

# 文化審議会 第1期文化経済部会 基盤・制度ワーキンググループ 報告書

2022年3月29日

## 1. 本報告書について

### (1) はじめに

本報告書は、文化審議会第1期文化経済部会基盤・制度ワーキンググループにおける議論を整理し、今後検討すべき政策課題をまとめたものである。本報告書の内容は、第1期文化経済部会及び文化審議会に報告され、文化庁の今後の文化経済領域の政策形成に活用される。

本ワーキンググループは、令和4年度においても継続していくこととなるが、ここで挙げた政策課題のうち、令和4年度から取り組むべき内容については、引き続き検討を進めていく。

### (2) 令和3年度の開催状況

- 第1回 2022年1月21日(金) 10:00~12:00
- 第2回 2022年2月18日(金) 13:00~15:00
- 第3回 2022年3月2日(水) 13:00~15:00

### (3) 委員名簿

#### (臨時委員)

こいけ あい  
小池 藍

GO FUND, LLP 代表パートナー／京都芸術大学専任講師

もりのぶ しげき  
◎森信 茂樹

東京財団政策研究所研究主幹／  
財務省財務総合政策研究所特別研究官

#### (専門委員)

いけがみ たけし  
池上 健

明治大学専門職大学院会計専門職研究科 専任教授

おおたに しょうご  
大谷 省吾

独立行政法人国立美術館 東京国立近代美術館美術課長

おけだ だいすけ  
桶田 大介

弁護士(シティライツ法律事務所)

おづ ちかこ  
小津 稚加子

九州大学大学院経済学研究院・教授

やまうち まり  
山内 真理

公認会計士山内真理事務所・株式会社THNKアドバイザー代表

## 2. 文化芸術領域への寄附の促進

### (1) 我が国における文化芸術領域への寄附の現状について（参考資料 p.7～13<sup>1</sup>）

文化経済部会の主要な政策課題として、文化芸術領域を多くの主体が支える構造をいかに作るかという論点がある。本ワーキンググループでは、特に個人や企業からの寄附に着目して議論を行った。

我が国における文化芸術領域への寄附金額は、諸外国と比べると少額にとどまっている。しかし、新型コロナウイルス感染症の影響により、多くの文化芸術関係者が苦境に立たされる中、活動の継続に際して、民間主体が行う寄附が重要な役割を果たした。このことを契機に、今後、文化芸術を支える重要な手段として、寄附が果たす役割がより一層高まっていく可能性がある。

我が国の寄附に関する制度、特に税制については、諸外国と比べて、著しく不利な制度とは必ずしも言えないが、とはいえ、必ずしも十分に活用されているとも言えない。その背景には、制度自体の周知が不足しているという課題もあるが、構造的な課題も存在する。

例えば、国等からの補助金を受けている文化芸術団体にとっては、寄附等の自己収益をあげることによって将来の補助金受給額が減額されるという懸念を抱くため、積極的に寄附を募集しにくい構造にあるとの指摘がある。また、企業との協働を進めるにあたってのビジネスリテラシーが十分でないケースや、効果的な寄附の募集方法等のノウハウを有する者の活用が十分に進んでいないことも多い。加えて、寄附を受領した後の寄附者へのアフターケアについて、欧米では手厚く優遇するのに対して、我が国では不十分といわれており、寄附のメリットを社会的に醸成しにくい環境にある。

目下、社会課題への寄附などへの機運は年々高まっており、例えば若手経営者などの中には文化芸術領域への寄附に前向きな者も多く、潜在的な寄附ニーズは実態以上に存在する可能性がある。更なる普及促進を進めていくためには、文化芸術領域への寄附が進むための環境を整備すると共に、具体事例を創出し、それらを PR していく取組を進めていくことが重要である。

### (2) クラウドファンディング等の手法について（参考資料 p.14～22）

新型コロナウイルス感染症による影響を受けた文化芸術団体への寄附に関しては、政府が措置したチケット寄附税制や独立行政法人日本芸術文化振興会による文化芸術復興創造基金等を通じた寄附も行われたが、民間主体が中心となってクラウドファンディング等を活用した寄附プロジェクトが大きな役割を果たした。また、ふるさと納税制度を活用したクラウドファンディングや、興行イベントでの寄附募集、インターネット上で寄附を行う投げ銭（ギフティング）の活用など、様々な応用事例が生まれてきている。こうした動きは、新型コロナウイルス感染症による影響がいずれ緩和されたとしても、ファンエコノミーの拡大などを背景に引き続き拡大を続けていくものとみられ、特に具体性の高いプロジェクトに対する個人からの少額寄附はより一層増えてくることが見込まれる。

<sup>1</sup> 小見出しに記載したページ番号は、本報告書と併せて公表している「令和3年度基盤・制度ワーキンググループの議論に関する参考資料」のページ番号を指しており、当該資料も併せて参照されたい。

