

## 第1回検討会における主な意見

### 1. 基本的視点

- 技術進歩と知財保護は二項対立的なものではなく、新たな創作が生まれ、新しい可能性が広がっていくという点を組み込んだ、協調的・互恵的な視点が必要。
- 重層的に様々なステークホルダーが関わる中で、それぞれ利害が異なるわけだが、それぞれがAIエコシステムの中で、イノベーションを通じて責任あるAIを実現するといった重層的な検討になればよい。
- 多くの企業がAI技術を応用したいと考えている。大きな目的として、生産性の向上と新産業創出の2点。権利保護と対立軸というよりも、AI技術を利用し新しい産業を作っていく側面が強い。
- 国際的視点について、国際的な議論をリードするという気概を持っても良いのではないかと。もとより、様々な場面でリードするにしても、各国の制度や動向や異なるため、統一的な方策は目指す必要はない。
- ゲーム・映像分野では、全世界に配信されるのが前提となるので、海外(欧州・米国)と整合性がとれているかは、産業界では争点になっている。
- AI技術の進歩と権利保護のバランス((2))という点について、「バランス」という表現は気になる。例えば、「AI技術の進歩を促進し、適切な知的財産権の保護を図る方策を目指す」ということではどうか。(1)(※産業競争力の強化)をゴールとして目指して、(2)があるということだと思う。
- 国際的なガバナンスの議論では、デザイン(設計)から開発、実装、使用に至るまで(欧州では運用停止まで)におけるリスク、運用、影響を見る動きがある。AIのライフサイクルという点も意識すると、目配りが効いたものになるのではないかと。
- 世界の議論をリードすべきという点は賛成。米国上院の検討状況も注視すべき。議論の成果は、G7に生かしていくこともあるが、OECDの議論に生かしていくことも有用。国際世論(ハリウッドでの脚本家・実演家のデモの動向など)にも目を向けるべき。
- AIによって可能になる新たな創造、AIが新たな創造をどうサポートできるかという視点が欠けていると感じる。メリットについて考えずに、リスクだけ考えるのは片面的。他で検討しているのであれば、それをこの場にフィードバックして議論すべき。

