

Title	Web3およびメタバースが知的財産法および企業内法務に与える影響の研究
Sub Title	Study of the impact of Web3 and the metaverse on intellectual Property law and in-house legal practice
Author	奥邨, 弘司(Okumura, Koji)
Publisher	慶應義塾大学
Publication year	2024
Jtitle	学事振興資金研究成果実績報告書 (2023.)
JaLC DOI	
Abstract	(1)著作権法学会、2023年度研究大会のシンポジウム「Copyright in the Metaverse ~メタバースにおける著作権~」を企画し、当日は序論の報告、討論の司会を担当した。シンポジウムの構成は次のとおり ・ 序論 ・ メタバースおよび技術についての解説 ・ メタバース空間・世界そのものの生成と著作権法 ・ メタバース内でアバターが使用する仮想の物の生成と著作権法 ・ メタバース内でのアバターの活動と著作権法 ・ 討論 (メタバースにおける著作権法に関する実務上の問題点) (2) (1)の報告内容と討論内容を、論文化して、学会誌に掲載予定 (3) メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題に対応するために、政府の知的財産戦略本部に設置された官民連携会議に構成員として参画して議論に貢献した。その結果は「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点整理」として公表された。 (4) CEATEC2023の大ホールセッション「AI等のエマージング技術を活用したデジタル社会基盤の構築」にパネリストとして登壇し、Web3・メタバースと共にDXを支えるイノベーションであるAIが企業経営や社会に与えるインパクトについて、知的財産法の観点から、AIに関する技術、教育、ガバナンスの専門家と討論を行った。 (1) I organized the symposium "Copyright in the Metaverse" for the Copyright Law Association, 2023 Annual Conference, and was responsible for presenting the paper "Copyright in the Metaverse: Introduction" and moderating the day's discussion. The content of the symposium was as follows; #Introduction #Explanation of the metaverse and its technology #Creation of the metaverse space/world itself and copyright law #Creation of virtual objects used by avatars in the metaverse and copyright law #Avatar activities in the metaverse and copyright law #Discussion (practical issues of copyright in the metaverse) (2) Articles will be published in the next issue of the Copyright Law Journal based on the report and discussion in (1). (3) I participated as a member of the Public-Private Partnership Council established by the Government Intellectual Property Strategy Headquarters to address new legal issues concerning content, etc. in the metaverse, and contributed to the discussions. The results of the council were published as a "Discussion Paper on New Legal Issues Concerning Content, etc. in the Metaverse". (4) I participated as a panelist in the main hall session at CEATEC 2023, "Building a Digital Society Infrastructure Using AI and Other Emerging Technologies," discussing the impact of AI, an innovation that supports DX along with Web3 and Metaverse, on business management and society from the perspective of intellectual property law with experts in technology, education, and governance related to AI.
Notes	
Genre	Research Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=2023000010-20230105

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the Keio Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

2023年度 学事振興資金（個人研究）研究成果実績報告書

研究代表者	所属	大学院法務研究科（法科大学院）	職名	教授	補助額	300千円（A）
	氏名	奥邨 弘司	氏名（英語）	Koji OKUMURA		
研究課題（日本語）						
Web3 およびメタバースが知的財産法および企業内法務に与える影響の研究						
研究課題（英訳）						
Study of the Impact of Web3 and the Metaverse on Intellectual Property Law and In-House Legal Practice						
1. 研究成果実績の概要						
(1) 著作権法学会、2023年度研究大会のシンポジウム「Copyright in the Metaverse ～メタバースにおける著作権～」を企画し、当日は序論の報告、討論の司会を担当した。 シンポジウムの構成は次のとおり ・序論 ・メタバースおよび技術についての解説 ・メタバース空間・世界そのものの生成と著作権法 ・メタバース内でアバターが使用する仮想の物の生成と著作権法 ・メタバース内でのアバターの活動と著作権法 ・討論（メタバースにおける著作権法に関する実務上の問題点） (2) (1)の報告内容と討論内容を、論文化して、学会誌に掲載予定 (3) メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題に対応するために、政府の知的財産戦略本部に設置された官民連携会議に構成員として参画して議論に貢献した。その結果は「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題等に関する論点整理」として公表された。 (4) CEATEC2023の大ホールセッション「AI 等のエマージング技術を活用したデジタル社会基盤の構築」にパネリストとして登壇し、Web3・メタバースと共にDXを支えるイノベーションであるAIが企業経営や社会に与えるインパクトについて、知的財産法の観点から、AIに関する技術、教育、ガバナンスの専門家と討論を行った。						
2. 研究成果実績の概要（英訳）						
(1) I organized the symposium "Copyright in the Metaverse" for the Copyright Law Association, 2023 Annual Conference, and was responsible for presenting the paper "Copyright in the Metaverse: Introduction" and moderating the day's discussion. The content of the symposium was as follows; #Introduction #Explanation of the metaverse and its technology #Creation of the metaverse space/world itself and copyright law #Creation of virtual objects used by avatars in the metaverse and copyright law #Avatar activities in the metaverse and copyright law #Discussion (practical issues of copyright in the metaverse) (2) Articles will be published in the next issue of the Copyright Law Journal based on the report and discussion in (1). (3) I participated as a member of the Public-Private Partnership Council established by the Government Intellectual Property Strategy Headquarters to address new legal issues concerning content, etc. in the metaverse, and contributed to the discussions. The results of the council were published as a "Discussion Paper on New Legal Issues Concerning Content, etc. in the Metaverse". (4) I participated as a panelist in the main hall session at CEATEC 2023, "Building a Digital Society Infrastructure Using AI and Other Emerging Technologies," discussing the impact of AI, an innovation that supports DX along with Web3 and Metaverse, on business management and society from the perspective of intellectual property law with experts in technology, education, and governance related to AI.						
3. 本研究課題に関する発表						

発表者 氏名 (著者・ 講演者)	発表課題名 (著書名・演題)	発表学術誌 名 (著書発行 所・講演学 会)	学術誌 発行年 月 (著書 発行年 月・講 演年月)
奥邨弘 司	Copyright in the Metaverse ～メタバースにおける著作権～：序論および討論	著作権法学 会研究大会	2023 年5月
奥邨弘 司	AI 等のエマージング技術を活用したデジタル社会基盤の構築：討論	CEATEC 2023	2023 年10 月