

# 直近のコンテンツ市場の状況及び 海外政策動向等

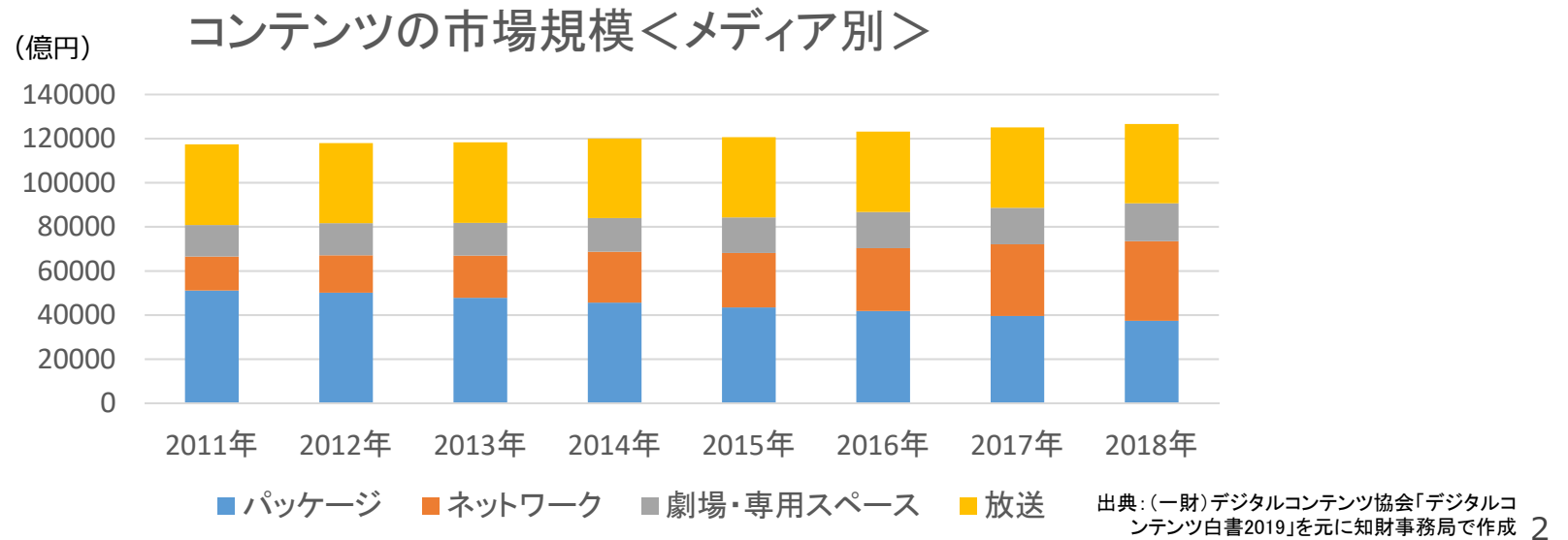
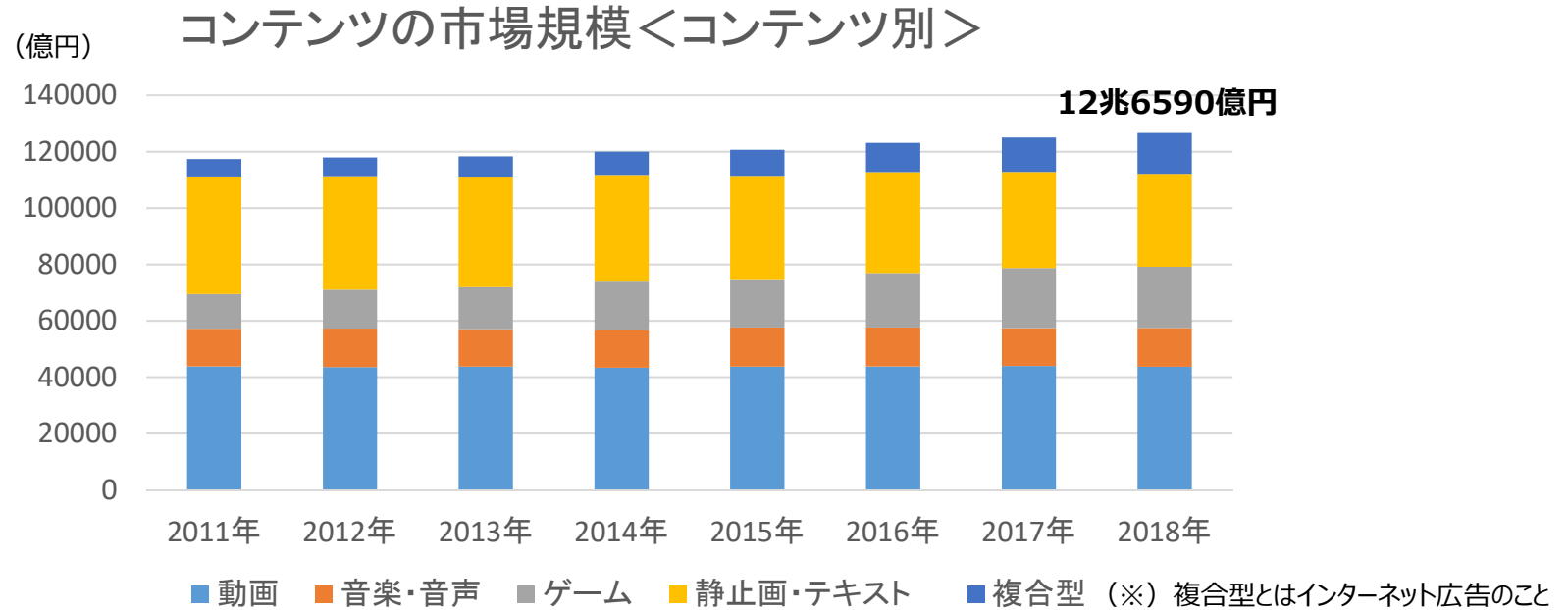
2020年9月7日