## 2. 生成 AI と知財をめぐる懸念・リスクへの対応等について(検討課題 I)

### (1) 著作権との関係

- 著作権法の解釈の精緻化とともに、そのエンフォースについては、AI 事業者の透明性や説明責任が伴うことが重要。したがって、著作権の議論は、完全に文化庁にお任せして終わりということではなく、文化庁での検討と内閣府の検討を相互にフィードバックして進めていくべき。そうすることで、それぞれの検討事項の間に隙間が生じることも防ぐことができる。侵害責任主体論を含め、現在示されている検討課題が文化庁の議論の全てということではない。
- 文化庁の議論との関係については、議論の重複は避けていただきたい。相互に得意なところを重点的にやり、フィードバックし合うことが重要。
- AI は発展途上の技術であり今後も研究開発を続け、産業競争力強化が必要。30 条の 4 は開発者にとって重要。今後もこれを利用して開発を進めたい。
- 文化庁によるガイドラインは納得性が高いが、曖昧さについては、もう少し明確になると有り難い。また、社会的な認知や周知が足りていないという問題もある。
- 現在はアマチュアが AI を使ったレベルの高い創作ができるようになっている過渡期にあり、既存のプロのクリエイターとのあつれきが生じているが、将来を見据えるべき。新たなクリエイター文化の中で、AI を利用しながらさらに AI を凌駕するような創作に対して収益還元するような競争がこれから行われるのではないかと。30 条の 4 は新たなクリエイターを見据えた素晴らしい規定で、考え方は維持すべき。他方、軋轢に対する対応は考えた方がよい。
- クローラーの制御等、技術的には完全に担保できない部分については、法的にサポートすべき。クローラー拒絶に対し、クローラーが順守しないうまくいかないところこそ、法が対処すべき。従わずに敢えて迂回する行為は、権利者を不当に害する(30 条の 4 ただし書き)とするといった整理が必要であろう。こうして、法的に支援することが必要であり、枠組みとしては現行法で用意されていると認識。
- どのくらい似たものが意図せずどの程度の確率で出現するのかや、悪用しようとした場合にこれまでの著作権侵害と異なるどのようなリスクが生じているのか実証的に悪用例を踏まえて検討すべき。
- AI を用いて生成したものは創作性がないという考え方は適当ではなく、生成されたものに応じて判断すべき。
- 生成 AI については、突き詰めると、創作とは何かといった、著作権法制の基本的なところに関係する。30 条の 4 ただし書の中で、アイデアや技術など、本来的には保護されるべきではないものが保護されてしまっただけとはいけない。また、同様のただし書は他の権利制限規定にもあるので、整理が他に影響するという視点も必要であるとともに、認識／識別系 AI もあるので、生成 AI に局所最適な形を追求するとバランスを欠く。
- 現在の議論は、生成 AI は著作権法を侵害して創作しているものが多いという前提にあるように感じる。言葉をプロンプトにして、一発で絵を生成するようなものをイメージしているのではないかと。創作現場での実態は、まずは人が創作し、ブラッシュアップの際に AI を使い、そこに人が手を入れ、さらに別の AI を複数使うといった往復で行われている。従来は1か月でやっていたところが、1 週間に短縮できる効率化だけでなく、違うクオリティーものもできており、生産性向上につながっている。現状は人が作った物がほとんどなので、人の著作物の侵害の問題になるが、今後は AI 生成物を AI が学習することが頻発する。したがって、創作とは何か？ということに議論が戻っていくのではないかと。若者が日常的に創作して発信しているときに、それは著作権侵害だと言われて発表を控えることが起きている。新しいクリエイターのためのルール作りが大切

であり、著作権は何のための著作権かという新たな定義が重要になるだろう。

## (2) 著作権以外の知財との関係

- 様々なレイヤーの検討事項があるが、概ね議論が収束しているところや、(生成)AI 特有の課題ではないものもあると思う。この検討会で深めるべき 이슈 とそうでないものを早めに峻別して進めるべき。例えば、意匠・商標などは、あまり議論がない部分であろう。他方、パブリシティ権、形態模倣における依拠性や、営業秘密について、AI を使う場合にどこまで秘密管理性が保持されるか等のガイダンスは必要であろう。
- IoT をつかって収集したデータ自体は知財権で保護されないパブリックドメイン(PD)にあるべきものだが、不競法で秘密のもの、アクセス制限しているものは実質的に保護されているので、PD データが少なくなっている。IoT でデータ収集される利用者や装置所有者の権利が制限され、サービスプロバイダが情報収集し、実質コントロールしている。EU では利用者や所有者のアクセス権、第三者へ公開する権利が確保されている。イノベーションの視点から、不競法で保護されるものに対するフェアユース的な考え方が必要ではないか。
- デジタルアーカイブ学会では肖像権ガイドラインを発表しており、かなり現場で取り入れる動きが広がっている。

