

○白鳥参事官 それでは、定刻となりましたので、会議を開催させていただきます。

傍聴される方々におかれましては、会議の様子のスクリンショットや録音・録画は御遠慮いただきますようお願いいたします。

議事の進行は渡部座長にお願いしたいと思います。

渡部座長、よろしくお願ひいたします。

○渡部座長 おはようございます。ただいまから、第4回「AI時代の知的財産権検討会」を開催させていただきます。委員の皆様には、御多忙のところ、御参集いただきまして誠にありがとうございます。

本日は、岡田陽介委員が御欠席と伺っております。

早速ですけれども、初めに、事務局から本日の会議資料の確認をお願いいたします。

○白鳥参事官 本日の配付資料は、議事次第のとおりでございます。資料1から3までが本日のヒアリング関係の資料。資料4がAI時代の知的財産権検討会論点整理（案）、資料5が意見募集の結果についてでございます。

これらのほか、参考資料1として「開催実績及び今後の検討スケジュール（案）」を配付しております。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、続きまして、早速ですけれども、関係事業者ヒアリングに移らせていただきたいと思います。本日は、株式会社レベルファイブより御発表いただく予定でございます。

委員の皆様におかれましては、ヒアリングにより御知見を深めていただいた上で、後半に予定しております御議論に入っていただきたいと思いますと考えております。

それでは、最初に、資料1に基づきまして、株式会社レベルファイブより御発表いただければと思います。御発表の後、若干の質疑応答の時間をお取りしております。

それでは、代表取締役社長／CEOの日野晃博様、10分以内でよろしくお願ひいたします。

○日野氏 聞こえていますでしょうか。

○渡部座長 大丈夫です。

○日野氏 では、僕のほうから少しお話しさせていただこうと思います。

今日は、AI委員会というか、こういった場にお呼びいただきありがとうございます。我が社でもAIは積極的に取り入れて使い方を模索しておりますので、それを御報告した上で僕も意見を述べさせていただこうかなと思います。

では、資料を共有させていただきます。

資料は共有されましたでしょうか。

○渡部座長 はい。共有されています。

○日野氏 私、レベルファイブCEOの日野晃博といます。一応、社長という立場なのですけれども、実際にはうちの過去の作品の「レイトン教授」シリーズや「イナズマイレブン」、「妖怪ウォッチ」など、ほとんど全ての作品の企画やストーリーを作っております。基本的にはIPを立ち上げるということに対してすごく積極的に行って来ました。今日は、社長というポジションというよりも、プロデューサー、ディレクター、シナリオライターとしていろいろな作品を作ってきたというクリエイターの一人として意見を述べさせていただきます。

レベルファイブは、自社IPを比較的多く所有しております、よく知られるところだと「妖怪ウォッチ」など、そういったもののIPの創出を多く経験しております。その視点で、いろいろな情報をここに挙げられればなと思っております。

最初に、AIを活用する方法について、僕らもAIを導入しようというときに、いろいろな使い方を考えた上で、今、最終的に行っている方法に行き着きました。AIの使い方はまだ法律も整備されていないですし、様々な問題が起きる可能性があるだろうということで、僕らのほうは最終的なアウトプットには基本的にはまだ使っていません。なので、AIの提案というものはあくまでも社内でもより良いクリエイティブを行うために、補助的に使っているというのが今の基本となります。

では、どのような方法でやっているかというのと、これより説明します。今、ゲームの開発及びプロモーション、両方に活用しています。

ゲーム制作の上での活用というものは数多く、いろいろあるのですが、基本的には「アイデア出し」「提案」というところにAIの魅力がありまして、今社内ではほとんどの検討事項・懸案事項に対して人間の提案とAIの提案と両方を提案してもらい、その両方の提案の中から良い案を選ぶというような形を取っています。

例えば、こちらの資料を見ていただきたいのですが、実際にうちで進行している作品の「メガトン級ムサシ」という作品です。これはいわゆるロボット物なのですが、このロボット物にふさわしい、「クールなタイトル画面をつくる」ということをやりたかったんです。クールなタイトル画面とはどんなものか、「たくさんの人たちがかっこいいと思えるタイトル画面」をつくらうということで、AIにもタイトル画面の案を出させました。

このタイトル画面の案で、左がAIがつくったものです。こういったものプラス人間が作った案もあるので、その中で吟味して、右上の案を使って、②の最終的な絵をつくり出しました。この右の最終的な絵は、このAIのレイアウト案を基に人間が描いたものでして、実際にはAIはあくまでも、こういったものはどうでしょうかという提案をしたという形になります。これが一つの一例です。これ以外でもあらゆるグラフィックの検討事項において、AIと人間の両方が提案したものの中から最適なものを人間の目で選ぶという形を、今、多くで取っています。

これは「妖怪ウォッチ」という作品の主人公、天野景太というキャラクターなのですけ

れども、これをCG化して扱いたいという案件がありました。どんなテイストでCG化すればいいのだろうと検討するときに、様々なテイストを実際にレンダリングしていわゆる本格的なCGをつくってしまうと、その提案にはむちゃくちゃ時間がかかります。そこでAIのテイストの提案力だけを使って、このように様々なパターンのテイストのCGレンダリングシミュレーションを行って、この中で今回の要求に一番適しているテイストはどれかというものを選ぶ、という案件もありました。

このような形で、AIがつくったものは瞬間的にいろいろなテイストの提案が可能ですが、これもまた最終的なものはAIのつくったものをそのまま使うのではなく、きちんと3Dのデータを適切なグラフィック、3Dツールでレンダリングして、AIとは全く違うところで作られますので、これも提案のためにつくり出された使用例となります。

次に、いわゆるレイアウトに関するAI提案の使用例です。3D空間を表現するために、最終的には人間が絵を作るのですが、そのために、AIでカッコいいレイアウトを割り出しましょうというものです。もちろん、これは3Dツールでも似たようなことはできるのですが、AIのほうがより簡単にできますので、照明とか、そういったものも含めて、AIにこの3Dのマップのいわゆるレイアウト・表現方法についての提案をさせています。

なので、外に出すものであれば完全に手を加えるのですが、この場合は社内で扱う参考資料として使うものなので、AIの出したものにこのような程度に手を加えることによって、必要とされるグラフィックデータに変更しています。

次に、これもゲームをつくる前の設定画としての絵なのですが、未来都市を表現するという案件がありまして、この未来都市の表現をするために、AIに提案を起こさせました。左のようなAIのグラフィックの提案が来て、これに手を加えることによって社内用の設定画、ゲームをつくる前の設定画にしております。

もちろん、これはほとんど人間の手で描き直されたものなのですが、実際にはレイアウトや細かい要素を持ってきたりというのはあるかなと思います。このように、基本的にはオリジナリティーは完全に出すのですが、AIの提案を基本的には忠実な形で参考にする例もあるということです。

次はかなり変わった使い方ではあるのですが、この群衆の表現というものが3Dとか、こういう演出上では結構難しく、この群集表現をより自然な形でやるために、AIを使用する例です。今回、スタジアムの群衆部分の人混みの感じというものを出すために、AIでレンダリングして出力した絵の群衆部分を参考として、背景イラストに使おうとしているものです。これも実際には人間の手によってある程度描き直されているのですが、提案としてはAIがつくったものをうまく使って最終的な絵を作っています。

次はこのような感じで、これはChatGPTにちょっとしたゲームのクエストの提案をさせた例です。まだ今の段階のテキストAI生成というのは抜け穴がいっぱいあるので、実際には「アイデアの発端」「発想」の一つのきっかけとして使い、まだテキスト関係に関し

ては、基本的には人間が書かないといけないという現状ではあります。ただ、日々発展しておりまして、我々の見解では、程なくしてテキストもしっかり使い物になるレベルのものをAIが出せるようになるのではないかと考えております。

あと、ほかの使い方として、YouTuberの皆さんも使っていますけれども、ボイスに関する使用例です。我々も今までPVや、プロモーションビデオなどをつくるなど、音声を入れるときに、スタッフの声を仮に当てて全体の尺を取ったりするのですが、これをAIの音声合成ボイスに置き換えることで、机の上で全て完結できるというメリットがあります。ちょっとした収録のために収録室へ行ったり、サウンドスタッフの手を借りたりとか、そういった必要がないので、デスクで全て完結できるという意味で、この音声合成ツールを一時的に途中段階で使います。最終的には声優さんの声を録って最終的な完成としますが、途中段階は音声合成で全てやります、ということです。

次に、これはウェブサイトにおけるコーディングの補助ツールとして使う例です。このような形で、ウェブサイトにおいてもいろいろな提案、いわゆるコーディングの提案をできるような状況になっているとのこと。

次に、レベルファイブが今年で25周年なのですけれども、この「イナズマイレブン」というコンテンツに関しても今年で15周年となっております、この15周年記念のイラストをどんなものにしようかと検討した例です。これは実際に決定された案なのですが、人間にもたくさんの案を出してもらい、AIにもたくさんの案を出してもらいました。結局、イナズマイレブン15周年を記念するイラストはAIが提案したレイアウトを採用しました。なので、左はAIが提案した、こんなものはどうでしょうという15周年記念イラストなのですが、それを人間の手によって右のような絵に描き直しました。アイデアはAIによるものです。

次です。こういった絵も、実際には人間が描くと解像度に限界があるのですが、この絵をショーなどのものすごく大きい、壁一面などの広さにプリントしないといけないような事案がありまして、そういう場合にAIを使って高解像度化します。人間が描いている線のぼらつきみたいなものをAIの手によって美しい線にして、壁一面にその絵がプリントされても線がぼやけて見えないようなものを使うこともやっておりました。