こうした取組を成功させるためには、寄附募集を行う者のみならず、寄附募集案件のポータルサイトなどを運営するプラットフォーマーの役割が重要となる。主要なプラットフォーマーでは、伴走型で案件形成に取り組むことによりプロジェクトを支援しているケースもあり、こうした重要な役割を整理しつつ、そうした取組を後押しすることが寄附促進の観点から効果的であると考えられる。他方で、比較的新たな資金調達手段であるため、例えば個人がこれらの手法により資金調達する場合等における税務処理等、整理すべき論点も存在すると考えられる。文化芸術振興の観点から、このような論点を更に整理した上で、法制度や税制に関する課題などについて明らかにしていくべきである。

また、現行制度の活用により、効果的な寄附プロジェクトを組成した事例も存在する。2019年に発生した株式会社京都アニメーション放火事件に対する義援金募集に係る取組では、国・自治体・当事者等の様々な関係者の協力の下、京都府が義援金配分委員会を組成する等により「特定寄附金」として扱うことが可能なスキームを構築した。このように既存の寄附に関する制度を最大限有効活用することにより目的を果たすことができるケースも多いため、こうした取組のノウハウを共有していくことも重要である。

### **(3) 企業版ふるさと納税の活用について（参考資料 p.23～28）**

平成 28 年度に創設された地方創生応援税制（企業版ふるさと納税）は、令和 2 年度の税制改正により制度が拡充され、企業による寄附額の最大 9 割が損金算入や税額控除により軽減されるなど、寄附企業に対する強いインセンティブが働く制度となっている。文化芸術に関する取組が行われている事例もあり、岡山県瀬戸内市による「国宝『山鳥毛』購入活用プロジェクト」などが代表的である。

一方で、本制度に関して、特に文化芸術に関する事例を創出するためには、自治体や企業に対して、積極的な PR 活動を進める必要がある。特に企業に対しては、寄附に伴う社会的なインセンティブ等も併せて訴求していく必要がある。また、令和 2 年度の改正時に、企業版ふるさと納税による寄附を、補助金の自治体負担分に充当することが可能となる措置の対象が拡大されており、文化庁補助金においても活用が可能であるが、実績が未だ僅少である。自治体等に補助金を周知する際に、こうした措置についても併せて情報提供するなどの取組も必要である。

実際に案件を形成していくにあたっては、自治体による主体的な取組が求められる。成功事例のケースを見ると、積極的な PR 活動・オール自治体での取組・効果的な企業アプローチ・寄附企業への丁寧なフォローアップ等の工夫がみられる。例えば、先述の岡山県瀬戸内市の事例では、首長を含め自治体全体で案件形成に向けた取組を進めたことに特色がある、また他には東京にある大企業がイニシアチブをとって自治体を巻き込むことにより案件を形成できた事例などもあり、様々な工夫の余地がある。こうした方法論について、考えられる活用ノウハウに関する調査や情報共有を進めるほか、案件形成にあたってアンバサダーやコーディネーターのような役割を果たす方の協力を得るなど、自治体にとって制度を利用するハードルが下がるようにすることも重要である。

#### (4) 美術品等の現物寄附について（参考資料 p.29～32）

我が国には、個人や法人などが長く保有しているが、展示や市場に出ていないような顕在化していない美術品等は数多く存在するとみられる。今後所有者の相続等の発生に応じて、それら美術品等の取扱いに困るケースが増えてくる可能性がある。他方で、そうしたケースに直面した被相続人にとって、相続・寄贈・遺贈等を円滑に進めるために相談すべき先がわからないという課題が指摘されており、何らか相談体制の整備などについて検討を進める必要がある。特に、遺贈については、まだまだ制度周知が不十分との指摘もあり、その意義について周知していくことも重要である。

また、被相続人にとって、寄贈や遺贈を行う際に、美術館・博物館等の受け手に個別に当たらなければならないため、寄贈先を見つける労力が大きいという課題もある。こうした課題に対しては、例えば寄贈品を一定の条件の下で一度受け入れた上で、他の国内の美術館等の受け手を斡旋することができるような中間団体のような枠組みなど、寄贈をする者と寄贈を受ける者の間のミスマッチを解決するような枠組を検討することも考えられる。

加えて、信頼性の高い時価評価の算定が困難であるとする課題も存在しており、公的な鑑定評価制度の整備が必要である（詳細は3. を参照）。

##### 「検討すべき政策課題」

- 大前提として、文化芸術団体等が、寄附等を通じて自己収益を上げやすくなる環境整備が必要である（文化経済部会における課題）。
- クラウドファンディング等の個人による寄附活動は、今後も増加していくことが見込まれる。そうした寄附プロジェクト形成に重要な役割を果たすプラットフォームの役割を整理した上で、文化芸術振興の観点から具体的な活用促進策を検討すること。
- 寄附に関する税制優遇については、既に様々な措置が存在しているにも関わらず、必ずしもそれらが十分に活用されていない。特に文化芸術分野における寄附を促進するため、自治体や企業等に対して、「企業版ふるさと納税制度」をはじめとした既存制度について、制度内容や事例、効果的な活用ノウハウ等を訴求しつつ、具体的な活用促進に向けた仕組みを検討すること。
- 個人や法人などが長く保有しているが、顕在化していない美術品等は数多く存在するとみられる。こうした美術品を後世に残していく観点から、相続・寄贈・遺贈等を円滑に進められるよう、相談体制の整備や、寄贈者や受贈者である美術館双方にとって使い勝手のよい枠組みを検討すること。