内閣府 知的財産戦略推進事務局

---

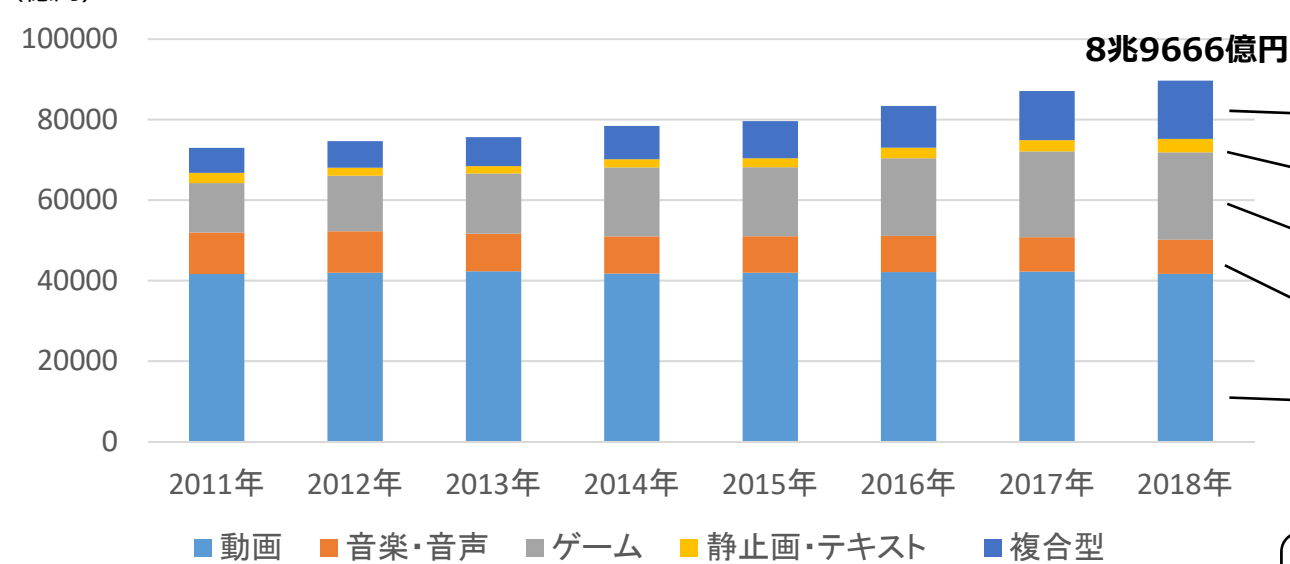
# 直近のコンテンツ市場の状況

# 国内コンテンツ産業の市場規模の推移



# 国内デジタルコンテンツの市場規模の推移

デジタルコンテンツの市場規模<コンテンツ別>

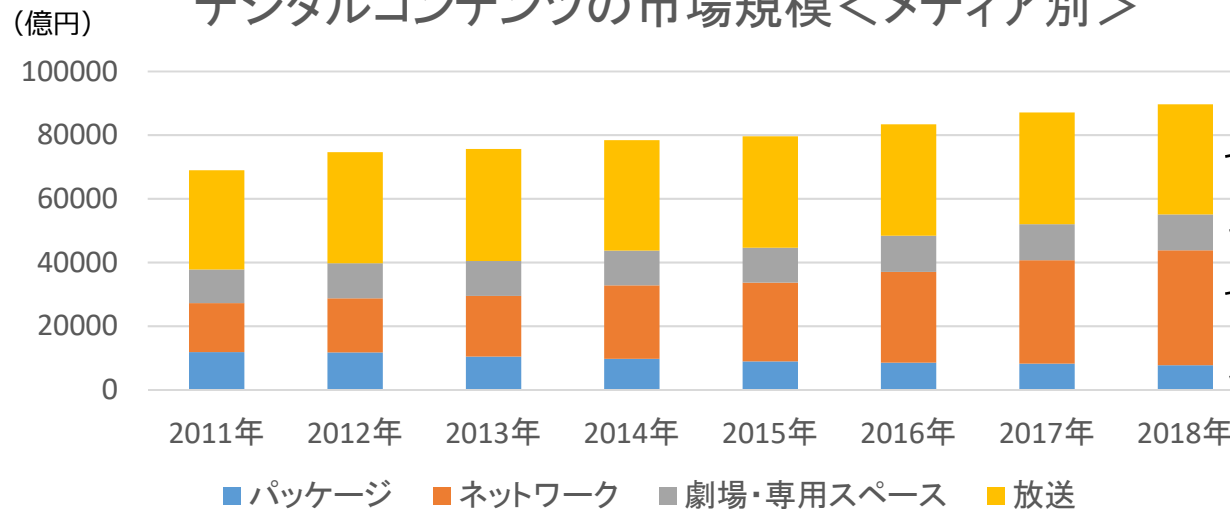


## デジタル化率

- 複合型 : 100%
- 静止画・テキスト : 10.1%
- ゲーム : 100%
- 音楽・音声 : 61.7%
- 動画 : 95.4%

**総合計 : 70.8%**  
(8兆9666億円/12兆6590億円)

デジタルコンテンツの市場規模<メディア別>

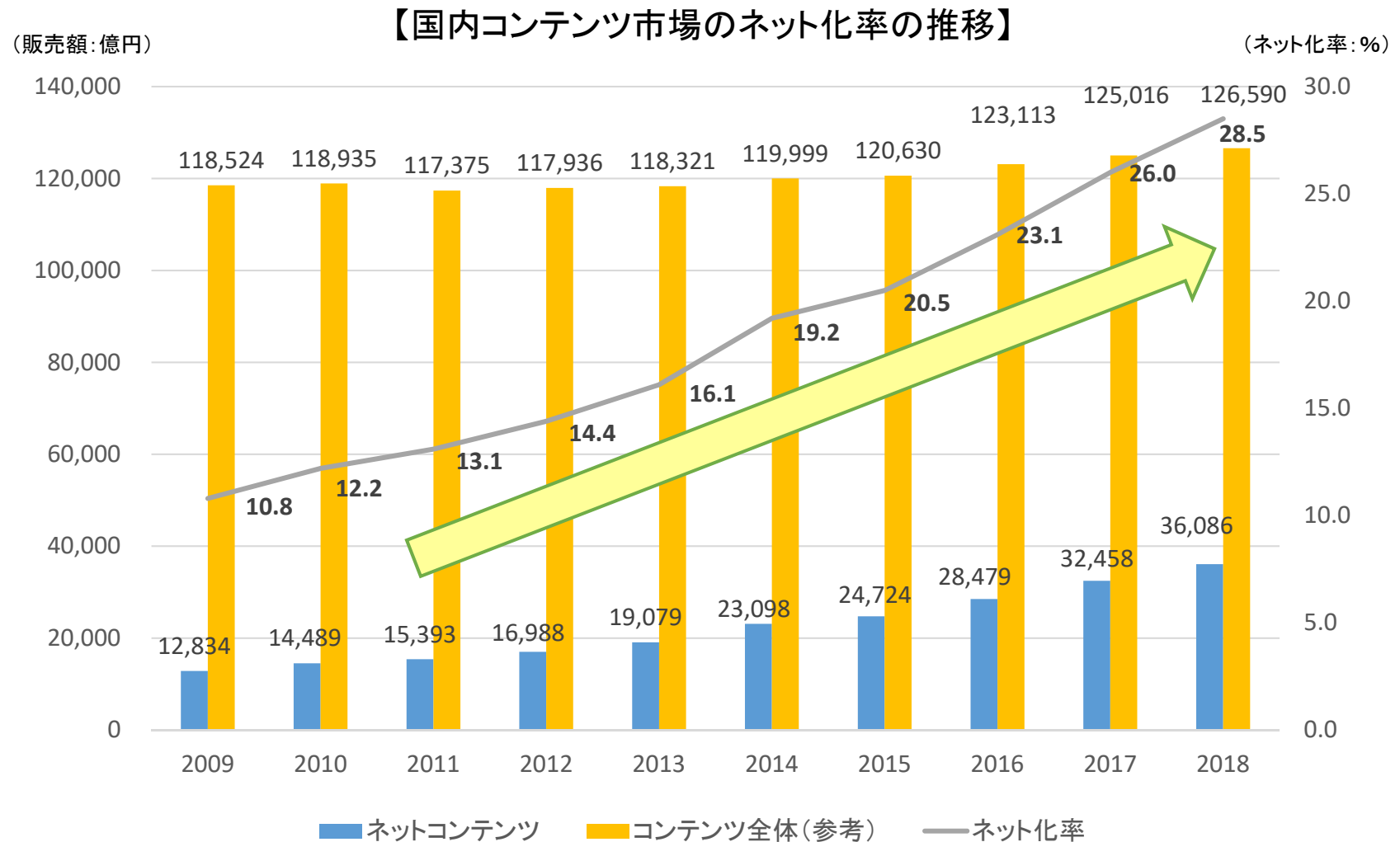


- 放送 : 96.2%
- 劇場・専用スペース : 65.6%
- ネットワーク : 100%
- パッケージ : 20.7%

出典：(一財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2019」  
を元に知財事務局で作成

# 国内コンテンツ市場のネット化率の推移

- ネットワーク配信の販売額が急速に拡大し、ネット化率が上昇。

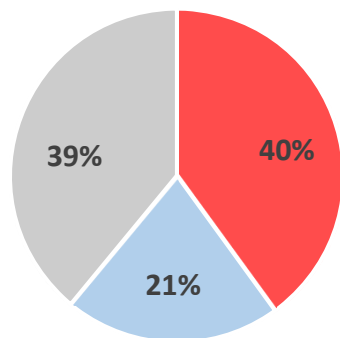


出典: (一財)デジタルコンテンツ協会「デジタルコンテンツ白書2019」

# 各分野におけるネットワーク配信状況の比較

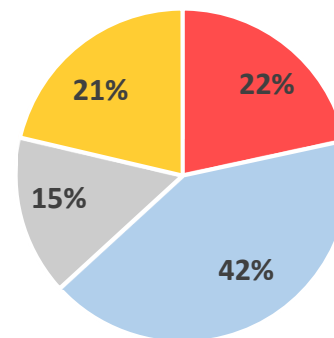
- ネットワーク配信の進展状況には分野によって差がある。

マンガ



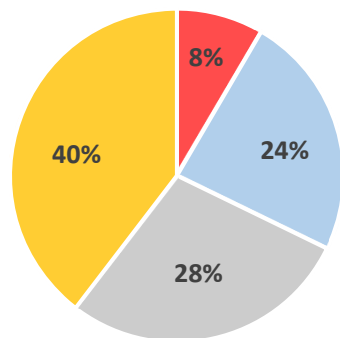
■ 電子コミック ■ コミック誌 ■ コミックス

アニメ



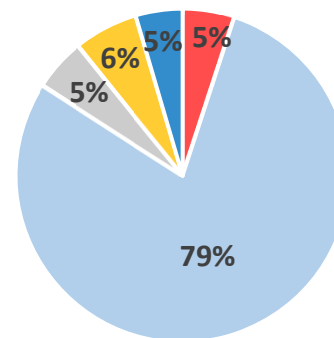
■ 配信 ■ テレビ ■ 映画 ■ ビデオ

音楽



■ 配信 ■ パッケージ ■ ライブ ■ その他

動画

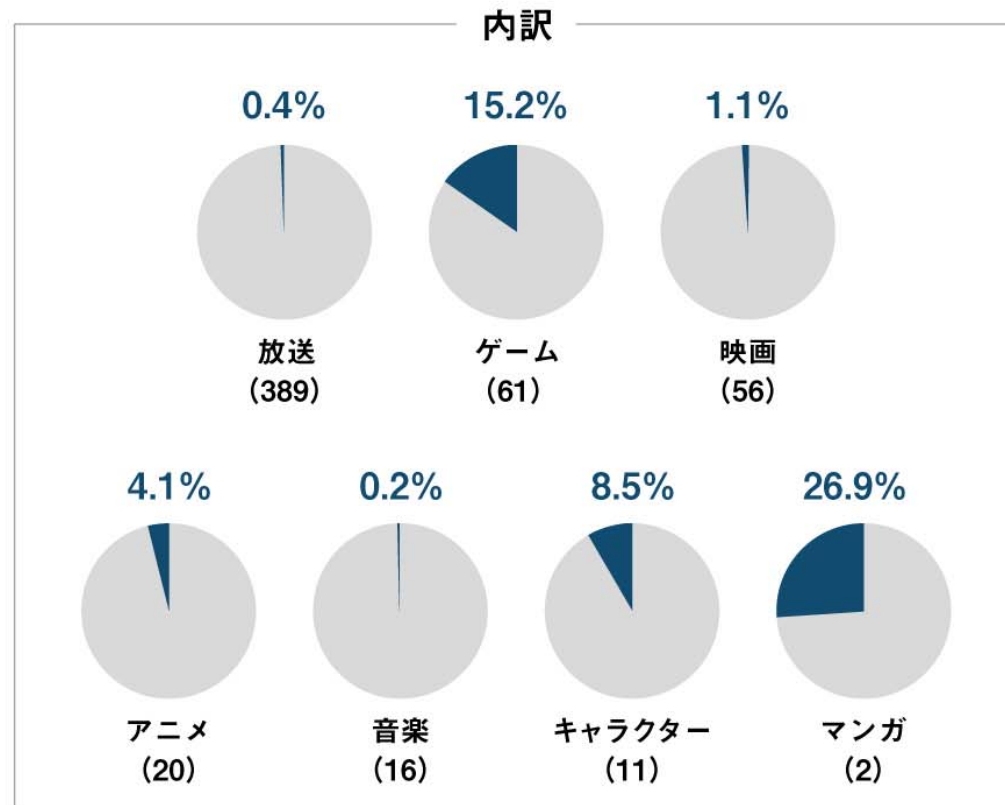
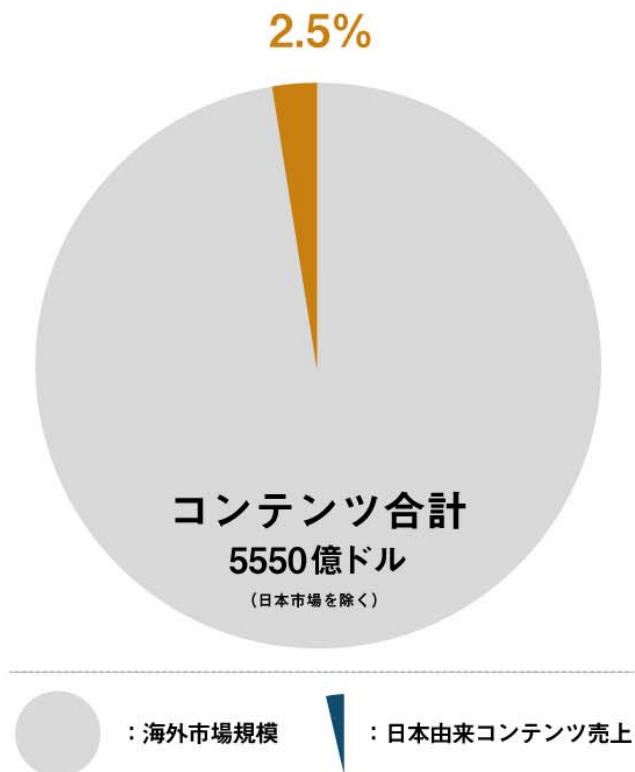


■ 配信 ■ テレビ ■ 映画 ■ パッケージ ■ ステージ

出典:「出版指標年表2018」、「デジタルコンテンツ白書2019」、「アニメ産業レポート2019」より内閣府知的財産戦略推進事務局作成

# コンテンツの世界市場規模と日本コンテンツのシェア

- 日本由来コンテンツの売上は約141億ドルと海外市場規模全体の2.5%



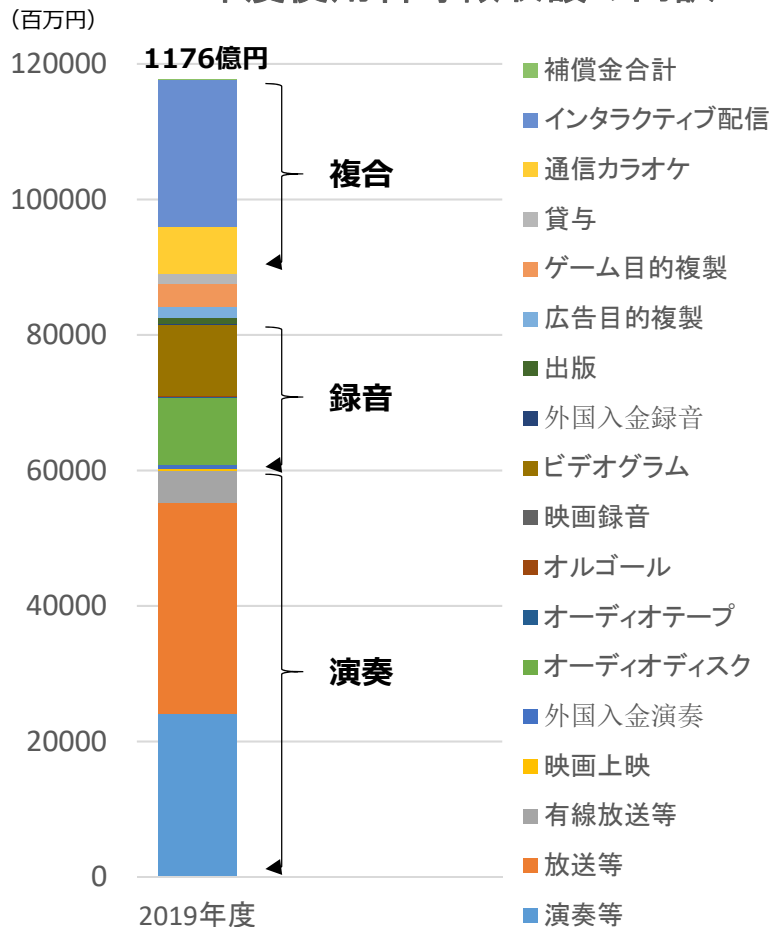
(単位: 10億米ドル)

出典: 経済産業省「コンテンツ産業政策について」(2017年)  
※数値については、ローランド・ベルガー調査(2015)による

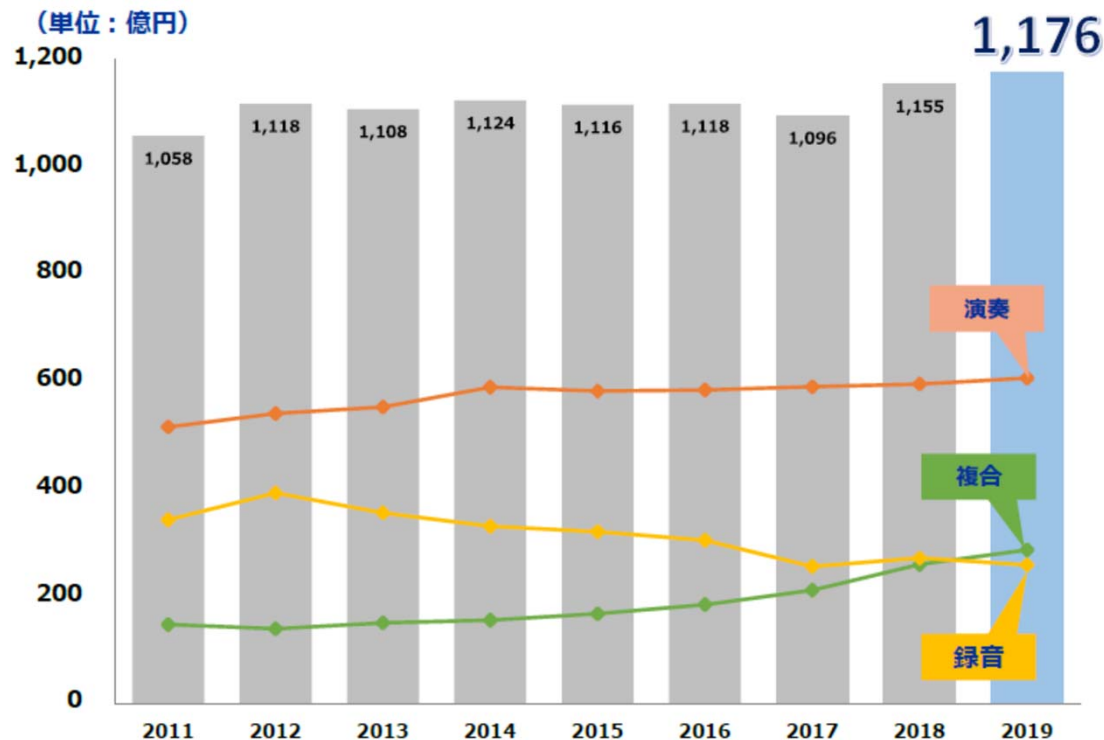
# 分野別動向①：音楽

- JASRACによる使用料等徴収額は、2019年度に過去最高額を達成。
- 2019年度には、初めて「複合」（通信カラオケおよびインタラクティブ配信）の徴収額が「録音」の徴収額を上回った。

