

○白鳥参事官 定刻となりましたので、会議を開催させていただきます。

傍聴される方々におかれましては、会議の様子のスクリンショットや録音・録画は御遠慮くださいますようお願いいたします。

また、今、ミュート解除の状態では傍聴されている方がいらっしゃるようです。改めて、ミュートの状態にあることを御確認ください。

それでは、本検討会は渡部俊也委員に座長をお願いしておりますので、ここからの議事の進行を渡部座長をお願いいたします。

それでは、渡部先生、よろしくようお願いいたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

ただいまから、第1回「AI時代の知的財産権検討会」を開催させていただきます。本日は、御多忙のところを御参集いただきまして誠にありがとうございます。

初めに、事務局から本日の会議資料の確認をお願いしたいと存じます。

○白鳥参事官 本日の配付資料は、資料1「『AI時代の知的財産権検討会』の開催について」、資料2「本検討会の開催趣旨・背景」、資料3「本検討会において検討すべき課題について」となっております。

これらのほか、参考資料といたしまして、知的財産推進計画2023の抜粋、平成29年の新たな情報財検討委員会報告書、そして、生成AIに関するクリエイターや著作権者等の主な御意見を配付しております。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、続きまして、本日は最初の検討会ということでございますので、議事に先立ちまして、奈須野事務局長から御挨拶をいただきたいと存じます。よろしくようお願いいたします。

○奈須野事務局長 内閣府知的財産戦略推進事務局の奈須野でございます。「AI時代の知的財産権検討会」の開催に当たりまして御挨拶を申し上げます。

このたび、委員の皆様方には、本検討会の委員をお引き受けいただきまして誠にありがとうございます。

今年6月に、総理を本部長とする知的財産戦略推進本部によって知的財産推進計画2023が決定されています。その中で10の重点施策が示されており、その一つに、急速に発展する生成AI時代における知財の在り方が取り上げられています。

生成AIの近年の進歩は目覚ましく、一般ユーザーへの急速な拡大によって生産性向上への期待とともに、人間による創作と区別がつかないような生成物が大量に生み出されるようになってきています。こうしたAIの急速な発展の中で、様々なリスクへの対処の必要性

が指摘されており、知財との関係では、特に著作権法とのリスクが指摘されています。

この点につきましては、現在、文化庁の審議会でも検討を進めていただいているところですが、生成AIが文章、画像、動画といったものを取り込んでマルチモーダルになっていく中で、著作権以外の知的財産権との関係についても整理していく必要があります。

また、必要な方策を検討するに当たりましては、単に法律上の観点、整理だけでなく、技術による対応策や、さらには創作活動の持続可能性の観点から不可欠となる収益の還元についても視野を広げて、知財を守りながらAI技術の進歩も後押しするという方向性を見いだしていくことも必要と考えられます。

このほかにも、知財との関係では、AIを利用した発明の取扱いに関する課題についても整理して検討しておく必要もあります。

そこで、AIをめぐるこのようなダイナミックな動きを踏まえて、AIと知財の関係をめぐる課題への対応について検討を進めるべく、本検討会を開催させていただき運びとなった次第です。

委員の皆様方におかれましては、それぞれの御専門の立場から、AIと知財の調和的な発展に向けて、精力的な御議論・御審議をお願いしたいと思います。よろしくお願いいたします。

以上です。

○渡部座長 奈須野事務局長、ありがとうございました。

続きまして、本会議における議事の公開等の取扱いについて、事務局から御説明いただければと思います。

○白鳥参事官 それでは、資料1を御覧ください。

本日は、既に傍聴者の方もウェブ会議室にお入りいただいておりますけれども、本検討会の会議は原則として公開し、また、会議資料及び議事録は原則として会議開催後に公開することとしております。

なお、資料1には、本検討会の委員の名簿もついております。恐縮でございますが、委員の御紹介は、資料1をもちまして御紹介に代えさせていただきます。

以上になります。

○渡部座長 ありがとうございます。

なお、委員のうち、本日は岡田陽介委員及び上野委員は御欠席と伺っております。また、佐渡島委員は途中からの御参加ということも伺っております。

それでは、本日の議事に入らせていただきます。初めに「本検討会の開催趣旨・背景」、そして「本検討会において検討すべき課題について」、事務局から御説明いただければと思います。

○白鳥参事官 それでは、まず、資料2を御覧いただきたいといたします。こちらが「本検討会の開催趣旨・背景」に関わる資料となります。

まず、次のページを御覧いただきます。本検討会につきまして、生成AIについて大き

な動きがある中で、本検討会の開催を行うに至った趣旨を、記載しております。

検討課題としては、一つは、生成AIと知財をめぐる懸念・リスクへの対応等、そしてもう一つは、AI技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方について、設定させていただいております。

検討スケジュールは右側に記載のとおりであります。

その次のスライドからは背景に関わるものでありまして、2017年3月の新たな情報財検討委員会報告において、AIについて議論した結果について概要をお示ししています。

そして、その次のスライドですけれども、生成AIが、特にここ最近、非常に大きく発展・普及している状況につきまして、例えば画像生成に関わりましては「Stable Diffusion」についての動向、そして、文章作成については「Chat GPT」。これらの動向などを御紹介しております。

その次のスライドは、生成AIの学習から生成等に至るまでのプロセスを、学習段階と生成・利用段階という流れを意識し、イメージとして図式化したものでございます。

そしてまた、その次の資料ですけれども、AI戦略会議におきまして、この5月に暫定的な論点整理がされております。様々なリスクがそこで例示されておりますけれども、その中に著作権侵害のリスクも掲げられている、ということの御紹介です。

さらにその次が、知的財産推進計画2023です。本年6月に決定されたものですが、こちらに今回議題として取り上げている生成AIと著作権、そして、発明の保護の在り方について記載があるということの御紹介になります。

あと、最後のスライドになりますが、国際的な動向についての御紹介です。アメリカの動向が左側にごございます。訴訟の状況であったり、あるいは3つ目の欄になりますけれども、自主規制についての動き。そしてまた、アメリカの著作権局においては登録についてのガイダンスが示されているといったことの中で、基本的には人による創作のみが保護の対象ということで示されておりますけれども、ケース・バイ・ケースということが示される中で、近時の事例としてMidjourneyを使って画像生成した事例に関し、御紹介しております。

右側にありますのはEUの点でありますけれども、テキスト・データマイニングの観点での権利制限規定につき、右上に御紹介しております。また、AIの規制法案に関わる動向として、法案段階ではありますけれども、その中で、生成AIで使用される基盤モデルの提供者向けの義務として、著作権についての規定も一部見られることについての御紹介となります。

右下には中国の動向ということで、最近施行された生成AIに関する規制についての御紹介です。

続きまして、資料3を御覧いただきます。こちらが「本検討会において検討すべき課題について」という資料です。

次のスライドを御覧いただきますと、こちらでは全体像をお示ししております。先ほど

検討課題Ⅰ、検討課題Ⅱというふうにお示しいたしました。それに加えて、基本的視点というものも、今回記載をさせていただいております。検討課題Ⅰにつきましては「懸念・リスクへの対応等について」とありますけれども、まずは著作権との関係ということで、先ほど知財計画に書かれていたものですが、それ以外の知財との関係ということもこの検討会では対象としており、また、技術による対応、収益還元の在り方、そして、個別課題等も、課題としてお示しをさせていただいております。

次のスライドを御覧いただきます。基本的視点についてです。先ほど、新たな情報財検討委員会報告書について、簡単に御紹介をさせていただきましたけれども、同報告書においても、基本的な視点として、ここに書かれているような事項が示されておりました。今回の検討会は、AIとの関係について焦点を当てたものとなっておりますので、そのような点を踏まえて、若干バージョンアップした形で、本日、案を提示させていただいております。

次が、検討課題Ⅰに関わる内容になります。まずは著作権との関係になりますが、現在、文化審議会では御覧の論点について検討が進められているところでございます。学習段階、生成段階、利用段階について、現在、このような論点が示されているということで御紹介させていただきます。

次のスライドを御覧いただきます。こちらは著作権以外の知的財産権との関係を特に念頭に置いたときに、今、申し上げた学習、生成、そして、利用という3つの段階に分けてみたときに、果たしてどのような法的整理がされるのかといったような点についての問題提起をさせていただいております。「著作権以外の知財」としては、意匠法であるとか、商標法であるとか、そしてまた、不正競争防止法といったところが関係し得るところと思われれます。また、肖像権とかパブリシティの権利といったような知財周辺の法律についても、本件では関わり得るところにもなります。

さらに、次の資料は、ご参考として、今、申し上げた「著作権以外の知財」についての全体の御紹介になります。

そして、その次のスライドですけれども、技術による対応ということになります。具体的な課題例として、技術による対応ということを考えていくときに、どのような技術による対応策が考えられるかといったことについての例示を、こちらではさせていただいております。その方策について、積極的に御意見をいただきながら、その限界も勘案しながら、必要な方策を探っていくということで御提案させていただいております。

その下にありますのは、学習元コンテンツの個別追跡・除外というものが果たして技術的に可能なのかといったような点など、そして、このような技術的な方策に関して、それを担保する方法、促進する方法。こういった点についての問題提起もさせていただいております。

続きまして、その次のスライドを御覧いただきます。収益還元の観点になります。実際にこういったコンテンツを、学習用データセットとして整備して有償で提供するなどとい

ったことなどが考えられるのではないかとということで例示させていただいておりますが、これ以外の方法も含めて、広く御意見をいただきながら、御議論いただきたいと考えております。

そして、その次のスライドになります。個別の課題として2つお示ししております。まず、学習用データセットの整備という観点から、デジタルアーカイブとの関係について、お示ししております。学習用データセットとしてのアーカイブ整備に関して、その意義について御議論いただきつつ、アーカイブ機関が権利者ではない保有データの場合の扱いなど、こうした取組を進めていく際の留意点について整理を行っていただきたいと考えております。

