

イノベーションチーム

I .AIと著作権に関する研究

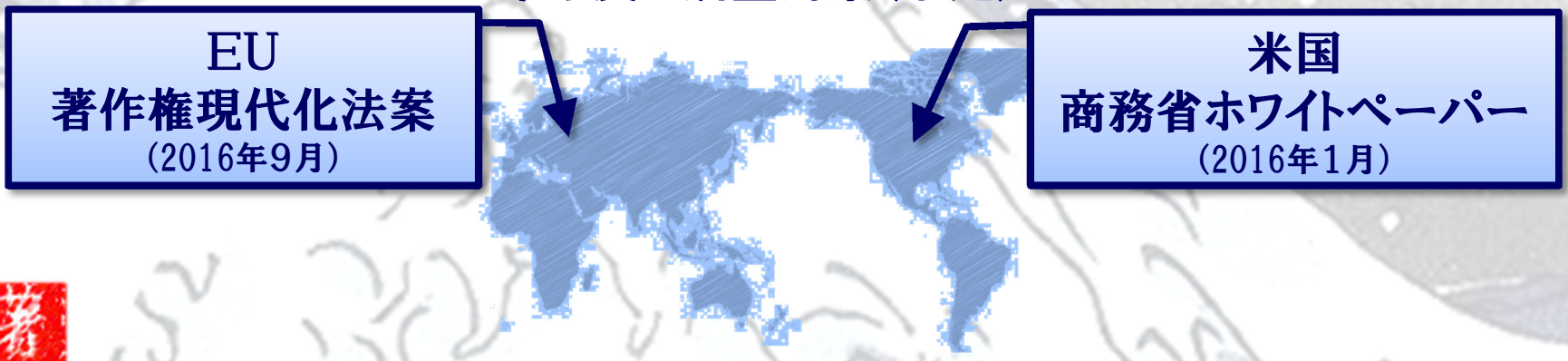
「知的財産計画2016」で取り上げられている「AI創作物」に着目。
AI創作物ができるまでの各工程における著作権問題や法的保護の
必要性について研究しています。



II .海外著作権リフォーム調査

中期スパンで諸外国の「デジタル時代に対応した著作権リフォーム
動向」における論点や提言を整理し、委員会内の報告、「知財管理」
誌の報告等を通じて広く成果を共有しています。

今年度の調査対象(予定)



研究をしています。また、企業の著作権教育の研究にも力を入れています。

コンテンツチーム

キャラクターや二次創作・UGCなど、さまざまなコンテンツビジネスにおける著作権問題について研究しています。

・活動テーマ

I.キャラクターライセンスの調査・研究

- ・プロモーション用キャラクターの制作時の憂鬱
- ・マーチャンダイジングの事例
- ・大型キャラクターライセンス事案の裏話

II.N次創作・UGC・UGCプラットフォームの調査・研究

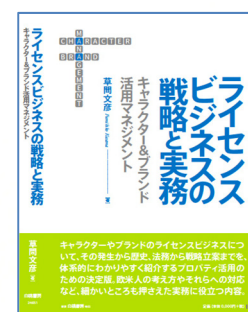
- ・二次創作とエコシステム

・目指すアウトプット

会員企業が使えるライセンススキーム・ポイント整理



株式会社ポケモン の講演会の様子



東京理科大学大学院 草間文彦教授
による講演も実施

<http://www.brandog.net/>



著作権教育チーム

企業における著作権教育のあり方について研究しています。
メンバー各社の社内教育活動の情報を分析しながら、よりユーザーフレンドリーなテキスト作成に取り組んでいます。

・活動テーマ

I.JIPA研修(Aコース)「著作権法」テキストの見直し

II.会員企業における著作権教育に関するアンケートの実施・分析

III.会員企業における著作権教育の事例紹介(年2～3回)

・目指すアウトプット

I.JIPA研修(Aコース)「著作権法」テキストの刷新

II.アンケートで判明した各社共通の傾向や課題に関するレポート 「知財管理」誌への寄稿(予定)



JIPA研修(Aコース)著作権法テキスト