

## 【第1回 Web3.0 研究会】議事要旨

### 概要

- 日時：令和4年10月5日（水）9時から11時まで
- 場所：オンライン開催
- 議事次第
  1. 開会
  2. 議事
    - (1) 事務局説明
    - (2) 意見交換
  3. 閉会

### 資料

- 「議事次第」
- 「【資料1】Web3.0 研究会の設置について」
- 「【資料2】Web3.0 研究会運営要領（案）」
- 「【資料3】事務局説明資料」

### 主席者

#### 構成員

- 國領 二郎（慶應義塾大学総合政策学部 教授）
- 稲見 昌彦（東京大学総長特任補佐・先端科学技術研究センター 身体情報学分野 教授）
- 石井 夏生利（中央大学国際情報学部 教授）
- 伊藤 穰一（株式会社デジタルガレージ 取締役 チーフアーキテクト、千葉工業大学 変革センター センター長）
- 河合 裕子（Japan Digital Design 株式会社 CEO  
株式会社三菱 UFJ フィナンシャル・グループ 経営企画部 部長  
株式会社三菱 UFJ 銀行 経営企画部 部長）
- 殿村 桂司（長島・大野・常松法律事務所 弁護士）
- 富山 和彦（株式会社経営競争基盤 IGPI グループ会長）
- 藤井 太洋（小説家）
- 松尾 真一郎（ジョージタウン大学 研究教授）
- 柳川 範之（東京大学大学院経済学研究科 教授）

### デジタル庁（事務局）

- 河野大臣、大串副大臣、尾崎大臣政務官、他事務局

## 議事要旨

- 河野デジタル大臣より挨拶。
- 構成員よりそれぞれ挨拶。
- 事務局より「【資料2】Web3.0 研究会運営要領（案）」、「【資料3】事務局説明資料」について説明。
- 構成員より自由討議において、主に以下の発言。
- 目指すべき社会は何かと議論をする際、何か固定のものがあってバックキャストされるというより、様々な人がイノベーションの主体になり得るという状態をいかにつくり出すかということの方が本質なのではないか。DAO というのはボトムアップで、様々な小グループのディスカッションでガバナンスされていく状態だとすると、コミュニティーの中で発生するようなガバナンスをどう作れるか、そういう社会を作り出せる人たちをどう増やすために我々でエンカレッジするのかということの方がはるかに本質的なのではないか。
- インターネットのインフラというのは呼吸のように非中央集権型と中央集権型を繰り返してきて、現在また3回目の呼吸が起きており、進化をしている。一方、今の若い人たちは環境問題や、ESG を意識していたり、ボトムアップや参加型など、いろいろな社会的な動きや圧迫されている人たちの気持ちがある。Z 世代の理念や、こういう世の中が欲しいという気持ちと、ブロックチェーンや非中央集権型の技術は合っている。ソーシャルムーブメントがあって、そのソーシャルムーブメントに引っかかった技術が同時に起きているということが重要。web3 を使っている人たちが何をしようとしていて、彼らがどういうふうに進化していくかということも重要である。
- Web3.0 で実際にどういうビジネスが行われるか、それぞれの DAO や DeFi というサービスが何を社会にもたらすかということも睨みながら、なおかつ、そういうサービスを開発しているエンジニアと技術を次の世代に残していけるような制度にしていきたい。
- 3つの方向性を考えている。

1つ目が価値の流通。メタバースにおいても、新たに流通可能となるような価値というものが出てきており、例えば空手のスキルなどをメタバースを介して流通させるようなことができるようになってきている。他にも情報技術によって逆にどんどん加速してしまったコミュニティー間の分断をつなぐのが、実は共通する調整可能な価値の流通なのではないか。

2つ目がイノベーションを加速する仕組み、もしくはコラボによる協創、もしくは二次利用を含むような新たな知財流通の在り方などを Web3.0 がきちんと扱うことができるのであるならば、国全体としてのイノベーションの加速に貢献できる。