## (3) 技術による対応

### 【技術例について】

- 技術的ソリューションは重要。事業者が様々なソリューションを開発して対応しているが、どの程度ワークしているのかや、各事業者間の技術の違いや有効性など、技術をどのように評価していくかについて、ヒアリング等を通じて明らかになっていくとよい。
- どのような技術でどの程度対応できるかという知見を収集したい。各技術がどの程度標準化されていて、どの程度効果あるのかというのが重要であり、誰も使っていない技術で考えても仕方がない。
- AI 生成物であることの表示(電子透かし等)は、ポリシーに従うことを強制すればできるが、自動的に全てのモデルに組み込むことは不可能。
- 生成 AI はテキスト・画像に注目されるが、利用形態としては、AI 生成物を様々なところに組み込んで使っている。ゲームの世界では背景画像など。組み込まれると、現在の判定技術では AI 生成物か否かは判定できない。3D モデル、プログラムやキャラクターのアニメーションにも使われており、全部に電子透かしを入れることは現実的ではない。他方、写真の分野についてはオリジナルが明確になる点で有用だと思うので、技術を活用することは賛成。プラットフォームの判断で表示が必要とする場合がありうるため、民間主導で進んでいくことになるのではないか。
- Microsoft(Open AI)が DALL-E3 で悪意のあるプロンプトによる生成の防御等をしたり、GPT4 などでも、既存の著作物を入力しても出力されないようになっている。コンテンツプラットフォーム側で自動的にコンテンツを生成できないようにする予防策があり、状況は順次改善されている。ゲーム分野で今は最大 1 秒間に 1 枚程度しか生成できないのでリアルタイム利用は難しいが、今後 10 年位で、数時間の映像がすべて生成 AI が派生する技術で生成できるようになるとも考えられる中、クレジットに表記されることはあるかもしれないが、全てに透かしを入れることは現実的ではない。
- コンテンツの信頼度を出元によって付与ということについて、機械がテキストから情報の信頼度を自動的に判別することはまだ難しいと言われる。コンピュータによる自動判定というよりも、SNS のように、噂を否定することを皆(様々な人の目)でやっていくということはある。

- AI 生成物か否かの判別は研究におけるホットピック。高精度で判定できるという保証は現状では無い。生成されたものを少し改変するだけで判定できなくなるのが現状。
- 類似判定は、現状でも論文の類似度算定等のサービスがある。ただ、比較対象のコンテンツの範囲をどうするかという課題がある。どんどんアップデートされていく web コンテンツとの比較は、ハードルが高い。出力規制については、技術的には可能だが、「知財権を侵害するおそれがある」と言えるかは、比較元のデータの範囲次第。
- ゲームや映像での現状の利用形態を考えると、意識的に侵害を狙いに行っていない限り、侵害になりにくいと考えられる。インターネット上で話題になっているケースは意識的に行っているケースが多数。
- 事業者として法令遵守はしてきたものの、個人のクリエイターの権利を守って欲しいという気持ちに向き合う必要がある。クリエイターが同意していないものについては何らかの形で管理する必要がある。電子透かしはできるだろうと思う。類似判定・フィルタリングも適切な機関が管理する形で進める必要はあるが、可能なのではないか。新技術については、出力側の制御が重要。学習については日本法上自由にできるが、学習データがクリーンなものか、出力されたものが権利を侵害していないかは、アクティブな方法でフィルタリングできないか検討できると良い。クリアしているものについて certificate を第三者が発行するようなことも考えられる。AI をツールとして活用して新たな作品や新たな体験が生み出されていく。そのためのガイドラインができればよい。
- クローラーについて、検索エンジンに引っかからなくすることを当初の目的とした robots.text で、AI 学習データ収集に一般に用いられているクローラーの収集を拒否することはできるが、それを無視するクローラーには効果が無い。

## 【学習元データの個別追跡・除外について】

- 学習元データの追跡は、技術的には可能であるが、学習したデータが何なのかを利用者は観測できない。モデル作成者にしかできない。
- 学習済みモデルから学習用データの一部のデータを取り除くことは不可能。取り除くためには取り除いたデータを用いて再学習することになるため、運用としては何か月に 1 度オプトアウトを受けたコンテンツを取り除き再学習することになる。オプトアウトされたコンテンツと似たものを出力時にフィルタリングするという方策もあり得るが、権利者が納得するかは別問題。

## 【担保策・促進策について】

- 担保策については、立法論も含めて色々な議論があり得るが、著作権法的には責任論・主体論と連動させることがあり得るか。一定の技術を導入していない場合に過失などの判断でどの程度ネガティブに働くのか、又は、一定の技術を実装していれば免責を認める制度設計の可能性もありうるか。他方、規制を厳しく取り入れると、新規に参入しようとするところと、十分性能を確保した事業者との間で、競争上の公平感を欠くという視点も必要。日本の産業競争力強化のためにどこまで厳格にレコメンドすべきかという点も含めて議論すべき。
- クローラーの制御等、技術的には完全に担保できない部分については、法的にサポートすべき。クローラー拒絶に対し、クローラーが順守しないうまくいかないところこそ、法が対処すべき。〔再掲〕
- 技術については、限界や、AI の助けを得て作った物についての表示の要否、目的等を踏まえて議論する必要がある。スマートフォンで写真撮影したものもすべて AI を使用したと表示する必要があるか。技術でできること、法律上できることのバランスはよく検討すべき。技術と法律＋契

