

2025-10-24 AI時代の知的財産権検討会（第8回）

10時00分～12時00分

○福田参事官 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ーンショットや録音・録画は御遠慮くださいますようお願いいたします。

本日は、佐渡島委員、竹中委員が欠席となっております。

本検討会は、渡部俊也委員に座長をお願いしておりますので、ここからの議事の進行を渡部座長にお願いいたします。渡部先生、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。只今から、第8回「AI時代の知的財産権検討会」を開催いたします。本日は、御多忙のところ、御参集いただき誠にありがとうございます。

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。

○福田参事官 事務局から、本日の配付資料は、資料1「『AI時代の知的財産権検討会』の開催について」、資料2-1「知的財産推進計画2025（概要）」、資料2-2「知的財産推進計画2025（本文）」、資料3「論点例」となります。また、本日御欠席の竹中委員から、資料4のとおり、意見を提出いただいております。

これらのほか、参考資料1-1から参考資料1-2を配付しております。

また、今回より中原太郎東京大学大学院法学政治学研究科教授に委員として御参加いただきましたこととなりましたので、事務局より御紹介させていただきます。

なお、中原委員でございますが、若干、参加が遅れるということでございますので、この後の意見交換の際に併せて御挨拶をいただければというように思っております。

事務局からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、本日は中間取りまとめ以降、初の検討会ということになりますので、議事に先立ちまして、中原事務局長から御挨拶をいただきたいと存じます。よろしくお願ひいたします。

○中原局長 おはようございます。内閣府知的財産戦略推進事務局長の中原でございます。本会議の開催に当たりまして一言御挨拶をさせていただきます。

本日の検討会は、昨年の4月22日に中間取りまとめ案を御審議いただいて以来の開催となるわけでございます。改めて、委員の皆様におかれましては、新たに加わっていただきました委員の先生方も含め、本検討会の委員をお引き受けいただきましたこと、心より感謝を申し上げます。誠にありがとうございます。

AIをめぐる状況というものは刻一刻動いておりまして、昨今のAIをめぐる状況を見ましても、権利保護の観点から、そしてまた、円滑な利用といった観点から、私たちがいろいろと考えなければいけないような事案の問題提起が事実上なされているような気で拝見しております、我々としても情報収集にしっかりと努めなければいけない。そして、皆

様と共にまたいろいろと御検討をお願いしなければいけないと思っているところでございます。

本年5月には、人工知能関連技術の研究開発及び活用の推進に関する法律、いわゆるAI法が成立しまして、9月には総理を本部長とする人工知能戦略本部が発足するとともに、小野田大臣が人工知能戦略担当大臣に任命されたところでございます。AI法においては基本計画及び指針が整備されることとなっておりますが、この中でも知的財産をはじめとする財産の保護と活用につながる透明性の確保といったものが急務であると考えております。

本年6月には、同じく総理を本部長とする知的財産戦略推進本部によって知的財産推進計画2025が決定されております。この中でAIについては、市場規模や研究費が増加している一方で、我が国企業の業務における生成AIの利活用が海外と比較して進んでいないといったことですとか、権利者への対価還元の機会が得られないことや、AI事業者による情報開示が進んでいないことによりまして、AI利用者側としての訴訟リスクがあり、利活用を躊躇するといった影響が生じているなどの課題を御指摘いただいており、AI事業者ガイドラインなどを通じて、AI事業者による主体的な開示を促すほか、AI法の運用の具体化の中で、国際的な働きかけも行いながら、実効性の担保に資するような透明性を確保するとの方向性が示されております。

関係省庁におきましても、例えば文化庁におきましては、昨年「AIと著作権に関する考え方」を取りまとめさせていただきましたし、その後、AIと著作権に関する関係者ネットワークといったところで、権利者の皆さんと、それから、AI事業者の皆様との率直な意見交換などを通じて、今後の展開に向けた取組が進められているほか、その中でも新たに著作物等データの有償提供等の取組事例というものが出てきており、こうした中で、生成AIの開発あるいは提供における対価還元に向けた環境を整備することとなっております。

こうした状況を踏まえ、知財事務局としては、この検討会を開催させていただくこととし、各委員の御協力の下で、データの信頼性・安全性といったものを高めつつ、生成AIに係る開示に向けた各種の対応を推し進めるため、例えばガイドラインのようなものを所謂AI法の施行に際して策定するということを検討しているところでございます。

各委員におかれましては、これまでいただいた御議論といったものも踏まえつつ、引き続き、単に法律上の観点の整理といったものはもちろんでございますけれども、技術による対応策ですか、あるいは創作活動の持続可能性の観点から不可欠となる収益の還元のあり方、あるいは契約のあり方につき、知財を守りながらAIに関する技術の発展というものをどのように懸念していくか、推進していくか。そんな観点をトータルで見いだしつつ、御審議を賜ればと考えております。

どうかよろしくお願ひいたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、只今から本日の議事に入らせていただきたいと存じます。只今も局長のほうから会議の趣旨等を御説明いただいたところでございます。そしてまた、今回検討すべき課題については既に事務局より各委員に御説明があったというふうに聞いておりますので、このまま検討課題の議事に入らせていただきたいと思います。

今日は初回ということですので、一通り委員の皆様から御発言いただきたいと思います。御質問・御意見等を含めて、順に指名させていただきますので、御発言いただきたいと存じます。まず1巡目は、お一方当たり5分程度で御発言いただければというふうに思います。

あと、御欠席の委員の御発言は、先ほど事務局より説明のあったとおり、配付資料4で竹中委員のコメントがございます。このほか、御欠席の佐渡島委員のコメントについては、事務局より、こちらは先にお願いできますか。

○福田参事官 事務局でございます。

佐渡島委員のほうから、資料3の論点例でございますけれども、この中で、この学習データの開示というもの、これは大変重要なことであるが、一方でそれを実際に進めていくというのはなかなか難しいところもあるよう思う。

したがって、まずは対価還元というものの考え方のスキームというようなものを簡単なものでもつくり、その上でトレーサビリティーというものを高めていくという方向性がいいのではないかということ。

それから、佐渡島委員自らが様々なこういった開発に携わっているということでありますけれども、そういうもののなかでも、数年前と比較しても、非常に少ないデータで様々なものが生成できるようになるなど、技術的な面でも進歩というものが見られるところがある。こういったところも踏まえたルールの形成というところを国の方でもリードしていただきたいということ。

最後に、今回お集まりの委員の皆様は各分野についてそれぞれに見識の深い方々であって、大変期待しているということで、この委員の皆様同士のある種の連携というようなことを深める中で、いい審議ができるなどを期待しているというコメントがございました。

事務局からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、五十音順に御発言いただければと思います。

最初、恐れ入りますが、上野委員、お願ひできますでしょうか。

○上野委員 早稲田大学の上野達弘でございます。引き続き、よろしくお願ひいたします。十分準備していたわけではないのですけれども、簡単にコメントさせていただきます。

AIと著作権に関しては非常に激しい議論が続いておりまして、国際的にもまだまだ未解決の問題が残っていると認識しております。ただ、今回の論点例の中にもございませけれども、そこでは、特に「三位一体」というふうにこの検討会でも言われておりますように、法・技術・契約を全体的にバランスの取れた形で活用していくということがます

ます重要になっているのではないかと思っております。

法律の部分につきましては、もちろん、様々な御意見はありますけれども、ガイドラインとなる文化審議会の「考え方」を含めまして、一定の整備はされているというふうに思いますので、そうすると、あとはやはり技術と契約というところがこれからの課題になってくるかと思います。

特に、論点①にもございますように、著作権のみに限らず、生成AIによる違法・有害なアウトプットを防ぐ技術が、もちろん既に様々に開発されていると承知していますけれども、今後、その発展を促すことがますます重要になってくるのではないかと思います。

近時、映像の生成AIに関して、権利者からの申出がない限り著作権侵害の出力がされてしまうという問題が生じていますけれども、今後は、そうした違法・有害な出力、特に著作権侵害に当たるようなアウトプットを防ぐような技術というものがさらに発展されてくることが期待されてくるところで、現在は過渡期かと思います。こうした技術を効果的に発展させるためにはどのような施策をとるべきなのかという点はこの検討会での課題になり得るのではないかと思っております。

また、ヨーロッパとの関係では、御存じのように、いわゆるAI Actの53条問題ということで、EU域外における汎用AIモデル提供者にとりましても事実上の域外適用効果があると指摘されておるところでありますので、オプトアウト措置や透明性義務といったものについてCode of Practiceを含めてどのように考えていくかということも問題となっております。そのような意味で、国内のみならず、こうしたEUの動きにも引き続き注視していく必要があるのかと思っております。

もっとも、AIの利活用を促進していくという動きがある一方で、やはりそのリスクという側面も指摘されているところであります。そこでは、AIユーザーのリスク、AI開発者のリスク、そして、AIサービス提供者のリスクがいずれも問題になります。こうしたリスクを踏まえた上で、安心してAIを活用できる環境づくりが今後ますます必要になってくるのではないかなどと思います。ご存じのように、最近の生成AIサービスの中には、適法なコンテンツしか出力しないことを標榜し、仮にユーザーが損害賠償責任を負うことになった場合には、その損失を負担するというようなサービスも出てきています。このように生成AIのリスクに取り組む様々なサービスというものが今後展開してくるのかなと思っております。

