



Title	一人称研究から考察するNFT市場における新たな芸術的価値
Author(s)	布川, 雅子
Degree Grantor	北海道大学
Degree Name	博士(国際広報メディア)
Dissertation Number	甲第15618号
Issue Date	2023-09-25
DOI	https://doi.org/10.14943/doctoral.k15618
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/90902
Type	doctoral thesis
File Information	Masako_Nunokawa.pdf



一人称研究から考察する NFT 市場における新たな芸術的価値

北海道大学大学院国際広報メディア・観光学院

国際広報メディア研究コース 博士後期課程

布川 雅子

要旨

ブロックチェーンの革新的な技術を用いた NFT アートの登場は、アートシーンの構造を変え、芸術作品の価値づけのプロセスを変えた。2021 年から 2022 年にかけて起きた NFT アート市場の急成長は、アートシーンにとって衝撃だった。かつての中央集権的な構造のアートシーンでは、一部の権威的な立場にある組織や構成員たちが芸術に対して価値を加えていた。しかし、暗号資産を用いた相対での取引は、ブロックチェーン上に NFT マーケットプレイスでの取引や所有のデータが記録され、誰にでも閲覧できる仕組みで、アート作品を売買出来るプラットフォームが用意されている。市場の参加者も富裕層だけではなく、一般のアートファンである点も特徴的だ。従来はギャラリストや美術評論家が芸術の価値を形成し、アートディーラーの仲介によって芸術作品は取引されてきた。だが、芸術作品の真正性や唯一無二性が確保され、透明性の高い環境が整えられたことで取引のスピードは格段に早くなり、芸術は身近なものとなった。こうした従来のアートシーンと NFT アート市場とを比較検証し、アート作品に対する価値の付与はどのように変化するのか、一人称研究の中で得た結果を分析し、新たな仮定を生成する。文化や社会の構造はこの半世紀で激変しており、その背景には著しい技術の進歩があげられる。大規模なメインフレームの時代からパーソナルコンピューターの時代を経て、インターネットを誰もが使いこなす時代へと移行した。デバイスの小型化やクラウドの利用が促進され、近年では AI が提供するデータの流通や利用と分散型システムが標準化され、暗号資産をはじめとするブロックチェーン技術に関連する市場が拡大した。ブロックチェーン上のデジタル資産の一つである NFT は、個々のアイテムや作品に対して独自の識別情報を持ち、真正性の確認ができる。これまで真贋を証明することが難しかったデジタルアートの価値は担保され、取引量は急増した。権威が創出する芸術的価値ではなく、大衆が芸術を楽しむための「遊戯空間」の誕生によって、これまでと異なる芸術の価値が、われわれの身近なところで誕生しつつある。コミュニケーション手段や創作表現

は変化し、そのことで互酬性のあり方や倫理観にも影響があるはずだ。歴史の中では何度も既存の価値観を壊すカウンターカルチャーが生まれ、アートシーンは新陳代謝が行われてきた。しかし、これまで追及されてきた「芸術のオリジン」とその価値について、今一度考察する時期に来ているのではないか。芸術の持つ社会的な意義は構造の中で変化し、個々の芸術に対する意識も変わってきている。NFT アートのプラットフォームの特徴は、アートシーンだけでなくアート作品にも反映され、新たな価値観が誕生するだろう。それは劇的な変化というよりは、IT 技術の進化とともに生活者の中に自然な形で浸透し、楽しみながらコミュニティの中で育まれる価値観なのかもしれない。この静かに進行する変化の影響は、いずれアートシーンの構造と権威のあり方に対し、大きな影響を与えるに違いない。

Keywords: NFT アート, 芸術的価値, 芸術の権威, アートシーンの変化

目次

第1章 序論	P. 6
1.1 NFT の登場と時代の変化	P. 6
1.2 分化する NFT 市場	P. 17
1.3 宗教の権威と芸術の発展	P. 27
1.4 パトロンが支える芸術活動	P. 30
1.5 近代美術における創作の自由と貧困	P. 33
1.6 政治家にとっての肖像画	P. 36
1.7 現代アート分野の拡大と経済環境	P. 40
1.8 芸術におけるポスト構造主義	P. 42
1.9 研究の目的	P. 44
1.10 用語と定義	P. 46
第2章 本研究の背景	P. 48
2.1 コンピューティング環境の変化と Web 3.0	P. 48
2.2 ブロックチェーンの登場	P. 51
2.3 新しい貨幣価値と経済	P. 53
2.4 暗号資産と金融包摂	P. 55
2.5 暗号資産と NFT の相違点	P. 58
2.6 NFT アート市場の急成長	P. 62
2.7 NFT アートが与えるアート市場への影響	P. 69
2.8 芸術的価値の形成	P. 71
第3章 先行研究	P. 74
3.1 文化芸術の政策と芸術家の労働対価	P. 74
3.2 芸術家にとっての創作のモチベーション	P. 75
3.3 社会における芸術に関する分類	P. 77
3.4 芸術における権威とは何か	P. 80
3.5 社会におけるアール・ブリュット	P. 83
3.6 現代における「複製技術時代の芸術」とは	P. 86
3.7 情報化社会における芸術への影響	P. 89
3.8 コミュニケーション資本主義と芸術	P. 92
3.9 本研究の位置づけ	P. 95
4章 研究方法	P. 96
4.1 調査および研究方法の検討	P. 96
4.2 一人称研究の目的と期待される成果	P. 98

4.4	作品出品の実践方法	P. 100
4.4.1	作品出品の分野	P. 100
4.4.2	出品作品の内容	P. 103
4.4.3	具体的な画材	P. 103
5 章	予備調査	P. 104
5.1	予備調査の目的	P. 104
5.2	アート作品への価値が付与される過程	P. 107
5.2.1	ギャラリー	P. 108
5.2.2	オークション	P. 110
5.2.2	国際アートフェア	P. 113
5.3	芸術と地域振興	P. 116
5.4	NFT アートと社会的包摂	P. 120
5.4.1	札幌と近郊におけるアール・ブリュットの活動	P. 120
5.4.2	東京都におけるアール・ブリュットの活動	P. 121
5.4.3	滋賀県におけるアール・ブリュットの活動	P. 122
5.4.4	アール・ブリュットと NFT アート	P. 124
5.5	アート関連の活動と資金調達	P. 125
6 章	アート市場へ参加	P. 130
6.1	公募展への出品	P. 130
6.2	ギャラリーへの出品	P. 132
6.3	オンラインギャラリーへの出品	P. 133
6.4	NFT マーケットプレイスへの出品	P. 135
6.5	SNS でのマーケティング活動	P. 142
6.6	Giveaway の実施	P. 145
6.7	ジェネラティブアートの作成	P. 147
6.8	AI によるアート作品	P. 149
7 章	結果の分析	P. 158
7.1	業界構造	P. 158
7.2	出品方法	P. 159
7.3	販売方法	P. 161
7.4	マーケティング活動	P. 162
7.5	収益性と成功の実現可能性	P. 163
7.6	コレクターとのコミュニケーション	P. 164
7.7	期待される将来像	P. 165

8章 NFT アートとその市場における課題	P. 167
8.1 複製技術時代の NFT アートとアウラの大衆化	P. 167
8.2 NFT アートと権利	P. 168
8.3 資本主義と NFT 市場	P. 170
8.4 詐欺の横行	P. 172
8.4 暗号資産への不信感	P. 175
9章 論証の過程	P. 180
9.1 アートシーンの構造の変化	P. 180
9.2 アーティストを支える互酬性の変化	P. 186
9.3 制作方法の変化とジェネラティブアートの発展	P. 189
9.4 権利問題に関する変化と AI の登場	P. 192
9.5 コミュニケーション方法と倫理の変化	P. 195
9.6 芸術的価値の変遷についての考察	P. 197
9.7 芸術活動への市民参加が変える未来	P. 202
10章 仮説の生成	P. 204
10.1 芸術作品に与えられる「意味」	P. 206
10.2 創作者・鑑賞者にとっての芸術作品の意味	P. 210
10.3 コミュニケーションのない創作行為	P. 213
10.4 N 次創作により連鎖する芸術の世界観	P. 218
10.5 芸術の権威と価値, そして NFT アート	P. 226
文献	P. 230

第1章 序論

1.1 NFTの登場と時代の変化

近年、アート市場の規模は急速に拡大している。アート・バーゼル（Art Basel）と国際的金融企業である UBS により毎年発行される「THE ART MARKET 2023 A report by Art Basel & UBS 2023¹」では、昨年の世界美術品市場を分析し、2022年の市場規模は前年比で3%増の推定678億ドル（約9兆円）になったと発表している。国別でいうと、売上の45%を占めるアメリカは、コロナ禍の2020年から1年を経て、世界の主要な美術品市場において確実に市場の回復が見られ、2022年の成長に続き、売上高は前年比8%増の302億ドル（約4兆円）と過去最高となった。市場シェア2位を誇るイギリスは、2019年の売上高122億ドルと比べると、コロナ禍前の水準を下回るものの、前年2位だった中国を抜き、5%増の売上で総額119億ドル（約1兆5800億円）となっている。2021年にいち早く市場の回復を見せた中国本土と香港は、上海などの都市封鎖の影響から、売上高は112億ドル（約1兆4900億円）と前年比14%に激減した。だが、ディーラー全体による2022年の売上実績は、前年比7%増の372億ドル（約4兆9400億円）と推定され、世界全体で見るとコロナ禍前の水準に戻ったと考えていい状態である。特に国際的なアートフェアにおける大規模展開を行うギャラリーの売上は堅調で、年間売上高が1000万ドル以上のディーラーの場合、売上の40%が対面式のアートフェアによるものだという。全体の売上に占める割合はコロナ禍前の2019年の42%を下回るものの、21年の27%から35%へと上昇し、リアルなアートシーンでの取引が再び重要視されているのがわかる。

オンラインでのアート作品の売上を見ると、2020年、2021年の2年間は大幅な売上増が見られたが、2022年のオンライン販売のみにおける売上高は110億ドル（約1兆4600億円）に減少し、ピークだった21年の133億ドルから17%減となった。しかし3年前の2019年と比べて売上高が85%増加したことを考えると、やはりオンラインにおける販売への期待値は高い。だが、2021年に狂騒状態だったNFT市場は縮小傾向が見られる。2021年には29億ドル近い売上を記録したアート関連のNFTは、美術品市場以外のNFTプラットフォームでの売上は15億ドル（約2000億円）弱に落ち込み、前年比50%近く

¹ THE ART MARKET 2023 A report by Art Basel & UBS は、アート市場のトレンドや成長率、取引量などの情報をもとにデータを分析し、アート市場の現状と将来予測に関して報告を行っている。公式サイトは <https://theartmarket.artbasel.com>。(2023年5月10日 アクセス)。

減少した。アート関連 NFT についての売上の減少傾向は他の NFT よりも大きく、昨年のイーサリアムネットワークでの売上高に占めるアート関連 NFT の割合は 20 年の 24% からわずか 8% に減少した。

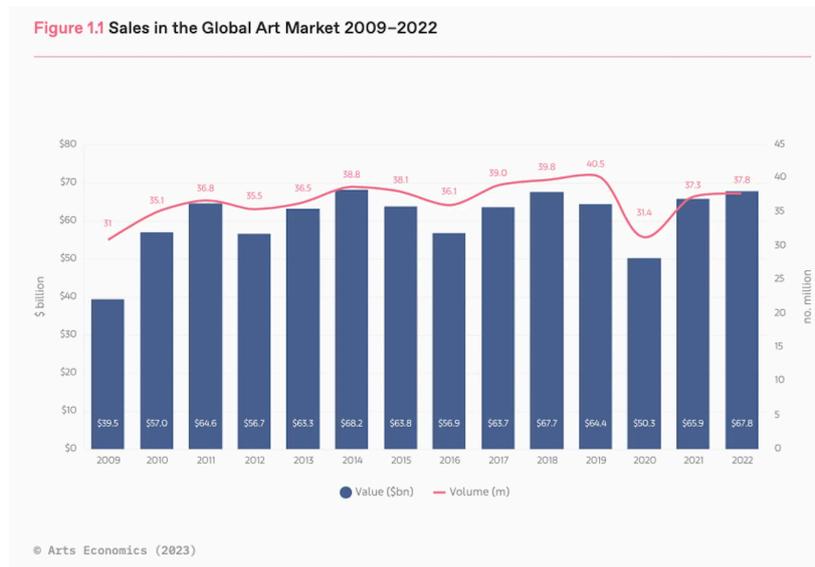


図 1：「グローバルアート市場の売上推移（Sales in the Global Art Market 2009-2022）」「THE ART MARKET 2023 A report by Art Basel & UBS 2023」の公式サイトより抜粋。公式サイト URL は、<https://theartmarket.artbasel.com> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

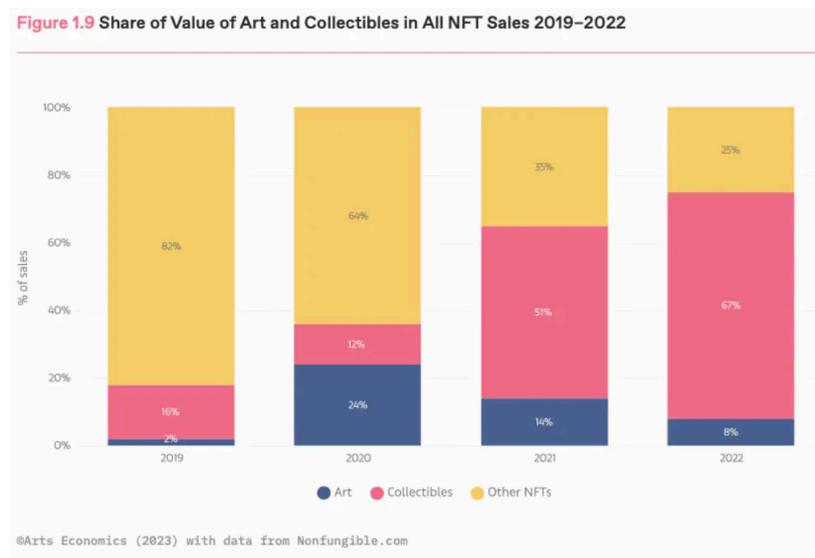


図 2：「NFT 販売における芸術とコレクションの価値の割合（Share of Value of Art and Collectibles in ALL NFT Sales） 2019-2022」 「THE ART MARKET 2023 A report by Art Basel & UBS 2023」の公式サイトより抜粋。公式サイト URL は、<https://theartmarket.artbasel.com> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

一時の NFT アートへの投機ブームの終焉に加え、暗号資産の市場自体の落ち込みや、暗号資産の取引所を経営する企業の倒産などが、その理由にあげられる。仮想通貨分析企業「メッサリ (Messari) ²」のデータによると、暗号資産の時価総額は、2021 年のピーク時と比較して 65% 以上も下落したという。ビットコイン (BTC) やイーサリアム (ETH) の価格も、2022 年初来で 60% 以上のマイナスとなっている。とはいえ、NFT プラットフォーム全体での売上が 20 年の水準の 70 倍以上という驚異的な増加が見られる点で、アート以外の NFT を扱う市場そのものが消滅する危機には至らないという見方もある。

「THE ART MARKET 2023」のレポート内容を翻訳した美術手帖の Web サイト版は、「本レポートの著者マカンドリュウ博士は声明文で、『世界的なパンデミックによる 2 年間の混乱を経て、2022 年はアートマーケットの販売と活動がより規則正しく勢いを増す元年としてスタートした』」というコメントを引用し、世界を覆う 2 年間にわたるパンデミックの混乱を経て、2022 年はアート市場が再び息を吹き返す 1 年となったという彼の主張を紹介している³。これは、アート市場の中で従来は境界線が明確だったものの、その区分けは曖昧になり、IT 技術の導入によって拡大したインターネット上のセールスは、今後も高いレベルで維持され落ち着いていくことを示唆している。再び NFT アート市場が別の形で勢いを取り戻す可能性はゼロではない。

また、例年アート市場におけるレポートを発行する「アートプライス (artprice.com)」による「現代アート市場の分析レポート 2022 年版 (The Contemporary Art Market in 2022) ⁴」では、「ウルトラコンテンポラリー・ア

² Messari. <https://messari.io>. Messari は Coinbase や kraken などの暗号資産関連 8 団体によって透明性の維持を目的に設立された組織である。Messari の公式サイト URL は <https://messari.io>。(2023 年 5 月 20 日アクセス)。

³ 「美術手帖」Web 版 2023.4 月 4 日発行記事。「2022 年の世界美術品市場の規模は約 9 兆円。日本市場の状況は？」の掲載されている Web サイトの URL は、<https://bijutsutecho.com/magazine/news/market/27009> である (2023 年 5 月 20 日アクセス)。美術手帖の Web サイト版は、1948 年に創刊された「美術手帖」本誌が、2018 年に 70 周年を迎えるにあたって設立されたアートのポータルサイトである。2017 年 2 月のローンチ以来、雑誌で培ったアートシーンにおける知見やネットワークをインターネット上でも展開し、ウェブメディアの機動性を付加したコンテンツを発信している。

⁴ artprice.com. ウルトラ・コンテンポラリー・アート市場の年間レポート (Annual Report of the Ultra-Contemporary Art Market) の公式サイト URL は、<https://www.artprice.com/artprice-reports/the-contemporary-art-market-report-2022/annual->

ート (Ultra-Contemporary Art Market) 」という名称で「40 歳未満のアーティスト」として女性アーティストや NFT アート, ストリートアート, アフリカンアートなどを一つのセグメントにまとめ, 市場規模以外の視点から近年の変化が語られている。レポートによれば, 2021 年・2022 年のアート市場において現代アートの取り扱いは全体の 17.6%を占めているが, ウルトラ・コンテンポラリー・アートは全体のわずか 2.7%にしか過ぎなかったものの, 市場の主要なトレンドを集約し, 現代アート市場の激しい競争が行われるニューヨーク, ロンドン, 香港の市場の他に, 東京やソウルなどにおいて新しい資本が出現したことを明らかにしている。おそらく, 一時期の NFT アートブームは, 進化あるいは分化しながら, 一方でマイノリティの中で存在感を増しつつ, 新たなアートの形態としてデジタルアートの分野で増殖していくのではないだろうか。

これまでのオンラインセールスや NFT アート市場の拡大に, 2020 年初頭から 2 年間以上続いたコロナ禍が影響しているのは言うまでもない。この時期のトピックスを拾い上げて現代までの流れを追うと, 現在の NFT アートのポジションが鮮明になる。2021 年には各媒体もアートへの投資に関する内容を記事にしており, 中でも週刊東洋経済⁵第 6971 号・2021 年 2 月 15 日発売号)における投資の視点からのアート市場の分析は興味深い。「1995 年からの 25 年間における現代アートの年平均利回りは 13.6%」であり, 米国の代表的な株価指数である S&P500 の投資利回りを超えていることが指摘されている。その背景にあるのが, オークションのオンライン化だったと同誌は言及する。前述の「アートプライス (artprice) 」による白書「現代アート市場 2021 (The Contemporary Art Market in 2021) ⁶」からの数字を同誌では引用し, 世界のオ

report-the-ultra-contemporary-art-market (5 月 20 日アクセス) である。artprice.com は, 国際的なアート市場のデータと情報を提供するオンラインプラットフォームである。美術品の価格推移, オークション結果, アーティストのデータ, 市場動向など, 幅広い情報を収集・分析して提供している。

⁵ 「週刊東洋経済」は, 東洋経済新報社によって発行される経済関連情報を提供する週刊誌である。経済ニュースや産業の動向, マーケット情報, 経済政策, 企業のビジネス戦略など, 幅広い情報を網羅している。

⁶ artprice.com. The Contemporary Art Market in 2021 の公式サイト URL は, <https://www.artprice.com/artprice-reports/the-contemporary-art-market-report-2021> (2023 年 5 月 23 日にアクセス)。artprice.com については脚注 4 を参照。

オークション会社大手であるクリスティーズ、サザビーズ、ポリーオークションの3社合計での2020年下期の売上高が、前年同期比の30%増であったと分析している。オークションだけでなく、アートシーンで美術品の売買を生業とするアートディーラーを対象とする回答者からのデータを元に作成される「ディーラーセクターにおけるレジリエンス：2021年中間レビュー（Resilience in the Dealer Sector: A Mid-Year Review 2021）⁷」によれば、世界のアートシーンでの売上は右肩上がり、特に中国および北米のディーラーはプラス成長だという。オンラインチャンネルでの売上は全体の33%を維持しており、特に新規購入者へのオンライン販売は2021年上半期に拡大し、オンライン販売全体の38%を占め、2020年末のシェアから6%増加している。この背景には、これまでとは異なる新たなコレクターが登場していることが理由としてあげられる。こうしたコレクターを開拓する上で、今後も重要な手段としてオンラインチャンネルの利用は様々な手法が模索されていくだろう。

中でもアートシーンで存在感を増しているのは、非代替性トークン・通称NFT非代替性トークンと呼ばれるデジタル資産を用いて取引が行われる新たなアート市場だ。「現代アート市場2021（The Contemporary Art Market in 2021）」を発行する「アートプライス（artprice）」のCEO兼創設者であるティエリー・エーマン（thierry Ehrmann⁸）は、2020年から2021年にかけて現代アートがオークションによって売買された金額は27億ドル相当で、34,600人を超えるアーティストが10万点以上の作品を販売したという。これは前例のない記録で、現代アートの領域でアーティストが活躍する裾野が広がっていることを示唆するものだ。さまざまな美術作品を扱うオークションハウスの市場の中で総売上の73%を占める絵画は、売上総額20億ドル、販売シェア42%と、市場で最も取引量が多い。そのうち9作品以上がNFTアートで、その売上総額は100万ドルを超えた。Ehrmannは次のように述べる。「2020年と2021年にオンライン取引が増加した背景から、コレクターと新規購入者には、従来のディーラーによるフレームワーク以外にも、アートや収集品を購入

⁷ 「ディーラーセクターにおけるレジリエンス：2021年中間レビュー（Resilience in the Dealer Sector: A Mid-Year Review 2021）」の公式サイト URL は、https://d2u3kfw92fzu7.cloudfront.net/The_Art_Market_Mid_Year_Review_2021.pdf（2023年5月23日にアクセス）。このレポートはArt BaselとUBSの共同制作による報告書や出版物であるAn Art Basel & UBS Reportの一つで、アートディーラー分野におけるレジリエンスに関する2021年について中間レビューを発表したレポートである。

⁸ thierry Ehrmannの英文スペルは、公式サイトに記載されたままを使用している。

するためのさまざまなオンラインプラットフォームが提示され、特に NFT プラットフォームは、2021 年上半期に高い売上を生み出したことが報告されている。NFT のプラットフォームは、アート、スポーツ、音楽、エンターテインメントの収集品や、ゲーム内および世界のさまざまなデジタルアイテムを含む、複数のカテゴリの収集品を網羅している。アート作品においては、ブロックチェーンの技術により作品の真贋を証明する保証書がスマートコントラクトを介して即座に受け取れることから、投資を目的とするコレクターは、従来の流通速度よりもはるかに速いペースで NFT アートを購入する」。

1949 年に設立された現代アートの専門誌である ArtReview の Web 版「アートレビュー (artreview.com)」もまた、NFT アートの存在の大きさを認める発表を行なっている。このオンラインメディアでは、毎年「現代アートシーンで最も影響のある『Top100』 (Power 100: The annual ranking of the most influential people in art)⁹」を独自に選び公開しているが、特定のアーティストの氏名が掲載されるのが通例のランキングに、2021 年版の 1 位として、NFT アートの標準的な取扱規格を表すブロックチェーン上の Ethereum 「ERC-721¹⁰」が選ばれた。「ERC721」は、数量的なものではなく唯一無二性を示す特徴があり、真正性の証明を必要とする NFT アートの取引用途に向いている規格である。一方それに対して「ERC20¹¹」の規格は、スマートコントラクトで実装された数量を表す特徴があり、代替性トークンの代表的なデジタル資産である暗号資産などの用途が適切な規格である。

NFT アート市場の最も大きな特徴は、芸術作品の制作者（あるいはその代理人）とコレクター（とその代理人）とが、作品の媒介となるプラットフォーム

⁹ Power 100: The annual ranking of the most influential people in art の公式サイト URL は、<https://artreview.com/power-100/> (2023 年 5 月 23 日アクセス)。artreview.com は、芸術に特化したオンラインプラットフォームであり、芸術ニュース、評論、展覧会のレビュー、インタビューなど、幅広い芸術関連コンテンツを提供している。中でも毎年発表される芸術界のトップ 100 人をランキング形式で紹介する特集はアートシーンで例年注目を集めている。

¹⁰ ERC-721 は非代替可能なトークンで、Ethereum 上で個別のデジタルアセットを表現するためのプロトコルである。それぞれのトークンは一意の識別子 (トークン ID) を持ち個別のトークンに異なる価値や特性を持たせることができることから、デジタルアート作品やゲームアイテム、コレクターアイテムなど、主に NFT 市場で様々なデジタルアセットを表現するために使用される。

¹¹ ERC-20 は、Ethereum ブロックチェーン上で動作する代替可能なトークンの標準規格で、主にデジタル資産が暗号通貨取引所で取引される場合や、デジタルウォレットに資産を保管される場合などに用いられる。

を通じて直接取引ができる点だろう。購入する側は自らの意思で作品を選定して購入し、そこにはディーラーなどの第三者が介在することはない。作品に対して価値を形成し販売に結びつけるギャラリストも、作品取引における中間マージンを取るディーラーも存在せず、当事者同士により作品の価値が決定する。

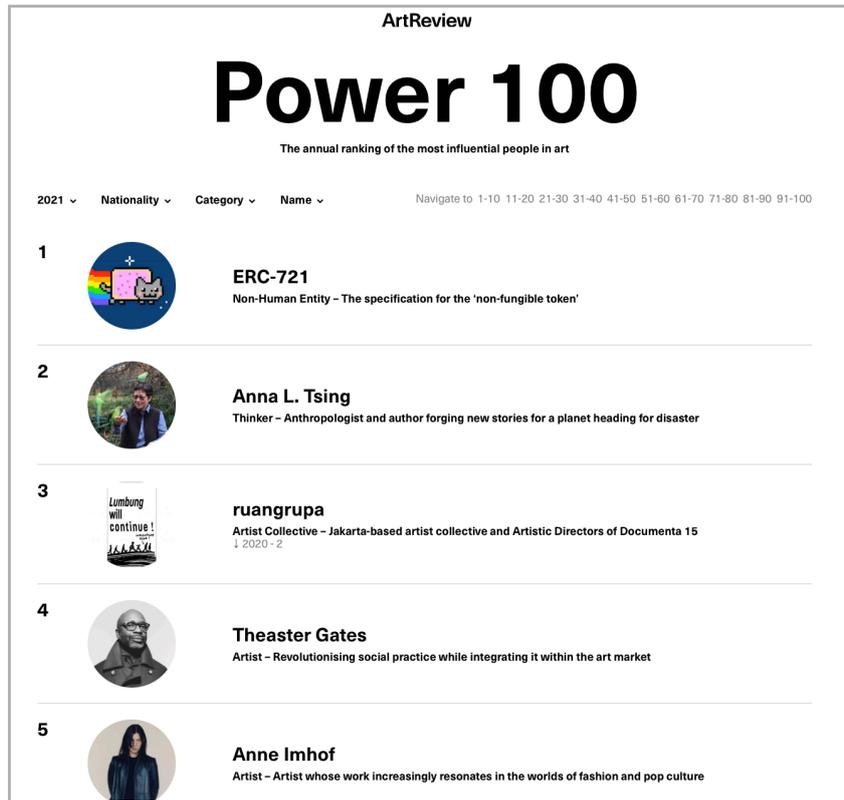


図3：2021年の「現代アートシーンで最も影響のある『Top100』（Power 100: The annual ranking of the most influential people in art）」の2021年のランキング発表画像。公式サイトより抜粋。公式サイト URL は、<https://artreview.com/power-100/?year=2021> (2023年5月28日アクセス)。

では、従来のディーラーの役割はどのようなものなのだろうか。ディーラーは、コレクターとアーティストを仲介し、コレクターの知識不足を埋めながら、作品の調査や品質の検査に関わる時間やコストを削減することで、市場の効率を向上させる役割がある。美術市場において、コレクターにとってだけでなく、アーティストがコレクターを獲得するという高いハードルを下げ、将来への不確実性を減らすことができる存在だ。ディーラーは高度な専門知識を蓄積し、芸術の得意分野に特化して取引の中立をする。

前述の「ディーラーセクターにおけるレジリエンス：2021 年中間レビュー (Resilience in the Dealer Sector: A Mid-Year Review 2021)」によれば、ディーラー自身がリストアップする「ディーラーを通じて購入することの主な利点」について、アーティストとその作品に関する知識と専門知識（回答者の71%）が最も多く、提供した作品とアーティストの品質の担保についてもトップ5に入っている。その他にも、信頼性（55%）に加え、コレクターとの長期的な関係と長期にわたるコレクターのコレクションの構築（48%）がディーラーに依頼するメリットだった。さらにディーラーの販売能力について、「価格について交渉することは、ディーラーにオンラインプラットフォームや他の売り手に対する競争力を与える上でも重要で」と認識していた。多くのディーラーは、一回限りの販売ではなく長期的なコレクターとの関係に焦点を当て、ビジネスと個人的な関与に対する関係ベースのアプローチであり、富裕層コレクターの一家にとってはホームドクターやお抱え弁護士と同様に、専門性の高いコンサルティングと長期にわたる信頼性が求められることが示された。

一方、同メディアではコレクター側の志向に関する調査結果も公開されている。オンラインとオフラインの両方でアートを購入するためのより多くのオプションが存在するにもかかわらず、コレクターにとってはギャラリーとディーラーがアートを購入するために最も一般的に使用されているチャンネルであり、一番好ましい存在であることを一貫して示している。「以前からアート作品を収集する富裕層コレクターがディーラーからの購入を好む主な理由」に関する調査の結果、回答で多かった順から並べると、「作品とアーティストの質の担保」「高い信頼性」「専門知識の豊かさ」「アクセスと連絡先の明示」「在庫範囲の豊富さ」「より良い価値と適切な価格設定」「長期的取引に焦点」「条件と価格に関する柔軟性」で、長い関係の中で築かれた専門性への信頼感が評価対象であることがわかる。海外の富裕層の中には、資産三分法¹²と呼ばれるカテゴリーでの資産保有と債券や株式への分散投資に加えて、ポートフォリオに一定程度のアートが入っていることは珍しくない。東洋経済（2021）によれば、2020年上半期では、株式や債権、不動産、コモディティ投資利回りが概ねマイナスになる中、アート全般は5.5%弱であったという。富裕層対象のディーラーは、コレクション構築のみならず、投資のアドバイスが出来ることが依頼の条件に含まれることもしばしばで、こうしたケースのディーラーの立

¹² 資産三分法は、資産の分類方法の一つで、流動資産（現預金など）・固定資産（土地・建物など）__繰延資産（特許、商標、著作権など）の3種類の資産のことを指す。

場は、富裕層の資産の一部である芸術部門の管理担当とみなされていると考えられる。

とはいえ、国内のケースで言えばディーラーが得る収益は、平均してアート作品の売買価格の50%以上であることを考えると、アーティストたちの立場からすれば按分率が大きいと感じる人もいるかもしれない。この按分率を議論する場合には、他のクリエイティブ産業との比較が必要になるだろう。例えば日本での紙の出版物について一般的な例を見てみると、著者の印税は5~10%で、出版社が55~60%、取次が8%、書店が22%となっている。書店流通に取次を通すのは日本の慣例で、取次と書店との関係は卸売業と小売業の関係に該当する。委託販売制度があることで書店が在庫を抱えなくて済むことが書店側のメリットで、著者側からすると全国の流通網で著書を販売してもらえる点がメリットだろう。出版社の按分率が高いのは、出版に際しての印刷費や宣伝・広告費、営業費などのコストが大きいためである。これがAmazonの「Kindle Direct Publishing (Kindle Direct Publishing)¹³」をプラットフォームに使用して販売する電子書籍の場合だと、著者側の按分率は70%または35%のどちらかを選択する制度になっており、70%のロイヤリティを獲得するには「電子書籍の印刷版のAmazonでの希望小売価格を少なくとも20%下回ること」「著者または出版者が著作権を持つすべての国と地域で本が販売されること」など複数の条件が必要である。国内の音楽業界の著作権収入も独特の按分率があり、楽曲管理団体のJASRAC¹⁴が6%、音楽出版社の取り分が実質印税からJASRACの6%を差し引いたうちの50%となる47%、作詞家・作曲家は実質印税からJASRACの6%を差し引いたうちの25%となる23.5%であ

¹³ Amazonではコンテンツの発信者に対して「Kindle Direct Publishing (Kindle Direct Publishing・以下KDP)」の利用規約を公開している。公開されているホームページのURLは、https://kdp.amazon.co.jp/ja_JP/help/topic/GHKDSCW2KQ3K4UU4 (2023年5月24日アクセス)。KDPは無料で書籍やペーパーバックをセルフ出版できる。世界的規模で自分の出版物を販売することができ、従来の出版社では許諾されていない権利なども著作者などの出版する側に付与されることから、近年の電子書籍市場の広がりとともに人気が高くなっている。

¹⁴ JASRACの公式サイトURLは、<https://www.jasrac.or.jp/index.html> (2023年5月24日アクセス)である。同社の公式サイトによれば、JASRACの正しい名称は、一般社団法人日本音楽著作権協会であり、英語表記は「Japanese Society for Rights of Authors, Composers and Publishers」である。JASRACは、国内の作詞者、作曲者、音楽出版者(Publisher)などの権利者から著作権の管理委託を受けるとともに、海外の著作権管理団体とお互いの分野での楽曲などを管理し合う契約を結んでいる。

る。しかし楽曲をグローバルに配信したいと願うアーティストはストリーミング再生の分野に移行しつつあり、2700万人の有料会員を持つ Apple Music¹⁵では1再生あたり0.7円がアーティストに還元される。有料会員数が5000万人 Spotify の場合は1再生ごとに0.48円で、Apple Music も Spotify も視聴数が可視化できる点は透明性の面において魅力的だろう。

だが、アートシーンの市場は愛好者が限られているという意味で、市場規模を測るのは難しい市場であり、一般に流通する出版や音楽などの業界と比較するのは難しい。国際音楽産業連盟（International Federation of the Phonographic Industry・以下 IFPI）が2023年3月21日に発行した世界の音楽市場の売上をまとめた年次報告書「IFPI Global Music Report 2023¹⁶」によれば、2022年の世界の音楽市場の売上は、前年比9.0%増の262億ドルだったという。また、2022年01月11日発行の REPORTOCEAN¹⁷による資料を公表した PR TIMES¹⁸の記事によれば、世界の書籍出版業界市場は2019年に約

15 Apple Music では「Apple メディアサービス」の利用規約を公式サイトで公開している。URL は、<https://www.apple.com/legal/internet-services/itunes/jp/terms.html>（2023年5月24日アクセス）である。この規約は Apple のサービス（利用できる地域において、App Store, Apple Arcade, Apple Books, Apple Fitness+, Apple Music, Apple News, Apple News+, Apple One, Apple Podcast, Apple Podcast のサブスクリプション, Apple TV, Apple TV+, Apple TV チャンネル, Game Center, iTunes など）の利用に適用される。

16 「IFPI Global Music Report 2023」は、国際レコード産業連盟（International Federation of the Phonographic Industry・以下 IFPI）が発行する年次レポートである。公式サイト URL は、<https://globalmusicreport.ifpi.org>（2023年5月24日アクセス）である。このレポートはグローバルな音楽業界の状況やトレンドをまとめたもので、前年の音楽産業の動向や成績、デジタルストリーミングの成長、音楽の消費パターンの変化などのほか、世界各国や地域の音楽市場の比較データやトップアーティストのランキングも含まれている。

17 REPORTOCEAN は市場調査や産業分析のレポートなど、幅広い研究レポートを提供するオンラインプラットフォームで、公式サイト URL は、<https://www.reportocean.com>（2023年5月24日アクセス）である。REPORTOCEAN は、さまざまな業界や地域にわたる市場動向や市場規模などの情報をカバーしている。

18 PR TIMES. 2022年1月13日発行記事。「書籍出版業界の世界市場は2027年まで年平均成長率2%で成長すると予測される」から抜粋。同記事は PR TIMES で公開されており、URL は、<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000004716.000067400.html>（2023年5月24日アクセス）である。PR Times は、日本を中心としたプレスリリース配信プラットフォームで、企業や組織が発表したニュースや情報を効果的にメディアや一般のユーザーに伝えるために利用されている。

859 億米ドルと評価され、予測期間である 2020-2027 年には 2%以上の健全な成長率で成長すると予想されているという。双方ともアート市場の 678 億ドルと比較対象となり得る規模の市場だが、一般流通により個々が楽しむ出版・音楽とアート作品とは販売総数が桁違いに異なり、流通経路もプラットフォームに依存する形態ではない。1 点ものの作品をコレクターが所有するという独特の構造が形成され、一部の権威的な存在が価値を定める慣習も未だに残っている。その中であって、NFT 市場は既存の価値を崩壊させ、アートの個人所有を出版や音楽並みに促進したことは事実だ。NFT マーケットプレイスでのアーティストの取り分は一般的に 5%以下に抑えられていることを考えると、従来のアートシーンにおけるディーラーの按分率はやはり高く感じられる。NFT 市場での最大手マーケットプレイスの OpenSea は、2022 年 11 月 30 日に、同サービスを利用する NFT を利用するクリエイターが獲得している手数料（ロイヤリティ）の総額が、2022 年に 10 億ドル（約 1,370 億円）を突破したことを発表した¹⁹。2021 年や 2022 年の NFT アート市場の狂乱ぶりに比べると市場はいぶ落ち着いたようで、「クリエイター手数料の収益力トップ 10 のコレクションのシェアは 10 億ドルのうち約 20%に留まり、80%はその他のコレクションに支払われた」というが、これは NFT 市場の多様化がニッチな商品の全体の売上に貢献するロングテール²⁰化が進行していることを示し、富裕層の投資家以外の一般的なアートファンのアート市場への参加が、確実に広がっていることの証左であるといえよう。従来のアートシーンにおけるディーラーの按分率については、今一度考え直す必要に迫られていることを表す現象である。

¹⁹ Open Sea Blog. 2022 年 11 月 30 日発行記事。「Creators Using OpenSea Earned Over \$1 Billion from Creator Fees in 2022」から抜粋。掲載ページの URL は、<https://opensea.io/blog/articles/1-billion-from-creator-fees-in-2022>（2023 年 5 月 24 日アクセス）。

²⁰ デジタルマーケティングに関する Web メディアである「SMM Lab」の 2021 年 11 月 4 日の記事「『ロングテール』とは？～今さら人に聞けないマーケティング用語をおさらい！」に、以下の詳細な説明が記載されている。「ロングテールとはインターネットを通じた販売において、主要な売り上げを稼ぐヒット商品以外の『ニッチで販売機会の少ない商品』を大量に取りそろえることで、全体として売り上げを大きくする現象のことを指す。縦軸に販売数量、横軸にアイテムを販売数量の多い順に並べたグラフの右側部分（ニッチな商品部分）が動物の尻尾のように見えることから、このように呼ばれている」。掲載 Web サイトの URL は、<https://smmlab.jp/article/what-is-longtail/#:~:text=インターネットを通じた販売において,現象のことを指す%E3%80%82>（2023 年 6 月 1 日アクセス）。

価格の按分率のみならず、ディーラーの判断で自分の作品が評価され、芸術作品の主導権が移行する可能性がある点に対し、アーティストは不安や不信感を抱くこともあるかもしれない。コレクターとの接点がないアーティストからすれば、直接売り手と買い手とを繋ぐプラットフォームがあればと願うのは当然のことであり、そんな中であって別の選択肢として NFT アート市場とそのプラットフォームに期待を寄せるのは自然な流れだろう。日々の生活を創作活動に充てることを望むアーティストにとっては、どのようなプラットフォームであれ、作品が高い価値を他者から与えられることは重要なことなのである。

1.2 分化する NFT 市場

2023 年 5 月に、米国の Forbes 誌の金融関連情報に特化した Web 情報誌「Forbes Advisor」は、「Top NFT Marketplaces of May 2023」として独自に NFT マーケットプレースのランキングを選出して発表²¹した。その発表によれば、上位 6 位までは以下のような結果となっている。

【1 位：OpenSea】

2017 年に設立された NFT マーケットプレースで、NFT の世界では歴史が古く最大級の規模を誇る。アート、音楽、写真、トレーディングカードなどの NFT をカバーし、Ethereum, Solana, Polygon, USDC など多岐にわたる暗号通貨を使用することができる。初心者を使いやすいユーザーインターフェースで、NFT の閲覧のみの場合は無料でアカウントを設定してすぐに利用することができる。取引の際の手数料は 2.5%。

²¹ Forbes Advisor. 2023 年 5 月 1 日発行記事。「Top NFT Marketplaces Of May 2023」から抜粋。掲載ページの URL は、<https://www.forbes.com/advisor/investing/cryptocurrency/best-nft-marketplaces/>（2023 年 5 月 24 日アクセス）。Forbes Advisor は、米国大手メディア Forbes が運営するオンラインプラットフォームである。Forbes Advisor は個人の金融や株式、保険、不動産などの投資対象分野で、専門的な情報やアドバイスを提供している。

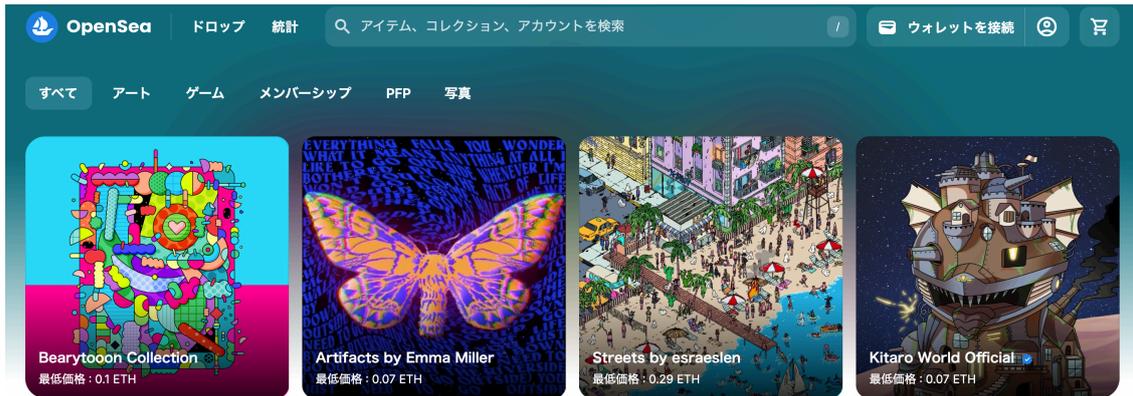


図4： OpenSea のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイト
の URL は、<https://opensea.io/ja> (2023年5月28日 アクセス)。

2位：【Rarible】

取り扱うアイテムは、NFT アートのほか、コレクターズアイテム、ビデオゲーム関連の NFT などを売買することができる。Ethereum, Flow, Tezos などの暗号資産を使用することができるほか、Rarible 独自の発行トークン

「RARI」も利用可能である、RARI の所有者は、会社の運営に対しての投票権を持っている。販売の手数料は買い手側で1%、売り手側で1%。同社は2021年、にクリエイティブソフトウェアの最大手である Adobe との提携を発表した。NFT を含むデジタルコンテンツのメタデータを検証・保護できる Adobe 提供の仕組みがあることから、取引に対する安全性が確保されている。

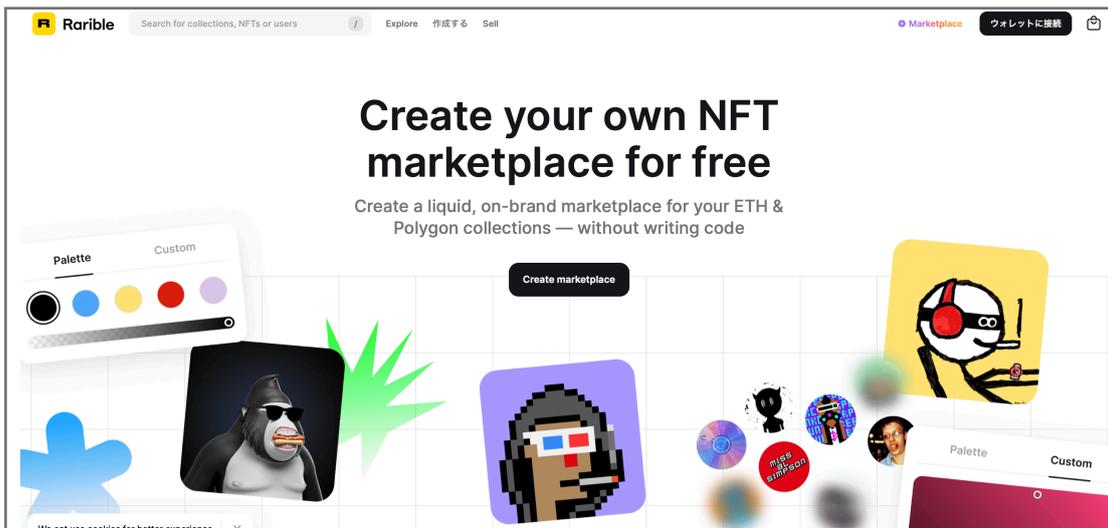


図5： Rarible のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイト
の URL は、<https://rarible.com/community-marketplace> (2023年5月28日 アクセス)。

3位：【NBA Top Shot】

NBA Top Shot は米国の NBA（National Basketball Association²²）が運営する NFT マーケットプレイスであり、コンテンツに対して独占的な権利を保有する。アメリカ合衆国の 29 チームおよびカナダの 1 チームの計 30 チームが登録する同団体が運営することから、米国のバスケットボール史上の名場面の NFT を購入できる。ビデオクリップ、試合のハイライト、アートなどは人気が高く、名選手であるレブロン・ジェームズのスラムダンクの映像は、2021 年 2 月に 208,000 ドルの値がつくという人気ぶりである。ビットコイン、イーサリアム、ビットコインキャッシュ、DAI、USDC などの選択した暗号通貨のほか、クレジットカードやデビットカードなどを使用も可能で、手数料は購入価格にあらかじめ加算されている。

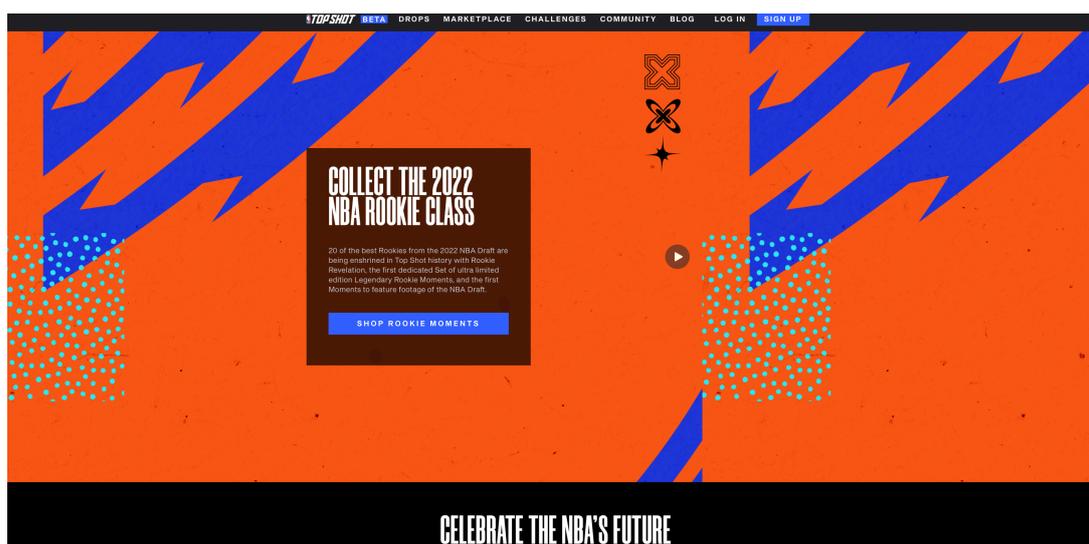


図 6： NBA Top Shot のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイトの URL は、<https://nbatopshot.com> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

4位：【Binance】

暗号通貨の最大の取引所の 1 つとして知られるバイナンス（Binance）は、2021 年に NFT マーケットプレイスを開設し。取扱アイテムは、NFT アー

²² NBA（National Basketball Association）は 30 のチームからなるリーグ構成からなる米国に拠点を置くプロフェッショナルバスケットボールリーグで、通常 10 月から翌年 4 月までをオンシーズンとして試合が行われる。

ト、ゲームアイテム、コレクターズアイテムなどである。取引に際して1%の取引手数料が差し引かれる仕組みを提供している。同社は2023年4月23日現在の取扱規模が¥831,934,021,343と、暗号資産の取引所としてはランキングトップであり、暗号資産バイナンス（Binance）独自のブロックチェーン上で動作するため、同トークンの利用者には使いやすい。

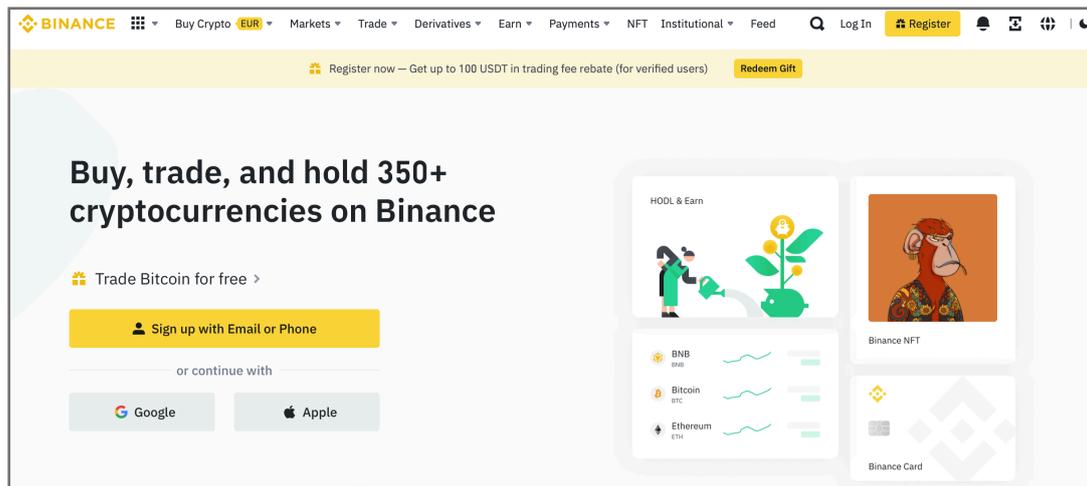


図7：BinanceのNFTマーケットプレイスのトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイトURLは、<https://www.binance.com/en>（2023年5月28日アクセス）。

5位：【Nifty Gateway】

Nifty Gateway上で、Pakという名のアーティストによるNFTプロジェクト「マージ（Merge）」が9,180万ドルで落札されたことで、その名が一躍知られるようになったNFTマーケットプレイスである。2021年に今年3月にクリスティーズにおいて6935万ドルで落札された「ビープル（Beeple）」をはるかに超え、その時点でNFTセールの過去最高額を更新した。プロジェクトは複数の「マス」ユニットを分割販売するもので、各マスの価格は299ドルからスタートし、48時間で2万8983人のコレクターが31万2868個のマスユニットを購入した。コレクターが二次市場でマスを購入すると、大量に購入したコレクターには、ボーナスが与えられ、コレクターが二次市場でマスを購入するたびに、新しく購入したマスと既存のマスはひとつのNFTとして「統合（Merge）」される。この仕組みにより、時間の経過とともに同プロジェクトのNFTの数は減少するが、マスの総量は一定に保たれる仕組みになっている。このマーケットプレイスでは主に有名人やトップアーティストのアート作品が販売されており、コレクターはクレジットカードで購入することも可能であることから、NFT市場に不慣れな従来の富裕

コレクター層にとっては投資へのハードルが低く人気がある。

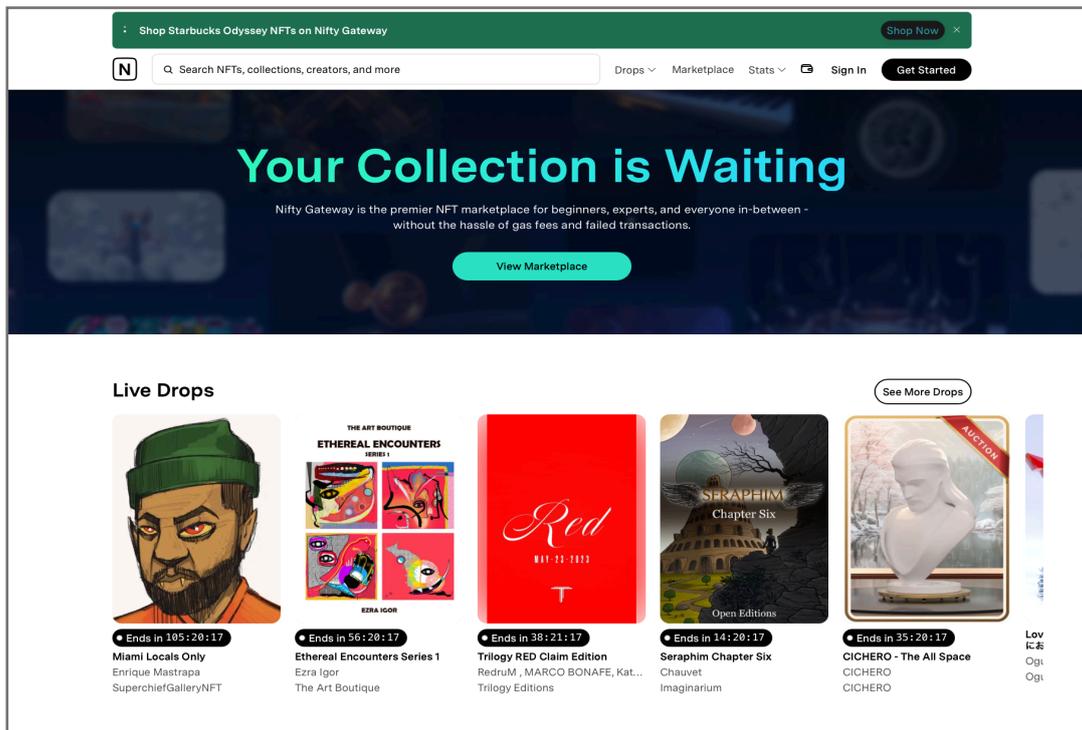


図 8 : Nifty Gateway のトップページ. 画像は公式サイトより抜粋. 公式サイトの URLは, <https://www.niftygateway.com> (2023年5月28日 アクセス).

6位 : 【SuperRare】

SuperRareはアートギャラリーと位置づけられるハイエンドなNFTアートマーケットプレイスで, NFTアートの審査が厳しいことで知られる. 販売前の作品の審査に多くの時間を費やし, 作品の価値を一定以上に保っていることから, コレクターからの信頼が厚い. 作品がプライマリーマーケットで初めて作品が販売される際に15%の手数料が必要で, 取引ごとに買い手が一律3%の手数料を負担する.

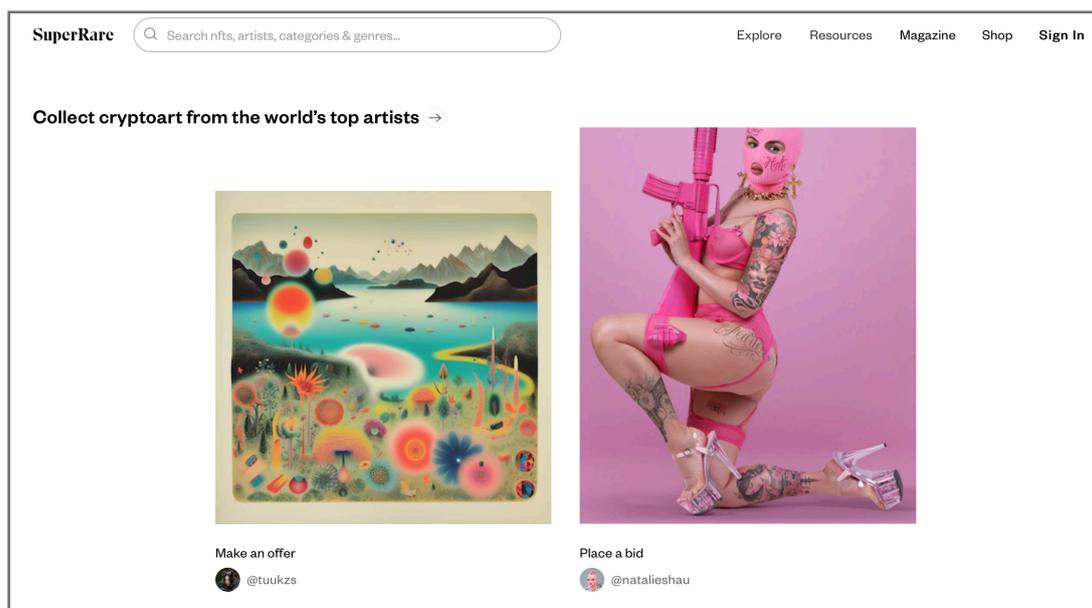


図9： SuperRare のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイト URL は、<https://superrare.com> (2023年5月28日 アクセス)。

Forbes Advisorがこうした有名NFTマーケットプレイスを発表する一方で、取引量におけるランキングは随時更新され、市場データは日々変化している。Dapp Rader²³では、リアルタイムで変化するNFTマーケットプレイスでの取引履歴をアップデートし、市場の状況に関する情報を提供している。大きな取引やインパクトのある作品の登場があった際には、ランキングは一気に変化するため、ウォッチするコレクターは多い。2023年4月22日時点での市場での総取引額のランキングと取扱データは下記の通りである。

1 位：【Blur】

(取扱平均価格：\$2,970，市場参加者数：5,078 件，市場規模：\$31,900,000)

²³ Dapp Rader で筆者がデータを収集したホームページの URL は、<https://dappradar.com/nft/marketplaces?by=volumeInFiat&order=desc>。(2023年5月23日アクセス)である。Dapp Radar は、ブロックチェーン上で動作する分散型アプリケーションで、情報を追跡・分析して「NFT Marketplaces」で提供している。Dapp Radar は、主に Ethereum や Binance Smart Chain, Polygon などの主要なブロックチェーン上のトークンに関する情報を収集し、ユーザーにリアルタイムなデータを提供している。

Blur はプラットフォーム内で OpenSea や X2Y2 など、他のマーケットプレイスで出品されている NFT を購入できるアグリゲーター機能²⁴を実装している。アーティストもコレクターも複数のプラットフォームにアクセスする必要がないため、その利便性が人気である。使用するトークンはイーサリアムのみ。

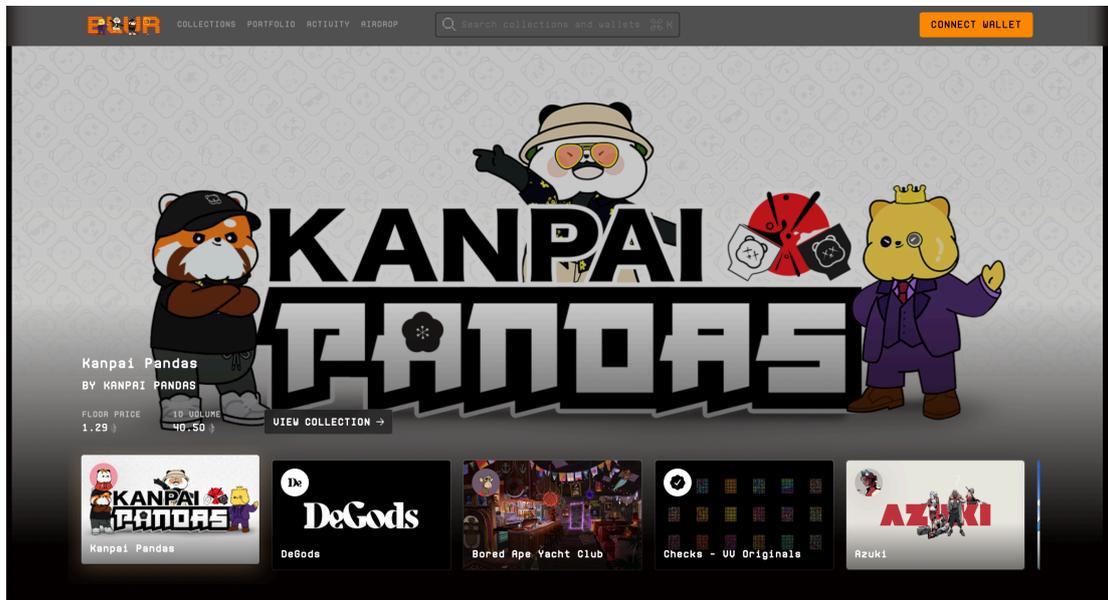


図 10： Blur: NFT Marketplace for Pro Traders のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイト URL は、<https://blur.io> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

2 位：【OpenSea】

(取扱平均価格：\$129, 市場参加者数：26,865 件, 市場規模：\$9,860,000)

3 位：【X2Y2】

(取扱平均価格：\$10370, 市場参加者数：165 件, 市場規模：\$1,170,000)

最近まで OpenSea が際立って規模が大きかった NFT マーケットプレイス市場において、X2Y2 は 2022 年のサービス開始以降も、独自トークンの X2Y2 を無料で配布したことから、ソーシャルメディアを中心に注目されて規模が急拡大した。9 種類の暗号資産が利用可能である。

²⁴ アグリゲーター機能とは、複数のプラットフォームからコンテンツやデータを収集し、1つのプラットフォーム上でそれらを統合的に表示する機能ことである。例として、価格比較サイトや旅行検索サイトなどがあげられる。

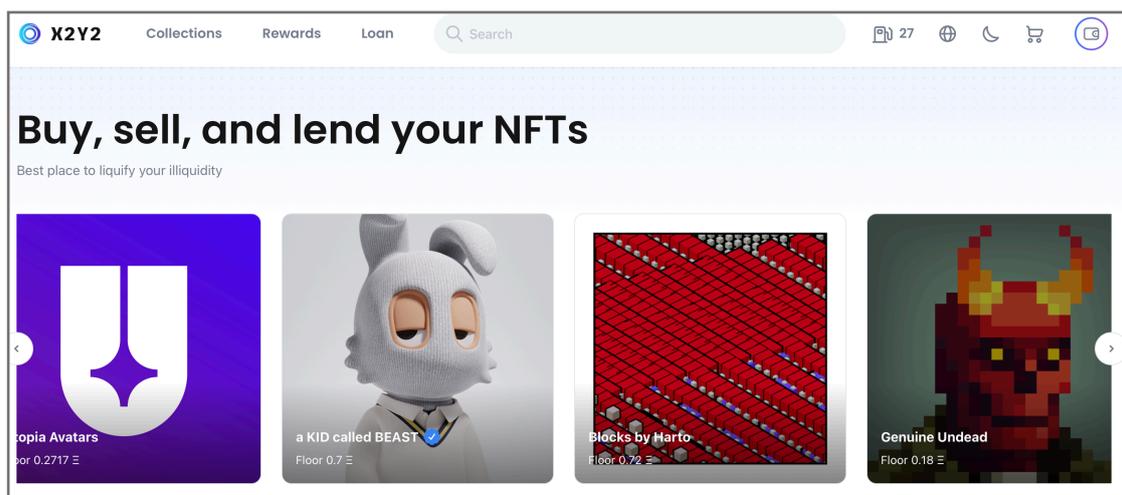


図 11： X2Y2 のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイトの URL は、<https://x2y2.io> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

4 位：【Immutable X Marketplace】

(取扱平均価格：\$36，市場参加者数：3,962 件，市場規模：\$828,950)

米国・テキサスに本社を構え、ヨーロッパ、カナダ、オーストラリアなど 10 か国で約 5,000 店舗を展開するコンピュータゲーム小売店の「Game Stop²⁵」が、2022 年 2 月にオーストラリアの会社「Immutable X」と提携し、共に開発を進めていた NFT マーケットプレイスで、2022 年 10 月 31 日にサービスが開始された。Web3.0 (分散型 Web) のゲーム開発者に対して投資を行う 110 億円規模のファンドを設立し、その後の 5 月には、暗号資産ウォレットのリリースを発表するなど、ブロックチェーン関連において大規模なビジネスを展開している。処理スピードが速くセキュリティが強固であるだけでなく、ネットワーク手数料がかからないことから、多くの NFT ゲームが登場する中で急成長している NFT マーケットプレイスである。

²⁵ 2021 年初頭に、個人投資家などのオンラインコミュニティである「ウォールストリートベッツ (WallStreetBets)」の参加者が仕掛けた株の一斉買いがきっかけとなり、ゲーム・ストップ (GameStop) の株価は急騰した。そのことによって、空売りをする機関投資家らが大きな損失を被ることとなり、従来の金融業界と新たな投資家の攻防戦は注目を浴びた。

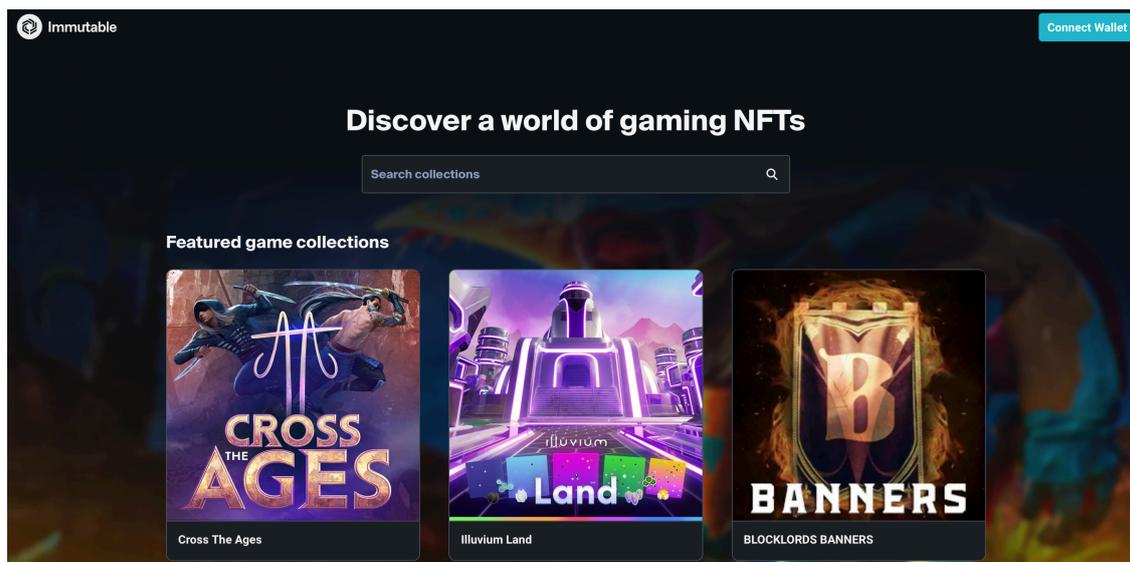


図 12： Immutable X Marketplace のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。
公式サイトの URL は、<https://market.immutable.com>（2023 年 5 月 28 日 アクセス）。

5 位：【CryptoPunks】

（取扱平均価格：\$99,640，市場参加者数：8 件，市場規模：\$498,200）

CryptoPunks（クリプトパンクス）は、2017 年に NFT プロジェクトなどを手がける企業「Larva Labs」社が発行した、ドット絵の NFT アートである。総発行数は 1 万点で、異なるパーツの組み合わせにより各作品が唯一無二のアート作品となっている。レアな CryptoPunks 作品として、最も高額で取引されたアイテムは「CryptoPunk 5822」で、2022 年 2 月 12 日に 8,000ETH（取引当時の価格で約 27 億円）で取引された。この作品は 2017 年当時の価格で約 19 万円だったが、2022 年 2 月の取引価格は 1 万 4,200 倍以上に価値が高騰したことになる。2020 年から 2021 年にかけて起きた NFT のブームの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アート作品もある。ランキングのデータ収集した日には大きな取引が行われたようで、一取引あたりの平均単価は日本円で 160 万円以上となっている。

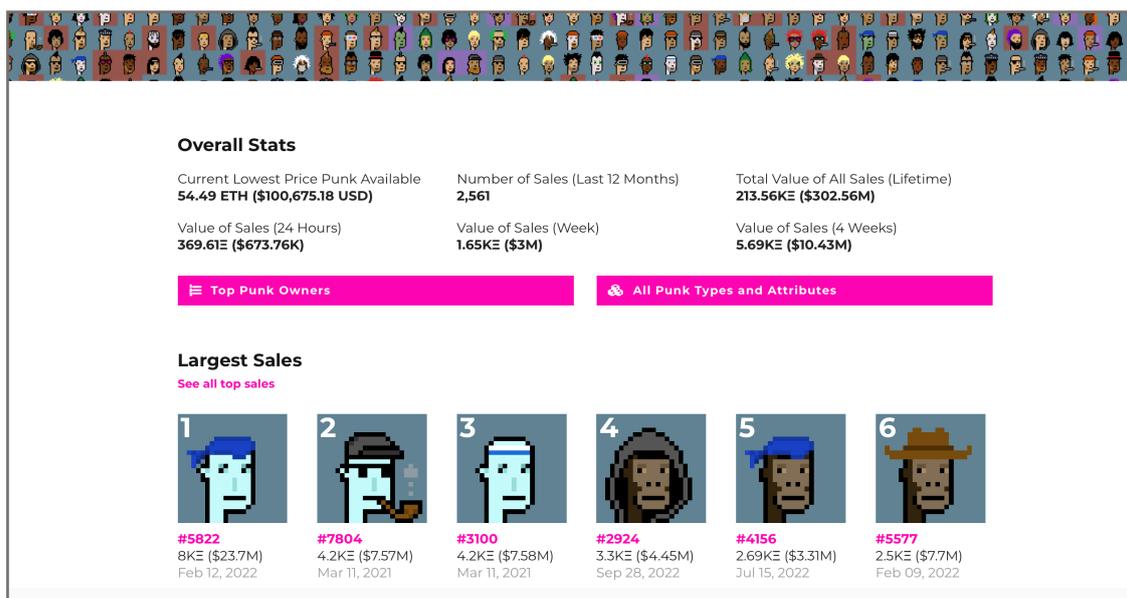


図 13： CryptoPunks の Web サイト。画像は公式サイトより抜粋。公式サイトの URL は、<https://cryptopunks.app> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

二種類の市場データから NFT 市場を観察すると、それぞれの NFT マーケットプレイスは独自の特徴を持って分化しつつあるのがわかる。NBA Top Shotのようにコンテンツ使用に関する既得権を得ている団体や組織は、NFT 市場においても勝ち組となっており、時計やアパレルなどのファッションブランドも NFT 市場に参入している。日本国内で言えば、2022 年 10 月 3 日に日本郵便株式会社²⁶が、切手原画の NFT アートを楽天グループ株式会社運営する「Rakuten NFT²⁷」で販売してニュースになった。一方、新たに NFT 市場に参

26 日本郵便株式会社・日本郵政株式会社による 2022 年 9 月 30 日発行プレスリリースは、https://www.post.japanpost.jp/notification/pressrelease/2022/00_honsha/0930_02_01.pdf の公式サイトで公開されている (2023 年 5 月 10 日アクセス)。日本郵便株式会社と日本郵政株式会社は楽天グループと資本・業務提携し、楽天グループ株式会社が運営する NFT マーケットプレイスおよび販売プラットフォーム「Rakuten NFT」において、切手原画を題材にした NFT アートの販売を行った。動物シリーズ (100 パック)・花シリーズ (120 パック)・景色シリーズ (80 パック) の 3 種類の切手セットをそれぞれ 2980 円で販売し話題となった。

27 楽天グループ株式会社。2022 年 9 月 30 日発行プレスリリース。「『Rakuten NFT』において、日本郵便が提供する切手原画の NFT が 10 月 3 日 (月) 17 時に発売」の公式サイトの URL は、https://corp.rakuten.co.jp/news/update/2022/0930_02.html (2023 年 5 月 10 日アクセス) である。「Rakuten NFT」は、楽天グループ株式会社が展開する NFT (Non-Fungible Token) のプラットフォームである。「Rakuten NFT」は暗号資産に加えクレジットカードの利用も可能で、楽天 ID で他の楽天サービスと連動してポイントが使える点が特徴である。

入する企業は、ブロックチェーンの技術を生かした処理スピードの速さや、分散型組織の構築とともに、ソーシャルメディアを通じた利用者の拡大に力を入れている。特に若年層に人気の NFT 市場は、遊んで稼げる Play-to-Earn (P2E) のゲームである。これまではゲームの運営が終わってしまった場合に、ゲーム内の資産ごと消滅していたが、プレイしていたゲームのサービスが終了しても、何らかの形で資産を残すことができ、別の場所への移動や換金が可能だ。実際にゲームで得た NFT 資産で家を立てるほど利益を得た 10 代の若者も海外に存在するが、一方でポンジスキーム²⁸の詐欺手法も同時に進化しており、注意が喚起されている。新規参入者の出資金を配当に見せかけて分配し、先行参入者は一定の利益を得た段階でプロジェクトから離れるといった、ネズミ講のような仕組みを備えるマーケットプレイスも存在する。NFT ゲームだけでなく、匿名性の高い NFT アート市場でも詐欺が横行している。市場が急速に拡大したことから基盤がまだ脆弱で、アーティストを保護する規制の強化など法的整備が急がれる市場であることは指摘されている。だが、一方で NFT アートに関する市場に対し単純に制約を課すのは問題がある。なぜなら、規制が過ぎると表現の自由を阻害する恐れがあるからだ。新たな市場が登場したにもかかわらず、アーティストたちが規制を嫌い萎縮して市場から離れてしまえば、アート作品の発表の機会は失われ、取引が激減して市場そのものが縮小することが起きる可能性がある。また、まだ権利の問題がクリアになっていない部分も多く、未知の分野を法律がカバーしきれない中で、無理に既存の法律を適用すると歪みが生じる可能性もある。場合によっては既得権益を持つ権力がさらにその影響力を強め、不平等感が助長される事態も起きるかもしれない。アーティストの創造性を促進するような環境を守りつつ、社会全体の利益が同時に確保されるような規制を慎重に模索する必要があるだろう。

1.3 宗教の権威と芸術の発展

NFT アートが登場したアートシーンという新たなプラットフォームを語る上で、これまで絵画などの美術作品を創作するアーティストたちが、どのような構造の中で創作活動を行い、何を基準に作品に価値の形成が行われていたかを

²⁸ ポンジスキーム (Ponzi scheme) は、既存の投資家に対し、新たな投資家から集めた資金を配当や利益として支払うことによって成り立つ詐欺手法の一つである。

知っておく必要がある。それは、絵画がどのような権威によって用いられ、利用されてきたか、その歴史を振り返ることでもある。

絵を描くことの起源に関しては、福村（2022）が、レオナルド・ダ・ヴィンチの手記にある「太陽によって壁の上につくられた人間の影を象った線にすぎなかった」という記述を用いつつ、古代ギリシア・ローマでは芸術の本質が「自然の模倣」であったことを述べている。写実的な技法で理想的な美を追求していた時代が終焉すると、次の訪れた中世の時代は、天災や飢餓、疫病の蔓延などから暗黒時代と呼ばれ、人々が神の赦しを求め信仰の中に生きる支えを求めていた。そこで芸術が教会に飾られ祈りの対象となったのは必然であった。宗教画の発端となったのは「イコン²⁹」である。東ヨーロッパで発展したビザンティン美術で、イエス・キリストや聖母マリア、使徒などの聖者を描いた礼拝用の絵であり、テンペラや板絵、モザイクなどで制作されて教会内に飾られた。その起源は、イエス・キリストが十字架に磔にされるときにゴルゴダの丘を登った際に布で顔を拭ったところ、その布の上に彼の顔が生写しになったという伝説が広まったところから始まった。その布は、「人の手によらざるイコン」として聖骸布像として流布された。桑原（2016）によれば、2世紀ごろからイコンは教会内で用いられており、4世紀にはビザンティン帝国の基盤となるほどイコンは重要視されていたというが、一方で偶像礼拝に通ずることから、8世紀から9世紀にかけてビザンティンの神父たちの間ではイコン破壊の闘い（イコノクラスム=iconoclasm）が起こっている。だが宗教画には賛成派も多く存在し、かつて6世紀にローマ教皇となったグレゴリウス一世（Pope Gregory I）³⁰は「絵画は文盲の聖書である」と公言していたことを宮下（2021）は指摘し、聖書の理解を視覚イメージから育む重要なツールとして利用されていたことに言及している。

²⁹ 「イコン（Icon）」は、主にキリスト教において聖人やキリストなどの宗教的な人物や対象を描いた絵画や彫刻で、信仰の対象として崇拝されていた。「イコン」は正教会のものとして限定的に説明されることもあり、東方正教会や東方のキリスト教文化では重要な位置を占めていた。「イコン」の多くは平面で、形状は板絵だけでなくフレスコ画、写本挿絵、モザイク画など多様である。

³⁰ グレゴリウス一世（Pope Gregory I）は、6世紀のローマ教皇で、カトリック教会における重要な指導者の一人である。彼はキリスト教の普及や教会の組織化、礼拝の整備などに尽力したことから、聖人として描かれた彼の肖像画や「イコン」は宗教的な崇拝や尊敬の対象として教会内での儀式や礼拝の中で使用された。

そもそも中世以前の芸術は、古代ギリシャの芸術は神話のストーリーに基づく絵画だった。ギリシャ神話は複数神であったことから、主神ゼウス以外にも多くの神々が存在し、それぞれの神が自然現象を統制していたことから、その時代の芸術作品には人々の生活に関連が深い複数の神々や英雄たちが登場することは珍しいことではなく、その絵を観ることによって鑑賞者は感動し芸術から学んでいた。

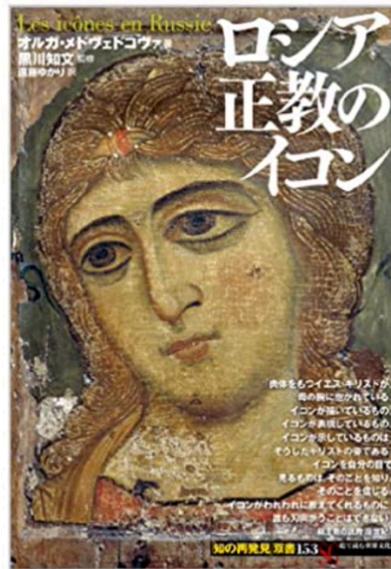


図 14： 「Olga Medvedkova. (2010). LES ICÔNES EN RUSSIE. Gallimard.
((オルガ メドヴェドコヴァ (著), 黒川 知文 (監) 修), 遠藤 ゆかり (翻訳)
(2011) . ロシア正教のイコン. 「知の再発見」双書)」の表紙画像.