### 3. 公的な鑑定評価制度の検討について

#### (1) 美術品の公的な鑑定評価制度の目的・必要性（参考資料 p.35～41）

美術品に関する公的な鑑定評価制度については、平成 29 年度の文化庁委託調査で初めて論点提起がされた。その後、令和元年度及び令和 2 年度における税制ワーキンググループでも議論の対象とされ、令和 2 年 3 月の文化審議会文化政策部会アート市場活性化ワーキンググループのとりまとめにおいて、初めて明確にその必要性が示された。

問題意識の背景としては、アートの価格が客観的に分かりにくいいため、新たな購入者が増えないという課題への対応や、信頼性の高い時価評価手法の確立を通じたアート作品の「ナショナルアセット」の可視化の必要性などが挙げられる。今般、公的な鑑定評価制度を検討する目的は、第一に我が国の「アート市場の活性化」を実現するためであり、公平で透明なアート市場を支えるインフラとして検討する。

なお、本制度によって、国が個々の美術品について真贋鑑定を行う、もしくはそうした仕組みを整備することは想定していない。また、文化財保護法等の枠組みで既に行われている「歴史上、芸術上、学術上価値」を評価するための制度ではなく、あくまで価格評価に関する制度として検討するものである。

#### (2) 本制度が対象とする価格（参考資料 p.42～43）

財の価格には、売買・相続・贈与等の財の「移転」に係る価格と、移転は想定せず「保有」に係る価格の 2 種類が存在している。例えば不動産の場合、固定資産税評価額のように移転を想定しないにも関わらず評価価格を算出する場合もあれば、路線価や公示価格等のように売買・相続・贈与などの資産の移転を想定した価格も存在する。美術品の場合は、財産債務調書に記載する見積額や保険契約の評価額などは「保有」に係る価格であるのに対して、課税評価時に用いられる精通者意見価格や美術年鑑等の評価額などは「移転」を念頭に置いた価格であると考えられる。

制度の検討に当たって参照事例となる我が国の不動産の鑑定評価制度においては、不動産鑑定人が行う価値評価は、「売買取引価格」と「資産評価価格」の双方において活用可能なものとして設計されている。他方で、海外の参照事例となるシンガポールの美術品の鑑定評価制度では、課税価格ベースへの活用を念頭に、「資産評価価格」を念頭に置いた制度となっている（ただし、政府に認定されている鑑定士には、市場価格の評価を行っているオークションハウスやギャラリーも含まれている）。

今回の検討においては、第一義的な目的がアート市場の活性化であり、消費者が直面する市場価格の透明性が低いという課題を解決する必要がある。したがって、まずは速やかに取り組むべきこととして市場価格（オークションレコード、各種記録集等のデータ）の「見える化」に取り組むべきである。他方で、美術品の市場価格については、相対取引やオークションなどの価格決定プロセス、作家の存否、国際市場の動向等により個別のケースに応じて変動が激しいことを踏まえると、本制度によって安易にメルクマールを設定することは、我が国市場の活性化を阻害するおそれがあり、慎重な検討が必要である。

その上で、我が国のナショナルアセットの可視化を図っていく観点からは、美術品の関係者が共通して使用することができる信頼性の高い「資産評価価格」の確立に向けた仕組み・基準等に関する検討を進めていく必要がある。現在、実務上は売買実例価格や精通者意見価格などによって評価がなされている

が、特に精通者意見価格の透明性が低いという課題が指摘されているところ、信頼性の高い価格評価算定を実現するための仕組みを検討する必要がある。

### (3) 本制度設計の基本的な考え方 (参考資料 p.44~48)

公的な鑑定評価制度については、諸外国（アメリカ、イギリス、フランス、オランダ、シンガポール、韓国）では整備されているのに対して、我が国では全く整備がなされていない。各国の制度設計の考え方をみると、政府が直接評価を実施する方法（英国）、鑑定評価機関を限定的に指定する方法（米国、フランス、オランダ、韓国）、民間事業者を認定する方法（シンガポール）などが存在する。既に我が国において多様な領域で鑑定評価実務が行われていることを鑑みると、政府が自ら実施する方法や限定的な機関指定などの方法は民業圧迫のおそれもあることから、まずはシンガポールで採用されている「民間事業者の認定制度」を念頭に検討を進めることが妥当であると考えられる。

