

Really!  
Mad+Pure

## デジタル時代における著作権と弊社の取り組み

2020年10月8日

エイベックス・テクノロジーズ株式会社



# 岩永 朝陽

いわなが あさひ



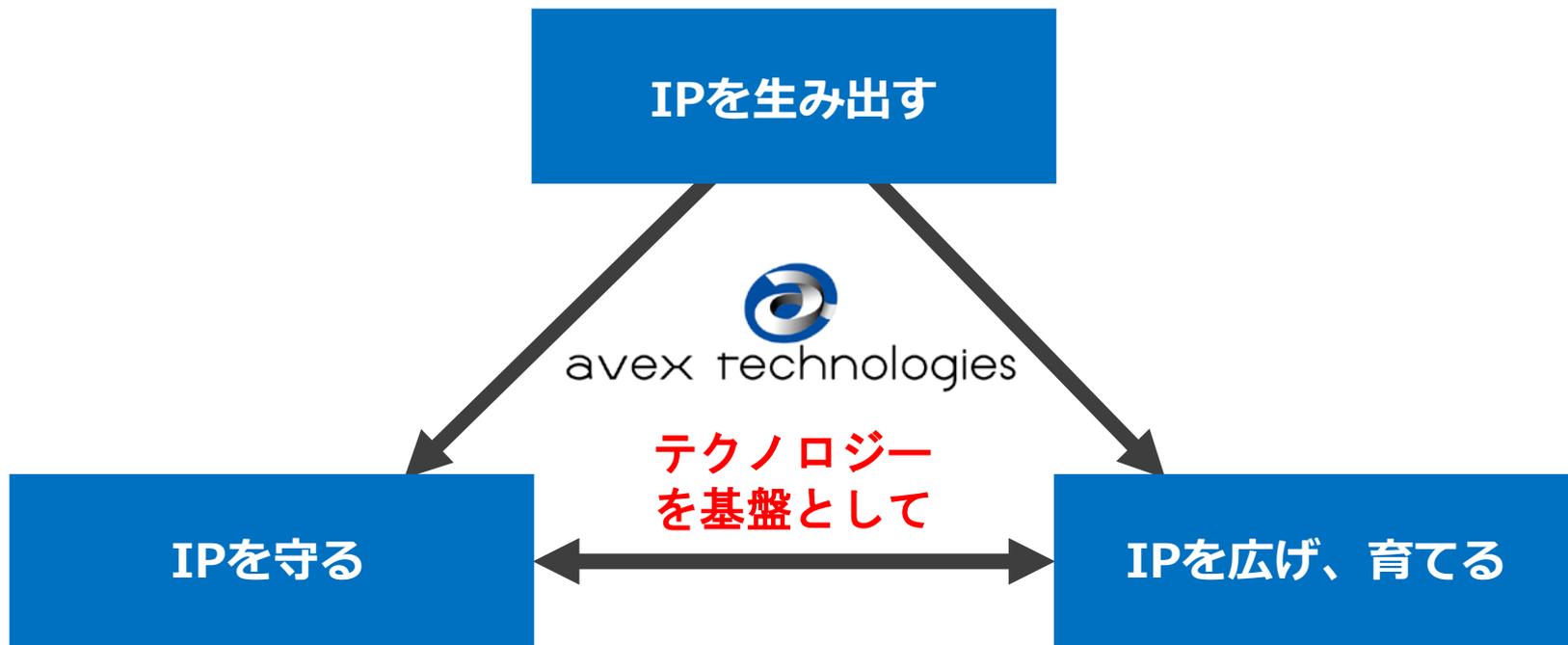
## 略歴

99年よりシリコンバレーのベンチャー企業でECサービスの立ち上げに参画。  
帰国後、日立にてシステム開発、外資系企業にて放送・VOD関連の  
エンターテインメント事業でプロダクトマネージャーとして9年、  
さらに海外ゲームパブリッシングなどを経て、  
2018年株式会社 aANCHOR の代表取締役役に就任  
2019年4月エイベックス株式会社 グループ執行役員  
2019年5月エイベックス・テクノロジーズ株式会社 代表取締役社長に就任



社名	エイベックス・テクノロジーズ株式会社
本社所在地	東京都港区南青山三丁目1番30号 エイベックスビル
設立年月日	2019年5月14日
資本金	1億円
代表者	代表取締役 岩永 朝陽
従業員数	22名

## IPを創造する為の次世代テクノロジー基盤を構築



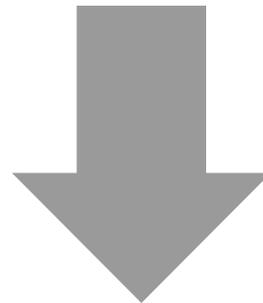
1. デジタル時代の課題
2. 弊社の取り組みプロジェクトの紹介
  - AniCast Maker
  - Z-aN
  - ARStage
3. Blockchain x コンテンツ

