

AI時代における知的財産権に関する意見募集の結果について

2023年12月11日

内閣府知的財産戦略推進事務局

AI 時代における知的財産権に関する意見提出状況

- 意見募集期間：令和5年10月5日（木）～ 令和5年11月5日（日）
- 意見提出数：1133件（団体・法人43件、個人1090件）

※意見提出数は、意見提出者数としています。

1. 団体・法人（43件）

受付順	意見提出者
1	ユーリカ株式会社
2	株式会社ニューロプログラミングリサーチ
3	Adolfoi
4	株式会社 Qwertic
5	有限会社スタジオてい
6	株式会社 BRICS
7	株式会社かみきれ
8	一般社団法人電子情報技術産業協会
9	公益社団法人日本芸能実演家団体協議会・実演家著作隣接権センター
10	BSA ザ・ソフトウェア・アライアンス
11	ユニバーサルミュージック合同会社
12	一般社団法人日本民間放送連盟
13	協同組合日本俳優連合
14	中部日本放送株式会社

受付順	意見提出者
15	日本弁理士会
16	ソフトバンク株式会社
17	一般社団法人日本経済団体連合会 デジタルエコノミー推進委員会 AI 活用戦略 TF
18	一般社団法人学術著作権協会
19	グーグル合同会社
20	一般社団法人日本新聞協会
21	富士通株式会社
22	株式会社日本国際映画著作権協会
23	クリエイティブフォーマティクス
24	(株) デンソー
25	株式会社 eL-coverage
26	クリエイターと AI の未来を考える会
27	一般社団法人東京都中小企業診断士協会認定 知財活用ビジネス研究会

受付順	意見提出者
28	一般社団法人日本動画協会
29	株式会社 PHEVE
30	RightsDirect Japan 株式会社
31	日本レコード協会
32	一般社団法人 IFPI (国際レコード産業連盟)
33	日本製薬工業協会
34	一般社団法人日本 SF 作家クラブ
35	Facebook Japan 合同会社

受付順	意見提出者
36	一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟
37	株式会社七夕研究所
38	株式会社キューン・プラント
39	一般社団法人日本芸能マネージメント事業者協会
40	一般社団法人日本美術著作権連合
41	有限会社スピーコム
42	一般社団法人日本芸能従事者協会
43	一般社団法人日本知的財産協会

2. 個人 (1090件)

Ⅰ. 生成AIと著作権の関係について、どのように考えるか。

1. AI学習のための著作権法30条の4の取り扱いについて

(1) 30条の4の適用範囲を明確にすべき。

- ・法律の明確化が必要。著作権法30条の4の明確が必要である
- ・著作権法30条の4の但し書きを明確化するべきだ。
- ・政府は、著作権法の改正を早急に検討すべきである。「第30条の4」を見直して、少なくとも、AIによる「学習」を著作権者が拒否できる、もしくは、利用時には許諾を得る仕組みの整備が必要だ。当面は、「第30条4」のただし書きの「不当に害する行為」の範囲を明確にすべきで、本文にある「非享受目的」の解釈も明瞭すべきだ
- ・昨今のAI技術発達は目まぐるしいものではあるが、なおも平成30年著作権法改正（以下、平成30年改正）時に検討された立法事実の射程範囲に留まるものと考えられる。引き続き著作権法30条の4の正当性を基礎づける立法事実の有無は注視する必要性はあるものの、現時点では法改正を行うことなく、その解釈の明確化に向けた議論を進めることで、我が国の強みを活かし世界を牽引する新たな国際的調和の枠組み構築に向けた主導的役割を担うことが重要だ。
- ・第30条の4に合法的アクセスの要件が含まれるのか、および権利者がオプトアウトを行うことができるのかを明確にすることを提案する。この点を明確化することで、第30条の4とスリー・ステップ・テストとの整合性がより確実になるとともに、日本におけるテキストマイニングおよびデータマイニングの例外が、国際的な規範と適合することに繋がると考える。
- ・著作権法第30条の4に、著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りではないとあるが、不当に害する場合の具体例がなく、裁判所の判断を待つしかないのは、立法として不備を感じる。

(2) 情報解析の利用は30条の4により合法である。

- ・生成AIのデータセットには多数の著作物を含む。特にインターネット上の文章を学習するLLMのデータセットはほぼ著作物でできており無断学習が前提となる。それらは著作権法30条の4で合法であると考えられる。そもそも現在使われている生成AIは大半が外国の物であり、これらの学習に日本の著作権法は適応されていない。故に生成AIの規制が行われるなら国際的な基準によって行われるべきだ。
- ・日本は商用利用と非商用利用の両方に対して機械学習のための情報解析に関する著作権法を整備し、AI開発の大きなアドバンテージを得ている。この優位性を保持することは、日本にとって最優先事項であり、著作権法第30条の4の法理は、非享受目的であれば著作権者の許諾なしでも、著作権者の経済的利益を害さないという完璧な考え方を提供している。
- ・日本では、GPT-4などの生成型AIの利用は、国内法の先見の整備により法的な不安なく行える状態にある。これは、「AIの影響は未知であるが、法律は先行して整備するべきだ」という議論の成果であり、これによって日本の法律が先見の明を持って構築されていることを示している。これは素晴らしい法律の運用である。
- ・学習段階での著作物利用について、こちらは情報解析の用での利用となるため、著作権者の利益を不当に害しない限り認められるものと考えられる。

(3) 商業利用としての生成AIについては、規制の対象とすべきだ。

・研究などの非享受目的、私的利用目的であれば権利侵害はない、とすることに異論はないが、非享受目的、私的利用のため作成されたモデルを、営利活動を目的とするツールやサービスで利用することを一律「問題ない」とみなすことには疑問である。

・著作物の非享受目的での学習は合法とされるが、そもそも生成AIで何かしらの出力するために学習させている時点で、それは利益目的の行為であると考えべきであり、規制の対象とすべきである。

(4) 声や絵画などの生成・再現を目的としたAIは、享受目的に該当する。

・生成AIはそもそも「享受目的」で使用されているので、著作権法30条の4で保護すべきではない。

・声や絵画などの生成・再現を目的としたAIについては明らかに享受目的とした複製であり、データセットの収集について著作権法30条の4で免責されるとは考えられない。

・AI生成物の生成が著作物ありきで、生成物を個人利用及び商用利用を視野に入れている時点で、「著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し、他人に享受させることを目的」としていないと判断するのは厳しい。

・学習データと同種類のコンテンツを生成することが目的で学習されているのであれば、学習・生成段階を分けて考える必要はない。AIサービスを提供するのであれば、「享受目的」に該当する場合になると考えられる。

(5) AI学習は著作権者の利益を不当に害するものである。

・現状の生成AIは、AIに学習させる大量のデータが必要であり、著作物を含むデータがネット上から無断かつ無秩序に収集されている。これらのデータは生成AIを作成するために無断で利用されており、著作権法30条の4の学習段階の「非享受目的」「著作権者の利益を不当に害する」という但し書きに反していると考えられる。

・少なくとも画像を生成するAIにおいては、「イラストや写真を出力するために使用される」ことが初めから自明であって、その生成物が元のイラストや写真の市場と競合することは明らかである。

・生成AIは、本来のイラスト創作の技術と労力に対する信頼の上で成り立っていたイラスト市場の価値にフリーライドし、市場に対する信用を大きく棄損する恐れがある。本来のイラスト商品価格は、当人の技術と必要な製作時間等を含めて参考に設定するが、こうした技術と製作時間への信用が、短期間で大量生産を可能とするAIの存在によって大きく揺らいでいる。生成AIに表示義務もなく、簡単に本来の市場商品を詐称することができる現状で信用に基づく正常な取引ができるとは考えられない。

・特にLoRaやi2i等に顕著だが、既にある著作物に類似する生成物を作成・享受することを目的とし、著作権者の利益を不当に害する行為が横行している。一方で現在主流の生成AIのデータセットに、海賊版サイトからダウンロードしたと思われる漫画の中身や、実在児童の写真等が大量に含まれていることが判明しているようだ。これが著作権者の利益を不当に害しないと主張するのは無理がある。

・著作権法第三十条の四において、「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は、この限りでない。」と定められている。これに関し、特定の著作権者のイラスト・漫画・写真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。

・著作権法30条の4により著作物のあらゆる学習や出力が許されるかのような誤解が蔓延している。作風や画風は著作権で保護されないと言われるが、特定のクリエイターの作風をAIで抽出し濫造するような行為は、著作権者の著作物の利用市場と衝突しうるので「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に含めるべきだ。

(6) 30条の4は文化の発展を阻害している。

・生成AIは同意なく収集・解析された大量の著作物により機能している。また、事業者や個人などユーザー側の振る舞いに大きな問題があり、その用いられ方はとても非享受目的とは言えず、著作権法が目的とする文化の発展を阻害している。

(7) 権利制限規定の見直しの要否に関する意見

○ オプトイン方式（利用時に許諾を得る仕組み）等を求める意見

・著作権法30条の4の「享受利用」、「著作権者の利益を不当に害する」かどうかに関わらず、著作権者に学習を拒否する権利を持たせるべきだ。

・「第30条の4」を見直して、少なくとも、AIによる「学習」を著作権者が拒否できる、もしくは、利用時には許諾を得る仕組みの整備が必要だ。

・生成AIの学習元のデータが他者の著作物であれば、著作権法第三十条の四「著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りでない」にあたる可能性が十分に考えられる。もし生成AI利用による作品が著作物として認められる場合、学習元となったデータの著作権こそがまずは最優先されるべきであり、「利益を不当に害することとなる場合」を回避するための方法、原著作権者の許諾を得る必要がある。

・著作権法第30条の4はいま主流の生成AIを想定したものではないため、同条のただし書き「著作権者の利益を不当に害する」の解釈を都合のいいように考えて、海賊版や不正なアクセスによるデータ収集が行われ、社会問題となりえるほどの勢いで著作権侵害コンテンツが生成、拡散されている。

・享受目的ではない純粋な技術開発であれば無断学習でも特に大きな不利益はないと感じている。30条の4の立法時はこの理念だった筈だ。感情享受目的で利用するための法は、現行法では存在していない。感情享受目的での利用であるならば、やはりそれはオプトインしかない。

○ 30条の4等の現行制度の見直しは不要とする意見

・著作権法第30条の4は、著作権者の利益を不当に害しない限り、当該著作物に表現された思想又は感情の享受を目的としない方法による著作物の利用を認めている。享受の目的がなければ、著作権者が著作物から対価を得る機会を損なわないことからすれば、この例外は適切なバランスをとったものである。なお、日本はアイデアと表現の二分論をとっているため、「著作権者の利益を不当に害しない限り」という条件は、アイデアを保護するものとして解釈すべきではない。したがって、著作権法第30条の4を改正する理由はない。

・AIでの活用も視野に著作権法第30条の4が整備された背景として、日本企業は遵法精神が高く、法的な懸念(著作権を侵害する懸念)がある場合には新しい技術・ビジネスに非常に慎重となるため、諸外国の後塵を拝し、産業が後退する懸念があったものと理解している。そのため、著作権者の利益を害しない「非享受利用」を権利制限規定として明文化することで、そのような懸念をできるだけ取り除くことが日本の産業発展に資するものと考えられた。このような事情は生成AIでも特に変わることは無く、著作権法上の懸念から適法なAIの活用までが過度に委縮されてしまうことが無いよう同制度が維持されるべきだ。実際、実務においても同制度の整備により、AIに関する著作権法上の懸念が軽減されたという認識はユーザのレベルでも持たれており、この分野での日本の産業発展に対する貢献は大きいと考える。

・日本の著作権法には、生成AIツールで作成されたアウトプットに関する懸念に対処するための適切な手段が既にある。具体的には、複製や翻案は、類似性と依拠性がある場合にのみ問題になる。さらに、著作権法第47条の5で軽微利用の例外を定めている。この例外は「軽微利用」のみを認めるものであり、そのため、これもバランスのとれたアプローチである。したがって、著作権法第47条の5を改正する理由はない。

○ その他

・不当な侵害による雇用の減少。市場の信頼を大きく棄損し、本来の市場価格を崩壊させる生成AIは雇用問題をも生じさせる。生成AIが登場したとして市場に新たな雇用が創出されることはない。なぜならば生成AIは短期間で大量生産が可能であるという性質上一方的なコストカットが容易であるからだ。同意を得ない搾取によって本来得られた市場機会が失われる現状を容認することはできない。

・深刻な著作権侵害が横行している。ほとんど享受目的、お金の稼ぎのための生成AI使用が多数。精神的苦痛を長期間に受け健康を失ったクリエイターもいる。

・多数のクリエイターやその団体がAIシステムによる著作権侵害等の懸念を表明している。合法違法にかかわらず、これらの人々の反対意見を無視してビジネスをすすめることは、各企業の価値観やガバナンスとの関係でリスクが高く、今後も高まると見込まれる。対話による納得感のある解決が望まれる。具体的には、クリエイターが、学習されない権利を持つことが重要である。同時に、学習の対価と、AIシステムの情報処理による実質的な利用に対する対価の双方を受け取れるようにすべきである。このイニシャルとランニングロイヤリティは、著作権ビジネスの基本である。クリエイターへの対価をAIシステムのコストとしておこなければ、長期的に持続できるビジネスになるとは考えられない。このクリエイターへの対価は、一律の補償や還元のようなものではなく、クリエイターの知名度や作品が社会にもたらす影響力・集客力に応じた対価とすべきであり、学習の対価に関する市場の整備が望まれる。

2. 生成AIの生成物と依拠性について

(1) 特定の作家を狙い撃ちするLoRAモデル等により生成する行為は、類似性・依拠性が確認できる。

・特定の作家を狙い撃ちLoraモデルやi2iでイラストを生成する行為は類似性・依拠性が確認できると考えられる。

・作家の狙い撃ちLoraモデルであったりi2iでイラストを生成する行為は類似性・依拠性が確認できることも多く明確に著作権侵害だと考えられるため、違法にすべきだ。

(2) 生成AIの学習元に対して依拠性があることは、疑いようがない。

- ・生成AIは学習元のデータに依拠することからAI生成物は依拠すると考えられる。
- ・AI生成物の依拠性について、類似元とされるものがトレーニングの対象であればツール自体が依拠性を含有しており、利用者は依拠性のあるツールを利用していると考えべきではないか。
- ・依拠性とは、作品が偶然似た時などに用いられる概念であるが、AIは学習元が既存作品のため全ての作品に依拠した作品しか生成できないことになる。既存作品が無ければ生成できないのであれば、すべての作品に依拠していると言え、全ての作品の著作権を侵害しうる可能性がある。
- ・AIが学習データを元として生成する以上、当然のことながら学習元に対して依拠性があることは疑いようもなく、類似性での判断を待たずして著作権侵害のリスクが極めて高くなる。

(3) 学習済みモデルの依拠性を証明するのは難しい。

- ・現状では類似生成物に対して提訴しても、類似元側が依拠性を証明するのは非常に難しく、ブラックボックスであることを理由に却下される、と懸念される。

(4) AI生成物が既存の著作物に偶然似てしまうケースは稀であることから、依拠性は、作品間の類似性から十分に判断できる。

- ・現状の生成AIは、意図した指定や追加学習などを行わない限り、既存の著作物に偶然似てしまうケースは稀である。その為、創作の依拠性についても、その作品間の類似性を以って十分に判断できるだろう。

(5) その他

- ・著作権者等がAI利用者の依拠性を立証することが極めて困難な場合、①オリジナルコンテンツとAI生成物に表現上の本質的な特徴を直接感得できる程度の類似性が認められ、②著作物の利用市場と衝突するか、あるいは将来における著作物の潜在的販路を阻害するおそれが明らかに認められる場合には、AI利用者の制作過程に不適切なプロンプト入力が無かった等、AI利用者側に立証責任の転換を図る点も考慮の余地がある。
- ・ウェブメディアが生成AIを利用して公開した記事が他報道機関の記事の剽窃・盗用だったと謝罪した件は、ツールの依拠性の表れではないか。
- ・実際の裁判における著作権侵害の要件について、AIを利用した製作の過程では、AIが学習する過程でも、AI利用者が出力された成果物を判断する過程においても、ほとんどの場合製作過程で類似性や依拠性は考慮すること自体ができず、生成AIの登場によって、現行の著作権法が制定された当初に想定されていたであろう既存の著作物に配慮した製作過程とはかけ離れたものとなりつつある。

3. AI生成物に対する権利について

(1) 生成AIが生成したものは権利を付与すべき。

- ・生成AIは人間の脳を真似た構造で学習し、生成していることから著作権は付与される考えられる。
- ・生成AIで作った画像や文書は、AIで生成されたものと明記した上、著作権は生成AIを使う方に帰属すべき。

・自然人による著作物を保護する為にも、生成AIによる生成物も同様に保護されるべきだと考えられる。

(2) 生成AIが生成したものに人が一定以上の手を加えた場合に、権利付与すべき。

・AI生成物に人が一定以上の手を加えたものは著作権に該当すると考えられる

・生成AIから出力されたコンテンツはサイコロの出目にすぎないので、更に出力されたコンテンツに手を加える等の創作性が認められるまで著作権は存在しない。

・生成AI作品の著作権について無条件に認めるのは反対であり、作者による相違工夫が生成された部分より大きい場合は著作権を認めてもよいと考えられる

(3) 生成AIによる生成物そのものについて、著作権は発生しない。

・AI生成物そのものを著作物と認めることはできない。

・著作権法の著作物の定義として『「著作物」とは「思想又は感情を創作的に表現したものであつて、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するものをいう」]であり、「著作者」とは「著作物を創作する者をいう」]のである。』の記載より、AIによる生成物については、著作権が発生しないものと考えられる。

・プロンプトの文章自体に著作権が発生するとは考えられるが、それによって得られる生成物には著作権は発生しないと考えられる。

・生成物を生成したのはツールであり、生成物自体をツール利用者の著作物ととらえるのは不適切。利用者は生成物が既存著作物を侵害していないことを担保できず、責任も持てない。この点からも権利を主張すべきではないと考える。

4. 生成AIの学習データに海賊版を使用することについて

(1) 海賊版サイトのAI学習は容認すべきではない。

・著作権者を無視して海賊版からAIに学習できる現行制度は不合理かつ不公正。絵、声優、漫画、俳優等の職業にとっては、海賊版やSNS等から固有のデータを無断で使用され、なおかつ大量の粗悪な作品が氾濫し仕事の価値を著しく落とすものであり、極めて制度上不公平かつ不合理である。著作権法30条4を改正し、使用には著作権者に対して契約の上で対価を支払うように法改正すべきである。生成AIについては著作権法30条の4の特例を外し、AI使用に課税をするとともに著作権者の許可を取るべきである。また、過去のAIへの学習は使用してはならないと法改正しなければ著しく不合理であり、公正な競争を阻害するものである。

・現在の著作権法では海賊版サイトからの学習も容認しているが、「海賊版サイトの繁栄を助長する可能性がある」という観点から、海賊版サイトの学習を禁止する制度を求める。

・著作権法30条の4のような権利制限は海賊版サイトの利用や無断転載に大義名分を与える。中には無許諾で収集したデータセットにCC0ライセンスを勝手に付与しているケースもある。権利者の意に反した転載や対価還元を損なう恐れのある海賊版サイトの利用、無断転載を容認することが「公正な利用」とは思えない。

(2) その他

- ・そもそも現状の生成AIは作者の許諾を無視、無断転載、違法アップロード(海賊版)データを元にしており、この時点で安全に使用出来る物にはなっていない。
- ・AI開発者やAIユーザーが海賊版であろうと何であろうと著作物を学習して自らの管理するモデルの資産価値を無制限に肥やすのはおかしい。
- ・学習元が海賊版データであった場合、それを事実上やり取りできてしまうということになる。本来、取り締まるべき必要のある海賊版問題をさらに複雑化させてしまう危険性がある。
- ・現状の生成AIは無断転載、海賊版を自らのデータの一部として利用している。日本における現行法では、これらは合法（但し書きはある）ということになっているが、生成AIによる処理は復元+合成に近いものであり、明らかな問題である。
- ・現在の生成AIは多くの問題をはらんでいる。イラストやマンガについては海賊版をはじめとする転載サイトなどからデータセットを取っている。またこれに限らず、フォトグラファー、グラビアアイドルの写真など本来ユーザーが購入しなければ見られないものまでデータセットに無断で加えられ、政府が打ち出している無断学習は合法の名の元、人権や肖像権の侵害、クリエイターの利益、著作人格権を侵害している状況だ。

※御意見の全体像がわかるように、代表的な意見概要を抽出し、整理しております。

II. 生成AIと著作権以外の知的財産法との関係について、どのように考えるか。

1. 知的財産権（主として産業財産権）との関係に関する意見

(1) 学習用データとして入力する行為は、意匠権・商標権等を侵害するものではない。

- ・登録商標・意匠として保護されているロゴ、デザインを学習用データとして入力する行為は、商標の使用、意匠の実施に該当せず、保護されている他権利を侵害しないものと考えられる。
- ・意匠、商標については、学習段階において保護対象が利用されることについて、意匠権・商標権者が権利を行使することは法律的にも、現実的にも困難であると考えられる。

(2) AI生成物は、学習元の知的財産権を侵害しているのではないか。

- ・生成AIの生成物はなにかしらの権利侵害であると周知すべき。
- ・無断で学習したデータセットを使用しているのですべての権利を侵害している。
- ・生成AIによって制作された作品の取引への使用は、元となった作品の知的財産保持者への権利侵害である。
- ・生成AIによって生成されたものは学習もとになった創作者の知的財産権を侵害している。
- ・現行の生成AIは他社の登録意匠および登録商標を無断学習で使用していることから登録意匠及び商標の権利を侵害している。
- ・AIが他者の意匠などを学習して出力したものについて、それを意匠・商標などで使用すれば、意匠権・商標権の侵害となる可能性は極めて高くなる。
- ・画像生成AIは、イラストに限らず写真、商品画像、ロゴなど様々な知的財産を大量かつ無差別に学習データとして利用しているため、実用新案権、意匠権、商標権の侵害もあると考えられる。
- ・生成AIが知財として守られた商標の画像を無断学習し、その特徴を取り込んだ生成物を生成したとしたら、著作権の考えと同じように、知財の侵害に当たると考えられる。
- ・生成AIの画像にロゴやマークなどが含まれていた場合、生成した画像に学習したものが出てくる可能性がある。その場合、意匠権や商標権に抵触する可能性が考えられる。
- ・特許権や意匠権によって保護されているデザインや意匠を学習したAIがそれらを出力し、知らず知らずのうちに権利を侵害することは容易に有り、また権利者以外が特許などに登録する可能性も十分にありえる。

(3) AI生成物を利用することは、一定の条件のもとで意匠権・商標権等の侵害になるのではないか。

- ・他人の意匠や商標と同一ないし類似したものが生成され、それを自らの商品やロゴ等に用いることは、基本的に意匠権・商標権の侵害になるため、これにより権利者の保護が図られていると考えられる。

(4) 生成AIによる画像生成は、意匠権侵害となる可能性があるのではないか。

- ・画像生成AIの場合であれば意匠法が懸念点となると考えられ、意匠権を侵害して商品のデザインを生成する恐れがあると考えられる。
- ・意匠権を侵害する可能性が高いと考えられる。
- ・画像生成AIはイラストレーション以外にもロゴや工業制作物の写真も学習して画像生成をしてしまうため、商標権や意匠権を意図せず侵害する可能性が非常に高い。
- ・意匠権にも影響がある。
- ・生成AIは、著作権の他にも意匠権や肖像権などの権利を著しく侵害するツールとなっている。

(5) 生成AIの利用は既存の登録商標の侵害にも当たるのではないか。

- ・生成AIのアウトプットが既存の第三者の商標権と類似する生成物を使用される限り、既存の法律と判例法は、問題となる主張を適切に判断できるものとなっている。
- ・AIにある特定のキャラクターの名称をプロンプトし、出力されたキャラクターなどを使用した際に「商標」を取ったものに関し無断で使用し販売すれば「商標を侵害」していると考えてもおかしくはないと考えられる。
- ・AIから出力されたロゴやマークは商標権を侵害していると考えられる。また、生成AIが出力した物は保護するべきではないと考えられる。
- ・商標権などで守られるロゴやマークは、そのものにある経済的な価値を保護されている。生成AIに学習させることは、それらが出力物に含まれ、イメージの毀損などにつながるものが考えられ、明確に商標権を害していると考えられる。

(6) その他（意匠審査実務上の課題、特許関係の課題）

- ・AI活用拡大を見据えると意匠特有の観点での留意も必要と考える。すなわち、生成AIで画像を大量に作成するのが非常に容易である点や、登録にあたって実施可能要件（物品を作れることや使えること）が求められていない点、生成AIで作られた大量の画像が引例としての公知意匠となった場合に、特定の分野について意匠権を取得できる範囲が大幅に狭められる可能性がある点等を考慮に入れつつ、意匠審査実務上の課題について検討すべきであるとする。なお、意匠の創作者となる要件については、当面は現行の要件を維持すればよいと考える。
- ・特許法における新規性喪失の例外として、生成AIサービスの利用規約にて入出力（プロンプトやAI生成物）の秘密を保持することを保証しているにも関わらず、ユーザが入力したプロンプトやAI生成物が学習済モデルに追加学習され、第三者がその学習済モデルを共有し漏れた場合など、ユーザに過失なく新規性を喪失した場合の保護が必要ではないか。
- ・生成AIと特許について、ライバル企業の特許に対抗するため、AIにライバルと似て非なる類似特許を多数生成させて相殺を図る活用法が考えられる。法律上はまったく齟齬は生じないはずであるが、特許そのものの価値が毀損され得る。

(7) AI作品も法的に保護すべきだ。

- ・生成AIであるかどうかに関わらず、創造的活動により生み出されるものは法律上保護されるべきだ。
- ・AIを使用する側にも知的財産はあると思う。AIの使い方は簡単にできるものではないであろう。その技術は尊重されるべき。

- ・権利の無い第三者が無断無制限で使えないように法的に保護すべき。
- ・生成AIのうち言語を取り扱うものとの対話を通して、新たな発明、考案、意匠が生まれる可能性は大いにあると考える。その場合、それらの知的財産を主として思いついた者に知的財産権が全て与えられるべきケースと、生成AIが出力した案が主となる知的財産であるとして「生成AIによる知的財産権」が必要になってくるのではないかと考える。
- ・生成AIと知的財産法との関係について、私は否定派として、現行の知的財産法を適用することは難しいと考える。政府には、生成AIに対して、新しい規制枠組みを検討することを求めたい。
- ・自作品は己の「個性」なしには成り立たない手作業を活用したAI作品であり、これに知的財産権が全く存在しないと判断するのは不当だと考えられるため、生成AIが関係しているコンテンツにも知的財産を付与しやすい環境を作るべき。