あともう一つ、次のスライドになりますけれども、ディープフェイクの関係になります。非常に大きな、社会的な影響があるものであります。その中で、ディープフェイクについても、知財法の観点からどういった整理ができるだろうかといった観点から、論点として提示させていただいております。他人の著作物の改変ということにつきましては、改変されたコンテンツについて著作権が発生していれば著作権法に基づく侵害主張等ができるわけですが、そこに他人の外見や声などが勝手に使われたといった場合に、そこで使われた方、つまり「被写体」とこちらでは表記しておりますけれども、そうした方にはどのような救済方法があるのかといったような問題提起でございます。直接的には肖像権・パブリシティ権といったようなことも考えられますが、そのほかも含めて御議論をいただければと思います。

そして、次のスライドになりますけれども、社会への発信等の在り方ということで、広くAIガバナンスとの関わりを意識したときに、本検討会における知財の観点からの検討やその検討結果の発信、浸透の在り方について、広く御議論をいただきたいと思っております。

続きまして、もう一つの検討課題になります。AIと発明ということになります。

一つは、AIを利用した発明の取扱いということになります。著作権もそうでありませけれども、自然人による創作が保護の要件となっている中で、発明については、どの程度、自然人が関与していれば自然人による発明と認められるかといった点が1つ目になります。

2つ目につきましては、AIを利活用した発明が進められていく中で、進歩性の要件の考え方への影響など、特許審査実務上の課題についての問題提起となっております。

最後のスライドは、いま申し上げた発明関係の論点について、若干補足をした資料になります。

事務局からの説明は以上でございます。よろしくお願いたします。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、ただいまの御説明を踏まえまして、検討課題の議論に入らせていただきたいと思っておりますが、資料3の2ページ目でしたか。まず「基本的視点（案）」というところがございましたが、まず、そもそも、この「基本的視点（案）」というところで示されてい

るような考え方でよろしいかどうか。これについて、もし御意見のある方がおられたら挙手いただいてというふうに思っておりますが、いかがでしょうか。

これは奥郵委員ですね。

○奥郵委員 ありがとうございます。

簡単にですけれども、この基本的な視点に賛成ではありますが、少しだけ補足したいのが、2番目のところで「AI技術の進歩の促進と権利保護のバランスの視点」とございます。これ自体は誠にそのとおりではあるのですけれども、若干気にしますのは、こういう形ですと、技術の進歩と権利保護が少し対立関係のような形に捉えられるのはよくないのかなというような気もしております。

AIを使った、例えば新しい創作というものがどんどんできてきていますので、そういう新しい可能性が広がっているというところ、特に知財というものは新しい創作を広げていくというところが一つの狙いでもありますので、そういう点で、権利保護という中に入るのかなとも思いますけれども、ぜひそういう、AIを用いた新しい創作を奨励・促進していく、そういう仕組みをつくっていくというようなことも中に入れた形で、必ずしも対立だけではない、協調的な、互恵的な視点で検討が進むことを望んでおります。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。権利保護のためにAI技術が活用できるという側面もあるかと思っておりますので、おっしゃるとおりかと思っております。

岡田委員、お願いいたします。

○岡田（淳）委員 岡田でございます。

2点ありまして、1点目は奥郵先生の今の御指摘とも重複するのですけれども、私もこの資料に記載されている内容に特に反対するわけではありませんが、やはり知財保護対AI技術の進歩という二項対立のような図式にも読まれかねないので、そのような趣旨では必ずしもないこと、さらにもう少し重層的に、AI開発者、提供者、利用者など、特に生成AIで様々なステークホルダーが関係してくる中で、それぞれが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を実現していくという観点に基づき議論できるよう意識していけばよいかと思いました。

2点目として、「（3）国際的視点」という項目の中に「国際的な動向を踏まえた方策等を目指す」という記載があつて、これも反対するつもりはないのですが、御案内のとおり、日本がリードしようとしている広島AIプロセスの様々な議論の中でも知的財産権は議題として挙がっておりますので、単に「国際的な動向を踏まえた」ということに加えて、国際的な議論をリードすることを日本として目指していく、という意気込みがあつてもいいのかなというふうには思いました。アメリカもフェアユースの議論が今後どうなっていくのかよく分からない面もあり、欧州でもいろいろ試行錯誤が続いているという状況の中で、日本がリードするよう目指すというスタンスを示すことも考えられます。

他方で、もちろん、国際的にイコールな制度はつくることはできないですし、それを目

指す必要はないとは思っているのですけれども、議論としてはいろいろな場面でリードするということを目指してもいいのかなというふうには思いました。

以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。2番のところに加えて、今、3番の補足的な御説明をいただいたというふうに思っております。

ほかにいかがでしょうか。

これはどなたですか。新委員ですね。

○新委員 新です。ありがとうございます。

私は事業者の視点、私はゲーム産業の専門でございますので、ゲーム産業の視点から申し上げますと、非常に多くの企業が実際のところ、AI技術を応用したいというふうに考えております。その大きなポイントが、一つは生産性の向上に使いたい。AI技術を使うことによって、ゲーム開発の効率性とか、そういったものにつなげたいというふうに考えております。もう一つが、AI技術を使うことで新産業を創出したい。例えば今ですと、対話型AIを使ったサービスというものも登場しておりますので、そういったものの2点があるというふうに思っております。

そのところで、やはり2番のところで、奥邨先生のほうから御指摘ありました権利保護というところと対立軸というよりは、むしろ、それを利用して、新しい技術を応用し、新しい産業をつかっていこうという側面のほうが強いと思っております。同時に気になっております点が、特にゲームといったもの、映像とかもそうですが、それらのものというのは全世界に配信されるのが前提になるために、今、かなり海外、特にEUとかアメリカのほうとの整合性がきちんと取れるかどうかというものが大きな懸念点になっております。

日本はかなり攻めたレギュレーションになりつつありますので、その部分というものはかなり大丈夫だろうというふうに思われているのですが、やはりそういう海外のものときっちりと整合性が取れているかどうかというものは、今、産業界の中では争点になっているということをお伝えしておきたいと思っております。なので、その部分を踏まえた形で収まっていくといいなというふうに感じているところでございます。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

田村委員、手を挙げていらっしゃいますか。どうぞ。

○田村委員 今の3先生の御意見を伺っていて、やはり(2)のところで、この「バランス」というところがちょっと気になるかなということなのかと思います。元の文章を生かしながら修文してみると、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」とかに書いておけば十分かなと。そして、やはり一番大事なのは(1)で今回の目的がしっかり出ていますね。最終的には(1)を目指して(2)があるのだ。それで(2)のところに「バランス」が何か(1)を目指すやり方のように思われているのが多分、皆さん引っかけたかなと思って、ちょっと修文でした。強くこだわるもので

はございません。

ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。これはたしか（２）は新たな情報財検討委員会のときに、利用と保護のバランスというものを、少しAI技術が進歩したので、そこを書き加えたら、かえって今みたいな印象を与えたという感じなのかもしれません。おっしゃるとおりだと思いますので、その辺は事務局に検討していただきたいと思います。

ほかはよろしいでしょうか。基本的な視点のところ、よろしいでしょうか。

今、手を挙げていらっしゃる、では、江間委員、お願いします。

○江間委員 ありがとうございます。

私もすごくささいなことであって、全体に関することではないのですが、国際的なAIガバナンスのほうの議論において、AIの開発・提供・利用というようなところに関して、結構、海外の議論ですと、デザイン・設計のところというところからAIライフサイクルというところまで考えようという議論があるということ、1つだけ指摘しておこうかなと思っています。

要はデザイン、ディベロップメント、デプロイメント、それから、ユース、利用で、場合によっては、欧州評議会などはデコミッション、運用停止のところまで含めてAIライフサイクルという形で、それぞれのリスクですとか、あるいは運用とか影響みたいなことを考えていこうというような流れがありますので、結構、私自身は専門でもないのですが、皆さんの御意見とかがこの後で出てくればと思うのですが、AIは開発をして、開発しっ放しになってしまうということも恐らくなくて、どこかで運用停止みたいなところになったときに、ただ、つくった人とは別の人が使い続けたときに、では、その権利者はどうなっていくのかみたいなことも起きてくると思いますので、そういうような最初から最後までというところで考えたときに権利保護との対応とかということもきちんと見ていくということが目配りが利いたものになるのではないかなとは思っておりますので、可能な範囲でということではありますが、AIライフサイクルという観点からの御指摘をさせていただきました。

○渡部座長 ありがとうございます。

既に内容的なところにも入ってきましたので、先の議論に進めさせていただきたいと思っております。今、いただいた御意見については少し、この基本的視点のところ、修文等もしていただきたいと思いますと思っております。

それでは、検討課題Ⅰでございますが「生成AIと知財リスク対応等」につきまして、御意見・御質問等を含めて、委員の全員からこちらのほうは御意見をいただきたいと思っております。なので、順に指名させていただきますけれども、お一人あたり8分程度ということ、事務局からお聞きしていますけれども、その際、御発言につきましては、示されている各課題の内容について、事実関係の御紹介、御見解を含めて、積極的にお願いいたし、よろしくお願いたします。



それでは、御発言ですけれども、途中で抜けられる方とか、いろいろありますので、こちらのほうで指名させていただきますが、まず、岡田淳委員、お願いできますでしょうか、○岡田（淳）委員 岡田でございます。よろしく申し上げます。資料の順番に沿ってお話ししたいと思えます。

まず「（１）著作権との関係」ですが、資料の記載自体について特に異存はなく、著作権法の解釈を精緻化するということは非常に重要だと思っております。その一方で、解釈を精緻化しても、結局、そのような解釈に沿った形できちんと社会が動いていき、エンフォースメントが確保されるようにするためには、結局のところ、AI事業者に求められる透明性や説明責任などが合理的な範囲で実現されないと絵に描いた餅になってしまう可能性もあります。

そういう意味では、現在、文化審議会のほうで審議中であることは私も理解はしておりますけれども、こちらの検討会で議論する内容ともセットの議論になってくるようにも思っておりますので、完全に文化庁のほうに検討をお任せしてそこで終わりというよりは、著作権関連の議論に関しても、文化庁での検討とこちらの検討を相互にフィードバックして緊密に連携していくということが必要なのかなというふうに思っております。