- ユーザーを既に集客しているプラットフォームが強い
  - 価格を決められない
  - 本当の再生回数が分からない（第3者のデータが存在しない）
  - 業界標準のコンテンツIDがデジタル上では存在しない
- 著作権と認められてないモノが売買される
  - モーションデータ、声の波形データ、作っている途中のモノ
  - UGCの進化により、UGC自体の権利も保護されていない
  - AIの技術で作られた創造物は誰の著作権なのか問題

MUSIC VIDEO ミュージックビデオ



これまでは視聴用のPV(プロモーションビデオ)だったものから、テクノロジーの力でデータ化され、それぞれのデータが別の目的で利用することが可能になる。



新たなビジネスが創造される。  
同時に色々な課題や問題も浮上する

もう一つの世界「Facebook Horizon」：世界初のメタバース誕生へ  
(1/6)

#Facebook #Facebook Horizon #Oculus #Quest2

SCORE 2,850 | Dean Takahashi | 2020.09.22

SHARE:



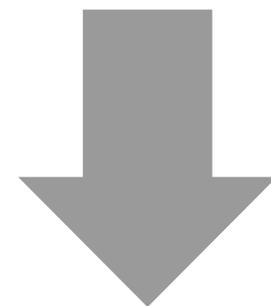
渋谷区公認、配信プラットフォーム「バーチャル渋谷」を5月19日からオープン

引用 1 Facebook Horizonの「The Plaza」



引用 2 #カルチャーはつながり続ける

全てが相互に繋がっている仮想世界に自分が作ったアバターなどで滞在する新しいコミュニティとSNSの形

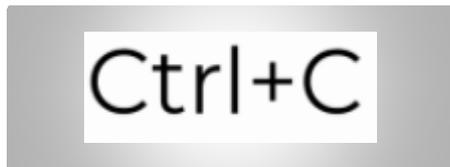


デジタルデータが消費される世界「実物」という概念が存在しない  
様々なデジタルデータが高付加価値をもって取引される時代になる

(引用 1) <https://thebridge.jp/2020/09/whi-facebook-horizon-is-the-first-step-toward-the-metaverse-the-first-part>

(引用 2) <https://news.kddi.com/kddi/corporate/newsrelease/2020/05/15/4437.html>

- デジタルの特性はインターネットで情報を瞬時に送れる拡散される事
- デジタルデータの複製が簡単だと言う事（複製＝特性）



=



デジタルデータが高付加価値を持ち、それらが売買される時代における  
権利はどう管理すべきなのか？

# avex Technologies プロジェクトの紹介

1.IPを生み出す  
テクノロジー

2.IPを世に広める  
テクノロジー

3.IPの権利を守る  
テクノロジー

**AniCast**  
**Maker**

Z-AN

**Atrust**



**ARSTAGE**

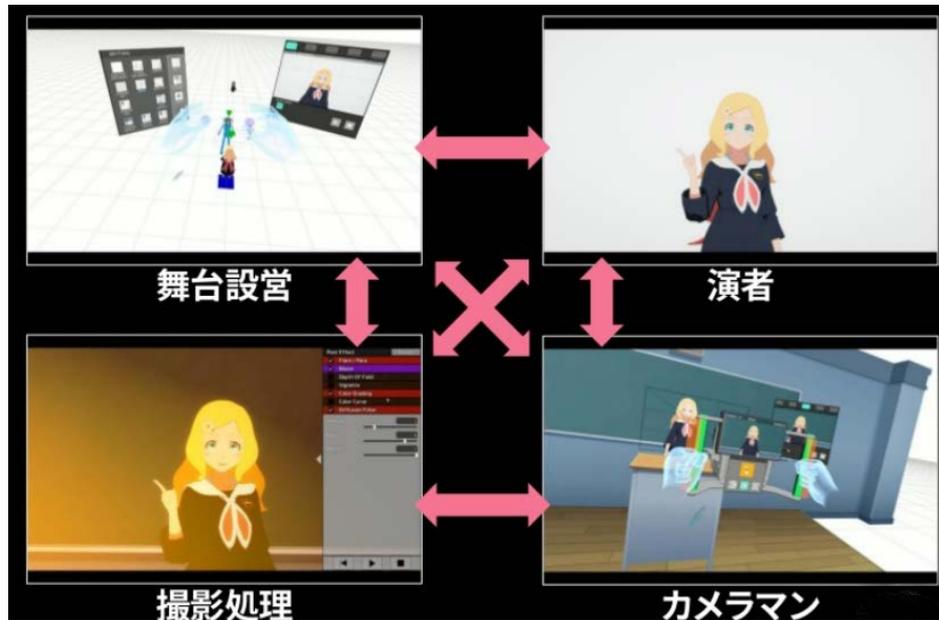
次世代型バーチャルフィギュアアプリ



**AssetBank**

## AniCast Maker

AniCast Makerは、VR空間にスタジオを作り、誰でも簡単にアニメ制作ができるツールです。  
演者・カメラマン・舞台設営など、様々な役割を全て1人で簡単に行うことが可能です。



