

令和4年度コンテンツ海外展開促進事業

**NFTマーケットプレイスにおける
正規版コンテンツ流通促進に係る調査事業**

報告書

IP FORWARD 株式会社
2023年7月

目次

1. 本事業目的及び調査内容

- (1) 本事業目的
- (2) 基本方針と調査概要

2. 調査結果

- (1) NFT概要及び動向
 - ・NFTについて
 - ・無許諾NFTの対処方法
 - ・国内外の主要マーケットプレイスの概要
 - ・作品ジャンルごとの販売高と販売数
 - ・日本及び主要諸外国の動向
- (2) 無許諾被害実態の整理
 - ・マーケットプレイスにおける被害の実態
 - ・無許諾NFTの傾向
 - ・その他被害例
 - ・無許諾NFT削除手続き調査
- (3) 正規品認証のための仕組みの整理
 - ・正規品認証の必要性
 - ・マーケットプレイスにおける認証の事例
 - ・その他の専門認証サービス業者の仕組み
- (4) 実証実験
 - ・実証実験システムの概要
 - ・実証実験の参加IP一覧
 - ・無許諾NFTの調査と削除
 - ・IP認証・窓口登録
- (5) 留意すべきその他諸問題

3. 総括

- (1) 調査結果総括
- (2) 実証実験総括
- (3) 今後の取組に向けた提言

本事業の目的及び調査内容

1. 本事業目的及び調査内容

(2) 基本方針と調査概要

基本方針

- ・ 昨今、NFTにかかる正規品認証の必要性が叫ばれており、一部プラットフォームにおいて正規認証マーク制度を始めたりしているが、IP所在の確認フロー等は不透明な点も多く、また、日本IPについての認証事例も少なく、世界中で、未だ妥当な認証方式が存在しているとは言えないのが現状である。この状況を踏まえて、本調査事業では、①NFT市場の概況及び無許諾NFTの実態を把握した上で、②一般的な本人性確認制度（KYC）や各マーケットプレイスが採用する正規NFT認証フロー、③IP登録制度なども参考にしつつ、一定の認証方式案を提示しつつ、これをベースに各種仕組みを研究、整理するアプローチを検討する。
- ・ 検証については、各IPホルダが、上述した形で提示したIP認証方式によって、効果的な認証を実現できるか、また、実際のNFT取引マーケットプレイス上で、認証済IPのNFTを出品し、消費者の反応を含めた状況を調査することを通じて効果的な検証を実現しうる。この点、必要に応じて、弊社システム「jpnft」を活用しつつ、各種仕組みが実際にワークするか検証を試みる。

業務内容

・ NFT市場について調査

無許諾NFTの流通実態を含むNFT市場の全貌を調査して、国内外で展開する主要なマーケットプレイス及び動向について整理する。

・ 無許諾NFTの実態及び削除申請に関する調査

海外マーケットプレイスにおける無許諾NFTの実態や各マーケットプレイスにおける削除申請等の方策について調査する。

・ 「健全なNFTマーケットプレイスの構築に係る検討会」の開催・運営の実施

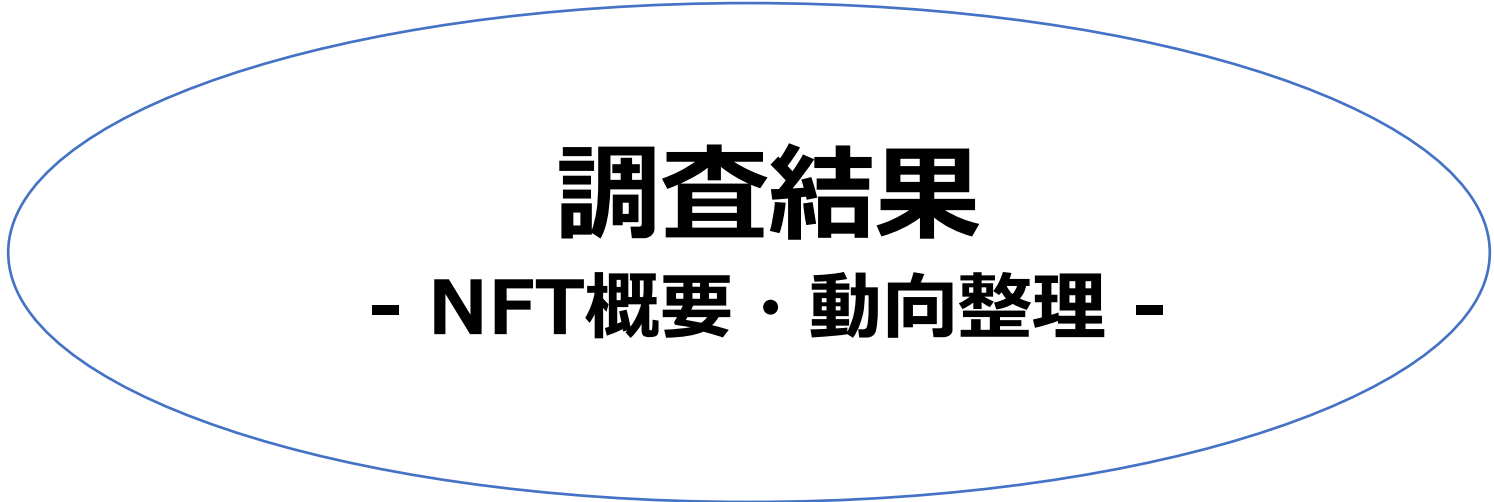
コンテンツ業界における企業や有識者に対してのヒアリングに加え、それら有識者で構成される検討会にて、NFT利用促進の観点から意見聴取し、正規品認証のための仕組みのアップデートを図る。

・ 正規品認証のための仕組みの整理及び検証（実証実験）

正規に出品されたコンテンツに対し、如何なる仕組みで正規品であることを認証できるか、また、無許諾NFT削除の方策について検証を行う。

・ 報告書の取りまとめ

上記1～4で整理した内容、議論した内容について報告書を作成する。



調査結果

- NFT概要・動向整理 -

2. 調査結果

2-1-1. NFT概要及び動向：NFTについて

NFT(Non Fungible Token；非代替性トークンの略称)とは、「偽造・改ざん不能のデジタルデータ」であり、ブロックチェーン上で、デジタルデータに唯一性を付与して真贋性を担保する機能や、取引履歴を追跡できる機能をもつ。

——経済産業省「デジタル時代の規制・制度のあり方について」第4回産業構造審議会経済産業政策新機軸部会事務局説明資料

NFTの特徴

唯一性	デジタルデータに対して、ブロックチェーン上で個別に識別可能なNFTを発行することができ、唯一性を付与できる。
規格化	幾つかの規格化がなされており、共通処理で取り扱うことができる。
プログラマビリティ	スマートコントラクトと呼ばれる、ある条件を満たした際に特定の処理を自動的に行うといった、様々な付加機能を組み込むことができる。
取引可能性	自由に移転や取引ができる。
相互運用性	標準化された規格に沿って発行するNFTは対応するマーケットプレイスやウォレットにて、利用できる。



ブロックチェーン

ブロックチェーン技術とは情報通信ネットワーク上にある端末同士を直接接続して、クリエイター、保有者情報、トークン情報や取引記録を暗号技術を用いて分散的に処理・記録するデータベースの一種であり、「ビットコイン」等の仮想通貨に用いられている基盤技術である。

また、ブロックチェーンの種類について、ネットワーク内における取引内容の公開範囲、管理者の有無によって、パブリック型、プライベート型、コンソーシアム型の3種類に分けられる。

2. 調査結果

2-1-1. NFT概要及び動向：NFTについて－ブロックチェーンの種類と比較－

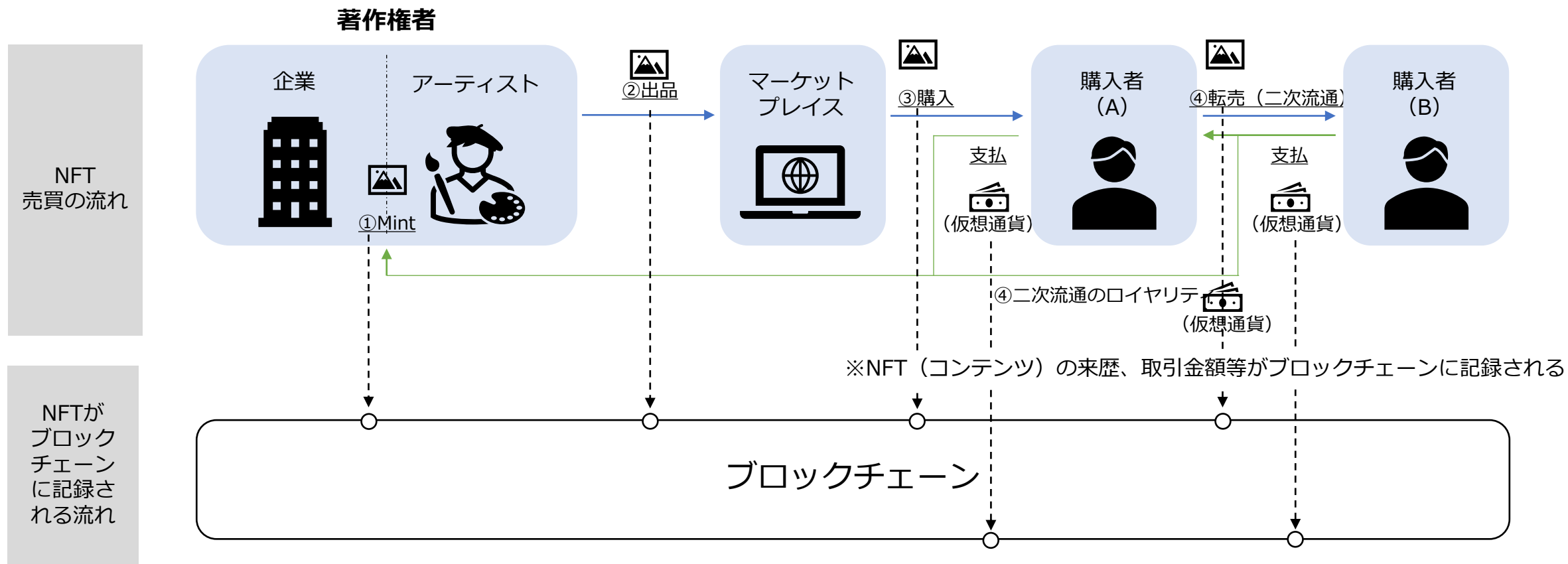
		パブリックブロックチェーン	プライベートブロックチェーン
定義		パブリックチェーンはインターネットに接続できる人であれば誰でも許可なく取引に参加でき、管理者が存在しないブロックチェーンである。完全にオープンであり、各利用者間の情報共有と相互監視によって、信用できる管理者が不要な 非中央集権型のネットワーク を成立させている。	プライベートチェーンは、特定の管理者（運営者）が存在し、限定されたユーザのみが利用できるブロックチェーンである。 プライベートチェーンは 中央集権型のネットワーク で、透明性はないものの、外部に公開されないためプライバシーが確保され、閉じたシステム内でブロックチェーンにデータを格納できる。
特徴	権限	完全な分散化で、誰もが台帳のコピーが保持できる	単一の組織がネットワークの権限を持つ
	アクセス	誰でも制限なく、アクセスできる	承認制で、アクセスコントロールをする
	コンセンサス	コンセンサスプロセスへの参加の制限が少なく、誰でも自由に参加し、利用できる。	参加可否は事前に決められる。外部のマーケットプレイスにおけるn次流通は不可な場合がある。
	データの不変性	データの変更や削除ができず、完全な不変性を提供するため、不正改ざんが困難。また、参加者（マーケットプレイス等）は倒産、サービス停止しても、ブロックチェーンに書き込まれたインデックスデータ等は消滅しない。	不変性がない、あるいは部分的なため、組織（管理者）の判断により、特定のブロックを削除することができる。 組織がサービス停止や、倒産すると、すべてのデータが消えることがある。
	データの処理速度	リクエストが増えることで処理速度も落ちる。	パブリックブロックチェーンと比較して速い。
	取引コスト	膨大なデータ処理で、リクエスト数の増加によって、取引コストが大幅に増加することがある。ちなみに、最近、「セカンドレイヤー（L2）※1」や「ETH2.0」を通じて当該問題が大分解消されている。また、マイニングに電力消費量等の問題で、PoWからPoS※2に移行されるケースも増えている。	コスト（ガス代）は非常に低いか、かからないこともあって、リクエスト数に比例して増加せず、低いままでキープが可能。
メリット		■ セキュリティの高さ ■ オープンな環境 ■ 匿名性	■ 処理速度が速い ■ 完全なプライバシー ■ 運営側がコントロールしやすい
ブロックチェーン別マーケットプレイスの問題点		①誰でも利用（出品）できるため、特にコピー品や、著作権侵害の作品、いわゆる無許諾の物が多く出品され、流通される。 ②違法作品が一旦チェーンに刻まれると、完全な消去ができない。 ③無許諾の作品のデータの所在や、原作者の特定が難しく、海外マーケットプレイスとの交渉手段も乏しいなどが原因で、権利主張が困難である。	①細かな利用規約とアカウント開設条件があり、一般ユーザー、消費者が分かりづらいこともある。 ②クリエイターや出品者等が参加（出品）するには、招待や認証を受ける必要があるため、ハードルが高い。 ③外部マーケットプレイス等での譲渡、転売制限があるため、市場全体が盛り上がりにくい。

※1 セカンドレイヤー（L2）とは、メインのブロックチェーンを補完するスケーリングソリューションの1種。セカンドレイヤー上で取引の実行・処理（オフチェーン取引）を行い、レイヤー1（L1）ブロックチェーンに取引後の結果（状態）を記録する。L1ブロックチェーンの処理負荷を減らしつつ、ユーザーにとってはより高速な取引を体験できる仕組みである。

※2 Proof of Work（PoW）は、作業を伴う承認作業による合意方法のこと。取引が発生したとき、マイナーと呼ばれる承認作業を行う人々によるマイニングによってデータの承認が行われる。Proof of Stake（PoS）は、保有によって取引を承認する合意方法のこと。暗号資産の保有量が大きいほど承認に対する役割を割り当てられる確率が高まり、承認が完了すると暗号資産が付与される。

2. 調査結果

2-1-1. NFT概要及び動向：NFTについて－NFTコンテンツの流通の仕組み－

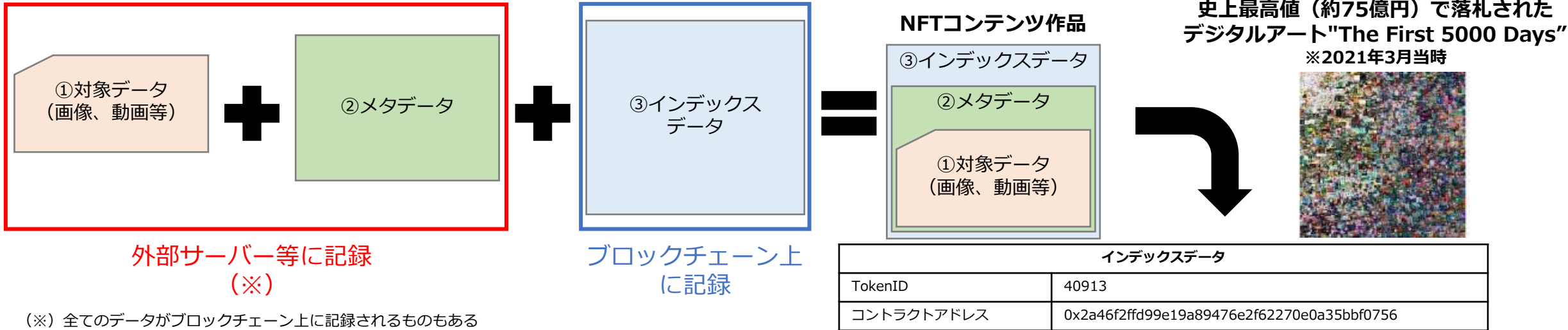


- ① NFT作者（著作権者）は、NFTをMintし、コンテンツに付随する情報（インデックスデータ等）をブロックチェーンに記録する。
- ② MintしたNFTをマーケットプレイスに出品する。
- ③ 購入する際に、取引情報（購入者のアドレス、価格等）がブロックチェーンに記録される。
- ④ NFT保有者は、マーケットプレイスで転売する際に、原作者（著作権者）も収益（ロイヤリティ）を得られるようにすることも可能である。

