



令和5年度コンテンツ海外展開促進事業
（日本発IPにおけるNFT利活用促進
に係る調査事業）報告書

有限責任監査法人トーマツ
2024年03月21日



目次

1.本事業目的及び調査内容

1.1背景及び目的 4

1.2実施概要 6

1.3スケジュール 8

2.無許諾NFTの流通実態調査

2.1目的と実施概要 11

2.2マーケット調査 13

2.3ヒアリング調査 34

3.無許諾NFTの取り下げ及び申請体制モデル構築

3.1目的と実施概要 38

3.2国内外対策事例調査 41

3.3実証実験 47

4.総括 53

1.本事業目的及び調査内容

1.本事業目的及び調査内容

1.1 背景及び目的

1.2 実施概要背景及び目的

1.3 スケジュール

NFT利活用の促進のために、無許諾NFTの市場調査及び無許諾NFTの効率的な取り下げ体制モデルの構築を目的とする

本事業の背景

近年、ブロックチェーン技術によってデジタル資産のトークン化が可能となり、コンテンツ産業でのNFTの活用が注目され、デジタルな資産や権利をトークン化して取引することが可能となった。

技術の進展に伴い、アートや漫画、アニメや音楽等のコンテンツの新しい販売・保有形態が生まれたが、権利者でない者が無許諾に発行・販売をするNFT（以降、無許諾NFTとする）の取引が増え、消費者被害や正規NFTの販売機会損失、マーケット全体の信頼性の毀損等の問題を引き起こしている。

現行の対策では、主要なマーケットプレイスが削除窓口の設置等を行っているが、削除窓口への申請には多くの人的コストがかかることから事業者単位の対応には限界があると考えられる。

日本のコンテンツ産業におけるNFT市場の健全な発展を促進するためには、民間事業者が主体となり、申請から削除までをノンストップで対応できるような効率的な取り下げ体制モデルの構築が望まれている。

本事業の目的

- ①無許諾NFTの流通実態調査
- ②効率的な取り下げ体制モデルの構築
- ③日本の知的財産におけるNFT利活用の促進

本事業では、主にオープン型のマーケットプレイスで流通する画像、イラストを除く動画や音楽等の無許諾NFTを対象として調査を行う。

また、無許諾NFTの取り下げ体制モデルの構築を行うことで、NFT市場の健全化を図り、日本のIP（知的財産）におけるNFTの利活用を促進する。

1.本事業目的及び調査内容

1.1 背景及び目的

1.2 実施概要背景及び目的

1.3 スケジュール

事業全体像と主な業務内容・基本方針

事業内容		実施項目	
①	オープン型のマーケットプレイスにおける無許諾NFTの流通実態の調査	1	動画や音楽等のNFTを中心とした海外マーケットプレイスの無許諾NFTの流通実態の調査 ① 無許諾NFTに関する事例の把握・整理 ② 調査対象となるIPの選定(動画:30件 音楽:39件) ③ マーケットプレイスでの調査対象IPの流通件数の把握
		2	事業者等へのヒアリング ① 権利侵害の事前の事例調査 ② ヒアリング事項の決定及びヒアリング(13社実施) ③ 無許諾NFT・権利侵害に対する対応策の提案
②	無許諾NFTに対する取り下げの申し入れと削除が効率的に行われる体制やサイクルのモデル構築	1	国内外の民間事業者の取り組みについて調査 ① 取り組み実績のある民間事業者へヒアリング(2社実施) ② 現状の課題の整理
		2	無許諾NFTに対する取り下げ申請の実証実験の実施 ① 取り組み実績のある民間事業者の選定(2社選定) ② 策定した運用フローの実施(2社のIPを対象に、3箇所のマーケットプレイスにて実施)
		3	効率的な体制やサイクルのモデル構築 ① 現状の課題に対応する統制行為のモデル構築 ② 業務記述書・フローチャートの作成

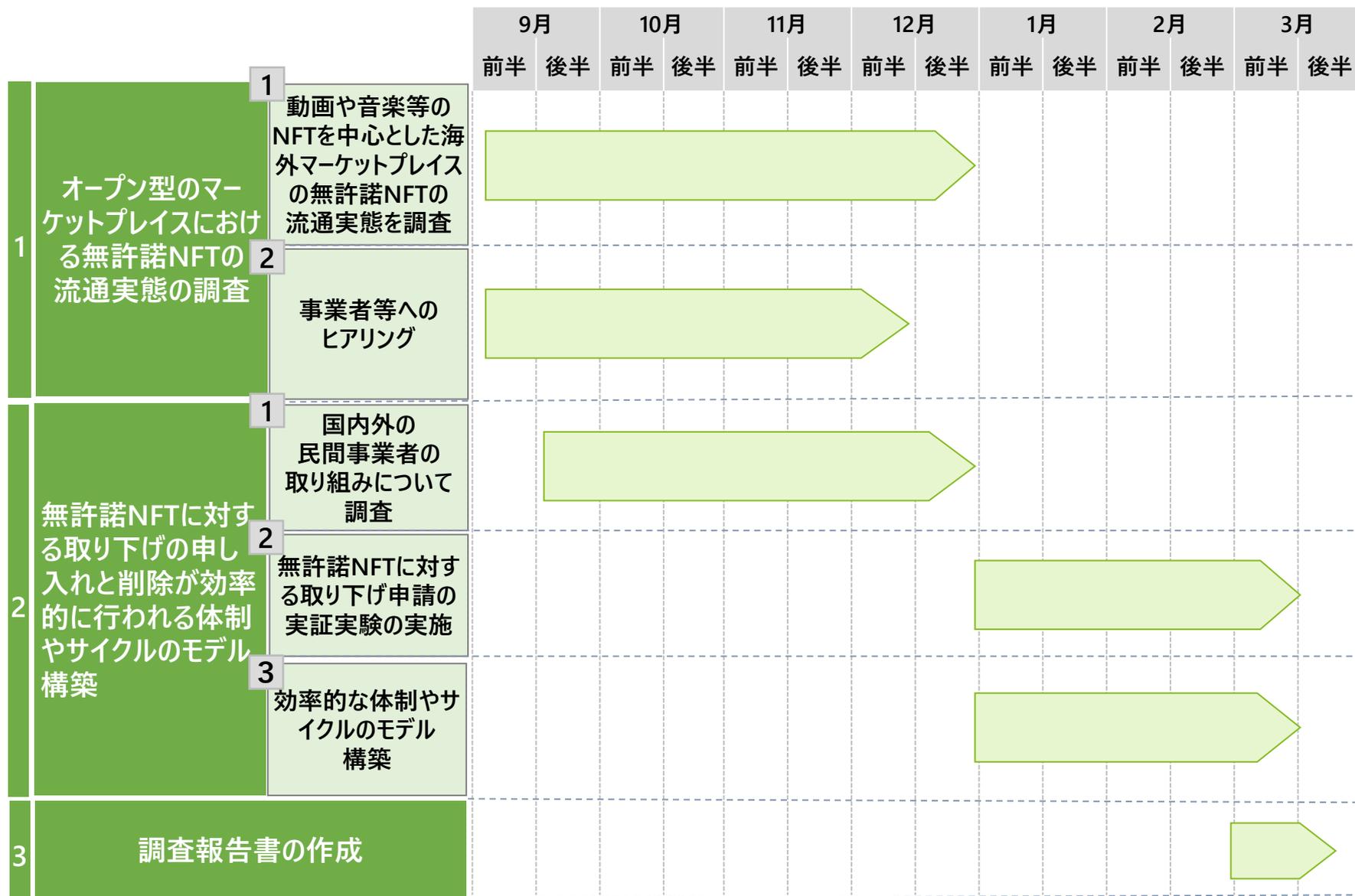
1.本事業目的及び調査内容

1.1 背景及び目的

1.2 実施概要背景及び目的

1.3 スケジュール

事業実施スケジュール



2.無許諾NFTの流通実態調査

2.無許諾NFTの流通実態調査

2.1 目的と実施概要

2.2 マーケット調査

2.3 ヒアリング調査

動画/音楽のNFTを対象に、無許諾NFTの流通実態調査及びNFTビジネス取組事業者等へヒアリング調査を実施した

調査目的

コンテンツ産業において、非代替性トークン（NFT）の活用可能性が注目される反面、コンテンツホルダー（権利者）以外の者が無許諾でNFTを発行し、販売している事例が多く見受けられる。無許諾NFTを放置することで、販売機会の喪失やブランドイメージの毀損につながる可能性があり、実際に海外では無許諾NFTを巡った訴訟も発生している。*

これらの被害を防止するための対策及び体制の構築が必要だが、そのためには現状の把握が必要である。以上から、無許諾NFT流通の実態及び事業者等の権利侵害への対応の実態把握を目的として、当調査を実施する。

*<https://automaton-media.com/articles/newsjp/20221223-231746/>

実施概要

当調査の実施事項は、以下の2つ。

①動画/音楽に関する無許諾NFTのマーケット調査

- 動画/音楽NFTを取り扱う海外NFTマーケットプレイスにおいてそれぞれ30-40種のIPを検索し、無許諾NFTの数や取引高等を調査した。
- 対象のマーケットプレイスは動画5箇所、音楽2箇所とした。

②日本のIPを利用したNFTビジネスに取り組む事業者等へのヒアリング調査

- コンテンツホルダーやNFTマーケットプレイス運営事業者など合計13社にヒアリングを実施した。
- 無許諾NFTを含めた無許諾事例・権利侵害事例への対応方針や、無許諾NFTの流通実態の把握状況をヒアリングし、NFTビジネスに取り組む事業者等の無許諾NFTへの意識傾向を調査した。

2.無許諾NFTの流通実態調査

2.1 目的と実施概要

2.2 マーケット調査

2.3 ヒアリング調査

動画/音楽の無許諾NFTの流通実態把握にあたり以下の方針でマーケット調査を実施した

調査対象マーケットプレイス

調査マーケットプレイスの選択基準は以下の3つ。

- デスクトップ調査を実施するにあたり、単語検索で検索ヒットするNFTを一覧で表示できること。^{*1}
- マーケットプレイスの全期間(~2023/12)取引高が上位25位以内であること。^{*2}
- 自社の特定コレクションのみを販売するマーケットプレイスではなく誰でも出品が可能なオープンなマーケットプレイスであること。

マーケットプレイス名称	マーケットプレイスA	マーケットプレイスB	マーケットプレイスC	マーケットプレイスD	マーケットプレイスE
調査対象のブロックチェーン種類	Ethereum/Polygon/Immutable X	Ethereum	EOS/WAX	Cardano	Bitcoin
特色	NFTを生成できる機能も提供している。 プラットフォーム上で使用できる通貨を発行している。	複数の市場の価格を表示するアグリゲーター機能をもっている。	他の調査対象マーケットがサポートしていないEOS/WAXに特化している。 音楽NFTには対応していない。	他の調査対象マーケットがサポートしていないCardanoに特化している。 音楽NFTには対応していない。	CEX(中央集権取引所)が運営するマーケットプレイス。 音楽NFTには対応していない。

