

- 【総論】 ○ これまでのクールジャパン戦略の取組をどのように評価するか。
○ 産業として稼ぐという視点など、クールジャパン戦略の意義をどのように考えるべきか。

【横断的な論点（主にCreate Japan WGで議論）】

（KPI/KGIの設定）

- ・ クールジャパン戦略全体の進捗を評価・管理するために、どのような指標（KPI/KGI）を設定すべきか。

（高付加価値化）

- ・ 体験・経験（コト）売りにより高付加価値化を目指すべきではないか。

（海外展開の推進）

- ・ 海外マーケットの状況、ニーズ等を適切に把握、適切なマッチング等のため、どのような体制、拠点の整備を図るべきか。

（マーケットの分散・多角化、新規開拓）

- ・ 国際政治情勢リスクに対応するために、どのようにマーケットの分散・多角化、新規マーケットの開拓を行うべきか。

（世界的な課題等への対応）

- ・ SDGsなどの世界的課題やライフスタイルの変化に関して、外国人の視点、マーケットインの思想を重視すべきではないか。

（日本の魅力の発掘・磨き上げ、発信力の強化）

- ・ 日本の魅力を外国人に知ってもらうため、海外への発信力を強化するためにどのような取組を行うべきか。

【コンテンツ（主にコンテンツ戦略WGで議論）】

（海外展開の推進）

- ・ アニメ、ゲーム、マンガなどの各分野において、改善すべき課題は何か（コンプライアンスの遵守、DX化・デジタル化の推進など）。

（クリエイター支援）

- ・ クリエイターを生み出す人材育成の仕組みは十分に構築されているか。クリエイターを発掘・育成するとともに、自立的な活動が確保される環境や持続的に活動が続けられるようなエコシステムが構築されているか。
- ・ クリエイターの多様な流通チャネルの確保、法務・会計・プロモーション等の観点からサポートする環境が整備されているか。

（対価還元）

- ・ プラットフォームと流通会社/クリエイターとの関係で改善すべき課題は何か（契約の有無・適正性、不利益変更、対価の適切性など）。
- ・ 実演家やレコード製作者への望ましい対価還元について、どのように考えるべきか。

（官と民との役割）

- ・ 民間と連携して戦略を進めるための政府の役割は何か。これまでの政府のコンテンツ振興策について、どのように評価するか。
- ・ コンテンツについて、どのような指標を設定すべきか。

（注）生成AIをめぐる知的財産権の課題については、「AI時代の知的財産権検討会」で具体的な課題について検討中。