

資料 8



2025年12月22日

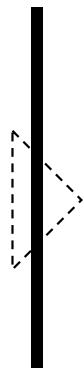
熱狂の永続化と高付加価値化に向けた提言

STEP①：入口

アニメ・ゲーム

世界最強の入口との
コラボレーションによる

一時的な楽曲認知



STEP②：定着・収益化

音楽ライブ

海外を熱狂させられる力のある
アーティストによる

永続的な熱狂

ボトルネック
(断絶しやすいポイント)

①リスクマネーの供給

2次元IPとの紐付きに関わらず
海外を熱狂させられる表現者を
「育てる」という視点を持つべき

②グローバル人材の育成

海外のエージェントやプロモーターとも
対等に渡り合うことができる
グローバル・プロデューサーが必要

③海外展開のパッケージ化

主題歌アーティストの現地フェス出演や
プロモーション活動に対する支援を
2次元IPの展開支援とパッケージにする

波及効果

高付加価値なインバウンド需要の創出、他業界を含む日本経済全体への貢献