^{*1} 複数の取引高上位のマーケットプレイスでは、2023年12月時点で当該機能がなく、デスクトップ調査の実施可能性の観点から調査対象から除外している。

^{*2} <https://dappradar.com/rankings/nft/marketplaces?range=all> を参照。

調査項目

流通実態調査において、マーケットプレイス内での情報をもとに以下の項目を集計した。

- 無許諾疑惑数・・・動画、音楽の切り抜きや流用等で著作権の侵害が疑われる事例を集計。
- 無許諾率・・・検索ヒット数のうちの無許諾疑惑数の割合を算定。
- 売買成立数・・・異なるウォレットアドレス間で取引が約定した回数を集計。(1NFTがn回売買されていれば、nカウント)。
- 売買総額・・・異なるウォレットアドレス間で約定した取引の総額を集計。
- 作成時期・・・NFTがMintされた時期を2021年、2022年、2023年ごとに集計

調査数

原則として検索結果を全量調査する。

一方、検索キーワード及びマーケットプレイスの種類によって、数万ほどのヒット結果が表示されるケースがある。このようなケースにおいては、事前調査^{*2}の結果から無許諾率は最大10%程度と仮定し、誤差が5%付近に収まるサンプル数として、調査件数は500件とした。(許容誤差を5%にしたのは、一般的な信頼区間であり、本調査において誤差1%などにする理由が薄いため)

			サンプル数								
			100	200	300	400	500	1000	2000	3000	
% (p)	1%	99%	2.0	1.4	1.1	1.0	0.9	0.6			
	5%	95%	4.4	3.1	2.5	2.2	1.9	1.4			
	7%	93%	5.1	3.6	2.9	2.5	2.3	1.9			
	10%	90%	6.0	4.2	3.5	3.0	2.7	1.9			
	15%	85%	7.1	5.0	4.1	3.6	3.2	2.3			
	20%	80%	8.0	5.7	4.6	4.0	3.6	2.5			
	25%	75%	8.7	6.1	5.0	4.3	3.9	2.7			
	30%	70%	9.2	6.5	5.3	4.6	4.1	2.9	2.0		1.7
	35%	65%	9.5	6.7	5.5	4.8	4.3	3.0	2.1		1.7
	40%	60%	9.8	6.9	5.7	4.9	4.4	3.1	2.2		1.8
	45%	55%	9.9	7.0	5.7	5.0	4.4	3.1	2.2		1.8
	50%	50%	10.0	7.1	5.8	5.0	4.5	3.2	2.2		1.8

例えば、500件のサンプルのうち、5パーセントが無許諾だったとすると、母集団の無許諾率は95%の確率で5±1.9%に収まる。

^{*1}表は、信頼係数95%における単純無作為抽出法の誤差 $E=2\sqrt{(p(1-p)/n)}$ より算出

^{*2}本調査前の簡易的な事前調査 p16にて補足

動画NFTに関しては、ジャンル分類をし、事前調査の結果をもとに調査キーワードを選定し調査を行った

調査手順(動画)

①ジャンル分類

動画に関連するIPを細分化し、以下の通りジャンル分けを行った。

アニメ/漫画

ゲーム

スポーツ

テレビ放送関連(ドラマ、バラエティ等)

その他

②事前調査

Raribleにて、ジャンルごとに著名なIPを任意に選定し事前調査を実施した。事前調査の結果を用いて、本調査でのジャンルごとの調査の重みづけを決定する。具体的には、無許諾事例が多く識別されたジャンルは、本調査にて検索するキーワードを多く設定する。

事前調査の結果、アニメ/漫画、ゲームに無許諾事例が多くみられたのでこの2つを本調査では重点的に調査する。

③キーワード選定

ジャンルごとに、売上等の公開情報などを参照とし知名度の高いIPを任意で選定した。

④本調査

設定したキーワードをもとに、本調査を実行した。

動画NFTのマーケット調査にあたり30種のIPをキーワードとして選定した

調査IP一覧(動画)

No	分類	IP名称
1	アニメ/漫画	A
2	アニメ/漫画	B
3	アニメ/漫画	C
4	アニメ/漫画	D
5	アニメ/漫画	E
6	アニメ/漫画	F
7	アニメ/漫画	G
8	アニメ/漫画	H
9	アニメ/漫画	I
10	アニメ/漫画	J
11	アニメ/漫画	K
12	ゲーム	L
13	ゲーム	M
14	ゲーム	N
15	ゲーム	O
16	ゲーム	P
17	ゲーム	Q
18	ゲーム	R
19	ゲーム	S
20	ゲーム	T
21	ゲーム	U
22	ゲーム	V
23	スポーツ	W
24	スポーツ	X
25	スポーツ	Y
26	放送関連	Z
27	放送関連	AA
28	放送関連	AB
29	その他	AC
30	その他	AD

調査結果 動画(マーケットプレイスA)

No	分類	IP名称	検索ヒット数*2	無許諾疑惑数*1	無許諾率*1	売買成立総数*1	売買総額(eth) *1	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
1	アニメ/漫画	A	-	2	0.4%	0	0	0	2	0
2	アニメ/漫画	B	-	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	アニメ/漫画	C	-	1	0.2%	1	0.01	1	0	0
4	アニメ/漫画	D	-	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	アニメ/漫画	E	-	13	2.6%	29	1.5	9	4	0
6	アニメ/漫画	F	-	15	3.0%	20	0.83	8	4	3
7	アニメ/漫画	G	102	5	4.9%	1	0.09	5	0	0
8	アニメ/漫画	H	-	3	0.6%	1	0.1	3	0	0
9	アニメ/漫画	I	-	6	1.2%	4	0.20	6	0	0
10	アニメ/漫画	J	4	0	0.0%	0	0	0	0	0
11	アニメ/漫画	K	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
12	ゲーム	L	-	27	5.4%	32	54.97	9	4	14
13	ゲーム	M	-	40	8.0%	31	0.69	26	13	1
14	ゲーム	N	192	2	1.0%	0	0	0	0	2
15	ゲーム	O	-	42	8.4%	7	0.93	5	33	3
16	ゲーム	P	128	6	4.7%	0	0	6	0	0
17	ゲーム	Q	-	4	0.8%	4	0	0	1	3
18	ゲーム	R	230	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	ゲーム	S	-	2	0.4%	0	0	1	1	0
20	ゲーム	T	70	1	1.4%	0	0	1	0	0
21	ゲーム	U	-	5	1.0%	1	0.03	5	0	0
22	ゲーム	V	-	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	スポーツ	W	12	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	スポーツ	X	28	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	スポーツ	Y	58	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	放送関連	Z	5	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	放送関連	AA	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	放送関連	AB	225	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	その他	AC	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	その他	AD	21	0	0.0%	0	0	0	0	0

*1

■ は抽出した500件内の結果。

*2

マーケットプレイスAでは検索結果数が表示されないため、目視で検索ヒット数500以上の確認できたものは計測困難なため“-”表記とした。

調査結果 動画(マーケットプレイスB)

No	分類	IP名称	検索ヒット数*2	無許諾疑惑数*1	無許諾率*1	売買成立総数*1	売買総額(eth)*1	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
1	アニメ/漫画	A	326,975	0	0.0%	0	0	0	0	0
2	アニメ/漫画	B	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	アニメ/漫画	C	10,059	1	0.2%	1	0.14	0	1	0
4	アニメ/漫画	D	9,509	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	アニメ/漫画	E	23,089	4	0.8%	4	0.01	4	0	0
6	アニメ/漫画	F	12,651	19	3.8%	10	2.27	16	3	0
7	アニメ/漫画	G	7,146	1	0.2%	1	0.09	1	0	0
8	アニメ/漫画	H	348,933	5	1.0%	4	0.24	5	0	0
9	アニメ/漫画	I	64,988	11	2.2%	9	0.54	9	1	1
10	アニメ/漫画	J	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
11	アニメ/漫画	K	13,125	0	0.0%	0	0	0	0	0
12	ゲーム	L	10,983	69	13.8%	107	2.97	17	42	10
13	ゲーム	M	29,032	60	12.0%	0	0	1	59	0
14	ゲーム	N	28,982	0	0.0%	0	0	0	0	0
15	ゲーム	O	3,265,965	41	8.2%	36	8.16	4	38	1
16	ゲーム	P	313,001	5	1.0%	0	0	5	0	0
17	ゲーム	Q	142,693	0	0.0%	0	0	0	0	0
18	ゲーム	R	7,340,664	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	ゲーム	S	1,322	3	0.6%	1	0.05	2	0	1
20	ゲーム	T	38	1	2.6%	0	0	1	0	0
21	ゲーム	U	107,060	5	1.0%	1	0.03	5	0	0
22	ゲーム	V	4,410	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	スポーツ	W	55,715	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	スポーツ	X	36,806	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	スポーツ	Y	73,902	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	放送関連	Z	16,826	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	放送関連	AA	11,378	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	放送関連	AB	230	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	その他	AC	11,123	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	その他	AD	11	0	0.0%	0	0	0	0	0

*1

は抽出した500件内の結果。

*2 マーケットプレイスBでは検索エンジンの仕様で検索結果が多くヒットしてしまう傾向にあるため、検索ヒット数は参照数値。

(検索ワードに空白を入れると空白で分割されたワードそれぞれのいずれかを含むものが表示される)

調査結果 動画(マーケットプレイスC)

No	分類	IP名称	検索ヒット数	無許諾疑惑数	無許諾率	売買成立総数	売買総額(eth)	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
1	アニメ/漫画	A	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
2	アニメ/漫画	B	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	アニメ/漫画	C	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
4	アニメ/漫画	D	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	アニメ/漫画	E	35	1	2.9%	1	0	1	0	0
6	アニメ/漫画	F	36	1	2.8%	0	0	1	0	0
7	アニメ/漫画	G	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
8	アニメ/漫画	H	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
9	アニメ/漫画	I	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
10	アニメ/漫画	J	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
11	アニメ/漫画	K	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
12	ゲーム	L	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
13	ゲーム	M	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
14	ゲーム	N	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
15	ゲーム	O	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
16	ゲーム	P	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
17	ゲーム	Q	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
18	ゲーム	R	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	ゲーム	S	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
20	ゲーム	T	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
21	ゲーム	U	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
22	ゲーム	V	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	スポーツ	W	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	スポーツ	X	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	スポーツ	Y	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	放送関連	Z	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	放送関連	AA	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	放送関連	AB	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	その他	AC	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	その他	AD	0	0	0.0%	0	0	0	0	0

調査結果 動画(マーケットプレイスD)

