

平成30年度補正予算「コンテンツグローバル需要創出等促進事業費補助金（J-LOD）」第4弾 採択事業者

※50音順

番号	事業者名	事業名	事業概要
1	エイベックス・テクノロジーズ株式会社	著作権の細分化・合成化による再利用促進ビジネス	ブロックチェーン技術を用いて、許諾条件を満たしている場合の自動的許諾による著作物の再利用促進や、著作物を再利用した著作物が収益を上げた場合の原著作物への合法的な収益の自動的還元、複数の著作物を再利用した創作活動の支援等を行うシステムを構築する。これにより著作物の細分化・合成・2次利用に関する利便性の向上を目指す。国内だけでなく海外への展開を見据え、著作物の再利用ビジネスを促進することにより個人の創作活動に対して収入源をもたらす。
2	株式会社エクシング	カラオケ向けコンテンツ登録配信に係るシステム開発	カラオケ向け楽曲コンテンツについて、ブロックチェーン技術を用いて、情報の改ざんを防ぎ偽情報の登録を妨げ、コンテンツ管理の透明性と信頼性を確保する。また、コンテンツ流通サイクルをトレースすることで、各支分権の登録からマイクロペイメントによる利益分配処理までの自動化を目指す。これにより自社のカラオケ事業を促進するのみならず、価値あるコンテンツを世界中で容易に利用でき、かつ利用者に最適化されたコンテンツの状態で開催環境を作り、権利者が適正に対価を得られる体制を構築する。
3	オープンポスト合同会社	ブロックチェーン技術を活用したコンテンツの流通に関するシステムの開発・実証支援	キャラクターコンテンツについて、ブロックチェーン技術を用いて、原著作者との収益配分を自動化し、改ざんされない永続的な作品管理を安価に実現し、スマートコントラクトにより、あらゆる契約事項を取引に紐づけて透明に運用できるシステムを構築する。同一性検知技術（フィンガープリント等）を組み合わせることで違法コピーを排除し、あらゆるクリエイターがオープンな形でコンテンツの多次創作に参画し、商用として本システム上で売買できるグローバルプラットフォームを確立する。
4	カレンシーポート株式会社	コンテンツ利用に伴う収益を派生元となるオリジナル創作物まで遡及し、それらの関与者宛に直接かつ自動的に分配する仕組みを持つ高度決済システム	UGCのようなマッシュアップ型コンテンツについて、ブロックチェーン技術を用いて、コンテンツの利用に伴う収益が生じた際に、その派生元となる創作物まで遡及して、それらに関与した者に対し、直接かつ自動的に分配を行うスマートコントラクトによる決済システムを構築する。分散ストレージ技術、分散鍵管理技術等も効果的に配置し、こうした収益分配の仕組みが確立できれば、コンテンツ配信プラットフォームやコンテンツワークフロー支援ツールに組込まれるようになり、各クリエイターが活動に見合った収益を得ることが可能となる。
5	株式会社Ginco	デジタルコンテンツ権利関連情報の処理システム開発及び実証	音楽のデジタルコンテンツの領域において、ブロックチェーン技術を活用した公共データベースと連携する権利情報の分散管理システムを構築し、クリエイターによる簡便な権利処理を通じて協業・頒布・販売等の活動を促進する環境を提供する。権利情報やコンセンサス情報の証明にあたるレコードを分散型台帳に記録し、参照可能な状態に置くことによって、情報の真正性・証明可能性（証拠能力）を向上させる。クリエイター自身が権利情報の登録に関与することで即時性・信頼性が担保され、適切な利益還元やn次創作など共創への道も開かれる。