だが、中世以降の芸術に描かれるキリスト教の題材は一神教であるキリスト教が中心で、唯一の神を崇拝する信仰形態が反映された芸術作品が制作されるようになった。芸術家たちは、唯一無二の存在であるキリスト教について、信仰や教義に基づく絵画や彫刻、建築物を制作にたずさわり、そのほとんどの作品に宗教的なシンボリズムが頻繁に採用されていた。例えば、キリスト教の芸術には、聖母マリアや天使などの聖人像、十字架や聖杯が登場し、神の創造力や偉大さを表現しようとした。絵画表現は、写実性よりも象徴性が尊ばれ、イエスやマリアの存在は人間ではなく天上における尊い存在であるため、聖書における記述を再現する物語性が必要であった。その当時の芸術は、アーティストによる自己表現ではなく、キリスト教における罪の償いや救いをシンボリックに表すメディア的な要素が強く、それは教会の権威を表す上で大事な要素であった。こうした中世の宗教画は、キリスト教を布教する役割としては、一定

以上の効果があったと思われる。しかし、マリア像やイエス・キリストが描かれた絵画を崇拝することは、偶像礼拝にあたる可能性がある。本来は聖書に書かれた教えが最も大事であるはずだが、絵画の中のキリスト教の登場人物に信仰の対象が移ることで、本来必要なはずである聖書からの学びや信仰心に芸術作品が影響を与えることもあるだろう。一方の芸術家にとっては、偶像礼拝を通じて政治的な力や支配権を持つ側が、人々を統制するために芸術を利用することで、権威が増大するにつれ創作物に影響を与えるということも考えられる。偶像が支配者の象徴として機能し出すと、社会における支配者と被支配者という構造が発生し、両者間に隔たりが生まれる。そのバランスが崩れたときには、宗教の崩壊が起きると同時に、権威を象徴する宗教画としての芸術は、その役割を終えるのである。

1.4 パトロンが支える芸術活動

さて、中世紀 11 世紀から 13 世紀にかけて隆盛を誇っていた十字軍の侵攻が失敗³¹したことによりキリスト教社会はその求心力を失い、司祭の権威も以前ほど高いものではなくなった。それ以前からキリスト教の権威は疑問視されることがあった。なぜなら、十字軍により多様な世界観や価値観が欧州にもたらされキリスト教の絶対的価値が崩壊しただけでなく、外から持ち込まれたペストの流行により、現在のイギリスやフランスの人口の 3 分の 1 に当たる命が奪われ、そのときに教会は祈るばかりで、具体的な解決策を提示できなかったからである。

中世のキリスト教が終わったとされる時期は、歴史的にみると 16 世紀の宗教改革が起こった時期と言われており、これはキリスト教にとって大きな転換点となっただけでなく、芸術の世界にも大きな影響を与えた。ルネッサンスは、15 世紀から 16 世紀にかけて、古代ギリシャ・ローマの文化や思想に対する関心が高まり、芸術、文学、科学などの分野で進歩を遂げた時期である。特にキリスト教美術においても、聖像の表現に新しい手法が導入され、芸術的表現が自由化された。さらに宗教組織の弱体化と同時に、当時の急速に発展した経済の発展は芸術に大きな影響を与えた。貿易などで急速に富を得た商人たち

³¹ 中世に聖地エルサレムをイスラム教諸国から奪還することを目的に派遣された十字軍は、その失敗により教皇の権威の失墜と貴族社会の没落を招き、中世封建社会は終焉を迎えた。一方で兵士の輸送などを行ったイタリアの港湾諸都市の商人たちは、地中海を經由した東方交易を独占し経済的な力を増していった。

は芸術や文化に興味を持ち、芸術家たちに積極的に支援を行った。さらに経済的に豊かになった都市には芸術家や知識人らが集まり、交流が活発化したことも創作の刺激となった。宗教改革の後には、教会が信仰者を支配するのではなく、より信仰と個人の関係とが重要視されるようになり、個人の自由が認められるとともに個々の自己責任が求められ、キリスト教以外の文化や思想との接触が増えたことに伴い、人々の価値観が多様化する契機となった。

こうして14世紀から16世紀にかけて西ヨーロッパに広まった教会への不信感、新たなうねりを作り個々の自律性を促し、ルネッサンスという時代を呼び起こすことになった。ルネッサンス (Renaissance) は「復活」や「再生」を表す仏語で、その文化運動はイタリアで始まった。神によってのみ生きていた人間が自立したものとして再発見され、人間の理性や個性が認められ、同時に教会に従属していた絵画もまた自立に至ったのである。その頃の富裕層が芸術家を支援したことで、芸術作品がこの世に数多く誕生した。フィレンツェで14世紀に銀行家として成功したメディチ家 (Medici family) が、レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonardo da Vinci)、ミケランジェロ (Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni)、ボッティチェリ (Sandro Botticelli)、ラファエロ (Raffaello Santi) といった、後世に名が知られることになる芸術家たちを支援したことにより、まだ国家として完成していないイタリアという特定地域は、アートシーンを牽引する芸術都市として構築されていった。メディチ家³²が少年時代のミケランジェロを育てたことで、彼はその後に彫刻家、画家、建築家、詩人、社会活動家としてその多岐にわたる才能を開花させた話は有名だ。小川 (2020) は、同時期に活躍したダ・ヴィンチもまた、音楽家、建築家、土木技術研究者、兵器の発明家など、多岐にわたる仕事を網羅し多才な活躍をしていたが、これらの豊富な才能を周りに誇示する行為は、パトロンを得るためのアピールであった可能性が高かったことを示唆している。

この頃の経済や流通システムの発展と文化芸術の振興とは、密接に結びついている。それは市 (いち) が定期的に催されて貿易が行われる際に、その場で芸術作品が頻繁に交換商品として用いられていたことと関係する。国際貿易拠

32 メディチ家 (Medici family) は、15世紀から18世紀にかけてイタリアのフィレンツェを中心に銀行業で成功して莫大な資産を築いた富豪である。ジョヴァンニ・ディ・ビッチ

(Giovanni di Bicci de' Medici・1360年 - 1429年) とジョヴァンニの息子コジモ (Cosimo de' Medici detto il Vecchio・1389年 - 1464年) が構築した経済的基盤は強固で、その後一時期を除いて1737年までの長期にわたりメディチ家の支配は続いた。

点であったアントワープに初めて美術市場生まれたのは1480年のことで、すでに1540年ごろにはアントワープの証券取引所の最上階に「画家のバント」と呼ばれるギャラリーが創設されていた。北方ルネッサンスの時代³³の幕開けである。その後、経済の発展にともない17世紀にはオランダ、18世紀にイギリス、19-20世紀にはフランスとアメリカへと市場は移行していく。芸術のグローバル化が美術市場において進む一方で、芸術家にとって長らくパトロンが存在が必要とされる時代が続き、商工業での成功者たちからの注文制作の依頼が報酬の大半を占めていた。また、再び17世紀ごろからはカトリックの勢力が再び取り戻され、バロックの扉が開かれることになったことで、旧勢力は宮廷王侯貴族と関係を深め、芸術家は再び宗教や貴族からの支援を求め始めた。パトロン制度にせよ宗教の再興にせよ、この頃の芸術家が絵で生活していくには、パトロンの経済的な発展とともに増える作品制作の依頼を獲得するほかなかったのである。中世ではキリスト教を支配し偶像礼拝化したのが、組織だった権威が拡散したことで、隆盛期の経済の力が芸術の支配者であり権威となっていた。それは、偶像礼拝とそのアンチとの対立を経て、戦いに勝利した方が得た権威であったとも言えるだろう。

近世のヨーロッパでは王位アカデミー³⁴の会員は権威を与えられ、芸術家の社会的地位は高められたが、現代に至るまで、美術館や美術評論家など権威のお墨付きがなければ芸術作品が価値を得ることは難しく、高い評価を獲得するまでの芸術家は困窮に苦しむことが珍しくなかった。近代の状況について後藤（2019）は、需要と供給のバランスについてメンジャー（Menger, 1999, 2006）の研究から、一般労働者に対して芸術家の賃金が低い状況にあることを

33 北方ルネッサンス（Northern Renaissance）は、15世紀から16世紀にかけてドイツ、ベルギー、フランス、英国、オランダ、ポーランドなど北ヨーロッパで起こった美術・文化の変革のことを指し、イタリアルネッサンスの影響を受けつつも、独自の美術の発展を遂げた。ルネッサンス様式が短期間で全ヨーロッパに伝播することができたのは、活版印刷技術の発明と普及の影響が大きく、新しい知識を求める欲求が科学の研究促進や新しい政治思想の拡大などによる、北ヨーロッパでのルネッサンス運動の方向性を決定づけたと言われている。

34 「フランスを文化の中心にする」という目標を掲げたフランスのルイ14世は、美術教育を通じ規範の確立や芸術家の養成することを目的に、「王立絵画彫刻アカデミー（Académie Royale de Peinture et de Sculpture）」を1663年に設立した。会員には厳しい審査があり、アカデミーによって定められたルールや基準に則って創作活動を行うことが求められていた。王立絵画彫刻アカデミーはフランス革命後に一度解散となったが、1795年に再興し、1816年に「芸術アカデミー」と名称を変えて再設立された。

述べている。現にアメリカの芸術家の所得は一般労働者よりも10%程度低く、ドイツでの芸術家の失業率は一般労働者の失業率に比べて1.5倍高いというデータを後藤は紹介し、公的あるいは民間による十分な支援がない国では、芸術家の貧困は常態化していると述べる。

小川は、西洋における芸術家とパトロンとの関係と比較し、日本における芸術家は江戸時代には徳川幕府によって「襖絵師」として労働環境が守られていたことを述べている。日本家屋には不可欠な襖は、室内を装飾する重要な建築的要素であったが、その制作を担う工芸担当者が公務員のように一定報酬を与えられていた点は、西洋美術の状況とは大きく異なることに言及している。その後の江戸時代では、雑誌のような大衆娯楽として親しまれる複製画が浮世絵として一般に広まり、絵師や摺師が分業して廉価な印刷物を製作する新たな産業が発展したが、これを「芸術」と呼ぶ認識は、まだ人々の間に存在していなかった。西洋画が日本に輸入されてきた明治時代以降に、油絵は好奇心の対象として見世物小屋で展示され、その鑑賞料金が画家の主な収入になったという。一方の日本の伝統芸能にける状況は、西洋のパトロンの制度とは異なり、「家元・師匠・生徒」という上下が確立した家元制度が存在し、免状を発行することで権威が確立していた。経済構造としては盤石で一定の収益構造は確保されているが、決められた稽古の様式を崩さないため、芸術家の自由な表現活動は許されず、自主的な発想で創作活動を行うことに対して報酬が与えられることはなかった。

このように、西洋にしても日本においても芸術の価値は中央集権的組織における権威によって決められている状態であったことには変わりなく、創造産業のヒエラルキーの中で需給バランスの不均衡は続いたままであった。

1.5 近代美術における創作の自由と貧困

フランス王立絵画彫刻アカデミー主催による展覧会、通称「サロン（官設展覧会）³⁵」は、1648年に設立された。1667年にアカデミーの保護会長を務めていたジャン・バティスト・コルベール（Jean-Baptiste Colbert）とシャル

³⁵ 19世紀から20世紀初頭にかけてフランスで開催された美術展覧会サロン（官設展覧会）は、フランス芸術アカデミー（Académie des Beaux-Arts）やフランス政府の後援のもとで開催された。サロンはフランス芸術界における最も重要な展覧会の一つで、展示作品は厳しい審査を経て選ばれ、芸術家の成功への登竜門として機能していた。だが、20世紀初頭になると、サロンに対する批判が高まり、新たな芸術運動が起きたことにより、自由な展示や芸術表現が求められるようになった。現在ではより多様な展覧会やアートイベントが開催されている。

ル・ル・ブランに (Charles Le Blanc) よってルーヴル宮 (Palais du Louvre) の方形の間と呼ばれる「サロン・カレ (Salle Carrée)」で最初の展覧会が開催された。それ以降、幾度か定期展覧会は中止されたものの、フランス革命が起こる 1789 年までは 2 年おきに開催されていた。当初はアカデミー会員のみが出品できる制度であったが、フランス革命の後に幾度か運営上の変更などの後に政府が主催する展覧会となり、審査に合格すれば一般の参加も認められるようになった。芸術が、貴族たちなど上流の階層のみが鑑賞・保有できる時代にあって、唯一大衆に開かれた展覧会であり、フランス王立絵画彫刻アカデミーといえは芸術の規範そのものであると理解されていた。シャルル・ボードレー (Charles Baudelaire) らの批評家が大衆との架け橋となり、絵画について評論として信頼が置かれていた。

だが保守的な運営体制は特定の芸術家以外を排他するもので、アカデミーによる審査は厳格で、応募作品 5000 点のうち 5 分の 3 もの作品が落選したことから、1863 年のサロンには抗議が相次ぎ、ナポレオン三世の指示で「落選者展」が開催されることになった。1881 年に民営化されたサロンは「フランス芸術家協会 (Société des Artistes Français)」と名称を変更し、その後同協会から「国民美術協会 (Société Nationale des Beaux-Arts)」が独立した。しかしサロンへの反発は根強く、1874 年には絵画の権威に対抗する新進気鋭の画家たちにより、「第一回印象派展³⁶」が開催された。無審査で当時の才能あるモネ (Claude Monet)、ルノワール (Pierre-Auguste Renoir)、セザンヌ (Paul Cézanne)、ドガ (Edgar Degas) らはここでデビューし、新たな時代を切り拓いた。

しかし、当時創作の自由を選択してサロンなどの権威団体から離れる画家たちの中には、貧困に喘ぐ人も少なくなかった。意に沿わない裸婦像を描いて売る

³⁶ 第 1 回印象派展 (Première exposition des peintres impressionnistes) は、印象派の画家たちによる最初のグループ展で、1874 年 4 月 15 日から 5 月 15 日まで開催され、30 名の画家たちが 165 品を展示した。第 1 回印象派展が開催される前は、構成や形式を重んじる理論化された古典主義がフランス美術アカデミーの掲げる美の象徴であり、フランス美術アカデミーの主導するサロンは、一般市民に作品を公開する画家たちの数少ない場であった。そのため、サロンに出品する画家らは、古典主義の規範に則ることを余儀なくされた。これとは対照的に、のちに「印象派」と呼ばれる画家たちが出品した作品は、このような美術アカデミーの規範とは相容れず落選の憂き目に遭っていた。第 1 回印象派展に際しては、「画家、版画家、彫刻家等、芸術家の共同出資会社」が組織され、1873 年 12 月 27 日に設立されたこの出資会社では、年会費 60 フランを支払えば誰でも参加できるものとされた。創設当初の主なメンバーは、モネ、ルノワール、シスレー、ドガ、ピサロなど合計 16 人だった。

ことで飢えを凌いでいたミレー (Jean-François Millet) , 弟のテオ (Theodorus van Gogh) に支えられて生活しながら創作活動を続けたものの、生前には1枚しか絵が売れなかったゴッホ (Vincent Willem van Gogh) , 餓死寸前にまで追い込まれて家族を失ったゴーギャン (Eugène Henri Paul Gauguin) など、貧しさの中で創作活動を続けた芸術家の例は、枚挙にいとまがない。この時代において、芸術の本質や独自の創作表現の発見を見出そうとする芸術家らは、富裕層の支えや実家の援助がないまま、芸術作品が権威の裏付けを得られない場合には、飢えを耐え忍ぶしかなかった時代だったのである。

しかし、そのような時代にあっても芸術家の支援者の存在によって後年に語り継がれる芸術が生み出されることもあった。アントニ・ガウディ (Antoni Gaudí i Cornet) を支えたグエル伯爵 (Eusebi Güell i Bacigalupi, Comte de Güell)³⁷がその例に該当する。豊かな一族で育った彼は、バルセロナ、フランス、イギリスで法学や経済学、応用化学など多様な学問を学び、後に政治家となり文化支援を行うようになる。グエル伯爵のひ孫であるカルメン・グエル女史は、2012年に行われた日経 XTECH のインタビュー³⁸に対し、グエル伯爵はバルセロナを深く愛し、町をより良いものにすることに非常に関心を持ち、多くの人数の市民が参加できるような行事やイベントを頻繁に開催していたことを語っている。このことにより社会的な結束力は向上し、個々の社会に対する責任感が醸成された。グエル伯爵が政治的な意思決定をする際には、透明性を確保し、政治と市民との分断を避けた。また、海外暮らしの長い彼は、外国の新しい技術にも積極的に興味を持ち、米国からセメントを作る機械を導入し、バルセロナの振興に役立てようとしたこともあったという。その彼がガウディを認めたのは、パリ万国博覧会で出展された、手袋店のためにデザインされたショーケースを見たのがきっかけだった。明るい自然光を取り入れ、曲線を多用した工芸的なガウディの作品は個性的で、その後グエル伯爵はいく

³⁷ グエル伯爵 (Eusebi Güell i Bacigalupi, Comte de Güell, 1846年 — 1918年7月8日) は資産家に生まれたことから、バルセロナやフランス、イギリスで法学、経済学、応用化学など広範囲の学問を学んだ。起業家としての才能も若いときから発揮し、繊維業や金融業で活躍したが、1875年に政治家となり文化活動の促進に尽力した。また、外国で成した富を用いてがスペイン経済に貢献したことが讃えられ、伯爵の称号が授けられた。

³⁸ 技術系デジタルメディア「日経 XTECH」の2012年2月17日発行記事「ガウディを語る (3) カルメン・グエル女史：曾祖父との出会いで才能が開花したガウディ」から抜粋。掲載 URL は、<https://xtech.nikkei.com/kn/article/building/news/20120216/558156/> (2023年5月10日アクセス) である。

つもの建築物の設計をガウディに依頼することになる。両者は幾度となく設計プランについて話し合ったが、グエル伯爵が権威的あるいは支配的な態度を取ることはなく、友人として長い時間語り合うことが多かったという。ガウディのライフワークとなったサグラダ・ファミリア (Sagrada Família)³⁹はカトリック教会で、初代建築家が意見の対立によって辞任したところをガウディが引き受けた。ガウディの死後はスペイン内戦のため資料は残されておらず、職人による口伝えや、外観の大まかなデッサンなど残されたわずかな資料を元に、その時代の建築家がガウディの設計構想を推測するといった形で現在も建設が行われており、近代では3D技術を使った復元技術も導入され、完成は2026年の予定である。ガウディの死後、内戦の影響だけでなく資金難などの理由からプロジェクトが頓挫する危機に追い込まれたが、その都度市民たちが参加する支援活動によって建築は続けられた。ガウディによる独特の個性を持つ芸術性と、グエル伯爵がバルセロナに浸透させた社会参加型支援ポリシーとが、芸術作品の中で融合して結実することになる、この長期間にわたるプロジェクトの功績は、何にも変え難い価値として誰もが認めるものだろう。

1.6 政治家にとっての肖像画

美術関連の団体だけが芸術作品に権威を与えたわけではない。逆に政治が芸術作品によって権威を維持し、そのことで作品と芸術家が世に出て知名度が上がったこともあり、その背景にあった目的は政治の芸術利用であった。

1789年から1799年にかけて起きたフランス革命は市民運動であり、「自由、平等、博愛」をスローガンとしていた。この革命によりフランスは近代民主主義国家体制を構築する。この発端は財政悪化だった。絶対王政をしいていた国王ルイ16世は当時の財務総監だったネッケルの罷免を発表したが、市民の信頼を得ていたネッケルの罷免に反発した市民は、1789年7月14日、パ

³⁹ サグラダ・ファミリアはカタロニア・モダニズム建築の中で、最も有名な作品である。今やバルセロナ市のシンボルとなったこの建物は、綿密に構成されたシンボリックなデザインの中に、放物線を描く曲線構造のアーチや自然主義と抽象主義の混在するさまざまな宗教的彫刻などがほどこされている。アルハンブラ宮殿やマドリッドのプラド美術館などの歴史的建造物への訪問者数を抜き、2019年の総訪問者数は470万人とスペインで最も観光客を集めたモニュメントとなった。完成まで300年かかると言われていた建造物の工事は、スペインの経済成長や拝観料収入などに支えられた。21世紀に入ってからはソフトウェアによる3D構造解析技術や3Dプリンターによるシミュレーション検証などを用いたことでプロジェクトの進行ははめられ、2023年現在は完成までの道のりがようやく見えるところまで迫っている。

リの東方にあるバスチーユ牢獄を陥落し、弾薬や火薬などの武器も民衆の手に渡ったことからフランス革命が始まった。1793年10月に国王やマリー・アントワネット王妃が処刑された後、ロベスピエールの恐怖政治が始まったが、翌年には彼も処刑されてしまう。1799年11月9日、ナポレオンがクーデターにより政権を奪取し、フランス革命は終焉を迎え、彼は1804年に皇帝に即位した。そのナポレオンがプロバガンダに利用したのが古典主義の絵画で、自らの権威を誇示し市民からの信頼を得ることに用いた。コンプレックスの強いナポレオンが、自身を威厳ある存在の象徴であることをテーマに絵画を描かせたのが画家ジャック＝ルイ・ダヴィッド（Jacques-Louis David）である。写実性を排他して英雄像を描いた作品は数多く世に発表されている⁴⁰。



図 15： ジャック＝ルイ・ダヴィッドの代表作「ナポレオンの戴冠(1806-1807)」。
webilo 辞書掲載の画像を抜粋。webilo 辞書の掲載 Web サイトの URL は、
<https://www.weblio.jp/content/ジャック＝ルイ・ダヴィッド> (2023年5月28日アクセス)。

⁴⁰ 「自由、平等、博愛」をスローガンとするフランス革命の理念は、芸術界においても表現され、新しい芸術様式やテーマが生まれた。革命期のフランスでは、芸術が政治的なメッセージや社会的な変革の表現手段として活用され、革命のイデオロギーを反映した絵画や彫刻が制作されて公共の場や政府の建物に展示された。革命時のジャック＝ルイ・ダヴィッドは党员として政治にも関与していたと言われている。



図 16：ジャック＝ルイ・ダヴィッドの代表作「サンベルナール峠のボナパルト(1801)」。webilo 辞書掲載の画像を抜粋。webilo 辞書の掲載 Web サイトの URL は、<https://www.weblio.jp/content/ジャック＝ルイ・ダヴィッド> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

同様に絵画を用いてプロパガンダに利用したのがナチス⁴¹である。ナチスによる芸術統制においてヒトラー (Adolf Hitler) を賛美した絵画は、ナポレオンと同じく写実的で古典主義的な芸術作品であった。ナチスに関わったアドルフ・ツィーグラー (Adolf Ziegler) らはドイツ精神を代表する画家としてその名が知られたが、ヒトラー自身が印象派以降の美術への理解は低かったと言われている。ヒトラーが認める公認芸術は、「『人種的に純粋な』芸術家たちが作る人種的に純粋な『北方人種』的な芸術であり、人間観や社会観や描写のスタイルに歪曲や腐敗のない健康な芸術」であると定義され、これらの絵画はプロ

⁴¹ ナチスの指導者であるアドルフ・ヒトラーは芸術に対して強い関心を抱いており、ナチス政権下ではロマン主義的写実主義に即した英雄的で健康的な芸術などの、因習的でわかり易いスタイルの芸術を、「大ドイツ芸術展」などを通じて公認芸術として賞賛した。

パガンダやイデオロギーの道具として利用された。ナチスは芸術家を監視しイデオロギーに沿わない作品や芸術家を弾圧し、特に近代美術や前衛芸術は「退廃芸術」と称され、道徳的・人種的に墮落したもので、ドイツの社会や民族感情を害するものであるとして禁止した。1930年代に勢いがあった抽象美術や表現主義やバウハウスを「退廃芸術」と称し弾圧したナチス・ドイツは、1944年までの間、毎年「大ドイツ芸術」展を開催し、風景画や農村の労働シーンを描いた絵や記念碑的な彫塑作品を展示した。また、もともと画家を志していたヒトラーは、ナチスのシンボルのマークや紋章を作り、軍服も機能性より象徴となる美的なセンスを重要視し、その意匠は記号化され大衆を惹きつけることになった。同時にワーグナーの音楽を使用するなど、視覚だけでなく聴覚からも民衆の心をつかもうとしたのである。

社会主義国でも絵画を用いたプロパガンダとして、スターリン (Iosif Vissarionovich Stalin) もまたその名を知られている。彼が政治に手腕を振った建国時代(1929年～1953年)には、芸術家は国家や民族の未来に向けた奉仕として、権威を象徴する存在の視覚的な象徴化という大きな役割が期待された。建国理念を象徴するスターリンへの崇拜事業は、建国事業の重要な一部であった⁴²。芸術作品は政治的な監視と統制の対象となり、芸術家は国家の方針に従った作品を制作することを求められ、政府や党の要求に沿わない作品は非難や弾圧の対象となった。国家のプロパガンダに従属する作品が望まれ、芸術家の創作の自由や表現が制限されたことで、芸術の多様性や創造性を伴う芸術の発展は妨げられた。

20世紀前半の中国共産党とその政権もまた、毛沢東というシンボルが必要だった。1945年4月23日に行われた第7回全国大会開幕式において、講壇の上に座った15人全員が、毛沢東の肖像入りのバッジ⁴³をつけていたのが、シンボル化の始まりだったと言われる。この第7回全国大会の終了後には肖像写真入りの紙幣が発行され、シンボルの視覚化に重要な役割を果たした。彼の誕生日

⁴² スターリンは「社会主義リアリズム」という独自の芸術のスタイルを奨励し、共産主義の理想や労働者の英雄像を讃えるシンボルとして芸術を利用した。スターリンは芸術を通じ、国民の団結と忠誠心を鼓舞し、芸術家社会主義の理念を広めようとした。

⁴³ 1966年から1976年までの期間、毛沢東の肖像入りのバッジは中国の文化大革命時代に広く流通していた。このバッジは、毛沢東の指導や共産主義への忠誠心を象徴するものであることから、共産党員や軍人だけでなく、中国国内の市民からまで広く身につけられ、毛沢東の指導下での団結と統一を象徴する役割を果たした。

の直前の 1945 年 12 月 22 日に、個人写真集「中国人民の偉大なる領袖 毛主席近影集」が 5000 部発行され、このアルバムもまた政治的なメディアとして機能した。これらの例に見るように、公式肖像画を家庭にも配布して飾らせるなど、指導者の好印象を刷り込む肖像画などを用いた戦略は、政治的なプロパガンダにおいては一般的な手法であった。どの時代にあっても視覚効果が期待される肖像画の創作においては、指導者のパワーをシンボリックに表現する画家のニーズは高かった。だが当然のことながら、政治に利用された芸術家たちには自己表現の自由などは許されるはずもなかった。

1.7 現代アート分野の拡大と経済環境

前項で述べたように政治と芸術の関わりが強くなるのが 20 世紀である。その背景にあるのは、2つの大きな戦争からの影響がある。ヨーロッパを中心に展開されていた第一次世界大戦に、工業力や生産力を持つアメリカが参戦したことで、戦争は終結したと言われている。その後、戦禍の影響を受けなかったアメリカに未曾有の投資ブームがもたらされたものの、その隆盛を極める時代はわずか 10 年で終わりを告げた。1929 年のウォール街での株価大暴落によって引き起こされた世界大恐慌⁴⁴は、瞬く前にヨーロッパにも波及した。ナショナリズムが台頭する中で、前述のヒトラーやイタリアのムッソリーニ、日本の軍事制度など、強硬なリーダーが登場した。世界中が戦争によって多くを失う中で第二次世界大戦は終結し、アートの中心は比較的傷が浅かったアメリカに移る。ヨーロッパに比べて文化的歴史が短いアメリカは、ヨーロッパの名画を買い占め、アメリカの芸術の殿堂とも言うべきニューヨーク近代美術館を設立する。その一方で、第一次世界大戦後にダダイズムやシュルレアリスムを吸収した抽象表現主義が誕生した。ルネッサンスで発見されたのは芸術の「理性」だったが、現代アートにおいて「理性」は否定され、ポロックのアクションペインティングのような「行為」と「体験」そのものの芸術性を評価する動きが

⁴⁴ 1929 年 10 月にウォール街で起きた株価大暴落は、世界的な金融危機である世界大恐慌のきっかけとなった。大暴落に先立つ前の 10 年間は狂騒の 20 年代と呼ばれ、都市における株価はピークに達しており、投機の危険性について警告があったが、株式投資ブームはおさまらなかった。市場の株価は実態経済の成長を反映しておらず、過剰に評価されていたが、1929 年の夏以降には工業指標は下向きはじめた。1929 年 10 月 24 日（ブラック・サザデー）に、株式市場での売りが急増した結果、株価は急落し多くの投資家が一齐に株式を売却しパニック状態が生じたことから、市場は混乱状態になり、アメリカ経済の深刻な不況を引き起こした。影響は世界中に波及し、銀行の破綻や企業の倒産が相次いで失業率が急上昇した。

台頭した。当時地価が安かったニューヨークで、アーティストが大きなスペースを確保できたことが、こうしたアートが流行した一因であったと言われている。その時代には、市民権運動やフェミニズム運動といった、アートの商業化に対抗するアーティストが多く登場した。購入や展示などを通じて芸術作品は売買されるのが通例だが、そうした目的に対す抵抗派による作品が次々と誕生し、その動きはランド・アート (Land Art)⁴⁵やミニマリズム (Minimalism)⁴⁶などのアートムーブメントにつながっていく。しかし1960年代ごろには景気の回復により地価は高騰し、それに伴ってアーティストは活動の場を失い、ソーホーなどに誕生した現代美術ギャラリーの傘下に入るようになった。ギャラリストの戦略が功を奏し、隣接するウォール・ストリートから金融業界の投資マネーも流入してアートのコレクション価値は急速に上がるようになった。宗教や政治ではなく、経済の力によって芸術作品の価値が与えられる時代の到来である。90年代になると、ペースギャラリー (Pace Gallery)⁴⁷やガゴシアンギャラリー (Gagosian Gallery)⁴⁸といった現在はメガギャラリーとして数えられるギャラリーが成長し、ショップや出版社などの多角経営にも手を広げ、次第に著名キュレーターを招いて美術館レベルの大規模な展覧会を開くようになる。また、インターネットの登場により取引の規模も速度も拡大し、やがて

⁴⁵ ランド・アート (Land Art) は、1960年代から1970年代にかけて起きた芸術運動で、従来の画廊や美術館の制約から解放され、大自然を舞台に土地を掘削して地形を変えたり、自然素材を使って作品を構築したりすることで芸術体験をより直接的で身体的なものにしようと試みた。

⁴⁶ ミニマリズムは、1960年代に米国を中心に起きた芸術運動で、無駄な装飾や個別的な表現などの要素を極限まで絞り込み、一般的には幾何学的な形態や単純な形状パターン、均一な色彩などで構成され、観念的なアプローチと具体的な物質性のバランスを重視する。工業的な素材や製法を使用することもあり、鑑賞者の空間に静寂を与え集視覚的な洞察をもたらす。

⁴⁷ ペースギャラリー (Pace Gallery) は米国を中心に展開する1960年に設立された現代美術のギャラリーで、ニューヨークが本拠地である。現代美術の幅広いジャンルにわたるコレクションを収蔵し、絵画、彫刻、写真、インスタレーション、ビデオアートなど、多様なメディアの作品が含まれ、現代美術におけるトレンドの発信の場としても認められている。

⁴⁸ ガゴシアンギャラリー (Gagosian Gallery) はニューヨークを本拠地として世界的に展開している現代美術のプライベートギャラリーで、1980年にローレンス・ガゴシアン (Lawrence Gagosian) によって設立された。コンテンポラリーアート界におけるネットワークを持ち、国内外の著名なアーティストの絵画、彫刻、写真、インスタレーション、ビデオアートなどの作品を取り扱っている。アートシーンのトップギャラリーの一つとして知られ、コレクターや学芸員、美術評論家などからも信頼されている。

NFT アートの登場によってアートシーンが大きな改革へと導かれていくのである。

1.8 芸術におけるポスト構造主義

米国のポストモダニズム⁴⁹を代表する美術評論家であるクラウス（Rosalind Kraus, 2019）は、既存の構造から独立することの芸術的価値を示し、「芸術の自律性という可能性 - 芸術作品がそれ自身のみによって基礎付けられ、そのフレームが課してくる条件からは独立したものである」と述べている。20世紀にフランスを中心に言語学や人類学などの分野で発展し、1960年代以前には主流の考え方であった構造主義は、社会や文化・芸術、言語さまざまな現象を内部の構造としてとらえて分析する。普遍性や法則性が人間の行動や思考の根底にあると考え、それを明らかにしようと試みた。ここでの構造は、人々の心の奥深くに根差す思想的潮流であり、また再帰的に強化されていくものだったが、単なる静的な関係にとどまらず、社会の諸制度など何らかの権力関係を内包しており、その対極にある思想としてポスト構造主義が登場した。ポスト構造主義を主張する人々は、普遍的な法則を探求するあまり現実の中に存在する多様性や不均衡を無視していると主張し、構造主義に対し批判的な立場をとった。特にこの思想は、構造に内在する制度や権威を拒否するアーティストたちに受け入れられた。現代美術においては、1970年代以降、ポスト構造主義、脱構築というキーワードによる哲学的展開と、それに対応した美術作品が重要な役割を果たすようになった。コレクターやギャラリー、美術評論家といった関係者たちの権威やヒエラルキーの構造への疑問から、アーティストたちは自然環境の中で作品を提示する手法を開発し、リフレーミング（Reframing）⁵⁰と呼ばれるアート活動の運動も広まった。東京大学大学院情報学環で「アート思考によるイノベーション創出手法に関する研究プロジェクト」の研究代表をつと

⁴⁹ 米国のポストモダニズムは、20世紀後半のアメリカにおける芸術、文化、思想の運動を指し、モダニズムの信念や方法論に対する批判や疑問を投げかけた。特徴的な要素として、単一の真理や普遍的な価値観の否定している。文化や芸術における伝統的なジャンルや枠組みの破壊や複合性などを通じ、多様な芸術形態やテーマを追求する。

⁵⁰ リフレーミング（Reframing）は自己探求や自己成長、問題解決の手法およびアートの創造的なプロセスの一部として、広く活用されるアート活動やアートセラピーの一形態である。この手法は、個人やグループが直面している問題や課題を新しい視点を通じて再構築を行うことで、建設的な解決策や視点が見出されることがあり、自身の経験や感情を、創作活動を通じて探索することで新たな洞察を得ることができる。

める高木（2020）は、「脱構築のエッセンスは要素間の関係性を取り除き、既存の権力関係を廃してフラット化するという行為、またそうした構造が廃された中での芸術そのものの価値に着目するということである」と述べ、ブロックチェーンの技術の将来に期待を寄せる。高木は、「ブロックチェーン技術は情報の秘匿—そこには情報を持つものと持たざるもの間にヒエラルキーが存在する—のために開発されてきた暗号技術と、P2P通信技術の組み合わせにより、第三者に依存しないフラットな権力関係にある人々によって運営される決済機能を可能にした」ことにより、アートの世界に「既存の構造を疑い、問い直すこと自体が作品としての価値をもたらす」と述べる。ブロックチェーンの技術とそれにともない発展したNFT市場は、単なる革新的な技術であるだけでなく、構造の変化を起こすことで根底にある権力関係を変化させ、作品そのものの価値をも変えるものであることが、そこに示されている。

現実の社会やその現象に、普遍的構造や法則は存在せず、その時代の権威や文化的な潮流によって文化資産の価値は形成される。宗教や経済、政治は影響を与えるファクターとして、20世紀に起きた代表的な事象でいうと「ベルリンの壁」の崩壊があげられる。1945年の第二次世界大戦終結後から1991年の旧ソビエト連邦の崩壊までの期間は「冷戦時代⁵¹」と呼ばれ、第二次世界大戦後にアメリカ合衆国をはじめとする資本主義・自由主義諸国と、旧ソビエト連邦を中心とする社会主義・共産主義の二つの勢力が対立し、世界を二分する対立構造が形成された。東ドイツ政府によって1961年に構築されたベルリンの壁は、東西陣営を分断する象徴的な存在だった。しかし、冷戦の緩和政策を東ドイツ政府が発表し、東ドイツ国民が西ドイツへの移住を求めるデモが発生したことがきっかけで、1989年11月9日にベルリンの壁はついに崩壊した。この事件は冷戦時代の終焉を象徴するもので、その後に東西ドイツの統一によって東欧革命やソビエト連邦の崩壊を招く結果につながった。冷戦時代には、東西ドイツ以外にも国家や社会の構造によって制約が存在し、人々の思想や文化にも影響を与えていたが、ベルリンの壁の崩壊後には東西ドイツの間の交流が盛んに行われ、権威のあり方や社会的な構造の変化に大きな影響を与えた。旧東

⁵¹ 冷戦時代は国際的な緊張と軍拡競争が続き、東西陣営の対立が世界各地で影響を及ぼした。その背景には、米国が民主主義と資本主義を擁護し、ソ連は共産主義を支持するというイデオロギーの対立があった。両国は第二次世界大戦後に勢力の拡大を図って対立し、核兵器による脅威が増した。しかし1980年代末のソ連の崩壊により冷戦は終結し、新たな国際関係の時代が訪れた。

ドイツ地域には西ドイツの資本や文化が流入し、ポスト構造主義においては多様な文化や個々のアイデンティティの表出、ことに芸術における表現の自由を重視する思想が促進された。

こうした一連の出来事が垣間見える芸術作品が壁の上に表現され一般に無料公開されているのが、ベルリンのイーストサイドギャラリー（East Side Gallery）である。ベルリンの壁の一部を利用した屋外にある壁画型の展示スペースはバス通り沿いにあり、約 1.3km にわたって自由な表現方法で絵が描かれている様相は壮観である。イーストサイドギャラリーは、1990 年代にドイツ再統一を祝うために、118 人の国内外のアーティストによって制作された 105 枚の壁画で構成されている。この象徴的な作品およびギャラリーだけでなく、激動の四半世紀の間の出来事を経たあとの現在のベルリンは、様々な背景や文化を持つアーティストたちが集まる場所となっている。ベルリンは他の西側諸国よりも家賃水準が低く、アーティストビザの発行も容易であるため、多くのアーティストが移住した結果、異なる文化や芸術分野が集約する独自のアートシーンが形成されていった。人口の増加に伴って現在のベルリンの経済は以前にも増して成長し、国際的なアートシーンの中でも重要な位置を占める都市の一つとなった⁵²。ポスト構造主義の時代の中で大きな変化を遂げたベルリンは、権威の失墜と芸術の世界の変化をよく表している例と言えるだろう。

1.9 研究の目的

これまでの芸術は、多くの場合は作品から何らかの利益を得る立場の存在がその価値を左右してきた。現代においては、アーティストとコレクターまたは鑑賞者との間に入り、第三者であるブローカーが仲介役となり、アーティストや作品の発掘、作品の品質確保、コレクターのポートフォリオ管理などを行っている。また、市場ではキュレーター、美術評論家、ギャラリストなどが作品に付加価値を与える存在として市場を支え、芸術作品の価値を担保している。

⁵² 1980 年代から 1990 年代にかけてのベルリンではアンダーグラウンドなカルチャーが誕生し、ベルリンの壁崩壊後の 1990 年代から 2000 年代にかけて、東西の文化的な交流が活発化したことにより、さらにアート作品の表現や活動が進化したと言われている。その当時、市内に多くの廃墟や空き地が存在し、そうしたスペースはアート展示やライブパフォーマンス、アンダーグラウンドなイベントなどに活用され、クリエイターやアーティストたちの交流の場となった。街中の壁や建物には個性的で創造的なアート作品が描かれ、これらは社会的メッセージの発信の手段としても機能している。

しかし、新しい NFT アートマーケットでは、作品が相対で取引されるため、そのような仲介者は存在しない。個々のコレクターたちが自分の価値判断に従って作品を選定し、暗号資産を用いて極めて早いスピードで作品を売買する。トランザクションの手法がこれまでと異なる NFT アートのプラットフォームでは、これまで培ってきたアート市場におけるビジネスモデルとは全く異なる価値観が誕生する。今後のアートシーンや芸術作品の価値形成に与える影響は大きく、多くの可能性がある一方で将来的な課題も少なからず存在するはずである。

研究の目的は、従来のアートシーンと NFT アート市場とを比較検証し、アート界における作品価値にどのような影響を与えるのか、自身の創作活動を通じた体験を一人称研究として記述した上で結果を分析し、新たな仮定を生成することである。従来の美術品は、富裕層が資産形成の一環として、権威の側から価値評価がなされる構造の中で売買されてきた。それは作品の質を担保する上で有効であっただろうが、果たしてアーティストと作品にとって最良の方法であったかは疑問だ。新しいプラットフォームである NFT アートという動的な市場⁵³において、一人称で対象の固有性を明らかにし、仮定を生成することは、今後の外部観測的な従来研究の中で、客観性、普遍性、再現性を検証する上で重要なステップとなる点で、意義が認められる研究であると考えている。

次に本論文の構成を述べる。本章では美術史を振り返りながら、NFT アートの登場に至るまで、アーティストが権威とともにどう寄り添いながら創作活動を続けてきたか、また作品の価値の形成に際してどのような構造が背景にあったかについて述べてきた。第 2 章では、NFT アート登場の経緯とそれを支えるブロックチェーンの技術について触れ、NFT アートが急速に発展した背景について考察する。第 3 章では、社会の中における芸術の役割や、芸術における経済的価値に関する先行研究によって、近年のアートシーンで語られる問題点の所在を明らかにする。また、一人称研究を選択した理由や背景について第 4 章で言及し、実践的な研究方法について述べることにする。第 5 章は、客観的なデータや NFT アートに関わる人のプロジェクトの情報を収集して分析しながら

⁵³ 「動的な市場」とは、価格や取引量が活発に変化し、需給バランスが頻繁に変動するダイナミックな市場のことを指す。特徴として、「取引が活発であること」「情報の流通が迅速であること」「価格変動が激しいこと」「新規参加者が多いこと」「新たな技術の導入により取引速度が向上していること」などがあげられ、このような市場では市場価格や市場状況が頻繁に変動する。

ら、一人称研究だけでは把握しきれないアートシーンの実情に関する内容を補完する。第6章では、第4章・第5章を経た結果から選定したアート市場への参加について実際に体験した事実を述べ、第7章でそれらの結果を分析する。第8章では近未来に起きる可能性のある問題点について言及し、対策が必要な課題を取り上げて検討する。第9章では芸術的価値の変化や変遷についての過程考察しながら論証を示し、最終章においては、本研究のテーマである芸術の価値形成について述べ、NFT アートの向かう方向を示した上で、将来のアートシーンと芸術の価値に関し、将来的な予測とともに仮説を生成する。

1.10 用語と定義

本研究における「アート」とは、英国系辞書「Oxford Languages⁵⁴」に「人間の創造的なスキルと想像力の表現または応用。通常は絵画や彫刻などの視覚的な形で、主にその美しさや感情的な力で評価される作品を制作すること」と記載され、「芸術」については「文芸・絵画・彫刻・音楽・演劇など、独得の表現様式によって美を創作・表現する活動。また、その作品。」と定義されている。一方、「美術」については「美の視覚的表現をめざす芸術。絵画・彫刻・建築・写真など。」と述べられている。本研究対象は主に絵画を中心に研究が展開されることから、芸術およびアートして考察する場合は、主に平面的な視覚芸術を指すものとする。また、こうした芸術分野の活動にたずさわり、作品制作を目的に対創作活動を行う人のことを、本研究の文章中では「アーティスト」または「芸術家」、あるいは「創作者」として表現し、それらの意味に大きな差異はない。また、「アートシーン」に関しては、DNP 大日本印刷が運営する美術専門の Web サイトである「artspace 現代美術用語辞典 1.0⁵⁵」

⁵⁴ ここでいう Oxford Languages は、Google に提供されている日本語辞書である。収録語数約 7 万 2 千語に加え、語源、同義語、使用例、百科事典的な情報が簡潔かつ明確に解説されていること、また Oxford Languages は 150 年以上にわたり、世界 50 以上の言語の権威ある辞書を編集、発行してきた辞書を専門とする世界有数の出版社であることから、信憑性の高い辞書機能であると考え採用することにした。詳細については公式サイト「日本語辞書のコンテンツについて」で述べられている。公式サイト URL は、<https://languages.oup.com/google-dictionary-ja/> (2023 年 6 月 1 日アクセス)。

⁵⁵ 「artspace 現代美術用語辞典 1.0」は、現代美術の用語や概念に関する情報を収録した辞典で、現代美術の領域における専門用語の理解やコンテキストの把握を支援することを目的として作成されている。美術に関する知識を深めることを目的に、アーティスト、学生、研究者、アート愛好家などによって利用され、アートの分野で使用される専門用語や表現、理論的な概念などを解説しており、信頼できるリソースであることから採用した。「artspace 現代美術用

を参照し、そこに記載されている「芸術家や評論家、画廊、美術館等に加え、美術市場などの経済的な要素」も含めた広義なものとする。本研究では、原則として引用する場合以外には、「アート・ワールド」という文言は用いない。同 Web サイトではアート・ワールドについて、「広義には芸術に関連したあらゆる『場』のこと。このなかには美術家、美術評論家、ギャラリー、美術館、アマチュアの画家、絵画教室等全てを含む。狭義ではアート・ワールドはアート・シーンと対照される。この場合、アート・ワールドは美術の歴史をふまえ、常に同時代に対して意識的に発言する『場』であり、その時代の芸術に規範として働くと考えられる。一部の“権威ある”芸術家や評論家、画廊、美術館等がこの『世界』に含まれる。一方、アート・シーンはそれ以外の、芸術に関連した『場』全てである。この区分けには、美術市場などの経済的な要素も影響している。ただし絶対的な差異が常にアート・ワールドとアート・シーンのあいだに存在しているわけではなく、とりわけ 1990 年代以降アート・ワールドという言葉から規範的な力がなくなりつつあるように思われる。」と記載されており、「アートシーン」の方がより広く現状の芸術の世界を網羅されている印象を受けることから、「アートシーン」に統一することにした。

それ以外の文言については、上記と同様に「Oxford Languages」または「artspace 現代美術用語辞典 1.0」を利用して定義を行なった。これらの記載によれば、「美術館」に関しては「文化的作品の収集、保存、展示、研究を目的とした公的機関」、 「ギャラリー」に関しては「美術品の陳列室を行う画廊」と記載されており、これを採用した。「ディーラー」に関しては「アート・ディーラーまたは美術商」のことで、一般的な理解である「美術家から美術品を仕入れコレクターなどの顧客に販売する業者、または他の業者やコレクター、オークションなどから美術品を買い取りさらに他業者への転売も行う者」という定義を用いることにした。彼らの業務はギャラリストとほぼ同一で、「画廊やギャラリーなどを経営する、あるいは芸術作品を販売する仕事」として定義した。「キュレーター」については、「博物館や美術館などで資料収集、保管、展示、調査研究などに携わる専門職員またはそれらの業務の管理責任者」と定義する。その他の用語の意味については、個別に本文中あるいは脚注で内容について説明する。

語辞典 1.0」の公式サイト URL は、<https://artscape.jp/dictionary/modern/> (2023 年 5 月 23 日アクセス)。

第2章 本研究の背景

2.1 コンピューティング環境の変化と Web 3.0

コンピューティング環境の歴史は1940年代に始まった。その頃から1950年代までは初期のコンピュータの時代で、真空管などが使用された巨大な機械を用い、プログラムはパンチカードで入力されていた。実用化されるようになったのは1960年代から1970年代までの間のことで、その当時はメインフレーム⁵⁶が使用されていた。中央処理ユニット（CPU）とターミナルを介して複数のユーザーが同時にアクセスできるようになったことから政府や大規模な企業などにより導入された。1970年代から1980年代にかけては、パーソナルコンピュータが小型化されたことで、コンピュータは一般企業や家庭でも使用される身近なものとなる。サーバクライアントと呼ばれるシステムが導入され、ネットワーク上で情報やファイルを共有することができるようになった。グラフィカルユーザーインターフェース（GUI）が進化し、マウスやアイコンなどの視覚的な操作が可能になり利便性が良くなったことから、さらにコンピューティング環境は改善した。1990年代に入るとインターネットが普及し始め、ネットワークを介して世界中の人々が情報を共有するためにWebサーバとブラウザが誕生した。現在のコンピューティング環境の基盤となるのが、2000年代からの次の時代であるユビキタスである。日常生活の中で「誰でも」「どこでも」「いつでも」、スマートフォンやタブレット、パソコン、家電製品などさまざまな機器がインターネットに接続され、ユーザは情報やサービスが常に利用できる状態となった。さらに、リモートアクセスで大容量のリソースの共有が可能なクラウドサービスとして、2006年にAmazonが初めて商用クラウドサービスを提供した。その後、Microsoft や Google などもクラウドサービスを提供するなどクラウドコンピューティングの市場は拡大した。さらにIoTの登場により、インターネットに接続されたデバイス同士が通信し、データを収集、解析、制御することで、産業の効率化が実現し、社会のコンピューティング環境をより進化させた。例えば現在では、センサーをIoT⁵⁷の技術で自動制

⁵⁶ メインフレームは大量のデータを高速で処理をするための高性能なコンピュータシステムで、ストレージ容量を柔軟に拡張できることが特徴である。多くのユーザーが同時にアクセスできるように設計され、耐障害性が高くセキュリティが重視される業務システムに適していることから、大きな組織で利用されることが多い。

⁵⁷ IoT（Internet of Things）では、様々なデバイスや機器がインターネットを通じて相互に接続され連携することにより、リアルタイムでデータの収集や分析、制御などが行われる点が特徴である。遠隔操作が可能なことから、スマートホームやスマートシティの構築、工場の自動

御し、家電製品や照明、セキュリティなど生活環境を向上させるほか、都市のインフラストラクチャーに IoT デバイスを組み込んで社会インフラを効率的に管理することで、持続可能で低炭素社会の実現を目指す取り組みが行われている。それと並行して進化を遂げているのがエッジコンピューティング（Edge Computing）で、データ処理をセンサーや IoT に近いサーバーによりネットワークの端（エッジ）で行うことで、クラウドコンピューティングよりも高速な処理とリアルタイム性を実現するコンピューティング技術である。そして、人間の知能や思考能力を模倣させる技術である AI（人工知能）もまた、機械学習、深層学習、自然言語処理、コンピュータービジョンなどの技術を用いて人々の生活を向上させた。AI は膨大なデータを解析してパターンを自己学習して処理の精度を高めるため、画像認識、音声認識、自然言語処理など、人間に近い能力によって現代社会のデジタル化を促進し、近年ではインターネット上をクロールして情報を集め、シンプルなテキストによる質問に会話形式で回答する ChatGPT や、テキスト入力で指示すれば適切な形式で要望に合うアート作品を提供する描画サイト Craiyon など、研究や創作の分野で驚異的な処理力を見せている。

次にインターネットについてだが、一般的には Web1.0 から Web3.0 への変化という表現が、Web の環境変化に関する定義として使われている。まず Web 1.0 という現象についてだが、この言葉自体は Web 2.0 の登場後に対比するための造語であり、もともと誰かが名称として当初から用いられたものではない。インターネットが普及しはじめたのは 1995 年ごろから Web2.0 が登場する以前までで、そのことを便宜上説明するために、Web 1.0 と総称する。この時代には HTML⁵⁸のコーディングによって静的なウェブサイトが作られ、閲覧が中心のコンテンツが多く双方向性は低かった。購買や投稿活動といった相互機能はほとんどなく、「閲覧のみ（Read-only）」の用途による「静的（Static）」なメディアで、クローズドの高価なサーバで情報の提供と管理が行われた。

化、農業や健康管理のためのセンシングシステムなど、IoT はさまざまな領域で活用されており、今後も進化する領域として期待されている。

⁵⁸ HTML（Hyper Text Markup Language）はウェブ開発において基礎となる言語であり、Web サイトの構造化や要素の配置、テキストの書式設定、画像の表示などを定義するために使用されている。HTML はタグ（要素）とテキスト（コンテンツ）で構成され、ブラウザはこの HTML のコードを解析してユーザが見ることができるウェブページを表示する。

Web 2.0 という言葉は、フリーウェアとオープンソースのムーブメントを支援するとティム・オライリー (Tim O'Reilly) による造語で、Facebook, Instagram といった対話型のユーザー生成コンテンツの時代を示すものである。モバイル、ソーシャル、クラウドという革新的な技術やサービスが導入され、手元にあるデバイスが大量のコンテンツを格納するクラウドに多くの人による常時接続が容易にできることから、様々なプラットフォームが誕生した。

その後に誕生した Web3.0 という名称はティム・バーナーズ＝リー (Tim Berners-Lee) の造語である。彼は 1994 年に「ワールドワイドウェブ・コンソーシアム (World Wide Web Consortium)」を設立し、WWW の仕様や指針、標準技術を策定・開発し、その可能性を最大化・最適化した人物でもある。Web 3.0 は、エッジコンピューティング、分散型データネットワーク、人工知能という 3 つの新しい技術革新の上に構築され、オープン、第三者を介さず、参加者が公開または非公開での対話が可能なトラストレス、管理者からの承認なしに誰でも参加が可能なパーミッションレスという 3 つの特徴を持つネットワークである。分散化されたネットワーク上で P2P⁵⁹の基盤を通じ、データがやり取りされる。これを実現するのがブロックチェーン技術である。

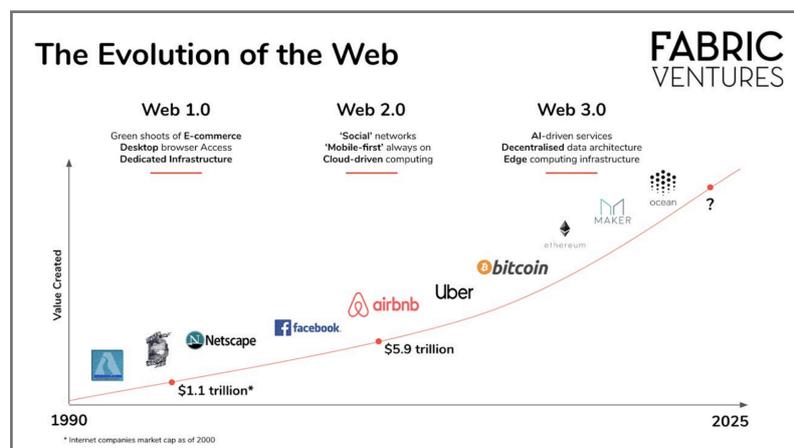


図 17: 「The Evaluation of the Web」. Search Medium の 2020 年 1 月 1 日発表の記事「What Is Web 3.0 & Why It Matters」から抜粋。掲載 Web サイトの URL は、<https://medium.com/fabric-ventures/what-is-web-3-0-why-it-matters-934eb07f3d2b> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

⁵⁹ P2P は、ピア・ツー・ピア (Peer-to-Peer) の略称で、従来のクライアント・サーバーモデルとは異なり、ネットワーク上でコンピュータやデバイス同士が対等な立場でデータやリソースを共有し、直接通信を行う分散型の通信方式を指す。P2P では参加者同士が対等な立場でデータやリソースを共有し、直接相互に通信を行う。

2.2 ブロックチェーンの登場

ブロックチェーンの技術は、インターネットの登場以来の発明だと言われている。ブロックチェーンとは、「暗号技術を用いて取引履歴を1本の鎖のように繋げ(=ブロックチェーン)記録することで、改ざん不可能なデータ保存を実現する技術」のことである。Web2.0の時代では、巨大なプラットフォームが登場して情報が流通することにより社会の仕組みを変え、物流にも変革を促した。GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoftの巨大プラットフォーム企業の頭文字をとり、これらの企業を総称する言葉)の登場により、人々の生活は一新されたと言ってもいい。こうしたプラットフォームでは、情報が中央集権的にコントロールされ、マスターデータにトランザクション(取引)が紐づけられ、クローズドの環境で管理サーバに置かれている。

しかしWeb 3.0におけるブロックチェーンにはそういった中央集権的な管理サーバはない。個々を特定するマスターデータ⁶⁰はなく、トランザクションの履歴と、その取引を暗号化したデータ「ハッシュ値」、およびマイニングと呼ばれるブロックをつなぐためのデータ「ナンス値」の3つが一つの塊(=ブロック)となり、それがつながりあってチェーンが形成され、そのブロックには同じデータが記録されて分散型台帳として公開される。同じデータを複数のコンピュータで互いに管理することで、一部が改ざんされたとしても、すぐにそれが不正であることを見破ることができるため、データの信頼性、正確性が担保されている。自律的かつ公平性や情報の透明性が担保された小さな単位がつながり合う構造は、極めて21世紀であると言える。

一般社団法人ブロックチェーン推進協会の代表理事・平野洋一郎は、2021年10月27日~29日に幕張メッセで開催された「ブロックチェーン Expo」で、20世紀型と21世紀型の情報化社会の特徴を比較している。すなわち、20世紀型の組織は「ヒエラルキー型」で、階層や規律、統制がなされ、人が組織に紐づく中央集権型組織であったが、21世紀型の組織は分散型で、「自律」「分散」「協調」が特徴で、よりソーシャルになった新しい世界で人はプロジェクトにひもづくよう組織化されるというものだ。それは分散型自律組織(Decentralized Autonomous Organization, DAO)に関する概念で、大きな中

⁶⁰ マスターデータ (Master Data) は組織全体で共有される基本的な情報や参照データを指し、組織や企業が保有している重要なデータの中核にあるデータのことである。データには顧客データ、商品データ、従業員データなどが含まれ、正確性や一貫性、信頼性が求められることから、組織の業務の効率化や合理化のために適切な管理・運用が必要である。

中央集権（Recentralize）的な社会から、小さく柔軟につながることのできる非中央集権（Decentralize）的な社会への変化を示す概念としても使われる。DAO は、小さなコミュニティ同士がそれぞれの個性を発揮し、有機的につながるコミュニケーション形態への変化をもたらす。それぞれが自律的に運営されるコミュニティの中で、インターネットを通じて合意形成がなされ、独自通貨が使用され直接取引が行われる。そこで使用されるデジタル通貨は一般的に暗号資産と呼ばれるデジタル資産である。

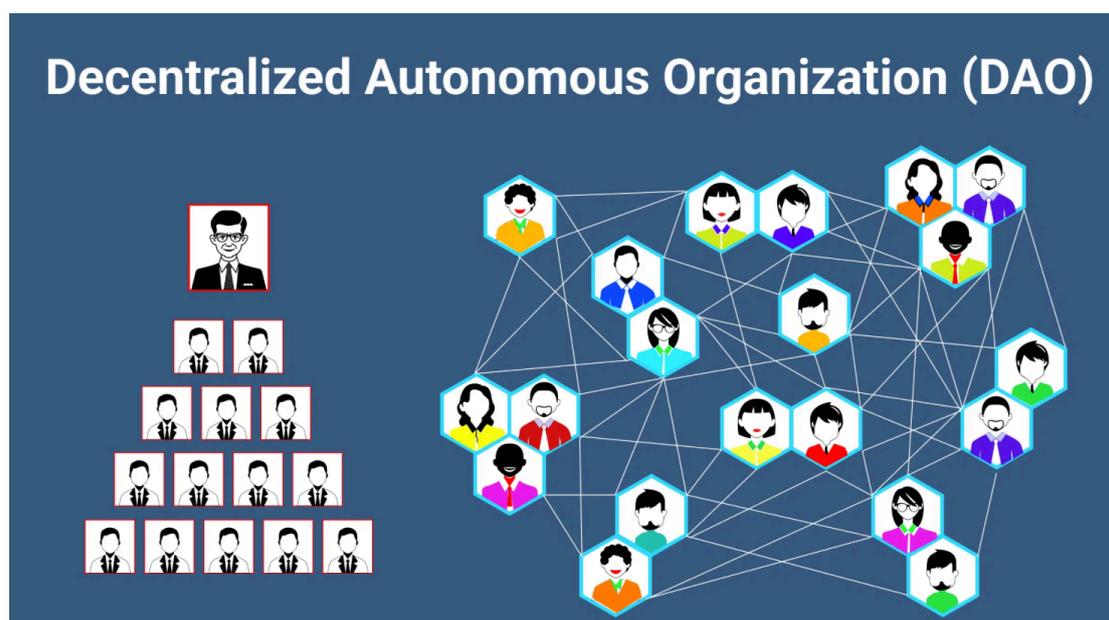


図 18：Blockgeeks の 2022 年 2 月 16 日掲載の記事「What is a Decentralized Autonomous Organization (DAO)?」より抜粋。掲載 Web サイトの URL は、<https://blockgeeks.com/guides/what-is-a-decentralised-autonomous-organization-dao/>（2023 年 5 月 28 日 アクセス）。

暗号資産に関する定義は、日本銀行⁶¹によれば以下の通りである。「『暗号資産（仮想通貨）』とは、インターネット上でやりとりできる財産的価値であり、『資金決済に関する法律』において、次の性質をもつものと定義されています。

⁶¹ 日本銀行（Bank of Japan）は、日本の中央銀行として国内の通貨発行、金融政策の決定、国内外の金融情勢の監視、金融システムの安定維持などを役割とする。具体的には、金融政策の実施による金利の設定や市場操作や通貨供給量の管理、経済指標の分析や予測、金融機関の監視と規制、国内外の金融機関との連携などを行っている。

(1) 不特定の者に対して、代金の支払い等に使用でき、かつ、法定通貨（日本円や米国ドル等）と相互に交換できる

(2) 電子的に記録され、移転できる

(3) 法定通貨または法定通貨建ての資産（プリペイドカード等）ではない

さらに日本銀行では、暗号資産が国家やその中央銀行によって発行された、法定通貨ではなく裏付け資産を持っていないことなどから、利用者の需給関係などのさまざまな要因によって暗号資産の価格が大きく変動する傾向にある点を述べ、注意を喚起している。

2.3 新しい貨幣価値と経済

さて、ここで述べられている「通貨」とは一体何だろうか。金融広報中央委員会が運営する Web サイト「知るぽると⁶²」の「貨幣（money）とは」の項で、「取引の際に、商品の交換手段として使用され、人々の間で通用するようになったもの」「貨幣は通貨とか、日常的には『お金』とも呼ばれている。いずれもその意味はほぼ同じであるが、貨幣は商品やサービスの円滑な交換や流通のための物体・媒介物という意味が強い」と述べられている。

西部（2021）は、「貨幣は、言語と並んで、類人猿にはなかった人間の二大特徴の一つ」で「貨幣も言語もメディア（媒体）であり、人間が社会を形成するうえでとても重要な役割を果たしてきた」と述べる。「Oxford Languages」によれば、貨幣は「商品交換のなかたちで、支払いの手段、価値の尺度として社会に流通するもの。硬貨・紙幣の類。」とある。

通常私たちが使っているのは国家が定めた法定通貨であり、その大部分を支えるのが中央銀行券だ。中央銀行の役割は、「発券銀行」、「商業銀行の銀行」の側面があるが、「国家通貨の維持」が最も重要な目的である。近代では、主要国の中央銀行は様々な金融政策を実施し、不況の中でインフレ・デフレといった問題に取り組んできた。日本では日本銀行がその役割を担い、国債を政府から大量に買い入れ、長引くデフレ脱却を目指している。経済がインフレ傾向になれば、日銀の金融政策で調整し、物価上昇率が2%程度の緩やかなインフレになり、経済が活性化するとされている。だが、国の借金が増えれ

⁶² 「マネー情報 知るぽると」は、2004年に金融広報中央委員会の金融広報活動の情報提供を行う Web サイトつけられた愛称で、金融広報中央委員会に対する国内の生活者からの親近感や信頼感の醸成を目的とし、提供情報や活動に対する関心が高まることを期待して名付けられた。

ばデフォルトを起こすリスクが増大する。そこにさらに追い討ちをかけたのがパンデミックだ。これは日本限ったことではないが、新型コロナウイルスの影響で経済が失速し、各国の中央銀行は描いていたシナリオを思うように現実化できていない。米連邦準備制度理事会（FRB）⁶³をはじめとして、各国の中央銀行はパンデミック下の市場機能を維持するためにこれまでのセオリーを度外視した方針を打ち出し、破綻のリスクを指摘する人も少なくない。今の中央集権的な通貨のあり方は、永続的ではなく非現実性を含むものであるとの認識が広がりつつある。

コミュニティ通貨あるいは地域通貨⁶⁴の将来に肯定的な西部（2021）は、「一つの言語を使ってバベルの塔のように天の高みを目指すよりも、多くの言語が共存すると、コミュニケーションが緩やかになって権力や富が適度に分散するため、共存共栄と平和が長く続く（西部, 2021, pp.13-17）」ことを、聖書の例に置き換え現代の進化論として述べている。特に、現代社会におけるバーチャルコミュニティの仲間に親密感や連帯感を感じ、同様の価値観や似た方向性の興味によって出来たコミュニティは、相互の信頼を醸成しやすく、自律的な規範が自発的に作られる可能性が高い。そのコミュニティで使用される言語と同様にコミュニティ通貨が存在すれば、物やサービスの交換手段としての通貨ではなく、一定の理念や価値観に基づいた表現や伝達が通貨によって共有される。一方、問題点としてあげられるのは、ネット上でのやりとりは匿名性が高く、通常通貨に必要とされる信頼関係が醸成されにくい点で、このままであれば通貨の信用力を担保することができない。バーチャルコミュニティの中での法的なアウトラインがない上、税制的にもまだ課題があり、今後も多くの議論が必要だ。だが、これまでの金融基盤ではない新たな経済活動が発生する利益構造の変化が起きた場合には、コミュニティ通貨のあり方を再検討する必要

⁶³ 米国の中央銀行であるFRBは米連邦準備制度理事会（Federal Reserve Board）のことで、連邦準備システム（Federal Reserve System）の一部として、1913年に連邦準備法（Federal Reserve Act）に基づいて設立された。FRBは米国の金融政策を管理し、経済の安定と持続的な成長を促進する役割を担っている。具体的には、通貨供給の管理、金利政策の決定、銀行監督と規制、金融システムの安定性の維持に加え、連邦準備銀行（Federal Reserve Banks）と協力して、預金保険制度の運営、支払いシステムの効率化、経済データの収集と分析なども行う。

⁶⁴ 法定通貨（国家の公式通貨）とは異なる特徴を持つコミュニティ通貨は、特定地域内でのみ使用可能で、限定的な範囲で流通します。地域内の参加企業や団体・個人は、その通貨を使用して商品やサービスの交換を行う。

性はあるだろう。それと同時に規制強化による失速とを勘案し、バランスを取った統制が必要になる。

2.4 暗号資産と金融包摂

世界の発展途上国では、金融包摂の重要性が語られている。貧困の問題を抱える国では、与信力が原因で金融サービスへのアクセスが得られず排除されている。結果的に排除された国では格差が広がり、グローバルな金融の流れに乗れない状態が続く。銀行に口座を開けない貧困層の多い国では、自国の経済政策に関わりなく国民たちは貧しいままなのである。

金融包摂の推進は、2000年代以降、世界銀行⁶⁵やG20サミット⁶⁶などの国際機関や会議で、インド、インドネシアやブラジルなどの途上国を対象として、世界40カ国以上で新たに達成すべき主要な政策目標として掲げられている。特に注目されているのはブロックチェーンの技術である。途上国から先進国に来て出稼ぎをする労働者の送金において、廉価に利用できるサービスがブロックチェーンで可能になれば、貧困国の発展に寄与することを井上（2019）は述べている。実際に2021年6月は、暗号資産「ビットコイン（Bitcoin）⁶⁷」を国家の法定通貨に定める旨の発表をしたのがエルサルバドル共和国である。

⁶⁵ 世界銀行（World Bank）の正式名称は「国際復興開発銀行」（International Bank for Reconstruction and Development, IBRD）で、国際金融機関の一つであり、開発途上国の経済成長と貧困削減を支援することを目的として1944年に設立され、本部は米国のワシントンD.C.にある。主な目的は、開発途上国の経済成長、貧困削減、社会的な発展を促進するために、融資や技術支援を提供することである。具体的な活動としては、インフラ整備の支援、教育・保健・農業などの社会サービスの強化、金融システムの発展支援などがあげられる。

⁶⁶ G20サミットは、主要な経済大国と新興経済国が参加する国際会議で、アルゼンチン、オーストラリア、ブラジル、カナダ、中国、フランス、ドイツ、インド、インドネシア、イタリア、日本、韓国、メキシコ、ロシア、サウジアラビア、南アフリカ、トルコ、イギリス、アメリカ）と、欧州連合（EU）を含む非加盟の一国の19か国で構成されている。これらの参加国の首脳は1年に1度集まり、国際的な経済成長や金融の安定、貿易および投資の促進、貧困削減、気候変動など、さまざまなテーマについて話し合わせ、世界経済の安定と持続可能な発展を推進するために、政策調整や協力のための枠組みを構築する重要なフォーラム場として機能している。

⁶⁷ ビットコイン（Bitcoin）は現在最も流通量の多い暗号通貨で、2009年にサトシ・ナカモト（仮名）によって発表された初めての分散型デジタル通貨である。ブロックチェーンの分散型の台帳技術を基盤とし、匿名性やセキュリティの高さ、国境を越えた即時送金が可能であるという特徴を持っている。

1980年から1992年まで内戦が続いていた同国は、全人口の70%が銀行口座を持っていない。かつてエルサルバドルは自国通貨「コロン」を持っていたが、通貨の安定のために1993年にはドルペッグ制を採用し、2001年には法定通貨を完全に米ドルに移行した。国民の支持率が80-90%と安定的政治基盤を持つ2021年9月には、ブケレ大統領政権により米国での勤労移民からの送金を促進することを当初の目的に、ビットコインの導入を決定された。国際通貨基金（IMF）は、この決定を見直すようブケレ大統領に提言しているが、ブケレ大統領は暗号資産にさらなる投資を行い、「ビットコインシティー構想⁶⁸」を2021年11月に発表している。

さらに、暗号資産のトークン開発者側の中にも、金融包摂の必要性を訴えて新たなサービスを展開する例も見られる。暗号資産のトークン「カルダノ（ADA）」を開発する「IOHK（Input Output Hong Kong）⁶⁹」は、2021年12月21日に、銀行など中央管理機関が存在する従来型金融に対して、個人が意思決定できるDeFi（分散型金融・Decentralized Finance）⁷⁰に言及し「RealFi（Real Financial Group LLC）⁷¹」というコンセプトを提唱している。カルダノ創設者のチャールズ・ホスキンソン（Charles Hoskinson）氏は、

⁶⁸ 2021年6月にブケレ大統領は、エビットコインを法定通貨として扱い、ビットコインを活用した経済や投資の発展を目指す取り組みとして「ビットコイン法案」を提出し、これが可決されたことにより、エルサルバドルは2021年9月7日からビットコインを正式な通貨として採用することになった。

⁶⁹ IOHK（Input Output Hong Kong）は、カルダノ（ADA）の技術的な基盤を構築するために、多くの研究者やエンジニアからなる国際的なチームを組織して普及に取り組んでいる。ブロックチェーン技術の進化と大規模な採用を促進することを主な目的とし、チーム参加者の多くは分散型システム、暗号学、プログラミング言語などの専門知識を持つ研究者で、カルダノのセキュリティや拡張性、持続可能性を追求し、プロジェクトをオープンソースで進めている。

⁷⁰ DeFi（Decentralized Finance）はブロックチェーン技術を活用して中央集権的な金融システムに代わる分散型の金融サービスのことで、中央機関を介さずに取引や資金調達、貸出などの金融活動を行う点が特徴的である。スマートコントラクトや暗号通貨を利用することで透明性が高くより包括的でインクルーシブな金融体系の実現を目指している。

⁷¹ RealFi（RealFi Financial Group LLC）は、不動産関連のトークン化資産の創出、取引、流動性の提供を可能にする分散型金融（DeFi）プラットフォームであり、イーサリアム（Ethereum）ブロックチェーン上で運営されている。不動産資産のトークン化によりスマートコントラクトを活用することで不動産投資や金融取引が効率化され、不動産投資の容易性と流動性が向上し、よりオープンで透明性の高い市場が実現することになる。

「『RealFi』の目的は、現実世界の人々すべてに現実的な金融サービスを提供することであり、それによってイノベーションを起こし、面白い試みを可能にすることだ」と発表し、すでにエチオピアやタンザニアでのプロジェクトによって、多くの貧困層が新たな手法で金融アクセスを可能にしていることを紹介している。ホスキンソン氏は、2021年10月27日から29日に幕張メッセで開催された「ブロックチェーン Expo」で、カルダノの金融包摂に関する研究論文は110以上、引用は1万件を超えていることを伝え、研究対象としても優れた事例であることを述べている。このように具体的なブロックチェーンの技術を利用した包摂の動きは数多く開始している。

暗号資産の世界のみならず NFT の分野においても、新興国でこれまでにない資産の形成が行われている分野がある。民間の NFT ゲーム会社「Axie Infinity⁷²」がいい例だ。「Play-to-Earn（遊んで稼ぐ）」の代名詞とも言われるこの NFT による育成ゲームは、ゲーム内で得た資産を暗号資産にして現実社会で換金することができる。ベトナムで開発されたゲームだが、最もユーザー数が多いのはフィリピンで、全体ユーザーの4割を超える。さらにこの NFT ゲームのコミュニティでは、自発的に Scholarship（奨学金）制度が生まれた。ゲームを始めるにあたって初期費用に12万円ほど必要なことから、ゲーム参加の際に購入が求められる3体の Axie というキャラクターを貸し出す制度を設け、借り受けた奨学生がゲームをして得た利益を、貸主と借主とで按分する仕組みとなっている。そこで得た収益で実際に家を建てたゲームユーザーもいるというから驚異的だ。こうしたユーザー同士間で発生する互助制度には将来性があり、今後はこうした制度を利用しゲームで収益を上げる若手億万長者が登場する可能性もあり、また後発の NFT ゲームも次々登場し、世界中のゲームプレイヤーたちから大きな期待が寄せられている。

⁷² Axie Infinity は Ethereum（イーサリアム）ブロックチェーン上で動作するプレイ__ツォー・アーン（Play-to-Earn）型のゲームである。参加プレイヤーはゲーム内の資産である Axie トークンを所有して取引することができる。Axie トークンはゲーム内の資産であり、プレイヤーは育成やトレーニングを通じてさらに強力な Axie を入手する。一部のプレイヤーは Axie Infinity を通じてリアルの世界での収入を得ることができることから、仮想世界への参加意欲が増して多くの人がゲームに参加している。

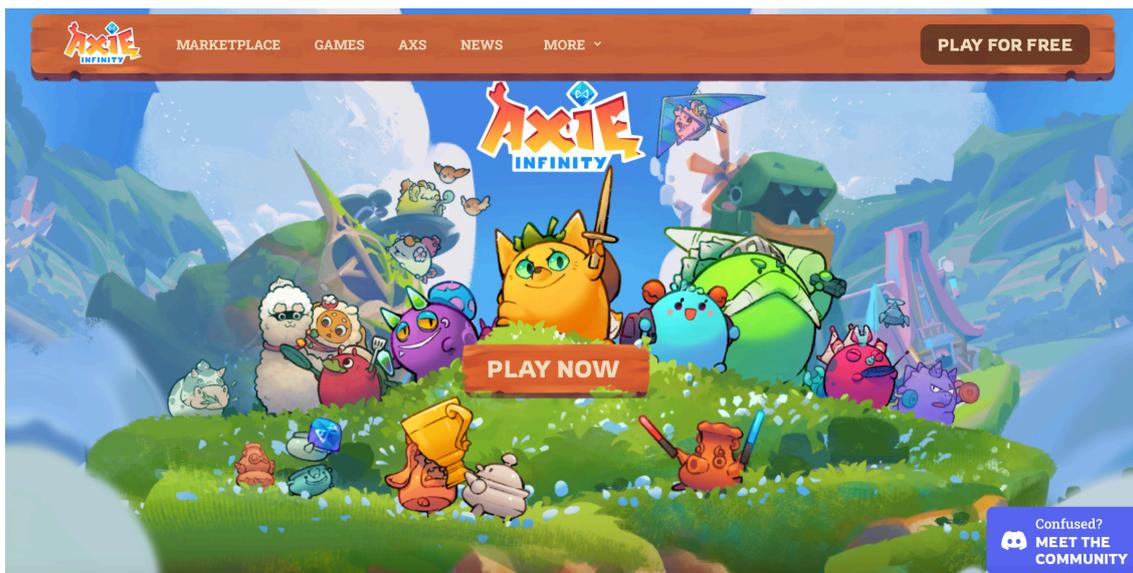


図 19：「Axie Infinity のトップページ。画像は公式サイトより抜粋。公式サイト
の URL は、 <https://axieinfinity.com> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

2.5 暗号資産と NFT の相違点

暗号資産（仮想通貨）と同じく、ブロックチェーン上で発行および取引される。ブロックチェーンは、世界中で取引データが共有され分散して保存できる技術だ。トランザクションが行われるごとに、取引の正当性が確認できれば合意形成があるとみなされ、過去の取引データのサマリーが次のデータへと引き継がれる。これらのデータは大規模システムに保存されるわけではなく、分散型のネットワーク上にある個別システムで共有されることから、改ざんが検知できる仕組みとなっている。ブロックチェーンの特徴としては下記があげられる。

- P2P ネットワークによる非集権化
- 電子署名による真正性の証明
- ハッシュチェーン⁷³による追跡可能性
- コンセンサスアルゴリズム⁷⁴によるデータの透明性

⁷³ ハッシュチェーン（Hash Chain）は、一つのハッシュ値を前のハッシュ値に基づいて生成することで連鎖を形成する。最初のハッシュ値が与えられると、それを元に次のハッシュ値が生成され、このプロセスは繰り返されることでハッシュ値が連鎖的に生成される。仮に一つでもハッシュ値が改ざんされると、それ以降の全てのハッシュ値が変化するため、データの改ざんや偽装を検出するための重要な手段として利用される。

⁷⁴ コンセンサスアルゴリズム（Consensus Algorithm）はブロックチェーン上の複数のノードで合意を形成するためのアルゴリズムである。分散システムでは、各ノードは個別に情報を持

- スマートコントラクト⁷⁵による正当性・公共性

これらのブロックチェーンの特徴を生かしたプロジェクトは、現在では多数進められている。生産者が取扱商品の偽装問題を避けるために、生産物の真正性を証明し、追跡可能性やデータの透明性、正当性・公共性により、トレーサビリティが可能になる。また、非集権化された技術によりコストを抑えてプロジェクトの実現が可能で、サプライチェーンを通じた地域の活性化の一助にもなり、マイナンバーなどの生体認証にも利用できる。スマートコントラクトにより契約・取引が円滑化し、経済効率を上げることから、デジタルトランスフォーメーション⁷⁶に有効な手段として実証実験も数多く進められている。

ブロックチェーンの技術の利用で最も知られているのは暗号資産だ。まずトークンの定義は、「事実や質などの『無形』なもの」を「代替して象徴」する「知覚可能なもの」である。暗号資産は、ブロックチェーン上で等価値を持つトークン同士の交換が可能であることから Fungible Token (ファンジブル・トークン=代替可能なトークン) として市場が形成されている。メジャーな暗号資産である BTC と略されるビットコイン (Bitcoin) は最も市場が大きく、それ以外のトークンはアルトコインとして区別される。アルトコインの中で最も市場の大きいトークンが通称 ETH と呼ばれるイーサリアム (Ethereum) である。ERC20 は暗号資産のための規格で、ERC721 は NFT の規格として最も一般的である。イーサリアムは 2013 年当時 19 歳のヴィタリック・ブテリン氏

ち複数のノードが独立して動作するが、ノード間での情報の一致や取引の正当性を確保するためには、ノード間で合意を形成する必要がある。コンセンサスアルゴリズムは、ノード間の合意形成プロセスを定義し、ノードが一致した結果に達するための手法や規則を提供し、このことにより信頼性やセキュリティを確保しつつ、データの整合性を維持することが可能となる。

⁷⁵ スマートコントラクト (Smart Contract) は、ブロックチェーン技術を基盤として構築された自己実行型のコンピュータプログラムで、当事者間の取引や合意事項を規定し、その条件が満たされた場合に自動的に実行される。改ざんや削除が困難であることから信頼性と透明性が高く、プログラムの実行結果は不変で第三者の介入なしに実行されるため、セキュリティが確保されている。

⁷⁶ デジタルトランスフォーメーション (Digital Transformation) は、業務効率性、顧客エクスペリエンス、イノベーション能力などを向上させることを目的に、組織やビジネスプロセスやビジネスモデルを IT 技術やデジタルツールを活用して変革することである。具体的には、人工知能 (AI)、ビッグデータ、クラウドコンピューティング、インターネット・オブ・シングス (Internet of Things, IoT)、ブロックチェーンなどのデジタル技術を採用し、プロセスの最適化や自動化を図り、データ収集の分析や可視化を実行し、顧客に対する迅速な対応などをスムーズに行うことである。

によって考案された。彼は、2014年にはPayPal創業者でのピーターティール氏によるティール奨学金を受けイーサリアムの開発に従事することとなった。その年に彼はイーサリアム財団を立ち上げ、開発者同士のコミュニティ内でこの新たな技術は無償で共有され、一般公開されたデータに多くの開発者がデータを上書きし、いわばオープンソースとして公開され続けた。一般企業のようなプラットフォームを所有して利益を得る企業は存在せず、開発する担当者も組織に属していない。データは透明性が高く、組織のあり方も中央集権的でなく分散型の組織である点で、ブロックチェーンを象徴する特徴がある。

一方の「非代替性トークン」と呼ばれる NFT は、その言葉の通り代替が効かず、唯一無二のもので、複製もできない。NFT が登場する前までのアートシーンでは、デジタルアートは複製や改ざんが容易であることから、資産価値として認めることは困難であった。しかし、唯一無二の資産としてアート作品を証明することができ、改ざんが不可能な技術が NFT として登場し、この技術によりアート作品が取引されるようになった。スマートコントラクトにより作成者と所有者が記録されたデータはブロックチェーン上に残され、閲覧が可能な状態だ。

Asteria

トークンの種類		通称	意味	内容	事例	規格名称
NFT	Non Fungible Token	NFT	代替不可トークン	同じトークンが存在しない	デジタルアート、ゲームアイテム	ERC721
暗号資産	Fungible Token	FT	代替可能トークン	同じトークンが存在する	通貨やポイント	ERC20

暗号資産

- ・同じFTは存在する
- ・FTは分割できる

NFT

- ・同じNFTは存在しない
- ・NFTは分割できない

© 2021 Asteria Corporation

図 20：アステリア株式会社の公式サイトに 2021 年 5 月 12 日に掲載された「超初心者のための#NFT 徹底解説」の画像から抜粋。公式サイトの URL は、
<https://www.asteria.com/jp/inlive/social/4608/> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

NFT アートは、特別な技術で制作された作品ではない。PC やタブレット、スマートフォンなどで作成されたデジタルイラストレーションや、デジタルカメラなどで撮影された画像や映像とその加工作品、電子音楽や CG に加え、アルゴリズムによって生成されて作品となるアルゴリズムアートのほか、これま

で同様、デジタルアートやドローイングをスキャンした JPEG や GIF データ、あるいは彫刻の 3D スキャンデータも、NFT アート作品として取引される。それらの作品に NFT の電子証明書を「ミント (Mint)⁷⁷」というスマートコントラクトを用いて NFT を作成・発行するプロセスを踏むことで、唯一無二の作品として市場で取引されるようになる。NFT の市場で取引されるデジタルアート作品の総称として「クリプトアート (Crypto Art)⁷⁸」があり、ブロックチェーン上の固有のプラットフォーム上にあるトークンに関連付けられているものを指し、現代アートだけでなく、さまざまな技術を駆使した作品が誕生している。

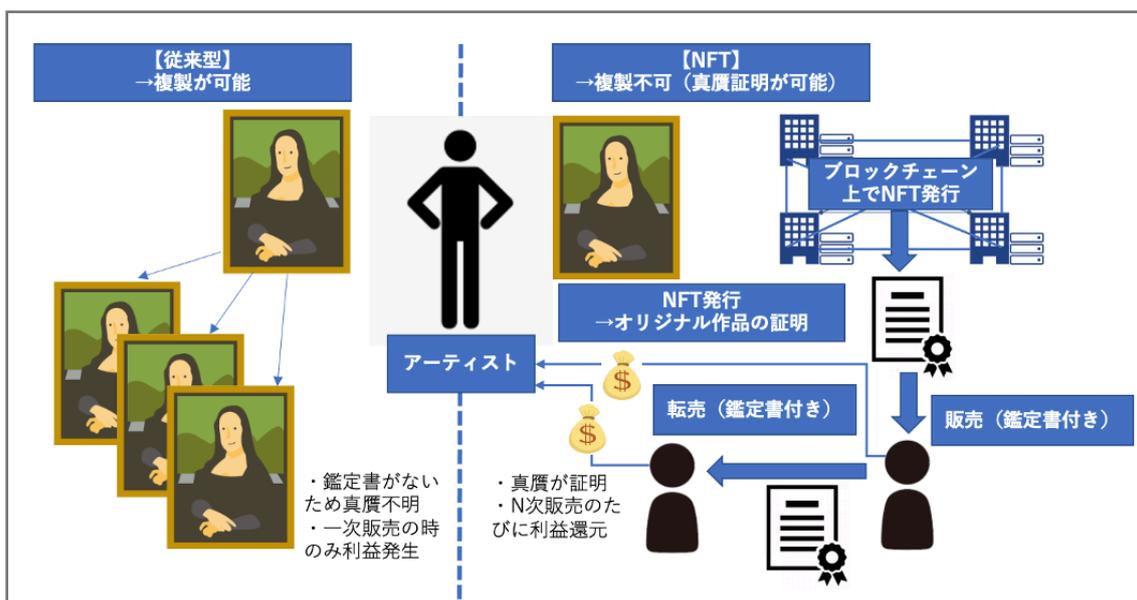


図 21：NFT の仕組み（筆者による作成）

⁷⁷ NFT (Non-Fungible Token) における「ミント (Mint)」とは、新しい NFT を発行または創造することを指し、ミントによってデジタルアセットの唯一無二性や真正性を付与することである。デジタルアセットの作成後に NFT のプラットフォームを選択し、スマートコントラクトを作成することで、ミントが実行されると同時にブロックチェーン上に登録され、デジタル作品の証明と識別が行われるようになり、所有権の移転や取引の実行を可能にする。

⁷⁸ クリプトアート (Crypto Art) は所有権や取引のトラッキングを可能にするデジタルアートの形態で、不変性と透明性を持つ分散型台帳であるブロックチェーンの技術を用いて作成され、NFT (Non-Fungible Token) を使用して作品の唯一無二性を確保された状態でブロックチェーン上の所有権が付与される。アーティストの制作履歴や所有権の移転がブロックチェーン上に登録されることで追跡可能となり、改ざんや偽造を防ぎ透明性と信頼性が確保される取引を行うことができる。

2.6 NFT アート市場の急成長

2021年は、NFTアートに関するトピックスに事欠かない1年だった。2021年3月には、「ビープル (Beeple)⁷⁹⁾」の「Everydays: The First 5000 days」は、クリスティーズで4万2329ETH (イーサリアム)、当時の価格でいうと約75億円で落札された。これは、存命するアーティスト作品の落札価格で歴代3位となった。この作品は、アメリカ人アーティストのマイク・ウィンケルマン (Mike Winkelmann) が描き続けたデジタルアート5000枚をコラージュしたもので、クリプトアートとしては当時過去最高額の取引額となった。落札時に、落札者は世界最大のNFTファンドだったことが噂になったが、その後この人物は、NFT投資ファンド「メタパース (Metapurse)」の創設者であり、かつシンガポールを拠点とする暗号資産投資家のビグネシュ・スンダレサン (Vignesh Sundaresan)⁸⁰⁾氏で、メタコヴァンという名でオークションに参加していたことがわかった。このオークションには、暗号資産プラットフォームTRONの創業者であり、IT起業家としても知られる30歳のジャスティン・サン (Justin Sun) 氏⁸¹⁾も参加しており、コレクターとして名が知られるサン氏を抑えてビグネシュが落札したことで話題になった。サン氏はその後、Pakというアーティストのデジタル作品群「Pak The Fungible Collection (代替可能なコレクション)⁸²⁾」から複数のNFTも手に入れており、その他にもピ

⁷⁹⁾ Beeple (ビープル) の本名はマイクル・ウィンケルマン (Mike Winkelmann) で、CGI (コンピュータ生成画像) を用いた幻想的で奇妙な世界観と、社会やポップカルチャーのテーマを取り上げた作品が特徴的である。ビジュアルエフェクトや3Dモデリングを駆使した、鮮やかな色彩や詳細なディテールのアート作品で知られている。

⁸⁰⁾ Vignesh Sundaresan (ヴィグネッシュ・スンダレサン) が創設した Metapurse は、メタバース (Metaverse) と NFT (Non-Fungible Token) に特化した暗号資産ファンドである。彼は、ブロックチェーン関連の技術やデジタルアセットの分野で活動する起業家で、暗号資産のコミュニティではよく知られる人物で、メタバースの発展やデジタルアートの成長を支援し、その領域における新たなデジタル体験やビジネスモデルの可能性を追求している。

⁸¹⁾ ジャスティン・サン (Justin Sun) は TRON (トロン) の創業者であり中国出身の起業家である。2017年に TRON Foundation を創設し、エンターテインメント業界やデジタルコンテンツの分野でサービス提供を行う、分散型のプラットフォームに関連するプロジェクトを推進してきた。彼のブロックチェーン技術の普及と採用を促進するための活動は暗号資産のコミュニティでは有名である。

⁸²⁾ デジタルアーティストの Pak の本名はダン・フラインマン (Dan Flavin) で、通常は非代替性トークンである NFT でアート作品を作成するところを、彼は「Pak The Fungible Collection」として代替可能なトークンでコレクションを作成した。複数の NFT は同じ特性と

カソやアンディ・ウォーホルの作品も落札している。この落札競争は、デジタルアートの価値やあり方、可能性について多くの人が考察する契機になった。

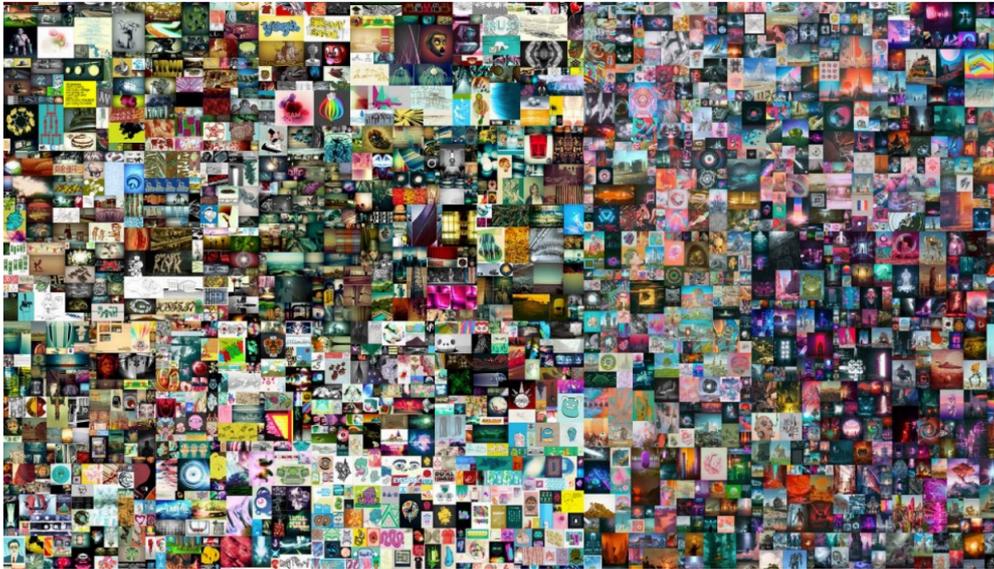


図 22：「芸術の百科事典「Artpedia」の 2021 年 12 月 16 日掲載の記事「ビープル / Beeple 世界で最も有名な NFT アーティスト」から抜粋。掲載 Web サイトは、<https://www.artpedia.asia/beeples/>（2023 年 5 月 28 日 アクセス）。

また、話題になったもう一つの事件がバンクシー（Banksy）の NFT 作品の焼却パフォーマンスである。このアート作品は「Morons（能無し、ばか）⁸³」と題された風刺画で、「I can't believe you morons actually buy this shit（こんなものを買うバカがいるなんて信じられない）」という言葉がオークションで入札するバイヤーの姿とともに描かれている。作品自体は、バンクシー自身が設立したバンクシー作品認証機関 Pest Control⁸⁴の認証を受けており、もとは

属性を共有し、交換可能であるとされている。コンピュータプログラムを使用して生成された CG 作品を制作し、独自のスタイルと視覚的な特徴を持つ彼の作品は人気が高い。

⁸³ 「焼けたバンクシー（Burnt Banksy）」のニュースは、「Cointelegraph」「Bittimes」「Netguide」などの暗号資産関連の情報提供メディアからのリソースを確認したものである。Cointelegraph の掲載ページの URL は、<https://jp.cointelegraph.com/news/i-can-t-believe-you-morons-actually-buy-this-shit-banksy-art-burned-and-tokenized>, Bittimes の掲載ページの URL は、<https://bittimes.net/news/102421.html>, Netguide の掲載ページの URL は、<https://nft-guide.jp/2021/09/21/post-1327/>である（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

⁸⁴ Pest Control はバンクシー（Banksy）自身が設立した組織で、彼の作品に関する認証証明書や所有権の確認、作品の取引の監視などの役割を担い、作品の真正性を保証し、不正なコピー作品や贋作の出回りを防止する目的で設立された。

2019年に大手オークションハウスのクリスティーズで、落札価格3万2500ドルで購入されたものだった。その後、この作品はスキャナーで作られた複製がNFT化されてNFTアート最大のマーケットプレイスOpenSeaに出品された。その作品は2万2869ETH、当時の価格に換算すると4144万円で2021年3月に「GALAXY」という人物によって落札され、この作品の販売で得られた収益金はすべて慈善団体に寄付されたと報告されている。作品そのものは焼却されて現物はないものの、落札者にはそのままNFTの価値が残る仕組みで、ニューヨークの暗号資産愛好家のグループ「Injective Labs⁸⁵」のメンバーたちによるこのコンセプチュアルな試みは話題になった。バンクシーの作品が焼却される映像は、Twitter上の「焼けたバンクシー (Burnt Banksy)⁸⁶」というアカウント名で現在も公開されている。ブロックチェーンに記録されれば、偽造や改ざんなどが行われる可能性は限りなく低いことから、オリジナルは無くなったとしても、「Morons」は真贋が担保される信頼性の高いバンクシー作品になったのかもしれない。しかし法的な観点で見ると、本来ならばバンクシーに著作権のあるこのアート作品は、アート作品の複製がNFT化されることも、そのNFTアート作品を出品して収益を上げることも、許されていないはずだ。しかし、2023年5月現在でもバンクシーから抗議の声は上がっていない。そもそもバンクシーは自身のアート作品を自ら焼却することもある。2018年に「バルーンを持つ少女 (Girl With Balloon)⁸⁷」がサザビーズのオークシ

⁸⁵ Injective Labs は分散型取引所 (Decentralized Exchange, DEX) のプロトコルである Injective Protocol を開発するとともに、ブロックチェーン上で直接取引を行うためのプラットフォームと DeFi (分散型金融) の分野における革新的なソリューションを提供する企業で、2020年に設立された。オープンで効率的な取引環境を提供することで、中央集権化された取引所の制約や制限を克服し、ユーザーによる任意のデリバティブやトークンを作成によって取引金融市場のアクセスや流動性が向上することを目指している。CISION PR Newswire の2022年8月10日の記事では、Injective が4000万ドルの資金調達完了したことを発表したリリースを発表している。掲載ページの URL は、<https://www.prnewswire.com/news-releases/injective-raises-40m-from-jump-crypto-and-bh-digital-to-accelerate-growth-301602848.html> である (2023年5月26日アクセス)。

⁸⁶ 「焼けたバンクシー (Burnt Banksy)」の映像は、2023年5月現在において以下の URL で確認することができる。<https://www.pscp.tv/w/1yoKMABMLewKQ>。

⁸⁷ 「バルーンを持つ少女 (Girl With Balloon)」はイギリスの匿名ストリートアーティストであるバンクシー (Banksy) によって制作された作品で、サザビーズでオークションにかけられ、競売が終了して落札が成立した瞬間に、バンクシー自身が事前にシュレッダーを内蔵しておいた額縁が作動し、その下部から作品が裁断されて出てくるという事態となり、世界中で注

ョンに出品されたが、落札と同時にあらかじめ額縁に装着されていたシュレッダーが自動で動き出し、落札作品の下半分が裁断されてしまった。だが、作品名は「Love Is in the Bin (愛はごみ箱の中に)」に改題され、その後オークションに出品されて高額で取引されている。バンクシー自身がこの作品を「自滅する芸術」と呼び、芸術市場や作品の価値に対する風刺を込めて制作されたとされている。作品がシュレッダーにかけられた瞬間の映像は各国のメディアが紹介され、その社会的批評性が話題となった。芸術作品というのは物質的な価値だけでなく、焼却や溶解処分などを含むさまざまなパフォーマンスを含め、アートと呼んでいいのだと世界中が気付かされた事件でもあった。この作品はその後、誰もが知るところとなったこの事件により、さらに作品の価値が高まり、バンクシーの意図した通り風刺という一連の行為が評価されたわけである。



図 23：「翠波画廊の公式サイトから抜粋。掲載 Web サイトの URL は、<https://www.suiha.co.jp/artists/street-artists/banksy/morons-la-edition/> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

目を集めた。その後にバンクシーは額縁にシュレッダーを仕込む映像を公開したことで、アート市場や作品の商業化に対する彼のメッセージとして受け止められ、作品は新たなアート作品としてさらに価値が高まった。この事件に関するニュース映像は Fujisankei Communications Int'l., Inc.(FCI) 以下で公開されている。 <https://www.youtube.com/watch?v=9B0PuzdJdkE> (2023 年 5 月 26 日アクセス)。

また、2021年6月は、24x24ピクセルで描かれたドット絵「Crypto Punks⁸⁸」が約1180万円で落札されたことも話題になった。この作品は8ビットで作られ10,000体のキャラクターからなるコレクタブルアート作品で、男女の人間だけでなく、ロボットや動物といったユニークな印象の作品群である。2017年に限られた数だけ発行されたことで一体数百万円という非常に高い価値がつくこともあり、「Crypto Punks」のコミュニティは熱烈的なファンが情報交換をしている。また、同様のスタイルのドット絵が12歳の少年によって創作されてNFTアートとして売り出され、80ETH、当時の価格でいうと約25万ドル（約2200万円）で落札されたことも話題になった。これまで歴史的背景や作者の制作意図を分析する美術評論家の言質は、芸術的価値を付与する上で大事な要素であった。しかし、もはや芸術作品の価値はそうした視点から定められるものではなくなっている。芸術作品は、自然界にある「あるがまま」の現象や物体に対し、アーティストの創造性や感性により解釈が加えられ、独自のメッセージや表現によって価値が生まれる。しかしその価値は多様であり、正解というものはない。現代のアートは、創造の発信者であるアーティストが意図し解釈を与えた作品に対し、それと対峙するコレクターや鑑賞者によってさらに意味が付け加えられ、価値が変化するインタラクティブなものとなった。NFTアート市場は、その様相を暗号資産による経済的な価値の付与という具体的かつ可視化できる形で、価値として表層化されたものと言えないだろうか。

2022年前半で急速に価値が上がり有名になったNFTアートは、サングラスや鮮やかな色彩の服を身にまとった猿のアバターが自己生成される「Bored Ape Yacht Club (BAYC)⁸⁹」だ。このアバターは、1000点を超えるNFTコレ

⁸⁸ 2017年にLarva Labsによって作成された最初のNFT (Non-Fungible Token) コレクションとして知られるCrypto Punks (クリプトパンクス) は、8ビットスタイルのピクセルアートで表現された10,000個の作品から構成されている。プログラムによって各パーツが生成され、特定のキャラクターには異なるパーツ内容が付与され、希少性が高いパーツの組み合わせの作品には高い価値がついている。NFTの先駆的なプロジェクトCrypto Punksは、イーサリアム (Ethereum) ブロックチェーン上で発行された最初のNFTコレクションの一つで、このNFTアートの大ヒットによって後に登場したNFTプロジェクトやコレクションの投資ブームが起きたことから、NFT市場の分野で革新的なアート作品として認知されている。

⁸⁹ 10,000匹のユニークな「Bored Ape」と呼ばれる猿のキャラクターで構成されるアート作品のコレクション「Bored Ape Yacht Club (BAYC)」は2021年に設立され、デジタルアートとコミュニティの融合によって形成される。それぞれの猿のアイコンは異なる背景やアクセサリ

クションで、パーツを自動的に組み合わせて生成されたジェネラティブアートとして BAYC が 2022 年 4 月 30 日に正式リリースした。当初 200 ドルで発売された 1 万種類の NFT は、ラッパーのエミネムやスヌープ・ドッグ、NBA プレーヤーのステファン・カリー、エイベックス会長の松浦勝人氏などが購入したことで話題になった。著名な所有者の名前が知られると作品の価値は一気に上がり、発売開始からわずか 2 ヶ月後の 2022 年 6 月末には 3500 万円の価格がついたという。所有の主な目的はセルフブランディングである。このアイコンをソーシャルメディア上でアイコンとして使用することで、自分が先端的なアートの価値を理解し、かつ資産力もあるということを表明できる。