その上で、認定機関について、具体的に以下のような観点から、その要件を具体化する必要がある。

- ① 認定機関の評価対象品については、美術品の種類によって評価方法が異なることを鑑み、機関ごとに評価可能な美術品の種類を明確化するべきである。
- ② 認定機関の評価方法については、動産の基本原則を踏まえた一般的な方法論を整理した上で、鑑定評価を行う体制や具体的な鑑定評価者に関する情報など、対外的に鑑定評価プロセスが透明化されていることが求められるべきである。
- ③ 認定機関は、売買実例価格等のデータを活用して評価を行う必要があり、過去の取引価格データ等にアクセスできる環境が既にある、あるいは確保される予定であることを求めるべきである。
- ④ 認定機関は、当該機関の専門領域において、ある一定の方法論を整理した上で、鑑定評価を行うことができる人材育成にも主体的に取り組むことが望ましい。なお、中長期的には諸外国で整備されているような「鑑定人制度」の検討も視野に入れて考えるべきである。

### (4) その他

基本的な考え方として、最初から完全な制度構築を目指すのではなく、できるところから制度を設計・運用しつつ、その中で見えてくる課題を特定し、不断の改善を図っていく制度設計とすべきである。その際、現在、実際に鑑定評価業務を行っている当事者等の意見も取り入れながら、進めていく必要がある。

美術関係者で共通して使用できる基準や方法論等を作り上げていくにあたっては、企業価値評価などの方法論も参考になる可能性がある。また、それらが広く使われていくためには、関係者が一様に参照するような信頼性の高い参考書を編纂するなどの取組も効果的であると考えられる。

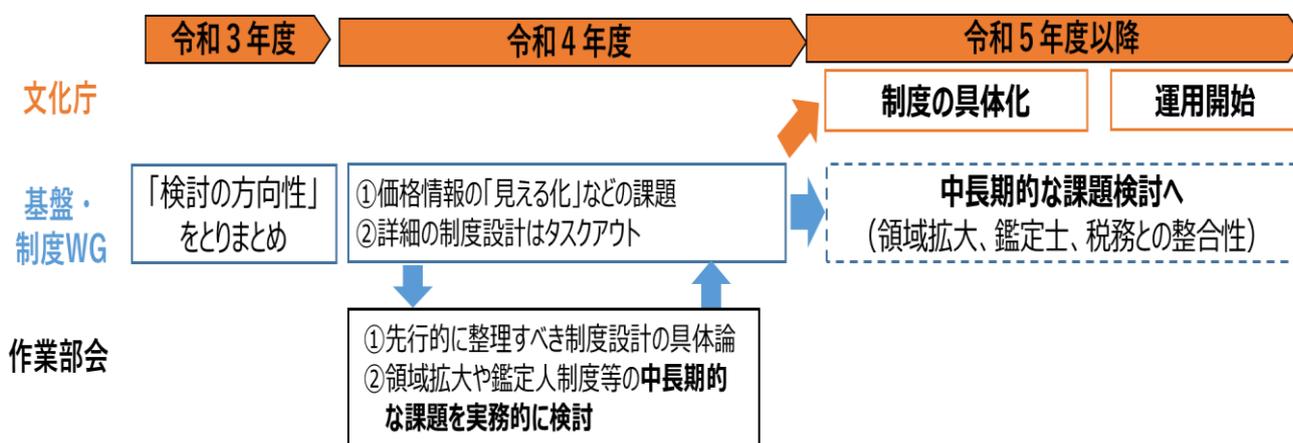
現在行われている課税価格評価については、税理士が鑑定評価を行う事業者に依頼して行うケースが多い。日本税理士協同組合連合会や各税理士会の連携事業者などが美術品鑑定業務を請け負っている実態があるとみられるが、そうした実態把握も並行して進めていく必要がある。

我が国の不動産の鑑定評価制度については、例えば土地の用途に応じた評価方法の設定、価格の経年変化をとらえられるように「標準地」「基準地」等の設定、不正な業務を防止するための措置など、検討に当たって参考にできる考え方もある。

### ◀検討すべき政策課題▶

- 公的な鑑定評価制度は、「アート市場の活性化」という目的のために整備するものである。
- 美術品の「市場価格」に関する情報の透明化を図るため、過去の取引価格等に係る情報を収集し、「見える化」する取組を行うこと。
- 美術品の「評価価格」に係る公的な鑑定評価制度については、本報告書及び「公的な鑑定評価制度に関する基本的な考え方」に基づき、具体的な制度検討を始めること。
- 様々な領域が存在する中で、まずは「近現代美術領域」での検討を進めるべく、現に行われている鑑定評価の実務を踏まえつつ、当面は法整備を伴わない民間機関の認定制度などを念頭に、令和4年度に本ワーキンググループの下に作業部会を設置して、制度設計に着手すること。
- 中長期的には、対象領域の拡大や鑑定人制度、税務との整合性確保などの観点からも検討を進めること。