AniCast紹介ムービー

<https://www.youtube.com/watch?v=prg4NU41bxQ>

## Z-AN

動画の有料配信サービス。誰でも有料の動画配信ができるプラットフォーム！

自宅に居ながら、友達と、世界中の人たちと、アーティストを応援しライブと一緒に楽しめる新感覚の動画配信サービスです。インターネット回線があれば、PC、タブレット端末、スマートフォンで、好きな場所からライブ配信に参加して、楽しむことができます。

- 視聴方法 : ブラウザ
- デバイス : SmartPhone, PC, Tablet
- 基本機能 : デジタルチケット販売  
コメント(Twitter投稿)  
ギフティング
- 画質 : Full HD(1080p)



# Z-A-N



+

BCデジタル  
インフラ基盤

- ☑ 著作権・配分管理
- ☑ 証明書発行
- ☑ スマートコントラクト

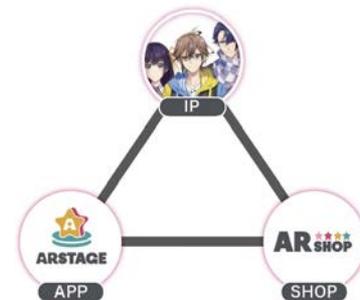
「委員会組成が必要ない自動で著作権の配分できる動画配信プラットフォーム」

- 制作チームでそれぞれ権利を持っている場合はその配分をスマートコントラクトで事前に契約する
- 配信した動画の利益配分をそれぞれのクリエイターに自動配分する



~~ストーリーを作って遊べる  
新たなAR体験~~

デジタルアセットの遊び方と流通を構築し  
IPの新たな価値を創造します



AR SHOP

デジタルアセットの総合ショップ



”遊べるバーチャルフィギュア” アプリ『ARSTAGE (アルステージ)』

キャラクターやアセット・コマンドを組み合わせることでストーリーを作成したり、完成したストーリーや着せ替えたフィギュアをARで楽しむことができます。



### ストーリーメーカー

好きなキャラを使って、簡単にストーリーを作成することができます。



\*開発中の画像です。

### ストーリーバンク

あなたや他のユーザーが作ったストーリーを、ARで再生することができます。



\*開発中の画像です。



### 着せ替え

コレクションしたフィギュアのアの着せ替え、ポージング、撮影などを行うことができます。



\*開発中の画像です。

### ARモード

フィギュアを、AR空間の専用棚や自由な場所に配置して、観賞することができます。



\*開発中の画像です。

# Blockchain x コンテンツ

## 山本周人

2019年 エイベックス・テクノロジーズ株式会社設立時に参加

現在：

エイベックス・テクノロジーズ株式会社  
BlockChain事業グループ  
ゼネラルマネージャー

エイベックス株式会社  
テクノロジー本部プロジェクト管理ユニット  
ゼネラルプロデューサー

エイベックス株式会社  
テクノロジー本部XR推進室  
ゼネラルプロデューサー



**Atrust**

# Atrust



## コンテンツ証明書の発行

デジタル、現物関わらず、物の存在・所有の証明としてA trust証明書の発行ができます。コンテンツに証明書を付与することで、所有が明確になり、限定商品の展開も可能になります。また、コンテンツに証明書が付くことで、付加価値を付けることが可能になります。



## 証明書の移転

発行された証明書は、第三者へ移転をすることが出来ます。これによって、デジタルコンテンツであっても二次流通市場を形成することが可能になります。また、取引の安全性の向上に寄与します。



## 権利の証明

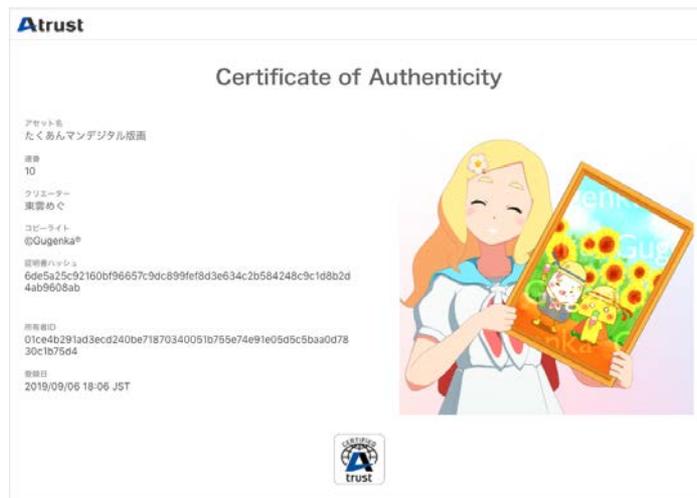
証明書に権利元を記載することで、デジタルコンテンツがどのIP資産によって作られたかといった権利の出所を明確にすることが出来ます。これにより、流通しているコンテンツが正当な権利の下で使用されているかを確認することが出来ます。



