

I 基本的な考え方

1. 知的財産推進計画に基づき、様々な改革がスピード感をもって行われていることを高く評価。
2. 今後の政策の方向性として、産業界などにおけるイノベーションの実現を促進していくことが重要。
3. コンテンツについては、2006年度にビジネスの基盤整備を完成させ、2007年度からビジネスの飛躍的拡大に向けた攻めの改革をさらに推進すべき。
4. 今後の知的財産政策
 - (1) これまでの施策が国際競争力の強化にどれだけ貢献したかについての評価を行う。
 - (2) 知的財産推進計画も、中長期的視点を踏まえて全体のバランスを確保しつつ重点化を図る。

II 特に推進すべき課題

1. 知的財産の活用

- (1) ユビキタス時代におけるコンテンツの流通促進のための基盤整備
 - ① コンテンツ・ポータルサイトの整備
 - ② 新たなビジネスモデルの構築に向けたソフト・ハード等業界の連携による環境整備
 - ③ 映像コンテンツのブロードバンド配信の円滑化に向けた環境整備 等
- (3) 活用と権利保護の調整
 - ① 国際標準化の推進と知的財産政策の調和
 - ② 国際標準分野における人材の確保
 - ③ リサーチツール特許の活用 等

(2) 活用促進に向けた法的環境の整備

- ① ライセンス契約の保護
- ② 知的財産のグループ管理
- ③ 著作権に係る国民的議論の推進
- ④ 著作権の利用に関する権利の法律上の位置付け
- ⑤ デジタル時代に対応した「私的使用」の範囲の明確化
- ⑥ IPマルチキャスト放送の著作権法上の位置付けの明確化
- ⑦ ソフトウェアに関する日本版バイ・ドール制度の導入 等

(4) アーカイブの整備

- ① 流通促進・文化保全のためのアーカイブの整備
- ② 制作支援のためのアーカイブの整備

(5) その他

- ゲームのレーティング制度の啓蒙普及 等

知的創造のサイクル

2. 知的財産の創造

- (1) 研究開発活動の促進
 - ① 産学連携における実態を踏まえた柔軟な対応
 - ② 職務発明に関する継続的な検討等
- (4) コンテンツ産業の近代化支援
 - ① コンテンツ統計の整備
 - ② コンテンツに関する技術開発の推進 等

(2) コンテンツの制作環境の整備

- ① 映像産業集積クラスターの整備
- ② 地域映像制作環境の整備

(3) コンテンツ制作に係る金融・税制措置の整備

- ① 資金調達が多様化に向けた環境整備
- ② コンテンツ制作支援税制の創設

3. 知的財産権の保護

- ① 医療関連行為の特許保護強化
- ② 劇場上映作品の海賊版対策の強化
- ③ ゲームソフトの中古品流通のあり方の見直し
- ④ 技術的保護手段等の回避行為に関する検討等

4. 知的財産分野における国際問題への対応強化と国際展開の推進

- (1) 国際問題への対応強化
 - ① 世界特許の構築に向けた取組みの強化
 - ② 海外出願のための環境整備
 - ③ アジア地域の知的財産権制度の充実に向けたリーダーシップの発揮
 - ④ 知的財産権侵害物品の水際取締り
 - ⑤ 海外における模倣品・海賊版対策の一層の推進
 - ⑥ 海外における先使用権制度の整備促進
- (2) コンテンツの国際展開のための環境整備
 - ① コンテンツに係るコンペティション、見本市の抜本的強化
 - ② 国際共同制作への支援
 - ③ 日本コンテンツの海外展開への支援
 - ④ コンテンツ産業の国際的連携の強化

5. 有効な特許審査

- ① 審査官のさらなる増員
- ② 審査手続きの柔軟化
- ③ 審査レベルの均一化

6. コンテンツ人材の育成

- (1) 求められる人材育成プログラムの支援
 - ① プロデューサー育成、社会人再教育支援
 - ② 融合人材の育成
 - ③ ゲートキーパー育成プログラム支援 等
- (2) 海外との交流
教育機関への留学・講師招聘支援 等
- (3) 教育基盤の整備
 - ① 映像教育体系確立のための調査支援
 - ② 映像専門職大学院認証評価機関の設置 等

7. ライブ・エンターテインメントの振興

- (1) 巨大ライブ・エンターテインメント集積地の創造
 - ① 観光基本法によるライブ・エンターテインメント集積地の規定
 - ② カジノに係る法整備の検討
- (2) ライブ・エンターテインメント産業振興策の一元的な推進
 - ① ライブ・エンターテインメント産業振興法(仮称)の創設
 - ② ライブ・エンターテインメント集積特区の設定等
- (3) ライブ・エンターテインメント産業の近代化支援
 - ① 出演契約ガイドラインの周知徹底
 - ② シアターカレンダーの定期刊行化の実現