

○白鳥参事官 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・録画をすること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をお願いいたしたいと思っております。

渡部座長、よろしくお願いいたします。

○渡部座長 それでは、ただいまから、第5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。委員の皆様におかれましては、御多忙中のところ、御参集いただきまして誠にありがとうございました。

本日は、岡崎委員が14時30分で御退席と伺っておりまして、田村委員が御欠席ということでございます。あと、竹中委員が少し早めに抜けられるというふうに伺っております。

初めに、事務局から本日の会議資料の確認をいただければと思います。

○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、そして、資料2が本日の検討会の資料でございます。資料1が残された論点等、資料2が横断的見地からの検討。それぞれ討議用ということで、資料を準備しております。

また、参考資料として、昨年末にお取りまとめいただいた「論点整理」、また、文化審議会における検討資料など、議事次第に記載の資料をお配りしております。なお、参考資料2と参考資料4に関わりましては、現在パブリックコメント中と承知しております。また、参考資料5は、今後のスケジュール案についての資料でございます。

以上でございます。

○渡部座長 よろしいでしょうか。

そうしましたら、本検討会は昨年末に「論点整理」を行ったところでございますが、今回は残された課題について2つの資料に分けて検討を行いたいと存じます。

本日、事務局より2種類の討議用資料を準備いただいております。一つは「残された論点等」という資料、全般の資料ということです。もう一つが「横断的見地からの検討」という2種類の資料を用意いただきました。

本日は、前半と後半に分けて、それぞれの資料を基に議論を進めてまいりたいと存じます。まず最初に、事務局から資料1について御説明いただければと思います。

○白鳥参事官 資料1を御覧ください。こちらは「残された論点等（討議用）」ということで、前回の論点整理を踏まえ、積み残しの課題等について整理したものでございます。本日の議論の素材として御参照いただければ幸いに存じます。

各論点につきまして、これまでの検討課題として示されたものを御紹介しながら、それについての考え方等の案をお示ししているものでございます。

著作権につきましては、先ほど御紹介いたしました参考資料2にありますような文化審

議会における検討が、今、進められております。このスライドでは、本検討会においてこれまで確認してきた課題も、文化審議会において、論点として取り上げて検討されているというところを御紹介させていただいております。

次のスライドが意見募集ということで、前回の会議ですでに御報告しておりますが、改めて、項目ベースになりますが、再度掲載させていただいております。本日の御議論でも御参照いただきながら、また御議論をいただければと思っております。

次が、著作権以外の知財との関係になります。意匠法との関わりにつきましては、自然人の創作と認められるためには、自然人が意匠の創作に実質的に関与することが必要ではないか、また、創作非容易性等の要件については、引き続きの検討が必要ではないかといったような考え方を記載しております。それから、不正競争防止法の商品形態模倣については、依拠性の考え方が論点になるところ、著作権の検討を応用できる面も多いのではないかとこのものであります。

次のスライドが、不正競争防止法の営業秘密等に関するものになります。新聞協会等からもデータベースとの関わりの中でお話がありました。この点について、不正競争防止法との関係ということで書かせていただいておりますが、全般的には生成AI特有の問題はないのではないかとといったことでもあります。その中で、不正競争防止法に言う限定提供データの要件に合致するか否かというところで判断が必要となるであろうとして、考え方をお示ししているものでございます。

次のスライドが、生成・利用段階における不正競争防止法との関わりになります。特に営業秘密・限定提供データということの関わりになりますけれども、こちらも同じような観点で、客観的に不正競争防止法で言うところの営業秘密・限定提供データの要件に照らしてみれば判断するという、考え方の案をお示ししているところでございます。なお現在、経済産業省においてハンドブック等の改訂等も検討されており、それらもこの判断においては参考になるだろうとして、記載しております。

次が、肖像権・パブリシティ権に関わっての部分であります。こちらも一般的な肖像権等の判断基準を参照して判断していくことになろうということでもあります。特に肖像権につきましては、この会議の中でも御紹介いただいたデジタルアーカイブ学会のガイドラインもありますので、こちらも参照することが有益ではないかということもございます。この文脈の中で、あと、声の保護ということも意見募集等でも出されておりました。この辺りのところは資料2で取り上げるということもございます。

それから、意見募集の結果は次のスライドのとおりです。

続きまして、技術との関係になります。一つは、AI生成物であるということの表示の意義等について、課題が示されておりました。ここでAdobe社における取組事例を御紹介しておりますが、来歴管理という観点からの有用性ということがあるのではないかとといった点について、記載をさせていただいております。

続きまして、フィルタリングになります。知的財産権の侵害か否かについて、厳密な判

定は限界があるのではないか、ということ踏まえつつも、侵害回避の観点からは、AI事業者がプロンプトにより出入力の制御をしたり、利用者においても、そのような技術的手段を採用しているAIを使用することが推奨されるかといった点について、論点として書かせていただいております。

続きまして、技術例の次のところですが、自動収集プログラムによる収集を拒絶する技術ということの関係で、ID・パスワード等の回避について、これまでの資料でも不正アクセス禁止法違反との関係については触れておりました。そのほかの法令との関係についてはどうかということがこちらにお示ししているところではありますが、著作権法との関係におきましては、現在、文化庁における審議においても今後の検討課題として位置づけられているということを御紹介しています。また、不正競争防止法においても関係規定はあるわけですが、回避行為そのものは対象にはなっていないという現行規定の情報も、こちらに書かせていただいております。

また、意見募集の結果は御覧のとおりでございます。

続きまして、収益還元との関係になります。こちらは意見募集におきましても多様な御意見もいただいたところでございます。そもそも、権利制限規定があるということとの関係で、収益還元が不要ではないかといった御意見。逆に、そもそも、権利者の許諾を得てデータを整備するということが先に来るべきであり、その観点から収益還元策を講じていくことには反対だといった御意見。また他方で、権利制限規定により、膨大なデータが収集されているところ、そのデータの権利者全てに分配するということが自体が非現実的ではないかといった御意見などをいただいたところです。また、意見募集では、収益還元については、自由契約で行われるべきだといった御意見もございました。そこで、考え方の案としましては、民間において講じられることが考えられる任意の方策例について、提示することとし、そのような方策例として、意見募集で複数の方から御提示のあったものを御紹介しております。

一つが、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でございます。ただ、これについて、意見募集においては、そうしたことを権利者に無断で行うものを取り締まることができなければ収益還元策として有効ではなくなってしまうというような御意見もあつたところでございます。これに関わりましては、文化庁における御検討の中で、著作物の創作的表現の影響を強く受けた生成物の出力を目的とするような追加的な学習であれば享受目的が併存するとして、要するに許諾が必要だというような整理も、今、検討としてはされておりますので、こうした点からも、収益還元策の有効性というところも導かれるのではないかとということで、この辺りの議論も紹介しております。ただ、その上で、学習データ提供を行うのであれば、利用条件等もあらかじめ明確にしておくことも望ましいのではないかといたことも付記させていただいております。

次のスライドが、別的手段としましてクリエイター自身が生成AIを開発したり活用するといった方策についてのものでございます。こちらについても、利用条件等についてあ

あらかじめ決めておくことが望ましいだろうといったことも記載させていただいております。

このほか、自身が権利者であるとして虚偽申告をするようなケースが出てきてしまうのではないかと懸念を踏まえ、直接の収益還元策よりも、裁判によって紛争解決を希求する方が望ましいのではないかとといった御意見もございました。虚偽申告ということに関わりましては、著作者名の詐称について、著作物については著作権法121条で現時点でも刑事罰がありますけれども、それ以外の詐称の課題についても、これも文化審議会における御検討の中で御検討いただいているところもありましたので、その御紹介も行っております。

それから、もう一つ、収益還元のための技術的な手段ということで、一つはクローラによる収集の拒絶という方法をお示ししておりますけれども、ほかの方法についても、さらに御意見をいただけますと、ありがたく存じます。

そして、意見募集の結果も御紹介しております。

また、続きまして、個別の課題として、デジタルアーカイブ関係です。こちらは、意見募集におきましては、文化財の美の価値や精神性を失墜させることになるといった御意見であったり、また、仮に許諾の取れたクリーンなデジタルアーカイブを整備するとしても、それを政府が整備する場合には完璧にクリーンなデータを集めることには限界があるのではないかとといった御意見がございました。他方、AI学習という文脈の中で、学術的な面での活用への期待、また、国際競争力の強化といった観点からの御意見もいただきました。ただし、進めるとしても、国や地方公共団体が権利を保持する文書や、パブリックドメインのデータから始めるのが妥当ではないかといったような御意見もいただきました。本資料では、こうした御意見も踏まえ、考え方の案を提示させていただいているところでございます。

引き続きまして、意見募集の結果を御紹介しております。

それに続きまして、ディープフェイク関係になります。こちらについても、肖像権・パブリシティ権についての一般的な考え方を御紹介しております。また、これまで取り上げておりましたアイドルコラージュについての裁判例。こちらを踏まえると、パブリシティ権との関わりについては、権利の侵害という場面はこれまでの事例では見られていなかったといったところの御紹介もしております。

次のスライドが、著作権法との関わりでございます。ディープフェイクとの関わりで言いますと、無断で利用された画像・動画の著作権者は、著作権法に基づく侵害訴訟等を起こすことができます。他方、声、外見等を勝手に使われた第三者、被写体の方については、著作権等の侵害であるとして直接、侵害の主張を行うことには限界があるということを踏まえて、その他の手段はあるかというものであります。なかなか現実的に難しいところもあるわけでございますけれども、考えられる整理について、記載させていただいております。