最後は今まで価値や所有と言われていたものが、おそらくこの技術によって再定義も可能になるのかもしれない。ある程度情報がある現代においては、例えば人間中心に考えるなら、注意という有限のリソースをどう集めるかといったところが価値の概念になる

のではないか。

- 人類社会というのはある種の空間拡張をずっとやってきた。おそらく **Web3.0** の議論というのはある種サイバー空間における空間拡張という問題と、**VR** 的にリアルとサイバーが繋がるという意味での空間拡張という両方の意味があるのではないか。  
これが本質的であればあるほど何が起きるか分からないので、いいことも悪いこともきつと起きるが、これまでは **OODA** ループを回せた企業の変化の中で成功してきた。日本は過去、何か起きるとすぐに規制を行い可能性を封じてきたが、**OODA** ループが回せるような社会的枠組みや仕組みなど、その中から人々や社会にとっていいものが結果的に選択されていくという仕組みがつくれていくと、よいことが増えると期待している。
- 若い方で社会参加できる能力がありつつも、様々な事情によって今存在する社会に適合しない方も一定数いる。**Web3.0** の助けを借りて、若い世代が垣根なく社会参加できるような姿になっていくと、すごく可能性が出てくるのではないか。**Web3.0** の力を借りて、もっとフラットに外国の人たちと戦えるよう、世界に日本もどんどん若い人が入っていくのが望ましい。
- イノベーションを促進していくときに、トップダウンで動いていくというよりも、何が起るか分からない世界で若い人たちの発想とエネルギーで新しいものを生み出していくところを制度で推進していくというのが非常に重要。**Web3.0** の世界においてもまさにそういったことが起こっており、それをできるだけ止めないようにすることが一番大事なことである。
- 日本は特に何か大きな事件が起きると、ある種世界に先駆けて規制をしてしまうところがある。それ自体はある種消費者保護、弱者保護という観点からは必要な面もあるが、イノベーション促進という観点からすると、劇薬過ぎてイノベーションを阻害してしまうという面がある。日本の企業やスタートアップを含めても、どうしても何かグレーだということになると基本はやってはいけないと考えてしまうところがあるので、ある意味ルールを明確化してあげるというのは必要なのだと思う。ソフトローも含めてルール形成の仕組みを考えていく必要がある。
- イノベーションを促進するために日本に人材を呼び込むというのが非常に重要で、この **Web3.0** の世界は特にインターネットなので、容易にみんな外の世界に行ってしまうところがある。イノベーションを促進する人を大事にするために、どういう制度、どういう枠組みにすれば人が集まってくるようなインセンティブを持たせられるのかというところを議論していきたい。
- **Web3.0** は **Web2.0** のアンチテーゼとして、中央集権でなく、個と個をつなぐものだとすることが純粋な理想。**NFT** のマーケットプレイスは **OpenSea** に集約されており、結局プラットフォームの様な人たちがいる。今の **NFT** の世界、特に金融分野でよく行われている議論は、既存のコンテンツホルダーの **IP** をどうやって **NFT** 化するか。これは個であるクリエイターを利するものではなくて、真ん中にある企業を利するもの。こうい

う仕組みになっているということ、必ずこの議論になってしまうということに危うさを感じる。リアル世界とバーチャル世界をつないでいくというのも金融の役割である。独立している仮想空間の横をつないでいくという意味でのブリッジ的な役割や、現実と仮想をつなぐブリッジ的な役割といったところに金融は入っていくべき。Web3.0の議論をしていると必ず投資家税制の議論になりがちである。