その中で、お互いの検討事項がさらに深まるという効用もあるでしょうし、お互いの検討事項の間で隙間、空白が生じてしまうというようなことも防げると思っておりますので、相互の緊密なコミュニケーションに期待しております。例えば主体論なども含め、この資料に必ずしも書き切れていない部分もあると思っておりますので、（もちろん、文化審議会の検討事項がこの資料の記載内容に尽きているという趣旨ではないと思っておりますので、その点はあまり心配していませんが）念のための指摘です。

次に「（２）著作権以外の知財との関係」につきましては、本当に様々なレイヤーで検討事項も多岐に亘りますが、おおむね議論が収束している論点や、必ずしもAI／生成AIのみに特有とはいえない論点も含まれているのかなという印象です。したがって、そのような論点と、この検討会で時間をかけて議論して深めていくべき論点を、ある程度早い段階で仕分けをしておくというのが効率的かと思っております。例えば商標とか意匠の問題については、全てではありませんが、大まかな方向性では議論のコンセンサスがとれている論点も多い印象です。

他方で、私個人としては、例えば知財の周辺領域であるパブリシティ権の問題であったり、あとは不正競争防止法の中でも、例えば形態模倣における依拠性の論点や、実務的な観点から、営業秘密の問題、例えばAIを使った場合に秘密管理性がどこまで保たれる可能性があるのかというガイダンスも含めて、きちんと議論してもよいと考えています。

次に「（３）技術による対応」ですけれども、やはりここで記載されているような技術的なソリューションというものは非常に重要になってくるのかなと思っております、既に実際に多くの事業者が様々な技術を開発して対応しているわけなのですけれども、それが実際のところどの程度うまくワークしているのかという点だったり、あるいは各事業者間

の技術の違い、それぞれのメリデメや限界、実効性の評価の手法といった点が、もう少し様々なヒアリング等を通じて明らかになっていくと、今の技術で対応できること、あるいはまだ今の技術では課題が残っている部分がさらに浮き彫りになってくるのかなと思いました。

また、このスライド6頁の一番下で「技術による対応策の担保・促進方策」という項目がありますが、インセンティブを担保するためには現行法の解釈論に限らず、立法論も含めて様々な議論があり得ると思うのですけれども、例えば著作権法に関して言うと、責任論や主体論の解釈との関連で技術的対応策の有無と連動させるような議論があり得るのか、例えば一定の技術的対応策を導入していない場合には、過失の判断や主体論の判断において、どの程度ネガティブに働くのか、あるいは逆に一定の技術的対応策を含むガバナンスを実施していれば一定の範囲で免責するような制度設計があり得るのか、といった点も検討の余地はあるかと思っております。

他方で、こういった技術的な対応策を含むガバナンス全般について、あまり厳格に要求していくと、既に自由に膨大なデータを学習して先行者利益を得ているような企業とこれから本格参入していくような企業の差が固定化してしまうというような問題意識もあり得ると思っています。例えば自動収集プログラム（クローラー）に関して、既に膨大なデータを収集して学習することで十分な性能を確保した後に、クローラーによる収集を一律に拒絶できるようにすべきという制度設計をしても、それは特定の事業者が既に得た競争上の優位性を確保できてしまうということになって、逆に不公平ではないかという考え方もあり得ると思っています。そういう意味では、日本（と一括りにすることは難しいかもしれませんが）の産業力強化の観点から、どこまで厳格にリコメンドしていくのが良いのかという点も含めて議論していければよいと思いました。

次に「（４）収益還元の在り方」ですけれども、ここについてもマーケットプラクティスの実態をもう少し知りたいとは思っているところです。例えばスライド7頁の1つ目の課題例に関して、学習用データセットを整備して、それを有償で提供する機会を得たいと考えている権利者がいる場合に、AI事業者と契約する場面で具体的にどういう課題があるのか、現在どのようなプラクティスが標準的になっているのか、これらも様々な文脈によって全然違うでしょうし、時代によっても変わっていくと思うのですけれども、そのような実態を浮き彫りにできると、より良い契約実務を促進するためのアイデアが見えてくるのかもしれないと感じました。

その他のスライドについては、（５）は割愛しまして、（６）のうちAIガバナンスに関して私が申し上げたいことは色々ありますが、先月の文化庁の文化審議会の著作権分科会法制度小委員会第2回場で既にプレゼンをさせて頂き、同委員会のウェブサイトにも資料もアップロードされておりますので、本日は割愛させていただきます。

私からは以上でございます。ありがとうございました。

○渡部座長 ありがとうございました。

岡崎委員、お願いできますでしょうか、

○岡崎委員 まず、AIについてなのですけれども、私は技術のほうが専門ですので、技術のを中心にお話ししたいと思います。

AIは最近、急に賢くなったのですけれども、まだまだ発展途上の技術になっていて、今後も研究開発を続けて産業競争力を強化していくことが大切だなと思っています。そういった意味で、このスライドにあります著作権法第30条の4というものはAIの開発者にとって非常に重要でして、今後もこれを利用して開発ができるといいなと思っています。

次のスライドですか。その次ですね。「(3) 技術による対応」の部分なのですけれども、まず、ここに考えられる技術の例というところがありますので、それについて個別に御説明していきたいと思います。

まず、AI生成物であることの表示、電子透かしみたいなことですが、これはコンテンツを生成する、AIを使って生成する人が必ず入れることというポリシーが策定されていて、それに従いなさいとなっていればできるのですけれども、自動的に全てのAIのモデルに透かしを入れなさいみたいなことはできなくて、透かしを入れないようなモデルというものは幾らでもつくれてしまうという状況にあります。

あと、コンテンツの信頼度とか出所によって分けるという話があるのだと思うのですけれども、書かれているテキストだったり情報の信頼度をコンピューターが自動的に判別するというのはまだまだ難しいと言われていています。むしろ、コンピューターに自動的に判別させるよりは、例えば今のSNSですと、この内容はいろいろな人が疑問に思っていますみたいな投稿がついたりですとか、うわさが否定されるようなことというものをみんなでやっていくことは可能なのですけれども、このコンテンツの信頼度そのものをAIに任せるといのはなかなかまだ難しいのではないかなと思っています。

3番目の生成物がAIによってつくられたものなのかということなのですけれども、これは今、AIの研究でホットトピックになっています。研究としていろいろ進められているのですけれども、高い精度で判定できるという保証が現状ではなくて、生成AIが生成したテキストをちょこっと書き換えるだけで判別が難しくなってしまうという状況がありまして、回避策が幾らでも考えられてしまうという問題があります。

続いて、フィルタリングなのですけれども、AIが出力するコンテンツがほかのコンテンツに類似しているかどうかを判定するということですが、これ自身は技術的には可能でして、今でも論文とかのコピペがあったときにそれを自動的に検出するようなサービスがありますので、そういうところの情報源として、ウェブのどこかにあるコンテンツと似ているかどうかを判別するというのは現状公開されている技術でも可能だと思います。ただ、そのときに、ほかのコンテンツの範囲をどのように決めるのかというところが曖昧でして、論文とか、そういうものでしたら論文という範囲でやっているのですけれども、ウェブ全体となる。それをコンテンツがどんどん新しくアップデートしていくという

状況でやっていくというのはなかなかチャレンジングなことかなと思っています。

あと、知的財産を侵害するおそれのあるデータ・コンテンツのAI入出力規制なのですが、学習に使われたデータと生成されたテキストがどのくらい似ているのかとか、このデータもしくはこの情報と似ていると知的財産権の侵害になりますというデータの固まりがあれば、その上に書いてあるような類似判定の技術を使って何かやることはできるのですけれども、技術的には可能なのですけれども、知的財産権を侵害するおそれがあるというものをどのように定義するかという、やはり先ほどの話なのですけれども、そこをどうするかというところが課題になるのではないかなと思います。

3番目の自動収集プログラム（クローラー）を拒絶する技術なのですけれども、これは現状でもある程度できておりまして、検索エンジンに引っかからなくするようにするというのもともと最初のモチベーションでロボットテキストというものができているのですけれども、生成AIでよく使われるクローラーがありまして、そのクローラーは収集しては駄目だよという記述をすることで収集制限をかけることは一応できます。ですので、これは設定すれば現状でもできるのですけれども、それは収集を拒絶する技術であって、それを守らないクローラーというものは幾らでもつくれてしまいますので、そういうところまで気にし出しますと完全に制御できているわけではないというのが現状だと思います。

あと、学習元コンテンツの個別追跡・除外なのですけれども、まず、生成されたテキストに対して、その学習したコンテンツ、学習したときに使った学習データと似ているものがありますかということ調べることの技術そのものは可能なのですけれども、問題は、例えば我々がChatGPTならChatGPTを使っているときに、学習したデータは何なのかというものが観測できていないのです。なので、モデルをつくった人でないとこれができないという問題があります。

あと、権利者からのオプトアウトを受け、学習用に用いた一部のデータを抜き取ることが可能なかということなのですけれども、これは技術的には一応不可能でして、学習用に用いたデータを取り除くということをするためには、結局、その取り除いたデータで再学習しなければいけないということになりますので、運用として、何か月かに一遍、オプトアウトを受けたコンテンツを除去してから学習するという運用にどうしてもなってしまうと思います。あとは、生成するときオプトアウトされたコンテンツと似ているものが生成されたら、それは出さないという対症療法的なやり方もなくはないのですけれども、それで権利者が納得してくれるかどうかというのは別の問題かなと思います。

技術による対応策の担保・促進方策なのですけれども、これはどちらかというところ、どのように制度をつくっていくかとかという話になってきますので、まずは技術がちゃんとできてからという話になるかなと思います。

次のスライドへ行っていただいでよろしいでしょうか、

「(4) 収益還元の在り方」なのですけれども、これはぜひ実現できるといいなというふうに思っております。今の大規模言語モデルの学習データはウェブ上にあるテキストを

収集して学習するという方法になっていまして、ウェブ上のテキストにはいろいろなデータが入っていて、もちろん、ニュース記事とかはあるのですが、広告とか、あとはECサイト用の選定の情報ですとか、いろいろなものが入っていますので、現状、そういうものをフィルタリングして、ハイクオリティーなテキストだけを使って学習しようとしています。ですので、逆に使いたいデータとして、本とか教科書みたいな、知識を教えてくれるようなハイクオリティーなデータだけが有償でもいいから使えて、それを利益還元もできるし、それで賢いAIをつくって技術の促進になるというものが実現できたらすごく素晴らしいのではないかなと思っています。