## 2019年度使用料等徴収額の内訳



## 使用料等徴収額の推移



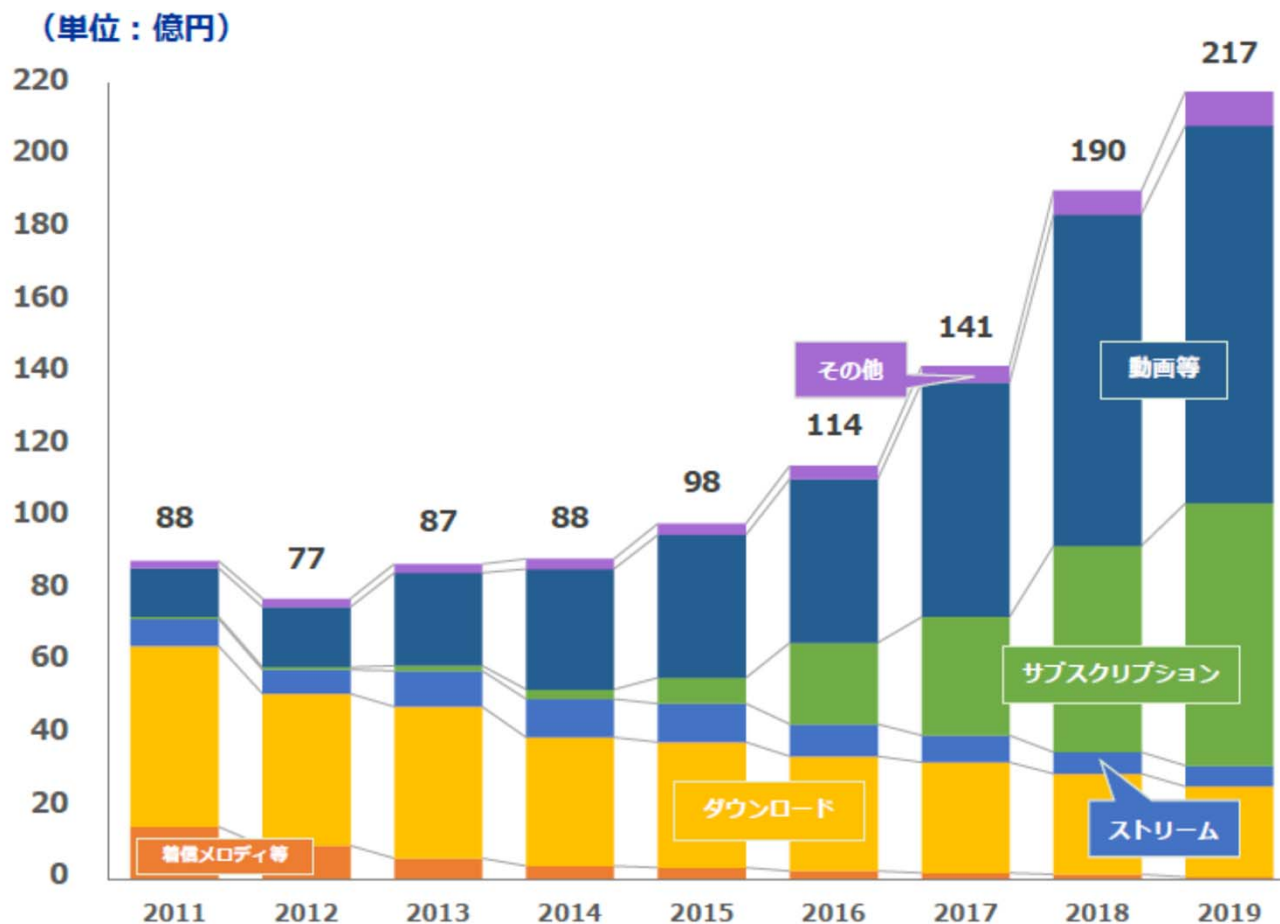
出典：(一社)日本音楽著作権協会「2019年度の事業」より



# 分野別動向①：音楽

- 特にインタラクティブ配信については、かつて主流だったダウンロード配信型のサービスに代わり、動画配信サービスおよびサブスクリプション型のサービスが市場をけん引し、大幅な徴収増となった。

## 使用料等徴収額（うちインタラクティブ配信）推移



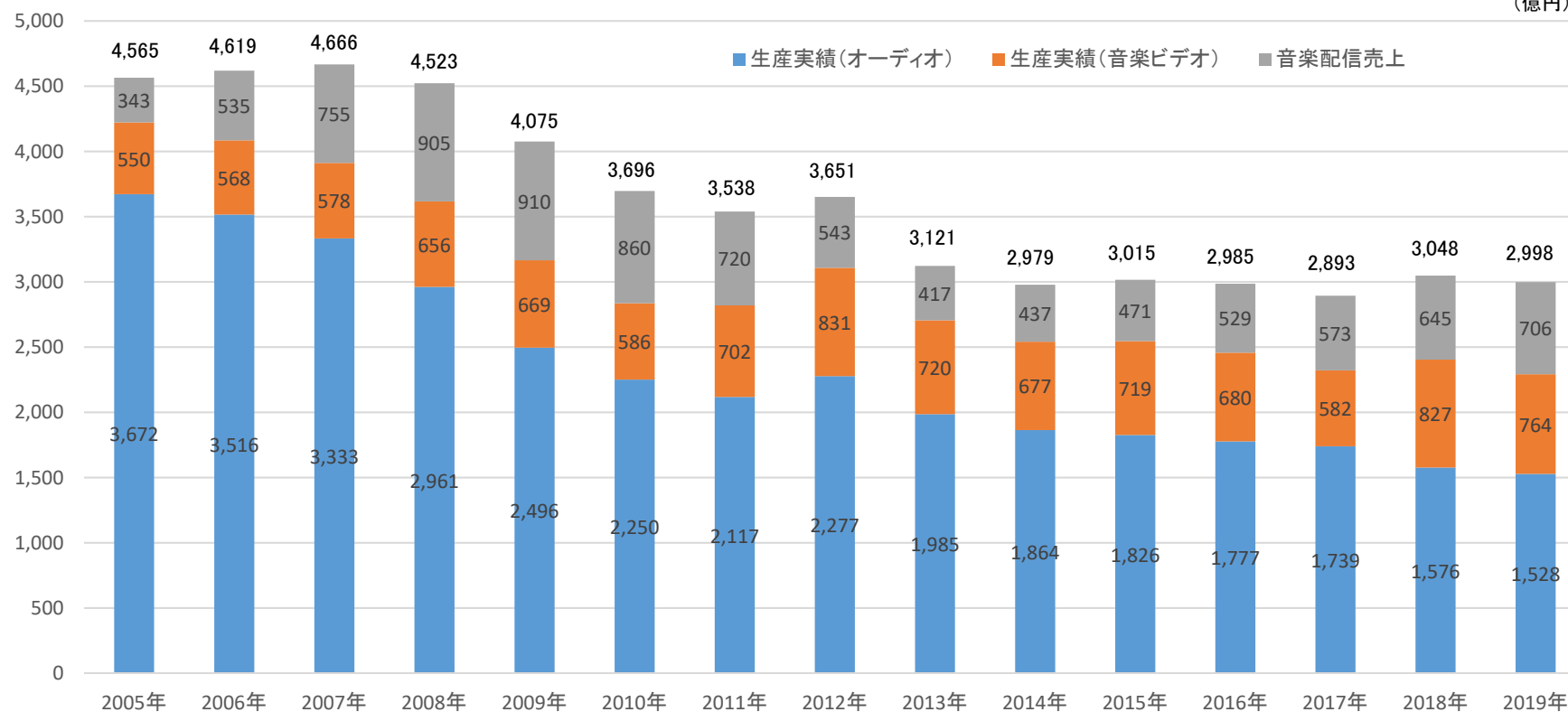
出典：(一社)日本音楽著作権協会「2019年度の事業」より

# 分野別動向①：音楽

- 日本のレコード産業の市場概況

年	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
生産実績(オーディオ)	3,672	3,516	3,333	2,961	2,496	2,250	2,117	2,277	1,985	1,864	1,826	1,777	1,739	1,576	1,528
生産実績(音楽ビデオ)	550	568	578	656	669	586	702	831	720	677	719	680	582	827	764
音楽配信売上	343	535	755	905	910	860	720	543	417	437	471	529	573	645	706

(億円)

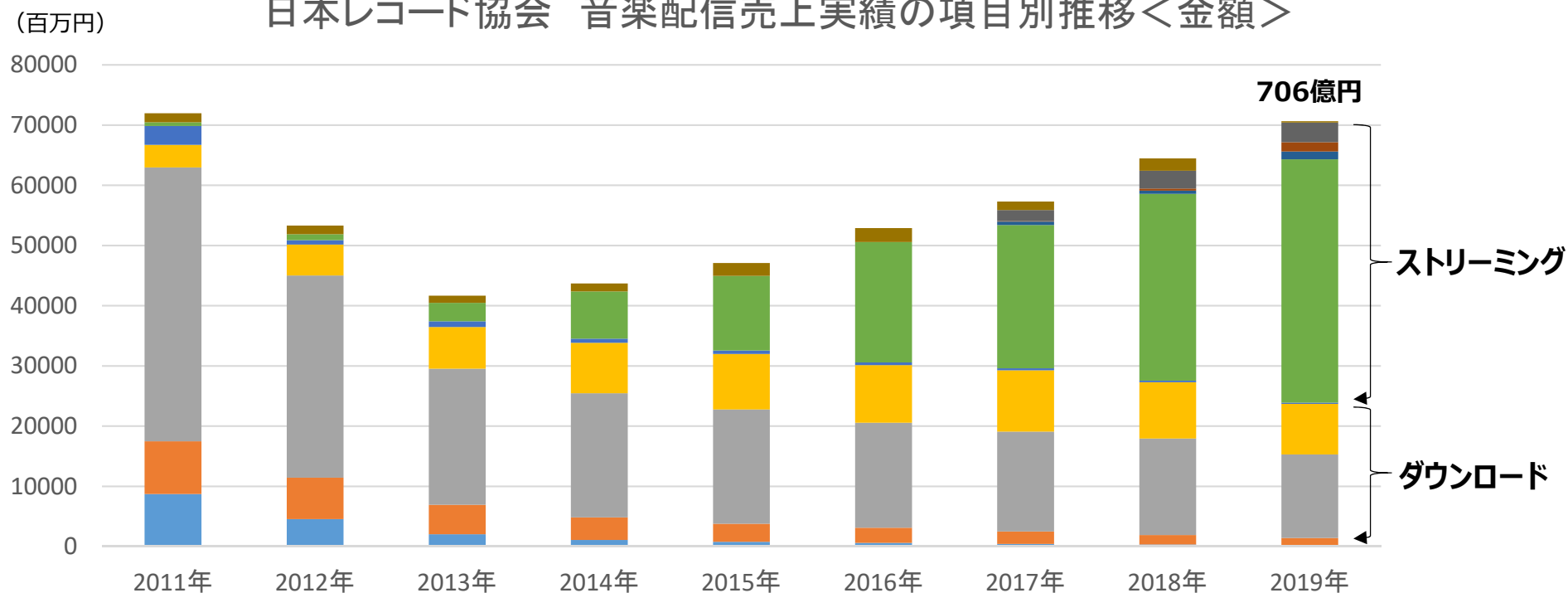


出典：(一社)日本レコード協会資料を基に内閣府知的財産戦略推進事務局作成

# 分野別動向①：音楽

- 2018年に音楽ストリーミングサービス経由の年間売上高（広告収入含む）が全体の54%のシェアとなり、はじめてダウンロードによる売上高を超え、2019年にはさらにストリーミングの比率が拡大。

日本レコード協会 音楽配信売上実績の項目別推移＜金額＞



- Master ringtones
- シングルトラック
- 音楽ビデオ
- サブスクリプション(音楽ビデオ)
- 広告収入(音楽ビデオ)
- Ringback tones
- アルバム
- サブスクリプション(音楽)
- 広告収入(音楽)
- その他

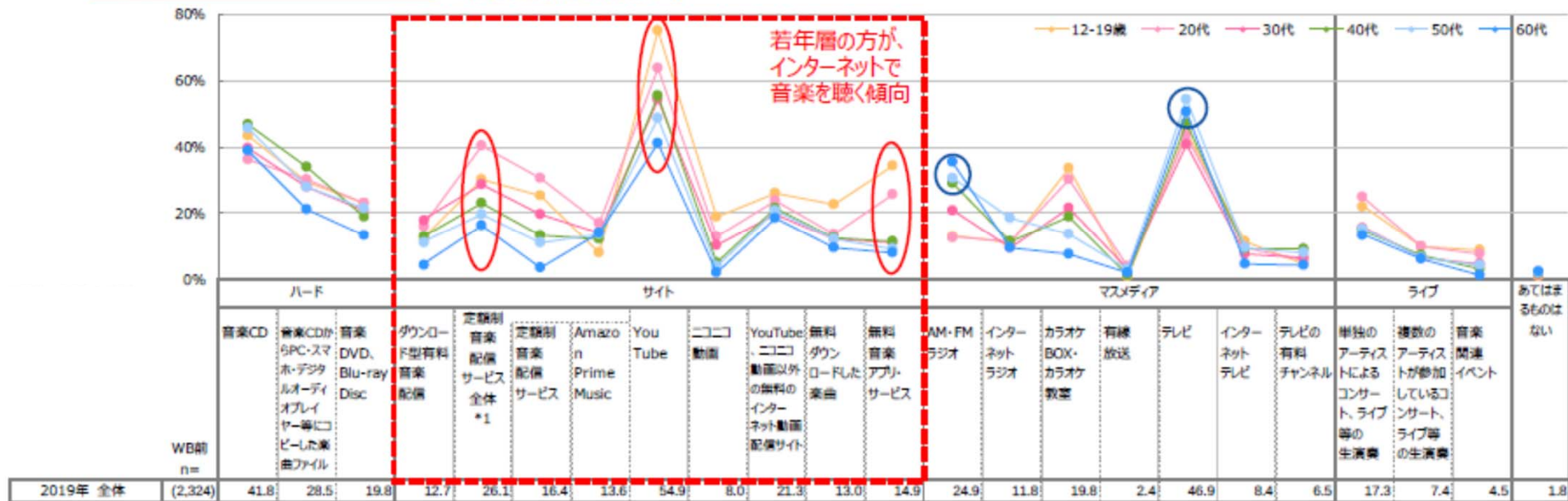
(※) Master ringtonesはいわゆる着信メロディ、Ringback tonesは相手側に聞こえる呼び出し音（いわゆるメロディコール）のこと