最後に、論点例②にも③にも関わることですけれども、適切な利益分配ないし対価還元というものをどのようにして実現するかという点であります。AI学習についても、現状ですと、著作権法に一定の権利制限規定があり、日本ではこれについての補償金請求権は定められておりませんので、無許諾で著作物を利用できるというだけでなく、無償で利用できるわけですけれども、この点については様々な国内外の議論があるところです。したがって、適切な利益分配を実現するという問題を、法制度的に解決するのか、あるいは、契約で解決するのかということが課題になります。

私の考えでは、契約による解決というものが非常に重要だと思っております。たとえ権利制限規定があるために著作権が及ばず、許諾を得る必要がない行為であっても、例えば、出版物を購入してスキャンするというような作業は手間ですし、データも情報解析に適したものではありませんので、やはり権利者と契約をして、情報解析に適したデジタルデータを得る方がはるかに効率的な場合があると考えられます。ある行為が権利制限の対象になるかどうかにかかわらず、AI事業者と権利者の間の契約というものが促進されるべきであり、こうした契約が著作権という権利に基づく「許諾」であるかどうかは重要ではないと思っております。そのさらなる発展のためにどのようにすればよいか、という点に知恵を絞るということがこの検討会での課題になり得るかと思っております。

以上でございます。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

次は、岡崎委員、お願ひできますでしょうか。

○岡崎委員 東京科学大学の岡崎と申します。今回もよろしくお願ひいたします。

まず、画像生成AIとか動画生成AIというものが世の中を騒がせておりまして、特にアニメとか漫画といった、日本が世界をリードしている分野において問題を引き起こしていて、そこに関しては日本として何らかの手を打つべきなのかなと思っていまして、そういったところは同感です。

それで、特定のアニメとか漫画の画風をまねるようにチューニングした生成AIについては、これまでの検討会でも度々議論に上っていたと思います。それが技術の発展に伴って、より問題が顕著になってきたのかなと思っていますので、データの収集ですとか、利用の適正化、あと、保護データに対する対価還元を進めていく必要があると思うのですけれども、このアニメや漫画の模倣という悪意のあるユースケースと、賢いAIをつくるために英知を結集するという営みをちゃんと分けて考えて、AIの研究開発とか技術革新にブレーキがかからないようにしていきたいなというふうには思っています。

私の専門とする言語に関する生成AI、いわゆる大規模言語モデルなのですけれども、享受する価値のあるもの、小説の作品とか、そういったものを意図的に模倣するというユースケースは起こり得ますので、そういったところではアニメとか漫画と同じような状況というものは起こり得るのですけれども、一方で普通の企業ですとか、我々が開発しているようなLLMではクローリングをしておらず、クロールのアーカイブを使って大規模言語モデルを構築することのほうが多くて、そのデータの中にも日本語のデータは英語の9分の1ぐらいしか入っていないくて、今の大規模言語モデルの性能に日本語のデータがどのくらいインパクトを与えているのかというものは、実は英語のほうからかなりインパクトをもらっているのではないかという状況が分かってきております。

あと、最近の大規模言語モデル、思考の深いモデルとかリーズニングモデルと言われますけれども、そういう思考力がついたというものはAIが自ら考えてデータを生成できる、思考に関するデータを自動で生成できるとなったことが大きくて、賢いAIの開発はデー

タの質だけではなくて量も大切で、その量を支えているのが、みんなが少しづつ貢献した、書いたデータだったりとか、AIが自動的に生成したデータなども含まれています。一方で、人間が手間暇をかけて質の高い言語のデータとか、画像とか動画もそうなのですけれども、そういうデータをつくっていて、それをAIの開発に使いたいというニーズは必ずありますので、対価還元の仕組みを検討することは本当に重要なと思っています。

一方で、LLMの利用のデータのトラッキングですとか、あと、何の学習データが出力に直接的な影響を与えたのかということを特定する。そういう技術をつければ対価還元ができるというストーリーが書かれていたりすることははあるのですけれども、大規模言語モデルの学習データは30兆単語ぐらいあって、そこから生成されるテキストは数百単語とか数千単語ぐらいのテキストが生成される状況になります。そうなったときに、出力を生成するときに使われる情報というものは1つだけではなくて、同じ情報が複数の情報源にわたって書かれていたりすることもありますので、どれが使われたのかというものは特定することも難しいですし、候補が複数あったときにどうするのかみたいな問題が出てきます。

ラグみたいな使い方をしたときというものは、わざわざ生成させたい種を入れていますので、どんな情報が使われたのかというものは分かりやすいと思うのですけれども、そうでないユースケースだったりですとか、背後に思考が含まれているような、考えとかが含まれているような状況でコントリビューションを検討するというのは難しいので、対価還元を検討するのであればスキームを明確に、どういったユースケースなのかとか、どういう使われ方のAIなのかということを明確にした上で、技術的に可能なのかというものを検討したほうがいいかなと思っていまして、技術的に不可能なことを例えれば法律とかで求めてしまうと結局、対価がどれに行くのか分からなくて、著作権者には還元されなくて、AIの研究開発のブレーキをかけるという状況になりかねないので、そういうことにならないためにも、ちゃんと可能なシナリオというものを検討していきたいなと思っています。

あと、誤情報ですか、偽情報、信頼性・安全性については、AISIですとかNIIにあるLLM研究開発センターなどで取組が進んでいまして、偽情報とか誤情報を完全になくすというのは技術的に難しいですけれども、AIの学習をどんどん進めていくことによって減らせるということが分かってきていますし、信頼性・安全性については一定の成果が出ていて、日本で開発されているLLMの研究開発には活用されている状況になっていますので、今後も生成AIの研究開発とともに、生成AIの信頼性・安全性に関する取組を継続していくことが大切なと思っております。

私からは以上になります。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、岡田淳委員、お願いできますでしょうか。

○岡田（淳）委員 弁護士の岡田淳でございます。引き続き、どうぞよろしくお願ひします。私からは、まず、生成AIに係る開示についてのコメントとして、開示、透明性、ア

カウンタビリティーをめぐっては、学習、開発段階から生成段階に至るまで、また主体としても開発・提供事業者としての開示からユーザーとしての開示に至るまで、様々なレイヤーでの論点があるわけなのですけれども、特に学習用データや収集に関するルールを中心とする点の透明性について少しお話ししたいと思います。

開示の問題というものは、必ずしも著作権を含め、知的財産権に限らない、AIガバナンス全般的に関わってくる問題の一つだと考えていますので、やはり透明性、アカウンタビリティーをはじめとするAIガバナンスが適切に実装されていくということが結果として著作権者等の懸念の減少には寄与するものと考えています。他方で、いかに著作権法の権利制限規定を精緻に解釈しても、結局、透明性、アカウンタビリティーが十分果たされないということになると、データ学習、モデル開発が完全にブラックボックス化されたままでは著作権者としても法的な請求権を実効的に行使することは困難であるとも考えています。

その意味では、透明性、アカウンタビリティーの確保は著作権等の関係において非常に重要性をもってきますが、例えば海賊版コンテンツから学習をしているか否か、あるいは契約上禁止されているコンテンツを学習しているか否か、「robots.txt」のような技術的措置を尊重しているか否か、そういったことが外部から分かるようにしておくということも非常に重要なことなのかなと思っております。特に日本の著作権法では、情報解析のためであれば、海賊版コンテンツを学習したとしても、あるいは「robots.txt」といった技術的措置を必ずしも尊重しなかったとしても、少なくともその一事をもって直ちに著作権法上違法となるとは限らないと理解をしておりますので、逆に、だからこそ、そういったことをきちんと開示させる、そして虚偽の開示をすればそのことについてネガティブな評価を受けるという制度論というものは、一つの枠組みとして検討の価値はあるのかなと考えております。

具体的な手法として、現在、ソフトローとしてAI事業者ガイドラインなどがあり、こういった取組みが一定の意味を持っているということは私も同意しますし、私自身も、直ちにハードローを導入して透明性をより厳しく義務づけるべきだという考え方には必ずしも現時点で立っているわけではないのですけれども、他方で事態が今後、より深刻化した場合に備えて機動的に対応できるように、透明性の論点を含めて具体的にどういった制度設計があり得るのかということの議論の解像度を高めておくということも重要なのかなと思っています。

特に、EU AI法の透明性要件などもそうですし、あとはアメリカのカリフォルニア州の州法でも、必ずしも学習の場面でも透明性だけには限りませんけれども、学習データの収集ルールの透明性に関わる法律もこれから施行されていくと理解をしています。そういう諸外国での様々な経験、それは良い面も悪い面も含めて教訓を得て、議論の解像度を上げていくことが大事だと思っております。

透明性をめぐっては当然、営業秘密とかノウハウとのバランスということも考えないと

いけませんし、対象となる主体やモデルの範囲などの点も含めて、検討を深めていくことが重要だと思います。冒頭申し上げたように、透明性というものは知財の問題に限らないわけですけれども、ある意味で、知財との関係で問題が顕在化しやすい部分もあるわけでありますし、そこにフォーカスをすることで議論が拡散しすぎることなく議論しやすい部分もあるのかなというふうに思っておりますので、いずれにせよ議論が深まっていくことを期待しております。