2. 不正競争防止法との関係に関する意見

(1) 不正競争防止法に反していると判断すべきだ。

- ・不正競争防止の観点から、クリエイターに損害を与えていることは明白である。
- ・不正競争防止法の第一章の第二条に違反している可能性があると考えている。
- ・不正競争防止法（周知商品等表示、著名商品形態）と生成AIについて、従来通りで生成AIを使うか使わないかに関わらず、商品等のパクリはすでに禁止されている。
- ・不正競争法（営業秘密、限定提供データ）と生成AIについて、学習済みデータセットを用いた生成AIにおいて学習用データセットは不正競争防止法の営業秘密・限定提供データに該当するから、不正アクセスなど不正な手段によるデータセットの違法複製行為があれば不正競争防止法上の違法行為となる。
- ・従来通り。生成AIを使うか使わないかに関わらず、商品等のパクリはすでに禁止されている。
- ・生成AIの生成物は著作権で保護されないため、人間が作成したという品質誤認をもたらす販売手法の拡大による被害を想定できる。20号の問題となる部分は、現行法で違法であり、刑事罰ともなる。
- ・生成AIが跋扈しはじめてから作風やアイデア著作権等の関係性を論じる人が増えた反面、捕まらなければ何でもするという人が急増し、不正競争防止法に明らかに触れているであろう使い方をしている人が増えている。

(2) 不正競争防止法で既存のコンテンツの権利を保護すべきだ

- ・コンテンツには、複数の知的財産権を組み合わせるものが多く、一部の知的財産権の侵害が同一コンテンツに内在する複数の価値を侵害する可能性が高いことから、不正競争防止法などの関連法規と併せて権利保護のあり方を検討すべきである。
- ・不正競争防止法は、他の法律と重畳して適用できる規律であり、他の知的財産権法の保護水準にかかわらず、不競法により保護されるべき対象があり、AIシステムとの関係でも競争環境を維持するために活用を促すべきである。
- ・知名度のあるコンテンツの保護では、著作権の解釈に関する難しい議論を避け、コンテンツの受け手が混同するかどうかという基準で保護を吟味できるという整理が有用である。不競法2条1項1号、2号の解釈論となる。

・生成AI出力によるディープフェイクやハルシネーションがビジネス面で実害を与える場合、不競法2条1項20号による品質誤認に該当する可能性があるという整理が有用である。

(3) 不正競争防止法の法改正やガイドラインを検討すべきだ。

・生成AIにおいて、著作権者の作品を模倣し、また誤認させるおそれのある生成物が生成されることが危惧されている。また、声優、俳優において同様の状況では、さらに人格権や名誉についても侵害するおそれが出てくる。こういった状況について、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考えられる。

・出力結果が、既存のコンテンツに非常に似たものを出力した際に著作権者の経済活動に悪影響を及ぼす可能性のある場合、不正競争防止法への配慮、ガイドライン整備が必要である。

・生成AIの出力を販売する法人または事前登録者に不競法2条1項3号と同様の販売から3年間限定で模倣からの保護（差止請求権、損害賠償請求権）を与えることが考えられる。法改正が必要である。

(4) 不正競争防止法で生成AIの学習を禁止すべきだ。

・商標や営業機密などを学習させることは、不正競争防止の観点から、禁止すべきである。

(5) 作風や画風を不正競争防止法で保護すべきだ。

・画風や作風はアイデアだとして著作権の保護を受けないとされるが、生成AIに関してはプロンプトで再現できるようなタグ付けやLoraによる画風作風の再現は、周知表示混同惹起行為や著名表示冒用行為として不正競争防止法で規制すべき。

・クリエイターの生業の源である作風や絵柄をAIで篡奪し利用するのは、不正競争防止法に抵触するのではないか（不競法2条1項1号～2号）

・特定のイラストレーターの絵柄、作風等の特徴が極めて類似した出力物を広告等に使用し一定の話題を集めた事例があり、現状では著作権者に一切の同意が無くその人物が持つ発信力、名声や価値にフリーライドした集客ができ、対価を得る事が出来る等の点で知名度のある絵柄により混同が生じる場合、不正競争防止法の商品等表示1号（周知表示混同惹起行為）、2号（著名表示冒用行為）により不正競争行為となり、刑事罰もあることを、周知すべきである。

・現在の法律では「絵柄」「作風」などは著作権に当たらないため、ある人物の絵や文章をAIに読み込ませ他人の商売の妨害を行う、行えることに言及されることが多く、それらが、不正競争防止法に該当する恐れがある。

・「絵柄」「作風」という画家の「アイデンティティ」を許諾なしに再現することは、健全ではない。

(6) 営業秘密保護要件の観点からの検討を求めたい。

・不正競争法との関係で、営業秘密保護要件の観点からの議論を求めたい（ある事業者が利用する場面において、その秘密管理する情報を生成AIにインプットする行為が、当該事業者における営業秘密の秘密管理性に穴を開けるものとなるのかどうかは議論いただき考えを示されたい。生成結果を広く利用することを目的とする場合、オリジナルデータや情報に関しては、生成AIへのインプット時に秘密管理性を放棄したとみなされないような理論構成は必要ではないか。すなわち、生成AIを利用したことにより不正競争防止法上の保護が受けられないということがないように明確な指針が示されることが望まれる）。

・不正競争防止法上の営業秘密・限定提供データとして保護対象となる情報・データが生成AIに学習された場合、学習目的ということのみを以て、「不正競争」行為から除外されるべきではない。

- ・不正競争防止法によって秘密に作られた物から生成することを禁じているのは、その通りであると考える。

- ・著作権の文脈で議論されているように、クリエイターの権利を尊重することがもとより重要ではあるが、例えば Foundation Model に対して Fine Tuning を行う企業は、営業秘密に該当するコンテンツを入力する場合もある。また、どのようなデータを学習用に用いているかということ自体が商業的な価値を有する場合もある。Generative AI の学習に用いたコンテンツについて、（ハードローないソフトローによって）広く開示させようとする動きがあるが、営業秘密等、企業が守るべき価値についても適切に保護することが、企業活動の適切な促進の観点から重要であると考える。

3. 生成AIによる生成物とその他の法に関する意見

(1) 肖像権の問題が生じるため肖像権で対応すべきだ。

- ・肖像権が大きく関わると思う。
- ・特定の人物の事実を誤認させるような写真の作成や、裸体の写真の作成が可能となっており、こちらも規制が全くされていない現状に肖像権の侵害の面で強い懸念を感じている。
- ・無断学習に対し、強い法的規制が無い限り肖像権も侵害される。
- ・著作権以外では肖像権などもすでに問題になっている。
- ・生成AIを使うと気軽にディープフェイクの作成を行うことができる。これにより肖像権の侵害、名誉毀損などが起こり得る。
- ・生成AIは多くの知財の他、肖像権を搾取して成り立ったうえで、その価値を著しく劣らせることが可能になる加害の危険がある。
- ・声、肖像、氏名等の人物識別情報の無断利用を防止するため、知的財産権その他の権利の厳格な適用、または必要に応じた規制強化が必要だ。
- ・肖像権についても無断で肖像などを画像に転用するなどの問題が発生する。

(2) 無断で学習・利用されている「声」の権利についても検討すべきだ。

- ・現在肖像権は明文法ではないが、声の肖像権、声のパブリシティ権も認めるように考えていただきたい。
- ・生成AIが及ぼす影響力と関係は知的財産法のみならず、基本的人権・個人情報保護法・製造物責任法、そして現在法律には無い「声の権利」の侵害にあたと懸念する。
- ・知財ではなくとも、声を簡単に盗めることから海外では詐欺に利用されている。
- ・既に一部では有名な声優さんの声を勝手に利用している海賊版ソフトなども出回っているようであるが、俳優さんの姿などもそうであるが、特に「声」は保護が難しいという話を聞いた事がある。彼ら、彼女らにとってはその姿や発声も、持って生まれた所有物、あるいは鍛えた能力・財産であるから、きちんと守られるのが当然だと考える。

・生成 AI に係る声の保護については、ディープフェイクの問題と同様、パブリシティ権による対応の可能性と限界（既存の裁判例の射程を踏まえつつ、必ずしもパブリシティ権が及ぶ利用ではないが、何らかの実効的な法的保護の必要がある利用があるといえるか）を検証すべき。声の保護、既存の裁判例の射程やそれを踏まえた立法事実の有無について検証が必要であるとする。

(3) パブリシティ権の内容で検討を行うべきだ

- ・パブリシティの権利との関係では、無断で AI 美空ひばりのような実演を行わせる、等の侵害問題が発生しうる（パブリシティ権侵害として不法行為に該当する）。
- ・画像生成AIの機械学習に無断で芸能人を含む個人の画像を用いること及びそのような画像生成AIを用いて実在の人物に類似する画像を生成する行為を許容してはならない。
- ・パブリシティ権について、再考を願いたい。
- ・パブリシティ権保護法を制定し、罰則（罰金や懲役）を設けることにより、この弊害に対抗すべきである。
- ・最近、声優・俳優等の「声」と生成AIとの関係が問題になっているが、声優・俳優等の「声」はパブリシティ権で保護される（法曹時報 65(5) 151頁、最高裁平成24年2月2日判決）。
- ・人相や声など、第三者の多数が同一の人物を想定できる場合パブリシティ権の侵害が発生することが考えられる。
- ・学習用データとして入力された既存の音楽コンテンツと類似する音楽コンテンツが生成・利用される場合は、商品等表示に関する不正競争防止法の規制やアーティストの肖像権・パブリシティ権と抵触するおそれがあり、政府が公表するガイドライン等によって注意喚起を徹底する必要がある。
- ・パブリシティ権については画像生成AIによって声優や俳優や芸能人等の画像や音声を無断で情報解析（機械学習）に用いて類似する人物の画像などを生成する行為は法律により禁じるべき。

(4) 名誉棄損等に該当する場合もある。

- ・他人の老後の姿として殊更に醜くした顔の想像画、ヌードその他不適切な画像の生成などが、実際の画像と区別できない形で生成された場合、名誉毀損（民法710条・刑法230条）、侮辱（民法710条・刑法231条）に該当する。
- ・名誉棄損についても検討を行うべきだ。

※御意見の全体像がわかるように、代表的な意見概要を抽出し、整理しております。

Ⅲ. 生成AIに係る知的財産権のリスク回避等の観点から、技術による対応について、どのように考えるか。

1. 生成AIで生成したコンテンツを特定することに関する意見

(1) 電子透かしを導入すべきである

- ・ソフトからの出力段階で、電子透かしなどの義務化が最低限必要と考える。
- ・電子透かしなどを利用する方法などが考えられる。ただし、法律的に義務化することには反対だ。
- ・AIで生成されたものであれば、一部改変したりトリミングしたりしても消えないデジタルのウォーターマークが必ず付いているということが出来れば、AIに惑わされる危険を回避できる。
- ・電子透かしやAI生成物だと一目で解るマーク等は必須だと思う。
- ・AI生成物はウォーターマークや電子透かしなどの表示によって見分けやすくするのが望ましい。
- ・電子透かしや改竄不可なメタデータの埋め込みによるトレーサビリティの確保は努力義務として必要だと考える。
- ・ノイズ付与の場合、電子計算機損壊等業務妨害罪になるといった可能性が指摘されているので、省庁や国としてこういった無断学習妨害ツールや電子透かし技術の正当化を担保してほしい。
- ・AI生成コンテンツを判別できる電子透かしはコンテンツ利用者の役に立つ。
- ・AI生成物に電子透かしやウォーターマークなど、AI生成されたものかどうかを識別できる機能を法的に義務化すべきだ。

(2) 電子透かしでの対応は現実的ではない

- ・電子透かしの導入等が対応になると考えられるが、デジタルデータである以上ビットマップの情報があればすぐに消せてしまうという実情もあり、この分野については非常に厳しい面が多い。

(3) メタデータを付与すべきである

- ・メタデータの表示を義務化、それらを第三者から誰でも閲覧可能にするのが良いと考えます。
- ・生成AIに関する知的財産権のリスク回避等の観点から技術による対応として、画像に著作者が誰か、また学習の可否をメタデータとして埋め込むことを提案する。
- ・メタデータの埋め込みの義務化。
- ・公開ファイル自体にメタデータ(署名?)の埋め込み、学習を拒否するファイルとする。
- ・視覚面だけでなく、内部データ面でも生成AI出力物であることを示すことを義務付ける。

(4) 生成AIで生成したものとわかるよう明記すべきである

- ・生成AIによる生成物には、生成物であることの明記を義務づけるべきだ。
- ・生成AIを利用した場合はAI製である明記を必須にすべき。
- ・AI生成したことを常に公開するという義務を課するような法律を策定するべきだ。
- ・AI生成物であることの明記を義務付ける。

(5) Originator Profile (OP) に対応可能かを検討すべき

- ・Originator Profile (OP) 技術等の導入に当たっては、その実効性を担保するために個社による判断や任意的な取り組みとせず、ある程度の強制力を持って一律での導入を希望する。

(6) その他

- ・学習に使われている画像を特定し、それを削除できる技術を同時に開発していくべき。
- ・全てのインターネット上データについて、NFT等の認証を設定し、学習時にはそれを記録して学習元を特定することが望まれる。
- ・現状、生成された出力物から、元の学習データを復元することは不可能である。

2. 生成AIにコンテンツを学習されないようするための技術に関する意見

(1) 画像等にノイズを付与させることで学習させない運用を行うべきだ

- ・ハームリダクション的な考えでいけば、AIに学習されないように画像処理するソフトがあり、それを使用して学習されること自体を防ぐための対策をクリエイター側や企業に課す必要がある。
- ・現在、イラストであれば画像に普通に見ただけでは分からないようにノイズをかけることによってAI学習を阻害するといったものがある。
- ・生成AIに無断で学習されないためのフィルター等の開発を行い、無断で学習されることをクリエイター側からも防げるようにするツールが必要。

(2) 自動収集プログラム (クローラ) による収集を拒絶する技術について

- ・「robots.txt」の記載による収集制限はクリエイター保護のために当然必要であると考える。
- ・robots.txtなどの記載による収集制限についてはクローラ側がそれらの記載を守ることが前提で、クローラがそれを守らないようにプログラムされていれば収集可能となる。

・webサイトの設置者は、robot.txtのdisallowタグを活用することで、特定あるいは全てのクローラーに対して自らのサイトに対するクローリングを拒否することが可能であり、権利者によるオプトアウトとして一定程度機能している。ただし、webサイトの設置者と権利者は必ずしも同一ではないことや、robot.txtはもともと検索目的によるクローリングを管理するために生み出されたものであり、検索目的のクローリングと機械学習目的のクローリングを区別できないため、全てのクローラーに対してdisallowとすると検索対象からも外れてしまう点に留意が必要である。

3. オプトアウト制度等の技術対応に関する意見

(1) AIの学習済みモデルからデータを除去（オプトアウト）できる技術・仕組みが必要だ。

- ・商作品の場合、海賊版などに利用されるリスクがあるため、あらかじめ学習データから外せるような仕組みが必要。
- ・学習で得たデータを一度削除したり、学習モデルを削除出来る技術を希望する。
- ・学習済みの画像や影響をモデルから削除する技術が開発されることが望ましい。
- ・学習済みの画像を学習モデルから削除する技術、学習されないための技術保護手段の推奨。
- ・商業流通で使えるパブリックな生成AI認証制度による信用の担保。オプトアウトによる選択制。
- ・学習済みの画像・音楽・音声・文章などの著作物のデータを除去できる所謂オプトアウトを可能とする技術が必要とされている。
- ・違法アップロードがなされた際にオプトアウトが容易にできるよう整備する。
- ・学習・開発段階での著作物等の利用を望まない権利者が過度の負担を負わずにオプトアウトを選択できる実効的な技術的手段の開発が期待されると共に、当該手段を潜脱する著作物等の利用に著作権法30条の4は適用されないことを政府が公表するガイドライン等で明確にすべきである。

(2) オプトアウトを導入できるよう法律を整備すべきだ。

- ・生成AIプログラムの開発・利用においてはオプトアウト方式を採用し、事前に権利者の許諾が必須であることを法律で義務付けすべきであると考える。
- ・オプトアウト制度を導入する場合、オプトアウト対象や用途等をシステムで自動的に判別可能な、グローバル基準での技術的仕様をセットで検討頂くことを希望する。
- ・絵、文章、写真、音声、映像など全ての著作物に関してオプトアウトの権利を認め、その方法を技術的に確立すべきだと考える。

(3) AIの学習段階でオプトイン制度を導入すべきだ。

- ・データセットは完全オプトインによる開発一択。
- ・必ずオプトインによる許可済みデータ、またはパブリックドメインのみを学習させる。

- ・ オプトイン式、つまり事前に許可を得た著作物のみを素材として扱う生成ツールであればよいと思う。
- ・ 生成AIで著作物を使用する場合には、著作権者からの許諾を得ること、いわゆる「オプトイン」方式の義務化が必要と考えている。
- ・ 現在の生成AIの仕組みを根本から変え、オプトインでの生成AIを作成すべき。
- ・ データセットは完全オプトイン方式による開発のみを許可する。
- ・ 悪用が多発する未来を踏まえ、データセットに著作物を提供する人には身分証の提出を義務付け、データを辿れるように消えないタグ付けが必要。

4. 生成AIに出力時のフィルタリングの技術に関する意見

(1) フィルタリング技術を導入すべきである。

- ・ 知財権を侵害するおそれのあるデータ・コンテンツのAI入出力の制限については、既に実行に移し始めている生成AIサービスもある。
- ・ 類似判定についてはGoogle画像検索でターゲットにされていそうな自分の著作物をアップロードして検索すれば、公開情報であれば一発で発見されるようになっている。
- ・ AIによるフィルタリングでのオプトアウトやブロックチェーン技術での著作物や知財の保護を検討すべきだ
- ・ 「フィルタリング」の「AIが出力するコンテンツが、他のコンテンツに類似していないかを判定（類似判定）」については、類似性の基準を厳密に定めることが重要であるとする。

(2) フィルタリングを義務付ける法整備を行うべき。

- ・ AI生成技術を利用したサービス、製品に生成物が既存の作品に類似していないかのフィルタリングブロックを行うプログラムの実装を強制する法整備を行うべきだ。

(3) フィルタリング技術はリスクもある。

- ・ AI生成物に著作権を与えた場合、フィルタリングによりAIが出力するコンテンツが他のコンテンツに類似していないかを判別とあるが、AIがその出力スピードを持って予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ペタントロールのような行為ができると考えられる。

5. 技術における類否判断の対応可否に関する意見

(1) 類否判断を行うシステムを検討すべきである。

- ・ 類似性を診断するサイトを作り、既存の著作物との類似性を判別できるようなものがあると良いと考えている。
- ・ 元々発表されている作品に対して生成AIによる作品がどこまで類似するかを定量的に判断することが可能な方法の提供は必要だ。
- ・ 公的機関にて、国民側で“国内、または海外において、著作、知的財産が違法に用いられた”という申し出に対し、審査する場所と、違法容疑のものがどのくらい類似しているかを測る場所や技術が必要だろう。

- ・GPT-4Vにもあるような画像認識機能を用いて、既存著作物に類似した出力物に警告を発するような機能を搭載できる。
- ・生成AIの生成物が既存の著作物と類似していないか自動でチェックできる技術があれば、意図しないトラブルを避けることができ有益だと考えられる。
- ・生成物に類似画像がないか検索するシステムを開発する。
- ・類似性を判定できるAIが開発されれば意匠や商標を登録したい利用者が権利侵害リスクを減らす一助となる。

(2) その他

・フィルタリングについて「AIが出力するコンテンツが他のコンテンツに類似していないかを判定」という一文に関しては、「類似しているものしか存在しない」であるから議論そのものがナンセンスである。類似していなければ良い・大量の著作物から少しずつ復元して継ぎ接ぎすれば著作権侵害の度合いも各々少なくて済むというような考えは唾棄すべき考え方である。

※御意見の全体像がわかるように、代表的な意見概要を抽出し、整理しております。

IV. 生成AIに関し、クリエイター等への収益還元の在り方について、どのように考えるか。

1. 収益還元の是非に関する意見

(1) クリエイターへの収益還元方策が検討されるべき。

- ・学習された著作物の著作権者は、その貢献度合いによって適切な報酬を受け取れるべき。
- ・クリエイター等への還元は、生成AIによる学習・利用・継続利用など、各段階において行われるべき。
- ・クリエイターが自分の作品から機械学習用データを作成し、販売実績を作ることで、無許可での学習を防止しつつ、自分のデータから収益を受けられるであろう。
- ・基本的に賛成。これまでのクリエイターの財産に還元することは未来の創作活動の価値を保証することだと思う。創作の委縮にならないためにも今の自由過ぎるAI利用はもっと義務や責任を負うべき。
- ・生成AIについて、権利制限に伴う補償という観点に留まることなく、幅広い視点から、クリエイターへの収益還元方策が検討されるべき。そのためには、生成AIの利用実態を踏まえたうえで、必要に応じて、クリエイターへの収益還元について立法的な対応を検討すべき。
- ・本来的方法である権利者による適切な権利行使が阻害されない制度設計を主としたうえで、例えば生成AIにより得られた収益を財源としたクリエイター等（将来クリエイターたらしとする者を含む。）への様々な支援の原資にする等の収益還元方法についても、予め検討対象から除外せず、総合的な検討が行われるべき。
- ・例えば生成AIのジャンルを事細かに分け（イラスト、音楽、脚本等）使用する際には各分野の協会に一定の利益の還元を促す仕組みが必要ではないか。
- ・収益は、使用許諾を通じてクリエイターに還元するのが最善。個々のライセンス及び集中許諾によるソリューションは、テキスト、画像及び音声作品の市場を含む、多種多様な市場で利用可能である。集中許諾は、多数の権利保有者の権利を調和のとれた集合体として提供し、生成AIのために著作物を利用する場合によくあるように、多数の権利保有者の大量の素材を利用する必要がある場合に特に有益。

(2) 収益還元は、原則として不要（著作権が及ばない利用等について収益還元を求めることは、自由な創作を阻害するおそれがある等）。

- ・AIの学習による利益還元が実現すると、参考文献を利用した作品やオマージュ、二次創作も元作品へ利益の一部を還元するよう求められる可能性があり、自由な創作を阻害するおそれがある。クレジットの表記が現実的ではないか。
- ・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基本的にインターネットを利用する全人類に近い。そして、社会全体から得たものを全体に還元する行為は、基本的に社会への価値創造で行われるべき。全人類から学んだ後に少額の金銭を全人類に再還元するような行為にはほとんど実行する価値がなく、むしろ学んだ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事こそが、社会全体の価値をもっとも高めるものだ。

・お金を払わなければ見ることができない絵はこの世に存在しており、しかし一度見れば描きたい人は描ける、というのもAI以前からの世界である。

・学習段階での30条の4で許容される行為については対価不要。また、産業向け大規模言語モデル(LLM)等では、所謂コンテンツではなく産業分野のデータ活用が想定されることから、そのような生成AIについては、クリエイターへの還元等を考慮する必要が生じ得ない。

・生成AIは本来学習時に膨大な著作物を利用するため、基本的に商用利用する場合は収益還元はすべきだろう。一方、著作物そのものではなく、著作物の特徴を学習する為、著作権の一部引用という見方もできるのでテクノロジー面とクリエイター面で議論を深める必要がある。

・アイデアと表現の二分論においては、アイデアは著作権法では保護されず、誰でも無料で利用できるということが基本的なルール。アイデアに対して対価を支払うという規制ができた場合、知的財産法の法的枠組み全体が大幅に変わってしまう。

・生成AIを利用して二次創作を行うなど、依拠性についての問題が発生する場合でない限り、すべて不要。というのも、還元を行うにあたって技術的ハードルが無意味に高くなり過ぎる気配があるからだ。学習データセットを集団で作成して販売する話にした方が無難。

・仕組みとしての還元は不要。学習に使われたくない場合は、それを有料コンテンツとして販売する、で良いと考える。

(3) 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。

・まず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で、収益等はその後であろう。

・全てのイラストや写真の持ち主を探すのが無理なので作者たちの協力によってデータセットを構築する。そうすることで還元されるべき著作者が明確になるし他者の権利を踏みにじるようなことも防止できる。

・学習・開発段階における著作物等の利用を権利者がコントロールできる法的枠組みが必要であり、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当でない。

・現状の人権侵害画像の入ったデータセットを使っている生成AIを全て禁止にしてから議論すべき

・提供者の許諾を得て使ったデータであれば、提供者への還元は必須でなくてもよいだろう。データを有料で提供したい人もいれば、無料で提供したい人もいるだろうからだ。しかし、もし還元化の仕組みが成立したならば生成AIの前向きな活用方法がさらに広がるだろう。

・AI学習用データセットの作成に同意して作品提供を行なったとしても、その学習用データセットがハッキングや情報漏洩等により流出してしまって海賊版のデータセットが出来上がってしまう懸念がある。

・生成AIがダウンロードできる某サイトでは、生成AIの学習用という名目で書籍・漫画などが違法アップロードされている。海賊版からAI学習することを許容するということは、海賊版を許容するということと実質的に同じだ。

・新聞社はコーパスを販売しているが、このような無断学習やクローリングが横行しているのは誰がそのコーパスにお金を払うのか。政府がすべきは収益還元の在り方ではなく、現在出回っている享受目的かつ市場競合目的の、データセットが不透明な無断学習生成AIをまず一律違法化し、許可を得ていてかつ透明性のあるデータセットの流通と、健全な市場形成を促すことだ。

・報道機関としては、多大な費用と労力をかけた知的財産をAIの開発者やサービス提供者がタダ乗りしている状況は許容しがたい。本来、報道コンテンツを利用するのであれば、許諾を得るのが原則であり、知的財産へのタダ乗り（フリーライド）は許されない。

・アノテーションと出力結果の精度の追求という二つの要素から、『○○（クリエイター名や作品名）風』という指示に対する『満足の行く出力』とは、社会上の著作者や作品への評価と著作物データが利用されたという事実を意味するものとなる。著作者とその作品への需要にあてがわれる形で出力されるため、作者と作品の需要と業界の経済活動へのフリーライドである。

・まずは国や省庁がAI生成ツールに効果的なルールを作るか自衛技術が法に反しないという担保をしてほしい。

・イラスト・漫画であれば絵柄、歌であれば声・曲と、どれであれ「その人の創り出す独自性」が市場価値に反映される為、それらをそっくりそのまま無断で学習し、他人によって無尽蔵にばらまかれる現状（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、そのモデルをばら撒かれたり、特定の声優の声のデータが販売された事案が発生）では、収益還元は現実的では無く、現段階での議論は早計。

（４）収益還元という考え方自体に反対。

・自分の描いた絵は、金に換えられるようなものではない。

・日本の有名なイラストレーターがSNS上で行ったアンケートの結果は以下のとおりであった（https://note.com/freena_illustration/n/n41043ec3a0a2）。