そういうことができると、その下を書いてあるような、クリエイターが自らの作品群を基に生成AIを開発して有償で提供したりとか、当該生成AIを使って新たな創作活動に活かしていくときにも、この部分までは利用の仕方が認められているからということが明確になると安心して使えるのではないかなというふうに思っています。

その次の8ページにデジタルアーカイブの話もあるのですが、これもぜひ進めていただくと技術としてはありがたいところでして、先ほども申し上げましたとおり、ハイクオリティーなデータが必要ですので、そういうデータを今は一生懸命集めている状態なのですが、御提供いただくとすごくありがたいと思っています。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、江間委員、お願いいたします。

○江間委員 私はこの分野の専門ではないので、短く2点だけ、どのページというところでもないかもしれないのですが、主に恐らくAIガバナンスとかに関するところかと思うのですが、技術のところ、今、岡崎委員がお話しされていたことと関わるかもしれないので、そことAIガバナンスの観点かなとは思いますが、オプトアウトができるかどうかみたいな技術的な観点というようなお話は今あったとおりに思うのですが、では、具体的に「ユーザー」というか、利用者になったときにどうやってそこを、声を上げるというか、やればいいのかというものが、ある意味、分からないというか。特に個人事業主ですとか、ツイッターとかSNSとかで自分のものが使われているかとか、どうなればいいのかみたいにつぶやくことはできても、それ以降は言えないみたいな人ももしかしたらいるかもしれないので、ここは説明責任ですとか、そういうところにも関わってくると思うのですが、コンテンツをつくる側ですとか学習をさせる側みたいなところが、何かあったらこちらに問合せをお願いしますとか、あるいは問合せがあったときにどのような状況を説明してくださいとかというものが、ある種、マニュアル化というか、ガイドライン化してあると、整備してあると、安心して交渉というか、議論の場に行けるのではないかなということは、ある意味、素人考えのところはありますけれども、思ったりしました。結構、普通のAIの議論においても、問合せの窓口ですとか、ちゃんと保障を受けるための対応がちゃんと整備されていることというものがいろいろなAIガバ

ナンスのガイドラインのところでも言及されているところではありますので、その関係で一つ思ったことがございます。

あとは、データの扱いでも、アーカイブのところとかもお話がありましたけれども、ここで大事なのかなと思っているのは、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というところかなとは思っております。そうしたときに、やはり先ほどの訴えたい人がいるから訴えるというものはまた別の問題になって、そういうところも関係してくるかもしれないですし、では、そこはどうやって、昔から収集しているものをあえてわざわざ権利者一人一人に対応していくのもまた難しいことだと思うので、ガバナンスという観点からは多分、恐らく安心してこのアーカイブを、データセットをつくっている方々が使うためにも、そのような何か指針ですとかポリシーですとかも備えておくということが大事なかなとは思いました。

参考までに、こちらは別に生成AIに限らず、恐らく今までの学習用データセットをどのように考えるかという議論の延長かと思えますし、さらに言うのであれば、データをどういうふうに扱うのかというところの問題かと思っております。例えば以前、私はAI関係でニュージーランド、マオリの方とかが、先住民族の方が自分のデータをどのように勝手に使われないようにするかみたいところで、自分たちでガイドラインを決めて、それが例えば教育目的なのかだとか、あるいは本当にデータを利用する必要があるのかみたいなチェック項目みたいなものを作って、そこで妥当な利用であるというような形のランクに収まるのであれば別に使ってもいいみたいなことを、自主的にデータガイドラインみたいなものをつくってみたいなお話もありましたので、そういうような形で、データを使われる側、あるいは使う側というものがお互いに透明性を持って、こういうデータだったら使ってもいい、使ってはよくないというようなところを決められる、合意が得られるような考え方というものを出していくのも一つの考え方なのかなと思えます。

この検討会でやるべきことなのか、AIガバナンスの一環としてやるべきなのかというのは議論があるところかと思うのですが、恐らく実用というか、実際にこの知財の観点を利用者レベルに落とし込んでいくといったときには、そういうような、誰でもがある種分かりやすい、ただ単に、一律禁止とかというようにならずに、具体的な事情に応じて対応が、フェアユースみたいに、学術だったらオクケーみたいな、そういうような形もありますので、具体の場面に即したような指針というものがあれば、使う側も使われる側も安心していけるのではないかなと思いました。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、新委員、お願いいたします。

○新委員 まず、私のほうから、著作権等の関係のところですが、一つは非常に第30条の4のところと、それから、生成段階、利用段階と分けられている。それで、類似性・依拠性の問題へと、特許庁さんが出されているガイドラインは非常に分かりやすく、非常に

納得性が高いものだと思っております。

ただ一方で、まだまだ、これが曖昧な部分が残っているために、かなり利用者の段階でも混乱があるようには思います。なので、やはりそのラインはもう少し具体的なガイドラインを、今、文化庁さんのほうでつくられているかもしれませんが、その部分があるというふうには感じるところでございます。まだまだ、その部分が社会一般的に、もちろん、社会的な認知とか周知とか、それから、重要な問題もあると思いますが、そのほうがまだまだ足りていない段階なのではないかなというふうに少し思っているところです。

私のほうで技術のところを話をさせていただきたいと思うのですが、今、生成AI技術というものは非常に複雑な利用のされ方をされつつあると思います。どうしてもテキストと画像といったところに注目度が上がっているのですが、実際のところは非常に多様に、それが生み出したものを利用して、ほかのものに転用するということが一般化しつつあります。

例えばゲームの世界でありますと、バックボーンに使いますと、背景の画像をつくりまして、それをゲームエンジンというものに組み込んで、実際にゲームの中につくってまいります。そうすると、それが今ある生成AIの判定技術の中でそれが、AIが入っているかどうかというものが分からなくなってしまいます。その中でも当然、今後何らかの技術革新が起こって、それでもチェックが可能にするような技術は出てくる可能性がありますが、こういうような応用ケースというものはどんどん増えてくるのではないかと考えています。

テキストとかにどうしても集中しがちなのですが、実際のところは、今、3Dモデルを生成したり、プログラミングであったり、それから、キャラクターのアニメーションを動かしたりするようなどころにも生成AIが出てきております。それぞれの個別のものに対して、例えばそれが電子透かしなるものを全部入れていくのかというと、ちょっと現実的ではないなというふうに思っている部分もあります。

ただ、電子透かし自体は、特に写真等の分野で、そのオリジナルの写真は何かということを確認に明示するためには非常に有効な手段だと思っておりますので、それ自体に対しては非常に私自身も賛成でございます。ですが、これ自体が応用されて、ツールとして利用されるに従って、予想されていなかったような使われ方をしていくという前提で全部統一化できるということを前提に技術革新をしていくのはちょっと難しいのではないかなというふうに思っております。

これは映像の分野もそうです。よく御相談を受けるものと、映画分野とか映像分野の方なども、今、生成AIを使おうということを検討されています。例えばそれ一つ一つの背景のものに、CGの代わりに生成AIを使った画像を使って何かにしよという方もいらっしゃいますが、そうすると今度は、その中にも全部、生成AIのマークを入れなければいけないのかみたいことにもなってしまうので、これは現実的ではないなと思

ています。

ただ、それはプラットフォームの判断もありますので、プラットフォームの中でそれが、そういったものの表記が必要であるというふうに判断するプラットフォームもありますので、そういったもののプラットフォームが技術的に革新していくことになりまので、かなり民間的なところで作業としては行われていくことではなかろうかというふうに思っているところでございます。

なので、こういうような分野というものはなかなか判定が難しいところはあるのですが、とはいえ、特にゲームとか、そういった映像制作の方はそれを意識的に意図しないで、著作権を侵害しようという意識をして狙いにいかない限りはなかなか著作権侵害のものにはなりにくいなというのは私自身が現場で使っている実感でございます。

多くのところで、今のところ、インターネット上で話題になっておりますというケースは、多くの場合が意識的に類似性を狙いにいってつくっているもののケースばかりで、現実的に確率的なものとして、企業のほうはリスクを取りたくないで、当然、そのオリジナルなものをつくりにいけますので、そういう場合というものは確率的に見ても、ほとんどの場合がそっくりなものは出てこないというような印象を持っております。なので、その部分もその前提が的確に認識されていく必要があるなと思っております。

また、特に最近ですと、今週から先週はマイクロソフトがDALL-E 3をBingに実装されたりされてますが、ChatGPT-4などにしてみても、コンテンツの単語を入力した場合には自動的にそれをはじくといった、著作権そのものを生成する企業のプラットフォームのほうでそういうようなものを自動的に排除するような仕組みも出てきております。これがここに具体的な課題例のところはまだなかったところです。プラットフォームの側が自動的にコンテンツ自体を生成できないようにするというようなことも、今、出てきておりますので、こういうような形での予防みたいなものは当然出てきて、状況というものは、順次、改善されていくのではなかろうかと思っております。

もう一点、最終的にAIというものは、ゲーム分野の場合ですと、今、1秒間に1枚ぐらいしか生成できないのですが、60秒間全てフルで生成できるようなところまで技術的にはいくというふうに思っております。その場合というものは、例えば2時間なり3時間のゲームの全てのシーンが生成AIで生成されるというようなところまで今後10年ぐらいの間に進んでいくことになると思うのです。

その場合、それぐらいのものを上で、クレジットの中には生成AIを利用しているということが表記されることはあると思うのですが、全てのシーンで電子透かしとかが入るとかというものはちょっと考えにくいなというふうに思っております。ただ、技術というものは相当進歩が早いということを考え、予想外のものが出てくるという前提で考えていったほうが良いと思っております。