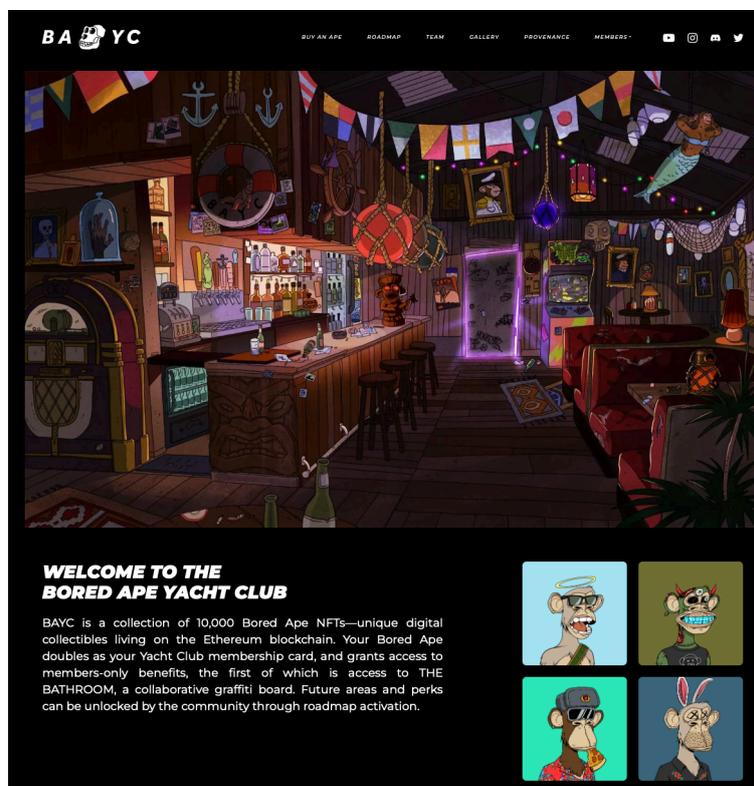


図 24：Bored Ape Yacht Club (BAYC) の公式サイトトップページから抜粋。公式サイトの URL は <https://boredapeyachtclub.com/#/home> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

一など特徴的な外見を持ち、所有者は自分の Bored Ape を NFT として所有して取引に使用することができる。discord のプラットフォームで展開される公式コミュニティでは、限定イベントへの招待や独占的なデジタルアートのダウンロードなど、独自のメンバーシッププログラムを提供し、所有者にさまざまな特典を提供することにより所有者の満足感を刺激することでブランドロイヤルティを維持している。

この例に見るように、NFT アートの価値は「どんなアートか」ではなく「誰が所有するアートか」で決定されることが頻繁に起きる。権威的とも思われるアートシーンを形成する評論家や画商などを経由しない相対の直接的取引の中で、著名人による購入がコミュニケーションによって拡散され、評価の数量によって作品の価値が決定される。NFT アートの価値はソーシャルメディアでの露出と連動しているのである。

しかし、従来から芸術作品は、その所有者によって価値が変化する傾向は少なくなかった。芸術作品の評価は、所有者の影響力や権威、また作品が収蔵・展示される場所による影響を受ける。アート作品は、著名なコレクターにより所有されたことや、有名な博物館に収蔵されることが知られると、「お墨付き」を与えられて価値は上がり、アーティストのその他の作品の価格もつられて上がる。これは、アート作品の本質的な価値がどこにあるのかという議論にもつながる。NFT アートはブロックチェーン上に情報が公開されることから、付与された価値が明確に誰の目にも触れる。どのようなアート作品であっても、それを評価する対象者が権威を必要としている限りは、何らかの権威の存在は無くならないだろう。また、ブランディング戦略を駆使してセレブリティの存在を芸術の傍らに置くことで、作品の価値を故意に上げるマーケティング手法が、さらに進化していく可能性もある。

芸術作品は、かつては富裕層の資産ポートフォリオ⁹⁰の一部であり、画商はそのマネジメントを担う役割に位置付けられていた。美術的な資産をコレクターが誇示する方法は、NFT アートの時代になってからは、資産価値としての評価以外に、作品を所有することによって自身の価値の表明ができるツールとしての役割も、あわせ持つようになった。それを可能にしたのが、Twitter や Instagram などのソーシャルメディアである。現在では受信者側の評価が数量として測られ、それがコンテンツの魅力の判断基準になっているため、アート作品に権威を与えて価値を付与するには、ソーシャルメディアによるマーケティング手法が長けていることが重要視される。コンテンツの質と評価の量とが連動することは担保されていないにもかかわらず、「いいね」や「フォロワー」「登録者」といった評価の数に対し経済的価値が与えられ、そこで公開さ

⁹⁰ 資産ポートフォリオ (Asset Portfolio) は金融資産 (株式、債券、投資信託など) や不動産、現金、商品、他の投資や所有物など、様々な資産が含まれ、異なる市場や種類の投資対象商品を組み合わせてリスクの分散と収益の安定化を図り、収益を最大化するための戦略的なアプローチである。

れる NFT アートの存在価値を押し上げる。現代における芸術作品は、過去にあったような、組織的な権威に裏付けられたものではなくなりつつある。暗号資産によって売買されることが大半を占めるこの市場では、暗号資産を用いて日常的に投資や取引をする若い年代層が参加し、極めて早いスピードでアート作品の売買が完了する。匿名の状態为数億円の取引が成立することも、珍しいことではない。ソーシャルメディア上で多くのスターが登場して大きな利益を上げたように、NFT マーケットプレイスには、それ以前には想像することができなかつたような利益を生み出すアーティストたちが続々と登場する。暗号資産で多額の利益を得た人と NFT による成功者との交流が生まれ、「クリプト長者」のコミュニティは独自に構成される。中間的なディーラーの存在や、中央集権的に作品の価値を定める評論家や美術館の存在がなく、直接取引で売買されるマーケットプレイスにおける新たな権威が誕生し、クローズドのコミュニティ⁹¹で共有される情報と、そこで醸成される情動によって価値が変化する。NFT 市場に象徴されるこの現象は、分散型の組織構造で生まれる新たな権威が確立される時代なのかもしれない。

2.7 NFT アートが与えるアート市場への影響

前項で紹介した Ehrmann は、NFT アートの登場がアート市場に与えた影響について下記のように述べている。「ディーラーもコレクターも、NFT アートがこのアート分野への関心の拡大に与えた影響について非常にポジティブに捉えている。同様に、デジタルアートへの注目が高まり、デジタルアートの購入、収集、保護の方法も多くのディーラーに歓迎され、最新手法の導入が促進された。アートのための NFT プラットフォームの開発は、一般的なオンラインアートスペースの開発と同様に、アートの民主化をテーマとしており、トップコレクター、アーティスト、ギャラリーのエリート世界と一般の人々との間のギャップを埋め、より多くの芸術家とバイヤーとが仲介者なしに直接接触する好機となった。映画、本、音楽などの他の文化産業におけるデジタル化の

⁹¹ 特定の条件の下でアクセス制限がされる NFT 所有者や関係者で構成される NFT のクローズドなコミュニティは、限定された人々にのみ公開されるプラットフォームである。特定の NFT コミュニティやプラットフォームに参加するために、独自のメンバーシップ制度や登録プロセスが設けられる場合がある。一部の NFT プロジェクトやコレクションでは、早期参加者や特定のユーザのみに対し、コミュニティ内での交流や情報共有を通じて、アート作品の先行販売や限定的な特典、プレミアムコンテンツの提供など特別な措置があることから、こうした著名作品を扱うクローズドなコミュニティは人気が高い。

進歩は、アーティストや仲介業者の管理と収益の喪失、アマチュア作品などの低品質作品が過剰供給される可能性など、市場に多くの脅威をもたらしたが、実際にはむしろメリットの方が多かった。デジタル化により、従来の仲介者の管理業務によるコスト削減が実現し、文化的な生産性と販売効率の向上が可能になったことは、創造的であり大きな成果である。たとえ低品質で購買者にとって魅力のない生産状況が他の業界で起きたとしても、デジタル化の中で誕生した NFT アート市場は高く評価され、文化的な『デジタルルネッサンス⁹²』を生み出すだろう」。

一方で彼は問題点にも言及している。「しかし、ディーラーなどによるフィルタリングが行われていない創作物が、アート市場に与える影響はまだ明らかになっておらず、NFT プラットフォームの市場が全体市場の売上にどのように影響するかについては、さまざまな見解がある。現在の NFT 市場のフレームワークでは、バイヤーはアーティストの品質について十分に知らされていない。従来の市場において、品質の検証と情報の並べ替えを行うディーラーやその他の関係者は、アーティストとコレクターの両方にとって依然として非常に有益で、コレクターがアートの購入に新たな関心を向ける上で重要な存在である。だが、NFT アートのプラットフォームは、一部のアーティストが市場にデビューするための機会を提供した。仲介の必要性を排除することにより、従来のギャラリーを中心とするアートシーンのインフラストラクチャーを混乱させるという見解は疑わしく、むしろ売り手と仲介業者の新しい層を市場に加え市場拡大が行われた。これまでディーラーが担ってきた、購入者への知識と専門知識の提供や、アーティストやコレクターとの長期的な関係の構築などが、ディーラーやギャラリーが果たす役割についての反省も促した」。

WADDA (Women Art Dealers Digital Archives)⁹³の共同創設者であるヴェロニク・シャニヨン＝バーク (Veronique Chagnon-Burke) は、別の視点から

⁹² インターネットやコンピュータ環境の変化、人工知能やブロックチェーンの登場など、デジタル技術の進歩によって誕生したデジタルルネッサンス (Digital Renaissance) は、デジタル技術の急速な進歩と普及によりもたらされた文化や社会の変革を指す言葉である。14 世紀から 17 世紀にかけてヨーロッパで起きた芸術や文化の復興を指す「ルネッサンス

(Renaissance)」に対する造語であり、コンテンツやコミュニケーション手法の進化、新たな経済システムの登場と社会環境の変化などを含め、さまざまな可能性をもたらす現象として捉えられている。

⁹³ 女性アートディーラーがアート市場で果たす重要な役割を認識し、その業績と歴史を保存・共有を目的として設立された WADDA (Women Art Dealers Digital Archives) では、女性アートディーラーのプロフィールや参加展覧会やイベントの情報、取り扱うアート作品の情報や画

NFT アート市場の急拡大に対して警鐘を鳴らす。作品の美術的評価を市場評価が後追いするのはよくあることで、1940年代半ばにはアメリカ抽象表現主義の作品が売れなかったことを例にあげ、ポップアートの時代には市場評価が批評に影響を及ぼすことになったと言う。しかし、その現象と NFT アートへの評価とは異なるものであったことを指摘し、その要因に近年のデジタルアートへの評価と NFT アートへの評価に歴史的な関連性がない点に言及する。美術史の知識を持つ立場からすると、NFT アートの分野では表現そのものの品質管理が欠けていると感じられると述べる。フランシス・ピカビア (Francis-Marie Martinez Picabia) の持つ絵画的技量も、マルセル・デュシャン (Marcel Duchamp) が提起したコンセプチュアルな視点もなく、そのようなアートに対して美的価値に対し評価できる人間がいないというのだ。だが、一方的に現在の現象を否定するのではなく、真剣に取り組むことが求められているとも語っており、すでに高い市場評価を与えられた NFT アート作品に対し、彼女は客観的な視点を持ちつつ最大限の敬意を払っていることがわかる。NFT アートはもはや多くの人たちにとってリスペクトされ得るアートであり、それは権威とは異なる大衆の側からのメッセージが無視できないものであることの証左なのかもしれない。

2.8 芸術的価値の形成

NFT アート市場における価値形成は、例え自己ブランドの確立や投資の側面があったとしても、市場からのアートへの嗜好性がブロックチェーンの技術に追って素直に反映されたものだとすれば、一方の既存のアートシーンにおける芸術的な価値の形成は、どのようなプロセスを踏んで構築されるのだろうか。

既存のアート市場には大きく分けて2通りある。作品が世に出る最初の市場がプライマリー（一次市場）で、プライマリーを主に構成しているのは、画廊やアートフェア等であり、企画した展覧会を通じて発表する。一方のセカンダリー（二次市場）は、初めて購入した作品が転売される場合の市場を指し、その多くがオークション会社を通じて売買される。

像、出版物やインタビュー記事など多岐にわたる情報を収集しアーカイブ化している。女性アートディーラーの業績と影響力を可視化することで、女性アートディーラーのネットワーキングやコミュニケーションを促進し、アート界における多様性と包括性の拡大を支援する役割を果たしている。

プライマリー市場を構成するギャラリストは、市場での需要を観察しつつ商品である美術作品を見つけ、アーティストと契約した上で価格設定を行い、コレクターに購入を促す。いわば作品やアーティストの芸術的価値と、商業的な価値とを天秤にかけながら適切に調整する役割が求められている。作家との関係性は非常に重要で、市場評価を見ながら展示会の企画や価格設定に対してシビアな視点を持たなければならない。価格設定に関してはプライシングリストがある程度は業界内で共有されていることから、体系的な価格設定は可能だ。コレクターとの交渉に際しては、作品の芸術的価値への信頼性と価格の正当性を担保する。

ギャラリスト以外に作品の芸術的価値を定める際の登場人物で重要なのは、作品を認めるヴァリデーター (Validator)⁹⁴なる存在だ。作品への価値の解釈について、美術史を紐解いて解説するヴァリデーターは、かつては著名評論家とその役割を担っていたが、90年代ごろから、インターネットの登場によって批評家の権威は衰退したと言われている。作品に対する多様な解釈が増え、かつてのヒエラルキーが解体されたのが主な理由であると分析されている。とはいえ、企画展を開く際には、有名美術館のキュレーターなどを招き、アーティストの認知を上げつつ価値保証の裏付けを行うプロセスは、今も健在である。ビエンナーレを開催するようなスター・キュレーターは未だコレクターから信頼され、インターネットの影響は及んでいないという。

横浜商科大学の教授であり、電通でビジネスにアートを活用するプロジェクト「美術回路」を推進する若林 (2010) は、芸術作品の価値形成のメカニズムを分析し、アート作品の価値形成プロセスのモデル化について言及している。彼は価値形成の大まかな流れは「①アーティストによる作品の開発」⇒「②様々なステークホルダーによる価値形成への関わり」⇒「③時間経過による『芸術的価値』と『市場的価値』の付与」となる。彼によれば、アート作品は「スタイル」「コンセプト」「エディション」によって構成され、特に作品の制作数を市場に応じて限定して管理する「エディション」が、作品の市場価値を決めるという。さらに、「芸術価値」と「市場価値」2つの要素の高低によ

⁹⁴ ヴァリデーター (Validator) は、アート界におけるガイドラインや基準に従い、アート作品やアーティストの価値や品質を評価する評論家、キュレーター、美術館の館長、ギャラリストなどととも、アート作品やアーティストの主張を承認し、それに加えて、作品の保存状態、使用される素材や技術の品質、制作過程の信頼性などが一定の基準や基準に適合していることを確認し品質の保証を行っている。

って4つの象限が存在し、その双方ともに価値が与えられる作品を扱うことが、ギャラリーにとって重要であると述べている。

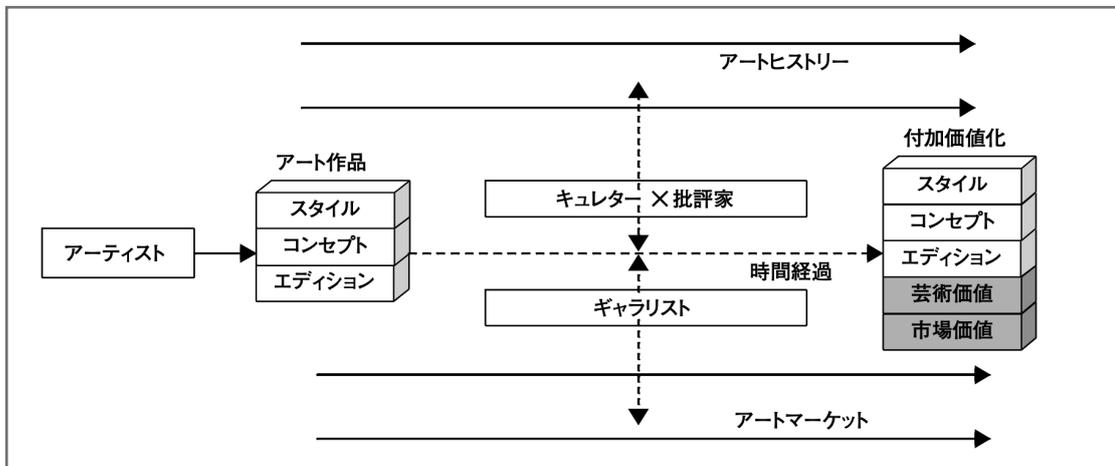


図 25：「アート作品の価値形成プロセスモデル」（若林宏保. (2010). アート作品の価値形成プロセスについての一考察～アートマーケティングの実践に向けて～. マーケティングジャーナル. 2010 年 29 巻 3 号 p. 74-89. 画像は P. 78 より抜粋)

このマーケティング的な視点からの分析は、芸術的価値の形成モデルとして非常に興味深く、アートシーンを構成する商業的な分野でのステークホルダーには大いに役立つものだろう。しかし、この芸術的価値の形成プロセスはギャラリーが介する場合に有効であるが、NFT アートがマーケットプレイスでの直接取引においては、①のアーティストによる作品開発のみは有効であるものの、②の記述にある価値形成に関わるステークホルダーが複数存在するケースは少なく、③で言及される時間経過についても必ずしも求められる要件ではない。時代は大きく変容を遂げているのである。芸術の多様化が進む現代において、作品を媒介として芸術家と鑑賞者やコレクターが対峙するとき、マーケティングの切り口だけで芸術の価値を推し量ることは難しい。加えて、本研究における視座は、優位な立場でアート作品を取引するためのビジネス面から見たマーケティング的な分析よりも、むしろアーティストとその作品の価値が対象である。それは、アーティストを支持するコレクターや鑑賞者が作品に与える評価や、芸術の社会的な意味に関する考察である。従来のアートシーンと、NFT という新たな市場に生まれつつある状況と、その両方を理解することが重要である。アートシーンにおける権威や利益を供与する側を分析するとともに、芸術的価値がどのように存在するか理解することは、アートシーンのターニングポイントを迎えた現代では、慎重に議論されるべきだろう。

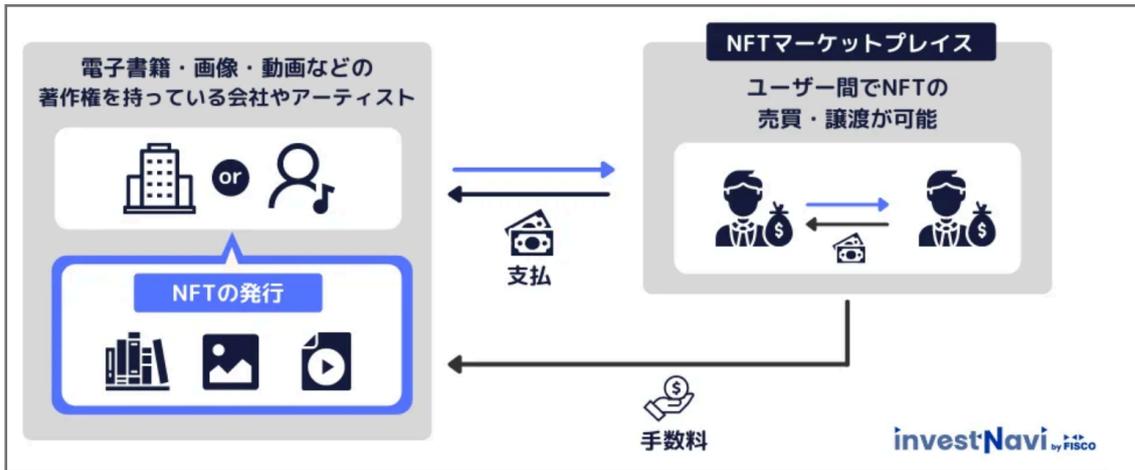


図 26：Fisco による Invest Navi「NFT マーケットプレイスとは？」から抜粋。掲載 Web サイトの URL は、<https://fisco.jp/media/nft-marketplace-recommendation/>（2023 年 5 月 28 日 アクセス）。

第 3 章 先行研究

3.1 文化芸術の政策と芸術家の労働対価

今日、多くの国々では何らかの形で創造的な産業に対して補助を与える政策を備えている。文化庁⁹⁵は、文化芸術の振興の必要性について、「(1)人間が人間らしく生きるための糧」「(2)共に生きる社会の基盤の形成」「(3)質の高い経済活動の実現」「(4)人類の真の発展への貢献」「(5)世界平和の礎」の 5 点で意義があると述べているが、この内容はどの国でも大同小異だろう。

Throsby (2010)は、芸術政策を芸術の文化的重要性の領域に位置づけることはむしろ、人類の文明が進化してきた中での本質的な要素として、創造的芸術があらゆる形で歴史的に役割を果たしてきたことを認めることであると捉えることができることを示している。しかしその一方で、芸術の役割と政策との間のつながりは、彼らが置かれた環境にかかわらず、芸術家には常に自発的に芸術を創造しようとするところから、芸術が十分に社会的なニーズに対応するということに積極的であろうとするならば、何らかの集合的介入が要求されることもあると指摘する。この主張から、芸術家への支援が不可欠であるものの、一

⁹⁵ 芸術・文化の分野における文化庁の主な役割は、日本の文化・芸術の振興や文化活動の発展のための文化政策の策定と実施を行うことである。具体的には、文化活動の振興を支援するための様々なプログラムの企画実行や助成金の提供、文化財の保護・保存、国内外の文化交流の促進などがあげられる。

方で産業や社会に対して芸術家の自由な創造性は犠牲にならざるを得ない状況を示唆していると理解される。

後藤（2019）は、経済成長や雇用の拡大のために、生産の規模が大きくなる必要性を述べながら、一方で芸術・文化が優先される結果、質的には優れていたとしても実験的な芸術や、ニッチな文化が軽視される傾向があることを指摘し、警笛を鳴らし経済力の向上に文化芸術が利用される可能性に対して危惧を訴える。同時に後藤は、芸術家が労働対価を十分に受けているとは言い難い現状に対して問題視している。供給が増えれば市場均衡価格である給料は低下するという労働市場の原則から、それが芸術家の労働市場の特徴であり、芸術家の平均所得が低い理由である理由であると分析する。芸術家の多くは、創造を通じて感じられる労働の喜びを「心理的所得」として満足感を得て、実経済における対価を引き換えにしている。しかし、文化芸術を生業にしようという志を持つ上で、その裏側に経済的な不安がつきまとうのは、果たして成熟した社会のあり方として理想形であると言えるのだろうか。

3.2 芸術家にとっての創作のモチベーション

多くの芸術家が、社会において労働の内容と比較すると対価は低いものの、それでも創作を続けている。実際に芸術家自身は、一体何をモチベーションにして創作活動を行なっているのだろうか。高橋（2018）はJeffriら(1987)の先行研究を参考にして、芸術家を「制度的定義」「市場的定義」「相互承認的定義」に分類する手法を紹介した。Jeffriらは、1985年から1986年の間に州立ニューヨーク芸術基金（New York Foundation for the Arts）⁹⁶のフェローシップに応募した5,635人の中からランダムサンプリングにより900人を抽出し、調査協力を依頼した結果、芸術を創造することに相当の時間を費やしている人が芸術家として最も重要であるとした人が7割で最も多かった。この結果から、芸術家同士は権威や報酬という観点ではなく、「相互承認的定義」によって芸術に対する情熱を評価し合うことが示された。さらに高橋は、「曖昧な芸術家」と称して人的資本、国勢調査、創造産業、創造環境、主観の5つのアプ

⁹⁶ New York Foundation for the Arts（略称：NYFA）は、米国ニューヨーク州に本拠を置き、芸術家や文化関係者を支援することを目的として1971年に設立された非営利団体である。芸術家向けの助成金や奨学金プログラムを提供するほか、キャリア開発やワークショップを開催するなどサポート活動を行なっているほか、芸術家や文化関係者向けの情報を提供する公式サイト⁹⁶の運営や出版物などの発行も行なっている。

ローチからの分類を行った上で、2名の芸術家（音楽家）にヒヤリングを行った。そしてその2人が、芸術家として食べて行くための葛藤を経験する過程で心理的变化が起き、芸術に関わる基準を「『プロフェッショナルの芸術家』になるか否か」という点のみに置くのではなく、「芸術を中心にいかに生活を構成していくのか」という芸術活動の継続へと目標が変化することを観察した。芸術家が、芸術活動と収入とのバランスを考えながらいかに芸術活動を日常のものとするか、苦悩する芸術家が少なくないことを明らかにしている。

石川（2019）は、アートプロジェクト運営に参加する4人の芸術家へのヒヤリングを行い⁹⁷、本音を聞き出そうとする試みを行い、その結果、3回にわたる公開インタビューで毎回お金に関するジレンマが語られたという。そのアートプロジェクトにおいては、目的が「出会い」「コミュニケーション」であったにもかかわらず、運営の評価軸に置かれたのは来場者数や経済波及効果といった「数字」であった。プロジェクト運営の際にアーティストに仕事を依頼することもあったが、「アーティストには創造の喜びが与えられる上に公的な場所で作品を発表し評価を得るのだから、対価は低くていい」という悪しき慣習を踏襲し、プロジェクト運営に参加する4人の芸術家自身が参加アーティストへの予算配分を削減した。アーティスト同士で「やりがい搾取」を認め合う慣習が存在することで、この4人の内面には葛藤が生じたという。創作活動の中には、金銭的な見返りと引き換えに表現の自由を失うのであれば、お金を受け取ることは拒否するというトレードオフも生じる。当のアーティストらは、参加するアートプロジェクトとは別に収入源をもっており、創作における自律性を保っていると自負していた。たとえ芸術活動に割く時間が減ってもそれは作品の質の低下につながるものではなく、芸術活動として理想的であると彼らは考えていた。芸術による直接的な収入がなくとも、アートの実現に際し自分の力量を発揮することができる充実感には変えがたく、さらにプロジェクトでその喜びを共にいる仲間と創作の喜びを共有し、そこに鑑賞者の評価も加われれば、お金の問題は二の次でもいいという気持ちになる。高橋と石川の研究では、芸術家の本音がどこにあるか探っている。おそらく、文化芸術振興に関し

⁹⁷ このインタビューは「『地域×アート』の幸せな掛け算は可能か」と題し、2017年12月～2018年2月に毎月1回のペースで行われた公開インタビューをまとめたものである。SerenDip 明屋書店アエル店（松山市大街道）を会場とし、参加者はアートプロジェクトに関心を持つ一般市民で毎回20名程度が集まった。

て状況を俯瞰する政策や学会といった権威側の組織が提起する施策よりも、個々の芸術家の言葉に、真実と課題解決の施策が隠されているのではないか。

自身も芸術家であった Ruskin (1857) は、経済的理由による社会的排除の不安がつきまとう社会に疑問を呈し、実な公益事業のために財産の 10 分の 1 を提供して相互付与の社会「セント・ジョージのギルド⁹⁸」の構想を立ち上げた。竹田 (2012) によれば、そのギルドは厳しく訓練された小作人による自給自足の協同生活の中で、不要な機械が廃止されることで自然の景観は守られるという理想郷をラスキンが描いたものの、あまりに理想が高すぎたためか彼の考えは労働者には理解されず、このベーシックインカム制度の導入は実現にはほど遠かった。そのラスキンを崇拝していたモリスは、モリス商会 (Morris & Co.) を設立してデザインの仕事を引き受け、成功したため事業は拡大し、彼が理想とする工房を立ち上げて芸術活動を支援した。アーティストの経済的な不遇については、Abbing (2002) の著書に詳しく書かれている。彼は、芸術経済学や文化経済学の分野の経済学者であり、著書では多くの芸術家が経済的に困窮している理由やアートシーン特異性やメカニズム、付与される価値の主観性などを分析し、芸術家の経済的な状況への洞察を行なっている。さらに彼は、アーティストが芸術の神聖さや人々の敬意から個人的な満足感を得ていることを指摘している。これらの研究は、アーティスト自身が金銭的な報酬とは異なる非金銭的な報酬を重視する傾向があることを示唆している。しかし一方で Abbing は、こうした外的な報酬は、アーティストが作品への適正な評価から名声や富を得ることによって、安定した創作環境の中で自律的に多くの作品を生み出せることに言及し、社会の経済・構造を改革することは、成熟した文化芸術を尊重する社会においては不可欠であることが示されている。

3.3 社会における芸術に関する分類

では、社会における芸術とはどうあるべきか。その在り方について、過去には多くの議論が行われてきた。この分野での先行研究を分析する矢崎 (2014) は、社会と芸術の位置付けについて、過去の研究を大きく下記の 4 種類に分類した。その概要をまとめると下記の通りである。

⁹⁸ ギルド (Guild) は、中世から近世にかけてのヨーロッパで発展した職人や商人の組織や団体を示す言葉で、マスターと呼ばれる先輩職人から受ける訓練により技術を継承し、業界内の競争を排除することを目的とした。社会的な連帯を醸成し、福利厚生を充実させることでより結束を強めようとしたが、産業革命が発展して労働環境が変化する中で衰退していった。

1) 芸術を道徳や経済などの「社会の反映」として示すコント、マルクス
コントは社会学の創設者と言われており、彼は「芸術は社会の改良に貢献するもので、社会秩序の回復に重要な役割がある」と主張した。日本におけるクールジャパン政策は、日本社会の肯定的な価値の反映が前提となっていることを矢崎は指摘するが、この考え方は「世の中を良くする作品が評価される」という点で芸術的価値の歪みを招く恐れがあり、表現の自由を阻むリスクをはらんでいる。一方のマルクスは、芸術は物質的土台の上に規定されていると主張する。この考え方は残酷ではあるが、のちに芸術作品や芸術活動が経済活動における支配関係があるのではないかという疑問を呈し、資本主義の中で芸術価値が利用されている現実があることを明らかにしたことで、次の研究につながる主張であったという。

2) 芸術を社会と対立する関係にあるものと見なし、「社会の外側」にあるものとして扱うアドルノおよびゲーレン

芸術を日常的にある人々理解の外にあるものとして、不可解さや異質なものを表現するのが芸術であると説いたのはアドルノである。日常の自明性が壊されることで、自律的に社会への対抗が生まれ、有用性を問われることのない芸術の純粹性が確保されると述べている。それに対してゲーレンは、芸術を社会の圧力から逃れオアシスを求めることだと定義づけた。本来は美学の対象であった制度化されないはずの芸術が、社会学の対象となったことへの不満が基盤となっているが、この考え方は芸術を社会制度の一部として論じる方向性を示すことになった。

3) 芸術は社会的な反映ではないが、政治や経済と同様に、社会制度のひとつであり、「社会の内側」に属するものとして扱うベッカー、ブルデュー、ルーマン

これらの研究者たちは、芸術を単なる社会の反映あるいは芸術を社会から独立したものだとは解釈していない。ベッカーは一連の芸術に関する共同作業が行われるネットワークをアート・ワールドと呼び、合意と協力者があって作品が生まれ価値を与えると述べた。ブルデューは、政治や経済分野の進出に失敗した若者が芸術を志す当時の風潮に触れ、卓越化するための競争原理の中で、常に新しいものが規則的に生み出される固有の世界を「芸術場」と呼んだ。ルーマンは、政治や経済が独自のシステムによって機能し、芸術もまた独自のシステムの中で動いていることを示した。ルーマンは14世紀のルネサンスから19世紀のロマン主義までの芸術の流れを網羅し、パトロンや評論家などの地位や権威から影響を受けない自律性が生まれると述べている。獲得された芸術シ

システムの中でこそ、芸術に関連するコミュニケーションが生まれ、それが社会的な営みとなると主張した。

4) 芸術そのものを社会の原型として見るジンメル

ジンメルは、芸術作品は自己目的的となり自己の能力と自己の権利とから活動的になり、日常から離れて再生産され、芸術が独自の生命を持つと示した。そして、目的なく続くコミュニケーションやメッセージの不在の中に芸術があり、それは社交と同じ類のものであるのだという。

以上の4分類の中でのそれぞれの主張には、現代社会と文化芸術の関係における課題を考える上で異なるテーマがある。中でも注目したいのは、マルクスとルーマンである。現代のNFTアートシーンとその市場を牽引するソーシャルメディアの存在が、芸術作品の価値を決める傾向にあるのはよく知られることだ。Dean (2005)⁹⁹が定義するコミュニケーション資本主義では、コミュニケーション能力が社会的地位の向上や経済的利益に大きく影響力を与え、質よりも量で測られるという現象に特徴がある。「いいね」やフォロワーの数と、NFTアート市場で与えられる価値とが比例する点で、経済的支配の元で芸術作品の価値が付与されるというマルクスの考え方と類似する部分がある。芸術は、資本主義社会においても重要な役割があり、芸術作品は高額な価格で売買され投資の対象にもなる。アーティスト自身もまた、作品の価値を上げるためにビジネス面の有効性を考慮する必要に迫られることも少なくない。だが、ポスト構造主義者¹⁰⁰は芸術に経済的支配が及ぶことに対し批判的な立場をとっている。芸術の経済的価値が芸術作品の中身よりも重要視され、作品を商品として扱うことは、社会の多様な価値を認めず芸術の本質的な価値を揺るがすことにもなりうるためだ。実際にアーティストや芸術作品は、資本の理論の及ばない社会的・文化的な側面においても重要な役割があり、経済によって芸術作品の持つ表現や問題提起が阻害するのは問題があると考えられる。

⁹⁹ コミュニケーションとメディアの研究ジョディ・ディーン (Jodi Dean) は、政治学を専門とする教授である。政治参加や公共的意思決定プロセスにおいて、コミュニケーションの自由と公開性が重要であると主張し、その中でデジタルメディアやインターネット上の共同体が果たす役割について言及している。

¹⁰⁰ フランスの思想家たちによって提唱されたポスト構造主義は、20世紀の哲学と文化理論の一派であるが、その考え方は多様であり、一つの統一的な見解や位置づけを持つわけではない。現在では、芸術理論、文学研究、フェミニズム研究などの広い範囲で影響を与え、重要な役割を果たしている。

一方、ルーマンは地位と権威に対抗するためには芸術家の自律性が不可欠であるという主張は、従来のアートシーンと同様に NFT アートの市場においては真実である。アーティストが自らの意志で決断して行動する自律性は、NFT 市場では不可欠であり、個々の責任によって芸術の自由が担保され、結果的にアートの民主化が促進される。権威におもねる芸術作品は、本質的な価値とは乖離した目的で制作されるが、自律性を確保することによって作品の尊厳は保たれるのだという。さらにルーマン、は自律性を維持した成果として獲得された環境の中で、芸術におけるコミュニケーションの重要性に着目している点で、NFT アートにおけるソーシャルメディアの利用の現状に似ている。そこで本研究では、資本主義におけるアート作品の経済的価値に触れながら、社会における芸術の価値と権威を中心に、アーティストの自律性およびコミュニケーションという要素について考察を深めていく。

3.4 芸術における権威とは何か

社会の中で形成される組織においては規律が不可欠だ。芸術家がさまざまな状況下で、不合理な規律であっても権威によって服従を強いるケースはしばしば見られる。ときとしてそれは、組織に属する人たちの自律性を阻害することも起こりうる。自律性とは個々の意思決定と行為に基づくものであることを考えると、権威は自律性と反するという問題を抱えている。ルソーやカントは、服従する法を自分で作るという方法でこの問題を解決しようと試みた。カントが、人間の尊厳は人間に内在する絶対的な価値として位置付けている点から、芸術家が自らの中に自律性を構築すれば、権威には対抗できる可能性があると考えられる。

一方、丸（2003）は、ジョセフ・ラズ（Joseph Ratz）が権威を「規範的権能＝保護された理由を変更する能力」の一種との見なすべきだという研究に言及する。権威への服従は合理性や自律と両立するというラズの主張に対し、丸は法の解釈と芸術の解釈とは異なる性質があるという。丸の論文からラズの言葉を引用すると、「我々は、その作品が表出するものを、つまりその作品が意味するものを、作者が作品に表出したものとは独立に理解する必要があると主張する。（中略）芸術作品はその性質上、その作者に関心のない人がどれだけその作品に注意を払うに値するかによって、作品として成功しているかどうか判断されるから、作者の環境について何も知らない人にもその意味が理解できなければならない。従って、芸術解釈は芸術作品をそういった種類の解釈対象として扱うべきだ（Ratz, 1995 丸訳, 2003, pp. 185-187）」という内容であ

る。しかしこの主張は、権威によって描かれた作品が、例え宗教に利用される「記号的な絵画」や、政治に使われた肖像画であったとしても、鑑賞者が反応することによって価値が成立するという内容にも解釈できる。ラズはさらに、作品の意味は作者にとっての作品の意味ではなく、作者が意図した意味でもないとも主張しており、芸術家が意図したコンセプトが作品に存在しても、それを重要視する必要性がないと述べられているに等しく、それは鑑賞者の視点が優位すぎる意見にも見える。

対して芸術家側における価値は、権威の前にあってどのように見出したら良いのだろうか。遠藤（2018）は、Griffin（2008）¹⁰¹が「『価値ある人生の概念を追求すること』への自由が妨げられないことを社会に要求するためのものとして人権を定義」していることを指摘し、グリフィンの「価値ある人生」において自律が極めて重要であることを主張する。さらに遠藤は、個人が価値ある人生を自分の意志に基づいて追求するそのあり方を「規範的な行為者性（normative agency）」という言葉がグリフィンが用いていることを記述し、「グリフィンは自律と個人の規範性に焦点を絞ることによって文化や社会形態の多様性を念頭に置きつつ人間存在を貫く統一的な構成要素を人権の基礎に置こうとする（中山, 2018, p.8）」と述べている。遠藤もグリフィンも芸術家のみに言及しているわけではないが、芸術家が自律を求め規範的な行為者性を創作活動の中で維持するなら、芸術家としての人権は認められるべきであり、そこで創られる作品にも尊重を認める必要があると考える。

一方で、権威を持つ側は、なぜ芸術家と関わりを持ち、ときに支援するという方法で関係性を構築するのだろうか。成沢（1993）は、近世ヨーロッパ文化史・社会史の第一人者であるピーター・バーク（Peter Burke）¹⁰²の「イタリア・ルネサンスの文化と社会（The Italian Renaissance: Culture and Society）」を紹介し、ルネサンス芸術のパトロンに関する分析について述べ、資金援助する理由について、「信心・威信・趣味（piety・prestige・pleasure）」の3つを上げていることに着目している。第1の理由は、宗教的テーマの作品が圧倒的に多い

¹⁰¹ ここで記載されているグリフィンに関する内容は、遠藤が「J. Griffin, On Human Rights, Oxford University press, 2008, 17.」から引用している。なお、グリフィンの『人権について』の邦訳本は出版されていないことから、邦訳は遠藤の手によるものである。

¹⁰² ピーター・バーク（Peter Burke）は、文化史、社会史、芸術史など多岐にわたる研究を行う英国の歴史学者である。彼は社会学や人文科学の視座から、社会的な文脈における権力関係や文化・芸術の形成と変容について包括的な研究を行なっている。

ためである。また第3の理由について、純粋に芸術を愛することに喜びを見出すという傾向は、バークも指摘しているとおりにイタリア都市国家のパロンたちが他の国々のパロンたちとは異なるレベルで示している特徴とも言える。本項で注目するポイント2番目の理由で、新興貴族として家名を誇示するために、作品の中で家紋を大きく描く指示を出している点で、これは権威的な行為である。成沢は「極端な例では、ピエロ・デ・メディチがフィレンツェのサソテイツシマ・アナソツイアーク聖堂のために作らせた聖壇には、『大理石の値のみで4,000イオリノと刻ませたという』」例を取り上げており、メディチ家が高い地位と経済的な隆盛をアピールする目的があったことを示唆している。さらに成沢は、バークが君主にとっての政治的価値に言及した点にも触れており、マキャヴェッリ (Niccolò Machiavelli) の『君主論』 (Niccolo Machiavelli: Il Prin) の「君主は自らが能力ある者を愛することを知らしめるべきである。そのためには才能あるものを庇護し、一芸に秀でた者には敬意を表す必要がある(21章)」という引用箇所を示しつつも、バークがそれ以上パロンのあり方について言及することがなかった点に触れ、芸術家への財政的、社会的な支援は「その起源である宗教的なものから、政治・芸術の世界と拡大してきたが、これらは分離的に存在するのではなく、お互いに関連しあっている」ことに言及し、財政的、社会的な支援は芸術とは分離された存在ではなく、その時代の宗教・政治とともに存在せざるを得なかった事実を明らかに示すものだと述べている (成沢, 1993, pp.122-123) .

こうして様々な角度から芸術における権威について考察すると、冒頭で述べた美術史と大きなうねりの中で、芸術家は翻弄され、あるいは歴史の波の中で作品が誕生してきたことがわかる。しばしば困難が創造の力を伸ばし、苦しい環境こそが優れた作品を生み出すモチベーションとなることを主張する人もいる。ウィンストン・チャーチル (Winston Churchill) ¹⁰³ は、20世紀のイギリスの政治家であり著名な指導者だが、彼の名言に「風が一番高く上がるのは、風に向かって時である。風に流されている時ではない」という有名な言葉がある。実際に創造的認知の分野では、制限が人間の創造性を刺激することによ

¹⁰³ ウィンストン・チャーチル (Winston Churchill) は、20世紀の英国の政治家で、第二次世界大戦時の首相だった。強いリーダーシップと決断力により、英国の英雄となった。また、彼はナチスドイツ占領下の欧州で、第二次世界大戦中の1944年6月6日に実行された大規模な軍事作戦「ノルマンディー上陸作戦」に連合軍の一員として参加し、他の連合国の指導者と協力してノルマンディー上陸作戦を進め、連合国の勝利に貢献している。

って、アイデアが創出されたりパフォーマンスが向上したりといったことは頻繁に起きている。制約によって記憶検索の範囲を制限することにより、思考の焦点化が誘発されて深い認知的処理を促すことは指摘されている(Haught-Tromp, 2016)。しかし湯立 (Tang, Li, 2018) らの研究によれば、こうした現象は、個々の性質によってばらつきがあり、実験においては有意な結果が見られなかったと述べている。個々の人権のことを考えると、権威という抑圧による限定的な環境が、創造性を促進するかどうかは定かでない以上、アートシーンに創作を支配する権威が必要であるという考え方には完全に賛同できるものではない。今日のアートシーンにおける権威の重要性は、何を守るためのものであるのか、今一度考えるべきだろう。その際には、芸術における自律性の尊重が図られる創作環境および発表の機会を芸術家に提供することを考察する必要があるのではないだろうか。

3.5 社会におけるアール・ブリュット

アール・ブリュット(Art Brut)とは、ジャン・フィリップ・アーサー・デビュッフエ (Jean-Philippe Arthur Dubuffet) が 1945 年頃に最初の自著において定義した芸術作品のことで、現代においては「アウトサイダー・アート」や「障がい者アート」「ソーシャル・アート」などと同義に語られることが多い。フランスの画家・彫刻家であるデビュッフエは「生の芸術 (low art)」を提唱し、アール・ブリュット運動の創立者として知られ、彼が収集した芸術作品は「アール・ブリュット・コレクション」と呼ばれている。Dubuffet

(1968) は自著において文化組織のあり方に痛烈な批判を行い、真の芸術は何かを問うている。アール・ブリュットの展覧会カタログに記載された文章¹⁰⁴を同書から抜粋すると下記の内容となる。「いつの時代でもそうだが、われわれの時代も、流行や状況に与したある種の表現のあり方が優勢になる。ある種の表現形態が、その他のすべての表現形態を排除して、注目され敬意を払われる。そして最終的にその表現形態だけが唯一可能で確固たるものと見なされる事になるが、(中略)」「それとは別の道を追求する作品は知覚されることもなく、人間の耳に聞こえない超音波の様相を呈する。そしてそうした作品は、

¹⁰⁴ 初めてのアール・ブリュット展覧会 1960 年にパリ装飾美術館で開催された。ここでいう展示会とは、1967 年に開催された展示会を指し、引用した文章はジャン・デビュッフエ自らが書いたもので、「無作法の居場所」というタイトルで配布されたカタログの序文として掲載されたものである。

『子どもや原始人や狂人の見下された芸術目録』に配属され、文化芸術に至る初期段階の不器用で未熟な表現であるとか、そうでなければ異常な表現であるとかいった、まったく誤った考えをもたらしている。」「(中略)自己解放には非社会的精神、社会学者が疎外された者と呼ぶ立ち位置が必要とされる。そしてこの精神こそが、あらゆる創造・発明の原動力であると、われわれには思われる。」と述べ (Dubuffet, 1968 杉村訳, 2020, pp.121-123), さらに同書の本文には、「野生性は精神が覚醒し研ぎ澄まされるために保存すべき価値である。」「できるだけ大量のみずみずしい生(なま)の野生性が必要」「それがなければ精神の覚醒は得られず、ありきたりの礼儀作法, 気のきいたセリフ, ご立派なスピーチといった, なんら生氣のない偽の貨幣がまかり通るだけである (Dubuffet, 1968 杉村訳, 2020, p49)」と, アートシーンの中央に鎮座する権威の象徴である文化的組織や, 型にはまった思考から世の中に迎合するだけの文化人を激しく批判している。

関 (2018) は, 全国に広がるアール・ブリュットについて, 「『art=芸術』+『brut=加工されていない芸術』が語源であり, 「正規の美術教育を受けていない者などによる作品」, あるいは「従来の文化規範から逸脱した作品を『生き』の芸術』として指し示す言葉」であると紹介する。さらに関は, アール・ブリュットのムーブメントが定着化した現況を評価し, 「元来, 障がい者の芸術活動は余暇活動やリハビリ的機能といった観点でしか語られてこなかったが, 徐々に個人の才能や個性として捉えられ, その才能を伸ばす試み, 作品を芸術品として商品化し販売すること, そしてあらたな才能の発掘と評価という視点にシフトされてきた (関, 2018, p.58)」と述べている。多様性を受け入れ, さまざまな人がアール・ブリュットという芸術分野に関わり, 多くの人々が芸術作品の発表と鑑賞という行為を通じたコミュニケーションは, ボーダレス社会をデザインする上で有効な方法だろう。

星野 (2011) は, 若年層における発達障害について, 青年期の重要な発達課題である長期の人生目標, 職業選択などについての自己同一性¹⁰⁵(セルフアイデンティティ)を持って, それに向けて長期間コツコツと 勤勉に努力することが不得手であるという特徴を明らかにしている。興味・関心のないことには無気力である一方で, 自分の興味や関心のあることには情熱的に取り組むのだと

¹⁰⁵ 自己同一性 (Self-Identity) は心理的な概念で, 人格形成や自己理解において重要な役割を果たす。自己同一性の基盤があることで, 自身の特徴や意義を認識し, 社会的な環境や他者との調査をとの調和を図るだけでなく, 心理的な安定や幸福感をもたらすとされている。

いう。実際に、これまで筆者がインタビューしたアーティストの中で、毎日最低2枚ずつ絵を描く双極性障害の60代男性がいた。絵を描き始めた頃を振り返り、彼は「療養で退屈な塗り絵をやらされたことがきっかけ」だと語っていたが、それを契機に創作に目覚め、今では個展の開催やアートコンペへの応募などに積極的で、アーティストとして食べていくことを目標に絵を描く彼にとって、わずかではあるが創作活動から収入を得ていることは、自己肯定感につながり、創作意欲への刺激はより大きくなっていったのだろう。

若年層における発達障害の人たちの中に、仮に社会に適合性の低いニートや引きこもりといった評価を受ける人がいたとしても、彼らが仮想空間を確保してそこで文化芸術活動を行い、インターネットを通じて価値を共有できる相手と深いコミュニケーションをとることは、リアルな社会での活動や交流より心理的な負担が少ない可能性がある。たとえリアルな社会に参加し経済活動を行うことがなくとも、オンライン上で評価が得られる機会があることは生きがいにもつながる。こうしたアーティストたちは、家族や支援事業所、行政の支援担当者などの限定的な人間関係ではなく、芸術の専門分野において、創造という自発的な行為によって社会とのつながりを構築することができる。

菊池(2021)は、「金銭的動機、利己的動機が肥大化した現代経済資本の跋扈(ばっこ)は、人間を使い捨てにして、貧困・格差・分断を生み出し、また目先の利益にとらわれるあまり、若者世代や将来世代に巨大な負債を押しつけ、社会の持続可能性を危うくしている(菊池, 2021, p.62)」と現状の社会構造に警笛を鳴らしている。中央集権的な社会構造の中で自らの個性を犠牲にする経済主導型の社会では、SDGs(Sustainable Development Goals=持続可能な開発目標)は達成できない。現代においては、個々の人間のウェルビーイング(Wellbeing)¹⁰⁶やQOL(Quality of Life=生活の質)¹⁰⁷を優先し、人と密着する地域が主体となる「小さな単位で機能する『自律的』かつ『分散型』の社会」の構築が求められるのではないだろうか。そしてそのヒントは、ブロックチェーンやNFTアート市場にも隠されているように感じられる。

¹⁰⁶ ウェルビーイング(Wellbeing)は、心身の健康、内面の幸福感、社会的とのつながり、生活の質など、個人の総合的な幸福や満足度を指す言葉である。

¹⁰⁷ QOL(Quality of Life)は個人や集団の生活への満足度を測る指標として使用される。生活の質は、心身の健康状態や心理的な幸福感のみならず、経済的な豊かさや社会における関係性、文化や教育のレベルなどの要素が含まれ、主観的な要素(個人の主観的な満足度や幸福感)と客観的な要素(物質的な条件や社会的な指標)の二つの側面から測られる。

3.6 現代における「複製技術時代の芸術」とは

絵画や彫刻はかつて「一点もの」の芸術であり、展示されることで価値を持っていた。19世紀には写真や映画といった複製技術を用いた新たな芸術作品が登場し、その中で行われた議論の一つに、1930年代にウォルター・ベンヤミン (Walter Benjamin) が提起する「アウラの喪失」がある (Benjamin, 1936)。「写真小史 (A Short History of Photography)」でアウラ概念について定義した彼は、「複製技術時代の芸術作品 (The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction)」で、芸術作品の集団の中での幻想や権威について述べている。芸術作品の複製を大量生産する技術が登場したことで、オリジナルの作品から失われる「いま」「ここ」にのみ存在する「アウラ」は消滅したという。かつては、特定の集団の中で形成される一回性の知覚によって、作品の価値の根拠となる権威が生まれた。しかし、複製作品が不特定多数の大衆に触れることが出来る時代においては、一回性の権威は相対的に弱まり、伝統の中にある芸術作品のアウラは崩壊していったと彼は言及する。さらにベンヤミンは、芸術の社会的機能の変化についても意見を加えている。太古の時代の技術は自然を制御することが目的であったが、第二の技術は「人間なしで遠隔操作の飛行機をとばすようなもの」と例え、それを自然と人間の共同の遊戯と称し、「こんにちの芸術の決定的な社会的機能は、まさにこの共同の遊戯を練習すること」と述べている。この主張に加えて、彼の映画についての洞察は興味深い。多木 (2000) の著書で紹介される、ベンヤミンが語った「第一の技術のすべての魔術的方法の、もっとも使い古されているがもっとも永続的でもある図式が、仮象であるのにたいして、第二の技術のすべての実験的な方法の、無尽蔵の貯蔵庫は、遊戯なのだ」「すなわち、芸術の諸作品において仮象が衰微し、アウラが凋落するにともなって、巨大な遊戯空間が獲得される (多木, 2000, pp.107-114)」という言葉は、現代においてなお興味深い。

ベンヤミンのこうした一連の主張は、あたかも現代における NFT アート市場を見てきたかのような言葉だ。NFT 市場では、作品を出品する方もそれを購入する方も、芸術作品の権威にひれ伏すかのような過去のアートシーンとは異なり、アートの購入に対して抵抗がなく、取引のスピードが極めて速い。その現象を見ていると、そこで行われるアートの売買は巨大な仮想遊戯空間のように見える。しばしばマネーゲームの様相が見られる NFT の市場では、作品もまた遊戯的な対象物として扱われることがあるのかもしれない。

また、ベンヤミンは複製技術の進化に対し、「芸術生産における真正性の尺度がこうして無力になれば、その瞬間に、芸術の社会的機能は相対的に変革さ

れる」と主張しており、その言葉はブロックチェーン技術によって真正性を証明することで存在意義を認められた NFT アートの芸術価値の有り様について示唆しているように見える。

しかし、芸術の価値について考える上で、NFT アートが適切な芸術作品か否かという根本的な議論が、いまだに消えてはいないことは知っておくべきだろう。現代の美術品オークション市場で大きな影響力を与え、アートアドバイザーや美術品のコレクターとしても知られる NFT アートの分野では表現そのものに関する「品質管理」が欠けていると指摘するヴェロニク・シャニヨン＝バーグ (Véronique Chagnon-Burke,) は、美術手帖¹⁰⁸のインタビューに対し、NFT の専門家がいなく背景から考察が不十分になることを述べている。彼女が関わるオークションで扱われる作品は高い評価を受け、市場価値を引き上げる役割を果たすこともある一方で、アジアや中東などの新興諸国でも現代美術品市場のグローバル化に向け貢献している。アートシーンを牽引する彼女は、NFT に大きな可能性の芽があることを否定しているわけではなく、そこに存在する課題に対して前向きに取り組もうとしているのではないか。

彼女以外にも、さまざまな理由から NFT アートに対して批判的な立場をとっている人はいる。アーティストのジェニー・ホルザー (Jenny Holzer) ¹⁰⁹ は、NFT アートの価値について人々に共有される芸術体験を制限する可能性があるとして批判的な立場をとっている。NFT アートの登場に「アートの民主化」の期待を寄せる人もいる一方で、プロダクトデザイナーのマイク・モンテイロ (Mike Monteiro) ¹¹⁰ は、NFT アートが「独占と排他性」を促進し、これ

¹⁰⁸ このインタビューの内容は、美術手帖 (美術出版社発行) 2021年10月号「特集:アートの価値の解剖学 作品・意味・価格をつなぐシステムとは?」の82頁-76頁に掲載されている。美術手帖は国内外のアートシーンの情報広く網羅する月刊誌で、読者層は主に美術専門家やアーティスト、コレクター、研究者や美術大学の学生などである。同誌は定期的に特集記事や特別号を組み、アートに関する特定のテーマについて深く掘り下げた内容を提供している。

¹⁰⁹ ジェニー・ホルザー (Jenny Holzer) は米国の現代アーティストであり、言葉や文章を使用してメッセージを伝え、展示会場だけでなく街中や公共の場所で展示され、直接的にアートによるインパクトを与えることを意図している。彼女の活動は、社会的・政治的な問題に加え、ジェンダーおよび権力に関するメッセージが多く、そのコンセプチュアルアートのスタイルは多くの賞を受けている。

¹¹⁰ マイク・モンテイロ (Mike Monteiro) は、デザイナーが社会的な影響力を持っていることを主張し、常に倫理的なデザイン実践の重要性を訴えている。彼のメッセージは、デザイン界のみならず一般社会でも議論をよぶことがある。

までの「民主化の継続的な努力」に反する可能性があることを指摘する。詩人のクラウディア・ランキン (Claudia Rankine)¹¹¹の批判は、NFT アートが芸術の「商業化」を助長することに向けられ、価値が「投機的」になることで価格によって芸術の価値が測られるようになることを懸念している。また、アートシーンの人たちやクリエイターだけでなく、環境保護論者のビル・マッキベン (Bill McKibben)¹¹²は、NFT アートのマイニングに使用されるエネルギーによる環境への悪影響に対して危機感を持っている。彼らのみならず、この数年の NFT アートの流行といった表層的な部分を見ると、作品に付与される価値が正当であるかは懐疑的にならざるを得ないほど、アート作品の価格の高騰や下落は従来のアート作品に比べて顕著だ。しかし、いずれの批判者たちも、NFT 市場への問題を指摘しているものの、市場全体の持つ可能性を否定しているわけではなく、マネーゲームに翻弄されているかのように作品の経済的価値が乱高下する加熱気味の現状に問題を提起しているだけだろう。シャニヨン＝バーグは、NFT 市場にはこれまでと異なる新たなタイプのコレクターが参入している事実を認め、現在起きていることを軽視せずに問題点を考察するべきだと述べているが、これが大多数の批判者の代表的な意見かもしれない。一過性の投機市場として見るのではなく、作品に付与されるべき芸術的価値が、一部の活動や市場参加者によって無意味なものにされている可能性が、NFT アート市場にあることを認めつつ、何が課題かを冷静に考える必要があるのではないだろうか。

市場における問題点に加え、創作過程に置いても課題は多い。NFT アート市場の中でもジェネラティブアートの人気は特に高く、NFT 市場における作品数が一気に増加した要因でもある。自動生成プログラムを用いれば、数千・数万という作品がわずか数分で誕生する。たとえば基本的なオブジェクトのマスタ

¹¹¹ クラウディア・ランキン (Claudia Rankine) は米国の詩人で、人種やジェンダー、社会の正義などのテーマで現代アメリカの社会構造の複雑さについて洞察した作品は高く評価され、「黒いアメリカ人の詩的な身体 (Citizen: An American Lyric)」は 2014 年の全米図書賞詩部門を受賞した。

¹¹² ビル・マッキベン (Bill McKibben) は環境保護のための活動に取り組む環境活動家であり、ジャーナリストとしても活躍している。特に気候変動問題の啓発活動に注力しており、「地球を救うための終わらない戦い (The End of Nature)」の著書は有名である。世界的な環境保護運動「350.org」の共同創設者として、同団体のキャンペーンやイベントを通じてグローバルな発信も行なっている。

一を 10 種類と異なるパーツ 10 種類を作成して生成プログラムにそれぞれの組み合わせを指示すれば、 $10 \times 10 = 100$ 通りの作品が誕生する。その 1 点 1 点の創作への熱量は、100 号のキャンパスに何ヶ月もかけて絵を描くのとは異なるものだ。前述の BAYC も生成プログラムによって作品が生み出され、量が質を凌駕してその「作品群」というまとまったコレクションの世界観から作品価値は上がる。レオナルド・ダ・ヴィンチ (Leonardo da Vinci) の「サルヴァトール・ムンディ (Salvator Mundi) ¹¹³」の落札価格は、オークション市場最高額の 4 億 5000 万ドルで、この作品は手で描かれた唯一無二の作品だ。だが、NFT 市場で収益性が高い作品は、1 点もののアート作品単体の質的な価値ではなく、「作品群」という大量の作品の集合体であり、それを創るアーティストが評価を得る。これは、コミュニケーション資本論でいう、質的な価値から量的な価値が経済に変換されるという構造に似ている。こうした新たなアートのスタイルが台頭する NFT 市場においては、逆に 1 点の作品の創作に注力し、そこに熱量の全てを注ぎ込むアーティストに経済的恩恵が与えられることは、難しい状態であると言えるのかもしれない。

大量に生み出された作品が一つの「群」となって販売され、パーツとして組み込まれた無償で提供されるイラストや写真、生成プログラムといったオリジナルの創作物の価値は希薄化する。それはまるで、一点もののオートクチュールが、技術革新によって大量生産されるプレタポルテにとって変わられ、著名なデザイナーの多数の服飾コレクションがブランド化されてきた過去のファッション業界の変遷を見るようだ。今も昔も、技術の進歩と大衆化は表裏一体となり、アウラが消失する事態の加速を促す可能性がある。芸術作品に対する大衆の意識の変化は、新たな技術と密接に結びついていると言い換えてもいい。だが、果たして複製に加わる編集権や最終成果物に関する著作権については、どのような解釈が必要なのであろうか。ベンヤミンの研究が行われた当時には考えられなかった多くの問題が、NFT アート市場の急速な発展とともに露呈している現在、解決方法も整備しなければならない時代だと言えよう。

3.7 情報化社会が芸術に与える影響

¹¹³ サルヴァトール・ムンディ (Salvator Mundi) は 2017 年 11 月に行われたニューヨークのオークションハウスであるクリスティーズ (Christie's) によって競売にかけられた。初期の予想価格は 1 億ドルから 1 億 5000 万ドルだったが、絵画はサウジアラビアの王子であるムハンマド・ビン・サルマーン王子の代理人を通じて落札されることが発表され、落札価格は 4 億 5000 万ドルとなった。

かつてマクルーハン (McLuhan, 1962)¹¹⁴は、コミュニケーションのグローバル化は、文化や社会の面で新しい構造を生み出すが、社会の多様化は分裂を生み、秩序や調和を乱し、富の偏在をもたらすと主張した。その言葉どおりに、NFT 市場では新たな構造が生まれたが、多様な価値観が登場して従来のアートシーンの調和が崩れ市場での勝者となるアートコレクションのクリエイターやその所属組織には、実際に NFT 市場における富が集中している。

現代の情報化社会において日進月歩で次々に新たな技術が生まれ、新たな発明により効率性や利便性が上がり、さまざまな効用がある一方で、情報化社会の中で生まれる中で、それに追従できず排除される人たちもいる。情報・IT・メディアなどのリテラシーを高める教育は不可欠だが、別の次元での差別的な排除が起こる温床を招くこともあり得る。北口(2021)はコロナ禍で不安心理からフェイクニュースが拡散されている現象を分析し、「コロナウイルス感染下におかれているわれわれが、同じような状況におかれて同様の属性を持つ人々が群れる現象「ホモフィリー (Homophily)¹¹⁵」が起きていたことを指摘し、同類の人との交流を促進し、集団的な言動がたびたび起こるソーシャルネットワーク基盤の特性について言及した。さらに、人は集団の中に置かれた場合には他者に対して迎合的になり、考え方や価値観の似た者同士で交流し、共感し合うことにより、特定の意見や思想、価値観が、拡大・強化されて大きな影響力をもつ現象「エコーチェンバー (Echo Chamber) = 反響室」¹¹⁶が起こりやすくなっていることを示した。同時に、フィルターバブル (Filter Bubble)

¹¹⁴ 20世紀を代表するカナダのメディア理論家であるマーシャル・マクルーハン (Marshall McLuhan) は、メディアの影響やコミュニケーションの研究の分野に大きな貢献をした。最も有名な彼の言葉の一つに、「メディアはメッセージである (The medium is the message)」がある。彼は情報やコンテンツよりもメディアそのものは重要な存在だと主張し、社会や文化に与える影響が大きい点について言及した。

¹¹⁵ モフィリー (Homophily) は、社会学やネットワーク理論の分野で使われる概念で、自分と共通の興味や価値観を持つ他者との接触や交流を好む傾向が人にはあるという考え方のことである。

¹¹⁶ 情報や意見のフィルターバブル (filter bubble) とエコーチェンバー (Echo chamber) は関連づけて示されることが多い概念である。双方とも、特定の意見や信念を持つ人々が互いに交流し、類似する意見を受容れる一方で、意見の衝突を避ける傾向があることから、偏見の増幅が起こることもある。ソーシャルメディアやオンラインコミュニティで見聞きした意見や、アルゴリズムによって検索上位に表示される内容に影響されることもあり、ホモフィリーが強く働いた場合は、異なる視点や多様性が欠如し、グループ間の分断を引き起こす可能性がある。

¹¹⁷の現象によって、自分自身の考え方に近い情報ばかりが提供されるネット環境では、思想傾向や価値観が極端になる現象が起きがちで、類似性の傾向が少ないニュースや個別の発言がインターネット上に存在すると、それに対して排他的になる傾向が現れる。実際にコロナ禍では、インターネット上のフェイクニュースを通じ誤情報が流れた結果、感染者とその家族だけでなく、医療や介護、公的交通機関などの現場で働く人たちに対して差別が起き、経済的な面でのインパクトも増大した。

社会的排除に関する法規制には限界があることを曾我部(2020)は述べた上で、Twitterがメッセージの発言内容の禁止対象を拡大し、規約から「人種、民族、出身地、社会的地位、性的指向、性別、性同一性、信仰している宗教、年齢、障害、深刻な疾患を理由とした他者への暴力行為、直接的な攻撃行為、脅迫行為を助長する投稿」を禁止したことを例にあげ、「法的な対応を中心にみてきたが、それには限界があり、社会全体でヘイトスピーチの問題性に対する認識を深める必要がある（曾我部, 2020, p.32）」と指摘している。

2022年10月27日にイーロン・マスク（Elon Musk）がTwitter¹¹⁸を総額約440億ドルで買収を完了させた後、自ら経営者になった後は、こうした社会的排除に関する投稿を削除する広報部門のスタッフの多くが解雇されたことがニュースになった。その内容に対しては賛否の両方の声が聞かれたが、実際にこの事件があってから筆者自身のTwitterのアカウントでもフォロワーが一斉に減ることになり、影響力の大きさを肌で感じた。NFTアートの宣伝に最も有効だと言われるソーシャルメディアの世界で起きたこの買収劇は、今後のNFT市場に影響があるのか心配されるどころだ。

ネット上のコミュニティにおいてネガティブな要素がある一方で、Putnam (2000) はソーシャル・キャピタル（Social Capital）¹¹⁹の効用を説明しネッ

¹¹⁷ フィルターバブル（Filter Bubble）とは、インターネット上で「泡（バブル）のなかに包まれたように自分の見たい情報しか見えなくなる」という意味を指す。視野が狭くなり、自分と異なる価値観や考え方に触れる機会がなくなる点について問題視されている。

¹¹⁸ Twitter（ツイッター）では280文字以内（かつては140文字）の限定された文字数のメッセージを投稿し、他のユーザーと相互に情報や意見を交換することができる。リアルタイムで、ニュースやトレンド情報、有名人や企業の最新情報などを迅速に入手することができ、ハッシュタグ（#）を使用して特定のトピックやキーワードでツイートを検索することが可能である。

¹¹⁹ ソーシャル・キャピタル（Social Capital）の概念は、社会学者や経済学者によって提唱され、社会的なつながりや人間関係のネットワークを通じて生じる利益や価値のことを指す。

トワーク上に信頼と互酬性の規範意識が発生することを示唆した。宮田（2004）は、オンラインコミュニティでは、ソーシャルネットワークという社会的資源を通じて、心理的幸福度が高まることを明らかにした。また、ドミニク（2019）は自律的な社会の創造を模索し、自らが設計し運営も行う「お悩み救済型の SNS」の「リグレット」における成功例を紹介し、オンライン上のコミュニティへの理解を示す。「リグレット」では、悩みを投稿するユーザーに対し、励ましのメッセージを送るユーザーが存在し、その発言へのクリック回数によって感謝の念を伝えることでそのスレッドが閉鎖する（サービス内では「成仏」という）する仕組みが構築されているが、コミュニケーション内容を解析し、コミュニケーションの成功を数値化した結果、相互扶助によって成り立つコミュニティは自律的システムが有効に動作し、コミュニケーションを図る個人が自ら解決の糸口を見つけることが証明された。ソーシャルメディアにおいて、アーティストとその周囲の人々が互惠関係によって有機的な関係を築くことができれば、アーティストにレジリエンスをもたらし、創作活動に良い影響があるだけでなく、経済状態も安定し好循環が生まれる可能性がある。他律によって成立する社会ではなく、自律的行為によって共存できる社会の基盤は、行政によるトップダウンの施策からではなく、個人の人たちがボトムアップで構築すべきものかもしれない。社会に参加する個人が具体的に未来の理想像を描き、それに向かって行動していく必要があるのだろう。

3.8 コミュニケーション資本主義と芸術

近年のソーシャルメディアの研究は、より NFT の市場に関連づけられ、あるいは応用ができると思われる内容が多く散見される。アメリカの政治学者 Dean（2005）は「コミュニケーション資本主義」について論じ、ここでは情報の無限ループとフィードバックを通じた生の営み全体への制御と、資本の論理が結びつき、膨大な量と情報とメタデータが産出され循環すると述べた。さらに「ビジネス論理」主導の情報空間の内部に極度のヒエラルキーが構築され、ごく一握りのフォロワーや登録者数の多い人が、プラットフォームの上で確固とした地位を確立し、ソーシャルメディアが情動的ネットワークとして機能している点を指摘した。NFT マーケットプレイスの中で起きる出来事もま

人々が相互に信頼し合い、協力し合うことによってソーシャル・キャピタルは形成され、社会的におけるネットワークや人間関係が、個人や組織に重要な影響を与えることが示されている。

た、ヒエラルキーのトップの一部が利益を得て、あるいはその他大勢の参加者たちは情動によって NFT アートの評価とそれに伴う経済的評価に翻弄されているのではないだろうか。社会学者の伊藤（2019）はコミュニケーション資本主義を論じる著書において、個々の人たちがさまざまな営みの中で経済的な価値のデータの提供者となり、データを生産し続けている「生産消費者（プロシューマー）¹²⁰」であることを指摘している。IT 技術の発展に伴いコミュニケーションの方法は劇的に進化し、そのデータの累積はおびただしい量にのぼる。こうしたメガデータの情報はビジネスや社会において重要な資本となり、大きなデータを掌握して制御することが支配力や経済的利益を得ることにつながった。その結果、データやアルゴリズムなどの一般の生活の中では目に見えないものが、新しい価値を生み出すようになっていく。こうした社会体制下において、情報やコミュニケーションの制御を行う企業や政府はマクロの世界でヒエラルキーのトップに君臨し、経済的発展は処理速度とデータの数量に依存する。この大きな動向の中で、ミクロで見た個々の要素はただのデータの一部となり、表現の自由や自律性などに歪みが起きることも考えられる。次々に新しく生み出される情報の価値は短期間のうちに低下し、多くの人の関心は新たなものに引き寄せられれば、生み出される創作物は消費されていき、儂い泡のようにネットワークの中に消えていく。

個々人のデータを大量に収集し分析することで利益を得る新たな支配階級は GAFAM（Google・Amazon・Facebook・Apple・Microsoft）と呼ばれる巨大なプラットフォームの運営組織だ。この事象について、伊藤は「産業資本主義が労働力の搾取にもとづいていたのと同じように、コミュニケーション資本主義はコミュニケーションの搾取にもとづいている」と言及している。われわれが無意識的に行っているコミュニケーションこそが資本主義の奉仕者であり、コミュニケーション資本主義は不平等をその本質的な特色としていると言える。これを NFT の市場にあてはめれば、かつてはパトロンが支配者であり、

¹²⁰ 従来の消費者は、商品やサービスを受け取り利用する側であったが、生産消費者（プロシューマー）は、商品やサービスの消費者でありながら、同時にそれらを生産または共同生産する役割を果たす。従来の消費者と生産者の境界を超え、個人や組織であるプロシューマーは、それぞれのスキルやリソースを活用し、自身や他の人々のために付加価値を創造することができる。プロシューマーの例として、ユーザー提供によるコンテンツのクリエイター、コミュニティでの共同プロジェクト参加者、ソーシャルメディア上で情報や意見を共有する人々などがあげられ、プロシューマーの出現により、消費者の市場参加が促進され、市場の大きく変容する可能性がある。

その後は芸術家を評価するアカデミーが権威となり、次にアートの市場が構築されてからはオークションハウスや画商が芸術家の経済的基盤を提供するステイクホルダーだった。だが、NFTアートとその市場が登場してからは、NFTマーケットプレイスと呼ばれるプラットフォームの提供者が勝者となる。しかしこの構造においては、プロシューマーの一人である芸術家はNFTアートの市場では奉仕者にしか過ぎず、本質的な不平等な環境の中でまたも経済的勝者の地位には遠く及ばないのではないか。前述した通り、アーティストがこの市場で勝者となるには、量を支配するNFTコレクションの制作者となる方法が最善であるのは間違いない。自動生成プログラムによって大量のアート作品が登場し、レアな作品が制御された数量だけ市場に出回り価値を上げ、コミュニティの中で特別な価値を持つ。それは、コミュニケーション資本主義の中でアート作品の価値が一定以上に維持されるための、市場戦略ではないだろうか。

Kapoor (2002) らは、NFTアートのマーケットプレイスで最もユーザ数が多いOpenSeaと、NFTアートのプロモーションに有効だと言われているソーシャルメディアTwitterのデータを、2021年1月1日から2021年3月30日の間にわたり、17,155人のユニークユーザによる245,159件のツイートと62,997のユニークなOpenSeaの作品とを収集・抽出し、「ディープラーニング (Deep Learning)¹²¹」の手法を用いてソーシャルメディアがNFTアートに与える影響について分析した。KapoorらはTwitter上で有名な人物が高額なNFTを販売した例がいくつかあり、ソーシャルメディアへのリーチが資産価値に影響を与える役割を果たすことに言及し、OpenSeaで5回以上の売却があった割合はごくわずか(0.9%)で、78%の作品が売れ残るか10ドル未満で売却されており、マーケットプレイスに自作を掲載するための経費としてかかる数十ドルの「ガス代」さえ回収することができていないことを明らかにしている。この結果から見ると、NFTアートは必ずしも経済的価値に直結するものではなく、開発工程や販売戦略が結果を左右すると言えるだろう。

インターネット上では、多くの人が自ら創作者になり、自分の創作物を世界中のユーザに公開することができる。作品を販売するためのプラットフォーム

¹²¹ 人工知能 (AI) の一分野であるディープラーニング (Deep Learning) は機械学習の一手法で、多層のニューラルネットワークを用いて膨大なデータから高度なパターン認識や意味理解を行うことが特徴である。従来の機械学習手法では人為的にデータの特徴を抽出してそれと元にモデル構築を行っていたが、ディープラーニングではそれらの作業はすべて自動的に行われる。テキストへの対応だけでなく、画像・音声認識や自然言語処理、機械翻訳などが複雑な処理が可能になった。

を利用するだけでなく、そこから新しいコミュニケーションが起きる可能性もある。アート作品だけでなく、音楽や映画、アニメーションといったエンターテインメント作品など、あらゆる形式の作品表現は広く共有され、アーティストと鑑賞者や視聴者、コレクターとの距離は近い位置にある。アートシーンのヒエラルキーのトップが定め価値を与えた芸術表現は、ともすれば偏りが起きることは避けられないが、インターネット上であれば鑑賞者は各々の判断で芸術的価値を見定めることができる。

インターネット上の芸術的価値は、多くの場合、ソーシャルメディア上での人気やシェアの数などの指標で測定される。これらは、アクセスの高いコンテンツがアルゴリズムによって検索エンジンやソーシャルメディアのプラットフォームで上位にランキングされるため、作品的価値の高いアート作品が必ずしも上位にランキングされるわけではないということを意味している。目に触れる機会の多い芸術作品は、その注目度や影響力が示されていることもあるが、アクセス量が多いほど作品が閲覧される機会がさらに増える「量が量を生む」現象があることから、必ずしも目に触れやすいアート作品と芸術的価値が一致するわけではない。コレクターが芸術的価値を理解し、自身でも作品を評価するためには、資本主義的な視座から一度離れることも必要かもしれない。

3.9 本研究の位置づけ

先行研究においては、アートを取り巻く社会構造や芸術作品の芸術的について、すでに包括的分析がなされている。その研究範囲は幅広く、どの分野でも深い洞察や分析がなされていることを知ると、芸術が持つ魅力やそこから学ぶことの多さに驚き、先人の新たな知識の創造や深化を追求する探究心に圧倒される思いがする。特に現代アートシーンにおいては、ダイナミックな変化が次々に起き、それぞれのアーティストの創作活動や個々の作品の芸術的価値について、リアルタイムで観察して考察することは難しい。特に新たなテクノロジーが登場し、構造的な変化にまで影響がおよぶNFTアートについては、研究が追いついていないのが実情である。従来の芸術的背景から分析する評論では事足りず、またテクノロジーの側からデータ抽出による分析では、現実の創作活動や芸術作品については掘り下げることは難しい。そこで本研究では、定量的な調査や市場関係者へのインタビューなどの客観的なデータと並行し、一人称研究を主軸に置き、アーティストの視点からの従来のアートとNFTアートの比較を行い、双方の価値について研究を進めていく。

従来のアートシーンでは、権威が芸術的価値に対して与える影響は大きい。芸術品の価値は、美術評論家やキュレーター、美術館の学芸員など、その分野で影響力を持つ人々によって形成され、アーティストに対して一定の評価を与えている。また、作品そのものがどの年代に制作され、そのジャンルに属しているか、さらに、権威だけでなく誰が所有しているかなど、多角的な要素から価値を検討し、評価がどのような根拠を持つのか考察する必要がある。

また、これまでのアート作品については、どの美術館がいかなるアート作品を収蔵し、どのようなコレクションに所属するかで価値が測定されている。一方、NFT アートにおいては、評価が具体的な形で表れるのは、アート作品が取引される時だ。落札価格が世間で話題になるのは、作品やアーティストへの評価が経済的価値で確定するからである。こうしたアートシーンの権威は、現代のテクノロジーの中でどのように変化し、それがNFTアート市場という新しい取引が起きる中で芸術的価値にいかなる変化を与えているのだろうか。

これまでこの分野で研究を進めてきた先人の中には、Dubuffet や Ruskin, Abbing など、自身がアーティストだったケースが珍しくない。一人称研究という名称がなかった時代から、アーティストに内在する問題点は、自身の創作活動を通じて熱心に把握されようとしてきた。しかし、アートシーンにおいて大きな構造の変化が起きている現代においてこそ、一人称研究は大きな意味を持つ。従来のアートシーンの実情を把握した上で、NFT アートの世界で起きているアートシーンの新しい潮流を、当事者の立場で研究することは重要である。評論的な立場ではなく、アートシーンの参加者として感じたことは現実の問題を照らし出している。「主観」という無意識の中で、快・不快を感じている事柄に対し向き合い研究を行うことで、アーティストの中に内在化している印象を外在化し、そのことでアートシーンへの問題意識が結実するのである。

4章 研究方法

4.1 調査および研究方法の検討

本研究にあたり、実態を把握するために一次データを取ることを目的として社会調査を実施することにした。社会調査には大きく分けて二つの手法があり、一つはインタビュー調査や参与観察に代表される質的調査法であり、これらは調査対象について把握するのに有効である。もう一つは、質問紙調査などに代表される量的調査法で、大量観察をもとに問題やその因果関係などを数量化するのに適している。量的・質的調査に加え、すでにある文献や社会調査や

データから行う二次分析からも新たな発見を見出すことが可能だ。研究の際には量的調査と質的調査と両方の側面からデータ収集をするのが理想である。

量的調査は一般的な手順として、研究の目的と仮説を設定し、調査設計の策定し、調査方法、サンプルサイズ、質問の内容や順序などを決定するところから始める。その上で、母集団（全体集団）から無作為に調査対象者を抽出し、アンケート調査や面接、観察などの手段を用いてデータを収集し、そのデータの分析から適宜分析手法を剪定して傾向や相関を調べ、最後に結果を提示したのちに考察を行う。

しかし、本研究では、対象となる NFT アートに参加するアーティストとコレクターは、唯一無二性の高い芸術作品を介して出会うことから、多数のサンプルから定型的なデータを得て数量的に把握する質問紙調査は困難である。そこで質的な調査方法から、有効と思われる方法を選定することにした。

質的調査は、主に言語や表現などの非数値データを収集し、分析する方法であるが、その方法として主に 5 種類の方法が考えられる。まず一つ目はインタビュー調査で、対象となる研究分野における研究テーマについて自由に質疑を行うことで、深い洞察を得ることが可能である。二番目に考えられるのはフォーカスグループ調査で、同様の研究テーマに関する意見交換を複数人で行う方法だ。参加者同士の議論が発生することで、一つの研究テーマに対し多様な視点からの意見を抽出することができる。三番目としては観察調査法があげられ、対象者の行動や表現を研究者が参加する、あるいは見学することで観察データを抽出し、それを記録したのちにデータの分析を行うものである。四番目は分析的自己反省法で、対象者が自分自身の体験や思考について語る方法で、経験や内在する感情などについて得ることができる。五番目のドキュメント分析法は、手紙やメモ、日記などのテキストデータの他、ビデオや音声といったデータを分析する方法で、対象者の思考や行動を把握することが可能である。

しかし、本研究の特徴として、NFT アート市場がまだ新しい分野であることがあげられる。成功や失敗の体験を知る対象者を NFT 市場から発見し定点観測を行うことは困難である、また、アーティストは創造的作業が自己の内面で完結することが多いことから内向的な人が多く、心を開いていない相手に自らの体験を語ることに抵抗を持つケースが珍しくない。となると、有効な質的調査方法として観察調査法あるいはドキュメント分析法を調査の中心に据えつつ、対象者の協力を得ることができればインタビュー法から体験のデータを得て、分析を行うことが必要であると考えた。特に、アートシーンの関係者へのインタビューと、参与観察を中心とした理論生成型の調査は重要である。

しかし、これらはあくまで予備調査にしか過ぎない。なぜなら、アートをリアルタイムで取引する NFT 市場という分野をテーマとする研究は、現実に行き始めているアートシーンのダイナミズムを勘案し、リアルタイムで観察するために、動的対応力が必要となるからである。そこで検討したのが、まだ比較的新しい研究手法である一人称研究である。

4.2 一人称研究の目的と期待される成果

一人称研究の必要性を言及する諏訪（2022）は、「知の一人称研究とは、あるひとが現場で出逢ったモノゴトを、その個別具体的な状況を捨て置かず、一人称視点で観察・記述し、そのデータを基に知の姿についての新しい仮説を立てようとする研究（諏訪, 2022, pp.2-3）」と定義づけ、その重要性を述べている。諏訪（2013）は、客観的な観察に基づき普遍的な知見を求める「自然科学的価値観に基づいた従来の研究手法」と比較し、一人称研究は身体固有性や状況依存性が存在する知見を軽視することなく知の本質を求めることであると主張する。状況依存性とは、変化するその状況の中でエキスパートが柔軟に判断し、臨機応変に知識を行動することである。その場合に「考える枠」は事前に想定できず、また後に同じことを再現することはできない。さらに新たな概念である身体性について、物理的な身体が環境とリアルタイムにインタラクションする結果として、「考える枠（フレーム）¹²²」を決めて自然に行動する知を生成していると述べている。1990年代終盤には、この動的対応力こそが知の本質であるという結果にたどり着いたのだという。

諏訪は、身体を用いて学ぶことの正反対が「受け売り」であり、身体を通して学ぶ手法である「からだメタ認知」の必要性を語っている。身体は多様な知覚チャンネルを通じて情報を獲得するが、それは信号の受信ではなく、体が環境に対して反応してリアクションすることで環境もまた変容する。確かに、内在する知が、外的環境が刺激になり創作活動の連鎖が起きる「刺激」は、アートの世界では重要な知覚反応である。心理学でいうところの「刺激」とは、生物の感覚的または行動的反応を誘発するあらゆる物体または事象を指す。知覚

¹²² 「考える枠（フレーム）」は、個人や集団の背景となる文化や社会、教育などによって形成される。これにより、情報に優先順位付けや意味付けが行われ、新たな情報を受け取る際の選択が行われる。人々は既存の枠組みに従って情報を処理し、新たな情報に対し独自の解釈を与えようとする傾向があるが、新しい情報や視点に対してオープンかつ柔軟に対応する能力が重要とされる。

心理学において「刺激」は感覚によって記録され、知覚の基礎を構成するエネルギーの変化だと言われており、行動心理学では、刺激が行動の基礎を構成すると言われていている（八木, 1996）。外的環境からの「刺激」は、創造というプロセスにおいては外的環境と自分に内在する創造性とのインタラクションにより生成され、身体によって表現される。諏訪は自著で一人称研究の実践について紹介している。一つ目のケースは「カフェの居心地を探る」研究で、カフェを訪問した際に写真撮影や平面図などのスケッチを行い、体験した人がどのような条件下で何を感じたか記述し、大量のアイデアや意見をグループ化することで、共通テーマや問題点を発見する「KJ法¹²³」を用いて分析を行なっている。二つ目は「街の見心地（見て感じのいいと感じる心情）」について研究したケースである。このケースでは、気になる風景を撮影して模写を進め、それについて記述した文言に合致するデフォルメグラフィックを制作するというプロセスを踏んでいる。三つ目の研究は音楽鑑賞を研究の対象としており、楽曲条件と体験を短文のタグにした後にテキストマイニングツール「KH Coder¹²⁴」を使用して解析を行なった。いずれにしても、体験を元に言語化するプロセスがあり、自身の体験は「情熱をもって語ること」が後の分析の際に重要であることを諏訪は説いている。

創造という行為の研究における一人称研究の重要性について言及する藤井（2013）は、東京工業大学 環境・社会理工学院で建築学の教授をつとめる立場から、「一人称研究は知やものごとを創造するということを自分ごととして捉え、被験者や自分が創造していることを自分ごととして捉え、被験者や自分が創造しているものごとが被験者にとっておよび自分にとってどういう意義をもつのか考え（藤井, 2013, p.721）」と述べている。さらに彼は、研究する

¹²³ KJ法（KJ Method）は1967年に文化人類学者である川喜田二郎氏が著書『発想法』において提唱した、研究や問題解決のために情報の整理や分析を行う手法の一つである。グループ内でブレインストーミングによりアイデアを出し合った後に、そのアイデアを整理・構造化し、それぞれにラベリングを行いファシリテーターがアイデアをまとめるという手順で行う。グループの意見の多様性を活かしながら情報整理を行うことができるという点で、複雑な問題の解決に対して効果的だと言われている。

¹²⁴ フリーソフトウェアとして提供されているKH Coderは、計量テキスト分析またはテキストマイニングを目的とする分析に使われている。科学研究費補助金および立命館大学研究推進プログラムによる助成を受けた研究成果の一部で、アンケートの自由記述・インタビュー記録・新聞記事など、さまざまなテキストが対象で、テキスト要素を可視化できる点が特徴的である。

という行為や研究に適用される知と研究の対象である行為や知とが同じ範疇に属するという同型の行為や知である研究のことを、「一人称研究」と定義している。前項で述べた諏訪が工学博士としての立場から、臨機応変さや柔軟性、動的な対応力といった研究姿勢から一人称研究の重要性を説いているが、これは工学分野のみに適用される研究ではなく、創造性や芸術作品が誕生する過程において、それを市場がどう受け入れて価値が付与されていくかという点においても、大いに有用であると言える

一人称研究は、情報学、人工知能、認知科学、建築、社会学、イノベーション政策、経営など、異なる分野の研究者が、その必要性や重要性を論じている。従来の状況的認知は、すべての知識が社会的、文化的、物理的文脈に結びついた活動に位置していると主張することによって、知ることは行うことと切り離せないことを仮定する理論である。科学的研究で一般的に行われる研究方法は、「仮説立証型研究 (Hypothesis Testing Research) ¹²⁵」であるが、一人称研究は「仮説生成型研究 (Hypothesis Generation Research) ¹²⁶」が主流で、身体的に固有の環境で得られた知見やデータは、次の仮説につながり、ループのように課題が成長する。本研究においてはこの方法は有効であると考え、具体的な研究方法として、自身で作品を制作して出品し、販売を目的とした広報活動を実施した上で、どのような結果を得ることができるか、結果について分析することにする。最終章では将来的に起こりうる問題や、その環境に対して具体的にどのような対応があるか想定し、仮説の生成の過程で考察する。

4.4 作品出品の実践方法

¹²⁵ 科学的研究の主流である仮説立証型研究 (Hypothesis Testing Research) は、あらかじめ設定された仮説を検証するためにデータを収集し、統計的な分析や実験などの手法を用いて結果を評価する手法である。手順としては、①仮説の設定→②データの収集→③データの分析→④仮説の検証で、結果に基づいて仮説が支持されるか否かを判断することで、新たな知見や理論の構築、現象の解明などが行われる。

¹²⁶ 他方、仮説生成型研究 (Hypothesis Generation Research) は、ある現象や問題について新たな仮説を提案することを目的とする科学的研究手法で、既存の知識や文献調査、観察、質的研究などを通じて仮説を生成し、それに基づいてさらなる研究や検証の方向性を示す。手順としては、①現象や問題の理解 (既存の文献の調査や先行研究の分析、対象の観察、インタビューなど) →②仮説の生成→③仮説の検証の提案で、本研究では、①現象や問題の理解→②一人称研究 (観察と分析) →③論証の仮定→④仮説の生成の手順を踏み、変化の激しい NFT 市場の研究における継続的に検証により、将来の研究に繋げる道筋を作っている。

4.4.1 作品出品の分野

NFT 市場を観察するにあたり、どの分野に出品すべきか資料を収集して検討した。参考にしたのは2021年3月に文化庁から公表されたアート市場活性化ワーキンググループの報告書「アート市場活性化を通じた文化と経済の好循環による『文化芸術立国』の実現に向けて」¹²⁷である。その資料では「生涯にアートを購入する人の割合は16.0%、そして1年に1回以上美術を鑑賞する人の割合は23.6%」とあり、「大多数の国民にとって、アートは関係性の低いもの」になっていることが述べられている。さらに現状の分析と問題点への施策として、「①経済的価値（価格）の形成」、「②社会的価値の形成」、「③美術的価値の基盤の形成」があげられている。「①経済的価値の形成」については、現況でリストされている発表の場として、「アートフェア」「オークション」「ギャラリー」があるが、アートフェアは大規模なものがなく、オークションは取扱規模が小さい点、またギャラリーは経営基盤が脆弱で海外購入者頼みであるというのが、日本国内の問題点であるというそれぞれの弱みが指摘されていた。「②社会的価値の形成」においては、アートの社会的な意義への理解が十分に広がっておらず、アートを支えるプレイヤーが一部に限られている点、アートと他分野との連携は発展途上である点が、課題として指摘されている。「③美術的価値の基盤の形成」の現状の問題点は、国際展はまだまだ成長段階であり規模が小さく、大規模展覧会はマスコミに頼らざるを得ない状況で、体制の強化が課題だと言われている。また、世界の美術史における日本の美術のポジショニングが未だ十分に掌握されておらず、英語文献もほとんどないことから国際発信力が弱いなど、日本の文化・芸術の分野ではさまざまな課題があることが述べられている。「文化芸術立国」の実現には、まだ道のり半ばなのである。