『「画像生成AIの学習データとしてあなたの作品を提供してください」と依頼されたら、あなたは作品を提供しますか？』という問いに、90%のクリエイターがnoと回答。（27,000人近くが回答）

『「お金を払うので学習データとして使用させてください」と依頼された場合、あなたはどのような条件を求めますか？』という問いには、49%がお金を出されても作品を提供しない、5%が買い切りでOK、42%が印税方式ならOK、3%がそのAIを無償で使えるならOKと回答。（13,000人近くが回答）

・ネット上の画像を無断で大量に取り込み簡単に誰でも高画力な絵が生成できる状態にある。今後数年このままだと、新たなクリエイターは生まれにくいということになり、世界に誇れる日本の漫画やアニメの分野は壊滅する。また、漫画の生成AIももう間もなく出来てしまうので、漫画家も育たなくなる。自分の制作物を勝手に学習されるだけでなにも良いことがない。これが現実だ。加えて、AI生成物が人間の手描きによる作品と市場において競合してしまっているのでAIを一切使用しない現クリエイターは不利益を被っている。

・「収益還元」という用語が不適切であり、「クリエイターへの対価」等と表現すべき。著作権の利用に対する対価は、国内も国際的にもイニシャルフィーとランニングロイヤリティであり、学習の許諾時にイニシャルフィーを得て、利用量や期間に応じてランニングロイヤリティを得ることが正常である。これらの対価は、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り著作物を利用する組織の収益を還元するものではない。

2. 収益還元求められる条件等に関する意見

（１）オプトイン（事前同意）方式であることが前提であるべき。

・原則として同意を取ったうえで生成AIの学習データとして利用し、その上での「収益還元」であってほしい。無断利用を前提とし後で利用料を還元するという形では、名誉棄損であったり著作権人格権など、本人がそのような用途で使用してほしくないという意図が尊重されないため避けるべき。

・また、明確な同意を得たケースでの収益還元の在り方として、①学習データに提供する段階で報酬を渡す形が考えられるが、買い切りではなく、データ提供時の料金+生成に使われた際にもなんらかの報酬が得られる形で収益還元が成されることが望ましい（しかし、生成AIは膨大な学習データを必要とするため、一つの生成物に対し全ての学習データ元に利益を還元する事は出来ないだろう）、③国産の画像生成AIに「Mitsua Diffusion」というものがありMitsua Diffusion Step3というものにより生成画像の貢献度上位3名を自動計算し表示する機能がある。海外でも研究が進んでいる物であり生成物がどの元の学習データで構築されているか確認が取れるようになって行けば、収益還元を現実的な範囲で行う事は出来るかもしれない。③AI生成物で学習をし著作権者のいないデータにすることで収益を還元しないといった著作権のロンダリングを避けるため、AI生成物を学習データに使う事を禁止する必要がある。④本来の著作権者ではない人が成りすましデータ提供をするケースに関しては明確な罰則を付けるしかない。

（２）対価の設定・支払いは、著作者の提示した料金設定、利用範囲に従うとともに、学習データが出力に使用されるごとに報酬が入るなど、少額の買い切りではなく、継続的に正当な報酬が得られる仕組みであるべき。

・生成AIの学習に使用許諾を出し、実際に学習利用されたクリエイターへ、生成された回数に応じて収益還元が行われるべき。どのイラストが使用されたのか、イラストの数に応じて配分がなされるべきだ。

・学習したコンテンツ（例えば画像）に対するランニングロイヤリティの配分方法に関しては、まずAIシステムの処理量で著作権の使用料（ランニングロイヤリティ）の総額を計算することも一案である。この使用料が、組織の費用構造のうちどの程度の割合を示すかは、世界中の関係者が関心を持つべきであり、AIシステム企業からの透明性報告書の主要な開示事項となることが望ましい。

・クリエイターへの収益還元に際して、どれだけのクリエイターの作品がどれだけの回数生成AIに使用されたのか、どのようにして客観的に確認するのかと言う問題がある。生成AI企業などは現時点でAIの学習に使用されたデータを秘匿しており、今後仮にクリエイターへの収益化を行うとして、企業からクリエイターへの支払いが十分なものであるのか外部から検証ができるのだろうか。

・著作者の許諾を前提とし、開発者の設定した料金やアクセス数ではなく著作者の提示した料金設定、利用範囲に従うべきである

・世界62ヵ国、90以上の実演家団体が加盟する国際俳優連合（以下、FIA）の提言では、実演家の実演をAIが利用した場合、実演家に対する使用料は都度発生すべきであり、一回のみの買取契約とすべきではないとしている。また、既にも買取契約となっている場合でも、期限を設けたものとして再契約し、今後は使用料が都度発生するものとして再交渉する旨が提案されている。当然、FIAの考え方は実演家だけに留めて考えるのではなく、全てのクリエイターにおいても敷衍されるべきと考える。

・作品のAI学習を許可したクリエイター等には継続的に収入が与えられる仕組みでなければならない。学習元の作品の特徴を内包した作品が容易かつ大量にAI生成できる環境下において、学習を許可したクリエイター等が収入を得られないのは一方的な搾取になってしまうからである。

・対価の設定および支払いに関しては以下に留意する。①機械学習への使用前に実施すること、②将来の画像生成AIの使用回数等も踏まえた適切な価格とすること（特に特定のクリエイターの画風を抽出して使用する形式の生成AIモデル開発への使用許諾に際しては、潜在的に著作者の著作物全般の市場と競合することを踏まえ、その著作者が、著作物から将来得ると想定される対価についても慎重に考慮する必要がある）、③機械学習への使用への許諾取得の際には、同意説明文書を用いて機械学習への使用に関する将来の不利益の可能性についても十分に説明し、文書による合意を得ること、④画像生成AI提供に関する免許制度を儲け、審査にあたっては財務状況の評価など収益還元能力を十分に評価すること。

・生成AIの利用が国民にとって容易かつ低コストであるという特性に鑑みると、本来であれば金銭的利益を享受できるはずのクリエイターにとっては脅威となりうる一方で、その発展を止めることも不可能でもある。そこでクリエイターにとっての利益を確保するとともに、著作物市場の公正な競争を保持するために、フランスで提出された議員立法(人工知能に関する著作権の枠組を定める法案第1630号(2023/9/12))にあるような集団的管理組織を創設し、学習元データたる著作物を創作したクリエイターに利益還元を保証する制度設計が望ましいと考える。しかし、JASRACのように楽曲とは異なり、学習対象となった著作物の特定を生成結果から行うのは困難。そのため、生成AIサービス事業者や開発者、ともすれば利用者のファインチューニングのために学習に供した学習データセットの開示制度も併せて設けるべきだろう。

・対価支払いについて、本来はクリエイターと生成AI管理者が個別に学習素材利用契約を結ぶべきだが、生成AIは学習素材が多いほど精度が上がる性質上、大量の個別契約を結ぶ必要があり困難なため、契約管理代行サービスを行う企業の誕生を待つべき。この点、契約管理を代行する公的な管理団体を組織する方法も考えられるが、業界はさまざまな情勢により規模が変化し続けるにも関わらず、管理団体のコストは一定であるため、業界に停滞・縮小が起こった際、クリエイターの負担だけが増える機会が発生することとなる。

・第三者機関による入力データの監査・認証が進めば、良質なデータの取得のために、自然にそのような産業が発展するだろう。

(3) なりすましへの対応が課題。

・世の中には他人の著作物を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している人が多数いる。生成AIに提供された画像が提供者本人の著作物なのか判断できない限り、利益還元は著作者以外の他者が受け取ることになるケースが多発する可能性がある。

・金銭受給のみを目的とした著作物または個人情報の転売行為のようなものが横行する危険性がある。その対策としては、データ提出の際に個人情報と紐づけること、データセットの中身を後から確認できるようにし必要であれば申請し削除できるようにすること、虚偽の登録をしたものに対する罰則や、元の著作者が訴訟しやすいように導線を用意することが挙げられる。しかし、登録時に金銭を渡しているため、違反者としての心理的抑制はできても実害を未然に防ぐことは出来ていない。そのため、生成時に元の画像の使用率を計算するような仕組みを導入し、使われた割合から還元する金額や、どのデータがどれだけ使われたのか辿れるシステムがあれば元の画像を探すこともできてよいのではないか。

(4) AI生成物からの収益には反対。

・AIへの成果物に対する学習データの著作権者への収益還元は、「イラスト文化の社会的合意に基づく、著作権者が大目に見ている不法行為」が損なわれる可能性が非常に高いだけでなく、イラストを描く初期の練習として行われる「著作物を模写して画力を練習する」行為にすら支払いを発生させる懸念があり、そうなれば我が国の厚い創作文化が根本的に死滅しかねない。

・生成AIで生み出された画像で収益を得ることに強く反対する。収益を得られるようになってしまうと、イラストや芸術分野が収益目的の生成物で溢れ返り、文化が荒らされる恐れがある。創作物を投稿する某サイトでも、収益目的のアダルトAI生成物で溢れかえてしまった為規制されるようになった。

・生成AIで収益を得る事は一切反対。しかし、AIで出力した者に対し僅かな「プログラミング料」を支払い（漫画単行本で言う印税程度）、残りはすべて使用された元作品の著作権者に平等に分配されるのであれば納得する者も多いのではないだろうか。自分のイラストを元にグッズを売る感覚に近い。

(5) 作風も保護対象とすることが必要。

・作風は著作権で保護されない以上、公式LoRAの海賊版がすぐに作られるのは明白。クリエイター個人の作風というものは才能・研究・試行錯誤により積み上げられた財産であり、また変えようとして容易に変えられるものではないため、それを利用料を払う代わりに誰でも利用できるようにせよというのは余程の額が発生しない限り対等な扱いではない。生成AIの学習・出力には作風も著作権の保護対象とする事が前提条件と考える。

(6) 収益還元は自由契約で行われるべき。

・収益還元があり得るとすれば、データセットとして利用するために個別に依頼されたなどクリエイターと生成AIを作成する側で個別の契約が結ばれた場合のみ。クリエイターと生成AIを作成する側は、互いの利益や権利を尊重し、収益還元の方法や条件を自由に協議し、合意できる。このような契約は、法律としては決めず、あくまで自由契約の範囲内で行われるものであり、この方針は、生成AIの創造性や自由度を保護し、生成AIの利用者のニーズや期待に応えるとともに、クリエイターの利益や権利を守るという、バランスのとれたものだ。

・権利者・AI開発者間の合意ベースで学習用データの提供や収益還元の取組みがなされるべきであり、その場合は著作権法30条の4の適用対象外とすべきである。

・学習用データとして保護対象物を利用するための交渉は自由かつ競争的な市場で行われなければならない、強制許諾・法定の集中管理・権利制限といった競争排除的・市場歪曲的な政策は、たとえ報酬を伴う措置が施されるとしても、決して採択されるべきではない。

・AI開発・学習段階において学習済みモデルや学習したデータセットの開示を義務化することによりどのように著作物が学習されているかを追跡できる環境を整備することも必要となろう。欧米では、例えば英国Copyright Licensing Agencyにおいてすでに提供されているTDM用のライセンスの発展型として生成AIへの入力に係るライセンスの導入が開始間近という状況にあり、その他の国々でもライセンスモデルの導入が議論され始めている。生成AIが国境を越えて利用されるプラットフォームであることも踏まえると、本件はこれまで以上に国際的な協調が必要な問題であり、諸外国ではすでにライセンスモデルの導入が進められている現状を鑑みれば、日本においても、少なくとも営利利用に対応するライセンス市場の形成を排除すべきではない。

・映画産業はこれまで、バリューチェーンのすべての段階に対して、適切な価値が還元されるよう、精緻な慣行を発展させてきた。映画製作はハイリスクで高額の資金が必要な事業であり、さまざまな関係者の貢献によって成り立っている。したがって、いかなる法律の下でも契約の自由が制限されず、現実的な解決策が可能であることが重要だ。

3. 具体的な収益還元策に関する意見

(1) 無作為に大量に収集したデータのすべ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。

・生成AIが何かを生成するには膨大な量の著作物が必要。性質上、その大量の素材がないと生成物の品質を担保できないからだ。画像生成AIの場合でも少ないもので数百万枚、多いもので数十億枚の素材が使われている。生成の際にはプロンプトによる表現の限定、重みづけによる依拠の強さなどによりそれら全てが使われるわけではないと考えられるが、一枚の画像を生成するだけでかなりの数の素材が必要となる。その素材の権利者全てを特定することは現実的でない。生成AIは大量に生成したのちに破綻の少ないものを選定するという工程をとるため、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と考えられるとともに、権利者が1円の還元で許諾をだすとは考えられないので実用は現実的でない。また使う素材を限定し、少量の著作物から生成物を出力したとしてもその際には類似性が強くでてしまう。生成AIの学習への利用は許可されていても、類似性の高い生成物は別に著作権侵害として訴訟されるので、生成AIの構造的に著作権者への還元はそもそも破綻している。よってクリエイターへの還元は資金的にも構造的にも不可能である。

・データ提供者は金銭面では魅力を感じておらず、些末なお金より任意学習にしろ（すなわち無断学習するな）という意見がほとんどである。

・仮に生成AIのもととなるデータセットのうち、どの程度が実際に利用されたのかを計測し、その貢献度などをもとに公平に収益を分配できたとしても、それはクリエイターにとっては失望するものになることが目に見えている。AI企業はデータセットへの「クリック数」を計測することはできても、利用者の感動や驚きなどの、体験の質までは数値化はできないし、そこに適切な市場も存在しえない。利用者が代金を直接支払う以外に、体験の質を数値化することは難しい。

・「お金をもらったんだからあなたの作品は自由にしてもいい」という理由や収益を目標にした盗作被害が現在よりも悪化すると考えられる。

・現在主流の生成AIはみな海外製であり、トレーニングには権利者の国籍関係なくネット上からデータが収集されておりそのすべてが還元対象となるし、そもそもトレーニングデータには海賊版や無断転載が含まれているため正しい権利者にたどり着かない可能性も高い。そうした問題点をクリアして実行できたとしても、開発側のコストが膨大になりすぎる。これに関連して、音楽関係であればJASRACというような団体がイラスト関係等現状で存在しない分野があり、個人々への収益還元というのは基本的に難しいと考える（なお、個人的趣味で創作活動をしている場合、そのような権利団体があったとして加盟することは基本的にない。しかし現在、ネット上にはそうした創作活動により生み出された作品が多く公開されており、それらもトレーニング対象になっていると考えられる。）。また、権利者によっては収益還元よりも「トレーニングに利用されない権利」を求めている場合があり、そういう相手にとって還元の話はむしろ邪魔なものとして認識されかねない。

・ウェブ上に日記として掲載した家族写真や旅行写真、他人の写真の背景に写ってしまった顔、個人情報、盗撮画像も多く学習されている。学習されている事を知らない本人を特定し、かつ収益還元をするのは現実的ではない。

・生成AI利用者が学習に使用したデータの権利者に支払いを行うとなった場合、そもそも生成AIがすでにローカル環境に拡散し、権利者に無断で学習用データをAI使用者が好きに取り込めるため、還元システムを構築したところで生成AI利用者にとって学習用データの権利者・著作者へわざわざ対価を払う必要がないという事実。

・世界中のデータ権利元への支払いをしていない状態で厳しい財政状態の生成AI企業に学習データ権利元へ正当な支払いを行いながらの運営などできるのか大いに疑問。

・複数のモデルを組み合わせたり、生成されたものをさらに加工した後に画像復元等で再加工した作品などを自己申告以外でどのように判別するのか、それらは収益還元されるのか。正直現実的ではない。

・提供素材についてもある程度以上の質を保たなければならず、むやみやたらに登録したり、他人の権利物を登録したりする人を弾かねばならない。そうなれば審査的なものも必要になり、ますますコストがかさむ。

・イラストが必要になったら生成AIで簡単に作る事はできるようになっても、ほとんどの人は（生成AIによって作り出された）フリー素材から選ぶようになるだろう。凝った人なら、この画像からimage to imageをするようになるかもしれない。こうなってしまうとは、どれだけ完璧な収益還元モデルがあったとしても、そもそもイラストに価値が無いので収益還元でどうにかなる話でもない。

・業界全体のために利益を活用するのが現実的な方法ではないかという案もあるが、今の生成AIは世界規模で学習されており、国内の市場への還元だけを考えればいいというものではない。そう言った小国家の内に閉じこもったドメスティックな利益を追求するだけの見解は、世界市場で利益を追求し勝負していきたい時には足かせとなるだろう。国として、もっと大きい俯瞰的な視点で考える必要がある。

・大量のデータを無作為に収集して、その大量の著作者たちへ利益を公平に分配するのはとても現実的とは思えないので、やはり学習物の著作者がかなり限定的であり、当事者における個人間の取引の合意が成立する場合にしか成り立たないビジネスモデルであると考ええる。

（２）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

○ 追加学習のための学習データ提供は、有効な収益還元方策である。

・学習済みモデル（データセットは、実用を前提とした機械学習への利用がロイヤリティで許可されているデータ／無断転載でも海賊版でもなく合法的なスクレイピングで入手したデータ）を、そのモデルの購入者が自身でファインチューニングすることを前提で販売したり、各IPが所有するコンテンツでその学習済みファインチューニングを行う依頼を受けるなどすれば、経済的な収益を開発側が上げるめども立ちやすくなる。

・学習モデルを構築するにあたり、アノテーションされたパッケージデータを購入している実態がある。「相当数のデータ」を保有する権利者が、学習用データセットを整備し、それを有償で提供することは、AI開発者等にとってはデータ購入先の選択肢が増えデータ流通が促進していくことに繋がり、結果としてクリエイターへの収益還元策として機能することが想定されるため有効といえる。

・ファインチューニング済みモデルの作成・普及する場合はオプトイン形式で、更にベースの金額をその年のクリエイターの収入に照らし合わせ、更に毎度使用された際にその同等の使用料を支払う事も可能であろう。ただ、生成されたAIの作品に著作権は与えられるべきではない。更にAI学習データを使用したいのであれば、登録させ、基本使用料と定期的の使用料を求めればよい。

○ 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こと等を踏まえると、収益還元策として有効に機能し得るのか。

- ・自らの作品群だけでは到底まともなAIは成り立たない。よってベースとなる膨大な作品に還元できない以上は、そういったAIを有償で提供するのには有名な一部の人以上の全てのクリエイターの利益を侵害している。
- ・クリエイターが選択しにくいフィンチューニングモデル販売という方法を唯一の還元法かつ解決法のように喧伝するのだけは絶対にやめてもらいたい。
- ・現在活動されているクリエイター個人が生成AIの開発に直接関わる（契約する）事で直接の還元方法は解決出来ると思うが、生成AIの発展の為の礎になる事を良しとしない、メリットを感じない人は多く、協力的なクリエイターとその学習用の素材提供は思う様には集まらないのではないか。
- ・現状の生成AIは数十億という膨大な無許可学習を下敷きに一定のクオリティを担保しており、もしクリーンな生成AIを作ろうとする場合1個人が生み出せる制作物では数が圧倒的に足りないだろう。
- ・特定の権利者の権利対象を追加で取り込んだフィンチューニング済みモデルに関しては、フィンチューニング部分の収益還元が現実的に可能であったとしても、フィ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ことを考慮すると、使用料がより高額になり使用者が減ったり、使用料を据え置いて収益が減ったりすることは自明であり、フィンチューニング後の収益だけでそれら両方を賄えるのか疑問だ。
- ・生成AIにデータ提供承認をしたものだけが利用され収益を得るシステムなら良いと思うが、インターネットに上げた時点で第三者によるスクリーンショットやダウンロードからのアップロードが自由に行えるので難しい。

○ 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ことで利益が還元されている。

- ・還元はあるとよいと思うが、大規模なデータセットで学習したものになると個人の貢献度としては小さすぎるため、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。よりよい学習のために高品質なデータセットを使う場合などは著作者の数も少なくなるため、個人への金銭的な還元や、権利者団体への還元で良いだろう。
- ・完全オプトインの実装は、既存技術退化の恐れがあり困難。積極的な教育を行い、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更に高みへ行くのは一種の還元ではないだろうか。
- ・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基本的にインターネットを利用する全人類に近い。そして、社会全体から得たものを全体に還元する行為は、基本的に社会への価値創造で行われるべき。全人類から学んだ後に少額の金銭を全人類に再還元するような行為にはほとんど実行する価値がなく、むしろ学んだ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事こそが、社会全体の価値をもっとも高めるものだ。〔再掲〕

○ 海賊版の追加学習モデルの取り締ま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。

- ・クリエイターが生成AIで利益を得る方策の一つとしてクリエイター自らLoRA学習データセットを販売する方策が考えられる。このとき、同時に海賊版LoRAの取り締まりを行いクリエイターの正規品を購入するよう国が促す必要がある。第三者によるフリーライドを取り締まらなければクリエイターの新たな創作活動の動機付けには結びつかない。
- ・最低限、Loadなどによる特定の製作者などを狙った学習モデルの制作、配布は禁止に近い状態になってほしい。許諾を得て特定の製作者がライセンス権を持つ状態であればその認可において制作可能となれば、少なくとも利益の面においてまだ、製作者と利用者がフェアな状態と言えるのではないか。

○ 追加学習に対応した権利者によるライセンススキームに関する検討課題（著作権法との関係）

- ・著作権に関する議論として、fine tuning に対応した権利者によるライセンススキームについては、以下の事情から、実現可能性について検討会内における議論の進展に期待したい。
- ー AI の学習モデルの具体的内容及び著作権法の解釈次第ではあるものの、fine tuning の場合は、出力に依拠性・類似性が認められるものが含まれる可能性
- ー 権利者がfine tuning 用のDBを作成・販売することで、少なくとも当該DBを無許諾で利用する行為は§30の4但書に該当し侵害となる。（なお、但書の範囲が、DBのライセンス市場を害するその他の利用にまで広がる可能性もあるが、その場合は、広がる範囲に関する解釈を明確にすることが、（権利者のみならず）利用者の観点でも必要であり、この点は文化庁の検討にも期待したい）

（3）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

○クリエイター自らが生成AIを開発・提供したり活用することは、利益還元として有効な方策である。

・貸出ではなく、個人でAIに学習させて、出力されたものを販売する方法が流行るのではないか。その方が収益がよいのではないか。人気の先生であれば、例え崩壊したAI絵であっても買うファンの方がいるであろう。そうしたことがあるから面白い世界だと思う。

・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り、現状の生成AIにそれを渡してしまうことは、クリエイターがいままで培ってきた人生そのものを明け渡してしまうようなものである。それは値段をつけられるようなものではなく、クリエイター自身が収益を発生させ、また受け取る主体となるべきだ。よって、生成AIの利用について、クリエイター自身がアルゴリズムや学習モデルを作成するべきであり、その販売開始や終了、公開非公開についてもクリエイターがコントロールできるべき。それが実現できるという前提の上で、クリエイター自身が開発した生成AIを販売したりして収益を上げられるようにするべきだ。そもそも多くのクリエイターが未来に実現するAIに期待していたものは、現状の絵や音楽、文章そのものの生成ではなく、それを補助するような、例えばテキストチャーの生成であったり、音源の生成であった。むしろそれらの生成を発展させ、クリエイターの技術の補助となったり、時にはクリエイター自身の販売収益となることがクリエイターへの利益還元になる。

・クリエイター等が生成AIを使いこなし、より高度な作品を生み出してそれにより利益を得ることが一番の利益還元である。

・生成AIがクリエイターに還元できるものは金銭でなく技術であるべきであり、生成AI技術の発展によるクリエイターの負荷軽減、作業効率化、品質向上といった技術面での利益提供こそが利益還元の在り方であるべき。また、クリエイター本人による学習データやモデルの配布、情報の販売などで利益を得る仕組みはあって然るべき。

・生成AIを利用すること事態が、既にクリエイターやアーティストにとっての価値ある還元となっている。この技術により彼らは新しい表現方法や効率的な作業を実現できると同時に、クリエイティブな活動の質的向上や拡大が期待できる。この観点からクリエイターへの還元は生成AIのアクセスや利用機会の提供にあるとも言えます。しかし、特定の大手企業が生成AIの技術や利用を独占することでこの還元が限定される可能性が懸念される。企業独占の進行はクリエイターの自由な表現やイノベーションの可能性を制約する恐れがある。したがって、生成AIの技術や利用を多くのクリエイターが平等にアクセスし、利用できる環境を整備することが収益の公平な還元の在り方として望ましい。

○生成AIを活用して、新たな創作活動に活かしていくことについての課題

・「生成AIを活用して、新たな創作活動に活かしていくことも考えられるか」に関しては、時期早尚と考える。ゆくゆく収益還元の価格等を想定する場合には、国際基準に則って連携し、その規定に従うべき。

・主に2023年5月頃に各種の大手クリエイター支援プラットフォームが生成AI禁止等の措置をとったため、生成AIの利用に積極的なクリエイターにとってはマネタイズが困難な状況である。

(4) 裁判等による紛争解決

○収益還元よりは裁判の方がよい。

・開示制にし、無断使用のデータを発見した場合然るべき措置で良い。データに「自分のデータがある！」と虚偽報告をする人間も出現しそうなので、収益還元よりは裁判の方が良い。

・誰がみても絵柄やアイデアを盗まれている方が多数おり、またそれを偶然ではなく悪意を持って利用している者も多くいるため、罰金などで取り締まって還元してほしい。

・学習を拒否していた、または現行の著作権法に違反した使用をされているなどの場合、責任者に訴訟を起こし賠償請求が可能な仕組みがあるとよい。生成AI自体に法的人格と賠償能力（のようなもの）を与えて責任を持ってもらうのがよい。

○ 収益還元をめぐる紛争解決制度についても手当の必要がある。

・学習段階における収益還元及び生成・利用段階における収益還元のいずれにおいても、当該収益還元に係る実効性確保の必要性及び当該請求権の存否及び具体的な内容について紛争化の可能性があることから、これらを取り扱う紛争解決制度についても同時に手当にする必要がある。本論点においては、大規模な生成AIを保有・運用するプラットフォームと個々の権利者との間における利害調整が問題となっており、通常の訴訟手続はとりわけ外国にその住所ないし居所を有する個人との関係で言語障壁その他の理由により現実的とは言い難い。したがって、収益還元に係る利害調整を取り扱うADR制度の整備により、プラットフォーム・権利者間の紛争を処理することが望ましい。なお、本邦は、上記機能を担う能力を有する仲裁人候補者も潤沢に有し、日本国際紛争解決センター等のインフラも備える一方、一般社団法人日本商事仲裁協会の年間取扱件数は10件程度にとどまる（外国における主要仲裁機関の取扱件数は年間1000件を超える）など、司法リソースが“遊休”状態にあるといえ、上記で述べた機能を担うにあたり適している。