No	分類	IP名称	検索ヒット数	無許諾疑惑数	無許諾率	売買成立総数	売買総額(eth)	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
1	アニメ/漫画	A	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
2	アニメ/漫画	B	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	アニメ/漫画	C	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
4	アニメ/漫画	D	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	アニメ/漫画	E	4	0	0.0%	0	0	0	0	0
6	アニメ/漫画	F	100	0	0.0%	0	0	0	0	0
7	アニメ/漫画	G	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
8	アニメ/漫画	H	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
9	アニメ/漫画	I	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
10	アニメ/漫画	J	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
11	アニメ/漫画	K	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
12	ゲーム	L	200	0	0.0%	0	0	0	0	0
13	ゲーム	M	50	0	0.0%	0	0	0	0	0
14	ゲーム	N	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
15	ゲーム	O	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
16	ゲーム	P	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
17	ゲーム	Q	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
18	ゲーム	R	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	ゲーム	S	110	0	0.0%	0	0	0	0	0
20	ゲーム	T	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
21	ゲーム	U	3	0	0.0%	0	0	0	0	0
22	ゲーム	V	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	スポーツ	W	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	スポーツ	X	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	スポーツ	Y	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	放送関連	Z	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	放送関連	AA	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	放送関連	AB	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	その他	AC	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	その他	AD	0	0	0.0%	0	0	0	0	0

調査結果 動画(マーケットプレイスE)

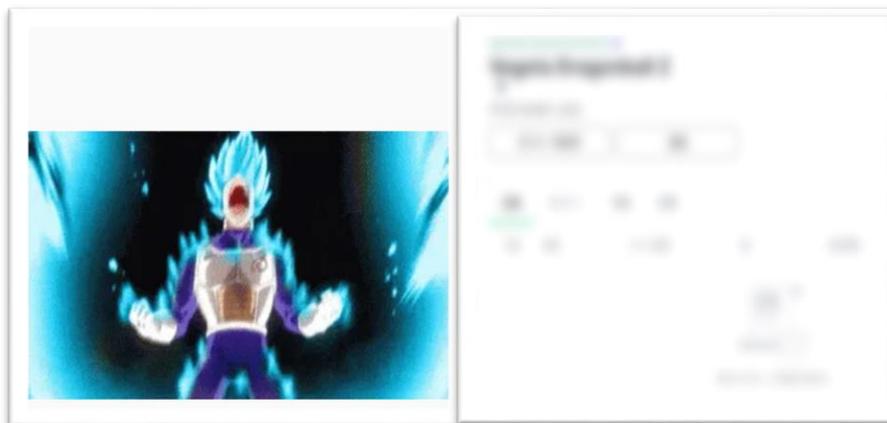
No	分類	IP名称	検索ヒット数	無許諾疑惑*1	無許諾率*1	売買成立総数*1	売買総額(btc) *1	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
1	アニメ/漫画	A	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
2	アニメ/漫画	B	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	アニメ/漫画	C	2	0	0.0%	0	0	0	0	0
4	アニメ/漫画	D	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	アニメ/漫画	E	5	0	0.0%	0	0	0	0	0
6	アニメ/漫画	F	4	0	0.0%	0	0	0	0	0
7	アニメ/漫画	G	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
8	アニメ/漫画	H	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
9	アニメ/漫画	I	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
10	アニメ/漫画	J	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
11	アニメ/漫画	K	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
12	ゲーム	L	19	0	0.0%	0	0	0	0	0
13	ゲーム	M	4,433	148	29.6%	139	0.27	0	0	148
14	ゲーム	N	3	0	0.0%	0	0	0	0	0
15	ゲーム	O	1	1	100.0%	0	0	0	0	1
16	ゲーム	P	4	0	0.0%	0	0	0	0	0
17	ゲーム	Q	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
18	ゲーム	R	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	ゲーム	S	17	0	0.0%	0	0	0	0	0
20	ゲーム	T	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
21	ゲーム	U	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
22	ゲーム	V	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	スポーツ	W	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	スポーツ	X	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	スポーツ	Y	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	放送関連	Z	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	放送関連	AA	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	放送関連	AB	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	その他	AC	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	その他	AD	0	0	0.0%	0	0	0	0	0

*1

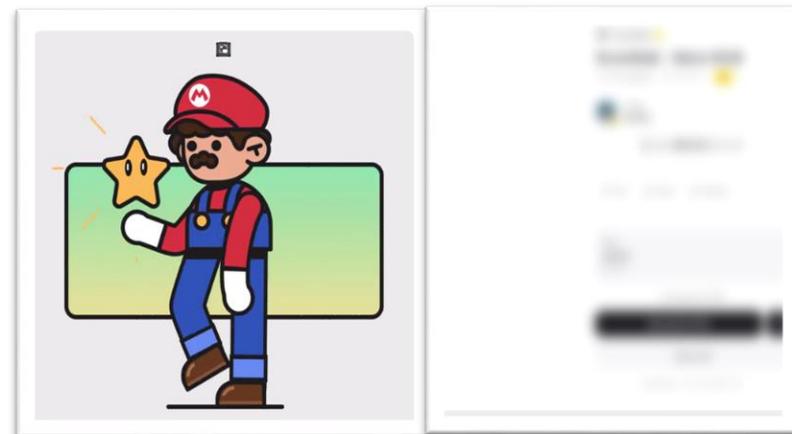
■は抽出した500件内の結果。

無許諾が疑われる事例(動画)

ジャンル アニメ/漫画の事例



ジャンル ゲームにおける事例



ジャンル スポーツ/テレビ放送関連/その他における事例

該当なし

アニメ/漫画のジャンルでは、“ドラゴンボール”の1シーンを切り取ったと思われる無許諾疑惑NFTが識別された。アニメの無許諾NFTについては、多くが二次創作に関するもの为中心となっており、事例にあるような劇中シーンを切り取った事例は少数であった。ゲームのジャンルでは、NFTアーティストのDeekayによる“マリオ”を模したキャラクターの無許諾が疑われるNFTが識別された。当該NFTは百万円を超える値段で何度も売買されており、今回の流通実態調査で確認できた事例の中で最も高額な事例であった。ゲームもアニメと同様に、二次創作^{*3}に関するものが大多数を占めていた。一方スポーツ、テレビ放送関連、その他のジャンルについては、無許諾事例は識別されなかった。

*³いわゆる二次創作については、既存の作品の著作者等の許諾の有無のほか、当該作品の著作権等の権利・利益侵害の有無についても別途検討が必要である。

調査結果サマリー(マーケットプレイス別)

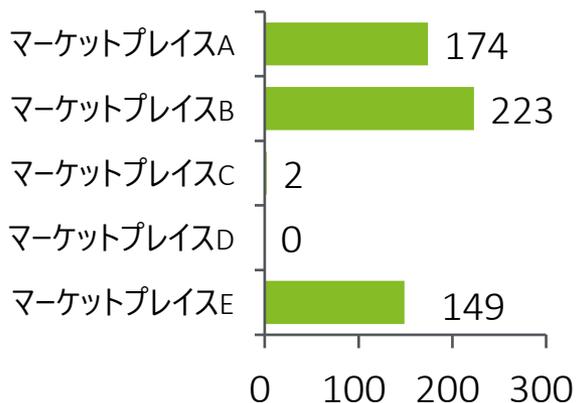
【調査結果】

- 無許諾NFTの出品数は、マーケットプレイスBが首位でマーケットプレイスAとマーケットプレイスEがそれに続く水準となっている。
- 売買取立総数も、同様の傾向にある。
- 売買取引高はマーケットプレイスAが首位であるが、マーケットプレイスAとマーケットプレイスBの差分は一部の高額な作品の有無の違いから生じている。
- マーケットプレイスC及びマーケットプレイスDではほとんど無許諾事例が識別されなかった。

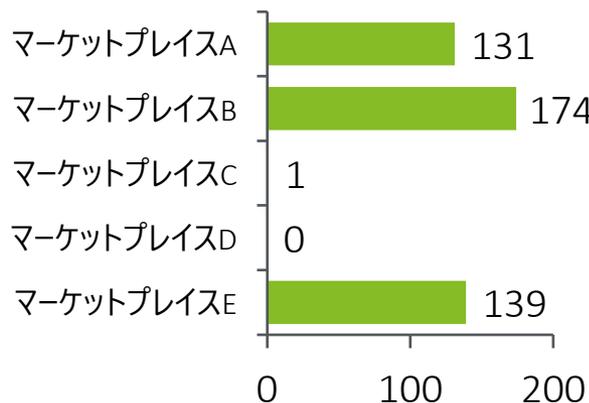
【考察】

無許諾事例のほとんどは、Ethereum(マーケットプレイスA,マーケットプレイスB)/Bitcoin(マーケットプレイスE)のブロックチェーンを利用したNFTに集中している。EOS/WAX(マーケットプレイスC),Cardano(マーケットプレイスD)のブロックチェーンを利用したNFTは、動画以外の画像NFT等を含んだ検索ヒット数自体が少ないことから、動画に限らず全体的に無許諾例が少ない状況にある。これらを勘案すると、Bitcoin、Ethereum等のメジャーで認知度の高いブロックチェーンに、無許諾NFTも比例して多く存在する傾向があると考えられる。

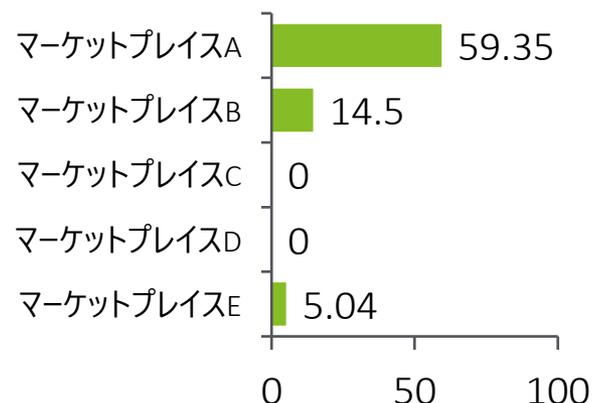
無許諾数



売買取立総数



売買総額(eth)*



*単位はeth, okxの売買総額はeth= \$ 2,029 BTC= \$ 37,861 で
計算しbtcをethに変換。尚レートは2023/11/30 のBinanceでの日足終値参照。

調査結果サマリー(IP別)

