

NFT with open culture

2022年5月22日(日)

Creative Commons Japan勉強会
弁護士/メルカリNFT BizDev 永井幸輔



永井 幸輔

弁護士／Arts and Law／特定非営利活動法人コモンズフィア(Creative Commons Japan)理事／学習院女子大学大学院講師。株式会社メルコインにて、ブロックチェーン(NFT)の新規事業開発に従事。

美術・演劇・ファッション・出版・映画・音楽などの文化芸術とインターネットの交錯する領域を中心に、クリエイティブに関わる人々への法務アドバイスを広く提供。

Twitter — @hanatochill

CC0×NFTの事例

Blitmap - Public Domain (CC0)



- <https://blitmap.medium.com/blitmap-is-public-domain-2dcfd41837e1>
- Blitmapは、Vineの元CEOによるプロジェクトで、フルオンチェーンで人気も高く、本日時点フロアプライス(@OpenSea)は6.499ETH
- 8/13に、コレクション全体にCC0を採用、パブリックドメイン化(商標権は保持)

CryptoCrystals - Public Domain (CC0)



- <https://medium.com/@cryptocrystal/cryptocrystals-are-public-domain-804627143c05>
- ヴィンテージNFTとして人気の高い日本発のNFTプロジェクト
- 8/27に、コレクション全体にCC0を採用、パブリックドメイン化(商標権は保持)
- DAOを設立し、コミュニティにIPの利用を解放