ただ、それ以前に、意見募集におきまして多く見られた御意見は、そもそも、知的財産

権法とは切り離して議論すべき要請が強いのがこのディープフェイクの問題であるというものでした。ディープフェイクを使った悪用について正面から規制していくことが必要ではないかということで、特に刑事罰に関わり、名誉毀損等々についての御指摘であったり、あと、不正競争防止法との文脈で言いますと、品質等の誤認惹起表示等、こちらは民事での対応も考え得るところでもございます。こうした点に関わる御意見もいただいたところでもありました。他方で、このディープフェイクは、それ自体、やはり大きな問題でありまして、G7広島AIプロセスにおいても、生成AIを用いて作成される偽情報の拡散への対策に資する技術等の実証協力について、示されているところでもございます。その辺りの御紹介もしております。

そして、その次のスライドでは、意見募集の結果を御紹介しております。

また、社会への発信等の在り方につきましては、大きくはガバナンスとの関わりも含めまして、資料2で取り上げたいと思っております。

次のスライドは意見募集になっております。併せて御覧いただきたいと思っております。

○山本参事官 続きまして、事務局から御説明させていただきます。

発明の取扱いということで、大きく2つほどございまして、発明者の要件と特許要件に関するものでございます。

まず最初に、発明者の要件についてですけれども、特許庁のほうから以下の見解が示されていますということで、発明者概念につきましては、一般的に発明の技術的特徴部分の具体化に創作展開をした者を発明者とするという前提を置きまして、AIを利用した発明というときには、自然人が学習用データの選択などにおいて関わりがあるということで、これまでも現段階での判断と方法としては、現段階では現行法の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うことでございます。

このような見解が示されている中、判例を見ていただく中では、代表的な判例の中の2つをここには挙げておりますけれども、まずもって発明の特徴的部分の完成に創作的に寄与している。そういうところでまずは発明者の認定をしていくというところはまずあるかと思っております。

次のページをお願いします。

その上で、現時点でAIにおいて取扱いをどのように捉えていくべきかということですが、現時点では、AI自身が自律的に創作活動を行う段階ではないのではないかと、不明ではあるということで、AIを自然人が利用した発明創作活動が一般的。そういう意味で、両者が発明創作活動に関わるということ踏まえながら、発明の特徴的部分に関与した度合いに応じて発明者を認定する考え方、現行法上の発明者認定の考え方が適用できるのではないかとこのように考えております。

下から2段目のところですが「一方」ということで、意見募集においてはAIを発明者とすべきといった意見もあつたりとか、あと、検討会においても国際調和の必要性について指摘があったこともございますので、現行法上の発明者の要件の考え方を基本と

しつつ、今後の国際動向等を踏まえながら、引き続き必要に応じた検討を進めることが望ましいと考えております。

次のページをお願いします。

こちらは意見募集の結果になりますので、割愛させていただきます。

続いて、特許権の話になりまして、主に進歩性の話が議題としては上がっておりますけれども、こちらは特許庁のほうからも、四角囲みのところの2段目のところにありますとおり、特許審査をする際には、その分野の技術の常識、技術の発展などを考慮しながら進歩性の判断を行い、AI技術の進展についても、進歩性のレベルを適切に設定して判断を行う必要があるだろうということです。

進歩性の判断のそもそもの趣旨としましては、この下のところに書いていますとおり、逐条解説の中でも説明があるとおり、当たり前発明に対して特許を与えると社会の進歩を妨げていってしまうだろう。そういったことを排除するために設定されている中で、その判断の、当たり前発明というところの前提として、その下のところの黒字で書いていますけれども、技術常識や技術水準などが考慮されているという状況でございます。

次のページをお願いします。

そういったことを前提に置きながら、AI技術の活用事例ということで挙げておりますけれども（例）のところにあるとおり、現状ですとマテリアル・インフォマティクスなどを駆使した新素材の開発といったような形などもありますけれども、候補物質の絞り込み作業の支援作業とか、そういったところでの試行錯誤の中、使われているような段階ではないか。そういう意味では、AI技術の存在は踏まえつつ、これまでの運用に従いながら、技術常識や技術水準などを的確に把握して、先ほどの制度の趣旨も踏まえた進歩性の判断を行っていくということが重要ではないかと考えております。

一方、今後の技術の進展に応じて、これまでの考え方で適切に保護ができるかどうかということに、できない、疑義が生じるようなケースにおいては、技術の進展に応じて進歩性等の在り方についても検討すべきというふうに考えております。

次のページをお願いします。

ここも飛ばしていただいて、こちらは参考資料になります。

最後、補足になりますけれども、AI技術の進展における権利範囲への影響についてということですが、こちらは特許発明の技術的範囲について、特許請求の範囲に記載された内容に基づいて定められるところですがけれども、文言侵害に当たらないようなケースにおいては均等侵害ということで、要件を定めて侵害不侵害の認定を行っている。

その要件については均等論ということで、下の参考例のところに（１）～（５）の５つの例が挙がっておりますけれども、そのうちの一つに置換容易性などの考え方もございまして、そういったところは当業者の対象商品の製造等における時点において容易に想到するものかということもありますので、こういったところも進歩性の考え方と同様に、容易性のレベルにも影響が生じる可能性があるのではないかとということで、こちらは補足的に

こちらで付言させていただければと思います。

私のほう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、ただいま資料1を説明していただきましたけれども、これについて自由討議をお願いしたいと存じます。資料1のほうですけれども、論点ごとに「考え方等」が示され、また、意見募集の結果も記載されておりますが、ぜひ「考え方等」のところ、これらの内容について問題がないか、あるいは補足すべきことがないかというような観点で御意見をいただければと思います。

論点がかなり多岐にわたっておりますので、御発言の際には、いずれの論点か、あるいはページ番号とかを明示していただいた上で御発言いただきますと整理がしやすいかと思っております。御意見のある方は、挙手していただくか、お手元の挙手ボタンでお知らせいただければと存じます。

いかがでしょうか。

手を挙げていらっしゃるの奥郵委員ですね。奥郵委員、お願いします。

○奥郵委員 聞こえますでしょうか。

○渡部座長 聞こえています。

○奥郵委員 そうしたら、まず、7ページですけれども、声については後述となっているのです、肖像についてのまとめとなっているのですが、ここタイトルは「肖像権・パブリシティ権」とあるのですけれども、書かれている内容が肖像権の話だけになっているかなという気がいたします。パブリシティ権の話が触れられていないのではないかと思います。肖像権とパブリシティ権では要件も違ってまいりますので、今記載の要件でパブリシティ権が云々というように誤解を与えてもいけないかなと思います。

それから、続きまして、10ページのところであります。ここでは、類似判断にフィルタリングなどの技術が使えるということが書かれています。これ自体は今後期待されていくところなのですけれども、いろいろと誤解があってはいけないので補足が必要かなと思っております。今の書き方ですと、裁判例を参考にしないといけないから、技術だけで判断が難しいという形になっているのですけれども、難しいのはそこではなくて、類似度、つまり、何%似ているというのは、著作権侵害かどうかの判断の決めてには、ならないという点です。なぜなら、似ているところが全てありふれた表現であったりとか、創作性のない表現であったりとか、そういうものであった場合は仮に100%に似ていたとしても著作権侵害にならないわけです。そうすると、類似度でスクリーニングした後に、今度は何が似ているのか、それが著作権が保護されるのか、というようなことを順に検討しないと、著作権侵害のリスクは判断できないわけです。この点を補足しておかないと、この資料は、いろいろな方が御覧になりますので、類似度が高いということだけで侵害だというような議論になってしまうと、非常に問題があるのではないかなというふうに思います。

それから、あとは14ページです。14ページのところで「現行制度においても、著作物

について著作権者を詐称した者は、著作権法121条により刑事罰が科せられ得る」と書いてあるのですが、これはかなり不正確ではないかなと思います。現行制度が問題としているのは、原則として、複製物に著作権者名でないものを付して「頒布」した人だけです。今の書き方だと「流通」となってしまっていますので、ネット配信なども含まれているように誤解されないかなと思います。また、詐称した人ではなくて、そういうものをつけて頒布した人ということになりますので、ここも誤解を与えかねません。現行制度は、本を出版するときに、著者じゃない他人の名前をつけるのはいけないということを出版社に義務づけていたものが原型ですから、現在の著作物の利用形態に必ずしも対応し切れていないのです。その辺について、今の記述だと、「され得る」と読めてしまうので、対象範囲が違うのではないかなというふうな気がいたします。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

福井委員、お願いいたします。

○福井委員 すみません。もう少し考えますので、取り下げております。

○渡部座長 大丈夫ですか。

では、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。

私からは2点ありまして、1点目が6ページの営業秘密・限定提供データなのですが、このスライドの一番下のところに「なお、生成AIの利用に関する営業秘密・限定提供データの保護については、『限定提供データに関する指針』『秘密情報の保護ハンドブック』（いずれも令和6年改訂予定）の記載も参考になる」という記載がありまして、令和6年に改訂予定だというお話が先ほどもありましたけれども、例えば営業秘密となる情報を、生成AIサービスを利用してインプットしたりしたとか、営業秘密を生成AIに入力していくような場面で引き続き秘密管理性が保持される、維持されるのかとか、非公知性が維持されるのかとか、その辺りというのは何か今回の改定で具体的な記載を追加することを予定されているのかというのが一つ質問です。今の、例えば営業秘密管理指針等で、外部クラウドを利用してデータを入れるときなどの研究というものは若干あると思うのですが、それと少し違う部分もあると思いますけれども、AIを利用して営業秘密を入力していくような場面について、何か指針的なもの、こういうことをやれば営業秘密性が失われるのだとか、あるいは失われないようにこういうことを工夫することが考えられるとか、そういった何か記載が改定で入る予定なのかどうかということの質問が一点です。