こんな感じで高解像度化されます。これはAIを使っている人がみんなやっているようなことではあるとは思いますが。

実際に、このように東京ゲームショウにおけるレベルファイブブースでは、高解像度化された絵が、近くに寄ってもきれいな絵として見える状態で使われました。

また今年、レベルファイブが東京ゲームショウに出展したブースのレイアウトのアイデアもAIによるものです。今回は、最初に「YouTube配信で華やかなステージをやる」ということが決まっていて、全面、LEDを使ったステージを構成したいと思っていました。そこでそのような要求をAIに伝えてつくらせた案が、この①のところに書いてある2つの絵の案となります。

これは、実際には多少違いはあるのですが、提案を見て、なるほど、このような照明で、このような雰囲気になるのかというのが分かったので、これならいけるとなっていて、実際に作ったのがこの右の造作です。AIの提案の肝はしっかり押さえてアイデアを使われているという状態です。AIは何も作らずして全体の雰囲気がぱっと見えるものを出してくれるので、非常に有益です。AIに作らせると、この字とかが少し間違っただけに出たりするのですが、そこはあくまでも参考に使うだけなので、問題はありません。

今回、まとめますと、レベルファイブで今一番大きいAIの活躍の場というものは「案出し」というものです。人間が何か事を決定するとき、たくさんの案の中から最良のものを選ぶというパターンがありますが、このたくさんの案の中に人間の案とAIの案と混ぜて、両方の視点でというか、人間の視点と、AIが過去のいろいろなクリエイティブから創出するデータと、その2つの中から、今、一番最適だと思うものを人間が選ぶという形ですね。なので、一番あるのは、サジェスチョンというか、アイデアの提案力が一番大きいです。

あとは、「人間がクリエイティブをする前のひな形となるデータの作成」、資料一番目の項目ですね。それと最後、さっき解像度を上げるなどの例もありましたが、「クオリティをアップさせる」という点。既にある、どんなクリエイティブかは決まっているものの、クリエイティブをアップさせる。この3点にAIを使うことはできる状態となっております。

僕からのプレゼンテーションは以上ですが、最後に僕の意見を述べさせていただきます。AIのいろいろな資料を読ませていただくと、学習段階と、使用する段階と、2点においてそれぞれルールが必要なのではないかということになっていると思うのですが、僕としては、学習段階はなるべく制約を持たせるべきではないのではないかなと思っています。

もちろん、いろいろな考え方があると思います。例えばある著作物をAIが使って、そのAIが学習して、それと同じものを生み出せるようになると、その物の商品価値が落ちるのではないかと、そういう考え方はあると思うのですが、AIがこれから人間の手助けとなって、より効率良く多くのものを生み出していく手助けとなるようなものにしていくのであれば、やはり学習させるべきだと思います。

なので、過去のもの、例えば我々の業界においては、では、ドラえもんとか、ピカチュウとか、我が社のジバニャンなど、そういったものをAIが学ばずして新たなキャラクターを創出することができるであろうかと思うわけです。有名な音楽家の坂本龍一さんも、自分の音楽は、90%は先人のものである。そこに10%の自分の個性を加えて自分の音楽ができているというようなことを言われていましたが、まさにAIも、人間の過去にやってきたことを学習してこそ最良の提案ができるのだと思います。

なので、ルールをつくるのであれば、僕はやはりアウトプットの後ではないかと。AIは人間と同じようにはまだ考えられない部分はあるかと思いますが、AIが提案したもの

を、これが著作権違反であるかどうかというものに関しては、やはり人間がつくったものと同じように、最終的なアウトプットに関して行えばいいのではないか。そのチェックこそAIにもチェックさせればいいのではないか。過去に似たようなものがないかというものをAIにチェックさせることができますし、その似たようなものをチェックする行為もAIにやらせればいいと思いますので、基本的には学習を制限するとよくないなと思います。

もう一つ理由がありまして、やはり最高の著作物を全て学んだAIが最強になるわけなのですが、もしここで制限してしまうと、最強のAIを違法につくる者が必ず出てくると思います。なので、違法なものが最強になってしまうという、これはかなりまずいと思っています。最高のものはやはり法律の中でしっかり運用して、正規にトップクリエイターたちが使えるようにするべきだと、僕の考えとしてはそのように思います。

僕のプレゼンテーションは以上とさせていただきます。ありがとうございました。

。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、若干、質疑の時間を取っておりますので、ただいまの御発表につきまして御質問のある方は挙手でいただければと思いますが、委員の先生方、いかがでしょうか。

竹中委員、お願いします。

○竹中委員 日野様、非常に興味深い発表ありがとうございました。すごくAIをポジティブに捉えていらっしゃるということで、今までのヒアリングのプレゼンと大分違うなというふうに思いました。

私も大体、日野様と同じような考え方を持っておりますが、クリエイターとして、プレゼンの内容では、たくさんAIをいろいろな場面で使っているようです。、それでも、あくまでも貴社の作品は人間がつくったものというふうに感じていらっしゃるのでしょうか。クリエイターとして、どこまでいったら人間のものでなくてAIがつくったものというようなことを感じられる、そういう何か主観的な基準をお持ちでしょうか。あと、本当にAIが自動的に、人間が全然介入しないでもつくったような作品でも保護していいというような観点をお持ちかということ、3点についてお聞きしたいと思います。

今、聞かれている事に合っているかわからないのですが、僕が先ほどお話したかったのは、AIが最終的に人間に取って代わるかどうかみたいなことというのはもはや、今、議論しても仕方がないことだと思っております。現時点で人間がAIを最適な形で使うというのは、僕がさっきお話した、我が社でもやっているような、AIに提案させる、人間の手先として、ツールとして使っていくということが、今、最適だと思っております。

なので、最終的に、本当にあらゆる部分をAIがつくったというものをやるというときにはまた全く違うルールが必要になってくるのかもしれないですし、AIがつくったものだからといって、人間の手を全然介していないから人間に罪はないというのもおかしいと思いますので、AIを使って世に物を出したときに、その出したものに対してしっかりと

責任を負わせるというような形になっていけば良いのではと思います。僕もプロデューサーとして、ディレクターとして、社長としていろいろなものを世に出しますけれども、例えば誰か、僕の下クリエイターが他人のものをそのまま世の中に出そうとした。それで、僕はそれに気づかず世に出したとすれば、それはプロデューサーである僕の責任でもあるし、そこは出す前に、事前に必ずチェックするべきことだったと思います。

このように人間のスタッフでも同様のリスクはあるわけで、AIを使っても、AIを一クリエイターの一人として考えれば、その提案を何のチェックもなくうのみにして世に出すというのはかなり危険な行為であると思います。我々は今、いわゆる今あるルールの中で最大限に有効的な活用をしていると思っていて、外に出すデータは最終的にAIがつくったものを出すことはないのですが、AIがつくったものをベースとして、よりよいものに人間がつくり変えて出すとか、AIが提案したものの中から選んで、それを人間の手によって作り直したものを出すとか、そのような形を取っています。僕は最終的に、人間がつくったもの、自分たちがつくったものとして責任を持って、AIを一スタッフとして使うというのであれば問題がないのではないかなと思います。

○竹中委員 ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

新委員、お願いいたします。

○新委員 日野さんの考えに相当びっくりして、また、賛同するところも非常に多いのですが、ちょっと伺いたいのが、一応、法的なところというものは、社内の中でガイドラインを整えたりとか、弁護士に確認を取ったりみたいなことはなさっているのでしょうか。あと、チェックプロセスのようなものというものは、何か具体的なルールみたいなことは決められていらっしゃるのでしょうか。

○日野氏 いや、特にそういうものは決めていません。現状は単純に、外に出すものは人間が作るのですが、内部ではフリーで使うというような形で、シンプルにやっています。

○新委員 ありがとうございます。

○渡部座長 よろしいでしょうか。

そうしましたら、ありがとうございました。それでは、株式会社レベルファイブからの御発表は以上とさせていただきます。

○日野氏 ありがとうございます。

○渡部座長 御発表いただきました日野さんには随時御退室いただいて結構でございます。

続きまして、資料2に基づきまして、文化庁様から10分以内で御発表いただきたいと思っております。著作権課長の靱井圭子様ですね。よろしくお願いいたします。

○靱井課長 おはようございます。文化庁著作権課長の靱井と申します。聞こえておりますでしょうか。

○渡部座長 聞こえています。大丈夫です。

○ 榑井課長 よろしくお願いいいたします。本日は、文化審議会著作権分科会法制度小委員会におけるAIと著作権の議論の状況について御報告をさせていただきます。資料2は、2部になっていまして、本日は、パワーポイントの資料を使って御説明をさせていただきますが、併せてワードの文書の方が、現在の議論の論点の全体版となっておりますので、随時、御参照いただければと思います。

それでは、資料の次のページをお願いします。

これまでもこちらの検討会でお話があったかと思いますが、現状、AIと著作権については開発・学習段階につきましても著作権法の第30条の4により非享受目的のための学習のための著作物の利用については著作権者の許諾がなくていいこととなっているのに対して、生成・利用段階におきましても通常の著作権侵害の考え方にのっとって判断がされるということで、セミナー等でもこの考え方について周知を行っているところがございます。

一方で、クリエイターの皆様、それから、AIサービス事業者、AIサービス利用者からはいろいろな懸念の声がございまして、こちらの資料の右側でございますように、今年の7月以降、法制度小委員会におきましても複数回の議論を行っているところがございます。主な論点といたしましては、その左側に挙げているようなところがございます。既にある既存の考え方について、懸念の払拭に向けて、どの程度のことが言えるのかというようなことを議論しております。

