

## I 政策目標等

### ① 政策的意義

- ✚ コンテンツ振興の政策的意義についてどのように考えるべきか。そのうえで総務省に求められる役割は何か。

例：経済成長・雇用確保の観点、国際競争力強化の観点、文化振興の観点、地域活性化・地域の絆の再生の観点等

### ② 政策の方向性

- ✚ 例えば「事業者中心から利用者中心へ」、「国内中心から海外中心へ」、「流通中心から製作中心へ」等、政策パラダイムの転換を図るべきではないか。
- ✚ 新たなコンテンツ流通形態や技術の進展に迅速かつ機動的に対応する体制を構築すべきではないか。
- ✚ 本懇談会が検討の対象とするデジタルコンテンツの範囲をどうとらえるべきか。

### ③ 各プレーヤの役割

- ✚ 国、地方公共団体、民間等の各プレーヤが果たすべき役割についてどのように考えるべきか。  
例：コンテンツ振興に係る推進分野例：コンテンツ制作、コンテンツ流通に係るルール等の整備、海外展開等
- ✚ 各プレーヤの連携を推進するため、国が果たすべき役割は何か。  
例：人的ネットワーク・プラットフォームの構築、実証環境の整備、ファイナンス面での支援等

# 検討アジェンダ（案）（2／2）

## Ⅱ 重点推進分野

次の各分野について、国・地方公共団体・民間等の各プレーヤが果たすべき役割は何か。

また、我が国の優位性を活かしつつ速やかに実施すべきプロジェクト（メリハリ付け、選択と集中）は何か。

- ① コンテンツ海外展開の在り方
- ② コンテンツ人材の育成強化
- ③ コンテンツ資産の利活用促進
- ④ コンテンツ利活用による経済等の活性化
- ⑤ コンテンツ流通環境の整備（新たなコンテンツ流通形態・技術への対応を含む。）

## Ⅲ プロジェクトマネジメント

✚ 具体的なプロジェクトの企画立案に当たって、成果目標の設置方法、成果評価方法についてどのように考えるか。

✚ 優れた取組（ベストプラクティス）の展開・普及を推進する方策についてどう考えるか。  
関係主体の連携を進める方策は何か。

✚ これらについて、コンテンツ分野において特に考慮すべき特性はあるか。

✚ これまで総務省が行ってきた施策について改善すべき点は何か。