# 分野別動向①：音楽

- 「定額制音楽配信サービス全体」は26%にのぼり、4人に1人が定額制音楽配信サービスで音楽を利用。
- 全体的に、若年層の方が、高齢層と比べてインターネット経由で音楽を聴く傾向がある。「定額制音楽配信サービス全体」「YouTube」「無料音楽アプリ・サービス」でその傾向が顕著である。特に、10代は「YouTube」の利用が75%にのぼり、他の年代と比べて一番利用率が高い。
- 20代は「定額制音楽配信サービス全体」の利用が4割にのぼる。また、10～20代は「無料音楽アプリ・サービス」の利用率も他の年代と比較して高い。

## 音楽の聴取方法

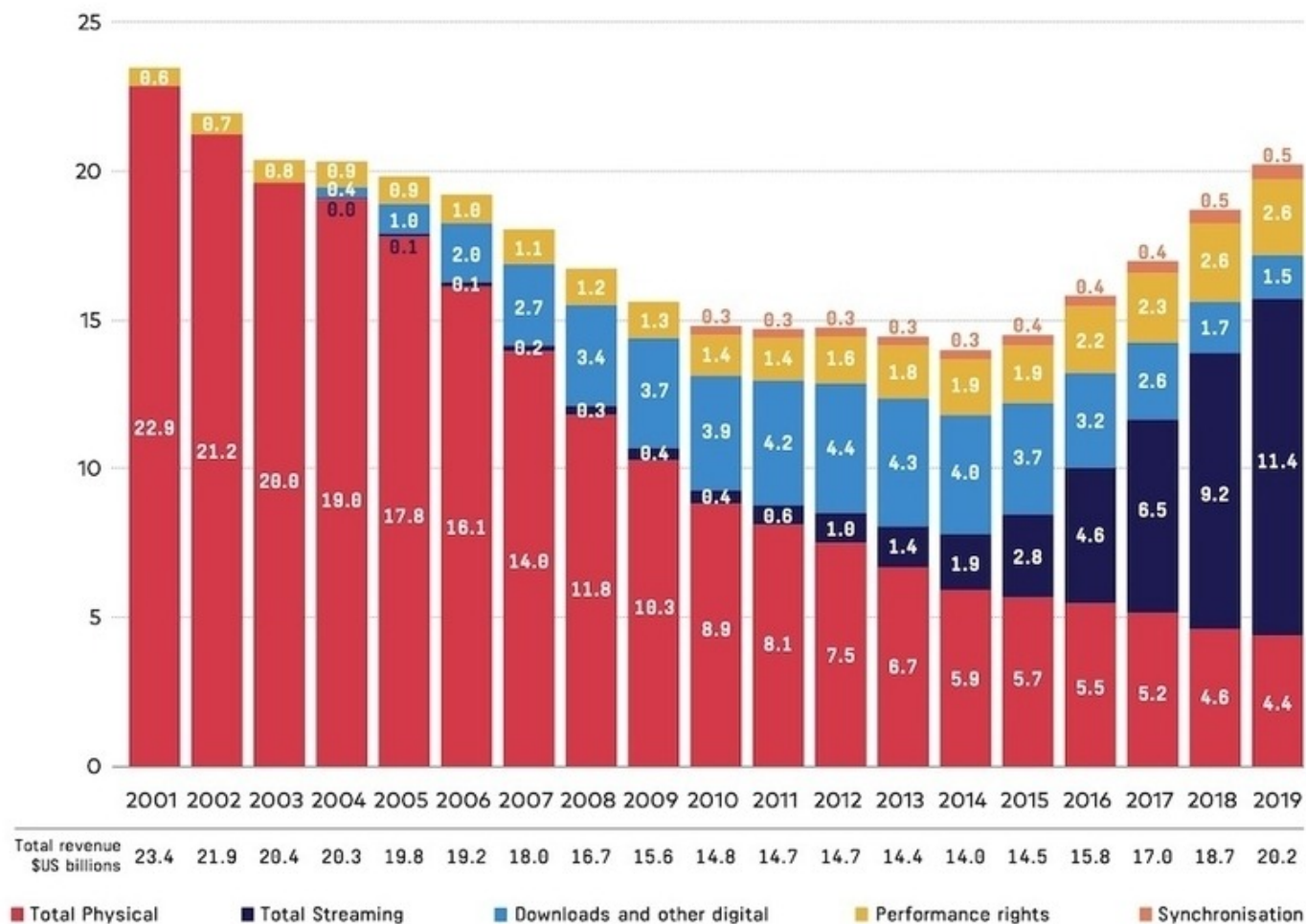
※直近半年間、音楽視聴者ベース



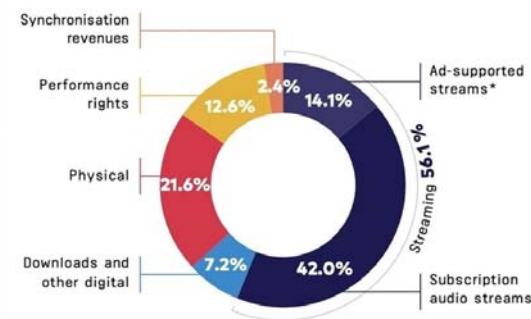
# 分野別動向①：音楽

- 世界の音楽市場において、音楽ストリーミングは、全世界の音楽売上全体の56.1%を占める。
- サブスクリプション型音楽ストリーミングの売上がシェア42%を占め、広告型の音楽ストリーミングの売上は14.1%

Global Recorded Music Industry Revenues 2001-2019 (US\$ Billions)



Global Recorded Music Revenues by Segment 2019

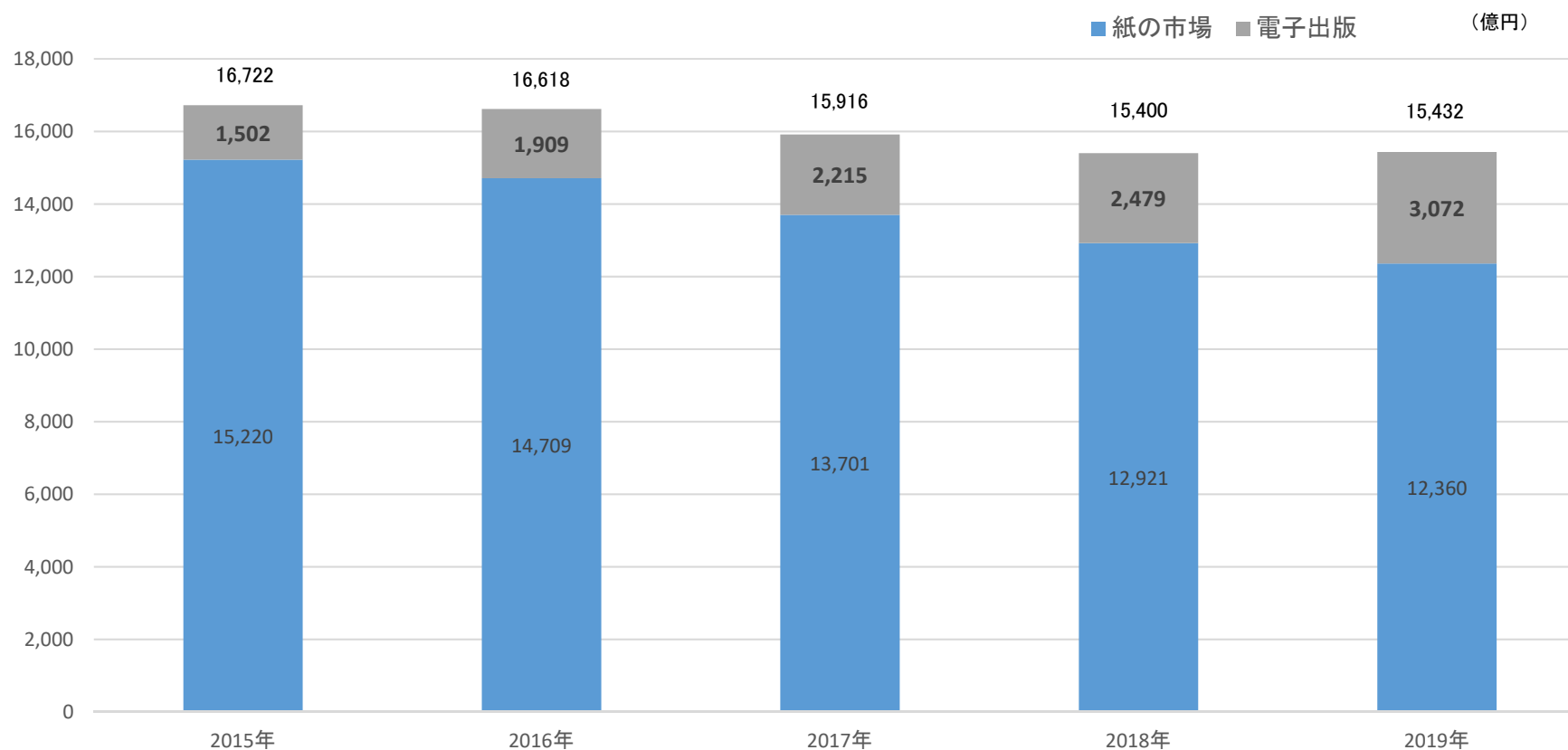


出典:IFPI(国際レコード産業連盟)「Global Music Report」(2020年5月)より

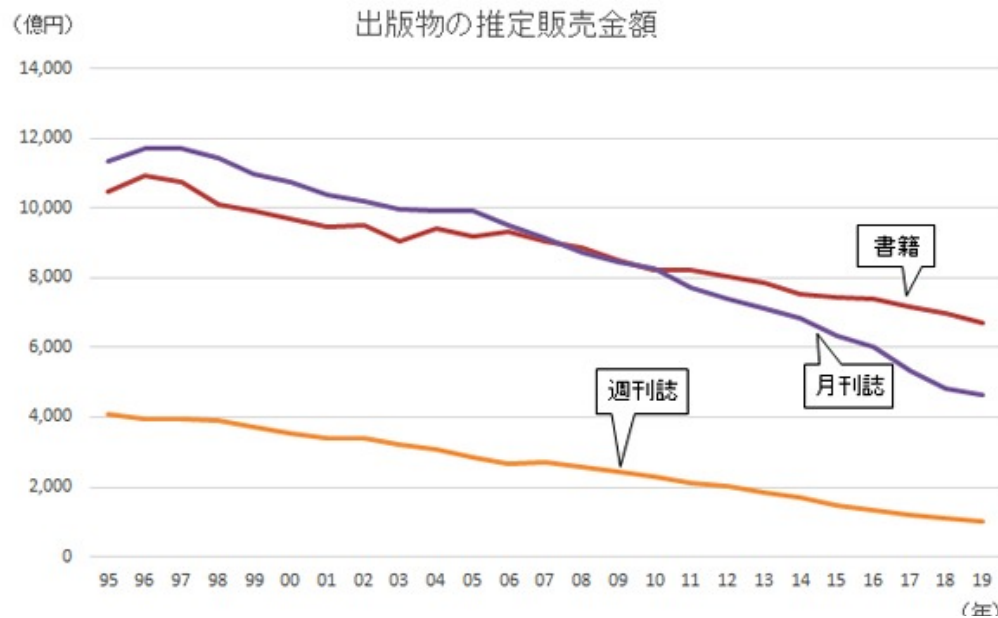
## 分野別動向②：出版

- 2019年の国内出版市場では、紙の市場は前年比4.3%減少したが、電子出版が同23.9%増と大きく成長。出版市場全体における電子出版の占有率は19.9%で、前年の16.1%からさらに上昇し、約2割となった。

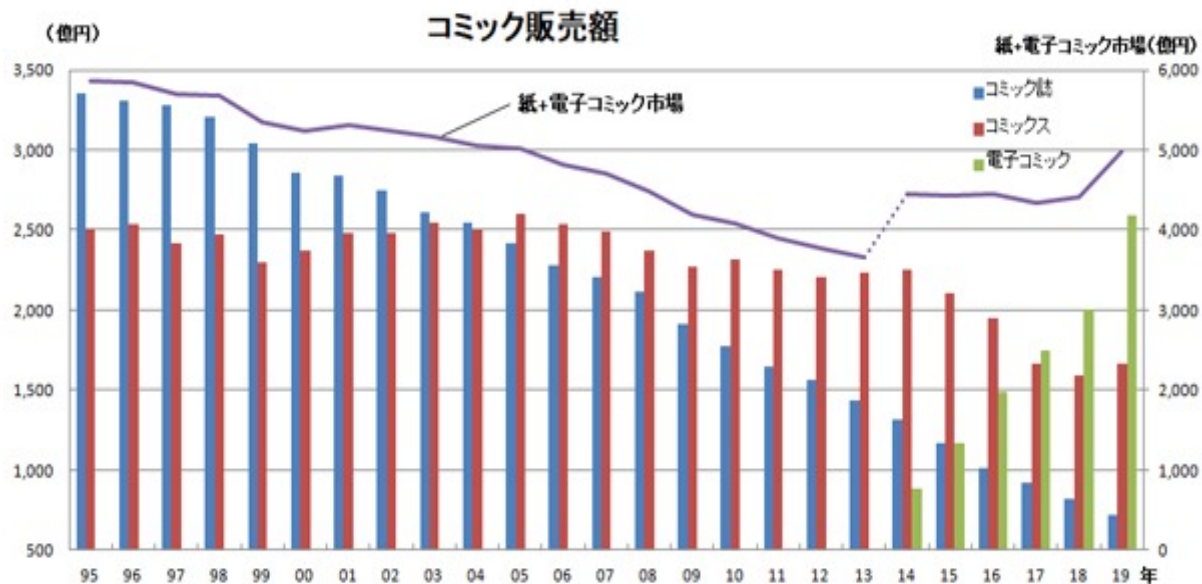
年	2015	2016	2017	2018	2019
紙の市場	15,220	14,709	13,701	12,921	12,360
電子出版	1,502	1,909	2,215	2,479	3,072