- 実際に今あるエコシステムというのは、確かに投資家がいないとスタートの時点では支えられないものである。しかし、ある意味仮想空間の拡張や、リアルとのつながりの様な現実には起きている既存の世界があって、それは日々進化しなくてはいけないときに、その下にブロックチェーンなど本当に理想を追いかけている人たちから技術やブレークスルーが生まれてくる。一気に Web3.0 が実現するのではなく、これにインスピレーションを受けて現実もどんどん変わっていくという形になるのではないか。
- 投資家だけに着目するのではなくて、それを支える技術や、コンテンツをつくるクリエイターといった人たちにきちんとお金を流していく、あるいはこういう人たちが育っていくような考え方をしたい。コミュニティの中で着目したいのは、投資家ではなくて、ファン層でもなくて、クリエイターであり、仕組みを支える技術の部分である。
- ブロックチェーンや Web3.0 ができて、ゼロ知識証明という普通の人には知らないような言葉を普通の人々が口にするような時代になったというのはとても革命的。高度な暗号プロトコルを使える人が増えるのは、日本にとって財産な上に、ブロックチェーンや DAO の世界というのは、基本的にはコンピュータサイエンスだけではなくてエコノミクスや、ガバナンス、異なるエクスペリエンス（専門領域）があって、今までは専門家がこういう会議で言っていたような小難しいことを平場に持っていけるような人が増えていくことがとても重要である。
- 日本人はルールが決まったらそれに最適化することは得意で、ルールメイキングは苦手だったが、いろいろな新しいアイデアを DAO などを使って地域に持っていくというボトムアップの取組が増えていくと、日本人がルールメーカーに脱皮できる大きなターニングポイントになるかもしれない。
- 歴史のフロンティアはいつも無鉄砲な若者が作り出すため、事件や事故を起こす。しかし、イノベーションから取り残されないために、ハードロー・コントロールは最小限かつ明確化し、残りの広範な領域は当事者が集まりソフトローと判例法的な部分のリニューアルをほぼ毎年繰り返すメカニズムを作り上げ、このループを社会的にも受け入れてもらうことが重要である。
- 日本ではまだ世界レベルのサイエンティスト、あるいは論文はあまり出てきていない。そういう意味では Web3.0 が取り上げられ、デジタル庁や金融庁、経産省などが関わる中でそういう人たちが増えていって、いろいろな地域に入っていくのを応援する仕組みをどうつくっていくかというのが、実は国で戦略をするときに一番大事なことである。
- 技術が発達して遠い未来に起き得ること、大きく世の中を変えるような変化がどこまで

起き得るかという話と、足元の現実の社会や経済がどう変わって、何にどう対処しなくてはならないかという話は、だいぶ次元の違う話である。Web3.0 でいろいろなイメージを持たれているが、今すぐ大きく変わるわけではおそらくない。今対処すべきことと大きな未来像とを分けて考えないと、すごく話が混乱してしまうため、2つを区別して議論したい。

- 大きな変化には耐え得るようにしておかなくてはいけないと思うが、規制やルールとして今決めることが、大きく未来が変わったときにも通用するようにしようと思うと、本当に難しくなってしまうと思う。今決めることは、取りあえずここ数年以内や、今すぐにできるベストレスポンスにしておいて、世の中が変わってきたら、そこはどんどん変えていく。規制やルール、税制などを変えていくときに、将来の柔軟性をどこまで確保しておくかが現実的である。
- 「国境を越えた円滑な法執行・消費者保護」という書き方をすると、現行法をどう適用していくのかという議論に縛られてしまう。Web3.0 で実現される社会の単位がどうか、その社会においてどうあるべきかという視点を出す方がこの議論には即していると思われる。規制・ルール形成もある意味戦略の一つ。国際的にコンセンサスを取れるようなルール形成の在り方として、国内法がどうかという話はあまり重視すべきでないのではないか。アーキテクチャーや社会基盤といった一部の議論をより取り入れつつ、柔軟に検討するのがよい。国単位の規制でどうするかという従来型の法制度の在り方から少し発想を転換した議論が必要ではないかと思う。
- 法律面では、国民と国と政治が全員 web3 の話をしようと言っているところなので、そのそもそも論の話をするのが重要だと思う。例えば税の話でも、今、すごく細かい各論がたくさんあるが、そもそも web3 は世の中にとってよいのか、よいのだったら、もっと応援していくような議論というのは、国民と政治のレイヤーでしてから、こういう法律をつくらうという話をしなくてはいけない。そもそも社会のためになっているのかわるか、そもそも資本と労働の関係は変えなくてはいけないのかなど、新しい資本主義と言っているけれども、それは一体みんなが欲しいのかどうかという議論をやってから各論に落とし込まなくてはならないと思う。
- Global と International と National の違いというのを意識しなければならない。Global と International は全然違うし、これに National がどう関わってくるのかということを改めてフレーミングした上で最終的な報告書の構想を考えなくてはいけない。Global なものとして、数学やプログラムやインターネットがあり、それぞれ国とは無関係の秩序がある。National というのは逆で、それぞれ国の事情、文化なども含めて、それぞれの個別の国のガバナンスの形態によって形づくられる営みがあつて、International というのはそのようなことなる利害の国の間の調停をする。国民にとって都合のいい Web3.0 である必要があるとすると、Web3.0 の世界というのは、National にとっても都合のいいものでなくてはならないし、Global なプログラムをどう理解して、National の人たち

