

AIと著作権に関する関係者ネットワークの総括

令和7年5月30日
文化庁・経済産業省

※ 本資料において取り上げる参加者の意見や感想は一例であり、関係者の総意を取りまとめたものではない。

1. 本ネットワークの設置の趣旨

(文化庁著作権課「AIと著作権に関する関係者ネットワーク(仮称)について」(令和6年3月19日)より抜粋)

背景

AIと著作権の関係については、文化審議会著作権分科会法制度小委員会において議論を行い、「AIと著作権に関する考え方について」(以下「考え方」)が取りまとめられたところ。今後、この内容について十分な理解が得られるよう、文化庁として社会に対してわかりやすい周知を行っていく。

同時に、AIと著作権の関係すべてを法律論のみで明確化することは難しく、より具体的な場面における運用の予測可能性を高める観点から、当事者間において適切なコミュニケーションが図られることが重要である。また、こうした対話を通じて、生成AIとこれに関わる事業者、また、クリエイターとの間で、新たなコンテンツの創作と文化の発展に向けた共創の関係が実現されることが望まれる。

ネットワークの目的

- ①事業者とクリエイター双方のより正確な理解を促進する観点から、情報共有等を行うこと。
 - AI技術(学習の仕組みや生成の機序等)についての共通理解の促進
 - AI学習等のための著作物(例: 情報解析用のデータベースの著作物)等のライセンス等の実施状況の共有
 - 海賊版サイト(学習から除外すべき対象)の可視化
 - その他「考え方」についての理解促進のためのセミナー等、普及啓発
- ②著作権侵害と疑われる事例の共有及びこれに対する対策等に関する意見交換

2. 参加団体・企業について(令和7年5月30日現在)

- ・ アドビ(株)
- ・ (一社)ABJ
- ・ (一社)学術著作権協会
- ・ (一社)クリエイターエコノミー協会
- ・ (一社)コンテンツ海外流通促進機構
- ・ (一社)コンピュータソフトウェア著作権協会
- ・ (一社)デジタル出版者連盟
- ・ (一社)日本アニメフィルム文化連盟(NAFCA)
- ・ (一社)日本映画製作者連盟
- ・ (一社)日本映像ソフト協会
- ・ (一社)日本雑誌協会
- ・ (一社)日本写真著作権協会
- ・ (一社)日本書籍出版協会
- ・ (一社)日本新聞協会
- ・ (一社)日本動画協会
- ・ (一社)日本ネットクリエイター協会
- ・ (一社)日本美術著作権連合
- ・ (一社)日本民間放送連盟
- ・ AIに関する音楽団体協議会
- ・ SB Intuitions (株)
- ・ (株) ABEJA
- ・ (株) ELYZA
- ・ (株) Kotoba Technologies Japan
- ・ (株) サイバーエージェント
- ・ (株) ディー・エヌ・エー
- ・ (株) ドワンゴ
- ・ (株) Preferred Networks
- ・ (株) ベネッセコーポレーション
- ・ (株) ワークスアプリケーションズ
- ・ (協) 日本脚本家連盟
- ・ (協) 日本シナリオ作家協会
- ・ (協) 日本俳優連合
- ・ グーグル (同)
- ・ (公社) 日本文藝家協会
- ・ (公社) 日本漫画家協会
- ・ Sakana AI (株)
- ・ スtockマーク (株)
- ・ 日本電気 (株)
- ・ 日本電信電話 (株)
- ・ 日本放送協会 (NHK)
- ・ 日本マイクロソフト (株)
- ・ note (株)
- ・ HEROZ (株)
- ・ 富士通 (株)
- ・ RightsDirect Japan (株)