¹²⁷ 2021年3月31日に、文化庁により報告書「アート市場活性化ワーキンググループ 報告書「アート市場活性化を通じた文化と経済の好循環による「文化芸術立国」の実現に向けて」が公表された。そのURLは、
https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/92929401.html (2023年5月10日アクセス)。この報告者は、令和2年度文化審議会第18期文化政策部会アート市場活性化ワーキンググループにおいて2021年2月より「我が国におけるアート市場の活性化の課題整理及び今後の政策の方向性」について議論され、その会議における議論の結果が「アート市場活性化を通じた文化と経済の好循環による「文化芸術立国」の実現に向けて」として取りまとめられ、Webサイト上で公表されたものである。

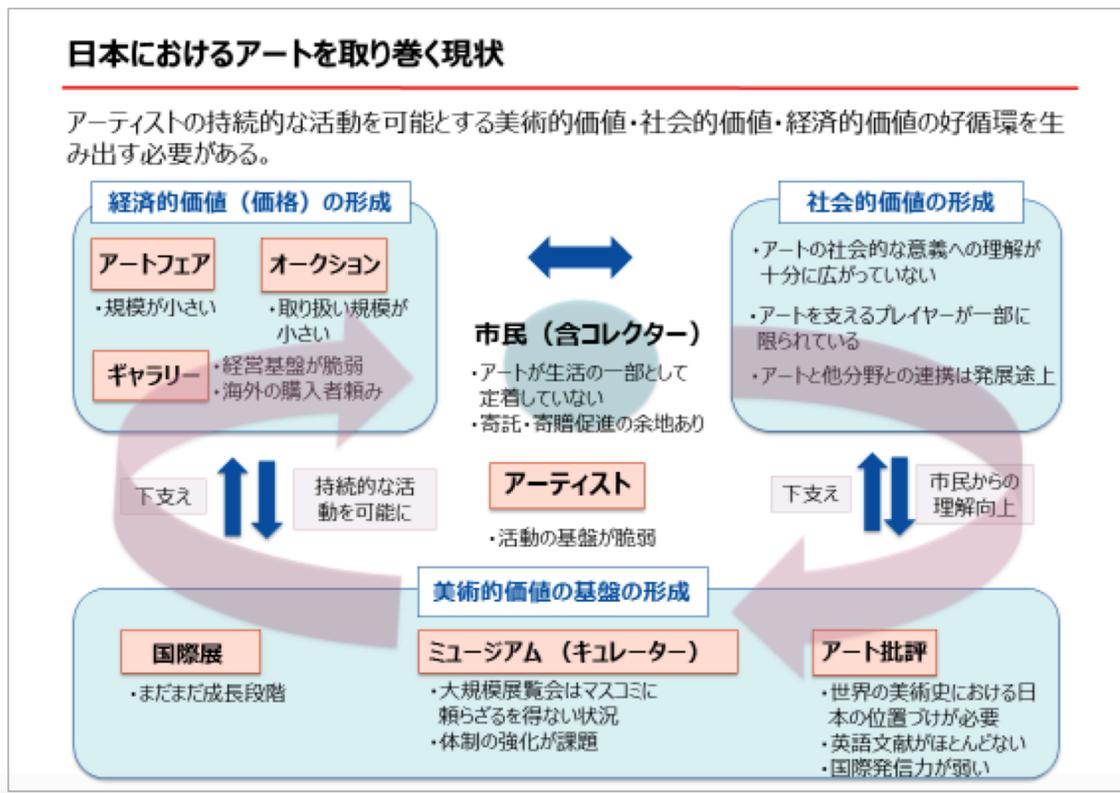


図 27：日本におけるアートを取り巻く現状

（文化庁により発表されたアート市場活性化ワーキンググループ 報告書「アート市場活性化を通じた文化と経済の好循環による『文化芸術立国』の実現に向けて」の 5 ページ目に記載されている表を抜粋して掲載。掲載 Web サイトの URL は、

https://www.bunka.go.jp/koho_hodo_oshirase/hodohappyo/pdf/92929401_03.pdf
 （2023 年 5 月 10 日アクセス）。

これらの課題のどの部分が、従来からあるアート作品発表の手法で解決できるかは不明だが、NFT アート市場との比較は有効であると考える。そこで、「アートフェア」と「ギャラリー」に出品し NFT アート市場との比較を行うことにした。なお、「オークション」については、現状で国内主要オークションが 5 社ほどあることが有限会社アート石川（国立文化堂）の Web サイト¹²⁸で述べられているが、それぞれ活動はしているもののアートの分野ですでに名が知られる作家のみのアート作品を扱っているため、対象から外

¹²⁸ 有限会社アート石川（国立文化堂） 2019 年 4 月 19 日に発表した記事「主要国内オークション会社 5 社の特徴と美術市場の変化」の情報が掲載されている URL は、<https://k-bunkado.com/archives/300> （2023 年 5 月 10 日アクセス）。

すことにした。「アートフェア」と「ギャラリー」への出品に際してはインターネットで公募情報を調べ、応募要件に合致する先に対して作品を出品することにした。具体的な発表の場の分類は、1)既存の美術展、2) ギャラリー、3)オンライン展示・販売、4)NFT マーケットプレイスの4種類である。

4.4.2 出品作品の内容

NFT 市場においてはデジタルコンテンツの取引が中心である。また、立体的なアート作品よりも圧倒的に平面作品が多く、一定のフレームの中で完結することが多いことから、出品は平面アート作品に限定することにした。また、当初はデジタル画を応募することにより、既存のアート市場と NFT 市場とを比較しようとしたが、既存のギャラリーや公募展の応募要項を確認すると、デジタル作品は受け付けていないところがまだ多かった。理由として、デジタル作品は贋作が容易であることに加え、出品作品の審査員となる現役の美術家や美術批評家が、従来の油絵やアクリル画、水彩画といったアナログ画を専門とする人が多いことが挙げられる。デジタル画を出品作品の中に入れた場合に、アナログ画と比較しながら同じ基準で評価を行うのは難しく、まだ受け入れが困難であることが予想される。さらに、公募展の開催はその目的が広報であることが多い点も、アナログ画が中心となる理由の一つだろう。例えば行政が町おこしや地方の名所を題材に作品募集をする際に、期待されるのはそのテーマ性を十分理解し、作品に反映される必要がある。展示方法は開催地の壁面に展示する方法が一般的であり、その中にあってデジタル作品が混在した場合、作品表現の質の違いから、運営方針の軸がぶれる恐れがある。こうした特徴を理解した上で、既存の公募展と NFT 市場との比較を考えた場合、アナログ画を選択するほかなかった。

4.4.3 具体的な画材

画材としては、色彩を作る材料である「色材（彩色材）」にはアクリル絵具を選択した。入手が容易で、かつ日本画や油絵の画材として廉価であり、乾きが早いため塗布する際にトラブルが起きにくいいためである。また、質感を出すための道具として、マチエールに対して効果的な画材であるアクリルメディウムなどの混入剤を加えた。さらにインターネットで調べ、コーヒーの抽出カスを用いて絵の表面にざらつきを出す手法も導入した。色材を画面に塗る「塗布具」には、筆およびペインティングナイフのほか、スポンジやゴムのコテなどを用いて作品の肌合いに変化を持たせた。アクリル絵具は

塗布する対象である支持体にはキャンバスと絵画用紙を選定し、場合によっては木材のパネルに直接絵の具を塗布する方法を試みた。サイズ¹²⁹については、習作に用いるのは八つ切り画用紙 (382 x 271 mm) か F6 (410×318 mm) サイズが多く、実際に出品に用いたのは最大で 30 号 (F サイズ 910×727 mm) , 50 号 (F サイズ 1167×910 mm) あるいは 60 号 (F サイズ 1303×970 mm) で、これは比較的大きい公募展では美術館の展示室の一部で入選作品の展示が行われることが多く、天井が高く幅に広い大きな壁面を埋めるような、目を惹く大きなサイズの作品に賞が与えられ、一目につく展示スペースを確保できることが多いためである。こうした画材の選定においては、インターネットを活用したほか、画材屋などから情報を仕入れ活用した。

5 章 予備調査

5.1 予備調査の目的

本研究に関連する現在の状況を客観的に把握し、十分に考察を行うことは、一人称研究を進めるにあたって研究の指針を探る上で役に立つと考える。参与観察を行い、社会全体の課題を俯瞰する視座を持った上で、そこで得た印象をもとに考察を進めることは、本研究の軸足を定める上で重要である。そこで、現実に起きている事象に直接触れ、アートシーンの動きと NFT アート市場の概況を把握した上で、各組織や機関と接した際の印象をまとめることにした。

まず国内の NFT 市場への印象を調べるために、2021 年 12 月に NFT マーケット「NFT House」を運営する株式会社 CoinOtaku が発表した、20 代～70 代の男女 500 名を対象とする NFT の認知度に関するインターネットでの市場調査の結果¹³⁰を参照した。この時点での NFT の知名度は全体の 30.4%であり、そのうちの 55.1%が「NFT に有用性や魅力も感じている」と回答し、「NFT

¹²⁹ 日本で使用される一般的なキャンバスのサイズについては、インターネット通販を行うキャンバス・額縁の専門販売店「マルニ額縁画材店」の以下の Web サイトから確認することができる。https://www.art-maruni.com/products/list.php?category_id=184 (2022 年 4 月 10 日アクセス)。

¹³⁰ 株式会社 CoinOtaku (所在地：東京都千代田区、代表取締役社長：木田陽介) が 2021 年 12 月 9 日に発表した「NFT を知っているのは 10 人に 3 人程度？昨今大注目の NFT の知名度を 500 人にアンケート調査！」の記事に関する URL は、<https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000012.000058135.html> (2023 年 5 月 10 日アクセス)。

の技術を理解しているが、有用性や魅力は感じていない (22.2%)」「NFT の技術を理解していないし、有用性や魅力も感じていない (22.8%)」を上回っている。一方、調査の際の NFT 紹介の記事を読んで NFT のことを初めて知った層は、「記事を読み、NFT に有用性や魅力も感じた (43.9%)」、「記事を読み理解したが、有用性や魅力は感じなかった (35.4%)」、「記事を読んだが NFT は理解出来ず、有用性や魅力も感じなかった (22.8%)」という結果で、NFT を認知する層と比較すると、やや NFT への興味は薄かった。しかし実際に NFT を所有していたのは回答者全体の 2.8%、わずか 14 名であり、NFT を購入するまでのハードルの高さがうかがえる。所有目的は、「長期的な投資目的 (6 票)」、「短期的な投機目的 (2 票)」、「アーティストを応援するため (2 票)」、「NFT アーティストになるため (1 票)」、「ゲームで使うため (2 票)」、「好きな IP(キャラクターや有名人)だから (1 票)」、「特に何の目的もないが持っはいる (2 票)」と、長期投資が目的である層が多かった。回答者全体に対して「どのような NFT が欲しいか」という質問を複数回答可で投げかけたところ、「価格が値上がりしている事が分かる NFT (244 票)」が多数を占めたものの、「自分好みのデザインになっている NFT (202 票)」、「有名な IP(キャラクターやブランドなど)が使われている NFT (133 票)」、「ゲームをプレイするための NFT (76 票)」、「有名人/有名な投資家が保有した事がある NFT (73 票)」、「自分だけがその NFT(画像や動画)を見られるようになっている NFT (53 票)」、「みんなが買っている流行の NFT (39 票)」など、好きなデザインや IP、ゲーム、動画や有名人への憧れなど、自分の嗜好性が反映された NFT を好むケースが多く、投資以外の目的で NFT に興味を持つ人が多いことが明らかになった。

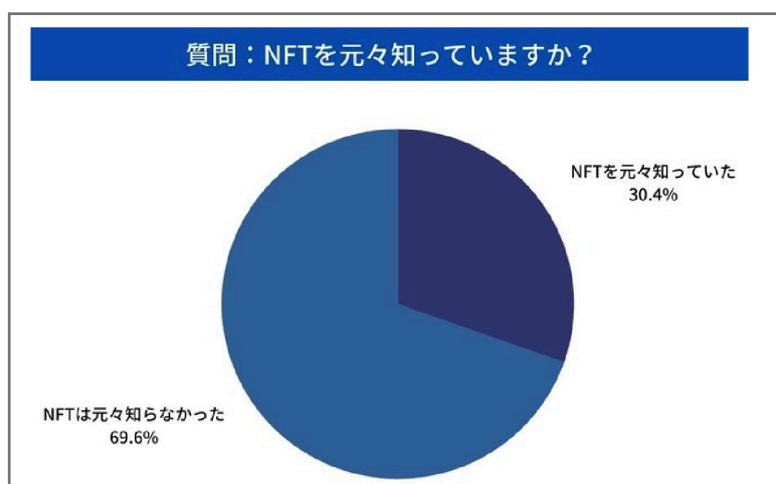


図 28：株式会社 CoinOtaku による NFT 認知度調査①

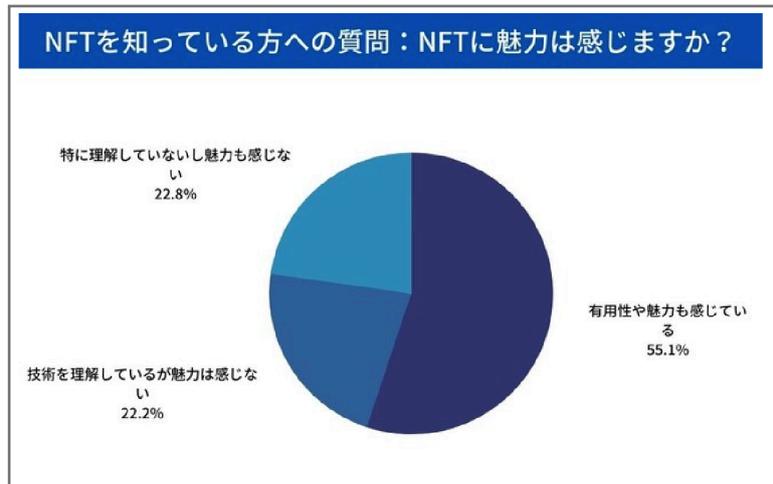


図 29：株式会社 CoinOtaku による NFT 認知度調査②



図 30：株式会社 CoinOtaku による NFT 認知度調査③

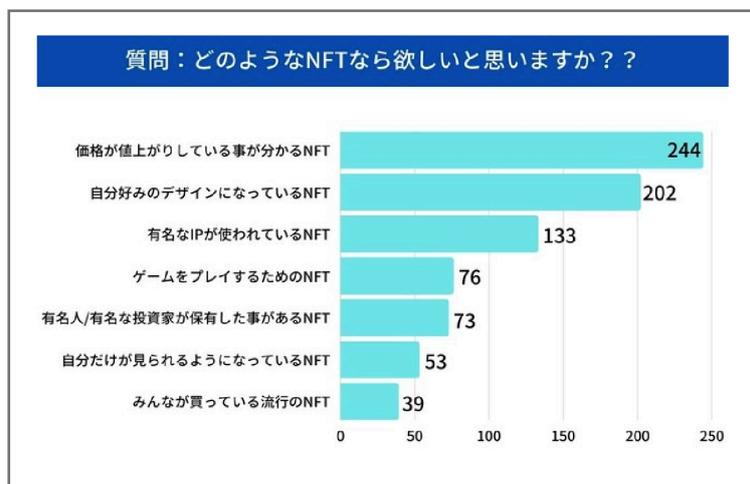


図 31：株式会社 CoinOtaku による NFT 認知度調査④

NFT所有者の母数が少ないとはいえ、実際に所有する人は投資目的であるが、まだNFTを所有していないほとんどの層の購入意欲に関しては、むしろ自分に内在する興味が反映された内容のNFTに刺激を受けている様子だ。この結果から考察すると、NFT市場は投資市場での経済活動よりも、個々の趣味嗜好が複雑かつ多様に存在し、相互に影響しながら市場を形成し、それが今後アメイバーのように成長していくプロセスが想像される。この市場では、大きな権威が支配するムーブメントではなく、ブロックチェーンの性質に伴う分散型の組織による文化形成の構造が育まれていくことが予想される。

5.2 アート作品への価値が付与される過程

アート市場が芸術作品に対して、真に経済的価値が付与される場とはいえないと述べたのはThrosby (2010)だ。文化経済学における価値概念の役割を研究する阪本 (2016) は、Throsbyが市場価格はせいぜいその裏に潜む価値の不完全な指標でしかないと主張している点に言及し、文化的価値付けの必要性を疑問視する。さらに阪本は、Sen (1985) による研究において、人々の所得や所有する財を基礎とする「富裕アプローチと、所得の範囲で人々が購入した財から得る効用を「効用アプローチ」に加え、独自に「人がなしうること、あるいは人がありうる状態」に対して「機能アプローチ」があり、価値の判定に際し情動的基礎となると結論づけている例を紹介している。単なる財ではない部分に対してフォーカスし、人が心の中で得る満足感を図る手法は、アートの価値が付与される過程を分析する上で役立つ。そもそも価値づけは、対人関係の相互関係の中で生まれるものであることに言及し、阪本は、個人が経験を積み重ねることで新しい価値を受け入れ、自らが持つ価値を確かにし、あるいは変更や上書きをしながら形成していくKlamer (2003)の研究について触れている。芸術の価値への社会的な評価に加え、作品への歴史的 position付けや、表現方法の独自性・新規性といった点や作品への解釈が加われば、価値形成のプロセスは促進される可能性があるだろう。Boulding (1981) は、商品や生産物をつくり出すのは、マルクスやアダム・スミスやリカードが考えていたような労働ではなく、人間の知識やノウハウであると主張しているが、これは文化経済学の視座からアートの価値の付与に関して考察する上で、参考になるものであろう。

しかし、NFTアートの新しい潮流は、果たして既存の文化経済学の理論に合致するのだろうか。少なくとも、価値が付与されるプロセスは既存のアートシ

ーンとは異なるのは確かだ。これまでにない暗号資産を用いる市場の中で、相対で取引される NFT アート作品が、個々の嗜好性が反映され取引が行われる中で、一定の美術界の法則や過去から踏襲された規範が、NFT でも同様に価値の付与の際に応用できるとは考えにくい。こうした仮説が正しいか確認するために、従来のアートシーンで展開されるギャラリーやオークションハウス、国際アートフェアなどを訪問し、現状を把握することにした。

5.2.1 ギャラリー

まず訪問したのは、日本を代表するアーティストの村上隆は、アートの商社と自ら名付けた会社「有限会社カイカイキキ」¹³¹が運営するギャラリーである。同社の前身であるヒロポンファクトリーは作品制作のサポートをすることがメインであったが、2001年に組織を法人化し、現在では東京都元麻布には本社およびギャラリー、そして埼玉県三芳町に制作スタジオを構え、その他の国内外の拠点で総勢350名がアートの仕事に関わっている。村上隆のアート作品は、日本の漫画やアニメから着想を得たポップアートを、色鮮やかな色彩で表現している点が特徴的だ。資本主義における大量消費社会といった社会問題などをテーマとして取り扱い、かつてはカウンターカルチャーとして登場したが、時を経て現在はアートシーンでは中心的な存在となった。カイカイキキのギャラリーの一つである、サブカルチャーの聖地と言われる東京都にある中野ブロードウェイの一角にあるギャラリー「Hidari Zingaro」¹³²は、若い世代のアーティストの作品を扱っている。「日本における『芸能びと』は、身分の最下層を生きてきた。その自負を忘れたくない。最下層であるがゆえに、『まつりごと』の時には最高位場でその芸能を披露できた。つまり階層を越境可能な存在である」という村上の信念が具現化されたギャラリーだ。対して筆者が訪れた元麻布のギャラリーでは、海外の作家の展示が行われ、スペースの一部は畳敷で展示作品を鑑賞するには靴を脱ぐという独創的な設計となっていた。アートシーンの国際的商社を目指すという運営方針から、取り扱うアート作品は幅が広い。

¹³¹ 「有限会社カイカイキキ」の公式サイト URL は、<https://www.kaikaikiki.co.jp/about/> (2023年5月10日アクセス) である。

¹³² 「Hidari Zingaro」に関する村上隆の言葉は以下の URL で掲載されている。
<https://job.cinra.net/article/feature/kaikaikiki/> (2023年5月10日アクセス)。

一方、東京都の中でも下町と呼ばれる人形町にギャラリーを構えるのは、株式会社タグボート¹³³である。代表取締役の徳光健治氏は、2019年に「教養としてのアート 投資としてのアート」、2021年に「知識ゼロからはじめる現代アート投資の教科書」という名の著書を出版しており、いずれも主にコレクター向けの現代アート購入の指南書である。彼が会社を興したきっかけは、「アーティストの理解者を増やし、食べていけるアーティストの数を増やしたい」という思いからであったと公式サイトで語っている。同サイトに記載されているタグボートのミッションとして、「アートで食べていけるアーティストの数を増やすこと」「アーティストの世界観を多くの人に共感させるため誰でも分かりやすく伝える」「競争はしない。差別化とかではなくて、他社とは完全に違うことをする」の3つがある。ギャラリーを訪れた際に行われていた展示では、各アート作品の下部に値札が貼られていたが、この手法はコレクター作品を購入するハードルを下げる役割があるとのことだった。運営に関する筆者からの質問に対して、ギャラリーで働く同社の社員は快く対応し、ギャラリーにありがちな権威的な印象は感じられなかった。アートに対する抵抗感を、できる限り軽減するような運営方針が実感できるギャラリー環境だった。

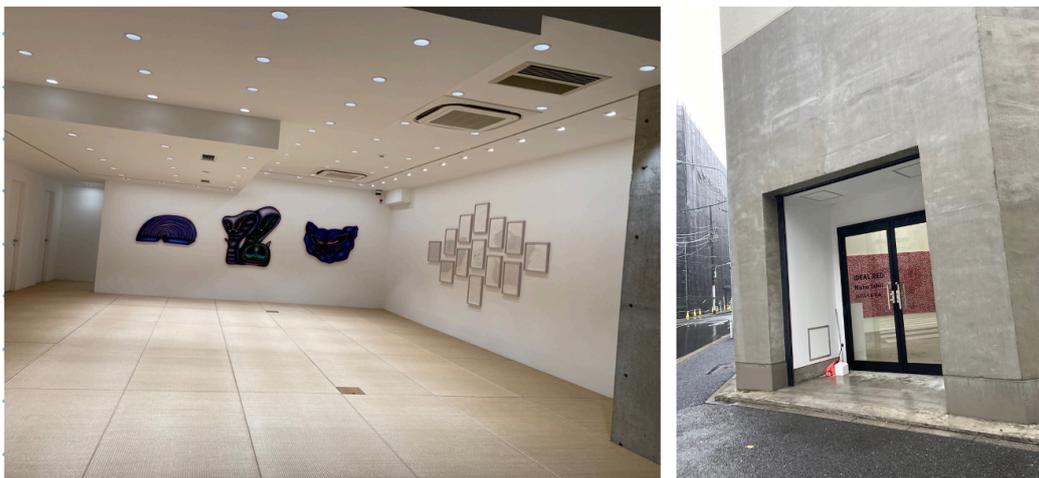


図 32：左画像はカイカイキキのギャラリー内、右画像は（2023年4月26日訪問）。

¹³³ 株式会社タグボート の公式サイト URL は、<http://tagboat.co.jp/about/>（2023年5月10日アクセス）である。

5.2.2 オークション

アートマッチングプラットフォーム「Artis¹³⁴」が2023年2月発表したオークションの記事によれば、海外の2大オークションはクリスティーズ(Christie's)とサザビーズ(Sotheby's)であると述べられている。これらの国際オークションは、美術品だけでなく古美術品、歴史的な家具や装飾品など多岐にわたるコレクターアイテムを、競売形式で販売する公開の販売会である。主要な国際オークションハウスは、クリスティーズとサザビーズ以外に、ボナムス(Bonhams)やフィリップス(Phillips)などがあり、高額の作品が多く取り扱われ、時には数百万ドル単位で取引される。その一方でオークションハウスは、アート作品の需要と供給のバランスを把握しつつ、その時点でのアート作品の価値を確認する場としても注目される存在だ。

「Artis」によれば、日本国内には代表的なオークションハウスは、7種類あると記載されている。それぞれのオークションの具体的な特徴として、現代アートを中心に絵画や写真、工芸などを扱う「SBIアートオークション」¹³⁵、西洋美術や近代美術、戦後美術などを扱う「シンワオークション(Shinwa Auction)」¹³⁶、絵画や版画や彫刻、骨董品の他、ジュエリーやウォッチなど多岐にわたるジャンルの芸術品や宝飾類を扱う「毎日オークション」¹³⁷、東洋・西洋・中国美術を扱い2018年にはピカソ作「泣く女」が国内最高の10億円が落札されたことで一躍その名が知られるようになった「iART auction」¹³⁸、日本画や掛け軸、油彩、水彩、版画など絵画を扱う

¹³⁴ Artisの公式サイトによれば、同社は「世界中のすべての色を尊重し、テクノロジーを活用して、アートという感性・個性の売り買いを簡単に楽しめる」プラットフォームを運営しているとのこと。公式サイトのURLは、<https://about.artis.inc> (2023年5月10日アクセス)。

¹³⁵ SBIアートオークションの公式サイトURLは、<https://www.sbiartauction.co.jp> (2023年5月10日アクセス)である。

¹³⁶ シンワオークションの公式サイトURLは、<https://www.shinwa-auction.com> (2023年5月10日アクセス)である。

¹³⁷ 毎日オークションの公式サイトURLは、<https://www.my-auction.co.jp> (2023年5月10日アクセス)である。

¹³⁸ iART auctionの公式サイトURLは、<https://www.ise-art.co.jp> (2023年5月10日アクセス)である。

「A.C.N. AUCTION¹³⁹」，日本美術と古美術を扱い海外でも人気が高い「エスト・ウェストオークションズ」，近代絵画や近代陶芸を得意とする中国朶雲軒オークションの日本代理店である「日美アートオークション¹⁴⁰」が，リストアップされている国内オークションハウスである。画商である有限会社アート石川（国立文化堂）¹⁴¹の公式サイトに2019年4月に掲載された情報によれば，最も規模が大きい国内オークションハウスは，毎日オークションであるという。年間取扱高81億2,400万円で，市場落札額シェア約51.63%（出自：2018年3月『月刊美術』「2017年美術品競売会社年間落札総額シェア率」）を誇るという。オークションは年間30回以上ほど開催され，さらに，臨時的なスペシャルオークションを開催することもあるという。毎回の出品作品数は平均1200点にのぼり，文字通り国内最大級のオークションである。筆者は2023年4月29日に開催される同社のメインオークションとも呼ばれる742回毎日オークションの下見会に，同年4月23日に訪れた。下見会は通常オークション開催前の2～3日間，全作品を陳列してコレクターが事前に作品の確認が出来る場として用意され，予想される落札金額が記載されたカタログも会場で配布している。葛飾北斎からパブロ・ピカソ，草間彌生までアートの歴史を網羅する作品が出品され，絵画の鑑賞と同時に作品の予想価格を確認できるのが下見会の醍醐味である。

¹³⁹ A.C.N. AUCTIONの公式サイトURLは，<https://acn-art-auction-tokyo.business.site>（2023年5月10日アクセス）である。

¹⁴⁰ 日美アートオークションの公式サイトURLは，<https://www.nichibi-art-auction.co.jp>（2023年5月10日アクセス）である。

¹⁴¹ 有限会社アート石川（国立文化堂）の2019年4月9日掲載の記事より抜粋。本文中の数字は，毎日オークションの当時の会社概要に掲載されていたものであるとのこと。同記事の公式サイトURLは，<https://k-bunkado.com/archives/300>（2023年6月3日アクセス）である。

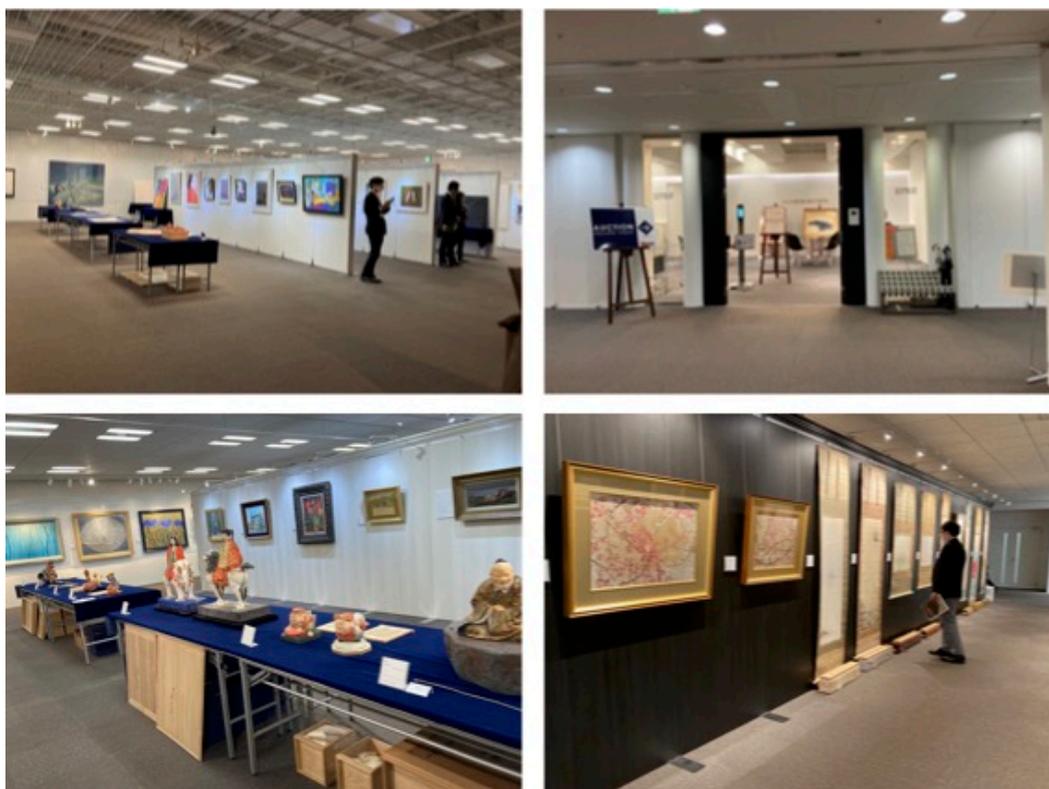


図 33：「第 742 回毎日オークション」下見会の様子（2023 年 4 月 23 日訪問）

作者名	作品名	予想価格
棟方志功	「赤富士の柵」	250～350万円
葛飾北斎	「正月太夫図」	4500～5500万円
藤田嗣治	「風車と婦人」	600～800万円
草間彌生	「かぼちゃ」	5000～7000万円
アンディ・ウォーホール	「修道女：イングリッド・バーグマン」	500～700万円
ベルナルド・ピュッフェ	「水差しの中の青と黄色の花」	1200～1700万円
ジョアン・ミロ	「Untitled X」	1000～1500万円
マリー・ローランサン	「バンジョーを持つ乙女」	500～800万円
モーリス・ユトリロ	「ノルヴァン通り」	700～1000万円
パブロ・ピカソ	「裸婦とキュービッド」	2500～3500万円

表 1：2023 年 4 月 29 日開催予定だった毎日オークションの落札予定価格。配布されていたカタログに記載されていた内容を筆者が表として作成。

筆者は個人的な事情から、配布されたカタログは贈答用として確保し、保管のためのカタログは自宅に郵送するように現地スタッフに依頼した。会場に常駐するスタッフの数人は快くその申し出を受け容れたが、その後に彼らの上席と思しき男性スタッフが筆者のところに来て、「カタログは誰にでも配布するわけではない」と高圧的な態度で迫り、カタログの追加請求を戒め

た。確かに会場には数人のアート作品コレクターと、それとほぼ同人数の鑑賞のみを目的に来場していると見られる人の姿が見られ、カジュアルな身なりで訪れた私もまた、アート作品を購入する意思がない訪問者に見えたのだろう。筆者に対する言葉は、「美術館代わりにオークションの下見会を利用して、制作費が高額なカタログを、無料で受け取ることが当たり前と思われては困る」という意味のようだった。オークションの下見会の出品作品は素晴らしく、確かに鑑賞するだけでも美術館の訪問と同様に、有意義な時間を過ごすことができる場だ。また、出品作の最低落札金額は掲示されており、10万円台のアート作品も出品されていることを知ると、絵画を所有する夢が現実的なものに思えてくる。しかし、その夢を壊すような権威的な発言に、驚くとともに失望させられた。アートシーンの上位のグループに所属していると感じることで、自己満足感を得るエリート層が少なからずオークションハウスにいることは、残念なことである。ポスト構造主義が標榜されてから長い歴史が経つ現在、権威主義的な対応をアートの中核にいる人がいることは、時代錯誤に見える。毎日オークションの公式サイトに記載されている

「会場へご来場の場合はどなたでも無料参加ができます。／毎日オークションは日本、世界を問わず、どなたでも、どこからでも参加できる総合オープンマーケットです。／売りたい方、買いたい方どちらも、インターネット上でもオークション会場でもお好きな形態で参加することが可能です。」という文言が現実に機能すれば、オークションハウスの存在はアートシーンの裾野を広げ、アートシーンに良い影響が働くことだろう。

ちなみに実際に2023年4月29日に開催されたオークションでの結果だが、落札金額の合計額は1,280,944,750円（税抜落札手数料を含む）、落札率は79.5%との内容¹⁴²が発表されていた。オークション当日は参加できなかったが、こうした大型オークションに継続的に参加することが可能なら、興味深い分析ができたはずだと悔やまれた。

5.2.2 国際アートフェア

国際アートフェアは、世界中の有名ギャラリーが一堂に会し、さまざまなアート作品を展示・販売するイベントである。代表的な国際アートフェアと

¹⁴² 第742回毎日オークション 落札結果（2023年4月29日開催）」の詳細については公式サイトで確認できる。掲載Webサイトは<https://www.my-auction.co.jp/pdf/result/maa742.pdf>（2023年5月28日アクセス）。

しては、アート・バーゼル (Art Basel, フリーズ・アートフェア (Frieze Art Fair) , TEFAF (The European Fine Art Fair) が有名である。世界各地の美術館やギャラリー、コレクターや芸術家が出展し、美術市場での交流を行うと同時に、コレクターらにとっては、新たなコレクションの発掘や売買の場である。アートフェアには、現代美術を中心に古美術や民族美術、デザインなど多様なジャンルの作品が展示され、一般向けに公開されるほか、初日にはVIPを招待するプレビューの日も設定され、重要顧客として認められたコレクターに対して特典が与えられている。アートフェアは美術品の市場価値を高めるための重要な場所である一方で、アートを愛する一般の人々や、美術教育を受ける学生らが来場し、作品の鑑賞によって芸術への理解を育むことができる。個々のアート作品に値札がついているわけではないため、その場で取引が成立するケースは限られているが、フェアの開催後に取引が行われることも多く、アーティストやギャラリーにとっては、優良顧客のネットワークを拡大するための貴重な機会である。

筆者が訪れたのは、国際アートフェアの一つである「台北當代藝術博覽會 (Taipei Dangdai)¹⁴³」である。このアートフェアのメインスポンサーは、スイスに本拠を置くグローバルな展開をする金融サービス企業のUBSで、スイスのバーゼル、香港、マイアミビーチの3つの都市で開催されるアート・バーゼルや、マイアミで開催される「アート・マイアミ」などのスポンサーであることで知られている。UBSは、こうしたアートフェアを通じ世界中のコレクターのネットワークを形成し、現代アート市場におけるリーダーシップを発揮している。2020年から2022年までの3年間は、コロナ禍でアートフェアの開催が中止されていたこともあり、2023年に世界各都市で行われるアートフェアは活気で溢れているという。台北當代藝術博覽會では世界各地から62種類のアートギャラリーが参加し、主に現代アートの展示を行っていた。年間10回以上も世界各地のアートフェアに参加するガゴシアンギャラリー (Gagosian Gallery) も出展しており、ニューヨークやロサンゼルスなど世界各地で収蔵する作品が会場に集められていた。同ギャラリーの展示場には、草間彌生やダミアン・ハースト (Damien Hirst) , 村上隆といった世界的に有名なアーティストの作品も展示され、その様相はさながら

¹⁴³ 台北當代藝術博覽會 (Taipei Dangdai) の公式サイト URL は、<https://taipeidangdai.com> (2023年5月24日アクセス) である。

美術館で行われる現代アートの企画展のようであった。現代美術のビジネスモデルを革新的に変えたと言われるこのギャラリーは、現代美術市場のトッププレイヤーとして有名で、ポップアートからコンセプチュアルアートまで幅広いジャンルの作品を取り扱っている。展示会場には、礼儀正しい説明要員の女性たちが配備されていたほか、イヤフォンをつけたギャラリストが神経質そうに会場を往復しながら電話会議を行っていて、ギャラリーというビジネスのハードさが垣間見えるようだった。その他のギャラリーでも、来場者との商談に余念のないスタッフや、ノートブック PC でメールなどを真剣にチェックするスタッフの姿が見られ、賑やかな展示の裏側にある真剣さが伝わるようだった。来場者の属性を見ると、若い美術学生と思しき鑑賞者が約半分ほどを占め、1-2割ほどはコレクター、それ以外は一般のアートファンか業界関係者という印象だった。

現地では、ギャラリスト以外にも 100 名を超える展示運営スタッフが配備され、来場者に対して丁寧な対応をしていた。だが、会場にあたって筆者は展示運営スタッフとの間に、ちょっとしたトラブルがあった。会場を訪れて登録名簿を確認したところ、1ヶ月前に筆者がオンラインから行ったはずの申し込みが、データに反映されていなかったのである。アートフェアの来場者は、専用アプリにあらかじめ電子チケットをダウンロードしておき、それを見せて入場するのだが、購入したはずの電子チケットが、アプリ上に確認できなかったのである。過去のデータから、支払いのプロセスが完了していないとの履歴が確認されたため、こちらに非があると判断され、やむなく当日券を購入して入場することにした。だが、その後も運営スタッフは長い時間をかけて申し込みの履歴を大量のデータの中から調べ、筆者が申し込み時に使用したメールアドレスが、アプリのログイン用メールアドレスと異なることをみつけ出し、実際には支払いは完了している事実が発覚したのである。筆者はそのトラブルを忘れて作品を鑑賞していたが、担当スタッフは、広い会場で筆者を探し出し、入場に際し不要な支払いが生じたことを詫びた上で、返金を申し出た。その対応の緻密さや迅速な解決能力に驚かされ、同時に個々のアートファンを大事にする運営ポリシーに感嘆させられた。権威あるギャラリーが参加し、著名なコレクターが日々訪れるアートフェアは、アートシーンの中でもとりわけ大事なイベントだ。そのため、運営の慎重さとクオリティの高い仕事が求められる。権威の象徴たる大規模なアートイベントの開催は大変な業務で、イベントの質を維持するメンバーは、真剣に伝統を守るために業務に勤しんでいることを確認できる一件だった。



図 34：台湾国際オークション「台北當代」の様子（2023年5月11日訪問）。

5.3 芸術と地域振興

近年の文化芸術活動においては、美術館や芸術祭という文化資本を、観光や産業だけでなく、次の世代を担う若い層への教育や社会的弱者を包摂する福祉活動を結びつけ、有機的な効果を生み出す必要がある。2010年以降に瀬戸内国際芸術祭をはじめとする芸術祭が開催され、その後に2019年に施行された文化観光推進法や、2022年に博物館の向上に寄与することが努力義務として追加されたことなども含め、アートシーンは単独でその役割を完結するのではなく、地域のさまざまな組織や市民と連携して、文化芸術を地域振興に役立てることが求められている。中でも地域と芸術文化活動の協業に関しては、金沢市と横浜市の取り組みは注目されている。金沢市では、最も規模の大きい「金沢21世紀美術館」だけでなく、その他の複数の美術館においても、世界的なアーティストの展覧会が開催されているほか、伝統的な工芸品や芸能などの文化活動を各地で支援する施策を展開している。一方の横浜市は、「横浜美術館」をはじめとする有数の美術館で多岐にわたる芸術文化イベントを開催し、市民が主体となって文化活動を行える場を整備している。こうした動きは日本全国に広がり、観光の誘致や教育などに一定の効果があることから、市民たちの参加へのモチベーションが上がっている。

一方で全国の自治体にも、観光誘致やふるさと納税の施策としてNFTの利用をいち早く取り入れているところがある。2022年の1月27日に発表されたプレスリリースに、北海道北広島市が観光PRにNFTを利用することが記載されていた。北広島市役所の管轄下にある「一般社団法人北海道きたひろ観光協会（北海道北広島市）」が、地方自治体向けにふるさと納税の返礼品に

NFT を採用するためのソリューションを提供する「株式会社あるやうむ¹⁴⁴（北海道札幌市）」とともに、観光振興に NFT を活用する実証実験を開始したという内容だった。代表の畠中博晶氏にインタビューしたところ、彼は北海道生まれでも観光に詳しいわけでもなく、まだ当時はキャラクターグッズの製造販売を行う会社を興したばかりだった。しかし、畠中氏が暗号資産や NFT に詳しくなかったことから、北広島市役所の職員だった一般社団法人北海道きたひろ観光協会¹⁴⁵理事の松田氏が、チャットツールの discord で NFT について検索し畠中氏が起業したばかりの「株式会社あるやうむ」を見つけた。さっそく会議を行った松田氏は、畠中氏の手を借りて観光関連事業に NFT を用いることを決めたのだという。このプロジェクトでは、イラストレーター「鹿島ぐみこ」氏の NFT アートが、Polygon チェーン上で 2 万 5000 円の価値で販売された。購入希望者は JR 千歳線の北広島駅に行き、掲示されている QR コードの読み取りが必要となる。提供される NFT アートを目玉商品として、観光客を呼び込むのが狙いであった。NFT アート作品には、北海道の開拓期の交通や運送において重要な役割を果たしたシンボルと知られる北広島駅から徒歩 20 分のところにある旧島松駅通所が描かれ、結果的にこの実験的プロジェクトは成功した。並行して株式会社あるやうむ」が支援する NFT を利用した観光誘致やふるさと納税のプロジェクトは全国各地で推進されるようになった。

さらに同社は、2023 年 2 月に Web3 技術を活用した地方創生の取り組み事例を紹介するオウンドメディア「地方創生 Web3 研究所」を立ち上げ、NFT を使ったプロジェクトについて紹介している。まず 2 月に発表された 1 つ目の記事は「山古志 DAO¹⁴⁶」プロジェクトである。2021 年 12 月に立ち上がったこのプロジェクトは、人口 800 人、高齢化率 55%以上の、新潟県の中越地方に

¹⁴⁴ 「株式会社あるやうむ」は、NFT による地方創生を推進する会社として 2020 年 11 月に札幌で設立された。公式サイトの URL は、<https://alyawmu.com> である（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

¹⁴⁵ 「北海道きたひろ観光協会」は、北海道の北広島市を拠点とする団体で、北海道の観光資源や魅力を広く紹介し、観光客の増加や地域の活性化を促進することである。「北海道きたひろ観光協会」の公式サイトの URL は、<https://kitahirotourism.org> である（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

¹⁴⁶ 「山古志 DAO」については、2023 年 2 月 1 日に「【山古志 DAO】 地方地域における「NFT・DAO」活用の可能性 - 新潟県山古志地域」というタイトルで、以下の Web サイトで公開されている。https://alyawmu.com/web3_labo_1/（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

ある山古志村で開始された。世界でも注目される地域の特産品である「錦鯉」をモチーフとする NFT アートを載せたデジタル住民票を、世界で初めて NFT で発行した。山古志では仮想の DAO（分散型自律組織）が立ち上がり、現在では 1050 人を超える NFT アートの保有者がいる。プロジェクトの第一弾では、0.03ETH の NFT が 350 個発行され、第二弾では 0.06ETH の NFT が 1,150 個販売された。総額取引数は 61.9ETH で、日本円換算で約 21,665,000 円の売上が計上され、世界でも注目される取り組みになったという。

一方、3月に発表された「牡蠣 NFT¹⁴⁷」は、自治体主導で始まったプロジェクトではない。日本全国で牡蠣を生産する漁師 10 名程度が参加する「牡蠣若手の会」では、共通する三つの課題があった。第一は、薄利のビジネスであることで、生産者から仲介業者を通して一般消費者に流通されるため、生産者の利益が少なかった。次にデジタル広報に関するリテラシーが低いことで、水産業界ではソーシャルメディアを使った広報活動への理解が低く、新鮮で美味しい牡蠣のイメージが一般消費者に伝わりにくいことが課題だった。最後は後継者不足の問題である。水産業は「きつい、汚い、危険」の 3K の印象が強く、漁師を志望する人が少なく、黒字の利益を上げていても後継者不足によって倒産する企業さえあった。そのような中で、漁師の日常を描いたボクセルアート¹⁴⁸の NFT である「AbyssCrypto」を発行し、産直商品を消費者が直接購入できる仕組みを模索し、NFT を所有していれば EC サイトでは 5%引きで商品を買うことができるようにした。また、ユーザーと密にコミュニケーションを取れるように、「フィジカル（リアルの世界）」でも「デジタル」でもコミュニケーションを取れるような「フィジカル」を意識している。実際に東京の大井町で開催されたリアルな牡蠣若手の会によるイベントでは、トークン配布や牡蠣のプレゼント企画、また暗号資産による決済を受けつける試みを行なった。

¹⁴⁷ 「牡蠣 NFT」については、2023 年 3 月 1 日に「【【牡蠣 NFT】 NFT による生産者と消費者の「牡蠣経済基盤」の可能性」というタイトルで、以下の Web サイトで公開されている。 https://alyawmu.com/web3_lab0_2/（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

¹⁴⁸ Mediverse の 2023 年 2 月 3 日の記事「ボクセルアートとは？ NFT の作り方、PC・スマホのおすすめツールを紹介」によれば、ボクセルアートとは、立方体を組み合わせて作成する 3D 作品のことで、立体的な表現に適している。現在 OpenSea などの NFT マーケットプレイスでも人気上昇中である。同記事の掲載 Web サイトの URL は、 <https://www.for-it.co.jp/mediverse/nft/boxel-art/>（2023 年 6 月 1 日アクセス）。

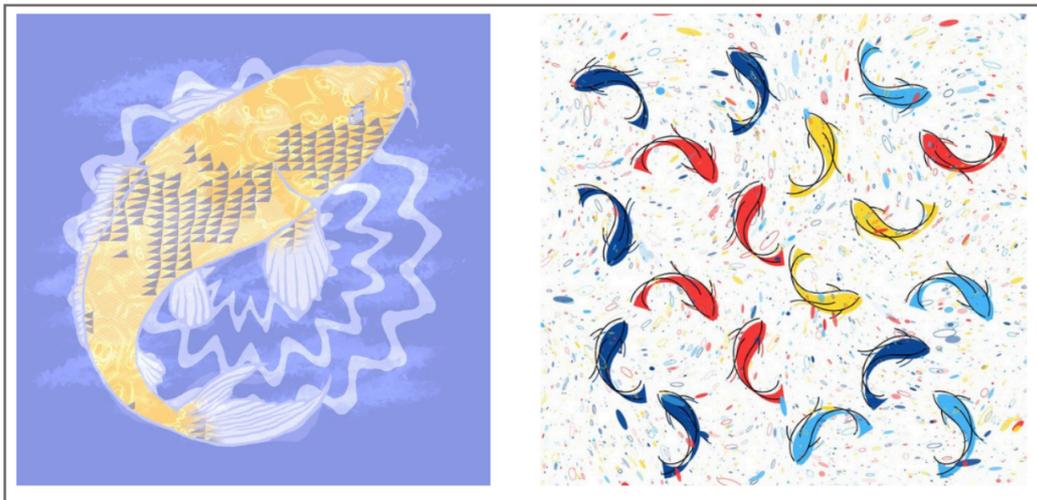


図 35：「山古志 NFT のアート作品『Nishikigoi NFT』」。山古志 NFT に関しては以下の Web サイトに掲載 https://alyawmu.com/web3_lab0_1/（2023 年 5 月 29 日 アクセス）。

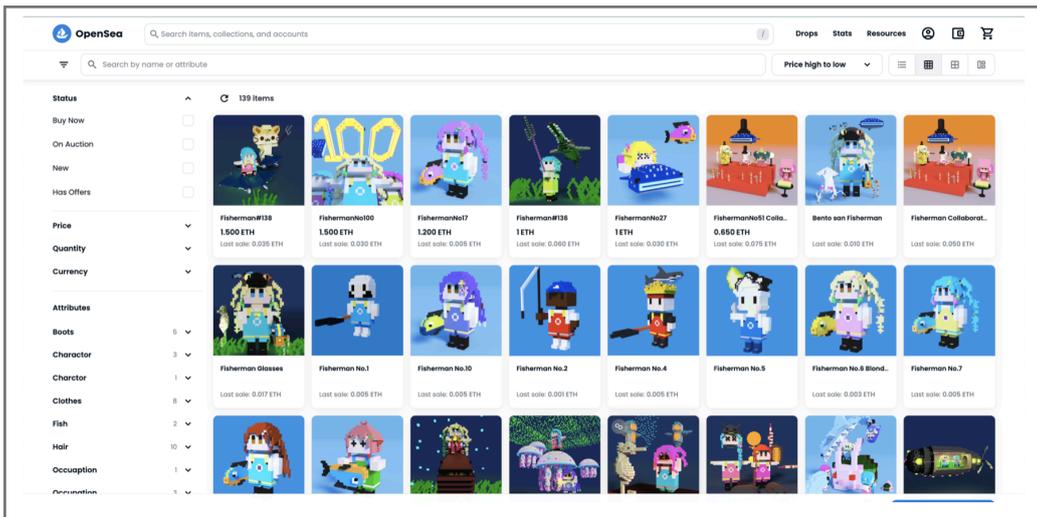


図 36：OpenSea に公開されている「牡蠣 NFT のアート作品『AbyssCrypto』」。牡蠣 NFT に関しては以下の Web サイトに掲載 https://alyawmu.com/web3_lab0_2/（2023 年 5 月 29 日 アクセス）。

その他にも自治体が NFT を利用したプロジェクトを行う動きは各所で登場している。例えば神戸市は、市内の歴史的建造物や美術品などの文化財を NFT 化して発行して市民に販売することを計画中だ。この計画は、神戸市の文化財を世界中の人々に広く紹介することで文化財の価値を高め、地域振興につなげることも意図されている。こうした計画は NFT アートのケースと同様、唯一無二性によるコレクション価値を上げる効果があるだろう。

また、自治体主導ではなく、地域の市民たちが自主的に NFT を用いたプロジェクトを立ち上げ、地域進行に役立てる国外の事例もある。米国のマイアミ市では、市のアーティスト・イン・レジデンス・プログラムに参加するアーティストたちが、NFT を作成して販売するプロジェクトを行っている。これは、アーティストたちが市内の景観や文化にインスピレーションを得て制作した作品を NFT 化するもので、市の文化活動を支援する目的のほか、アーティストが自分たちの作品をより広く知ってもらう目的もある。自分たちが所属する地域だけでなく、参加する個人にとってもメリットがある活動で、新しいスタイルの資金調達手法として注目されている。行政が時間をかけて大きな予算を確保し、多くのステイクホルダーを巻き込んで大掛かりなプロジェクトを興すという従来の方法とは異なり、小規模の組織で思い立ったらすぐに始められるという点が、NFT アートによる地域新興の魅力の一つではないだろうか。

5.4 NFT アートと社会的包摂

従来のアート市場に比べ、NFT アートのプロジェクトは少ない予算で作品を発表できる点が魅力である。また、多くの人を巻き込むことなく、直接アーティストが収益を得られる可能性もあり、社会的包摂につながる可能性がある。通常の文化支援と異なり、NFT アートにおいては作品の所有者の公開がブロックチェーン上で実行されるため、アーティストのアイデンティティが確立しやすい。アーティストが自分自身と作品の社会的認知度を高めることができれば、創作のモチベーションも上がるだろう。だが、万人にとって NFT を使ったプロジェクトは最善の方法とはいえない。NFT の発行にはインターネットやデジタル技術などのリテラシーが必要で、参入しにくいと考える人もいる。そこで、他者の手を借りて創作活動を続けるアーティストが多い、アール・ブリュットの分野での NFT アートの可能性について調査を行うことにした。

5.4.1 札幌とその近郊におけるアール・ブリュットの活動

Dubuffet (1968) が提唱したアール・ブリュット概念は、当初から障がい者のアートを指し示す言葉だったわけではなく、権威やアートシーンにおける評価とは無関係の、生で剥き出しのアートこそが芸術のあるべき姿だと主張したことに端を発する。Dubuffet が興味をもった分野は、アウトサイダーやアマチュアの芸術、精神病院などで制作された作品であった。日本では、文化庁がアール・ブリュット芸術に関する振興や研究、保存などを行い、アウトサイダーアートの制作者やコレクター、研究者などを支援するた

めの助成金や奨励金を提供している。その他に、関連する作品を収集・保存し、展示・公開するための施設やプログラムの運営への支援にも力を入れている。そのため、関係する組織や団体は、行政からの支援を得て活動するケースが多い。

筆者が訪問した団体は、北海道内では石狩郡当別町で活動を行う「アールブリュット支援センター Gently（実施団体：社会福祉法人ゆうゆう）¹⁴⁹」や、市長の旗振りのもとで支援を行う「岩見沢アール・ブリュットギャラリー¹⁵⁰」で、交流も頻繁に行いながら情報共有して活動を推進している様子だった。筆者が訪問した福祉法人は、2022年冬の時期で行政からの助成金を得る時期にあたり、報告書の締め切りが迫っており、多忙な様子であった。こうした団体にとって行政からの資金確保は、その後の年度1年間を決める重要な時期なのである。民間でも、一方、アール・ブリュットを支援する一般企業もある。札幌市内でギャラリー運営を行う「株式会社 中原電気商会¹⁵¹」はそういった企業の一つで、札幌時計台の近くに位置する同社のショールームを、アール・ブリュット関連の団体に優先的に無料で貸し出しを行っている。それぞれの組織運営責任者・担当者に面談を行ない、NFTアートへの興味について質問をしたが、明確な回答は得ることはできなかった。

5.4.2 東京都におけるアール・ブリュットの活動

東京都内で画期的な試みを行っていたのは社会福祉法人愛成会である。前述の通りサブカルチャーの聖地としてその名が知られる中野ブロードウェイと中野サンモール、およびその周辺の半径数kmにわたり、商店街やデパートなどを巻き込み、中野駅周辺の街中に数多くのアール・ブリュット作品を掲示し、「NAKANO 街中まるごと美術館！¹⁵²」と称されるイベントを毎年

¹⁴⁹ アールブリュット支援センター Gently の公式サイト URL は、<http://gently-artbrut.com> (2023年5月10日アクセス) である。

¹⁵⁰ 岩見沢アール・ブリュットギャラリーの公式サイト URL は、https://www.city.iwamizawa.hokkaido.jp/soshiki/fukushika/kenko_iryu_fukushi/1_1/1/1/2479.html (2023年5月10日アクセス) である。

¹⁵¹ 株式会社 中原電気商会の公式サイト URL は <https://fig.nakahara-denki.co.jp> (2023年5月10日アクセス) である。

¹⁵² 「NAKANO 街中まるごと美術館！」の公式サイト URL は、<https://nakano-artbrut.info> (2023年5月10日アクセス) である。

行っている。この「中野タウンジャック」のコンセプトを公式サイトで確認すると、「『NAKANO 街中まるごと美術館!』では、中野の街を象徴する商店街をひとつの美術館に見立て、バナーやポスター等での作品紹介のほか、実物の作品展示により様々な日本のアール・ブリュットの魅力を紹介しています。あらゆる文化芸術が混在する中野の日常風景に出現するアール・ブリュット作家や作品の数々は、年齢や国籍、障害の有無などを越えて、人と人、街と人をつなぎ、今年も多様な人の表現の可能性や新たな価値観と出会う機会となることを願います。」と書かれている。プロジェクトの責任者と面談したところ、展示作品の一部は別の地域で巡回展示するなど、気負うことなく自然にアートを広める活動を行っており、好感の持てる対応だった。NFT アートに関する計画はないようだったが、アーティストの著作権保護にあたる法律相談の場を設けるなど、必要だと思われる取り組みには積極的で、デジタル技術も自然な形で取り入れていくことが予想された。

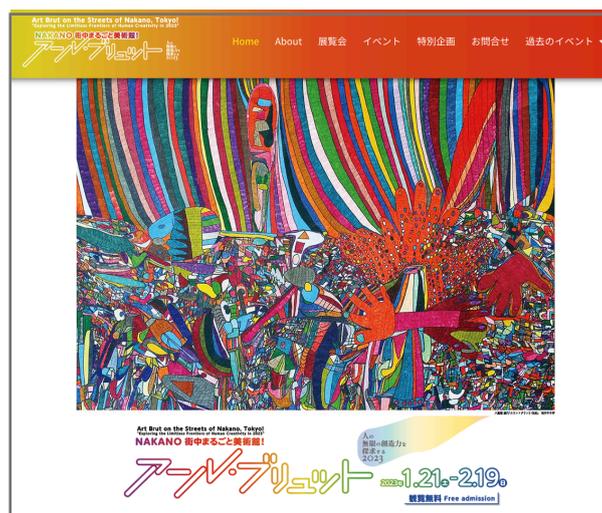


図 37: 「NAKANO 街中まるごと美術館!」の公式サイトから抜粋。公式サイト
の URL は、<https://nakano-artbrut.info> (2023 年 5 月 28 日 アクセス)。

5.4.3 滋賀県におけるアール・ブリュットの活動

西日本の中でも特にアール・ブリュットの活動が盛んなのは、滋賀県ではないだろうか。「滋賀県立美術館¹⁵³」は、戦後のアメリカにおける現代アート作品の収蔵で知られ、2016 年からアール・ブリュットの作品収集も行

¹⁵³ 滋賀県立美術館の公式サイト URL は、<https://www.shigamuseum.jp> (2023 年 5 月 10 日 アクセス) である。

い、海外展示に招かれる巨大なアート作品も展示している。そのため、海外からの問い合わせは尽きないとのことだったが、家族や福祉の支援によって創作活動を続けるアール・ブリュットのアーティストは、NFTアートも含め海外展開に関して配慮が必要だと語っていた。滋賀県の中でも近江八幡駅からバスで10分ほどのところにある「ボードレス・アートミュージアム NO-MA¹⁵⁴」は、2004年6月に昭和初期の町屋を改装してオープンした、素朴なインテリアの美術館である。エリア一帯が重要文化財に指定される古い木造住宅が多く、各建築物で見学ができるなど、町全体が一体となって活動を支援している。同美術館では「ボードレス」という言葉にこだわっている。公式サイトで記載されるコンセプトを見ると、社会福祉法人が運営する美術館ではあるものの、「障害のある人のため」という限定的な役割を担うのではなく、訪れた人々に「芸術」や「表現」とは何かを考えてもらえるような場でありたいと考えていることが伝わる。筆者が訪れた2022年3月には、目の見えない人が芸術にどうやって「触れ」「感じる」か、実験的な展示が行われるなど、担当者の企画に期待が持てる内容だった。



図 38：近江八幡市の昭和初期の町屋をリノベーションして、2004年6月にオープンした「ボードレス・アートミュージアム NO-MA」の館内。詳細に関しては以下の公式サイトに掲載。 <https://no-ma.jp> (2023年5月29日 アクセス)。

アール・ブリュットの活動の中でも最も筆者が注目したのは、展示活動よりも創作に主軸を置いている滋賀県甲賀市にある「やまなみ工房¹⁵⁵」だった。残念ながら、コロナ禍の中で取材を申し込んだことから訪問は実現しなかったが、職員と入所者とが自由にアートを楽しんでいる様子が紹介された

¹⁵⁴ 「ボードレス・アートミュージアム NO-MA」の公式サイト URL は、<https://no-ma.jp> (2023年5月10日アクセス) である。

¹⁵⁵ 「やまなみ工房」の公式サイト URL は、<http://a-yamanami.jp> (2023年5月10日アクセス) である。

メディアなどを見ると、行政からの制約が感じられない社会福祉法人の運営スタイルは、アール・ブリュットにおける理想の運営スタイルであると感じられた。1986年に無認可で通所者3名の共同事業者としてスタートし、何度か転居を繰り返した後、現在は1997年夏に町が福祉ゾーンとして提供した現在の場所で運営を行っている。公式サイトに掲載される「やまなみ工房」施設長の山下完和氏の言葉は、芸術や創作のあり方を考えさせられるものだ。「開設当初3名だった利用者は現在90名ほど。／彼らは主に知的や精神、身体に障害をもち、その状態は様々です。／時間の使い方や落ち着く空間も多種多様、できること、／できないこと、したいこと、したくないことも様々です。／それぞれに「これをするのが幸せである」があります。／彼らは自分自身に満足し、他人と比較したり競争しません。／誰にも歪められず自分自身の世界を築き表現します。／しかし彼らの多くは自分の日々の行為や表現がアートであるかどうかなど関心がないようです。／社会的な価値や賞賛に関心を示すことはほとんどありません。／創り出したものよりも、作り出すための時間と行為がむしろ大切に、／自分の世界を自分の力で築くために／表現をしているように見受けられます。／彼ら自身が大切な価値ある存在であること。／絶え間なく変容する社会の中で、／自分自身に忠実であることの大切さ、／ありのままであることが／ユニークで素晴らしいことだと教えてくれる彼らに／心から感謝したいものです。」

5.4.4 アール・ブリュットと NFT アート

アール・ブリュットの世界で NFT アートに着目した活動を行うのは、神奈川県で「一般社団法人ソーシャルアートラボ¹⁵⁶」である。2021年に同法人を立ち上げた福室貴雅氏は、湘南の海の廃棄物を見て、アートに使ったらどうかというインスピレーションを得て、障がい者アートを広めるべく NFT を用いた法人を立ち上げた。芸術と福祉とを結びつけ、ボーダレスアートの作品を NFT 化して販売することにした。福室氏が掲げるキーワードは「藝術の民主化」と「共生社会」である。大資本からの支援を受け入れることで起き得るであろう、権威による芸術活動の支配は排除し、弱者に寄り添う展開を続けており、社会的包摂の一助となっている。彼の活動内容で特徴的な

1. ¹⁵⁶ 「一般社団法人ソーシャルアートラボ」の公式サイト URL は、
<https://socialartlab.org> (2023年5月10日アクセス) である。

点は、バーチャルと同時並行でリアルでの展開を重要視している点だ。かつてアパレルの世界にいたネットワークを利用し、西武池袋本店や北千住マルイなどの店舗で作品展示を行なっている。また、逗子市や藤沢市などの法人本拠地に近いエリアの行政と手を組み、アートイベントを企画している。今後はメタバースを融合させたプロジェクトを増やし、狭いエリアに限定されることなく活動を広げていくと言う。



図 39：一般社団法人ソーシャルアートラボ の公式サイトトップページ画像。詳細に関しては以下の Web サイトに掲載。 <https://socialartlab.org> (2023 年 5 月 29 日 アクセス)。

5.5 アート関連の活動と資金調達

アート関係者へのインタビューは、上記以外にも数多く実施し、NFT アートの関係者だけでなく、既存のアートシーンにおける関係者にも数多くヒヤリングをしている。そのたびに現状の活動内容に加えて NFT アートの未来や進出の可能性について尋ねるのだが、将来性は感じつつも、どうしても投機的な印象やリスクに目がいくという傾向が見られた。アーティスト保護の観点から、明確な基準や規律がない世界で新展開するには躊躇があるという意見が多く、NFT アートのような一過性のブームかもしれない不確実な市場で、投機目的でアート作品を買う人に対して、アールブリュットの作品を提供することは、アーティストの側に立って支援をする人たちに申し訳ないというのが、その主な理由だった。

また、すでに構築されたアートシーンの権威の中で文化的活動を行い、毎年文化庁から助成金を得ている組織の場合は、それを放り出してまで新たな市場を開拓する必要性はないという本音もあるのかもしれない。「株式会社あるやうむ」が携わってきた行政が手動で行う NFT のプロジェクトは、限界集落などの小さな自治体や草の根組織が生き残りを賭け、予算が少ない中で新たな

プロジェクトを立ち上げ、参加者が意欲を持って取り組んでいる。それは、NFT という仕組みが、資金集めをする上で垣根が低く着手しやすいためだ。活動資金がどこからも援助されない中で、地域新興に対する現実的な解は NFT しかなく、個々の参加者は工夫を凝らしてプロジェクトを立ち上げ、収益をあげるための自助努力に頼るほか、選択肢がなかったのかもしれない。

「一般社団法人ソーシャルアートラボ」の活動については、社会的意義の高さから多くの人たちが応援し、メディアでも数多く取り上げられているが、法人が NFT アートの取引のみで収益を上げることはまだ難しく、リアルイベントなどでは手弁当で行うことも少なくないという。なぜなら、収益モデルを個々のアーティストの作品の売買による、わずかな手数料を中心に運営を行なっているからである。アール・ブリュットのアート作品を NFT 化して販売するという市場が、まだ大きな規模へと育っていない現実の中で、同団体は多くのボランティアに支えられて活動を行なっている。現在は経済的に大変な状況であるものの、こうした草の根のプロジェクトは、志を同じくする人との縁をがっつかりやすい。同団体が行う NFT アートに費やす時間や、多くの人の熱意による無形の投資活動は、いずれ遠くない日に実を結ぶことが予想される。

これらの NFT を利用したプロジェクトのケースを見ると、いくつか共通する特徴があることに気づく。それは限定された環境の中で限界を超えた創造性が発揮されるという点だ。プロジェクトを立ち上げた当初は、ネガティブな意見も少なからず聞かれ、そのほとんどは「利益が出ない」「リスクが大きい」などの、経済的な問題に根ざした理由だ。だが、NFT アート市場に参入する人たちは、課題があるからこそ、革新的な技術と市場に期待を寄せ、何か新しいことに挑戦しようとしているのではないか。そしてそれを支援するコレクターたちもまた、そのバックグラウンドに対して、アート作品だけでなく互酬的な心理から個々のアーティストやそれを支援する活動に評価を与え、相互のコミュニケーションにより価値が形成されているかに見える。

市村ら (2018) はこれまでの物理的環境要因が創造性に与える影響に関して総括し、例えば「薄暗い場所」「散らかった部屋」「騒音がある環境」など一見するとネガティブな要因がある方が、創造性が発揮される例をあげている。逆に全く制限がない場合は、人間はあえて新たな枠組みの中で創造性を発揮して新たなスキームを構築する必要がないのではないか。それを考えると、既存のアートシーンの中で利得を得る環境からは、破壊的な創造プロセスは起きにくいと言えるだろう。現状の NFT アート市場はまだ未開拓で、法整備も進ん

でない。しかし、その市場における課題もまた、新たな価値を生み出す起動力の一つとして機能しているのかもしれない。

NFT 市場や分散型自律組織の構造は、ブロックチェーンの技術によって成り立つ透明性や公平性が背景にあり、自律的に定められた規則によって信頼関係が醸成され、コミュニティの中に互酬性が生まれる。しかし、分散型自律組織以外に、互酬性によって成り立つ資金調達の方法はないのだろうか。おそらく現代では、クラウドファンディングを使ったプロジェクトは、アートシーンにおけるプロジェクトには適していると考えられる。アーティストやギャラリーなどの小規模事業者にとって、インターネット上で多くの人から少額の寄付を募ることによって作品制作や展覧会の開催などを支援する仕組みは、融資などの借り入れに頼らずに資金調達ができる方法だ。また、プロジェクトに関わる人は、アーティストやアートプロジェクトの賛同という形で支援しているため、アートに直接関わることで、心理的満足感を得ることができる。このようなアートにおける互酬性は、アートの民主化を支える核となる大事な要素だろう。アートプロジェクトにおいては、NFT 市場での資金調達だけでなく、クラウドファンディングという手法もある。そこで本研究では、アートプロジェクトの運営者に、どのような理念や計画があってクラウドファンディングによる資金調達の道を選んだのか尋ねることにした。

話を聞いたのは、徳島県牟岐町にある華嚴宗のお寺「正観寺¹⁵⁷」境内の一部をリノベーションし、2023年1月下旬よりスタートした「遊観¹⁵⁸」の運営者である堀江奈々子氏だ。公式サイトに掲載されている事業概要には「思い出するための問いと考える・応える場の提供」と記載されている。堀江氏は神戸大学発達科学部人間表現学科に在籍し、個々の違いを許容される環境の中で、自らに内在する何かを表現することの大事さに気づいたという。高校生までの堀江氏は典型的な優等生で、世間からの期待には応えようとするものの、自分の内側には表現するものは何もなかったのだという。共同運営者の下之坊竜治氏とは、株式会社パソナグループ¹⁵⁹に就職したときの上司だ。週に3日は仕事を

¹⁵⁷ 正観寺の公式サイトの URL は、https://kegonshu-shokanji.com/index/index_1.html (2023年5月26日アクセス) である。

¹⁵⁸ 遊観の公式サイトの URL は、<https://yuhkan1030.studio.site> (2023年5月26日アクセス) である。

¹⁵⁹ 株式会社パソナグループの公式サイトの URL は、<https://www.pasonagroup.co.jp> (2023年5月26日アクセス) である。

し、週2日は芸術文化や自然農に関わり、学びを得ることのできる生活にいた堀江氏は、社会の中にある違和感に気づき、実家の寺を利用した起業を模索した。50年前に堀江氏の祖父が、かつて若者が集う場所にと用意したスペースをリノベーションし、2階をフリースペースに、3階をアトリエとして使用して、一般公開することにした。人間表現学や心理学（音楽・色彩）のバックグラウンドを持ち、農業や芸術文化の中で多様な価値観に触れた体験を通じ、「遊び楽しんで観る」という概念を模索する。「遊観」は、「様々な人と出会い、遊ぶように楽しく違いを観られる場所になれば」という想いを込めて名付けられている。効率化や合理的な価値観に縛られる資本主義によって消費されることなく、個々に内在する「好き」「嫌い」を否定せず、目に見えるアートの形だけではなく、表現活動におけるスタンスも含めてアートだと考える。2023年1月28日のオープニングの日には、参加者がそのときの気持ちを椅子に自由にペイントするイベントを行った。20名ほどの参加者によってカラフルな彩色が施されたその椅子は、その後アトリエで使用されている。

活動開始にあたってはREADYFOR¹⁶⁰によるクラウドファンディングを利用した。目標金額は116万円で、事業開始から半年間の運転資金と最低限の生活費が資金の内訳で、事業を興した後は、原則として寄付金で運営資金を賄っている。クラウドファンディングでの支援者の数は122名で総額1,215,000円が集まった。5,000円の支援金を行った人に対する報酬として、「感謝の手紙」と「1回分の施設利用権」が与えられる。営利組織にしなかったのは、経済的な事情から自分たちがやりたいことができなくなることを恐れたからだ。子供向けのイベントを開催した際に、画材が与えられると自由に絵を描き出す子どもらと、何を描いていいか迷う大人たちの対比は、興味深いものだったと堀江氏は語る。遊観の関係人口は徐々に増加し、大学のゼミ活動での利用や社会人のリモートワークとしても、提供した場が利用されている。公式サイトに記載されている以下の文言を見ると、遊観の行動理念が明確になる。「誰かがこうしてたから、こうした方がいいって習ったから、社会的にこれが美しいから・・・というのは一度置いておいて、自分の心の叫びを外に出してみることを『アート』と呼んでいます。目に見える作品のことではなく、表現全般におけるスタンスを指します。」

¹⁶⁰ READYFORの公式サイト URL は、<https://readyfor.jp> (2023年5月26日アクセス) である。

クラウドファンディングを通じて支援をした人たちは、自分が参加することでアートネットワークの一部となることの価値を見出しているのではないだろうか。遊観における創作活動の意義は、おそらく心理的なレジリエンス (Resilience)¹⁶¹の効果にあるのかもしれない。内在する問題は表現することで昇華することで、心身ともに健全さを増すことを実感する人は多い。稲村 (2017) は終末期のケアにさまざまな芸術療法が使われていることを俯瞰し、内在的スピリチュアリティとして「芸術は患者個人に内在する危機的状况の中で時間の意味や生きる目的をとらえ直そうとする機能を強める」ことに言及している。クラウドファンディングの支援者は、参加によってアートネットワークの一部となることの価値を、レジリエンスの機能に見出しているのではないだろうか。このプロジェクトの核となるコンセプトは、「遊ぶ心」である点で、これは支援参加の動機にもなり得るものだ。フリードリッヒ・シラー (Friedrich Schiller, 1795) は、著作「美学論」で遊戯衝動を肯定している、彼の主張によれば、人間が本来持っている遊びへの衝動は創作活動の源泉であり、社会的な義務から放たれた自由な心から、芸術は生まれてくるという。遊観は、レジリエンスを求める人間の内側に存在する、「遊ぶ心」と対面する場として機能しているのだろう。

玉井 (2019) は Ordanini et al (2011) の先行研究を紹介し、クラウドファンディングの出資動機として「共感・応援動機」、「社会的投資動機」、「金銭的利益獲得動機」、「革新的行動動機」の4種類があること、また Gerber et al (2013) が主張する金銭的報酬に加え非金銭的報酬として他者を助ける、資金提供者を支持するコミュニティへの参加、社会的なネットワークの構築などの出資動機があることに触れている。ことアートシーンにおける支援は、アーティストや作品、活動コンセプトに対する嗜好性が加わる点で、社会的投資動機や利益獲得動機よりも、共感を通じてアートとの関わり合いを深めるという動機が強いと思われる。今後のアートシーンを支える方法として、クラウドファンディングは重要な資金調達手段になることは間違いないだろう。

¹⁶¹ レジリエンス (Resilience) は、人間や組織が困難な状況に直面しても柔軟かつ効果的に対応することができる能力で、心理的な強さを確保し自己成長やポジティブな変化を達成することができる。ストレスの中にあってもポジティブな心理状態を保つことができることから、自己効力感や自己肯定感を維持することができる。

6章 アート市場へ参加

具体的な発表の場として、リアルの場として1)既存の美術展、2) ギャラリー、バーチャルの場として3)オンラインギャラリー、4)NFT マーケットプレイスの4種類を選定し、それぞれにおける創作活動と発表の体験を通じ、その比較を行った。具体的には、アート作品の展示・売買に関する運営方法、開催目的について調べ、コレクターへのアプローチ方法などのマーケティング活動と、出品されたアート作品の価値への評価、そしてその結果がどのように経済活動に影響を与えたかを確認した。

6.1 公募展への出品

一般公募のアーティストから作品を募集する公募展の場合、既存アーティストを会員として組織する美術協会による定期開催の公募展、地域活性化や観光客誘致を目的として行政が所有スペースの一部で開催することが多い。その他にも、既存スペースでの集客や広報活動による認知度向上や、社会貢献を目的とする民間企業や、画材・イラストソフトウェア開発会社などが、PR やプロモーション活動としてイベントを開催するケースなど、様々な目的でアートイベントが主催されている。

コンペの賞品や賞金の内容については、大賞 1000 万円の大規模な国際コンペから、日曜画家のための小規模な作品を募集するケース、地域の名産品を使った記念品を賞品として提供する地域コンペなどがある。審査に当たっては、主に美術界の重鎮が審査員として名を連ねていることが多く、その場合は伝統的な運営形態がとられることが多い。

美術協会などが主催する、歴史ある公募展の場合の出品費用は、応募料が作品 1 点 8000 円から 1 万円以上で、その場合は F50 号から F100 号以上の大作の出品が推奨される。大きな作品となると、往復の送料だけで 1 万円から 5 万円ほどかかるケースも珍しくなく、宅配業者によっては保険をかけなければアート作品を取り扱わない会社もあり、保険代を加えると送料の金額が上がる。また、大規模作品となれば画材の費用だけで数万円以上かかることも多く、要件として求められる額装代についても、良質な額縁をつけるとなれば 5 万円を超えることもある。これだけコストをかけても、作品に高評価が与えられる確率は低く、アーティストにとっては気軽に出品できる場ではない。だが、アーティストにとっては、高額の出品料がかかるとしても、入賞や入選の経験が増え、権威ある団体に認められたという実績は何にも変えがたく、プロフィールにその受賞歴を書くことができれば、作品の価値へのお墨付きがあるというこ

とで、後の作品販売が容易になる。さらに、こうした公募展を通じてアーティスト同士が情報交換できる場が広がり、そのネットワークによってグループ展などの機会が増え、創作意欲への刺激になるため、公募展への応募はアーティストにとっては貴重なチャンスであると考える人は多い。

こうした公募展で高評価を得るためには、「表現方法の新規性」、「大画面の空間活用能力」、「世界観やストーリー性のある作品」が重要である。さらにアーティストに求められるのは、将来性であり、受賞の後も長きにわたって恒常的に優れた作品を生み出す力が求められている。

Deadline	Organization	Eligible Applicants	Work	Result	Venue
2022年3月1日	世界自閉症啓発デー函館地域実行委員会	アート展の理念への共感者	F3デジタル画	N/A	J
2022年3月15日	一枚の繪株式会社（ギャラリー）	日曜画家	F6号アクリル画	落選	兵庫県立美術館
2022年3月15日	「博多町家」ふるさと館	40歳以上	F6号アクリル画	入賞	「博多町家」ふるさと館
2022年3月20日	Gates運営委員会	不問（Foodをテーマにした作品）	F6号アクリル画	落選	N/A
2022年3月25日	池袋アートギャザリング（IAG）」	サブカルチャー関連のアーティスト	F6号アクリル画	落選	N/A
2022年3月31日	一般社団法人 アマチュア芸術館	アマチュア芸術家	F6号アクリル画	N/A	オンライン展示
2022年3月31日	ぎやらりい秋華洞 muni Art Award 事務局	日本国内在住で18歳以上	F6号アクリル画	落選	N/A
2022年4月6日	マネックスグループ株式会社（証券会社）	不問	文書による応募	落選	N/A
2022年4月15日	一般財団法人 山口文化財団（美術館）	不問、ただし学生部門あり	F6号アクリル画	落選	N/A
2022年4月15日	アートフェア2022実行委員会	不問	F6号アクリル画	落選	オンライン展示
2022年4月18日	プラチナアート協会（ギャラリー）	不問	F6号アクリル画	入選	N/A
2022年4月22日	一般社団法人 新協美術会	不問	F6号アクリル画	入選	兵庫県立美術館
2022年4月30日	世界絵画大賞展 実行委員会（画材屋）	不問	F30号アクリル画	落選	N/A
2022年5月20日	現代美術家協会	不問	F60号アクリル画	入選	国立新美術館
2022年5月31日	一般社団法人 Evolve Art & Design Japan	不問	文書による応募	落選	N/A
2022年5月31日	全道展	不問	F50号アクリル画	入選	札幌市民ギャラリー

表2：筆者が出品したアート関連のコンペとその結果の一覧

上記は筆者がコンペに応募したときの、出品先と結果のリストである。アーティストにとって、入賞して賞金を得るためのハードルが常に高いが、入選する確率はどの公募展でも概ね30%前後で、筆者の入選確率とほぼ同率である。



図40：筆者が出品した作品が展示された国立新美術館の外観。公式サイトは、<https://www.nact.jp>（2023年5月29日アクセス）。

6.2 ギャラリーへの出品

画廊が主催する個展やグループ展の場合、画商がまずアート作品の価格を決める。その後、コレクターに宣伝する目的で展覧会が開催され、通常、ギャラリーは作品価格の50%を受け取る。最近になり、経営が圧迫されたギャラリーの中には、50%の按分率を75%に上げた例もあり、仮に作品が売れたとしても、アーティストにとって十分な収益を得る環境が維持できるとは言い難い。

ギャラリーの強みはネットワーク力であり、過去から取引関係のあるコレクターを集め、またウェブサイトやリーフレットなどを用いて展示会を告知して、ギャラリーが支援する所属アーティストの作品を販売する。だが、それほど集客力が大きくないギャラリーにおいては、アーティスト側にもソーシャルメディアなどで集客するよう求められることが少なくない。

初期費用に関しては、ギャラリーが作家を発掘し、一次市場で販売することになれば、作家は支払う必要がないが、ギャラリー主催のコンテスト形式での公募展の場合、作家が応募料を支払って出品するケースも多い。入選作品は、画廊が提供する展示の機会に、所属アーティストとして参加できる場合もあるが、ギャラリーと密な関係を築くため、アーティストは年会費を支払わなければならない場合もあり、筆者も参加費用として資金を投入した。

ギャラリーの中でもスペース貸しを行うレンタルギャラリーは、画廊の所有するスペースの他にカフェやイベントホールなどを、一定期間レンタルする形態もある。その場合は、作家が自己資金を投じて、一定期間、個展やグループ展を行うことができる。アーティストがレンタルギャラリーとレンタル契約をした場合は、公序良俗に反しない限り、作品の展示はほぼ認められる。行政や大学などが運営するギャラリーの場合は、若手作家の支援やコレクターへの情報提供の場として、貸ギャラリー用のスペースを、無料あるいは廉価で提供することもある。また、アートへの支援体制を強化する一般企業でも、自社の会議室の壁面をアーティストに貸す例もみられる。

だが、貸しギャラリーへの集客については、来場者が容易にアクセスできるスペースであれば不要だが、そうでない場合は、アーティスト自身が独自にマーケティング活動を行い、集客する必要がある。貸しギャラリーとの契約は、1日あたり、もしくは週単位でレンタル締結し、価格については立地やスペースによって異なるが、一般的には5万円以上から30万円程度である。現地の不動産市場に左右されることがほとんどで、銀座など立地の良いところは当然レンタル料金も高くなる。また、マーケティング活動として、ソーシャルメデ

ィアなどでの告知やポスターの設置，チラシの配布などの広告宣伝に対して費用がかかり，規模によっては10万から数十万円を超えることもある。

公募展に何度か出品し，ソーシャルメディアで作品を露出する機会が増えると，ギャラリー側から展示の勧誘が来ることも多い。内容としては，年会費制度のギャラリー会員への勧誘が多いが，中には海外展示の誘いもある。筆者の場合は，パリやドバイなどで行われるアートフェアの一角をギャラリーが買い取り，そのスペースを分割し，一部をアーティストに貸し出して利益を得ている。作品1-2点を展示できる小さなスペースを，アーティストにサブリースする仕組みである。1回の展示費用が数日間で数十万円ほどかかる上，作品を海外に送付する送料は保険をかける必要もあり，高額な出費になることが多い。作品が売れる保証はないため投資によって資金回収できる可能性は低く，おそらく富裕層アーティストが，海外での作品展示をプレミアム体験する場として，こうしたサービスの提供が行われていると思われる。2年先のアートフェアまで予約が埋まっているとの説明を受け，こうしたアート展示のマーケットの需要があることに驚かされた。

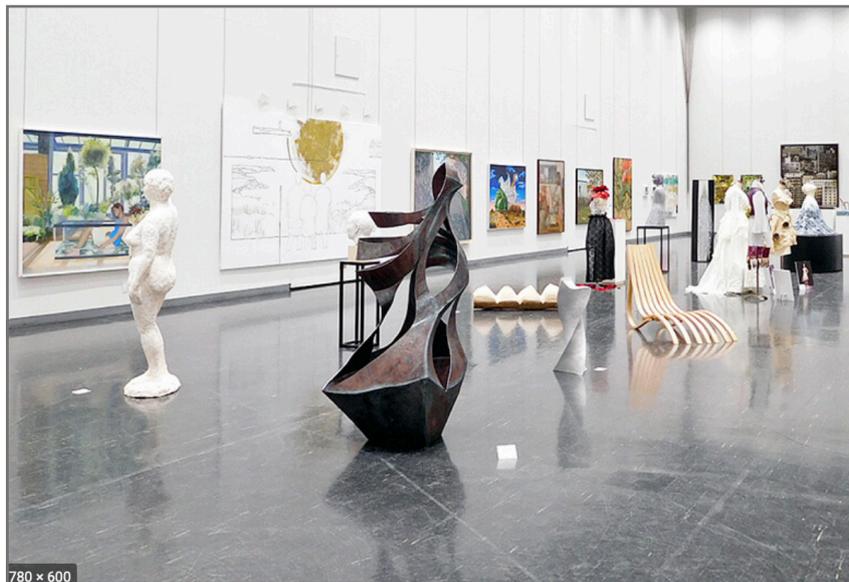


図41：筆者が出品した作品が展示された札幌市民ギャラリーの館内画像。プライベートギャラリーではないため，各種の美術協会の展示会が行われる。画像を掲載する公式サイト URL は，<https://sapporo-shimin-gallery.jp>（2023年5月29日アクセス）。

6.3 オンラインギャラリーへの出品

オンライン展には主に2通りある。リアルでの公募展とともにオンライン上のアーカイブとして併催されるオンライン展と，オンラインギャラリーそのもの

のを本業として行う専門オンライン展である。

前者は、実際の展覧会を補完する役割を担うことが多く、実際の公募展に先立つ事前審査として、一般公開される。こうしたケースでは、一次審査はオンライン上での投票や閲覧数などを通じて量的評価を行い、応募作品をスクリーニングした後に、美術界の重鎮芸術家などによって、質的評価による二次審査が行われる。オンライン上の量的評価基準と、従来からある質的評価の2つの評価基準を混在させることで、評価を平準化している。

一方のオンラインギャラリーそのものを本業とするギャラリーでは、主たる展示はオンライン上での作品掲載で、ときにリアルでの企画展なども行う。展示に際しては、アーティストが自らインターネットの告知を確認し、作品要件を満たす作品を応募し、オンラインギャラリーは受け取った作品に対して独自の審査を行う。ちなみに筆者が出展したイニシャルギャラリー¹⁶²は、評価をスコアリングするイニシャルギャラリー・スコア (Initial Gallery Score, IGS) ¹⁶³において、展覧会の経験、受賞歴、アーティストとしての活動歴、メディア掲載歴、売上、Twitter や Instagram などの SNS の URL、公式サイト、YouTube などの情報をもとにアーティストの価値を定量化していた。10点以上の作品を提出したが、そのうち裸体の黒人女性の作品1点のみが審査で落とされたが、これは公序良俗に反すると受け止められて不合格になった可能性が高く、社内での作品への評価によってオンライン展示の機会が失われるケースは稀であると思われる。だが販売にあたってはIGSのスコアは重要で、スコアが上がればそれに伴い露出の機会は増加する。スコアが高いだけでなく、プロのアーティストとしての自覚を持ち、作品を常に産出できるアーティストは評価が高く、特集記事として取り上げられるなど、販売の機会が拡大する。アーティスト自身がソーシャルメディアで自身のファンを募り、その活動によってギャラリーと二人三脚で相互にアクセス数における好循環を作り、ギャラリーとアーティ

¹⁶² 株式会社 Initial Site が運営するイニシャルギャラリーの公式サイトの URL は、<https://ig.initialsite.com> (2023年5月26日アクセス) である。同社では「アートの出発点」をベースに、作品販売、書籍出版、画材代支援、アーティスト向けの仕事紹介などのアート関連サービスを提供している。

¹⁶³ 「IGS (イニシャルギャラリースコア)」は、株式会社 Initial Site が独自にアーティスト注目度として開発したアートの数値測定手法である。アーティストの活動実績などを定量分析してスコアリングしており、作品を購入する際に有用なツールとして利用されている。「IGS (イニシャルギャラリースコア)」に関する Web サイトは、以下に公開されている。<https://ig.initialsite.com/igs/> (2023年5月26日アクセス)。

ストとが共存共栄することが望まれているようだった。

もちろん、営利企業によるオンラインギャラリーだけが作品展示の機会ではない。筆者も、Twitter や Instagram などの SNS アカウントや、作品や作家のプロフィールを紹介するホームページなどで、さまざまなタイプのバーチャル展覧会に作品を出展した。これらの展示活動は手軽に行うことができるが、SNS アカウントやプロフィールサイトを自作した後の集客は自分で行う必要があるため、作品の露出を上げる努力が必要である。アーティストが率先して高い SNS マーケティング技術を定量的な施策とすれば成功する可能性がある、だが、アーティストは創作とマーケティング活動の実践に際し、タイムマネジメントには苦慮するようだ。創作活動と同等にマーケティングに費やすエネルギーを割くことは実際には難しく、コミュニケーションの得手不得手もある。芸術の価値を上げるために、コミュニケーション力やマーケティング力といった、プラスアルファの能力や具体的な施策が必要なのが現実だ。創作者とそれをプロデュースする人との協力しあって作品を世に出す従来の手法は、アーティストが創作に集中する時間を確保するにあたり、実は有効な方法であったのではないだろうか。



図42：筆者が出品した作品が掲載されているイニシャルギャラリー。画像は公式サイト
のトップページ。公式サイト URL は、<https://ig.initialsite.com>（2023年5月29日
アクセス）。

6.4 NFT マーケットプレイスへの出品

最後に、本研究のテーマである NFT アートを作品の出品および販売することを試みた。出品に際し適切な NFT マーケットプレイスを探したところ、NFT 市場は大きく 3 つに大別されることがわかった。第一のタイプは、

OpenSea¹⁶⁴, NiftyGateway¹⁶⁵, SuperRare¹⁶⁶など、多岐にわたる NFT を取引できるマーケットプレイスである。ここでは平面アートだけではなく、動画やゲームなどが出品されることもある。第二のタイプは、単一の発行者が発行する個々のゲーム、または一連の NFT コレクションのみの取引ができるプラットフォームである。このようなプラットフォームは特定の目的で運営される。例えば、NFT の発行元である NBA が運営する「NBA Top Shot¹⁶⁷」、2017 年に発行された NFT アートのコレクション「CryptoPunks¹⁶⁸」に特化した NFT マーケットプレイスがそれにあたり、そこに集うユーザーは同一の嗜好性があり、ユーザ同士のコミュニケーションも活発である。第三のタイプは、既存のオークションハウスであるサザビーズやクリスティーズなどが運営するマーケットプレイスで、コレクターから評価の高い NFT アートを収集・販売している NFT マーケットプレイスである。オークションハウスのプラットフォームでは、既存のオークションと類似する競売の機能を有しており、場合によっては高額取引が行われる。こうした NFT マーケットプレイスは市場の一部であり、日本でも EC サイトで知られる楽天グループ株式会社に

¹⁶⁴ OpenSea の公式サイト URL は、<https://opensea.io/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

¹⁶⁵ Nifty Gateway の公式サイト URL は、<https://niftygateway.com/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

¹⁶⁶ SuperRare の公式サイト URL は、<https://superrare.co/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

¹⁶⁷ NBA Top Shot は NBA (National Basketball Association) と Dapper Labs が共同開発した NFT プラットフォームで、バスケットボール関連のデジタルコレクタブルアイテムを提供している。公式サイト URL は、<https://www.nbatopshot.com/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

¹⁶⁸ CryptoPunks は Larva Labs によって作成された最初の NFT コレクションの一つと言われており、独特のピクセルアートのスタイルにファンが多い。公式サイト URL は、<https://www.larvalabs.com/cryptopunks> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

よる Rakuten NFT¹⁶⁹, ソーシャルメディアの大手による LINE NFT¹⁷⁰, 暗号資産の取引所である Coincheck¹⁷¹による Coincheck NFT, IT 企業グループを運営す GMO¹⁷²による Adam byGMO などが, 日本の NFT マーケットプレイスとしてよく知られている.

