【個人からの意見】

【結果概要】 「知的財産推進計画 2025」の策定に向けた意見募集	
全体（個人からの意見）	940 件
Ａ．知的財産の創造	3 件
（Ａ１）国内のイノベーション投資の促進	2 件
（Ａ２）知財・無形資産への投資による価値創造	3 件
（Ａ３）ＡＩと知的財産権	739 件
Ｂ．知的財産の保護	29 件
（Ｂ１）技術流出の防止	4 件
（Ｂ２）海賊版・模倣品対策の強化	21 件
（Ｂ３）産業財産権制度・運用の強化	3 件
（Ｂ４）知財紛争解決に向けたインフラ整備	6 件
Ｃ．知的財産の活用	2 件
（Ｃ１）産学連携による社会実装の推進	1 件
（Ｃ２）標準の戦略的活用の推進	0 件
（Ｃ３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備	7 件
（Ｃ４）中小企業／地方（地域）／農林水産業分野の知財活用強化	2 件
Ｄ．高度知財人材の戦略的な育成・活躍	4 件
（Ｄ１）研究開発における人材育成・流動化	2 件
（Ｄ２）コンテンツ開発や利活用における人材育成	8 件
（Ｄ３）知財活用を支える人材基盤の強化	3 件
Ｅ．新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略	37 件
（Ｅ１）新たなクールジャパン戦略	15 件
（Ｅ２）デジタル時代のコンテンツ戦略	15 件
Ｆ．その他（「知的財産推進計画 2025」に新たに盛り込むべき施策等）	34 件

※　同じ者が２件以上意見提出したものは、それぞれ１件としてカウントしています。

※　意見提出者が申告した「意見の分野」の欄に記載しています。

※　文字化け等により判別できない文字は、「●」で表示しています。

【個人からの意見】

【意見の分野】 A.知的財産の創造	
No.	意見
1	概要より 日本の文化戦略ではコンテンツはもとより「食」「伝統工芸分野」「芸術」「芸能」から日本ではなければ生産できない分野を担う「企業体」まで、一通りのジャンルを確保している。例えば三井住友「インバウンド関連日本株ファンド」の主要組入銘柄でもあるように文化だけではなく製品産業も含まれており、決して文化だけではないということである。 参考 https://www.smtb.jp/-/media/tb/mkanri/pdf/H79111110.pdf そのいずれにも共通するのが「売り込み」「マーケティング販売宣伝」であり、今やネット空間は主要な広告媒体である。そこに生成 AI の登場によりディープフェイクばかりが先行し、いわゆるゴミ画像で溢れかえり、ましてやその画像を作るために何億ともいわれる無許可や犯罪に抵触している画像が使われており、せっかくの純粋な本物の製品や文化の画像（映像、音楽音声、文章含む）を使って国を挙げて PR しようとも生成 AI がいては単純に「信用能力に欠ける」のである。海外も国内も等しく「本物」でなければ価値はない。各業種が隆盛となるよう本物の分野に手厚くなっていただきたい。 AI と駆使するのは賛成だが生成 AI は不要である。人材不足に関してコンテンツ分野のいずれでも現在人材不足となっているのは単純に国内人口が減少しているのもあるが人財そのものが経済的に疲弊していること、今まで潜在的であった「日本的なサービス、タダ働き」が表面化してきたこと（経済自体の貧困化によりタダ働きが無理になっている）がある。海外では（特に韓国）国を挙げてのコンテンツ保持と発展のために「人に資金を投入している」決して最終的にどうやって利用するかの部分に資金を投入しているのではなく、コンテンツそのものを生み出す人と制作に資金を投入しているのである。フリーランス新法には依頼料金の適正化(国際基準相当にまでの賃上げ、それにより派生するアマチュア部門のコミッション価格帯の底上げ）まで期待したい。そこにシステムとしての AI の投入は期待する面があるが、クリエイターを阻害することしかできていない現状の生成 AI は無用の長物である。生成 AI は結局のところ AI ではなく検索結果を一枚の絵に凝縮したもの（音声の場合も検索結果を音声としてアウトプットしたもの）にすぎず、いわば「パクリの塊」でしかない。このまま生成 AI を進めると賃金のデフレ、偽物画像の氾濫による知財のインフレによる依頼の適正価格のゼロ価値化、クリエイターそのものの疲弊化と無力感による脱落者の続出により全滅もありうる。せっかくの日本の産業を自ら首を絞める方針はやめていただきたい。 海外による日本への認識について、生成 AI は、海外顧客層へ「誤った日本文化や歴史などの情報」を刷り込む危険性がある。既にネット空間では生成 AI による認知を歪める画像や文章が氾濫している。自然用語（花、虫、景観）で検索をかけると誤った全くこの世に存在しない結果を提示される幕末明治時代など歴史資料検索をしてなぜかいるはずのない人種が武士の格好をしていて、昔の写真や絵のように見せている（歴史調査により証明済みの歴史資料を改竄。知らない人がそれを本物だと誤解して認識してしまう。そのままそれを日本の歴史としてしまい、トラブルに発展する。逆に日本側から西洋の服飾文化を調べようとするとふさわしくない画像が検索結果で出てきてしまい、知らない人がそれを本物と認識してしまうリスクもある。国が生成 AI を認めることは自然発生的にディープフェイクや犯罪性を受け入れることになり、我が国のネット空間における治安レベルの低下を招くものと思われる。我が国が犯罪の温床になってはいけない。

【個人からの意見】

2	Ａ．知的財産の創造 （Ａ１）国内のイノベーション投資の促進 ・　イノベーションボックス税制については、透明性を必ず確保する事と制度がある事がさらに多くの国民に広く知られる事により国内の開発の多様化、その内容を公表する事によるライセンス利用の促進、その新しい技術の正当性や利便性が正しくそれに適応資するものと評価されているか国民の目による適正化が進むことが望まれる。例えばＤＸ化についてのＩＴ導入補助金については架空、又は不適切な利用による確認されているもので１．４億の不正受給があり、不正と確認されていないものも含めると大規模に国民全体への利益に寄与しない詐欺まがいの制度の悪用があり制度の利用が公表される旨を記載し、利活用時についてはチェックボックス等で利用者本人への注意喚起もされる仕組みが望ましい。 税制、補助金については日本の今までの傾向ではクローズな発信が多く、これからの重点としての減税措置等は昨今の年収の壁の話題ように国民の関心をひく事も重要視されるべきである。 （Ａ２）知財・無形資産への投資による価値創造 ・　知財、無形資産への投資についてはクラウドファンディング型投資で一部は半年程度からのサイクルで年利５％～程度の投資案件は行われており、失敗しリターン０の場合投資側が損する形であるが投資というものの側面として分散投資する形は投資者本人のリテラシーの向上化も必要である事から投資について広くわかりやすく学べる発信は必要である。例えば新型ＮＩＳＡでは利益面が多く発信されてしまい、一時的な損益で契約解消が起きてしまう状況であり積立とは常に入金する事が一番の利益に繋がる事を国民が学べる形はやはり必要である。また、開発投資も税制は株式投資と同じ税率を使用し短期運用の強みを生かして広く知られ発展していく事が望ましい。クラウドファンディング型投資では常に応募が設定金額より多く抽選で投資する形になっており、市場としてはまだ大きくできる余地が残されている状況は機会損失を招いていると考えられる。 （Ａ３）ＡＩと知的財産権 ・　まず初めに情報解析の為の複製は原則全て合法という誤った解釈が一般論となっており『一部条件を満たすことができない行為を行っていないと考えられる場合については情報解析の為の複製は合法である』と発信し直して頂きたいのと、権利制限規定の見直しは必須になると考えられる。著作権法でも第３０条の４では「当該著作物の種類及び用途並びに『当該利用の様態に照らし』著作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。」とあり、人間主体の場合その利用都度に必要なものしか情報解析はしていけなかったものが、解釈としてのねじ曲げが起きてしまっている。また、第４７条の５の著作権法施行令第７条の４、著作権法施行規則の一部を改正する省令（平成３０年文部科学省令３７号）を照らし合わせると出力に関してはＨＴＭＬにそれについての収集禁止その旨が記載されている場合出力に関しては制限がある事、出力のあるシステムで当該著作物の一部でも出る物は実質収集不可能であり、また出力に関しても日本新聞協会の文化庁や有識者などの解説に基づき作成された資料（著作権法第４７条の５と新聞記事の利用についてＱ＆Ａ）では事実と違う事が多く出される場合に学習データの企業の価値を下げる事に繋がるのでこれも利益を害するとして収集してはいけない旨が公表されていた事を確認して頂きたい。これについてはＡＩへの収集禁止の旨が記載されている場合に限り公に公表される出力を行う事に対しての権利制限規定からの除外が起こることであり、これの記載がある事が

【個人からの意見】

	研究、開発の妨げにはならないのは当然である。記載は法律として認められている行為である旨を発信して頂きたい。購入、許可を得て使うデータセットへの保護として考えても開発企業としてもその一部においても全て自由に使われることは企業にとっても損失があり適用の範囲を狭める事は当該著作物を使う開発企業の製品の価値を高める事にも繋がる事を考慮する必要性がある状況になると考えられる。また、先日画像生成ＡＩで著作権を持つデータについては全て著作者の承諾を得て作られた製品Ｍｉｔｓｕａ Ｌｉｋｅｓが日本で開発されており、市場と競合する場合において出力を行うものについてはオプトインのみでも開発し権利制限規定を使わなくても作れてしまう事が証明され著作権法第３０条の４での必要として認められる限度は無制限では無い解釈が発生したことで係争上のリスクが上がっている事にも注意が必要である。ＩＤやパスワードを抜けて収集したものについても不正競争防止法では限定提供データであり不正競争防止法の観点から考えると収集はしてはいけない物が多く存在するはずである。海賊版や転載サイトから収集したものに含まれる場合についても利活用は不正競争防止法に問われる可能性がある事が周知されていない。例えば限定提供データで起こりうる事は転載サイトに当該ページのリンクが張られていた場合に確認は容易であったと判断され不正競争防止法に該当するリスクがある事が考えられる。 ・ 肖像権や声等法律上で一部の保護しか受けられないものについては個人情報保護法の見直しと同時に生体データとしての考え方を改めて考え直すべきである。パブリシティ権についてはその行為によって損なわれる利益の保護でありこれの判例を見る限りではほとんどの場合機能しない事が想定される。 ・ 労力の保護の観点は欧州のＡＩａｃｔに適用させる事などを含めて現状でできる事を考えれば生成物に関してはデータに生成物である情報を取り除けない形で付与する事で価格帯を人とＡＩの生産物の二層化ができる形で還元する形は早急にできる対策であると考えられる。
3	生成 AI で知的財産を産み出そうという政策自体が間違ってます。人的コスト削減よりも、環境汚染や、著作権侵害などによる感情の分断が致命的です。日本が知的財産をウリにしたいなら、クリエイターの方々の権利を保護し、より安心して創作に打ち込める環境を整えるべきです。他人の著作権を侵害して作られているもので、誰からも愛される作品が生まれることは、決してありません。生成 AI 推進をやめ、著作権や肖像権の保護を明確に打ち出すことが、ゆくゆくは多くの人に愛される作品を生み出し、世界で認められることへつながります。一見非効率に見える、人の手による創作が、末長く愛される秘訣であり、ゆくゆくは大きな利益となって返ってきます。ただ新しい物だからと無警戒に受け入れず、生成 AI の様々な危険から国民を守る、十分な法規制を行ってください。どうか賢明なご判断をお願いいたします。

【意見の分野】
（Ａ１）国内のイノベーション投資の促進

No.	意見
1	国内のイノベーションへの投資の促進には、特許権の保護が強いことが重要となる。商業的に成功するイノベーションは、たとえば、1%しかないとすると、特許権の価値が相当に高くないと、投資をした場合の収益がマイナスになり、投資が促進されないことになる。
2	国内イノベーションの促進のためと言いつつ、これまで行われてきたのは企業の国内企業の「吝嗇のためのイノベーション」であり、「一部の生産性の向上」はもたらしたが、その一部の生産性の向上に成功した企業以外は「負けた企業」としてイノベーションの恩恵にあずかれない、という状況で

【個人からの意見】

	ある。これはイノベーションというものを「民間企業のみに任せていた」が故の帰結である。日本に今必要なイノベーションは「産業が拡大し、そこで多くの人が富を得、財を成し生活をしていくことができるようにする技術革新」である。これは民間投資の吝嗇の発想に伴うイノベーションでは決して生まれることはなく、寧ろ「無駄（と言われてきたもの）に投資をすることでその投資が有効に産業に作用する」ことを再発見するような、そのような投資である必要がある。それは民間の「限りある資金」で行うことできるものではなく、政府の「限りない資金」でこそ行うべき投資である。よって公共事業として、民間企業に対し政府調達として政府が生産を依頼し、その投資を行い、民間企業に信用創造を下請けから孫請けにまで波及効果を伴わせるように促進をし、そこからイノベーションが生まれることを期待するのが今日本に必要なイノベーションだと考える。

【意見の分野】 （Ａ２）知財・無形資産への投資による価値創造	
No.	意見
1	（１）知的財産の価値の定義が曖昧だと思います。知的財産価値（単位が円とする）とすると、（Ａ）発明などの創造的アイデア、（Ｂ）特許権などの防御壁、（Ｃ）市場規模や販売等の条件に応じて立式して、全体として金銭的価値が生じる。（Ａ）～（Ｃ）のいずれも単独では、金銭的な価値の単位をもっていない。 （２）知的財産の価値を分解した場合の各パラメータのうち、（Ａ）に関しては、日本が弱い理由があると思います。個人的な感想が論拠ですが、オックスフォードや、MIT の発表する新技術を見ていると、技術分野の横断的な発想や、深い理解があると思います。日本は、技術分野の縦割り構造が多いと感じていて、彼らと同様の技術は誕生しにくいと感じます。
2	知的財産権の保護は、単なるインセンティブではなく、投資の促進による価値創造を促すなど、より広い文脈で捉えられるべきと思われます。たとえば、アメリカのごく少数の企業の時価総額だけで、日本の上場企業すべての時価総額より大きくなっています。知財の価値が低ければ、知財・無形資産への投資による価値創造はできず、日本企業の価値自体が低くなってしまうのですが、政策はそのことに十分に対応していないように思われます。
3	1)「知財の価値」を具体的に認識できる仕組みをさらに充実させる取り組みをすべき（テーマ A2） 2002 年知財立国から 20 年、日本の知財界の国際的地位は IP5 極とその後を比較すると、明らかに下位となっている。それは 5 極特許出願数でこの 20 年で唯一減少したこと、USP 登録件数ランキング 20 に占める日本企業数激減（9 社→2 社）、GII ランキング不振（13 位）、弁理士試験志願者が 10 年で 1/3 に激減、知財裁判件数停滞など様々な数字が示す。筆者はたまたま海外企業知財幹部との接点が多いが、日本の知財の存在感は年々希薄化していると実感する。その主たる理由は日本企業における知財の価値認識が海外企業と比較して依然低く、さらに海外発信に消極的なことによる。言わば内向きの日本の知財の現状にあると考える。 企業において知財の価値認識を深める方法はさまざまあるが、私は二つのことに注目すべきと考える。一つはファイナンシャルの側面からの価値認識の強化である。知財ガバナンスの取り組みはすぐれた施策であるが、現下の国際競争のもとでは更に大胆に踏み込む必要がある。もう一つは日本における知財訴訟とくに特許訴訟は IP5 極のなかでも異様に停滞している現実である。年間特許訴訟件数をみると中国は別格として、米国 3800 件、ドイツ 1000 件、日本 200 件は差が大きすぎて異様な数字である。日本の知財裁判制度が社会の要請に適合しているか検証がいるだろう。日本の裁判制度

【個人からの意見】

	もイノベーション創出に舵取りした取り組みが望まれる。知的財産推進計画 2025 はこの現状認識とビジョンの形成の取り組みの重要性に触れていただきたい。 2)「知財の価値」を具体化する仕組み（ツール）について議論を進めるべき（テーマ D3） 価値を認識しビジョンを掲げることを大前提として、それを実現するためのツールについても議論をすべきである。2000 年代 2010 年代の知財立国の議論を振り返ると、活発な議論が行われていたものの、結局議論疲れで、掲げられたビジョンを具体化する仕組みづくり、ツール検討が欠落してしまい、結果的に今日の日本知財の低迷を引き起こしたように見える。 知的財産推進計画 2025 では、100 年に一度の大変革期にあって、20 年前の知財立国のころとは比較にならないほどの厳しい国際競争が待ち受けている現実を理解し、日本が生き残るためにビジネス（事業）に立脚した議論を展開すべきである。そのため国際競争力を回復するためのツールないし仕掛けをどう活用するかを具体的に議論すべきである。これらを利用して、5 年後 10 年後への達成シナリオとステップを作成すべきである。ツールを軽視しない議論により初めて実現可能性（feasibility）が増す。とりまく国際環境はますます激化しており、すみやかな方向づけは必須である。 IIP ランドスケープも優れたツールであるが、有用でない部分もある。使いこなせる人材の育成と、使いこなす手法をさらに精査し、活用を詰めることが重要である。さらに必要な 2 つ目のツールとしては国際的な交渉を遂行できる力、交渉力が重要である。育成プログラムについても真剣に取り組むことが望まれる。また 3 つ目のツールとして海外とのパートナーづくりが増加することから契約をどうデザインし、まとめ上げるかの技能である「契約力」が重要である。生成 AI や LLM なども活用するなど新しい手法も柔軟に取り入れ、ツールとしての有用性を磨くべきである。知的財産推進計画 2025 は次の時代をめざすとしても、グローバルな競争を見据えた現実的な視点で、実現可能な(feasible)なモデルを皆でつくりあげるような努力を貫くべきである。

【意見の分野】 （Ａ３）ＡＩと知的財産権	
No.	**意見**
1	現在行われているデータの学習に関してはどう考えても法の方が追いついてないだけのように思う。賛成派のご意見としましては人間とやっていることと同じという論調ですが、プログラムに組み込むという事とやっていることは同じなのでとあるアプリケーションのプリセットに勝手に利用されているような状態が一番近いかと思います。統計学的に解を導き出す生成 AI 自体に対してはすごい技術だと思いますがそのために何もかも置き去りにしていいというわけではないかと思います。 知財に通ずる所でもありますがディープフェイク等も現行法でとても現状本格的に氾濫し始めた際に対応しきれる状態ではないかと思います。
2	画像生成 AI に関しての意見です。文化庁資料の生成・利用段階で手描き・AI を問わず、類似性、依拠性によって個別に判断され、著作権侵害に対して差止請求、損害賠償請求等を行うことが可能、という見解は一致しております。現状の問題としては特定作家の追加学習による狙い撃ち LoRA 配布が行われており、著作権侵害の判断が難しい生成物が多量に生み出されてしまうといったものがありますが、これらを個別の案件として対処すること

【個人からの意見】

	がほぼ不可能に近いのではないか、と考えます。若い作家も多く、個別に裁判を起こして対処するというのは時間的にも経済的にも作家にとって大きな負担になるかと存じます。 一方、X（旧 Twitter）では生成 AI を利用する者は絶滅して欲しいなどと反対意見の苛烈さが増しているのを感じています。このまま過激化していくと行き着くところは表現規制でしかなく、創作文化自体の危機だと認識しています。よって、私の意見としましては著作権（あるいはパブリシティ権）侵害にあたるかどうかを金銭的負担を抑えて相談しやすい環境が整えられ、創作文化が脅かされるような規制に進まないことを願います。
3	増税は即決で決めるくせにこういった行動は亀の歩みよりひどいですね。被害は全く止まってないし、現在進行系で被害は拡大している生成 AI に政府は[redacted]方々を集結させているのですね、わかります。多くの国民の敵であり、[redacted]の皆様方だから致し方ない、とは言いませんよ。増税することばっかり考えてて周りは関係ございませんとはこれ如何に。[redacted]もままならないのでしょうか？この調子では新しい日本政府が欲しくなりますね、国民に寄り添った政治と政治の大切さを学ばせてくれる機関とか(余談ですが、子ども家庭庁とデジタル庁は税金の無駄です中抜き仕放題の皆様にはありがたいかもしれませんが私は軽蔑の眼差しを送らせていただきますね、[redacted]姿は実に滑稽で浅ましいです前首相が政治資金パーティー開いてるとかが良い例ですね、愚かすぎて盛大に笑った方がよろしいですか？)。生成 ai を一般人から早く取り上げて一部の医療機関や過去に起きた犯罪に至った出来事を復習するための記録保持などに早々に切り替えていれば日本にも生成 AI で最先端に立てたかもしれませんが、冒頭に戻りもう一度言わせていただきます。なにもかも遅すぎる。増税だけは数日で決めて減税するとなったら渋る[redacted]に支配された日本国家の恥ずべき象徴ですね。知的財産というからには技術部分にも影響はあるでしょうね。技術は知識あってこそ出来る技能であることはさすがに存じているかと思いますが、どの分野にも知識は必要であり、技術も知識だけではなく経験による技術を高めるための日々切磋琢磨する人達がいるからこそ技術なのですが、多くの人間がそれを勘違いして自分達の利益にさえなればいいという企業の餌にしてますよね、今も。壊すのは簡単ですよ？増税が一番わかりやすいでしょうか。今まで食べることの出来た物が物価高により食べれない。そして安い労働力としてこき扱い真面目な方々を率先して潰していき、愚かな人間だけが生き残る。腐敗したシステムを完成させることには長けていますね。真似はしたくないですが。逆に減税もしくは消費税廃止すれば好きなものが買えて心に余裕ができ、治安も良くなるのは目に見えますね。こういった守るという分野に関しては頓珍漢な発言ばかり繰り返す議員や大臣が多くいらっしゃいますが、彼らはなんのための議員でしょうか？私的には[redacted]ですが、彼らのせいで技術を手にした人達を誹謗中傷やいらない嫌がらせに面しているのに迅速な行動を起こせない。一般人の方々も巻き込んで今ではイジメのツールにまで成り下がっている。これのどこに魅力あるんです？一般人の私にもわかりやすい説明で魅力を教えてほしいものです。とはいえ、わざわざ説明を簡素化すればいい内容を長ったらしくややこしくすることは素晴らしいですもの。読んでいて面倒だと思わせたり、勘違いさせるよう誘導されてるのでしょうが。官僚や大臣、議員の多くは良い大学からでられて知識を一応深めてはおられるんですよね。周りを見る能力は壊滅的に酷いですが。お金があるからいい大学に行き知識を深め自身の財産とされるのでしょうが、泥棒政府は良心の欠片もないから被害に遭う人々を放置されているんですよね？能登の方々は半年以上放置されてるように。他者の財産を当たり前のようにふんだくり、私の物だと出張されると誰だって怒りますね。目に見えないお金を盗んでいるのですから。政府は本来難しい仕事をやるイメージでしたが、他人から搾取する簡単な仕事ことしかできない方々で今は形成されているんですね。仕事できる人はすぐ動けるし、機敏な方はいるはずなんですが、無能程上に上がれるシステム採用されてるんですね。だからこの国は周りから見たら恥ずかしい駄目な国に変わったんだなぁ。
4	創作分野においての無断での AI への取り込みは強く規制するべきです。２年以上前からこの状況を注視してきましたが、推進やイノベーションにな

【個人からの意見】

	るといった言葉はもはや机上の空論です。現在では絵描きを装ってコミッションサイトへ誘導し金銭を騙し取る行為や、許諾を得たクリーンなツールと謳いながらも結局基盤モデルは無断学習だらけの詐欺のような行為が非常に多く散見されます。また最近では福岡の自治体に黙って生成 AI を使用し、誤情報を拡散させた出来事もありました。生成 AI の特性上主に搾取されるのは個人のクリエイターです。企業は個人クリエイターの著作物を無断で読み込みそこで利益を得ようとしています。後述でも書きますが圧倒的多数の国民からの意見を政府の方針に反映するべきだと感じます。この技術を波及させていきたいとしたら、強制力の無い十分な説明からの同意。そして権利者が将来得たはずであろう多大な対価。この２点が無ければいつまでたっても生成 AI は「無断で人から盗んだ AI」というレッテルが張られ続けます。いい加減に「AI への取り込みを法的に拒否出来る法律」「違反者への懲役を伴う罰則」「違反者への多大な賠償制度」この３点を制定するようにするべきです。 また昨今の有識者会議では NAFCA や日俳連だけでなく、反対意見を持った個人のクリエイターからの意見。特に文化庁のパブリックコメントも重用視するべきだと考えます。普段１００も集まらないようなパブコメに何故２万以上の意見が送付されたのか。ほぼすべての権利者が「学習を拒否出来る明確な立法を望んでいる」からです。 厳しい規制の中で育った技術、それが幅広く国民に受け入れられた時に本来のイノベーションになると思います。どうか海外企業や国内大手企業ではなく、大多数の国民からの切実な意見を策定に反映していただきたいと思います。
5	2022 年後半頃から生成 AI を用いた漫画作品、イラストレーション作品を追加学習させることによる嫌がらせ、ディープフェイク、なりすまし等が SNS 上で氾濫している。また追加学習によらず、基盤モデルのみを用いても同様の嫌がらせ、ディープフェイク、なりすまし等は発生している。このような状況にあって、作家側としてはそれらに対応するべく署名、ウォーターマーク、ノイズパターン等の処理を行ってインターネット上に投稿する等の対策をとってはいるが、画像処理によってこれらの防御措置を取り払ったうえ（著作権法上のみなし侵害とされる行為）にて、強制的に生成 AI に学習させた事案も見られる。インターネット上に投稿された画像に対して無許可で生成 AI へ学習させることを拒否する権利の担保と、クリエイターの作品に対する保護措置、AI による生成物に対するラベリングを必須にする措置が必要と考える。
6	意匠分野において、AI 生成物や自身の作品を読み込ませ調整した AI に知的財産権を付与することは AI を商業的に利用する上で不可欠だと考えます。しかし、現行の AI 技術では、既存の知的財産を取り込み、わずかに異なるものを生成することで権利をロンダリングすることが可能です。このような状態では AI の創造的な活用が進みにくく、まずは AI による知財利用について法的な制限を設ける必要があります。 また、人間と異なり、AI は無制限に膨大な作品を圧倒的な速度で生成可能です、数分で数万の作品を作成することも可能となる未来において、これら全てに知的財産権を与えてしまえば、新たな創作活動の余地は失われてしまうでしょう。現在の法制度は人間の創作スピードを前提として作られており、AI の生成スピードを加味した法整備が必要です。 日本では、現行法に基づく対応をベースに検討されていますが、判例に頼るだけでは急速な AI の発展に制度が追いつかず、国際的な競争にも遅れをとる可能性があります。迅速な法整備が求められる中、現状のままでは AI は既存の知財を「燃料」にするだけのツールにとどまってしまうかもしれません。2024 年の推進計画にもいくつかの検討事項が示されていますが、具体的な法整備や啓発活動、そして明確化は現時点では十分に進んでいないように感じます。すでに AI 規制法が成立し施行されている EU などと比べ、大きく遅れを取っているのが現状です。さらに、裁判においても、生成 AI による知財利用の仕組みがブラックボックス化しており、侵害を訴えることが非常に困難です。 そのため、AI 生成物に関しては、生成 AI の使用の有無や、他者の知的財産の寄与度について開示義務を設け、透明性を確保することが必要です。こ

【個人からの意見】

	うした措置を講じることで、AI 技術の健全な発展を促し、公平で効率的な知的財産権の管理が実現できると考えます。
7	2024 年 11 月現在、日本では AI による知的財産権の侵害について全く対策されておらず、AI を通せば全ての知的財産を自由に使える無法状態になっている。ここまで生成 AI 事業に忖度している政府や行政に疑問をもっている。生成 AI のデータセットには開示義務を、開発・提供した企業には法的責任を追わせなければ知的財産は守られない。最終的なエンドユーザーではなく企業に罰則を設けることが重要だ。また、特に立場の弱い下請けやフリーランスなどが対抗手段なく生成 AI へ知的財産を奪われている現状を改善すべきだ。クローリング収集によるデータセットを用いた生成 AI にイノベーションはなく、高性能半導体や電力を無駄に消費し、知的財産や人権までも侵害していることを前提として話し合ってほしい。
8	著作権法第三十条の四により、著作物が保護されているとは言えない。これに該当する法律は海外には存在しない。著作物を保護するためにこれを撤廃すべきである。また AI の学習には著作者の許可を得たデータのみ使用すべきである。
9	画像及び動画や音声を含む音楽の生成 AI についての意見 ・[redacted]が全裸にされている動画、ネットに投稿されている画像を元にヌード集を本人許可無く販売やフェイクニュース ・声優さんや芸能人の声データー無断販売 ・クリーンと言い張っている生成 AI を使用した人が既存の音楽データーを出力してしまい削除騒動 ・ターゲットにしたイラストレーターのデーターを集中して取り込み、無断販売やなりすまし なりすまし→バレた後殺害予告→弁護士案件→海外サーバ等に投稿やスプラッタ画像として生成した物をばら撒き→運営削除等で現在ある程度下火にはなりましたが依然としてなりすまし有り【被害者:[redacted]】 ・京都イベントの初音ミク等 VOCALOID イラスト発注の件 [redacted]の出版物を生成 AI で出力し納品 ・他者を政治批判や侮辱する目的で生成 AI で版権キャラを出力し利用 ・ウォルターマークやサインを生成 AI を利用して削除販売 ・ウォルターマークや生成 AI 対策に対してデマや脅迫発言を繰り返す団体 ・権利侵害していない生成 AI も存在しているが、発展途上であり無断利用している生成 AI を悪用している、若しくは調べず利用している者が大半であり対策方法が個人の情報収集力に寄っている。二次創作も含めて創作物は自身が作成して、世に出している以上問題が有れば謝罪や削除等の責任を持つべき物だと考えています。現状なりすましを含め個人の管轄外で他人が悪意を持ち利用している時点で知的財産権の保護が為されていないです。赤十字のマーク、其々の宗教色の出るクロスや建築物等、人種的特徴、過去の事件。創作する上で配慮するべき物はあり、調べて創作していても問題は起きうるのに他人が無断利用して広まった場合、被害を受けるのはデーター元の人物であり現行の刑罰が厳格化していない状態ではアカウント変更して何度も繰り返されています。その為生成 AI を利用している、という時点で信用が地に落ちる状態です。法整備も厳罰化も進めていない状態で政府を含め日本企業が企画だけ進めて行く現状は不信感しかありません。海外で既に政府が規制していて、大物芸能人等が反対意見を発表している現状を無い物の様に発表文書にリスクを殆ど書かず様進んでいる様に、素晴らしいだけの様に書かれている事が多いので推し進める前に現状の法律違反している集団の刑罰の徹底と、悪用出来ない様にしてからにしてほしいです。
10	AI の無断学習について大変問題であると考えます。より良いシステムを作りたい人々で協力し合いながら作るのは何の問題もありません。現状は無

【個人からの意見】

	断でデータを搾取し転用している状態であり「盗作」と同じと考えられます。著作者の意思表示が必要です。人間から創造的頭脳労働を取り上げた先の世界を考えてみて欲しいと思います。
11	AI は世界中から無断で盗まれ学習した何億もの学習データから作られた学習モデルデータを使っており、学習モデルの開示がされておらずモデルデータがクリーンであるとは言い難い。よって AI による知的財産権とはデータの元になった著作物に生じるものであり、他人の創作物を無断で使った生成 AI には知的財産権は生じないと考えられる。
12	私は趣味レベルではありますが、創作活動としてイラストを描き、SNS で発表させていただいております。多くの人に見てもらうにはどうすれば良いか、どのようにすれば上手く描けるか等試行錯誤を重ねており、今の絵柄や交流があるものと思います。昨今の生成 AI による無許可学習はその時間、労力を赤の他人に掠め取られているような気分です。自分のことをクリエイターなどと思い上がるつもりはありませんが、何卒創作物の生成 AI 学習には、厳格な法整備をしていただきたく存じます。私個人といたしましては、せめて現在の作者の許可なく AI 学習に利用しても処罰されない現状への対処をお願いしたく存じます。
13	生成 AI についてです。技術自体は素晴らしいと思いますが、現在自分のような一個人が軽く目に入る範囲だけでも、特定個人の論文を学習させて本人が書いていない論文を捏造し資料として使用されているハゲタカジャーナルのような問題が見られています。企業のロゴの意匠の類似生成物などの問題も検討されている記事を以前見かけましたが、これらはサブカルチャーの中でも同様だと思います。特定個人(プロ、一般問わず)の絵柄を出力するような物が横行しており、それらを知ってか知らずか使用した場合、その個人が次に発表しようと作成している作品の構図、キャラデザイン等が出力される可能性もあります。違う絵柄でも全く違う方の絵でも似た物が出ると盗用に近い問題が湧き上がりやすいサブカルチャーの中でほぼ同じ絵柄だ誰でも出力できるような状況は元々のクリエイターを追い詰めるばかりになります。この際、過学習を証明できればよいのですが、そもそものインターネットに配られている配布状態の生成 AI の中で既に誰か(主に連載作品や多数の作品を待つクリエイター)の絵柄を学習済で配っているものもあるようです。学習された膨大なデータからそれらを証明するのは難しく、けれどいつのまにか使用されたクリエイターは次のアイデアを潰され、自分の絵柄、キャラクターや作品を場合によっては虚偽の拡散などに使われる可能性すらあります。AI 出力作品を AI であると記載しない人が多いことも問題です。なんらかの形で AI 生成物は AI 生成物であると隠せない形で強制に近い形で表記されるようにされなければ、クリエイターだけでなく、現実の写真も虚偽が混ざり続け、様々な問題が起こっていくと思います。 現在、動物等の写真を検索すると高確率で AI 生成物が混ざっています。AI と記載されている物は良いのですが、ページタイトルに小さくだけ等記載が分かりにくいもの、生成が精密で一見では架空の動物や植物、景色でも本物のように見えるものも増えてきています。研究論文の写真を生成 AI で作って発表されていた等の話も見られており、推進する前に見分ける為の明確な方法を整えなければ世間に流れる情報が嘘に塗れてしまうと思います。
14	生成 AI については、著作権法の見直しが必要。まずは AI よりも、人間を上に置くことが肝要です。基本的に著作者と作品を保護するべきものとして、著作物に関しての利用是非は著作者に帰属させなければなりません。またそうしなければ個性豊かな作品を作る人間が激減して、生成 AI からしか作品が生まれなくなります。これは人間としての尊厳の低下と、文化の衰退を招く結果となるでしょう。教育としての利用についても同様で、必ず著作者から許諾を得る必要があります。無断学習は以ての外であり、生成 AI 利用者に対して金銭を要求している場合、または抱き合わせで何かを販売している場合は知的財産権の侵害と解釈できます。生成ＡＩを管理する企業や団体、個人が著作者に対価を支払わなければ著作権の意義が失われて

【個人からの意見】

	しまいます。そして生成 AI を育てるには作品が必要ですが、餌や肥料と考えたほうが良いでしょう。家畜には餌、農作物には肥料を与えますが、これらは無料ではありません。教育で使うにせよ、参考資料は購入します。購入されれば、それらを生みだした人に金銭が支払われます。こういった最終的な金銭を受け取れない時点で、知的財産権の侵害ともいえます。 以降は理性ではなく感情の話ですが、無断で使われると誰だって良い気分にはなりません。人間感情が根底にあるので、そこを是正しないと反 AI の波は収まらないと思います。誰のための法ですかという話です。生成ＡＩの利用者は登録やライセンスなどで金銭を支払うわけなので、その利益を著作者に還元しないのは、やはり知的財産権の侵害でもあります。物事は筋を通さないと反発を招くだけあり、文化の衰退は国家の衰退にも繋がります。
15	現在、生成 AI により多くのクリエイターが著作物の無断利用をされています。AI 技術の発展以前に、著作者の権利を守り、安心して創作活動ができる環境を保ち続けることの方が重要だと考えます。健全な創作活動のために AI の規制についての法的な対策を講じて頂きたいです。
16	現状、AI 学習や生成 AI によるイラストなどの模倣に関して法整備が進んでいないように思います。生成 AI では学習元のイラストやキャラクターに酷似した画像が出力されたり、特定のイラストレーターの絵を学習させて作風を真似た画像を出力できるようにしたりといった事が多く行われています。クリエーターにとっては自分の著作物が勝手に使用されている状況です。私が問題視している事は 4 つです。1 つ目は違法ではないからと AI による模倣が公然と行われてしまうこと。2 つ目は意図せず類似した物が出力されてしまうこと。3 つ目は AI が作ったからと責任逃れされること。4 つ目は模倣作品が短時間で大量に生成できること。以上のことから、AI への無断学習の規制を進めてほしいです。
17	1 イラストレーターの意見としましては、生成 AI を法による何かしらの規制を強く求めます。生成 AI によるなりすましや、イラストを無断で学習に利用する著作権侵害行為、高度な生成 AI によるディープフェイク映像での詐欺行為等、既に沢山の方が生成 AI による被害にあっているためです。ただ、AI が進化し続けているこの現代で、生成 AI を利用することの一切を禁ずることは難しいとも考えております。そこで、ある条件下の元でのみ利用の許可をするという法の制定を希望します。内容としましては、個人での利用を規制したり学習元のイラストレーターへの許諾を必要とするだったり、自分で創作した物しか学習してはいけない等、様々な規制法があると思います。とにかく現状のままですと、今後も生成 AI を悪用されることが目に見えております。被害は日に日に増加しているため、1 日でもはやく法による規制を願っております。
18	AI で出力されたイラストに有名なイラストレーターのサインが崩れて入っていたり、コピーライトが入っていても、AI を使っている人は学習は違法じゃない何も問題ないの一点張り、とある絵描きがアップした絵を勝手に使い AI で同じように描かせて AI のが上手いねｗｗとわざわざその人の返信欄にアップしている人もいました。これじゃ絵を描く方がどんどん心が折れてしまいます。AI の学習に規制を設けてください。早くしないと取り返しのつかないことになります。
19	普段 X などにイラストやマンガなどをアップロードしています。今回の X の規定改正のため、今後別のプラットホームへの投稿や作成したイラスト・マンガへの AI 学習阻害を行う必要が出ました。AI 学習により個人の絵柄の盗用、なりすましが行えるような状況になっている昨今です。結果、他人の商売道具を勝手に利用し、お金を儲けたり、作者本人の意向と異なる絵を作られることは作家として本望では有りません。どうか、生成 AI に我々作家の絵柄を奪わせないで頂きたいです。AI 学習ならば、同意したデータのみでの学習、生成を行うべきです。賛同もしていないところから奪うのはいけません。
20	ここでは「創作に AI を使う危険性」を書きます。創作とは、創作をする者の「好き」なものを表現することに人を惹きつける魅力を生みます。人の

【個人からの意見】

	手という非常に細やかな操作のできる器官を通し、好きなものを気の済むように表現するのです。「細部に神が宿る」という表現がありますが、噛み砕いて言うならば「細部にこそ好きなものが詰め込める」と言えると思います。その細部に詰め込まれた、創作者側の好きなものを、見る側は堪能したくて人があつまるのです。AI ではそれが再現不可能でした。文字列を用いた描写では、手ほど詳細に好きなものを描写できません。これは創作者でないと分からない範囲で、普段創作物を享受してる側は判別がつかないことです。ですので、もし 1 度商業において AI が出回りますと前述した「創作者の好き」を見に集まった人は、瞬く間に居なくなります。これらは現在のアニメや漫画、ゲームなどの文化を支える大切な数字になる方たちですので、いなくなればミーハーな動きやすい数字もたちまちに居なくなり、日本の創作は 1990 年ごろの「こどものやること」くらいの認識まで落ちると思います。今アメリカなどで、若年層では野球を超える支持を得ている日本のサブカルチャーをそうしてしまってはよくないと思いますので、AI を創作に絡めることについては反対いたします。やはり、「何をやるよりも」好きなものを作りたいという意思のある変態でもない限り、その中からあなたたちが欲しいであろうドル箱になれる創作する者は生まれないのです
21	AI 利用について、他者がネット状にアップロードしたイラストや写真等を無断で学習し、販売したり本人に成り済ます悪用方法が多く見られます。そういった AI ユーザーに対する AI 利用について一定の規制や対策などが必要だと思います。
22	現在の生成 AI、とりわけ画像生成の AI を取り巻く状況がイラストや漫画などを描いたりする層にとっては非常によくない使われ方をされており、なりすましやコンテンツのガイドライン違反の画像を製造したという嘘の情報を拡散させられるなどの被害も顕在化していないものの多数ある状態です。お隣の韓国でも起こったディープフェイクポルノの話も記憶に新しいと思います、そのような中で生成 AI の抱えている様々な潜在的なリスクを内包した状態でこれを推進しようというのはおかしな話だと思います、最低でもデータセットといわれるものの開示、学習元に対する許可などを厳格化して著作権侵害や知的財産権等の保護を行っていくべきであると思います。 AI の技術は一切否定するつもりもなく、リアルタイムの翻訳や通訳アプリに利用できたりチャットボットなどの強化なども行え、人員再配置などで生産性の向上は見込めるとおもうものの、現在の日本人なども倫理観の低さから見て正直者が馬鹿を見るという状況というのはとてもではないのですが看過できるものではありません、個人で創作活動をしている身としては早急に法整備やルール作りなどに本気で取り組んでいただきたいと思います、韓国のように大きな問題が起こったり、ディープフェイクによる外交問題に発展しては遅いのでぜひご検討をお願いします。
23	AI による無断学習を厳しく取り締まりクリエイターを守るべきだと考えています。
24	違法なデータが混在する既存の生成 AI を活用することを国として進めることには疑念があります。成果物が他者の権利を侵害するリスクがあるためです。私はマンガに携わっているので、マンガベースでお話しさせていただきます。 世界中から集められて作られたデータセットを利用した既存の生成 AI は、思いがけず誰かの権利（著作権や肖像権、意匠権など）を侵害するリスクがあります。海外のアーティストに「自分のアイデアを日本に盗まれた」と訴えられる可能性は十分にあると考えています。まさに 2020 年の東京オリンピックのエンブレムは盗作の疑惑が上がり、撤回するに至りました。そのような事例が既存の生成 AI を使用することで多発するのでは？と懸念しています。訴訟を防止するには、既存のデータセットを使用せず、新たなデータセットを国産で作ることが打開策になると考えています。すべてのデータを国内のアーティストや出版社などに発注したり、過去作品こ買取りを行い、合法的にデータを集めることが求められます。つまり、国が公共事業として生成 AI のデータセットに使うデータ（イラストや漫画、写真、演技、構図など）を発注するということです。プロからアマチュアまでたくさんのアーティストが存在する今の日本だからこそ可能なプロジェクトとなりうるでしょう。世界で初めて合法的にデータセットを作ったとなれば

【個人からの意見】

	評価されることは必然です。そこから、国内での作品作りに生成 AI を利用することが生きてくるのではないでしょうか。 また、公共事業としてアーティストに依頼できれば、経済もよくなると思います。アーティスト活動をしている方はとにかく山ほど「本」が欲しい方が多いのです。演出やストーリー、テクニックの勉強のために映画を見たり小説や漫画、技術書を読んだり、ゲームや漫画の世界観を作り込むための歴史学的、民俗学的資料、植物の標本、動物の標本、研究資料などもたくさんの本を求めています。例え異世界転生のお話だとしても、創作されたお話には読者を夢中にさせるためのリアリティが不可欠であり、アーティストは真実の書かれている本を、映画を追い求めています。映画館や出版業界の売り上げが上がり、そのほかの職業にもお金が広がっていく。少しずつかもしれませんが、税負担率が上がり続けていく今よりはマシそうだな思います。お金欲しいです。お金渡したくないです。
25	生成 AI モデルのベース学習で他人の著作物を違法に学習させている可能性、生成 AI モデルから更に追加学習させて生成したプロダクトが著作フリー以外のものを学習した違法なものの可能性。違法なクローリングによって他者の著作物を無断で学習し、他者の著作物を違法に大量に生成し利益を得ている。画像生成 AI のスタブルディフュージョン、ミッドジャーニーや、音楽生成 AI の sunoAI の生成 AI モデルのベース学習において、違法なクローリングが行われている可能性がある。他者の著作物を生成 AI に違法に学習させ、一方的に利益を得ることが可能な現状はおかしい。（絵柄を真似たイラストなどの販売）生成 AI が健全な形で利用され、創作者と生成 AI 利用者が正しく利益を得られるための法整備を願います。
26	他者のイラストを無断で AI による書き換え、学習、及びそれを利用しての商用利用や SNS 等に投稿をした者への厳罰化を求めます。
27	自動生成 AI に他人のイラストを無許可で読み込ませて生成した画像をさも自分で生み出したもののように権利を主張する事例、声優の音声を AI に読み込ませ不当に合成音声化する事例もございます。こちらにつきましてもご自身の絵、音声を生業とされている方にとっては、仕事道具を奪われることになり死活問題となります。すべてのクリエイターの方の権利を侵害するような使用方法につきましても併せて法として禁止いただければと存じます。AI のこのような悪質な使用方法につきまして、苦しむクリエイターの方が減るよう、どうかご査収、ご一考のほどよろしくお願い申し上げます。 また、実際にある事例として、生成 AI に写真を読み込ませて本人の許可なくポルノ画像や動画を生成するという事象があります。かなり悪質な肖像権の侵害、名誉毀損にあたるのではと思っておりますがこちらについて法として犯罪になると定めて頂きたく存じます。そのように生成されたものはアップロードされたものは、生成元となった被害者の人権、尊厳等を著しく破壊するものであり、許されるものではありません。一度インターネットなどに共有されようものなら完全に消すことは不可能になります。そのような事例を防ぐためにもそのような使用ができないよう法としての禁止していただくこと、また厳正な処罰が下るよう法整備が必要ではないでしょうか。知的財産権とはずれてしまうかとは存じますが併せてご検討いただけますようお願い申し上げます。
28	無秩序に生成 AI を使用できる状況は、生成 AI のデータの元となっているイラスト・写真・文章等の著作者の権利を侵害しているものと考えます。著作権の保護の観点から、作者が生成 AI に利用されることを拒否する権利や無断で使用した際の罰則があるべきです。また、情報収集の際に生成 AI で作成されたフェイク画像や事実と異なる内容が上位に表示されてしまうことは、初めて検索する人がその真偽を見定めることに悪影響を及ぼします。これが、緊急時のニュースや病気の症状など、影響の大きい内容であった場合、大きな混乱をもたらすものと思われます。そのため、生成 AI で作られたものであると表示する義務・それを破った場合の罰則などの法整備を求めます。
29	あくまで、AI の活用は人間社会の問題を解決するために必要な範囲で行われるべきだと考える。保守的な考えかもしれないが、欧州の対応を見ても、

【個人からの意見】

	AI の利用には慎重ではあるのが「行政府」として正しい対応ではないかと思う。例を挙げると、「AI 絵師」と名乗る人達が、ただ原作者の著作物から得られるはずだった利益を奪っているだけで、新しい利益、価値を何も生み出していない。化学の様に全く異なる物質を作って工業に貢献するような将来は見えないし、専門家でもそこまで楽観的な発言をされている方はいないように感じる。新聞を切り貼りしてモザイクアートを作る、それ以上の水準に行くことがあるのだろうか。その水準でも、「人間のリソースを割きたくない作業」、例えば説明文書の作成などに用いられるのは適切だと思う。だがそういう AI を作るのに、漫画や小説を学習する必要はないだろう。求められるのは正確性で、面白さや人間の感情ではないのだから。文章、絵画、映像、音声、いずれの分野においても、AI 活用を促進すればするほど、「原作」を作り出す意欲を失せさせる方向に向かうと感じる。 生成 AI の問題は、科学の問題というよりは人文学、哲学の問題であると思うので、そうするとやはりアメリカや中国のテック?商業第一主義の文化圏よりは、ヨーロッパの人文主義の文化圏の主張の方が説得力があり、耳を傾けるべきであると考える。
30	現在のイラスト生成 AI はネットで拾ってきた画像や絵を無許可で取り込んでおり、現行法では問題無いのかどうかわかりませんが、しっかり取り締まって欲しいです。学習データに対してきちんと作者に定期的な報酬を支払うとか。あと AI を使ったイラストにはちゃんとそれを明記する義務を法的に付けてほしいです。ポケモンカードのイラストコンテストで AI をしようした疑惑とか出てしまっていて、このままじゃ豊かなイラスト文化が生まれません。あと生成 AI の法律を作るとしても、それに乗じてこっそり表現の自由を縛り付けようとするのはやめてほしいです。
31	現存する AI の中でも生成 AI(画像生成 AI)について、知的財産権を含む多くの観点から問題が多すぎるため、規制を求めます。特に、インターネット上に投稿されているデジタルイラストを含む画像作品を、著作者本人の許諾を得ず(もしくは意図しない形で許諾をしてしまっている)AI に学習させることは、知的財産権を侵害しているため早急な規制が必要であると考えます。それらを使用し生成 AI に出力させるのは更に問題です。 現状の生成 AI には権利関係の問題が多くあるのにも関わらず、明確な規制されていないという理由だけで権利侵害が横行しています。韓国を含む他国では生成 AI の規制が進み始めていますが、世界に比べクリエイターを多く抱える日本ではまだ生成 AI の規制やクリエイターの補助が進んでいません。AI を補助・支援するのではなく、一刻も早く規制・制限することが求められます。日本の文化、国民の権利を守るために、どうかよろしくお願いします。
32	近年世界規模で問題視されている生成 AI についてですが、クリエイターが作るイラストや写真、音楽、声優がキャラクターに命を吹き込む声など、この全てが個々人の守られるべき知的財産となり、侵害されるべきではないと考えています。生成 AI が悪用されることは著作権侵害と同義であるため、生成 AI に関する法案作成、具体的には禁錮刑や罰金などの罰則を設け、生成 AI を悪用してはならないという意思表示を行い、法律の元での規制を強固なるものにしていただきたいです。
33	無断精製 AI による盗作被害がインターネット上で相次いでいます。絵画、音楽、声優業など知的財産を楽しむ上での秩序の崩壊とも呼べることです。私としては、このような技術を個人で所持させるのは被害の増加をたどるだけにすぎないと考えているため、会社などの大型団体のみが申請することで使えるようにすることが良いかと考えています。AI の技術を有効活用するのと同時に、嫌な思いをする人が少しでも減るよう法整備を進めていく必要があると強く思います。「知的財産は人類の宝である」、これに肯定するのであれば、AI による無断精製を規制するべきです。
34	生成 AI イラスト関連の法的規制をお願いいたします。AI 学習により、クリエイターの方達の知的財産権が侵害されている現状は非常に望ましくありません。そもそも AI 学習自体が著作権に抵触しているため、AI 学習、AI 生成イラストに関する法律の明文化をお願いいたします。

【個人からの意見】

35	【意見】 生成 AI は、芸術面からは完全に撤退するか、非常に厳しく規制し、著作者以外は著作者の作品を学習・利用してはならないよう取り決めるべきである。 【根拠】 現時点で X(旧 Twitter)などが生成 AI の活用を進めようとしているが、その技術によって生成された画像にはイラストレーター達のサインもそのまま出力されるなどしている([redacted] など。引用元が X の投稿であるのは、生成 AI の議論や権利問題研究が不十分である現状から受け入れていただきたい)。つまり、イラストレーターが著作権を主張し権利を手放していない画像も無作為に取り込んでいるということであり、こうした現状は X ユーザーの強い反感を買い、現在凄まじい勢いで多くのユーザーが X を離れつつある。こうしたことから、 ・生成 AI が誰でも簡単に利用でき、かつインターネット上の画像を制限なく取り込める体制は、深刻な権利問題を生じさせる ・生成 AI に対する市民の反感は強く、導入すると結果的にユーザーが減少し市場が破壊されかねない ことがわかる。 また、現在の日本における生成 AI の利用方針として、平将明デジタル大臣は今年 10 月 7 日に「法的拘束力のある規制は必要最小限にとどめる」と発言している(https://www.itmedia.co.jp/aiplus/spv/2410/07/news121.html)。上述した問題点と合わせて振り返ると、この方針は致命的なまでに多くの間違いを含んでいると言わざるを得ない。現時点で生成 AI の規制が足りないことが多くのイラストレーター、文筆家から叫ばれているのに、その規制を最小限に留めるという判断は市民の希望と乖離している。そして、現にコピーライトマークが生成 AI によって出力される例が生じているが、この状況下における平大臣の方針は、「そうした問題をできる限り放置していく」という宣言とほぼ同義になる。また、できる限り規制しないようにするということは、海外企業にできる限り無料で日本の創作資源を明け渡すということにもなる。著作権を保護しない現状は、結果的に必ず日本の芸術産業を食い荒らす。生成 AI に対しては、著名な声優の人々も反対の声を上げている(https://x.com/NOMORE__MUDAN/status/1846806367644082512?t=tYkK4xvLqEeQmeGSbWD9rA&s=19)。 生成 AI が市場に導入され跋扈することは、声、絵画、写真、文章、これらのどの分野においても、市場を縮小させ、ユーザーの反感を買うことになる。その原因は、著作権が蔑ろにされ侵害されていることであり、著作権を侵害することは、著作者の努力と技術、それらが帯びる著作者の尊厳を蹂躙することである。故に、多くのクリエイターは生成 AI に無断学習されることを決して受け入れられないのだという認識を共有する必要がある。
36	生成 AI の普及が急速に進んでいますが、法整備が追いついていないためクリエイターの知的財産権が脅かされています。すでに学習データとして取り込まれているものがツールとして氾濫しています。これは知的財産権はもちろん、ものを作るという人間の創造性を侵害する行為であると思われます。AI 自体は善でも悪でもありませんが、現在の人類にはそれを節度を持って使う倫理観は備わっておりません。本来であれば十分に議論した上で普及されるべきでした。今からでも遅くはありませんので、作家・クリエイターの創作活動を守るよう、法整備を進めていただきたいです。このままでは日本の誇る漫画・アニメ文化にも多大な損失を与えると思います。そういった文化に惹かれて親しみを感じていただける外国人観光客も減少しかねませんし、国益の低下にもつながることです。どうか数多いる作家・クリエイターと国益を守るようお願いいたします。
37	・　データソースを公開できない生成 AI 全てを罰則と共に禁止にしてほしい。金銭を稼ぐことが目的でなくとも既存のものの価値を下げ、情報の観

【個人からの意見】

	点からも汚染が進みつつある(生物の写真を検索した時などに顕著)。 ・ 無許可で創作物を生成 AI に利用した際の罰則、およびそれを確実に訴えられる法の整備をしてほしい。 ・ X(Twitter)社などの大きな会社が規約にあるから、と勝手に知的財産を利用することの禁止。 ・ 現状では既存の AI に関することのみで法整備がされているため、生成 AI を含めた新しい法が必要である。また、この整備に時間をかけすぎである。 ・ また、アニメやゲームを日本文化として盛り上げるのは構わないが、生成 AI を交えてそれを行うのは盛り上げることとは真逆の侮蔑に近しいものであることを理解して頂きたい。
38	【意見の概要】 近年の AI 技術の普及により、企業や個人の作品が無断で AI の学習データとして使用されるケースが増加しており、これによる被害が懸念されています。また、AI 生成イラストを利用したなりすまし行為も問題視されています。このような現状を踏まえ、AI 技術の適正な利用とアーティストの権利保護を進めるためのルール策定を求めます。 【具体的な意見】 1. 著作権制度の影響と権利保護のあり方 AI が生成するイラストが従来の著作権制度に与える影響について議論を深め、アーティストの権利を保護する枠組みが必要です。また、AI が既存のイラストを学習し、生成した作品の著作権帰属や使用ルールも明確にするべきです。 2. 商用利用における課題 AI が生成したイラストを商用利用する際のガイドラインが不明確なため、無断利用や不適切な模倣が発生しています。たとえば、最近では不動産関係の企業で AI を用いたジブリ風の模倣が問題となりました。このような商用利用に際して、罰則規定を設ける必要があります。 3. AI 生成イラストと元作品の区別のためのラベル表示 AI 生成物と人間が手作業で制作した作品の区別をつけ、消費者やユーザーに分かりやすいよう、AI 生成イラストにラベル表示を義務化することを求めます。これにより、透明性を確保し、なりすましや模倣による被害を抑制できると考えます。 4. 商用利用におけるルールの明確化と罰則の導入 AI 生成物の商用利用に関するルールを明確に定め、無断利用があった場合には利用者に対する罰則（罰金等）を設けることを提案します。罰則により、AI 技術の適切な使用が促進されることを期待します。
39	デジタルイラストの創作を行なっている者です。近年生成 AI 使用者による著作権侵害が非常に多く困っています。以前は SNS で気軽に創作活動やクリエイター同士の交流等行うことができましたが、AI によるイラスト生成が一般化したことにより、クリエイター活動が難しくなりつつあります。創

【個人からの意見】

	作物を無断で AI 学習され、自分が創作したようなイラストを他人がネット上に公開している現状をどうにかしてほしいと思っています。クリエイターの権利のほか金銭的、精神的被害も大きいため、早急な改革を求めます。一般の方の AI 使用規制など、クリエイターの健全な創作活動を守ってほしいです。
40	「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」こちらのために学習データとして著作物を使用する際、著作権者に許可を得るべきだと考えます。現在では AI への学習として著作物を使用する際のルールが定められておらず、制限がありません。著作物を使用する権利は著作権者にあるはずで、AI 学習は特別扱いというのは著作者としては納得がいかないものと存じます。個人の利用の範疇を超えているのものが多々存在しています。クリエイター側では AI 学習に使用されない、されても学習を妨害できるような対策が進んでいます。こうした動きからもわかるように無断で使用されることは悪印象を与えます。「AI 技術の進歩の促進」を考えるのであれば、法整備等の対応を十分に行うべきであると考えます。
41	・ AI でイラストレーターの絵を学習データとする場合、同意のない場合は参考にする割合を 10%以下にしてほしいです。また、どのデータを使用したか明記し、使用量に応じてインセンティブを支払うようにしてほしいです。イラストレーターにお客さんが依頼するとき、その大きな理由の 1 つに絵柄が嗜好とあっているから、というものがあります。無償で大量に模倣し放題だと、より安い方に依頼が流れるため、イラストレーターの仕事がなくなってしまいます。狙い撃ちで嫌がらせされるケースも多いため、法規制していただきたいです。 ・ X などの巨大プラットフォームでは、AI 学習の可否をそれぞれの人毎に選択出来るように規制してください。現状では多くのイラストレーターが宣伝のために X やインスタグラムを利用せざるを得ないですが、巨大企業の一方的な規約の変更により、企業の AI 学習に使われたり他の企業に学習データとして売却されようとしています。多くのクリエイターには実質ほとんど選択権が無いのをなんとかしてほしいです。特に、商業用のキャラクターデザインなどを模倣された場合、学習データがブラックボックスのため、裁判での立証が非常に困難です。そのため法規制をお願いしたいです。
42	クリエイターの技術を AI に無断で学習されないよう法律を作ってください。また、AI は偽情報をもとにしたそれらしい文章を粗製乱造できてしまうので、AI による偽情報拡散を防ぐために対策してください。
43	生成 AI は声・音楽・絵など多くのクリエイターの知的財産権を侵害したうえで成り立つものであり、その権利を訴えられたときに責任がどこにあるのか曖昧であることも問題の一つです。実際に特定のクリエイターのスタイルを取り込んだ LoRA モデルなどが作られており、詐欺や他人を貶める行為など、クリエイターの望まない形で利用され、知的財産権侵害に加え業務妨害問題も多く起こっています。この場合、責任はクリエイターにあるのでしょうか。それとも生成し悪用した人物か、それとも元になるデータを作った企業なのか。この問題に対する法整備もなく、作品を公開しなくては仕事につなげるのが難しいクリエイター側は後手に回るしかありません。現状、何の権利も持たない人物が無許可で著作権で保護されたコンテンツをデータに組み込むことができ、そこに権利者への還元が全くない状態です。 この状況が続けば、日本が世界に誇るアニメやゲーム（声優の声や音楽も含む）、イラストや漫画などのコンテンツは間違いなく衰退していきます。AI を使用したとされるコンテンツが海外で大きく批判を受けるなど、日本産のすべてのコンテンツに対する信用にもつながる問題です。 著作権で保護されたコンテンツを使用する際には、関係する権利者の許可と報酬を必要とするなど、厳密な規則と罰則を設けるべきです。テクノロジーの進歩の上で、著作権と人権を絶対に犠牲にしてはいけません。

【個人からの意見】

44	現在の生成 AI の問題点は大きく分けて２つあり、インターネット上の画像を著作者の許可なく学習してしまうこと、生成されたものの悪用があまりに容易であるということです。個人でも企業でも、クリエイターの仕事の広報活動でネットを介さないことは現代においてほとんどありません。生成 AI の学習を拒みたくとも、現状では学習を拒むことと仕事の現実的な両立は不可能です。様々な学習防止対策手段も開発されていますが、著作者側が自衛することでしか著作物を守ることができない現状には強く違和感を覚えます。著作権・著作人格権が何のために存在しているのか考えれば現状は健全な状態ではありません。自衛の方法も自らの作品の品質を落とすものがほとんどで、表現に枷を付けられているように感じます。また、そのような理由で個人が業務で企業に提出したものに対して AI 学習対策をするかというとほとんど NO だと思うので、企業に提出した時点で著作者は自分の作品に対して AI 学習を拒否しているという意思を示せないことになり、AI 学習を拒む著作者は契約上不利な立場になってしまうのではないかと心配しています。そんな事態にならないためにも、無断学習は禁止し、「著作者が AI に学習させるか決める」というのは当たり前の権利を保証ください。 また、悪用があまりに容易であるということも大きな問題です。著作権侵害はもちろん、ネット上の児童の顔写真を学習し、児童ポルノ画像が生成できてしまうという問題があります。日本の有名企業でも、[redacted]が引退したグラビアアイドルの顔そっくりに生成した水着写真集を販売するという非倫理的な行為を既に行っている事例があります。このようなことから、生成 AI の現状を知っているからこそ悪用する人間だけでなく、生成 AI 技術自体を嫌悪している人々もいます。生成 AI 技術の未来のためにも、AI 開発側やユーザーの良心に頼った自治ではなく、一刻も早い厳格な法整備、そして著作権的にクリーンな学習データの生成 AI の製作が必要だと考えています。
45	私は学習データの不透明な生成 AI による生成物の使用目的に関する規制を求めます。更に、生成 AI を用いて出力された生成物を一般に公開する際には、それが生成 AI による生成物であることが一目でわかるように表示する義務と違反者への明確な罰則を課すことが必要だと考えます。 生成 AI はクローリングにより大量のデータを学習して成り立っています。それらのデータはみな誰かの著作物のはずですが、権利者の許可を得る手続きは行われていません。このような問題点を置き去りにして生成 AI の普及は急速に進み、研究目的や教育目的などに留まらず、今では一般に商業目的でも使用されています。このような元データの不透明な生成 AI を使用して利益を得る行為は、多くの人の知的財産権を軽視する行為であり、また日本でもよく知られつつある概念であるフェアユースの範疇をも大きく逸脱していると考えます。学習元に一つでも違法性のあるものや無許可の物を含んでいる AI モデルは私的利用の範囲のみにとどめるべきです。この「学習元」とは、追加学習したものだけではなく基盤モデルも含みます。生成 AI が学習したデータは、その全てが誰かの著作物です。不特定多数の著作者の権利侵害をしながら利益を出す行為がこのまま許されていては、著作権者の権利を軽んじる風潮が強まっていき、やがて生成 AI による利益を上回る大きな損失を生み出すことになると考えています。不適切な学習データを持つ生成 AI を、不特定多数に公開しない私的利用目的・研究目的・教育目的を逸脱した範囲で利用することは禁じられるべきです。 生成 AI の普及とその性能の向上に人間側の技術と法的規制が追い付いていない現状では、デマやディープフェイクなどにまつわる問題も噴出しています。生成 AI と著作権に関する注意点は、AI 使用者の意図しない形で特定の著作物への明らかな依拠性のあるものが生成され著作権違反になってしまう可能性があるということだけではありません。特定の作風を集中的に学習した AI モデルを用いることによる意図的な嫌がらせや権利侵害(例えば、特定個人の作風を使用して公序良俗に反する生成物を作成し公開するなど)も簡単にできるようになりました。生成 AI は容易に人を騙したり人の権利を侵害したりできる大きな力を持っています。せめて AI 使用者(または生成 AI 関連サービスの提供者)に対し生成物に関するラベリングを義務付けなければ、生成 AI によるデマの流布、名誉棄損、ディープフェイクなどの問題は大きくなるばかりです。 もはや私たちは生成 AI による生成物と人間による作品とを見分けることができなくなっています。一刻も早い対応が求められていると思います。

【個人からの意見】

46	昨今の生成 AI についての問題について、これは非常にクリエイターとして見逃せないものとなっております。主に主張するのは権利的な点とコンテンツの供給過多による衰退スピードの促進のこの２点です。 まずひとつめの権利的な点について、こちらは現在グーグルなど検索エンジンにアップロードされているイラストを生成 ai アプリに導入し自分の知らないところで自分の絵が学習され、それを自分が描いたと謳いそれを販売するという行為が多くみられます。これは個人で対策をしようとするとどうにもすることが出来ず大変困っている人たちが多数おります。また声なども ai で作成することが出来、知らないところで自分の声を使用されその声を使用し販売、また卑猥な言葉などを喋らせたりなど道徳的、倫理的にどうかと思う事例もございます。個人で使用という点では正直どうしようもないと思われますが、販売や SNS などに公開したものに対して何らかの法整備が出来ていないとディープフェイクのようなものも出来たり、描いてもない自分の絵柄で政治的な煽りなどをされたり思いつくだけでもきりがありません。 またネガティヴな側面ばかりを申し上げておりますがポジティブな側面はあるのかといいますと正直言いますと現状クリエイター視点で本当にゼロだと断言できます。こちらは供給過多でして現状 ai を導入しなくても間に合っておりますので技術的進化、アイデアの進化などには現状貢献できておりません。AI については私は中立的な目で見ておりましたがこちらも断言できます。そして供給過多は逆にそのコンテンツが廃れる一番の原因にもつながりますのでバランスは大事だと考えます。 以上になります。未来のすべてのクリエイターの為、何卒よろしくお願いいたします。
47	イラストやデザインを生成する AI の学習元に著作権で保護された作品が含まれていることがあり、これにより生成される作品が既存のアート作品に似てしまうことがあります。AI 技術の発展に伴い、こういった無断で他人の著作物が使用されるリスクが広がる可能性があり、著作権や知的財産権の問題は今後多く生じてくると思われます。法整備が必要です。
48	＜結論＞ 生成 AI について下記の２点の義務付けを行うべきだと考えます。 ・著作物の無断学習禁止。データセット開示 ・生成 AI で制作したものであることを表示義務付け（表示を剥がすことも違法） ■無断生成 AI について そもそも他人の知的財産を無断で素材に利用したデータセットで利益を得ようとすること自体が著作権違法であると思います。日本はアニメ・マンガなど貴重な知的財産を多数抱えており、生成 AI によって利益を被るよりも被害を受ける側に立ってると考えられます。今後文化的な国際的競争力を維持するのであれば、簡単に他国に奪われてしまうことを避けるべきです。むしろ AI 無断学習が禁止されなければそもそも今まで守られてきた著作権保護とは一体なんだったのでしょうか。 ■AI 生成利用の表示義務付け イラストや動画についてですが、生成 AI の制作物は一見素人には判別が難しいため、AI で生成したものをイラストレーターと詐称して成果物を納品したりトラブルになっています。また SNS でディープフェイクなどのデマの拡散にも利用されることになるでしょう。これらのことから AI で生成し

【個人からの意見】

	たものであることは、誰でも必ず分かるように表示を義務付けるべきだと考えます。最低でもこれは行うべきです。 現在の無法状態のままでは、悪質な利用者によってAIのイメージはダウンし、企業は生成AIの利用自体をしなくなるでしょう。実際ゲーム会社はどこも生成AIの成果物は公に出してはいけないというルールが設けられています。生成AIを発展させたいならば、むしろ著作権保護を行いながら健全な発展をしていくべきだと考えます。
49	私は絵を描き、SNSにも投稿している。生成AIの使用について、改めて法整備が必要だと思う。X(旧 Twitter)やイラスト投稿サービスのpixivなどを見ていると、学習元が明かされていない生成AIにSNSへ投稿されているイラストを取り込み、出力している様子が見られる。ファンアート・漫画原作・公式アニメ問わず使用されていると思われ、生成AIを使った事を公言せず自分で描いたかのように偽装する人が大変多い。特定の人物の絵を中心に取り込み、なりすましを行う人もいる。生成AIを使う人にとって、著作権があるイラストや時間を掛けて描いたファンアートが、おもちゃ感覚・承認欲求を満たすもの・または金儲けの道具として利用されている事実がとても腹立たしい。生成AIの生成物は既存のイラストありきで成り立っているはずなのに、生成物が商売として横行してしまうとイラストレーターやアニメーターなどの仕事が軽んじられてしまう。現在の法律では生成AIに画像を取り込むことが合法とされているが、実態は絵を描けない人が自分で描いていると偽装して生成物を販売したり、なりすましに利用されたりと悪用されているケースばかり目に入る。技術の進歩の為なら、自分の作ったものや既存の漫画・アニメは勝手に知らない誰かの為に使われても然るべきと言われているように感じる。生成AIは詐欺をする人たちに都合がいい物であるとしか認識できない。 また、イラストに限らず実写の写真を組み合わせたディープフェイクも確認されている。芸能人の顔と水着の画像を勝手に組み合わせたり、コスプレイヤーが着たことのない際どい衣服を着ているような画像を造られたりもしている。これは肖像権の侵害に当たると思われ、有名人だけじゃなく自分や身の周りの人もその被害に遭う可能性が大いにある。他にも、論文を無断で取り込み、その人の名前を冠して全く別の論文を造り上げ公開する/様々な動物を組み合わせた生成AIの画像が検索上位に表示されて検索機能を害しているなど、様々な弊害が確認されている。声優業界では、生成AIの制限が呼び掛けられている。日本のもの作り文化が、自分の手でもの作りをしない人たちによって衰退してしまう。誰でも使えるAIがさらに進歩すれば、著作権や肖像権侵害の被害は数え切れないほどに膨れ上がる。それを防ぐため、生成AI自体の制限や使用禁止、生成AI使用の表記を原則とする、罰金などの法的罰則を設けるなどの措置を心から行ってほしい。
50	生成AIについての法規制を整備、違反者への厳罰を強く望みます。外国では既に生成AIに対する規制が進んでおり、多くの企業が生成AIで作られた作品を利用しないことを表明しています。日本に置いても様々な業界から反対表明が出ている現状を考えると即刻利用を禁じて、これ以上被害を広げないようにするべきです。 韓国ではクリエイターを育てるため国をあげて支援を行っており、ますます発展していくものと思われます。既に中国にゲーム産業では追い抜かれている状況にも関わらず、クリエイターを支援するどころか生成AIを放置し続けるようであれば水をあけられる事態は避けられないでしょう。生成AIを規制して日本のクリエイターが活躍出来るような社会になるよう尽力して頂きたいです。
51	現在、様々なクリエイターさんがイラストなどを制作されており、漫画やアニメ文化を含めそのレベルは世界を見ても高レベルなものだと思います。COOL ジャパンとしてそれらを打ち出していくのなら、その権利を守ることが最優先だと感じています。現在日本教育では著作権について学ぶ機会が少なく、ネットに作品を投稿すれば無断転載、無断利用され、それを訴えれば「嫌ならネット上に投稿するな」といわれる。最近では画像生成AIの

【個人からの意見】

	発展もありクリエイターの作品が無断で AI 学習に利用され、本来クリエイターが得るはずだった利益、主張できるはずだった権利が失われていっているのが現状だと思います。過去に海外でドラえもんなど、有名キャラクターを模倣したいわゆる海賊版のキャラクターグッズの販売などが問題となったことがあると思います。それが昨今国内外問わず形に残りづらくクリエイターの主張が通りにくい形で AI 学習というツールを使用しありとあらゆる海賊版商品として利用されているのだと感じます。クリエイターの権利を守るために、画像の無断利用は著作権の侵害であること・AI 学習への利用もそれにあたることの周知、それらの被害にあったクリエイターへの法的な補償、逆に盗用した側への具体的な法的措置の明示などさまざまな対応ができるのではないかと思います。どうか、クリエイターの作品を守るため、そしてこれまでに世界で活躍されている日本人クリエイターを今後も育成していくために動いていただきたいです。
52	事務所に所属せずフリーランスでモデルとして活動する上で SNS での発信が必須と言える中、インターネットに投稿した自撮りや商業用の写真を AI 学習され、自分の顔が知らない場面で知らない誰かに悪用されることを思うと恐怖を感じます。しかし、冒頭で述べた通り、モデルとして仕事を貰うこと、モデルとしてのポートフォリオとして SNS での写真投稿は必須です。どうか安全に活動できるよう、無断での AI 学習は法律で禁止して取り締まっていただきますようお願いいたします。
53	許可されていないイラストを無断で AI 学習に使う事例が増えており､他人のイラストを利用して利益を得ている人がいる｡AI 学習について厳重な規則を決めることで､絵師を守ってほしい｡絵を描くのが好きな人や仕事にしている人の努力を踏みにじるような行動を許してはいけない。
54	生成 AI 技術に関して。映像、音声、文章等いかなるものにおいてもデータの無断利用を許すべきではない。生成”AI″という人工知能の名を冠していても実際に知能など実装されていないシステムである都合上、収集したデータから生成されたものが、元来の発信者のプライバシー情報や、そのデータ（映像、音声、文章等）への思い入れ等、人であるが故の重要視されるべきものも踏みにじった上で第三者が自由に利用できてしまうシステムになっているため。（これはダメだろうという人の常識的概念の共有等が不可能であるため）このような公平性を微塵も感じられない生成 AI を野放しにすることは「人類のひとりひとりの情報はフリー素材として利用されるべきである」と掲げているように見える。これ以上そうならないよう、まずは大々的に規制したのち法整備を行うべき。
55	8 月ごろの記事を拝見いたしました。概ね同意です。現在著作権に問題のあるイラストや写真、児童ポルノ画像が入っている AI ではなく、著作者に許可を得たもののみで生成 AI を作成し利用するのはとても良いと思われます。著作者に使用料を払い、利用者からも利用料を得れば商売にもなると思います。そこで起こりうる問題ですが、以下があると思うのでこちらも対策が必要かと思います。 (1)他人の著作物をデータ登録する人が現れる こちらは登録段階で確認をするとともに、疑わしい場合申請をすれば自分の著作物が登録されていないか確認できるようにしてもらえたら嬉しいです。 (2)著作者へのイメージの損害 例えば清純派で売っているアイドルを生成 AI で裸にするなどです。こちらは用途に制限をかける必要があるかと思います。また、同じく著作者法の親告罪のように親告罪で開示と罰せられる制度が必要だと思います。そうでなければ現在のように倫理観のない生成 AI ユーザーに無法地帯にされます。また、可能であれば生成 AI で作られたものだと明記することを義務化すればクリエイターは安心だと思います。それならば著作者へのイメージの損害も起こりにくいかと思います。

【個人からの意見】

	今現在役者やイラストレーターなど世界ではもちろん日本でも疲弊しています。生成 AI ユーザーに悪意を向けられ、またクリエイターも生成 AI ユーザーに悪意を向けています。早く法整備がされ安心して双方創作ができる環境を願っています。
56	絵や小説、その他映像音声写真等、他人が権利を持っているものに対し AI による学習を禁止 ウォーターマークやサイン等を消去し権利を侵害した場合の法の適用 法整備を早急にお願いします
57	反 AI は[redacted]方ばかりですので、国による再教育をすべきです。
58	私の意見は、端的に申し上げると AI において学習段階での規制を設けるものです。何を規制するのか、それは権利者が意図しない形で出回った海賊版データの類いの学習規制です。ゲーム開発業の人間として具体的に想定しているのは、クラックされたゲームデータです。 ゲームデータはどんなプロテクトを施しても、いずれはクラックされてしまう状況にあります。私が開発したゲームもクラックされたイラストや音楽が不法にネット上で公開されていて、都度削除申請や DMCA 申請をしている状況です。現状ではクラックされたデータをネット上で公開するのは著作権法違反ですが、それを AI で学習することは適法状態です。1 作のゲームを作る度に高級車が買える額を投じ、それを数ヶ月かけて回収しているような小規模な運営をしている身としては、こちらが開発費を回収出来るかどうかも分からない段階でクラックされたデータが AI 事業者の営利活動に用いることが可能というのは、感情的には納得しがたいです。この状況の解決を切に望みます。
59	SNS や商用化でアニメや漫画の公式キャラをそのまま転用した生成 AI 投稿が溢れておりしかも収益化などをしていることが多発し権利違反をしている 現状こういう原作転用が相次いでいる [redacted] また二次創作を二次利用しての商用化も出始めており悪質性が増している
60	生成 AI では本人の許諾の無い生成 AI 海賊サイトや NAI3 や SD のような公式デザインや特定のイラストレーターのデザインをそのまま不正に転用した生成 AI サイトがどんどん増えている状態なのでプロンプトの追加学習の禁止 その対策として法律で生成 AI 企業オプトインアウト義務化を導入するべきである
61	・X（旧 Twitter）の規定改定により、各出版社は作家の権利保護のために、AI 学習阻害処置、ウォーターマークなどの加工をかけた上での、X での投稿する方針をお知らせしております 問題点：現状の AI 生成の学習には法的罰則がなく、無断学習と無断データセット販売がされています。それらを防ぐためにクリエイターが自主的にウォーターマークと Glaze などの AI 学習阻害処理で加工した画像を SNS に投稿する対策しかできません。また、無断データセット販売は三店方式に関与し、犯罪のほう助行為にあたる可能性があります 対案： １，無断学習の法的規制、それにともなう罰則 ２，生成 AI 利用者のクレジット表記（生成 AI がクリエイターと分類する場合） ３、生成 AI の学習内容の開示

【個人からの意見】

62	生成 AI のデータセットの中身について、現行の生成 AI ツールには不正に収集された、肖像権、知的財産権、個人情報等が入ったデータが使われています。それらの多くはネット上にある不正にアップロードされたものが多く元の持ち主や権利者の利益などを侵害してます。大手会社はそれらの個人情報や知的財産権や肖像権の権利や利用許可が欲しく現在では SNS や自社プラットフォームで規約更新時に追加し権利等をフリーライドして使おうとしています。こういう事態を避ける手段は日本だけでは不可能かもしれませんが、改善をお願いいたします。文字も、写真も、映像も、絵も、歌も、音楽も、誰かが自分の時間を使い集めてくれたものです、特にそれらを使用し生活している人も大勢いるのでそれらを一部の企業や人たちにフリーライドされては、それを生み出してくれた人達が生活に困ります。技術が進歩は良いですが、それで生きる人たちの人権や生活を脅かしては意味がないと感じてます。つたない文章ですがクリーンでない不当に作成された生成 AI ツールやその使用方法について制限や法律など良い方向に向かう事を願ってます。
63	https://civitai.com/models/833294/noobai-xl-nai-xl こちらのローカルで配布されている生成 AI でクイックガイドとして絵師(クリエイター)を初めから指定できるよう学習をさせるような追加・過学習はさせていないいうような手段を行われています。取得元としている [redacted] は本人でない人が無断掲載を繰り返している場所であり、削除申請を申し込む方が多く存在します。ローカルとして DL できる以上、仮に過学習として何かしらの対処をしたとしても今後ずっと自分のなりすましや、その人が作った AI 生成物により信頼を損なう可能性が付き纏います。すでに過去、生成 AI ユーザーが特定の絵師の画風で明確にガイドラインとして禁止されているとある作品キャラクターの生成物を公表し、絵師本人が「あちらは裏垢であなたがガイドライン規約を無視しているのでは？」といった疑いをかけられたり、とある絵師の絵柄で自殺教唆を仄めかすよう生成物を作られた等の話も聞かれています。基礎学習は合法なのだとして、陰で行われれば、本人の知らぬうちに「あの人はこんなだから関わらないようにしよう」と知らないうちに信頼を毀損させられる状況をどうすらばよいのでしょう。
64	新たなクールジャパン戦略 対応方針・今後の取組 (3)デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める 上記の資料にあるように、生成 AI のコンテンツは一律に排除すべきとまでは考えていませんが、権利問題の解決されていない生成 AI の使用には厳しい規制が必要と思います。そして世界に認められる AI 推進の為には、無断使用問題の解決、悪用の防止のための法整備が必須と考えます。現状の生成 AI の多くはインターネットから無断で大量に収集されたデータを使用しており、世界中で批判されています。それに加えてユーザーの悪用の被害も増加しており、法整備が追いついていません。生成 AI のような新しいツールやジャンルが存在すること自体は問題ではありませんが、推進や活用の前に悪用とその被害を防ぐ対策を急いでいただきたいです。人々が求めるのは生成 AI に無断で使用されないこと、作品が守られるようになることです。対価還元などはその問題が解決された後のことと考えます。現状、生成 AI に対する国内外の人々の印象は良くありません。日本国内でも様々な分野の人々が声を上げ、批判が高まっていますが、海外での生成 AI の忌避感は更に強い印象を SNS 上で感じます。資料でも述べられているように、日本のアニメや漫画、イラスト等の文化は海外でも高い評価を得ています。それらの分野に現状の生成 AI をクリエイターの声を無視して推進することはその文化の信頼と評価を落とすことに繋がります。実際に、生成 AI を使用したゲームや CM、クリエイターは酷評されています。 業務負担の軽減、生産性の向上が期待できるとありますが、導入の前に権利侵害のリスクや性能の問題から本当にそれが使えるのかをクリエイティブ

【個人からの意見】

	業界の外にいる人間が決定するのではなく現場の人々に聞いていただきたいです。クールジャパンの主体となる文化を作る人々の声を聞き適切な支援をすること、知財を無断で使用する生成 AI の法規制を強く求めます。
65	現在の生成 AI は収集したデータと同じ市場で活用していることが多く、全く同じ商品を売るわけではないだろうが、事実上同じ商品をコピーして売っている等しい経済的な打撃をデータ権利元に与えている。そもそも市場での経済的な価値があるものを無許可で利用し、類似品を生み出すのは憲法で保障される財産権に触れるのではないだろうか。 著作権法は著作者の権利を保護することで発明や文化の発展を促進する狙いがある法規だと思うが、現在の生成 AI は著作者の得られるはずだった利益などを損失させてしまっている。これは「新規の発明などを行ったところで利益を得ることはできない」状態であり、発明や文化の発展を著しく阻害していると思われる。生成 AI が人類最後の発明であるならば問題ないかもしれないが、そうでない場合、新発明は日本以外の権利保護がなされている国で行われ、多くの国益を損失すると思われる。 完全な規制が行われるべきとは思わないが、ブラックボックス化して訴訟がほぼできない現状は解決していくべきだ。
66	現在生成 AI によるイラストレーターに対する被害が多発している中、国が実態も考えず推進するのはクールジャパンの実態としてあまりにも愚かで呆れる行為であると考えております。実際のところ私達の業務に導入する案もありましたがこの状況では導入するべきではなく、また、韓国のように国や地方公共団体が積極的に規制するべきであると考えております。これからの日本が他国においていかれず勝つためには、少子化や先細りする地方共に人を大切にすることです。そのためにもまずまず知的財産の管理を国がまともにできるようにし、他国以上に個人の権利を強くし、クリエイターを守る、これからのクリエイターが生まれる基盤を守ることが必要です、そうしなければ次の鳥山明氏は決して生まれてこないでしょう。少なくとも現状の国の生成 AI への考えであれば。
67	AI 自体に問題はないが、悪用する人間がいるため一部の人間に不利益が出ている。また、そのため AI への嫌悪が先行し AI への理解が進んでいないと思われる。AI を不当な目的、または社会全般に悪影響を与える使い方をした場合への刑罰等を国からより発信してほしい。また、フェイク動画やフェイクニュース等に関する法規制を迅速に進めていただきたい。
68	AI による、学習ですが、許可を得たものに限るにしてほしい。なんでも無料で学習されるのはおかしい。絵や文章を描いた(書いた)時点で著作権が発生するので、なんでも AI に学習されるのはおかしい。AI 仕様の絵や文章にはナンバリングするなどしないと本物の情報がわからなくなってしまう。今インターネットの検索結果に嘘の AI の情報ばかりで、辞典や図鑑を買うべきか？と悩むことが多い。AI で絵を出力する人が自分の描いた絵として売っているのは意味がわからない。自分で描いてるわけではないので。人の著作権を無視して作ったものにお金を払いたくない。
69	生成 AI（主にイラスト生成 AI）の問題点を記述させて頂きます。 ・ 研究段階であっても AI の学習に同意しているわけではないので、多くのクリエイター（音楽、イラスト、声優、ゲームなど）は成果物（素材）を横取りされて作品（料理）を出されている状態です。(国、企業、個人に関わらず）研究段階においても AI 学習、AI 生成を行うのは知的財産権、著作権、著作人格権を侵害しています。法律、制度などが整っていない現状では生成 AI は著作権違反の作品を作成する温床になっています。 ・ メルカリなどの通販サイトにて生成 AI で作成された商品が販売されている。生成 AI であっても著作物の登場人物のグッズの販売は著作権侵害となります。著作権侵害の商品をメルカリなどの通販サイトに違反商品として通報を行っても処理されず、当該商品が販売され続ける状態となって

【個人からの意見】

	います。（イラストを無断で使用し、グッズなどを作成する事は生成 AI が登場する以前より Amazon などの通販サイトでもあった事ですが、生成 AI でグッズなどを作成する事で、著作権のロンダリングが行われているのが現状です。しかし、前述させて頂いたように、生成 AI であっても著作物の登場人物のグッズ販売は違法となり、それらが販売・放置されている現状です） ・ イラストを SNS などにアップロードする際、ウォーターマークや Glaze（作品を学習から保護するアプリ）などを付与する手間や、品質の低下を余儀なくされている。仮に公表（SNS などにアップロード）しても、ウォーターマークや Glaze を除去される。（ウォーターマークや Glaze を除去するアプリ、サイトなどがある）作品（知的財産）が技術的・法的に守られていない状態にあります。有名な作家さんになるほど被害が発生しています。（絵柄 LoRA（特定の個人のイラストを学習し、生成 AI にて特定の個人の絵柄を出力する）を使った嫌がらせ、作家さんのなりすましなどもありました） ・ 生成 AI 作品である事を表記していない個人や作品があるため、イラストを見る際、AI かどうかを見極める手間が発生し、精神的に疲労する。それによってイラスト全体を見る事が嫌になるなど、「イラスト」や「作品」などの業界全体の信用度が低下している。（[redacted]が制作した作品のグッズに生成 AI を使用したのではないか、という疑惑で SNS にて炎上騒動がありました。真偽不明だったのですが、これによって[redacted]への信用度が個人的に少し下がるように感じられ、生成 AI が業界への風評被害となる例が発生しています） 現状では生成 AI はクリエイターの方々の助けにはなっていません。（医療や google などの文章を要約するようなサービスは除外いたします）無断で学習され、AI によって作品を作成される事が続くのは、著作物を作成するクリエイターの減少を余儀なくされていると考えられます。クリエイターが守られるよう、生成 AI の法整備をどうかよろしくお願いいたします。
70	生成 AI の出力結果が、大本のデータ元と競合する状態、かつ享受目的である状態の画像生成 AI に規制をかけてほしいです。現在の画像生成 AI は、人や物の形を作る為にネット上から無許諾に収集したデータを元に、個別のチューリングなどをしているものなど多岐にわたりますが、基盤となるデータ群は全世界の画像が元となっています。それらは許諾を得ることなく、また生成物はそのままポスターや CM、広告などに使われている状態が、元画像の要素を享受を目的としない、研究目的でのみ、という制約を大幅に無視した状態であると思います。制限をかけない事で日本での開発を柔軟に活性化させたい、という意思は理解しますが、その目的の為にデータ元に報酬も通告も無く、既にばらまかれたのだからそれらを諦め、市場競合状態を飲めというのはあまりに横暴です。現在使われている画像生成 AI のデータセットも海外で作られたものであり、日本の知的財産を無償で提供しているに過ぎず、それが公正なものとはとても思えません。 また、世界中あらゆる画像を含んでいるので、日本国内のみの権利問題で収まるものではなく、人道に反するデータが含まれていることも明らかになっており、それを利用するということでどう日本の IT を底上げし、世界へ勝つのか全く筋道が立っていません。材料費をタダで手に入れれば儲け分を全取りできると言われても、既に知財を無償で渡すことを強要されている身からすると支離滅裂です。生成 AI の為にあらゆる知的財産を無償で提供しなければならない、という状況にはとても疑問を持っています。ネット上には無断転載なども多分に含まれており、いくら個人が対策しても転載された時点で意味が無く、またアナログな場のみにしても写真を取られれば基盤なり特価モデルなりの材料にされ、その拒否権もなければ、データセットがブラックボックスの為立証も難しく、明らかに個人を特定した攻撃目的のデータすら警察司法が動けていない状態もまた非常に不公正であると思います。生成 AI の生成物は、その特徴を検索ワードから似たものを検出して出力しているに過ぎないため、ほぼ必ず現実のものと乖離した不正確なものが出てきます。既にネット検索上で誤った画像がヒットするようになっており、知らないものが見ても不正確性を検証することは難しく、情報

【個人からの意見】

	汚染がとてつもない速度で広がっています。あらゆる知財を吸い上げた挙句出てくる結果は誤りだらけ、であることにも懸念がありますが、こちらに関しても政府機関は対応が遅れすぎているように感じます。これらは簡単に、大量に作成可能な為、今までのコラージュなどとは性能も速度も全く別のものと考え、災害時の混乱などを防ぐ目的でもやはり実効性のある規制が望まれます。現在の生成 AI には実質全くの無規制であり、データ元はなんの還元もなく、拒否権もなく、声を上げれば著作権法の但書と文化庁の見解を拡大解釈した考えを押し付け攻撃に利用されている状況です。そもそも元の権利者から一切の権利を剥奪し、ネットに載せるなら全てを無条件に飲めと強要し、第三者が好き勝手に競合結果を販売したりできることは人権の侵害です。労働力を搾取し、人格を無視している状態であると認識をしてほしいです。その上で、これらの問題を解決できる、実効性のある法規制をしていただきたいです。
71	他人のデータを無断利用している生成 AI は規制されるべき。無断利用の問題がなんらかの形で解決したとして、劣化模造品の量産、商用利用、誹謗中傷、詐欺等、使用用途が文化的に発展のあるものではない事を考えても、即時生成 AI を使用禁止にすべきレベルです。
72	生成 AI によって、クリエイターの方々の不安や被害、被害に近い事が大きくなっている事に辛さを感じております。SNS での他の方の意見で疑問に思った事をお送りします。非享受というのは”画像を認識するため”に画像を学習させる、などを想定したものだと考えています。なので、生成 AI 技術を作る為、研究として画像を使う←非享受はわかるのですが、”著作物である画像を使って好きに画像を作り自由に公表できるようなツールを配布する″は享受目的になるのではないかと思った次第です。つまり、技術研究が完了し運用できるようになったので、生成 AI を運用する為に、基盤データセットを作る。その際に許可を取っていない学習の時のままの画像を使う←享受目的になるのではないかという疑問です。 漠然と感じた事ですので間違っているかもしれませんが間違っているならば、学習利用とその先の公開使用が地続きとなる理由の説明が欲しいです。
73	生成 AI の知的財産侵害行為を禁止する法律を求めます。全ての知的財産並びに情報は生成 AI に学習されてはならず、また無闇に無断転載や無断学習を行った場合は罰金刑や生成 AI 使用禁止にする事を求めます。
74	生成 AI による知的財産の無断利用被害について 生成 AI による被害は文化庁に報告されたものだけではありません。イラストを描いている人が SNS で生成 AI 利用者に無断で利用される報告が数多く上がっています。X で「LoRA」や「データセット」で検索すると被害事例が分かります。無断で LoRA やデータセットを作ることを知的財産保護の観点から直ちに違法行為にすべきです。日本が海外に生成 AI で負けているのは紛れもなく、規制しないからです。
75	著作権法 30 条の 4 に基づき生成 AI の無許諾学習が合法であるとされる考え方は不当です。当該著作物（創作的表現）の享受目的利用がなければ、著作権法が保護しようとする著作権者の利益を害しないという考え方は、生成 AI 誕生以前の社会を前提に、生成 AI の誕生を想定しない状況下で組まれた考え方であるはずです。生成 AI 誕生以前の社会であれば、その考え方で著作権者の利益と社会全体の利益とのバランスを適切に調整し、文化の発展に寄与することができたでしょう。ですが生成 AI 誕生以後の社会にまでその考え方を準用するのは、蓄音機が誕生したのに、音声は図画や文章でないから著作権法の保護の対象にはならないとしているようなものです。 適切な法改正が行われるまでは、「イラスト生成 AI を作るためにイラストを学習利用する」といったような「著作物と生成物の市場が競合する」ようなケースの機械学習については、30 条の 4 但し書きの「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」の考え方によって、実質的な著作権者の保護がなされるべきです。「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」を、当該著作物の将来の販路を阻害する場合のみに限定して考えても、当該

【個人からの意見】

	著作物を学習用データとして販売する利益という観点で将来の販路を阻害しているので、論理的にはこの筋での保護が可能であるはずです。 現行の文化庁が提示している考え方では、著作権者の利益に対する過度のフリーライドを防ぐことが困難です。個人クリエイターの絵柄に特化した狙い撃ち LoRA のようなものが享受目的利用にあたり 30 条の 4 適用外という見解が文化庁から明示されたことは、大きく評価できますが、十分ではありません。 生成 AI 誕生以前の社会であれば、著作物（創作的表現）の享受目的利用を保護していれば、クリエイターの対価回収利益が大きく害されることはなかったでしょう。例えば、プロのイラストレーターはその実力を得るために五年、十年、あるいはそれ以上の訓練を積んできたことでしょう。そうして長年の訓練によって技術を身につけた彼らが、一枚のイラストを制作するためには、内容によりますが、おそらくは丸一日から数日程度の作業を必要とするでしょう。そのような時間をかけて制作されたイラストは、その作業時間から逆算して、一枚あたり数万円から十万円程度の値段で取引されることになるはずです（そうでなければ生活費が確保できません）し、実際にも比較的まともな取引の場合はその程度であると聞き及んでいます。 さて生成 AI 誕生以前の社会で、このイラストレーターの仕事にフリーライドして金儲けができるかと考えます。数分でパパッと、彼ら熟練のクリエイターが制作するのと同じようなイラストを作ってお金儲けをすることができたでしょうか？通常、不可能でしょう。可能であるとすれば、そのイラスト自体をデジタル上あるいはコピー機などによって複製して、それを多少加工することによってそれらしいイラストを作るなどの手段だけでしょう。しかしこれは、現行の著作権法によって保護されているので、違法となります。結果、こうした過度のフリーライドはできませんでした。 しかし生成 AI 誕生以後の社会ではどうでしょう。生成 AI は、プロのクリエイターの著作物と似たようなものを、彼らの著作物を学習利用することによって数分あるいは数秒といった短時間で簡単に作ることができます。長年の訓練を積んできたプロのイラストレーターが一日あるいは数日かけなければ一枚のイラストを制作できないところを、似たようなものがこのような短時間で作られるとなれば、どうなるでしょうか。プロのイラストレーターが、一枚のイラストを数万円から十万円程度の値段で取引しないと生活できないところ、生成 AI ユーザーは一枚千円で取引してもお釣りがくるほどです。そうなれば、市場で有利なのはどちらでしょうか。ダンピングが起こり、人の手によりイラストを制作する本来のイラストレーターは取引上の不利を負い、対価回収がきわめて困難となります。長年をかけてそのような技術を訓練するインセンティブが失われ、手描きイラストレーションの文化は劇的に廃れるでしょう。結果、行政が想定しているような AI エコシステムも機能しなくなるでしょう。生成 AI 誕生以前と以後では、クリエイターを取り巻く環境がまったく異なるため、これまで通りの著作権法の考え方をそのまま準用していたのではクリエイターの適切な保護が図れません。彼らの対価回収利益が極力害されないよう、また別途の対価回収の機会（生成 AI に対する学習用データの販売など）が得られるような権利保護の考え方が必要です。これに反する 30 条の 4 の解釈は、著作権法の目的に反しており、不当なものであると考えます。クリエイターの著作物を学習利用することによって、そのクリエイターの著作物と「似たようなもの」を出力できるようになることは、すでに明白です。これまでの人の手による模倣の場合と同様の「類似性」で判断していたのでは、類似性が認められる範囲があまりにも狭すぎて不十分です。著作物の学習利用をコントロールする権利が、著作権者の権利として（あるいは別途の法的権利として）認められるべきです。 人間による学習（模倣）と生成 AI の機会学習を同一視し、同一のルールで扱うことも不適切です。両者は著作権者に与える不利益の度合いがまったく異なるからです。その原因は大きく三つです。一つ目は、前述したとおり、生成物を数分や数秒という短時間で生成できる量産性の高さです。人の手で模倣しても、制作に一日から数日かかるようなイラストを制作するには、やはり一日から数日かかるはずです。この場合には、数分や数秒で生成物を作れる生成 AI の場合と同等のフリーライドは不可能です。二つ目は、そのフリーライドを行なうために長年の訓練を必要としない即席性です。

【個人からの意見】

	専門技術を得るための長年の訓練を必要とせずに、クリエイターが長年の訓練によって獲得した価値にお手軽にフリーライドして金儲けをしたい人にとっては格好の的となります。三つ目は、生成 AI の学習済みモデルは複製・販売が可能であることです。人間による学習がもたらす効果はその人の一身専属的なものであり、学習した人間の脳や腕は複製したり販売したりすることは当然できません。このような複製・販売の可能性により、クリエイターが持つ価値へのフリーライドが爆発的な規模で拡大します。これら三つの特性により、人間による模倣の場合とはまったく異なる規模での過度のフリーライドが発生します。おそらくは何万倍、何億倍といった桁違いの規模になるでしょう。人間による模倣の場合と同じ取り扱いをしていては、著作権者の利益と社会全体の利益とのバランスが取れず、文化の発展にとってもマイナスの結果を生むことになるでしょう。どうしても創作的表現のみの保護という考え方を用いるなら、人間による模倣の場合と生成 AI の享受目的利用の場合とでは、創作的表現として認められる範囲の判断基準が異なるとするべきです。特定クリエイターの絵柄などが、著作権法の保護を受けるべきでない単なるアイデアであるのか、著作権法の保護を受けるべき創作的表現であるのかの判断は、それを権利として保護することが総合的に見て文化の発展に寄与するかどうかを基準にして行われるべきだとすれば、そのような考え方が妥当なのではないでしょうか。 国内外で、現行の生成 AI に対する大きな反対運動が起こっています。これを書いている当日にも、[redacted]が生成 AI を使用した広告を行なったことで、X 上で炎上したという記事を目撃しました。否定的な引用ポスト 15 万いいね、8 万いいねといった規模です。日本でも AI 絵師に対するヘイトを示したポストが 30 万いいねをゆうに超えました。これらは現行の無許諾学習生成 AI 及びその利用者が、多くの人々から「不当にクリエイターの利益を侵害しているもの」と見做されていることを意味するのではないでしょうか。法律が正しく理解されていないのではなく、文化庁らの見解がクリエイターに属するべき権利を大きく侵害する行為を肯定するものとなってしまっているせいだと私は考えます。クリエイターや一般人を対象とした生成 AI に関するアンケートをいくつか見ましたが、どのアンケートでも概ね八割ほどの人が、「著作物の学習利用には著作権者の許諾を取るべき」「著作物の学習利用には著作権者に適正な対価が支払われるべき」と答えていました。このまま無許諾学習を前提とした運用を考えても、生成 AI は社会から受け入れられずに、人々の分断を招くだけではないでしょうか。不買運動等が拡大し、企業はブランドイメージを損ねることを懸念して画像生成 AI のようなものを実質的に利用できなくなることが予想できます。ご存じの通り、これは日本国内だけでなく、全世界で起こっていることです。行政がクリエイターの権利をより広く認め、それらの権利を適切に保護する方向に舵を切ることを期待します。
76	◆現状の生成 AI(おもにイラスト分野)は著作権者の許可を得ずに作品を収集・学習して作られている。学習素材に入っていたサインが生成物に現れるところなどから見ても、生成 AI による生成物は「1 から生み出された作品」ではなく「既存の作品をプログラムが切り貼り・再構築して生み出したもの」であり、学習素材に強く依存している。すなわち、「学習素材がなければ成り立たないシステム」である。 ◆イラストレーターは制作した作品そのものに価値をつけることはもちろん、その用途・使用期間などにも価値をつけている。クライアントに対し「絵を売る」だけでなく「絵の使用権を売ったり貸したりしている」職業である。作品を使用したい場合は、その使用者は著作権者に許可を得て、対価を払って使用しているのである。 ◆現行の生成 AI はそういった「使用権」に対し許可を取らず対価も支払っていない。食い逃げと同じ状態であり、これを「生成 AI の発展に寄与するため受け入れろ」というのは不可能である。生成 AI を発展させてそれで商売をしたいのであれば、それに必要なパーツ（学習に使用したい既存の作品）には許可取りをして対価を払わなければならない。これを「数が多くて無理だ」という理由で免除するのは間違っている。商品には必ず対価を支払わなければならないということは、当然のことであり例外はないのではないか。

【個人からの意見】

	◆また、既にエンタメ分野を超えて歴史や学問の分野でも生成 AI の生成物が嘘の情報を紛れ込ませ始めている。早くに規制をしなければ、これを正しい情報のみに戻すことにも膨大な労力・費用が掛かる。法整備をすれば必要のないものである。そんなことに税金を使わないでほしい。
77	画像生成 AI 関連につきましてご意見を応募させていただきます。 日本のクリエイターやネット上の画像情報を守るためにも、画像生成 AI の使用に対する規則の整備（画像生成 AI から出力された画像に AI 製である旨の記載、無断違法に収集された学習データの破棄、画像生成 AI を開発・販売している企業に対しての指導など）をお願いしたく応募いたしました。 ご存知かと思いますが、画像生成 AI には多くの問題点がございます。 1. 画像生成 AI から出力された画像には AI 製である旨の記載がない 現在、ネット上の様々な画像データが画像生成 AI によって汚染されております。生物の画像、絵画の画像、過去の写真や資料、クリエイターの贋作などが氾濫しており正確な情報をネットから取得することが非常に困難な状態になっております。この問題を解決するためには画像生成 AI から出力された画像であることを明記することが必要かと考えます。 2. 無断・違法に収集された学習データ 画像生成 AI が画像を出力するには膨大な量の画像データが必要となります。その膨大な量の画像データの中には、本人の同意が無い状態で無断に収集された画像データや、児童ポルノなどの犯罪性が非常に高いデータが含まれています。これらを使用して生成された画像はいかようにも悪用ができてしまいます。これら無断・違法に収集された学習データの破棄が必要かと考えます。 3. 安易に悪用がされてしまう 画像生成 AI の悪用も問題と考えます。有名無名関わらず多くのクリエイターの画像が盗用され、素人判断では見抜けない贋作を大量に生成することによりクリエイターの寿命を著しく損なうことが可能です。また、ディープフェイクなど実在の人物の顔画像を悪意を持って生成することで犯罪をでっち上げたりレイプ画像を生成したりといくらでも悪用できてしまいます。これらを防止するために企業・個人関わらず画像生成 AI の開発・販売・使用に十分な法的整備が必要であると考えます。 画像生成 AI はまだ十分な法的整備がされておらず、悪用がデータ汚染含め多くの問題を抱えております。どうか迅速な法的整備をもって日本国民が画像生成 AI によって脅かされる未来を防いでいただきたいと渇望いたします。
78	私の意見としては他者の権利を侵害し、法的に問題のある可能性が高い方法で収集したデータを生成 AI をはじめとした AI を利用する際に行っている個人及び企業と、生成 AI によって作られた画像や動画等々を用い、フェイクニュースやディープフェイクによるなりすましなどをはじめとしたサイバー犯罪など、生成 AI の悪用を行う人間を取り締まるルールが必要であると考えます。 生成 AI に使用するデータにおいて他者の権利侵害という悪行をなす人間を取り締まるためには AI ビジネスを展開する企業、AI 関連企業、そして AI 技術の使用者が利用しているデータが権利者から許可を得ているか、誰しもが安全に安心して生成 AI を使えるかを確認、判断する第三者の存在、も

【個人からの意見】

	しくは使用データを誰もが閲覧できるように透明性を確保する必要であると考えます。仮に現在問題となっている生成 AI をはじめとした AI で権利者からの許可を得ずデータとして使用するといった権利侵害を罰せず、放置することは人の権利の形骸化を招く恐れが非常に強いと私は考えます。 生成 AI を悪用する人間を取り締まるためには生成 AI ビシネスを展開する企業に対し、生成 AI で作られたことが誰の目からも分かるマークやサインをつけることを義務付け、生成 AI を用いたサイバー犯罪に狙われた国民がすぐに気付くことができる状況にある必要であると私は感じます。生成 AI 技術が進歩し、人の創る画像や文章、動画、音楽などとの区別がつけにくくなっている今の状況において生成 AI によって出力されたものであるか否かを迅速に判断できる材料がない限り、生成 AI を用いたサイバー犯罪を行う犯罪者をより厳しく取り締まることができないと私は考えます。 誰しもが安全に生成 AI を含む AI 技術を使えるようにならない限り、今後生成 AI のみならず AI 技術に対する権利問題をはじめとした不安や懸念が要因となり、人々からの AI に対する信頼を失うことになりかねません。こうした状況に対し法的な罰則を伴う法律を作らない限りは、最悪の場合 AI 技術の衰退や、インターネット上における人の権利の形骸化招きかねないと私は考えます。
79	イラスト生成 AI の学習において、しばしば人間の学習と同じだと解釈している意見を耳にする。しかし実態は、学習元のウォーターマークをそのまま、あるいは崩れた形で出力することがあり、人間の学習とは明らかに差異がある。これを追加学習の結果だと断定し、追加学習であれば作者が著作権法の侵害を指摘し訴訟できるという声もあるが、追加学習を証明する手段が著作権者側になく現実的ではない。生成 AI の発展を推し進めるつもりならば、少なくとも生成 AI の出力結果が著作権を害するものであれば、これを出力し尚且つ公開したユーザーが法的に処罰を受けるルールを明確に制定するのは当然である。
80	AI による文章・音声・音楽・画像・映像生成技術の進歩はやはり時期尚早であり、誰もが理解が不十分なまま諸手を挙げて推し進めた結果が現在の悪用と誹謗が横行している現状であると私は考える。今一度問題点を精査し、著作者や権利保有者の許諾や同意を得ない生成物の作成・利用を取り締まり、著作者並びに権利保有者の保有する権利を法的に保護すること、および第三者が著作者・権利保有者の権利を侵害する形での生成を技術的に阻止する方面での技術の進歩を目指した研究を期待する。
81	私は生成 AI が登場したばかりの頃は新しい技術として期待をしていました。ですが、生成 AI 使用者によるプロやアマチュア問わないイラストレーターや漫画家の作品の無断学習、無断使用による著作権の侵害、著作権所有者に対する暴言を X（旧 Twitter）で何度も何度も見かけ、生成 AI ならびに生成 AI 利用者への印象は地に落ちました。私個人も趣味で絵を描き投稿しており、無断使用や無断学習を今のところ確認しておりませんが、もし上記のように暴言を吐かれたり自身の作品が悪用されてしまった場合、人生の楽しみの一つを確実に手放すことになっていたと思われます。クリエイターを応援すると言うのであれば生成 AI は今のデータチップを見直し、免許制を取り入れて常識と良識を併せ持った人物以外は利用できないようにするべきです。そして、ネットでの検索結果を全て信じられるわけではないと言うことは理解していますが、存在し得ない生物や地形の写真の生成、学術論文の偽造や検索汚染が起こっています。日本だけではなく、インターネット上を通じ全世界に確実に悪影響が及んでいます。これ以上の馬鹿馬鹿しい悪影響を残さないためにも法整備をよろしくお願いします。
82	生成 AI の活用法はあるが著作権を守れるものではなく使用者の良心に頼るものになっており、また既に個人間での金銭の発生するような悪用と一部企業においても生成 AI と疑わしい広告、商品なども散見され更には古い日本古来の絵画などの模倣や色の加筆などもあり、これが AI でのフェイクなのかどうかわからなくなっている。著作権や肖像権を守るためにも使用に対して規制が必要だと感じる。

【個人からの意見】

83	現在生成 AI 等に知的財産を学習させることには、享受目的を除き許可は不要であると定められている。しかし実際は「特定のアーティストの作風を再現する追加学習 AI モデル」や、それを用いた海賊版と言ってもいい製品が市場やネット上に氾濫しており、またそれを用いたなりすましや作家のイメージを毀損する R18 作品の生成や誹謗中傷といった嫌がらせも横行している。これらは現行法でも「享受目的」であると考えられ、裁判等での処分が理論上は可能ではあるが、実際にネットで全ての追加学習モデルを探すことの困難さや、裁判の煩雑さ、費用の高さ、執拗な誹謗中傷や、自分の画風そっくりのイラストを自殺教唆に使うなどの嫌がらせ被害などから、個人事業主や趣味で活動している方も多いアーティストが対処するには金銭的、時間的、精神的に裁判までゆくことが非常に困難で、泣き寝入りを強いられている部分もある。 以上の問題点を解決するために、「享受目的」のより具体的な明文での規定の設置や、芸術分野での規制の強化を強く要請する。現在、著作権法の「学習は無断でも合法」という文言を好き勝手に解釈し、善意悪意を問わず、画像生成 AI を海賊版の量産や嫌がらせやディープフェイクなどに使う生成 AI 使用者は非常に多く、深刻なモラルハザードを引き起こしている。この状況を鑑み、著作権法で許される「AI の学習の自由」を規制するべきである。無断学習を拒む権利を知的財産権に取り入れるべきである。
84	生成 AI イラストであることを隠し、まるで手描きイラストであるかのようにインターネット上で公開したり販売するユーザーが数多く存在します。生成 AI イラストだという事実を隠すのは優良誤認だと思いますので、法で規制していただきたいです。また、例として Google などで動物を検索すると、本物の写真と AI 生成画像が入り乱れており、その動物の本当の姿を調べることが困難になってきました。専門知識のある人でなければ騙されるレベルです。それと同様のことが服などでも起こっており、日に日に増えてきています。生成 AI は、俳優や政治家などの有名人が写った、まるで本物かのような写真を生成することも可能です。そのため、そういった観点からも早急に何かしらの規制が必要なのではないかと思います。
85	画像に関する AI 学習についての規制、ルール作りをしてください。現状はネット上のあらゆる画像データを制作者の許可なく収集され、許可なく実際に売られています。イラストだけではなく子どもの写真を学習してポルノ写真集も売られています。現状は AI ユーザーは野放しになっており、イラスト業界・漫画業界・写真業界などビジュアルを取り扱うほとんどの業種へ深刻なダメージを与えています。AI 生成画像には「AI 生成画像」と表記し、その学習元であるデータセットを公開、画像学習については無許可で行わないというこの簡単な３点だけでもルールにしていただきたいです。現状は技術の革新などと言って、やっていることはただの画像泥棒です。ユーザーの倫理観に任せるなど責任逃れの詭弁で、実際はただのポルノ製造器となっています。クールジャパンをしたいなら絶対に規制すべきです。AI で生み出すものはクリエイターがひとつひとつ手で描いたものです。どちらを尊重すべきか分からないようなら日本に未来はないです。どうか規制を。現状はただクリエイターは無料で無許可で搾取されているだけです。
86	AI を使用して絵や写真を生成するのが合法と言うのなら、著作権は何のためにあるのか分からない。元にされた写真や絵は、AI 以外で盗作すれば問題になる。大量の作品を混ぜたからオリジナルになる訳はない。現在はイラストの著作権問題だけでなく、歴史的な絵画、動植物の写真でも誤った姿の AI 絵が出回り書籍になっている事さえある。また、個人の写真を元に猥褻画像を生成しネットに上げる者もいる。同意のない映像や音声を使っての AI 生成は違法なのだと言う法を制定して欲しい
87	非生成物とＡＩ生成物との酷似性による情報の混乱を避けるため、これらを明確に区別し、また各々の著作権等を守るためにも生成物には生成 AI である表記の義務付け、または生成の際に AI 生成物である証拠となるデータの埋め込みがされるようなプログラムの開発が必要と考えます。ディープフェイクなどの AI による生成物が、本物と見分けがつかないクオリティでネットに蔓延しております。例えば生物図鑑や歴史資料なども容易く書き換えられ、事実と異なることが多くの人々に認知され始めています。これは各ジャンルのクリエイティブ職にも同様に影響を及ぼし、オリジナルと区

【個人からの意見】

	別のつかないクオリティの生成物が出てきていることで、本人に身に覚えのない作品が生成されるなどもしております。また俳優やモデルと言った方々の顔写真などが勝手に使用され、身に覚えのない性的なフェイク写真を生成されることにより、人権を侵害されているケースも急増しております。これらは名のある著名人に限らず一般人にも被害が十分に起り得ることで、なりすましによる詐欺犯罪なども今後急増するのではと懸念しております。以前からも他のツールを使えばできないことではありませんでしたが、今は生成ＡＩによりもっと手軽に簡単に短時間で、特別な技術もいらず、誰にでもこれらができるという点が大きな相違点かと思われます。大量のデータが無断学習されているためソースがわからず、誰かの創作物に似ていても、確たる証拠が出せないのが現状かと思われます。であれば平等にすべての生成物にＡＩ表記/データの埋め込み等を促すのが現時点で最も効率的ではないでしょうか。
88	生活必需品では無く娯楽を出す通称生成 AI ですが他人の著作物を勝手にひっぱり電力を多く使って量産品として価値を落としてどう発展があるのか、AI が AI の作品を取り込むと崩壊する話や、幼少期から生成 AI を使えばわざわざ自分で作ろうなんて人間滅多に居ないと思われる事。日本で生成 AI を推したとて他国でもそれが出せるから客が居ない。現状の生成 AI の仕組みでは絶対にアニメーションは汚いものしか作れないと思う。写真集や捏造された論文、元総理の偽動画の事もありますので情報捏造が簡単短期間大量に出来てしまう。そもそもの基盤データセットに児童ポルノ等が入っている話が解決していない事もあり、基盤のデータセット開示も規制も必須。客として成り立ちが汚い生成 AI の商品を知らずに買ってしまったら納得がいかない。娯楽産業に現実の人間へ侵害をしてまで費やすのは人としていかがなものかと。少なくとも、生成 AI 品が要らない人と生成 AI 品が欲しい人、双方にとっても生成物表記が必要。
89	AI によるネット上にあげられた情報・画像の学習は避けられないかもしれないが、出力時に生じるディープフェイクや既存の作品から変化の乏しい画像での商売など犯罪や詐欺まがいの行為を防衛できないのでしょうか？措置としては出力情報(テキスト・音声含む)・画像に内部データ及び視覚的にも AI で生成したものと分かるように出力時に情報を付与するよう AI 開発企業に働きかけることからかと思われます。またそう言った AI で出力したものと分かる情報などを意図的に外した場合に法的措置が取れるように法整備など行える状況を作る必要があるのではと考えております。 現段階のまま AI を活用していくと、ファクトチェックを一般のユーザーが個人の匙加減で行うことが増え問題ないデータであってもトラブルが絶えないと考えております。また実際に起きているディープフェイクや情報の汚染(AI によるファクトチェックを行っていない資料の配布)など個人では対応しきれていないためそちらに対しても法整備が必要だと考えております。海外でも規制する方向で動いている中なぜ日本では利用する形で進めているのか、明確な安全性を提示していく必要があるのでは？と思います。出力した個人に責任を押し付けるのではなく国として AI を推進するのであれば、国としても出力した産物に責任を取れる体制をとるべきだと私は思います。
90	近年、あらゆる業界に著しい変革をもたらし、注目と期待を集めているのが生成 AI です。しかし、新しく普及した技術であるだけに、導入にあたってデメリットがあるのではないかと考えている経営層も少なくありません。そのデメリットとは生成 AI が作成した情報やコンテンツは、著作権をはじめとする権利を侵害してしまう恐れがあり。生成 AI は学習データとして、あらゆる情報を読み込んでいます。たとえば新聞や小説などのデータを読み込んだ場合、その新聞や小説にある表現をそのまま使用したコンテンツが生成される可能性がないとは言い切れません。 また、同様に画像系の生成 AI でも、著名な漫画家やイラストレーターの作品を読み込ませているケースがあります。個性的な作風や技法などが、生成された画像にも反映されていた場合、著作権を侵害しているとして問題になるリスクはゼロではありません。現行の著作権法による規定では、生成 AI の開発・学習段階において、各著作物を使って学習することは原則として認められており、著作権者への許可もいりませんが、倫理的な観点から企

【個人からの意見】

	業の信用問題につながることがある可能性があります。 生成 AI の生成物のなかには、フェイク情報が含まれる場合があります。もし含まれていたとしても、ただちに見分けて修正するのは至難の業です。フェイク情報が含まれる理由として、生成 AI が学習データのなかにある情報の真偽を判断できないことが挙げられます。根拠を持って書かれた著作物だけでなく、個人のブログやネット記事なども学習データにあると考えられるため、間違った情報であっても正しい情報と平等に学習してしまいます。また、生成 AI は学習データをもとに、それらしく情報を組み合わせているだけのため、結果的にフェイク情報ができあがってしまうことありえます。特にフェイク情報で問題となるのは画像や動画の生成 AI です。たとえば本物の写真を指示に従い加工する AI を使うと、実在の人物が、本来するはずのないことをしている本物そっくりの画像を生成できてしまいます。生成 AI の生成物を本物だと思い込んでフェイクニュースを拡散してしまうリスクや、悪意のある人物がなりすましやコラージュによる名誉棄損をおこなうリスクがあります。業務で生成 AI を利用する場合、情報漏えいのリスクがあります。生成 AI の多くは使用者の入力するデータを学習データとして利用しているため、意図せず社内の機密情報を入力してしまうと、生成 AI 内に蓄積されてしまいます　情報整理のために顧客データを入力した場合、顧客データの漏えいリスクがあります。また、ソフトウェアの開発過程で社内で作ったコードを生成 AI に入力すると、そのコードが第三者の結果出力に使われてしまうかもしれません。被害例としてウマ娘の二次創作イラストを生成されガイドライン違反の絵を無断でコラージュされる事例　Vtuber のキャラクターデザインをオリジナルと偽り扱う例や海外の作品「ゲーム・オブ・スローンズ」の作者ジョージ・R・R・マーティン氏などの作家たちは、対話型 AI「ChatGPT」が自身の著作権を侵害しているとして訴訟を起こした事例があります。
91	現在、生成 AI による被害がイラスト等ではなく実写、現実の人物にも及んでおります。勿論、AI に関して全てを悪く思っている訳ではなく使い方を誤らなければ知識の学習など人為的に役に立つとは存じております。しかし、現状イラスト業界だけでも沢山の方が被害を被っていると言うのに、フェイク動画などの実在の人物の利用や音声の利用といい、とても人権が守られているとは言い難い現状です。何故、それを取り締まらないのでしょうか……？取り締まれない理由でもあるのでしょうか……？
92	まず多く寄せられている意見とは思いますが現在の生成 AI に使用されているデータセットにはプロアマ問わず個人の作品を許可なく無差別に集めた物が無許可で使われ世に氾濫しています。そのため現在「学習」という詭弁の元に構成されたデータセットを一度リセット、消去した上で法改正し許可なく他人の作品を利用することができなくなるようにするべきです。現在の生成 AI「利用者」によって起きている著作権及び社会性を欠いた発言、行動はデジタル公害の元となりインターネットにおける検索で正しい情報を阻害したものに成り果てています。AI の将来性、研究価値はありますが現段階においてそれを使用する者のモラルのなさ、それによって侵害される権利や努力を無駄にするような形にすることは決して許されるべきではありません。
93	知的財産において、権利者が AI への使用拒否権を持てるようにすべきだと考えます。人間が他人の著作物を直接使用して新たに創作することは権利侵害です。AI を使っているかどうかは関係ありません。現在の無断使用 AI は法の穴を潜っているだけです。目を覚ましてください。
94	生成 AI 並びにその使用者による知的財産と著作物の権利侵害の危険について引き続き意見を募ることと生成 AI から知的財産の所有者と著作者側を守る為の法整備を求めます。
95	素人ながら重要な機会かと思いますので意見を送らせていただきます。稚拙な内容となってしまうかもしれませんがご容赦ください。

【個人からの意見】

	昨今の AI と知的財産権（個人的には主に著作権と著作人格権）の問題の中心は、AI の学習ソースとして著作権者の意志を無視してイラストや漫画を学習させてしまっている AI 利用者が存在する点が最も大きいと思います。また、これによりウォーターマークや Glaze などの AI プロテクターが必須となり、鑑賞者が無加工のイラストを見ることができないという多くの人が損をする状況に陥っています。AI という技術の登場に利用者のリテラシーやモラルが追いついていないことが問題の本質ではないかなと思っています。新技術のリテラシーは学ぶ場や機会がないと育たないものだと思います。今後法律の整理などが行われることでリテラシーの学習の機会やベースとなることを祈っています。 AI 自体はただの技術なので、モラルの無い使い方でこの技術のイメージや用途限られてしまうことは残念なことです。現に IT 分野など 1+1=2 のように、1+1 という問題に対し、オリジナリティを必要としない万人が同じ回答を得ることを目的とするジャンルにおいては AI は非常に有効に活用されていると思います。しかしこと芸術分野においては 1+1 の回答は「2」であり「二」であり「弐」であり「Two」であり、「田んぼの田」であったりします。 この多様な回答は多くの長年にわたる努力や経験、感性といった作家性やオリジナリティが作者ごとにそれぞれ存在して初めて生まれるものであり、鑑賞者は「田んぼの田」からそれら作者培ったものと鑑賞者のそれを化学反応させて芸術を楽しむわけです。芸術分野における AI の利用ではこの過程を無視し「Two」や「田んぼの田」のみを再現しようとしてしまい、芸術分野における最も重要なプロセスである作家性やオリジナリティが蔑ろにされてしまいます。これが昨今発生している AI による著作権や著作人格権の問題の大きなウェイトを占めていると思います。この対策案としては学習ソースとなるイラストや漫画が無断で使用されないようにすること、学習させる作品の著作権等をクリアにする必要があると思います。対策案としては 1.AI エンジンに使用された学習ソースの全公開化 2.AI エンジンに使用する学習ソースとして使用するイラストや漫画は、著作権ごと買い取る形での有償依頼をベースとする などがいいのではないかと思っています。素人発想なので既に議論済みの内容、また至らない点だらけではあるかと思いますが、こういった方向性の運用を望む 1 意見があると受け止めていただければと思います。 1.AI エンジンに使用された学習ソースの全公開化 現状は明らかに著作権者の意志を無視しイラストを学習ソースとして仕様された AI エンジンがあってもそれを証明することができません。そのため AI エンジンに学習させる行為を必須ログイン制とし、「学習ソースとして使われたイラストや漫画の元データ」「学習日時」「学習させたユーザ」「リファラ」等の学習させたタイミングやユーザや手段を特定することが出来るいわゆるアクセスログのようなデータの履歴化と保存を法で義務付けることが必要だと思います。これにより悪意ある AI エンジンへの学習を抑止し、問題のある学習があった場合そのユーザに学習させた理由や手順についてヒアリングを行うことができます。 2.AI エンジンに使用する学習ソースとして使用するイラストや漫画は、著作権ごと買い取る形での有償依頼をベースとする AI 技術自体は非常に可能性のある技術です。権利関係や諸々の問題が解決すれば人類に多くの益をもたらすことは想像に固くありません。そこで、著作権の権利関係をクリアにするために AI の学習データは著作権ごと買い取ったイラストや漫画を学習させることを前提とするべきだと思います。そ

【個人からの意見】

	こで発生する費用は AI エンジンの管理者、また利用者から集めることで賄うのがあるべき姿かなと思います。この方法は学習元ソースとしての数を確保するのが難しいため、著作権フリーの素材サイトなどと連携し、AI 学習の合意を撮ったうえでそれら素材サイトの登録作品を学習させてもらう等の手続きも必要になるかと思います。また、その場合は著作権フリーサイトに違法に著作物が登録されていないか、登録されていた場合の罰則などはどうするかといった協議も併せて必要になります。 以上になります。少しでも現状がよくなり、作家、鑑賞者、AI 利用者が全員幸せになれる未来がくることを祈っています。
96	現状を放置する事は、日本の IP 産業全般の衰退に直結するものと憂慮しています。現状とは、従来のクリエイターによる作品を、無断で学習した生成 AI による模倣品が、野放図に生産・公開されている状況です。学習の拒否を表明しても実質的に効果はなく、作品に意図的にノイズを入れるという不本意かつ決定的でない対策を採らざるを得ない環境となっています。そして、こうした対策を個人や個別の団体が行ったとしても、無断学習を完全に防ぐことは、不可能と言わざるを得ません。 悪質な例では、AI 生成物が、あたかも生成者によるオリジナル作品であるかのように誤認させて販売している場合などもあります。これは、プロのクリエイターの仕事が奪われる可能性の問題だけでなく、より根本的には、プロフェッショナル層を生み出す素地であるアマチュア層が縮小する事による創作文化の不可逆的な破壊、産業全体の弱体化に繋がるものと確信します。 そして、生成 AI はその性質上、オリジナルとなる作品を多数学習しなければ性能を発揮しません。すなわち、現状を放置する事は、人間と AI の両者ともに先細り・共倒れとなる事に繋がります。IP 産業は、日本が他国に対し優位性を持つ産業の一つであると認識しております。今のところ AI の利用に国境はなく、これが意味するところは、積極的に自国の IP を守らなければ、生成 AI による無個性な生成物の中で、日本の IP 産業がその価値を急速に喪失する可能性です。 ついては、生成 AI による生成物に対し、最低でも AI 生成物と判別できるマーキングの明示と、無断学習かつ無断公開の場合の罰則、可能であれば自作品に対しての学習を確実に拒絶できる技術・制度の醸成を期待したく、何卒ご検討のほどよろしくお願いいたします。
97	【生成 AI の問題について】 生成 AI は創造のイノベーションを発展させるという謳い文句で関連企業によって世界中で発信されるようになりましたが、実態は周知の通り著作者の知的財産を合法の大義名分の下で商用を目的とした学習利用がネット上に蔓延り、社会問題に至りました。既に AI 学習は研究の一環を逸脱して商用利用のための運用に転じているのは実際に商用利用されている現状が証明しています。現行の著作権法は研究とそうでなくなる分水嶺の規定が定められていないため、生成 AI 利用者と学習利用を拒否する著作者たちの対立も深まる一方です。 生成 AI を用いた創作物の詐称（生成 AI の物であるにも関わらず自らの手で作ったものであると偽ること）や、他著作者へのなりすまし、著作者に対する生成 AI を用いた誹謗中傷行為などの悪用によって無秩序化しています。pixiv などの投稿サイトは既にそういった悪用で消費者やクリエイターは悩まされています。生成 AI コンテンツの販売を資金源にしようとする半グレの活動も噂されており、秩序ある規制を設けるべきとする声に対しても生成 AI 利用者による論理を飛躍した差別発言や誹謗中傷行為を叫ぶモラルの低さも世間が生成 AI を忌避・嫌悪する典型例として挙げられます。今この国は、アニメやゲームなどのサブカルチャーによるコンテンツ産業に力を入れようとしています。生成 AI の乱立はこれらコンテンツの発信や著作者の活動を著しく貶める可能性が非常に高く、今ここで早急に著作者と知的財産の保護の法整備に本腰を入れないと日本のコンテンツ産業を急速に衰退させる原因に成り得ます。生成 AI はイノベーションの発展に貢献する以前に、前述の悪用によって忌避される存在となったため、良識ある消費

【個人からの意見】

	者は生成 AI コンテンツにお金を出して消費しようとしません。皮肉なことにそれは生成 AI 利用者も同様です。大量にコンテンツを量産できるため、模倣・複製品に準じた代物であると潜在的でも認識しているためであると予測されます。そうした物がコンテンツ産業ひいてはクールジャパン戦略に貢献するとは、前述の事例を根拠として思えません。 それだけではありません。生成 AI を用いたフェイクニュースやディープフェイクなどの偽情報によるサイバーテロリスクも高まりつつあります。現状はまだ個人レベルの悪用の規模ですが、この技術を敵対的な国家や組織が本格的に攻撃の手段として用いればこの国の安全保障問題にも関わってきます。その警鐘を鳴らせる根拠もネット上の生成 AI が「誰にでも、どんな目的でも自由に使うことができるから」です。誰がどんな目的で利用しているのかもわからず、それを規制・管理する手段もないまま高度な技術が野ざらしにされている状態が如何に危険であるかは言うまでもありません。日本国は未だにスパイ防止法が制定されず、サイバー防衛分野も近年ようやく自衛隊が投資し始めた駆け出しレベルの有様です。今この瞬間にも AI によるサイバー攻撃によって安全保障が崩壊する可能性すらあります。それに対するこの国は十分な備えがあると言い切れるのでしょうか？生成 AI に対する知的財産の保護は安全保障にも直結する重大な問題であると断言します。 【生成 AI に対する対策について】 予てより幾度も同様の意見を投稿してきましたが、AI の運用は社会的リテラシーを兼ね備え、必要な分野・用途に応じた資格制にすることで AI と利用者の管理をする必要があります。これまで提示した問題は AI を「誰にでも、どんな目的でも自由に使うことができる」ことで非社会的でリテラシーのない人格破綻者の人間までもが好き放題扱えるようになってしまうことで経済的にも政治的にも安全保障においてもリスクをもたらす形となっています。生成 AI の生成物であることを示すマークの表記義務や専用のファイル形式で出力される仕組みを構築し、偽情報を見分けられるようにする必要もあります。資格制、生成物であることの証明義務の二つが揃うことで初めて秩序に基づいた AI 運用の第一歩が実現します。これは進化や発展を止めるものではありません。むしろそれら求められる要素に AI の運用を先鋭化させる特性があります。前述の悪用がその障害となっている以上、悪用されないように管理する必要があります。また、情勢に応じて臨機応変に法整備ができる仕組み作りも必要です。この先、法を逃れた生成 AI による悪用も起こり得ます。既に生成 AI による恩恵よりも、生成 AI に対する対策への労力や管理コストが増え、ブルシット・ジョブが拡大化し始めています。今ここで国が歯止めをかけないと、コンテンツ産業の衰退は元より、安全保障問題でも取り返しがつかない事態を招きます。生成 AI は各分野の業務運用に限定し、個人の私的利用は厳しく規制しなければ国は対策とその支出とリスクに延々と追われ続けます。これ以上失望しない懸命な検討とご決断を期待しております。
98	既に AI の無断学習や LoRa によって数多のクリエイターの知的財産が侵害され、悪用されています。特にイラストレーターの被害は甚大で筆を折ったり自衛のための処理を余儀なくされるなど何故被害者側の負担が増すような状態を放置しているのかがわかりません。その点に於いて生成 AI は悪用者が得をしやすい構造になってしまっているので無断学習への規制強化、LoRa の被害者への専用相談窓口設置、生成 AI 利用者の身分証明登録は必須とするなどとにかく知的財産を守れるようにしていくのが肝要なのではないでしょうか。
99	生成 AI について意見を送ります。率直に、生成 AI を「反社会的ツール」と認定し、保持はただちに犯罪とする法律の施行及び社会への認知推進をお願いします。 ・反社会的ツールだとする理由

【個人からの意見】

	「等価交換の原則」に反した道具だから。そして、「等価交換の原則をなぜ無視できるのか」の正体が「他人の努力にタダ乗りしているおかげ」だからです。等価交換の原則とは「何かを得るには、それと同等のものを引き換えにしなくてはいけない」という生きとし生けるもの全てが従うべき世界の理です。人は一歩進んだら一歩しか進めません。すなわち百歩進みたかったら百回の一歩を積むしかないのです。一歩分の動きで百歩進みたいなど傲慢極まりないことなのです。それが今回の生成 AI の持つ問題点です。頭の悪い人間がテストで高得点を取るには人一倍勉強するしかありません。そして勉強するという行為自体、苦しい行為です。皆さんも学生時代、勉強だるいなーと思ったことあるでしょう。テストで高得点を取りたければ一日2～3 時間机に張り付いて黙々と問題を解いたり、ノートに英単語をひたすら書いたりしながら記憶に定着させる作業が必須です。それを「楽しい」と思う勉強好きな学生も確かにいますが、彼らも習得のために時間や体力を割いているのは同じです。スポーツの世界も同じで、そのスポーツができるようになるには練習するしかありません。できるようになったと言えるのがどのくらいのレベルを指すかにもよりますが、例えばサッカーはゴールキーパーのいないゴールにひたすらカッコよくシュートを決められるようになったところで「サッカーができるようになった」とは到底言えないでしょう。対戦相手の妨害を躱しながらドリブルで相手ゴールに近付き、キーパーのガードを突破してシュートを決められて初めてサッカープレイヤーになれます。そこまで行ってやっとビギナー、スタートラインです。そのスタートラインに立つまですら、大半の素人は苦労するでしょう。習得に時間も根気もかかりますし、スタートラインに立ってからが本番。試合中常に走り続けていられるだけの体力をつけたり、ドリブルの技術やフェイントの習得、どんな体勢からでも正確なシュートが蹴られるようなパターン練習…。挙げればキリがありません。ですが、そうやって時間を割いて体を疲弊させ日々練習に明け暮れる以外にスポーツはできるようにはなりません。なぜカンニングやドーピングが悪とされるか分かりますか？「その成果を得るに値する等価交換」をしていないからなんですよ。先の文を読めば分かるはずです。勉強もスポーツの練習も「限りある自分の人生の時間と肉体的・精神的苦痛と引き換えにその能力を手に入れている」のです。元々センスがあったり天才であったりする人間の話はしていません。なぜなら、彼らは遺伝子的細胞的に優秀なのであり「生物的に強い」だけだからです。生物的に強いことをズルである、罪であるとするのはこの世界の仕組み自体を否定する考え方です。人間を簡単に殺せるライオンやヒグマは存在してはいけないのですか？地球が生み出したのに？ここで言っているのは「出来ない人間」ができるようになるためには…という話です。そして最初にも言った通り頭の悪い人間は人一倍勉強しなければいけないし、平均的な頭の人間も相応に努力しなければ有名な高校や大学には合格できません。スポーツだって大会で優勝するには他のライバルよりももっと練習やトレーニングをして実力を高めていなければ為し得ないことです。ほとんどのプレイヤーはちゃんとその日までに「等価交換」を続けてきたのです。そして「自分のしてきた等価交換に見合った成果」としてその点数やその順位を受け入れる。カンニングやドーピングとは「自分のしてきた等価交換に見合わない成果」を欲する行為であり、だからこそ「不正」「ズル」だと糾弾されるんです。ここまで読んで頂ければ分かりますよね？何事にも等価交換の原則は適用されますが、「勝負事」「他人との比較の場」においては殊更「等価交換の原則に従ってその成果を得ているのか」が大事だということが。では生成 AI の話に入ります。当然今日本や世界で活動している絵描きやアニメ制作者、歌手、小説家、カメラマンなどの「クリエイター」や「アーティスト」と呼ばれる芸術分野の生産者達ももれなく「等価交換」をしてその成果を得ているわけです。そういう創作者達は「その作品を完成させる」までにかかった時間や労力、金銭的コストはもちろんのことそもそも「創作者として活動できる能力を得るまで」にも当然コストがかかっているわけです。勉強やスポーツと同じです。例えば絵を描くにしても、どんなに絵が上手な人間だろうと絵は線を一本一本描きながら作り上げるものですから「物理的な時間」は必ず要する。そしてその前段階、そもそも「絵が上手な人」になるにはどうすればいいのか。これもひたすら練習と研究する以外に解決策はないわけです。これまでのクリエイター達は、たとえ心の内では「楽したい」とは思いつつもちゃんと等価交換に従ってその成果や評価を掴み取っ

	てきたのです。生成 AI はそんな世界をぶち壊し続けています。何のコストも払っていない人間が、コストを払ってきた人間と同等の成果や評価を貰えるようになってしまった。おかしいでしょう。クリエイターの世界とはまさしく「勝負事」「他人との比較の場」の世界です。皆が努力して、コストを掛けて生み出した作品で他者と競い合う世界で「何の努力もせず、コストも払わずプレイヤーとして参加して結果を得たがる」のがどれだけ厚顔無恥で他のクリエイターを踏みにじる行為か分かりませんか？こう言うと誰かがこう反論してきそうですね。「「何のコストも払っていない人間が、コストを払ってきた人間と同等の成果や評価を貰えるようになった」のが事実なのだから受け入れろ。実現してしまったんだからどれだけ文句を言ったところで意味ないよ。」と。実現できるならやっていいのですか？世の中で犯罪とされていることは全て「やろうと思えばやれる」ことじゃないですか。「やれる以上やることを咎めることはできないよね。」が許されるなら殺人だろうが万引きだろうが空き巣強盗だろうが全部許されるはずでしょう。「等価交換の原則」という従うべき自然法に逆らった生成 AI は、たとえ実現できようが実現させていいものではないんですよ。こう言うと、さらにこんなことを言ってくる輩が出てくるでしょう。「ならば洗濯機や電子レンジ、冷蔵庫といった家電は一切使ってはいけないことになる。洗濯は本来たらいに水を張って洗濯板にこすりつけて行うべき時間のかかる行為だし、何かを温めたいなら自分の体温で温めるか火を起こして温めるべきだし、冷たくしたいなら寒い場所まで持って行ってその場で飲み食いする以外に許されないはずだよな」と。もちろん本来ならそうであるはずでしたが、洗濯機メーカーや電子レンジメーカー、冷蔵庫メーカーがそれを実現できる機械を「自力で」開発し、購入者にそれを使うことを許しているのだから問題ないのです。言っていることが矛盾していると思いますか？ここで二つ目の理由、「他人の努力にタダ乗りしているおかげ」というものがでてきます。洗濯機のメカニズムや機能は全て洗濯機メーカーが作ったものです。たとえ下請け企業に色々作らせてメーカーは最終的に組み立てているだけだとしてもメーカーはそういった下請け企業にちゃんとコストを払っています。つまり洗濯機は等価交換のもと作られており、「誰かの成果物にタダ乗り」している工程は一つもありません。そうして完成した洗濯機の機能やメカニズムに関しての権利は全て洗濯機メーカーが持っています。つまりです。洗濯機が 10 万円で買えたとして、それは洗濯機メーカーが「10 万払えばこの洗濯機を好きなだけ使っていいよ」と言っているのでありその時点で、それが等価交換になるのです。分かりますか？「誰でも簡単にボタン一つで洗濯できるという画期的な能力だが 10 万程度のコストでできるようになっていいだろ」と洗濯機メーカーが言っているのだから私達は申し訳なく思う必要も、使う度に後ろめたさを感じる必要もないわけです。そして、そのくらいのコストで私達が洗濯機の機能に「タダ乗り」し続けることの許可を出していい権利が洗濯機メーカーにはあるのです。先程も書いたように「洗濯機メーカーが全て自力でメカニズムや機能を形にし、その製品に関わる権利も全て持っている」からです。冷蔵庫も電子レンジも同じです。権利元が「いいよ」と言っているのだから、それを咎められる謂れはありません。では生成 AI はどうでしょうか？生成 AI 開発者が自分の力で作り上げたのは「生成機能」のみです。故に、生成 AI 開発者が購入者に対して許可できる「タダ乗り」とは「生成機能を使う」ことだけです。この時点で「生成 AI ツールを自由に使っていい許可は出せないことになる」ことが分かりますか？当然、生成する際には「参照するデータ」があるわけです。そのデータを参照して成果物を出力しなければ「生成」という一連の工程は終わりません。要するに、「内部のデータを使う」という作業がシークエンスの一部にある以上「内部のデータも全て自家製」でなければ「購入者に生成 AI ツール自体の使用=全シークエンスを好きに使っていいと許可を出す」ということは許されないわけです。では生成 AI は内部データを全て自力で作成して搭載させているのでしょうか？いいえ、その実態は他者の成果物を無断で、然るべきコストも払わずに勝手に私物化しているだけです。生成 AI 開発者は「基盤として使っているデータ全てに著作権を払っていては破綻する、ビジネスとして成り立たない」とまで言っています。他人の物を使うなら然るべきコストを払うべきですよね。他のメーカーはきちんとそういうことをしています。洗濯機メーカーが様々な部品を下請け企業に発注したとしても、「買う」という等価交換=コストを払うということをし

【個人からの意見】

	てメーカーのものにしているわけです。であれば、「自分の製品の中に自分のものではないものを利用させてもらう」のなら権利保持者全員にしかるべきロイヤリティを払うべきですよね。それが嫌なら「全てを自分で作る」しかありません。自分であらゆるジャンル、あらゆる特徴、あらゆる構図のイラストを何百万点も描き、自分であらゆるジャンル、あらゆる文体、あらゆる癖を真似た小説も何百万本と書き、自分であらゆるジャンル、あらゆる撮影方法、あらゆる俳優を使った映画や映像も何百万本と撮り、自分であらゆる場所、あらゆる角度、あらゆる被写体を写した写真も何千万点と用意しそれら全てを生成 AI に読み込ませて初めて「この機械は全て私が自力で開発しました！40 万円で売るので購入者は好きに使っていいですよ！」と許可を出す権利があると言えるようになります。すると生成 AI 推進派はこんなことを言ってきます。「イラストや映像や音楽をそのまま機械の中にダウンロードしているわけじゃなく、ディープラーニングしているだけだ。無知はこれだから…。」と。確かに私はディープラーニングがどういうものか知りません。ですが、どのみち「他人のものを取り込んでいる」ことに変わりはありません。たとえ、そのまま保存するのではなく我々人間の遺伝子情報のように、「復元するとそうなるように作られたプログラムコード」とかに変換して保存しているとしてもそれを自力で得たわけではない以上同じです。「他人のものを取り込んでいるのは人間の学習だって同じじゃないか！」と推進派やあろうことかあなた方政府側も言ってきますが、これも「等価交換の原則」で考えれば全く違うことが分かるはずです。学習の基本ともいえる「勉強」の話を上でした際に既に論破できています。特段頭が良いわけでもない学生がテストで良い点を取るにはとにもかくにも「勉強」しないといけないと。そして勉強という行為自体時間も忍耐も必要な「苦しい行為」、つまり「努力」が必要なものです。ここまで言えば分かると思いますが、努力=等価交換なのです。ですからカンニングもドーピングも、もっとシンプルかつストレートに「努力していないからダメなんだ」と言ってしまっていいのです。ですが、私達が SNS などで「努力していない」を理由に批判すると、彼らもあなた方も「努力とかくだらない」「努力しなきゃいけない法律でもあるんですか？」「努力を理由にするなどただの感情論。わがままな主張だ。」と上から目線で言ってくる。言い返せない理屈にすべく「等価交換の原則」と言い換えているのです。そして話を戻しますが「人間の学習」はそういう「引き換えとなるコスト」が必須、つまり等価交換の原則に従った行為なのです。だから人類史において人間の学習とはずっと許されてきたし続いてきた。二次創作が見逃されているのも、人によっては歓迎されているのも「二次創作をする人間もコストを払ってその活動をしている」からです。「あなたも然るべきコストを払っているから悪くは言わないよ。応援するよ。」と思ってくれているのです。権利者である一次創作者と違い「1 からキャラクターや世界観を考える」というコストは払っていませんが、それこそ「これは二次創作であり、〇〇の作品に乗っかった作品です」と正直に白状することでその払っていないコストを許してもらっているのです。なぜなら、それによって「原作」に辿り着くことができキャラクターや世界観への評価は「原作」に対してされるようになるからです。それ以外のコストは二次創作だろうと一次創作者と同じだけ払っており、「タダ乗り」しているわけではないのです。よって人間の学習は AI の学習と同じものではありません。人間は多大なコストを払って脳内に知識や記憶を定着させますが、AI はそうではない。言うなれば AI の学習とは「紙に答えを書き写す行為」です。AI は質問を送ればすぐに答えてくれますが、それは「教科書やカンニングペーパーを見ているおかげで正確に答えられている」にすぎない。私達は歴代総理大臣を伊藤博文から順番に一回も間違えることなく言ってみせよ、と問題を出されたとして答えられるでしょうか？答えられる人間はそれこそ何度も何度も歴代総理大臣が誰かを暗記できるように勉強した人間です。そんなことに時間を割いたことのない大半の人間は絶対に答えられません。ですが、歴代総理大臣が全て書かれた表などを見ながらであれば誰でも答えられます。それは当然ですよね。「答えろ」と言われているのに「答え」を見ながら答えていたら全問正解するのは当たり前です。で、それは果たして「凄いこと」なのですか？「わー、すごーい！君頭良いね！大した記憶力だね！」と言われていい行為なのですか？そんなはずありませんよね。「おい、カンニングするなよ。お前がどれだけ覚えられているかを問われてるんだよ。」と怒られて終わりですよね？機械