これまで、この右側に記載してございますように、会議の場におきますヒアリング、あるいは個別に聴取をして、懸念の理解をさらに深めるとともに、あと、こちらの知財検討会の中でも著作権に関するいろいろな御意見が出されていると承知しておりますので、そういったことも踏まえまして、11月20日に第4回の法制度小委員会を行いまして、その中で論点をさらに詳細に整理をしたところがございます。本日は、この論点について簡単に御紹介をさせていただきます。

次のスライドをお願いいたします。

まだ11月20日の時点では、論点を整理したところがございます。この11月20日の会議の際にも委員の皆様から様々な御意見を頂きましたので、現在、それを踏まえて整理を行っているところがございます。今日、お話をさせていただくのはその11月20日に御提示をさせていただいた論点ということでございます。

主な論点、まず1点目ですけれども、どこまでが非享受目的と言えるのかということでございます。現状、法第30条の4で許諾なく学習に著作物を使えるというふうにしておりますのはあくまでも非享受目的のみということで、享受目的が併存する場合にはこの規定の適用がないという整理をさせていただいております。今あるいろいろな技術を前提にした場合に享受目的があると言えるものがあるのかどうかといったところを議論しているところがございます。

それから、下に移りまして、著作権者の利益を不当に害することとなる場合ということ



で、本則のほうで法第30条の4で許諾なく学習ができるようにしておりますけれども、ただし書におきまして「当該著作物の種類及び用途並びに当該利用の態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合」につきましては、この規定の適用がされないということとされております。既に示されている具体的なこのただし書の例示としましては、情報解析用のデータベースの著作物を情報解析用にまた使う場合ということでございますけれども、これは今の技術の状況などを踏まえた場合に、このただし書に、ほかに該当するものがあるのかどうかというところを議論しているところでございます。

次のスライドをお願いします。

続きまして、依拠性の考え方でございます。著作権侵害の立証をするためには類似性、それから、依拠性の両方が立証できることが必要となります。AIの利用におきましてはAI開発者と、AI利用者が異なる場合が多いということ。それから、何が学習されているのかが必ずしも外から見ると分からないという状況の中で、この依拠性をどのように判断するのか。あるいは誰が立証する、どの程度立証する必要があるのかというようなところがクリエイター等の懸念の中でも述べられているところでございまして、この点について、現在、議論を行っております。

それから、侵害行為の責任主体についてでございますけれども、先ほど申し上げましたように、AI事業者とAIを利用する方が異なる場合が多い中で、事業者が著作権侵害の責任主体になり得ることがあるのかどうか、あるいは侵害を回避するためにいろいろな技術がございますけれども、事業者が責任を負わないためにはどういったことをしておくことが必要なのかといったようなところも議論しているところでございます。

それから、主な論点の最後でございますけれども、生成物の著作物性というところで、AIが本当に自律的につくったものであれば著作物性はないのですけれども、先ほどのお話の中でもございましたように、何度も利用者側とやり取りをしたり、あるいは具体的な指示を与えたりして、人が創作的な寄与をしたというような場合には著作物性があると認められるのですけれども、これが具体的にどの程度の指示等を与えれば認められるのかというところも、現在、論点として議論をしているところでございます。

今後の予定でございますが、次のスライドをお願いできますでしょうか。

12月20日に再度、法制度小委員会の議論を行いまして、1月中旬に向けて、この考え方を、今、申し上げた論点を中心に整理をしていくこととしておりまして、1月中旬の考え方がまとまったタイミングでパブリックコメントを実施し、年度内に一旦、著作権分科会において報告をまとめたいというふうに考えております。

私からの説明は以上となります。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、こちらについても若干の質疑の時間を取っておりますので、ただいまの御発表につきまして御質問のある方は挙手をしていただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせいただければと思います。

この時間に関しては御質問にとどめていただきまして、御発表内容への御意見につきましてはまた後半の議論で時間を予定しております。いかがでしょうか。

よろしいですか。

もし特段の御質問がなければ、これでこちらのほうは終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

○渡部座長 ありがとうございました。

それでは、こちらについても若干の質疑の時間を取っておりますので、ただいまの御発表につきまして御質問のある方は挙手をしていただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせいただければと思います。

この時間に関しては御質問にとどめていただきまして、御発表内容への御意見につきましてはまた後半の議論で時間を予定しております。いかがでしょうか。

よろしいですか。

もし特段の御質問がなければ、これでこちらのほうは終わらせていただきたいと思います。どうもありがとうございました。

続きまして、資料3に基づきまして、経済産業省のほうからやはり、今回は5分以内ということです。御発表いただければと思いますが、商務情報政策局の情報政策企画調整官の橋均憲様、お願いできればと思います。

○橋企画調整官

経済産業省の橋です。

経済産業省では、以前から渡部座長にも御参加いただきまして、AIガバナンスガイドラインを作成し、企業の自主的な取組を後押ししてまいりました。ちょうど1年前にChatGPTが出現し、これまで専門家や一部の方々が利用してきたAIシステムが、生成AIのような革新的技術の登場によって、専門的知識がないの方々にも利用できるようになりました。そのような変革期に、政府にAI戦略会議が設置され、5月末に「AIに関する暫定的な論点整理」が発表されました。

2019年に人間中心のAI社会原則が発表された後、総務省は2つのガイドライン、AI開発ガイドラインとAI利活用ガイドライン、そして、経済産業省はAIガバナンスガイドラインを公開していました。しかし、事業者から見ると複数のガイドラインが存在し、どれを見ればいいのか分からないという声もあり、3つのガイドラインを統合しアップデートする作業を、「AIに関する暫定的な論点整理」後から行っています。

総務省、経済産業省が一緒に取り組んでいると紹介すると皆さん結構驚かれますが、この作業開始当初から結構仲よく、ほぼ毎日会話しながら進めております。本日は、経済産業省として、この取組の代表として私は来ておりますが、総務省の担当がこの場で説明したとしても同じ説明になるのではないかというぐらい頭はそろっています。

とりまとめ作業中のため、本日はドラフト自体をお示しできませんが、これまでの経緯と方向性について、また、同時並行で進んでおります広島AIプロセスの議論について紹

介いたします。

ガイドラインの検討は5月末にスタートしました。この知的財産権検討会に参加されている一部の委員にも参加いただいておりますが、企業や弁護士、アカデミア、NPOをはじめとする、100名を超える有識者の方々に、毎回、意見照会をかけ、いただいたコメントをドラフトに反映し進めております。すでに7～8回意見照会に協力していただきました。

大きな方向性は、国際的な議論との整合性、分かりやすさ、事業者の自主的な取組の支援です。

国際的な議論の整合性については、OECDやUNESCOの勧告、EUの倫理ガイドライン、米国ブループリント、NISTのフレームワークなど、それらの要素を、人間中心のAI社会原則の要素にマッピングできることを確認し、それをベースにして指針を構成しました。

また、分かりやすさについては、事業者をAIシステムのライフサイクルで開発者、提供者、利用者と定義し、考慮すべきリスクを提示しておりますし、読み物としての分かりやすさを追求し、事業者がそれぞれのサービスのリスクの程度に応じて取捨選択できるよう、具体的な対応策や対応方法といったものを例示するようとりまとめ中です。

本検討会に関し、偽情報や誤情報についても各主体がリスクとして認識できるように、事例を提示するなど構成しております。ただ、具体的な対応策については、まだ世の中でもコンセンサスが取れていないと思います。これから開発される技術や手法もあるでしょうし、この知的財産権検討会において方向性が示されることもあると思いますので、AI事業者ガイドラインはリビングドキュメントとして、今後、適宜追加修正し、事業者に提示していければと考えております。

そして、年末をめどにとりまとめ、年明けからパブコメというスケジュールを考えております。

広島AIプロセスについて、簡単にこれまでの経緯を紹介いたします。5月のG7広島サミットにおいて広島AIプロセスが立ち上がり、その後、9月7日の閣僚声明を経て、10月30日のG7首脳声明において、高度なAIシステムの開発者向けの国際指針と国際行動規範が発表されました。そして、先々週、広島AIプロセス包括的政策枠組み及び広島AIプロセス推進作業計画が採択され、ちょうど先週の水曜日だったと思いますが、首脳級のG7会合においてエンドースされたところです。

広島AIプロセス包括的政策枠組みの2番にある、全てのAI関係者向け及び高度なAIシステムを開発する組織向け広島プロセス国際指針は、もともと10月30日に公表された高度なAIシステムを開発する組織向けの広島プロセス国際指針の11項目にプラスして、特に利用者や提供者が守るべき、偽情報の拡散してしまうリスクといったリテラシー向上などの協力を求めているという内容になっております。

本検討会に関するところでは、この7番で「電子透かしやその他技術等、信頼性の高いコンテンツ認証及び証明メカニズムを開発する。またその導入が推奨される。」ことが記載され、また、12番で「偽情報の拡散等のAI固有リスクに関するデジタルリテラシーの

向上や脆弱性の検知への協力と情報共有等、高度なAIシステムの信頼でき責任ある利用を促進し、貢献する」と記載され、これらも当然、国内のガイドラインに反映し取り込んでいくこととなりますので、そのように御理解いただければ幸いです。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、こちらも御質疑と、それから、こちらの検討会を超えるスコープにつきまして、このガイドラインそのものについて、何か御意見も含めて、ここで受けたいと存じますが、いかがでしょうか。

1点、本日御欠席ですけれども、岡田陽介委員がこちらのガバナンスガイドラインについてということで発言をいただいておりますので、こちらは事務局から御紹介いただければと思います。

○白鳥参事官 それでは、岡田陽介委員から御意見をお預かりしておりますので、代読をさせていただきます。

「AI原則実践のためのガバナンス・ガイドラインVer. 1.1」（2022年1月）などにつき、本検討会で取りまとめた内容を含む生成AIの観点についてアップデートすることが重要となる。