### ◀今後のスケジュール▶



# 公的な鑑定評価制度に関する基本的な考え方

## 1. 目的

- 公的な鑑定評価制度の整備を通じて、「アート市場の活性化」を実現することが目的。
  - －アートの価格が客観的に分かりにくいため、新たな購入者が増えないという課題への対応
  - －信頼性の高い時価評価手法の確立を通じた、アート作品の「ナショナルアセット」の可視化
- ※国が個々の美術品の真贋判定をしたり、文化的価値を判断する枠組みを作るものではない。

## 2. 本制度の対象

- 公的な鑑定評価制度は、美術品等の「価格評価」の信頼性を高めるためのインフラとして整備する。
- 「市場価格」については、価格の透明性を高めるため、まずは過去の記録などの「見える化」に取り組む。
- 「評価価格」については、美術品関係者が共通して使用することができる信頼性の高い仕組み・基準等の検討を進める。特に透明性が低いと指摘されている「精通者意見価格」については透明性を高める取組を進める。
- 中長期的には、税務における価格評価との整合性を確保することを目指す。

## 3. 制度設計の基本的な考え方

- 諸外国の中でもシンガポールの制度に倣い、鑑定評価業務を行う民間事業者を認定する等の方法を念頭に検討を進める。
- 上記のような方法を前提とした場合、認定等を受ける民間事業者に対して想定される要件は以下のようものが考えられる。
  - －取り扱うことができる美術品の種類を明確化すること。
  - －鑑定評価方法について、鑑定評価を行う体制（プロセスや鑑定評価者等の情報）を対外的に透明化すること。
  - －過去の売買取引情報等の価格に関する情報にアクセスできる環境が整えられている（整えられる予定である）こと。
  - －専門領域に関する鑑定評価方法を整理した上で、次世代の人材育成に積極的に取り組むこと。
- 検討に当たり、鑑定評価実務を行っている画商や、想定される制度利用者（税理士等）から実態を聴取しながら進めること。

## 4. 新たなメディア・テクノロジーを巡る潮流への対応

### (1) 文化芸術コンテンツを巡る環境変化（参考資料 p.52～53）

近年、新たなメディア・テクノロジーの潮流を背景に、文化芸術コンテンツを巡る環境変化が生じている。デジタル化の深化はコンテンツの創作・流通・利用の在り方を変化させており、以下に挙げられるような3つの変化が特徴的である。

一つ目の変化は、メディア・コンテンツ産業における産業構造の変革である。コンテンツ市場のグローバル化によって、制作事業者が豊富なユーザーデータを踏まえてニーズを直にとらえた作品作りに取り組むようになり、そして作られた作品は多様な流通経路に供給されるようになった。近年では、グローバルな配信プラットフォームが、直接的にコンテンツ制作に多額の資金を投じるなどの動きもみられる。

二つ目の変化は、個人による多様な創作活動の展開である。技術の発展に伴い、一般人によるコンテンツ制作を行うハードルが下がり、個人による創作活動が爆発的に増え、いわゆる「クリエイターエコノミー」が拡大している。プロとアマチュアの境界が曖昧化しており、ユーザー／クリエイターはコミュニケーションツールとしてコンテンツを活用するようになり、マーケティングの在り方も、マーケットインの商品購買型モデルから、プロダクトアウトの作品関与型モデルに移行しつつある。クリエイター同士のグローバルな協働関係も生まれてきており、海外のクリエイターが国内で活動しやすい環境を求める声もある。こうした中、NFT 等の新たな技術は、クリエイターが自ら収益を獲得する手段となる可能性もあり、注目されている。

三つ目の変化は、仮想空間上のコンテンツ消費等の新たな動きである。2021 年にはメタバースという言葉が多く語られ、人々が仮想空間を「もう一つの現実」として生活感のある空間として捉えつつある。国内外で様々な用途での活用が模索されており、特に近年はエンターテインメントを中心に、消費者向けのサービスも増えてきており、文化芸術活動の表現の場としても、その重要性が高まってきている。

こうした変化の中で、特に近年変化が著しい動画制作現場の動向や新たなテクノロジーの潮流を中心に、我が国の制度・税制の観点から、対応策を検討していく必要がある。

### (2) 映像制作領域の動向（参考資料 p.54～55）

世界の映像制作の現場においては、近年になって、映画・ドラマ・アニメーションなどにおいて配信放映作品が急激に増加し、その存在感を増してきている。例えば、第 94 回アカデミー賞（2021 年）には、Netflix オリジナル作品が 10 作品ノミネートされ、映画製作会社の中では最も多いノミネート数となった。また、韓国発のドラマ「イカゲーム」は、SNS 上の話題性も獲得し、世界中にブームを巻き起こし、世界 1 億 4000 万世帯以上で放映されたといわれている。

