



目標7 創造的活動が活発で、多様な人材が新しい価値を生み出している

1 めざす姿

- 創業など新たな挑戦をしようとする、創造的で先鋭的な人材や企業が世界中から集まっており、新たな価値を生み出し、開業率(※1)が全国トップレベルになっています。
- 創造性あふれる感性や技術、才能をもった人材や企業が集積する中で、創業者や新進芸術家、クリエイターなどの創造的で先鋭的な人材や企業が活躍し、新しい価値を生み出しています。
- 文化芸術活動を行う人が数多く活躍し、ゲーム、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・拠点化しており、都市の成長の原動力となっています。
- 都心を中心とした創造的な空間に人材が集積し、活発に交流しており、福岡を拠点に活躍する女性、若者、学生、留学生が数多く生まれ、チャレンジする人材が活躍しやすいまちになっています。

2 現状と課題

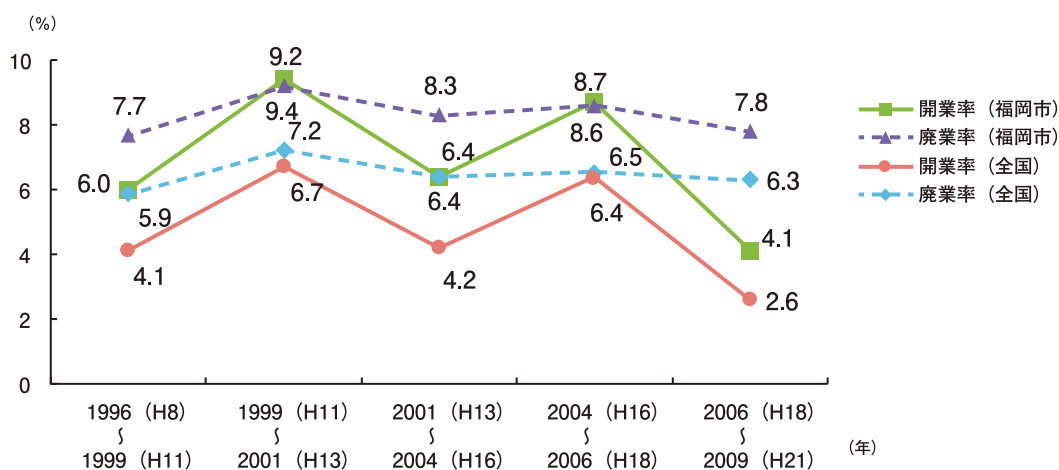
- ① 新たな価値の創出が必要とされている現代では、人間個々人が有する創造性あふれる感性やアイデアが重要であり、創造性に富んだ文化や産業を有し、多様な人材が集まり、活発な交流が行われる都市づくりが求められています。新たな価値を創造していく先鋭的な人材や企業が挑戦できる都市(スタートアップ(※2)都市)となるため、まち全体が実験の場となり、挑戦を支援していくことが必要です。
- ② 文化芸術は、魅力ある都市づくりや都市の個性を形成する面においても重要なものです。文化芸術活動を行う人が活躍しやすい環境をつくり、都市の魅力を向上させていく必要があります。

(※1)開業率 : ある特定の期間における、既に存在していた事業所(または企業)に対する新規に開設された事業所(または企業)数の割合。

(※2)スタートアップ : 新しい行動や事業を起こすこと。

- ③ 個人の創造性や技術、能力を活用しながら、知的財産の創造と開発を通して、財と雇用を生み出す創造産業(クリエイティブ関連産業(※))は、新たな成長産業としても注目されています。福岡が強みを有するゲームやファッションなどのクリエイティブ関連産業をさらに発展させていくために、産学官民連携の推進や、関連企業や人材の誘致、集積を進める必要があります。
- ④ 女性、若者、学生が多いという福岡市の強みを生かしながら、自ら目標をもって行動し、新たな道を切り開いていく多様な人材を発掘、育成、支援していくことが都市の活力向上には不可欠です。また、シニア世代を含め福岡に関わりをもった経験があり、キャリアやネットワークを有する人材の活用を進める必要があります。
- ⑤ 福岡市には多くの大学が集積しており、若者や留学生を集め、育てる機能や、新たな知や技術を創出する研究機能をもち、都市の発展に重要な役割を果たしてきました。また、ゲーム、デザイン、ファッションなど多様なジャンルの専門学校も多く立地しています。今後もこの強みを生かし、高等教育機関の機能を強化し、相互の連携を促進していくことが求められています。