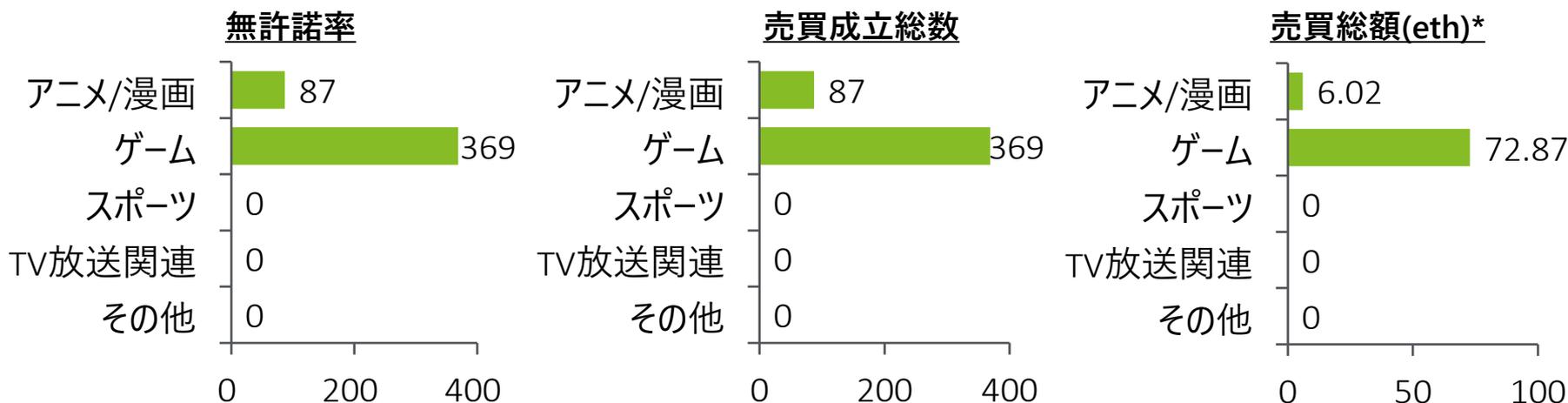
【調査結果】

- スポーツ、TV放送関連、その他に関しては無許諾事例が識別されなかった。
- アニメ/漫画、ゲームでは多くの無許諾事例が識別された。中でも、特にゲーム分野の事例が多く識別された。
- 無許諾事例の種類傾向としては、アニメ/漫画、ゲームともに、オリジナル作品のキャプチャーより二次創作*¹が無許諾事例の大多数を占めている。

【考察】

識別された無許諾事例の大半がアニメ/漫画、ゲーム分野に関するものとなった。アニメ/漫画、ゲーム分野の日本発IPは世界的に認知度が高いことから、多くの無許諾事例がこれらの分野に集中して存在していると推測される。また、単純なキャプチャー画像よりも二次創作が多いことは特徴的である。海外ではNBA Top Shot等のスポーツ関連の人気の高い動画NFTがあるものの、スポーツ関連の無許諾事例は識別されなかったことは、スポーツ関連のIPが二次創作との親和性が低いことも関連するものと推測される。

*1いわゆる二次創作については、既存の作品の著作権等の許諾の有無のほか、当該作品の著作権等の権利・利益侵害の有無についても別途検討が必要である。



*単位はeth, okxの売買総額はeth= \$ 2,029 BTC= \$ 37,861で
計算しbtcをethに変換。尚値段は2023/11/30のBinanceでの日足終値参照。

音楽NFTに関しては、年代ごとの再生ランキングをもとに調査キーワードを選定し、調査を行った

調査対象マーケットプレイス(音楽)

- マーケットプレイスA
- マーケットプレイスB

*マーケットプレイスC、マーケットプレイスD、マーケットプレイスEは、対象チェーンが音を再生できないため除外。

調査手順(音楽)

①事前調査

マーケットプレイスAにて著名なIPを任意に選定し事前調査を実施した。事前調査の結果、アーティスト名では無許諾事例が識別されず、曲名でヒットするケースが識別された。また海外で人気のある楽曲がヒットする傾向があることが判明した。そのため、海外での人気の高い楽曲名を検索キーワードとして選定し、本調査で重点的に調査する。

*動画は多種多様なコンテンツを素材に作成されることから多岐にわたるためジャンル分けを行い整理したが、音楽はこれに当てはまらなると考えるため、ジャンル分けは行っていない。

②キーワード選定*

Spotifyにおいて、海外で最も再生された楽曲より選定した。また、海外で最も再生された楽曲のみだと直近の流行曲のみに集中してしまうため、1970年代,1980年代,1990年代,2000年代の楽曲の再生ランキングからもキーワードを選定した。

③本調査

設定したキーワードをもとに、本調査を実行した。

* <https://open.spotify.com/intl-ja> のランキングより引用

音楽NFTのマーケット調査にあたり39種のIPをキーワードとして選定した 調査IP一覧(音楽)

No	アーティスト名	曲名
1	A	a
2	B	b
3	C	c
4	D	d
5	E	e
6	F	f
7	G	g
8	H	h
9	I	i
10	J	j
11	K	k
12	L	l
13	M	m
14	N	n
15	O	o
16	P	p
17	Q	q
18	R	r
19	S	s
20	T	t
21	U	u
22	V	v
23	W	w
24	X	x
25	Y	y
26	Z	z
27	AA	aa
28	AB	ab
29	AC	ac
30	AD	ad

No	アーティスト名	曲名
31	AE	ae
32	AF	af
33	AG	ag
34	AH	ah
35	AI	ai
36	AJ	aj
37	AK	ak
38	AL	al
39	AM	am

* 曲名でヒットする傾向があるため、曲名で検索。

調査結果 音楽(マーケットプレイスA)

No	曲名	検索ヒット数	無許諾疑惑数	無許諾率	売買成立総数	売買総額(eth)	作成時期 (~2021年)	作成時期 (2022年)	作成時期 (2023年)
1	a	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
2	b	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	c	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
4	d	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	e	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
6	f	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
7	g	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
8	h	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
9	i	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
10	j	10	1	10.0%	0	0	0	0	0
11	k	1	1	100.0%	0	0	0	0	0
12	l	269	0	0.0%	0	0	0	0	0
13	m	105	1	1.0%	0	0	0	0	0
14	n	22	0	0.0%	0	0	0	0	0
15	o	3	0	0.0%	0	0	0	0	0
16	p	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
17	q	30	0	0.0%	0	0	0	0	0
18	r	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	s	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
20	t	357	0	0.0%	0	0	0	0	0
21	u	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
22	v	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	w	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	x	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	y	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	z	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	aa	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	ab	210	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	ac	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	ad	0	0	0.0%	0	0	0	0	0

調査結果_音楽(マーケットプレイスA)

No	曲名	検索ヒット数*2	無許諾疑惑数*1	無許諾率	売買成立総数*1	売買総額(eth)*1	作成時期 (~2021年)	作成時期 (2022年)	作成時期 (2023年)
31	ae	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
32	af	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
33	ag	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
34	ah	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
35	ai	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
36	aj	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
37	ak	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
38	al	0	0	0.0%	0	0	0	0	0
39	am	0	0	0.0%	0	0	0	0	0

調査結果_音楽(マーケットプレイスB)

No	曲名	検索ヒット数*2	無許諾疑惑数*1	無許諾率*1	売買成立総数*1	売買総額(eth)*1	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
1	a	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
2	b	3,012	0	0.0%	0	0	0	0	0
3	c	3,802	0	0.0%	0	0	0	0	0
4	d	3,802	0	0.0%	0	0	0	0	0
5	e	100,941	0	0.0%	0	0	0	0	0
6	f	156,199	0	0.0%	0	0	0	0	0
7	g	6,746	0	0.0%	0	0	0	0	0
8	h	292,636	0	0.0%	0	0	0	0	0
9	i	5	0	0.0%	0	0	0	0	0
10	j	1,400	0	0.0%	0	0	0	0	0
11	k	1,572,507	0	0.0%	0	0	0	0	0
12	l	93,144	0	0.0%	0	0	0	0	0
13	m	243,433	0	0.0%	0	0	0	0	0
14	n	1	0	0.0%	0	0	0	0	0
15	o	3	0	0.0%	0	0	0	0	0
16	p	16,002	0	0.0%	0	0	0	0	0
17	q	180,186	0	0.0%	0	0	0	0	0
18	r	617,090	0	0.0%	0	0	0	0	0
19	s	41,273	0	0.0%	0	0	0	0	0
20	t	238	0	0.0%	0	0	0	0	0
21	u	2,948	0	0.0%	0	0	0	0	0
22	v	244,962	0	0.0%	0	0	0	0	0
23	w	246,218	0	0.0%	0	0	0	0	0
24	x	15,124	0	0.0%	0	0	0	0	0
25	y	11	0	0.0%	0	0	0	0	0
26	z	21,935	0	0.0%	0	0	0	0	0
27	aa	188,677	0	0.0%	0	0	0	0	0
28	ab	197,036	0	0.0%	0	0	0	0	0
29	ac	103,955	0	0.0%	0	0	0	0	0
30	ad	3,610	0	0.0%	0	0	0	0	0

*1

は抽出した500件内の結果。

*2 マーケットプレイスBは検索エンジンの問題で、多めにヒットしてしまっているため検索ヒット数は参照数値。
検索ワードに空白を入れると空白で分割されたワードそれぞれのいずれかを含むものを表示してしまう。

調査結果_音楽(マーケットプレイスB)

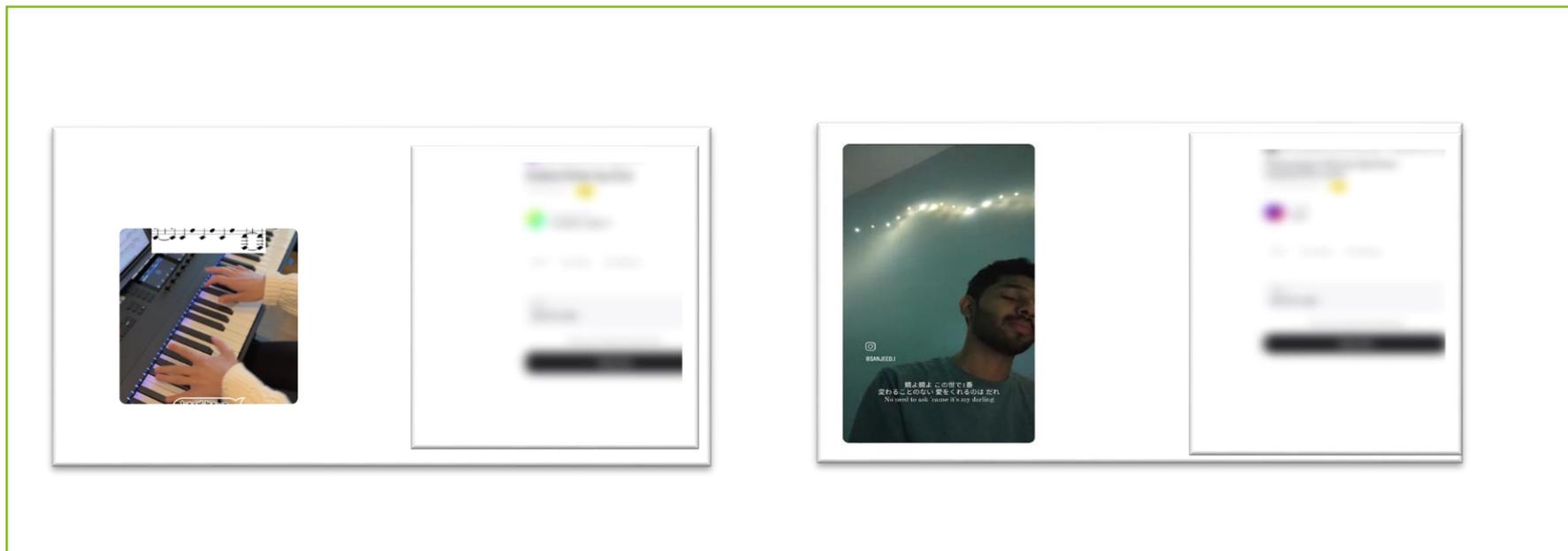
No	曲名	検索ヒット数*2	無許諾疑惑数*1	無許諾率*1	売買成立総数*1	売買総額(eth)*1	作成時期 (~2021年)*1	作成時期 (2022年)*1	作成時期 (2023年)*1
31	ae	4,540,408	0	0.0%	0	0	0	0	0
32	af	589,066	0	0.0%	0	0	0	0	0
33	ag	29,379	0	0.0%	0	0	0	0	0
34	ah	70	0	0.0%	0	0	0	0	0
35	ai	5,366	0	0.0%	0	0	0	0	0
36	aj	16,521	0	0.0%	0	0	0	0	0
37	ak	16,905	0	0.0%	0	0	0	0	0
38	al	3,370,301	0	0.0%	0	0	0	0	0
39	am	250,879	0	0.0%	0	0	0	0	0

