

○マンガ、アニメ、音楽、食など「面白さ」の情報発信の強化

当地域には、ゲーム、ファッションのほかにも、ショッピング、エンタテインメント、祭り、コンベンションなど、面白さ、楽しさの種がたくさんある。

一度訪れてもらえば満足するものが多いというデータもあるため、イベントの開催やインターネットを活用して、当地域のコンテンツを海外に対し総合的で効率的に情報発信していく。

拠点像の実現に向けた取組例

(●印はすでに実施済みのもの。★印は、これから実施するもの。)

●邪馬台国九州説に関する情報発信

魏志倭人伝にその名が記され、現在も古代史最大のロマンといわれる「邪馬台国」について、九州説を全国にアピールするためイベント等の開催を行っている。

●アジア・ユース・カルチャー・センター (AYCC) による若者文化交流、情報発信

アジア若者文化交流促進のため、平成 17 年度に設立。多言語ウェブサイトによる情報発信、アーティストの派遣・招聘、現地プロモーションの実施などを行っている。

●フィルム・コミッションの取組

当地域には、北九州フィルム・コミッション、福岡フィルム・コミッションがあり、海外を含め撮影地の誘致に取り組んでおり、二つのコミッションでは、ロケ地情報の共有化、融通・斡旋を行っている。

●福岡発ファッションブランドの発信

当地域が有するファッション産業のポテンシャルを活用して、アジアにおけるファッション産業拠点「福岡」の形成を目指し、福岡アジアコレクションの開催などビジネス機会の拡大や人材育成等の取組を行っている。

★(G P) 地域資源を活かした北九州市漫画ミュージアムの整備

意義と目的	北九州市は松本零士氏など日本を代表する漫画家を数多く輩出しており、それら多くの作家やその作品を地域の資源として、漫画文化の振興とまちの賑わいを創出する。
事業内容	幅広い年代の人々に漫画の楽しさや魅力を伝える漫画文化の拠点施設を整備する。

拠点像の実現に向けた課題

■情報発信の強化

当地域にはゲームコンテンツやファッションのみならず、様々な芸術・文化が存在するが、当地域内の各自治体・団体がそれぞれ個別に情報を発信しているのが現状である。そのため、情報の一元化を図り情報の質と量を拡大させることが必要である。

拠点像 4 イノベーションの拠点

概要

イノベーションの機会となる要因として、ニーズや産業構造の変化、認識の変化などを捉えることが挙げられる。集まった優秀な人材の知と九州北部に存在する自動車、半導体、鉄鋼などの産業集積や、水素、ロボット、バイオなどの次世代産業の技術の蓄積を活かし、大学などの研究機関の知との融合や新たな分野での活用を図るとともに、水不足による節水などの地域の経験により蓄積された技術を活かし、ものづくりにとどまらず、サービス向上や社会システムの改善に資する様々なイノベーションの拠点となる都市圏像を描く。

(拠点像を支える要素)

大学・研究機関の技術集積、ベンチャー企業の創出のしくみ、蓄積された環境技術、水素・バイオ・ロボット・コンテンツなどの新産業の集積

施策の方向

○異分野資源・技術の組み合わせによる新産業の創出

福岡県は、システムL S I、バイオ、ロボット、コンテンツなどの新産業の創出を図ってきた。今後も新たな産業の芽を掘り起こすための大学・研究機関等を核とした異分野をつなぐ研究会の設置など、仕組みづくりを行い、当地域を実験マーケットとし、世界に通用する新産業の創出を図る。

○社会システムの改善に向けたものづくり技術の活用

医療・介護や農業分野へのロボット技術の応用、自動車産業とシステムL S Iの融合、ゲームコンテンツの医療・リハビリへの応用など、今まで融合する機会が少なかった異分野の資源・技術を組み合わせ、ものづくりの技術を生活のサービス向上や社会システムの改善に活かしていく。