## 分野別動向②：出版



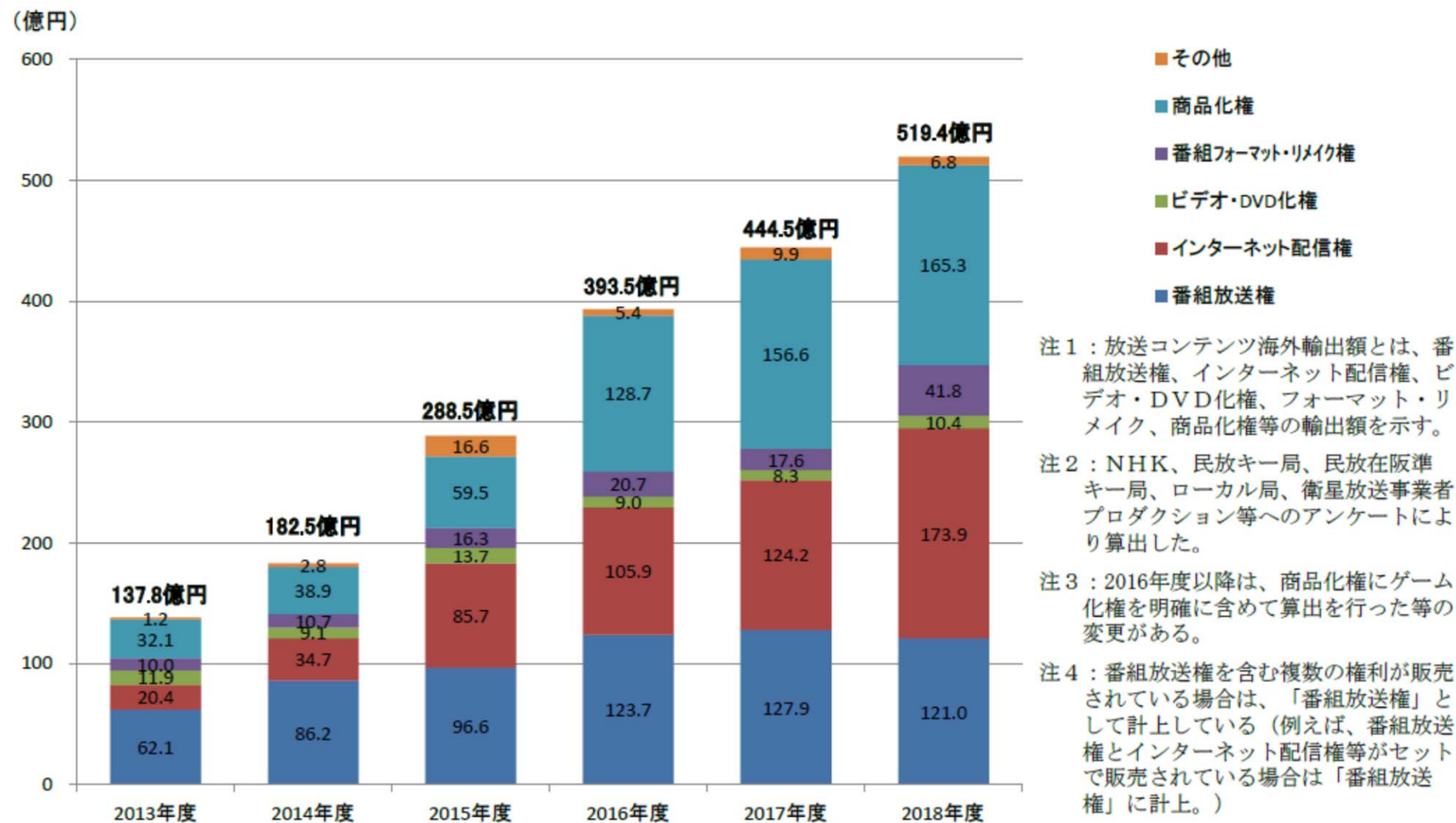
- 書籍、月刊誌、週刊誌は長期的に減少傾向が継続。
- コミックについては、電子コミックが違法海賊版サイト閉鎖の影響もあり3割近い大幅増。2019年には、コミック誌を含めた紙のコミック市場の売り上げを電子コミックが初めて上回った。



出典：(公社)全国出版協会HP「日本の出版統計」より

## 分野別動向③：動画

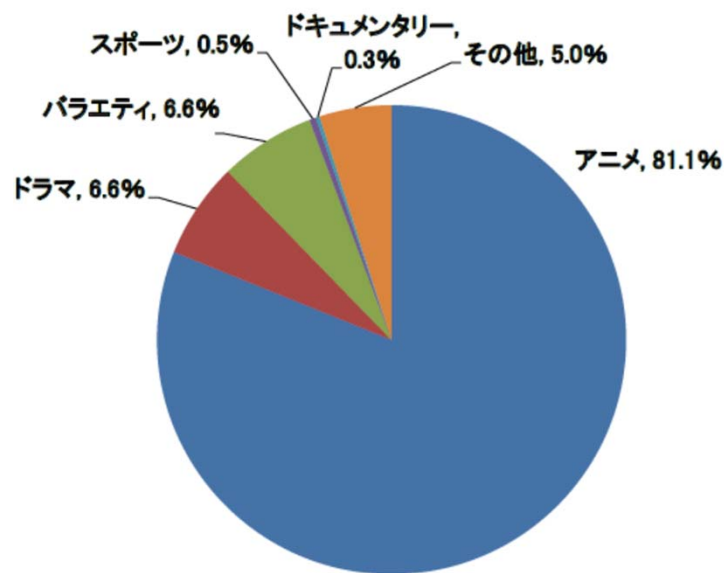
- 放送コンテンツの海外輸出額は年々増加。「インターネット配信権」や、「番組フォーマット・リメイク権」の増加が顕著。
- 輸出先の地域はアジアが最も多く、またジャンルではアニメが最も多くなっている。



