

# 知的財産推進計画（コンテンツ分野）について （概要）

2006年5月18日  
知的財産戦略本部  
コンテンツ専門調査会

# 世界トップクラスのコンテンツ大国を実現する

## 1. ユーザー大国 を実現する

国民一人ひとりが満足できるユーザー大国を実現する

## Win-Win の関係

## 2. クリエーター大国 を実現する

クリエイターが最大限の能力を發揮できるクリエイター大国を実現する

## 3. ビジネス大国 を実現する

国際競争力を有するビジネス大国を実現する

ロードマップに基づき3年の集中改革期間の成果を評価  
コンテンツ促進法の的確な運用

# 世界トップクラスのコンテンツ大国を実現する 主なポイント

ユーザー大国

IPマルチキャスト放送の積極的活用を図る

ユーザーに配慮したプロテクションシステムを採用する

音楽用CDにおける再販売価格制度について検証する

クリエイター大国

契約における自主基準やひな形の策定を促進する

コンテンツの再利用を通じた創作活動を促進する

ビジネス大国

プロデューサー機能を強化し、国際的なビジネスを展開する

コンテンツ関係情報提供のためのポータルサイトを創設する

情報家電のネットワーク化を一層促進する

# ．ライフスタイルをいかした日本ブランド戦略を進める

## 1．豊かな食文化を醸成する

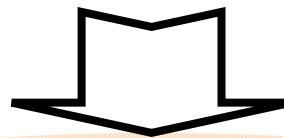
日本の食のブランドを確立し、積極的な海外展開を促す

## 2．多様で信頼できる地域ブランドを確立する

産地ぐるみの地域ブランド推進体制の整備などを行う

## 3．日本のファッションを世界ブランドとして確立する

デザイナーとそのパートナーを育成し、魅力あるファッションを生み出す環境を整える



## 4．日本の魅力を海外に伝える

# ・ライフスタイルをいかした日本ブランド戦略を進める 主なポイント

豊かな食文化

食の安全・安心キャラバンを世界に派遣する

地域ブランド

地域団体商標制度を活用する

ファッション

東京発日本ファッション・ウィークを抜本的に強化する  
ストリートファッションを世界に紹介する

日本の魅力を伝える

在外公館や国際空港における発信を強化する