3. 各回の日程・テーマについて

	日 程	テ ー マ
第1回	令和6年4月22日	<ul style="list-style-type: none">本ネットワークの運営についてAIの技術について説明参加各団体・各社による自己紹介
第2回	令和6年6月18日	<ul style="list-style-type: none">海賊版に対する対応、正規版の普及に関する情報共有①AIにおける望ましいデータセットの形についてAIに関する関係府省の検討状況について
第3回	令和6年7月18日	<ul style="list-style-type: none">海賊版に対する対応、正規版の普及に関する情報共有②アニメ制作におけるAI活用についてAI利用に係るライセンスに向けた取組について
第4回	令和6年10月31日	<ul style="list-style-type: none">漫画制作におけるAI活用についてAIに関わる最近の動向
第5回	令和7年2月5日	<ul style="list-style-type: none">音楽制作におけるAI活用について権利者とAI事業者の契約事例について 等
第6回	令和7年3月25日	<ul style="list-style-type: none">コンテンツを活用した対価還元に向けた事例について本ネットワークのアンケート結果及び総括について

4. 各回の概要について(第1回)

● 会議運営について

- ・ 当事者間の積極的な情報共有及び闊達な意見交換を促進する観点から、会議の内容は非公開とすること
- ・ 制度論の議論をする場では無く、関係当事者間で適切なコミュニケーションが図られることが目的であること

● AIの技術について説明

- ・ 大規模な言語の基盤モデルの開発・学習の機序等について
- ・ 大規模な画像の基盤モデルの開発・学習の機序等について
- ・ データライセンシングやAIに対するガードレール等の紹介

● 参加各団体・各社による自己紹介

☆参加者からの感想など

- ・ AIの技術についての基本的な理解に役立った。
- ・ 権利者団体とAI事業者との間で直接の交流を持つことができた。

4. 各回の概要について(第2回)

- 海賊版に対する対応、正規版の普及に関する情報共有①
 - ・ 海賊版被害の現況、海賊版対策の取組について
 - ・ 侵害コンテンツの発見、情報の精査等について
 - AIにおける望ましいデータセットの形について
 - ・ 大規模言語モデル(LLM)学習の手順と使用するデータセットについて
 - ・ 学習データとして望ましいデータ形式について
 - ・ AI倫理・ガバナンスに関する取組や、信頼できるAIに向けた取組について
 - AIに関する関係府省の検討状況について
- ※ 会議後、AIツールに関する体験会を実施

☆参加者からの感想など

- ・ これまで行われてきた海賊版への対応やその限界、権利者側の懸念等について知ることができ、有意義だった。
- ・ データセットを提供する際の対応について具体的な知見を得られた。
- ・ AIツールのデモを交えながら、現状のテクノロジーの進化・限界が理解できた。具体的な議論を行う上で、大変有意義だった。

4. 各回の概要について(第3回)

- 海賊版に対する対応、正規版の普及に関する情報共有②
 - ・ 海賊版対策に関するこれまでの取組事例
 - ・ 著作権侵害サイト／コンテンツの発見方法について
 - ・ 海賊版サイトや違法なソースからの情報収集・学習を避けるための提案
- アニメ制作におけるAI活用について
 - ・ AIに対する意見と、アニメ業界の概況について
 - ・ AIを活用する場合に必要な視点(世界標準への対応の必要性、関係者の合意・理解を得る必要性等)
- AI利用に係るライセンスに向けた取組について
 - ・ 企業内部でのAI利用に伴う著作物の利用に関するライセンス提供の取組の紹介

☆ 参加者からの感想など

- ・ ライセンスについて、小規模で試せる仕組みがあれば、データの提供者と利用者の間のコミュニケーションにも繋がる。
- ・ 例えばハルシネーションなどの同じ現象に対しても、使う側の属性によりベネフィットにもリスクにもなり得るという状況があり、開発指針を定める場合でも優先順位付けが必要と感じた。

4. 各回の概要について(第4回)

- 漫画制作におけるAI活用について
 - ・ 漫画業界と、漫画を描く工程の紹介
 - ・ 生成AIで何ができるのか(テキスト生成AI・画像生成AI)
 - ・ 生成AIによる新しい創作の流れについて
 - ・ 生成AIの利用で権利侵害をしないために
- AIに関わる最近の動向
 - ・ 生成AIの活用に関する報道等の紹介
 - ・ 団体における生成AIの利用に関する取組の紹介

☆参加者からの感想など

- ・ AIを活用する側と、AIに利用される側の双方向から問題を見つける必要性があると感じた。
- ・ コンテンツ制作にどのようにAIが活用されているのか、具体的な話が聞けて、大変勉強になった。