2点目が収益還元の話なのですが、13ページ以降になると思うのですが、収益還元は、基本的には民間の契約当事者間の交渉による契約によって具体的な条件はもちろん決まっていくと思うのですが、こういったAIを利用して、AIの利用と、AIにおける学習データの利用をめぐる契約による収益還元において、契約条件として一般の当事者が悩んでいる点とかつかまづいている点について何か意見を吸い上げたり、あるいは



ベストプラクティス的なものも含めて調査して、何か契約の、ずっと前に経産省で私も関与しましたけれども、AIデータ契約ガイドラインというものをつくったことがありましたけれども、あれから大分時間もたっている中で何か契約実務でベストプラクティスが実現されていないようなことがあって、そこに何か原因があるのであればそういった、これは何か法的拘束力のあるものではないですけれども、ガイダンス的なものを示してあげるというのも一つのアイデアとしては考えられると思うのですけれども、その辺りの民間の契約、収益還元の契約のプラクティスにおけるいろいろな問題点、課題だったりとか、逆にベストプラクティスであったりということについて何か調査される予定だったりというものが、これは直ちにこの検討会の射程に入っていないかもしれませんが、そういったことを今後考えられるのかということについての質問です。

以上です。

○渡部座長 多分、後者のほうは、そういうことをガイドライン等に反映させるようなことが必要かどうかを検討していただくみたいなことかと思いますが、前半のAIに入力する場合の秘密管理性あるいは限定提供性等が失われるかどうかという、それは何か見解が今はあるのかどうかという、そこは御質問ですか。

○岡田（淳）委員 はい。

○渡部座長 でも、不競法の方がおられないと、経産省関連かもしれないけれども、事務局、どうですか。

○山本参事官 事務局のほうから回答させていただきます。

事務局のほうで、今回のガイドラインの中での改訂については、営業秘密を管理している中で、そういった対象、そういったデータを学習用データとして利用するようなケースにおいては、そういった営業秘密の管理が徹底できないようなケースにおいて、そういうことで営業秘密としての維持ができなくなるようなケースがあり得るのではないかというように、私の理解では、そういったことを生じてしまうリスクについて触れながら、そういった営業秘密について学習用データとして用いる場合に対しての留意点を触れているというような状況にはなっていたというふうに考えております。

ですので、個別に細かい話のところはまだ言及していただくというようなところではなかったのかなというふうに考えております。

○渡部座長 ということで、少し加えて整理を、一回、確認を事務局のほうですでにいただくということでいかがでしょうか。

ありがとうございます。

それでは、ほかに御意見があればぜひいただければと思います。

新委員ですね。お願いいたします。

○新委員 ありがとうございます。

情報共有も含めてですが、9ページでの「技術による対応」のところでございます。ゲーム会社の、実質上のPCゲームのプラットフォームでありまして、デファクトを持って

おりますアメリカのValve社が1月10日にレギュレーションを変更いたしまして、実質的に生成AIを使ったゲームタイトルの配信を許可いたしました。それで、ポイントがありまして、違法性が持っていないということを約束するという、それから、ゲーム会社に対して何を使っているのかを申請することを審査対象とするということ、その内容をユーザーに対して明示するというような条件で出てまいりました。

というのも、今、ここで書かれている論点のところには、ポイントとして見ると、生成AIコンテンツが識別できる仕組みで、今、例えば何かの画像生成から直接出したというデータの場合も識別するという仕組みだけが想定されていましたが、ゲーム業界のほうではそれが次の段階で組み込まれて何かサービスの中に入っていく、もしくは生成されたもののコンテンツの一部が利用されてサービスの中に入っていくということが実際に進もうとしております。

そのレギュレーションを開始しておりまして、なので、来歴利用の観点からの有用というだけではなくて、生成AIコンテンツをゲームの層が、企業側が持っているかどうかということを自己申請でやり、かつそれをユーザーのほうで、もし違反が発見された場合にはそれを簡易的に指摘することができるという仕組みを搭載するということを予想しておりますので、民間の中で非常に大量にAI的なコンテンツが出た場合に、それが入っているかどうかということを審査できるような、後からチェックできるような仕組みというものを、今、導入しようという動きが出てきております。

なので、ここで現在想定されておりますのは一つの画像とかそういったものから出てくるものにマークをつけるといったものになっておりますが、その段階が既に大量のコンテンツを利用して何かをつくっていく段階に移りつつありますので、そういったところに対しても、これがどういう形で最終的に落ち着くのかというのはまだ見えない部分もあるのですが、そういうところというものは事業者にとってみると望ましいというふうに言える段階にも入ってくるのかなというふうに理解しております。

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。

福田委員、お願いいたします。

○福田委員 私から、まず、5ページ目をお願いいたします。限定提供データのところで、著作権でカバーできない部分に関してこういう不正競争防止法という話をされるのはもちろん望ましいとは思いますが、やはり事例として示していただけるのがよいのかなとは思っております。こういった場で委員として専門外とってはいけないのかもしれませんが、私のほうではやはり罰則等も含めてきちんと理解できるとは言い難い部分はありますので、こういった部分は議論を深めていただけるとありがたいです。

次に、9ページ目、来歴管理の部分ですが、AI生成物に関して、恐らくこのC2PAの規格の話なのかなと思いますけれども、どのサービスからつくられたなどの表記というもの

は非常に有効・有用だと思っておりますが、やはり完全ではないと思っております。この検討会の範囲外になってしまうかもしれませんが、例えば事例としてはプロンプトに入力された内容をそういうAI事業者側、プラットフォーム側できちんと出せるような仕組みをつくるかということではガイドラインとして用意してもよいのかなとは思っております。

あとは、こういう来歴管理という部分に関して言えば、イラスト制作など、これは弊社の事例になってしまうのですが、このアート制作においてもどれくらい人が関わっているのかというような、証明するような仕組みというものも、今、検討しておりますし、いろいろ公開もしていただいておりますので、ぜひそういう技術に関してでも考慮していただければと思っております。

やはりAI事業者としては、利用規約を正しく整備して世の中で技術を正しく使っただけというところが義務だとは思っておりますので、ぜひこういう技術の進捗であるとか実務での使い方を踏まえた上での事例の公開みたいなところは続けていけるように考えていければと思っております。

以上になります。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、岡田陽介委員、お願いいたします。

○岡田（陽）委員 ありがとうございます。

すみません。まずは、すごくきれいにまとめていただきまして、事務局の方、ありがとうございます。

私のほうからも大体、9ページの「技術による対応」の部分でございますけれども、これはまさに事業者側という観点で、多分、実態としてどのような形でこういった事象に対応していくのかみたいなのが事業者側は非常に気になるポイントかなというふうには思っています。まさに来歴管理の観点から有用はそうなのですが、それをどういうふうに取り組んでいくべきかみたいなのところにまさに具体的な例なのか、こういうふうにしていくといいよみたいなのところがあると、まだ大きくないようなスタートアップですとか、こういったものを目的に創業しようとしている会社とかの非常に指針になっていくのかなというふうに思いますので、もちろん、ガイドラインとしてすごく重要だというのはあると思うのですが、それをどうやって多くの事業者の方々に守っていただいて健全な成長を進めていけるかみたいなのところは非常に重要な観点かなというふうに思っておりますので、特にこの「技術による対応」の部分については、見る範囲、見るべきターゲットの方々がそこまでこういったものに詳しくないといったところも踏まえて、今後もかは分からないのですが、充実をしていただくと非常にうれしいなというふうに思っております。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

竹中委員、お願いいたします。

○竹中委員 ありがとうございます。

私は特許について、議事次第27ページについてコメントさせていただきます。27ページにありますように、私も現行法制度上の発明者認定の考え方が、人間の発明か、またはAIの発明かに適用されると思っておりますけれども、前から指摘しているように、大分、日米で発明者概念の認定の基準に違いがあるなというふうに思っています。

そして、27ページでも書いてある発明の特徴的部分に、それも創作的に関与するということになると、今までのような判例などにて表れているような、新規で進歩性のある部分について技術的な解決手段を見つけることに貢献した場合のみ発明者と認定するような考え方になりますと、実際にはAIを使ってほかの分野から解決手段を集めてくるというような場合が多いのでAIが発明したと認定されるのではないかと思います。

アメリカをはじめとして問題になっているDABUSというAIを使った発明についても、実際にはAIを開発した人間が操作しているのですけれども、その開発者の主張によりますと、解決手段、日本の現行法制度で言うところの発明の特徴的部分は、DABUSが選択したから、したがって、AIの発明だというような主張がされています。発明の特徴的部分への関与を必要とする考え方で適用されると、相当のものが人間ではなくてAIの発明ということになってしまいます。実際には間接的にAIにいろいろな指示をするためプロンプトを考えたりすることによって貢献した者であっても、特徴的部分となる解決手段を選択したAIを道具として使ったと考えるのであれば、も発明者になるというような考え方であれば、日米そんなに変わらないのかなというふうに、今、思いました。