こうした中で、Netflix 社や Disney 社等のグローバルな配信プラットフォームは、コンテンツの制作費に多額の資金を投じている。例えば、2021 年の Netflix 社のオリジナル作品制作費用は約 7,000 億円に上るといわれており、他社も同様の傾向にある。こうした中で、例えばアニメーション分野では、海外の資本力を持つプレイヤーが、国内のクリエイターと直接取引を行い、協働するケースもある。動画配信市場が世界中に規模を広げていく中で、日本市場は消費市場ではなく、「制作の拠点」としての存在感を示せるかどうか勝負となってきている。

国内の動画制作に係る課題については、関係省庁間の連携の下、人材育成や商慣行・取引環境整備、制作環境の改善などに係る様々な取組が既に行われてきている。しかし、諸外国における動画制作に係る取組をみると、アメリカ・フランス・イタリアなどを始め、各国で強力な補助金や税制優遇措置を通じたインセンティブ措置が取られており、こうした環境と比べると、日本の「制作の拠点」としての競争優位性は相対的に低く、今後の我が国のポジショニングに影響を与える可能性があり、それによって国際共同制作などにおける権利関係の整理などにおいても不利に働くことも懸念される。

したがって、現在行われている国内の映像制作に係る環境整備の取組とは別途、動画の「制作の現場」としての競争力をつけるために必要なインセンティブ措置について、改めて検討をする必要がある。

### **(3) 新たなメディア・テクノロジーとしての NFT について（参考資料 p.56～61）**

2021 年は、文化芸術コンテンツに関して新たに 2 つの技術領域が話題となった。一つは N F T（Non-Fungible Token）、もう一つはいわゆるメタバースを含む仮想空間である。これらの新たな技術の潮流は、新たな価値観に基づくデジタルコンテンツ等が多く生み出されていく中で、今後の文化芸術を取り巻く環境を激変させる可能性があり、今後の文化芸術領域に係る政策検討において重要な要素である。なお、NFT といわゆるメタバースを含む仮想現実に関しては、いずれも 2021 年に注目が集まった技術であり、一部では両者を混同した議論がなされるケースがみられるが、技術的には全く別物である。本報告書では、便宜上いずれも「新たな技術の潮流」として整理しており、中長期的にシナジーが生まれる可能性は示唆されるものの、現実的には切り分けて議論すべき点に留意する必要がある。

N F T は、ブロックチェーン技術により発行された一種のトークンである。デジタルコンテンツ等に関する情報を、改ざん可能性が低い形で、記録し、蓄積する仕組みを構築できる可能性があり、デジタルコンテンツの「希少性」を表現することを可能とする技術である。2021 年 2 月に NFT を活用したアート作品が高額取引されたことを契機に、様々なクリエイターや企業などが続々と参入し、アート領域に限らず、ゲーム・音楽・ファッション・スポーツ・ラグジュアリーブランドなどでも、活用事例が出てきており、活況を呈している。

こうした中で、文化芸術活動への NFT の活用事例は既に多く存在している。大英博物館では所蔵する葛飾北斎の作品に関する NFT を販売しており、既にターナーの作品による第二弾の取組を開始している。マイアミ現代美術館は、著名な NFT コレクティブルを収蔵した。国内でも、名和晃平氏の作品に関する NFT が販売され、売り上げは寄附等に活用されている。あるいは、文化財をモチーフにしたデジタルアートの NFT を販売し、その収益を文化財の補修費用に充てる取組や、マンガの原画の高精細画像を実物のアート作品として販売し、それらの作品にブロックチェーン証明書を付与する取組なども行われている。

民間企業におけるこうした動きに対応して、各国政府でも様々な動きがみられる。例えば韓国政府は、国家戦略としてメタバースを位置づける中で、ファンコミュニティ形成や NFT の活用を打ち出している。また、国際機関である国連児童基金（ユニセフ）は、途上国の学校のインターネット接続を支援するため、1,000 種類の NFT アートを販売し、資金調達する取組などを行っている。

他方で、市場規模が急速に広がる中で、NFT に対する誤解やトラブルも多数生じている。現に NFT に関する世界最大のプラットフォームによれば、出品作品の多くが権利関係不明、との公式見解が示されている。NFT を利活用するに当たっては、例えば、以下の特性に十分留意する必要がある。