## 著作者への還元

証明書を移転させる場合、移転時の流通で生じる収益を著作者へ還元することが可能です。これにより、従来収益化が難しかった二次流通市場での権利元の収益化を実現することができるようになります。

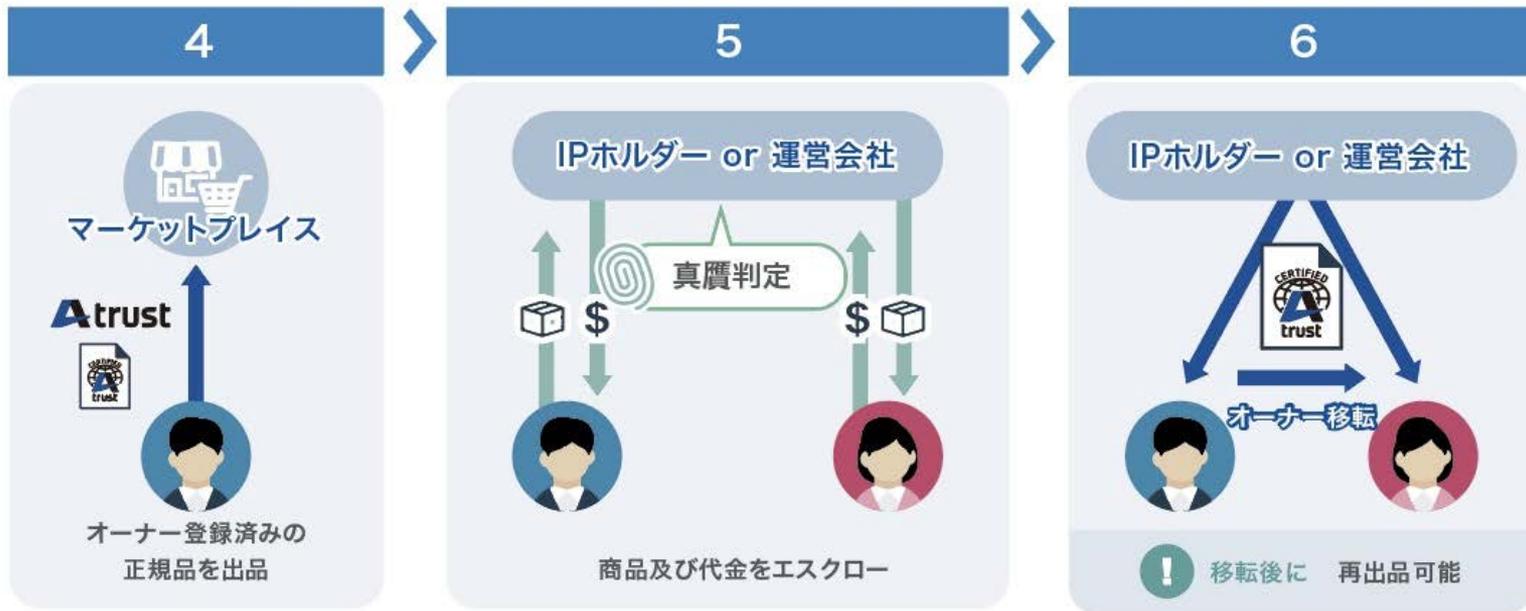
所有者はAPP上、または専用シールのQRコードからアクセス可能  
また、誰でも専用Viewerサイトで証明書にアクセス可能