4. 各回の概要について(第5回)

- 音楽制作におけるAI活用について
 - ・ 音楽創作に当たってどのようなAIを活用しているか
 - ・ AIの活用にあたって、どのような課題があるか
 - ・ AI事業者に対しての要望
- 権利者とAI事業者の契約事例について
 - ・ 日本国内や海外におけるライセンス契約やパートナーシップ協定の締結事例

等

☆参加者からの感想など

- ・ どのようにAIが活用されているのか、具体的な話が聞けて、大変勉強になった。
- ・ 権利者とAI事業者との間で、契約のあり方やどう協力体制を作るか等について今後のさらなる議論・検討が必要。

4. 各回の概要について(第6回)

- 権利者が持つコンテンツを活用した対価還元に向けた事例について
 - ・ 参加したクリエイターに対し、AI学習に関する対価を還元する取組の紹介
- 本ネットワークのアンケートの結果及び総括について
 - ・ これまでのネットワーク会合の成果及び今後の取組等について

等

☆参加者からの感想など

- ・ 対価の還元の取組について、引き続き意見交換をしたい。
- ・ 日本国内だけでなく海外への発信も重要。
- ・ AI学習等への対応を考える際は、これまで創作されてきたものと、これから創作されるものはある程度分けて考える必要があると感じた。
- ・ 権利者と事業者が一堂に会して意見交換を行う場があること自体も成果。

5. これまでのネットワーク会合の成果

● 権利者と事業者が一堂に会して意見交換を行う場があること自体が成果だ。

- 顔の見える形で対話でき、温度感を共有できたことも意義深い。
- 権利者・事業者双方の考え方が理解できた点が有意義だった。
- 引き続き情報交換や意見共有を行いながら、AIと著作権の調和のとれた発展に貢献したい。
- 総じて意義のある意思疎通と情報共有がなされていたように思う。

● 権利者と事業者双方の立場への理解が深まった。

- 異なる立場の参加者との意見交換を通じて、多角的な視点を得ることができた。
- 権利者団体のスタンスも団体・業界により温度感に差があることが伝わったと思う。
- インターネット上のデータの学習等について慎重な対応が必要であると考えている。
- 権利者側でも生成AIの利活用の可能性を模索されている団体が多数いることを認識した。
- どんな業界の方がどんな課題感・不安感を持っているか、解像度が上がってきていると感じる。
- 権利者・事業者間の意識のずれや視座の違いも見えてきた。

● 創作活動の現場など、各分野においてどのようにAI技術が活用されるのか知ることができた。

- 各分野におけるAIの活用状況を知ることができたのは有益だった。
- 創作活動にAIを活用するに当たって、求めるAIのために必要なデータも見えてきた。

5. これまでのネットワーク会合の成果

● 権利者と事業者間で、相互の交流等が促進された。

- 団体・企業内で、AIと著作権について研修等を取り入れている。
- 外部講師としてAI事業者を招き、生成AIに関する勉強会を実施した。
- クリエイターの権利を守りながら技術の発展とどのように共存していくべきか、より多角的な視点で考える機会が増えた。

● AI利用を含むライセンスに向けた取組等が共有された。

- AI利用を含むライセンスの必要性和、一部ではそれが構築されつつある状況が理解できた。
- AIに関するライセンス開発の重要性を認識し、AI利用者向けのライセンス事業を開始するなど、対価還元について具体的な議論や取組が出てきた。
- 参加者における対価還元等に向けた取組やライセンス等に関する取組を共有した。

● 海賊版リストの共有がなされた。

- 権利者からAI事業者に対して、学習用データから除外すべきリストを共有した。

● AI技術そのものに関する知識を高めることができた。

- AI技術についての基本的な理解に役立った。
- AIに関する知識を高めることができた。

6. ネットワークを通じて明らかになった課題

- 学習用データセットに関する契約についての留意事項等の整理
- 権利者への適切な対価還元に向けた学習用データセットの構築の在り方
- クリエイターが安心かつ実用的に活用できる生成AIの在り方(サービスに関する説明の在り方、学習用データセットの在り方、機能等)