次に、対価還元の論点について、基本的には契約や技術を中心とする問題かなと考えております。もちろん、立法で一定の強制をするというアプローチもあるにはありますけれども、少なくとも現時点では現実性も合理性も乏しいというふうに思っておりますので、どういう契約実務を深化させていくのかという問題が大きいのかなと考えております。

日本でも、注目される訴訟事例等が出てくる中で、契約を通じてより良いクオリティーや使いやすい形式のデータを安心して使えることができるようになりますし、適切な対価を還元していくことは、権利者とAI事業者の双方にとってメリットがあると思っております。実務でも契約例は着実に蓄積されてきていますし、生成されたアウトプットに関する情報に基づいてコンテンツのライセンサーに対価を還元していくという実例もあると理解しておりますので、もちろん具体的に詳細な個々の契約スキームというものは開示されている部分もあればそうでない部分もありますし、ノウハウの問題もありますので難しいところもあると思いますけれども、抽象的なレベルでも構わないので、そういった契約実務が深化しているところを政府としても事例収集して情報提供していくという試みがさらなる契約実務の円滑化に資するのであれば、そういうことを検討してもいいとは思っております。

また、例えば何かプラットフォーム的なものを立ち上げて効率的に契約に基づく利用や対価還元を実施していくことが、もし実務的にニーズがあつてワークする余地があるのであれば、そういうエコシステムに関するフィージビリティーを見極めるというところも含めて、引き続き検討していくてもいいのではないかと考えています。

私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。

続きまして、岡田陽介委員、お願いできますでしょうか。

○岡田（陽）委員 ありがとうございます。株式会社ABEJAの岡田陽介でございます。よろしくお願いいたします。では、私のほうからも意見を述べさせていただければと思います。

まず、前提としては、先生方も御指摘いただいているとおり、著作権法を含めて、日本の生成AIのこういった法制度も含めた部分につきましては、AI開発事業者としては非常にポジティブな状況であると認識しております。AISI等も含めまして、活発な議論が行われるスタンスを継続していただけるのは非常に良い傾向である思います。

今時点では、まだ新しい論点であるため、具体的な判例なども限られており、現実としては具体が何で、どう対応すべきかまだ定まっていない状況であると捉えております。

我々のようなスタートアップ企業等につきましては、言い方はよくないすけれども、ルールが定まっていない場合であっても進める判断をすることがあるのですけれども、特に大企業の方々にとっては100%安全でないと進められないという決定もやはり出てくる局面も多くございますので、そういう部分でホワイトリスト、ブラックリストみたいなものが整備されたガイドラインがあると進めやすいと改めて感じております。

まず、論点①の部分でございます。データの収集統制は、これは実際、我々も行っている部分ですけれども、正直、現実的に全て開示を行うことというのはなかなかに難しいと考えております。例えばなのですけれども、生成AIが学習するデータに該当するもので学習セットのようなものがございます。これは一個一個で成立しているというよりも、結構大きくまとめられた形でセットになっているものなのですが、現在非常に多く利活用される状況で、それを一個一個、事業者側が全てトレーサビリティーを確認しながら学習に使っていくというのは現実的に難しいと感じます。学習段階ですとか生成段階ですとか、いろいろなケースでマトリックスをつくって、こここの部分は開示をしましょうみたいなところが、ある程度コンセンサスが取れていけると対応が可能であり、非常に良いのではないかと考えます。

逆に、こういった開示のような項目を生成段階等で設定して大規模言語モデル等に実行させるといった、技術的なアプローチも非常に重要なのではないかとも思いました。ガイドラインがあると、ここまで開示するべきだというところをセットでLLMに入れることもできますので、技術開発におけるインセンティブも働いていくのではないかと考えます。またLLMとかAIの外でAIをガバナンスする仕組みという形で、ヒューマン・イン・ザ・ループなど、しっかりとAIを人間がコントロールしていく仕組みといったものも、構築していくことが非常に重要になっていくとも考えております。

続きまして、論点②でございますけれども、こちらにつきましては、開発事業者側としましては、対価還元を進めていきたいと切に考えている部分ではあるのですけれども、具体的な対価還元のスキームの確立が難しいというのが現実問題でございまして、やはりここに関してはブロックチェーン、特に最近ですとステーブルコインのようなものを使って対価還元するスキームも一部議論され始めていると見受けております。

やはり1クローリング当たり、100～200円払うたびに銀行振り込みをしていると手数料ばかりが莫大にかかり、現実的ではありません。こういったところも含めて、ブロックチェーンみたいなものの活用など、まさにいろいろ提言もあるかと思いますけれども、ライセンス管理団体みたいなところを立ち上げていただいて、そこに対して一括して何か付与するみたいなところとか、そういうスキームの検討も重要ではないかと考えております。

最後、論点③でございますけれども、この部分については、我々もいろいろ持ち合わせているものの、非常に技術進化速度は早いという状況でございます。まずはフレームを決め、そのフレーム内でアップデートをしていくことが良いのではないかでしょうか。

そのフレームに沿った形で、ある程度バッファーを持って、大企業の方々を含めて、ガバナンスを利かせていくことが現実的な進め方であり、解像度を上げていけるような仕組みをつくって、それをしっかりと運用していくという流れにしていくべきではないかと考えさせていただいております。

私からは以上です。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございました。

続きまして、奥畠委員、お願いできますでしょうか。

○奥畠委員 慶應義塾の奥畠です。どうぞよろしくお願ひいたします。

私の方からは、まず、最初の論点③との関係ですけれども、今のお話にもありましたけれども、技術の進歩も早いですから、将来像といえるほど、そんな先のことが見えるわけではないのですけれども、私自身、今回のこの検討会に参加する視点といいますか、考え方、基本的な態度としまして、前回、第1期と勝手に呼んでいますけれども、第1期は安心してAIを開発できる環境を整備するということが一つのポイントだったのではないかというふうに思っております。

今回の第2期は、先ほど事務局長からもお話がありましたように、AIの社会実装・日常実装というものを進めていくということが国全体の大きな流れであるということを考えると、安心して利用できる環境をつくるということが、一つの大きなポイントになってくるのではないかなと思っております。そのことを私自身は一つの基本的な視座として臨んでいきたいなというふうに思っております。

それとの関係で、まず、第1の論点の「開示」の関係であります。この「開示」については、先ほど岡田淳委員からもお話がありましたけれども、先駆的な取組としてEUのAI Actが定めているわけであります。

今日お配りいただいた資料の中で、AI Actについての資料で、欧州連合の日本政府代表の資料、参考資料12がありますけれども、32頁に行動規範についての解説があって、そこに、学習対象の開示の話も簡単に出てきます。ここで、1点注意いただきたいのは、同じ資料の95頁も行動規範の記載があります。この日本語の使い方は微妙なところがありまして、95頁はCode of Conductを行動規範と訳していますが、少なくとも知財の人間が気にするのはCode of Conductではなくて、32頁のCode of Practiceのほうであります。どちらも行動規範と訳されてしまっておりますが、混乱するのですけれども、ですから、私はCode of Practiceは、今後、実務規範というふうに訳したほうがいいのではないかなと思っております。話戻ります。結局、EUに上市するAIのモデルに関しては、このCode of Practice、実務規範で求められた基準に従って学習対象の開示をしないといけないということになっております。したがって、これは日本の企業もEUでビジネスをする限りにおいてはこれに従わざるを得ないということになります。ブリュッセル効果にそのまま巻き込まれるというのはなかなかじくじたる思いもありますけれども、これはやむを得ないところであるわけです。

ところで、AI分野の日本のスタートアップの企業とか、これから開発する企業にとって、日本語という特殊なバリアがありますので、市場は日本向けだけということになっているものが色々あると思います。ただ、そういうものが、どんどん発展して、将来的にヨーロッパにも上市するということは十分あるわけで、その点を考えますと、日本の開示のルール、何もヨーロッパのとおりである必要があるとは言いませんが、一方で、ヨーロッパのルールにつなげができるような内容でないといけないとも思います。そうでないと、二度手間、三度手間を日本の企業に強いことになります。ヨーロッパの開示ルールの、意味のある日本版サブセットをつくっていくことが必要だと思います。ここにおける、意味があるというのは、開示についてはどうも、権利者が、侵害行為を訴えるに資するかという視点で問題が論じられがちなのですが、そのように論じてしまうと、開示する側は非常に慎重になる、できるだけ開示したくないとなるのは当たり前なのです。資料を出せば出すほど、いつ訴えられるか分からぬということに受け止められかねませんから。

ここで、さっき冒頭で申し上げました視点の問題、今回は開発ではなくて、利用を安心させる環境整備だと申し上げましたけれども、そういう視点で、開示の問題を考えるべきではないか。つまり、利用者が、AIモデルの中に何が入っているのか、どんなものなのかといった点について知り、安心して利用できるようにするための基盤が、この開示なのだという位置づけを与えていくべきではないか。もちろん、最終的に権利者の方が訴訟に使うということはあっても構いませんけれども、まず、誰に対する開示なのだということの中で、利用を安心してできるための開示環境をつくるのだ。これであれば多くの方が納得しやすい部分、マーケットされる方が、納得されやすい部分ではないかと思います。