約を含めて三位一体で実現していくべきことは、AI についても同じ。

#### (4) 収益還元

- マーケットプラクティスの実態が知りたい。学習データセット提供者として利益を得たいという企業が、AI 開発者と契約する際にどのような具体的な課題があるのかなどが明らかになると契約実務を促進するためのアイデアが見えるかもしれない。
- 収益還元は、ぜひ実現できると良い。現状の LLM は web 上のデータを収集して学習している。web 上には様々なデータがある。ニュースのほかにも広告等がある。現状、フィルタリングをかけて高品質のものを選んでいいる。高品質なもののみを含むデータセットを有償で提供し、賢い AI を作り技術の促進を実現できれば素晴らしい。それが可能となれば、クリエイターが開発した AI モデルの利用も進むのではないか。
- 収益還元策は、民間ですでに進んでいる。AI いらすとやのようなサービスも出てきている。出版社も模索している。著作権者による追加学習のサービス展開等、様々な形のビジネスが出てくると思われる。新産業創出につながる。
- 収益還元は、マーケットに委ねて発展するということであり、よい視点。他方、補償金制度をつくらうという方法も考えられ得るが、導入コストや、実際の分配の面でも、コストベネフィットは無い。むしろ、クローラーの収集回避に対し、法的に対処するのがよい。
- Shutterstock は権利処理済みの画像をストックし、AI 学習用データとして提供し、権利者に還元する取り組みを、今年の 2 月から開始している。うまくいっていると言っているが、実際のところは分からない。Getty も先週、AI Getty Images を発表した。また、日本画像生成 AI コンソーシアムの動きもある。どの程度うまくいくのか情報が必要であり、収益還元の在り方は、解釈論や規制論に直結する論点である。
- 収益還元を進めていくことに賛成。基盤モデルをファインチューニングして、出力を制御しながら作っていくということが今後行われていくと考える。そのような使われ方の中で、事前学習用のデータ提供の販売や、事前学習済みモデルの利用に対するライセンス発行なども民間で進めていければと思う。他方、事前学習するデータの権利をどう考えるか。基本的に学習 OK だが、出力時に権利侵害が発生するなど、さまざまなパターンがあるのではないか。こうした点は、今後考えていければ。
- 生成 AI で軋轢も生じていると思うが、他方で、新たな創造も起きており、そこをいかに評価するかという問題。新たなツールが生まれると軋轢が生じるが、いずれ共存するものである。いかに軋轢を小さく、迅速にエコシステムを立ち上げられるかという視点が必要。
- 有償で本当に価値のあるデータをどう扱うかという議論はあったが、AI の学習用データについて特化した議論はなかったと思う。価値あるデータについて議論していけば、そこには技術も関係し、また、収益還元にも繋がってくるだろう。

## (5) 個別課題

### 【デジタルアーカイブ】

- 高品質なデータであるデジタルアーカイブは、AI 技術開発にとって有用。
- アーカイブ機関が著作権者では無いデータが含まれることにつき、ガバナンスの観点からは、安心して利用するために、指針／ポリシーを備えておくことが重要。AIに限らないが、マオリ(NZ)が自主的にデータガイドラインをチェック項目式に作成した例がある。誰もがわかりやすい、具体的な事情に応じて対応できるようなものがあると安心できる。
- デジタルアーカイブ学会で取り組んでいるが、EU では、Europeana で 5,200 万点のデジタルコンテンツが横断的に検索可能であり、メタデータのみならずコンテンツ自体にアクセス可能。その内 45%までは再利用可能な条件が示されている。EC は年間 970 億円の予算でコンテンツ分野のデータベース構築し、主要な利用目的として AI の学習を掲げている。
- アーカイブ機関が持っているものが、パブリック・ドメインであれば問題なし。権利制限規定で入手したものなら、別途の整理が必要。他方、寄託物である場合はどうかということもある。実態を踏まえた検討が必要。