mfers

mfers

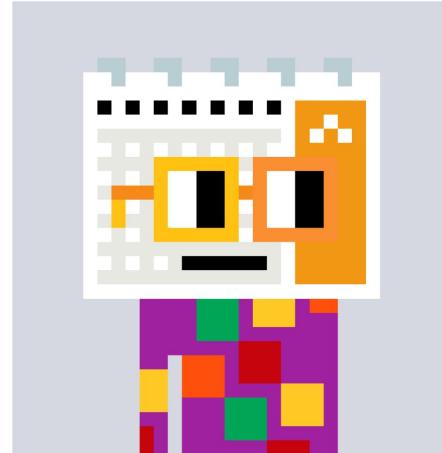
by sartoshi



- <https://mfers.art/>
- フロアプライス: 1.53ETH
- リリース時よりCC0を採用

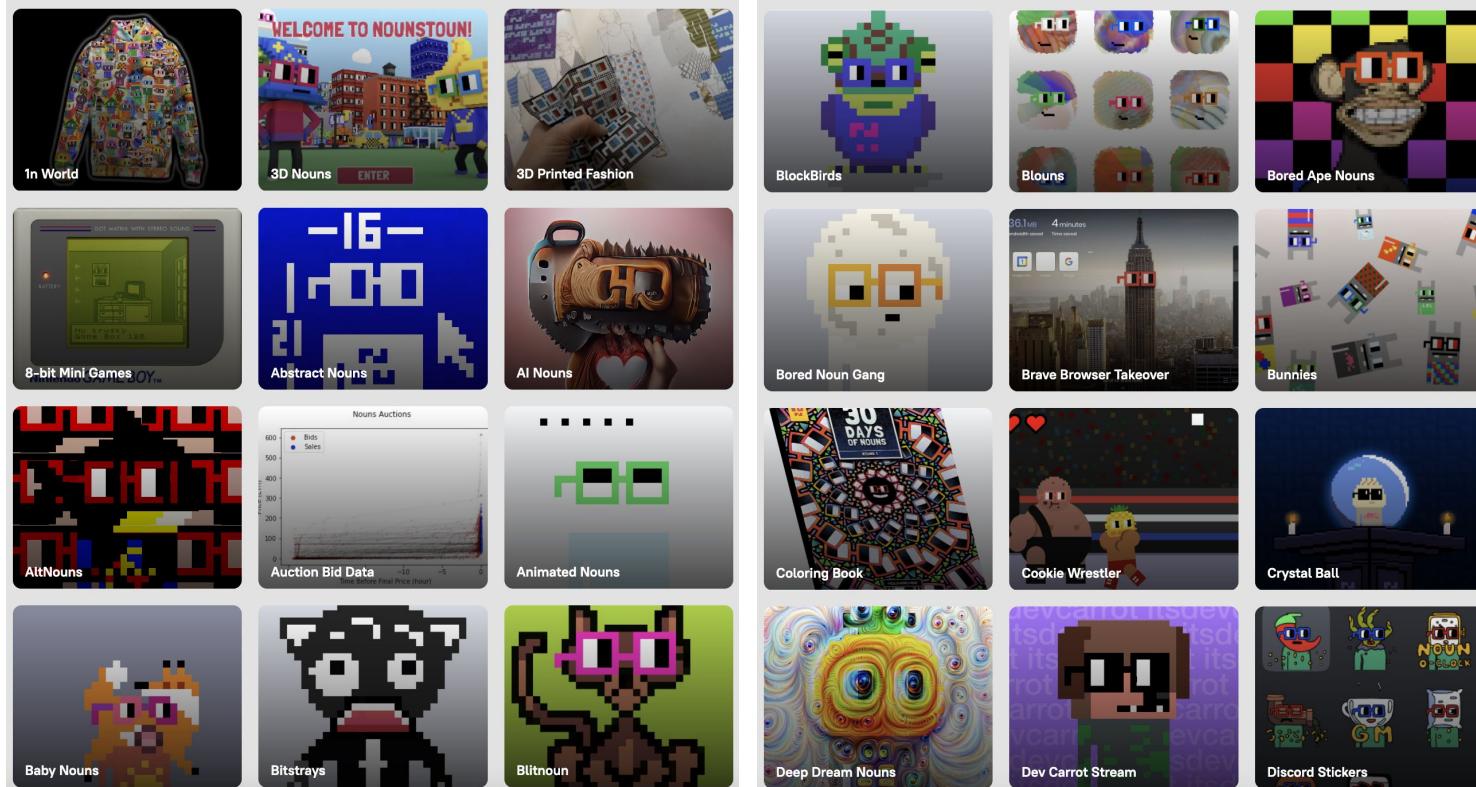
Nouns DAO

1つの**NOUN**を
毎日
永遠に。



- <https://nouns.wtf/>
- フルオンチェーンで毎日1点をオークションでリリース。100ETHを超える落札価格の場合もあり非常に高額で取引。DAOで運用され、トレジャリーを購入者で共同保有
- フロアプライス:85ETH
- リリース時よりCC0を採用

Nouns DAO



参照: <https://nouns.center/projects>

Nouns DAO



ユースケース: Cookie Wrestler

参照: <https://nouns.com/game/cookie-wrestler>

Nouns DAO

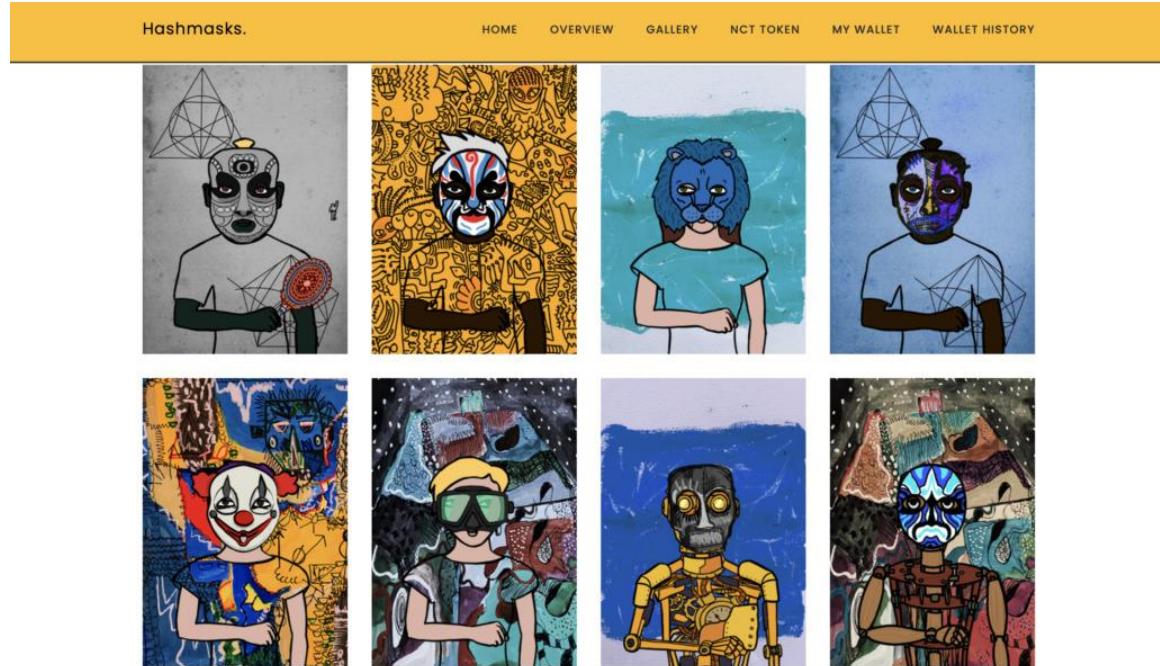


ユースケース: 3D Printed Fashion(提案可決)