もう一つ、対価還元のほうですけれども、対価還元については、今、いろいろと取り組まれていると思うのですが、学習にこだわるというは非常に難しい問題があるのではないかかなと思っております。

というのは、例えば日本の立てつけであれば、学習に伴う複製などは権利制限された行為だと言っていますので、権利制限されたものになぜお金を払わないといけないのだという話になりかねない部分があります。そこで、プラスアルファの部分だということになるわけですけれども、じゃあ一体どれだけのプラスアルファがあるのだという話に今度はなってしまう。それから、そもそも機械学習に対するライセンス料の相場観がないので、話がなかなかまとまらないという問題もあるわけです。

さらに、仮に、機械学習部分についてライセンスがあったとしても、利用者にとって、それは十分な解決にはならないのです。むしろ、出来上がったアウトプットが何かに似ていた場合に、それでも安心して使えるという環境をつくるというのが一番、社会実装を進めることになると思います。そうしますと、学習プラス出力したものについて、似ていても構わないということまで含めたライセンスというものをやはり考えていく。似ていても構わないということになると、結果的にはコンテンツの単なるライセンスと実は同じです

から、ある程度の相場観もあるということになります。

ただ、これを、先ほどのお話にありましたように、何十兆というようなものについてできませんので、特定のユースケースについては出力が似ていても構わない。それで、学習から出力まで一貫してカバーするだというライセンスモデルを幾つかつくっていく。そうすることであればビジネス上も優位性もあるし、安心して使えるというようなことになるのではないかなというふうに思っております。

すみません。長くなりましたが、以上です。

○渡部座長 ありがとうございました。

続きまして、新委員、お願いできますでしょうか。

○新委員 デジタルハリウッド大学大学院、AI Frog Interactiveの新でございます。特にコンテンツ業界で実際にAIを利用する立場の方からお話をさせていただければと思います。

既にゲーム業界を中心に、最近、ゲーム業界団体の取ったデータでも約5割の会社が生成AIの利用をしているという結果が出ております。実際、コンテンツ業界はきちんと、この1年間で相当進みまして、私の肌感覚で見ても、どこの会社も研究部署、もしくはそういうようなものを利用するということを全くやっていない企業というものはないという状態になってきているというふうに思っています。

ただ、とはいえる、コンテンツ業界というものは基本的には自分たちでLLMの大きなモデルを開発することは行わず、現状、サービスとして提供されているモデルを利用していく。せいぜいやっても追加学習をして、一部のデータにおいて自分たちの出したいデータにするように調整するというようなやり方が一般的です。

私は、コンテンツ制作の分野で画像もしくは動画のようなものがメインで扱っているのですが、この1年で起きている技術的な変化というものはすさまじいものがあります。昨年、一昨年、中間取りまとめのとき、議論にいました。文化庁も含めてですけれども、例えば想定としてはLoRA(ローラ)と言われている、特定の作家さんの画風なりを学習して、それを出せるようなものが果たして一定の範囲においては違法性があり得るというところといった、著作権侵害があり得るということが議論の俎上になっていたのですが、この8～9月にリリースされたGoogleのNano Banana、それから、バイトダンスのSeedream 4が登場したことによって、これらのものというものは「Any-to-Any」という汎用性を実現する考え方で技術開発されたのですが、1枚の画像があれば、そこで描写されている人物などを、ポーズを変えたりしても一貫性が崩れない画像を出すことができるというものができました。

そのため、中間取りまとめの時に議論をしていたような、模倣のための追加学習さえも必要ない段階に技術が進んでおります。これは大量の学習データを、それらもより効率よく学習される方法論が発展してきたものでありまして、裏を返せば、登場人物が一貫性を維持できるというところで、技術的には非常に便利なツールになっており、これは広告業

界等が一斉に使い始めているように今はなっておりまます。

一方で、これは当然、ディープフェイクを簡単に起こせるので、著名人等の顔とか服装とかを変えたりとか、存在しなかったような場所に簡単に合成写真をつくったり、その動画をつくったりということができてしまうということで、一定の問題になってくるだろうと思います。これはこの委員会で検討する対象ではないとは思いますが、これは多分、国としての対処が必要になってくるだろう。そういうふうに思っております。

一方では、動画AIのSora 2がOpenAIから出まして、今後、様々な問題を抱えているとは思うのですが、非常に技術力が高い。現在は、権利的なものを、簡単には生成できないようない予防措置は取られたとはいえ、そもそも、能力的に一貫性の実現する能力も強く、参照ワードや画像を入力すると、例えば人物であっても、それがアニメのキャラクターであっても、再現できるような能力があることは間違ひありません。

重要なのは、こうした技術発展は、中間とりまとめから、わずか1年ちょっとの間に進歩したということです。OpenAIが先行する形で進歩が続いています。この発展ペースについていっている日本のAI開発企業には存在しておりませんが、また今後も1年ぐらいの間に急速に進歩するようになるのは間違ひなく、かつ他の企業も追従してくるだろうなということは予想がついてくるということです。また、この1年の間に、特に画像生成とか動画のところの分野でよく分かってきたことというものは、インターネット上からとにかくひたすら大量の情報を集めてくれば何かすごく良いものができるということではなくて、いかに非常に品質の高いデータを利用するようになるのか。そうすることで、品質の高いデータを学習させることによって、やはり非常にアウトプットも良くなるということが明確に分かってきております。

ただ、基盤データ等をつくるといつても、その基盤データにそれらのデータを追加学習することによって非常に品質の高いデータが出やすいということも分かっておりまして、これは逆に言うと、これは良いデータを持っているのは、企業が持っていることが多く、それを正式にライセンスしたいというインセンティブというものは自然に出てくるだろうなというふうに思っております。

当然、ゲーム会社等は、著作権違反・著作権侵害をすることを前提に技術は全然考えていないのです。自分たちのオリジナルでやっている、自分たちの商売のものなので、そういう違法行為はしないというのは当然なので、現場の人間にも一番重要なのは、出力の類似性・依拠性があるということを理解している人というものは増えてきており、この部分がやはり国の側から明確に提示されていることというものは非常にポイントとなっていると思います。

今、むしろ、社会的な重要性の問題に移行するというふうに思っておりますし、法的に全く問題がない問題でも、それらのサービスもしくは画像等、映画等をつくった場合にもそこに誹謗中傷がやはり起きてしまうという問題が、今、企業の方にしてみると最大の警戒を、AIを使う場合の最大の警戒というところでもあり、各社とも利用していくても、そ

れをなかなか公にできないというような社会情勢がございます。

論点②について1つだけ話をしたいのが、一つはAIの還元というところもあるのですが、その還元というものに、AIを利用した新しいクリエーターということも含めるべきだろうということでございます。

というのも、既に過去のものだけではなくて、既に登場している様々なサービスを利用して、新しいクリエーションをする人たちが出てきているということなのです。映画をつくりたり、ゲームをつくりたり、非常に様々なものが出てきています。教育にも大きな影響を与え始めておりまして、ゲームを、社会的なリスクを使うシリアルゲームとかゲーミフィケーションといった分野が出てきているのですが、この分野というものは基本的に予算がつかない研究だったり、高校生とかがやるような研究分野がございますので、なかなか簡単に、ゲームをデジタルゲームへ展開することができなかったのです。

ただ、扱っている内容は環境問題だったりであるとか、災害時のトレーニングをしたりとか、非常に社会的意義性高いものが多かったのですが、技術や予算の制約から、企画だけとか、できてもボードゲームとか、そういったものしかなかったのです。これがAIのアシストを受けることによって、実際のアプリケーションとしてつくれるような人たちが、今、出かけております。こうすると、今まで全く存在しなかった新しいクリエーターというものが登場することが見えておりまして、そういうことが教育現場のほうでも大きく影響を与えており、新しい産業の登場につながると見ております。

なので、これらのもの自体も一つの権利者であるので、AIを利用した権利者という視点もこの対価還元というものの中には含めて考える必要性があるのではないかというふうには私としては主張しておきたいと思います。

論点③に関しては、本当になかなか難しいような、創作的企業とは何かとか不明瞭で、その部分が悩ましいというところで、AIというものは著作権が発生するという条件があるというのは分かっているのですが、では、その条件とはどこなのかというものはまだ裁判上とかで確立されていないので、なかなか、この部分でどこまでということは主張がしにくいというところです。

当然、これは、海外の動きというものはどこの会社も非常に敏感に見ておりまして、特にゲームの場合は確かに販売をするということがほぼ前提になっておりますので、これがアメリカ、ヨーロッパ、もちろん、中国も含めてですけれども、そういった地域のルールになって、突然、販売ができなくなるということが一番影響が大きいと思いますので、そういう世界の情報を常に収集して、対応いるという状況でございます。

とはいって、国一つ一つ出されている実績というものは、本当にAIの利活用を進める事業化に関しては非常にポジティブに見ているというふうに私自身は理解をしております。

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した。

続きまして、田村委員、お願ひいたします。

○田村委員

まず、論点③あるいは論点①に係るかもしれません、全体の将来像ということでお話しすると、海外、例えばEUあるいはアメリカの一部の裁判例と比べると、日本の現在の著作権のTDM規定の特徴というものは、権利を侵害してインターネット上にアップされているものを学習しても、直ちにはそれで免責が否定されることはないという仕組みを取っていることだと思います。ほかにもいろいろあるのですけれども、非常に大きなところです。