(5) 上記以外の提案 ○ 商業化時報酬支払い式

・この形式のデータセットにクリエイターが登録した作品を、研究・開発者は自由に学習に用いることが出来るが、その成果物を商業化するには、学習元となった作品の権利者に対して、定められた報酬を支払わなければならないものとする。（副次的効果として、報酬費を浮かせたい研究・開発者がより少ないデータで効果的に学習する手法を開発するインセンティブになることを期待。）

○ オプトイン方式+依拠性の高い生成物の出力抑制等

・依拠性の高い生成物を出力また利用するには著作権保有者との合意・報酬の支払いを必要とし、合意のないクリエイターは報酬以前に出力を拒否しているので出力されないよう開発側はデータセットの開発において調整する（これに対し、依拠性が低い生成物に関してはクリエイターへの還元はほぼ不可能）。依拠性があるにもかかわらず無断で使用した場合、AI生成物は短時間で大量に生成できる観点からそれらを1つ1つ著作権違反として司法に委ねるは非現実的であることから、非AI性の成果物と同列に扱うのではなく、AI生成品に対する管理監視・取締や罰則の強化などを制度的に位置づける。

○ ブロックチェーンとNFTといった既存の技術の組み合わせ

・タイマーアプリを作動させ、人の作業時間を計測しタイムスタンプを発行し、そのタイムスタンプ差分（作者が費やした時間そのもの）をNFT化させたもの（「時間結晶」）は、作者自身の創作物や成果物と紐付けられるものとする。例えば、これをSNSに実装すれば自然なランキング機能や1日の投稿上限システムとなりうる。いいねコインのお布施で評価経済も出来る。単純なAI連投だけでは、ランキング下位で表示されにくいという訳だ。この方法なら、絵にどこまでAI使ったらズルいかなど境界線を引くような不毛な論争もいらぬ。ベースがAI加筆だとしても、その人が制作の工夫で費やした時間だけでも、最低ラインとして評価するべきだからである。これはある意味、「最低時給」でもあるのだ。機能としても実際に、この時間結晶を溶かして通貨にも変えられるようにするのである。すなわち、これこそが新しい仮想通貨であり、ベーシックインカムそのものだ。もちろん、元から有名な人は普通にNFTとして売ればいいし、売れない人はそのまま溶かして通貨に変えてもよい。まさしく、全ての人の生きた時間を刻み続けるブロックチェーンだ。そしてまた、時間結晶には逆過程も存在する。それはつまり、時間で貰えるお金があるなら、逆として時間をお金で買うことも出来るということである。これが広告パブリッシャーや拡散者の立場に当たる。すなわち、時間結晶を買うことでランキング上位に告知したいことを表示させるのだ。もちろん、間違ったことまでは宣伝できないように、バッド評価の機能も実装する。これらの広告費やコイン変換手数料が運営資金となるため、財源についてもほとんど心配しなくてよい。

4. その他の意見

・基本的に、収益還元の内訳について、公的機関である行政が介入すべきではない。それは経済的自由主義の思想に基づく健全な市場の自由競争を阻害する。

・様々な形態のガバナンスと各種法制度を組み合わせながら、データ提供者、開発事業者、提供事業者、利用者それぞれが利益を適切に享受できる環境の整備が求められる。こうした取組みは、優れた人材や企業をわが国に呼び込むことにもつながる。利用者が世論から批判等を受けるリスクを最小化するとともに、学習データの利用実態を踏まえ権利者に適正な利益を還元する仕組みの構築について、技術的制約に留意しながら検討する必要がある。

・AIとは直接関係するものではないと思われるが、我が国には音声合成の技術を用いて歌を歌わせたり、入力した文章を読み上げるソフトウェアが展開されている。これらの技術には声優の声が用いられているが、基本的には音声合成に理解のある声優事務所および声優との間の協議・成立の上で展開されている技術と考えられる。ただし、音声合成ソフトが広く展開されても、まだまだ音声合成を声優や声優事務所に引き受けてもらうのは難しいのが現状との開発者の証言もあり、この点も留意した上で、ビジネスモデルを構築していく必要がある。また、上記の音声合成の場合は声優事務所と開発者という企業同士の協議の上で行われていた場合が多いと考えており、更にクリエイターの多くはフリーランスであることも留意し、フリーランスのクリエイターが不利にならないようにビジネスモデルの構築を行うべき。

・クリエイター等への収益還元は、表現に対する適正な対価を確保するのか（知的財産法）、クリエイターの生計維持のためなのか（労働契約法等）、契約上の不均衡の適正化のためなのか（フリーランス法、下請法、独占禁止法等）、いずれの目的を重点に置いた政策立案であって、いずれの目的との間で合理的な関連性のある施策であるのかが明確に整理された形で、議論を進める必要がある。

・収益還元は最低限必須としたうえで、企業側が下請けのクリエイターへの不当な契約による搾取を防ぐための保護政策も同時に検討すべき。

・著作者への還元は、創作のエコシステムを阻害しない範囲で、可能な限りは行われるべきである。特に、収益の還元だけでなく、原作者名クレジットによる名誉や宣伝効果での還元も考えられる。

・将来的には技術上、一枚のAI生成に個人の創作物がどのくらい寄与したかは数字で割り出せるのだから、AI生成サイトも包括的利用許諾契約を結び著作権料がしはられてもおかしくない。しかし「Have I Been Trained?」などがあっても使用方法や米国著作権法規がむずかしいせいも、AI生成サイトへの著作権利用料請求を積極的に行った例は寡聞にして聞かない。そもそも日本人の個人創作者の多くは執筆料を請求することに慣れていない。無断でパクられれば即座に利用料を請求すればいいのだが、インボイス制度導入もあって、クリエイターが報酬を請求することは、「著作権や副業禁止規定や確定申告や税金計算を個人で対応しなければならなくなるうえに見知らぬ人に受け取り口座情報を悪用される可能性がある、非常にめんどくさい行為」となる日本特有の事情もある。今後は複製防止技術、毒ピクセル等による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。

・市場原理を利用した収益還元策の案を、積極的に集約して適宜公表し、新たな市場手段が生まれやすい環境を用意すべきではないか。

V. AI学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備について、どのように考えるか。

1. AI学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備の是非に関する意見

(1) アーカイブをAI学習することは、産業競争力の強化や学術的な活用の可能性等から有意義である。

- ・ 現存する生成AIは全て海外製である。日本の漫画やアニメのコンテンツが海外の生成AI企業に吸収されると、次に、生成AIを使って日本風のコンテンツを海外で地産地消するということが考えられ、そうなると日本はコンテンツを海外に売れなくなる。これに対抗するには日本の著作権物をしっかりと保護（コピーガード）し、日本製の生成AIと学習用データセットを日本の企業や研究機関で用意して、公式の販売経路以外からデータが流出しないように国が補助することであろう。
- ・ AI学習については資金面から巨大企業の寡占となる危険性があり、適正な競争・文化の発展のために公共的なデジタルアーカイブ整備は必要。適切な価格での頒布により、公共施設の維持管理費に充てることも可能と考える。
- ・ 著作権フリーのデータの活用や、公共性の高いものから始めていくことが大切。学習データの蓄積によって、古写真の修復や文字からの肖像画の生成、原生物から絶滅動物の画像化等学術的な面での活用が期待できるため、AIによる学習自体は必要。
- ・ 強力に進めるべき。既存データの整備と共に、新規にデータの収集も重要。権利者がAI学習用データとして利用することを了承しているデータをできるかぎり多く集めることが重要となる。AI学習用データをどれだけ集められるかが産業全般の基盤として重要。
- ・ 政府機関や大学などで日本語のアーカイブを整備して広く流通させてほしい。そうでないと日本のAI研究は世界から立ち遅れてしまう。
- ・ 政府および地方自治体が権利を持つ公文書等をデータセットとして公開すべき。プライバシーや機密保持に十分に配慮した上で行政文書、特許文章、判決文や国会図書館等が保存するパブリックドメインのデータを積極的に公開してデータセットとして整備すべきである。とりわけ日本では行政効率化の観点から大規模言語モデルの利用を求める声も大きいため、このようなデータセットの公開はニーズにも適合する。
- ・ アーカイブ整備自体は良いことだ。一般庶民にも手が届くようにすべき。ただし、そのアーカイブだけしか使用できないと規制し始めると、オープンソースの構造と相性が悪くなるので望ましくない。完全にクリーンなデータでなければならないとの考え方は、逆に多くのグレーゾーンを生んで問題の種を孕むことになり、何よりやはり大企業の独占を招く。
- ・ 高品質なデジタルアーカイブの整備は、AI学習用データセットとして極めて重要。日本国内での大規模なデータセットの構築は国際競争力を強化する上でも必要不可欠であるとともに、個人のプライバシー保護やデータのセキュリティに関する基準を設けることも重要。これにより、信頼性の高いデータセットが確立され、企業や研究者が安心して利用できる環境を作り上げることができる。さらに、データセットの国際的な共有や協力によって、世界中のAI開発者がアクセスできるリソースを増やすことも、長期的に見て有益である。
- ・ デジタルアーカイブはAIの学習に不可欠。AIは大規模なデータセットから学び、新たな知識や能力を獲得する。文化アーカイブを整備することで、AIに多様な文化的背景や情報に触れ、より包括的な理解力を養わせることができる。

・ゲーム分野へのAIの応用は見込みがある。ゲームソフトでのプレイ内容をゲーム会社がアーカイブとして蓄積し、そのゲームのプレイ二週目ではAIによって環境やキャラクター作成、敵の出現、戦闘スタイルが変化するなどへの都度変更が可能と言ったような、何度でもそのゲームをプレイできるもの。これだと犯罪性も少なく、学習用データセットもそのゲームをやるときにデータ収集に許可をしたプレイヤーのみに発生し、製品購入やデータ提供者へのポイントやグッズなどと言った還元でロイヤリティー対応可能。

・著作権が切れているものに関してはデータセットとして構わない。アーカイブ機関が権利者ではない保有データが含まれている場合に、知財法の観点から、アーカイブ機関が法的に留意すべき事項についても現在の著作権法でよいと考える。

・美術館や博物館等の担う主な役割は、①文化財の保存や収集、②歴史・伝統文化の継承、美的感性等の育成やアイデンティティの承継、③国内外への情報発信等が挙げられると理解している。美術館等がデジタルアーカイブをAI学習用データセットとして整備することは上記の役割に加えて、我が国のAI開発能力を強化しつつ、AIを利用する人々による新しい価値の創造に寄与することに繋がる可能性があり、その方向性に大いに賛同する。一方で、これらデータを使用することが、歴史的な文脈を無視した敬意無き文化の引用・流用を助長するおそれもある。古来より脈々と受け継がれる伝統や文化を適切に後世に伝えるためにも、AIによるデジタルアーカイブの活用促進と合わせて、日本や諸外国の歴史や文化、宗教、伝統、思想など文化的価値や文化的背景を正確かつ継続的に発信する等、クールジャパン戦略との足並みを揃えた対応が必要。

(2) アーカイブを生成AIに利用する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。

・生成AIが描画ツールであれ、流通インフラであれ、それが営利となるなら「データを渡すかどうか」は作家に選択権と拒否権があるべきである。それに利があるかどうかは作家が判断する事だ。なぜAI戦略は国民の知財を海外のIT企業にタダで明け渡す事に躍起になっているのか。理解に苦しむし、強い怒りを覚える。

・芸術や文化は大多数の目の目を見ないクリエイターたちがいるからこそ今の芸術文化の多様性が守られているのであって、数少ない上の上の方のごくごく少数のデータセットで整備したところで、それは画一されたなんの面白みのない芸術しか存在しない世界が待っているだけだ。生成AIを使おうという考えから間違っている。

・整備したところで、誰のためになるとも思えない。簡単に産み出せるものは、陳腐化するだけで新たな価値を産み出せるわけではない。

・データセットより学習元の復元が現状困難なので客観的に証明は難しく、学習した画像としてアーカイブ（公開）しても無意味ではないか。同時にデータセット内のノイズから学習元の画像を復元する技術が必要と考えられる。

・需要があるかは疑問。課題も多い。まず政府が行う場合、完璧にクリーンなデータを求められるという問題が一つ。完璧にクリーンなデータは他と比べて有用な内容にならないという問題が一つ。

・あまり感心は出来ない。理由としては、美術館などのデジタルアーカイブは教材や資料として提供する目的よりも、鑑賞を目的としたものであるため。著作権を持つ人からの認可を無くしてデータ化された作品などを他の目的に使用するべきでは無いと考える。

・美術館博物館のアーカイブとして想定されるものは例えば美術品の画像データやテキストデータ、伝統音楽の楽曲データ、祭事伝統芸能などの動画などであろう。これらを研究を目的として生成AI学習にアーカイブ化することはあってもよいが、実際の用途としては、企業の商品デザインなどに安易に使われることが大半であろうことは容易に想像できる。そしてそれらの用途は企業の僅かなコストカット以上のメリットは考えられない。ディープフェイクや詐欺といった犯罪行為にも多用されるだろう（クリーンな生成AI誕生後もディープフェイクや詐欺の問題は残り続けるため）。これらが安易に使われることによる文化物の美の価値や精神性を失墜させるデメリットのほうが大きいと考えられる。

・生成AIはデータを正しく理解する、正しく分類する、正しく提供する機能ではない。データを記録し不完全に復元するシステムだ。情報は提供する側にも利用する側にも責任が伴う。資料はより正しい状態で保存され、より正しい状態で提供される目的であることが最低限と考える。文化資料の保管が何故大切であるか、という根本の目的を見失わないでほしい。

・AI学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備については、現状のようなデジタルアーカイブが整備されており、仮にAI学習用にそのアーカイブを利用する場合に、他のデータセットと比べてどの程度有用性があるのかを十分に検証した上で、検討を行うべきである。

・もともとの著者の意図しない形で作品のDNAが改変されて生成AIで出力されるような結果にしかならない。生成AIの性質として、「著作物をごちゃまぜにして、同じ性質を持つ劣化したものをあたかも新しいものかのように見せかけて出力する」といった面は画像でも文章でも同じで、アーカイブ機関の蔵書などがめちゃくちゃな形で二次利用されるのは先人の著者達への冒涇である。

(3) AIに関する懸念があるため、AI学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備には賛成できない。

・「AI学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ」の準備を進めるのはよいが、生成AI周辺の権利侵害・名誉毀損等の問題に不安も多々ある中で積極的にAIに学習させようという気にはなれない。データとして整える準備をしつつ、AIに関する法や倫理を整えて「多くの人」がある程度理解・納得できなければ、広く普及し有意義な使い方ができるとは思えない。

・デジタルアーカイブの利用者、ないし管理者のモラル、倫理観に大きく左右されてしまうことから、賛成できない。データとして参照できるという事は、少なからず人が閲覧する状態にすることも出来る為、データの復元や復号化等で元々のデータが抽出される危険性が大きい。現在においても、モラルや倫理観の無い人による生成AIの悪用（嫌がらせ利用や他人の著作物を利用した無秩序な享受利用）が目立つ点も危険性への理由に大きくかわかる。

・生成AIによる生成物の情報やデータは正確ではなく、知的財産権や権利者以外による悪用リスク（誤った情報の流布など）もあるため教育関係には使わず、文化財をデジタル化して記録・保存を行うことに留めておくのが最適だと考えている。

・データセットに使用するデータの著作権のクリーンさはどう担保されるのだろうか。生成AI自体の事前学習に何が含まれているのかも精査されねばならない。

・海賊版や違法ファイルに対する健全性が担保できない学習データの利用は禁じるべき。

・そもそもなぜデジタルアーカイブをAIに学習させる必要があるのか理解しかねる。根源的に生成AIの発展は人間の雇用促進とは反作用するものであり、今後規制されるべき存在だ。

2. クリーンなデータセット（アーカイブ）に関する意見

(1) 整備するデータがクリーンであることを求める意見。

・アーカイブされたデータの透明性・健全性・公平性が担保できるということが第一条件だ。

・このようなデータセットに含まれるデータは、他の誰かの著作権と知的財産権、個人情報、肖像権、パブリシティ権などを侵害しない完全かつクリーンなものでなければならず、アーカイブのすべてのユーザーは、いつでも簡単にデータセットにどのようなデータが入ったのか、その情報を閲覧できなければならない。

・学習データセットに著作物や肖像などを無断で利用されるのを防ぐためにもデータセットには無断転載画像など許諾のないデータを防ぐためにも倫理的な基準を設けオプトインとオプトアウトを両立した仕組みで再構築すべき。

・現在ネットにアップされたあらゆるプライベートの画像や音声、情報が取得される可能性があるため、データ取得の同意は義務付けの必要があると思う。いちから医療用、事務作業の補助などと目的を限定してデータセットを構築しなければネット空間そのものが真偽不明の情報で埋め尽くされるだろう。

・出版物や芸術作品といった知的財産を保存、公開するというが、これには全く賛同できない。公開すればクリエイターらの著作権は守られないし、肖像権侵害の危険性もある。それらは共有するのではなく個人で保有しておけば十分だし、共有できるとなればトップクラスのクリエイターの作品を作ろうとする意欲を削ぐことになり、長い目で見れば芸術分野の業界の衰退につながる。

・一般利用可能にするならオプトイン形式にすべき、ネット上の著作物はオープンソースではない。

・（オプトイン方式とする場合、）登録者は審査制にするべきであろう。例えばある程度の営業実績がある企業や、各業界団体などに絞る必要がある。日本芸能従事者協会など、個人クリエイターへ福利厚生を提供する機関に登録のハブ・窓口となってもらえる必要があるだろう。

・日本独自の違法性のないクリーンな学習用データセットの開発を望む。

・0からデジタルアーカイブのみを使用してAIを新たに作るなら問題ないが、すでにインターネットを使用して著作物から学習した後のAIに、また新たにデジタルアーカイブを使って学び直しなどを考えているのであれば、賛成できかねる。

・AI学習データセットに関しては、法整備が確率するまで一旦利用停止が望ましい。それが不可能であれば関連ソフトの利用に際しては『データの外部出力は一切禁ずる旨の規約』を必ず設けて欲しい

(2) クリーンなデータのみとすることが実際にできるのかは、懐疑的である。

・著作権元が明確で権利侵害を起こさないデータのみをデータセットに組み込めるか、審査を厳重に行えるかの点で、現段階では判断できないため懐疑的である。クリーンなデータセットを使用し商業利用可能と謳っているある生成AIも、第三者がアップロードした生成AIで作成した画像がある状態で自社データセットを使用しているため、結局のところイラストレーターやクリエイターの権利を無断に害しているのが現状である。データセットを作成する場合、著作権の切れたパブリックドメインかどうか、本当に著作権元のオプトインのデータなのかを判断する必要があるが、それを審査できる人材・技術があるのか、もし権利侵害したデータを取り込んだ場合それを学習データから除去（オプトアウト）できるのか、そこを確立しなければただただ権利侵害になる恐れがあるので、検討して欲しい。

3. データ整備の条件・留意事項に関するその他の意見

(1) メタデータの充実・整備等も必要。

・文化遺産の研究と保存を促進するものとして、意義は大いにありと考える。もちろん全てのデータにウォーターマークを付け、学習及び生成プロセスを追跡できるようにすることが大前提。そして、美術館が権利を有していないデータに関しては、権利者の許諾を得るべきだ。データの技術的な仕様としては、高解像度のデジタルデータであることは最重要。また、作家名や制作年、利用許諾情報（クリエイティブ・コモンズ・ライセンス等）などのメタデータの充実・整備も必要であろう。

・デジタルアーカイブは歴史的な情報や文化遺産の保存・活用に重要な役割を果たす。AI学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備では、多様なデータの収集と整備、メタデータの整備と標準化、オープンアクセスと利用規約の明示、データの長期保存とセキュリティ対策が重要。これらの要素を考慮しながら、デジタルアーカイブの有効な活用とAIの発展を支援するための戦略を構築することが必要だ。

・データセットの開発・管理・配布は開発側にも責任を持たせ免許制などを取り入れる必要がある。データセットが何を学習してどのような出力比率でサービスに反映されるのかを登録・監視する専門機関を置くことも検討したほうがよい。

・学習用のデータセットは多ければ多いほど良い。ただそれだけでは様々なデータが邪魔をしてしまうため、“適切なタグ付け”が必要だ。国や公的な機関によって、データアーカイブとして大量の画像、文章、音声を保管・管理し、整理することには大きな意味がある。

(2) AI学習用にアーカイブを提供する場合は、協力者への周知やオプトアウトの機会を設けることが大切。

・AI学習用データセットへの流用については、流用前に公報するなどして流用に賛成が得られるか確認すべきであるし、流用する場合に反対する協力者の方々にはオプトアウトの機会（アーカイブに提供した資料を流用資料から削除する）を設けることが大切だ。

(3) 利用条件等を設定すべき。

・利用に関しては、その利用目的を明らかにしたり、利用制限を設けるべき。

・クリーンなデータセットを使用しているサービスを国で認可し、商業使用可のAIに指定。なんでもありなデータセットを使用しているAIも研究用というだけで認可し、研究用AIは商業で使用できないようなスカシのようなものを入れるもしくは区別できるようにするなどの指定をする。大事なものはきちんとした線引きをすることだ。

・使用目的を問う必要はあるだろう。研究目的であれ利用できる範囲を定める、また研究だとしても目的を問うべきで、誰でも一律自由に使える というのは避けるべきだろう。生成を伴うAIのためのAI学習(市場が競合するような利用形態)の場合、ライセンスを必要とし研究目的であっても一定の制限は設けたり、生成を伴わない従来のAIであればライセンスやまた制限に対してレベルを変える必要はあると考えられる。

・学習用データセットへのロンダリングはすでに他企業のAIデータセットでも行われており、問題として顕在化している。そのためデジタルアーカイブとしてしっかりと研究者が使うならばまだしも、一般的なユーザーなどに開放すべきではない。

・NDLイメージバンクの掲載物など、著作権保護期間が満了した著作物を学習対象として提供すれば良い (<https://rnavi.ndl.go.jp/imagebank/index.html>)。

・歴史的価値のある作品は、受け継がれる認識に誤解が生じぬよう慎重に取り扱う必要があるため、パブリックドメインの作品であっても安易に生成AIに用いるべきではない。データを生成AIに用いる事により類似物が生成され、それが元の著作物の作者本人の手によるものだという誤解が生じかねない。フェイクによる歴史の混乱を招く事になる。

(4) 国外の企業が大量の機械学習を行なったテキスト、画像、音声、動画のデータセットを白紙にせよなどと言うのは現実的ではない。

・ 国外の企業が大量の機械学習を行なったテキスト、画像、音声、動画のデータセットを白紙にせよなどと言うのは現実的ではない。既に活用されている翻訳のデータ、言語データなども議論され考慮されて著作権法30条の4が制定されたと考える。また、個人のローカル環境に生成AIは既に普及しており、これを取り締まる事は不可能。成果物は現行法で対処すべきで、イノベーションと問題点がハッキリとした所で国際協調と法案の策定をすべき。慎重で冷静な議論が必要だ。

(5) 運用方法等に関する意見

・ 本邦における議論の激化には『無断学習』なる存在しない概念を用いたものが多数見られた事から、そういった無為な激化を回避する為にも比較的学習者利用者双方の合意のもと運用されるアーカイブの整備は急務であると考えられる。

・ 日本の豊富な文化およびコンテンツを活用し、AI時代の新しいコンテンツを作り出す上で、明確な規約の上で適切に利用できる、画像および文章のデジタルアーカイブがあることは大変望ましい。この際、学習する際の利便性として、各データの適切なライセンスの表示、データフォーマットの画一性、データベースの設計、データへの適切なタグ付けなどについて、AI開発者とよく議論しながら制作されることを望む。

・ もし実現したとしても「作って終わり」ではなく「内部データのチェックなど、常に健全性を保つ努力がなされている」「通報があった際に素早く対応し、公正である」等、信頼できる運用がなされることが大事。

・ 日本には有用なデジタルデータが多く存在するが、これらの大量なデータを保存・公開する際に最も懸念されるのはサーバーの負担費用である。十分な財源を確保できない場合を想定し、文化的価値の非常に高いデータのみを保存・公開し、それ以外のデータについては書類などのアナログデータとして長期間の保管・公開する方法が効果的。また、どのようなデータが文化的価値が高いのかについての議論が不可欠。

(6) データの整備主体に関する意見

・ 国がそれを整備するという事なら、賛成する。ただし、限定的な公開のほうがよい。

・ 可能ならば、根幹となる重要なデータセットは国プロで作成し、それ以外は一定の基準を満たす場合に然るべき機関等の認証を与えるといった形が好ましい。

・ 政府が国民からデータを徴収して国営化するという前提だとしたら、断じて行わない方がよい。どのようにして膨大な情報の透明性を維持するのだろうか。また、データを提供する人間の信頼性を保証できるのだろうか。実現不可能だ。

(7) 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てほしい(マンガ・アニメ)

・ AI学習用としての前に、人間が学習・利用できるデジタルアーカイブの整備を進めてほしい。特にアニメ分野では、2000年代初頭頃まで使われていたセル画が大量に破棄される危機に面している。世界的に見ても、手書きで一枚一枚書かれた日本のセル画は貴重な文化財であり、ただ破棄されるということはあるべきではない。またセル画の海外への流出も同様に回避するべきものだ。

・ デジタルアーカイブについては、絶版になった漫画を保護、閲覧できるサイトが必要だ。

(8) その他留意点

・データセットの作成、デジタルアーカイブの整備の定量化は難しい。なぜならば、生成AIの学習用モデルはかなり多くのデータを取り入れて混在しており、実際のデータセットやデジタルアーカイブを定量化した情報としてまとめ上げることは難しいと考えるためである。これは、音楽や映像、画像といったものに対する感情にタグをつける行為自体がディレクションとなり個人思考や主張を取り込みやすい仕組みであるためであり、人種や宗教などといったものを加味すれば複雑になりすぎるためである。これらは生成AIの学習データセットは生物や元素など、一般共有化自体が目的としたラベル付けでは対応できないためである。

・学習自体は自由とした上で、そのモデルの元となったクリエイターに利益が還元されるシステムを求めるべき。

・利益還元の方法として、著作物の学習ライセンスを販売する方法を実現するためには、ライセンスの管理方法を整備する必要がある。ライセンスの管理業者に対して法解釈の説明を行ったり、クリエイターに対して分かりやすいライセンス体系を示すべきではないか。販売価格についても、用途によって異なるため、開発者にとってハードルとならない方法を検討すべき。また二次創作の著作物の学習ライセンスを販売する行為は、原著物と市場が競合するため、違法となる可能性が高い。したがって二次創作をするクリエイターの扱いを慎重に検討すべき。