1. デジタルコンテンツの“所有権”を実現するものではない。
  - － 無体物には民法上の所有に係る権利は適用されない。所有権ではなく、いわば「所有感」。
2. いわゆる“コンテンツ保護技術”ではない。
  - － 現状、コンテンツが保存されるサーバーが外部サーバーのケースが多く、当該サーバーからデータが失われることもあり得る。そうした場合、コンテンツを参照することができなくなる恐れもある。
3. 制作者の“著作権”を保護するものではない。
  - － 特段の規約がない限り、著作権を保護するものではなく、著作権の譲渡等は想定されない。
4. 偽物を見抜き、“本物”を証明するものではない。
  - － 登録者が制作者とは限らず、コンテンツの権利を一切保有しない第三者も登録可能。
5. いわゆる“メタバース”の必要条件ではない。
  - － NFT を使用しない（できない）仮想空間も多く存在しており、既に様々な創作物が存在している。中長期的な活用余地は大きいと考えられるものの、様々な課題の解決が必要。

また、NFTの取引に係る税務について、国内の税制においては、その性質に応じて解釈の幅が生じる余地があると考えられるが、現時点では未だ明確な基準は示されていない。例えば、個人がNFTに係る取引により、利益を得た場合、税務上、その性質に応じて「事業所得」「譲渡所得」「雑所得」のいずれかに該当する可能性がある。あるいは、NFTによって紐づけられるデジタルコンテンツに係る課題として、動産である実物絵画で認められている税制措置が一部適用できないことや、コンテンツが海外サーバーに保管されている場合に、当該取引が国境を越えた役務提供と考えられるかどうか不明、などの課題も考えられる。加えて、NFTに係る事業を行おうとするときに、暗号資産に関する現行税制（ガバナンストークンなど法人の期末時価評価課税など）が事業継続の上で課題となっているとの声もある。そもそもNFTの法律上の位置づけが明確ではない中では、税制上の取扱いを検討することも難しく、実際に税務に関する相談を受ける税理士等にとっても、困難を感じているとの声もある。

このように、NFTについては、未だ法解釈や制度運用の上で不安定な領域も多く存在するものの、一方で海外を中心にかつてないスピードで新たな価値体系を形成してきている。こうした中で、我が国においても文化芸術の振興に資する取組みも数多く生まれてきている。例えば、地方自治体における文化財修復等への活用の取組や、DAO（Decentralized Autonomous Organization）と呼ばれる自律的な運営組織においてクリエイターへの還元や地域活性化の取組に挑戦しているケースもみられる。また、NFTはコンテンツに関するファンコミュニティ形成のためのツールとしても使われることがあり、限定チケットのような使い方や、NFT購入者に対する特別な体験提供などの取組、あるいはクラウドファンディングと連動した取組等も行われている。更に、NFTを活用した作品は、リアルタイムでマーケットからの評価を受けるため、若い世代を中心とした現役世代のアーティストの活躍や収益獲得にも繋がっている。

また、ブロックチェーンの技術基盤を使うことにより、デジタルコンテンツを含む芸術作品の来歴等の蓄積などの活用も可能である。令和4年度政府予算案に計上された「美術品DXによる管理適正化・市場活性化推進事業」では、アート市場活性化に向けた取組として、国内に所在する美術品の来歴等に関する情報を、ブロックチェーン技術を活用して情報を蓄積していく取組みを実証的に進めることとされている。

NFTは、近年新たに注目され始めた技術であるゆえに、様々な見方がされており、留意すべき点も数多く存在する。しかし、NFTを含むいわゆるweb3（web3.0）といわれる領域に係る技術に対しては、海外の投資家等が巨額の投資を行っている現実があり、急速にグローバルスタンダードの形成がなされている状況であり、こうした状況に無頓着であることが既にリスクといえる状況に来ていると考えられる。

文化芸術領域も決して例外ではなく、文化庁としても、文化芸術振興の観点からの更なる活用に向けて、前向きな取組を積極的に支援していくべきであり、また様々な課題に関する政府全体としての議論が進むと考えられる中で、積極的に議論に参画することが望まれる。

我が国には豊富な文化資源が存在しており、コンテンツ制作においては強みを持つ可能性がある。また、その技術的特性を踏まえ、クリエイターやアーティストに対する適切な収益還元を実現するスキームの構築や、文化芸術のグローバル展開におけるファンコミュニティ形成の手段などといった活用可能性も考えられる。こうした活用の有効性や考えられる課題等について、更なる検討を進めていくことが望まれる。

#### **（４）新たな表現の場としての仮想空間（メタバースを含む）について（参考資料 p.62～66）**

2021年に話題になったもう一つのテクノロジーの潮流として、メタバースなど仮想空間の活用が挙げられる。2021年10月に、Facebook社がメタ・プラットフォームズ社に社名変更した後、国内外において、コンテンツ制作企業やクリエイターをはじめ、様々なステークホルダーが仮想空間の活用に向けた取組を一斉に進めている。なお、「メタバース」という言葉について定まった定義は存在しないが、ここで想定する「仮想空間」については、経済産業省が2021年に公表した調査における定義に基づき、「多人数が参加する仮想空間で、参加者がその中で自由に行動できるインターネット上に構築される仮想の三次元空間」であって、「ユーザーはアバターと呼ばれる分身を操作して空間内を移動し、他の参加者と交流する」ものとする。また、直近では、仮想空間内において価値交換が可能な場、として注目されることもある。