本研究では, NFT アーティストやコレクターの参加が多い, 海外の NFT マーケットプレイスの中から, で汎用的な NFT マーケットプレイス最大手の OpenSea¹⁷³, 招待制のクローズドなコミュニティの中で NFT アートが取引される Foundation¹⁷⁴, 良質なアート作品のコレクターへの信頼を確保するためにマーケットプレイスに出展するアート作品の事前審査を行う MakersPlace¹⁷⁵ を選択し, 出品を試みることにした.

¹⁶⁹ Rakuten NFT の公式サイト URL は, <https://nft.rakuten.co.jp/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である.

¹⁷⁰ LINE NFT の公式サイト URL は, <https://nft.line.me/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である.

¹⁷¹ Coincheck NFT の公式サイト URL は, <https://coincheck.com/nft> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

¹⁷² GMO コインの公式サイト URL は, <https://www.gmo.jp/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

¹⁷³ OpenSea はさまざまなデジタルアセットを取引で, 誰でも参加できる最大規模なマーケットプレイスである. 公式サイト URL は, <https://opensea.io/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

¹⁷⁴ Foundation は, アーティストの品質やクリエイティブなコンテンツのバリエーションに重点を置く招待制のクローズドな NFT マーケットプレイスで, アーティストやクリエイターに対して招待状を送り, その中でアート作品が選定される. Foundation の公式サイト URL は, <https://foundation.app/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

¹⁷⁵ アーティストやコレクターに対して厳格な審査基準を設け, 品質の高いアート作品のみを承認して掲載する MakersPlace は, 信頼性の高いアート作品のコレクションを提供することでコレクターから高い信頼を得ている. MakersPlace の公式サイトは, <https://makersplace.com/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

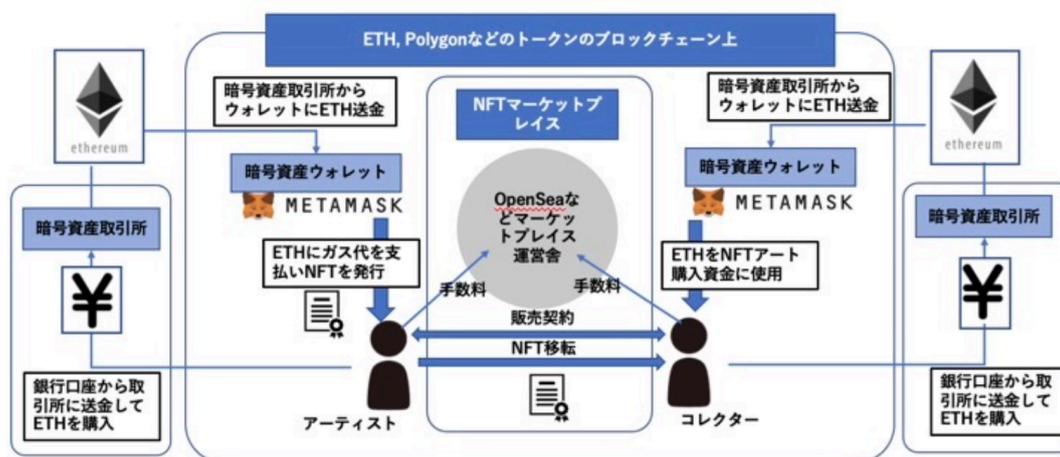


図 43： NFT アートの出品プロセス（筆者による作成）

NFT のアート取引のプロセスは少し複雑で、暗号資産の取引に慣れていないと戸惑うことも多い。手順としては 1) MetaMask¹⁷⁶などの暗号資産を所有・保管するための財布の役割を果たす、インターネット上に置かれた ID やパスワードで管理されるデジタルウォレットにアカウントを作成し、2) このデジタルウォレットに、外部の暗号資産の取引所で日本円により購入した暗号資産を送金してプールしておく、3) それを NFT マーケットプレイスに送金するという、3 段階のプロセスが必要である。暗号資産の送金の際には、30 桁以上のそれぞれのトークンごとに付与されるアドレスが必要で、手順やアドレスを間違えると資金はブロックチェーン上のどこかに消えてなくなる。中央管理システムを持つ銀行を通じた送金であれば、少々間違いなら銀行を通じて送金履歴を追うことができるが、暗号資産の取引所は一元化された管理がなされていないため、暗号資産の送金ミスが起きた場合に、資金の行方を追跡して取り戻すことはまず無理である。トークンの種類別に、利用者ごとに割り当てられている送金アドレスは、それぞれ異なるため、暗号資産の世界においては徹底した自己管理が暗黙のルールとなっている。送金エラー

¹⁷⁶ MetaMask は、イーサリアム (Ethereum) ブロックチェーン上で動作するウェブ 3.0 のデジタルウォレットである。スマートコントラクトや分散型アプリケーション (DApp) を実行するためのプラットフォームであるイーサリアムのインターフェースとして MetaMask は機能している。OpenSea などの NFT マーケットプレイスで取引する際は、ウェブブラウザ上で MetaMask をイーサリアムネットワークに接続させ、イーサリアムのトークンや NFT などのデジタルアセットを保持・管理のほか、MetaMask を介して DApp にアクセスし、スマートコントラクトを実行など取引や操作を行うことができる。

が頻発しているにもかかわらず、それを解決する方法は現状ではほとんどないのが現状だ。さらに、MetaMaskの利用には、推奨ブラウザの「Google Chrome¹⁷⁷」を使用する必要がある。「Safari¹⁷⁸」や「Internet Explorer・Microsoft Edge¹⁷⁹」などのブラウザでは、機能しないことに注意する必要がある。加えて、同じMetaMaskを使用する際には、同一アカウントをスマートフォンとPCの双方を同時に使用すると、トラブルが起きがちである点も注意が必要だ。PCやその他のデジタルデバイスを利用してアカウントを管理しようとする、知らないうちに複数の口座が開設されてしまうこともあり、どのアカウントにいくら資産があるのか、自分で把握できなくなることがある。最終的に、MetaMaskの暗号資産をOpenSeaに送るために両者を接続する必要があるが、OpenSeaのシステムが不安定になることが多く、サポート体制は不十分であることから、ユーザーのトランザクションが画面に反映されないことがあり、暗号資産の取り扱いに慣れない人には使い勝手がいいとは言いがたい。

無事に暗号資産をOpenSeaに送ることができた後は、開設したアカウントに自分のデジタルアート作品、およびプロフィール内容をアップロードする必要がある。その際には、デジタルアート作品をNFT化してブロックチェーンに記録するための「Mint¹⁸⁰」を実行し、作品展示の準備が整う。筆者が

¹⁷⁷ Google ChromeはGoogleが開発したウェブブラウザで、高速なパフォーマンスとシンプルなインターフェースが特徴で、多くの拡張機能やアプリを利用などカスタマイズ性が高い。

¹⁷⁸ SafariはAppleが開発したウェブブラウザで、macOSやiOSなどのAppleデバイスに標準で搭載されています。ユーザーインターフェースがシンプルで使いやすく、他のAppleデバイスとの同期や連携がスムーズで、トラッキングの防止やサイトのセキュリティ機能が強化されているのが特徴である。

¹⁷⁹ Internet ExplorerはMicrosoftが開発したウェブブラウザで、過去には最も広く使用されていたが、互換性の問題やセキュリティの脆弱性が指摘され、最新のウェブテクノロジーに対応していないことがあり、2022年8月にサポートが終了して最新バージョンの「Microsoft Edge」に移行することが推奨されている。

¹⁸⁰ NFTにおける「Mint」は「Minting（鋳造）」とも呼ばれ、新しいNFTトークンを作成するプロセスを指す。デジタルアセットを唯一無二のトークンとしてブロックチェーン上に登録

OpenSea を利用した際には、「Gas fee¹⁸¹」と呼ばれるイーサリアムネットワークの利用料が必要だった。Gas fee の料金は固定ではなく変動制で、夜間や週末（日本時間）には比較的安くなる。イーサリアム(ETH)を用いた作業には作品 1 点につき 3000 円相当が必要だったため、本研究では、Gas Fee のコストが 100 円-200 円と廉価なポリゴン（Polygon）と呼ばれるトークンを用いた。しかし 2023 年 4 月現在、この評判の悪かった Gas fee は OpenSea では廃止となり、アーティストにとって出品のハードルが低くなったが、今も Gas fee が必要な NFT マーケットプレイスはあるため、事前に Gas fee のコストに関する確認は必要だ。出品の際には、価格設定と販売方法の指定をする。筆者が OpenSea に出品した際の各作品の価格は、0.1ETH（当時の暗号資産の市場価格で 2 万円相当）で、合計 20 作品を出品した。販売方法は 2 種類で、オークション形式と固定価格を選ぶことができるが、20 作品は全てオークションによる取引を選定した。また、プロフィール欄には、日本語と英語の自己紹介を用意し、Twitter や Instagram の URL などの SNS 情報も併記して、ソーシャルメディアと相互に流通できる経路を整備した。

だが、OpenSea は 2022 年時点で 60 万人以上のユーザーと 8000 万件以上の NFT が存在する市場であることから、作品を掲載しただけで閲覧されることはまずない。閲覧数が上がれば OpenSea でのランキングが上がり露出量が増えるため、OpenSea の外でソーシャルメディアを用いたプロモーションを行い、ユーザーを誘導するマーケティング活動は不可欠である。

ここまで OpenSea での出品を紹介してきたが、他の 2 種類の NFT アートマーケットプレイスでの出品には、異なるプロセスを踏んだ。まず、招待制の会員制の NFT マーケットプレイスである「Foundation」に出品を試みたが、紹介がないと出品ができないことから、Foundation の招待権を持つ NFT の

し、そのデジタルアセットが非代替性であることを証明する。

¹⁸¹ NFTにおける「Gas fee（ガス手数料）」とは、ブロックチェーン上でのトランザクションを処理するために支払う手数料のことで、通常は暗号資産で支払われる。具体的には、NFT を作成したり、NFTの所有権の譲渡や販売を行ったりする際に必要となる。価格はトランザクションのスピードや優先度にも関係しており、高いガス手数料を支払えば速い処理速度が確保される可能性がある。

出品代行業者「CryptolessNFT.com¹⁸²」に出品を依頼した。インターネットで検索して見つけた業者だが、連絡はすべてメールのみで、法人の所在や担当者の実態は、最後まで不明であった。近年では、インターネットでサービス提供を行う個人や組織とその受け手とは、匿名性を保ちながらサービス提供や金銭の授受が行われることが多い。NFT マーケットプレイス上でも、ハンドルネームを用いて取引が行われるため、いつしかその環境に慣れてしまうのだが、実態があるのか不明であることから、犯罪の温床にもなりやすく、依頼の際は注意が必要だ。CryptolessNFT.com のケースで言えば、窓口となる担当者が氏名を名乗り、継続してやり取りを続けたこともあり、信頼して取引をすることができた。サービス利用に際して基本契約料は1万円、1作品ごとに約2万円がかかる。出品後のサポートにはさらに月額約2万円がかかる。プロモーションも自社メディアで行うという話だったので、諸々の費用として2作品の出品で総額8万円ほどをクレジットカードで支払ったところ、出品および作者プロフィールに関してサポートが提供され、実作業は数日間で終わることができ、無事出品は完了した。しかし出品後すぐにメールが届き、出品の2日前に Foundation では招待制を廃止したことを知らされた。今も CryptolessNFT.com からのメールマガジンが時折届くが、維持費が高いことから、その後有料のプロモーションに関する具体的な依頼はしていない。

NFT マーケットプレイスの中では、中央集権的な構造と審査制度が敷かれている MakersPlace では、コレクターとの信頼関係を維持するために、一定以上のクオリティを満たす NFT アートのみが出品を許される。筆者は5月24日に応募して3種類の作品を送ったが、残念ながら6月4日に不合格の通知が届いた。その数ヶ月後にも別の作品を送ったが、やはり不合格であったことを考えると、審査官のような存在がいて、売買の可能性が高いアート作品を選んでいられると思われる。応募後の審査には一定以上の時間がかかるため、スコアリングなどの量的評価よりも、作品を実際に見て質を判断し、審査の合否が決定されるのではないかと想像する。

¹⁸² CryptolessNFT.comd では、仮想通貨を使用せず安心して NFT を作成・出品することができる NFT 代行 サービスを提供している。公式サイト URL は、<https://jp.cryptolesnft.com> (2023年5月26日アクセス) である。

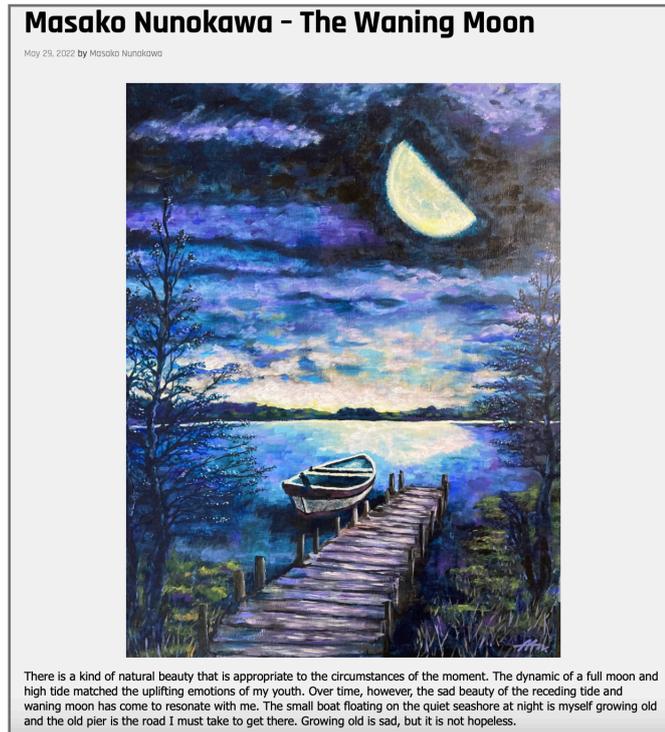


図 44：筆者がプロフィールと作品を掲示している NFTX - NFT ART Exhibition. 掲載 Web サイトは、<https://nftartexhibition.net/2022/05/29/masako-nunokawa-the-waning-moon/> (2023 年 5 月 29 日 アクセス) .

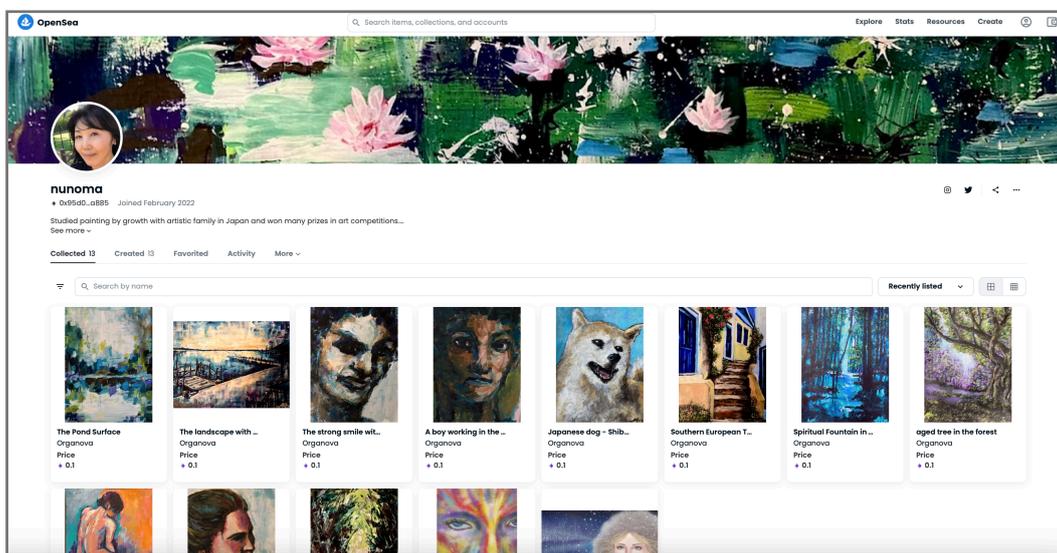


図 45：筆者の出品作品が掲示されている OpenSea のアカウント画面. 掲載 Web サイトの URL は、<https://sapporo-shimin-gallery.jp> (2022 年 10 月 30 日 アクセス) .

6.5 SNS でのマーケティング活動

OpenSea のマーケットプレイスで作品を販売するために、出品と並行して

Twitter や Instagram の 2 種類のソーシャルメディアでのマーケティング活動も実施した。その 2 種類を選んだ理由は、Twitter が NFT のアートプロモーションに最も効果的と言われているためだ。次の候補として、色彩豊かな美しい画像に対し、高い評価が与えられる傾向のある Instagram を選び、両方のアカウントを 2022 年 3 月 4 日に開設した。その他のソーシャルメディアとして、ファンとの交流に適した Facebook、作品制作の動画投稿が可能な YouTube、ファン育成のためのクローズドコミュニティである discord¹⁸³も候補に上がったが、これらはすでに評価のあるアーティストに対して有効なメディアであり、取引が行われるまでは不必要と考えるため利用を取りやめた。

マーケティング活動の実施方法については、3 月 11 日から 6 月 24 日までの間の約 15 週間の間、前日作成した絵画を中心に、毎日 9 時から 10 時の間にアナログ画の写真を撮影し、100 文字程度のコメントを付け加えて画像をアップロードすることにした。

実際にアカウントを開いて運用してみるとわかったのが、フォロワー数や「いいね！」の数を短期間で増やすのは、自力では限界があるということだった。基本的には、相互フォローを行うことを条件とするアカウントを見つけ、そこでフォローをすれば高い確率でフォローバックされ、その作業は無料だが、それではマーケティング的效果が薄いと考える、量的にインパクトを与える施策を提供する、外部業者に依頼することにした。インターネット上でサービス提供を行う「ココナラ¹⁸⁴」という web サイトを通じ、作業を依頼することにした。ここでも有料サービスの依頼はあくまで匿名の状態で行われる。

¹⁸³ discordは、オンラインコミュニケーションプラットフォームであり、主にゲームやNFTなどに関しコミュニティのメンバーが交流し、情報収集をするために利用されている。サーバーと呼ばれるコミュニティのグループを作成やチャンネルでのメッセージ交換が可能で、ボイスチャットやテキストチャットなどのリアルタイムでコミュニケーションを取ることができる機能もある。

¹⁸⁴ 「ココナラ」は、ココナラでは、登録されたユーザーが自身のスキルや知識を提供し、それに対して料金を設定して販売することができるオンラインサービスマーケットプレイスである。ユーザーは受けたサービスに対して評価を残すことができ、そのレビューが販売者の信頼性や品質を確認することができる。提供サービスは、ライティングやデザイン、翻訳、プログラミング、コンサルティングなど多様である。ユーザー間でメッセージのやり取りができるコミュニケーション機能が提供されているほか、サポートやセキュリティの確保などにも配慮されている。公式サイトの URL は、<https://coconala.com> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。



図46：Twitterの筆者のアカウント

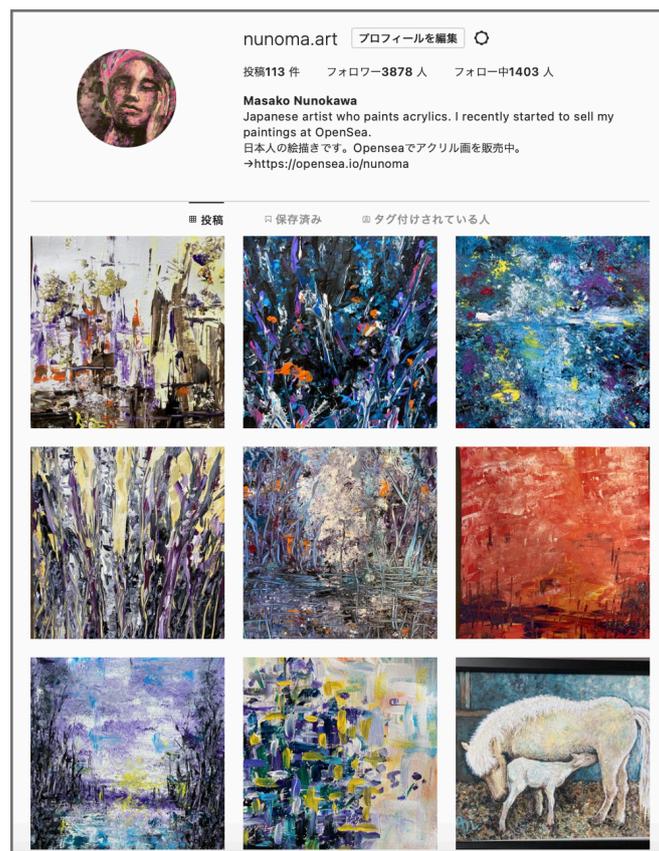


図47：Instagramの筆者のアカウント

まず実験的に、2022年3月下旬から4月上旬の間、フォロワーを増やす施策を外部業者に委託した。Twitterでは、1週間で100人のフォロワーが増えるサービスを3回、それぞれ約3000円で購入した。一方のInstagramは、1週間で400人のフォロワーが増えるサービスを3回、それぞれ約2000円で購入した。その結果、TwitterとInstagramのアカウントでのフォロワー数は、それぞれ3,000人以上に増えた。その結果は満足いくものであったものの、このサービスはアートに興味がある人への訴求力が弱く、販売の促進には効果がなかった。また、フォロワーが多いにも関わらず、「いいね！」が全く増えてないのは不自然に見えることから、2022年4月5日からの3カ月間は、「いいね！」の数を増やす施策を外部業者に委託した。フォロワー数だけ多いアカウントは、フォロワーを購入していると怪しまれることがある。公募展やオンラインギャラリーなどに出品する際に、ファンがいることが高評価につながると考えて行った施策である。Twitterについては、「いいね！」を毎日200件追加するサービスを購入し、3ヶ月で総額約18000円の費用がかかった。Instagramは、毎日100いいね！を追加するサービスを購入し、3ヶ月間合計で約9000円の費用がかかった。この施策については、マーケティング費用を拠出することへの負担よりも、毎朝決まった時間にアート作品を新たにアップロードし、その都度サービス提供者に連絡するという行為が求められ、そのルーティン作業が重荷に感じる日もあった。しかし、これらのマーケティング施策を通じ、TwitterとInstagramのアカウントでは、どちらもアーティスト同士の交流に対して効果があることを実感することが出来た。筆者自身も、アート作品を掲示する他のアカウントに積極的に「いいね！」をしており、アートファンとのコミュニケーションの醸成につながった。しかし、その接触のほとんどがNFTのアートコレクターではなく、自身も創作活動を行うアーティストだったため、販売促進に効果があるかは疑問があった。あるいは、信頼関係を醸成するために、さらに数ヶ月同様のマーケティング施策を継続していれば、販売につながるコミュニケーションに発展したかもしれないが、それを確かめるには期間が短すぎたため、売上にはつながらなかった。

6.6 Giveaway の実施

また、NFTアートの販売にしばしば用いられる「Giveaway」というプロモーションも実施した。このプロモーションは、作品販売を目的としたNFTマーケティングの分野では、最も効果的だと言われている。プロモーション時

には、限定数で NFT アート作品をプレゼントの賞品として提供し、Twitter でメッセージを配信して応募者を募り、主に OpenSea などの NFT のアートマーケットプレイスへ誘導する。応募者は、賞品として入手した作品を OpenSea で二次販売して利益を得ることを期待して応募するが、誘導先のアーティストが運営するアカウントで、気に入った別のアート作品をみつければ、購入することもある。このプロモーションの実施にあたり、やはり「ココナラ」を通じて見つけたコンサルタントに、およそ 1000 円で依頼して企画を実行した。プロモーションは 2022 年 5 月 27 日に開始された。依頼したコンサルタントの Twitter アカウントで、「有名な公募展に入選したアーティストの作品」「こんな機会は滅多にない」といったキャッチーなメッセージとともに、アート作品の配布は 100 名限定で、プロモーション期間は 24 時間で締め切るという内容が告知された。デジタル作品の場合はそのときに反応が薄いこともあるらしいが、筆者が提供したアート作品がアナログ画であること、また実際に、アート作品がデジタル画を受け付けない公募展などで入選した実績があることが幸いし、5 時間以内に 80 名の応募者が応募し、実施期間の 24 時間を待たず、100 名の枠は約 18 時間で埋まり、早々にプロモーションを締め切った。このスピードで応募が埋まるのは、かなり珍しいらしく、通常は限定枠を大きく下回る応募しかないことを、依頼したコンサルタントが述べていた。その後、100 名の応募者に対して Polygon で NFT 化した作品を配布一件ずつ配布するのは大変な作業だったが、その際に応募者一人一人のメッセージを丁寧に確認することができた。100 名のうち 7~8 名は、作品を見て気に入ったことを動機として応募を決めたと述べ、応援メッセージを寄せて創作活動を激励する人もいた。一方、転売目的が鮮明な人も 4 名いた。彼らは約 5000 円の価格をつけ、OpenSea で作品を転売していたことが分かった。なぜなら、OpenSea が二次販売の履歴を、一次販売である創作者にも公開することになっているからである。プロモーションに限らず、NFT マーケットプレイスでは一般的に、一次販売の後、二次販売以降の取引が作者のアカウントに表示される。ちなみに、それらの転売を目的とする作品に対する購入者は、2023 年 4 月現在に至るまで現れていない。

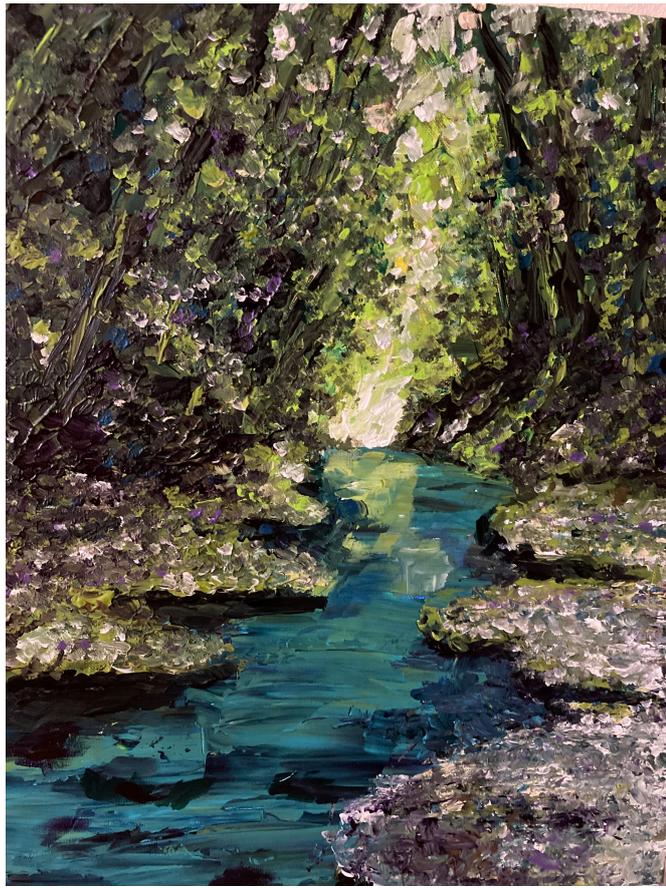


図 48：Giveaway に用いた筆者のアクリル画

6.7 ジェネラティブアートの作成

現在，NFT アート市場で最も人気があるのがジェネラティブアートである。「Bored Ape Yacht Club (BAYC)¹⁸⁵」は，猿のアイコンで知られる NFT コレクションで，これの NFT アートもジェネラティブアートの一種である．さまざまなバリエーションが発行され，多くの著名人によってアイコンとして使われていることから，ブランド力としての評価も高い．この NFT アートの発行元である Yuga Labs¹⁸⁶は，「BAYC」の他にも「MAYC」や「BAKC」，

¹⁸⁵ Bored Ape Yacht Club (ボードエイプヨットクラブ) の公式サイト URL は，<https://boredapeyachtclub.com/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である．

¹⁸⁶ Yuga Labs の公式サイト URL は，<https://www.yugalabs.com/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である．

「CryptoPunks」や「Meebits」という名の NFT コレクションを運営している。NFT アート市場では屈指の売り上げを誇る企業であり、2022 年上旬には OpenSea で売買される NFT コレクションランキングトップ 15 の中に全てのコレクションがランクインしていたこともあった。BAYC が大量に作成されるのは、猿のベースデザインを元に、顔のパーツや表情、帽子や衣服などの身につけるアイテムを、それぞれパーツごとに数十種類を作成し、その後自動的にアバターを作ることができるシステムを利用し、肌の色や 10000 体になるように組み合わせられているためだ。作成の際に、アイテムが出現する回数の変数を用いれば、作成されたコレクションの中で発行数の増減の調整が可能で、レアなアイテムには高値がつくことになる。

筆者もまた、インターネット上の無料 Web サイトでイラスト画像を入手し、組み合わせができる無料の自動生成ツールによって、ジェネラティブアート作成を試みたところ、30 種類の作品が完成した。作成するときに用いた 5 種類のオブジェクトと 6 種類の背景の画像は、すべて著作権フリーの画像提供サイトからダウンロードしたものであり、使用に際して金銭的な授受は発生しておらず、生成プログラムもインターネット上で無料提供されているものである。今回はテストケースとして作成を試みたが、インターネットにある無料の素材やツールを利用し、念入りに作品編集加えれば、販売できるクオリティの作品の作成は容易にできる。大量に生み出された作品が一つの「群」となり、パーツとして組み込まれたイラストや写真、生成プログラムといった無料のサービスを使うことで、創作物のオリジンは希釈される。それはまるで、一点もののオートクチュールが、技術革新によって大量生産されるプレタポルテにとって変わられ、著名なデザイナーの多数の服飾コレクションが、ブランド化されてきた過去のファッション業界の変遷を見るようだ。今も昔も、技術の進歩と大衆化は表裏一体となりアウラの消失の加速を促すのなのではないか。芸術作品に対する大衆の意識の変化は、新たな技術と密接に結びついていると言い換えてもいい。

不安になったのが、果たして複製に加わる編集権や最終成果物に関する著作権については、現状でどのような解釈がなされているのかということである。今回、筆者自身は生成プログラムによって作った作品群を「自分の作品である」と言うには罪悪感があり、NFT マーケットプレイスに出品する気にはなれなかった。それは、オリジナルの素材を作った人たちへのリスペクトが根底にあるためだ。しかし、今後このような作品が堂々と市場に出るようになれば、たとえブロックチェーンの技術によって真正性や唯一無二性が証明されたとし

ても、芸術のオリジンの判定や価値の付与基準に際しては、難しい問題がつきまとうだろう。技術の進化はアートのあり方を大きく変えたが、アート市場と作品への価値の付与が理想的な環境に進化するためには、複製技術や美術品の権利に関する新しい時代の議論が必要だと思われる。



図 49：ジェネラティブアートの作成に用いた素材



図 50：完成した 30 種類のジェネラティブアート

6.8 AI によるアート作品

ソーシャルメディアの一般利用が広まるにあたって、アップロードする写真の加工は日常的に行われるようになった。スマートフォンには写真の加工ソフトが標準装備されており、撮影した景色や自撮り画像は簡単に加工できる。筆

者が使用する iPhone SE にも iOS 標準の写真アプリ¹⁸⁷がデフォルトで入っていることから、撮影した画像や無料提供されている画像を、数分で加工することができた。色調補正や露出、明るさや明度、影の補正、ノイズ除去から画像の傾きや向き修正など、様々な写真編集がわずか1分で終わられ、オリジナルよりも見応えのある画像が完成する。

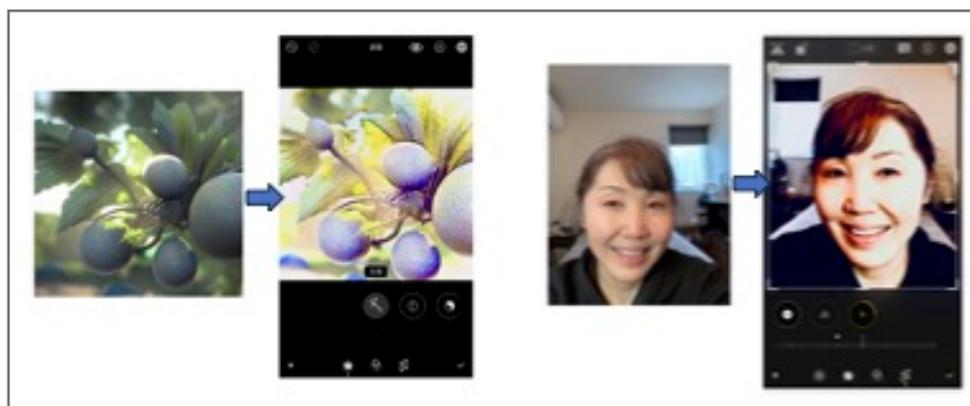


図 51：iPhone SE で編集した画像

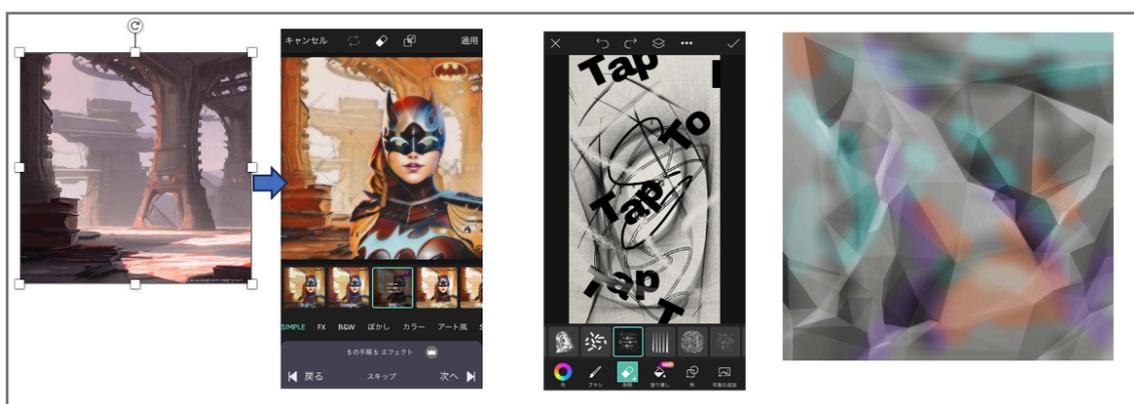


図 52：AI アプリ「Piscart」で作成した画像 3 点

自分の写真を用いるだけでなく、無料ダウンロードができる AI アプリ「Piscart¹⁸⁸」を使用して数分でアート作品を作成することも可能だ。スマート

¹⁸⁷ ホーム画面に「写真」というアイコンで表される iOS 標準の写真アプリでは、写真の撮影のほか、閲覧や共有、編集などの機能を備えている。アプリ内でアルバムの作成や写真のグループ化や画像の編集などが行えるほか、iCloud での写真のバックアップや、複数の Apple デバイス間での写真の同期することも可能である。

¹⁸⁸ 筆者が iPhone SE にダウンロードしたアプリ「Piscart」の公式サイト URL は、<https://picsart.com/ja> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

フォンの直感的な利用に慣れている人なら、わずか数分で見応えのある作品が誕生する。筆者も3種類のアート作品を10分ほどで完成させることができた。

テキストを入力すると9種類のAI画像を生成する「Craiyon¹⁸⁹」というWeb上の無料プログラムはさらに操作が簡単で、自ら絵を描くようなプロセスは一切必要なく、テキスト入力欄に英語の文章を入力して右端のボタンをクリックすれば、わずか60秒ほどで、テキストで指定した画像が画面に現れる。その入力内容と結果の画像は以下の通りである。こうしたAIの生成画像の結果を見ると、具体的な指示と鮮やかな色彩を求める場合に、良い作品が出来上がる傾向にありのがわかる。特に既存のアーティストと、そのアート作品のタイトルを入力すると、オリジナルに酷似する作品が完成するようである。入力する文言と理想的な成果画像を生成するために、最適化を図る「プロンプトエンジニアリング (Prompt Engineering)」という手法がある。機械学習の分野では、事前にAIモデルに入力するデータ項目の特徴の量を調整する手法を「特徴量エンジニアリング¹⁹⁰」と呼び、これによってAI画像の質が大きく変わると言われている。この分野での研究は、今後はもっと進化していくだろう。

だが、こうした生成プログラムで作成したアート作品を果たして自分のものだと主張できるのだろうか。少なくとも筆者自身は、作品の持つオリジナリティに関する定義が不明確であることから、NFTマーケットプレイス上で、AIで生成された画像を発表するところまで至っていない。

¹⁸⁹ 筆者がPCを用いてアクセスしたテキストからAI画像を生成する無料ツール「Craiyon」の公式サイト URL は、<https://www.craiyon.com> である (2023年5月26日アクセス)。

¹⁹⁰ 「特徴量エンジニアリング」は、機械学習やデータ分析のコンテキストで使用される重要なプロセスで、データから有用な特徴量を抽出し、それを機械学習モデルに適した形式に変換することを目的としている。プロセスは、①モデルの学習や予測に役立つ特徴量を選択→②特徴量を機械学習モデルが扱いやすい形式に変換→③モデルの性能向上に役立つ新しい特徴量の生成→④特徴量のスケールを調整しモデルの学習や予測の安定性を向上→⑤カテゴリカルな特徴量をエンコーディングと数値変換の、5つのステップを踏んで行われる。

1. 指示テキスト：Abstract acrylic painting of the rabbit mirror ritual, earth tones, heavy impasto technique (サギの鏡の儀式の抽象的なアクリル画, アーストーン, 重いインパスト技法 ※例題として Web で公開されている 文言)



図 53：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像①

2. 指示テキスト：Adorable watercolor of a bashful 5-year-old girl running with balloons (はにかむ 5 歳の女の子が風船を持って走る愛らしい水彩画)



図 54：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像②

3. 指示テキスト：Watercolor of a top black female model walking in a fashion show wearing a psychedelic outfit（サイケデリックな衣装を着てファッションショーで歩く黒人女性のトップモデルの水彩画）

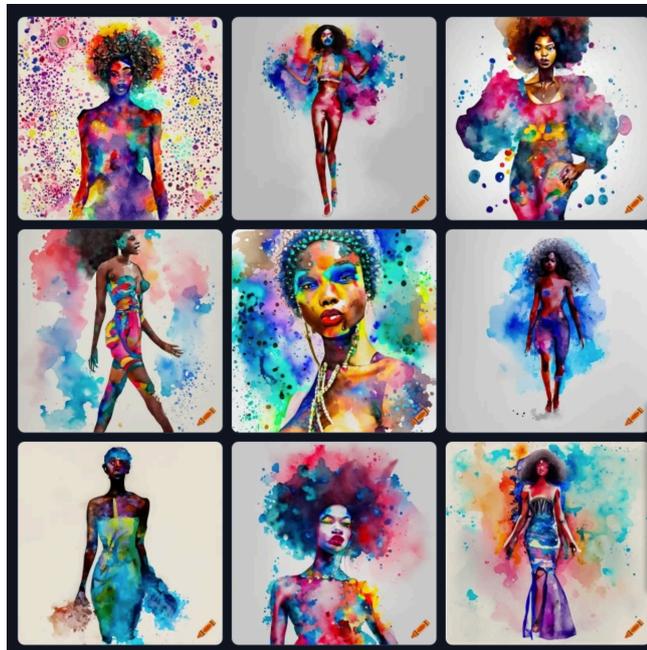


図 55：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像③

4. 指示テキスト：Acrylic painting of a male hip-hop singer singing about anti-war under a pin spotlight in a dark stage（暗いステージの中のピンスポットライトの下で反戦歌を歌う男性ヒップホップシンガーのアクリル画）



図 56：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像④

5. 指示テキスト：Acrylic painting of a dining table with the most delicious and colorful Brazilian cuisine. (最高に美味しそうな彩鮮やかなブラジル料理が並ぶ食卓のアクリル画)



図 57：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像⑤

6. 指示テキスト：Cezanne's painted tableware and fruit-like paintings (セザンヌが描く食器と果物の絵のようなペインティング)



図 58：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像⑥

7. 指示テキスト：Painting as powerful as Van Gogh's sunflowers paintings. (ゴッホのひまわりの絵画のような迫力のあるペインティング)



図 59：画像生成ソフト「Craiyon」を使った画像⑦

昨今では、AI で生成の写真がコンテストで受賞したものの、制作者が自ら賞を辞退した例も現れた。ドイツの写真家ボリス・エルダグセン (Boris Eldagsen) の AI 生成により作成した作品を、「ソニー・ワールド・フォトグラフィー・アワード (Sony World Photography Awards, SWPA) ¹⁹¹」で 2023 年 3 月にクリエイティブ部門賞を受賞したが、受賞の約 1 ヶ月後にエルダグセンは賞を辞退している。彼は、AI と写真の関係に関する議論に関し専門家であり、この作品が AI ジェネレーターの実験として制作されたことを認識しており、SWPA もそれを知っていた。彼はこの受賞に際し、もし SWPA が興味を持つのであれば、オンラインまたは授賞式の前に、このテーマに関する公開討論に参加することをメールで 3 回に渡り提案したというが、SWPA は AI で生

¹⁹¹ 世界中の写真家や写真愛好家による国際的な写真コンテストである「ソニー・ワールド・フォトグラフィー・アワード (Sony World Photography Awards, SWPA)」は年に一度開催され、世界中の写真家や写真愛好家が参加する国際写真コンテストである。公式サイト URL は、https://www.worldphoto.org/sony-world-photography-awards_ (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

成された写真であっても受賞には変わりないと返信を返したのみで、ロンドンで授賞式が行われる4月13日までに公開討論の申し出に回答はなく、その結果彼は受賞を辞退するに至った。



図 60：公式サイトで閲覧できるボリス・エルダグセン（Boris Eldagsen）が受賞した作品「Pseudomnesia: The Electrician（疑似記憶：電気技師）」．掲載サイトの URL は <https://www.eldagsen.com>（2023年6月1日）．

2023年4月19日発表の美術手帖の記事¹⁹²に、彼のコメントの和文翻訳が掲載されている。彼は、「AIで生成された画像であることを知っていた、あるいは疑っていた人はどれくらいいるのでしょうか。何か腑に落ちないですね？」「AI画像と写真は、このような賞で競い合うべきものではありません。違う存在なのだから、AIは写真ではない。だから、私はこの賞を受け取らないのです。」「私は生意気な猿として、AI画像が応募できるコンテストが準備できているかどうかを確認するために応募しました。それはできていません。」「私たち写真界は、オープンな議論を必要としています。何を写真とみなし、何を写真とみなさないかについての議論です。写真の傘は、AI画像を応募させ

¹⁹² ボリス・エルダグセン（Boris Eldagsen）の記事が記載された美術手帖 Web サイト版「AI生成の写真がコンテストで受賞するも制作者は賞を辞退。その理由とは？（2023年4月19日公開）」の Web サイトの URL は、https://bijutsutecho.com/magazine/news/headline/27089?utm_source=btid-newsletter&utm_medium=email&utm_campaign=20230420sentd である（2023年5月26日アクセス）。

るのに十分な大きさなのか、それともそれは間違いなのか。」「私は、この賞を拒否することで、この議論を加速させたいと考えています。」

彼がブログでこの発表を行なった後、エルダグセンの受賞と作品は SWPA のウェブページから削除され、SWPA の展覧会で作品が展示されることもなかった。美術手帖はその後の経緯について、「SWPA の広報担当者は、複数のメディアに送ったステートメントで『オープンコンペティションのクリエイティブ部門は、シアノタイプやレイヨグラフィから最先端のデジタル手法まで、画像制作における様々な実験的アプローチを歓迎する』とし、コンペティションのルールに従って、写真家は応募作品の保証書を提出する必要があると述べている。」ステートメントには「『エルダグセンとのやり取りや彼が提供した保証書から、彼の作品はこの部門の基準を満たすと感じ、彼の参加を支持した。

(中略) 彼が受賞を辞退したため、私たちは彼との活動を停止し、その希望に沿うかたちで、彼をコンペティションから除外した。彼の行動とその後の声明によると、彼は意図的に私たちを惑わそうとし、その結果、彼が提供した保証が無効になったので、私たちはもはや彼と有意義で建設的な対話をするのができないと思っている』」と書かれていたという。さらに同記事では、この対応に対してエルダグセンは不満の意を伝えるために、4月18日に声明文を発表したことを伝えている。その声明文では、SWPA の対応を非難し、オープンディスカッションの機会が失われたことに対し、コミュニケーションが不足していることを指摘したという。

筆者は、AI生成作品を国内外の展示会コンペに出品する勇気もなく、また仮に自分の出品が物議を醸すことになったとしても、エルダグセンのように議論を重ねる努力ができるか不明だ。しかし、AI生成の作品を作るために費やした熱量や時間は実際に少なく、創作への意欲も低かった。皆がそうだと断定することはできないが、従来のアート作品ではオリジナル作品を生み出すために、圧倒的に長い時間をかけて、アーティストは苦悩する。彼らへのリスペクトを考えると、AIで生成された画像を、「これは自分のアート作品である」と大きな声で言うことはできない。しかし一方で、これまでアートと縁遠かった人たちが容易にアートの作成者になることができ、構造主義における権威とは遠く離れたところで、鑑賞者あるいはコレクターとが、ソーシャルメディアやNFTマーケティングプレイスを通じて、直接コミュニケーションが取れるようになることは望ましい変化だと感じている。

NFTアートやAI生成のアート作品など、新たなデジタルアートの作品制作プロセスおよび出品する市場が、現代になって急速に増えている。そこで考え

なければならないのが、「オリジナルはどこにあるのか」という問題だ。NFT アートの例で言えば、ブロックチェーンの技術によって唯一無二性の保証ができる点は、大きな利点であった。だが、創作物の根幹に関わる「芸術のオリジン」については、どのように解釈されているのだろうか。そして、一般に提供される無料画像と無料プログラムとを駆使すれば完成する作品のオリジナリティは、一体どこに存在するのだろうか。さらにAI作成のアート作品に至っては、著名なアーティストの名前と作風、表現方法などをテキスト入力すれば、あたかもそのアーティストが描いたような作品が出来上がってしまう。これらの手法によるアート作品には、芸術のオリジンはないに等しい。著作権の観点からいうと、編集された作品は編集者に著作が属するという。また、従来からコラージュなどアート作品は、れっきとしたアートとして認められてきた。そういう意味では、他者の作品の表現技法をインターネット上でAIが探索し、要素を組み合わせる一つの作品が形成される生成画像は、アートの範疇に入ると言えるのかもしれない。また、創作の第一歩は模倣から始まるというアート教育も存在し、文学の世界では全ての言語は引用であるという概念もある。AI生成の手法を覚えることで、創作に必要なだった基礎的なスキルである、デッサンや色彩構成といった手法を学ぶ必要はなくなる。現代のAIツールはアートへのハードルを下げ、クリエイターになるのプロセスが簡略化したと言えるのかもしれないが、一方で芸術作品の中に、創作におけるスピリットを注入したいと考える人には、何か物足りなさが残るのではないだろうか。

7章 結果の分析

7.1 業界構造

①公募展

美術協会や官公庁が主催し、毎年同じ時期に開催されるオープンコンペティションが多い。審査員は通常、実績と経験を持つ芸術家である。美術協会では、出品者が会員の推薦を受けて一般会員になり、作品が認められれば特別会員になれるというピラミッド構造になっている。会員は数千円から数万円程度の年会費を支払う。

②ギャラリー

ギャラリーのオーナーが作品を選定するケースが多く、ギャラリーの収入源は作品の売買であることから、収益性が高くギャラリーと関連の深いコレクターが、購入しやすい作風の作品が好まれる。優秀な作品には発表の場を提供するとして、数万円の年会費を徴収する画廊もあれば、海外での発表の場を提供す

るとして、数十万円から 100 万円以上の出展費用を徴収する画廊もある。貸しギャラリーの場合、アーティストが場所代を払えば、無審査で作品を展示することができるが、公序良俗に反する作品の展示は許可されない。銀座の有名レンタルギャラリーの平均的な使用料は、1 日 5 万円ほどである。

③オンラインギャラリー

ほとんどの場合、申し込みはオンラインを通じて常時受け付けている。デジタル絵画は複製される危険性があるため、アナログ絵画に限定して募集するケースが多い。その場合、鑑定書の代わりに、様々な角度から作品を撮影して、その画像を出品作品とともに送る必要がある。運営会社による手作業での審査のため、作品がオンラインに掲載されるまでに 2 カ月以上かかることもある。海外に向けてのオンラインプロモーションに強いオンラインギャラリーの場合は、国際的に作品が知られるようになるため、アーティストにとって成功の可能性が高まる。オンラインギャラリーによっては、リアル展示会を同時並行して行うケースもある。

④NFT マーケットプレイス

NFT のマーケットプレイスは、ブロックチェーン技術を使って分散型自律組織で運営されていることから、基本的にはアーティストが自主的にアカウントを開設し、オンライン上に作品を出品する。出品や取引に関する責任は、アーティストが負うことが前提となっている。作品の審査を行わないため、作品の質が問題視される NFT マーケットプレイスが多い中、MakersPlace のように作品の審査を行い、出品される作品の価値を担保することで、コレクターの信頼を得ている NFT マーケットプレイスもある。

7.2 出品方法

①公募展

公募展の情報は公式サイトに掲載されているため、アーティストはそこでの情報および公募展情報サイトを確認し、記載されている作品サイズや画材、額装の有無などの要項に従って作品を用意し、指定の搬入日に作品が到着するように送付する。搬出については、自分で引き取りに行けない場合は、公募運営者に返送を有料で依頼する。美術協会主催の展覧会の出品料は 1 点 8,000 円以上、政府主催の展覧会の出品料は 1 点 5,000 円以上が平均的な価格である。額装が必要な場合は画材屋などで購入と装着を依頼するため、小サイズでもその費用に 10,000 円以上かかることが多い。搬入出の費用も応募者が支払う。美術

協会はシニア層が多いが、若い人の新規参加が少ないため、若年者のために特別に出品料を低額に設定し、裾野を広げようとしている運営会社もある。

②ギャラリー

ギャラリーへの出品方法も公募展とほぼ同じである。入賞の場合は賞金または賞品が贈呈され、展示の権利を得る。入選の場合は展示のみが報酬である。公募展では作品売買は行われませんが、ギャラリーの場合は作品の価格が作品とともに掲示されるため、販売の機会は公募展よりも多い。出品料は、無料から1点2万円以上までと価格帯が幅広い。レンタルギャラリーの場合、指定された期間に規定の料金（1週間あたり5万円～30万円）を支払って展示するため、規約に従って出品し、アーティスト自ら現場に赴き展示するのが一般的だ。

③オンラインギャラリー

応募者は、オンラインギャラリーの公式サイトに掲載された条件を満たした作品を出品することが出来るが、出品に際しては、画像を複数枚送付して所定の審査を通過する必要がある。だが、応募に際しては無料か廉価であり、通常のリアルでのギャラリーや公募展に比べ、審査基準は緩やかである。応募の際には、過去の実績（個展やグループ展、受賞歴など）に加え、ソーシャルメディアのフォロワー数なども考慮される。オンライン上で掲示される作品の価格は、アーティスト自身が決めるケースが多い。だが一方で、出品に際してのハードルが低いことから、責任感の薄いアーティストも多いため、プロとしての自覚のあるアーティストが好まれる傾向にある。

④NFT マーケットプレイス

NFT マーケットプレイスは、原則としてスクリーニングの機能がない運営母体であれば、誰でもアカウントを開設して作品の出品ができる。2022年まで出品時には暗号資産イーサリアムのネットワークの使用料として「Gas fee」と呼ばれる手数料が必要だったが、NFT マーケットプレイス最大手のOpenSeaがガス代を廃止したことにより、新規のマーケットプレイスではガス代が不要になりつつある。Gas fee および作品の取引、取引成立後に成果報酬としてマーケットプレイス支払う手数料については、現金を暗号資産取引所でイーサリアム（ETH）またはその他の暗号資産と交換して支払う。出品の際には、METAMASKなどのデスクトップウォレットからマーケットプレイスのアカウントに暗号資産を送金し、NFT マーケットプレイス上での取引にはその際に使用したトークンを用いる。作品は、自分が一次販売として出品したNFTアートだけでなく、二次販売によって転売されたNFTアートも、自分のアカウントに出品アート作品として表示され閲覧できる仕組みになっている。

7.3 販売方法

①公募展

作品が展覧会開催時に取引されることは稀で、価格が作品とともに提示されることもない。しかし、公募展での受賞歴は、権威ある団体による評価として作品の価値に直結し、それを基準に作品を購入するコレクターも少なくないため、公募展は芸術的価値を付与する場である。そのため、出品に際して費用がかかったとしても、公募展での受賞歴や美術協会への所属を重要視するアーティストは少なくない。

②ギャラリー

ギャラリー展示の場合、作品に値札をつけて展示するか、展示会のカタログやオンライン上で価格が公開されることがある。だが一般的には、作品の売買はギャラリーのオーナーが自分のネットワークのコレクターを仲介して作品を販売することが多い。そのため、作品が一般に公開される前に、作品の値段がネットワーク内で共有される「水面下取引」も少なくない。プライマリーマーケットの場合は、ギャラリーが価格を決定することが多く、作品が売れた場合はギャラリーと作品販売料金が按分されるが、ギャラリーとの按分率は50%から75%ほどで、アーティストが得る収益はギャラリーよりも低い場合が多い。一方のレンタルギャラリーの場合は、自分で価格を設定することができるが、ギャラリーをレンタルするアーティストの目的が、展示発表や経歴のアップデートであるケースもしばしば見られ、その場合に作品販売は行われない。

③オンラインギャラリー

審査に合格して出品が許可された作品は、価格とともに公式サイトに掲載されるのが一般的である。作家の経歴やソーシャルメディアのアカウント数などをもとに一定のスコアを付与し、定量的な評価を記載して芸術的価値を公開するオンラインギャラリーもある。人気のあるアーティストは、オンラインギャラリーの検索トップに表示され、人気が高まれば特集記事で紹介されたり、リアルの展示会のコラボレーションが行われたりすることもある。そうしたケースの場合は、作品が多くの人目に触れて認知が上がり、芸術的価値も向上することから、作品の販売価格に良い影響が現れる。

④NFTマーケットプレイス

NFTマーケットプレイスに作品を出品する際は、出品するアーティストが価格を設定した後、オークション形式または固定料金販売形式による販売に選択し、作品を公開する。コレクターが作品を気に入り、購入価格が予算内で

あれば入札を行う。基本的には仲介者の存在はなく、NFT マーケットプレイス上で相対によって取引が完了する。アーティストもコレクターも、ハンドルネームを使うことが一般的であるため、匿名で取引を終えることができる。NFT マーケットプレイスに支払われる手数料は数%であることが多く、取引完了時に支払いが行われるため、アーティストにもコレクターにも負担が少ない。アーティストには、一次販売だけでなく二次販売が行われた場合にも一定額の報酬が支払われ、それらの取引もブロックチェーンで可視化されているため、透明性が高いのが特徴である。だが一方で、作品の経済的価値は暗号資産市場の価格変動によって増減するため、芸術の経済的価値は常に不安定である。また相対取引であることから、価格が乱高下する可能性もあり、チャンスもある一方で、価値が暴落する可能性もある。

7.4 マーケティング活動

①公募展

公募展の主催者が集客するため、出品者がマーケティング活動を実施する必要はない。オンライン上でのマーケティング活動も効果的だが、美術館の特設展示室などで公募展の発表展示が行われる場合は、隣接する有名アーティストが展示されるメインの展示会場から、鑑賞者がついでに立ち寄る場合もあるため、入賞・入選者の展示が行われる開催場所は、重要な要素である。行政機関のほか、大きな美術館のギャラリー棟で開催される展覧会は来場者が多く、アーティストにとって箔が付くこともあり、公募展そのものへの応募者も多い。

②ギャラリー

マーケティング活動は一般的にギャラリーが行うことから、アーティストが行う必要はなく、作品の売買は主にギャラリーの運営者のネットワークを通じて行われる。しかし近年では、アーティストがソーシャルメディアで既存ファンの呼びかけを行うことが期待される傾向が高まっている。レンタルギャラリーの場合はギャラリー側でのマーケティング施策は行っていない場合が多いため、アーティスト自身がチラシを作成してそれを知人に配布や、インターネット上での宣伝を行うなどして、独自に集客する必要がある。

③オンラインギャラリー

オンラインギャラリーの運営者は、インターネット関連のマーケティングに精通していることが多く、作品を積極的に販売しようとするケースがしばしば見られる。オンラインギャラリーが独自のネットワークや海外とのコネクションを持っていれば、海外メディアなどで紹介されることもあり、その場合は相

乗的な宣伝効果が見込まれることもある。一方で、アーティスト自身のソーシャルメディアを通じた発信力に対する期待も高く、フォロワー数の多いアーティストが優遇される傾向がある。

④NFT マーケットプレイス

NFT アートのセールスの成否を決めるのは、ソーシャルメディアを用いたマーケティングであると言われている。アーティストは Twitter を利用して作品をアピールし、フォロワーと定期的にコミュニケーションを取っているほか、最近では discord などを使い、クローズドのコミュニティを形成して、信頼関係の醸成に努めるアーティストが増えている。フォロワーや「いいね！」の数が多く、フォロワーと濃密な関係を築き、日常的に積極的にコミュニケーションをとっているアーティストは、NFT のマーケットプレイスの自己アカウントにコレクターの誘導を促進することができる。作品を配布する Giveaway プロモーションは有効ではあるが、頻繁に作品配布を続けると、飽きられる可能性もあるため、ソーシャルメディアを用いたコミュニケーション戦略は、テクニックが必要とされている。

7.5 収益性と成功の実現可能性

①公募展

入選のみの作品は無報酬だが、入賞すれば賞金が付与される。賞金を高額に設定して国際コンクールとしてグローバルに展開する団体もあるが、入賞のハードルは極めて高い。行政が行う公募展の入賞に際しての報酬は数万円程度が一般的で、協賛企業（画材メーカーなど）が提供する入賞商品が賞品として用意されている場合もある。日本国内の美術協会が開催するコンペの場合には、賞金は謝礼程度であるものの、入選以上になれば協会会員または準会員になる名誉が与えられる。あくまで作品やアーティストへの付加価値を与えるための活動であり、収益性は出品者からほとんど求められていないのが特徴である。

②ギャラリー

ギャラリーがアーティストや作品を新規に発掘して支援するということになれば、そのアーティストはプライマリーマーケットに参入し、晴れてデビューということになるが、アーティストとして食べていけるほどに成功する確率は低い。海外の大手ギャラリーなどでは、アーティストや作品の発掘と、グローバル展開をしていることから、作品への付加価値の醸成に長けているところはあるが、日本国内のギャラリーは総じてそこまで規模は大きくはない。貸しギャラリーの場合、展示を見る人が多い場合には、買い手はつく可能性が上がる

ものの、作品の価格が1点1万円以下ということも珍しくなく、ギャラリー運営者にレンタルスペース代を払うと、アーティストは赤字になることが多い。

③オンラインギャラリー

アートマーケットがオンラインでの展開に移行しはじめた近年では、販売活動は積極的に行われ、市場は活性化している。特にコロナ禍にあった2020年からの3年間の売上は大幅に向上した。オンラインギャラリーはボーダーレスで展開でき、掲示する作品数に制限もないことから、外国人コレクターの閲覧者が多いオンラインギャラリーは有望である。海外展開に強みを持ち、メタバースなど最新の革新的な技術を取り入れたオンラインギャラリーは、リアルギャラリーよりも露出度が高いため、今後成功する可能性がますます高くなると言われている。

④NFTマーケットプレイス

マーケティングが成功すれば、作品の露出とともに取引が増え、売買に至る確率は高くなる。ニュースになるような大型のNFTアートの取引よりも、1点1万円という低価格の作品が売れているケースが多く、目立たないが着実に収益を上げているアーティストは少なくない。特にジェネラティブアートのように大量に作品を生成する手法を用いれば、アーティストのコレクションが一つの世界観を提供し、コレクターにも注目されやすくなる。ソーシャルメディアの戦略は重要で、フォロワーを多く持つコレクターが、コメント付きで作品を紹介するツイートをすれば「バズる」現象が起こり、アーティストは一気に成功者の仲間入りを果たすことができる。しかし、近年は大資本の企業が多額のマーケティング予算を組んで市場に参入しており、一人のアーティストが勝負できる分野ではないことが指摘されている。

7.6 コレクターとのコミュニケーション

①公募展

出品作品を介して公募展への来場者とコミュニケーションを取るだけのケースが多く、アーティストと鑑賞者が直接的に会話する機会はほとんどない。しかし、展示会場でアーティスト同士の関係が構築されることがあり、それらの活動を通じて、次からの創作活動につながる可能性が高く、そのような地道なつながりを構築していくことで、コレクターと縁が繋がることもある。

②ギャラリー

多くの場合はコレクターを紹介するのはギャラリーであり、アーティストがコレクターと接触できる機会は、オープニングイベントやトークショーなど、

特別な催事が行われるときである。アーティストのファンは、こうした機会にアーティストと触れ合いたいと考えることから、密度の高いコミュニケーションが行われるケースが多い。

③オンラインギャラリー

インターネットを通じてコンタクトをしてきたコレクターとアーティストの間にはコミュニケーションが発生し、それが取引につながったり、リアルなイベントにつながったりすることがある。実際に海外でギャラリーを営む運営者から声がかかったケースもあり、うまく関係性を構築できれば、有機的な広がりが見られる可能性がある。売買に関連するコミュニケーションは、オンラインギャラリーを介して行われることが多い。

④NFT マーケットプレイス

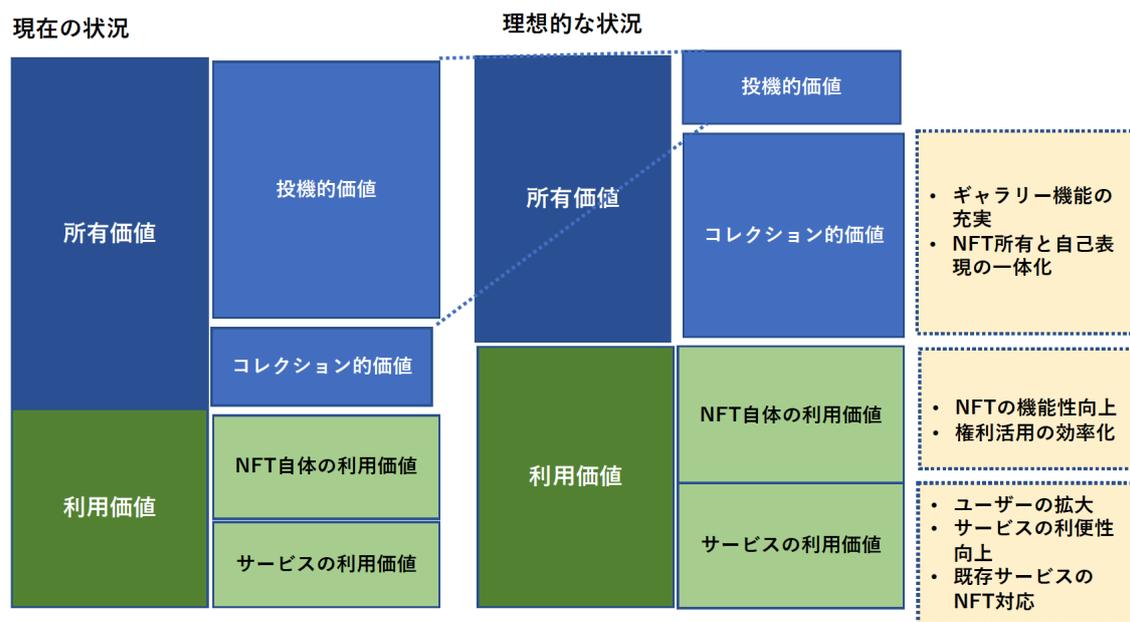
アーティストは自ら積極的にコレクターとの関係を構築する必要があり、ソーシャルメディアでのプロモーションや作品発表の際に、鑑賞者は購入の意思がなくても、気軽にアーティストとコミュニケーションを取ることができる。アーティストもまた、ソーシャルメディアにおけるコミュニケーションによって創作意欲が触発され、作品を開発する際にコレクターの意向を受けながら創作が行われることもあり、相互に影響を与え合う関係を構築することができる。ただし、コレクターからの圧迫的な強制や間違ったディレクション、コレクターにとって一方的に利益になるようなコミュニケーションなど、悪質な交流は創作活動に対して悪影響を与える可能性もあり、コミュニケーションに費やす時間の負荷が、創作活動に悪影響を及ぼすこともある。そのため、アーティストにとってコミュニケーションの密度や頻度の高さは、作品の質に直接的な影響を与えることから、コミュニケーション過多は諸刃の剣となることもある。

7.7 期待される将来像

既存のアートシーンの構造の中にある公募展やギャラリーなどと比較して、NFT 市場に関する特徴を分析した結果、他にない魅力と可能性があることを感じた。NFT 市場にはアートコレクターの間でアーティストに対する真摯なサポートが存在し、既存のアート業界にはない透明性と、作品やアーティストと気持ちを共有するコミュニティが存在し、その支えがあって市場が形成されているからである。2021 年から 2022 年までは、NFT 市場のバブル期であった。そこには、一時的な投機目的での参加者が多く、様々な NFT アート作品の価格は高騰した。だが、そうした経済的な理由で市場に参加する登場人物は減り、市場は徐々に熟成期に入りつつあることを実感する。投機的な目的で NFT

アートを所有する層から、次第に作品そのもののコレクションに注目する層が増えれば、NFT市場は安定性を増し、真摯にNFT市場を形成しようとする動きが拡大する可能性があるのではないだろうか。

コミュニケーション資本主義の研究においては、互いの情動が影響しあってネットワークが形成されると言われている。この特徴は、NFTのアートマーケットでより強く発揮される。つまり、双方向のコミュニケーションが創造性を刺激し、アーティストの作品の質を向上させることができるのである。作品の質が保証され、コレクション価値が高まり、コレクションが正当に評価されて芸術的価値が安定すれば、NFT市場の問題点は改善されると思われる。特にアーティストやそのコレクションを真に評価し、創作活動を応援する支援者がコミュニティの中で形成されていけば、良いスパイラルが生まれ、市場の浄化は進むのではないだろうか。



Source: Forbes Japan (Published 2021/07/08 07:30) <https://forbesjapan.com/articles/detail/41928>

図 61：図 XX：NFT の利用価値と所有価値についての「現状」と「理想」（出典：Forbes Japan 2021 年 7 月 08 日発表 「バブルで終わらせない、NFT の価値構造を理解してビジネスに活かすには？」の記事から筆者が作成。掲載 Web サイトの URL は、<https://forbesjapan.com/articles/detail/41928>（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

8章 NFT アートとその市場における課題

8.1 複製技術時代の NFT アートとアウラの大衆化

ベンヤミンが主張する複製技術時代の芸術は、デジタルアートがメインとなる NFT アート市場にはどのような影響があるのだろうか。この新たな市場では中央集権的な組織は崩壊し、ブロックチェーンの技術によって分散型自律組織の構造が促進された。その結果、NFT アートのプラットフォーム上での透明性は担保され、アーティストの自律化は従来よりも容易になっている。同時に個々のアーティストの権利も明確化され、ポスト構造主義で主張されるような普遍的な構造や規則に対する意識は変化し、さまざまな創作物が生まれている。ある権威が定めた価値観ではなく、複数の視点から芸術作品を理解するようになり、価値観が多様化したことで、市場に参加する個々が自ら芸術作品に対して価値を付与するようになった。そのことでアーティストの表現の自由は促進され、コレクター側の芸術作品への独自の解釈や理解が尊重されている。

Benjamin が主張していた時代よりも、アウラの消滅はさらに広がったと言われているが、NFT アートの市場だ。芸術作品に対する理解と多様な価値が現れるのは間違いなくいいことだ。NFT アートにおけるアウラが現状どうなっているか、問い直すきっかけとなる展示会も行われている。東京渋谷区の GYRE GALLERY¹⁹³で 2023 年 3 月 24 日から 5 月 21 日まで開催された「超複製技術時代の芸術：NFT はアートの何を変えるのか？-分有，アウラ，超国家的権力¹⁹⁴」では、人工的に作られた唯一無二性の証明である NFT アートの時代で、どのような変化が起きているかを問うものであった。ダミアン・ハースト(Damien Hirst)やラファエル・ローゼンダー(Rafael Rozendaal), ルー・ヤン(Liu Yan), ジェネラティブマスキス(高尾俊介), チームラボ(teamLab)など、名だたる現代アートの騎手たちの作品が展示され、2014 年以降の約 10 年間に制作された NFT アートが紹介された。NFT を用いた芸術的実験に焦点を当てたその展示は、NFT アートの意味や価値を再定義するものであった。展示会場に掲示されるボードには、「NFT の特徴である透明性、永続性、自律

¹⁹³ GYRE GALLERYの公式サイト URLは、<https://gyre-omotesando.com/gallery/> (2023年5月26日アクセス)である。

¹⁹⁴ 展示会「超複製技術時代の芸術：NFT はアートの何を変えるのか？-分有，アウラ，超国家的権力-」の公式サイト URLは、<https://gyre-omotesando.com/artandgallery/nft-art/> (2023年5月26日アクセス)である。

性の3つの特徴は、一種の貨幣のような形でコミュニティを循環し、所有者同士が交流するオンラインスペースへのデジタルな鍵として機能し、「プログラムによって権利と義務を明確し自動実行するため、公平性という点において人間以上に信頼でき」、「創造的で貢献度が高い分散型の自律的なコミュニティ（通称DAO）を構築する」とあり、その言葉はNFTアート登場後の現代のアートシーンを端的に表現するものだった。

だが、複製技術時代が進行する中でアウラが消滅し、NFTアートの登場によってアウラの持つ作品の唯一性や特異性が払拭されたかという点、将来にわたりその可能性があることは認めつつも、全体的にはまだ未知数の状態と言わざるを得ない。渋谷の表参道にある有名ギャラリーで展示されるNFTアート作品は、NFT市場の中に存在する多くの創作の表現形態においてはごく一部であり、それをもってアートシーンの変化すべてを理解するのは困難だろう。また、展示対象に選ばれた一部のアーティストの作品は、アウラの持つ「今ここにある」「一回性」「儀式的」の価値を軽減させる影響力を持っているとはいえ、リアルでの展示が行われる中で、展示会の持つ「一期一会の神聖性」や、その場でしか感じられない希少な機会から生まれる芸術の価値は、残像のように会場に残っている。NFTアートが場を変えて展示されただけでは、アウラが完全に消滅するとは言えず、NFTアートはプラットフォームそれ自体と、市場に参加する人々によって芸術の価値が形成されることを、この展示から再確認させられる。平木（2016）は、「受け手である大衆が自らの立場において、新たなアウラを自らに創出し」「鑑賞者は作品を自らのものに多様化し昇華させ、独自の時・場所において、総体として、二次的なアウラを創出（平木, 2016, p.51）」すると述べ、この現象を「アウラの大衆化」という名称を与えている。アーティストと鑑賞者の間の境界がなくなりつつある現象によって、「二次情報による大衆創出・大衆作者化」が起き、その路線上に位置することで、アートと接する人々の立場が形成されるのだという。複製技術の進化はコミュニケーションのあり方を変え、同時にアウラの持つ神聖性は維持しつつ大衆化という変化が加わり、また別の形態によるアウラが誕生することを示している。NFTアートの登場は、あるいは新たな大衆化したアウラを生成する可能性はあるのではないだろうか。

8.2 NFTアートと権利

自ら作品を発表すると同時に、NFTアート「Generativemasks」で一躍有名アーティストになった高尾俊介とともに、ブロックチェーンおよびNFTを活

用したアート作品に関する事業を行う施井（2019）は、まだ NFT アート市場にバブルが起きる前に、市場における問題点を指摘している。彼は 2019 年にガートナー社¹⁹⁵が「ブロックチェーン・テクノロジーのハイプ・サイクル：2019 年（Gartner Hype Cycle for Blockchain Technologies: 2019）¹⁹⁶」としてまとめた白書を紹介し、ブロックチェーンがテクノロジーとオペレーションの両面で実用的な拡張性を獲得するのは、早くとも 2028 年になることを予想されていることを紹介する一方で、現在では NFT アート業界では一般的になりつつある真贋性の証明技術を、すでに自社で開発していることを述べている。彼は贋作について危機感を持ち、芸術品の調査や鑑定及び法的紛争のサポートなどを専門とする国際的な機関である「ファインアート・エキスパート・インスティテュート（Fine Art Expert Institute, FAEI）¹⁹⁷」が、現在流通している美術作品の 50%は贋作であると発表していることから、「贋作の混入は美術作品の信頼性担保や価値証明を困難にしているだけでなく、二次流通市場における作品の著作権管理などもほぼ不可能な状況にしている（施井, 2019, p.370）」と述べている。

光岡（2023）はこの近年 NFT 市場で勃発する法律上の争点となった判例を紹介し、2022 年ごろから NFT の資産価値が認められていることが実感されると述べている。その判例とは、①2022 年 4 月には、イギリスの高等裁判所において NFT アートの盗難が認められ、それらが法的に資産であるとし、市場での売買の凍結が命令されていること、②同年 5 月にシンガポールで暗号通貨借り入れの担保になっていた NFT アートが、支払い遅延のためマーケットプレースで販売されることの差し止めを求めた訴訟が起きており、この訴訟に

¹⁹⁵ ガートナー日本の公式サイトの URL は、Japan<https://www.gartner.co.jp>（2023 年 5 月 27 日アクセス）である。

¹⁹⁶ 「ブロックチェーン・テクノロジーのハイプ・サイクル：2019 年（Gartner Hype Cycle for Blockchain Technologies: 2019）」の公式サイトの URL は、<https://www.gartner.com/en/documents/3947355>（2023 年 5 月 27 日アクセス）である。この白書は年に 1 度ガートナー社によって発表されている。

¹⁹⁷ 芸術品の調査や鑑定及び法的紛争のサポートなどを専門とする国際的な機関である「ファインアート・エキスパート・インスティテュート（Fine Art Expert Institute, FAEI）」は、科学的な手法と技術を活用して芸術品の真贋鑑定や状態評価、修復のガイドラインなどを提供しており、同団体の公式サイトの URL は、<https://www.fineart.expert/>（2023 年 5 月 27 日アクセス）である。

においても NFT アートは資産として認められ、一時差し止めの判断がなされていること、の2つの例を取り上げ、「NFTもある種の『モノ』であるという社会的認知が醸成されつつあることの証左」であると述べている。光岡は、レイチェル・オドワイヤー(O'dwyer, 2017)が NFT 市場について言及する以下の発言を引用している。「理論上はアーティストがライセンスを付与し、作品の流通を行い、作品に親しみを持つ利害関係のあるステイクホルダーのトラストフリー(trust-free)¹⁹⁸な集まりを生成する分散型のプラットフォームを生み出すと同時に、ファンからの行動を直接観察できることで、ブロックチェーン技術は、レコード会社、(アート)ギャラリー、出版社や法的支援機関といった中間団体から自由な未来を示唆しうるのである(光岡, 2023, pp.113-131)」。アートの民主化について述べる論文の中で、この言葉は重く、アーティストを保護する法律の問題に含有されている権利に焦点を当て、端的に現状の問題点を示していると言えるだろう。当然ながら、権利を与えられた個々にも責任が伴う。光岡も述べている通り、表現の自由を与えられたアーティストと、アート作品を所有しようとするコレクターの双方が、アートシーンへの知識と同時にデジタル技術へのリテラシーが不可欠となることは個々で自覚すべきではないだろうか。

8.3 資本主義と NFT 市場

現在の NFT 市場では、多くの参加者が投資を目的していることを考えると、今後は過度な資本主義化が進む恐れがある。伊藤(2019)は、ディーンの提唱するコミュニケーション資本主義の中に内在する、現代の問題点を示している。それは、数の論理によって発信内容の価値が高まり、本質や真偽とは関係なく「使用あるいは利用価値」が「交換価値」として転位する点である。NFT アートの市場でいうなら、刺激的で注目されるようなコンテンツならば、情動を刺激して量が質を凌駕する。そこで得られる価値観は、情報空間の中におけるビジネス論理において「正義」と変異し、次第に勝者と敗者という二極構造となり、それが次第に明確なヒエラルキーを構成する事になる。特定の権

¹⁹⁸ 「トラストフリー (Trust-Free)」は、ブロックチェーンにおいて使用される概念で、個人や組織は信頼性やセキュリティに依存せず取引や情報共有が可能である。従来の中央集権的システムでは、管理・運営責任を負う管理者に対する信頼が不可欠だったが、分散型の組織と透明性が確保されるブロックチェーン上では、データは暗号化され、改ざんや不正アクセスから保護されているため、トラストフリーの環境が整えられている。

威を持つ立場の人や組織が発信する時代から、誰もが発信することができる「発信の民主化」の時代を経て、次第に公開性の高いメディアとしての要素を持つ NFT 市場が、「経済」の理論に置き換えられる可能性を示唆するものだ。それが現実になれば、組織の活性化や競争力の強化、経済社会の発展というマクロな環境の中で、個々の小さな発信は数の中で消滅することになる。増大するネットワークの中で、人々は情動を触媒するソーシャルメディアを用いて、「快」の感情に結びつく対象を選択する。NFT アートもまた、「快」的な作品が好まれるこうした大きなフレームの中で、それを利用するビジネスが登場し、資本主義の勝者が利益を上げるようになる。近年の高騰する NFT アート作品は、開発から発表、宣伝手法まで、資本主義的な戦略に基づいてシステムが構築され、著名人を利用したソーシャルメディアを使い、コミュニティを使用するマーケティング活動により、一気にアート作品の価値を上げる。

ブロックチェーンの新たな技術に期待を寄せる各国では、国家戦略の中でも Web3.0 に基軸を置き予算化を行っている。米国では今年 3 月に大統領令が発令され、仮想通貨やデジタル資産に対し共通戦略を敷くことが決定した。英国でも、財務省が NFT（非代替性トークン）を発行する計画が立てられている事が明らかにされている。資本主義国家は世界的なリーダーシップをとるために、多くの資本主義国もまた、ブロックチェーンやデジタル資産を利用する方向に舵を切っているのだ。

しかし、過度に資本主義が進化すると、社会問題が発生する恐れが生じる。利益追求型の経済システムにより競争が激化し、短期的な利益追求が優先されるがあまり、長期的な視点や社会的責任が軽視されることがある。そのことで市場バランスは狂い、偽装や詐欺など犯罪や不正行為も増加する。何より問題なのは、資本主義が進みすぎると貧富の差が助長されることがある点だ。

Web3.0 の時代を促進する企業や国では富の偏りが起き、すでに技術導入する富裕層とリテラシーの低い貧困層との間には格差が広がっていると言われる。

また、市場が解決できない環境問題や社会問題は、自由競争や経済の市場原理が及ばないため、通常ならば政府が介入し問題を是正すべきところが、その国家そのものが過度に資本主義を促進する政策を支持したことにより、問題の影響は想定外のところにまで波及する恐れがあるだろう。

社会的な問題が起きることを回避するために、社会的責任や環境問題にも配慮した上で、NFT アートの進化が暴走しすぎないように注意が必要である。資本主義の台頭は、米国の 1960 年代がそうだったように、構造主義における権威に疑問を呈し、新たな潮流を産んだ。しかし、利益追求型の経済システムが優

先されるがあまりに、効率性や収益性が NFT 市場の第一義的な目的となってしまった場合には、芸術作品の市場価値に歪みが出てくるはずだ。

権威は権力者が市場に影響を与え、市場の競争原理に悪影響を及ぼすことがあるが、NFT 市場で増大するコミュニケーション資本主義によって形成される、従来にない芸術的価値の付与プロセスもまた、芸術のあり方を変容させる。NFT 市場が成熟期にさしかかっている今の時期は、立ち止まって市場全体を俯瞰で見渡し、社会的なバランスを整える好機でもある。アーティストとコレクターとが自覚して市場のバランスを保ち、芸術作品の自律性を尊重できるように、NFT アート市場の動向に注視していく必要があるだろう。

8.4 詐欺の横行

筆者が本研究を進めるにあたり、紹介制 NFT マーケットプレイス

「Foundation」への出品作業で力を借りた、CryptolessNFT.com の運用事務局から、過去にサービスを利用した人宛にメールマガジンが届いている。2023 年 4 月 4 日に同事務局から届いたメールでは、フィッシングサイトを使用した NFT 関連詐欺に関する注意喚起について記されていた。特に OpenSea に関連した詐欺に関する問い合わせが急増しているため、注意が必要との内容だった。まず一つ目は「OpenSea 上のエラー」に関連するものである。NFT アート作品に関心を持つ外国人アカウントから、ソーシャルメディアを通じてアーティストにメッセージが送信され、「OpenSea で NFT を購入しようとしたもののエラーが起きて進めない」と述べ、エラーを解決するために特定サイトにアクセスを誘導し、Gas fee (手数料) を支払って欲しいと要求するものである。二つ目は、「あなたの作品を NFT アートとして購入したいので、指定の NFT マーケットプレイスへ出品して欲しい」というものである。その場合も、指定の NFT マーケットプレイスに誘導されるのは同じで、アート作品をアップロードする際に高額な Gas fee が請求される。しかし、アップロードされたはずの作品は指定のマーケットプレイスには表示されず、その旨を購入希望者に告げると、さらに第二の偽 NFT マーケットプレイスに誘導される。

この 2 件目の事例は、筆者自身が体験したケースと同じものである。ある日突然、作品のファンだと名乗る女性コレクターから、Instagram のメッセージングを通じて接触が行われた。Instagram 上のマーケティング活動として筆者が公開した 40 点ほどの作品の中から、その女性は「気に入った作品」として 7 点ほどを抽出し、1 点あたり平均約 800 米ドルから 1000 米ドルで購入したいと提案してきた。その後、この偽コレクターは法外な Gas fee を請求する架

空の NFT マーケットプレイスへの誘導を行った。だが、その NFT マーケットプレイスの画面には取引履歴が表示されず、実際に作品の取引は行われなかったが、ものは試しと筆者は 4 万円相当に換算される Gas fee を、イーサリアムのトークンで支払ってみた。そこで、本来なら Gas fee の支払い後に、Mint という NFT 化の作業は完了し、アカウントに対象の NFT アートの作品は表示されるはずである。だが、架空の NFT マーケットプレイス上に表示が反映されず、支払った暗号資産はそのまま消滅し、損失を被ることになってしまった。筆者が相手に対して指定のマーケットプレイスでエラーがあったことを告げ、すでに作品を出品している OpenSea での作品購入を勧めたが、この偽コレクターは、架空の NFT マーケットプレイスに引き続き誘導し、「自分はこれだけの NFT アートを所有しているし、今後も購入するつもりである」と表明し、自分が利用する NFT マーケットプレイスはちゃんと機能しているはずだと主張し、繰り返し誘導を行った。だが、こうした勧誘に対して「当初作品をアップした分のガス代は失ってしまったが、それは諦めることにする」と告げ、2 度目以降の誘導を図るメッセージには応答しなかった。この女性が誘導した架空の NFT マーケットプレイスは、暗号資産の利用が可能な状態であるという表示がされており、システム上では素人に見分けがつかないほど完成度が高く、私以外にも数人のアーティストが被害に遭ったことが報告されているのも理解ができる。この誘導の手法を見ると常習性があると考えられ、背後に組織的な犯罪を行う組織が存在する可能性も否めない。

もう一つの事例は、インターネット上に徘徊する他者を翻弄するユーザーの存在である。明確な悪意や犯罪性がないものの、他者の心理を利用して優位に立つだけの愉快犯はインターネット上では珍しくない。知人の 60 代男性アーティストに対し、ある日アーティストを名乗る若い女性から、Facebook を通じて自分を弟子にしてほしいと願い出る連絡があった。その女性は、著しく完成度の高い自分の作品を彼に紹介し、自分が画家志望であることを告げていた。プロの画家を目指すその男性は、自分のアート作品のレベルが高いと示されたことが、ことのほか嬉しかったらしく、一時期は創作に対する集中力を欠く状態になった。その後も、その女性から彼の創作活動に関与する内容のやり取りは続き、彼女から作品の制作や展示方法について具体的な指示が与えられた。その女性のアカウントに関する情報が筆者に送られてきたため、Facebook でそのアカウントを確認したところ、彼女のアカウントでは 60 代以上の壮年の男性 100 名ほどと、相互フォローを行なっている流のがわかった。数回のやり取りのあと、自分が発言した内容が 60 代男性アーティストから疑われている

ことを察知した女性は、アカウントをすぐに閉鎖して姿を消した。この女性のアイコンには、人工的な美しさを引き立てる加工画像によるアバター¹⁹⁹が用いられ、自身のことを架空の天上人であると名乗っていた。客観的に見て明らかに異常だと思われる事態であっても、画家を目指すアーティストにとっては、弟子入りの申し出は盲目的になるほど魅力的なオファーだ。この男性アーティストに金銭的な被害はなかったものの、女性と連絡がとれなくなっただけからの彼の失望は大きく、創作意欲は減退し、長らく他者への不信感を抱えることになった。

アーティストの多くは、孤独な中で日々少しでも成長して、いい作品を世に送り出そうと努めている。横地（2007）は、芸術家の創造的熟達におけるプロセスには3段階あると述べ、当初は「①外的基準に制約された状態から創作をスタート」し、次に「②自分自身の内的基準を形成」し、それを経て「③芸術的ビジョンと調和した創造物を生み出す」段階に到達すると述べている。その最終段階に至るまで、芸術家のキャリアをスタートさせてから平均13年を費やし、ようやく自信を持ってオリジナルのアート作品を作ることができるようになる過程を明らかにした。その領域に到達するまでは、自尊心と自己肯定感が不安定に心の中でアップダウンを繰り返しながら、芸術的ビジョンの構築とそれを表現するための創作活動を続ける必要がある。そのような長い年月の中で、恒常的に芸術への情熱を維持し続けるのは困難である。成長の道のりの途上で、他者から成功を渴望する心理をつかれるようなメッセージを受け取ると、一人で創作を続ける孤独からこうした誘導を信じ、結果的に騙されてしまうことは、自然な感情であるといえよう。NFTアートの取引やソーシャルメディアにおけるコミュニケーションは、匿名性で行われるのが通例であることを考えると、今後もこうした問題は頻発するだろう。また、NFTマーケットプレイスのシステムがしばしば不安定になり、自分のアカウントにアクセスがしにくい状態になるため、類似する偽サイトに多少の不具合が起きても猜疑心を持ちにくい。健全なNFTマーケットプレイスを運営する側も注意喚起を促し、システムの安定を図り業界全体で状況を改善するよう努めるべきではないだろうか。

¹⁹⁹ アバターは、ソーシャルメディアなどのプロフィールとして使用されるアイコンで、自身のキャラクターを表現し匿名性を維持するために用いられている。他のユーザーからの識別や視覚的な特徴として使用されます。他者との差別化を図り独自のキャラクターを用いることで、ソーシャルメディア上でのアイデンティティを保つことができる。

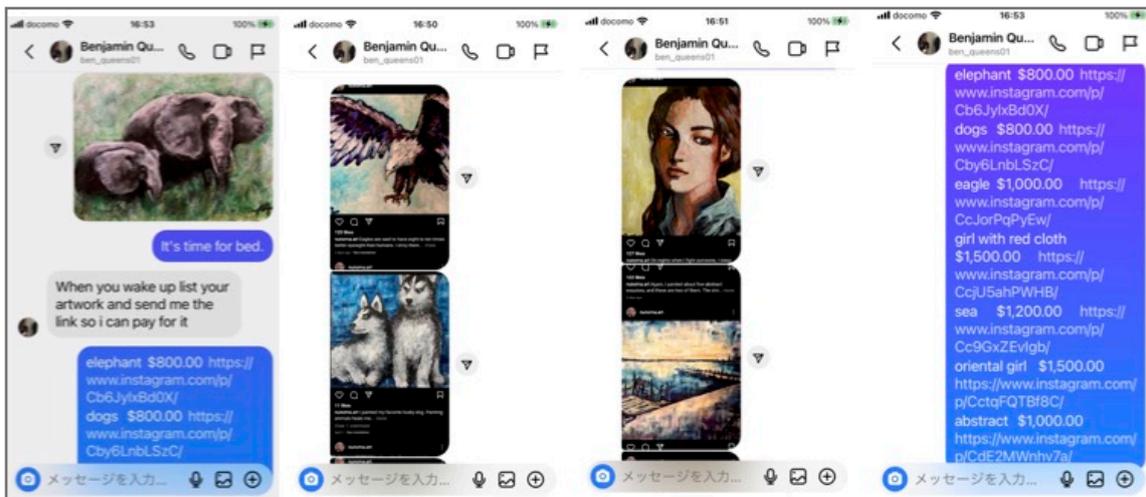


図 62：作品の取引についての実際の指示画面

8.5 暗号資産への不信感

NFT アートの市場規模は、2022 年後半から大幅に縮小し、一時的な投機ブームは減速している。通常の市場の成長における成熟化は、「導入期」「成長期」「成熟期」「衰退期」の 4 段階を経て変化する。それを考えれば、NFT アート市場は成熟期に入っているという見方ができる。しかし、現代アートの市場が、コロナ禍が終焉した 2022 年に回復を見せていることと比較すると、それと相反するかのように NFT アート市場の規模は減速し、ブームが去るスピードは想像以上に早かった。売上減少の原因は、一過性の流行の中で、従来の市場にはいないアーティストやコレクターの参入者が急激に増加し、ブームが去ったと判断した人が市場に背を向けたということが、大きな理由として考えられる。それに加え、暗号資産の持つ価格変動が大きいという特性も影響を与えている。リアルタイムで暗号資産の価格が確認できる Web サイトの Coin Market Cap²⁰⁰で公開されている、市場の価格変化に関するデータを確認したところ、ビットコインは 2021 年 11 月の最高価格となり、その当時は約 780 万円の価値があったが、2023 年 1 月時点で 7 割以上も下落して約 220 万円の値をつけた。2023 年 5 月 3 日時点で約 392 万円まで回復したとはいえ、半分近く