【個人からの意見】

	学習とは結局そういう「カンニングペーパー作り」でしかなく、機械の出力とは「カンニング」でしかないんです。機械の読み込み時間とは人間で例えれば「答えを書き写した紙を探している時間」であり、「何も見ずに必死に記憶を辿りながら答えを絞り出している」のではありません。「学習も等価交換に従わないといけないなら、自力で作ったものを学習させるのもダメだろう！」本来であればそうですよ。ですが、仮に生成 AI 開発者が自力で素材全てを用意するのであれば開発者自身が学習も含めて途方もないコストを掛けていることになる。特にイラストや音楽を何万種類も手掛けられるようになるには、必要となる学習も相当なものです。それだけコストを掛けているのだから、それを機械に学習させるくらいは許されてもいいとは思います。どのみち、それを実際に実行しようとしても、きっと完遂できないでしょうしね。必要な時間と肉体的精神的犠牲があまりにも多すぎるから。ですから結果的に生成 AI なんてものは実現できない代物のはずなんです。全てに著作権的なロイヤリティを払い続けることも無理。開発者自身が絵から写真から音楽何から何まで自作し、色々な生成ができるくらいの多種多様なサンプルを用意しそれを基盤として読み込ませることも無理。どっちも無理、なら作るのは無理というものです。ではなぜ実現しているのかと言うと「他人の努力にタダ乗りしているおかげ」だからです。これはもちろん、生成 AI 開発者だけでなく「買ってから自分で追加で勝手に誰かの作品を学習させている購入者」も同じです。自分で作ってもいないものを学習させるなら「学習とは等価交換」という原則に従い、等価交換が成り立っていないその行為は許されません。許されるとするならば「自分で作った作品」は自分が既に然るべきコストを払っているので本来はダメですが、機械に学習させる行為に関しては大目に見てもいいでしょう。ですが肝心の「生成 AI ツール」自体が膨大な「タダ乗り」の上に成り立っているツールのためどのみち使うこと自体が悪となる。とどめと言ってはなんですが、規制派も推進派も持ち出す「著作権」ですがその著作権自体が「なぜ誕生したのか」を考えれば、おのずと「努力」を理由にせざるを得ないのですよ。なぜ作品を作った人間に権利を認めないといけないのでしょう？その作品を作った人間以外がその作品を好き勝手利用して富や名声を得ることを「規制しないと」という認識が広まったのはどうしてでしょう？「努力していない人間が、努力している人間の成果で美味しい思いができてはダメだ」という当たり前の倫理・常識があったからではないでしょうか？そう、結局「努力している人間が正当に評価されるべきで、楽をしてる人間は評価されるべきではない」という当たり前の理念なのです。それを明文化させたのが「著作権」なのです。そしてこの考えは著作に限らず適用できます。大して仕事に貢献していないのに、他の職員と同じ給料がもらえる人間は「ギャラ泥棒」「フリーライダー」と呼ばれています。これも本質的には「努力していない人間が、努力している人間の成果で美味しい思いができてはダメだ」という考えがあるからこそ皆そう言うのです。よって、「努力して絵や歌、音楽、アニメ、小説、写真を生産しているクリエーター達の成果物」を本人達に許可も得ず使用料というコストも払わず「タダ乗り」して使っておいてそれによって得られた利益は全て自分が享受するという行為を可能にしている生成 AI はその存在そのものがこの世の理に反した物であり悪そのものです。以上を理由に私は進言いたします。まずするべきは「生成 AI を「反社会的ツール」とすることです。その上で一番すべきことはもう市場に出回った生成 AI を全て「この世から抹消」することです。今更どんな法規制をしたところで、被害に遭ったクリエイターの利益や尊厳は戻りませんし既に「人間のアーティスト」のふりをし続けられるレベルにまでなってしまった生成 AI ユーザーは炙り出すことも裁くことも困難でしょうから。ですが、あくまで自由経済であり民間で発明したものを国が強制的に解体させることはできないというのであればせめて「保持すること」を犯罪とし当然、使った段階で保持を自白しているわけですからただちに犯罪者となり裁かれる対象になるようにすべきです。それだけあらゆる生産者を踏みにじった最悪の道具なのです。もちろん、先ほども書いたように「生成 AI を使っているか否か」の識別が既に難しいレベルにまでなってしまっているのが事実。ですからそれに付随する法律や、義務化すべき規約も新たに作る必要があります。「AI 製であることの明記」なんてのは何の意味も無いルールです。そんなの AI 製だけど明記しない輩が増えるだけです。例えば「制作風景をちゃんと録画しておく」ことを義務化しそれをセットで投

【個人からの意見】

	稿したり、提出することも義務化するなどですね。それと並行して、そんなことをせずとも「生成 AI を使っているかどうか」をジャッジできるしくみも作っていく必要があります。ですがそれには時間がかかるでしょう。まさに「等価交換」が求められる開発です。既に海外では生成 AI を悪とし、影響力のある人間も反対の声をあげ排除の動きが始まっています。日本も、推進なんて馬鹿なことしていないで排除の動きを強めていくべきです。長くなりましたが、クリエイターを志す一人の人間による意見をこれにて終わりたいと思います。
100	本日は「ＡＩと知的財産権」について、個人の意見をお伝えしたく、お送りさせて頂きます。結論を先に申し上げますと、生成ＡＩに関する法整備を望んでおります。 ―――――――――――――― ・なりすまし、嫌がらせに対する法整備、厳罰化（被害者に対する経済的、精神的負担軽減を含む） ・なりすまし、嫌がらせに対する被害者からの相談窓口の設置（無料） ・生成ＡＩに対する規制強化 ビックデータが使われている生成ＡＩを使用する場合、ＡＩを使用している旨の記載を義務化 特に商業で使用している場合、違反した場合は刑罰や罰金を受ける ―――――――――――――― 知的財産権に関しては様々な議論の余地があると思います。ですが、現状は既存のクリエイターがなりすましや嫌がらせをはじめとした被害が続出している状態です。様々なクリエイターがＳＮＳによる被害を告白しております。また、日本だけではなく、世界中のクリエイターがＡＩに対して否定的な立場を取っております。理由は、文章、絵、声、音楽といった様々な業界で創られた作品が、許可なく勝手にビックデータの中に組み込まれているからです。既にご存じでしょうが、ＡＩに関してＳＯＮＹをはじめとした企業や名だたるアーティストが開発会社を提訴しています。生成ＡＩというのは、元のデータがなければ何もできません。つまり、生成ＡＩを使用して利益を得る、というのは、取り込まれたデータを作成した作者に対しての搾取に当たるのではないでしょうか。この辺りの補償については、さすがに個別案件となると思います。 ですので、クリエイティブ本家であるクリエイターを保護を手厚くすることが、今後のクリエイティブ産業を守る、しいては国が推奨している漫画産業の未来を守ることに繋がります。ＡＩはあくまで処理を得意とするだけです。決して新しいものを創造するものではありません。繰り返しになりますが、元となるデータがなければ何もできないからです。創造性は人間ではないと生まれません。現に、今までヒットした作品は、すべて人間が生み出してきました。創造の根源となるクリエイターをないがしろにすれば、今後、新しい傑作が生まれる事はないでしょう。私も個人でクリエイティブな活動をしている人間ですので、意見させて頂きました。ぜひ、ご検討をお願いいたします。日本が誇る文化を、国をあげて守って下さい。目先に利益や便利さに囚われるのではなく、クリエイティブの本質に則って頂きたく存じます。お忙しい中、ここまで目を通して頂き、誠にありがとうございます。長文失礼いたしました。国の益々の繁栄をお祈り申し上げます。
101	生成 AI の無断学習問題 悪意もしくは軽い気持ちで創作物を学習させたり、それに異を唱えたクリエイターへの嫌がらせが目に余る。自分も好きなイラストレーターがその被害に遭い活動に支障をきたしているのを見てしまった。豊かな創作物はこの国の財産でもあると思うのでその作り手、特に商業活動している人や企業を守ってほしい。

【個人からの意見】

102	現在の AI の学習データは全て無断で学習したものであり、追加分だけクリーンだとしても意味がない。基礎となる学習データからクリーンなものにならなければいけない。全ての著作物は著者のものであり、AI に学習させるかどうかも著者が決定権を持っているべきである。著者が学習を拒否している限り、AI 学習への使用は禁止されて然るべきである。その為の法改正、法整備が必要不可欠である。
103	イラスト生成 AI で特定の作家の絵柄を学習し、創作的表現を模倣しない内容でイラストを生成し公開する事は著作権法違反となりませんが、絵柄の再現性の高い絵を濫造された場合、作家の絵柄が飽きられ仕事に重大な支障が出ます。これはイラスト生成 AI の再現性の高さと生成速度により発生した新たな問題です。一人の作家の絵柄を集中学習させた場合、出力は本人及び本人から許可された者に限るべきです。その確認のために学習した絵のログを残す仕様も必須です。ご検討をお願いいたします。
104	生成 AI と知的財産権について 尚、ここでの知的財産には人間のクリエイターが創造した作品を含み、生成 AI が生成した画像、動画は含まないことを明記する。 ■意見 1. 生成 AI のトレーニングに使用するデータは全て許諾と契約を行うべきである。 2. 生成 AI の使用、および作成、データセットの作成、などは免許、資格を必須にするべきである 3. 1. 2. が実現された場合でも無許可、無免許で生成 AI の作成使用を行うことが予測されるため、それらの厳罰化及び Glaze などの生成 AI に対する防護手段を認めるべきである ■生成 AI を用いた企業 現在、生成 AI は人間のクリエイターが創造した作品、または人の写真そのものを許可なく無断で学習を行い、openAI などの生成 AI 企業はインターネット上に存在する作品を無断転載サイトである [redacted] などや個人のホームページからクローラーと呼ばれるシステムを使用し学習用のデータを無断で収集している。収集したデータを生成 AI のトレーニングに使用しその生成 AI を用いて収益を得ている。 ■過激派生成 AI 使用者とイラストレーター 生成 AI による被害を最も受けているのがイラストレーターである。SNS や画像投稿プラットフォームなどを通して投稿された作品を無断で生成 AI に学習させ、イラストレーターの「絵柄」を模倣するデータセットを作成する行為が国内、海外問わず横行している。これらのデータセットは一度作成されば削除が困難であり、削除された場合でも別の個人が作成するといういたちごっこが起こっている。また、日本の経済不況による物価高が合わさりイラストレーターの経済力を圧迫、個人では訴訟を起こすのが難しい。その状態に生成 AI 使用者は所謂「調子」に乗り訴訟リスクが少ないことをいいことにイラストレーターの「絵柄」を模倣する生成 AI データセットを大量に作成している。 SNS 上では生成 AI による無断学習や上記の様な「狙い撃ち」生成 AI に対する苦言や「やめてほしい」を明言するイラストレーターに対し、生成 AI 使用者らから「著作権法 30 条の 4 で合法」や「技術の発展を阻害するな」などの基本的人権の侵害に当たる発言が確認される。これらの発言は日本政府がガイドラインを発表後でも収まる気配を見せていない。また、イラストレーターに対し先で述べた「イラストレーターの「絵柄」を模倣する狙い撃ち生成 AI」を作成し、公開するなど人とは思えない行動をとる生成 AI 使用者も確認されている。それらの様な行動をとる過激な生成 AI 使用者を見

【個人からの意見】

	て、生成 AI というもの自体に疑念と怒り、不快感を覚える人々が出てくることは自然なことである。そして、過激な行動が別の過激な行動を呼ぶことも現代に続く歴史の中で自然なことである。 つまり、現在の生成 AI による規制が存在しない現状では生成 AI 使用者による過激な行動を誘発し、クリエイター、イラストレーターに対する攻撃的行動をも誘発し、それらにより被害者たるクリエイター、イラストレーター本人またはファンから著しい反感感情を誘発することは必然であり、生成 AI を嫌がらせに用いた結果、生成 AI という技術そのものが「嫌がらせ」を行う道具という烙印を押されている。それらの現状を打破するためには、意見で述べた 1～3 を国が主体となり実行し無断学習の禁止、生成 AI の使用時、学習時のモラルの向上、副効果として知識の共有を行い、生成 AI の悪用に歯止めをかけると同時に生成 AI に対する知識の蓄積とそれに伴う技術躍進を期待するべきである。 ■下記は蛇足である。 生成 AI の一般化は「産業革命」と揶揄されることがある。産業革命により人々の生活は豊かになったが、一方で資源を求めた侵略戦争が引き起り、現代の社会情勢に続く禍根を残している。生成 AI を「産業革命」と揶揄するのであれば産業革命に伴って発生した資源を求めた侵略戦争の歴史の再現が今現在起こっている。先の未来に禍根を残さないため、歴史を繰り返さないため生成 AI に対する規制が必要不可欠である。
105	AI 学習の利点は承知しているが、オリジナル表現者の著作権を著しく踏み躙る「無断学習は取り締まり強化」をして欲しい。その上で、「AI 向けの学習提供を各著作権者に求める」というのが筋。この点においてはアメリカなどのＡＩ先進国の状況と情報を適切に、アップデートして日本のＡＩ市場に広げていくのが望ましい。昨今のニュース番組で使用されたフェイク映像しかり、ゲーム会社の日本歴史捏造による黒人侍化など、情報に疎い自分ですら AI のみならず合成による偽情報の氾濫が、目に余ると感じている。主語が大きいと思われるかもしれないが、某ゲームの件などまさに AI 学習弊害として起こりうる顕著な事件だと考えている。「日本国の史実」から著しく乖離した物が、たった一人の創作物と混ぜられ、異国の地で「黒人侍は正しい真実」と認識されている状況ではないか？AI 学習とはそれをもっと容易に、誰の目も潜り抜け、訂正する間もなく世界中に正しいものとして広がってしまうものと認識している。それはプログラムデータであっても、イラスト、詩の一節であっても、創作者にとって望ましいものではないし、不必要な被害者・加害者を生み出す事と思う。提供されたデータの中からでも、AI なら複合的に処理し、人間以上の視点で新しい物は作られるだろう。それは進化や深化の産物でから何処まで規制できるかは分からないが、それ故に、現段階では生身の人間が制作した物と、AI により生成されたものは明確に区別されるのが望ましい。 無断学習による模倣や混成による作品は、製作者の尊厳を蔑ろにして、ただ模倣犯に金品享受を許す行為にしか思えない。sns では AI 活性化前に故人となった声優の音声を「無断で使用した作品」が幾つか挙げられていたはずだ。これはリスペクトでも何でもない、先達たちが積み上げた歴史に砂を無作法に掛ける事だと思う。そもそも、身近な例でしか考えるのが出来ないが、生成 AI の活躍が望まれるのは「クレーム対応時の自動応答処理」など、生身の人間の尊厳を守る手段の一つが理想的であり、間違っても「クレームのパターンを知って生身の人間が対応してください」ではない。現在すでにその傾向があるようで、生身の人間同士のトラブルに更に AI を上乗せしてくる…インボイス並みに不要な手間を更に掛けさせるな！！という状況にしかなっていないと思う。 創作者においては絵が描けないが理想のイラストやシーンを「言語化プログラミング」するとして出力する点にあると思う。理想を描くために「単語と言う形でプログラム構築して、生成 AI が出力した」と言うなら、それは立派な一つの AI と創作者の共同制作品だ。だが、一般人が著名作家風の別

【個人からの意見】

	人が作った制作物。という認識がされにくい時点で、そもそもが問題と何故思われないのか。正当な評価を受ける機会を、生成 AI に略取された創作者が悪いのか？試行錯誤して完成させたものを他人に霞めとられて、次の企画に繋げるために頑張れる立案者はどれほどいるのか。一企業人だとしても、そんなことをされれば「モチベが下がる」以外ないと思う。 そのため、AI と知的財産権は「生成出力において、学習提供の同意者からされるのが理想であり、贋作や謝った認識を氾濫させるものであってはならない」と考える。それだけでも、効率性や柔軟性を上げる一つのきっかけにもなるし、AI ならではの多角的な答えを知ることが出来るのではないか？80 年代以前とも違い、SNS に上げた瞬間に世界に拡散されるものだからこそ、気が付かぬうちに侵食されている。正しい情報を選んだつもりが偽物の情報を掴み、闇バイトなどのようなモノが容易に実行されてるのではないか？AI はその一端を思考の枠外から侵食できるツールであると、そう言う危機感とデジタルネイティブ世代が向き合うことになる以上、不便さを知っている世代が知的財産権を通して、専門職として活躍する個々人を守るものではないか？そうでなきゃ、芸術関連の 10 年後はＡＩ画像ばかりの無味乾燥なものが溢れかえり、意外性のあるアイディア作品なども出てこない可能性だって高まる。知恵は知識からしか生まれないが、ひらめきは人間に与えられた英知の一つ。それを衰退させる要因が生成ＡＩというのは、小説にしたってつまらない結末だ。 重ねてになるが、ＡＩと知的財産権は、創作者が一方的に殴りつけられるようなモノであってはならない。「無断学習は取り締まり強化」また「(日本国内外問わず）各所から提供されたデータを基に学習する」が望ましい。創作者が sns に画像を UP する際にはウォーターマークで対抗するというのも、当然認められるものでなくてはならない。目先の金銭に眩んだ人物らによる無断略取および、商業・商品価値を落とす行為を許すようなことは無いよう是非にお願いしたい。人間と AI との差による公平性。サブカル大国の日本だからこそ AI 生成との区別を行うよう、節度を保っていただきたい。
106	生成 AI による人の権利を無視した学習を違法行為とし AI の将来において問題の怒らない発展を促すべきである。
107	進化しなくても構わない､画像生成等の分野はもっと慎重に研究していくべきだ。自由に競走させるべきではない。
108	現在流通している AI 画像生成は、著作権を無視し無断学習を行った海賊版でしかありません。海外製の AI をベースに事業や開発を行うべきではないと考えます。新規参入はしずらくなりますが、今のベースデータを捨て 0 からクリアなデータを集めたほうが世間への浸透は早いかと思います。現状のＡＩ画像生成では事業やソフトを作ったところで世間からの批判が多く浸透することは難しいと思います。時間はかかりますが、権利者への営業を行い一つ一つデータを集めていくのが世間へ浸透させる近道と考えます。現状は権利者への営業努力が全く足りていないように思います。まずはアニメーションスタジオや、ゲーム会社、出版社等、データを多く保有する企業に営業を掛けデータセットを作成していくべきでしょう。権利者から搾取をせずに公正な取引をお願いします。
109	AI に人間、及び自ら作成した絵、漫画、映像作品を取り込ませ、自由に編集して出力させる事象が一般化していることに対して個人の権利が侵される危機を訴える。インターネットを通じて無限に近い素材を得ることは最早現代社会において止めようのない事実であるが、描き手の一部は自らの作品を素材の様に扱われ、知らぬ他者の都合に合わせた別の作品に「使用」されることに嫌悪、忌避、無力感すら感じている。インターネットに作品を公開するのは他者への自己表現であり、芸術を昇華するための儀式である。他者が作品を見る事で何を思い、感じるかは自由であるが、他者の作品を利用することで安易に自己顕示欲を満足させたいと思っている層がいることは否定できない。中でも、他者の作り上げた作品を読み込ませ、AI で出力した作品を用いて商業的な使用をして、尚且つ自らが AI で出力した作品の無断使用を硬く禁ずる、と矛盾した様な主張する者まで現れている。AI 出力

【個人からの意見】

	作品はコラージュに近いが、無断でコラージュに使用された元の作品の作者は怒りと悲しみを感じる事もあるだろう。AI による作品作成は最早止めることはできないのかもしれない。だが、そうであるならば、作品には AI によるものだと表記し AI 作品を用いたイラストを直接的に利用した販売物はその旨を表記をするのがせめてもの筋ではないだろうか。でなければ、AI 作品のもととなった 素材として消費されてしまった人間作家達による作品があまりに報われないのではないだろうか。
110	無断複製二次利用を禁じない限り生成 AI に未来はない。デジタル公害による情報汚染も問題。生成 AI が世に出された 2023 年以降の情報が信用できなくなる。これはネット上に限らず出版社の書籍も対象になる。新種の発見が発表されたとして誰が信用できるのか。論文の偽著者の偽造、偽の災害映像の拡散、音声の犯罪証拠捏造を利用した脅迫さえ行われ出した世界でもはや情報の信用は失われてしまった。生成 AI の生成物である表記をしないからだ。生成 AI の「本物ではないこと」に閲覧者は敏感だ。なぜなら本物を求めているから。誰でも単語を検索すれば当たりが出るまでやれば出るものを誰も他者から求めたりしない。質問されれば自殺を促し爆弾の作り方を教える、誰かの lora をバレないように利用しそっくりな絵で稼ぐ、企業の倫理チームを解散させた場当たり的調整では始末に負えない根本的仕組みに問題がある。なぜ盗用を前提とした運用が推奨されてしまっているのか、全被害者に払える金が 1 円さえないからだ。生成 AI 企業が自白している。それに流されるまま今日国内の生成 AI 企業も同様に開発者一同関係者一同揃って情報汚染を被害者を被害者と認めず現在の法では犯罪であるとはいえないからと被害を投げ出すことを肯定している始末。情けなくはないのか。生成 AI は新技術だ。新技術の法律が無いのは当然のことだ。人間が誕生したころから法律が誕生していた訳でも無かろうに活用ばかりに目を向けて増大する被害を真面目に受け止めず盗用、搾取を続ける反社会的企業と癒着関係であり続けるのは理解できない。補助金を出してまでバブルが弾けるのをみたいか。周りが見えていないのか。恥をしれ。ようやく日本は勝てないことを理解した発言をされていたが判断が遅すぎる。活用を目指す人々を集めているならその方々の知的財産、作品や文章や写真をサンプルに扱えば宜しい。それができないなどと高クオリティのものだけを扱いたいのならそれは享受目的に他ならない。他社を搾取することを肯定したも同然。経済活用するのは全て享受目的と言えることだ。現行利用者にとって生成 AI は自己顕示欲を満たすための道具であり他人のプロを舐めた仕事しか生み出せない。嘘をつく仕組みの検索仕様はプロには必要ないからだ。逆に足手まといになる。過去の捏造すらできている生成 AI に未来はない。過去の著作権切れのものからさえ偽の情報を組み合わせ生みだす。そういう仕組みは変えられない。求められている AI とは呼べない。即刻諦めて補助金を断ち切るべきだ。個人開発で他者の知的財産を用いず生成 AI を制作活用に成功した画家がいるのにできないとは言わせない。条件をつけ、被害者の立場の人間を交えて法律を新たに作るべき。
111	生成 AI のデータの収集方法や使い方について規制してください。現状の生成 AI サービスは、明らかに研究開発が目的ではなく、享受目的で利用されているものが多数を占めます。ならば学習に使用されているデータは全て開示されるべきですし、誰が権利を持っているのかが明確に分かりなおかつ権利者が提供に同意しているデータだけが使用されるべきです。今のままでは、児童ポルノや盗撮を含む違法なデータが使用されていても分かりません。画像自体に違法性はなくとも、権利者が使用に同意していないデータが使われるべきではありません。現状の生成 AI は新たな知財を生み出すものだとは到底思えません。クリエイターの知財も、新たな知財を生み出すためのリソースも次々に奪っていきます。一刻も早く、引き返すべきです。
112	画像生成 AI の学習に著作物を利用された結果、生成 AI に画風を完全に再現されてしまった漫画家やイラストレーターが実在する。著作物に限りなく近い内容の生成品が世に出回れば、著作者にとって将来的な利益の損失に繋がると考える。その公開に金銭が絡むのであれば尚更である。そもそも、著作物を著作者に無断で利用する行為は、公開される画像・文章等が著作物そのものでなかったとしても一切禁じられるべきだ。生成 AI に関する技術や販路の発展は結構だが、それによって世の創作者が作品の公開を控えるようになれば、クールジャパン戦略における創作業界への方針と相反する

【個人からの意見】

	結果も生まれうる。「AI 学習へのデータの利用にあたっては必ず著作者の許可を取らねばならず、それを守れぬ者に生成 AI を使わせてはならない」。そういった、著作者とその著作物を保護する形での規約を希望する。
113	現状の生成 AI は、それが作られる過程で大量の作品データや写真、個人の写真などがそれを作成した人、あるいはそれに写っている被写体の人の許可なく使用されて成り立っています。創作物などには二次利用を作者が防ぐ権利があるはずですが、いつのまにか無くなったのでしょうか？そしてこれは、個人は把握が難しく、対策が不可能に近いほど困難です。不特定多数な人間が膨大な回数生成する為、また海外含め様々な企業が無断転載されたものを含む無数の画像を無造作に、無許可で勝手にデータとして AI へ取り込む為個人は生成 AI の被害の把握も難しく、また対処する場合は生成 AI を使っている企業を訴えなければならないため費用も時間も傘かり、さらに生成 AI 企業はいくつもあるため、個人では対処不可能です。とくに、仕事としてクリエイターをしている人間は訴訟に時間を割けば割くほど作業(仕事)時間が減り、まともに仕事ができなくなります。生成 AI によって出来た画像は、今も画像検索機能を汚染し続けていますし、災害時にはデマ画像が簡単に作られ、混乱を生むこともありました。生成 AI がのさばる限り、この国は、自らの持ちうる強い武器である「文化」を失っていきます。なので、お願いします。他者の知財や作品を作者の許可なくデータとして使用する生成 AI を規制して下さい。これからクリエイターを目指す人間として、その勉強をしている人間として、生成 AI の規制を強く望みます。ついでに、このサイトの「意見内容」と「意見の要旨」、どちらにどんな内容を書けばいいかがわかりづらいです。明示して欲しいです。学の無い人間にも分かるように書いて下さい。
114	現在、著名な研究者の名前を無断で使用した、AI による論文が発表されつつあります。これは、学位の価値を貶め、更には健全な研究妨げるものだと思われます。捏造された結果と、捏造された箔になんの意味があるでしょうか。論文を書くにあたって、国内の大学に対し AI を使用してはならないことを通達すべきではないでしょうか。また、絵画や小説の部門でも、AI の無断学習が問題化しています。研究者でありつつ、芸術の道にも通じている方が、趣味で作品を発表していた場合にも、よくない影響があるのではないでしょうか。無断学習及び、データの扱い方に対し、厳格な法律を定めることを要求します。
115	画像生成 AI につきまして二点ほど、意見を提出させていただきます。よろしくお願い申し上げます。 １.現在、Google 検索等を利用した生物・歴史的資料等の画像検索を代表として、画像生成 AI による本来存在しない画像が検索結果の多数を占めており、その精度の高さから夥しい数の資料が学習されていることが伺えます。SNS 上ではこの技術を応用し、我が国における災害時の不安や混乱を招く為のデマ・フェイク画像、実在人物の画像データを無許可で利用したポルノ画像の生成・拡散等を懸念する声や、その懸念に賛同する意見が多く見られます。海外では学校の卒業アルバムの写真を写っている人物に許可なく学習し、裸にしたディープフェイク画像を SNS で拡散するという事案も起こっています。(NHK:https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240914/k10014580201000.html) こういったポルノ画像や、災害時に不安を煽る画像は拡散するスピードに対し、SNS から画像が削除されるまで時間がかかることが多く、対象にされてしまった人物の心身を限りなく消耗、疲弊させ、最悪の場合には死に追いやることもあります。災害現場でのフェイク画像は時に援助活動や救出活動に致命的な遅延や障害を齎しかねません。先に記述させていただきましたように、歴史的資料は既に毀損されている状態となります。人の目で見抜けぬようになってきてしまっている以上、今後の教育資料にも紛れ込む可能性が高く、学校学習を始めとした教育に悪影響があると考えます。こういった事案において、意図を問わず災害時の画像や個人の写真等を無断で画像生成 AI に学習させディープフェイク画像やポルノ画像、偽造された歴史的資料を出力、拡散した者に対する厳重な処罰等を検討していただけますようお願い申し上げます。

【個人からの意見】

	２.今日の SNS 上で主に見られる画像生成 AI の利用者やその生成物は、特定のクリエイターの画風に絞って出力するようなものが殆どであり、これは『AI 時代の知的財産権検討会　中間とりまとめ』の概要における P4:著作権法・学習段階の許諾不要【例外・許諾必要】二項目すべてに該当すると共に、同ページの生成・利用段階の生成 AI 利用者の著作物の【依拠性推認】に加え、【生成されないようにする技術的措置】が講じられておりません。生成物を画像生成 AI での生成であることを隠しながら販売している事例や、自分の著作物を学習されることを拒否しているクリエイターへの嫌がらせ・脅迫目的に無断で著作物を学習し、学習元クリエイターと類似した名前で生成物を投稿、中傷や脅迫等を繰り返している事例も存在します。当時の出来事が周囲の反応も含め時系列で掲載されている URL を記載します。([redacted] なお、このクリエイターの方は現在も画像生成 AI ユーザーから標的にされており、本人や周囲への危害予告や脅迫を受け続けている状況になります。国内外において活躍するクリエイターを含め、画像生成 AI 周辺の状況を懸念・批判している方々は、画像生成 AI 技術そのものに対しての批判ではなく、画像生成 AI 提供元や利用者が『他人の知財を無断で学習、享受目的で使用していることに対して』批判しています。それにも関わらず、画像生成 AI 利用者から批判、脅迫を受ける状況になっているのは法的規制の緩い現在の状況が招いた混乱であると考えます。このままでは国外で高い評価を受ける漫画家の作品が画像生成 AI 生成物の海賊版と見分けが付かなくなっていく等、日本が誇る作品が侵害・毀損され続ける他、無断学習を拒むだけで脅迫・危害予告を受けながら作品を作り続けるクリエイターも多くはないため、国をあげて推進し、世間に受け入れられる生成 AI が登場する前に学習元がより少なくなっていくと考えます。少なくとも、現在の AI とその利用者はクリエイターの著作権を侵害しており、法が規制することも著作物を保護してくれることもないため、泣き寝入りしている事例が殆どであるとのこと。著作物を現在の画像生成 AI から法律で守ることができれば、漫画家は安心して作品を創ることができ、イラストクリエイターは自分の作品を他人に盗まれることもなく、創作活動はより活発になるのではないでしょうか。国外においての生成 AI 規制の動きを改めて見ていただくと共に、画像生成 AI を国をあげて推進していくのならば、学習元の作品を作るクリエイターからの許可なく画像が学習できないようにするなどクリエイターが優位に保護されるような法の整備を求めます。よろしくお願い申し上げます。
116	生成 AI で生成された創作物について、生成者に著作権の付与をする必要は無いと思います。あくまで生成 AI は検索拡張生成エンジンです。全く新しいものを作るわけではありません。学習元のデータがそのまま出力される事例もあります。学習元に著作権があるにも関わらず、全く同じものが出力されそれに著作権が与えられるといくらでも制作者を騙る事ができるようになってしまうと思います。また、声優や俳優の肖像・声などの利用・生成については記載されていますが、生成 AI による被害が甚大なイラスト・アニメ・漫画分野については何も触れられていないことが気になります。大々的に声を上げた界隈の顔色だけを伺っているように感じます。
117	AI を使用した作品については AI を使用したことを明記するよう法的義務化することを希望します。生成 AI は学習元に依存しており、意図せずとも類似した作品を生成してしまう可能性があります。生成 AI に対し法整備されていない今、学習元がパクリや AI 使用を疑われるなどし、皆疑心暗鬼になりこれから生まれる作品の価値を著しく下げ、創作活動を妨げてしまいかねない状況にあります。後、特定の個人を集中して学習させて生成 AI により成りすましなども横行しかねません。AI を使用した作品について AI を使用したことを明記しなければならないと法的義務化を希望します。
118	身内の恥であるが著作権に疎い職員が安易に広報で AI イラストを使用したことにより炎上した事があった。官公庁が安易に広報で使用すると、既存の著作を侵害することになり、逆効果である。生成の手軽さとは相反して使用には慎重にならざるを得ない。また、最近ではインターネットで調べた

【個人からの意見】

	い事物に対して AI のイラストや記述があたかも本物の対象であるかのように検索に引っ掛かりネットへの汚染や公害と言われるような状態になっている。インターネットの信憑性や利便性を著しく低下させる要因となっており、このまま無秩序に汚染が広がればインターネットの有用性は近いうちに失われることになりかねない。早急に対応、対策をせねば AI はもはや夢の技術などではなくガンになりかかっている。
119	現在の生成 AI 技術では学習元のデータ自体が著作権や人権を脅かすものとなっており、またその利用者に対しても明確に著作権者に対して悪意を持って利用する者が後を立たない。そもそも著作権者・クリエイターの人たちからすれば自分の作品を学習データとして利用されたくないと考える人も多く、仮に希望者から学習データを募る形にしたとしても無断で他人の著作物を学習させる者が現れるであろうことは目に見えている。著作物の学習に関する法律が明確に整備されるまでは、生成 AI の開発・運用そのものを規制するべきであると考える。
120	AI 生成物では アニメーター、イラストレーター、その他二次創作等でイラストを投稿している方々の著察権を持ったものや成果物を無断で吸収して本来アニメーターやイラストレーターが受けるであろう仕事、報酬などの成果を掠め取っていることが散見されます。またイラストレーターや二次創作者に対し、AI 生成ツールを使うユーザーの嫌がらせも SNS 等で多く目にしている現状です。さらに、AI 生成によって出来上がった架空の動植物、架空の歴史画像などが 画像検索で出てきて 正確な情報の獲得を阻害しているのも確認しました。知名度が低い動植物や歴史に関する資料は特に勘違いを引き起こし ありもしない歴史を捏造し自国や他国の文化にも影響し被害を受ける、または与えることは明白です。以上の問題点が日に日に多く見られ AI 生成物の法が現状やんわりとしているために今日まで問題が拡大してる事と考えます。現実的ではないにしても、AI 生成の全面規制は願いたいところです。最低でも、無断で AI 生成にデータを取り込むことや AI 生成物による間違った情報のばら撒きに関して厳しい罰則が成されることを強く望みます。
121	現状の画像生成 AI や文章生成 AI の在り方について疑問に思っています。クリエイターや画像の権利者、文章や本の著作者の意見を聞かず無断でデータを学習し、方法によってはそのデータ元の作品そっくりに生成しネット等に公開、販売出来てしまうことに納得がいきません。絵画や小説の権利だけならず、プロアマチュア趣味問わず様々な写真や論文も学習し、消費者を騙すように元の本や作品、作者のタイトルを似せたりして商品化している事例も見掛ける事があります。また人間が手動で盗作する手間を省いて短時間で大量に生成出来るため、模造品などが大量に出回り Amazon などの販売サイトや画像投稿サイトが AI 生成物で埋め尽くされる事もあります。現状集められた写真や絵画、小説や論文などの権利者達への許可を取らず、成果物を横領する形で動いている生成 AI への規制の強化を求めます。生成物を商用利用する際はデータセットの開示、データ元の権利者へ許可を得たかの確認の義務化、生成 AI を使用し第三者の作品を模倣した際の使用したデータの割合の開示を義務付ける、など。
122	弊サークルとして AI の現状に反対の立場として述べさせて頂きます。AI を使用する人達は堂々と画像を盗み、これが AI 絵師だなどの述べながら発表した画像をそのまま AI を通し、金の亡者のごとく金稼ぎを行っております。弊サークルでの実害として、著作権法に基づく訴訟を AI を用いる人々に対して行動を起こしている段階です。AI を用いる際には一定の条件を課さないと現行法では、裁判件数急増が見込め、現状体制だと、余りにも杜撰な規制です。何卒宜しくお願い致します。
123	AI 生成とその為の学習は学習元の事前同意を必須にすべき。その為の法規制、一次資料提供者の保護手段を早急に講じること。 今の子供が世の中の事象について最初に調べるのは Google などのネット検索である。そこでは既に AI による情報汚染がなされていて、正しい知識を持っていないと判別できない生成 AI デマ画像が検索結果上位として表示される。デマを事実と信じた子供が大人になった社会は現在当たり前に享受

【個人からの意見】

	している通念、仕組み、公共の理念が崩壊したスラムになるだろう。今のうちに手を打たないと手遅れになる。
124	生成 AI は早急に諸外国のように規制を作らないと、既にたくさんの問題が起こっています。イラストや写真や動画や音声などで既に多くの生成 AI が作られており、それは検索結果の汚染にもなっています。生成 AI のデータ学習のエサにされた、元データのクリエイターからすれば、生成 AI というものは、自分で子供を成せない人間が他人の子供達から手足や目玉や内臓や皮膚などを少しずつ奪って、それを繋ぎ合わせて作ったものを自分の子供だと称しているようなグロテスクさであり、ましてそうして生まれたものを「これが人間の子供の姿です」と検索結果に出されるようなものです。今はまだクリエイターが騒いでいる程度の認識かもしれませんが、これが例えば経済界の大物や政府の重鎮などを集中的に学習させて、言ってもいない事やしてもいない事を生成者の都合よく動画や音声などにして世間に発信し、株価の操作をしたり、外交や軍事的な問題を発生させるなどという事態にも繋がります。「本人がそんな事実はない」と否定しても「事実でない証拠を提示出来ない」という事態になります。今クリエイターがそのような事態に直面しており、その技術で国家的な危機が訪れるのはおとぎ話ではないという事を、生成 AI に悩まされているクリエイターは気付き始めているのです。国家的な危機まで行かずとも、ただ個人の名誉を貶める為に、または悪質な悪ふざけで、存在しない国会議員や政府関係者のポルノなどが生成されるなどする可能性も充分に考えられます。無秩序な生成 AI は知的財産権だけでなく、人間の尊厳すら破壊する、人権無視の悪行であるという認識を、クリエイターだけでなく法律を作る側が持つべきと考えます。
125	生成 AI の著作権侵害の基準について、非享受目的ではないもの(lora 等)は概ね違法であるという方面で話が進んでおり、クリエイターの方々の声が少しづつ届いているように思います。一方で、その穴を抜けるような方法が増え始めています。有名な Midjouruney(niji・journey)では指示のプロンプトの中に「作者の名前」でなく「ランダムな数字で画風指定するスタイルリファレンス」を仕込んでいます。例としてドラゴンボールの鳥山明先生の画風をがっつり描写した生成 AI のポストがありました。 [redacted] また　「--sref」で検索すると、とあるゲーム風に出力するスタイルリファ連鎖等もあります。こちらは著作権まで当たらないのかもしれませんが、問題はスタイルリファレンスとして「ランダムな数字」で仕込まれている事で。鳥山明さん風のスタイルリファレンスも、「名前を直接指定していない」「追加学習させた訳ではなく公表されたユーザーとして使用可能な初期状態の生成 AI で作っている」と言われてしまうでしょう。ですが、これらの出力画像はしっかりとその「名前でなくとも個人をスタイルとして学習されている」と言えると思います。つまり「配布・公開されている一種の基盤学習の段階で過学習を行い、隠して公表している生成 AI が存在する」という事になると思います。開発している外国での対応等で難しいのかもしれませんが、日本の法律で適応するならば、こう言った基盤の段階で仕込まれる過学習も問題となるのではないかと思います。どうか、生成 AI の基盤まで踏み込んだ対応の検討をお願いします。
126	現行の画像生成 AI は無断で収集したデータを使用し、享受目的で利用されてます。元のデータ（画像など）を複製&改変しているだけで、現行の画像生成 AI は創作できません。生成 AI が創作している根拠をまず見つける必要があります。これを放置していたら、イラストや映像などの市場、創作文化が破壊される可能性が高いです。一刻も早く規制をしてください。
127	昨今、AI による学習が始まっていますが、AI の利用を制限&取り締まる法律に関して速やかに対応をしてください。現在、AI による著作権の侵害が甚だしく行われています。また、AI 生成による嘘の情報の流通により、ネットにおける歴史的な資料に間違った情報の画像、即ち「デマ」が混ざるという、所謂「情報汚染」とも言える現象が起こっています。また、オリジナルである作品を創るアーティストの権利を守らないことは、文化的な活動

【個人からの意見】

	を阻害、及び文化の発展の阻害に繋がります。これは文化的な活動や思想を守る人権の保証に反することではないでしょうか？目先の利益ではなく、国民の真に豊かな文化的活動を優先して対応して頂けることを望みます。
128	AI 作品の表示義務化、違反した場合の罰則及び AI による著作権保護の法整備をしてほしい。 理由…消費者側としては、AI 作品が精度を向上させていく中、AI と知らずに購入すること、また売る側も AI 作品と明記せず手描き作品と同じ販売場所にいる事(コミックマーケット等)により、所謂「住み分け」が出来ていないと感じる。また、手描きで SNS や商業作品及び同人作品に出版している者は、何年も自身の「絵柄、作風」を努力、研鑽で身に付けた著作権であり、それを至って努力もせず AI に絵柄や作風を学習させ、あまつさえ商業利用するというのは、手描きで研鑽、努力してきた者達への冒涜であり、もし AI を使用及び学習して出力したのであれば「〇〇さんの絵柄を学習して出力した」と明記し、多くの目に分かりやすくする事が個人間、ひいては生成 AI ユーザーと手描き作品筆者とのトラブル防止にも繋がると思います。また、罰則等が無いままこのような状況が続くと、AI ユーザーと手描き筆者との対立、許可の無い絵柄や作風の学習及び出力による作品の売買により手描き筆者の知り得ない所でのトラブルにも繋がり、既に SNS 上ではトラブルも起き始めています。速やかな法整備及び罰則の取り付けを行わないと、極論ではありますが生成 AI の跋扈により気軽にイラストを投稿及び出版出来ない、AI では無いのに高い技術が AI だと誤認される、無断での絵柄や作風の学習により著作権侵害している状況での泣き寝入り等にも繋がり、日本の強みでもある漫画、イラスト、アニメ等の文化が衰退する可能性があります。速やかな対策及び法整備、罰則の取り付けをお願いします。
129	作者が許可していない画像・文章を含むデータセットの利用をやめてほしい。利用を許可された著作物のみで構成された生成 AI のみ著作権法違反ではないようにしてほしい
130	アナログ絵画やクリスタソフトを使用したデジタルイラストを描いています。AI 生成創作物（AI 絵師と呼ばれる他人の作品を勝手に流用し自身の作品と称して発表、販売を行なっている作品を指す）において、現時点で日本ではガイドラインのみで法律、規制がないまま無法地帯になっています。アマチュアだけでなくプロの作家まで被害に遭っている状況をご存じでしょうか。先日漫画家の荒木飛呂彦先生も AI 生成創作物に対して懸念されている旨を発表しています、プロアマとわず被害に遭う、もしくは被害に遭う可能性が十分にある事態の改善を求めます。欧州では法整備が進んでおり、2026 年には罰金刑を含めた法律が施行される予定です。AI 創作物がどの作品を AI 学習したか履歴を辿るのは困難ですが、法律があれば抑止力にはなります。日本は特に漫画やイラストレーションレベルが高く世界的な強みにもなっており、もはやそれらは娯楽ではなく「文化」と捉えます。クリエイターが創作に不安を抱きながら活動できるでしょうか、私は現在の事態を文化の危機と捉えています。実態の把握と段階的で構いませんので早急な法整備を求めます。 求めること ・　各企業や個人判断ではなく AI 生成・制作物に関する法律を規定し徹底する（使用内容によっては罰則を設定） ・　AI 生成作品を個人制作物（１から描いて作成されたもの）として虚偽発表できないシステム構築→AI 生成作品データには自動的に「AI 生成物」と判断できるようなマーク、拡張子が張り付くなどのシステム
131	AI が既存のイラストを取り込むことは『学習』ではない。人間の『学習』とは別の法律を設けるべき。AI での画像取り込みはコピー、量産、盗作という位置づけとして違法とするべき。

【個人からの意見】

132	生成 AI によるイラスト等はあらゆる著作物を無断で使用しています。日本にはたくさんの素晴らしいクリエイターがいるのに、これにより潰れる人がでるのは国の損害になります。そもそも人の著作物を勝手に使って言い訳がないです。私たちが長年の努力で手に入れた技術を、こんな形で悪用されるのは辛いです。自分達の手で切磋琢磨し、この国の文化であるアニメや漫画、イラストをもっと盛り上げたいです。
133	生成 AI を快く思うクリエイターはいません。政府のゴリ押しで賛成的意見に持っていかないでください。世界的にも批判がある技術を国絡みで取り入れるなんて愚策以外の何物でもないです。隣国が喜びそうなことをしないでください。
134	イラストや小説に対する AI の活用への規制を強めてほしいです。AI を使用するには、まず AI に該当するデータを収集し、学習させる必要があります。しかしその学習データを無許可で収集する人がいることは、SNS 等を見ていれば明らかです。技術の盗用にも近しい行為にも関わらず、AI 利用者にその自覚がないことも問題であると考えます。AI のデータ収集に無許可で他人のデータを使用するのは犯罪行為であると広め、AI 不正利用者への厳罰化を求めます。
135	生成 AI について。現状、生成 AI を使用する人々の多くが、他者の知的財産（音声、音楽、写真、絵）を無断利用・学習し利益を得ている。自ら思考し手を動かし知的財産を制作した人（クリエイター）に無利益のまま、無関係の第三者が生成 AI ツールで労力を割かず出力した贋作に利益が出るのは人道的ではない。また、生成 AI で出力された画像にウェブ検索ソフトの検索結果が汚染され、正しい情報や画像が検索できない問題も発生している。つまり、生成 AI を利用している人々はネットリテラシーが欠如している。生成 AI 利用を促進する前に、生成 AI で不当に利益を得る人々を取り締まる方法を制定する必要があると考える。
136	今は AI に対する法律がゆるすぎる。イラストを描いて投稿している身としてはせっかく描いたイラストが生成 AI の学習に使われるのは許せない。厳しい規律が欲しい。また、生成 AI は絵を描くことだけではなくディープフェイクや声優の音声を勝手に生成して出力するなどその使用は多岐に渡る。さらに最近では google で検索したトップに生成 AI で作られた写真が出てきてしまい、誤った知識を植え付けられかねない。安心して暮らせるようにどうか法律の整備をしっかりして欲しい。
137	1 SNS 等に載せたイラストを、無断で AI 学習に使用されることについて、法整備をしてほしいです。AI を使ったイラスト出力ができるサイトが存在しますが、その多くは作者には何の許可もなく、その作者のイラストを学習させています。特定の作者の絵柄に寄るように設定することも可能で、作者のサインまで AI で真似て出力する例も見られます。問題は、学習元となった作者さんの作品の著作権侵害です。自分が描いていないイラストについて、第三者が AI で模倣し、金銭を得ることもできてしまいます。無断で作者の絵を学習させた人間だけが利益を得られる現状は、おかしいと思います。 2 インターネットで検索した際、AI イラストが真っ先に出てくるのをなんとかしてほしいです。例えば特定の虫の名前を検索したとき、みたこともないような謎の生物が検索結果として表示されます。他にも、絵画や写真など、あたかも本物の資料のように作り物の画像が表示されます。歴史的考察等の妨げになり得る状態です。
138	生成 AI を使った画像に関して不快感と不信感がある。画像生成 AI に他人が描いた絵を学習させることは、デザイナーなどのクリエイターの仕事を奪い、コミュニティの発展を妨げる行為である。クリエイター側が AI 学習に対して対策をとっても、AI 側が著作者に無断で自動的に学習しようとするためあまり効果的ではない。多くのデザイナーやクリエイターは画像生成 AI に対して不信感を持っているのが現状である。また生成 AI で作られた画

【個人からの意見】

	像は非常に不自然であり、不快感を誘発する見た目をしているため、広告などで使ってほしくない。また、画像検索で生成 AI が作った画像が出てきたとき、画像にフェイクが入っていることがあり、正しい情報の取得に困難が生じる。
139	生成 AI について、何より問題なのは「本人が望まない形」で勝手に利用される危険性をはらんでいることだと思う。資料に挙げられていた俳優・声優も、望まぬ形で、自分の声や顔を、本人の素知らぬ所で利用し、本人たちを傷付ける結果になっているからこそ問題として提起されているのではないだろうか。その他、例えば音楽、絵、翻訳なども、人によっては仕事を奪われる形だったり、己の尊厳を傷付けられる形で被害が及んでいる。ただ逆に、自身の音楽などを、AI のデータとして使用することを、容認する人も存在する。AI に対する認識は、人や立場によって大きく左右されている節がある。また、俳優を例に挙げれば、AI に無断で利用されることには反対しているが、概ね自身の顔が TV 番組にて利用されることに反対することは無いだろう。どんな形での利用が許せて、どんな形での利用は許せないかが、人によって変わってくる分、多くの人が望む形で法を整備することはきっと難しい。ただ、最低でも肖像権などの法律は、その人に依って変わる基準に寄り添った形を取っている。AI に関する法を整備するなら、「本人が望まない形」で利用されることを罰する法であってほしい。
140	主に生成 AI による画像の無断学習に関しての意見になります。現在 SNS で画像を投稿する際に「AI 学習禁止」といった文言を入れる方が増えています。これは無断生成 AI、またはその利用者に拒否反応があるクリエイターが多いからでしょう。無断学習は法律上禁止されているわけではありませんが、「AI 学習禁止」と言っている人の作品をわざわざ学習に使おうとしたり、その文言を入れていることについて批判したりする AI 利用者がいるのは悪質なのでは？と思ってしまいます。先日公開されていました、AI 時代の知的財産権検討会中間とりまとめの資料で「AI と知財が両立するエコシステム」についての記述がありました。それには「コンテンツを創作した権利者にとって信頼できる AI 開発者や AI 提供者の下に多数の良質なデータが集められ、その良質なデータを用いて高度な生成 AI が開発・提供されることで、コンテンツ創作の現場で新たな創作活動につながっていくという好循環」と書かれていましたが、現状の画像生成 AI のデータセットがそもそも無断で学習されたものである時点で信頼関係の成立はあり得ないと思っています。現在あるデータを一度全て破棄して、協力的なクリエイターを探すなり学習用の画像を提供できる人を直接雇うなりして、データセットそのものがクリーンな状態にならない限りは「信頼できる AI 開発者や AI 提供者」も存在し得ないでしょう。 また、イラストに関してだけではなく写真についても学習に使われてしまうことがあると思います。そうなった場合、特定の個人を AI で出力できてしまう可能性があるのは危険なのではないでしょうか。もちろん、全ての AI 利用者が AI を悪用しているとは思っていません。ただ、あくまで印象として、悪意ある人が現状の生成 AI 利用者の中に少なくないと感じられるという意見はお伝えしておきます。少なくとも安心して SNS に画像を投稿できる状況ではありませんし、投稿する側がいくら個人で対策しても限界があると思いますので、公的な対策は必要だと考えています。AI は本来、便利で人々を豊かにするもののはずです。ですが、それを推し進めるために争いを生んでは本末転倒でしょう。まずは何が問題視されていて、どう対応すべきか一度立ち止まって考える必要があるのではないでしょうか。 以上、個人の意見としてご参考になさってください。
141	現状の AI、特に生成ＡＩについてはその学習セットが権利者の許諾を得ていないものも含まれる場合があります。また、その状態を外部から確認ができないということ、どういう方程式でそれが生成されているのかがわからないことなどが問題です。仮に使ったところで、法整備によってきちんとクリーンな学習元であるとの証明がなければ、権利侵害の片棒を担がされることになります。また、使った、使わないというどちらを選んでも論争が巻き起こる現状では判断の指針もぶれがちです。急ぎ法整備を行ってほしいです。ＡＩは人間の補助であるべきで、人間の邪魔をしないようにしなけれ

【個人からの意見】

	ばなりません。圧倒的な複製能力、処理能力と生産能力に人間は勝てません。特に絵などは模倣されればそれだけ害がでます。すでに実害が出ている状況で、ＡＩを推進しようとするのは悪手としか思えません。何も規制がない状態では使い放題なわけで、それによっておこった悪質な行為も司法によって裁けない状態はよくないと考えます。
142	生成 AI を利用した出力物に関して、厳格な利用規制と、AI 出力物による既存の作品を模倣することの制限、加工・加筆の有無に関わらず AI 生成物である表示の義務を求めます。文章・画像・音楽・動画を問わず、現状生成 AI による出力物は AI で作られた旨の表記をなされていません。現状、技術の発展により、AI 出力物とそうでないものを見分けるのは困難です。イラスト分野では特定の作品に対する過剰な模倣が横行していますが、同時に歴史的な文化物に対する模倣も顕著です。実際に検索サイトでは存在しない浮世絵が表示されることもあり、文化や歴史の誤認に繋がり兼ねない状況です。また、AI 生成物の利用に関して適切な使用範囲を定めないことは、悪意を伴ったフェイクニュースや誤情報の拡散を助長させることになります。現代は SNS や動画サイトで情報を入手するのが主流ですので、災害時に混乱を招く可能性は大いにあります。詐欺や犯罪に AI 生成による人物画や音声が使われた場合、AI であると証明できず冤罪が発生する場合もあると思われます。誤った情報拡散や犯罪の助長を防ぐためにも、ご検討をお願いいたします。
143	昨今様々な企業・政府のシステムに於いても生成 AI の起用は盛んですが、主に私の趣味及び職業においての主要分野であるイラスト・漫画クリエイターとして主に意見致します。現在企業・個人問わず生成 AI 使用者によるクローリング・スクレイピング行為にクリエイターからは「作品を許可なく無断利用されている」「自分の作風に似た絵柄の AI 生成物が商用利用されている」「自分のクリエイターとしての認知度を上げる為、又はコミュニケーションの手段としてインターネット上に掲載した作品を知らない間に無許可で AI に学習されており、更に悪用される恐れがあるのは非常に恐ろしい」という意見が少なくありません。日本の現段階の法律では学習の為であれば作者・著者に無許可での使用が許可されていますが、諸外国では既に AI ユーザーによる作品の悪質な盗用・商用としての無断利用・なりすまし等の問題に対し法律で以て対処する動きが始まっています。AI/機械学習は人間では不可能な速度での情報収集・選別・生成を可能にするツールとして作業の効率化などへの期待が高まっている一方、それは反対にインターネットに数多存在するプロ・アマ問わないクリエイター達の作品が 1 個人や 1 企業によって無制限に吸収(学習)・利用されてしまう懸念事項もはらんでおります。 また、記憶に新しい能登の大震災や現在進行中のロシアによるウクライナ侵攻・イスラエルのガザ侵攻に於いてもソーシャルメディア上では生成 AI によるフェイク画像・フェイク動画が多くのインプレッションと拡散数を獲得し、情報の混乱に一役買ってしまっている状況です。最近では、生物の画像を検索するとトップに AI 生成されたや AI で構造的に自然界に存在しない生物の画像がヒットするなどして学習者・クリエイター・学者の間でも AI 生成画像の規制は急務と問題視されています。ソーシャルメディア上では古くから画像の無断転載やなりすまし等 AI が問題視される前から上記の問題は存在していましたが、AI はそれをますます加速させる事が予測されます。 AI ユーザー(所謂 AI 絵師)からは人が他人の絵から学ぶのと AI に他人の絵を学習させて画像を生成することに違いはないという意見もありますが、前述の通り学習速度と量が人間のそれとは大きくかけ離れており、また再現性に於いても例えば絵柄の再現性が高いと言われている i2i などでは実際になりすまし、或いはオリジナルのクリエイターが描いたとして AI 生成画像が拡散されたり、嫌いなイラストレーターの絵を集中的に学習させ、本来のクリエイターがおよそ描かないような(例えば性的な)イラストを生成して本人に送りつけたり拡散する等の嫌がらせも発生しており、このような事態が益々AI ユーザーと反 AI クリエイターとの軋轢を大きくし、一部の界隈では深刻な分断を招いています。ソーシャルメディアを運営する企業が

【個人からの意見】

	生成 AI を積極的に取り込んだとして、ArtStation、META、Twitter(現 X)では過去に或いは現在進行形で特にクリエイターやそのファンたちによるユーザー離れが進んでおり、クローリング/スクレイピングを許可しないオプトアウトをオンに出来る機能がないソーシャルメディアを求める声が国内外多数上がっているのも現状です。クリエイター業界で最先端を行く adobe、イラスト作成に最早必須になった板タブレット(お絵描きタブレット)の日本最大手の wacom が連日 AI やなりすまし、無断盗用への対処としてブロックチェーンなどを利用したデジタルウォーターマークを画像に埋め込むシステムを実装したのも AI を忌避するユーザーの声を受けてのものです。(adobe に関しては、Adobe Firefly 等自社製の生成 AI を積極的に推進している一方、商用利用可の無料画像素材サイト Adobe Stock に[redacted]として問題になっていることも追記しておきます。) また AI ユーザーも AI 否定派も(ここに記載している私含めて)AI は何が出来て何が出来ないのか、どこまでが合法でどこまでは違法なのかがよく分かっていない状態でお互いを敵視しているのも問題で、これは恐らく AI の開発者でも専門家でもない政府関係者でもそうなのだろうと考えています。従って、AI による学習を無条件で許可すると取られかねない現段階での日本の法律は早急な改善の必要があると考え、また法整備に関しては AI の専門家や開発者だけでなく著作権の専門家、AI 学習反対意見を有するクリエイターからも広く意見を募り、既存の人間のクリエイターが盗用の恐れを払拭できるような制度を実現してほしいと考えております。
144	画像生成 AI についての個人的な意見です。 私の立場…趣味でデジタルイラストを描いており、ネット上に投稿している。 状況…最近アニメ?漫画イラストを無断で学習し、それを元にイラストを生成することが流行っています。ネット上に投稿する以上、学習から完全に守ることはほぼ不可能だと諦めていますが、せめて生成したイラストの利用方法をもう少し取り締まってほしいです。 意見 1 ?生成 AI の作品なのに手書きしたと偽ることへの罰則を設けてほしい。 理由…AI の学習元が有名なイラストレーターや漫画家だったり、著名でなくとも一般の絵描きであったり、他人の絵が元になっていることは事実です。それを使って生成されたイラストは、「描いた」のではなく「生成した」に過ぎません。にもかかわらず、あたかも自分で描いたかのように発言し、さらにはそのイラストを売ってお金にする人達もいます。生成 AI なら生成 AI だと明記するように義務化してほしい。 意見 2…学習そのものを拒む対策が可能ならしてほしい。 大手イラストサイトや SNS の画像、他人の作品を勝手に AI に読み込ませないように対策が出来るならしてほしいです。また、「glaze」のように AI の学習を拒めるノイズソフトが海外で開発されていますが、例えばブラウザ上に画像をアップロードすれば自動でノイズをかけてくれるような、そういう AI 学習から自衛するためのサービスの提供を日本でも検討してほしい。 生成 AI を完全に否定しているわけではありません。上手く利用し、共存出来ればと思っております。しかし、現行では悪用する人達ばかりで、少なくともイラストを描くクリエイターの界隈では問題視されております。有名漫画家の荒木飛呂彦氏も AI を「使う人」に対して苦言を呈しておりました。技術への否定はしておりません。誰でも手軽に使えてしまう生成 AI だからこそ、使い方にもう少し厳しい取り決めがほしいです。

【個人からの意見】

145	現状生成 AI は知的財産権の侵害のみならず、情報汚染やリアルタイムでの大漁ディープフェイクが生成可能な状態であり、それらに対して明確な罰則規定などが設けられていない大変危険な状況であると考える。初期はまだだれが見ても「ＡＩ生成によるもの」とわかるものが大半を占めていたが、事イラストや絵画、写真などは専門家が見てようやく AI 生成物であると断定できるレベルのものになりつつある。これがどれだけ危険な事かは、恐らく多くの人々が気づきつつあるだろう。 まず知的財産権を軸にするとすれば、現状の生成 AI は学習データを収集する段階で著作物の作者に対しては無許可で収集・学習素材として使用している。生成機構を組み上げる目的の為だけなら無許可での学習データ収集は著作権法により許容されているが、この許容の条件には「無許可で収集した学習データを元に生成された成果物を自他共に享受してはならない(生成したものを楽しんでも、楽しませてもダメ)というのが前提条件だ。つまり開発研究室内でしか満たされようのない条件である。にも拘わらず、現状一般ユーザーが使用している生成 AI は既存の企業の商標や学習データとして使用された個人の著作物のサインなどが出力されており、前述の無断で収集された学習データが削除される事なくそのままプログラムとしてリリースされているのは明白である。そもそもが知的財産権・著作権を侵害した上でなりたっている技術となってしまっている。自身もデザイン職であり、業務の効率化・スピードアップを図れるかもしれないと生成ＡＩ技術に期待を寄せいていた口であるが、現状無数の著作権侵害並びに生成物が意図せずして他企業や個人の著作物に依拠する可能性（＝権利死骸で訴訟されるリスク）を抱える事から、会社から推奨されても断固として使用できないというポジションである。他人の店から無断で料理を大量に窃盗し、バラして混ぜて形を整えた料理（と呼べるかは疑問だが）を成果物として提供しあまつさえ金銭を得るなど、真っ当な人間なら倫理的に拒否するのが多数派ではないだろうか。そも生成 AI のそういった機構を理解していない方が多いのも問題だろうと考える。 とにもかくにも生成 AI 技術を今後発展させていくうえで (1)学習データを著作者やデータプラットフォームを有する企業(例：AC サイトなど）と正式な契約をした上で収集・全開示する事（知的財産権・著作権を侵害しない形で学習データを収集・使用する） (2)AI 生成物であると第 3 社が視認できる標識を必須とする事 (3)(2)の標識を意図的に隠し公開した場合の厳重な罰則規定を課す法律 以上 3 項目については絶対必須の条件であると考える こと(2)、(3)については早急な課題である。現状既にインターネットで調べものをしようと検索をかけるとトップに生成 AI 画像が躍り出る。標識があるものもあるが、大半は無いか、極限まで目立たなくしてある。こうなってはもはや正確性を求める調査にインターネットは今まで以上に信頼性を失い、人々はアナログ資料を取り合い、図書館で順番待ちする…などといった半世紀前に逆戻りさせられる可能性すらあると考える。また、ディープフェイク等については更に深刻だ。政治や著名人のスキャンダル画像なども短期間で大漁に生成できる所まで既に来ており、これを大きな災害時にやられた場合大混乱を招きかねない。そういったテロを仕掛ける事も現状既に可能だろう。ひと昔前は精巧な合成写真を作るにはある程度の技術力と、いくつかの大元になる写真素材が必要不可欠であったが、生成 AI ではそれらは必要ない。とにかくスピーディーに誰にでもある程度のクオリティのものが作成できてしまう点が非常に厄介だ。緊急時に冷静さを欠いたヒトの思考でこれがディープフェイクかも、と長考する余裕は恐らく無いのではないか。上記提案の(2)・(3)が整備されれば、ひとまずそれらの抑止力には繋がるのではないかと思う(項目 B（B2）の海賊版や模造品対策への抑止にもなるだろう)。

【個人からの意見】

	新しい技術には性悪説に則った使用法の法規制が必須である。その中でも生成 AI はインターネットや SNS が情報インフラとして人々の生活に深く食い込んでいる現代において特に厳しく監視した上で運用していかなければならない技術であると考える。既にモラルに欠けた生成 AI ユーザーから個人の創作者が著作物を模造され、改造され著作権のみならず著作者人格権をも侵害され精神的に疲弊するという事例が散見されている。アプリとしてリリースするまでに水源である一次創作者の権利を侵害しない事に加え、なりすまし対策やディープフェイク使用などの悪用をされない為の施策等が現時点でとにかく不十分である様に見受けられる。世界各国の業界、国内の著名なクリエイターも何人も警鐘を鳴らしているこの現状を内閣府が重く受け止め、迅速かつ的確な対応をしてくれる事を切に願っている。
146	我々デザイナーは AI で生成したものを業務に使いません。AI 生成されたものには、学習の際無断で奪われた同意なき幾億ものデータが含まれています。そのようなものは、業務に使えません。制御すれば良いとおっしゃる方がいますが、生成物に自分の知らない範疇の著作物が含まれたとします。発表します。するとどうでしょうか？発表されたものは自分が 1 から知恵を絞ったものでは無く、どこからかデータを持ち出してきて作った代物。既存のものとよく似た、もしくは継ぎ接ぎで、他人から指摘があっても責任は誰が取るのでしょうか？責任が取れたからと言って、生成 AI を使っても良いのでしょうか？そこから作られたものは、同意なきデータで作られた盗品。そんなものを無責任に未来のテクノロジーだと言って使って良いのですか？作業量が減るとか、作れる数が増えるなどと言って、我々に有用なものなフリをしていますが、そんなものが使えると思いますか？更に、そのチグハグなデータは今やネット上にばら撒かれ、正しい写真や資料は失われつつあります。我々が一生懸命知恵を搾って作った作品も勝手に、無断で横取りされていく一方です。どうか規制をお願いします。使った人間、勝手に学習させた人間に罰則を設けてください。我々、クリエイターが作ったものが奪われている。
147	AI が絵を生成するようになってからというもの、AI 使用の記載を行わない、偽のタイムプラス動画を投稿するなどの方法で手描きを装う行為が増えました。こういった行為は営業妨害+詐欺行為ではないでしょうか。生成 AI は多くの人が積み上げた技術を無断無償で使用して生まれた技術であり、その特定の個人の絵柄を模倣する人もいます。この行為に対しての規制は何もなく、問題の解決を先送りにし AI 技術を推進させようとする人もいます。絵描きの人はこれ等に対し、ウォーターマークやノイズを絵に混ぜるようにする程度しか対抗策がありません。技術を盗まれるという自身の仕事に大きく関わる話にも関わらず、出来ることが少なすぎます。こんな状況では生活が苦しくなるクリエイターが増え続けてしまいます。人の善性やマナーに頼れず多くの人を悩ませているなら、法律で規制を行うべきではないでしょうか。 現在日本の漫画等のイラストは国内外問わず人気であり、昔とは比べ物にならない程絵に関する教材が増えました。これにより絵を描き始める人も増えている状況で、絵を描かなくても絵が生成される技術が必要とされるとは思えません。むしろ AI 技術を積極的に取り入れればクリエイターは将来的に減るのではないのでしょうか。いつか機械に場所を奪われる仕事に夢はありません。あっさりと技術を盗まれれば人は進歩を諦めます。何の見返りもなく渾身の傑作を盗まれたら当然です。そうやって人が居なくなった創作活動に消費者が感じ取れる熱意や進化が生まれるとは私には思えません。生成 AI は日本が勝つための技術ではありません。
148	絵を描きますが、生成 AI が登場してからというものネットで公開するのがサインや保護フィルターをかけるなど、手間が増えて迷惑しています。好きなクリエイターさんの絵も AI 学習に使われるのも許しがたいです。生成 AI は絵だけでなく児童ポルノ画像やディープフェイク画像なども生成できるのに国が推進する意味がわかりません。国が生成 AI を推進するならば、クールジャパンと売り出そうとしていたアニメやクリエイター市場も海外に奪われると思います。生成 AI 推進に反対します。

【個人からの意見】

149	AI は様々な指向性を与える事もできますが、基本的に情報を無限に収集し、解析し、分析し、分類もしてくれるものとしては大変心強いものでしょう。しかしクリエイターとして、個人的に AI 技術に求める機能は「既にある作品の検索」であるとか、「直近で似た構図や要素の制作物は無いか検索」「調べたい年代の資料の検索」といった主に情報収集のサポートであり、間違っても生成 AI による「インチキな歴史的資料の製作」や「とんでもない生き物の製作」「100 年前に亡くなった故人の存在しない新作」といった情報汚染ではないのです。この汚染原因の一つはフェイクニュース。更に素材サイト等に大量に蔓延る生成 AI 素材たち。AI タグをつけてるものは未だマシですが、頑なに AI タグをつけずに「自制作物である」としてアップする者らによって結局汚染は止まらない。AI 技術の発展は否定はしませんが、これが重要な文化や歴史的な資料、作品、先人等が残した多くの研究等を汚染していく事は知的財産権の保護の観点からも多大な問題と言えます。既にこの 3 年程の情報は信用出来ないものが多い。のんびり対応するほどに遡るべき情報が遠く朧になっていくので危機感を持っておくべきです。生成 AI で製作したものの個人利用は制限出来るものではありませんが、生成 AI を用いて製作した作品で報酬を得ることを禁じる法は早急に対応を求めてたい所です。コストカット経済から新たな成長型経済に本当に変革を求めるならば、目先のローコスト製作に目を奪われて守るべき生身の権利を踏み潰すようなことはしないでほしいです。技術の飛躍とは「人間が更に良いものを作る為に道具（今回は AI 機能）を使う」のであって「人間の権利、尊厳、歴史を破壊する道具（AI）の運用」であってはならないと考えて居ます。核技術を兵器ではなく発電や医療に使うように、人の発展の為に使う方法をしっかり考えてください。
150	生成 AI による生成物が、ネットに公開されたものの無断使用によるものがはびこっている。これを利用し、収益を得ている者までいる。創作物を作ることができなかった者にとっての夢のツールとして推し進めているようだが、やっていることは盗用したものを使ったキメラを然も全て自分が作ったかのように振る舞う盗人でしかない。生成 AI によって出力されたものには、それがどの AI ツールで出力されたものか一目で判明するものを刻み、AI の参照しているデータに何が含まれているのか複雑な手続きを踏まずに簡単に検索調査できるよう義務付けるべき。 キャラクター画像などもそうだが、生成 AI による画像によって、誤った現実に存在しない生命体の画像が表示される場合が珍しくなくなっている。我々は常にこれは本物の写真画像なのか、AI によって作られたキメラ画像なのかを疑い続けなければならない。画像だけでなく、文章についても同様で、もとより事実に基づかない記事や論文は存在したが、特定の誰かによるものではない、無作為にばら撒かれる事実のように思わせるキメラ文章にも注意を払わなければならなくなった。これはネット利用者にとって恐ろしいまでに精神的苦痛、労力を無駄に支払わされることになっている。他の誰かによって作られたものにただ乗りし続けるような行為を放置することは、健全な経済行為を破壊するとてつもなく危険な行為である。AI 生成物を規制しないということは、著作権という概念を根本から変えてしまう行為につながるのではないのか。他人の成果物ただ乗りを許す性善説的思考に甘え、明確なルールを敷かないのは怠慢でしかない。著作権を無視する無法国家として君臨したいと宣言し全世界から賠償を求められる事態をお望みなのか。日本国内だけではなく、全世界の著作者に対し公正な対応を取れるよう厳格な処罰を含んだ法規制を進めていただきたい。
151	画像生成 AI は、その構造上、学習した画像を改変する形で生成物を出力します。現状、学習元画像はインターネットに掲載された画像を無秩序に、無作為に、無断で学習したデータセットの上に成り立っており、これは著作権法上の「同一性保持権」「公衆送信権」の侵害となります。画像生成 AI だけでなく、成果物を学習して新たな成果物を生成する AI は、全て同様の権利侵害が危惧されます。追加学習部分のみに許可済の画像を使用したとして、データセットが権利をクリアしている事は現状あり得ません。生成 AI は「その構造上、必ず学習された画像を改変する」ことを念頭に置き、データセット作成の為の学習に利用する画像にも著作権者への許可を必須としなければ、創作者の権利は守られません。生成 AI 使用者は、作品を作り出す労力を得ず、成果物だけを盗用し、盗用された成果物の上に成り立つ生成物を振り翳して「創作者は絶滅する、これは技術革新だ、生成 AI が

【個人からの意見】

	創作者に取って代わる」と息巻きますが、生成 AI は元の創作物が存在しなければ成り立ち得ない技術であることを考慮の上、創作者の権利が守られるよう、生成 AI 利用に規制を設けるようお願い致します。
152	無断生成 AI のせいで仕事を失いました。元イラストレーターです。無断生成 AI で私が描いた絵を無断で読み込ませ、自分が描いたと SNS にアップロードしお金を稼いでいる人がいます。“人の絵を無断で読み込ませ“て、“AI が出力したもの“に仕事や趣味を奪われる人が大勢出ています。イラストレーターをしていた頃に AI に自分の絵を読み込ませないで欲しいと公言したところ無断 AI 生成ユーザーに「[redacted]」と誹謗中傷され、心が折れたのとトラウマになったことで絵を描くのをやめました。仕事を失いました。こういう誹謗中傷は 1 人ではありません、無断生成 AI を使っている人間が口を揃えて[redacted]と言います。少し SNS で調べれば暴言の数々がすぐに出てきますし、絵を描く人がどれだけ AI に苦しめられているか分かります。そして AI イラストを嫌う人が大多数なために、AI で出力したイラストを手描きと偽る人ばかりです。AI イラストが知的財産として扱われるなら、当然のものとして AI イラストですと堂々と公開すればいいのに、コソコソ隠れて絵師を装い本当の絵師に罵詈雑言を浴びせています。お願いです、AI の現状を見てください。絵師が生成 AI を使用する例なんてありません。絵師からみた生成 AI は「今まで大量の時間とお金をかけて自分の手で作り上げてきた技術」を横取りするものでしかないのです。お願いします。アニメや漫画が日本の文化の代表とされてるのに、絵師が守られなければ衰退します。絵師たちの声を聞いてください。AI ユーザーが絵師の絵を無断で盗めるように、絵師を装って法律を緩くしろと言って回っているようですが、SNS にいるイラストレーターがそんなことを言っているのは見た事がないはずです。そんな人はいません。無断生成 AI の法整備をお願いします。本当にお願いします。もう一度、絵師が守られる環境で絵が描けるようにしてほしいです。
153	無断学習による生成 AI は新たな時代の新たな剽窃行為でしかない。こんなものを野放しにすれば、著作権の概念は意味を失い、創作文化も滅茶苦茶になってしまう。原理的に単純な切り貼りは行っていなくとも、機械の精度で模倣を行えば、それはもうただの複製です。プログラム内部でどのような処理を経ようと、実際に得られる機能と運用が剽窃ツールであることは、多数のイラストレーターの LoRA が無断でバラ撒かれている現状からも疑いようがない。生成 AI によって才能がない人間でも気軽に創作が楽しめるようになるのは結構な話ですが、そのために本当に才能のある、あるいは努力によって積み上げてきた人間の作品と権利を踏みにじり、食い潰すべきではない。このような至極当たり前のことを、なぜわざわざ主張しなければならないのでしょうか。著作物の無断学習、無断生成に対する強い規制を望みます。
154	著作者本人に直接承認を得られていないものは、AI 学習元としてはならない法を制定してください。著作者の意思と無関係に著作物を学習させた場合、該当の AI 開発者には法的な罰則と著作者に対する賠償を、無断での AI 学習の抑止力として役立つ重さで課されるよう望んでいます。
155	私はグラフィックデザイナーとして仕事をしていますが、画像生成 AI の登場により将来の期待より不安が募りました。現状の画像生成 AI を取り巻く法整備は既存の知的財産権を侵害し、法の形骸化を招く致命的な状況になっていると思います。あるアーティストの作品を AI で学習することで、そっくりに模倣した作品を作れてしまいます。その作品に著作権上の問題があったとして、現行の著作権法では訴えを起こして認められるまでに膨大な時間とお金がかかってしまい、生成 AI 出力物に対して個別に訴えをおこして対応するのは困難です。商用非商用問わず、著作権を持つ全ての作品は生成 AI を通すことによってその権利が事実上無効化されているではないでしょうか。著作権とは本来、文化の発展を狙い、定められた法律であり、著作物のみ保護する法律ではなく、著作者もまた保護する国際的な法律であるため、人間が等しく備える基本的人権と考えても差し支えないと思います。今まで、当たり前のように守られてきた権利や文化を、新しい技術が登場したからと言って急に蔑ろにしてよいのでしょうか。日本のアニメ、漫

【個人からの意見】

	画、ゲーム等の作品コンテンツは、世界で親しまれ、今日、強い影響力を持っています。そうした作品がなぜ日本から生まれたのか。それは日本の著作権が正しく守られ、長い間、作品と作者の権利を保証していたからだと思います。良い作品を作れば、権利が保証され適切な報酬を受け取ることができる。だからこそ多くの人がクリエイターやアーティストや作家を目指し、その中から世界規模の天才が生まれてきたのではないでしょうか。自分が生み出した作品＝財産は簡単に盗まれないからこそ、クリエイターは自らの作品に心血を注ぐことが出来たはずです。何百時間もかけた作品がものの数分で AI で摸倣出来てしまい、その権利侵害を認めさせるためには莫大なお金と時間がかかる。そんな状況ではクリエイターが作品に魂を込めることは難しいと思います。一体どこの誰が後々に搾取されると分かっているものを必死で作るのでしょうか。人間の心理やモチベーションというものを甘く考えすぎていると思います。結局、他人に盗まれてしまうものなら、誰もそれには投資をしません。鍵をかけることが出来ない金庫にお金を入れておきたくはないのです。 そして、クリエイティブというものは生産性ではありません。どれだけ優れたものを生み出したか、という無二性が求めれます。例えばポケットモンスターのピカチュウというキャラクターは世界で親しまれていますが、生成 AI でピカチュウのようなキャラクターを 1,000 体生み出したとして、それらが束になって本物のピカチュウの知名度や市場に勝てるでしょうか。1,000 匹の偽物は 1 匹の本物には叶いません。人々が求めているのは、物量ではなく質なのです。作品づくりを工業製品のように考えるのは間違っています。もし、今後も日本がコンテンツ市場をリードする存在でありたいのであれば、生産性ではなく、作品性と作家性を高く評価し、その権利を今まで通りに保証することこそが唯一の方法です。日本のコンテンツは生成 AI がなくとも優秀で既に世界的に評価されています。そこになぜ生成 AI をねじ込もうとするのか、意味がわかりません。生成 AI はむしろコンテンツやそれに携わる人の権利を脅かす存在であるのに。生成 AI というツールが日本の文化やコンテンツにどのような影響を与えるのか、もう一度考え直して頂きたいです。そして文化の発展や著作者の人権を一番に考えて、生成 AI の強い規制をお願いいたします。
156	AI でイラストを生成することで著作権を侵害しています。イラストだけの問題ではありません。きちんとした法整備、規制をお願いします。
157	今のままでは、ただただ多くのクリエーターが自身の作品を盗まれて仕事を奪われるだけです。知的財産権を護る明確な法律が必要。イラスト等だけでなく、知らないうちに自身の写真が使われ、アダルトコンテンツとして生成 AI で生成されネットの海に流れてしまう危険もあります。無断学習のデータ泥棒と無断生成 AI データの使用をやめて学習データを公開しきちんと正当な金額の対価を払って開発使用し、生成 AI 使用を明示する必要があります。
158	私は漫画家です。知的財産とは「人間の知的活動によって生み出されたアイデアや創作物」と定義されるそうですが、漫画家にとってそれは自分自身が描いた漫画の物語であり、絵柄でもあります。現在生成 AI によって絵柄が簡単に模倣出来る時代になっています。人間の手による模写や模倣は以前からありましたがそのためには模倣する側にも高い技術が必要なため、余程悪用をしない限りは見逃されておりました。しかし生成 AI 以降 AI による絵柄の略奪が簡単に行われるようになってしまい、作品のテーマに反する絵や、作者の意に反するポルノや暴力的な絵、倫理的に反する絵がインターネットにばらまかれて作品のイメージが低下しても現在の法律では止める事が出来ません。また生成 AI による Lora（集中学習）に関しても利用しないで欲しいと作家本人が訴えても全く法的拘束力がなく、声を上げた作家に対して嫌がらせがやまない状況です。現在、イラストレーター及び漫画家やアニメーターがインターネットに絵を載せる際にはウォーターマークやノイズをかけて投稿する人が個人でも出版社でも増えています。折角描いた絵に自らノイズを描けて見づらくしたい作家などおりません。それでも AI に無断学習されるのは嫌だという意思表示です。アニメや漫画をクールジャパンとして推奨するのでしたら、その足元で日々作品を作っている作家を、今活躍されている有名な作家だけでなく将来作品を作るであろう若者

【個人からの意見】

	を守ってください。
159	現下のほぼ全ての生成 AI は、著作権者に無断または対価を払うことなくまたはこの両方で、イラストレーター等の作成した絵を大量に学習素材として利用し、その上で絵を生成しているものです。AI で生成した絵(以下、単に「AI 絵」と呼称します。)は技術の進歩により、素人目には見分けがつかないことも多々あります。イラストレーターの仕事等が AI 絵によって奪われかねないのです。絵を描いては AI に無断且つ無償で学習され、似たような絵が作り出され、そっちに仕事や注目は奪われる。また描いては AI に…というのを繰り返されることがこのまま容認されれば、一体誰が絵を描こうなどと思うのでしょうか？新しい担い手などいなくなります。これは外国から大量かつ安価に商品が輸入されている場合、自国のその産業を守るために関税を高くするのと同じことで、絵(特に漫画、アニメ等)という日本で大きく発展してきた、依然世界でも注目を浴びているコンテンツ及び文化を守るために必要なことです。AI に無断で学習させることや、AI 絵をインターネット上にアップロードすることを禁止する、または、少なくとも、AI 絵には AI 絵であると明記することを義務付けることが必要です。そもそも、他人の成果物を無断で商業目的に使用しても法律的に明確に違法ではないという現状は、社会として不健全であると言わざるをえません。ありていに言えば、搾取と何も変わりません。
160	【意見内容】 条件に見合わない取引を拒絶することは、自由な市場において価格形成を促すための最も基本的な権利であり、営業の自由以前に、沈黙をし、意に反することを発言せず、他者による改変によって誤解されないという、憲法上の消極的表現の自由によって基礎付けられる。自由な市場における価格形成は、著作物の「潜在的な価値」の一部が現実の経済的な価値や著作者の名誉に転換される交換であり、貨幣価値による対価額での交換は、民主的な自由資本主義社会を成り立たせている。著作物の潜在的な価値を考慮するならば、AI システム（生成 AI モデル）が、1 度の利用か、無制限の回数の利用か、利用ごとの対価は発生するか、翻案や二次的利用（小説から映画など）がなされるか、翻案の対価は別途発生するか、著作権者が好まない業種や商品への利用を回避できるのか、等に応じて、イニシャルフィー（学習を許諾する際の対価）が定まるだろう。AI システムは、2023 年、イラストから写真風へ、写真風や絵画から文章へと自動変換できるため、学習されてしまえば著作権者は二次利用をコントロールできなくなる。 さらには、提供した画像を素材として、著作権で保護される範囲を逸脱する出力の基礎となる。他の著作物の AI システムによる改変に自らの著作物が利用されてしまう。私的利用との関係では、私的利用は自由であるはずだが、コピープロテクト技術で複製回数やアクセス数を制御しているのが現実の取引である。コピープロテクト技術は、対価を低額に抑えるための技術である。しかし、AI システムに対しては、一度学習されてしまうとその後の利用を制限できない。学習されてしまうと、アダルト利用やディープフェイクへの利用もコントロールできなくなる。そのような不祥事を発生させた AI システムから画像を引き上げることも、現在は、事実上できない。信頼できない AI システムに一度学習されてしまうことは、海賊版がインターネット上を彷徨う以上の物理的な被害を生み出すポテンシャルとなる。そのようなリスクに見合う対価が支払われないのであれば、学習させないという判断は、人間中心の社会であるとするならば、合理的である。Adobe は、画像提供者に対して学習したことによるボーナスを支払った。しかし、オプトアウトの機能がないため、画像提供したコントリビューター（著作権者）は、Adobe による一方的な対価での金額を受け入れる以外になく、対等な立場での自由な市場による価格形成がなされなかった。他の AI システム企業は支払いすらしていない。プラットフォーマーと著作者個人という非対称性が観察できた。この「学習させない権利」意見の目的は、対等な当事者間の自由市場での価格形成であり、形式的に学習させない権利が認められることではない。著作権が機能している自由な市場では、著作権者は、利用希望者に対して、どう使われるかの条件に応じて対価額を定めることができ、その対価を得られないのであれば提供しない（学習させない）ことができる。この対価は自由な市場において多数の取引によって価格形成され

【個人からの意見】

	ていく。著作権の損害額は、この市場における価値に基づいた著作権者や侵害者の利益に応じて計算される。例えば、学習させない権利を著作権者が持つ場合、生成 AI モデルでコンテンツを 100 回使われたら学習の効果を削除して欲しい、という要望があみ出されることも想定できる。そのようなニーズが多ければ、一定回数後に学習効果を消滅させることができる AI システムを開発した企業が、著作権者からの支持を集め成長するだろう。それが民主主義社会における市場による解決である。
161	今年度、イラストレーターになるため応募したかったポケモンのカードイラストコンクールがあったのですが、昨年度 AI 生成によって作成された絵が入賞作品の中に含まれており、それにより失格者が出て、今年度の実施が見送られています。そういった事例が出ないように、政府からも対策をしてほしいです。具体的には、AI によって生成されたコンテンツには AI 生成物であることが分かる認証マークの提示を義務付ける等の措置を講じてほしいです。
162	私は趣味でイラストを描き、絵を販売したりしています。私は現状、生成 AI を利用したいとは一切考えていません。理由としては存在自体がグレーで、生成 AI を使用する 1 部の人により苦しんでいるクリエイターが沢山いるからです。まず、現状ある生成 AI の基盤がそもそもインターネットにある画像を無差別に読み込んだものであり、著作権なども無視されている状態だからです。実際見ていると、『魔法使いの女の子』等簡単な命令を出した際に有名なアニメのキャラクターに似たキャラが生成されることがあります。インターネットを見ているとインターネット上にあげられている子供や女性の顔の画像、裸体の画像なども学習されており子供の顔と裸体を組み合わせたものが生成されることもあります。自分の顔の裸体が生成される場合もあるそうです。 次に 1 部のクリエイターが全く知らない外部の人間により勝手にイラストを学習され、その人の絵柄でイラストを生成しなりすましをされたり、クリエイターが望まないセンシティブなイラストを生成されることもあります。酷い場合は誹謗中傷、殺害予告を受けていることもあります。現状法で規制がされていない為、イラストの絵柄にも著作権が無いのでなりすまし等を止める方法もありません。著作権を無視した学習がされている生成 AI を使用しようという気持ちは全くありませんし、寧ろクリエイターはそれにより迷惑を被っています。学習元をクリーンにする、使える人を制限する等、既存のクリエイターの絵を守るような法律を作って頂きたいです。
163	SNS を少し見ていただければ分かると思いますが、今 生成 AI について芸術界隈がかなり荒れています。生成 AI ユーザーの言い分は要するに「規制なんてされていない」ということ。彼らは規制されていなければ何をしてもいいという認識でいます。モラルや良識なんてありません。AI を使って自分が得が出来ればなんでもいいんです。その為に、今まで何年も何十年も絵を描いて技術を磨いてきた、プロアマ問わず全ての絵描きさんや漫画家さんの作品が AI に取り込まれ、AI ユーザー達は何の苦労もなく、出力した絵でお金を稼いだりしています。今まで数多の人たちが AI ユーザー達にモラルのある活動をしましょうと提言してきましたが、彼らは聞く耳を持たず、絵描きたちを「反 AI」と呼び嫌がらせのようなコメントやポスト(X)を繰り返しています。AI ユーザー達の好き勝手を止められるのはもはや法律しかありません。極端な話、誰でも知っている漫画 ONEPIECE の絵を片っ端から AI に学習させ、数多のデータから「絵画のように素晴らしい絵の ONE PIECE の絵」が生まれ、彼らはそれで商売をしたりしています。AI で出力しているということを隠して、です。ネットでは「そんなのは詐欺と一緒だ」という声が沢山上がっています。海外では AI で出力した絵に著作権を認めないと下した判例もあると聞きました。日本が世界に誇るアニメやコミックの文化を守って下さい。AI は素晴らしい技術です。使っているユーザー達の行動が問題なだけで。イラストに限らず写真や音楽、小説など、一部のモラルのない AI ユーザー達に芸術が搾取されていくこの地獄のような現状を止めて下さい。日本のトップに立つ方々へ、日本の芸術や文化を悪質な AI ユーザーから守って下さい。

【個人からの意見】

164	端的に言うと、著作物の AI 利用を厳しく法整備していただきたいです。生成 AI が台頭してから、著作者の許可なく著作物を学習し生成したものを SNS に投稿するなど、私的利用とは言えない行為が見られます。これは著作権の侵害ではないでしょうか。X(旧 Twitter)などでは、利用規約が変わり投稿した著作物が AI 学習をされてしまう恐れがあると考えた著作者が非公開アカウントにする等の行動を起こしました。著作権本来の目的は「文化の発展」です。本来の著作者が安心して文化の発展につとめられる法整備をしてください。また生成 AI の特性上、似たような作風の作品を多く取り込ませることで学習元の作品と酷似した作品を生み出すことができます。このことから、中世ヨーロッパの絵画を取り込んで歴史を偽ることも可能になります。こちらも「文化の発展」とは言えませんし、それを本物だと偽って紹介し金銭が発生した場合は詐欺になります。私はまだ 18 歳未満で選挙など政治に直接的に携わる行為ができません。でもこれ以上 AI による「文化の発展」を妨げる行為による文化の衰退を無視できません。どうか AI を厳しく法整備して頂きたいです。 以下私が望む法整備を具体的に記したものになります。 ・国が認可した AI 以外の利用を禁ずること 認可申請はその AI の作成者のみが行えるようにする。いくつかある認可条件のうち、1 つでも満たさない場合は認可しない。AI の発展に併せ、認可条件は厳しくなる形でのみ変更を可能とする。 ・AI の学習に利用した著作物を明記する 他者が著作者である場合はもちろん、自身が著作者であっても、AI に学習させた著作物は明記しなければならない。学習元の著作物を記す場合は、学習後の AI が生成した作品を享受する全ての人が記されたものを確認できるようにしなくてはならない。 ・学習した AI の利用者が学習元の著作者が提示した利用方法に違反した場合、著作者は該当する AI 利用者に対し違反行為に対する措置を行える 被害にあった著作者が違反した AI 利用者に対し直接的、または間接的に違反行為に対する措置を行える 以上となります。どうか著作者を守るために厳しく法整備していただきますようお願いいたします。
165	現在 SNS などで散見する生成画像について、無許可で学習されたもの、特にドラゴンボールなどの人気アニメやゲームのキャラクターを使用したと思われる粗悪な画像を大変多く見かけます。これらを何の規制もないままに放置すれば、クリエイターのモチベーションの低下、本来会社が得るはずであった利益を不当に侵害し、搾取するだけでなく創作活動全般における悪質な権利侵害行為の蔓延を招き現在の日本で注目されつつコンテンツ力の育成に大きな障害となると思われます。これ以上「ネットに上がっているものは全てフリー素材」と思われない、健全な創作活動のための場を守り、日本のさらなるコンテンツ力向上のためにきちんとした創作家育成のための場を醸成し、何の生産性も持たない粗悪な生成物を生み出さない環境を望みます。
166	昨今、生成 AI における問題は我が国を問わず多くの国で問題となっております。その根本的原因は、許諾を得ていない情報や著作物、歴史的美術品や個人の声・顔などを無差別に収集・学習させたものだからです。生成 AI とは当然の事ながら機械は自分で考え、無から創造する事は不可能です。その為どんなに素晴らしいものが出力されようが、それは勝手に学習され、搾取された多くの方々の唯一無二の作品達の成れの果てです。ようは違和

【個人からの意見】

	感がないよう継ぎ接ぎにしているだけなのです。この技術自体は大変素晴らしく、使い方によっては多くの功績を残す事でしょう。しかし、現在の生成 AI は膨大な盗品のうえに成り立った醜悪な化け物でしかありません。挙句に多くの芸術家達が人生を費やし築き上げた技術を盗んで生成したもので、一瞬にして冒涜的な作品を生み出し金儲けの道具にしている人達が後を絶ちません。このような無法地帯を終わらせるべく、早急な法改正が必要となります。まずは著作物の保護、AI に勝手に学習されたと分かった時点で訴えられる土台が必要です。そしてどのような理由があろうとも無断での学習は禁ずるべきです。現在、歴史的資料や生物資料など、一般的な疑問に対する検索をかけると数多くの生成 AI で出力されたデマや偽画像が情報を阻害し、正しい知識が得られなくなっております。これは非常に問題であると感じております。間違った知識や情報は、先進国において猛毒にしかならず、国民の質の低下、ひいては国家の質の低下に繋がります。これらの事柄をたかが画像一枚や二枚とお考えにならず、緊急性と危険性を正しく認識し対応を心からお願い申し上げます。
167	生成 AI での無断学習、無断使用と、それを使って利益を得ることを、いかなる目的であっても法的に禁じ、著作権侵害と同じ程度の罰則を設けるべきです。また、AI 技術の進歩のための開発は、国に認められた関係者のみが行えるようにするべきです。生成 AI が使用可能になり大きく発展してからは、イラストレーターや漫画家、モデルなどの多くのクリエイターや活動者が作品を無断で使用されるという被害にあっています。それについての被害者側は規制派というふうに、生成 AI を使っている人は AI 推進派と呼ばれています。AI 推進派には過激な主張をする人間が数多くあり、無断学習の被害者は、過激な AI 推進派の人々に人格否定、意見に対して揚げ足を取られる、誹謗中傷などのさらなる被害を受けているのが現状です。 さらに、生成 AI 過激派の被害を受けているのは個人のクリエイターだけでなく、大手会社のゲームのイラストや 3D 技術、アニメなども学習され被害にあっています。他者の作品を読み込んだ生成 AI は盗作であり、日本のクリエイターが培ってきた知的財産を侮辱し侵害するに値します。また、日本のアニメ、漫画、ゲーム、音楽等のコンテンツは日本にとどまらず海外でも人気が出ています。ですが生成 AI の悪用によって、それらのコンテンツが衰退し、日本の経済発展に影響を及ぼす可能性があると考えます。もはや知的財産権にとどまる程の問題ではなく、他者の精神を攻撃するなどの問題の渦中にあるのが生成 AI なのではないでしょうか。 また、生成 AI を悪用する人々が悪目立ちしており、そもそもの生成 AI にまでも嫌悪感を抱く人々がいるほどです。生成 AI を悪用する人々を野放しにすることは、AI 技術の進歩にも良くない影響を与えかねないと考えます。そこで、文頭にあるように、生成 AI についての法を厳しく規制し、クリエイターが安全に活動できるようにするべきと考えました。生成 AI 推進派の意見が多く送られているのが現状なのかもしれませんが、それでも困っている我々の意志を尊重し、法を見直してくださることを切に願っております。
168	生成 AI が発展する為には、AI 学習元及び AI 生成物作成元を特定する為の法整備が不可欠だと思います。 現在、インターネット上では生成 AI による 2 次生成情報が増加し、人間や機器が産み出した 1 次情報と見分けがつきづらくなっています。その結果、検索結果に生成 AI による誤情報が上位表示されるという弊害が生じています。このままでは間もなく、生成 AI は信用を失い、産業に活用するどころではなくなるでしょう。かつての合成洗剤忌避、化学調味料忌避のように、生成 AI を含むサービスだと言うだけで、消費者が忌避するようになるでしょう。それだけではなく、このままでは生成 AI の精度そのものも低下するでしょう。何故ならば、まだ不正確さの残る AI 生成情報が、インターネット上に増加した結果、AI は不正確な情報を学習元とする事になるからです。それを避ける為には、AI 事業者の責務として、AI 生成物に情報発信責任を追わせ、AI 生成物である事が明確にできる仕組みが必要と思います。AI 生成画像ならメーカーの透かしを入れるよう義務付ける、音声なら可聴音域外にメーカーシグナルを入れる。生成 AI 構築者は、この透かしやシグナルを含んだデータは学習しないように設計する。これで AI 生成物に、AI

【個人からの意見】

	の産んだ誤情報が含まれづらくなるでしょう。尚この案では、AI 生成テキストの判別は難しいと思われます。 この施策はまた、AI に関連して発生した社会問題の多くを解決すると思います。例としては、アメリカの俳優組合による、俳優の肖像を AI に学習させる事に関するストライキがありました。映画に出演した俳優のデータを AI 学習し、俳優を雇わなくても AI で映画が作れるという仕組みを作ろうとする動きに対する抗議でした。こういった、AI を使用した権利侵害が問題になっています。このままでは AI は「権利ロンダリング装置」として、AI を潜らせることで著作権・肖像権を盗む道具という認識が広まるでしょう。その様な状態になれば、悪用例ばかりが世間に広まり、AI の前向きな活用が妨げられてしまうでしょう。ここで、権利に関する成功例と比較したいと思います。それは JASRAC です。放送等で使ってもらい、利用料を著作権者に払う仕組みを作る事で、著作権者と利用者が win-win になる訳です。同様に、AI には積極的に学習してもらい、著作権者・肖像権者に相応の対価が支払われることが、産業の発展に繋がると思います。 これらの「AI 産業発展上の問題」「AI 学習の著作権侵害の問題」をどうするべきか。どちらの問題も、そのボトルネックになるのは、AI 学習の出典元が分からないと言う事が原因だと思います。逆に言えば、AI 生成物に学習元情報を示す情報があれば、AI 生成物を学習対象としない仕組みもできるし、JASRAC に相当する統制の仕組みも可能と思います。それでは AI 生成物に学習元情報を示す情報を付与する為にはどうすればいいか。生成 AI の学習データセットを登録制にし、AI 生成物には学習データセットの登録情報を埋め込めばいいのです。JASRAC の登録番号を表記するのと同様の事です。この登録は同時に、公序良俗に反する学習結果が産まれない様に、データセットの審査する事にもつながります。映倫のような立ち位置です。 この案の問題点は、この登録制度が、AI データセットの検閲になり得ると言う事です。その為、登録制度自体には修正命令や登録拒否（事実上の使用禁止令）の権限は持たせず、ランキングで最低値をつけるに留めるべきと思います。もちろんこの制度には、違法な著作物学習に対しての立件する権利も持たせるべきではありません。著作物利用に問題があれば親告罪ですから権利者が訴訟すればよいですし、児童ポルノ等の違法性が有れば検察が立件すればよいでしょう。以上是非ご検討ください。
169	具体的な被害額の出し辛さ、更に公表されない収集するデータに同意を得ず使われる歪さ、それらから AI 技術を使ったイラスト、文章の問題点を明るみに出さずそれらに対する方案もない現状は最悪である。まず一つ目の問題に作られる物に対して責任を負わず校正作業も伴わず出力された物を安易に使う個人、企業が多く、その結果、ネット上の情報精度も格段に下がっている。具体例として専門家でも判断の難しい生物の種類同定など(これは僕が少しだけ知る分野のためによくわかる)僕が知る範囲だけでも度々問題となり、上野科学博物館の展示ポスターにも使われてる疑惑も生じるほどこの国の文化的価値が損なわれていると言って良い。次に先に上げた同意を得ない創作物への利用について補足するものだが、被害額は出にくいと言いましたが高精細に書かれたイラストへ支払われる賃金を考え、それらと同等の金額を盗用(あえてこう表現する)によって損なわせると考えれば、データの数だけその金額が損なわれていると言って過言ではない。なぜならデータに有用なイラストほどそれにかかる時間、技術は高く、かつそれがあるからこそ AI は発展する仕組みとなるのだから、被害額は尋常な物ではない。具体的な金額が出ないと弁護するのはただの方便だ。またもちろんそんな技術を持つ者たちの仕事すらなくなる未来もある。そうなればそもそもの参考とするデータも新たな物は産まれず、AI で作られた代わり映えしないまた先に述べた様に校正など行われていない、そこに作家性も産まれないチンケな商業作品群が残るまで。そうなれば世界に日本の作品は認められないだろう。クールジャパンなどと持て囃した過去があるが、(それもどうせ献金受けた企業への集金策で作家に還元などされていないだろう)政府はいつまで作家を守らず献金先の相手には金を配る悪政を続けるのだろうか。こういう言い方をしたが仮に金も受け取らず AI に対して明確な対処を行ってないとしたら最早無能なだけである。無能なのか悪銭を交わしているのかどちらも否定する方法は早急に法整備を進める姿勢を示すのみだ。

【個人からの意見】

	それすらも遅すぎると見ているが今からさっさとやりなさい。簡単に出来る事として AI 技術に対して学習対象となるデータの公表、不同意の使用禁止、これまで使われていた物は同意がない物であれば利用の中止。これくらいは行わないと駄目だ。今は個人でデータに使いにくい様に画像に加工をする場面すらよく見る。個人がやればいいのではなくそれだけ当事者達は問題としているのだ。また当事者は数が少なく弱者にもなる訳なのでそれを救わない傲慢さは最早どうしようもないと言えてしまう。ここまで問題しかない。AI を利用する物は二次的に他者の利益を損ねているだけだぞ。
170	AI の使用には条件をつけるべき。まず、例えばネットに絵を投稿するのは承認欲求に基づく力試しや仲間探しの意味合いがほとんどで、フリー素材として共有する意図はそのような明確な表記がない限り無いと考えるべき。そういったものを「ネットに上げているから AI 学習に使っても良い」と勝手に解釈するべきでないし、二次創作にも一部著作権が認められる以上はそれらの扱いにも慎重になるべきである。また、動物など検索したときに生成 AI で作った架空の動物の画像が出てくるようなことも起きており、正しい情報が拾いにくくなっている。少なくとも生成 AI に関しては、画像の学習の許可不許可の確認の義務や、出力した作品に AI で作成したことを明記する義務を設けるべきと考える。確認に関しては、今でもネットの画像を使おうとするときにフリー素材かどうかを確認しながら探すのが普通であるので、AI 学習についても同じようになればいいのではないかとは思う。現状ではなぜかそう考えないものが大勢いるので、ある程度の規制が欲しい。AI は一般人からすればまだ海のものとも山のものとも分からないようなもので、使う人間の勝手で悪い方にも転んでしまう危うさがあるのではと危惧している。これから AI が発展する上で、少しずつでも法整備は必要だと考える。
171	生成 AI を漫画やイラスト、ゲーム等に使う事に反対します。法律で禁止にしてほしいです。もう皆さんご存じかと思いますが、何か元画像が無いと生成 AI は画像を生み出す事が出来ません、その元画像はほとんど無許可で大量に集めてそこからキャラクターやイラストを作ります。とても人道的な行為では無くその事実をほとんどの絵描きやアニメ、漫画、ゲームファンが知っており、その人達の大多数が生成 AI を使わないでほしいと sns 等で声を上げております。11/15 から X の規約が変わり、アップした画像等が AI に学習されても文句が言えないように変更になった為、沢山の人が自分のイラストを削除し、別の SNS に移動、沢山の出版社が今後 X に広告の為の画像や漫画に 全部ウォーターマークと AI 対策処理を施すと発表しています。生成 AI は便利な物ではなく、勝手に、そしてわからないように画像を混ぜ合わせてクリエイターの画像を無許可で使う最悪な物です。そしてそれを対策しなければならないめんどくさい物です。最近 [redacted] というサイトが pixiv の新着イラストや漫画を無差別に保存しイラストレーターの名前や X の URL まで無許可で記載され、日本大手のイラストコミュニケーションサイトに手軽にイラスト等をアップできなくなってしまいました……。作品がまとまっているためそこから生成 AI に学習しやすいようです。業界の人たちをはじめ、趣味で絵を描く人たちも危機感を覚えていて対策をしなければいけない生成 AI。早く法律で禁止にしてほしいです。もちろん海外のアニメ、漫画、ゲームファンも生成 AI について反対している人たちが大多数です。生成 AI を使ったゲームやアニメに対してバッシングしており、日本の技術の集大成を見たいのに生成 AI を使ったことに対してとてもがっかりしています。米国の Z 世代の若者達がアニメを見ている割合は 44.0%と高く、生成 AI よりもアニメーターや原作の漫画家を育てる支援をした方が経済的と個人的には思います。その他の業界ですと[redacted]の[redacted]や[redacted]勝手に自分の画像を使われているのを知っており、自分の画像を使うことを辞めるよう促していて困っていたり、[redacted]の[redacted]も AI による自身の表現を拒否しており、たとえ死後でも禁止と発言しております。日本の声優さん達も生成 AI は便利な道具ではなく規制すべき物と発言しています。 --- 以下反対の声のリンクです

【個人からの意見】

	・声優　https://news.yahoo.co.jp/pickup/6519532 https://news.tv-asahi.co.jp/news_society/articles/000385196.html [redacted] ・V チューバー [redacted] ・ゲーム、イラスト、漫画 [redacted] https://polygonote.com/2024_0110_23496/ [redacted] https://news.yahoo.co.jp/articles/d271e0c4f878db05a8cc9e531b5a7b800cb0f9df 海外の若者はアニメを見ているという資料 https://dentsu-ho.com/articles/8687 --- 1 日でも早く日本で生成 AI が禁止になることを願っています。
172	生成 AI の懸念される問題点は知的財産権の問題、人権の侵害、犯罪の助長・巧妙化ほか多岐に渡りますが、私が一番懸念していることは「良識を重んじる顧客から見放されることによる産業全体の衰退」です。現在の生成 AI は権利を無視した学習データ、道義を無視した悪質なユーザーの増加などで非常に悪印象が強く、国内外で広く問題視されています。道義的な部分での公平性・健全性を無視した商品は良質な顧客からは忌避され、最終的に残る買い手は低品質な顧客ばかりになってしまうのではないでしょうか。これは生成 AI の問題に限りません。そうした顧客に一度寄り付かれてし

【個人からの意見】

	まうと一時的な得はあれど将来性はなく、買い叩きや人材の流出、技術の断絶など産業全体が腐敗・衰退していく一方であると考えます。権利的な点、道義的な点、国の一産業の将来性の点で現在の生成 AI はあまりにも疑念と不安が多すぎるため触れることすら躊躇われます。周囲の同業・近い業種の方からも良い声は聞こえてきません。一個人としては早々に規制の上、生成 AI から手を引き、国内・諸外国に対しても健全性をアピールされることを願っています。
173	要望１収集が適正であること AI 学習をするには膨大なデータが必要だが、その学習元であるデータは権利問題をクリアした代物に限定されるべきである。同意を得ないまま使った場合、権利者は意に染まぬ利用として訴えることができる。またデータ元に似た新作ができた場合、権利者に影響がでる恐れがある。その場合も訴えを起こされる可能性がある。以上より AI 生成を進めるのなら同意を得たデータのみを収集すると限定すべき。権利者の権利を侵害しないことを第一義として欲しい。 要望２使用は適正であること 言葉を入れるだけで性的なものや暴力的な作品も簡単に生み出せる。そうした生成を防ぐことは難しいと思う。著作権ありの作品を AI 生成ですこし変える。そして権利外作品として格安で使用する、データ・ロンダリングが起こってしまったらどうするのか？生成物は元のデータとは違うものにするという規制はつけるべき。また現在資料として AI が回答したり画像を出してくるが勝手に生成したものを提示していることが多い。調べようとしていることに知識があれば間違いと言い切れるが知らないから調べているのだから訂正しきれない可能性が高い。情報汚染の害悪を認識してほしい。 AI 生成物には「AI 生成」という認証をつけてほしい。
174	勝手に個人の作品、仕事用の見本を生成 AI に使わせるのは如何な物かと思われます。本来作品は「対価を払った」クライアントの物であるはずです。類似品を量産する為に 他人が勝手に使うのはおかしくは無いですか？また、この考えを下手に表に出すと ネットに晒され業務妨害等、嫌がらせをされます。これは生成 AI が「合法」だから、拒否する者は犯罪者と言う無茶な理由によるものでした。人の物を勝手に使わない。盗ってはいけない。は 当たり前の事ではないですか？
175	AI 学習の商業化を早く推進すべき。侵害については散々議論されたと思うが、「共食いと劣化」についてもそろそろ認識しないと本当に盗作以外に AI が使えなくなる。 まず第一に、「AI は AI 生成物を学ぶと劣化する」。これは開発当初からの問題であり、生成 AI 利用者が増えるほど AI の未来は失われていく。そして AI の利点は大量高速生産であり、存在が自己の学習と噛み合っていない。放置すると自滅する。 第二に、良い AI 生成物とは結局のところ下手なコンテンツを省いて学習させた「偏った」AI でしか生み出せない。下手な絵を学習させれば下手になるし、意図的に偏らせればそれは意図的な侵害なのだから法律は更にややこしくなっていく。権利侵害を一旦置いておいても、AI 開発が進むほど学習から低品質や AI 生成物を省く必要が増えていくわけで、これが逆に高品質学習データの価値を上げていく。 ゆえにこの先の AI で最も大事なのは高品質な学習データの確保であり、価値あるものを無料で盗ませていたのはシンプルに経済への損失だったわけで、結局のところ商用利用 AI への無料学習が全ての失敗だった。確かに面倒なことを省けば最初だけ加速するが、それが後から問題になるのなんて目に見えていたし、その頃には先頭に居た人はもう逃げている。スタートアップでは無料で大量に学習が速い（初期）。次はちょっと手を加えて工夫

【個人からの意見】

	した学習が強い（実用性に近づくかわりに類似品や盗作が増える)。この流れで「AI は大量生産に特化してるけど共食い出来ない」という条件で次の段階を考えた時、安全で高品質な人間産の学習元データを保護して売らなかったら知的財産の投げ捨てになる。権利的な話もあるが、経済として明らかに勿体ない。コンテンツで世界上位を占めているのにその価値を一切活かせず、大量学習でいえば大量データを保有するアメリカや中国に物理的に追いつけ無い。この条件で後出しで大量学習 AI 開発支援だけしても意味がない。最初から有利なものを捨てて、不利で意味がなくて尻すぼみのものに注力してどうなるのか。結局生成 AI は学習データに依存しているのだから差別化は学習品質である。金になるものを金にしましょう。いずれ大量学習自体が廃れる前に。学習速度の方が全世界のデータ量より速いのだから壁なんて数年も保たない。この場合の視点でも結局 AI の差は学習品質である。
176	現在主流の生成 AI モデル(midjourney, stable diffusionn など)は、許諾済みの著作物だけを学習素材として使用した完全にクリーンなものではありません。その理由として、[redacted]のような無断転載が主なサイトに掲載された画像を学習データとして利用していることが上げられ、許可の有無に関しても不確かなケースがほとんどです。このような背景から、生成 AI のモデル基盤そのものが著作権侵害のリスクを内包していると考えられます。 さらに、生成 AI によって作成された画像は多くの場合、ネット上にアップロードするのみにとどまっていますが、一部の場合においては営利目的で使用されることがあります。具体的には、AI イラストを YouTube のサムネイルなど収益化済みの動画コンテンツで使用したり、イラストレーターとして商業活動を行ったり、ポスターや広告としての利用などの例が上げられます。一部では、生成 AI を利用している事実を明示せずに販売を行うケースも見られます。このような活動は、AI を使用せずに手作業でイラストを描いているイラストレーターや漫画家との競合を生む可能性が非常に高く、実際にインターネット上で AI 生成イラストを用いた広告や依頼が増加していることから、彼らの仕事の機会が奪われていると考えられます。また、このようにネットに画像をアップロードするだけで学習素材に使用されてしまう状況では、生成 AI による無断学習の被害を防ぐために SNS を使用しなかったり、大量生成された AI 画像によって手描きイラストが埋もれてしまい見つかりにくくなるといった現象が発生しやすく、新たなクリエイターが育つ環境を見込むことが難しいです。これは日本のイラスト・漫画業界を発展させるどころか衰退させる一因にもなり得ます。 また、生成 AI は悪質な目的でも頻繁に利用されており、たとえば、特定の人物のイラストを集中的に学習させた LoRA モデルを使用し、ゴア表現や自殺描写、成人向け表現を含むイラストを公開、もしくは使用し学習元の人物に成りすましたり、政治家のディープフェイク画像を生成したりする事例が確認されています。さらに、実在のアイドルや女優の写真を AI で裸や水着姿に合成するような例も多数見られ、これらの行為は被害者の知的財産権を侵害するだけでなく、重大な精神的苦痛を与えますが、日本において現時点でこれらを規制する法律は十分に整備されておらず、事実上の放置状態となっています。 生成 AI は、手軽に利用可能であるがゆえに、これらの問題が急増しています。このような状況によって生成 AI の学習素材とされた人々は不利益や不安を抱えており、ネットに画像をアップロードすることすら憚られます。現代のようなネット社会においてこれは大きな問題となります。そのため、私は生成 AI の利用に対する適切な規制を早急に制定する必要があると考えており、また、生成 AI の基盤そのものが無断使用の画像で成り立っている現状を考慮し、開発に対する根本的な見直しも求められるべきです。
177	消費者側の視点から見ても、今後生成 AI による出力物が市場に溢れた場合には、意図せずに AI 生成物を購入することも十分にあり得ます。新しい表現や新しい創作物と出会ったとき、インターネット上で検索して見つかる画像が、人の手によるものかそうでないものか分からないということは、購

【個人からの意見】

	入者にとっても大きなリスクであると言えます。身勝手な生成 AI は一方的な搾取であり、重大な窃盗であり、クールジャパン戦略の不倶戴天の敵とも言えます。日本の衰退を止める為にもきちんとした法改正、罰則規定を望みます。
178	大量の個人情報が生成 AI に取り込まれている現状に法設備が必要です。子供の写真が児童ポルノに使用され、一般人女性がポルノ画像にさればら撒かれ、男性の写真が犯罪行為の写真動画でリアルに表現されつつある状態です。現状の生成 AI に法規制が無いせいで文化にも完全に悪影響を及ぼしています。既存の著作物、肖像物を無断使用して作られているものであり、生成 AI のものに金銭が支払われる様になれば誰も一から作品を作るものはいなくなり、いずれ生成 AI は同じもののロンタリングで衰退していくでしょう。情報開示によって、人間が作った小説、絵、映画、動画に対して還元する仕組みを作らなければ生成 AI のバブルも終わります。EU・欧米諸国では生成 AI の既存の作品の無断使用、盗作、成り立ちの悪事を問題提起し、２０２４年８月１日から AI 規制法も実施されます。本格的な執行は 2026 年で確定しています。日本だけ、世界の作品を盗作する泥棒国家として世界から追いやられる前に日本も既存の著作物、肖像物を守る生成 AI 規制法の法設備をするべきです。人物、作品の無断使用で成り立つ摂取型【生成 AI】に早急な法規制が必要です
179	知的財産を守ることは大切なことですが、現行法で対応できることや、AI を利用していなくても違法となる行為を並べて、AI 規制を訴えている人の意図がよくわかりません。逆に今までやってきたことを AI を利用してやると突然悪し様に言い出すのも理性的ではないと思います。未来では AI はもう当たり前の物として浸透し、その中から新たな知的財産が生み出されて行くのだと思います。自由な創作を守り、AI を当たり前の物として使って行けるような対応をして欲しいです。
180	「イラストを学習利用してイラスト生成 AI を作る」といったような著作物と生成物の市場が競合するケースでは、生成 AI の学習利用に対して、著作権者には自らの著作物をコントロールする権利が認められるべきです。これは著作権者の許諾とともに双方合意の対価を支払う契約を前提とした完全オプトイン方式が望ましいですが、クローラを用いた大規模学習との兼ね合いで一定の範囲で無許諾学習が認められるべきとしても、最悪でも AI 学習禁止の明示によるオプトアウトの権利は認められるべきです。著作権者が自身の著作物について AI 学習禁止を明示していても、生成 AI ユーザーから「お前には学習を拒否する権利はありません」と煽られる現状はいくらなんでも酷すぎます。大規模学習が特定クリエイターの著作物あるいは著作物群が持つ創作的表現の反映（享受目的利用）を極力回避するように行われる場合、AI 学習禁止を明示しているクリエイターの著作物をあえて学習利用する必要性はきわめて薄いはずです。AI 学習禁止を明示しているクリエイターは、自身の著作物を AI 学習されることに強い被害感情を持っています。こうした強い被害感情を持つクリエイターを権利によって保護することよりも、AI 学習禁止を明示したクリエイターの著作物を他者が任意に学習利用する権利を優先する必要があるのでしょうか。EU では AI 学習拒否の明示によるオプトアウトが認められていると認識しています。クローラに対しては機械可読の形式である必要があるという点は、大規模学習の必要性を認めるならば理解できるところですが、それを加味したとしてもオプトアウトの権利が認められるべきでないとするのはまったく理解ができません。別途送った意見で記述しましたが、人間による模倣と AI 学習とでは権利者に与える影響力（不利益の程度）がまったく異なると考えられます。学習した著作物（群）の創作的表現の反映という基準で享受目的利用が認められるとしても、ではそのクリエイターの創作的表現を 90%反映させた場合ならばいいのか、70%ならばどうか、二人のクリエイターの創作的表現を 50%ずつ反映させた場合にはどうか。これは裁判結果が出なければ曖昧な部分が大きく、法の抑止力が適切に機能しません。オプトアウトが認められれば、少なくとも AI 学習禁止を明示している（強い被害感情を持っている）クリエイターの手厚い保護が可能です。その行為に法的な正当性が認められなくなることがまず重要です。「法に反しなければ何をしてもよい」と考える悪質な生成 AI ユーザーに対する強い抑止の力が必要です。

【個人からの意見】

181	学習型イラスト出力 AI に於いて現在１００％が著作権の侵害と知的財産権の侵害　クリエイターへの不義理の上に成り立っています。自己防衛も結局は限りがあり性善説の上に成り立つ様なあいまいなルールしか無い為に多大な侵害が起こっているのが現状です。使用者も明らかな利益目的の侵害から罪の意識も無く機械が描いてくれる程度の認識しかしていないのが多数です。使用することが権利の侵害に当たると強い言葉での整備がされないと聞く耳も持たず皆やってるからというのがまかり通っています。はっきり言って認識が非常に遅く甘いので現実とどんどん乖離しています。クリエイターの権利侵害を早く食い止められる様な活動を早急にお願いします。
182	無断学習のデータ泥棒と無断生成 AI データの使用をやめて学習データを公開しきちんと正当な金額の対価を払って開発使用し、生成 AI 使用を明示するべきです。AI 生成は無断学習は殆どで、その元となった製作者はただ単に成果物を学習されるだけです。今生成 AI がしていることは個人または集団で積み重ねてきた技術を、無断利用で盗用して元の持ち主の仕事や技術を奪っているにすぎません。これは知的財産権の侵害です。生成 AI は学習データの公開と、正当な対価を支払うべきです。しかしそれだけではなく、生成目的で著作物や生体データを無断で機械学習してデータセットやそのソフトをバラまくってのが悪質です。どこまで行っても生成 AI の本質はパクリとその証拠の隠滅にすぎません。完全オプトイン兼データセット開示、無断でデータを使われたときにオプトアウト可にしないとこんなものは社会に受け入れられません。
183	私は生成 AI の促進に反対いたします。生成 AI は他者の知的財産や違法なコンテンツを不当に利用し、偽造や詐称等に使用されることが極めて多いため促進を取り止め、早急に生成 AI による被害対策、及び被害に対しての補填を推し進めるべきだと感じています。私はクリエイターの立場にいますが、生成 AI が登場してから約 3 年ほど経過した今でも、生成 AI による詐欺・偽造・詐称・嫌がらせ・弊害を目にすることが跡を絶ちません。生成 AI がなにか新しい成果を出したということも聞いたことがありません。生成 AI によって出力されたものは、他者の知的財産を不当に利用したり違法なコンテンツを利用し出力されている可能性が極めて高く、危機管理や信用問題などの観点から商品に対して使用を避けるのが基本と考えています。最近では生成 AI による検索結果の概要が出てくるようになったりしていますが、基本的に間違った情報を提示しており、正確な情報が急速に汚染されていると感じます。また画像検索などでも生成 AI による誤解を与えるような画像が検索結果に出てきており、インターネットでの情報収集の大きな弊害となっています。私個人としても生成 AI に私の作品を無断で利用され似たような画像を出力されることに対して非常に嫌悪感を覚えます。生成 AI を利用している企業や著名人等に対してもクリエイターに対して正当な報酬を支払わず、他者の制作物を粗末に利用しているように感じて非常に印象が良くないです。また、仮に生成 AI に使用されるデータセットが他者の著作権や肖像権を全てクリアし、使用に対して何一つ危機感のない状態となったとしても、出力されるものの精度が商品として使用できるレベルではありません。それを手直しする手間や時間・コストの方が圧倒的に増えます。 生成 AI によってもたらされた弊害で商品の無断利用・二次利用を防ぐための加工を施す工程が増加したり、商品価値を証明する情報の提供や生成 AI による知的財産の侵害が無い事の確認など、トータルで見ると始めから生成 AI を使用せずに制作を進めるほうが遥かに効率的であり、生成 AI の登場で今まで以上に手間・時間・コストが増えたのが実情です。現場では生成 AI による利益はほぼ無く、損害や不利益が圧倒的に増えました。生成 AI による法的被害が出たとしても現状の法規制では生成 AI に対しての効力が非常に弱く、被害に対応するためのコストや時間も圧倒的に不利と感じます。生成 AI への創作物の利用を拒否したとしても、すでに数え切れないほどの被害を見聞きしていること。技術的に可能であるにも関わらず、生成 AI による出力であることを印字することを義務化しようとしないこと。今ある問題を全く見ようとしない、改善しようとしない生成 AI の開発者や推進者・利用者を信用できるはずがありません。

【個人からの意見】

	また海外では生成 AI に対する規制が次々と進んでいるため、生成 AI の使用を続けることによって日本発のコンテンツが海外からの信用を失う危機感を非常に強く感じております。実際に生成 AI を使用していないにも関わらず使用を疑われ、ブランド価値を傷つけられてしまった方も、たくさん目にしました。 今、各コンテンツに対し詐欺・偽造・詐称・損害・不利益・情報汚染をもたらすばかりで大した成果や利益を出すこともなく、国外では規制が進むいっぽうの生成 AI を促進するメリットを全く感じません。目新しく感じる技術に対し期待するのは理解できますが、生成 AI による被害者が多くいること、現場では不利益が増え続けていること、このままでは益々増えるであろう弊害等をよく考えていただきたいです。私は生成 AI の促進に対して断固反対いたします。
184	昨今において生成 AI といったものに日本が勝てるチャンスといったことや世界においていかれるなといった言葉を並べ生成 AI の利用や促進を画像や音声や文章、データ分析といった多岐にわたる分野への活用をしているが生成 AI がもたらしている弊害についての議論がおろそかになっている。各種検索サイトにおいて生成 AI による異様な速度での偽情報による汚染、資料の信憑性の低下が引き起こされており貴重な資料などに偽物の資料が混ざり各学問に対する攻撃に他ならない。何より偽造論文は学問をしているものにとっては大きな障壁として立ちふさがることとなり不利益に他ならない。また芸術の分野に関しても大きな問題として立ちはだかっており、大きくまとめて絵の分野や声（音声）による表現の分野、文章による表現の分野に対して作品を悪質に模倣してそのデータ元となった作品を作り上げた作者に対する大規模な誹謗中傷やデマ情報・悪印象の拡散、さらにはなりすましといったことが引き起こされている。これら問題というのは現状の法律において根本からの解決が極めて困難であり一連の悪質行為を行うことのハードルを下げた生成 AI に関しては知的財産の保護の観点から非常に強い規制を設けるべきである。また各生成 AI を主としたサービスを提供している企業に対して収集したデータの一覧や基盤となっているデータについての開示義務を設けるべきである。また生成 AI の開発については知的財産の無断の利用を防ぐためにもオプトイン方式による開発を行わなければならないと考える。
185	現在の生成 AI は、すでに存在する、そして各人各々が権利を有する無数の著作物を、違法に切り刻み張り付けて表示する細密な福笑い（言葉が悪いのは失礼。しかしこれ以外にふさわしい単語が見つけられない）に過ぎない。今現在、これらが違法物でないように振舞っているのは、学習したデータセットの内容を隠蔽し、生成 AI の製作者そして使用者が口先だけで「問題のない著作物のみを使用しています」と連呼しているからである。生成された物を知識のある人が見れば、著作権の切れていない有償な作品群の（おそらくはその多くは海賊版を）大量にダウンロードして使用していると明白にわかるのだが、そんな言葉に力がないのもまた明白なので、第三者の手によって生成 AI のデータセットの内容が公表されるのが待たれる。そして、著作権の切れた、又は放棄された、又は有償で譲渡された著作物のみを使用したことを証明し、同時に誰でも繰り返し確認可能な状態を維持する。その時初めて、生成 AI は適法の道の一歩目を歩きはじめるだろう。しかし現在はそうではない。故に生成 AI を安易に活用する試みは止めるべきである。少なくとも、学習されたデータセットの内容が万人に公開されるまでは。
186	国内外のクリエーターは、海賊版や無断転載を行う業者などに日々悩まされています。偽物の商品を 1 つ取り下げさせるにも長い時間とたくさんの手間がかかります。現在、生成 AI の出現はその苦労に拍車をかける厄介者となっています。生成 AI は出始めのころはクリエーターの助けになるだろうと期待されていましたが、結局は成果物を盗み取る心無い人たちや著作権への関心の薄い人達と同じ敵側になってしまいました。イラストや音声を扱う分野に関しては、生成する技術を発展させるというよりは、無許可の画像が含まれたデータセットを使わせないようにしたり、著作権や知的財産権を侵害した生成物が世に出たとき、侵害された側が申し立てをしやすい場所を用意するなど、元にされているデータが誰が何のために用意したものか

【個人からの意見】

	を理解した上で、利益が本来行くべきところに行くように法の整備を徹底していただければと思います。
187	AI の発展に素材の供出は必要と存じますが、昨今の一部の生成 AI 利用者の言動は目に余るものがあります。問題点に関しては認識済みと思いますので、割愛させていただきます。上記を鑑み、悪用が横行している現状の生成 AI の発展には協力できないと考える作家・表現者の意見も尊重されるべきであると存じます。ただし、規制がされないのであれば、個々人で何かしらの対処をする他ありません。 しかしながら、画像においてはノイズを掛ける、透かしを入れる等の対策をしたところで、突破されるのは時間の問題である上、そのままデータとして取り込み可能な文書媒体等においては個人での対策が困難なケースもあります。規制ができないのであれば、機械学習防止の機能やサービスを推進するなども併せてご検討いただけますと幸いです。今後、各創作活動が下火になってしまわないよう願っています。
188	生成 AI の著作権に関する問題は世界的に大きくなっています。いくつもの国で著作権の侵害に当たるのではと訴えが起こっており、少なくとも基盤がクリーンな物であるとは言いきれません。また、いくつかの企業や企画で生成 AI 使用と思われる、説明された広告ポスター等が出てきていますが、いずれも消費者から不満、不安を中心に指摘が上がり不評と問題を突きつけられています。博物館では本物を展示する事を主題とするはずなのに知っている人ほど違和感を覚えるような構造のおかしい貝がポスターとなり、写真を企画するカメラの広告ではカメラのボタン配置や形が潰れた物が並ぶばかりのポスターが使われました。また、時代考証をしっかりとしたいるアニメのコラボでも背景画像として畳と板床が変に繋がり、畳の上に火を炊く釜が置かれ、畳に机が置かれた上にありえない机の足の反射が書かれているなど考証、確認をしているとは思えないものが出ています。これらは通常のイラストや写真の使用でも気をつけなければならないことに変わりはありませんが、生成 AI による出力を企業や広告作成者が過信している事から起きているのではないかと思います。通常の作成依頼であればまず製作者が考証し、考え修正を加えられる所を、生成 AI によるポン出しをそのままパッと見で大丈夫だろうと。これは福岡県の観光サイトページの削除記事等でも思い至ります。著作権の問題と、それ以上に使用者(企業、一般人問わず)の技術理解が追いついておらず、ただ予算と時間を削ることだけを考え使っているような状態では消費者からの不評不信を深めるばかりになると思います。
189	元からある著作物を多く混ぜた状態の生成 AI は現在の創作活動において保護されてるものではなく、著作者の権利を無視する行為である。その上で最も遺憾な点は生成 AI が推進されることで創作活動が継続困難に陥る可能性があること、ネットの検索において絵や写真に偽情報が混ざり、正しい情報が得られない可能性がある。創作活動は先人達が残した宝物であり、次の世代へと遺してほしい為、生成 AI の規制を求める。
190	イラストレーターの描いたイラストが著作権者の意思に関係なく AI の学習に使用されています。中にはイラストレーター〇〇風のイラストと冠して著作権者に関係なくイラストを販売していることも見受けられます。技術の発展は良いことですが、著作権者の意思無視にイラストを使用してお金稼ぎをすることはあまり良いこととは思えません。生成 AI には学習元を開示する義務や著作権者の意思に反するイラストは使用できないなどの法律などが必要だと思います。少なくとも人のものを盗んでお金稼ぎができる現在の状況を正しい世の中だとは思えません。
191	他者の著作物を無断で取り込み画像や音声、映像などを生成する現在の生成 AI は、知的財産の敵だと考えています。権利を守るためにも、無断で学習・生成する AI に対しては罰則付きの規制が必要だと思います。現状、取り込んだ画像などを元データそのままに復元が出来る時点で、ファイル共有ソフト Winny や漫画村の無断転載と何ら変わらないと考えております。そして、海外の無断学習・無断生成からの悪用に対抗する法律や、国内の無断生成や LoRA ファイルの無断配布を明確に罰する法律が必要かと思います。ネットにアップロードした時点で享受目的になるのという話を伝えても、

【個人からの意見】

	現段階では違法ではないと主張して、好き放題に生成物アップロードしたり販売している人間もいます。いやがらせ目的で LoRA を配布する人間や、生成 AI 使用者の中には嫌っているイラストレーターの絵柄を取り込んで、卑猥なイラストを生成する嫌がらせも見かけました。生成物を悪用する人間に対して明確に対処する方法が無く、弁護士に相談しても、現状の法律では対処できないと言われて泣き寝入りする人もいると聞いています。学習・生成については許可のある物以外は罰則付きの規制が必要だと思います。一から技術を磨いて自身の絵柄を獲得するイラストレーターと違って、AI による生成物の使用者は絵柄を簡単に切り替えができ、炎上しようが逮捕されようが何度でも別人になりすまし、生成 AI を使って悪用できてしまいます。無許可の物は非親告罪でどんどん取り締まらないと大量の偽物で溢れかえることになります。生成 AI を取り締まる法改正を望みます。
192	現在は、AI が科学研究をできるようになりつつあり、AI による発明が可能になりつつある。特許制度は、人間が発明をすることを念頭に作られているが、時代遅れになりつつある。特許制度の目的の再考を含めて、特許法や知的財産基本法等の抜本的な改正が必要である。
193	生成 AI により、長年の研鑽を経て取得した作画技術、アイデア、アイデンティティが「他者が、作家の作品を無許可で AI 学習→他者が自身の作品として公開→他者が、作家に入るはずの利益を得る」と言う状況が起きている。これは作家が保有する知的財産権に影響が出る事案だと考える。作家が自分自身の作品を守るために、法整備を整えていただきたい。以下、例としての提案である。 ――――― 1)作家自身が、自分の作品が AI 学習されないようにする加工のアプリケーション開発 最近だと、海外で作られた Glaze や NightShade が話題に上がっている。容量が重い・グラフィックボードがついた PC でないと使えないなどの問題点があるため、使用できない作家の声もある。その点を解消できるとなお良い。 2)作家のオリジナル作品と、AI 作品の棲み分け 現在、インターネット上では「作家の手から生み出されたオリジナル作品」「AI から出力された作品」を区別できない仕様となっている。AI から出力されたものには、データに AI ラベリングが埋め込まれるようにするなど、棲み分けが可能な対策を行ってほしい。この問題は、Google の検索結果にも影響がでている。今までも、インターネットでは一部情報の不確かさが露見する問題はあったが、AI の出現により情報汚染が増加している傾向に感じている。SNS「X」で話題に上がっているものだと「ヤドカリ」「ロココ」など。正しい情報にアクセスできるようにすることは、未来の子供達が学習していく上で大切なことだと感じる。 3)AI で、作家の作品を無許可で学習した場合、法的に処罰する法律の立案 現在、無許可で「作家の作品」や「声優の声質」を AI に学習させ、利益を得ているものが話題に上がっている。それらの利益は本来「作家」「声優」に入るものであったかもしれず、そのような状態が今後も続くと、日本カルチャーの発展に影響が出る可能性がある。例えばだが「作家・声優から無許可で AI 学習を行った場合、法的に処罰できる環境にする」「そもそも AI を扱う際、使用者は国に申請するなどして資格取得。違反が見られた場合法的処罰を行使できる」など、環境を整えるのはいかがだろうか。 ――――― 以上。他にも良い案があるかもしれないが、一例として挙げた。日本の誇るべき漫画文化・アニメ文化の今後のために、ご検討のほどよろしくお願いいたします。
194	創作の分野に於いて、生成 AI の必要性を感じません。既に天皇陛下がディープフェイクで利用された広告を確認しました。生成 AI を使う人の倫理観

【個人からの意見】

	や品性に疑問しか抱けません。突然畑違いの人間がやって来て、私たちの絵や文章などを盗み、生成物を作って権利を侵害し、同時に原作者に誹謗中傷や殺害予告を繰り返しながらも収益を得ている状況には納得できません。将来漫画家や小説家等になることを目指し勉強し、大学や専門学校に通い、知識と経験を得て来た創作者たちの立場がないです。私達は一体何のために学んで生きてきたのでしょうか？ただ金銭を得て暮らしていければ良いという理由で創作をしてきた訳ではありません。伝えたいことがあり、残したいことがあり、自身の人生が逆境の連続であったからこそ他人の苦しみが分かり、誰かの苦しみに寄り添い自らの作品を通して明日の活力に貢献できれば、生きてきて良かったとようやく思えるから創作の世界にいるのです。生成 AI を使う者に、その意志は感じられず、ただ金銭と自身の名誉や立場の話しかしない。こんな人たちを私は許せない。一刻も早く規制をして頂きたい。『ヒトに関するクローン技術等の規制に関する法律』を生成 AI にも適用して頂きたいと思います。
195	生成 AI は追加学習する前のデフォルトの状態で、データセット内に 58 億枚の著作肖像が入っており、児ポ等のデータも含まれます。また [redacted] 等のデータセットにも無断転載された著作物などが多く含まれます。上記を踏まえて世界中で規制に向けて検討が進む中、日本だけが AI 補助金出して実質的に推進しており、補助金の影響で企業が安易に AI 生成物を宣伝等に使っている状態で、その使用目的は 30 条の 4 等に合致せず、違法な状態と思われます。ベルヌ条約等の国際条約にも違反している可能性が高いです。同時にイラスト、声優など各種クリエイティブ業界からも被害が多発していますが、裁判費用などのコスト面のハードルが高く統計的に被害が現れにくくなっています。PL 法適用外と思われる点も企業に対して訴訟できない原因になっているように思われます。 上記を踏まえて以下を緊急対応を提案します ・生成ＡＩ補助金の廃止 ・生成ＡＩ関連の取りまとめを文化庁から外務省や経産省に移行する。または関連各省庁間の連携を高める。 ・AI 生成物の責任者をメーカーかユーザーか明確にし、AI 製である事の明示義務化を法整備する ・ゆくゆくは生成物のアップロード違法化、免許制にする等の規制を段階的に法制化する 健全なグローバルなコンテンツの流通と、未来の若者の夢を守るため、早急で堅実な対応をお願いします
196	他者の著作物を無断で学習した AI の制作、または使用を禁止するべきだと思います。
197	率直に申し上げますと、生成 AI は誰かの知財や肖像などを勝手に集めて混ぜ合わせた物を出力するだけの物であり、知的財産の保護や日本の強みであるコンテンツ産業の未来にとって不要な物と考えます。認めた事にされない為にこうして意見していますが、パブコメがしつこいです。
198	舞台作品や絵を創作しています。日々努力して作りあげてきた作品は、私たちが生きているかけがえのない証であり、お客様と作り上げてきた大切な時間があってこそのものです。それを AI に学習されること自体が不安で、耐えがたいです。また、作品が手の届かないところで改変され、転売され、人を傷つけることや犯罪に使われることを危惧しています。著作権がこれから守られるような、人権に配慮した法整備や対策を望みます。
199	イラストの作風を模倣する目的で配布されているデータは、その質を明らかに元の作品に依存しており、元のイラストの作者が対価を受け取れないのは、例え合法でも法律に不備と言わざるを得ない。画風は保護の対象ではないと言いつつ、その画風に価値や人気があるのは明らかに元の著作者の功績によるものである。最低でも同意を得たクリエイターに対価を支払い、そのクリエイターの作風以外は出力を制限した物しか商業では使えない様にするべきだ。

【個人からの意見】

200	●ＡＩと知的財産権について 前提として、過去送付したものを「再度」記載します。 //=== ●著作権法が保護しようとしている著作権者の利益 感情や思想の享受以外にも「創作物」自体として様々な価値があるため、許諾無く複製を作ることは制作者に対して害を為す可能性があります。「著作物」に対しては「権利限定」ではなく「基本的に許諾が必要」なものです。本来は「ＡＩに対する学習のために」著作権利について「学習に対して著作に蓋をしている」という認識でしたが、ＡＩが「創作物」を学習して出力した「二次複製物」に対しての「表現思想」や「感情享受」や「利益享受」の例が多く見られます。「著作物」と「二次複製物」に全くの違いが見られない「コピー複製物」を生み出すことができているからです。 また、その「著作物制作者の個性」をＡＩアルゴリズムを介して模倣擬態し「害を為している」事例も多く見られます。「ＡＩ生成物による著作権侵害が生じるのではないか」ではなく「既に侵害が為されて」いる状況です。「学習のみ」に制限したはずの「著作物」に対する「二次複製物」を商用に転嫁して「利益享受」している事例も多く、ＡＩに対して「教師付き学習」をする段階で、「商用利用」なのか「研究目的」なのかを明確に分ける必要があります。「商用」と定義しているＡＩから「著作物」をいくつか掛け合わせた特徴を持つ「二次複製物」を出力利用している事例も見られます。また「使用してはいけない」とされる「ＣＳAM／児童性的虐待コンテンツ」等を内包したものもあり、その「コピー複製物」や「二次複製物」が氾濫しています。よって、生成ＡＩによる学習素材は基本、「オプトアウト」ではなく「オプトイン」形式にするべきだと考えます。 また、「AI と著作権に関する考え方について（素案）」の８ページ目にある「プログラムの著作物のリバース・エンジニアリングや、（～中略）を「享受」を目的としない行為としている」の規定は「ただし書き」が上位である「著作権法」を上書きする事態になっています。商用として制作された「著作物／デジタルデータ」の改変にも、著作者の許可が必要なはずですが・・・(著作者に無断でプログラムを改変すると、著作者の有する同一性保持権の侵害／著作権法第 20 条 2 項 3 号）これを許してしまうと「生成ＡＩ」による「著作ロンダリング」の穴を開ける結果になります。「法第 30 条の４」の対象を広げる規定が「更なる混乱」と「害を為す」元になります。「ただし書き規定」を広げるのではなく、「ＡＩを使用した際の、学習段階や生成段階など、入出力に対する」項目を新たに追加するほうが望ましいです。 //=== //=== ●「ＡＩと著作権に関する考え方」について 著作権法が保護しようとしている著作権者の利益には、感情や思想の享受以外にも「創作物」自体として様々な価値があるため、許諾無く複製を作ることは制作者に対して害を為す可能性があります。「著作物」に対しては「権利限定」ではなく「基本的に許諾が必要」なものです。「第３０条の４」のただし書き規定については「広げる」ような建付けではなく、電子計算機等による「ＡＩを使用する際の法制」項目を新たに追加するほうが望ましいです。(「ジェネレーティブではないＡＩ」の運用等についても、別途、その属性ごとに「将来的に」細かく分離する必要があることも推測できます) このままでは「ただし書きの解釈」において、誤認識や解釈拡大、「ＡＩの種別や使用環境などが異なる状況」によって、発生する「法制の穴」を利用した「著作のキャンセル」や「人格権の封印」などが横行して「権利を踏み荒らす行為」が常態となってしまいます。現状の法整備状態でこれを防げるとは考えられません。「文章／音／画像／映像」を作っている人の権利を無視した「公共の利益」に発展性があるとも思えません。「生成ＡＩ」に限

【個人からの意見】

	った問題としても、「人工知能（AI）の開発のための学習用データとして著作物をデータベースに記録」が許諾無く行えるため、「ＡＩ開発を偽証した」後の「データベース販売」等が横行し、一部音声や静止画、動画等の販売が横行しています。 また、一部には「著作権利者」を擬態して誹謗中傷を行い、権利を毀損する行為も見受けられます。これらに対し、権利元である作者の経済状況などによって「訴え」を起こせないような状況も数多く見受けられます。 ※特に「教師付きモデル」について、現状の「法整備」では問題が多すぎます。 ヒトが「テキスト・文章／音声・楽曲／静止画・動画」等のデジタルコンテンツを創るための生成行為と電子計算機が「ＡＩ」として「テキスト・文章／音声・楽曲／静止画・動画」等のソースを生成する行為は、明確に「生成する過程と性質」が違います。再現度や密度等だけではなく、生成物を作る「工程」や「手段」において「偏差」があるため、「人」と「ＡＩ」の「法規定」は明確に分けるほうが認識しやすくなります。「電子計算機によるＡＩを使用する際の法制」項目を新たに追加したほうが「公平で公正」な法整備がしやすくなります。その際「どれほどの質量にあたる工程」を「電子計算機等」と「人」が分けて行ったかも別途、切り分けて規定するために整備が必要です。 これらの問題に対して、 ●「C2PA」等の来歴記録技術に基づいて「著作情報等を設定すること」による「著作無視したＡＩ学習」を回避できる仕組みが必要です。 （もちろんデータの気密性を保持する機構も必要です） ●創作生成物を「ルール通り」に扱えるようにする「補助情報設定（著作や商標や特許）」等の情報を埋め込み、細やかに運用できるようにする「記録技術」の仕組みも必要です。 ●「安心」と「安全」を確保して「ＡＩ学習に使用できるリソースを選別」し適応する仕組みも必要です。 ●「ＡＩによって生成したソース」に対する取り扱いに関しても、今までの「人工による規定物」と分ける必要があります。これらの問題を解決できていない、現状の「生成ＡＩアルゴリズム」や「生成物」や「学習ライブラリ」等はすべて破棄する必要があります。Ｗｅｂ上にあるすべての「文章／音／画像／映像」に対して、ビッグテックやＡＩ開発企業が「フリーライド」しても良い理由は一つもありません。コンテンツの「海賊版」を取り締まれない状況で、「フリーライド」を加速させる「生成ＡＩ」を推進しても「問題が肥大化する」だけです。「ディープフェイク」や「著作侵害物」や「ＣＳＡＭ／児童性的虐待コンテンツ」等を紛れ込ませても、「来歴すら判別できない」現在の状況のままでは、「事実誤認」や「誹謗中傷」や「ＡＩ生成物による著作権侵害」等の問題が解決できるとは思えません。コンテンツを生み出す「生成者」の権利を毀損し、「フリーライドを前提とした公共の利益」を押し通した未来の先に「健全なＡＩ開発環境」が生まれるとは考えられません。 //=== ●知的財産について 「知的財産」は、製品や商品に付随する派手なものは「ごくわずか」で、実際には当人たちの「思考プロセス」や「理論の積み重ね」によって成り立っている、とても地道な「研鑽の結晶」です。視覚に付随するもの、音に付随するもの、機構に付随するもの、物質の性質に付随するもの、等、様々なものがあります。多くは特許や商標などで「カタチ」となり、守られるはずのものです。その多くが「生成ＡＩ」による浸食を受けて複製され、保護されない状態が続いています。ＡＩが持つアルゴリズムによる「診断」や「検査」は、人の権利の「外」にある事項や自然環境活用など（医療行為におけるデータ分析／ヒヨコの雄雌判別／海水分析による魚類養殖の可能性分析／等々）に関しては「有効」に活用できますが、それが「人が持つ権

【個人からの意見】

	利」を脅かすものであれば「精査」と「制御」が必要です。この「制御」を怠れば、社会に混乱を生むだけではなく「不要な災難」を呼び込むことになります。「ヒトが生む」文化事項について「生成ＡＩ」は特に顕著に「侵害性」が発揮され、「創造性」や「自意識」を削り取ってしまいます。文化／教育などでの使用は「特に避けたほうが良い」です。あくまで、ＡＩの活用は「物事に対する分析やデータ解析」に収める必要があります。「何かを生み出し」たり「判断を委ねる」ような行動に対してＡＩを活用するのは、人社会に対して「良くない結果」をもたらします。 このパブコメで、様々な角度から意見が出る事と思いますが、「個人の基本的人権」が侵害される事例が多数出てくるようであれば、上記載での「必要不可欠」な制御が必要です。ＡＩ開発企業や推進を図る団体ともども、これを怠ることがあれば、深い疑念を抱かざるを得ません。現に、生成ＡＩによる「無法」状態は放置され「人が築き上げた文化や教義に対する意識」は軽視されてきています。 ＡＩによる価値創造を為したいのであれば、成果を出すことよりも、まずは、犠牲を減らすような施策を行ってほしいです。これは、活用する前段、「当たり前の準備」の話をしています。それすら出来ないようでは、ＡＩ活用など過ぎた話です。昨今の「法令施策」はヒトの犠牲を「軽視しすぎて」います。肝に刻んでください。
201	画像生成 AI について法整備が必要だと感じます。現在の生成 AI について、既存の著作物のコラージュのような状態で生成されているので、利益が発生する目的で使用している場合は法規制を設けるべきだと考えています。『AI を使用した生成物であることが明確にわかる状態で出力されなければならない』ように法整備されることを望みます。学習元の画像にどれが使用されているか開示し、画像の著作者が削除を要求した場合は削除できるよう、開発元への規制を望みます。
202	生成 AI に関する知的財産権等の保護に課題があることに、さらに触れるべきだと考えています。自身の権利物を生成 AI の学習データに使われない権利はあるのか、行使する手段をどう支援するのか。image-to-image と呼ばれる、画像を元に生成する技術において、元となった画像の権利はどう扱われるのか。また、生成 AI の学習元データ一覧などに AI 学習禁止と明言している創作者の作品が入っていた場合、どう扱われるのか。この 3 つが、より考えるべきことだと思います。 また、概要の方にも、AI 学習等に対する知的財産権の扱いに取り組むことを書くべきだと考えています。 知的財産推進計画 2024 の 18 ページにて、「・生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解の獲得、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況、海賊版を掲載したウェブサイトに関する情報の共有など、関係当事者間における適切なコミュニケーションを促進する。」 との記載がありました。これに当たる内容を、概要の方にも増やして記述するべきだと考えています。
203	現在ただ他者の作品をそのまま取り込んで切り貼りして利益を享受しているパターンが多くそのデータ元も明らかにできていない状態。その上技術の進歩として黙認されている「模倣」や「模写」とは全く次元が違い既存のデータでしか生み出すことができず先細りが目に見えている。データ収集や収益化に関して AI の規制(免許制など)を求めます。
204	AI のうち特に生成 AI については学習、生成物に関する権利の侵害について問題が提起されております。しかしながら、問題として考えられる例につきましては生成 AI ではなく人力であっても問題となるものが多く見受けられます。私個人の意見としましては、知的財産権の侵害につきましては人の手によるものか、生成 AI かではなく生成物及び生成物の利用方法で判断されるべきであると考えています。 また、もし生成物が同じであったとしても人の手によるものと生成 AI によるもので知的財産権を侵害しているかどうかの判断が分かれる場合があるのであれば、その具体例を示して欲しいです。生成 AI にのみ制限をかける、判断が厳しくなるという事例についてはまだ具体的な先例がなく、その