2. 調査結果

2-1-1. NFT概要及び動向：NFTについて－NFTコンテンツの構造－

前述のように、NFTは偽造・改ざん不能のデジタルデータとされている。但し、NFTを構成するすべてのデータがブロックチェーンに記録されるとは限らず、一般的なNFTコンテンツの構造は以下の通りとなっている。



“The First 5000 Days”の例（右図）を見ると、③インデックスデータはブロックチェーンに記録され、①対象データと②メタデータは「InterPlanetary File System (ipfs) ※」に記録されている。

※「InterPlanetary File System (ipfs)」は、分散型サーバーで、アメリカの「Protocol Labs」社によって開発された、P2P（個人間で取引を行うタイプ）の分散型ファイルシステム。
現在のインターネットで主要なプロトコルであるHTTP（Hyper Text Transfer Protocol）を補完または置換するプロトコルとして位置付けられ、コンテンツ指向型のプロトコルであるところに大きな特徴がある。

<https://ipfsgateway.makersplace.com/ipfs/QmZ15eQX8FPjfrtdX3QYbrhZxJpbLpvDpsgb2p3VEH8Bqq> より

2. 調査結果

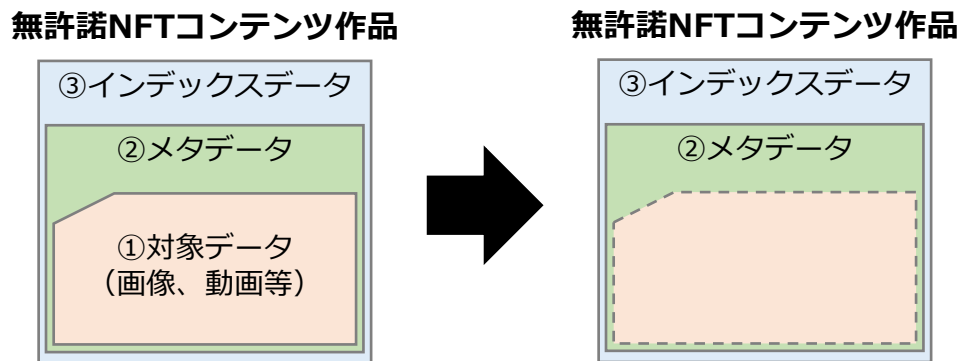
2-1-2. NFT概要及び動向：無許諾NFTの対処方法

NFTコンテンツ自体はあくまでデジタルデータであって、それが正規版であるかは外見上わからず、許諾のあるNFT（正規NFT）と無許諾NFTはデータ上で区別することが難しい。IPホルダが無許諾NFTの問題に対処するためには主に①削除申請と②正規認証の付与の2つの方法が考えられる。

対処法① 削除申請

1. 対象データの削除申請

前頁のように、外部サーバーに記録されている対象データについて、権利者は当該サーバー管理者に対して削除申請※を行い、対象データを完全に削除することが考えられる。一方で、実務上では、対象データの所在地（どのサーバーか）を特定するには、相当な人力と時間を費やす。また、対象データがブロックチェーン上に記録されている場合は、削除できない可能性もある。対象データの削除は、対策としては理想的だが、実務上の運用が難しいと考えられる。



※権利者から削除申請がなされた場合に、サーバー運営者やマーケットプレイス運営者が適切に対応する義務があるかについては、日本のプロバイダ責任制限法や米国のデジタルミレニウム著作権法の適用があり得る。また、対象データを削除した場合、すでにMINTされているトークンのメタデータ上のURLは無効化されてしまう。以上のことからすると、サーバー運営者やマーケットプレイス運営者においても削除申請にどのように対応するかについて慎重に検討する必要がある。

2. マーケットプレイスでの削除申請

もう一つの手段としては、権利者はマーケットプレイスに対して権利を主張し、無許諾NFTをマーケットプレイスから取り下げるように申請することも考えられる。この方法は上記対象データの削除申請よりは難易度が下がる一方で、元となる対象データ自体は残存していることから、削除されたNFTが再び出品されるおそれもあり、再犯リスクは依然として残る。

2. 調査結果

2-1-2. NFT概要及び動向：無許諾NFTの対処方法

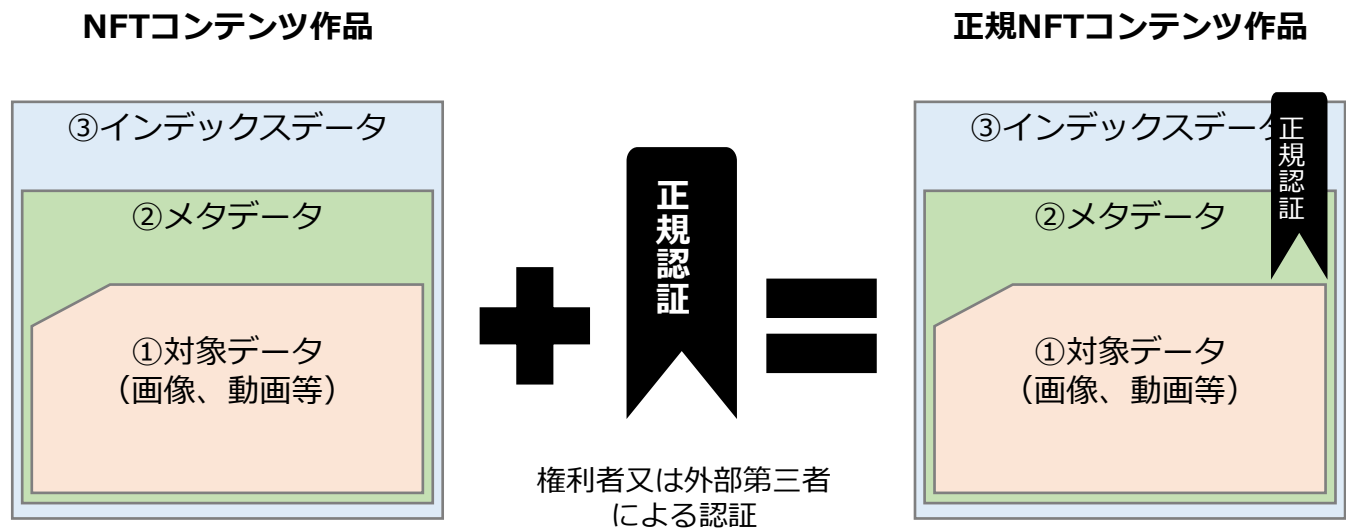
対処法② 「正規認証」の付与

1. マーケットプレイスによる認証

マーケットプレイスが出品者に対して本人認証を行うことは、マーケットプレイスによる一定の本人確認が行われ、消費者が当該NFTは本人によって出品されていることを確認できることから、無許諾NFT対策として一定の効果があるとみられる。しかし、マーケットプレイスが出品者に対して本人認証をしたとしても、出品者が真に当該NFTの著作権を有する又は著作権者の許諾を受けているか否かまで認証された訳ではないなど、依然として問題は残る。

2. 権利者又は、外部認証機関による認証

NFTコンテンツの構造上、権利者から正規の許諾が行われているか否かは、データ上で区別できない。そこで、権利者によって（多くの場合は外部の第三者機関経由で）認証し、正規品に認証証明を付与することで、その権利の正当性の裏付けが可能となる。



2. 調査結果

2-1-2. NFT概要及び動向：無許諾NFTの対処法－民間による取組事例「AssetBank」－

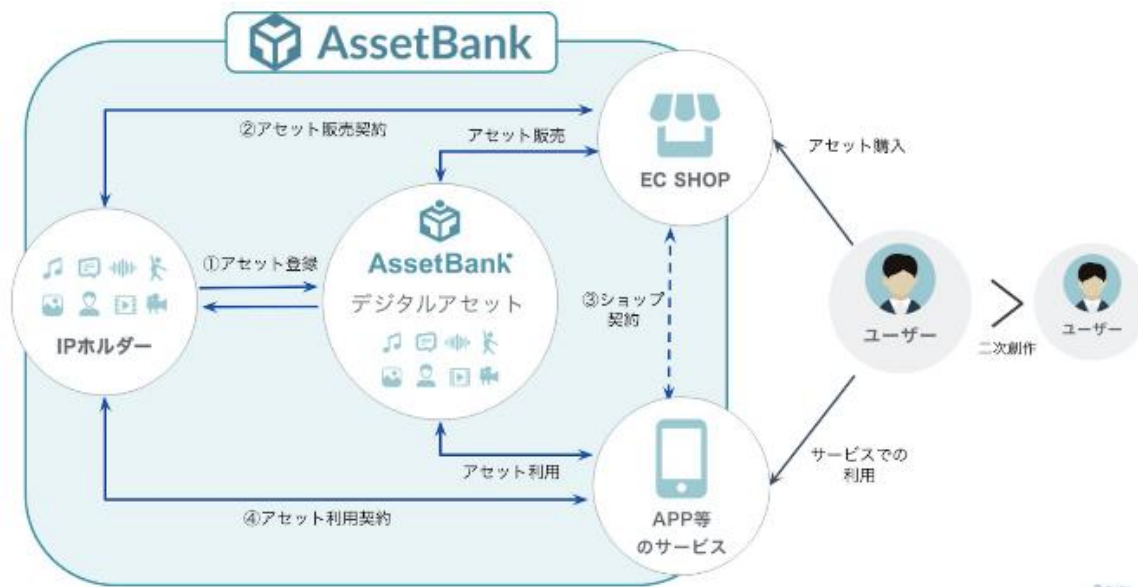
デジタルコンテンツの著作権等の情報を一元管理する「AssetBank」が「JCBI」のブロックチェーン上にプレローンチ

「エイベックス・テクノロジーズ株式会社」は、デジタルコンテンツの著作権等の情報を一元管理する次世代型著作権流通システム「AssetBank（読み：アセットバンク）」を、国内11社のコンテンツ企業連合で運営するブロックチェーン団体「Japan Contents Blockchain Initiative（以下：JCBI）」のブロックチェーン上にプレローンチした。これにより、デジタルコンテンツを保有するIPホルダーは、権利を守りながら、安心してデジタルコンテンツを流通できるようになる。

従来、デジタルコンテンツは、その特性上コピーされやすく、違法コピー等によるIPホルダーの権利侵害が問題となっていた。また、本物（オリジナル）と偽物（コピー）の区別や本物の価値を証明することが難しく、デジタルコンテンツ市場の拡大の課題となっていた。昨今、それらの課題を解決するためにブロックチェーン技術を用いて、デジタルコンテンツでも唯一性を持たせることができるNFTを活用し、新たな市場を創り出す流れが、世界中で急速に加速している。しかし、権利元の許諾のないNFTが勝手に発行されるなど、デジタルコンテンツを流通していく上で解決すべき課題も依然として存在している。

「AssetBank」は、ATSが開発した、デジタルコンテンツの著作権等の情報を一元管理する次世代型著作権流通システムだ。IPホルダーは、楽曲・画像・イラスト・テキスト・3Dモデル・モーションデータなどを「AssetBank」に登録することで、デジタルコンテンツの権利の所在を明確化でき、その権利を活用してライセンスビジネスを行うことで、新たな市場が創出される。

また、将来的には、「AssetBank」に登録された正規のデジタルコンテンツを活用した商品の販売が、どの事業者でも安心して行うことが可能になる。例えば、IPホルダーが「AssetBank」に登録したキャラクターのデジタルフィギュアを、ECショップ運営企業が販売したり、スマートフォンアプリ開発会社がデジタルフィギュアを使ったゲームを販売したりすることが可能になる。



引用：エイベックス・テクノロジーズ株式会社公式サイト「デジタルコンテンツの著作権等の情報を一元管理する「AssetBank」が「JCBI」のブロックチェーン上にプレローンチIPホルダーが保有する権利を守りながら、デジタルコンテンツの流通が可能に」

<https://avex-technologies.com/news/pressrelease/238/>

2. 調査結果

2-1-3. NFT概要及び動向：国内外の主要マーケットプレイスの概要－海外マーケットプレイス－

マーケットプレイス	サイトURL	概要
OpenSea	https://opensea.io/	- 世界最大の取引量を誇るプラットフォームであり、NFTの市場をけん引している。 - 取り扱うNFTも、デジタルアートやゲームアセットなど多種多様であり、ユーザーはウォレットを接続するだけで、それらのNFTの作成や売買が可能。 - 複数のブロックチェーンに対応しており、「Ethereum」、「Klaytn」、「Polygon」、「Solana」ベースのNFTに対応している。
Magic Eden	https://magiceden.io/	「ソラナ（SOL）」ネットワーク上に構築されたNFT（非代替性トークン）マーケットプレイスである。 - ユーザーは取引手数料2%でNFTを売買でき、クリエイターにとっては独自のNFTコレクションを出品手数料ゼロで発行できる。
X2Y2	https://x2y2.io/	2022年9月には「TofuNFT」（日本）と戦略的提携を行い9つのチェーン対応したことで、世界で最も多くのブロックチェーンに対応しているNFTマーケットプレイスとなった。
CryptoPunks	https://cryptopunks.app/	- NFTプロジェクトを手がける企業「Larva Labs社」が発行するデジタルアートNFT「CryptoPunks」（クリプトパンクス）の専用マーケットプレイスである。 2020年から2021年にかけて巻き起こったNFTのブームにおいて、火付け役となったコレクションの1つで、現在も高い人気を誇っており、中には数億円～数十億円の高値で取引されるものもある。
LooksRare	https://looksrare.org/	「LooksRare」は、2022年1月にサービスを開始したNFTマーケットプレイスである。 「LOOKS」というプラットフォーム内で利用できる独自トークンを発行している。
Immutable X	https://www.immutable.com/	イーサリアムチェーンのL2ソリューションであるImmutable X（イミュータブルX）チェーンで構築されており、取引時にかかるガス代無料、取引スピードの速さを特徴としている。
ThetaDrop	https://www.thetadrop.com/	- 動画、ゲーム内アセット、有名人のNFTを中心に扱っている。 - メインの決済手段はThetaネットワークの基軸通貨であるThetaFuel（TFUEL）。TFUELでNFTを購入するとTDROPと呼ばれるトークンが与えられ、ThetaDropの運営に関わることが可能となる。
Axie	https://axieinfinity.com/	「Axie Infinity（アクシー・インフィニティ）」で使用可能なゲーミングNFTに特化したマーケットプレイスである。 「Axie Infinity」は、ベトナムの開発企業「SkyMavis社」によって2018年にリリースされたブロックチェーン・ゲームである。