を納得させて、**International** の調和を取るのかというのは、基本的には規制当局・政府とビジネスの人たちに、特にビジネスの人たちにその責任がかかっている。アジャイルガバナンスも含めて、ガバナンスに参画する人たちが常に自分たちの時間をちゃんと割いてそこに飛び込んでいくような仕組みをつくっていかなくてはいけない。

- 例えばそれこそメタバースというものが当たり前の社会においては、個人という概念もだいぶ変わってくる。個人が複数の世界のハブになるとか、インターバース人材をどう育てていくかとか、インターバース取引をどうしていくかというところも、そもそもの前提として議論の俎上にのせておくのもよい。

- 時間軸と整理すべきポイントがかなり多様で、各議論のポイントには相当距離がある。**Web3.0** の未来像を捉えて、そのそもそも論として何が今と変えなくてはいけないのかというポイントがある程度合意できた上で次へ進むのがよい。

その上で、理念系としての制度の在り方というのはこういう方向に行くのではないか、というところが整理できないと先に進めない。もし理念系としての制度が明確になるのであれば、その世界に行くまでに今の我々の法律や制度をどういうふうに変えていかなくてはいけないかというある種トランジションのフェーズも、ある程度明確に描けると思うので、そこも議論できるという。

この辺りの整理をやった上で、今の制度の改革、規制改革、法改正として何ができるのか。現実的にはこの辺りが世の中的には大事であり、税制が雑所得になるのかならないのか、GAFA プラットフォーム規制は具体的に何をするのかみたいな割と足元の話ができるという。

- とにかく政府の中でいろいろな取組をやっているが、1本の考え方の下でいろいろな政策が体系化できるとよい。その上で、**DAO** の議論というのはある意味でこの議論の本質論とストレートに結びついているので、**DAO** の議論をやっているうちに全体の方向感というのもある程度出てくると思われる。
- **DAO** の動きも含めたグローバルなベンチマークというのは重要である。もちろん例えばアメリカのワイオミング州が考える **DAO** と日本の文化・風土に合った **DAO** というのは違うと思われる。ワイオミング州はどのような前提を置いて何を議論しているのかとか、ワイオミング以外の **DAO** の取組は何なのかということなど、まずそういう海外のベンチマークはちゃんとすべき。ガラパゴスにならないためにどうするかというのがこの研究会ではすごく重要。ガラパゴスにならないことを原則としながら、その上で、日本人や日本の文化、日本の風土を考えたときに、日本の **DAO** というのはもしかしたらカスタマイズされるものになり得るかもしれないということを考え、それは一体何だろうということを議論すべきである。
- **DAO** と一口に言っても、おそらくその性質によって法的にも社会的な意義としても意味合いが違ってくると思うので、そこはきちんと明確に分けて、あとは日本として検討のリソースが限られているので、どういう優先順位で詰めていくのかという辺りも議論す