■ 全国及び福岡市における開業率・廃業率推移
(1996年～2009年)

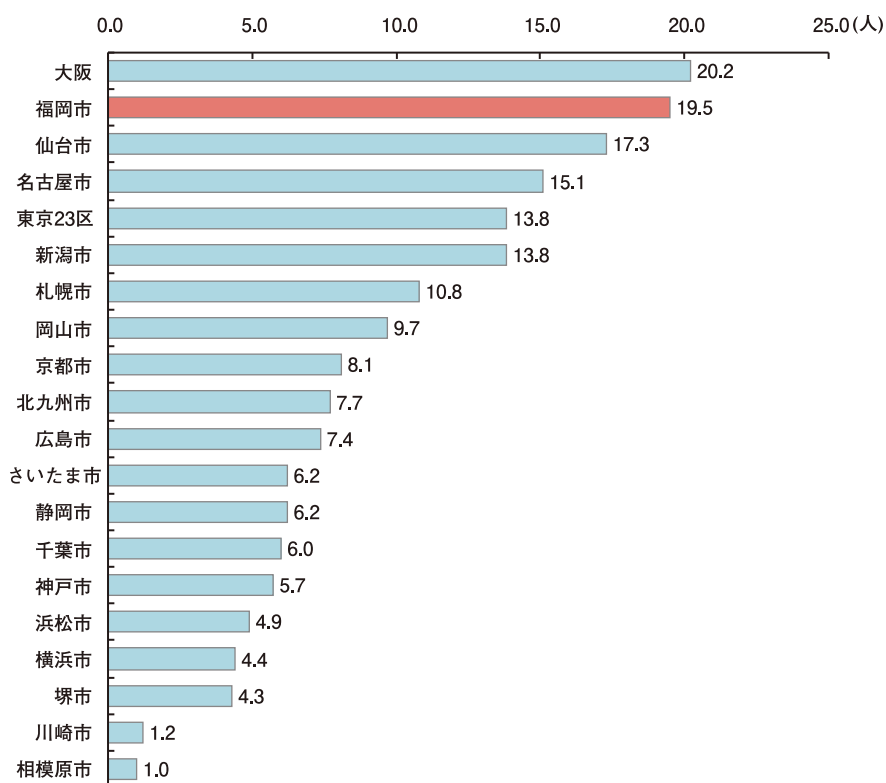


資料：2006年までは事業所・企業統計調査、2009年は経済センサス基礎調査

(注)：平成21年経済センサスより調査手法が変更されているため、2006年以前との比較は参考程度

(※)クリエイティブ関連産業：建築、コンピュータソフト・サービス、映像・音楽、広告、デザイン業などからなる産業群(経済産業省の定義に基づく)。

■人口1千人あたりの専修学校生徒数
【大都市比較】（2010年）



資料：大都市統計協議会「大都市比較統計年表」
（注）平成21年5月1日現在、人口は平成21年5月1日推計人口

3 施策及び成果指標



施策7-1 新たな挑戦を応援するスタートアップ都市づくり

■ 施策の方向性

創業や社会実験、ソーシャルビジネス(※1)、新たなプロジェクトなど、さまざまな分野でスタートアップ(※2)にチャレンジする人材や企業を国内外から福岡に呼び込み、インキュベーション事業(※3)、創業者の成長段階に応じた支援など、それぞれのニーズに対応したきめ細かなサポートにより、福岡で活躍できる環境を整え、創業しやすく、新たなチャレンジを応援する都市の実現を図ります。

指標項目	現状値	目標値 2022(平成34)年(度)
新設事業所数	790事業所/年 (2009年)	850事業所/年 (2021年)