6	株式会社實業之日本社	出版コンテンツの総合的な権利処理基盤の構築	出版コンテンツについて、コンテンツの種類や形態、著者と出版社の関係が多様かつ複雑で、さまざまな契約が併存するため困難だった「著作権処理の自動化」を、ブロックチェーン技術を用いた分散型プラットフォームによって実現する。本プラットフォームに、出版社と著作権者のあいだで交わされた二次使用や二次創作、他の事業者による再出版などの合意内容について、自動的に処理できる権利処理基盤としての機能を持たせ、電子契約、暗号資産による決済も可能な拡張性も備えた設計とすることで、多様な出版コンテンツの流通を促していく。
7	スタートバーン株式会社	アートブロックチェーンネットワークを用いたアートコンテンツ流通基盤の開発	当社が開発中のアートブロックチェーンネットワーク(ABN、名称仮)上で、デジタルアートコンテンツを流通させるための追加機能実装を行う。ブロックチェーンを活用した作品証明書・来歴管理機能、スマートコントラクトによる契約の自動実行/収益配分機能に加え、ABNと連携したウェブサービス/スマホアプリ/デジタルデバイスを含むシステム開発を行う。デジタルコンテンツ制作者にとっての収益機会（2次流通以降の収益還元を含む）を広げ、倉庫に眠っている多くのリアルアート作品についてもデジタル形式で流通させることで人の目に触れる機会を増やし、美術館・個人等のアート所有者にも新たな収益機会を提供する。
8	株式会社TART	ブロックチェーンを用いた電子書籍の売買に関するプラットフォーム事業	電子書籍の発行と、それに紐づく著作権の管理が可能なシステムを構築する。当該電子書籍（およびそれに紐づく著作権）はブロックチェーン上のトークンとして発行されるため、個人間売買が可能となる。また、これら電子書籍の売上は著作権保有者に自動分配される。結果的にユーザーは、所有している電子書籍の中古販売が可能になり、著作者は2次流通以降の売上を獲得することができるようになる。
9	株式会社ディスカバー・ジャパン	ブロックチェーン技術を活用した、クリエイターのためのコンテンツ販売プラットフォーム事業	デジタルコンテンツ（写真）について、ブロックチェーン技術を用いて、クリエイター（写真家）によるコンテンツ（写真）の管理・流通プラットフォームを構築する。本プラットフォームにクリエイターがコンテンツを登録すると、その権利の登録・帰属状況、流通状況、移転管理などがシステム上で管理され、二次利用も含めた収益の自動配分を実現する。これにより旧来の人的リソースに依存した中央集権型システムによる、高コスト且つ煩雑なオペレーション、権利不透明なことにより促進が進まなかったコンテンツ流通（限定販売、n次流通等）の活性化を目指す。
10	株式会社bitFlyer Blockchain	コンテンツ翻訳プラットフォーム事業	アニメやサブカルチャーのニュース翻訳について、ブロックチェーン技術を用いて、ファンコミュニティ内にコンテンツの翻訳プラットフォームを構築し、翻訳のスピード及び翻訳精度の向上を図る。このオフィシャルな翻訳版作りを通じ、コンテンツの提供側と消費側の結び付きを強くし、コミュニティ自体を広げ、著作者への適切な収益還元ができる仕組みを作る。電子署名、改ざんできないデータベース、マイクロペイメントの特徴を組み合わせることにより、海賊版を排除し、著作者や正規版ユーザーの保護にも繋げていく。
11	株式会社リヴァンプ	楽曲作成に関わる全ての関係者の貢献度とリワードの明確化に関する実証実験	楽曲全般について、ブロックチェーン技術を用いて、楽曲作成に関わる初期アイデア・途中制作物・最終成果物すべてに対して保存・共有・共同創作を可能にするシステムを構築し、楽曲制作に関わる全てのプレイヤーの貢献度を明確化することで、自動的に収益を配分できるようにする。本機能は一度実装されれば自動的に稼動するため、中間マージンが発生せずコスト圧縮も可能となる。これによりプロだけでなく、アマチュアや一般リスナー含めた誰もが楽曲作成に参加できる場の構築ができ、才能を発揮する機会の創出を可能とする。