【個人からの意見】

	ような方針を取る場合は具体例を交えた議論が必須だと考えています。学習に関しては、存在するデータを学習に利用するのは特に問題ないと考えています。AI の学習によってモデルに蓄積されるのは学習データの特徴量であり、特徴量には知的財産権で保護されるべきものが存在しないからです。これは、以前文化庁が提示した資料にあるように生成 AI でそのまま出しただけのものに著作性等の保護されるべきものがないのと表裏一体の関係です。生成 AI を用いて知的財産権が侵害されるような場合、それはあくまで前述した生成物及び生成物の利用方法により侵害されることになります。
205	生成 AI の台頭によって生まれている悪い影響について意見を述べます。生成 AI の学習元である画像群は許諾なく集められたものが大半です。画像群には児童ポルノも含まれているとの指摘もありました。今まで出ていた生成 AI による画像はほとんどの人がある程度生成 AI なのかそうでないかを見分けられる画像でした。しかし近年制作した本人であっても見分けることが困難になりつつあります。これには漫画家の荒木飛呂彦先生も警鐘を鳴らしています。AI 画像は見分けが付きにくいくとをいいことに本人になりすまし自分で描いたものだと主張するユーザーも出てきました。生成 AI が使われる以前は著作権を持つ本人が偽物を提訴し著作権を主張する流れでした。しかし偽物や生成 AI 推進派の誹謗中傷により裁判を起こしたとしても心身の疲労は明らかでとても個人が裁判で戦うことが効果的であるとは言えません。生成 AI は機械により出力されたものでそこに心情や創作の工夫はありません。クリエイター個人で裁判を起こしてもらうのではなく、社会全体の意識として生成 AI の排除を進めていく必要があると考えます。
206	生成 AI の非常に悪質な生成物が多すぎますので生成 AI の学習データ開示や、ライセンスを取得等を行い厳しく規制を行ってください。著作権法違反にならないからといって他人の著作物、クリエイティブに対してあまりにもリスペクトに欠ける物が多すぎます。名の通り無法地帯状態です。例に挙げますと、他人が SNS 等で投稿した絵に対して、それを AI に取り込み、返事欄やダイレクトメッセージにて、「[redacted]」等の誹謗中傷行為を行う方、また、イラストレーター等クリエイターが自身の作品を AI への学習へ使用しないよう呼びかけていても、学習元の開示が出来ない、そもそも誰でも使用が可能かつ使用物や使用者の特定が不可能なため明らかに絵柄を模倣した物が出回ってもほぼ対象が出来ないという点が挙げられます。開示請求や、裁判等の手が無いわけではありませんがそれらにも決して安くない金額が必要となりますし、何より母数が膨大であり、多すぎて対象が出来ないのが現状であります。全く使用しないというのは良くないですが、AI の使用に対して低くない金額やライセンスが必要、定期的な学習データの提出等しっかりと法規制による取締りを行っていただきたいです。 また、二次創作も同じじゃないか！と考えておられる方も散見されますが全くの別物です。二次創作は作品ごとにガイドラインが設けられており、破った方は罰せられるべきですが、ガイドラインに巡じているクリエイターは全く問題ありません。AI の場合は他者の著作物や、二次創作物を無断転用して学習しているので、今はグレーなだけでモラル的には立派な著作物の無断転用に他なりません。ただ、取り締まりが非常に難しい事も理解しています。 利用者のパソコン全て調べる訳には行きませんから。ですから免許、ライセンス制にして AI 作品の使用や販売にはライセンスの ID を明記する事、四半期や半年毎など定期的な使用した学習データの提出を行う事を義務付ければいいのではないでしょうか。日本のアニメ、漫画等のエンタメ業界は今や世界に代表するコンテンツでありますが、今の AI 普及の仕方は非常にマズイです。少なくともこれからの若手は Ai に頼り切った思想になり新しいクリエイティブが生まれにくくなります。既にイラストレーターを目指していた知人が自分が頑張っても AI があるから意味がないと言って数名夢を諦めてしまっていますし、その中には生成 AI 使用者から前述したような嫌がらせを受けイラストを描くだけで手が震えてしまい筆を持てなくなった事が理由の子すらいます。まだ成長の見込みがある、これからまだまだ伸びる子ちを若いうちから潰して回っているのが今の生成 AI 界隈です。どうか、どうか厳しく取締りをお願いいたします。

【個人からの意見】

207	生成 AI の作品は現状知的財産権の侵害をしているものが多数であり、直ちに罰則の規定、利用の規制が必要だと考えます。
208	これまで著作権法では、創作的表現と評価されるほどでない画風・作風はアイデアであるものとされ、著作権法の保護の対象とはならないと考えられてきました。ですがそれは「本来的に画風・作風が保護の対象となる必要がない」わけではなく、それを保護することによる文化の発展への負の影響力が大きいことを考慮して、そのような考え方に至ったのだと理解しています。繰り返しますが「本来的に画風・作風が保護の対象となる必要がない」わけではないはずです。誰かの著作物を利用して、そこから特徴を抽出し元の著作物と似たような生成物をきわめて短い時間で作り出すような機械技術は、これまでの社会になかったものです。このような技術に対して、これまでの社会の在り方を前提とした著作権法の考え方をそのまま準用したのでは、妥当な結論は導き出せないはずです。生成 AI は人間とは異なり複製・販売が可能な道具であり、大規模なビジネスに繋がり得るものです。人間が毎日コツコツ何年もかけて努力をし自らの技術を磨き上げ、ひとつひとつの創作物を多大な時間をかけて完成させて販売するようなケースとは、規模がまったく異なります。仮に人間のイラストレーターが他のイラストレーターの絵柄を模倣したとして、模倣元のクリエイターが一生のうちに三億円稼ぎだせるとすれば、その絵柄を模倣したクリエイターも（五年、十年といった長い期間の基礎訓練を地道に行なったうえで）一生のうちに同程度の金額を稼ぐのが関の山でしょう。そのような前提であれば、これまでの表現アイデア二分論の考え方を用いることは妥当であったと思います。 ですが生成 AI の場合はケースがまったく異なります。あるイラストレーターの著作物群を当人の許諾なく学習利用し、その絵柄（作品群が共通して持つ特徴）を無断で利用することによって、数ヶ月程度の短い期間で数億円以上の金額を稼ぎ出すことも可能であるかもしれません。長期の基礎訓練が必要な人の手による創作とは異なり、きわめて即席的にビジネスを開始することも可能でしょう。またそのことによって、当該イラストレーターの絵柄のイラスト（生成物）が世界中に、人の手による模倣のケースでは考えられないような数桁違いの大きな規模で氾濫し、元のクリエイターの絵柄が急速に「ありふれたもの」となり、その絵柄が持つ価値が劇的に低下することは容易に想像できることです。文化庁が、個人クリエイターの絵柄に特化した個人狙い撃ち LoRA のようなケースに関しては、学習元の著作物群が持つ創作的表現の享受目的利用にあたると考えられ 30 条の 4 適用外とする見解を示したことは、評価できます。ですがより広く、元の著作物に含まれる特徴を生成物に反映させる種類の学習利用（イラストを学習利用して画像生成 AI を作るような、著作物の市場と生成物の市場が競合するケース）は、実質的に享受目的を含むものと判断するべきです（後述しますが 30 条の 4 の法論理的には「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」で処理することになるでしょう）。あるいは少なくとも、人の手による模倣のケースとは異なるより広い基準において、無許諾学習が許されない範囲が判断されるべきです。 また前述したように想定されるビジネスの規模がまったく異なるのですから、学習利用される著作物の権利者と契約を結び、両者の合意に基づく適正な対価を支払って利用することも十分に現実的でしょう。人の手による模倣の場合とはまったくケースが異なり、生成 AI に対する著作物の学習利用をコントロールできる権利を著作権者により広く認めても、文化の発展を著しく阻害することにはならないでしょう。逆に無許諾での著作物の学習利用が認められる幅が大きければ、クリエイターの仕事の価値にフリーライドする者ばかりが得をする社会になり、クリエイターを目指して長年かけてコツコツ技術を磨くインセンティブが失われ、生成 AI を用いない人の手による創作文化（例えば手描きイラスト文化）が衰退してしまいます。行政が提示する資料がエコシステムの理念で示している通り、AI 生成物の品質は学習元となった著作物の品質（クリエイターの技術）に大きく依拠しているため、人の手による創作文化の発展が阻害されれば、クリエイティブな生成 AI 文化の発展も阻害されます。著作権法が本来持つべき「役割」を無視すれば、著作権法の理念は失われてしまいます。ただ 30 条の 4 の法理論的には、「当該著作物（創作的表現）の享受目的利用」を含む場合は、これまでの著作権法の考え方に基づき権利制限規定の対象とならないものとし、それによってカバーしきれない、これまでの著作権法が想定していなかっ

【個人からの意見】

	た「著作権法が保護しようとする著作権者の利益を害する行為」に関しては「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」の規定によって権利制限規定の対象外とするものだと理解しています。よって法理論的には「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」の規定による保護になると考えます。しかし理念上は「イラストを学習利用してその特徴を反映させた画像を生成する」といったような実質的な享受目的利用が含まれると考えられるケースに関しては、広く権利制限規定が及ぶべきではないとする考え方に基づいています。 またこのような実質的な享受目的利用のケースでは、著作物を生成 AI の学習用データとして販売する場合にも、「著作物の品質や特徴が持つ価値」が「学習用データとしての価値」に直結すると考えられます。例えばプロのイラストレーターが描いたイラスト群と、素人が描いたイラスト群とでは、前者を学習利用してその特徴を生成物に反映させたほうが生成物の品質（価値）が向上し、その学習済みモデルの社会的価値も上がるため、前者の著作物のほうが学習用データとして高い市場価値を持つことになるでしょう。このような観点からも、著作物の特徴を生成物に反映させる種類の学習利用は「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当し、30 条の 4 の権利制限規定が及ばないとするべきです。
209	現状の生成系 AI は法規制されるべきです。作者に無断の機械学習の禁止、対価の支払いの義務化、生成 AI が生成したものに対しては AI 生成物であることの表示義務化等やれることはあると思います。現状の全て野放しで生成 AI がクリエイターを食いつぶす様は非常に恐怖でしかありません。
210	知的財産推進計画 2024【本文】14 ページに 2017　2018 年の「著作権法の権利制限規定の導入」について書かれているが，その当時と現在ではあまりにも「AI」と呼ばれるものや技術周りの事情が変化しているため，議論し直すべきである。資料にも書かれているように，後に「生成 AI」と呼ばれる技術が広まり，これは 2017～2018 年には想定していなかったことである。その結果，研究・開発用に想定されたであろう「著作権法の権利制限規定」が曲解され，当たり前のように著作権者と市場競合したり不利益を与えたりする用途に利用されている。これは改めるべきである。また，同資料に『著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等』とあるが，災害時の偽情報・政治への悪用や世論操作・海外勢力の政治干渉・詐欺・違法ポルノ・脅迫・名誉毀損といった社会不安，生物画像や歴史資料に偽物が混ざることによる情報汚染 [redacted] といった日本が誇る IP の毀損やプロパガンダへの悪用などといった問題が，『懸念』ではなく『現実に起こっている』。もはや技術に夢を見ている場合でも悠長に様子見している場合でもなく，性善説に任せるのでもなく，悪用防止措置と AI 製表記の義務化は急を要すると考える。
211	まず、とにかく【法整備】を。声を聞いてください。立ち止まって、今一度よく考えてください。意見も聞かず、許諾も得ず、無法地帯のまま走り続けないでください。「学習に無断で著作物を使うことを規制する」ところから始めて、各所慎重に擦り合わせていくことが肝要かと思います。大きな力、革命的な技術、”だからこそ”丁寧に進めるべきではないでしょうか。
212	生成 AI に関連する法整備をしっかりしてほしい。創作する人及び個人の知的財産権、人権が守られるようにしてほしい。生成 AI は現状では無秩序すぎる。被害者(になりうる人も含む)が泣き寝入りするしかできないのはおかしいと思う。人は AI に努力の結晶を根こそぎ絞り取られるために絵を描いてきたわけではない。創作物を、創作する人々を、その人たちが当たり前に持つべき権利を、軽んじないでほしい。
213	A. 知的財産の創造 （A3）AI と知的財産権 現在、生成 AI による人権侵害等の事案が多く発生しています。 ・芸能人の肖像を無断で生成 AI で使用してポルノ動画を生成して配布した人物が名誉毀損と著作権法違反の疑いで逮捕された事件

【個人からの意見】

	・著名な実業家の音声等を無断で生成 AI で使用したディープフェイク動画や SNS 等を使用した投資詐欺事件 ・漫画家の絵に類似する画像を使用した広告がアプリ等で配信され、漫画家が弁護士に相談し、広告の取り下げで和解に至った事案 ・生成 AI で意図せずに実在の人物の肖像と酷似する画像が生成された事案 ・生成 AI のデータセットで実在の児童の写真や一般人の肖像や、海賊版サイト上の漫画の中身等が大量に使用されている問題 ・ライターが依頼主から生成 AI の導入を理由に報酬の半減を要求された「買いたたき」の事案 ・ニュースサイトで生成 AI を使用して作成した記事が日経新聞の記事の剽窃にあたる文章を含んでいたとして、運営会社が謝罪した事案 ・福岡の観光情報を発信するサイトが、生成 AI で実在しない観光名所を掲載していたとして、全記事を削除して謝罪した後に、サイトが閉鎖された事案 ・インターネット検索で「ヤドカリ」「アオスジアゲハ」と検索するとページトップに AI 生成物の間違った画像が表示された事案 上記の事案は氷山の一角であり、今後、さらに生成 AI による人権侵害等の事案が多数発生する可能性が高いです。 ・生成 AI によるディープフェイク関連犯罪がアジア圏で急増しており、日本とベトナムがその約半数を占めるという調査結果が、本人確認サービス会社の調査で発表されています。日本が、生成 AI による人権侵害や犯罪の一大拠点となるような事態はあってはなりません。政府においては、上記の調査結果のように、そのような事態に向かいつつある現状を認識した上で、「生成 AI による著作物等の無断使用は原則合法」などといった、生成 AI の推進に偏った方針をゼロベースで見直すべきでしょう。「他人の肖像や音声や著作物等を生成 AI で無断使用する行為は禁止すべき」です。文化庁のパブリックコメントにおいて、著作権法 30 条の 4 はベルヌ条約違反である疑いがあるとして、CISAC（著作権協会国際連合）から指摘されています。EU AI 法では、「機械可読な方法で TDM（情報解析）の拒否を明示した著作物を AI 学習（情報解析）に使用する行為は禁止（DSM 著作権指令）」「生成 AI のデータセットの情報の開示」とされており、域外適用により日本の事業者も対象となります。米国カリフォルニア州、テネシー州等では、生成 AI によるディープフェイク等を禁止する AI 規制法が成立しており、カリフォルニア州法では「生成 AI のデータセットの出所等の開示」「AI 生成物の識別手段の提供」等が義務付けられています。先般の G7 サミットでは、「デジタル競争共同宣言」を採択し、「生成 AI システムは、創作者及びイノベーターの成果物への十分な補償がないまま、人間による創造力とイノベーションを抑圧する形で、彼らの利益を侵害する可能性がある」と明記されており、これは国家間で守るべき国際約束です。 また、生成 AI 学習用の著作物のライセンス市場が普及しつつあり、他人の著作物を生成 AI で無断使用するのではなく、大手生成 AI 企業が新聞社や出版社、著作権者に対価を支払って生成 AI 学習用の著作権物のライセンス契約を締結する動きが活発化しています。ある事例では、書籍 1 冊を 3 年間で 5 千ドル（約 75 万円）の契約で生成 AI 学習に使用する条件でのライセンス契約が結ばれた事例や、動画 1 本（45 分）を 120 ドル（約 1 万 8 千円）の契約でライセンス契約が結ばれたとされる事例もあります。生成 AI 事業に不可欠なデータセットの著作物データの著作権者は重要なステークホルダーであり、著作権者の意思を無視して生成 AI 推進に偏った政策を推し進めることは不適切でしょう。政府においては、「日本が、生成 AI による人権侵害や犯罪の一大拠点となりつつある」現状を正しく認識した上で、生成 AI の推進に偏った方針をゼロベースで見直すべきでしょう。以上
214	私は生成 AI に対して法制定を行い、一定の基準を設けて欲しいと考えております。特に、美術分野においては一刻も早い法制定を望んでおります。 理由としては、AI 生成が当たり前になってしまうと、日本の美術発展の機会を妨げる事に繋がる可能性が高いからです。 現在、主に美術発展を支えているのは、国公立芸術大学です。そのような大学でみっちりと専門教育を受けて卒業した人々は、近頃人気である漫画や

【個人からの意見】

	アニメに関わる仕事だけでなく、美術品の修復、博物館学芸員、国を上げたプロジェクトのデザイナーのような重要なポストにつく可能性が大いにあります。しかし、このままの社会情勢で「AI でいいじゃん」と世論がまとまってしまうと、レベルの高い大学で専門として学んできた人々の価値が損なわれ、就職先が狭まり、その結果、美術を志す人や技術を継承する人間が減り、近い未来で日本の培ってきた技術や文化が失われてしまいます。 現在、実際に害の出ている分野があります。デザイン分野です。一見パソコンに任せれば良いように見えますが、たった 1 ミリのズレが、見た人間に不快な感情を呼び起こします。その感性は AI にはまだ理解ができません。その知識を全く知らない素人が、AI の普及により、現在 AI デザイナーとして声を上げてしまっています。そのようなデザイナーが生成した画像を正しいと思い込んだ素人がまた生成デザイナーを志して…と生成デザイナーの人口が増えるに伴い、社会で正しいデザインを見る機会が徐々に減ってきています。これは由々しき事態です。不快なデザインに溢れた社会が呼び起こす経済的損失は数億どころではありません。人は感情に動かされる生き物です。これは由々しき事態です。AI は技術を継承してくれません。人間の培ってきた技術や感性による調整は、『不要物』として処理されてしまいます。日本の美術分野の衰退を防ぐため、一刻も早い生成 AI の法制定を望みます。
215	（該当箇所） 知的財産推進計画２０２４【本文】 p.17 32 行目（施策の方向性） （意見） 生成 AI に関して日本の著作権法の権利制限規定(30 条の 4)が無断で著作物を使用(学習)する行為を正当化する根拠に使われているが、生成 AI 向けの学習は権利制限される法的な要件を満たしているのか非常に疑わしい。生成 AI は学習元の著作物と同形式(同質)のデータを出力する目的で著作物を使用しており、「享受目的」や「市場競合で著作権者の利益を害する」と判断されうるため、学習自体が違法行為となる可能性がある。生成 AI 向けの学習は、当然「生成すること」を前提に行われているため、「学習だけなら享受目的ではない」とか「学習だけなら著作権者の利益を害さない」といった学習段階と生成段階を切り分ける法的考え方は適切ではない。また、権利制限規定は著作者人格権(同一性保持権や氏名表示権など)に影響を及ぼさないこと(50 条)や著作者の死後も著作者人格権を侵害してはならない規定(60 条)があることについても認識しておかなければならない。学習段階で著作物データを圧縮し、それらを復元合成して出力(生成)する一連の行為は「著作者の意に反して著作物を改変する行為(同一性保持権の侵害)」に該当するようにも見える。文化庁の小委員会は「著作財産権」についての検討しか行っていないため、「著作者人格権」についても議論し、その検討結果を周知する必要がある。生成 AI 使用者だけでなく、データセット作成者も著作者人格権を侵害する行為の一工程を担っているとみなせるため、責任を問われるべきである。生成 AI を利活用するのであれば、権利者から許諾を得たデータのみを学習に使用し、かつ、倫理的問題が一切なく、学習データに透明性がある「安全で信頼できる AI」であることが必須であり、その実現に向けて国は法的拘束力のないガイドライン等ではなく、実効性のある法整備を早急に行うことが極めて重要である。データ盗用で成り立っている生成 AI の利活用に支援金を出し、推進するのはあまりにも無責任かつ不適切であり、間違った政策である。他人の労力や費用へのフリーライドを不法行為と認める高裁判決(https://www.yomiuri.co.jp/national/20240906-OYT1T50229/)が日本で既に出ていることについても留意する必要がある。
216	現状、特定のイラストレーターの絵柄を集中的に学習させ、イラストレーターの作品として第三者が商用利用したり、最近では AI イラストをレイヤ

【個人からの意見】

	一分けした状態で出力する、作業工程風の動画を出力するなど、どう考えても手描きに偽装するための技術まで出てきている。某イラストレーターが発信した、「AI を用いて特定の個人の絵柄を学習させ、商用利用された」件についての裁判は、イラストレーター側の勝訴に終わったという話を聞き、生成 AI に対する早急な法整備、具体的には免許制化が必要だと考える。生成 AI は技術の進歩として受け入れられるが、その技術が一般に野放しになっており、悪用する人間が後を絶たない。早急な対策を求めたい。また、生成 AI はパブリックドメインでない、著作権を有する多数のイラストを学習してしまっていることが多いため、これは著作権侵害に当たると考えられる。学習元の安全性が確約されていない生成 AI を提供すること、利用することが犯罪であるという認知が広まってほしい。
217	「大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている。」との記述及び※での事例紹介は問題点が分かりやすく素晴らしいため、引き続き記載していただくべきだと考えます。施策の項目について、生成 AI については開発における著作物の無断利用等の問題があるため、国益を考える上で、推進ありきではなくまず日本の知財が無断で利用されたり海外に吸い上げられてしまわないための対策を講じる必要性がある旨記述すべきと考えます。
218	生成 AI によるデザイン創作も普通に行われている現在、AI 発明者以上に AI 創作者を念頭においた法改正などの検討が急務である一方、商標においてもロゴ標章の生成も行われており、商標と同じロゴ商標をアプリ立ち起動時の GUI として画像意匠としても登録が可能。創作者の視点からすれば、意匠法では創作者補償が認められるが、商標法には認められていない。ネットビジネスなどから、意匠と商標とが近接しだしており、商標創作者保護の規定も検討すべきと考えます。
219	現在の生成 AI 技術は完全に人の権利を度外視し利益だけを追求する資本家たちの懐だけを豊かにしようとするもので、ですが人の権利を踏みにじる割にできるものはその分野の第一人者からすればまるで商品として存在するに値しないような粗悪品にすぎず、それも人の権利を踏みつぶし奴隷のように考えることには割に合ってない。そしてこのようなことが続けば後継の技術者は何も育たず、国力はやせ細り衰え、文明すら消失するであろう。そのような生成 AI との和解は断固不可能であるので、政府もいい加減うまい落としどころを見つけて推進するとかいう妄想は捨て、各国と足並みをそろえた厳重規制の方向に舵を切る必要がある。一部企業にすべての人のデジタル価値や権利を無償提供し、奴隷のように扱うことは断固拒否せねばならない。
220	生成 AI と呼ばれる技術は他人の知的財産を無断で使用する事で成り立っています。現在、イラスト、写真、文章、声など様々な分野が被害にあっており、新しい技術に法律が対応しきれていません。生成 AI ユーザによるなりすましや嫌がらせ、特定の人物を裸体にしてネットにアップするなどの極めて悪質な行為も目立っています。生成 AI は成り立ちからして悪質なものです。現在まで無断で AI に取り込まれてきた知的財産の公開、無断使用の規制を求めます。日本の素晴らしい技術をもったイラストレーターや声優等のクリエイター、国民の知的財産を守ってください。
221	最終的に国益になるであろうことを考え、各業界の利権や省益を超えて必要となる政策判断をすることこそ知財本部とその事務局が本当になすべきことのはずであるが、知財計画２０２４を見ても、このような本当に政策的な決定は全く見られない上、２０１８年には危険極まる著作権ブロッキングのごり押しの検討まで行われ、２０２０年には非常に危ういダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大を含む著作権法改正までなされた。知財保護が行きすぎて消費者やユーザーの行動を萎縮させるほどになれば、確実に文化も産業も萎縮するので、知財保護強化が必ず国益につながる訳ではないということを、著作権問題の本質は、ネットにおける既存コンテンツの正規流通が進まないことにあるのではなく、インターネットの登場によって

【個人からの意見】

	新たに出てきた著作物の公正利用の類型に、今の著作権法が全く対応できておらず、著作物の公正利用まで萎縮させ、文化と産業の発展を阻害していることにあるのだということを知財本部とその事務局には、まずはっきりと認識してもらいたい。特に、最近の知財・情報に関する規制強化の動きは全て間違っていると私は断言する。 例年通り、規制強化による天下り利権の強化のことしか念頭にない文化庁、総務省、警察庁などの各利権官庁に踊らされるまま、国としての知財政策の決定を怠り、知財政策の迷走の原因を増やすことしかできないようであれば、今年の知財計画を作るまでもなく、知財本部とその事務局には、自ら解散することを検討するべきである。そうでなければ、是非、各利権官庁に轡をはめ、その手綱を取って、知財の規制緩和のイニシアティブを取ってもらいたい。知財本部において今年度、インターネットにおけるこれ以上の知財保護強化はほぼ必ず有害無益かつ危険なものとなるということをきちんと認識し、真の国民視点に立った知財の規制緩和の検討が知財本部でなされることを期待し、本当に決定され、実現されるのであれば、全国民を裨益するであろうこととして、私は以下のことを提案する。 （1）「知的財産推進計画２０２４」の記載事項について： ａ）生成ＡＩ・人工知能の様な新技術と著作権の関係に関する検討について 知財計画２０２３の第１７～１８ページに生成ＡＩと著作権との関係の整理について記載されている。 ２０２４年３月に文化庁の法制度小委員会の報告書として「ＡＩと著作権に関する考え方について」が取りまとめられている。本報告書は、ＡＩと著作権の関係に関し、学習・開発段階と生成・利用段階に分けて考え、学習・開発段階におけるＡＩ事業者によるＡＩ学習のための著作物の利用は、特別な追加学習等によって学習データの元の著作物の創作的表現を直接感得できる生成物を出力する様な場合を別として、原則として著作権法第３０条の４の非享受目的利用の権利制限の対象となるとし、生成・利用段階におけるＡＩ利用者によるＡＩ生成物の利用が他者の著作権を侵害するかどうかは、人間がＡＩを使わずに創作したものと同様にその類似性・依拠性に基づき判断されるとしている。 本報告書の内容は、現行著作権法の解釈として妥当なものであり、特に、現行の著作権法第３０条の４等の適用範囲及びＡＩ生成物の利用が著作権侵害となる場合の明確化のみを行っており、かえって社会的混乱を招き、技術の発展を阻害する恐れの強い、法改正によって新たな規制を行う事や補償金請求権を含め新しい権利を付与する事を提言していない点で高く評価できる。著作権侵害とならない生成物を作ろうとする限りにおいて、ＡＩサービスの提供と利用の著作権リスクを相当程度低減している、この今の日本の著作権法のバランスは決して悪くないものである。そのため、現時点で余計な社会的混乱を招くだけの権利や補償金などを新たに付与するべきではなく、今後当面の間は、文化庁の本報告書による整理の結果を広く周知するに留めるべきである。 来年度以降もＡＩと知的財産権に関する問題について検討を行う事自体に反対はしないが、検討を行う場合は、権利者団体に属している様な権利者のみならず、ＳＮＳなどの各種ネットサービスにおいて自分の文章や絵を公表している一般の利用者も創作者、著作権者として関係して来る事、生成ＡＩを含む新技術が人の新しい創作のツールとなって来たという事も見逃されるべきではない。この様な新技術の発展が速い事や国際動向等にも照らし、かえって社会的混乱を招き、技術の発展を阻害する恐れの強い、法改正によって新たな規制を行う事や新しい権利を付与する事には極めて慎重であるべきである事にも変わりはない。また、著作権法がその目的を超えて技術の発展の阻害となってはならないのも当然の事であって、さらに柔軟な対応を求められる事も考えられるため、下で書く通り、アメリカ型の一般フェアユース条項の導入の検討が進められる事を期待する。

【個人からの意見】

	知財計画２０２５において生成ＡＩ・人工知能の様な新技術と著作権の関係に関するさらなる検討について記載する場合には、技術の発展や国際動向等にも留意し、法改正によって新たな規制を行う事や新しい権利を付与する事には慎重である事を基本的な方針として合わせ明記するべきである。なお、知財本部や文化庁の検討の場で行われている関係者ヒアリングを見ても、権利者側団体の生成ＡＩに関する主張は単に漠然とした不安を述べ立て確たる根拠なく規制強化と金銭的補償を求めているだけであって到底新たな立法事実たり得ないものばかりである。この様な漠然とした不安については、本素案の整理の通り、現行法によって十分著作権は守られ、その対象である既存の著作物の表現に依拠して類似した生成物による著作権侵害が行われる様になるものではない事を周知する事で十分対応可能である。 さらに付言しておくと、ＡＩによる偽情報生成・ディープフェイク対策については、主として知的財産との関係で検討されるべきものではない。この点については既存のなりすましの場合などと比較して本当に新たに規制すべき行為類型が生じているのではない事に留意が必要である。この様なディープフェイクは対象となった者に対して害を与えるか自らに不正な利益をもたらすかのために作られ公開されるものであって、そのためにはＡＩ技術を用いて元となった著作物に依拠してそっくりな生成物を得て公開する事が前提となるため、著作権及び著作者人格権の侵害となるのは無論の事、目的に応じて、パブリシティ権の侵害、不正競争防止における信用毀損行為、刑法における名誉毀損や信用毀損等に該当し得る事を周知して行く事で十分と考える。このことは、知財本部がまとめた２０２４年５月のＡＩ時代の知的財産権検討会中間とりまとめで、「ディープフェイクに関する諸問題は、知的財産権法とは切り離して議論すべき要請が強いと評価できる。この点については、意見募集でも、ディープフェイクによる悪用事例は人権侵害であり、知的財産以前の問題であるという意見や、名誉毀損罪、偽計業務妨害罪、詐欺罪などの刑事罰による法的措置の発動を求める意見があったところである。」と書かれている通りであって、この整理は今後も妥当するものである。
222	生成 AI の規制を求めます。生成 AI は素晴らしい技術であると同時に、ディープフェイクなどのリスクが大きいです。従来の技術と比べて、誰でも簡単に大量に作ることが可能です。問題が起きた時、被害者が対応するには時間もお金もそれまでとは比べ物にならないほど必要になりますし、個人では手に追えないほど数多くの問題を抱えることもあり得ます。例えば、殺人罪や傷害罪などで裁けるからといって、銃刀法や免許制などが必要ないとはならないと思います。リスクのある技術には相応の規制を敷くことで、悪質な人間を減らし、適切に運用し、問題が起きても手に追えなくなる事態を防ぐことができます。厳しい基準の元、免許制などにしつつ、生成物には個人の番号を記載することを義務付けることで、問題を抑えつつ、問題の解決までをスムーズにすることが可能だと思います。著作権などの問題については、パブコメなどで集まった意見、文化庁の見解などを元に基準を定め、問題となっているデータセットをできるだけクリーンにしていく必要があると思います。
223	AI 生成サービスにより生成される結果は AI サービス側と学習済みモデルに依存している。そしてそのモデルを作成する為のデータは権利者に無許可で収集し利用している。これらのデータはプロ・アマを問わない人間のクリエイターの創造力から生まれたものであり、クリエイターの創作物は個人の財産であるにも関わらず、契約の自由も対価の還元も無く利用されている。利用されているデータの中には海賊版サイトや無断転載サイトのものが含まれており、その中には著作者が有料公開しているものも含まれている。これに対して AI 開発者や AI 提供者は、著作物を取り除く実現可能性は低く対価還元の手段として補償金制度を導入することは現実的ではない等の回答をしており、知的財産権を侵害する行為を回避する意識が見られない。法規制を導入しなければ AI 開発者・AI 提供者は自己の利益の為に機密情報、個人情報、知的財産権の侵害を止めないであろう事は明らかである。クリエイターはコストを掛けて創造したコンテンツ資源を奪われているにもかかわらず、収集されたデータを利用した生成 AI をコンテンツ制作に使用した場合はユーザーが海賊版データが含まれるモデルを利用した模倣品に金銭を支払うようになり、市場を圧迫してクリエイターの利益を減らす事と

【個人からの意見】

	なる上、学習に利用された画像やデータを作成したクリエイターは受け取るべき報酬を得られない。これは結果として国内コンテンツ産業の衰退を招くものである。 また、著作物の入手費用節約の為に特定の著作者やコンテンツの作風を集中学習したモデルがターゲットにされた著作者・コンテンツの名前で販売・配布されている。昨今はクリエイター支援サービスにより収入を得られる方法も複数存在し、ファンコミュニティやアマチュアのクリエイターも活気付いていたが、生成 AI の登場により特定のクリエイターを狙い撃ちにした集中学習モデルを利用した。ターゲットにされたクリエイターへのなりすましや収益化、DMCA を悪用した虚偽の著作物申請による収益をかすめ取り、成人向けコンテンツを作成していない著作者の作風に似せた学習モデルを利用して成人向けコンテンツを作成して、元の作家のイメージや創作意図を歪め、著作者のイメージを毀損するといった行為による被害が発生している。 これらの行為は著作者の収益に明らかに悪影響を与えており、権利者の利益を不当に害しているが、クリエイターは無断で著作物を改変され、風説が流布されても消極的事実の立証は困難であり誤解を解く事が出来ない。多種多様な作品やプロ・アマ問わず多くのクリエイターが存在する事が個性や独創的な世界観を育て、コンテンツ全体の価値を押し上げていると考えられる為、このような状況ではクリエイターは疲弊し、新規人材の獲得・既存人材の成長などは望むべくもなくコンテンツ創造の為の人材の枯渇を早めるものでしかない。 生成 AI は既に中国などでクリエイターの雇用を奪い、多くの人材が解雇されている。スキルが必要で時間の掛かる作業を生成 AI に丸投げするようでは新しいクリエイターが育たないばかりか、解雇され廃業するクリエイターが出るようでは我が国のコンテンツ産業は先細りするばかりとなる。コンテンツ産業においては業界団体が弱いという事が海外展開において弱みになると考えられる。マンガやアニメ、イラストレーターといった日本のポップカルチャーを担うクリエイターの権利を守る組織は現状存在せず、昨今の生成 AI による権利侵害などの被害を受けた場合、個人で対応せざるを得ないという状況になっており、クリエイター個人への負担が非常に大きいというのが現状である。 このまま生成 AI を放置し、国産コンテンツを生み出すクリエイターを軽視するようでは海外への人材流出は避けられない。海外の巨大プラットフォームによる海外資本のコンテンツ生産も進んでいるため、能力のあるクリエイターは海外産コンテンツを作るようになり、国産コンテンツの生産に悪影響を与えるようになる懸念がある。
224	24 年の計画に「安全性、公平性、透明性といった AI ガバナンスの取組の中で～」とありますが、現状の AI は多くの人が公平ではないと感じていると思います。なぜなら、「[redacted]」というツイートになんと「32 万いいね」というとんでもない数のいいねがついたことを筆頭に、AI を使用した広告なども非常に否定的な意見が多く付きます。これは現状の AI の学習、生成が公平なものではなく、既存の著作物の搾取で成り立っていると多くの人が感じているからだと思います。「AI 学習されたくない人も学習されてしまう」「作品のコアである画風や声質を模倣して大量生産できてしまう」「無断転載のサイトから画像を学習されるので、実質学習を拒否することは不可能」この部分が特に問題です。よって学習はオプトイン式にするべきであり、学習元となった著作物の公開、AI 生成物であることを明記することを義務付けるべきです。さらに AI 生成物は著作権が生じないようにするべきです。著作権はあくまでも人間が生み出したものに生じるものであり、AI 生成物は学習元に強く依存するので、プロンプトを入力した人が製作したとは言えないからです。同時に wacom の yuify のような人間によるものである証明になる技術を支援するべきです。 翻訳や自動運転などの技術はどんどん AI で推進するべきですが、漫画や音楽などは、世界中で AI に対する否定的な意見が強すぎるので、日本は公平

【個人からの意見】

	性や透明性を重視した、クリーンな AI を推進することが、世界で受け入れられる勝ち筋だと思います。例えばごく普通の森や街並みを、ごく普通の画風で生成する。といったことは、他人の著作物を無断学習しなくても、自分たちで大量の写真を撮ったり、著作権切れの絵を学習するなどで実現できるはずです。そしてそれが、つまりクリーンであることが明示されている AI なら人々に受け入れられると思います。
225	表題の「AI」は「生成 AI」を指すものだと仮定して意見を提出いたします。資料内でも「知的財産権侵害リスクに対する懸念が増加」とされており、また「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」とありますが、同資料別ページの「知財エコシステムの再構築に向けて」、「保護」セクションにあります。「海賊版・模倣品対策の強化」と、「生成 AI の推進」は大きく矛盾が生じます。実例として、ネットオークションサイトやダウンロード販売サイトは既に生成 AI を用いた海賊版であふれかえっています。 また、同セクションに「技術流出の防止」とありますが、こちらも生成 AI により脅かされる一方です。国内外を問わず既存のクリエイターが作成した文章、絵、写真、映像、CG を流用し改変しているにすぎず、現在著作権が適用されない声の分野も、実演という技術からの成果物を、生成 AI によって複製・再現し、ボイスチェンジャーや読み上げソフトのデータとして無断で使用されています。これは既存の知財人材との不正競争に当たると考えます。
226	私はイラストや漫画を描いて生活しています。この数年で生成 AI による公式アニメのデータを学習させた AI イラストや絵描き個人のイラストを狙い撃ちしたような AI イラストが際限なくネット上に発信されるようになってしまいました。私のイラストがその学習の素材に使われているのかは確認しようがなく、なかったとしても今後生成 AI について疑問を持つ意見を SNS 上で発信すれば、「反 AI」だと決めつけられ悪意を持つ者や遊び半分の者によって自分の今まで発信してきたイラストや積上げてきた努力を踏みにじられる可能性に常に怯えながら活動せざるを得なくなっています。私の活動するコミュニティでは既に AI イラストも受け入れていいのではないかという風潮を押し付けられ、従来の絵描きは生成 AI を使う者からの印象を損ねない振る舞いをしないと何をされるか分からない状態になりつつあります。AI 自体を規制してほしいわけではなく、生成 AI を使う者が、学習されたくない絵描きのイラストを際限なく学習素材として利用できてしまう現状を変えてほしいのです。従来の絵描きは一日のほとんどを締め切り等に追われながら絵を描く一方で、生成 AI を使う者は定職のある者が趣味や副業目当てで利用していることが多いのではと思います。ネット上では生成 AI の問題点を述べようものなら、どういう根拠なのか事細かに述べるように問い詰められ、また不特定多数からの暴言に近い反論を受ける可能性があります。そのリスクを抱えながら、一日の多くを絵を描く時間に費やさなければならない人間が生成 AI に関わる複雑な法律を熟読し、適切な疑問点を生成 AI により詳しい生成 AI 利用者相手に述べることは現状では不可能です。近頃では学習させない対策として、「ウォーターマーク」や「Glaze」といった学習阻害の方法が挙げられますが、それすらも簡単に解除されてしまうと聞きます。ネット上で活動する以上どこかにアップロードしなければどうにもならないですが、どこにアップロードしても学習されることから逃れることができないです。精神的に活動することも困難になっています。様々な絵描きの個性を勝手に学習させ、生成 AI イラストをネット上に数えきれない枚数生成させるような今の世の中は私には耐えることができません。 日本に限らず世界中でこれまで数々の素晴らしいアニメやイラスト、漫画が発信されてきました。私もそれらを見て憧れ、絵を描くようになりました。以前アニメーターの研修を受け、アニメーターの仕事を短期間ですがさせていただいたこともあります。そこでは会社に泊まって夜中もひたすら作業するアニメーターの方々が多くおられました。彼らの命を削るような作業で生まれたアニメが気軽に AI に取り込めてしまうのを私は容認できません。現在の人気のアニメのキャラが放送されるや否や、AI によって学習されて大量に生成 AI イラストとしてネット上にばらまかれるのは問題だと考えま

【個人からの意見】

	す。そんなことをさせるために世の中の絵描きは命を削っていないのです。 私は学習されることを望まないイラストレーター、アニメーション作品、漫画等を学習させることに制限を掛ける必要があると考えます。また、生成 AI イラストが何を学習させて生成したのかを明記させる義務が必要だと考えます。AI を良い意味で利用され、ただ純粋に自分の絵のことを考えられる世の中にしてほしいです。
227	現在日本では長らく生成 AI での生成物を著作権や知的財産権が曖昧な状態で放置されています。これの影響で著作権・知的財産権を保有している人の作品の許可のない模倣を取り締まることができないということが起きていたり、もし生成 AI での被害を受けてしまうといわゆる泣き寝入りに陥ってしまうということが多発していると考えています。また、法的な規制がないことを利用して脱法的な生成 AI の利用をしているユーザーを現在のインターネットなどで見かけることがあります。加えて、自身の大学の教員なども著作権はないなどで生成 AI での生成物を講義に利用するなど身近にもそのような風潮が見られるためひとりの著作物所有者として規制をするべきであるという意見を持ち、今回のパブリックコメント募集にて記載しようと考えた所存です。 現在、私は私による創作物をいくつか保有しています。このまま規制をしなければ例えば自身の創作物で知的財産権を得たとき、人による故意的な知的財産権の侵害を受けても生成 AI によるものであるからという理由で実質的な侵害を許容しなければならないかもしれないということになりかねません。この状態は非常に危険であり、私だけの被害であるならともかく生成 AI の無規制の状態を利用して知的財産を悪用したりその知的財産の価値を奪ってしまうことが大いに考えられます。もし保存的役割での AI 学習が目的であるのなら AI による学習は歓迎されても良いと考えますが、誰でもその学習内容が利用できるような状況に晒されるのであれば規制するべきと私は考えます。現時点では誰でもその学習内容がほぼそのまま利用できるといっても過言ではないような生成 AI が蔓延っています。そのため、現行の生成 AI は基本的に知的財産権をも侵害しているとして考え規制するべきであるという意見を送らせていただきます。
228	現在世に出ている AI は研究目的の利用と銘打ってあらゆる SNS から無断で著作物のデータを取り込んで作られたものであり、全ての著作者に報酬を支払うどころか使用の了解を個別に得ず、またデータを取り込まれる事を拒否する権利も無いのは重大な人権侵害であり、著作権の侵害でもあると考えています。また、現状 AI の中に取り込まれているデータ内に児童ポルノも非常に多く入っており、今すぐに全ての AI のデータを開示させ児童ポルノが確認された場合は使用者及びツールの開発者にも責任を追求しなければならないのでは無いでしょうか。そして粗悪な生成 AI が世に蔓延っており、もはや何が正しい情報かを判断する事が困難となりました。これによって世間は非常に混乱しておりフェイクニュースが AI が出て以降飛躍的に増大したと感じております。この混乱を今すぐ終息させるには全ての AI の規制、そして著作物を不当に取り込まれている作家達への搾取を辞めさせ正当な報酬を支払うことが必要です。
229	昨今の生成 AI 乱用について、まずクリエイターのほとんどが国問わず生成 AI に否定的だと感じています、AI と言うのは無造作に学習したものが無ければ機能しません今を蔓延る生成 AI は誰に何を学習させたのでしょうか学習した内容は予め本人達に承諾を得たのでしょうか、違うと思います。 海賊版や強盗が違法なのにも関わらず、生成 AI が合法なのは遺憾を覚えます、同じ事にしか見えませんし技術の発展を言い訳に今を生きるクリエイター達を犠牲にして言い訳ありません。必要最低限の条件として、学習内容の開示・生成 AI の使用明記を絶対としネット上にアップロードする事への処罰が欲しいです。クリエイター達の方が著作権等に詳しいと思います、出来れば生成 AI の根絶が希望です。
230	今回は画像生成 AI に関する意見、要望を述べさせて頂きます。

【個人からの意見】

	所謂基盤モデルから出力された画像に関しては創作的工夫が見られれば著作権、商用利用を認めても良いと考えているのですが、個人作家を集中的に学習し、作風を極めて高い精度で模倣する「活動名」をモデル、トリガーワードに起用している特化型 Lora を使用した営利活動を禁止して頂きたいと考えている立場です。文化の発展に伴い一部の職種に皺寄せが行くのはある種仕方のない事かと諦めも付きますが個人を狙い撃ち出来るとなるとそれは細枝に多くの人数が寄りかかり過ぎで、とても正しい文化の発展の仕方とは思えません。そこまでいくと本当に搾取的です。なので国から各生成 AI サービスを提供するプラットフォームへ「作家名を用いた集中学習 Lora を用いたマネタイズの禁止」を呼び掛けて頂けますと、今活動している後ろ盾の無い個人作家も守られますし、生成 AI 自体に強い規制が残る訳でもありません。(集中学習モデルを複数掛け合わせた場合も禁止) 現状著名な作家の名前をそのまま流用した学習モデルでのマネタイズが可能かつプラットフォームからの規制も無いので、元作家は泣き寝入り。相談先があるにも関わらず認知度が低く、倫理観のない生成 AI ユーザーはやりたい放題という正直者が馬鹿を見る状態です。悪意をもってそのような生成 AI の使い方をされる事を望んでおらず、既存の規制に加えてもう少し生成 AI の「学習精度の高さ」「スピード」「誰でも扱える現状」「モデル作成時の目的の不透明さ（現状享受か否か何とでも言える上、外にその目的をわざわざ外向けに話すこともない)」を踏まえた、個人作家の盾になる様な規制を求めます。 誰かの創作意欲を阻害したい訳ではなく、特定の個人への風評、金銭的な皺寄せ、搾取的なモデルの作られ方や使われ方、そして仮に生成 AI ユーザーに悪意があってもモデル名を隠されれば全て罷り通る現状に対して疑問と不満を持っています。ご一考いただけますと幸いです。
231	画像生成 AI について意見させていただきます。私個人として AI を活用する事には賛成の立場ではありますが、現状の立場や、学習・使用のされかたに関して少し残念であると思っています。 理解も得られぬままに学習し使用、消費している点で AI 使用者とイラストレーターに対立が生まれており、このままでは溝が深まるばかりであると思います。AI 学習をしっかりと許可を得た物でする事、利用に関してはあくまで補助、人間のサポートに徹し仕事は奪わないという事、確かな悪用は訴える事をしっかり明確にし理解を得る為、周知を徹底して欲しいです。 そして理解を更に得る為にも、AI 使用・学習にルール、もしくは法律や制限を設けて欲しいです。現状の SNS やネット上のイラストを無作為に、または好きに選び学習する方法は反感を買うだけですし、私個人としても可能性は勝手に写真やイラストを学習、使用され悪用に使われてしまったらという心配の気持ちがあります。実際、なりすまし等で被害にあっている方を目にしている上、その行動を匂わせる過激な AI 使用者もいます。なので現状の緩い空気ではなく、しっかりと安心が出来る AI 使用時のルールが欲しいです。正しく利用していたら罰せられることも無く、反感を買うこともないルールを設けて欲しくあります。目指すべきは AI は仕事を奪う物なんかじゃなく漫画やイラスト文化が衰退することも無い、AI は補助をしてくれるひとつの便利なツールという存在である事だと思います。共存の為、そして今後対立がきっかけで起きるかもしれない文化の衰退を防ぐ為にも、AI の立ち位置があくまでサポートであること、学習自体の問題の有無、明らかな法律違反や被害を受けた際の対処法などの明確化を進めて欲しいです。AI の健全な発展の為にもそう思います。
232	現在の生成 AI は著作権周りの問題が解決できておらず、また国内だけにとどまらず、海外クリエイター達の知財も多くデータセットに含まれています。日本は現在生成 AI に寛容な国、という触れ込みで生成 AI をなんとか取り込もうとされていますが、それは裏を返せば全世界中の知財を無断で取り込んだ著作権法違反のデータセットを国が推していきますよというメッセージを発信しているに等しい行為です。これにより日本でもし生成 AI がこのまま推進され、国中で生成 AI を用いたコンテンツが主流になると、日本が大事にしなければならないサブカルチャーコンテンツ市場において海外からの猛反発を受ける可能性が非常に大きいということを視野に入れていただきたく存じます。それだけ今日本のコンテンツは生成 AI で取って代

【個人からの意見】

	われる代物と化しており「下げられて」見られている現状を何よりもまず受け止めてください。 同時に国内でも「なりすまし」や「死体や性的画像、政治的利用などの悪意ある画像の生成」による嫌がらせを多数のクリエイターが受けている真っ最中で、声を上げると生成 AI 推進派からネットリンチを受けるという有様です。その為 Civitai 等に集中学習された LoRA が作られてしまったクリエイターは声を上げたくても声が上げられないという矛盾した状況を強いられています。同時に企業作品においても、国内で有名な企業の作品なども既に被害に遭っており、企業作品と遜色ないレベルの贋作が出回り、性的な画像や政治・思想の主義主張に利用される等の被害が出ています。 このような有様でありながら国のデジタル相は推進することしか頭になく、赤松健を筆頭としたクリエイター側の味方である筈の立場の人間でさえも推進することにしか頭に無く、クリエイター達の悲鳴を小中級者の苦情と切り捨てるという状態であり、法的規制能力も無い為やりたい放題であるという現実があります。これに泣き寝入りを強いられているクリエイターは非常に多いのです。現に「[redacted]」という X のポストでは 30 万いいねを獲得するなど、その鬱憤の溜まり具合がどれ程のものなのかを物語っていると言えるでしょう。 [redacted] その癖生成 AI のデータはクリエイターの作品を定期的に取り込まなければハレーションを起こして機能しなくなるという欠陥を抱えています。その為クリエイター達の作品を「餌」と称して容赦なく奪うという行為が横行しています。クリエイターを大事にしない国のコンテンツは確実に衰退します。韓国では政府がお金を注いでクリエイター育成に力を入れたからこそ、今市場シェアに食い込むほどの作品群を作り出せている訳なのであって、その間に日本がやったことと言えば漫画村、生成 AI 容認、クリエイターに一銭も届かないクールジャパン等、すべてが空回りしているのが現状です。このクリエイト力の地力のラインを鍛えるという観点においては韓国を見習うべきです。 同時に、クリエイターを保護する意味でも「なりすまし」が容易に可能である現状に対し、法的拘束力を課し、生成 AI の使用に関しては免許制にするなどの措置が必要です。万人の誰でも触れてしまうという現状が異常なのです。誰でも作れるという事実は「すぐに飽きられ捨てられる」というコンテンツの寿命を縮めるということに等しいです。ディープフェイクによる詐欺行為や犯罪も右肩上がりで増え続けており、被害は増える一方です。一刻も早い生成 AI の規制を望みます。
233	他人の肖像や音声や著作物等を生成 AI で無断使用する行為は法律で禁止すべきです。CISAC が発表した研究結果では 2028 年までに生成 AI による生成物の市場が拡大し、人間の制作の代替となる影響から、音楽クリエイターの収入の 24%、視聴覚クリエイターの収入の 21% 、翻訳家の収入の 56%、監督、脚本家の収入の 15～20%が失われるリスクがあるとされています。現時点でも声優やイラストレーターの方々に実害が出ており、彼らが培ってきた技術が盗み取られてしまっています。生成 AI 技術の発展が社会にとって建設的であるためには、知的財産権を尊重し、利用者と権利者の双方にとって安心して使用できる環境を整えることが不可欠だと思われます。
234	現状使用されている生成 AI は実質的に「無断学習データセットを使用した生成 AI のみ」であり、この生成 AI を使用した時点で「知的財産権の適切な保護」と明確に相反するため、「生成 AI の技術の進歩と促進」を目指すのであれば、まず現状の「無断学習データセット使用の生成 AI」の破棄と使用禁止、または拡大解釈の余地のない強固な「使用に関する法的規制」が必須です。そのどちらかがなされてからでなければ「促進」などは悪影響しかないというのが現状の生成 AI の使用例を見れば明らかです。「使った時点で誰かしらの権利を侵害している」のに、その使用例も「誰かの権利の侵害や領域を侵犯する」「誰かの市場を陳腐化させ物量で破壊する」事例ばかりで、「知的財産の保護」「クールジャパン促進」「コンテンツの増強・輸出強化」をむしろ阻害しているのが実態です。また、「阻害するために使われている」事も多く、その成り立ち・使われている著作物・その使われ方、す

【個人からの意見】

	べてにおいて、見直し、再構築、規制などが必要なことがこの３年で証明されたと考えます。 今までなぜか「AI 推進側」の人員からの意見ばかり直接ヒアリングされていたこともあり、その意見はあまりに偏りすぎているため、国側の認識も偏りがあることも問題で、このような意見募集も恣意的に改竄・無視された事実（2023 年 12 月実施分）もあり、まずその不公平な状況の是正も必須であると考えます。現状の生成 AI は「進歩も促進してもさせてはならないもの」です。まずは「進歩・促進させて良いもの」にすることが必要です。
235	(A3) AI と知的財産について。 現状の生成 AI が抱える問題点について、私見を述べさせてください。 ・現行法の解釈について。 現状、生成を目的とした機械学習が、著作者の同意なく「非享受目的」として平然と行われています。音楽を学習して音楽を、イラストを学習させてイラストを、といったような学習元と同種類のデータを生成する生成 AI は、押し並べて享受を目的とした利用である、と考えるのが妥当ではないでしょうか。規制を強めればテック企業が委縮する、などと再三言われておりますが、クリエイターが苦心して作り上げた作品を、公開した端から複製され利用、量産されるような状態ではまず最初にクリエイター側が疲弊、委縮するのは当然の理です。技術の発展、という錦の御旗が、クリエイターの犠牲を前提としたものであれば、それは持続可能な文化や経済基盤には成りえないと考えます。 ・生成 AI は後進を育てません。 一流のクリエイターが最初から一流であったわけではありません。先達の優れた創作物に憧れ、自分もあのような作品を作り上げたいという根源的な欲求が、生成 AI でお手軽に代替出来てしまう環境が果たして後のクリエイターを育てるでしょうか。生成 AI は、絵筆やペンタブといった「クリエイターの創造性を補助する道具」とは本質的に異なります。他者の著作物に完全に依存しているという特性を持つ以上、健全な創作文化を守る為の規制は急務だと考えます。 ・消費者としての立場。 創作物を鑑賞する事によって得られる体験というのは、私の人生において何事にも代えがたいものです。作品とはクリエイターの人生そのものであり、だからこそ価値があると考えます。一方で、生成 AI は価値を創造しません。無断利用された多くの著作物に依存しているだけです。私は、人の手によって生み出された作品と、生成 AI による模造品が同じ市場で流通する事に強い抵抗を覚えます。そういった背景を理解しながら（理解しているからこそ)、AI 生成物を手描きであると偽り公開、販売するユーザーも後を絶ちません。(プラットフォーム側の規約で禁止行為されているにもかかわらず、このような行為が横行している現状は問題です）今後、人の作品と AI 生成物を見分ける事が更に困難になっていくのは想像に難くなく、クリエイターと消費者の信頼の基盤となる指標が必要になると考えます。 ・解決策について。 学習元データの利用と収集については、著作者の同意を必須とする法改正が必要であると考えます。また、AI 生成物であることの明示を義務付け、消費者が正確な情報を基に選択できるようにするべきだと考えます。

【個人からの意見】

	繰り返しになりますが、現状の生成 AI はクリエイターの犠牲を前提として成り立っているものです。倫理的な問題を数多く孕んでおり、様々な背景を無視して推進し、ただ消費するのであれば、長期的には文化の質を低下させると考えます。
236	著作物を無断機械学習により生成 AI に取り込むことは、業種や国を超えて《著作物の無断二次利用であり、権利者からの搾取である。》との認識が広まっています。著作物は、著作者にとっては財産であり、無断で活用してはなりません。先日、パブリック・ドメインと CC0 の画像でトレーニングされた画像生成 AI が開発された旨のポストを拝見しました（[redacted]）。このような形であれば、我々クリエイターも一般人も搾取されません。各国で生成 AI への規制が強まって行っても訴訟リスクを回避できます。学習データが公開されていれば、濡れ衣による著作権侵害訴訟にも対応が可能になります。 日本は漫画・アニメ等、商品となる知的財産が豊富にあります。権利的に安全な生成 AI を基に、漫画・アニメの権利者に許諾を取った上で追加学習を行い（必要に応じて著作者への金銭的還元も行う）、より一層の文化の発展を講じるのが理想だと考えます。 ただ、基盤モデルが海外製である場合、追加学習を行えば知財は海外へ流出し、日本のアドバンテージは小さくなってしまいます。可能であれば、日本の企業が《パブリック・ドメインと CC0 の画像でトレーニングされた画像生成 AI 基盤モデル》を作ることが望ましいと考えます。その際、「フォトリアル画像・ディープフェイクによる情報汚染の防止」と「クリーンである証明」のために、出力画像には必ずクリーンな生成 AI で出力されたものであることを示す電子透かしと目視可能な印字が施されるような仕組みにすべきだと考えます。
237	現行の AI に対する強い規制を求める声が上がっていますが、私はこれ以上の規制は必要ないと考えます。理由は、現在の AI に関する法律や著作権に対する理解が不十分なまま、誤解に基づいて批判されているケースが多いように見受けられるためです。たとえば、「第 30 条の 4」が AI 学習を全面的に許可しているとする誤解がありますが、これは正確ではありません。この条文は、「著作物に表現された思想や感情を享受することを目的としない場合」や「著作権者の利益を不当に害する場合」を除いて情報解析のための利用を認めており、すでに一定の制約が課されています。これ以上の規制を加えることは、AI 技術の発展を事実上阻害する危険性があります。 また、EU のような厳しい規制を日本も導入すべきとの意見がありますが、これは現実的ではありません。日本の著作権法は一部で柔軟性を持つものの、たとえばアメリカのフェアユース規定と異なり、学習データセットの公開が法律上の問題となる可能性があります。日本でフェアユース規定を整備しないまま透明性を強制する規制を作れば、結果的に技術開発を妨げることになりかねません。 したがって、日本もフェアユース規定を導入し、より柔軟に、一定の条件下で著作物を活用できる環境を整えるべきです。さらに、AI 技術を活用した新たなワークフローが進化している中で、過剰な規制は日本全体にとってデメリットしかありません。 これまでも日本では新技術が批判されやすい傾向がありますが、これは「スパイト行動」（西條辰義氏の研究：″Voluntary Participation and Spite in Public Good Provision Experiments: An International Comparison″および″Non-Excludable Public Good Experiments″）に起因する可能性があります。この「スパイト行動」は、他人の成功を妨げることで自身の優位性を保とうとする行動であり、文化的要因の一つではないかと考えています。これらの日本を弱体化させる方向へ向かうのではなく、AI を活用してより生産性の高めていく方向へとシフトしていくべきだと考えます。
238	現在出回っている所謂「画像生成 AI」はほぼ全て著作物をその権利者の了承もなく違法アップロードされたものを使い生成されているのはもう周知の事実であります。権利者が使用不可と言っても勝手に使用されており、これは素人がみても明らかに歪な状況であり法整備が遅れています。画像生

【個人からの意見】

	成 AI を無くすのではなく、権利者が OK を出した著作物のみを使用可とする法律を制定しないと色々と被害が広がり、現在も様々な被害を被っているクリエイターも居る状況です。さらにこのまま作品を創造するクリエイターを無視した状態で「日本のアニメ漫画文化を世界に」というのははっきり言って愚かな行為だと思います。ちゃんと規制しないと「日本は著作物を使って生成し放題」と世界中から搾取される標的されてしまいます。AI 推進委員のような人の声では無く、一人ひとりの末端のクリエイターの声をちゃんと聴いてください。
239	資料にあげられている通り、現在生成 AI はその成り立ちから多くの問題を抱え、いまだに解消すらされていない。使用するだけで法で包括出来ない部分の権利侵害を起こしている。それを国が推進してはならない。また、「痴漢」「盗撮」「児童ポルノ」など性産業世界一の汚名あるわが国で、一般人のモラルと性犯罪の刑罰が軽い中、生成 AI を推進すればディープフェイク推進世界一になる事は避けれないだろう。そこに、アニメや漫画の構図を使いまたはそれらを悪用し新たなポルノが氾濫し社会悪になる事も、日本が守り育てるべきアニメ・マンガがただのポルノに成り下がる、または代替え構図絵柄の搾取がおきると予想される。世界的なディズニー、サンリオでさえその知財を侵され、生成 AI のものが氾濫している。それらがグッズに利用されること、動画として収益を得始める事がすでに一部では始まっている。早急に大きな法整備をしなくては、日本の知財コンテンツは食い荒らされるだろう。また、いままで育ってきたクリエイターはその発表の場や良質な作品に触れる事無く育つ土台まで侵されるだろう。知的財産権と生成 AI はすべてにおいて相性が悪く。両立や推進はいまの日本の政治スピードとモラルでは難しい。法整備を第一に行い、それが出来なければせめて推進から手を引くべきである。
240	現在の生成ＡＩにおいては学習元とされる情報（画像・映像・文章）が無秩序に搾取されている状況にあり、著作者の権利が侵害されている。日本国においては１９８０年代にソフトウェアのプロダクトドメインを認めず、著作物にはもれなく著作権と著作に掛かる責任が伴うとされてきました。昨今の生成ＡＩの利用状況を鑑みると一次著作者はその著作に責任を課せられながらその権利は保護されていないと言わざるを得ません。学習型生成ＡＩの運用に際してはその学習元について、利用の合意があるものに限る等の制約を設けなければいわゆる「違法コピー」のようなしようが蔓延する恐れがあります（実際に一部で起こっています)。
241	AI 生成画像に AI で生成した証拠として電子透かしを入れることを義務化し、AI 生成画像と人による生成画像とを区別できるようにすることを望みます。クリエイターの独自性と創作物の価値を守ることができますし、フェイクニュース防止の観点からも有効ではないでしょうか。将来的にはそうした電子透かしを削除する技術が出てくる可能性はありますが、その対応として継続的な対策技術の開発もしつつ、電子透かしの解除に罰則を設けるのも一案かと思います。
242	良質な AI 学習コンテンツに係るライセンス市場の形成と権利者への対価還元と記載がありますが特に対価還元の詳細な内容の説明を求めます。現在学習データをめぐって権利者と生成 AI 開発・サービス提供者の間では対立が起こっていますが、合意形成のなされていない著作物の利用に端を発しているものと認識しています。特に生成 AI では解析的な利用と異なり学習元と生成による出力物は競合し得ることから権利者の利益を棄損する恐れがあるものと考えます（この点で 30 条の 4 で言及される権利制限はベルヌ条約の 3 ステップテストを満たしていないものと認識しています)。ライセンス市場の形成にあたり不要なトラブルを回避し、訴訟などのリスクを低減するためにも公正なルールが必要とされているのではないでしょうか？具体的には著作物を学習データとして利用する場合、著作権者の許諾を得て行うことを義務として定めるべきと考えます。対価還元についても現行の生成 AI では権利者が無数に存在し、かつ特定しきれないため現実的な方策がないのが実情ですが、オプトイン方式であれば許諾を得る際に報酬の設定が個別に可能です。

【個人からの意見】

	また別項で海賊版の問題について触れられており、以前の文化庁の見解でも学習データに海賊版の使用は慎まれるべきと拝見した記憶がありますが、現在流通している生成 AI のデータセットにはそれらが多く含まれる可能性があります。データの正当性を開発者の自己申告のみに頼ることは現実的ではないため、開発段階での監査義務およびデータセットの開示義務が必要ではないかと提案いたします
243	生成 AI の創作分野での利用についての意見です。私は趣味で SNS などネット上にイラストを投稿したり、他の人の投稿イラストを見たりしています。絵を描く人が生成 AI を利用したり、活用していくのは現時点では現実的ではないと思っています。SNS では時折 AI イラストが流れてきますが、AI タグをつけず手描きと誤認させるような投稿内容の人も多いです。AI イラストに対して否定的なイメージを持っている方が多数いることと、AI イラストより手描きのイラストの方が評価が高くなるからだと思います、この認識を覆すのは難しいのではないかと考えています。『生成 AI は素晴らしい、技術を活用しよう、道具として使いこなそう、政府も推進してる、大企業も活用してる、使わない絵描きは淘汰される、この流れは止められない』と言ったところで、イメージが悪いのだからしょうがないし私としても創作に使う気は一切無いです。生成 AI がそんなに素晴らしいものなら、前述の AI イラストを投稿している人達も堂々と AI を使っていることを公言するだろうと思いますが、そうはなってないです。生成 AI に対する肯定的な意見を（中立であることを標榜しながら）だいぶ遠回しに語る絵描きの方も見かけましたが、その方々は生成 AI を使っている形跡がなかったりします。肯定的な意見を言うけど使っていない絵描きの人がいるというのは、結局作品作りに生成 AI を使っていることを知られたらイメージが悪くなる、得にならないという判断だと思います。 上記を踏まえた私の意見としては『創作する分野、何かを表現する分野』に生成 AI は不向きではないかということです。同じクオリティならほとんどの人が、生成 AI のイラストより手描きのイラストの方が価値が高いと感じているのではと思っています（私の場合はクオリティに関わらず手描きの方が生成 AI イラストより価値があると思っていますが)。海外の方が訴訟や、デモなど AI イラストへの嫌悪がすごいという話はよく目にしますし、海外にコンテンツを売り出そうと生成 AI を活用して多少効率がよくなったところで、マイナスの方が大きいのでは無いでしょうか。多くの人が生成 AI にマイナスのイメージを抱いているのは世界中の作品を無許可で学習用のデータとして利用しているということにあると思います。生成 AI を創作の分野で活用するには、この無許可での AI による学習がどうしても引っかかるなと、いくら法律で AI 学習に許可はいらないとされても納得できない人は多いのではないかと考えます。他にもこのまま生成 AI が創作分野に浸透、普及していった場合手描きの技術が衰退していくのではという懸念もあります。 生成 AI を開発してる企業に日本のコンテンツをただで利用されているのと同じなのでは?『みんなが生成 AI を使えば皆んな恩恵がある。みんな AI に学習させよう。』となってしまっては頑張って上達してもすぐ AI に学習される、手描きで絵を描く人が割を食う世の中では誰も描かなくなるのではないかと思ってます。生成 AI が素晴らしいと思うなら私としてはせめて生成 AI を使用したコンテンツは使用を明記する、という法律は作ってほしいです。 AI 生成品は AI 生成品と分かった上でないと価値を高めることが難しいと思います、手描きとは別の分野のものとして発展させていく方がまだ可能性が開けてくるのではないでしょうか。
244	生成 AI、特に画像生成 AI について AI に他者のコンテンツを学習させる事を過度に合法であると都合よく解釈した人間の、明らかな享受目的の学習が非常に多いです。享受目的のラインも未だハッキリとは示されていないため法律を都合よく解釈している人間が多いです。親告罪である著作権侵害を訴えるには、クリエイター側の負

【個人からの意見】

	担が金銭的にも時間的にも大きいですが、その負担が、生産性が異常に高く誰にでも使える生成 AI の普及によって異常に増えていると感じます。人間と生成 AI が同等の学習・生産をするとはとても思えません。また、コンテンツを学習し、その元コンテンツと同じ市場で食合うコンテンツを産む生成 AI は、これまでの予測、分類、認識などを目的とした AI と同等の容認はできないと考えます。生成 AI を普及させるのならば、特別な規定を作り、人やこれまでの AI とは切り分けた対応することを求めます。国がこのツールを使った悪意をコントロールしてください。現状、著作権についての相談やトラブルを訴える件数が少ないのはクリエイターの負担が大きいためにそこまで動ける人が少ないこと、また違法な享受目的のラインが明確でないことが原因としてあると思います。この状況をそのままにせず、もっと現場に関心を持ち、国が能動的に知ろうとしてください。享受目的で他者のコンテンツを狙う者に、もっと警告をしてください。そして、被害を受けた場合もっと簡素に訴えられるシステムを作ってください。人と他 AI とは切り分けた生成 AI 用の法や規定を作ってください。コンテンツ事業が日本の基幹産業だというのなら、そこを担う人たちを守ってください。このままぽっと出の素人に日本の質の高いコンテンツが食い荒らされ、その学習元のクリエイターに搾取されつづければ、コンテンツ事業は保てないと思います。日本のコンテンツで特に国内外から評価が高いものは、人の手仕事的要素が大きいものばかりです。この技術をもつクリエイターたちがこのまま萎縮していけば、これまで通りの立場など守れません。生成 AI を普及させるのであれば、もっとクリエイターを守る動きを見せてください。悪戯に享受目的の二次利用を行う生成 AI 利用者をコントロールしてください。この先も国に利益をもたらすであろう人たちを守ってください。
245	現状の生成 AI は世界中の大量の著作物を著作権者の許諾なく無断利用しています。無断利用されているのはただのデータではなく、人間の容姿、声、個人情報、著作物など人間の尊厳やアイデンティティに関わるものであり、これらを本人の許諾なく利用することは人権侵害に他なりません。生成 AI は他者の著作物等に依存しなければならない仕組みである以上、著作物を利用する際には著作権者の許諾を得て適切な報酬を支払わない限り一方的な搾取です。私は身体、声、個人情報、著作物など自身が持つもの全て生成 AI のデータとして同意なく提供したくはありません。生成 AI へのデータ利用を拒否する権利及び無断で利用した際の罰則の制定を求めます。
246	生成 AI に対する早急な規制及び法整備を進めていただきますようお願いします。イラストは個人の知的財産であり、デジタルイラストは情報資源でもあります。しかし現在の生成 AI は、個人の知的財産や情報資源を無断で学習利用しているモデルが主となっております。生成 AI で収入を得ている人間もいます。言ってしまえば人の知的財産や資源を盗んで金を稼いでいるようなものです。クリエイターや創作物の搾取で成り立っている現在の生成 AI は知的財産権の侵害に当たるツールであると個人としては考えております。内閣ではクリエイター達は生成 AI を使いたがっているとの事ですが、現状は全くの真逆であり、国内だけならず世界的にも生成 AI に対して否を唱えるクリエイターが数多く存在します。JASRAC や日本俳優連合等は生成 AI に対するパブリックコメントや声明を発表しております。また、諸外国では生成 AI に対する法規制も進んでおります。クールジャパン戦略の内文に「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」の項目がありますが、生成 AI がクリエイターの知的財産や情報資源を無断で学習し利用している現時点では戦略を実行に移したところで文化を衰退させるだけです。現行の生成 AI はクリエイターが育つ環境を奪うだけです。また、生成 AI による著しい情報汚染により、正しい情報が得られない状態でもあります。 重ねての意見になりますが、学習データはクリエイターとの正規契約のもとで収集されたもののみとする事、生成物には「生成 AI による生成」と分かるような標識を必須とし、剥がす等の行為を厳罰化する事、生成 AI による情報汚染対策等の法整備を早急にお願いします。知的財産や情報資源の保護にまつわる事項となりますので、諸外国と足並みを揃えた上での法整備をよろしくお願いします。一個人の意見ではありますが、どうかお目通しくださいますよう、重ねてお願いします。

【個人からの意見】

247	Ⅰはじめに 【基本認識】 （成長型経済への変革） 「○ 一方、直近では、賃上げ、設備投資、株価などが軒並み好水準を記録するなど、日本経済は、30 年間続いた低物価・低賃金・低成長に象徴される「コストカット型経済」から脱却し、新たな成長型経済に変革していくチャンスを迎えている。」 引用部分に関する私見です。「コストカット型経済」から脱却するためには、知的生産に従事する人間、漫画・アニメ・ゲーム等人気のある日本のクリエイターの権利保護が欠かせません。フリーランス新法の制定によって従来エンタメ業界の慣習で口約束で済まされてきた取引の適正化と就業環境の整備が進められたことは歓迎します。しかし生成 AI の活用に関しては、声優に著作権がない、学習が無許諾で行える権利制限の範囲が明示されていないことなど、現行法でカバーできていない問題が残されています。そのため現実に企業の広告に既存のクリエイターの絵柄に酷似した画像が使われる、人気作家の絵を学習した画像が販売される、芸能人の顔に酷似したグラビアが販売されるなど、製作費からクリエイターに支払われる代価を「コストカット」しただけの使い方がされています。 [redacted] AI の学習元としてコンテンツを無償で提供しながら、自分の仕事と競合する生成物に仕事を奪われる結果になっています。「成長型経済」への脱却につながるどころか逆行します。生成 AI を使用した広告やグラビアは素人目にもわかる破綻があり、それを修正する能力のない人間が作っていることがわかります。能力のない人間に、能力のある人間が無償で使い潰されています。放置すれば過去のコンテンツを食い潰すだけで、実力のあるクリエイターが育たなくなります。最近問題になったクオリティの低い生成 AI 使用広告の例を上げておきます。 [redacted] （３）AI と知的財産権 （現状と課題） 「AI は、情報のアクセシビリティの向上や、労働力不足の解消、生産性の向上など、大いなる可能性を予感させる技術である。しかしその一方で、大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている（※）。」 引用部分に関する私見です。確かに AI はすでに自動運転や医療用 AI 等広く活用され労働力不足を補う働きを期待され、一定の成果を出しています。しかしそれと「生成物を生み出す AI」すなわち生成 AI は、分けて論じるべきです。生成 AI は現役の知的生産従事者からデータ（文章や絵や音声や演技や翻訳など）を無許諾で取得し、それを無償で使い大量に生成した類似のコンテンツを同じ市場で競合させる技術であり、現に人間から仕事を奪い

【個人からの意見】

つつあります。激しい競争の中で技術を磨き続けている人間から、例えば声優の声を無断で使う、イラストレーターの過去納品した絵を学習させて新規の発注を止める、生成 AI に背景を作らせてアシスタントを切るという形で仕事を奪っています。声優による NOMORE 無断生成 AI キャンペーン動画が公開されて広くクリエイターの共感を集めています。
https://nomore-mudan.com/

現行の著作権法では声優の声そのものは保護されません。また著作権侵害は特定のコンテンツとの類似性、依拠性があれば認められますが、例えば複数のコンテンツを合成した場合は、特定のコンテンツとの類似性は弱くなり、仮に訴訟を起こしても侵害が認められる可能性が低くなります。しかし類似していなければ競合しないということはありません。人気のあるコンテンツの平均的な合成物が安いコストで大量生産されれば、クリエイターの仕事は減っていきます。日本企業の広告によく使われている美少女、女子高生の絵柄は、画像投稿サイト pixiv ランキング上位の人気作家の合成、いわゆる「オタク絵」、「萌え絵」と呼ばれるものです。企業は意図的にそこに集中してデータを学習させたモデル（Midjourney、niji・journey 、NovelAI など）を使用して美少女広告を制作し、クリエイターに対価を支払わず搾取しています。「コストカット経済」の見本です。そして生成物のクオリティは現在の広告の出来を見る限り低いものが目につきます。時代考証の誤りや手足指や洋服の破綻、パースの狂いなど、人間には許されないレベルのミスがあり、同じ価格なら人間に勝てる代物ではありません。ただ人間に対価を支払いたくない、コストカットしたい企業のための安価な代用品です。女子高生、美少女の多用は旧態依然で見るべき創造性もありません。こうした企業による現役クリエイターを搾取し模倣するモデルの使用は規制すべきです。パブリックドメイン、オプトインのみでデータを集め使用した生成 AI はすでに米国で公開されています。

[redacted]

こうした倫理的に問題のないモデルの開発に注力していただきたいと思います。現に国内でも産総研とアマナイメージズの生成 AI 開発、Mitsua Likes の開発が進んでおり、期待しています。既存のコンテンツの模造品や裸の濫造は必要ありません。人間そっくりな広告のモデルも AI で生成されていますが、学習元になっているのは芸能人ばかりではありません。基盤モデルのデータセットには一般人の肖像も多く含まれています。例えば Stable Diffusion の使用している LAION-5B がそうですし、追加学習と称して個人のブログや SNS からもスクレイピングされています。芸能人なら今後契約で条件を定めてデータを使うことも可能ですが、一般人の肖像(多くは写真）はデータセットの中で被写体の名前と紐づけられていない場合が多く、対価を支払う術がありません。そしてポルノ業者にも無断で写真が DL され追加学習に利用されています。他人の写真で AV を作れるサービスを提供する事業者(中国企業）が国内で堂々と営業を続け、顧客の個人情報だけでなく女性の顔写真も取得しています。

[redacted]

児童を利用した合成ポルノも日本ではモデルが特定できない場合は合法と主張され有罪とされた例を見ません。仮にプロのクリエイターに一定の対価を支払う仕組みがある程度整備されても、こうした一般人のデータの取得に関して規制がない状態では際限なく悪用され続けます。一般 AI ユーザーの倫理には今までの行状を見る限り期待できません。一般人の顔や声や氏名などの個人情報、個人の生体情報は無許諾で利用すべきではなく、利用しているデータセットから除外すべき。そのようなデータセットでトレーニングしたモデルも使用を奨めるべきではありません。偶然類似した顔がポルノに使われたことがわかり、名誉棄損で訴えようにも、被写体の若い女性や未成年者に訴訟を起こすのに必要な知識や資金(数百万）がなければ、泣寝入りになります。国内の判例では、芸能人のディープフェイクポルノを製作した業者が支払いを命じられた罰金はわずか百万です。

【個人からの意見】

	https://www.yomiuri.co.jp/national/20210902-OYT1T50281/ 自分の子供が児童ポルノにされたことを親が知っても、一般人の場合は芸能人より気づかれにくく発覚した時には加害者を特定することも困難で、法的措置が取れません。犯人が逮捕されていない被害者のインタビューです。 https://www.jprime.jp/articles/-/19145 個人情報は保護が必要で、許諾なく学習に使うべきではなく、特定の個人が標的にされる追加学習には特に厳しい法規制が必要です。特に子どもの写真をネットに上げない注意喚起が必要ですが、無断撮影の被害は防げません。性的画像が生成されアップされてからの訴訟では、被害者が過重な負担を背負うことになり、法的措置を取れない場合が多いと考えられます。学習データとして利用することをあらかじめ規制するしかありません。 ＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞ 「同中間とりまとめでも示されているように、知的財産権の侵害リスクとして指摘されるものは、声や労力の保護等、必ずしも知的財産法のルールのみでは解決できない点も複合的に関わる。そのようなリスク等への対応策については、AI ガバナンスの取組との連動が必要であり、生成 AI に関わる幅広い関係者が、法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら連携して機動的に取り組むことが必要である。 また、そのような各主体の取組を促進するためにも、文化庁、特許庁及び経済産業省において、それぞれが所管する知的財産法について、AI 技術の進展等を踏まえた必要な検討の継続を行うことや、文化・産業に関わる関係府省庁が連携して、関係主体に対する周知啓発を進めることが必要である。あわせて各主体の垣根を超えた共通理解の醸成を図ることも必要である。また、著作物等の適正な管理を期する権利者等の意思を貫徹し、契約による対価還元を実現するためにも、インターネット上の海賊版対策を強化するとともに、民間においても、適正に管理された正規版の普及の取組も必要である 2。」 引用した部分に関する私見です。 「必ずしも知的財産法のルールのみでは解決できない点も複合的に関わる」という認識には同意します。すでに書いたように、一般人のデータを無許諾で使用するリスクと、それを防止する規制についても、知的財産法の枠は超えますが、重要な課題として取り組んでいただきたいと思います。対価還元、海賊版対策は勿論重要ですが、著作者ではなく被写体として利用される一般人の個人情報はそれでは守ることも償うこともできないからです。
248	主に画像生成 AI についての意見です。 ・いわゆる無断学習（基盤、追加問わず）問題 ・生成 AI 技術のクリエイターへの押し売り（adobe の生成チケットなど、事実上の押し売りになっています） ・生成画像（イラスト風）によるイラストレーターなりすまし、競合（相場崩壊） ・生成画像（写真風）による誤報道、誤情報の拡散 などが問題だと思っています。その対策として、 ・学習データ提供の同意、非同意を著作者自身が選択できること ・生成 AI 使用非使用の選択の自由 ・生成物への「これは生成物ですよ」といったようなウォーターマークの表示義務化

【個人からの意見】

	・ソフトウェア側、あるいはユーザーが「どのクリエイターのデータを学習したのか」をいつでも開示できる用意を義務化 などを希望致します。また最近主にアニメ制作に生成 AI を推し進めているきらいがありますが、生成 AI で出力されたベースを「修正する」というのは手間であり苦行です。（デザイン、イラストなど、他のどのクリエィティブ業でも同じです）アニメ視聴者としても、ぬるぬるとした気持ち悪い動画をアニメだとは思っていないです。問題が山積している以上、単純な推進よりも、まずは法整備などでしっかりとした土台を作っていってほしいです。
249	知的財産推進計画　概要４P『AI と著作権』について。ページ右上に『創造』の二文字が表記されていますが、この『AI』が『生成 AI』を指しているのなら、この『創造』という表記は誤りです。現状の生成 AI 技術は、無断機械学習により集められたデータ群（著作物）ありきの技術です。集められたデータに検索用の『タグ付け』を行い、プロンプトという命令を通じて、指定されたタグを検出し、検出されたデータを合成して出力する技術に過ぎません。そこに創造性はありませんし、そもそも無断で集められたデータばかりなのですから、はっきり言えば盗品ツールです。『検索・合成』と『創造』は大いに異なります。『創造』は人の手により行われるものです。生成 AI 出力は『創造』ではありません。どうかお考え直しください。 本文 14P。 以下、引用させて頂きます。 『同報告書では、具体的に検討を進めることが適当な事項として、学習用データの作成の促進に関する環境整備を掲げ、このことは、文化審議会における検討を経て、著作権法における柔軟な権利制限規定の導入（2018 年著作権法改正）につながった。他方、同報告書では、AI 生成物の知財制度上の在り方については、AI の技術の変化等を注視しつつ、具体的な事例に即して引き続き検討することが適当であるとしていた。』 最後の『AI の技術の変化等を注視しつつ、具体的な事例に即して引き続き検討することが適当である』について、2018 年の法改正時には現状の生成 AI 技術および生成 AI による諸問題（無断機械学習による著作権・肖像権をはじめとした人権侵害、ディープフェイクの蔓延、詐欺等の犯罪利用）はなかったのですから、2018 年の法改正ですら、現状に即していないと言えます。著作権法 30 条の４という条文のせいで、あらゆるデータ（著作権者が許可していないデータ、海賊版サイトに無断転載されているデータ、個人の顔がはっきりわかる写真、CSAM・犯罪被害写真等の問題がある画像等々）の無断機械学習に対して、『合法』のお墨付きを与えているような惨状です。また、開発者側から見ても、著作権法 30 条の 4 は、どこまでがセーフでどこからがアウトなのか、判断しづらい内容になっていると存じます。２０２４年、EU にて制定された AI Act が交付・適用されました。EU 域内で取引・サービスの提供をするのなら、日本も他人事ではありません。また、文化庁の「AI と著作権に関する考え方について（素案）」のパブリックコメントの中には CISAC からの意見も有りました。日本が各国の著作権を尊重する国であるのか、世界から注目されていると感じています。なお、生成 AI に関する労働問題に関して、CISAC（著作権協会国際連合）が調査会社に依頼した研究結果が発表されたとのことです。研究結果より『2028 年までに、生成 AI による生成物の市場が拡大し、人間の制作の代替となる影響から、音楽クリエイターの収入の 24%、視聴覚クリエイターの収入の 21%が失われるリスクがある。』との見解が示されたとのことです。 https://www.cisac.org/es/Sala-de-prensa/news-releases/un-estudio-economico-mundial-revela-que-la-ia-generativa-amenaza-el この記事が事実だとしたら、生成 AI は『数十億にのぼる膨大なデータを権利者の許可なく利用し尽しているにも関わらず、既存の市場と衝突し、権

【個人からの意見】

	利者の利益を不当に害する』技術であると言わざると得ません。これはぜひ、再びの検討を行い、生成 AI に関する諸問題を解決すべく、改めて著作権法 30 条の４を改正し、加えて、生成 AI に関する規制法を新たに作成していけるよう、働きかけて頂きたいと存じます。
250	AI 学習元のデータセットとして自身の著作物を使用されることを著作者が望まない場合、著作者の意志を尊重してほしい。著作者の意志と権利が守られるような法律を整備してほしい。可能であれば、著作者の意志に反して著作物が AI 学習に使われた場合、法的措置が取れるよう、AI 利用者の登録を義務付けてほしい。
251	現状の生成 AI は基盤モデルが海外製であること。そのモデルは世界中の無許可画像を読み込んでいること。基盤漏れるを所持している大手生成 AI 提供開発社は責任を保証していない事。それにより現状の生成 AI そのものが脆弱性の上で成り立っており、企業が使うにはあまりにもリスクが大きすぎて使い物になっていないのが現在である。 日本国内で「クリーンな生成 AI」とうたわれているものが現在すべて「後期学習のみが許可だと言っているに過ぎない」 前述のとおり、事前学習にあたる基盤部分は世界中からの無断転載やＣＳＡM画像（国内では単純所持で違法である）、および企業公式画像から一般の名もなき方々の日常写真まで幅広い分野での無許可画像でできており、その上に乗っかっているにすぎず、「クリーンな生成 AI」は犯罪を基盤にしたうえでの表面上のクリーンである。生成 AI に対する認識が日本の政府レベルや企業の上層レベルでの認識とエンドユーザーと世界の傾向であまりにも距離がある。EU では AI 法が制定される方向であり、カリフォルニア州でも AI に関する規制法が出来、一般認識では●（旧 Twitter）に投降された企業 CM に生成 AI 月かっわれていた場合必ず炎上し、クリエイターを軽視しているとして生成 AI の仕様は蔑視対象である。恐らくこれはテック系企業や技術者や広告代理店による生成 AI のメリットばかりを政府筋や企業体はプレゼンされていないだろうか。むしろデメリット（純粋な犯罪性による危険性と認知能力の低下による文化破壊）のほうが影響が大きく、心身の成長にすら弊害が及ぶと懸念される。 せっかくの古来より蓄積された日本の財産及び今日育まれたコンテンツ分野の財産を生成 AI により自ら破壊させ、結果、社会基盤や治安、安全保障、外交、そしてクリエイターの育成どころか破壊と衰退をもたらす事態に舵を切ろうとしている。発展を望むならば各知財の保護に生成 AI は不必要であり、資金の投入は人そのもの行われるべきである。31 ページ各省庁の検討内容について AI と生成 AI は全く違うものです、以前より各パブリックコメントで多くの意見が出ております、世間では特に文化庁に送った二万通の意見が全く使われていないとの認識でいます。もし、広告代理店などに利益追求のためだけに利用する側にとっての利益だけのためにプレゼンを受けているのだとしたら、大企業体のプレゼンを優先するべきなのか、国民（クリエイター）の意見を優先するべきなのかよくお考え下さい。日本の知財はどこが源流なのでしょうか、生成 AI は不正に使うばかりを追求している不正使用ツールであり現段階では企業がまともに使える材料ではありません。 34 ページ相当、著作権に関して現状生成 AI による偽画像反乱および事前学習段階による犯罪的一方的クローリングによるプロアマ一般を問わない搾取状況にあり、一刻も早い独占禁止法の見直しが迫られている。ハッキリ言ってアンフェアな状況である。特に●（旧 Twitter）社の投稿したコンテンツは全て生成 AI クローリングを受け入れて grok（X の生成 AI）に使われても訴えることすらできない状況。グーグル社も検索結果表示コンテンツは画像も文章もすべてグーグル社のクロー林に使われてしまう事態まで発展しており、テック系企業体による強引な手法により、クリエイターは個人の PR の場所すら安全圏を確保できない状況になっている。また生成 AI を使われ、勝手にクリエイターの画風や技法、結果のなりすましなどに利用されクリエイターの社会活動自体が破綻に追い込まれる事態にもなっており、かつ、生成 AI は犯罪ツールであり、それを使用した各種犯罪による法整備がないため、クリエイターは訴訟自体ロクにできず、したとしても膨大な費用が発生するため現状泣き寝入りである。また、犯罪が容易にできてし

【個人からの意見】

	まうため、本来なら通常の警報で適用されそうなことも平然と行われてしまう無法状態に近く、発生するはずのなかったであろう犯罪が行われている状態に等しい。
252	現状生成 AI はそもそも無断で権利物を学習データに使用したものが殆どで、それらは著作権違反、肖像権の侵害、プライバシーの侵害、人権侵害、知的財産権の侵害などが非常に多く含まれており早急に法整備して強い規制をするべきです。また、生成 AI を利用したなりすましや詐欺、嫌がらせ、さらには特定の人物のディープフェイクなど数えきれないほどの悪用が既に発生しており、そちらも法整備で強い規制をするべきです。つまり、現状の生成 AI は知的財産権を含む多数の権利を侵害しているので、その侵害から守るためにも法整備と強い規制はしなければならないことです。日本は多くのクリエイターがいて、中には世界的な人気を持つ人も少なくありません。そうした人達の知的財産権や著作権などを守ること、また一般の国民のプライバシーや肖像権、そして人権を守ることも国及び政府の義務のはずです。どうか生成 AI による権利侵害、ディープフェイク、詐欺、嫌がらせを強く規制するための法整備をお願いします。 そして、完全にクリーンな生成 AI を作りそれを上手く活用していくのがベストだと思います。クリーンな生成 AI とは第一に、明確な許諾を得たデータのみを使用。著作物ではあれば著作者に直接明確な許可を得たもの。写真であれば撮影者と被写体の人全員から明確な許諾が得られたもの。転載されたものや著作者ではない人から許諾を得たもの、大きなプラットフォームや素材サイトなど本当に本人から許諾を得られているのか不明なものは禁止。さらに許諾していないもの、もしくは何らかの理由で権利者が学習データの削除を要求した場合の学習データから削除することの義務化。また、AI による生成物も学習データにあってはならない。理由は一度 AI を通せば権利物に酷似していても学習データとして利用できてしまうのはただの権利のロンダリングであり倫理上、常識的にダメだからです。それらに伴い、学習データの公開の義務化も必須です。また、公開した学習データに虚偽がある場合や公開しない、できない場合には強い罰則およびその生成 AI の禁止が必要です。第二に、生成物に対して老若男女が一目で AI 製のものだと分かるように大きく「AI による生成物」と明記すること。そして使用した AI ソフトとバージョン及びその会社、プロンプトやシード値などの公開の義務化。第三に、特定の人物やキャラクター、或いは作品などを出力することの禁止。また、特定の人物やキャラクター、作品の名前を指示することの禁止。第四に、生成物への著作権は付与されないということの明確化。生成物は学習データを混ぜてそれを参照して生成しているだけです。さらにそれは複製の一種と捉えることもでき、創作性のカケラもないため著作権を含め、権利が生じるべきではありません。第五に、無断学習生成 AI 及びその生成物について全面禁止にするべき。無断学習生成 AI のソフトはもちろん、その生成物については原則禁止にするべきです。第六に、違反した場合の罰則。また、政府の AI 対策について AI 企業と関わりがある人が対策会議等に出るのはおかしいと思います。無断生成 AI に対して反対意見を持つ人を多数入れるべきです。
253	学習元の代替品を作成することが目的となっている生成 AI（イラスト、楽曲、音声等）は著作元の許諾を取り、報酬を支払うなどの仕組みを作りをして片方だけが損をする状態を失くさなければいけないと思います。事実として学習素材とする作品は AI 生成されたものではなく、人の作品を選んで学習し続けなければ成り立たないものにも関わらず、共存の仕組みがまったくできていないことが問題です。AI 生成作品が権利問題のリスクがあるものとして利用がされにくい状況ですが、許諾をとったことを証明する仕組み作りや、法整備をすれば利用は進んでいたと思います。日本は漫画やアニメなどのコンテンツを先進して売り出していますがそういった知的財産を守る仕組みも先進するべきです。そうしなければ更に AI 技術が進んだ時、海外で日本のコンテンツの類似品が膨大に生成されしまい日本独自の作品が売り出せなくなるなど、日本の経済衰退も起こり得る大きな問題に繋がりかねません。

【個人からの意見】

254	＜イラスト・漫画・写真などのデータセットとしての利用について＞ 「推進計画 2024」15 ページの図の通り整備されることを望みます。現状、契約部分の「ライセンス市場の形成と対価還元」について、自身の制作物を利用してほしくないにも関わらず無断で使用されたデータセットによる画像生成 AI が横行していますので、早急な対応を望みます。さらに制作者・著作者の権利侵害以外の問題として、このような被害にあっても何もできない不満からか、SNS 上で私刑のような行為が多数見受けられます。 具体例としては、 ・生成ＡＩを使用したイラストを広告につかった企業への攻撃 ・ＳＮＳに搭載されたＡＩで画像生成したナウル共和国のアカウントが誹謗中傷を受ける ・ＡＩと疑わしいイラストをアップしたイラストレーターの[redacted]が誹謗中傷を受ける です。 後者２件に関しては、 ・ナウル共和国はＳＮＳで提供されている画像生成ＡＩ機能を使用したこと ・[redacted]は、ご本人は使用を否定（証明としてレイヤーなども開示） など、特に問題があるようには見えず、義憤にかられた個人の正義感が行き過ぎた結果、起こった中傷のように思われます。このような事態が起こるのも、現状、「技術」による一方的な搾取が行われていることが原因ではないでしょうか。早急な法整備と、健全な市場が形成されることを切に望みます。
255	お読みいただきありがとうございます。まず最初に。生成 AI が起こしたのは革新ではなく過去最大規模の人権侵害・情報汚染であると断言させていただきます。政府はこの技術を目玉として推進したいようですが、開発サイドが基盤データ構築の際によって盗まれた多くの著作物・個人情報が含まれていることはご存じでしょうか。専門家がいらっしゃるようなので知っているうえでの推進と取らせていただきます。生成型検索エンジン、俗にいう生成ＡＩが世に放たれておよそ２年半、ＳＮＳをはじめとして多くの場で個人が、その過ぎた力で以て多くの人を傷つけています。海外・・・ＥＵやアメリカではすでに多くの人が規制を訴え、その結果、国が規制に動いています。一方で我が国はどうですか？この２年半、政治家たちは耳障りのいい言葉で都合のいいことしか言わない人の言葉ばかり聞いて法整備に対して消極的で碌な議論もされてきていないと聞き及んでいます。規制の議論の場の座長にあろうことか推進側であるＡＩ戦略会議の人間を据える、被害者側のクリエイター、文化人は入れない議論の場など茶番もいいところだと言わせていただきます。あなた方はクリエイターや国民から税金を任せてもらっている責任というものはないのですか？こうして時間を割いてコメントを書かざるを得ないくらいには我々も政府の対応に強い懸念と怒りを覚えています。もう慎重に議論する時間なんて残されていません。 今必要なのは迅速な規制と法整備です。緩和は後からでも遅くないでしょう。 以下に被害の実例の一部を列挙させていただきます。 ・・芸能人の肖像を無断で生成 AI で使用してポルノ動画を生成して配布した人物が名誉毀損と著作権法違反の疑いで逮捕された事件 https://www.nikkei.com/article/DGXMZO64577690S0A001C2CZ8000/ ・・陸上選手の肖像を無断で生成 AI で使用してヌード画像を生成して SNS に投稿した人物が名誉毀損容疑で書類送検された事案 https://www.yomiuri.co.jp/national/20231106-OYT1T50107/

【個人からの意見】

	・・絵師さんの絵に類似する AI 生成物を出力して SNS 上で配布した行為に対して、絵師さんが提訴のための費用をクラウドファンディングした事案 [redacted] ・・生成 AI で特定の作家名や作品名等をプロンプトに入れて出力すると、作家のサインや作品のロゴマークがほぼそのまま出力される事案 [redacted] ・・生成 AI のデータセットで実在の児童の写真や一般人の肖像や、海賊版サイト上の漫画の中身等が大量に使用されている問題 https://www.nikkei.com/article/DGXZQOGN20F220Q3A221C2000000/ https://www.yomiuri.co.jp/national/20240407-OYT1T50068/ https://gigazine.net/news/20220915-have-i-been-trained/ ・・イラストレーターさんが納品したキャラクターのイラストを依頼主が無断で生成 AI で使用して生成物を販売し、イラストの依頼が打ち切られた事案 https://www.yomiuri.co.jp/world/20240214-OYT1T50020/ これだけでもまだ氷山の一角と言える状態です。これ以上危険な技術を野放しにする理由がありますか？それとも他人の知財を盗み取って作った技術でまだ人を傷つけ続けますか？起きている被害は仕方ない、目をつむれ、技術の発展には仕方ない犠牲？そんなことを認めるような政府でないと思いたいですが、どうにも信用を置けない人がかじ取りをしているようなので一市民、一納税者としてここに意見させていただきました。ここまでお読みいただきありがとうございます。
256	現在、生成 AI の学習基盤は著作者に無断で学習したものが大半であり、世界各国で規制が進んでいる。生成 AI は芸術のみならず実在の一般人の写真やニュース映像を取り込むことでフェイクニュースや特定個人の性的画像の捏造が氾濫し著しい人権侵害が起きている。この中で日本だけが規制をしないのは、国際的な信用低下とメディア産業力の低下を招くと断言できる。アニメ業界においても、生成 AI は現場の混乱を招き顧客の信用を失うだけで無用の長物だというのが主な意見である。
257	「A. 知的財産の創造　（A３） AI と知的財産権」に対し、国内の情報リテラシーの低さと近年の生成 AI の問題を重点に意見を述べたものです。 端的に現在の世界情勢(ネット上での情報操作による情報戦、大手企業の悪手とも呼べるサービスガイドラインの改定等)、日本における情報リテラシーの教養の低さから反対する。特に生成 AI の登場からここ 2 年で、人権や文化、歴史を侵害、情報の捏造・改変が安易になり横行し、これを律する法律が現行の日本にはないからだ。まずだれもが一定の範囲にできる公衆送信の社会への影響を軽んじないでいただきたい。 端的に、現在の生成 AI は様々な権利、個々のモラルで一定に守られてきた情報を、非合法に搾取し、詐欺等の犯罪を悪質に助長する犯罪ツールでしかない。これは文章、音楽、画像とどの生成 AI ツールもこの悪質な開発背景をひた隠しに開発されているため全うなものはゼロの技術である。これによる繁栄や経済への政策は、人の尊厳を常に踏みにじる行為を暗黙の了解とすることと同意であり、犯罪大国になることを海外へ宣言したと言って過言でない。 従来の AI とは全く異なるものだと認識していただきたい。現に起こっていない天災を起きたかのように流布するディープフェイク生成による詐欺行為、安倍元首相（[redacted]）や、岸現首相（https://m.youtube.com/watch?v=0jP2oLiIUIw）の容姿を生成 AI に取り入れた死者から現在生きる人への冒涜的ディープフェイクが、愉快犯的なあってはならない"遊び"の思想で web 上で蔓延っている。また上記 2 件の捏造は現

【個人からの意見】

在も取り締まられてもいない。また犯罪ツールとしての親和性が高い。別問題では児童ポルノに匹敵する画像や、児童に問わず老若男女の著作を侵害したデータの頒布または販売も著しく、日に日に悪質なものへと変わっている。
これらは、たまたま出力されたものではなく、意図的に生成 AI 利用者の性的欲求、自己顕示欲、承認欲求の解消、他者への脅迫に生成されていることがほとんどであり、生成 AI のデータセットと呼ばれる基本的なデータベースにこれらの画像の元となった人物の情報が無断に収集され消費されていることを示している。
例 Google 検索 [redacted]
[redacted]
常に幼い少女の生成 AI を出力し、投稿しているユーザー例
[redacted]
生成 AI 利用者からの、いちイラストレーターへの殺人予告や嫌がらせも横行している。(最近捕まったものの 1 年かかり、くだんのイラストレーターは心身ともに疲弊したことを SNS で明かしている。)
[redacted]

上記のことを踏まえ、個人的に最もこの生成 AI がもたらす恐ろしい現象は、生成 AI から作られた情報や結果を努力や研鑽もなく自分の能力と捉える錯覚と強い依存性、これに比例し建前や節制が崩れ、倫理観や深い思考を捨て、名誉や成功、金銭的価値としか出力されたものを捉えず、人を虐げる行為に走る人物が、恐ろしい速度で日々増加していることだ。麻薬や賭博への依存に近いものではないかと推測する。件のツールでは違法サイト（[redacted]）から常時情報を収集している。この状況下で、″国が図書館の著作物の公衆送信範囲を追加した″、とすると、さらに国内の情報での名もなき犯罪と犠牲者を増長させることになるだろう。またこのツールのバックグラウンド、問題点が日本は他国より認知及び理解がされておらず、2023 年頃から大手企業や起業家がビジネスの一端として安易に取り入れ始めたことも、恐ろしい事態である。直近では sns X で grok という生成 AI サービスが実施されたのが、個人として真新しい情報である。Grok もまたクリーンなデータで画像やテキストが生成されているわけではない。
参考例
[redacted]
AI が生成した「クラスメイトの女子高生の偽ヌード写真」を男子高生がグループチャットで共有したとして警察が捜査を開始
https://news.livedoor.com/lite/article_detail/25302505/
ほか

【個人からの意見】

	メディアから改変される歴史改変。 [redacted] 以上のことから、情報リテラシー、知的財産、著作・人権の重さについての教育と、生成 AI にも対する法律の見直しから、国にはしていただきたい。今回の政令（案)はそういったことを整備してからの案だ。
258	人が努力と研鑽を積み重ねて描いたイラストを、作者の同意を得ずに無断で学習し勝手に作品を作る。さらに、無断学習で作れるようになった作品でお金を稼ぎ学習に使われた絵の作者には何の利益も無い。作者が著作権の侵害だと怒っても現状の法律では対処が難しく好き勝手に人が描いたイラストを無断学習して作品を無断生成し荒稼ぎし続けているのが現状です。日本の文化芸術振興基本法は、文化芸術が心豊かな活力ある社会の形成に重要との理念の元に作られましたが、生成 AI の無断学習によりやる気を失った作者が次々に引退していく。著作権の侵害だと裁判を起こそうとして膨大な時間、労力、お金を失い、創作活動に支障がでる。問題点を訴える為このようなパブコメの作成すら、クリエイターの創作活動を妨げている。クリエイターから活力を奪い失わせている生成 AI を放置して法整備を行わない行為は文化芸術が心豊かな活力ある社会の形成に重要との理念の元に作られた文化芸術振興基本法の理念に反しています。絵だけでなく、声優や俳優、配信者や VTuber の声が生成 AI で無断学習され本人が喋っているように見せられる声の無断学習。実在する人の顔の写真を生成 AI で無断学習して生成 AI の写真集として販売する肖像権の侵害に該当する行為を平気でやっている業者。生成 AI の学習データに児童ポルノといった違法な画像が含まれている事。これらも厳重に取り締まる必要があります。ネット上に存在している人が描いたイラストを生成 AI で無断学習し無断学習したデータで作品を生成して利益を得る行為を違法とし刑事罰に処せるよう法整備を行う必要があります。各 SNS の運営会社には投稿されたデータを生成 AI の無断学習に使わせない為の利用規約の整備や違反者への罰則の義務化。生成 AI を取り扱っている業者には、学習に使用したデータを開示する事を義務化するよう法整備が必要です。当然、業者が無断学習をした場合も厳しい罰則に処されるよう法整備が必要です。
259	生成 AI の法規制(法整備)を強く求めます。欧州に習い、データセットの開示義務と、どの生成 AI が作成したのか一目で分かるウォーターマーク貼り付けの義務を絶対とし、個人レベルの機械学習不可も盛り込んで欲しく思います。通常の AI はデータ解析などに有用と考えていますが、生成 AI に関しては問題点が多すぎて使い物にならないと認識しています。知的財産においても、(第三者などが行った)機械学習から権利者が保護されるよう、また情報の流出によって権利者が不当な不利益を被らないよう、生成 AI 事業者(企業)、生成 AI ユーザーに対して罰則付きの法規制・法整備を強く求めます。 以下、生成 AI についての問題点を申し上げます。現時点でのほぼ全ての生成型 AI は、基礎学習モデルと呼ばれるインターネット上のあらゆるデータを収集・取り込んで構築した物を使用していますが、ほとんどが権利者(個人・企業を問わず)に通告もなく、無許可で作品・制作物を利用しています。また、インターネット上では無断転載なども横行しており、本来であれば有料コンテンツとして販売している物を無断転載され、生成 AI の学習素材として利用されている、などのケースもあるようです。例に挙げますと、画像生成 AI では pixiv 等の(有料・無料問わず)画像を無断転載サイト([redacted]等)を経由して学習データとしているようです。ボイスチェンジャーや音声生成 AI については、特定声優・配信者の声を無断機械学習(例えばアニメ、YouTube などの動画配信サイトから音声データのぶっこ抜き等で学習素材とするなど)し、それを販売する痴れ者も居るようです。手軽にそういった行為が出来るため、通報しても「いたちごっこ」となるようです。これについては分かりやすく権利侵害しており、音楽団体や声優・俳優等が無断生

【個人からの意見】

	成 AI に反対の声明を出すなど、話題になったと思います。 生成 AI の基礎機械学習データに、無断転載データが利用されていることを是としている現状は、法律上は問題ないとしてもあまりに納得いかないものであると考えています。すでに諸外国では規制が進められており、明確に権利侵害であると考えているようです。私はこれに強く同意しており、日本においても生成 AI および生成 AI 企業への、速やかな法規制・法整備(罰則付き)を強く求めたく思います。生成 AI は偽情報・デマ・印象操作などの悪用にしか使い道がなく、実際に遭遇する生成 AI ユーザー(特に悪質なもの)は詐欺師と言っても過言では無いほどの、嘘で塗り固めた攻撃性の高い存在でありました。SNS であれば、個人でアカウントを運用するイラストレーター等が特に標的にされやすく、なりすましや精神攻撃(作品を追加学習して作成した生成 AI の生成物を煽り・デマに使う等)で筆を折る等、非常に悪質な事例も存在しました。手軽にこういった加害行為が行える・想定できるという点においても、早期な法規制を求めるに十分な根拠になりえると、私は考えています。ネットリテラシーの醸成以前に、こういった「倫理的に問題のある加害行為」を許さないという、国の意思表示として、しっかりと法規制・法整備に取り組んで頂きたく思います。
260	結論から述べますと、生成 AI に対しては一切の使用、開発、提供を禁じて欲しいと考えております。既に出回っている生成 AI に対しては学習データの公表を義務化し、違反者には懲役刑を課す等の身体的な拘束力を持つ法整備を実施する必要が有ると判断致します。上記結論に至った理由としましては画像の AI 学習の禁止、並びにガイドラインに記載された内容以外での利用禁止が文章として掲載されているにも関わらず、生成 AI ツール使用者による違法な画像の作成、投稿によりイラストレーターが活動を停止せざるを得ない状況が発生しております。具体的な例を挙げると「ピクシブ株式会社」にて運営している画像投稿サイトにて画像投稿を行う生成 AI 使用者が、学習用データとしてイラストレーターの許諾無しに画像を使用し、イラストレーターの活動を停止に追い込んだ事例があります。 私は自身が執筆した小説に添える挿絵を作成して頂けるイラストレーターを探す際に各種 SNS サービスを利用しているのですが、生成 AI ツール使用者による違法な画像学習と投稿により活動停止、あるいはイラストの非公開化等が行われ、イラストの作成依頼自体が撤回ないし受付終了する等でイラストレーターとの契約自体が困難になっており、創作活動に悪影響が出ております。現状の法制度では違法学習された画像データに対する削除命令や生成 AI 使用者を取り締まり、再犯防止を徹底する事が困難である為、当方の創作活動に於いてもイラストレーターとの契約が困難になる実害を被っております。私個人としましても、挿絵として作成・使用許可を頂いたイラストが生成 AI に無断学習されて違法な画像が出力される事は避けたいですし、それにより私の執筆した作品が風評被害を受ければ今後の活動にも悪影響が生じます。よって、私自身の創作活動の為、イラストの作成と掲載の契約を行ったイラストレーターの活動保護の為にも違法な生成 AI ツールと使用者に対する取り締まりを実施できるように法整備の実施が必要だと考えております。どうか御一考の程、よろしくお願いします。
261	文化庁が、生成 AI による既存のデジタル化され、ネットで後半に行き渡っている絵画、イラスト、音楽、文章、声優の声などの知的財産物の学習を容認した思われる発言をしました。その結果、他者の力量を用いて生成された作品が発表される際に、生成元の力量が必要であるにもかかわらず、生成元に富が還元されない状況が現時点で存在する風潮が見られます。またこの状況は「知的財産権」だけではなく、「著作権・著作人格権」に伴う作品創造者の人権侵害こそが問題だと考えられますが、そのことが理解されにくい環境づくりを政府そのものが担っている可能性があり非常に危惧しております。
262	知的財産推進計画は、著作権・知的財産権の厳重な保護とセットで考えられなければならない。またその保護の運用も厳格でなければならない。2024 計画にて頻出する「知財エコシステムの再構築」だが、保護の項目にあらゆる著作権者と知財の保護という観点が抜けているという印象を得た。著作

【個人からの意見】

	権は条件が揃えば子供の落書きにすら発生する強力なもので、いわば知財の人権に相当するといっても過言ではない。当該システムの構想には「技術流出の防止」「海賊版・模倣品対策の強化」にしか言及しておらず、商用利用ベースの作品やそれに伴う技術しか想定していないことが伺える。 しかし、生成 AI による無断機械学習は実際には商用利用ベースだけでなく、画像生成 AI であれば子供の書いた絵ですら無作為に収集を行っていることが確認されており、事態は商用利用に限らない。子供のアマチュアの著作物が悪用されれば、将来のクリエイターが成長する芽を摘むことになり、またそうでなかったとしても国民の権利を侵害することは許されない。これは社会的な情報汚染問題なのだと自覚すべきであり、汚染されている情報を輸出することが果たして外貨の獲得ひいては国益にかなうものであろうか。当該システムの構想に幅広い知財保護の仕組みを組み込むことが急務と考える。 「新たなクールジャパン戦略」P.33 より ＜○ 俳優、声優、アナウンサー等の肖像や声等を利用して、 AI によりデジタルレプリカを生成し、コンテンツで利用することについて、人格・職域保護の観点から民間ルールの検討に取り組む。＞ 肖像・声等などに限らないが、あらゆるデジタルデータに変換可能な著作物を保護する観点を持つのであれば民間ルールの検討のみでよいのか。法によって強力に規制すべきだと考える。現在の我が国の生成 AI を取り巻く状況は利活用を前提に進められており、一国民として大変不安を抱いている。 理由としては 1.前述のデータの無断利用 2.ディープフェイクの作成による社会的混乱 3.ハルシネーションによる情報の誤った理解の伝播 4.データの大量生産による、正しい情報の駆逐・次世代クリエイターが育ちにくい環境が図らずしも構築されてしまう可能性 以上があげられる。 このことを防ぐため、以下の提案を行う。 1.無断機械学習は法によって規制すべき 生成 AI に関する規制法を制定し、無断機械学習を禁止すべきである。現在あるデータセットについては、破棄すべきである。 2.オプトアウトでは不十分・オプトイン方式を義務付けるべき 上記 1 を実現するため、データセットの扱いはオプトアウト形式ではなく。オプトイン方式を義務付け、学習を許可している者からのみ収集することとするべきである。これは後から学習させる追加学習についても同様である。 3.AI 生成物であることの表示義務 現在生成物であることの義務表示がなく、これがディープフェイクの氾濫や AI 生成物に手を加えてひとの手によるものだという「僭称」に繋がっている。これらは言わば情報汚染であり、生成物であることの表示を法によって義務付けられるべきである。

【個人からの意見】

	私は、我が国の生成 AI 政策は一旦最初からやり直すべきであると考える。 それは情報としての健全性の担保こそが我が国のコンテンツ産業の国際的な信用の醸成に繋がり、それが結果として国際競争力を強化することにつながると考え意見の表明とさせていただきたい。
263	生成 AI の使用を全面的に、法的に禁止してください。生成 AI による情報汚染、ディープフェイク、クリエイティブの価値の損失がひどすぎます。
264	生成 AI は無断学習がもととなっており資料に記載されている通り、法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせ連携する事が必ず必要だと思います。今現在は技術の進歩と知的財産権の保護の両立が不十分であり、イラスト業界や声優俳優業界では既に権利侵害による被害が拡大しています。使い手による個人間の問題と矮小化せず規制を設ける事、権利者に許可とり対価を払う事が重要だと思います。またなりすまし行為や災害時の偽画像、情報汚染などを防ぐために「AI を使用した事」が分かるように記載の義務付けが必須だと思います。
265	世界と比べると日本は生成 AI による著作権軽視か顕著に思えます。最近は X が生成 AI を無料化しましたが、早速著名人の生成 AI 画像を量産したり電車が爆発したリアルな画像を生成したりしてディープフェイク画像が量産されました。法律が無いからと不謹慎な事も平気でする人が多く、本物と見分けつかないデマがこれから増えていくと思うと不安です。私も知らないうちに誰かがに撮影され生成 AI に利用されるのかと思うと怖いです。それでも日本は世界に勝てると思っているのですか？
266	追加学習のためのデータについて、アーティストに対価が支払われるべきです。日本人アーティストのイラストが、海外のサイトに転載され、追加学習に使われています。アーティストは無料で作品を提供している状態です。追加学習用データ（イラスト）を有料とすれば、日本のコンテンツ産業の柱の１つとして、高い利益を上げるでしょう。また追加学習用データが有料であるという前提の上で、アーティストが作品を提供するかどうか、選択できるようになってほしいです。法整備は、日本の産業を発展させることにもつながります。法整備をお願いいたします。
267	生成 AI について。絵から絵、音声から音声と、学習元と生成結果が同種のコンテンツとなる生成 AI については、学習時に学習元への許諾を必須とすべきと考えています。画像を学習データ化のために利用するのであれば、生成 AI 開発者はクリエイターに適切な対価を支払うべきです。今はその対価が支払われておらず、非常に問題です。学習元データ A、B、C が集約されて学習データ D に変換されたとき、D はあくまで A、B、C の作者の成果として評価されるべきだと考えます。D を公開した企業が「我が社の技術だ」などとするのはクリエイター成果物の搾取であると考えます。 また、生成物の著作権は誰の著作物として保護されるべきかしっかり議論されてほしいです。生成 AI の生成物は人の関与が少ないため著作物として保護されないという考えが国内外で見られ、その考えに私も賛成しています。ただし、生成 AI は著作権がないとしてしまうと不都合があります。特定の作家に作風が似てるものが大量生産され、それが著作権がない＝著作権フリーであるとされると、その作家の作品の価値が著しく低下し、活動に非常に不利益になってしまいます。まず、勝手に学習データ化することは違法とし、ライセンス許諾のある生成モデル以外は違法モデルであるという前提をしっかり作った上で、「生成モデル作者の著作物である」とするのが良いのではないかと思っています。
268	私は趣味で絵描いてます。Pokémon Trading Card Game イラストレーションコンテスト 2024 に自分の作品を応募しました。私は「オーダイル」というポケモンを使用してイラストを描き応募しました。1 次結果発表に際に作品一覧画像が掲載されましてその中に AI を使用したイラスト画像が混ざっている事例があり、再抽選がありました。 https://www.ptcgic-cr.com/2024/notification_202406_02/

【個人からの意見】

	以上事例があった為抽選の機会があるはずでしたが、AI 画像が混ざっていた事で機会を害されましたので、こちらで意見させて頂きました。
269	生成 AI に反対します。この二年間で生成 AI が生み出した事例。 ・生成 AI を利用した詐欺行為。 ・ディープフェイク画像による情報汚染。一般人が手軽に生成 AI に触れられるかつ、何の規制も施されていない為その数は膨大で悪質です。知識ある人間による情報修正が間に合わず汚染は広がる一方です。間違った骨格、生態の動物の写真、動画の拡散。災害情報の間違った画像、動画の拡散による混乱などが挙げられています。 ・有名人、一般人問わず生成 AI を用いたポルノ画像生成、販売。全て本人の同意なく生成されている。児童ポルノ、肖像権、人権侵害問題にまで発展していると考えらます。 ・クリエイター、アーティストの作者本人では無い他者による無断学習、販売、なりすまし、誹謗中傷等。知的財産の侵害。コストカット、合法であるなどと謳われ一方的な搾取が横行しています。幅広い層が被害に遭っています。プロ、アマ関係ありません。 早急な規制、法整備、罰則が必要と考えます。何の規制もされていない現状生成 AI 使用者の言動行動は悪質極まりないです。2022 年、中国の規制案としましては、生成 AI 物には生成 AI マークを表示する。生成 AI 使用者には実名登録を義務付けとなっているようです。この中国の規制案は参考にすべきだと思います。また、韓国でも生成 AI によるディープフェイク問題は深刻となり規制の流れになっています。生成 AI は様々なクリエイターやアーティストから何億というデータを盗んで対価も支払われずに出来ています。この事実を知った時点で使うべきではありません。今もなおクリエイターやアーティストの新たな作品は無断で搾取され続けています。人間の作った作品は音楽も映画もイラストもボタンひとつ押しただけで完成するものではありません。頭を捻り手を動かし多大な時間や労力を費やしています。しかしそれをコストカットだと切り捨て生成 AI 物にとって変えるほど人間が作った完成品は無価値でしょうか。対価も支払わず人が作った完成品を横取りし、生成 AI と言う機械に通して本物と少ししか変わらない見た目の贋作を自分の作った物だ、合法だと売り捌く生成 AI と同じなはずがありません。生成 AI は人間が作った完成品を無断で餌にして出来ている物です。現役のクリエイターやアーティスト、若い人々を守らずに未来を食い潰す事に何の意味があるのですか。 現在の生成 AI は技術革新などではありません。沢山の人々から大量に盗まれたただの盗品です。それを使用者は法整備がされてない事を良い事に「合法だ」と言いながらネットにあげられた誰かの作品や写真を無断で盗み続け使い続けています。法がなければ人を殴っても良いし財布を盗んでもいい。性的搾取しても良いし殺したって良いのでしょうか。そんなはずありませんよね。それくらいのことが現在起こっています。それをふまえて自分は生成 AI に反対し、早急な法整備を願っております。
270	生成 AI の推進にあたっては、まず国民の知的財産の保護を求めます。meta や OpenAI は著作物を無断で使用していることに対して「使用料を払えば利益が出せなくなる」と発言しています。国民の知的財産を保護することなく海外の AI 企業にフリーライドされ、国内の文化が打撃を受けます。まずは国民の知的財産を保護してください。無断で生成 AI の使用材料にされない権利を求めます。生成 AI が合成材料を取り込むことを「学習」と称することで人間が行う学習行為と混同させ、無断で学習を行うことは問題ないと誤認させる悪質な言動が、先日発表された生成 AI を使用したアニメーションのインタビューにもありました。今現在の精度の高い生成 AI はインターネットから素材を大量に無断で収集した海賊版ツールです。各国で規制が進み、人々の批判も高まる中そのような海賊版ツールを使用したものを堂々と公開することも対策もせず議論から逃げ回り政府が持ち上げることもはっきり言って日本人としてとても恥ずかしいです。日本の文化を作ってきた人々の作品や権利がないがしろにされることはあってはなりません。素

【個人からの意見】

	材サイトに生成 AI による生成物が溢れた影響で審査が遅れ、数ヶ月待たされているイラストレーターの方もいらっしゃるそうです。広告などでも生成 AI のイラストが使用されていることがあります。生成 AI が著作物の無断利用で成り立つ以上、生成 AI によってクリエイターの仕事が減ってしまうことは「技術の進化による職業の淘汰」ではなく「不当な搾取」です。 先日ニュース記事になっていましたが、生成 AI を使用したディープフェイクは、誰にでも簡単に大量に作成でき販売されてしまっています。芸能人やインフルエンサー、コスプレイヤー等だけでなく一般人も被害者になる可能性が十分にある問題です。インターネットに自分の写真を投稿していなくても、卒業アルバムや盗撮写真からでも作成ができます。誰でも簡単に作れてしまう現状、悪用に対する抑止力となる法律がなければなりません。モラルのない人間達が使い続け、悪用事例とその被害者ばかりが発生します。韓国は AI ディープフェイクに対して既に厳罰化を行いました。これに対して法規制をすることをしないことははっきり言って正気ではないとすら思います。「AI に使用されたくないのであれば自身の LoRA を作成して売り出せばいい」と到底許容できない案が出された時もありましたが、ディープフェイク被害者にも同じことを仰るのでしょうか。生成 AI に無断で知的財産を取り込まれることの被害はもはやクリエイターだけの問題ではありません。生成 AI に無断で自分の写真や作品を使用されない権利を強く求めます。
271	著作権法 30 条の 4 において、機械学習目的の利用において著作権が制限される場合に「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利用」との但し書きがあります。しかし享受目的の線引きが曖昧なまま著作物を利用されるも裁判に発展した例は少なく、利用されたデータの作者が特定できるほどに集中して学習されたモデルすら存在しているのが現状です。そうでなくとも、知名度が低ければ集中的に学習されていても発覚しづらく、被害者はそれに気づけない、気づいても実際の手間や相手からの攻撃を恐れ訴えにまでたどり着けない、といった状況が発生しています。 文化庁の「AI と著作権に関する考え方について」の関連文書には、「特定個人を指定した集中学習モデルは違法とされる可能性がある」という記述があります。しかしながら、各生成 AI サービスには、内部的に特定のクリエイターのデータに学習を集中させつつも、具体的なクリエイター名ないし作品名のプロンプトを用いずとも、符丁のような文字列でそれを出力する手法が確立されてしまっています。また、特定作品・作家を集中的に学習したモデルが名前だけ変えて「これは無関係である」という態度で掲載されている場合もあります。そういった表現を用いた個人・作品指定に関しても、厳しく規制を設けるべきです。 参考：6 歳児を含む 1 万 6000 人の作家リストが流出。AI の訓練に使用したとして Midjourney に非難が殺到 https://artnewsjapan.com/article/1936 上記のように作家名のデータが流出した事例もあり、作家名をラベリングして管理しておけば、その作家に寄せた作風をサービス側が再現し提供することも容易になります。加えて、ユーザーはそれらの構造を知らないまま、意図せず学習元となった作家の権利の侵害を起こしてしまうおそれもあります。これだけ権利を侵害し得るサービスが野放しにされているという状況は、健全とは言い難いかと存じます。さらに、サービスによっては他社作品のキャラクターをはじめとする知財や著名人の肖像を利用した画像を生成することに制限のないものもあり、こういった行為は他社 IP を利用した商業活動に相当しうるもので、将来的なトラブルの原因になることも予想されます。また、実在人物を利用したディープフェイクの生成を容易にしてしまうリスクもあります。 参考(個人の投稿です)：生成 AI"Grok"を用いた実在人物の生成 [redacted]

【個人からの意見】

加えて、「機械学習であれば合法」を免罪符に悪意ある運用をしている生成 AI 利用者も多く見受けられます。判例が出揃うまで判断や対策が難しいのも理解できますが、このまま被害者が増え続ける現状を看過するべきではないと愚考いたします。著作権にまつわる違反は親告罪ですが、この学習元データの特定の困難さや、証明の困難さなどを鑑みるに、機械学習における違反は非親告罪か、それに準じたものであるべき、あるいは訴訟に持ち込みやすい導線を確保するべきであると提言いたします。また、権利侵害に関する問題だけでなく、収益や評価、もしくは承認欲求を満たすために、あたかも自分で作成したイラストであるように偽装する行為が市場に疑心暗鬼を生じさせています。特定のクリエイターの作風の再現にとどまらず、工程の偽装のためのツールが開発され、その手段を公表する人間なども存在し、健全な創作活動を安心して行うためにも、生成物のラベリングや透かしなど、イラストに関わりのない方でも一般人が容易に判断できる仕組みを制定すべきであると提言いたします。

参考：韓国「AI 基本法」年内成立の可能性高まる…業界「規制の実効性」に課題提起
https://www.afpbb.com/articles/-/3552089
他国においても、生成物に対して透かしを入れる、学習データの透明性を確保するといった対応を求める法規制を進めており、世界のクリエイティブ活動を牽引する我が国としても、作家の権利を守るべく足並みを揃えていく必要があります。

参考：生成 AI に関する問題・リスク・規制などの情報まとめ
[redacted]

上記のリンクは有志による生成 AI に関する諸問題のまとめです。国の内外を問わず、このような問題やそれに基づく訴訟が少なからず発生していることをご認識していただけますと幸いです。ベルヌ条約に基づく法適用は各国のサーバーの所在に依存するものではありますが、いまだにデジタルデータの扱いについては不透明なものも多く、他国の権利者が保有する著作物も区別なく流通している以上、それを考慮しないというのは大きなリスクになりえます。たとえ国内で合法としたところで、諸外国の権利者からの視線は厳しいものになることや、AI 技術に関して規制を進めている、EU をはじめとする諸外国への輸出においても問題となることが予想できます。
海外の記事ですが、ブラジルでは「AI のトレーニングに用いたデータの透明化」「トレーニングに利用されない権利」を盛り込んだ法案が 2024 年 12 月 10 日現在上院を通過しており、下院での審査に入る段階です。他国でも類似した法案が審議、成立されている最中であり、国民の権利と健全な市場のため、我が国でもこういった規制を制定していくべきです。諸外国で規制が強化されつつある中、海外から持ち込んだ素材を国内で学習させることが国内法で合法であるというだけでは、海外の権利者やクリエイターからの非難や訴訟は免れません。
参考：Creators Celebrate Brazil's Senate Approval of AI Bill but Prepare for Tougher Battle in the Lower House
https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle

どうか、今まさに自分の創作物を奪われている人間を守るための法を整備してください。「技術に基づいた精細極まる着彩が原因で AI 生成イラストと

【個人からの意見】

	疑われる」という事態は日常的に発生しており、人生を表現に費やした人間ほど損をする現状には疑義を唱えずにはいられません。イラストにとどまらず、写真をはじめとする画像、音声、文章など、あらゆる創作物はその人間の人生の積み重ねであり、それを容易く奪う行為がどれだけ冒涜的な行いかは語るべくもありません。AI 技術の発展の速度に惑わされず、今一度熟慮を重ねてくださいますようお願いいたします。 被害は多大な金銭的損害を与えるものではない場合もあるかもしれませんが、自己の作品を不特定多数に盗用され得るという状況は、非常に大きな精神的負担を強いられるものです。この問題を解消せずに放置すれば、クリエイターを目指す人数は激減し、日本が誇る漫画・イラストをはじめとしたクリエイティブな産業へ深刻な悪影響をもたらすことは火を見るよりも明らかです。現在主流の生成 AI サービスはほとんどが海外のものであり、貴重なクリエイターの財産が海外へと流出している現状をご認識いただけると幸いです。生成 AI にまつわる問題においてはしばしば著作権が取り沙汰されますが、統計資料のような著作権の適用されない情報も人間がコストをかけ収集・作成したものには変わりありません。作成者はその情報を書籍化することで発生する印税や、インターネットでの情報公開に付随する広告収入といった形で利益を得ており、それを許可や対価なく利用して作ったモデルが普及してしまうと、学習元となった情報の権利者への利潤が発生せず、金銭の循環が停滞し得ることも十分に考えられます。 また、不特定のデータをスクレイピングした場合正確性に欠ける結果を出力することも多く、現状の AI 開発においても大規模言語モデルによる発展速度が頭打ちになるの傾向があり、今後は専門性の高い小規模言語モデルが発達していくのではないか、という記事もあります。そういった点を踏まえ、合意に基づいて得た正確なデータでモデルを作ることこそ、権利者との軋轢を解消しつつ、正確さを保てる今後の生成 AI 開発に必要なことではないかと提言いたします。 参考：OpenAI は AI の進化の頭打ちで戦略の転換を余儀なくされている、高品質なデータ枯渇の問題が急激に顕在化 https://gigazine.net/news/20241113-ai-openai-gpt-improvements-slows/
272	生成 AI イラストは、高精度のコラ画像であり、著作権を認めるべき物ではありません。その理由は以下の通りです。 (1)「人と同じように学習している」は大間違い 特に有名な生成 AI イラストの Stable Diffusion は 58 億の写真イラストを無許可で取り込んでますが人間なら 58 億もの写真イラストを模写する必要もなく、学習と呼ぶには明らかに過剰で不自然な数字です。そして、アニメ漫画ゲーム等で新しく発表された新キャラは生成 AI では生成できません。作れるようになるに（58 億の無断取り込み画像に加えて）大量の手書きファンアートが必要になります。また、ファンアートが少ないマイナーな作品のキャラクターが AI イラストによるファンアートが存在しない（有ったとしても再現度が低い）のがその証拠です。ある程度の絵が上手い人なら 1 枚の資料が有れば、練習など必要もなく初めて見たキャラは描けます。 (2)著作権ゴロが容易になってしまう 生成 AI イラストは、短時間で大量に画像を生成出来るので、あらゆるパターンの服装、ポーズ、顔、髪型のキャラクターのイラストを生成する事が可能です。それをネット上で投稿しておけば、その後に誰かが描いた手描きイラストに対してパクリ登用疑惑をかける事が可能です。著作権裁判はマリカ裁判で任天堂が著作権侵害で訴えられなかった判例でも解る通りに、証明が難しく訴訟で儲けるのは現実的ではありませんが、それでも生成 AI イラストに著作権を認めてしまえば、法的には生成 AI イラストの著作権侵害をしたという理不尽な事実が残ってしまいます。

【個人からの意見】

	(3)無断で 58 億もの知的財産（写真イラスト）を二次利用している (1)でも書きましたが、生成 AI は学習ではなく 58 億もの写真イラストを無断でデータベースに取り込み、権利者の望まない二次利用をしています。漫画のワンシーンのセリフを改編して作ったコラ画像を、原作者が「勝手に使うな、やめろ」と苦言をていした事例（コブラの「夜が明けるとどうなる？」など）も有るように、勝手な二次利用は許される事ではありません。（二次創作を許可してる場合でもガイドラインで明確に二次利用は禁止と明記してます） １つの作品だけでも問題なのに 58 億もの無断盗用ならばギネス級の大問題です。 (4)AI トレスによる問題 手描きイラストを AI に取り込み、元の画風、キャラクターの外見的特徴を維持したまま、表情やポーズを少し変えたイラストを生成する、いわゆるＡＩトレスが横行しています。これはテストのカンニングに罰則が無いような理不尽な状況です。元となる手描きイラストが無いと何も生み出せないのに、その負担を手書き絵師にだけ負担させ、生成ＡＩユーザーはその成果物にタダ乗りできる。
273	選択テーマ：(A3)AI と知的財産権 要旨：AI の自由度・精度が高すぎるが用途の制限がなく、知的財産権も含めた包括的な規制が必要 (1) 著作権・商標権の範囲における、生成 AI が抱える問題 国が推し進める『クールジャパン』政策にも関わりますが、2022 年頃から既に、例えば商業漫画やアマチュアも巻き込む形で、許諾のない複製やそれを無差別に収集し訓練データとした生成 AI モデルの開発などが、権利者の制御の及ばない形で進行しています。その対象は、例として挙げた漫画に限らず、イラストや企業ロゴ、動画・音楽、又はそれに含まれる声優等実演家による演技作品など多岐にわたるものです。中でも、声優等の実演家による『#NOMORE 無断生成 AI』などの活動が行われていることは、御存じのことかと思います。 (2) 生成ＡＩの実態について ＡＩは全般的に訓練データ（画像・音声・音楽・動画・文章等のコンテンツ）が多いほど出力の精度（確度）が高くなる傾向にあり、自社 IP を持つ企業などが所謂（いわゆる）「アイコン用無料配布」として許諾した画像を元にして海賊版商品が作成されるなど、権利者が本来得るはずであった売上げ・利益が損なわれています。これは、『漫画村』（参考 2）においてコンテンツがＷｅｂサイト公開されていたものが、同様な違法ダウンロードサイトから収集され『ＡＩモデル』としてデータベース化されただけであって、命令文によって「命令された内容になるべく近づけたもの」を漫画、動画、音楽の形で復元、あるいはコラージュしたものに過ぎません。 （参考 2） 「漫画村」元運営者に 17 億円余賠償命令 著作物の権利侵害で過去最高の賠償額に 作品の出版権を侵害出版権を侵害 ｜ NHK ｜ アニメ https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240418/k10014425781000.html

【個人からの意見】

	(3) 生成 AI による実害について 一部主旨とは離れますが、そもそも「生成 AI」は「ディープラーニング」という技術の発展したものであり、その自由度は高いが故に様々な問題が発生しています。ニュースに取り上げられる範囲でも、以下のような事例や予測（実際に発生しているとみられます）があります。特に生成 AI モデルの開発企業は、紳士規定ではあるものの「『クローリングの拒否』の無視」や「個人情報のマスキング」「閲覧に注意を要するコンテンツの除外」等の社会的責任を全うする意識が低いです。 ・著作権・商標権・意匠権の侵害のおそれ（参考 3） ・命令文に秘匿性の高い情報を入力するおそれ（参考 3） ・訓練データに児童ポルノ画像や芸能人の画像が含まれ、それを復元・模倣した動画像や性的画像などを出力できるおそれ（参考 4、5、6） ・災害時や政治的混乱時を狙った偽動画の流布のおそれ（参考 7） （参考 3） 「生成 AI」のリスクや注意点 最低限これだけは気をつけて｜ NHK https://www3.nhk.or.jp/news/special/sci_cul/2023/06/special/ai-guideline/ （参考 4） 卒アルがディープフェイクでポルノ画像に… アメリカ 韓国 日本の現状は？対策は？ ｜ NHK ｜ デジタル深掘り https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240914/k10014580201000.html （参考 5） ディープフェイク技術の危険性　私の卒アルがポルノ画像に　デマの拡散やプライバシーの侵害 悪用　その対策について - 性暴力を考える - NHK みんなでプラス https://www.nhk.or.jp/minplus/0026/topic134.html （参考 6） 芸能人の偽の性的画像 メルカリなどで大量販売 AI 使ったディープフェイク悪用か 対策求める声 ｜ NHK ｜ デジタル深掘り https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html （参考 7） 相次ぐ「AI 偽動画」あなたはディープフェイクを見抜けますか？ ｜ NHK ｜ フェイク対策 https://www3.nhk.or.jp/news/special/article/20231115/k10014256291000.html

また、下記記事（参考 8）においても、ディープフェイクなどにより社会的混乱を来すという懸念が広まっており、規制を求める意見が調査上で 61%に上っています。

（参考 8）

「生成 AI」偽情報と規制 “規制強化すべき”61% NHK 世論調査 | NHK | 生成 AI・人工知能

https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240503/k10014439661000.html

(4) 生成 AI による経済的損失

生成 AI に関して、海外の報告を含め、AI 生成物に関して市場と衝突し、クリエイターの売上げが減っているという情報（参考 9）もあり、国の経済にとって本当にプラスになり得るのか、クリエイターに還元されるのかを疑問視しています。このような状態は異常と言わざるを得ず、生成 AI にも特化した法改正が必要な局面になってきています。また、例としてアニメ制作においても『クリエイターの待遇改善』（参考 10）を謳（うた）っているものがありますが、負荷が軽減される点にしか触れておらず、収入など経済的側面を直接的に改善するものではないことに注意が必要です。

（参考 9）

CISAC、生成 AI がクリエイターに及ぼす経済的影響に関する国際調査リポートを発表

https://www.jasrac.or.jp/information/topics/24/241204.html (JASRAC)

（参考 10）

新作アニメ、AI 使用で制作！業界の問題解決へ 『ツインズひなひま』映像公開で活用経緯の声明文「補助ツールという考え」| ORICON NEWS

https://www.oricon.co.jp/news/2358949/full/?ref_cd=twshare

(5) 結論・意見

コンテンツ産業及び著作権法の範囲においては、生成 AI は『令和 5 年度著作権セミナー「AI と著作権」』（参考 11）の講義資料の 33 ページの図に示された「第 3 層」の状態にある生成物があり、著作権法第 30 条の 4 に規定される例外の条件を単純には満たさず、また同資料 47 ページで公表・販売について「著作権侵害の可能性が高い」と文化庁見解があります。しかしながら、本件や(3)に示したような問題の包括的解決のために、「生成 AI について明記」することも前提として法規制が必要と考えます。

（参考 11）

AI と著作権について | 文化庁

【個人からの意見】

	https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/aiandcopyright.html →本論においては特に、『令和 5 年度著作権セミナー「AI と著作権」』の講義資料を参照
274	例えば、重労働なのに低賃金で人手不足が深刻なアニメ制作の現場に必要なのは、効率化などとうたいながらデタラメな背景画像を吐き出す生成 AI ではなく、アニメーションという素晴らしい日本の文化を支えている人々への待遇改善などのサポートであると思う。生成 AI を利用したい者が「新しいクリエイティビティ」だと思っているものは、無断利用を含んだ数多の著作物の上に成り立つコラージュでしかなく、生成 AI 利用者に市場が荒らされ、AI の学習に利用されている本物のクリエイターたちがいなくなれば、AI 生成物の精度は落ちていき、後に残るのは文化の衰退した日本なのではないか。中国ではオンラインに投稿されるすべての AI の生成コンテンツに AI によって生成されたものだというラベル付けを義務付けるよう進んでいて、日本もまずはここから始めてほしい。
275	現在、 ・著作者の特徴を模したイラスト、音楽、声などの精巧な AI 生成物が、競合する場で大量にばら撒かれ、著作者の制作物がこれらに埋もれ、ゆくゆくは生業として成り立たなくなる恐れがある。 ・実在しないものをあたかも実在するように誤認させる AI 生成物が Web 上に溢れ、Web 上の情報の信頼性が大幅に落ちている。また容易にデープフェイクによる犯罪を行える環境になっている。 ことから、下記 3 点の法制化を望みます。 １．目的の如何にかかわらず、著作物を生成 AI の学習に用いる場合は、著作者の許諾を必須とする。 ２．生成 AI のデータセット開示の義務。 ３．生成物への生成 AI であることの表示義務。 以上。
276	全てのあらゆる AI ではなく、生成 AI についての意見です。生成 AI の調教のために他人の著作物を無断で使用することは著作権法第 30 条 4 における「非享受目的」には当たらないと考えます。享受とは本人または他人へ視覚的聴覚的に楽しめるよう、対象を自分のものにすることも一般的な意味として含まれます。使用者の欲求を満たす生成物を作るために、著作物を収集し解析することそのものが思想や感情の享受であると解釈できます。視覚・聴覚に訴える生成物、特に学習元と同じ種類のものを生成することは二次使用や複製であり、著作者本人の許可が必要だと強く主張します。 また、著作者が自身の著作物に対して生成 AI への使用を禁じているにもかかわらず、それを無視して生成 AI へ使用することは著作者人格権における同一性保持権に抵触するとも考えられます。生成 AI への使用禁止の属性を持った作品を第三者が無断で生成 AI への使用が可能な状態に変更することは「改変」であると解釈できます。そもそも著作者の望まない形で著作物を利用することは人権侵害行為です。これは著作物だけではなく本人の許諾をとらずに肖像を生成 AI へ使用することにも当てはまります。人権の保護として生成 AI の使用を本人が拒否できる規則が必要だと思います。
277	生成 AI に規制をしないまま性善説に基づき愚かな政府や企業や個人が推進したことにより、犯罪もマルチモーダル化されてしまっている。そもそもデータセット問題についてずっと問題だという訴えが多数様々なパブリックコメントに寄せられているにもかかわらず、それらを参照せずに未だに推進一辺倒なのは本当におかしい。そして推進したい人間ばかりを呼んで実際に被害に遭っているクリエイターを呼ばないのもおかしい。データセットに権利者が許可していないものを学習させそこから生成することで人権が侵害され続けている。知的財産権だけに気を配ればいいものではない。人権

【個人からの意見】

	問題の元凶である生成 AI について、今のまま推進することは許されるべきではない。データセットをクリーンなものにしてから完全免許制にし、違反者には高額な罰金を課すべきである。Grok を見てもそれがどういうものかも知ろうとせず[redacted]が多すぎる。使用の既成事実を作って罪の意識を植え付ける同調圧力作戦という実に[redacted]を早く生成 AI に関わらせないようにするべき。他人の人生を簡単に壊す可能性がある点においては刃物や銃や車と何ら変わりないため、免許制にし、他人の人権と知的財産権を侵害する使用をした場合には重刑を課すべき。生成 AI に対して[redacted]が多すぎて呆れる。
278	（3）AI と知的財産権の項目にて、「著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせる」と書かれていますが、侵害や悪用を知っているにも関わらず、悪用されないように対策を打たないのはおかしいです。研究目的でしか使ってはいけないはずがマネタイズが横行しています。X では震災時に生成 AI を使った虚偽の情報が多数投稿され、それに惑わされて実際の救助に影響が出ました。出力した時点で生成 AI 製と必ず分かるようにする仕組みが絶対に必要です。人は見た目の情報に大きく購買意欲や、行動心理を左右されます。イラストレーターのイラストは生成 AI イラストの素材にされているにも関わらず市場が競合しています。イラストコンテストで生成 AI イラストが禁止されているにも関わらず、それを隠して投稿する手口が横行しています。pixiv のコンテストでは、背景のフェンスが地面に届いていなかったり途中で背景が切り替わっていたりといった明らかにおかしい部分が多い生成 AI イラストのトレスと思しき作品が受賞しているケースもありました。良く見れば分かるものでも審査員の目を通過してしまうことがある以上、出力の時点で生成 AI 製と分かるようにすべきです。審査員側の負担も大きくコンテスト自体が開催されなくなったら、これからの時代のアーティストはどうなるのでしょうか。X で LINE ストアに一万六千点の出力商品を出したことをプロフィールに書いている人も見たことがあります。手描きに対して「AI イラストに比べて遅い」とバカにした内容のマシュマロを送っている人も見たことがあります。プロンプトを入力し選ぶだけの明らかに手描きでは追いつけないペースでたくさんの商品が生まれ、手描きの人たちはその物量に埋もれてしまっています。 誰かが楽をして成果を得るということは、他の誰かの力がないと成り立たないものです。食事を用意してくれる親がいて、子は何も考えず食事をとれるのです。作品を勝手に利用される側の意見が何故こうも無視され続けているのか納得がいきません。うまい汁を啜りたいが為に意図的に無視されていると感じます。海外では規制されたり、訴訟が多数起きています。海外の規制と足並みを揃えることが出来なければ、日本は「日本で作れば合法」「抜け道」と悪用される未来を否定できません。早急な対策が必要と考えます。
279	詐欺、名誉毀損、クリエイターの減少等が見込まれるこの現状から、AI の使用制限、AI による生成物であることの明記、フェイク作成物の全面禁止を制定すべきと考えます。生成 AI 使用者による手描きイラストの無断使用、絵柄の模倣、ディープフェイク、検索汚染、嫌がらせや捏造、手描きイラストと偽っての販売等が酷く散見されています。AI により極短期間の技術の進歩やコストの削減の実現が成されても、AI による技術のために人間が被害を受けクリエイティブ活動から離れるような事態を招いてしまえば結局は本末転倒であるため、事態の悪化や技術の衰退に向かってしまいます
280	知的財産権侵害リスクに対する懸念増加と言って触れられていますが、やはりそもそも生成 AI 自体がネットにアップロードされた個人の映像や音楽、文章や声といった物を元のデータにされた方々に「許可を取らず一方的に素材にする」ことで生成物の精度を上げている状態が大きな問題を抱えているのではないでしょうか。例えば映画などを作るために多くの人が予算を投入して作品を作ったとして、後にその作品を許諾を得ずに生成 AI に取り込んで人件費等を減らした状態で別の映画として作られたとしたら、元になった制作側が多くのコストを払ったにもかかわらず許可を得ていない外部の人間がさらに低コストで作品として発表して利益を得るといったことも起こってしまいます。これではどんなデータだろうと元にされたデータ側が多くのコストを払っているのに第三者に使用されて搾取されるのが当たり前になってしまいますし、最初に元になるデータ側が一番コストを払ってリ