ありがとうございます。以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

江間委員、お願いいたします。

○江間委員 江間でございます。

私は法律の専門でも全然ないので、もしかしたらとんちんかんなコメントというか、質問になってしまうかもしれないのです。また、法律のほうには行かないのですけれども、ガバナンスというところに関連して、もしかしたら資料2のほうで議論のほうにしたほうがいいのかもわからないのですけれども。AIガバナンスの議論をしていくときに、誰がステークホルダーなのかと、どういう場面で関わってくるのかということの議論を事業者ガイドラインのほうでもいろいろ定義問題とかをしておりますし、もうちょっと具体的に、いろいろなケースがばらばらだと思うので、そこを掘っていくということはしてもいいのではないかと。それが先ほど岡田淳委員がおっしゃっていたようなベストプラクティスみたいなところにつながっていくのではないかなというふうには思っています。

すみません。先取りになってしまうかもしれないのですけれども、資料2のほうで各主体が取るべき対策みたいところで、開発者、事業者とクリエイターと利用者みたいな形で書いてあったのですけれども、結局、それだけでは恐らくなくて、誰がデータを持って

いるか分からないような場合もあれば、事業者ではなくて普通の一般個人が、別のクリエイターが他のクリエイターの著作権を侵害するということもあり得るでしょうし、プラットフォームとかほかの人はどうなのだから、クリエイターではない人とかも結構いる場合もあるでしょうしみたいところで、多分、恐らく具体的な契約だとか内容とかの場合分けを考え始めると切りはないとは思うのですけれども、典型的にはどういうところでどうい問題が起きるのか、そこでステークホルダーは誰なのかで、そのステークホルダーとみなされていないかもしれないけれども、実は収益還元とかを考えると、もしかしたらこの人を考える、ステークホルダーに入れるべきなのではないかみたいところがマッピングできたりして、そこに例えば、では、これは技術でできるねみたいなのが入ってくると、この辺はすごく話が複雑ではあるので、自分たちだったらこれはどのような論点があり得るのだろうか、今までどんな議論があり得るのだろうかみたいなのが参照できて参考になるのではないかなということが思いましたというコメントでございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかは、まだ御発言いただいていない方、いかがでしょうか。

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。

2点コメントさせていただきます。1点目は13ページ目でございます<考えられる方策例>の「① 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」というものがあります。このポツの1つ目と2つ目の関係が分かりづらいように思います。

1点目のほうは「特定の用途に沿ったファインチューニング」というふうに書いていますけれども、要は学習のためにデータを保有する権利者がデータセットを提供するというようなケースかと理解しております。こういったデータセットの提供というのはこれから非常に重要だと思っております、それは生成AIに限りません。つまり、AI学習あるいは機械学習のために、データを持っている権利者がそれを提供するというビジネスが非常に重要になると考えております。

2点目のほうは「文化庁の検討においても」とありまして「少量の」云々という記述がありますけれども、この辺りは、文化庁の素案でも非常に難解なところでありまして、実際にはかなり限定的な例を挙げていると思われるところです。実際「少量」というものをどう解釈するかということも問題になりますけれども、ここで挙げられている例というのは、生成されるものの中に学習元著作物の創作的表現が残ることがあらかじめ想定されている場合には、享受目的が併存すると考えられるので、30条の4の権利制限規定の対象にはならないということが記載されているかと思えます。これは確かに30条の4の権利制限の対象にはならない場合と考えられますので、他の規定の適用を受けない限り許諾を得なければならないこととなります。

したがって、あらかじめ権利者の許諾を得てデータを使うということになるわけですが、前段のほうの1つ目のポツのほうはもっと一般的で、別に権利制限規定の適用を受けるような行為であっても、より情報解析に適したデジタルデータの提供を包括的に行うという契約がなされることを意味していると考えられます。そのような契約は、別に著作権に基づくライセンスないし許諾というわけではないけれども、しかし、そのように本来自由な行為について、より効果的に機械学習できるようにデジタルデータを提供することは非常に有用ですし、実際行われていると承知しております。

したがって、この両者が「この点」という言葉で結びつけられているわけなのですが、権利制限の対象になろうとなかろうと、また、権利が及ぶか及ばないかにかかわらず、今後重要なのは情報解析のためのデータ提供契約というものができることであって、それは非常に有用でもあるのではないかと私自身は考えております。これが一点です。

2点目は20ページでありまして、ここはディープフェイクについて取り上げているところでございます。肖像権・パブリシティ権の可能性があるというご指摘の最後のところで、ただ、アイドルコラージュに関する過去の裁判例ではパブリシティ権の侵害にならないとされた例があるというふうに指摘されておりまして、パブリシティ権侵害を否定したということはそのとおりなのですが、最終的にこの判決は一般的な肖像権侵害および名誉感情の侵害を理由とする不法行為は認めているところであります。

あの事件はいささか、裸の写真と結びつけるというようなコラージュでありまして、人格権としての氏名権、肖像権並びに人格的利益としての名誉感情を侵害するものとして不法行為法上違法となるということで、請求自体は認めているわけですよ。これに加えてパブリシティ権の侵害をも認めるかというところで、その点を判決は否定したということで、私自身はこれは両方認めてもよかったのではないかとはい思うのですが、いずれにしても、いささか特殊な事例かとは思いますが。

一般に、ディープフェイクというものは、そういった裸の画像と一緒にしてしまうというものもある一方で、そうでないようなものもあるかと思っておりますので、その場合にはパブリシティ権の侵害を認める可能性は十分あるのではないかと私は思っております。こうした点についても既にどこかの記述でカバーされていたかもしれませんが、補足として申し上げさせていただきました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほか、今、手が挙がっている方はおられますか。

福井委員、どうぞ。

○福井委員 ありがとうございます。それでは、改めまして私のほうから、まず、事務局の御努力に敬意を表したいと思います。現状、特に著作権を中心に、社会でのこのAIをめぐる議論は相当に分極化しており、バランスを取った議論は困難さを増していると感じます。そういう中で今回、極めて多くの意見表明があるものの取りまとめ、大変な御苦労

であったと思います。

その上で、内容に関する意見です。18ページにデジタルアーカイブの記載があります。ここで、今、パブリックドメイン等でのデータ整備が記載されていますが、適正に権利処理されたデータを除外する理由はないと思うので、適正に権利処理されたデータも対象に加えていただくのでどうかと思いました。

そして、複数の委員がおっしゃっていたベストプラクティスへの誘導です。これは私も賛成でして、社会への発信の箇所に関連するかもしれませんが、そういう視点を今後も重視していただければなと感じました。

私からは以上です。

○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。前半の資料のほうですけれども、ほかに御意見はございませんでしょうか。よろしいですか。

もしよろしければ、岡崎委員は御退席になられると伺っていますけれども、何か御発言はありますでしょうか。

○岡崎委員 どちらかという後半のほうで。

○渡部座長 では、早く後半に行ったほうがいいですね。

○岡崎委員 もし退席になりましたら、後で文書として残します。

○渡部座長 では、もし前半は、時間が残りましたら、また振り返っても結構ですけれども、後半の議論に移らせていただきたいと存じます。資料2について、事務局より説明をしていただければと思います。

○白鳥参事官 では、手短かに説明をさせていただきます。

資料2を御覧いただきます。こちらは横断的見地からの検討ということで、まず、問題意識として幾つか紹介させていただいております。

生成AIについては、リスク、問題点等につき、御指摘がいろいろございますけれども、知的財産権との関係におきましては、特に著作権との関係での御指摘が多くみられます。

他方で、この検討会におけるヒアリングであったり、また、意見募集を通じまして、労力や作風、声といった、著作権法等が必ずしも保護対象として明記していないものの利用や生成についての懸念も示されてきたところでもございます。

著作権の侵害リスクについては、現在、文化庁において検討されております、例えば30条の4等の適用範囲の明確化といったようなこと。それらの明確化等を通じて、リスクの低減や解消に貢献できる側面も認められます。その一方で、そもそも論として、本検討会におきまして御指摘があったものとして、著作権法の保護対象となる創作的表現と、保護対象外としてのアイデア。この区別はなかなか難しいというのが実態であるといったようなお話もございました。

いずれにしても、やはり個別の判断が必要になるといったことを踏まえて考えますと、今、話題になっている生成AI。こちらについては、生成物も含め、非常に大量のデータ

を扱うものです。したがって、侵害の有無については、個々それぞれ判断するということも、それが必要な部分も当然ありますけれども、やはりAIのリスクへの対応といった観点でいえば、ガバナンスの観点から、今回、いろいろ御議論いただいております、法、技術、契約（収益還元）といった各方策を通じた横断的な見地からの検討が必要ではないかといったような点を、問題意識として、まず記載させていただいております。

その上で、本資料では、まず、労力や声などの保護についての法的整理はどうなるだろうかといったところの案をお示ししております。

2ページからは、まず、労力の部分であります。特に記事のデータベース等々の関わりの中で出ておりました。労力については、著作権法で保護されないにしても、それがフリーライドされることは適切ではないといったような御意見です。

これに関しては、まず、著作権法以外の知的財産法で保護されるかについては、限定提供データという、不正競争防止法の文脈の中で保護される余地もあると考えられます。

他方で、そのような知的財産権法の枠組みで保護されないものについては、一般不法行為責任による責任追及ができるかといった論点がございます。

この点について、関連しそうな裁判例もございましたので、【参考1】ではその辺りの御紹介をしております。

ただ、時系列的にその後、北朝鮮事件最高裁判決が出ておりました、今のような知財法で保護されないものと一般不法行為責任との関係については、学説上も非常に議論のあるところと承知しております。この点に関しては、脚注でも記載しております。