何人かの先生方、あるいは皆さんの前提かもしれません、私も基本的には日本の現在の著作権法30条の4、47条の5は維持していくべきだろうと思っています。とりわけ権利侵害の観点からすると、日常的に非難すべき海賊版イコール権利侵害とは異なるということが非常に重要ではないかと思っています。インターネット上には、形式的には著作権が残存している。その意味では、権利を侵害して著作権者に無断でアップされたものが無数に転がっております。

しかし、それによって過去の、かなり昔の映像とか画像とか、あるいは文章とかに我々はふんだんに触れることができます。文化はそういった、ある意味で形式的な権利侵害に成り立っているのです。寛容的利用と言われていますけれども、要するに、誰も保護を欲していない、権利者自身が無関心か、所在も不明になっているか、所在はあるけれども全く関心を示さないコンテンツというものが大量にアップされることで、インターネット上でそれを学習できることになっているというところが、この日本の著作権の意味があるところだと思っていますので、単純に権利侵害イコール海賊版という話をしないほうがいい。保護すべきものと保護すべきでないものの区別が必要だというふうに思っている次第です。

では、保護すべきものと保護すべきでないものの区別をどうするかということで、論点①になるのですけれども、開示によって、権利者が取り組むことを促していくことが大きな視点・観点なのだろうと思いますが、この開示についても、そもそも、どのくらい具体化しなければならないかが問題だと思うのです。EUもそれほどすごいことを考えていないようあります。逆に言うと、単に形式的なもので足りるのであれば、何のために開示をするか、分かりません。しかし他方で、何人かの方が御指摘なさっているように、全てのことを開示するのもコストが大き過ぎて話にならないと思います。

他方、むしろ、これは技術に頼るべき話ではないかというふうに私は思っています。先ほども御案内がありましたけれども、EUのCode of Practiceや日本の著作権法あるいは政令まで含めて考えると、「robots.txt」は基本的に検索対策で「robots.txt」が登録された場合にはそれを遵守しろということになっていますけれども、他方で、考え方になりましたとおり、殊にこの機械学習に対しては、データベースが商用として使われるかもしれないことの一証拠にはなるぐらいの非常に弱い位置づけしか与えられていません。

しかし、今後、どの程度、これが標準化されるのか、あるいはどのような技術などに発展していくのか等ももちろん踏まえる必要があるのでけれども、これほど技術的な環境

も変わってきていますし、考え方も変わってきて、また、EUのCode of Practiceが出ているということを考えますと「robots.txt」ではなくても、何らかの標準化された技術によって、この保護を図る、効率的に守ることが簡単にフラグなどの技術で立てられていたときには、そこを迂回して学習することが容易なものであるならば、そういったものを推進していく。逆に、それを無視した場合には30条の4、47条のただし書に当たるということで免責しないというような考え方もあり得るのではないかというふうには思っています。

続いて、論点②の対価還元ですけれども、ここもやはりコストベネフィットの観点が非常に大事だなと思っていまして、言うは易し行うは難しで、既に何人かの方から御指摘があったところで、導入したはいいけれども、権利者のほうにたどり着く頃にはかすかすになっているようなことがあっては何の意味もないような気がいたします。

仮に導入するとしても、個々的に1対1対応の特定というものは無理ですから、何かの形で、例えばネットでの情報量をある程度使って比例配分するなど、マスでの配分しかあり得ない。集中処理団体でさえ、そういうことになるのではないかと思いますが、それでもコストベネフィットの観点があって、その中でやはり、今、過渡期であることを踏まえてもいいのではないかなと思っています。今のクリエーターさんたちも旧世代の既に名のある、しかし、あまり今までAIを使っていないようなクリエーターさんたちが保護されるべきコンテンツをたくさん持っていますね。他方で、若い世代は中堅でも既に、今、アシスタントはどんどんAIに替わっているような状況で、クリエーターの方もむしろ、AIに期待しない方が若い世代に増えてきて、今後、そういう世代を中心になってくることを考えると、今、この状況でのクリエーターの分布状況に応じた、意見状況に応じた急速な、時期尚早的な制度導入、ハードの制度導入には慎重であってしかるべきではないかなと思います。

他方、その意味で契約というものは確かにあり得る話で、契約ベースでいろいろと進んでいくのであればそれが望ましいのかなと思いますし、それを促進する、何か制度的な支援、ソフトローに向けての支援というものがあるのであれば、それもあり得ると思います。もちろん、適法にできることについて、何でわざわざ契約するかということなのですけれども、一つは、今までの先生もおっしゃった通り、何か契約することによって効率的なコンテンツの提供を受けることができるというのが一つのメリットでしょうし、また、奥畠先生からも御指摘いただきましたけれども、47条の5では免責されないアウトプットの主たる利用。そういうものも含めた契約というものを促進することになれば、これは非常に意味があることではないかというふうに思っております。

○渡部座長 ありがとうございました。

中原委員は少し遅れて入ってこられまして、今回初めてということで、御紹介も含めて、御発言いただければと思います。

○中原委員 東京大学大学院法学政治学研究科の中原太郎と申します。専門は民法であり

まして、不法行為法を中心に、様々な民法分野の問題について研究をしています。

AIの問題については、現在、経済産業省の「AI利活用における民事責任の在り方に関する研究会」に参加しております、それとのつながりで、この検討会にも今回から参加させていただくことになったものと理解しております。これまで民法の基礎理論に関する研究に従事してきたため、AIについても知的財産権についても全く専門家ではございませんけれども、民法研究者として微力ながら何かしらの貢献ができればと考えております。どうぞよろしくお願ひいたします。

それで、今回からの参加でありますので、本検討会において検討すべき課題というものを積極的に提示するということは叶わないのですけれども、中間取りまとめを読んでの感想に絡めて、何点か指摘をさせていただきたいと思います。

まず、中間取りまとめでは、知的財産法関係の諸法律における生成AIをめぐる問題を整理・検討するとともに、知的財産法と関連しつつも、その枠からはみ出る課題について問題提起がされたものと理解しております。

侵害行為がされた場合の責任の問題、あるいはその前提として侵害行為と見るべきかどうかという問題は、あらゆる対策を考える上での前提となりますので、必要に応じて、今後も検討を補充していく必要があると思います。とりわけ、中間取りまとめで残された問題として指摘された事柄、具体的には、能力作成や声の保護の在り方であるとかディープフェイクといった諸問題は、法分野横断的であるがゆえに、まとまった検討がしにくいものではありますけれども、深刻な問題として現に存在することは明らかであると思いますので、この検討会で深掘りするかどうかはともかく、重要な意義を有するということは銘記すべきかと思います。

先ほど言及した経産省の民事責任の研究会は、言ってみれば、こうした権利侵害とおぼしき行為がされた場合の事後的な規律の在り方の整理に注力するものであると思います。AI由来の加害事象を広く扱うものでありますけれども、知的財産権関連では、画像生成AIによるパブリシティー権侵害の事案を題材として、AI利用者やAI開発者・提供者が現行法の下で被害者に対していかなる責任を負うかについて議論しました。

結論として、私が理解するところでは、AI利用者の責任についてもAI開発者の責任についても、パブリシティー権侵害による不法行為責任、あるいは民法709条に基づく不法行為責任の既存の枠組みと根本的に異なる解決がされるわけではない。しかし、当該枠組みの適用に当たっての重点が異なってくる、例えばAI開発者・提供者の責任判断に当たっては、システムの開発・管理の各段階において権利侵害防止措置を適切に講じたか否かという判断が重要なものとなってくるということが確認されました。

こうした作業には、AI利用者やAI開発者・提供者に対して、どうすれば責任を負わなくて済むかという行為規範の指針を与える意義があるかと思います。そういう意味では、事前的・予防的な観点からも一定の意義を有します。もっとも、侵害行為や責任の問題はそもそも生じないのが望ましいと考えるのであれば、侵害行為そのものを生じなくするよ

うな対策であるとか、権利者の側から見て、もはや侵害行為や責任の問題ではないというような状況をつくり出すための方策が重要かと思います。

この検討会の中間取りまとめにおいて、侵害行為を防止するための技術による対応であるとか、契約を通じた権利者への対価還元策が指摘され、法・技術・契約という各手段の相互補完関係が説かれているということは、この観点から強く共感を覚えるところですし、法律に限らず、様々な分野の方々が参加されている、この検討会の趣旨にも沿うところだと思います。こちらの方向性での議論を進展させていくということに、引き続き、この検討会の主たる意義が見いだされるのではないかと思うところであります。

ただ、こうした方向性に立つとしても、なお検討課題があるように思われます。まず、中間取りまとめでは、生成AIと知的財産権をめぐる懸念、リスクへの技術的な対応策が列挙される一方で、それぞれの限界も指摘され、また、法的ルールによるこれらの担保についての記述は、やや慎重なものにとどまっているように思われました。様々に考えられる技術的対策の法的な取扱い、特にそれらを講じることにより生じ得る積極的な法的効果であるとか、当該対策を無にするような侵害者側の行為の法的規制等について、さらに個別的・積極的な検討がされてもよいのではないかというような印象を受けました。

