

## 企画セッション

### ◆ メタバース・Web3.0時代のコンテンツ権利処理とマネタイズ ◆

<日時>令和4年11月5日(土) 10時00分~11時30分

#### 【講演者】

##### ■ ご講演

内田 剛 東海大学 法学部法律学科 講師

野崎 雅人 グリー株式会社 法務総務部・弁護士

##### ■ パネルディスカッション

上記講演者2名

堀 達也 経済産業省 商務情報政策局 コンテンツ産業課

<モデレーター>

関 真也 弁護士・NY州弁護士(関真也法律事務所)、上級VR技術者

#### 【概要】

メタバースは、わが国の魅力的なコンテンツを、三次元のバーチャル空間における一人称的・感覚的な体験としてグローバルに発信することができる新たな場として期待されている。メタバースは、それを構成する全ての要素がデジタルコンテンツであるため、その多くが主に著作権による保護の対象となる。したがって、メタバースを構成する各オブジェクトにつき、いかなる権利が、誰に、どの範囲で帰属するのかを明らかにした上で、契約等による権利処理を図らなければならない。そこでは、メタバースを運営するプラットフォームの利用規約等が果たす役割が極めて重要となるが、さまざまな法的・実務的課題が存在する。その1つは、いかなる法律上・システム設計上の工夫によってクリエイターへの適切な収益還元を実現し、豊富なコンテンツが投入されやすいプラットフォームないしサービスを構築するかである。

また、「巨大なプラットフォームの支配を脱し、分散化されて個と個が繋がった」次世代インターネットとして注目される概念である「Web3.0」の文脈でも、権利処理の問題は大きい。例えば、DAO (Decentralized Autonomous Organization) の構成員が創作した著作物に係る著作権は、誰に帰属するか。著作権法の職務著作の規定との関係はどうか。

メタバースは、現実空間であれば自由に行い得る活動も、著作権による制約を受けやすい。そこで著作権の幅広い許諾や放棄等によって自由な利用を許容する施策を検討する必要があるが、その場合、逆にクリエイターやプラットフォームは何を根拠に、どこからマネタイズを図ればよいのか。こうしたメタバースとWeb3.0の法的・経済的な課題につき、法学研究者、企業実務家、政府担当者の各視点から考察する。

以上