また、先ほど出ておりました限定提供データも含めて、不正競争防止法では、特に営業秘密等々も規定をしておりますので、そちらの要件に合致するものについては、それらの規制も及ぶという点も、確認的に記載をしています。

続きまして、次の4ページが作風に関わってのものになります。これもいわゆる著作権法との文脈で言えば、創作的表現でないものの保護ということで、著作権法で保護されない、いわゆるアイデアに属するものの扱いが論点となります。したがって、先ほど申し上げました知的財産法による保護と一般の不法行為責任との関係という点が、ここでも妥当すると考えられることにつき、書かせていただいております。

他方で、先ほども少し議論が出ておりましたけれども、著作権法との関わりになります。作風そのものはアイデアということで、著作権法の保護の対象になりませんが、ただ、作風といいながら、その実を見れば著作権法で保護の対象になっている創作的表現の複製等の利用を目的としているといったケースである場合、この点は、先ほども取り上げましたとおり、追加学習の文脈での整理を文化審議会でも御検討いただいておりますので、関連の記述をこちらで併せて紹介しているところです。

続きまして、声の保護についてです。声につきましては、まず、肖像権・パブリシティ権ということの文脈の中でやはり検討されるところが大きいかと思います。

海外におきましては、前回の会議でも御紹介いたしましたアメリカ法については6ペー



ジの脚注に紹介させていただいておりますけれども、我が国における肖像権等の扱いについては、判例において示されているところを御紹介しております。肖像権との関わりにつきましては、一般的に、保護の対象としては声は含まれないとも考えられますが、他方でパブリシティ権につきましては、本人の人物識別情報として、ここで示されております「肖像等」という保護対象の中には、声が含まれると解されているところでもございます。

したがって、パブリシティ権の保護の類型とされております3つの類型、これらは例示でありますけれども、こちらに合致するというのであれば、声も保護対象として考えることができるのではないかとこのところでもございます。

その上で、あと、そのほかの知的財産法の保護の有無ということの文脈におきまして、例えば著作権法の関係で言えば、仮に「実演」そのものを実際に使うといったようなことであれば著作権法の保護の対象にはなり得るところ。

そしてまた、商標権におきましても、音商標としての対象になるということであれば、その保護の範囲は、保護は及び得るところです。もっとも、指定商品とか指定役務と同一または類似といったような、その辺の制約は当然ながらございます。

また、不正競争防止法におきましても、関連の不正競争の類型に合致するのであればその規制が及ぶということではあります。全般的にやはり限定的な保護対象ということで考えられるのではないかとこのところでもございます。

その他としましては、むしろ、声を使って悪用するといったような、先ほどのディープフェイクの議論とも連動する内容というのが、関連としてはございます。その際には詐欺罪等の刑事罰等の適用について、考える余地があるだろうということでもございます。

続きまして、8ページからが、特に横断的な見地からの検討という文脈におきまして、先ほども少し御議論をいただいたところにも関わります。各主体として、この課題に対してどのように対応していくべきか。その際に、推奨される取組はどのようなものかということについてのものです。特にその中で関わりが深そうなところをまず例示として挙げさせていただきましたけれども、その主体・対象も含めて、御意見をいただきたいと思っております。

まず、生成AIの開発、そして、サービス提供者といった、生成AI事業者についてです。こちらにつきましては、まず1つ目の黒ポツですけれども、良質なデータがAI開発で求められるところ、そのデータの確保につきましては、ライセンス市場の中で、有償で獲得していくことを進めることが望まれるといえるかどうか。

そしてまた、2つ目ですけれども、生成AI事業者として、どのような技術的手段を講じるべきか。法と技術と契約の各手段を総合的に見ていくという観点からは、例えば法的な整理として、今、ここで御紹介しております議論は、①におきまして、例えば、学習したデータと類似の生成物が出てくることを阻止、抑止するような技術的手段を施さないまま生成AIを提供しているというようなことであれば、規範的な責任主体としてAI事業者が著作権等の侵害の責任を負う場面もあり得るといったような考え方があったり、また、

ファインチューニングとの関係で、先ほどもご紹介したように、特に作風を創出させるということと言いながら、実はその作風にとどまらず、創作的表現を作出することを狙いとし、著作権侵害となるような利用も実は観念されるようなAI学習のケースであれば、やはりあらかじめ許諾を得ながら取り組んでいかなければいけないという部分でもあろうかとも思われます。

このような法的整理を考えたときに、侵害の回避ということ踏まえて考えると、後者については、収益還元議論にも関係し得るところですが、どのような技術的手段を講じることが推奨されるだろうかといったような問題提起としております。

また、そのほかにも、透明性の確保等といったような観点で取り組むことが推奨される事柄について、さらに御意見をいただければと思います。

さらに、生成AIについては、やはりクリエイターの視点も大切であると認識しておりますので、クリエイターが、生成AIにどのように向き合っていくかという点の考え方も、御意見をいただければと思っております。

その際、収益還元ということの関わりでまず考えますと、データベースを有償で情報解析用に提供すれば、そもそも、許諾が必要な利用形態であるといったことは、これまでも言われていたところでもございますので、そのような観点から、有償で提供するということが、収益還元策として考えられるのではないかということが一点目です。

その次のページですけれども、そのほかの収益還元策であったり、また、そのような収益還元策を講じていくに当たりまして、どのような技術的手段を講じることが考えられるかといったようなところであります。

また、そもそも、収益還元というよりも、やはり自分で利用したい、あるいはそもそも、AI学習は嫌だといったようなクリエイターの方々もいらっしゃいます。そのような方々は、逆にAI学習ということが行われなような方策として、クローラによる自動収集の拒絶のための技術的手段を主体的に講じることが望まれると言えるかどうか。この辺りのところも、問題提起として書かせていただいております。

以上のほか、利用者としてもこのような、やはり知らないうちに著作権等、知的財産権の侵害をしているといった事態を避けるために、どのような取組が推奨されるかといったような観点も記載しております。

また、生成AIを選ぶ際には、ある程度、著作権侵害を回避等するための技術的手段を講じているかといったことも確認した上で、生成AIを使っていくといったようなところも望まれるかどうか。

このような辺りのことを、問題提起として示させていただきます。

以上でございます。よろしくお願いたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、ただいま事務局から御説明のあった資料2に基づきまして、自由討議の時間とさせていただきます。今、労力、作風、声の保護。これについて法的整理を

行ったところが前半でございました。それから、後半はAIガバナンス。これは必ずしも不法行為とか、そういうことではなくて、AIガバナンスというものがステークホルダーに対して受容可能な水準をするための施策というふうに考えられているところではありますが、先ほども幾つか御意見がありましたけれども、ベストプラクティスに誘導するというようなことも含めて論点としております。これについて御意見をいただきたいと存じます。

岡崎委員、よろしいですか。

○岡崎委員 すみません。今日は途中で退席しますので、私から御意見を申し上げたいと思います。

この資料2の8ページなのですけれども、透明性を高めるということが書かれておまして、これは非常に重要な取組だなと思っています。AIが適切に開発されているということを示すという目的だけではなくて、学問の積み重ねの観点からも透明性は非常に重要だと思っています。

一方で、非享受利用と享受目的を併用するケースの整理が、今、文化庁で行われておまして、その取組自体はAIの開発者にとってもすごく重要ですし、整理するという大変な取組に敬意を表したいのですけれども、その適用範囲が解釈によって広がってしまうような状況になってしまうと透明性を確保しにくくなってしまいう印象を受けています。

具体的には、検索型生成が全て駄目のように読み取られてしまう可能性があったりですか、あと、この資料の4ページでも引用されていますけれども「少量の学習データを用いて、学習データに含まれる著作物の創作的表現の影響を強く受けた生成物が出力されるような追加的な学習」が享受目的と併存するというふうに言われておまして、これも影響とは何かという解釈によって結構変わってしまうように思います。

あと、8ページの収益還元にも関連するのですけれども、robots.txtで、あらゆるAI学習のクローラをブロックしているのではないのだけれども、あるクローラをブロックしている場合に、将来、データベースを販売する目的があるのだなというふうに推測を行って、権利制限の対象にならないと考えられるみたいなことが書かれていて、何のクローラを使っているとか、どのデータを使ったとか、どのように学習したのかということを公開して透明性を確保したいのですけれども、その透明性を高めたことによって逆にリスクになるような状況をつくり出してしまうとAIの研究開発がクローズドになってしまったりとか萎縮してしまうという懸念を持っておりまして、安心して透明性が高められるような取組をお願いしたいと考えております。

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。

竹中委員はまだ入っていらっしゃいますか。早めに退室というふうに伺っていますが。

○竹中委員 います。

このところでは1つ、前から気になっていることはキャラクターの保護という点なの

ですが、アメリカと違って、はっきりと著作権の保護の対象になるのかというところが曖昧なところがあり、最高裁判決で著作権の保護の対象にならないと言っているものがあり、下級審の判決などを総合的に見ると、実質上、著作権の保護を受けているというのが通説なのかなと思いますが、ここら辺ははっきりと保護の対象というところを明確に出していないと、漫画、二次元のものから三次元のものとかフィルム化というものが非常に簡単になってしまいますので、きちんとそこら辺の理論を明確にしたほうがいいのではないかなというふうに思いました。