・アーカイブ機関が保有するコンテンツのデジタルアーカイブを、AI学習用データセットとして整備するに際して、アーカイブ機関がデータを適法に扱えるような仕組みの整備をお願いしたい（コンテンツ中の個人情報など秘匿化すべき情報やその扱い、各データそれぞれを特定可能にするため仕組み及びコンテンツの権利者に対する収益分配など、学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備に関して、実運用にあたりアーカイブ機関がその適法性を考慮すべき事項が多々生じることが予想される。アーカイブ機関がこういった法的な懸念が払拭されるルールを形成及び発信することで、学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備に寄与し、ひいては、生成AIの利用推進につながると思料）。

・学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備に関し、アーカイブ機関が権利者ではない保有データが含まれている場合に、知財権のリスクに関して考え方の整理をお願いしたい（学習用データセットとしてのデジタルアーカイブを用いて学習したAIに関する明確なルールがない状況で、企業として事業活動にAIを利用した際に、差し止めやオプトアウトの要求に応じて事業活動を停止せざるを得ない状況が懸念される。このような懸念の対応として、学習用データセットとしてのデジタルアーカイブ整備として、学習データとして利用許諾が取れたものだけを使用可能にする（利用許諾が取れているものだけをデータセットに組み込む）、学習したAIを利用する際の用途（営利目的用、非営利目的用等）で線引きを設けてそれぞれデータセットを用意するなど、知財権のリスクに関して考え方とそれに対応したデータセットの整備方法について議論いただきたい）。

・学習用としての利用がはっきり明記され、またそもそも著作権などについて、前もってきちんと教育がなされていることが大前提だ。

VI. ディープフェイクについて、知的財産法の観点から、どのように考えるか。

1. ディープフェイク全般に関する意見

(1) ディープフェイクは脅威であり、規制・取締りが必要。

○ ディープフェイクの問題点等

- ・生成AIに関しては、現状の問題点がクリアできるのならば、有用な道具になるだろう。しかし、ディープフェイクは、あまりの精工さから人を騙すのが容易であり、生成AIによる事前知識があっても見破るのは難しい。早急に規制が必要だ。
- ・世界中ですでにディープフェイクによるサイバー犯罪が多発。音声、映像でいくらかでも騙せるため、簡単に数億単位の詐欺を働くことができる。知的財産レベルの問題ではない。厳重な取締りが必要。
- ・先日SNSにて某大統領が日本語で感謝の気持ちを表明するショートムービーを見た。それは某大統領に許可を得ず無断で作ったディープフェイクだと製作者が発言した内容を観たが、それは悪意を持って作られたものでないにせよ、今後AIを使って悪意をもった第三者が著名人の誤った情報を容易に拡散できてしまうのは大変脅威だ。即時規制を設けるべきである。
- ・ディープフェイクは悪意の有無等は関係なく「第三者が勝手に当事者の姿や声を使用し、他社を騙そうとしている」ので全て違法で良い。
- ・AI精度がこれから更に高まることが予想されるので、刑事罰をより重くすべき。SNS上で、政治家を使い社会を混乱させる目的で使われるなど、罰則を厳しくしなければ影響が大きい。
- ・生成AIによるディープフェイク（以下、DFと呼称）は、今後、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危惧。
例としては、例1：営利目的（虚偽報道によるインプレッション稼ぎなど）、例2：犯罪（詐欺やヘイトクライムなど）、例3：政治目的（国内の権力闘争による物や、他国が日本国に影響を与える目的で行う物）。
手口としては、手口1：大物量による力押し（AIによって大量のアカウントを自動で作成し、SNSを特定の意見で埋め尽くす等）、手口2：純粋な巧妙化（現場での検証の難しい戦争犯罪の映像を、誰もDFだと気づけない）、手口3：著作物への見せかけ、現実の知的財産権の取得（リアルな虚偽のドキュメンタリーを放映し、知的財産権も含めたあらゆる手段を用いて、批判・削除要請等への徹底抗戦を行う。デマの既成事実化が目的）※AI生成物に知的財産権を認めた場合の陥穽？
- ・他人の外見や声を勝手に使用されるなど、百害あって一理なしだ。自分の外見や声を販売したい。という人だけ販売すればよい。画像や動画の証拠が証拠として機能しなくなる。他人の評判を下げるようなコンテンツを制作出来てしまう。個人の尊厳を傷つけるようなコンテンツを制作出来てしまう。既に、AIについて反対意見を述べたイラストレーターが、その人のイラストをAI学習させて制作したLoraをネット上にばら撒かれる。という被害に遭っている。自分と反対意見の人間の、アダルトコンテンツや、人種差別や男女差別の発言をしている音声や動画、犯罪行為をしている動画、さらにはその人の両親や子供、友人にまで手が及ぶかもしれない。これは社会にとって、民主主義にとって非常に危険だ。
- ・政府というより、警察が介入してでも調査すべき事案がたくさんあると思う。

・画像生成AIによるフェイク画像は一枚の画像から生成するのではなく、膨大な画像を情報解析にかけつくられた学習モデルを介して生成されるので、完全に同一の物ではない。このため、本人に見えるものであったとしても、それが確実にそうだ！と言えるものではないため 偶然似ただけであってフェイク画像ではないと言われる可能性がある。大変言い逃れがしやすい構造となっており本人の名前さえ出さなければフェイク画像を作ったとしても罪に問われづらい構造となっている。このように学習モデルを開示せず、名前を使わず非実在性という事で、もしとても似た女性が私のフェイクポルノを公開販売しないでほしい!と指摘した時果たしてそれは肖像権侵害名誉棄損と言えるのであろうか?というは無視できない問題だ。

・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と考えており、その観点からの規制となっている。ディープフェイクについては、著作権侵害・名誉棄損・詐欺などのように現行の法律で対応もできなくはないが、その網を抜ける可能性もあることから、日本においても専用の法規制を定めるべき。

・世界では実写画像によるディープフェイクが問題になっているが、イラストの世界でも同じことが起こっている。AIで生成した画像を自分で手描きした絵と偽ったりAI加筆した本を手描きの本と偽って売っている人間が現れている。

・ディープフェイクは、海賊版対策と同根である。フェイク生成を防ぐことはできないであろうから、必要なのは即効性のある手段の創設や、罰金・損害額の検討、主張立証の容易化など、立法事実を待たない法整備・法改正ではないか。

・民法上の不法行為に基づく損害賠償請求や人格権侵害に基づく差止請求、刑法上の刑事罰の適用、不正競争防止による対応も考えられ得るところである。したがって、「ディープフェイク」に対して、どのような場合に、救済を求めることが可能であるか、どのような救済を求めることが可能であるか、刑事罰による対応も含め幅広く視点から検討し、必要に応じて、立法的な対応も検討すべき。

・近い将来、バーチャルスペースのアバター等にもAIが広く活用される機会が増えてくることも想定されるため、基本的な考え方や救済方法、抑止策の在り方等の更なる検討を希望する。

・著作権法では絵柄やアイデアなどは保護されないとされているが、悪質な物はディープフェイクとして処罰を受けるべき。この場合の悪質かどうかは『一般大衆に向けた利用方法として適切かどうか』といった基準のもと、非親告罪の形態として、権利者以外の第三者にも通報を出来るようにすべき。また既存著作物を利用したディープフェイクについても、同様の判断基準で処罰を下すべきではないか。

○ 生成AI自体を規制すべき。

・ディープフェイクを生成する技術である生成AIは規制されるべき。

・個人の顔情報を置き換えたりする事象が当たり前に行われており、技術の応用で顔認証を突破することも可能になると考えられるため、やはり技術開発を停止すべき。

・気軽に遊びでディープフェイクが作れてしまうことは危険なので、厳罰化をもってディープフェイクを遠ざける必要がある。また、メディアが生成AIで誰でもクリエイターなどと軽々しい紹介することは、ディープフェイクを助長するもので規制すべきだろう。

○ 悪用した人間や悪用行為を処罰すべき。

・ディープフェイクに対する厳罰等の法整備が必要だ。技術が既に存在してしまっている現状、技術そのものを縛るのは難しいため、技術を使用する人間を法的に縛る必要がある。

・AI技術者として、ディープフェイクを事前に防止したり、ディープフェイクを自動的に検出したりすることは技術的に困難であると考えている。一方、ロシアのプーチン大統領のフェイク動画が公開されたり、個人のフェイクポルノ映像が頒布されたりする事例があったように、社会を混乱させたり、個人の名誉を大きく傷つけたりするディープフェイクはこれから増加する可能性が高い。したがって、これらの悪意あるディープフェイクを公衆に送信する行為について、厳罰化することが望ましい。

・以前、災害が起きた時にAIで生成されたものが出回った。そうした悪意のあるものを流した人に対し、罰則を強化して欲しい。

・非常に難しい問題だが、「被害者」「被害事例」の存在に対して、法的な処罰が発動するのがよいのではないか。ディープフェイクの定義はあいまいになりかねないが、ディープフェイクによって生じた被害は確かに認知できるからだ。

・何をフェイクと呼ぶか。記録なのか、アートなのか。はたまた、事実を歪曲して世論を操作するための偽情報なのか。著作物の製作者と発信者の意図によって、守るべきとされる倫理にはギャップがある。一律「事実を加工してはならない」としては、創作表現に過大すぎる枷が嵌まることになりかねない。悪意ある情報発信自体を、AIを使用したディープフェイクにかかわらず取り締まることが重要。

・これはAI生成という手段に起因する問題ではなく、利用する捏造者、騙される視聴者の問題になってくる。これまでも、虚偽のニュースで被害が出る事はあった。その為、専用の罰則を法整備する等、犯罪対策に類する課題になると考える。

・ディープフェイクに関してはAIだけでなく人の手によるものもある為、仮に規制を入れる場合はAIと人区別なく行う必要があると考えている。

・ディープフェイクについて問題にするなら、デマや風評被害を煽った人間の行動そのものを罪に問うべき。道具や科学が悪者なのではない。今の写真などは、どれも加工前提でのバリバリ補正済みだ。ここでもやはり、どこからどこまでのフィルターがOKで卑怯なのかということは不毛な線引きである。

○ 自分の個人情報等が意図せずに使用されないよう、生成AIの学習元をオプトイン制にすべき。

・ディープフェイクだろうが何だろうがそれ以前の問題だ。著作権は人権であり、個人の財産だ。その"個人の財産"を無断で使用している以上、データ生成プログラムの出力物はただの"無数の異なる盗品で構成された盗品の塊"でしかない。

・ディープフェイクはそもそも改正で学習元に縛りを外したことが原因であり、学習元をオプトインにすればこのような問題は起こらない。AI作品自体を規制することによって防げる簡単な問題だと考える。

・自分の個人情報や特徴を意図せず使われる事のないように最低限オプトイン制にするべき。

○ ディープフェイクの問題は生成AIが登場する以前からも多数存在した。

・海外では、著名人のディープフェイクの問題は生成AIが登場する以前からも圧倒的に多かったと思う。あくまで生成AIは業務の効率化や創作の道具として扱うためのツールであり、厳しく管理することはそれと相反するものと認識しているので、ただ他国に追従するのではなく自国の文化にとって大きく活用できる形を探ることが重要。

・ディープフェイクではなく古典的なコラージュや変装・整形の撮影、もしくは吹き替えの"誤訳"や発言の切り貼りに過ぎないのであるから合法などという抜け道を作るべきではない。このため、対処するのであれば、ディープフェイクといった技術に限定せず「他者の発言等を捏造すること」を包括的に規制すべきだ。ただし、日本社会としてそれが求められているとは考えにくい。また、過去に度々マスメディアによる発言や証拠の捏造があったが、社会的な影響は極めて大きいにもかかわらず、抑制する法的機構を作る必要は何ら認められず、各企業内でのごく軽微な処罰で済まされてきた。よって、ディープフェイクやそれによる世論誘導も特別に対応する必要があるとは考えにくい。海外における法規制動向についても、ディープフェイクはEUのリスクベース規制において「限定リスクAI（規制の必要が認められる最低レベルの危険性）としてAI生成物の表示を要求するのみ」とされている。せいぜいその程度で十分ではないか。

○ 技術の発展や進出自体を止めるのは難しいので、どのように付き合うべきかを整理する必要がある。

・生成系AIの発展に伴い、今後、見分けがつかないディープフェイクは益々増えていくと思います。ただ、同じ技術もエンターテインメントに使うと非常に有用であることから、悪意によって不利益をもたらしているかそう出ないかの判断や区別、およびそのための定義を慎重に議論する必要があるだろう。車が大量の事故死を生み出しながら世の中に普及したように、おそらく技術の発展や進出自体を止めるのは難しいので、どのように付き合うべきかを整理する必要がある。

(2) ディープフェイクの諸問題は知的財産とは切り分けて議論すべき。

- ・ディープフェイクとは人を騙すために作られた偽動画、偽写真、偽音声のことだという前提で答えるが、ディープフェイクによる詐欺・迷惑行為は知的財産権の侵害とは分けて考える事柄ではないだろうか。
- ・知的財産以前の問題。人権侵害であるという認識がこのパブリックコメントにないことがおかしい。
- ・ディープフェイク問題と知的財産法とは無関係と考える。関係あるとすれば金融商品取引法(風説の流布)、公職選挙法(選挙妨害)、刑法(侮辱罪)である。
- ・ディープフェイクの諸問題は肖像権を除いた知財法と全くの無関係であるはずだ。かつディープフェイクに対する法律での規制は、既存の名誉棄損やら信用棄損やらで既に対応可能であり、根本解決に法律の話をするのは論点として無用である。
- ・『言っていないことを言ったことにされる』といった人権上の危険性が高いため、ディープフェイクには何らかの形で規制がかけられるべき。しかし、知的財産の観点で出来ることはどれほどあるか。ディープフェイクは『生成した結果』『生成物』であり、その内容の是非はともかく、他の『生成物』と同じように生成した結果にすぎない。それを公開した者に（知的財産法の観点以外で）責任を求める事はできても、『生成物』に関する権利をディープフェイク以外と異なる扱いをすることは、正しいとは考えられない。また、生成をするために学習に使うデータについても、そのデータセットを持つことそれ自体で知的財産の権利を制限することは困難と考える。
- ・機械や計算機が人のなしえることをする時代では、産業・経済的側面は、大きな変革が迫られていると考えており、この点において現在の知的財産法の延長では考えるべきではない。産業的側面ではない、プライバシーの侵害など、個人および集団を冒瀆する使われ方に対して、刑罰が適切に行えるよう、ディープフェイクの制作者を特定する技術は必要。
- ・ディープフェイクは知的財産の観点からは通常の生成AIと同等に扱い、その利用目的を考慮するのであれば知的財産とは切り分けて議論すべき。（具体的には詐欺への利用等が考えられるが、刑法の範疇になるのではないか）
- ・生成AIは著作権の問題もさることながら、偽情報・誤情報の大量生産・大量拡散が大いに懸念される。ディープフェイクによる情報戦を意図的に仕掛けられると、それは財産権の射程を超えて市民生活・国防の問題にかかわってくる。G7首脳声明で、テロリズムや犯罪的な悪用、人権に重大なリスクをもたらす開発・導入を容認しない国際指針を示したのは良かった。

(3) 人の声や顔についても保護が必要。

- ・先日ゼレンスキー大統領が日本語で演説をするディープフェイク音声をX上で確認した。画像もそうだが、音声も悪用される事例が多数ある。生成AI時代において顔の画像データや声の音声データの保護は真剣に考えられるべきだ。
- ・著名人から一般人全てに置いて、声、顔、身体等の全ての情報を偽る事が出来る事が誰にでも容易になり得る生成AI技術は、一切の議論の余地無く完全に規制すべき。まず、声を偽る事が容易になりますのでオレオレ詐欺等の温床になる事が容易に想像できる。
- ・特定の声優を学習させたAI音声や、特定の芸能人を集中的に学習させた画像生成AIなど、単にディープフェイクとして悪用するだけでなく、学習元となった人たちの該当する市場への侵食に繋がる恐れもある。したがって、著作物のように、人の声や顔についても、AI学習に対する何らかの保護が必要である。

2. ディープフェイクと現行法の整理に関する意見

(1) 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。

- ・悪意をもってディープフェイクを利用する事例が問題視されており、これらの事例は名誉毀損罪、侮辱罪、脅迫罪、業務妨害罪、詐欺罪など法的措置を取る事が適切と考えられる。
- ・番組ロゴ等(知的財産)、実在する企業の情報を下劣な生成物や、フェイクニュースに使われたりなどで名誉毀損、偽計業務妨害等が多発する事が考えられ、又これを使った詐欺、ディープフェイクをばら撒く等の脅しによる威力業務妨害も起こると考えられる。
- ・ディープフェイクを問題として捉えているのなら、発信した者を偽計業務妨害や信用毀損といった別の罪状でしっかりと取り締まり、逮捕した旨を繰り返し公表していくことで対応すべき。
- ・ディープフェイクは肖像権やプライバシーの侵害となる他、犯罪への利用も懸念される。
- ・フェイクによる名誉毀損罪、侮辱罪、信用毀損罪、脅迫罪で警察が動くようにしなければならない。これらの法律が行政の段階で機能していないことが、知的財産権の拡大で対応しようとする意見の論拠になってしまっている。

(2) 肖像権・パブリシティ権や知的財産権の侵害になる可能性がある。

- ・実演家人格権や同一性保持権を侵害するリスクがある。音声AIに「歌わせてみた」という文化はVOCALOIDの発展と共に浸透してきた。声優さんの声を使って真新しい文章読ませる人だけならまだしも、有名なセリフや歌の一部を歪めて使用する人は確実にいるため、そこも考慮はしたほうがよい。
- ・著作権、肖像権、意匠権、商標権、パブリシティ権の侵害にあたりと考える。作家やモデル本来の作風と違う生成物を出力されてしまいイメージの損失となる悪用も起きている。
- ・DFへの対抗手段として、特に肖像権は、生成AIを用いた児童ポルノ(もどき)やフェイクポルノの摘発に効力を発揮するだろう。また、詐欺の成り済まし用ボイスや録音を装った虚偽告発などの出現に備えるならば、今後、声にも肖像権を認める実務上の必要が出てくるかもしれない。

・端的に言って肖像権の侵害であり名誉棄損になると判断。ただし、知的財産権の範囲では判別が難しく、広告として使用した場合ならば、ロゴや形状を更新した場合に商標権や意匠権、実用新案権を侵害するリスクは常に発生するのではないだろうか。個人攻撃はOK！みたいな現状では知的財産権の保護は難しいだろう。

・日本の法律における肖像権は現状通りで問題ない。元の映像の改変などは肖像権の侵害として扱うべき。しかし、フェイクであると提示した上での表現を禁じることはあってはならないと考える。

(3) 肖像権とパブリシティ権による保護の可能性と限界

・ディープフェイクについて、外見や声を無断で使用された被写体（実演家ではない者）は、肖像権（最大判昭和44年12月24日刑集23巻12号1625頁等）や氏名、肖像等が有する顧客吸引力を排他的に利用する利益又は権利であるパブリシティ権を行使することのできる場面があり得るが、権利利益侵害に係る構造は従来と同一であるから、権利利益侵害の有無に係る判断は、従来の枠組みを出るものではない。パブリシティ権については、ピンク・レディー事件（最判平成24年2月2日民集66巻2号89頁）が示した判断基準によるものとし、同最高裁判例の基準を充足しない態様のものは権利侵害を構成しない上、「氏名、肖像等が有する顧客吸引力を排他的に利用する利益又は権利」を有しない一般人については、権利主張は認められないものとする。

・AIサービス提供者はその学習データを提示する義務を持つ必要があり、その学習データにディープフェイクを作りえる要素があればこの学習データと学習データ作成者の問題で、そうでないなら利用者の問題といえる。当人とわかる形で映像・声が利用されている事を前提として、肖像権や著作権や名誉棄損という形で当人が訴えを上げる事で、展開された情報を削除させる事は現状でも可能。しかし、人間でないAIが、かつコラージュの如く情報をバラバラにしてその痕跡を明確にせずに行う事で尚の事複雑化している。

・肖像権という言葉は日本国の法律上に一切みあたらないため正当な権原がない。いわゆる肖像権のうちプライバシー部分は訴訟において憲法11条が援用されることが多いが報道の自由と真っ向から競合するから侵害構成要件がはっきりしない。いわゆる肖像権のパブリシティ権部分も写真家の著作権、商標権で代用され自治体の転売禁止条例で補われている。パブリシティ権は芸能プロダクションが不当な契約により個人の人権を制約することに利用している。このため、「肖像権」なるものを「知的財産権」に含めるのは違和感がある。法律上の権利として確立されていないからである。パブリシティ権、プライバシー権（EU一般保護規則の忘れ去られる権利を含む）についてはディープフェイクによる被害例を待つ必要もなく早急に個別立法するべきである。特にパブリシティ権の定義と権原を法律上うやむやにしたまま放置することで芸能分野の不法行為、人権侵害を野放しにしており、このままでは悲惨な事件を許し、個人が所属団体を法的訴求できない状態がつづく。

・パブリシティ権の可能性を考慮しても、最判平成24年2月2日 裁時1549号1頁【ピンク・レディー事件最高裁判決】では商品の販売等を促進する顧客吸引力を排他的に利用する権利に関しては、その対象となる人物の名称もしくは肖像の利用のみが判例上認められるにすぎず、声の利用に関しては、中島基二「判解」最高裁判所判例解説民事編（平成24年度上）41頁にその示唆があるとはいえ、その先例はなく、パブリシティ権による保護を求めるのは難しい。さらに、その対象となる声がアニメや漫画のキャラクターのものである場合は、最判平成16年2月13日 民集58巻2号311頁【ギャロップレーサー事件最高裁判決】が示すとおり、特別の法律がない限り「物」のパブリシティ権は認められないとしていることにも注意が必要であろう。

・死者に対する肖像権は存在していない。遺族の感情侵害では保護しきれない。生者も含めた包括的なディープフェイク禁止法の成立が望まれる。その場合、保護法益や目的は生者と死者において若干異なることになるであろう。

・ディープフェイク技術の悪用を防ぐため、肖像権に著作権同様死後も数十年効力を持たせてほしいです。

・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。個人情報にあたるのではないか。

(4) 著作権法・特許法・商標法による保護の可能性と限界

・元の画像や動画を大いに利用した類なら著作権侵害になると考えられる。

・著作権法との関係では、写真や映像の著作権の侵害の問題は生じるが、それは、被写体の権利とは別であり、通常の枠組みで捉えれば足りるのであって、特段著作権法の解釈変更や改正は必要ない。

・例えば、特定の個人の声質を精巧に再現するボイスチェンジャー事例においては、実演家の権利(著作権法91条)による保護で救済を求めても、実演家の実演を録音・録画して音声を抽出し、これをAIに学習される(つまり、情報解析する)行為は、その実演を聴取するわけではないため、非享受目的の利用とされる可能性が高い。

・ディープフェイクについて特許法が寄与できる部分は少ない。技術的独占制度自体は悪用を予防できないからである。とはいえ、特許法32条には「公序良俗違反の発明は特許登録しない」旨規定されている。「ディープフェイク技術」の技術改良を歌う発明は32条違反であることを特許庁から通達してもらうことはできるが、その効果は特許明細書を「ディープフェイク」から「真に迫ったAI生成技術」と文言訂正させる程度である。

・t2i型ディープフェイクの生成には狙い撃ち対象の名前をプロンプト入力する行為が含まれる。プロンプトにはデータセット収集時に同時に収集されたメタ情報、たとえばタグやタイトルなどが利用される。たとえば「宮沢りえ」をプロンプトを入力することで宮沢りえのディープフェイクが容易に作成できる。そのように利用されたくない場合は想定される商業区分9類(電子書籍、アプリ)で防衛的に商標登録しておくことで「宮沢りえ」プロンプトの使用を阻止し、もし有料利用されてしまった場合にも肖像権侵害訴訟に商標権侵害訴訟を上乗せできる。費用と手間はかかるが狙い撃ちされたくないプロンプトを商標制度を用いて防御することは可能である。一方、他人が独占した事件に「ゆっくり茶番劇タグ事件」がある。有効なAI生成プロンプトを個人が登録独占する商標トロールは今後も随時発生し得る。つまり、(1)本来の肖像権者による防御商標登録であればプロンプトを独占しても問題がないが防衛としては費用負担が大きすぎる。(2)逆に肖像権者以外が登録費用をかけて多数の有効プロンプトを不法に占拠しようとする商標トロール出願も見分けがつかず登録されて問題になる可能性がある。特許庁から予防的に「プロンプト・タグ区分の商標は商標の先使用者(著作者)や肖像権者本人でないかぎり登録することができない」などの通知を行っておくことは混乱の防止に有効と考えられる。

(4) 不正競争による保護の可能性と限界

・不正競争防止法による救済を求める場合には、そもそも商品があることが前提となるが、これを満たす限りで2条1号(周知表示混同惹起行為)もしくは2号類型(著名表示冒用行為)の検討を進めることができる。そこでの対象となる作品や製作物が「周知」なのか「著名」なのかは個別事例の判断次第となる。さらに、不正競争性が1号類型ないしは2号類型で認められたとしても、刑罰のレベルではさらに主観的要件の充足が必要である。ここでは、主観的要件を認定する際は客観的事実からの推認となるだけでなく、別件での令状で捜索差押した証拠から推認される場合もあることに留意されたい。ともあれ、現行法の解釈でこの行為に対する侵害救済を求めようとすると、権利保有者含む被侵害者が商品を作製する必要があり、かえって負担となってしまうと考えられる。

3. ディープフェイクの規制手法に関する意見

(1) 通報システムの整備

・ディープフェイクに限らず現状野放し状態にある著作権侵害行為に対する警察や行政による取り締まりや被害者救済のシステムを早急に整えるべきであるし、インターネット犯罪に特化した部署や部員、通報のシステムを拡充すべき。

・ 申告しやすい環境と魔女狩りにならないような申告ルートの構築が必要（SNSで申告するという項目があるが被害を受けて申請する立場の方が個人情報を提出しての申告であったり、その情報が著作権を抵触した側にも流れてしまうなど、事実上泣き寝入りの申告ルートになっていることで、申告しても受理されにくく、やったもの勝ちになっている）

（２）AI表示・データ開示等

・ AIイラストであることの表示義務と生成AIの学習に用いるデータの情報開示義務付けを強く求める。技術へのアクセスが簡単すぎるので中国のように実名登録も視野に入れてほしい。EU一般データ保護規則により学習データにEU在住者の写真が混じていた場合、EU在住者の個人情報を目的外利用した場合の制裁金があります。日本もそのくらい強くディープフェイクポルノの向き合ってほしい。