## 一次流通の流れ



## 二次流通の流れ





**利用許諾における権利処理が  
複雑かつハードルが高い**



一般ユーザーや小規模な会社/組織では  
十分なIP活用ができない現状

- IPの広がりが妨げられる
- 自由な創作活動に繋がらない
- 既存の商流に限定される収益構造
- 盗用や無断利用のリスク



**国内や海外、企業や個人を問わず  
安全にIPを許諾し利用できる仕組みとは？**

デジタル社会においてどの様なものが利用されるのか  
については単純な既存の「ライセンス」の枠組みでは計り切れない。



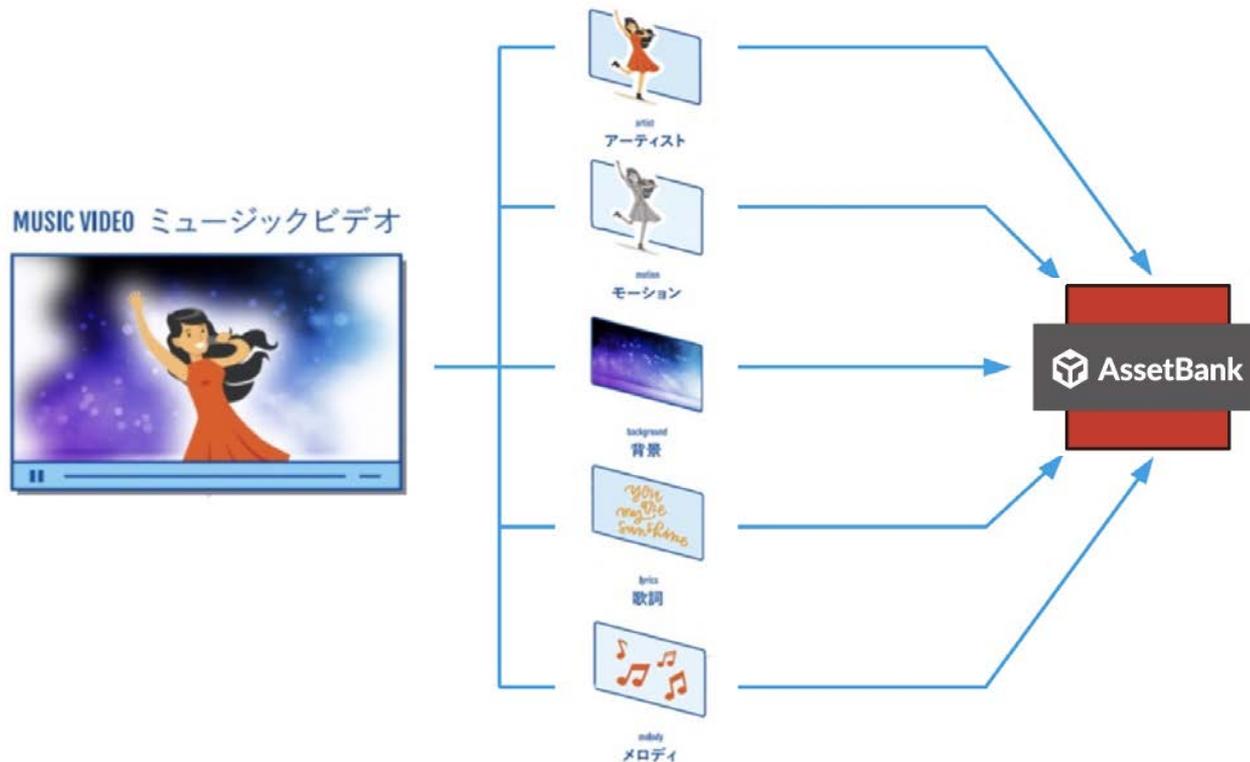
どの様なものが価値を持っていくのか？

将来的な拡張性を見据えた「概念」を先に作り出す必要がある。

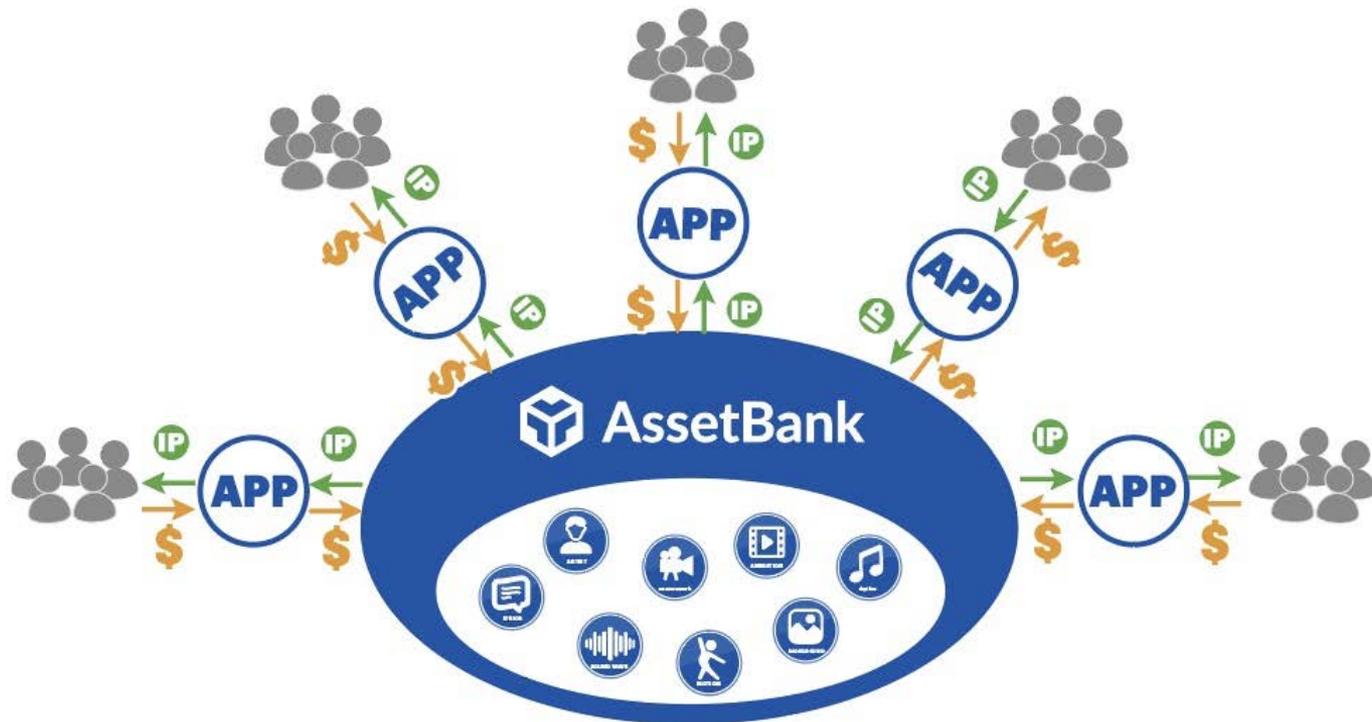
デジタル社会において流通する最小単位の著作権(IP)を「デジタルアセット」と呼び、まずその周辺概念を形成していく。