²⁰⁰ Coin Market Cap は、暗号資産の情報をを行う世界有数の大規模 Web サイトで、トレーダーや投資家にとって貴重な情報源となっている。情報提供する暗号資産は数千種類で、現在の市場価格や取引量、時価総額、過去の価格変動などのデータを閲覧することができる。公式サイトの URL は、<https://coinmarketcap.com> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

も値を下げている。また、NFT アートの取引で最も使用頻度が高いイーサリアムの例を見ると、2021年11月時点で約53万円であったが、2022年7月には15万円以下になり、こちらも7割以上の下落である。2023年5月3日時点では約25万円で、やはり最高価格だった時期と比べると、半分以下の価値となっている。暗号資産を入手する際は、現金からデジタル資産に変える必要があるが、一気にここまで価格が変動する資産は、所有するには値しないという結論になってもやむを得ない。しかし、現実にかような市場の影響によって、暗号資産の利用者数が減っているかということ、実はそうでもない。一般社団法人日本暗号資産取引業協会（Japan Cryptocurrency Business Association, JCBA）²⁰¹が月次で発表するレポートを見ると、2023年5月2日時点での国内における暗号資産取引所の口座数を見ると、2021年11月の各暗号資産が最高値をつけた2021年の約312万口座から、2023年3月には約395万口座となり、むしろ口座数は増加傾向にある。650万口座が開設されていた2021年の初頭の時点と比較すると、口座数は明らかに少なくなっているが、思いのほか暗号資産への期待は減っておらず、保有暗号資産が値上がりする将来に期待している投資家はいまだに多いのかもしれない。

暗号資産の価格が変動する背景には、主に需給バランスが影響しているが、その他の要因によっても価格は変動する。まだ法規制が未整備である暗号資産の市場は、法律や規則の改定など公的な発表に関するニュースによって価格の変動が大きく、為替による法定通貨の価値の変動に比べて顕著な影響がある点が特徴だ。法定通貨は、政府が実施する金融政策や為替政策などの通貨政策によって、通貨の供給量や金利を調節されて安定が図られるが、暗号資産の市場ではそうした中央集権的なコントロール機能がないため、市場での価格は乱高下するのである。また、暗号資産の価格は、大量の暗号資産を所有する著名人が、ソーシャルメディアで発言する内容にも影響される。テスラ社のCEOであるイーロン・マスク（Elon Musk）²⁰²もそうした市場に影響力を与える著名

²⁰¹ 一般社団法人日本暗号資産取引業協会（Japan Cryptocurrency Business Association, JCBA）は、業界の規制や標準化の推進、情報提供や教育活動を通じて、国内の暗号資産取引業界の健全な発展と利用者保護に向け、重要な役割を果たしている。同団体の公式サイト URL は、<https://jcba.me/>（2023年5月26日アクセス）である。

²⁰² イーロン・マスクは南アフリカ共和国出身の起業家及び投資家で、現在は米国国籍を持っている。彼は電気自動車の製造・販売を行う「テスラ（Tesla, Inc.）」や、宇宙航空企業を行う「スペース X（Space Exploration Technologies Corp.）」を設立しているほか、複数の革新的

人の一人である。5,600万人のフォロワーがいる彼が、自身のツイッターのプロフィールに、ハッシュタグ「#bitcoin」を付けた2021年1月29日には、3万ドル台前半だったビットコインの価格が、わずかな期間で一気に4万ドル近くまで上昇した。また、同年4月に、彼が宇宙事業を行う「スペースX」で、宇宙に行く際にはビットコインを月に置いてくると発言し、価格は約6万5,000ドルに跳ね上がった。しかし、同年5月にテスラ社の電気自動車のビットコイン決済の計画を中断すると彼が発表すると、ビットコインは5万ドルまでに急落し、その後も彼の発言に注目する暗号資産投資家は彼のソーシャルメディアの発言に一喜一憂し、投資判断の変更を余儀なくされている。

価格変動以外にも、暗号資産の利用に対して懐疑的になる人は多い。まず、2022年にはFTX²⁰³、セルシウス（Celsius）²⁰⁴、スリー・アローズ・キャピタル（Three Arrows Capital）²⁰⁵といった有名企業の経営破綻が相次いだことが理由にあげられる。特に有名なのが大手暗号資産取引所のFTXで、2019年にバハマで設立された同社は、わずか3年後の2022年に経営破綻した。同年12月12日には、サム・バンクマンフリード前CEOが、ニューヨークの連邦地検が詐欺やマネーロンダリングなど8つの罪で起訴し、バハマ当局が彼を引き渡して逮捕に至った。彼は約3年前からFTXの顧客を欺くための計画を考案し、顧客の資金を自身が運営する投資会社への支払いに充てたほか、不動産購入や多額の政治献金に資金流用したとされている。きっかけは、ビジネスや投資を行う人のための次世代型金融・経済・ビジネスを包括するニュースメディ

な企業を創業し、事業領域の幅広さや革新的なアイデアで、しばしば世間の注目を浴びている。

²⁰³ FTXは暗号資産取引プラットフォーム上でデリバティブ取引や仮想通貨のスポット取引を提供していた。公式サイトのURLは、<https://ftx.com/>（2023年5月26日アクセス）である。

²⁰⁴ セルシウス（Celsius）は暗号資産の貸出と預金サービスのプラットフォームを提供していた。公式サイトのURLは、<https://celsius.network/>（2023年5月26日アクセス）である。

²⁰⁵ シンガポールに拠点を置く暗号資産投資会社である、リサーチスリー・アローズ・キャピタル（Three Arrows Capital）は、暗号資産のトレーディング、投資に関する情報を提供していた。公式ウェブサイトのURLは、<https://www.threearrowscap.com/>（2023年5月26日アクセス）である。

アである Coindesk²⁰⁶が、11月初旬に FTX 財務の健全性を疑問する内容を報道したことから、その後別々の暗号資産取引業を営む「Binance」の CEO が、11月6日に保有する FTX 発行の暗号資産を清算するとツイッターに投稿したことから、多く投資家らが FTX から資金を引き出す騒ぎとなり、11月11日に FTX は、連邦破産法第 11 条の適用を米国の裁判所に申請して経営破綻したが、法律の適用は日本法人を含む約 130 のグループ会社に及ぶという。逮捕当時わずか 30 歳であった彼は、ピーク時で 260 億ドルの純資産を所有していたことから、起業当時はマサチューセッツ工科大学を優秀な成績で卒業した天才として注目を集めていたが、名声は地に落ち、暗号資産業界全体の信用を著しく損なうことになったのである。

暗号資産の業界全体が、犯罪の温床であるという認識を持つ人は少なくない。「Chainalysis 2022 年暗号資産犯罪レポート (Chainalysis 2022 Crypto Crime Report) ²⁰⁷」では、「2021 年、暗号資産関連の犯罪は過去最高を記録し、この 1 年間に違法なアドレスに流入した金額は、2020 年の 78 億ドルから 140 億ドルへと増加した」ことを発表している。しかし一方で、犯罪率で見ると 2021 年の取引額合計が 15 兆 8,000 億ドルで 2020 年から 567%の増加となっているものの、違法取引の増加率は 79%に過ぎないと述べ、合法的な暗号資産の利用拡大というポジティブな面と、140 億ドルに相当する犯罪で扱われた金額という、二つの面があることを言及している。同レポートでは、特に取引量が前年比で 2021 年には 912%拡大した DeFi (分散型金融) が、暗号資産犯罪の新たな主戦場になっていると指摘している。中でも犯罪取引の拡大が顕著なのは、盗難と詐欺だという。盗難でいうと、2020 年に DeFi プラットフォームから盗まれた暗号資産の価値は 1 億 6,200 万ドル相当で、同年に盗まれた総額の 31%に相当し、2019 年比で 335%増、2021 年にはさらに 2020 年比 1,330%増の 23 億ドル近くと、数字は毎年大きく増加している。また、2021

²⁰⁶ Coindesk はブロックチェーン技術や暗号資産の市場に関する最新のニュースやトレンド、業界トピックやインタビューなどを提供する Web メディアである。公式サイト URL は、<https://www.coindesk.com/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

²⁰⁷ 暗号資産に関連する犯罪に焦点を当てたレポートは、ブロックチェーン分析のリーディングカンパニー Chainalysis によって年 1 回発行されている。このレポートでは暗号資産を用いたマネーロンダリング、詐欺、ハッキングなどの犯罪活動の分析やトレンドのほか、暗号資産市場の動向や犯罪組織の行動パターンが紹介され、暗号資産業界の企業や個人、法的機関などが参照している。このレポートの公式サイトは、<https://www.chainalysis.com/reports/2022-crypto-crime-report/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

年に違法アドレスからサイバー犯罪者がマネーロンダリングを行った際の暗号資産の総額は 86 億ドルに相当し、2020 年比で 30%増加している。

NFT アート市場規模が、今後どうなるかは未知数である。しかし、取引に使用されるのが法定通貨ではなく暗号資産であることが、不信を招く材料となっている事実は否めない。暗号資産に対して保守的な取り組みをとっている国もある一方で、暗号資産に期待を寄せる国もある。エルサルバドル共和国は、国際通貨基金（IMF）の批判に反して、2021 年秋にデジタル通貨を法定通貨にした。先進国でもブロックチェーンへの期待は大きく、起業への支援に積極的な米国では、大きなチャンスが見込まれるブロックチェーンの技術を用いる暗号通貨やデジタル資産に関し、リスクとチャンスのバランスを検討しつつ、国家の包括的戦略を公表している。このことは、NFT の規制を定義するための、抜本的な第一歩であると言われている。この戦略では、世界の美術品取引におけるマネーロンダリング行為に対する NFT の影響について、詳述した財務省の調査が含まれ、NFT 市場での犯罪には、「米財務省金融犯罪取締ネットワーク（Financial Crimes Enforcement Network, FinCEN）²⁰⁸」の規制が適用され、「仮想資産サービスプロバイダー（Virtual Asset Service Provider, VASP）²⁰⁹」とみなされる可能性があることを、CoinPost は 2022 年 4 月 2 日の記事「米国やヨーロッパにおける NFT 規制動向を解説する | Gamma Law 寄稿²¹⁰」で報道している。同記事によれば、欧州では 2020 年に仮想資産の規制、分散型台帳技術の合理化、暗号通貨やセキュリティトークンを含むデジタル資産への法的確実性を提供するために、新しい規制を敷くことを検討中であるという。同報

²⁰⁸ 米国財務省に所属する組織である「米財務省金融犯罪取締ネットワーク（Financial Crimes Enforcement Network, FinCEN）」は、金融システムの安定とセキュリティを確保するために、金融取引や顧客情報の監視・報告を通じて犯罪活動の早期発見や防止に取り組み、マネーロンダリング、テロ資金供与、その他の金融犯罪の取り締まりを行っている。この組織の公式サイトは、<https://www.fincen.gov/>（2023 年 5 月 26 日アクセス）である。

²⁰⁹ 仮想資産サービスプロバイダー（Virtual Asset Service Provider, VASP）は、暗号資産に関連するサービスを提供する事業者やプロバイダーを指し、具体的には暗号資産の取引所、デジタルウォレットのプロバイダー、暗号資産の管理・保管サービスなどが含まれる。VASP は顧客の資産の管理責任と法的規制やコンプライアンスに従うために、セキュリティ対策や監視体制の強化の実施が求められている。

²¹⁰ CoinPost による 2022 年 4 月 2 日の記事「米国やヨーロッパにおける NFT 規制動向を解説 | Gamma Law 寄稿」については、以下の公式サイトの URL <https://coinpost.jp/?p=335752>（2023 年 5 月 26 日アクセス）で発表されている。

道によれば、EU加盟国の中には先んじて規制を設けているルクセンブルクなどの国もあり、NFTを合同運用型ファンド、電子マネー、金融商品の3つの特定のカテゴリーに分類して管理するほか、フランスでは2019年に、暗号資産サービスプロバイダー（以下、CASP）を包括的に規制するために、PACTE法を制定した。こうした法規制の動きは市場の安定化には不可欠なものであるが、そのことによって利用者の利便性が阻害され、市場の活性化を阻むものであるべきではない。今後の法的な運用がどのような方向性を持ち、調整を図りながら市場のバランスを調整していくのかは、市場に参加する個々のアーティストやコレクターが、監視していく必要があるだろう。

9章 論証の過程

前章までは、一人称研究の結果を経て問題点の抽出を行なった。本章では論証の過程として、NFT市場を形成するいくつかの重要な要素を取り上げ、従来のアートシーンと比較した場合の具体的な変化や変容について議論を展開する。

9.1 アートシーンの構造の変化

従来のアートシーンではヒエラルキーが形成される傾向があり、階層に応じて役割が与えられることは、これまでに述べてきたとおりである。アーティストや芸術作品の評価や地位を階層化するこのシステムは、権威や専門知識を持つ人々によって形成される。美術館やギャラリーは、展示する対象のアーティストや作品を選別し、収蔵する役割がある。知名度のある美術館などで補完されることになれば、権威の象徴としてアーティストやアート作品にも評価が与えられる。美術館やギャラリーとともに、アーティストや作品を評価する美術評論家やキュレーターの意見もまた、評価の基準軸として芸術作品の価値に作用する。また、アートに関する学術機関は研究や教育における理論的アプローチによってもまた、アーティストや作品の価値を形作る。これらが主に権威による評価とすれば、オークションハウスおよびその市場に参加するコレクターらは、金銭的価値によって芸術作品の取引における優劣を決定する。高い価格がつけられた作品や、それを創作するアーティストは評価され、特に存命ではないアーティストの作品は、新たな作品が今後生まれないことから、希少性が付加されて価値はさらに上がる。

こうしたヒエラルキーは、一部の作品やアーティストのみが注目され、アートシーンの偏りを生むことがある。特定の集団によって評価が与えられるとい

うことは、それ以外の作品やアーティストへの軽視にもつながりかねない。だが現代では、多様な価値観を持つアートシーンの形成や、既存のヒエラルキーに挑戦する試みも見られ、特にその動きはインターネット上で加速している。権威ある芸術アカデミーや特定の大規模ギャラリーの評価よりも、個々がオンラインで作品を閲覧し取引ができるようになった現代では、それぞれが持つ印象が尊重されるようになった。インターネットの利用が促進され、多様性や個々の嗜好性が少しずつ認められるようになってから長い期間を経て、NFT アート市場を支えるブロックチェーンの技術を用いたサービスの利用は、必然のように社会に浸透しつつある。

ブロックチェーン技術を利用して運営される組織やコミュニティの形態である分散型自律組織（Decentralized Autonomous Organization, DAO）は、中央集権的な機関や管理者に頼らず、自律的に運営されている。トップダウンのピラミッド構造が存在せず、そのため組織に参加者する人々が規律や規則、関係性のあり方を定め、互いの価値をブロックチェーン上のプロジェクト運用の中で共有する。これらの規約はスマートコントラクトと呼ばれ、実行可能な契約・ルール設定によって、中央的な管理を必要とせず、参加するステークホルダーが投票によってルールを決めることができる。政府における政治家や官僚、多くの企業や政府機関などは中央集権的組織として運営され、そういった組織では経営幹部人事・総務などの存在が必要だが、分散型自律組織ではブロックチェーンの技術の力によって規約が自動化することで、フラットな組織が構築できる。スピード感のある決裁と資金調達ができ、運用にかかるコストも低いこと、また一度取り決めたルールやそれに伴う行動のプロセスがブロックチェーンに記録されることで、透明性が保証されるメリットがある。

かつてのアートシーンでは、こうした身軽な運営が可能な組織構造や、そこで行われる取引のスピード感は、求められるものではなかった。しかし、実際に体験すると、アーティストにとってもコレクターにとっても、風通しのいいコミュニケーションが行われる社会は、望ましいものとして受け止められた。両者間に介在し管理する存在は、本当は必要でないケースもあるのだと、皆が気付きつつある。前述した、札幌を拠点に行政向けに NFT アート関連の事業を行う「株式会社あるやうむ²¹¹」の社員は、日本中に点在して規約に基づき、

²¹¹ 「株式会社あるやうむ」の公式サイトの URL は、<https://alyawmu.com>（2023年5月26日アクセス）である。

個々が自分の範疇の仕事を行っている。それぞれが得意分野を活かしながら緩く繋がりを維持し、NFT アート関連のプロジェクトを進めている。このことは、共同でことを成すときに、中央管理を排除してもスムーズに運営できることを証明することができた、

項目	DAO	従来組織
組織構造	フラットで民主化されている	階層構造、中央集権的な構造
運営方針と決定方法	メンバーによる投票	投票あるいは決定権を持つ個人やグループによって決定
投票結果の開示と反映	投票は仲介者なしに集計され、結果を反映した施策は自動的に実行	内部関係者による集計が人為的に実行される
サービスの提供方法	分散型の手法で自動的に処理・分配される	中央集権的なシステムの中で人が人為的に判断する
情報の公開	活動履歴は公開されており透明性が高い	活動履歴は秘匿され一部の情報のみが公開される

表 3 : DAO と従来組織の比較. Coincheck の公式サイト 2023 年 3 月 16 日に掲載された記事「DAO (分散型自律組織) とは? 図解で初心者にもわかりやすく解説!」から抜粋. 掲載 Web サイトの URL は, <https://forbesjapan.com/articles/detail/41928> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

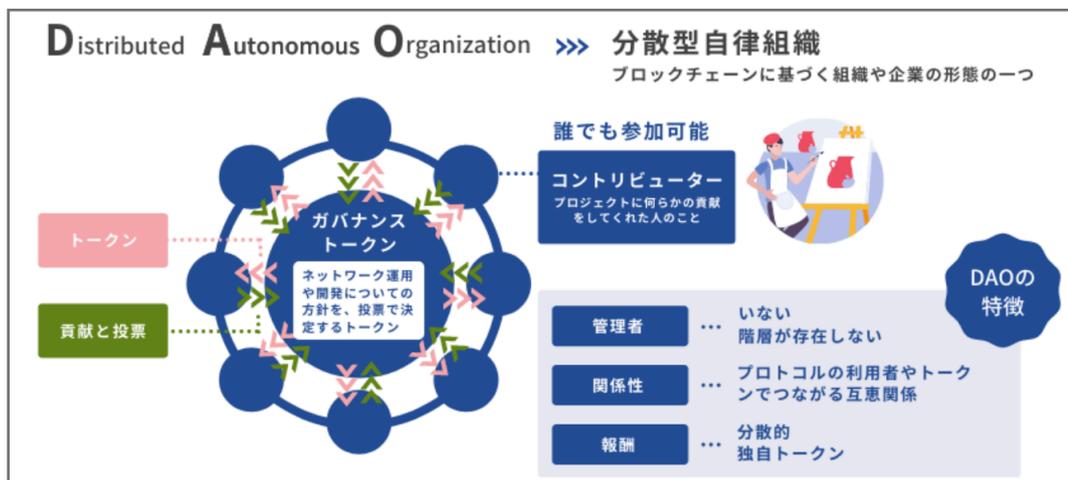


図 63 : 作品 Market α が掲載した 2023 年 4 月 1 日の記事「分散型自律組織 DAO とは? 今後の見通しや将来性を徹底解説!」から抜粋. 掲載 Web サイトは, <https://www.caica.jp/media/crypto/dao-about> (2023 年 5 月 29 日アクセス) .

アートの世界でもこうした動きは同様に作用する。直接的なコミュニケーションは、属するコミュニティに創造的な刺激を与え、独自の自律的な関係性の構築を促し、透明性の高い環境の中で、創作活動に必要な資金を確保する手法を模索する。この新たな仕組みによって、アーティストは自分の作品を金銭に変えることが容易になっただけでなく、それまで否定する対象であった創作への報酬を受け取ることに對して否定的だったアーティストの、報酬への意識もまた変えているのではないだろうか。

アムステルダム大学で芸術経済学を教え自身もアーティストとしての一面を持つ Abbing (2002) は、「経済学のアプローチにおいては、人々の行動は無私ではないと考えられるのが普通」と述べつつ、「アーティストの自分」が経済学者の自分とは別に内在することに自覚的である彼は、「アーティストは無私で芸術に奉仕するものと信じている (Abbing, 2002 山本訳, 2007, pp.148-151)」部分があることを述べている。これは筆者自身も、創作活動を通じて持っていた感情と類似する。自身のアートの経済的価値について、創作においては極力無視すべきであると考えられる傾向が、自分の中にあることを感じていた。アートは神聖であり、アーティストという職業は「商業的」な活動やそこで得る富と分離された存在でなければならず、創作活動は外的な報酬 (= お金) よりも、内的な報酬の方に動機づけられるという呪縛に、アーティストは無意識のうちにはまってしまうのかもしれない。アーティストの自律性は、金銭などの報酬によって左右されるべきではなく、どんな犠牲を払っても守らなければならないという考え方は依然なくなるならない。それに対し、Abbing は社会環境が芸術とその美的価値に必ず影響を与えることを主張する。彼が示す自律性と相対的に存在する社会環境そのものが、NFT アートのプラットフォームの影響を受け、アーティストへの支援が可視化できるようになるなら、これまでであったアーティストの中にある商業的価値を得ることへの罪悪感や、作品に付与された経済的価値への抵抗感は薄らいでいき、アーティストは自身の自律性のバランスを整えることが容易になるかもしれない。

イギリスのアーティスト理論家・キュレーターで、デジタルとネットワーク化されたテクノロジーとその解放の可能性について研究するルース・キャットロウ (Ruth Catlow) は、自身がアートの世界における DAO に注目している一人だ。その理由について、「アーティストは金融のような恐ろしい抽象的なものを、より多くの人に見せ、『感じられる』ようにし、その周りに会話を作り出」したと述べている。内的報酬のみで満足するようなアート界の常識を自分に強いて、創作活動を続けてきたアーティストにとって、壁の向こう側にあっ

たディーラーや経済的支援をする文化人ではなく、DAO 中にいる人々が目に見える形で存在するのは心強い。コレクターをはじめとする自分の作品のファンと、直接触れることができることは、アーティストにとっては幸福なことである。Catlow は、ロンドンを拠点とするギャラリーやオープンスペース、オンライン情報などを提供する「ファザーフィールド (Furtherfield) ²¹²」を運営しているが、そこで利用している DAO は「カルチャーステイク (CultureStake) ²¹³」である。これは、人々が自分の地域でどんなパブリックアートプログラムを見たいのか投票できる技術を持ったウェブアプリで、コミュニティによって投票されたアートプロジェクトは、資金が提供されて展示が可能になる。ロンドンのフィンズベリーパーク (Finsbury Park) で行われた「ピープルズ・パーク・プリンス・プロジェクト (People's Park Plinth Project) ²¹⁴」で、「カルチャーステイク」は実際に使われ、投票型のプログラムによって透明性の高い運営がなされた。

²¹² 2004 年に設立された「ファザーフィールド (Furtherfield)」は、ロンドンに拠点を置くアートギャラリーおよびカルチャーセンターで、デジタルアートやオープンソースの文化など、現代のテクノロジーによる新しいメディアやテクノロジーを通じた芸術と社会の関係に焦点を当て、展示やセミナーなどのプログラムを提供している。公式サイトの URL は <https://www.furtherfield.org/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

²¹³ 文化に関するコミュニティの意思決定を行うための Web アプリ「カルチャーステイク (CultureStake)」は、投票を利用した集団的な文化的意思決定を通じて、コミュニティやアーティスト、組織などを結びつける役割を果たしている。文化的な意思決定を多くの人々に開放し、コミュニティに多くの権限を与えることで、芸術をめぐるエリート主義を終わらせ、市民が文化活動に関与できるようにするのが目的である。公式サイトの URL は、<https://culturestake.org> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

²¹⁴ 「ピープルズ・パーク・プリンス・プロジェクト (People's Park Plinth Project)」は、ロンドンのフィンズベリーパーク内で 2021 年に行われたパブリックアートプロジェクトで、このプロジェクトでは、一般市民が公共の空間であるパーク内に設置されたピンス (台座) を利用しアート作品を展示することができた。公式サイトの URL は、<https://peoplesparkplinth.org/> (2023 年 5 月 26 日アクセス) である。

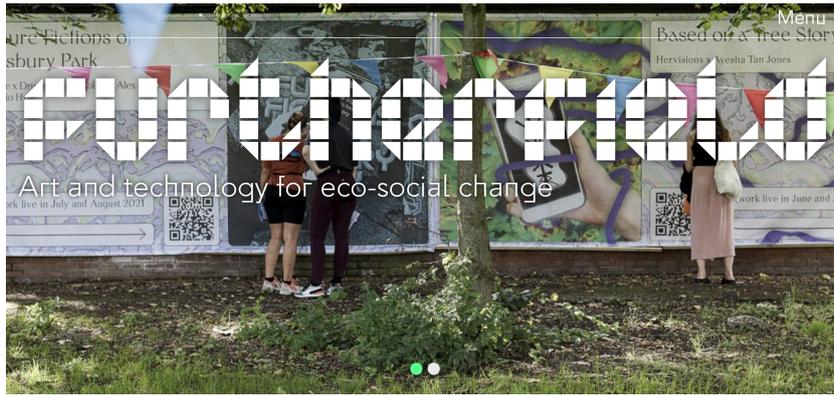


図 64：「ファザーフィールド（Furtherfield）」のトップページ画像。公式サイト
の URL は、<https://www.furtherfield.org>（2023 年 5 月 29 日 アクセス）。

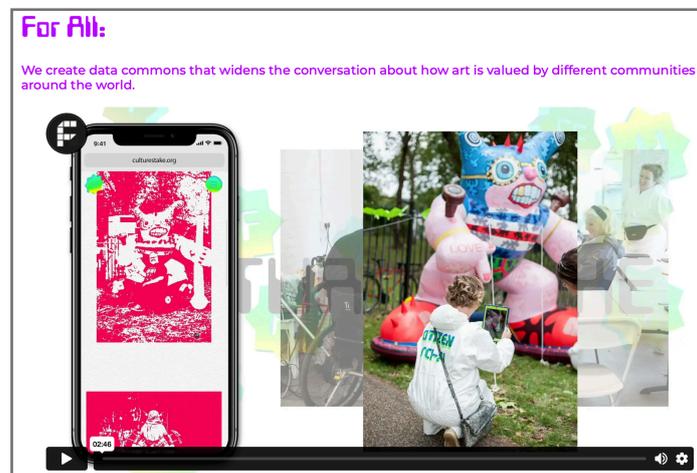


図 65：「カルチャーステイク（CultureStake）」の活動内容に関する画像。掲載さ
れている公式サイトの URL は、<https://culturestake.org>（2023 年 5 月 29 日 アクセ
ス）。

こうした分散型組織の運営スタイルは、ブロックチェーンが登場する以前に、全くなかったわけではない。渡辺（2016）は、「制度的組織を持たずに分散的にヒトやモノが繋がる『野火的活動』」によって、超小型衛生開発プロジェクトの推進メンバーとして参加した研究を行っている。これは DAO の技術を用いずに、組織のあり方を模索して成功したケースであろう。かつて筆者が共に仕事をしていた元リクルートの社員が、若い年齢で次々同社を退社して起業あるいは別の会社で活躍する流動的な状況を称して「太陽の周りを回る惑星のよう」だと表現し、元社員同士が情報交換と協力体制を維持しながら、様々なプロジェクトを進めている柔軟性がビジネスチャンスを広げていると語っていた。資本の理論でも社会のルールでもなく、共通する目標とそれをかなえる

熱意があれば、組織という枠で縛られる必要はないのである。その話を聞いたのは2001年だったが、その緩いつながりの中でプロジェクトを遂行する方法は、最も未来的であり、運用がうまくいきさえすれば、それぞれのワーカーが理想的な働き方ができると感じた。2023年の現在になり、技術の進化によって、徐々に人々が希望する理想的な組織形態に、時代の方が近づいているのではないか。透明性や互いの信頼感があり、個々が自律性を重視する環境ならば、あえて閉鎖的でヒエラルキーが強い過去のアートシーンの運営方法を、踏襲する必要はないだろう。ブロックチェーンの技術をきっかけに、アーティストに寄り添う組織やプロジェクトへと移行していること社会現象は、NFTアートの作品の価格ばかりが注目されることより、もっと注目されるべき重要な変化ではないだろうか。

9.2 アーティストを支える互酬性の変化

マルセル・モース (Marcel Mauss) の「贈与論 (The Gift: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies, 1923-1924²¹⁵)」に関する研究をする岩野 (2017) によれば、互酬性の定義は、自分が受けた贈り物、サービス行為、または損害に対して何らかの形でお返しをする行為である。有形な贈り物の種類は金銭や物質などで、無形なもので言うと労働や情報、愛情などが含まれる。互酬性は、「一方的互酬性」、「均衡的互酬性」、「否定的互酬性」に大別され、それぞれに特徴がある。「一方的互酬性」は、近親者や友人などの親しい間柄や、師匠と弟子の関係の中で、見返りを期待しないで行われる互酬性である。一方で、贈り物に対する見返りが期待される互酬性を「均衡的互酬性」といい、まず、受け取ったものと同等・同量の価値のあるものを期間内に返す行為を指し、お歳暮やお中元などが、距離感のある関係性の中で授受される贈り物のことを指す。「否定的互酬性」とは功利的に利益を得る目的の交換行為のことで、資本主義社会における経済的な営みなどが含まれ、一般的に市場原理に基づく取引のことを指し示す。互酬性は、人間関係や社会の機能において重要な役割を果たしており、利益を目的とした社会的なつながりや相互依存関係を築くための基盤となる概念である。物やサービスの取引が行われる

²¹⁵ マルセル・モース (Marcel Mauss) の「贈与論 (The Gift: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies)」は、贈与や交換の概念に言及する社会人類学の古典的な著作である。モースは、異なる文化や社会における贈与行為が、社会的な関係や結びつきを形成し維持する重要な役割を果たしていることを示している。

交換は、互酬性の一形態で、お互いに利益を得ることを目的とし、商業や経済活動において重要な役割がある。だが、資本主義的な利益を伴う互酬性ではなく、社会的な互惠の意識の高い互酬性は、人と人との関係や結びつきを維持するために恩恵提供であり、互いの貢献によって、良好なコミュニティを形成することができる要素である。こうした互惠関係は社会を持続的に成長させ、文化や芸術において重要な役割を果たす。

芸術における互酬性は、主に二通りある。一つは芸術作品を通じアーティストと鑑賞者の間で行われる相互の関係に存在する互酬性である。鑑賞者は芸術作品を鑑賞することで、アーティストが表現する提供する感情や思考を受け取ることができ、芸術作品から精神的な価値を得る。芸術作品を通じた感情や思考の共有は、社会的な問題について考えるきっかけにつながり、その価値は社会的な相互作用を与える役割となる。また、互酬性によって生じた利益を再分配することにより、社会全体の財源が文化や芸術を育てるために使われることにつながる。これは「均衡的互酬性」と「否定的互酬性」が混在した形態であり、アーティストと鑑賞者、そして展示の場を与える公的機関に該当する。もう一つの互酬性は、アート市場における互酬性である。アート作品の取引に関わる関係性の中で、コレクターやギャラリーがアーティストの作品を購入し、展示や販売を行うことで利益を得る。それと同時に、アーティストは作品の展示や販売の機会を得ることで、自身の作品の露出や評価を高めることができる。これらの相互の利益を経済的価値で換算することができる関係は、「否定的互酬性」と言える。

こうした互酬性の二つのタイプは、従来のアートシーンでも存在していた。これまでは公的資金が費やされることが多い公的機関が展開する文化・芸術活動においても、NFTの利用が促進され新たな互酬性の形態が、社会と個人に作用することになった。NFTアートは従来のアート市場と比較して、直接的な取引がアーティストとコレクターの間に成立することで、双方が利益を得る互酬性の関係が成立する。NFTアート市場では、作品の売買や所有権の移転を通じて生じる経済的な側面と、デジタルコミュニティやファンとの交流を通じて生じる社会的な側面とがある。経済的側面においては「否定的互酬性」が作用し、社会的な側面においては「均衡的互酬性」が作用するが、双方の差異はそれほど意識されておらず、投資目的のコレクターは、コミュニティに参加してファンとしてアーティストを支えることがある一方で、その逆にコミュニティ参加から興味が増したアートファンが、アート作品の所有に興味を持ち取引に参加することがある。これは、ソーシャルメディアで情動を共有することで成

り立つコミュニティの存在の影響で、いい意味で NFT アートの所有目的を曖昧にしている。こうした互酬性のあり方は、互恵の形態を進化させるきっかけになるのではないだろうか。

NFT のコミュニティが特殊である点は、取引の履歴がブロックチェーン上に記録される点だ。プロセスが公開されることにより、データそのものの情報が明らかになるだけでなく、その情報が流通することで、データに付随した履歴や取引のストーリーに価値が蓄積される。大橋（2022）²¹⁶は、アート作品がそれ単体で価値があるだけではなく、取引や所有の履歴に対しても価値が与えられることに言及している。所有する人が著名人であれば、その履歴によってアート作品の価値は上がるのはいい例だ。アーティストは、互恵的な活動の一部として、創作の状況や進捗をコミュニティで報告することに対し積極的に、参加者との交流の密度は高い。それは、コミュニティでのフィードバックを得て、アーティストは作品制作の参考にできるため、作品の質の向上が期待されるからだ。取引のプロセスに透明性があることから、コミュニティでの交流を通じて知り合いになったアートファンが、作品創作の主体となってコラボレーションなどが起こす可能性もあり、新たなプロジェクトやビジネスの創出が、頻繁に起きている。多様な価値観やバックグラウンドを持つ人が集うコミュニティでの交流により、新たな社会的な意義や利益構造を生み出すことにもつながる。さらには、コミュニティ上の情報共有によって NFT アートに関する教育や研究が進められ、ワークショップが行われるなどお互いに学びの場とすることもできる。NFT アートを通じたコミュニティでは、互いに相手を支援しつつも共同の利益を追求する。そこでは NFT の普及や発展における重要な交流が行われ、相互のネットワーキングによってアーティストが成長するだけでなく、社会的な問題の課題解決が行われる。

他者のためであるとか自己のためであるとか、そうした区分にあまり意味はなく、互いに面白く楽しくアートを楽しむ土壌がそこにはある。互酬性の三つの分類を超え、新たな技術をプラットフォームとする互いの関係性の中で、NFT アートにおける互酬性は育まれているのである。

²¹⁶ 大橋盛徳は、日本電信電話株式会社 社会情報研究所 Well-being 研究プロジェクトに参画する一方で、NTT 社会情報研究所主任研究員として、分散型のデータ流通基盤や社会関係資本の研究に従事している。

9.3 制作方法の変化とジェネラティブアートの発展

NFT アートの中でも特に人気があるのが、ジェネラティブアートである。アーティストがプログラムやアルゴリズムなどにより制御を加え、そのパラメータやルールに従い、アート作品が自動生成される。その歴史は古く、1960年代にはすでにコンピューターを使用した芸術作品が生まれている。現在では人工知能が進化したことにより、インタラクティブ性を付加したインスタレーションが誕生するなど、大規模なジェネラティブアートが誕生しており、その中でもよく知られるのは、庭園や建物一棟すべての空間を使い迷路のようなアート作品を組織で開発・作成するチームラボ株式会社 (teamLab)²¹⁷である。

その一方で、デスクト PC のみで作品を続けるアーティストもいる。これまで一般的にアーティストは、アトリエの中で手作業による一点もののアート制作を行っていたが、ジェネラティブアートはデジタルデバイスとの共同作業だ。自律的に作品が生成されるため、無限に多くのバリエーションを生み出すことができ、偶発的にダイナミックな世界観を持つ作品が出来上がるなど、人間の感性で意図的に創作したアートとは異なる、独特の形状や色彩を作り出すことができ、アート表現の将来性に注目が集まっている。

NFT アート市場で、最も注目を浴びている日本人のジェネラティブ・アーティストといえば、高尾俊介氏²¹⁸であろう。甲南女子大学文学部メディア表現学科で准教授として教鞭をとる一方で、ジェネラティブ・アーティストとしての活動を行っている。2021年に「Generativemasks²¹⁹」と名付けられた NFT アートプロジェクトを発表した。1万点のプログラムから生成される NFT アート作品は、発売からわずか2時間で完売し、彼は巨額の富を得た。その作品販売で得た収益により「ジェネラティブアート振興財団²²⁰」を設立し、アルゴリ

²¹⁷ チームラボ株式会社 (teamLab) の公式サイト URL は、https://www.team-lab.com_ (2023年5月26日アクセス) である。

²¹⁸ 高尾俊介の公式プロフィールサイトは、<http://cenkhor.org> (2023年5月26日アクセス) である。また、以下の作品アーカイブの公式サイトでは、随時新作が発表されている。<https://openprocessing.org/user/6533/?view=sketches&o=48#sketches> (2023年5月26日アクセス)。

²¹⁹ 「Generativemasks」の公式サイト URL は、<https://generativemasks.io> (2023年5月26日アクセス) である。

²²⁰ 「ジェネラティブアート振興財団」の公式サイト URL は、<https://generativeart.or.jp> (2023年5月26日アクセス) である。

ズムと計算の芸術であるジェネラティブアートを普及させるために、啓発活動に従事している。彼はアートの専門教育を受けてアーティストを目指したのではなく、もともとメディアアートやカルチャーが好きな若者だった。8年前当時には、プロジェクション・マッピング²²¹や体験型インスタレーション²²²のような大掛かりなプロダクション主導のデジタルアートが多く、それらの完成度の高さとは対極にある、小サイズのフレームの中のアートを素朴に作りたいと考えた。コンピューター上に描いた円や四角などの図形を、プログラムの積み重ねで言語による指令を与えると、次第に作品が出来上がる。指令のプログラムを繰り返すうちに1900点のアート作品が出来上がり、「Generativemasks」としてNFT市場にアップしたところ、評価される結果となった。

広義な意味では、BAYC（猿のアイコンのNFT）のようにパーツをいくつか作り組み合わせる技術で生まれた作品も、ジェネラティブアートの一部と言えるのかもしれないが、彼の作品はプログラムで作る狭義な意味のジェネラティブアートである。現代のジェネラティブ・アートを専門に紹介するオンラインメディアの「Art Blocks²²³」に掲載される作品群を見ると、1つの作品から450アイテムが作られる作品群があるが、それぞれの作品単体で見ると全く異なる印象であるにもかかわらず、コレクション全体を通して観るとアーティストの独自性が感じられる。高尾氏によれば、「それは版画や浮世絵などの延長上にあるもの」であり、既存のアートヒストリーと接続する現代美術だと述べている。かつてのデジタルアートは作品が認められるのに時間がかかり、エンターテインメント性の高いteamLabのように、マネタイズできる仕組みが整うことが成功の条件だった。だが、NFTの世界では個々がチャレンジできる環境が整っていて、グローバルで作品への評価が行われている。

「Generativemasks」の購買層の購入者の98%は海外の人たちで、2021年の

²²¹ プロジェクション・マッピングは、建物やオブジェクトなどの立体的な表面に映像を投影する技術で、立体の建造物などが映像の一部となり、迫力のある視覚的な効果があり、アートの表現手法として幅広く活用されている。

²²² 体験型インスタレーションは参加型のアートで、インタラクティブな空間や作品を通じて直接的な体験を共有する。映像や音、光、触覚など複合的な要素で創作され、観客は自分自身が作品の一部となりアートを体感することができる。作品は主に、芸術展示、科学展示、テーマパークなどで体験できる。

²²³ 「Art Blocks」の公式サイト URL は、<https://generativeart.or.jp>（2023年6月3日アクセス）である。

NFT アートムーブメント以降は、NFT の分野での海外とのコラボレーション・プロジェクトは増え、ボーダレス化が加速していることを実感するという。

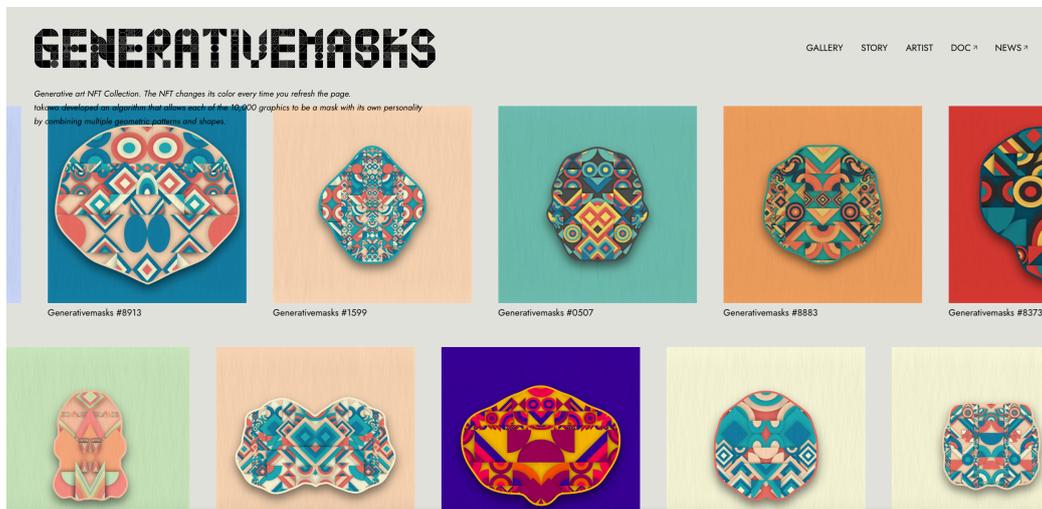


図 66 : Generativemasks」のトップページ画像。公式サイト URL は、
<https://generativemasks.io2>（2023 年 5 月 29 日 アクセス）。

NFT アーティストはインターネット上だけで創作と発表を展開しているわけではなく、リアルでの展示会に出品することも少なくない。NFT アートの中でもジェネラティブアートの分野は急成長し、今後はさらにメタバースの仮想空間での展開が広がり、リアルとバーチャルとが融合された芸術作品が期待される。メタバースの世界では、個人のコレクターが巨大ミュージアムの中で大きな美術館を作るケースもあり、従来のアートシーンにある権威とは全く異なる形で、アーティストも鑑賞者も参加する空間の中でリアルとバーチャルの境界が喪失するような新しい価値観を創造する。アートシーンが特別な人のためであった時代の形跡はそこにはなく、誰でもアートの世界に足を踏み入れることができる環境だ。そしてコミュニケーションの場を通じて多くの人たちと交流が生まれ、それは創作活動に役立てられる。「Generativemasks」で発表した 1 万点の作品のコレクターと高尾氏は交流があり、彼らのキュレーションと触れる関係性が、ネット上で構築されることもあるという。従来は、キュレーターは美術館やギャラリーに所属し、アーティストや作品の評価をしていた。そしてインターネットの登場後には、ネットにあふれる情報やコンテンツの大量化に対応するべく、情報の選定と芸術の価値や意味を付与する役割も与えられるようになった。だが、NFT アートにおけるキュレーターは、同時にコレクターにもなり得る存在である。NFT アートの時代のキュレーターは、多様な芸術

作品の中から自身の感性や嗜好から情報を収集し、ときにアート作品を購入してアーティストと密な関係を築き、自分のアート嗜好をアーティストに還元する。こうした交流によって、アーティストはインスピレーションが得られ、それは作品制作に影響を与える。ソーシャルな活動によって生まれた作品は、アーティストにとってもはや「自分のもの」ではなく、共同創作によって命を吹き込まれた作品であるという意識が強い。高尾氏のコミュニティは大規模で、NFT アートファンが集うソーシャルコミュニティ discord 上や別のコミュニティを合計すると 5000 名ほどのファンが醸成されており、彼らのほとんどは投機が目的ではなく、作品への感動をきっかけに集まってきている。交流の構造はブロックチェーン的であり、コミュニティ内の参加者は個々が自律的に分散した形でアーティストを支えている。こうしたアート作品制作のプロセスやファンの参加意識は、従来の孤独だったアーティストとは異なるものだ。新たな技術によって制作手法が変わっただけではなく、そこに集う人々の意識の変化が、アートのあり方を変えつつあるのだろう。

9.4 権利問題に関する変化と AI の登場

従来のアート市場では、作品を購入することで、現実の品物の所有権を得ることができ、紙やキャンバスなどに記録された内容を物理的に所有することができた。だが、NFT アートの取引では、ブロックチェーン上に置かれたデジタルデータをオーナーとして登録されるだけで、フィジカルの世界のように物理的なアート作品が手元にあるわけではなく、真贋証明以外の何らかの権利が直ちに付与されるわけではない。購入した人の多くは、購入した作品をソーシャルメディア上のアイコンなどに用いている。NFT アートは、大きく分けて「デジタルアートを NFT 化したもの」と「絵画や写真などの物理的作品をデジタルデータ化したもの」の 2 種類に大別されるが、どちらの場合においても、実体のない NFT は所有権の対象にはならない。また、著作権は著作権者（クリエイター）の利益を守る権利であるため、NFT マーケットプレイスで NFT アートを購入したコレクターは、アート作品を閲覧する権利はあるものの、当然のことながら著作権を得ることはできない。購入した人が得ることができるのは、対象のデジタルデータを保有している記録もしくは証明だけである。購入したアート作品はブロックチェーン上で公開され、誰でも見ることができることから、購入者は作品を自分だけで独占する権利を与えられておらず、作品の展示権もアーティストに属している。リアルの世界での実体ある作品は、アーティストの許諾がなくても展示することができるが、実体がない NFT アート

作品は原作品ではないため、所有者が展示する権利はなく、原則としてアーティストの許諾が必要になるという。

一方のアーティストとしての権利として明確に定められているのは、著作権がアーティストに属している点である。NFT マーケットプレイスやアカウントでN次創作の権利が付与される規約明記されていない限り、購入者がデータを改竄することはできず、仮に盗作の嫌疑がある商品を購入しても、その犯罪性の証明は困難な場合が多い。

現在の NFT 市場はかつてのインターネットの黎明期と似ているが、大きな相違点は、管理者が不在な点である。ブロックチェーン上の分散型組織で運営がなされている以上、NFT アートの出品者と購入者の取引は、ほとんどの場合は個々の責任によって行うことが、暗黙のルールである。筆者が遭遇した詐欺の手法による架空の NFT マーケットプレイスへの誘導は、明らかに犯罪性が高いにもかかわらず、その損失に関する責任を追及する場合、法的な措置を行う代表的な司法機関がなく、被害者は訴えることができないのである。

今後は、仮想空間の中でのデジタル資産の保有について、法律の議論が増えていく可能性がある。メタバースの定義は「インターネット上に存在する経済圏を持った仮想空間」と言われている。今後、本格的なメタバースが構築されれば、現実世界でも存在する資産や取引の主体となる人といったものの概念の多くが仮想空間の中で実現し、経済活動が行われることになる。実際にメタバースの中の土地を売買するビジネスも登場している。メタバース上では土地の所有が NFT として証明されることから、現実の土地と同じように数量に限りのある土地が価値あるものとして売買され、土地 NFT を所有している人が集うコミュニティも存在する。だが法的な懸念点も指摘され、こうしたデジタル資産の取引に関するルールの設定は、まだ一般化されていない。小塚（2022）は、NFT や暗号資産に関するブロックチェーンに関する議論が先行するか、あるいは社会的意義の面から知的財産権や人格権などに焦点が当てられることが多いものの、横断的な議論は少ないことを指摘する。NFT アートの分野では、アーティストもコレクターもリアルの世界とは異なる価値を持つことが多く、デジタル資産への興味の内容も細分化している。今後、メタバースのアート展示会が行われることが増えると想定される中、十分に NFT 市場への参加者の実態と嗜好性を把握し、リアルの世界とどのように共存しながら法的な線引きをどうするか検討することは、芸術の価値の形成に対しポジティブな影響を与えるのではないだろうか。

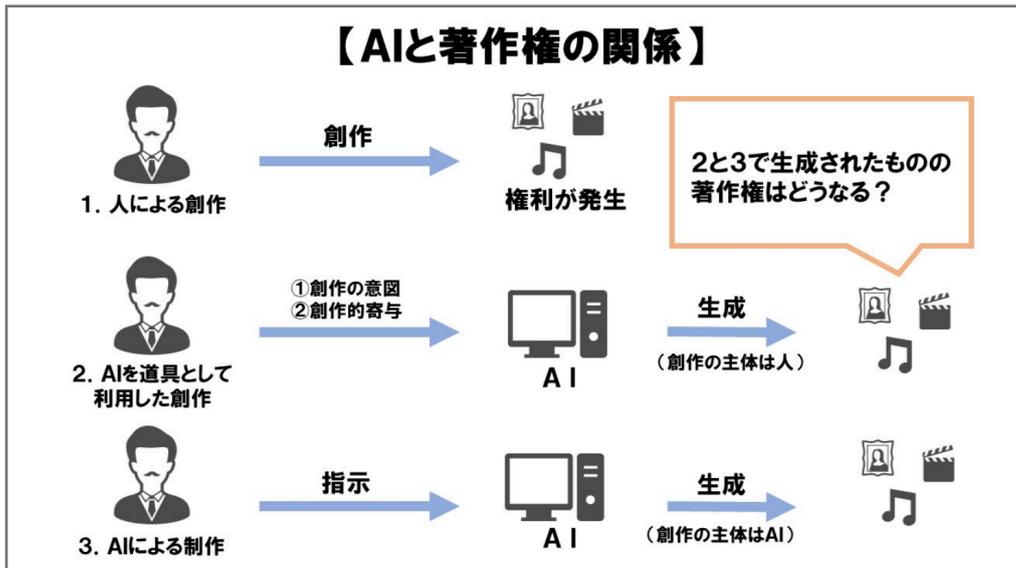


図 67：Top Court に 2018 年 4 月 25 日に掲載された記事「AI の創作物に誰が著作権を持つのか？AI の法律問題を弁護士が解説」に掲載されていた「AI と著作権の関係」の画像。掲載 Web サイトの URL は、https://topcourt-law.com/ai-iot/ai_copyright（2023 年 5 月 29 日 アクセス）。

現在、急速に市場が拡大している AI の権利についても、改めて再考する必要が迫られているだろう。現在では AI を用いた NFT の分類は、以下の 3 つとされている。

- 1) AI が生成した NFT：AI が生成したデジタルコンテンツは NFT として取引される。画像、音楽、言語作品など、現在 AI が生成可能な全ての NFT が含まれる。
- 2) AI 組み込み型 NFT：AI 機能を搭載した NFT 作品。具体的には、会話機能を持つチャットボット、インタラクティブなコンテンツなど。
- 3) AI 駆動型 NFT プラットフォーム：推薦機能やマッチング機能など、AI 機能を実装した NFT を取引するためのプラットフォームがあげられる。

従来、著作物とはアイデアや感情を創造的に表現したものを指し、その創作過程には、人の介在が必要とされてきた。しかし、AI による自己生成プログラムが自律的に創作物を生み出す場合はどうなのだろうか。テキストによる指示を与えるだけで、人の心に感動を呼び起こす作品が出来上がる。この事態に対し、多くのアナログのアーティストは脅威を感じる一方で、AI アート作品が芸術かどうかという疑問も抱いている。クローラーがインターネット上を駆け回り、収集した大量の情報を、AI がディープラーニングを通じてパターンを抽出し、解析や意思決定を行って最終形としてアート作品が完成する。これまで語

られてきた芸術作品に宿るオリジンは、大量の過去の作品から拾い上げられ、複合的に合体することであり方を変えている。そもそも、これまで議論されてきたような芸術的、創造的な苦悩と、それによって芸術作品に込められるオリジンは、果たして創作において不可欠なものだったのか、今一度問い直す時期に来ている。AIなどの最新のテクノロジーに投資が集中すれば、その資金を使ってより独創的な作品が生まれる可能性もあるだろう。そうなれば、アートに関連する定義と法律の再編が加速する可能性もある。アートに関わる経済活動の収益モデルは、日進月歩で出現する時代なだけに、著作権に関する議論は慎重に行う必要があるだろう。

9.5 コミュニケーション方法と倫理の変化

芸術的価値という文化財について論ずる際には、Throsby (2001) は、現在の価格理論が価値の不完全な指標でしかないという主張が想起される。阪本 (2016) は、Ruskin (1907) や Sen, (1985) の言葉を引用し、一般的には固有性、有効性、機能性による価値づけが行われることを述べている。だが彼は、現代の文化経済学が、Baumol & Bowen (1966) の著書「舞台芸術--芸術と経済のジレンマ」の刊行を契機に発展した、民間が支えきれない芸術活動を公的支援が支援すべきであるという考え方が一般的である点に触れながら、多くの人が芸術に触れることのできることに効用に関する Abbing (2002) の記述を紹介している。すなわち、公的支援によって芸術作品の価格が下がり、多くの人、とりわけ貧しい人が芸術に触れる機会が増え、人々の芸術に対する嗜好は強くなり、本来あるべき水準へと導かれるという主張である。その根拠として、芸術は聖なる物体と聖なる活動であり、人々の人生を変えるからだと言われている。だが一方で Abbing は、かつて宗教や政治によって芸術が支配されていたことと、現代の温情主義は似ている状況にあると考えている。芸術の価値を決める存在として、アートシーンの中核にいる芸術に関するエリート集団も含まれているからだ。価値の判断をすることが難しい芸術に対して根拠のある価値基準を提示することは難しく、阪本は芸術的価値の形成に専門家が関わりうるのか検討することの有益性を述べている。Klamer (2003) は、個人が経験を積み重ねる経過の中で新しい価値を受け入れ、自らの持つ価値を確かにしながら、場合によっては変更してゆくプロセスのことだと主張するが、これを芸術の価値形成のプロセスに当てはめると、鑑賞者との相互関係によって芸術の価値は形成されると考えられる。

芸術表現にコミュニケーションは不可欠であることを主張する岡田（2013）は、表現者同士や鑑賞者との間の二者のみならず、鑑賞者や美術評論家などが有機的に関係の中で互いに創造性を刺激し合い、触発されて新たな創造が生まれる過程を、システムズモデルとして図案化している。そこに描かれたモデルは、まさにブロックチェーンのDAOの分散的自律型のシステムと類似するコミュニケーションモデルである。岡田はさらに、コミュニケーションのあり方について、佐々木（1995）の言葉を引用し、芸術のコミュニケーションは予め定まったメッセージがある、あるいはそれを伝えることが目的とされる日常的な言語コミュニケーションなどとは異なり、芸術の受け手である人が表現されたものを解釈するという点で、触発的コミュニケーションであると述べている。その主張においては、コミュニケーションを求めることを欲しないアール・ブリュットのアーティストらが、内面と外面とを行き来しながら創作するのと比較して、コミュニケーションが創作のインスピレーションの源泉になっていることが示されている。一方、芸術コミュニティの中の成員の間では固定された役割があり、それが権力構造を構築して一方的なコミュニケーションになりがちである点を指摘し、双方向のコミュニケーションは対等な関係で起こりうるということが明らかにされている。この主張で言えば、もし市民が消費者としてだけでなく、自らも表現者としての役割を持ちながら、創作活動に参加する意識を持つことができれば、触発の連鎖は広がっていくことになる。アーティストが内在するイメージをアウトプットするだけでなく、コミュニケーションによって得られた環境の中で創作を行うなら、それは芸術の表現に多様性や複合的な魅力が加わり、新たな進化を遂げるはずだ。

そのためにも、NFTアートという公平性や透明性が高く誰にでも参入できる新しい技術の上に成り立つ市場で、正しいアートシーンを維持する進化を無駄にしない努力が、アーティストもコレクターも求められる。芸術においては、法整備による贋作による詐欺行為やプライバシーの侵害といった犯罪の抑制に加え、個々が営利目的ではなく高い意識を持ち、継続的なコミュニケーションを取るべきであろう。さらにこの市場では、多くのチャンスがアーティストに与えられている。そのため、アーティスト自身が財力を持ち、権威の側に立場が逆転することも考えられる。NFTアートに価値が付与される場合に、従来の芸術作品の評価基準と新たな評価基準との間で議論が起き、摩擦の中から歩み寄りや新たな解決方法も見えてくるに違いない。アートシーンで今日起きているパラダイムシフトは、倫理観を育み新たな価値を創造する好機であるとも言えるだろう。村山（2012）は、「現代経営学」と「マネジメント」の祖である

ピーター・ドラッカー (Drucker, Peter F, 1979)が、経営と芸術の類似性について、それぞれ人間コミュニケーションの空間をデザインする役割があると述べていたことに触れ、ドラッカーの「芸術と経営の本質は、真(正義)・善(倫理)・美(調和)の変動をかかえこむ」との言葉を引用し、量的限界を超えた質的グローバリズムの「感動の価値」(人間の崇高な精神価値)について言及した。量的価値が測られるコミュニケーション資本主義の中で、限界を超えるアートが誕生する環境を目指すのは、人間の叡智によるものではないだろうか。芸術の嗜好性は人それぞれであり、個が尊重されるという現代の主流の考え方がある一方で、マクロの視点で見るとそれは新たな芸術の歴史の始まりでもある。芸術の民主化とグローバル化が進む今、固定的な概念や価値観から解き放たれ、個々の誰もが自らを創造に携わるものであると自覚を持ち、芸術界を健全なものへと導くよう努めるべきではないだろうか。

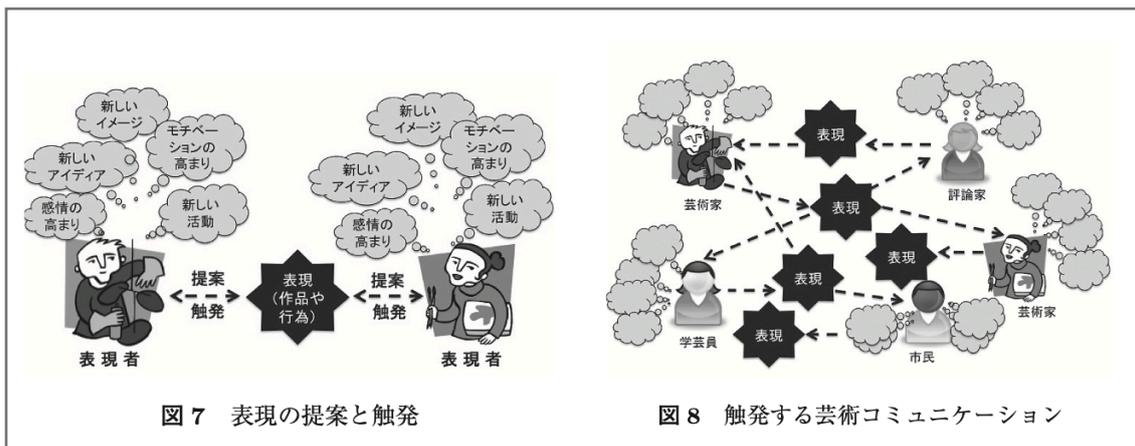


図 68：「表現の提案と触発」 出典：岡田猛. (2013). 芸術表現の捉え方についての一考察 「芸術の認知科学」 特集号の序に代えて. 認知科学, 20(1), 10-18. 15 頁目の図から抜粋

9.6 芸術的価値の変遷についての考察

アートシーンの過去から今に至る経緯に実際に触れるために、筆者が 20 代の頃に美術探訪をしたスペイン、オランダ、ドイツを訪れ、アートの現状を体験することにした。美術館を訪れ芸術作品を鑑賞する体験は、自分に内在するアートに対する価値を確認するための一人称研究でもある。歴史の中で築き上げられたアートシーンの構造と権威についての考察は、プラド美術館の宗教画 (マドリード)、イーストサイドギャラリーの壁画 (ベルリン)、グエル伯爵が支援したガウディの建築物 (バルセロナ) などの美術探訪の報告を通じて議論する。

そもそも、芸術がそれとして存在するためには、鑑賞者との関係性が不可欠である。芸術作品そのものが鑑賞者の精神状態に対して直接的な刺激を与えることで、互いの中にコミュニケーションが生まれる。そのことによって創作物の価値が生成され、芸術作品は評価を得る。言ってみれば、作品が人の目に触れた瞬間から価値が誕生すると言ってもいい。鑑賞者という不特定多数の「アーティストのファン」「作品ファン」の存在がアーティストを支え、それが創作のエネルギーの源となり、アーティストは次なる作品を創作するきっかけとする。よって、アートを愛する人々のコミュニティの形成の土台になっているのは、アーティストや作品への愛情であり、必然的に互酬性がそこに育まれる。いわばこれはアートを取り巻く理想的な環境だ。

だが、このアートを取り巻く環境に権威が加わることで、作品には別の価値が与えられる。アートシーンにおける「権威」とは、単に社会的な地位や経済的な指標となる資産を指し示す言葉ではなく、広義な意味の「権力」に近い。なぜなら、芸術の歴史を見ると社会的な信頼や尊敬が背景にあって構築されてきた関係性ではなく、支配や強制力といった外的な力によって人心がコントロールされるような、強者と弱者の関係が存在するケースが多いからだ。アートを利用し、自分の目的を満たす意思や行動が見られる「権威」が、過去のアートシーンには有形無形に存在し、そういった「権限」を持つ「権力者」が非常に多かった。芸術における権威とは、優位的な立場からアーティストおよび作品を用いて、周辺に対して多大な影響を与え、芸術的価値を付与するという、構造的なものである。

マドリードのプラド美術館は、中世の時代に描かれた貴重な宗教画の展示の豊富さで知られる。それは圧巻でもあったが、一方で宗教が芸術作品に与える圧倒的な影響力が感じられ、美術的な感動よりも芸術への支配力に対する畏れが上回った。芸術作品そのものが鑑賞者に対して訴えるモチーフ、あるいはテーマ、表現方法などの内容は、作品そのものに存在の価値を与えると同時に、人に感動も与える。しかし宗教画の場合は、キリストや天使といった対象物がモチーフにされており、宗教への畏怖の念を刺激することで、鑑賞者が芸術作品の前で平伏し敬うという構造が生まれる。いわば宗教というフィルターを通した鑑賞方法であり、畏敬の念を抱かせる宗教的権威によって、意図的に作られた芸術的価値である。ベンヤミンが「複製技術時代の芸術」でアウラという言葉で述べたとおり、宗教絵画は礼拝性や儀式性ととともに存在する。宗教のバックグラウンドが異なる鑑賞者として、筆者がそこで感じたのは、創作が行われたその時代にある、権威が伴う強制的な崇拝の押し付けがましさだった。美

術評論家やキュレーターは、歴史的背景に加え、構造や色使い、筆致やマチエールなど絵画における技術的な要素への評価を行い、作品の価値を評価するのであろう。しかしそうした要素を理解したとしても、そこに芸術とは別の要素が加わることで、芸術作品に濁りや偏りを感じ、抵抗感を持つ鑑賞者もいるのではないか。



図 69：プラド美術館の公式サイトから抜粋。公式サイト URL は、<https://www.museodelprado.es>（2023年5月29日アクセス）。



図 70：プラド美術館の館内（2023年3月11日訪問）。

ルネッサンスの絵画は、それでもまだ宗教画に比べてアーティストによる表現の自由や創作の喜びが垣間見える。中世の宗教画に比べ、西洋文化において基盤となるギリシャ・ローマ古典文化の影響を受け、その当時の思想や哲学が絵画に反映されている。鮮やかな色彩や光を自然主義的表現で絵画に昇華させ、特に人間の表情や動きがリアルで、心に訴えるものがある。しかし、一方でパトロン支援によって生まれた芸術も、経済的な力関係によって意図的に支援者側の権威が象徴される作品であることが多いのも事実である。創作とは、アーティストにとっては日々の糧を得るための「仕事」であり、伸びやか

に創作上の表現をすることが完全に許されたわけではない。経済的支援によって創作活動に集中できる環境を得る一方で、創作の自由を犠牲にしているという観点から、Throsby が論じた「芸術家の社会的犠牲」がそこにあることが感じられ、純粹に芸術を楽しむという本来あるべき鑑賞のスタンスに影響があるのを感じた。簡単にいうと、生活のために芸術表現が犠牲になっていることが透けて見えるために、優れた作品であっても鼻白む思いがするのである。

次に訪れたベルリンで感じたのは、芸術への冷戦の影響である。政治的な強制力をもって芸術を利用したのはナチスであることは、有名な話である。ヒトラーは、軍服や紋章、アイテムなどのデザインによって、人々の気持ちを鼓舞しようとした。第二次世界大戦中のナチス・ドイツの敗北の影響から、大戦後のヨーロッパの再編によりドイツは連合国によって占領された。東部地域はソ連の支配下に入り、西部地域はイギリス、アメリカ、フランスの占領下に置かれ、東ドイツは社会主義国家となって、西ドイツは民主主義国家となった。1961年に東ドイツ政府は、西ドイツへの人口流出を防ぐために、ベルリンを囲む壁を構築した。だが、1989年にベルリンの壁が崩壊し、東西ドイツは統一された。ベルリンの観光名所として知られるイーストサイドギャラリーは、ベルリンの壁の崩壊後に、東ドイツ時代に残された最後の壁の一部を利用し、1989年に設立された屋外芸術ギャラリーである。野外ギャラリーとしては世界最大規模と言われ、崩壊した壁は世界各国のアーティストによる105点の絵画で構成されている。自由を象徴する絵画は、自由への強い意志と、将来への希望が表現されている。ベルリンは、街全体が現代アートの宝庫であり、政治によって閉ざされた環境における閉塞感とそれを打破したエネルギーに溢れており、ときには統制も管理もなく無秩序に思えるほど表現が多様である。



図 71：イーストサイドギャラリーの壁面（2023年3月15日訪問）。



図 72：イーストサイドギャラリーの公式サイトトップページ。公式サイト URL は、<https://www.museodelprado.es>（2023年5月29日アクセス）。

しかし、現代アートによって芸術表現が自由に行われるだけでは、芸術における自律性が自然発生的に生まれるわけではない。アーティストは経済的な支援がなければ生活ができないだけでなく、精神的な支援がなければ、創作の情熱を維持することはできないのではないかと。アーティストを支える存在として最も評価されパトロンの一人名は、サグラダ・ファミリアでその名を世界的に轟かせたガウディを支えた、グエル伯爵ではないだろうか。グエル伯爵が32歳、ガウディは建築家になってまもない26歳の1878年に、パリで開催されていた万国博覧会でグエル伯爵は、万博を視察中にスペインの展示会場に出品されていたガウディ初の仕事である手袋のショーケースを見て、小さな建築物の設計をガウディに任せることにした。その後、グエル伯爵は家族用チャペルに置く家具などインテリアをガウディに任せ、出会ってから6年後には本格的な建築物の設計をガウディに依頼するようになったという。ガウディの設計を全面的に信頼していたグエル伯爵は、建築家としての重要な仕事の機会を、次々にガウディに与えていく。グエル伯爵自身は、バルセロナという町の新興に貢献したいという強い信念があったことから、グエル伯爵は権威によってガウディを縛ったり、自分の栄誉を賛美する作品の創作を強制したりするのではなく、2人でバルセロナの未来を語り合いながら、市民と社会のためになるような優れた建築群を生み出していった。特にサグラダファミリアは、一度別の建築家が着手した後に喧嘩をして放り出した作品をガウディが引き継ぎ、改修を重ねた苦労作である。これは、芸術家と支援者の双方が「街を良くしたいという」共通の思いがあり、その期待に応えるために請け負った仕事であり、極論

として言うなら、鑑賞者であり支援者でもあるグエルとガウディは、気持ちを共有し話し合いながら二人三脚で作品を作り上げたと言ってもいいだろう。



図 73：左画像から、サグラダファミリアの外観，内側から見た天井，建築物設計のための工房（2023年3月18日訪問）。

1章でも述べたとおり、何度も頓挫しかかったサグラダファミリアの建築は、ガウディの-artを強く愛する人々からの経済的な支えによって、2026年に完成が予定されるころまで来ている。古い技術や工法にこだわることなく、現代の技術を駆使したサグラダファミリアの現在の建築は、グエル伯爵とガウディの高邁な思想や哲学が忠実に反映されたものだ。芸術家を育てて支援し、同時に協力者として創作を育むこの2人のあり方は、ヨーロッパ視察旅行の中で最も理想的であると実感された。権威の支配によるものではなく、まして費やされた資金の量でもなく、創造を支える存在がいての芸術作品である。それは、アーティスト単体での努力だけでなしえることではない。サグラダファミリアは芸術作品として優れているだけでなく、純度の高い情熱と周囲の支援の量が、芸術の価値はより高みに押し上げた。そのスピリットは後世に引き継がれプロジェクトの完遂をする上で重要な役割を示している。NFTアートが現代のアートシーンを席卷し、大きな変化が起きていても、芸術において重要な精神や哲学は現代でも変わらず、それが芸術を支えているということを、誰もが謙虚に受け止める必要があることを考えさせられる。

9.7 芸術活動への市民参加が変える未来

芸術的価値を決定するのは、従来のアートシーンでは市場のトップに位置するステイクホルダーたちであった。美術館やアートオークション、ギャラリーなどの権威的組織と、それらの機関に属するキュレーターや美術評論家であ

る。しかし、インターネットやブロックチェーンなどの進化によって、これらの存在にとって変わるのが、資本主義における強者たちである。NFT アート市場で価格を決定する経済的パワーを持ちうる人々が、これまでの価値観を揶揄するような取引やパフォーマンスを行い、アートの価値に変化が起きつつある。彼はらの多くは既存の権威を嘲笑し、価値観を破壊するような動きを金銭によって展開する。それらの行動は、アートシーンのピラミッド構造に辟易した人々には痛快である一方で、見ていて腑に落ちない感情が残る。その違和感は、対立構造の中で「戦うことを目的に」アート作品が取り扱われているような感覚が湧き起こり、それが心の隅で警戒アラートとして鳴り響くからだろう。

本研究の初期の段階では、アートシーンの中心に鎮座する上位組織や権力者に対し、弱者であるアーティストが搾取されていることを前提に、そこに問題点があると考え、NFT アートが解決する道筋になるという仮説を立てて研究を進めてきた。その直観的考察は、予備調査において、あながち間違いと言えない状況があることを確認した。芸術や文化に関する知識を重視し、それ以外の人たちに対し、蔑視したような態度で接する人が、実際に存在していたからである。鑑賞者は芸術家を尊敬し、かつ最も真剣に芸術作品と対峙しようとしている。こうした人々を排除することは、たとえ芸術の専門教育を受けた人であっても、許されないことである。仮にコレクションを所有することもなく、アーティストにとってのコミュニケーションの相手は鑑賞者であり、彼らもアートシーンの構成員の一人である。鑑賞者は、アート作品への熱意が大きくなったときにアート作品への希求と所有欲がふくらみ、作品を購入するという意思が生まれるのではないか。それを考えると、アート作品の価格を自己の利益で決定しようとする組織や個人は、特権的な地位の維持のために権威を濫用しているに過ぎず、公正さや平等性が損なわれると考えていた。しかし、アーティストとコレクターや鑑賞者は、アートシーンの中における対立を望んでいるのではない。アート作品が正しく流通して公平に社会的な分配が行われるなら、それはなににも増して望ましいことなのだ。

国際的アーティストとしてその名が知られる故・岡本太郎は、自由な発想や表現を愛する一方で、権威に対しては批判的だった。アートシーンにおける権威者が主導ではなく、アーティストが自ら中心となって開催するアート・イベントや、感性や表現を尊重する個人に対する芸術教育の重要性を、彼は訴えていた。それは、芸術作品による表現が、触発された個人の心の中だけでなく、社会全体をも変革を導くと信じていたからではなかったか。その彼は、「人生

で本筋を通そうとすればするほど、どうしたって一般の常識とは対立するんだ。このときデリカシーをもって、その対立を逆に生かしていけば、お互いが生きてくるんだよ。」と生前に語っている。これは、従来のアートシーンに対抗する勢力の側にいたはずの自分が、いつしかアートシーンに代謝が起き、権威の側に自分が座っていると気づいたときに、社会の常識と歩み寄ろうとして発した言葉だったのかもしれない。芸術が社会の中で意義のあるものなら、常に何かに対して批判的な立場をとり挑戦的であることは、「戦いのための戦い」でしかなく、かえって混乱を招くことになるのかもしれない。

従来のアートシーンの権威にとって代わる NFT アート市場における新たな権威である資本主義の担い手たちは、自分自身の力を、社会における芸術に新たな価値を付与するという正義のために、使うことができるだろう。アート作品に単に投資するだけでは、個々の利回りという経済的な利益しか生まない。しかし、アート作品を真に愛し、アートシーンの未来を育てるのは自分であるという自覚を持つことができれば、その意識は大きな渦となり、将来的に見て芸術の社会的価値をより高いものに導くことができるだろう。アーティストは、お金を得ることを目的に生きているのではない。自分のアート作品を愛する人たちによって得られる精神的な支えは、自分の血となり肉となってエネルギーに還元される。そのことによって作品に新しい命が吹き込まれ、より豊かな表現とメッセージがアート作品に宿る。アートファンによる芸術に対する熱意や支援は、本当の意味での将来的なアートシーンへの無形投資であり、それがアートの価値の再分配を生み出す構造を再構築することにつながるのではないだろうか。

10章 仮説の生成

「芸術の価値」はどのように決定されるか考察すると、それは多様な視点から捉えられるものであることから、定義するのは難しい。一般的な芸術の価値を測る尺度として、主に2種類があるのではないだろうか。まず地域や国家の文化や社会構造や経済・政治体制などを包括的に含んだ社会全体への影響を与える芸術的価値として、その時代の文化的背景や特徴を反映する「文化的意義」、社会的な課題の解決を促し変革を起こす「社会的意義」で、これらはマクロ的な芸術的価値である。芸術の価値に対して、芸術の社会的・文化的な重要性や影響力を指すのが「意義」だと考えられる。

芸術に社会的な意義を認めるルーマン (Luhman) とマルクス (Marx) は、その価値のあり方に対して対照的な考え方を持っている。「制度理論

(Institutional Theory) 」をとなえるルーマン (2000) は、芸術の価値は芸術制度 (Artworld) と呼ばれる社会的な制度や文脈によって創出されるのだという。芸術家だけでなく美術館やギャラリストなどの関係者から構成される制度により、アート作品への認識と評価が行われ、特定の条件や基準を満たすことによって、芸術的な価値や意味が与えられるというのが彼の主張だ。ルーマンは、アートの世界における秩序や規定に対して肯定的で、制度や権威の中で相互関係によって芸術の価値が形成されることを認めている。一方のマルクスは、芸術の価値は社会的・経済的な条件や、支配階級によって制約されていると述べていることを広川 (1970) は指摘している。芸術が商品化される資本主義社会においては、商業的な利益追求のために芸術家は表現に枷がはめられていることから、社会主義社会の到来によって芸術家が解放されて自由な創造性を発揮できると考えていた。マルクスは芸術に社会的な意義があることを認めつつも、資本主義における権威によって芸術価値が付与されることを否定している考え方だ。これらの主張は、芸術の価値を「意義」の側面から考える上で参考になる。

もう一つの価値の形成プロセスとして、芸術の価値や意味は個人の感性や主観によっても影響を受けるという考え方がある。これは、文化や社会といった大きな枠組みよりも、芸術的価値は鑑賞者とのコミュニケーションを含む個別の関係性において構築されるという解釈である。ここに含まれる芸術的価値は、創作者が鑑賞者に作品の感動を提供する「美的価値」、創作者が自身の内面を表現して視覚的に伝達し共感を生む「共有価値」があげられる。だが、そのいずれにしても、「送り手 (創作者)」と受け手 (鑑賞者, コレクター)」の双方の存在があつてこそ相対的な関係が生まれ、その両者間で価値が形成され、「意義」というよりも芸術作品自体が持つ内容や表現、メッセージなどの芸術の「意味」を指している。

それでは「芸術の意味」とは一体何だろうか。それは「芸術の価値」における「美的価値」と「共有価値」の中で醸成される、より具体的に創作者と作品に存在する機能や役割のことを指すのではないか。「芸術の意味」の第一は、「内在する感情や思考の媒体としての機能」で、創作者と鑑賞者との間に、共感と理解をもたらし、鑑賞者の心に感情的な反応や満足感を与えることが目的である。二番目は、「自己探求」で、人間の生きる意味や倫理的な問題について考察するきっかけを作り、精神的な成長と思考の深化を促す。三番目は、「意識の啓発」で、社会的に対する問題点を指摘し影響を与える力を持つ。

本最終章では、芸術の本質やその価値および意味を考察し、NFT アート時代と従来のアートとの差異について、仮説を生成してみたい。

10.1 芸術作品に与えられる「意味」

芸術作品が、内在化する感情を外在化するための媒体であるだけなら、あるいは作品単体の価値は、それほど大きくないのかもしれない。作品を鑑賞する受け手がそこに何かの意味を与えることで、その意味が価値へと変換されて高い評価を得る。過去の美術品への価値の付与の例で言えば、千利休が提示した「ルソンの壺」が思い出される。作品に高い評価が与えられ、価値が付与されたプロセスは、価値がその対象物に対して与えられる属性ではないことを気づかされる、いい例だろう。売り手と買い手とが取引における双方行為を行い、そこで生じた結果によって価値は生成される。価値は誰かが認めることによって生まれるのである。江戸時代の作家・武内確齋が著した「絵本太閤記」によれば、戦国時代の終わりに東南アジアの島から「壺」を日本に持ち帰った堺の商人である呂宋助左衛門が、堺を本拠地としてフィリピンと貿易関係を構築し、1594年に同じ堺の商人の出身だった茶人・千利休の橋渡しにより、豊臣秀吉にルソン島で仕入れた「壺」を献上した。戦国時代から安土桃山時代にかけての時期に、茶の湯の文化が盛んだった頃の秀吉は、茶の湯を政治や外交に活かすだけでなく、茶道具や茶碗などの茶の湯の道具にも興味を持っていた。華やかな建造物や豪華な茶器などの道具が好きな秀吉は、政治だけでなく茶の湯の世界においても自身の威信を示そうとした。一方、千利休はそうした秀吉とは逆の立場で茶道を極めようとした。千利休は茶の湯を通じて精神性や簡素な美意識を追求し、「侘び寂び」などの贅沢さを削ぎ落とした質素な茶の湯の世界観を構築した。正反対の嗜好性を持つ千利休が、どのような意図があって「ルソンの壺」を秀吉に勧めたのか、400年以上も後の時代に生きる我々が理解できるはずはない。だが、通常は興味を持つことのないような質素な壺を見た秀吉はこれを称賛し、その結果、周辺の大名たちはこぞって「ルソンの壺」を注文して、一気に壺の価値は上がった。だが、一説ではこの「ルソンの壺」の本来の用途は便器であったとの話もあり、商人・呂宋助左衛門は安価な仕入れ値で多くの壺を売りさばき、膨大な利得をあげたという。茶の湯の文化の大衆化を図る一方で、余計な装飾を排除した独自の美意識を追求することによって、茶道の真髄が何かを追求した千利休は、本来は何も価値のない美術品に対して、どういったプロセスを経て価値が付与されるのか、距離を置いたところで冷静に事態を観察しながら、独自の哲学の証明をそこで行ったのではないだ

ろうか。芸術の中身は誰も受け手が意味や価値を見出さなければ、空疎なものでしかないということを、千利休は「ルソンの壺」を献上することによって、示したのかもしれない。彼は、茶室内では立場の上下をなくすという意味を込め、「平等にお茶を楽しむ場」であるべきだと考え、「にじり口」をあえて小さく設計した。武士も刀を置いて、小さい入り口から頭を下げた入室する必要があり、これは茶室内では立場の上下をなくすという彼の茶道の哲学を、形式によって具現化したものである。茶の湯は「初めて客として訪れ、共に茶を喫して退出するまでの全てを、一期一会の充実した時間とする総合芸術」と言われている。千利休は「茶の湯」というプラットフォームを用いて、現世における身分には何も意味がないという表現を具現化したのかもしれない。



図 74：南海本線「堺駅」の観光案内所の前に置かれている「ルソンの壺」のレプリカ。「なにわ大坂をつくった 100 人第 54 話 呂宋助左衛門」から抜粋。掲載サイトの URL は、https://www.osaka21.or.jp/web_magazine/osaka100/054.html (2023 年 5 月 29 日 アクセス)。

「ルソンの壺」が東の「便器」ならば、1917 年に発表された「噴水 (Fountain)」は、まさに西の「便器」である。このアート作品は「R. Mutt」と署名された磁器の男性用の小便器を横に倒しただけのもので、制作者はマルセル・デュシャン (Marcel Duchamp) だと言われている。だが、その後の研究で多くのデュシャンの作品が、ダダイストの芸術家・詩人のエルザ・フォン・フライターク＝ローリングホーフエン (Elsa von Freytag-Loringhoven) が制作したものだと言われている。この作品は、芸術の概念や美の定義を問い直し、既存の美術の枠組みを破壊しようとする試みとして一定以上の成果があり、後の芸術運動や芸術家に多大な影響を与えた。社会学研究者のピーター・バーガー (Peter Ludwig Berger) は、「噴水」について 20 世紀を代表する作品として「芸術の概念や制度自体を問い直す作品として、現代ア

ートの出発点」であると述べた。従来の伝統的な芸術形態を変革する造形作品であることが認められ、作品は高い評価を受けた。だが、「ルソンの壺」にとって秀吉が果たしたような役割を、誰か高位な立場の人が果たして「噴水」が評価されたわけではない。「噴水」は、本来誰の作品でも審査なしで展示されるという規約を持つ「独立芸術家協会（The Society of Independent Artists）²²⁴」の展覧会に、匿名で応募された作品である。しかし、本来は無差別な立場を持ち、多くの人に開かれた組織であったはずの同団体は、「噴水」については「芸術作品としての伝統的な美的価値や技術的な優れた要素を欠いている」と判断して展示を拒否した。この一件に対して、芸術における権威的な機関が、伝統的な価値観や審査制度によってアート作品を差別しているという批判が起き、芸術の価値や意味を再定義するきっかけになったのである。



図 75：2023 年 1 月 26 日に Artpedia に掲載の「【作品解説】 マルセル・デュシャン『泉』」から抜粋。掲載 Web サイトの URL は、
<https://www.artpedia.asia/fountain/>（2023 年 5 月 29 日 アクセス）。

既存の芸術の概念は、目に見えない巨塔のようなものだ。特に西洋美術の伝統においては、その時代や文化の中で形成された芸術理論などに影響を受け、リアリズムや印象派、表現主義、抽象表現主義などの異なる美術表現が存在し、それぞれ独自の概念や美的基準によって美術の歴史が構築されてきた。そ

²²⁴ 「独立芸術家協会（The Society of Independent Artists）」は 1916 年にニューヨークで設立され、翌年の 1917 年に初回展覧会が開催された。アーティストの自由な表現と芸術の普及を促進する目的で設立され、展覧会は既存の枠組みにとらわれない芸術的な挑戦した実験の場となり、現代アートの発展に重要な影響を与えた。

うした歴史的な重みのある権威と、それに伴う既存の芸術の価値の概念を壊しながら、次の新たな芸術を生み出すのは容易ではなく、覚悟と情熱が必要だ。そのような果敢な芸術家が歴史に登場して変革が繰り返され、現代のアートシーンへと連綿とつながってきた。

こうした活動には名称が与えられており、例えば「アヴァンギャルド（前衛）」は、従来の慣習や規範に対抗し、新たな表現や思考の形式を追求する芸術の手法である。「カウンターカルチャー（対抗文化）」は、文字通り主流から逸脱して、文化や芸術における既存の価値や体制に反対する運動のことだ。文化や社会の一部分で形成され独自の美意識を持つサブグループの文化や行動形態は「サブジャンル（サブカルチャー）」と呼ばれ、社会問題に対して変革を促す運動や活動は「アクティビズム（活動主義）」と称されている。それぞれに共通するのは、既存の文化や芸術に対する対抗勢力として社会変革を起こす活動である点だ。そこには、「文化的意義」や「社会的意義」が存在し、いつの時代でも既存の構造に対する批判的精神によって変革が発生する。やがて反・権威側だったはずのアートが主流派をとなり、メインストリームの芸術となったときから、すでにその立ち位置を覆す芸術が生まれることは運命づけられている。芸術における価値は、そのスパイラルを繰り返しながら、権威と反・権威との間を揺れ動き、進化を続けている。変革者が時間の経過とともに追従される主流派になり、そして次に新しい変革者が誕生するというループは、アートシーンで繰り返されてきた宿命だといえる。芸術の価値とは「絶対的」なものではなく、揺れ動くその時代の思想や信念とが反映され、他の要素や関係性によって意味が付加され、相対化される生き物のように増殖と収縮を繰り返しながら進化していくものなのかもしれない。

特にポストモダン以降の芸術は、芸術の持つ意味が普遍的・一元的なものではなくなっている。多種多様な表現形式が日々新たに出現する中で、芸術作品は個人の主観や感性を通じて異なる視点や解釈もまた登場する。加えて近年になり、芸術的価値の変化スピードが増していることは、多くの人が実感する現象だろう。背景として、インターネットやソーシャルメディアの進化によって、社会の片隅にあったアートへの意識が簡単に一般に広がり、それが共有されるようになったことが理由にあげられる。コンテンツや情報が伝達され、ファン同士のコミュニティが形成される中で、作品への愛情が熱意を持って語られる。アートシーンにおける作品の傾向も、伝統的な芸術作品と同列にポップカルチャーが共存し、漫画やアニメーションなどのエンターテインメントとの垣根は低くなり、スーパーヒーローやファンタジーの世界観が広がった。また、

次々と芸術の表現手法も発展し、三次元の世界に鑑賞者が自ら参加することのできるインスタレーションも登場した。空間全体を使った作品によって、空間環境が作品と一体化した中で鑑賞者が体験し、そのことで作品に独自の価値や意味が生まれる。それとは逆に、メタバースは、仮想現実（VR）や拡張現実（AR）などの技術を用いて構築されたデジタル空間で、仮想空間の中でアート展示が行われる頻度も増えている。鑑賞者は、仮想アバターを通じてその空間に参加し、新たな体験を得ることができる。メインストリームの芸術界とサブカルチャーの間では相互の影響や交流が生まれ、それが刺激になって新たな連鎖が起きて、新しい芸術の嗜好性が誕生する。しかし、かつてのアートシーンにおける変革者のようなダイナミックで哲学的な思想の潮流はそこに見られない。例えば「ポスト構造主義」と称される思潮は、従来の構造主義的影響を受けつつも、その思考を拡張して多元的な視点で解釈を広げ、構造の枠組みを超える試みを行なった。しかし、技術革新によって加速する芸術潮流の変化は、あるいはデジタルネイティブには日常のものとして受け止められているのではないか。従来の美術評論家たちが、既存のアートの概念を崩壊させるのではないかと畏怖の念を持つ NFT アートもまた、技術の進化の過程に乗せられた自由で身軽な変化の一つだ。新たなアートシーンに参入するコレクターたちにとっては、さまざまなアート作品が登場する中で、取得競争の楽しみも存在する市場である。そして、暗号資産という日々変化する通貨に対する価値に投資することの危うさもまた、芸術を楽しむ行為の一部になっている。

10.2 創作者・鑑賞者にとっての芸術作品の意味

芸術の価値や意味は、コミュニケーションという関係性によって成立する。だが、創作された作品を鑑賞する目的とはいったい何か。それは簡単に言うと生理的な刺激を得たいからだろう。視覚的な刺激は、色彩や構図といった要素を通じて感情や想像力を刺激する。近年では若い人同士がデートする場所としても美術館が好まれており、2021年に20～30代の女性を対象に行われたアンケート調査²²⁵では、「美術館デートはアリ？ナシ？」という質問に対し、74%

²²⁵ アンケート調査を行ったのは、KADOKAWAが運営する恋活・婚活をサポートするサイトNOVIOで行われたもので、「美術館デートはアリかナシか」について、女性100人にアンケート調査を実施した。記事は東京ウォーカーのWeb版であるウォーカープラス（Walkerplus）の2022年9月11日掲載の記事「『美術館デートはアリ？』女性の本音をアンケート調査！女性が行きたい話題の美術館も発表」で詳細を確認できる。掲載されたWebサイトのURLは、<https://www.walkerplus.com/article/1098236/>（2023年5月26日アクセス）である。

が「アリ」と回答した。アート作品に触れることは気持ちを高揚させ、非日常空間の中に自分の身を置くことができ、それが対人関係や仕事などを通じた日常的体験を忘れさせてくれるだけでなく、アート作品の鑑賞によって相手と共通の価値観を知ることができることが理由として大きい。アート作品を親しい人と一緒に見ることで、アート作品に対する感動が共有され、一緒にいる人との理解が促進される。そこでは、「美的価値」「共有価値」の共振現象が起きる。アート作品に触れる個々の鑑賞者の中にアートに対する価値は存在し、社会や文化の文脈の中で相対的に生み出される一方で、主観的な感想や生理的な感覚に加え、日常の中でのプライベートな事情が含まれて複合的な価値として生成される。それはアート作品によって与えられた価値であるとともに、他の鑑賞者との共有という、付加的な要素が加わる価値である。さらにソーシャルメディアなどで価値観の共有を行うことによって、新たな解釈がアート作品に加えられ、芸術の価値だけでなく作品の持つ意味も、拡大し続ける。個々の発言力が増すことによって、アート作品が「美的価値」「共有価値」に与える影響は、より複雑で広範囲にわたり広がっているのが現代の現象なのだろう。