【個人からの意見】

	スクを抱えなければいけないならば誰も最初のデータ提供をせずリスクを抱える人間が出るまで周りが作品を作らないといったことや、生成 AI に一方的に使用されて一方的にコストを払わなければいけないならば継続して作品を提供することを止めるといったことも起こってしまうのではないでしょうか。実際に最近の SNS では、SNS 上にアップロードされた文章や画像を SNS 運営企業が提携している生成 AI サービスにデータとして提供することへの同意を承認することを利用規約に盛り込んだ結果、文章や画像をアップロードしていた個人が SNS から撤退するだけでなく、企業などもその SNS からの撤退を発表したり、生成 AI への読み取りを阻害できる状態の画像などを投稿するなど、生成 AI による搾取へのリスクを警戒する流れは増えています。 こういった生成ＡＩに使用されることに対する元データ側とのメリットとリスクの交渉は、「データを収集している生成ＡＩ企業」ではなく、実際にデータとして使用される「データ元になった財産を保有する権利者」にヒアリングをしなければ生成ＡＩ使用への懸念を払しょくすることは出来ないと考えます。生成ＡＩが世間に注目され始めて二年ほど経ったと思われますが、正直に言えば生成ＡＩの登場によって作業の効率化や文化の発展といった夢物語よりも、生成ＡＩによって簡易化された詐欺行為やディープフェイク増加などのリスクや、生成ＡＩを通すことで第三者が一方的に他人の財産を改変して自分の所有物のように振舞い量産するといった搾取行為など、圧倒的に被害の方が大きくなってしまいました。このまま被害があるのが当たり前になってしまえば生成ＡＩという物に対するイメージの回復は困難になり、一般化による作業の効率化や文化の発展など出来るレベルに普及することは難しくなるばかりでしょう。生成 AI 提供企業ではなくデータ元の立場になった人間とのヒアリングによる生成ＡＩ使用のリスクへの対策を相談しつつ 「許諾されたデータのみ使用する」「使用されるデータがどういったことに使われるか提供者が把握できる」「データ提供者が生成ＡＩから自身のデータを削除できる環境」「データ提供者への十分な還元」といったことを盛り込んだ生成ＡＩのための法律を作ることが必要と考えます。 少なくとも現在の安易にディープフェイクに使用できる状態は絶対に脱出しなければいけません。ディープフェイク対策として生成 AI の安全性を上げるためにも、生成ＡＩであることの表記の義務化、使用されたデータに盗撮などが入っていないか分かるように使用されたデータの公開の義務化も必要だと考えます。まず生成 AI を活用する前のリスクを対策して規制をすることで安全に使用できる環境で生成 AI の発展を推進しなければ長期間の発展は望めないはずです
281	・AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現について 私は画業を職業にしているので、画像生成 AI を例にする[redacted]、その影響下に誕生した画像生成 AI は概ね、無許可で学習した画像を含むデータセットをもとにしている。例えば著者に無許可でアップされた画像が多い海外サイト「[redacted]」が学習元の一つとなっている。[redacted]運営は自身が学習元となっていることを認めており、申告があれば画像を削除する旨を告知している。許可されたデータのみで作られた生成 AI であれば進歩の促進と保護の両立に賛成できるが、こうした問題のある学習元を基盤にしている以上、著者の立場からは歩み寄れない。問題のあるデータセットを使っている生成 AI の排除と、オプトイン制は大前提と考える。我々の著作物と、作者の人権を守ってほしい。私が画業であるため絵を例に取ったが、chatGPT のような文章生成 AI、音楽の生成 AI でも同様の問題をはらんでいる。保護の点で、海賊版・模倣品対策の強化は大変ありがたい。二兆円の損失は著者のみならず、我が国にとっても大きな損失であり、推進が望まれる。ただし、海賊版的にアップされたデータを利用した生成 AI を推進するのでは、これと矛盾する。また、現状の生成 AI は、海外ユーザーからの反発が大きい。彼らは日本発のコンテンツであれば盲目的に好んでくれるわけではない。長年、日本のクリエイターが培ってきた彼らからの信用を失う。その上、海外で法規制が進めば、日本のコンテ

【個人からの意見】

	ンツが売れなくなり、我々クリエイターのみならず我が国の損失は計りかねない。その間に、日本同様のアニメ技術を身につけた諸外国が、海外基準の法規制に準拠したコンテンツを売り出せば、とって変わられてしまう。この点は深く憂慮する。
282	声には著作権がない、絵柄、画風に著作権がないなど言われていることが多いが、故意に特定の声優、イラストレーターに対する類似性や依拠性がある場合は著作権法だけではなくパブリシティ権、不正競争防止法や商標法に触れる可能性がある。DiffSensei というマンガ生成 AI ・MangaZero というデータセットを学習 ・[redacted] ・データセットは JSON ファイルで、43,264 ページものマンガ画像の URL にリンクされている ・URL は主に[redacted]という海賊版サイトである。ハンターハンターやドラゴンボールなどの漫画が AI 生成できたと紹介されている。AI 画像生成の基礎学習、追加学習モデルは違法無断転載サイトである[redacted] などがデータセットに使われています。これらの違法無断転載サイトには FANBOX などの有料イラストが含まれており、「技術的制限手段（TRM)」を講じて無断転載を禁じている著作権者の複製権と翻案権が侵害されています。無断転載されている有料イラスト集を学習素材データセットとして使う基礎学習、追加学習の段階で享受目的であり、呪文（プロンプト）と称して商標名、漫画家名、イラストレーター名で品質を上げようとするなど AI 生成段階でも享受目的で AI イラストが出力されています。著作権法第 30 条の 4 により非享受目的だから AI 学習は合法と多くの AI 推進派に主張されているが享受目的での情報解析、AI 無断学習は違法であることを周知するべき。 日本音楽作家団体協議会（FCA）パブリックコメント 著作権法 30 条の 4 ”改正の審議の過程で強調されたことは日本発のイノベーションを促すための法改正で、日本版検索エンジンの開発のために著作物を利用するということであって、人が知覚を通じて著作物を享受するものではないということでした” 人間がたった 1 枚の絵を描くのに 1 日(場合によっては数か月以上)かかるが、AI 生成サービスや個人の GPU 搭載パソコンでは AI イラストは 1 枚数秒で生成できるため、生成スピードで商業著作物市場が破壊されている。1 日に 100 枚以上の AI イラストをネット上公開している者もおり、スパム行為である。当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的とする場合は違法、必要と認められる限度を超えている場合は AI 無許諾学習は違法です。AI 基礎学習の時点で人気漫画家やイラストレーターを狙い撃ちにする、AI 追加無許諾学習、漫画家など特定個人に対しての狙い撃ち LoRA,二次創作 LoRA は特に享受目的が併存しているため違法です。人間による手書き手描きと、AI 生成物の住み分けるために、「AI 生成タグ」「AI 生成物だと目で見て分かるウォーターマークロゴ」「手書き手描きと偽ることができないように、故意でも消去できない悪用耐性がある電子透かし」を義務付けるべきです。NovelAI ではキーワードフィルタリングがないため、Pixiv イラストレーターの個人名、漫画家名、イラストレーター名、商標をプロンプト呪文として使われており類似性と依拠性が発生している。プロンプト呪文として個人名、漫画家名、商標名が使われているためキーワードフィルタリングを搭載することを義務付けるべきです。数か月、半年、1 年以上かけて人間が 1 冊単行本を出版できることに対して、AI 生成ユーザーは数分ごとに AI イラストを投稿したり、AI 画像生成や ChatGPT を使い 1 日で単行本を出版するなど粗製乱造により著作物市場が破壊されている。珍しい動物や珍しい花、珍しい風景なども AI 生成されるため、AI 生成の偽物画像が画像検索結果に混ざりこんでいるため、Google 検索を信用できなくなった 「AI 生成画像」と「本物の写真」を区別できるように生成と同時に自動的に電子透かしやどこの AI 生成サービスで生成されたのか産地が分かる企業ウォーターマークロゴを義務付けるべき。例えば実在する富士山の画像なども AI で生成できるが、本物の写真ではない AI 生成画像（富士山のように見える実在しない山）が Google にインデックス登録されるため、実際の風景を本物の写真をネットで見ることができなくな

【個人からの意見】

	っている。AI 生成の文章と記者の取材に基づく文章、本物の写真と AI 生成写真を区別できないとネットの検索結果はファクトチェックできず捏造だらけになります　AI で生成された文章はハルシネーションで毒キノコを食べられると紹介されていることもあり、命の危険がある。キノコ専門家が Amazon で売られている「AI が書いたキノコ採りガイド」を買わないよう呼びかけ、命に関わる危険も。フレイ氏は、「この本はキノコの識別方法としてテイスティングを奨励しているようです。これは絶対にあってはなりません」と警告しています。AI 生成物は文章でもファクトチェックされていないため危険です　AI による文章はハルシネーションにより平然と嘘が出力され、支離滅裂なことも書いてあります　特に歴史に弱く、数値は間違っていることが多いです　ChatGPT で AI 生成記事量産され、引用検索も信用できなくなっています　検索トップに出てくる記事が AI 生成記事で間違いだらけでファクトチェックや推敲もされていないことがあります。AI によるスパム記事、ハルシネーションを起こしている間違った記事がネットにあふれているため、「perplexity」や「Browse with Bing」などのインターネットを検索してくれる引用 AI も、ネットの嘘、間違いを出力し信用できません。AI は嘘をつかないと信じている AI ユーザーが多いため、AI 生成結果を信じてハルシネーションにより誤ったデマ記事が量産されています。生成 AI はハルシネーションにより間違いが出力されることがあるということを周知し、国民に情報リテラシー教育を施すべきです。Google でさえ AI 生成物に翻弄されているのに日本版検索エンジンを作るにしても、AI 生成物だと分かるような電子透かしやウォーターマークがないため AI 生成画像と本物の写真を見分けるのは困難ではないか。電子透かしと AI 生成物タグ、AI 生成だと目で見てわかるウォーターマーク・ロゴが必要です。災害時や事故時にショッキングな画像を AI で生成し投稿する者がいるため、AI 生成（ディープフェイク画像）だと分かる電子透かしとウォーターマークを義務化するべき。2024 年 7 月 10 日グーグルが検索結果から質の低いコンテンツを排除すべく、新たに「スパムに関するポリシー」を発表した。 ところが「Google 検索」や「Google ニュース」の検索結果では、AI による"盗用"のほうが元記事より上位に表示される事例が散見されている。wired.jp 赤松 健　（参議院議員・全国比例） @KenAkamatsu 樋口紀信先生の LoRA の件で、多くの質問を頂いています。特徴的なのは、Civitai での配布場所に「学習に使用した画像は全て自作したものであり、イラストレーター本人の著作物は一切使用していません。（プロンプトに個人名、イラストレーター名が入っている場合は依拠性があるため違法で著作権侵害　実際に使われたことがある被害者の具体例 ame(uten cacel), yd (orangemaru), muchi maro, shirabi, mery (yangmalgage), WLOP,Greg Rutkowski,Artgerm,Krenz Cuchart,ilya kuvshinov,）と書かれている点です。しかし、仮にイラストレーター本人の著作物が一切 AI 学習に利用されていないとしても、生成物の生成・利用行為が、既にある著作物との関係で「類似性・依拠性」を満たせば、それで著作権侵害となります。 (NovelAI にはキーワードフィルタリングがないため、漫画家名やイラストレーターの名前で、漫画家本人の絵柄や画風に類似性と依拠性がある AI イラストを出力することができる 学習に使用した画像は全て自作とは言うものの実態は NovelAI および NovelAI リークモデル、AnythingV3 や AbyssOrangeMix2、SDXL Animagine マージモデルによる AI 生成イラストだろう ハッキング被害で流出した海賊版 AI の使用に対する法規制を求める） 利用者のみならず、開発者（つまり LoRA を作った人）が侵害主体になる可能性もあります。ちなみに生成 AI については、パブリシティ権など著作権以外の侵害の可能性なども、政府で検討が進められています。

【個人からの意見】

283	７年前の検討を経て柔軟な権利制限規定を導入したとあるが、この時点で現行の生成 AI による脅威を正しく認識できていたとは思えず、実際に当時行われた説明と食い違っているとの指摘がある（https://www.yomiuri.co.jp/national/20230516-OYT1T50023/）。また、30 条の 4 は CISAC より名指しで批判されるほどの悪法であり、ベルヌ条約違反とも指摘されている。当時の議論による判断は誤りであると認め、このような時代にそぐわない悪法は削除し、多様なコンテンツ・クリエイター保護のため新たに法規制を整えることが急務である。 権利者保護の内容が盛り込まれた AI 法案は EU の AIAct をはじめ、ブラジルでも進められている（https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle）。これらを規範とし、AI のトレーニングに使用する素材にはすべて公開義務をもたせつつ、著作権者は AI トレーニングへの拒否権を行使できることが最低限であろう。また、無尽蔵にディープフェイクが生成されたり、ストックサイトや配信サイトでの氾濫を防止するため、AI 製であることの明記とともに誰が作成したかを辿ることができるようにするのが望ましい。 現状世に氾濫し、じゅうぶんな性能を提供している生成 AI（主に画像や動画）は権利者に無断でされたものおよび海賊版・違法データ等が学習データセットに含まれており、それ自体が膨大な権利侵害によって成り立っている。社会で正しく利用されるためには、まずこれらの既存モデルを徹底的に排除することから再スタートしなければならない。
284	・生成 AI について 私はイラストレーターです。「自身の作品を無断で生成 AI 等に二次使用されないための権利」を求めたいと強く思っています。生成 AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護を両立させるシステムの実現を目指すにあたって、考えて頂きたいのは「生成 AI の学習元データ」のことです。生成 AI は無から有を生み出す訳ではありません。生成 AI は学習元となるデータが無ければ何も出力することはできません。無から有を生み出す訳ではないという点は私たち人間の創作活動にも共通することですが、私たち人間の社会では著作権など他人が保有する権利を侵害しないようにと法律で定められており、なおかつ、他者の作品などから「学習」することは多々あれど人類が育んできた創作活動における倫理から逸脱しない範囲で創作に勤しんできたという経緯があります。 しかし現在の生成 AI が行っていることは高度な技術を使った剽窃です。現状の生成 AI に嫌悪感を露わにしている創作者が大勢いるのが答えで、生成 AI 及び生成 AI 使用者が私たち人間の守ってきたルールや創作における倫理を守っているとは到底思えません。生成 AI 使用者の無法な振る舞いも含めて、ひどく暴力的なツールであると言わざるを得ません。生成 AI が(一見)高品質な画像などを短時間で生成できるのは膨大な量のデータを「無断で」取り込んでいるためです。いわば現状大半の生成 AI は盗品の上に成り立っているし、それを商用利用するということは盗品をこれまた無断で加工してお金を得ているのと同義です。これを「技術発展のためだから」という一点で許容しろというのは創作者の心情を余りにも蔑ろにしています。我々は自身の創作物について、他者によるタダ乗りをさせないためのルールのもとで安心して創作ができるのです。生成 AI とその使用者はルールをまるで無視した振る舞いをしています。 現状の生成 AI に対して、多くの創作者が嫌悪感を露わにしています。ここから生成 AI と創作者側がともに手を携えて進んでいける状態まで持ち直すためには、法律で厳格に創作者側の権利を保護する必要があります。もう創作者個人の自助努力だけではどうにもなりません。生成 AI は学習の前に、「あなたのデータを使用してもいいか」とデータの持ち主に許諾を取る必要があると考えます。創作者には自ら望んで自身のデータを生成 AI に提供する人もいるし、自身のデータを提供したくない人もいるでしょう。「自身の作品を無断で生成 AI 等に二次使用されないための権利」、このような権

【個人からの意見】

	利が強く法律によって保障されることが生成 AI と人が共存するために必要な最低条件だと考えます。事前許諾が難しいなら、生成 AI は「どんな学習元データをもとに出力したか」と明確にする必要があると思います(私たち人間が論文などを書くとき、他者の言葉を引用するときはちゃんと引用元を示さないとルール違反になるように。) 生成 AI を包丁に例えて話をする人がいます。包丁は時に人を傷つける道具として使われることがありますが、本来は食材を切るために使う便利な道具であり、悪いのは使い方を間違える人の方である、と結論づける話です。私はそれだけでは定義が不十分だと思っています。生成 AI は「それで人を傷つけても罪に問われない包丁」です。生成 AI を使って人を傷つけたとして、その行為を罰する法律が未だ整備されていないからです。故にこの生成 AI という包丁を使って人を刺し放題なのが現状です。早急な法整備を強く求めます。
285	文章、写真、イラスト、声、音楽、その他、インターネット上に散在するあらゆる個人情報や商品の海賊版が、所有者の許可なく収集され、結果数十億もの著作物によるデータセットが作られています。現在それらは「研究目的に限る」という当初の利用範囲をなぜか飛び越えて、不正に利用され、それにより生成された品の売買を行うもの。生成物をあたかも自分が生み出したかのように嘯き、経歴や能力の詐称をするものがあとを絶ちません。この剽窃とも言えるシステムを生み出した企業自体が「著作物を無断で取り込まなければ利益にならない」ことを認めており、しかしなぜか制裁も受けぬまま、「これさえあれば従業員はいらない」という触れ込みでもって、ひと月 3 万円での利用券サブスクリプションサービスを開始しています。 EU やカリフォルニア、ブラジル等では既に生成 AI の法制化が進んでおり、大本の著作権、肖像権を侵害することに罰則を設けることが世界基準となりつつあります。国家が主体となり、大手を振って「生成 AI がビジネスになる」などとほざき散らかしているのは日本ぐらいのものでしょう。ですが、生成 AI のためにかき集められたデータは世界各国のものです。たとえ国内に明確な法規制が敷かれていなくとも、海外のデータを無断使用した場合は、当然のことながら国際問題となりますし、現に EU の規制法では「EU 域内に所在していない日本企業であっても、EU 域内で AI システムを上市する等のプロバイダーに該当する場合、本規制の適用を受けます。特に、AI システム自体は提供していなくても、EU 域内で利用されるアウトプットの生成過程で AI システムを利用しているようなケースは適用対象となることに注意が必要です。」とあります。もしこのケースが頻発した場合、日本の国際的な信用は更に失われることでしょう。 著作権、肖像権は人権です。無規制の生成 AI などというものは、単純に国際人権規約に反するものだとも言えます。違法なデータセットによる芸能人のポルノ画像や映像、ディープフェイク、イラストや音楽、文章の生成が既に跋扈しています。それを維持するために必要な電力は現状の数倍とも言われています。この技術によっていったい誰が幸せになるというのでしょうか。ほんの少し想像力を働かせて考えてみてください。生き地獄を作りたいのであれば別ですが。
286	現状の、未成年までもが行なっているディープフェイクポルノの蔓延などがあり、また各国工作員・犯罪組織・テロ組織などによる情報操作や犯罪ツールとして使用されていますので、法を迅速に敷く必要性があると思います。この生成 AI 問題は「海賊版・模倣品対策の強化」の項目にも関わります。 生成 AI の学習に用いられているデータの大半が、海賊版サイトなどから収集されたものだからです。尚且つ、その収集された海賊版サイトのデータを利用して、生成 AI を通して量産された海賊版が、今まで以上の速度で溢れています。現段階では生成 AI に関する規制が特に緩いとされている日本から収集した海賊版データが、メインの学習素材になっていると見られるため、今の日本はデータを搾取されるデジタル植民地に過ぎず、利益よりも損失が上回ります。また、日本が規制した段階で今の無法な制作過程の生成 AI は十分な機能を持たなくなり、他国でも起きているディープフェイク

【個人からの意見】

	ポルノ問題や生成 AI 普及後からの海賊版の問題をある程度収束できるのではないかと考えられます。 一旦の「仕切り直し」の上、使用許可制度などの整備をし、義務教育の中に著作権法について学ぶ枠を設け一般常識とし、生成 AI を使用する上で重要なルールを浸透させて、且つ法的に十分クリーンな制作過程で開発した新生の生成 AI を改めて普及するのが望ましいでしょう。
287	14 頁に「学習用データの作成の促進に関する環境整備で著作権法における柔軟な権利制限規定が設けられた」とありますが、この改正時点では生成 AI は想定されてなかったのではないでしょうか。文化庁は 30 条の 4 はベルヌ条約に批准するように制定されたと明言していますが、ベルヌ条約では機械学習において元の作品群と競合して機会損失や利益減少が起きる権利制限は認められません。生成 AI は生成するために機械学習しているのであり、元の作品群と競合した複製物を生成し、また権利者の潜在的販路を含む利益を不当に害しています。そのため生成 AI はベルヌ条約のスリーステップテストをクリアしているとは言えず、明らかな条約違反です。そればかりか、30 条の 4 で設けられている「享受目的」「利益を不当に害する」にすら該当するにもかかわらず、生成 AI 登場後も法解釈をねじ曲げて無理やり適法させようとしています。生成 Al とその他の生成型ではない AI 技術とは全く性質が異なることからこれらは分けて考えるべきで、生成 AI の学習用データ作成方法に関しては問題があることを認め、根本的に見直すべきです。
288	研究では素晴らしい技術も、営利では権利侵害になっており、日本のコンテンツが無許諾・無報酬で大量再生産される土壌を作っている。ソフトウェアではオープンソースにするかどうかを作成者が決められるだろうけど、学習データセットは第三者が勝手に収集・提供したものが殆どである。無断で学習元にされることでコンテンツの衰退に繋がっているため、クリエイターの権利を尊重して欲しい。
289	・現在利用されている AI のデータセットは、許諾なしに収集されたデータでありそれを利用して生成されるものは、それらを合成や再現したものにすぎず、それをＡＩ利用者が自分の物とすることは権利の上書きであり、おかしい。 ・クリエイターにとって生成ＡＩは基本的に不要なので（自分でクリエイトするので)、オプトインして対価を得られればいいということでもない。ただ自分の権利を手放すことになるだけなので。 ・オプトアウトの手段が不確定的なものしかなく、著作者が一方的に窮屈で不利な状況。生成ＡＩ登場以降、コンテンツや文化の委縮、衝突が進行しているだけの現状を改善してほしい。法規制などが必要ではないか。
290	当意見では画像生成 AI の問題点について話をさせていただきます。生成 AI による芸能人のディープフェイク画像の問題が先日 NHK で取り上げられていました。 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html AI による画像生成は原理的にはコラージュとは異なるものとされていますが、実在人物の写真を学習させて作ったディープフェイク画像は普通に考えて肖像権の侵害であり、問題があることは明らかです。イラスト等の知的財産にも同じことが言えると考えます。例を挙げます。 [redacted]のイラストレーターの方ががいらっしゃるのですが、 作品：[redacted] [redacted]複数の生成 AI ユーザーから嫌がらせを受けており、その中の代表的なユーザーがこのアカウントです。 [redacted]

【個人からの意見】

	このアカウントでは生成 AI 技術を利用して[redacted]の作風を模した画像を SNS に投稿し、[redacted]になりすましています。 [redacted]本人から嫌がらせにに対して訴訟し、一部勝訴したという報告がありましたが、 [redacted] このアカウントによる[redacted]風の画像の投稿は現在も続いています。 上記の例はわかりやすく悪質なものですが、特定の作家の作風を模倣して、出力した画像や出力するための学習データを発表している層はネット上に多数存在しています。例えば以下のようなサイトで配布されています。 [redacted] アーティストは、他者には出せない、目を引くような独自の作風を確立させるために日々研究と努力をしています。また、その作風をもって活動を続け、周囲からの信用を獲得しているのであり、その「作風」はもはやそのアーティストの顔のようなものです。絵柄そのものに著作権はありませんが、第三者が AI によって個人のもつ作風を再現し、その作風をなぞった作品を勝手に作って発表することは、そのアーティストが積み上げてきた信用を揺るがしかねない行為です。これは実在する人物のディープフェイク画像を AI で作るのと同様で、真っ当なものとは言えません。 画像生成 AI を支持するための意見によくあるものとして、写真の登場と同じだ、というものがありますが、的外れなものかと思います。写真は自然現象を利用した発明ですが、生成 AI は人間が作った画像を学習させないと成り立たないという点において大きく違います。生成 AI を使えば即自的には低コストで高品質なものが得られ、なにか新しいもののように思えます。しかしその成果は既存の作品を数十億も学習して得られたものです。生成 AI が台頭して誰も人間の作品に投資しなくなれば、人間は絵を描かなくなり、生成 AI のための学習データも枯渇します。そうなってしまえば新しい表現や、文化的なものの発展はもう望めないでしょう。そればかりか数多の技術が失われてしまうことは想像に難くありません。 しかもその数十億もの作品はほとんどが学習に同意を得ていません。商標登録されたロゴや、ネットに流れた書籍の海賊版データなども含まれています。 そのことは以下のサイトから確認できます。 https://spawning.ai/have-i-been-trained 機械学習に著作物を無断で使用することについては著作権法第 30 条の 4 で認められていますが、学習したデータをもとに画像を生成するという行為は「著作物に表現された思想又は感情の享受を目的とし」ていると言えるのではないでしょうか。肖像権の話も含めて、現行法でじゅうぶんとは言えません。知的財産の保護がされるような法整備を求めます。 個人的な案としては、生成 AI ソフト開発者・モデル配布者にデータセットの開示を義務付けた上で、AI によって生成された画像は、データセットに含まれた画像のコラージュと同等の扱いにするべき、AI にアーティストの許可なく作品を機械学習してなにかを作ることは、コピー等と同様に複製権の侵害と見做すべきだ。と考えます。
291	以前に募集が行われた関連パブリックコメントでも多くの方が指摘したように、オリジナルデータのオプトインに関する仕組みを早急に制定すべきと存じます。一例として別の方の意見募集に於いても申し上げましたが、学習目的の側面を持つサービスにおいては「プライバシーポリシー」などのほ

かに「データ学習ポリシー」についての項目を設け暫定的なオプトインとし、これらは同意せずともサービスの享受を受けられるものである一方で、後からのオプトアウトや退会時のデータ削除も保障できるものを導入する事を進言させていただきます。
2024 の同要項では AI ガバナンスとの連携が必要とありますが、これらはそもそもオリジナルのデータがあってこそ成り立つもので、今現在においても知的財産権の適切な保護はなされずクリエイターとの軋轢は増加する一方となっています。特に直近の出来事では grok が無料開放されたことにより、ルールが策定されないまま肖像権的にも著作権的にも蔑ろにされた生成結果が爆発的に蔓延しており、非常に危険な状況となっております。
grok について補足しておきたいのは grok に使われている Aurora は決して X 内部のデータのみの学習しているものではなく、インターネットのデータを何十億も学習させているものです。
●参考 URL
Grok Image Generation Release(X)
https://x.ai/blog/grok-image-generation-release

X(旧 Twitter)にはオプトアウト設定は備えておりますが、単純にポストから収集されないというのみで、それ以外のデータは学習され迂回して再現されている可能性があります。現状多くの俳優や有名人が生成されてるのはこの証左とも考えます。また、一方で既存の生成 AI で著名人を用いたポルノ紛いの生成データをフリマサイトなどにて販売する人間もいるため、これらに対する肖像権や学習元の写真の著作権問題にもつながるものと危惧します。
●参考 URL
芸能人の偽の性的画像 メルカリなどで大量販売 対策求める声(NHK)
https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html

これら問題に向き合い欧州の GDPR をベースにネット憲法を策定したブラジルは上院にて人間の中心性、人権と民主的価値の尊重等に基づいた法案(Bill on the use of Artifical Intellifence[2338/2023])が各国に先んじて承認されました。これは AI 以前に活働するクリエイター団体などと議論を交わした末にできたオリジナルであるクリエイター保護のための法案です。主な規定の要約は CISAC による引用で失礼しますが、下記のとおりです。
- AI software developers must disclose which copyright-protected materials were used to train their systems (AI ソフト開発者は著作権で保護されたデータ素材をシステムに学習したかを開示しなければならない)
- A regulatory body for AI will be established in Brazil, featuring an experimental platform where developers can negotiate payments with creators whose works are used in training their models; (ブラジル国内に AI の規制機関を設置、モデルトレーニングに作品を使用したクリエイターと著作データを用いた開発者との支払い交渉を行うプラットフォームの試験的設置)
- Creators will have the right to prohibit their works from being used for AI training. Alternatively, they may authorize usage through direct contracts with AI companies or via collective management organizations such as UBC and others; (クリエイターは自身の作品が AI ト

【個人からの意見】

	レーニングに禁止する権利を持つ。あるいは、AI 企業との直接契約や、UBC などの集団管理組織を通じて利用を許可することもできる） - Remuneration for creators will consider the size of the AI company, the frequency of use of protected materials in machine-generated content, and the potential competition these AI-generated outputs might pose to human creators.（クリエイターへの報酬は、AI 企業の規模、機会が生成するコンテンツにおける保護対象物の使用頻度、生成結果が人間のクリエイターにもたらすであろう潜在的な競争などを考慮する） といった内容となっております。これらは国内外のクリエイターにとって大きく注目されております故、これからの AI とクリエイティブに関して大いに参考になるものと考えます。OpenAI に関する内部告発をし、先日若くして亡くなった Suchir Balaji 氏は告発内容に大手 AI 企業のフェアユースの考え方について真っ向から反対しました。他方「海賊版・模倣品対策の強化」項目でも触れます Fairly Trained の CEO である Ed Newton-Rex 氏も Stability AI のオーディオチームに以前は属していましたが、フェアユースに関しての姿勢にて対立し退職後 Fairly Trained という権利的にクリーンな AI を認証する団体を立ち上げました。彼らが申し上げるフェアユースについては米連邦議会の判断材料の一つとして「著作物の潜在的な市場や価値に及ぼす使用の影響」があります。これは生成 AI においてはオリジナルのクリエイターの社会活動に影響を与えるか否かによるものと考えます。昨今特にイラストレーターに対して行われている被害を見るとこれらは潜在的どころか直接著作物や著作者に対しての負の影響が及んでいる状況、十二分にフェアユースの範疇を超えているものと認識します。彼らもまた同様にこの件について AI 企業を批判しております。勿論我が国と米国の法的な考え方は違うものというのは重々承知しておりますが、現在直面している問題は万国共通であるものと思います。研究・教育目的で収集され学習されたモデルが問題を解決しないまま有料化され営利的側面が強くなっている今、ソフトローでこの事柄は考える時期は過ぎました。今一度生成 AI に対してはクールジャパンの根源とも言えるオリジナルのクリエイター達を保護する取り組みを再考いただけないでしょうか。 ●参考 URL Creators Celebrate Brazil's Senate Approval of AI Bill but Prepare for Tougher Battle in the Lower House(CISAC) https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle Brazil: Bill on the use of Artificial Intelligence [2338/2023] (Clairk) https://clairk.digitalpolicyalert.org/documents/brazil-bill-on-the-use-of-artificial-intelligence-2338-2023-original-language/raw Former OpenAI Researcher Says the Company Broke Copyright Law(NewYork Times) https://www.nytimes.com/2024/10/23/technology/openai-copyright-law.html# Ed Newton-Rex 氏の Stability AI 辞任及びフェアユースに関するポスト(X) https://x.com/ednewtonrex/status/1724902327151452486 Fairy Trained https://www.fairlytrained.org/

【個人からの意見】

292	まず生成系 AI への権利者の著作物や肖像は全て訓練を禁止にするべきです。ソーシャル・ライセンスがないコンテンツ系の生成 AI やそのユーザーは、社会的に受容されておらず炎上も多いです。生成 AI コンテンツの利用、公開や生成 AI の仕組みの無理解についての謝罪文が多数公開されています。そのような怪しい仕組みに自分の創作物・著作物を使われたくないという創作者の意思は強く尊重されるべきであると考えます。また生成 AI を利用した事実の表示が義務付けられておらず、創作物の受発注や売買に際して、公正な取引を行うための透明性が確保されていません。技術検証という名の無断訓練は十分出来たのでこれ以上権利侵害物が生成される理由は無いと思います。 また生成 AI への学習についての対価市場の形成が必要でありましたが昨今では一人一人に十分な費用を支払うと開発が出来ないと開発者が発言しており、これも全く期待できません。あくまでエンドユーザーでもある権利者に利益どころか不利益しか生じさせない生成 AI は世の中に不要なものであり、権利の侵害や誹謗中傷、嫌がらせにしか使用されておらず。また活用と称してイラスト等のコンテンツ系生成 AI 使用しているのは作品を直接作るクリエイターではなく、プロデューサーという立場や絵を描かない立場の人間です。 そのような権利者を蔑ろにした制度で活用等とありもしない先を身勝手に見据えることはあってはならないことです。創作物は人の手で直接行われるべきであり、５年以上前と現在の技術は全く違う代物になっており、AI への訓練に使われたくない、拒否が出来るよう権利者に更に寄り添った法律の改正を強く希望します。
293	インターネットに投稿された著作物のデータを許可なく生成ＡＩのトレーニングに使用することは問題に感じます。画像生成ＡＩのトレーニングのために大量の画像を収集することは著作物の表現を享受しているように思えます。（文章や音声についても同じく）また海賊版を取り扱うサイトを通じた、非正規な手続きで入手したデータをＡＩトレーニングに使用していた事例もありました。このようにして出来上がったデータセットは決して公正なものだといえません。不正防止のためのトレーニングデータの公開、生成ＡＩへのトレーニングを拒否できる権利などの規制がなければ、クリーンなＡＩの市場は形成されないのではないかと考えます。
294	現状の生成 AI の問題点は多岐に渡ります。 ・学習元となっている著作物・違法なデータなど ・ディープフェイクによる混乱 ・短時間に元手がほぼなしで出力できることによるマネーロンダリングの危険性 上記から少なくとも「学習データへの使用の許諾制」と「生成 AI 製であることの明記の義務」は必須だと思っています。 1 点目について、学習を拒否する権利を与えると生成 AI が発展しない、という言い分をする方もいらっしゃるようですが、それはそれでユーザーが生成 AI を望んでいないということなので発展する必要がないと思います。実際は当然ながら多数学習に提供している方がいるため、12/17 に初の著作権クリーンな日本製画像生成 AI、MitsuaLikes がリリースされました。学習元データの開示がされており非常に透明性が高く、さらに生成 AI をクリエイティブ目的で使用する際に大きな懸念点となるイメージ to イメージや追加学習などが技術的に不可能となっているモデルです。このモデルを標準とするくらいの規制が生成 AI 技術には必要だと思っています。クリエイターの作品は無料のフリー素材ではなく歴とした著作物であり商品であったり広告であったりします。それを今までのように別分野の AI のために使用される（学習元著作者に実害のない範囲で使用される）のであればまだしも学習元と同じ分野のものを生成されるのはおかしいと思います。生成 AI の生成物によって実害が出ているクリエイターはすでに多数います。自分の著作物を許可なく使用された上にそれのせいで実害が出ているとなると納得いかないのも当然です。せめて拒否する権利をください。普通著作物

	の使用は著作権で保護されているところですが、AI の開発については『非享受目的の使用に限り』例外的に許可されているものと認識しております。が生成型の AI に関しては学習元データの質・特性を大きく享受するものを生成しています。この点をよく審議していただきたいと思っております。 2 点目、3 点目について、災害時に SNS 上で情報を得ることが重要になっている現代において、生成 AI が写真と見紛うような画像を生成できてしまうことは大問題です。さらには政治的な画像や動画を出力したケースもすでに多数あり、政治問題や戦争にまで発展してしまうケースだって考えられなくはないです。また販売サイトでは芸能人の顔のヌード画像を生成しそれを販売するという行為も行われています。現行法でも名誉棄損等で裁けるのかもしれませんが、今までとは数が違います。手作業でやっていたものを機械で複数出力が簡単ともなるとすべてを検挙するのも訴えるのも労力がかかります。それらを防止する意味でも、消すことのできない生成 AI 出力のウォーターマークのようなものが必要だと考えます。これはマネーロンダリング対策としても有効だと思います。ウォーターマークがあれば販売サイト側で生成 AI 作品の怪しい出品を規制することが可能になります。また、上記のことに責任を持たせるためにも車のように免許制にしてもよいかもしれません。 海外ではすでに生成 AI に対する規制の動きが多くあります。クールジャパンの計画をこれからも推進していくのであれば他国に遅れを取っては行けないと思います。進むべきは「IT による文化の陳腐化・衰退化」ではなく「人間による文化の保護」の方向です。クリエイティブを仕事にできる人が少なくなれば必然的にクリエイティブなことをする人は減少します。そうすれば生成 AI の学習のための新しい作品も少なくなっていき、クリエイターも生成 AI も共倒れです。クールジャパンもいずれ崩壊します。生成 AI を推進したいのであればまずは現状を踏まえて適法を整備してからだと思います。
295	フリーランスのイラストレーター、漫画家として活動をしている個人事業主です。今回は主に画像を生成する AI について、インフラストラクチャーの１つであるデータ提供者の立場から意見を提出させていただきます。２０２２年の生成 AI が広まって以降、大勢のイラストレーターや漫画家、アニメーターや写真家が自身の著作物を本人の意思に関係なく学習用データとして利用され、甚大な被害を受けてきました。一方的に成果物を搾取され、その上市場や活動場所での衝突、対策や制作におけるコストが増加している状態は非常に不健全な状態であると考えます。具体的にどのような被害が出ているか、問題点をいくつか例に挙げさせていただきます。 ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー ＜A＞市場での衝突 (1)市場価格の低下 生成 AI によって大量に模倣品が市場に出回ることで市場価格の崩壊が起きつつあります。(すでに起きている分野もあります) 例：生成 AI による出力画像を利用して良いので、より低価格で依頼を受けて欲しい。 　　※現在の生成 AI は権利問題を抱えているので、実質使えないに等しい。 (2)大量の模倣品による機会損失 同じプラットフォームにおいて大量の模倣品が販売されることにより、消費者に作品を発見されにくい、依頼者（クライアント）に発見されにくい状態に。 例：Amazon にてマネタイズ目的の書籍が大量に出版され商品の欄が埋め尽くされる。

【個人からの意見】

	また、生成 AI による画像出力は制作時間もコストもあまりかからないため、そもそも依頼をしなくなったクライアントも多く見られます。 (1)(2)これらに関しては「全て許可を得た上で開発された生成 AI による結果ならば市場における淘汰であると納得できるが、無断で成果物を利用された上で開発された生成 AI による結果はフリーライダーによる被害なので納得できない」というクリエイターが多いです。 ＜B＞制作面での問題 (1)画像検索での汚染 生成 AI の画像が大量にネットに出回った影響で、情報が正確な資料を得にくくなりました。 例：画像を検索すると実在しない動物や乗り物が出てきてしまう。 画像の検索結果はこれまで多くのクリエイターが資料として活用していましが、現在は情報の正確性が失われてしまったために使いものにならなくなってしまいました。そのため、画像の正確性を確かめるため以前よりも余計なコストと時間がかかっています。 (2)権利問題を抱えた素材の利用 以前は素材サイトで制作のための素材を購入することもありましたが、現在は素材サイトの多くで生成 AI 画像が出回ってしまったために実質使い物にならなくなってしまいました。(より売上を伸ばすために手書きと偽って登録する人もいます。) ※現在の生成 AI は権利問題を抱えているので、商業利用において契約面で使用禁止になっていたりします。 ＜C＞活動における被害 (1)活動場所の減少 近年ではネット上に作品を発表するクリエイターがほとんどですが、発表したそばから第３者によって学習用素材にされてしまうため、安心して活動できる場所が減っています。SNS では突如規約が変更され、「これまで載せてきた作品を生成 AI に学習されることに合意したとみなす」といった内容が追加されることも増え、長年利用してきた SNS を離れざるを得なくなったクリエイター（生成 AI の利用者を除く）も多いです。これにより、営業機会の損失にもつながっています。 (2)作家としてのイメージダウン イラストにおいては、絵柄の印象＝作家のイメージに結びつくことが多く、いわゆる絵柄が一種のブランドになっていました。しかしながら、生成 AI の登場によってその絵柄を模倣した画像が大量に出回った影響で、「その作家の絵柄」→「AI っぽい絵柄」→「安っぽい絵柄」といったイメージダウンに繋がってしまいました。生成 AI の利用者は流行りが終わったら簡単に違う絵柄を出力できますが、何年もかけて描いてきた手書きのクリエイターはそうもいきません。

【個人からの意見】

(3)搾取的構造によるモチベーションの低下
業界全体でこういった搾取構造が定着してしまうと、活動者のモチベーションの低下に繋がったり、次の世代のクリエイターが育ちにくくなったりします。例えば、シャインマスカットのような優れた品種を何年もかけて開発し生み出せたとしても、市場に出した途端苗木や種子を解析され安価な偽ブランド品が出回る業界ではより優れた品種を開発しよう！と意気込む人がいなくなっていくのは明らかです。イラストの業界ではすでに文化の崩壊や業界全体の衰退が始まっています。

＜D＞対策のための費用
(1)著作権侵害のチェックにかかるコスト
現在の法律において、既存の著作物に近しい画像が出力された場合は著作権侵害に該当すると思いますが、日々大量に生成される画像をすべてチェックし、自身の作品の権利を侵害しているかどうかを確かめるのは非現実的です。
※画像検索では引っかからないパターンもあります。
そのため、現在も生成 AI によって出力された明らかに著作権侵害をしている画像が大量に出回っていますが、すべて野放しの状態です。また、たとえ発見することができたとしても、その都度裁判を起こすのは時間も費用も負担が計り知れません。イラストレーターや漫画家、アニメーターのほとんどは個人事業主であり、裁判を起こすことは現実的ではないため泣き寝入りするパターンが多いです。

(2)AI への学習対策にかかるコスト
AI への学習対策の１つとして Glaze などの学習阻害フィルターが存在します。しかしながら、そういった処理をするためにはある程度スペックのあるパソコンが必要になるため、追加で設備投資が必要になります。私自身も、このためだけに 50 万円ほどかけて新たにパソコンを買い替えました。
より安価な方法だと、有料会員のみフィルターが使えるといったイラスト制作ソフトもあります。
例：ibis、CLIPSTUDIO

また、そういった学習阻害フィルターでの対策が難しい人たちがサインやウォーターマークを加え自身の作品を守ろうとする動きも出てきました。
今後も増えていくと予想されます。多くのクリエイターは自身の作品に学習阻害フィルターをかけたり、サインやウォーターマークを加えることは作品の見栄えに影響があるため本来望ましくありませんが、少しでも安心して作品を発表するために泣く泣くそういった処置をとっています。

(1)(2)これらは全て生成 AI による登場によって発生したコストです。
他人の著作物を無断利用した生成 AI を使用しマネタイズに繋げる人がいる一方で、なぜ理不尽に搾取され続けるクリエイター（生成 AI の利用者を除く）たちがこのようなコストを払わなければならないのでしょうか。
※生成 AI の利用者はあくまでデータを消費することしかしておらず、新たに何かを生み出しているわけではないので、ここではクリエイター（生成

AI の利用者を除く）と表記しています。
ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
ここまで、具体的な被害例や問題点を＜A＞～＜D＞の４点にわたり提示しましたが、＜E＞～＜F＞ではクリエイターと生成 AI の共存について意見を述べさせていただきます。
＜E＞クリエイターにとっての画像生成 AI の需要
「生成 AI が発展すればクリエイターへの還元になる。」「自分の著作物が搾取されたなら、その便利な生成 AI をあなたも使えばいい。」という考えの人もいますが、一部を除き、多くのクリエイターたちは現在生成 AI を利用していません。その理由は多岐に渡りますが、概ね以下の通りです。
・無断でかき集めた他人の著作物の合成にすぎないため、抵抗感がある。
・生成した画像に責任が持てない。（他人の著作物が出てくる可能性がある）
・AI で生成されたものに対し嫌悪感を抱く消費者が多い。（ブランドイメージの低下）
・人の手によって作られていないので著作権が発生しない。

これらの理由によって、「クリエイターにとって使い物にならない技術」になってしまっています。

＜F＞生成 AI との共存
＜E＞では「画像生成 AI はクリエイターにとって不必要なものである」と述べましたが、今後、共存していく方法があるとすれば素材になっているデータを権利者が許諾したもののみに限定する方法以外はないと考えます。生成 AI はデータがないと成り立たない技術のため、どこまで発展しようがこの搾取構造は改善されません。そのため、多くのクリエイターは利用できず、消費者が嫌悪感を抱き続けます。一方で、すべてのデータ(基盤モデル含む)をオプトイン方式で集めている生成 AI は肯定するといった声が多いです。
例：ミツア　https://elanmitsua.com/

現在多く浸透している画像生成 AI の多くは日本製ではありません。日本の企業が開発していると謳っている AI も、ベースモデルは海外製です。今後、日本企業で生成 AI の開発を進めていくのであれば、海外モデルを真似するのではなく、「誰もが安心して使える健全な生成 AI」の推進を強く求めます。もしも、基盤となるベースモデルを含む全てのデータが許諾の取れたクリーンな生成 AI を世に発表することができれば、十分に差別化が可能だと考えます。莫大な補助金を使って、海外の無断生成 AI の劣化版をリリースするのではなく、クリーンなデータが足りないというのであれば、そういった場面にこそ補助金を投入すべきです。対価の還元に関係なく学習用データとして使われたくないクリエイターも多いですが、還元さえあれば提供しても良いというクリエイターも確かにいます。

＜まとめ＞
データの利用は研究目的のためという条件があったにも関わらず、現在ほとんどの生成 AI は営利目的で開発されています。市場での衝突が明らかに

【個人からの意見】

	見込まれる上での開発は規制を設けるべきだと考えます。 例：無断で学習されたデータを使用した生成 AI による商用利用の禁止。オプトインによって集めたデータのみで開発された生成 AI 以外は私的利用以外の使用禁止。 IT 業界の利益追求のために他の業界を踏み台にするような発展を推進するのではなく、データを提供する立場であるクリエイター業界（生成 AI の利用者を除く）を尊重し、双方の権利関係の合意が取れた上で健全な発展ができるようにしていただきたい。 以上が、現役クリエイターからのリアルな現場の意見です。
296	知的財産推進計画２０２４/II. 知財戦略の重点施策/１．知的財産の創造/（３）AI と知的財産権/（現状と課題）/P15/5 行目 肖像権も声の権利も加えてください。顔写真、動画、音声を組み合わせれば簡単にディープフェイクの AV が作られてしまいます。写真さえあれば、特別な技術がなくとも簡単に服を脱がせることができる環境です。海外では加害者・被害者ともに未成年者で自殺者も出ています。今の世界情勢で検討段階は遅いと思います。早急に法規制してください。 知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/１．知的財産の創造/（３）AI と知的財産権/（現状と課題）/P16/7 行目 対価還元の前に、そもそも生成 AI に関わりたくない人、契約書などない一般市民はどうなりますか。知らぬ間にプライベートや著作物が悪用されてしまう、拒否権もない環境で、共通理解など本当に可能でしょうか。身勝手で無差別なデータ収集でしか成り立たない、生成 AI の仕組みがおかしいと思います。他の AI ではなく「生成 AI」に対して強い不信感があります。生成 AI を推進している人や組織は利益重視で被害に目を向けようとしない、他業種の仕事内容を理解しようとしない、独善的な印象を受けます。 知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/１．知的財産の創造/（３）AI と知的財産権/（施策の方向性）/P18/3 行目 生成 AI の法規制を心から望みます。既に国内で卒業アルバムや学校行事の写真を利用し服を脱がせた生成 AI 画像が販売されています。未成年の一般人の写真です。芸能人なども性的な生成 AI 画像や動画が本人の同意なく販売・拡散されています。私も去年 SNS で、服のない子どもや故人、国の要人などの生成 AI 画像を見かけたことがあります。生成 AI を使って服を脱がせる方法を発信する悪質な人、法規制されなければこのような投稿の削除は考えないという SNS 事業者もいます。今は誰でも簡単に使える脱がせ Web サービスが乱立しています。このままでは、性的脅迫をされたり、犯罪行為を捏造されたり、自殺者が出てもおかしくないと思います。早急に法規制して被害者を救済してください。 知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/１．知的財産の創造/（３）AI と知的財産権/（施策の方向性）/P18/9 行目 生成 AI に限って言えば、技術の推進寄りになりすぎていて不公平、著作権法第 30 条の 4 が悪く作用しており、知的財産権の保護が皆無であると感じます。このまま海外だけ法規制が進み、日本は何もしないのであれば、日本の著作物だから、日本人の写真や声だから好き勝手使っていいと世界中から判断されてしまいます。適切な規制がなければコンテンツ産業の衰退だけでなく国民まで危険にさらすということも考えてください。

【個人からの意見】

	知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/１．知的財産の創造/（３）AI と知的財産権/（施策の方向性）/P18/14 行目 ぜひ、生成 AI のデータセットの問題に切り込んでください。まずここを解決しない限り共通理解は不可能です。何がどの程度利用されたのかブラックボックス化されていますし、剽窃や僭称が横行しています。このような状況下で、生成 AI を推進する側と適切なコミュニケーションなどとれるわけがありません。
297	日本国民の安全性および日本の文化を守るために生成 AI の開発・利用は法律で規制されるべきであり、生成 AI が持つリスクの解決なしに世に氾濫させてはならない存在だと考えます。生成 AI の存在は膨大な学習データセットの存在なしには実現できませんが、現在規模の大小を問わず生成 AI サービスは基盤学習として数十億の著作物を著作者の許諾なく収集しており、世界的に有名な Stability AI の公共責任者のベン・ブルックス氏、Midjourney 創始者デビッド・ホルツ氏もそれを認めています。学習データは文化的作品だけでなく、家族写真や著名人の写真、有料の素材、公序良俗に反する画像などありとあらゆるデータが含まれており、それらのデータは著作者のコントロールの効かない範囲で収集され、事前・後に学習を拒否することもできないケースがあります。学習データは情報解析など「非享受目的」の範囲であれば許諾なく利用できるとされていますが、生成物を他者に公開するために SNS にアップロードすることや、商用利用することは明確に「享受目的」での利用と考えられ、著作物を許諾なく利用して良い範疇を超えています。多大なコストをかけて制作・維持されてきた既存のコンテンツの成果を掠め取って運用する仕組みは決して許されてはいけません。 加えて近年生成 AI によりデジタル犯罪への技術的・心理的ハードルが下がってしまい、今や誰でも生成 AI による迷惑行為が可能になってしまった状況にあり、学習元のデータと 100%同じでないとはいえ、意図的なプロンプトの入力や集中学習、画像の一部を生成 AI で補正する行為などで、特定の著作者の作風に極めて近い海賊版を出力したり、ポルノ画像、ディープフェイクの生成が容易であることは認知されていると思います。ただ未だ生成 AI を用いた嫌がらせを明確に解決する法がないため、依然被害者が泣き寝入りをするか訴訟などの大きな負担を持つしかありません。そのような状況ですべきことは被害者に「現行法の範囲で解決できる」「自衛するべき」「自身の生成 AI を作ればよい」と勧めることではなく、加害者自体を減らすことに注力するべきです。元凶たりうる生成 AI という仕組み自体を規制しなければ被害を食い止めることはできません。生成 AI によって日本が世界に誇れる文化は食い潰され、ディープフェイク被害は誰にでも降りかかる状態にあるにもかかわらず、生成 AI 被害を未だ食い止めようとしていない歪な状況であることを留意するべきです。 生成 AI を運用するデータセンターが必要とするエネルギーも莫大であり、電力不足や環境への悪影響が世界中で懸念点となっています。加えて、生成 AI を利用した労働力の確保や生産性の向上も期待しているように見られますが、根本的に適正な報酬を支払い、人材育成を行わなければ、未来の文化や戦力は育ちません。生成 AI を用いた業務は「海賊版による人件費のカット」を行なっていることに等しく、生成 AI によって置き換えようとしている職種へのリスペクトのなさが感じられます。生成 AI によって労働力の確保を行なったつもりが、目先の先進性に囚われて現場の首を絞め、未来の人材も育たない。おまけに環境への悪影響さえも及ぼす悪循環を招くはずです。このようなものがどうしてビジネスや教育現場に用いることができると言えるでしょうか。生成 AI を用いたビジネス戦略やコンテンツ制作を視野に入れているのであれば、テック企業だけの意見を聞くのではなく、生成 AI 登場前から日本の文化を生み出してきた組織や専門職にも意見を伺うべきです。 根本的に「学習元著作者に圧倒的に不利かつ、生成 AI によって社会的混乱を招いている」現状は決して健全な状態ではありません。仮に日本が生成 AI 事業を進めたとしても、世界的に生成 AI とビッグテックに対する訴訟が複数あり、世界各国で生成 AI のリスクや規制法案が話し合われている中で、生成 AI を用いた事業が世界に輸出できるどころか受け入れられるとも思えません。世界各国からの日本の印象は悪くなるだけではないでしょう

【個人からの意見】

	か。現在日本でも生成 AI にまつわる犯罪行為や嫌がらせが氾濫している中で、生成 AI によるビジネスの成長は望めないと考えるべきです。少なくとも、生成 AI による生成物が有効活用できるかというステージに上がるためには、生成 AI の持つリスクを解決するために最低限以下の条件をクリアしない限り不可能ではないでしょうか。 ・基盤データの構築から、学習データは著作者本人の許諾を取り、学習許可を得られたものだけを学習データに用いる ・著作者本人は学習を拒否する権利をもち、不当に学習された際に個人情報流出のリスクなくデータの削除を申請できる ・学習許諾を得られたデータに対しては、データが利用された回数に伴い著作者にマージンが入る ・生成 AI よる生成物に著作権を与えない ・生成物には「生成 AI 製であるラベル情報」が可視情報・不可視情報ともに表記される ・生成物による迷惑行為・ディープフェイクを行なった加害者に対し、しかるべき罰則がある 今一度世界と足並みを揃えて、真剣に問題に向き合ってほしいと願うばかりです。
298	AI の学習に絵師の作品を使用する件は著作権が適応されるのではないでしょうか、著作権が適応されない場合でも創作物の盗作に値すると思います。現状 AI 絵師なる輩がはびこり、AI に盗作された絵師さんだけでなく、色々な界隈に悪影響が出てきています。それにより絵を描くことを諦めた絵師さんを何人も見てきています。この様な惨状を見ても、絵師さんの創作物を AI の餌にする計画をこのまま通すつもりでしょうか、確かに AI は便利なものかもしれませんが、節度を持って使用していかなければ一つの文化が衰退してしまいます。どうかこの計画を中止してはいただけませんか。
299	【クリエイターの労力の軽視について】 クリエイターの労力は消費者だけでなく AI エンジニアからも軽視されており、(OpenAI の CTO が AI はクリエイティブな仕事を奪うかもしれないが「そんな仕事は最初からない方がよかったかもしれない」と発言 https://gigazine.net/news/20240624-openai-cto-ai-kill-creative-jobs/)、クリエイターを尊重できない消費者と企業によりクリエイターは搾取され、文化はいずれ破壊されます。クリエイティブ分野に対する意識改革を求めます。 【生成 AI の悪用による被害について】 特にイラストの著作権侵害がひどく、プロだけでなくアマチュアや趣味でイラストを描く人も生成 AI を悪用する者からの盗作・誹謗中傷・名誉棄損を受けています。アマチュアは知名度に乏しく、生成 AI による盗作が本物だと消費者に間違って認知されるおそれがある状況です。裁判をするにも費用がなく泣き寝入りに終わっています。なりすましも「手で描いたような動画が AI で生成できる」「下書きのようにみせて手描きを詐称できる AI 生成物」など巧妙になっており、著作者である証明が難しくなっています。生成 AI で合成したものを自作だと称することを、フェアユース、創作、芸術などとは言えません。文化はプロだけから生まれるものではありません。同人文化を築いたりニコニコ動画でボーカロイドを使った楽曲を投稿していたのもアマチュアの人達でした。そこからプロになり活躍されている方も多くいます。日本の文化を守りたいのであれば、生成 AI を推進する前にすべてのクリエイターを尊重するための法的・倫理的な教育と一般提供の停止・免許制にするなどの生成 AI に対する法整備が必要です。 (生成 AI の偽情報規制「必要」８９％、世論誘導「不安」８６％…読売世論調査 https://www.yomiuri.co.jp/election/yoron-chosa/20240507-OYT1T50029/)

【個人からの意見】

	(Microsoft が開始からわずか 3 カ月で Copilot Pro の「GPT Builder」の一般提供の廃止を発表 https://gigazine.net/news/20240612-microsoft-killing-copilot-gpt-builder/) 【生成 AI サイトについて】 海賊版サイトだけでなく依拠性の高い画像を生成できるサイトや、トレースしたように元画像をなぞったような画像を生成できるサイトの対策も必要です。(主要な AI 画像生成サービス https://w.atwiki.jp/genai_problem/?cmd=word&word=nobelai&pageid=24) AI が芸能人に似せた性的な画像を生成したり、ユーザーに自殺教唆をする事案も発生しています。 (芸能人の偽の性的画像 メルカリなどで大量販売 対策求める声 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html) (グーグルの AI がいきなり「[redacted]」と言ってきたという報告 [redacted] Tay の事例から開発者も AI も何も学んでいません(差別的発言を連発した AI ボット「Tay」Microsoft が謝罪 https://xtech.nikkei.com/it/atcl/news/16/032800891/)。 人の尊厳を傷つける生成 AI が文化の発展に寄与できるのか疑問に思います。 【クリエイターの労働環境について】 求人を見ていると、イラスト・デザイン系の仕事には Adobe 製ソフトのスキルが必須になっています。Adobe 製ソフトには AI 生成機能がついておりコストも高いですが、競合となる製品が無いため懸案事項があるなか Adobe 製品を使わざるを得ない状況です。国産の安心して仕事に使えるクリエイティブツールの開発も、クリエイターを守るひとつの方法です。 【SDGs と生成 AI について】 SDGs の 17 の目標のうち 4、8、12、13、16 が生成 AI の存在によって脅かされるとみています。 ・ディープフェイクの氾濫により教材の質が下がる。 ・AI による代替や搾取による労働意欲低下。 ・AI 開発者と AI ユーザーの責任放棄 ・不透明な学習データ ・電子廃棄物や二酸化炭素排出量の増加 などの理由です。 【おわりに】 生成 AI が台頭してから、クリエイターとエンジニアと消費者は分断されました。創作とは生身の人間が感情や経験を表現することであって工業製品ではありません。機械が人間を表面的に真似ただけの合成物のことではありません。AI に期待していることは、理系分野での活用や事務の自動化など

【個人からの意見】

	です。クリエイティブ分野ではありません。これ以上クリエイターの人権と活動が脅かされないよう早急な対策を求めます。
300	学習利用した著作物の創作的表現をAI生成物に反映させる目的がある場合には享受目的利用が認められ著作権法第30条の4の適用外となるため学習段階で違法です。全米レコード協会とSONYミュージックエンタテイメントはSunoAIとUdioを提訴している。誰が作曲したか分かるように識別するウォーターマークである「プロデューサータグ・ネームタグ・決め台詞・合言葉」がAI生成でも再現出力されるため無断学習され類似性と依拠性がある証拠となって提訴に踏み切った。AI過学習しすぎた結果、原作著作物の創作的表現がAI生成物に反映されて著作権ロンダリング、生成AIはコラージュではないのに、学習元の原作者個人を特定できる「プロデューサータグ・決め台詞」が復活するのだから、類似性と依拠性があります。生成AIは漫画家、イラストレーター、作家のデータに依存し無断かつ無報酬で、無断学習被害者と同じ市場で競合し、その結果で仕事を失い、AI失業で生きがいや生活さえ奪われるというAIによる搾取構造がある。Midjourney、Nijijourney、NovelAI Diffusion V3、DALL-E3は日本の生成AIサービスでも日本企業でもありません。つまり日本の利益になっていません。クールジャパンと政府は言いますが、日本企業が稼ぐチャンスを海外のAI企業に奪われた上に、市場でも競合し、海外にAI無断学習されているのだから海賊版防止策や違法な無断転載サイト（[redacted]や[redacted]）に対する規制をつくるべきです。 ”読売新聞による報道　リアルな生成AI性的画像が氾濫　実際の被害児童特別困難　削除要請や捜査にも支障” 生成AIタグ、生成AIだと視認できるウォーターマーク（生成AIサービス名、企業ロゴ)、写真かAI生成画像か区別し検証できる電子透かしが必要です。 [redacted]や[redacted]など海賊版サイト、無断転載サイトは「技術的制限手段（TRM)」を悪意を持って、回避しているため無断学習は違法です。故意、過失、重過失があります。追加学習の際に[redacted]や[redacted]など海賊版サイト、無断転載サイトを学習素材データセットとして使用するのも「技術的制限手段（TRM)」を悪意を持って、回避しているため故意・過失・重過失があります。 NovelAIにはDanbooruを学習素材データセットとして使っています。[redacted]の[redacted]は海賊版サイト[redacted]を学習素材データセットとして使っています 公表されています。多額のコストを費やしてつくったコンテンツ、市場に生成AIユーザーが「ただ乗り」フリーライドする行為は許されない。生成AIに負けない作品を作れば良いというのは問題の本質とはかけ離れた暴論。野菜泥棒に負けない野菜を作れ、漫画村に負けない作品を作ればいいと言っているようなもの。AI生成タグにより住み分け棲み分け必要　たった数秒でAIイラストが生成されるため手書き手書きの人間が勝てるわけがない。生き残る方法が生成AI企業やメルカリでAI生成物を販売する個人ユーザー　他人のデータを使って人件費を減らしコストカットする　技術革新 技術革命 産業革命は止めようがないなどと言うのはおかしい。NAI3 NovelAI 特定個人の有名漫画家イラストレーターの名前などアーティストタグと称してプロンプト呪文入力。著作人格権と同一性保持権の侵害。AIにより元の著作物と類似性があるAI生成物は依拠性がある。データセットに元の著作物が含まれていないことを立証するためには、AI事業者は学習元データセットを公開しなければならない。NovelAIはキーワードフィルタリングを搭載していないため侵害物の生成防止等の措置をとっていない。多数の権利侵害発生を看過しているためAI事業者も責任を負う。AI開発学習段階の考え方について30条の4、類似物を出力させる享受目的は違法。学習元の著作物の創作的表現をそのまま出力させることを目的とした追加学習等の禁止。特定のクリエイターの作品のみを学習データとしてファインチューニング、追加学習等、LoRAの作成は各作品に共通する創作的表現を享受する目的があり30条の4違反。将来の販売市場と衝突するAI学習のための複製等は30条の4が適用されない[redacted]や[redacted]など違法な無断転載漫画共有海賊版サイトを学習素材データセットとして使うのは著作権侵害。AI美女集、AIグラビア集　basil_Mix、chilloutmix、

【個人からの意見】

	chilled_re シリーズは商用利用禁止ライセンス。読むのめんどくさい人向け商用利用をすべて禁止します。fanbox や patreon などの支援サイトでの使用も全て禁止します。 マージモデル(cilled_re...とか)も派生物なので商用利用禁止になります。nuigurumi/basil_mix、Basil_Mix、Chilloutmix、chilled_re シリーズは商用利用禁止ライセンスです。andite/pastel-mix にもマージレシピに basil_mix が含まれているため商用利用禁止ライセンス。chilled_re-generic_v2 は違法海賊版 NovelAI リークモデルがマージされている BasilMix がマージレシピに含まれて混入しているマージモデルのため商用利用禁止ライセンスです。 創作意図がない・創作的寄与がないプロンプトの例　元素法典。通称「マスピ顔」(マスターピース masterpiece,best quality,1girl という呪文に由来) masterpiece, best quality, 1girl, solo, upper body, looking at viewer,masterpiece, best quality, ultra-detailed, absurdres, illustration, portrait, 1girl 創作的寄与がない NovelAI プロンプト・元素法典 prompt の例 マスピ顔プロンプト。masterpiece, best quality, 1girl, solo,ultra-detailed,an extremely delicate and beautiful,extremely detailed,8k,32k,UHD,Hyperrealistic,Unreal Engine,RAW photo,Amazing,finely detail,8k wallpaper,huge filesize,highres,realistic,Ultra-High Definition,highest quality,ultra high resolution,realistic,High quality texture,realistic photo,Highly detailed,品質タグ呪文の羅列であり、創作意図と創作的寄与がなく、人が表現の道具として AI を使用したとは到底認められない。Unreal Engine などは商標名であり、prompt(呪文)欄に入力するのは享受目的であり、商標権侵害です。AI イラストの StableDiffusion プロンプトで悪用されるプロンプト呪文。art by WLOP, Artgerm, Greg Rutkowski, Krenz Cuchart, ilya kuvshinov。ChatGPT などで一度の呪文で一気に 10 万文字の小説を 1 回の指示で出力できるようになりましたが、AI が自律的に生成したものは著作物に該当しません。「思想や感情を創作的に表現したもの」ではないからです。既に AI ユーザーが毎日 10 万文字の AI 生成小説単行本、AI 生成電子書籍を毎日出版できる異常事態となり、著作物市場を競合し、阻害するスパム行為であり、不正競争です。漫画家は 1 冊の単行本をつくるのに大勢の関係者をつかっても 1 年などかかりますが、AI 生成ユーザーであれば AI 小説と AI 生成イラストによりたった 1 人でも毎日出版できるため不公平な不正競争です。類似性（創作的表現が同一　類似）と依拠性（既存の著作物を元に創作したこと）が認められるのであれば、故意・過失・重過失があります　著作物の類似物を生成させることを目的としている LoRA（狙い撃ち LoRA・二次創作 LoRA）は著作権法 30 条の 4 でも違法です。漫画家やイラストレーターの「創作的表現」は著作権の保護対象であり、類似性と依拠性があれば AI イラストは著作権侵害です　原則として許諾なく利用が可能とは言うが、必要と認められる限度を超える場合は著作権侵害、著作権者の利益を不当に害することとなる場合については著作権侵害で違法だということを文化庁は再度発表するべき。アイデア（作風・画風）は著作権法で保護されないというのは説明不足のミスリードであり、不正競争防止法、パブリシティ権、著作者人格権などを侵害している。画像生成 AI に、ゲーム名、アニメ作品名、他人の作家名をプロンプト呪文として入力するだけで絵柄や画風、版権キャラクターを「再現」できるのは類似性と依拠性があり著作権侵害です。他人の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得できる「類似性」と独自創作とは言えない形態模倣、「依拠性」があるため著作権侵害です。作家名や商標、キャラクター名（中国では画像生成 AI で「ウルトラマン」をプロンプト呪文として使用した事例があり裁判で違法となりました）キーワードフィルタリングの義務化と視認できるウォーターマークロゴの義務化、ディープフェイク対策のため AI 画像と写真の区別がつき検証ができる電子透かしの義務化が必要です。人が簡単な指示を与えるにとどまり生成のボタンを押すだけで AI が生成した AI イラストと AI 小説は著作物に該当しません。人が思想感情を創作的に表現するための道具として AI を使用していません。人工知能 AI がほぼ

【個人からの意見】

	すべての人間を[redacted]にする。ＡＩ格差社会が生まれる。大半の人類が「[redacted]」になるという話があります。AI に負ける人間、AI 失業者は[redacted]であり、救済されません。熟練職人の技術もビッグデータとして収集され、AI 学習できるため、職人も[redacted]となります。[redacted]人工知能 AI やロボットが人間の代わりに働いても人間は給料もらえません。ＡＩ失業年金はありませんし、ベーシックインカムは日本に導入されていません。「人工知能ＡＩやロボットが働くから人間は労働から解放される」というのは誤りであり、人間が「無職引きこもりニート」になるだけです。ロボットが働いても給料は貰えません。大企業は個人の一般人から AI やロボットをレンタルしないでしょう。AI やロボットがお金を稼いでくれる、人類は労働から解放されるというのは楽観的すぎであり、AI 失業や就職氷河期の到来を考えていない。賃金上昇の鈍化と格差拡大。人間を雇うのではなく人工知能、生成 AI やロボットを雇う、無人工場を使うため、富の偏りが進む。ソフトバンクグループは、2018 年 3 月期に約 9 兆 1587 億円の売上高を達成し、純利益は 1 兆 390 億円でしたが、法人税は実質的に 0 円でした。Amazon も日本では法人税を納めていない時期がありました。AI 推進企業や AI 利用企業から法人税を徴収しないのはおかしいのではないか。ピケティが指摘した「資本分配率の上昇による格差拡大」を加速させる要因となり得ます。資本を持つ者だけが豊かになる社会ではなく、全ての人々が豊かさを享受できるためには、富の再分配や新たな社会制度（例えばベーシックインカム）の導入が必要とされています。AI 推進派は著作権法第 30 条の 4 が適用されない「非享受目的要件を満たさないケース」を意図的に紹介していないため再度周知していただきたい（生成 AI の基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）のうち、意図的な「過学習」等、学習データである著作物の類似物（創作的表現が共通したもの）を生成させることを目的としたものを行うための、学習データ（著作物）の収集　狙い撃ち LoRA　二次創作 LoRA）は著作権法 30 条の 4 は適用できず違法です。特定の漫画家、イラストレーター、アニメーターの絵柄を出力することを目的とした追加学習（Animagine など SDXL 派生モデルや LoRA）は不正競争、不当競争、周知な商品等表示の混同惹起、著名な商品等表示の冒用、信用棄損行為、価格破壊ダンピングです。手書きによる二次創作と、粗製乱造できる生成 AI イラスト(数秒で 1 枚の AI イラストが創作的寄与無し、創作的意図なしで簡単な指示で生成される)の住み分けをウォーターマークと電子透かし義務付ける。「夏と冬の 2 冊しか本を出せない手書き・手描きの既存著作権者原作者」と、「生成 AI ユーザーは ChatGPT を使って毎日のように電子書籍を出版できる」のでは土俵が違うため生成 AI タグ・ウォーターマーク・電子透かしを義務付けよ。AI 不使用と AI 生成の区別がつくように AI 生成タグの義務付けよ。消せる電子透かしは意味がないため AI 事業者には視認可能なウォーターマークを義務付けよ。Grok の AI 生成画像には右下に小さい「Grok」の字が自動的にウォーターマーク付与される仕組みがある。AI 生成画像は生成時に「ゲッティーイメージ」や「シャッターストック」のようにウォーターマークを自動的に付与するべきだ。タヌキとアライグマの違いが分からない人間と生成 AI。AI 生成画像を写真として写真販売サイトに登録するのは偽称、優良誤認であり故意、過失、重過失、詐欺行為ではないか？AI 生成タグを外すのは故意、過失、重過失があります。AI 浮世絵は歴史に対するテロ行為です　歴史の捏造はクールジャパンではありません。ザリガニとヤドカリと伊勢海老の違いが分からない画像生成 AI が偽物の生物写真を捏造している。画像生成 AI による検索汚染を対策せよ。動物や植物を Google 検索すると「本物の写真」ではなく「AI 生成画像」が検索トップに出てくる。ディープフェイクと言える、もはや社会問題、公害である。「AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者に対して、生成 AI による著作権侵害の予防に必要な措置」とはウォーターマークやキーワードフィルタリング、電子透かしなどが考えられる。キーワードフィルタリングであるが、OpenAI の ChatGPT、Google の Gemini、Claude、Twitter(X)の Grok は「ドラえもん」「ドラゴンボール」「ミッキーマウス」など AI イラストを出力できます。2024 年 12 月現在、キーワードフィルタリングがかけられていません。商標登録されている名称や版権作品名、版権キャラクター名

【個人からの意見】

	を入力し、AI 生成が可能で悪用されています。版権作品、版権キャラクターの出力は著作権侵害のみならず商標権の侵害でしょう。キーワードフィルタリングを搭載してください。OpenAI（ChatGPT）は日本に支社があるため、キーワードフィルタリングを義務付けるべきです。生成 AI の基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）のうち、意図的な「過学習」等、学習データである著作物の類似物（創作的表現が共通したもの）を生成させること目的としたものを行うための、学習データ（著作物）の収集は違法であることを生成 AI 企業、生成 AI 事業者に周知せよ。技術的制限手段（TRM）を無視したり、制限を解除して AI 無断学習することは悪意があり、故意・過失・重過失があります。AI イラスト依頼、AI イラスト集、AI グラビア集、AI 美女集などという形でクレジットカード不正使用の隠れ蓑にしている。反社会的勢力のシノギ。規制されたら反社会的勢力にとって大打撃。技術は悪くないと言って AI が規制されないように反対している。AI イラスト集、AI グラビア集、AI 美女集は規制するべき。手書き、手描きイラスト市場と衝突 本物の写真集市場と衝突 将来における著作物の潜在的販路を阻害。「無断利用禁止（AI 無断学習禁止）だとウォーターマークで技術的制限手段（TRM）を用いて著作権の意思表示」や「有料販売（買わないと見ることができない ログインやパスワードが必要)」。「AI 学習のための著作物の複製等を防止する技術的な措置が講じられている」のに AI 無断学習が 30 条の 4 で合法だと AI 推進派が主張しているが間違っている。文化庁が用意する PDF とスライドショーは説明不足であり、「ただし書きがあること（著作権者の利益を不当に害することとなる場合は著作権法第 30 条の 4 は適用されず違法)」「非享受目的ではない、享受目的の学習であれば違法であること」「特定のクリエイターを狙い撃ち学習するのは違法であること」「ファインチューニング、LoRA、過学習は違法であること」「著作権者の著作物の利用市場と衝突する場合は違法であること」、「将来における著作物の潜在的販路を阻害する場合は違法」であることを強調せよ。
301	生成 AI が出てから勝手に画像や声が勝手に使われる状況が変わらず続いています。私は権利者の許可なく作品を使うべきではないと考えています。それが web への掲載でも生成 AI に使う場合でも同じように権利者に許可を取るべきです。自分が生み出した作品にも関わらず、どのように扱われるのかすら決められずにクリエイターが苦しむ現状を許容できません。
302	生成 AI として提供されるサービス全てにデータセットの開示を義務づけるべきです。なぜなら、現在生成 AI として提供されている学習モデルの多くは学習に使用されたデータセットを公開していない状態であり、このことが学習モデルおよびそれらを使用して生成された生成物による知的財産権の侵害を立証することを難しくしているからです。
303	知的財産の保護の面から、画像などの生成 AI に規制を設けるべきです。現在使用されている生成 AI には、著作権を無視し、制作者の同意なく勝手に取り入れられた著作物が数多く使用されています。私はまだ学生ですが、将来はクリエイティブな仕事に就きたいと日々勉強しています。しかし、今の誰もが生産者の声を無視し、著作物を勝手に利用でき、さらにそれを利用されてしまう現状を前に、私は正直この国でクリエイティブな仕事や活動をすることに、現在既に非常に懐疑的です。このままこの問題を放置すれば、イラストや写真、文章などの著作物を生産してくださっている方々の仕事や存在を脅かし続け、果てには生産能力を失いさらにこの国の豊かな創造性を奪うことになります。例を挙げれば、現在進行形で多くのイラストレーターの著作物が無許可で生成 AI の餌にされ、それを利用した商売も行われています。これは、農家の家から勝手に土や種、果てには野菜を盗み、それを売りに出し利益を得ていることに同じです。これを放置すれば、農家は経済が回らなくなり店を閉じます。それと同じように、このままイラストレーターから成果物・著作物を盗むことをよしとしている現在の生成 AI・それに関する規制のない法律を放置すれば、いずれイラストレーターという職業自体が収縮し、日本が誇るアニメ文化も衰退します。ただでさえクリエイターの方々は給料が少ないと騒がれているのに、仕事や自分の成果物・ポテンシャルさえも奪われるとなれば、いったい何が残るのでしょうか？このまま海外からも高く評されるクリエイティブな人材を餌にされ続けるこ

【個人からの意見】

	とが最善でしょうか？これは何もイラストレーターに限った話ではありません。文章・写真・設計図など、あらゆる技術が詰まった著作物が対象です。それを誰もが無断で、無許可で、いい意味でも悪い意味でも自由に使えるとなれば、その界隈が荒れて衰退するのは明白です。更に、この問題を放置すれば、いずれ人の顔さえも誰もが簡単に自由に生成できるようになり、いじめや嫌がらせ、果てには犯罪などにも利用されるでしょう。例えば、関与してもいない事件の現場にいた人物の顔を、貴方として生成された写真が生成される、と言うことが起こりえるのです。そしてその時間アリバイが無ければ、犯人は貴方ということになってしまいます。夢物語やフィクションだと一笑に付すかもしれませんが、技術はもうそこまで進歩してるのです。もしこの意見を笑うのなら、まずは現実の技術の発展をその目に刻むべきです。実際、現在著作物が不正に AI 学習・利用され、そこから生成した物（例として AI イラスト）を販売する商売もあります。人間にも肖像権がりますが、著作権を無視するような人間が、今更そんなものを守るのでしょうか？上記に記載したような問題が、更にはそれ以上の問題・犯罪が起きるようになるのも、もう時間の問題です。だからこそ、今すぐに AI の利用を規制し、大切な著作物を守る必要があります。これはクリエイターだけの問題ではありません。時代の進歩はとても速いですが、あの時対応していなかったとなる前に、これ以上、日本のクリエイターを苦しめる前に、即刻規制をするべきです。例えば、単純に生成 AI に利用可能な著作物を制限する。（著作権フリーの著作物限定など。）生成 AI での利用を許可する場合は、その著作物を保有する者は一言（一文）を加える（逆に利用禁止する場合でも可）を記載し、それがない（ある）場合は利用禁止など、やり方はいくらでもあると思います。AI は正しく使えば大きな力になると私も確信しております。しかし、誰もが規制も権利も無視できてしまう今の法律の状態で自由に、となってしまえば、後々日本国民全員の首が閉まることは上記の通り明白です。ですから、これを機に知的財産を利用できる AI に規制を設け、クリエイターを、人の創造性を、未来を守ることのできる、より良い社会を作るべきだと申請致します。
304	AI と知的財産権について。生成 AI が一般に普及しはじめてから 2 年間、生成 AI 技術の悪用により多くのクリエイターが安心して活動できない状況が続いています。知財の保護と、今後のクリエイティブ方面の文化を活発化させるためにも一刻も早い法整備を望みます。以前に現デジタル大臣の平将明氏が EU のような厳しい法規制はしないと言及していましたが、事態は日々悪化しています。EU の AIAct にならう形での実効性のある法規制を行うべきだと思います。 また、生成 AI の利活用の話ばかりでなくリスクについても政府関係者から情報の発信を強めて欲しいです。充分にリスクが説明されないまま活用が推し進められている影響で、権利的に問題のある生成 AI を使用するユーザーが多く見られます。その影響で多くのクリエイターや実演家が、知財や肖像を侵害されているのが現状です。現行法での対応ではクリエイター、実演家個人への負担が強く現実的ではありません。法的措置にかかる費用や期間を考えると生成 AI で無尽蔵で行われる権利侵害に現実的に対応しきれるものでは無く、対応や自衛のための対策に追われながらでは創作活動に専念することもできず、結果的に日本のクリエイティブな文化が衰退していくと思われます。知財保護の観点以外でも、韓国であった大規模なディープフェイクによる性的な偽画像の作成の被害と同様の事例が直近で日本でも発生し、ニュースになっています。生成 AI のリスクや問題点をふまえた上で法整備、および政府からの情報発信を切に願います。 また、画像生成 AI において海外の認定団体から権利侵害を行っていないという認定を受けた、知財の面でクリエイターと衝突しない生成 AI モデルが日本で誕生しました。これは素晴らしい試みだと思います。今後、そういったモデルが増えれば権利面で反発を生まずに生成 AI 技術が受け入れられる可能性が高まると思います。生成 AI 技術の健全な発展のためにも、是非学習段階で権利侵害のないモデルの開発や支援を政府からも進めてもらいたいです。

【個人からの意見】

305	現在主流の生成 AI はあらゆる創作物を無差別に学習しているが故に、特定の絵柄を出力するように調整した生成 AI や、生成 AI を使い大量に作成した AI 画像が流通することにより、人間のクリエイターの商機の妨害や特定絵柄の陳腐化などの問題が乱発している。知的財産権で保護されている技術が「生成 AI に学習」という名目で侵害されている。これは法律の中で矛盾しているのではないかと考えている。個人や企業の知的財産権を侵害されているがそれに対する処罰の方法が追い付いていない。人間は映画館で映画を観て記憶するが（ビデオカメラ等の）機械による記録は許可されてないように、人間同士の画風の模倣と機械による大量生産可能かつ様々なデータセットを利用した模倣を分けて考え、機械での生成物に対する規制をすべきである。またデータセットには利用期限を付けるべきだと考えている。現在は誰でも無制限に生成 AI を利用できる状況なので、知的財産権の侵害やディープフェイク被害が多発している。無制限に学習されたデータセットは研究者のみ利用できるなどにすべきである。
306	人が生きて積み重ねてきた成果を簡単に他者に乗っ取られることがあってはいけません。生成 AI のことです。生きている人間と競合すべきではありません。しかも生成 AI は人間の作ったものをつぎはぎして出力するしかできない(現時点で)読み込んだそのままを出すことも問題視されています。ミッキーマウスやドラゴンボールなら誰にでも問題だとわかりますが、世界にはいろいろな作家がおり全て把握して著作権を調べるのは困難です。それをいいことに悪用されているのが現実です。一時の投資や目先のお金に目が眩んで才能があるのにまだ世に出ていない方やこれからの人が犠牲になったら日本の文化は残念な結果になるでしょう。また海外では生成 AI でできた物は日本以上に毛嫌いされています。そこで日本が生成 AI を全面に押し出すのはクールジャパンというものにはほど遠い。はっきり申し上げて生成 AI は芸術分野には不要です。ヨーロッパと同等の厳しい AI 規制を望みます。
307	現在、各種産業において生成 AI の利用が目覚しいですが、ことサブカルチャーにおいては既存のクリエイターから了承を得ることなく彼らの作品が生成 AI のデータに使われており、権利の侵害が全く解消されておりません。権利問題は解消されているという AI にも最も基盤となるデータには何の権利問題も解消されておらず、ほぼ窃盗の状態である他、児童ポルノ等といったそもそもが違法である画像が度々確認されており、そのことを解消しようとしている動きが各 IT 企業には見受けられません。また、生成 AI のデータには生成 AI によって作成されたデータは使用できず、また既存のデータだけを使用し続けるとデータが劣化し新しいデータが必要になるので既存のクリエイターとの連携が不可欠にも関わらず、現在はクリエイターのを軽視しした行動が見過ごせず、この姿勢が変わらなければサブカルチャー産業も生成 AI も共倒れすることが確定しているといえるでしょう。生成 AI に使用できるデータも枯渇し出していると聞きますし、その対策もしているとも聞きますが指摘に対して動きが遅く、解消も難しいと考えられます。クリエイターも生成 AI も守るためには両者の密な連携が必要不可欠であり、現状のクリエイターの権利の確保を行わなければ、近い将来クリエイターが自発的に職を辞し、生成 AI は自身にとって無価値なデータを作り続けた結果産業が大きく衰退、それどころが消滅しかねないことになると考えられます。
308	生成 AI が一般に解放されて二年以上経ちましたが、AI 企業もユーザーもプラットフォームも、混沌としか思えない惨状を作り出しており、辟易しております。今ではあらゆる分野で「無断学習禁止」の訴えを見かけます。この惨状はまさに無断学習が作り出したものであり、これを規制しない限りは永遠に続く問題だと考えます。生成 AI は東大の酒井教授がおっしゃっているように合成であり、生成結果からもそのことは明らかです。それなのに勝手に使われて商用利用すらされている現状は、倫理的に考えて明らかにおかしいと感じます。もし無断学習を許容することになってしまえば、今後新しく作り出そうという気持ちはなくなり、どの職業も成り手はどんどん減っていくと思われます。生成 AI 作品が売られているプラットフォームをご覧になったことがあるでしょうか？実際に見るべきだと思います。『闇市』『盗品市場』としか言いようのない状況になっております。「現行法で

【個人からの意見】

	対処できる」なんて言葉は、机上の空論に過ぎません。 「認識のための AI」「医療のための AI」であるなら、学習を許容するという人が大半だと思います。しかし今問題になっている「誰でも使える無断学習生成 AI」は、利益をはるかに超える多くの問題を生み出します。そしてこのまま放置すれば今後問題は増え続けるのは確実です。最近、日本でも FairlyTrained 認定を受けた生成 AI が誕生しました。「オプトイン方式で無断学習なし（倫理的に問題のある Stable Diffusion などを使用していない)」「追加学習禁止」「使用データを確認可能」「画像透かしあり」「類似判定可能」となっています。これがまさに生成 AI の最低限満たすべき要件です。生成 AI の仕組み上、安心して使うためにも必須だと思います。 日本で独自基準を設けるとしても、FairlyTrained 認定のような試験は絶対に必要です。「試験を通過できないモデルは違法」とする以外、生成 AI によって生まれる惨状を回避する方法はないと思います。
309	昨今の生成 AI の発達により、これまでグレーゾーンとして、また著作権として保たれてきた創作者の、さまざまな権利が揺らぎつつあると考える。 一つは、小さなコミュニティであったために機能していたモラル（トレース作品への糾弾、二次創作者の立場等）が、画像生成 AI によって誰にでもアクセスできるコミュニティとなったために、モラル崩壊の兆しを見せている。これによって、アマチュアや趣味でイラストを描く方を中心に不快な思いをする人が多い上に、AI 利用者がそういった方に対してマウントを取るような土壌が形成されつつある。 つまり、法律で定められていないなら何をしても良いという思想の元、広がる考え方だ。誰しも、初めてのコミュニティに加入する際こういった考え方をするが、そのコミュニティが成立するために暗黙の了解がなされている場合が多い。しかし、その了解が無い人が大量にそのコミュニティに入り、元々いた人々を追いやっている現状を、生成 AI は作り出している。これは一般的に想像可能な範囲の事象であり、生成 AI に関して特異な現象ではない。モラルの機能しない今こそ、生成 AI 規制等、最後の砦の法律を整備するべき時ではないか。また、全ての創作は平等になされるべきであるが、そもそも生成 AI を利用することと、実際にペンを持って絵を描くことではスタートラインが異なる。作品に込められる創作者の意図以上に、他者の作品の意図の発現の方がはるかに大きい。生成 AI はペンを持って絵を描いた人の作品がベースになっていることも忘れてはならない。 もう一つは、洗練されたものづくりや創作に歯止めをかけているという側面だ。一般的に、イラストレーションはただ一枚の絵にすぎないために音楽や映像など他のクリエーションに比べ、個人のブランド化が難しくブランド化の価値が高い。生成 AI の登場によって模倣が容易になると、これまで手作業で模倣してもその価値を揺るがすほどの物量には及ばなかったが、現在は模倣が氾濫することでブランドの価値が低下する事態が、イラストレーターとして活動する中で多数見受けられる。これらの被害は直接的ではないにしても、元の創作者の意欲を著しく削ぐものであり、極端に言えば人道に反していると考える。新たな創作・アイデアを活発にする目的で保護される意匠権や商標権のような、新しく効果のある保護制度の制定、または AI そのものの使用規制をすることによって、鍛錬に人生の多大な時間を費やし次なるクリエーションを生み出すような創作者を保護していくべきだと考える。 この、AI との距離感の調整はクリエーションだけに関わらず、さまざまな分野で有用な人材を生み出し、より良い国にしていくために重要なことではないだろうか。各分野に合った AI の距離感を調整する過程で、イラスト分野の AI は現状被害の方を多く生み出していると、第一線で働くイラストレーターとして強く意見する。 最後に AI の発達には素晴らしい側面も多く持つ。ひとえに否定されるものではないが、誰でもアクセスできるというその特性から、より多くの人が無条件に AI を肯定するだろう。前線の私たちイラストレーターのような少数意見を重要視する姿勢に期待する。

【個人からの意見】

310	IP トランスフォーメーションとは？著作権ロンダリングと何が違うのでしょうか？呼び方を変えてごまかしているだけで、本質は泥棒です。生成 AI は何も生み出していません。ただの合成検索機です。名前からして詐欺ですね。生成はしていない。合成してるだけ。何もイノベーションは起きていない。生成 AI 画像という誤情報による混乱は起きていますね。知的創造において生成 AI の利活用とは、ただの泥棒です。創造は何もしていません。外国ではこのことを表明して殺された方もいます。国が投資したことに反対して殺される危険も感じながらパブコメも送っています。生成 AI 関連を通じてお金儲けしようとしてる方々は、自分たちがどんなことをしているか、もう一度胸に手を当てて考えてみてください。
311	現在の生成 AI と知的財産の関係は、ほぼ一方的な搾取関係であると考える。研究目的の収集であれば問題ないとされているが現在の生成 AI の開発・利用状況は研究目的の範疇に収まっているとは言い難い。現にディープフェイクやなりすましによる被害が出てきている。他人の知的財産を利用しなければ高い精度を出せない生成 AI は今後も知的財産を収集すると考えられる。そして収集した知的財産を利用して高精度なディープフェイクを作成・拡散し利益を得る。そういったものの為に大量の知的財産が収集・利用されている現状は非常に遺憾でありまた危険であると考える。今回の主題は AI と知的財産権であろうが、個人情報の保護やひいては人権といった観点からも規制を前提とした議論を進めるべきであると考える次第だ。
312	・海賊版や生成 AI による被害からクリエイターを国をあげて守るべき ネット上に氾濫する海賊版や無断転載の著作物を無断で収集することで生成 AI 及び、生成 AI ユーザーが画像、映像、文章、音声を粗製濫造する行為は、他者の技術や労働力、才能にただ乗りするものであり、クリエイターのモチベーションを著しく削ぎ、不当に著作物作成者の利益を希釈している。これはクリエイターの減少を招きかねないものであり、日本産の魅力的なコンテンツをこれからも生み出すためにも、これらの被害からクリエイターを保護する必要がある。無断での学習の禁止、学習元のデータ公表義務付け、学習元データ提供者への利益還元、生成 AI 出力物であることの明記義務付けなど、法的に実行力のある規制や罰則を設けることを検討すべき。 また、狙い撃ち LoRA や i2i によるなりすまし等の被害にあったクリエイターは多大な時間と資金を費やし、個別での司法解決を試みるよりほかに権利を守る術がなく、現行法で対処可能とは思えない。この点についても早急な規制を実現すべき。
313	「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」と記載されてありますが、AI モデルそのものが知的財産や著作権を侵害しておりエコシステムの部分、これも著作者の許可無く盗まれたデータの上に組まれた物でしかない為、これを基盤にするシステムは倫理的に問題しかないと思われます。早急に生成 AI を取りやめ、厳しい厳罰化の本規制するべきです。
314	オプトイン形式をしっかりして、学習素材の透明性がある生成 AI サービスは応援します。ただ権利者の許可なく学習に利用している生成 AI サービスは排除する、生成 AI サービスであろうと個人であろうと学習素材が不透明な生成物を市場から排除するを徹底してほしいです。 また、海賊版サイトへの対処も本や漫画といった販促物だけに限らず、イラストの分野まで広げてほしいです。作者からイラストを許可なく収集する「[redacted]」というサイトは「NovelAI」を筆頭に無断で学習している AI サービスの学習のもとにされています。オプトイン形式をしっかりして、学習素材の透明性がある生成 AI サービスに税金を使ってください。技術は簡単に進化します。生成 AI で一番重要なのは学習素材です。学習素材をクリーンにするために税金を使ってください。日本のコンテンツが海外に無断で学習素材にされている現状に危機感を持つべきです。
315	著作権者に無許可で著作物を AI 学習に用いることを著作権侵害としてください。特に、追加学習による狙い撃ち LoRA と呼ばれる技術を用いた画像投稿やそれの販売を禁止としてください。ディープフェイク技術によるデマの煽動を法律で規制してください。X や Instagram など社会インフラと化し

【個人からの意見】

	た SNS を後から利用規約変更を容認することで日本の知的財産の侵害を許さないでください。クールジャパン政策を推進するのであればそのコンテンツおよびコンテンツを生み出すクリエイターを法律的に保護してください。そうでなければコンテンツ産業全体が衰退します。日本が世界で勝負出来る数少ない産業の一つなのですから、それを政府が保護せずどうするのですか。生成 AI を利用することで仕事量を減らすというのを政府として進めたいのかもしれませんが、現状の生成 AI はより多くの学習データを取り込みファインチューニングを行うためという名目で著作権侵害を行なっているものがほとんどであり到底容認出来ません。
316	現在、AI による様々な著作物の模倣/類似品の濫造は完全なる野放し状態であり、これは大きな非常に大きな問題です。 そのため、 ・著作権者が自身の著作物に対し「AI 利用を拒否する権利」を持てること ・AI 生成物について「それが AI 生成物である」との明示を義務づけること ・「著作者の拒否権を無視した AI 利用」や「AI 生成物であることを隠して"実物"を騙る行為」に対して罰則を設けること この 3 点が、今後の社会での健全な AI 利用に必要であると考えます。また、これらは Adobe 社の Content Credentials 機能のような「デジタルデータ内への情報埋め込み」をベースに運用されることが望ましく、こうした技術の開発・運用支援や周知を国として推進していって欲しいと考えています。
317	現在、生成 AI によって数多の知的財産、個人の肖像が二次利用され、権利が侵害されています。生成 AI に用いるデータセットに、ネット上から無作為にスクレイピングされた他者の知的財産、肖像をラベリングして使用しているためです。生成 AI は仕組み上データセット内のデータをほとんどそのまま再現できるため、知的財産にフリーライドした見栄えの良い画像やディープフェイクの作製が可能となっています。また、生成 AI でイラストレーターや写真家の知的財産を二次利用し生まれた画像は、元の画像と競合します。これは公正ではありません。 私は、画像から画像を生成する行為に無許諾で収集した他者の知的財産や肖像を使うべきではないと考えます。何故なら元のデータとなった知的財産と競合する問題、ディープフェイクを作れる問題があるからです。これらの問題の解決策として、生成 AI に用いるデータセットは完全オプトイン形式に限定し、更にクリーンであることを証明するためにデータセットを開示する義務を課すような法整備を求めます。
318	A.知的財産の創造　(A3)AI と知的財産についての意見です。知的財産推進計画 2025 において、昨今の AI を今後も推進するのなら以下の懸念点を改善していってほしいです。 ・現在、インターネットでは実物か AI 製かわからない画像が多く見られるため、判別しやすくなるように、AI を使用した画像は AI 使用表記義務を求めます。 ・なりすまし被害や著作権侵害を防ぐためにも、著作者本人が AI 学習を拒否する権利を求めます。 ・無断で他人の著作物を機械学習・生成した場合の罰則等の制定を求めます。 ・誰でも簡単にディープフェイクを作れてしまうことへの対策を強く求めます。 芸能人や知人の顔を合成し、性的なディープフェイク作成する被害も頻繁に起きており、さらに震災が起きた際にフェイクが蔓延ることによる混乱を避けるためにも制限を設けてほしいです。 ・生成 AI は大量に水と電気を消費することから、将来的に国民の生活が苦しくなる可能性があります。昨今は夏の猛暑日の連続でエアコンの使用率

【個人からの意見】

	は格段に上がっています。さらに水もまともに得られないとなれば、あっという間に国民は苦しくなります。このような事態だけはなんとしてでも避けて欲しいです。
319	無断学習 AI を規制・厳罰化せよ。「我が国の魅力あるコンテンツ（マンガ・アニメ等)」と本気で思っているのであれば、それを作っているクリエイター達をもっと大事にすべき。彼らに全く還元がされてない上に、生成 AI のせいで彼らの仕事の邪魔になっている。 「海賊版サイト等により、著作権侵害行為が国境を越えて拡大」とあるが、それを問題視するのであれば、著作権侵害行為によって成り立つ生成 AI 技術を推進しようとするのか？海賊版が許されないのと同じで、生成 AI も同じく許されるものではない（勝手に著作物を利用されており、著者に還元は一切ない。類似品の出力も可能で、十分著作権侵害や営業妨害になりうる） 「官民一体となって海賊版対策を強化」都合のいい時だけ「官民一体」という言葉を使うな。そう思うのであれば、パブリックコメントを繰り返すのではなく、方向性を転換せよ。無断学習生成 AI はその成り立ちに問題がある。パブリックコメントの度に出される概要などに、その問題はほぼ記載がない。多くの人達から「無断学習で事前に許可なく著作物を学習されている」「反対意見を表明するとより追加学習の標的になったり、脅迫される」「学習対策のための余計な手間が増えており、クリエイターにはメリットがない」「アニメーターなどからも、生成 AI で出力されたものをそのまま使うことは不可能なクオリティであり、それらを手直しする時間の方が無駄である」というようなことはこれまでもずっと言われていた。それなのにまるで「クリエイターのためになる」「生成 AI 市場を拡大する」などというような愚かなことをしているのは日本だけである。以上のようなことも平等に記載すべきである。また、生成 AI についての議論をするのであれば、生成 AI 規制派にも声をかけるべきである。推進派ばかりと話をしているのは出来レースではないか。許諾のとれた作品だけで作られた「ミツア」というものも公開されたが、本来ならばそのように「先に許可を取り学習に使う」のが当然のことである。それができない以上、この市場に価値も未来もない。送られたパブコメを熟読し国民の意見を取り入れて規制をすべきである。どうでもいい法案はすぐに通すのだから、生成 AI の規制も正しい方向ですぐにできることだろう。
320	AI と生成 AI の『仕組みは違い』AI はプログラムで動く仕様ですが、生成 AI は基盤データセットから支持文章にて研究目的で無断で集められた他者著作権物のデータセットからのただの検索機能を合成したものというのは世界中でバレており、その中で企業利用したとしても輸出したとしてもそれは売れません。売れないということは利益が出ないということです。憲法改正してでも生成 AI(世界中無料無断収集データセット検索配布装置)の法的罰則は必要ですし、知的財産をただ他国世界中へ無料配布し国益を損ない続けている現在と現在の予定はとても大人のする事とは思えず、利益が出るどころかマイナスになり続けておりますがどういうおつもりでマイナスご予定を続けるのかすらただの 1 国民にも理解ができず、他者著作権物や肖像権物ばかりであるのは後出し情報で計画予定当時は御存知なかったとはいえ、幼児ではないのだから政官支援団体と連携し経済を建て直すために責任を持ち、このまま特例法追加措置ですら打つ手がないのであれば法改正を視野に入れてでも早急に対処いたしませんと、全分野の企業機密情報すらも未来ある児童のポルノすらも世界中へ無料配布するご予定となりますので、それでもどうしてもご利用なさりたいと何も検討処置なさらないのであればまず【各省庁の国家公務員全員のお写真を基盤データセットへお入りになられてから安全性を証明後に】政策とし各企業や文部省推進で公立小中高専大でご使用を決定してください
321	今後の予定に「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」とあるが、現時点では AI 技術の進歩の促進は不要であり、知的財産権の保護を最優先にすべきである。AI 技術の進歩は促進するまでもなく急速な成長によって様々な弊害で出ているのが現状であり、その証拠として現に AI ガバナンスの整備が出来ていないことが挙げられる。AI が創り出す利益は膨大だが、その利益を追い求めるがためにガバナンス

【個人からの意見】

	が軽視されるのは法治国家としてあるまじき事態であることは言うまでもない。AI はその未知数の進化速度に限らず、インターネットを通じて全世界的に不特定多数の人間が容易に利用・学習できてしまうことがその危険性に拍車をかけている。人間が創り出した既存の文化は人間を幸福にするべくして生まれたものであり、同様に AI は人間を補助するべき存在であり、AI が生み出すものはあくまで人間を幸福にすべき形でなければならない。法整備が遅れる事でより高度に進化した AI によって人間の文化を破壊されることは日本のみならず全世界的に対処すべき急務である。改めて、現時点では AI の進化の促進を考慮すべきではなく、直ちに知的財産権の適切な保護に関する法を整備すべきである。
322	「ＡＩ技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現を目指し～ＡＩ開発者、ＡＩ提供者、利用者、権利者等の関係者が連携し取り組む（要約）」とありますが、現在の生成ＡＩを取り巻く環境の中では、「データセットの不明瞭さ・著作権侵害・依拠性の線引きの曖昧さや法的整備がないこと・模倣による競合や誹謗中傷」等、権利者への被害や不利益が大きな問題となっていると考えます。関係者が対等な立場で協力し合うために、協力体制の確立の前段階として、知的財産権を保有する権利者及び著作物の権利保護が急務であると考えます。そのため、まずは ・同意のない学習データや権利侵害のデータを含まないデータセットの作成 ・生成ＡＩによる成果物への、ＡＩ生成物である旨の明記の義務付け（生成ＡＩ技術の提供者によるシステム的な明記や、ＡＩ成果物であることを記載しない技術や作品、利用者への罰則の整備） ・権利保有者の生成ＡＩ利用への拒否権及び、侵害が認められた場合の法的措置が可能な体勢の整備（制作物、肖像権、俳優や声優等の容姿や声の権利等を含む） ※「権利保有者は拒否することが可能」ではなく、「生成ＡＩやデータセットに利用したい場合は、生成ＡＩ技術者や利用者が許可を取らなければならない」といったように、拒否制ではなく、許可制になることが望ましいと考えています。 等、一方的な搾取ではない権利保護の体制づくりについて、国に率先して取り組んで頂きたいと考えています。 また、（Ｂ２）にて海賊版・模倣筋対策の強化が検討されていますが、現在、生成ＡＩにより漫画やアニメのキャラクターを容易に模倣することが可能であり、海賊版作品による被害を拡大させています。コンテンツや産業の保護の面においても、著作物を守るための法や体制の整備が必要であると考えています。
323	AI　技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの設計に関して生成 AI 業界の人間だけで固められており。生成 AI に知財を奪われる被害者である音楽家やイラストレーター等のクリエイターが含まれておらず。生成 AI を礼賛する生成 AI 右派の人間だけの議論では生成 AI 業界に都合の良い内容しか揃わず。意味のある効果的な生成 AI 不正対策は不能に思えます。生成 AI のディープフェイクや成りすましの被害を受けている音楽家やイラストレーター。生成 AI に慎重な考えを持っている人間の参加を無しに意味の有るシステムの形成は不可能でしょう。
324	生成 AI の依存性 生成 AI のアルゴリズム(仕組み)と参考文献,参照ファイルを開示する。優良誤認をなくすためにも仕組みの開示と理解は必須である。透明性及び説明可能性。ＡＩのアクターはＡＩシステムに関する透明性と責任ある開示に取り組むべきである。このため、ＡＩのアクターは下記の目的で、状況に適した形で且つ技術の水準を踏まえた有意義な情報提供を行うべきである。ＡＩシステムに関する一般的な理解を深めること。ＡＩシステムの関与をステークホルダーに認識してもらうこと。ＡＩシステムに影響される者がそれから生じた結果を理解できるようにすること。要因に関する明快且つ分かりやすい情報、並びに予測、勧告あるいは判断の根拠となった論理に基づいて、ＡＩシステムから悪影響を受けた者がそれによって生じた結果に対し

【個人からの意見】

	て反論することができるようにすること。これらを実現して初めて権利侵害の無い AI づくりを始められるのではないかと考えております
325	現状では、(動画・画像・音楽・文章を含む) クリエイターの技術が『研究の為の学習利用許可』を抜け穴に、無断収集され、『享受目的以外』に限らず商用に広く利用されている。知的財産の侵害に対して、被害側が裁判を行うにも、時間と弁護士費用、そして精神的な負担が大きく、泣き寝入りに等しい状態になってしまっている。また作品ではなく個人の SNS 写真や、卒業アルバムを利用した性的な画像の生成等もニュースに上げられ、この様な場合は被害者が被害にも気付けない事態で画像がネットに増え続けている。そしてそれらは誰でも簡単に生成できる状態で長く放置されており、EU の AI 法の様に法整備を早急に整えるべきである。 また、膨大な著作物を無断使用した基礎 AI に、許可を得た作品で追加学習をさせたものを、クリーンな生成 AI と謳っているサービスも台頭しており、データ元の透明性も求められる。そして AI によるディープフェイクを、一般に見破ることが日に日に困難になっている現状を鑑み、AI による出力物には、その旨を記載す事を原則として求める。 以上から、 一・サービスを提供する側にデータセットの開示を義務付ける 二・AI 製である事が分かる記載義務、怠った場合の罰則 三・生成 AI による知的財産権、著作権侵害、又は名誉毀損などの被害を受けた人への救済窓口を設立 この３点を設けることで、国民の知的財産権を保護することを強く求める。
326	他国の技術革新について行く必要があることは理解していますが、現行製品化されているＡＩ機能や配布されているモデル内に、非常に多くの違法学習データが使用されている事が、この数年の議論（経済・効率優先）から離れた所に置かれてしまっているように感じます。国内外で進む開発に、既に使用され、不可欠な状態で組み込んでいる事が大きいのでしょうか。 短期で捉えた時には利益が出る概算であっても、正確性・確実性・倫理感を損なった技術は、技術継承の困難さやメンテナンス不備の元になると考えます。自国内での、権利面としてもクリーンな生成ＡＩモデルが生まれ、その系譜として、多数の知的財産足り得る技術・製品・作品・カルチャーが、他国との交流・貿易循環に繋がることを願っています。 また、ＡＩ技術推進の際は、高性能機器を用いることによる大量の電力・水資源などにより、環境破壊や気候変動にも大きな影響を与える面への考慮を視野に入れて頂ければ幸いです。
327	現在の生成 AI は、事前学習段階から学習対象と市場競合するものを出力することを明確に意図して開発されている。AI の性能は学習データの質に大きく依存し、生成物の品質向上はプロの著作物などの高品質データをどれだけ学習できるかにかかっている。データ収集過程ではアノテーションと著作物をセットで収集し、タグにはクリエーター名やその品質（マスターピース、下手など）までもが付されている。出力された生成物にはウォーターマークやロゴ、作者のサインなどが再現されることが多々発生している。実際の報道を見ると、現在大手生成 AI 企業に対する著作権侵害訴訟が世界中で発生している。画像生成 AI の Midjourney は開発段階から 4700 名以上のクリエーターの作品を集中的に事前学習していることが判明している。OpenAI 社は ChatGPT は著作権素材がなければ役に立たないと CEO が発言し、現在進行中の NY タイムズの訴訟においてはいかに GPT-4 の出力が NY タイムズの記事がそのまま出力されているかの大量の例示資料も提出されている。こうした事例は生成 AI の事前学習が明確な享受目的で行われていることを示しているし、このようにして開発された生成 AI は学習元著作物と競合する類似生成物を大量生成し、競合市場において従来の創作者の利益

【個人からの意見】

	を掠め取る形で利用されている。生成 AI は開発段階から享受目的であることを明確化し著作権法３０条の４の権利制限規定は適用されず、著作者の許諾なしの学習はできないようにするべきである。
328	今すぐにでも AI 規制法を成立させるべきです。２０２４年１２月１８日の NHK クローズアップ現代でも「身近に迫る生成 AI ポルノ」特集が組まれてましたが、AI 規制法が無いのはもはや日本だけです。だから芸能人など有名人だけでなく、一般人にも被害が出ているのです。そもそも今の生成 AI の殆どは、５８億枚もの画像データを無許可で基盤にしている、著作権侵害の塊です。この様な AI を野放しにするのはディープフェイクに加えて著作権侵害を加速させるだけです。今すぐにでも日本も AI 規制法を成立させるべきです。
329	生成 AI 学習用データの収集促進に関する方針について、以下の観点から慎重な検討を求めます。 1. 著作権保護の国際的枠組みとの整合性について 現在の方針は、ベルヌ条約をはじめとする国際的な著作権保護の枠組みと齟齬をきたす可能性があります。実際に、日本音楽著作権協会(JASRAC)をはじめとする複数の権利者団体から深刻な懸念が表明されている状況です。 2. 創作産業への影響について 生成 AI 開発のための著作物利用を過度に容認することは、既存の創作産業に深刻な影響を及ぼす可能性があります。特に以下の点が懸念されます： - オリジナル作品の創作者の経済的基盤が損なわれる可能性 - 質の高いコンテンツを生み出す人材の育成機会の喪失 - 長期的には、生成 AI 自体の学習データとなる質の高いコンテンツの枯渇 3. 生成 AI の特性と限界について 生成 AI は既存の著作物に依存して学習を行うシステムであり、その出力の質は学習データとなる人間の創作物の質に大きく依存します。また、著作物の無断利用や改変、権利者の特定が困難な作品の生成等、新たな著作権侵害の温床となることが懸念されます。 4. 政策決定プロセスについて 現在の文化審議会著作権分科会法制度小委員会における議論は、多様な利害関係者の意見を十分に反映できていない可能性があります。特に、権利者保護の観点からの議論が不足しています。 5. 社会的影響の評価について 生成 AI に関する社会的受容は流動的であり、プライバシー侵害やディープフェイク等の新たな問題も顕在化しつつあります。拙速な規制緩和は、これらの問題をさらに助長する可能性があります。 以上の観点から、生成 AI 学習用データの収集促進については、より慎重な検討と、権利者保護のための実効的な施策の検討を求めます。

【個人からの意見】

330	生成 AI について。知的財産権の基本として発明、考案、植物の新品種、意匠、著作物その他の人間の創造的活動により生み出されるもの(発見又は解明がされた自然の法則又は現象であって、産業上の利用可能性があるものを含む。)と特許庁 HP にて記載がります。昨今取り上げられる生成 AI は多様な出力が可能との触れ込みでその市場規模が増えているという記事が見受けられます。しかし生成 AI に関しては生成における AI 自身の内部構造が完全に解析されておらずブラックボックスの部分を多く含むプログラムとなっています。その性能は取込むデータに左右され、多くの生成 AI は知的財産権の対象であろう人間の創作物も許諾なしに取り込んでいます。多くの開発企業が学習データの開示を行わない、スクレイピングといわれる手法にて大量のデータを取り込んでいるといったことはすでに公式となっています。この生成 AI を用いて作られた作品に知的財産権があるとしたとき、機械的に取り込まれた知的財産権の権利は一体どこに行ってしまうのでしょうか？人と機械の学習の相違点を知的財産権では注視すべきと思います。人間の処理能力には限界があり、その速度も現行の生成 AI と比較して遅いですが、人間には創造性があり、他の知的財産権の学習といわれる行為を経ても同一のものを出力することは極めて稀です。生成 AI の持つ他の知的財産権の模倣能力と肝心の処理構造の不透明性さは人間のそれとは一線を画します。ここ数年でててきた生成 AI を用いての創作物は自らが知的財産権の基本をなぞらえたようなものではなく過去の創作物を再合成して出力するようないわゆるまがい物ばかりです。多くの生成ＡＩサービスの注意書きとして出力されるものの著作権に注意してくださいの一文が添えられている通りです。生成 AI は学習したものの組み合わせでしか生成を行えず、出力されたものは単なる知的財産権の機械的な合成物にすぎません。生成ＡＩという技術そのものの開発に関しては知的財産権の考慮がされると思いますがこれを用いた現在のようなサービスやユーザーによる出力物に依存する物に知的財産権の適用は到底不可能と思います。あまりにも不透明性が高いこの技術は数年たった今でも構造的問題点を指摘されており、生成 AI の学習に対してクリエイターが自らの作品を保護、主張できる取組が必要と感じます。
331	生成 AI が登場してから早数年が経過するが、個人の創作物における著作権、著作者人格権、また、肖像権、パブリシティー権が守られているとは言えず、また、それに対しての対策もなされていないように見える。最近になってニュースメディアでもディープフェイク、ディープポルノの被害について取り上げられ始めたが、これは生成 AI が一般的に利用できるようになってからそう時間が経たずに警鐘が鳴らされていた問題である。ディープフェイク、ディープポルノについてはこのまま野放しにしていい問題ではなく、早急に法規制等の対策を取るべきだと考える。 また、実写映像、画像だけでなく、イラスト系画像、音声、音楽についても生成 AI への学習について法律が機能しているとは言い難く、画像、音声生成ソフトやアプリを提供するプラットフォームにおいて、明らかに追加学習により創作元個人の作品が特定できるような生成が可能な、享受目的での利用がほとんどである。これらの生成ソフト、アプリは海外製のものも多く、単純に日本の知財が学習され放題になっており、それに対して利用者(日本人も含む)が対価を払って利用するものもあり、また、そうして出力した生成物をストックサイト等で販売することで広告などに使われ、明らかに学習元への還元が行われていないばかりか、完全に利益を得る目的で生成 AI が利用されている。これらの一番の問題は、望まない形で肖像や著作物が利用されても気付くのに時間がかかるところにある。また、問題のないデータのオプトインのみで作成された生成 AI ソフトでも、利用する人間になんらかの歯止めがない限りは、それらの生成物を利用した海賊版、ディープフェイク、ディープポルノを作るハードルが下がったままになるため、AI を最終的に利用する人間、またそれを提供するプラットフォームに対して、「AI だから無罪」とならないような取り組みが必要であると考える。
332	エアプ規制法の必要性と概要（ステマ規制法の次） [redacted] 生成 AI 規制が難しい理由 1 _ 賄賂政治

【個人からの意見】

	[redacted]
333	AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立する。エコシステムの実現を図る。とのことですが現在の状況はエコシステムとは呼べる状況ではなくデータの無断利用による不当な競合になっており現実的に生成 AI の機械学習のデータ元に対し利益還元を行う事が不可能である。また個人の肖像等　プライベートな写真なども多分に含まれているため、それを無断で利用しのちに還元するというのは不可能だろう。盗撮などのデータなども含まれているし 著作物等であれば多分に海賊版が含まれていたり無断転載等による権利者の意図していない形でのデータの混入が防げていない。これを現在の 30 条の 4 の法解釈により無断で基盤モデルを作るうえでデータを利用してもよいとした場合　エコシステムの実現は困難だろう。AI ガバナンスは重要で知的財産を保護した上で AI を開発活用していくことは望ましいとは考えられるが、ガイドライン等による啓発では知的財産の保護としては不足していると考える。知的財産を保護しライセンス市場の形成 適切な対価還元を行う事でエコシステムの実現を図るためには生成 AI のような絵から絵を音楽から音楽をなど元のデータ媒体と同様の商品形態の生成物を伴う。生成 AI 開発には著作権法３０条の 4 47 条の 5 は適法ではないと解釈を改めるかまたは新たな法整備を進め生成 AI には生成 AI を制御するための法を持って開発利用するべきだと考えます。 著作物だけではなく　個人の肖像 プライベートなデータなどが多分に含まれているためそれは 30 条の 4 だけでは対応できないでしょうから新しい法整備は必要不可欠だと考えます。肖像権の拡大国民の人格権を守り肖像や声を守る事プライベートなデータなどを無断で利用できるようにするべきではないと考えます。イノベーションと言えば聞こえはいいですが現状の生成 AI が行っているのが合成的なコンテンツの粗製乱造です。偽ブランド品が大量に競合する環境は本来のコンテンツ 本物の価値を落とします。本来の需要が偽物で消費され 本物に利益が入らなくなれば質の良いコンテンツを作り続けることが出来なくなり持続可能ではなくなるでしょう。合成的コンテンツを生成する生成 AI は二次的複製物であり一次的知的財産の複製物にあたるためそれは適切なライセンス契約の元扱われるべきだと考えます。
334	生成 AI の開発・利用に関して早急な法整備が必要だと考えます。現時点で存在する生成ＡＩのほとんどは無断学習により開発されています。ただ「ネットに載せて見せるだけ」の目的でアップロードされた様々な著作物（イラスト、音楽、写真、文章等）が、著作権者の許諾なく無制限に学習データとして利用されています。自らの意志でアップロードした著作物だけでなく、第三者により違法にアップロードされたもの（海賊版漫画等）も学習データとして使用されています。著作権者は自らの著作物が無断学習されたことを知らされず、学習データとしての使用の可否を選択することもできていません。現にＣｈａｔＧＰＴは著作権侵害に関する訴訟を数多く起こされています。 生成ＡＩとは学習データの質と量で精度が決まります。つまりデータを生産するあるいは所持する著作権者は生成ＡＩのビジネスモデルにおいて最も重要なファクターということになります。にもかかわらず、「ＡＩと著作権に関する考え方について」では、著作権者の存在は透明化されておりました。実際、生成ＡＩ関係者は著作権を尊重する意識が低く、著作権者が無断学習に反対しただけで、ネット上で苛烈な嫌がらせが行われている状況です。このまま著作権者を蔑ろにし続ければ、著作権者が著作物を生産・提供しなくなる事態となり、生成ＡＩビジネスどころか、日本の強みであるクリエイティブなビジネスも潰えていくでしょう。著作権者と著作物を守り、健全なビジネスモデルを作り上げるためにも、生成ＡＩの開発段階で学習データの収集方法を規制する法律と、利用者がフェアトレードで作られた生成ＡＩを使用できるよう学習元の開示を義務付ける法律を作るべきです。利用する側にも法の規制が必要です。生成ＡＩを利用したフェイクニュースやフェイクポルノが世界的に問題となっております。日本でも未成年者が同級生の顔写真を使ったフェイクポルノを生成ＡＩで作成している現状です。また岸田元総理の精巧な偽動画がネットに登校されニュースにもなりました。こういった生成ＡＩの使用方法は、個人の尊厳と信頼を傷つけ、国に混乱をもたらします。海外ではすでに既に生成ＡＩの利用に関する法整備

【個人からの意見】

	が進められているにもかかわらず、日本では問題の認識すらされていないように見受けられます。国は一刻も早く問題を認識し、被害者を守る法整備を行って欲しいです。
335	現状の生成 AI は膨大な数の著作物を無断で機械学習に使用し生成しています。それは決して許容出来るものではなく多くの問題を生みだしています。人間の学習と全く違い著作物そのものを使用して生成する生成 AI は生成物に常に既存の著作物に酷似する可能性を持ちます。それを無断で行えばトラブルになる事は容易に想像がつきます。実際に LoRA をはじめとした作家に寄せるための追加学習で作家の著作物に酷似したものを生成し嫌がらせに使われたり、誤解を広げトラブルになったりしています。また無断機械学習の生成 AI は LoRA を使わずとも既存のキャラクターや既存の作家に酷似したものを生成出来るので同じトラブルを引き起こします。最近だとサンリオのハローキティが犯罪行為をしているかのような生成画像がネット上に投稿され問題になりました。同じ様なものでマリオやミッキーマウスなどの生成画像も出回っていました。無断機械学習をしていなければこのような無法な状態になっていません。 またつい最近では Mitsua Likes という国産の生成 AI が海外の団体から日本で初めて Fairly Trained 認定を受けました。これは著作権保護期間にある著作物を無許可で学習していない事などの証明になるもので「無断機械学習」の問題を解決した数少ない生成 AI と言えると思います。他にも既存のキャラに似ない対策や追加学習などで既存の作家に無断で絵柄を寄せられない対策などもされており、万全とまでは言えないものの多くの問題に対処しようとしておりこれらを参考に生成 AI 対策を進めていくべきと思います。他にも生成 AI の問題はディープフェイクや人の育成の阻害になる可能性など問題はたくさんあります。特に後進の育成に関しては生成 AI に頼る事で大幅に遅れる可能性が高いです。生成 AI に頼った部分は自身の能力は伸びないからです。また制作に生成 AI を使うのも慎重になるべきです。すでに翻訳業界では AI 翻訳のミスを直す仕事があるそうですが、自身で一から翻訳するよりも多くの負担がかかるそうです。生成 AI を使う事で人を減らせば、後進は育たないしプロは生成 AI 関連の仕事をその負担から避ける様になり中間層が居なくなるでしょう。それは業界の先細りを示します。無断機械学習の問題は最初の問題ですが、それ以外にも考えるべき問題は山の様にあり個人で対応できるものは少ないです。海外の規制も進んでいる今、日本もしっかりと生成 AI への規制を進めるべきと思います。必要なのは「無断機械学習の禁止」「データセットの全開示」「AI 製である事の明示義務」「人を中心とした使い方の模索」だと思います。
336	まず前提として、検知・解析・情報認識等を行う一般的な AI と生成 AI は、全く異なった技術であることに留意する必要がある。AI に関する現行の議論や問題を見ると、技術の枠組が拡大され、それらがひとまとめに AI とカテゴライズされたことによって、人々の認識に齟齬が生じているように思われる。議論の平行や、無関係な技術に対する抑圧、公平性に欠ける特定技術の推進とそれに伴う特定分野の搾取、といった余計な問題やコストの浪費を避けるためにも、技術の棲み分けと、関連分野との関係性の精査を行う必要があると考える。また、ブラックボックス化した「AI」という名称による誤解や誤認を避けるため、広く一般に AI 技術の中身を周知する機会を設けることも、議論の円滑化や、技術及び関連分野に対する第三者による不当な批判あるいは神格化を抑止するのに効果的ではないかと思われる。 その上で、現行の生成 AI と創作分野との関係性に鑑みた際に、現行の生成 AI のほとんどがその核となるデータセット・モデルに問題がある以上、現行の生成 AI を主軸にした技術発展やサービス展開を推進するという方向では、技術進歩の促進と知的財産権の保護が両立するエコシステムを形成することは出来ないと言える。生成 AI に対して知的財産権の侵害リスクが叫ばれているのは、そもそもデータセット自体が知的財産権を侵して作られたものであるところが大きい。生成 AI に関する開発者の主体的な取り組みとしては、画像生成 AI「Mitsua Likes」のような、〝許諾を得ていない著作権保護期間にある著作物を学習していない〟生成 AI モデルが期待される例だと思われる。他の分野を蔑ろにして発展する技術は受け入れられるべきで

【個人からの意見】

	はなく、権利者(に限らず諸分野の発展に尽力する全ての人々)に対して公平なアプローチで開発される必要があると考える。現行の生成 AI は、クールジャパン戦略において重要なコンテンツとして捉えられているマンガ・ゲーム・アニメといった分野を特に侵害していることと、これらのコンテンツへの生成 AI の利用は前述の理由から世界的に忌避されていることからも、現行の生成 AI が、期待されるクールジャパン戦略及び知的財産に対して良い影響はもたらさないことが分かる。結局のところ、生成 AI の技術発展や利用を期待するのであれば、現行の生成 AI に対して特に問題視されている「技術の核となる部分が既に権利侵害のもとに成り立っている」「悪意を持った消費者が容易にあらゆる他者の権利を侵害できてしまう」という 2 点を真っ先にクリアする必要があり、生成 AI に広く関係する人々に主体的な取り組みを促進させるのであれば、まずこの問題を解決する仕組みを構築することが最優先ではないだろうか。 また、海賊版や悪質な模倣品に関しても、生成 AI が関わる被害は多い。最近では、日本のゲーム会社が配信している公式のサウンドトラックの一部が、特定プラットフォーム上でわざと誤認させることを目的とした生成 AI 製の楽曲に置き換えられてしまうなどの問題も発生した。海賊版サイトだけでなく、有名プラットフォームでさえコンテンツの悪用が目立つようになったことも、今後の知的財産の発展を目指す際に踏まえておく必要があるかもしれない。
337	海外では生成 AI は厭悪されていて規制も進んでいるのに、生成 AI を推進しても意味がないのでは？むしろ『日本の文化＝生成 AI＝厭悪』と一括りにされてしまうのは、日本人としてもクリエイターとしても不名誉で屈辱です。生成 AI はいままでの作品を合成して出力しているだけです。 （さらに無許諾なデータや違法な画像も学習データに含まれている）それが好まれると単純に思っているなら、海外のファンの方を侮辱しています。 海外で生成 AI がどう思われているか、分析はされないのですか？学習データも無許諾なため、当然知的財産権が守られていません。規制が全く進まず、国内のクリエイターだけでなく芸能人の方、一般人までディープフェイクに巻き込まれています。そんな無法地帯を放置して経済活性化として推進するのは釈然としません。まずは早急に規制をするべきで、経済に活用するのはそれからです。
338	現状の生成 AI の推進に、反対である。生成 AI は他者の著作物を無断で使用したものであり、海外の実験では学習した著作物をそのまま出力する例も散見されているため、使用に際してのリスクが高い。クリエイターが業務で使用する場合、本人も知らない著作物が出力される可能性がある。例えばイラストの場合、マイナーなキャラクターや海外の作品の登場人物など、生成 AI 利用者は知らないが他者が著作権を保有するものが出力されても気づけずに業務で使用してしまい、著作権侵害で訴訟を起こされたり業界内での信用を毀損されかねない。特に信用は回復が非常に難しく、金銭で解決出来るものでもない。生成ＡＩに対する正当な規制が日本にない以上、正当な使い方も日本にない為、使わないという選択肢しか取れないのが現状である。EU の AIACT やブラジル・韓国での法規制など諸外国において規制が既に進んでいる。FairlyTrained 認証 NPO も設立しており、日本はルール作りにおいて既に海外の後塵を拝している。 生成 AI への非難の声は海外で根強く、特に X（旧 Twitter）では生成 AI やその利用者を非難する投稿に対し 10 万以上のいいね獲得が複数回確認されるなど、まったく受け入れられていない。日本が無規制で生成 AI を推進しても諸外国で生成物を販売できない以上まっとうな生成 AI 市場を形成することが出来ない。クリエイターや IP を扱う企業間においても、問題が山積みの生成 AI を使用しても信用を毀損するだけなので日本の法が使用を許そうが現実的には使用できないという考えが支配的である。一部の推進したい方々が使用実績を大げさに広めているが、市場に出回る商品に生成 AI を使用した商品が安定供給されていないことが現実を物語っている。日本政府が正しい法規制をしないが故にこういった現状になっている。現状の生成 AI は、インターネット上にある画像を無断で大量にデータセットや追加学習に利活用している都合上、実在児童ポルノや無断で撮影された写真を使

【個人からの意見】

	用している疑いもありプライバシーをはじめとした個人の権利の観点からも使用を躊躇せざるを得ない。完全なオプトイン制で作られ、基盤モデルの不使用を掲げているミツアという日本産の生成 AI が、前述した FairlyTrained 認証 NPO から認証を取得した。日本では初めてのことである。世界が生成 AI の健全な利用に向けて邁進していることを表す内容である。既に海外においては前述の法規制を含めた生成 AI の正しい利用法を定めてルール整備に着手している。日本は初動の対応を間違えたためにこれらのルール整備に関わることは難しいかもしれないが、せめて世界標準のルールを批准して欲しい。
339	現在政府・地方自治体や経済界が生成 AI に過度な期待を寄せ、他の政策に比べ異常とも言える速さで生成 AI に関わる政策の決定や生成 AI の行政サービス・業務への導入が進んでいる現状は非常に危惧すべきものである。第一に、生成 AI・LLM の成り立ちからして得られる出力を情報として扱うには不適格である。LLM に限らず言語モデルは集められたデータのなかで、情報の並びの確率を割り当てるというつくりをしている以上、まず集めたデータ自体の情報の正確性、次に言語モデルを利用した出力の正確性という二重の検証が必要である。現在生成 AI サービスを導入するに当たっては、集められたデータ自体の情報としての正確性を検証することが事実上不可能であり、出力の正確性も具体的に担保する指標がなく、利用者各々に判断が任されているにすぎない。これらのことから、生成 AI をサービスに組み込んだ利用、とくに正確性が厳格に求められる行政サービスへの導入は本来慎むべきである。AI 技術は情報工学から生まれたものだが、現在の生成 AI の様態は、情報工学が積み上げてきた情報伝達・保存の正確性の担保、それらがもつ価値を踏みにじる唾棄すべきものである。 第二に、現在の生成 AI・LLM は無体財産に関わる財産権などを著しく侵害している。現在民間・公官庁に広く普及している生成 AI において、用いている LLM の構築に使用したデータ全てについて「データの権利者からの許諾がある」「パブリックドメインデータを用いている」と明示した事例はほとんどない。日本国内で全てのデータにおいて許諾やライセンスが明らかになっているのは「Mitsua Likes」（参考・https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000034.000015546.html ）などごくわずかである。また、生成 AI サービスによって権利者と同じ技巧をもって同一市場で突合する事例が報告されており（参考・[redacted]）、そのほか被害事例も多数報告・報道されている（参考・https://w.atwiki.jp/genai_problem/pages/51.html#id_176deb10 ）。また先日、生前生成 AI に対して意見を述べていたイラストレーターの逝去報告に対して生成 AI によって作成した当人の作風に似せた画像を送る（参考・[redacted]）という死者の尊厳を踏みにじる事例が発生している。 現在の生成 AI の成果は専ら通常人が行う業務の成果の範疇を出ず、それどころか質の低下を招き、市場においては従前から営まれている殆どの業務とぶつかり、得られる利益が生成 AI サービスに集約されている。また日本のみならず世界中の人間が各々権利を持つ無体財産を無許諾で扱い利潤を得る行為は同意を得られるものではない。内閣府としてはこれまで幾度、生成 AI に関して「権利者の利益を守ってほしい」という意見を受け取ったことであると承知しているが、現在の態度は明らかに「少数の権利者が国民に広く恩恵を与える施策を妨害している」というものであると指摘せざるをえない。だが、現状の生成 AI の実態は「殆どの国民・世界中のあらゆる人の権利を侵害し、ごく少数の企業の利潤に置き換えている」にすぎないことを強く認識すべきである。よって今後内閣府並びに日本国政府全ての組織に求めるのは「生成 AI・LLM に用いられたデータ全ての開示を事業者に求める」「データの権利者の生成 AI・LLM にデータを利用させないという意思の尊重・徹底」である。つまり行政サービスへの生成 AI 導入や、安全保障・防犯を除いた殆どの生成 AI 事業者に対する税制優遇・投資優遇は即時停止されるべきである。とくに、現在提供されている生成 AI を安易に行政サービスに組み込むことは、結果として「国民を盗品データの庇護のもとに置く」ことであり「一億総犯罪者化」との指摘も受けかねない

【個人からの意見】

	大変な行為である自覚をすべきである。 以下、知的財産推進計画 2024(以下、計画)のうち文言の修正等に関する意見である。 計画 14 頁から ・「AI は、情報のアクセシビリティの向上や、労働力不足の解消、生産性の向上など、大いなる可能性を予感させる技術である」 →以下に掲げる理由から削除すべき文言である。＜情報のアクセシビリティ＞いわゆる生成 AI チャットでは、質問に対する回答への根拠が正しく示されている例が少なく、回答の正当性・正確性が担保されていない。そのためかえって正確な情報へのアクセシビリティは著しく低下している。また多くの生成 AI サービスについては情報の正確性を担保する技術が備わっていない。＜労働力不足の解消＞新興の生成 AI や古典 AI かは問わず、AI 技術を人手不足解消を担うものとして扱うことがそもそも誤りである。そもそも労働力が不足している原因が、市場の物価スケールに対して賃金上昇が追いついていないこと、いわゆる手取り賃金が租税・社会保険料負担によって据え置かれていること、労働者に対する投資・教育体制が必ずしも望ましい形で構築されていないことが原因として挙げられている。＜生産性の向上＞画像認識に用いられる AI によって農作物の品質チェックを行うなど、一定の成果を挙げていることは認められる。しかし、全産業の全工程において導入が歓迎されるかは議論を別にしなければならず、生産性の向上についての技術選定は多様な視点から行われるべきである。とくに AI を工業生産に導入させようとする動きはたいてい盲目的に AI 導入が最も優先されるべき事項であることが絶対条件として進められているものが大半であるため、そういった観点からして政府から発せられる文書として「生産性の向上に大いなる可能性を予感させる」などといった文言はふさわしくない。 計画 16 頁から ・「著作物等の適正な管理を期する権利者等の意思を貫徹し、契約による対価還元を実現するためにも、インターネット上の海賊版対策を強化するとともに、民間においても、適正に管理された正規版の普及の取組も必要である」 →以下に掲げる理由から「契約による対価還元を実現」は削除すべき文言である。生成 AI サービスを現在提供している大手企業からは、著作物の使用に関して何らかの支払いを行うことは出来ない旨の発言が公式に行われている（参考・https://www.businessinsider.jp/post-277768）また、億単位のデータや著作物を必要とするディープラーニングベースの AI システムについて、継続的に権利者に対する対価支払いを行うためには、たとえるなら国家予算ほどの金額を毎月売り上げとして計上しなければならず、非現実的である。 また「インターネット上の海賊版対策を強化する」という認識を持っているならば、海賊版データを含んだ基盤モデルの流通停止・使用禁止（公官庁を含む）が最優先であることは明らかである。国のみならず地方自治体において生成 AI を公共サービスに組み込もうとする際に、海賊版データを含む基盤モデル・追加学習モデルを使わないことや使用が発覚した場合のサービス即時停止などは早急に行われるべきである。
340	現行の生成 AI の基盤には、人間が生産する大規模な量のデータが必要となっており、そのためにオプトアウト形式モデルの開発・提供が中心となっていると思います。ですがこの形式によってディープフェイクや模倣品の販売等を始めとする悪用・誤情報の拡散等が多発し始め、その対処として現行法の改正(EU、韓国、ブラジルの AI 法制定)やオプトイン形式モデルの推進等が国際的に進んでいます。アメリカでも、アーティストの集団控訴やエルビス法の制定等が発生しています。国際的な競争を目的とするのであれば、日本もこの方針に転換する事が、知財エコシステムサイクルの拡大に

【個人からの意見】

	繋がると感じます。
341	AI 技術は急速に進んでいるとともにリスクも増えていき、扱うトラブルへの対処に人間が追いついていない状態です。当該資料「知的財産推進計画 2024」P15 にも記載の通り、「知的財産法のルールのみでは解決できないリスクも存在しており、対応については関係者が法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら連携して取り組むことが必要である」ことには同意しますが、それと同時に、AI が学習する膨大なデータの収集元である、AI 事業の市場外に存在する権利者や一般のユーザーが、データの扱いを「選択」できるような取組や、「図表 10：法・技術・契約の各手段の相互補完性」内の「契約」において、形骸的なものではなく「データを提供する条件として正当な対価の還元」が必要であると考えます。ユーザーがデータの扱いを「選択」できるような取組として、学習データを「データを提供する意志のあるユーザーによるオプトイン形式で提供されたデータ」「パブリックドメイン・オープンライセンスのデータ」に限定して作成された国産の生成 AI も登場しています（参考：オプトイン画像生成 AI「Mitsua Likes」https://www.elanmitsua.com/mitsualikes/） また、市場の関係者や民間による取組だけでなく、国として AI によるリスクに対してどのように取組むかの明確な姿勢を見せるべきだと考えています。AI に関する同様な資料【令和 6 年 5 月「AI 制度に関する考え方」について（概要）】内では「G7・G20 や OECD 等の議論をリード」「広島 AI プロセスの成果も引用し、AI 事業者ガイドラインを策定」等すでに技術に対して迅速な対応を取っているような文面ですが、2024 年 9 月 5 日に行われた AI 国際条約の署名式典について、日本は条約策定にはオブザーバー参加しているものの署名には参加を見合わせており（参考記事：https://www.asahi.com/articles/ASS95410QS95UHBI01TM.html）、また、リスクに対してソフトローの方向を示していたものの、今になって法制度の検討や事案の調査を進める記事（参考記事：https://www.asahi.com/articles/ASSDL3F8GSDLULFA02NM.html）が出るなど、独自の対応を模索するものの結果的に周りの国の動向に合わせて後追いしているイメージが拭えません。技術の発展を阻害しない観点も必要ですが、結果的に国際的な動向を伺って後から動きを変えることは、国際情勢に遅れている印象を外に与えるとともに、事業者側もどのように動けば良いかわからず市場が膠着してしまうおそれがあります。
342	旧 Twitter(現 X。以下、文章の読みやすさを優先しコレ以降は便宜状 Twitter と表記する)のような SNS で利用者が投稿したデータは全てスクレイピング(いわゆる AI 学習）し営利利用可能とする規約内容を法的に禁止すべきだと思います。コレを合法にすると他者の著作物や写真・文章などを Twitter に上げられた場合、権利者が同意していないにも関わらず様々なデータが無断利用されてしまいます。Twitter では本人が権利を有さないデータを Twitter へ投稿する行為は規約違反としてはいるものの AI という新たな技術に対し利用者側が十分な知識とソレに付随する問題認識が不十分であるために現在でも多くのデータが勝手に投稿されています。本人が権利を有さないデータが規約変更後も投稿される続ける事は容易に想像がつく事であり規約違反者だけに責任を押し付けるだけではサービス提供側の倫理的無責任を国や社会が容認する形になるため、より多くの人々の権利を守るためにもコレを禁止するよう議論していただきたく思います。
343	法改正が必要です。生成 AI による既存作品の模倣は、今まで人の手によるものとは質も量も違いすぎる。作ったそばから生成 AI に学習させて大量に生成されると、得るはずだった利益も減り創作意欲も下がります。特に有名でない若手にとっては、非常に厳しい環境と言えます。海外産の画像生成 AI は、学習データが不透明であり、その中には無断転載されたものや海賊版の日本の作品も多く含まれていると考えられている。著作権侵害の上で成り立っている技術を使用することが海賊版に対する抵抗感を減らす恐れがあります。韓国では、既に生成 AI による大量のディープフェイクポルノ被害が出ており、日本でも同じことが起こることが予想される。声の模倣による詐欺等も考えられ、クリエイターの問題だけでなく一般の人にも被害が

【個人からの意見】

	及ぶ可能性が高いです。世界では、AI Act 等 AI に関する規制が進む中、日本は問題意識が低い印象を受けます。SNS を見ても著作権等の権利に対する意識が低く、面白ければ許されると思っている節があります。そういった問題を国が発信して改善していくべきだと思います。
344	第 1 回会合の議事録からは AI の部分に関しては、AI 活用の旨が主に議題として語られていましたが、現状生成 AI が無法状態であり、文化庁が差す著作権法第 30 条の 4 の「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」が全く守られておりません。特定の画像生成 AI ツールに関しては、キャラクターの名前を入れればそっくりなキャラクターが出力され、ウェブ販売など行われていますが、あまりに世に溢れライセンスホルダー自身がこれをやめるよう注意しても全く収まっていません。これを解決するには 1 つ 1 つ民事訴訟を起こす必要がある現状、あまりに不健全な状態としか言えず、明確な規制を行う必要があると感じております。この状態のまま運営・活用はあらゆるライセンスホルダーへの権利侵害の危険を含めているため、活用ではなくまず明確な規制を行い、そこから使用が問題ないものを調査していく必要があると感じております。
345	知的財産推進計画は AI によるデータ利用の実態に即した厳格な規制を設け、それを強制力のある措置として講じることができるよう検討を進め、人間の創造的活動の成果である知的財産の権利利益の保護をより一層強化すべきである。生成 AI により展開されるビジネス・サービスの根幹は、同意なく取得・利用された膨大なトレーニングデータに基づいており、開発に用いられる学習データは個々に権利者が存在する大量の知的財産である。本来、それらの知的財産は保護されデータ保有者は利用に対する許諾や対価を得るべき立場にあるはずだ。特に、創作活動の結果である絵画や楽曲などはクリエイター個人の人格と深く結びついた表現であり、生成 AI が創作物を単なるデータとして取り扱い、クリエイターの尊厳や自己決定権を蔑ろにしたままでは、その発展と普及がもたらす価値の根本は、人間の技術や労力へのフリーライドであると言わざるを得ない。本計画は、その策定を通じて AI が社会にもたらす恩恵を健全な形にするため、クリエイターのもつ人格的利益への尊重を前提としたアプローチを図る必要があります。そのため、使用するデータを事前の同意を得たものに限定するオプトインの導入とトレーニングデータの開示義務を定め、適正な取得・不適正な利用の禁止を明確化し、その実行を確かなものにする免許制や刑事罰の創設といった法整備を含む制度設計が必要不可欠です。さらに、権利救済手段の在り方として適格消費者団体を認定し、著作物の適正な管理を期する権利者を擁護することも、AI と知的財産に求められる関係を適切に構築していくことに資すると考えます。
346	法・技術・契約の各手段を適切に組み合わせながら、連携して機動的に取り組むことの必要性を確認したというのであれば、契約や対価の還元を踏み倒している現状の主流の生成 AI を否としなければならないのではないか。現在の主流の生成 AI から出力される物のクオリティはデータセットに依存しており、そのデータセットは何によってトレーニングされているかと言えば、それらは契約や対価の還元を踏み倒されたデータなどによってされています。一部の権利者と契約する企業の動きもあるが、そもそも売り物としていない対価の還元ではなく使われない事、所有するデータを生成 AI 等のトレーニングに使われたくないという動きや声は国内だけではなく、海外においても同様。（一部のニュースを下記に） アーティストら 1 万人超が署名、AI トレーニングの作品使用に警告 https://www.afpbb.com/articles/-/3545091 世界最大の商業出版社、AI 学習に「ノー」　著作権ページに明記　報道 https://ascii.jp/elem/000/004/229/4229537/

【個人からの意見】

	そのような中で内閣府知的財産戦略推進事務局から「AI 時代の知的財産権検討会　「中間とりまとめ」権利者のための手引き」なるものが公開されその中で、他者により自己データが AI 学習されないようにしたい場合という項の、自らが権利を有するデータを基に学習した生成 AI を開発・利用するという説明は、あまりにひどくこれが内閣府が出す文章かと愕然としました。売り物とすれば勝手に使われる事を被害とみなせるという視点からなのでしょうが、非売品やサンプルなど売り物でない物まで勝手に使われる事を拒否できない現状は異常です。 許諾をとったデータのみを使う、少なくとも知財周りの問題は、ほぼ解決できるのにこれだけをいつまで煙に巻きながら嫌だ嫌だとだだをこねて、契約をすることなくただ踏み倒すそんな、ならず者のような所業の企業にも、その甘い言葉に騙される国も情けない気持ちで見ています。自分の所有しているデータを知財を自分で管理できる当たり前の環境にしていただきたい。
347	現状、生成 AI 使用に伴う学習データの内容、方法による問題や、生成物によるフェイク画像の乱雑な生成と氾濫をみるに、生成 AI に関するほとんどが知的財産を推進させるどころか価値を貶めているとしか言いようがなく、学習データの透明化や、学習元の権利者がデータの取り下げを請求した場合の履行の徹底、生成物が生成物とわかるような表記の厳格化は必要であると考えます。
348	ア）知的財産推進計画 2024～イノベーションを創出・促進する知財エコシステムの再構築と「新たなクールジャパン戦略」の推進に向けて～にある、（3）AI と知的財産権について。 現在、法規制のない状態の AI により知的財産が逆に奪われていると主張する。Web スクレイピング&クローリングにより、無断で画像や動画、文章などの著作物が生成 AI の基盤モデルとして収集され、それに伴う対価も支払われず、AI ユーザーが大量に生成物をネット上に公開、そしてマネタイズとして使用している為、「人間」の創作物と明らかに市場で競合している。この状況を少しでも回避しようと、特にクリエイターはネット上に投稿する際、自身の創作物に生成 AI による学習阻害のノイズをかける等の処理を施して公開しているが、当然作品をノイズで汚す事になるので見栄えが落ちる事になる。自身もそれにより創作意欲を失っている。長く続いた人間による創作文化の延長戦上で今日のクールジャパンと称する商業コンテンツは生まれてきたが、その文化が生成 AI により奪われようとしている。 また X（旧 twitter）では突然の規約変更により、X（旧 twitter）上に投稿した画像を Grok と呼ばれる生成 AI の素材にされる発表があり、多くのクリエイターが作品を削除し、別の SNS に移動する事態になった。このような SNS の一企業の知財を奪う横暴な規約変更を止める強い行政権等が必要と考える。また、最初に述べたように SNS 外のネット上でも多くのクローラーが作品を収集しているが、これを拒否する仕組みが日本にはない。知的財産を守るにはこの仕組みづくりと、オプトインに同意した者に相応の対価を払う仕組みが重要である。また AI ユーザーによる特定作者の作品を「狙い撃ち」して嫌がらせをする行為も増加している。無断生成 AI に反対すると AI ユーザーに誹謗中傷も受ける為、物も言えない状態のクリエイターも多くいる。健全な創作環境が AI ユーザーのモラルの低さのせいで破壊されたとも言える。このような無法状態では AI と共存などできない上に、日本の知的財産を守ることなどできない。まずは人間の創作を守るために罰則も含めた生成 AI の規制法を作る事を求めたい。一つの良いモデルケースとして、「絵藍ミツア」という生成 AI サービスがある。日本初の Fairly Trained 認定を受けた画像生成 AI として注目されている。 参照記事 https://news.yahoo.co.jp/articles/7c2604c85b4c77f99e770fc9b114320b9ae4818e ミツアの設ける設計ルールを生成 AI の在り方の第一歩として議論をはじめて貰いたい。
349	現在生成 AI は既存コンテンツを無許諾・無報酬で学習し類似品を大量に再生産される土壌を作っている。ソフトウェアではオープンソースにするかどうかを作成者が決められるが、学習データセットは第三者が勝手に収集・提供したものが殆どである。データセットにある作品については、作者が