また、現状のガイドラインとしては、事業者の実態として実行が不可能だと考えられる観点も多々あるため、実態に則したガイドラインへのアップデートとなることを強く要望する。」

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。御質問あるいはガイドラインについての御意見ということで、よろしいですか。

どなたか手を挙げられていますね。福井委員、お願いいたします。

○福井委員 福井でございます。聞こえていますでしょうか。

○渡部座長 はい。聞こえています。

○福井委員 御発表、どうもありがとうございました。短く意見と要望を申し上げます。

経産省さんと総務省さんが一緒に作業をしているということを聞かれて驚かれた方もいると思いますというお話がありました。私はその話を聞いて実は若干驚きました。今、こうしたAIの極めて多様で横断的な課題に対応するために、他省庁が連携して作業しなければならないのは当然のことです。よって、そのような共同作業が行われていなければならないし、今後も行われていかなければならないだろうというふうに思います。

また、他省庁で説明をしても同じ内容になるだろうとおっしゃいましたが、これも当たり前前で、ワンボイスでなければやはり困ってしまいます。今後も、知財本部も含めて、他省庁緊密な連携の下にこの問題に対応をしていただかなければいかぬだろうというふうに思いますし、そのような御準備があるかどうかについて簡単にお伺いできれ

ばと思いました。

以上です。

○渡部座長 では、経産省、何かコメントをいただけますか。

○橋企画調整官 ありがとうございます。

まさに、今、御質問いただいたとおり、御指摘いただいたとおり、ワンボイスになる必要がありまして、現在、先ほど申し上げたとおり、AI戦略会議というものは政府で立ち上げておりまして、それを支えるというか、両輪という形でAI戦略チームというものが政府関係者でつくっております。内閣府を司令塔としまして、その下に各省庁、関係省庁が集まって日々議論しているというところになりますので、今、御指摘いただいたとおり、知財本部も含めて、ワンボイスになるように今後も対応していければと思っております。ありがとうございます。

○渡部座長 よろしいでしょうか。

もしほかになければ先に進ませていただきますが、よろしいですね。

それでは、ありがとうございます。こちらの経産省のヒアリングはこれで終わりにさせていただきます。

続きまして、意見交換のほうに入りたいと思います。まず、事務局より資料4、資料5と、それから、参考資料1までですね。これについて御説明いただければと思います。

○白鳥参事官 それでは、まず、資料4を御覧ください。これまで、検討課題を踏まえ、先生方に活発な御議論をいただきました。併せて、ヒアリングなども行わせていただく中で様々な御意見を頂戴したところでございます。こちらの資料4では、これまで御提示いただいた点も含めて、これまでの振り返りとして、一つの資料としてまとめているものになります。

基本的視点をご審議いただいた後に、検討課題として、その次の2ページになりますけれども、各論点について御審議をいただきました。御覧をいただいておりますのは、特に生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等についてのものがございます。

その次のスライドにおきましては、本日のレベルファイブ様からのヒアリングも含めて、これまでのヒアリングにおける主な意見等、概要について整理をしております。

これ以降のページにつきましても、これまで御確認をいただいたものをこちらに掲載させていただいておりますけれども、例えば5ページからは、主な意見ということで、先生方からお出しいただいた意見を項目ごとに整理をしております。

その上で、6ページになりますけれども、こちらの検討会におきましては、冒頭に出ておりました学習段階、生成・利用段階における大きな論点に加えまして、①～④として付記しております点についても、この検討会でお示しいただいた論点になります。併せて、一番下になりますけれども、文化庁からの御報告につき、追記しております。

次に、著作権以外の知財との関係についてでございます。こちらのスライドは前回御覧いただいているものと一緒ですが、その次のスライドを御覧ください。

前回、法律ごとに、どのような目的・保護対象なのかということも示すべきではないかといった御意見をいただきました、こちらの表を作成いたしました。

このように、各法律について目的・保護対象を整理した関係で、この次の次のスライド以降になりますけれども、先ほど申し上げた学習、生成・利用段階等の各段階に応じた整理につきましては各法律、権利ごとに整理をし直させていただいております。内容については、前回までにお示ししたものを、御覧のような形で、それぞれの権利を中心にまとめ直したというものでありまして、御覧いただいているスライドについては、特に追記箇所はございません。

このように、意匠権がこちらのページ。その次からは商標権、不正競争防止法につきましては商品等表示、そして、商品形態模倣、さらには、営業秘密・限定提供データのそれぞれについて、まとめております。

営業秘密・限定提供データのところですけれども、真ん中に<①学習段階>とございます。ここについて一部追記をしております。前回、日本新聞協会様より御発表、ヒアリングをさせていただく中で、記事のデータベースの取扱いについての話もありました。こちらが不正競争防止法に言う限定提供データに当たり得るかといったような観点を、御発表を踏まえて追記をしております。

それから、次のスライドですけれども、肖像権・パブリシティー権です。声について、肖像権やパブリシティー権で保護され得るかといった点も加えております。この後、御紹介しますけれども、意見募集においても、声の保護についての問題提起をいただいております。

技術の対応につきましては、これまでお示ししたのから基本的に変わっておりませんが、その次の次のスライドになりますけれども、学習を妨害するノイズを画像に付与という点につきまして、これが場合によって行き過ぎると犯罪に当たる場合もあるのではないかといった御指摘をいただきました。そこで、業務妨害を引き起こすことを目的とした悪質な妨害行為については、刑事罰の対象となる可能性もあり得るといった点につき、追記をしております。

それから、その次のスライドですけれども、本検討会における主な意見ということで、先ほどほかの項目で御紹介したような形で、項目ごとに整理をしております。

続きまして、収益還元のところになりますけれども、これもこれまでお示ししたものを一つの資料として整理をしております。

主な意見につきましては、一番上になりますけれども、収益還元策についての意義や期待感が述べられたということと併せまして、権利制限規定の有無にかかわらず収益還元のための当事者間で有効な契約の効力は妨げられないことを確認したという点を付記しております。

その他個別課題につきましては、デジタルアーカイブの検討課題については、主な意見のところになりますけれども、デジタルアーカイブの有用性等についての御意見と併せま

して、主な関連規定について、次のページのとおり整理したという点を付記しております。

ディープフェイクにつきましても同様であります。主な意見につきましては、前回までにディープフェイクにも関係しそうな先例、裁判例も御紹介しております。

こちらは表としてお示ししていたものを具体的に文章化したものではありませんけれども、具体的には名誉毀損であったり、改変された動画に関わる著作権の侵害、そしてまた、肖像権、名誉感情の侵害といった点などにつき、関係しそうなものとして記載しております。

続きまして、ディープフェイクの関わりですけれども、諸外国の状況と動向に関わりましては、アメリカにおいてはポルノ規制、そして、選挙活動に関わっての規制。また、EUを中心に偽情報対応として規制の動きがあるということを確認し、いずれにしても、知的財産権の保護という観点に焦点を当てたものではない点について、確認しております。

それから、社会への発信等の在り方につきまして、こちらについては、先ほども経済産業省から御発表がありましたAIガバナンスに関する動向について、付記しております。

併せまして、国際的な動向ということに関わりまして、広島AIプロセスのほか、アメリカの大統領令、そして、イギリスのサミット、それから、ハリウッドのストライキに関わる動きなども掲載しております。

また、主な意見のところになりますけれども、法律・技術・契約の組合せということと合わせて、ガバナンスということを通じて、どのようにそれらの方策の実現を後押ししていくかという発想の必要性についての御指摘などを入れております。

それから、その次のスライドになりますけれども、この意見募集で示される論点にも留意をし、引き続き、検討を進めることとし、そして、今、申し上げた法律・技術、収益還元等の各方策に係る残された課題とともに、例えば作風や声、労力の保護といった観点も含めて、関係法令の適用関係や、採用が推奨される方策の確認など、各方策を通じた横断的な見地からの検討を行うというふうにしております。そして、経産省から御報告があった内容も、最後に、こちらのほうに付記しております。

検討課題Ⅱにつきましては、発明に関わる論点になります。ヒアリング対象として日本知的財産協会様からの御発表の内容について書かせていただいておりますとともに、論点として出ておりました点について、特許庁から御発表いただいた内容も、その後、各論点について付記しております。

検討状況としまして、その次のスライドになりますけれども、特許庁からの見解ということでお示しいただいた、現段階では現行法制度上の発明者の要件の考え方で対応可能ではないかといったような御発表、そしてまた、検討会では国際調和の可否についての御意見もございましたので、記載しております。

進歩性等の特許審査実務上の課題につきましても、同じような構成としております。海外動向と併せまして、本検討会における検討状況として特許庁からの見解等に関わって整

理をしておりまして、意見募集で示された論点にも留意をし、また、AIを開発したり利用した発明の取扱いの在り方等の課題について、引き続き、検討を進めるということとしております。

以上が資料4の説明となります。

続きましてもう一つ、資料5につきまして御説明いたします。資料5は意見募集の結果についての御報告となります。

全体としては、1,100件を超える多くの皆様から御意見をいただきました。この場をお借りして、御提出いただきました皆様方に厚く御礼を申し上げます。

概要については、非常に多くなってまいりますので、ポイントといえますか、概要のみ御報告をさせていただく形といたします。10項目のそれぞれについて御報告いたします。

まず、著作権との関係に関わりましては、30条の4との関係につきまして、適用範囲を明確にすべきことや、情報解析の利用は30条の4により合法であるといった御意見のほか、享受目的の該当性や、ただし書の該当性に関わりまして、御意見をいただいております。

特に、ただし書きに言う、著作権者の利益を不当に害するかといった点につきまして、例えば、この5ページで言うところ一番下、そしてまた、次の6ページの上のほうになりますけれども、特定の著作権者のイラスト・漫画等を集中的に学習させることにより作風・絵柄を模倣する手法が実用化されているため、著作権者の作品と競合し、利益を害する可能性が考えられるといった御意見をいただいております。