しかし、気軽に美術館に訪れるアート作品に親しむ人が増える一方で、アート作品に触れると疲労すると言う人も少なくない。ギルマン (Gilman, B. I., 1916) はその現象を、「美術館疲れ (Museum fatigue)」という言葉で表現している。長時間にわたり芸術作品を鑑賞すると、視覚的な刺激や情報の過多から疲労や麻痺状態を起こすと同時に、美術館の広い展示場を歩き回ることや館内の人混みによって肉体的な負担も増す。さらに、視覚的な刺激や作品の詳細や意味を理解しようとするのが脳の負担になり、次第に集中力を欠く状態になる。来館者の属性、博物館の環境といった側面から、より効果的な美術鑑賞学習を促進する方法はこれまでの先行研究にも見られる。川畑ら (2004) が、風景画・生物画・肖像画という異なるジャンルの絵画を実験参加者に鑑賞させた結果、カテゴリーに関わらず、美しさを感じると眼窩前頭皮質内側部の活動が高まり、醜いと感じると左半球の運動野の活動が高まることが明らかになった。また岡田らは、Feist (2010) が遺伝的・後世的な影響によって脳の特徴が決まり、認知的属性・社会的属性・情動的属性・臨床的属性などが生成され、それが創造的思考や行動に影響を与えることを明らかにした研究を紹介し、鑑賞の際にそれぞれの属性において異なる快・不快が発生する可能性があることを述べている。だが、おそらくそれだけが要因で「美術館疲れ」が起きるのではなく、作品の持つ圧倒的なエネルギーによって、鑑賞者の精神が消耗する現象が起きているのではないだろうか。創作するものの情熱は計り難いほど大き

く、創作活動が停滞するスランプのときには苦悶し、ブレイクスルーが起きたときには、爆発的なエネルギーが発散される。それらの情動が満ちた作品のコレクションが一堂に集められた美術館という箱の中は、想像を絶する創作のパワーで溢れているはずである。創作する側にとっての創作活動は、社会的なメッセージや哲学などのバックグラウンドが必ずしもあるわけではなく、大きな目的や意図もないまま、ただ自身の思いの丈をぶつける先がキャンバスであることも珍しくない。彼らにとって創作とは、「やらなければ生きていけない」という生命維持のための「デトックス」であり、もっと極端な例では、自身の創作を「生理現象として必要な排泄行為」とまで言う人もいる。まさしく「No Art No Life」であり、創作を続けなければ死しかないと思い詰められることもあるほど、心理的なカタルシスを得るための重要な行為なのである。Abbingは、「芸術をつくることによって、アーティストは個人的満足を得る」と述べ、芸術に奉仕し高度な芸術をつくり出すことだけが、アーティストの内的報酬、あるいはそれ以上のものをもたらすと主張する。アーティストにとって芸術を続ける推進力は、芸術に想定される神聖さへの希求心が根底にあり、人々がアーティストに抱く高い尊敬の念が、創作には必要なのだと言及する。実際に創作者側が、鑑賞者に望むのは、おそらく内的報酬を刺激する支援的な言動だろう。一人称研究を通じてコミュニケーションを取る中で、最も喜ばしい鑑賞者からのメッセージは、共感と感動の意思表示であった。そして、作品に対して自分の意図を超えた理解や解釈がなされたときには、鑑賞者の優れた批評眼への尊敬の気持ちが起きた。最終的に湧く思いは、世界を共有してくれたことへの感謝の気持ちである。創作活動は孤独で、間違っただけに乗っかっていても自分で修正できないまま悩み続けることはよくあり、自分なりの解を創作の中にみつけなければならぬ。そんな七転八倒の創作の途上を経た先に、ようやく辿り着いた成果を公表することで得られるのは、金銭的なものよりも鑑賞者の言葉の方に報酬としての価値が感じられる。精神的な喜びの方が金銭よりも価値が大きいからこそ、創作活動は聖なる領域であるとアーティストたちは定義する傾向にあるのだ。芸術における双方向性は、創作する苦勞を抱えた精神状態においては支えであり、次の作品を作る上でのモチベーションとなるエンジンの機能がある。

創作者と鑑賞者との双方向性が、創造におけるエネルギーの源であることは理解できる。そして双方向性が高いコミュニケーション手法はというと、言うまでもなくインターネット上のコミュニティやソーシャルメディアである。インタラクティブティが発達したメディアの中では、創作に対する刺激が多く、芸

術を続けるモチベーションは自ずと促進される。NFT 市場でいうと、アート作品の取引の際に、アーティストとコレクターとの間には他者が介在することはなく、純度の高いコミュニケーション行為によってアート作品の取引が完結する。他者の価値づけがない分、創作する側にとっては、自己の創作物を自由に表現できる環境が与えられているだけでなく、自分の作品の価値を暗号資産のプライスによって表現することができる。また、作品を鑑賞した上で購入を決めるコレクターの側も、内在化する感情や作品に対する評価をそのまま暗号資産という対価で表現することができる。さらにアート作品の取引の前後には、ソーシャルメディア上にある創作者やアートファンとのコミュニケーションの場で、作品に関する情報交換をすることができ、「美的価値」「共有価値」は自然な方法で形成されていく。市場の透明性の高いプラットフォームでのコミュニケーションの中に、他者の権威などのバイアスが生じないことで、芸術の価値は確保される。ギャラリーやパトロンなどからの指示によって、芸術的表現が歪められる可能性が低いことから、芸術家の真の意図やメッセージは、忠実に表現することが出来る。NFT アートの市場に多くに人が魅せられるのは、市場と出品される作品やその参加者に対してよりも、芸術の価値に毀損が起きにくい環境が整っているということも一因だろう。

Benjamin は、著書の中で「遊戯空間 (play space)」という概念を紹介し、現実社会の喧騒や義務的な労働から一時的に逃避や解放されることで、遊びや想像力を通じて表現の自由を得て創造を楽しむ場が必要であると述べた。テクノロジーの進化によって誕生する遊戯空間には、創造性を刺激する他者との交流があり、文化や芸術や文化にとって重要なだけでなく、個々の自己実現の可能性もある。彼が 1936 年に発表したこの概念は、現代の NFT アートを取り巻く環境を表現しているかのように感じられる。

10.3 コミュニケーションのない創作行為

これまで議論してきた芸術作品は、コミュニケーションを前提に語られてきた内容である。では、作品を媒介とした交流を前提としない芸術とは、どのようなものがあるのだろうか。実際にアーティストの中には、「創作することそのものと生きていくことは同義」と感じ、自らの生活とアートを切り離すことができない人は多い。だが、もっと切実にアートを求めている人がいる。それは、絵画を含む芸術などを用いて、自身の心理的・精神的な癒しを求める人々である。芸術的な表現活動は、心理的な課題や問題に対して効果があると言われ、広く病院や福祉施設などで広く行われている。自分の思考や感情などを絵

や音楽によって表現することは、心の中の負荷を軽減するだけでなく、自己の理解や発達を促進する。重度の精神障害だけでなく、自宅療養中のうつ状態やストレス障害の症状を持つ人にも有効で、自己肯定感の向上が認められている。芸術的な行為は内的世界と外的世界とを緩くつなぎ、そのことによって引きこもりなどの状態にも改善が見られるという。ポジティブ心理学を提唱する Csikszentmihalyi (1996) によれば、クリエイティビティはフロー体験と呼ばれる状態を引き起こし、「時間の感覚が失われ、肯定的な感情や充実感が生まれる」のだという。このフロー状態はレジリエンスやリラクゼーションの作用につながり、人の心に癒しの体験をもたらす。

精神的な問題を抱える人は、想像するよりも社会には多く存在する。対人関係に問題を抱えるアスペルガー症候群²²⁶や、外界からの刺激に対し著しく反応することで精神的な負担が大きい「ハイリー・センシティブ・パーソン

(Highly Sensitive Person, HSP)²²⁷の、全人口における割合は15%~20%とも言われている。また、「ロングスリーパー (Long Sleeper)²²⁸」と呼ばれる長時間睡眠を要する体質の人も、やはり外的刺激に弱く、長い睡眠の中で記憶の処理や情緒の調整を行うレム睡眠の夢の中で、自分のストレスを解消している。こうした人たちの睡眠中に見る夢は、現実に近いほどのリアリティがあ

²²⁶ アスペルガー症候群は、発達障害スペクトラムに分類される神経発達障害の一つであり、以下にあげられる特徴を持つ。具体的には、「①他人との対話や感情の表現に苦勞し社会的なコミュニケーションに困難を覚える」「②特定の対象に対して深い興味を持ち熱中することがある」「③予測可能な状態やルーティンワークの中で安定的な心理状態を保ち変化を好まない」「④光や音、触覚などの刺激に敏感で環境の変化に適応するのが難しい」「⑤具体的で論理的な思考や詳細な情報の処理能力など優れた能力を発揮することがある」などで、独自の視点や才能を持つことから適切なサポートがあればより幸福な生活をおくることができると言われている。

²²⁷ 「ハイリー・センシティブ・パーソン (Highly Sensitive Person, HSP)」は、高感受性の人を指す言葉である。その特徴は主に、「①音、光、香り、感情など外部の刺激に敏感」「②物事について深く考え感情も豊かで環境の影響を受けやすい」「③人混みや騒音、強い感情を持つ人などの中にいると強いストレスとを感じる」「④他者の感情や状況への共感性が強い」「⑤集中力が高く創造性が豊かで直感も鋭い」などがあげられる。

²²⁸ 「ロングスリーパー (Long Sleeper)」は、一般的な成人の平均的な睡眠時間(約7~9時間)と比較して10時間以上などの長い時間の睡眠を必要とする。主な特徴は、「①睡眠の長さだけでなく質の高いすみを求め、そのことで心身を健康に保つ」「②独自の睡眠サイクルを維持することが必要で、多くは夜遅くに寝て早朝に起きる傾向がある」「③騒音や刺激が少なく静かで落ち着いた環境で睡眠をとることを好む」などがあげられる。

り、かつ天然色で彩られ、睡眠による快が現実の辛さを緩和する役割を果たしているという。いずれの問題を抱えている人たちは、芸術的な素養を持ち、芸術表現を通じて問題の解消を試みる人が多いと言われている。

ボーダレスアート、あるいはアウトサイダー・アートなどと称されるアール・ブリュットのアーティストたちは、何らかの精神的な問題を抱えている人が多い。だが、こうしたアーティストは、自己の内面や個人的な体験を率直に表現することに躊躇がなく、優れたアート作品を生み出すことも珍しくない。精神的な問題と症状の重さが、そのまま作品の良し悪しに直結するわけではないが、直感的で素朴な作品は芸術の概念に縛られることがなく、独自の個性的な作風にファンも多い。例えば「自閉症スペクトラム障害 (Autism Spectrum Disorder, ASD)²²⁹」は、神経発達障害の一つであり、社会的な相互作用やコミュニケーションの困難さ、反復的な行動パターンなどが特徴だが、一部の自閉症の人たちには優れた芸術を創作する人が多いと言われている。サヴァン症候群は、自閉症の中でもごく特定の分野に突出した能力を発揮する人や症状を指し、有名なのは「ナディア」である。ナディアは知的障害を持っている子供で、3歳の頃にはすでに卓越した絵画の才能を発揮していた。しかし、7歳になったときに自閉症の学校に入学し、そこで言葉の教育を重点的に受けるようになった後、彼女の言語能力は改善した一方で天才的な絵画の才能はなくなっていった。

山本ら (2015) によれば、日本において最も有名な「知的障害の芸術家」は画家の山下清で、彼がアルペルガー症候群だった可能性が高いことを述べている。このほかにも、米国のアーティストである自閉症スペクトラム障害 (ASD) のタンド・ミューラー (Tangled Unicorns) や、アスペルガー症候群 グレゴリー・ブラックストック (Gregory Blackstock) など、日常的な生活が困難な人たちの芸術的才能が評価されている例は多い。

²²⁹ 「自閉症スペクトラム障害 (Autism Spectrum Disorder, ASD)」は、神経発達に関する継続的な発達上の特徴を示す障害である。主な特徴として、「①他者との対話や非言語的なコミュニケーションに困難を抱える傾向があり感情の理解や表現に苦労する」「②独自の興味や専門知識を持ち集中力が高い」「③繰り返し行動やルーティンの維持など、同じ動作や言葉の繰り返しや物の並べ方や順序のこだわりなどが見られる」「④感覚情報の処理が通常とは異なり、過敏な反応や感覚過負荷、または逆に鈍感な反応が見られる」「⑤言語や思考の柔軟性に制約がある場合や、特定の認知タスクにおいて優れた能力を示す場合がある」などがあげられる。約がある場合や、特定の認知タスクにおいて優れた能力を示す場合があります。

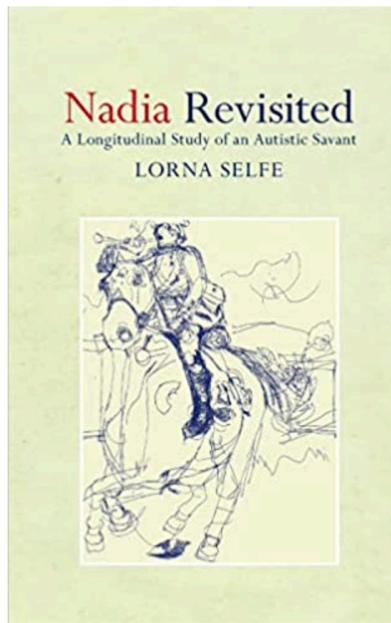


図 76： Lorna Selfe の著書「Nadia Revisited: A Longitudinal Study of an Autistic Savant」に用いられているナディアの馬の絵。出典：
<https://www.amazon.com.br/Nadia-Revisited-Longitudinal-Autistic-Savant/dp/1848720386>（2023年5月26日アクセス）。

アール・ブリュットは、フランス語で「生の芸術」を意味し、この概念は、フランスの美術評論家であり芸術批評家の Dubuffet（1968）によって提唱され、アート教育を受けていない人による自由な芸術作品を指している。文化や芸術が歴史の中で権威によって歪められたことを揶揄し、そのことへの批判的な立場からこの概念が提唱された。彼の文化や芸術のヒエラルキーの上位に君臨する人々への批判の言葉は辛辣だ。「文化は創造に対して本質的に排他的であり、したがって創造を貧弱にする」と述べ、金持ちの特権層についてもまた、「彼らの文化的宣伝は、自分たち支配階級が鍵を所有している魅力的な宝物と民衆を隔てる深淵を民衆に痛感させるためであり、評価される創造的作品は支配階級によって決められた道筋から外れたら、つくることができないことを思い知らせるためである」と批判し、「文化は芸術創造の価値をすっかり失墜させた」という主張は、権威がアートをダメにする元凶だという思想にも読み取れる。一方で創作する側のスタンスとして、「芸術創造が必要とする個人主義的立場は、作品を他者に見せるということ（たとえ仮定的にでも）を考えすぎると、混乱し無効になることがある」と、芸術作品の評価に対し相対的な存在である鑑賞者とのコミュニケーションを否定しているかのような主張も見受けられる。「規範から脱し芸術に新しい道を切り開く作品を好むわれわれ

は、われわれの探求の家事をあらゆる分野で社会的因習に頑固に逆らいながら、芸術創造に必要な自己疎外の気分鼓舞された個人に出会うことができる最良の機会があると思われる方向に向けた。(中略) 彼らは個人主義に強烈にのめり込み、その一貫性を誰よりも推し進めたため、社会生活に不適格であると烙印を押され収容所に閉じ込められた人々である。」と、アーティストの置かれた環境について述べ、ある権威側からの評価枠から外れたアートについては、「われわれが知っているかぎり、最も明晰に考え抜かれ、最も方法的に構築され統御された作品だった」と驚きを持って評価している。このことは、芸術を創造する際に相対的な存在がなくても、創作する側が自己の中に内的動機があれば、芸術作品は十分に存在の価値を得ることができるということを示していないだろうか。

人が何かを行う際のモチベーションには、内発動機と外発動機とがある。金銭や評価、称賛の言葉などが外発動機の代表的なものであるとすれば、創作は内的な報酬や活動自体を目的とする、内発動機づけによって行われる活動であることが多いことを石田(2015)は述べている。Csikszentmihalyiは、内発的動機づけが起きる心的要因の1つは、活動を行うことで得られる「楽しさ(enjoyment)」であると指摘している。彼は活動の楽しさをもたらすものとして、「フロー(flow)」という状態をあげ、それは活動に没入している状態の中で、全意識がその活動を遂行するために働き、その活動のある瞬間から次の瞬間への連続した流れとして経験している状態のことだと定義している。特徴として、「①注意の集中」「②意識と活動の融合」「③自己認識の喪失」「④自己コントロール感」「⑤時間感覚の変容」「⑥自己目的的」「⑦活動への快楽感」などがあげられる。内的動機付による創作活動においては、創作活動は人の中に満足感を与え、自己完結することができるのだろう。

NFTアートを創作するアーティストもまた、これまでの芸術の枠からはみ出した領域にあるという意味においては「ボーダレス」であり、「アウトサイダー」でもある。それまでアートの制作に興味がなく、図形を自分が組んだプログラムによって生成することで、ジェネラティブアートとして昇華させた「Generativemasks」は、作者の高尾氏によれば「アートの教育を受けていない自分でもアーティストになることができた」作品だという。事実、NFTアートの市場には、専門的な美術教育を受けていない人も多い。NFTアートを販売するためには、ソーシャルメディアなどを通じた積極的なコミュニケーションとその技術が必要だが、仮にNFTアートを単に自身の作品のポートフォリオの置き場所と考えた場合、無料で使用できるこのプラットフォームは使い勝手

がいい。作品は他者のものでも自分のものでも、著作権があるものなら無制限に置いて整理することができるため、ライセンス管理に使用する人もいる。もちろんアーティストでなくても、所有するコレクションを通じた独自のコミュニティを形成することもできる。NFT アート市場は自己管理が基本のルールのプラットフォームであるがゆえに、自分の目的に応じて変幻自在な利用方法をみつけることができる点で、無目的である創作行為に対しても、寛容な場であるといえよう。

芸術には、美的な表現や感性の表現を追求するだけの、「無目的な芸術 (Purposeless Art)」という分野がある。そこにはメッセージや性や創作の意図はなく、創作者は自己の内面的な世界や感情、思考、抽象的な概念などを表現し、自己の創造力や表現力を最大限に発揮する表現方法で、個々の視点や経験を表現する手段として、純粋に芸術の楽しみを追求することができる。対する鑑賞者は、自身の感情や過去の体験によって作品を自由に解釈ことができ、個性や多様性、異なる視点などが尊重される現代にあって、コミュニケーションを目的としないアートは、観る人の琴線に優しく触れる。

近代の芸術教育では、創作の際に無目的な芸術を目指すよりも、よりコンセプト重視な作品の方に価値を置く傾向にあるという。それは、より具体的なメッセージを鑑賞者に与えるという目的を達成するには有意義な方法だが、メッセージが狭義なものであるがゆえに、鑑賞者へのアプローチが限定的になるリスクもある。緊張感が少なく緩い関係性の中で取引される NFT アートは、そのプラットフォームの特徴性ゆえに、むしろ楽しむことを目的とする交流の中で、アート作品に対して副次的な評価が与えられる。それは、芸術作品の中に「遊び」や「ゆとり」を与え、定められたフレームの外へとアートの価値を拡張することになるのではないだろうか。

10.4 N 次創作により連鎖する芸術の世界観

NFT アートのメリットは、アート作品の唯一無二性や真贋証明をすることができる点にある。しかし、現代のアート作品におけるオリジナリティとは、いったい何を指すのだろうか。創作者は、ときに自分のアート作品の中に独自性を見出そうとする。内在化する思考や感情を、独自の表現時方法を用いて作品に反映させ、鑑賞者に新たな気づきや感動を提供しようと試みる。しかし、オリジナルの存在と並列して、古くから贋作は作られてきた。古代エジプトの贋作の対象は、墓や神殿の彫刻や壁画のであり、墓荒らしから本物の作品を守るために入れ替えて設置されたという。しかし、今日にあるような著名な芸術家

の作品を模して販売する行為は、ルネッサンス時代以降に発生した。芸術作品の需要が増したこの時代に、レオナルド・ダ・ヴィンチやミケランジェロの作品が模倣され、高値で売買された。ここで初めてオリジナルの相対として作られる贋作に、価値が加えられることになった。さらに現代アートになると、抽象的表現や実験的な作品が増えたことから、レプリカが多く出回った。前述のデュシャンの「噴水」に至っては、現在は少なくとも17点のレプリカが存在するという。デジタルによるアートが創作される時代になると、改竄が用意であることから模倣品が出回り、オリジナルの作品の真正性の証明は課題になった。創作者の著作権や知的財産権の保護は、アート作品の価値を守るために不可欠である。しばしば「芸術は模倣から」という言葉が使われる。それは、独自の視点や表現力、オリジナルに自分の創造性を重ねることによって、自分の中に価値観が再編され、もとの芸術作品への深い理解が育まれるからである。また、芸術を学ぶ多くの人が、教育プログラムの一部で模倣を経験する。模倣する対象物に対し、観察や分析を行うことで、その過程を通じて技術や表現力を磨くことができるのだ。しかし、そもそも「芸術のオリジン」とは何を指すのだろうか。一般的には芸術の起源や源泉についてを指し示すが、それは内面にある思考や感情を、外面に表現することである。森羅万象からインスピレーションを得て創作活動を行う、あるいは宗教的な信仰やスピリチュアルな体験を芸術に反映させる、または社会的なメッセージを発することなどが根底にあり、そうした心理的な刺激が創作の衝動を呼び覚ますケースが多い。仮に模倣から始まった芸術であっても、源泉となるスピリットが存在するならば、それは芸術のオリジンとなり得るのだろう。

しかし、そのような芸術のオリジンとは別のところに存在の意義が求められる創作手法が現代のアートに登場し、多くの作品が生まれている。その一つがN次創作²³⁰である。N次創作は、オリジンが存在する既存の作品へのオマージュとして制作される。作品に対する愛情やリスペクトから、作品に新たな視点や解釈を加え、既存作品の延長線上に創作が行われるが、通常は原作の著作権やライセンスに関する法的な制約が存在し、N次創作は許諾されない。しか

²³⁰ N次創作 (Nth Generation Art) は、既存の作品やキャラクターなどをもとに、新たな派生した作品を創作するプロセスや作品のことを指す言葉である。手法として、オマージュやリミックス、パロディ、パステイッシュなどを利用することがあり、対象分野はアート、文学、映画、音楽、アニメ、漫画など、あらゆる創作領域で行われている。既存の作品やアイデアを起点として、新たな解釈や発展を加えることで、創造的な成果を生み出すN次創作は、現代アートやエンターテインメントの分野で大きな広がりを見せている。

し、N次創作への寛大な措置を制度化たのが、「初音ミク」などのボーカロイドを開発会社であるクリプトン・フューチャー・メディア株式会社である。ボーカロイドとは、音声合成技術を用いて歌声を生成するソフトウェアで、ユーザーはこのソフトウェアを使用することにより自分自身が歌唱することなく、「初音ミク」のほか「鏡音リン」や「鏡音レン」などの、同社が提供する仮想の歌手に歌を歌わせ、それを披露することができる。このキャラクターの愛らしさから、「初音ミク」などのボーカロイドはマニアックな人気を誇るキャラクターとなった。インターネット上だけでなく、リアルな舞台で「初音ミク」のアニメ動画を歌って踊らせるイベントでは、ボーカロイドを利用する一般の人が創作した楽曲が披露されることもあり、観客動員数はときに数千人を超える規模となっている。同社では、キャラクターの自由なN次創作を承諾するために、ピアプロ・キャラクター・ライセンス(PCL)というガイドラインを公開し、N次創作のための情報およびコンテンツの共有サイトである「ピアプロ (piapro)²³¹」を設置し、同社のオリジナルコンテンツをクリエイター同士がお互いの得意なコンテンツ（音楽、歌詞、イラストなど）を投稿し、協業して新たなコンテンツを生むための「創造の場」を提供した。N次創作を許諾し、ユーザーのコミュニケーションの場を提供することで、「初音ミク」の世界観を持つ者同士が交流してイメージが拡大し、オリジナルの手を離れて創作の幅や層が広がった。通常は、コンテンツの権利を主張する組織や個人がいる場合は、原作の制作者や権利者がN次創作に対して制約や制限を課す場合が多いが、同社がN次創作を認めたことでその有効性が認識され、特にカウンターカルチャーの分野では、N次創作に対しクリエイターが積極的に参加するようになった。

コンテンツへの敬意や愛情を表現できる施策は、ファン醸成のために有効であることが認識されてから、日本ではN次創作の業界の先進国となった。経済産業省が2019年度にまとめた調査では、日本国内のN次創作市場は1兆2000億円規模に達すると言われている。N次創作の面白さは「難しくない」こと、次に「それがクスッと笑える」こと、そしてその気持ちを「共有できる」ことにある。何人かボーカロイドを使って楽曲作成をしている人たちと交

²³¹ ピアプロダクション株式会社によって運営される「ピアプロ (piapro)」は、ボーカロイドを使用した音楽制作やキャラクターイラストなど、クリエイターがオリジナルの音楽やイラスト、映像などを投稿し、共有するためのプラットフォームである。公式サイト URL は、<https://piapro.jp/> (2023年5月26日アクセス) である。

NFT アートは、もともとデジタルアートの真正性を証明する技術だが、そんな中であって N 次創作が許される NFT アートは多く存在し、中でも、人気の NFT コレクションは「Crypto Ninja」だ。規約違反をしなければファンアートを制作することが可能で、「Crypto Ninja」のイラストを描いて、別の NFT コレクションとして販売することや、グッズ化して販売することも認められており、この自由度の高さが多くのクリエイターたちから注目を集めている理由だ。現在では、世界中から 2 万 8000 人以上のメンバーがコミュニティに参加し、N 次創作に関する交流を行なっているという。コミュニティのプラットフォームである discord 上のコミュニティ「Ninja Dao²³²」は、コレクターだけでなく誰でも無料で参加できるとあって人気が高い。

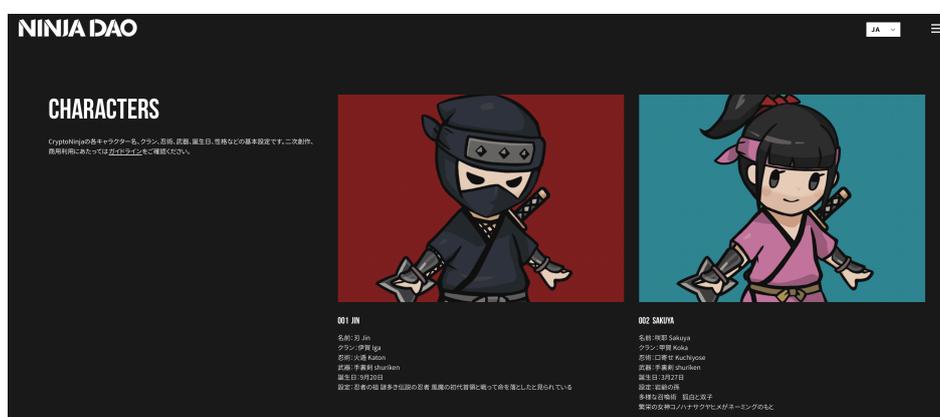


図 78：「Ninja Dao」の公式サイトで紹介されているキャラクター。公式サイト URL は、<https://www.ninja-dao.com/cryptoninja>（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

しかし、NFT アートの世界で N 次創作に関する問題について、再定義する必要があると思われる事件も起きている。英国拠点の匿名アーティストであるバンクシーのアート作品「Morons」が、2021 年 3 月に燃やされるパフォーマンスが Twitter 上で公開された。その作品は焼却処理される前に NFT 化されており、その後オークションに出品された。「Morons」の NFT アートは、もともと 2019 年に 32,500 ポンド（約 487 万円）に落札された作品だったが、焼却パフォーマンスの直後には、10 倍近い 228.69ETH（約 4,144 万円）で落札

²³² 「Ninja Dao」の公式サイト URL は、<https://www.ninja-dao.com/cryptoninja>（2023 年 5 月 26 日アクセス）である。

されたという。バンクシーのシュレッター事件に着想を得て行われたパフォーマンスだというのが、この事件は現代のアートシーンとその周辺に起きている変化を表現するパフォーマンスだったとも言われている。

ソーシャルメディアでは、毎日大量のコンテンツが上げられている。その中には奇をてらったものも多い。大食漢が膨大な量の食事をする映像や、危険な高所を歩くシーンの自撮り映像が、毎日次々とアップロードされる。バンクシーの NFT 化アートした作品の焼却パフォーマンスは、人々の注目を集めようとするソーシャルメディアの刺激映像の集積の、延長線上にある話題性を狙った映像にも見える。著作権を持つバンクシーのアート作品を無許可で NFT 化し、自分のものとして販売することは、N 次創作におけるルールを無視した行為であり、法的にも認められていない。しかし、これは NFT アートの真正性を証明する技術や、NFT マーケットプレイスで行われる N 次創作および N 次販売に対する、ある種の問題提起なのではないだろうか。そのことによって、われわれが「芸術のオリジン」について、今一度考え直すきっかけにもつながっている。まず一つは、NFT アートの制作プロセスについてである。現在 NFT アートの中で圧倒的に人気が高いのは、生成プログラムによって生み出される作品である。多くのパーツを組み合わせてアート作品が構成され、「作品群」となって世界観を形成し、単体の作品のオリジナル性は変化の中で類似性の希薄化が起きる。これはまるで、プログラム化された N 次創作が単一の創作者によって完結する「ひとり N 次創作」にも見える。ブロックチェーンに刻まれたプロセスは記録として残るものの、作品の中心に置かれる原点であり核の部分のみが残され、そこにコスメティックされた大量生産の商品が生まれ、アート作品として取引される。これは NFT アートの世界では不思議ではないことだが、従来のアートシーンにはあまり見られなかった現象だ。二つ目は、N 次販売の仕組みである。当初 NFT アートを創作したアーティストが、コレクターにアート作品を販売すると、そのコレクターは他のコレクターに作品を転売することができる。NFT アートは一度作成されると、ブロックチェーン上で唯一無二の所有権を持つデジタル資産として取引されるため、その転売の履歴は記録される。その NFT アートが N 次販売される際に、オリジナルの作品の創作者は、NFT マーケットプレイスを通じて、自分が設定したロイヤリティに応じて、N 次市場での取引から利益を得ることができる。この N 次販売は、NFT アートの流通を促進し、所有者やトレーダーにとって新たな取引と収益の機会を提供する点で、従来のアートシーンの仕組みとは大きく異なる点である。実際に筆者が Giveaway のプロモーションによって配布した作品は、もと

もと単一の作品であったが、筆者によって NFT 化されたアート作品は 100 名に対して「N 次配布」され、作品を受け取ったそれぞれが、自分の NFT マーケットプレイスのアカウントで所有者を名乗り、同じ作品に異なる値付けを行っていた。それらの出品は、全て作者である筆者からも閲覧できる状態であり、NFT アート市場に慣れない人には不思議に見える現象だろう、創作する側によるアート作品は、その芸術のオリジンによるものだけではなく、N 次の配布や取引を加えることによって価値が再付与され、その痕跡は永続的に残されるのだ。

芸術作品の本質的なオリジンのあり方が曖昧なまま、技術の進化と利用手法だけが進む NFT の世界は、これまでのアートシーンに対しどのような問いを与えているのだろうか。芸術の作品がどのような背景や文脈から生まれ、その芸術の存在の意味や価値が何か考えるときに、これまでとは異なるアプローチによる考察が必要になるのではないか。岡田は、「芸術生み出す人は、知覚や行為を通して現実世界にモノやコトを作り出す。そのプロセスには、同時に、そのモノやコトを意味付けるような表象作用（イマジネーションの世界でのシンボルの生成）が伴う。したがって、例えば河原に落ちている石や自然に吹いた一陣の風のように、シンボルの付与がない単なるモノやコトであれば、芸術とは呼べない。その石や風が芸術になるためには、人間の側から何らかのシンボルが付与されていることが必要なのである」と述べ、芸術は対象物に人が価値を与えることで作品になることを説明している。NFT アートの場合は、創作する側だけでなく作品を購入した側にも、作品に価値を与えることができる仕組みが備えられ、その記録された価値は可視化できるようになっている。N 次的な創作やアート作品の取引システムは、創作者のみに責任や義務があった「芸術のオリジン」の意味を消し去り、新たな価値基準を生み出しているのではないだろうか。

ちなみに、バンクシーの作品が自身によってシュレッダーにかけられたのは「ガール・ウィズ・バルーン」という版画作品で、老舗オークション「サザビーズ (Sotheby's)」において、バンクシーの落札金額としては市場二番目に高い 104 万 2000 ポンド（およそ 1 億 5000 万円）だった。その裁断パフォーマンスは、投機対象として金だけが積まれる現代のオークション・ビジネスへの批判だったと言われ、社会的なアート狂乱に対する問題を提起することになった。あるいは「Morons」を焼却した所有者グループもまた、同様に批判的な視点を持っていたのかもしれない。それは N 次創作や N 次販売に対する何らかのテーゼだったのかもしれない。残念ながら、この「Morons 焼却事件」のパフ

パフォーマンスは、胸に刺さるような驚きや衝撃がなく、現代のソーシャルメディアで多く見かけるチャレンジ映像に類似していた。作品の焼却映像の表現は、稚拙で焼却映像は鮮明ではない。だが、それこそがパフォーマーからのメッセージだったといえなくもない。「芸術のオリジン」の存在を議論するのではなく、アート作品の希少性によって芸術の価値は上がるという証明をすることが、彼らの意図だった可能性も考えられる。シュレッダーで裁断されたバンクシーの作品も、パフォーマンスの後にさらに価値が上がっており、限定的取引における芸術作品の価値は、需給バランスの偏りによって希少性が増し、その結果市場の評価が上がる。かつての浮世絵は、木版画で限定数刷られたもので、その後に版木が燃やされたことにより、意図的に作品の経済的価値が上げられたという説がある。NFT アートの市場の中で現在最も力がある権力は、アート作品の投資家である。作品に限定的なプレミアムが付与されることで、投資的価値は高騰し、投資家であるコレクターは利益を得る。その構造は、市場経済における競争や、自己利益の追求を優先する資本主義の典型であり、そこでの勝利者は経済的な成功を収めた個人や企業の投資家だ。しかしその市場の中で、こうした物議を醸す事件が起こるのは、問題の再定義を行う上で有効ではないか。アーティストらに表現の自由が許されたプラットフォーム上で芸術活動や取引が行われるのと同様に、NFT アートにまつわるショッキングな事件が起こるのは、アートシーンにおいては健全なことだろう。バンクシー作品の焼却事件の背景に、どのような批判的な意図があったのかはわからない。だが少なくとも、長い歴史の中で築かれたアートシーンの構造は壊されつつあり、新たな何かが生まれるであろう期待感が NFT 市場にはある。



図 79： 公開されている「Morons」が焼却されている映像。出典：

<https://www.pscp.tv/w/cw67rzFEWUVYbHdZWW96RWd8MXlvS01BQk1MZXdLUevPPn3zXWt8EmbZJJE2tHvAp5j15KAGNCtcUXAL2pza>（2023年5月26日アクセス）。



図 80：「男の隠れ家デジタル版」の 2021 年 4 月 7 日公開の記事「バンクシーのシュレッダー事件、仕組みと落札者、オークション作品の行方」から抜粋した画像。
出典：<https://otokonokakurega.com/learn/secret-base/26634/>（2023 年 5 月 26 日アクセス）。

NFT アートという新たな市場は、従来のアートシーンに対抗するカウンターカルチャーとして新たな作品が生まれる場というより、常に新陳代謝が行われ、衝撃的な事件が起きる場であり、それが議論のきっかけとなるプラットフォームだ、斬新な事件が起きる場は、それ自体がアートとして魅力ある存在であるといえよう。

10.5 芸術の権威と価値、そして NFT アート

過去の長い歴史の中で、芸術に権威はつきものであった。芸術だけでなく、多くの人たちは、権威がなければどこに寄るべを求めていいのか分からないまま、自分たちが信頼できる存在を求め、迷路を歩き続けているのだろう。時代を象徴する芸術作品やそれを創作するアーティストは、文化的・歴史的にも重要視される。これらの芸術作品は、権威的な地位を持つ美術館やギャラリーに所蔵され、美術評論家やギャラリスト、キュレーターによって評価され、そのことは芸術家にとっての誇りとなる。ピラミッドの頂点に立って高みから全てを俯瞰したいという根源的な欲求が人にある限り、トップを目指そうとする闘いはなくなる。権威を求める人に支配欲があるのと同時に、創作する側には優れた作品を作り認められたいという欲があり、そこに価値を見出そうとする知的好奇心が鑑賞者の側にもある。だが、アートシーンの中での優位な立

場を得た権威の側にいる組織やエリート階級の人々は、その立場に固執して閉鎖的になり、そのことによって構造にいびつさが生じる。文化や芸術に変化は不可欠だが、それを拒むようになると、芸術作品に本来あるべき熱量が減退し、作品の価値にも影響が及ぶ。しかし、変化を拒む体制で硬直化が進んで社会全体に停滞が起きた場合には、アートシーンには再び変化や進化を求める動きが再び起きる。そうしたパラダイムシフトにより、アートシーンは過去に幾度も新陳代謝が行われてきた。繰り返されるそのプロセスは、社会における芸術はどうあるべきかという、問答の歴史でもあった。芸術は、人間に内在する本質を探り、創造的な表現によって自分以外の誰かとコミュニケーションを行うことで、価値が生まれる。

権威の存在は、NFTアート市場にも存在する。資本主義的な権威の象徴ともいべき高額なコレクションがNFTアート市場に登場し、市場のコレクターたちは投資の勝者になる意欲を刺激され、所有者としての地位を勝ち取ろうとする。この闘いは、新たな構造の中での一種の権威闘争だ。従来のアートシーンの構造が別の場に移行しただけでは、ヒエラルキーを形成する構造は変わらない。マルクスによれば、資本主義社会が市場経済を基盤とし、個人や企業が利益を追求する自由な経済体制が原則である。その制約が芸術を腐敗させると彼は主張した。資本主義が芸術作品を利益追求の手段として扱うことで、芸術が本来持ちうるオリジンが失われ、表現の新規性や社会へのメッセージが奪われてしまうことを危惧したためである。Deanのコミュニケーション資本主義もまた、ソーシャルメディアにおけるビジネス理論は質より量であり、ヒエラルキーが形成されて、一部の成功者がトップに君臨するポスト資本主義の現象を分析している。これらの主張は、芸術の価値が資本主義の中で歪められ、経済の奴隷になる可能性を示唆している。だが、NFTアートの市場は、アーティストらが自ら資本主義に当事者として参入している。こうした市場参加者は、技術の進歩によって得られた唯一無二性の証明手法を、個別具体的な作品の価値を表明する方法に置換し、新たな価値観を創造することに目覚めたかのようにも見える。ブロックチェーン以前のコンピューティング技術は、抽象化された概念や人の営みの複雑さを、できる限り単純化あるいは記号化し、誰もが利用できる環境作りをしてきたが、NFTはそれとは異なる。むしろ技術を背景に、個々の市場参加者が表現の自由を獲得し、新たな創作の手法やコミュニケーション手段をプラットフォーム上に開発し、それは無限の広がりを見せている。こうした創作表現の自由さや拡張性は、分散型自律組織の持つ特性の上で成り立っていると考えられる。ルーマンは、政治や経済が独自のシステムによ

って機能し、芸術はその中で価値を持つと主張した。彼は、パトロンや評論家などの地位や権威から影響を受けない自律性こそが、芸術家の表現において最も大事であると述べているが、分散型自律組織で形成される NFT のプラットフォーム上では、中央集権的な構造における権威は存在しないに等しい。アーティスト間や鑑賞者との間では、自然発生的に芸術という共通言語を使ったコミュニケーションが生まれ、それぞれの創造性を刺激し合っている。Ruskin や Dubuffet, Abbing といった多くの芸術家たちは、権力との対立構造を前提に、芸術によって利益を得ることと創作活動との矛盾について悩み、考察を続けながら解決の道を見つけようとしていたが、その解が与えられる可能性を秘めているのが、NFT が作る新たなアートシーンなのではないか。それは、今はまだ完全な形として機能でしていなくても、いつか解決が図られる可能性がある。資本主義の中で価値を与えられる芸術と、社会的に意義を持つ存在である芸術とは、両輪のように互いに影響し合いながら、新たな価値が形成されるだろう。その形成プロセスは、歴史の中で培われた体系だった理論ではなく、Benjamin が「遊戯空間」の主張で例えたように、遊びの要素を持った自己表現が、アメイバーのように増殖することで発生するのかもしれない。フリードリッヒ・シラー (Friedrich Schiller, 1795) が主張する、元来人間に備わっている「芸術や創造的な活動を遊び (Spiel) として」とらえ、労働や義務とは異なる自由な意志と喜びに芸術が基づいているという概念を、NFT のプラットフォームでアーティストらは具現化しているようにも見える。もし、シラーが述べる「遊戯衝動 (Spieltrieb)」が、元来人間に備わっている創造的な遊びの衝動や欲求であり、芸術のオリジンの発生源であるなら、NFT アートの市場はうってつけの「遊び」の場に違いない。

それを考えると、NFT アートにおける変化は、これまでのような「A から B へスイッチする」類の現象とは異なるものになるだろう。NFT アートは、アートシーンを形成する土壌の下に、地下水が土壌や岩盤の間の隙間に染み込むように、新たな創作の手法と潮流が生まれ、芸術の世界へと溶け込んでいくのではないか。ブロックチェーンの技術が世の中に浸透するほど、芸術を愛する人々を、自然な形で IT 技術とともに伴走するプレイヤーとして、市場参加者の一人に加えていく。それは、従来の芸術における思潮の変化のような重さや激しさではなく、既存の権威への反抗心や批判を伴わずに、いとも簡単に軽々と既存の権威をくぐり抜け、これまでの価値観を塗り替えていく。こうした動きが思わぬストリームとなって、いつしかアートシーンに不要な汚物を流してくれる存在にもなり得る。アートシーンは、従来の構造から NFT アートへと

切り替わりシフトしていくのではなく、従来のアートの構造や価値をそのまま継承しながら、アートの足元のさらに地底で水脈を張り巡らし、積年の末にわずかずつ地殻変動を起こす、静かだがダイナミックな変化となるはずだ。すでに NFT アートはアートシーン全体に新たな息吹を与え、社会的な活動やコミュニケーションに影響を与えた。プラットフォームが持つ特性を生かすために、NFT アートにおける芸術的価値は、今後も速度を上げながら動的に進化し続け、自然な形でわれわれの中に育まれていくことを、一人称研究を経た今、確信するのである。

文献

Abbing, H. (2019). *The Changing Social Economy of Art: Are the Arts Becoming Less Exclusive?*. Palgrave Macmillan, 245-252.

Abbing, H. (2002). *Why Are Artists Poor? : The Exceptional Economy of the Arts*. Amsterdam University Press. (山本和弘 (訳) (2007). *金と芸術 なぜアーティストは貧乏なのか*. grambooks, 148-151, 176-181.)

浅見克彦. (2003). マクルーハン理論の「転換」. *経済学研究*, 53(3), 299-314.

Bagheri, A., Chitsazan, H., & Ebrahimi, A. (2019). Crowdfunding motivations: A focus on donors' perspectives. *Technological Forecasting and Social Change*, 146, 218-232.

Baumol, W. J. and Bowen, W. G. (1966), *Performing arts: the economic dilemma: a study of problems common to theater, opera, music, and dance*, New York: Twentieth Century Fund. (池上惇・渡辺守章 (訳) (1994). *舞台芸術芸術と経済のジレンマ*. 芸団協出版部, 211-234, 265-291, 371-385.)

Benjamin, W. (1989) *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. *Gesammelte Scgrufteb Band 7*, Suhrkamp. (佐々木基一 (編) (1999), *複製技術時代の芸術*, "高木久雄, 高原宏平(訳) (1970), *複製技術時代における芸術作品*", 晶文社クラシックス, 7-49.)

美術手帖 2021年10月号. 特集: アートの価値の解剖学 作品・意味・価格をつなぐシステムとは?. 美術出版社, 76-81, 82-87.

美術手帖 2021年12月号. 特集: 「NFTアート」ってなんなんだ?! デジタル・アート 売買の新たな生態系を探る. 美術出版社, 28-37, 40-47, 62-67, 74-79.

Boulding, K. E. (1981), *Evolutionary Economics*, Sage. (上山隆大・望月 和彦・猪木武徳 (訳) (1987). *社会進化の経済学*. HBJ 出版局, 243-245.)

Chen, D. (2019). 集団性と自律性: 間主観的ウェルビーイングに向けて. サービスロジー, 5(4), 4-8.

Csikszentmihalyi, M. (1975). Beyond boredom and anxiety: Experiencing flow in work and play. San Francisco: Jossey-Bass Inc. Publishers. (今村浩明 (訳) (2000). 楽しみの社会学. 新思索社, 19-34.)

Csikszentmihalyi, M. (1996). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper Collins. (今村浩明 (訳) (1996). フロー体験 喜びの現象学 世界思想社, 55-90, 91-118.)

Davey, G. (2005). What is museum fatigue. Visitor Studies Today, 8(3), 17-21.

Dean, J. (2005). Communicative capitalism: Circulation and the foreclosure of politics. Cultural Politics, 1(1), 51-74.

Drucker, Peter F. (1979), "A View of Japan through Japanese Art," Songs of the Brush: Japanese Paintings from the Sanso Collection, John M. Rosenfield and Henry Trubner, eds., Seattle Art Museum, Seattle, Reprinted in 1993 in The Ecological Vision. Transaction Publishers, New Brunswick, J., 363-380.

Dubuffet, J. (1968). Asphyxiant culture. Minuit. (杉村昌昭(訳). (2020). 文化は人を窒息させる: デュビュッフェ式 「反文化宣言」. 人文書院, 49, 121-128.)

遠藤耕二. (2018). ジェームズ・グリフィンの人権論とその生命倫理的意味. 医学哲学 医学倫理, 36, 1-9.

Feist, G. J. (2010). The function of personality in creativity: The nature and nurture of the creative personality. Cambridge University Press, 113 – 130.

藤井晴行. (2013). 創造という行為の研究について (< 特集> 一人称研究の勧め). 人工知能, 28(5), 720-725.

深井 英喜. 福原宏幸編. (2008). 「社会的排除/包摂と社会政策」 書評. 大原社会問題研究所雑誌 No.601/2008.12, 79-82.

福村国春. (2022). 西洋絵画の見方がわかる世界史入門. ベレ出版, 27-33, 58-64, 85-97, 125-131, 143-153, 155-168, 190-203, 208-249.

Gerber, E. M., & Hui, J. (2013). Crowdfunding: Motivations and deterrents for participation. *ACM Transactions on Computer-Human Interaction (TOCHI)*, 20(6), 1-32.

Gilman, B. I. (1916). Museum fatigue. *The Scientific Monthly*, 2 (1), 62-74.

Ginsburgh, V. A., & Throsby, D. (Eds.). (2006). *Handbook of the Economics of Art and Culture* (Vol. 1). Elsevier, 813-864.

後藤 和子, 勝浦 正樹. (2019). 文化経済学 -- 理論と実際を学ぶ *Cultural Economics*. 有斐閣, 211-230.

Guy Standing. (2016). *Basic Income: And How We Can Make It Happen*. Pelican Books.
(池村千秋 (訳) (2018). ベーシックインカムへの道 —正義・自由・安全の社会インフラを実現させるには. プレジデント社, 20-31.)

Hal Foster, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, Benjamin H. D. Buchloh. (20024). *Art since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism*. Thames & Hudson. (尾崎 信一郎, 金井 直, 小西 信之, 近藤 学 (編)(2019). *ART Since 1900 : 図鑑 1900 年以後の芸術*. 東京書籍, 24-60.)

韓敏. (2015). 近代中国における毛沢東崇拜の成り立ち. 国立民族学博物館調査報告. 127 巻, 35-60.

Haight-Tromp, C. (2016). Facilitating creative thinking in the 21st century: When constraints help. *Creative intelligence in the 21st century: Grappling with enormous problems and huge opportunities*, 107-117.

樋口明彦. (2004). 「現代社会における社会的排除のメカニズム 積極的労働市場政策の内
在的ジレンマをめぐって」. 社会学評論 55(1), 17.

桒森隆一. (2004). 「芸術仲介産業」の事業構造と付加価値分析. 文化経済学, 4(1), 9-17.

平木茂. (2016). 複製技術時代における芸術作品について —受け手側における新たなアウ
ラー. 國土館大學武徳紀要, 第 32 号, 49-51.

広川正治. (1970). 芸術と教育 (その 4) マルクスとエンゲルスの思想から. - 北海道教育
大学紀要. 第一部. C, 教育科学編. 第 21 卷, 第 1 号, 北海道教育大学紀要 (第一部 C) , 1-
14.

星野仁彦. (2011). 「ひきこもり支援者読本」. 内閣府子ども若者・子育て施策総合推
進室, 18-41.

本田光子. (2011). 文化財の収蔵庫. マテリアルライフ学会誌, 23(2), 62-66.

市村賢士郎, 河村悠太, 高橋雄介, & 楠見孝. (2018). ラーニングコモンズの環境要因と創
造性課題の成績との関連. 日本教育工学会論文誌, 42(1), 55-64.

井上兼生. (2021). アートをテーマとした教科横断的探究学習: 対話型鑑賞を実施し, NFT
などのデジタル技術がアートにもたらす可能性と課題を探究するオンライン総合学習の試
み. 聖学院大学論叢, 34(第 1), 63-78.

井藤元. (2008). シラー『美的書簡』における「遊戯衝動」の解明: ゲーテ文学の視点
から (19.[一般 A-1] 教育理論・思想・哲学 (3), 一般研究発表 II, 発表要旨). 日本教育学
会大会研究発表要項, 67, 196-197.

伊藤守. (2019). コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求: ポスト・ヒューマ
ン時代のメディア論. 東京大学出版会, 15-27, 96-108.

伊藤守. (2020). コミュニケーション資本主義と〈コモン〉の探求—ポスト・ヒューマ
ン時代のメディア論. 社会学評論, 71(1), 173-174.

伊藤高史. (2018). 社会学的ジャーナリズム研究の再検討: ニクラス・ルーマンの社会システム論からの考察. 法学研究= Journal of law, politics and sociology, 91(6), 29-52.

岩井克人. (2020), 岩井克人「欲望の貨幣論」を語る. 東洋経済新報社, 18-62.

岩下直行. (2021). 暗号資産の現在と将来. 情報処理, 62(11), 592-597.

石川良子. (2019). 「地域×アート」の幸せな掛け算は可能か: アーティストへのインタビューから考える. 松山大学論集, 31(3), 123-148.

石田潤. (2015). 内発的動機づけ状態における楽しさの源泉. 人文論集, 50, 91-99.

Jeffri, J., Hosie, J. & Greenblatt, R.. (1987). The Artist Alone: Work-Related, Human, and Social Service Needs—Selected Findings. Journal of Arts Management and Law, 17(3), 5-22.

亀岡聖朗. (2018). 博物館における来館者研究 環境心理学の視点から. 桐生大学紀要, 29, 19-29.

亀岡聖朗. (2003). 美術館・博物館利用者の認知に関する環境心理学的研究. 人間・環境学会誌, 8(2), 1-10.

Kapoor, A., Guhathakurta, D., Mathur, M., Yadav, R., Gupta, M., & Kumaraguru, P. (2022, April). Tweetboost: Influence of social media on nft valuation. In Companion Proceedings of the Web Conference 2022, 621-629.

檜村愛子. (2019). 社会とアートの関係とその変容を社会的に分析すること. 現代社会学理論研究, 13, 138-143.

Kawabata, H., & Zeki, S. (2004). Neural correlates of beauty. Journal of neurophysiology, 91(4), 1699-1705.

Klamer, A. (2003). A pragmatic view on values in economics. Journal of economic methodology, 10(2), 191-212.

菊地裕幸. (2021). 地域の持続可能な発展と文化資本. 地域政策学ジャーナル, 10, 61-63.

北田, 暁大, 神野, & 竹田恵子. (2016). 社会の芸術/芸術という社会: 社会とアートの関係, その再創造に向けて. フィルムアート社, 228-258.

北口末広. (2021). < 論文> 新型コロナウイルス感染症禍の社会と人権—情報リテラシー・差別・政治の視点で—. 近畿大学人権問題研究所紀要, (35), 1-28.

小塚荘一郎. (2022). 仮想空間の法律問題に対する基本的な視点 現実世界との「抵触法」的アプローチ. 情報通信政策研究, 6(1), 75-87.

Lorna Self (2011). *Nadia Revisited : A Longitudinal Study of an Autistic Savant*. Psychology Press, 28-57.

Luhmann, N. (2000). *Art as a Social System*. Stanford University Press. (馬場靖雄 (訳) (2012). 社会の芸術 (叢書・ユニベルシタス). 法政大学出版局; 新装版, 15-37, 62-84.)

丸祐一. (2003). 権威と原意—ジョセフ・ラズの解釈論と原意主義. 法哲学年報, 2002, 183-192.

Mauss, M. (1923-1924). *Essai sur le don: Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques*. *Année Sociologique*, N. S., 1, (森山工(2014). 贈与論 他二篇, 岩波書店, 30-186.)

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Toronto Press. (森常治 (訳) (1986). グーテンベルクの銀河系—活字人間の形成. みすず書房, 52-54.)

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill. (栗原裕 & 河本仲聖 (訳) (1987). メディア論—人間の拡張の諸相. みすず書房, 7-42.)

McLuhan, M. (1967). *The Medium is the Massage*. Bantam Books. (門林 岳史&加藤 賢策 (訳) (2015). *メディアはマッサージである: 影響の目録*. 河出書房新社, 25-71.)

McLuhan, M., Gordon, W. T., Lamberti, E., & Scheffel-Dunand, D. (2011). *The Gutenberg galaxy: The making of typographic man*. University of Toronto Press, 36-38.

Menger, P. M. (1999). Artistic labor markets and careers. *Annual review of sociology*, 25(1), 541-574.

Menger, P. M. (2006). Artistic labor markets: Contingent work, excess supply and occupational risk management. *Handbook of the Economics of Art and Culture*, 1, 765-811.

光岡寿郎. (2019). 美術館というメディア経験:モバイルメディアの利用とその日常性. *文化資源学論集*, 第 17 号, 37-49.

光岡寿郎. (2023). 所有の代行制度としての NFT: 技術とアートをめぐる試論: 研究ノート. *コミュニケーション科学*. 東京経済大学コミュニケーション学会, 57 巻, 113-131.

宮田加久子. (2004). ソーシャル・ネットワーキングのメディアとしてのインターネット: オンライン・コミュニティにおける社会関係資本の形成とその効果. *認知科学*, 11(3), 182-196.

迎山和司. (2022). 人工知能と芸術—試行を元にしたヒトの認知と表象の理解—. *電子情報通信学会 基礎・境界ソサイエティ Fundamentals Review*, 15(4), 281-290.

武藤, 洋二. (2001). 実験家の運命: スターリン体制下における文学と芸術. *大阪外国語大学論集*, 24, 85-97.

村山元英. (2013). (1) 経営と芸術: ピーター・ドラッカー理論の根源を求め. In *経営学論集 第 83 集 新しい資本主義と企業経営*(pp. F1-1). 日本経営学会, 1-6.

長津結一郎. (2017). 「書評『社会の芸術 / 芸術という社会:社会とアートの関係, その再創造に向けて』」. *文化経済学*, 14(2), 83-85.

成沢和子. (1993). ルネサンスにおける芸術の Patronage: システム/実情/意義 (Doctoral dissertation, Shinshu University Library), 121-130.

西部忠. (2021). 脱国家通貨の時代. 秀和システム, 13-17, 248-253, 315-319.

O'dwyer, R. (2017). Does digital culture want to be free? How blockchains are transforming the economy of cultural goods. *Artists: Rethinking the Blockchain*, 305-316.

小原重信. (2019). 社会信頼革命における P2M ブロックチェーン応用の実効性. 国際 P2M 学会誌, 14(1), 156-181.

小川敦生. (2020). 美術の経済 –“名画を生み出すお金の話”-. インプレス出版, 14-29, 70-79, 124-129.

岡田猛. (2013). 芸術表現の捉え方についての一考察 「芸術の認知科学」 特集号の序に代えて. 認知科学, 20(1), 10-18.

岡田猛, & 縣拓充. (2020). 芸術表現の創造と鑑賞, およびその学びの支援. 教育心理学年報, 59, 144-169.

大橋盛徳 (2022) . 関わりの証明としての NFT (Non-Fungible Token): 所有やつながり方を変える新しい基盤技術. NTT 研究所発 触感コンテンツ+ ウェルビーイング専門誌, ふるえ, Vol, 41, 2022 Jul. Season 7, Social Well-being, and Haptics.
<http://furue.ilab.ntt.co.jp/book/202207/contents1.html> (2023 年 5 月 26 日アクセス) .

Ordanini, A., Miceli, L., Pizzetti, M., & Parasuraman, A. (2011). Crowd - funding: transforming customers into investors through innovative service platforms. *Journal of service management*, 443-470.

小澤基弘 (2001) . 絵画の制作 : 自己発見の旅. 花伝社, 22-42.

Peter Burke. (1992). *The Italian Renaissance: Culture and Society*. Polity Press. (森田 義之, 柴野 均 (訳) (1992) . イタリア・ルネサンスの文化と社会 (NEW HISTORY). 岩波書店, 141-196.)

Putnam, R. D. (2000). Bowling alone: The collapse and revival of American community. Simon and Schuster, 402-414.

Rengers, M., & Plug, E. (2001). Private or public?. Journal of Cultural Economics, 25, 1-20.

Ruskin, J. (1857). A political economy of art. Literary Licensing, LLC. (宇井丑之助, 宇井邦夫, 仙道弘生 & 佐々木雅幸 (訳) (2020). 新訳版 芸術経済論 与えられる喜びと, その市場価値. 水曜社, 47-79, 114-141.)

Ruskin, J. (1907). Munera Pulveris, GeorgeAllen:London (木村正身(訳) (1958). ムネラ・プルウェリス. 関書院, 105-147.)

阪本崇. (2016). 文化経済学における価値概念の役割: 享受能力と価値形成過程. 季刊経済理論, 53(2), 45.

佐々木健一 (1995). 美学辞典. 東京大学出版会, 128-366.

笹島秀晃. (2014). SoHo における芸術家街の形成とジェントリフィケーション. 日本都市社会学会年報, 2014(32), 65-80.

関久美子. (2018). 「アール・ブリュット」と障がい者アート: 「芸術」として, 「支援」として, そして 「コミュニケーション」として. 新潟青陵大学短期大学部研究報告, 48, 55-64.

Sen, A. (1985). Commodities and Capabilities, Elsevier Science Publishers B. V. (鈴木興太郎(訳)(1988). 福祉の経済学—財と潜在能力. 岩波書店, 11-50.)

施井泰平. (2019). ブロックチェーン技術のアート産業への応用可能性. 研究 技術 計画 Vol. 34, No. 4, 367-376.

Schiller, Friedrich. (1795). Über die ästhetische Erziehung des Menschen. (小栗孝則 (訳) (1972), 人間の美的教育について, 法政大学出版局, 118-187.)

週刊東洋経済. (2021). 【第1特集】緩和マネーで爆騰! アートとお金. 2021年2月15日発売号, 東洋経済新報社, 38-45.

白山定雄. (1988). 芸術と商業主義. 愛知教育大学研究報告, 37 (芸術・保健体育・家政・技術科学編), 1-12.

鈴木謙介. (2019). ソーシャルメディアとオーセンティシティの構築 「インスタ映え」の観光社会学的考察. 観光学評論, 7(1), 3-12.

諏訪正樹. (2013). 見せて魅せる研究土壌: 研究者が学びあうために (<特集> 一人称研究の勧め). 人工知能, 28(5), 695-701.

諏訪正樹, & 堀浩一. (2013). 特集 「一人称研究の勧め」 にあたって. 人工知能, 28(5), 688-688.

諏訪正樹, 堀浩一, 中島秀之, 松尾豊, 松原仁, 大武美保子, ... & 阿部明典. (2013). 一人称研究にまつわる Q&A (<特集> 一人称研究の勧め). 人工知能, 28(5), 745-753.

諏訪正樹 (2022). 一人称研究の実践と理論 — 「ひとが生きるリアリティ」に迫るために. 近代科学社, 2-38, 98-126, 132-150, 151-184.

曾我部真裕. (2020). ネット上のヘイトスピーチは規制できるか. 都市問題, 111(10), 30-34.

高橋かおり. (2019). 芸術に関わり続ける工夫—在外芸術家の経験の分析を通じて—. 中京大学大学院社会学研究科 社会学論集, No. 18, 67-89.

高木聡一郎. (2020). アート思考とデフレーミングの意外な共通点 「脱構築」はいかにDXを促進するか. 掲載元 URL: <https://comemo.nikkei.com/n/nea3ceb0135a4> (2020年9月29日掲載, 2023年5月25日アクセス)

Takagi, S., Takagi, K., Takehi, Y., Fukuchi, M., Hara, S. (2022). An Integrated Framework for “Art Thinking”: How to utilize the process of art for business innovation. *Journal of Information Studies, Interfaculty Initiative in Information Studies, The University of Tokyo*. Vol. 101, 63-96.

竹多亮子. (2012). ラスキンとモリス: 二人の理論と実践の継承と発展. 現代と文化: 日本福祉大学研究紀要, 125, 27-43.

多木浩二. (2000). ベンヤミン 「複製技術時代の芸術作品」精読. 岩波書店. 38-43, 74-85, 107-114.

玉井由樹. (2019). クラウドファンディングへの資金提供動機と課題. 都市経営: 福山市立大学都市経営学部紀要= Urban management: bulletin of the Faculty of Urban Management, Fukuyama City University/福山市立大学都市経営学部紀要委員会 編, (12), 43-54.

湯立, 外山美樹, 長峯聖人, 三和秀平, & 相川充. (2018). 産出物の制約が創造的パフォーマンスに及ぼす影響—制御焦点を調整変数として—. In 日本心理学会大会発表論文集 日本心理学会第 82 回大会, 2PM-081, 722.

湯立, 外山美樹, 長峯聖人, 三和秀平, & 相川充. (2020). 産出物の制約が創造的パフォーマンスに及ぼす影響: 制御焦点を調整変数として. ソーシャル・モチベーション研究= Developmental reports of social motivation, 10, 12-25.

田中研之輔. (2007). 若者下位文化と社会的排除. スポーツ社会学研究, 15, 71-85.

田中純一. (2014). 持続可能な発展概念に関する一考察--環境教育における国内外の動向を中心に. 北陸学院大学・北陸学院大学短期大学部研究紀要, (7), 157-168.

Throsby, D. (.2001). Economics and Culture. Cambridge University Press. (中谷武雄・後藤和子(訳)(2002). 文化経済学入門. 日本経済新聞社, 151-174.)

Throsby, D. (2010). The Economics of Cultural Policy. Cambridge University Press. (後藤和子・阪本 崇 (訳) . (2014). 文化政策の経済学. ミネルヴァ書房, 69-100.)

徳光 健治. (2019). 教養としてのアート 投資としてのアート. クロスメディア・パブリッシング(インプレス) , 8-51.

徳光 健治. (2021). 知識ゼロからはじめる 現代アート投資の教科書. イースト・プレス, 124-144, 158-174.

Towse, R. (2006). Copyright and artists: a view from cultural economics. *Journal of economic surveys*, 20(4), 567-585.

梅田力. (2021). 芸術実践者のための研究方法論 II: マルクス主義 (前編). 星槎道都大学研究紀要 美術学部 第3号, 171-176.

若林 宏保. (2010). アート作品の価値形成プロセスについての一考察～アートマーケティングの実践に向けて～. *マーケティングジャーナル*, 2010年29巻3号, 74-89.

渡辺文. (2008). 芸術人類学のために. *人文學報* 97巻, 125-147.

渡辺謙仁, & 田邊鉄. (2016). 野火的な「プロジェクト」と学び: メディアとしての超小型衛星開発プロジェクトにおけるフィールドワークを通して. *認知科学*, 23(3), 255-269.

八木昭宏. (1996). 人間の生理と心理を学ぶ 感性の心理学 心理的活動と生理的指標. *繊維機械学会誌*, 49(5), P274-P279.

山本由佳, 石川衣紀, & 高橋智. (2016). 山下清と自閉症スペクトラム障害 (アスペルガー症候群). *東京学芸大学紀要. 総合教育科学系*, 67(2), 29-51.

矢崎慶太郎. (2014). 社会としての芸術: 芸術の自律化と制度化についての芸術社会学. *専修人間科学論集. 社会学篇*, 4, 137-148.

山本浩貴. (2019). 現代美術史-欧米, 中央公論新社, 37-76.

山本浩貴. (2022). ポスト人新世の芸術. 美術出版社, 274-283.

矢崎慶太郎. (2019). 社会システム理論における社会的包摂: 盲点の観察としての芸術と学問. *ソーシャル・ウェルビーイング研究論集*, 5, 47-65.

山本由佳, 石川衣紀, & 高橋智. (2016). 山下清と自閉症スペクトラム障害 (アスペルガー症候群). 東京学芸大学紀要. 総合教育科学系, 67(2), 29-51.

横地早和子, & 岡田猛. (2007). 現代芸術家の創造的熟達の過程. 認知科学, 14(3), 437-454.

付 録

1. アート作品リスト

<p>2023年3月11日作成 SNSとコメント：Twitter, Instagram 今日からTwitterはじめます。 初投稿は自分が描いたアクリル画です。 今日からInstagramはじめます</p> <p>。初投稿は自分が描いたアクリル画です。 #ジャマイカの女 #NFTアートに出品予定 #絵の仲間募集中</p>	<p>2023年3月12日作成 SNSとコメント：Twitter, Instagram 昨年描いたバリ島のダンサーのデジタルアートです。背景の模様はひとつひとつ手で描きました。</p> <p>#Dancer in Bali #Ethnic Dance #Digital Art #Need painting friends #NFT art</p>	<p>2023年3月13日作成 SNSとコメント：Twitter, Instagram 昨年完成した馬の親子です。 初めて立ち上がった仔馬が、初めてお母さん馬のお乳を飲んでいました。 自然の偉大さに感動しました。</p> <p>#アクリル画 #馬の親子 #生まれたばかりの仔馬 #自然は偉大 #絵の仲間がほしいな #NFTアート</p>
		
<p>出品先：イニシャルギャラリー 入選歴：なし</p>	<p>出品先：世界自閉症啓発デー函館地域実行委員会, 入選歴：あり</p>	<p>出品先：プラチナアート協会 入選歴：入選</p>
<p>2023年3月14日作成 SNSとコメント：Twitter, Instagram Seeing the puppy's appetite is energizing. When you tell him to "wait" for the meal, he looks at his owner with an expression that says he can't wait, which is also cute. 犬の食欲を見ると元気が出る。「待て」と言うと、待ちきれないという表情で飼い主を見つめるのもかわいい。#acrylic painting #french bulldog #puppy #wait #appetite #Want to eat #I need painting friends</p>	<p>2023年3月15日作成 SNSとコメント：Twitter, Instagram It is snowing in Sapporo today. I painted this picture two months ago during the heavy snowfall. The background is the blue pond in Biei-cho. 今日の札幌は雪です。この絵は、2ヶ月前の豪雪の時期に描きました。背景は美瑛町の青い池です。#digital art #blue pond #snowfall #spring #I need friends of art #artworks</p>	<p>2023年3月16日作成 SNSとコメント：Twitter, Instagram It is the season for plum blossoms. Today, I painted a parent and child birds perched on a branch. 梅が咲く季節ですね。今回は枝にとまる親子鳥を描きました。#acrylic painting #plum blossoms #birds picture #spring #Japanese painting #I need friends of art #artworks</p>
		
<p>出品先：Gates運営委員会 入選歴：落選</p>	<p>出品先：なし 入選歴：あり</p>	<p>出品先：Gates運営委員会 入選歴：落選</p>

2023年3月17日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 アクリル絵の具セットを買ったときに、サービステについてきたキャンバスボードに描いた絵です。久しぶりにデジタル画ではなく、実際に絵の具を使って描いたので、練習作にと描いたものです。作品は、とあるコンペに応募しました。
 #acrylic painting #Human picture #energetic #contemporary Art #competition entry #I need friends of art #artworks



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月18日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 日本の昔話をモチーフにしたデジタルアートです。「鶴の恩返し」をモチーフにしていますが、私自身の創作も含まれています。
 #digital art #Japanese folktale #crane #mooj #contemporary Art #Ukiyoe #I need friends of art #artworks



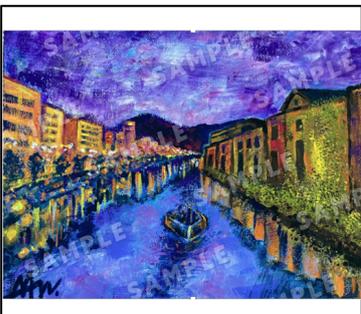
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月19日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I was inspired by images of African festivals. It is always fun to draw women's faces. アフリカのお祭りの映像にインスパイアされて描きました。女性の顔を描くのは、毎回楽しいです。
 #acrylic painting #African festival #womanface #moon #face painting #fun drawing #Need friends of art #artworks



出品先：池袋アートギャザリング (IAG), 入選歴：落選

2023年3月20日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I painted this picture of sunset in Otaru. Although there are still many snowy days in Hokkaido, this painting is a scene from a time when there is no snow. 小樽の夕暮れの絵を描きました。北海道は雪の降りますが、この絵は雪のない時期の絵。
 #acrylic painting #Otaru #sunset #canal #Hokkaido #landscape drawing #no snow #Need friends of art #artworks



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月21日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 この女性の絵を描き始めたとき、最初は肌の色も背景も、赤やピンクがメインの色でした。でも、描いているうちに、だんだん紫の色調が強くなってきました。私はいつも、自分の絵が変化していく過程を楽しんでいます。
 #acrylic painting #women's face #purple#color change #drawing process #fundrawing #Need friends of art #artworks



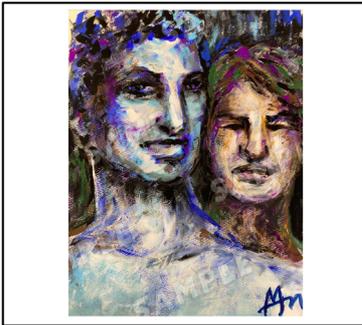
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月22日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I've been uploading only pictures with a heavy touch, so I sometimes do sketch. It is difficult to apply color over pencil because it is not possible to redo it. たまには素描も。鉛筆の上から色を塗るのは、やり直しがきかないので難しいです。
 #acrylic painting #face #sketch #front-facing #pencil drawing #coloring #fun drawing #Need friends of art #artworks



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月23日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 作品タイトルは「隣国の英雄の野望」です。そんなこととは関係なく、当事者たちは近い将来起こることを想像して怯えているだけ。
 多くの人は平和を望んでいます。
 #acrylic painting #peace #ambition #neighboring hero #fear #fellow of art #artworks



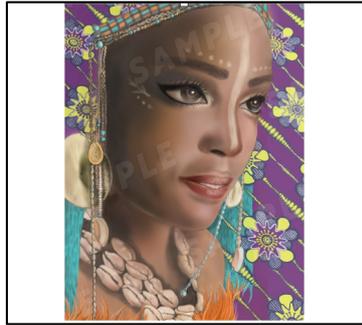
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月24日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 The title of the work is "Paradise". I wanted to create a painting that contrasted with yesterday's picture, so I used a tropical bird and flowers as motifs.
 作品タイトルは「楽園」です。昨日とは異なる画風の南国の鳥と花モチーフにしました。
 #acrylic painting #piece #tropical #bird #flower #colorful #fun drawing #fellow of art #artworks



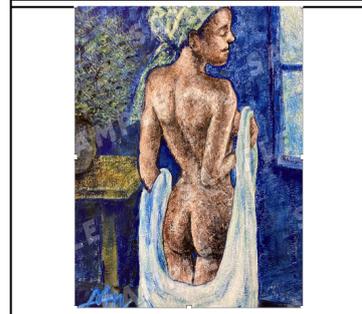
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月25日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 This is a digital painting I did at the end of last year. At that time, I still had no idea that the world would be in such a situation. これは昨年末に描いたデジタル画。この時はまだ世の中がこんな状況になる思っていなかった。
 #digital painting #African woman #smiling face #world changes #changing situation #one world



出品先：世界自閉症啓発デー函館地域実行委員会, 入選歴：あり

2023年3月26日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I painted this picture to express a woman's beautiful back. I think there are many scratched touches like this one these days. 女性の背中を表現したくて描きました。今回のような引っ掻いたようなタッチが最近多いように思います。
 #アクリル画 #女性の背中 #スクラッチ #これがマイブーム #世界は一つ
 #acrylic painting #woman's back #scratched touch #one world



出品先：イニシャルギャラリー
 入選歴：落選（倫理上の問題あり）

2023年3月27日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 When I bought some black papers, I suddenly felt like drawing a pair of zebras. 100円ショップで黒い紙を買ったら急にペアのシマウマを描きたくまりました。
 #アクリル画 #シマウマ #黒い厚紙 #100円ショップ #世界は一つ
 #acrylic painting #zebras #black paper #100 yen store #one world



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月28日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Today I painted a cat on a black cardboard. The data on my PC blew up, so I stopped painting digitally and switched to acrylic painting. 今日も黒い厚紙に猫を描きました。データが吹っ飛んだので、デジタル画をやめてアクリル画に変更。
 #アクリル画 #猫の絵 #黒い厚紙 #100円ショップ #acrylic painting #cat painting #blackcardboard #100 yen store #data has gone #one world



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月29日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I went to the museum yesterday and saw Degas's "Dancers" and was so impressed that I painted the dancers.
 I can never paint as well as that, though.
 昨日美術館に行き、ドガの「踊り子たち」を観て感動したので踊り子を描きました。到底あそこまですまはくは描けないけど。
 #アクリル画 #踊り子 #ドガ #メトロポリタン #ちょっと失敗 #世界は一つ



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月30日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I love African costumes because they are so colorful. Maybe the locals have enough energy to bounce off of that.
 アフリカの衣装は色鮮やかで大好き。そんな強いエネルギーが地元の方にあるのかも。
 #アクリル画 #アフリカの衣装 #色鮮やか #エネルギーギッシュ #力強い #世界は一つ
 #acrylic painting #African costumes #colorful #energetic #powerful #one world



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年3月31日作成
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I painted a young man praying in a distant country. I felt the same emotion as the motif of the painting.
 遠い国で祈りを捧げる青年を描きました。私も絵のモチーフと同じ感情になりました。
 #アクリル画 #アフリカの衣装 #色鮮やか #エネルギーギッシュ #世界は一つ
 #acrylic painting #praying man #far country #same emotion #one world



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月1日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I painted my favorite husky dog.
 Painting animals heals me.
 大好きなハスキー犬を描きました。動物を描いていると癒されます。
 #アクリル画 #ハスキー犬 #怖かわいい #癒される #世界は一つ
 #Acrylic painting #Husky dog #scary kawaii #cute #healing #one world



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月2日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I had a failed piece yesterday, so I painted this picture to replace it.
 昨日は失敗した作品があり、その代わりに描いてみた絵です。
 #アクリル画 #テンガロンハット #頬がこけた男性 #西部劇映画 #世界は一つ
 #Acrylic painting #Ten-gallon hat #Man with chapped cheeks #Western movie #One world



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月3日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Season of fresh green. I painted a mountain stream in the forest.
 新緑の季節。森の中の渓流を描きました。
 #Acrylic painting #Spring has come #The season of fresh green #In the forest #Stream #One world
 #アクリル画 #春が来た #新緑の季節 #森の中 #溪流 #世界は一つ



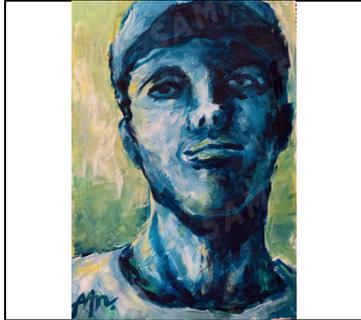
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月4日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Yesterday was my birthday. I wanted to paint something big, so I choose an elephant as my motif.
 昨日は誕生日。大きい動物が描きたくて象をモチーフに。
 #Acrylic painting #birthday # elephant #big motif #アクリル画 #私の誕生日 #象 #大きなモチーフ



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月5日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Anyway, we have to keep moving forward. I painted this picture with that feeling in mind.
 とにかく前を向いて進まないと。その気持ちを込めて描きました。
 #Acrylic painting #moving forward #t #keep going #One world
 #アクリル画 #前進しよう #ただ歩くのみ #世界は一つ



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月6日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I'm in a seaside town at the far end of Hokkaido.
 北海道の最果てにある海辺の町に来ています。
 #Acrylic #Contemporary Art #seaside view



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月7日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I went to see the cold windy northern sea and painted a shipwreck.
 冷たい風の吹く北国の海を見に行き難破船を描きました。
 #Acrylic painting #cold windy sea #shipwreck



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月8日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Last night I stayed in a beautiful place with a view of the north land and mountains.
 昨晩は北の大地と山脈の眺めの美しい場所に泊まりました。
 #Acrylic painting #view of the north land #mountains

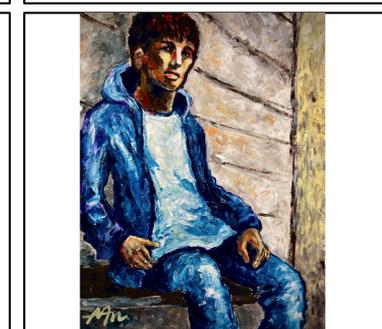


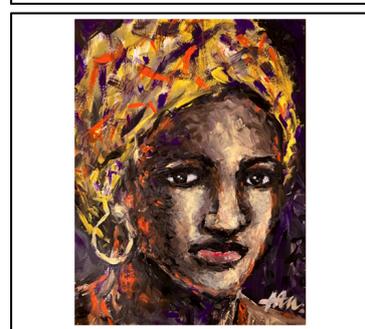
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月9日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I paint at night I feel myself like an owl.
 絵を夜に描いていると自分がフクロウのようだと感じます。
 #Acrylic Painting #owl #Contemporary Art
 #アクリル画 #フクロウ #現代アート



出品先：なし
 入選歴：なし

<p>2023年4月10日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Eagles are said to have eight to ten times better eyesight than humans. I envy them. ワシの視力は人間の8倍から10倍あると言われています。羨ましい限りです。 #Acrylic Painting #eagle #Contemporary Art</p>	<p>2023年4月11日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I tried to paint a larger size picture and failed. I reduced the size and took revenge with this painting. 大きめのサイズの絵を描こうとして失敗。サイズダウンしてこの絵にリベンジしました。 #Acrylic Painting #revenge #smaller size</p>	<p>2023年4月12日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Just here for a short break. He is a young man in such a state of mind. ここでほんのちょっとひとやすみ。そんな心境の青年です。 #Acrylic Painting #short break #young man</p>
		
<p>出品先：伊ニシャルギャラリー 入選歴：なし</p>	<p>出品先：伊ニシャルギャラリー 入選歴：なし</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>

<p>2023年4月13日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram The snow melts away and the ground becomes visible. The natural flowers that bloomed in the distance were lovely. 雪がとけて地面が見えてきた。ぼつんと咲く自然の花がかわいい。 #Acrylic Painting #melting snow #natural flowers</p>	<p>2023年4月14日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I bought several colors of acrylic paint and paint brushes. I went back to the beginning and painted. アクリル絵の具と絵筆を買ってきた。初心に戻って絵を描く。 #Acrylic Painting #yellow turban #the beginning</p>	<p>2023年4月15日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram When I go to the market in the spring, I am delighted by the bright colors of the vegetables and fruits. 春の市場に行くと、野菜や果物の色が鮮やかで嬉しい。 #Acrylic Painting #citrus fruits #market in spring</p>
		
<p>出品先：一枚の繪株式会社（ギャラリー）、入選歴：落選</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>

<p>2023年4月16日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram When I find a dream leaving behind in the past, the needle on the compass points exactly in the right direction. 過去に残した夢をもう一度みつけると、羅針盤の針が正しい方向を指し示す。 #Acrylic Painting #dream I once had #compass</p>	<p>2023年4月17日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Today is Easter. I wish to spend at least one day today with gratitude and humility. 今日復活祭。せめて今日一日、感謝の気持ちと謙虚さを忘れずに過ごしたい。 #Acrylic Painting #Easter #side view</p>	<p>2023年4月18日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I don't know how to weigh happiness, but on days when I feel less melancholy, I feel peaceful. 幸せの量り方はわからない。でも憂鬱に感じる事が少ない日は心が穏やか。 #Acrylic Painting #less melancholy #peaceful</p>
		
<p>出品先：なし 入選歴：入選</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>
<p>2023年4月19日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Yesterday I received a contact of painting award in the art competition. Here I am again painting a picture of a rainy city. 公募展に入選したという知らせが昨日届いた。出品作の雨の街の絵を再び描く。 #Acrylic Painting #award of a competition #rainy city</p>	<p>2023年4月20日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram The size was increased from F6 to F12. It is easier to paint a picture of this size. The title is an immigrant. The title is Immigrant Child. F6だった絵をF12に。このサイズの絵の方が描きやすい。表題は「移民の子」。 #Acrylic Painting #award of a competition #rainy city</p>	<p>2023年4月21日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I feel soft and airy spring. In reality, the wind is often strong and the sky and sea are often stormy. 柔らかな風を感じる春。実際には風が強く、しばしば空も海も荒れている。 #Acrylic Painting #soft and airy spring #windy and stormy</p>
		
<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：世界絵画大賞展 入選歴：落選</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>

2023年4月22日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Even if I choose an innocent motif, if my heart is not pure, my painting will be muddy. This may be a good lesson. 無垢なモチーフを選んでも自分の心が純粹でないなら濁った絵になってしまう。いい教訓になったかも。
 #Acrylic Painting #innocent motif #must be pure



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月23日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 There are landscapes that I when coincidences come to me and my hearts are moved. In some cases, fate is also moved. 偶然が重なると出会える景色があり心が動かされる。場合によっては運命も動く。
 #Acrylic Painting #coincidences #fate is moved



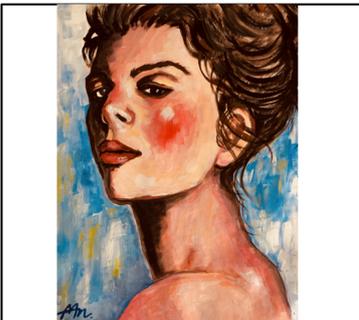
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月24日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 On nights when I fight someone, I sleep poorly. What about the top people in the world? 誰かと戦った日の夜は眠りが浅い。世界のトップの人たちはどうなんだろう。
 #Acrylic Painting #fight someone #toppeople in the world



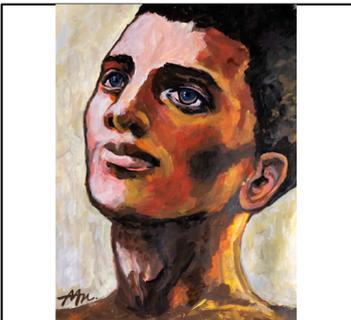
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月25日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Art materials are important if the accidental nature of happenstance can bring miracles to a painting. ハプニングの偶然性が絵に奇跡をもたらしてくれるなら画材は大事。
 #Acrylic Painting #Art materials #accidental nature of happenstance



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月26日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I've had a sad day recently, so I'm encouraging myself to draw a face looking up two days in a row. 最近悲しいことがあったので2日続けて上を見上げる絵を描いて自分を励ます。
 #Acrylic Painting #sad day #look up the sky



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月27日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I received the reliance of passing the first screening of the public exhibition, so now I have to prepare for the framing. 公募展の一次審査通過の頼りが来たので、これから額装の準備。
 #Acrylic Painting #art competition #undefeated day



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月28日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Time with pets is bliss. I find that the quality of the paintings I draw softens. ペットとの時間は至福の時。描く絵の質が柔らかくなるのがわかる。
[#Acrylic](#) Painting [#with](#) pet is bliss [#softenemotion](#)



出品先：なし
 入選歴：入選

2023年4月29日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 In order to paint a large abstract painting, I painted a number of F4 sized esquisses. The left motif is a radish flower, and the right is a tulip.
 大きい抽象画を描くにあたり何枚もF4サイズでエスキスを描く。左は大根の花、右はチューリップがモチーフ。



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年4月30日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I want to pain a picture between the abstract and figurative often seen in western painting, but I am not good enough yet. 西洋画でよく見る抽象画と具象画の中間のような絵を描きたいけど、私はまだまだ。
[#Acrylic](#) Painting [#landscape](#) with a pier [#western](#) paintings



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月1日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Again, I painted about five abstract esquisses, and these are two of them. The simplicity of the work makes it difficult to adjust the colors.
 今回も抽象的なエスキスを5枚ほど描き、これはそのうちの2点。シンプルだけに色の調整が難しい。
[#Acrylic](#) Painting [#abstract](#) esquises [#Nature](#) is the motif



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月2日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Taking a break from painting large works. A person's face, left to the strokes of the brush. 大きな作品を描く合間の息抜き。筆の流れにまかせて描く人の顔。
[#Acrylic](#) Painting [#strokes](#) of the brush [#smile](#) at a lie



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月3日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 While the larger work progresses, I paint the esquisse again. Using a human face as a motif. 大きな作品の進行の一方で再びエスキスを描く。人の顔をモチーフに。
[#Acrylic](#) Painting [#abstract](#) esquises [#facemotif](#)



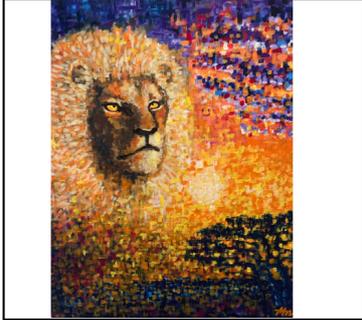
出品先：
 入選歴：入選

2023年5月4日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I tried to create the collage I saw in my dream last night after I woke up. I cannot reproduce it.
 昨晚夢で見たコラージュを目覚めた後に制作してみる。再現できない。
[#Acrylic](#) Painting [#abstract](#) from a dream [#red](#) and blue



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月5日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 The F30 painting to be sent to the public exhibition is more than 90% complete on the fourth day.
 公募展に送るF30号の絵が4日目で90%以上完成。
[#Acrylic](#) Painting [#lion](#) and sunset [#nostalgia](#)



出品先：世界絵画大賞展
 入選歴：落選

2023年5月6日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I began to paint a large size painting again and also painted a picture of a boy with the remaining paints on a palette at night.
 再び大きなサイズの絵を描き始めた。夜にはパレットに残った絵の具で少年を描く。
[#Acrylic](#) Painting [#boy](#) in the forest [#afterpond](#) painting



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月7日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I received a contact that the gallery sign the contract to sell my paintings. This is my first step.
[#acrylic](#) painting [#contract](#) with the gallery [#red-nosed](#) cat
 とあるギャラリーから私の絵を売る契約に関する連絡があった。まずは最初の一步。



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月8日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Yesterday I painted a cat, so today I painted a laughing Shiba Inu. Yesterday I did a little NFT study.
 昨日は猫を描いたので今日は笑う柴犬。昨日は少しNFTの勉強をしてみた。
[#acrylic](#) painting [#NFT](#) study [#Shiba-inu](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月9日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 A southern European town with stairs. This kind of painting makes me think again that Cézanne is great.
 階段のある南欧の町。こういう絵を描くとセザンヌはすごいとあらためて思う。
[#acrylic](#) painting [#The](#) Master Cézanne [#southern](#) European town



出品先：なし
 入選歴：入選

2023年5月10日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 The title is "The waning moon". I may be of an age to sympathize more with the missing moon than the full moon.
 タイトルは下弦の月。満ちる月よりも欠ける月に共感する年齢なのかも。
[#acrylic painting](#) [#F3Q painting](#) [#waning](#)



出品先：世界絵画大賞展
 入選歴：落選

2023年5月11日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I made the surface of the canvas uneven and primed it to make an esquisse. I painted cherry blossoms.
 キャンバスの表面に凹凸をつけて下塗りしてエスキス作り。桜を描いてみた。
[#acrylic painting](#) [#advanced](#) use of gesso [#cherry blossoms](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月12日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 When I can't move forward, copy a good picture instead of relying on my own brain. That is the secret of escaping from a slump. 前に進めないときは、自分の脳に頼らず上手い絵を模写。それがスランプ脱出の秘訣。
[#acrylic painting](#) [#escaping a slump](#) [#pondpainting](#)



出品先：一般社団法人 新協美術会
 入選歴：入選

2023年5月13日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 My first attempt at the F60 is about 80% complete. Will it be ready for shipping tomorrow?
 F60に初挑戦して8割ほど完成した。明日には発送できるだろうか。
[#acrylic painting](#) [#closed](#) to finish [#mountaincherry blossoms](#) by a waterfall



出品先：現展
 入選歴：入選

2023年5月14日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 This work was painted in eight hours, but it's better than the previous work which took more than a week. This is mysterious of painting. 8時間で描いたこの作品の方が、1週間以上かかった前作より出来がいい。これが絵の不思議なところ。
[#acrylic painting](#) [#quick](#) painting [#blooming under the snow](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

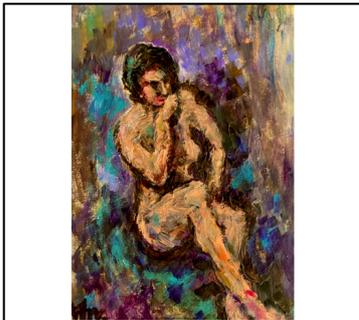
2023年5月15日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I shipped out an F60 piece I painted for a public exhibition. I painted again after feeling freedom.
 今日、公募展のために描いたF60の作品を発送。気持ちが自由になった後に再び描く。
[#acrylic painting](#) [#feeling freedom](#) [#fountain in the forest](#)



出品先：
 入選歴：なし

<p>2023年5月16日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Observing trees in nature. I should not neglect to draw the beauty of the aged tree trunks and branches carefully. 自然の中で樹を観察。歳を重ねた木の幹や枝の美しさをおろそかに描いてはいけないと知らされた。 #acrylic painting #aged tree #observing in nature</p>	<p>2023年5月17日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Since living in snow country, I have more opportunities to get in touch with nature. The actual scene is more beautiful than the one in my brain.雪国に暮らしてから自然に触れる機会が増えた。頭で考えていた光景より実際の方が美しい。 #acrylic painting #nature experience #snowfalling on autumn leaves</p>	<p>2023年5月18日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram My favorite and most difficult painting is the human body. It's been a while since I've drawn one, but it's still difficult. 最も好きで最も難しいのが人体画。久しぶりに描いたけどやっぱり難しい。 #acrylic painting #human body drawing #nodding woman</p>
		