【個人からの意見】

	自分で見つけてオプトアウトすることもできない。営利で使う目的がある以上、知財をフリー素材のように扱い既存の著作物の再利用により、フリーライドすることは経済的にもフェアユースとは言い難く、結果的に AI の学習元であるクリエイター減少を招き、本来権利保護の上、文化を発展させることを目的とする著作権の考えに沿っていないといえる。また、生成物が既存のコンテンツに依存している(学習元が無いと生成ができない)が、仕組み上複製に当たらないなど既存の著作権では整理できない状態となっている。 そのため、現在の生成 AI 開発後の著作権の考え方として学習、出力、利用についての考えと、人による作成物と生成 AI による生成物を整理した著作権が必要だと考える。 また、それらは技術発展には既存のクリエイターの作成物が必要であることも踏まえクリエイター保護の観点から検討されるべきである。
350	AI 技術の進展は著しく、上手くそれらを扱うことができれば、我々の生活に革新を与え、よりよい影響を齎すのは確かにその通りではあると思う。しかし AI は同時に、一歩間違えれば既存の人間たちが培ってきた文化的な生活を破壊しかねないほど危険性を孕んでいるものでもあるとも私は考えている。現に、世界各国は既にこの問題を重んじており、AI を正しい方向へと成長させ、人々の生活と共存できるように話を進めている。しかし日本はどうか。現在、日本政府は AI についての法整備について消極的な姿勢を見せている印象を強く抱く。正直なところ、日本政府が AI が抱える問題を認識できているとはとても思えない状態であり、「AI を発展させるために法による制限をかけない」と言うのなら、もはや AI を軽視しているようなものではないか　と感じる。実際、既に AI について「著作権や肖像権の侵害」「インターネット検索における、AI による虚偽の情報提示」など問題が現に発生しており、それらを取り締まる法律がないがため泣き寝入りを強いられている人が存在している状態だ。 法による制限をかけることは、同時にその対象物を「正しい方向」に導く効果をもたらすこともあると、私は考えている。例えば道路交通法だが、自動車の適切な使い方や「していいこと、してはいけないこと」を明確に提示することで、自動車が沢山走る現在社会においても、人間がそれを理由に著しい不利益を被るケースが少なく済んでいる側面もある。AI も使い方次第で人に不利益や損害を齎しかねないのは、自動車と同様だ。AI の「正しい方向への成長」させ、人間と AI が共存する未来をつくるためにも、AI については諸外国と同様に、早急に法を整備していく必要性があると私は考えている。
351	知的財産推進計画２０２５策定に向けた検討 第２回会合　　令和６年１２月１２日 資料３：　　AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」について 法・技術・契約について書かれていますが、「技術」を推進するあまり「法と契約」が疎かになっているように見受けられます。まず法から。現在の生成 AI の知的財産の取り扱いは非常におざなりであり、生成 AI のデータセットに入ったイラストや画像といった一つ一つの作品の制作者には還元もされず、悪用された際の法規制もなんらありません。これは 2022 年当初から起こっている事であり、novelAI やステーブルデュフュージョンといった画像生成 AI が出てからは特に顕著です。イラストレーターの手掛けた作品を直接プロンプトとし画像を生成する imagetoimage、これは著作権者の了承を得る事なく勝手に簡単に生成することが出来ます。そしてイラストレーターの作品を素材にして作られた AI 画像を見つけても金銭的、時間的な面でも著作権侵害で訴えることも難しい場面もあるかもしれません。その中で作品を一枚入れてボタンを押すだけで他者の知的財産を簡単かつ高速で侵害出来る今の状況はイラストレーターメインのクリエイターにとって不健全な状況だと考えます。

【個人からの意見】

	次に契約です。生成 AI は大量のデータを元にして初めて画像を生成出来ますが、そのデータセットにされた元の作品を手掛けた方々に現在まともな対価還元がされているでしょうか？当然されていません。それどころかどのクリエイターのどの作品が使われて画像が生成されているのかすら不明のま画像生成が行われています。その画像を生成した人々はその状況を無視したり知らないふりをします。最初に生成 AI のデータセットに作品を学習させた人々も同様です。ネット上からクローリングして大量に著作物を●き集めたことでしょう。誰がどの作品を作ったのかも登録されないまま生成ＡＩの大規模なデータセットは作られていったと思います。生成ＡＩのデータセットに作品を勝手に使われたクリエイターは還元される事もなくクレジットが載ることもなく、ただ作品を素材として勝手に使われていくだけです。これは健全な使用方法ではなくクリエイターへの一方的な搾取だと考えます。一時期、画像生成ＡＩの還元方法については自民党の赤松議員から案が出ていたようですが、その後は還元については何も話されていないようで残念です。生成ＡＩのデータセットの元作品の制作者に対する還元についてはもっと具体案を示してほしいです
352	現在推進対象としている生成 AI は、エネルギーを大量に消費し、エネルギーインフラ及びの破壊、及び健康被害の拡大、環境破壊の加速を齎す。エコのためとされているが、他国では健康被害及び環境問題が発生しているため、推進に値しない。
353	無許諾のデータを学習させた生成 AI による著作権、肖像権等の侵害を取り締まる法整備を早々に行うことを強く求めます。それが出来ないならこれ以上の政府による生成 AI 分野への支援や推進の中止を求めます。
354	「大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている」とあるが、既に懸念ではなく多くの実害が出ている。声やイラストをはじめ、無断で生成 AI にそれら学習、出力させ、公開する行為は、学習元の利益や名誉を損害している。したがって無断での学習させる等の行為を禁止、制限、厳罰化する法律の早急な整備が必要であると考える。
355	現在一般に使用されている生成 AI について、厳正な法規制を望みます。生成 AI は現状、様々な側面で問題を引き起こしており、これを野放しにすることは人間社会にとって有害と考えます。現状の生成 AI の問題は、主に以下の４点と考えます。 １．生成 AI によってフェイク画像・フェイク動画が安易に作られるようになり、インターネットに多くあふれることで、一般市民が正しい情報を得ることが困難になります。これは情報化社会の進歩を阻害する大きな弊害となります。また、災害や大きな事件が発生した際、デマが出回ることとなり、社会に有害な騒ぎが引き起こされることになります。 ２．個人の人権を無視した有害なフェイク画像・動画を簡単に作られるようになります。先日のクローズアップ現代（https://www.nhk.or.jp/minplus/0121/topic155.html）でも取り上げられましたように、生成 AI を使えば、特定個人の不適切な画像・動画を誰でも簡単に作ることが可能になります。これを使用した脅迫・いじめ・その他犯罪を実行する難易度も大幅に下がることになるため、この問題に対処する法的規制は必要と考えます。 ３．生成 AI により自然人のクリエイターの仕事の機会が奪われ、文化の進歩を阻害する危険があります。現在の生成 AI は、自然人が作った創作物（絵・動画・音楽）を学習しなければ機能しません。生成 AI で作られた生成物が商品として市場に出回った場合、自然人のクリエイターが作った創作物と市場で競合し、自然人のクリエイターの仕事の機会が奪われ、クリエイターの絶対数が減ることにつながります。その結果、生成 AI の学習元となる創作物も数を減らすことになり、生成 AI の進歩も止まることとなり、文化の進歩の停滞につながります。特に漫画・アニメ・ゲームといった産業は日本になくてはならないものです。その進歩を阻害するような生成 AI の使い方（生成物の商用利用など）には法的規制が絶対必要と考えま

【個人からの意見】

	す。
356	https://x.com/nhk_kurogen/status/1869322339869213117?s=46&t=2xlmFlNedUShFC76vv-Vsg https://x.com/nhk_news/status/1758948693137641610?s=46&t=2xlmFlNedUShFC76vv-Vsg 上記のようにすでに様々な被害を出したディープフェイク作成機である生成 AI を無規制で推進しようとするのは誰のためなのでしょうか。このような危険なものを危険なまま推進する平将明氏をデジタル相に据えておくのは国益を損ねると思います。世界的な規制の動きに乗り遅れている日本はいずれ世界のコンテンツ産業から締め出されるでしょう。
357	生成 AI に対しての法規制が必要であると考えます。生成 AI はこの数年の間に多くの問題が発生しており、個人で対応をしていくには、非常に厳しいと考えています。現在、使用することができる生成 AI のほとんどがネット上にあるデータ（画像、音声、映像等）を許可なく使用されています。その中には、児童性的虐待画像等が使用されていることが、調査にて判明しています。このことから、現在あるほとんどの生成 AI は、使用をする段階にはなく、まず学習の部分から規制をしていく必要があると考えています。加えて、パブリックドメインに関しても、嘘情報の流布に使用される危険性があると思います。そして、使用されているデータの権利者には、対価が支払われずにいます。それは、いまだに解決されておらず、搾取されている状況です。生成 AI を活用、利用していくには、次のようなことが最低限必要であると考えています。使用しているデータの開示追加学習ができないようにすること、 それが、生成 AI によって作られたことがわかるようにラベルをつけること、使用するデータに関しては許可を取ったもので構成されること、加えてそのデータを提供した人が本当にそのデータの権利者なのかを確かめていく必要があると思います。これらが、生成 AI を利用、活用していくためには必要であると考えています。ディープフェイクの問題もあり、生成 AI により以前よりも精巧に簡単に作ることができてしまいます。そして、顔写真から性的な画像への加工が設備等をあまり整えなくても、ネット上にあるものを使えば簡単にできてしまいます。韓国では、ディープフェイクの被害が表面化したことで、厳しく法による規制がされることが検討されています。そのほか、EU では、生成 AI に対する法律がきまったり、中国でも、生成 AI によるものであるようにラベル付けや使用者の実名記録を義務付けられているようです。加えて、フェイクニュースの画像であったり、音声や映像に使うことで、特定の事柄や人物に対して攻撃が容易にできてしまいます。また、生物の画像に関しても、生成 AI によって作られた画像により検索結果が偽物で溢れている状況になってきています。このまま何も規制のないままだと、偽物で溢れかえり正しい情報を得ることが非常に厳しくなると思います。そういった情報を専門家や嘘を流布された本人や企業が修正をしていく速さよりも、生成 AI による情報の汚染の方が速く対応をしていくことが厳しいと考えます。これらのことから、生成 AI は個人で対応をしていくことは厳しく、早急に規制、法整備、厳罰が必要であると考えます。 使用されているデータは、フリー素材ではなく、人が作り上げてきた成果であると考えています。それを、対価なく無断で使われている状況はおかしいと思います。早急な対応を願っています。
358	主にイラスト、音声等の「人間が苦労して作ったもの・著作権や人権」に関わるものについての無断学習について強く反対します。漫画の絵やイラスト、声優の声による演技力等にはその制作者・保持者が何百、何千時間も費やして研鑽した上で成り立つものです。個人が努力して手に入れた力で収入を得るというのは至極真っ当なことですが、現行の生成 AI による無断学習は見ず知らずの他人がその努力の上前だけを盗んで無尽蔵に使い潰す（無断で企業の広告に使う、個人が無断に使用して収入を得るうえ学習元には一才還元されない等）だけのものです。以前あった総理のフェイク映像や、

【個人からの意見】

	X などの SNS でも頻繁に炎上していますが、この技術を規制せずにひたすら推進して行けばいずれ大勢の人間の人生、生命に大きな危害をもたらすものになる危険性を持っていると思います。上記の危険性を想定した上で厳格に禁止、規制を設けていくべきと意見致します。
359	現在主流となっている生成型 AI の基盤になっているデータセットはネット上に散らばった様々な情報を精査も許諾もなく無差別に収集したものであり、そのなかには違法にアップロードされた知財や個人情報を含む人権にかかわる重大なものも多数含まれております。それらを安易に利用するのは直接的な人権侵害であり、また現状の生成 AI の性能では意図しない形で特定個人の重大な情報を発信してしまうことを避けることはできません。chatGPT が顕著ですが、現状の AI に情報の正否を判断する知性は存在せず、ただタグ付けされた中からデータセットの中にある情報をランダムに合成し生み出すだけのものです。社会の基盤とするのであれば、まず生成 AI は法で厳重に規制し、その使用にも資格と制限、そして違反した場合の厳罰化を設定するべきです。また学習につかわれるデータも権利者の許諾を得たオプトイン形式に限るべきであり、また AI 生成物である刻印等の証明手段やデータセット自体の透明化も同時に規定するべきと考えます。その上で情報の正否を判断できるほどの性能を得てから利用すべきでしょう。また EU 圏の AIact や北米を中心に進んでいる規制の流れを無視することも出来ません。現状の生成 ai はほぼすべて大元が海外製であり、規制が始まれば日本だけ法を緩くしても意味がありません。本邦の AI の取り扱いもそれらの規制に合わせて設定するべきと考えます。現状蔓延っている生成 AI は公開から約 2 年の間になりすましや盗作、ディープフェイクによる偽情報の氾濫やウイルス生成など数多の被害こそ出していますが、それに反して推進派の訴える有効な利用方法はほとんど見受けられません。大きすぎるデメリットを解消できるほどの利も生み出さないものの安易な利用は避けるべきと考えます。
360	明らかに享受目的でしかない用途で、企業や個人に生成 AI へのデータ学習をやらせないでください。Midjourney や Stablediffusion、ChatGPT など生成 AI が登場してから 2 年と数ヶ月、何ひとつ良い成果なんて出せていないではないですか。一体どれだけの被害とゴミよりも使い物にならない粗悪な情報や偽画像が増えて迷惑しているか。そうして文章もイラストも画像も音楽も適切な規制がされないばっかりに発表したそばから対価も無しに成果だけ盗られ続け、勝手に他人のマネタイズに利用され、文化が発展していくわけがないじゃないですか。特に日本のコンテンツにおいて国がやるべきことはコストカットではありません。若手人材の育成・質の向上を支援し資金援助すべきです、NAFCA が現在まさに頑張って活動しています。日本のコンテンツ及び知的財産を守り日本の強味としていくのであれば、当事者であるクリエイターが求める支援を与えてください。生成 AI を利用する企業や生成 AI を用いてクリエイターを名乗る方々は、クリエイターでもなんでもなければ現場の実情すら知らないような部外者です。 日本のコンテンツや知的財産に関して対策を練り支援を考えるのであれば、ただの消費者でしかない生成ツールユーザーではなく、現職のクリエイターの意見を聞いてください。現職クリエイターの求める対策を取り支援をしてください。
361	まず、現行の生成 AI は 58 億を優に超える肖像権、著作権の侵害から成り立つ人類史上最大の人権侵害を成した最悪の技術です。無許諾のイラスト、写真、動画、音声等を用いて過学習によって偽装された画像、音声等により、濡れ衣を着せられ社会的信用を失う等多くの被害を生んでいます。国外においては、いじめで生成 AI による、精巧かつ卑劣なディープフェイク画像がネット上に拡散され、被害者である未成年が自ら命を絶った事例が存在し、表面化している被害であり、日本では自殺した例まで及んではいないものの、ディープフェイク画像による被害は日本でも起きており、芸能人や著名人は画像のみならず、声の偽物までも現れ被害を及ぼしています。誹謗中傷、社会的信用の失墜を狙い実行した人物一人に対して、訴訟費用が平均して 600 万から 700 万円前後かかるとされています。更には詐欺に関する方向でも生成 AI の登場以来、急激に起こしやすくなり判別を付けづらくなっている状況であります。もし、生成 AI を活用するのであれば、現行の生成 AI は一律、単純所持罪化し、著作権、肖像権等の権利保有者、管理

【個人からの意見】

	団体から許諾を得たデータで再構築し作り直す必要があります。生成 AI を開発する上で現行のデータセットは致命的な問題を抱えており、あらゆる著作物を許諾無く、二次利用しているのが実情です。そして著作物以外にも特定人物の写真、児童の性的虐待等に関する証拠写真等の極めて違法性の高い物が含まれています。生成 AI による出力物にはどの生成 AI を用いられて出力されたかを明記する必要性が最低条件の一つになり得ると考えております。上記の提案理由はアメリカ サンフランシスコ州の法案が生成 AI による出力物に透かし（ウォーターマーク）を付ける事を義務付ける法案が可決されており、2026 年 1 月 1 日より施行されるもので、日本でも早急に取り入れるべき内容であります。生成 AI による出力物へのウォーターマーク付与についてですが、悪質な生成 AI 利用者はウォーターマークを意図的に見えなくしている場合があり、これは現行法でも同一保持権侵害に当たる犯罪ではありますが、生成 AI は此等の法的拘束力の抜け道として使用される可能性があります。生成 AI の基盤となるデータセット及び、ファインチューニングは現時点では無断利用によるもので、あらゆる分野において等しく起きている憂慮するべき事態です。望まぬ形で利用される事案が既に起きており、被害は増え続けています。現在の生成 AI のデータセットは一から作り直すのが最重要項目であります。しかし、写真やイラスト等の権利保有者が望ましくない形で写真、イラスト等を第三者によって今現在利用されているのは事実であります。研究目的以外での一般層の使用は享受目的と取れる為、禁止、違法とすべきです。そして今後、発展したとしても、生成 AI への著作物の利用を許可しない場合での拒否権の行使ができない、第三者による悪質な追加学習の規制が敷かれない、現在の法的状況では公正とは到底言えません。Adobe 等の画像編集ソフト開発企業、及び生成 AI 開発企業にユーザーが画像から何を消したか等の記録を保持する事を義務付け、著作権、肖像権保有者の権利を侵害した事が発覚し権利保有者が訴訟した場合、ユーザーの記録を開示し権利保有者に証拠として提供する事を確約しなければ、国益に繋げる事はできないと考えています。此等を実行できないのであれば、現行の生成 AI のモデルは一律、単純所持罪化する必要性があります。特に、公式の物と見紛う物品や名の知れたプロイラストレーター等に似せた非常に悪質な物が存在し、生成 AI 使用者による悪質な集中学習（LoRA）によって生み出されており、此等は有名人のみならず一般人の写真やプロイラストレーターのみならず、アニメーター等、数多くの人々が作成した物から選定し、集中的な読み込みによって成り立っております。事業者に兆単位の金額を支払える能力は無く自主的な規制によって偽情報、誤情報、無許諾等といった問題の解決にはなりません。此等の根拠は、代表的な生成 AI 開発企業の代表が提言しており、この様な物を国が認め、企業に任せると言う事は、あらゆる権利侵害を例外的に認めると言う事であり、各国からの制裁は免れる事は不可能です。 生成 AI による偽情報や誤情報の質は高く、量は凄まじく本来、伝わるべき情報は全く伝わらず機能しなくなり、日本において、正確な自然災害の情報が偽情報、誤情報によって伝わらないと言う、人的二次災害は非常に大きな問題となり、災害等の被害者が今まで以上に増えるのは明白であります。そもそも、児童の性的虐待に関する証拠を含む現行の生成 AI を認可しないのが正常な判断であります。ブラジルでは、●AI 開発者は、トレーニングするのに使用した著作権保護された素材を公開する義務。●クリエイターは、自らの作品を AI トレーニングに使用することを禁止する権利を持つ事が可能とする事等の AI に関する法案を上院で可決されており、EU の AIact 等、こうした具体的な法的規制、罰則が設けられ、初めて自主的な規制が機能するというものです。
362	Twitter のような、投稿されたものは全てスクレイピング(いわゆる AI 学習)して営利利用可能とする規約は法的に禁止すべき。無断学習によって成り立つ生成 AI による生成物の配布については、法律によって生成者および生成物を受け取った者に罰則を与えるべき。
363	生成 AI は既に学習量による性能向上は頭打ちであるとの話もあり、環境への負荷なども考えれば、今後はより学習対象の品質を向上させた、より小規模なものになることが予想されます。生成 AI の現状の使われ方は、性能を学習元の著作物に大きく影響されていながら、その著作権者にとって大

【個人からの意見】

	変な悪影響のあるものだと思います。AI にとっても有用になり得るデータを生み出せる能力をもった人達が、その能力を十分に発揮できる場を失えば、結局は AI の発展自体を滞らせる可能性があります。生成 AI は、今まで人や機械の能力の限界故に影響が小さく、見逃されていた領域に踏み込んでいると思います。例えば、作風やアイデアなどは著作権法の保護範囲外であるとされていますが、技術を要するものであればその技術力の壁が作者の利益を守っていたし、その壁が作者の作品を学習した生成 AI で取り払われるようであれば、作者が作品の発表を控えるように力が働くはずです。現行法での対処に拘らず、新しい領域での著作者の権利を整理し、生成 AI の特性に合わせた規制の検討を計画に組み込んでください。
364	「生成 AI」に関する「法規制」整備を要求します。 『芸能人の偽の性的画像 メルカリなどで大量販売 対策求める声 ｜ NHK（2024 年 12 月 14 日)』 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html 『卒業アルバムの同級生を裸に 子どもも加害者？画像加工の実態 ｜ NHK ｜ WEB 特集（2024 年 12 月 18 日）』 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241218/k10014666221000.html 2024 年 12 月、生成 AI による性被害という人権侵害が深刻化されていることが NHK の報道で明確になりました。「生成 AI の問題の根幹は人権の話になるはず」という意見も以前に見た事があり、それまで自分は「迂闊に素人判断で白黒つけられるものではない」と考えていましたが、こうして実害が明確に発生してしまっている以上は、一刻も早く法規制を整えるべきだと考えます。でなければ、こうした性被害もますます悪化する一方であり、未来ある子供達や人々の安全と人権が侵され、個々の人間が社会で営むための活動が極めて困難に陥ってしまいます。 被害者は子供に限らず、広範囲に及んでいる。規制が無いから、当然 AI は無差別に画像写真を拾う。「芸能人」だけではない、性別年齢問わず、あらゆる「人」が被害の対象になってしまう。そして性加害とは言うが、結局の所その中身は所詮「支配欲」や「加害欲」でもある。それが誰でもお手軽簡単にできてしまう。労力なんていらない。勝手に AI が拾って、合成してくれる。私も今まで生成 AI というものについて、安易で呑気な見方をしてしまっていたと甚く反省する次第です。生成 AI という武器で、エロという形で、「加害」が蔓延ってしまう…そんな事は冷静に考えればすぐに思い当る事でした。あまりにも認識が甘かったし、あまりにも生成 AI の問題を「クリエイターの問題」だけであると、思い込み過ぎていました。「生成 AI」問題は、断じてクリエイターだけの問題ではありません。今現在進行形で、誰かが誰かに加害され、脅かされています。次の被害者は、「あなた」にもなるでしょう。「私」にもなるでしょう。人類の歴史はいつだって、試行錯誤の連続です。被害を防ぐ為にも、ルールを作っていくべきです。
365	生成 AI 開発者、利用者の声ばかり取り上げられ学習データとして利用されるクリエーターや被写体の意見が反映されていないと感じる。クリエーター向けと考案されるサービスがことごとく既存のクリエーターにとって二度手間になるようなものばかりである。また生成 AI に対する法整備が明らかに不足している。現在の著者名、人名、だけでなく一般的な言葉でも特定の作品、人物に類似した生成物が出力されることや、そのような画像や音楽がインターネット上のサービスに多量にアップロードされる現状が健全だとは思わない。ディープフェイクやポルノを作られる問題も厳しく法で取り締まらない限り解決するとは思わない。学習するデータはすべて許可されたものをオプトイン形式で学習し生成 AI で作られたものと一目でわかるようにするべき。
366	数年前ほどがから注目されてきた生成 AI によるイラストや写真、音楽、文章など様々ですが生成するにあたってのデータの出所がほどんど無断転用とのこと。また使用するハードルも低く(アプリやブラウザのみで動作するものもあり)現状の問題を認識できず知らずのうちに使用している人もまだ

【個人からの意見】

	まだ多い印象です。最近では芸能人の裸を生成 AI で作成したものをフリマアプリで出品するニュースがありました。現状はますます悪化するのではという懸念があり、規制を望みます。
367	現在の法律では生成 AI を取り締まるような法律がないと思う。特に著作権法を見直し改正する必要があると思う。新たなクールジャパン戦略では p3,p29,p30 に生成ＡＩとクリエイションの支援や効率化、クリエイターとのかかわり方などが書かれているが、今の法整備が進んでいない中でこの案を勧めていいのか疑問に思う。インターネット上に置いてある画像や写真、作品を作者に許可なく生成 AI の学習に使用している点で勧められたものではないと思う。Mitsua Likes では学習に許可を得ている物のみ、また学習に使用されている物はすべて公開されている点などでクリーンな生成 AI モデルだと思われるので、現状モデルとして出回っている、所謂無断学習生成 AI より、Mitsua Likes を中心に勧めていくべきである。現状の無断学習生成 AI は即刻使用を違反とするべきだ。これからクリーンな生成 AI が出てきたとして、生成 AI で出力された物は AI 製であるとラベルを付けることが必要だと思う。
368	生成 AI は著作物を享受目的で利用した 30 条の４適用対象外の著作権侵害技術であるほか、法の目的に照らせば創作者のインセンティブを失わせる生成 AI 技術は当然認められるべきものではなく、規制の対象とすべきである。また、生成 AI 画像には具体的な思想の表れというものはなく、きわめて抽象的な言葉が表れたものであり、既存の著作物と同等の保護を設けるのは不適切である。
369	14 ページに「近年の Chat-GPT の出現は、生成 AI を広く社会に普及させ、身近な存在として認知させる契機となった」とありますが Chat - GPT を制作した OpenAI の元社員が「著作権侵害によって作られたもの」と証言しています。実際、アメリカ、ドイツ、インド等多くの国から、OpenAI への訴訟が起こっています。また、生成 AI が排出する情報は信憑性に乏しく、日本の公共交通機関では「検索によってトップに表示される AI の回答は誤りである」と張り紙をする羽目になっています。労働力を確保・生産を向上させたいのであれば、最低賃金や税金の壁を撤廃し、雇用の安定と需要を高め、人を多く雇用できる環境を作るべきであり、著作権や肖像権を侵害してまで AI 技術を推し進めることで実現させるべきではありません。NHK のクローズアップ現代では、生成 AI によるポルノのディープフェイクが学生間に横行していると特集されました。日本のディープフェイク被害は、世界的に見ても３番目に多いにもかかわらず、先進国の中で法律による AI 規制が全く為されていません。番組でインタビューに答えた、ポルノ画像を作られた被害女性のような人を救済し、これ以上そのような被害を出さないために、AI 関係の早急かつ厳重な規制が必要です。具体的には以下のような規制が必要と考えます。 ・個人、団体、法人にかかわらず、生成 AI を利用する場合は、基盤データから権利関係をクリアした生成 AI に限ること。 ・生成 AI を使用した生成物に関する内部データを開示すること。 ・生成 AI を使用した生成物には、生成 AI 製であることを明記すること。 ・これらを違反した者に対して法的措置を行えるよう、生成ＡＩの存在を前提とした著作権の改正。 最低限これらを規制しない限り、ありとあらゆる文章、写真、音声、絵などのデータが生成 AI に不当に剽窃され続け、各分野に携わるクリエイターや被写体になった人物の権利が侵害され続けます。極最近、基盤データからクリーンな生成ＡＩ「ミツア」が公開されました。データが全てパブリックドメインなどの権利フリーのもので構成されており、生成した画像には生成ＡＩ製であることを証明する電子透かしが入り、他の生成ＡＩで作ったと詐称されないよう内部データの公開も行っています。今後使われる・開発される生成ＡＩは、ミツアのように透明性を公に開示したものである必要性があります。政府が考案している生成ＡＩに関する法律の資料は、生成ＡＩ被害に対する処罰や、被害者に対する救済に関する姿勢が弱すぎるよう

【個人からの意見】

	に感じます。生成ＡＩを推進する動きを促進したいばかりに、被害者救済の観点を疎かにするべきではありません。現在でも、クリエイターに対し、無断で創作物のデータを模倣した AI 生成物をばら撒き、「お前の仕事を奪ってやる」などといった脅迫を行う生成ＡＩユーザーの存在が問題になっています。「中国や韓国に追いつけるよう、アニメ等のクリエイティブ産業に生成ＡＩを」と唄っていますが、中国と韓国では、既にＡＩの規制が行われています。にもかかわらず、技術的に日本より先に行っているということは、日本の技術の遅れに生成ＡＩは関係無いということに他なりません。むしろ、無限に著作物や肖像を剽窃し、偽造品を乱造することで、クリエイターによるオリジナリティあるアイデアや作品が減少し、産業は急速に縮小していくでしょう。中国や韓国は、ゲーム産業を中心に、国を上げて金銭等の直接的な援助を行ってきたからこそ、近年の目覚ましい成長があります。生成ＡＩはこの成長に全く良い影響を与えていません。中国と韓国に追いつきたいのであれば、日本も生成ＡＩに数十億をかけるのではなく、アニメ制作会社や漫画出版社やゲーム企業に直接支援を行うべきです。
370	生成 AI については ・著作権法そのものの改正 ・AI 使用に際する免許制度 などを考慮に入れ、著作権そのものの問題を解決でき次第、AI を使用して作成されたイメージなどに生成 AI であることの情報付与の義務を課すなどの法整備を行うべきであると考えます。 現状市井での生成 AI の使用は作家やデザイナー、企業の著作権を侵害するものが多く、日本の持つ強みであるアートやカルチャーの発展が侵害されつつあると言えます。生成 AI の学習元に使用されているものが著作権の侵害された画像群である限り、生成されたイメージもまた著作権を侵害した画像であり、それらが一般の顧客の目から見て違いのわからないクオリティで商品として並びうる状況は、上記の日本のアートやカルチャーが産業として生み出す利益にも悪影響を与えうると言えるでしょう。また、AI によって作成されたイメージは既にネット上での史実情報を誤った形で上書きしており、（例えば戦国時代における鎧甲冑や刀剣などの装備品などの）歴史的背景を持つ意匠からポップカルチャーへの発展を行ってきた日本のアート産業に悪影響を与えかねない（誤ったイメージの流布に繋がる）ものであると考えられます。以上より、生成 AI のもたらす影響は大きく、デザインや産業に良い刺激をもたらす可能性はありますが、現状のように民間人がみだりに濫用できる技術であってはならない印象を受けます。例えば学習元への報酬分配・クレジット表記や生成 AI の情報表示などが正当に行われれば、著作権的にも問題を解決でき、AI の発展や産業利用も前向きに進められるかもしれません。ですがその前にまず、著作権法そのものの改正や、AI 使用に際する免許制度などを考慮に入れて国家レベルでの対応を行うべきであると考えます。
371	昨今、生成 AI をとりまく様々な問題が起こっています。大手企業が世に出している現行の生成 AI は、文章、画像、音声問わず多くのデータを区別なく収集し、ほぼ全てが著作者や被撮影者の許諾無しに勝手に使用されている状態です。また、これらが誰でも使用できる且つ法整備が追い付いていないために、偽の災害画像、ディープフェイク、既存の著作物に酷似した画像・音声の配信・販売など、数多くの被害が発生しています。以下の記事のように、未成年が性的な画像を勝手に作られてしまうケースもあります。 https://www.nhk.or.jp/minplus/0121/topic155.html 現行の生成 AI の仕組み上、このように児童の性的画像を出力するためには大量の同じようなデータを学習元としている可能性が高く、つまり実在の児童が被害に遭っているポルノ画像・動画を学習元としており、且つそういった性的・暴力的な画像を出力する事に制限をかけるシステムが用意され

【個人からの意見】

	ていないか抜け道があるため上記を含め倫理的に多くの問題があると考えます。ＥＵや韓国など、諸外国では既に生成 AI を規制し、情報汚染、ディープフェイクの氾濫や既存の著作物へのフリーライドを防ぐ動きが出てきていますが、日本ではその動きが見られず、むしろそういった生成ＡＩのリスクを無視して活用を推進しているように思えてなりません。今年 10 月に公募のあった公正取引委員会募集のパブリックコメント概要、また今回のパブリックコメント概要欄の「新たなクールジャパン戦略」本文にも「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」という趣旨の文章が記載されております。実際、漫画家として生計を立てている自分の意見としては上記の倫理的問題、既存の著作物と酷似したものが出力されトラブルの要因となること、出力物の修正の手間など様々なリスクを考えると、とても使う気にはなれません。また同じ漫画家やアニメーター、イラストレーターなど、クリエイティブ系の職業に就いている人間も大体同じような意見を持っています。消費者側からも生成 AI を使った作品は見たくない、ネットで見ても評価したくないという感想をもらう事もあります。生成 AI で簡単に出せるなら、お客さんも出し方が分かれば出せてしまいますし、自分で簡単にできるものにはお金を払おうとは思いません。それに学習元として多くの著作物を勝手に使われていて、さらにその中に児童ポルノなど倫理的に問題のあるものも入っていたら、真っ当な倫理観がある人は拒否するでしょう。見たくもないと思います。日本のコンテンツがお金になっているのは、日本の創作文化の豊かな土壌、そしてそこでお互いをリスペクトしながら各々が技術を長年研鑽しているからで生成ＡＩのような、誰でも手軽にできる、しかも倫理的に問題がある物が入った所で何の役にも立たないと考えます。だったら直接アニメーターにお金を配る方がよっぽど有益だと思います。事実、海外では生成 AI で出力したイラストや動画に多くの非難が寄せられており、勢いは苛烈で凄まじいです。このまま日本が生成ＡＩに対して何の規制もせず野放しにしていると、日本だけが抜け道となって詐欺やディープフェイクの温床となったり、「生成ＡＩを使っているのでは？」と日本のアニメ・漫画、ゲームに疑いの目が向けられクールジャパンのブランド力が失われる事態になるのではないか（むしろそうなり始めているのではないか）と大変危惧しております。また、人材不足を生成ＡＩで補おうとしても、そこで果たして真っ当な人材育成は行えるでしょうか。雇用は守れるでしょうか。生成ＡＩは税金を払ってはくれません。人権や知的財産を守るためにも、一刻も早い生成ＡＩの規制、法整備を望みます。
372	現在普及している殆どの画像生成 AI のベースとなっている StableDiffusion が用いるデータセットには、数十億枚の著作権保護された画像が含まれている。つまり、現状のほぼすべての画像生成 AI 開発事業者・サービス提供者は国内外の個人や団体の著作権を侵害しているととらえられかねない状態である。このような現状に対して、海外ではすでに多くの地域で法規制が進んでいる。また、画像生成 AI を用いた個人への違法性の高い嫌がらせ行為も横行しており、被害者は精神的にショックを受けたり、クリエイターのなかには貴重な発表の場である SNS での活動を自粛せざるを得なくなるなど、対応に追われ創作活動を鈍化させてしまう人もいる。容易に行われる著作権侵害や悪意ある行為に対して、現状では法律や組織の後ろ盾がない個人が対応に苦慮することは目に見えている。法規制に加えて、被害を受けた個人のサポート制度を整備するべきである。
373	プロアマ問わず生成 AI（実情は著作物無断盗用コラージュソフト）を使用し、既存の技術よりも高速かつ大量に偽情報を作れるようになったので、民事・刑事の両方の法律でディープフェイクなどの問題を解決できるようにしてください。ストックサイト等で販売を行っており、享受目的で使用する悪質ユーザーばかりです。日本が法整備せず 30 条の 4 というクリエイターを苦しめる方を作ったまま放置しているためです。著作権法を守らせ、著作者の活動や財産が守られるようにしてください。殆どの生成系企業は無断で財産を二次利用して、同じ市場に粗製濫造品を溢れさせてています。データセットへ無断盗用し本来の権利者の著作権や著作人格権を侵し、成果物そのものの財産、仕事を奪っています。AI 関連事業者は透明性を確保し、何を学習したのか開示すべきです。卒業アルバムや盗撮、SNS の写真投稿などからのディープコラージュから守れるようユーザーのプライバシーを尊重させる法整備を早急に行ってください。生成系の AI は詐欺や恐喝との相性だけが異常に良く、ニュースなど一次情報への信頼も失わせます。例え

【個人からの意見】

	ば、EU やブラジルの AI 法など、グローバルな各地域の規律のうちもっとも厳しい規律に従い、日本国内においても規制を守るべきです。以前 CISAC（シサック）からも日本へパブコメが来ていたので参照してください。日本の現状についてベルヌ条約違反の疑義を述べてくれています。
374	生成 AI の学習に著作権の切れていないものを使用することを法律上で禁止していただきたいです。クリエイターの作ったまだ著作権の切れていない作品を生成 AI の学習に使うことを例外的に許可することは著作権法に反していると考えます。まず、生成 AI の使用するデータは、現状、ほとんどのものが他者の絵や写真などを無断で使用したもので構成されています。生成 AI の学習に使用されてもいいと思ってインターネットに投稿する人もいるでしょう。ですが、生成 AI が広く知られるようになる前、作品をインターネット上に投稿した人の作品や、他者の作品の無断転載もたくさんネット上にあり、それも生成 AI 開発の材料にされている現状がある以上、そのようなデータの集め方は健全ではないでしょう。また、生成 AI に学習されたくないが故に作品を世の中に創出することをやめてしまうクリエイターもいます。著作権法 30 条の 4 で AI トレーニングに例外的に知的財産の使用が認められてはいますが、著作権が存在する理由の一つ、「文化の発展を促すこと」と食い違ってしまっているのではないでしょうか。文化の発展のためにも、安心してクリエイターが作品を世に出すことができるようにするべきです。以上のことから、生成 AI のトレーニングにはデータ、作品の権利者からきちんと許可をとるオプトイン方式を義務とし、そのトレーニングデータを公開するなどして著作物を不当に扱っていないか確認できるようにすること、勝手に自分のものが学習に使われていたらすぐにそこから取り除くことができるシステムをつくること、そもそも生成 AI 学習を拒否することを無視して使うことを罪とすることを私は求めます。
375	（３）AI と知的財産権 （施策の方向性）「生成 AI 及びこれに関する技術についての共通理解の獲得、AI 学習等のための著作物のライセンス等の実施状況、海賊版を掲載したウェブサイトに関する情報の共有など、関係当事者間における適切なコミュニケーションを促進する。」との記載があるが、コミュニケーションは依然として全く促進されておらず、生成 AI 開発企業及び生成 AI ユーザーによる一方的な著作者に対する著作物の搾取が行われているのが現状である。CISAC による生成 AI に関する調査では、音楽クリエーターの収入が今後 5 年で総額 100 億ユーロ（約 1 兆 6,000 万円）減少する恐れがあるとの見解も出ている。現状の生成 AI は著作者に利益をもたらさない一方で、市場に競合する生成物を大量に生み出すことにより、著作者に対し不利益を生じさせている。なおかつ著作者が作成した著作物データを一方的に強奪しており、一方的な寄生関係にあると言わざるを得ない。これは（現状と課題）「大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている。」と記載があるように、問題自体は認識されているものの、全く有効打が打たれていない。日本は世界有数のコンテンツ大国であり、様々な人々が自由に創意工夫を凝らしながら創作を行う環境が整っている。しかしながら、現状の生成 AI 開発や悪意ある生成 AI ユーザーによる追加学習により、自身の努力に対しフリーライドが発生し、創作意欲が削がれたり、自身の画風を模倣されることによる不利益を被ったりする状況が発生している。世界に誇る唯一無二の強みである日本のコンテンツ産業の知財が生成 AI 開発企業によって一方的に搾取されている現状がある。さらに、生成 AI、特に画像・動画・音声系生成 AI は世界的にも反発が根強く、コンテンツの輸出にも悪影響を与えると考えられる。日本という国が、著作権の観点において大きく信頼を損ねる事態となりかねない。 ＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞「著作物等の適正な管理を期する権利者等の意思を貫徹し、」とある通り、著作者は創作した創作物に対し適切な保護を求めている。そして、不適切に収集されたデータを使用した生成 AI の使用について制限をかけ、また不適切に収集されたデータを追加学習に用いられないように適切な制限をかけるべきだと考えている。最近では、絵藍ミツアという Vtuber により、世界初のオプトインのみの生成 AI が開発されている。本来であれば、著作権法上の享受を目的とした生成物を合成する AI の開発では、こういった権利者から許諾を得たデー

【個人からの意見】

	タのみを機械学習に使用するべきである。そして、今の無許諾・無断で収集されたデータや海賊版サイトから収集したデータを使用した生成 AI の使用について一刻も早い使用制限をかける法整備をすべきである。現状の著作者への一方的な搾取によって成り立っている外国製生成 AI に対し一刻も早く法整備による制限をかけ、国産の権利者から許諾を得たデータのみのクリーンなデータを使用した生成 AI の開発、使用促進に舵を切るよう計画に明記するべきである。
376	意見募集を行っておられる今現在、いまだに悪意ある生成 AI ユーザーによって無許可でクリエーターの著作物が収集され、データセットへ取り込まれる被害が横行しています。これらは、他者の所有する知的財産権への重大な侵害であり、今後の日本国内の創作文化の成長を妨げる問題であるとし、早急且つ厳重に対応すべきものとして、もっと重く捉えて頂きたく存じます。現在の状況のままでは海賊版の粗製乱造をはじめとした著作権の侵害は更に増大すると考えられますし、真摯に創作やコンテンツに携わるクリエーターの皆さんや版元の企業様の負担は増すばかりです。これらの状況を招いている一番の原因が、「法整備や罰則がない」という点にあると存じます。ですので、例えばですが、「生成 AI へ自身の著作物を提供する事への拒否する権利を認める」、「無断で生成ＡＩへのデータ取り込みを行った場合についての罰則」、「生成ＡＩ出力物である事を明示する義務」、「生成 AI を使用する場合はデータセットを開示・公開する義務」、最低限これらの要素を盛り込んだ法整備を早急に行って欲しいと考えます。現行の法律では、生成 AI による「著作権の侵害」や更に重大な社会にもたらされる脅威(=「特定個人への人権侵害」や「ディープフェイクによる社会的混乱の誘発」など)に対する備えとして、全く不十分であると考えます。かつて、「車が生活の一部」になった際には「道路交通法」が整備され、「インターネットが社会の仕組みを一変させた」際には「個人情報保護法」等が整備されました。今回も同様に、生成 AI という「新技術」に対応した新しい法律や仕組みが当然必要になってくると存じます。
377	AI 規制を望むイラストレーターです。AI の便利さは確かなものだとは思いますが、それにより人間の個性や生存権・著作権・肖像権が損なわれることはあってはなりません。AI 生成を野放しにする現状が続けば、長期的に見ると業界全体の創造力の欠如に繋がります。わざわざ自分の手でものを生み出すクリエーターになろうという者が減少、それにより国内企業はイラストレーターなどを軽視しはじめるでしょう。そしてイラスト主体のカードゲームなどをはじめとした産業を支えるクリエーターが枯渇し、国益が大きく損なわれるかと存じます。AI はあくまで既存のイラストを吸収して画像を生成しているだけ、ということを重く受け止めていただきたいです。また AI を悪用して学校のクラスメイトや実際の人物を裸体にする者がいたり、問題は後を断ちません。そのように AI を悪用する子どもたちが大人になれば、様々な業界でのクリエーター軽視が余計に進みます。今は誰しもが AI 生成を利用できますが、そのせいで被害に遭う者が増えています。一刻も早い AI 規制を求めます。
378	この度は 「知的財産推進計画 2025」の策定に向けた意見募集の機会をいただき誠に有難うございます。下記に、意見を述べさせていただきます。知的財産推進計画２０２４では、”法、技術、契約の各手段は、相互補完的に役割を果たす相関関係があることを確認した”とあるものの、著作者は著作権法第 30 条の 4 による権利制限等により、生成 AI 開発者や利用者にパワーバランスが大きく傾いており、関係は不完全です。クリエイターの権利団体である Society of Authors (SoA)の調査では、生成 AI によってイラストレーターの 26%と翻訳家の 36%仕事を失い、イラストレーターの 37%と翻訳家の 43%が収入が減少したことが報告されています。生成 AI の性能は学習データとなる著作物の質と量に強く依存しますが、権利制限等によりクリエイターは対価なく著作物を生成 AI の開発者や使用者に利用される状況となっています。そうして開発された生成 AI がクリエイターの市場と競合する生成物を人力では不可能なスピードで生成する現状は正常とは言えません。文化庁による考え方ではデータベースとした上で販売することや Robot.txt による権利制限の回避方法が示されましたが、前者は機械学習からの保護で見た場合データベースとしての販売がそもそも矛盾し、後者は

【個人からの意見】

	技術を要することやクローラーを公開しない開発者の存在、多くのクリエイターは SNS 等での活動を伴う現状から、権利者が能動的に実施することは困難といえます。権利者は著作物を保護する手段に著しく欠いている状態です。知的財産推進計画 2025 では法、技術、契約の各手段が役割を果たせていない点を盛り込み、法整備を含め実効性のある措置の検討が必要と考えます。
379	貴重な意見募集の機会を頂きありがとうございます。AI と知的財産権について両者は切り離せないものであり、技術発展の上で権利者の意思を重きに置かれるべきです。特に生成 AI の問題においては権利者のみならず、開発者・利用者の倫理観に委ねられており、海賊版・無断転載・児童性被害などの違法性の高いデータを用いた拡散モデルの使用に対する反発は免れないものとなっております。また、こういった物を含めた膨大なデータは無許諾で集められており、実際には享受目的でありながら、非享受目的の学習という建前が成立しており、著作権法の矛盾が生じているのが現状です。しかしながら、上記の問題をクリアした国産生成 AI がミツアによって開発されたことから、完全オプトイン制の生成 AI 開発は可能であると言えます。今後、著作権法 30 条の 4 の改正とは別に、AI 規制法が必要であると認識しております。 ・AI 学習におけるオプトイン義務(許諾制) ・学習データセットからのオプトアウト(学習拒否) ・AI 学習データの開示義務 ・AI 生成物への AI ラベル表記義務(フェイク防止のため) 以上が必要であると考えます。クールジャパン戦略を進める上で、AI 規制法を行う事は非常に大きなメリットがあります。日本のアニメ・漫画・ゲーム・音楽、また伝統芸能などは海外から強く愛されるものであり、守られるべき文化でもあります。しかし、生成 AI に対する忌避感が非常に強い海外からは、法整備が行われず、問題を抱えたまま推進されている日本の現状に対して非常に強い批判と失望が起きています。それらを払拭し、日本が世界に誇り愛される文化を守るためにも、慎重な議論が為されますようにお願い申し上げます。
380	日本＝アニメ・マンガと思い浮かぶほど日本のサブカルチャーコンテンツが海外で人気を博し代名詞となっている昨今であるが、現在の日本のサブカルチャーやクリエイターは海外諸国に比べて非常に軽視されている状況が続いているように感じる。日本のアニメやマンガの作風に特化した海外発画像生成 AI も多く普及しており、自国の文化として危惧すべき点であると考える。 インターネットが急速に広まり普及した今、クリエイターの多くが SNS 等を通じて仕事を得ている。しかしその反面、海賊版サイトもとい SNS への無断転載も横行し、各クリエイターが個人で対応しなくてはならない上に削除できる確実性がない。その上成果物が生成 AI トレーニングを拒否できない状況、目をつけられれば LoRA のように作風を模倣したモデルを作られたり海賊版を流布されてしまうかもしれない状況は、多くのクリエイターにとって非常に畏怖であるとともに、創作を仕事としている場合にはそれを打ち止め訴訟や対応に追われなくてはならず、営業妨害となっている。商品を守るには今まで通りの宣伝や活動範囲を狭めなくてはならず、個人事業主や新規参入にとって非常に痛手である。 また、明らかに特定の作品を模した生成 AI による新たな海賊版の規制だけでなく、商用ではないものも含む全ての著作物を無許諾でトレーニングに使われることにこそ規制すべき余地があり、現段階のぞまないトレーニングを拒否する術すらない状況を踏まえ、クリエイターだけでなく一般市民の何気なくアップロードした写真、日常生活でやりとりしたデータ等も流用している点にも目を向けなければならない。その為には、『Mitsua Likes』のようなオプトイン/オープンライセンス/パブリックドメインのみ学習/学習データ全開示/生成物へのクレジット表記義務/生成処理に完全に組み込まれた独自の透かし埋込等の仕組みを浸透させていき、権利を守りながらの技術開発にこそ支援金出し促進を促すべきであると考える。また、権利者

【個人からの意見】

	への対価還元は今後の仕事や創作に影響が出ることを加味し、それ相応の対価を義務としなければ搾取構造は変わらない。
	デザイナー・イラストレーター・広告漫画家として個人事業を営んでいる[redacted]と申します。グラフィックデザイン、イラスト制作などの広告業をメインに、個人では別名義にて同人活動も行っている者です。画像生成 AI を業務で実際に使用できると思われるラインは各業界によって大きく異なっていると日々感じております。グラフィックデザイナー・Web デザイナー・イラストレーター・広告漫画家・ハンドメイド作家・同人作家などのマルチな肩書きをもつクリエイターとして、それぞれの職種や業界の視点からの困りごとおよび提案を挙げさせていただいておりますので、最後までご一読いただけますと幸いです。 改善のご検討をいただきたい全６項目を挙げたのち、それぞれの項目について詳細な意見を述べる形となっております。推進計画の１つとして導入・実施を検討してほしい点は、下記の６項目です。 [1] AI により生成された画像の商用利用を限定的に禁止とする [2] AI により生成された画像を使用して利益を得る個人および事業者の職種を「イラストレーター」とは別の名称で名乗ることを義務付ける [3] AI で生成した画像をそのままあるいは一部加工して成果物を作成した場合は「AI 生成」であることを明記することを義務化する [4]権利保有者の許可なく無断で画像学習をした個人および事業者への罰則事項を設ける [5] 各業界のニーズに応じた画像生成 AI の有効活用方法を検討し、柔軟な法整備を進めてほしい [6]AI により制作された画像あるいは一部加工して使用した成果物については制作過程をすべて残すことを義務化する
381	上記について、下記にそれぞれ詳細を述べております。 ・・・ [1] AI により生成された画像の商用利用を限定的に禁止とする 商用利用を禁止する理由について、(i)～(vi)を挙げて説明させていただきます。全面禁止でもなく限定的に禁止とした理由については、[5]で意見を述べております。 (i)まず前提として申し上げたいのが、生成 AI の種類には「労働補完型」と「労働置換型」があると考えています。ChatGPT などのテキスト生成 AI は今のところ前者であり、人間が後から編集することを前提としている個人や事業者が多いように感じます。また、Google などの検索要約型の AI は内容の誤りが多いのでこちらもやはり人間の労働を補完するアシスタントとしての役割が強いと思われます。一方で、画像生成 AI の使われ方は後者の「労働置換型」が非常に多く、出力された成果物をそのまま商品とする例が特にプロではない個人により行われている傾向が強いためです。 (ii)プロの場合はどのように画像生成 AI を活用するかというと、イラストに関しては現状使用できないというのが実際です。権利者に無断で学習したモデルを使用した画像生成 AI が多く出回っており、出力規制(例えば使用者本人の絵柄に限るなど)が施されていないため、他人の絵柄が混じることがその使用者のブランド力を損なう可能性があります。また、画像生成 AI に対する怒りの声があまりに多いため炎上リスクも高く、現状は「成果物としては」使用しないのが最善となっている状況のためです。 (iii)先程の項で「成果物としては」使用しないと申し上げましたが、「参考資料」としてなら使用はできると考えております。この使用方法は「労働

補完型」にあたります。従来、イメージ制作のために多くのグラフィック事業者や企画会社などが取ってきた手段として、1つのではなく複数の参考資料を集めることにより、参考元をまるまる参考にするという事態を防ぐというものがあります(なおこれは複数の参考元を混ぜ合わせるのではなく、あくまで似た成功事例を参考にしながら自分達のプロダクトのオリジナル性を高める打合せ材料として使用されるものです)。現行の画像生成AIは自ら思考せず、自身にインプットされた数多の学習素材から人間の欲求に沿って出力するものですので、実務レベルでいうならば「プロユースの成果物」としては扱えず、「打合せ用の参考資料」程度にしかなり得ないのが実情です。
(iv)しかし、商業利用の範囲にもレベルがあり、大規模な広告では成果物としての使用は炎上リスクを伴うものの、小規模事業者やアマチュアになってくるとリスクが低い傾向にあります。実際、IPホルダーや出版社など元々権利関係に厳しい事業者ほど画像生成AIの使用を敬遠する傾向が見られますが、地方事業者や自治体の場合は情報を受け取る側がこうした事情に疎い場合が多いためか、画像生成AIで生成したと思われるイラストが掲載されている広告を度々見かけます。これは、事業規模の大小や権利関係への意識、学習元のクリエイターへのリスペクトの有無により画像生成AIを有効利用できる事業者か否かの線引きが意図せずされてしまっているのではないかと思います。
(v)小規模事業や副業などの商業利用をしない一般の方であっても、上記(iv)と同様の理由で画像生成AIによる出力を成果物としてそのまま活用するか否かのハードルが非常に低くなっていることも問題にする必要があると考えております。こうした一般の方の中にはSNSでのインプレッション収益などで間接的に収入を得ている者もネット上では見られます。むしろ、日本のサブカルチャーとして筆頭のアニメ・漫画・ゲーム業界でこの事象は多数見られ、プロのイラストレーターのみならず、ファンアートを制作しているアマチュアクリエイターまでもが画像生成AIを使用した嫌がらせやなりすまし被害などを受けている現状です。こうした被害が大きくなりやすいのは、画像生成AIユーザーが、ある程度の信用とブランド力を持ったクリエイターではない(現状の画像生成AIを使用しても失うものが特にない)からではないかと推測しているためです。
(vi)上記(iv)(v)の理由により、現状の画像生成AIはプロのイラストレーターが何らかの理由により使用制限を受け、そうではない一般の方の使用のハードルが下がっているため、競争および機会の面での不平等が起きているのではないかと日々感じております。これらの理由から、個人・法人を問わず商用に関わるすべての利用に一定の制限を設けるべきと考えます。

[2] AIにより生成された画像を使用して利益を得る個人および事業者の職種を「イラストレーター」とは別の名称で名乗ることを義務付ける
画像生成AIが流通してから「AI絵師」という具体的な職業をイメージするような肩書きがインターネット上で多く見られるようになりました。画像生成AIで生成した画像(もしくは一部加筆しただけのものや写し描きし直しただけのもの)を用いて「イラストレーター」と詐称する人も多数おり、画像生成AIによるイラスト制作者については従来の「イラストレーター」および「絵師」とは全く別の職業名を名乗ることを義務化することはできないかと考えております。なぜこれが必要かというと、実際には本人が描いていないためイラスト制作業務に必要なスキルとの乖離が大きい可能性が十二分にあり、イラストレーターとしての採用や業務委託をする際に、画像生成AIによる生成物のクオリティによっては誤って採用をする場合があるからです。最近の画像生成AIには制作過程のラフイラストやタイムラプスなども自動生成するものが出回っており、イラストレーターでも見分けるのが難しくなってきています。画像生成AIユーザーのスキルレベルは、実務でいうならばビジュアルの全体を統括する「アートディレクター」と名乗るのがまだ妥当であり、自身の培ってきた筆跡や配色、画から滲み出る作家性やこだわりなどが人々を魅了する職業である「イラストレーター」とはかなり必要なスキルが異なります。こうした理由から、「画像(グラフィック)プロンプター」や「AIグラフィッカー」など、明らかに現行のイラ

【個人からの意見】

	ストレーターとは区別された職種を名乗ることを義務付ける必要があると思います。実際には画像生成 AI による成果物のみを納品しているにも関わらず「イラストレーター」を名乗った場合は詐欺行為として見做せるような法整備を早急に行っていただきたいと考えております。現実に一番多いパターンとして、SNS では「イラストレーター」と名乗っているのに別のポートフォリオサイトでは「AI 生成クリエイター」を名乗っているパターンなどが多いため、初見で誤認するような名乗り方ではなく、一貫した名称を名乗っていただくことを法整備により対策を取っていただけないかと思っております。 [3]AI で生成した画像をそのままあるいは一部加工して成果物を作成した場合は「AI 生成」であることを明記することを義務化する この項は上記の[1][2]を踏まえた上で意見を述べたいと思います。「AI 生成」の義務化は[2]の項で述べたとおり、現実にはイラストレーターであることや自分の手描き作品であると偽るために使用されるケースが非常に多いためです。実際の現場で求められるスキルレベルを持っていると偽ることは現場からすれば詐称に等しい行為であり、やましいことがないなら「AI 生成」であると生成画像に明記できるはずです。よって、出力結果を成果物としたい場合は事業者や個人の区別を問わず「AI 生成」であることを明記することを義務化するということを提案します。また、下記(i)～(iii)にその他検討すべき事項を挙げておきます。 (i)「AI 生成」表示義務化は、画像生成 AI による詐欺情報の氾濫への対策になるのではないかと思います。明記しなかった場合は事業者および個人名の公表などの罰則事項を設けるべきではないかと考えます。 (ii)現状、ビジュアル制作現場で起きている業務上のデメリットとして、資料として参考にする書籍やネットの情報が「AI 生成」のものなのか、またその資料が正しいものなのかどうかを見極めるのに余計な作業時間が取られてしまっているという点が挙げられます。例えば書籍の場合、どのような発表形態で販売をするかは自由なので「AI 生成」であることを一見ではわからない見せ方をしていることが多く、一般消費者から見ても明らかに「AI 生成」であるということがわかるような販売形態を取らない事業者および個人への罰則、あるいは氏名の公表などを設けるべきではないかと考えます。 (iii)「AI 生成」であることを明記し棲み分けに成功している事例としてはイラストレーターや写真家の多くが収入源としているストック素材サービスが挙げられると思います。素材の検索時に「AI 生成画像」を避けることができます。ただし、「AI 生成」であることを隠して素材登録をしている事例も多数あり、ストック素材サイト自体への信頼が画像生成 AI の普及以前より落ちてきている部分にも目を向ける必要があり、こうした面でも早急な「AI 生成」表示義務化を切望します。 [4]権利保有者の許可なく無断で画像学習をした個人および事業者への罰則事項を設ける 現状の画像生成 AI の多くは「画像生成 AI 使用者本人の絵柄に限定して出力する」「IP コンテンツもしくは現実の人間の成果物を参照としない」などの出力制限がされていないものがほとんどです。海外発の画像生成 AI が主流となっている現状で出力制限をかけることや罰則を適用することは困難だと思われるので、この項ではその点を一度無視して、国内でクリーンな画像生成 AI モデルを開発した場合の事例に限定した意見となるかもしれないことをご承知おきください。懸念すべき事項を(i)～(viii)に取り上げています。 (i)まず、画像生成 AI の生成結果の実際のユースケースを見ていると、その多くは「既存の有名コンテンツやクリエイターに寄せた作風」であったり

【個人からの意見】

	「既存のロゴデザインや学習元の作家のサインらしきものが出てしまっているもの」であったり「現代の人気の作風に寄せた絵柄」で出力されているものがほとんどです。これは、AI 自体が学習素材をそのまま出力するわけではない技術ではありつつも、結局は使用者のモラルや法的な部分での理解が不足していることにより実際の出力結果に著しい偏りが出てくる結果となっていると思われます。どんなに素材を豊富に学習させたとしても、楽をして流行りのものにあやかりたいという人間の欲求に AI が応じることを制限しない限りは、いくら AI 提供事業者が商用利用しても問題がないと主張していても、ユーザーの質により形骸化させられてしまっている部分ではないかと思われます。 (ii)(i)の事例として、特にアニメなどのサブカルチャーへの悪影響が多く見られます。国内外問わず海賊版コンテンツが生成されているのはもちろん、日本のアニメキャラが簡単に作れると謳った画像生成 AI も一般消費者の目につく形で既に出回っています。公式のコンテンツと誤認する危険性もありますが、それよりも一般消費者が「アニメキャラの海賊版を制作して良い」と誤認してしまうリスクも孕んでいると思います。 (iii)(ii)の観点から、サブカルチャーとして筆頭に上げられる「二次創作」が画像生成 AI の普及により議論の槍玉に挙げられている場合があります。これは画像生成 AI の是非の議論をする上で現状は無関係であると考えております。なぜなら「二次創作」とはそもそもファンが手間暇をかけてでも何かを表現したい強い愛や熱意から起こるものであり、ファンの反応をダイレクトに見られる二次創作を自身のコンテンツに対する一種のアンケートとして捉える事業者および作家も多くいます。こうした文化的サイクルは画像生成 AI が代替できるものではありません。この問題で責めるべきは出力制限をかけない AI 提供事業者およびファインチューニングをする生成ユーザーであり、真っ当にファン活動をしているアマチュアクリエイターおよび一般消費者の創作界隈にまで悪影響を及ぼしている側面があることにも目を向ける必要があると考えます。 (iv)これらの実情から、権利保有者の許可なく無断で画像学習をした個人および事業者への罰則事項を設けるべきだと考えます。画像生成 AI が奪っているのは仕事だという声もありますが、実際には仕事でイラストを描いているわけではない一般の方々も嫌がらせなどの被害に遭われており、奪われているのは仕事ではなく倫理ではないかと思う部分があります。 (v)また、そもそもの問題点として、現状インターネットに上げている画像を AI への学習拒否することは事実上不可能であることから、少しでも嫌な思いを減らせるようにと学習保護フィルターやウォーターマークなどを画像に付与するクリエイターあるいは一般の方が、ここ近年で多く見られるようになりました。学習保護フィルターを剥がすツールは存在するので正直意味はありませんが、インターネットに挙がっている画像をパブリックフリーだと誤認する方は画像生成 AI 普及以前から見られていたため、一般の方への知的財産権の周知の意味でこの保護フィルターやウォーターマークを施すのは有用であると感じます。しかし、宣伝をしたい側からすればこうしたイメージ画像は見映えを損なう場合が多く、なるべくなら付けたくないのが実情であり、イラスト制作者からすれば悩ましい部分でもあります。この発注主とどう折り合うかを考えなければならない点については、実際に私自身も現状悩んでおります。本来ならこのようなマーク等を付けずに堂々と公開していてよいはずなのですが、既にある学習素材として手軽に使用されるリスクを考えると当面は付けざるを得ないのではないかとも思っています。 (vi)(v)の項について、学習保護フィルターはいろんな事業者が提供していますが、ほとんどは手軽に使用するのであればある程度の料金を支払う必要があり、場合によってはハイスペックなパソコンに買い替える必要があるなど、AI 普及以降、なぜかイラストレーター側の負担を増やされていると感じる部分が多くあります。本来であれば堂々と公開していてよいはずなのですが、現状は権利保有者に無断で学習素材として使用してはいけないという罰則規定などが存在しないため、画像生成ユーザーのモラル頼みとなってしまっています。 (vii)AI ユーザーによるなりすまし等が容易である現在では、AI 普及以降は Web 上にラフや制作の様子を撮影したキャプチャなどを気軽に挙げられな

【個人からの意見】

	くなりました。これらは SNS で自身の宣伝ツールとしても使用できるものであり、立派な営業ツールでもあるのですが、現状の AI 技術および法律下では学習素材に使用される懸念から、気軽にできなくなったクリエイターの声が自他共に多く、商業的な競争および機会の面で不平等が起きているのではないかと考えられなくもない部分があります。 (viii)著名なイラストレーターの独自調査によると、多くのクリエイターが自身の制作した画像を学習素材に使用されるのを反対していたとの結果が SNS で出回っていましたが、逆に生成 AI の開発目的で学習素材として使用されることを許可する「AI フレンドリー画像」というカテゴリがあれば良いのではないかと考えています。「AI フレンドリー」表示があれば学習に使用して良く、商用利用可である、というものです。現実では近い成功事例として、Adobe 社の「Firefly」が近いのではないかと思います(ただし Firefly の学習元となっている AdobeStock 素材提供クリエイターは学習にほぼ強制的な同意を求められていたという事実は今後法整備を進めるにあたって看過してはならない事例だと個人的には思います)。 [5] 各業界のニーズに応じた画像生成 AI の有効活用方法を検討し、柔軟な法整備を進めてほしい この項は上記を踏まえた上で、今後の画像生成 AI 技術を実務に活用するにはどうすべきかの意見をまとめています。結論から述べると、画像生成 AI の全てを禁止するのではなく、各界隈の実情を踏まえた上で柔軟かつ適切な利用ができるよう、特にプロがクリーンに、より良いアウトプットの助力として使えるような法整備を進めるべきだと考えます。(i)～(vi)に各業界の懸念点および良かった点を挙げています。 (i)漫画業界では、背景やモブキャラクターなどの描画は作家がメインで行う必要がない作業といえます。これらの作業は作家自身のブランドに直接的に傷が付くものではなく、作家はより自身の注力すべき仕事に専念できます。実際に、背景などは写真素材や３D モデルの加工で描画時間を短縮するクリエイターは AI 普及以前から多くおり、私もそのようにしております(ただし、大手出版社のようにアシスタントを雇い労働力の確保およびプロの育成という１つのサイクルとして回している業界も存在しますのでこの点についても幅広くヒアリングした上での導入が必要と感じます)。 (ii)イラスト業界の場合は絵柄やクライアントなどによりカテゴリもニーズも幅広く一概には言えない部分がありますが、画像生成 AI の生成結果を商業成果物とする場合は、制作物全体の主旨の 80%以上はオリジナルであると認められれば、部分的に AI をそのまま使用してもよいとするなどの限定的な法律が定められるのも１つの手ではないかと思います。書籍でいうなら、購買欲に訴える表紙は人間の手描きである必要があるが、中のカットイラストについては生成 AI であることを明示すれば使用可能とするなど、消費者への訴求割合に合わせて一部商用利用を許可するなどの条文があれば、本職のイラストレーターやアマチュアクリエイターと、一般生成 AI ユーザーとの折り合いがある程度付くのではないかと考えます。 (iii)グラフィックデザインおよび Web デザイン業界の場合は、デザインの場合、誰もが似たような表現に行き着くことから、制作物に著作権が認められない場合がほとんどであるため、商標登録をしていない(あるいは使用フォントのライセンスの問題で商標登録ができない)ロゴデザインなどを簡単に学習・加工され似たデザインを生成されてしまうのではないかという懸念はあります。既存の AI ロゴメーカーについても議論の余地はあると思いますので、ロゴやフォントについてはやはり参考資料までの使用範囲とすべきではないかと考えます。 (iv)同じくグラフィックデザインおよび Web デザイン業界の場合の話ですが、宣材写真のレタッチ作業が非常に手軽になり、デザイナーとしてはこの技術の発展は非常に喜ばしいと感じます。クライアントから背景の足りない画像や余分なモチーフの入った写真を提供されることが多く、時間をかけレタッチしていましたが、このような作業は「だれもがだいたい同じゴールになる」ので、AI による自動化が進んで良かったように思います(ただし、レタッチを生業とされる方からのヒアリングも必要ではないかと感じている項目です)。

【個人からの意見】

	(v)同じくグラフィックデザインおよびWebデザイン業界の場合の話ですが、AIを活用すれば架空の人物の肖像写真を作成できる点は重宝しました。広告の制作段階(デザインカンプ)や宣伝内容によっては、特定の現実の人物写真でない方が良い場合がたびたびあります。ただし、人物の肖像写真生成は詐欺に利用できるリスクについて考慮する必要があり、「生成AI」表示を義務化し、活用可能な事業者を限定するなどの対策は必要かもしれないと感じます。 (vi)テキスタイルデザインおよびハンドメイド業界での意見ですが、テキスタイルなどのファブリックの意匠にも著作権は原則認められないため、汎用的な幾何柄を除き、特徴的なオリジナルデザインを画像生成AIにより模倣・加工され似たデザインを生成されてしまうのではないかという懸念を抱いています。こちらもイラスト同様に出力制限および法整備をきちんとすべきではないかと感じています。 [5]AIにより制作された画像あるいは一部加工して使用した成果物については制作過程をすべて残すことを義務化する 実際の実務現場でのクリーンかつプロユースのAIの導入を進める上で重要なこととして、画像生成AIで作成した画像の制作過程(プロンプト、学習素材、使用AIやソフトすべて)を記録・保存しておくことを義務化していただきたいです。画像生成AIがガチャシステムのようにランダムに画像を生成するシステムである以上、どのようなプロンプトや学習素材で生成者のイメージに近づけるのかは生成者のみぞ知る不透明な状態となっています。こちらについてはAIモデル提供事業者に対して呼びかけるべき内容かと思いますが、国内からも喚起をしていただきたいです。 以上の６項目が、画像生成AIの活用において具体的な法整備を求めたい点になります。AIには、「才能と称されるような能力的には難しい作業を楽にする」のではなく「時間をかければ能力的にできる作業を楽にする」という、プロでも安心して使用できるようなツールになってほしい。そのためには、まずは国内の知的財産関連の法整備が必要ではないかと考えます。特にイラスト業界での活用事例については、被害がプロだけではなく一般の方にまで及んでいます。ほとんどのイラストは１枚の絵に対し何時間もかけて描かれている場合が多いため、悪意の有無に関わらず自分の望まぬ意図で使用・改変などされるとそれは自分の尊厳が傷つけられるのと同じくらいの深い悲しみと怒りを覚えるのです。私自身もクライアントに提供した自分のイラストを見知らぬインターネットユーザーにより勝手に改変されたことがあり、腸が煮えくり返る気持ちでいっぱいでした。プロが自身のブランドに傷が付くのを恐れて使用に懸念を抱き、失うものが何もない人が沢山使い続けられるようなツールが果たして今後の日本にとって良いものをもたらすのか甚だ疑問に思っております。国内の現状の著作権法の整備を一刻も早く検討していただき、本当に意義のある画像生成AIの開発・現場への導入を推進していけるようにしていただければありがたく思います。最後までお読みいただき誠にありがとうございました。
382	まず著作権侵害をしていないクリーンな生成AI以外を完全に違法なツールとして、出力画像を含め、単純所持を禁止すべきだと考えます。それを行わない以上、永久に[redacted]のツールであるという現実は消えませんし、[redacted]以外誰も認めないでしょう。生成AIを用いたゲームやアニメはあっという間に炎上します。リスクへの対応などとのたまうのであれば、まず許可を取ることから始めましょうね。
383	現在国内でも、生成AIによる人権侵害、また著作権、財産権の侵害が多発しており、こうした状況から国民および国内のクリエイティブなコンテンツの保護のため、生成AIに対する一日も早い法規制を望みます。まず生成AIによる人権侵害の事例としては、ディープフェイクポルノ作成による性加害があります。特に最近では実在の児童の写真を無断で使用し、わいせつな画像を作成、本人に送り付ける他、インターネット上で不特定多数の相手に発信するという深刻なケースが発生しています。児童が性加害の被害者となることに加え、そのようなわいせつ画像を未成年が生成AIを使

【個人からの意見】

	い自分で生成したり、他人に生成を依頼することで、性犯罪の加害者になってもいます。この問題は、ＮＨＫでも取り上げられました。（参考資料 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241218/k10014666221000.html） 韓国でも同様の事態が起こり、今年８月時点で児童生徒 200 人が被害を申告しています。加害者１７８人が立件され、そのうち７割は１０代の未成年でした。児童生徒の中には不登校に陥る、恐喝の被害に遭うなどする者もおり、韓国政府が対策に乗り出しています。（参考資料 https://www.yomiuri.co.jp/world/20240829-OYT1T50219/） このような犯罪への対策として、名誉棄損で訴訟を起こすこともできますが、誰でも簡単に生成物が作成できてしまう生成ＡＩの特徴により、そのようなディープフェイクポルノはこれまでになかったほどの膨大な量が作成されており、すべての被害者がそのような対応をとることは現実的ではありませんし、そもそも児童の場合は被害を大人に伝えることも難しいのではないでしょうか。生成ＡＩによる人権侵害から児童を含む国民を守るためには、生成ＡＩの開発者、使用者、プラットフォーマーに対する法規制が必要だと考えます。具体的に述べると、生成ＡＩで使用するデータは全て肖像権の所持者および著作権者の許諾を得たものとすること、透明性を確保するため使用したデータは全て開示すること、違反した際の罰則を設けること。使用者の責任を明確にするため、生成ＡＩの使用者を登録制にすること。性犯罪を防ぐため、生成ＡＩによって作成された児童のわいせつ画像も、「児童買春、児童ポルノに係る行為等の規制及び処罰並びに児童の保護等に関する法律」の対象として含める等です。 次に生成ＡＩによる著作権、財産権の侵害についてですが、クールジャパン戦略でも日本のアニメ、ゲーム、マンガ、音楽などのコンテンツは我が国の貴重な資源としてとらえられており、これについて強く同意を示すものです。しかしながら現在の生成ＡＩは、ごくわずかな例外を除き、無許諾で収集したデータを使用しているという状況があります。実際に Stability AI は数十億の画像を著作権者の許諾なしに使用したことを認めています（参考資料　https://petapixel.com/2023/07/13/stability-ai-boss-admits-to-using-billions-of-images-without-consent/） クールジャパン戦略で活用されるべき国内のアニメ等の画像も無許諾で学習データに使用されているのが現状です。そのような無許諾で学習された画像、音声などのデータをもとに、「○○風」というように学習元のクリエイターや声優の名前を使い、既存の作品や歌手、声優の声に酷似した生成物が、インターネット上で無断で販売されています。このような使用方法は明らかに享受を目的としており、著作権法を侵害するものです。すなわち生成ＡＩによるコンテンツの作成は、正当な対価を払わずに既存の作品を使用するということに他なりません。すでに著作権をめぐるトラブルが多発しており、国内でも日本新聞協会、日本俳優協会、日本レコード協会、JASRAC 等をはじめ、多数の権利団体が生成ＡＩによるデータの無断使用に反対する声明を発表しています。国内のクリエイティブ産業を守るためにも、生成ＡＩの開発者、使用者、プラットフォーマーに対する一日も早い法規制を強く求めます。
384	まずは現状の生成 AI の権利問題。生成 AI により出力された画像を商用利用されたり、SNS でインプレッション稼ぎに使用される等、現在の濫用は研究でのデータ使用の範囲を逸脱し、データ元の製作者にも多大な不利益を及ぼしている。世界的にも権利の透明化、許諾、収益化という当たり前の事が進められている。出遅れている日本でも早急に権利侵害を止め、また生成 AI に特化した法整備を強力に推し進める必要がある。
385	生成 AI が本格的に出てきた 2022 年から、生成 AI 開発事業者・ユーザーとクリエイターとの間で様々な軋轢が生じている。この争いにおいて、主に何が問題視されているのだろうか。様々な問題点が存在するが、やはりその筆頭となるのはクリエイターの作品が無断で生成 AI の開発のために収集（複製）されていることであろう。現状、クリエイターらに選択肢は存在せず、ネットに投稿すれば常に生成 AI 開発者に利用されてしまう可能性を有している。紙の本などといったネットに頼らない方法での作品発表であっても、結局第三者がスキャンなどでネットにアップロードし、それを AI

【個人からの意見】

	企業のウェブクローラーが拾い生成 AI 開発へ利用することも考えられるため有効とは言い難い。そのクリエイターらに決定権のない状態で、無断での作品データ収集という過程を経て開発された生成 AI が、社会に流通し利用されることとなる。クリエイター側からすれば、「作品データの無断利用過程を経て開発された生成 AI が、クリエイターらの活動する市場に進出し、生成 AI 特有の大量生産によって作品の価値が落とされる可能性もある。また、AI 生成作品か人間の作品かを識別する技術的手段や関連する法規制も不確実なため、人間の作品であるとして差別化しようとアピールしようにも確実に証明するのはほぼ不可能であり、作品の鑑賞者にも AI 製であると勘違いされる恐れが常にある。AI 生成作品との差別化を図ろうとして新しい表現方法を長期間かけ生み出したとしても、作品数が増えてくればその表現方法を精巧にコピーした生成 AI モデル（LoRA 等）を第三者から無断で作成されてしまう。」という状況で、生成 AI によってクリエイター側の被る損害が非常に大きいのは間違いない。「生成 AI 事業者が無断でいくらでもネット上のデータを利用できる」という現状は生成 AI 事業者がクリエイター層をいわば「蹂躙」できてしまう一方的な構造である。また、ネット上に拡散されている野良 AI モデルの存在を考えれば開発企業のみならず一部のユーザー層もこの構造に加担していると言える。もちろん、クリエイターの中でも漫画や映像制作など分野によっては、作業効率が上がるといった点で利益を得ることもあるなど、一概にクリエイターが生成 AI の開発によってただただ損をする存在であるとは言えない部分も多い。生成 AI に対し肯定的な見方をする人の中には「生成 AI によって新しい作品が生まれ、その中から国内外で評価されるような優れたクリエイターも誕生、ますます日本のクリエイティブ産業が栄える」という考えを持つ人も居る。生成 AI を作品の一部または全部においてうまく活用するクリエイターが生まれたとしても、先述の構造は変わらない。生成 AI を利用するクリエイターも利用しないクリエイターも現行生成 AI の下では平等に AI 企業またはユーザーに「素材」として利用される。良い作品を作るには、どんなにツールが進歩し製作過程が簡易化しようとも「努力」や「研鑽」から逃れることは結果的に不可能であると考える。ライバルが優れた作品を作り、一種の競争関係にある以上常に努力をし続ける必要が生じる。そのため、自身が精魂込めて制作した作品が生成 AI の素材として常時無断で利用され続ける環境が続けば、少なからずクリエイターの創作意欲に悪影響を与えるものと考えられ、様々なクリエイター団体が行った調査の中でも「生成 AI の作品利用は許諾制にすべきか」との質問に 9 割以上が同意するという回答をしていることなどからもそのことは伺えるだろう。 〇全米作家協会による調査、2023 年 12 月 21 日 https://authorsguild.org/news/ag-ai-survey-reveals-authors-overwhelmingly-want-consent-and-compensation-for-use-of-their-works/ 〇英作家団体 ALCS による調査、2024 年 12 月 14 日 https://www.alcs.co.uk/ai/ 〇豪＆新音楽団体 APRA AMCOS による調査、2024 年 8 月 https://www.apraamcos.com.au/about/supporting-the-industry/research-papers/aiandmusic 引用したものは全て海外の調査だが、生成 AI の問題に対しクリエイターがどう思っているかどこの国であれ本質は変わらない。 「生成 AI を普及させ優れたクリエイターを増やす」という目論見がいつの間にか「多くのクリエイターの創作意欲を減退させ、日本が誇るクリエイティブ産業も停滞・衰退していた」というオチになっていたというのもありえないとは言い切れないだろう。また、今まで優れた成果を挙げてきた日本のクリエイティブ業界が制作した作品のデータがネットを通し、海外の AI 企業に無断で利用されるだけされ、その魅力を抽出されるだけされ、その企業は利益を得るが日本国内には何も残らない事も考えられる。なお、テクノロジー企業の中には生成 AI の開発を「クリエイターにお金を払わな

	くてもよい世界」を目的にしていると明かしている企業もいるため、そもそもクリエイターとの共存自体が困難であるともいえる。 〇出典：ビジネスインサイダー、2023 年 12 月 22 日「メタ・グーグルらテック大手、コンテンツに対する法的責任いよいよ不可避か。生成 AI によって失われる“法の盾”」(https://www.businessinsider.jp/post-280020) 生成 AI はクリエイティブ産業にとって福音ともなり得るが、劇薬にもなることは間違いない。そのため、強い法規制が必要であると考える。 具体的には、 ・現行著作権法の改正または解釈の変更を行い、30 条の 4 における享受目的の定義をはっきりとさせ、現在の生成 AI は 30 条の 4 の示すデータ利用の例外に当てはまらないとする事 ・明確で確実な実効性を持つ生成 AI 開発に対するデータ利用の拒否権を作る事 ・生成 AI 開発に利用したデータの詳細を開示する義務 ・特に商品の購入時や情報の伝達が行われる場所などにおいて、生成 AI を利用したコンテンツに、利用した事実を全ての人に分かりやすく明確に表示する義務 といったものが必要であろうと考える。 生成 AI 開発において、データを一方的に無断利用しクリエイターの権利の蹂躙とも言える状態が絶対に必要かと言えばそうではないと確信する。 ChatGPT の開発企業である米 OpenAI は、欧米のメディアと生成 AI へのデータ利用契約を結んでおり、これは生成 AI 開発と言う視点から見れば「ハンデ」と言えるものであるがそれでも OpenAI は生成 AI 開発のトップであり続けている。 〇出典：読売新聞、2024 年 4 月 30 日、英紙フィナンシャル・タイムズがオープンＡＩと提携…チャットＧＰＴの回答や学習に記事使用（https://www.yomiuri.co.jp/economy/20240430-OYT1T50048/） 国内においても、クリエイティブ集団「ライゾマティクス」などで知られるアブストラクトエンジン社が完全許諾ありデータのみ、利用データ開示といった要素を特色とする画像生成 AI「Mitsua-Likes」を発表するなど、真の意味での共存に向けた前向きな取り組みもある。 〇2024 年 12 月 17 日、Mitsua 公式 X による「Mitsua-Likes」発表のポスト。 https://x.com/elanmitsua/status/1868872047188257 86 これらの点を踏まえ、倫理的な生成 AI 開発のための法規制という方向にできるだけ日本も迅速に道を進めて行って欲しいと切に願う。 その他リンク（主にクリエイター団体の動き） 〇生成 AI に対するクリエイター団体・企業などの反応・対応 [redacted]

【個人からの意見】

	○企業・団体からの声明など（日本・海外） https://penpengin.notion.site/3e011ab419a24c1d8c135e74b7c475af
386	学習データの開示と生成利用の明記の義務化とそれに反する行為に罰則付ける形で法規制を丁寧に整備するべきと考えます。
387	AI モデルを使うにあたり、データベースに無許諾データ・パブリックドメイン・機密データ（個人情報）・違法/海賊版データから無断学習させ、そのデータセットから大量の生成物（海賊版・模倣品）が転売サイトで海賊サイトにて販売や配布がされている状況が改善されておらず、また防止と規制がされておりません。そのデータ元のほとんどが日本の知的財産と成り得るアニメ、イラスト、漫画、音楽、映画などが無断で使用されています。そのため、クリエイティブ企業とクリエイター個人への利益と信用などの損失及び著作権侵害が発生しています。日本ではクリエイティブ業に携わる人でなくても誰でも生成 AI を使えてしまっている状況です。例えば、未成年でも Web 上の著作物を無断で生成 AI に学習させ、生成画像や生成動画の出力が可能になってしまっています。他でも、クリエイターではない人物がイラストレーターの著作物をデータセットにし、それを海賊サイトで有料配布した利益を儲けることができてしまっています。 また、『知的財産推進計画２０２４』の生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応の資料では、「法と技術と契約の三点が（以下略）連携して機動的に取り組むことが必要である。」と記載してありますが、全く機能していません。AI 技術とそれに伴う契約は機能を果たせているとは思いますが、法の機能は進展しておりません。日本の知的財産とクリエイティブ企業とクリエイターを守る法設備をしなければ、日本のコンテンツは衰退して先進国とのイノベーション事業ではいずれ負けると思います。AI に関する規制と盗作防止などを含めた法制化をしていくです。
388	生成ＡＩについて 個人的には写真 1 枚で簡単に、意識なく犯罪に手を染められてしまう手軽さが取り締まられないことに恐ろしさを感じておりますが、「知的財産権」という点では、長年イラストに力を入れていた友人が、ようやく個人のイラストレーターとして活躍し始めたときの出来事だったため、毎日のようにＡＩに苦しんでいる姿を見ているのが辛いです。同じように苦しむ人、実際にイラストや写真を悪用されてしまった人を SNS サイトでも見かけますが、当人の生の声の悲痛さはイラストにも AI にも疎い私ですら辛いものです。どうか、友人の夢を、生活を奪うような法律にはしないでください。若者の夢や未来を後押ししてください。
389	生成 AI について、AI 技術の進化とは相反し法整備が進んでいないように感じています。クリエイターや企業の著作権を侵害するものが多く散見され、個人クリエイターの中には活動の場の縮小化を余儀なくされる者や、作品の無断 AI 学習により利益が侵害される者など多くの混乱が起こっているように感じます。攻撃の意図を持った無断 AI 学習など実際に被害にあってしまった時の対応を不安に感じています。またアートに限らずディープフェイク等での悪意ある合成画像生成など肖像権や名誉毀損になる事例もあり、誰でも簡単に使える技術であって良いのかと疑問に感じます。著作権法の改正、AI 使用のための免許制度などの対応がされることを期待します。
390	今現在大きく普及している画像生成 AI は、生成に使用されている画像に著作権、著作隣接権、肖像権等が無視されたデータが依然数多く含まれ、生成されたデータによって仕事や精神を窮地に追われている様を国内だけでなく諸外国のニュースからも、ＳＮＳ上でも、毎日のように目にします。これは人権の問題です。何かしら絵図を描くことを職業にしている身として、現状の生成 AI 技術は私用では使うことを控えられても、現状の法の範囲ではいつか自分このような物の使用に加担するよう企業に追い込まれる未来が遠くなく思うと大変に遺憾であり、不安です。この技術が良き発展を願

【個人からの意見】

	って推し進められているものであれば、どうか経済促進のため技術を推し進める前に、生成ＡＩ技術の乱用で現状悲嘆すべき被害に遭っている方々、今後被害に遭わない、遭わせないために声を挙げている方々の意見をよくよく注視してください。
391	生成 AI はその性能を発揮するには大量の著作物を必要とします。イラストレーターが描くようなイラストを AI 生成するためには、大量のイラストレーターのイラストを基盤モデルに取り込む必要があります。漫画家が描くような漫画を、アニメーターが描くようなアニメーションを AI 生成するためには、それらのクリエイターが生み出した著作物を大量に基盤モデルに取り込む必要があります。これは写真でも、映画でも、ゲームでも、音楽でも、文章でも同じです。クリエイターの成果物を無許諾、無対価で生成 AI に使用し、そして既存のクリエイターの市場で競合させ、クリエイターの収益を奪略し、減収させ、廃業に追い込むことは、倫理的にいかがなものでしょうか。日本では他者の著作物を生成 AI に通すことで、それらを自分の著作物として商業利用することができます。これは生成 AI による著作権ロンダリングであり、生成 AI によってマネタイズを行う事業者、生成 AI ユーザーに対し、一切の法整備、法規制がないのは問題ではないでしょうか。日本では、非享受目的であれば同意なく他者の著作物やプライバシーに関わる画像を学習データに使用しても良いとされており、クリエイターの著作物を学習データとして使用し、クリエイターと同じ市場で競合させ、クリエイターの収益を奪い取り、廃業に追い込むことは、非享受目的に該当するためか、現在の日本ではそのような生成 AI を用いたマネタイズ行為が横行しています。これらには法規制を伴って然るべきです。現在の生成 AI や生成 AI 事業者による、クリエイターに対する加害状況またはクリエイターの被害状況から、それを解消するために対策を講じるべきです。 ・同意なく学習データに用いることを禁止する。（オプトイン） ・生成 AI のデータセットに同意のない学習データを用いていないかを第三者がチェックできるようにする。（データセットの開示義務化） ・生成 AI によって出力された物には AI 生成物であると明記する。（AI 生成表記義務化） ・学習データの学習元と市場競合しない形での運用を義務付ける。（非享受目的での運用に限る） 等が考えられます。
392	生成 AI は実際に著作権や肖像権の侵害をしていて問題になっている。日本国内でも漫画家やイラストレーターや声優や俳優がそれぞれ生成 AI によるデータ利用だったりディープフェイクの被害を訴えている。検索すればニュースは出てくる。東大の酒井邦嘉教授の言うとおり、生成 AI は既存コンテンツを合成することしかできないので、生成 AI には創造はできない。欧米や欧州が生成 AI を規制する中、日本は何の対策もしないまま犯罪ばかりが起こり、取り残されてしまっている。 活用の前に、著作権や肖像権などの持ち主に許可の無いデータを削除する必要がある。それに、使った元データの開示義務と何のツールで出力したのかと生成 AI であるという表示義務がないとやはりフェイクにしかならない。人を幸せにするために道具は存在するはずなのに、大抵の生成 AI はその専門分野からは成果を盗んでいくため嫌われていて害にしかならない。さらに、電気も水も無駄に使う生成 AI は、今の時代とそもそも逆行している。早く欧州の基準に合わせてほしいし、性的なディープフェイクを規制した韓国を見習ってほしい。
393	「知的財産推進計画 2024」について見直すべき点や、「知的財産推進計画 2025」に新たに盛り込むべき施策等について意見 ・知的財産推進計画 2024 AI と知的財産権「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」について 生成 AI 開発側の方の意見だけでなく、知的財産をトレーニングデータとして無断使用されていたり、される懸念のある作家、アニメーションや声優・俳優団体、新聞社、出版社、音楽著作権協会などの意見も取り入れながら公平に議論し、権利者の意思に反して著作物が利用されている現状の見直し

【個人からの意見】

	と具体的な改善、ディープフェイク等も含めた被害への対策、法整備を急いで頂きたいです。 先日、Fairly Trained の認定を受けた日本では初となる画像生成 AI モデルのリリースが発表されたとのことです。権利者の意思を尊重しながらの生成 AI モデル開発は実現可能であり、権利者との共存の為には、まずこうしたオプトイン製モデルの使用を基準としていくことが必要ではないでしょうか。 生成 AI サービス提供側や、生成・追加学習を行いたい個人ユーザーが、自身の利益や出力物の享受の為さらに著作物が必要なのであれば、権利者に使用許諾を得る必要があり、一方的な利益の為に著作権法 30 条の 4 による権利制限はされるべきではないと考えます。 ・「海賊版・模倣品対策の強化」 海賊版被害について、生成 AI のトレーニングデータに使用することを目的のひとつとして有料データが無断転載されることがあり、海賊版サイトの需要がより高まっているのではないかと懸念します。海賊版データであると知りながら生成 AI のトレーニングにデータ使用する行為に対し、文化庁は「厳に慎むべき」としていますが、現状罰則はなく、不正データを使用したモデルを作成・提供、使用している企業や個人ユーザーが後を絶ちません。そのような海賊版データの利用を止める規制が必要ではないでしょうか。また、権利者の意に反してデータ利用された生成 AI モデルの出力物を「新しい海賊版」ではないかと懸念する声や記事も存在します。実在する方の写真を使用したディープフェイクや、他人の著作物を生成 AI に取り込み改変して出力した印刷物、雑貨等がフリマアプリやオークションサイトに出品されていることがありますが、海賊版や模倣品としてサイト側にも出品を制限する対策をとって頂きたいです。 ・海外の海賊版サイトへの対策について、DMCA 申請は海賊版サイト側に作家の氏名、住所といった個人情報を渡さねばならないことに不安を感じ、泣き寝入りしてしまう場合があります。相手が海外サイトであっても、日本人作家が安全かつスムーズに著作物を削除できる、削除代行のような仕組みが必要ではないでしょうか。
394	「大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている」という現状は認識できているのは良いのですが、それに対する具体的な対策がないのが気になります。問題がありますとだけですませて、なあなあのまま推進していこうとしか思えないのです。現状、生成 AI の被害防止については性善説に基づいた方法では対応できません。罰則の無いガイドラインでお茶を濁そうとしているように思えますが、それでは現状維持のままです。罰則のある法律を新たに作らない限り、事態は変わりません。そもそも、現段階では生成 AI の可能性という話をする段階ではありません。今、世に浸透している生成 AI は、最初の引用にもあった大量のコンテンツ・データを無断で収集しているのです。クリエイターにとっての損はもちろん、肖像権の問題もあります。「だったら、自分の写真をアップロードしなければよい」という意見もありますが、他人が勝手に写真をアップロードすることもあります。これは先日の公共放送の番組でも同様の主張がありましたが、前述の意見を言う人は、「他人がアップロードした写真が生成 AI に利用される」ことへの対策があやふやで、どうしたらいいのかねといったお茶濁しで話題を切っていました。本来ならまず現状の生成 AI から無断収集したデータを削除すべきなのですが、生成 AI の利用者も企業もそうはしたくありません。50 億ほどの無断収集データがなければ使い物にならないからです。そのため、まだ生成 AI の無かった頃から存在していた SNS、例えば X(twitter)に後から「この SNS を利用しているものは、その投稿内容を自社の生成 AI のデータ収集に賛

【個人からの意見】

	同したこととする」といったルールを追加し、強制的に「合意をとった」ことに仕立て上げているのです。こんなのは不公平です。だからこそ、世界各国で生成 AI を法規制している流れになっているのです。生成 AI 問題は、クリエイターだけではない、人権問題だからです。ところが我が国では、政治家も利用者も、国民が英語が読めないことをいいことに、日本「だけ」規制したら、世界に開発面で置いていかれる、と真逆の呼びかけをしているのです。現実では、その利用者が利用している生成 AI は他国製であり、日本にある生成 AI 企業も海外から追い出された社員によって設立されたものばかりなのに、です。先ほどの公共放送の番組でも、生成 AI によるディープフェイクの被害が多い国の中で、法規制がされておらず何も対策がないのは日本だけであり、現状の法律では対応できない＝対応しないと返されて被害者が泣き寝入りしているとの報告がありました。これだけ玉虫色の対応ばかりしていて、具体的に法規制への行動に移さないとなれば、海外から人権後進国と思われる可能性があります。現に日本のクリエイターは生成 AI を使用しないかどうか信用できないので、絵を依頼しないと表明している声もあがっています。新たなクール・ジャパン戦略を策定し、日本のコンテンツを海外にアピールしたいのであれば、最低でも海外と足並みをそろえた生成 AI の罰則ありの規制、そしてなによりも生成 AI で人件費をコストカットするのではなく、世界にアピールするコンテンツの末端の制作者にきちんとお金が届くようにするというコンセプトで進めていくべきではないでしょうか。広島サミットで決定した、現行生成 AI の規制について海外と足並みをそろえるという行動すらできていない現状のままでは、せっかく見直しに入っているクール・ジャパン戦略も再び破綻してしまう事でしょう。
395	生成 AI における課題と対策　包括的な提言 生成 AI は非 AI の著作権・知的財産権市場で競合するため、 「生成 AI は著作権者の著作物の利用市場と衝突する」 「生成 AI は将来における著作物の潜在的販路を阻害する」 「生成 AI に学習させ、AI 生成物から創作的表現が共通する作品群の創作的表現が直接感得できる場合、著作権侵害」 「意図的な過学習等、学習データである著作物の類似物・依拠物（創作的表現が共通したもの）を生成させる享受目的のＡＩ学習・ＡＩ生成は著作権法 30 条の 4 非適用(著作権侵害)」 「AI 学習のための著作物の複製等を防止する技術的な措置（コピーガード）の回避・解除をする AI 企業は著作権侵害」 AI による不正競争、創作的表現に対する形態模倣 AI 学習・ファインチューニング・過学習は著作権侵害、ベルヌ条約違反。ベルヌ条約の準拠法が日本の著作権法なのであれば、日本で著作権侵害をした場合、日本の著作権法違反です。生成 AI は、著作権者の著作物を利用することで、非 AI の著作物市場と競合する。具体的には、生成 AI が著作物を学習し、それに基づいて新たなコンテンツを生成することで、既存の著作物と類似した作品を生み出すことが懸念されています。「生成 AI は著作権者の著作物の利用市場と衝突する」と言えます。 潜在的販路の阻害 生成 AI による作品生成が将来の著作物の販路を阻害する。これは、生成 AI が既存の作品と類似したコンテンツを大量に生み出すことで、消費者がオリジナル作品を選ぶ理由が薄れるためです。

【個人からの意見】

	依拠性と著作権侵害 生成 AI が学習したデータから生成された作品が、元の著作物と「創作的表現が共通する」場合、その利用は著作権侵害。特に、意図的に過学習させた場合や、著作物に類似した作品を生成することを目的とした場合には、日本の著作権法第 30 条の 4 が適用されず、違法。 技術的措置と法的責任 コピーガード回避の問題 また、AI 企業が著作物の複製を防ぐための技術的措置（コピーガード ウォーターマーク）を回避または解除する行為も、著作権侵害。不正競争や模倣行為が助長される恐れがあります。ベルヌ条約は国際的な著作権保護を規定しており、日本もその加盟国として、この条約に基づく法的枠組みを持っています。したがって、日本国内で発生した著作権侵害については、日本の著作権法が適用されます。日本で著作権侵害されている場合、著作権法違反で生成 AI 企業・生成 AI ユーザーを罰することができます。AI 生成で類似物・AI 生成した依拠物の製造販売は著作権者の利益を不当に害しています。ウォーターマークの削除は、著作権法第 119 条および第 47 条の 2 に違反する行為です。コピーガードや無断複製を防止する技術的制限手段（TRM や DRM、ウォーターマークなど）は、著作権者の権利として認められています。これらの手段を用いて不正コピーや不正利用を防止することは、「電子計算機損壊等業務妨害罪」には該当しません。 コピーガードやウォーターマークが「電子計算機損壊等業務妨害罪」には該当するという内閣府の知的財産権検討会の見解は誤りであり、著作権法第 120 条の 2 に基づいて、著作権者は自らの権利を守るために技術的手段を講じることが認められています。このため、AI 企業や AI 生成ユーザーの悪意によるウォーターマークの削除は著作権者の権利を侵害する行為とみなされます。著作権法第 30 条の 4 は、「享受を目的とする利用行為」や、「主たる目的は非享受目的であるものの、これに加えて享受する目的が併存しているような場合」には適用されません。「非営利目的」・「研究目的」等の場合でも、享受を目的とする場合や、享受する目的が併存している場合は、利用について著作権者の許諾が必要です。「享受」目的の有無は、権利制限の対象となる「当該著作物」について判断されます。これ以外の他の著作物や、著作物でないものについての享受目的の有無が問題となるものではありません。「著作権者の利益を不当に害することとなる場合※２」等も、著作権法第 30 条の 4 は適用されません。 ※２ 例）情報解析用に販売されているデータベースの著作物を情報解析（ＡＩ学習）目的で複製する場合等も、著作権法第 30 条の 4 は適用されません。 AI 学習のために行われる著作物の複製等のうち、以下のような場合は、既存の著作物に表現された思想又は感情を享受する目的が併存していることから、「非享受目的」の要件を満たさず、 著作権法第 30 条の 4 は適用されない。生成 AI の基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）のうち、意図的な「過学習」等、学習データである著作物の類似物（創作的表現が共通したもの）を生成させること目的としたものを行うための、学習データ（著作物）の収集は「非享受目的」の要件を満たさず、著作権法第 30 条の 4 は適用されない。 一部の検索拡張生成（RAG）等※で用いるための、生成 AI への入力用データ（著作物）の収集は「非享受目的」の要件を満たさず、著作権法第 30 条の 4 は適用されないと考えられます。※RAG 等のうち「既存の著作物の創作的表現の全部又は一部を、生成 AI を用いて出力させること」を目的としたものは著作権侵害。著作権法第 30 条の 4 は、「享受を目的とする利用行為」や「主たる目的が非享受目的であっても、享受する目的が併存している場合」には適用されません。したがって、「非営利目的」や「研究目的」であっても、享受を目的とする場合や享受目的が併存している場合には、著作権

	者の許諾が必要です。 享受目的の判断基準 「享受」の有無は、権利制限の対象となる「当該著作物」に基づいて判断されます。他の著作物や著作物でないものについての享受目的は問題になりません。また、「著作権者の利益を不当に害する場合」なども、著作権法第 30 条の 4 は適用されません。つまり違法です。例えば、情報解析用に販売されているデータベースを AI 学習目的で複製する行為は、この規定の適用外で著作権侵害です。 AI 学習における著作物利用 AI 学習のために行われる著作物の複製については、以下の場合には「非享受目的」の要件を満たさず、著作権法第 30 条の 4 は適用されないと考えられます。具体的には、生成 AI の基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）や、意図的な「過学習」を行うために、類似した著作物を生成させることを目的とした学習データ（著作物）の収集などは著作権法第 30 条の 4 は適用されない＝著作権侵害。特定のクリエイターを狙い撃ちした AI 学習には、著作権法第 30 条の４が適用されない場合があると考えられます。「アイデア」と「創作的表現」との区別は、これまでも、具体的事案に応じてケースバイケースで判断されてきたもの。特定のクリエイターの作品である少量の著作物のみからなる作品群は、「作風」（アイデアであるもの）が共通しているにとどまらず、創作的表現が共通する作品群となっている場合もある。つまり作風と創作的表現を模倣させる享受目的の学習には著作権法法第 30 条の４が適用されない。（＝著作権法侵害　著作権者の利益を不当に害している） 意図的に、こうした共通する創作的表現の全部又は一部を生成 AI によって出力させることを目的とした追加的な学習を行うため、このような「創作的表現が共通する作品群」の複製（AI 学習データとしての収集等）を行う場合は、享受目的が併存する（＝著作権法第３０条の４が適用されない）と考えられる。 また、生成・利用段階についても、AI 生成物に、上記のような「創作的表現が共通する作品群」の創作的表現が直接感得できる場合、当該生成物の生成及び利用は著作権侵害。法第 30 条の 4 ただし書への該当性は、「著作権者の著作物の利用市場と衝突するか」・「将来における著作物の潜在的販路を阻害するか」という観点から「技術の進展」・「著作物の利用態様の変化」等の諸般の事情を総合的に考慮して検討。 AI 学習のためのデータ収集と本ただし書との関係は、以下のように考えられます。 インターネット上のデータ（データベースの著作物）が情報解析に活用できる形で有償提供されている場合、有償で利用することなく、当該データベースの著作物（その創作的表現が認められる一定の情報のまとまり）を情報解析目的で複製する行為は、本ただし書に該当し得る。「AI 学習のための著作物の複製等を防止する技術的な措置が講じられている」といった一定の事情から、「あるウェブサイト内のデータを情報解析（AI 学習等）に活用できる形で整理したデータベースの著作物が、将来販売される予定がある」ということが推認できる場合がある。このような推認ができる場合に、上記の技術的な措置を回避して、AI 学習のために当該データベースの著作物の複製等をする行為は、本ただし書に該当し、著作権法第 30 条の４による権利制限の対象とはならず著作権侵害。特定のクリエイターの作品からなる少量の著作物のみを用いた作品群が、作風（アイデア）だけでなく、創作的表現も共通している場合、これらを模倣するための AI 学習は著作権法第 30 条の 4 が適用されず、著作権侵害。 AI 生成物と著作権侵害

【個人からの意見】

	AI 生成物において、共通する創作的表現が直接感得できる場合、その生成及び利用は著作権侵害と見なされる可能性があります。これは、生成物が特定のクリエイターの独自性を反映している場合に該当します。したがって、意図的に共通する創作的表現を生成するための追加的な学習を行うことは、著作権者の利益を不当に害する行為と見なされる。 法第 30 条の 4 ただし書き 法第 30 条の 4 の適用については、「著作権者の著作物の利用市場との衝突」や「将来における著作物の潜在的販路を阻害するか」という観点から検討されるべきです。既に AI 生成ユーザーが既存著作権者の利益を不当に害している。 データ収集と技術的措置 インターネット上で有償提供されているデータベースから情報解析目的で複製する行為は、本ただし書きに該当し得ます。また、特定のウェブサイト内で技術的な措置が講じられている場合、その回避によって AI 学習用データを複製する行為も、本ただし書きの「著作権者の利益を不当に害している」ことに該当する。 ウェブサイトが無断転載サイト 海賊版等の権利侵害複製物を掲載していることを知りながら、当該ウェブサイトから学習データの収集を行うといった行為は規制するべき 透明性がない。AI 開発等を行う事業者が、海賊版等と知りながら学習データの収集を行った場合、以下のように、開発された生成 AI による著作権侵害の責任を問われる可能性があります。既存の判例上、物理的に著作権侵害行為を行った者以外の者が、規範的な行為主体として著作権侵害の責任を負う場合がある（規範的行為主体論）。AI 開発事業者や AI サービス提供事業者が、ウェブサイトが海賊版等の権利侵害複製物を掲載していることを知りながら、当該ウェブサイトから学習データの収集を行った場合、これにより開発された生成 AI により生じる著作権侵害について、当該事業者が規範的な行為主体として侵害の責任を問われる可能性が高まる。ＡＩを利用して生成した画像等を SNS 等にアップロードして公表したり、複製物を販売したりする場合は、通常の著作権侵害と同様の基準で、侵害となるか否かが判断されます。すなわち、AI 生成された画像等に既存の画像等（著作物）との類似性（創作的表現が共通していること）及び依拠性(既存の著作物をもとに創作したこと)が認められ、かつ、権利制限規定の対象外である場合は、既存の著作物の著作権侵害となります。著作権侵害となるための要件としては、既存の著作物との「類似性」と「依拠性」が必要です。 「既存の著作物と類似したＡＩ生成物」が生成された場合の依拠性については、以下のように考えられます。 ・既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合 生成物と類似する既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合でも、権利者としては「AI 利用者が既存の著作物にアクセス可能であったこと」や「生成物に既存の著作物との高度な類似性があること」等を立証すれば、依拠性ありと推認させることができる（そのため、既存の著作物が学習データに含まれているか不明でも、依拠性を立証することは可能）。 また、生成 AI の開発・学習段階で当該既存の著作物が学習されていた場合は、AI 利用者が既存の著作物を認識していない場合でも、通常、依拠性があったと推認される 生成物と類似する既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合でも、「AI 利用者が既存の著作物にアクセス可能であったこと」や「生成物

【個人からの意見】

	に既存の著作物との高度な類似性があること」を証明できれば、依拠性が推定される可能性があります。 学習段階での認識 AI 開発・学習段階で既存の著作物が使用されていた場合、生成 AI 利用者がその著作物を認識していなくても、通常は依拠性があったと推定されます。 生成物の生成･利用に伴って著作権侵害が生じた場合、既存の著作物の権利者は、以下のような措置を取ることができると考えられます※１ 侵害を受けた権利者は、生成 AI を利用し著作権侵害をした者に対して「新たな侵害物の生成の差止め」、「既に生成された侵害物の利用（インターネット配信など）の差止め」といった差止請求や、侵害行為により生成された生成物の廃棄請求が可能。 この差止請求等として、一定の場合※２には、AI 開発事業者に対して、侵害物を生成した生成 AI の開発に用いられた学習用データセットから侵害された既存の著作物を除去（廃棄）することを請求可能。また、一定の場合※３には、AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者に対して、当該生成 AI による著作権侵害の予防に必要な措置※４を請求可能。 ※１ 権利者によるこれらの請求に対して、具体的にどのような範囲で措置が認められるかは、措置の必要性等に照らし、個別具体的な事案に応じて裁判所により判断されることとなります。 ※２ 生成物の生成･利用に伴う著作権侵害について、AI 開発事業者が行為主体として責任を負う場合であって、侵害物を生成した生成 AI の開発に用いられたデータセットが、その後も AI 開発に用いられる蓋然性が高い場合。 ※３ 生成物の生成･利用に伴う著作権侵害について、AI 開発事業者又は AI サービス提供事業者が行為主体として責任を負う場合であって、侵害物を生成した生成 AI により、更なる侵害物が生成される蓋然性が高い場合。 ※４ 例えば、特定のプロンプト入力については生成をしないといった措置、あるいは、当該生成 AI の学習に用いられた著作物の類似物を生成しないといった措置のような、生成 AI に対する技術的な制限を付す方法など。 （2024 年現在、類似性判定 AI を自作することができるようになったが、ビッグテック企業およびその出資先企業、海外企業製の生成 AI には搭載されていない　故意・過失・重過失がある　キーワードフィルタリングも搭載されていないため、日本の有名漫画家の名前や有名キャラクターデザイナーの名前などを呪文として使える状況にある　当然、類似性と依拠性が生まれている。） 現在の文章生成 AI や画像生成 AI はキーワードフィルタリングが機能していない。もしくはキーワードフィルタリングを無理やり突破・解除している。既存の判例からすると、生成物の生成･利用に伴って著作権侵害が生じた場合、以下のような要素によっては、 AI 利用者だけでなく、AI 開発等を行う事業者が、著作権侵害の主体として責任を負う可能性があります。 事業者が侵害主体として責任を負う可能性を高める要素 ある特定の生成 AI を用いた場合に、侵害物が高頻度で生成される場合、賠償責任を負う。事業者が、生成 AI の開発・提供に当たり、当該生成 AI が既存の著作物の類似物を生成する蓋然性の高さを認識しているにもかかわらず、当該類似物の生成を抑止する措置を取っていない場合、AI 事業者が賠償責任を負う（有名漫画家の名前や有名イラストレーターの名前、登録商標名称を勝手に使用できる　キーワードフィルタリングがない）

【個人からの意見】

	著作権法上、著作物は「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」と定義されています（著作権法第 2 条第 1 項第 1 号)。 AI が自律的に生成したもの※は、「思想又は感情を創作的に表現したもの」ではなく、著作物に該当しないと考えられます。 ※人が何ら指示を与えず（又は簡単な指示を与えるにとどまり）「生成」のボタンを押すだけで AI が生成したもの等は著作物に該当しない。 人が思想又は感情を創作的に表現するための「道具」として AI を使用したものと認められれば、著作物に該当し、AI 利用者が著作者となると考えられます。しかし、簡単な指示を与えるにとどまり「生成」のボタンを押すだけで AI が生成していることがほとんどです。「これについて目次を生成し 10 万文字で解説本をＡＩ生成出力してください」など数分から数十分でＡＩ製の 10 万文字の AI 生成電子書籍がファクトチェックもなくＡＩ生成されるため、既存の出版業界は勝てません。 通常の場合、企画者・編集者・翻訳家・装丁家・ブックデザイナー・校正者・校閲者など様々な専門職業がいて本が出版されますが、生成 AI は「ハルシネーション」現象で誤情報を生み出し、ファクトチェックは AI では行えません（検索生成 AI は検索トップのスパム記事を参照してしまうため)。 AI 生成ブログ記事や AI 生成電子書籍を規制してください。なお、著作権法上「著作者」となることができるのは人（自然人又は法人）のみであり、AI 自体が著作者となることはありませんが、ＡＩ生成ユーザーが著作権を主張するのも間違っています。AI 生成ユーザーが著作権者なのであれば、「製造物責任」を負ってください。AI が間違ったという言い訳は無しでお願いします　AI 企業と AI 生成ユーザーが全責任を負ってください。本は大勢がチェックし、数か月、1 年かけてつくるものです。自動 AI 生成ツールを悪用して編集者も雇わず、校正・校閲、校了、ファクトチェックもなく AI 生成した電子書籍を数分で 10 万文字出力し粗製乱造するのは不正競争です。人が AI を「道具」として使用したといえるか否かは、人の「創作意図」があるか、及び、人が「創作的寄与」と認められる行為を行ったか、によって判断されます。つまり「これについて新書を 10 万文字で出力してください」と簡単な指示で生成された電子書籍は著作物ではありません。ファクトチェックがされていないため、迷惑です。 10 分もかからずに、AI 生成単行本が完成するため、既存の著作物出版市場を破壊 ネット検索結果もＡＩ生成物だらけ。たいていのスパム投稿者は 1 日 10 記事～100 記事程度量産、1 日で 100 記事や 1000 記事も自動ＡＩ生成している迷惑サイトが検索結果を汚染。 透明性と信頼性の確保 推奨される具体的対策 ・AI 生成と同時にウォーターマークと電子透かしとクレジット表記導入 ・コンテンツクレデンシャル（来歴証明）の実装 ・総務省認定・総務大臣認定タイムスタンプの活用 ・AI 生成物と手描きオリジナル作品の明確な区別

【個人からの意見】

	データセット管理 ・学習データセットの完全な透明性 ・海賊版・無断転載サイトの利用禁止 ・データセットの公開と検証可能性の確保 ・クリエイターのオプトイン/オプトアウト環境整備 社会的影響への懸念 創作活動への深刻なリスク ・クリエイター市場の構造的破壊 ・人間の創造的活動の著しい阻害 ・AI 失業による社会格差の拡大　AI 導入を理由とした「不当解雇」を禁止するべき ・職人でさえ失業、人間が不要となる　単純労働者など、AI による失業者＝通称「ユースレスクラス」の出現 雇用市場への影響 30～60 代求職者への年齢差別 リスキリング教育の形骸化 再雇用の困難化　AI 失業者は AI 導入を理由に退職させられている　そして AI 推進企業は人間を雇用しない　再就職ができない（失業は自己責任ではない）新卒至上主義と AI 万能論による人間の価値低下 情報信頼性の課題 深刻な情報リスク AI 生成画像による検索結果の信頼性低下（動物名を検索すると検索トップに「不正確な AI 生成画像」が出る）ディープフェイク画像の氾濫（フリマサイトで芸能人のディープフェイク写真集などが無許可で販売されている）歴史的事実の捏造リスク（「AI 浮世絵」は禁止するべき）AI によるハルシネーション（誤情報生成） AI 画像生成の高速化（AI イラスト生成 1 秒 1 枚）連投によるスパム行為 人間によるファクトチェックの限界、捏造写真・捏造論文の際限ない AI 生成　自動化された捏造論文、違法な偽造コンテンツの流通　フリマサイトで芸能人に対するディープフェイク AI 生成写真集、画像生成 AI は既に 1 秒で 1 枚の AI イラストやディープフェイク画像を AI 生成することができるため、電子透かしやウォーターマーク必須。

【個人からの意見】

	法的・経済的課題 法規制の必要性 著作権法第 30 条の 4 の抜本的見直し　特定の有名クリエイターに対する集中学習＝享受目的利用は禁止すべき。特定作品・作者への過度な学習の違法化　有名漫画家・キャラクターデザイナー・イラストレーターの絵柄・画風・作風の保護。AI 開発企業への法的規制強化 透明性と責任 データセット公開の義務化　海賊版サイト・無断転載サイトをデータセット（学習素材）としての使用の禁止・データセットの公開義務と第三者検証。トレーサビリティの確保　AI 生成と同時に電子透かしとコンテンツクレデンシャル・クレジット表記を付与する。著作権管理の厳格化　総務大臣認定タイムスタンプの活用。公平な市場競争の担保。著作権者の利益保護。AI が自律的に自動的にブログ記事などを AI 生成し検索結果を汚染　AI 生成によるスパム行為を違法化。 具体的な提言 技術的対応 ・電子透かしの必須化 ・キーワードフィルタリング　有名漫画家の名前や作家名、イラストレーターの名前、版権作品、版権キャラクター名の入力禁止 ・コンテンツ来歴追跡システム　コンテンツクレデンシャル・電子透かし・ウォーターマーク・自動的にクレジット表記 法的対応 AI 学習に関する明確なガイドライン、創作者の権利保護、データ利用に関する厳格な規制、存命中の著作権保護期間中のものは AI 無断学習禁止、生成 AI はパブリックドメイン（クリエイティブコモンズライセンス　CC ライセンスを含む）だけの学習で十分、生成 AI は存命中のクリエイターに対して競合し、著作権者の利益を不当に害している。特に LoRA やファインチューニング、アニメ系マージモデル、過学習が行われた生成 AI を規制するべき 倫理的対応 人間の創造性の尊重、技術革新と社会的影響のバランス AI 失業者に対する補償　ベーシックインカム AI 企業に対して「AI 法人税」の新設（大企業の納税額が実質 0 円という現状がある　大企業は純利益があるのに納税額が 0 円なのはおかしい） 公正で透明性の高い技術開発　生成 AI の学習元データセット公開　データセットの検証ができるようにしオプトイン窓口、オプトアウト窓口の開設義務化 オプトイン・オプトアウト・パブリックドメインだけの AI 学習によるクリーンな生成 AI を目指すべき、医療 AI は個人情報保護に気を付けて、許諾

【個人からの意見】

	を得て AI 学習しているのに、なぜ画像生成 AI・イラスト生成 AI に対しては無断転載サイト・海賊版サイトのデータセット使用が許容されているのか、クリエイター差別をやめていただきたい。有名作家の創作的表現の再現のための AI 学習（LoRA　ファインチューニング　過学習）の禁止、類似物・依拠物の AI 生成は享受目的であり、著作権法第 30 条の 4 非適用で著作権者の利益を不当に害するため著作権侵害・著作権法違反。
396	クリエイターや俳優、脚本家や翻訳家の仕事内容を不当に無断学習しデータセットとして勝手に出力する事が出来る生成 AI は脅威と感じています。ネットでは生成 AI を使った嫌がらせやなりすまし、不当なマネタイズ、著作権や肖像権侵害、性加害やディープフェイク等詐欺や詐称に使われ混沌と化しています。こんな問題が 2 年前から世界中で問題視されているにも関わらず日本政府は対応が遅すぎます。今すぐにも生成 AI について議論をし規制を設けるべきです。
397	生成 AI による出力物はすべて贋作です。文化や人類史を破壊する兵器にすらなり得ます。すでに起きている情報汚染を一刻も早く食い止められるよう、即刻法規制をしてください。日本が抜け穴になると言われています。 https://nordot.app/1239126303041716942
398	（C３） デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備が該当かと思いますが生成 AI に関する事ですので同内容にてこちらにも意見提出いたします。 博物館や美術館等のデジタルアーカイブの生成 AI への利用について 検索性を高め気になる展示や収蔵物それらにまつわる書籍の紹介などアーカイブされている現物へのアクセス性が高まる取り組みは歓迎です。国立科学博物館の企画展コンテンツのデジタルアーカイブ化、過去に開催した企画展のチラシ画像や監修者による解説動画、展示会場を 360 度 3D ビューでご覧いただける VR 映像等、関連するコンテンツをホームページ上でご覧いただける「プレイバック企画展」を公開 Tokyo Museum Collection（ToMuCo)ー東京都立博物館・美術館収蔵品検索 6 つの都立ミュージアム（東京都江戸東京博物館、東京都写真美術館、東京都現代美術館、東京都庭園美術館、東京都美術館、江戸東京たてもの園）が収蔵する資料・作品情報を公開 しかし国として国立国会図書館や博物館、美術館等のデジタルアーカイブを生成 AI のトレーニングデータとして提供・協力するのは反対です。出版した際に国立国会図書館に納本されたり美術館に寄贈や収蔵された際に生成 AI のトレーニングデータとして流用されてしまうようではクリエイターから避けられ活動がアンダーグラウンド化してしまったり活動拠点を海外に移す等、日本人ノーベル賞受賞者が海外に拠点を置いているのと同じような問題がうまれ日本で芸術文化が育たなくなるのではないか。まだ存命の人物の著作物なども美術館や博物館などのアーカイブに含まれているならば新たに許諾が必要と考える。デジタルアーカイブをそのまま生成 AI のデータセット、トレーニングデータにする事はやめるべき、それらをしても良いと著作者人格権を持つものから許諾を取れた場合にのみデータセット化すべきであり管理側で勝手にデータセット化する場合が一番問題が発生すると思います また、パブリックドメインとなった作品群に関しても故人の作品(未発表作品をかたる詐欺や贋作への対策)や故人自体の再現などにも規制をもうけるべきではないか。遺書や遺言に利用可能との文言がない限りは故人の作品群を生成 AI へ利用する事を遺族から許諾を得る事も禁じた方が良いのでは、故人を尊重しない形になることは避けるべきです。国立科学博物館の貝類展のポスターの評判等をみるにデジタルアーカイブが生成 AI による情報汚染に加担するような真似はあってはならないのでは画像データをトレーニングデータとした画像生成 AI やテキストデータをトレーニングデータとし

【個人からの意見】

	たテキストデータ専門性の高い生成 AI 等から生成される生成物は依拠性が高く専門家でないと判断が難しいうえに、これらのデータセットを用いた生成画像や生成文はディープフェイクや偽情報、贋作と変わらず混乱をうみます。Sakana AI の Evo-Ukiyoe Evo-Nishikie は特に顕著で混乱をうみかねません。画像データ化された作品（平面、立体物問わず）依拠性が高くなればなるほど（LoRA）特定の個人がつくったものではないか？と疑問が出るような形となりそれらの生成物を用いヘイト活動や反社会的な活動、評判の良くない会社の仕事を受けたと勘違いされるような形で生成物が利用されては営業妨害ですしパブリシティ権、プライバシー権、人格権 、同一性保持権が強く働かないと作品のタイトルや意図を守れずクリエイターは不当に利益を害されてしまいます。収蔵される際の契約書などでも現状の贋作が簡単に作れてしまう状態を加味した契約はなされているのでしょうか？また、デジタルアーカイブにおける望ましい二次利用条件表示の在り方について（2019 年版）（素案）の中に 〇本資料の二次利用条件表示のマークの対象は、デジタルアーカイブの対象となる元の作品自体ではなく、アーカイブ機関が作成したデジタルコンテンツに関して生じうる著作権等の権利を専ら対象として検討している。また、ここでいう二次利用とは、デジタルコンテンツの公開・提供に際して、それを第三者に利用させる条件のことをいう。 適用する場合は、その所蔵作品の作者著作権者がアーカイブ機関であるなどの誤解を招くことがないよう、アーカイブ機関がそのデータに関してどのような権利を保有しているか（例えば、作品自体ではなく、作品を創作的に撮影した写真の著作権者である創作性のある写真の撮影者としての著作権を有する等）を明記することが望ましい。 とあるが検索性を高める事や展示、保存を目的する以外の目的がある場合に作品自体の著作権者からすれば言い逃れにすぎないのでは。 作者が意図した形で情報を伝える為に題名　キャプション等が存在することもありますそちらの情報だけ画像から引き離されても困るのです。イラストや絵画においてはテーマとビジュアルが意図するものと逆の事柄と表裏一体なところがありデータセットやファインチューンモデルになった際のアノテーション作業などで情報の付け替えなどがされては困るのです。快活な子供たちの努力や若い力強さを表現したい作者の著作物を集中学習させたその作者の絵柄での猥褻画像を楽しむために作られたモデルなどもってのほかですし戦争反対の為の絵画や戦争被害者の写真・医療画像や標本体にプロンプトとして用いる為につけられたタグ等からグロ・ゴア・スプラッター等のホラー画像などが生成されても困るのです。反戦をうたうルポルタージュ絵画の画家の戦場の絵から容易に絵柄を模倣し意味合いをすり替え戦争への礼賛絵へと作者を誤認させうる形で誰でも簡単に拡散できてしまう状態です。CC0 でデータセット化されていたとしても同一性保持権などが強力に働かずにいる状態と利用段階においてどんな生成物が出力され還元されるのかが把握できない現状、生成物が卑猥な画像や反社会的な活動や許容出来ない内容に使われていた場合等にこれらに加担したと思われてしまった場合、もしくはデータセットに含まれていたことにより加担したとみなされた形となってしまえば常に利益を不当に害される状態にあります。その生成物に還元案が出た時などにその生成物の差し止めやその拒否が出来ないとそれらに加担した形にならないかなどの懸念もあるのではないか生成される画像、文章など一つ一つを相手取り訴訟を起こすのは時間・金銭的にも不可能であり実質的にデータ元にとなった人間に泣き寝入りを強いる形になるのではないかクリエイターにしろ研究者にしろ何しろ報酬を払わず名前のクレジットもせず許諾もなく取り上げて発展するものなどなく人件費を浮かせるだけで文化やノウハウの寿命を短くし衰退させる考えではないでしょうか。学習元になる人間を疲弊するだけ疲弊させておきながらクオリティを維持するためには人間の作る著作物を必要としながらすざましいスピードで作家性を消費しきるトレーニングデータと出力が同形態になり同一性保持権や著作者人格権が保持できない生成 AI のデータセットとしてデジタルアーカイブを用いるのは反対です。同一性保持権や著作者人格権が働かないという事は学術的な価値の高い文章になどにおいては情報の正確性や担保できなくなることになるのではないでしょうか。これらの情報

【個人からの意見】

	の正確性の担保や保存などの目的ともするすこぶる相性が悪いと考えられます。そして別件ではあるがデジタルアーカイブ化したからといって原本となる作品や標本を破棄するということもあってはならないと考えます。文化保存などの面においても一時的に生成 AI をデータセットとして CC0 でデータアーカイブとしても実入りがなく運営資金を調達するなにか別の方法を模索した方が良いのではないか。
399	現在地の生成 AI がただの切り貼り無断転載になっており、皆とても困っています。使用している人達は法律で決まってませんーと言ってくるのみでこちらの言うことを一切聞かず。現状の法律でも無断転載は切り貼りでもダメなはずです。個人で裁判は中々難しく現実的ではありません。なんとか規制をお願いします。
400	知的財産推進計画 2024　15 ページ　＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞の項にて期待される取り組みに契約により権利者への対価還元が触れられていますが、無許諾の学習データの収集に問題があるという見解でしょうか？そうであるなら現行の生成 AI の無許諾な学習データの収集を合法とする根拠である 30 条の 4 の改正を求めます。そもそもこの法は現行の生成 AI を想定する法律ではなかったのではないですか？制定検討時の議事録を読む限りでも生成 AI についての言及はありません。生成 AI に適用するのは違憲ではないでしょうか？適用するにしても現状のような、画像や音楽を出力するために画像や音楽の学習データを収集、利用するような行為は明らかに享受目的です。文化庁の見解である機械に感情がないから享受目的ではないというのは、人間が意図を持ってデータを収集している以上詭弁です。他国では許諾を得られていないデータを機械学習に用いないようにする法案が検討されています、そういった国にとっては法の抜け穴にもなる機械学習パラダイスとも言われる要因である 30 条の 4 に対し懸念の声も上がっています。対価を還元するというなら合法な学習データと非合法な学習データの線引きをおこなう為の、ガイドラインではない法的拘束力を持った法律の必要性を感じます。日本においても事前学習の段階から許諾を得た学習データで構築されたことを示す「Fairly Trained」認定を受けた生成 AI が現れました。市場から無許諾に学習データを集めた生成 AI を排除し、生成 AI 事業者が契約により学習データを集めた、権利上の問題を解決した生成 AI を推進していくためにも法改正は必要なことではないでしょうか。 ジャパンサーチに収集されたデジタルアーカイブを生成 AI の学習データとして二次利用する案があるようですが取り扱いを慎重にすべきと思います。 著作権が切れていない物が多く含まれていること、肖像権においても問題が発生します。ジャパンサーチと連携した機関は提供した資料が学習データに転用されることを想定していないのではないでしょうか。デジタルアーカイブ化の推進の一環として、「メディア芸術ナショナルセンター」（仮称）も計画されているようですが、収集されたデータが横紙破りに生成 AI への学習データに用いられるよう状況では信用が得られず計画が滞るのではないでしょうか。生成 AI への利用をするにしても厳密に利用法を制限すべきと思います。政府自体が買い上げ等を行い規範となる学習データを構築し、事業者に提供するという試みは合法、非合法を判定する点においても有効であると思います。現行法においても追加学習行為は違法行為に当たる可能性があるとの言及がありましたが、現状の無許諾な学習データの収集がまかり通っている現状では追求することは不可能に近いと思います。公認された学習モデルを事業者が共通して使用している。状態であれば出力結果のコントロールがある程度可能になり、その学習モデルからは想定できない出力をしている事業者や利用者を追及することが可能になるのではと思います。追加学習を違法とすることに法的実行力を持たせるのであれば必要な取り組みかもしれません。AI 時代の知的財産権検討会にて学習データとしての使用を拒否する意思表示として、生成 AI への利用の禁止を明言しているサービスを利用することが一例として提示されましたが、クローラーによるスクレイピング、海賊版配信サイト、無断転載これらがまかり通っている現状では容易に学習データとして利用されてしまい対策が不十分であると思います。先頃も大手 sns である「X」が投稿を機械学習に利用する規

【個人からの意見】

	約変更を行いました。強い法規制を敷いた EU 圏を除いた形の規約変更になります。個人のみならず日本の企業も多く宣伝の為に利用しています。マンガやアニメの無断転載も非常に多いです。このような形で現状日本のマンガ、アニメ、音楽は諸外国に対価も許諾もなく学習データとして利用されています。そうして構築された生成 AI サービスで収益を行い日本はそれにお金を払い利用しているという小作人のような状態になっています。クールジャパンの一環として日本のエンターテイメント産業に注力していくというのなら日本のクイエイターを保護する為に EU における生成 AI への規正法のような他国に対しても影響力のある法規制がなければ自国のコンテンツを守ることは不可能ではないでしょうか。文化庁や政府の見解から追加学習のみを違法とする考えが見受けられますが、追加学習と事前学習の線引きをすること自体に疑問を感じます。現状問題とされている出力結果の多くは追加学習等せずとも事前学習の段階で出力可能な土台が出来上がった状態でサービスとして提供されています。また追加学習のみを違法とする見解では事前学習モデルの更新に伴い学習データを新たに追加することに対応できないと思われます。こういった更新は現状生成 AI サービスを提供するどの事業者も行っていることです。新たに事前学習モデルを立ち上げれば、いかなるデータが含まれていても事前学習であれば、追加学習されていなければ違法ではないというのは法の抜け穴にしかならないと思います。出力結果や追加学習だけの規制では限界があります、事前学習の段階も含めた法整備が必要だと思います。 政府に対し推進側が意見を提言する機会が多く偏りを感じます。生成 AI の学習データの取り扱いについて権利者への意見を聞き取る機会が不足しています。先頃文化庁と経産省が開催した「AI と著作権に関するネットワーク」に日本俳優連合が出席しましたがまだ不足しているように感じます。俳優だけでなく音楽、マンガ、アニメ、小説、学習データとして無断で利用されている従事者は意見を提言する場を求めています。推進側だけでなく公正に意見を聞き取るべきではないですか。また政府内の規制側と推進側の両委員会の代表者が同一であるのは明らかに問題があります。AI 事業者の顧問もなされているような方が規制側の委員長も兼任している現状では公正な判断ができているか疑問に思います。
401	「知的財産推進計画 2024」の〈基本認識〉の『30 年間続いてきた低物価・低賃金・低成長に象徴される「コストカット型経済」から脱却し新たな成長型経済に変革していくチャンス』からツッコミどころ満載です。国をあげて推進している現在の生成 AI こそコストカットしか利点がないものでしょう。メインは生成 AI で作ったのだからと 1 から作り上げるよりも大変な修正作業を低賃金で押しつけられる事が増え、現場の低賃金化は益々進んでしまうでしょう。AI の関わった仕事の成果は全て生成 AI の成果とされ修正に携わった専門家は過酷な労働を低賃金でやらされ名前も出されず功績も残せなくなるでしょう。実際に生成 AI 翻訳の現場でそういう事が起こり、本来の翻訳家が不満を漏らしていた話も聞いています。修正した専門家の名前が必要になるのは問題が起きた時の責任を取らされるためだけになるのでしょう。生成 AI は学習素材に依存するのを大前提としている為、新たな創作物を生み出せる仕組みでもなく、その為に創作業界で働くクリエイター自身の価値が貶められ対価と楼録だけが奪われ技術者がコストカットされる新たな貧困問題を招き続けています。私自身もその一人である漫画家です。 度々資料に出てきた『中間とりまとめ』ですが、今年 11 月に発表された中間とりまとめの『権利者に期待される取組事項例』の「生成 AI の仕組みや特徴を理解する-生成 AI の特徴」の部分の″生成 AI の特徴? 学習済みモデル（AI）は、多量のデータからパターンやルール、傾向を学習したもので、画像ファイルなどの作品それ自体のデータが格納されているわけではありません″が全然納得いきませんでした。人が何十年もかけて学習しやっと得られた実力から出せた成果から作風、タッチごと全部 AI 学習という名目で無断収集され、学習元作品ほぼそのままの画像を出され売られたりする事が盗用でないなら一体何が盗用なのでしょうか？第三者が本人か AI かも分からない程精巧な類似画像を生成 AI で誰にでも出せるようになった為にクリエイターがなりすまし被害に遭う被害も多発しています。…にも関わらず『パターンやルール、傾向を学習しただけ』などという理解を権利者に

【個人からの意見】

	求めるのは AI 被害に遭った被害者に泣き寝入りを強いる主張ではないでしょうか？人間のする模倣学習と違い、機械による収集と合成の結果を何も考えずボタン一発で秒で奪えるタッチの盗用は個性の搾取、人生とアイデンティティの搾取、創作文化の軽視そのものです。創作に人生かけて打ち込んできたクリエイター達から生きる意味すら奪う程重大な犯罪であると是非認識して下さい。学習しただけで学習素材をそのまま使っている訳ではないというなら学習したデータは全て破棄し AI の中身はまっさらにして下さい。人間であれば一度覚えた資料は見なくてもある程度のものは描けます。ですが生成 AI にはできませんよね？人間と機械を同一視するカルト信者のような推進派達から日々嫌がらせを受けながら自分の権利物を必死で守ろうとしているクリエイターの身になって下さい。あと AI による好事例として挙げられている事例は権利問題をクリアされている医療用 AI など学習元データの競争市場とは競合しない AI ばかりではありませんか？学習元とそっくりなものを生成し、同じ市場でそれらを発表し売買までできるようにする学習元権利者の仕事を奪うような使われ方は「盗用」であり、「コストカット」でしかありません。今までの人類の為に寄与してきた AI と現在の生成 AI を同じもののようには思えません。それはこれまでの AI 技術に対する侮蔑でさえあると思います。同じ知的財産推進計画で海賊版への対策を訴えながら９割以上が権利者に無許可の海賊版そのものである生成 AI の規制を進めないのはあまりに不合理で矛盾しています。生成 AI は「新海賊版」と言われるほど著作権侵害を起こしている技術で、つい最近 TV でも生成ＡＩによるディープフェイクポルノの問題が取り上げられましたが、生成 AI がこれだけ普及してる国で生成 AI への規制が何一つないのは日本だけだそうですね。 https://www.nikkei.com/article/DGXZQOFH027WF0S4A500C2000000/ https://www.nhk.or.jp/gendai/articles/4972/ 先程、私自身も生成 AI 被害に遭っている漫画家の一人だと言いましたが具体的にどんな被害や悪影響を受けているかお話します。漫画連載が終わって次の連載までの間の仕事が全くなくなってしまったので今年は[redacted]というサービスを運営している[redacted]という会社の[redacted]に二回ほど投稿したのですが、二回とも合否の連絡さえありませんでした。数年前に投稿した時は不合格でしたがちゃんと連絡位は届きました。そこで既にそこでイラストレーターをしている娘づてに運営に聞いて貰ったところ「試験の連絡は全員にしている」と聞いたと最初言ってましたが、二回試験に応募しても問い合わせを送っても返事は来ませんでした。それで仕方なくその仕事は諦めて[redacted]というコミッションサイトでイラストや漫画の依頼を受け定収入までのつなぎの生活費を稼ぐ手段に選びました。それで８月からなんとか少額稼いでいたのですが、全然暮していける程の金額に達しないまま 11 月の X（旧 Twitter)の規約変更により「X の使用＝AI 学習への同意」と強制的に決められてしまった為、AI 学習に同意する訳にはいかないけど大量の画像削除も間に合わなかった為、ＡＩ学習されない鍵垢運用に切り替えざるを得なくなりました。鍵をかける前までは何千バズ、万バズも容易に出せるようになっていたので収益化できると思ってプレミアム購入したブルーバッジも収益化は不可能な程閲覧数が落ち、収益化も不可能になりました。そして[redacted]の依頼もぱったり来なくなったなと思っていたら鍵運用に切り替えたＸで連携していた為に[redacted]での仕事募集も停止になったと書かれていました。11 月中旬からこの時期まで生成ＡＩによる影響のせいで全く仕事ができませんでした。実は[redacted]の合否が何故こなかったか理由も後から思い当たる文言がある事に気が付きました。昨年６月に[redacted]通過者の中に手描き偽装ＡＩ絵師が紛れ込んでいて AI 生成画像を仕事絵として納品していたという事が発覚し問題になったという話は事前に娘からも聞いていたのですが、それから[redacted]の提出形式が変更された事には気が付いていませんでした。偽装 AI ユーザーを紛れ込ませない為にレイヤー分けした PSD データも納品しなければいけないルールが追加されていたのです。([redacted]

[redacted]参照）
ですが検索のトップに表示される[redacted]のイラストレーター募集ページには『ログイン後、下記の「課題作品」の内容に従った「バトルピンナップ（400×400 ピクセル、png ファイル）」を、「[redacted]」を元に作成してください。』としか今も書かれていません。レイヤー分けしたPSD データも追加で送るようにとは一言も書かれていなかったので、私はそれに気が付けず選定除外されていたのです。
[redacted]
それに気づいた最初は運営が募集ページだけ追加ルールを記載し忘れたのかと思っていましたが、実際に運営に娘づてで質問して貰ったところ「試験応募者の情報収集能力も審査対象として図っている」と言われたそうです。つまり手描きで何十時間もかけ頑張って試験の絵を頑張って描いたにも関わらず、その追加ルールの事を知らなかったばかりに AI ユーザー疑い枠に入れられ選定にさえ入れられなかったのです。お蔭で一銭にもならない無駄な努力を何十時間もする事になってしまいました。全てイラスト生成 AI 出現のせいです。これは生成 AI 登場以前にはなかった事です。以前は普通に応募絵の出来だけで試験の合否を決められていたというのに神絵師の絵をパクって手描き偽装するＡＩユーザーが増えすぎた為に手描き絵師が必要な情報を隠され余計なコストを払わされています。試験に受かって仕事もあった案件なのに選定人数にも入れられず連絡がこない理由も知らされないまま無駄に二枚も絵を描く事にもなってしまいました。ただうっかり鍵かける前の X でこの事を拡散しなくて良かったです。そんな事をしてしまったら手描きのイラストレーターとして偽装して紛れ込みたい AI ユーザーにも情報が伝わってしまうところでした。AI ユーザーが手描き絵師には最難関の[redacted]に受かるという事はそれだけ本当の実力をもったイラストレーターの芽が出る前に摘まれてしまうという事です。これは私がその実力のあるイラストレーターなのにという愚痴ではありません。私以外の絵描き全員が直面している問題であり、機会喪失の危機なのです。偽物達に駆逐される本当の実力のある人材の損失こそが日本の持つ価値と未来を捨てる行為ではないでしょうか？日本人の若者が本物の実力がつくように育てられなければ日本のクリエイティブ産業の未来はありません。若者達を幼い頃から AI 活用が当然と洗脳して生成 AI 漬けにして本当の実力がつくとはとても思えません。生成 AI は創作の上で絶対必要な「考える」という事すら機械任せに依存させてしまう恐ろしい物です。創作の時にすら自分で考える事もできない若者は使える人材には育ちません。沢山悩み考えながら自分で答えを導き出し努力し続けられる日本人の人材こそが日本の宝であった筈です。現在生成ＡＩ開発者は「レイヤー分けした PSD データを作れる生成ＡＩを開発した」と発表している人まで現れている状況です。
[redacted]
この生成 AI がリリースされれば折角[redacted]が手描き偽装する生成 AI ユーザーを除外する為に設けた新ルールもすぐ破られて詐欺師にまた試験を突破されてしまうでしょう。レイヤー分けした PSD 生成データを使って本当は大した絵も描けないＡＩユーザーが紛れ込む為の手伝いになるでしょう。本当のクリエイターはそんな詐欺師達の為に損しかしていません。[redacted]はユーザー同士が好きなイラストレーターに描いて貰いたい絵をお金を出して描いて貰いながら遊べるシステムです。「誰にでもポン出しできる生成ＡＩ絵が欲しくてやっている」訳ではありません。そんなものの為に手描きと騙され高額払わされていたと知れば依頼者のユーザーも偽装 AI ユーザーを許せないと思うでしょう。偽装の手伝いをした AI 開発者もそういう事の連続なのでイラストレーター界隈の多くの人達から物凄く嫌われています。「特定の絵師に一点ものの絵を描いて欲しい」というプレミアム感を味わいたくて参加しているのにそれをポン出し生成 AI 作品で偽装され売られるというのは全ての[redacted]ユーザー、イラストレーターやそのファン達にとっても許せない存在です。生成 AI で遊びたいなら生成 AI ユーザーだけが集まれる場所が他にいくらでもあるのに彼らはどうしても手描きクリエイターに混ざってこようとしてきます。クリエイターから発表の場と稼ぎを奪う事しか考えていません。皆がそれまでのルールで楽しんでいた趣味

【個人からの意見】

	や仕事の場を荒らされる事がどれほど迷惑な事かお判りでしょうか？無規制な生成ＡＩ開発のせいでこれからますます試験突破が難しくなるでしょう。今は絵を見慣れたイラストレーターが目視でなんとか偽装ＡＩ絵師を暴けていますが、どんどん人の目での判断が難しくなってきています。その上で、生成ＡＩを嫌う人達が「騙さないでくれ」と何度言ってもレイヤー分け生成ＡＩだの、タイムラプスを生成するＡＩだの手描き偽装する方向にばかり躍起になって開発&リリースされているような状態です。ただでさえ最難関の試験がＡＩ絵の登場により最高難易度になり、X を鍵運用にした事で唯一の収入源である [redacted] の収入も断たれ、Ｘで作品宣伝すらできなくなり…生成ＡＩの普及は現場クリエイターにとっては居場所を次々と焼き討ちにあって追われているような状況です。強制的にＡＩ学習されるＸ以外の SNS で宣伝活動しようにも常にどんな場でも生成 AI 開発者や生成 AI ユーザーが学習元素材を得ようと虎視眈々狙っており安心して創作活動に打ち込める環境すらなくなってしまいました。ウォーターマークやサインをつけたりする他、一枚一枚の完成絵に AI 学習を阻害する加工を何重にも施さねばならなくなりました。そうしなければネットにアップしたと同時に絵が盗まれ悪用されてしまうからです。お蔭で AI で手助けどころか今までの何倍も手間がかかるようになってしまいました。雇う側に対してはコストカットしかメリットのない技術ですが、アマチュアも含めですがプロの現場ではコストカットや時短どころか生成ＡＩのせいで余計な時間と手間がかけさせられているのです。音楽家の音楽も、声優の声も、漫画家やイラストレーターの絵も勝手に盗られ勝手に活用され、倫理観のない生成 AI ユーザーからは「もう本物はいらない」とまで言われ、殺害予告を含む嫌がらせも多発するようになって労働的にも精神的にもクリエイターは疲弊しています。だからこそ海外では生成 AI 規制が勧められていると言うのに日本だけが無規制のままです。無規制のこのまま生成 AI を推し進めていけば近い将来クリエイター活動の後押しどころか日本文化という日本文化が滅んでしまうでしょう。1 取られるのを許したら全て奪われる勢いです。AI 開発者や AI ユーザーの動向を見ていると骨までしゃぶられる実感しかありません。肖像権すら生成ＡＩにより盗まれ悪用され未成年のディープフェイクポルノまで乱造されているような状況なので日本そのものが沈没してしまう可能性すらあります。今すぐ厳格な法規制が必要です。少なくともイラスト生成ＡＩは最低限ミツアという国産生成 AI 開発企業並の対策を取らないといけないと思います。正しく取捨選択できる第三者が関われないのですから、ユーザーが気楽に追加学習できる生成ＡＩは促進するべきではありません。最低限ミツアのように第三者機関に入って貰い無断学習の著作物が入っていないか精査する必要もあると思います。学習元絵の全開示も義務化して欲しいです。 [redacted] 無断学習に関しては著作権法の改正により 30 条の 4 で「機械による無断収集と学習は特例」とされていますが、享受目的があるものはＮＧだった筈です。今のクリエイティブ業界に進出している生成ＡＩコンテンツは全て享受目的に当る筈なので本来全て違法なものの筈です。漫画家が生成 AI をアシスタント代わりに使えると便利がっているという話も見ましたが、生成 AI が出せる絵は人間にも制作可能なのでこれもただ人間のアシスタントの雇用という人件費がコストカットされているだけです。（アニメ業界の現場クリエイターが人手不足と言われているのも現場に充分な賃金が回ってきていないせいでしょう）漫画家志望者にとってアシスタントは漫画家育成現場でもあり、漫画家自体が仕事の少ない時にできる唯一の仕事でもあるのでそこの人材をカットする事自体、今後の漫画家業界にとっても良い影響はありません。私自身漫画家になる以前は 11 年間アシスタント業で生きてきました。漫画家になる以前のアシスタント業の方が漫画家の仕事よりも稼げていた位です。（デビューがブラック企業の業務委託だったので漫画家の今の方がアシスタント時代の 10 分の 1 以下の収入になっています）[redacted] も漫画家アシスタントだったので、アシスタントという仕事がなければ今クリエイターとして芽が出始めている娘も生まれてくる事さえできませんでした。生成ＡＩによって出てくる絵はどこかの誰かの絵とそっくりな絵が出ないとは限らない技術であり、いつ著作権侵害で訴えられるかもわからないリスクのあるものです。手描きでもトレパク疑惑だなんだと