2. 調査結果

2-1-3. NFT概要及び動向：国内外の主要マーケットプレイスの概要－国内マーケットプレイス－

マーケットプレイス	アドレス	概要
SBINFT	https://sbinft.market/	「マイクリプトヒーローズ」、「クリプトスペルズ」、「SUSHI TOP SHOT」、「オタクコイン」など、国内の有名プロジェクトを取り扱っている。 - NFTの出品は公認アーティスト及び提携事業者のみが可能。
LINENFT	https://nft.line.me/	「LINE Blockchain」上で発行されたNFTの一次販売から二次流通までをワンストップで行うことができる。 - LINE独自の仮想通貨であるLINKだけでなく、日本円でも簡単にNFTの売買が可能。 - 保有するNFTはLINEの友達に送付することが可能。
楽天NFT	https://nft.rakuten.co.jp/	- 決済通貨は日本円。クレジットカード決済のほか、楽天ポイントも利用可能。 「ウルトラマン」や、「Jリーグ」公認NFTコレクションなどのコンテンツを取り扱う。
コインチェックNFT (Coincheck NFT)	https://nft.coincheck.com/	- 利用にはコインチェック口座が必要となる。 - 出品・購入に対してガス代がかからず、決済に使える仮想通貨も多い。
Adam byGMO	https://adam.jp/	- 日本国内の漫画家・イラストレーターのアート・マンガ・イラスト作品が出品されている。 - ETHのほか日本円の決済にも対応している。
HEXA	https://nft.hexanft.com/	- 日本円だけでNFTの発行や売買ができる日本初のNFTマーケットプレイス。 - NFT保有者だけが見られるメッセージや画像を入れた、袋とじ・トレカ型のNFTを発行することが可能。 - 保有するNFTを独自のメタバース空間で展示することが可能。
NFTStudio	https://nft-studio.com/	「Polygon」のほか「LINE Blockchain」に対応 - クレジットカード決済に対応
miime	https://miime.io/ja/	- 主にゲームのNFTを取り扱う。 - ETHまたは日本円で出品することができる。

2. 調査結果

2-1-3. NFT概要及び動向：国内外の主要マーケットプレイスの概要－国内外マーケットプレイスの比較－

		日本				海外		
		Coincheck	Adam by GMO	SBINFT	LINENFT	OpenSea	Rarible	SuperRare
マーケットプレイスの種類		審査・招待制	審査・招待制	審査・招待制	プライベートシステム	オープン	オープン	審査制・招待制
主な取扱コンテンツ		ゲームアセット トレーディングカード ファッション アート	アート	アート ミュージック フォトグラフ	トレーディングカード アート	アート コレクティブルズ トレーディングカード ユーティリティトークン	アート コレクティブルズ トレーディングカード ユーティリティトークン	アート
支払・決済	仮想通貨	・BTC ・ETH等16種類	・ETH	・ETH ・Polygon	・LINK	・ETH・MATIC (Polygon) ・Klaytn	・ETH ・WETH	・ETH
	法定通貨	×	日本円	日本円	日本円	×	×	×
手数料 (2022年12月現在)		販売手数料：10% 出庫手数料：0.01～0.16ETH	販売手数料：5% クレジットカード決済手数料：3% 振込手数料：300円 (日本円取引)	一次販売手数料：10%	支払、決済方法等によって異なる	販売手数料：2.5%	販売手数料：2.5%	販売手数料：3% ギャラリー手数料：15%
二次流通可否		○	○ GMO上での二次流通が可能	○ 最初に作品制作者が決めた仮想通貨で取引される	○ LINENFT上での二次流通が可能	○	○	○

- ・ 仮想通貨の他、円決済できるマーケットプレイスが多い。
- ・ 手数料は海外と比べて高めに設定されている。
- ・ 二次流通は可能だが、同マーケットプレイス内のみといった条件付きが多い。
- ・ 日本のマーケットプレイスにおいてはオープンマーケットプレイスはほとんど見られない。

2. 調査結果

2-1-3. NFT概要及び動向：国内外の主要マーケットプレイスの概要－マーケットプレイスの分類－

マーケットプレイスの種類は、利用するブロックチェーンによって大別される。更にパブリックチェーンを用いるマーケットプレイスは、クリエイター出品の制限によって、「オープンマーケットプレイス」と「審査制、招待制マーケットプレイス」に分類される。

	オープン マーケットプレイス	審査制、招待制 マーケットプレイス	プライベートシステム マーケットプレイス
ブロック チェーン	パブリックチェーン（分散型）		プライベートチェーン コンソーシアムチェーン
決済通貨	仮想通貨（Ethereum、Polygon、Solana等）		仮想通貨、銀行振込、 クレジットカード決済（各国の法定通貨）
クリエイター	誰でも可	審査制、招待制	
クリエイター KYC	（任意）ツイッター、ウェブサイト等による	（強制）本人確認が厳格で、面接などを必要とすることもある	
違法品・ 著作権侵害	非常に多い	審査制、招待制であるため、違法コピー、著作権侵害が比較的少ない	
侵害対策	■ 正規品・権利者アカウント登録 ■ （マーケットプレイスに対する）取下 げ申請 ■ （自社サイト、ツイッター等で）告知、 注意喚起	■ 取下げ申請 ■ ブロックチェーンから削除要請（プライベートブロックチェーンのみ）	
代表的なマー ケットプレイス	「OpenSea」、「Rarible」、 「TofuNFT」	「Makersplace」、 「Nifty Gateway」	「楽天NFT」、「LINENFT」

パブリックチェーンを利用して、仮想通貨を使い、スマートコントラクト※で取引するNFTは、現在世界の主流となっているも、著作権侵害やマネーロンダリング等を懸念して、日本のマーケットプレイスは、プライベートチェーンを利用することが多い。

※スマートコントラクト（smart contract）とは、あらかじめ設定されたルールに従って、ブロックチェーン上のトランザクション（取引）、もしくはブロックチェーン外から取り込まれた情報をトリガーにして実行されるプログラムを指す。

2. 調査結果

2-1-4. NFT概要及び動向：作品ジャンルごとの販売高と販売数

	アート	コレクティブルズ	ゲーミング	メタバース	ユーティリティ	合計
定義	デジタルデータで作られたアート	パーツの組み合わせで自動生成された作品	主にゲームで使われている物（パーツ、アイテム等）	主にメタバース空間で使われている	左記以外のNFTのさまざまな使用方法（会員証等）	—
販売高 (USD)	2,798,220,643	8,471,807,117	5,177,192,804	513,868,780	530,836,246	17,491,925,590
販売数	774,307	4,500,827	20,986,532	133,452	543,479	26,938,597
平均価格	3,282	1,882	207	3,850	976	10,197
平均保有期間 (日)	33	41	67	159	162	—
代表的なプロジェクト	① ArtBlocks ② Christies ③ Doodle	① CryptoPunks ② Dored Ape Yacht Club ③ Meebits	① Axie infinity ② NBA Top Shot ③ Neo Tokyo	① The Sandbox ② Decentraland ③ Crypto Voxels	① VeeFriends ② Nouns ③ Squid DAO	—

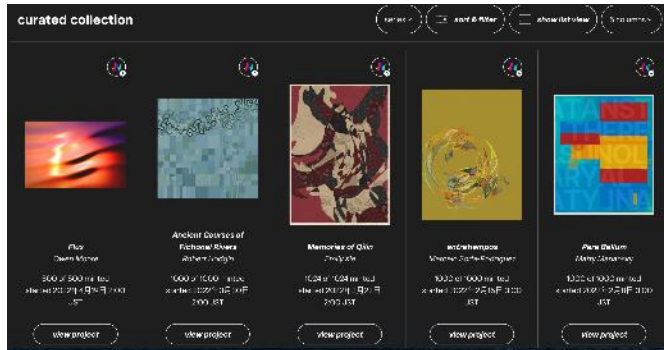
- ・ コレクティブルズの販売高はNFT全体の半分以上を占めている。
- ・ ゲーミングは販売数は最も多いものの、単価が低いため、取引総額はコレクティブルズより低い。
- ・ アート、コレクティブルズ、ゲーミングのジャンルの消費者は所有期間が短く、投機目的も濃厚。

2. 調査結果

2-1-4. NFT概要及び動向：作品ジャンルごとの販売高と販売数－作品ジャンル事例－

アート

ArtBlocks



出典：coincheck「Art Blocks（アートのブロック）の特徴・購入方法 | 新タイプNFTアートの魅力とは」
<https://coincheck.com/ja/article/494>

Christies



出典：artnews「Christie's NFT Auction with OpenSea Concludes with Middling \$3.6 M. Result」
<https://www.artnews.com/art-news/market/christies-opensea-nft-sale-1234612759/>

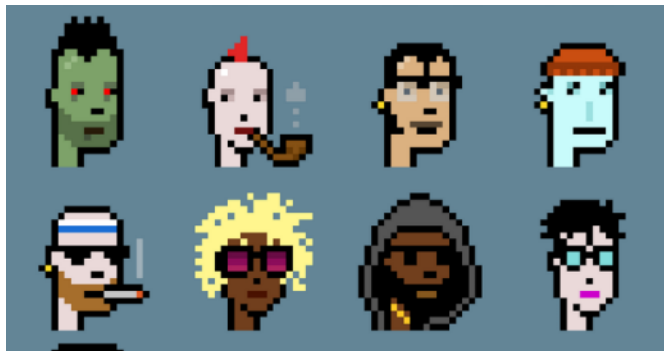
Doodle



出典：roverx「Doodles NFTs: Lessons in building a community and brand」
<https://roverx.io/blog/doodles-nft-collection/>

コレクティブルズ

CryptoPunks



出典：Mediverse「CryptoPunksとは？NFTの特徴や買い方、将来性を徹底解説」
<https://doneru.jp/life/cryptopunks/>

Bored Ape Yacht Club



出典：newyorker「Why Bored Ape Avatars Are Taking Over Twitter」
<https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/why-bored-ape-avatars-are-taking-over-twitter>

Meebits



出典：moonstats「Meebitsは3Dを送信します Waves NFT市場で」
<https://www.moonstats.com/ja/news/the-meebits-send-3d-waves-in-the-nft-market/>

2. 調査結果

2-1-4. NFT概要及び動向：作品ジャンルごとの販売高と販売数－作品ジャンル事例－

ゲーミング

Axie infinity



出典：bitbank「初めてのAxie Infinity(Origin編)」
<https://tech.bitbank.cc/axie-infinity-origin1/>

NBA Top Shot



出典：hoopshype「The most expensive NBA Top Shot moments so far」
<https://hoopshype.com/lists/most-expensive-nba-top-shot-moments/>

Neo Tokyo



出典：prtimes「渋谷スクランブル交差点の上に重なるSTYLYデジタルレイヤーにNFTブランド「NEO TOKYO PUNKS」とのコラボARが登場」
<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000180.000023281.html>

メタバース

The Sandbox



出典：cointelegraph「The Sandbox メタバースのNFTゲームを解説」
<https://jp.cointelegraph.com/news/the-sandbox-metaverse-nft-game>

Decentraland



出典：知財図鑑「ユーザー主導のバーチャルリアリティプラットフォームDecentraland（ディセントラランド）」
<https://chizaizukan.com/property/648/>

ユーティリティ

VeeFriends



出典：8ships「VEEFRIENDSって何？」
<https://8ships.com/veefriend-2/>

2. 調査結果

2-1-5. NFT概要及び動向：日本及び主要諸外国の動向－海外動向（2022年1月以降）－

2022年1月	2月	3月	4月	5月
- サムソンがテレビ上でNFTの売買ができる「NFT Platform」を発表。 - FacebookとInstagramはNFTを作成、展示、販売する計画を検討。	- アメリカでNFTミュージアムがオープン。 - 楽天がNFT事業を開始。第一弾として、アニメ「ULTRAMAN（ウルトラマン）」のコンテンツを発売	Bored Ape Yacht Clubの開発元がCryptoPunksとMeebitsの知的財産権を取得。「CryptoPunks」と「Meebits」の各NFTの所有者に「完全な商用利用権」を付与する予定。	「スターバックス」が年内にNFTビジネス参入することを発表。 「LINE NFT」のサービスを開始。第1弾として吉本興業など計17コンテンツと連携した7ジャンル100種類以上のNFTの販売が決定。	「Yuga Labs」がメタバース用不動産3億ドルを販売。 「Sorare」がMLBと提携でNFT野球ゲームリリース。
6月	7月	8月	9月	10月
「NFT.NYC」第4版はニューヨークで15,000人を集める。 「eBay」がNFTマーケットプレイスの「KnownOrigin」を買収。	マイクロソフト社「マインクラフト」の非公式NFTプロジェクト「NFT Worlds」は、新たな「マインクラフト」風ゲームを新規に開発すると発表。	「Tiffany & Co.」がNFTビジネスの世界に進出し、発売された限定250個の「NFTiff」は販売開始直後に完売。	「NBA」と「Sorare」が提携 公式のNFTゲームを発表。 - NFTメーカーの「Doodles」は5,400万ドル（約78億円）の資金調達を発表。	「Magic Eden」が、ロイヤリティ（クリエイターに支払われる2次流通の手数料）を導入。 「Thirdverse」と「KLab」、NFTゲーム「キャプテン翼 - RIVALS」を年内にリリース。
11月	12月	2023年1月	2月	
「RIMOWA」は「NIKE」傘下の「NFTスタジオRTFKT（アーティファクト）」とのコラボレーションを始動。	「OpenSea」、ロイヤリティ強制ツールについて新たな方針発表。購入者に対して強制的にロイヤリティの支払いを実行。	- 暗号資産取引所などを運営するSBIグループの「SBI VCトレード」が、日本円だけでオンチェーンNFTの売買が可能な「SBI Web3ウォレット」をリリース。 - 東京メトロ、鉄道車両の3DモデリングデータをNFTで販売。	「エルメス」、NFT「MetaBirkin」商標めぐる裁判に勝訴。 - 音楽配信サービス「ナップスター（Napster）」が、web3音楽スタートアップ「ミントソングス（Mint Songs）」を買収。	

2. 調査結果

2-1-5. NFT概要及び動向：日本及び主要諸外国の動向－事例紹介（beeples）－

事例紹介：beeplesの歩み（2021年3月～）



ビープル（Beeple）は最も有名なアメリカのデジタル・アーティスト。最も有名な作品は『エブリデイズ：最初の5000日』（Everydays: the First 5000 Days）で、2021年3月12日に6940万ドルで売却され、この作品は、クリスティーズが販売した初の純粋な非代替性トークンである。

2021年

「Everydays: the First 5000 Days」

6940万ドル(日本円で約75億)という値が付き、オンラインで取引されたアーティストのオークション価格(当時)史上最高額を記録し話題を呼んだ。(2021.3)



「HUMAN ONE」

2900万ドル(日本円で約32億)で落札された。「Everydays: the First 5000 Days」に続き、(当時)史上2番目の高額となった。(2021.11)