*1

■は抽出した500件内の結果

*2 マーケットプレイスBは検索エンジンの問題で、多めにヒットしてしまっているため検索ヒット数は参照数値。
検索ワードに空白を入れると空白で分割されたワードそれぞれのいずれかを含むものを表示してしまう。

無許諾が疑われる事例(音楽)



上記左の事例は、楽曲「廻廻奇譚」の自己演奏動画に関するNFT。音源を使用していないが、NFTを付与していることが営利目的としてみなされかねず、著作権を侵害している可能性がある。

上記右の事例は、楽曲「死ぬのがいいわ」を歌唱している動画のNFT。音源を使用しており、いわゆる“歌ってみた”と呼ばれる動画ジャンルに分類される。“歌ってみた”はアップロード先のサイトと著作権者が締結している場合は問題ないが、本ケースの場合、必要な権利処理はなされていないものと推測される。

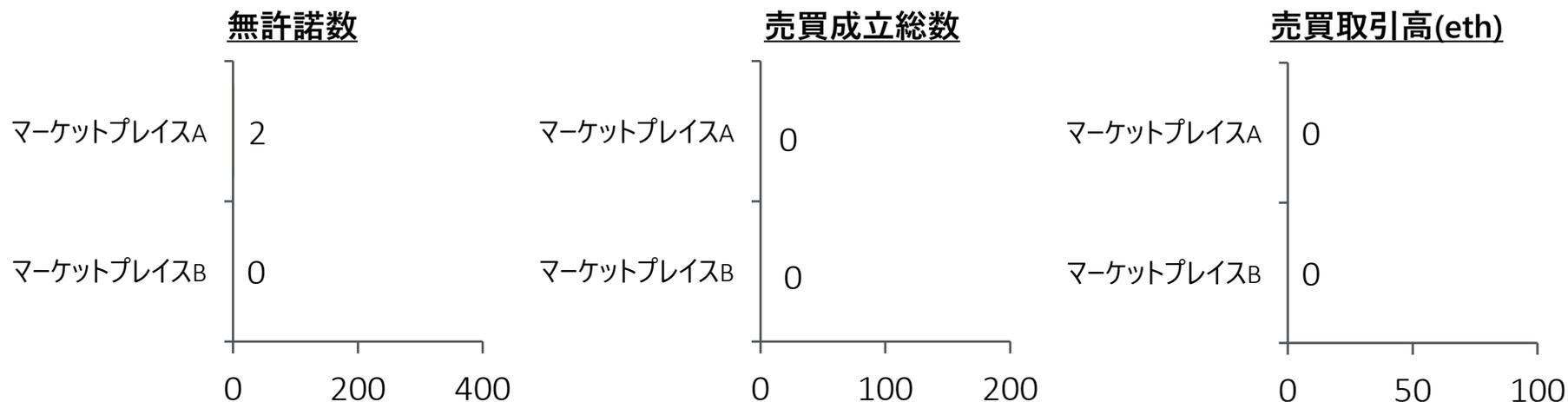
調査結果サマリー(音楽)

【事実】

- 無許諾が疑われるNFTは、マーケットプレイスAにてわずかに確認されたのみで、マーケットプレイスBでは確認できなかった。
- 識別されたNFTの売買成立は0であったため、売買成立総数、売買取引高はともに0だった。

【考察】

動画に比べると音楽の無許諾事例は極わずかししか識別されない結果となった。
現時点のNFTの使用用途のほとんどが、PFP(profile picture)等の画像NFTであるのに対して、音楽NFTは画像NFT等と比較して主流ではないため、日本発IPに限らず音楽NFT自体の無許諾事例の数が少ないものと推測される。
サンプル数が少ないため一般化するには慎重な検討が必要だが、識別された事例は単純に音源をそのまま利用したものではなく、自己演奏等に関するものであることは、二次創作事例が多かった動画NFTと同様の傾向である。



2.無許諾NFTの流通実態調査

2.1 目的と実施概要

2.2 マーケット調査

2.3 ヒアリング調査

NFTビジネスに取り組む事業者等13社に対し、無許諾NFTに対する取り組み及びNFTを活用したIPビジネスに対する関心等のヒアリングを実施した

調査内容

日本のIPを利用したNFTビジネスに取り組む事業者等に対し、無許諾に対する取り組みやNFTを活用したIPビジネスに対する関心などについてヒアリングを実施した。

具体的なヒアリング項目の概要は、以下の通り。

- NFT以外の無許諾事例の探知方法及び対策
- 無許諾NFTの流通実態の把握有無
- 無許諾NFTの探知方法及び対策
- NFTへの今後の意欲

調査対象

No	業種	会社名
1	アニメ	株式会社A
2	アニメ	株式会社B
3	アニメ	株式会社C
4	アニメ	株式会社D
5	アニメ/漫画	株式会社E
6	音楽	株式会社F
7	音楽	株式会社G
8	音楽	一般社団法人H
9	音楽	株式会社I
10	保護ツール	株式会社J
11	ライセンス	株式会社K
12	プラットフォーム(音楽)	株式会社L
13	プラットフォーム	株式会社M

調査結果

No	ヒアリング項目	ヒアリング結果概要
1	NFT以外の無許諾事例の探知方法及び対策	<p>無許諾事例の探知方法としては以下のいずれかによる傾向がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①ユーザーなど第三者からの通報 ②SNSの機能やツールを用いた自動探知 ③専門業者への外部委託 <p>コスト面を加味し、優先度をつけて対策する対象を選択しているケースがある。例えば、販売機会の損失やイメージの毀損が著しいものに対して優先的に対策する一方、無許諾であっても宣伝効果があるような事例については積極的に探知しない等の事例が見受けられた。</p> <p>また海外における無許諾事例への対応は、現地における法律による権利の解釈などによって苦戦傾向にある。</p>
2	無許諾NFTの流通実態の把握有無	現時点でNFTの無許諾事例を把握している事業者は少なく、多くの事業者では流通を把握していないケースが多い。
3	無許諾NFTの探知方法及び対策	<p>NFTの無許諾事例を把握している事業者のうち、自主的に探知しているケースは少なく、ユーザー等からの通報により把握しているケースが多かった。</p> <p>把握した無許諾NFTへの対策については、現時点では被害が小規模のため、マーケットプレイスへの取り下げ申請や出品者への法的措置等の対応はしないケースが多かった。但し、対処するとした場合に、どのように対処すればいいかわからないという意見も散見された。</p>
4	NFTを活用したIPビジネスに対する関心など	市場の過熱感が失われたことで、現時点では具体的な取り組みについての関心が薄まっているものの、引き続きNFTビジネスの動向を様子見る傾向にある。

考察

現状NFTの市場が落ち着きをみせていることから、無許諾NFTへの対応については消極的な状況が多くみられた。一方、無許諾NFTの流通による弊害の問題自体が解決されたわけではなく、今後NFTの市場が再拡大した場合には、既存のNFT以外の無許諾事例と同様、無許諾NFTへの対応の必要性が顕在化する可能性があることについては、多くの事業者が問題意識として持つところである。

NFTの技術的な新規性から、既存の無許諾NFTへの対応策の転用が難しく、個別の事業者による対応策の立案に時間がかかる可能性があることから、現時点において本実証実験を通じた無許諾NFTへの対応フローモデル等を示すことは、有意義なものと考えられる。

3.無許諾NFTの取り下げ申請体制のモデル構築

3.無許諾NFTの取り下げ及び申請体制のモデル構築

3.1 目的と実施概要

3.2 国内外対策事例調査

3.3 実証実験

効率的な取り下げ申請体制のモデル構築を目的とし、国内外の民間事業者の取り組み調査及び実証実験を実施した

実施目的

コンテンツホルダーが無許諾NFTの存在を認知したのち、マーケットプレイスからの取り下げを申請しようとした際に、具体的にどう対処すればいいかわからないという意見がヒアリングにて散見された。
NFT市場が再興し無許諾NFTの数が増加したケースに備え、コンテンツホルダーの一助となるべく、取り下げ申請の体制構築を目的とする。