あと、ここは直接には関係ないのかもしれませんが、アメリカのほうではAIをどういうふうに使って、例えば法律の調査をするとか、あと、どういうふうにして文章をつくるかというようなことを一般的にやるようになってきているのです。だから、使うのが前提という未来というか、もう現実なのですけれども、それを前提にやはりガバナンスとかをつくっていて、教育の中でどういうふうに学生さんたち、小学生とか小さい子供たちも含めて、知財に気にしながら、間違った結果を出さないように利用していくかということをお教えしていくということがすごく重要だなというふうに感じております。

以上です。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。

ほかはいかがでしょうか。

岡田淳委員、お願いいたします。

○岡田（淳）委員 岡田でございます。

2点ありまして、1つ目が「2. 労力・作風・声の保護について」の箇所でありまして、全体的に現行法の解釈の考え方というものはよくまとめてくださっていると思うのですけれども、それを踏まえて、その先について何か議論したり記載したりする必要がないのかというところのコメントでございます。

例えば声の保護などをめぐっても、一定の限界があるわけなのですけれども、現行法の解釈を踏まえて、声優の方等も含めて、いろいろな権利者の方として具体的にどういう懸念・課題が生じているのか。それは看過し難いようなものなのか。逆に、AI事業者の方からすればどうなのか。その辺りの実際の課題が、現行法の解釈を踏まえた上で、課題がどの程度、社会的課題として解決すべきようなレベルになっているのか。その辺りの分析・検討であったり、また、ひいては現行法の解釈を超えて、これは中長期的な話になるかもしれませんが、どういう制度設計が望ましいものとしてあり得るのか。

特定の方向を決める必要は全然ないと思うのですけれども、せっかく法律家以外の、本当に多様なバックグラウンドの委員の方が集まってくさっているのです、何かそういう将来的な制度設計論も含めて、何かその先を書いたり、検討したほうがいいのかということについての問題提起です。

2つ目は、先ほど透明性の話がありまして、これは「3. 各主体において採用が推奨される取組」というところなのですけれども、私も透明性は、非常にAIガバナンスとの関係も

含めて、重要な観点だとは思ってしまして、特に御案内のとおり、12月にEUのAI規則案というものが政治合意に至りまして、そこでは透明性に係る義務はハードローとしてAIシステムに広く適用されて、著作権との関係でも、著作権で保護されているような学習データについては詳細な概要を開示するという条項が入っているものというふうに、正式には情報公開されていませんけれども、理解はしております。

そういうことも考えると、やはりこれから、特に著作権との関係で、何をどこまで透明性として要件を満たすために開示していくということがプラクティスになっていくのかということ是非常に具体的な議論にどんどん今年はなっていくのではないかな、深まっていくのではないかなというふうに思っているのです、その辺りは今後引き続き、詰めて具体的に検討するようなことが、実際の世の中でのプラクティスも含めて、議論していくということは考えられ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。

ほかはいかがでしょうか。

奥郵委員、お願いいたします。

○奥郵委員 ありがとうございます。

そうしたら、まず、資料2の3ページのところですけれども、これも少し補足していただいたほうがいいのかないかなという感じなのですけれども、タイトルが労力の保護となっているのです。ただ、このページに挙げられているものは労力そのものではないのです。もちろん、労力も関係します。例えば、営業秘密を秘密として管理する、というのは労力が必要ですが、一方で営業秘密の保護は労力そのものを保護しているわけではないのです。今の書き方だと、不正競争防止法によって直接的に労力が保護されるみたいな誤解を生むのではないかな、労力と関係はするが、労力そのものの保護ではないというようなことが分かるような補足が要るのではないかなというふうに思います。

あと、先ほどの脚注のところですけども、北朝鮮事件の最高裁判決以来、いろいろと議論があることを御紹介いただいたわけですけども、私の知る限り、この最高裁判決が出て以降、知的財産権で保護されないとされたものを一般不法行為で保護すると認めた裁判例は多分皆無ではないのかなと思います。確かに、学界の議論としては両方あり得るということでもいいのかもしれませんが、実は、否定と肯定で重みが少し違うのかなと。実務という観点では、肯定されるとはあまり期待できないと思いますので、その辺書きぶりの問題があると思います。

次に、作風のところとの関係かと思うのですけれども、先ほど竹中委員からキャラクターのお話がありました。アメリカと日本で、キャラクターと言う言葉で何を指しているかというのが違うように思います。日本の最高裁が、キャラクターが保護されないとやっているのは、性格づけとか、設定とかの、アイデアの領域のものかと思っています。先ほど竹中委員がおっしゃった二次元のキャラクターを三次元にするなどは、具体的な絵柄という意

味のキャラクターのお話で、この点は日本でもちゃんと保護されるわけです。例えば、ドラえものの絵柄という意味のキャラクターは保護されます。この辺は言葉の使い方等もあって、別にアメリカでもアイデアまで全部保護するという事になっているわけではないと思います。ですので、その辺は、もし作風とか労力のところにキャラクターについてお書きになるのだとすると、整理が必要かなというふうに思いました。

ちなみに、キャラクターに関しては、分かりづらいので、よく授業で言っているのですが、キャラクターという言葉は2つ意味があって、一つはよく若い人が言う陽キャとか陰キャというような、性格という意味のキャラクターと、もう一つはキャラクターグッズという、絵柄を指すものと、2つ意味があって、そのいずれかの区別を意識すべきだと思っています。

最後に、7ページです。声の保護のところなのですが、これもさっきと同じなのですが、著作隣接権で声そのものは保護されないわけです。声によって出来上がった実演について保護があるだけです。不正競争防止法も声そのものを保護するわけではありません。多分、音商標だけは違ってくるのだとは思いますが……。そうすると、今の記述は、色々とミスリーディングな形でないかなと心配いたします。これも少し補足が必要かと思えます。

それから、最後ですけれども、9ページのところで、その前の8ページにも「技術的手段」という言葉が出てきます。今回の資料2にも出てきますし、資料1にも出てきます。

私としては、「技術的手段」という言葉は改めたほうがいいのかという気がいたしております。

というのは、著作権法上の技術的保護手段、技術的利用制限手段、それから、不競法の技術的制限手段という具合に、似たような名称のものがいっぱいあるわけです。その意味で非常に紛らわしいですし、そもそもどれに当てはまるのか、いずれにも当てはまらないのか、現状は色々議論がある状況です

文化庁さんの資料を見ると、多分その関係でだと思いますが、「技術的な措置」という言葉を使っておられます。そちらに合わせてもいいのではないかと。「技術的な措置」と言っておいたほうが、ここで言っている「技術的手段」が現行法上ある3つの技術的何とか手段のどれに当てはまるかが分からない状態でも、もしくはそもそも当てはまらない状況でも、対応可能な気がします。「技術的な措置」というような形で少し広めに書いておいたほうが誤解もないし、また、カバーできる範囲も広がっていい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。

新委員、お願いいたします。

○新委員 ありがとうございます。2点ございます。

一つが、4ページのところの、今、文化庁さんのほうで議論されている作風の保護のと

ころです。事業者にしてみますと、一番分からないのが「学習データの著作物の創作的表現を直接感得できる生成物」という単語が一体どこまでの範囲を示すのかというのが分からず、事業者として見ても非常に悩ましいところでございます。ただ当然、これはなかなか現行法解釈の中でなかなか苦労されて導き出されている文章だというふうには理解しておりまして、これは判例が出てこないことには結論は出ないということが前提だと思えます。ただ、これが非常に曖昧のために、なかなか事業者にとってこれがどこまでかというのがすごく悩ましいところではあります。

ただ一方で、事業者側として何ができるのかということ考えた場合には、やはりこれを、では、どういうものだと大丈夫かということ、ベストプラクティスのようなものをやはり積み上げていくということが必要なのだろうというのは改めて思ったところがございます。前回の発表でレベルファイブの日野社長が行われたプレゼンテーションですが、あれは非常にゲーム業界全体に対しても物すごく大きなインパクトを持ちまして、ここまで大手の事業者さんがここまでの内容でリファレンスとして採用されている。当然、法的には問題はないことなのですが、そんなことを明確にやられているといったような、こういったものの事例がやはり積み上がることによって事業者にとってみると非常に安心して使えるというところで、そういった法的な解釈のところが曖昧な部分についても、こういったものの積み上げによって一つは実現できるのではなかろうかというふうに思う部分でもございました。

あとは8ページの事業者についてのところで、感想的な部分ではございますが、事業者にとってみると、今からいろいろな形で生成AIのもとの学習データを形成するケースが出てくると思います。既に様々な研究で著作権が切れているデータを使って生成したものでも非常に効率の高い画像データが生成できる場所の段階の研究に入ってきておりますし、そもそも、生成AI自体が生成した画像データを学習させて、さらに高度な画像が出るという研究も出てきております。ラベリングをすることによって著作権とかが切れたもののデータで合わせるだけでも非常にクオリティが高いものが出て、既にGoogleとかはそういったものを採用して使い始めているというような情報も出てきております。

ただ、こういったケースでは様々なパターンが出てくるとは思いますが、なので、この部分というのは利用したデータというものが、ある程度開示されていく、もしくはそれが市場によって、ある程度淘汰されることによって、ある程度分けられてくるということも起き得るのかなということだけは共有したいなというふうに思いました。