【個人からの意見】

	すぐに難癖つけられるのに確実に誰かの成果にフリーライドしているそんな技術は危な過ぎて仕事では使えません。権利者に「学習させたデータと生成データは別物」と洗脳できたとしても読者の方はそうは思わせられないでしょう。そして人気商売なだけに一度ついた悪印象はなかなか払しょくする事はできません。生成 AI によるなりすましアカウントを見て本人と勘違いする人も多数います。実際に被害に遭って自殺まで考えるほど追い詰められているクリエイターが多数いるというのに被害を矮小化しないで下さい。本当にクリーンで競合しない方法以外でクリエイティブ業界での生成 AI 活用なんてもっての他です。生成 AI をクリエイター業に投入するのに税金を使う位なら現場を支援するとか専門学校支援とか本物の技術者を教育できる人材育成の方にこそ資金投入するべきです。うちの娘も既にクリエイティブ業界で稼いでいるイラストレーターですが、3DCG デザイナーですが、まだイラスト専門学生です。努力し続け才能が開花している娘ですが、[redacted]そういう人材育成の方にこそ税金投入してクリエイター支援をして頂きたいです。このままでは母子共に生きていけなくなってしまいます。そして AI 被害の防止の為にクリエイターに膨大な時間がかかる余計な手間をかけさせるような世の中は変えて下さい。 生成 AI への学習への対価などあったところで 1 枚につき 1 円以下という何十時間もかけて描いたものの対価が 1 円以下という破格です。創作者の労力や存在意義をバカにしたような話しか今まで聞いた事がありません。そんな生成 AI の力なんて要らないので AI ユーザーや開発者達から妨害されるような世の中ではなくなってくれた方がよっぽど助かります。創作そのものにこそ集中させて下さい。私も X を鍵アカウントにする前からした後でも AI 推進側から常に嫌がらせを受けています。娘も少し前までどちらかといえば生成 AI を一人で楽しんでいた方でしたが、クリエイターを憎む生成 AI ユーザーからの攻撃のせいで生成 AI 自体に悪感情を持つようになりました。悪用が広がれば広がる程、生成 AI に親和的だった人達も次々離れていくでしょう。既に生成 AI 活用は良いイメージが持てない人が大多数を占めています。そんな無法状態の中での AI 推進は自殺行為です。本当に日本のクリエイティブ産業を発展させたいのであれば生成 AI による悪用が簡単にできないような取り組みを今すぐにでもして下さい。お願い致します。
402	1. すべての作品には、AI 生成であるかどうかを明記することを義務付けるべきです。 2. AI を使用していながらそれを明記せず、あたかも完全に人間が制作したかのように偽装する行為は犯罪と見なされるべきです。 3. 許可なく AI に学習させる行為は、著作権侵害と同等に扱われるべきです。 4. AI 生成ソフトウェアには、特定の素材を追加して学習させる機能や、特定の人物の名前を入力してその人物の作風の作品を生成する機能を持たせることを禁止するべきです。 5. これは絵画だけでなく、音楽、小説などの作品にも上記のルールを適用するべきです。
403	生成 AI は新しい技術であり、高度に情報化・ネットワーク化された現代社会において、既に取りまとめられた考え方や既存法では、現に発生している社会的混乱（フェイクニュース、AI ポルノ、情報汚染等）に対応しきれず、著作権の枠組みを超え、あるいは知財の枠組みを超えた個別の法律が必要と考える。その際は、当該データの生成を支持した AI 利用者だけでなく、AI システムを提供する事業者側にも適切な運営を促せるよう、双方に罰則規定のある法を望む。
404	コンテンツ市場の規模や競争であったり、ディープフェイクの被害だったりと目に見えるものばかりが考えるべき不利益として並べられるが、最も肝要な部分がいつも抜け落ちている。それは権利制限をして機械学習などに供与するという状態、無断学習の横行が著作権に浸透して良いのかという問題だ。生成 AI がよく動作するには集積した学習データはプロンプトに応答する必要がある。これは言い換えれば学習元のデータから享受しうる感得

【個人からの意見】

	的情報の AI による区分がプロンプトで指示した内容と差異があってはいけないということだ。猫の画像データを AI に与えたら、AI が学習を経てプロンプトに応答する段階では猫を生成する必要がある。猫を猫として出力する、言葉では単純ではあるが。教師あり学習というものがある。このアノテーション工程では AI に人間の識別能力をもとにして学習させることができる。要は人間が正解を AI に与える訳だが、この場合元となったデータに対して生成結果が適切になるよう、人間が享受しうる情報を AI の理解できるように人間が与える訳である。であるならば、著作権法第 30 条の 4 に挙げられるような「表現された思想または感情の享受を目的としない利用」において著作者でない人間が著作物の内容について、そこから享受しうる感得を AI が受け取れるような状態として感得する情報の維持をしながら AI へ伝達する、またそのために変換するという行為をする。言い換えれば AI の為に翻訳するような行為を担うわけであり、最終的に AI が生成するにおいて、利用者が享受する生成物に強く関係する（つまり猫を猫として出力する）にもかかわらず、これが元データについては非享受であるとか、著作者の不利益がないとかというのは、強弁ではないか。（もしも猫は猫だから猫を生成する為に猫の画像データを利用してもよいと言えるのなら、検索エンジンで出てきた猫の画像をそのまま検索用語を表す画像として商用利用可能にしてもよいのではないか、そのままでダメならば盗難車になぞらえてパーツごとにバラバラにして、同型の車のパーツ同士で再編すれば不利益では無くなり、罪にならないのだろうか）（理解しやすいと思われる顕著な例が教師あり学習ではあるが、生成に供与するための無断学習という工程は著作者の表現が利用される中では非常に不利益と不自由を強いるものである。） 著作権はその性格からして、その他の財産、知的財産よりも表現や営みの伝達に重きを置くべきだ。そもそも市場が大事なら、著作者の許可なく売ればいいし、内容だって著作者の許可なく変更して、より販売戦略に適したものに勝手に変えればいい。だがそれを許さないのは根幹に個人個人の内心の営みがあり、表現に因む文化の醸成には著作者の求める伝達の状態が守られるべきだと、印刷技術の普及とともに育まれた思想を今日まで維持してきたからだろう。現状のフェアユースやオープンソース的な手法は、プログラミング開発でよく見られるもので、バザール式のようだ。だが認識すべきことは機械言語のような一部の著作物や産業知財のように新規、独創、発展を求められ続ける「解答」という指向性は著作物や表現には要求されるべきではなくその為の権利制限は否定すべきであるということだ。公益の為に誰かの表現を供与して発展させるという行いは、個人の内心に端する表現を AI を通じて統合し、別の人間に奉仕させる為に再分配するという侮辱的行為である。端的に私の求める方針を書いてみる。法的な規制としてはプログラミング言語を除いた、創作表現に基づく著作物の無断学習の禁止。現状の無許可で供与する形になる権利制限の撤廃。生成物であることを示すウォーターマーク（透かし）をつけずに公開してはいけない。許諾を受けた学習データの詳細な一覧もしくは権利者による承諾の証明を引用元として提示できない生成物は公開してはいけない。運用への呼びかけとしては、既に公開されてしまったサービスまた生成物に関しては削除または透かしを付与し再公開をしなければ、透かしの不備として公開する場を提供するサービスが対応措置するように政府が推奨する。 最後に、はじめに書いた通りこの一連の議論では提示される問題点も事態に対する想定も AI 事業者側に偏っていると感じる。私の意見が今後行われる議論に接することがあれば嬉しい。その他資料に掲げられていた問題に関しても、私にはコンセプトがあり意見を導き出せると思うので内容や方向性についてはぜひ連絡してほしい。
405	生成 AI は新・海賊版です。https://www.nikkei.com/article/DGXZQOFH027WF0S4A500C2000000/ 海賊版、模倣品対策をするなら生成 AI の対策、法規制は不可欠です。様々な問題があるにも関わらず、無規制でばら撒かれたため無法地帯と化している現状であり、海賊版サイト上の漫画の中身を大量に使用されている問題などから、生成 AI は漫画村を内包しているとも言えます。海賊版と同質の生成 AI を推進、利活用しようとするのでは筋が通りません。学習データ元である著作者の使用をやめてほしいという意見を無視し搾取を続け、生成 AI 出力物であることを隠し、手描きのクリエイター

【個人からの意見】

	であると詐称する偽のクリエイターが多発するなどの侵害が横行しています。 無断で著作物を使用している生成 AI が現状を占め、権利問題をクリアしたクリーンモデルだと吹聴する詐欺も多発する中、日本初の Fairly Trained 認定オプトイン画像生成 AI Mitsua Likes（https://elanmitsua.com/）が公開されました。オプトイン・オープンライセンス・パブリックドメインのみ学習、既存の基盤モデル不使用、学習データ全開示、生成物へのクレジット表記義務、追加学習・image2image を技術的に無効化など。ここまで対策された物を以て初めて生成 AI の利活用について語れる段階と考えます。この最低ラインの対策すらできていない生成 AI は盗品売買と変わりません。海外では問題点をメディアが正しく伝えているため生成 AI に対する嫌悪感がとても強く、現状の生成 AI は搾取だと認識されています。クールジャパンで生成 AI を利用したコンテンツを海外展開すれば激しい批判に遭うことは、これまでの数々の企業が炎上したことで証明されています。日本のテレビメディアは利点ばかりを持て囃しリスクを説明しないため、侵害行為の危険性も知らずに使ってしまう問題もあり、諸外国と比べ日本が周回遅れの原因の一つかと考えます。使用するのなら危険性を知るべきです。Mitsua Likes のように規約を正しく定めたとしても、それを破る人間が存在することは予想できます。知的財産だけでなく、肖像権を無断利用した性的ディープフェイクなどの問題もあるため、諸外国のように日本も生成 AI に関する厳格な法整備が必要です。
406	生成 AI 全般において、権利関係や環境保全に関わる問題は数多くありますが、昨今ではとりわけディープフェイクの問題も深刻な状況になっています。 技術開発の遅れを懸念するあまり、罰則を伴う法規制を行っていないことに対して、疑問を持たざるを得ません。また、今後法改正を行う際、生成 AI を活用したいがために、権利者をないがしろにするような、生成 AI 開発会社・利用者にのみ有利な法改正を行うことはするべきではないと思います。 「知的財産計画２０２４」１７ページ 【発明創作過程で、その支援のために AI が利用されることが一般的であるといえ】とありますが、現在存在する生成 AI ツールのほとんどは、インターネット上のあらゆる画像・文章・その他他者の知的財産を無断で学習した研究用のデータを下敷きにしており、とても権利関係がクリーンであるとは言えません。また、その中には残虐な画像やプライベートの家族写真、児童が性被害に遭っているものなど、現在の法律と照らし合わせても合法とはいえないデータも多量に含まれていることが判明しています。発明創作の一助となるツールを作り上げるには、まず既存のデータ等には頼らず、一から権利者と交渉し、完全に権利関係の問題がない生成 AI を作成されるところから始めるしかないと思います。しばしば引き合いに出される医療関係等の AI は、それを行ってなお問題なく構築できているため、決して不可能ではないはずです。 「権利者のための手引き」６ページ２－２ 【信頼できる AI 開発者や AI 提供者】 享受を目的とする学習を「合法である」と主張し、現在に至るまで信頼を損なう言動を継続されている開発者・提供者が目につきます。よほどの誠意を持って言動を改めない限り、「信頼できる開発者・提供者」は机上の空論に過ぎません。

【個人からの意見】

	９ページ 【【学習段階】と、【生成・利用段階】に分ける】 生成物を利用する、創作に寄与するツールとして扱うのであれば、分けることは適切ではないと存じます。 １５ページ 記載の通り、robots.txt の収集制限を尊重しないクローラーは数多く存在します。これをオプトアウト対策として挙げるのであれば、「尊重しないクローラー」に対して罰則を設けるべきです。 １７ページ 現在自衛の手段として効果の高い特殊画像処理を、「AI 事業者の業務妨害」と捉える可能性がある、というのはいかがなものかと思います。そもそも、享受目的があるにも関わらず、許可も対価もなしに享受目的の学習を行う事業者側に非があるのではないでしょうか？該当手段を「妨害」と定義する、もしくはしかねないのであれば、まずその「妨害」をせずとも良くなるような、AI 事業者に対する罰則を設けるのが先ではないでしょうか。 １８ページ 「使われないための対策」というお話かと思いますので、「使われないために売ってはどうか」という提案は疑問に思います。売春すれば性被害にはならない、と言っているのと同じように読めます。また、インターネット上にあるデータの中には、創作物ではない実在の人物の写真、犯罪に関わるものも多く含まれています。「無償で無断で使われる前に売りに出せば良い」という提案は、使われたくない権利者にとっての対策にはならないと思います。
407	AI 技術によって情報のアクセシビリティの向上・労働力不足の解消・生産性の向上が可能だとしても、その AI 技術が人間が生み出した情報・創作物を基に成り立っているのであれば、AI 技術に関わる事業者と顧客・クリエイターの間での衝突は絶対に起こしてはならず、許可なく他人の知的財産にフリーライドしている現状の生成 AI ビジネスは許容されるべきではありません。 現状の生成 AI は ・生成するために利用しているデータの取得方法（Web サイトを無作為に巡回して情報を複製・保存するクローリングなど） ・プログラムで処理するために集められたデータの集合体『データセット』に、無断流用されたデータ（画像、動画、音声、テキスト、個人情報など）が含まれているかどうか確認する術が無い ・現実には存在しない偽の情報を作成する『ディープフェイク』の問題 ・過剰生産による検索妨害、企業と個人に対する営業妨害 この４つが特に問題視されており、この問題を解消するには生成 AI を提供している事業者の協力・規制が不可欠です。AI 技術に関わる事業者と顧客・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を実現させるためにも、根本的な法改正の実施を望まれます。

【個人からの意見】

408	「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム」とあるが、このエコシステムは理想論であって、実際に成立することはない。これは、現状の生成 AI 開発企業の実際の言動と振る舞いをみれば明らかである。3 つの事実を挙げるとともに、日本政府には生成 AI によって引き起こされている問題に目を向けてほしい。 1 点目、機械学習のためのデータセットについて、全ての著作権者に許諾を得る作業は現実的に困難であること。故人のデータ、著作権者不明のデータ、本人の意思に反するデータ（例えば、第三者による盗撮、盗聴、著作物のスキャンや無断転載など）、そのほか連絡がつかない・拒否する著作権者も多いであろうことは容易に想像できる。 2 点目、実用に足る出力を行うには、CC0 と許諾済みのデータのみを用いた開発では圧倒的にデータ量が足りないこと。画像生成 AI の例では、MitsuaDiffusion はオプトイン開発（その殆どが CC0 と有志による許諾済みデータ）とされるが、これを用いている AI ユーザー、いわゆる「AI 絵師」と称されるコアな AI ユーザーはほぼ存在しない。彼らは、大量に無断学習されたデータによって成立している [redacted] や、その派生の生成 AI を専ら使用していることからも自明であるといえる。 ３点目、データセットの著作権者への還元は、ごくごく僅かな金額でしかできないこと。これは多くの開発企業の発言からも明らかである。いずれも還元策については、大量のデータの無断学習を自己正当化する内容であり、「支払っていたら持続性を維持できない」「支払ったとしても一人当たり小数点以下の金額になり無意味だ」といったものである。 以上３点を総合すると、AI 開発企業のスタンスとしては「生成 AI の開発を行うには、大量のデータが必要であり、それらの著作権者に一々許諾を得るのも現実的ではないので無断で大量に機械学習を行う。著作権者への還元も現実的なものではないため、還元は出来ない。」ということになる。実際にこのようにして開発が進められたことで、いま世界各国にて生成 AI（ChatGPT や StableDiffusion 等）開発企業に対する訴訟が起こされている。 エコシステムという理想を実現する前に、日本政府には実際に生成 AI によって引き起こされている問題に目を向けて法規制を実施してほしい。EU では AI Act が今年 8 月に発効した。韓国でも、ディープフェイクによる性被害・脅迫が社会問題となり、ディープフェイク性犯罪防止法が成立したことは記憶に新しい。水面下では日本でもディープフェイクによる被害が発生しているものと考えられる。被害による自殺者や、未成年が加害者となりうる現状を野放しにすることは、国際社会から見ても、広島 AI プロセスを提唱した国としても、恥ずべき姿ではないか。平将明デジタル大臣は「法的拘束力のある規制は必要最小限に」と主張しているが、実際に被害が多発し、収拾がつかなくなってからでは遅いのではないか。 また、日本では著作権法 30 条の 4 があり、但し書きにも「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。」とあるが、実際には形骸化しており、著作権者の利益を不当に害する事案が横行している。もともと、これらの法改正は「出力や、元データの享受」を目的としたものではないと考えられるが、現状はそうなっておらず、画像生成 AI の出力は、現行法の隙を突いた、もはや悪用と言ってもいいのではないか。現状に即した、生成 AI に対する規制法を新設すべきではないか。さらに、法改正、法規制を進めるうえでも、生成 AI でキーとなる著作権者が不在で議論が進められており、著作権者に極めて不利な状況が続いていることが不可解であり疑問である。[redacted]や、[redacted]が中心となって議論を進めている限り、現状を打破することは難しく、そういった状況でエコシステムなどという理想論は全く以て実現し得ないと考える。
409	知的財産推進計画の概要にて今後の方向性として AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、生成 AI に関わる幅広い関係者による主体的な取組を促進と書かれています。既に学習用として販売されているデータセットが存在するため AI 学習コンテンツに係るライセンス市場は形成されていると言えるにも拘らず、現在主流となっている生成 AI はインターネット上から無許諾で複製したデータを学習

【個人からの意見】

	に利用している可能性が高いです。この事から生成 AI に関わる幅広い関係者に知的財産権の適切な保護を主体的な取り組みで期待するのは難しい事が分かります。よってエコシステムの実現にはハードローによる強制力を持った規制が必要ではないでしょうか。
410	クリエイター寄りな立場の一般人の立場から意見を送らせていただきます。現在の日本における生成 AI の問題点は下記という認識です。 ・一般人が ・容易に ・大量に ・偽物を ネット/市場に流通させることができてしまうことで、本来対価を得るべき人が対価を得られず、正しい情報が大量の誤情報によって埋もれてしまう。 現在主流の生成 AI は、創作物や写真などを本来の持ち主の拒否権などを無視して勝手に学習に使用している、という認識です。その上で現状では（拒否権がないにも関わらず）対価もなく創作物、写真などを使用した AI 生成物を大量生産することが可能な為、それまでの絵や漫画、小説などの文化がこれまでとは比較にならない速度で陳腐化し価値を失ってしまいます。さらに、現時点では AI 生成物かどうかを見分けるのが非常に難しくなりつつあります。ディープフェイクのように以前は一定の技術が必要なために作成数が抑えられていたものが、生成 AI 活用によって一般人にも簡単に作れるようになりました。その結果として他人の名誉毀損であったり嘘の流布、そして一般人をポルノのように他者の人権を侵害する行為が容易となってしまっております。 こういった点から、日本における生成 AI には少なくとも ・AI 生成物であること・制作過程で生成 AI を使用したことを明記する法律を定める ・生成 AI 使用に免許が必要な形にすることで、不特定多数による偽情報・ディープフェイク制作が可能な現状に一定の制限を設け、悪意のある使用を行った場合に免許取り消しとすることで、悪用を防げるような制度を定める ・写真、イラスト、動画など生成 AI に学習させる素材については著作権・肖像権など本来の持ち主の許可を得たもののみを学習可能な形に法律を定めることで、本来の権利者の人権を保護・尊重できるようにする という三点が必須であると思います。 有効活用を議論する前に法規制をかけるのは発展を阻害するのは事実であるものの、韓国など他国がある程度の法規制を作成し始めている現状で上記等の対策に消極的な姿勢を取るのはリスクが高く、またなりすまし・名誉毀損・ディープフェイクなど人権侵害を容易に行えてしまえる現状では AI 推進派・規制派の間で有効活用の議論自体が行えず、進捗のないまま時間が過ぎて他国の後塵を拝するのみとなってしまうのではないかという懸念がございます。どうぞよろしくお願いいたします。
411	AI は年齢、企業などの使用制限を儲けるべきだと考える。現在、著作権侵害だけではなく子供のフェイクポルノ画像などが生成されており、いじめや将来の活動に支障をきたす悪影響を感じる。特に画像の生成 AI は面白おかしく遊ぶ人が大半かつ、一番興味を持ちやすい分野のため、国が本気で AI 事業に取り組むと考えるのであれば、まだ国民への導入が早すぎると考える。まずはネットリテラシーの構築と AI による被害者を護る法案や制度を充実させなければいたずら心で人生を壊されてしまう人が増えるだけではないか。
412	漫画、イラスト等の海賊版や児童ポルノ、児童虐待画像等違法なデータ、その他倫理面でも問題のあるデータを含む無断学習データセットは根絶させ

【個人からの意見】

	るべきである。いつ他者の権利を無意識に侵害してしまうのかわからない現状の生成 AI といった技術は危険すぎて知財を扱うような分野では使いようがない。というよりも、倫理面で問題のあるデータ利用が前提である技術など使用したくはない。 ・事前学習、追加学習などモデルとして成立させるために利用したすべてのデータの透明性を確保、権利的にクリーンと言えるものを実現させる。 ・AI 生成物は AI 生成物であると明記させることを AI 事業者、利用者に義務化させる。 少なくとも上記 2 点の整備の目処が立ってからが、この技術の本当の意味でのスタートラインであると考えている。これですら非現実的というのであれば、現場での使用が憚れてしまうような技術は不要である。また、災害や有事の際、AI 生成物であると明記せずフェイク情報を生成し拡散する悪質な行為などは人命にも関わる事案であり、AI 生成物の明記の義務化は、これらの対策という意味でも重要であると考えられる。
413	生成 AI とありますが、実際には人工知能ではなく生成型検索エンジンとされるのが正しい名称であり、その名称の通り膨大なデータから検索、生成、そして結果としてデータを出すだけのプログラムです。この膨大なデータからは無許可、児童虐待、著作権侵害、肖像権侵害等の問題がある物で出来ている為、アメリカ等では生成 AI で生成された画像などに著作権は認められず、知的財産にはなりません。この時点でクールジャパン等の政策には向いておらず、海外からの顰蹙を買い、ボイコットをされる可能性もあります。 また、現時点でも既に生成 AI が理由で問題が大量に発生しており、創作者への悪影響やディープフェイクでの犯罪（特に性犯罪）デマ、詐欺等の犯罪にしか使われて居ないのが生成 AI が世に出て三年程が経とうとしている現状です。特にディープフェイクでは、震災時でのデマで現場を混乱させたり人命救助では邪魔をしたり、主に若い女性が被害にあう裸への勝手な改変、男性でも同じく勝手な改変画像を作られる等で脅され、心を病み自殺した方もいらっしゃいます。これらは、非常に危険であると同時に経済への悪影響も多い為に規制を法律で決める国が多い中、日本では何も対策がされていません。非常に危険です。一刻も早く、国際基準での規制や禁止を法律で取り決めて頂きたいです。
414	折角世界で受け入れられる日本の文化としてのアニメ・マンガがあるというのに、それらのデータを無断で使用し利益還元すらせず搾取し、一見すれば似ているだけの細部に整合性がない偽物を出力する生成 AI は文化の妨げにしかならないと思います。使用者から見ても、気付かずに他者の著作権を侵害するものなど安心して使えるものではないのではないでしょうか。そのため、許諾を得たデータのみを使用し、使用しているすべてのデータを公開し、著作者や被写体が使われたくないと思うデータは削除できる生成 AI でなければ健全な文化の発展は見込めないと考えます。また、偽情報の対策として、どの生成 AI で作成された物かの明記が必要不可欠化な要素だと思います。その情報を改ざんや非公開にした場合に罰則がなければ安全性は得られません。EU をはじめ外国では、他者の権利を侵害するような被害を出さないように規制が進められています。日本でもその方向へ進むことを望みます。
415	AI と知的財産権について、AI による画像や文章等の作成への法的な取り決め、違反した場合の厳密な罰則の設置を求めます。AI に関する法整備がなされていない事から、著作権がある創作物を無断で使用して画像や文章、音声などを生成するという、著作権の侵害がネット上では深刻な問題となっています。知的財産権を保護するというのであれば、実際に問題として起きてしまっている AI による画像等の生成、その学習の為に無断で人の創作物が盗用されている事を問題視し、早急に厳罰を設けてください。また AI を使って実際の人間が写った写真を加工し、ポルノ画像としてネット上や個人間でやり取りすると言ったディープフェイクという問題も実際にあります。このことは、学校でのいじめの問題として増加する懸念がありますし、何より人間の尊厳への侵害です。この被害によって精神的に傷つき自殺数の増加に繋がる他、犯罪に巻き込まれるケースも増えると懸念されます。ネット上の問題ととらえるのではなく、現実世界にも悪影響を与える問題と認識して、AI への厳しい法整備をお願いします。

【個人からの意見】

416	（A3） 現在の生成 AI は、同意のない知的財産を大量に取り込み成立する無断搾取ツールです。国内のクリエイターを守るため、同意のないデータを取り込むことに反対します。内容がクリーンであることを証明するために、ツール配布企業への基盤データ及び学習データの開示を義務付けてください。また、死後に著作権がきれたあとのデータ取り込みへの拒否権を求めます。また歴史ある文化の情報が汚染されないためにも、生成 AI ツールを配布する企業には、生成された画像内に生成 AI によるものだという透かし（全面のわかりやすいところに配置、切り取りできない位置に）を義務付けるべきです。
417	現状のほとんどの生成 AI は、著作権者の許諾を得ない無断学習に依拠しており、海外では「泥棒」として大変に嫌われている。著作権者の権利を蔑ろにしたまま AI の開発を進めても、海外で売れるものは作れず、国内の知財は流出するという最悪の結果になりかねないと危惧する。著作権者の権利の保護なくしてクールジャパンはあり得ないと考える。
418	現在存在しているほとんどの生成 AI は無数の人々、クリエイターに限らず一般の方の知的財産権を侵害して作成されています。これを国策として推進することは国家が犯罪を認め助長していることになりかねません。早急に生成 AI を法規制すべきです。また生成 AI は全世界に通用するコンテンツを生み出す力にはなりえません。生成 AI は生成とは名ばかりの複製機であり、粗雑な模造品を量産するだけで、すでにして全世界で問題を引き起こしています。また生成 AI は運用に莫大なコストがかかり、それを鑑みれば全く割に合わないと考えます。コンテンツを生み出す「人間」に投資すべきであり、それ以外に答えはありません。生成 AI に著作権を認めることは絶対に避けるべきです。この二年間イラストだけで１５０億以上生成されたといわれており、これに著作権を認めることはゴミや埃に著作権を認めるようなもので、非現実的であり、何の益ももたらさないと考えます。日本政府は AI に利権を持つ人々に欺かれています。彼らは芸術について何も知らない人達ばかりです。何卒 AI 推進についてご再考をお願いします。
419	画像生成 AI の普及に伴い、特定の作家やデザイナーの作風を模倣した生成物が大量に作成・販売される事例が増加しています。これにより、クリエイターの利益が搾取され、著作権侵害の懸念が高まっています。現行の著作権法では享受目的の学習は禁止されていますが、特定のキャラクターや人物を模倣したサービスが広がっており、適切な規制と監視体制の強化が求められます。規制されずに数年立ってしまったためにほぼオリジナルを再現するのに特化したモデルがここ最近出てきてしまっているため AI 特有の画像に違和感などがほぼなくなってしまっているため見分けがつかなくなってきている。
420	「AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」について 現在主流で使われている生成 AI 技術は、生成に必要な元データが知的財産を大量に使用しており、対価を支払わず、無断で使用されている事が問題となっております。これは「適切な保護」が既に崩壊しており、AI 学習における研究解析目的からは逸脱した状態だと考えています。既に生成 AI を使用したコンテンツを利用したものが世に出ており、商業面で使用されています。これは、生成する為の元となる知的財産（生成 AI の基盤モデル）を研究解析以外に、享受目的となってしまってい問題があると考えています。現行で多くのサービスで使われている生成 AI は、基盤モデルを権利上問題ない・適切な保護がされていると、誰もが納得する内容でなければ、全てこの問題から逃れる事はできません。知的財産として保護されているはずの作品を材料にし、システム内で「複製」してしまっている為、使うだけで誰かの知的財産の権利侵害をしてしまうような形になっています。しかし先日基盤モデルがパブリックドメイン及び使用許可済みの画像データのみを集めた日本初の画像生成 AI が発表されました。まだ学習データが十分に足りておらず小さなサービスで発展途上となっておりますが、一例として次のような機能を備えています。

【個人からの意見】

	・学習基盤になっている画像データの全開示が可能 ・AI で出力した事を証明する透かし入りでフェイク防止 ・AI による類似性の判定機能で、既存キャラクターに似たものを生成してしまった場合の警告 など、これらは一部ですが、今まで意見が挙がっていた権利問題をほぼ払拭しています。このような権利問題をクリアした生成 AI を制作する取り組みは、実質可能であるという事を証明してくれたと思いますので、ぜひ生成 AI を推進していくのであれば、こういった権利問題に丁寧に取り組む企業、技術者を、国がぜひ支援して頂きたいです。時間はかかると思いますが、日本らしい丁寧で安全性の高い、生成 AI ができる可能性があると思います。 また写真を使ったディープフェイクの問題も話題となっておりますが、こちらも現在の生成 AI の状態ですと、SNS に実装された生成 AI 等で、誰もが手軽に作れてしまい、今後も増加の傾向が懸念されます。日本ではアニメ、マンガのキャラクターの姿に変装し写真撮影をするコスプレ文化も盛んですが、このような問題が蔓延ると、作品写真を発表する事に躊躇が出てしまい、文化の発信、発展に滞りが出ると思われます。そもそもそういったフェイク画像が作れないようにする仕組みを作る事が必要で、それにより犯罪件数も減らす事ができると思われます。また、そこまではできなかったとしても、やはり公衆に簡単に発表ができてしまうのも大変な問題だと考えています。生成 AI 登場以前より簡単に作れるようになってしまったので、ディープフェイクを発表してしまった場合の罰則の強化などを望みます。先にも語ったように、生成 AI 側で技術的にフェイク画像を作れないようにする事が可能であれば犯罪を減らせると思いますので、罰則強化も大事だと思われますが、技術面の倫理的な抑制と開発指針の強化が先決かと思います。
421	1　周知表示混同惹起行為 2　著名表示冒用行為 3　形態模倣商品の提供行為 4　営業秘密の侵害 5　限定提供データの不正取得等 6　技術的制限手段無効化装置等の提供行為 7　ドメイン名の不正取得等の行為 8　誤認惹起行為 9　信用毀損行為 10　代理人等の商標冒用行為 そのいずれにおいても、生成 AI は明確な脅威となるものです。現在、ネット上ではそういった権利関係にまったく無頓着な一般人が「ただ単に面白いツールがある」と遊びだしている状態で、非常に危惧しています。クリエイターのあらゆる権利を無視し、国民に対し「盗作・盗用はすべて無罪・無料」と言わんばかりに国が許可した状態で海外に何を売り込むというのでしょうか。生成 AI の利用（無断学習）に関し、クリエイターの権利関係の保護強化を強く求めます。
422	現状の生成 AI(無断学習生成 AI)を野放しにするということは肖像権・著作権を蔑ろにし国民を脅かすことと同義であり人権侵害に加担する行為です。

【個人からの意見】

	このままでは漫画・アニメ文化が陳腐化させられ衰退しディープフェイク・ディープフェイクポルノによる肖像権の侵害でインターネット上が汚染され、なりすましや詐欺の温床になってしまいます。偽・誤情報の脅威から国民を守り、努力をして生み出した作品を盗まれ量産され販売・広告に無断使用され、苦しんでいるクリエイターを守る為にも一刻も早くデータセットの開示ができない生成 AI と生成 AI ユーザーによる追加学習に規制を掛け、生成 AI の生成物に表記・電子透かしを義務付けることが必要です。
423	2024 年 12 月 17 日にて、「クリーンな学習データの利用」「学習データの全公開」を表明した画像生成 AI 「Mitsua Likes」が新たにリリースされました。これは昨今大きな問題となっている画像生成 AI における無断学習において、一つの大きな変化をもたらす一石となり得ると考えます。一つは学習データの開示を行うことにより、他者の権利を侵害していないことを明示し生成 AI に対する世間の信頼を回復させることが可能となりました。また一方で著作権を侵害する形で無断学習を続ける生成 AI ならびにそのユーザーに対し、クリーンでない状態の生成 AI を使用するリスクについて警告する契機にもなりえます。現在 Midjourney や OpenAI 等 大手の生成 AI は複数の訴訟を起こされるなど、安全性に対しての懸念は依然高く、著作権侵害ないしはプライバシー侵害等深刻な被害をもたらす設計をもとに学習進めている状況にあります。こういった欠陥のある生成 AI の開発を推し進めることなく、Mitsua Likes のように第三者機関（https://fairlytrained.org/certifications）によって安全性が担保されている生成 AI の推進を進めるべきと考えます。クリーンな学習を実現した生成 AI が登場したことにより、対象となる生成 AI がクリーンなデータを使用し学習プロセスに問題がないかを検証する必要性がさらに強まりました。無断学習による著作権侵害を制止すべく、データの全開示ができないなと安全性を担保できない生成 AI に対しては積極的に規制を行う必要があると考えます。 このような無断学習に対しての規制の考えは現在世界規模で広まっており、日本のみ消極姿勢を示しているという非常に残念なアナウンスも多方より出ている状況です。今後の日本での安心・安全な生成 AI の発達のため、さらには日本の AI 技術の信頼のためにも無断学習を是とする生成 AI に対しては明確かつ厳粛なルールの制定を行い、管理できる体制の構築を強く望みます。
424	私の意見は生成 AI を規制するべきというものです。画像、動画、音楽、人の声など、現時点で様々な分野の生成 AI が登場していますが、これらは多くのデータを利用した学習が行われており、そのデータのほとんどは権利者の許可なく使用されており、存在そのものというより AI 学習の出発点からすでにあってはならないものです。それらの学習元データは特にインターネット上で無料で閲覧、視聴ができる SNS などのサービス等から収集されています。このようなサービスに自信の制作物を投稿している人の中には、各分野のプロたちもおり、閲覧者が無料それらを視聴できる状態が各種サービスによって提供されているのをいいことにこのような手法がとられています。制作者が SNS や各種プラットフォームなど、無料で閲覧できるインターネット上のサービスに画像や動画等を投稿するのは、通常人に見てもらうことや、見てもらうことを介して広告収入や自身の提供する財やサービス、自身が参加するプロジェクト等への導線とすることが目的と解釈されるのが自然であり、AI の学習に自信の制作物を利用されることは想定されていないといえます。AI の学習に自信の制作物を提供することに対して正当な対価が支払われるわけでもなく、そもそも製作者たちにメリットがないからです。 また、制作者自身が公開しているのではなく、他人によってインターネット上に違法アップロードされている、いわゆる海賊版や、違法アップロードが多く行われる、いわゆるダークウェブを利用して学習されているものも存在します。さらに、問題は画像や音楽といった制作物だけでなく、写真など実在の人間への被害も多く確認されています。生成 AI の中には実在の児童の身体が写った写真を学習したもの、成人している人であっても、その人が写った写真を許可なく利用しているものも大量にあります。このようなものがオンライン・オフラインを問わず AI の学習に利用されており、知

【個人からの意見】

	的財産権はもちろん肖像権など、二重三重に権利侵害が行われた結果入手されているものをさらに利用されているものであり、これらは悪質極まりないと言わざるを得ません。 また、AI を使う人間側のモラルの問題も何ら解決されていません。問題はモラルの範囲にとどまらず、実際の犯罪被害も大量に報告されています。例えば、SNS などにアップされている自分の顔写真(撮影者が自身であるか否かは関係ありません)を使って裸の画像や性行為をする動画を作られたり、それらをインターネット上にアップロードすると言って脅迫するケースや、実在の女優の名前を出して、本人を裸にしたかのような画像を生成し、それらを「販売」して不当に利益を得るだけでなく、当該女優の職務に支障をきたさせるケースまた AI 学習に自信の制作物を提供しない旨の意思表示をした作家に対して殺害予告をしたり、当該作家の著作物を集中的に学習したモデルを作成してインターネット上にアップロードするといった「報復」行為を行うケース世界各国の要人(日本国であれば総理大臣など)の記者会見を装って自身の勝手な主張を、さも本人が言っているかのように仕立て上げた、いわゆるディープフェイク動画を作って公開するケース…他にも多くの看過すべきでない行為が毎日行われている状態です。 逆に言えば、なぜ規制をしないのかがわかりません。AI に対しては、学習にも利用にも罰則を設けるなど法的拘束力を持った規制を行うべきです。
425	・著作権は世界共通の人権です。 文化庁が著作権に関するパブリックコメントを募集した際、著作権法 30 条の 4 はベルヌ条約違反の疑いを CISAC（著作権協会国際連合）に指摘されています。生成 AI は根幹となるデータセットがないと生成物を出力できませんが、現在出回っているほとんどの生成 AI に使用されているデータセットは肖像や音声等の生体データや著作物の無断使用、児童性的虐待画像、秘匿されている筈の医療データ、戦争の写真等、人権を無視し収集、所持するだけで犯罪となるような非倫理的な画像も使われて作成されています。海外では日本以上にデータセットを含めた生成 AI の搾取的構造、ディープフェイク問題、生成 AI 製児童ポルノが深刻な問題だと捉えられています。生成 AI が抱える人権問題を無視し推進、使用することで日本は海外からの信用を失うことが考えられます。実際、生成 AI を使用したゲーム会社、アーティストが SNS 上で批判され炎上しています。批判している人の多くは海外の人たちです。日本のコンテンツを販売する市場として海外は大きく、無視できません。海外からの信用を失うことは、日本のコンテンツを販売する市場を失うも同義です。 ・生成 AI はデータセットに含まれるデータを検索し合成する機械です。出力するのは学習に使われた実在の人物の肖像や音声・著作物の複製品・混合物であり、生成 AI は自力で新しい画像や音声は出力できません。現在、生成 AI のデータ元とされた権利者は生成 AI 開発者・生成 AI ユーザーに無断で肖像や音声、著作物を使用された上、生成 AI で出力された自身のデータの複製品・改変物と不正競争させれており、本来得るべき仕事の機会や利益を奪われています。精神的・経済的被害を被っていますが正当な対価さえ支払われていません。生成 AI が登場してからずっと著作物を無断使用され続け、自身の著作物の複製品と不当競争を強いられているイラスト業界の被害は甚大です。 １．クリエイターにとって生成 AI は市場や経済基盤を壊している存在である 生成 AI 開発者・生成 AI 使用者がデータ元に競合する生成物で商売したり、公共にばら撒くことでデータ元となる著作権者に不当な市場競争を強い、市場を破壊しています。そもそも、コンテンツはクリエイターが作り出す量で充分です。現在、クリエイターが多くてコンテンツの供給が多すぎるくらいです。経済にもデフレがあるように、生成 AI による粗悪なコピー品が市場に溢れますと、コンテンツ自体の価値が暴落しコンテンツを作り出すクリエイターに経済的な打撃を与えます。加えて、クリエイターがコンテンツを作り出すスピードと生成 AI が出力するスピードには圧倒的差があり、

【個人からの意見】

	クリエイターが作り出したコンテンツは生成 AI の出力物に埋もれて消費者に見つけてもらえません。加えて、クリエイターの絵柄が大量にコピーされることで絵柄は希少性を失い、商品価値も毀損されます。加えて、消費者も生成 AI の成り立ちやクリエイターが受けている被害を知っているため生成 AI を嫌う人が多く、絵柄に生成 AI 出力物のイメージが付いてしまいますとデータ元にされたクリエイター自身が避けられるようになってしまいます。また、余程有名なクリエイターでない限り、生成 AI があればデータ元にされたクリエイター自身は必要ないと扱われます。 ２．生成 AI ユーザーによるクリエイター成りすまし行為・嫌がらせによる営業妨害 生成 AI は、生成 AI ユーザーがデータ元にされたクリエイターになりすましたり、クリエイターに対する嫌がらせの為に使用されています。生成 AI ユーザーは追加学習が野放し状態である状況や、Novel AI v3 のような大手生成 AI 開発会社が提供する生成 AI にクリエイター名（クリエイター名を隠すため隠語が使われることもある）をプロンプトに入力することでクリエイターの絵柄に依拠した出力物を生成できる機能を悪用しています。生成 AI ユーザーはクリエイターの絵柄に酷似した出力物でデータ元のクリエイターの名誉や精神、仕事に必須な信頼性を傷つける出力物を公共の場にばら撒いたり、データ元にされたクリエイターになりすまして嫌がらせを行っています。また、生成物を自分が描いたと詐称して仕事を受けている生成 AI ユーザーもいます。生成 AI の出力物を自分で描いたと詐称するのは、生成 AI で出力した生成物はクリエイターの著作物の海賊版や偽ブランド品と同等との認識が消費者の間でもあり、生成 AI ユーザーであると知られると賞賛も生成物からの利益も得られないからです。最近では生成物とクリエイターが描いた作品の見分けがつき辛くなっており、消費者が生成物を避ける為とデータ元とされたクリエイターの著作物ごと避ける事態となっています。また、生成物を自分で描いたと詐称する生成 AI ユーザーは日本に多く、海外消費者の日本人クリエイターに対する信頼を大きく損ねています。加えて、クリエイターが生成 AI による被害を訴えると、生成 AI ユーザーに嫌がらせで LoRA を作成され精神的・経済的損害を受ける、罵詈雑言を浴びせられる、住所特定や職場特定をしようとネットストーカー行為をされる、殺害予告を受けます。 イラスト市場は崩壊寸前です。自分の著作物で利益を得られないならコンテンツ産業で働いて生活することはできなくなり、著作物を不当に搾取されるならばクリエイターを目指す人はいなくなります。このままでは日本の文化の担い手がいなくなり、日本が世界に誇るクリエイティブ文化は衰退します。ですが、著作権法 30 条の 4「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。」は全く機能しておらず、一切クリエイターを守るよう機能していません。 ・生成 AI 開発者、生成 AI ユーザーは生成 AI の生成物を公共の場に公開することで承認要求を満たし、商売して利益を得ている状態で、生成 AI の学習で享受しています。 著作権法 30 条の 4 の但し書きでは享受目的の学習は認めらていないとなっていますが、現状生成 AI 開発者、生成 AI ユーザーで但し書きを守る者はほとんどおらず、データ元とされたクリエイターを保護するよう機能していません。上記しましたデータ元とされたクリエイターの状況を改善する為に著作権法 30 条の 4 は撤廃し、クリエイターがデータを提供するか否かを決められるようにする、学習を拒否する権利を認めるべきだと考えます。 ・生成 AI はデータとされる著作物に依存しており、生成 AI 使用者がプロンプトを考え打ち込んだとしても、データ元にされた著作物を創作したクリエイターの表現がなければ生成物を出力できません。生成物は生成 AI が検索し合成しているのであって、生成 AI ユーザーは全く創作していません。加えて、生成 AI は学習した著作物の複製品・合成品を出力するのであり、新しい表現は生み出せません。生成 AI も生成 AI ユーザーも著作権も認め

	るのに必須な表現、創造性を持ち合わせていません。個人狙い撃ちの LoRA はデータ元にされたクリエイターの著作物に強い依拠性があり、筆を折るクリエイターが出る程精神に甚大な打撃を与えるだけでなく、生成 AI ユーザーがクリエイターへの嫌がらせやなりすましに悪用しているので禁止は前提ですが、著作物を合成してデータ元のクリエイターの特徴がわからないようにすれば大丈夫なので著作権を与える、との考えも認めるべきではありません。 データ元にされた著作物を勝手に合成に使い、改変する行為は著作者人格権である「同一保持権」の侵害であるからです。前述しましたが、生成 AI は学習した著作物の複製品・合成品を出力するのであり、データ元とされた著作物の海賊版や偽ブランド品と同等です。データ元とされたクリエイターの表現がなければ生成物を出力できないのであれば、合成したからといって新しい表現、創作とはならないからです。 ・現在、海外の生成 AI 開発会社が日本のコンテンツに正当な対価を支払わず無断使用し、日本の知的財産を不当に搾取している状態です。大手生成 AI 開発会社の生成 AI からマリオやピカチュウ等世界的に有名なキャラクターが出力できる状態が野放しになっています。加えて、日本だけでなく海外の無断転載、海賊版サイトを取り締まりを強く願います。大手生成 AI 開発業者 Novel AI も海外の無断転載サイト [redacted] から大量の著作物をデータセットの作成に使用しており、日本人クリエイターも無断学習の被害に遭っています。日本のクリエイターと知的財産を守る対策が急務であると考えます。 ・情報提供 ・Stability AI の責任者、同意なしで「数十億」の画像を使用したことを認める Stability AI Boss Admits to Using 'billions' of Images Without Consent　PetaPixel より https://petapixel.com/2023/07/13/stability-ai-boss-admits-to-using-billions-of-images-without-consent/ ・文化庁が著作権に関するパブリックコメントを募集した際、著作権法 30 条の 4 はベルヌ条約違反の疑いを CISAC（著作権協会国際連合）に指摘されている https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hoseido/r05_07/pdf/94011401_10.pdf ・生成 AI によりクリエイターの収入が減る　クリエイターとの市場と衝突しており、著作権者の利益を害する　CISAC（著作権協会国際連合)が調査会社に依頼した研究結果より https://www.cisac.org/es/Sala-de-prensa/news-releases/un-estudio-economico-mundial-revela-que-la-ia-generativa-amenaza-el ・画像生成 AI「Novel AI DIffusion」無断転載サイトからの学習で物議　有償提供も問題視 https://kai-you.net/article/84966 ・生成 AI の児童虐待画像を売買　日本のソーシャルメディアなどで　BBC より

【個人からの意見】

	https://www.bbc.com/japanese/features-and-analysis-66038728 ・Mastodon 等の分散 SNS において、日本が生成 AI による児童ポルノの主要な供給国となっている実態がスタンフォード大学のレポートでも指摘を受ける https://purl.stanford.edu/vb515nd6874
426	AI の為に知的財産を奪う方針を今すぐ撤回してください。何故たかだか楽する為の技術に私達の人権が侵害されなければならないのですか？百歩譲って『検索の為』のみであれば容認は出来ますが、生成 AI のように『出力が伴う AI』といった『元データの改変結果を我が物のように使われている現状』には忌避感と憎悪と嫌悪感しか湧きません。他人の褌で相撲を取る処の話ではありませんよね？吐き気を催す程の悍ましい代物だと理解されていますか？他人の知財を奪って利用する悪逆行為など今すぐ止めてください。 そもそも、画像生成 AI に関しては『許可された学習データのみを利用した完全オプトイン形式のクリーンな生成 AI』が提供された以上、Midjourney 等 laion-5b を基盤データとして使用した生成 AI は今すぐにでも使用停止を勧告して問題ない筈です。いつまで盗撮写真でポルノ画像が作れるような犯罪扶助ツールを野放しにするのですか？気軽に誰でもディープフェイクを作ってばら撒ける現状に危機感を覚えないのですか？政を行う内閣府として何故犯罪を助長する道具を規制しないのですか？自分達が芸能人の顔でポルノ画像を作るのを邪魔されたくないからですか？邪推されるのは仕方の無いことだと思いませんか？今まで提供されてきた生成 AI を規制しないという事は、『CSAM（児童虐待記録画像）の二次利用を日本は認めている』と世界から言われても何も反論できないという現実を認識しているのですか？ 一部の無許可生成 AI 推進派の泥船に日本国民を無理矢理乗せるのはいい加減止めてください。[redacted]と一緒にされたくありません。 生成 AI を使いたいのなら、ミツアのように『オプトイン形式で許可されたデータだけを使用』『学習データは全開示』『生成結果の学習元が調べられる』は必須条件です。日本が本当に生成 AI を使っていきたいというのであれば、ミツアのように一から学習データを集めていくべきなのです。赤松議員のように生成 AI 推進派のクリエイター議員もいらっしゃるのですから、音頭を取ってミツアへの学習データ提供を呼び掛けてみればよいのではないのですか？議員や官僚の方々も自分の写真等を生成 AI の学習データとして、先ず自分達から提供していけば良いのでは？と具申致します。 それと、日本だけが AI 規制法の制定に遅れて欧州から 1500 万ユーロの罰金を科せられた時は、税金から支払わずに、無許可生成 AI 推進派と生成 AI を規制しなかった議員や官僚達の私費から支払うようにしてください。私達一般人を巻き込まないでくださいね。
427	～A3 の部分に関して～ AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。なお合意形成は人間間以外にも、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。 ～E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略に関して～ (1) コンテンツの海外販売 日本発のコンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とするとの目標を設定することに賛成します。そのための施策として、どのようなコンテンツが人気であるかの情報収集と統計処理に取り組んで欲しいです。また海外では生成 AI 出力物が人気なのかどうかの調査の必要性を感じます。

【個人からの意見】

	(2) 生成 AI 出力物である表示の義務化 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのために購入できず、機会損失となります。生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、20 兆円どころではなくなります。これは加筆修正したとあっても具体的にどの部分をどのように変更を加えたのかを透明性をもって明示するべきであると考えます。 (3) キャラクターの保護制度 知名度のあるキャラクターについて、イメージを悪化させる表現からの保護の在り方を検討して欲しいです。許容されるパロディの範囲を類型化し、表現の自由について議論しやすいようにして欲しいです。そして、人間であれば名誉毀損となるようなキャラクターへの投資の成果を破壊するような表現、例えば、アダルト化、喫煙シーン、創作者の意図の冒●などは、民事上、刑事上の責任を負うことを明確にして欲しいです。具体的にはサイゲームスの「ウマ娘」というコンテンツでは規約としてもアダルト化は禁止されていますが、AI ではそういった表現が非常に簡単に生成出来てしまい問題になっております。ディスコード内等、クローズドな部分でのやり取りになるので発見した時には拡散されていたという状況も見受けられコンテンツのイメージが悪くなる等の被害も見受けられました。
428	現在の生成 AI のほとんどは、ネット上にある数多の知的財産を無断で AI 学習しております。また生成 AI で生成されたものは学習した知的財産の合成でしかありません。文化庁は「絵柄は保護しない」「既存の著作物に似た場合に著作権侵害となる」など、あたかも人間の学習と同じように考えているような印象を受けましたが、そもそもニュアンスが違うと考えています。生成 AI がやっていることは、人間のようにイラストを参考に学習しているのではなく、既存の著作物を無許可で合成している行為に近いです。実際東大の教授もそのように指摘しております。人間も既存の知的財産を無許可で改変した場合は著作権侵害になるのに、どうして AI の場合は許されるのでしょうか。 また生成 AI はディープフェイク関連でも問題になっています。実際ネット上に投稿された写真や卒業アルバムなどを AI を使って性的な写真に変換することが問題になっていることが NHK でも放送されました。また岸田元首相や安倍元首相に卑猥なことを言わせたり、静岡の水害デマも一時期話題になっていましたが、そこから一切規制案が出ていないとはどういうことなのでしょうか？よく生成 AI は道具に過ぎないことを言われますが、それは生成 AI を規制をやめる理由になりません。自動車や包丁も道具に過ぎないのに、なぜ道路交通法や銃刀法などの法で規制されているのでしょうか？それらが法で規制されることが当たり前なのであれば、なぜ生成 AI は法で規制しないのでしょうか。海外では法規制の議論が進み、実際法規制される国も出てきています。G7 でここまで生成 AI に法規制を設けない国は日本だけです。至急生成 AI の規制をお願い致します。具体的な規制案を箇条書きで書かせていただきます。 ・無断で知的財産を AI 学習に使用することの禁止 ・生成 AI の使用を免許制にする ・AI 生成物には AI で生成したことを表記することを義務にする
429	直近の報道によると日本政府がようやく AI に関する規制の策定に取り掛かることを決めたそうです。AI の中でも特に生成 AI（文章、画像、動画、音声生成システムの類）について、過去２年間ほどで国内においてかなり広範に民事的なトラブルを引き起こしており、その内容は偽情報流布や著作物

【個人からの意見】

	に係る知財窃取による個人的被害が多く、生成 AI サービス提供者とその利用者双方とも何をしても法的なお咎め無しという意識から好き放題に悪意ある生成物を拡散し続ける有様です。欧米諸国は既に国際的法規制に動いているにも関わらず日本の動きはずっと逆方向で、クールジャパン機構もその例に漏れず無暗に利用推進ばかり唱えて技術的経済的安全性を一切考慮しない[redacted]の集まりという体でした。名指しで批判しますと、平将明デジタル相や[redacted]のような面々が実効的法規制（悪用への罰則も含む）をことさらに嫌っているようで、このために日本政府が安全安心なＡＩ利用社会を作るルール作りが進まずに国内を無法地帯にしている元凶と考えられます。少なくとも現状の生成 AI システムは大手開発会社を筆頭にその 99%が膨大な世界中の知財を無断学習して開発された大泥棒の産物と言うべきものであって、誰にでも悪用が簡単すぎるようにあえて作られた悪意に満ちた新技術であることは単純に事実です。政府内閣や国会議員、そしてクールジャパン機構や知財戦略に関わる諸有識者におかれましては、生成 AI システムに限定せずとも AI に関わるハードローを設けて悪用を防ぐ国際的な仕組みが今すぐ必要であるという認識で一致していただきたい。そうでなければ来年以降、ますます国内は粗悪な生成 AI サービスによって混乱を来すことは断言できます。これまでいくつかの関係省庁で生成 AI 絡みのパブコメが実施されて膨大かつ多角的な側面で強い懸念を示す意見が投じられてきているのを、関係者はちゃんとご覧になっているはず。もし上級国民のための利権として AI を利用すればこの国はたちまち滅びます。どうか嘘にまみれた日本にならないよう、実効性が高い法規制を１日も早く施行すべく、知財戦略委員会としても法案を検討してください。衷心よりお願い申し上げます。
430	音声生成 AI が有名声優やアーティストの声を模倣し、第三者の AI 利用者が利益を得る事例が見られます。これにより、クリエイターの長年の努力や投資が無視され、市場における正当な評価が損なわれています。また、生体認証に使用される声が AI で再現されることで、個人情報保護の観点からもリスクが高まっています。音声に関する知的財産権の保護と、AI 技術の適切な利用に向けた規制の整備が急務です。
431	現状の生成 AI はあらゆる人の知的財産権を侵害しております。ネット上にある写真やイラスト動画などを無断で取り込み、イラストレーターのなりすましや、特定の人物への嫌がらせなども行われております。その他ニュースでも話題になっているようにディープフェイクによる他者への明確な人権侵害まで起こっているような有り様です。なので生成 AI には法による明確な規制が必要であると考えます。少なくとも追加学習の禁止、生成 AI によって出力された動画・静止画にはそれとわかるようにウォーターマークの類も同時に出力すること。最低限このぐらいは法によって制定されるべきです。実際海外では法による AI への規制は進んでいます、先進国で未だ AI に大して何の法規制を進めていないのは日本ぐらいです。一刻も早く AI に対する法規制は進めるべきです、現状日本のサブカルは世界から高い評価を得ていますがこのまま AI を野放しにした場合その評価も地に落ちるばかりか日本という国自体の評価も下げることになるでしょう。大げさではなく、生成 AI による情報汚染や被害はもはや座視できないものになっています。どうかその辺りの状況を鑑みて生成 AI に対してきちんとした法規制を行っていただけるようお願いいたします。
432	AI 学習は商標登録の有無に関係なく、権利者に無許可で行っても合法というのはおかしいと思います。出力時に版権物が出ないようにプログラムされてるから使ってもいいということですが、いちいち今までの歴史の中で出てきたすべてのキャラクターを出てくるかどうか試したのですか？もし万が一出たら訴えられる可能性はあるといった内容がありますが親告罪なのに個人がやるのでしょうか？そもそもどうやって広大な世界のなかで見つけるのでしょうか？
433	現在の知的財産権では生成 AI による損害を受けても対応できないと感じています。全ての国民が安心して AI 技術の恩恵を享受できるよう、適した法律を定めてほしいです。せめて、生成 AI を使用した場合、その旨を明記するよう義務付けてほしいです。

【個人からの意見】

434	所謂生成 AI が普及し始めて 2 年ほど経過しましたが、クリエイター個人が SNS 等で AI 学習禁止とオプトアウトの意思を示しても尊重されず、泣き寝入りせざるを得ない状態が続いています。オプトイン、オプトアウトの意思を示す、分かりやすい規準を設けて下さい。AI 学習を拒否できるという選択肢を下さい。
435	AI を使って効率化とは言いますが、昨今の生成 AI を悪用したポルノやなりすまし、フェイク画像、ハルシネーションによるインターネットの情報汚染と深刻な問題がまだあります。技術に対して人のモラルが幼すぎます。これでは有効活用以前の問題です。そのためにも法規制をするべきです。生成 AI に関しては、シンプルに AI 生成である署名を載せることを義務付けるべきです。また、画像については、絵藍ミツアという「完全オプトイン画像生成 AI」もあります。これなら画像の無断使用も無く、基礎データからクリーンな生成 AI として運用できます。政府としてはこういった誠実な技術チームを応援すべきではないでしょうか(でなければ、私が納税している意味がありません)。私は誠実な政治を皆様に求めています。そうでなければ、悪人が人の善意を掠め取る不健全で非持続的な社会を増長させてしまいます。万博を控える中、日本の技術を世界に誇るためには、まず人を育て、その上で技術を磨かなければなりません。そのためにも、規制により人々のモラルのレベルを上げ、その上で技術を取り入れる体制を作れば、現在よりは持続的な社会構成になるのではないでしょうか。
436	AI の中でも、生成 AI が知的財産権に与える悪影響はとても大きいもので、そのため明確な法規制が必要だと考えます。私はデジタルタブレットを使用してイラストを描き、企業の漫画制作などに関わっていますが、生成 AI は使用していません。生成 AI は Web 上のあらゆるコンテンツのスクレイピングデータから成り立っており、それらの収集に同意はありません。また仮に生成 AI への著作物の使用に認否があったとしても、無断転載や海賊版サイトからのスクレイピングは現状避けることができません。そして、たとえ最終的な生成物に知的財産権を侵害しうるものが出力されなくともそれは確率的なもので、データセットに著作物が含まれている以上必ず権利の侵害と問題は起こりうると考えます。そのため、生成 AI を使用すると知的財産権を侵害し、またそうでなくとも多くの問題やトラブルを抱えている生成 AI を使用することはイラストレーターとしての信用を大きく失うことだと考えているため使用することはリスクでしかないのが現状です。また、生成 AI が起こす知的財産権の侵害は収集したデータセットの中から偶発的に起こるものだけではありません。生成 AI を使用する際にはアーティスト名やイラストレーター名の一覧の中から指示することで、明確に対象に似せた画像を生成することが可能です。そうすることで有名なクリエイターの作風を真似た生成物を使用し誰でも簡単に知的財産権の侵害ができてしまいます。 また、生成 AI は追加学習することで任意の画風を生成することもできます。そのため有名なクリエイターだけでなく、一定数以上の作品をインターネットで発表しているクリエイターは誰でも生成 AI による権利侵害の被害を受ける可能性があり、またそれらを利用した特定の個人への攻撃や嫌がらせも実際に起きています。そして先述した通り、特定のクリエイターを指定せずともデータセットに Web 上から無断で収集した著作物が含まれている限り、必ず権利の侵害が起こります。生成 AI に関しては、その観念が一般的になってからまだ日が浅く法整備や規律などもまだ整っていない存在のため、多くのクリエイターやアーティストがそれらから作品や自身を守るために暗中模索で独自に対策を取っていることが現状です。また、大きなコンテンツを有する企業の生成 AI への対応も様々であり、作品を提供しているクリエイターは企業のスタンスに大きな影響を受け、個人では対処が難しい側面もあります。そのため、知的財産権が守られた制作活動を行うには生成 AI に対し明確な規制が必要だと考えます。
437	生成 AI と共にエコシステムの実現やライセンス市場の形成を目指すというのなら、まずは現状の生成 AI に使われている基盤データの全開示やオプトアウトを可能にすること、創作者の個性や顔立ちや声を再現するモデルの規制、ディープフェイクポルノ等の取り締まり、人間の創作物に生成 AI

【個人からの意見】

	出力物が混じって流通している点などが解決することが必要です。 また、クリエイターと共存できる生成 AI とは、Mitsua likes（https://x.com/elanmitsua/status/1868827216962109719?s=46&t=NTW5dzUEkPQQu1yKnyZyxg ）のようにオプトイン許諾データ、オープンライセンス、パブリックドメインから学習している?学習データを全開示している?既存の基盤モデル不使用。上記 3 つの条件をクリアしているものであること、かつ FairlyTrained 認定のように第三者機関に認定されている画像生成 AI であることが最低条件であるように思います。また、学習データが許諾データやパブリックドメインであろうと、フェイク画像が生成できる可能性や、クリエイターの市場と競合する可能性が残るため、たとえクリーンであろうと慎重に取り扱うべき技術だと思います。
438	ここ数年の生成 AI による凄惨な被害に少しでも目を向けていただけるよう個人ながら意見を提出いたします。 ・結論 １．著作権法 30 条の 4 の改正または削除 ２．生成 AI に対しての新たな法規制 ・生成 AI の入力データとして利用する際は権利者の許諾を得ること ・データセットからのオプトアウトに応じること ・入力データの開示義務 ・AI 生成物であることの表示義務 ・理由 １.「非享受目的」、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合適用されない」という条文を無視した享受目的の利用であるにも関わらず乱用されています。現状の生成 AI は海賊版・無断転載・児童性的虐待記録物等の違法性の高いデータを利用していることはすでに知られており、これらを含めた膨大なデータは無許諾で収集され、価値を横流しされています。 ２．生成 AI には現状規制する法律が何もありません。ここ数年で噴出した様々な問題は、ずっと懸念されてきたことでした。それが現実となった今、速やかな法整備が必要です。
439	「知的財産推進計画 2024」を読ませていただきました。その上で気になった点について、一人の趣味絵描きとして意見させてください。 頁 24～27 の「海賊版・模倣品対策の強化」について、資料を読む限りでは、「日本発の漫画・アニメ・ゲーム・映画等のコンテンツの著作権侵害行為が問題になっており、海賊版に対する対策を強化していくことが重要である」と書いてありますが、その「対策」に、同じく著作権を侵害しまくっている生成 AI が含まれていないように見えるばかりか、政府や議員の方々が率先して著作権侵害装置である無断生成 AI を使って我が国に普及させようとしている姿勢について、疑問を感じます。 そもそも今世の中にあるほぼ全ての生成 AI は、世界中のユーザーがインターネット上にアップロードした著作物（イラスト、動画、写真、文章、声等）を“著作者の意思関係なく”取り込んで複製し、我々人間の目に見える形で復元する仕組みになっているため、もし今後も継続して海賊版の対策

【個人からの意見】

	をしていこうと考えているならば、現在政府が推し進めたり嬉々として使用している生成 AI も海賊版に当たるため、これへの対策も講じる必要があります。また、この生成 AI というのが上記の仕組みになっている以上、誰でもディープフェイクの作成や特定個人への嫌がらせが非常に簡単にできるため、このまま無対策で行くならば日本は嫌がらせ・ディープフェイク大国になり、海外から孤立するのは確実です。現に岸田前首相の姿や声で下品なことを喋らせるディープフェイク動画が以前インターネット上にアップされていたことがありますが、もし対策を講じないのまらば、次は石破現首相が標的にされるでしょう。もう一個人の判断に委ねている場合ではありません。 もし政府がこのまま著作権侵害装置である無断生成 AI を推し進めるならば、日本に在住しているクリエイターの方々は作成したコンテンツをアップロードしなくなるか海外の生成 AI 対策を講じているサイトを利用するようになり、日本のコンテンツ産業は衰退の道を辿ることになるのは間違いないでしょう。そうなったら日本という国自体が立ち行かなくなる可能性が多大にあるため、もし本気で海賊版の取り締まりを考えているならば、無断生成 AI を使用した企業に税金や給付金を与えるのではなく、周りの諸外国に足並みを揃えてこれらの技術を使用した企業・個人に厳罰を与える法律、及び流れを作るしか道はないと考えます。
440	現行の無断画像生成 AI は、元となるデータ画像の作成者に対して一切の許諾を得ず、対価も支払うこともしない無秩序状態の中、「明確にその行為を規制する法律は無い」ことを盾に知的財産権を侵し続けています。最近になって、許諾を受けたデータのみで構成された AI サービスも誕生しましたが、そうして作ることも可能だと証明された今、無断学習を繰り返す生成 AI そのものと、使用者に対する適切な規制や法的措置が整備されて然るべきではないでしょうか。無断生成 AI は問題が表出する以前に水面下で集めた膨大なデータによって、驚くほど精巧なフェイク画像を、手軽に出力できるようになっています。既にある著作物に、事実と異なる要素を加えて、SNS で拡散させられる。それらはあまりに容易すぎて、ほとんど玩具で遊ぶような感覚で、「知的財産権の侵害」などとはおよそ考えも及ばないまま使う人が、若年層に限らず出てきています。誰もが犯罪に加担してしまう可能性があり、大変危険です。生成 AI による被害が深刻化している国々の中で、一番法整備が遅れているのは日本です。最先端技術を手放しで喜び使用する前に、あらゆる危険性や権利侵害について、多くのヒアリングが成され、議論と同時に対策やそのアップデートがされていくことが重要ではないでしょうか。知的財産権を生成 AI の餌のように扱うことは、全ての創作を衰退させてしまいます。
441	AI へのデータ学習に関して、基本的に許可を得ていないと違法になるようにして欲しい。また、許可を得るプロセスも、企業対個人、プラットフォームの持ち主対利用者のような、権力勾配が起きやすい状況でも弱い立場の人が、強い人に意見に従わなくても金銭や仕事など、あらゆる場面で支障が出ないようにしくみをつくってほしい。イラストレーターや、有名漫画家の画風を模倣した絵が生成され、公開されており、贋作と本物を区別することが難しくなっている。また、それにより作品制作で生計を立てることが難しくなることが懸念される。画風の学習の禁止や、生成者・学習データ制作者への罰則を設けて欲しい。無断学習により、実在人物の犯罪の場面や、ポルノ画像の生成が起きており、肖像権の深刻な侵害が起きている。個人情報が特定できる学習データや、生成物への禁止や罰則を設けて欲しい。 以下生成 AI による学習で起きる事態の想定や、実際起きている事例 博物館の企画のポスターという使用画像の正確性が求められる場面で AI 生成の画像を使い、当該展示物への誤った知識を広めることになった。知識のある方は見抜けたが、一般の人には判別が困難であった。インターネット上で検索したときに、動物や服装で、誤った特徴や様式で生成された AI 画像がヒットすることがあり、データの正確性に問題が出ている。使用している画像編集ソフトが編集している画像を生成 AI に使用するという話が出

【個人からの意見】

	たことがあり、秘密保持契約を交わした取引先と使えないのではということが起きた。企業の強い立場を利用した優先的地位の汎用と考えられる。自分の画風で出力できる生成 AI を将来作ろうとした時、すでに制作されているとすると自分の事業に致命的である X 等大手 SNS が、後出しで投稿画像を生成 AI の学習に使用すると規約を改変したが、生成 AI 学習防止のため、商品画像や作品を消さねばならず、SNS で売り込みをしていた個人事業主の営業に影響が出てる。また、企業の強い立場を利用した優先的地位の汎用と考えられる。デザイナーの仕事をしていた際、ウェブ上で配布されているフリー素材を使用するようにという指示があったが、AI 生成品を使用しないようにするため、確認のためさらに時間を使った。
442	生成 AI は、犯罪利用へのハードルが低いこと、生成物に信頼性がないこと、持続性ひいては将来性がないこと、著作権、肖像権所持者への心理的な悪影響があること、生成 AI が創作活動の衰退を招き、人権の考え方の根底にある人間中心主義を揺らがすことなど、様々な観点から、厳重な規制が必要であると思います。まず、犯罪利用へのハードルの低さに関しては、いわゆるディープフェイクポルノといった、被害者への深刻な人権侵害をもたらす生成物が容易に生成できるというものが昨今問題になっています。これは生成 AI なしには容易に作られないものであり、匿名の加害者を多く生み出すことを生成 AI が助長しているといえます。また、イラスト創作者に対して、そのなりすましをしつつ画風をまねた卑猥な画像を生成するといった、悪質な事例も SNS で散見されます。 生成物に信頼性がないことについては、現在検索エンジンによる生成 AI の回答が不正確であることがよく知られており、また学習が進んだ生成 AI のアルゴリズムはソースコードを書いた人間にも予想不可能なため、生成物の正確性を保証するのは不可能だと考えられます。持続性、将来性がないことについては、生成 AI は数十億もの画像をそれに関連する単語とともに収集したデータセットが学習に必要であり、これのもともとの生成者は人間であったわけですが、特に創造分野について、生成 AI がそのコストの低さをもってして創作者を置き換えていくことがあれば、いずれ生成 AI が新しく学習するものは、生成 AI による出力物がほとんどとなることが考えられます。そして、生成 AI が生成 AI による生成物を学習すると、生成物の品質は低下していく現象が知られています。これは生成 AI が、生成物に関してその背景情報を持たないため、細部が破綻していてもそのことを判定できないことに起因するものだと思われ、生成 AI がいくら進歩しても避けられない現象であると考えられます。よって、生成 AI の利用は、人間の創作者の減少とともに、不可逆的にコンテンツの質的向上が望めなくなることを招くと考えられます。 著作権、肖像権所持者への心理的な悪影響については、SNS で創作活動を行う人たちが少なくない割合で生成 AI に忌避感を示しており、著名俳優等が生成 AI にきわめて否定的な立場を表明する事例もあることから、少なくない人々が生成 AI の普及した社会を好ましくないものとして否定していることがうかがえます。人間中心主義を揺らがすことに関しては、人間の文化と創作は切り離せないものであり、言い換えれば創作活動は人間を人間たらしめている要素の一つであるため、それを機械によって置き換え衰退させるということは、人類自ら人間性を捨ててしまうことにほかなりません。創作活動は人間によって行われるべきもので、人間がコントロールできない生成 AI に行わせるべきものではありません。生成 AI の規制方法に関しては、データ収集を行うクローラーの排除、生成 AI を利用できるサイトの閉鎖、データセット等の所持の違法化などか考えられます。このような形で生成 AI を規制するのには法改正が必要になるかもしれません。しかし、生成 AI が社会に新しく与えたインパクトが大きいため、生成 AI を規制する法改正が行われることは必要であると考えられます。
443	今使用されている生成 AI は、ミツアを除き全て基盤データに無断学習データを使用しています。そのため生成 AI について次のことを求めます。 ・事業者が勝手に収集したデータを、無断で生成 AI の学習に使用することを禁止 ・既に学習されたデータについて、著作者からの申し出や許可を取られていないデータがあれば、なるべく早く消去できる仕組みの義務付け

【個人からの意見】

	・逆に学習データを生成 AI に提供する場合は、対価の有無や、著作権侵害、人権侵害にあたる画像について、生成や使用、所持、公表を認められないようにして欲しい。 ・AI によって生成された画像であることが一目でわかるよう、画像内に表記を大きめに義務付け
444	AI がデータを学習に利用する際、「利用を許可する」か「利用を拒否する」を簡単に選択できる仕組みを整備してほしいです。データを提供する場合でも、「対価があるかどうか」や「どの範囲まで利用を許可するか」を明確にし、誤解のない合意が形成されることが重要です。特に、AI が生成した結果が著作権を侵害したり、誰かを傷つけたりしないよう配慮する必要があります。また、この仕組みは人間同士の話し合いだけでなく、コンピュータが自動で認識できる仕組みも導入すべきです。さらに、この日本発の取り組みを国際的な標準として広げていくことを目指してほしいです。
445	・まずはクールジャパン戦略として、漫画やアニメ・ゲーム・音楽などに投資することに賛成であり、若手クリエイター支援の方針はクリエイターの一人としてありがたく、歓迎している。 だが、日本の創作環境は職業として以外にも兼業や趣味として扱う人の存在も大きく影響していることを念頭に置いておくべきと考える。日本の豊かな創作物はそういった裾野の広さが強みであるが、現在そういう人々の意見を特定業種の団体が単体で吸い上げることが現状できていないし無理があるのではと感じている。ひいては国に十分に情報が届く状況になっていないのではと考える。 特に現代の若手クリエイターはアニメ、漫画、ゲーム、イラスト分野など、フリーランスやバイト・派遣業態で各分野をまたがってクリエイト作業に携わる者がいる。業界内部にいても総数がわからないがかなり多いのではないかと考えられる。それぞれの媒体に向け、例えば「注文に応じて絵を描く」という作業をしながら、各仕事先で自身の作品に対して、これまでのそれぞれの業種の慣例や法律上の扱われ方が違う状況にもなっており、それをクリエイター本人も発注元もシンプルに把握できる状態ではない。その中で法的な問題が起きれば、対応しようとする個人クリエイターには大きな時間的・金銭的・心理的負荷がかかるため、例えば「新たなクールジャパン戦略」24 ページ（３）マンガ（出版）にあるようなクリエイターが法的にも心理的にももっと簡単に実務サポートを得られるような仕組みがほしい。（文化庁の著作権の相談窓口などは大変良いと思う。）各団体での勉強会などもありはするが、一定以上の収入を得ていないと団体に所属しない・できないこともあり、多くの若手フリークリエイターは経理・法律分野の実務を実地で覚えるしか機会がない人も多く、特に弱いように思われる。 生成 AI が関係した問題や海外での海賊版商品に対しての働きかけを起こそうとしても、そのような個人クリエイターでは対応への負担が大きく、裁判にできず悩む、泣き寝入りになる事例なども未だ見られる。そういう意味では国が把握していない実態があるという「新たなクールジャパン戦略」１１ページ「インテリジェンス機能に乏しい」と通じるところがあるように思う。 ・29 ページ (3)「デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める」について 生成 AI が登場してから、経済的に仕事の機会を奪われ、その上自分の作品のデータを許可なく生成 AI の機械学習に使われることでも心理的被害を受けているのは、有名な作品を作り上げた作家だけでなく、前に挙げたような若年・若手クリエイターも大勢含まれる。そう言った者たちは潜在的に顧客層でもあり、今後の国のクールジャパンを担うクリエイターの卵であるとも言える。現在流通している生成 AI はそのほとんどが海外製の無許諾学習によるものものであり、国内だけでなく全世界のデータを基盤に使用していること・対象者が全世界に存在することから、生成 AI の種類とデータの取り扱いには特に慎重を期するよう働きかけてほしい。生成 AI を利用した創作物については、英国の Statement on AI training の署名活動のように世界中に無許諾学習に反対する大勢のクリエイターとその裾野に潜在的な反発者がいることを強く認識してもらいたい。世界的に生成 AI サービス

【個人からの意見】

	に対しての訴訟が相次ぐ中、作品にどの生成 AI を用いたか、どれだけ用いられたデータがクリーンで権利者の許諾を得ているかは今後重要になっていくと考えられる。生成 AI サービスを使う場合は隠れて訴訟問題を抱える海外製を使うことがないよう、また、使用が補助的であったとしても、どんなデータで学習した生成 AI なのかを明示するよう仕組み作りをしてもらいたい。隠れて生成 AI を使うことが日本の創作物に対しての世界からの信頼感を著しく落とす行為であると認識してもらいたい。現在 AI 生成物に対しては、作品を楽しむ視聴者側としては世界的に忌避されているまたは価値が低くなる傾向にあるように見える。産業として使うのであれば、より慎重に国内外顧客層への意識調査を行ってからにしてもらいたい。 ・33 ページ冒頭「(略) クリエイター等の権利者が自らの著作物等について、どのような形で利用されたい、あるいは利用されたくないと考えているのか、といった点に関する共通理解の醸成に向けて、関係当事者間における適切なコミュニケーションを図る。」に強く賛成する。その場合は上記の若手クリエイター層と海外のクリエイター層の存在も考慮するようお願いしたい。 そのほか、生成 AI 自体に対しては道具として利用する上での検証も未だ十分なされているとはいえないように思う。特に、使用を続けることで使用者本来の能力が減退したとする件も SNS で以前から国内外アカウントのものを目にしている。脳科学などの点から、また使用することが行動や心理に及ぼす影響など、長期間にわたり専門の研究機関に十分な調査と研究を行ってもらえるよう願いたい。特に創作分野は 10 代 20 代と早くから趣味の状態で活動する場合が多く、子供の発達や情操教育、人材育成の面から見ても安易で過多な使用を促さないよう慎重になってもらいたい。生成 AI の使用については、特にクリエイターの現場と経営者側でより大きな認識の違いがあるのではないかと感じているため、現場の人間の意見も広く吸い上げるよう働きかけてもらいたい。
446	現状の生成 AI は創造性の欠片もない単なる盗作コピペコラージュツールであり、従来イラストレーター達がもし同じことを行ってきた場合、トレスや盗作として問題になる手法を取っています。基盤モデル、追加学習含め学習過程は到底クリーンと呼べるものではなく、学習拒否の権利が実質認められていない、どこの誰でも安易にディープフェイクや嫌がらせツールとして使える現状は単なる犯罪推進ツールと成り果てています。生成（盗作）分野での AI 推進は国際的にも規制の流れが進んでおります。実際に起きている問題をきちんと把握したうえで正しく規制されることを望みます。
447	AI 学習においては、それ専用の契約を交わすなどして完全合意の元にのみ行われるようにしてほしい。突然の規約変更、規約の隅に記述するなど、見落としを狙った AI 学習は一切禁止にすべき。第三者による絵や写真等の無断転載からも学習できてしまう現状、クローリングは認めるべきではない。生成物にあたっては、権利侵害やディープフェイク問題などからも、誰しもが一目で生成物とわかる表示の義務化は必要。生成物に対する責任の所在を明確にするため、生成物への出力者情報の紐づけも必須。
448	AI 学習の段階でデータの権利者に合意を取ったり AI 学習を拒否できるようにするなど意思表示がとれる仕組みを作ってほしいです。合意をとった場合、データ提供前に開発する AI がどのような用途か事前に通知されるようにして、開発陣と権利者の間で誤解や齟齬が生まれないようにしてほしいです。
449	・AI 開発者・利用者による学習元の全データの開示義務化 ・コンテンツ発信者による全ての投稿コンテンツの「AI 学習を許可するか否か」の選択の義務化 インターネット上のあらゆるプラットフォーム（文章や画像、音声や動画などをアップロード出来るサービス）の、アカウント作成時や投稿前などに

【個人からの意見】

	必ず「自分の投稿するコンテンツを AI 生成の学習データとして許可するか否か」を選択させる義務を与える。個人や企業が運営している個別のサイト、それだけでなく全てのメディア（テレビ放送や新聞、雑誌など）にもそれらを明示する事を義務とし、明らかになってないものに関してはいかなる理由であっても AI 学習・利用が行われても法的措置を取る事が出来ないものとする。(※AI 生成開発者・利用者側のみの規制ではそもそも技術革新を阻害する事になるので、コンテンツを発信する側にも相応の処置を取らせる事で双方の均衡を保てるのではと踏んでいる)
450	今回もこのような意見募集の機会を用意していただきありがとうございます。私は一般人であり、クリエイティブな活動を通して、報酬をもらった事は今の所ございません。しかし、昨今の生成 AI の台頭には、少々疑問を抱き、このままではクリエイター業、強いては、コンテンツ産業の収縮・消滅の危機に晒されるのではないかと危機感を覚えました。同じ考え方を持った方々との情報共有を経て、今回も小生ではありますが、私の一国民としての意見を提出させていただきます。 1.悪事例の紹介 まず一つ疑問に思った事なのですが、何故好事例を資料に載せているにも関わらず、悪事例については何も表記されていないのでしょうか？現状として生成 AI には多くの悪事例が挙がっています。 　例を挙げるなら、 (1) ディープフェイクポルノによる海賊版ポルノの流通 (2) 音声生成 AI・RVC の濫用による作品の乱造 (3) 生成 AI の使用による作品の乱造 (4) AI 生成物の学習モデルの依存性 等が挙げられます。これらの悪事例を鑑みて、悪用を予防するための規制を用意するべきではないかと考えています。そこで、これらの悪事例の詳細を説明させていただきます。 まず、「(1) ディープフェイクポルノによる海賊版ポルノの流通」について説明させていただきます。この問題はかつて画像生成 AI が頭角を現してきた 2022 年末期から懸念されていた点であり、最近になって漸くマスメディアにも取り上げられるようになりました。しかし、これらの問題は 2023 年 11 月頃には既にそのような商品が多く出回るようになっていました。その流通経路は主にフリーマーケットサイト、オークションサイトを経由した物で、多くの海賊版ポルノ、具体的に言えば、アニメ漫画等のサブカルチャー作品の登場人物をセンシティブに改変した非正規品、ディープフェイクによって作られた芸能人の偽造ポルノなどが挙げられます。これらの悪事例の問題点は、誰でも被害者に成りえる事です。今回は架空の人物や芸能人が被害に遭いましたが、やろうと思えば、一般人ですら被害者に成りえるのです。さらに言えば、この技術は証拠の捏造や改変にも応用できてしまいます。2023 年 11 月に岸田元総理が下品な言葉を羅列する動画が出回ったのはご存じでしょう。あの動画は質の悪いジョーク動画として片づけられますが、この技術は高品質な捏造証拠の制作、既存の証拠の改変等にも流用できてしまう恐れがあるのです。これは既存の証拠物として有効とされている写真や音声、動画のその有用性を揺るがす危険性があるのです。もし、私の懸念する通りになれば、捏造された AI 生成物が溢れかえり、ありもしないスキャンダルに苦しむ著名人の登場やや、歴史的証拠の捏造、法的証拠の有用性の消滅による司法の崩壊などが起こってもおかしくないと考えて

	おります。 次に、「(2) 音声生成 AI・RVC の濫用による作品の乱造」についてですが、まず RVC について説明させていただきます。この RVC は中国で開発された生成 AI です。日本製ではなく、中国製です。その特徴は主に音声をリアルタイムで別の声に変換するという物です。事前に学習させておいた他者の声紋を基に、自分の発した声をリアルタイムで学習された声紋の音声に変換するという仕組みだそうです。一見素晴らしい技術のように思えますが、多くの懸念点が点在しております。 まず一つ目に、学習元となった声紋の持主に無断で学習できてしまう事が挙げられます。現行法では声紋には肖像権及び著作権が認められないというのが従来の見解でした。それにより、無断学習による RVC の学習モデルが本人の許諾なしに販売されているという事例が、既に存在しています。これらに対して、声優の方々の尽力と結束により「NO MORE 無断生成 AI」という形で異議を唱えています。本業の方々からしても、この RVC の濫用問題については好ましくなく、放っておくことのできない深刻な問題だという事です。 二つ目に、学習元へのリスペクトのない使われた方をされる恐れがあるという事です。これは「AI カバー」と呼ばれる物と、声真似の真似事などが挙げられます。AI カバーは既存の楽曲を RVC を経て、学習元の声紋で歌わせるという物です。一見何も問題ないように思われる AI カバーですが、学習元となった人物の知らぬ所でその再生数を利用して、不当に広告収入を得ている者がいるのです。投稿者はただ RVC に楽曲を入れるだけで、広告収入を得ているのです。もし学習元の人物がその楽曲の権利を有する人物・法人に許諾を取った上で、そのカバー曲を発表していた時に発生したであろう広告収入が、無関係の第三者の手に渡っているのです。AI カバーを出しているであろうその第三者が楽曲の版元の許諾を得ているとは考えにくいです。即ち、何もかもが不当な手続きを経て、何の権利も持たない人間が不当な収入を得ているのです。これは、著名な商品等表示の冒用に当たるのではないでしょうか。 次に声真似の真似事についてですが、これは実際に起きてしまった事例を基に説明させていただきます。ある動画配信者がいました。この方は元々人気アニメを基にしたゲームのプレイ動画を配信していたのですが、ある時に声真似のような配信動画を投稿しました。しかし、それは RVC を利用し、ある声優の声紋を再現していた物だったのですが、それはロールプレイにしてもお粗末な物でリスペクトの感じられない物でした。しかも、その学習モデルとなった声優はこの時点で既に故人でした。これに対して、その声優の所属していた芸能事務所は憤りを感じているとの声明を発表しました。 これらの事から、従来の声真似とは別のベクトルの問題も発生しているという事です。現行法では声紋に著作権・肖像権が認められないのは重々承知です。それは似たような声紋の後続の足枷になる可能性があるからというのも分かります。しかし、これらは生成 AI が存在していない頃に施行された法律の内容です。今の法律には不足している部分があると思えます。 三つ目、「(3) 生成 AI の使用による作品の濫造」についてです。この問題についても実例を参照させていただきます。この事例は、ある女性バーチャルユーチューバー（以下、Vtuber）のファンアート騒動の話です。この女性 Vtuber は大手 Vtuber 事務所に所属しており、日本国内に留まらず、海外にも熱烈なファンが大勢いる方です。その影響力は日本経済にも大きく貢献しています。そんな彼女には SNS 用に用意されたファンアートタグが用意されていました。彼女の所属する Vtuber 事務所には二次創作ガイドラインが用意されており、そのガイドラインの範疇であれば、自由にファンアートを作成しても構わないという姿勢を取っていました。 しかし、そのガイドラインの穴を突くように生成 AI を使用した彼女のファンアートを濫造する人間が現れました。SNS 上でファンアートをより共有しやすくするために公式がファンアートタグを用意してくれているのですが、そのファンアートタグに似ても似つかない粗悪な生成 AI の作品を 200

【個人からの意見】

	点近く投稿したようです。その結果、他のクリエイターが作られたファンアートが埋もれてしまう結果となり、件の Vtuber 本人が苦言を呈し、反省していない様子に全面的に許容しない旨の発言を残し、自身のファンアートタグを変更する事態にまで発展してしまいました。 この件の問題点は、ルールの穴を突くような卑劣な行為に対して、被害者側が対応を取らざる負えない事です。今回の件のように、生成 AI による数の暴力ともいえる作品の濫造により、コミュニティー内部の情報を圧迫し、他のクリエイターの作品を埋もれさせ、その粗悪な AI 生成物によりコミュニティー全体のクオリティーを下げてしまう結果をもたらす事になるのです。昨今のコンテンツ産業においてはクオリティーは最重要項目です。少しでも手抜きが見つかれば、国内外問わずバッシングが飛んで来ます。現状の生成 AI は既存のクリエイターに比べて生産性に優れていたとしても、クオリティーにおいては人間のクリエイターの足元にも及びません。それに加えて、AI 生成物を偽ったとしてもすぐにバレます。人間なら絶対にしないであろう違和感を取捨選択できずにそのまま残してしまうからです。場合によっては見た人間に凄まじい嫌悪感すら与えてしまう場合もあります。生成 AI を使用し生産性、コストマネジメントを向上するのを目的にしても、消費者から見向きもされない所か、嫌われてしまっては意味がありません。法的に問題がなかったとしても、市民権を得られなければ意味がないのです。生成 AI が市民権を獲得するにはまずその不透明さを拭い、悪用されないようにルールを作る事が大前提だと思います。 最後の悪事例、「(4) AI 生成物の学習モデルの依存性」についてですが、現状の生成 AI の最大の問題点にして、問題の根幹とも言える部分です。ご存じの通り、生成 AI は出力元となる学習データセットがなければ、生成物を出力する事すらできません。そのデータモデルのほとんどは著作者、肖像権、商標権保持者の許可なく学習データセットに組み込まれています。それ故に、意思の有無に関わらず、他者が権利を保有している既存の版権キャラが出力されたり、著名人のディープフェイクがいとも簡単に生成されてしまうという事例が多数報告されています。これの原因は、生成 AI の学習データがクローリングという無作為に膨大なデータを収集する手法により集められ、その蓄積データが大きくなればなる程、生成物の精度が増すという特性にあり、無断で集められたデータから指示された要素を組み合わせた結果、著名人や既存の版権キャラの画像や動画、音声等の生成物を指示者の意図に関わらず作れてしまうという悪事例が多発する事に繋がってしまっているのです。 これは世界的にも問題になっており、アメリカでは最大手のオープン AI が幾度となく訴訟を起こされ、EU では世界初となる生成 AI の規制を明記した法律「AI 法」が施行され、カルフォルニア州でも生成 AI を規制するための法律の法案が提出されました。このように、生成 AI を取り巻く環境は、その背景にある不透明さや不誠実さが起因となっている大小問わないトラブルが多発しているのが現状です。そして、その多くは法的な拘束がないから何をやっても問題ないという身勝手な解釈による物がほとんどです。 故に、この生成 AI の最大の問題点である学習モデルを作成する上での無断学習を「させない」事が、生成 AI という混沌の中にある新技術を健全化する最重要項目なのです。いくら多額の出資が必要だったとしても、本来支払わなければならないはずの使用料を払う事、また、横行している無断学習を完全に撤廃し、学習モデルへの提供を拒否出来るようになる事、これが生成 AI が健全かつ透明性のある技術として市民権を得るために必要な事なのです。 ここまで悪事例を列挙しましたが、最近になって漸く国内初となる「透明性が確保された生成 AI」がサービスを開始されました。このサービスは生成 AI の根幹を担う学習データモデルが、すべて適正価格で取引した上で提供された、学習許諾を得た作品のみを使用しているとの事です。それを証明するために、学習データモデルの中身をサービス提供元が自ら開示・公開しているのです。これは生成 AI 事業においては異例の事であり、その理由は従来の学習データセットが法の穴を突いて脱法的に収集された物だからです。故に、従来の生成 AI サービスの学習データセットには透明性という物

【個人からの意見】

	が存在せず、健全な物とは決して言えないものであり、それについてサービス提供側も理解しているからこそ、自ら開示・公開出来ないのです。その中で、始まった透明性が最大のストロングポイントであるこの生成 AI サービスこそ、今後生成 AI 事業がお手本にすべき事業モデルとなるでしょう。そして、それを潤滑に浸透させるためにも、国自ら法的な規制を用意し、従来の生成 AI の悪用、乱用、そして、運営側の権利侵害行為を抑制するための働きかけが必要になってくると思われます。そうでなければ、情報社会における自然浄化によって生成 AI 事業はいずれ「ウィニー」のような末路を辿る事になりかねません。そうならないためにも、しっかりとしたルール作りが必要です。そこで次に生成 AI 事業に対する法規制の内容を提案させていただきます。 2. 生成 AI 事業の健全化・透明化のための法規制の提案 生成 AI に対するルール、法規制の提案を、具体的な物をいくつか紹介させていただきます。 （1）生成 AI の学習データセットの公開・開示の義務化 （2）生成 AI の学習データセットの完全許諾制 （3）生成 AI 使用者の完全免許制 （4）AI 生成物の表記義務化 順に詳細を説明させていただきます。まず、「(1) 生成 AI の学習データセットの公開・開示の義務化」ですが、こちらは前述の通り、生成 AI の根幹を担う要素であるデータセットは、現状として、無断学習により許諾を得ず、支払うべき使用料を踏み倒して作成・使用されている物がほとんどです。これが生成 AI が不透明で健全性のない、きな臭い技術になってしまっている最大の要因です。これらの不透明性、不健全性を払拭するためには、生成 AI のサービス元が学習データセットの中身を開示・公開する事を義務付けるのが、最も手っ取り早いです。単純明快かつ最もシンプルなルールだと思われます。これをすれば、サービス提供側が無断学習した際に裁判沙汰になり、それが周知され自然浄化による生成 AI サービス界隈全体の健全化にも繋がります。 次に、「(2) 生成 AI の学習データセットの完全許諾制」です。これもまたシンプルな話で、法的に現在横行している無断学習を禁止し、学習元に許諾を得て、正当な使用料を支払う事を義務付ける事です。もちろん学習元の著作者・肖像権保持者・商標権保有者にも提供拒否権を行使する事が出来るのも大前提です。これを設定する事により、生成 AI の無断学習を根絶する事に繋がります。そうする事で生成 AI という技術の透明化・健全化にも自ずと繋がります。 また、「(3) 生成 AI 使用者の完全免許制」についてですが、これは使用する側が法的規定を遵守し、悪用・乱用を防ぐ目的があります。例を挙げるのならば、自動車の運転免許です。あれは所有・保持していなければ、自動車の運転する事が許されない物ですが、これと同じ法的拘束力を生成 AI にも適用させるのが狙いです。前述の通り、生成 AI 事業の利用者が悪用・乱用する悪事例の報告が後を絶ちません。であるならば、使う側に法的拘束力のあるルールを設定し、その悪用・乱用を抑制する事が必要なのではないかと考えたからです。これにより、生成 AI によるトラブルの抑制に繋がり、ユーザーの健全化にも役に立つはずです。

【個人からの意見】

	最後に、「(4) AI 生成物の表記義務化」、これを紹介させていただきます。これは既に中国でも始まろうとしている生成 AI に対する新しいルールになります。前述にもある通り、ディープフェイクによる証拠の捏造や生成 AI 製の海賊版商品の量産・流通促進などが問題になっています。これを防止するために AI 生成物である事を表記し、誰が見ても偽物である事を表示する事を義務付けるのです。そうすれば、映像等の証拠の改竄・捏造やディープフェイクを使用した偽ポルノが出回る事を未然に防ぐ事ができます。これは生成 AI が危険な技術ではなくなるためにも必要なルールだと考えています。 3.終わりに 以上で、私の意見とさせていただきます。どうしても国策に利用されたい政府関係者の皆々様のためにも、ルール作り、それこそ、悪事例の数々を鑑みるに法的拘束力のある規則が必要だと私は考えています。他の国々が規制に向けて動いている中、先進国の中でも日本だけ取り残されている印象が非常に強いです。各国と足踏みを揃えるためにも、法的拘束力のある規則作りは必要不可欠な課題だと思います。後、余談ではありますが、生成 AI のためのエネルギー確保、もしくは消費エネルギーの削減に力を入れる事をお勧めします。現状の生成 AI はエコロジーから最も遠い技術の一つなので。ここまで御精読ありがとうございました。私の意見を参考にしていただければ幸いでございます。
451	日本の知的財産を保護するためにも、法改正を行い生成 AI の規制法や免許制度などを打ち出すべきです。2024 年 12 月 18 日に放送された NHK の「クローズアップ現代」に生成 AI によるディープフェイク被害の多い上位 4 か国のうち、日本だけがまだ取り締まる法律ができていない事も取り上げられていました。日本だけ規制が無いというのは生成 AI の不正利用者や海外事業者から見れば「日本ではディープフェイクを作っても訴えられない」と犯罪の温床になる危険性があるとともに、日本産の映画やドラマ、アニメ、漫画といった知財コンテンツも「生成 AI を利用したもの」と海外のファンに見られる危険性も高いです。学習に関しても現在は無秩序に行われているため、ハルシネーションとも呼ばれる偽・誤情報を生成 AI が出してしまうこと、そして人間側がそれらの情報の正誤を確認できないままに誤情報を流通・拡散してしまう事も問題となっています。権利者から許諾の取れた正確な情報のみを学習元とすることで、権利者への利益還元も可能となるでしょう。現在の一方的な搾取構造よりもメリットがあると考えます。
452	生成 AI によって知的財産権が侵害されている状態が続き、SNS で偽・誤情報が拡散されております。海外ではニューヨークタイムズがオープン AI に訴訟を提起する、ハリウッドのストライキが発生するといった著作権に絡んだ様々な問題が起き、国際的に法整備が進められていると伺っております。また、イラストやアニメ、音楽などの著作物の他、声優の声を許諾なく学習利用し、それを活用した生成 AI コンテンツがインターネット上に公開、あるいは販売されてもいます。声優の方々は”『NOMORE 無断生成 AI』有志の会”を立ち上げ、自分たちの受けている被害について意見を述べるといった動画を発表しました（これはテレビニュースでも取り上げられました)。日本でも早急に、知的財産権を保護する法整備の検討をお願いいたします。
453	作風の模倣や類似するコンテンツの高速かつ大量の流通を容易ならしめる生成 AI の普及は、市場におけるクリエイターや実演家に対する需要を代替し経済的な不利益を与えることに疑いはない。この生成 AI による権利侵害の容易性を考えた時、知的財産保護のためには著作権法を改正し、許諾や対価、帰属の記載を伴わずにデータを AI 学習に用いることは権利侵害に当たることを明確にする必要があります。また、特別法による保護がない領域である作風の冒用や技術・労力へのフリーライドといった行為について、不法行為や不正競争に該当することを示し、クリエイターの創造的活動を法律上保護される権利・利益とする法整備が強く求められていると考えます。

【個人からの意見】

454	・ 生成 AI と知的財産権の問題について、反テクノロジーではなく、反搾取・反人権軽視の立場から AI 規制の必要性を認識しています。我が国の現状は生成 AI 推進一辺倒であり知的財産権が軽視されています。政策の見直し、適切な規制が必要です。現在我が国は著作権法第 30 条の 4 の存在などを根拠として諸外国に比べ無断学習がしやすいと主張する生成 AI 関係者が多く、元データ著作者の権利の軽視を何故か誇るありさま。「AI 時代の知的財産権検討会」でも海賊版を学習し類似品を出すことまで合法とし肯定していくような反クリエイティブの主張が見られます。これでは海賊国家・パクリ国家とみなされ日本文化の力は凋落してしまうのではないでしょうか。 ・ 外国先進 AI 企業が日本の魅力ある著作物を根こそぎ吸いとり、日本人抜きで類似作品を大量生産して市場が飽和、日本が強みを失うというルートに危機感をもって「生成 AI と知的財産権の関係」を考えて欲しいと思います。そもそも政府の生成 AI 関連チームの人選が無断学習生成 AI の推進に自分の資産や立場を大きく賭けてしまい、今更無断学習は搾取であると認めるわけにいかない方々に偏っています。今後引き続き検討していくにあたり改善を求めます。 ・ 法規制は開発の委縮を招くと、新技術に社会と法が追い付いていないから生まれている現在の特権的無法状態。その継続を望む生成 AI 関連事業者には刑事罰も含めた適切な法規制をしなければ、状況の改善は見込めません。
455	現状国内では無法状態となっており、2018 年に 30 条 4 項が制定されたが当時と現在では想定から反した状況であるといえる。企業、研究者は AI での生成時に享受しない条件は閑却されている。結果、ディープフェイクや生成ポルノによる脅迫、生成 AI でなりすましによる詐欺が横行している。アーティスト全般に至ってはなりすましによる営業妨害の被害を被り、生成 AI に拒否を突きつける団体も設立されている。被害は著名人だけでなく一般人にも広がっており、中には卒業アルバムからポルノを作成された例も存在する。また石川豪雨時にディープフェイクで地域が水没したと嘘の情報を発信した者も存在する。研究者においては自身の名で存在しない論文を公開された事例も見られる。インターネット上の情報やデータは善意で無償に公開されているものや、個人が改善の為に公開したもの、有償の依頼を受けるためのポートフォリオまたは広告として公開したもの等様々なものがある。それらは少なからず生成 AI に利用される為に公開したものではない。また公開した者にはそれぞれ知的財産であるが、現状ではそれを蔑ろにしているのが 30 条 4 項である。生成 AI を通してしまえば類似性が認められず、仮に模倣であったとしても安易に訴訟出来るものではない為、著名人は主張を行えるが、一般では主張が難しいといえる。よってこれらの悪用に歯止めかける為にも、生成 AI の健全化においては EU で制定された学習に対して使用承諾、開示及びオプトアウトを企業、研究者、一般に義務化し違反した場合には罰則を制定すべきである。一般が安易に学習に追加できないよう企業、研究者、一般においても追加学習を徹底的に管理する必要もある。韓国ではディープフェイクポルノの所持及び視聴を違法とする法律が制定された。米国では個人の名前や写真、肉声を無許可で使用出来ないエルビス法が制定された。国内でも国際的なルール制定に積極的に行動すべきである。
456	生成 AI について、創作者の利益を守るためにも諸外国の法整備や取り組みを周知し、参考にした上での制度作りを進める必要がある。
457	AI 技術の発展のため、規制と提供者に対する還元を行うことを目指す、ということには賛成します。医療分野ではより病気を発見しやすくなる AI の開発を行っていると、ニュースで見たことがあります。そのような方面であれば、AI 技術の発展も支持します。ですが、アニメ、漫画、イラストなどの分野においては現状のような AI は必要ないと思います。なぜなら、メリットが少なく、リスクが高いからです。そもそも漫画家やイラストレーターは志望者数も多く、AI 活用などで言われる人手不足では決してありません。アニメーターの方の現状は詳しくは存じませんが、少なくともコストカットの名目で作業の全てを置き換えられる AI を使っているのは、人材育成ができていないと思います。また、昨今は SNS を通しての広報、漫画家や

【個人からの意見】

	イラストレーターなどは仕事に繋がることも多い中、そのために公開した画像を無断で AI 技術発展のもと利用され、仕事を奪われるだけでなく、ディープフェイクやその他詐欺にも知らぬ間に使われているのが現状です。技術発展のために画像などの提供者に還元を、ということを目指すのであれば、現状の無断でイラストや実在人物の写真などを利用した、既に元の画像を辿ることができない(還元できない)AI を全て禁止、もしくは規制をかけてください。 また、先日 Twitter(X)に GROK という生成 AI 機能が無料公開されましたが、結果としてはディープフェイクを作る人で溢れかえっています。先日「山手線爆発」、という単語がトレンドに入りました。きっかけは漢字の誤認なので、実際に爆発はしていませんが、関連ツイートを見ると grok で作られた電車が爆発しているような画像を投稿する人が複数いました。このことから、規制もなく高性能な AI を一般の人間の手の届くところに置いておくだけで、遊び感覚でディープフェイクを作ってしまうことが分かります。また、有名人はもちろん、一般の人であっても普通の写真から服を脱がせた画像を作られた事件などは頻繁に起こっています。これらのことから、画像生成 AI 技術は人間の性善説やモラルに頼って誰でも簡単に使用できる状態は大変危険だと思います。車のような免許制、もしくは医者が医療用 AI を病院でしか使えない、みたいな誰がいつどう使ったかがはっきり残るような規制を求めます。
458	『人が創り出したものを AI が学習する』これには創作者の許可が絶対に必要である。何故無断で学習出来るのか？拒否している人から強引に奪う権利がどういう理由で認められるのか。現状一般人が使用している生成 AI は、ほぼ無断学習で成り立っている。それを面白半分に使いやっている事が有名無名問わずヌードにする、政治的悪用、事故災害現場のデマでっち上げ、絵、文章、音楽、音声等創作文化を踏み躙る下劣な行為。そして生成 AI によって排出された前述の代物がネット空間に加速的に積み上げられていく。これがこの先いい方向に行くとは到底思えない。速やかに法規制をするべきである。人のものは勝手に使わない、まず許可を取る、「AI 学習」にはこれを徹底させるべきである。さらに AI 生成物にはそれを示すマークを義務付け、これを剥がす行為に罰則を与える。人が生み出したものに依って成り立つ生成 AI が、人の創り上げた文化を侵害することは許されるべきではない。
459	最初に、行ってほしいことをまとめさせていただきます。 1.生成 AI の規制法を作ってほしい。 2.生成 AI にプライバシーに関わる物・他人の著作物を取り込めないようにする、またはディープフェイクを取り締まり出来るようにしてほしい。 3.学習妨害ノイズなどの対策。また対策方法を開発してくれる企業への支援をしてほしい。 4.生成 AI を使った詐欺の防止のため、利用者の追跡が出来るようにしてほしい。それか AI 生成物に自動で「AI 生成物だと示すためのウォーターマークを大きくわかりやすく」入れることの義務化。 5.AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現を目指す AI 開発者、AI 提供者、利用者、権利者等の関係者の精査。もしも人権や知的財産、人命より技術の進歩を優先するような関係者がいるのであれば組織から外すことも検討してほしい。 6.海賊版・模倣品対策の強化について具体的な策を教えてほしい。現状、通報機能が追い付いていない・利益のために野放しにしているところが多い。 7.クールジャパン戦略/コンテンツ戦略のために人材育成やコンテンツ産業への支援をしてほしい。予算不足や人材不足を理由に訴訟のリスクもある生成 AI を利用・推奨するのはやめてほしい。著作権ロンダリングや低品質化が進む。

【個人からの意見】

【本文】

知的財産推進計画 2024 の概要を読ませていただきました。見直すべき点や新たに盛り込むべき施策について説明させていただきます。

まず、AI と知的財産権についてですが、知的財産や他の権利を守るためにも生成 AI（音声・画像・動画・文章など例外なし）の規制法を作っていただきたいです。現行の生成 AI のデータセットは中身が公表されておらず、映画のワンシーンやディズニーのキャラクターなどの国内外の著作物や盗撮が元とされる無修正のポルノ画像、ダークウェブに掲載されていたと思われる拷問や殺人、首を吊っているところの画像がそのまま出てくることが報告されています。もちろん許可など取っていないところがほとんどです。困ったことに小学生・中学生が学校の授業で生成 AI を使うことがあるみたいなのですが、20 歳を超えていても目を覆いたくなるような年齢制限のかかる画像を子供が見てしまうことは防いだ方がいいのではないでしょうか？生成 AI のせいで年齢制限やゾーニングが機能していないように思えます。

ディープフェイクの被害を受けるのは政治家だけではありません。こちらは 2024 年 12 月 18 日の NHK による記事です。(URL: https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241218/k10014666221000.html）そう、15 歳の少女がディープフェイクによる嫌がらせを受けたのです。ここ数年、こうした性的な加工画像が無断で作られるケースが急増しており海外では問題になっております。知らんぷりどころか「これいいじゃん！俺もむかつくやつでアダルトビデオみたいなディープフェイク作ろう！」などと事の重大さをわかっておらず下卑たことを考えるのは日本くらいみたいですよ。社員証や履歴書、卒業アルバムなどのプライバシーに関わる物や著作物から無許可で生成 AI に取り込まれて悪用されることを防ぐために法律を制定し、学習妨害ノイズなどの対策を用意する。学習妨害ノイズを開発してくれる企業の支援をするのが知的財産を守るためにも、国民を守るためにも良いのではないでしょうか。

ディープフェイクの他には生成 AI を利用した海賊版・模倣品・詐欺が急増しています。生成 AI を使用して存在しない商品を販売（空売り）したり、ココナラやクラウドワークスなどの個人事業主・フリーランスに業務委託するサイトでは手描きのクリエイターだと嘘をつき、AI 生成物を納品して報酬を得た後に音信不通になる事例が増えているようです。今のところ法律の整備がなされていないため、このような詐欺に遭っても泣き寝入りすることになります。生成 AI を使用しているため個人を特定出来ず、加害者本人はアカウントやユーザーネームを変更し詐欺を続けるようです。このような事件を防止するためにも生成 AI を規制する・AI 生成物に自動で「AI 生成物であることを示すウォーターマークをわかりやすく大きく入れる」・生成 AI 利用者を追跡/特定しやすくするなどの対策が必要だと考えています。

AI と知的財産権の今後の予定に「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、生成 AI に関わる幅広い関係者による主体的な取組を促進。」とありますが、その関係者の精査をすることをおすすめします。生成 AI 開発などに関わる人の中には、有名な方でも「技術の発展には人権やプライバシーの犠牲はつきもの。人が死んでも気にしない」と考えている方もいます。あまりにも国民の人権を無視するような意見が出るたとしても、人命や人権、知的財産を保護する方針で進めてください。いくら技術が進歩したとしても人が死んでしまうなら意味がありません。

海賊版・模倣品対策の強化、新たなクールジャパン戦略／コンテンツ戦略についてです。「我が国の魅力あるコンテンツ（マンガ・アニメ等）の海賊版サイト等により、著作権侵害行為が国境を越えて拡大。新たな展開として、海外発海外向けの海賊版サイトの被害が拡大する中、民間の主体的な取組を官が支援する体制を充実しながら、官民一体となって海賊版対策を強化。」とありますが、具体的には何をするのかお考えですか？プラットフォームによっては海賊版・模倣品への通報機能が機能していない・通報される前にアカウントを変えて逃げるため対応が追い付いていないのが現状です。

【個人からの意見】

	新たなクールジャパン戦略/コンテンツ戦略を考えているのであれば、なおさら海賊版サイトを利用している生成 AI は取り締まりを強化するべきだと考えています。どれだけ魅力的なコンテンツを作ったとしても生成 AI を利用して著作権ロンダリングされる事実を野放しにしているのでは、意味がありません。盗作し放題国家と舐められるだけかと思います。そして、上述の通り国内外の著作物や海賊版サイトを利用している生成 AI を人材不足や予算不足を理由に使用することは低品質化や訴訟のリスクもあるため、やめた方がいいと思います。生成 AI を使うと人材も育てることが出来ず、将来的にゲーム・アニメ・漫画・音楽などのコンテンツ産業を続けることは出来なくなります。ただでさえ人材不足が目立つ業界で生成 AI を使うことは自殺行為に等しいです。以上です。
460	ChatGPT などの生成 AI が作られて、2025 年で 3 年目を迎えますが生成 AI がもたらすリスクを考えて世界的に規制の法律を作られるなか、現状、日本はまだ法整備が整っておらず、生成 AI を使用して作られたもので著作権侵害や肖像権などの人権侵害に対して罰則や賠償も叶わない状況です。AI 法案について今年 12 月 19 日の朝日新聞の記事で紹介されておりましたが、『ようやく検討段階に入ったのか』と言う呆れた印象しかありません。今後、使用したデータの公開やディープフェイクポルノを生成 AI で作成した場合の罰則、そしてもうすでに起きている生成 AI を使用した詐欺や模造品や海賊版の被害やディープフェイクポルノなど被害の賠償と懲罰はどうしていくのかなどが必須になってくると思いますので、早急にルール作成と運用を行って頂かないと知的財産や人権も守れず、クリエイターは安心してコンテンツを生み出すことはできないでしょう。また生成 AI がもたらす懸念と影響が払拭できなければクリエイターを育む土壌もいずれは失われていくと思います。海外では生成 AI は忌み嫌われており、日本よりもずっと忌避感が強いです。そのため、現状のままでは日本産のコンテンツが相手にされない未来もあり得るでしょう。日本がコンテンツ産業を基幹産業として行きたいならば徹底した規制法と生成 AI に使用したデータ公開などが喫緊の事案です。そして、生成 AI が及ぼすリスクと影響力は未知数なものが多いため、それが将来的にどのようなメリットとデメリットとして現れていくのかも未知数であり法律が作られてもそれで終わりではなく何度も法律の見直しが必要になることと思います。
461	現在の生成 AI は他人の創作した絵、あるいは写真等の著作物を無断で使用し、画像を出力している。これにより漫画やイラスト、個人の顔や声等が著作権者の許可なく使用されてしまい、ディープフェイクの制作や正規の入手方法を無視して作品を享受する海賊版を生み出す一助となっている。であるにもかかわらず、現在日本では他人の著作物を無断で取り込んだ生成 AI を使い放題となっている。このようなディープフェイクや海賊版を助長する行為を現状の法律で規制することが出来ないのであれば新たな法律を作るべきであり、現状の法律に抵触しないからと言って問題がないという訳ではないと考えられる。
462	もう政府の皆さん全員 ai にした方が国が活発になると思いますよ？
463	まず、知的財産推進計画 2024 については、全体を通じて、生成 AI 技術に対して過度に期待し過ぎている嫌いがある。期待し過ぎるあまり、もはや「願望」と呼ぶ他ないまでに生成 AI 技術の可能性を高く評価し過ぎており、反対に生成 AI がもたらした被害と社会的混乱を過小評価ないしは無視していると言わざるを得ない。これらに加え、後に述べる様々な理由から、同計画の「（３）AI と知的財産権」については一度破棄し、方針を 180 度転換して生成 AI を厳しく規制することで、我が国の知的財産の流出を阻止すると共に、情報汚染を食い止めてインターネットの利便性を維持すべく、我が国の総力を挙げて取り組むことを定めていただきたい。 また、同計画策定時において既に、我が国に生成 AI プラダクトが上陸してから 1 年以上が経過しており、その間に多くの被害が発生し、その何倍もの懸念が表明され、これらは生成 AI に関係するパブリックコメントが実施される度に多くの意見を通じて日本政府に対して伝えられて来たことは、

【個人からの意見】

	他ならぬ日本政府の機関たる知的財産戦略本部が知らないことはあり得ない。そうであるにもかかわらず、生成 AI による種々の権利侵害の事実、生成 AI 利用者による悪用とそれに伴う様々な犯罪及びこれらに対して被害者が泣寝入りを強いられている事実、生成 AI そのものの性質がもたらす情報汚染や市場破壊等のリスクの数々、等の生成 AI 技術の危険性から目を背け、目先の利益の幻影ばかり追い掛ける姿勢には、国民の財産と安全を種銭にして賭博に興じるかのような不信感を覚える。 たしかに、日本政府が一貫して生成 AI 利活用推進の立場を取り続けているため、その意を受けた知的財産戦略本部が近視眼的に推進一辺倒な計画を起草することは、ある程度は無理からぬところがあるやも知れないだろう。しかしながら、苟も「知的財産の創造、保護及び活用に関する施策を集中的かつ計画的に推進する」ための「戦略本部」である以上は、政府の意向に囚われることなく現実の問題を真摯に検証し、我が国の知的財産を守りつつ適切に活用するための戦略を構築すべき責務を負っているのである。特に生成 AI に関しては、我が国の知的財産が他国のビッグテックによって違法ないし不当に搾取され、一方的に国産知財の競争力を殺がれ続けている現状があるにもかかわらず、その被害を防止及び回復するための施策を講じることなく、能天気に生成 AI の利活用の道ばかりを模索する知的財産戦略本部の対応は、知的財産権を搾取されている被害者を踏み躙り愚弄するものであると同時に、我が国の経済を支えるコンテンツ産業を存亡の危機に突き落とす虞がある、無責任極まりないものと言わざるを得ない。知的財産戦略本部としては、早急に、生成 AI に対する甘い認識を改め、そのリスクと弊害を正しく再評価したうえで、既発生の被害の回復と今後の被害防止の為の強力な施策を講じる必要がある。 具体的には、生成 AI に関して「好事例」ばかりを収集するチェリーピッキング的な姿勢を改め、生成 AI に関連する被害・弊害・悪用等の悪事例についても積極的に収集することで、現状の推進一辺倒に偏った生成 AI への評価を是正することが急務である。併せて、生成 AI 事業者や利用者等の生成 AI の利活用推進によって利益を得る主体ばかりに偏った意見聴取の対象選択を改め、生成 AI による権利侵害を訴える者や生成 AI の利活用が想定される分野の利害関係者といった、生成 AI の利活用推進によって利益を得るとは限らない者の意見をも十二分に聴取すべきである。同時に、聴取した意見に対する評価の比重についても、生成 AI の利活用に推進的な姿勢をとる者の意見ばかりを重視していると言わざるを得ない現状を改める必要がある。生成 AI の利活用推進によって利益を得る者は、自らの利益を最大にすべく生成 AI のもたらす利益を過大評価し、反対にその危険を過小評価する強い動機を有しているところ、生成 AI の利活用推進の立場をとる日本政府の機関においても同様の傾向が生じることは理の当然であるため、両者が重畳的に作用することで、生成 AI の重大なリスクを見落とし、過度に将来性の高い技術であると過大評価する虞が極めて大きいためである。このような判断の歪みを是正するためには、不都合な事実や懸念を表明する意見をこそ重視し、推進的な視点では見落とされがちな要素を議論の俎上に確実に載せる必要がある。 以下では、知的財産推進計画 2024 から方針を大転換するにあたって考慮すべき、現行の生成 AI に関してこの 2 年余りで判明した事実を、授受のソースを交えつつ情報提供していく。知的財産戦略本部の使命に従い、過小評価することなく真摯に生成 AI の持つ危険性と弊害を評価し、厳格な規制を進めるために活用していただきたい。 まず、生成 AI によりクリエイティブ産業への悪影響が、創作文化全体を衰退させるに留まらず、一部のクリエイターを除いて大部分を廃業に追い込む危険性があるほどに甚大である点と向き合う必要がある。著作権協会国際連合（CISAC）の調査によると、今後 5 年間で音楽クリエイターの収入が約 1.6 兆円減少する虞があるという（参照：https://www.musicman.co.jp/business/649355）I。この数字は「収入」であって「売上」ではないため、音楽市場の規模はこの額の何倍も縮小することとなる。と同時に、音楽以外の創作市場においても、同様の規模縮小が生じることは必定である。これ

【個人からの意見】

	は生成 AI 事業者がデータセットの製造の為に収集した著作物に対して対価を支払っていないことからも明らかな通り、創作市場における商品をフェアユースの名を借りた著作権ロンダリングによって掠奪し、模造品を粗製濫造して正規品に代替させることで達成された、コストカットという名の著作物使用料踏み倒しであって、生成 AI は純粋に経済規模を縮小させるだけの百害あって一利なしな製品であると言わざるを得ない。 これに対して、経済全体として見れば生成 AI 事業者が収益を上げることで経済成長に繋がる、との見方もあり得るが、生成 AI 事業者は収益悪化が続いており、創作市場の縮小による経済損失を上回る収益を上げることなど夢のまた夢である。これは、生成 AI の主な需要である「コストカット」の正体が「正当で高額及ぶ著作物の使用料を支払うことなく、著作物の価値だけを利用したい」という浅ましい海賊思想に他ならないことに起因している。正当な対価を踏み倒すためのツールに対して、正当な対価に見合うだけの支出をする愚者は存在しないのである。生成 AI が既存著作物の劣化代替物で在り続ける限り、生成 AI の収益性は、本物の著作物を超えることはあり得ないだろう。そもそも、生成 AI は、世界中から既存の著作物を何十億と盗んで造られた製品であり、その対価を支払うどころか利用許諾すら得ていないものである（参照：https://petapixel.com/2023/07/13/stability-ai-boss-admits-to-using-billions-of-images-without-consent/ https://www.theatlantic.com/technology/archive/2023/09/books3-database-generative-ai-training-copyright-infringement/675363/）ところ、生成 AI 事業者が利益を上げるということは、そのまま既存著作物が生み出すはずであった利益を吸い上げ、自らの利益として付け替えているだけに過ぎないのである。これは経済成長ではなく、掠奪である。コストカットの正体は、経費として支払われるべき著作物使用料を踏み倒すことで、その損害を著作権者に押し付けて支出を減らし、見掛け上の利益を大きく見せかける海賊行為に他ならない。 このようなことを続けていては、技術や文化を発展させて新たな価値を生み出すという在るべき経済活動の姿は失われ、互いが互いに財産と市場を奪い合い加速度的に経済を縮小させる事態を引き起こす危険性が極めて高い。既にモラルハザードが生じ、従来の AI 開発における著作物利用の健全な商慣習が破壊され、ビッグテックによる海賊行為が横行する事態が生じてしまっている以上、他業種へのモラルハザードの伝染を防ぐ意味も込めて、生成 AI の開発、製造、提供、使用に伴う著作権侵害につき、より厳格な規制を課すことで綱紀粛正を図るべきである。無論、現行著作権法においても、現行の生成 AI のデータベース製造時の著作物複製行為等の多くは違法とされる可能性が高いが、証拠の大半が加害者たる生成 AI 事業者側に偏在していることも相俟って、被害者が泣寝入りを強いられている現状がある。これを解消するためにも、 映画の盗撮の防止に関する法律のような特別法を制定し、生成目的のソフトフェア開発の為の著作物複製行為を厳に禁じ、製造したデータセットの開示義務を事業者に課す等の対応が必要と考えられる。 また、現行の生成 AI のデータセットが、海賊版や無断転載サイト等の違法に複製された著作物を利用して製造されていること（参照：[redacted] https://civitai.com/models/833294）についても、日本政府の認識と危機感が不足している。ご存知の通り、我が国の著作物は高い品質と種類の豊富さから、国際市場において人気が高く、CJ 戦略においても重要な輸出物の一つとなっているが、既に述べた通り、近年我が国は「AI フレンドリー」などと称して実質的な対生成 AI ノーガード戦法を採用してきたため、貴重な著作物が諸外国の海賊企業によって一方的に奪われ続けている現状がある。その証拠に、ビッグテックの製造提供する生成 AI が、我が国の人気の高いコンテンツを模造した生成物を出力する例は枚挙に暇がない（参照：https://vdata.nikkei.com/newsgraphics/ai-anime/ [redacted]）。また、特定のクリエイターを狙い撃ちにした LoRA を無数に複合させ、表面上は非特化型の基盤学習モデルを装って提供されている生成 AI プロダクトも存在している（参照（NovelAI v3 の検証結果一覧）：

【個人からの意見】

	[redacted])。これらの事実から、現行の生成 AI は、それ自体が海賊版そのものであるか、海賊版を複製改変して造られ違法性を引き継いでいる製品であるか、新たに海賊版を製造することを目的とした製品である、と評価するのが妥当である。 このような海賊版製造ツールの利活用を、海賊版の撲滅を訴える我が国が推進するということは言行不一致であり、海賊版被害を助長する原因ともなりかねない。即刻、生成 AI 規制に舵を切るべきである。 加えて、現行の生成 AI のデータセットには、個人の肖像や盗撮された写真、災害被災者の写真や戦争・テロ等の被害者の写真、医療機関から流出した記録写真や実在児童の性的虐待被害画像（CSAM）等、海賊版以上に個人の権利と尊厳を侵害する画像が含まれていることが判明している（参照：https://www.yomiuri.co.jp/national/20240407-OYT1T50068/ https://purl.stanford.edu/kh752sm9123)。これらの画像については、対価の支払いの有無にかかわらず、被写体の意に反して利用されること自体が許されないものである。特に CSAM については、既存のデータセットを浄化せずに「対価還元をすれば生成 AI に使用しても良い」などとする規制を敷いた場合、生成 AI 用データセットと称することで CSAM 規制を潜脱する隠れ蓑となることは火を見るよりも明らかであろう。これを防ぐためにも、生成 AI 用データセットの製造については権利者が自ら真摯に同意して提供したデータ以外を用いることを厳に禁じる必要がある。お茶を濁すだけの対価還元論では本質的問題を解消することが出来ないどころか、別の更に重大な権利侵害の温床となるため、生成系ソフトウェアについては、その開発の為のデータ収集の時点から厳格な規律によって権利侵害の危険性を排除することが必須と言える。なお、対価還元論が実際には破綻しており、著作権者に対価を支払う資力すら存在しないにもかかわらず、表面上問題解決の為に動いているように偽装する目的で唱えられている目くらましであることは、ビッグテックの資金苦への嘆きから明らかである他、赤松議員からも対価還元の原資が乏しいことは言及されている（参照：https://www.businessinsider.jp/post-277768 https://gigazine.net/news/20240730-openai-lose-5b-dollar/ [redacted])。 そもそも、現行の生成 AI 事業者は、その多くが創作文化に対して極めて傲慢な差別意識を抱いていることが発現の端々に現れており、この点がクリエイターの反発をより強くしている一因である（参照：[redacted] https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2210/26/news183.html https://www.gizmodo.jp/2024/10/295821.html)。平たく言えば、生成 AI 事業者は、著作物市場において評価を得ている既存のクリエイターを駆逐し、自らがその地位を占めて利益を独占することを望んでおり、そのための攻撃手段と代替製品を兼ねる技術として、機械学習技術を悪用している集団であると言える。対して、クリエイターは、生成 AI という搾取的で人の創造性や思考力を殺ぐ出来損ないのツールなど必要としておらず、生成 AI 問題の表面化から一貫して「No」と言い続けているにもかかわらず、日本政府や生成 AI 事業者から「利活用」を押し付けられ続けている状況にある。具体的な有効活用法が提示されることもなく、抽象的な活用法が唱えられては「使い物にならない」と否定されることを繰り返し続けているにもかかわらず、である。端的に言えば「迷惑」であるので、今後一切、クリエイティブ業界に生成 AI を押し付けようとしないでいただきたい。生成 AI 問題への対応に割く時間と労力と精神力が本来の創作活動に使えるようになりさえすれば、クリエイターの真の需要を無視した CJ 戦略など無くとも、クリエイティブ業界は更なる発展が可能なのである。インボイス制度も含め、クリエイターの足を引っ張るような施策を排除することにだけ注力し、あとはもう放っておいていただきたい。 次に、現状のノーガード戦法のまま生成 AI の利活用を推進した場合に生じるリスクと弊害について、日本政府は真摯に向き合わなければならない。主にディープフェイクによる情報汚染と犯罪の増加、そして生成 AI 自体が必要とするエネルギーの膨大さに起因する環境負荷である。 まず、情報汚染については、既に SNS 等で問題視されているように、今この時もインターネット上の情報の信頼性が加速度的に失われていっている。

【個人からの意見】

	ブラウザで何かを検索した際、トップに表示される画像が AI 生成物である例が多く確認されており、専門的知識を持たない者にはそれが偽画像であることが見抜けないため、誤った知識を蔓延させる危険がある（参照：[redacted]）。同様に、検索した情報を掲載したホームページを生成 AI によって要約して表示するサービスを展開するブラウザがあり、こちらは参照元サイトの誤り+要約時の誤りによって二重に誤情報を蔓延させる危険がある（参照：[redacted] 現時点ですら情報汚染が表面化するに至っているにもかかわらず、我が国では未だ AI 生成物への AI 生成物たる旨の表示を義務付ける立法措置がとられていない。このままでは、今後数年でインターネットという社会基盤が機能不全に陥ることは火を見るよりも明らかである。なぜなら、生成 AI の製造能力は人のそれに比して強大であり、画像生成 AI が 1 年で製造した偽画像は人類が 150 年を掛けて撮影した写真の総数に匹敵することから、短期間でインターネット上を生成 AI による偽画像で埋め尽くすことが可能だからである（参照：https://tabi-labo.com/307507/wt-produce-images-ai-1year-human-150years)。早急に対策を講じなければ、正確な情報を得る術が、信頼に値する個人・団体の発信に依存する他なかった時代に逆戻りすることとなる。 続いて、生成 AI を用いた犯罪については、最も危険視すべきは、性的なディープフェイクによる脅迫・恐喝（セクストーション）であろう(参照：https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240914/k10014580201000.html　https://forbesjapan.com/articles/detail/67891)。表面化した事件だけでも多く、写真 1 枚からでも造れてしまう性質上、老若男女問わず誰もが被害者となる危険のある犯罪である。また、著名人などの場合には、セクストーションではなくディープフェイクポルノとして販売される被害も少なくない（参照：https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html)。これらを根絶するためには、AI 生成物の利用を規制するのみでは不足であることは論を俟たない。犯罪に用いる道具の使い方を規制したところで、犯罪者が手を止める可能性は皆無だからである。抜本的に犯罪利用可能なツールの製造販売を禁止し、犯罪者の手に渡らないようにする必要がある。もっとも、現行の生成 AI は、所謂リークモデルと呼ばれるものであり、開発社から流出したものをベースとして製造された製品が一般に流通していることが指摘されている（参照：[redacted])。このような製品管理が杜撰で倫理観の乏しい業種においては、単に犯罪利用可能な製品の製造販売を禁止するだけでは足りず、犯罪利用の危険性のあるデータの収集自体を禁止しなければ、ディープフェイク被害を防ぐことはできないものと考えられる。 また、ディープフェイクは非性犯罪での悪用も深刻である（参照：https://news.yahoo.co.jp/expert/articles/2860c843ef83039b652cd3b0a85a633ac70fda44　https://paymentnavi.com/paymentnews/152925.html)。あるいは、自覚無くして名誉棄損罪や偽計業務妨害罪となり得る偽画像を投稿している者も多く、生成 AI による情報汚染はモラルハザードと相俟ってさらに深刻化している（参照：[redacted])。他にも、現時点では犯罪に至ってはいないものの、度が過ぎれば重大なデマを拡散し国益を損なう虞のある画像が製造されているなど、AI 生成物の取り扱いについては、別途、厳格な規制を設ける必要がある（参照：[redacted])。最悪の場合、生成 AI による精巧なディープフェイクが拡散されることで安全保障上の重大なリスクを生じる可能性も否定は出来ないのである（参照：[redacted])。そのような危険物を、自らの発信する情報の信頼性を今後永続的に損なうリスクを考慮できず、国会議員が使用してしまう事例も少なくないことは非常に嘆かわしいものがあるだろう（参照：https://x.com/AkihisaShiozaki/status/1868436326732943596 [redacted])。

【個人からの意見】

	3 つ目の生成 AI の環境負荷については、電力と真水の莫大な浪費が問題となっている(参照:https://www.technologyreview.jp/s/351908/ais-search-for-more-energy-is-growing-more-urgent/ https://jp.reuters.com/world/environment/6LCDSJPYDJKANBSSSPA4TB7FNE-2023-10-01/)。我が国において特に喫緊の課題となるのは、生成 AI 用データセンターの乱立による電力需要の増大であろう。電力需給の逼迫が叫ばれて久しい我が国において、生成 AI の利活用を推進することは、既存の電力供給先から生成 AI 用データセンターへと電力の供給先を付け替えることに他ならないはずである。無論、原発数基分とも小国一国分とも言われる生成 AI の電力需要をこのような場当たり的な策で賄えるはずもなく、必然的に発電能力の強化と発電計画の見直しを迫られることとなるはずである。当然、その皺寄せは発電所の増設等の形で新たな環境負荷となるのみならず、国民を含めた他の電力利用者に対して電気料金の値上げという形で現れることになる。生成 AI という生産性のない技術の為に、既存の産業に不必要な電気料金値上げを負担させることが、果たして我が国の経済に好影響を及ぼすことがあり得るのか。検証が全く足りていないのが現状であろう。最低でも、他の産業に及ぼした悪影響を相殺してなお「経済成長に貢献した」と言えるだけの成果が見込めなければ、生成 AI の利活用を推進の為の電気料金値上げなど、誰一人として受け容れないことは頭の片隅に留めておく必要がある。 最後に、先日、「著作権保護期間にある著作物を、許諾を得ずに学習していない」ことの認定である FairlyTrained 認定を受けた国産生成 AI モデルが登場した（参照：https://x.com/elanmitsua/status/1868827216962109719)。「許諾を得ていては生成 AI を開発できない」というビッグテックの説明が虚偽であることを示す生きた証拠である。同時に、当該生成 AI モデルは、AI 生成物の悪用を防ぐための技術的措置を複数講じていることから、ディープフェイク問題や生成物による既存著作物の著作権侵害問題、ユーザーによる追加学習として行われる複製権侵害問題につき、一定の解決策を示した事例と言える。もっとも、生成 AI であることには変わりがないため、生成 AI の性質上生じる思考力・創造性の低下等の弊害は防ぐ手立てがないのが現状ではある（参照：https://dot.asahi.com/articles/-/241663?page=1)。なお、ビッグテックが製造する既存の生成 AI には、これらの安全対策が著しく不足している（参照：https://www.yomiuri.co.jp/science/20241213-OYT1T50057/)。日本政府としては、このようなクリーンモデルの使用こそを奨励し、生成 AI ユーザーのモラルの向上を図るべきだろう。
464	昨年に比べると、＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞（「知的財産推進計画 2024」15 頁参照）に掲げられている項目についての理解は深まっているように感じられる。しかし、依然として、知的財産権の侵害リスクとして懸念されている「声や労力の保護等、必ずしも知的財産法のルールのみでは解決できない点」に関する知見について、例えば実演家団体の声明（https://www.nippairen.com/wp-content/uploads/2024/11/25d2c1a91dc0a1c23acc1f17ee068af4.pdf）においては、専ら著作権法 30 条の 4 に拘泥されているようにも思われる。ここには、現行著作権法上の実演家の権利の位置づけ（著作権法 91 条 2 項におけるワンチャンス主義など）も関わっており、もはや「AI と知的財産」とは別個の問題が複雑に絡む問題であるだろう。また、日本新聞業界のパブコメ公開声明 （https://www.pressnet.or.jp/statement/copyright/241218_15644.html）においても、著作権法 47 条の 5 の軽微利用に言及しつつ、検索生成機能（RAG）において記事の「寄せ集め」であり、「ゼロクリックサーチを招き、コンテンツ発信者の収益機会を不当に奪っている」とは言うものの、それは本邦外の大規模プラットフォーマーによるものだという観点が重要である。もちろん、新聞社などマスメディアによるニュースが「事実の伝達にすぎない雑報」や「時事の報道」（著作権法 10 条 2 項）として著作権法で保護される著作物に該当しない可能性があることは忘れてはならない。 確かに、両事例においては実演家や記事作成者の対価還元が確保されるべきである、という点には首肯しうるものの、それを専ら AI による問題のみではなく、適切な知的財産制度の理解に対する問題が依然として含まれているように思う。この点は、文化庁のみならず内閣府における知財推進計

【個人からの意見】

	画にも盛り込むべき内容であると考える。
465	(A3) AI と知的財産権 まずオプトインデータの持ち主はそのデータを生成 AI 事業者や利用者に「提供したいのか否」かの確認が必要です。その段取り AI 事業者とデータの持ち主との間での適正な契約があることでその提供されたデータをどのような AI に使うのか。どういった用途の AI には使用しないのか。その使用料はいくらなのか。AI 出力物の表記はしているのか否か。ディープフェイクの対策が行われているのか。などの情報が事業者とデータの持ち主の間で共有される事が大切と考えます。いまデータの持ち主と生成 AI 事業者/利用者との信頼関係は全くありません。 生成 AI というだけで距離を取ります。今現在も、自分のデータや自分そのもの（写真や声）を盗られた人々の生成 AI を含む AI への憎悪は広がっています。なぜアップルはアップルインテリジェンスを AI と言えなかったのか？生成 AI 事業者はなぜオーバーフィット（過適応）/ファインチューニングに使用したデータを開示できないのか？なぜライオン 5B は今非公開になっているのか？まず生成 AI のスタートラインはすべての「他者のデータ」へのオプトインです。とくにウェブ上からの情報収集を行う場合はこのオプトインという工程があることで安全で安心な AI サービスと言う物に近づいていくと考えます。 生成 AI は ・データセット ・ファインチューニング過学習/オーバーフィット（過適応 ・LORA すべてが「他者のデータ」がなければ何もできません。生成 AI は「飲み物のはいっていないドリンクバー」のようなものです。どんなに高度な技術でドリンクバー機器を作っても飲み物が無ければ、ただの置物です。ではなぜ今の生成 AI は「出力」できているのか？それは「他人のデータ」つまり「ドリンク」をオプトインなしに勝手に盗って来ているからです。さかんに半導体や AI で一儲けという話は聞きますがその生成 AI の性能を実現しているのは半導体やデータセンターだけではなく膨大な数の「他者のデータ」です。その膨大な他者のデータが無ければなにも出力できません。半導体やデータセンターという「器の話」をする前にドリンクつまり「他者のデータ」の話をしてください。岸田前総理が AI 戦略会議で仰った海外の AI 法への準拠という言葉を前提に今の生成 AI には必ず必要なデータセット/オーバーフィッティング/LORA に使用する「他者のデータ」とその「データの持ち主」とどう向き合っていくのかという議論をしてください。
466	(A3) AI と知的財産権 コンテンツビジネスは成長産業であり大衆が熱狂するものはいつでも前世代からのクオリティの成長曲線です。その成長のための生みの苦しみを担っているのは誰なのか？それは手を動かすクリエイターたちです。生成 AI はクリエイターの成果を「学習」し、一度作られたものを再現するのみです。知的財産権というものの趣旨を考えるに、生みの苦しみを担当し文化の発展に寄与する者にこそ対価が正当に支払われなければ、今後の文化産業の発展は見通しの暗いものになるでしょう。生成 AI のイメージは名称により人工"知能"と理解されがちですが、実際の能力は高度化した検索能力と、マンパワー作業のスキップにあります。AI が生成物を作るとき、知能が考えているわけではありません。イメージを受け取る時に会話を思考していても、出力においては「学習」した特徴のそれらしい組み合わせを行うのみです。これまでの知財領域の概念になかった規模で行われる、切り貼りのようなものです。

【個人からの意見】

	「学習」という言葉も責任回避に使われがちですが、これの意味するものも一般的ではなく、特殊です。人間は学習した情報に対し、自らの推論を用いて新たな表現にたどり着くことがあります。これがコンテンツビジネスに必要な次世代の成長、進化を担うものです。一方で AI の領域における特殊な「学習」では、与えられたものを組み合わせ直すことしかしません。存在しない組み合わせを作ることはあっても、新たな表現にジャンプすることはありません。これは、学習分野で最適解となる、いわゆる「天井」の有無で大いに事情が変わってくることかと思います。表現分野は進化をつづける必要があるものです。よって、学習に天井のない表現分野では AI が人に完全にとってかわることはできず、両輪で活躍していく環境こそが望ましいと考えます。 AI によるビジネスには、人間と違う学習という概念を混同させ、事実上他人の知的財産の利益を奪い取るための言い訳にしている節が見受けられます。有名な画像生成 AI では、その基盤学習にインターネット上の大量の海賊版データを利用しているようです。例えば人間が収集した海賊版データを切り貼りして表現を行えば、それは明らかに違法行為です。それを AI を利用して高度な検索能力で権利を迂回して切り貼り合成のような行為を行えば合法というのは、私には知財領域の法の不備が放置されていると思わずにいられません。 以上を踏まえ、知的財産を AI に無断で学ばれない権利や、AI の学習に使用されている知的財産を開示する権利、学習元となっているものの対価を求める権利等が健全な AI 技術、コンテンツビジネスのこれからの発展に必要であります。それから、知財領域、そして一般的な領域両方における情報汚染の問題もあります。AI で著作物を作成することが今より容易になり、質の悪い物が大量に流れることが予想されます。一般的な領域における、情報汚染と同じようなものです。知財領域、一般の領域における混乱を抑えるために、AI を利用した生成物に、それとわかる併記を義務付けることが必要かと思います。世の中には罰則で行動を縛る例はたくさんあるので、これは可能だと考えます。
467	自然人による創作物と、ＡＩ創作物を、外見上見分けることは困難であり、ＡＩ創作物の作成に関与した者がそれを「ＡＩ創作物」と言わない限り、自然人による創作物と同様に扱われうる。また人間より遥かに高い生産性で創作物を生成することが可能である。その結果、“権利のある創作物”に見えるものが、爆発的に増えることにならないか。その結果、人工知能を利用できる者（開発者、所有者等）による情報独占や個人であるクリエーターの委縮/締め出しの懸念が起こりうる。上記のような懸念は２０１６年１月２７日知的財産戦略本部次世代知財システム検討委員会（第４回）でも懸念されていたが、翌年の新たな情報財検討委員会報告書には割愛されていた。早急に対応すべき。
468	生成 AI に使用される人工知能モデルの透明性を現状より大幅に強化し、本人の同意なく作品を機械学習に利用されるクリエイターを減らすことが強く求められていると感じます。大規模言語モデルに違法に収集されたデータを抱えたまま生成 AI が運用されることはクリエイターにとって非常に不利益なことです。ブラジル上院ではクリエイターが AI の機械学習に自分の作品を利用されることを禁止する権利を持つことが可能となる法案が承認されるというニュースがありました。日本でも同様の取り組みは行われるべきです。現状の著作権法では、知的財産権を守るという形での生成 AI の制御は全くと言っていいほどできていません。
469	著作権者と競合する市場における AI 学習および使用は厳しい制限を設けるべき。現行の多くの生成 AI は著作権者の成果物を無許諾で学習・使用している搾取構造で成り立っている。生成 AI の品質はデータ元に強く依存するため、著作権者であるクリエイターが努力をすればするほど、競合相手となる生成 AI の品質も向上し、クリエイターの首を占める結果となる。高品質な作品を作るために努力をした人間が一番損をし、何も努力をしなかった人間が一番得をする。このような搾取構造はデータ元となる著作権者に一切のインセンティブをもたらさない。持続可能性が皆無であり、文化を破壊する。厳しく規制すべきだ。

【個人からの意見】

470	AI の学習データの開示義務、著作者の AI 学習への拒否権、AI 使用の明記を義務化、AI による著作権の侵害から、クリエイターを守るため、作者の許可なしの AI による無断学習も著作権違反にするべき。そのため上記が必要。
471	世界中の知的財産が、生成 AI に勝手に使われています。大半の生成 AI 企業は、基礎データに無断転載サイトのデータが含まれるものを利用し、それを隠したまま追加データのみを許諾済みのもので揃え、完全にクリーンなモデルであると嘘をつき、ユーザーを騙して使わせようとしています。現状のように、知的財産を無断かつ無償で利用するのが合法と言われるのであれば、生成 AI を用いた一切のマネタイズを禁止していただきたいと思います。無断かつ無償で集めるなら、生成 AI 企業も無償でやるべきです。商売をしたいのなら、材料については適切な許諾を得るか、対価を支払うべきです。ほとんどの生成 AI 企業が知的財産を好き勝手に扱う中、先日、日本で初めて Fairly Trained 認定を取得した画像生成 AI である、Mitsua Likes が公開されました。Mitsua Likes は、基礎データを含めた全ての学習データが公開されており、基礎データを含めた全ての学習データが許諾済みのオプトインです。ユーザーが勝手に追加データを入れることもできないので、ディープフェイクポルノを作ることも、誰かの著作物を勝手に利用する i2i なども行えない、たいへん安全性が高いものになっております。 全てのデータの許諾を取って開発することはできるのだと、Mitsua Likes が証明してくれました。そんなことをしたら開発できないと言っている企業は、やろうとしていないだけであると、Mitsua Likes が証明してくれました。全ての生成 AI 開発企業は、Mitsua Likes を見習っていただきたいと思います。私たちの税金を、世界中の知的財産を好き勝手に使い、バラバラに刻んで混ぜて吐き出す、醜悪な生成 AI への補助金として使うことに、断固として反対します。無断かつ無償で世界中から勝手に材料を集めてきているのに、どうして補助金が必要なのですか？補助金を出すなら、真にデータのフェアユースを実現している企業だけにしてください。再度申し上げます。商売をしたいのなら、材料には無償で商売に使って良いという許諾、もしくは適切な対価を支払うべきです。そうでなければ、自分たちも無償で活動するべきです。私は何か、間違ったことを言っていますか？他人の畑から勝手に野菜を盗んで売ったら犯罪です。他人の車や自転車を許可を得ずに勝手に乗り回したら犯罪です。少なくとも、上記は日本では当たり前のことです。なぜ、生成 AI だけがそれを許されるのですか？誰かが時間をかけ、悩みながら作成した文章を、絵を、演技の動画や声を、どうして生成 AI だけは勝手に利用することが許されているのですか？AI とは名ばかり、知能も知性もない、ただの検索エンジンだというのに。学習とは名ばかり、集めたデータからプロンプトに合った近似値を探してミキサーにかけて吐き出すだけだというのに。どうか、人間ファーストでものを考えていただきたく、お願い申し上げます。現状は、あまりにも酷すぎます。外貨を稼いでこられる日本のコンテンツを潰すおつもりですか？何卒、真っ当なご判断を。
472	著作物、肖像、声などの生体データを、権利者の利益と競合する形（イラストを出力させる為にイラストを学習させる。声優や俳優の声を出力させる為に本人の声を学習させる等）あるいはディープフェイクなど不適切な利用が出来てしまう形で出力する生成 AI の学習の為に、許諾なく用いることを取り締まる仕組みを設けて欲しいです。特に生成 AI に関しては、学習に使用されたデータの不透明性によって権利を侵害していないか確認できない事が問題であると考えられるので、AI の開発者に対して学習にどのようなデータを用いたのかの開示を義務付けて欲しいです。
473	現状の大半に当たる無断に収集された画像・文章・音楽によって構成される生成 AI に関しまして、権利者の許可なく知財を無断で収集し、生成されたものを公開することは著作権などの知的財産権を著しく侵害していると考えます。先日漫画家さんが自身の癖まで再現されており、現在描いたものはともかく 10 年前に描いたものは自分で描いたものか区別がつかないとおっしゃられていました。作者ご本人も見分けがつかないほどの海賊版が、本人の知らないところで生成 AI のすさまじい生産力で氾濫することによって、その作品の意図を誤解されたりコンテンツそのものの寿命が短くなる

【個人からの意見】

	ことも危惧しております。海外ではすでに規制が始まっていることから、日本のコンテンツを海外に売り込もうとしている以上、それに足並みをそろえるだけでなく、国産のコンテンツを守る為の独自の法規制を強く訴える所存です。
474	日本での生成 AI からの知的財産保護の取り組みは諸外国から著しく後れを取っています。生成 AI が登場してから 2 年、現行の法規制では著作者は守られてるとは全く思えない状況が続いています。生成 AI 開発企業からのネット上の無差別なクローリングによる無承諾のデータ収集、無断転載サイトからの無承諾のデータセット作成、また生成 AI 利用者個人によるイラストレーターの作品を無断使用したデータセット作成や嫌がらせが跋扈している。 個人事業主が主であるクリエイターが生成 AI 企業や生成 AI 利用者に対し裁判を起こすにも多大な費用と時間をかけることになり、精神的損害から心の回復に時間がかかり元には戻らないこともあり、そして制作の時間を奪われ、クリエイターとしての機会損失を被ることとなります。イラストレーター[redacted]の生成 AI 利用者への裁判は 700 万かかると公表されました。個人がこのような金額を複数人、あるいは企業を相手しながら制作するのは現実的に厳しく、泣き寝入りさせられる可能性の方が高く、新たな法やルール、罰則を制定して被害に遭う前にクリエイターと知的財産を守ることが重要と思われます。 YouTuber として活動している海外クリエイターが、『ネット上のデータをスクレイピングして AI のトレーニングに用いる行為が「不公平、不道徳、非倫理的、抑圧的、不謹慎、あるいは消費者に有害」であり、「不当利得である」と主張』し、生成 AI 企業を訴えています。 [redacted] 生成 AI 企業や生成 AI 利用者による不当利得から知的財産とクリエイターを守るために新たな法規制を、ＥＵやアメリカなど諸外国の生成 AI 規制の現実から日本政府も考えるべきと思います。
475	現状の生成 AI はほとんどが著作権的問題を抱えており、多くの企業団体からもそういった観点に関する声明や懸念、リスクを呈されている状態です。（https://www.pressnet.or.jp/statement/copyright/241218_15644.html 等） 個人的に見ても、著作権法をはじめとする法整備は不十分であり、権利者と AI 事業者の契約は進展しておらず、現状では三者の補完関係は機能していないと感じます。著作権法の「著作権の制限」規定（第 30 条の 4）を鑑みても、現状の生成 AI はほとんどがそれをサービスとして展開しており、明らかに享受を目的にしたものであります。また、CISAC(著作権協会国際連合)からも文化庁がパブリックコメントを実施した際にベルヌ条約第 9 条 2 項に概要され、WTO TRIPS 協定第 13 条により強化された、いわゆる「3 ステップテスト」を遵守していませんと言われております。このままで行くのであれば、少なくても現状の作り上げられてきた日本の知的財産を消費してただただそのものか類似品が大量に作られ悪貨が良貨を淘汰する事例は多発、その元となったクリエイターもただただ搾取的に知的財産を取られ、その文化的土台さえ確実に消えてなくなります。文化的にも経済的にも悪影響が現状強すぎるので今は規制等を考えるべきだと思います。
476	現状、きちんと許諾を得たデータを用いたもののみでデータセットを構成したものは一部画像生成 AI などに見られますが、性能面であまり活用されているとは言えません。今 AIAI と騒がれているものは大規模なスクレイピング等から無断で集められたものが主流であり、それらは結局のところ既存の著作者、被写体の成果物にタダ乗りしただけでしかありません。これらについてきちんと合意を得る、得ていないものには学習内容から外す、そしてそのためにデータセットには透明性を持たせるといったことを徹底させるルールが必要だと考えます。また生成物の利用に関しても、生成 AI の生成物であることの表示義務・および実在人物やセンシティブな内容に対するプロテクトが生成 AI 以後あまりに簡単になってしまったディープフェ