・ 海外では、主に画像生成AIを念頭に、AI生成物へのメタデータの付与や、AI生成物であることの表示（AIマークなど）の義務などが議論されているが、「生成AIの開発者やサービス提供側の義務なのか、AI生成物を公表する側（生成AI利用者）の義務なのか」を明確にして議論する必要がある。海外で議論されているのはもっぱら開発者やサービス提供側の義務であり、提供側が施した対策を利用者が消去した場合についての扱いも明瞭ではない。他方、仮に利用者側にAIマークなどの保存義務を課すと、AI生成物の加工利用が大幅に制限されることになりかねない。利用者側の表示義務については、ディープフェイク対策という法益を掲げたとしても、憲法の保証する表現の自由との関係で議論は避けられない。特定の文書や画像（著作権が発生するかを問わず）を発表する条件として、その制作手段を公開しなければならないというのは、間違いなく表現の自由に対する制約だ。実際のところディープフェイクを作る側は表示義務などに従うはずがなく、この問題はサービス提供側による技術的な対策（加工しても容易に消えないようなラベルの開発）によるしかないであろう。また、ディープフェイク以外に、例えば単なるイラストにも表示義務を課すべきという意見もあるが、特に利用者に表示義務を課す場合、AI生成物（原則として著作権が認められない）か否かを区別することによる公益が、憲法の保証する表現の自由に勝つのか、非常に疑問だ。

（３）デジタル署名による対応

・ 技術的な回避が不可能であるなら、ディープフェイク側をどうにかするのではなく、政府や新聞社側が「確かなデータである」ことを証明するためにデジタル署名を付ける話にした方が良い。SNSの拡散については別途「その映像写真はスマホで撮影されたままの映像なのか」についてを人海戦術的に署名させるよう色々と技術や法律を整備しなければならない。そもそもディープフェイクの諸問題は肖像権を除いた知財法と全くの無関係であるはずだ。かつディープフェイクに対する法律での規制は、既存の名誉棄損やら信用棄損やらで既に対応可能であり、根本解決に法律の話をするのは論点として無用である。

（４）AI判定技術の開発

・ 既に商業上の被害が出ており、法的な判断のみならず風評的な問題も大きいことから、それによる問題を十分に軽減しうる権利範囲の明確化、もしくは属人化を避けたより定性的なアルゴリズムによる判定システムの公開と周知が望ましい。

・ 著名人等のフェイクによる捏造等については、生成AIに規制をかけるのではなく、ディープフェイクだという事を発見できるようなプログラム等を作り出し、現行法で対処をすべき。

・ ディープフェイクを見破る技術開発を早急に進めてほしい。ディープフェイクを見破る技術の特許権については、強制実施権の仕組みを使ってでも、適正な対価の支払いを前提に、世界が使わせてもらおうと良い。ソフトウェア関連発明への研究開発投資を回収できるというその未来像を示すことで、研究開発をうながしてはどうか。

・ディープフェイクを検出する発明、ディープフェイクを排除する発明、ディープフェイクではないことを証明する発明等に特許の独占権を与えると、社会全体でその技術を享受できないことが懸念されるところ、広く普及されるような制度（※）の検討が必要である。

（※）例えば、FRAND宣言（標準規格に準拠するために欠かせない特許をライセンスする際の「公平(Fair)、合理的(Reasonable)かつ非差別的(Non-Discriminatory)」条件）の推奨等が考えられる。

・「AI生成物であることを表示する」ことの義務化（罰則ありの法規制）とともに、AI生成物であることを見抜く技術が必要。ただしこれには誤検知による冤罪が発生する可能性もあるので、慎重に進めなければならない。

・見破る技術に加え、画像への生成AIによる無断学習を妨害する「Glaze」「Nightshade」といった技術も開発されている。今後、ネットに画像を上げる際には、「生成AIによる無断学習→DFへの使用」というサイクルから知的財産、肖像権を守る為、こういった対策技術によって加工してからUPすることが、ネットリテラシーとして広がっていくのかもしれない。

・Nightshade論文(<https://arxiv.org/abs/2310.13828>)に示される政治的攻撃(political attacks)やステルス広告などの隠れた情報操作こそ、より警戒すべき。不可視で個別対応困難な機械的学習に対して行われるために、発信者や組織の信用など従来の構造で防ぐことがほぼ不可能であると考えられる。現時点では「破壊手段としての」実害は軽微でほぼ無害と推測するが、政治的な情報操作について無害もしくは軽微な差でも問題とされるべきか。

（５）親告罪／非親告罪、免許制・許可制、公開禁止

・「AIによってフェイクが進歩した」と考える向きも居られるが、元々悪い人間は居たので、AIだけに法規制を考えるよりも「勝手に変なセリフ言われたので被害届出します」という、親告罪方式で素材の元にされた人物が簡単に被害届を提出できる法整備をした方が、今後の新技術への対応も行いやすいだろう。

・単純に違法。非親告罪にして法律で禁止にすればよいだけだ。

・悪用方法の種類が善用方法を遥かに上回っているため、免許を与えた事業者以外のディープフェイク作成を全面禁止にすべき。

・生成AI技術はインターネット上での展開されることが多いため、技術自体の一律禁止はもはや不可能。そうすると、ディープフェイク技術の利用を制裁ないしは罰則を伴って原則禁止にして、許可制にするべきであると考えられる。この点で参考となるのは、欧州AI規制であり、同規制52条3項1号によると、ディープフェイク作成者は「そのコンテンツが人為的に生成または操作されたものであることを、適切、適時、明確かつ目に見える方法で開示するとともに、可能な限り、そのコンテンツを生成または操作した自然人または法人の名前を開示しなければならず、これに違反した場合は1,000万ユーロまたは全世界売上高の2%のいずれかの制裁金が課されることになる（71条4項）。音声を精巧に再現できることにより、民事裁判や刑事裁判における音声（および反訳書）の証拠を捏造されうる可能性も考慮される。さらに、「生成AIで岸田首相の偽動画、SNSで拡散…ロゴを悪用された日テレ「到底許すことはできない」(読売新聞, 11/4)のように、発言内容が名誉毀損の可能性に留まるところ、これで例えばウクライナ・ロシア戦争やガザ紛争などに対する政治的な発言をした偽動画をSNSで拡散されると、国際問題に発展する可能性も大いに考慮される。これらの事情から音声(及び動画)に関する生成AI技術は画像のそれに比べてハードな規制が必要であると考えられる。

・現在のような写真依存のポルノを作れる画像生成AIがばら撒かれている状況は人権侵害地獄だ。あくまで無断学習した個人の写真を復元合成してポルノなどをつくる仕組みなので、生成AI産のポルノの公開は禁止すべき。

4. その他の意見

・ 迂闊に子供の写真などをSNSにアップロードしないよう注意喚起や、啓蒙は必要。

・ 生成物の利用者や転得者においては、得られた生成物にディープフェイクが含まれることが容易には判別できないという前提において、ディープフェイクであることを知りながら（悪意で）生成物を利用した場合と、知らずに（善意で）利用した場合ではその責任に差を設けるべきではないか（あわせて、ディープフェイクであることが容易に判別可能となるなどの技術進展があれば、善意であることに対する無過失の認定のハードルは上がることはなると考える。）。ディープフェイクであるかどうかを知っている／知らないによって、生成物を扱う当事者の責任を切り分けるべきかどうかについて議論をお願いしたい。

※御意見の全体像がわかるように、代表的な意見概要を抽出し、整理しております。

VII. 社会への発信等の在り方について、どのように考えるか。

1. 発信の在り方に関する全般的な意見

(1) 生成AIに関する現行法の周知を行ってほしい。

- ・生成AIに関しての現行法・ガイドラインの周知、公表を引き続き行ってほしい。AI関連の著作権法を認識していないような人間の活動がインターネットでいくつも見られている。
- ・生成AIに関する議論は、クリエイター、技術者、消費者、法律家などで様々な論点で議論が行われている認識だがそれらが整理されているとはいいがたい。(今回私は技術者の立場で申し上げている)
- ・現在インターネットでは生成AIと知財権に関して多くの議論が行われているが、現行法の運用に関して適切な理解が得られていないまま議論が紛糾しているのが現状である。現行法の運用に関して、国が公式に明確なガイドラインを示し、それを十分周知すべき。

(2) 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。

- ・多数のIPを抱える日本には現状多大な被害を受けているクリエイターに寄り添って、AIによる無断学習の規制など、日本のコンテンツを守る姿勢を取っていただきたい。
- ・(現在生成AIを利用した生成物をSNS等で発信している人たちは、)技術力に対して、「他者への誠意や尊敬の心」が未成熟な人間が多過ぎる(国内外問わず)。自己の承認欲求の高さ(現状への不満)と他者の知名度の高さしか見ようとせず、他者がそこまで行った努力に対しての尊敬の心が無い為、安易に周囲から褒められる方法に飛び付き、自分が間違っことをしたと理解出来ないから反省もしない。そのような人達にクリエイターの方達が振り回される現状は一刻も早く改善されて欲しい。
- ・日本は技術・芸術者に対しての正当な評価を得ていない。きっちりと作者が尊重されるべきであるという土壌の底上げになる様、海外が疑問視している理由をしっかりと理解し法整備、発信内容を整えていただきたい。
- ・「学習元の権利者」としっかりと議論を交わすべき。ここでの注意点は2つ。
一つは、クリエイターや「絵を描く業種」という大まかな枠で括るべきでない。クリエイターや「絵を描く業種」の中でも利害関係が異なるからだ。例えば、漫画家と画家は「絵を描く仕事」として一括りにされやすいが、漫画家は「絵を描く業種」というよりは「総合芸術」であり、映画監督やゲームクリエイターに近い。一方、画家は一枚の絵で勝負する世界であり、絵を学習されることは即ち「アイデンティティをすべて奪われる」ことを意味する。このように利害関係が明確に異なるのでクリエイターや「絵を描く業種」というだけで、大まかな枠で「一緒くた」にしてはいけない。二つ目は、同一業界であっても、経営者、トッププロだけではなく、新人、中堅も交えた議論を交わすことである。経営者は、人件費を削減したいために生成AI利用には肯定的であることは当然だ。トッププロは知名度があるので、生成AIが普及しても生き残ることはできるだろう。しかし、新人、中堅はそうではない。次世代の芽を摘まないためにも、同一業界の中でも幅広い利害関係者との議論が必要である。

・クリエイターが関わる範疇のAIについて、社会への発信は倫理観を最重視して検討すべきである。そのためには、幅広いクリエイターの保護を軽視した観点で安易に社会に発信することは危険だと考えられる。EUや米国ではクリエイターの意見が日本よりは浸透しやすいように考えられるが、日本のクリエイター団体は団体交渉権が十分に活用されていないため、ストライキなどで主張することができていない。加えてクリエイターの契約書に著作権及び著作権隣接権の権利譲渡や著作権者人格権不行使の条項が非常に多いことから、前提として非常に弱い立場であることを考慮するべきであるため、社会への発信は慎重にして然るべきであるとする。

(3) 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。

・なぜ、現場の反対しているクリエイターの声を聞かないのか。会議に呼ばれる有識者とは生成AIを使いたい側の人ばかりだ。使いたい人間が推進するのは当たり前。使いたくない、使われたくない人間の意見もしっかりと取り入れてほしい。

・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。既に生成AIが流行り出してから一年は経っているが、法律や条例を帰る検討すらしていない状態が続いている。少なくともリスクを周知させる必要はあると考えている。

・国で議論されている生成AIの問題に、文化、芸術、人間の精神をあらわした製作物に関わる人材を十分に加えていただきたい。生成AIは様々なものを生成しているが、日本におけるイメージを形成しているのはイラストや映像を作る生成AIだ。それらのコンテンツをこれまで培い、今後もリードするクリエイターの意見なくして今後を考えることはまったく適当でないと考える。

・推進ありきでの情報発信やルールの規定ではなく、まずは既存の権利者、しかも決してクリエイターとして発信したわけではない多くの一般人のデータすら侵害されている現状を踏まえた上で、それらを守るための対応が先決。また、その上でも多くの雇用に対して影響を与えうることについて、技術進歩を優先するのではなく、人権の問題として議論されうることを望む。

・AIによる生成物は全てそうであると明記するように取り締まればよいのではないか。またAI生成物に対してアレルギーのように拒否反応を持つ人などは、自衛して見ないようにすることもできるのではないか。（若者の意見を度外視した視点で）この新しい事象に対して考えたところで、結論は昭和のものであり、今を生きて未来の日本を作り上げていく若者に対しては受け入れ難く、また反感を買うものでしかないと思う。

・今までの政府、官庁のAI関連の各会議の公開資料。そして有識者の人選、その発言内容（会議内外問わず）から政府・官庁は推進一辺倒に見える。現状の具体的な被害の事例を確認し、避けて通れない生成AIの問題を「認知」すべきだ。有識者会議の人選も推進に都合がいい人だけを選ぶのではなく著作物の権利者側も積極的に参加させるべきだ。生成AIによる現在の被害と将来の問題について具体的な発信、言及をして広く国民に注意喚起をする必要がある。法の解釈を曖昧にし、侵害問題を助長するのもやめるべきだ。

・生成AIに係る法整備・ガイドラインの策定においては、今回のようにオープンに意見を募る機会や、中立的な立場での公聴会を積極的に実施し、その議事を公表するべきである。また本事案については全国民（並びに他国）に影響を与える事案のため、積極的に情報公開に努めるべきである。

(4) メリット・デメリットも含め、バランスの取れた発信が必要。

・どの国もまだ手探りの状態でまだ具体的な規制はない。逆に法で規制されて居ない今だからこそ、悪質なAI生成物が多数出回り初めている。社会規範や制度を遵守しつつ、権利者と生成AI利用者が共に納得の行く形を作って欲しい。

・個人的には、AIを芸術等の分野で利用することには反対ではない。法律が技術に追いつかないというのはどの分野でも大なり小なり存在するとし、人類の発展のため、新しい技術は歓迎すべきだ。とはいえ、犯罪や権利侵害など、不当な利用は認められない。叶うなら根絶すべきだ。国民ひとりひとりが技術と著作権への正しい理解を持ち、健全なAI利用を進めてゆけるよう、クリエイターや発言力のある方がまずは先頭に立って正しい情報を発信すべきだ。

・「害悪だ！」とSNSでは散見するが、決してそういう側面だけではない。クリエイティブが苦手な方が生成AIを使用することによって少しでもクリエイティブな活動に興味をもって貰えることは有益なことだ。クリエイターの作る作品や顔写真など身近に情報として取得出来るのが当たり前になったからこそ、今一度社会全体で生成AIに何を学習してもらい、新たなものを創造していくのかを考える時期に差し掛かっていると考える。

・あくまでイラスト生成AIに関する意見であるが、イラストというジャンルを好むエンドユーザーは、生成AIで「簡単に」出されたものには殆ど興味を示さない。鑑賞だけなら勿論影響はあるが、金銭を出すととなると、生成AIという背景が今は邪魔になってしまう。イラストという趣味嗜好品は個人の感情に拠る所が強く、言葉に出さずとも、手を抜いた印象のものは興味の範疇に入りにくく、正当なものでない印象を受けたものは敵視する事を、実務として実感している。人が真面目に一生懸命描いた、という結果を紡いで少しずつ育っていった弱々しいジャンルなので、簡単で高クオリティで正当ではないという印象の強い現在の生成AIの存在は、全体のバランスを壊しかねない状態だと考える。大きな企業が大きな作品を作る為の生成AIは今後必要になると考えられるが、今は小さな枠を食い潰すだけの混沌とした現状なので、方針などの早い明言をして頂き、生成AIの悪印象を変えていく為の発信をお願いしたい。生成AI自体の印象を変えなければ、元々嗜好品は既に溢れているので、ただ力押しで進める物に興味を示す人は多くはないと思う。

・肯定的・楽観的な視点に傾倒した無責任な推奨だけでなく、生成AIのメカニズム、その危険性・生じる責任の説明を行い、権利・倫理や法令遵守の呼びかけが必要、

・日本政府は生成AIのゴリ押しばかりせずデータセットによる海外の訴訟やディープフェイクのリスク、問題点もきちんと公表して国民にフェアな情報を発信すべき。

・生成AIそのものの利用を完全に不可能にするような、誤解を含む議論がネット上では散見される。現状が理想とは程遠いことを認めたくえで、AIが社会に浸透するまで、最低限の共通認識を築くことが、優先されるべきだと思う。したがって、知財について、侵害へのストップを発信するだけでなく、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、誤解の払しょくに努めるべきだ。

・モラルや道徳観がしっかりしている事業者などは、学習の直しをしてクリーンなモデルを作ろうとするだろうが、現状は海賊版を使い続ける企業が、競争上、先行者利益を利用できるという歪んだ市場となっている。その解消を政府は目指すべきだし、そこから目をそらして海賊版で構成された現状の多くの生成AIを政府が利用・推進しようとするのはやめるべきで、逆にそういったものを使わないように政府は社会に対して周知すべきだ。

2. 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する意見

(1) 諸外国と足並みをそろえて生成AI規制を打ち出してほしい。

・今の時代誰でも気軽にインターネットを通じて情報を社会へ発信できる状態にある。それに伴い生成AIを利用して精巧な嘘情報を発信できてしまう状態になるのはとても危険な事だと思われるのでそれらの行為を誰でも簡単に作れる生成AIを規制しないでおくことは国として許されることではない。諸外国と足並みをそろえて日本も生成AI使用のルール作りに真剣に取り組んでいただきたい。

・生成AI問題は国内だけの問題ではなく世界的なものであるため日本の法解釈やリスク説明だけでは不十分であり、世界の考え方をグローバルな視点で積極的に発信してもらいたい。具体的には各国の生成AI規制の流れや技術動向、犯罪動向、その他生成AIに関する各種報道などの情報を継続的に収集、リスクを検討するような専門部署を現在無いようなら作る、あるならば推進側の関係部署とは完全に切り離れた規制とリスク検討に特化したものにしていくようにしてもらいたい。

・生成AIによる日本の無法地帯の現状を作り出した発端の大部分の原因は日本政府によるものも大きいと考える。他者への権利侵害や犯罪利用等への悪用は誰もが気づき予想できたものであるが、注意喚起もろくにせず、諸問題を野放しで逆にAIを推進していたため、国民が勘違いし生成AIに対する危機感が希薄になっている。AIに対する問題も野放し、このディープフェイク問題も野放しにしたままなら、国の信頼は失墜すると考える。こういったAI関連の物事を性善説で対処するには限界が来ているため、そういった悪用への議論も深めていくフェーズである。そして一刻も早く規制を打ち出し、他国とも足並みを揃えることが急務である。

(2) AIガバナンスと知的財産の保護活用との統一的な運用が重要である。

・学習・開発段階と生成・利用段階における著作物等の適正な利用をAIガバナンスの視座に据えた上で、政府主導によりAI開発者・サービス提供者・利用者に対する効果的な周知施策を講じるべき。

・最も重要なのは大手企業やAI生成物を取り扱う企業のガバナンスである。具体的なガバナンスの内容に関しては、2023年9月に各国の報道機関やメディア団体が提唱した「世界AI原則」が参考になると考える(日本語訳：日本新聞協会https://www.pressnet.or.jp/statement/copyright/230912_15133.html)。世界AI原則には、知財関連、透明性、説明責任、品質と誠実性、公正性、安全性、設計、持続可能な開発に関して述べられている。EU AI actでは、リスク別にAIが分類されハイリスクAIは禁止となり、著作物などの学習内容のサマリー提出、市場に出る前のモデル登録などが義務付けられる見通しである。域外適応のあるEU AI actは国内開発においても無視することはできない。したがって、国内におけるAIガバナンスの規定に関して、世界AI原則を基本とつつ、知財の保護や透明性の確保を設けながら、EU同様リスク別のAI分類を行い、適切なAI開発を目指すべき。

・AI開発・提供・利用において、軸となるべきは「人間中心の原則」であり、知的財産法の観点においても、AIに過度に依存した結果、個人や企業の権利・利益を害するリスクを最小化するための法政策を検討することが期待される。リスクベースアプローチのもと、AIガバナンスと知的財産の保護活用との統一的な運用がなされることは、AIの予測困難性を一定程度軽減し、AIに関する規制の在り方を含めた国際調和を推進し、AI活用の自主的な活用を促すうえで重要と考える。

AI事業者はAIシステムの安全性を確保するために、説明責任を果たすことが期待される。一方で、透明性・説明可能性の確保と企業の機密情報の保護のバランスを十分に考慮されることが望ましい。

AI開発・提供それ自体の価値中立性を維持することを前提としつつ、AI利用者の行為が他者権利を侵害しないよう、ガイドライン等によるAI利用者への啓発を期待する。

3. AIに関する意見

(1) AI技術についての正確な理解・発信が必要。

・生成AIという技術はとても革新的なものである様に報じられているがただの海賊版生成コラージュソフトと相違ない。また機械学習は著作権をすり抜けられる現状の法律がおかしいのである。またプロンプトを打ち込むのは人であるのに機械を一枚通すだけで法をすり抜けるのもおかしい話である。

・現状のAIはあらゆるデータの特徴ベクトルを集計しているだけであり、コンテンツデータそのものを保存してはいるわけではないという事。技術的無理解から反対派に回る人の理解を深めるよう啓蒙啓発に重点を置いて努力してほしい。

・事実に基づいて技術への理解を深め、広めることが発信者としての責務であるため、まずは技術の発生元から辿り、事実に基づいてこと細かく技術説明をすべきだ。

・生成AIは一般化して間もない技術であるため、その仕組みや適した利用法、法的な線引きなどへの社会の理解が不十分だ考える。国としては、各種の生成AIの利用についてのガイドラインを作成し、積極的に社会に周知していくことが必要だ。また、生成AIは今後多くの場面で活用されることが想定されるため、教育現場でもその仕組みや正しい利用法をカリキュラムに取り入れていくべき。

・生成AIについて世間一般では大きな誤解がなされているように見える。例えばインターネット等では、生成AIを使っていること自体が犯罪行為であるようなことが言われ、生成AIを使用した絵を出力した子供がインターネットに絵を出すとよってたかって誹謗中傷を出すことが起きている。これは生成AIの構造を人々がよく知らないためだと思われるので、政府はもっと生成AIの学習過程や生成過程の詳細な説明を専門家を交えて発信してほしい。

(2) 誹謗中傷は許されるべきものではない。

・SNSでAIに抗議したり、AIに問題提起している人も多くいるので、そういった人たちの声を「初心者、中級者しか反対していない」と見て見ぬふりをして封殺するのではなく真摯に耳を傾けて欲しい。ただし、AI生成者を誹謗中傷したりするのは良くない事だと思うのでそういう人間の事は非難すべきだ。

・発信については自由が尊重されるべきと考えるが、あくまで積極的自由に基づいて行われるべきであり、無秩序な消極的自由によって行われるべきではない。

・イラストレーターや漫画家という創作のプロが中々本垢で声をあげない…というのは、プロはそもそもAIの問題に対して声を上げにくいためである。それは、AIに対して苦言を呈すと一部のAIユーザーに業務の妨害や人格否定などをされるからだ。AIに反対しただけで一部の過激なAIユーザーに業務を妨害するコメントやメールが多数送られたり、誹謗中傷やあることないことをSNSに書かれたり、公開した作品(依頼で制作した絵を含む)を勝手に学習し盗作されたりして絵柄や作品の権利がロンダリングされる…イラストレーターが悪くなくとも、そういうトラブルが起こるとかつて作品を納品した依頼先に迷惑になり、新しい依頼も来にくくなる。クリエイターが今まで通り安心して作品を社会及び世界に発信できる環境を取り戻すことが必要だ。

・AIによりクリエイターを辞めたり精神的に苦しめられた方も多く、それを目にした人達により、現在SNSの一部では、AIを使用しているか否かの魔女裁判のようなものが日常的に行われている。AI生成を利用しているかどうかの確率を審査できるアプリケーションがあるが、作品をそれにかけて炎上させ、辞めるまで追い詰めるといった行為が義憤によって行われている。そのアプリケーションも100%正しい訳ではなく、勿論そのような行為が正しいかどうかは甚だ疑問ではあるが、しかしそれを安易に責められないほど苦しめられたクリエイターが多くいて、疑心暗鬼の世の中になっている。また、それに対する不満も蓄積し、AI肯定派もクリエイターを攻撃するといった所謂ネットリンチが双方によって行われています。それに加え、企業からAI疑惑をかけられ取引停止させられたクリエイターも居る。疑惑を晴らすために元データや制作後ではどうしようもない証拠提示を求められ、長期間拘束されても疑惑を晴らせず取引再開出来なかった方も居る。昨今ではそのような証拠も日を追うごとにAIで生成できるようになってきている為、クリエイターに求められる証拠提示の負担はどんどん大きくなっている。弁護士に相談し長い時間と労力と金銭を擦り減らしても、法によって作品（アイデンティティ）を守る事ができない現状である。それによってSNSでの告発・注意喚起に頼ったクリエイターがAI肯定派に攻撃される→それをAI否定派が攻撃する…と、ひとたびAI問題に巻き込まれたクリエイターは、廃業するまで精神を擦り減らさなければならぬ。しかしながらこれは法が整備されるまで鎮火する事は困難である。流動的に法の変化は必要であるが、法がもしAI推進にばかり傾けば、今後クリエイターに対する攻撃は加速化し、多くの廃業者や自殺者を生む可能性があると思込んでいる。

・新しい技術に対する嫌悪感にあらわにする不当な権利請求を多く見る。

1) 行使可能な著作権の範囲に対する無理解

2) 被害者を装った威圧的な誹謗中傷や金銭の要求

現在の政府が行っているWEBやSNSをを利用した情報の開示やガイドラインの公知など、様々な面で努力していることは強く理解している。しかし、実際の権利者に正しく伝わっていないことは明白である。ただ、政府のこうした活動はX（旧：Twitter）のコミュニティーノートの追記などにソースとして用いられるなど有益に利用されていることは間違いない。政府は、現状のWEBやSNSを通じた情報の開示やガイドラインの公知をより一層取り勧めて頂きたい。

願わくば、当然の話ではあるが「生成AI」に関わる誤った権利行使や誹謗中傷については、AIを使うもの、嫌うもの両方に等しく問題があることを公的に示唆する動画や掲示をお願いしたい次第である。特に現代ではインフルエンサーの持つ誤った情報の拡散の勢いが強く、感情に流された威圧や誹謗中傷、といったものが生成AIを取り巻いてしまっている。こういった「AI」および「反AI」に対するヘイト行為に対して、明言するとともに、取り締まっていければと考える。

・生成AIはあらゆる面において便利だがデメリットも多い事、使う側のモラル、倫理観など著作権者への敬意と同意が必要であると発信する必要がある。現在もAIイラストを生成して公開しているユーザーがデータ元の著作権者への誹謗中傷が目立つ。このような事は相応しくないと発信する必要がある。