デジタルアセットを登録し利用していく場所がアセットバンクとなる。

アセットバンクをプラットフォームとして開放し、多くの企業やクリエイターにビジネス機会を創出することを目標とする。



従来の著作権による定義を超えて、権利化と利用が可能となる



アセットの権利情報を一元管理  
複数のショップ・アプリがIPホルダーと契約を行い、収益が還元される

The screenshot displays the 'Asset Bank' interface. On the left is a navigation menu with options like 'ダッシュボード', 'アセット管理', '契約管理', '外品検索', 'ライセンス一覧', '売上レポート', 'ユーザー一覧', and '設定'. The main content area shows details for asset 'R00001'. It includes a table of specifications, a '申込者' (Applicant) section for 'エイベックス・テクノロジーズ', a 'サービス' (Service) section for 'バーチャルフィギュア', and a '変更履歴' (Change History) section with a timeline of updates. At the bottom, there is a chat window for negotiations.

項目	内容
アセット名	高画質アレンジャーDA
商品	paradise
提供事業者	エイベックス・ビジュアル
契約事業者	エイベックス・テクノロジーズ
契約サービス	Virtual Figure App
契約種別	販売
サービス種別	AR
対応デバイス	すべて
販売方式	セル (税込販売)
販売開始日	2022/2/10
販売終了日	2030/2/10
広告利用	利用しない
販売数量	30,000
地域	全国
価格形態	PLAT
価格	300,000円
支払い時期	翌月末

**申込者**  
エイベックス・テクノロジーズ  
エイベックス・テクノロジーズ株式会社  
https://www.avextechlogies.com/  
〒121-8677  
東京都港区青山山正丁1番10号  
エイベックスビル  
8F 事業部  
担当者: 宮澤 信  
連絡先: 03-113-2222  
メールアドレス: myajawa@avex.co.jp

**サービス**  
バーチャルフィギュア  
3Dモデルを使ってストーリーを作成した  
り、ARやVRでそれを鑑賞したり、スチ  
ューを見るアプリ

iOS/Android で展開中。  
https://virtual\_figure.com

**変更履歴**

- 2月10日  
エイベックス・テクノロジーズが販  
売数量を1000から10000に変更  
11:30
- エイベックス・テクノロジーズが販  
売数量を1000から10000に変更  
10:15
- 2月1日  
エイベックス・テクノロジーズが販  
売数量を1000から10000に変更  
11:30

**交渉**  
契約内容に納得できない場合は、以下でやりとりが入ります。

Chat window showing a message from 'Eiwa app' and a text input field for the user.

## ①アセット提供者が登録

- ・ 基本情報
- ・ 必須契約条件
- ・ 実データアップロード など

## ②アセット利用者が申請（ショップ、アプリ）

- ・ サービス内容
- ・ 契約希望条件

## ③契約合意・利用開始

## ④実績に基づく収益配分

# 弊社の取組

## 第二弾 ライセンスバンク

## アセットバンクとは

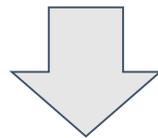
著作物を細分化したものを”アセット”と定義し、  
それを組み合わせて複数のサービスで再利用させる仕組み