参照: <https://nouns.wtf/vote/26>

CC0以外のパブリックライセンス×NFTの事例

Hashmasks



- <https://www.thehashmasks.com/gallery>
- 16,384個限定で販売
- 高額なもので、約6900万円での販売実績あり
- 利用規約で、Tシャツ等の商用利用を許諾

Bored Ape Yacht Club

- 利用規約で、商用利用を許諾
保有するNFTについてのみ
 - 個人的な非営利利用
 - NFTのマーケットプレイスでの販売
 - 商用利用
- ユースケース
 - adidas



メタバースの世界へ。
実物のアイテムを受け
取ろう

4月28日

昨年12月、コラボレートNFTのリリースによって、
Bored Ape Yacht Club、PUNKS Comic、gmoneyが、
adidas Originalsをメタバースの世界へと導いた。
「Into the Metaverse (ITM)」のNFTのオーナーは、
アイコニックなadicolorのFirebirdトラックスーツやハ
ッッシュパーカー、gmoneyがいつもかぶっているオレン
ジカラーのビーニーといったコラボ商品を請求するこ
ができる。アイテムの配布期限は5月18日までだ。



参照: <https://shop.adidas.jp/metaverse/>

- Bored & Hungry

- ホルダーによる期間限定のレストラン
- 保有するIPのみ利用



参照
[:https://www.instagram.com/justborednhungry/](https://www.instagram.com/justborednhungry/)

「CCライセンス」の仕組み

4種の利用条件



表示

作品のクレジットを表示すること



非営利

営利目的での利用をしないこと



改変禁止

元の作品を改変しないこと



継承

元の作品と同じ組み合わせのCCライセンスで公開すること

6種のライセンス



著作権法のルール

All Rights Reserved



権利者の死後50年まで保護

もしくは



保護期間切、権利放棄

Creative Commons Licenseのルール

Some Rights Reserved



著作物のオープンな活用事例

✓ パブリック・ライセンスを利用するケースの増加

- ・権利を活用した作品利用の一例
- ・個別の契約相手だけでなく、誰でも利用可能
- ・利用ルールを著作権者が定める

✓ 個別の権利処理を行わず、広く作品の利用を促進

	自己利用	ライセンス	パブリック・ライセンス
誰に	自分のみ	特定の者	不特定の者(誰でも)
許諾方法	-	個別の契約	規約・ガイドライン
手続	-	契約交渉	申請 or ルールに従う
収益分配	自分のみ	契約で決定	なし or ルールに従う

著作物のオープンな活用事例



参照 左 : <https://nlab.itmedia.co.jp/nl/articles/1202/02/news068.html>

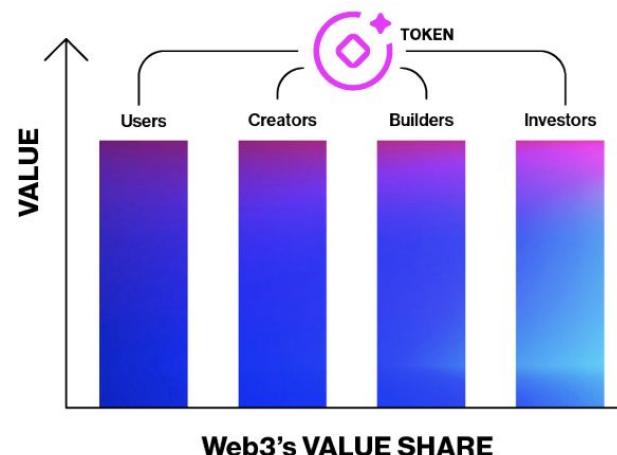
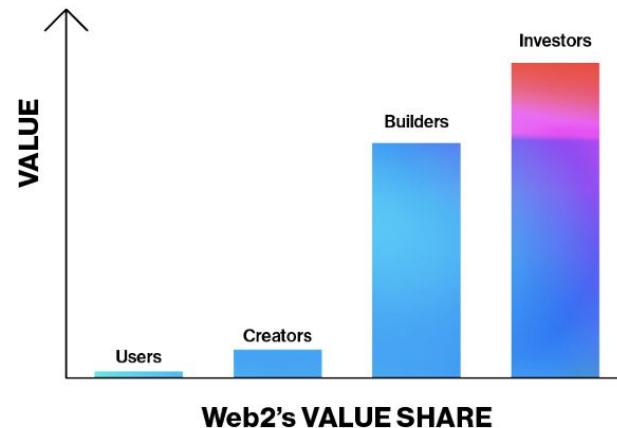
中 : <https://gizmon.com/ja/2013/10/18/8819/>