べき。

- DAO の面白さはスピードとフレキシビリティだと思う。既存の制度との関係では、既存の制度自体がある種の箱になっており、もちろん法律的にルールを決めて箱に入れなくては行けないが、そもそも論で言うと、DAO のフレキシビリティが結構重要な特徴だと思うので、そこもなくさないようにしたい。ルールをどうつくっていくか、変えていくかというときに、既存の法体系のまま変えていくというわけではなくて、そこは新しいルールや、暫定的な特例措置を設けるなど、そのルールのつくり方、接合の仕方というのをフレキシブルにやっていきたい。
- どんな仕組みやルールでもうまく適用できる、できないところがあり、DAO もうまく機能する、しないという制約がある。ソサイエティ（社会）とコミュニティ（共同体）の特性の違いに注意が必要。DAO というのはボトムアップであるが故に、グローバルソサイエティのものというより、ある種の条件がそろったコミュニティでうまく動くところを探しながら、DAO 同士、あるいはソサイエティとうまく接合できるところが考える必要があると思う。それを突き詰めていくことはとても重要で、例えばインターナショナルソサイエティや、グローバルソサイエティとの関係でどこがうまくいくのか、それが接合するののかということは切り分けた方がいい。コミュニティのためのものなのか、ソサイエティのためのものなのかということだ。だいたい求められる機能が変わってくるため、議論が精緻化されていないため、突き詰めるのもよいと思われる。
- 幸いなことにこの研究会は年末までに何か出さなくては行けないという期限が決まっている。時限的なこの研究会を DAO にしてはどうか。日本の精鋭のスタッフたちがこれを DAO にできるかどうか検討した結果というものも少しずつ発表していただくと結構面白いのではないか。
- DAO にするかどうかは一つの重要なポイントだと思うが、それは現状の法制度上で DAO をここで作るかどうかということ。現状の法制度で一体どこまでできて、何ができないのかを理解する上で、DAO と我々が呼んでいるものでどう乗り越えられるのかということ。少しコンセプト的に考えることが重要。DAO と我々が呼んで議論したいもののポイントは何かということ整理する必要がある。その上で、DAO にはどういう大きなメリットがあるかを明らかにするか、あるいは今の規制がなくてもテクノロジーとしての DAO であれば問題が解消できるのだということを示すか、この2つのどちらかを示せないと、世の中は変わらないのだと思う。
- DAO の未来を語るときに、ソサイエティの様々な単位として DAO が使われるという未来がよく語られる。Web3.0 の様々な活動において、DAO を作る際にこの研究会がつくったひな形が一つのルールブックになる。それこそこれを英訳して周りに持っていきなり、海外の構成員が参加する会議でルールメイキングができてしまうという効果はおそらくあると思う。
- ノンプロフィットであるとか、社会的なコモンズみたいなものをつくるときに、大抵人

間社会は今までコモンズの悲劇というのに毎回見舞われている。なぜ DAO なのかといったときに、それは何らかのインセンティブメカニズムを入れることによってコモンズの悲劇を防止できるかもしれないということが一つの答えとなる。こういった営みがコモンズや、パブリックなものに対してどう作用し得るのかというのは、実は我々の Web3.0 研究会の議論が政府や地方公共団体、あるいは我々のコミュニティーにおいて、今までのコモンズの悲劇を解消し得るソリューションになるのかということでは、一つの意味がある。

- DAO を作ってみるといろいろなルールに引っかかる。そのルールがそもそも何であるのか。Regulatory Equivalence で、違う方法で DAO はそれを解消できているのかとか、本当に DAO でもそのリスクはあるのかという話はすごく面白いと思う。国がどういふふうに関与して DAO を動かして、どういうリソースがあつて、それがお金と換算できるのか、できないかとかは、そもそも論の話も一緒にするといろいろ勉強にはなるのではないか。
- 次回の研究会は、1 週間後の 10 月 12 日水曜日開催予定であることを事務局より説明。
- 会議資料は、デジタル庁ウェブサイトにてこの後公表させていただくこと、議事要旨は、構成員の皆様にご覧いただき確認いただいた後に公表させていただくことを事務局より説明。

以上