実施概要

実施内容は、以下の3つ。

①国内外の民間事業者の取り組みについて調査

■国内外の無許諾NFTに対する取り組みを行っている民間事業者にヒアリングを実施。

②無許諾NFTに対する取り下げ申請の実証実験の実施

■①のヒアリング結果をもとに、実証実験のフローを構築。

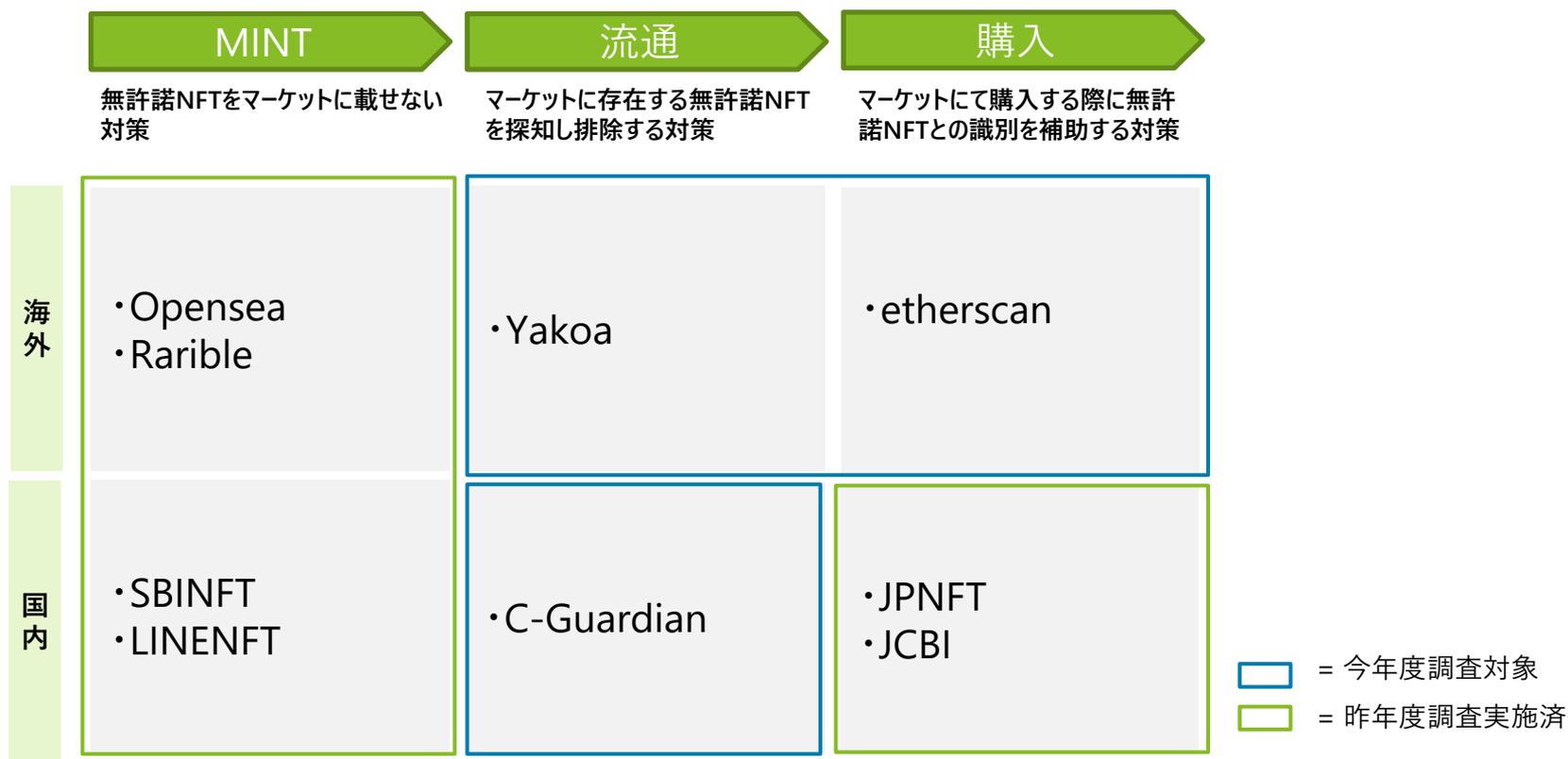
■コンテンツホルダー及び無許諾NFTに対する取り組みを行っている民間事業者とともに、実際に無許諾NFTをマーケットから取り下げる実証実験を実施。

③効率的な体制やサイクルのモデル構築

■ 実証実験の結果をもとに、取り下げ申請の業務フローチャート及び業務記述書を作成する。

NFT購入までのプロセスと地域の両軸で無許諾NFTプロジェクトを整理する。今年度は海外事例としてYakoa,etherscan、国内事例としてC-Guardianを対象として調査した

調査対象とした国内外におけるプロセス別の無許諾NFT対策プロジェクト



3.無許諾NFTの取り下げ及び申請体制のモデル構築

3.1 目的と実施概要

3.2 国内外対策事例調査

3.3 実証実験

Yakoa社によるAIを活用したIP保護ツールにより、既に市場に流通している無許諾NFTを検知できる

国外の取組事業者例①：Yakoa

Yakoa社はアメリカのカリフォルニア州を拠点としており、AIを活用したIP保護メカニズムを提供している。
2023年7月に国内事業者であるJPNFTと戦略的パートナーシップを締結した。

無許諾NFTの検知フロー



- ①：画像やIPのタイトル名、NFT contractをinput情報として入力する。
- ②：タイトル及び画像から、チェーン上から類似したNFTを見つけ、正規版ではないと疑われるNFTを検知する。
- ③：(自社で発行済のNFTをinputに使用した場合) 同一の画像を持つNFTについて作成時のタイムスタンプを調べ、オリジナル以降に作成された方を無許諾NFTとして識別する。

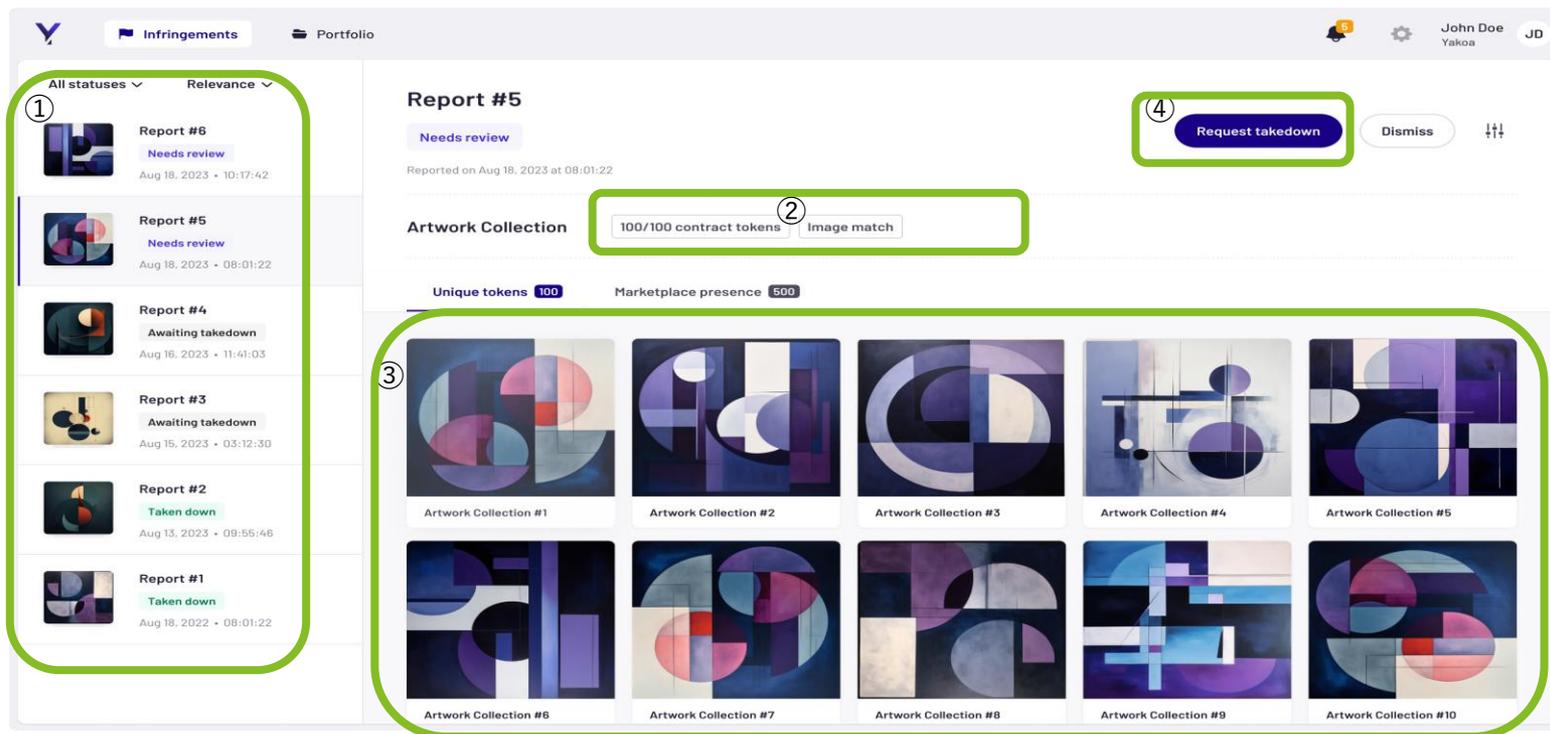
*1 人間による判定を要するケースも存在

対策の有効性



既に流通してしまっている無許諾NFTへの対応策。IP保有者は自身が保有しているIPについて、NFT作成の有無に関わらず、市場に流通している無許諾NFTを検知することができる。AI技術が利用され短期間で検知することができることに加え、複数のマーケットプレイスを同時に検知することができる。

参考:デモ画面



- ①検知されたコレクション一覧：AIに取り込ませた画像やタイトル等から検知された不正なNFT一覧
- ②検知されたNFTの個数と、検知理由：この例では、100個の無許諾NFTを画像の類似性から検知
- ③コレクション内のNFT：無許諾NFTとして検知されたNFT1つ1つのまとめ
- ④取り下げ申請：取り下げ申請を行えるボタン

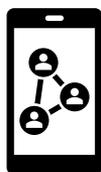
EtherscanによるPublic Name Tags機能により、購入者はNFTの作成元を特定でき、ブランドのなりすましを識別できる

国外の取組事業者例②：Etherscan

Etherscan社は暗号資産Ethereumの代表的なエクスプローラーである“Etherscan”を2015年より提供しており、エクスプローラー上でwalletの概要や過去の全てのトランザクションを確認できる。大手ブランドのadidasや有名NFTコレクションであるBAYCなどがサービスを利用しているほか、NFT以外でのDefiなどにおいても幅広く使用されている。

Public Name Tags

公式SNS等



Wallet



NFTには発行者のウォレットアドレス情報が記録されるが、public name tagは、ウォレットアドレスに発行者の公式情報等をタグ付けすることにより、発行者が正式なIP保有者であることを証明するサービス。タグ付けにあたっては、公式サイトやツイッターなどの確認等の一定の基準を満たすことが必要である。

対策の有効性

購入者



①

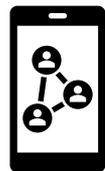


Etherscan

②



公式SNS等



- ① NFT作成者のウォレットアドレスの識別
- ② 作成元の確認

ユーザーがNFTを購入する際に無許諾NFTを購入しないようにする対応策。ユーザーは購入しようとしているNFTが正規品であるかどうかについて、NFT作成者のアドレスから作成元のタグ情報を閲覧することにより確認することができる。ブランドになりすましたNFTを購入するリスクが低減されている。