また、契約による権利者への対価還元の方策については、それが契約自由の原則に照らして許容されることであること、その方策が取られる前提としては技術による担保も必要となってくることはそのとおりであるとしても、肝要であるのは、対価還元を実現する契約の締結をいかに推進していくかということではないかと思います。例えば生成AIの学習段階におけるデータの利用について、著作権法30条の4が適用されず、権利者の許諾が必要な場合には、確かに権利者が契約を結んで自己の著作物の利用を許諾するということが考えられやすいのに対して、同条が適用されるために権利者の許諾が不要な場合にも対価還元の契約の締結を推進するには、私は具体的に提案することはできないのですけれども、もう一工夫、必要になってくるのではないかと思われます。

先ほどの技術的な対応策も含めまして、中間取りまとめでは「期待される」という文言が頻用されていたかと思いますけれども、より積極的な提案が今後なされてもよいのではないかと思われるところです。

権利者への対価還元の方策としては、個別の契約に委ねるのではなく、竹中委員の御意見にもありましたように、一定の団体による一元的管理の仕組みを設けるということも考えられるところかと思います。私にはその是非は分かりませんけれども、中間取りまとめでも指摘されていますように、権利者は情報や交渉力の面で必ずしもAI開発者・提供者と対等ではない、消費者契約そのものではありませんけれども、実質的にそれに近いという場合もあり得るということも考えれば、魅力的な選択肢に映るところであります。

ただし、仮にそのような仕組みを考える場合には、権利者と管理者の法的関係をどのように構成するのか、それぞれの権利義務をどのようなものとして構築するのかなど、民法・契約法的な観点からの細かな検討がさらに必要になってくるものと思いますので、い

いろいろと課題は多いものと思います。

冒頭で申し上げましたように、検討すべき課題を積極的に提示するような発言ではなくて、抽象的なものであって恐縮でありますし、さらに、事務局に示していただいた論点例に対応するものかどうかも心もとないところでありますけれども、中間取りまとめを読んで感じたことをお話しした次第です。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、福井委員、お願ひいたします。

○福井委員 福井でございます。各委員の御意見を伺って、勉強になることが多いなと思っておりました。私は各論点というよりは、全体にまたがることをコメントさせていただきます。

現在は、AIの可能性に比して、権利者と利用者でまだまだ対立点も多く、双方にとつて不幸な状態と思うことが多いです。この点、日本が突然、AI開発において世界の最先進国になるということは、現実的にはないのだろうなと思います。しかしながら、後行のメリットというものもあると思うのです。例えば先行する米国の状況を見て、そのチャンスや逆にリスク・課題、対応策について検討した上で対応できるというようなメリットがあろうと思います。今朝の日経でも、米国ではAIが知的労働を担うことによる雇用喪失の初期段階にあるのではという米国内の議論が紹介されておりました。その評価はまだ私の手に余りますが、この点では先週はAIによる市場でのクリエーターへの影響について、ジェーン・ギンズバーグ教授などによる重要な論文も公表されたところです。これら先行情報は非常に価値があるものだらうだと思います。もちろん、この検討会で政府が一定の指針・ガイドラインを示すことには期待が大きいでしょうし、また、ある程度、その役割を果たすことは重要であろうと思います。他方で、やはりまずはファクト、現状ということの把握が重要です。この検討会が、少なくともAIと知財においては、世界の多様な現状の情報センター、最も信頼できる情報が集積され議論された場所になるということがまずは第一歩であり、大いに期待されるところではないかと思います。

その意味で、海外のルールの現状ももちろんですけれども、第1には、先ほどからお話しもありました創作や実演、あるいは発明などへのAIによるサポートの現状。2つ目として、こうしたAIによる市場でのクリエーター等への影響の現状。これは声や肖像が類似したことによる影響も含まれると思います。3番目としては、AIの透明性や学習データの開示。この実際の課題と可能性です。それから4番目として、海賊版サイトからの学習の現状。これが実際、どの程度の割合で、どの程度行われているか。5番目として、技術の現状。特に「robots.txt」についての言及が多いですが、一方で新聞協会などは、この「robots.txt」が現実的には機能しないようなクローラーのプラクティスが多いと訴えていらっしゃいます。これは実態としてどうなのか。そして、6番目として、対価還元の現状と可能性、課題です。特に技術的な課題、あるいは現に行われている際の還元率な

どにも踏み込んでもいいと思います。

この点において、本日は国内スタートアップに向けた視線も少なくなかったように思うのですけれども、同時にメガプラットフォーム。その双方において、収益は今、どう集まっているのかという視点も欠かせないのでないかなと思います。これらについて、エピソードを各委員から持ち寄り、あるいは資料を御紹介いただくことも大いに期待されるところです。同時に、外部への調査委託も検討会においては大いに活用して、しっかりとファクトを調べ、把握し、それに基づいた議論を行うことが大事ではないかなと思います。補正予算の議論もこれから始まりそうであり、本当の意味でのAI先進国を狙っていくというのであるならば、ここでしっかりと規模の調査委託なども現実に考えられていいのではないかと、これは事務局に向けたメッセージになりました。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございました。

福田委員、お願ひいたします。

○福田委員 Preferred Networksの福田でございます。AI事業者の開発事業担当者・責任者という立場からコメントをさせていただければと思っております。

この論点に関しては、今までの委員の先生方、皆様からもありましたとおり、非常に共感する部分も多くございました。私からは全般にわたってのコメントという形にはなりますけれども、検討会に参加させていただいて以来、この社会全体でのAIに対する理解というものはやはり着実に進んでいるのかなと思っております。文化庁様から著作権に関する見解が示されたりとか、AI事業者ガイドライン、広島の件も含めて公表されているなど、制度面での整理というのも着実に、前向きに進んでいるのかなと思っております。

一方で、ほかの委員の先生方からも御指摘ありましたけれども、他者の権利侵害を助長しかねない出力を行うような事例というものがつい最近あります。実際、そういう生成AIサービスがリリースされて、そこで起きたのが、やはり我が国のコンテンツというものが学習されて、十分な配慮なく出力に反映されたというところは、そういう状況というものも明らかになったかなと思っております。

私の場合、ほかの省庁様のAIセーフティーであるとかAIセキュリティーであるとかというところの検討会であったり分科会であったり意見交換会みたいなところにも出席をさせていただいておりまして、開発者であるとか事業者の立場から、技術というものを正しく社会に実装していくための理解を得られたい、研究開発を進める上で過度なブレーキがかからないようにという思いで参加しておりましたけれども、海外事業者様の動きを見ると、そのような配慮ということ、配慮すること自体が我が国の技術発展のブレーキとして作用してしまったのではないかというのは、これはやはり私の判断自体が悪かったのではないかと本当に悩んでいるところではございます。

先ほどの例ですけれども、著作権に限らずだとは思うのですけれども、他者の権利を侵害しかねないという、他者の権利の侵害を助長しかねないような出力をしながら、後から

オプトアウトで許されるという話であれば、現行のガイドラインの在り方というものは果たしてそれでよかったですかという疑問はあります。ただ一方で、ガイドラインがいわゆるソフトローとして位置づけられているということも理解しておりますので、その限界として受け止めなければいけない部分というものもあるのかなとは思っておりますが、先ほど申し上げたように、本当にそれで良いのでしたかという、あくまできれいなガイドラインをつくって終わりでよかったですかというところはやはり気にはなりますし、この先、その活用みたいな部分というものは進んでいくのかなとは思っております。

そういう意味でも、私は海外事業者とも話はするのですけれども、確かに日本のガイドラインについて聞いたことはなかったのですけれども、我が国のガイドラインが海外事業者からどういうふうに受け止められているのかというものは一度、オフィシャルな回答はないかもしれませんけれども、きちんと理解はしたくは思っております。

私どもとしては、AIの利活用ということを進めることによって、業務の効率化であったりとか、雇用創出の可能性というところ、あと、こういう新しい技術を正しくない利用をされることによって、先ほど申し上げたような我が国の産業を侵害するような使い方に對して、きちんと保護するような取組というところに対して、技術を牽引する立場からしても貢献はしていきたいとは思っております。

やはりAI事業者ガイドラインを含めて、ガイドラインを誠実に遵守するような事業者だったり研究者様がきちんとインセンティブを得られるような仕組みの整備というところはぜひ議論を進めていくことが不可欠だとは思っております。

以上になります。

○渡部座長 ありがとうございました。これで一通り、一巡して御発言いただいたかと思います。

全体を伺って、まず、一巡した印象ですけれども、前回議論していただいたアウトプットとしての法律・技術・契約に基づく総合的対処を考えるというような考え方については改めて重要であるという御意見だったかと思います。

ただ、その中で、例えば法律面ではもう少し踏み込んで検討してよいのではないかというようなことがありつつ、この論点①、②、③について、それぞれ御意見をいただいたということかと思います。

論点①に関しましては、開示の問題です。これはユースケースをもう少し細かく見ていくことで解像度を上げるべきではないか、あるいは技術的な手段をどうしても必須とするのではないか。AI Actを参考しながら、そういう解像度をいかにして上げていくかということについて、少し工夫して議論していかなければいけないなというふうに思いました。

それから、論点②につきましては、これは特に契約をする、契約を進めていくというものは言うは易しだけれども、本当にそれが推進できるようにするために何をしたらよいかということでありまして、そのインセンティブが問題になります。これは新委員が、品質の高いデータに関しては本当にニーズがあるということを伺って、そこは契約を進めて