最後に、収益還元の在り方ですが、これも各企業のほうが既に動いておりまして、例えば生成AI、画像の場合ですと「AIいらすとや」みたいな「いらすとや」の画像を学習さ



せたサービスをスタートさせているAI Picassoさんという企業さんも出てきておりますし、各出版社等も今、こういったことの可能性がないかということでもかなり模索して、サービスできる可能性を追っているというふうに聞いております。

なので、こういった企業というものは著作権者のものへの追加学習になります。そして、それをサービス展開していこうというケースなので、こういった収益還元方策というものは今後、いろいろな形でビジネスに出てくるというふうに予測しております。これは非常に適切な新産業の立ち上がり方というふうなものではないかと思っております。

以上です。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、竹中委員、お願いできますでしょうか。

竹中委員、今、声は出ていますか。

○竹中委員 はい。

今、検討課題ⅠとⅡ、両方にお答えするということでしょうか。

○渡部座長 一応、今、検討課題Ⅰでやっていますけれども、多分、Ⅱにも入ってこられる方もおられるかもしれませんけれども、お願いいたします。

○竹中委員 では、検討課題Ⅰについて意見を言わせていただきます。

私は特許の専門家で、それほど著作権とか不正競争防止法は専門とは言えないのですが、ただ、懸念していることとしましては、IoTを使って収集したデータ自体というのは知的財産権の保護のないパブリックドメインにあるべきものなのではございますけれども、不正競争防止法のほうで、もちろん、秘密のもの、また、アクセス権を制限しているものというものは実質上に保護されているとかということになっているために、非常にパブリックドメインのデータというものが少なくなっているのかなというふうに思っています。実質上、IoTでデータを集められる利用者の方ですとか、装置を持っているオーナーの方の権利というものが非常に制限されていて、実際にはサービスプロバイダのほうで全部、情報収集して、それを実質上コントロールしているというような状況にある中で、EUのほうではユーザーやオーナーのアクセス権とか、第三者に対して公開する権利というような権利が注目され、議論されています。やはりイノベーションの観点から、著作権と同じように、そういうデータ、不正競争防止法で保護されているものに対してのフェアユース的な考え方も必要ではないかなというふうに思ったりしています。

したがって、恐らくパブリックドメインという考え方では、田村先生のほうがお詳しいかもしれませんが、ドイツで開催されたEUの知的財産権のセミナーに参加して、今回、この委員会で他の委員のお話を聞いていて、この観点が欠けているのではないかなというふうに感じました。

発明のことについては後で言ったほうがよろしいですか。

○渡部座長 検討課題Ⅱのほうでまたいただきますので。

○竹中委員 分かりました。以上です。ありがとうございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、田村委員、お願いいたします。

○田村委員 ありがとうございます。

まず最初、このスライドの「(1) 著作権との関係」について言いますと、現在はやはり過渡期だと思うのですよ。それでAI生成が、今、見たら発展する前の、ある意味では一部のプロに物すごくすばらしい、天才とプロに創作をかなりの程度頼っていた時代から、これからはアマチュアというか、いろいろな方がかなりのレベルの高いものをAIを使いながらつくっていく。その過渡期にあると思うのです。その過渡期であるだけに、従来型のクリエイターの方々がいろいろと危険を感じている。そういうあつれきの問題だろうと思っております。

そして、過渡期のときにはやはり将来どうなのかを見据えたほうがいいと思うのです。将来的には、収益還元法にも関係しますけれども、新たなクリエイターの文化の世界の中で、AIを使いながら、さらにAIを凌駕するような、AIと競争しても勝てるような形の使い方を、従来型のクリエイターの技術も使いながら、そういった新しいタイプで収益管理していくような、そういった競争がこれから行われるのではないかと思うわけです。

そうしたときに、やはり第30条の4は、私はやはりすばらしい規定だと思っております。もともと、物すごくたくさん著作物を収集するインターネットみたいなものがなかった時代の、排他権中心の著作権を原則貫徹しますと、なかなかビッグデータの収集と、あるいはインターネットからの学習済みモデルの収集、食べさせることが困難な中で、そこは自由にするという、そこは大変、時代を将来見据えた、新たなクリエイターの世界を見据えた規定だと思しますので、ここの基本はやはり守ったほうがいいだろうと私は思っております。

しかし、あつれきに対してどういうふうに対処するかということが次なる問題だと思うのです。それで、先に行っていただいて、めくっていただいて、著作権の関係で、6ページの技術のところがありましたね。先ほどから技術のことをいろいろ御紹介いただきまして、私自身、もっと勉強しなければいけないのですが、大変興味深いお話が多々ありました。例えばクローラーによる収集を拒絶する技術については、かなりの程度、うまくいくのだけれども、他方でクローラー側のほうが遵守しないように設計されてしまえばおしまいだという話があったりしました。私はこういうところが大変大事だと思っております、物理的に技術的なところで完全にはいかないところこそ法的に応援するところだと思っております。

なので、例えば現行法のままでも、合理的に遵守可能な、そして、一般にも普及している、こういった拒絶の技術があったとして、それについて、例えば従わずに、あえて迂回して収集するような行為については、先ほどの第30条の4のただし書でしたか。権利者の利益を不当に害するというふうを考えて、そこは制限規定から外すというような形で考えて、もしそういうふうにしておけば、例えばさっきのあつれきの話がありましたけれど

も、自分のコンテンツを学習モデルに組み入れられる、AI生成に組み入れられるのに反対するような方々はこういった技術を利用した、それについて法的にも支援するという形の方策が多分あり得るのだらうというふうに思っています。

もちろん、今、様々なタイプの技術が促進されて、この拒絶技術についてもいろいろなものがあるということでしたから、そういった技術の進展もにらみながらの法制度になりますが、ひとまず枠組みとしては、今、現行法で用意されているのだと思っています。

次に行っていただいて、収益還元の話が出てきまして、非常にいいなと思ったのが、この収益還元というものは基本的にマーケットに委ねて、発展に委ねましょうという形で議論されているのが提言されているのは大変よいことだと思うのです。だから、市場で様々なものが出来上がっていくのだらうと思います。

他方で、ここのスライドに書いているわけではないのですが、例えば一部にあるような、著作権を制限するのが仮に仕方がないとしても、例えば補償金をつくりましょうなどという話があったりするわけですので、私は補償金については、そもそも、物すごく補償金を導入するときコストがかかります。さらに、運営するのにコストがかかる。他方、分配はどのくらいうまくいくのか分からない。そうすると、コストベネフィットのことを考えると、補償金というものは必ずしもいい制度ではないのではないかと思っていて、むしろ、先ほどのクローラーを防ぐような技術によって、嫌だったらブロックする。それで、自分のほうのビジネスを育てていく。そういった形のクリエイターに対する配慮のほうよろしいのではないかなというふうに、今、思った次第です。

多分、これで大体申し上げたいことは申し上げたと思います。以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、福井委員、お願いいたします。

○福井委員 福井でございます。聞こえておりますでしょうか、

○渡部座長 聞こえております。

○福井委員 まず、2ページです。個別の議論の前に申し上げますと、岡田委員もおっしゃった、世界の議論をむしろリードしていこうという視点は私も大いに賛成です。この観点で言うと、米国の上院で検討会議が立ち上がった。これがどうも、規制法や規制機関ということについてかなり前向きであるように見える。この動きもぜひ追っていただければと思います。

それから、広島AIプロセスに非常に目が行く状況で、確かに日本は議長国ですので、全体議論に今なら影響を及ぼすことができる立場にある。これを生かすというのは実に正しいことなのですが、同時に、日本は割とOECDの議論でも頑張っておりますので、こういうところで日本のこうした場での議論の結果をフィードバックしていく。これは大事なことかなと思います。

併せて、国際世論にもぜひ注目していただきたいと思います。このところ、ハリウッドでの作家や実演家でも、これが世界のニュースでは非常に大きな部分を占めてきておりま

して、先日、作家組合がハリウッド側と妥結しましたがけれども、AIのシナリオ制作への利用についてはおおむね勝利宣言に近い声明を出しています。実際には、法的解釈の部分は現在進行中の裁判に委ねられているところもあるかなとは思いますが、こうしたことの国際世論や政治に対する影響というものは無視できませんので、我々は見続けることが必要だろうなというふうに思います。

同様に、やはり岡田委員が文化庁の議論との相互の関連性についてお話をされました。全く私もそのとおりだと思うのですが、ただ一応、向こうにも駆り出されている立場として申し上げますと、重複は勘弁していただきたい。そんな重複した議論をするぐらいなら合同会議にしていっていただきたいという事は思います。そうすると、相互にやはり得意なところを重点的にやって、それをフィードバックし合う。こういうことが大事ではないかなというふうに感じました。

その意味で、今、この検討課題の中に入っていないので、今さら無理かもしれないのですが、皆さんがお話しされている、AIによって可能になる新たな創造とか、それから、AIが権利者の創造をどう新たにサポートできるかというところ。これが個別の検討課題のところでそんなに目立っていないなと思うのですよ。リスクへの対応のところが目立っている。メリットを検証せずにリスクのみ検討するのでもいいのかについては疑問を感じました。もし、いや、この知財本部はその場ではないのだというなら、よそでそれを検討していらっしゃる場があるのだったら、その結果をフィードバックしていただきたい。現実論として、AIが新たな創造をどんなふうにサポートできるのか。それをぜひフィードバックしていただきたい。それが田村委員のおっしゃった2ページの記載を変えてみようという話にまさに通ずる議論ではないかなと思うのです。

さて、3ページに参りまして、生成物の利用段階です。これはやはり実証的にいくべきなので、例えばどのくらい似るものがどの確率で意図せずに出現するのか。先ほど新委員の御発言もありましたけれども、意図せずにはどのくらいの確率で出現するのか。出現はする。ただ、確率が非常に低いということは確かに論文等が出ているのですよ。それは実際、どんな程度なのか。逆に悪用しようと思ったときに、従来の通常の著作権侵害とは違う新たなリスクというものは生まれているのか。これもやはり実証的に悪用例というものを見てみたいわけですよ。これはぜひ、事務局、大変だと思うのですが、お願いできればと思いました。

