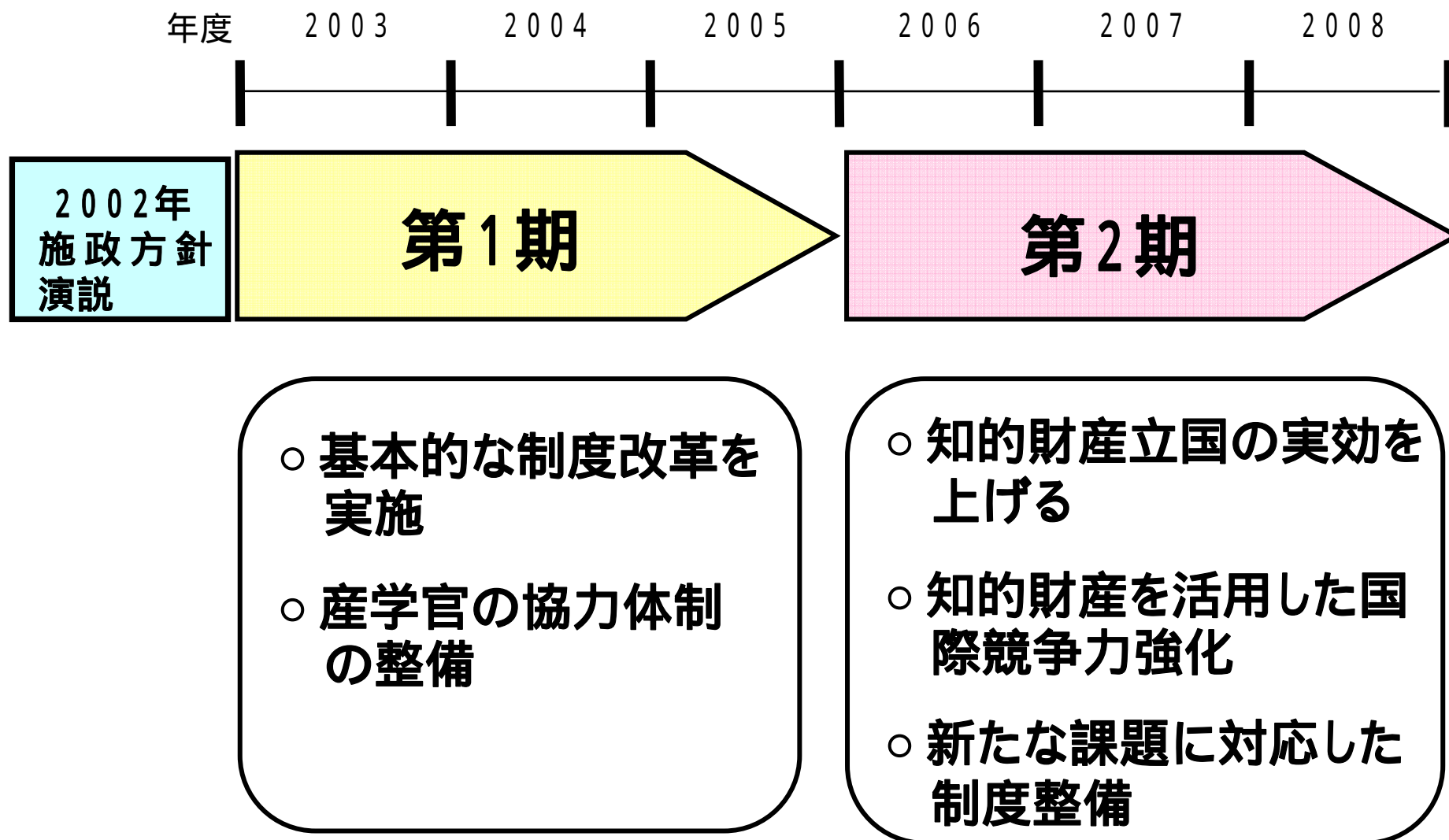


概要版

< 目次 >

- 1 . 知的財産基本法の施行状況及び今後の方針について
- 2 . 知的財産人材育成総合戦略
- 3 . 知的創造サイクルに関する重点課題の推進方策
- 4 . デジタルコンテンツの振興戦略

1.知的財産基本法の施行状況及び今後の方針について



第 1 期の成果

知財高裁の発足

大学知財本部の設置

ニセモノ対策に着手

特許審査の迅速化

コンテンツの振興

21本の関連法の制定 (注: 知的財産基本法を含む)

第 2 期の課題

国際的な展開

地域への展開及び中小・ベンチャー企業の支援

大学等における知的財産の創造と産学連携の推進

出願構造改革・特許審査の迅速化

コンテンツの振興

日本ブランドの振興

知的財産人材の確保・育成

2.知的財産人材育成総合戦略

(知的創造サイクル専門調査会)