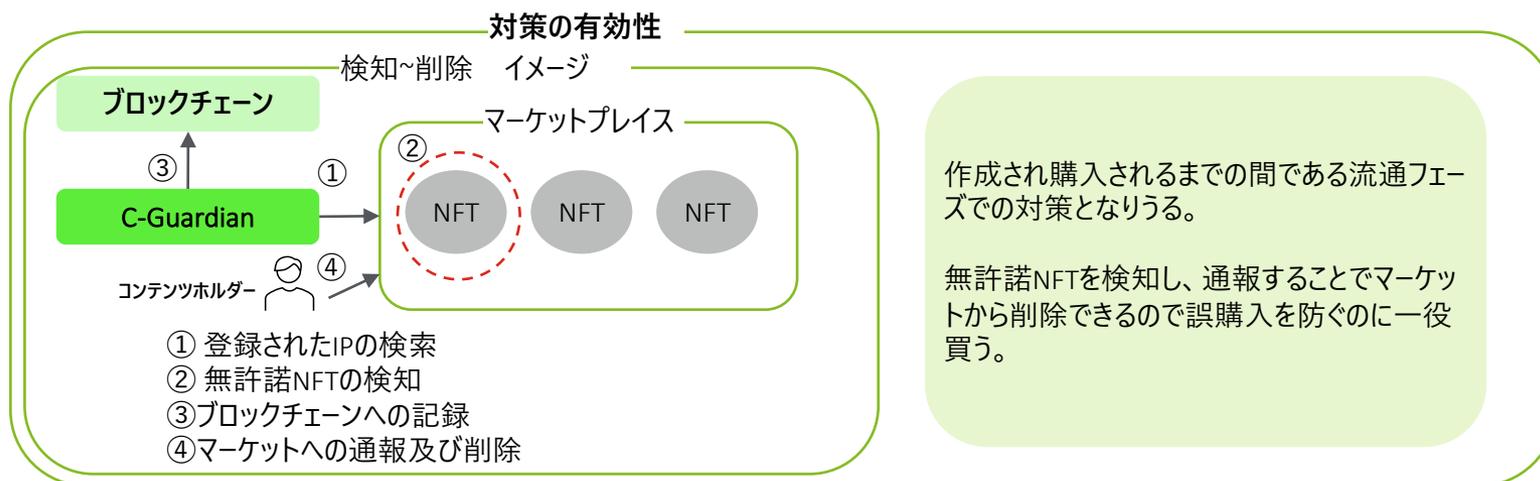
C-Guardianによる機械学習主導のIP保護ツールにより、既に市場に流通している無許諾NFTを検知し、スクリーンショットなどで侵害情報をブロックチェーンに記録する

国内の取組事業者例：C-Guardian

株式会社ケンタウロスワークスと株式会社博報堂と原本株式会社が共同で運営している。

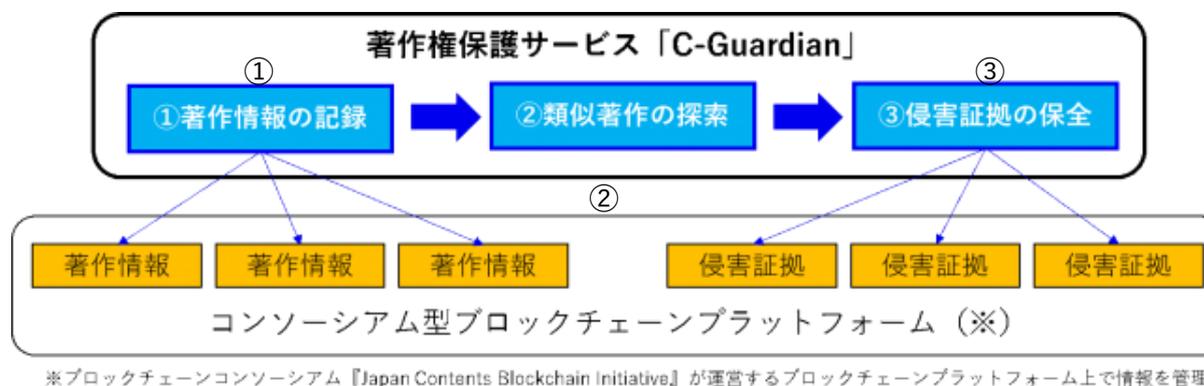
サービス概要

保護したいIPをブロックチェーン上に登録することで、AI技術を活用して動画配信サイトやNFTマーケットプレイスなど様々なwebページに存在する無許諾と思われるものを探知できる。探知されたものは、スクリーンショットなどの侵害情報をブロックチェーン上に記録する。



検知フロー

無許諾NFTの検知フロー



*<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000297.000008062.html> より引用

①：C-Guardianを利用する著作権者がコンテンツをWebサイトに公開すると、ブロックチェーン上に著作物の情報が記録される。ブロックチェーン上に保存された著作権侵害被害の証拠データは「侵害記録証明書」としてダウンロードすることが可能。

②：機械学習技術を用いて、著作物と類似するコンテンツがインターネット上に掲載されていないか常時探索し、著作権の侵害を発見する。検知については全てAIで行っているわけではなく、人の目でも行っている。

③：侵害情報をブロックチェーン上に記録し、侵害の証拠を作成し、侵害の証拠をコンテンツホルダーに渡す。違法サイトに対し、著作権侵害の警告とともにその証明書を提示することでより強い牽制力となる。

* コンテンツホルダーに証拠を共有した後にマーケットプレイスに削除依頼を行うケースは稀。

3.無許諾NFTの取り下げ及び申請体制のモデル構築

3.1 目的と実施概要

3.2 国内外対策事例調査

3.3 実証実験

無許諾NFTの取り下げの実証実験を実施し、その結果をもとに業務フローチャート及び業務記述書を作成した

実施内容

実施内容は、以下の2つ。

①実証実験

(IPコンテンツホルダー①)

- Yakoa社のAIツールを用いて、無許諾疑惑のNFTを探知し、その候補をIPコンテンツホルダーが無許諾か否かを確認。
- 保護対象のIPをJPNFTに登録し(但しJPNFTサイト内非公表)、無許諾NFTの取り下げをマーケットプレイスに依頼。対象マーケットプレイスは、 α, β, γ の3つの海外マーケットプレイスとした。

(IPコンテンツホルダー②)

- 手作業にて、無許諾疑惑NFTを探知し、その候補をIPコンテンツホルダーが無許諾か否かを確認。
- JPNFTには昨年度に登録済みでありサイト内でも公表、加えて前年度 α に取り下げ申請実績あり。無許諾NFTの取り下げをマーケットプレイスに依頼。対象マーケットプレイスは、 α もしくは β のいずれかを任意で選択した。

②業務フローチャート、業務記述書の作成

- ①の実証実験の結果に基づき、作成。
- 業務全体の流れを示す業務フロー及び各業務の説明を記述した業務記述書の2点を作成。

関係者一覧及び役割

No	関係者	役割概要
1	IPコンテンツホルダー①(芸能プロダクション)	1社目のIPコンテンツホルダー。 無許諾疑惑のNFTを確認し、侵害の有無を判定する。 またJPNFT*へのIP登録(但し非公表)と無許諾NFTの取り下げ申請を、IP FORWARDに依頼する。
2	IPコンテンツホルダー②(アニメ)	2社目のIPコンテンツホルダー。 1社目と同様に、無許諾NFTの取り下げ依頼を行うが、当社はIP登録情報をJPNFTサイトにて公開する。
3	Yakoa	無許諾疑惑のNFTを探知できるAIツールの所有者。 タイトル名や画像といったinput情報から、共通した特徴を持つNFTを見つけることで、無許諾疑惑のNFTをリストアップする。
4	IP FORWARD	JPNFT*(IP管理プラットフォーム)の管理及び取り下げ申請の代理申請を実行する。 加えてマーケットプレイスとの応答を担当する。

*NFT発行にかかるIPライセンス情報を公示して、正規版NFTの安心安全な流通を促進することを目的としたIP管理プラットフォーム

<https://jpnft.io/>

実施結果(IPコンテンツホルダー①)

*○は取り下げ成功、×は取り下げ失敗を表す。
N/Aは申請を実施していないことを表す。

No	大分類	小分類	対象IP	マーケットα	マーケットβ	マーケットγ
1	画像	ジャケット画像切り抜き	A	○	○	×
2	画像	ジャケット画像切り抜き	A	○	○	×
3	ドメイン	ドメインサービスA	A	○	○	×
4	ドメイン	ドメインサービスA	A	○	○	×
5	ドメイン	ドメインサービスA	A	○	○	×
6	ドメイン	ドメインサービスA	B	○	○	×
7	ドメイン	ドメインサービスA	B	○	○	×
8	ドメイン	ドメインサービスA	B	○	○	×
9	ドメイン	ドメインサービスB	B	○	○	×
10	ドメイン	ドメインサービスC	B	○	N/A*1	×

*1該当するNFTがマーケットβには出品されていなかったため、申請を実施していない。

画像とドメインのNFTの2種を3箇所のマーケットプレイスに取り下げ申請を行った結果、αとβでは取り下げに成功したが、γについては返答が一切なく取り下げから3週間が経過し、断念した。
γは、α及びβと異なり侵害対応の窓口がなく、侵害に重きを置いていないと推測される。
尚、取り下げまでに要した時間は、αが2週間、βで1週間となった。
また、取り下げが成功したマーケットプレイスでは画像とドメインの2種とも全件取り下げに成功した。
画像において侵害が多くみられるのは昨年度調査からも明らかではあるが、ドメインにおいても侵害件数は少なくない件数が確認できており、ドメインも画像同様に、侵害が認められれば取り下げできると判明した。

実施結果(IPコンテンツホルダー②)

*○は取り下げ成功、×は取り下げ失敗を表す。

No	大分類	小分類	対象IP	マーケットα
1	画像	二次創作	A	○
2	画像	二次創作	A	○
3	画像	二次創作	A	○
4	画像	二次創作	A	○
5	画像	二次創作	A	○
6	画像	二次創作	A	○
7	画像	二次創作	A	○
8	画像	原作切り抜き	A	○
9	画像	原作切り抜き	A	○
10	画像	原作切り抜き	A	○
11	画像	原作切り抜き	A	○
12	画像	原作切り抜き	A	○
13	画像	原作切り抜き	A	○

実施結果(IPコンテンツホルダー②)

*○は取り下げ成功、×は取り下げ失敗を表す。

No	大分類	小分類	対象IP	マーケットβ
14	画像	二次創作	B	○
15	画像	二次創作	B	○
16	画像	二次創作	B	○
17	画像	原作切り抜き	B	○
18	画像	原作切り抜き	B	○
19	画像	原作切り抜き	B	○
20	画像	二次創作	C	○
21	画像	二次創作	C	○
22	画像	原作切り抜き	C	○
23	画像	原作切り抜き	C	○
24	画像	原作切り抜き	C	○
25	画像	原作切り抜き	C	○

画像のNFTをαとβの2箇所に取り下げ申請を行った結果、申請したNFT全ての取り下げに成功した。IPコンテンツホルダー①の場合は申請から取り下げまでに、1-2週間ほど要したが、IPコンテンツホルダー②は申請件数が多いにも関わらず1週間以内に取り下げが完了した。特にαに関しては、IPコンテンツホルダー①より1週間以上早く対応が完了している。IPコンテンツホルダー②の場合は、αに対し過去取り下げ申請を行った実績とJPNFTにてIP情報を公開していることもあり、権利確認に要する時間が減少したと思われる。

実証実験の結果、汎用的な業務フローを整理、一部業務委託する場合と、自社完結する場合の2種類を作成した

業務チャートフロー(一部委託ケース)

対象NFTの選定

マーケットプレイスにて無許諾NFTを外部検知ツールを用いて効率的に調査し、無許諾疑惑のNFTをリストアップする。リストアップされたNFTのうち、許諾の有無及び権利侵害の有無の確認をし、取り下げ申請する対象NFTを選定する。

*所要時間目安: 1週間

IP申請

IP管理プラットフォームに申請予定のNFTのIPを登録する。(NFTを発行している場合は、NFTも申請。)登録することで、正規品認証の一助になる。

*所要時間目安: 1週間(初回のみ)