それから、5ページに行きましょう。小さく書いてあるのですが、右下の肖像権、パブリシティ権です。これはそれこそ著作権分科会ではやっていませんので、ここでやらなかったらどこでやるのかと私は思います。肖像権、パブリシティ権のリスクというものは非常に大きいというか、皆さんが非常に気にしていますから、ここで議論すべきではないかなと思います。これは所轄官庁が割とない権利なので、重点を置いたらどうか。それは知的財産権ではないとか、そういうことを言っている場合ではないのではないかと私は思います。

6 ページへ行きましょう。技術ですけれども、まさに岡田委員や岡崎委員がおっしゃっていたとおり、ヒアリングをたくさんやって、また実際、この技術でどのぐらいできるという情報をぜひ潤沢にここで集めていただければと思うのです。どんどん、専門家の方、専門企業の方に来ていただいて、特に技術でどこまでできるかだけではなくて、どこまでそれがさっきのロボットテキストみたいに標準化されていて、その結果、どこまで実効性を期待できそうか。ここまで議論して初めて技術論ですよ。誰も使っていない技術で何ができて、それではしようがないというところがあるので、技術の利用を強制できるわけではないから、そういうことも含めて情報を集めたいなと思いました。

7 ページへ参ります。収益還元策です。これはまさに岡崎先生にすばらしいと言っていたただけで私は今日出席してよかったなと思ったのですけれども、私もこれはすごく推しているのですよ。

シャッターストックという、世界最大規模のゲッティイメージズと並ぶ画像ストック事業者がいます。これは権利処理済みの画像を許諾に基づいてAI学習に回し、その結果、収益を権利者に還元するというのをこの2月から開始しています。彼らうまくいっていると言って、でも、本当にうまくいっているのかどうか。それは聞いてみないと分からないですね。また、ゲッティイメージズも「Generative AI by Getty Images」を先週発表しました。これは一体、どこまでできそうなのか。それから、この試みは日本でも始まっています、私も委員で加わっていますが、日本画像生成AIコンソーシアムが立ち上がっています。これは一体、どこまでのことができるのか、情報として集めるということが大事だなと思います。

結果、デジタルライセンス市場がどこまで現実に立ち上がっていくのか。まさに田村委員がおっしゃったとおり、著作権の解釈や規制論にこれはまさに直結する、影響を与えるべきだし、与えざるを得ないと思います。

最後に、8 ページのデジタルアーカイブです。これは岡崎委員や江間委員がおっしゃっていただいて、よくぞおっしゃってくださったと思います。我々もデジタルアーカイブ学会でずっと、この推進には取り組んでいます。現在、EUは2020年にEUデータ戦略である、分野別データスペース構築ということを発表していますが、その中心にあるのがコンテンツ中心のデジタルアーカイブであるEuropeanaという巨大な電子図書館・博物館です。実に5200万点のデジタルコンテンツが横断で検索可能だけではなくて、メタデータではなくて、コンテンツそのものがアクセス可能になっています。そのうち45%までは再利用可能な条件が明示されている、使えるデジタルアーカイブです。

EU・ECは、ここに現在、驚くべきことに、年間約10億円の予算をつぎ込んで、このコンテンツ分野のデータスペースの構築に全力を挙げています。そして、その利活用の主要対象としてAIを挙げています。こうしたデジタルアーカイブの推進のために、日本で何をできるか。こういう議論も、やはり先ほどの著作権の解釈論・規制論等に影響を与えていく、相関関係があると思いますので、できる限り、ここでの議論も進めていただければ

と思いました。

1点だけ最後に、江間委員がおっしゃったガイドラインの試みですけれども、デジタルアーカイブ学会では肖像権ガイドラインというものを発表していますが、今、これはかなり現場で取り入れる動きが広がっています。あるいはここでの議論に資する部分があるかもしれません。

以上でした。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、福田委員、お願いいたします。

福田委員、聞こえますでしょうか、

○福田委員 すみません。ミュートが解除できていなくて申し訳ありません。

私からは、技術者、事業者側の立場として発言させていただければと思っております。

私のほうは、2017年から生成AIの活用を目指した開発に従事いたしております。まさにエンターテインメントを事業として運営されている企業様や、個人のクリエイター、アーティストの方とのお付き合いがございます。もう事例としては挙がっておりますが、やはり企業様からは、人手が足りない部分を解決して、よりよい作品をつくっていききたいというお声や、自社の資産を活用して、高くなっている製作費のほうを抑制したいというお声をよく御相談を承っております。ここで個人のクリエイターの方に関しては、AI技術ツールとして積極的に使っていく方もいらっしゃる一方で、やはり御自身が公開した作品を無断で学習するのを快く思っていないという意見を表明する方もいらっしゃっております。

新先生が少し触れられていたと思うのですけれども、技術が進んだことによって、つくられる、出力される作品とか生成物のクオリティーが上がっておりますので、それを意図を持って、悪用する方、類似性・依拠性を侵害するような方、著作権を侵害するような方がいることがやはり問題であって、そういうことは許容してはいけないのかなと思っておりますし、私のような者に関してはサービスプロバイダーというところもありますので、きちんと責任を果たしていくようにできればと考えております。

やはり技術が進んだというところもありますので、AIをツールとして活用した場合に、その技術が創作性がないという前提に関しては、今、少しそういう議論ではないのかもしれませんが、そういう前提で話すのはよろしくないと思いますので、その出力されたものをきちんと評価するような仕組みというものをつくっていけないかなというところは常に検討はいたしております。

すみません。ここから少し内容に入っていければと思うのですけれども、3ページ目、文化庁様の整理のところというものはやはり自社も昔から、私もこのような整理になるのかなと思って見ておりましたが、とにかく著作権者の利益を不当に侵害するような使い方というか、学習の仕方をするようなものに関してはきちんとどういう対応をしていくのか。現行の著作権法できちんと罰せられるものなのか、それとも、さらにもう一步踏み込んだ

ものというものが必要になるのかというところはぜひ先生方とディスカッションさせていただければと思っております。

あとは、技術のところに入らせていただければと思うのですが、6ページ目のところで、ここは岡崎先生、あと、新先生からも御指摘があったところに全面的に同意ではあるのですけれども、まず、私のような者に関しては、やはり事業者側の立場としてきちんと正しく法令を遵守して今までやってきたという自信はあるのですけれども、一方で個人のクリエイターの方の権利を守ってほしいというお気持ちに応えられてきたかどうかというところはこれからきちんと向き合っていかなければいけないものかと考えております。それが学習してほしくないということであれば、クリエイターの方が同意しているかどうかみたいな、同意していないコンテンツに関してはきちんと何らかの機関で管理していくようなことというものも考えていけないかなというの思っております。

技術的には、前の委員の方からありましたけれども、もちろん、電子透かしのようなものというものは恐らくできるだろうとは思っております。あとは、類似判定、フィルタリングみたいなことというものも、きちんとそういう、企業なのか、機関なのかというところがきちんと管理するような形で進めていく必要はありますが、かなり大規模にはなるかと思っておりますが、やはりそういうところは可能ではないかなと思っております。

やはりこういう新しい技術に関しては、出力側の制御というところをきちんとできないかなというのを考えておまして、学習に関しては日本の法律上、かなり自由にできる部分というものはあるかと思うのですけれども、少なくとも学習するデータがクリーンなものかどうか、あと、出力されたものがきちんと権利を違反していないものかというところは、そういうアクティブな方法でフィルタリングみたいなものはできる可能性がないのかなというところは検討できればいいかなと思っております。そういうところを守っている企業に対して、きちんとサーティフィケートを発行するとかということも、第三者機関みたいなところがあり、きちんとつくれるのであれば、そういうことはできるのではないかなと思っております。

やはりAIをツールとして使うところに対して、それが一律、学習したデータから生まれるものは創作物ではないという話ではないと思っておりますので、それをツールとして活用して新しい作品がつけられるとか新しい体験がつけられるという可能性が今後あると思っておりますので、そういうところの技術の進捗みたいなところをきちんと保護しながらこういうガイドラインというものをつくっていかないかなと思っております。

次のページですか。7ページ目で、こちらに関しても特段、今までの御意見に反対するものもなく、基本的には賛成なのですけれども、今後、技術に関しては、今、事前学習済みモデルという、結構、大規模なデータを学習したものを個人もしくは企業のデータを持ってファインチューニングして、権利を保護しながら、出力を制御しながらつくっていくみたいな仕組みが多分、今後行われていくのかなとも思っております。そういう使い方をするに当たって、事前学習するデータを販売する。先ほど福井先生のほうからシャッター

ストックの例が出ましたけれども、そういう販売するということも全然、まだ民間で進めていけばいいと思いますし、その学習したもの、事前学習済みモデルというものの利用に対してライセンスを発行するみたいなのところも進めていけばいいかなとは思っております。

私は1点だけ気になったのが、この事前学習にするデータの権利みたいなところの前提というものをどういうふうに考えられるのかなということはあるまして、基本的に学習するのはオーケーけれども、出力するときに何らか権利侵害が発生するような話とか、何かそういういろいろなパターンがあるのかなとも思いますので、そういうところの話というものは今後少し考えていければと思っております。

○渡部座長 よろしいでしょうか。

○福田委員 はい。私からは以上になります。

○渡部座長 ありがとうございます。

続きまして、奥邨委員、お願いいたします。

○奥邨委員 私のほうからは、まず、スライドの3枚目ですけれども、こちらは、先ほどからもお話がありましたように、著作権分科会で御議論になるということで了解しておりますが、ただ、私は今、そこに参加しておりませんので、少し概括的なことを簡単にだけ申し上げます。AI、特に今回の生成AIに関する議論というものは、いろいろと突き詰めていきますと、創作とは何かとか、なぜ著作権が付与されるのかとか、著作物の本来的な価値とは何かという著作権法制の本当の基本的なところに議論がつながっていく、そういう問題と関係するというわけです。

したがって、今、ここに例に挙げられているものと、例えばただし書の在り方を考えます上では、例えばただし書により、結果的にアイデアとか事実のような、著作権法の原理原則に照らして、本来保護されないものが結果的に保護されるようになってしまうというのは、いかがなものかと思えます。