著作権再利用においては、これだけでは完了しない部分がある



**「n次創作におけるライセンス」  
「アセットを作るためのライセンス」  
をどのように管理・取得するのか？**



上位概念として  
ライセンス管理を行うライセンスバンクを開発予定

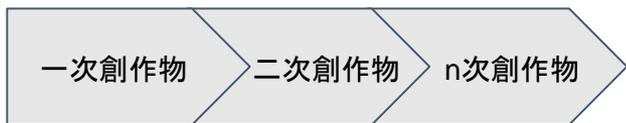
## IPホルダー（ライセンサー）

- ・煩雑な手続きが必要
- ・二次創作ですら管理できない
- ・その先にあるUGCについては、  
全てを"二次"創作として定義せざるを得ない

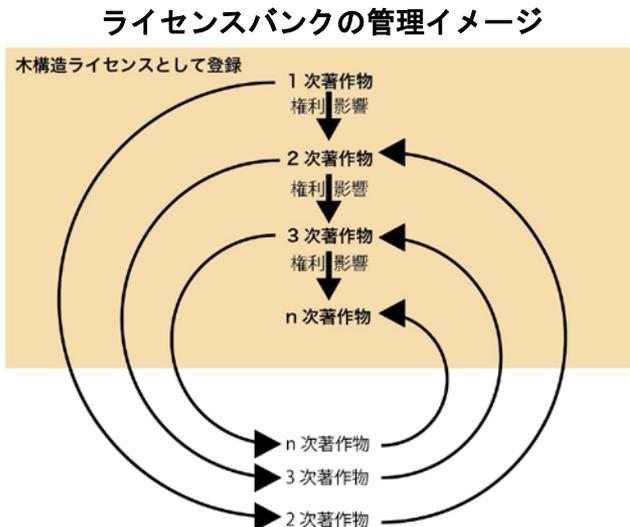
## n次創作

## クリエイター（ライセンシー）

- ・IPホルダーと協議できる機会がない
- ・原著作物を認識することが不可能



現実問題、n次とn+1次の定義を行う上で  
直線的な管理だけでは不可能

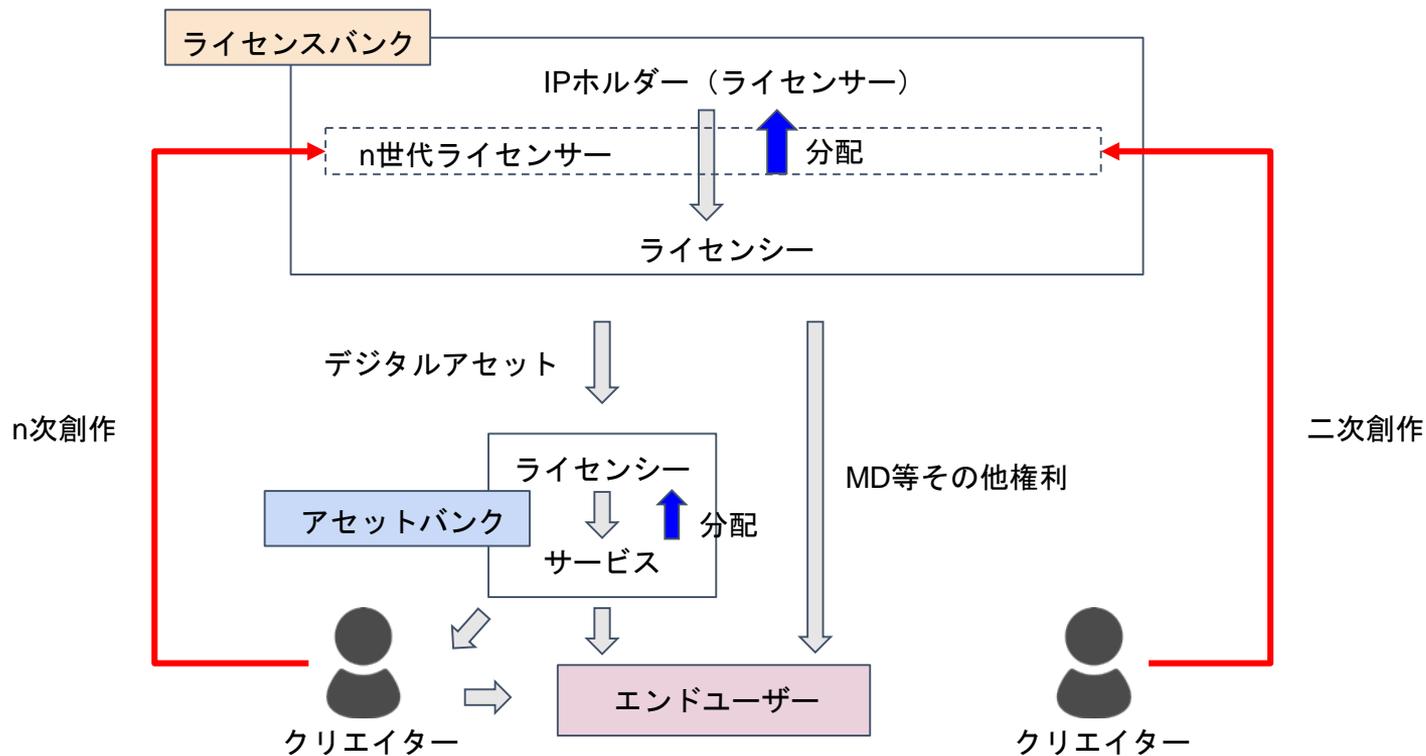


n-1次以前の全ての原著作物、n+1次以降の派生著作物  
双方に対するライセンス関係を明確にする

- ・ IP許諾情報のデータベース
  - └ 地域、権利区分、期間、独占性など
- ・ ライセンサーとライセンシー情報のデータベース
- ・ ライセンサーとライセンシー間の連絡ツール
- ・ （許諾された）IPの人気度/利用状況を可視化

## ※アカウントの持たせ方

- ・ n次創作クリエイター（ライセンシー）を、  
元となる"親"IP・"親"ライセンサーに紐づく"子"ライセンサーとして登録
- ・ n次創作クリエイターの木構造登録情報は、  
→アセットバンクでの収益分配条件形成に必要なデータとして提供される



音楽が作曲者、作詞者といった様に1アセットにおいてもライセンス保有者が複数存在する様に、デジタルアセットにおいてもそういったライセンス保有者の定義が必要となる可能性を視野に入れるとともに、既存のルールでは定義しきれていないN次創作における帰属状態などを定義していく。

この際にデジタルアセット単位で予め”アセット”を定義しておくことで、例えば1動画コンテンツを「ストーリー+キャラクター+モーション+BGM」の様に著作権のあるデジタルアセットの複合体として捉え、それぞれの著作権者に適切な分配を行っていくことが可能となる。