以上です。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかはいかがでしょうか。

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。

幾つかコメントさせていただきたいのですが、まず1つ目に、先ほど奥郵委員と竹中委

員から御指摘があったキャラクターの点ですけれども、確かにイラストという意味でのキャラクターは異論なく著作権保護が認められる一方、抽象的な登場人物という意味でのキャラクターというものは日本法上なかなか著作物として認められないと言われてきてはいるのですけれども、ただ、単一のキャラクターではなく複数のキャラクターを無断利用した場合、例えば『小説ドラえもん』というものを無断で書いて、そこには、ドラえもんも出てくる、のび太もスネ夫も出てくるということで、さらに設定も詳しく共通しているとなると、これはただ単なるアイデアの共通ではなく、創作的表現の共通ということで著作権侵害になるという可能性は十分あるのではないかと思います。さらには、単一のキャラクターについても、例えば、何者かの小説にドラえもんだけが登場するという場合であっても、ドラえもんの正確や設定というものが具体的な表現とされる可能性も今の日本では完全にあり得ないわけではないと思っております。ただ、これはAIとは直接関係するテーマではないかなとは思っております。

2点目は、8ページ目のところでございます。真ん中辺りに「生成AI事業者としては、どのような技術的手段を講じるべきか」というものがあり、そこに①②とございまして、この②が先ほどの点とも関係するのですけれども、この文章だけを読みますと、作風を出力させる目的なのだけれども、創作的表現を「出力させることを目的としていると評価できる場合には」というふうに書かれていまして、ちょっと矛盾するように聞こえるかもしれないと思っております。ただ、これはいわゆる併存型ということでありますので、作風を出力させる目的はあるけれども、そのみならず、創作的表現を出力させることをも目的としていると評価できる場合には、享受目的が併存しているのだから30条の4の適用は受けず、権利者の許諾が必要だというふうに書いたほうが誤解を招かないのかなと思しました。

3点目は、そのページの一番下のところでございますけれども、先ほども御紹介がございましたように、情報解析用のデータベースというものは改正前の47条の7でもただし書に当たり、権利制限の対象外とされていまして、その観点からすると、ここで特段「有償」と言う必要はないのではないかという気もしますけれども、その後半のほうで、「許諾が必要であること等を踏まえると」と書かれたあとに、「クリエイター側でAI学習用データセットを作成し、有償提供することは有効な収益還元策といえるか」というふうにつながっております。しかし、「データセット」と「データベースの著作物」というものは同じではありません。データセットというものは単にデータの集合体であればよく、それが学習用であってもデータセットには当たりますけれども、「データベース」という以上はコンピューターによる検索ができるということが日本の著作権法上は定義されておりますし、また、「著作物」と言えるためには情報の「選択」または「体系的な構成」における創作性がなければいけません。したがって、たとえある作家さんが自分の作品を全部集めてデータセットとして解析用に提供しますと言っても、それが直ちに解析用データベースの著作物に当たるわけではないということには注意すべきかと思っております。



先ほど申しましたように、著作権の権利制限規定が適用されるか否かにかかわらず、むしろ、権利制限の適用によって著作権法上自由に行える行為なのだけでも、権利者が学習用にデータセットを提供するということが非常に有用なのですが、そのこととただし書によって30条の4が適用されるかどうかというのは分けたほうがいいのではないのかというふうに私は思っております。

最後に、その次の9ページ目ですけれども、ここではいろいろな技術を使うことが「望まれるといえるか」というふうに書いておりまして、一つは権利者、もう一つは利用者ということになっております。ここで、クローラによる「収集を拒絶する等の技術的手段を主体的に活用することが望まれるといえるか」どうかということが書かれておりますけれども、この問題をせっかくこの知財本部で議論していることからすると、こういう収集を拒絶する等の技術的措置を活用している場合に、それを回避して収集するということが著作権侵害に当たるかどうかということは別に、こうしたクローラによる収集を拒絶している場合は収集を控えましょうというふうに取り決めるとか、そうすることが非常に有用なのではないかと思えます。

つまり、法解釈とは切り離して、そうした一定の取決めをしていくということは大きな意義があるのではないかなと思っております。そもそも、たとえ日本法の権利制限規定について解釈を変えても、外国の事業者が外国でやっている収集については全く無意味だと考えられますけれども、そうしたステークホルダー間の取決めというものを進めていくことができれば、国際的に見ても効果的な規範の構築ができるのではないかと思います。

ただ、最後のところで、利用者がプロンプト入力に当たって留意するとか、あるいはフィルタリングで確認すべきとか、推奨されるかということが書いてありますけれども、我々が、これは推奨されますというようなメッセージを出しますと、AI利用者に対して、画像生成AIで画像を出力した場合、もしかしたら侵害かもしれないということで、どこかでチェックすることを推奨することになったりとか、あるいは一般に使える生成AIではなくて、クリーンな情報だけを学習した生成AIを使うことを推奨する、ということになりかねず、そこまで我々が述べるのが本当に妥当なのかなというのは少し気になるところであります。

見解が分かれますけれども、過去に学習した著作物と同じ創作的表現を持った著作物を出力してしまいますと、そのAI利用者は、そのように出力したものを公に利用したりしますと著作権侵害に当たってしまい、ただ、過失だけは否定されるという議論があります。ですから、そのようなAI利用者は、侵害だということが分かれば、その行為をやめればいいので、そんなに大きな問題はないと考えられる部分もあるかと思えます。それは、AI利用者が個人なのか企業なのかということにもよるかと思えますけれども。そういう意味では、AI利用者に対して、この技術を使うことが推奨されると述べるかどうかはなかなか難しい問題であるかと思えます。もちろん、そのようなことをしたほうがリスク回避という点では無難ではあるのかと思えますけれども、我々がそれを推奨するとまでいう

べきなのかな、というのは悩ましいところではないかなというふうには個人的には感じております。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

今、岡田陽介委員ですか。

○岡田（陽）委員 ありがとうございます。

私から2点でございまして、まず、8ページかな。生成AI事業者側のところで、こちらは「どのような技術的手段を講じるべきか」というところでございますけれども、これは岡崎先生のおっしゃるとおり、技術的措置とか、そういうものも含めておっしゃっていただいたと思うのですが、結構、この技術的措置みたいな形になるときに、現状、この本検討会が進んでいる間だけだとしてもかなり技術的進化があった。新委員のおっしゃっていただいたとおりでと思うのですが、そういった中で具体的に示してほしいのだけれども、具体として書いてしまうと時代遅れになってしまっているみたいなことも現実として起こり得るかなというふうに思っていますので、この辺りの書きぶりに関しては正直、結構難しいなというふうに思っています。それで、技術的には対応することが推奨されるか。それはされるのだけれども、どういうふうに具体的にやるべきかみたいなところを、ケース・バイ・ケースですし、技術的進化速度に合わせて取捨選択をしなければならないので、結構、この部分はなかなか難しいのだろうなというところを、すみません。1個、コメントとして申し上げておきます。

あと、次の9ページの「(3)利用者」のところに関しては、まさに上野先生がおっしゃったとおり、これはかなり利用者がいちいち確認をするというのは現実的にかなり不可能に近いのかなと思っておりまして、B to Bの場合はそういったことを契約書に盛り込むということも現実としてできるのかなと思っている一方で、Cの方々が一個一個、それを確認する義務みたいなものをやったらインターネットサービスはほぼ使えなくなってしまうのではないかなみたいなことも現実として起こってしまうのかなというふうには思っておりますので、この部分につきましては、まさにおっしゃる、やはり現実的にはどこかで担保ポイントを変えなければ、なかなか多分、現実的な社会実装という観点だと日本だけ取り残されるということも十分考えられてしまうのかなというふうに思いますので、そこだけ御留意いただきながら文言というか、文章のほうの部分を工夫いただけますと幸いです。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

福井委員、お願いいたします。

○福井委員 ありがとうございます。今の両委員の述べられたところについてのコメントとなります。

まず、技術的手段の主体的な活用。これは先ほどのベストプラクティスの議論ともつな

がると思いますけれども、私も上野委員のおっしゃったことに賛成で、こうした取組は大いに望まれると書いてもいいのではないかなと感じます。その技術的手段とは何であるかということは、既に御指摘のあるとおり、アップデートがされ続けるべきものであろうし、ここでも技術的手段を限定するというふうには読めないと思うので、これでいいのではないかなと感じました。

それから、利用者についてです。これは両委員の御指摘に賛成でして、こうした学習対象やフィルタリングを選択することの推奨とまで書くのはちょっと踏み込み過ぎている気がいたしました。ただ、そういう手段を選択したいと思うユーザーの方は多いのではないかと思うのです。よって、この主体を利用者と書くよりは、AI事業者がそうした利用者を選択可能な手段について十分な情報提供を行うといったような、AI利用者が望んだときに使えるという体制の整備という方向で記載することはいかがかなと。こんなふうに感じました。

最後に、特にどなたからも異論が出たものではないのですが、意見として残しておいたらいかなと思ひまして、少し前のほうになってしまうのですが、声のパブリシティ権による保護です。これは可能であろうという記載があり、私も全く同感です。どうも、声は全く保護されていないというような、誤解に基づく言説が当初でもあったようにも思いますけれども、少なくともパブリシティ的価値のある声についてはパブリシティ権による保護は十分あり得るのではないかなと感じたものですから、記載を変えてくれという意味ではなくて、コメントとして申し上げたいと思います。