<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：なし 入選歴：入選</p>
<p>2023年5月19日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I got informed that two of my entries in an art competition had both been selected. But with the painting at hand, I'm still exploring. コンペに応募した2作品が両方入選したとの連絡が。でも手元の絵ではまだまだ模索中。 #acrylic painting #selected for the art competition #woman fixing hair</p>	<p>2023年5月20日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Unexpected works were selected, and confident works were not selected. The wonders of art that I learned about in these two days. 予想外の作品が入選し、自信のあった作品が落選する。この2日間で知る芸術の不思議。 #acrylic painting #unselected art works #conversation with confidence</p>	<p>2023年5月21日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I found a good painting tool at a home tool store as I got an idea from YouTube. I'm going to use it for the time being. YouTubeで得たヒントを元にホームセンターでいい絵画ツールをみつけた。当面これで行こうかと。 #acrylic painting #fountain deep in the wood #revolutionary tool</p>
		
<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：一般社団法人 新協美術会 入選歴：入選</p>

2023年5月22日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 A morning addition to last night's painting, which I drew hoping for a coincidence. I must stop acting like a gambler.
 偶然の産物を期待して描いた昨夜の絵に朝加筆。博打みたいなことはやめないと。
[#acrylic](#) painting [#too](#) much expectation [#stop](#) gamble painting



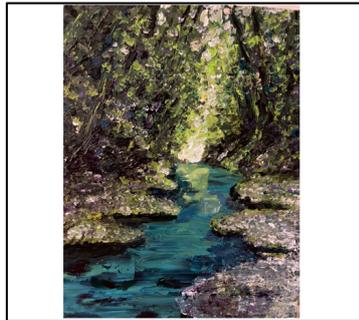
出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月23日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Revised a painting that I failed a few days ago when I tried to paint an abstract picture of a human face. It turned out a little better. 数日前に人の顔の抽象画を描こうとして失敗した絵を修正。少しはマシになった。
[#acrylic](#) painting [#a](#) human face [#faraway](#) look in his eyes



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月24日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Working on an F8 size painting for a public exhibition. The transparency of the water is an issue to be addressed in the future. 公募展に出すF8サイズの絵画を制作中。水の透明感の表現が今後の課題。
[#acrylic](#) painting [#for](#) public exhibition [#spring](#) water in the south



出品先：Giveaway プロモーション
 入選歴：なし

2023年5月25日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I was looking forward the idea for an artwork is coming to me when I lead the brush stroke, however, this try was unsuccessful.
 筆を走らせれば作品のアイデアが浮かぶと期待していたが、今回はうまくいかなかった。
[#acrylic](#) painting [#Esquisse](#) [#where](#) to aim



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月26日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I received an award certificate along with notification of selection for a work I thought had been unsuccessful. What is going on? 落選したと思っていた作品に入選の通知とともに賞状が送れてきた。どうなっているの？
[#acrylic](#) painting [#man](#) facing forward [#received](#) an award certificate



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月27日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Head is heavy when low pressure approaches. I'm not too fussy and just try to do some dry brush sketching. 低気圧が近づくと頭が重い。あまり気負わずドライブラシで素描だけでもやってみる。
[#acrylic](#) painting [#low](#) pressure [#face](#) painted with a dry brush



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月28日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I The giveaway on Twitter has been executed. Thank you very much for many submissions!
 昨日はTwitterでgiveawayをさせていただきました。皆様のご応募に心から感謝申し上げます！



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月29日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 The beauty of nature is the mixing of the red and yellow of the autumn leaves with the blue of the sky and water. It is difficult to express it.
 自然の中の、紅葉の赤や黄色と空や水の青との混色が美しさ。その表現が難しい。
[#acrylic painting](#) [#giveaway#NFTorganova@opensea](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年5月30日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 The snow melts away and the ground becomes visible. The natural flowers that bloomed in the distance were lovely.
 雪がとけて地面が見えてきた。ぽつんと咲く自然の花がかわいい。
[#Acrylic Painting](#) [#melting snow](#) [#natural flowers](#)



出品先：第25回 博多町家思い出図画展
 入選歴：入選

2023年5月31日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I returned from a business trip, I received a notice of selection for a public exhibition. The work will be exhibited at the National Art Center, Tokyo in early June.
 出張から帰ると公募展入選の連絡が届いていた。作品は国立新美術館で6月上旬に展示予定。



出品先：なし
 入選歴：なし

<p>2023年6月1日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram I have two applications for public exhibitions coming up, and I have to complete three paintings. I only dream about painting. 公募展の応募を2件控えていて3点の絵を完成させなければいけない。絵の夢ばかり見る。 #acrylic painting #applications for public exhibitions #NFT organova @opensea</p>	<p>2023年6月2日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Began painting a portrait of a person, size F20, for a public exhibition. I used black gesso for the background. 公募展用にF20号の人物画を描き始めた。ブラックジェッソを背景に使ってみる。 #acrylic painting #applications for public exhibitions #portrait painting</p>	<p>2023年6月3日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram 70% complete with additions to the F20 drawing I did yesterday. There is still much work to be done. 昨日描いたF20号の絵に加筆して7割完成。まだまだ課題は多い。 #acrylic painting #applications for public exhibitions #Thoughts on Autumn Leaves</p>
		
<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：枕崎国際芸術賞展 入選歴：落選</p>	<p>出品先：枕崎国際芸術賞展 入選歴：落選</p>
<p>2023年6月4日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram After priming the F50 canvas, I painted the background first. I don't know myself what will happen from now on. F50号のキャンパスに下塗りした後、背景をまず描く。これからどうなるのか自分でもわからない。 #acrylic painting #applications for public exhibitions #Still only the background</p>	<p>2023年6月5日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Day 2 of F50 painting. What will happen in the next few days? Let's see how it will grow. F50号の絵の2日目。あと数日でどうなるか。育ててみよう。 #acrylic painting #applications for public exhibitions #progressing painting</p>	<p>2023年6月6日作成・発表 SNSとコメント：Twitter, Instagram Day 3 of the F50 painting. It is nearing completion, but still needs some color and composition work. F50号の絵の3日目。完成に近づいているものの色を加えて構図を整える必要あり。 #acrylic painting #applications for public exhibitions #progressing painting</p>
		
<p>出品先：なし 入選歴：なし</p>	<p>出品先：全道展 入選歴：入選</p>	<p>出品先：全道展 入選歴：入選</p>

2023年6月7日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I Take a break from painting for exhibition to paint an abstract painting of esquisse. Free myself from desire to be appreciated. 出品用の作品をお休みしてエスキスの抽象画を描く。評価されたいが自分の欲望から解放される。
 #acrylic painting #abstract #freedom from desire



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月8日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I'm going to frame the completed painting and go through the procedures for public exhibition. This concludes this summer's challenge.
 完成した絵をこれから額装して出品手続きしてくる。これでこの夏のチャレンジは終わり。
 #acrylic painting #abstract #Symbiotic Forest



出品先：全道展
 入選歴：入選

2023年6月9日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Walking along the waterfront after submitting a work to a public exhibition. I realized that I was free from something that binds me.
 公募展に作品を提出したあと水辺を歩く。自分を縛る何かから解放されたことを実感。
 #acrylic painting #abstract #twilight pond



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月10日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Certain colors appear to stand out when a painted picture is photographed. In this case, the purple seems too strong.
 描いた絵を写真に撮ると特定の色が浮き上がって見える。今回は紫が強すぎる感じ。
 #acrylic painting #experiment for photographed paint #matured male



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月11日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I suddenly felt like painting the face of a person who has lived a long life. Is this also a reaction to my participation in a public exhibition?
 ふと長い人生を生きてきた人の顔を描きたくなった。これも公募展出品の反動か。
 #acrylic painting #reaction to a public exhibition #old man



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月12日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I am at Hyogo Prefectural Museum of Art. My paintings were selected and this is one of them, "Dusk by the Waterfront."
 いま兵庫県立美術館にいる。2作品入選したうちの一つ「水辺の夕暮れ」。
 #Contemporary Art #Selected works on display #Trip to Kobe



出品先：一般社団法人 新協美術会
 入選歴：入選

2023年6月13日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 About the exhibition at the Hyogo Prefectural Museum of Art, which I visited yesterday again. Another work that was selected was "The Farmer". 引き続き昨日訪れた兵庫県立美術館での展示について。入選したもう一つの作品は「農夫」。
[#Contemporary Art](#) [#Selected](#) works on display [#Trip](#) to Kobe



出品先：一般社団法人 新協美術会
 入選歴：入選

2023年6月14日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 Yesterday, I visited my own work on display at the Tokyo New Art Museum. I will also be assisting in the management of the association. 昨日は東京新美術館で展示されている自分の作品を見学。協会運営の手伝いもすることになりそう。
[#Contemporary Art](#) [#Selected](#) works on display [#Tokyo](#) New Art Museum



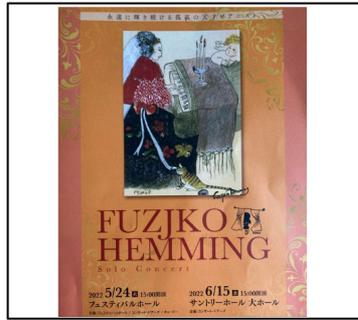
出品先：現展
 入選歴：入選

2023年6月15日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I went to my favorite painter Gerhard Richter exhibition. The energy of the exhibition is so challenging that it is almost overwhelming. 大好きなゲルハルト・リヒター展に行ってきた。挑むようなエネルギーが迫る。
[#Contemporary Art](#) [#abstract](#) [#GerhardRichter](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月16日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 <番外編>
 Yesterday I went to a solo concert of Fuzjko Hemming. Her emotional expressiveness is as good as it gets. 昨日はフジコ・ヘミングのソロコンサートに行ってきた。情緒的な表現力はさすがです。
[#Art](#) [#piano](#) [#expressiveness](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月17日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I went to see a work at the National Gallery of Scotland. The chronologically arranged exhibits were well worth seeing. スコットランド国立美術館の作品を親に行く。時系列に並べられた展示は見応えがあった。
[#acrylic](#) painting [#visited](#) museum [#famouspainters](#)



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月18日作成・発表
 SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I didn't have a brush for a week from being on the trip. Then I got not good at painting. I need to start studying again. 旅行で1週間筆を握らなったら、こんなに下手になるなんて。再度勉強しなおし。
[#acrylic](#) painting [#no](#) painting during a trip [#start](#) studying again



出品先：一般社団法人 新協美術会
 入選歴：入選

2023年6月19日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 My own work "Symbiotic Forest" on display at the All Hokkaido Exhibition. I was depressed to see it when I compare paintings by others.
 全道展に展示されていた自作「共生の森」。他の人の絵と見比べると落ち込む。
[#acrylic](#) painting [#public](#) exhibition [#needstudying](#) again



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月20日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 A sudden thunderstorm has my dog, who is bold and usually fears nothing, shivering under the bed. Nature is great.
 急な雷雨で、普段は何も恐れない大胆な愛犬が、ベッドの下で震えている。自然って偉大だ。
[#acrylic](#) painting [#thunderstorm](#) with my dog [#smoky](#) pond



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月21日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I bought a set of camping gear. I would take this opportunity to practice digital painting by iPad because it's hard to paint with acrylics outside. キャンプ道具一式を買った。外でアクリル画を描くのは大変なのでこの機会にデジタル画を練習するかな。
[#acrylic](#) painting [#outdoor](#) painting [#Paduse](#)



出品先：一般社団法人 新協美術会
 入選歴：入選

2023年6月22日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 I painted it as it appeared in my dream. The canvas is a reused F4 with a coat of paint.
 夢に出てきたままを絵に描いてみた。キャンバスはF4号を上塗りして再利用。
[#acrylic](#) painting [#chasm](#) in the heavens [#from](#) my dream



出品先：なし
 入選歴：なし

2023年6月23日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 A painting of a mother and child of horses that was selected for a public exhibition in May. It is the only artwork that I have framed and display at home.
 5月に公募展に入選した馬の親子の絵。この作品は額装して自宅に飾っています。
[#acrylic](#) painting [#framed](#) painting [#amother](#) and child of a horse



出品先：プラチナアート協会
 入選歴：入選

2023年6月24日作成・発表
SNSとコメント：Twitter, Instagram
 My head is heavy because of the low pressure. It's the weekend and I want to at least paint a bright picture.
 低気圧が来ているため頭が重い。週末なので、少なくとも明るい絵を描きたい。
[#acrylic](#) painting [#rainy](#) day [#radish](#) flowers



出品先：なし
 入選歴：なし

2. AI 生成作品リスト（本文中の掲載作品を除く）

1. Fantastic acrylic painting of an elephant smiling as it swims underwater（中を泳ぐゾウが微笑む幻想的なアクリル画）



2. Acrylic painting of a supercar speeding down a shining road in a futuristic city（未来都市の輝く道路を疾走するスーパーカーのアクリル画）



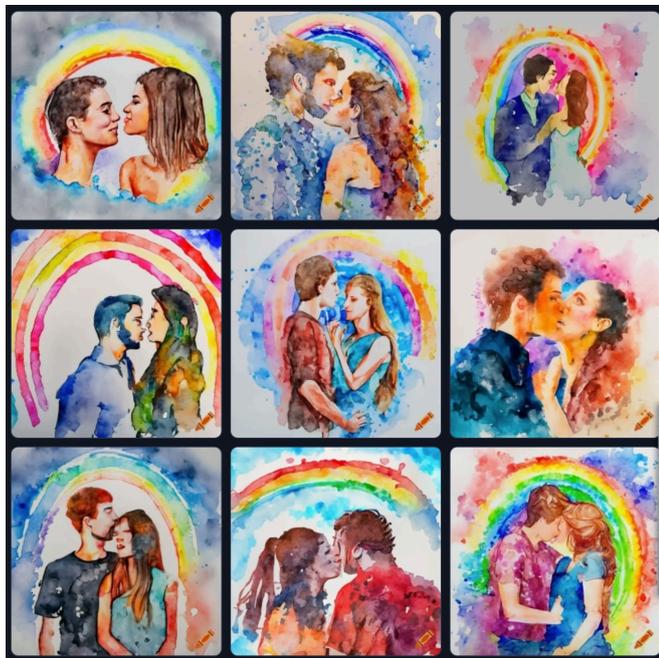
3. Darkly colored acrylic painting of a man sitting in a corner of a decadent city drinking alcohol. (退廃的な街の片隅に座り込みお酒を飲んでいる男性の暗い色彩のアクリル画)



4. Watercolor painting of a cute little fox cub coming out of the woods into the grass on a warm spring day. (暖かな春の日に森の中から草むらに出てくる可愛い狐の親子の水彩画)



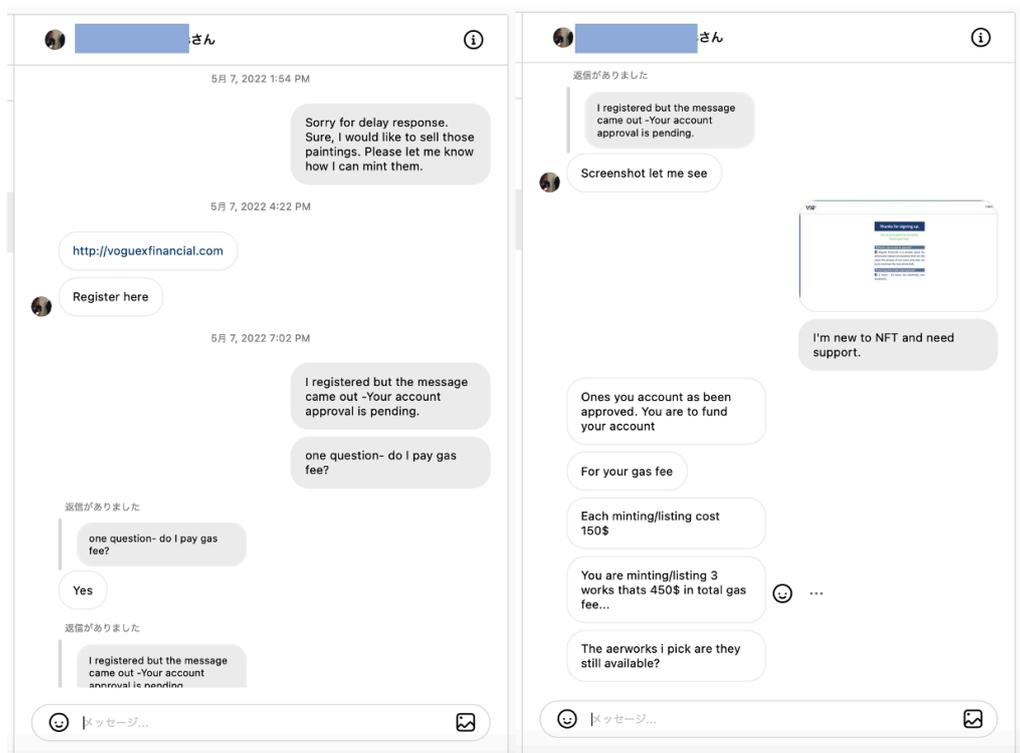
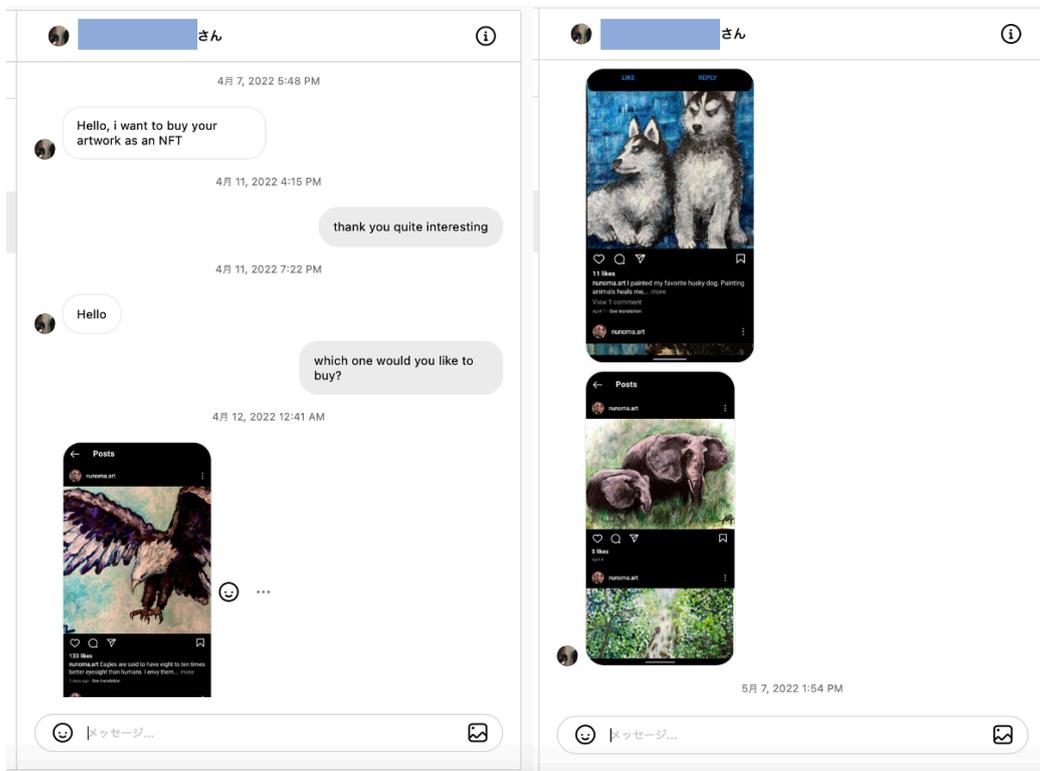
5. Watercolor of a beautiful image of a young man and woman couple looking at each other, surrounded by a rainbow. (見つめ合う若い男女のカップルが虹に包まれる美しい映像の水彩画)

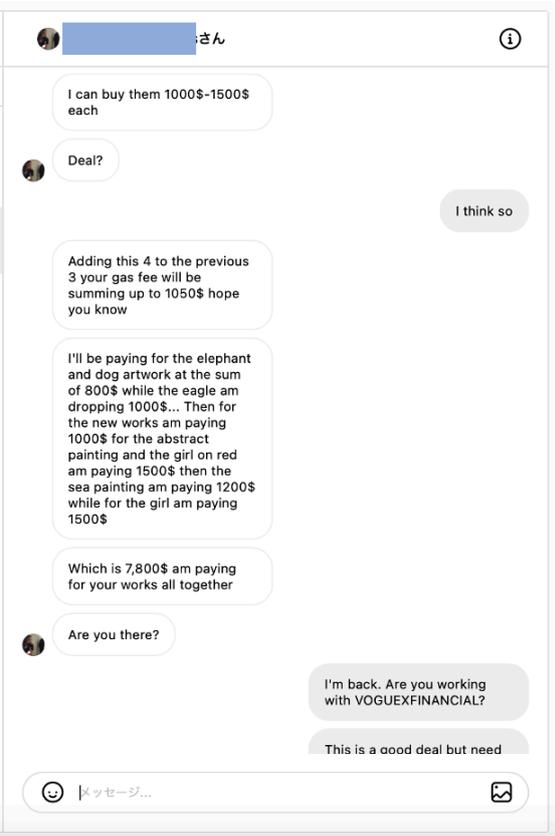
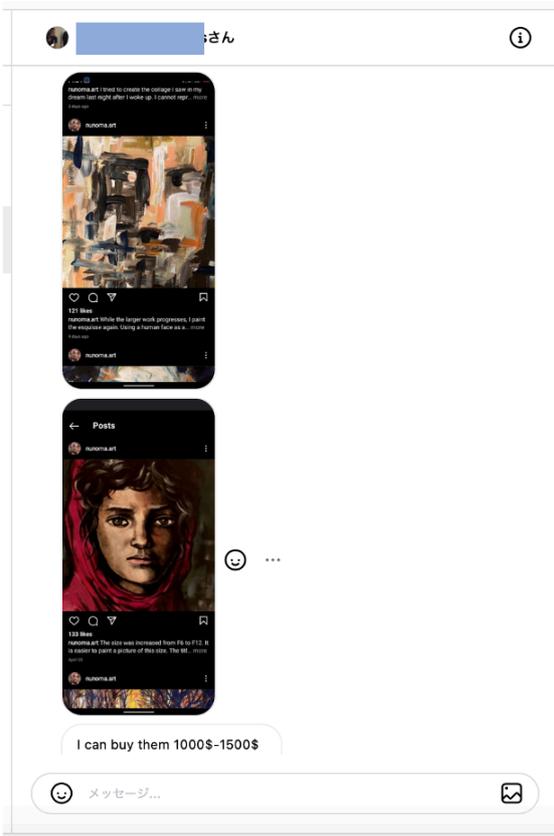
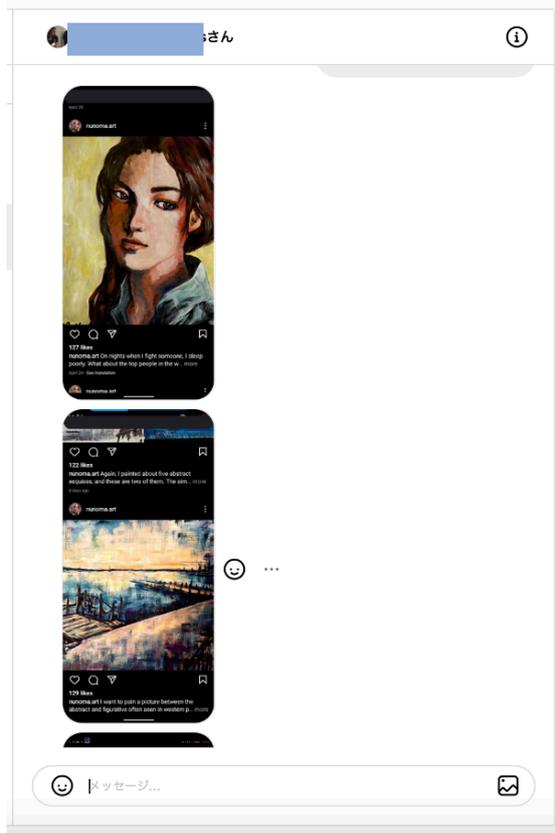
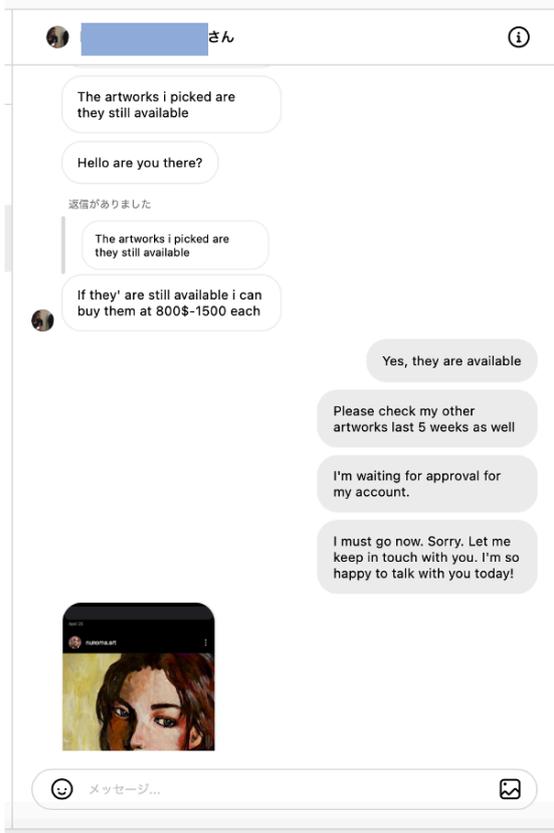


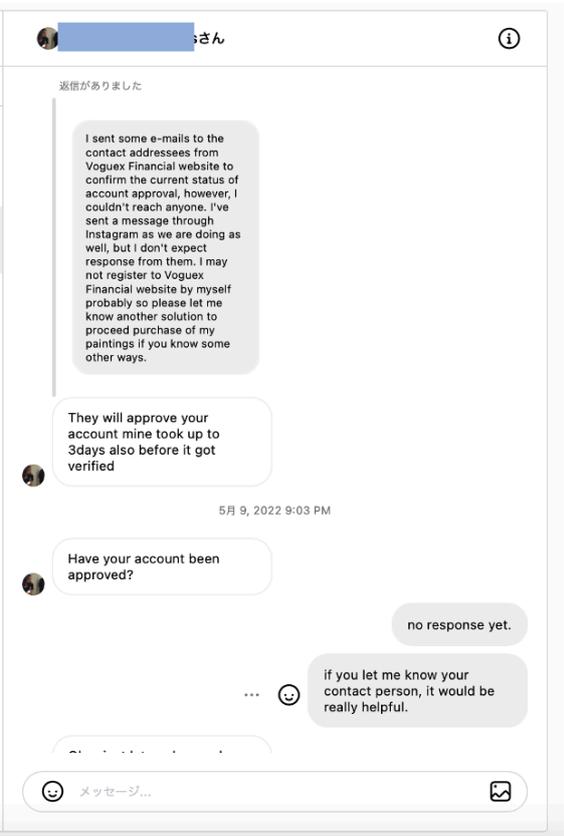
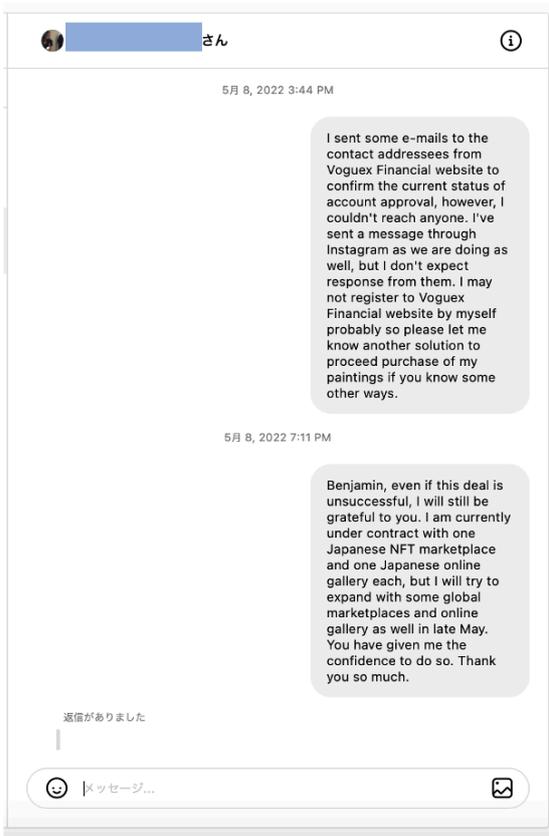
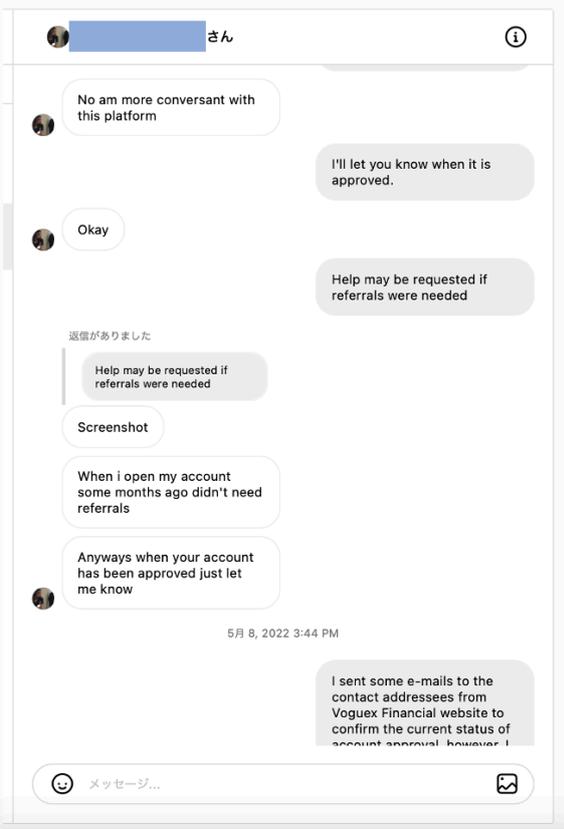
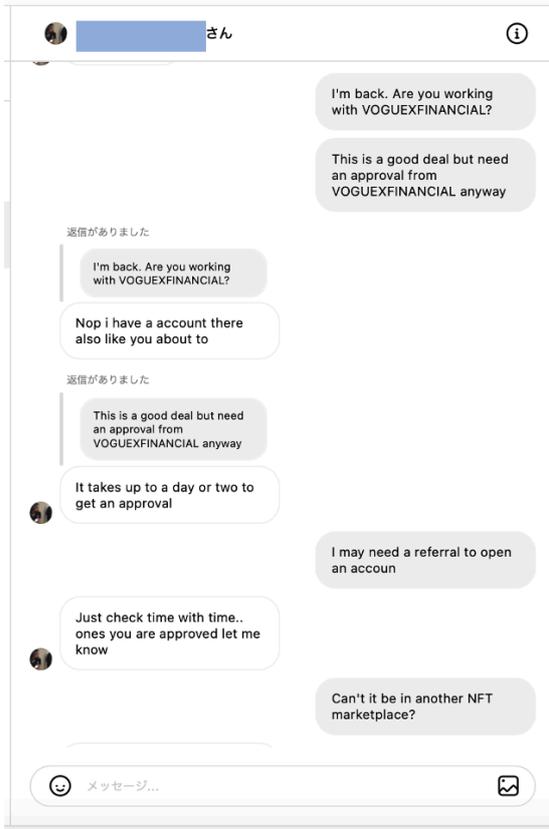
6. Acrylic painting of a male hip-hop singer singing about anti-war under a pin spotlight in a dark stage (暗いステージの中のピンスポットライトの下で反戦について歌う男性ヒップホップシンガーのアクリル画)

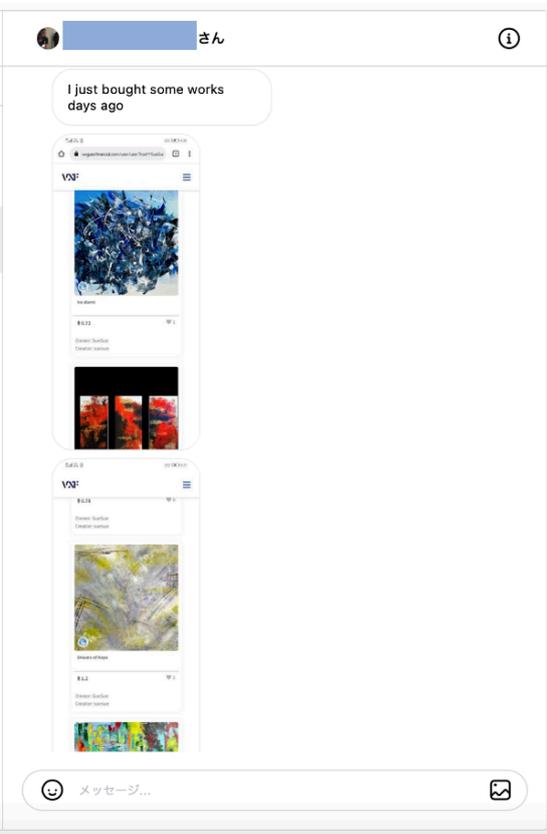
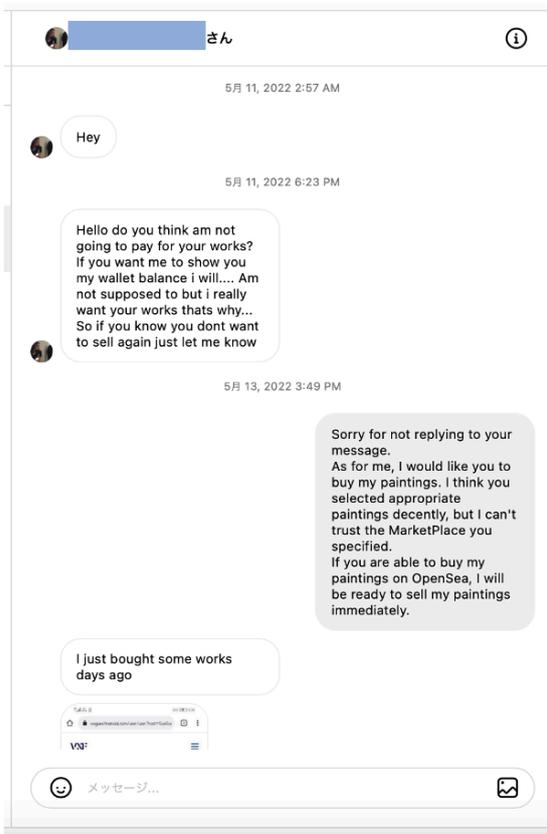
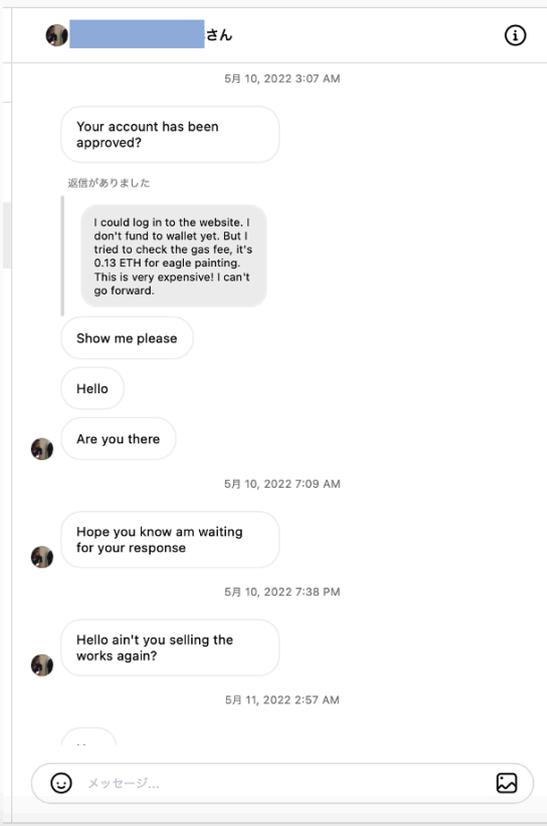
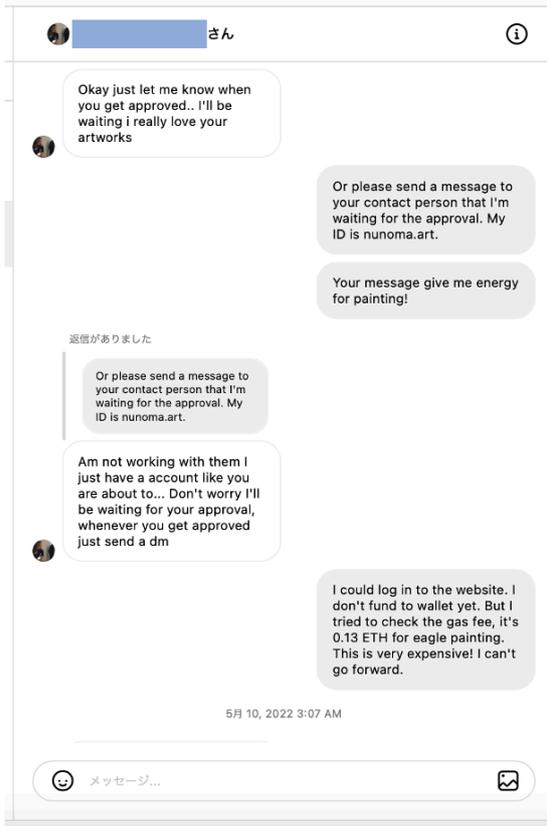


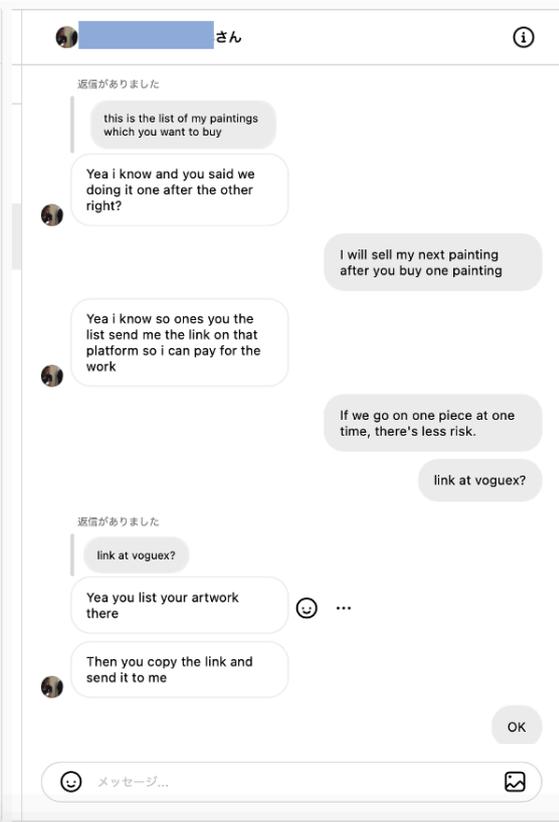
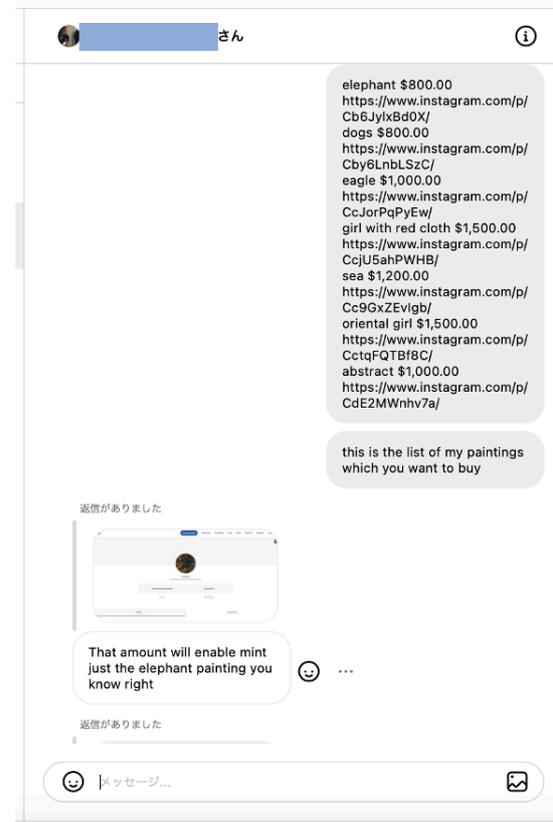
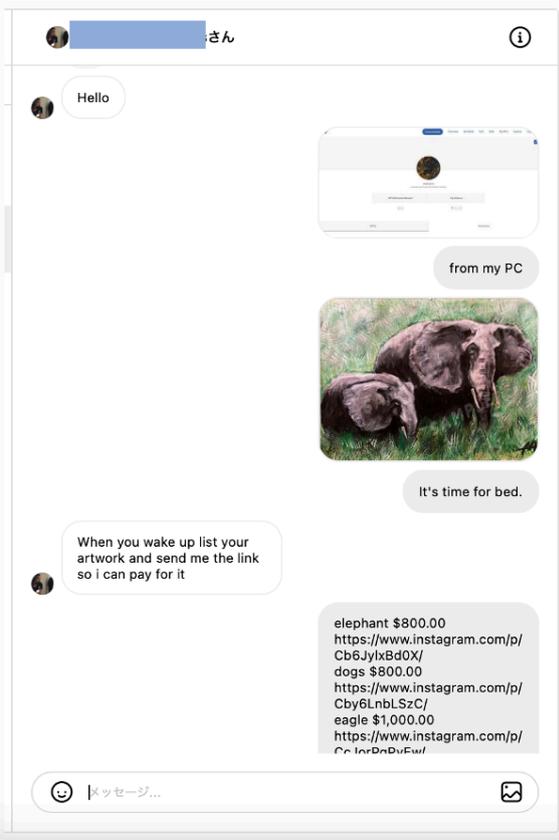
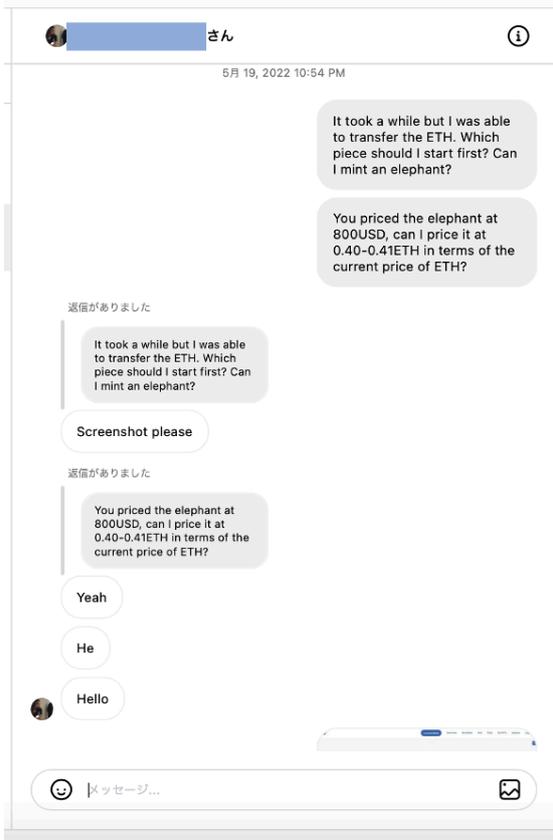
3. 詐欺に関する取引履歴の画面とやり取りの全文

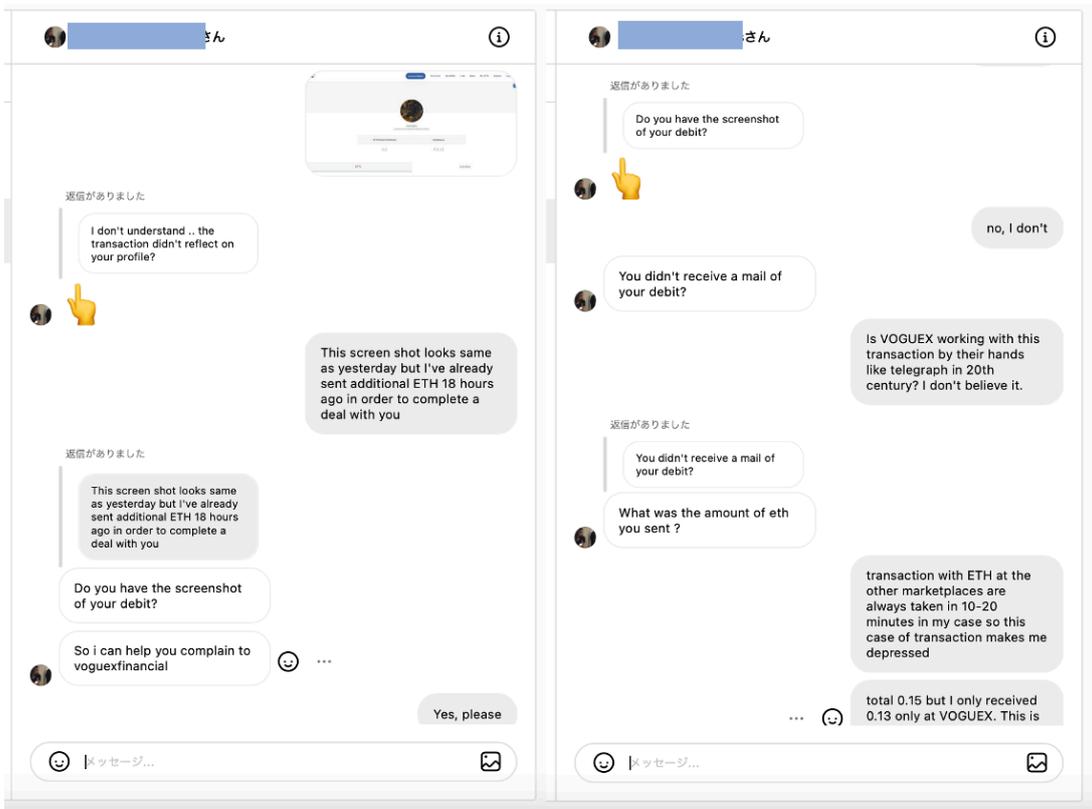
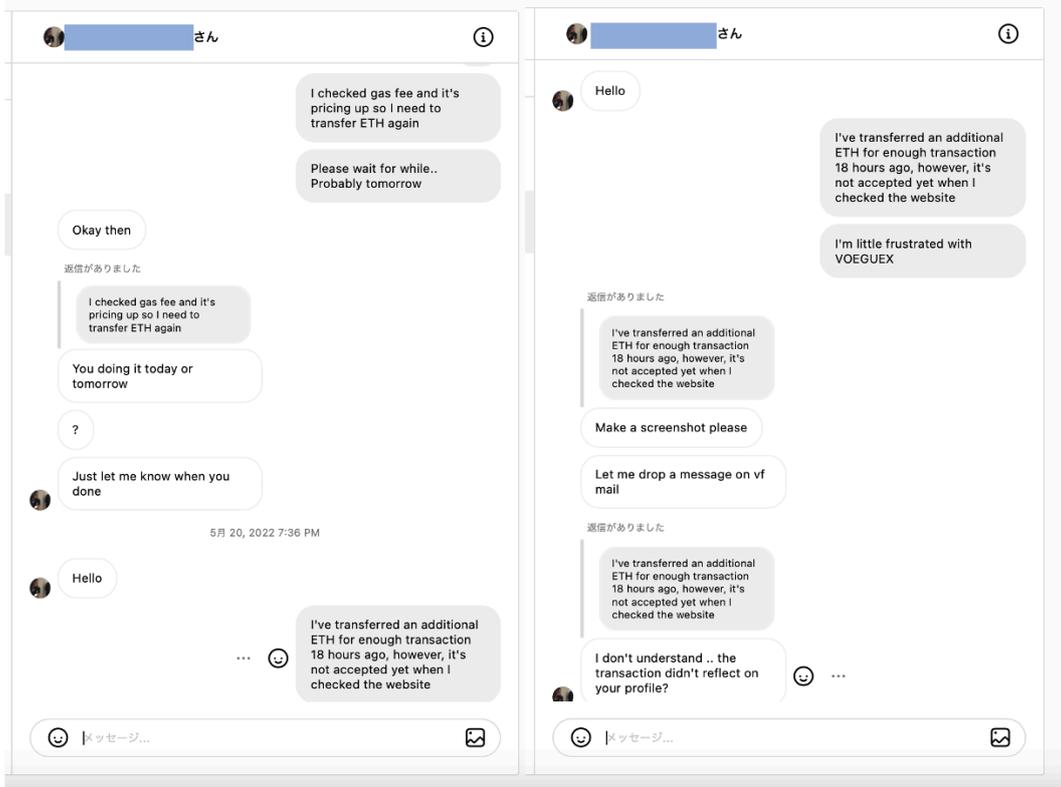


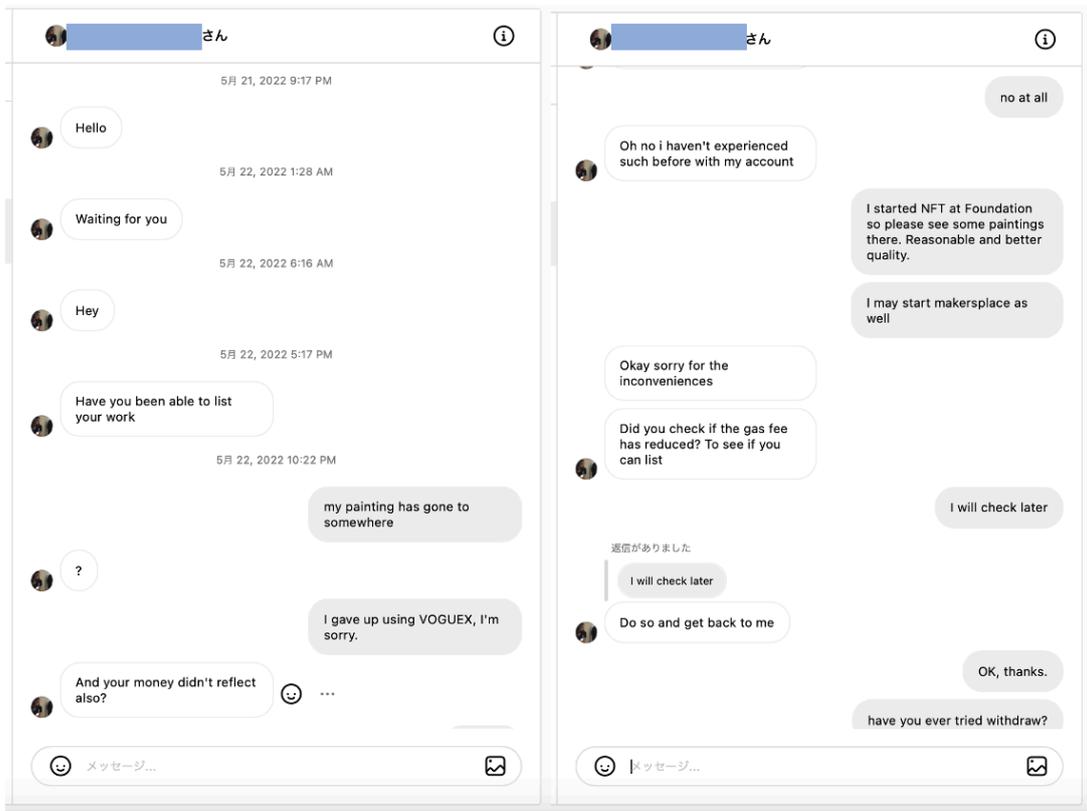
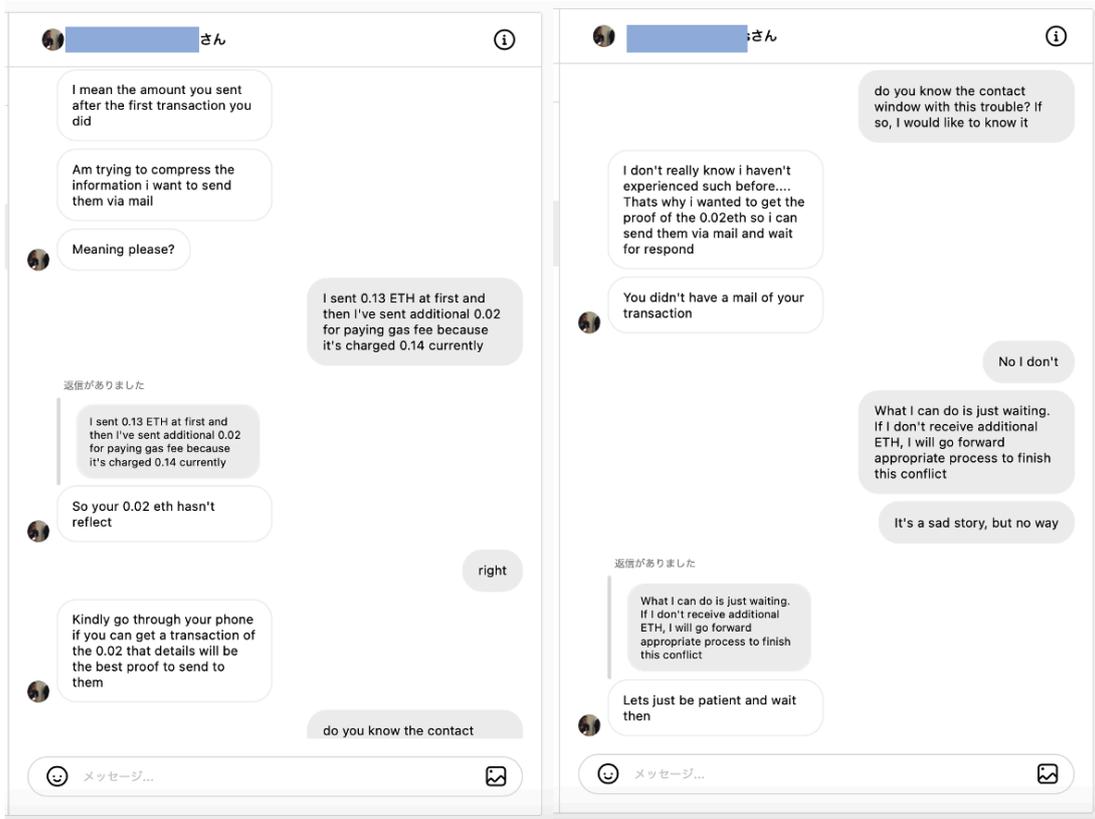


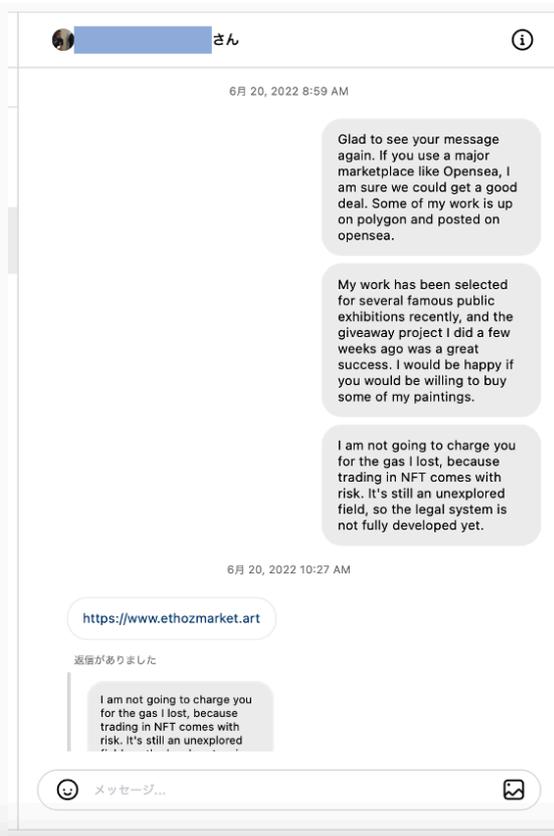
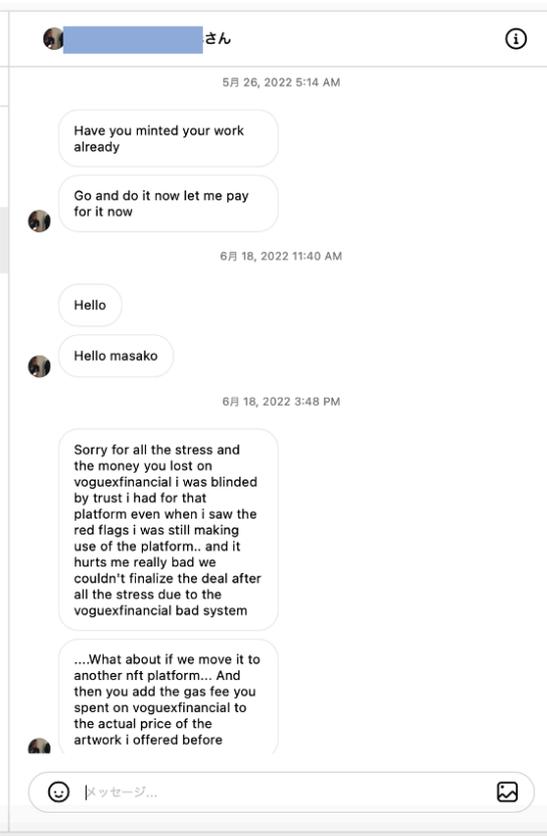
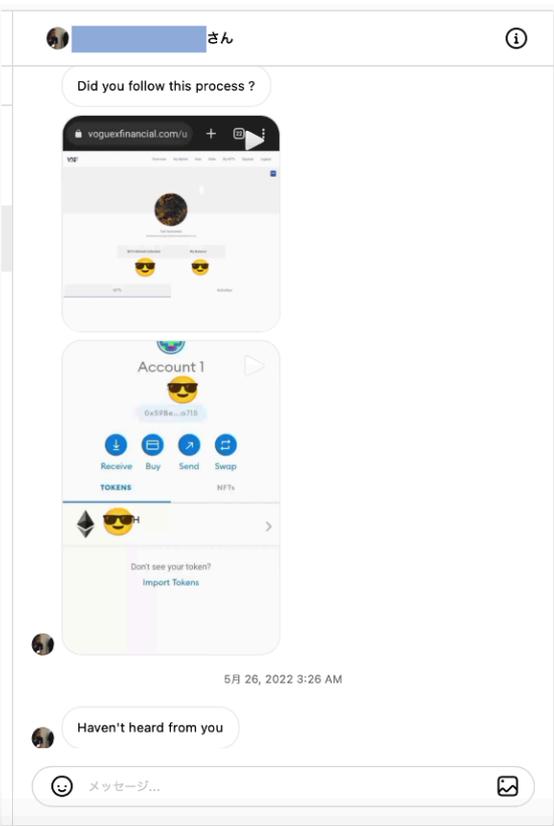
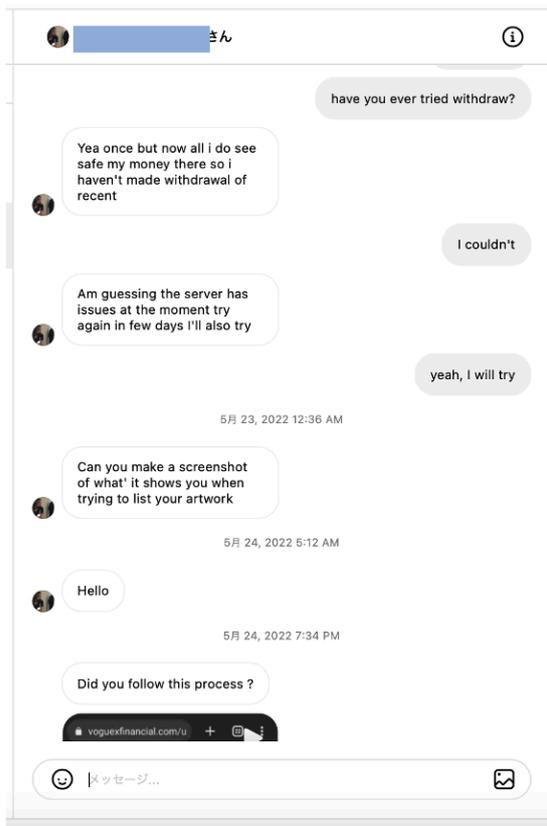


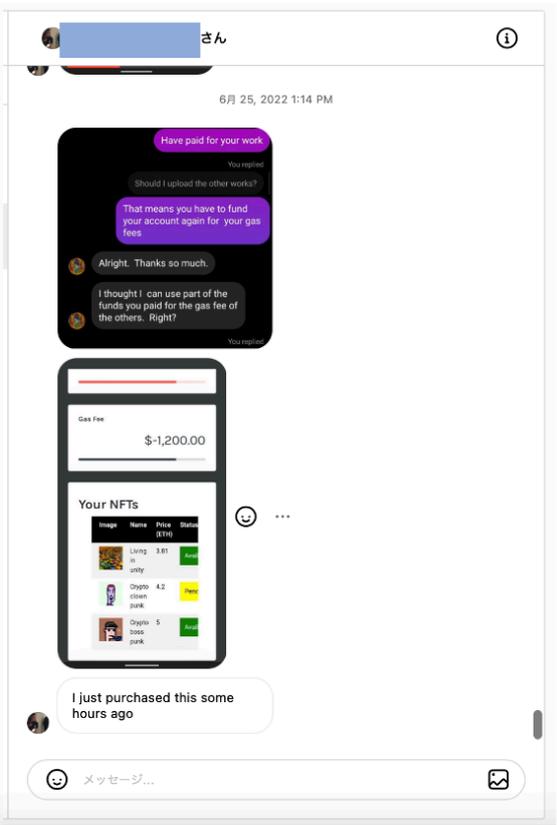
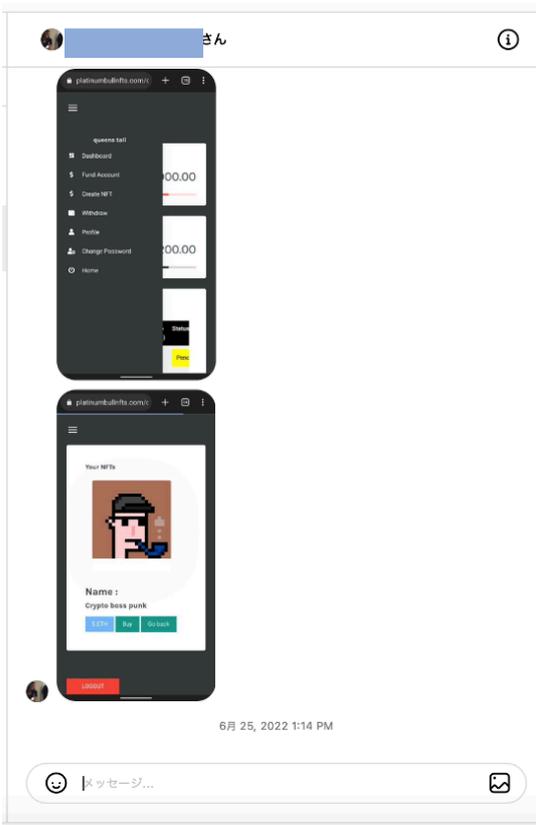
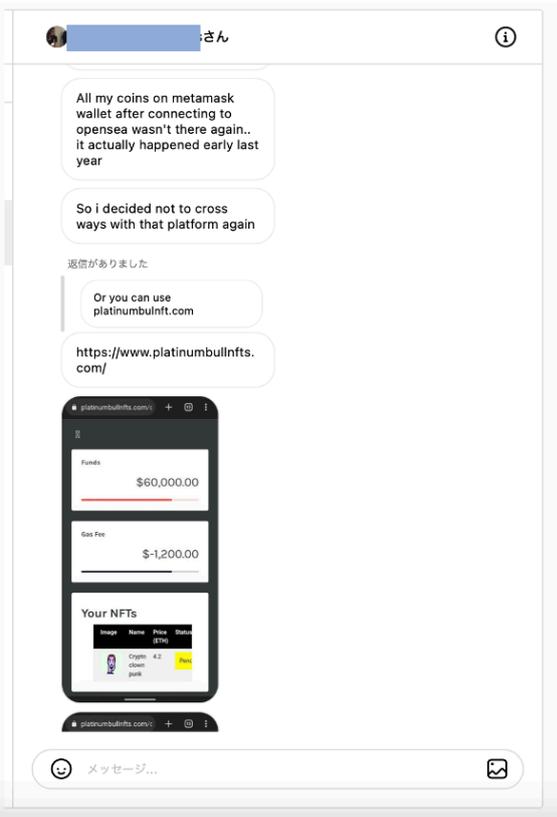
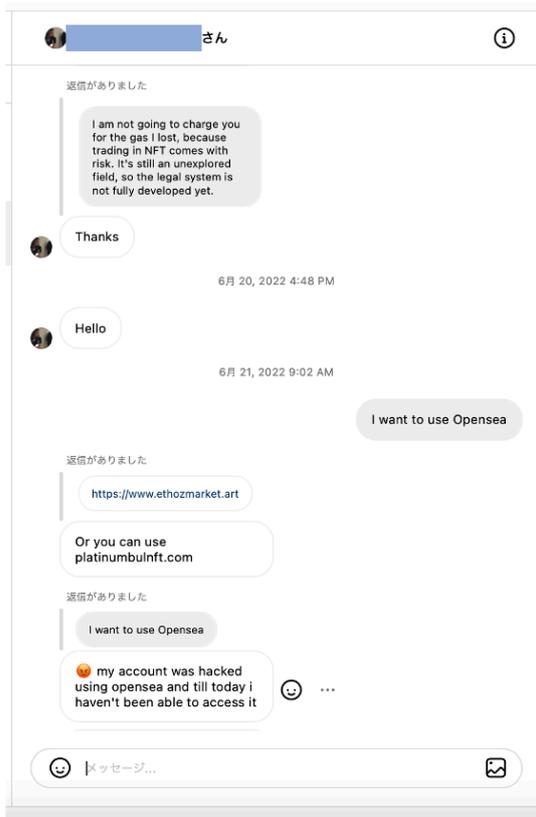












コンタクト日時	発言者	メッセージ内容原文 (英語)	筆者による和訳
4月 7, 2022 5:48 PM	相手	Hello, i want to buy your artwork as an NFT	こんにちは、私はNFTとしてあなたのアートワークを購入したいです。
4月 11, 2022 4:15 PM	筆者	thank you quite interesting	ありがとうございます、とても興味深いです
4月 11, 2022 7:22 PM	相手	Hello	こんにちは
	筆者	which one would you like to buy?	どれを買いたいですか？
4月 12, 2022 12:41 AM	相手	鷹の絵の画像	
	相手	犬の絵の画像	
	相手	象の絵の画像	
5月 7, 2022 1:54 PM	筆者	Sorry for delay response. Sure, I would like to sell those paintings. Please let me know how I can mint them.	返事が遅れて申し訳ありません。もちろん、その絵を売りたいと思います。どうすれば売れるか教えてください。
5月 7, 2022 4:22 PM	相手	http://voguexfinancial.com	http://voguexfinancial.com
	相手	Register here	登録はこちら
5月 7, 2022 7:02 PM	筆者	I registered but the message came out -Your account approval is pending.	登録したのですが、「アカウントの承認が保留されています」というメッセージが出てきました。
	筆者	one question- do I pay gas fee?	一つ質問ですが、ガス代はかかりますか？
	相手	Yes	はい
	相手	Screenshot let me see	スクリーンショットを見せてください。
	筆者	指定のNFTマーケットプレースのスクリーンショット	指定のNFTマーケットプレースのスクリーンショット
	筆者	I'm new to NFT and need support.	私はNFTの初心者で、サポートが必要です。
	相手	Ones you account as been approved. You are to fund your account	あなたのアカウントが承認されたら、そのアカウントに資金を供給してください。
	相手	For your gas fee	ガス代について
	相手	Each minting/listing cost 150\$	ミンティングやリスティングは1回150ドルです。
	相手	You are minting/listing 3 works thats 450\$ in total gas fee...	3つの作品を選んで、合計450ドルのガス代がかかりますが...
	相手	The aerworks i pick are they still available?	私が選んだ作品は、まだ入手可能ですか？
	相手	Hello are you there?	こんにちは、いらっしゃいませんか？
	相手	If they' are still available i can buy them at 800\$-1500 each	もしまだ入手可能であれば、それぞれ800ドルから1500ドルで購入することができます。
	筆者	Yes, they are available	はい、購入可能です。
	筆者	Please check my other artworks last 3 weeks as well	この5週間の他の作品もご覧ください。
	筆者	I'm waiting for approval for my account.	アカウントの承認を待っているところです。
	筆者	I must go now. Sorry. Let me keep in touch with you. I'm so happy to talk with you today!	もう行かなくちゃ。すみません。これからもよろしくお願ひします。今日、あなたと話せてとても幸せです！
	相手	女性の絵の画像	
	相手	港の絵の画像	
	相手	顔の抽象画の画像	
	相手	移民の子の絵の画像	
	相手	Deal?	取引します？
	筆者	I think so	そうですね
	相手	Adding this 4 to the previous 3 your gas fee will be summing up to 1050\$ hope you know	この4つと前の3つを足すと、あなたのガス代は1050ドルになりますよ。
	相手	I'll be paying for the elephant and dog artwork at the sum of 800\$ while the eagle am dropping 1000\$... Then for the new works am paying 1000\$ for the abstract painting and the girl on red am paying 1500\$ then the sea painting am paying 1200\$ while for the girl am paying 1500\$	象と犬の作品には800ドル、鷹の作品には1000ドルを支払うこととなります...。それから新作は、抽象画と赤の少女が1000\$、海の絵が1200\$、少女が1500\$です。
	相手	Which is 7,800\$ am paying for your works all together	ということで、全部で7800ドル、あなたの作品に支払うつもりです。

	相手	Are you there?	あなたはそこにいますか？
	筆者	I'm back. Are you working with VOGUEXFINANCIAL?	戻ってきました。VOGUEXFINANCIALで働いているのですか？
	相手	Nop i have a account there also like you about to	いいえ、私もそこにアカウントを持っています あなたのようによ。
	相手	It takes up to a day or two to get an approval	承認されるまでに1日か2日かかります。
	筆者	I may need a referral to open an accoun	口座を開くには紹介が必要かもしれません。
	相手	Just check time with time.. ones you are approved let me know	時間をかけてチェックするようです。
	筆者	Can't it be in another NFT marketplace?	他のNFTマーケットプレイスではダメなんですか？
	相手	Just check time with time.. ones you are approved let me know	ただ、時間をかけて確認するようで...あなたが承認されたら私に知らせてください。
	筆者	Can't it be in another NFT marketplace?	他のNFT市場ではダメのでしょうか？
	相手	No am more conversant with this platform	いいえ、私はこのプラットフォームに精通しています。
	筆者	I'll let you know when it is approved.	承認されたらお知らせします。
	相手	Okay	OK
	筆者	Help may be requested if referrals were needed	紹介が必要な場合は、ヘルプをお願いすることがあります。
	相手	Screenshot	スクリーンショットを送ってください。
	相手	When i open my account some months ago didn't need referrals	数ヶ月前にアカウントを開いたときは、紹介は必要ありませんでした。
	相手	Anyways when your account has been approved just let me know	とにかく、あなたのアカウントが承認されたら、私に知らせてください。
5月 8, 2022 3:44 PM	筆者	I sent some e-mails to the contact addressees from Voguex Financial website to confirm the current status of account approval, however, I couldn't reach anyone. I've sent a message through Instagram as we are doing as well, but I don't expect response from them. I may not register to Voguex Financial website by myself probably so please let me know another solution to proceed purchase of my paintings if you know some other ways.	Voguex Financialのウェブサイトから連絡先にメールを送り、アカウントの承認状況を確認しましたが、誰も連絡が取れませんでした。Instagramでもメッセージを送りましたが、返信は期待できません。おそらく自分ではVoguex Financialのサイトに登録できないかもしれないので、何か他の方法をご存じでしたら、絵画の購入を進めるための別の解決策をお知らせください。
5月 8, 2022 7:11 PM	筆者	XXX (筆者注：相手の名前) , even if this deal is unsuccessful, I will still be grateful to you. I am currently under contract with one Japanese NFT marketplace and one Japanese online gallery each, but I will try to expand with some global marketplaces and online gallery as well in late May. You have given me the confidence to do so. Thank you so much.	XXX (筆者注：相手の名前) 、この取引が不成功に終わったとしても、私はあなたに感謝します。現在、日本のNFTマーケットプレイスと日本のオンラインギャラリーとそれぞれ1社ずつ契約していますが、5月下旬には世界のマーケットプレイスとオンラインギャラリーにも進出しようと思っています。そのための自信を与えてくれたのは、あなたです。本当にありがとうございました。
	相手	They will approve your account mine took up to 3days also before it got verified	アカウントは承認されるでしょうが、私の場合、認証されるまでに3日ほどかかりました。
5月 9, 2022 9:03 PM	相手	Have your account been approved?	あなたのアカウントは承認されましたか？
	筆者	no response yet.	まだ返事がありません。
	筆者	if you let me know your contact person, it would be really helpful.	連絡先を教えてくださいと助かります。
	相手	Okay just let me know when you get approved.. I'll be waiting i really love your artworks	承認されたら教えてください。あなたの作品が本当に大好きです。
	筆者	or please send a message to your contact person that I'm waiting for the approval. My ID is nunoma art	または、連絡先に「承認待ちです」とメッセージを送ってください。私のIDはnunoma.artです。
	筆者	Your message give me energy for painting!	あなたのメッセージは私に絵を描くためのエネルギーを与えてくれます！

	相手	Am not working with them I just have a account like you are about to... Don't worry I'll be waiting for your approval, whenever you get approved just send a dm	私は彼らと仕事をしているわけではなく、ただあなたのようなアカウントを持っているだけです。心配しないでください、私はあなたの承認を待っています、あなたが承認されたときはいつでもDMを送信してください。
	筆者	I could log in to the website. I don't fund to wallet yet. But I tried to check the gas fee, it's 0.13 ETH for eagle painting. This is very expensive! I can't go forward.	私はウェブサイトログインすることができました。まだウォレットには入金していません。でも、ガス代を調べてみたら、イーグルペインティングで0.13ETHでした。これは非常に高いです！これ以上先に進めません。
5月 10, 2022 3:07 AM	相手	Your account has been approved?	あなたのアカウントは承認されたのですか？
	相手	Show me please	見せてください
	相手	Hello	こんにちは
	相手	Are you there	あなたはそこにいますか？
5月 10, 2022 7:09 AM	相手	Hope you know am waiting for your response	あなたの返事を待っています
5月 10, 2022 7:38 PM	相手	Hello ain't you selling the works again?	また作品売ってるの！？
5月 11, 2022 2:57 AM	相手	Hey	ねえ
5月 11, 2022 6:23 PM	相手	Hello do you think am not going to pay for your works? If you want me to show you my wallet balance i will.... Am not supposed to but i really want your works thats why... So if you know you dont want to sell again just let me know	作品にお金を払わないでも思っているんですか？財布の残高を見せろというなら見せますが...。そのつもりはないですけど、どうしてもあなたの作品が欲しいから...。だから、もう売りたいと思ったら教えてくださいね。
5月 13, 2022 3:49 PM	筆者	Sorry for not replying to your message. As for me, I would like you to buy my paintings. I think you selected appropriate paintings decently, but I can't trust the MarketPlace you specified. If you are able to buy my paintings on OpenSea, I will be ready to sell my paintings immediately.	メッセージに返信しなくてごめんなさい。私としては、私の絵を買ってほしいのです。あなたは適切な絵画をきちんと選んだと思いますが、あなたが指定したMarketPlaceは信用できません。もし、OpenSeaで私の絵を買うことができるのであれば、すぐにも私の絵を売る用意があります。
	相手	I just bought some works days ago	数日前に購入したばかりの作品です
	相手	現代アートの画像11点	
	相手	That's my balance.. buying your artwork is not a problem to me ... The reason am still trying to get you to sell them is just because i love the works...	これが私の残高です。あなたの作品を買うことは問題なくできます。まだ売ってもらおうとしているのは、作品が好きだからなんです。
5月 17, 2022 10:28 PM	筆者	If I sell one painting at a time, and then I sell the next painting again if I make a profit. If not, I stop selling. Both we don't take a risk if we go forward this gradual way so what do you think?	一度に一枚の絵を売って、利益が出ればまた次の絵を売る。売れなかったら、売るのをやめる。このように緩やかに進めていけば、どちらもリスクはないわけですが、どうでしょう？
	筆者	Of course, this way there would be a risk on my part to fund first, but I may be able to bet on your offer.	もちろん、この方法だと私が先に出資するリスクはありますが、あなたのオファーに賭けてみるのもいいかもしれませんね。
	筆者	But please don't lie to me or break your promise, because I have decided to trust you.	でも、嘘をついたり、約束を破ったりしないでくださいね、あなたを信じると決めたのですから。
5月 18, 2022 3:07 AM	相手	Okay lets do it your way	では、あなたの方法でやってみましょう。
5月 18, 2022 7:33 PM	相手	When are we trading?	いつ取引するんですか？
5月 19, 2022 6:51 AM	相手	Hey	ねえ
5月 19, 2022 10:54 PM	筆者	It took a while but I was able to transfer the ETH. Which piece should I start first? Can I mint an elephant?	少し時間がかかりましたが、ETHを送金することができました。どの作品から始めるべきですか？象の絵をNFT化してみてもいいですか？
	筆者	You priced the elephant at 800USD, can I price it at 0.40-0.41ETH in terms of the current price of ETH?	象の絵は800USDに価格設定されていましたが、現在のETHの価格から換算して、0.40~0.41ETHで価格設定してもいいですか？
	相手	Screenshot please	スクリーンショットをお願いします。
	相手	Yeah	はい

	相手	He	He
	相手	Hello	こんにちは
	筆者	指定のNFTマーケティングプレイスの画像	
	筆者	家の絵の画像	
	筆者	It's time for bed.	もう寝る時間です。
	相手	When you wake up list your artwork and send me the link so i can pay for it	起きたら、あなたの作品をリストアップして、私が支払うことができるようにリンクを送ってください。
	筆者	elephant \$800.00 https://www.instagram.com/p/Cb6JylxBd0X/ dogs \$800.00 https://www.instagram.com/p/Cby6LnbLSzC/ eagle \$1,000.00 https://www.instagram.com/p/CcJorPqPyEw/ girl with red cloth \$1,500.00 https://www.instagram.com/p/CcjU5ahPWHB/ sea \$1,200.00 https://www.instagram.com/p/Cc9GxZEvIgb/ oriental girl \$1,500.00 https://www.instagram.com/p/CctqFQTf8C/ abstract \$1,000.00 https://www.instagram.com/p/CdE2MWhv7a/	
	筆者	this is the list of my paintings which you want to buy	これは、あなたが買いたい私の絵のリストです。
	相手	That amount will enable mint just the elephant painting you know right	その金額で象の絵の制作が可能です。
	相手	Yea i know and you said we doing it one after the other right?	ああ、知ってる。それに、次々と進めるって言ったでしょう？
	筆者	I will sell my next painting after you buy one painting	1枚買ったら次の絵も売ります
	相手	Yea i know so ones you the list send me the link on that platform so i can pay for the work	そうですね.....だから、そのリストとプラットフォームのリンクを送ってくれば、作品の代金を支払うことができます。
	筆者	If we go on one piece at one time, there's less risk.	一度に一枚ずつなら、リスクも少ないですし。
	筆者	link at vogueux?	VOGUEUXのリンク？
	相手	Yea you list your artwork there	そう、そこに作品を掲載してください。
	相手	Then you copy the link and send it to me	そして、そのリンクをコピーして、私に送ってください。
	筆者	OK	OK
	筆者	I checked gas fee and it's pricing up so I need to transfer ETH again	ガス代を調べたら値上がりしてるので、またETHを送金する必要があります。
	筆者	Please wait for while.. Probably tomorrow	しばらくお待ちください。おそらく明日になると思います。
	相手	Okay then	じゃあ
	相手	You doing it today or tomorrow	今日やりますか、明日やりますか
	相手	?	?
	相手	Just let me know when you done	終わったら教えてください

5月 20, 2022 7:36 PM	相手	Hello	こんにちは
	筆者	I've transferred an additional ETH for enough transaction 18 hours ago, however, it's not accepted yet when I checked the website	18時間前に十分な量のETHを送金したのですが、ウェブサイトを確認してもまだ受け入れられていません。
	筆者	I'm little frustrated with VOGUEUX	VOGUEUXに少し不満があります。
	相手	Make a screenshot please	スクリーンショットを作ってください。
	相手	Let me drop a message on vf mail	vfのメールにメッセージを送らせてください。
	相手	I don't understand .. the transaction didn't reflect on your profile?	よくわからないのですが、取引はあなたのプロフィールに反映されていないのですか？
	筆者	指定のNFTマーケティングプレイスの画像	
	筆者	This screen shot looks same as yesterday but I've already sent additional ETH 18 hours ago in order to complete a deal with you	このスクリーンショットは昨日と同じように見えますが、私はすでに18時間前にあなたとの取引を完了させるために追加のETHを送信しました。
	相手	Do you have the screenshot of your debit?	引き落としについてのスクリーンショットをお持ちですか？
	相手	So i can help you complain to voguefinancial	そうすれば、voguefinancialに文句を言うのを手伝うことができます。
	筆者	Yes, please	はい、お願いします。
	筆者	no, I don't	いいえ、持っていません。
	相手	You didn't receive a mail of your debit?	引き落としのメールを受け取っていないのですか？
	筆者	Is VOGUEUX working with this transaction by their hands like telegraph in 20th century? I don't believe it.	VOGUEUXはこの取引を20世紀の電信のように手動で行っているのでしょうか？信じられませんね。
	相手	What was the amount of eth you sent ?	あなたが送ったETHの金額はいくらですか？
	筆者	transaction with ETH at the other marketplaces are always taken in 10-20 minutes in my case so this case of transaction makes me depressed	他のマーケットプレイスでのETHの取引は、私の場合、いつも10~20分で行われるので、この取引のケースはがっかりですね。
	筆者	total 0.15 but I only received 0.13 only at VOGUEUX. This is not enough for gas fee	合計0.15ですが、VOGUEUXでは0.13しか受け取れませんでした。これではガス代が足りません
	相手	I mean the amount you sent after the first transaction you did	つまり、最初の取引後に送った金額です。
	相手	Am trying to compress the information i want to send them via mail	私はメールで送信したい情報をまとめてメールしようとしています。
	相手	Meaning please?	どういう意味でしょうか？
	筆者	I sent 0.13 ETH at first and then I've sent additional 0.02 for paying gas fee because it's charged 0.14 currently	最初に0.13ETHを送金し、その後、現在0.14ETHが請求されているので、ガス代を支払うために0.02ETHを追加送金しました。
	相手	So your 0.02 eth hasn't reflect	だから、あなたの0.02ETHは反映されていない。
	筆者	right	そう
	相手	Kindly go through your phone if you can get a transaction of the 0.02 that details will be the best proof to send to them	もし0.02ETHの取引履歴が残っていれば、その明細が彼らに送る最高の証拠になります。
	筆者	do you know the contact window with this trouble? If so, I would like to know it	このトラブルの問い合わせ窓口をご存じでしょうか？もしそうなら、教えてください。
	相手	I don't really know i haven't experienced such before.... That's why i wanted to get the proof of the 0.02eth so i can send them via mail and wait for respond	今まで経験したことがないので、よくわからないのですが、.....。だから、0.02ethの証拠を手に入れたらと思ったんです。
	相手	You didn't have a mail of your transaction	あなたの取引に関するメールは届かなかったのですか？
	筆者	No I don't	いいえ、ありません。
	筆者	What I can do is just waiting. If I don't receive additional ETH, I will go forward appropriate process to finish this conflict	私にできることは、ただ待つことです。もし追加のETHが届かなかったら、この紛争を終わらせるために適切なプロセスを進めるつもりです。
	筆者	It's a sad story, but no way	悲しい話ですが、仕方ありません。
	相手	Lets just be patient and wait then	我慢して待ちましょう。

5月 21, 2022 9:17 PM	相手	Hello	こんにちは
5月 22, 2022 1:28 AM	相手	Waiting for you	待ってます
5月 22, 2022 6:16 AM	相手	Hey	やあ
5月 22, 2022 5:17 PM	相手	Have you been able to list your work	作品はリストアップされてるんですか？
5月 22, 2022 10:22 PM	筆者	my painting has gone to somewhere	私の絵はどこかに行っちゃいました。
	相手	?	？
	筆者	I gave up using VOGUEX, I'm sorry.	VOGUEXの利用を断念しました、残念です。
	相手	And your money didn't reflect also?	入金も反映されなかったのですか？
	筆者	no at all	ええ、全くです。
	相手	Oh no i haven't experienced such before with my account	私のアカウントでそのような経験は初めてです。
	筆者	I started NFT at Foundation so please see some paintings there. Reasonable and better quality.	私は foundation で NFT を始めるために、ここいくつかの絵画を見てください。リーズナブルでクオリティも高いです。
	筆者	I may start makersplace as well	makersplaceの利用も始めるかもしれません。
	相手	Okay sorry for the inconveniences	ご迷惑をおかけして申し訳ありません。
	相手	Did you check if the gas fee has reduced? To see if you can list	ガス代が安くなったかどうか確認しましたか？リストアップできるくらいに。
	筆者	I will check later	後で確認します
	相手	Do so and get back to me	そうしたら、また連絡ください
	筆者	OK, thanks.	はい、ありがとうございます。
	筆者	have you ever tried withdraw?	出金を試みたことはありますか？
	相手	Yea once but now all i do see safe my money there so i haven't made withdrawal of recent	はい、一度だけですが、今は取引額を見るだけなので、最近はお金を引き取りません。
	筆者	I couldn't	私はできませんでした。
	相手	Am guessing the server has issues at the moment try again in few days I'll also try	サーバーに問題があるのでしょうか 数日後にもう一度試してみてください。私もやってみます
	筆者	yeah, I will try	はい、やってみます。
5月 23, 2022 12:36 AM	相手	Can you make a screenshot of what' it shows you when trying to list your artwork	作品を出品しようとしたときに表示されるスクリーンショットを用意してもらえますか？
5月 24, 2022 5:12 AM	相手	Hello	こんにちは
5月 24, 2022 7:34 PM	相手	Did you follow this process ?	このプロセスを行いましたか？
	相手	指定のNFTマーケティングプレミアの画像	
5月 26, 2022 3:26 AM	相手	Haven't heard from you	連絡がありません
5月 26, 2022 5:14 AM	相手	Have you minted your work already	もうNFT化はしましたか？
	相手	Go and do it now let me pay for it now	今すぐやってください！今すぐ金を払わせてください
6月 18, 2022 11:40 AM	相手	Hello	こんにちは
	相手	Hello masako	こんにちは、masakoさん。
6月 18, 2022 3:48 PM	相手	Sorry for all the stress and the money you lost on voguefinancial i was blinded by trust i had for that platform even when i saw the red flags i was still making use of the platform.. and it hurts me really bad we couldn't finalize the deal after all the stress due to the voguefinancial bad system	Vogueux Financial で受けたストレスや失ったお金について、本当に申し訳ありません。私はそのプラットフォームに対する信頼に目がくらんでおり、赤信号を見ていてもそのプラットフォームを利用し続けてしまいました。そして、Vogueux Financial の不良なシステムによるストレスがあったにもかかわらず、取引を最終的にはまとめることができなかったことに対し、本当に心を痛めています。
	相手What about if we move it to another nft platform... And then you add the gas fee you spent on voguefinancial to the actual price of the artwork i offered before	...他のNFTプラットフォームに移って見たらどうでしょう...。そして、私が提供したアート作品の実際の価格に、voguefinancialで使ったガス代を追加するのです。
6月 20, 2022 8:59 AM	筆者	Glad to see your message again. If you use a major marketplace like Opensea, I am sure we could get a good deal. Some of my work is up on polygon and posted on opensea.	またメッセージを拝見できてうれしいです。Openseaのようなメジャーなマーケットプレイスを利用すれば、きっと良い取引ができると思います。私の作品の一部はpolygonを使ってアップされ、openseaに掲載されています。
	筆者	My work has been selected for several famous public exhibitions recently, and the giveaway project I did a few weeks ago was a great success. I would be happy if you would be willing to buy some of my paintings.	最近是有名な公募展に何度か入選していますし、先日行ったプレゼント企画も大好評でした。もし、私の絵を買ってくださる方がいらっしゃったら嬉しいです。
	筆者	I am not going to charge you for the gas I lost, because trading in NFT comes with risk. It's still an unexplored field, so the legal system is not fully developed yet.	NFTでの取引にはリスクがつきものなので、私が失ったガス代は請求しないつもりです。まだ未開拓の分野なので、法制度が十分に整備されていないのです。

6月 20, 2022 10:27 AM	相手	https://www.ethozmarket.art	
	相手	Thanks	ありがとう。
6月 20, 2022 4:48 PM	相手	Hello	こんにちは
6月 21, 2022 9:02 AM	筆者	I want to use Opensea	Openseaを使いたいのですが
	相手	Or you can use platinumbulnft.com	もしくは、platinumbulnft.comを使用することができます。
	相手	🔥 my account was hacked using opensea and till today i haven't been able to access it	私のアカウントはopenseaを使ってハッキングされ、今日までアクセスすることができませんでした🔥。
	相手	All my coins on metamask wallet after connecting to opensea wasn't there again... it actually happened early last year	openseaに接続した後、metamaskウォレットにある私のコインはすべて再びそこにありませんでした...それは実際に昨年の初めに起こったことです。
	相手	So i decided not to cross ways with that platform again	だから、もう二度とそのプラットフォームとは関わらないことにしました。
	相手	https://www.platinumbulnfts.com/	
	相手	購入作品や自身の残高などを示すNFTマーケットプレイスの画像5点	
	相手	I just purchased this some hours ago	数時間前に購入したばかりのものです。

以上