権利制限規定の見直しの見直しに関わりましては（7）にございますけれども、オプトイン方式を求める御意見と、現行制度の見直しは不要とする御意見の両方の御意見をいただいております。

また、「2. 生成AIの生成物と依拠性について」という点に関わりまして、先ほどのように、特定の作家を狙い撃ちするような追加学習モデルによる生成については、類似性・依拠性が確認できるといった御意見であるとか、次の8ページになりますけれども、依拠性についての御意見としまして、作品間の類似性から十分に依拠性は判断できるだろうといった御意見をいただいております。

次の3. はAI生成物に対する権利についての御意見でございます。

また、4. では、学習データに海賊版を使用することについて、これは公正な利用とは思えないといった御意見をいただいております。

2つ目は、その他の知財、著作権以外の知財との関係になります。主として産業財産権との関係については、学習用データとして入力する行為は、意匠権等を侵害するものではないといった御意見のほか、AI生成物の利用、あるいはAI生成物は何かしらの権利侵害であるだろうというような御意見をいただいております。

特に意匠権等の関係におきまして（4）になりますけれども、画像生成について、意匠権侵害となる可能性があるのではないかとといった御意見や、（5）におきましては、商



標との関わりで侵害に当たるのではないかといった御意見をいただいております。また「(6) その他」の欄ですが、意匠権特有の観点での留意も必要といった御意見もいただいております。このほか、AI作品も法的に保護すべきだ、何らかの法的保護を与えるべきだといったような御意見もいただいております。

もう一つ、不正競争防止法との関係に関する意見になります。これは不正競争防止法に反していると判断すべきだという文脈の中で、周知商品等表示、営業秘密等と併せて、不正競争防止法2条1項20号の品質誤認との関わりについての御意見もいただいております。

それから、不正競争防止法につきまして、どのような事例が侵害に当たるかのガイドラインの作成や、不正競争などの法を整理する必要があるとの御意見もいただくとともに、作風や画風を不正競争防止法で保護すべきだといった御意見をいただいております。また、営業秘密保護要件の観点からの検討も求めたいといった点の御意見もいただきました。

3. につきましては、その他の法に関する御意見といたしまして、肖像権での対応、そして、声の権利についての検討の必要性や、パブリシティ権についての検討の必要性、さらには名誉毀損等にも該当する場合もあるといった御意見もいただいております。

次に、技術との関係になります。まずは、生成AIで生成したコンテンツを特定する、生成AIで生成したものが否かを分かるようにするための技術についての御意見としまして、電子透かしを導入すべきであるという御意見をいただいたほか、それに対しては、電子透かしでの対応は、すぐに消せてしまうという実情もあり、現実的ではないといった御意見をいただきました。

このほか、メタデータの付与、それから、生成AIで生成したものと分かるように明記すべきだといった御意見、また、Originator Profileで対応可能か否かを検討すべきだといった御意見もいただきました。

2. におきましては、生成AIにコンテンツを学習されないようにするための技術に関する意見としまして、ノイズを画像等に付与するということで学習させない運用に関する御意見、また、クローラーによる収集を拒絶する技術についての御意見もいただきました。ただ、クローラーによる収集拒絶に関わりましては、ウェブサイトの設置者と権利者が必ずしも同一ではないことなどに留意が必要だろうといった意見も併せて示されております。

次の3. オプトアウト制度等の技術対応に関する意見になりますけれども、オプトアウトできる技術・仕組みが必要だといった御意見や、AI学習段階でオプトイン制度を導入すべきだといった御意見をいただいております。

4. におきましては、フィルタリングの技術に関するものとしたしまして、そのような技術を導入すべきだといったような御意見をいただきました。他方で、フィルタリング技術に関わりまして、AI生成物に著作権を与えた場合に、AIがその出力スピードを持ってあらかじめあらゆるコンテンツをつくり先に著作権を主張する創作版のコントロールのような行為ができてしまうのではないかといった御意見もいただいております。

そして、5.におきましては、類否判断に関わりまして、こういったシステムを検討すべきであるといった御意見であったり、そもそも、類似しているものしか存在しないのではないかといったような御意見などもいただいております。

引き続きまして、収益還元の論点になります。収益還元については、まず是非に関して、この収益還元方策が検討されるべきだといったような御意見をいただいております。(2)におきましては、著作権が及ばない利用等について収益還元を求めるということになると、自由な創作を阻害するおそれがあるのではないかとか、あるいは基本的に全てのインターネット上の種々のデータを学習の対象としてAIへの学習を行っている以上、その学習元の権利者の総合は社会全体に近い。そして、社会全体から得たものを全体に還元する行為は、学習データで生まれる新たな価値を社会に示す行為を誰にでも行えるようにすることこそが、社会全体の価値を最も高めるものだとか、あるいは産業向けの大規模言語モデルでは、産業分野のデータ活用が想定されるといったような観点などを踏まえて、原則として収益還元は不要といったような御意見もいただいております。

それから(3)ですけれども、収益還元の在り方より前に、権利を侵害しない手段でAIを利用できる仕組みを考えるべきだといったような御意見。その中では、補償金請求権と引き換えに学習・開発段階における著作物等の無許諾利用を認めることは適切ではないとか、ほかには、特定のイラストレーターの絵柄を無断で学習データにして、そのモデルをばらまかれたり、特定の声優の声のデータが販売された事案が発生しており、こうした現状では収益還元は現実的ではなく、現段階での議論は早計といった御意見をいただいております。

それから(4)は、収益還元という考え方自体に反対する御意見です。自分の描いた絵は、お金に換えられるようなものではないといった御意見であったり、また「収益還元」という用語自体が不適切であり「クリエイターへの対価」等と表現すべきである、利用する組織が赤字であっても契約による支払い義務がある、といった御意見をいただいております。

2.におきましては、収益還元に求められる条件等に関する意見としまして、オプトイン方式を求める御意見。そして、対価の設定・支払いに関わりまして、著作者の提示した金額設定、利用範囲に従うべきだといったような点。また、買い切りではなくて、継続的に正当な報酬が得られる仕組みとすべきだといった御意見をいただいております。

併せてほかに、なりすましへの対応が課題だということで、自分の作品として素材配布サイトに登録して利益を得ようとする者がいるといった御意見であります。さらに(4)におきましては、AI生成物からの収益。これには反対だといったような御意見でありまして、我が国の厚い創作文化が根本的に死滅しかねない、そしてまた、イラストや芸術分野が収益目的の生成物であふれ返り、文化が荒らされるおそれがあるといった御意見でございます。

(5)では、作風も保護対象とすることが前提として必要だといったような御意見であ

ります。あとは（６）になりますけれども、収益還元というものはあくまで自由契約の範囲内で行われるべきものである。そしてまた、合意ベースでそのような収益還元の取組がなされる場合は著作権法30条の4の適用対象外とすべきである。こういった御意見でございます。

また、具体的な収益還元策に関するものとしたしまして3.の（１）になりますけれども、無作為に大量に収集したデータの全ての権利者に利益を公平に分配しようとするのは、非現実的である、という御意見で、数十億枚の素材が使われており、仮に特定でき一人当たり1円を還元したとしても、最終的には膨大な資金が必要となる等々の御意見をいただいております。

（２）につきましては、追加学習（ファインチューニング）のための学習データ提供ということに関わりまして、こちらは有効な収益還元方策であるといった御意見をまず御紹介しております。それに対して、追加学習モデルは無断学習による大規模モデルを土台としているという点を踏まえると、ファインチューニング前の基礎モデルに対しても収益分配が必要になるということを考慮すると、収益還元策として有効に機能し得るのかといった御意見をいただいております。

さらに、それに対しては、その次の箇所ですが、大規模なデータセットで学習したものは、モデルを広く活用可能とするということで利益が還元されているとする御意見もいただいております。モデルをオープンソースとすることで還元されていると認識しているといったことや、生成AIを国民全体が使いこなせるようにし、スキルを持っている人がさらに高みに行くのは一種の還元ではないだろうかといった御意見でございます。このほか、海賊版の追加学習モデルの取締りを行いクリエイターの正規品を購入を促す必要があるといった御意見もいただいております。

（３）になりますけれども、クリエイター自らが生成AIを開発したり活用するという方策について、利益還元として有効な方策であるといった御意見をいただきました。内容としては、クリエイターにとっての技術や作風は言わば人生の金型である。それは値段をつけられるようなものではなくて、クリエイター自身が収益を発生させ、受け取る主体となるべきだといった御意見であります。他方、課題として、そのような生成AIを活用して、新たな創作活動に生かしていくことについては、時期尚早であるといったような御意見もいただいております。

ほかに（４）におきましては、裁判による紛争解決のほうがよいといった御意見をいただいております。また（５）におきましては、その他、個別の提案もいただいております。

また、4.で、その他の意見としたしまして、最後のほうになりますけれども、今後は適切な技術的保護を行うか、AIサイトへの報酬請求をするか、各創作者の対応がこれから分化し発展していくと考えられるといった御意見であるとか、このような市場原理を利用した収益還元策の案を、積極的に集約して公表していくべきではないかといった御意見をいただいております。

続きまして、デジタルアーカイブ関係です。デジタルアーカイブにつきましては（１）にありますのは、産業競争力の強化、学術的な活用の可能性等から有意義であるといった御意見です。

それから（２）におきましては、アーカイブを生成AIに利用するということは文化物の美の価値や精神性を失墜させることになる等の問題があるといった御意見も、他方でいただいております。

それから（３）については、そもそも、AI自体に対する御懸念から、賛成できないといった御意見になります。

２．（１）につきましては、整備するデータがクリーンであることを求める御意見です。他方で（２）につきましては、クリーンなデータのみとすることが実際にできるのか、懐疑的であるといった御意見になります。