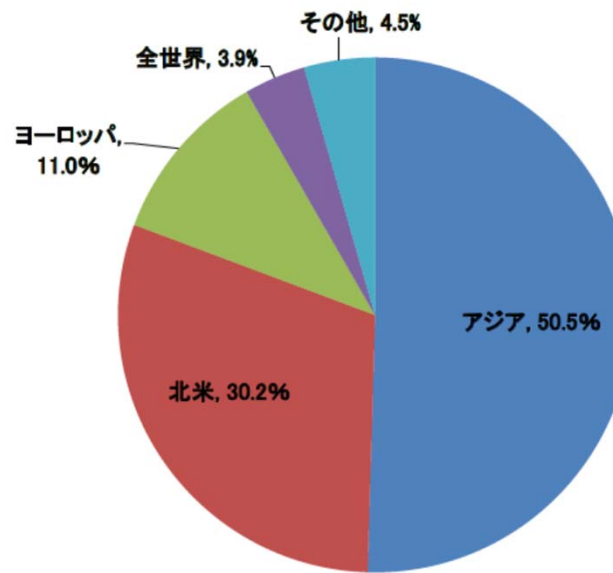


# 分野別動向③：動画

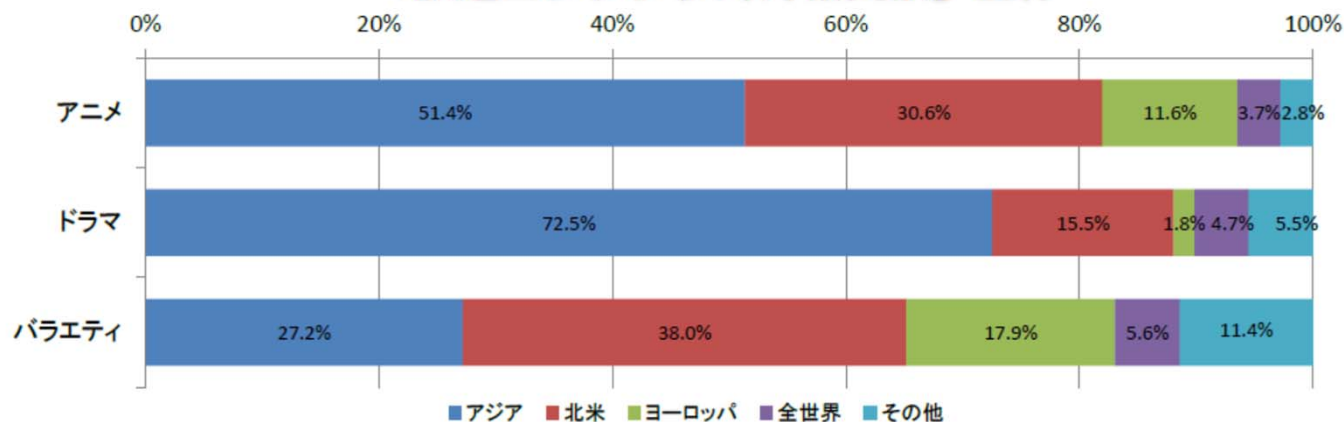
「放送コンテンツ海外輸出額」全体のジャンル別割合



「放送コンテンツ海外輸出額」全体の地域別割合



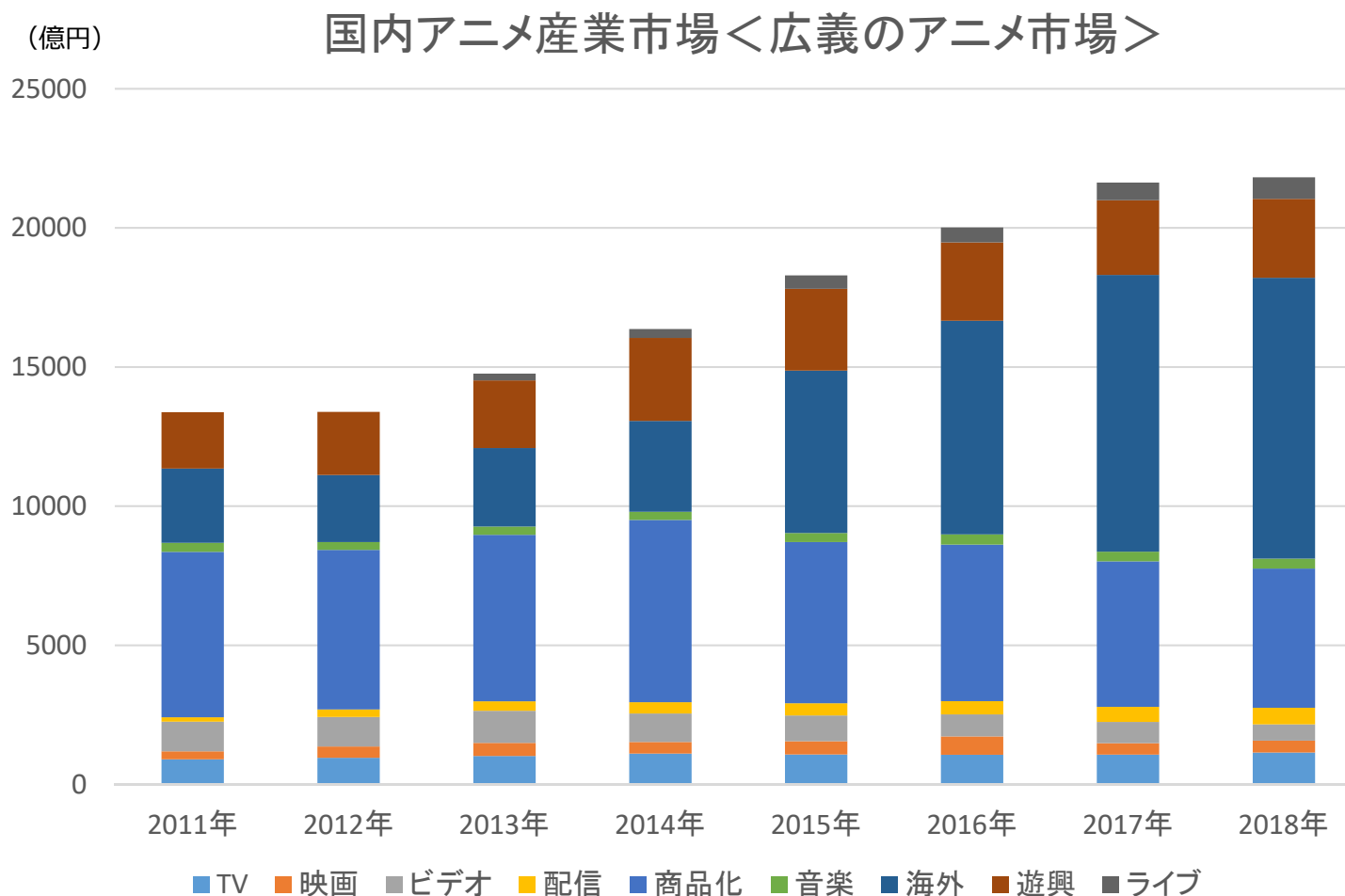
「放送コンテンツ海外輸出額」全体



出典：総務省「放送コンテンツの海外展開に関する現状分析(2018年度)」(2020年6月)より

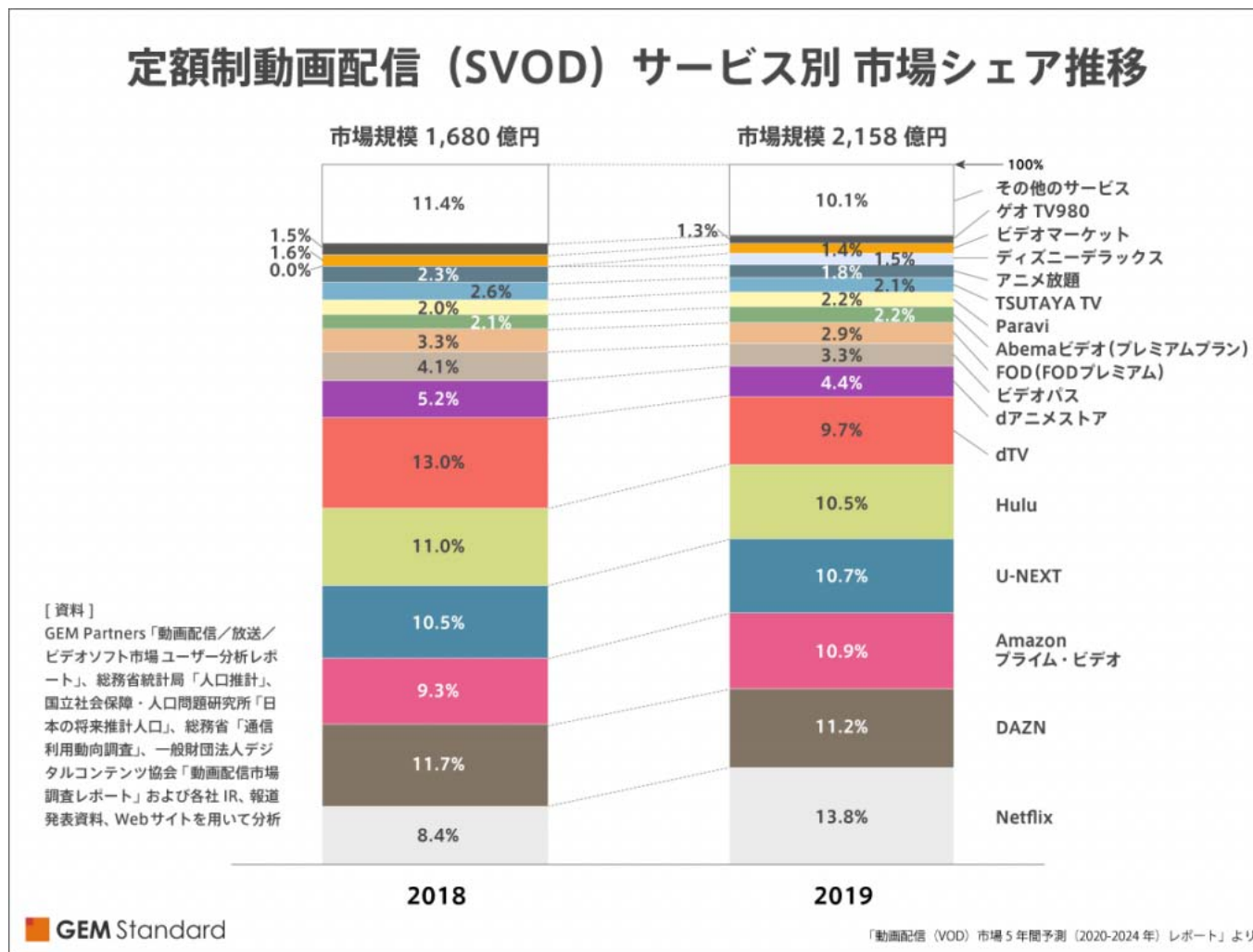
## 分野別動向③：動画

- 国内アニメ産業では、特に海外市場が大きく成長しており、市場規模全体の約半分を占める。
- ビデオ市場は縮小傾向にあるのに対し、配信市場は成長傾向が見られる。



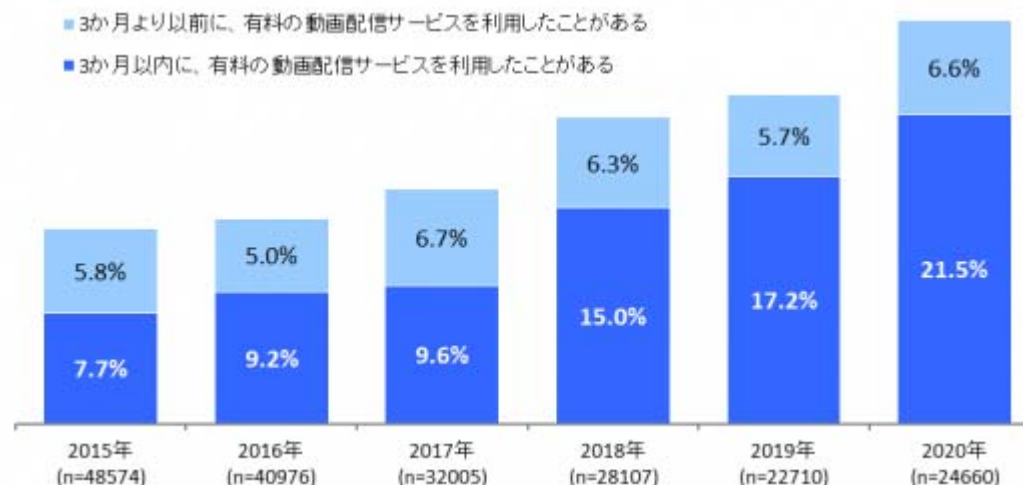
# 分野別動向④：動画配信サービス

- 2019年の国内動画配信市場規模は、推計で前年比22.4%増（SVODサービスのみでは28%増）
- 2024年までの動画配信市場成長について、ベースシナリオで4389億円まで拡大と予測

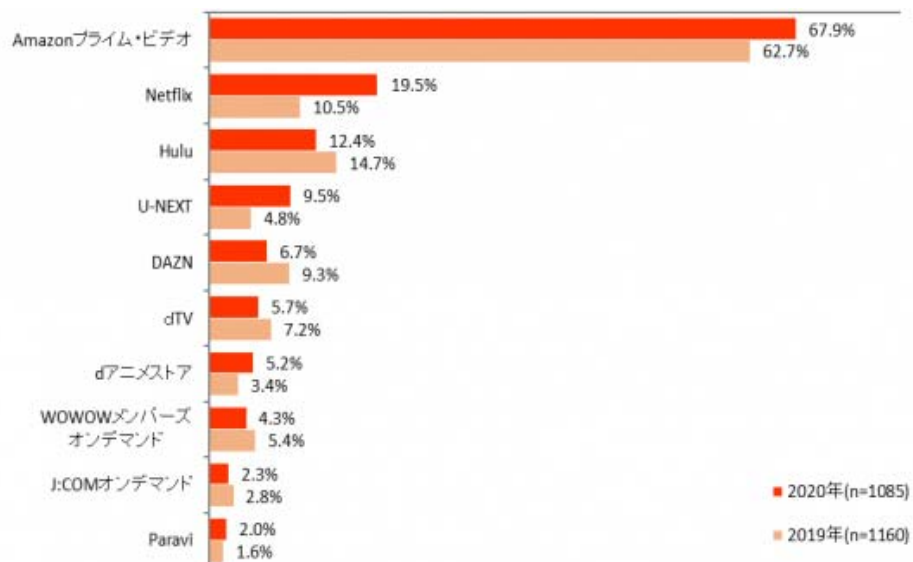


# 分野別動向④：動画配信サービス

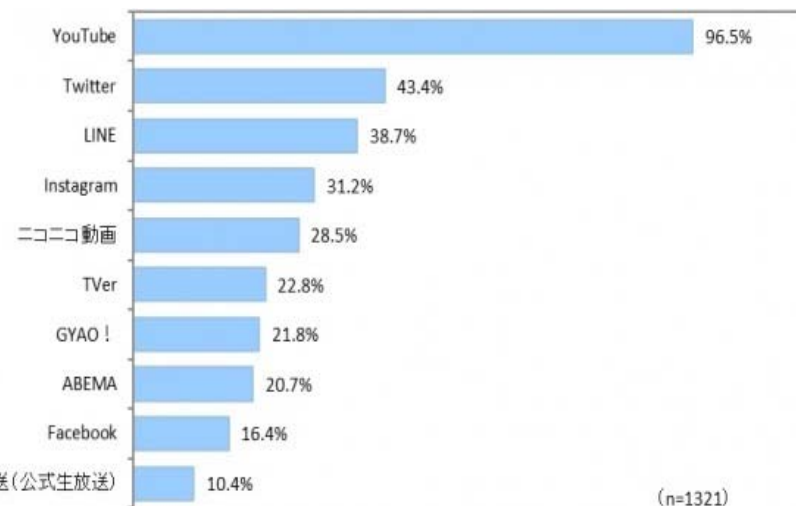
## 有料動画配信サービスの利用率の推移



## 利用している有料の動画配信サービスTOP10（複数回答）



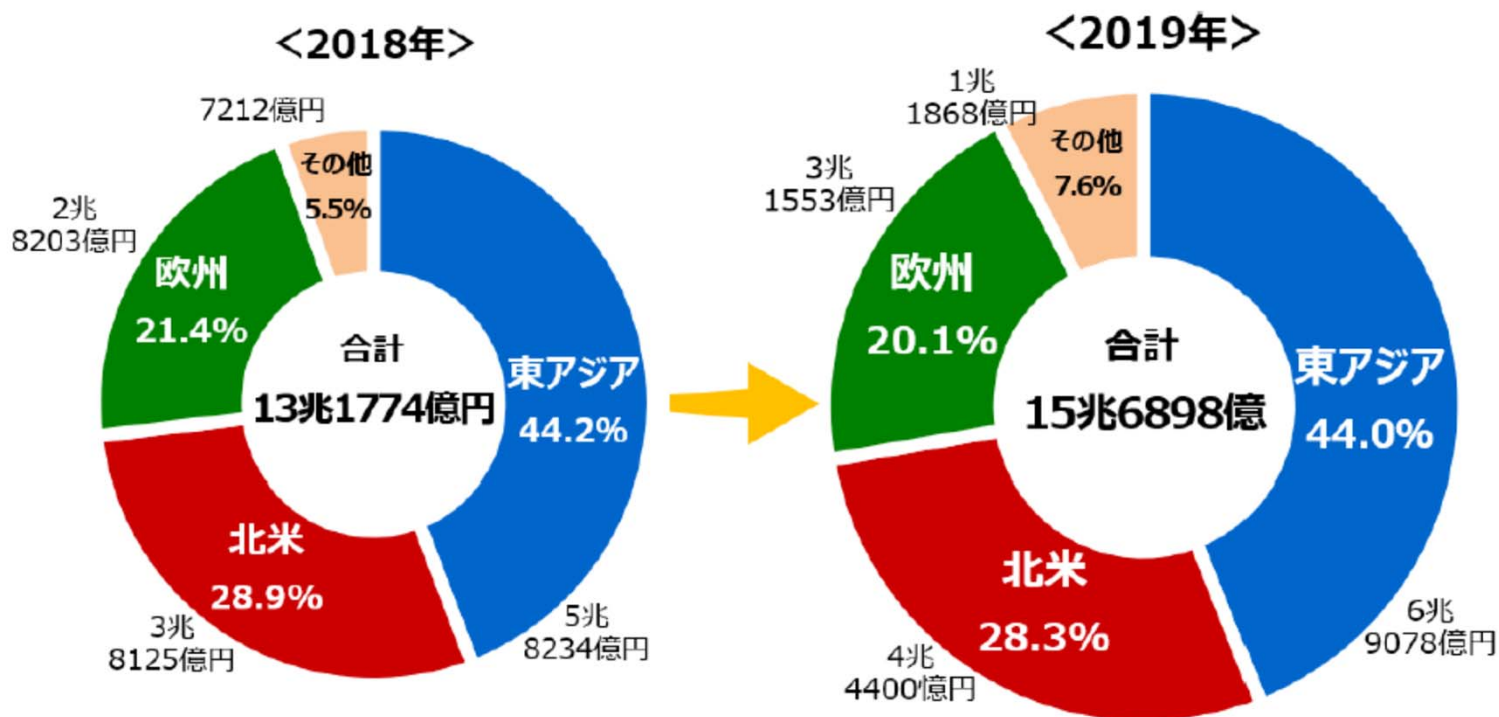
## よく利用する無料の動画TOP10（複数回答）



## 分野別動向⑤：ゲーム

- 2019年の世界ゲームコンテンツ市場規模は、前年比約2割増の15兆6898億円との推定。その内訳は、家庭用及びPC向けパッケージゲーム市場が1兆3519億円、デジタル配信ゲーム市場が14兆3379億円。
- 世界の主流はデジタル配信となっており、とくに、中国におけるモバイルゲームの急成長など、アジアの好調ぶりが際立つ。