2022年

「MOTHER OF CREATION」（創造の母）

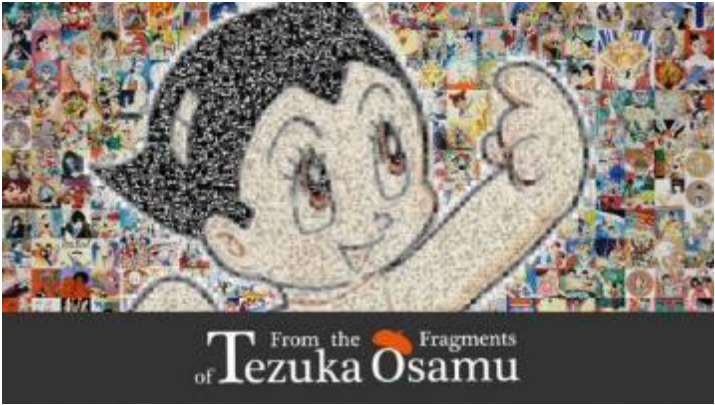
ポップス界の女王マドンナがコラボレーションし、スーパースターのマドンナを「創造の母」として表現したこのプロジェクトは、「SuperRare（スーパーレア）」で独占販売され、約63万ドル（約8140万円）で落札。(2022.5)

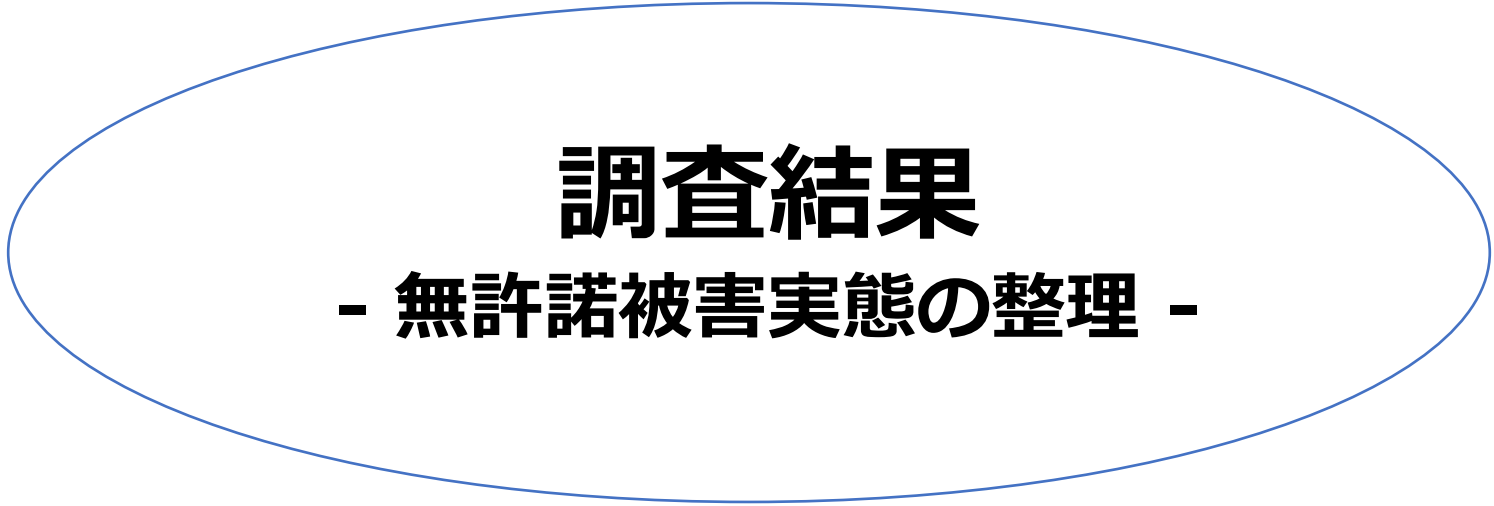


2. 調査結果

2-1-5. NFT概要及び動向：日本及び主要諸外国の動向－国内事業者における取組－

企業・組織	タイトル	概要
手塚プロダクション	原稿アート公式NFTプロジェクト「From the Fragments of Tezuka Osamu（手塚治虫のかげらたちより）」	シリーズ第一弾「鉄腕アトム」のデジタルアートNFTのチャリティー販売・オークションを2021年12月13日より開始。 ジェネレーティブアートNFTでは、1点0.08ETH（約35,000円）の作品1,000点が販売開始からわずか1時間で完売。 モザイクアートNFTのオークションでは、日本発のアートNFTの1点の落札価格として過去最高額となる120ETH（約5,300万円）で落札。
		シリーズ第二弾「火の鳥」、第3弾「ブラック・ジャック」のジェネレーティブアートNFT（0.08ETH）各1000個を2022年1月24日より販売、それぞれわずか1時間～2時間での即完売となった。
	「AKIBA EDEN」のクリエイターチームと株式会社手塚プロダクションが連携する初の二次創作NFTプロジェクト「ATOM Genesis」	「鉄腕アトム×AKIBA EDEN」二次創作NFTを11月下旬、日本動画協会公認「OPEN POST」発行の証明書を付与して展開。本施策では、オープンポスト合同会社が開発した一般社団法人日本動画協会公認のプラットフォーム「OPEN POST」で証明書を初めて発行。「鉄腕アトム」の公式の二次創作であるという証明を正式に行う事で、無許諾やファンアートが出品されているNFT市場においても差別化を図る。
サンリオ	「Hello Kitty and Friends（ハローキティとなかまたち）」を発売	サンリオキャラクターのNFTコレクション「Hello Kitty and Friends（ハローキティとなかまたち）」がリリースされ、8月24日にプレセール、8月25日にパブリックセールが開始される。「Hello Kitty and Friends」では全10,000体のNFTをリリース予定。
SBINFT	広島県神石高原町がふるさと納税でNFT提供	広島県神石高原町（じんせきこうげんちょう）の「ふるさと納税」返礼品に「KawaiiGirlNFT」のAme-chan（あめちゃん）氏がデザインしたNFTコレクションを提供。この取り組みへの技術支援を、国内でNFTコンサルティング事業とNFTマーケットプレイスを運営するSBINFTが2022年12月15日に発表。
	「LAWSON TICKET NFT」を2022年春より提供開始	ローソンチケットで販売しているコンサート・スポーツ・演劇などのイベントチケットを保管可能な記念チケットNFTとして販売するサービス。2022年春から提供を開始。





調査結果

- 無許諾被害実態の整理 -

2. 調査結果

2-2-1. 無許諾被害実態の整理：マーケットプレイスにおける被害の実態

日本の人気コンテンツIPの一部を選定して、主要マーケットプレイスにおいて無許諾NFTと疑われるものの流通件数や販売金額の調査を行った。

主要マーケットプレイスにおける海賊版疑義NFT件数・販売金額

No.	マーケットプレイス名	調査対象IP 合計流通件数	推定合計販売総額 (USD)
1	マーケットプレイスA	825,285	4,294,501,929
2	マーケットプレイスB	9,480	90
3	マーケットプレイスC	7,661	4,074
4	マーケットプレイスD	870	10,669,558
5	マーケットプレイスE	274	1,518,973
6	マーケットプレイスF	16	452,061
7	マーケットプレイスG	16	8,638
8	マーケットプレイスH	11	2,486
9	マーケットプレイスI	9	86,925
10	マーケットプレイスJ	5,284,254	2,642,127

調査対象IP一覧

No.	作品・シリーズ名
1	A (ゲーム)
2	B (ゲーム)
3	C (ゲーム)
4	D (マンガ)
5	E (マンガ)
6	F (マンガ)
7	G (マンガ)
8	H (ゲーム)
9	I (アニメ)
10	J (マンガ)
11	K (マンガ)
12	L (ゲーム)
13	M (ゲーム)
14	N (アニメ)
15	O (マンガ)
16	P (ゲーム)
17	Q (アニメ)
18	R (マンガ)
19	S (マンガ)
20	T (ゲーム)
21	U (マンガ)
22	V (ドラマ)
23	W (マンガ)
24	X (ライトノベル)
25	Y (マンガ)
26	Z (マンガ)
27	AA (マンガ)
28	AB (アニメ)
29	AC (マンガ)
30	AD (マンガ)

※マーケットプレイスJでの疑義NFT流通件数は多いが、流通しているのは調査対象IPのうちの1作品だけであった。
※調査時期2022年9月（IP FORWARD調べ）

Copyright(C)2023 IP FORWARD All Rights Reserved

2. 調査結果

2-2-1. 無許諾被害実態の整理：マーケットプレイスにおける被害の実態①

海外マーケットプレイスAにおける無許諾疑義NFT件数・販売金額

流通件数順位	作品名	流通件数	推定販売総額（USD）
1	A（ゲーム）	204,798	1,828,210,000
2	B（ゲーム）	157,389	183,000
3	C（ゲーム）	139,270	158,000
4	D（マンガ）	69,055	23,453,000
5	E（マンガ）	48,815	14,295,000
6	F（マンガ）	34,150	17,893,000
7	G（マンガ）	25,248	662,000
8	H（ゲーム）	17,618	17,350,000
9	I（アニメ）	13,113	492,100
10	J（マンガ）	12,707	150,300
11	K（マンガ）	12,536	17,600
12	L（ゲーム）	10,495	111,200
13	M（ゲーム）	9,112	45,000
14	N（アニメ）	8,120	2,935,000
15	O（マンガ）	7,952	2,382,816,000
16	P（ゲーム）	7,737	2,687,300
17	Q（アニメ）	5,190	29,800
18	R（マンガ）	3,389	291,100
19	S（マンガ）	2,881	258,000
20	T（ゲーム）	2,815	1,456,000
21	U（マンガ）	2,662	7,900
22	V（ドラマ）	2,424	454,000
23	W（マンガ）	1,918	70,000
24	X（ライトノベル）	1,554	500
25	Y（マンガ）	770	24,500
26	Z（マンガ）	677	180,500
27	AA（マンガ）	598	213,000
28	AB（アニメ）	446	217.30
29	AC（マンガ）	294	430.40
30	AD（マンガ）	195	51,181.63

調査結果概要

調査作品数	30タイトル
流通総数	803,928
推定販売総額（USD）	4,294,495,629

- ＜調査方法＞
1. 対象となるマーケットプレイスにおいて作品名に関する調査キーワードを用いて検索を行い、流通件数（出品されているNFTの件数）を把握する。
 2. 流通しているNFTの販売価格の中間数値を算出し、当該中間数値×流通件数の公式で、推定販売総額を算出する。

2. 調査結果

2-2-1. 無許諾被害実態の整理：マーケットプレイスにおける被害の実態②

海外マーケットプレイスDにおける無許諾疑義NFT件数・販売金額

流通件数順位	作品名	流通件数	推定販売総額（USD）
1	F（マンガ）	201	212,192
2	E（マンガ）	185	155,895
3	A（ゲーム）	158	10,196,389
4	D（マンガ）	88	1,399
5	H（ゲーム）	80	2,123
6	T（ゲーム）	76	100,071
7	V（ドラマ）	32	12
8	I（アニメ）	27	1,003
9	M（ゲーム）	14	105
10	K（マンガ）	9	234
11	B（ゲーム）	0	0
12	C（ゲーム）	0	0
13	F（ゲーム）	0	0
14	G（マンガ）	0	0
15	J（マンガ）	0	0
16	N（アニメ）	0	0
17	O（マンガ）	0	0
18	P（ゲーム）	0	0
19	Q（アニメ）	0	0
20	R（マンガ）	0	0
21	S（マンガ）	0	0
22	U（マンガ）	0	0
23	W（マンガ）	0	0
24	X（ライトノベル）	0	0
25	Y（マンガ）	0	0
26	Z（マンガ）	0	0
27	AA（マンガ）	0	0
28	AB（アニメ）	0	0
29	AC（マンガ）	0	0
30	AD（マンガ）	0	0

調査結果概要

調査作品数	30タイトル
流通総数	870
推定販売総額（USD）	10,669,423

- ＜調査方法＞
- 1. 対象となるマーケットプレイスにおいて作品名に関する調査キーワードを用いて検索を行い、流通件数（出品されているNFTの件数）を把握する。
 - 2. 流通しているNFTの販売価格の中間数値を算出し、当該中間数値×流通件数の公式で、推定販売総額を算出する。

2. 調査結果

2-2-1. 無許諾被害実態の整理：マーケットプレイスにおける被害の実態③

海外マーケットプレイスEにおける無許諾疑義NFT件数・販売金額

流通件数順位	作品名	件数	金額 (USD)
1	H (ゲーム)	101	212,106
2	E (マンガ)	42	11,237
3	A (ゲーム)	28	1,120,844
4	F (マンガ)	23	27,352
5	I (アニメ)	13	17,400
6	D (マンガ)	11	62,355
7	R (マンガ)	11	6,661
8	Q (アニメ)	9	1,024
9	G (マンガ)	8	2,269
10	P (ゲーム)	8	1,943
11	Z (マンガ)	4	401
12	V (ドラマ)	3	2,972
13	C (ゲーム)	3	697
14	N (アニメ)	2	165
15	AA (マンガ)	2	126
16	AD (マンガ)	1	49,598
17	O (マンガ)	1	1,651
18	S (マンガ)	1	83
19	T (ゲーム)	1	53
20	M (ゲーム)	1	35
21	J (マンガ)	1	-
22	B (ゲーム)	0	0
23	K (マンガ)	0	0
24	L (ゲーム)	0	0
25	U (マンガ)	0	0
26	W (マンガ)	0	0
27	X (ライトノベル)	0	0
28	Y (マンガ)	0	0
29	AB (アニメ)	0	0
30	AC (マンガ)	0	0

調査結果概要

調査作品数	30タイトル
流通総数	274
推定総価格 (USD)	1,518,973

- ＜調査方法＞
- 1. 対象となるマーケットプレイスにおいて作品名に関する調査キーワードを用いて検索を行い、流通件数（出品されているNFTの件数）を把握する。
 - 2. 流通しているNFTの販売価格の中間数値を算出し、当該中間数値×流通件数の公式で、推定販売総額を算出する。