施策7-2 創造的活動の基盤となる文化芸術の振興

■ 施策の方向性

創造的な文化芸術活動は、デザインやファッションなどのクリエイティブ関連産業(※4)の基盤ともなるものです。これらを行う人々の自主性を尊重し、活動しやすい環境づくりを進め、福岡を拠点として、その能力が十分に発揮されるよう活動を支援します。

- (※1) ソーシャルビジネス : ビジネスの手法を用いて社会的な課題の解決をめざす活動。
 (※2) スタートアップ : 新しい行動や事業を起こすこと。
 (※3) インキュベーション事業 : 創業者に安い賃料で事務所(インキュベーション施設)を提供し、経営指導・相談等を行い、創業を支援する事業。
 (※4) クリエイティブ関連産業 : 建築、コンピュータソフト・サービス、映像・音楽、広告、デザイン業などからなる産業群(経済産業省の定義に基づく)。



施策7-3 個人の才能が成長を生む創造産業の振興

■ 施策の方向性

ゲームをはじめとするデジタルコンテンツ(※1)やファッション、デザイン、映画、音楽などクリエイティブ関連産業を官民一体となって振興するとともに、文化・芸術、食などを含めたあらゆるコンテンツを福岡市の魅力として磨き上げ、エンターテインメント都市(※2)づくりを進めます。

指標項目	現状値	目標値 2022(平成34)年(度)
クリエイティブ関連産業事業所数(注)	2,571事業所 (2009年)	2,900事業所 (2021年)

(注) 経済産業省の定義による(建築、コンピュータソフト・サービス、映像・音楽、広告、デザイン業など)。数字は経済センサスより、関連する事業所数を福岡市で抽出。



施策7-4 多様な人が集まり交流・対話する創造的な場づくり

■ 施策の方向性

福岡都市圏の約3割の従業者や、多くの来訪者でにぎわう都心部においては、クリエイティブな人材や企業の集積、スタートアップ機能の充実を図ることとあわせ、建築物の更新期などをとらえた計画的な機能更新を促進し、オープンスペースをはじめとした出会いと交流を促す魅力的な都市空間の創出などにより、創造的な場づくりに取り組みます。

(※1) デジタルコンテンツ : 音楽のCD・MD、映像のDVD、さらにコンピューターゲームソフトなど、デジタルデータとして流通可能な情報。

(※2) エンターテインメント都市 : ゲーム、アニメ・映画、ファッション、音楽などのクリエイティブ産業をはじめ、文化・芸術、食などあらゆるコンテンツがまちの魅力となり、都市ブランドとして確立されている都市。



施策7-5 チャレンジする若者や女性が活躍するまちづくり

■ 施策の方向性

目標に向かって果敢にチャレンジし、福岡を支え、リードする若者を育成するため、企業や大学などと連携し、さまざまな体験や活動の機会を提供します。それぞれがもつ可能性や創造力を引き出すとともに、福岡の将来を担う若者のネットワークを構築するなど、若者が多い福岡市の強みを生かしながら、都市の活力の向上を図ります。

また、より多くの女性がリーダーとして能力を発揮できるよう、キャリア形成への意識改革や、能力開発の支援、活躍しやすい環境づくりなどに取り組みます。

指標項目	現状値	目標値 2022(平成34)年(度)
若者(15歳～29歳)率の全国平均との差 (福岡市の人口に占める若者率の全国平均との乖離)	+3.9ポイント (2010年度)	+5.0ポイント (2020年度)
企業における女性管理職比率	5.5% (2009年度)	12%



施策7-6 大学や専門学校などの高等教育機関の機能強化

■ 施策の方向性

都市の活力を支える大学や専門学校の教育・研究機能を充実・強化するため、若者が集まるよう都市の魅力を高めながら、各教育機関の個性・魅力を向上する活性化の取り組みや、大学間の連携・ネットワーク構築を積極的に支援、促進するとともに、地域や産業界との連携を推進します。

指標項目	現状値	目標値 2022(平成34)年(度)
全国の学生数に占める福岡市の割合	2.9% (2011年度)	現状維持