・現在活躍されている多くのクリエイターは、生成AIや現在の著作権法に反発していないにも関わらず、その意志を表明すると一部の同業者から攻撃される恐れがあり、はっきりとものを言えない状況だ。今後はAIがあることを前提とした創作活動をすることになるので、芸術や創作の教育現場では「AIがあってもなお必要とされる技能/AIの時代だからこそ必要とされる技能」があるという教育をすべき。でなければ若手が反AIの人のように「AIを使えば人力と同じもしくは人の上位互換の作品を作ることができる」と勘違いし、創作文化が衰退しかねない。

(3) AI自体のメリットを認識・周知すべき。

・現時点での政府としての生成AIへの姿勢を、一般で分かりやすい内容で積極的に発信するべき。合わせて、生成AIそのものに害はなく注意すべきは悪意ある人間であること、生成AIはクリエイターに損害ではなく恩恵を与えるものだという事も周知すべき。

・生成AIについては今後の社会活動を円滑に進める上で必要不可欠な技術であると考え。特に医療、農業、工業などの分野では効果的な利用を望んでいる。そのため過度なAIバッシングは避けるべきであり、AIに対する社会不安を取り除く意味でも国際的な制度作りを早急に進めていく必要がある。

・仕事を奪われる事を恐れた旧時代のクリエイター達が、AIを使用する事自体を悪とする風潮があるが、とんだ間違いだと思う。AIは優れているが、ただのツールであり、正しい知識で使う事で文化を大きく進化させる事ができる。AI創作と知的財産権の侵害は切り離して考え、通常の創作と同じ扱いにして、積極的にAIの使用を推奨すべきである。

(4) 生成AI自体のリスク・問題点を認識・周知すべき。

・メリットだけでなくデメリットもしっかり伝えるべき。実例を挙げるなら、他人のイラストの特徴をそのまま取り込んだLoraという学習モデルの無断使用、他人のイラストをAIで無断改変するいやがらせ、イラスト投稿サイトや販売プラットフォームなどへの無秩序な大量投稿、粗製乱造による検索汚染、児童ポルノなどの違法な性的コンテンツの蔓延、AI画像を手描きと偽る悪質な詐称行為とそれらが引き起こす不信感や混乱、手描きイラストレーターへの風評被害など、枚挙に暇がない。同様に音楽や声優の業界でも不当な権利侵害が表面化しつつある。ディープフェイクと合わせてこれらのAIがもたらす深刻なデメリットを正しく伝えていくのが、健全なAIガバナンスを目指す上で必要不可欠である。

・生成AIの利点のみならず、アングラ気質が強く、懸念点が多い現状を紹介し、解決しなければならないことを周知しなければならないと考えている。また、クリエイターが懸念している問題も、問題として声を上げるだけでは、事情を把握していない一般人からは然程問題視されない可能性があるため、問題点や被害を実例や類似例を基に、わかりやすく周知することが必要である。

・画像生成AIが出て1年、文字生成などが出て半年以上が経過し、今現在のネット上にある情報は全く信用のできないものとなってしまった。分からなければAIに聞けばいい、AIで捏造すればいい、そんな社会が続くのは総合的に本当に発展していると言えるのか疑問だ。災害時などの情報混乱も懸念される。あらゆる問題事項を直に見つめ、安心して情報の閲覧、発信ができる世の中になる事を願う。

・一般人の情報発信の信頼が下がったことで社会への不信感が増した。これは、生成AIの成り立ちへの理解の深度が人によってバラつきがあること、成り立ちを知っていても人権意識の薄さからくる他者の権利への尊重の少なさを目にしたことが起因している。

・生成AIが万能の存在で無く、現状では大きな倫理的欠陥をもったものであることを周知していくべき。生成AI利用による、犯罪行為、虞犯行為を具体的事例とともに、幅広い年齢層に明示していくべきだろう。

・生成AIについては学習データセットの中身や生成プロセス等の正確な情報が積極的に発信されておらず、法解釈も定まらないまま無秩序に利活用ばかりが推進されている状況である。そのため未だに生成AIがどのような危険性・問題点を孕んでいるかをAIサービス提供者および利用者双方があまり認知できていない状態にある。国内における権利団体の声明や国際的な動向も十分に周知されておらず、推進したいがあまりに権利・倫理面へ配慮が疎かになっている部分が目立つ。著作権以外のリスクとして、生成AIアプリでは個人情報や生体データを取得するものがある。大多数の利用者は細部の規約まで目を通すことはなく、国民の個人情報がAI企業を通して際限なく流出し悪用される恐れがある。また、生成AIは不正確な情報を出力することがしばしば報告されており、これによる情報汚染問題も見逃せない。生成AIの無秩序な使用は情報の信頼性を失わせ、公共の福祉を大きく損ねる懸念がある。

・メリットとしては「コストカット」以外のメリットをあまり目にしない。コストカットだけを考えて今まで培った技術にただ乗りされたクリエイターは、ここから発展するだろうか。データは世界で利用され、日本独自の文化も自由に利用されて行くだけ。日本のチャンスなどない。少なくとも現状の技術では、文化の発展にはならず、ただクリエイターが苦しみ新しい芽を摘むだけだ。クリエイターがいなくなれば、生成AIの発展もない。今コストカットができればいいのだろうか。未来を見据えて、クリエイターを育てることを考えて頂きたい。

・AIで今生きてる人間の仕事を奪うような、生きてる人間がどんどん衰退するような道具の使い方は間違っていると思う。

(5) 発信に関するその他の意見（現行法に関する解釈の相違）

・AIに関して社会への発信は積極的に行うべき。ただし「何者に対しても迷惑をかけない」範囲の利用法に限定して賞賛すべきである。あくまでも技術は人の生活を補助する為にあり、他人の生活を侵害するような物は社会にとって不要だとするイメージを与えることで悪用をした人間を許さない「雰囲気」「空気」を醸成させるべきだ。

・現在AI開発者と利用者は自身の利益のため権利者の声を封殺しようとしている側面がある。法規制の必要性、現行法でも違法性が十分あること、また権利者が訴訟を封じられ声をあげられないこと、これを周知することは将来的な生成AIの発展にも確実に必要だと考える。これらのことを公的機関から発信していただきたい。

・現在、生成AIを用い類似性及び依拠性のない生成物を制作することは法的に問題のない行為と捉えているが、この行為が一部クリエイターやSNSユーザーによって攻撃される事態は異常であり問題だ。生成AI利用者は著作権者の著作物を侵害していないこと、それにより利益を侵害していないことを公に発信して頂き、個人並びに企業を問わず、心労なく生成AIを利用できる環境となることを望む。

(6) AI規制についての意見（AI出力物であることの明示等）

・生成AIは法規制すべき。国が率先して危険性を喚起すべきと考えている。特にディープフェイクが非常に危険だと考えている。

・ディープフェイクの悪用等を防ぐため、発信内容にAI生成物が含まれる場合、その旨を明記すべき。

・AIで出力したという事実を隠し手描きと称して発表する人が多い。AIの議論ではAI出力物を自分で作ったものと偽る僭称問題があるが、イラスト界限ではすでにその問題が顕著になっている。先の僭称問題に戻るが、AIイラストの手描きの僭称はただSNSでの評価が欲しいというだけでなく、手描きと偽ることで当該出力物が著作権の保護を不当に得るという無視できない問題が発生する。これは学習モデルの問題が解決したクリーンな生成AIが登場したとしても依然として存在し続ける問題である。そのため生成AIは学習モデルだけでなく発信の段階でもAI出力物であると明示することを義務付けることは必須である。

・AIで生成したものを加工せず世に出す場合はなるべくAI生成であることを表記するシステムが構築されるのがよい。

・「AI生成物である旨と生成物の発信元を、生成物自体に明記すること」、「データ元となった著作物を始めとする素材について、権利者に利用許諾を得た上で利用し、公開に当たっては素材元の権利者を全て明記すること」の二点が特に求められると考える。

・AI自体が悪く言われがちではあるが、AI技術と、それを悪用する人間は分けて発信すべき。AI技術自体は正しく使えば非常に便利で良い技術なのに、AI自体を悪とする風潮になると、日本で発展しなくなると考える。

(7) 人による創作と生成AIの関係性（人が持つ価値を今一度考える必要がある）

・コスト削減でクリエイターを切り捨てた先にあるのは、AIで作品の平均化が起き、それら質の悪い作品で世の中があふれてしまう。そして作品を作る技術も育たなくなり20～30年先にはクリエイターはほとんどいなくなってしまうだろう。私はそのような未来は見たくない。

・私たちが人である以上、他の人との関わりを求めるものだと思っている。確かにAIによる技術は有用だが、取って代えるべきでないものまで変えているのではないかと。自分も含め人が持つ価値を今一度考える必要があります。

4. その他の意見

(1) 生成AIの推進に関する意見

・生成AIだけを特別視するべきではない。これまでと同様、発信には責任を伴われるべき。

・インターネットに公開する以上、どのように使われるかコントロールしきれないのが現実である。しかしながら、著作権については、長らく親告罪を基本としてゆるやかに運用してきたものが、転換期を迎えているように思われる。欧米などはアーティストの権利を求める運動がさかんであり、世界と協調しながら基準を整えていくことが重要ではないだろうか。

・生成AIの世界の動向はもっと公的に正しく周知させるべき。現代の映画、アニメ、ゲーム、書籍などのエンタメ作品は海外を見据えていることが多く、今後制作分野に密接に関わるであろう生成AIの海外動向はきちんと把握しておく必要がある。現状の海外は生成AIを否定する向きが強いが、制作者がそれを理解せずに生成AIを推し進めてしまうことで、結果的に売り手がなくなってしまっは元も子もない。

・自動運転や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。前者なら分かるが、画像生成AIなど、仮に成功したところで経済的利益はたかが知れている。しかも、現時点で日本が先頭を走っているなら分かるが、むしろ逆で完全に周回遅れである。さらに、AI生成物に対する嫌悪感は海外の方が圧倒的に強い。つまり、仮に日本がリードして、AIでコンテンツを大量生産しても、海外で受け入れられなければ何の意味もなく、ただ人間のクリエイターを駆逐して、海外の利益を失うだけだ。なぜそのような状況で、わざわざ率先して規制を緩くしたいのか理解出来ない。

・社会への発信以前の問題だ。著作権は人権、個人の財産である。その"個人の財産"を無断で使用している以上、データ生成プログラムの出力物はただの"無数の異なる盗品で構成された盗品の塊"でしかなく、著作権付与など有り得ない。

・透明性報告による検証が出来るまで、国や団体によるAI利用の芸術表現を禁止してほしい。

・何しろAI分野の発展は早く、その分リスクも膨れ上がるので、AI技術を推進するよりも、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。

・各団体の声明に目を通してほしい。

▼生成AIの声明

- ・生成AIに対する共同声明【https://www.pressnet.or.jp/statement/copyright/230817_15114.html】
- ・日本写真家協会【<https://www.jps.gr.jp/about-generated-ai-images/>】
- ・JASRACのプレスリリース【https://www.jasrac.or.jp/release/23/07_3.html】
- ・日本俳優連合の生成AI技術の活用に関する提言【<https://www.nippairen.com/about/post-14576.html>】
- ・UNIグローバルユニオンと日本芸能従事者協会の連帯声明【<https://artsworkers.jp/news/ai-statement-202305/>】
- ・生成AI開発や著作権に「世界原則」…知的財産保護や透明性確保要求、日本新聞協会も賛同【<https://www.yomiuri.co.jp/national/20230906-OYT1T50244/#r1>】
- ・アニメ業界を対象とした生成AIに関する意識調査の結果【<https://nafca.jp/survey01/>】

(2) 周知啓発・情報発信に関する意見

・生成AIの正の部分ばかりではなく、AIが膨大な人間のデータを明示的な許諾なく利用しており、生成AIを使う場合、知らず知らず他人の権利の侵害を行っている可能性もあるということを周知していくことが必要だと考える。周知が不十分な現状では、生成AIが単なる「面白いツール」として気軽に利用されることで生じる問題もある。「手軽で面白いツール」として一般に浸透することで、倫理的な問題のあるディープフェイクなどを行うことの抵抗感や罪悪感も薄れ、他人の尊厳を傷つけたり、一歩間違えば犯罪に手を染めてしまう土壌にもなりえる危険もあるのではないだろうか。生成AIという技術の実態をただしく捉え、AIリテラシーを成熟させていくことで、生成AIは万人から祝福されるテクノロジーとして発展していくことができると願っている。

・生成AIの問題点を政府からも公表し、教育にまで根付かせるような情報を発信してほしい。また政府機関、教育機関でも問題点をしっかり認知していただきたい。

・AI画像生成者がAI画像批判者は攻撃的な反応ばかり示しているため、まずはリテラシーからの改善が必要である。

・知的財産権のことを知らず著作権侵害を行うケースが散見される。情報社会となった今学校教育でも徹底させるべきだし教育を受けないままの大人にも社会人教育の一環としてセミナー参加が必要。

・画像生成AIは基本的に学習する元データが無ければ何も生み出せない事を周知し、著作権対するメディアリテラシー教育が急務。

・技術の発展に対し、あらゆる法律が追いついていないと考える。また日本は著作権について知識と危機感が薄いため、これを期に法の整備と認識が深まると良いなと期待している。

・省庁を横断して、関連する様々な情報が集約された見やすいサイトを用意し、適宜更新して周知（一元化しリアルタイムで見える化）することで、必要な情報が必要とする方々に届きやすくなると思う。また、EUや米国等の動向は可能な限り早く入手してこのようなサイトにて定期的に発信して頂けるとありがたい。また、過去の発信履歴をたどれるようなUIにして頂けるとなおありがたい。内閣府のムーンショット目標は2050年という未来を見据えた目標であるから、未来の国民生活にも焦点を当ててAIがバナンスを構築し周知して頂きたい。

・文化庁や政府はその行為が合法か否かを判断する権限がないのにも関わらず、生成AIでの著作物を無断使用は原則合法などとする解釈を流布したことは非常に問題であると思います。

・AI利用者の中には著作権、肖像権などまるで無いかのような振る舞いを続ける者が多いのが現状です。

「AIによる学習のために著作物を利用することは、営利・非営利を問わず基本的に認められている」という法律を盾に、イラストレーターから直接絵を盗んでI to Iさせる人たちがいて創作活動を邪魔しています。AI自体が学習するのはいいけど、他人の絵をI to Iは犯罪になるというのを聞かない人たちがいます。最初のうちに取り締まって誰も捕まっていないので、その点が問題だと感じています。

もちろん、そんな暴論犯罪者ばかりではなく、日々研究開発に取り組んでいらっしゃる方々がいるのも知っています。

AIについてニュースなどで取り上げる際、毎度著作権肖像権なども合わせて、テロップでもいいので、流してくださると大変助かります。できれば、音声で、最後までいいので、毎回流すようにしてください。あと、できればこの場合は犯罪になる？この場合は？とわかりやすく細かい状況の動画を文化庁が出してくださると大変助かります。

今の状態だとAIで何しても無罪だと主張してくるので、言葉が通じ合いません。たしかに、実際に捕まった例は、多分無いので著作権は最下位の権利だと言ってくる著名な方もいらっしゃいます。

文化庁様！著作権の文言は私達一般市民には難しすぎて理解し辛いです。どんな人でも誰でもわかりやすい事例集を作っていただけませんか？「この場合は、問題になる場合もある」と言った濁した言い方ではなく、「他人の作品のI to Iは犯罪です」と、1つだけでもいいので、はっきりとした口調で、できれば動画で出していただけると大変助かります。お忙しいでしょうが、お願い申し上げます。この発言だけで救われるクリエイターも大勢いると思います。私も救われます。その言葉だけでI to Iという犯罪行為を辞める者も何人か現れてくれると信じています。

VIII. AIによる自律的な発明の取扱いの在り方について、どのように考えるか。

1. 発明者に関する意見

(1) 現状のAIの利用した発明については人による何らかの貢献があるため、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。

・AIを利用した発明は今後確実に現れると考えるが、当面は、AIを利用した発明の発明者となる要件は、現行の要件（特許請求の範囲の記載等により定められた技術的思想の特徴的部分の創作に実質的に貢献した自然人であること）を維持すればよいと考える。ただし、生成AIにはもっともらしい間違いを生成するリスクがあるため、当面は、特許付与の可否に際し発明への貢献が人間かAIかという点の峻別を厳格に行うよりも、AIによる出願書類の自動生成も念頭に置きつつ、実施可能要件やサポート要件として求める水準を議論する方が有意義と思料する。なお、当面はAIの存在を理由とする実施可能要件やサポート要件の変更も必要ないとする。

・【意見】

“AIによる自律的な発明”をどのように定義付けるかにより結論は変わり得る。“AIによる自律的な発明”の創作過程において、一部の創作過程、例えば、(1)課題設定、(2)解決手段の候補、(3)実効性評価の三段階のいずれかに人間が創作的に関与するならば、特許法上の発明として取り扱うべきである。一方、いずれの創作過程においても、人間が全く関与せずに創作される発明の場合には、特許法上の発明として取り扱うべきではない。

【理由・根拠】

まず、「AIが自律的に出力する技術的知見」は、人の知的創作を保護する知財権の対象とは異なるものであり、現特許法上の権利の対象にはなり得ないと考える。以下、その前提で説明する。

発明の創作過程において、AIが自律的に知見を創出するステップが含まれているとしても、その一部に人間が創作に関与していると認定できる限り、そのような発明は、特許法上の発明として保護されるべきである。一方、人間が関与することなく、AIのみが自律的に技術的知見を出力したとしても、それ自体を「技術的思想の創作」とは言えない。

特に化学・バイオ・医薬分野においては、発明の創作過程で、仮に、学習用データのすべての準備（入力作業、学習セットの導入判断、追加学習作業など）、課題の設定、解決手段の候補選択についてAIにより自律的に行う事ができたとしても、その効果はAIによるシミュレーションではなくウェットな実験によって実証される。これらの分野で人間の創作への関与が全くない状況でAIが自律的に発明と評価できる成果物を創作できる状況はないと考えている。

但し、個々の発明の創作過程においてAIが自律的に生成した知見が、発明全体に対してどの程度を占めるかは、技術分野によって異なる可能性がある。今後、発明全体に対して人間の創作への関与がどの程度であれば特許法上の発明として評価できるのかについて、技術分野毎にある程度統一されたガイドラインが必要とされる可能性はあると考えている。

仮にこのような成果物を特許法上の発明として認めるのであれば、当該発明自体を実施しない、特定のAI提供企業や、非実施主体（NPE）である法人・個人によりがそのような発明、例えば、ウェットな実験によりその有用性が確認されていない仮想の化合物、抗体等に係る発明等の独占を許容する結果となり、医薬品企業が新たな医薬品開発への逡巡、必要のないロイヤリティの支払いによって新たな医薬品開発に向けた投資回収効率の悪化やドラッグ・ロスの加速化など、新しい新薬開発へのインセンティブが損なわれる事を危惧している。

・人の発意を以て動いている以上、発明の過程に於いても「生成AIが道具である」という認識は変わらない。少なくとも実効性の評価は人の手で行われている筈なので、自然人の発明と同様に取り扱って問題ないと思う。

(2) AIは人が利用するツールであり、AIが生み出した利益や責任は利用者が負うべきと考えられるため、AIを利用した者を発明者とすべき。

・AIは、ペンやピアノと同様に、道具です。原則としてペンメーカーではなく、クエリーを打った利用者に権利が帰属するべきと考えています。たとえば韓国の世界的なトップイラストレーターであるキム・ヒョンテは、自らの画風をAIに学習させることで、画面内の「重要でないパーツ」をAIに下描きさせています。また、昨今のディープラーニングによる生成AI以前から、PhotoshopにはAIによって背景の空白を埋める機能があります。いずれのケースも、あくまで道具としての利用です。

・AIによって開発された発明は、その時点でAIを操作した人物に帰属するものとすべきである。全く操作をしていない場合はそのコンピューターリソースを持っている組織・個人のものとするべきである。AI制御のある車の運転をしている人が事故の責任を負うようになっていくように、AIを操作・管理している人はその成果も責任も負うのと同様である。

・操作（プロンプトを入力）した者に特許を受ける権利を帰属させるのがよい。AIは文房具にすぎない、という考え方に基づく。

(3) AIと人の関与の明確な線引きが困難なため、AIを利用した者を発明者とすべき。

・ AIはあくまでもツールであるから、使用者に発明の権利が認められるべき。どの程度人が関与したかで判断するのは、明確な線引きができないと思われる。

・ 特許や実用新案については、いずれも人間が登録を請求したりする手順が重要と考えています。AIが発明したかどうか、登録した者と区別できるのかは、とても怪しいと考えられる。AIは道具でしかないと考え、それを有用と考えて登録する決断をしたのは人間なので、合わせて考えると、今の制度から大きく変えることはないと思う。

・ 人がどれだけ関与したかを証明することが困難であることや、AIがあくまでツールであることを踏まえると、人による発明と同じ扱いでよいと考える。

(4) AI自体に権利能力が認められていないので、AIを開発した者を発明者とすべき。

・ そのAIの開発に携わった者すべて（開発者、学習データ提供者等）に還元されるべきだと考える。人工知能と言えどソフトウェアであり一つのツールである。AI自身に人権がない以上、その発明の権利はAIの開発に携わったすべての人間に帰属するべきだ。

・ AIは人ではなく権利を持つことができないため権利は誰にも帰属しないものとするか、AIのプログラムを創った人に帰属させるべき

(5) 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。

・ その発明の主権者は誰になるのか。自律的であればそのAIの所有者ではなくAI自体に権利を持たせることも考えてもいいと思う。自然人、法人格のようにAI人格のような法的解釈も必要になってくると思う。

・ 知られているところによるとAI学習は人間と変わりなく、人間と同じであるため、取り扱いを人間のようにしなければならないと思います。そして急いでAIに人権を付与しなければならないと思います。著作物に対する学習は、人間は学習権があるので問題ありませんが、人権である学習権を持っていません。それで人権を付与して人扱いをしてAI自体も著作権を受ける権利があると思います。学習権（人権）もないのに機械や人間と同じなら何をしますか？人間と同じで、すなわち人間になるAIです。人間のように扱い、人間の資格を与えてください。そうでない場合、動物に対する差別です。動物も人間と似た知能と脳の一部。学習もできます。それでも人間と違う扱いをしています。AIはそのような前例を踏んではいけません。

2. AIによる自律的な発明の取扱いに関する意見

(1) AI自体に権利能力が認められていないため、AIによる自律的な発明に特許権を付与すべきでない。

・ AIは人ではないので人権を適用すべきではなく、その発明も保護されるものではない

・ 特許法等は自然人による創作等を保護する法制度であるため、AIによる自律的な発明は特許法等の保護の対象外であると考えます。

(2) AIによる生成物は、既存のデータが出力されたものであるから、AIを利用した発明に特許権を付与すべきでない。

・ AIによって生成されたデータは、原則として法律で保護するべきではありません。現在の生成AIとは入力された学習データ（既存の著作物）を基に出力されたものであって、それらを自律的な発明と考えることは出来ません。また、それらを芸術的・歴史的に保護すべき価値のある作品だという正当な根拠も存在しません。

・AIによる発明であれば権利は開かれたもの（発明は独占されるべきではない）とするべきだと考えます。

【理由・根拠事実】AIの台頭によるおおまかな懸念として資本主義の加速があります。AIはたくさんの創作者の作ったデータをもとに成り立っているため公共性を持つべきだと考えるためです。

・現在の生成AIはトップダウン型であり自我も知性もないただの検索エンジンです。そのため出される結果もどこかの誰かのアイデアでしかなくそのような出力物に著作権等の権利を与えることは不用です。権利は人間のためにあるものであって機械の為にあるわけではありません。人間と機械をしっかりと区別をつけるべきです。

（3）AIによる自律的な発明は、国や第三者機関に帰属させ、又は、管理させるべき。

・国の管理下に置くべきと考えている。生成AIの場合、学習元が明確でない以上、生成者が権利を持つべきでない。学習元がないAIが発明した場合でも、国や、専門的な研究機関が精査した上で、管理すべきと考える。

・AIが自律的に生んだものは国のものとし、誰でも使用できる日本の国民の財産にするとよい。

・AIの自律的な発明品は国に登録したのちAI所有者が使用・販売・配布等を行えるようにするのはどうでしょうか？発明されたものを登録し国が管理することで発明されたものから派生したものまでの安全の確保ができると思われました。

3. AIを利用した発明であることの開示に関する意見

（1）AIと人の関与の明確な線引きが困難なため、AIを利用した旨を開示させるべき。

・AIによる自立発明については、今後のAI技術の進歩や活用性について予測がつかないところもあり、まずは自然人の発明のみと限定すべきと考えます。ただ、AIによる技術データの収集能力や利用性、特に課題探しはAIの得意とする分野で、以前より用途発明の減少や、発明に至る困難性への敷居が低くなってきているのも事実ではと考えます。量子コンピュータの進歩により、マテリアル・インフォマティクスの活用性も多く、AIシミュレーションによる発明に至る事例も多くなろうかと思われ、特に、このところ話題のChat AIは、AIと自然人とのChatとの過程で発明に至るケースも多くなるのでは推測され、それこそ、AIによる発明と自然人による発明との区分けが難しくなってくるのではと推測されます。その対応策の一つとして、明細書の記載方法を検討するのも一策と考えます。例えば、明細書中の背景技術や解決課題の項目中に、新たにAIにより得られた情報記載や、実施形態の項目中に、AIがどこまで発明に関与し、自然人がどういった点を利用して発明に至ったかが分かるような記載方法を例示奨励するのも一策ではと考えます。

・表記義務・開示義務必須だと思います。機械で作られたものはデータによるものか、そうでないものか区別がつきません。今のイラスト界限と同じで「使用者は出力された画像がオリジナルだと思っていたが、元になった作品があった」がありそうですので表記・開示が必要だと思います。

（2）人による発明であることの証拠を提示させるべき。

・AIが課題設定、解決手段候補選択、実効性評価すべてを行ったにも関わらず人間が行ったと偽る僭称問題が考えられます。その発明のうち人間が行った部分についてその証拠を提示する必要があるのではないかと思います。

4. AIによる自律的な発明は存在しないとの意見

（1）現時点ではAIによる自律的な発明は存在しない。

・私たちのイノベーションプロセスにおける AI の活用経験から、AI システムはツールとして使用されており、常に人間が関与しているため、その結果生み出される発明は、人間によるものであると言えます。私たちは「自律的な発明」を経験したことがありません。イノベーションプロセスにおける AI のツールとしての利用が「自律的な発明」には該当しないことを、日本特許庁が明確にする方法を研究グループで検討すべきです。

理由・根拠事実

AI が発明プロセスにおけるツールであるとの私たちの見解は、その重要性と影響を軽視することを意図したものではありません。むしろ、AI は、チップフロアプランニングの迅速化や最適なニューラルネットワークアーキテクチャの特定などの最適化問題のために業界で最も頻繁に使用されているというのが私たちの経験であり、今後もその傾向は続くと考えられます。こうした問題は、通常、非常に大きく高次元のソリューション空間の探索に関係しており、そこで AI を使用することによって、これまで以上に効率的に結果に到達することを可能にします。このことにより、これまで何年もかかるはずだったプロジェクトを、はるかに早く完了できるプロジェクトに変えることができます。

