

# コンテンツ分野の発信力をさらに活用する

【資料3-3】

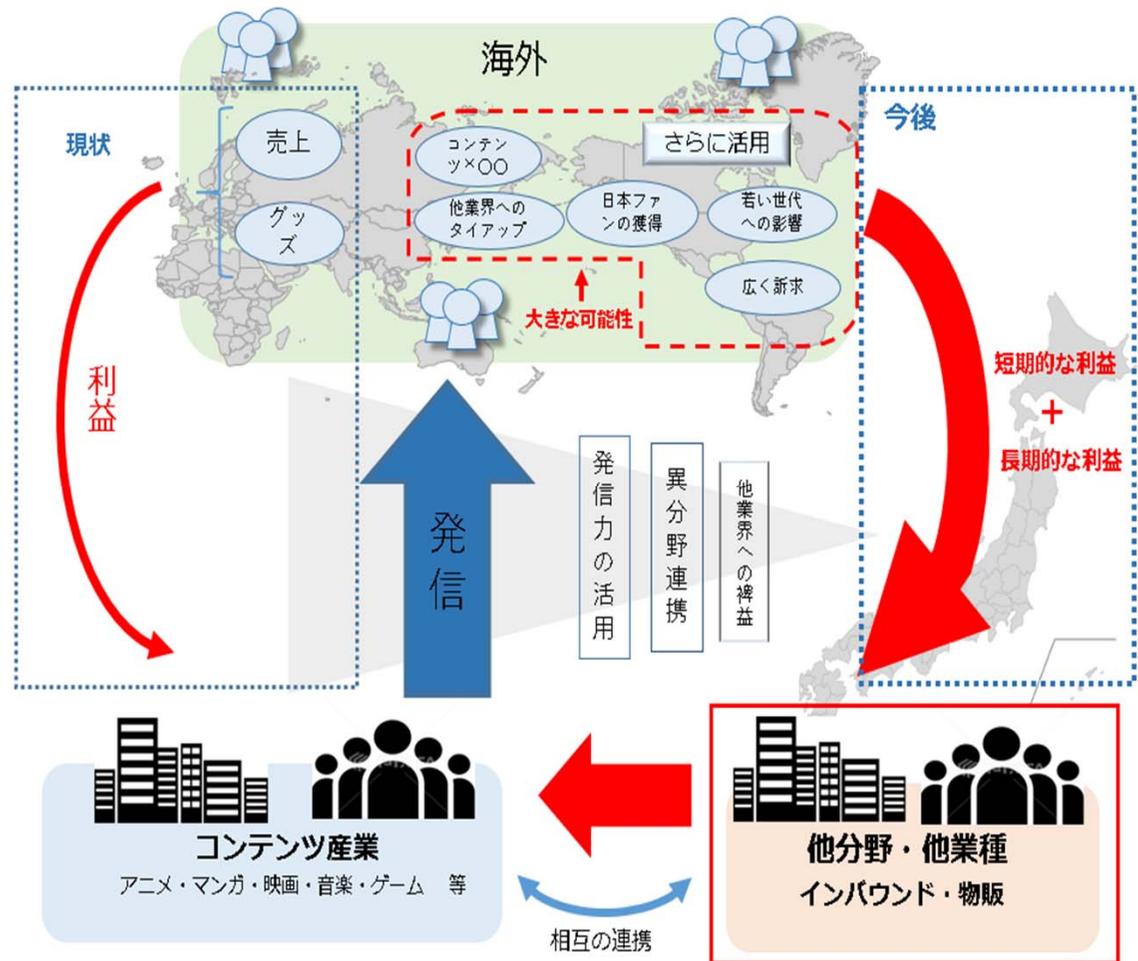
・異業種との連携などを通じ、コンテンツ分野(アニメ・マンガ・映画・ゲーム・音楽など)のもつ大きな発信力を国全体の利益につなげていく

日本に関心を抱く「入口」

コンテンツの発信力による利益を国全体に還元

Q あなたが日本に興味を持ったきっかけは何ですか？（3つ選択）

日本に興味をもったきっかけ	欧州	アジア	北米
アニメ・マンガ・ゲーム	75.00%	56.60%	23.15%
映画・テレビ番組	12.00%	24.06%	11.11%
音楽	27.00%	28.30%	10.19%
俳優・芸能人・アイドル	9.00%	21.23%	2.78%
ライフスタイル	13.00%	10.38%	18.52%
自然風景	10.00%	20.28%	16.67%
日本食	24.00%	22.17%	27.78%
観光	12.00%	25.00%	23.15%
歴史（神社・仏閣等の建造物を含む）	23.00%	5.66%	21.30%
伝統文化（茶道・歌舞伎・日本画等）	23.00%	14.15%	16.67%



内閣府知財事務局委託調査「クールジャパンの再生産のための外国人意識調査 (VIPO:映像産業振興機構)」