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。

江間委員、お願いします。

○江間委員 ありがとうございます。

恐らく今まで御議論していた中を、形を変えて同じことを結局言うてしまうような気もするのですが、この書き方として「3. 各主体において採用が推奨される取組」ということで、もちろん、いろいろな主体がありますねというふうに先ほど申し上げたのと同じなのですが、要は経産省、総務省が出している事業者ガイドラインでもビジネス利用者みたいなことと本当のエンドユーザー消費者というものは分けて考えるというようなことを出していますし、僭越ながら、私たちが未来ビジョンで以前出した提言とかでも、要は法人の利用者と個人の利用者というところは、利用者といってもいろいろな利用者がありますねというようなところで、それぞれがやる、考える、留意することというのはやはり異なるのではないかなみたいなことも議論していたところではあります。なので、先ほど来から出てきているB to Bの間で何か議論する。だから、企業が利用者として使うもの、あるいは行政が利用者として使うものと、個人が使うものということやはり分けて考えたほうがいいのではないかなというふうに思ったのが一点です。

あと、この「利用者」と書かれているところの下のページのところ、今、映っているところではなくて、話をしているのはそちらでございます。教育的な点というか、こういうことに気をつけましょうねというようなところと、情報をちゃんと見ておいて提供されていきましょうねということは、あと、どういう対応をしましょうねというのは分けても考えていいのかなというような気がしていて、先ほどの技術の促進についてもちゃんと対応していきましょうといったときに、では、今、どういう技術があるのかということが例えばどこかで参照できたりするみたいなものも関係してくるかもしれないので、今、アップ・ツー・デートで、今だったらどういう情報とかどういう技術的な進展があり、どういう対策があるのかとか、あるいはどういうような生成AIを利用者が使うときに気をつければいいのか。こういうガイドラインがありますみたいなところと、では、実際にそれについてどう取り組めばいいのかみたいなのところで何か書いていただけると、利用者の取るべき役割みたいなのものがもうちょっと分かりやすくなるのではないかなというふうに思ったというコメントです。

○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。まだ御発言いただけていない委員の方はおられますか。

佐渡島委員と福田昌昭委員がまだ御発言いただけていませんが、いかがでしょうか。

○福田委員 福田でございます。では、先に。

○渡部座長 よろしくお願いたします。

○福田委員 私も委員の皆様とほぼ同じ意見にはなるのですが、やはりリビングドキュメントとしてこういうきちんと管理していく体制というものはきちんと今後考えていければと思っておりますので、そういうところです。ほかは各委員の方がおっしゃってくださったところにおおむね合意でございます。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

佐渡島委員はいかがでしょうか。

○佐渡島委員 大丈夫です。特にはないです。

○渡部座長 特によろしいですか。

○佐渡島委員 はい。大丈夫です。

○渡部座長 一巡はしておりますけれども、追加的に何か御意見がある方、あるいは第1部のほうは少し最後は急いで切り上げましたけれども、全体を通じて何か御意見があればいただきたいと思いますが、いかがでしょうか。

特によろしいですか。

もし特段ないようでしたら、ここままで事務局から何かコメントがございましたら事務局のほうで。

○白鳥参事官 御議論につき、大変ありがとうございます。御意見をいただいた点について、若干ですけれども、補足させていただきます。

一つはキャラクターの保護をめぐり、竹中先生からの問題提起に対して、ほかの先生からも御指摘をいただきました点につきましては、説明上省かせていただいたので、御覧いただけなかったかもしれませんが、資料2の1ページ、中段辺りに、記載しております。イラストについては保護の対象だが、人格的などころは保護の対象外といった、これまでの裁判例を踏まえるとそうしたことが言えるのではないかとといったことにつき、すでに記載させていただいているところでございます。

また、上野先生から、ファインチューニングの関わりの中で、収益還元との関係につきまして御意見をいただきました。享受目的併存かどうかといったような議論と収益還元の話は切り離したほうがいいのではないかとといった御指摘と理解をいたしました。この点、事務局にて、これらを併記させていただいた趣旨としましては、これまでのヒアリングの中でも、当然ながら、契約による収益還元は、権利制限規定の適用の有無にかかわらず可能であろうということは前提としつつも、ただ、権利制限が適用されるような利用については、幾ら収益還元のための契約をしたいと権利者側が言ったとしても、権利制限により自由にできるのだから、その利用については特にお金を払う必要がないのではないかとといったような反応も出てしまう。そうすると、なかなか契約もままならないといったような御趣旨の御意見も、あったように思われます。

そのような中で、享受目的併存という文脈ではございますけれども、このファインチューニングに関わりまして一定程度許諾が必要な領域もあるといったような考え方の案も、今、検討されているというふうにも伺いました。それであれば、ファインチューニング、追加学習の局面において、許諾が必要な領域もあるのであれば、その部分については許諾が必要である以上、より積極的に収益還元ということを講じていくインセンティブにもなるのではないかとといったような趣旨も含めまして、提案的に書かせていただいたものでございます。若干御説明が足りなかったところがあるかもしれず、今、補足をさせていただきます。

また、資料2の最後の論点に関わり、各主体に求められる取組について、問題提起をさせていただきました。これについては、具体的に、さらに広い視点であったり、また、今後の技術の進展等も踏まえた柔軟な対応ということも当然考え得るところでもありますけれども、この会議体として、中間まとめに向けて着地を目指していくことも視野に入れたいとも思っておりますので、より具体的に書き込めるところなども、ぜひ御意見を積極的にいただけますと、さらにありがたく存じます。

取り急ぎ、事務局からは以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

今、いただいているところは、どちらかというと推奨される取組ですとか、ベストプラクティス、あるいはAIガバナンスのところ、まだもう少し材料が欲しいというか、そういうような御趣旨だと思いますが、いかがでしょう。

上野委員、お願いいたします。

○上野委員 今の御説明ありがとうございました。

法的に自由にできることについて契約に応じてくれる人はいないのではないかという御意見があることは確かなのですけれども、たとえ法的には自由にできるとしても、実際にやろうと思うと非常にコストがかかるということは、この大量な情報の解析に関しては非常によくあることであります。例えば紙の出版物をスキャンするとか、ネット上にある情報であっても大量に収集してくるとか網羅的に集めてくるということには非常に大きなコストがかかりますし、集めてきたデータを情報解析に適したような形で整理するというようなことにもコストがかかります。これは雑誌であっても新聞であっても同じことが言えるかと思えます。だからこそ、たとえ法的には自由にできることであっても契約して対価を払って解析に適したデジタルデータを網羅的に提供してもらおうというインセンティブがあり、実際にそういう契約というものは行われているというふうに承知しております。

もちろん、一定の場合には学習においてさえ許諾が必要だといひましても、しかし、情報解析の権利制限規定が適用されないというのは、先ほどの享受目的併存型の場合か、ただし書に当たる場合しかないと考えられます。ただ、これらに当たる場合はなかなか限定的だということには異論がないと思えます。つまり、享受目的併存型に当たらず、ただし書にも当たらない情報解析というのは非常に多いことは恐らく間違いないと思われます。

この会議体は、情報解析規定の解釈論をやるというよりも、それとは別に、技術とか契約とかで有用な取り組みが考えられるのではないかと、そういうことを議論する有意義な場所だと思っているのですけれども、こういう契約をしたほうがいいですよとか、こういう技術を使ったほうがいいですよということ自体をどのように考えるかが問題になるように思います。これは最後の部分にも関係するところで、推奨するというニュアンス次第ではあるのですけれども、ある技術や契約は有意義だと述べていることが誤解されて、そのような技術を使わないといけないとか、そのような契約をしないと直ちに著作権侵害になってしまうというふうに理解されてしまうならば、これはあまり望ましくないのではないかというふうに思います。

その上で、学習については著作権侵害に当たらない場合のほうが多いかもしれないのだけれども、よりよい情報解析のためにデータ提供契約を促進していくということにはやはり大きな意義があるのではないかと考えているところでございます。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

これは最後の整理で、AIガバナンスの今のガイドラインみたいなものは特段、不法行為とか、そういうことに結びついているわけではなくて、ステークホルダーに対して受容可能な水準にするための施策としてまとめている。だから、どういう位置づけでそれが書かれているのかというものをしっかり分かるようにするというようなことで御趣旨としてはよろしいですか。

ありがとうございます。

ほかにいかがでしょうか。ここまで全体で、よろしいですか。こちらから手が挙がっているのかどうかは全部確認できないのですけれども、よろしいでしょうか。何かございましたら。

もしないようであれば、少し早めですけれども、クローズで、ただ、あと1回なので、ぜひ、まだ材料が本当にこれで足りているのかどうか、心配なところがあるので、次回に向けて事務局のほうで整理していただきますが、追加的にいろいろ御意見をいただきたいところも少し残っているかと思しますので、引き続き御協力いただければと思います。

次回は、本検討会の中間取りまとめに向けて「骨子案」ということに具体的になりますので、今の最後の横断的見地からの検討というところについて議論を深めてまいりたいと存じます。ここへ出ているとおりですね。

最後に、事務局から何かございますか。

○白鳥参事官 本日も御議論をありがとうございました。

次回は第6回目となります会議ですけれども、開催予定は御覧のとおり、3月21日木曜日午前9時30分から11時30分を予定しております。今回と同様、オンラインにて開催いたします。

御連絡事項は以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、本日の会議を終了させていただきます。御多忙のところ、ありがとうございました。