

「施策」総括票

施策展開	3-(6)-ア	沖縄のソフトパワーを活用した新事業・新産業の創出	
施策	①文化産業の創出		212頁
対応する 主な課題	○本県には、琉球舞踊や空手などの世界に誇れる優れた文化資源があり、これらは地域振興の資源として大きな可能性を秘めているが、文化を産業化するノウハウをもった人材が少なく、またビジネスを支える環境が不十分であることから、文化資源の多くが産業化に結びついていない。		
関係部等	文化観光スポーツ部		

I 主な取組の推進状況 (Plan・Do)

(単位:千円)

平成24年度				
主な取組		決算見込額	推進状況	活動概要
1	沖縄文化等コンテンツ産業創出支援事業	44,052	順調	<p>○沖縄の文化等を活用したコンテンツを創出し、県の新たな成長産業としてコンテンツ産業を振興するため、2件の制作プロジェクトに対して投資ファンドによる制作資金の供給を行うとともに、事業者を対象としたハンズオン支援を行った。(1)</p> <p>※コンテンツ: インターネットやケーブルテレビなどの情報サービスにおいて、提供される文書・音声・映像・ゲームソフトなどの個々の情報のこと。</p>
2	文化産業ビジネスモデル支援事業	9,613	順調	<p>○沖縄の文化資源を活用した現代の消費者ニーズを踏まえた独創性の高いビジネスプランの事業化や、情報通信サービスやハイテク技術等の異分野・新技術との連携・融合による付加価値の高い商品・サービスの商品化に向けた取組を3件支援した。(2)</p>

様式2(施策)

3	<p>沖縄の文化観光を先導するマグネットコンテンツの事業化促進</p> <p>※マグネットコンテンツ:観光客が見たい・触れたい・関わりたいと強く思う魅力的な舞台</p>	83,726	順調	<p>○平成23年に策定した沖縄県文化観光戦略に基づき、エンターテインメント性が高い観光商品となる舞台の作り込みの他、当該公演の自立・発展を支援するための情報発信や公演会場に観光客が円滑に移動出来る仕組み作りに関する検証等を実施した。(3)</p>
---	--	--------	----	--

II 成果指標の達成状況 (Do)

(1) 成果指標

成果指標名		基準値	現状値	H28目標値	改善幅	全国の現状
1	文化コンテンツ関連産業事業所数	257件 (21年)	—	282件	—	32,003件 (21年)
	状況説明	経済センサスは5年に1回行われるため、本年度の数値はないが、当該取り組みにより一定の改善が見込まれるものと思われる。				

(2) 参考データ

参考データ名	沖縄県の現状			傾向	全国の現状
観光客の「文化観光」の比率 (旅行中に行った活動 イベント・伝統行事)	4.3% (22年)	4.9% (23年)	4.6% (24年)	→	—

III 内部要因の分析 (Check)

・沖縄文化等コンテンツ産業創出支援事業ではプロジェクトが映像系のものに集中しているため、ゲーム系やエンターテインメント系のコンテンツも含め、より多くのコンテンツプロジェクトが組成されるよう、試作段階に対する支援を行うなど、コンテンツ制作環境の整備等を図る必要がある。

・定時・定常的に公演を実施するには公演制作費が過大であったり、マグネットコンテンツとして売り込むにはまだ集客力が弱いなどの課題があるため、事業収益性の確保や多くの人を引き付けるより魅力ある公演となるよう、演出方法や公演内容の見直しが必要である。

IV 外部環境の分析 (Check)

・ビジネスモデル支援事業は平成24年度で終了したが、文化産業関連団体から要望があるため、文化産業振興のための取組を引き続き行う必要がある。

V 施策の推進戦略案 (Action)

- ・沖縄文化等コンテンツ産業創出支援事業では、従来のハンズオン支援に加えてパイロット版制作に対する支援措置等を行いながら、コンテンツプロジェクトの組成に取り組む。
- ・ビジネスモデル支援事業に代わり、沖縄文化活性化・創造発信支援事業等により県内の関係団体が行う取組に対する支援を引き続き行う。
- ・マグネットコンテンツの定常・定時的な公演実施、持続的な展開を見据えた事業化を視野に入れ、過大な演出の見直しや必要最小限の出演者・スタッフで運営するなど工夫を図る等による経費削減の検討や、より魅力ある公演内容になるよう、制作したコンテンツの作り込みを図り、マグネットコンテンツの成功事例化を目指す。