こうした仮想空間には、空間が設計された目的・媒体などによって、大きく分けて以下のような種類があると考えられる（なお、この分類が必ずしも適切とは限らないが、便宜的に分類している）。

- ①オンラインゲーム型（MMORPGやFPS等、元々ゲームプレイが主目的のソフトウェア）
- ②モバイル型（スマートフォン端末を使って、手軽に仮想空間体験ができるアプリケーション）
- ③ソーシャルVR型（参加者間の交流や創作活動などを目的として構築されたプラットフォーム）
- ④経済圏構築型（オブジェクトに経済的価値を付加し、経済圏を想定して構築された仮想空間）

①～③のような類型の仮想空間については、既に様々な形で形成されてきているが、近年NFTの技術等も活用した④のような類型も注目されるようになってきている。

仮想空間は、創作活動の上で、「物理制約を無視できる」「性別・容姿・社会的立場等から解放される」「国籍や言語の壁を越えやすい」など、現実の創作活動とはルールの違う全く新たな創作活動の現場となっており、そうした場で活動するのは、比較的若い世代が多く、今後の拡大が予想される領域である。我が国でも既にこうした世界観の中で、様々なクリエイター・アーティストによる表現活動が展開され、多様な創作物が既に創造され、文化的所産が豊富に蓄積されてきている。また、仮想空間オブジェクトの取引に係る市場も形成され、こと使用者の人格が重視されるアバターオブジェクトについては、我が国で開発された仮想空間上のアバターの標準規格が広く使われるなど、一つの創作文化圏が形成されてきた。

2021 年になり、バーチャル空間への需要の高まりや、N F T等の技術的基盤の拡大なども背景に、投資家・起業家・企業なども含めて、幅広い層が参加するようになった。例えば、また、政府や世界的大企業による取組も大きく着目されてきており、グローバルデジタルプラットフォーマーの取組や、国家戦略として世界的エンターテインメントグループによるメタバースの活用を打ち出した韓国の動きなどが顕著である。

今後も、更に加速的に仮想空間に関する様々なサービスが生まれていくものとみられ、我が国のクリエイターやアーティストの活躍の場が更に広がり、多様な文化芸術活動を支える基盤となっていくことが見込まれる。また、こうした領域における活動の担い手が、特にデジタルネイティブである若い世代が中心となっており、我が国文化芸術のグローバル展開を考える上でも重要な要素である。例えば、我が国発祥の「Vtuber」（バーチャルアバターを使って動画配信等を行うタレント）は、クリエイターエコノミーを牽引する存在として、北米や中国など海外で根強い支持を受けており、仮想空間での活動とも相性が良い。他方で、直近では所属事務所との契約トラブルなどのケースも生じており、またバーチャル上のキャラクター・アバターと実演家との関係性に応じて、人格権をいかに解釈するかといった課題を指摘する声もあり、バーチャル空間における文化芸術活動において、現行法制では必ずしも対処しきれない課題が発生するおそれもある点には、今後留意が必要である。

このように仮想空間の活用の広がりや、我が国の豊富なクリエイター・アーティストが活躍の場を広げるまたとない機会であり、政府としても我が国文化芸術資源を活用し、仮想空間ならではの付加価値を踏まえた形で、具体的な取組を検討することが重要である。文化庁では既に「バーチャル日本博」という取組を通じて、仮想空間における文化芸術資源の活用に向けた取組を進めているが、仮想空間ならではの付加価値やグローバル展開の可能性を意識しつつ、更なる具体的な取組を進めることが望まれる。

#### 「検討すべき政策課題」

- 映像制作に係る環境変化も踏まえ、日本が世界的な制作拠点としての地位を確立するためのインセンティブ措置について、検討を開始すること。
- N F Tは、世界で急激に活用が進む新たなメディア・テクノロジーであり、文化芸術振興の観点からも有益に活用することが可能。様々な留意点を踏まえつつ、我が国の豊富な文化芸術資源を活用した具体的な取組を進めること。
- 我が国文化芸術のグローバル展開やクリエイターが自らの作品を使って直接収益を得ることができる手段の一つとしても活用できる可能性があり、そうした観点から、N F Tの有効性や課題等を明らかにすること。
- 令和4年度政府予算案で計上した「美術品DXによる管理適正化・市場活性化推進事業」により、ブロックチェーン技術を活用した美術品に関する来歴情報等を蓄積する取組を進めていくこと。
- 仮想空間は、デジタル化が進む社会における新たな生活空間として確立する可能性があり、今後の文化芸術活動における主要な表現の場となることを見込まれる。既に「バーチャル日本博」等の取組を進めているが、我が国の豊富な文化芸術資源について、仮想空間ならではの付加価値やグローバル展開の可能性を意識しつつ、更なる活用に向けた具体的な取組を進めること。