３．におきましては、条件・留意事項ということで、メタデータの充実・整備や、協力者への周知やオプトアウトの機会を設けることなどの御意見であります。また、利用条件等の設定についての御意見もいただいております。

（４）におきましては、国外の企業が大量の機械学習を行ったテキスト、画像、音声、動画のデータセットを白紙にせよと言うことは現実的ではないといった御意見であります。このほか、運用方法については、双方の合意、あるいはよく議論しながら具体的に運用されるべきだといったことなどが御意見としてございます。このほか、アーカイブに関わりましては、マンガやアニメ分野に関し、そもそも、人間が学習・利用できるデジタルアーカイブ整備をまず進めるべきだとの御意見をいただいております。

続きまして、ディープフェイクに関わってのものであります。まず、ディープフェイクは脅威であり、規制・取締りが必要という御意見であります。特に目的別では、営利目的、犯罪、政治目的といったような例を挙げていただき、組織的かつ巧妙になり、社会を混乱させていくのではないかという危惧。そしてまた、どの国においても、ディープフェイクは国家・社会・経済の安全を脅かすものである。こういった御意見であります。そのことから、次にありますけれども、生成AI自体を規制すべきといった御意見。他方で、生成AI自体ではなくて、あくまで悪用した人間、悪用行為を処罰すべきだ。このように、それぞれの御意見をいただいております。また、他方で、ディープフェイクの問題というのは生成AIが登場する以前からも多数存在したといった御指摘、御意見もいただいております。

次に（２）になりますけれども、ディープフェイクの諸問題。これは知的財産とは切り分けて議論すべきだといったような御意見もいただいております。

この点にも関わりまして、次の２．になりますけれども、現行法との整理の関係として、（１）になりますけれども、悪用事例については、名誉毀損・偽計業務妨害・詐欺罪など法的措置を取ることが考えられるということで、該当すると考えられる犯罪類型につき、このような形で並べて御意見をいただいております。肖像権・パブリシティ権・知財権

の侵害との関わりについての御指摘もごさいます。

肖像権とパブリシティ権による部分につきましては、その可能性と限界に関わつての御意見もいただいております。特に限界につきましては、ディープフェイクの場合は、当人と分かる形で映像や声が利用されていると言えるか、コラージュのような形で情報をばらばらにして痕跡を明確にせずに行われるということから事態を複雑化しているといった御意見もいただいております。また、死者に対する肖像権についての問題提起や、そもそもディープフェイクに使われる生体情報は知的財産だろうか。個人情報に当たるのではないかといった御意見もいただいております。

このほか、著作権等に関わる御意見もいただいております。限界としまして、ボイスチェンジャー事例等においては、実演そのものを聴取しているわけではないといった御意見などが示されております。

また、ディープフェイクの規制手法に関する御意見として、通報システム、AI表示、デジタル署名、AI判定技術の開発等に関する御意見をいただいております。

それから、続きまして、社会への発信に関わつてのものであります。まずは、現行法の周知を行ってほしい。そして（２）におきましては、クリエイターに寄り添い、日本のコンテンツを守る姿勢を取ってほしいといった御意見。

また、生成AIを使いたい人と使いたくない人の両方の意見を聞いてほしいといった御意見であります。ニュースや政府の方針などは推進に寄っていると考えているとし、クリエイターの意見なくして今後を考えることは全く適当ではないと考えるといった御意見。他方で、併せて、若者の意見。すなわち、今を生きて未来の日本をつくり上げていく若者の意見を度外視すべきではないといったことの御意見もいただいております。

また（４）におきましては、メリット・デメリットも含めて、バランスの取れた発信が必要だということをごさいます。権利者と生成AI利用者が共に納得のいく形をつくってほしいといった御意見。そしてまた、最低限の共通認識を築くことが優先されるべきだろうといったことでもあります。特に知財につきましては、個人での合理的な自衛手段を呼びかける内容にシフトするとともに、生成AI全体に対して、まずネット上などでの極端な意見の訂正や、誤解の払拭に努めるべきだといった御意見であります。

２．におきましては、生成AI規制に関する国際動向やAIガバナンスとの調和に関わる意見もいただいております。

また、３．におきましては、AIそのものに対する御意見に関わりまして（１）では、そもそも、技術についての正確な理解・発信が必要であるといった御意見。また、（２）におきましては、誹謗中傷は許されるべきものではないということをぜひ明言してほしいといったことでもあります。

また（３）におきましては、AI自体のメリットを認識すべきだ。（４）につきましては、生成AI自体のリスク・問題点を認識・周知すべきだといった御意見もいただいております。

それから（7）につきましては、そもそも、人が持つ価値をいま一度考える必要があるのではないかといたした御意見もいただいております。

それから、4. で、その他の意見としまして、生成AIの推進に関わって、自動運転、自動プログラミングといったAIと芸術系のAIは分けて考えるべき。そしてまた、AI技術の悪用を防ぐための技術開発に力を注いでほしいといった御意見をいただいております。

また、周知啓発・情報発信に関わっての御意見もいただいております。その中で、著作権に対するメディアリテラシー教育が急務だといった御意見もいただいております。

続きまして、発明に関わってですけれども、発明者に関わりましては、現状の発明者認定の考え方に従って、貢献に基づいて発明者を認定すべきだといった御意見。それと併せて、別の意見として、AIを利用した者を発明者とすべきということに関わりまして、理由づけとして、利益や責任は利用者が負うべきだと考えられるということと、もう一つは、そもそも、AIと人の関与の明確な線引きが困難であるということについて、御意見をいただいております。

他方で、AIを開発した者を発明者とすべきという御意見。また、AI自体に権利能力を認め、AIを発明者とすることを検討すべきだという御意見もいただいております。

その次の2. では、AIによる自律的な発明の取扱いに関わりましては、特許権を付与すべきではないとする御意見を御紹介しております。

それから、発明の開示につきましては、3. になりますけれども、AIを利用した旨の開示や、人による発明であることの証拠の提示ということについての御意見であります。

4. では、AIによる自律的な発明は存在しないといった御意見もいただいております。

次に、進歩性等に関わる特許審査実務上の課題につきましては、現行の特許審査実務を継続すべきだといった御意見のほか、（2）といたしまして「当業者」がAIを利用し得たことを前提として進歩性の判断をすべきだといったような御意見をいただいております。また、AIによる自律的な発明の取扱いについて明確な基準を定めるべきといった御意見をいただいております。

それから、2. ですけれども、AIを利用した発明であることの開示に関わりまして、そのAIの利用の態様を開示させるべきだという御意見。

そしてまた、3. でありますけれども、審査の迅速化等に関わりまして、AIの積極的な活用を求める御意見もいただきました。次の（2）は、審査における審査体制の整備についての御意見であります。

最後に、本意見募集に関わる項目全般についての御意見になりますけれども、生成AIの規制強化に関わる御意見、生成AIの活用に関する御意見、また、政府あるいは本検討会の生成AIの検討に関する御意見をいただいております。最後に、情報発信や教育に関する御意見もいただいております。

時間の関係で若干駆け足となり恐縮ですけれども、以上が意見募集の結果でございます。なお、最後に、参考資料1を御覧いただきます。

検討スケジュールといたしまして、本日、第4回目になりますけれども、年明け以降も議論を継続し、第7回目には、その時点における検討結果につき、中間とりまとめとして、お取りまとめをいただきたいと考えております。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、残り30分弱ですけれども、議論に入りたいと思います。本日、先ほど御説明いただいた論点整理（案）、資料4について、これをAI時代の知的財産権検討会のこの時点での論点整理というふうにさせていただくための御審議をいただければと思います。その上で、時間が少しあれば、先ほどのヒアリングあるいは意見募集の結果も踏まえてさらに議論を深めていきたいというふうに思いますが、まず、この論点整理（案）。これについて、今までの議論を素直にまとめたというような位置づけにはなっていると思いますけれども、そのような検討を踏まえた内容になっているかというような観点から御確認をいただき、御意見のある方には挙手をしていただき御発言いただければと思います。

まず、こちらの論点整理（案）ですけれども、いかがでしょうか。

手が挙がっていますね。すみません。奥邨委員、お願いいたします。

○奥邨委員 ありがとうございます。聞こえますでしょうか。

○渡部座長 はい。聞こえています。

○奥邨委員 論点整理（案）で、まず、8ページのところで目的と保護対象を入れていただいたのは非常によかったかなというふうに思います。これは法律家の間ではあえて言及する必要もないことではあるのですけれども、本件は非常にいろいろな方が御関心を持って見ておられることを考えますと、どの法律が、どういう目的で、何を対象にしているかということは、議論をしていく上で、その交通整理する上で、非常に重要なので、こういう形で御整理いただいてよかったと思っています。

次に、38ページに飛びますけれども、「参考情報」の部分ではありますが、先ほども申し上げましたように、いろいろな方が御関心を持って見ておられるということを踏まえて、少し補足的にコメントをさせていただきます。この中で、上の方に、AI広島プロセスですとか、大統領令ですとか、英国のサミットですとかがあげられていまして、それと同レベルで米国のストライキの話が同並んでいるというのは、やはりどうかなというところはあります。というのは、上の方のものは公的なルールなど公的なものであるわけですが、米国のストライキの結果は、あくまでも当事者間の約束事、合意ということになります。そのため、このストライキの結果として合意されたものが、公的なルールとしてふさわしいかどうかというのは、いろいろな議論があるところですので、この辺は補足しておきたいと思います。

最後、40ページですけれども、例えばということで、作風や声、労力の保護ということが出ております。この文脈は、そうではないのですけれども、まず、こういうものを著作権で保護するということはそもそも問題があるということは大前提になると思います。