### 【ディープフェイク】

- デジタルアーカイブ学会では肖像権ガイドラインを発表しており、かなり現場で取り入れる動きが広がっている。〔再掲〕
- 個別の対象・被害に着目すべきで、抽象的に論じるべきではない。従来も、アイドルコラージュについて、名誉毀損により、刑事罰の事例があった。何をどうフェイクするのかという、具体的な事例ごとに判断が必要になると思料。そうでないと、過剰規制や過剰保護になりかねない。

## (6) 社会への発信等の在り方

- AI に仕事を奪われるリスクは、いわゆるクリエイターに限らず、広い分野・職種(創造的な業務も含め)の知的専門職に共通する課題であるとともに、著作権保護に限らず、フェイクニュース等の重要な課題がある。このため、著作権法と AI 規制のいずれで対応すべきか、守備範囲も意識しつつ連携すべき。また、任意の対価還元やオプトアウト等のアレンジを、AI ガバナンスを通じてどのように後押ししていくか、という発想が求められている。
- オプトアウトのための具体的な手段、問い合わせ窓口の明示と、問い合わせ先の対応マニュアル的なものが整備されていることが必要。
- 意図を持って侵害しようとする人がいることが問題であり、規制が必要。サービスプロバイダとしては責任を果たすことが重要と考える。
- ガバナンスは、リスクを回避するための体制を意味するが、ガバナンスを採用していくことに意味がある必要があり、それは、責任配分の議論も含む。知財に関する議論も例外ではなく、責任主体論だけでなく、これをすると責任軽減になるといった議論も必要。
- 技術については、限界や、AI の助けを得て作った物についての表示の要否、目的等を踏まえて議論する必要がある。スマートフォンで写真撮影したものもすべて AI を使用したと表示する必要があるか。技術でできること、法律上できることのバランスはよく検討すべき。技術と法律＋契約を含めて三位一体で実現していくべきことは、AI についても同じ。〔再掲〕
- 技術の捉え方は、多義的多面的に捉えておく必要。AI 技術はリスクだけでなく、リスクを低減する技術もあるし、AI 技術は、社会を変えるような広い意味でメリットもある。また、この手の議論は進歩の早い技術をベースに考える必要がある。

### **3. AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方について(検討課題Ⅱ)**

#### **(1) AI を利用した発明の取扱い**

- AI を利用した発明と AI がした発明を区別する線引きはなく、事例で判断していくしかない。
- 発明者の認定は、日本は、アメリカと比べて基準が厳格。アメリカでは発明者となるようなものが日本では発明者にならないことがある。逆に、日本由来の特許が、アメリカでは権利行使に課題があるということもある。各国主要特許庁で調和した基準を作っていただくことが重要。自然人が積極的に貢献した場合は、発明として認めるべき。
- スライドは、発明の技術的思想に関わらず、①～③(※①課題設定、②解決手段候補選択、③実効性評価)のいずれか該当すれば足りるような書き方になっていることに違和感を感じる。日本の裁判実務は、技術的思想の特徴部分を創作したところが「発明」。①のところに人が関与しているなら、それでよい。他方、①が公知技術である場合は、解決手段の探索に AI を用いたのであれば、自然人の発明には当たらないと考える。また、ハーモナイズもよいが、日本の裁判実務に合わせてほしい。

#### **(2) AI の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**

- 進歩性については、問題意識は示されているとおりに思う。候補選択などについて AI を使った発明類似の行為が広がっていくと、当業者は、AI を使った人を基軸に考えていくことになり、進歩性も変わっていくであろう。