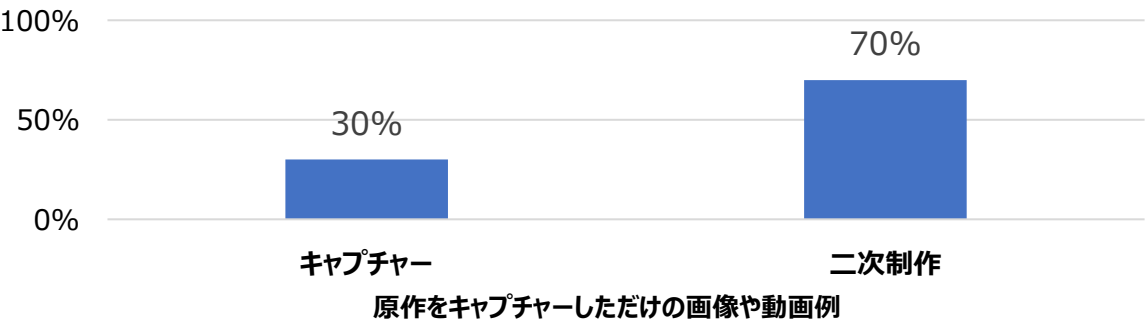
2. 調査結果

2-2-2. 無許諾被害実態の整理：無許諾NFTの傾向

無許諾NFT等の内容を分析すると、主に以下の2パターンに分類することが可能である。

- ①原作をキャプチャーしただけの画像や動画
- ②原作をベースに二次制作した画像や動画

無許諾NFT等に関する分類



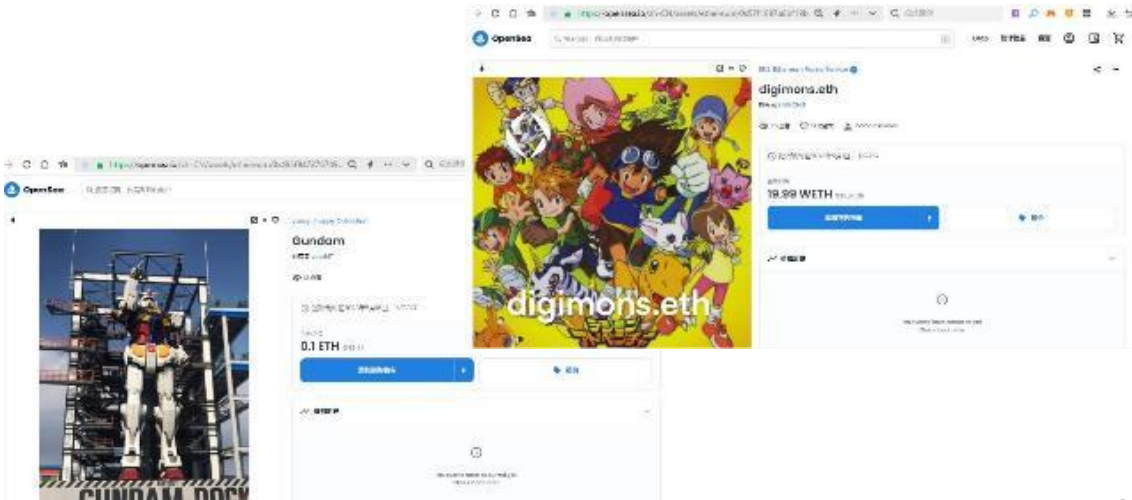
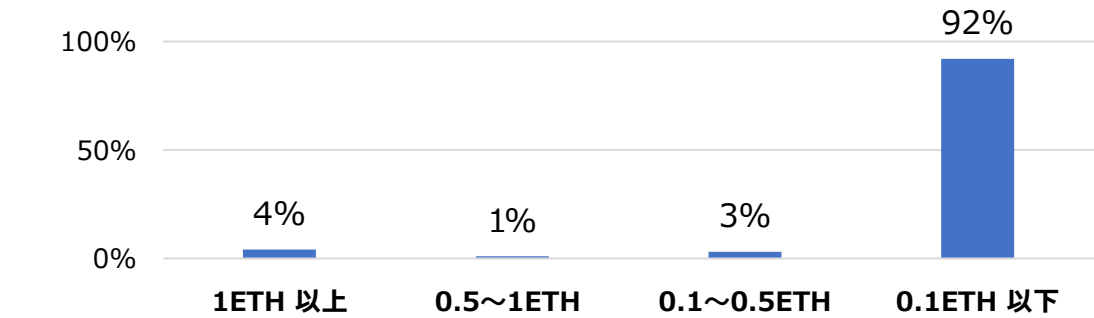
原作をベースに二次制作した画像や動画例



無許諾NFT等の価格分布については、以下グラフの通り、0.1ETH（160ドル程度※）以下が圧倒的に多い状況である。

※ 2023年2月現在のレート

無許諾NFT等の価格分布



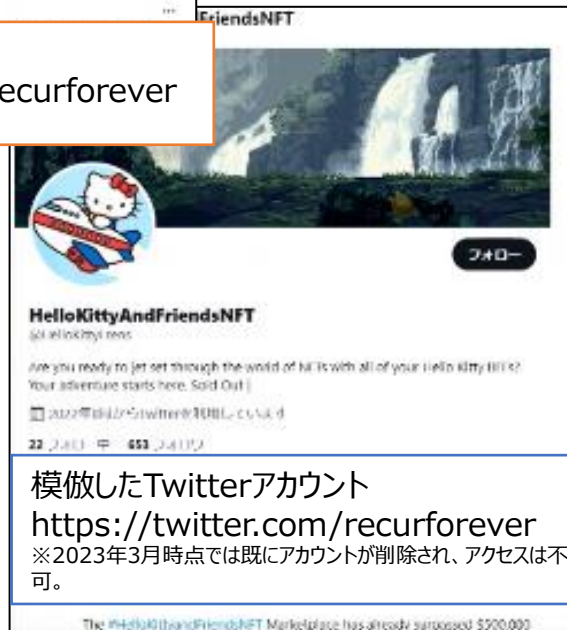
2. 調査結果

2-2-3. 無許諾被害実態の整理：その他被害例

NFT作品の無許諾発行のほか、NFTプロジェクトのランディングページやTwitterアカウントが模倣された事例も存在する。



正規のTwitterアカウント
<https://twitter.com/recurforever>
※プロジェクトは終了しています。



模倣したTwitterアカウント
<https://twitter.com/recurforever>
※2023年3月時点では既にアカウントが削除され、アクセスは不可。



正規のランディングページ
<https://hellokittyfrens.xyz/>
※プロジェクトは終了しています。



模倣したランディングページ
<https://hellokittyfrens.fun/>
※2023年3月時点では既に削除され、アクセスは不可。

2. 調査結果

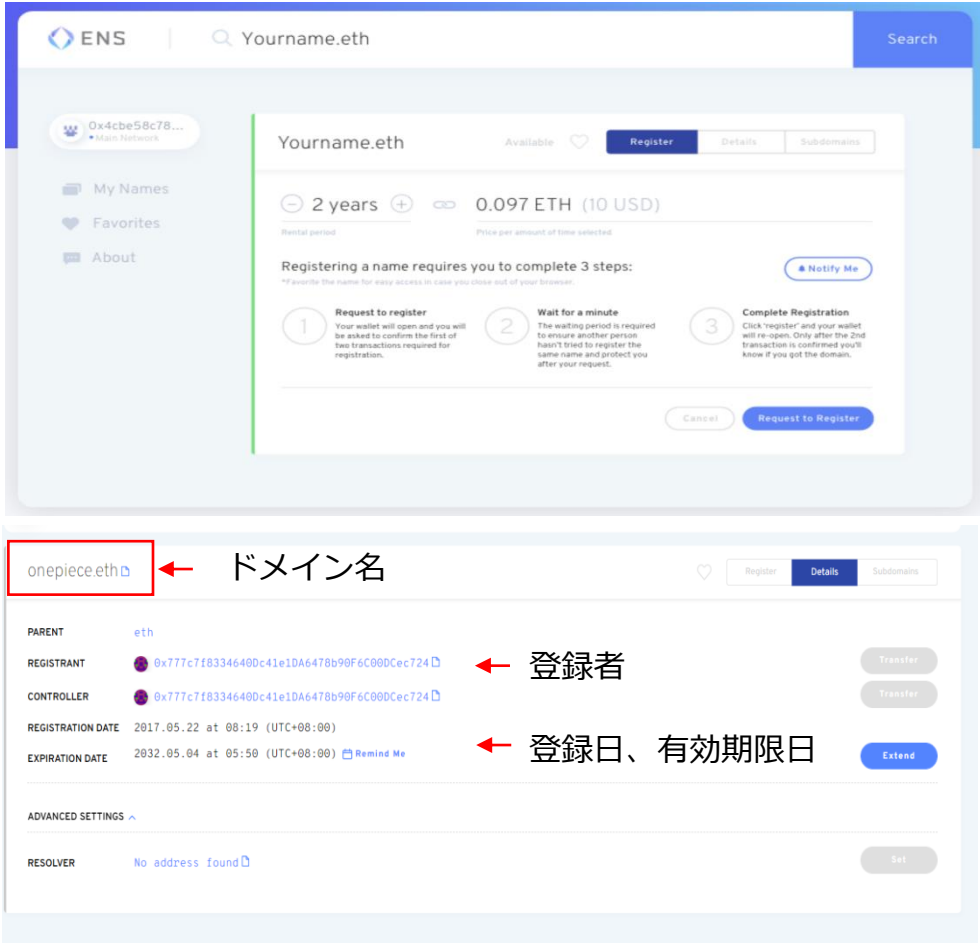
2-2-3. 無許諾被害実態の整理：その他被害例

ENSとは、「DNS（ドメイン・ネーム・サービス）」のイーサリアムネット版であり、日本の有名IPの英語名称が第三者により無断で登録されている事例が多数確認されている。こうしたドメイン名を用いて無許諾NFTが販売されることで、一般消費者は正規版であると混同し、無許諾NFTを購入等してしまう可能性が高まる。また、IPホルダにとっては商標権侵害にあたる可能性も指摘される。

既に登録されているETHドメインの一部

No.	登録済ETH例
1	Pokémon.eth
2	KINGOFFIGHT.eth KING-OF-FIGHT.eth
3	TheLegendofZelda.eth
4	onepiece.eth one-piece.eth
5	naruto.eth
6	dragonball.eth Dragon-Ball.eth
7	demonlayer.eth
8	SuperMario.eth Super-Mario.eth
9	Gundam.eth
10	Ultraman.eth

登録画面の一例



出典：<https://ens.domains/ja/>

2. 調査結果

2-2-4. 無許諾被害実態の整理：無許諾NFT削除手続き調査

無許諾で作られたNFTやENSドメインそのものに対する削除は困難であるものの、マーケットプレイスからそれらを取上げて、取引が出来ないようにすることは可能である。それを行うためにはマーケットプレイスの運営者に対する削除申請が必要であり、その概要と手順は概ね、以下の通りである。

Step1: ライセンスの有無等を確認

削除申請の前に、対象NFT等に係るライセンスの有無を確認

権利制限に該当する利用かどうかを判断

Step2: 削除申請の要請

マーケットプレイス運営者の窓口・連絡先等を把握

削除申請通知を作成

Step3: 削除申請後の対応

削除申請通知をマーケットプレイスに提出

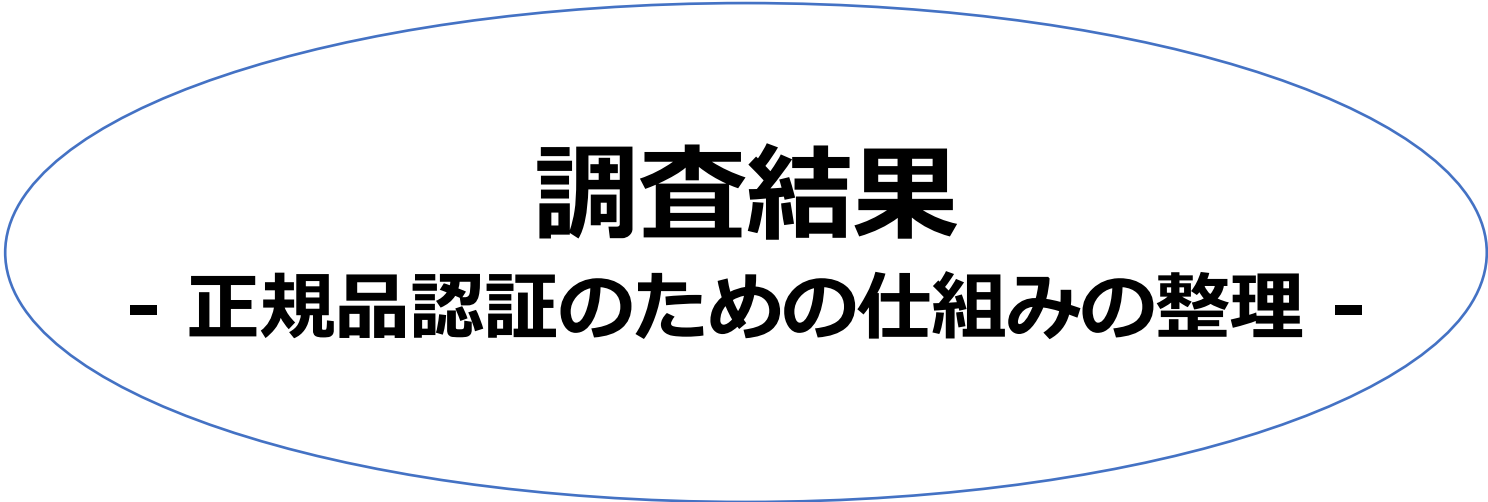
マーケットプレイスによる審査

NFT掲載ページの削除

「OpenSea」における削除申請の受付窓口の様子



出典：<https://opensea.io/>



調査結果

- 正規品認証のための仕組みの整理 -

2. 調査結果

2-3-1. 正規品認証のための仕組みの整理：正規品認証の必要性

本調査において、海外の主要NFTマーケットプレイス上で取引されているアイテムには少なからず著作権侵害（無許諾）のものが確認された。NFTにおいては、真正な権利者により発行された正規のものであることに価値があり、無許諾NFTが流通することにより、権利者による正規NFTの販売機会喪失が懸念される。

無許諾NFTの対応策として、IPホルダが実施できる対応策としては以下が考えられる。

- ①取引プラットフォームに対して自身の保有する権利に基づき当該NFTの出品を削除する旨要請すること
- ②出品者自体への法的措置（出品の差し止め、損害賠償請求等）

しかしながら、いずれも実務上の課題を抱えている。

①については、②に比べれば簡易・迅速に対応できる手段であるが、一つのプラットフォームで出品が削除されてもNFT自体が消滅するわけではなく他のプラットフォームで出品可能であり、根本的解決に繋がる対策とはいえない。また、そもそも容易に無許諾NFTを発行できる状況で、そのすべての出品に対してIPホルダーが削除要請を行うことは、多くの労力とコストを要する。

②の対策を取るためには、まずは出品者を特定する必要があるところ、マーケットプレイス上の取引は匿名で行われること、出品者が海外に所在していることも多く、発信者情報開示請求等を行うとしても、その特定には困難が伴う。また、仮に出品者の特定につながったとしても、それぞれ個別の出品者に対して法的措置を取るとなると、さらなる時間、コスト、労力を要することになる。

以上のとおり、個々の無許諾NFTへの対応は実際には多くの困難を伴う。

NFTビジネスに取り組むIPホルダーにとっても、消費者にとっても、安全安心な NFT の取引環境を整えるという観点からは、信頼性を有する団体・枠組みによって、特定のコンテンツホルダーが正規に発行したNFTであることの認証情報が公示され、これをプラットフォーム事業者や消費者が容易に参照できるような体制を作ること、プラットフォーム事業者において無許諾NFTを発見した場合は自主的に削除、消費者においても正規NFT化を確認して無許諾NFTは購入しないようにするという環境を作り、無許諾NFTが淘汰されていくことを期待することができる。

また、NFT の信頼性確保に向けて、NFT を発行するウォレットやコントラクトの認証、NFT が表章する権利情報（コンテンツの利用許諾、二次流通に係る契約文書の有無も含む。）の開示とともに、権利者の許諾等を得ずに利用されているコンテンツを表章する NFT（無許諾 NFT）の利用などの権利侵害の状況の保全措置、無許諾 NFT の発行者や購入者に対するペナルティなどの必要性が指摘されており、民間団体において具体的な対応が進められている。関係府省庁においては、こうした民間団体へのサポートを継続していくとともに、利用者に対する適切な情報提供も必要となる。

2. 調査結果

2-3-2. 正規品認証のための仕組みの整理：マーケットプレイスにおける認証の事例ー「OpenSea」

オープンマーケットプレイス（「OpenSea」、「Rarible」等）は、原則、本人認証を必要とせず、誰でも出品することが可能。そのため、当該マーケットプレイスにおいては、無許諾作品が氾濫している。こうした問題を解決するため、マーケットプレイスは独自の認証制度を設けており、著名クリエイターやブランドは、著作権を有していることやオリジナル作品であること等を主張するために、マーケットプレイスの認証を受けることが多い。