また、AI以外の文脈にどう影響するかということも非常に重要になってくるかと思えます。ただし書というものはここだけで使われているのではなく、このただし書と似たようなただし書は著作権法にいっぱいありますので、ここの解釈というものはほかにも影響してくる部分があるので、そういう非常に基本的なところにつながってくるという議論が必要だと思えます。

また、学習に関する問題というものは、生成AIだけではなくて、認識系・識別系のAIにとっても非常に重要なところになりますので、生成AIに局所最適な形というものをあまり追求し過ぎるとバランス上いかがなものかというようなことも出てくるのではないかと思います。

あと、これは資料についてのお願いなのですが、ただし書のところを「不当に害する」だけ下線になっているのですが、これだとフリーハンドで不当に害するかどうか判断できそうな感じになってしまうのです。しかし、著作権法の条文としては、やはり著作



物の種類と用途、利用の様態というものを判断に入れないといけないということになってきますので、この辺も少し強調してもらおうとかをしておいたほうが、誤解がないのかなと思います。

それから、今度はスライドの6ページのほうについて申し上げたいと思います。これも先ほどからいろいろと興味深い技術のことを、お話を伺って大変勉強になったのですが、そこでも議論が出ていましたけれども、何ができると同時に、何ができないかということ、やはり限界を議論していくということは非常に重要だろうと思います。

そのときの限界の中には、技術的な限界だけではなくて、社会的とか、実際的な意味とか、法的になぜそれを使うのかというようなことも踏まえて検討する必要があるのだろうと思います。あまりいい例かどうかは分からないのですが、よくAI生成であることを表示すると言うのですが、これは仮に技術的に可能だとしても、実現可能性というか、何のためにするのかということを考えないと、よく分からない表示になってしまうのではないかなと思います。

天然ジュースではないのですが、100%混じり気なしのAI自動生成ならばそれでいいですが、人間がAIの助けを借りて表現をつくった場合は、これは表示するのでしょうか、しないのでしょうか。表示するのだったら、何のために表示をするのだろうということになってくるわけです。そういうものも全部表示するのだということになると、これは身近なところだと、今、デジタルカメラで写真を撮ったり、スマホで写真を撮ったりすると、これは大体、AIの助けを借りているわけなので、全ての写真にAI生成、メイド・ウィズ・AIなどと書かなければいけないのですが、それは何のためにするのだろうということになりかねないわけです。

したがって、何のためにどういう技術を使うのか、技術的に可能かだけではなくて、それが実社会でどういう意味があって、法的にどういうことに使えるのか使えないのかというようなことも踏まえて、セットで議論していく必要があるのだろうと思います。

私自身は昔、企業におりました際に、コピープロテクションの開発にずっとかかわっておりました。そのときに、一つの問題は、技術でできることと、法律上それをやるべきこと、やったほうがいいこととは、やはりいろいろ違うのです。技術的には全部コピーをゼロにしまえばいいという極端なことになるのですけれども、それは、法的には意義がないということになりますので、そのバランスというものが重要になる。

そのときの議論として出てきたのは、これが今回当然当てはまるとも言いませんが、当時、コピープロテクションの分野では、技術と法律にプラス契約という民間同士のいろいろなやり取りも含めて、この三位一体で実現していくことでした。これは、AIの場合もやはりいろいろと議論としてはあり得るのだろうというふうに思いますので、そういう視点が必要なのではないかなと思います。

それから、スライドの7枚目ですけれども、これも特に2つ目の、クリエイターが新たな創作活動に活かしていくというところです。こじ、クエスチョンになっているのですけ

れども、先ほどからも先生方からも幾つも御意見が出ていますように、生成AIで様々な懸念が生じている。田村先生から、あつれきというお言葉がありましたけれども、本当にそういう部分はあると思うのですが、一方で、これを使った新しい創作・創造というものがいっぱい起こっているわけですし、起こさないといけないというか、逃れようがないわけでありまして。そうだとしたら、そういうものをいかに評価するか。

実は、今までも新しい創作ツールが登場すると、みんな、最初は懸念し、あつれきも生まれる。でも、だんだんそれを受容して行って、そして、新しいクリエイションの形とかコンテンツエコシステムをつくるということをやってきたわけでありまして。デジタル技術とかインターネットとか、20年ぐらい前へ遡ってみたら、何かすごい悪いみたいな今とは全く違う議論をしていたと思います。ですから、AIだけがそうではないはず。ただ、放っておくとやはり受容には時間がかかるわけですので、いかに早くあつれきを少なくし、受容される環境を整備していくかということ。実はここの「考えられるか」という部分、これは本当に一つの柱にさせていただきたいぐらい重要なことではないかなと思っております。

それから、スライドの8枚目ですけれども、アーカイブ機関の保有データに含まれていない場合というものがございましたけれども、これについては実態に即した議論が必要かなと思っております。アーカイブ機関が持っているものが例えばどういう経緯でデータを入手したかによるのですが、パブリックドメインだとあまり気にする必要はないですし、権利制限規定によっているものだったら、これはまたいろいろ議論がありまして、あと、契約とか寄附とかだったらいろいろと条件がついているかもしれないということになりますので、この辺はアーカイブ機関がどういう形のデータをどうお持ちなのかということと、実態を踏まえた議論が必要なのかなと思っております。

あと、ディープフェイクでありますけれども、9枚目です。確かに、このディープフェイクは大問題だと思います。ただ、これは基本的にはやはり対象と、何がどういうふうにかフェイクされたのかということ個別のケースで考えて行って、そのフェイクが対象者にもたらす被害回復に一番適切な法制度を選ぶということなのだろうと思います。

私は、刑事法はあまり詳しくないですけれども、私の拙い記憶では、従来もアイコラ、アイドルコラージュというものについて刑事事件になったとか、あと、そこまでいかないまでも、民事の名誉毀損になったというような事例もあったと思っております。ディープフェイクも、例えば人間に対する何らかのポルノチックなフェイクだったりすると既に事例もあつたりしますので、そういうことも踏まえて、あまりざっくりした議論ではなくて、ディープフェイクというものを、何をどうフェイクするのかというのをきっちりと押さえて議論する必要があると思っております。

ディープフェイクの定義、今、EUの例が出ておりますけれども、こういうものを踏まえながら議論していかないと、過剰規制になったり、逆に過小保護になったりということが考えられるのかなと思っております。

最後、すみません。ちょっとだけ簡単にですけれども、スライドの10枚目でガバナンスとの関係が出ています。ガバナンスというものは一般にリスクや問題の発生を回避するための体制の整備を意味するわけですが、裏返しとして、リスクや問題が生じたときに、ガバナンスをちゃんとしていた場合とそうでない場合で何の差もないというのだったら誰もガバナンスをちゃんとしなわけなので、やはりガバナンスをちゃんとしているということはそういうところに影響してくるという話だろうと思います。

また、その背景には、では、誰がどういう責任を分担するのか、それが妥当でない場合はどうやって分担するのか、是正するのかという議論も含むと思います。これは知財に関するリスクや問題に関しても同じなので、先ほど冒頭で主体論という議論も出ていましたけれども、それだけではなくて、これをすることによって責任の軽減があるとか、そういうふうな仕組みづくりともセットで考えていかないといけないのかなというふうに思います。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

最後に、佐渡島委員、お願いいたします。

○佐渡島委員 コルクの佐渡島と申します。クリエイターのエージェント会社をしているので、創作の際のAIとの関係のところからお話をしたらいいかなというふうに思います。

著作権とAIの関係なのですけれども、現状、かなり著作権を違反しているのではないかと、AI生成しているものが著作権侵害をしているのではないかとというところが軸になって議論されているように思うのですけれども、結構、それはAIを使って、例えば言葉などでプロンプトにして、一発で絵を出している。今、よくあるイラストなどからAIをイメージしているのではないかなと思っています。そういうふうなシンプルにつくったものなどはたくさんあふれていて、そういうふうなものが商業的な価値を持ったりだとか影響力を持つということは、AIが一般化していけばしていくほどなくなって行って、今、行われているファンアートみたいなものと変わらなくなってくるのではないかなというふうに思っています。

実際、僕らが創作現場で、今、AIを使ってみたりだとかということはかなり積極的に試していたりだとか、そういうことをしているクリエイターに会いに行ったりだとかというふうにしていただいのですが、創作過程の中で複数のAIを何度も違う形で使ったりだとかというふうなことを行っています。なので、そのような使い方をしてる場合は、初めは人がやり、人がつくったものをブラッシュアップするところにAIの力を借り、そしてブラッシュアップしたものをまた人がやり、違うAIの力を借りる。そしてまた、上がってきたものを人が直し、また違うAIを使ってブラッシュアップするみたいなことをやっていて、うちの事例とかで言うと、週刊連載しているものが、それによって1日でできるというよりも、今まで1か月ぐらいかかってしまっていて週刊連載には対応できないなというふうに思っていたもの。そのクオリティーというものが、AIを使うと1週間ででき

るかもしれないというふうな形で、AIを使うと単純に楽になるというよりも、今までと違うクオリティーのものができるといふような感じのことが起きているなというふうに思っていて、AIを使っていると、ある種、著作権のクリエイティビティーが低いというふうには今は思われやすい傾向があるなというふうには思うのですけれども、決してそうではないなというふうには思います。

現状は、AIに関わらず、人がつくった創作物がほとんどの状態なので、人のものから学習しているところで、人がそのことへの懸念、著作権侵害というものはすごく言うのですけれども、AIがつくったものをAIが学習していったというふうな形で、すごい量のコンテンツが今後現れていくので、直前の委員の方がおっしゃられていたように、著作権とはそもそも何なのか、クリエイティビティーとはそもそも何なのかというところに話が戻っていくのではないかなというふうには思います。