【世界の地域別ゲームコンテンツ市場】

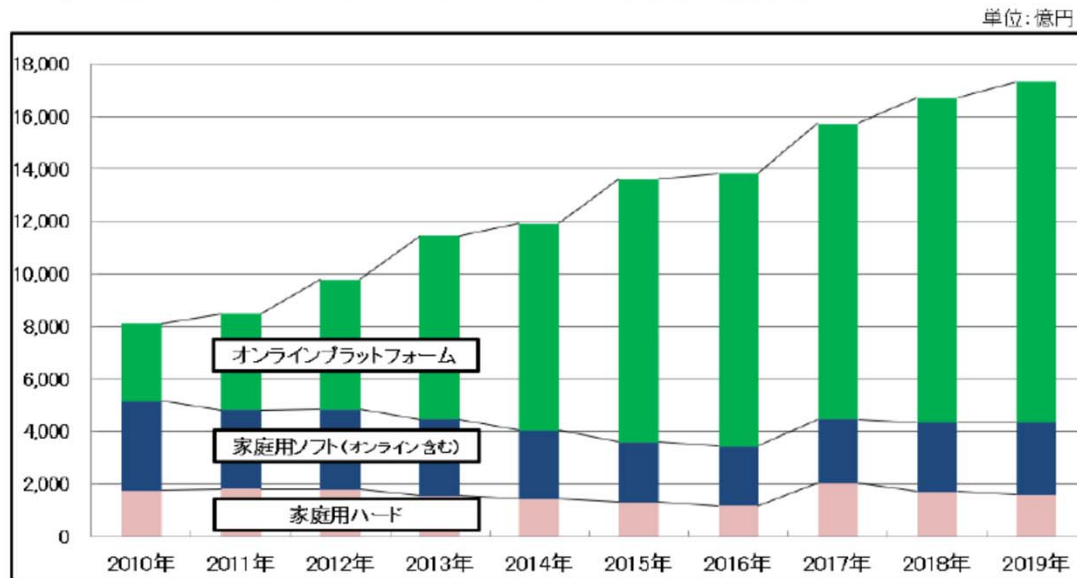


出典：ファミ通ゲーム白書 2020

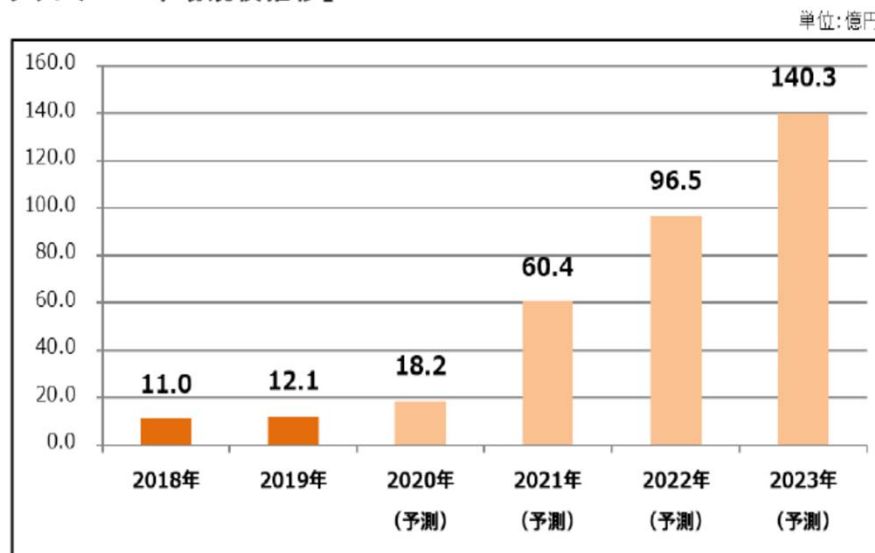
※2018年と2019年では、その他のエリアにおいて集計対象の国・地域が異なる  
また、2019年は一部地域において家庭用ゲームのデータを補完  
(2020年6月時点での情報に基づいて作成)

# 分野別動向⑤：ゲーム

【国内 家庭用 / オンラインプラットフォーム ゲーム市場規模推移】



【国内 クラウドゲーム市場規模推移】



- 国内ゲーム市場では、ゲームアプリ市場が大半を占めるオンラインプラットフォーム市場が全体の7割超を占めており、年々成長を継続。
- クラウドゲーム市場は今後大幅な成長が見込まれている。

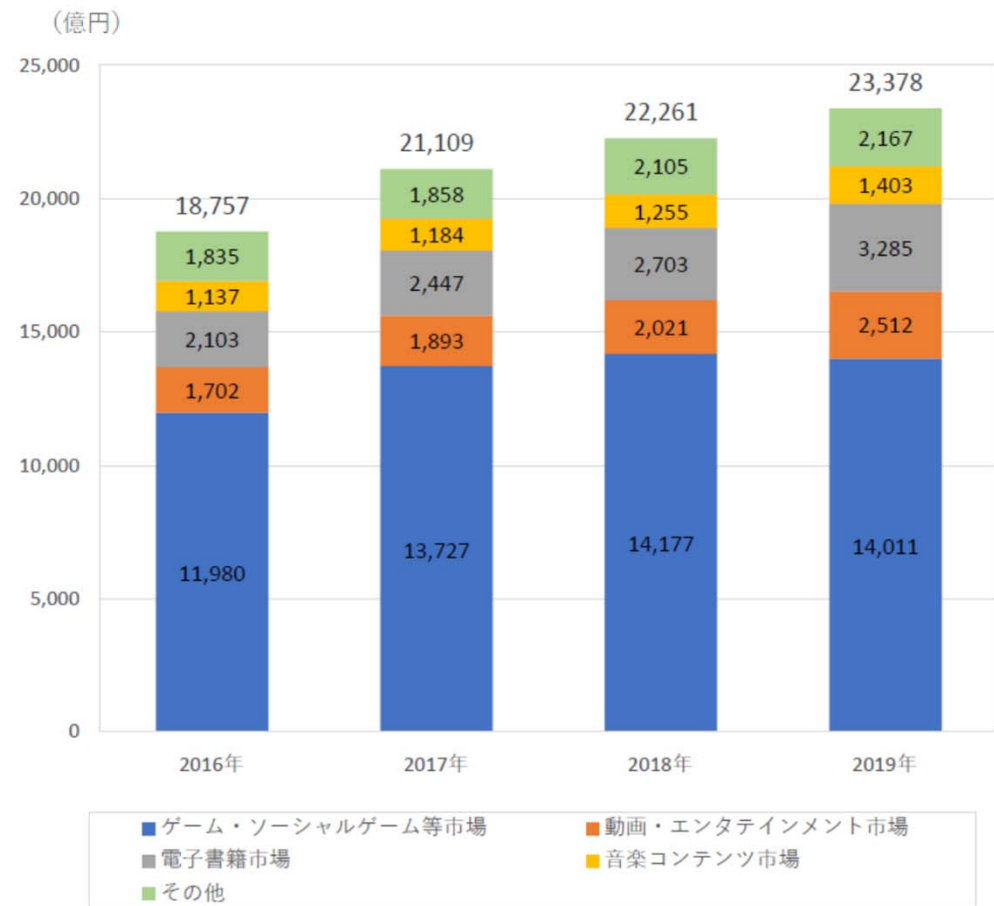
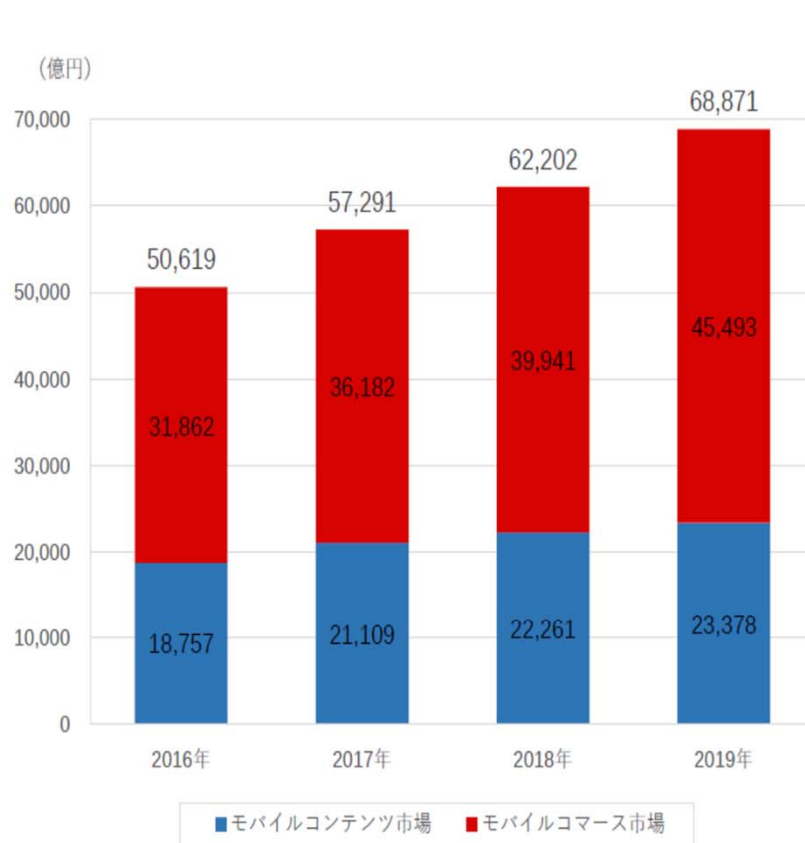
※：「ゲームアプリ」は、スマートフォン、タブレット向けに提供されているゲーム（フィーチャーフォン向けのSNSプラットフォームで動作するものを含む）

※※：「オンラインプラットフォーム」は、ゲームアプリ、フィーチャーフォンで提供されているゲームPC向けのオンラインゲーム

※※※：「クラウドゲーム」は、インタラクティブ性のあるゲームにおいて、演算や処理がすべてサーバ側で行われ、ユーザー側の操作結果をストリーミングで配信するタイプの製品およびサービス

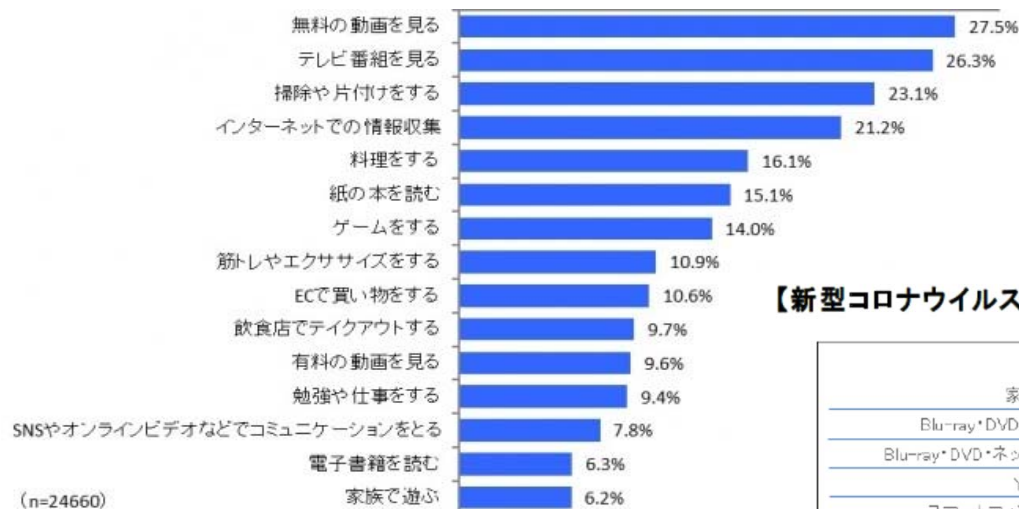
## 分野別動向⑥：モバイルコンテンツ市場

- モバイルコンテンツ市場では、スマートフォン等に係るデジタルコンテンツを販売するスマートフォン等市場が成長。
- カテゴリ別の内訳では、ゲーム・ソーシャルゲーム等市場が全体の約6割を占めている。また、電子書籍市場や動画・エンタテインメント市場が拡大傾向にある。



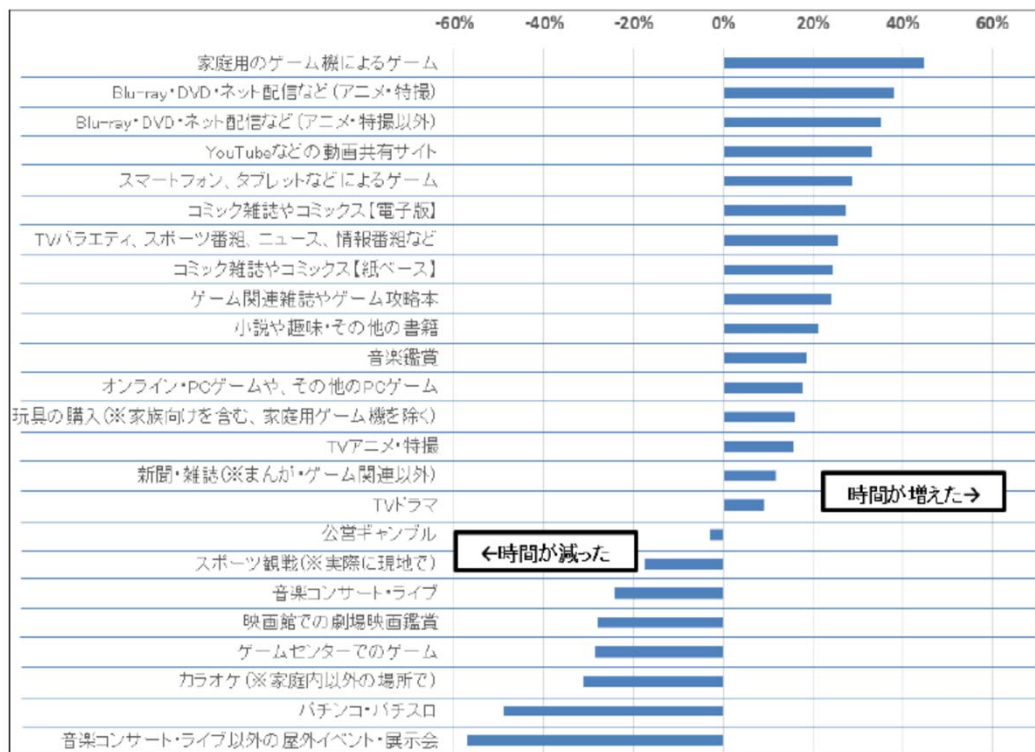
# その他：コロナ禍の影響等

- 新型コロナウイルス感染症拡大のため外出自粛により在宅時間が増えたことで、どのような活動が増加したかを聞いた調査では、ゲームの利用や動画サイトの利用が上位に入っており、コンテンツ消費量の増加が伺える。



出典：インプレス総合研究所「動画配信ビジネス調査報告書2020」(2020年7月)より

【新型コロナウイルス感染症の影響によるエンターテインメントの変化】



出典：株式会社KADOKAWA Game Linkage「ファミ通ゲーム白書2020」(2020年7月)より



---

## 主な海外政策動向（EU・韓国）

# 「EUデジタル単一市場における著作権指令」の採択

## 背景・経緯

- 2015年5月、欧州委員会が、デジタル分野のサービスやコンテンツが域内において国境を越え自由に流通・展開される「デジタル単一市場(Digital Single Market)」を実現するため、「欧州デジタル単一市場戦略」(COM (2015) 192 final)を策定する。同戦略では、欧州委員会は、2015年末までに加盟国間の著作権制度の差異を縮小し、オンライン上で著作物へのより広いアクセスを可能にする法的措置を講じることが規定されている。
- 2015年12月、同戦略を実現するための具体的な行動を示した報告「現代的で、より欧州的な著作権枠組みについて」(COM (2015) 626 final)が公表される。
- 2016年9月、同報告を受けて、デジタル単一市場における著作権指令案(COM (2016) 593 final)が公表される。
- 2019年5月17日、「デジタル単一市場における著作権及び関連する権利に関して規定し、指令96/9/EC及び2001/29/ECを改正する指令」(Directive (EU) 2019/790。「デジタル単一市場における著作権指令」※)として公布される。
- 2019年6月6日、同指令が施行。加盟国は効力発生から2年後の2021年6月7日までに国内法を整備することとされている。

## 構成(全5編、32条)

第1編(第1条、第2条) 一般規定  
指令の目的や対象範囲、用語の定義に関する一般規定

第2編(第3条～第7条)  
著作権の例外及び制限規定をデジタル環境及び国境を越える環境に適応させる措置

第3編(第8条～第14条)  
利用許諾プロセスの改善と著作物へのより広いアクセスを確保する措置

第4編(第15条～第23条)  
著作権市場の十分な機能を確保する措置

第5編(第24条～第32条) 最終規定  
指令の国内法化の期限や施行日等に関する規定

※Directive (EU) 2019/790 of the European Parliament and of the Council of 17 April 2019 on copyright and related rights in the Digital Single Market and amending Directives 96/9/EC and 2001/29/EC, OJ L130, 2019.5.17. <http://data.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj>.