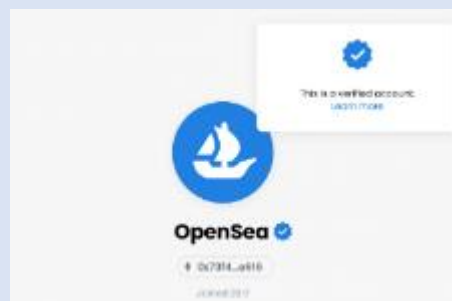
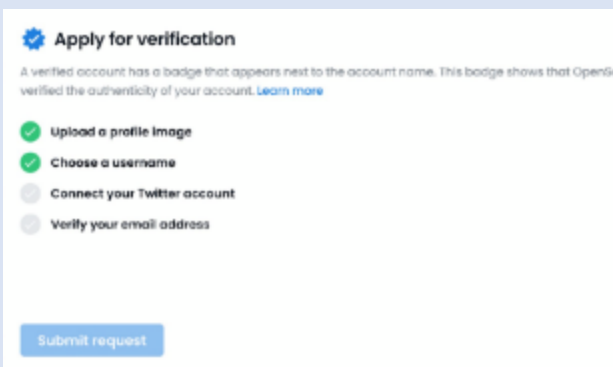
なお、「OpenSea」におけるクリエイター認証は、SNSのフォロワーの規模やコレクションの販売活動、保有数の分布などの特定の内部基準によって行われる。

「OpenSea」における認証の仕組み

クリエイターアカウント認証

認証申請の流れ

1. [プロフィール設定] に移動する。
2. ページ上部の [認証を申請] の見出しをクリックする。
3. プロフィールが完成したら [リクエストを送信] をクリックする。



審査に合格し、認証されたアカウントはバッジを付与される

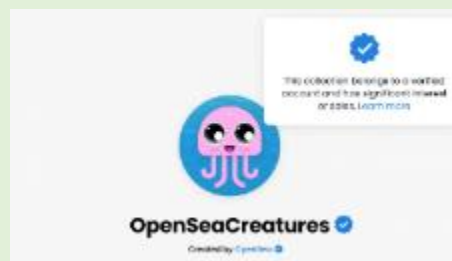
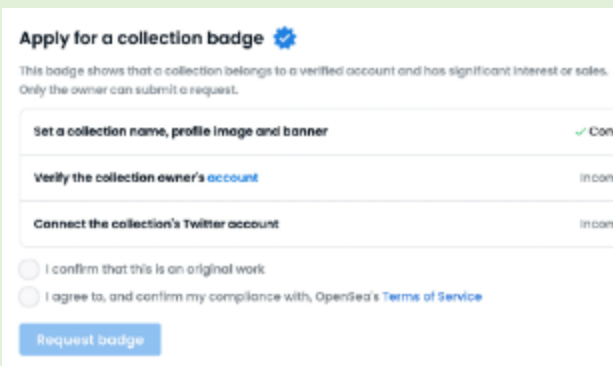
審査基準（以下を有するアカウントがアカウント認証の申請の対象となる。）

1. 販売高が 75 ETH 以上（または同等）のコレクションの保有
2. ユーザー名
3. プロフィール写真
4. 確認済みのメールアドレス
5. 接続された Twitter または Instagram アカウント またはアクティブな Discord 接続のあるコレクション

コレクション認証

認証申請の流れ

1. コレクションページに移動する。
2. 右上の鉛筆アイコンをクリックすると、コレクションを編集できる。
3. [コレクションバッジを申請] の見出しへスクロールダウンする。
4. すべての基準を満たしたら [バッジをリクエスト] をクリックする。



審査に合格し、認証されたコレクションはバッジを付与される

審査基準（以下の特性を有するコレクションがコレクション審査の対象となる。）

1. タイトル
2. バナー
3. ロゴ画像
4. 接続された Twitter アカウントまたは Discord サーバー
5. コレクションのすべてのアイテムがミンティン/公開済みであること
6. クリエイターによるオリジナル作品であることの証明

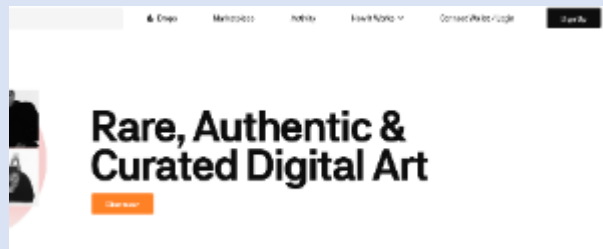
2. 調査結果

2-3-2. 正規品認証のための仕組みの整理：マーケットプレイスにおける認証の事例－「Makersplace」

招待制、審査制マーケットプレイスは、マーケット運営事業者による審査を合格したクリエイターにのみ、インビテーションが送られるという点にある。それ故、オープンマーケットプレイス（「OpenSea」、「Rarible」等）と比べて、クリエイターの参加ハードルは高い。

「Makersplace」クリエイター認証仕組み

STEP 1. クリエイター審査

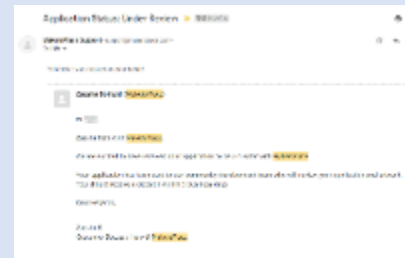


「Makersplace」 (<https://makersplace.com/>)

クリエイターアカウント開設申請

申請フォーム（※）

- フルネーム
- Eメールアドレス
- 既に「Makerplace」にコレクター登録をしているかどうか
- SNSのリンク
- 販売中もしくは売却済みNFTのリンク
- 「Makersplace」で販売予定の作品のリンク（「GoogleDrive」または「DropBox」のリンク）
- 経歴（具体的な受賞歴や実績などがあると好ましい）



審査開始の通知メール

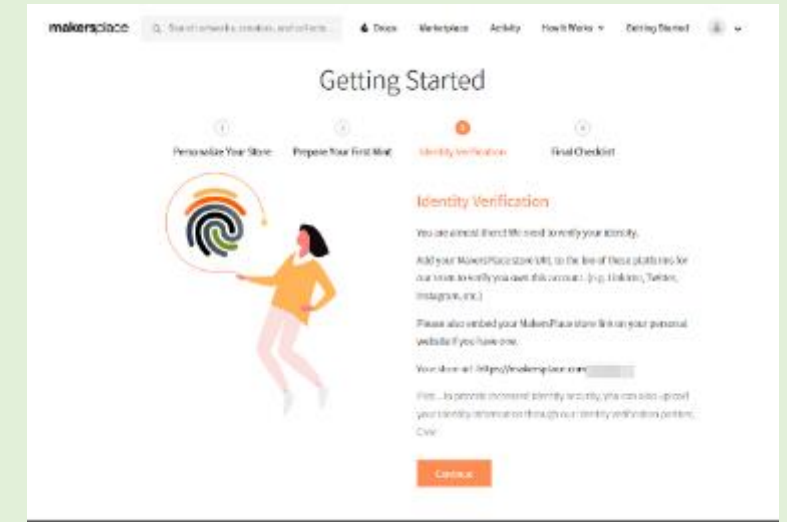


審査合格の通知メール

NFTの販売歴がないクリエイターや、具体的な経歴がしっかり述べられていないクリエイターは審査を通貨することは難しい。

STEP 2. アカウント開設とミント、認証

審査通過のメールに沿って、クリエイターアカウントを開設し、最初のNFTをミントし、アカウント認証を行う。

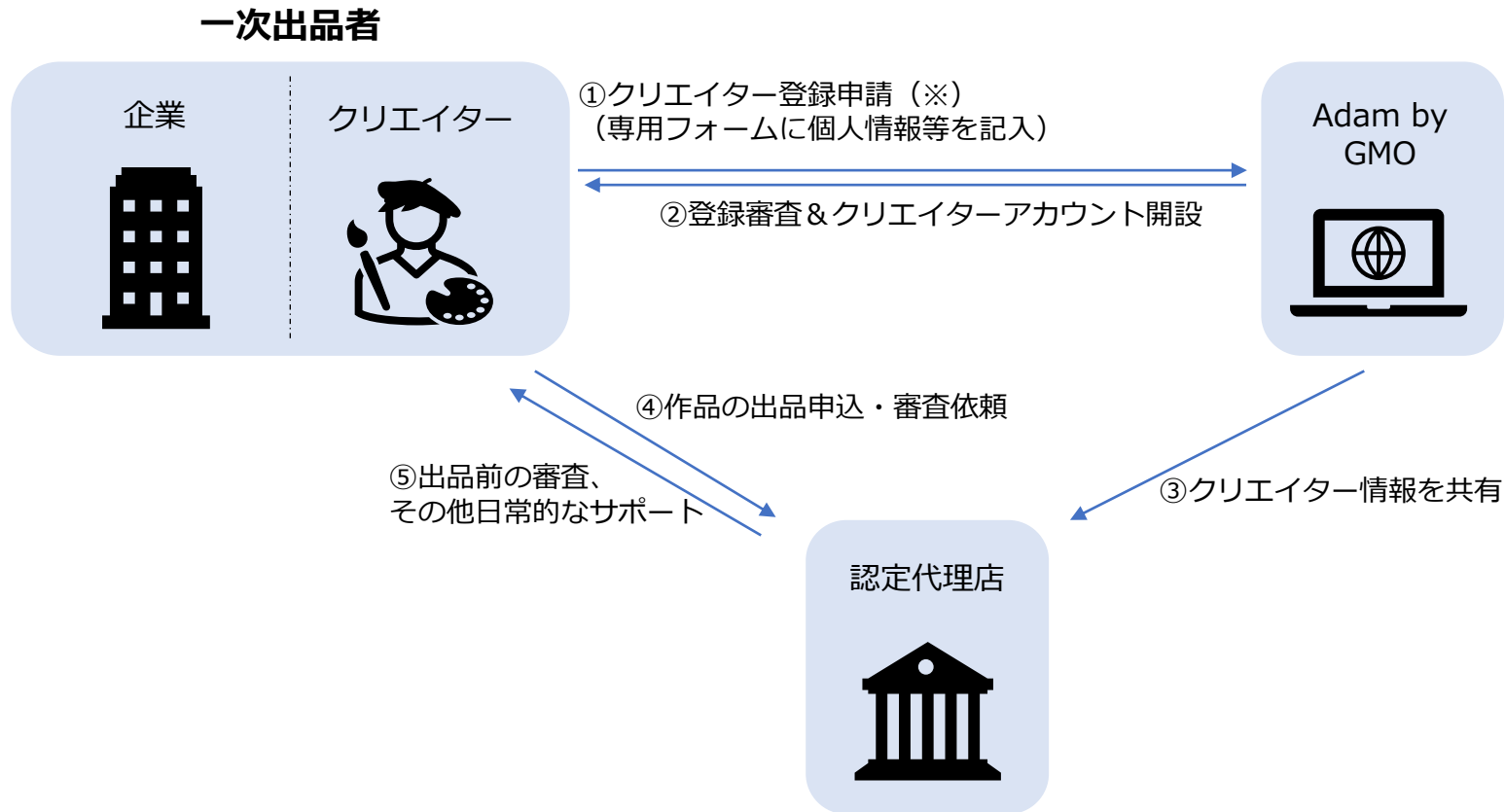


アカウント認証は、SNS（「Linktree」、「Twitter」、「Instagram」等）を紐づけて行う。

2. 調査結果

2-3-2. 正規品認証のための仕組みの整理：マーケットプレイスにおける認証の事例ー「Adam by GMO」

日本国内では、招待制・審査制を採用するマーケットプレイスが多く、例えば「Adam by GMO」は一次出品者に対しては審査認定制度を設けており、認定された企業やクリエイターのみ、クリエイターアカウントを開設し、一次出品を可能としている。また、NFT作品を出品する際には「Adam by GMO」の認定代理店による作品審査を必要としている。



※クリエイター登録申請フォーム画面

お問い合わせ

以下の中から該当するものを選択してください

クリエイター申請（個人の方）

メールアドレス *

氏名 *

件名 *

内容 *

活動履歴 *

①「内容」欄は出品作品に関する内容（コンセプトやストーリー等）。「活動履歴」欄はクリエイターとしての活動内容・実績/販売実績等を、なるべく具体的に記述ください。②クリエイター審査に通過された際にご出品予定アイテム3点以上のファイル添付をお願い致します。

（個人クリエイター用）

https://support.adam.jp/hc/ja/requests/new?ticket_form_id=4413893671193

2. 調査結果

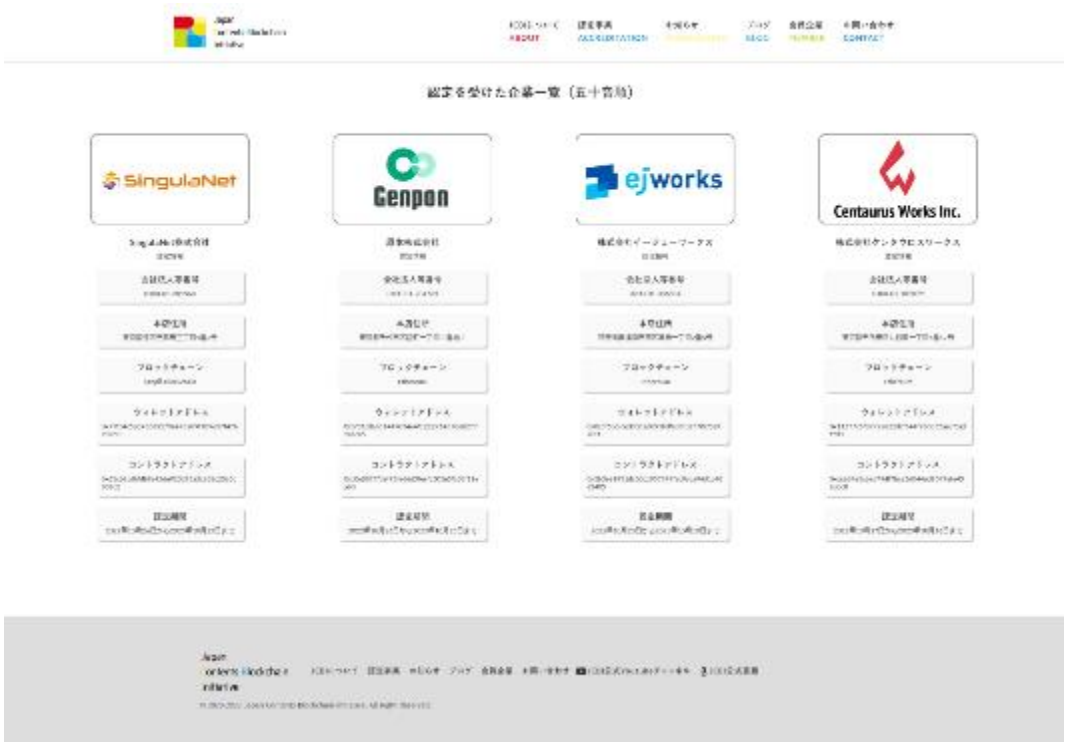
2-3-3. 正規品認証のための仕組みの整理：その他の専門認証サービス業者の仕組みー「JCBI」