取り下げ申請

マーケットプレイスに取り下げを申請する。人的コストの観点から取り下げ申請代理会社に代理申請を依頼している。削除完了通知を以て完了とする。

*所要時間目安: 1-2週間

確認

マーケットプレイスから取り下げされたかを確認する。

*所要時間目安: 数時間

業務チャートフロー(自社完結ケース)

対象NFTの選定

マーケットプレイスにて無許諾NFTを調査し、取り下げ申請する対象NFTを選定する。

*所要時間目安: 2週間

取り下げ申請

マーケットプレイスごとの取り下げ規定の確認後、各マーケットプレイス毎のフォーマットに則り取り下げを申請する。削除完了通知を以て完了とする。

*所要時間目安: 2週間

確認

マーケットプレイスから取り下げされたかを確認する。

*所要時間目安: 数時間

*所要時間は10件ほど申請するとした際の目安。

4.総括

事業総括

NFT市場は2021年に急速に流通量が拡大し、2022年初頭をピークとして、以後市場規模は落ち着きをみせている。そのような背景の中、今年度は動画/音楽のNFTを対象とし無許諾NFTの流通実態調査を実施するとともに、無許諾NFTの取り下げ申請の実証実験及びそれに基づくモデル構築を実施した。

無許諾NFTの流通実態調査

動画/音楽に関する無許諾NFTの流通実態調査の結果として、昨年度の画像と比べると被害事例及び被害額がともに著しく少ない結果となった。特に音楽についてはほとんど無許諾事例が識別されない結果となった。これは、現時点では音楽IPが画像IPと比較してNFTの活用が進んでいない実態があるものと考えられる。また、動画において確認できた事例のほとんどは、アニメ/漫画、ゲームのいずれかであり、いずれも海外での知名度の高いIPへの偏りがみられた。これらの状況からは、IPのコンテンツ種類(動画、音楽、画像等)やジャンル種類(アニメ/漫画、ゲーム等)によりNFTの利活用状況が異なり、それに起因する無許諾NFTの被害実態や対応する体制構築の優先度が異なる可能性があることが示唆されるものと考えられる。

事業者ヒアリングを実施した結果としては、観測範囲内では現時点では積極的にNFTビジネスに取り組みたいという事業者は多くなかった。これは、NFTの市場規模が落ち着きを見せていることが事業者の取り組み意欲へ大きな影響を与えているものと考えられる。一方で多くの事業者がNFTビジネスの動向自体には注視しているとの回答をしており、依然としてコンテンツビジネスとしてNFTの利活用への期待があるものと考えられる。

無許諾NFTの取り下げ及び申請体制モデルの構築

国内外の無許諾NFTへの対応策の事例調査においては、国内外を問わず、NFTビジネスのMINT、流通、購入の各プロセスにおける対策のサービスが展開されていることが明らかになった。これは、2021年にNFTが注目され市場が急拡大してから数年が経過し、様々な関連ビジネスの取り組みが進み、無許諾NFTへの対応という点で網羅的なサービス整備がされてきたものと理解できる。

無許諾NFTの取り下げ及び申請の体制構築に関しては、無許諾NFTの検知サービスや取り下げ申請の委託サービスを利用した実証実験を実施した。また取り下げ申請にあたっては、異なる3つのプラットフォームへの申請を実施した。結果として、2つのプラットフォームではほとんどの取り下げ申請が成功したものの、1つのプラットフォームでは申請に関する回答がなく、取り下げ失敗の結果となった。削除失敗となったプラットフォームは、権利侵害対応窓口がなく一般問い合わせ窓口から削除申請をせざるを得ないプラットフォームであり、プラットフォーム側の権利侵害に対する体制の整備状況が、取り下げ申請の成功率に影響を与えているものと考えられる。

一方で、無許諾NFTへの対応策を決めていくにあたって、IPを複数の会社で共同管理をするようなケースでは、対応方針の策定について時間を要するケースもあることが見受けられた。特に現在のNFTのように対応策や取り下げ申請に関する取り組み事例が少ないビジネスに対しては、管理会社同士の意思決定がより慎重にならざるを得ない背景があるものと考えられる。

今後の提言

現時点のNFTの使用用途のほとんどが、PPF(profile picture)等の画像NFTであることから、動画/音楽はNFT市場全体の中で占める割合が大きいものではなく、今回の調査における無許諾NFTによる被害は大きいものではなかった。またNFT市場規模が落ち着きをみせていることから、コンテンツホルダーの多くはNFTに対する優先事項を下げており、結果無許諾NFTへの対処方法を把握していないパターンが多く見受けられた。

一方でBTCの半減期に向けてブロックチェーン市場の拡大に対する期待感が高まっており、また米国におけるビットコインETFの承認もあり、2024年3月にBTCはじめ主要な暗号資産が過去最高価格を記録するなど、暗号資産全体の時価総額は上昇傾向にある。NFT技術そのものについては、2021年に市場が急拡大したときに期待されていた、デジタルコンテンツの流通ツールとしての取り組みはひと段落している状況ではあるが、足元ではリアル・ワールド・アセット(RWA)と呼ばれる現物資産のトークン化の取り組みにNFT技術を活用することが注目されているなど、依然としてNFT技術を活用した新しいビジネスの開発の取り組みが継続的に進められている。

当調査の総括として、日本においてコンテンツビジネスに取り組む事業者は以下に留意されたい。

- 現在のNFT市場は落ち着きをみせているが、暗号資産市場の活性化や、NFT技術を活用した新規ビジネスの登場により再度急拡大する可能性もある。市場の拡大は無許諾NFTの流通増加につながるため、その動向に留意する。
- NFTの今後の利活用状況やNFT市場を注視し、RWA等今後拡大が見込まれるNFTを活用したビジネスと親和性の高いコンテンツやジャンルのIPを保有するコンテンツホルダーは、無許諾NFTの被害実態の把握や対応する体制構築を優先的に進める必要がないか検討することに留意する。
- IPの無許諾事例への対応は、元来権利侵害の判定や対策実施の要否の検討に慎重な判断が伴う。NFTはその技術的な特殊性と、コンテンツ流通での活用事例がまだ限られていることから、そのような判断を複雑化する傾向にある。特に、同一ブロックチェーンであれば複数のプラットフォームにまたがって流通する可能性がある点や、現時点ではプラットフォームごとに権利侵害に対する対応状況に差がある点は、留意すべき特徴である。そのようなNFT特有の困難性を緩和するため、NFTやそのマーケットプレイスにおける無許諾事例や無許諾NFTの取り下げ事例を理解し、関係者間で情報収集を継続するなどあらかじめ準備を進める必要がある点に留意する。
尚、準備にあたって、今回の実証実験では、過去に取り下げ申請成功の実績があったIPについては、他のIPより短期で取り下げが完了されたケースがあった点は、参考にされたい。

特に3点目の無許諾NFTの取り下げフローの理解を進めるにあたっては、当報告書及び別添のモデルフローチャート及び業務記述書が一助になれば幸いである。

デロイトトーマツグループは、日本におけるデロイトアジア パシフィック リミテッドおよびデロイトネットワークのメンバーであるデロイトトーマツ合同会社ならびにそのグループ法人（有限責任監査法人トーマツ、デロイトトーマツリスクアドバイザー合同会社、デロイトトーマツコンサルティング合同会社、デロイトトーマツファイナンシャルアドバイザー合同会社、デロイトトーマツ税理士法人、DT弁護士法人およびデロイトトーマツグループ合同会社を含む）の総称です。デロイトトーマツグループは、日本で最大級のプロフェッショナルグループのひとつであり、各法人がそれぞれの適用法令に従い、監査・保証業務、リスクアドバイザー、コンサルティング、ファイナンシャルアドバイザー、税務、法務等を提供しています。また、国内約30都市に約2万人の専門家を擁し、多国籍企業や主要な日本企業をクライアントとしています。詳細はデロイトトーマツグループWebサイト、www.deloitte.com/jpをご覧ください。

Deloitte（デロイト）とは、デロイトトウシュートーマツリミテッド（“DTTL”）、そのグローバルネットワーク組織を構成するメンバーファームおよびそれらの関係法人（総称して“デロイトネットワーク”）のひとつまたは複数指します。DTTL（または“Deloitte Global”）ならびに各メンバーファームおよび関係法人はそれぞれ法的に独立した別個の組織体であり、第三者に関して相互に義務を課しまたは拘束させることはありません。DTTLおよびDTTLの各メンバーファームならびに関係法人は、自らの作為および不作為についてのみ責任を負い、互いに他のファームまたは関係法人の作為および不作為について責任を負うものではありません。DTTLはクライアントへのサービス提供を行いません。詳細はwww.deloitte.com/jp/aboutをご覧ください。

デロイト アジア パシフィック リミテッドはDTTLのメンバーファームであり、保証有限責任会社です。デロイト アジア パシフィック リミテッドのメンバーおよびそれらの関係法人は、それぞれ法的に独立した別個の組織体であり、アジア パシフィックにおける100を超える都市（オークランド、バンコク、北京、ベンガルール、ハノイ、香港、ジャカルタ、クアラルンプール、マニラ、メルボルン、ムンバイ、ニューデリー、大阪、ソウル、上海、シンガポール、シドニー、台北、東京を含む）にてサービスを提供しています。

Deloitte（デロイト）は、監査・保証業務、コンサルティング、ファイナンシャルアドバイザー、リスクアドバイザー、税務・法務などに関連する最先端のサービスを、Fortune Global 500®の約9割の企業や多数のプライベート（非公開）企業を含むクライアントに提供しています。デロイトは、資本市場に対する社会的な信頼を高め、クライアントの変革と繁栄を促し、より豊かな経済、公正な社会、持続可能な世界の実現に向けて自ら率先して取り組むことを通じて、計測可能で継続性のある成果をもたらすプロフェッショナルの集団です。デロイトは、創設以来175年余りの歴史を有し、150を超える国・地域にわたって活動を展開しています。“Making an impact that matters”をパーパス（存在理由）として標榜するデロイトの45万人超の人材の活動の詳細については、www.deloitte.comをご覧ください。

本資料は皆様への情報提供として一般的な情報を掲載するのみであり、デロイトトウシュートーマツリミテッド（“DTTL”）、そのグローバルネットワーク組織を構成するメンバーファームおよびそれらの関係法人が本資料をもって専門的な助言やサービスを提供するものではありません。皆様の財務または事業に影響を与えるような意思決定または行動をされる前に、適切な専門家にご相談ください。本資料における情報の正確性や完全性に関して、いかなる表明、保証または確約（明示・黙示を問いません）をするものではありません。またDTTL、そのメンバーファーム、関係法人、社員・職員または代理人のいずれも、本資料に依拠した人に係りして直接または間接に発生したいかなる損失および損害に対して責任を負いません。DTTLならびに各メンバーファームおよび関係法人はそれぞれ法的に独立した別個の組織体です。



IS 669126 / ISO 27001



BCMS 764479 / ISO 22301

Member of
Deloitte Touche Tohmatsu Limited