アイデアや事実など著作権がもともと及ばないと言われてきたものであるわけです。これらが、著作権で保護されないのにはいろいろな理由があったわけです。

ですから、著作権で無理やりこれらのものを保護対象にするのではなくて、ほかの関係法令で適用できるものは適用して、適切に対応していくという、これは非常に素晴らしいことだと思います。一方で、これらのものが従来、保護されてこなかったというのは、それはそれなりの理由があるということも事実であります。みんなが保護を忘れていたということではなくて、これらのものまで保護し始めると実はいろいろなデメリットがあるのだということから、これらの者に対する保護に対してはかなり消極的だった部分があるわけです。その辺のバランスを議論していかないといけない。何としてもこれらを保護しなければいけないと無理をすると、今度は物すごいデメリットがあるかもしれません。バランスを議論する必要があると思います。

その関係ですけれども、声については、アメリカの、例えばカリフォルニアとかニューヨークだったらちゃんとパブリシティー権の対象になっているのです。日本は、その辺はまだあまり十分議論ができていないのかもしれませんが。もちろん、今、御心配になったところは全てパブリシティー権でカバーされるのかどうかというのはあるのですけれども、ただ、声はパブリシティー権で保護されうる、アメリカにはそういう例がちゃんとある、そういうことも検討に入れていったらいいのかなというふうに思いました。

以上です

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、竹中委員、お願いいたします。

○竹中委員 1つ、まだ早過ぎるのかもしれませんが、実際にどういうふうに、例えばこれからどのぐらい人間が関与した場合に人間の著作物というふうに考えるかというようなことが議論の対象になっていますが、実際にはそういうことになると、アメリカと違まして、日本は登録制度がないわけですから、侵害事件が起こった時点で裁判所でいろいろな議論になるかというふうに思いますが、抗弁として出されることになるかと思えますけれども、そういう場合にむやみに抗弁が出されても困るといふのと、あと、制作段階の手法をずっと残しておかなくてはいけないというようなことにならないような運用が必要だなというふうに思います。

あと、もう一点なのですが、ちょうど自分が中国から来ている留学生を指導している中で、今、中国で特に問題になっていることというもので非常に驚いたのですけれども、有名なキャラクターを使って、AIで違うストーリーをつくって、そして、そういうプラットフォームにアップするというのが非常に問題になっているということです。例えばスパイダーマンとか、有名な映画のキャラクターがいっぱい出てくる二次的著作物と言えるのか、全くストーリーも違うものというものを勝手につくってアップしているというようなことで、例を学生が見せてくれました。アメリカの場合はそういう実在しないキャラクターの保護というものが原著作物とは独立に保護しているからいいのですけれども、日本の



場合には、私の理解では、これが独立に著作物で保護されるのか。判例では不正競争防止法で保護されたというものもありますけれども、このキャラクターの保護というものも一つの論点になるのではないかなというふうに思いました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほか、この論点整理（案）につきまして、何か御意見がある委員の方はおられませんでしょうか。よろしいでしょうか。

今、奥邨委員、それから、竹中委員から御指摘の点は論点整理（案）の中に反映できると思いますので、そのような形で事務局のほうで整理をしていただければと思います。

ほかはよろしいでしょうか。

では、もしそのような形でよろしければ、頂戴した御意見は踏まえた修正について、座長一任とさせていただいて進めさせていただきたいと存じます。そういう形でよろしゅうございますでしょうか。

御異議がないということであれば、文言調整いたしまして、論点整理として取りまとめさせていただきます。

それでは、残りの時間、今日はヒアリングもございましたし、それから、大変膨大な意見募集の整理を、これは多分、事務局は大変だったと思うのですが、大変関心のあつたテーマであるということかと思つています。これを聞いていただきまして、御意見のある方につきましては挙手をしていただければと思いますが、いかがでございましょうか。

どなたか、手が挙がっていますね。福田委員、お願いいたします。

○福田委員 本日は、大変有意義な意見交換というか、御意見を聞かせていただきありがとうございます。私のほうは、AI事業者、提供かつ利用する者としての立場からの発言にはなりますが、急ぎで3点ほどコメントをさせていただければと思つております。

まず、このAI事業者ガイドラインに関してですけれども、こちらは新しいAI事業者ガイドライン、弊社も検討会に参画させていただいておりますが、これは技術の進捗とともに、リビングドキュメントとして更新していくことが重要かと思つていますので、本会のようなAI時代の知的財産に関しては、やはり事例と判断というところをアップデートする取組として継続していくということが重要になるのかなと思つてはおります。

2点目、その事例に関してなのですが、本日はレベルファイブの日野様からコンテンツ産業におけるAIの使い方、考え方というところをかなり具体的に示していただきましたと思つております。このような現実の、本物の事例の公開というところをやはりAI事業者もしくは利用者に協力を求めていくような取組というものは必要なかなと思つております。可能であれば、きちんと公開して下さった方を守る、もしくは報いるようなインセンティブというものは必要なかなと思つております。今回のレベルファイブ様のこのAIの使い方というところに関しては、いろいろ配慮もされておりますし、作品の制作フローとしてはきちんと世の中に認められてほしいと思つていますし、これは個人的な意見で

はありますが、認められるべきなのかなとは思っております。

3点目、技術の対応に関して、これは幅広くというところになりますけれども、これは私も初回で簡単に触れさせていただいた部分になります。やはりAIの権利の問題というところはAIの出力側で判断できるような仕組みが用意されるべきなのかなとは思っております。類似性、依拠性など、特に制作に関しては難しい問題はあると思いますが、今まで人がやってきた部分というものも、判断してきた部分というものもありますし、新しい技術の問題は技術で解決できるということが望ましいとは思っておりますので、少なくともこういう対応するための技術検討みたいな取組というものが、私は存じ上げていないかもだけかもしれないですけれども、関連省庁様と進められないのかなとは思っております。人がつくるものに関しては、AIを使おうが使うまいが、今までも同じようリスクや課題はあったのかと思いますので、やはり技術を悪用されないための法令の解釈であるとか、整備、今、やられているようなことであるとか、あとは利用者が正しく使うように、提供者側できちんと利用規約を整備するような仕組みというものは必要だと思っております。

以上になります。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。まだ多少、時間がございますので。

新委員、手を挙げていらっしゃいますね。

○新委員 ありがとうございます。

今、福田さんがおっしゃられたことというのは非常に私も重要なことだと思っております。今日、レベルファイブの日野さんがここまで具体的に踏み込んで公開されたというのは驚きもしております。やはり今のものが出たパブコメを見ましても、かなりまだユーザーさんと一般の方にとってみると、著作権法そのものの趣旨がまだ理解が進んでいないなということを感じた一面もございます。

一方で、やはりそれらのものをこういったケーススタディーとして公開するというのはまだなかなか難しいという雰囲気もありまして、これは国がやるべきかどうかというのは難しいところではあると思うのですが、こういったものによって社会的な理解、社会的な重要性というところを探るということも一つは重要なのかなということを感じました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょう。

福井委員、手を挙げていらっしゃいますね。福井委員、お願いします。

○福井委員 時間があるということですので、せっかくですので、作風の保護のお話が出ました。好きなテーマですので、申し上げたいと思います。

この検討会でもしばしば、作風を守るべきかという議論が登場します。これは恐らくは具体的表現に対置されるものとしての作風。これを従来は著作権法では保護しないと言っ

てきたものを保護すべきだという意味で提示されているのだと思うのです。その論の立て方に異論があるわけではないのですが、忘れてはいけないのは、何をもって具体的な表現であり、何をもって作風であるかという、その明瞭な線引きというものは別段、どこにも記載はされていないということでもあります。

恐らくは、この場合、作風はアイデアというものを示すために使われているのでありましょう。その意味で言うと、何をもって、どの程度までであればアイデアの類似にすぎず、どこから何をもって表現の類似に至るのかということについて明確な線引きというものはなく、これは歴史や社会、あるいは場合によっては判断する裁判所ごとにかかなり変動があったということ。これは我々は押さえておくべきではないかと思うのです。

例えば、最近で言えば金魚電話ボックス事件という裁判がありましたけれども、あの中でも地裁と高裁でも、ここまではアイデアの類似だね、ここからは表現の類似だねということについては意見が食い違ったわけです。こんなふうに、アイデアは容易に独占されるべきではない、社会の共有財産であるという考え方は、これは歴史的な理由があって積み重ねられてきたものであり、非常に重要な我々の情報社会にとっての原則なのです。これは容易に揺るがせにすべきではない。このことは、私は全くそのとおりだと思うのです。

それと同時に、一体、どこまでがアイデアの類似であり、どこからが表現の類似であるかということについては、これは社会経済的な実態、ビジネスモデル等の変化に応じて、ある程度、社会の中では恐らく考え方というものは今までも変わってきたし、今後もそういう柔軟な検討というものはあり得るのであろう。そうなったときに、AI生成物が非常に大量に、また、容易、スピーディーに既存のスタイルを模倣し得るとした場合、一体、どこまでが具体的な表現が類似しており、どこまではアイデアの類似にすぎないのかということ、なおオープンな問題として残るであろうという、この視点を、この論点のどこに入れるべきかという私も分からないのですが、まだまとまらないのですが、我々は持つべきではないかなと思ったものですから、少し長くなりましたが、お話をいたしました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。

岡田委員と上野委員、手が挙がっていますか。岡田淳委員、お願いします。

○岡田（淳）委員

岡田淳でございます。今、福井先生から御指摘があった観点と少し重複する部分もあるかもしれないと思って、このタイミングで発言させていただきます。

パブコメの結果なども拝見して、著作権を含む知的財産権の在るべき姿や存在意義そのものが、AI時代において、根本的に問い直されている部分というものは少なからずあるようにも思っています。もちろん、この検討会の場で今の段階においてそのような観点での具体的な立法提言をすることは想定されていないと思うのですけれども、これだけの各方面の専門家が一堂に会している中で、数歩先の著作権を含む知的財産権の未来像のよ