<内容>
権利者のウォレット等情報の公示

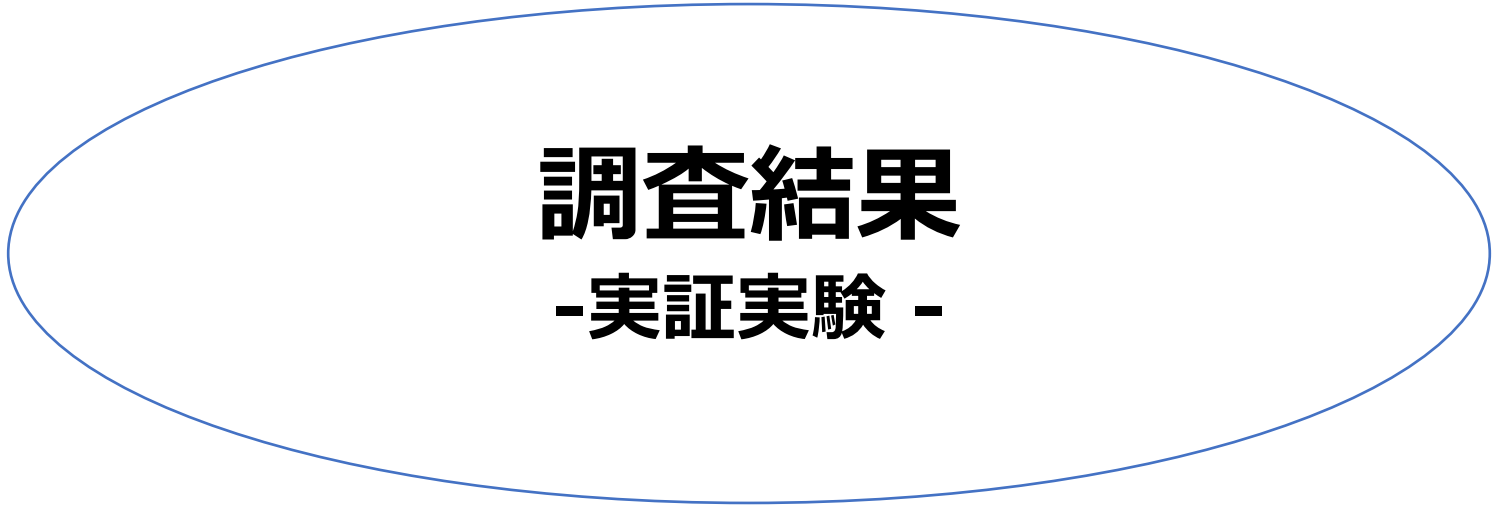
<概要>
NFT発行企業認定とは、「JCBI」が、認定申請情報（認定申込書、法人登記簿謄本、ウォレット/コントラクト関連情報など）の提出を受けた法人について、所定の審査（法人KYCやウォレット/コントラクトアドレス認証など）を行なった上で、当該コンテンツ企業の正規のウォレットアドレスの情報を消費者へ公示するサービスのことである。NFTを適正適法に発行するコンテンツ企業は、本認定を受けることで、どのウォレットアドレスから発行されたNFTが自社の正規なNFTかを消費者に適切に伝えることができ、自社のコンテンツのNFTを消費者に安心して安全に楽しんでもらうことができる。

<仕組み>
NFTを発行したいコンテンツ企業は、認定申請情報（認定申込書、法人登記簿謄本、ウォレット/コントラクト関連情報など）を提出し、認定審査（法人KYCやウォレット/コントラクトアドレス認証など）を受け認定されると、「JCBI」のオフィシャルサイトの情報公開ページで認定されたコンテンツ企業の正規のウォレット/コントラクトアドレスが公示され、当該企業の正規情報が消費者に対し公開される。

また、今後は、「JCBI」正規ウォレット/コントラクト認定パートナーとなったNFTマーケット事業者様へ、認定を受けたコンテンツ企業の正規のウォレット/コントラクトアドレスの情報を「JCBI」から提供し、NFTマーケットサービス内の当該コンテンツ企業のNFTの販売ページに「JCBI」認定マークを表示する情報連携を進めていく予定である。これにより、消費者がNFTマーケットでJCBI認定マークを確認し、どれが特定のコンテンツ企業の正規品のNFTか判断できるようにしていく。



引用：JCBIオフィシャルサイト「認定事業の概要」
<https://www.japan-content-blockchain-initiative.org/accreditation/accreditation-info>



調査結果

-実証実験 -

2. 調査結果

2-4-1. 実証実験：実証実験システムの概要

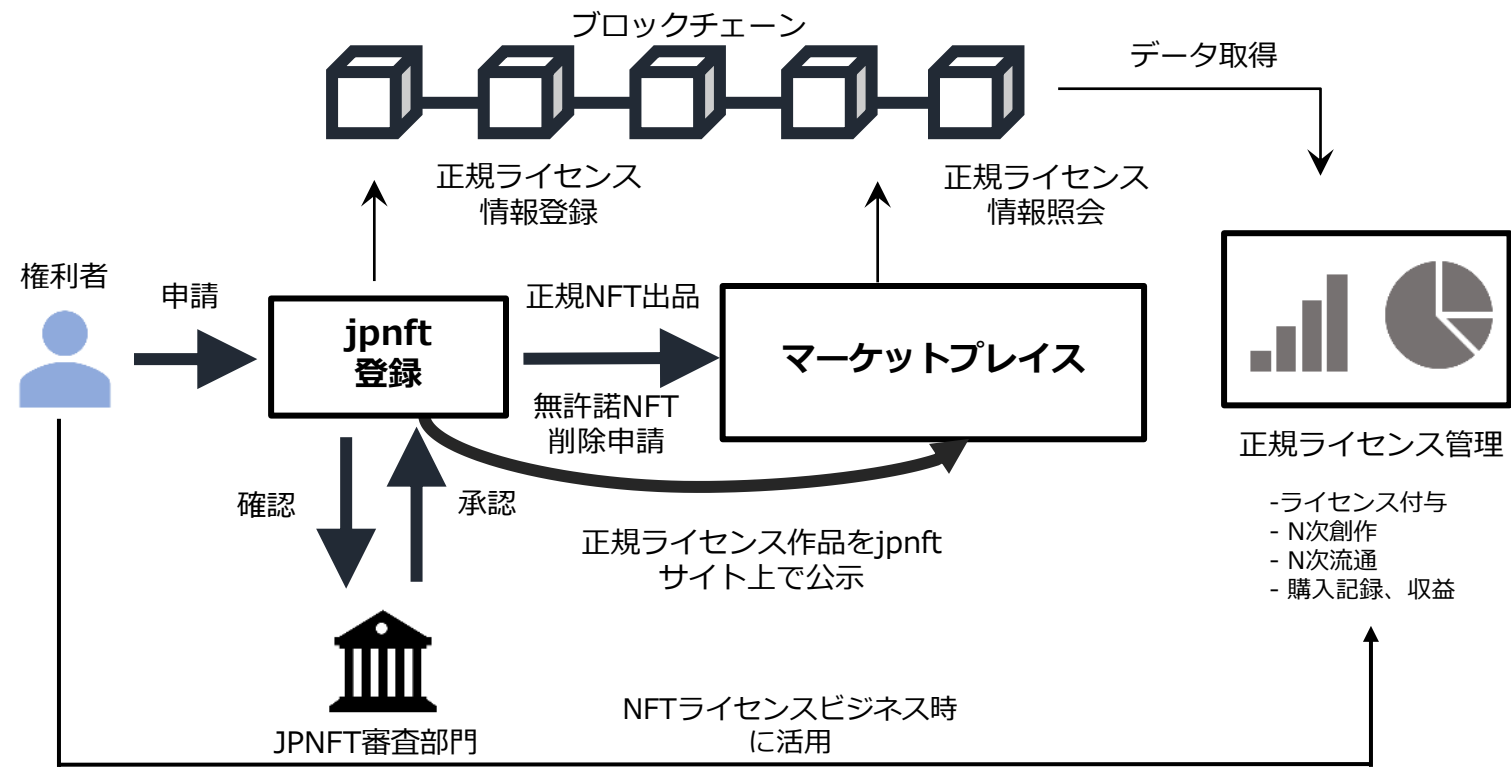
無許諾NFTへの対策として、IPの正規版認証及び公式情報の公示の有用性を測るべく実証実験を行った。
当実証実験ではJPNFT社が提供する「jpnft※」（<https://jpnft.io/>）を用いた。「jpnft」上にIPホルダー自身のIP、正規NFTの情報を掲載・公示することで、NFTを購入する消費者、正規ライセンスを受けたいクリエイター等が正規NFTの情報を把握することが可能となる。
また、こうした公示情報を用いてマーケットプレイスに対する削除要請を実施。

※インターネット上における日本のコンテンツのNFTに関する公式情報を公示することで、権利者により発行された、又は、権利者の有効な許諾のもとで発行された正規版NFTとして、近年広く流通している無断発行され著作権等を侵害する無許諾NFT等を区別し、安心安全なNFTマーケットの構築に資することを目的とした、JPNFT社が運用するプラットフォーム。

実証実験の内容と手順



「jpnft」システム構成イメージ



2. 調査結果

2-4-2. 実証実験：実証実験の参加IP一覧

今回の実証実験においては、合計10社、26個のIPの協力を得たうえで、①IPホルダの権利確認及び対象IPの正規認証、関連情報の「jpnft」登録・公示、②無許諾NFTのリストアップ調査し、無許諾NFTの削除申請等の作業を実施した。

参加企業名	対象IP名
株式会社スタジオジブリ	となりのトトロ
	もののけ姫
	天空の城ラピュタ
株式会社講談社	進撃の巨人
	攻殻機動隊
	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX
株式会社バンダイ	たまごっち
	デジタルモンスター
	ガンダム
株式会社レシカ	レシカ
	ウルトラマン
株式会社円谷プロダクション	ULTRAMAN
	バルタン星人
	グリッドマン
	ゴジラ（東宝怪獣シリーズ）
東宝株式会社	僕のヒーローアカデミア
	呪術廻戦
	SPY×FAMILY
	ハイキュー!!
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	資産性ミリオンアーサー
株式会社ベネッセホールディングス	しまじろう
株式会社THINKR	Benesse
	KAMITSUBAKI STUDIO
株式会社セガ	「SEGA」ロゴ
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ
	マイルス“テイルス”パウアー



© 1988 Studio Ghibli



©1995士郎正宗／講談社・バンダイビジュアル・MANGA ENTERTAINMENT



©BANDAI
©本郷あきよし・東映アニメーション



©諫山創・講談社／「進撃の巨人」The Final Season製作委員会



©芥見下々／集英社・呪術廻戦製作委員会



©「ハイキュー!!」製作委員会
©古舘春一／集英社



©SQUARE ENIX



©堀越耕平／集英社・僕のヒーローアカデミア製作委員会



©遠藤達哉／集英社・SPY×FAMILY製作委員会

2. 調査結果

2-4-3. 実証実験：無許諾NFTの調査と削除

実証実験の参加者の依頼に基づき、IPホルダの権利確認及びIPの認証を行なった上で、jpnftにおいてIP公式情報の公示を実施した。

参加企業名	対象IP名	IP窓口登録・公示状況
株式会社スタジオジブリ	となりのトトロ	完了
	もののけ姫	完了
	天空の城ラピュタ	完了
株式会社講談社	進撃の巨人	完了
	攻殻機動隊	完了
	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	完了
株式会社バンダイ	たまごっち	完了
	デジタルモンスター	完了
株式会社レシカ	レシカ	完了
東宝株式会社	僕のヒーローアカデミア	完了
	呪術廻戦	完了
	SPY×FAMILY	完了
	ハイキュー!!	完了
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	資産性ミリオンアーサー	完了
株式会社ベネッセホールディングス	しまじろう	完了
	Benesse	完了
株式会社THINKR	KAMITSUBAKI STUDIO	完了

2. 調査結果

2-4-3. 実証実験：無許諾NFTの調査と削除

無許諾NFTのリストアップ調査については「OpenSea」を対象に実施し、以下の件数の無許諾NFTが発見された。

参加企業名	対象IP名	無許諾NFT件数
株式会社スタジオジブリ	となりのトトロ	10
	もののけ姫	10
	天空の城ラピュタ	10
株式会社講談社	進撃の巨人	21
	攻殻機動隊	9
	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	0
株式会社バンダイ	たまごっち	167
	デジタルモンスター	30
	ガンダム	30
株式会社レシカ	レシカ	0
株式会社円谷プロダクション	ウルトラマン	10
	ULTRAMAN	10
	バルタン星人	2
	グリッドマン	0
東宝株式会社	ゴジラ（東宝怪獣シリーズ）	17
	僕のヒーローアカデミア	30
	呪術廻戦	30
	SPY×FAMILY	30
	ハイキュー!!	30
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	資産性ミリオンアーサー	0
株式会社ベネッセホールディングス	しまじろう	2
	Benesse	4
株式会社THINKR	KAMITSUBAKI STUDIO	9
株式会社セガ	「SEGA」ロゴ	19
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	20
	マイルス“テイルズ”パワー	20

2. 調査結果

2-4-3. 実証実験：無許諾NFTの調査と削除

調査を通じて確認された無許諾NFTの一部は、IPホルダの依頼に基づき、jpnftにおける認証・登録情報を付してマーケットプレイスOpenSeaに対して削除申請を実施した。結果として、全ての申請が受理され、削除成功率は100%であった。

参加企業名	対象IP名	削除申請件数	削除成功件数
株式会社スタジオジブリ	となりのトトロ	9	9
	もののけ姫	3	3
	天空の城ラピュタ	6	6
株式会社講談社	進撃の巨人	21	21
	攻殻機動隊	9	9
	攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX	0	0
株式会社バンダイ	たまごっち	40	40
	デジタルモンスター	30	30
	ガンダム	18	18
株式会社レシカ	レシカ	0	0
株式会社円谷プロダクション	ウルトラマン	0	0
	ULTRAMAN	0	0
	バルタン星人	0	0
	グリッドマン	0	0
東宝株式会社	ゴジラ（東宝怪獣シリーズ）	3	3
	僕のヒーローアカデミア	4	4
	呪術廻戦	5	5
	SPY×FAMILY	19	19
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	ハイキュー !!	16	16
	資産性ミリオンアーサー	0	0
株式会社ベネッセホールディングス	しまじろう	2	2
株式会社THINKR	Benesse	4	4
	KAMITSUBAKI STUDIO	5	5
株式会社セガ（※）	「SEGA」ロゴ	8	8
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	0	0
	マイルス"テイルズ"パワー	19	19

※参加企業自らが削除対応した、削除申請時には既に削除されていた等の理由により、削除申請を行わなかったものも含まれます。

マーケットプレイスに提出した関連情報例

- ①無許諾NFT情報
- ②権利者情報
- ③対象IP情報（公式サイトやSNS等）
- ④委任状
- ⑤「jpnft」における認証・登録情報
- ⑥その他補足情報

削除成功後のマーケットプレイス画面例



2. 調査結果

2-4-4. 実証実験：IP認証・窓口登録

「jpnft」のメインページ画面では、認証されたIPが掲載される。

jpnftIP登録ウェブサイト紹介

登録されたIPのご紹介（一部）

登録されたIPの一覧

The screenshot displays the jpnft website interface. At the top, there's a header with the jpnft logo and navigation links like '登録IP一覧' and 'Contact Us'. The main content area features a section titled '登録されたIPのご紹介（一部）' (Introduction of some registered IP) with three large featured IP art assets: '勇者の伝説' (Legend of the Hero), 'デジタルモンスター' (Digital Monster), and 'スーパーエール' (Super Airl). Below this, there's a section titled '登録IP一覧' (List of registered IP) showing a grid of smaller IP art assets, including '勇者の伝説', 'デジタルモンスター', 'スーパーエール', '勇者の伝説', '勇者の伝説', 'SPNFT', 'デジタルモンスター', 'デジタルモンスター', 'デジタルモンスター', and 'デジタルモンスター'. A blue button labeled 'もっと見る' (See more) is located at the bottom of the grid. The footer contains the jpnft logo, contact information, and a copyright notice: '© JPNFT Copyright(C)2023 IP FORWARD All Rights Reserved'.