いく上でインセンティブがある重要な領域であると思いましたが、これにつきましても解像度を上げるという意味で、いろいろなケースを当てはめた上で考えていく必要があるかなというふうに思いました。

集中処理については、複数の委員からそういう考え方も必要なのではないかというような御意見をいただきましたが、これも同じように、インセンティブの問題とか、そういうようなことは付きまとってくるのではないかなというふうに思います。それから、これを誰に向けてということに関しても解像度を上げる必要がある。スタートアップなのか、プラットフォームなのかということで、実態をよく押さえながら、調査も必要だという御意見もございましたけれども、そういう御意見だったかと思います。

論点③につきましては、これは将来像と一言で言われてもなかなか難しいところがありまして、ただ、これは前回も同じですけれども、やはり変化は物凄く早い。この1年でも大きな変化があったということでございましたので、その変化の中での対応策ということになります。今までソフトロー的なもので対応していこうということでありまして、ガイドラインによる対処をしてまいりましたが、一方でガイドライン、この知財だけではなくて、事業者ガイドラインとか、いろいろなことをやっておりますが、これもなかなか限界があるなと思います。物凄く大部なものになってしまいまして、そういう大部なガイドラインが本当に普及できるのか。むしろ、プリンシバルとトレーニングを組み合わせるようなやり方をしたほうがいいのではないかなど、いろいろな御意見がありえる中で、このアウトプットをどういうふうに考えるかというのはすごく重要なことかと思います。

その中で、これは知財の委員会なのですけれども、どうしてもそこの外縁がかなり広がったところに及びます。この点、前回の委員会でもいろいろ出ましたけれども、知財に限定したところ以外の部分の対処をどうしていくのかというところについては、これは事務局から御説明をいただいた方がいいかなと思いました。

以上のところが私のここまで伺っての所感なのですけれども、ここまでで事務局から何かコメント、あるいは先ほどの説明があればいただきたいと思います。いかがでしょうか。  
○中原局長

知財に限定して、相互の横の連携についてのコメントに先生方が躊躇いただくようになるとになりますと、全体として物事を見ていかなければいけないということが大きな桎梏となりますので、先生方から周辺部分、関連部分なのだけれどもということは躊躇することなく御意見をいただければと思います。私たちはAI法の中でCSTI当局とも連日、意見交換をしながら進めています。そして、私どももCSTIの会議に出させてはいただいており、そうした中でさらに進めていきたいと思いますので、あまり限界を設けることなく、御発言を賜ればと存じますので、よろしくお願ひいたします。

それから、最後に、私が誤解をしていたかもしれないのですけれども、福田先生からオプトアウトのところについての御指摘が先ほどありましたが、著作物の生成段階に当たるところについて、オプトアウトで許容するというようなガイドラインは恐らく私どもの国

には存在しないのではないかと考えており、特に著作物の利用段階について、生成段階においてオプトアウトを許容するというような整理にはなっていないと思いますので、御指摘のところは私が誤解しているかもしれませんけれども、殊に著作権法の考え方について言えばそういうことだということを確認させていただきました。

よろしくお願ひします。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほか、事務局、よろしいですか。

○福田参事官 失礼します。あと1点だけ、今、中原局長からもあったとおり、本日、この会議でございますけれども、中間取りまとめ以降、初めての開催ということもございますので、もともと、この会議の開催の規定の中にございますけれども、こちらでございます。

オブザーバーとして、今、話にも上りました、このAI法を所管する内閣府の科学技術・イノベーション担当でありますとか、それから、知的財産の担当部署だけではなくて、このAI事業者ガイドラインへの関係の話もありましたけれども、総務省、経済産業省の担当もオブザーバーとして参加をしております。本来、ここは当然、知財に関する会議ではございますけれども、その審議の必要上、もし必要がございますれば、多少具体的なことであっても、コメント、御質問等をいただければ、答えられる範囲でそれぞれの省庁のほうから答えることも可能でございますので、できるだけ生産的な良い議論等をできればというようなことでお願ひできればというふうに思います。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

そういうことで、それぞれの委員の方の発言、それから、今の事務局の御説明もございましたが、この時点でまた2巡目の御発言あれば、ぜひお願ひしたいと思いますが、こちらは挙手をいただければと思いますが、いかがでしょうか。

福田委員、お願ひします。

○福田委員 福田でございます。

すみません。先ほど言葉が過ぎた部分があったかもしれません、オプトアウトというところに関して言うと、恐らく事業者側の対応に関しては、出力から排除する、出ないようにしているという意味でのオプトアウトというところで、きちんと対応はされているのだと思うのですけれども、一度は出せるようになっているというのと、出すだけのちゃんと能力はあるというところにはなるのかなと思っております。

そこに対して別にとやかく言うつもりはないですけれども、ただし、そういう対応でいいのかという部分に関しては、また有識者の皆様、先生方とも、委員の皆様とも話を、ディスカッションできればとは思っております。

○中原局長 すみません。事務局からよろしいでしょうか。

○渡部座長 よろしくお願ひします。

○中原局長 福田委員、御指摘ありがとうございます。

オプトアウトとか著作物の生成段階のところで、文化庁の考え方におきましては、例えばプロンプトのとおりにそのまま出てくるというようなこととか、あるいはそこで著作権侵害の頻度が高く想定されるというような場合においては、それを物理的な行為主体あるいは規範的主体と認定するかどうかは別として、生成AIの事業者自体が一定の著作物侵害の責任を負うことになるというような形でその考え方を整理されているので、一定のガードレールなどを設けないということになりますと、それなりに生成AI事業者にも著作権侵害の責任が及ぶのだということが一応、先般の1年前のガイドラインでは整理されているということだと存じます。

したがって、そうしたもの踏まえまして、事業者の皆様でどういう御対応をいただかることは重要になってくるのではないかと思っておりますので、御承知のことばかりかもしれませんけれども、改めて確認させていただきました。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかの委員の皆さん、いかがでしょうか。ございませんか。

新委員、お願ひいたします。

○新委員 ありがとうございます。奥邸先生と福井先生のコメントに私なりのコメントを。

奥邸先生のものは、具備可能ななものまでライセンスの中に含めるというのは非常になるほどなと思いました。非常に相場観もあるし、実際に企業の中でもその意図はあるだろう。今、実際使われているケースとして、アニメ系とゲーム系の制作会社の中で、内部のデータだけに絞ってトレーニングする、もしくはその人の絵とか、そういういたものだけをトレーニングするというものは内部化されている状態で、今、作業としては行われるケースが出ています。それを外部企業に実際に学習してもらって、社内で利用するみたいなケースというものが登場し始めております。これは多分、この小さな事業ケースにすぎず、今後、これらのものを本格的にやるような企業というものが複数出てくると思うのですが、そうすると、やはりそのときに再現可能な範囲を含めてライセンス契約をしていく这样一个事業モデルというものは実際にあり得ると非常に聞いていて得心したところでございました。

あとは、福井先生の挙げられていたスタートアップとプラットフォーマーという視点です。私の会社もスタートアップでございますので、日本の中小企業にとって、AI利用は生成段階に集中します。AIのモデル開発と事業展開を伴うメガプラットフォーマーとは話は全く違うというところです。多くの場合というものは、メガプラットフォーマーがいきなりルールを押しつけてきて、そこによって、その事業の根本部分を崩されたりとか、そういうことというものは、これは競争している以上、市場競争である以上、その民間の部分では当然あり得ることなので、それ自体は全面的に否定するつもりはありません。とはいえ、権利関係のものに関してのもの、知財に関するものというものはやはりスタートアップの立場と、それから、プラットフォーマーの立場というものは分けて理解を

する必要性があるということは福井先生の御意見を聞いて非常に思いました。

特に今後、AI系のものというものは、スタートアップ系のものを育てて新産業にしていくという非常に重要なところは日本の国内でもあり得ると思いますので、この部分で何を、その対価還元をするにしても、あまりにもスタートアップに対して負担がかかり過ぎないようにしながら、メガプラットフォーマーに対して、それが独占のような市場の状況を利用して権利を非常に強く使わないように、そういうものをバランスを取った形で提案をしていくような仕組みというものが必要なのかなというふうに思いました。

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。

いかがでしょうか。

では、福井先生、お願いします。

○福井委員 新委員にお名前を挙げていただきまして、メガプラットフォームとスタートアップを区別して実態を把握する点は、非常に私も賛成です。

また、それ以前に、オプトアウトのお話が福田委員からも出ておりました。実名を挙げて申し上げれば、OpenAIのSora2で、出力におけるオプトアウトが多くの物議を醸したところです。一方、事実として共有しておきますと、現在もChatGPT「GPT-5」では、例えば今やっていただいても、日本の著名なキャラクターを描いてという指示を出せば普通にそのものばかりが描かれます。つまり、オプトアウトという仕組みすら機能しているかどうか分からないという現状があり、これですと恐らく、世界のいかなる理論によっても侵害の可能性はある程度上がってくるのではないかと思えるところです。

これ自体はひょっとしたら早期に解消されるかもしれません。そのことにフォーカスするよりも、こうしたグローバルなメガプラットフォーマーに対して、どう日本での議論を反映させていくのか、日本のステークホルダーの利益を守っていくのかという観点はやはり重要であろうと思います。