< 基本的な考え方 >

3つの目標

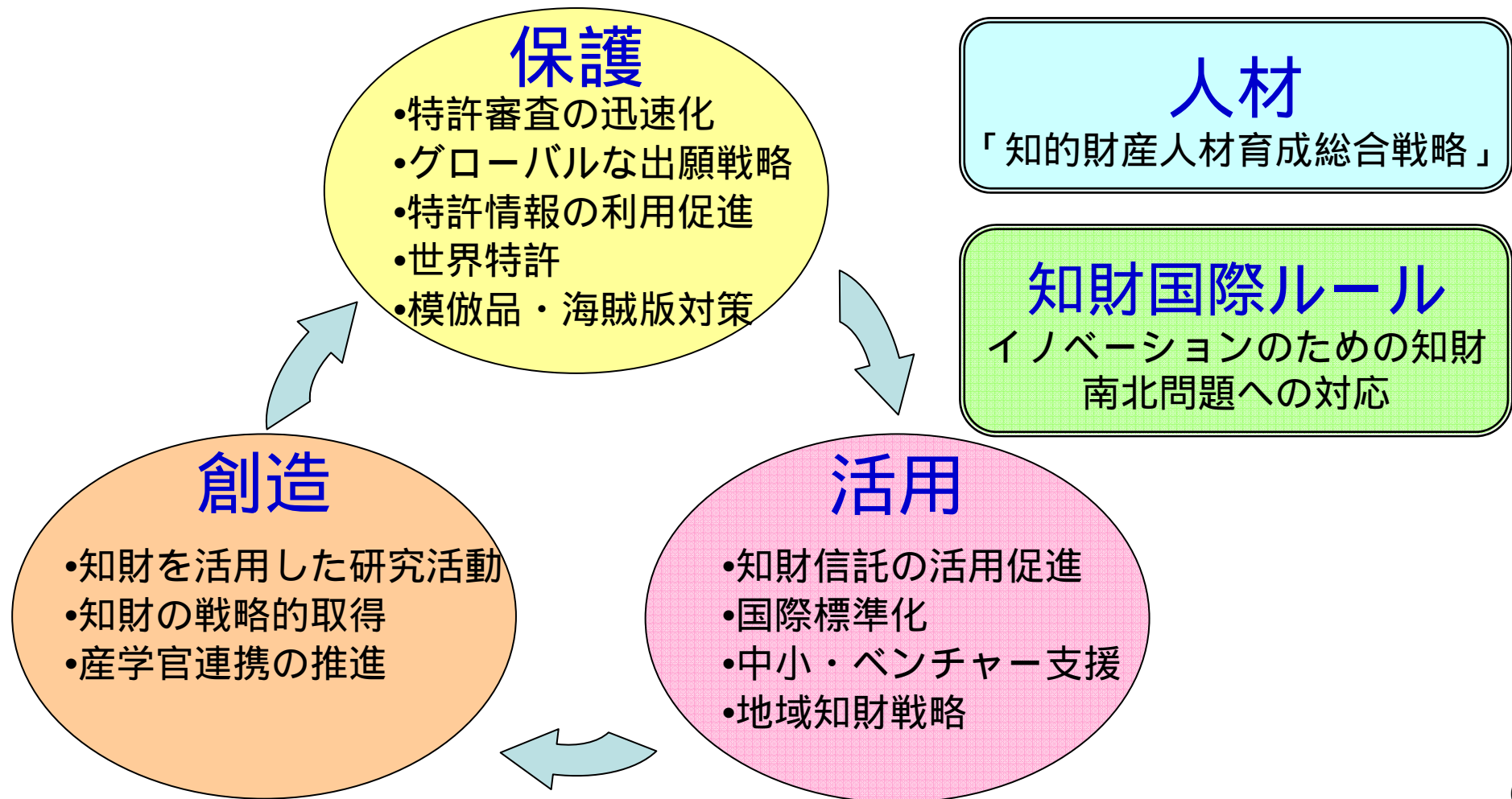
1. 「知的財産専門人材」の量を倍増（6万人→12万人）し、質を高度化する
2. 「知的財産創出Σマネジメント人材」の育成を強化し、質を高度化する
3. 国民の「知財民度」を高める

5つの人材像

1. 国際的に戦える人材
2. 先端技術を理解できる人材
3. 融合人材
4. 知的財産競争を勝ち抜く経営人材
5. 中小企業Σ地域で役立つ人材

3. 知的創造サイクルに関する重点課題の推進方策 (知的創造サイクル専門調査会)

< 推進計画2005に引き続き集中的に推進すべき事項 >



4. デジタルコンテンツの振興戦略

(コンテンツ専門調査会)

1. 基本的方向

(1) 基本目標

日本を世界トップクラスのデジタルコンテンツ大国にする

(2) 6つの視点

デジタル時代は、アナログ時代と違って従来の仕組みにこだわらず、次の視点のもとに抜本的な改革が必要

視点1



ユーザーが主役である。

視点2



クリエイターを大切にする。

視点3



デジタルに国境はない。

視点4



各国と比較して一番よい仕組みを作る。

視点5



ビジネスモデルは進化する。

視点6



技術は日進月歩する。

2. 改革の方向（具体策）

3つの目標

目標1 ユーザー大国の実現

- ユーザーが多様な種類と価格のコンテンツを選択できるようにする

目標2 クリエイター大国の実現

- クリエーターが適正なリターンを得ながら、最大限に能力を発揮できるようにする

目標3 ビジネス大国の実現

- 経営の近代化、国際化を図り、国際競争力をつけて産業規模を大きくする

11の提言

ユーザー大国

- 提言1 放送と通信の一体化の中で、デジタルコンテンツの供給を拡大する
- 提言2 バランスのとれたプロテクションシステムの採用を促進する
- 提言3 ユーザーが豊かなコンテンツを楽しめるようにする
- 提言4 デジタルによりコンテンツのアーカイブを充実し、再利用を促進する

クリエイター大国

- 提言5 クリエーターの能力発揮を支援する
- 提言6 クリエーターが適正なリターンを得られるようにする
- 提言7 コンテンツ分野における人材育成を図る
- 提言8 デジタルコンテンツに関する研究開発を促進する

ビジネス大国

- 提言9 コンテンツを輸出する
- 提言10 著作権問題を早急に解決する
- 提言11 国際標準をリードする