うな根源的なテーマを、いずれは深くディスカッションしてみるのも面白いのかなというふうに思いました。

例えば、私自身、幾つか思っているのは、今、アイデアと表現の区別の話が出ましたけれども、例えば生成AIによって、人間の仕事というものはむしろアイデアの着想がメインになって、着想を表現として具現化する作業はどんどん生成AIの仕事になっていくというようなことがあるのだとすると、もしかしたらそのような未来像と著作権法の根本思想（アイデアではなく、表現を保護するという原則）がそもそもマッチしなくなるのではないかという問題意識であったり、世の中に人間の創作物より多くAI生成物が巷に溢れる状況になっていくと、生成物の明示や来歴管理といった努力ではカバーしきれないAI生成物も相当数残るでしょうから、一般の人々からすると、どのコンテンツが自由に使える、どのコンテンツが自由に使えないかということの区別が難しく、著作権法という制度自体に対する信認が低下していくのではないかという問題意識であったり、AIが例えばノイズを調整する等の機能によって、他人のコンテンツを表現レベルではなく作風やアイデアレベルで真似るような微調整に長けてくるのだとすると、アイデアと表現の区別が今のままでワークするのかどうかという問題意識など、それぞれ断片的ではありますが、様々な意味で知的財産権の将来像はどうなっていくのだろうかと気になることがあります。

そういう将来を見据えた深遠な議論についても、論点整理というほどのレベルのものではないかもしれませんが、何か成果物として盛り込むことができれば、今後のより広い議論に向けた一つの問題提起やその契機としては面白いかもしれない、と思いました。もちろん、今の時点では答えもない難しい問題ですので、採否はお任せするとして、個人的な意見として発言させて頂いた次第です。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

あと、上野委員と田村委員から手が挙がっていますので、そこまで御発言いただければと思います。まず、上野委員、お願いいたします。

○上野委員 ありがとうございます。上野でございます。

今回の意見募集におきましては、様々な方々からの幅広い意見を丁寧に集められたようでありますので、まずはそのご尽力に敬意を表したいと思います。その上で、中身を読んでいますと、様々な性質の課題が混在して議論されているようにも見えまして、その中には、およそ著作権法には関わりのない問題が指摘され、著作権法を改正すべきという主張の根拠として述べられているというように、目的と手段が必ずしも合致していないと思われるものも少なからずあるように思われるところです。もちろん、先ほどから話題になっていますスタイルの問題ですとか、これまで著作権法の大原則とされてきたことにつきましても改めて検討していくという可能性は否定できないかとは思いますが、その場合でも、現在どのような問題があるのかを確定して、それを現実に解決する手段としてどのようなものが妥当なのかということが議論されるべきだと思います。その上で、具体的な手

段の在り方としては、法制度のみならずソフトローもありますし、あるいは技術、さらには契約といった多様な手法を総動員して、問題の解決のために知恵を出していく必要があるのではないのかと、総論的な観点からは思う次第であります。

もう一つ、具体的な課題としまして、先ほどの意見募集あるいは論点整理のところでもありましたように、肖像や声というものに対する問題意識が強いように思われました。実際のところ、ディープフェイクですとか、あるいは著名な歌手の声質を使って新しい曲を歌わせる「AIカバー」と言われるようなものですとか、様々なものが既に広く行われていると承知しております。もちろん、そのようなものは生成AIがこれだけ発展する以前から存在したように思いますけれども、近時それがより容易になりポピュラー化しているとは言えるかと思えます。これについては、御報告がありましたように、著作隣接権、肖像権、パブリシティ権の侵害になる場合があるかと思えますし、さらには、名誉感情侵害、不競法違反、場合によっては名誉毀損にもなり得るのではないかということで、現状の解釈論としても一定程度カバーできるのではないかと思えます。特に、最高裁がパブリシティ権の対象としている「氏名、肖像等」のうち「等」の中には声が含まれるというのは調査官解説にも書かれている異論のない見解かと思えますし、実際、声は最高裁判決のいう「個人の人格の象徴」という観点からしてもパブリシティ権の対象になるかと思うのですけれども、最高裁のいう「専ら」基準との関係で、法的保護として十分といえるかどうかを検討課題になるかと思えます。

実は私自身は、このパブリシティ権については、解釈論のみならず立法論も課題になり得ると思っております。このことは、以前から生成AIとは関係なく、肖像権やパブリシティ権について、もっと立法論が議論されるべきではないかと思っているところです。もちろん、過去においても、パブリシティ権の立法論については、不競法を改正して保護する提案ですとか、著作権法の改正あるいは独自立法といった議論がありましたけれども、少なくとも最近は盛んではないように思います。しかし、パブリシティ権について、著作権法の権利制限規定を参考にしつつ何らかの制定法を設けるということが考えられてもよいのではないかと私は思います。もちろん、本当に立法しようと思うとどこまで権利が及ぶかの線引きは大変だというのは私もよく分かるところですので、福井先生も関わっておられるデジタルアーカイブの肖像権ガイドラインなども参考になるかと思うのですけれども、とにかく現状では、パブリシティ権について何らの制定法もなく、判例によって、「専ら」とか「みだりに」といった不明確な基準が示されているだけです。それで本当にいいのかなと思うところでもあります。また、イベント会場で人気タレントのグッズを販売するというのは現状でもパブリシティ権侵害になりますが、刑事罰がありませんので、そういった悪質な業者についても有効に取り締まることができなくてよいのかという点も課題になるところであります。もちろん、この問題は今回のテーマであるAIに限らない大きな課題ですけれども、長い目で見るとすれば、パブリシティ権の立法論についてもっと議論が必要ではないかと思っている次第です。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、田村委員、お願いいたします。

○田村委員

福井委員が大変面白いことをおっしゃったので、付け加えていこうと思います。

まず、福井委員の御意見に賛成で、さらに加えるならば、この作風は保護されないとか、アイデアは保護されない、表現だけ保護するといっても、福井委員もおっしゃるとおり、そもそも判断が難しいことに加えて、議論している方々がそれぞれ念頭に置いている次元が違ったりするのです。作風は保護してほしいと言っている方に、具体的にこういうものを保護してほしいのですか、こういうものはどうですかと出していくと、それは普通の裁判例で著作権の類似性を抑えるところを保護してほしいと言っていて、逆に著作権の類似性を抑えてはいけないというふうに裁判例になっているところについては、いや、抑えてほしくないと言う。だから、今のでよいのだということもあります。また、もちろん、その逆もあって、言葉が多義的ですので、言葉の含意については気をつけなければいけないと思うのです。

それからもう一つ、そもそも定義できるのかという問題があると思うのです。世の中の我々が認識できるものは、常に表現されているものしか認識できないわけですから、その表現されているものにはアイデアというものがあるのだから、そのアイデアを表現しようとするとき自己撞着になってしまうというところに問題があると思います。そのため、私は以前から、このアイデアと表現の区別というものは、例えば、原告の著作物だけ見て決まるものではなくて、原告と被告を比較して、その比較のレベルで、抽象的にここが似ているなどと判断する。完全同一でない限りは、メタのレベルで、人間の思考で、こういうところが似ているのだなというふうに、皆が頭の中で考えていく。そこがアイデアに当たるか、まだ表現なのかという話になるのだというふうに思っております。

その関係で、どうもそのときに2つの考え方があるように思っておりまして、今日の福井委員の考え方は割とラジカルというか、非常に目的的に、アイデアと表現の区別を考えておられる。私も実はそういうところがありまして、インセンティブ論というものにかなり重きを置いて、自然系にもくみしていますが、著作権の根拠についてはインセンティブ論のほうにむしろ重きを置いて考えます。福井委員がおっしゃったとおり、ある程度まで2つのものが似ているときに、これを侵害にしてしまうと後続の創作者が困り過ぎないかなというふうに考えるとアイデアで、いや、ここまで保護されないとなるとやる気をなくしても、過度に多くなるでしょうとなると表現というふうに考えていくのだろうと私は思っているのです。こういう立場からいくと、福井委員のように、社会経済的にいろいろな状況が変わってきた、あるいは似せる技術が変わってきたというのであれば、保護範囲が動いていくだろうというのも、自然にすっと入ってくるのです。

ただ、付言しておいたほうがよいかと思ったのは、世の中にはそうではない方も多いか

もしれないということです。むしろ、著作権法で、論理必然的ではないかもしれませんが、例えば自然権の根拠を取る。あるいは著作権のほうの根拠は置いておくにしても、固定的なアイデアというものはやはり保護すべきではないという命題があるのだということから考えますと、社会経済の状況が変わったから動くというのはおかしいという方も多分いらっしゃるのではないかと思いますので、両方の考え方があるということは踏まえておいたほうがよいかなど。私はそういう立場では決してないのですけれども、付言をさせていただきます。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

そろそろ時間になってきましたので、本日はこれで議論のほうは終わりにしたいと思います。

次回は、引き続き、今日は意見募集の結果も紹介いただきましたけれども、横断的な見地から議論を深めてまいりたいというふうに考えております。

最後に、事務局から何か連絡事項等がございますでしょうか。

○白鳥参事官 ありがとうございます。

次回、第5回目の開催予定についてでございます。2024年1月26日金曜日午後1時30分から午後3時30分を予定しております。今回と同様に、オンラインにて開催をいたします。

御連絡事項は以上でございます。ありがとうございます。

○渡部座長 それでは、本日の会議はこれにて終了させていただきます。御多忙のところ、大変ありがとうございました。