対価還元のお話をするととも、スタートアップの方にとって負担が重いというのはそのとおりだと思うのですよ。他方において、恐らく日本の多くの権利者はそこを見ているのではないだろうと思うのです。OpenAIの現時点での企業評価額は約75兆円です。恐らく、多くの収益をメガプラットフォーマーが集め、場合によってはルールメーカーすら事実上肩代わりするという状況に対して、一体、我々はどう振る舞えばいいのだろうかということが問われているのだと思います。

よって、こうしたことでも視点に入れ実効性のある議論をしていくべきであり、そのためにも、やはりファクトの集積が重要だろうということで、先ほど調査委託といった踏み込んだ言葉で申し上げた次第でした。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

では、奥邸委員、お願いいいたします。

○奥畠委員 2点補足をさせていただきます。ありがとうございます。

まず、先ほども申し上げましたように、基本的に、安心して利用できる環境をつくるということがやはり一つの大きなポイントであろうと思います。これは、言い方は難しいですけれども、現状、例えば企業さんが広告にAI出力を使った場合、炎上する。著作権侵害をしているからなのかというと、そうではない。AIを使ったということだけで炎上する。そこにはいろいろなAIに対する不安・思いというものがいろいろ渦巻いていて、それがそういう声になる。企業さんも、製品であれば頑張るのですが、宣伝広告物というものはマイナスの話題になるだけでダメージですので、直ちに取り下げる。そのことが循環になって、炎上が繰り返して起こっているのです。この結果、先ほどの新委員のお話にありましたけれども、内部でAIを使っているのだけれども、外に向かっては使っていると言えないという状況をつくってしまっているわけです。これは、AIを安心して使う環境というものに対してはかなりマイナスになるのではないか。そのためには、やはりAIが思われているほど問題ではないのだということを開示していくということは必要だと思います。それがAIを使ってもらう、ひいては開発するということにとってもプラスになるのだという好循環をつくっていかなければいけないと思っております。

一方で、人間がやれるることは限りがありますので、いろいろな技術を利用していくということは重要だろうと思います。第1期の検討から、第2期に至るまでの間に、いろいろな技術が進んでおりまし、また、第1期の頃には標準化されていたと思えなかつたものが、今では実質的にデファクトの一つになっているというようなものもあります。

これは持論なのですけれども「robots.txt」は現状、もちろん、守っていないケースがある云々はありますけれども、ほぼ標準、学習されたくないという場合のある程度のデファクトになりつつあるとなったときに、47条の5の1項の適用主体の政令指定において、2号の情報解析についても「robots.txt」を指定すべきではないだろうかと思うわけです。ここに指定すれば、少なくとも47条の5の1項との関係では「robots.txt」を守らないと適用されないということになります。実は、47条の5と30条の4は地続きです。機械学習を行う企業の視点で考えると、30条の4が駄目だった場合、47条の5という受け皿があるという発想になりますから、ある意味では47条の5のところで「robots.txt」を義務づけておけば、リスク管理をする企業としては、やはり「robots.txt」を守っておこうというふうな形に誘導することができるのではないかと思っております。もちろん、事実・実態で検索エンジンと同じ程度のものだと評価できないというのであれば、それはそれで構わないのですけれども、一旦、やはり時間の流れを評価していくことが一つは重要です。

それから、もう一つは、AIに関する表示の中でAI出力物だという表示をしていくという、ヨーロッパはそういうことをやっているわけなのですけれども、ただ、ヨーロッパのCode of Practice、実務規範を見ていただいたら分かるのですが、実質機能するのかというような内容になっております。例えば、AIであっても標準的な編集機能によるサポ

ートは書かなくていいのだ、みたいな決め方です。そうすると、これは大丈夫なのか、あれはどうなのか、よく分からぬということになります。さっき新委員のお話にあったように、これから世の中は、AIを使うもののほうがいっぱいあるという時代になります。その中で、AIを使っているという表示をするということ自体が、どれだけ意味があるのか。

むしろ、日本的に考えるのであれば、例えば、農薬不使用みたいな感じで、AIは一切使っていません、ピュアなハンドメードだということを表示する法が価値があるかもしれない、とも考えております。こういうことも含めて、少しでも情報を開示して、開発者にも利用者にも意味があるという形で、情報を開示することによって、いわゆる雰囲気的には炎上みたいなものを少しでも防いでいく、使いやすい環境をつくるということが必要なのではないか。ピュアなものだということを示すためのオーセンティケーション技術なども、今、開発されていますので、そういうものちゃんと把握していくべきではないかなというふうに思っております。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございました。

ほかはいかがでしょうか。

田村先生、お願いします。

○田村委員 「robots.txt」の話が何回か出たので、少しだけ補足です。

先ほど福井先生から「robots.txt」に反応しないクローラーの話が出てまいりました。そこまで考えるときに二面性があると思っていまして、反応しないから標準となるのだったら、実効的な問題ではないので保護しなくていいということになる、「robots.txt」は保護しなくていいということになるのですけれども、逆に反応しないものもあるというのだったら、まさにそのときこそ、この「robots.txt」を守らないといいますか、そこを回避してしまうようなクローラーは、アドオンを使って学習した場合には、30条の4、47条の5に当たらない。そういう法的支援も必要ではないかなというふうに思ったということをございます。

また、何にせよ、福井先生がおっしゃるように、現状のファクトが大事だというのは私も賛成いたします。

ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

福井先生、もう一回、手を挙げていらっしゃいますか。

○福井委員 今、奥邸先生、田村先生の「robots.txt」についても、そろそろ47条の5などの中で位置づけていくべきではないかという問題提起は私も賛成いたします。これはやはり結果を出していく検討会ということも重要ですので、今期、重要なテーマと考えてもいいのではないかということが一つです。

そして、機能しない場合があるという指摘には3つの面があって、一つはこの

「robots.txt」を無視してしまうクローラーの存在。野良クローラーなどと呼ばれています。2つ目が、AI開発側がどういうクローラーを使っているのか、開示されていないので「robot.txt」に記載できないという問題が指摘されております。それから、3つ目が、これはどこか特定されてしまうのですけれども、検索エンジン用のクローラーとAI学習用のクローラーが同じなものだから、ディスアローできない、拒絶できないという問題が指摘されているようです。この全てについて、47条の5などで解決できるものではないでしょうが、しかし、できることははあるのではないかと思いますし、また、その点についての実態ももっと把握していくといいのではないか。今日は私よりはるかにお詳しい現場の方々もいらっしゃっていますので、お知恵をお借りできればとも思った次第です。

以上でした。

○渡部座長 ありがとうございます。

いかがでしょうか。どの話題でも結構です。

よろしいですか。

今、どなたも手が挙がっていないですけれども、初回ということもあって、今後議論をすべき範囲を、足りないところとかがあれば今日いただいておくとよろしいかと思いますが、特によろしいですか。

○中原局長 事務局から一言よろしいでしょうか。すみません。

○渡部座長 どうぞ。

○中原局長 これまでいただいた御議論の中で、事実を押さえるということと、それに関連しまして、技術的な状況というものを押さえるということは非常に重要だというようなお話をいただきました。技術的にできないことを議論してもというお話もあったのですけれども、最近の状況を見ていますと本当に技術の進歩が早く、数週間ごとにこんなことがというようなことがどんどん実現していくというような状況も目の当たりにするに及び、いわゆる全体のアーキテクチャーを考える際に、例えば利用者の視点、あるいは制度を運用する側の視点から、こういう技術があるとこの辺りを解決できるというような、中原委員からお話があったような、技術を確保することが法的にポジティブな評価を与える面、あるいはそうした標準的な技術を確保しないことが消極的な評価を与える側面というような観点から分析をしたときには、技術者に一定の限度でこういう技術というものの開発を促すような議論もアーキテクチャーの全体を考える中で行っていただくことができると存じます。

そのように感じておりますのは、いろいろ技術者の方とお話をすると当たり、例えば制度でどうなっているのかということについてどこまで御理解を十分にいただいたかどうかという点については、相互のコミュニティーの理解の浸透というものをさらに深めていく必要があるかなと感じているところでございますので、そんな御議論もお願いできればと思っております。

僭越でございますが、よろしくお願ひいたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

今のような観点でいかがでしょうか。

多分、少しそういう観点で整理をしないと出てこないかもしれませんけれども、よろしいですか。

研究者・技術者にこういう議論があること自身を知ってもらうことはすごく重要で、東大だと松尾先生の研究室の学生さんとか、本当にこういう議論の存在が分かっていないといいですか、知らないというようなことがありますけれども、そこはまさに高いレベルで共有した課題を持って解決をしていくという仕組みをつくるのには重要なことかというふうに思います。

よろしいでしょうか。

特になれば、ここまででさせていただくということにしたいと思いますが、ありがとうございました。少し早いですけれども、今日は第1回目の御議論ということで、これを基にして今後の議論の枠組み等も検討していただければと思います。

事務局さん、最後、何かございますでしょうか。

○福田参事官 ありがとうございました。

次回の日程につきましては、追って公表いたします。

事務局からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございました。

では、本日の会議はこれにて終了させていただきたいと存じます。御多忙のところ、大変たくさん貴重な意見をいただきました。ありがとうございました。