# 「EUデジタル単一市場における著作権指令」の主な内容①

## 1. テキスト及びデータマイニング、教育に関する規定

研究機関及び文化遺産機関が、適法にアクセス可能な著作物を対象に、研究目的で行うテキスト及びデータ・マイニングのための著作物の複製・抽出に関しては、権利の例外とする(3条)。それ以外のテキスト及びデータ・マイニングのための著作物等の複製・抽出も、権利者が適切な方法で明確に留保していなければ、著作権の例外又は制限の対象とする(第4条)。

教育機関が、非営利の教育活動における説明用に著作物等をデジタル形式で利用する場合は、権利の例外又は制限の対象とする(5条)。

文化遺産機関が、所蔵する著作物等を保存目的で複製する場合には、権利の例外とする(6条)。

## 2. 商業的に流通していない著作物等の利用促進

加盟国は、商業的に流通していない著作物等を所蔵する文化遺産機関が、権利者の相当数を代表する集中管理団体と利用許諾契約を締結し、権利者が当該団体に管理を委託しているかどうかに関わらず、非営利目的で複製、頒布、公衆送信等を行うことができるようにする仕組みを構築する。

権利者の相当数を代表するような集中管理団体が存在しない場合には、文化遺産機関が商業的に流通していない著作物を非営利のウェブサイト上で、可能な場合には権利者の氏名等を明示して公開することを条件に、商業的に流通していない著作物等の複写や公衆への送信等に関して著作権の例外又は制限対象とする(8条)。

## 3. 集中許諾制度の促進

加盟国は、集中管理団体が著作物の利用許諾契約を締結した際、①当該団体に権利を委託していない権利者の著作物等にも当該契約を拡大して適用する仕組み(いわゆる「拡大集中許諾制度」)、又は、②当該団体に権利を委託していない権利者をも当該団体が代表するものと法定委任を受けている、あるいは推定することができる仕組みを構築することができる(12条1項)。

加盟国がこの仕組みを構築する際には、①集中管理団体が相当数の権利者を代表すること、②全ての権利者が平等に取り扱われること、③集中管理団体に権利を委託していない権利者は、利用許諾契約から自身の著作物等を除外できること、④著作物の利用開始前の適切な期間中、集中管理団体による許諾が行われる予定であることや、当該許諾からの除外が可能であること等について、権利者に伝わるよう公表することが、保障措置として必要である(12条3項)。

## 「EUデジタル単一市場における著作権指令」の主な内容②

### 4. 報道出版物のオンライン利用に関する報道出版者への権利付与

サービスプロバイダによる報道出版物のオンラインでの利用に関し、その利用がハイパーリンクや単語、非常に短い抜粋のみの場合を除き、当該出版物の発行者である報道出版者に、出版物を複製する権利及び公衆に利用を可能とする権利を付与する。

当該権利は、個人ユーザによる私的又は非営利の利用には適用されない。権利の保護期間は、出版物発行の翌年1月1日から2年後に満了する(15条)。

### 5. オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダによるコンテンツの利用

オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダのユーザが、著作権で保護された著作物等をアップロードし、当該プロバイダがその著作物に公衆がアクセスできるようにした時は、当該プロバイダが、著作物等を公衆に伝達し、利用可能にする行為を行ったと規定する(17条1項)。そのためプロバイダは権利者から許諾を得なければならない。許諾を得ていない場合、オンラインコンテンツ共有サービスプロバイダは、①許可を得るための最善の努力をし、②高度な業界標準に従って、権利者から情報提供があった特定のコンテンツの利用を不可能にするための最善の努力をし、③権利者から権利侵害の通知を受けたコンテンツをウェブサイトから削除し、かつ、当該コンテンツの将来的なアップロードを不可能にする最善の努力をしたことを示さない限り、著作権侵害の責任を負う(同4項)。

但し、設立後3年未満で売上が1000万ユーロ未満のプロバイダであり、直近1年間の平均月間ユニークビジター数が500万を超える場合には、①及び③を行えば免責され、直近1年間の平均月間ユニークビジター数が500万以下の場合には、①及び③のうちウェブサイトから削除を行えば免責される(同6項)。

### 6. 著作者及び実演家の公正な報酬の確保

加盟国は、著作者及び実演家はその著作物の利用を許諾し又は利用の権利を譲渡した場合には、適切かつ相応な報酬を確実に受け取ることができるようにする(18条)。原則として著作者及び実演家が、利用を許諾し又はその権利を譲渡した者から、利用の方法、全収益、支払われる報酬等について、年に1回以上、定期的に報告を受けられるようにする(19条)。著作物等の利用の収益と比較して、著作者及び実演家に支払われる報酬が不当に低い場合には、著作者及び実演家には、利用を許諾した者に対し、より適切な報酬の支払を求める権利が付与される(20条)。

19条、20条に定める規定に関する紛争が生じた場合には、裁判外紛争解決手続を利用できるようにする(21条)。

著作物等が十分に利用されていない場合、著作者又は実演家が、利用許諾又は権利の譲渡を撤回することができるようにする(22条)。

## 韓国「著作権ビジョン2030 文化が経済となる著作権大国(2020.2)」

韓国政府は2020年2月に「著作権ビジョン2030」を発表。「著作権強国」を目指した中長期ロードマップを提示し、著作権貿易収支を2018年の14億ドルから、2030年には100億ドルにすること等を目標に掲げている。

### ビジョン2030策定の必要性

- **第四次産業革命時代の経済成長基盤として、著作権の重要性の増大**
  - (機会) 創作を誘引し、資産となる著作権は、コンテンツ産業をはじめとする文化経済の根幹であり、好循環の主要要素
  - (危機) 人工知能、実感型コンテンツなど新技術基盤のサービス開発および利用過程から発生する著作権処理の不確実性や紛争増加
- **著作権流通・管理の公正・透明性に対する持続的な問題提起**
  - (機会) 創作環境の改善および公正な文化産業の構造づくりなどが国政課題として採択され、政策の推進エンジンを確保
  - (危機) 音源買い占めの疑い、著作権料の収益分配などをめぐる紛争、著作権流通の不透明性に対する持続的な問題提起
- **新たな著作権侵害への迅速な対応が必要**
  - (機会) 著作権に関する国民の認識改善、権利団体の積極的な意志表明および警察庁など関係機関との協力体系を構築するなど保護環境を改善
  - (危機) 新たな類型の不法流通経路が相次いで登場するなど著作権犯罪の国際化・巧妙化により効果的な適宜対応が困難
- **韓流コンテンツに対する海外での著作権保護の強化が必要**
  - (機会) K-Pop、映画、ドラマなど韓流コンテンツの世界市場への進出拡大および自由貿易協定 (FTA) などの通商交渉の拡大
  - (危機) 現地の低い知的財産権の保護レベルとコンテンツ企業の司法対応能力の不足などにより韓流コンテンツの侵害への迅速な対応が困難

⇒ **環境の変化に先制的・能動的に対応できる著作権分野のビジョンを策定し、安定的な著作権の有機的な構造づくりおよび産業発展を支援**

### 成果目標

- 国際知的財産指数の著作権分野 6位(2018)⇒ 3位(2030)
- 著作権委託管理の規模 1兆1,355億ウォン(2018)⇒ 3兆ウォン(2030)
- 不正コピー利用率 22.2%(2019) ⇒ 12%(2030)
- 著作権の貿易収支 14億ドル(2018) ⇒ 100億ドル(2030)

(備考) JETROソウル事務所「著作権ビジョン2030 (2020年2月4日)」の仮訳 (2020年6月8日) を元に知財事務局で作成

## 韓国「著作権ビジョン2030（2020.2）」 戦略目標および推進課題

戦略目標	推進課題
第四次産業革命時代の著作権基盤の造成	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.時代を反映した法制度の整備 【新成長産業の促進、合理的な救済、著作権法全部改正】</li> <li>2.創作と共有の著作権文化の拡大 【映像コンテンツの拡充、国民参加の拡大、開かれた教育】</li> <li>3.著作権の事業化および管理能力強化 【事業化専門家の育成、著作権統計の改善、専門機関の能力強化】</li> </ol>
公正で透明な利用・流通環境づくり	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.集中管理団体の自律的責任の強化 【段階的な使用料の自律化、情報公開の強化、補償金管理の改善】</li> <li>2.著作権流通情報を活用するため公共基盤を構築 【統合ネットワークの運営、開放型権利情報の構築、統計分析・活用】</li> <li>3.公有著作物と権利者不明著作物の創作資源化 【公有著作物の体系的な提供、権利者不明著作物の利用拡大、拡大集中管理の導入】</li> </ol>
著作権侵害対応の強化	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.侵害行為の多様化に迅速な対応ができる保護体系の構築 【サイバー著作権捜査団の新設、懸案別に企画捜査を強化、韓国内外での共助体制の強化、ジャンル別に協議体を運営】</li> <li>2.新たな侵害に対する技術的な対応能力の向上 【常時モニタリングの拡大、フォレンジック能力の強化、未来技術の活用】</li> <li>3.イノベーション成長に向けたソフトウェア著作権の保護強化 【公共部門、民間部門、予防教育】</li> </ol>
韓流拡散のための海外著作権保護基盤強化	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.韓流コンテンツの海外での著作権保護体系の強化 【協業体系の構築、海外支援の強化、保護環境の改善】</li> <li>2.民間の海外での著作権保護対応への支援拡大 【実態調査の共有、紛争解決の支援、民間団体間の協力支援】</li> <li>3.国際機構との協力・通商交渉による著作権保護の環境づくり 【国際紛争を解決する体系の構築、国家間の協力拡大、カスタム型通商戦略の推進】</li> </ol>

(備考) JETROソウル事務所「著作権ビジョン2030（2020年2月4日）」の仮訳（2020年6月8日）を元に知財事務局で作成

---

# 知財事務局における これまでのデジタル著作権に関する議論の経緯

# 「次世代知財システム検討委員会」における検討（2015～2016年）

## 知的財産推進計画2015

（新しい産業の創出環境の形成に向けた制度等の検討）

インターネット時代の新規ビジネスの創出、人工知能や3Dプリンティングの出現などの技術的・社会的変化やニーズを踏まえ、知財の権利保護と活用促進のバランスや国際的な動向を考慮しつつ、柔軟性の高い権利制限規定や円滑なライセンス体制など新しい時代に対応した制度等の在り方について検討する。

（インターネットを通じた知財侵害への対応）

海外サーバーを含め、インターネット上で国境を越えて我が国に対して模倣品・海賊版を発信するサイトや行為に対する措置の在り方について検討を行う。



- デジタル・ネットワーク時代に対応した知財システムのあり方や、人工知能・3Dプリンティングなど新しい情報財の出現などを念頭に、次世代の知的財産制度の在り方について、「次世代知財システム検討委員会」において議論を実施。平成28年4月に報告書～デジタル・ネットワーク化に対応する次世代知財システム構築に向けて～を取りまとめ。

### デジタル・ネットワーク時代の知財システム

#### 【主な論点】

著作物を含む情報の量的拡大と利活用方法の多様化という変化に対応し、イノベーションの促進するための新たな著作権システムのあり方を検討

- 適切な柔軟性を確保した権利制限規定
- 円滑なライセンスの仕組み（拡大集中許諾、裁定制度、DB整備等）
- 報酬請求権付権利制限規定の活用
- グラデーションを持った取組の必要性 等

### 新たな情報財の創出と知財システム

#### 【主な論点】

人工知能による創作や3Dプリンティング技術、様々な分野におけるデータベースの価値の増大など、新たな情報材に関する知財制度上の取扱いを検討

- 人工知能によって生み出される創作物
- 3Dプリンティング
- ビッグデータ時代のデータベースの取扱い 等

### 国境を越える知財侵害への対応

#### 【主な論点】

海外サーバー等を利用した国境を越えるインターネット上の侵害行為への対応について、諸外国の例も参考に対応を検討

- リーチサイト対策
- オンライン広告
- サイトブロッキング
- 海外サーバー上での侵害行為に対する法的対応
- プラットフォームとの連携強化