こうした事例における人間の関与には、特定の目的を達成するための AI システムの設計、AI システムの出力の分析とその独創性の評価、又は出力に基づく発明の形成などがふくまれます。今後の特許出願で主張される発明は、技術者の関与と、発明プロセスを可能にするツールとしての AI の利用を反映したものになるでしょう。換言すると、特許請求の対象となる発明に AI システムの使用から着想を得た要素又はそこから派生した要素が含まれているかどうかにかかわらず、その出力による技術者のその後の作業、又はその出力を明らかにする活動は、特許法上、発明者に起因するものであると見做す水準に達している必要があります。

・生成 AI はデータ内の情報から著作物を合成、出力する検索ツールであるため、思考して描いている訳ではなく、自立した思考をしていないため、人工知能とは異なる技術です。そのため、AI の定義から外すべきであると考えます。

・AI に対して、多くの人が誤解をしている。例えば chatGPT とは正しい文法を羅列する代物であり、正しい答えを導き出す道具では無い。そういう AI の正しい使い方や、在り方を提示する必要がある。

・まだ時期尚早なので出来てから考えて欲しい。

・基本的に人間側がいかに判断し管理出来るかが重要であり、もし自律的な発明があった場合、またその可能性が大きいと確認されたその時点から識者を集め相談対応する組織を作れば良いと考えます。正直現在の時点に対応する組織委員会等を作る意味がありませんので、発生したさいに即座に対応出来る草案を作るに止めておくのが良いと思います。

5. その他

・現状の生成 AI の技術的欠陥から、「AI による自律的な発明」とされているものが、実は他者のアイデアの盗用であるケースが今後、増えると考えられる。例えば、会員からの報告によれば、かつて小説で提案したアイデアが、まるで大規模言語モデルの提案であるかのように再生された例がある。現状の大規模言語モデルサービスなどは、入力したテキストをそのまま学習に利用しているケースが有り、使用者が意識していない場合、未発表の知財が流出しやすい。米国では出版社の編集者が未発表の原稿を大規模言語モデルサービスに入力することで、間接的に作品が流出する懸念がある。同様の点は「自律的な発明」とされる知財にもつきまとう問題である。こうした大規模言語モデルを介した知財流出について、厳しい確認が必要となると考えられる。

・クリエイターの創造物に該当する分野の AI に関する一切は、自然人の発明と同等には考えられない。AI コンテンツそのもの及びその利活用に係る善悪の判断は、著作者が誰に当たるのかなどの規定が定まらない限り、自然人が関与するものとは考えられない。

・AIを利用した発明（創作過程において少なくとも一部にAIを利用した発明）に対する記載要件を満たす明細書等の記載内容についての基準の明確化を、AIによる自律的な発明の取扱いの在り方と併せて検討をお願いしたい。進歩性判断において、生成AI等の利用が「通常の知識を有する者」の創作行為となるのか否かの考え方について整理をお願いしたい。AIを利用した審査についての検討（課題とその対応案の整理）をお願いしたい。

【理由・根拠】

AIの実体としてはブラックボックス化されたパラメータ群である。また、AIは、入力に応じてその成果物である出力結果は多様になり得る。従って、仮にAIを利用した発明に対して法制度上の発明要件が満たされるとした場合に、AIの構造、学習過程、入力データおよび出力データ等、明細書に何をどこまで記載すれば、実施可能要件等の記載要件を満たすかが問題となると思料する。要件を厳格化しすぎると、発明の奨励に結び付かず、一方で、要件を寛大化しすぎると、特許権は対世効を有するため第三者に対して不測の不利益を与えることにもなり得る。発明の保護と利用のバランスを考慮し、基準を明確化していただくことを望む。AI利活用が拡大し、今後の出願時における様々な技術分野における通常の知識を有する者が「生成AIを利用する」ことが一般化することも想定される。この場合、当事業者が「生成AIを利用する」ことが前提になると、AIを利用した発明が進歩性を有すると判断され難くなるし、その他の発明であっても、多くが「生成AIを利用すれば、容易に発明できる」との理由付けで拒絶しやすくなり、進歩性の判断基準が高くなる（現状の基準と比してより高度な発明のみが進歩性を有することとなる）とも考えられる。本論点についても、発明の保護と利用のバランスを考慮し、基準を明確化していただくことを望む。審査に生成AI等を用いることで、審査の効率化および審査官ごとの基準のばらつきを低減できることが想定される。一方で、生成AI等の利用により、特許要件の厳格化にもつながる恐れがある。審査に生成AI等を用いる際の課題とその対応案を整理の上、AIを利用した審査についての検討をお願いしたい。

・自然人の発明か否か、の二分化だけでなく、新たに「自然人とAIを含む発明」としての分類を設けるべきと考えます。AIを一部利用したにも関わらず自然人としての発明と騙る事が出来る制度はトラブルを生むのではないかと危惧します。

2 AI利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査実務上の課題について、どのように考えるか。

1. 特許審査実務に関する意見

(1) 現行の特許審査実務を継続すべき。

・AIの利活用が拡大することを見据えた場合の進歩性判断について、進歩性判断等のための特別な考え方を採用する必要はなく、現状の枠組みに沿って判断すれば十分であると考えます。

【理由・根拠事実】

現行の審査基準における進歩性判断は、先行技術に基づいて、当業者が請求項に係る発明を容易に想到できたことの論理の構築（論理付け）ができるか否かを検討することにより行われる。当業者は、研究開発のための通常の技術的手段を用いることができる能力を備えた者と想定されている（「特許・実用新案審査基準」第III部第2章第2節 進歩性 2. 進歩性の判断に係る基本的な考え方）。

AIについても、利活用が拡大することにより「通常の技術的手段」の一つに該当し得ると考えられる。このような理解のもとで現行の審査基準に沿って判断すればよく、AIのみに特別な考え方を採用する必要はない。

・現時点では、AI利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査実務上の課題については、特にない、と考えています。

【理由・根拠事実】

AI利活用拡大を見据えた進歩性等の特許審査実務上の課題については、特に懸案はない、と考えています。新規性（29条1項）と進歩性（29条2項）等については、基本的には、現行のソフトウェア関連発明に即して判断するのが妥当だと考えております。

まず、例えば、AIアルゴリズム自体というよりはその利用、及び実行フェーズに特徴がある発明の場合は、AIアルゴリズムに関連する部分の記載要件がある程度緩和されたとしても、当業者において実施可能と判断できると考えられます。この場合には、AIアルゴリズムがより特徴的ではないわけですから、その分、AIアルゴリズム自体は新規性、非自明性の判断において比較的考慮されなくなる方向に働くべきと考えます。

次に、審査でどのような基準で先行技術を適用するかどうかは、実務上難しい問題が生じ得るかもしれません。例えば、AIが様々な分野で応用可能であるということだけを理由として、ある分野にAIを適用した発明について、単純に進歩性を否定するような判断は避けるべきように考えます。逆に、例えば、農業分野にAIを適用した発明の場合、農業分野（AIについての知識はあまりない分野）の技術水準のみから考えれば新規であり、進歩性もあるとして、AIを適用したということのみで進歩性が容易に認められてしまうことも避けるべきと考えます。従って、AI発明の審査においても、他の分野の発明と同様に、AIを適用した発明の本質、特徴を十分に考慮して判断することになる、と考えます。

尚、近年はprior artを生成するAIが開発されており、AIの生み出すprior artには既存の技術を単にランダムに組み合わせただけのものも考えられますので、そのような文献をprior artとすべきかは、慎重に判断する必要があります。

最後に、AIによる発明創出が進歩するにつれて、「誰が発明者か？」が見分けにくくなる懸念があります。この場合には、冒認出願の観点も含めて、発明における自然人における貢献の有無、程度が慎重に考慮されるべきと考えます。どの程度の貢献があれば発明者足りうるのかの基準については十分な検討が必要となります。

・（１）審査基準

AI技術の進展に伴い、人がAIを道具として使うことで、従来よりも容易に発明がなされ、その結果先行技術が増加して、進歩性のハードルが上がることは考えられる。しかし、これは、例えばコンピュータ技術や自動制御技術の進展によりシミュレーションや実験が容易になったり、通信技術の進展により遠隔地間での共同発明が容易になったりしたことの延長に過ぎないと考える。従って、AIを利用して行われる発明が増えたからといって、それそのものを理由に進歩性判断の手法や基準を変更する必要は、現状では無いと考える。

（２）判断の均質性への利用

近年のAI技術に鑑みると、学習用データセットとして利用できる過去の特許審査情報（引例を含む）を用意できれば、審査に利用できるAIが出現する可能性は高く、審査の効率化が期待できると考えられる。

近年、特許庁では積極的に審査品質の管理を行っており、全体的には成果が出ていると認識している。ただし、「判断の均質性」についての評価向上には難しさがあると理解している。特に、進歩性の判断の均質性確保は難しさがあると思料する。AI技術を「審査の効率化」だけでなく、「判断の均質性」のために利用することを積極的に検討していただきたい。

（３）審査官による判断

記載要件、新規性・進歩性判断については遠からずAIを使ってある程度は機械的な判断を下すことができるものと想定される。ただし、AIの判断が適切であることを当面は保証できないと考えるので、AIの利用を進めつつも審査官による最後の判断を残すことが望ましいと考える。

（２）「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。

・進歩性の判断主体はAIではなく、あくまでも「当業者」である。当業者の創作能力を発揮するためのツールとしてAIを使用すれば容易に発明し得る技術に対して排他的権利を与えることは技術進歩に寄与しないことから、AI利活用拡大を見据えた「当業者」の考え方を改めて検討する必要があると考える。

技術の進展に合わせて「審査官自らの知識及び経験に基づき、請求項に係る発明に関連する先行技術文献等」の範囲の見直しを行うことは産業発展を目的とする特許法の趣旨からも自然であると考ええる。

【理由】

従来のAI利活用は企業内や一部の特定層に限られていたところ、AI技術の進歩によりAI利用に係るコストが下がり、広く一般的に使用出来るようになりつつある。その結果として、インターネット等の情報通信手段の発展によりネットワークを通じて公表される技術情報が増加した歴史的変遷と同様の状態が、AI技術を利用することによって正にもたらされようとしている。

進歩性の判断基準はAIではなく、あくまでも当業者が先行技術に基づいて容易に発明を成し得たか否かであるところ、当業者の創作能力を発揮するためのツールとしてAIを使用すれば容易に発明し得る技術に対して排他的権利を与えることは技術進歩に寄与しないことから、AI利活用拡大を見据えた「当業者」の考え方を改めて検討する必要があると考える。

また、ひとえにAIといってもその種類は多様であり、機能や性質が異なる結果、アウトプットも当然変わってくるものである。これはAI技術に限定されるものではなく、従来の情報通信技術を如何に活用するかにより、創出される発明の性質や価値が変わってくることも同様である。

AIのブラックボックス性に起因する、発明に対する想到可能性の論理付けに困難性は付きまとうものの、技術の進展に合わせて「審査官自らの知識及び経験に基づき、請求項に係る発明に関連する先行技術文献等」の範囲の見直しを行うことは、産業発展を目的とする特許法の趣旨からも自然であると考ええる。

・進歩性の判定については、全ての人が同じ生成AIを使用できたとして、誰でもできるかどうかで決まると思います。

・通常の知識を有するものの基準は時代によって変わると考えられる。そのため、AIが広く使われるようになった場合は、通常の知識はAIを含めたものになると考えられる。

（３）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。

・非人間発明と発明者の明示:AIが自律的に発明を行う場合、発明者の明示や非人間発明の取扱いに関する明確な基準が必要です。現行の特許制度では人間発明者を前提としており、AIが発明者となる場合の法的・制度的対応が課題です。

具体的な理由: 特許法は人間発明者を前提とした制度であり、非人間発明については法的な取扱いが定まっていないため、AIによる発明の特許化が困難なケースが発生しています。

2. AIを利用した発明であることの開示に関する意見

(1) 進歩性の判断を適切に行うために、AIの利用の態様を開示させるべき。

・AIが関与した箇所と自然人が関与した箇所を明記するよう奨励すれば、審査実務の立場からも進歩性の基準を例示し易くなるのではと考えます。また、権利化後のAIと自然人と発明者問題による無効事件や、進歩性の係争事件についても審理しやすくなるのではと考えます。

・発明の特許性を考えるのであれば、どの程度にAIを使用したのか、何をソースに使用し、どこからそのソースが使われ、いかにしてちゃんとそのソースを引用した・使用したのか。また、その発明に必要なソースに、著作権はなかったのか。AI技術が発展しても根元のデータがどこから来たのかわかれば判断基準がわかりやすくなると思われる。

3. 審査の迅速化・高品質化等に関する意見

(1) 特許審査の迅速化のためにAIを積極的に活用すべき。

・AIにより申請が増大し、特許審査実務がさらに多忙になると思われるので、特許審査実務自体にもAIを取り入れたら良い。

・特許庁において、発明に関わる技術判定AIを作成公開し、進歩性の基準とすると、他分野の参入者からも進歩性の基準を把握しやすくなると思う。特許事務に積極的にAI技術を投入すべきです。

・実務に関しての知見はないが、AIによって自動的に生成された特許申請が大量に行われることによって審査のコストが大きく増加する可能性がある。この際、明確に質の低い、進歩性のない申請を自動的に判定するAI技術を開発し、適切な評価の後に審査に利用することについて、個人的には賛成である。

(2) AI関連発明の高品質な審査のための審査体制を整備すべき。

・私たちの見解では、AI関連の特許審査における最も差し迫った課題は、AI関連の発明を評価する特許審査官がAIテクノロジーに関する十分な技術トレーニングを確実に受けることです。これは、AIの基礎となる技術に関する発明でも、AIの基礎となる技術の応用に関する発明でも必要です。発明性について、イノベーションのプロセスにおいてAIをツールとして活用する分野では、発明性の評価基準は、そのようにAIを活用する技術者の基準に基づいて発展していくでしょう。

理由・根拠事実

日本の特許庁が先日発表したAI関連発明の出願状況調査で示されているように、AI関連の特許出願はすべての技術分野で増加しており、この増加は今後も続くと思われ、特にAI技術の応用分野における審査官に対する包括的な技術トレーニングプログラムは、特許審査官が特許を付与するかどうかを適切に評価できるようにするために不可欠です。

技術者としての技量を基準とする発明性の評価基準は、技術の進歩に伴い、徐々に変化してきました。各分野のツールが変化・改良されてきたように、発明性の評価基準も、その分野の専門家が使用するツールを反映しながら変化してきました。それはAIのようなツールについても同様です。AIがより多くの分野で使用されるようになるにつれて、発明性の評価基準は、AIをツールとして使用する技術者になるでしょう。

・特許庁の人材の強化等が行われているかどうかは知らないのですが、AIの発展に伴い、その審査の件数も急激に増大していると予想しています。それらを適切な判断の下、処理出来るかどうかは、人員の増加と共に技術の進展について行けるように人員を強化する必要があると思います。その為に、国は予算や環境の整備といった強化する対策を取る必要があると考えます。

・発明がAIにより加速する以上、単純に人手が足りなくなる可能性が高いと考えられる。

4. その他

・AIの特性を考えるに、AIが特許審査における「進歩性」をクリアする可能性は低いのではないか。AIは学習したデータを基に最大公約数的な回答を見つけ出すのは得意だが、膨大なデータの延長線上で生成したものは、容易に考えつく程度のものに等しく、特許審査における「進歩性」からはかけ離れたものと言える。

今後、いわゆるシンギュラリティが起き、AIが人間の知能を超えて飛躍的な発想を行なえるようになった場合は再検討が必要だが、AIがそこに到達するには人間の脳器官をそっくりそのままシミュレートする必要があると考えられ、全脳シミュレーションは現在のスーパーコンピュータの性能をもってしても不可能である。

・特許がAIの審査にふさわしいかどうかも含めて議論するべきであるところ、クリエイターが業者に含まれるかどうかを鑑みると、既に学習されたものが含まれていることを考えると、特許にはふさわしくないと考えられる。大前提として特許は商用利用を前提としていることから、既に学習されてしまっているものを含める可能性があることから、特許利用は不可能であると考えられる。

・AIについての自律的な発明については、極めて大きく課税すべきである。公共財のデータを利用し、発明しているのだから、その利益は公的に極めて大きく還元されなければならない。

※御意見の全体像がわかるように、代表的な意見概要を抽出し、整理しております。

X. 上記の他、本意見募集に関わる項目についての御意見

1. 生成AIの規制強化に関する意見

・海外のコミック大手やアーティスト協会などは現在生成AIに反対の姿勢を取っています。今後海外に日本の作品を売り出していく中で生成AIによって国内のみならず海外の作品を無断学習したAIを使った作品が乱立すると、日本の漫画、アニメの信用にも関わります。漫画家やイラストレーターも日本の大事な国民ですし殆どの作家が個人経営で厳しい中税金を納める納税者です。どうか漫画、アニメを守ってください。

・AIは素晴らしい技術でより発展していくべきだと思っております、ですが使う人の倫理観などが追いつかず不当な被害を受けているクリエイターが多いのも現状です。理想はクリエイターがAIと共存しより素晴らしい作品を出していくことだと思います。そのため生成AIに関してはある程度は規制し、徐々に緩めていくのが得策かと考えています。また、諸外国では日本より生成AIへの忌避感が強く、海外とも仕事をする身としては日本がAI無法国となり日本人との取引自体を避けようとする動きが出てしまうのを一番危惧しております。そうならないように国主導で舵を切っていただけると嬉しいのです。

・私が最も危惧しているのはポルノの分野である。このまま画像やイラストのAI学習を許す状況が続くのであればイラストや生身の人間が被害にあい、意図しないイラスト・意図しない画像が出回ってしまう事態になってしまうと思う。それを阻止できるような技術が開発されるまでは現存の生成AIを厳重に取り締まるべきだ。また、芸術系のAI分野で感じたことは、もともと絵を描いていた人がAIを勉強がてら使い始めるケースよりも、もともと絵を描かなかった人が絵を描ける喜びを味わうためもしくはクリエイターの人件費削減のために使い始めるケースが多いことである。（自治体のパンフレットや企業広告やVOCALOID自作曲のイラストなどで確認。）前者の場合は芸術産業の発展に大きく貢献できるが後者は産業を蝕むだけである。そのため、使用を禁止するだけでなく使用できる人をクリエイターだけに限定するといった方向からも議論の余地があるのではないかと思う。

2. 生成AIの活用に関する意見

・個人で活動するゲームクリエイターや動画制作者としては、生成AIの積極的活用とAI技術発展を望んでいます。個人パソコンで生成可能なツールが公開されてAI利用者の拡大は増えていくと考えています。ゲームクリエイターとして生成AI利用の禁止は求めず、出力されたモノに違反が無いかを考える事が大切だと思っています。また、SNSを中心に生成AIが議論的になる事が多いため、省庁全体での積極的な意見募集と見解発表を定期的に行ってほしいと考えています。

・私の主張は、AI生成物などを法的に規制することに意味はあまり無いという事です。たとえ法的に規制などしたとしても、技術は世界中でいられている単なるアルゴリズムでしかないため、脱法（的な）技術が必ず現れます。所詮プログラムでしかないため、パソコン一台あれば誰でも作ってしまう物です。また、クリエイターなども最初は他者の技術を盗んだり、真似たりすることで成長してきたということに、我々は目を逸らしてはならないと考えております。彼らが行ってきた行為もまた、深層学習なのです。従って我々人類が深層学習（ディープラーニング）に対してとるべき対応は、これらの技術の規制や否定ではなく、新たな文化として受け入れる事であると考えております

・とにかく学習する権利を守って欲しいのと、AIの学習と出力を地続きで侵害を判断する事をやめてほしい。芸大を卒業した創作者として予言するが、そのような学習を禁じるような改変はコンテンツ産業が萎縮し、表現の多様性が失われると予想する。大学の在籍時からかねてより生成AIのような技術、筆が欲しく、登場した時、私は心底喜んだが、反AI派の声の大きさによって、その喜びを燃やす事をしないでほしい。

3. 本検討会や政府の生成AIの検討に関する意見

・生成AIの利活用を進める上では、学習させた著作物に酷似したものが完成することで著作権、商標権、意匠権等の知的財産権が侵害され、訴訟等が増えることも予想されます。しかしその一方で、生成AIを活用することで作業時間の圧縮が進んだり、これまでに無い作品が生まれる可能性も考えられ、懸念点と活用するメリットの双方を鑑みながら、AIガバナンスの在り方の最適解を見つけていく必要があると考えます。検討にあたっては、利用する側のみならず、作品を生み出す側、著作権を有する側の意見も幅広くヒアリングするとともに、海外の事例も参考にすべきだと考えます。

・我々はアニメクリエイターや声優などが所属している団体ですが、所属するクリエイターが作品として制作／製作しているものは、個々人の鍛錬の結果として表出されるものです。これらを機械に感情はないからと著作権への配慮なく読み込まれ、我々の鍛錬を下地として生成物を好き放題に使われている現状は、技術の盗用、努力の盗用だと言っても過言ではありません。このような状態を今後も許してしまえば、自らの才能を開花させるために鍛錬する、あるいはまだ誰も見たことがないものを作ろうと努力する人たちが減ってしまうのではないのでしょうか。それは文化を壊すことに直結します。著作権法は「文化の発展」のために制定されているものです。人間による文化を発展させるために機械学習、AI技術とどのように付き合っていくかということは、今一度立ち止まって、そして多くのクリエイター当事者たちの声を聞きながら再度検討いただきたいと強く願います。

・生成AIは他の多くの技術的手段と同様、一定程度以上の技能を有する利用者にとっては、高品質な成果をより早く生み出すことを可能とするという意味において、素晴らしい可能性を有していると考えます。他方、生成AIは無から有を生み出すものではありません。生成AIの成立には、対象分野でこれまでに生み出された膨大な成果物を学習することが必要不可欠なところ、それら成果物の1つ1つは、創作活動に打ち込んできた先人達の創意工夫や技術の結晶です。生成AIの利用は、若手が創作活動の基礎となる過程や業務に従事する機会を減少させる可能性があるという点で、後進の育成を阻害し、技術の継承を危うくするという危険性を有します。万一そのようなことになれば、アニメーション業界を志す若者が減少し、ひいてはクリエイターの創意工夫に根ざした日本の商業アニメーションの発展が妨げられる可能性も否めません。無論、生成AIは登場したばかりの新たな技術であり、技術的な発展の可能性と社会的な需要や活用のされ方の両面において、未知の部分が多い事柄であると考えます。生成AIという未知の可能性を有する新しい技術を活用し、より豊かな社会を築くためにも、生成AIに関わるステークホルダーの相互理解を踏まえた公平なルールの整備が行われることを期待します。クリエイターの方々に対する正当な対価の提供と関連事業者に対する適切な権利処理に責任を負うアニメーション制作会社の立場から、文化と経済の両面において、生成AIがアニメーション業界の発展に寄与するよう、生成AIに関する議論やルールの整備に参加し社会的な義務を果たすことを希望します。

生成AIの開発を行う主要な企業等は、いずれも日本国外に拠点を有する外国企業です。上記のとおり、生成AIが知的財産権等に及ぼす影響は広範に渡ることから、国内法のみで対処可能な事項には自ずから限界があります。幸い、日本国政府は先の広島G7を踏まえ、広島AIプロセスとしてこの方面に関する国際的な議論をリードしておられるものと認識しています。一部議論ではEUその他諸外国における検討が先行しているとも伝えられていますが、日本国政府におかれては広島AIプロセスを通じ、世界的展望が開けつつある日本の商業アニメーションとその制作に従事するクリエイター等の健全な発展が阻害されることのないよう、適切な対応に努めていただくことを希望いたします。

・生成AIは多大な社会的利益を約束するものです。その範囲は、障がい者の方々へのエンパワーメント、十分なサービスを受けられていないコミュニティへの世界レベルの教育リソースの提供、そして人類にとって最も喫緊のかつ難解な科学的・医学的問題の解決などにも及びます。最終的にAIは全ての人々が個人個人の、創造的、専門的な潜在能力を発揮する支援を約束するものであると考えています。

日本は、AI開発を可能とする環境づくりの最先端にいます。他の国々が既存の制度をAIを踏まえてどう変えるべきか議論している中で、日本は政策立案者がAIや生成AIの開発を促進及び支援する上で積極的な役割を果たしているモデルとして、頻繁に取り上げられています。

日本で採用されている制度は実際に機能しています。日本は充実した文化セクターを有しており、日本の音楽、芸術、映画、文学は世界的に需要があります。同時に、日本はAIのリーダーであり、政策立案者はAI推進の重要性を認識しています。世界の他の国々は、日本のようなバランスのとれた状態を達成しようとしています。日本は法律を変えるべきではありません。

現在、文化庁の中で著作権に関する議論が行われています。業界関係者はこの議論の多面的な性質が議論の明確性及び結論を混乱させてしまうのではないかと懸念しています。

世界的なトレンドや議論の方向性に合わせることはこの検討会にとって不可欠なことです。同時に、技術的な実現可能性や実務的な視点も考慮する必要があると考えています。

4. 生成AIに関する正しい情報発信や教育に関する意見

・ディープフェイクによる犯罪の取締には、相応の知識が必要です。ですが、現段階では警察・弁護士共々に、この分野に明るい人材は非常に少ないです。早急な教育が必要と考えます。犯罪とまで行かなくとも、子供が学校で面白半分にディープフェイクによる不和をもたらした場合（友人の顔や音声を使って喧嘩したり、先生の顔や音声を使って罵倒したり）、一気に子供の自殺率が増える恐れがあります。学校のレベルでの早急な教育が必要です。

・生成AI推進派、生成AI否定派ともに、法によらず感情で解決しようとする過激派が増加している。平易な言葉で、AIを活用する国の方針と法の意図を解説するべきだと考えます。

・生成AIについては、前述の知的財産や著作権に掛かる問題のほか、人権侵害に関する問題も抱えていると考えています。ChatGPT等の生成AIによる回答は、決して平等でフラットなものではなく、これまでの社会の社会的バイアスや差別、人権問題を前提として導き出されるものも少なくないと聞きます。個人的に危険だと考えていることは、「成果物は生成AIが作り出したものであり、自分に責任はない」という考えの下で、この技術が使用されている場面を多く目にする事です。法の整備や技術的制限を整備するとともに、「生成AIは道具であり、責任は使用者にあること」「成果物の真偽を確かめるために、使用者にそれを確認できる生成AI以上のレベルの知識と経験が求められること」等、使用者の責任の認識について、今一度周知が必要であると考えます。