【個人からの意見】

	イクや誤情報の拡散防止のために必要だと考えます。例えば、X における Grok の無料ユーザーへの解放以後、一般の方や一部政治家ですらそれらがディープフェイクである自覚もなく実在人物を生成して遊んでいるように見受けられます。
477	AI 開発と知的財産権の保護の両立はオプトイン開発以外では不可能です。現行の生成 AI を活用するのなら、最低限、生成 AI で作成されたものにはその表示義務を、悪用者には罰則を科す法整備が必要だと思います。
478	現在の生成 AI は他人の成果物を無断で搾取しているので法整備を進めた方が良いと考えています。そもそも AI といっても他人が作ったあらゆる成果物(イラスト、絵、写真、音声、文字など)を無断で取り入れて生成しているので AI と呼べるか怪しいところなんですが、そもそもその生成 AI を使っている人による無断学習の被害に遭われた方、盗まれた方が大勢います。技術を扱うならば今後このようなルールが必要だと考えております。免許制にする クリエイターに対価を支払う。AI マークを付ける。そもそも絵柄、音声、画像などのの無断学習の規制等々…上げればキリがありませんが生成 AI ユーザーによる被害は AI 無断学習迷惑行為だけではありません、最近では生成 AI ユーザーによる〇害予告まで起きています。この様に簡単に技術を与えてしまってはクリエイターや事情をよく知らない一般人などがこれからもっと被害に遭ってしまうのではと思っております。そのため、法整備は必要です。
479	知財の創造力・イノベーション力を維持していくためにも、生成 AI に適切な規制を行うべきです。生成 AI の性質上、人力による新規性の高い創作物を取り込み続けなければ、AI 生成物の進歩が止まります。このため人力の創作者が損をする環境が続けば、人力で創作を行う人間が減少し共倒れになる形で、生成 AI を用いた創作も含めた創作文化の衰退を招きます。また、クリエイターによる生成 AI への反発は国内でも強いですが、海外での反発は日本以上に強いため、国際的水準と同程度の規制はしておかなければ、いずれ日本産コンテンツは信頼を失うことになると考えます(「中国」といえば「パクリ」という印象を持たれているのと同じようなことが、「日本」と「クリーンでない生成 AI」で起きかねない)。外貨を多く獲得できるコンテンツ産業を潰すこととなれば、日本経済的にとって大きな打撃となります。規制の具体的な内容としては、以下のようなものが必要になると思われます。 ・許諾を得たデータのみを学習データに用いることを義務化 ・AI 生成物のラベリング義務化 生成 AI と著作権に関して 著作権法では創作的表現に満たないアイデアは保護の対象としていませんが、これは著作物の保護と利用のバランスを考慮して定められているものです。他者の作品を模倣する際、人力の模倣であれば、他者の作品を認知し類似品を製作するまでにそれなりの時間がかかるため、類似品が多く出回る前に、模倣元作品の著作者が十分な対価回収を行えました。しかし生成 AI を使用すれば短時間で大量に類似品を生成出来ます。このため、模倣元作品の著作者が十分な対価回収を行う前に、類似品が市場に溢れることになります。よって生成 AI に対して、人間と同じ基準を適用すると保護と利用のバランスが取れません。このため、生成 AI を使用する場合の著作物利用可能範囲は、人間とは別の基準を設けるべきです。文化庁の「AI と著作権に関する考え方について」に関しては、意見募集にて指摘された多くの問題点が解消されていないため、今のまま周知を行うべきではありません。検討に関しても、明確化だけでなく内容自体の見直しが必要です。

【個人からの意見】

	子供の教育に生成 AI を用いることについては、反対です。生成 AI は従来の自動化技術以上に、複雑な思考を必要とする作業を代替出来るため、思考力をこれから育てていくべき子供に生成 AI を使用させることは、子供の思考力向上を阻害することとなります。これは、記憶よりも思考を重視する教育へシフトしつつある時代の流れと逆行するものでもあります。このため、生成 AI は思考力が十分発達した大人にのみ使用させるべき物であり、酒やタバコ、性的なコンテンツのように、子供の発育に悪影響を及ぼすものとして、年齢制限を授けてしまっても良いと考えます。
480	様々なシステムの基盤となる認識系の AI など、学習データからの生成を伴わない形態で、学習データの権利侵害の可能性が低い AI はより発展してほしいと思っており、こちらの機械学習については現行法の権利制限規定で問題ないと考えていますが、絵、音楽、映像、文芸、その他あらゆる知的財産を取り込みそれらをもとに生成し、ファインチューニング等の技術によって権利侵害を容易にし、またそれを助長し、責任の所在も不明瞭な現状の生成 AI の機械学習については現行法の権利制限規定では不十分で、その適用は不適切ではないかと感じています。そのため、生成 AI とその他の AI を明確に区別し、学習データから画像などを生成する形態の、所謂生成 AI については新たにルールを設ける形で法規制を行うべきだと考えます。また、私はデザイナーとしての業務のほか、個人でイラストや動画を制作し、販売することがあります。場合によっては生成 AI の技術をこれらの制作フローに組み込み利活用することを望んでいますが、無許諾で大量のデータを収集し、無断で収集された特定の作品などをそのまま出力してしまう可能性が否定できず、常に権利侵害のリスクを孕んでいる現状の生成 AI では、仕事に使うことはとてもできません。また、今後の情勢次第では自分自身のイラスト等の作品を AI の学習データとして提供することも視野に入れておりますが、無許諾のデータ収集と機械学習が見過ごされ跋扈している現状では AI 開発企業側からそういった動きが発生することも難しいかと思います。上記の理由から、生成 AI の健全な発展のため、オプトイン方式、学習データの開示を標準にするよう、国から働きかけていただきたいです。
481	現在、生成 AI 問題について様々な議論がされておりますが、私としては以下のことに注力して頂きたいです。 １：生成 AI を使用した嫌がらせ、ディープフェイクによる性犯罪、明らかな著作権侵害を目的とした利用者やディベロッパー等に対する罰則の制定（AI 法）及び対策（販売時の AI 使用ラベリングの義務化、商用利用の免許制等） ２：生成 AI を使用したコンテンツに関する各著作物分野での考え方の強化 3：販売サービスや配信プラットフォームでの AI 生成物や AI 使用作品とそれ以外のゾーニング １は開発者、利用者、AI に対して不安を持っている人たちそれぞれで明確な法的線引きをするために必要だと感じます。逆に言えばその線引きを現状それぞれが素案や専門家の見解を元に勝手に引いて水掛け論をしてしまっているのが問題だと感じます。 ２は著作権と一つとってもイラストのような単一制作者の著作物から音楽のような制作過程において複数の著作者が関わる物もあります。現在生成 AI が様々な活用が今後予想される一方、音楽業界で問題視されている AI 生成音楽作品による著作権管理団体や音楽配信プラットフォームへの大量登録問題など、どこまでを著作物として認めるべきかの議論が日本では現状進んでいないように思います。なので文化庁の素案を元に各分野の専門家、出版社や著作権管理団体と制作過程での創作的寄与が各分野でどこまで認められる物になるのかを議論する必要があるのではないかと感じます。 ３は現在様々な場所で起こっている問題ですが、１で述べたように AI 生成の悪用がある一方、逆に AI 生成物であると疑われて批判に晒される人も一定数おり、それぞれに対策が必要だと思います。SNS 上で起こる議論を超えた誹謗中傷により個人が攻撃対象になるのは避けるべきだと考えますが、一緒くたに一つのプラットフォームを共有し続けている現状も問題なのではないかと感じます。例えば Dlsite のように生成 AI 作品は売り場を分けると言う試みが各販売サイトや配信プラットフォームで実装されていけば、それに合わせて生成 AI 利用者も AI を避けたい人たちも双方のコミュニティ

【個人からの意見】

	でゾーニング出来るかと思いますし、プラットフォーム側でそれを偽る違反者に罰則を設けられれば個人に対する批判を超えた誹謗中傷の抑止力にもなり得るように思います。以上 3 つを上げさせて頂きましたが、私個人としては AI を安全に活用出来る未来は来て欲しいと感じる一方、日本は諸外国に比べて生成 AI の悪用や著作物の無断使用への対策が著しく遅れていると感じます。現行法で対策は可能という意見もありますが、出来てないから現状があり、遅れているが故に SNS 上で生産性の無い水掛論が繰り返されるようになっていると思いますので、そういった意見は結局詭弁でしかありません。私個人が望むのはどちらかにとって都合の良い法規制ではなく、賛成反対双方の意見が反映された物が理想だと考えます。政府の早期対策を期待致します。
482	生成 AI は音声文章画像問わず、既存データの複製合成出力品です。その合成素材にされたデータは、ネットや個人情報から許諾なく収集された著作物や容姿や声など本人そのもののデータです。まずは開発企業のデータ収集規制を。合成データの無断収集の禁止、許諾性データのみ使用でなければ他国と渡り合うはおろか日本人の個人情報や創造物が他国違法データ収集素材となります。どういうわけかこういった危険な内情に詳しいはずの方が、政府有識者会議にて生成 AI 推進事業を携え参加していることが信じられません。今の日本の政府は国民の正当な労働に対してきちんと給与を払うことより、国民給与を企業負担ととらえ、削減したがる政策が多いように思います。本来人を育てるため、その人が豊かな暮らしを送るため、労働現場にお金をきちんと払うことが最優先です。そうして資源に乏しい日本の国力を、国民の力で回していくのが理想のはずです。生成 AI をやたら使いたがるのも、これから人を育てることや今現場にいる人たちに払うお金を、どうにか既存の多くの私物や企業の持ち物をこっそり奪う（生成 AI で使う）ことで払わずに済ませたいという、下劣極まりない意図があるからと思います。生成 AI（無断使用データ）を特定の大企業に利益を集中させるために使い、実際にモノを作り出す人を安く買いたたこうとするというのは、国家維持の観点からも愚策と言わざるを得ません。これまでの先達の築き上げたものを、知的財産を、合成素材化して食いつぶし、未来のために人を育てることより特定企業のコストカットを選ぶというのは、非常に近視的であり日本という国の存続自体を目先の欲のために危うくするものです。 まずは個人情報や創造物を身勝手に収集して合成素材化した生成 AI を開発した企業に対する、知的財産保護の観点も含めた規制が必要です。生成 AI と人工知能の区別もつかないような政府組織では、それだけでいい笑いものです。「AI」は「ロボット」と同じくらい、使う人や企業によって定義が異なることが判明しています。そして今自分で考えているといえる AI は存在しておらず、特定のデータを計算、および合算（合成）するのがせいぜいです。再度申し上げますが、目の前の人件費を浮かずためにこれまでの創造物一切合切を合成素材化する悪質な生成 AI 全般を取り締まってください。生成 AI を使うことに補助金を出すことは、これまでの知的財産を食いつぶすのみならず絵や音楽や文章の専門家から仕事を奪うことだという意識を持ってください。
483	生成 AI の学習拒否権を認めるべし。無断学習は著作者の権利を侵害しており、なおかつ知財を不当に奪っている行為に他ならない。学習を拒否できる方法がないのであれば生成 AI はすべて禁止とするべきである。他人の知財、財産を盗まなければ成り立たない現在の生成 AI はただの知財窃盗ツールである。即刻使用を中止してください。生成 AI を推進するのであればデータセットをクリーンにして一から権利侵害していない学習データを作るべきである。政府は現行の窃盗生成 AI がどれだけ被害を与えているかという事にもっと耳を傾けるべきである。イラストレーターの多くは企業や団体に所属していないフリーランスが多く、保護が薄い為、それを狙った AI ユーザーの悪事が後を絶たない。・殺害予告　・絵を無断使用され Lora を作られ勝手に公開される　・SNS での嫌がらせ等こういった被害を恐れて多くのクリエイターはネットに絵を公開しないようにしています。それくらいしか知財を守る術がないからです。このままだとクリエイターが作品を公開する場がなくなり、いなくなってしまいます。本来のクリエイターがい

【個人からの意見】

	なくなると、絵は新しく更新されることはなくなるでしょう。普通なら、時代ごとに新しい絵柄や画風が自然に出てくるものですがクリエイターがいなくなれば、そうやって時代によって絵柄が更新されていくこともなくなります。そうなると、クリエイターの作品をもとにして読み込んで画風を作っている生成 AI のイラストは、時代が変わってもずっと今と同じようなイラストしか出せなくなり、一年もたてば「時代遅れのどこにでもある絵柄」になり、人々に飽きられることになるでしょう。このため、生成 AI を法規制しないという事は直接的に文化の破壊になります。この一年以上見てきましたが、実際生成 AI のイラストの絵柄はあまり進歩しておらず、生成 AI ソフトの新しいバージョンが出て新しいパターンの絵柄に人々が湧きたつとしても、それは結局どこかの誰かの絵柄を模倣しているので、これまでの絵柄のストックが尽きたら、終わっていくものであると思います。そのような生成 AI のイラストに価値があるとは到底思えません。 ・これまでの素案を見る限り、生成 AI を推進したいばかりに著作者人格権を完全に無視している日本政府にはただならぬ悪意を感じます。 機械学習における非可逆圧縮工程は同一性保持権の侵害に当たります。同一性保持権は著作者人格権です。正直、この時点で現政府が国民にとっていかに信用ならないかが透けて見えています。政府としてはなんとかして国民の知財を国益としてむしり取りたいようですが、規制もしないまま現状の生成 AI を推進しても海外の厳しい批判にさらされるだけであり海外からすれば逆に日本は他人の権利も守られないような蛮族国家とレッテルを貼られ、世界から取り残されていっても仕方ないと思います。 ・また、株価などをみても生成 AI 推進企業で景気のいい話は今のところまるで聞きません。むしろ赤字とかヤバイと言う話はよく聞きます。 具体的な方針もなく無茶な推進を推し進める政府には国民は誰もついていきません。推進するのであればムーンショットのような夢見がちなお話ではなく、説得力のある具体的な方針を打ち出すくらいは最低限してほしいものです。 ・現行の著作権法だけではクリエイターの権利は守られていません。 [redacted] イラストクリエイターが生成 AI ユーザーの悪質な嫌がらせ、作品の捏造、なりすまし、殺害予告などをくりかえしされ活動休止に追い込まれました。ここまでされても現行法ではなにもできません。こういった現状を鑑みて、多くのクリエイターは無断学習を避けるために自分の作品をウェブに公開しなくなってきています。以前のように安心して作品公開できるようにするには…a. 生成 AI の禁止事項をもっとわかりやすく明確化する必要があります。 b. ネット画像を無断でスクレイピングして無断で学習データにすることは禁止する必要があります。(画像の権利者に学習拒否権を与える事) b. 企業だけではなく個人でも、特に悪質な生成 AI 利用者に対しては厳罰を科す法律が必要です。 c. AI 製の生成物であることが明確にわかる仕組みづくりが必要です。(電子透かし、ソフトが利用者を紐づけする仕組み作り等) d. 生成 AI の利用には所在証明をして ID を作るなど、個人情報入力がないと使用できないようにすべき。 こういったルール作りや法作りが急務です。クリエイターが守られ、搾取や被害を受けない法律やルール作りができなければ日本のイラストや漫画などのコンテンツ文化は衰退の一途をたどるのみとなるでしょう。 ・現在主流の海外製の生成 AI のデータセットには違法な盗用画像が多く使われており、その中には実際の児童ポルノ画像や犯罪被害者の遺体の画像、処刑場面等戦争の残虐な画像なども含まれています。そういったリスクを公開せず推進するのは国として非常に無責任です。推進するのであれば現行のデータセットを完全にリセットし、オプトインで権利承諾した画像のみを使いクリーンなデータセットを一から作る必要があります。そこまでしな

【個人からの意見】

	ければ、失った国民の信用は得られません。 ・現在の ChatGPT は規約で 13 歳未満使用禁止となっていますが、規約を無視する行為が横行しています。 [redacted] 子供たちを守るために具体的な法律として小学生以下の子供は使ってはいけない、また、使わせたものには厳罰などの法律を設けてほしいです。
484	私はここ数年で氾濫している AI の氾濫に深い懸念を抱いているイラストレーターです。現在、AI データスクレイピングの合法性をめぐって海外では多数の訴訟が起こっているにもかかわらず、日本政府は何も規制を進めておりません。よって、AI 企業とサービスすべてに対して知的財産が AI モデルのトレーニングに使用されないように警告するのは個人の負担になっています。AI の規制をすすめないことはいくつかの理由から非常に誤った考えだと思いますが、文字数が膨大になりすぎるため、その理由を正確に説明するのは困難です。そのため、こちらをいくつかのセクションに分割して、より理解しやすいものにしたいと思います。 ・AI の仕組み まず AI システムの仕組みの基本を理解することが重要です。簡単に言うと、AI システムとは、基本的にパターンを認識するニューラルネットワーク（人間の脳の働きを模した方法でデータを処理するようにコンピュータに教える手法）です。これらのパターンを認識するには、例となるデータセット（データ分析や機械学習の作業で使用されるデータの集合体）が必要です。データセットには何百万もの画像が含まれている場合があり、AI 画像ジェネレーターに画像を作成するように指示すると指示した画像を出力できます。これは基本的に、携帯電話の予測入力の非常に洗練されたバージョンです。ニューラルネットワークとデータセットは別の存在ですが、ニューラルネットワーク(AI)はデータセットに含まれる情報なしでは機能しません。 AI トレーニングの問題は、これらのデータセットがインターネットを無差別にスクレイピングし、手に入るものすべてを吸い上げて格納していることです。これには、使用許可を得ていない、または法律で使用を禁止されている画像が多数含まれます。たとえば、私の描いたデジタルアートなどです。この最も有名な例は、「Laion-5B」と呼ばれるデータセットです。このデータセットがいくつかの AI システムのトレーニングに使用された後、研究目的で作成されたことが明らかになりました。つまり、データスクレイピングに関しては、非常に緩やかな著作権の例外が与えられていたということです。しかし、それを使用する AI は営利目的の製品であり、研究用ではありません。また「Laion-5B」には、一般公開されるべきではない子供の違法画像や個人の医療文書が含まれていたことも判明しました。これは、これらの企業が AI システムの構築にどれだけ多くのデータを求めているかを示すものです。そして、最も重要なのは、ニューラル ネットワークがデータを取り込んだら、そのデータは決して削除できないということです。この部分を覚えておいてください。これは後で非常に重要になります。 ・これがクリエイティブに及ぼす影響 クリエイティブ業界は AI のせいで大きな打撃を受けています。AI 企業に毎月 2 桁の金額を支払って 10 秒で画像を生成してもらえば済むのに、アーティストに 2 週間で画像を作成してもらって何万円も払う必要があるのでしょうか。これに関する問題は、上で概説したようにデータセットが著作権で保護された素材に基づいて構築されていることです。AI の支持者は、生成された画像は多くの場合ユニークで、データセットの画像とは似ていない

【個人からの意見】

	ため、これはフェアユースであると主張するでしょう。しかし、フェアユースはケースバイケースで決定され、フェアユースであるかどうかを判断する際の最大の考慮事項の 1 つは、使用が元の製品に影響を与えるかどうかです。これらの AI 企業はアーティストの作品を使用して AI をトレーニングし、その後アーティストの作風を直接模倣し成り代わりかねません。これらのシステム全体がどのように機能するかを見ると、合理的な世界でこれがフェアユースである正当な理由はありません。ここまでは、例として私の専門分野であるデジタルアートとイラストを主な例として取り上げました。しかし、これは現在、クリエイターの作品でトレーニングされているすべての AI モデルに当てはまります。音楽生成 AI はミュージシャンの作品でトレーニングされており、Chat-GPT は作家自身の作品でトレーニングした後に作家に取って代わっています。問題はこれらの AI システムの仕組みに固有のものであり、それらはすべて著作権で保護された作品に依存しています。 ・AI は著作権ロンダリングである AI 企業はデータセット(著作権で保護された画像が最初に保存される場所)とニューラルネットワーク(AI)を分離して自らを守るでしょう。彼らは、AI は人間の脳と同じように、画像を見て学習しただけだと主張するでしょう。これはまったく誤りであり、両者は同等ではありません。まず第一に、トップクラスの研究者でさえ、人間がどのように学習するかを完全には理解していません。したがって、これらの AI 企業が地球上の誰よりも人間の生物学について詳しいのでなければ、ネットワークが「人間と同じように」学習すると主張できるとは思えません。それだけでなく、ニューラル ネットワークはデータセットで見たもののコピーを作成します。取り込んだすべてのデータの高度に圧縮された、人間の目には認識できないコピーを作成します。Stability AI(英国企業)の CEO、Emad Mostaque 氏は次のように語っています。 ″I think what you see is you have these generalised models like stable diffusion and stable video fusion and dance diffusion and all these other things. It pushes intelligence to the edge, but what you've done is you compressed 100,000 gigabytes of images into a two-gigabyte file of knowledge that understands all of those contextualities.″ 日本語で要約すると、彼はデータセット（100,000 ギガバイトの画像）が認識できないほどのノイズに圧縮され、サイズがわずか 2 ギガバイト（ニューラルネットワーク（AI）自体）になったことを認めています。しかし、圧縮された画像は依然として画像であり、ブルーレイフィルムを DVD に収まるように圧縮したとしても、それは依然として著作権侵害であり、その映画の違法コピーを作成したことになります。したがって、データセットが違法であることが判明しても、彼らの AI は無実であるという主張は全くのナンセンスです。これが私がこれを著作権ロンダリングと呼ぶ理由です。彼らはデータを盗み、それを圧縮し、そのデータを使って盗んだアーティストと競争し、その後、合法的に見えるように途中でいくつかの追加手順を実行します。まさに、偽のビジネスが資金洗浄するのと同じです。 ・これが皆にどのような影響を与えるか 残念ながら、クリエイティブな人たちの苦労に誰もが共感してくれるわけではありません。しかし私を含む現在のクリエイターは、まさに「炭鉱のカナリア」なのです。AI が今後も規制されず、好きなときに好きなことをトレーニングできる権限を持つようになれば、特定の仕事の要件に合わせたあらゆる種類の AI システムが出現するでしょう。世界中でこれまでに見たことのない失業率を目にすることになるでしょう。コーディングはほんの

【個人からの意見】

	数年前まで、最も安全な職業の 1 つと考えられていました。実際、画像ジェネレーターが初めて登場したとき、懸念を抱くアーティストは、「コーディングを学べ」という皮肉な返答をされることがよくありました。しかし、コードを書ける AI システムがすでに登場し、他の業界の仕事を完全に脅かしています。上記の点を考慮に入れなくても、説得力のある写真のようにリアルな画像を生成する能力を一般の人々に手渡すことは本当に良い考えのように思えますか? 数年前に拡散された岸田前首相のフェイク動画が作成されるような社会では、悪意を持って拡散される可能性のある誤情報の量は計り知れません。 最後に、前にも述べたように、これらのシステムは予測的に動作します。猫の画像を生成するように指示すると、システムは「猫」として識別されるすべてのデータを利用して、次の猫がどのような外観になるかを提案します。予測テキストが次の単語を推測するのと非常によく似ています。これと未成年者の違法な素材を含むデータセットと組み合わせてトレーニングして、AI 生成の児童ポルノ画像を作成した人がすでに存在します。当メールをお読みいただいている方や親類がインターネット上に家族の写真などをアップしていた場合、それらのデータセットに含まれている可能性もあるという事実を考慮すると、これがいかに恐ろしいかお分かりいただけると思います。Facebook や TikTok に家族旅行の写真を投稿する人は、無意識のうちにこれらのモデルに「子供」が何であるかを伝えているため、誰かが AI 生成の違法な画像を要求した場合、AI モデルはそれらの家族の写真を参照資料として使用するでしょう。 ・企業の AI オプトアウト（AI への学習拒否要請）の問題 最後に、このメールの核心に迫ります。現状、法で規制されていないため AI 学習の拒否は企業へのオプトアウトに頼るしかない状況です。しかしながら AI 企業が提供するオプトアウトシステムは、いくつかの点で悲惨な事態を引き起こすでしょう。 1、データを盗まれる側に負担がかかる 生計を奪うものを訓練するために自分の仕事が利用されたくないと伝えるために、各企業のウェブサイト、アプリ、カスタマーサポートをくまなく調べるのは、私を含めた利用者の責任ではないはずです。それは、利用者が訪れるすべての店が私のウェブサイトにアクセスしてオプトアウトフォームに記入しない限り、万引きは合法であると宣言するようなものです。多くの人は、これらの企業がオプトアウトのために設定した様々なハードルをいちいち飛び越える時間がありません。 2、第三者による無断転載やから守ってくれない もし他人があなたの写真を公の場にアップロードし、オプトアウトしていなかった場合、AI 企業はあなたの写真を学習して画像の生成に使用することでしょう。アートの世界では、気に入ったアート作品を保存、共有、再アップロードすることはよくあることです。ですから私ができる限りすべてオプトアウトしたとしても、他人が私の画像を保存してアップロードした場合、AI 企業は当然私の作品を学習します。なぜなら、他人がそれをだれでも閲覧できる場にアップロードしたからです。 3、いったん学習されたデータはニューラルネットワークから削除できない 冒頭で私が重要だと言った点を覚えていますか?ニューラルネットワーク(AI)が一度取り込んだデータは、決して忘れられません。つまり、オプトア

【個人からの意見】

	ウトは役に立たないということです。AI 企業はすでに、Laion-5B データセットなどを使用して AI をトレーニングしています。これはインターネット上のあらゆるものを大量に収集したものなので、間違いなく私の作業のコピーが含まれています。つまり、オプトアウトしたいことを示す小さなボックスをクリックしても、何も起こりません。AI はすでに私の作業を記憶しているので、削除することができません。オプトアウトは、これらの企業が気にかけているように見せるために使用している誤謬ですが、彼らが気にかけているのは、あらゆる手段を使ってできるだけ多くのデータを取得することだけです。 ・代わりに何をすべきか 私にはすべての答えがあるわけではありません。しかし、現時点で唯一の倫理的な行動は、アルゴリズムによる不正取得と呼ばれるものだと心から信じています。基本的に、これは企業にこれまで収集したすべての情報を削除させ（違法であるため)、ゼロからやり直すことを強制するものです。そしてゼロから始める場合は、厳格なオプトインポリシーを使用する必要があります。私たちクリエイターにはそれを主張する権利があります。オプトアウトは基本であるべきであり、自発的にデータを提供したい人のために、手動のオプトインプロセスを用意する必要があります。他人の財産を同意なしに使用する権利など、どんな人間にもどんな企業にもないからです。AI 企業は独自のルールブックを作成し、「迅速に行動して物事を壊す」というのが彼らのイデオロギーであり、それを世界に押し付けています。 上で述べたすべての理由、そして時間がなくて説明できなかったその他の理由から、日本国政府が AI 企業を野放しにして国民から盗みを働くのを傍観するのではなく、クリエイティブな人々と国民のための法を制定することを心から望んでいます。現在、ほぼすべての AI は盗まれた作業に基づいて構築されており、すべて非倫理的であり、近い将来に違法であることが証明されると確信しています。社会としてこのテクノロジーを前進させるには、現在の野放しの状況を食い止め砲で制限していくことが必要だと思います。この非常にながいメールを読んでくださりありがとうございます。これは、世代を定義する問題だと私は信じています。この議論を続け、AI の法的、道徳的、技術的側面について、より多くの考え、洞察、情報源を提供できれば幸いです。お時間をいただきありがとうございました。
485	生成 AI による知的財産権の侵害が相次いでいる。現行の AI のほぼ全てが大量のデータを無断学習したものを基盤としており、さらに無断で特定のイラストレーターのイラストや特定声優の音声作品、映画等を読み込ませることで、狙った作風の類似作を生成することが容易となっている。類似作を作って SNS 上で発信、本人となりすまして安価で大量に販売し、本人の作品の価値を著しく低下させる行為が各所で存在する。生成 AI による制作は人の手による制作の何千、何万倍の早さで行われる。いわゆる海賊版と呼ばれるものが既に多数安価で出回っている。なりすましも悪質な誤情報の拡散に使われ本人や公式による訂正も追いついていない。 著作権が切れた作品についても、生前生成 AI への学習を拒否していても 70 年経てば自動的に学習可能になる。故人の意思はどこまで尊重されるべきかも議論すべきと考える。また、声や音楽など音声に関する生成 AI の規制はノイズ等の学習防止ツールがないことからも規制が急務である。さらに簡便に誰でも使えるようになればオレオレ詐欺のようなりすまし詐欺も増加するだろう。さらに、生成 AI に著作権を認めるのであれば、AI 製のラベルと学習元のデータ、製作者の情報開示が必須となると思われる。誤情報を発信した時の罰則も必要だ。使いやすさだけでなく、既にある被害や想定される被害を防ぐための法整備を進めてほしい。
486	大量の電力・水・既存著作物等を必要としながら、ディープフェイクによる人格権の侵害・選挙不正・情報汚染による真正情報の埋没・詐欺行為の容

【個人からの意見】

	易化など、社会に対する有害な影響について枚挙に暇がない、生成 AI であるが、知的財産権に限ってみても、その有害性は顕著である。生成 AI の長所は、高速・大量に生成物を産出できることであるが、それゆえに、もしそれを人の手になる創作物と同等に扱うならば、創作物は大量の生成物に埋もれてしまう。すでに名の知れた創作者であれば、まだ対抗手段もあり得るが、致命的な影響を受けるのは、これから才能を開花せんとする若手クリエーターである。彼らは実質的に世に出る機会をほぼ喪失することとなり、彼らが生み出したであろう創作物は永遠に失われてしまう。そして、生成 AI はその代替物を産出することはできない。なぜなら酒井邦嘉東京大学教授が AERA において喝破されたように、生成 AI は実は単に既存創作物等を合成しているだけの「合成 AI」に過ぎないからである。従って、生成 AI は人の創作に依存し、それを超えることは原理的にできないのだ。知的財産を推進するとは、人の営為からなる文化を発展させ、もって国民の幸福を増進するものでなければならないと愚考するが、であるならば、上記のごとく人の手による創作文化を衰退させる危険性の極めて高い、生成 AI について、その開発・使用を後押しするなどもっての外であり、むしろ厳重なる規制が必要というべきである。 以上の事から、私は生成 AI について以下の通りの法解釈および立法措置をすることが望ましいと考える。 １　現行法の解釈においては、生成 AI の開発・使用を制限する方向で解釈すること（例：著作権法第 30 条の４を解するにあたり、生成 AI の学習については原則的にすべて「享受目的」と解する） ２　生成 AI の学習についてはオプトインを必須とする ３　すでに存在する生成 AI のデータセットについて内容の開示を義務付ける ４　３を前提にデータセット中のデータの権利者にオプトアウトの機会を付与することを義務付ける ５　AI 生成物について、その旨の除去できない形での表示を義務付ける ６　５の表示のない AI 生成物については、一般人がアクセス可能な形での公表および一切の収益化を違法とする ７　生成 AI の利用に資格制限を設ける ８　上記各項目に対する違反行為については刑事罰をもって対処する
487	・著作権侵害のリスクについて 現状幅広く出回っている生成 AI モデルのベースがそもそも海外の無断転載サイトから得た、権利者に許可を得ていないデータを利用して作られているため、従来のものを利用する限り常に訴訟のリスクがあるでしょう。また、こういった事実は自分の手で物を生み出すクリエイターを中心に周知されつつあるので、法律が整っていない現状であってもモラル的な観点から利用しないことを選ぶクリエイターの方が多く見られます。生成 AI の学習に用いるデータは、データの権利者の許可を得たものだけであるべきです。権利者の意図しない所で勝手にデータを利用されてしまった場合などに、手軽にオプトアウト出来る仕組みが必要だと考えます。そして、権利者が学習に同意した場合においても生成物は AI で作られたコンテンツである事を必ず明記するルールと、名誉毀損・著作権侵害、その他悪用されないような仕組みも必要です。
488	私は現在趣味でイラストを描いています。生成 AI について意見があります。生成 AI については、創作における一つの道具に過ぎない、時代の変化に合わせて柔軟に対応していく事が建設的、という意見などがありますが、私が考える無断生成 AI の問題とは、あらゆる絵が無断で搾取され、新たな創造の芽が摘まれていく事だと思います。私は十数年、特にここ 3 年ほど、PC とペンタブレット等機材を新調して以来月に数枚イラストを描くようになりました。そして上達の為に様々な動画や資料を沢山参考にしました。しかし昨今の無断生成 AI の問題は、私が培った絵柄を無断で学習されるば

【個人からの意見】

	かりか、学習の剪定基準にされる恐れがあります。自分で言うのもですが私の絵は正直 AI には敵いません。魅力はあまり無いでしょう。かと言って AI に無断で学習され搾取され、挙句の果てに剪定基準にされる筋合いはありません。屈辱です。この点はプロアマ問わずイラストを描く人なら等しく抱える懸念だと思います。しかし既に有名な方ならともかく、趣味での活動やこれからプロを目指す人にとっては確実に活躍の機会を奪われる懸念があります。生成 AI で済むならクリエイターをわざわざ雇う必要も無く報酬も払う必要が無くなります。このように人件費削減という名目で、イラスト、声優、プログラマー等あらゆる分野における多くの創作者が生成 AI によって淘汰される恐れがあります。とても創作の発展に貢献出来るとは思えません。それどころか生成 AI の利用はもはや創作の衰退を目的にしているのではないかとすら疑っています。一つは、この問題によって AI 絵を疑われる対策として、手描きである証明の為に制作過程を記録したタイムラプス動画にして同時に投稿される事が増えましたが、これに対してタイムラプス動画すら作成する生成 AI が開発されています。これはタイムラプス動画すら偽造する目的意外考えられず、明確に非 AI イラストレーターに対する悪意があるとしか思えません。 もう一つは「絵柄の民主化」です。自分にはアイデアがあるが絵が描けない。なので生成 AI で描画するのは「絵柄の民主化」だと言う意見です。私にはこの「絵柄の民主化」とやらの意味が分かりません。長い時間を掛けて培われた作品、絵柄といういわば財産を膨大に無差別で取り込み、等しく分配提供する概念は「民主化」とやらではなく、むしろ真逆の「共産主義」の概念だと考え大変危険な思想だと考えます。そもそも生成 AI は与えられた命令に対し、それまで収集したあらゆる情報の中から“最も平均的な”物を出力します。平均的な物しか出力できない生成 AI を利用し続けても、新たな創造の発展には不向きであると考えます。これらの点において生成 AI はもはや創造の補助の目的から逸脱し、創造性の衰退をもたらす物と成り果てたと思います。 繰り返しますが、私は今の絵柄を獲得するまで十数年掛かりました。それでもまだまだ至らない絵です。ですが最近理想通りに描けたと実感が湧く機会が少しずつ増えたと思います。まだ曖昧なままですが、ようやく理想の作風にわずかでも足を踏み入れたと思います。これでも大事な絵柄です。無断生成 AI の肥やしになる為に描き続けたわけではありません。プラットフォームの移転やフィルター等の対策も考えてはいますが、本来被害者側であるはずなのに、なぜ品質を落としてまで対策しなければならないのか分かりません。一方で生成 AI はあらゆる著作物を無断で収集し続けていながら、何の制限も規制もかけられること無く出力し続けています。このような無断生成 AI に搾取されうる現環境下では、絵を描く意義が見出せなくなっているように感じています。日本では様々な漫画、アニメ、ゲーム等のサブカルチャーが世界中で注目され高く評価されています。無断生成 AI の存在は日本(のみに限らず)のサブカルチャー含むクリエイティブを大きく阻害する存在と考えます。ここまで創作における問題点を挙げましたが、他にも虚偽の情報を容易く流布される重大な懸念があり、既に被害が起きています。例えば先日実在の芸能人のポルノ画像が流布される被害が既に問題となっています。総理大臣も虚偽の動画が流布される被害に遭われていました。また最も危険なのはあらゆる有事において、情報が撹乱、錯綜される恐れがあります。過去日本国内においていくつか災害が起きた時、ライオンの脱走や洪水情報が虚偽の情報として拡散されました。今後日本においてあらゆる災害が起きた場合、台湾有事に伴う日本有事が起きた場合に、生成 AI によっていとも容易くフェイク情報が拡散されれば、日本中の情報インフラが崩壊します。これらの数々の問題から早急に協力な規制を含めた法整備を強く求めます。
489	重要な点 ・無断で画像、作品、写真を取り込んでいる事 ・AI 生成物が AI 生成物だと分からない事、また偽る事が可能な事

【個人からの意見】

	（文末でまとめます） それぞれ許可のある写真画像のみで生成 AI を利用する事が必須。現在の盗作でしか成り立っていない生成 AI プログラムの現状をリセットし、健全な状態から再度スタートする法さえあれば、協力者はたくさんいると思います。困るのは利益をむさぼろうとしている天下り目的の政治家や企業、個人で生成 AI での盗作を偽り利益を得ている人たちだけです。狙って盗作できなくなるからです。現在日本のクリエイターを狙ってプロからアマチュア卵まで世界に搾り取られています。無料で偽る事が出来る為、国内国外問わず盗品贋作やりたい放題。特に国外での「日本は餌」という認識は法整備が無い為です。どれだけクリーンにしたところで「後から盗作させる」事で現状問題とされている「ディープフェイク」や「クリエイターの盗作」は防げません。もう一つ、AI 生成物には生成した段階で誰にでも「AI によるもの」と分かるシステムと法が必要です。実害が出ている「ディープフェイク」の画像、 ポルノ画像を顔だけ入れ替える、犯罪を犯している写真を証拠写真のように使う、動物昆虫などの新種と偽る、AI による論文のでっち上げいくらでもあります。「AI によるもの」を偽る事、意識せず放流することで区別がつかなくなります。（無料で誰でも使える為後者が発生します）生成物に AI によるものと分かるシステムを導入。更に分かっていたとしても人を傷つける方法がとれてしまうので、法的罰則などを導入する必要があると考えます。 ●　○　まとめます　○　● ・無断使用を真っ先に取り締まる事。クリエイターの盗作や、個人や世界的なディープフェイクから守る為です。現状クリエイターは使えません、存在自体が盗品ですから素人が利用しているだけです。これだけでは結局学習という名の盗作を取り締まることはできません。 ・AI 生成物に生成した段階で必ず「生成物と分かるシステム」 及び偽ったり犯罪に加担した場合に法的措置が必要な事。 生成物かどうかが判断できるようになれば、騙されることも偽る事も難しくなります。ただデジタルである以上手間さえかければ、偽ろうと思えばいくらでもできるでしょう。ゆえに法的処置による罰則が必要です。必ず両方が必要だと考えます。現状の金儲けのために利用されるだけの AI を、法の下で正しく使用する AI に変えてください。日本は、日本のクリエイターは餌ではありません。
490	現状、生成 AI に自分の意思に関わらず著作物の取り込みが行われており、知的財産権が機能していません。オプトアウトするにしても、数多にある生成 AI サービスにそれぞれ働きかけるのは現実的ではありませんし、全てのサービスが利用した著作物を全開示していない以上、いくら似ているものが出力されたとしても自身の著作物が使われていると確定するのが難しい状況になっています。せめてオプトアウトの方式を統一して著作権者の負担を減らすか、完全オプトインの生成 AI 以外は禁止するようにしてください。
491	生成 AI によるイラスト、アニメ、音楽、写真、動画、音声などを一般人が使用できないように規制してください。創作活動で生計を立てているクリエイターの仕事を奪うだけでなく、実在の女性の顔写真などを使った AI 生成ポルノが社会の与える悪影響はあまりにも酷いです。子供向けの児童書作品の絵を児童ポルノと合成した悪質な画像が作品名もそのままネットに投稿されて、子供がそれを見て傷つく場面を目の当たりにしました。また、日本は災害国家です。フェイクニュースなどを簡単に作ることができる生成 AI は人災に繋がります。日本を悪質な犯罪を推奨する国にしないでくだ

【個人からの意見】

	さい。AI などの専門分野は、一部研究機関などで認可を得た人のみが使用、研究すべきです。日本は他の国のクリエイター産業に比べて、著作権の意識が遅れている。一刻も早く、物作りの現場を保護すべきです。
492	生成 AI の学習について、学習元である成果物と競合が予想されるデータの取り扱いは許諾を取る等が必要になるよう、実効性のある法整備を行うべきであると考えます。
493	生成 AI に学習されない対策として、オプトアウトを持ち出すなら、徹底した法の施行が必要である。欧州連合（EU）では、DSM 指令において、商用目的 TDM であれば、学習段階でのコンテンツホルダーによるオプトアウトを認めており、さらに各 AI 企業はオプトアウトを遵守していることを証明するため、学習に使用した著作物の公開も義務付けられている。それにより権利者は自作品が無許諾で生成 AI の学習に利用されていないかの確認ができ、AI 企業がオプトアウトを遵守していない場合は、訴訟や罰金の支払いに対応することになる。オプトアウトを法・技術・契約の各手段として持ち出すのであれば、法律を制定し、徹底した施行をするべきである。でなければオプトアウトは全く意味をなさない上に、AI 企業に有利で権利者に不利なガイドラインにしかならない。EU を始めブラジル・イギリス・オーストラリアなどでも AI 規制の議論が進んでいるが、生成 AI の学習データの保持者である権利者の意見もステークホルダーとして積極的に取り入れている。世界的にも、生成 AI と著作権に関する権利者側の意見は、自作品が無許諾・無報酬で商業的な生成 AI の学習に利用されることに反対するものである。日本も AI 規制や、著作権法の改正について議論する際、実際に学習に利用されるデータを持っている権利者の意志を蔑ろにすることはあってはならない。また、他国がそのような状況の中、「日本の著作権法第 30 条の 4 は、海外の著作物であっても、商業非商業問わず自由に機械学習できる」などとアピールしていれば他国と足並みを揃えることは不可能である。権利者の意見を取り入れ、生成 AI の搾取的な使用方法からクリエイティブな作品を守るための法規制を推進するべきである。
494	現在ネットでは生成 AI による悪い影響が広まっています。手描きの作家のイラストの画風を似せてその作家になりすますといった他人の成果物にただ乗りするような使い方が広まっています。自身の絵が生成 AI に学習されないように拒否するような仕組みや法整備が必要だと感じています。また生成 AI イラストによるフェイク画像が広まっているのも問題だと思います。生成 AI で作られた画像は AI で作られたものであると表示する仕組みが必要だと思います。
495	意見案： 海外の生成 AI サービスと知財侵害の問題について 海外の生成 AI サービス（例：Midjourney や NovelAI）が、日本のコンテンツや海外映画コンテンツを含む特定の作家名や作品名、キャラクター名をプロンプトに入力することで、同様の作品を生成できる機能を売りにしている状況は、知的財産権の観点から大きな問題です。具体的には以下の懸念があります： 著作権侵害の助長: 日本を含む各国の知財を無許可で利用して学習した AI が、それらの作風やキャラクターを再現し、商用利用されるケースが多発しています。これにより正規の著作者や権利者が利益を搾取されています。海賊版製品の製造支援: 生成 AI による改変画像が、海賊版の制作や模倣品の製造にも利用されており、正規市場への影響が深刻です。日本からの簡単なアクセス: こうしたサービスが日本から簡単に利用できる現状では、国内規制があってもその効果が限定的です。 提案：

【個人からの意見】

	海外生成 AI サービスへの規制や対応強化: 日本のコンテンツが海外の AI によって不正利用されないよう、国際的な枠組みの整備や、国内からのアクセス規制の検討を行うべきです。コンテンツの商用利用に関する明確なルール作り: AI 生成物の商用利用時における著作者や権利者への許可取得や利益配分を義務付けるルールが必要です。生成 AI 技術の透明性確保とクリエイターの権利保護: 学習データや生成物において、どの作品や作家が参照されているのかを明示する仕組みを推進するとともに、クリエイターが自身の作品を AI の学習データとして使用されることを拒否できる権利を認めるべきです。この「拒否権」によって、クリエイターは自身の知的財産の利用に関する主導権を持つことができます。
496	主に画像生成 AI に関する意見となる。生成 AI は短時間で大量の生成物を出力できるため生成物が氾濫し、今までたどり着くことのできていたであろう人間製の著作物にたどりつくことが難しくなっている。人間製の著作物を楽しみたい、応援したいという消費者の要望は存在しており、AI 生成物、生成 AI が生成した部分には人間が判別可能なわかりやすい AI 生成物表示のラベリングの義務化を急ぐべき。著作権法 30 条の 4 において、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利用とあるがその利用についての明確な基準が無いため拡大解釈されているのではないか。例えば画像生成 AI の場合、画像を生成することが元の著作物群に表現された思想又は感情の享受を目的としないと言い切れるとは思えない。 AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現を目指すとあるが現状は生成 AI を活用をしない人の著作物もすべて生成目的での情報解析に利用されてしまっており、その特徴に似た部分が存在する生成物が出力されることが多く見られている。生成目的の情報解析に対して、享受目的があるか、利益を不当に害するかによらず、個人で拒否ができる仕組みや権利が存在しないとエコシステムとは言えない。″AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」権利者のための手引き″では他者により自己データが AI 学習されないようにしたい場合の事例が紹介されているが生成 AI の訓練データが公開されない限り自身の著作物が生成 AI の訓練に使用されているかどうかは不明であり、また、とくに効果を感じさせるものが存在していない。″必要に応じ、画像に特殊な画像処理を施すことで学習を妨げる技術を利用する″についても生成 AI 開発企業とのいたちごっこになる可能性が高く対応策として十分とは思えない。生成 AI 開発企業や開発者が著作権者の意思を尊重するかどうかで著作物が訓練に使用されるかが左右されているのが現状だと考えているが、その現状は全く公平ではない。現在のような状況が長く続く限り、生成目的での情報解析を拒否したいと考えている著作者はインターネット上や公に作品などの著作物を公開することが妨げられ、著作者の利益の損失、また文化の衰退につながっていくと考えられるため、一早く生成目的での情報解析を拒否できる仕組みを作り、また生成 AI モデルの透明性確保のための基準や評価制度を作り、それを遵守しない生成 AI モデルやその開発者に対し罰則を設けることが必要だと考える。 画像・絵・音楽・小説生成目的などの完成品に近い形式の生成物を生成するための情報解析およびその生成物は基本的に市場が競合することが多く、情報解析された著作物の著作者の不利益につながることが多く見られる。海外では、調査の結果今後 5 年で音楽クリエーターの収入が約 1 兆 6000 万円減少するおそれがあるという報告もされている。生成目的での情報解析は著作者の利益を不当に害するおそれが非常に高く、何らかの制限を設ける必要があると考える。 生成 AI の議論において、AI は平均を出力しているという認識の下で議論が進んでいるような印象を受けたが、生成 AI は訓練段階でどのような訓練データを与えたか、訓練データに対してどのようなタグをつけたか、どのようなプロンプトで生成を指示したかによって出力結果を操作できるという危険性があるのではないかと考える。つまり出力結果はある物事や単語に対する平均などではなく、生成 AI 開発企業や開発者がいくらでも作為的に操作ができるものであるという問題を持っている。特に一部の画像生成 AI サービスには特定の作家タグによって訓練され、それをプロンプトによって呼び出せるモデルや、プロンプトによって指示することで特定個人のスタイル・作風を再現するように動作するモデルが使われているものが存在し

【個人からの意見】

	ており、そのサービスによる生成物が SNS などで生成物として、または生成物であることを明記せず投稿されている。この問題に対処するためにも訓練データの開示や生成 AI モデルの動作原理説明などによる透明性の強化、出力モデル名や AI 生成物表示のラベリングの義務付け、そして遵守しない場合への罰則を設ける必要がある。 ″ア）知的財産推進計画２０２４ 本文″の 17 ページ AI と知的財産権の施策の方向性の部分で「生成 AI について、(省略)、好事例等の収集及び関係者への共有を行いながら、」 とあるが好事例が存在するからといって生成 AI による負の事例が見逃されることはないということを認識していてほしい。それどころか負の事例によって生成 AI へのマイナスイメージが増大しているのが現状であるため、悪用を防止する措置や、被害者の救済措置、無許諾の生成 AI モデル作成への対策を今よりも充実させることが必要だと考える。例えば個人を対象とした無断追加学習を用いたなりすましやその個人の著作物に類似した生成物の拡散は、生成 AI の短時間で大量生成可能という性質上、個人では対処できない大量の被害や風評被害を引き起こしている。それらの被害すべてに個人で対処をするのは現実的ではなく、現行法でも対処可能だとするのは実態に即していないのではないかと思う。今よりも無断追加学習とそれによる被害への対応を簡単にする仕組みを作ることが求められる。また生成物による絵柄や作風の大量生成は今までの人間の創作による飽和と新たな表現の誕生のサイクルを破壊し、健全な創作サイクルを破壊している。私は生成 AI による絵柄や作風の大量生成による大量消費によって飽きが加速し、現在の画像生成 AI の一部が特定個人の絵柄・作風を再現するといった方向へ進んでいったのではないかと思っている。このままでは新たな表現が生み出されるよりも先に多くの作風や絵柄が生成 AI によって消費され、表現そのものが飽きられてしまうおそれがある。制御なき生成 AI の利用は文化の衰退につながる。 これらの問題が解決しない限り生成 AI の著作物等のコンテンツ作成への活用推進には明確に反対である。
497	海外で急速な生成 AI の規制が進む一方で、未だに日本では遅々として規制が進んでおらず、生成 AI による被害が野放しの無法地帯です。一刻も早い法規制が必要です。先日、クローズアップ現代で生成 AI によるディープフェイクの問題が放送されました。その他にも無断で作られた作家の LoRA を使ってのマネタイズ、なりすまし、災害の際に起きた AI 生成物によるデマ、AI 生成物での web 上の検索汚染など、一般市民には生成 AI が誕生して以降、恩恵など全くないままデメリットばかりを被っています。この 2 年間全く対策をしないできた結果、対策が非常に困難な混乱が広がっています。また、AI 生成物に著作権が発生するかどうかという点も大きな問題です。少なくともアメリカでは AI 生成物には著作権が発生しないという判例が出ています。他者の著作物を無断で取り込んだ AI 生成物など、いつ学習元となった権利者から訴えられるかわかりません。そんなものを使用するなど危険すぎます。最低限、Mitsua Likes のように Fairly Trained などしっかりした第三者機関の認定を受けたモデルを作る、使用するべきです。その際にはしっかりと学習元をオープンにして、オプトアウトの手続きも簡単にできるようにするなどの対策を行なうべきです。そもそも海外で作られた基盤モデルを日本で使用しているのであれば、国を跨いでいる点も鑑み世界の著作権法であるベルヌ条約をもとに議論を進めるべきと考えます。日本の著作権法 30 条の 4 は少なくともベルヌ条約と反しているので、日本の著作権法の改正も必要だと思います。SNS では生成 AI の諸問題について生成 AI ユーザーと学習元にされた被害者たちクリエイターの間で喧々轟々な議論がなされています。それは自身の著作物を守るための手段が非常に限られていることも原因の一環です。自身の著作物を販売して対策をするなどという無意味で本末転倒な対策などを進めるのではなく、学習されない権利を行使できるようにするべきです。可及的速やかに実行力のある法規制を行い、海外と足並みを揃えてください。

【個人からの意見】

498	NHK のクローズアップ現代でも放送されたように、生成 AI の悪用によるディープフェイクやディープポルノは身近な危険になっています。この悪用を止めるため、被害者の尊厳を守るためにも、速やかな法規制が必要です。現状では芸能事務所等に属さない個人が自分のディープフェイクを見つけて訴えたとしても裁判等の負担が大変大きく、また、AI のデータセットが不透明なことと規制法がないため、例え訴えたとしても警察や弁護士が速やかに動きづらい面もあります。AI による被害はディープポルノに留まらず、有名人を騙った広告やロマンス詐欺にも使われ、日本だけでなく世界中で莫大な被害が出ています。更に悪いのは、こうした詐欺への取り締まりの強化に meta 等の生成 AI も開発している大手プラットフォームはあまり乗り気ではありません。生成 AI による詐欺を生成 AI で防ぐという技術も作られてはいますが、ほとんどマッチポンプであると言わざるを得ません。それで更に AI 開発者に富が集中することは果たして経済全体から見ても良いことと言えるでしょうか。すでに AI 戦略会議も、実害の訴えも十分に重ねられてきたと思います。規制の検討から前進し、速やかな法規制をお願いいたします。
499	現状の生成 AI を、趣味の創作活動や、商業的なクリエティブ、日常生活に使用したいとは全く思っていない。なぜなら、現状の生成 AI が返す乏しいリターンに対し、かかるコストと孕むリスクが大きすぎるからである。ここで述べている「かかるコスト」は生成 AI のサービス提供者に支払う金銭、出力物の修正や正誤確認といった、個人にかかるコストだけではない。データセンターの設備維持や、稼働にかかる電力、冷却に必要な水など、社会に対してかかるコストも含まれている。リスクについては、ディープフェイクの横行や情報空間におけるデマゴーグの氾濫といった点がわかりやすいだろう。ディープフェイクもデマゴーグも以前から存在はしていたが、現状の生成 AI の台頭により、必要なスキルが大幅に下がり、人力とは比べ物にならない量の出力が可能になったのは大変な脅威となっている。例えば、SNS の X（旧 Twitter）では、2024 年 12 月に、生成 AI の Grok2 が無料開放されたが、結果として著名人に非常に酷似した画像を Grok２に出力させ、X に投稿するユーザーが多く見られた。それ以前にも災害時に生成 AI による存在しない被災写真を投稿するユーザーもいた。中高生がクラスメイトのディープフェイクを出力させる事例もあり、心理的にも技術的にもハードルが下がってしまっているのを確認できる。根本的には、現状の生成 AI のデータセットやモデルに誰のどんなデータが利用されているのか確認できないのが問題である。自身の著作物や被写体となっている写真が許可なく利用されているのは本来ならば明確な知的財産権の侵害である。 この点において更にリスクとなるのは、「誰のどんなデータを使っているのかわからない故に、この生成 AI の出力物が誰かの知的財産権を侵害しているのかもわからない」ことである。例えば、生成 AI にキャラクターの画像を出力させたとして、そのキャラクターが誰もが知っているような有名な作品やたまたま自分が知っている作品のキャラクターに類似していたなら、商業的に使用するのは難しいことがすぐにわかるだろう。だが、歴とした既存の作品に登場するキャラクターだが、自分（もしくはその場にいる全員）には知らないキャラクターであったなら、知らずに使用し、第三者が気づいてから問題になる。これは実在の人物でも同じことで、データセットにどんなデータが使われているのか分からない以上、知らないうちに肖像権を侵害している可能性を排除しきれない。サービス提供側が、知的財産権を侵害する様な出力物は出ない様に制限をかけていると主張したところで、その提供側がこの世のあらゆる知的財産を把握でもしていない限り説得力はない。このリスクを解決するには、全てをクリーンなデータで構築するしかないので、データセットの透明化は必須である。現状の生成 AI は、これらを含めた多くのコストとリスク（※ここでは、知的財産権に関連したリスクに絞ったが、詐欺や嫌がらせへの利用なども含めたら更に多くのリスクを孕んでいる）に対し、様々な信頼性に欠ける出力物という乏しいリターンを返す。そんなものを使うほど恥知らずでいたくはないし、そんなもので溢れる社会を想像したくもない。 今後の指針としては、 ・データセット・モデルの透明化 → どんなデータを使っているのか。そのデータは適切な権利者の許可を取っているのか、対価は払われているのか

【個人からの意見】

	をすぐに判別できる様にする。適切な権利者の許可についても、意思表示や合意形成を容易にする標準を作るべき。 ・生成 AI の出力物のラベリング → 出力物が生成 AI による画像や動画、音楽や文書であることが明確にわかる様にする（人の手による加筆や修正があってもラベリングする)。 という 2 点を義務にするのは最低限として、このまま他者の権利を侵害する悪質な行為への利用が止まらなければ、利用者の免許制度も考えるべきであろう。いずれにせよ、生成 AI を作る段階にも使う段階にも多くの問題がある。国民の知的財産権が適切に行使されるためにも、必要な法・ルール・規制を敷かなければならない状況である。
500	生成 AI の法規制を進めないことには知的財産権を守ることは不可能です。クリーンな生成 AI が発表されましたが、生成 AI の利用者達の反応は薄く既存の生成 AI を使って今も他者の絵を無断利用を続けています。クリーンな生成 AI が利用されるようにする為にも、他社の絵を無断利用する生成 AI を法規制する必要があります。今の主流になっている生成 AI は詐欺師の便利な道具です。既に写真を元にフェイク画像やポルノ写真の作成が行われ世に出てしまっています。歴史的価値のある絵や生物の写真も偽物が生成 AI によって作成されています。早く取り締まらないと日本が世界の笑いものになり世界中の悪党にとって都合の良い国になってしまいます。早く私たちを生成 AI による無断利用から守ってほしいです。
501	生成 AI は膨大な数のデータを必要とするため、インターネット上からデータの収集を行っています。また、そのデータで作られた基盤データ、学習データには無許諾の著作物や海賊版データが多く含まれています。それらを使用して作られた生成 AI でマネタイズが行われた場合には、著作物の権利者に収益は払われません。このような、個人の知的財産に依存しながらそれらに対価が支払われない仕組みを改善する法改正を求めます。海賊版データを使用して生成 AI の基盤データ、学習データを制作することへの規制は知的財産を守るために必要なことです。また、知的財産権を持つ人物が許諾を出さなければ生成 AI の基盤データ、学習データに使われないようにする法規制を求めます。また、自分が知的財産権を持つデータが生成 AI の基盤データ、学習データに使われた場合、申請すればそのデータを削除してもらえるようにする法規制を求めます。
502	・生成 AI 事業者の登録制度・学習データ公開の義務化 2024 年時点で、画像生成 AI が国内事業者から明らかに出力から、児童ポルノ及び海賊版データの大量学習がなければ、不可能な出力を行う、児童や女性の裸等静的な画像の画像を出力する「商用利用可能」の名目で公開されている。これらの生成 AI は違法データを大量に使用していなければ開発不可能である。こういった事態を避けるために「生成 AI 事業者の登録制度の義務化」「データセット公開の義務化」の 2 つが必要だと考えます。 ・クリーンな生成 AI に対するモデルケースとしてのミツア 生成 AI エコシステムのために、学習データの公開とともに、生成 AI の使用データは全て同意したものを使用することを義務化するべきです。日本企業が開発し、学習データをすべて公開し、データ使用に同意をして高い評価を得た例として、Fairly Trained 認定した以下の画像生成 AI を挙げます。 https://elanmitsua.com/ ・データ元の属性と競合する生成 AI の利用禁止・無断学習規制 著作権法 30 条の 4 が拡大解釈されて、権利者の権利を侵害する野放図な利用が後をたたない。著作権者がやめるように求めようにも有効な法律の打開策がないことから、開発者が権利侵害を横行させているのが実情。罰則規定を設けるとともに、出力元と競合するデータの使用を禁止するべきである。楽曲から楽曲、声優の声から声、絵画から絵画、映像から映像と、学習元と形態を同じくするデータを出力する場合の生成 AI に使用することは原則禁止、出力目的のものには、使用データの公開、データ元への使用料と同意・許可を義務付けるべきと考えます。

【個人からの意見】

	・ディープフェイク・肖像権の侵害への対策 他者の肖像や生体データを学習した外見や声の出力は禁止するべきである。人権問題に関わっている。児童の画像を下に性的なデータを出力する人権侵害がネットの随所に観られるが、児童が訴訟を起こして、これらの事業者を訴えることは事実上不可能である。写真を利用した AI 出力した画像については、ディープフェイク被害の他、詐欺にも利用されている。取締の対象にするように求めます。 ・学習・生成段階でのディープフェイクポルノによる人権侵害防止対策 アダルトサイトに、複数の有名な芸能人が登録されている。これらは一般人も標的となっているが、刑事罰が必要である。多くの青少年、児童等も対象となっているが、民事訴訟を児童がディープフェイク被害にあったときときに起こすのは現実として難しい。 [redacted] 学習・生成段階でのポルノ生成規制を求めます。 ・AI 生成物蔓延による価値の低下 海外ファン含めて、生成 AI は、日本文化のファンから非常に嫌われているのが現実です。日本ブランドのために生成 AI 使用は、他者のデータを無断で利用したものではなく、同意を得たクリーン AI のみを使用するべきと考えます。 ・企業データセットの正常化 クリーンと呼ばれる生成 AI も、偽の著作権者による海賊版を登録し、エコシステムの破壊が行われている。他者の商業データを無断で登録し、インセンティブと利用料を無断で使用している。日本の知財キャラクターの名前で検索すると、以下の生成 AI 開発に使用されているストックサイトからも、版権者ではないものが日本のキャラクターを多数登録している。 https://stock.adobe.com/jp/
503	国会の皆様はいわゆる生成 AI に現代社会を革命のような効果を期待されていると思いますが、現状を見る限りそれができる様には思いません具体的には性的なディープフェイク　参照 https://www.nhk.or.jp/minplus/0121/topic155.html や裁判など証拠が必要な場合に被疑者の方がこれは AI で作成されたディープフェイクだと言われた場合に一回一回検証が必要だったり他にも AI によって作成された画像などがインターネットで大量に投稿されておりそれによよって本当の情報をインターネット上から見つけにくくなってしまったりしていますそもそも生成 AI は東京大学教授の酒井邦嘉さんもおっしゃているとおりいわゆる生成 AI は人間のような生成能力はないので合成 AI という言葉が適切な表し方だと思います。参照 https://dot.asahi.com/articles/-/241663?page=1 生成 AI と言われた時に一般の方がイメージするのはいわゆる AI 自身が考えを持っていて指示を送ったらその言葉から連想ゲームの様に ai が考えていると思うと思うのですが個人的にはイメージをプラスになるように操作しているようにしか考えられません。ここからは生成 AI という言葉を合成 ai と呼びます。さらに合成 AI は入っているデータが無許可でデータベースに入っています。現在の合成 AI の使われ方を見ると著作権法 30 条の 4 が守られているとは考えられませんしまず著作者からの許諾を得ずに著作物を使っても良い例外を作るとしても悪用方法が簡単に思いつくものにその権限を与えて良いわけがないと考えています。そもそも著作者からの許諾を得ずに著作物を利用していい例外を作る引きではないと私は考えています。
504	AI と知的財産権

【個人からの意見】

	主に生成 AI についての提言です。AI のためのトレーニングデータを用いる点において、画像解析 AI などとは異なり、生成 AI は「画像出力のために画像を」「文章出力のために文章を」「音声出力のために音声を」という風にもとのデータと同じ様態の出力を目的としているためにデータ元と競合し、ベルヌ条約の 3 ステップテスト上フェアユースが認められないのではないでしょうか。 AI のために設けた著作権法 30 条の 4 の制限規定がありますが、これをもってしてもベルヌ条約に反する場合はその効力が有効なものか疑問があります。加えて、この条文の享受目的でのデータ学習はその限りではない但し書きも、現在の生成 AI サービス、イラストや音楽の出力などその内容を鑑みるにまさに享受目的の利用にあたり、30 条の 4 が、生成 AI の合法性を担保できてるものとはとてもいえません。 現在企業が提供する多くの生成 AI サービスは知財の無断利用を前提としており、これを是とする法や法解釈などは、無理くりに「黒を白にする」を行為であり必ずどこかで頓挫することになります。 世界各国の規制の流れから、遅ればせながら日本でも AI 規制の法制度の「検討」に入る発表がありましたが、 「トレーニングデータには権利者の許可を得る」 「権利者の許可を得ないデータを用いた生成 AI の禁止」 「これを破った場合の罰則規定」 この 3 点がない限りは今後も生成 AI で生じる問題はなくなりません。
505	生成 AI によって誰でも簡単に画像や文章を生成でき、それも人の手と比べて著しく速く量産が可能となってしまっている。過学習等で意図的に著作物を模倣したものや類似性・依拠性が認められたものは著作権侵害で訴えることが可能との見解だが、狙い撃ち Lora や i2i 等の意図的に模倣する容易な方法が確立されてしまっている現状では、悪意の有無に関わらずその数も膨れ上がることが想像でき、結局のところ権利者が泣き寝入りするしかないのではという懸念がある。現行法やガイドラインに加えて、生成 AI のこの”誰でも簡単に”といった性質に対応可能な法整備が期待される。 また、AI サービス提供者に対し、作品が AI 生成物であることを示す電子透かし等の義務化と、学習元の権利者が学習データを公開し自身の著作物が学習に使用されているか否かを確認でき、その学習データから自身の著作物の除去申請を可能とすることの義務化が必要であると考える。また、自身の著作物が学習されることを拒否できるよう、オプトアウトが可能となる制度等も必要であると考える。 生成 AI が成立するためには学習元の著作物が必要不可欠であるが、現状その著作物はクローラー等で無作為に収集、学習され、権利者の意にそぐわない形で使用されている。これが権利制限規定上問題がないとの見解があるとはいえ、このまま法整備も進めずに権利者の搾取を続けていては、権利者によって形成されてきた従来の文化の破壊、ひいてはそれを基にした生成 AI の文化の停滞に繋がるのではないかという点を危惧している。
506	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。また、それを遵守しなかった場合の罰則などの規定の整備が急務です。既に現状、同意のない学習によって作成された Lora モデルによるクリエイターへの権利侵害、嫌がらせ、ディープフェイクによる情報汚染、フェイクポルノの被害など、多くの問題が生じています。被害の相談窓口などの対応も不十分です。また、政府主導で推進するからには、被害者からの申告を待つばかり、募るばかりではなく、主体的に調査して行くことが望まれます。更に、画像生成 AI（人工知能）の学習用データセット自体に、児童の性的虐待画像を含んでいたとの発表があります。同データセットは転載サイトなどからの違法データも取り込まれているという検証がありま

【個人からの意見】

	す。多くの画像生成 AI が同データを使って学習しており、著作権の侵害のみならず、多方面に不適切な画像を生成する恐れがあります。例えば、実在人物を特定できるような写真を生成できることが新たな研究によって明らかになっており、プライバシーの侵害につながる恐れもあります。著作権で保護されたアート作品や医用画像の正確なコピーも生成可能であることが明らかになり、人工知能（AI）企業を著作権侵害で訴えているアーティストたちの主張を補強する可能性があります。 現在、そういった違法なデータを含まない、開示され、合意のある学習データのみのデータセットを用いた生成 AI が登場してきております。こういったものを支援し、日本の保有する莫大な知的財産を正当に利用した、独自のクリーンな生成 AI を開発していくことこそが、日本の AI 政策のとるべき方向性です。アニメや漫画に始まる莫大な知的財産を保有している日本なればこそ、その知的財産を国の資源として守る仕組みや制度を整備し、流出や悪用をされない様にしていくことこそが、日本の AI 政策のとるべき方向性だと思います。
507	AI の生成物による著作権等の侵害リスクや悪用に対して懸念を抱いているとあるが、実際に様々な問題が既に方々で起きており、法的な規制の導入を早急に考慮すべきだと思う。起きている問題を具体的に挙げると、AI によって生成された実在する芸能人の性的な画像がフリマアプリで売買されているという件や、SNS「X（旧:Twitter)」にて無料公開された生成 AI「Grok」等でディープフェイクになりうる画像を容易に生成できてしまう件などがあり、これらを現行の最低限度の法律で対処できるとは思い難い。また、上記の Grok は、X の改定した規約に基づいて収集したデータだけでなくインターネットに公開されている様々なデータをトレーニング素材として利用していると公言しており、これは著作権等を考慮しても学習データを公開しているクリーンな AI であるとは言い難いのではないかと思われる。AI の学習データに対する著作権等の配慮や、生成物を用いたディープフェイク等の悪用を防ぐための規制や専用のウォーターマークの義務化等、法的な措置の整理をより真剣に取り組んでほしい。
508	現行の生成 AI と呼ばれるテクノロジーは著作権や肖像権といった従来の権利を無視することで成立している違法な物であり、その問題点が論じられずに AI の運用が強行される今の日本の状況は、AI の問題点についての法規制が進みつつある欧米の状況に比して異常であり違法であると思います。
509	日本の今の著作権法は海外の著作権の法律と比べても抜け穴や実行力が乏しい。また世界では無断学習に関して厳しい姿勢なのに日本は 30 条の 4 で海外で違法な無断学習が合法でこの法律により法整備も停滞している。AI エコシステム構築よりも 30 条の 4 のような犯罪の温床になる著作権法を改正することと他国と AI 法律で協調見せなければ今後日本はデジタル犯罪大国という汚名を付けざる終えなくなる
510	イ）新たなクールジャパン戦略 ４．対応方針・今後の取組 （３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める クリエイティブな活動における生成 AI の利活用について 社会的な合意形成、受容性の向上を図る上で、考慮してほしいことは、現状世にリリースされた生成 AI による出力に対して是正の声を挙げているクリエイターの声をもっと反映させてほしいことです。現状の法案を制定した有識者会議 、小委員会の中には創作コンテンツに造詣が深い有識者やクリエイターの意見が足りなかったことは明らかで問題であったと思います。この度の構想委員会構成員名簿も拝見しましたが大学教授、IT 分野専門、法律家で占められていて、不安が残ります。これまでのパブコメでも多数の是正意見が寄せられていたかと思います。どこまで意見を反映させる見通しでいるか分かりませんが、現行法のみで推し進めた先にある懸念点としては外圧によるコンテンツの委縮及び縮小であると思います。EU の AI 法案が 2026 年に規制について本格的に適用される見通しであることは周知の事実かと思いますが、この動きに対して足並みを揃えなければ、前述した外

【個人からの意見】

	圧を避けられない可能性があります。 下記文面について ◆「生成 AI を用いたコンテンツ生成については、～省略～単純作業を代替することで効率化が図られ～」 ・例えば創作過程において単純な作業とは誰が判断するのでしょうか？下書きにしても、線画や塗りにしても、アニメの中割にしてもそれ自体が評価や尊重、求められる憧れであり、単なる技術としてではなく享受されてきたコンテンツの大事な一部です。そうでなければメイキングがマネタイズされることもないでしょう。現状の生成 AI はそういった過去の創作文化を蔑ろにしています。単純作業とは誰もがやりたがらない量産作業の様な仕組みに付随するものだと思います。 下記文面について ◆「利用者を含めたすべての AI の関係者が協力して、責任ある形で AI の利用が促進されることが重要」 ・個別具体的な状況と照らし合わせながら少しずつでも、コンテンツ当事者の意見を踏まえて促進できることを期待いたします。これは時間がかかることだと思います。
511	知的財産を人工知能などの機械学習、トレーニングに第三者が使用する場合、自己決定権や財産権の観点から「機械学習のトレーニングに無断で利用されない権利」を保証するべき。
512	私は、アニメーション映像の制作・営業の現場で働いています。今年 10 月、経産省が国内のアニメ産業活性化のために生成 AI 開発をする会社に支援しているというニュースを見て、とても大きなショックと危機感を覚えました。業界に携わる人間の一人として、市場おける生成 AI の導入にはもっと慎重になり、知的財産保護の観点から法整備を整えてからでないと、産業が衰退する一因になりかねないと考えています。AI について言及しているためカテゴリは A3 にしましたが、E とも重なる内容で意見を述べさせて頂きます。主な懸念点は 3 つです。 １）生成 AI の悪用によるビジネスへの影響 現在、有名作家の作品や絵柄などを無断で学習し、自身のコンテンツとして販売して膨大な利益を生み出す、または生成 AI を利用して版元に無許可でグッズ等を制作し販売するという自体が横行しています。中には児童ポルノなど表現として問題があるものも多くあり、こういった事例は個人・法人問わず大きな損失を生み出し、IP ビジネスの根幹を揺るがします。AI の活用推進以前にまずはこういった悪質事項を率先して取り締まれる法整備が必須だと思います。 ２）産業を支える職人的人材が育たなくなる。 アニメ産業は作家、イラストレーター、アニメーター、演出家、デザイナー、音楽家、声優といった多くの職人に支えられています。生成 AI によるコストカットが進んだ結果、まず確実に進むのは人件費の削減です。日本が誇る職人的技術を伝えられる人間がいなくなり、人材の空洞化が進み、結果的に産業全体の質の低下に繋がります。また、現場で生成 AI を使用した所感などもディレクターや美術家に聞き取りしましたが、AI では演出家が想定した演技や美術の構成の意図を正しく汲み取れないことが多く、不自然な矛盾が多く発生し、少なくとも人間の監修なしにストーリーアニメーションの現場で活用することはまだまだ難しいのが現状です。AI をコントロールするためにも、結局優れた人材が必要なのです。これから技術が進歩す

【個人からの意見】

	ればもっと実用的になっていくのかもしれませんが、その開発に投資するくらいならその費用を若手人材の支援や育成にまわした方がよほど将来的にも安定して良いコンテンツがつくれるかと思います。 ３）現状生成 AI を活用したコンテンツが海外市場で評価されるとは考えづらい。 海外では特にクリエイターや制作会社が生成 AI を利用することに対して日本以上に批判的な声が集まりやすいです。有名漫画家が AI を使った投稿をしたところ海外のファンから激しく非難されて炎上したケースなどもあり、米アカデミー賞をはじめ、映像コンペでは生成 AI 利用有無の申告を義務付けるところもでてきています。現状、「生成 AI を使った」と公にすることはコンテンツホルダーとして非常に高いリスクだと言わざるを得ません。 また、海外に映像コンテンツを販売している者としての所感ですが、海外のファンが宮崎駿監督作品をはじめとした日本のアニメーションを愛するのは、ただ単に優れたエンターテイメントだからというわけではなく、人が思考の限りを尽くし、人の手で生み出されるその芸術性も高く評価しているからです。作り手の思想、経験、人格、職人技、そのすべてが映像にあらわれます。AI で作るアニメーションがそれらの作品と同様に人の心を打てるとは現時点ではとても思えず、売れと言われても売れないだろうな、というのが現場の人間としての率直な感想です。 以上となります。生産工程における部分的な AI の利用など、全面的に導入に反対するというわけではありませんが、それでもまず（１）で述べたような AI 学習が著作権を侵害するケースの対策にはまず最優先であたるべきだと思います。法整備や、次世代に権利侵害などの問題意識をしっかりもたせるための教育の拡充などが今後必ず必要です。そして日本のアニメーション制作現場は海外と比べて予算が非常に低く、優れた人材はどんどん単価の高い海外に流出しています。この状況で生成 AI を推進したところで、中身がない虚飾に満ちたコンテンツが増えていくばかりです。今必要なのはもっと直接的に制作現場や教育現場直接的に助成・支援する策だと思います。
513	あくまで一市民である私の個人的見解にすぎないが、娯楽産業(漫画やアニメ等)からみた現状の生成 AI は、”生成”＝”新たな知財の生産”というより”生成”＝”知財の消費”または”知財の搾取”というイメージが強い。それは「知的創造サイクル」に示される「知的財産の保護」と「知的財産の活用」との間に、深い溝と軋轢が生じているからである。個人的には、2018 年の著作権法改正（著作権法における柔軟な権利制限規定の導入）は悪手に終わったと考えている。たしかに、AI 技術そのものは画期的で大いなる可能性を予感させるものであることに間違いないが、 しかし、だからこそ、その生成 AI ツールの性能を左右する学習用データの、さらに元を辿った先で行き着く、学習元となった知財データが最も重要で、価値のあるものとして位置付けするべきであったと考える。 つまり現時点では、学習元となる「知的財産の保護」が不十分であるということだ。個人情報や個人の著作物等の知財データが、本人の望まない AI ツールのために無断で学習されていった結果が、現在の生成 AI を取り巻く問題点につながっている。(著作権等の侵害リスク、ディープフェイク、フェイク情報、個人の作風の大量生成による元の作風の陳腐化、等々) 今後ますます学習元のデータの知財価値が増していくことを考えると、海賊版に対する対策の強化はもちろんのこと、それに加えて、著作権に「情報解析権」という支分権を新たに設け、無断で機械学習させない、悪用の抑止力となる法改正が必要だと考える。 日本においては、先日、米国の非営利団体 Fairly Trained によって認定された「Mitsua Likes」(倫理的な問題を抱える既存の基盤モデル等を一切使用せず、権利的にクリアなデータのみを学習したオプトイン画像生成 AI）のような安全な AI が、この先はスタンダード化されていくことを強く期待

【個人からの意見】

	したい。世界の認識が「日本は機械学習天国」という悪評から「日本産の AI は安全」に変えていくことが、個人的には「クールジャパン」だと思う。
514	不幸な争いがたくさん起きてるのではやく法整備してください。
515	知的財産計画 2024 が謳う「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護」へ向けた進歩があったとは、この一年の流れを見ても到底考えられない。その一因として、生成 AI の登場により、権利者の対応能力を超える量の知的財産権侵害を、個人が容易に行えるようなっており、実際にそのような意図的な嫌がらせ行為を確認しているという事実がある。このような事案に対応するためには、個々の案件の訴訟のハードルを下げるだけではなく、生成 AI のデベロッパーやサプライヤーが生成 AI による権利侵害事案に責任を持つような仕組みが必須である。使用者はもちろん、開発者と配給事業者の責任を求めうる、実効性のある制度設計をしてほしい。
516	本項目では生成 AI を活用する論調が続いているが、現在多くの問題を抱えており、まだ活用のための制度を議論する段階とは到底思えない。生成 AI に法規制を施し、人間のクリエイターを保護する方策を打ち出してほしい。特に生成 AI のデータセットに関して、クリエイターの成果物を本人の合意のもとにおいてのみ機械学習に使用でき（オプトイン)、かつデータセットの開示義務をサービス提供者に課す法規制を敷くべきである。＜生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応＞に法・技術・契約の各手段の相互補完性を示す図があるが、現状の、クリエイターから無断で収集されたデータセットが主流であるうちは成立しないであろう。著作物が無断で享受目的に使用され（法)、権利者への対価還元は実現せず（契約)、AI 利用者本人が知らない版権キャラクターが生成されるなど、コントロールが不可能である（技術)。オプトインとデータセットの開示によってそれらの問題は解決する。生成 AI はその模倣力と生産能力とによって、人間の生み出した表現を一瞬にして消費、陳腐化させてしまう性質を持つ。AI 生成物が本質的に既存品のコピーである以上新たなものは生み出さない。人間が新たなものを生み出すしかないが、AI を通してのコピーが容易ならばその創作意欲、インセンティブは存在しなくなる。今一度知的財産権の目的に立ち返り、クリエイターを生成 AI から保護するよう切に求める。
517	AI を使用したイラストには、使用したことを明記する義務が必要だと考えます。また、現状のイラスト生成 AI については国内での利用に制限をかけるべきだと考えます。以前、イラストが気に入った絵描きの人を、有料支援サイトにて支援しました。支援サイト内には、元となったイラストレーターの人が一目で分かるような、酷似したイラストが大量に置いてありました。自分はその人のプロフィールに AI 使用の文言が無いことから、手書きイラストであると信じて支援したのに、その事態を裏切られる形になりました。また、現状のイラスト生成 AI にはオリジナリティなど全く無く、既存のイラストの要素を継ぎ接ぎして作っただけのイラストを生成するだけのアプリケーションです。イラスト生成 AI は、生成した物に知的財産的な価値も無く、もとになったイラストレーターの印象を悪い方向に誘導しかねない、害悪なだけのアプリケーションです。出来る限り早く規制するべきです。規制する事が難しいとしても、生成 AI を使用した痕跡が残るようにする事が必要だと考えます。また、声を再編集する AI についても同様です。元になった人間の同意なく生成された物に、早く規制を入れてください。
518	無許可で学習したものを使ってイラストや漫画、映像、音声が作られている問題について規制を作って欲しいです。今のままだと AI 生成は「制作するにあたって画期的な技術」ではなく、単なる海賊版のようなものになっていると感じます。AI 学習に同意しているクリーンなものを使った生成 AI を望みます。
519	生成 AI の普及で、著作権の侵害が明確に起こっています。大きな SNS では反対派と推進派での対立により、作品の無断学習だけでなく、誹謗中傷や殺人予告をされる人も出てきています。裁判に発展するような事態にもなっております。新たな法整備を求めます。

【個人からの意見】

520	現状、享受目的の出力が多く多くのクリエイターが生成 AI による被害を受けています。唯物論に依らない、思想や感情の価値をしっかりと考慮してください。コンテンツに限らず日本の産業は現場の人間の小さな心配りや言語化されないこだわりや文脈に支えられています。それを生成 AI が毀損するようなことがあってはなりません。生成 AI は使い方によっては非常に良いツールとなりえますが、野放しの現状は害の方が大きいです。生成 AI を有用なツールにするために、上記のような知的財産を産むクリエイターたちの被害をしっかり考慮してください。
521	現状の Chat-GPT をはじめとする企業発の生成 AI については、基盤データが著作物を無断で学習させたものであり、知的財産を活用するという観点からは著作物を保護することを無視しているため使用すべきでないと考える。まずは使用する生成 AI が著作物の権利保有者に対して「許諾を得ているか」、「学習されたくないという意思を尊重されているか」、「学習に対する正当な対価を得ているか」、「出力された生成物に対する著作権侵害に対応しているか」などのプロセスを経ているかを法整備で確認していくべきである。昨今はミツアなどの完全に許諾を得た著作物しか使用しない生成 AI も登場しているが、生成 AI 自体が学習したデータを元にした合成しかできない（＝過去に生み出された著作物の模倣）という動作をしている限り世界が求める日本の新しいイノベーションを生み出せるかというと疑問が生じる。ただし、上記の問題を解決したとしても生成 AI については著作物に限らず肖像権などにかかる人権侵害にも問題が多岐にわたっているため、安易に知的財産のみの議論（使用ありきで展開された議論は特に）で解決すべきものではない。
522	AI 学習にデータを提供したいのか、AI 学習を拒否したいのか、意思表示や合意形成を容易にする標準を作るべき。AI 学習にデータを提供する場合でも、対価の有無や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望ましい。合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべき。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。
523	現状の AI 生成による著作権の侵害、扱いに慎重になって頂きたいです。作品もそうですが、使用の範囲が限度をこえてし放題、モラルのない行為がたくさん見受けられます。個人の写真を脱がせたりの被害もあるようで海外などでは大きな問題となっております。ある程度使用を管理した法整備、または規制を望みます。無い場合、被害が大きくなる可能性があります。
524	政府の方針としては、クリエイターの生成 AI の活用を促進させたいのだと理解するが、実際の現場との温度差がある。周囲のクリエイターは、現状流通している生成 AI が著作物の無許諾学習を行ったデータセットを用いていることに対して倫理的な問題を感じており、ここが生成 AI の普及に対する大きな障壁となっている。逆に言えばその点をクリアできれば話は早く、例として直近公開された生成 AI『Mitsua Likes』は基礎学習からオプトイン制を採用しており、こちらはクリエイターからの評価が高い。 https://elanmitsua.com/ 国内でも海外でも、真にクリエイターが求めているのは倫理的な問題をクリアしリスクを負うことなく使えるオプトイン生成 AI であり、この需要を汲み取り先んじて日本がこのようなオプトイン生成 AI に投資できるかどうかが、この分野で競争に勝ち抜くことができる道であると強く提案する。
525	AI 学習用のデータは確実に合意を得た物のみに限られるようにしてほしい。意思表示を容易に行えるようそのための規則等が必要と考えます。
526	生成 AI に関しては現状「ミツア」などの許諾を得た例外的なサービスを除き、ほぼ全てが無断学習を行なっているモノと評しても過言ではない状態です。そのような中、現状知的財産が守られているとは到底言い難く、それらの技術に関して野放しにされていることは国としても他者の権利を無碍

【個人からの意見】

	に扱うことを「是」としていることと解釈されてしまいかねません。これはつまり、クリエイターにとどまらず国民からの信頼にも大きく影響することではないでしょうか。こうした他者の権利に関わる案件に対して国が毅然とした態度で法規制や制度の制定を行うことは、国としての態度を大きく示し、国民からの信用を勝ち取ることにもつながると考えております。 AI に関する全てを禁止して欲しい訳ではなく、あくまで生成 AI に関する個人の要望としては以下の 3 点となります。 1：他者の創作物や他者が権利を持っているものに対する学習は、許諾を必ず行う法律の制定 2：許諾を得る契約の中で、時と場合によっては報酬の支払いなども法律で様出ること 3：生成 AI を使ったフェイクなどで他者や世間に対して迷惑をかけた際に迅速な身元特定や逮捕（規模や次第によっては刑罰を課すなど）ができるよう、生成 AI 産のコンテンツに関しては全て作者のシリアル番号などの記載を強制し、自動車や猟銃などのように免許制を必ず定めること。免許を取得する際には車の免許証と同じくしっかりと受講料の徴収やペーパーテスト・モラル教育の実施を行うこと（現に「クローズアップ現代」などの番組では生成 AI の悪ふざけによってクラスメイトの女子生徒の顔と猥褻な動画が合成されるなど、冗談では済まされない被害も認められています） 以上、よろしくお願いいたします。
527	まず工業や農業、医療などの分野で分析等に利用される AI 技術と、個々人の知的財産権が関与する生成 AI 技術は別であると前置きする。今回の意見は芸術分野に多くの問題を発生させている生成 AI に限ってのものである。AI が生成したと表現されている楽曲、音声、画像、動画などは、本来の著作者の同意なしに収集され加工されたデータであることは周知されてきている。学習元と言われるデータが存在しなければ合成できないツールで、本来の著作者の権利を認めない現状は異常である。そうした実質剽窃ツールであることをひた隠しにし、推進ありきで話を勧めるデジタル庁の方針には納得しかねる。成り立ちからして窃盗物である生成 AI 自体のイメージが大変ネガティブになっており、商業的に大々的に利用するのはリスクを伴う。また実際の創作物と競合することから、オリジナルの作者の利益を損う面も看過できない。生成 AI で複製した楽曲や画像、動画を販売する例やその情報はネット上で溢れ、販売され、本来の創作者の利益を著しく毀損している。現状、他国が利用に規制を求める中で、無策な日本のアニメーションや漫画のデータは現在進行形で海外流出しており、漫画村の被害よりもはるかに多額の損失を生んでいる。デジタル庁は生成 AI に関しては国民の知的財産を率先して無視し、無理矢理放棄させていると言える。同時に海外からの剽窃行為にも対策がない。乳牛を盗まれ続ける酪農家に、良い乳製品を生産していれば解決するという言い分は通らない。生成 AI 推進派会議との癒着同然に見える現状を改善し、利用に対する一定の規制(学習元データの開示、オリジナルデータの制作者の著作権・著作人格権の保護と尊重、ディープフェイク、ディープフェイクポルノなど悪用に対する罰則)は最低限必要である。
528	画像の AI 学習について、AI 学習にデータを用いる事を許容するか否かの意思表示や合意形成を容易にして、特に拒否する場合はそれが固く尊重されるような標準を設けてほしいです。AI 学習へのデータ提供を許容する場合であっても、著作権侵害や名誉毀損の恐れのある生成 AI 出力を許容しない事を明確化し、誤解なく合意できる標準であれば望ましいです。またそれらの合意は、人間間の取引だけでなく、機械的な自動処理(例：robots.txt)によっても行えるものであって欲しいです。
529	AI 企業による著作物の無断利用が横行しているため、欧州の AI 法や DSA 法に準じた強い規制が必要だと考える。任天堂を筆頭とする日本のコンテンツ産業は現状、国際競争力も高く外貨を稼ぐ力も強いが、AI による広義および狭義の知的財産権侵害による被害が予見されるため対策が必要。欧州、韓国やブラジル、アメリカ（カリフォルニア州）など諸外国では無断学習を問題視して法規制を進める動きも広まっているが、法整備の遅れにより日

【個人からの意見】

	本を拠点に活動する企業ばかりが被害を受けるようになりかねず、IP 企業とクリエイターの海外流出を招きかねない。ディープフェイクの問題もあるため、個人の肖像・声を含む生体データの保護も求められる。AI 企業による著作物や生体情報の無断利用は一種の搾取であり、本来支払うべき対価を踏み倒す不公正な競争の一種と捉えるべきと考える。既存の著作権や不正競争防止法の枠組みのみでは対策が難しいため、AI を包括的に規制する法整備が求められる。デジタルサービスのプラットフォーマーによる個人データの利用にも制限を掛けるべきである。この対策は独占禁止法では不十分で、欧州連合の GDPR や DSA のような包括的なプラットフォーマー規制が必要と考える。
530	完全に基盤から許可の取れた学習データのみを使用した生成 AI でなければ、著作権について権利侵害に該当します。知財をフル活用等、その知財を権利者が提供する事に同意していなければ権利の搾取です。既に出回っている生成 AI では、学習データから元のクリエイターを特定する事も困難だと伺っています。そんな状態の生成 AI を取り締まる事に時間が掛かるのなら、ロゴやフィルターの義務をつける事はすぐにでも行うべきです。生成 AI 製かどうかを申告するか、個人の自由になっている現状で手描きだと偽る行為が溢れ過ぎています。この様な環境ではクリエイターが不利益をこうむるだけでなく、消費する側も判別がつかずに NFT や作品を購入する事から離れていく一方です。それを体感しているから、生成 AI を使用したと明示しない生成者が増えているのだと思います。あげく生成 AI 使用者が、手描きのクリエイターに嫌がらせでその人の Lora を作成したり成りすます等蔓延っています。生成 AI を使用するのは違法ではないからと、彼らはクリエイターが自死をするまで苦しめた件もあります。生成 AI を使用しても明言せず手描きだと偽る事をした上、現役の手描きクリエイターのなりすましまで蔓延っています。手描きだと詐称するのは、クリエイターを苦しめる生成 AI を使用した物を避けたいという消費者が生成物を回避しようとするからです。これは海賊版を購入したくない購入者に、売り手が悪意を持って海賊版を売る行為と同じです。まず生成 AI を使用したら、その事を隠せない仕組みが必要です。同時に現状の生成 AI に使用されている権利者から無断で学習されたデータは破棄し、新たにオプトインでの学習データを作成し使用する。この２つが揃わない限り、クリーンで批判や非難をされない生成 AI はスタートラインにも立てないと思います。世界的に規制へと動いている生成 AI の規制で、日本が遅れをとっているのは明白です。他国から訴えられる前に、足並みを揃えて規制法を築くべきです。
531	画像生成 AI にて、学習元に許諾を得ていない他者の著作物が用いられ、それを生成、インターネット上や街中の広告で公開している事例を多く目にします。ましてや、実在の人物の写真、大型 IP キャラクターの画像も学習元に入っているため、実在の人物やキャラクターの価値、印象を著しく損なうような悪意ある画像を、誰でも簡単に生成できてしまうのが現状であると考えます。学習段階や個人利用の範囲であれば 30 条の 4 には抵触しなかったと記憶していますが、それを他者の目に触れるところに公開する事は、画像を生成した人物の思想等を享受させる目的が生まれ、著作権者の許諾を得ていない画像が学習されていた場合、30 条の 4 に抵触するものと考えています。つきましては、上記のようないわゆる「無断学習 AI 画像」が誰でも簡単に生成出来てしまう画像生成 AI の仕組み自体に問題があると考えます。そこで、法律による規制を強く要望します。「画像生成 AI の学習元は、画像生成 AI への学習及びそれを基に画像を生成する事を許諾されているものでなければならない」とし、現時点で使用されている著作権者もしくは写真に映る人物の許諾を得ていない画像を学習元として生成を行う画像生成 AI ツールの使用は禁止すべきと考えます。 また、今後学習元として用いられる画像についても、現時点で生成された AI 画像は、それ自体が無断学習により生成された画像である可能性を考慮し、学習元として利用できないものとしていただきたいです。現行法では画像生成 AI において、使用者のモラルに一任するしかなく、モラルに欠けた利用者により多くの人が被害にあっています。これからは、画像生成 AI によって誰かの権利や尊厳が脅かされないよう、根本的且つ厳格な法整備を強く求めます。

【個人からの意見】

532	生成 AI はその性質上学習元に大きく依存するものである以上、その学習元の権利者には強力な権利者保護が与えられるべきであることは明らかである。しかし、現在の著作権法をはじめとする知的財産法は生成 AI を想定したものでなく、権利者保護が十分になされていないことは、現在の生成 AI による権利者の苦悩やディープフェイクによる被害などに鑑みれば明らかである。権利者には、最低でも学習を拒否、禁止することができる権利、学習元の開示を請求することができる権利などを法律によって認め、それによって相当額の損害賠償請求などを行うことができるようにするべきである。 所謂マジコンや Winny による前例がありながら、権利者保護に関する議論が全く進んでいない我が国の現状には強い疑念と怒りを感じざるを得ない。我が国の文化の発展のためにも喫緊のものとして規制を進める方向で活発な議論がなされるべきである。
533	(A3) AI と知的財産権 生成 AI 用の学習の拒否権と、学習にあたって権利者に許諾を得る事が当たり前になるべきだと思います。現状学習される側には報酬は無く一方的に名誉毀損、著作権侵害をされている状態であり、なんの規制もないので簡単に短期間で大量に生成出来、多くの人が簡単に権利侵害している状況です。また、生成画像の権利侵害が人と同じ基準の為、生成者は権利侵害していると知らないという程なら、実在児童が学習元に入っているにも関わらず児童ポルノやディープフェイク、著作権侵害を処罰できない可能性があります。人間が作ったのなら処罰の対象になりうるものまで、生成 AI が勝手に生成したからという程なら許される状況。と言うのが生成 AI を使うユーザー達の認識です。上記が罷り通るのであれば生成時のプロンプト等の開示義務もない為、現状の作り手が人を基準にした法律だけでは対処しきれません。著作権侵害についても集中学習であれば著作権侵害になりうると言われてますが、元々著作権侵害かどうかの判定は難しい点や著名なイラストレーターであるほどその被害数が多く、個人での対処し切るのは難しい状況です。その為画像生成 AI 用の学習については許諾を得るべきです。
534	生成 AI を規制してください。
535	現在、多くの生成 AI の生成物は、人間が作った多くのものを、作者にも知らされぬまま素材とし合成することで成り立っています。クリエイターは自らの作品を素材として提供している訳ではありません。数 mm 単位の切り貼りで、もはや元の画像がわからなくなっても、生成 AI 技術の成り立ちは著作権を侵害していないとは言えません。成果物が盗まれるような環境では、後進育成にも悪影響が出ます。また、絵や音楽、写真などの職業クリエイター以外の人の作品でも著作権は発生します。生成 AI は最低限、生成物の元となっているデータが、生成 AI 使用の明確な許諾を取っているもののみになってから使用できる技術です。
536	AI はディープフェイクや著作権侵害、データの勝手な盗用などこのまま使うにはあまりに危険です。また、9 割と言っていいほど創作者は生成 AI に対して嫌な印象を抱いており、生成 AI によって活動を停止した人、創作が楽しくできなくなった人が大勢います。規制がかけられていないだけで直接的に被害を受けていなくても明らかにマイナスになっているのです。日本のクリエイター達を守るという理念、そこから生まれた法律はどうなったのでしょうか？このままではクリエイター市場は根っこから衰退していきます。
537	まず最初に現在問題になってきている生成 AI 技術の悪用(ディープフェイクや児童ポルノ、詐欺など)は現状の法では扱いきれない。一刻も早くそれに対応する法規制が絶対に必要である。また、現在の日本の AI 戦略では日本の重要な守るべきコンテンツがすべて海外の AI テックに無断、無料で学習名目で吸い取られて勝手にばら撒かれ、日本のクリエイターの財産や価値を大きく毀損しかねない。更にはそれによって構築された海外のサービス

【個人からの意見】

	を日本人が金を払って使用させてもらう、などという究極の本末転倒状態に陥りかねない。現状の技術レベルでは生成 AI はまだ商業レベルの活用にはほど遠く余計なコストがかかるだけでそもそも著作権問題に非常に大きな懸念を抱える現状ではとても使えたレベルではない。生成 AI が日本のコンテンツ業界の救世主などと言う幻想は一刻も早く捨てるべきである。ここは政界や経済界などで非常に大きな誤解を持っている人が多いので重ねて主張しておきたい。現状のまま放置された生成 AI は日本のクリエイターやコンテンツに確実に混乱と停滞をもたらす。クリエイターの中には自分の画像データを勝手に学習され悪用されたり嫌がらせされたりという例を頻繁に聞くようになった。今後ますますそういった例は増えてくると思う。 そのような点から生成 AI におけるデータ学習(というか収集)はオプトイン制にすべきでその生成 AI に使われているデータは必ず全て開示できるようにしなくてはならない。また生成 AI によって作られた画像は必ず画像内にそれを明記することを義務化する必要があると思う。先に書いたディープフェイクなども含め生成 AI の悪用に関して一刻も早い法的な規制を行うべきである。 最後に付け加えておくと生成 AI の機械学習による画像生成と同人作家などが行う人間の二次創作は全くの別物であるのでその辺は明確に「機械と人間」という違いを念頭に置いて法規制を作ってもらいたい。規制が人間の行う創作活動の妨げになるようなことにならないように。蛇足ですが。
538	現状、AI 技術という分野中の特に生成 AI(主に画像・音声・音楽・文章)と呼ばれるものについて、生成 AI を開発、運用、使用する人々の中で、著作権法 30 条の 4 を誤解・曲解している方が多すぎる様に思います。本来は、[当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合には、その必要と認められる限度において、利用することができる]と言う、個人利用や引用の際の条件と同じく、特定条件下においてのみ学習の制限・拘束を受けないと言うのが 30 条の 4 の趣旨のはずですが、最終的な目的が享受であると認識しているにも拘らず、30 条の 4 があるから無制限に著作物を使用できると発言、行動している方々が数多く存在してしまっています。特に海外製のサービス・基盤データを使用している生成 AI 開発者、生成 AI 使用者に多く見られる印象です。これらの海外製サービス・基盤データを用いた国内外の生成 AI アプリケーションは、画像・映像・音楽・音声・文章を得る(生成する)ために、既知の画像・映像・音楽・音声・文章の著作物を学習保存するというモデルになっており、著作物等の視聴による視聴者等の知的・精神的欲求を満たすと言う効用を AI 生成物によって得られる様にする為の学習だと考えられ、明らかに 30 条の 4 一～三号に該当せず、効用を享受する事を目的として学習されたデータを用いたモデルになってしまっていると考えられるのではないでしょうか。 また、この様に基盤となるモデルに問題点があるだけでなく、特定個人の肖像や、特定の作品、キャラクター等を集中的に追加学習させ、追加学習されたデータの特徴を狙って生成できるようにした LoRA(Low－Rank Adaptation)データも数多く作成、配布、販売されてしまっており、この様な享受目的である事が明らかだと類推されるデータが取り締まられることなく野放しになっているのが現状であり、これらのデータは著作権や肖像権を侵害しているだけでなく、ディープフェイク等の生成を安易に出来る環境の温床になってしまっている状況です。 2024 年 12 月現在、日本国内で誰でも利用可能な生成 AI サービスの中で、知財の扱いが真にクリーンだと第三者機関からも認められている生成 AI サービスは Mitsua Likes(https://www.elanmitsua.com/)しかありません。現状、世に出回り持て囃されている生成 AI の殆どは、学習という名目のもと著作権者に無断で知的財産を洗浄(ロンダリング)し、これらの知的財産の持つ付加価値を誰でも簡単に掠め取る事が出来る、知的財産ロンダリングツールでしかないと言えるでしょう。柔軟性のある権利制限規定の形として 30 条の 4 が設けられている事は理解できますが、これ以上著作権者が一方的に知財を搾取されるような事態を防ぐためにも、生成 AI に係るものに関しては 30 条の 4 とは別、若しくは追加するような形で改めて法整備を行い、また違反者への罰則も明確にするべきであると考えます。少なくとも生成 AI を開発・運用する者、また生成・利用する者に対しても、以下の様

【個人からの意見】

	な制限を義務付ける形で、法整備を行うべきであると考えます。 1.権利関係がクリアな素材のみを使用する事(権利制限のもと学習する場合は 30 条の 4 一～三号を厳守する事、権利侵害の上で成り立っている基盤モデル、追加学習データは使用しない事) 2.学習データの学習元の追跡を可能にし、ブラックボックス化させない事(学習データの透明性を担保し、権利侵害が発生した場合に当該データを削除する等の対処を出来る様にする事) 3.生成 AI 開発者・使用者ともに、権利侵害が明らかとなった場合、また享受目的が類推されうる場合には、相応の罰則を受ける事(行政指導・行政処分・罰金・懲役等) 4.学習データの開示を請求された場合には必ずこれに従う事、また開示できる状態にしておく事(学習データのみ、プログラムの内容や処理アルゴリズムに関しては開示不要) 5.生成されたデータを衆知の物とする場合には、生成 AI による出力物である旨を万人が認知出来る形にする事 6.生成されたデータを衆知の物としたにも関わらず、生成 AI による出力・生成データである事を万人が認知出来ない形に変更している場合には、詐称目的であるとして相応の罰則を受ける事(行政指導・行政処分・罰金・懲役等)
539	アマチュア・プロ問わずクリエイターがインターネット上に発表した写真や絵などの作品が無断で AI 学習に使用されているのが現状です。今現在も進行形で知的財産権が侵害されています。諸外国のように生成 AI を規制、もしくはデータセットの開示を義務付けるべきです。
540	検討資料内に生成 AI の活用を検討する箇所が見受けられますが、現状生成 AI は権利者に無断で知的財産を使用するなど様々な知的財産権に対する問題を抱えており、その問題点が知的財産推進計画の妨げになる懸念があります。まずは海外情勢、現状の生成 AI についての知的財産の無断使用問題、それらの問題点を十分に調査検討する必要があると考えます。 昨今、海外では EU AI Act に代表されるように生成 AI に対する規制法が続々と成立し、知的財産を無断で使用した生成 AI に対する規制が強まっている情勢です。対して日本は現状海外に比べ生成 AI に対する規制が進んでおらず野放し状態になっている状況です、もし日本がそのような知的財産を無断で使用した生成 AI を使用すれば、日本のコンテンツに対する海外からの信頼の失墜は避けられません。豊富な漫画、アニメ等のコンテンツを所有する日本としては、知的財産を無断で使用した生成 AI に対しては十分な規制をかけ、権利者に承諾を得たクリーンな生成 AI を推進していくことが知的財産推進につながると考えます。
541	AI 学習のデータ使用の意思表示や合意形成を容易にする標準が必要と思います。「学習」のはずが、無断販売やディープポルノ等の深刻な人権侵害を引き起こす現状が既にあります。これからますます個人の尊厳や自由意志を無視した形での AI 学習が増えることは、世界的にも危惧されています。日本が率先してその合意形成や安全な個人の尊厳や自由が脅かされないような基準を作り、世界基準となるようリーダーシップをとっていただきたいです。
542	・生成 AI の出力は学習元データに依存しており、学習元と同質の出力を伴う物は画像であれば画像の、音楽なら音楽、文章なら文章の市場や、金銭が絡まずとも、素朴な交流の場への悪影響があり、「利益を不当に害する」と見るべきだと考えます。そのため最低限学習データはきちんとした許諾（オプトイン）を必須とすべきであり、同時にオプトアウト（学習拒否）を容易に行えるようにするべき。そしてこれらが問題なく行えているか検証できるよう、学習したデータの公開等、第三者でも容易に確認できるようにする等、透明性を高めるよう義務付けを求めます。

【個人からの意見】

	・許諾に関して、SNS やその他投稿サイトや販売サイト等、これまで生成 AI と無関係に続いてきて多くの人が利用してるプラットフォームが、後付けで規約を変更しそれまでユーザーが投稿してきたデータを生成 AI に転用するようなことを禁じてほしい。また、ユーザーが自由に投稿できる環境では無断転載されたものも一定数含まれてしまい、それらを自由に使えてしまっては事実上海賊版利用と同じになってしまう。最近の例だと X（旧 Twitter）の Grok への学習が該当。 ・そもそもの問題として、現状の生成 AI はディープフェイク問題等の悪用事例や、ハルシネーション等の問題が多々あることが判明しており、社会にとって有益とは思えない。消費電力含めた環境負荷の増加問題もあり、利活用して良いような物ではないと考えます。 ・現時点で公開されている生成 AI は、そのほぼ全てが無許諾の学習データを用いて作られており様々な権利を無視しているため、これらは全て違法として公開も利用も禁じても良いと思うし、何かしらの規制をすべきだと思う。 ・これらの問題とは別で、生成 AI 利用者はあくまで生成 AI 利用者であり、その出力物を享受する消費者であり、クリエイターとしてカウントする必要は無いと考えます。
543	今回の公募に関する様々な資料内では AI の問題に対する意識が楽観的すぎる点が間々見られた。フェイク画像や、生成物の氾濫などの問題もあるが、データ学習の問題においてもルールを見直さない限り、海外企業にコンテンツ力を奪われるだけの結果になることが想定できる。生成 AI の学習では、それをクリエイティブ系として利用すると「質」を奪う性質が問題になる。質の高さがセールスポイントになるためにはデータ量と同時にデータの質も重要となる。既存の生成 AI がトップクリエイターの制作物に依拠しているのに対して、見返りも拒否権も存在しない。クリエイターを育てたいなら学習面に何らかの規制を設けない限りたとえ AI を活用した創作を行おうとも AI 開発企業に搾取するだけになる。また、このようにトップクリエイターの質を再現した生成 AI が氾濫すると後続が育つ土壌が崩壊し、今回議論されているようなクールジャパンも何もなくなってしまうのではないだろうか。コンテンツ力や海外競争力もただ痩せ細ることが懸念される。単純作業の省略などの効率化を考えたいのであれば、まずは穴だらけのルールを改善すべきである。 その点を解決するためにもエコシステムの醸成には期待したい。そのためにも 2025 年度にはある程度のモデルを打ち出す必要があると思われる。エコシステムとしてもプラットフォームを早々に構築しなければ、海外に先を越されかねず、足場を固められてしまうと打つ手を無くし、コンテンツすら流出する可能性がある。先日発表された画像生成 AI、Mitsua Likes には希望が持てる。データの許諾や透明性の確保などがされており、そのうえで一定の質も維持されていることから必ずしもデータ量が重要とは限らない面が見られるため、少ないデータ量から企業それぞれの個性が出るようなエコシステムの構築が望まれる。海外の訴訟や反応なども鑑みて、足並みを揃えることを意識すべきだろう。
544	元アニメーターです。生成 AI で作られたアニメーションを見ていると、どなたの作品を食ってできたものなのかがハッキリと分かるものがあります。生成 AI である必要がどこにあるのでしょうか？元々誰の作ったものかが分かる生成 AI は盗用に近いものではないのでしょうか。その映像が欲しければ、元になったクリエイターに頼むべきです。 アニメの制作費用を抑えるために生成 AI を使う、という話も見ましたが、制作費用を抑えるよりも、新たに優秀なアニメーターを育成するために投資する必要があります。そもそもアニメーターは技術が必要な仕事なのに、金銭面で苦しく続けられず辞めてしまう若者が多いです。能力はあるのに、金銭面でやって行けなくなるんです。「親からの仕送りがあるからアニメーターとしての仕事ができる」という人もいます。そこを「人材不足」「人件費削減」などと言って生成 AI に頼り続けるとどうなりますか？今の現役世代が引退した時に、技術が何も残らないんですよ。生成 AI などという目先

【個人からの意見】

	の利便性に頼る考えはあらためて、地に足をつけて、日本が世界に誇るアニメーションという文化を育てて欲しいです。
545	生成 AI の開発企業、または生成 AI 利用者は著作権者に対して AI の学習用に利用された場合に、利用したことの通知と AI 学習してよいか否か(オプトアウト）の選択の機会を与えることを標準とするルール作りして欲しいです。また、生成 AI の出力する作成伝達物については情報の正誤の判断が難しくなるほど精巧なものになっており、かつ大量生産できることから人間の創造物へのアクセスが遠くなってしまっていまい、コンテンツ市場の縮小が懸念されます。よって、情報の正確さと人間の創作者の機会の確保といった観点から生成 AI の出力物には AI によって出力されていることを表示する義務付けを標準化して欲しいです。人間の市場と AI の市場、それぞれ区分化し各々の成長に期待するべきだと考えます。
546	二次創作活動をしている者です。ファンアートや二次創作の文化として、権利者・公式にお目こぼしをしてもらている前提等でなりたっているものだと思っています。ファンアートが並ぶ Pixiv にも卑猥な AI 絵がたくさん並ぶようになりました。しかしその AI 生成された絵に自分の絵が使われている可能性がないとも言い切れないです。このまま規制を野放しにされてしまうと、愛で描いた手描きのファンアート等がフリー素材になって、他者の卑猥な絵を生成する手助けや、自分の絵柄で権利元が存在するキャラクターの卑猥な絵の生成や、キャラクターを使って公式や権利者を侮辱する絵を生成することが可能になってしまいます。なぜこんな心配をしているかというと、既に手描きでこのような嫌がらせをされています。絵柄を真似して、私が他者を侮辱しているふうに見せるなりすましや、ファンアートを下書きに商業連載で時短する作家、私が描いたものの要素・思想を逆にして遊ぶ活動をする人間がいます。こういったことを AI 生成で手軽にできるようになれば、嫌がらせをする愉快犯・模倣犯を量産することができてしまいます。制限は必要ですし、今一度使用範囲や基準の見直しをお願いします。
547	AI、特に「生成 AI」と呼ばれる技術の急速な進化は、私たちの生活や社会に大きな変革をもたらしつつあります。創作活動からおもちゃや家具から産業利用まで、その応用範囲が広がりを見せる一方で、学習データの利用や著作権侵害のリスクなど、法的・倫理的な課題も浮き彫りになりました。本稿は生成 AI と知的財産権を巡る現状と課題を整理し、技術の健全な発展と適切な権利保護の両立を目指した未来への展望を考察し訴える物です。 ●学習データセットの課題と著作権侵害のリスク そもそもとして生成 AI の高度な性能は、膨大なデータセットの学習（取り入れたデータの分析・分解・理解とそこから得た物のフィードバックの繰り返し）によって支えられています。しかし、その学習のためのデータには著作権者の許諾を得ていない物や倫理的に規制された内容物が含まれている可能性や実際の事例が指摘されています。さらには悪意のあるサイトが率先して無許諾データを意図的に収集・公開している問題も実際に起きています。これは国内だけでは手に負えない、国際的な連携による対応が求められる喫緊の課題の一例です。さらに、生成 AI が既存の作品と酷似した生成物を偶発的に生成するリスクも存在します。例えば、「西洋画風のイラスト」を指定した場合、例えばゴッホ風の色使いの人物画が出力されることは想定できますが、試行回数や指定方法によっては、学習データがほとんどそのまま出力されたような既存の著名な作品に酷似したイラストが生成されたという実験結果もあります。このような生成物が気付かれないまま利用されてしまうことで、著作権侵害とも取れるリスクが潜んでいるのは事実です。生成 AI ソフトウェアメーカーもこのような問題を認識し、フィルタリング技術の高度化や利用規約の明確化などの対策を講じていますが、少なくとも数年程度の技術的な対策だけでは余さずリスクを排除することは困難でしょう。 ●日本の法制度と国際的な課題

【個人からの意見】

	日本では少なくとも明確なフェアユース規定が存在しないため、著作権に関する議論は他国と比べて制約を受けやすい状況です。しかし、国内の規制だけでは、グローバルに運用される生成 AI の制御や、国際的な著作権侵害への対応は困難です。著作権法 30 条の 4 が生成 AI による類似作品をどのように扱うかについても議論が起きており、それに抵触しない生成物を作り出すための方策として学習データ数の増加や学習データの比重分散やパラメータ分散といった技術的対応策が提案されています。こういった水面下での動きも含め、メーカーや利用者らの遵法意識や対応姿勢は、技術の進歩に対する規制を模索する上で必ず調査や理解していく必要があるでしょう。 一方、国際的な規範への追従が常に最適解とは限らないという点も重要です。日本のコンテンツは、これまでも「モラルや配慮」という名の下に海外からの影響を受け、変容を余儀なくされてきました。AI 技術においても、海外への消極的な追従がただ続けば、日本の文化や価値観に基づいた知的財産権の理念がやがて損なわれ、結果的に〝日本人の創作〟のための規範が形骸化する可能性があり、強く危惧する所です。国際的な動向を注視しつつ、日本の文化特性を踏まえた議論を積極的に展開していかなければなりません。 ●リスク調査における偏りの危険性とバランス 生成 AI の悪用も深刻な問題です。つい先日も攻撃目的で作成された生成物が大量に投稿される事例も発生しています。このような状況下で安易に「生成 AI の使用事例」調査を行うと、悪意のある利用例とそれに対する非難ばかりが目立ち、統計データに偏りが生じる可能性があります。現状、多くの生成 AI 利用者は業務や趣味の補助やワークフローの一部として AI を利用しており、生成 AI のみで完結させられる粗雑な悪用事例と並べてしまうと、健全な利用事例の有意さが可視化されにくくなりかねないためです。調査を行う際には、リスクと利便性のバランスをよく考慮し、多角的な視点からデータを収集・分析することが重要でしょう。特に「正しさ」という観点から結果を求めようとした場合、多数派の意見が常に正しいとは限らないことを認識し、少数意見にも耳を傾ける姿勢が求められます。 ●生成 AI の応用可能性と知的財産権への影響 生成 AI という技術はただ創作支援や産業デザインを行うための物ではなく、教育、医療、福祉など、極めて広範な分野での応用が期待されています。人間の創造活動を拡張する事で、新たなアイデアを創出できる可能性は、知的財産権制度と密接に絡み合う物でしょう。このような思想や理想に対して、一部には『問題だらけの生成 AI を使わずとも、これまで通りに手や PC で製作を行えばいい』だったり『かつての生活に戻っても、誰も困らないし損はしない』というような意見も見られますが、これは生成 AI がもたらす可能性の一側面しか捉えていないと考えます。重要なのは、生成 AI は単なる代替手段ではなく、人間の創造性を補間・拡張するツールであり、ほとんど利用者らにとってもそれが最も望んでいる姿である点です。例えば、これまで技術的に困難であった表現や設計、発想や実現に至らなかったアイデアを生成 AI が実現する可能性がありますし、身体的な制約などがある人々に新たな創造の手段や活動手段まで提供する可能性を秘めています。 この点を踏まえればどんな手法を取り入れるかは個々人に委ねられるべきであり、表現の自由と同じく最大限尊重されるべきです。それが知的財産権に基づく創作活動の多様性の維持にもつながり、水と油のようにも捉えられている現状の AI 技術と既存の枠組みの共存の鍵になるのではないでしょうか。

【個人からの意見】

	●結論として 生成 AI 技術は世の中に大きな変革をもたらす可能性を秘めた技術であると同時に、知的財産権制度に限らず重要な課題を突き付けています。技術の健全な発展と知的財産権の適切な保護を両立させるためには、現状の問題点や事例に対して詳細な分解や振り分けをし、規制の対象を明確に区分けし、データセットや生成物に対する具体的な対策を段階的かつ慎重に講じるとともに、技術の進化を妨げない柔軟性を維持できる規制を目指すべきです。この議論を進めるためには、多くの専門的知識と事例への理解、社会的合意に基づいた国内レベル・国際レベルでの並行した制度設計が不可欠です。生成 AI 技術には間違い無く問題点や危険性も隠れていますが、これからの社会をデザインしていく最重要な要素であり無くなることもあり得ないでしょう。いま日本が目指すべきは、そのポジティブな利便性を享受しつつリスクを最小化する道筋を日本の独自の視線で模索し、積み重ねていくことであると強く提言します。
548	「知的財産推進計画 2024」p1 にてソフトパワーによる世界の牽引やクールジャパンのさらなる推進の重要性に触れているが、生成 AI の無断学習は海外でも問題になっておりハリウッド俳優のストライキや出版業界の反発などが大きな話題となっている。生成 AI に対する反発の理由や生成 AI の危険性を今一度精査し、無断学習に対する無法地帯となり世界から孤立することは絶対に避けるべき。「知的財産推進計画 2024」p2 にて言及される技術流出の防止や国際競争力強化のための国際標準化を目指すならば、世界的に無断学習による著作権侵害リスクが叫ばれインターネットを利用するすべての人をディープフェイクの危険に晒す現行の生成 AI を厳格に取り締まる法律を作るべき。生成 AI による無断学習の問題は世界中が一丸となって取り組むべき問題であり、日本が今のまま無断学習に規制のない抜け穴となるような姿勢のままで世界の共感を得ることはできない。 現状の無断学習によって作られた生成 AI の氾濫は創造の対価を適切に得る機会の損失を加速し、知的創造サイクルを根本から破壊する。また、それはこの数年特に規制の遅れている日本においては止まることなく進行し続けている。創造に寄与するクリエイターがこれ以上不当に利益を奪われる前に実効性のある法規制が必要。 「知的財産推進計画 2024」の p18、AI と知的財産権に関する施策の方向性において「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて」とあるが、AI 技術の進歩と権利保護のバランスを模索する前にまずは無許諾で膨大な著作物や個人の肖像を学習した現状の生成 AI を一刻も早く規制すべき。そうした指摘は去年かそれ以前からあるにも関わらず状況の改善が見られないのは「知的財産推進計画」の意義に関わる。 現在普及している生成 AI のほとんどは権利者に許諾を得ない学習データに依存しており、プロのイラストレーターや漫画家の絵柄や作風、または声優の声などを模倣した AI 生成物で不当に利益を得るなどの被害が実際に問題になって久しいが、全く状況が改善していない。 AI 生成物のクオリティや絵柄が学習内容に依存する以上 AI 生成物がクリエイターや声優、俳優など学習に使用されたデータの権利者が本来得られるはずの利益を不当に搾取していることは明白で、また生成 AI の生産能力と普及の状況を鑑みれば個々の権利侵害に対して権利者が訴訟によって解決することは現実的ではない。この状況を看過すれば、生成 AI による権利侵害や営業妨害への対応でクリエイターの生産性を著しく落とすのみならず、AI の学習元がまだ無名で収入の安定しない新人クリエイターだった場合、本人による対応は一層困難なことに加えて、第三者が権利侵害に気づくことも極めて難しく、学習された絵柄や作風が「生成 AI によるオリジナル」として既成事実化してしまえば、本来その絵柄を自らのブランド価値として利益を得られたはずの若いクリエイターの多くが廃業に追い込まれることが予想される。新人の芽が摘まれ続ける状況を放置すれば 5 年、10 年先のコンテンツ産業に致命的なダメージを与える上に、「創作行為は収入に結びつかない」とのイメージが若い世代で一般化すれば現在在るような豊か

【個人からの意見】

	な創作文化の衰退は免れず、子世代から創作文化が失われてしまえば取り戻すことは不可能である。 また、結果的に新規の学習対象を失った生成 AI の発展も頭打ちになることも予想される。AI による生成が人の手による著作物に依存することからも AI を用いないクリエイターの権利が完全に守られることが AI 開発の必須条件である。 AI 生成物が学習データに依存する以上、生成 AI 利用者が意図しない場合でも学習元の権利者の利益を害することも考慮すべき。2024 年 12 月 17 日、画像生成 AI「Mitsua Likes」が著作権保護期間にある著作物を許諾を得ずに学習していないとして FairlyTrained の認定を受けた。国としてこう言った流れを支援し、また今後も著作権や肖像権が適切に守られるように監視を行なってほしい。
549	所有するコンテンツに対する AI 学習への拒否権と、その意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しい。オプトイン、オプトアウトをはっきりさせたい。AI 学習用にデータを提供する場合(オプトイン)でも、生成 AI 出力物を利用して対価を得たり、著作権侵害や名誉毀損となるような使い方まで許諾するかどうか明確化ができ、誤解のない合意を行いたい。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のように機械的に処理もできるような仕組みとし、人間・機械のどちらにもわかりやすく効力のある標準が欲しい。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。
550	現在の状況を鑑みるに無断生成 AI についての規制は絶対に必要な物と考えます。このまま規制がなされないままでは取り返しがつかなくなるのは明白です。情報汚染やディープフェイク、それに伴う恐喝や嫌がらせ、殺害予告が実際に起きています。一刻も早く日本の法律を変え、規制の方向に進んで頂きたいです。また、クリエイターが無断生成 AI を使う利点は何一つありません、むしろ絶対に使いたくありません。今の無断生成 AI ではもはや全世界嫌悪感が強すぎてまともな評価を受ける事はありえません、クリエイターとの共存も断固無理だと考えます、あり得ません、目を覚まして下さい。無断生成 AI は魔法の機械ではありません、無断で使用されたイラスト、音声、動画、写真などあらゆる物が下地として利用され、その下地が無ければ何も出てこないゴミです。 現在の学習しても良いとされる法律をかさにきて、人間の学習と生成 AI の学習を同じ物と考える生成 AI 擁護の考えがありますが、では何故映画館での映画の撮影は禁止されているのでしょうか？人間は見て、記憶しても良いのにです、その答えは見たままの映画そのものを機械が記憶（録画）できてしまうからです。人間の学習と機械の学習は根本的に異なるからです。学習という言葉に惑わされず現実を見て下さい、機械の学習とは学ぶ事ではなくただその情報をそのままを記憶しているだけです。現在の無断生成 AI はその記憶した 50 億以上の膨大な大元のデータを細かく引っ張って来て、どの作品かわからない様に混ぜて出力しているにすぎません。これがなぜ許されているのですか？規制もなされていないのですか？生成 AI という機械を通すだけでこれらがよしとされてしまうのであれば、映画や写真その他の海賊版が溢れかえる世の中になるのではないでしょうか。規制がなされていない影響で、これは合法だ！とやりたい放題の無断生成 AI を使用するユーザーのせいで、現在のディープフェイクや情報汚染の被害は甚大です。女優や芸能人などの有名な方だけでなく、ごく一般の人ですら卒業アルバムの写真を使用されて裸の写真に偽装され恐喝を受ける。情報汚染の観点で言えば現在 Google の生成 AI では妊婦の方にカフェイン接種を進める、ヤドカリや蝶の写真が偽りの姿の化け物になっているなどです。今はまだ正しいものと偽りの情報の区別ができる程度ですがこのまま情報の汚染が進めば何が本当なのか、何が偽りなのか分からない、という事態が起きます。ネットにおける被害の現状を無視してはならないと思います、有益性などありません、もっと実際に起こっていることに目を向けて下さい。絶対に無駄生成 AI についての規制、法律は必要と考えます。
551	無許諾による生成 ai の規制を求めます。フリーランスの不安定な職業の方々の、上澄みを掠め取って対価なく、企業が私腹を肥やす構図は一方的な

【個人からの意見】

	搾取構造であり、フェアな競争とは到底思えません。又、国内や国外のプラットフォームでは、特定の人物をポルノ化した物や、作家の海賊版が大量に出回っており、人気の作品がアニメ化、アニメは学習素材が大量にあるので、瓜二つの海賊版が大量に出回るのは既定路線。強い規制と対策が必要だと思います。あなた方は、安倍晋三首相がお亡くなりになられた時に、民主主義の根幹を揺るがすとおっしゃいましたが、国民の声に耳を傾けず、一部の権利者の声だけに耳を傾ける。あなた方の存在が民主主義の根幹を揺るがしていると思います。
552	14P　（３）AI と知的財産権（現状と課題）について ＞生成 AI をはじめとする AI 技術は急速な進歩を遂げている。 とありますが、ChatGPT を始めとした生成 AI は、現時点ですでに学習による精度上昇が頭打ちに入っており、現在のクオリティを維持するための高品質な学習データの枯渇問題が訴えられています。その上で現在、未来においてもハルシネーション（誤解答）を完全に取り除くことは不可能であると世界中の技術者自身たちによって認められています。同時に、生成 AI のブラックボックスな部分により、社会不適合な出力をさせるようにするプリズンブレイクも 100 パーセント防ぐことができない（なおかつ比較的容易）な事実も外して語ることはできません。さらに、生成 AI による不完全（不正確）な出力物を生成 AI が学習することでデータセットおよび出力精度のクオリティが劣化していくことが分かっています。これらの事実から、現時点および将来の生成 AI のクオリティが期待される性能に届かないことが分かり、世界的に投資の世界と市場が『AI 幻滅期』を迎えつつあることに注意を払わなければなりません。また同時にそんな不完全な生成 AI がもたらす、教育上、社会上の誤謬の蔓延と依存性にも注目すべきです。すでに我が国を始めとした世界中で、調べものや管理職にある人間からの仕事の指示について「生成 AI がこのように解答した（だから正しい）（だから従うべきだ)」※しかし肝心の AI の回答は間違っている、という現象が頻繁に起こっています。これは生成 AI 登場時およびブーム最盛期の折に「生成 AI は人間と同じように考えて出力している」という風な事実から大きく異なる宣伝が大々的になされたためだと思われます。このように生成 AI を「過剰に信頼」する傾向により、生成 AI への依存、教育課程においては学習力や知能の低下、社会生活においてはかえって効率の低下などが十分に予想されます。 さらに、現在の生成 AI は研究目的という名目で著作物をも読み込んだデータセットを用い、それをそのまま営利企業に転用したために、世界中で訴訟の波が起こっています。ChatGPT（OpenAI）はまさにその代表です。我が国ではデータ収集の根拠に 30 条の 4 を置いていますが、これについても成立当時は「現在のような生成 AI」を想定しておらず、また条文の中にある「享受目的」についての解釈も不鮮明であり、25000 件が集まったパブリックコメント前後で文化庁の出す見解（解釈）のニュアンスもまるで異なったことからも、恣意的な解釈のコントロールがなかったかどうか、多くの人々から疑われています。本当に現状の解釈と運用が正しいのかを、著作権当事者を集めて協議すべきです。もしも他者の知財を（未来でも）不当に扱った製品（つまり、生成 AI）を用いた授業を受けた学生が、その後の社会で他者の権利を重んじる意識を持てるでしょうか？また自らの権利が脅かされたと訴える時に、矛盾に苦しまないでしょうか？経済圏や教育における生成 AI の活用模索自体には反対はいたしません。しかし、生成 AI を考え、扱うのであれば、それ以上に生成 AI に関するリテラシー教育が必要と考えます。まずは 30 条の 4 を始めとした現在生成 AI 推進の根拠となっている法律から、それらが制定された実際の時系列も含めて、正しく相応しい適用がされているか、改めて知財や著作物に関わっている当事者を招いて議論すべきです。 また、日本国内だけで見てもおびただしい数の権利者たちが現状に異議を唱えている、つまり正しく法が機能していないと受け止められているという単純な現実も受け止めていただきたいです。でなければ、このままでは現在我が国の知財の創出を支えている人材（著作権ホルダー）の活動は萎縮し、

【個人からの意見】

	制度と報酬のしっかりした海外へと流出していってしまうでしょう。新しい高品質な著作物が生まれなければ、生成 AI の機能は現時点から落ちていく一方なのです。それを防ぐためには「作り出す人間」の権利と尊厳、仕事と報酬が削られてはならないのです。生成 AI の機能がこれ以上は劇的に変化しないであろう現実、それによって起こる経済的影響（バブル崩壊と幻滅期）、そして結局のところ社会や物は人間が作るものであるという「リアルタイムの現実」をよく見据えた計画と慎重かつ公平な協議の場の創出を、なにとぞお願い致します。 また世界的な規制の流れと我が国の相違点について。我が国では開発の萎縮を避けるために最小限の規制をという路線を今のところ提唱していますが、実際のところは現在利用が検討されているすべての生成 AI は基盤は海外製であり、実用レベルでの国産生成 AI はいまだ存在しません。しかしながら、それらの海外製生成 AI は規制が活発に進んでいるほかならぬ海外の環境において、いまだに開発の萎縮は見られておりません。（人間の生活や尊厳を守るための）積極的な規制が生成 AI の開発を妨げるというデータは存在しないどころか、まったく否定できるというのが現実ではないでしょうか。むしろ日本の知財を海外開発側が「無料で」「無制限に」吸い上げることによって現在の生成 AI 開発状況がある（そしてその生成 AI 利用料で日本からお金を取る）のであれば、今後日本は永久に生成 AI に勝つことはおろか非常に不当で微々たる利益しか得られないでしょう。そのためには我が国に存在する知財を、IP を、明確に守り、管理と制御をする必要があると考えられます。そのためにはデータの大元の所有者である各権利者の権利を、これまでの権利保護と同等かそれ以上に明確にし、守り抜く必要があります。でなければ我が国も「我が国の知財（権利）」を世界各国に説いて守ることはできないからです。権利を守らない者の所有物が、他国からも守られるわけがないのです。であればいま我が国がすべきことは、国民を守る規制と法整備づくりを今こそ世界に先駆けて進めることではないでしょうか。すでに我が国の生成 AI に関する対応と法整備の状況は「周回遅れ」と評価され、冷笑の対象になりつつあります。事業者が提供する生成 AI サービスの個人、企業による利用は免許制に、なおかつ出力物に対し事業者自身が正確なトレーサビリティを行ない通報（公序良俗に反する表現や他者を傷つける内容）などに対応できる環境の義務付けなどを望みます。また、「この世のすべての生成 AI」に「オプトイン」開発の義務付け、「データセットの公開」を望みます。でなければ知財が侵害されているかどうかの証明ができず個人、企業による法的対応が成り立ちません。知財侵害は現行法で対応せよ、しかしそれを証明するためのデータセットの公開は応じない、では、とても司法社会の運行とは言えません。前述のバブルの話もそうですが、現状と未来、損と得を見据えた、現実的な路線を望みたいです。生成 AI にそこまでの「可能性」は、ないと考えます。純粋に国民と国益のためのご判断をお願い申し上げます。
553	生成 AI の活用は素材、または参考にされる画像、映像、文章の持主の同意が無ければしないべきです。AI の画像生成に使用する際、必ず同意が必要で尚且つ生成された画像も、何を使用して作られたのか明確に分かるようにするとクリーンであると思います。無許可、無断転載で肥大化した現在の生成 AI は全くクリーンでないと断言できます。現在の AI はただ「似たような場所に似たような画像を置く」ということしかしてません。そこにオリジナリティはなく、目新しく綺麗に見えるのは素材となった画像が整っていたからです。素材の画像が「大体そこに色や造形を置いていたから置いた」だけです。AI が自身で考えてはいないです。今もなお任天堂や様々なオリジナリティを売りにしたクリエイターを悩ませている、「海賊版」問題と全く同じです。例えば、ゲームフリーク社の許可も得ずポケモンのゲームデータを改造コピーして新作として販売することは許されない事です。現在主流にされている AI は無許可の学習(窃盗)を行って肥大化したものです。知的財産権は常に学習もととなった画像映像文章の持主にあります。無許可の学習は知的財産権の大きな侵害です。
554	現時点でオプトアウトを表明する方が多い中、AI 学習が無法地帯なのはクリエイター活動において足枷にしかなっておりません。これからのクリエイターを応援する気持ちがあるのであれば、どうか AI 関連の法整備をお願いいたします。

【個人からの意見】

555	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作ってほしいです。何でもかんでも学習され、盗まれ放題の現状には納得がいきません。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害・名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しいです。
556	最大規模の SNS の X で利用可能となった Grok などで、AI の学習目的のでの無差別クローリングによりポケモンやドラえもんを始め日本の有名キャラクターが生成できてしまう事例が見られます。生成 AI の生産スピードや SNS での拡散性とフェイクとの相性の良さを鑑みてこうした無断利用のリスクを熟知し、権利元の企業等個々の判断のみならず国で抑止できるよう法整備すべきだと考えます。
557	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みにするべきです。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけてください。
558	重複意見かと思いますが、当方の意見も提出させてください。現状よく使われている生成 AI では、違法な学習データを用いています。それらを引き続き使用するのでは無く、一旦リセットして、倫理的にも著作権的にも問題のないデータで学習し直させるべきと考えます。国内産のオプトイン学習の画像生成 AI「ミツア（https://elanmitsua.com)」のような、透明性が必要と思います。当方を含む、イラストや絵画等のビジュアル系クリエイター間では、公開した制作物を勝手に学習データとされる事に対する忌避感と、作者詐称からディープフェイクまで人を騙すための偽画像が氾濫する現状に危機感を抱いています。生成 AI 問題よりもずっと昔から、絵でも写真でも立体作品でも公開されていれば他人が勝手に使用する危険性はありました。ネットと生成 AI の組み合わせで、今は量的な危険性が段違いになっています。ネットに疎い知人のイラストレーターからも、生成 AI への不安と忌避感は聞いているくらいです。現状の生成 AI がクリエイター間でどれだけ嫌われているか分かります。作品利用に対価を払うのはもちろんですが、そもそも無断で利用する事のないようにしていただきたく思います。海外では生成 AI に対応する法律や規制が進んでいるようですが、日本でも先進国に合わせて規制を設けてくださる事を願います。「海賊版・模倣品対策の強化」「クールジャパン戦略」とも関連しますが、日本だけが規制無く抜け道になるような事の無いよう、国内外の搾取から国民の権利を守る取り組みをお願いしたいです。
559	生成 AI について、研究・開発用という条件の下で権利物の無許諾学習が可能となっているが、これによって開発・公開された生成 AI により、利用者が無秩序に権利物に著しく類似した画像・音声等を生成できてしまうことと、それについての法的対応が難しい現状は問題があると思われる。個人による追加学習も研究・開発の範疇を超え、権利侵害や犯罪への利用が容易となり、著名人だけでなく一般人にもディープフェイクの被害が出始めている。これらを防ぐために AI 学習を完全許諾制とし、データ提供者が何らかの損失を被る場合はデータ消去などの要請に即座に応じることや、学習に利用しているデータが合意に基づき提供されたことを外部からでも確認できるようにするべきである。出力される画像等に関しても AI 生成物であることを示すウォーターマーク等の表示を義務化するべきである。これは AI によって生成される画像等が現実の物との判別が難しくなっていることと、権利者の合意の下で生成されたことを示し、商品として扱う場合も内容表示の１つとして消費者に対し AI 生成物であることを明確にする必要があるからである。他国では生成 AI に対する法の包囲網が形成されつつあり、権利侵害と犯罪利用を抑制し、より健全に生成 AI を利用・発展させる土壌が整いつつある。

【個人からの意見】

	わが国からも国際標準となるような安心安全な生成 AI 開発と法整備が行われることを望みたい。
560	AI の知財としての正当性担保のためのあるべき姿として意見記述します。現在の生成 AI アプリは第三者機関からの認証を受けたミツアを除くほぼすべてについて海賊版のサイトの情報を含むまたはそれに類似した行為により得た情報をデータセットに含めて学習を行っています。これを許している現状は「海賊版・模倣品対策の強化」という姿勢と矛盾する上、知財を害する海賊版サイトの利用を認める行為へもつながるため、海賊版サイトやそれに類似する行為で得たデータを利用する生成 AI アプリでの出力は許さないことを知的財産推進計画 2025 策定文へ明記お願いします。
561	AI を国の事業として推し進めていくのなら先日発表された株式会社アブストラクトエンジンの画像生成 AI モデル「Mitsua Likes」のように著作権保護期間中の著作物を無許可で学習していない事が本当に認定された商品をきちんと評価する土壌を作ることが先決です。この商品の学習データは明示的な許諾を得たデータ、パブリックドメインやオープンライセンスのデータのみを使用しており、すべての学習データは公開されまた生成された画像は必ずクレジット表示されて学習元の作者を明確にしています。また AI 生成データに別の画像生成データを新たに学習させる事はさせていません。ここまで明確にデータの許諾またはデータ元の作者をオープンにさせる事で初めてこれからの生成 AI について考える土壌に立てると考えます。著作者達に無許可で学習させ続けている結果が学習データの枯渇問題にまで発展しており、コンテンツを作る側の権利を守らない事には我が国における AI もコンテンツビジネスも共倒れになってしまいます。AI を発展させたいと考えるならコンテンツを作ってる側の権利を守る法整備を早急に解決させる事が大事だと考えます。
562	生成 AI の学習データの取得について、データの所有者が提供の可否や報酬を受け取るか否かの選択を出来ない入手方法を規制する事が必要であると思います。現状、生成 AI に利用するデータにおいて、商用利用も含めた利用者が、データ所有者の同意の無い利用が進められ、その無秩序な「狩り」により新聞記事、写真、や声優、イラストなどの「データとなるものを作成する仕事」が作成したデータを無料でかすめ取られているという形で経済的被害を被っています。データは労働により出来ており、それに価値があるにもかかわらず、その許諾、使用料、訓練費・準備の費用などを一切支払わずにデータを利用することは公正とはいえず、これは新たなる労働搾取の形であると思います。この不公平を是正し、データ所有者が望む限り、その価値に見合うだけの対価を支払う必要があるようにすべきであると思います。また、それを原則所有者の許可無しで利用することは研究、軍事、医療などの高い公共性を持つもの以外は原則禁止すべきであると思います。
563	昨今クリエイター間では、著作物を許諾なく使用され、権利を侵害される等の被害が相当な件数発生しております。これらに関するガイドラインの制定・規制・法整備が早急に必要だと考えます。具体的には以下のような対応が必要と考えます。 ・学習段階で権利者の許諾を必要とするよう、法整備 学習行為はその後の生成行為の出発点であると考えます。生成行為で享受目的での利用（現時点ではそれが主流であると考えます）がされ得る以上、学習行為もまた享受目的での利用に当たると考えます。よって、学習段階で権利者の許諾を必要とするよう、法整備が必要だと考えます。 ・許諾を得ない利用に罰則を設けるよう、法整備 権利者の許諾を得ずに著作物を利用し、著作権者の権利が侵害される被害が頻発しています。権利者の許諾なく学習した、または許諾を得ない著作物を元に生成をした場合に対して、法で罰則を設けるべきだと考えます。（学習行為も対象に含める理由は、先述の通りです）

【個人からの意見】

	・著作権侵害の有無の判定について 著作物の許諾なき利用で、著作権者の権利や利益が不当に害される被害が頻発しています。 「AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」ー 権利者のための手引き ー」には下記のように記されています。 「生成された画像等に既存の画像等（著作物）との類似性（創作的表現が共通していること）及び依拠性(既存の著作物をもとに創作したこと)が認められ、かつ、権利制限規定の対象外である場合は、既存の著作物の著作権侵害となる。」この法は今後も有効であるべきだと考えます。(ただし、権利制限規定については著作権者の権利を守るための改訂が必要だと考えます) ・AI 生成物と判別できる表記を義務付ける AI 生成物ではない著作物との区別をつけるため、この表記は必要だと考えます。 ・許諾なき収集に罰則を設ける 著作権者が AI 学習を拒否する意思を示したにも関わらず、学習・生成をされる被害が頻出しています。これらを防ぎ、著作権者の権利を守るためにも、学習拒否の意思表示（robots.txt での収集拒否、注意書き、透かし、学習のための複製を防●する技術的な措置、等）がされている著作物に対して希望を無視して学習した場合、罰則を設けることが必要だと考えます。 ・オプトアウトに応じない場合に罰則を設ける AI 学習を望まない著作権者が、既に著作物を学習されている被害が頻出しています。著作権者の権利と利益を守るためにも、著作権者から著作物の学習データからの削除（オプトアウト）を求められた場合、必ず応じるよう法で定めるべきだと考えます。 以上です。
564	著作元に AI 学習用にデータを提供したいか(オプトイン)、AI 学習されないようにしたいか(オプトアウト)など、著作者の意思表示や合意形成する標準を作ることを求めます。AI 学習用にデータを提供する場合でも、1 点の著作物の学習・利用に対して継続的な対価を支払うこと、著作権侵害や名誉棄損となる生成 AI による著作物は認めるべきではないことを標準として設けることを合わせて標準の中に設けるべきです。そして合意形成は人間間のみではなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすることが重要だと考えます。これらの標準を設け、この標準を国際基準となるように世界に向けて展開・発信することを行ってほしいです。これらを行うことで著作者の利権が守られ、著作者は安心して著作物を作成することができ、市場の損失を防ぐことが可能です。また事実ではない名誉棄損などの被害を防ぐことができます。
565	・市場競合を許す形で著作権の制限を許せば著作権者が将来得れるはずだった財産や権利を無限に奪われることになる ・近年生成 AI は元データの再現性や類似性が高くなる方面で進化していっている (https://spectrum.ieee.org/midjourney-copyright https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/studios-sue-ai-companies-or-ip-deal-1235785627/) フェアトレーニングかどうか学習段階の是非が争点の他国（https://completemusicupdate.com/us-copyright-office-boss-says-shes-kept-up-at-

【個人からの意見】

	night-by-the-speed-at-which-ai-is-developing/）と違い 学習無罪で出力物の類似性で判断しようとする日本の現状の方向性では違法になる出力物が多くなり開発面でもかなり不利になっていくのではと予測できる ・著作権者を守り、権利制限に折り合いをつけるための三十条の四の但し書きは現状形骸化しており現状の日本は余りにも無法地帯である、 世界中の知財が絡む以上我が国だけの問題ではなく規制を進めている諸外国と足並みを揃えなければ摩擦が生まれることは必須であり国際的にも重要な事柄だと感じる 各団体が声明を出しているようにどうか新たな立法やガードレールの制定も視野に入れて知財を保護する方向にも動いて欲しい。
566	AI に学習可不可を元のイラスト・素材を提供する側から明確に提示があり、それを反故にして学習した者に厳罰を与える、ような法規制をしてほしいです。生成 AI を使用した場合、生成 AI を表示する義務も必要かと思います。生成 AI によってクリエイターが減ることにより、日本の誇る芸術的な側面を損なうことになります。尚且つ偉大なクリエイターの長所や特徴を潰したうえで傷つけ、そういった嫌がらせも散見されます。イラストに限らず、海外ではディープフェイクに使用されるとして規制されています。ディープフェイクによる被害はすでに各所で起きている上にそれは AI によるものなのは明らかなので、法規制を迅速に定めてください。
567	広告として SNS 上に作品をあげるのは現代において必要不可欠といっても過言ではないのに、作品をあげると、「生成 AI にお前の作品を読み込ませた。」「[redacted]」などの嫌がらせが起こっている。何故自身の作品を勝手に使われることを許容しなければならないのか納得行かない。作品を作っても作っても悪用されている状況で作品を作る、公表するのはどんどん精神的に厳しく、創作の場が育つとは思えない。 今の法律では生成 AI の生産速度、量に対して追い付いていない、抑止力として規制が絶対に必要であると考える。
568	現行の著作権法 30 条の 4 においては、非享受目的の利用に限り著作権を制限し著作物の利用を許すとなっております。しかし現状は、データ蒐集者が非享受目的を標榜して蒐集したデータセットを利用目的を限らずに公開し、開発者がそれを使用してデータ元となった著作物の表現等を利用者に享受させるための生成 AI 開発を行っているのが実態です。言わば抜け穴が存在し、事実上享受目的が併存する用途に著作物が無断で使用され、しかしデータセット公開義務すら無い現在いくらでも言い逃れができる状況にある。この事実は既に周知され始めており、被写体となる機会の多い人物やクリエイター達を中心に生成 AI 自体に対する強い忌避感を醸成しております。ディープフェイク大量生産等の社会的な問題も合わさり、生成 AI への悪印象と反発は今後も強まる一方と予想され、これらの問題を解消しなければ生成 AI の普及も絶望的です。小手先の解釈変更で強引に合法と言い張ったところで、実害が抑えられないという点が変わらないのであれば国民側の対応が変わることはありませんし、それだけ問題を孕む物に合法という判断を出した政府への不信・反感が追加されるに過ぎません。検索や解析といった有用な分野への影響を考慮すると、30 条の 4 の改正ではなく生成 AI に対する新規規制法の立法を求めたいと思います。具体的には 1，生成 AI の開発に利用するデータは肖像権や著作権の切れた物と、利用する肖像・著作物の権利者を確認した上でその権利者に直接許諾を得た物に限る。 2，データ利用許諾の段階で権利者を詐称してデータ提供を行う者が居た場合に対応するため、使用したデータは全て保護をかけた上で公開し、データ権利者は当該データの権利者である事を証明できる限りデータ利用差止めの権利を持つ。 3，生成 AI による生成物には人間の耳目で判別できるウォーターマークや注意書き等と、機械可読な電子透かし等を生成時に義務付け、それらを意図