右 : https://www.vocaloid.com/products/show/v41_hatsune_miku_v4_english

Web3とライセンスビジネス

- Web3の仕組み
 - Userを含む、ネットワーク参加者のインセンティブを揃えることで、User参加を期待
 - NFTの販売＆二次流通でマネタイズ可能
- オープンカルチャーの仕組み
 - 自由な二次創作を可能にすることで、User参加を期待
 - デジタルコンテンツそのものではマネタイズできない

→Web3×オープンカルチャーの親和性



「CC0」を採用するべきか

「CC0」を採用すべきか

1. CCライセンス採用の検討
 - 事実上撤回できない→慎重に検討
2. コンテンツ利用を促進する方法の検討
 - 二次創作は自動的には生まれない
 - ハードル:そもそもニーズがない／データが非公開／二次創作のハードルが高い(何らかのスキルやツールが必要)／二次創作を発表・シェアする場がない／利用可能なことが周知されていない等
 - 施策:知名度が既に高い・ファンが多い状況／データの提供・SNSやコンテスト等でモメンタムを作る／インセンティブを与える等
3. 独自の規約・ガイドラインや他の CCライセンスも選択肢
 - NFTホルダーに限定／金額上限等、利用条件のカスタマイズ
 - 「by-sa」はより強いオープンライセンス
4. 検討
 - 一定のブランディング／商流を手放すこととバーター:それだけのメリットが見込めるか
 - クリエイティブやストーリーへの解釈を許すか
 - 参加者の創造性に何を期待するか／参加をどの程度期待できるのか
 - 新しいブランディング／ビジネスモデルを創造できるか
 - 思想や運動として共感できるか

データの公開

- ✓ mfers: 画像データを公開 ([@google drive](#))

共有アイテム > Public folder - mfers art and metadata

名前	オーナー	最終更新	ファイルサイズ
0.json	Ivan Santana	2022/02/09	410 バイト
0.png	Ivan Santana	2022/02/09	197 KB
1.json	Ivan Santana	2022/02/09	474 バイト
1.png	Ivan Santana	2022/02/09	245 KB

- ✓ nouns: コードも画像データも公開 ([@github](#))

nounsDAO / nouns-monorepo Public

Code Issues 26 Pull requests 21 Discussions Actions Projects 2 Wiki Security Insights

master 101 branches 2 tags Go to file Code

solimander Merge pull request #452 from nounsDAO/soli-improve-deploym... 08120cf yesterday 2,893 commits

.github/workflows Add descriptions 9 months ago

packages Small documentation fix yesterday

About

No description, website, or topics provided.

Readme GPL-3.0 license 311 stars

ライセンス付与の周知

写真撮影に関する注意事項

「アラブ・エクスプレス」展では、下記の条件の範囲内で作品の写真撮影が可能です。動画の撮影はご遠慮ください。

<写真撮影に際して>

-  作品に触れない。
-  他の鑑賞者の鑑賞を妨げない。
-  フラッシュは使わない。
-  三脚は使わない。
-  動画の撮影はしない。

<撮影された写真の利用に関して>

- 撮影された作品写真は、非営利目的の利用でお使いいただけます。営利目的には利用できませんのでご注意ください。
- 撮影された作品写真に変更を加えることはできません。
- 上記作品写真の使用条件はクリエイティブ・コモンズ・ライセンスの下で許諾されています。撮影した作品写真をブログや写真共有サービスなどに利用する場合は、下記のとおり表示ください。

表記例：



作家名

この写真は「クリエイティブ・コモンズ表示・非営利・改変禁止 2.1 日本」ライセンスでライセンスされています。



なお、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの詳細や表示については[クリエイティブ・コモンズ・ジャパン](http://creativecommons.jp/)のウェブサイトをご覧ください。

* 撮影された作品写真に来館者が写っている場合、その写真の公表にあたって写り込んだ方の肖像権に触れる場合がありますので、ご注意下さい。

課題

- 二次創作をドライブさせる方法
→どのような場合にCC0/オープンライセンスが有効か
 - 経済合理性/経済圏の科学へのトライアルは続く
 - Composabilityのベースになるか
- 多様なガイドラインと複雑化するルール
→ライセンスは単一であるべきか
 - 組織としては外部に一定程度開かれているが、クローズド
 - CCライセンス自体は中央集権的？
 - ブロックチェーン上の署名でのライセンス管理／マシンリーダブルになり得るか