2-4-4. 実証実験：IP認証・窓口登録

The screenshot shows the JPNFT website interface. At the top, there's a navigation bar with 'JPNFT' logo and links like 'IP', 'JP', and 'Connect Wallet'. The main content area features a large image of the 'Attack on Titan' NFT collection. To the right of this image is a box labeled 'IP画像'. Below the main image is a section titled '進撃の巨人' (Attack on Titan) with a description and tags. An arrow points from a box labeled 'IP概要の紹介' (Introduction to IP Summary) to this section. The box contains the following text: '進撃の巨人', '株式会社講談社', and '（注）所有権を保持する個人と本邦に居住する個人との間の取引を指す。ファンタジー作品。'. Below this is a section titled 'ブロックチェーン情報' (Blockchain Information) with a 'コピー' button. To the right of this is a box labeled '更新日/最終更新日' (Update Date/Last Update Date) pointing to the date '2023/05/09'. Below the main content area is a section titled '特記事項' (Notes) with a link to '正規版NFT一覧' (List of Official NFTs). An arrow points from a box labeled '正規ライセンスNFTの紹介' (Introduction to Official Licensed NFTs) to this section. The box contains the following text: '正規版NFT一覧', '認定コレクション', and an image of the 'Attack on Titan: Leg' NFT. The footer of the website is visible at the bottom, showing the 'JPNFT' logo and links like 'サービスについて', 'お問い合わせ', 'お問い合わせ', and 'お問い合わせ'.

2. 調査結果

2-4-4. 実証実験：IP認証・窓口登録

jpnftが発行・付与したIP番号はブロックチェーン上に記録される。「Etherscan」(<https://www.explorer-etherscan.com>)の検索画面ページでIP番号を検索すると、IP名称、IPホルダのウォレットアドレス、jpnftのウォレットアドレス等が表示され、認証されたものであることがわかる。

ブロックチェーン情報の検索結果画面
「Etherscan」

7. getChildLinkCountByIndex

8. getIP

id (uint256)

230108000006

Query

bytes32, uint256, string, address, string, address, uint256, uint256

[getIP(uint256) method Response]

>> bytes32 : 0x38da0e40b115d3d14a43d006d6e89d1d3591b601d80735b9faa0fd99b6fa3a8a

>> uint256 : 230108000006

>> string : 進撃の巨人/Attack on Titan/進撃的巨人

>> address : 0xCeeEd47065D2D248A3b78556b3891798559707e4

>> string : http://wallet.recika.io:3334/token/5/0xCd54ab19D5C65c98ecDC7d57a23334C76D82FE29/230108000006

>> address : 0x69CEA6F13Bf1b1cCA5F55a96AFaa5acaB703871B

>> uint256 : 0

>> uint256 : 0

9. getNFTAuthenticateCount

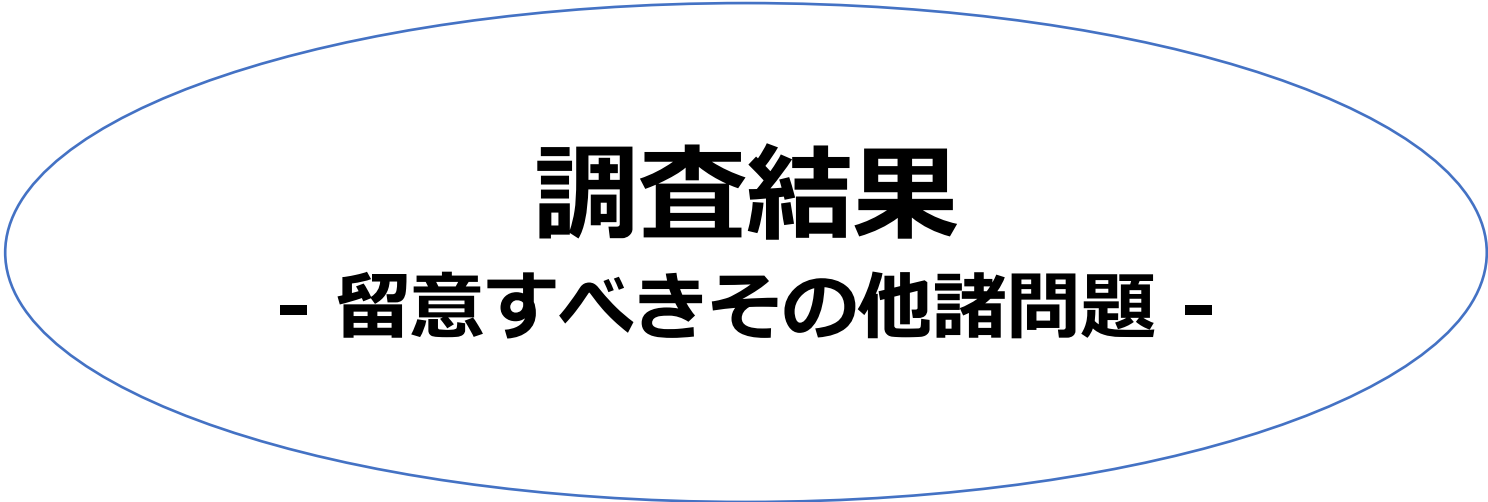
jpnftのIP窓口画面で表示しているIP番号（12桁番号）をクリックすると、ブロックチェーン上における情報を確認可能。

IPページで記載されたIP番号を入力して検索

IP番号、IP名称

IPホルダのウォレットアドレス

jpnftのウォレットアドレス



調査結果

- 留意すべきその他諸問題 -

2. 調査結果

2-5. 留意すべきその他諸問題

・ 著作権侵害等への該当性に関する問題

IPコンテンツをNFT化する行為に伴い、第三者の著作物として保護されるIPコンテンツを無断でプラットフォーム上にアップロードしたり表示したりする行為は、権利制限規定等※¹に該当しない限りは、原則として、IPホルダーが当該IPコンテンツに対して有する複製権や公衆送信権の侵害になると解される。NFT化については商標権やパブリシティ権を侵害している可能性がありうる※²。これについては、今後分析・検討される必要がある。

※¹ 例えば、原作品実物を販売する場合、著作権法の権利制限規定（著作権法47条の2）により、一定の条件の下で、商品紹介用画像の掲載等は可能。

※² IPコンテンツをNFT化する行為自体（≒対象コンテンツのアドレスその他の所在情報を、Token URLに書き込むなどしてミントすること）は、日本の著作権法で具体的に規定される支分権の範囲に含まれないと解され、その行為自体を著作権と捉えることは現行法においては難しいとされている。商標権や肖像権、パブリシティ権の侵害、不正競争（2条1項1号・2号など）となり得る場合もある。

・ スキャンムの問題

無許諾NFTは、いわゆるスキャンムと呼ばれる詐欺の手口として使われることが多く、人気のIPコンテンツを模した無許諾NFTを購入させることで、購入者の仮想通貨やウォレットに保存されているNFTをだまし取る等の事案も発生している。

無許諾NFTは、IPコンテンツの権利を侵害するという側面のみではなく、購入者の財産に実被害を与える恐れもある。

・ 無許諾NFTの消去問題

ブロックチェーンに刻まれたデータは、原則として削除・修正できないため、OpenSea等のマーケットプレイスにて無許諾NFTを発見した場合は、マーケットプレイスに対して権利を主張し、無許諾NFTをマーケットプレイスから取り下げようとして削除申請することが考えられる。他方で、データ（画像、音声等）自体は残っているため、再び出品される恐れもあり、再犯リスクは依然として残る。

対象データを完全消去するには、まずその保存場所（サーバーの管理者等）を特定する必要があり、この特定作業は容易ではない。また、もし保存場所が明らかになった場合には、サーバーの管理者等に対して同じように削除申請を試みることが考えられるが、手続き上、不明な点も多く、今後の課題の一つと考えられる。

2. 調査結果

2-5. 留意すべきその他諸問題

- **悪意のあるユーザー、クリエイターを排除できない問題**

特にパブリックチェーンにおいてデータの記録・管理は、基本的に誰でも行える。しかし、その反面、悪意のあるユーザーやクリエイターがいたとしても排除することができない。NFTの場合は、権利侵害者でもブロックチェーン上に作品データを記録することができ、権利者が当該侵害を阻止することには困難が伴う。

- **マネーロンダリング問題**

NFT取引について、いまだに各国の法整備が整っていないため、マネーロンダリングに使用されると指摘されることも多い。仮想通貨を介して送金できるため、不正な犯罪収益の洗浄目的で利用される可能性は否定できない。

- **その他の法的問題**

有識者へのヒアリングでは、NFTビジネスを行ううえでの法的な障害として、課税上の取り扱い、ビジネスの賭博該当性を巡る解釈、二次流通時のロイヤリティに関するルールやNFT保有者に付与されるライセンスの内容の明確化等が挙げられており、これらの課題に対する法的整理や知見の集積も必要となる。

総括

3. 総括

3-1. 調査結果総括

• NFT市場

- 海外マーケットプレイスにおける作品ジャンル別の取引傾向を見ると、アート、コレクティブルズ、ゲーミングが取引総額と取引量で上位にくるが、平均保有日数が短く、投機目的の色が濃い。
- 海外市場と比較すると、日本国内のNFT関係各社は地方活性化や実物資産を使ったユーティリティ重視のプロジェクトも多く、様々なチャレンジを進めており、NFTを活用したユースケースを模索している。

• 無許諾NFTの現状

- 無許諾NFTの流通量は膨大であり、日本IPコンテンツに関する被害例も多数存在していることが確認された。
- 無許諾NFTの被害額について、無許諾NFTの販売価格を総計すると数億ドル規模に上る可能性もあるが、そのうちの多くは、販売価格を異常な高額に設定して出品をしており、取引実態が一度もないものも多い。
- 無許諾NFTは主にオープンマーケットプレイスで流通しており、中でも取引規模の大きい特定のマーケットプレイスにおける流通量が多いことが確認できた。
- 無許諾NFTの中には、NFTプロジェクトのランディングページやSNSアカウントを偽装したものも存在し、手口は巧妙。また、冒認ENSドメインも問題となっている。
- 一部のマーケットプレイスにおいては削除申請の受付窓口が存在するため、手順を踏めば、出品されている無許諾NFTを削除できる可能性はある。

• 正規品認証

- 無許諾NFTが多く出回っている中、正規品NFTを流通させるためのクリエイター認証や正規NFTの認証・公示の仕組み構築が一層重要となる。
- 多くのマーケットプレイスでは、各々でクリエイター認証制度や正規品認証制度を導入しているものの、基準にバラつきがある等、実効性のある認証制度になっているとは言い難い。

3. 総括
3-2. 実証実験総括

・ 実証実験の概要

今回の実証実験では4ヶ月程度の時間を用いて、日本の複数IPに関する「IP認証・公示」、「無許諾NFT調査」、「無許諾NFT削除」を実施した。



・ 実証実験の成果

- ① IP認証・公示：8社、合計17個のIPについて実施
- ② 無許諾NFT調査：520件の無許諾と思われるNFTを発見
- ③ 無許諾NFT削除：真贋鑑定を経て221件削除申請実施、結果的に全て削除成功

参加企業名	対象IP	IP 認証・公示	無許諾NFTの調査と削除		
			発見数	削除申請数	削除成功数
株式会社スタジオジブリ	となりのトトロ	完了	10	9	9
	もののけ姫	完了	10	3	3
	天空の城ラピュタ	完了	10	6	6
株式会社講談社	進撃の巨人	完了	21	21	21
	攻殻機動隊	完了	9	9	9
	攻殻機動隊	完了	0	0	0
	STAND ALONE COMPLEX	完了	0	0	0
株式会社バンダイ	たまごっち	完了	167	40	40
	デジタルモンスター	完了	30	30	30
	ガンダム	—	30	18	18
株式会社レシカ	レシカ	完了	0	0	0
株式会社円谷プロダクション	ウルトラマン	—	10	0	0
	ULTRAMAN	—	10	0	0
	バルタン星人	—	2	0	0
	グリッドマン	—	0	0	0
東宝株式会社	ゴジラ（東宝怪獣シリーズ）	—	17	3	3
	僕のヒーローアカデミア	完了	30	4	4
	呪術廻戦	完了	30	5	5
	SPY×FAMILY	完了	30	19	19
	ハイキュー!!	完了	30	16	16
株式会社スクウェア・エニックス・ホールディングス	資産性ミリオンアーサー	完了	0	0	0
株式会社ベネッセホールディングス	しまじろう	完了	2	2	2
	Benesse	完了	4	4	4
株式会社THINKR	KAMITSUBAKI STUDIO	完了	9	5	5
株式会社セガ（※）	「SEGA」ロゴ	—	19	8	8
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	—	20	0	0
	マイルス“テイルス”パウアー	—	20	19	19

※参加企業自らが削除対応した、削除申請時には既に削除されていた等の理由により、削除申請を行わなかったものも含まれます。

3. 総括

3-3. 今後の取組に向けた提言

本調査において、NFTマーケットとりわけ海外マーケットプレイスにおいては、日本発のIPを利用した無許諾NFTによる被害が相当数に上っていることが確認された。

一方で、国内のIPホルダによるNFTのビジネスへの活用においては、一部では先進的な取り組みが進められている事例もあるが、未だ様子見という段階にとどまっているIPホルダも少なくなく、NFTを活用したIPライセンスビジネスは発展途上であると言える。

このような状況を打開して正規IPの流通を促進するためには、プラットフォームに対する削除申請等の無許諾NFTに対する対策や、真正な権利者による正規IPであることを示す方法を確立し、市場の健全化が図られることが重要である。また、NFTの利用によるコンテンツのファン層の拡大などIPを活用した実際のマネタイズ成功例を増やすことも求められる。

本委託事業では、NFTを活用したビジネスの取組を進めるIPホルダを中心とした有識者を集め、今後の展望や課題について議論するとともに、NFT向けの新しい正規品認証・公示システムを用いた実証実験を行った。同事業を通じて、広く日本のIPホルダ、関係者に対して、NFT市場におけるIPの権利保持の公示及びNFTビジネスへの活用による発展可能性を示唆することができた。

日本の強みでもあるIPを、NFTを用いてグローバルに展開し、マネタイズしていくためには、今後も継続性をもって、NFT市場の健全化やIP保護対策を推進することが求められる。とりわけ、海外プラットフォームに対する正規品の公示、これを通じた無許諾NFTの抑止の実現のためには、正規品認証及び無許諾NFTの削除をワンストップで対応できるような連携体制を作り上げることが考えられる。加えて、NFT市場におけるIPライセンスビジネスの活性化のためには、様々な活用事例のトライアル、ベストプラクティスの研究、これらを普及していくことも今後求められる。