな価値を技術や環境と結び付ける先駆的な教育機関であったといえます。（HPなどより）

2020年の東京五輪開催決定が話題となりました。国際オリンピック委員会（I O C）の総会で、東京招致委員会が披露した国際P R映像を手掛けたのは、福岡市の映像・音楽制作会社でした。

（Tokyo 2020 International Promotion Film: Tomorrow begins 映像;空気(株)、音楽;インビジブル・デザインズ・ラボ）

両社とも、今回評価されたPR映像以前から、カンヌ国際広告祭での受賞など数多くの世界的な実績があるからこそ、東京招致委員会から重要な仕事を依頼されたもので、福岡にありながら世界で価値が認められることが可能であることを示しています。

こうした「身近な事例」は、福岡市に住む人にとっても誇らしく、大いに刺激を受けるものです。

福岡市は、クリエイティブな活動を支援しており、文化・芸術の振興にとどまらず、スタートアップ（創業）や既存産業の付加価値の向上によって、経済成長に結び付くことも期待されます。

日本人の多くが「年齢」を気にしてクリエイティブな行動を躊躇する中で、福岡市に根付くクリエイティブな文化の中で、多くの人々が、それぞれの属する社会の中で、あるいは他の分野とのコラボレーションによって、創造力を発揮しながら、新たな付加価値を生み出す先駆的な「クリエイティブ都市」としての存在感を高めていくことが可能です。