また、AIなどを使って10代の若いクリエイターたちがどんどん出てきていますけれども、彼らは様々な、スマホをはじめとしたツールというものをすごく一般的に使っていて、日常的に創作物をつくって発表していたりするとき、急に若いクリエイターがそれは著作権侵害だというふうな形で非難されて作品を全部引っ込めていたりだとかということがあるのですけれども、現状の著作権というものが今の様々なツールの日常的な使い方と、若い人たちと僕のような世代とだと感覚が全然違って、すごく日常的なことをやっているのに急に著作権侵害だというふうに言われてしまったりだとかということがあったりするなというふうには思っていて、このAIのところのルールというものが、AIを積極的に使って、より新しいコンテンツがどういうふうになると生まれてくるのか。既存のクリエイターのところからの学習の問題だけでなく、AIを使っていく新しいクリエイターのためのルールづくりみたいなものというものが重要で、そのこと自体はクリエイティブとは何なのか、著作権とは何のために設計するのかということのそもそも論の議論というものも重要になってくるのではないかなというふうには僕は感じております。

以上になります。

○渡部座長 ありがとうございます。

検討課題Ⅰにつきまして、一通り全ての委員から御意見をいただいたかと思いますが、何か追加的に御発言のある方はおられますでしょうか。よろしいでしょうか。

もしよろしければ、続きまして、検討課題Ⅱもございますので、こちらのほうに移らせていただきたいと思います。存じます。「AIと発明」ということで、御意見のある委員からいただければと思いますが、こちらは竹中委員が御発言を予定されていたというふうに理解しておりますので、竹中委員からお願いいたします。

○竹中委員 ありがとうございます。私の場合、特許が専門なので、特に発明者適格性という観点から、いろいろなセミナーでパネリストとして発言したり論文を書いたりしているということで、検討課題Ⅱにとっても興味があります。

AIを使った発明過程に関与した自然人は、発明者適格があれば、パリ条約上の発明者

掲載権及び日本の特許法上の職務発明に関する相当の対価補償権を持ちますので、これを侵害することがないように、AIがした発明という理由で、特許性なしというような認定には慎重であるべきというふうに考えております。

どの程度、自然人が関与していれば自然人の発明と認められるかという具体的な課題例をスライドの中で示されてはいらっしゃいますけれども、もちろん、こちらのほかの委員の方の御意見も聞きたいところですが、一緒に研究しているAIの開発者などの意見を聞きますと、AIを利用した発明とAIがした発明を区別するような、そういう線引きというものはないわけであって、各事例で判断していくしかないということです。

あと、発明者の認定ですけれども、日本の場合はアメリカと比べて、共同発明者として認定される基準というものが厳格になっているということになっておりまして、したがって、アメリカでは発明者となるような者が、日本では発明者ではない。例えばAIが、共同発明者ではないのですけれども、ツールですけれども、ツールとして使った場合の貢献というものが、日本では十分ではなくても、アメリカでは十分というような現状があって、実際にアメリカで日本に由来した特許出願から生まれた特許権が権利行使の時点で問題になっているというようなことがあります。

ヨーロッパのほうでセミナーをしたときにも参加者から意見があったのですけれども、できたら特許庁のほうで、そのときはEPOの人が来ていましたから、EPOのほうで具体的に実地調査みたいなものをして具体例を示してくれというような話も出ていました。ぜひ、EPOだけではなくて、EPOとUSPTO、JPO、5大特許庁で一緒に共同研究していただいて、そういう基準というものを調和した形でつくっていただくということが重要なことだと思います。そのときに、基本的には非常に低い基準で、自然人が間接的に、または直接的にクレームの構成に貢献しているような場合。そういうような場合は発明者というふうに認めて、特許の対象にするというような形にしてもらいたいというふうに思っております。

以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかの委員の方から、この検討課題Ⅱについて、御発言のある方は。

田村委員、お願いいたします。

○田村委員 どうもありがとうございます。田村です。

今、竹中先生から日米比較、国際比較の話がございました。この11ページのスライドのまとめ方に少し注意したほうがいいかなと思うところがございます。それは、全般的に発明の技術的基礎にかかわらず、そのおつもりはないかもしれませんが、ふっと読むと、発明の各過程①②③というものがあって、それについて、発明がどういう技術的思想か、どこに特徴があるかにかかわらず①②③のどこに関与していいかという一般論が展開できるかのような書き方のようにも見えなくもない。

実は、これは大変短いまとめですから、そうではない可能性も物すごく高いと思うのですけれども、ただ、世の中で書かれている文献とかには、特に吉藤先生という、昔、大変

権威があった方が本が割と、この発明の技術的基礎と関係なく一般論を展開しているせいで、割とそこを使って議論する方が多いのです。ところが、裁判実務は、そして、私は裁判事務で大変よろしいと思っているのですけれども、裁判実務のほうは発明の技術的思想の特徴部分がどこにあるかによって、その特徴部分を創作した人が発明者だと見ます。そこがアメリカと違うので厳しいというふうに竹中委員がおっしゃられていたと思うのですけれども、私はハーモナイズで、日本に合わせてくれというほうですけれども、ともあれ、そのようなことですから、例えば非常にパイオニア的な発明で、例えば抗体医薬などであり得ますね。この因子とこの因子を結合させる、あるいはこの因子にこの因子を対抗させるというような、そうすると、何かいろいろと血友病に関してうまくいくとコレステロールも下がるとか、そういうかなり大きなメカニズムを発見する、①のところを発見するところに特徴があるのであれば、そこに人が関与しているのであれば、あとは細かな、では、それに応じて、本当に実施可能なものはどんなものがあるかということ、AIを使いながら、最終的に具体例に結びつけたとしても、私はそれは発明に当然なると思いますが、自然人の発明は課題設定になると思うのです。

でも他方で、①のところは公知技術になっていまして、あとはひたすら関係者を見つけないといけないというときに、その関係主体を全部、AIに頼ったならば、私はそれは発明とは言わないということで、だから、技術的思想がどこにあるかによって変わるということを、そういうものが裁判例だということをぜひ認識したほうがよいのではないかとこのように思っております。

あとは、竹中先生の御発言についてもそのように、場合によって、こちらのほうは、日本の場合には技術的思想によって変わっているのだ。最終的に技術的思想は、フリーライドされるような技術的思想を創作した人を保護するというものが私は割と特許だと思っていますので、ただ、その権利範囲が不明確なので、クレームという制度を用意して、クレームに該当するかどうかを調べていますが、結局は、クレームというものは手段ですので、技術的思想の創作者というものが大変大事ではないかと思っておりますので、今の日本の裁判実務はよいのではないかと私は思っているということです。

それから、もう一点申しますと、この(2)のほうです。進歩性のほうについては、これは問題意識が出ているように、見え隠れするように思いますが、今、どの程度かというのは現場を私はもうちょっと勉強しなければ分からないですけれども、今、既にそうかもしれませんし、近い将来、非常にこのAIを使いながら、とりわけ、この候補選択などについて、どんどんAIを使った発明類似の行為が行われていくことになりまして、やはり当業者のレベルというものはAIを使った人レベルで考えていかざるを得なくなりました。そうすると、進歩性の要件は基本的には高度化していくのだろうというふうに思っているところであります。

私からは以上です。

○渡部座長 ありがとうございます。

ほかに御発言のある方はおられますでしょうか。よろしいでしょうか。

全般を通じて、何か御発言が残っていらっしゃる方がおられれば挙手いただければと思いますが、よろしいですか。

今日は1回目ということで、最初の風呂敷はここで広げておきたいと思いますが、いかがでしょうか。よろしいですか。

ありがとうございます。

私もお話を伺っていて非常に印象的だったのは、技術の関係の話は大変勉強になりました。また、現場で実際、このAIを使っていらっしゃるクリエイターの現場とかクリエイションの現場とか、そういう話も伺って、なるほどと思うところも非常にあって、この手の議論はやはり、この進歩の早い技術をベースにした議論をするということを心がけないといけないというふうに思ったところでありまして、また、委員の先生からも御指摘がございましたが、技術の捉え方というものはかなり多義的・多面的に捉えておく必要があるというのは皆さんの御意見のとおりかと思えます。リスクだけではなくて、リスクを低減する技術も当然あると思えますし、そのメリットも非常に社会を変えるような広い意味でのメリットというようなこともあったわけですので、この技術の捉え方というものは御指摘のとおりかと思いました。

それから、もう一つは、やはりデータの議論の中で、これも実際に現場で使っている方から、これはハイクオリティのデータをすごく努力してつくられているということをお伺いしました。有償で、本当に価値のあるデータであるというようなお話とか、まさしくそういうふうになると、このデータをどう扱うかということが価値のあるものとして考えるということで、実はデータについては、今までは審議会とか委員会とか物すごくたくさんあって、そういう意味では、でも、考えてみると、このAIの学習用のデータについて特化した議論はあまりされていなかったような気がします。価値あるデータであるというような、このAIのデータについての議論をすることによって、あるいはそもそも、これは技術のいろいろな関係のことが割と議論することによって、まさしく収益還元のところなどにもつながってくるのかなというふうに印象を持ちました。

そういうようなことで、今日はいろいろな御意見をいただきまして大変貴重な機会になったかと思えます。

ということで、少し早いですけれども、事務局からもここまでの議論で何かコメントがあればいただければと思いますが、事務局のほう、いかがでしょうか。

○白鳥参事官 事務局でございます。

本日は初回の会議におきまして、事務局側で案としてお示しをさせていただいた論点について、大変幅広く、様々な御意見を賜りまして誠にありがとうございました。

技術や収益還元など、従来の議論の中では必ずしも焦点が当たってこなかったとも思われる点も含め、非常に良いスタートとなる御意見を数多くいただいたと考えております。

本日頂戴いたしました御意見につきましては、検討させていただき、今後の展開につい

て、座長と御相談させていただきながら進めていきたいと考えております。

取り急ぎ、以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、本日はこれで閉会とさせていただきたいと存じますが、今後のスケジュール等について、事務局から御説明がございましたらいただければと思います。

○白鳥参事官 事務局でございます。

次回、第2回目の開催でございますけれども、10月18日午前8時から10時までを予定しております。今回と同様に、オンラインにて開催いたします。

また、本検討会における議論の参考とするため、本検討会が検討対象としております議題について、近日中にe-Gov上で意見募集を開始することを予定しております。結果については、今後、本検討会にて御報告させていただく予定です。

御連絡事項は以上でございます。

○渡部座長 ありがとうございます。

それでは、本日の会議はこれで終了させていただきます。御多忙のところ、委員の皆様、大変ありがとうございました。