## アセットバンク/ライセンスバンクのあり方



### コンソーシアムによる運営

オープンソースでは放置されがちな最低限のガバナンスを行う

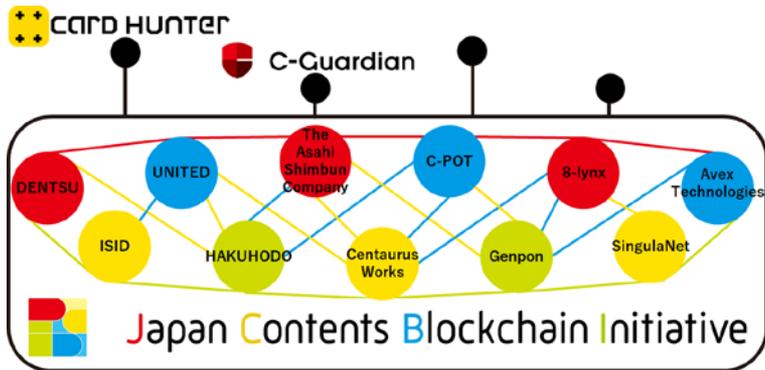


### ブロックチェーンによる管理

透明性・公平性が高く、競合他社であろうと参入へのハードルが低い

## JCBI(ジャパン・コンテンツ・ブロックチェーン・イニシアティブ) (Japan Contents Blockchain Initiative)

Japan ContentsBlockchainInitiativeは、ブロックチェーン技術を活用して、コンテンツの著作権情報を安全に管理できるシステムを共同で運用するためのコンソーシアムです。



会員企業 (五十音順)

<p>朝日新聞</p> <p>株式会社朝日新聞社</p>	<p>8-Lynx</p> <p>株式会社エイトリックス</p>	<p>avex technologies</p> <p>エイベックス・テクノロジーズ株式会社</p>	<p>Centaurus Works Inc.</p> <p>株式会社ケンタウロスワークス</p>
<p>Genpon</p> <p>原本株式会社</p>	<p>C-POT</p> <p>株式会社 C-POT</p>	<p>SingulaNet</p> <p>SingulaNet株式会社</p>	<p>・HAKUHODO・</p> <p>株式会社博報堂</p>
<p>dentsu</p> <p>株式会社電通</p>	<p>iSiD</p> <p>株式会社電通国際情報サービス</p>	<p>UNITED</p> <p>ユナイテッド株式会社</p>	

博報堂、朝日新聞社、小学館など  
7社が設立したコンソーシアムに  
電通と共に加入

コンテンツの著作権情報を管理するプラットフォームを共同運営して、同構想に参画する企業が新たなエコシステムでそれぞれのコンテンツを安全に流通できれば、日本のコンテンツ全体の流通規模をさらに拡大することができる。

## コンソーシアムによって生まれるビジネス

以下の2つ

①

自社のコンテンツを  
マネタイズするビジネス



②

自社のユーザーを  
マネタイズするビジネス





E.O.F