【個人からの意見】

	的に削除した者への罰則。 最低限、上記のようなオプトイン・オプトアウトの権利の保障と AI 生成物の明示義務化を求めます。EU の AIact や GDPR をほぼそのまま丸写しでも良いのではないでしょうか。実際にこれに近い形式で開発され、日本初の Fairly Trained 認定を受けた Mitsua likes(https://elanmitsua.com/)が存在し、これに限っては生成 AI による無断データ利用を問題視している方々からも概ね好意的な反応が見られます。この事実は、徹底的な契約の遵守、十分な透明性・安全性確保と、厳正な法整備によりそれらを保証する事にこそ、生成 AI 分野における日本の勝ち筋があると示しているように思います。 著作権法第一条に「これらの文化的所産の公正な利用に留意しつつ、著作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与することを目的とする。」とある通り、公正な利用である事とその上で著作者等の権利の十分な保護が、文化の発展には重要です。利用一辺倒になり公正さを蔑ろにするような事は無いようお願い申し上げます。
569	現状、マンガの作画者やイラストレータの絵柄、声優の声質を無断で AI に学習させ、本人の名前であるかのように剽窃して金銭を伴う頒布を行う者が大量に発生しており、これは原案となる画風や声を持つ者のアイデンティティ権　パブリシティ権 著作権の公衆送信権　氏名表示権　複製権　上映権　口述権などの侵害が野放しになっているのが問題である。また、一般人の顔や体を生成 AI にて合成、変形させ、あたかも別人であるかの体裁でポルノ動画や画像を頒布する悪質な生成 AI 利用者も激増しており、一般人にも実害が出ている為、規制と発信者情報開示命令による責任追及をよりしやすくする事も喫緊の課題であると考えます。現状文化庁の認識では、商標権、意匠権、については対象外としているが、商標権、意匠権にも画像や文字など、人間の意匠がこめられたものがあるので、著作権での規制と同様の規制が必要だし、権利者の権利が侵害された際にも、その都度弁護士を雇っていては費用がかかりすぎて泣き寝入りせざるを得ない状況が現実に起こっているので個人でも簡便に申し立てができる制度の制定が必要。 また、クリエイターが権利を主張しようにも、権利者に無断で AI 学習した者が、販売物をアップロードする際に IP アドレスを隠すための隠れ蓑として、NORDVPN　EXPRESSVPN など「ログを残さない VPN」を利用して故意に訴訟や発信者情報開示請求を回避する者が後を絶たないので、著作権への無断 AI 学習と並行して、悪質な生成 AI 使用者による犯罪行為の隠れ蓑となっている NORDVPN　EXPRESSVPN など「ログを残さない VPN」の規制や発信者情報開示命令の適用条件の範囲に VPN 会社も組み入れ、日本国法人としての登記も罰則付きで強制する必要があると考えます。 また、人格権侵害をした生成 AI 使用者に対して発信者情報開示命令を申し立てた時の開示義務のある情報として権利侵害をしたときに使用したデータセットやプログラムコードも開示対象を拡大し、人格権の侵害被害者が適切な差し止め請求権の行使ができるようになる事も望みます。AI への学習を行う際には、学習対象となるデータソースの権利者への合意形成を徹底すべき。AI 使用者が、AI でデータ学習した際には権利者からの照会があれば速やかに、身元情報、連絡先電話番号、学習データやプログラムコードを開示する手続きの整備と不法に開示しなかった場合の罰則や行政処分を求められる制度の制定が必要。無断学習や問題が表面化してから法律で規制がかかるまで 2 年のタイムラグがあり、この間を利用して反社会勢力は犯罪収益を得ている現状があり、法律での対応があまりにも遅い。
570	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）を、意思表示や合意形成を容易にする標準を定めてください。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉棄損となるような AI 生成まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望ましいです。これらの合意形成については人間間のみならず、「robots.txt」等での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。これらの標準が国際標準となるように世界に働きかけてほしいです。

【個人からの意見】

	また、AI 事業者等に対し、学習に用いたデータの詳細な概要の公開や、AI 生成物だと分かる様な実効性のある表示を義務づける等といった、AI 技術の透明性の確保をお願いします。これについては、欧州連合の定めた AI 規制法が参考になると思います。昨今は AI 生成物が氾濫している様を少なからず散見しております、その為、生成 AI を用いない手仕事のコンテンツを購入しようとしても見分けがつかない場合がある為に購入に踏み込めず、機会損失となってしまいます。AI 生成物だと分かる様な実効性のある表示を義務づけなければ、コンテンツ市場自体の縮小につながってしまう為、2033 年までの目標である 20 兆円ほどの日本発コンテンツの海外市場規模は夢のまた夢になるでしょう。
571	2024 年 5 月 AI 時代の知的財産権検討会より出された「AI 時代の知的財産権検討会　中間とりまとめ」について、意見します。以下、ページ数と見出しを引用し、それぞれについて意見を述べます。なお私は職業イラストレーターで、著作物の、AI による無断学習を違法化することを望んでいます。 【P17】「(ウ) 海賊版等の権利侵害複製物を AI 学習に供する場合の考え方」 データセットは海賊版そのものである。 例 1[redacted] [redacted]とは、無断転載サイトである。私が描いた絵もここに無断転載をされていることを確認した。[redacted] は [redacted]のデータセットを使用していることを公式が認めている。データセットの開示が法で義務化されていないため、どの企業がこれ（海賊版のデータセット）を使用しているのかが分からない。 例 2.[redacted] [redacted]による AI。 X にはユーザーによる大量の無断転載画像などが投稿されているが、[redacted]はこれらを全て [redacted]に学習させている。[redacted]は一般ユーザーに公開され、誰でも気軽に使用することができる。 現行法でも、海賊版を AI 学習することは違法である。よって、[redacted]のデータが含まれる AI、[redacted]は海賊版を学習した違法 AI である。 海賊版の定義：著作物を著作権者の許諾無しに無断で複製、頒布したもの。 AI による無断学習は海賊版にあたると考える。なぜなら、(出力物ではなく) データセットそのものは著作者の許諾なしに無断で取り込んだ著作物であるから。更に、生成 AI とは機械は自ら考えて「新しいものを創造」しているのではなく、既存の作品、データセットの中から切り貼りをして「合成」しているだけである。いわゆる人間の学習と同様に考えるのは間違い。 【P20】「ウ AI 生成物の著作権法による保護」 全面的に反対する。私はクリエイター（職業イラストレーター）だが、考えの前提が違っている。生成 AI は機械は自ら考えて「新しいものを創造」しているのではない。既存の作品、データセットの中から切り貼りをして「合成」しているだけである。これらデータセットの中身は著作権法によって保護されずにデータセットに取り込まれている。その切り貼りした合成データを、出力者の著作物と認めるのはおかしい。また、元のデータの著作物は守られるべきである。生成 AI 技術が抱えるブラックボックス問題。AI のニューラルネットワーク内では AI 自身がどのようなルールで膨大なデ

ータを処理しているかが明らかでなく、AI の判断プロセスや根拠は説明不可能または人間に理解不可能なケースが多い。そのため、データセット内に含まれているものがどんなものなのか開発者自身でもわからず、生成されるものもコントロールすることが難しい。コントロールできず、指示していないものが出力物に含まれるのに、出力者の著作物になるのはおかしい。

【P33】「ア 肖像権の概要」
肖像権は「被撮影者」と記載されているとおり、この権利は「写真」を前提にしたものであり、生成 AI にそのまま流用できる考えの法ではない。

【P35】（２－１）「AI が生成したコンテンツを利用者が識別できる仕組み」
「ア AI 生成物であること等の表示」←利用者が選べるように表記必須にしてほしい。手描き詐称も多く存在する上、文章生成では偽情報が多いため、「偽情報かもしれない」という防衛を働かせることができるようになり、信じてしまう確率が下がる。

【P38】（２－２）フィルタリング
技術による対応のひとつとして、フィルタリングが挙げられている。概要としては、既存の著作物などに類似したものは出力されないように AI 側が入出力を抑制しているとのこと。これの問題点としては、この機能のブラックボックス問題が挙げられる。AI のニューラルネットワーク内では AI 自身がどのようなルールで膨大なデータを処理しているかが明らかでなく、AI の判断プロセスや根拠は説明不可能または人間に理解不可能なケースが多い。そのため、データセット内に含まれているものがどんなものなのか開発者自身でもわからず、生成されるものもコントロールすることが難しい。既存の著作物に類似したものを出力させないためには、既存の著作物が何であるかを AI が知らなければならない。しかし、全世界には無数の著作物が存在しており、インターネットでも検索しきれない。ネット上には画像登録されていない商業キャラクターもたくさん存在する。これを出力しないように AI をコントロールすることは不可能である。AI 推進派より「人間も同じで、既存の著作物に類似したものを創作してしまうことがある」という意見をいただいたことがあるが、まったく別物である。生成 AI のデータセットには海賊版そのもののデータが含まれている。また、例えばドラゴンボールのキャラクター孫悟空の声を出してくれと指示した場合、人間は全く同じ声を出すことはできないが、生成 AI はデータセットにそのキャラクターの声そのものが含まれているため、全く同じ声を出すことができる。

【P40】「（２－４）画像に特殊な画像処理（学習を妨害するノイズ）を施すことで学習を妨げる技術」
現状、著作者の権利は守られていない。なぜなら、著作権法等により、AI による無断学習は規制されておらず、合法だと解釈されているから（この資料にもたびたび出てくる)。それにもかかわらず、データを無断で収集している AI 技術を守ろうとしている。まずは著作者の権利が守られるようになってからこれに留意すべきだと思う。

【P41】「イ 学習用データからの除外（オプトアウト)」
著作物は守られるのが当然なのであって、オプトアウトの考え方自体が AI 事業者目線でしかない。クリエイターは己の著作物が守られるべきである。

【個人からの意見】

	また、AI 事業者は企業なのに対しクリエイターは個人であることが多い。立場の差を利用されやすい力関係という前提のもと、保護対象とすべきはクリエイターである。現在は、権利が守られるべきクリエイター側のみが保護するための労力を負担している。AI 事業者に負担させることが適当か？と書かれているが、無断で学習させておいてなぜ著作者に負担を強いるのか。いや、強いるべきではない。 【P49】「(イ) 学習データの追跡・特定」 目的が違う。対価還元のためではなく、学習されたくない人のデータが含まれていないかどうかの確認をできるようにすべき。クリエイターの権利が無視されている。 【P51】「イ 著作権法との関係」 生成 AI の登場により、作風の模倣は特別な技術を必要とせずに可能になった。よって、著作権法で保護できるように改定することが必要。「享受目的が併存するものとして、許諾が必要な場合もあり得ると整理されている。」とあるが、現在の使用方法の殆どが既に享受目的と思われ、許諾が必要だと思う。現在も被害が増え続けており、早急な規制が必要。 【P54】「オ 上記検討を踏まえた対応策」 「「法」による対応に限界がある部分は、「技術」による対応（上記３）や「契約」による対応（上記４）も活用しながら、「労力」や「作風」（アイデア）の適切な保護と活用のバランスを探ることも考えられる」とあるが、既に被害が拡大しており、技術と契約による対応では限界を超えているので、法での規制が必要。 【P61】「イ 肖像権及びパブリシティ権等による対応の可否」 「一般的な判断基準と異なるところはないと考えられる。」とあるが、異なる。他の技術に比べ、「特別な技術が必要なく」「短時間で大量に」「とても精密で真偽の判断が難しいものが生成できる」ことが特徴である。 【P63】「【参考】ディープフェイクに係る海外における法規制動向 」 海外各国では法規制が進んでいるのに対し、日本はガイドラインのみで法規制が存在しない。海外からも批判が強まっている。ガイドラインは「(しないよりは) した方がいい」という予防的観点であり、現在の被害を見ても法規制が必要な段階である。 【P67】「ア 法・技術・契約の相関関係（侵害リスクへの対応の観点から)」 現在、特に画像・映像・声の生成 AI はほぼ全て享受目的であるが、著作権者の許諾はほぼされていないことから、現行法では対処できていないと考える。

【個人からの意見】

	【P68】「(【契約の観点】)」 対価還元とあるが、そもそも著作物を販売したくない著作権者がいるという前提が抜けている。自分の著作物を守りたい権利者が守られない。 【P70】「(イ) AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて」 「著作権法の保護対象ではないものの、クリエイターの投下資本回収機会確保や人格的利益を保護する観点から、作風や労力、投資等へのフリーライドからの防御として、クローラによる学習を拒絶するなどの技術的な対策を講じることも許容されるとともに、それらは尊重されて然るべきである。」とあるが、守られるのが当然なのであって、防御策を許容という AI 事業者目線でしかない。クリエイターは己の著作物が守られるべきである。また、AI 事業者は企業なのに対しクリエイターは個人であることが多い。立場の差を利用されやすい力関係という前提のもと、保護対象とすべきはクリエイターである。 【P72】「〔参考〕各主体に期待される取組事項例」 生成 AI による被害は拡大しており、また内容も深刻である。現行法では規制するものがなく、ガイドラインのみである。技術と契約による対応や、事業者や個人のモラルに依存した対応では限界を超えており、法での規制が必要。 【P91】「開催状況」 関係者ヒアリングが行われているが、ヒアリング対象者が AI 活用側に偏っている（AI 事業者、利用者)。学習データセットにデータを取り込まれたくないと主張する団体へのヒヤリングが足りない。また、AI 戦略会議のメンバー、およびその傘下の AI 制度研究会のメンバーは全て技術者や工学系研究者や企業の取締役といった利活用者で占められており、主に著作権侵害の被害を被っている団体やフリーランスやクリエイターの名前はないため、被害を受けているクリエイター達を必ず毎回参加させ、広い間口からの意見を聞いてほしい。
572	はじめに 私は、半導体製造装置の制御ソフトウェア開発業務に携わっています。AI をはじめとした様々なハイテク産業の発展で日々の生計を立てている身です。AI は従来解決できなかった様々な社会課題を解決できる可能性があることを理解しています。しかし、一方で AI の学習データとして一方的に搾取され続けているクリエイターの方々を見ると、AI の有用性、公正性に疑問を感じざる負えません。AI 産業の有用性のみ目を向け前のめりなるのではなく、公平・公正な分配を可能とした社会を目指して必要な法規制の実現を心から願います。以下に「AI と知的財産権」についての意見を述べさせていただきます。 1,学習データ収集方法の公正性について 私は、すべての学習データは著作者の許諾を得てから使用するオプトイン方式の採用を望みます。クリエイターの方々が自らの人生で経験した出来事から独自の解釈を経て完成させた知的財産を一方的な方法で搾取し続けるのは「やりがい搾取」であると感じざる負えません。そして、人が生み出した知的財産にもコストがかかっているという基本的な事実を考慮するべきです。AI の学習データとして知的財産を使用する際、許諾を得て対価を支

【個人からの意見】

	払い使用することは、企業から立場の弱いクリエイター等の個人へのお金の流れを生み出し、個人の生活基盤を作るための糧となります。そして、その生活の中で個人が作成した知的財産を対価を支払ってから企業が利用することで良好な循環が生まれると考えます。 2,日本独自の文化の流出の懸念 AI において学習データさえあれば比較的簡単にあらゆるものを実現できてしまうことは日本独自の知的財産の流出を招き、日本文化の強味がなくなってしまう可能性があると考えます。世間に対して発表した知的財産を機械的に模倣できることは、オリジナルの価値の毀損につながります。クリエイターが生み出してきた日本文化を守るため、AI 学習に規制を設けることは日本文化の独自性を担保するために必要な手段だと考えます。私は、人が人生の中で経験し得た主体性のある知識と技術によって作られた作品が好きな人間です。彼らが今後も日本文化の一翼を担う重要な財産であると考えます。クリエイターに対して機械学習の対価を支払うことは社会の公平・公正さの向上につながり持続的な文化の発展に必要です。
573	現在の生成 AI、特に画像生成系にはフェイクニュースへの画像利用、フェイクポルノ、無許可で画像を学習に使用など問題点が多くあるように感じます。海外でもこれらを争点とした裁判が行われており、日本は現状問題点の認知や議論が非常に遅れていると考えます。こと著作権侵害に関して日本は諸外国と比べ非常に甘く、このままでは日本はクリーンではないコンテンツを打ち出す国だと海外から認識されてもおかしくないのではないでしょうか。また、この点を放置することにより日本のクリエイター業界の衰退も招くと考えます。日本の強みを自ら捨てることのないようお願いいたします。生成 AI の開発・利用を推進するのであれば、きちんと規制法を整備した上で、クリーンなデータセットを利用した生成 AI の活用を主眼に置いていただきたいです。
574	昨今の生成 AI による問題を国が放置し、先進各国から大きく遅れを取っていることに、強い不安と不快感を覚える。現状の生成 AI に含まれるデータは著作権侵害と現実の児童ポルノにより成り立っており、生成するだけで誰かへの攻撃にしかなり得ない。また、容易く他人の写真を捏造出来てしまう仕様によって、猥褻画像の捏造などで被害を受ける人が既に多く出ているのに、生成物へのクレジット明記など法制化すらしない日本政府は、AI 後進国として各国から見下げられている。
575	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。
576	現状の生成 AI は制作者の許可を取らず、拒絶する手段や自分の被害の明確化もできないブラックボックスなデータセットありきで運用されています。作品という商品を盗まれ、フェイクニュースやヘイト、悪質なポルノなどに利用されていることは、犯罪の片棒を持たされるようで耐えられません。AI 認識阻害、サインやウォーターマークなどを付け、少しでも被害を受けないように努力していますが、生成 AI はそれらをすり抜ける様日々改良されていくのでイタチごっこです。 生成 AI には最低限 -生成 AI 出力品だとわかるウォーターマーク

【個人からの意見】

	-データセットに含まれる画像、動画の公開 -作家に極端に似せた出力品、そのポルノなどを不正競合として取り締まる法律 -AI 出力品による著作権侵害、ディープフェイク、ポルノに対する明確で総括的な法規制 などの規制をしてもらいたい。現状の生成 AI ではクリエイターの助けにはならない。他人への脅迫や暴力、権利侵害などの被害ばかりを出している悪意に塗れた無法地帯そのものである。免許制にする事も考慮してもらいたい。
577	海外では、生成 AI からクリエイターを保護する方向で法の規制も始まっており、日本も追従しなければ、自国のクリエイターやコンテンツを守ることができないと考えている。 参考： ブラジルでは上院で以下の内容が盛り込まれている AI 法案が可決されている。 ・AI 開発者は、トレーニングするに著作権保護された素材を公開する義務 ・クリエイターは、自らの作品を AI トレーニングに使用することを禁止する権利を持つことが可能 Creators Celebrate Brazil's Senate Approval of AI Bill but Prepare for Tougher Battle in the Lower House https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle イギリスでもクリエーターの作品が無報酬で複製されるのを防ぐため、英国で AI モデルの透明性強化を義務付けられる法案の検討が行われている 英国、生成 AI の透明性強化を義務付け検討 https://www.nikkei.com/prime/ft/article/DGXZQOCB194540Z11C24A2000000 アメリカのカリフォルニア州では学習データの開示を義務付ける法案（AB2013）が可決。 生成 AI 開発者に対し、AI の学習に使用されたデータの情報を自社のウェブサイト上で開示することが義務付けられる。 米カリフォルニア州知事、新たな AI 法案に署名、学習データ開示とプライバシー保護を強化 https://www.jetro.go.jp/biznews/2024/10/ea513ced0c42a432.html また、カリフォルニア州では生成 AI で作成されたコンテンツに出所データの開示を義務付けるとともに、利用者に提供される無料の識別ツールによって生成 AI によるコンテンツであることを検出可能とする法案（SB942）も可決済みである。 米カリフォルニア州知事、ディープフェイク関連の 9 つの AI 法案に署名 https://www.jetro.go.jp/biznews/2024/09/a5ec5ef37532a9d9.html

【個人からの意見】

このように海外では、徐々に学習データの透明性を高め、クリエイターが作品をトレーニングに使用できるかどうかを選択できる動きが出てきている。経済規模も大きくなってきているアニメや漫画などのコンテンツを多く有している日本こそ、コンテンツやそれを支えているクリエイターを保護すべきで、搾取対象にしてはならないと考える。

ゲームやアニメのキャラクター画像が無限に生成されてしまい、クリエイターの名前も使用されてその人と見間違うような画像が生成されている状況が、知的財産を保護する上で健全とは考えられない。
参考：
NovelAI V3 のデータにあるイラストレーター、漫画家などを調べてみた。Ver.2
[redacted]

海賊版と言っても良い漫画を生み出す生成 AI も登場している状況。
DiffSensei: Bridging Multi-Modal LLMs and Diffusion Models for Customized Manga Generation
https://jianzongwu.github.io/projects/diffsensei/
→データセットとして 43,264 ページの漫画が含まれているデータセットも配布されており、これが海賊版として止められないのであれば、どんどん経済損失は増えると思われる。

また、現在はクリーンなデータを使用した画像生成 AI や LLM も登場しており、知的財産保護の観点からもこう言った企業や活動を推進していくべきと考える。

参考：
Fairly Trained
https://www.fairlytrained.org/

画像生成 AI Mitsua Likes
https://elanmitsua.com/
・オプトイン/オープンライセンス/パブリックドメインのみ学習
・AI 生成データ(画像/テキスト)の学習なし
・既存の基盤モデル不使用(既存の CLIP も不使用)
・学習データ全開示

【個人からの意見】

	・Fairly Trained 認定(日本初)
578	生成 AI は構造上データセットの内側でしか生成出来ず、ランダム要素が絡む為、正しいデータセットを使用しても誤を生成しうります。故に、生成 AI が存在する世界と存在しない世界では、存在しない世界の方がより情報の精度が高く価値が有ります。本計画の目的は知的財産の活用であり、生成 AI はその手段の選択肢の一つにすぎません。そして生成 AI が生み出した、精度の低い、人力ではあり得ないデータ量で、その知的財産を質と量の両面から汚染しています。手段と目的を違えるのは阿呆です。この二年間の阿呆な振る舞いを反省し、情報の質を落とし、価値も落とし、信用すら地の底まで落とした生成 AI の活用を諦めて世界と足並みを揃えて規制へと舵を切って頂きたい。最低でも銃刀等と同程度に使用者の選別管理を行わないとデータの汚染が止められず、活用すべき知的財産の価値が棄損されます。
579	生成 AI はデータセット作成及び追加学習をする際にクリエイターの作品や一般人の記念写真に対し無断で学習が行なわれ、それにより著作権侵害によるクリエイターへの搾取とディープフェイクポルノ被害が起きています。それにより、クリエイターの低賃金化や廃業、ディープフェイク被害者は現状では基本的に被害者の女性や子供は泣き寝入りせざるを得ない問題が起きており、政府は経済優先でそれらの問題をおざなりにしているのは問題だと思います。生成 AI についてはデータセット開示義務化と画像や文章を学習する際は権利者から必ず許可を取る、無断転載を取り締まるなどの取り組みをし、今後はクリーンなデータセット構築を義務付ける取り組みが必要だと思います。
580	現在普及している生成 AI は、知的財産権を侵害するのではないかと考えます。今現在使われている生成 AI ソフトはプロアマ問わず、人が苦労して描いた作品を学習と称して無断で大量に取り込み、本人作と見紛う作風を真似た偽物を簡単に作成出来る。これにより、「作者の未発表贋作」を作れてしまう危険性があり、実際にプロイラストレーターが無断で作品を取り込まれ、作家本人が描いていない性的嗜好の強い絵（R18）や、残虐な絵に改変された生成 AI イラストを無断でばら撒かれる被害が既に起こっている。著作権の侵害行為だ。被害にあったイラストレーターは止めるよう犯人に要請したが犯人は聞き入れず、さらに X（旧 Twitter）でイラストレーター本人になりすまし、偽物が本人にすり替わろうとアカウントを擬装した。このように AI イラスト生成には手軽に著作権を侵害する用途に使え、また、AI イラスト生成ソフトが過去に「学習」した先人達の著作権が切れていない作品は、膨大な数にのぼる。さらに、AI が「学習」と称して取り込んだ画像の中には本物の遺体や犯罪の写真、卑猥な写真を沢山取り込んでいる。これに、やらひ「学習」と称して実在の人物、とりわけ未成年の写真やゲーム、アニメ、漫画のキャラクターを混ぜて出力させると、本物と見分けのつかないリアルなポルノ画像を自分や家族や俳優やアニメキャラクターで作る事が出来てしまう。げんに実在の俳優が実際の写真と見紛う精密なタッチで、脱いでもいない裸の写真として出力された、いわゆるフェイクポルノにあたる事例もある。実在の子供の写真を悪用して児童ポルノを AI に生成させた事案もある。イラストレーターが自身のイラストを第三者に勝手に取り込まれ、イラストレーターが描いていない卑猥な作品に改変された画像を SNS に上げられ、作者の尊厳を著しく傷つけられる事案が起こってもいる。また、これらをグッズなどに勝手に加工し販売して利益をあげる者も現れている。現状では生成 AI を喜んで推進する事は出来ない。容易に犯罪性のある画像や動画を作成でき、作者になりすます事が出来るからだ。著作者人格権を尊重されない現状、AI を悪用したなりすましや人格攻撃に対処する規制や罰則が無い現状では生成 AI を政府が推進する事に反対します。また、世界的にも生成 AI を利用したコンテンツはイメージがすこぶる悪く、商品のイメージを悪くすることが懸念されるので大金を投入するには非常にリスキーな事業であると言えます。
581	生成 AI で出力されたものと、人の手によって作られたコンテンツを明確に分ける事と、AI 出力物である事を明記の義務化をすべきと考えます。現状 SNS を中心として、生成 AI によって出力された画像及び動画等が出回りだし、それが人の手によって作られたかどうかが一目で判断できず、真贋を見

【個人からの意見】

	分ける事が出来ないユーザーが人間が作ったもの若しくは実際に現実で起こった出来事だと騙されてしまう事例があります。実際に災害情報のディープフェイク情報が出回り、ネットニュースとして取り上げられた事例が存在します。同時に実在人物の写真や動画等を利用し、裸に加工したものをネットに流出させるという被害もあります。AI の出力物と生成 AI そのものを規制しない事により特別技術を持たない悪意ある人間が上記のような被害を拡大させていく現実が実際に起こっている現状は見過ごせるものではないと考えます。そして元々の問題として AI 学習のために権利者の合意無く著作物等がデータの一部として利用されてしまう問題もあり、学習されたくないという意思表示を可能とすべきです。即座に厳しい規制を敷くことが難しくとも、AI 出力物である事を明記する事の義務化は必要です。今のまま放置すれば AI 出力物はどんどん人の手によって積み上げられてきたコンテンツ市場の土台を食い潰していき、海外市場規模を大きくしていく事は困難なのではないでしょうか。
582	(A3) AI と知的財産権 AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン)、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト)、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。 AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。 E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 (1) コンテンツの海外販売 日本発のコンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とするとの目標を設定することに賛成します。そのための施策として、どのようなコンテンツが人気であるかの情報収集と統計処理に取り組んで欲しいです。生成 AI 出力物が人気なのかどうかの調査も必要です。 (2) 生成 AI 出力物である表示の義務化 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、20 兆円どころではなくなります。 (3) キャラクターの保護制度 知名度のあるキャラクターについて、イメージを悪化させる表現からの保護の在り方を検討して欲しいです。許容されるパロディの範囲を類型化し、表現の自由について議論しやすいようにして欲しいです。そして、人間であれば名誉毀損となるようなキャラクターへの投資の成果を破壊するような表現、例えば、アダルト化、喫煙シーン、創作者の意図の冒●などは、民事上、刑事上の責任を負うことを明確にして欲しいです。
583	規制を受けないことでクリエイターから知的財産を不当に略奪し続けて不正競争に当たる AI 事業者から、利益享受されているとおもわれる人物等が、知的財産を話し合う会議に何故名を未だに連ねているのか。国内の議論が推進一辺倒になり、規制を有耶無耶にしてきた数年間、国際的に大きな遅れを招いた責任を彼らは一切取っておらず、ディープフェイクを蔓延させ、国内の数多のこの国の宝であり未来であるはずの各業種のクリエイター達を疲弊させ続け、未来の芽を摘み取ってしまい、国民の人権や財産を大きく毀損してきた由々しき事態を重く受け止め、内閣府の AI 関連の議会の出席者は早急に改めるべきである。まず国内外で活躍するこの国を代表するクリエイターをもっと有識者として戦略本部や構想委員会に参加させるべきである。この国のクリエイターの未来を話し合う場で知的財産権を有するクリエイター不在は不公平極まりない上に、そのために大きく国益を損なっていることを自覚すべきだ。

【個人からの意見】

	・他者により知的財産にあたる自己のデータが AI 学習されないようにしたい場合のいわゆるオプトアウトの規制法の整備。 AI 事業者にはオプトアウトされたものの利用は権利侵害に当たるため利用を避けるように厳守させ、オプトアウトされているはずの同意の得られていないデータで不当に利益享受していた場合には罰則を設けることがこの国には急務である。
584	・生成 AI の学習に対する規制と、著作者を守る仕組みが必要なのではないか 生成 AI 技術の進歩に対し、法規制が追いついていない印象。AI の学習は著作者の許可を得ずに行われている物もあり、それによって生成された画像が、製作者の知らないままに著作権を侵害してしまうのではないか。また、本来技術が必要とされるイラスト制作を AI が簡単に生成する(実際はこれも技術の結晶だが、一般のユーザーは「簡単」と感じるだろう)ことで、クリエイターの軽視に繋がることが予想される。実際現時点でクリエイターを軽視している AI 生成者は多数存在している。軽んじられたクリエイターは果たして活動を続けるだろうか。貴重な技術が他国へ流出したり、筆を折るなどして永遠に失われるのではないか。日本のクリエイターを守るために法を整えることは必須であると感じる。先日、日本の重要文化財や国宝が海外のゲームに無断使用されている話を聞いたが、これも生成 AI 由来だと聞く。知的財産も同じ道をたどるのは想像に難くない。専門家ではないため拙い意見ではありますが、AI 技術を素晴らしいものと感じるからこそその影響力の強さを危惧し、意見を提出致します。
585	「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」とありましたが、どこまでが守られるのか非常に不安です。実在の人物、イラストレーターの絵、キャラクターを守ろうという発言は見かけますが、漫画家や編集者ですら背景は AI でいいと発言しています。私は長年漫画の背景を描くことを仕事にしてきましたが、私が描いたものもどこかで既に学習データとして読み込まれているのに私には一円も入らないまま仕事を失う事になるのは納得できません。また、海外では既に規制する方向で動いています。海外にコンテンツを輸出したいなら足並みを揃えるべきです。
586	AI の訓練データとして、著作物や個人情報が含まれるデータを同意のない状態で利用されることをまず一切無くしてほしい。そもそも現状の、訓練データ化してほしくないと明確に意思表示しているにも関わらず同意も無く AI の訓練データとして知的財産が無断で利用されている状態が異常だと考える。このような状態で知的財産権という権利がちゃんと機能しているとは到底思えない(もし対応できる場合があったとしても国内外で大量に侵害されている権利に個人では対応しきれない)ので、まず同意のない状態で訓練データとして利用されるのを防ぐのが最低限必要だと考えます。加えて、第三者が本人だと偽り、許可なく AI の訓練データとして知的財産を利用する行為、また訓練データとして利用された著作物が後に他者の著作権や商標権、特許権などを侵害していたことが判明した場合のことを考えると、もしそのようなことが発生した場合その訓練データを一度破棄し、該当物が訓練データとして利用される前の状態に完全に戻すことを強制する必要があります。(一度訓練データとして利用された場合アプトアウトしても内部にデータが残る、また残っていないことを証明できないので) さらに、上記のような訓練データとして本人に許可なく無断利用されることや、訓練データとして利用されているものが著作権や商標権、特許権などを侵害している可能性を考えると訓練データは現状のブラックボックス状態ではなく完全に公開し、誰しもが容易に確認できるようにする必要があります。また、AI によって生成、合成された物が AI 製かどうか分かるようにする仕組み、どの訓練データによって生成、合成されたのかを明確化する仕組みも著作権の存在意義や写真や映像の証明の偽造に関わることなので絶対に必要です。このことから上記にあげた「訓練データとして利用されるのを防ぐ」「もし訓練データして利用されたものが権利侵害物だった場合元の状態に戻す」「訓練データは誰もが勝手に利用されていないかを容易に確認できるようにする」「AI によって生成、合成されたものは AI 製であることを明確にする」「どの訓練データによって生成、合成されたのかを明確に

【個人からの意見】

	する」ができるような仕組みを作ることが望まれます。
587	まず第一に優先すべきは人間の著作物、著作権の保護であると考えます。多くのクリエイターは現状の生成 AI を望んでいません。現状の生成 AI のシステムが人間の著作物を無断で学習していることは、現状の被害をみても人権侵害と言ってもいいほどのものに他ならないと考えます。著作者の人権、著作権を保護することは著作者の知的財産を保護することにも繋がります。著作者が自身の著作物を、生成 AI による学習について許可するか、許可しないかを決めることができ、生成 AI の開発、発展、使用において著作者の許可なく学習させる行為を取り締まることができる法整備をしていただきたいと思います。 また、著作者の保護なくして、日本のコンテンツの発展は考えられないと思います。日本国内でも海外でも生成 AI かそうでないか「分からないもの」は、それを楽しむ側にとってはお金を払う対象にならなくなってきています。生成 AI による創作物が経済発展の対象となっているか、世界基準で再調査をされた方が良いと思います。 最後に、生成 AI は環境破壊にもつながっている点についてはどのように対策をされるのでしょうか。世界を牽引するような日本のコンテンツ発展をお考えですが、人権保護、環境保護、気候変動への対策が世界基準でなされる中、現在の政策で世界を相手に出来るか、甚だ疑問です。
588	各省庁で提示された資料に法的拘束力が無く、著作権者の権利が不当に害されている現状を全く理解されていないように感じました。特に文化庁に資料では、海賊版の機械学習利用は慎むべきなどというゆるい内容でした。海賊版の利用はどのような利用形態であれ存在してはなりません。著作権の権利制限範囲である私的利用を含め、30 条の 4 の権利制限であっても不当に海賊版を利用するプログラム開発は法として規定し禁止すべきです。 また、現状のあらゆる生成 AI の機械学習過程においては権利制限は適用されないと考えます。元著作物の特徴が元著作物と同じ形態で顕れるもの(テキストを学習しテキストを出力、画像を学習し画像を出力)などは明らかに享受目的であると示すべきです。実際に権利制限せずとも、実著作権者に許諾を得たことが第三者に公にされた画像生成 AI、Mitua Likes が公開されました。文化庁等の推奨内容にも合致している国内で初めての例かと存じます。このような開発を推奨し、元著作物権利者の利益や業務を害し、自身の著作物を不当に利用したものを利用し開発した生成 AI でその著作権者が不当解雇や業務において不利になる現状を改善してください。著作物を利用しプログラムを介して同等のものを出すのはどう考えても同一性保持権侵害です。権利制限の適用範囲を享受目的などという曖昧な線引きにせず、明確に、”元著作物の形式と同様の出力への使用は権利制限の適用範囲外“とすべきです また、生成 AI による悪影響は著作権のみの問題ではないです。肖像や盗撮による不当なソースを利用した悪意ある画像生成 AI、海賊版データ Books3 を使用したテキスト生成 AI 等が蔓延っています。このようなものを法律でもって規制し、著作権や肖像権の行使を刑事で行えるように、また学習段階での利用にも権利行使可能にしてください。ディープフェイクやそのポルノの作成等は学習段階で権利行使できないと対策が難しいと考えます。有名でないと守られないとする現状の政府側の資料の主張は人権に反します。有名無名に関わらず全ての人が権利侵害被害から守られる必要があります。現状の韓国のディープフェイクポルノ被害やアメリカ選挙戦でのフェイクの流布などの事例を重大に捉え、悪用防止措置のないものや学習内容の開示できないもの、内容に権利物が含まれるもの等への強い規制を求めます。
589	重点施策が行われるべき項目は、ＡＩと知的財産権についてです。今日までインターネット上では、生成ＡＩのせいでプロから若いクリエイター、楽曲提供者、声優、モデルといった専門の知識を身につけた人達が人生を捧げて学んだ分野をＡＩの技術を用いて一般の人達が、グレーゾーンを駆使し人様の作品を盗みＡＩに数万枚も無断で学ばせ続け、挙げ句の果てには高額で大量生産するなどが横行しているのが生成ＡＩの現状になっています。

【個人からの意見】

	そして、創作物までには収まらず元内閣総理大臣である岸田総理のディープフェイクまでも作られるなど犯罪にしか使われないような行いが酷く目立っています。しかも２年前から生成ＡＩは、後々危ない存在になると危惧されていた事にも関わらず今まで一度も生成ＡＩに対して罰則や禁止などの重罪にしない点に関して憤りを感じています。 最近では、石破総理をサンタクロースの服を着させている写真を生成ＡＩで作成しインターネットに流していた赤沢りょうせいさんの呟きがあり、簡単に人物を生成されることや自分が知らない内に素材として無断で取り込まれ使用される事に危機感を感じておらず遊び感覚で作成していのを見かけ議員として無料で使えれば人物のモラルも関係ないのかと不快感でいっぱいでした。その上、コミックマーケットというアニメや漫画の文化を自由に創作し最大限に楽しむという界隈ではお祭りの様な大規模な祭典に[redacted]という生成ＡＩでイラストレーターを名乗っている人物が、生成ＡＩ反対の人物対して殺害予告まがいの話をする始末にまで発展していました。その投稿は、警察の方から訪問を受け呟きは削除されていたが、冗談でもしてはいけないことです。この人物だけでは無く多くの生成 AI 者が本来のクリエイターを[redacted]現状が続いています。この出来事から、[redacted]だと思われます。 最後に、アニメは日本の作品が良いと言われていた時代よりも酷い現状になっています。低賃金で働いている方もいる中、人の物で金を稼ぐ行為が横行し本来入るべきお金が入らず筆を折る人間もいます。ＡＩは時に便利であるが使用者によっては人間が必要とする職業を迫害する恐れがあります。 漫画村の出来事を思い出し今一度生成ＡＩを使用することでどんな問題が行われているのか政策を改めて下さい。
590	機械学習の中でも学習に使われるデータと同じ市場で競合する芸術作品や記事を生成する目的で行われるものについては、そのデータの制作能力を持つ権利者から将来的な販路・収入・評価などを奪う性質を持つため、基盤モデル開発の段階から機械学習に使用するデータの権利者に許可を取ることを義務化し、違反者には該当生成モデル及び学習データの破棄とデータ権利者への賠償金支払いを課すべきである。また無許諾データによって開発された競合性のある生成モデルと知りながら公開した提供者と提供に加担したプラットフォーマー及び無許諾を承知の上で利用したユーザーにも何らかの罰則を負わせるべきである。 ここで重要なのは競合性と許諾の有無であり、従来の著作権法で問題視される類似性があるかなどの話や海賊版サイトでデータ取集を行う問題や生成物を商用利用するリスク等とは一切関係がないことに留意。例えば、海賊版サイトではなくデータの権利者が自ら成果物をアップロードしている SNS から無断でデータ収集を行い、学習データとの類似性はないが競合性のある生成物を生成する能力のある基盤モデルを開発し、機械学習にデータを使われた権利者に作品などの制作を依頼せずに十分満足できる品質の代替品を得ることができる環境を構築することは、海賊版サイトを使っておらず生成物と学習データの類似性もなく生成物の商用利用もしていないが、データ権利者から将来的な仕事の販路や需要を無許諾のデータ利用によって奪う行為であるといえるため禁止されるべきである。特に私的な需要から生じる依頼やサブスク加入者から収入を得ているクリエーターにとっては無断データ生成モデルが商用利用されなくとも私的利用で個人的な需要が奪われるだけでも収入が失われるため重大な問題である。 生成 AI 開発において単なる資源として見られがちなデータは様々な個人や企業が各々の想いや経済活動のために生み出した大切な資産であり、断じて生成 AI 開発者や利用者がデータ権利者にお金を払わずに代替品を得るための材料として作ったものではないという事実を内閣府知的財産戦略推進事務局の方々には重く受け止めていただきたい。
591	特に生成 AI に関してだが。規制や法整備の話の例として「広島 AI プロセス」以降の検討例があまりにも少なすぎる。そして生成 AI のメリットは「誰でも、簡単に、短時間で、低コストのわりにクオリティがある程度高い成果を得ることができる」ことなのにもかかわらずそれに見合った「イノベー

【個人からの意見】

	ション拠点税制」すら検討が甘いことが問題だと思った。生成 AI と AI 技術の区別くらいしたらどうか？それにこれからの将来国内に大規模 DC が増える場合、必然的に電気料金が膨れ上がることも明確である。それも踏まえて、生成 AI 事業者や生成 AI 利用者から税金を徴収すべきである。これでは維持することすらかなわないので、クリエイターに知的財産権利用に伴う利益還元を行うなど、夢のまた夢だとなぜわからない・・・・？ もうひとつは「クールジャパン企画」などについて。日本をブランド化し、日本人の知的財産価値を上げることは、生成 AI による平均化（言うならばジェネリック化）と対極であるといっても過言ではないと思う。同列に扱うことはできないし、すべきではない。
592	(A3) AI と知的財産権 画像、文章、音楽、声などを出力する生成 AI に関しては、AI 学習用に用いた全てのデータを開示する義務を設けるべきだと思います。それらは漫画家、イラストレーター、作曲家、ライター、声優など既存の職務と競合し、粗製濫造やダンピング、AI 企業によるコンテンツの搾取を招くためです。生成 AI で無尽蔵にコンテンツを出力できる現状のままでは、人が新しくコンテンツを作っても即座に学習されて類似の生成物を濫造されてしまい、後進の育つ芽も絶たれ文化の衰退を招くことになるかと思います。
593	『生成 AI を利用した犯罪行為については、より厳しい刑事罰と被害者への補償を含めた民事補償義務を法律で定めてもらいたい』です。昨今、生成 AI によるディープフェイク、デマ・ガセネタの拡散が非常に懸念されております。そして個人で容易に、大量かつ迅速に作成できるが故に、現行法での対応はすぐに限界が来てしまうのは容易に想像できます。そのためにも『厳しい罰則を設けることで悪用を未然に防ぐことが必要』だと考えます。もちろん生成 AI 利用者全員が悪用するとは限りません。AI を正しく利用すればより公共の福祉に資するものです。生成 AI を悪用する者においては、その信頼を崩すものですので、生成 AI を推進する人たちからも看過できない存在です。さらには生成 AI の素材となった画像・人物の信用、名誉も大きく毀損するものでもあります。現状、生成 AI 関連による被害が多い上位の国において、未だ取り締まる法律がないのは日本のみという状況で、このまま放置するのであれば被害の拡大はのみならず、日本という国自体の信用すら失われてしまいます。一個人の意見ではありますが、どうぞ考慮のほどお願い申し上げます。
594	１.知的財産の創造 (３)AI と知的財産権(現状と課題)文中「著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている」とありますが、既に懸念の域ではなく悪用による実害が多数生じています。直近ではニュース報道にて、未成年への性的搾取を目的とした生成 AI の悪用が報じられました。これは立派な人権侵害かつ性犯罪です。こうした事例はかなり以前から海外でも問題提起されており都度指摘はあったかと存じますが、残念ながら若い命が自死に追いやられた事例が現実に起きました。著作権等の侵害にとどまらないことを踏まえ各国で規制が進む中、日本だけが未だに策を講じていないそれどころか、まだ生成 AI の推進に躍起である事に強い憤りを感じます。 次項目の２.知的財産の保護 (２)海賊版・模倣品対策の強化 こちらに生成 AI に関する記述が見当たらないのはなぜでしょうか。生成 AI の基礎モデル・追加データは無断で収集された海賊版、無断転載の動画・画像など、現行法においても問題のある代物を軸としています。噛み砕きましたが、こちらももう既に何度も指摘があったかと思います。その生成物の多くが元となったデータとの相似性が認められ、また特定作家のサイン等が露出する場合などもあり、これらは悪質な模倣品であり、対策は必須で

【個人からの意見】

	あると考えます。誤魔化せば良いという問題ではありません。上記２点を対策強化すると言うのであれば、生成 AI に対しても同様に、かつ新たな法規制を敷かなければ矛盾していることになります。なお生成 AI による特定作家の模倣品に関しては特にネット広告、成人向けサイト・電子書籍などで数多く悪用が確認されています。また SNS 上でのなりすまし、本人に向けた悪質な嫌がらせなど、残念ながら悪用が主です。昨今では特にアプリ広告等での悪用が目立ちます。誰もが一目見て分かるキャラクターや画風などが権利を持たない生成 AI 利用者によって広告に無断利用され、その権利や名誉を侵害されている現状等をふまえ、こういった広告等にも法による規制・罰則を与えるべきだと考えます。 最後に別紙、新たなクールジャパン戦略 ２.クールジャパンを取り巻く環境の変化 ３.クールジャパン戦略の振り返り このどちらもが海外に向けた戦略ですが ２.(２)デジタル化・DX 化の推進、新たな技術の活用 生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化。 海外に向けた戦略において、これは悪手に他なりません。単純な話ですが、生成 AI への規制や締めつけが日本の 2 歩 3 歩先を行く海外市場で、生成 AI 製の作品が果たして受け入れられるでしょうか。海外では日本の比ではないほど生成 AI への批判が強い傾向にあります。実際国内作品において生成 AI の利用が認められた際、必ずと言って海外からの批判が殺到します。有名な作品であればあるほど、その落胆の声は大きく激しいものが多く、信用を欠く結果ばかりです。そういった実態を見ている本業クリエイターの多くは権利侵害、信用失墜等の観点から現在においても生成 AI に否定的な立場の方が主であり、そもそも利用を考えておりません。このような実態を見て見ぬふりをしておきながら、生成 AI による支援、効率化等といった文言は彼らに対する侮辱でしょうか。日本の今すべき経済戦略はただ一つ、各クリエイターの待遇改善を推し進め、実績と信頼ある日本の作品を今後も維持すること以外にあり得ません。
595	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン)、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト)、意思表示や合意形成を容易にするシステムを作って欲しい。現行ではイラストや写真に学習禁止の意思表示を入れるという法的な拘束力のない自衛目的の対応しかできず無断使用が横行している。また学生のあいだでクラスメイトの写真を使用し裸体画像に組み合わせる等、権利意識の未熟な未成年者であっても容易に AI が使用出来る現状があり、画像や写真が持つ知的財産権の明示や啓発等を含めた情報リテラシーの教育拡充も合わせて必要であると考える。文章、写真やイラスト、音楽等 AI の学習対象は多岐にわたる為、各分野における情報汚染等が懸念される。(ネットでの画像検索や SNS でのフェイク画像の拡散等)AI を用いて作られたものについては作成元の明示や AI 産であることを示すマークを取り入れる等、人間が書いた(描いた)撮った、作曲したものと区別出来る環境を整える必要があると考える。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるようなシステムが望ましい。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべき。
596	(A3)AI と知的財産権 前提として AI 技術のうち生成 AI(対話型、文章生成、画像生成、音楽生成、音声生成、動画生成等するもの）について以下述べます。著作物、肖像、

【個人からの意見】

	音声等を著作権利者、あるいは個人に無断でデータとして生成 AI 開発に利用することを規制するべきだと考えます。ネット上でのスクレイピング、手動での収集によって著作物や、他者の肖像、音声等をデータとして権利者に無許諾で生成 AI の機械学習に利用され、結果データ元によく似た合成物や破綻や誤情報を含んだ合成物が溢れています。このような生成 AI による合成物は著作権侵害や偽・誤情報、ディープフェイクの蔓延とこれらによる情報の信頼性とアクセスビリティの低下を招いています。各権利者においても現状一方的に知財がデータとして AI 学習に利用される状況は適切なエコシステムの実現にはほど遠く、公平とは言えません。無許諾で著作物、肖像、音声をデータとして AI の機械学習に利用することを規制し、AI 学習にデータとして他者に利用されることを望まない（オプトイン）、AI 学習にデータとして提共したい（オプトイン）、それぞれの意思表示と合意形成が容易になる仕組みを作って欲しいです。
597	知的財産を守るにはまず生成 AI の規制法が必要です。生成 AI を使って画風を真似た悪質な盗作で被害に遭われたクリエイターを既に何人も見ています。他のクリエイターの技術を学習させて出力したものを自分の作品と言い張って著作権まで主張する生成 AI の使用者もいますが、他人の作品を学習させた時点で出力したものは全て盗作です。また、盗作をした加害者は盗作を守るために、被害者のクリエイターへネットを通じて加害行為をとる確率が高いため、被害者のケアや加害者への速やかな法的処置と厳しい罰則が必要だと感じます。何よりも作品でお金を稼いでいるクリエイター達が権利を脅かされず十分な報酬を得られて生活に困らない環境にしてください。
598	勝手に AI 学習にイラストを使わないでください。お願いします。著作権侵害に当たると思います。
599	生成を行う AI は、2017 年の段階では「具体的な事例に即して引き続き検討する」として棚上げされていた。その上で 2018 年に著作権法第 30 条の４が成立。そして現在、生成を行う AI が具体的に問題になっているのだが、生成を行う AI についての検討を棚上げした上で定められた 30 条の４の条文に「情報解析の用に供する場合」は権利制限を認めると明記されてしまっているがゆえに、「機械学習への著作物の無断利用は合法である」という誤解が蔓延し、AI を通せば著作物が好き勝手に利用出来てしまうような無法同然の状況が生じている。 AI 生成物が既存著作物に対して類似性・依拠性が認められれば著作権侵害が認められるのは当然として、AI の機械学習への著作物の無断利用も、元の著作物の創作的表現を享受する事になる利用は認められないはず（「デジタル化・ネットワーク化の進展に対応した柔軟な権利制限規定に関する基本的な考え方」等において、元の著作物の創作的表現が享受される事が想定される場合は「享受」の目的もあるとする考えが示されている。享受目的が一つでも認められる場合、権利制限は適用されない）であり、現在問題になっている画像生成 AI 等の生成 AI は、元の著作物の創作的表現を享受するために著作物を無断で機械学習に用いていると見做され得るものである。 画像生成 AI は、テキストのタグ付けが行われた無数の画像を機械学習に用いる事によって、その AI にテキストを入力してそれに紐づいた表現が出力出来るよう開発されている。「AI と著作権に関する考え方について」では「学習された著作物と創作的表現が共通した生成物の生成が著しく頻発するといった事情は、開発・学習段階における享受目的の存在を推認する上での一要素となり得る」とされ、実際に画像生成 AI で版権キャラ名を入力すれば、そのキャラの創作的表現が出力されるなどの出力が行われる事は周知の事実である。エンコード&デコードの仕組みを根幹とする画像生成 AI でそのような出力が行われる事は当然想定される事であり、例えキャラ名を NG に指定しても、タグ付けはキャラ名等に限らないため、別のワードで同様の出力が可能である。 このような AI の違法性を問わずに利活用を進める事は大いに問題があるだろう。元の著作物との競合も避けられず、「著作物の市場に悪影響を及ぼさない」とする 30 条の 4 の立法趣旨にも反する。

【個人からの意見】

600	生成 AI による無許可の学習、生成 AI 使用者によるクリエイターへの迷惑行為・業務妨害など、クリエイターに対しての悪質な権利侵害が顕著にみられているので厳格な規制と法整備を迅速に行う必要があると考えています。
601	生成 AI の技術的進歩に伴い、知的財産権に関する課題が生じていると考えます。特に生成 AI が既存の著作物を無断で学習し、そこから生成されたコンテンツを商業的に利用することが問題です。この行為は創作者の権利を侵害し、公正な報酬を得る権利を奪う可能性があり、強く反対します。上記のような問題を防ぐために、下記の要綱を知的財産権に設けることを求めます。 ・生成 AI やそれらの機能に相当するツールの無断学習の禁止 ・生成 AI やそれらの機能に相当するツールの無断学習をもととしたコンテンツ生成の禁止 ・生成 AI やそれらの機能に相当するツールによる著作物の学習や利用を認める場合、必ず創作者からの事前承認および 1 点の著作物に対して継続的な対価を創作者に支払うことを求めます。 ・創作者から承認を得た場合、創作者に対して著作物がどのように利用されるかを明示すること、また、生成されたコンテンツが生成 AI によるものだということの明記、学習元の表示を求めます。 これらを求める理由としては、AI が既存の著作物を無断学習し、創作者の著作物をもとにコンテンツを生成することは、創作者の利権を侵害する行為に相当し、行為の被害を防ぐためです。また無断学習によって生成されたコンテンツがどのように利用されるかを把握できない状態で AI に学習させることは、名誉棄損などの被害にもつながり、公正性が無いものです。創作者からの承諾、創作者への継続的な対価の支払い、生成 AI による著作物であることの明記、学習元の明記を設けることで透明性の高いプロセスを確立し、創作者の利権を不当な手段で侵害されることを防ぎ、創作者が安心して制作する環境を整えることができます。安心して制作する環境を整える結果、コンテンツ市場の縮小を防ぎ、市場規模の拡大を目指すことができると考えます。
602	近年、AI 技術は大企業や国の後押しを受けて発展著しく、生活の中で見聞きしない日はありません。一方でその技術の悪用による様々なリスクも顕在化しており、更なる技術の発展が更なるリスクの拡大にすら繋がりかねないのが現状です。このような中、この度は広く国民から意見募集する場を設けていただき、ありがとうございます。 さて、我々市井の庶民にとっても身近になった生成 AI 技術ですが、精巧な画像、動画、文章等を誰もが機械的に大量に生産できることから、ひとたびそれが悪用された場合の被害の深刻さは想像に難くはありません。世界的に見ても、アメリカ大統領選挙では偽情報による国政選挙への干渉が混乱を引き起こし、隣国韓国ではディープフェイクポルノによって大勢の未成年者の被害者と加害者を生んだことなど、現に顕在化した問題の枚挙に暇はありません。これらは民主主義と人権という、我々が共有する大切な価値観を揺るがし傷つける深刻な問題ではないでしょうか。青少年の育成に及ぼす生成 AI の影響についても慎重であるべきです。また、生成 AI の基盤データセットは Web 上の膨大なデータを無許諾で収集して作られたものであり、その中には著作権を侵害するものや倫理的に問題があるものも多く含まれています。つい先日、「Mitsua Likes」が学習データの透明性とデータの権利への配慮をしたクリーンなオリジナルモデルを開発したことで話題になりましたが、このことは一方で既存の生成 AI が基盤データセットに問題を抱え続けていることを示すものでもあると言えるのではないでしょうか。 これらに類する問題や人権侵害は従来から見られたかもしれません。しかし生成 AI 技術の利用による精巧さや大量生産の容易さ、そして法規制が追いついていない現状は、事態をより深刻なものにしていると言えるでしょう。1 年前、広島 AI プロセスによって、高度な AI システムへの対処を目的

【個人からの意見】

	とした初の国際的枠組みが形成されました。EU では AI のもたらすリスクを整理して法規制が進んだのに対し、日本では AI 推進の観点からか、このような法規制は進みませんでした。しかし現状を鑑み、国際協調を国是とする我が国の方針を鑑みれば、ＥＵ並に法規制を進めて適切にリスクを軽減することこそが、真にＡＩの利用を推進するためには欠かせないのではないでしょうか。悪用を防ぐルールの創設が不可欠です。
603	現在、生成 AI へのデータ使用に関しては企業側の立場が非常に強く、データ権利者の意思に関係なくデータが利用されている状態です。このままでは今ある学習データのために不当に搾取される状況が改善されません。そこで自身の作品などをデータ利用してよいか意思表示の手段を用意し、その意思が尊重され、ないがしろにされない制度を作っていただきたいです。特に民事では権利者の訴訟負担が無視できないためそうした支援や窓口を用意し、罰則のある「やったもん勝ち」を防ぐようなものが望ましいです。
604	去る 12 月 17 日に、データセットが完全にクリーンである画像生成 AI、Mitsua Likes が公開されました。この Mitsua はこれまでの画像生成 AI にあった知的財産の問題を限りなくクリアしています。各国では著作権等の問題で既存の画像生成 AI がいち早く規制されている中で、この画像生成 AI をベースに、データセットの透明性を死守した開発をすることこそが他国に先んじて日本が AI 分野で経済成長する要の戦略になると期待できます。同時に、各国同様に権利問題を孕んだ既存の生成 AI は規制していくことが必要です。開発を規制する方向ではなく、権利問題をクリアできてないものが市場に出回ることを規制する方向です。でなければ日本はディープフェイクや著作権・肖像権ロンダリング大国に成り下がり、各国から締め出された悪意を持った生成 AI 利用者の溜まり場に成り果てます。手遅れになる前に適切な規制を、そして開発は Mitsua Likes をベースにすることを強く推薦します。
605	公開のパブリックコメントの問題点として好事例ばかり上げられており、悪事例に関してはあまりに触れられていないと思われます。生成 AI の現在ある被害だけでも ･膨大な量のディープフェイク ･詐欺利用 ･著作物及び肖像物の無断利用 などが挙げられます。 ･膨大な量のディープフェイク 最近にもあった NHK クローズアップ現代(https://x.com/nhk_kurogen/status/1869329643435892927?s=46&t=ccWTXViKD_4aevQIIk3cWQ)では、生成 AI を利用して卒業アルバムを読み込ませその人物のディープフェイクを容易に作れてしまうことの危険性が取り上げられています。他にもコスプレイヤーや一般人のネットに上げられた画像を生成 AI に読み込ませてディープフェイクを作られた例もあります。それらを販売して利益を得ている例も既にネット上にあります。生成 AI によるディープフェイクは従来のアイコラなどのディープフェイクとは違い特別な技術を何も必要とせず、手軽にできてしまうという技術的ハードルの低さにより、ディープフェイクの敷居を低くしてしまっている原因となっています。また、生成 AI には圧倒的な量産性があるがために、簡単に 1 人の人間の存在しない画像をいくらでも作れてしまいます。被害は確実に増大しており、法整備が遅れたために日本では無法状態となり、ディープフェイク被害は国内で今までの 28 倍となっています。(日本経済新聞 https://www.nikkei.com ? article ディープフェイク、国内で 28 倍に急増 崩れる日本語の壁)

【個人からの意見】

	・詐欺利用 生成 AI は上記にもある通り巧妙なディープフェイクを作ることができ、それは画像にだけにとどまらず映像や音声にも影響しています。こちらの記事(https://www.proofpoint.com/jp/blog/email-and-cloud-threats/genai-powering-latest-surge-modern-email-threats)によると日本では、前年と比べ BEC 攻撃が 35%上昇していますこれは韓国や UAE を超えた数値であり、最も被害が大きくなっています。また、音声の模倣も容易となっており、身近な友人や家族などの声を生成 AI で作り、詐欺電話の利用するなども可能になってしまっています。先にも述べた通り、 ・著作物及び肖像物の無断利用 生成 AI の使われているデータには数十億の著作物及び肖像物を無断利用されており、それは開発側で行われています。こちら(日経ビジュアルデータ https://vdata.nikkei.com●ai-anime 氾濫する生成 AI アニメ 9 万枚調査で見えた権利侵害)にもあるとおり、数多くの著作物のキャラクターが生成可能となっています。また、1 万 6000 人もの作家の作品が無断利用されている例(https://artnewsjapan.com/article/1936)もあります。 これらは法規制がされない為に起きたことであり、早急な動きが求められます。 必要な法として提案させていただきます。大きく分けて 5 つに分けて説明します。 ・無許諾のデータを利用した生成 AI ・利用データに開示 ・生成 AI によるディープフェイク ・生成 AI のプロンプトにセーフティをかけさせる ・生成 AI で生成したものであると表記 ・無許諾のデータを利用した生成 AI データの所有者の許可を得ていないデータ及び生成 AI をまず禁止すること。無許諾のモデルを利用した生成 AI によって、データ元は成果をタダ乗りされています。還元を資料では掲げていますが、生成 AI の利用しているデータは数多く、それらのデータの所有者全員に還元するのはとても現実的ではありません。そもそも、生成 AI による無断な学習を拒否する声が多く、学習阻害を用いている方も多いです。それから見てもそもそも勝手な学習をやめさせるべきです。 ・利用データの開示 上記を達成するためにはどのようなデータが使われているのかを把握できるようにする必要があり、生成 AI の利用データの開示を義務化させる必要があります。

【個人からの意見】

	・生成 AI によるディープフェイク ディープフェイクの被害は膨大になっており、それら全てを取り締まるのは困難です。そのためそもそも生成 AI によるディープフェイクの生成をさせない、生成物を見ない、生成物を持ってはいけない、などが必要と考えます。 ・生成 AI のプロンプトにセーフティをかけさせる 上記を達成するためにもそもそもディープフェイクに関連するプロンプトを打てないように開発側に義務を負わせる事も必要です。その他にも、万が一にも個人情報などを生成させない為にも必要かと思われます。 ・生成 AI で生成したものであると表記 生成 AI で生成したものであるという義務がないために、人間が一から作ったものであるという偽造行為が大量に多く、デマや既存の市場を荒らすなどの原因にもなっています。それらを解決するために、生成 AI で生成したものであるというラベル付けが欠かせません。 生成 AI は福音よりも、人間の害なすところが多く、有効活用するにはまず犯罪の温床を縛っていく必要があると思います。遅れた現状によって苦しめられた人も多く、一人一人の人間に判断を任せるだけでは、多くの被害を生み出すことは明らかです。それをやめさせるためにも、効果のある罰則が必要です。
606	積極的に AI 学習用にデータを提供したい場合（オプトイン）が追加学習だけを対象に検討されているのが非常にまずいです。基盤モデルからオプトインが導入され、かつ生成 AI 企業がそのままの営業継続をあきらめるレベルの罰則規定が必須です。生成 AI 企業は権利者に報酬を支払ったらサービス提供できないと拒否姿勢を示しており(※1)、強い法規制がなければ知財は守られません。また基盤モデルは非常に多くのコンテンツを無断で取り込んでおり(※2)、それに対して法規制が及ばない事は意味があるものになりません。事前許諾取得義務、使用した学習データの開示義務、生成物が強制的に生成 AI 生成物である事が明示される仕組みの導入義務化も罰則規定付きでオプトイン制度を生成 AI に取り込むすべての段階のデータに適用すべきです。 ※1 https://www.businessinsider.jp/post-277768 ※2 https://gigazine.net/news/20220831-exploring-stable-diffusions/ https://gigazine.net/news/20240401-models-all-the-way-ai/
607	AI と知的財産権について 政府や一部企業は AI に対して都合よく考え過ぎです。 １.生成 AI 技術にてアニメや漫画、イラストなどの画像や動画データ

【個人からの意見】

	音声の AI 生成や加工についても著作権の侵害 違法に AI アセットに使われた元の画像や音声データを取り込まれたことにより、元のデータの制作者などに還元されず、しかもその成果物がお粗末なものであるという事タダならいいというものではないのです。アニメなどのサブカルチャーはもはや日本の文化であり立派な輸出物でもある。その製作者たちへ報酬が還元されず、AI に使い潰されていくのは、最初はタダでそれなりの者が出せて金勘定の事しか考えないものにはよいが、それでは後継や技術が育たず、結局首を絞めていくだけとなる。早急な法規制を求む。 ２.AI による情報汚染が深刻なものとなっている。 データの検索結果で真っ先にページの一番上に上る項目が AI によるでたらめな情報であることが放置されている。人名だけではなく、生物、考古学の情報、そして危険物や薬品の成分までででたらめな情報が乗るようになり命にかかわる情報が AI 情報により汚染されている。 ３.AI の生成の為の情報が違法に元の著作者に無断で取り込まれている 情報アセットの情報はどこから来たのかというと、明言がない限り違法に取り込まれている。一部界隈の悪意のある者が、無断データ使用の AI を用いて著作権を侵害している画像を生成している。更にその AI 成果物を用いて他者へ攻撃をし、心身ともに追い詰め裁判沙汰にもなっていることをご存じでしょうか。 政府や企業が能天気に生成 AI を推し進めているが為に起きている事態であり、推し進めるのであれば「元の制作者への正式な権限と報酬を怠らず、著作権違反のデータアセットの使用禁止などの法規制の立法と厳格化」を求めます。
608	【生成 AI について】 ２０２２年より急速に発達し普及している生成 AI についての問題点および強い規制のお願いです 【問題の指摘】 ・生成 AI の能力は web 上のあらゆるもの無断で学習しており、有料、無料、個人のプライベートなもの、無断転載、犯罪的データなど見境がありません。web サービスの提供は全てデータ提供の同意に基づけて開始されるものであるべきなのに、これは由々しきスレイピング行為であると断じます。 ・生成ＡＩのサービスは学習結果の合成品である事。この合成品は、クローラー行為でタグ付けをした元データを再構成する事で出力しています。これは元データに対しての改変権を著しく損なっています。 ・誰でも使える為、犯罪に使われやすい。生成ＡＩの使用者および投稿の強い規制を求めます。なぜならディープフェイクがいとも簡単に、また大量に作られてしまうからです。いま一番問題となっているのはディープフェイクポルノです。これを現行法で取り締まるのは困難であるとお聞きしています。誰でも簡単に辱めること、またゴシップの作成が容易である事は人権の危機です。特に未成年者ディープフェイクは児童ポルノ、最悪ＣＳＡＭが大量に作られてしまう事は強く規制して頂きたい。 ・検索汚染により、誤情報による命が失われる可能性が強くなっている。生成物の規制を怠り、放置すればリスクは倍増する。昨今、本物と見間違え

【個人からの意見】

	るほどのディープフェイクが深刻です。またＧｏｏｇｌｅなど検索エンジンの企業が生成ＡＩの積極的な導入で、検索結果に使われ、誤情報が目に入りやすくなっています。現在は多くの人が検索結果の上位を信用する確率が高いため、誤情報を信用度が高い表示をしているＩＴ企業に対しても強い対策を講じ、ネット上の誤情報対策・撲滅運動が強く求められます。 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240526/k10014460801000.html ・生成ＡＩは誤情報を入れやすい。これは文章、画像どちらであっても入れやすく、知識として信用するのはとても危険なツールです。事実、生成ＡＩの大手ＯｐｅｎＡＩは１５歳未満の使用を非推奨としています。保護者監督の元、という条件がございますが、指標の知識とするにはあまりにも問題がありすぎるため、極力未成年に対し生成ＡＩを遠ざける対策が望ましいと感じています。またそれは大人であっても同じであると感じます。 ・生成物の大量投稿への対抗策。原則 web 上の投稿を禁止として欲しい。また削除する運動も兼ねていただくのが望ましい。あらゆる投稿式のサービスで、生成ＡＩで出力したものを大量投稿する動きがあり、各社対応しきれなくなっている可能性があります。是非それらの調査をし、生成物の投稿を非推奨として規制して頂けることを強く望みます。 ・知財の流用および享受について。生成ＡＩには現状著作権がないと伺っております。引き続き、著作権を与えず、またインプレッションや決済手段があるサイトへの投稿を強く禁止し商用利用に対しての規制をいれていただきたく存じます。なぜかと言いますと、一番は大量投稿にあります。次に、簡単に模倣されてしまう事。現在はイラストの絵柄、声などは保護されないと伺っております。生成ＡＩ限定の特例として、同意のないデータに関しての学習は原則禁止し、「絵柄」「声」など本来保護対象ではないものにも保護対象として扱っていただきたい。こうする事で各個人の人格権を尊重し、大量のフェイクや市場の競合消費を対策していただきたく強くお願い申し上げます。
609	AI 学習用のデータ利用の可否（オプトイン、アウト）について合意形成を容易に出来る用にして無断学習を禁止にして欲しい。また AI の学習データについて開示請求があった場合に開示を義務付ける法律を作って欲しい。AI を利用した著作権侵害、ディープフェイク対策に一部だけでも生成 AI を使って作られた文章、画像、動画、音声については AI 製と明記する事を法律で義務付ける様にして欲しい。無断学習したデータを利用したり生成した物に AI 製を示す表示を入れる機能の無い生成 AI について公開と配付の停止、単純所持を禁止する様に法規制して欲しい。
610	(A3) AI と知的財産権 AI 学習用に提供されるデータをクリエイターの意思で行えるよう求めます。インターネットで無数に無断転載される画像や動画などを利用した学習元データなどを使用する事はクリエイターの成果物にタダ乗りする行為に他なりません。私達、クリエイターは命を削って創作活動を行います。それを無下に扱われることは人格や人生の否定です。そうした駄々乗りで作られる技術に未来はないと考えます。日本のコンテンツを支える多くのクリエイターの命を大切に扱って欲しいと考えます。ディープフェイクや AI による情報汚染に対して対策と規制も必須です。子供たちが触れる環境にディープフェイクによるポルノや偽情報による混乱などが起こらないよう我々大人がしっかりと法律を作り安全に暮らせる社会や未来を作る必要があるからです。偽情報による誹謗中傷や恣意的な情報操作で対立を煽るような世界を私達は望んでいません。例えば、動物の美しい生態を AI による偽情報や映像で幼少期に触れることは、多くの体験を奪うことになります。AI による未来の可能性を守るためにも、しっかりとした法律や規制のもと管理運営されることを望んでいます。日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しいです。
611	昨今イラスト、漫画、音楽、小説などのクリエイター分野について、無断生成 AI による知的財産権の棄損が顕著になっているが内閣府は把握しているのか。把握している上で生成 AI 活用を推進しているのなら危機感が足りていないと言わざるを得ない。現行の生成 AI はほぼ全てがネット上に存在

【個人からの意見】

	する著作物等を無断で引用したデータセットを基盤としたものにすぎず、いくら後からクリーンなデータを学習させたところで著作権侵害に変わりはない。せめて (1)生成 AI で作成した作品だと分かるようにする (2)データセット開示を必須にする (3)上記に違反した場合の罰則を制定する 最低限これだけは義務化するべきであり、知的財産推進云々はそれから後の話になるのではないだろうか。
612	より強力な保護のための法律の策定をお願いしたいです。現在の生成 AI 開発は同意と対価の両方が存在しない状態です。管理者が搾取されることのない保護をもたらしてくれる法律の制定を望みます。
613	(2)知財、無形財産への投資による価値創出の項目においてこれからの時代は知的財産に投資してブランド価値を高めていくことが重要だと述べているが本質的に知的財産を保護しその価値を高めていくなら生成ＡＩから知的財産を守ることが最優先事項であることが全く想定されていないことが（Ａ３）のＡＩと知的財産の項目に散見されており非常に怒りに満ちています。本質的に現行の生成ＡＩは大量のデータを無断で盗用、搾取しその恩恵を生成ＡＩ事業者が自身が肥え太るためだけに本来の知的財産の権利者から盗み取り搾取しているに過ぎません。現に欧米をはじめとした海外では生成ＡＩに対して学習元の提示や生成ＡＩによる出力物であることを表示する義務などが法により定められているにもかかわらず、日本ではこれに類する法律がなく非常に遅れています。また、生成ＡＩの得意分野は膨大な窃盗によるコストカットという搾取と手軽に誰もがディープフェイクによる偽情報を大量に作ることです。生成ＡＩによる搾取でごく一部の企業がシェアを伸ばすという事は市場を搾取によるコストカットで破壊するという事であり破壊された市場からは多様性が失われることは必至です。多様性が失われるならば競争力は必然と下がり,競争力のない市場はそもそも価値が高まることはありません。故に無許諾でデータスクレイビングを押し進める現行の生成 AI は開発事業者がはびこる限り彼らが知的財産の価値を貶めて市場価値を下げることはできても市場規模の拡大、ましてや新たな価値創出ができるはずはないのです。それがキャラクター名をプロンプトに入力すると公式の画像と非常に類似点がおおくロゴマークから●マークまで出力されるような公式画像ですら無許諾でと窃盗する「[redacted]」「[redacted]」をはじめとした「クリーンであると虚偽の申請をしている」非常に悪質な生成 AI 事業者にはなおのこと不可能です。 また、海外市場を展望するならなおさら知的財産分野、いわゆる漫画、アニメ、ゲームのようなコンテンツにおいて生成 AI を使用することはなおのこと避けるべきでしょう。現に最近でも[redacted]や[redacted] などは生成 AI を利用した CM を放映した際に圧倒的な不評を受けてその株価を暴落させている事実があり、国内だけでなくむしろ海外のほうがその悪辣さを許さない消費者が多く、これだけでまともな人間、企業であれば利用するべきでないことは明白です。にもかかわらず本邦においてはその危険性、悪質性に対してまったく目を向けず「世界をリードするチャンス」などという妄言に騙され既存の価値ある知的財産の流出、信用の低下を招き続けてきており、いち国民として非常に強く憤っています。 今後日本がとるべき指針は明確であり、それは「生成 AI のデータセットの完全公開の義務化」「生成 AI による出力物であることの明示義務」この二つです。つい先日正式なリリースがされた「ミツア」においてはこれらの課題をクリアしており、そのデータセットの完全な公開とすべての出力物に生成されたことを証明することが明示される仕組みを確立させているのだから「できない」などという事業者は窃盗をひた隠しにする悪質な犯罪者でしかありません。「完全公開しても何も不都合がない本当の意味でクリーンなデータセット」「ディープフェイクの生成を事実上不可能にする生成物であることの明示情報」これらがあって初めて経済と社会の発展に貢献できるという事を前提として生成 AI 産業と向きあう必要があると意見いたしま

【個人からの意見】

	す。
614	○僭称著作物の問題について、可及的速やかに立法し、提供事業者、利用者に対して生成 AI 明示義務を課すように求めます（EU 基準の規制法が望ましい） ○文化庁の会議において AI 生成物への著作権を「工夫」で認めるべきという議論が出ています。著作物は人が思想や感情を表現したものであり、生成 AI 生成物は人が表現したものではないため著作権は成立しません。権利を認めるのであれば『人が思想や感情を表現したもの』と認められ得る相応の創作行為をその人自身が行わなければならないという原則を、解釈で崩す必要性はありません。もし、権利を認めるということであれば、それは解釈ではなく、議論をした上で立法で運用されるべきだと意見いたします。
615	（A3)AI と知的財産権について 知的財産権のうち著作権法に関わるものについての意見になります。ほぼ人間の歴史と同じ長い期間に渡って繰り返されてきた、従来の人手による創作は、経験と知識の積み重ねによる技術および、創作者の経験に基づく発想が相互に作用することで、個性ある作品を生み出してきました。それは個人に内包するものだけではなく、他者の創作物から影響を受け（リスペクト）それをさらに発展させて創作の質をより高いものへと進化させてきました。今、国を挙げて生成 AI の開発と利用が推進されています。生成 AI による作品の製作においては、前述のような従来の創作におけるプロセスとは全く異なる過程、つまり比較的簡単な文字列による命令（プロンプト）によって、これまでの創作物に勝るとも劣らない質の生成物を短時間かつ大量に得ることが出来るようになりました。技術革新と言えば聞こえはいいですが、この手法が一般化・主流化した場合には、次のような懸念が発生すると考えられます。 1. 労力・努力を伴う創作活動の衰退 ２．従来の創作に用いられた手法の消失と用具の製造および配布の中止 3. 表現方法の均一化マンネリ化による創作的文化水準の低下 さらに、従来は技術的（能力的）な壁のために準専門的であった創作分野において、誰でも参入できるようになることで専門に従事していた職人が職を失う、制作会社の経営が成り立たなくなるといった影響も予見されます。これは文化のみならず経済的に見ても大きな損失となることでしょう。また、現段階の生成 AI は大量の既存創作物を学習することで成り立っているため、人による新たな創作が途絶えた場合は学習の元になるデータが枯渇し、生成そのものに影響が出ることも考えられます。 つまり、従来の人手による創作に対して何らかの保護的措置無しで生成 AI の開発・普及を推進することは、結果として創作文化の『焼け野原』化を招くことになると予想することができます。文化というものは、一度失われると復興することは非常に困難となります。東日本大震災後、地域で護られてきた伝統芸能の復興には大変な苦労を伴いました。携帯電話の登場や娯楽の多様化により恋愛の焦燥感は薄れました。電子メールや SNS の普及で手紙や年賀状の文化は衰退の一途です。高速交通網の普及で旅情は失われました。生成 AI により今度は、小説や絵画や映画といった人間らしさの象徴である創造文化までも破壊・消滅するおそれが出てきたということは、決して大袈裟な絵空事ではないと大変憂慮しています。過去の創作物の遺構やその組み合わせだけでは、人は生きていけません。新たな創造や物語に想いを込めるといった心への燃料注入が人間性を育み、人が人を愛していくことには必要不可欠だと思います。 話は転じますが、日本のサブカルチャーは近年世界的にも注目され、政府もクールジャパン戦略として取り組んでいるのは周知の事実です。この文化

【個人からの意見】

	は、制作会社によるメジャー作品はもちろん、インディーズと呼ばれる自主制作作品や同人文化（個人や団体による創作とその配布活動）によっても下支えされており、さらにそこからメジャーへと昇進するものや制作会社の新たな人材として採用されるなど、著名な作品を頂点としたピラミッド構造を形成しています。生成 AI の登場後、この新たな技術がピラミッドの底辺を脅かしつつあることはご存知でしょうか？AI による生成作品の大量流入がサブカルチャーへの新規参入者の脅威となっています。苦労して製作したにもかかわらず誰の目にも留まらない。努力しても成果が手に入らない。そのうち誰も新たに「自分でも創作してちょっとは名の知れた存在になってみたい」などど思わなくなるでしょう。ちなみに生成 AI による製作は界隈においては創作物としては認識されておらず、従来からあるサブカルチャーとはほぼ切り離された存在となっております。つまり、自分達と同じ創作の仲間とは見られていないということです。理由は前述の通りで、創作には労力・努力が不可欠でありそれらの過程を省いて結果（評価）だけを手に入れたいという思考そのものが嫌厭されているためです。これは、いくら生成 AI が普及浸透したとしても、人による創作に携わる者としては変わることはないでしょう。 最後に、創作者の生成 AI に対する蟠り（わだかまり）は、自らの手で創作した経験の少ない、もしくは社会人になって辞めてしまった方には理解に苦しむことかもしれません。非合理的ですし、ただの感情論だと受け止められることでしょう。ですが、先ほどにもあったように、新たな科学技術開発と経済活動が盛んな現代では発展の代償として、文化は意識して護らなければ次第に失われていくものであり、それはお金や政府の指示があったところで元に戻るものではないと思います。日本を牽引する聡明な方々が、弱くも確かにこの国を形作っている一文化を理解され、懸命なご判断をされることを切に願っております。長文失礼いたしました。
616	まず国が AI と呼ばれる物を取扱うにあたって、その定義から根本的に国民が誤解するように定義し、広報を行っている点があります。国や企業の多くは AI を人工知能と呼びますが、それはそもそも学習と呼べる代物ではありません。また、ディープランニングという言葉に関しても、集積されたデータを用いつつ、ビッグデータに沿った要求に近づけてフィルタリングし、出力されたデータにしか過ぎません。AI が人工知能であり、人間と同じく学習できるものである、と国が誤解させる定義を行った時点で大きな間違いです。そして、そこには大きな問題点があります。 大きく問題点としては無断、そして無秩序にデータを収集・生成する点です。そこには望まれていないにも関わらず学習と称してデータを組み込まれ、結果的に盗用される形で利用されるケースです。最近ではウォールストリートジャーナルの親会社がＡＩ検索サービス会社を訴訟したケースがわかりやすいです。しかしこれは氷山の一角にすぎず、盗んでいるのが分からないように大量に生産して誤魔化しているのが AI の行っている現実です。 また、意図的に個人のイラストレーターの作品データを集め、商用利用や嫌がらせを行う人間も後を絶ちません。しかし国や企業は現状見殺しにしています。依拠性が証明できないから泣き寝入りしろとイラストレーター達にいい、創作活動が阻害される現実に目を背けるのです。技術発展のためだからと、AI が文化活動を破壊している点には注意をしないのです。日本国民の代理人である国会議員が、日本の文化が破壊されるのを良しとしているのです。 また生成された画像は間違いが多く、その影響として画像検索などに生態の間違えられた生物写真が氾濫するようにもなっています。現状多くは生物にすぎませんが、このままま AI への規制をせず野放しにしていれば、そのうち車や商品、人物の顔に至るあらゆるものが誤ったもので溢れ返る未来が必ず来るでしょう。そして、無秩序に収集するデータには犯罪写真も含まれています。これは日本政府が犯罪物を公に利用価値があると認めたと解釈され得ます。日本の文化を破壊しながら、犯罪を含めた無秩序な生成物を利用する日本政府と企業に対し、世界はどう判断するでしょうか？ 上記のものを認めず健康的な利用を行うためにも、日本政府はまず AI に関して各方面が AI 学習用にデータを提供する（オプトイン方式）形で進める

【個人からの意見】

	か、またはAIから無断でデータ収集されない（オプトアウト方式）ようにするのか、その基盤を固めるべきです。 現状はなし崩しでなあなあで進められています。本来日本では厳密な議論を重ねて進めるものを、押し切られてあきらめているようにしか見えません。押し切られるだけなら誰でもできます。いいかげんにしてください。だからこそ、上の基盤をどの国よりも固め、それを世界の基準とするようにやっていただきたい。現状の政府は押し切られたんだからあきらめましょうよクリエイターさん、と言ってるようにしか見えないんですよ。それがどれだけ情けない姿か少しは自覚して欲しい。仮にも文化省という国の機関を持っているのなら、自国のクリエイターをきっちり守る姿勢の一つ位は示してください。
617	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しいです。絵を提供したくない人が提供せずに済むよう法整備を整えてください。
618	昨今、生成ＡＩの利用が爆発的に増える中で情報の信憑性が希薄になり、且つその情報の出所が不明瞭であることが多く真偽を調べるという行動が増えてしまい、生成ＡＩの出現前に比べて圧倒的に手間やコストが増えています。現時点で国は対応策を出しておらず真偽不明の情報は日々増殖しつづけています。直近では -かはく【国立科学博物館公式】 on X- が貝類展にて生成 AI を使用した画像をポスターとしたことで注目を集めましたが、そもそも学習素材として使われているであろうデータはインターネット上の各種サイトや個人まで様々なデータをクローリングして収集したものであり、仕様許諾を得ているかどうかも不明なブラックボックスのシステムを利用しそこから合成出力しています。権利的にも不明瞭な産物を、国・企業・博物館・学校 etc などのいずれかが【公式】として使用・一般に公開することにより、普段は得体の知れない物を触らないような方でも警戒心が揺らぎ、それを使っても良い物として捉えるケースが SNS 上でかなり多く見られます。あらゆる団体・個人の財産に当たるデータを無許可で使用することが道理であるとするならばその責任は個人に依存するでしょうが、現状そのような無法が罷り通るのであればあらゆるデータに価値が無いことと同義と考えます。然るべき方法で対応すべきですし、これまでになかった技術である以上法改正が必要と考えます。下記にいくつかの提案を記載致します。 ・データ権利者の事前許諾(オプトイン)及び第三者にデータを無断で提供された際や事情が変わって許諾を取り消したい場合(オプトアウト)の制定 ・データ権利者が許諾なしにデータを使用された場合、または無断利用を防ぐための保護措置、及び救済措置 ・データ権利者以外の第三者の無断利用に対する法的罰則 ・盗難・盗撮・違法データ etc などから作成された合成動画による情報偽装への法的罰則 ・生成 AI を利用する者とその個人を紐づける認証措置(責任の重要化) ・生成 AI からの出力物が必ず生成 AI 製だと分かる記載措置(アナログ・デジタル問わず分かるように) ・生成 AI 製の証明と出力者の紐づけ 現状、生成 AI を使用しての著作権ロンダリングが可能となっているため、このままでは健全な市場形成は不可能と考えております。権利者を守る誠実な対応を期待しております。

【個人からの意見】

619	生成 AI の問題は現行法では対処しきれないと考えています。知的財産推進計画 2024 の（３）AI と知的財産権では企業や団体が生成 AI を活用している好事例が紹介されていますがインターネットに掲載された画像や音声からディープフェイクを作成されてしまい犯罪に利用されることや、生成 AI による偽情報の拡散などの悪事例が多く存在しているという事実があります。例えば女性の写真を生成 AI で裸に加工するようなことが容易に可能であり、インターネット上のサイトで AI 生成されたポルノ画像が取引されていたり、写真を生成 AI で裸に加工するアプリが存在しています。芸能人だけにとどまらず一般人にも被害が出ており、海外では自殺者も出ています。また、男性でもディープフェイクによってスキャンダルや犯罪行為の様子の画像や音声を生成して脅迫の材料にされた事件が海外で起きていて、誰もが被害者になりえると思います。これらの悪事例は現行法で対処できるように見えますが、被害を受けているのは企業よりも個人が多く、個人が弁護士に相談することや訴訟は金銭的精神的に負担が大きく、現行法で対処できるという考え方は実情に即しておらず、生成 AI 作ること、使うことによっておこる問題に対処する法律を制定する必要があります。他にも声は個人を識別できる要素でありながら著作権や肖像権がなく、悪用される可能性があることから、新たに声を著作権や肖像権に含めるべきです。 生成 AI は出力元となる学習データセットがなければ、生成物を出力する事すらできません。そのデータモデルのほとんどは著作者、肖像権、商標権保持者の許可なく学習データセットに組み込まれています。現行法では学習は合法で享受目的の出力は違法と解釈されており権利者の許可のない学習を認めている形になっていますが、生成 AI の出力によって利益を享受するために学習データセットを作成するということを考えると現行の考え方は生成 AI を作りたい企業を優先して本来守られるべき権利者をないがしろにしています。新たなクールジャパン戦略　２．クールジャパンを取り巻く環境の変化　（２）デジタル化・ＤＸ化の推進、新たな技術の活用では「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」と書かれていますが、この考え方はクリエイターの実情やコンテンツのファンの需要に即していません。生成 AI は著作者、肖像権、商標権保持者の許可なく作られた学習データセットで構成されているためコンテンツクリエイターの努力にフリーライドしていることや人間のコンテンツ生産能力を遥かに上回る生産能力で粗悪な作品を大量生産するため、世界的にクリエイターだけでなくファンからも生成 AI を使用したコンテンツに対する不快感忌避感は年々増しており、生成 AI をコンテンツ制作に活用することはできないと考えるべきです。また、生成 AI は完成品を出力するため、クリエイターのコンテンツ制作過程に対して支援する能力はないと考えるべきです。
620	（1）以下を含んだ国による規制を強く求めます。 一．AI 生成物の明示義務化 二．AI 生成物の一部使用であっても明示義務化 三．生成 AI 学習データの開示 四．「一」～「三」を怠った場合の罰則 「一」「二」に関しては、正常な市場を維持するためにも徹底するべきです。現在は生成 AI 使用物とそうでない物が同じ市場に混在しており、それを見分けることができない点が大きな問題となっています。つまり、成果物を受け取る側が選択できないのです。現在のデータセットの根幹部分でこの知的財産権を侵害のリスクという問題が依然としてありますが、せめて生成 AI 使用物のラベル付けを法的に徹底し、受け取る側の人（つまり社会）が生成 AI 物とそうでないものを容易に見分けられ、選択できるようにするべきです。「AI 生成物であることの明示」を義務化することには何のデメリットもありません。生成 AI が出力するものへの影響がありませんし、既存の作品との類似品が生成されたとしても AI 生成物と明示されることで本物

【個人からの意見】

	かどうかを見分けることができます。ディープフェイク等の社会問題に対応できます。成果物を受け取る側も自分の望むものを選択できます。良いことしかありません。 「三」に関しては、生成 AI の信頼性を担保する上で必須です。 「四」に関しては、ルール順守の強制力をつけるためです。 (2) 仕組みの異なる AI をひとくくりに考えることをやめるべきです。 たとえば、世界中で知的財産の侵害が問題となっている AI（生成 AI）のほかに、アルゴリズムやルールに基づいてデータを自動的に生成するプロシージャル AI もあります。クリエイティブな分野においてプロシージャル AI の活用は浸透していますが、知的財産の侵害が問題視されている生成 AI の活用は進展されておらず、世界中から忌避されています。また、生成 AI も「ミツア」のような知的財産を侵害しないコンセプトで開発をしているものもあります。これらを「AI」という言葉でひとまとめにして利活用を議論することは、お粗末ではないでしょうか？どの AI、どの分野、どの範囲までの使用を良しとするのかを細分化した上で、利活用を議論するべきです。
621	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする基準を作って欲しいです。例としては、故人の遺作や、第三者による不当なオプトインに対する、元データの、速やかなデータセットからの削除、また生成 AI を使用した作成物である旨の表示の義務化など。 AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような基準が望まれます。少なくとも、現行の、法規制無し、技術先行、倫理欠如の環境下に於いては、上記の何れも達成出来ていない事は明らかです。
622	日本の知的財産の重要性と生成 AI の利活用が語られていますが、現実には生成 AI によりアニメ、ゲーム、イラストなど質の高いコンテンツが生まれる為に必要な文化の土壌が深刻な被害を受けている状態で、文化の育成とは真逆の状況に陥っています。生成 AI の台頭から既に 2 年以上が経過していますが、現場から見える被害は深刻で、法規制による一刻も早い保護が必要です。今後も保護を検討する必要があるでは遅すぎます。 現状主流の生成 AI はその機能の維持の為に大量のデータを必要とします。その必要量の膨大さ故に対価の支払いや許可を取っているようでは採算が取れない為、権利者に無断で著作物を利用し、その上まともに対価を払えないというのが実情です。一度作品を出力の基盤となるデータセットに取り込まれてしまえばどんなに能力の高いクリエイターでも自身の作品の類似品を無限に複製・乱造されてしまう為、本人の作品はその中に埋もれてしまい、自身の作品の価値と知名度に大きいダメージを受けます。そして、その「貢献」にも拘らず、本人には何もリターンがありません。自身が権利を持っているはずの知的財産を拒否権なく無断で利用された上に対価も無いまま使い潰されているのです。海外ではかなり早い段階でそれが周知されており、生成 AI を使った作品は権利侵害の象徴として扱われ忌み嫌われている為、生成 AI の積極利用という方向性は日本のコンテンツの信頼性を大きく損なう事にも繋がります。過去、生成 AI を利用したアニメ・ゲーム等のコンテンツが海外から大規模な批判を受け炎上した前例も既に複数存在しています。 また、クリエイター自身は自身の責任が問われる仕事の中で、いつ誰の作品を無断利用した生成物が出るか定かではない権利侵害を前提にした代物を

【個人からの意見】

	使う訳にはいかない上に、仕事で使うには破綻も多く利用に耐えないため、まともな職業倫理を持っている人ほど「利用の恩恵」も受けることができません。（出力物を修正して使うにも非常に手間がかかるので本末転倒になる）ただ自分の作品を利用され続けるリスクを負っているのが実情です。 未だ名前を知られていない未来のクリエイター達は自身の作品が利用されても立場が弱く訴える事が出来ない為泣き寝入りするしかない状態です。 そして、そのような前提のもと、個人のクリエイターに大きな被害をもたらすのが分かった上で、嫌がらせのような悪意で生成 AI を使うケースも大量に生まれていて、それが年単位で放置された結果、生成 AI に対する精神的な拒否感も最早取り返しのつかないものになっています。人気クリエイターの作品は本人には何の恩恵もないまま類似品の乱造により価値を下げられ、仕事では使い物にならず、これからクリエイターになる人間が育つ土壌を破壊し、大量の嫌がらせを生み、その結果国内外で忌み嫌われているのが今の生成 AI の実態です。もっと早い段階で知的財産の保護や悪用の禁止に向けて動けていたのなら状況も変わっていたかもしれませんが、年単位でこの状況を放置した結果として既に利用の選択肢が取れるタイミングは過ぎています。 知的財産以外の面でも、ディープフェイクによる大規模な性被害などのトラブルが国内でも表面化し始めています。この状況では、優秀な人材ほど、自身の作品を誠実に扱って貰える海外に流出していくでしょう。どうか、正しく現状を見て、冷静かつ迅速な判断をして頂ける事を望みます。
623	■私は以前、公正取引委員会による『「生成 AI を巡る競争」に関する情報・意見』というパブリックコメント募集に対し、意見を送らせていただきましたが、これら過去送付の意見と内容が重複している点をご容赦ください。 ■生成 AI に関して、公正取引委員会による「まとめ（ディスカッションペーパー)』の情報が古かったという点と、未だグレーゾーンにある（無断）生成 AI 事業（起業）活動を庇護するかのような、ニュートラルではない記述が多かったという点が気に掛かりました。国の公的機関には、どちらか片方の意見ばかりに傾倒しない、ニュートラルなスタンスが求められます。特に公正取引委員会の存在意義は「公正な取引を行わせる」ところにあります。資金力・発言力を持つ大手企業の強権・強行に対しては、不測の被害に遭う一般クリエイター・一般消費者からの声は届き難く、かなりの労力を費やしても現状復帰には程遠いケースも多々ございます。国の公的機関におかれましては、ヒアリング等の際、生成 AI 推進（利潤）を求める事業者による『自社にばかり都合の良い構想』を鵜呑みにしないでいただきたいと存じます。 ■更に、公正取引委員会のディスカッションペーパー上には、『現在、生成 AI モデル開発事業者は、学習のために自社で保有するデータを用いる、又はデータセットを購入するなどした上で生成 AI モデルの開発を行っており……』とありましたが、これは完全な間違いです。AI を取りまく、現在の不完全かつ未成熟な環境において、ネット上・書籍上からデータの無断盗用・不正転用は常習化・常態化しており、法律・罰則の制定など、解決しなければならない問題が山積しています。今後、生成 AI をメインとしてゆく企業が、その活動のベースとなる「データ（セット)」自体に『剽窃物ではない』と証明できる、データに対する強固なデジタル証明が必須となります。基となったデータが無断盗用・不正転用されたものと判明してしまえば、どのような素晴らしいアイデアや計画であっても、計画頓挫や被害者への賠償は避けられません。 以下は、[redacted]による『生成 AI に関する問題・リスク・規制などの情報まとめ』 （ [redacted] ）

【個人からの意見】

世界各国のインフラストラクチャー、モデル・アプリケーション制作者、ユーザー（企業・一般利用者）のほとんどは、いま現在もネット上から無断盗用したデータを学習に不正利用しており、その著作権侵害が世界中で大問題となっております。
以下は、
『データセット問題（クリエイター名が利用されている・画像が複製されるなど)』
（ [redacted] ）

『G7・国連など国際的な動き』
（ [redacted] ）

■昨今の、不完全かつ未成熟な（無断）生成 AI 市場の問題点や事件、事業や市場の実態（各国トップ企業の事業不採算や、各国有識者による事業撤退すべき等の進言、その他）については、以下の[redacted]の X（旧 Twitter）アカウント（主に生成 AI のリスクや規制について情報収集と発信）（ [redacted] ）に、よくまとめられています。

■これまでの生成 AI（事業利用や一般利用）の、最大の問題点は、『著作者権利を軽視・無視したモラルハザード渦中の、間違った地点からのスタート』にあります。前述の『剽窃物ではないと証明する、強固なデジタル証明証』問題が解決してからが、本当のスタートとなるでしょうし、無理に強行し続けたなら、無断盗用・不正転用による訴訟の発生や事業計画の頓挫が表面化してゆく事でしょう。

■大規模言語モデル構築（不正学習）について。
『作家（小説家・ライター)』に対する盗用被害の状況は、ビジュアル的情報が 不正剽窃の判別材料となる『イラスト（イラストレーター)』の剽窃ケースとはまた異なっています。文作家渾身の設定やワード、言い回し等が『バラバラの部品』のように扱われてしまい、元作品のオリジナル性を 改竄（再構築）後の剽窃文から見いだす事は不可能となります。不正生成イラスト（や写真）には、千変万化な表現手法をとられつつも、どうしても元作品から剽窃された『証拠』というものが残りがちです。しかし、文章というものは、『「言語（単語)」自体に著作権は無く、バラバラにして蓄積、もしくは組み直してしまえば、著作権侵害による調査も及ばない』といった、モラル破綻者による格好の餌食となっているのが現状です。

■前述の通り、『言語（単語）自体に著作権は無い』という偏った意見により、著作物（文章）をバラバラもしくは組み直して改竄し、著作権侵害から逃れられるという身勝手な考えが横行しています。何度か申し上げておりますが、法律・罰則の制定など、解決へ至らなければならぬ問題が山積しています。現在の、生成 AI を取りまくモラルハザードの状況において、『公正かつ自由な競争の維持・促進』などは存在せず、それ以前に確固たる法律の整備が必要です。

■私は現在[redacted]というクリエイター向けサイトにて、小説コンテンツを販売しておりますが、私を

【個人からの意見】

	含め、他クリエイターの作品を狙い、クローラーボットによる不正スクレイピングが昼夜ひっきりなしに行われています。（これらの不正行為は、ホームページ訪問者を可視化する「アナリティクスサービス（Google 等）」によって判定可能です） 独占禁止法（ https://www.jftc.go.jp/dk/dkgaiyo/kisei.html#cmsKetsugo ）には、『優越的地位の濫用による私的独占・カルテル・談合・不当な安売りなどで独り占めしたり、特定の事業者と結託し他の事業者と追い出す行為や、不用品の強要などで消費者や売り主に損をさせる行為を禁じる』とあります。当然、私たちクリエイターらと、無断盗用・不正転用者との間に、雇用や労働といった契約が成立しているわけではありません。しかしながら、『公正な取引が行われていない（無断かつ不正に、作品（データ）の搾取が行われている)』『優越的地位の濫用（盗用者に対し、個人での素性調査は難しく、盗用者自身も罰せられないと安心し切っている)』『消費者とクリエイターの利益が害される』といった、現行法の禁止事項に準ずる犯行には即刻対処すべきと考えます。 また、植物の新品種創作に対する権利保護と流通種苗の表示等の規制を定めた法律（知的財産法）『種苗法』 （ https://ja.m.wikipedia.org/wiki/%E7%A8%AE%E8%8B%97%E6%B3%95 ）には、「花や農産物等の新たな品種の創作をした者は、その新品種を登録することで、植物の新品種を育成する権利を占有できる」 とあり、私たちクリエイターの活動保護に通じるところがあります。『その人が存在しなければ（行動を起こさなければ)、絶対に生まれなかった物品』に対し、無断（無許可）で勝手にマネタイズ（販売等）してはいけない』という至極当然の話であり、これに反する行為は、人間のアイデンティティはおろか、もはや「人間そのもの」を傷つける犯罪に他なりません。 ■私は以前、小説投稿サイト上にて無料の小説作品を発表しておりました。 しかし、悪意あるエンジニアによるクローラーボット（不正スクレイピング）によって、著作物がネジやクギのような「単なる材料」としてバラバラに扱われ、私を含めた他作者らに無断でデータセットを流出拡散されてしまいました。客観的かつ冷静な説明に努めておりますが、それでもこの件を考える度に、はらわたが煮えくり返るような思いとなります。 以下は『ウェブ魚拓』サービスで保存された [redacted]というアカウント名の不正エンジニアによる投稿です。 （ [redacted] ） [redacted] [redacted]という小説投稿サイト（ [redacted] ）から収集した 192 万 4940 件、102 億 4893 万 3456 文字の小説データセットを作成し、公開しました。 学習に利用しやすいように様々なメタ情報を付与しています。 LLM の事前学習など機械学習向けにご利用ください。』 ■現役の政治家や元政治家の中には、自叙伝などの作品を発表・出版された方々も多くいらっしゃいます。現在ではスマホで撮影した紙面画像さえアップロードできれば、一瞬かつ大量に文章化（データ化）する事も可能です。(Google レンズなど）それらを集中的にデータセット化し、著作者に無断で流出・不正転売、また事実ではない悪意のある虚偽改竄も簡単に行えてしまいます。今まで考えられなかったような、政治活動・政党活動への（ネット上での）妨害・嫌がらせ・デマの拡散も顕著となっております。私は、このような無断生成 AI を利用した不正行為（犯罪）に対する、公的な通報窓口の設置を切に要望いたします。私の「(A3) AI と知的財産権に関する意見」は以上となります。

【個人からの意見】

624	生成 AI のデータ収集は完全許可制を求めます。声や顔写真の個人情報、また小説・絵・映像などの創作物を勝手に学習し悪用する事例は多く起こっています。このような被害に対し、技術の発展とお金儲けのためなんだから我慢して機械の肥やしになれ、という言い分には到底賛同できません。個人情報の安全な取り扱い・著作物の適正な取り扱いの指標を国からも示していただきたい。人を潰してしまっては機械の利活用もあったもんじゃありません。よろしくお願いいたします。
625	本意見は、生成 AI に対する内容になる。個別の部分に対する意見に触れる前に、生成 AI の抱える問題点を列挙、整理しておく。個別事例へのコメントはここで論じた内容を根拠に指摘するため、その根拠等はここを参照していただきたい。（意見については、＜＜案に対する意見＞＞＞というセクションで区切っているので文字検索等で飛んでいただけると簡単に読めるようになります） （１）生成 AI について 生成 AI と俗称されている、GAN（敵対的生成ネットワーク）を主に利用したサービスや「AI」と呼称するものが最近流行している。この技術は「AI」と名付けられ、便宜上「学習する」という表現を用いられ、現在は生成するものに誤情報が含まれていたり、品質が低かったとしても、今後改善していき、「人間と同等の創造性を持ったツールになる」とか「人間の代わりに仕事を行なってお金を稼ぐことが可能かもしれない」といった「誤解」をしている、あるいはそのような誤解を煽る人が多数存在しており、生成 AI を未だ利用の推進をしようと戦略を国は立てているように見受けられる。だがこれは完全な誤りであり、ごくわずかな例外を除いて「懲役刑を含んだ全面禁止」を早急に行い、その後段階的に規制緩和を進めていくべき、「危険かつ存在するべきではない」技術である。この序文ではそのことについて説明する。 （１－１）生成 AI という名称は不適切であり、「学習データ出力型ニューラルネットワーク」等と呼称すべき 生成 AI と俗称されているものは、厳密には「学習したデータと同形式のデータを出力するニューラルネットワークおよびディープニューラルネットワーク」のことである。これは「AI（人工知能）」と便宜的に命名されているが、広義の「強い人工知能（人間と同等の知性を有する人工知能）」ではなく、狭義の「弱い人工知能（特定のタスクのみに限定し、人間同等以上の能力を発揮するプログラム）」であることを利用し、「わかりやすさを付与し、マーケティングを推進するため」の戦略として便宜上呼称されているに過ぎない。正しく命名するならば、「生成型ニューラルネットワーク」や「学習データ出力型ディープニューラルネットワーク（以下学習データ出力型 DNN）」等命名されるべきものである。これは、これは次の箇条書きで説明されるデータ関係にあるための名称である。 学習データ出力型 DNN のデータ関係 画像出力タイプの学習データ出力型 DNN が「学習」に利用するデータ ・「学習データ」＝画像データ／「教師データ」＝その画像の説明としてつけるプロンプト ネットワーク利用時のデータの入出力関係 ・入力：欲しい画像の説明プロンプト（＝教師データと同型）／出力：プロンプトに対し望ましい確率が最も高い画像（＝学習データと同型） これは次の箇条書きで記載する生成型ではない Yolo 等に代表される物体検出型の DNN でのデータ関係と対照的であり、別物と考えられる。 非生成型ニューラルネットワークのデータ関係 物体検出型のネットワークが「学習」に利用するデータ ・「学習データ」＝画像データ／「教師データ」＝その画像中から探したい物体を四角で囲んだ時の四角形の座標及び分類クラス名か番号

【個人からの意見】

	ネットワーク利用時のデータ入出力関係 ・入力：物体を探させたい画像データ（＝学習データと同型）／出力：発見できた物体を囲った四角形の座標及び分類クラス名か番号（＝教師データと同型） （１ー2)学習データ出力型 DNN の功績がネットワーク作成者にはなく学習データ提供者にあることについて （１－１）では非学習データ出力型 DNN との比較で、学習データ出力型 DNN は学習データと同型のデータを出力するタイプのニューラルネットワークであることについて述べた。一方で学習データと「同型のデータ」を出力していても、「学習データの権利」をネットワーク作成者が保持していたり、出力するデータに「学習データ」の影響が少ない場合は、ネットワーク作成者はそのネットワークから得られる利益を受け取る権利があると言えるかもしれない。しかし、「学習」の仕組みを考えれば、学習データの影響はその出力物の品質のほとんどを占めている。 （１－２－１）学習データ出力型 DNN が出力物の品質のほとんどを「学習データ」に依存する理由と事例 これは非学習データ出力 DNN の出力するデータが「教師データの指定」で決定され、その分析性能が「学習データが実環境の多様性に対して持つ多様性の充足具合（データ量で近似される)」に依存していることを考えればこの関係は逆転する。すなわち、出力するデータの形は「学習データで取り込んだコンテンツ等のデータ」で決定され、その「出力データの操作可能性」が教師データとして与えるプロンプトに依存する。この特性は大量に確認されており、LoRA と呼ばれる特定のイラストレーターの画風に合わせた画像を出力するタイプの AI ではこの特性を「悪用」し「過学習」をさせて学習データに極めて近しい出力を行うものがあることや、LoRA などイラストレーターのサインが復元されたり、特定の画像と一致する線が出現するなどの事例からも帰納的にも確かだと考えられる。これは「学習」と呼称されている行為は、「ネットワークの出力結果が所望するタスク（学習元のデータと生成したデータを分析担当の AI が分類不可能で偽造できたか）の充足度合い」を評価関数とした数値最適化問題を計算して導いているに過ぎないことからも説明できる。 （１－２－２）「学習」の正体が数値最適化問題であれば、なぜ「学習データ」が出力物に依存する理由と説明できるのか この数値計算過程において、幾つもの制約条件を追加するのだが、その中に「ネットワークパラメータの複雑さの抑制」として、パラメータの絶対値（ノルムと呼ばれる）を最小化する（パラメータが複雑になれば０以外の値になり、ノルムが増加するため、ノルムを減らすことによってネットワークの複雑性を抑制可能)、というものがある。このパラメータ最小化を行うことでこの最適化計算は安定しやすいが、ネットワークが持つ表現力は制限されてしまう。出力物の表現力が少ない状態ではネットワーク最適化計算において、下記パターンのうち「学習データの模倣」が起きる 学習データ出力型 DNN のネットワーク最適化計算で起きるシナリオ ・学習データの模倣 ステップ１：検査側ネットワークの学習データを「総当たり」で探索しそれを模倣したデータをネットワーク上に再現する ステップ２：模倣した検査側ネットワークの学習データをデジタルデータとしてミックスし、プロンプトに合わせた出力を行うように進展 このシナリオでの DNN が受ける数値最適化計算でのメリット メリット１：学習データを再現するため、検査側ネットワークは「分類することが原理的に不可能」となるため、突破率が高い メリット２：学習データと同型のデータを分解し、再構築するためネットワークのプログラムの設計が簡単でネットワーク作成者の負荷小 このシナリオでの DNN が受ける数値最適化計算でのデメリット

【個人からの意見】

	デメリット１：生成できるデータは検査側ネットワークの学習データに依存し、「創造性」を持ったデータを出力することが原理上不可能 ・学習データの作成プロセスに分解したデータ作成プロセスの獲得 ステップ１：偽造側ネットワークの仕組みを人間やデータが生成される仕組みに合わせてデータを作成するようにネットワークを構築する （例えばイラスト画像作成タイプの場合は、A：線画レイヤを作成する／B：ベースカラーレイヤを作成する etc という層を作成する） ステップ２：偽造側ネットワークの各出力層のパラメータを調整し、検査側のネットワークを偽装できるまで計算を実施する このシナリオで DNN が受ける数値最適化計算でのメリット ・存在しない このシナリオで DNN が受ける数値最適化計算でのデメリット ・デメリット１：ネットワークを作成するための事前準備（出力層のプログラミングなど）が困難でネットワーク作成者の負荷が膨大 ・デメリット２：学習データを再現するとは限らないため、検査側ネットワークの検査を突破することができず、適切に作成できない ・デメリット３：仮に数値計算に成功し、検査ネットワークを偽装することに成功したとしても、「検査ネットワークを偽装できた」以上、学習データを模倣するようなパラメータ調整を発見した可能性を捨てきれず、この方法を持っても学習データの模倣である可能性が排除できない このような特性があるため、学習データ出力型 DNN はその功績は「ネットワーク作成者」にはなく、「学習データ作成者」にそのすべてが存在するといって良い。 （１－３）ネットワーク作成者が「学習データ」の権利を有していないことについて 上述の内容があったとしても、「学習データ」の権利を「ネットワーク作成者」が有している場合は学習データ出力型 DNN であっても「ネットワーク作成者」がその性能に対する功績を有することになり、その利用についての利益を受ける理由となると考えられる。しかし、現状はそのようなことはなく、ネットワーク作成者は「学習データの作成者」ではない。これは著作権法 30 条の４などでも詳しいが、ネットワーク上のデータを収集（クローリング）しそのデータを利用して学習データ出力型 DNN を作成している事業者がほとんどか、X（旧 Twitter）などでは、書き込んだコンテンツなどは利用者が X 社が提供する学習データ出力型 DNN に対するデータ学習利用を「利用規約に抱き合わせ」することにより、半強制的に利用権を徴収しているような状態であり、現状そのような事例はほぼ確認できない。これは学習データ出力型 DNN は「コンテンツを汎用的に出力しようとすると。有価性のある高品質なデータを学習データに必要とする」ということからも容易に説明ができる。（１－２－２）でも説明したように、学習データ出力型 DNN は現状の人類の技術力では、は学習データを模倣した出力をするデータ模倣機として振る舞うことしかできない。そのため、コンテンツを提供するためには実際に人の手がかかった「コンテンツ」を学習する以外に方法がないことが原因である。 （１－４）学習データ出力型 DNN に対するまとめ 上記（１－３）までの内容は下記のように総括できる。このような仕組みを持ったものが一体どのような利益をもたらすが、次章で分析する あ：「生成 AI」とは学習データ出力型ディープニューラルネットワークの別称であり、「学習」は数値最適化計算で人間の学習とは別物 い：学習データ出力型 DNN は「学習データ模倣機」に過ぎず、新たなコンテンツの生成などには利用できない。 う：学習データ出力型 DNN は非学習データ出力型 DNN と異なり、「ネットワーク作成者」は功績がなく、「学習データ」提供者にのみ功績がある

【個人からの意見】

	（２）学習データ出力型 DNN（生成 AI）が社会にもたらす可能性について 前章では学習データ出力型 DNN（生成 AI）の総論としての分析を行なった。学習データ出力型 DNN は大きな問題を抱え、その提供者たる「ネットワーク作成者」に一切の功績がなく、一方で無関係とされる「学習データ提供者」が全ての功績をになっている、ということを説明した。そういった状態でも、利用する価値のある技術であれば、規制をせずに利用推進を図る政策を実施していくことも重要であろう。しかし、学習データ出力型 DNN は極少数の領域でしか社会に有用な効果を発揮できないばかりか、甚大な悪影響ばかりを与える、存在するべきではない技術である。そのことを説明するために、学習データ出力型 DNN を DNN の定義から外れ「出力するデータ」で区分した「データ仮造エンジン」としての性質に分類して説明していく。 （２－１）「データ仮造エンジン」としての区分の必要性について まず、データ仮造エンジンというものの定義を「自動または半自動で何らかのデータを仮想的に製造する電子計算上のプログラムまたは機械装置」と定義する。これはランダムで色を出力するプログラムから画像生成型の学習データ出力型 DNN、ランダムな周波数の音を生成する機械装置（ホワイトノイズを拾い、それを拡大するなど）や人間が文章を読み上げる音声生成型の学習データ出力型 DNN など多様なものが含まれる。一方で写真を作成するカメラやマイクなどの記録装置や、イラスト描画ソフトや作曲ソフトなどの実際に創作を行うプログラムは含まれない。このように区分けした上で、出力するデータの特性と利用目的などで詳細に区分することで、人間社会に対する利益を説明できるのである。 （２－２）データ仮造エンジン」の区分 「データ仮造エンジン」を次の４種類の分類に分類し、次章で各区分ごとの社会への利益と不利益を分析していく イ：コンテンツ生成型データ仮造エンジン データとして「コンテンツ」を出力するための「データ仮造エンジン」 ロ：意図思想及び意思表示物生成型データ仮造エンジン データとして「意図思想及び意思表示物」を出力するための「データ仮造エンジン」 ハ：科学的知見及び技術的的知見生成型データ仮造エンジン データとして「科学的知見」及び「技術的的知見」を出力するための「データ仮造エンジン」 ニ：単純データ生成型データ仮造エンジン 上記以外の雑多のデータを生成するための「データ仮造エンジン」 （２－３）区分ごとの利益不利益分析 （２－３－１）イ：コンテンツ生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、イラスト出力型、音声出力型、動画出力型、写真画像出力型、音楽出力型、小説出力型、などが含まれる。 この区分ではで検討されるのはコンテンツ市場での利用である。資料等の賑やかしなど本来コンテンツ作成能力や外注が必要だったが、主たる目的ではないため、コストを削減したい分野での需要は別に含めるべきではないか、という指摘があるかもしれないが、２点の理由によってコンテンツ市場で対価を支払って購入すべきものであると反論する。１点目の理由は現状の有効なコンテンツ仮造形エンジンは学習データ出力型 DNN のみしかなくその功績はコンテンツ市場の供給者であるクリエイターにしか存在しないため、そのクリエイターへの還元なくデータ仮造エンジンでコンテンツを生成して利用するのは不当な搾取であること、２点目はこの章で議論する内容によってコンテンツ生成を学習データ出力型 DNN（生成 AI）を含めたデータ

【個人からの意見】

	仮造エンジンに行わせることは不利益しか存在しない、ということになる。一方で個人的な利用、というものに関しては学習データ出力型 DNN が勃興する前から飽和気味であり、こちらも存在しないというほかない。そのため、コンテンツ市場への供給、という観点でのみ分析する。この分野で利用するには現状では２点、将来にわたっても１点問題が存在するため、利用することは人類に対して不利益をもたらす。 まず１点目、現在のみ存在する問題点だが、このデータ仮造エンジンは現状学習データ出力型 DNN 以外存在していないが、１章で前述の通り、学習データの模倣機である学習データ出力型 DNN(生成 AI）が出力したものはコンテンツ市場で利用するために必須である「新規性の担保」が不可能である。新規性の担保とは、提供したコンテンツが「他のコンテンツを侵害したものではないオリジナルである」という保証であり、これを実行可能は学習データ出力型 DNN は現状存在しない（侵害性の提示を表示する生成 AI サービスが一点開始しているが、出力に失敗したなどの処理を行わず、注意文の提示に留めるなど規制としては弱く、システムによる指摘漏れの可能性を考慮するとそのサービスですら達成できないことである)。 ２点目はデータ仮造エンジンは一般に個数を増やすことで人間を凌駕する速度、量のデータを生成することが可能であるが利用者が独自の強みを持つことができない、というデメリットがある。これはシステムごとの独自性程度は獲得することができても、サービス利用者側が独自の強みを獲得することができないということである。これは、特注対応等を行うことができれば対策可能だが、サービス提供者のサービス維持コストは現状膨大であることから予想しても、サービスの特注対応は実施ないことが予想される。そうなった場合、利用者としてできることは大量に生成し、薄利多売を行うことが予想される。もし薄利多売を行う利用者が少なくとも参加のハードルは低くなることで、多数の利用者が発生し大量のデータがコンテンツ市場に溢れかえることが予想される。一方で誰でも簡単にデータを生成できることから、「コンテンツに対する需要は消滅」し、コンテンツを生成しても購買する需要が存在せず、「コンテンツは自分で生成するもの」という社会になってしまう。これは極少数の「コンテンツ生成型データ仮造エンジン事業者」にコンテンツ需要の全てが独占または寡占されることに繋がり、社会に不利益となる。また、１コンテンツあたりの単価も「複数人間相手に提示または提供し、大きな売り上げが予想される」ことから数十万円単位のものであったものが「自身でしか利用しない、金銭にもならないもの」となるため数百～千数百円程度がデータ仮造サービス拠出できる限度となり、単価あたりも激減することが予想できる。また、現在の法整備状況や技術状況での特殊な事例ではあるが、画像生成 AI などのコンテンツ生成型学習データ出力型 DNN は「ローカルモデル」と呼ばれるものがインターネット上で配布されており、誰でも GPU 等を持つだけでコンテンツの生成が可能な状態となってしまっている。これではモデルが同一であるためコンテンツの多様性が少ないものの、コンテンツ生成を「サービスを利用せずに自前で」行うことが可能であるため、先述した数百円程度のコンテンツ市場への供給される単価すら消滅する。自身のローカルモデルでコンテンツを生成する時代が来れば、１２兆円規模と言われるコンテンツ産業の市場が丸ごと消滅する事態が発生する。これは個人でコンテンツを作成できる自由と比較しても許容できる被害ではない。 上記をまとめると、コンテンツ分野へのデータ仮造エンジンの適用は全面的に禁止にするべきであり、少なくとも学習データ出力型 DNN（生成 AI）のコンテンツ分野への適用は懲役刑を含めた厳罰を規定した法整備が必要である。また、（２－３－２）でも触れるように、詐欺や誤情報の拡散にも利用できるため、どちらにせよ懲役刑を含めた厳罰を規定した法整備が必要である。 （２－３－２）ロ：意図思想及び意思表示物生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、コンテンツ生成型データ仮造形エンジンと、ビジネス文書作成、論文生成、意思表示物（文章、音声、画像など）の作成代行が含まれる。この分野では需要ではなく、問題点があまりにも過大であり、許容できないことを説明する。 この分野での利用では人間の意図を説明したり、思想を説明したり、意思表示に使う文章、音声、画像、動画などを作成することに利用される。この

【個人からの意見】

	分野での利用をする場合「人間の意図と見紛う精度」の意図を表明した文章などが生成可能になることになる。これは単独の文章でも悪用された場合、次の様々なケースが想定可能である。例を列挙する。科学的技術を含んだ高度な論文を偽造することが誰でも可能になり、反ワクチンなどに代表されるデマを補強するための偽造された論文が大量に出回る。または、動画生成と音声生成を利用して「首相が宣戦布告を宣言する動画」が作成され、翻訳文付きでインターネット上に流布される。または遺書を偽造して不当に遺産相続などを行う。これらにとどまらず様々な誤情報や詐欺に利用されることが簡単に予想がされこの分野での利用は許容できない。さらに、プロンプトに対し「もっともらしい確率を計算してそれに従ったデータを出力する」学習データ出力型 DNN（生成 AI）では「適切に人間の意図を反映したコンテンツを生成」することが不可能である。現状では、この分野での利用はの適用は懲役刑を含めた厳罰を規定した法整備が必要である。 （２－３－３）ハ：科学的知見及び技術的的知見生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、タンパク質の合成方法提案や、製薬の合成方法提案、制御用パラメータの自動生成が含まれる。この分野での利用は免許制などを作り、厳重に注意して運用していく必要がある。この分野でのデータ仮造エンジンはデータの適切さを保証する必要はなく、「無作為に探索」する状態から「エンジンが提案した候補」を試すことでこれらの知見の発見を早める効能がある。これは非常に大きな効能である反面、「追加実験による反証」を実施せずに論文発表等をされた場合、反証されずに論文として採用されてしまった場合は、大きな問題となる。一方で論文発表などで反証済みかどうかなどは検証可能であるため、「データ仮造エンジンを利用した旨を論文等に明記する義務」と「科学的知見及び技術的的知見生成型データ仮造エンジンの利用者免許制度を施行し、その免許番号を論文に明記する義務」等を制定し、それらに違反した場合は懲役刑などの厳罰を規定した法整備を行い運用していくことでバランスが取れると考えられる。 （２－３－４）ニ：単純データ生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、上記に含まれない単純なデータの生成が含まれる。この分野は害のある誤情報や詐欺といったものに結びつかないため、この分野の法規制は現状様子見をし、問題のある利用例が出てきたら検討を行うべきである。 （３）序文総括 これまで述べてきた通り、「生成 AI」に対しては早急な規制が必要であり、下記規制が必要である。 ・規制１：「データ仮造エンジン」全体に利用／所持／作成／輸入等に禁止を行う法律を作り、違反した場合に懲役刑を課す規制 ・規制２：規制１後、「データ仮造エンジン」を利用するために、免許制を導入し、免許者かつ規制３の型式指定を取得したもの以外は利用／所持／作成／輸入を行った場合は規制１同様の厳罰を課す規制 ・規制３：規制１後「データ仮造エンジン」はイ／ロ／ハの分類ごとに要件を作り、語情報拡散防止や利用者の追跡可能性の担保、データ仮造エンジンによる精製物である旨を明示する機能などの規制を盛り込み「型式指定」を行うような運用にし、型式指定を取得していないものを流通させたものは懲役及び数億円規模の罰金を課す規制 ＜＜案に対する意見＞＞ Ｐ１４「同報告書では～適当であるとしていた」について 序文で述べた通り、すでに検討をする段階ではなく、早急な法規制が必要な段階である。 Ｐ１４「AI は、予感させる技術である」について

【個人からの意見】

	序文で述べた通り、活用の余地なく、誤情報への対策でむしろコストをかけるだけであることは容易に予測可能であり、削除すべき文言。 P１４「大量のコンテンツ～生じさせるものともなっている」について 序文で述べた通り。このリスクのみが存在し、早急に規制を行うべきであり、その旨を記載すべき。 P15「AI 開発者～考え方を示している」について 序文で述べた通り、「学習データ作成者」が最も功績を持つためそれを記載する。また、「学習データ提供者」と「学習データ作成者」が別であるため、学習データ提供者も明記し、学習データ作成者への利益還元義務を明記する P１６「経済産業省～周知啓発を進めることが」について 序文で述べた通り。まず法規制で全面禁止し、その後安全な利用法法を免許制を導入しながら徐々に進めるべきで、そのように修正するべき。 P１６「契約による対価還元～取り組みも必要である」について 序文で述べた通り、「学習データ作成者」が現状全ての功績を担っているため、取り組みが必要ではなく前提条件である。また「学習データへ利用されたくない」という要求が無視されておりオプトインの義務化などが必要と修正するべき。 P１７「まず「発明者～検討を進める必要がある」について これは序文で述べたロの分類である。免許制を含めた法規制を行いながら、論文不正等を防止していく必要がある。
626	現状著作者の許可なく AI 学習に使用されているものがほとんどなので、AI に学習させることを許可する、許可しないというのを著作者(絵ならその絵を描いた人や権利を有する団体個人等・声や人の顔等はその人)が選択できる状態にしてほしい。AI 学習を許可する場合でも、その生成物に対しての基準やルール(著しくオリジナルのイメージを損なう場合やアダルトポルノは禁止など)を許可した著作者側が提示して、それに反した AI 生成物や生成者へのペナルティ(罰則)などが必要だと思う。
627	現時点で AI（生成 AI）と知的財産権の食い合わせは最悪だと考えます。現在の生成 AI において問題なのは現在の生成 AI は搾取的な著作権ロンダリング機械だということです。現在時点で高性能な画像生成 AI は 58 億の画像データ（商用利用を許可していないサイトから自動ポルノや戦争、患者の傷、死体など含むを使用している）やネット上にある有料記事や素材、写真、楽曲などを学習させほぼそのままの物をまるで生成 AI がオリジナルとして出力しています。現時点でその事実が周知されないまま拡散され使用されているため問題点を認識していない人たちはオリジナルのものだと思い生成 AI 企業もそれを商用利用可能としているため（著作権法 30 条４の但し書きで著作者の利益を不当に害する場合は、この限りではない。とあるが著作物をほぼほぼ同じものをだしさらには著作物に依存しないと嘘をついて生成 AI はばら撒かれ認識されずに使用されている）使うたびに類似点がたくさんある生成物を使い起訴されてしまう可能性が高くなりさらにはデータ元になってしまった人はとんでもない数のしかもとんでもないスピードで生成されるものに著作者人格権を侵害され心が病み問題を知らず使う側も使われる側どちらも不利益な物になっています。その事実を重くとらえ搾取的で文化の消滅、情報の混乱を招くと海外の大統領や日本国内でも音楽、出版、新聞、写真、俳優団体が生成 AI に対して否定的な声明を出しています。なので小さい規模ではなく全世界を含めた搾取的著作権ロンダリング機械だと考えております。 この度声をあげるきっかけになった要因は自分の尊敬する大好きなイラストレーター様が被害にあい大変しんどい思いをしていらっしゃったためで何人もいらっしゃいますが例として人気からと勝手にローラモデルを（センシティブに変換できるもの）配布した挙句学習の派生もととされてしまったばっかりに絵柄が急速に見飽きられ陳腐化し大元のオリジナルの作者が AI 作画だと疑われたり、現在の生成 AI に対して少し疑問を SNS 上で挙げた

【個人からの意見】

	だけで報復としてローラモデル作成配布されさらにはそのモデルでお金を稼ごう！と宣伝されたりしておりその大好きな作者様は SNS 上からいなくなってしまいました（その後ローラモデルを作成した人物は去られた作者様になり代わりローラモデルを使って画像を上げています現時点ではそのことは前例がないのと３０条の４があるためかなり訴えるのもハードルがたかいです精神的にも簡単に追い込むことができるのに止めるただ手がありません）あまりのことに今回のパブリックコメントの存在を知りいてもたってもしておれずこちらに意見を出させていただきました。こんなことがまかり通ってしまえば誰がコンテンツを作ろうと思うのか後発は育たず現在までのデータを使用し実質コラージュコピーしか出せない AI だけが残ってしまえば発展はありません。 最低限データ元の許可をとった上で国が使用許可を出し使用している個人企業問わず許可が出ていないものに関しては犯罪として取り扱うべきです。現在はあまりにも簡単に個人が使用するハードルが低すぎてさらに生産自体も速すぎるため悪用も絶えません（さらに現時点ではどれだけクリーンな生成 AI を作成してものちに勝手に集中学習してしまえばそれはクリーンではないからであり都度取り締まるのはあまりにも非効率的だからです許可制にすればデータ元の利益も守られ健全な発達を促すことも微量ではありますがあるかもしれません）それとディープフェイクや祖肖像権侵害の阻止と生成 AI でのクリエイティブ界隈への競合をなくし生成 AI であることを表示（わかりやすく）をして頂かなければあんしんして創作活動などできないでしょう。最近になって発表されたものですが、現在完璧に理想を実現しているかと言われれば少し疑問ですができるだけ。クリーンな生成 AI を作成している絵藍ミツアというプロジェクトで使用開発されている Mitsua Likes は現段階でどこよりもクリーンだと考えます。このような活動が認知されこれらの方針がスタンダードになった後もしくは同時に規制をしていくことによってインターネット社会である現代に置いての知的財産などの取り扱いでの問題もマシになるのではないかと考えます。
628	日本の著作物や国民のプライバシーを守るために、以下のような生成 AI のデータ収集・生成に関する法規制やルール作りが必要と考えています。 １）生成 AI のデータ収集に同意するかどうかのチェック（オプトイン方式）を必須とする ２）権利者に無断で収集されたデータがある場合、オプトアウトする仕組みを必須とする ３）収集した学習元データの開示義務付け ４）生成したコンテンツへの「生成 AI 使用」明記義務付け ５）フェイク情報の作成、拡散に対する罰則 特に「４）生成したコンテンツへの生成 AI 使用明記の義務付け」は、フェイク対策としても必須です。NHK の「クローズアップ現代」でも取り上げられた性的ディープフェイクをはじめ、検索エンジンの利用結果にも一見してフェイクと判断するのが難しいような精巧な画像があがるようになっており、すでにネット上の情報・デジタル情報の信頼性が失われかけています。諸外国が規制を進める中、日本だけが野放図にデータの無断収集やフェイク情報の生成を促進するようなことになれば、日本のコンテンツ産業への信頼も失われてしまいます。フェイク情報による混乱を防ぎ、生成 AI を活用していくために、一刻も早く適切な規制・ルールづくりを希望します。どうぞよろしくお願いいたします。
629	AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準的な指標を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt で

【個人からの意見】

	の記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。
630	どんなプラットフォームであっても、作者、著者の同意のない生成 AI の学習データとしての使用が出来ないようにしてほしいです。AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではない、などのことの明確化ができ、誤解のない合意形成ができるプロセスの整備が希望です。さらに、そのプロセスを国際標準とするように世界に働きかけて欲しい。 生成 AI でつくられたものに、その表示義務を課してほしい。また、ディープフェイクなどの実在の人物にまつわるフェイク画像の取り締まり、児童ポルノなどへの規制もしてほしい。
631	文化的、および経済的に持続可能な生成 AI の活用にはモデル構築、運用それぞれの段階で課題がある。まず、モデル構築では基盤モデル、追加学習を問わず取り込んだデータ（以下、学習データ）の多くが学習データの権利者（以下、権利者）に無許可で利用されていること。これは、生成 AI が学習データに明確に競合するデータを短時間で大量に出力（生成）できる（たとえばある写真を取り込んでよく似た画像を出力する）性質を利用したサービスを見越して開発する場合には、享受目的と見なし著作権侵害とすべきである。こうした行為において、現状は権利者への利益の還元（あるいは損失の補填）の仕組みがない。権利者の許可を得ず利益を害する AI モデルとその運用が今後も横行すれば、権利者、つまり創作活動をする人々は心理的に萎縮し、また経済的に困窮してしまい、文化の発展が著しく阻害されることは想像に難くない。それはゆくゆくは質の高い学習データとなる新たなデータを得られなくなることにもつながる。生成 AI 開発者の多くは学習データの詳細を競争上の優位性に関わるとして開示しようとしないが、これは権利者の権利行使の機会を奪っており、不当な主張である。また、学習データの膨大さから権利者への利益還元は不可能という開発者の発言も報道されるが、そうであれば不当に利用されている学習データを権利者がオプトアウトする手立てを、生成 AI 開発者は提供するべきである。 次に、運用ではディープフェイクをはじめとする情報汚染を防ぐ手立てが不十分であること。現在の多くの生成 AI（を利用したサービス）は、生成データを一見して生成データと判別できない状態で提供している。前述のとおり、生成 AI は学習データの品質に近いデータを短時間で大量に出力できるが、それらはユーザーの意図によらず架空のデータであり正確性を保証しない（テキストであれば文法には破綻がなくても事実関係と違う内容が頻繁に出力される）ことは数多く指摘されている。生成 AI 産の誤った情報がそれと判別できない状態でインターネットを起点に様々なメディアに氾濫すれば、日常生活から災害など緊急時まで、人々の適切な判断を脅かすこととなる。また、他者に架空の性的な画像などディープフェイクを生成 AI で作成され、個人が尊厳を傷つけられる事件も枚挙に暇がない。これらの課題を解決しない限り、社会に資する生成 AI 活用はありえない。開発者には以下を義務づけることを大前提とするべきと考える。 (1)学習データとして利用するにあたり、権利者に許可を得ること (2)既存の AI モデルについても取り込んだデータをオープンにし、権利者が時を問わずノーコストでオプトアウトできる窓口を設けること (3)AI による生成データだと判別できる印を、生成時点で視覚的およびデジタル的に生成データに埋め込むこと 直近では(1)を解決した画像生成 AI「Mitsua likes」がクリーンな基盤モデルを有する国産生成 AI として発表された。学習データの権利者を搾取したり、人々の人権や生活を脅かしたりする生成 AI モデル・サービスを既定路線とせず、従来の知的財産が産み出されてきた営みと共存できる形を追究

【個人からの意見】

	してほしい。
632	生成 AI 出力物には著作権を付与するべきではないと考えます。生成 AI による音楽や画像の出力行為は、制作速度・制作量ともに人間の創作行為を格段に上回っています。生成 AI 出力物に著作権を付与した場合、短期的に著作物を大量かつ高速で生み出せることになり、生成 AI 利用者による著作権トロールが行われる危険性が格段に上がります。特に、テキストから画像や音楽を生み出す生成 AI は、操作を覚えれば誰でも容易に出力を得られる技術であり、技術が誰にでも公開されている現状においては、著作権トロールを行うハードルが下がり、反社会的勢力等の資金源としても利用される恐れがあります。よって、生成 AI 出力物へは著作権を認めるべきではないと考えます。 また、プロンプトの試行回数等の生成 AI 利用者の寄与度により生成 AI 出力物へ著作権を付与できるのではないかという考え方も見受けられますが、プロンプト試行回数によって著作権が付与されるのであれば、例えば、クリエイターへ作品を発注する企業や編集者が、クリエイターにリテイクを繰り返す行為によっても企業や編集者に著作権が認められなければいけなくなります。しかしながら、いくら企業側や編集者がリテイクを何百回繰り返そうが彼らに著作権が付与されることはありません。上記の生成 AI による出力行為に置き換えた場合、生成 AI 利用者は発注企業や編集者の立場になりますので、著作権は付与されません。また、別の考え方として創作主体は生成を行う生成 AI とした場合、生成 AI は人間ではないため、やはり著作権は付与されません。では、生成 AI 開発企業に著作権があるのかと言えば、生成 AI 開発企業は生成 AI というプログラム技術開発者であるだけで個別の出力行為については直接的に寄与していないため、開発企業に著作権はありません。従って、生成 AI 出力物に著作権を付与することはありえないことだと考えます。
633	生成 AI が海賊版・模倣品・ディープフェイク・偽情報の氾濫を招いていることは最早明らかであり、早急に法規制がされなければならない。現状では海賊版や無許諾の著作物までもが生成 AI の学習に取り込まれており、その上で既存の市場と競合するものが出力されるような状況となっている。生成 AI 事業者のための「抜け道」は全て塞ぐべきである。ベルヌ条約や既存の著作権法等の枠内で事業が行われてこそ市場の公正が保たれ、ひいては国際的に正当性を持つことができる。何か別の枠組みを設けるなら国際的に協調して行われなければならない。そもそもコンテンツ生産者がクリエイティブ産業から情報技術産業へと入れ替わっているだけであれば全体で見れば市場の成長はなく、また著作物の権利的正当性を欠き訴訟リスクをはらむため却って損失ばかりが嵩む可能性が無視できないのではないか。例えば、寺社仏閣や近現代の建築物が観光の目玉になることがあるが、職人たちは気候変動で熱中症の危険にさらされながら建設やメンテナンスを行っており、このような状況下では仕事を続けられず、事業にも持続性がないだろう。働く人々を保護する仕組みを作り、生業に持続性を持たせてこそ観光資源が保たれ国際的な競争力が生じる。コンテンツ産業についても同様である。世界人権宣言 第二十七条の 2 に「すべて人は、その創作した科学的、文学的又は美術的作品から生ずる精神的及び物質的利益を保護される権利を有する」とあるが、著作物が生成 AI 事業者に取り込まれ、対価も名誉も得られない状況にクリエイティブ産業従事者が置かれ続けていることは国際的な基準で見れば深刻な人権侵害ではないだろうか。人々の生業を保護し持続的な研鑽を可能にしてこそ世界中の人々が夢中になるようなモノが生み出されるであろうし、また魅力的な仕事環境に惹かれて高度人材が国内外から集まるようになるのではないだろうか。要するに教育や安全で収奪されることがない仕事環境への投資こそが必要である。
634	AI＝生成 AI のことを指している趣旨の要項であるならば以下のことを意見申し上げます。オプトアウトは、データ元である権利者の提供の意思に関わらず収集されたデータで成り立っています。生成 AI は昨今出来た技術であり、企業・個人がどこから、どのようにしてデータを収集してもよい制限の無い状態です。オプトインに関しても、データの権利者でない者が権利者と偽り、他人のデータを提供できてしまう点は、明確に著作権侵害の意

【個人からの意見】

	思があり問題です。 オプトアウトの生成 AI に関しては、一律で企業・個人を問わず利用を禁止して欲しいです。但し、人命に関わる災害などに関しては利用してもいい、というように、日本基準の規格を作ってほしいです。現在の無差別のデータ収集ではなく目的を先に設定したうえでのデータ収集、またデータをどこから得たか、データ元にたどり着ける設計だと尚良いです（ブラックボックス化しない)。使用について、規格に背いた利用方法を行った場合の罰則を設けて欲しいです。オプトアウトは、出力が無制限なのが一番の問題ではなく、データ収集に権利者の許諾の無いことが問題です。データの収集について、権利者の許諾の意思について問う規格を制定し、人間同士のやり取りだけでなく、インターネット上（HP や sns など）に置いてもデータ収集の拒否、許可についての仕組みを制定して欲しいです。オプトインに関しても、データ元の透明性を保持し運用できる規格を国の基準で作るか、利用に対しての制限・罰則を設けるなどのルールを作って欲しいです。各国が規制に取り組むなか、日本が出遅れているのが現状です。アニメ・漫画などの知財を多く持っている日本こそ、先んじて画期的な規制法案を考え、素早く実施するべきで、それをもって経済的観点からも財産の保護を優先してほしいです。 知的財産権に関して。データは、映像（実在人物、アート作品など全般)、文字、声などの、人間の肉体由来のものであります。これら個人が所有しているものを、個人の許諾無く利用することは、人権無視に他なりません。その点も含めて、生成 AI の利用方法について、他国に先駆けたいち早い法規制を求めます。
635	現状の生成 AI はクリエイターのプロダクトを無断でデータセットとして取り込んでいる。これは人間の学習行動とは異なり、生成 AI の挙動はプロダクトのデータをタグ付けして大量に取り込んだだけに過ぎず、実際には確立モデルによるデータのコラージュに過ぎない。そのため生成 AI によるプロダクトの取り込みは知的財産権並びに著作人格権において問題があると言える。
636	生成 AI を用いて、マンガやアニメ・小説などの創作物を無断学習する、いわゆる『タダ乗り』の行為は、法律で厳しく取り締まるべきと存じます。他人が苦労して作り上げたものを、コソ泥やハイエナのように『無断学習』という名で奪っていく行為は、到底許されることではない、且つ倫理の欠如に等しいです。立法機関が法規制をしない限り、自らの手で作り上げるクリエイターの方々が、タダ乗りの狼藉に苦しめられる一方です。また、AI による創作物は、タダ乗りしたことで出来上がるものゆえ、知的財産として認める訳にはいかないと存じます。正直者が馬鹿を見る世の中は、もう見たくはありません。何卒、生成 AI への厳しい法規制を、宜しくお願い申し上げます。
637	生成 AI に関する意見です。まず AI 生成物に関して特に以下の点で問題だと感じています。 (1)データセットに違法性のある画像等の含まれた生成 AI が、法的な制約がほぼ無いまま市場に出回ってしまっており市場崩壊させている。また開発者も収集されたデータに対する責任を回避するような発言を堂々としており、運転者のいない自動運転車がブレーキが壊れたまま車道に出てしまっている状態になっている (2)既にディープフェイク画像による性被害や、災害・戦争等に関するフェイク画像が出回っている。クラスメイトや教員の写真を AI で裸のように合成する、SNS 上に上がっていた他人のペット写真を元に画像を生成し展示会の作品とする等倫理的に許容出来ない事案が多く見られている (3)クリエイターの創作物を学習させた生成物が各所で無規制に販売されており、それまでクリエイターの培ってきた作品への信頼を毀損するような行為が行われている。また、特定のクリエイターの作品を故意に集中学習させ作風まで似せたものを自身の成果物として発表し、相手のクリエイターへの嫌がらせ行為を行う等迷惑行為を繰り返す生成 AI ユーザーの集団が存在する

【個人からの意見】

	これらに対し (1)最低でも AI 生成物であることを示すウォーターマーク+ブロックチェーンのような埋め込み式システムによる情報開示の義務化。学習拒否(オプトアウト)が出来る環境の構築。 これについては以前知財戦略本部の資料で公開されていた AI 学習への対応策の項目で「自らが権利を有するデータを基に学習した生成 AI を開発・利用する」というのはあまりにも収益化を前提条件にしすぎており、プライベートな写真を学習されてしまった人のことは見えていないのだろうかと感じた。 https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2024/2411_tebiki.pdf (2)ディープフェイクの厳罰化。明確に被害者が居る為 (3)創作市場の健全化。画像や映像だけでなく、小説や新聞記事、プログラムの保護も必要だと感じる。 以上です。
638	生成 AI 及び機械学習にまつわる著作権法の権利制限を改正し、完全オプトイン制、つまり明示的な同意と公正な報酬、訓練データを透明化し誰のどんな著作物が使われたかを明らかにする、そして生成 AI が作成したものにはそれとハッキリ分かる表示を義務付けるべきだ。何故なら、現状の、無許諾無報酬でクリエイターの著作物を使った生成 AI は彼らに経済的な損失を与える。これにより欧米を中心に強い反発が起きている。クールジャンパンといって日本のコンテンツ産業を推進するつもりなら、この部分を改善せず闇雲に生成 AI を活用した作品を輸出すれば「日本ファン」を減らす可能性がある。 著作権協会国際連合の生成 AI に関する調査(1)によると、音楽と映像クリエイターの収入が今後 5 年で総額約 1 兆 6000 万円減少するとされる。これは作品を無許諾で生成 AI に使われた場合の損失と、生成 AI の出力がクリエイターの作品を代替したケースを合わせたものだとする。これは音楽と映像に限った話だが、イラスト、漫画、アニメーションなど他分野でもそれほど変わらない状況だと類推できる。日本の「機械学習パラダイス」はクリエイティブ産業にとっては地獄である。 今年 4 月、非営利団体のアーティスト・ライツ・アライアンスが生成 AI に対する公開書簡(2)を発表した。これにはケイティ・ペリー、サム・スミス、ビリー・アイリッシュ、スティーヴィー・ワンダーなど著名人が多数署名している。 “「最大かつ最も強力な企業の中には許可なく AI モデルを訓練するために私たちの作品を使用している人たちもいます。こうした試みは人間のアーティストの仕事を大量の AI が作成した“音”や“画像”に置き換えることを直接の目的としており、アーティストに支払われる印税の器を実質的に希釈するものです。生活費を稼ぐのに精一杯の多くの現役ミュージシャン、アーティスト、ソングライターにとって、これは壊滅的なことです」” また、10 月には別の公開書簡(3)にも多くの著名人の署名が集まった。 “書簡では次のように述べられている。「生成 AI の学習にクリエイティヴな作品を許可なく使うことがそれらの作品を手掛けた人々の生活に対する重大かつ不当な脅威であり、許可されてはなりません」 (中略) 今年 10 月、この書簡にはレディオヘッドのトム・ヨーク、ABBA のビヨルン・ウルヴァースなど、音楽界、映画界、映画界、出版界から 11500 人の署

名が集まっており、ビリー・ブラッグ、ケヴィン・ベーコン、ロバート・スミス、ジュリアン・ムーア、カズオ・イシグロ、アン・パチェット、ロザリオ・ドーソンらも署名している。
(中略)
現在のところ、この書簡には 36000 もの署名が集まっており、政府の介入がなければ「作品を手掛けた人々の生活を脅かす大きな不当な脅威」になり得る可能性があるとしている。“

さらに、日本とは事情がやや異なっているが、アメリカのアニメーション・ギルド(TAG)はハリウッドの大手制作会社及び映画製作者協会との交渉中であり、生成 AI はそこでもかなり問題視されていることが報じられた(4)。
“絵コンテアーティストで作家でもあるノラ・ミークは、自分も同僚たちも AI を「最高」レベルの懸念事項に分類している、という。「より高い賃金を得るためにも、現在の医療保障を維持するためにも、AI は最大の懸念事項です。もしわたしたちが AI の使用に関して強力な集団的保護対策を勝ち取ることができなければ、わたしたちはいま手にしているものをすべて失うかもしれないのです」とミークは言う。“
“土曜日、TAG はバーバンクで「Stand With Animation (アニメを守れ)」集会を開催した。数千とまではいかないにしても、数百人のアニメ業界で働く人たちが IATSE ローカル 80 の駐車場に集まり、得意の才能を活かして描いたイラスト入りのプラカードを掲げて意見を訴えた。
(中略)
WGA のストライキから 1 年が経ったいま、わたしが話を聞いたアニメ業界で働く人たちにとっては、AI は「使用の是非を問う」とか「実験してみる」といったレベルの対象ではない――それは「絶対に反対すべきもの」なのだ。バーバンクでは、アニメの巨匠・宮崎駿が言ったこんな言葉をプラカードに掲げて歩いている労働者を見かけた。「AI を芸術に使用することは『生命そのものに対する冒涜である』」“

ハッキリ言って、生成 AI 及び機械学習にまつわる権利制限規定は政策として失敗だと思う。日本のクリエイティブを支えてきたのは、クリエイター、つまり労働者の力である。にもかかわらず、何の戦略性もなく、労働者の立場を考えない改正によって、彼らを置き換える生成 AI がその作品を無許可無報酬で使うことに対し歯止めがかからない状態にしてしまったのではないか。これらが改善されない限り、”AI 技術の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステム”などは実現せず、ただ一方的にクリエイターを搾取するシステムにしか成り得ないだろう。

(1)
AI 環境の整備訴え CISAC 会長、1.6 兆円のクリエーター収入減の見通しで
https://www.musicman.co.jp/business/649355

Global economic study shows human creators’ future at risk from generative AI
https://www.cisac.org/Newsroom/news-releases/global-economic-study-shows-human-creators-future-risk-generative-ai

【個人からの意見】

	(2) ビリー・アイリッシュやスティーヴィー・ワンダーら、音楽に与えるAIの影響について公開書簡に署名 https://nme-jp.com/news/141296/ (3) ケイト・ブッシュ、AIの学習に作品を使うことに反対する書簡に署名 https://nme-jp.com/news/150612/ (4) アニメをAIから守れ――『ミッチェル家とマシンの反乱』の監督が現実世界で起こした抵抗 https://wired.jp/article/sz-hollywood-animators-fight-artificial-intelligence-labor-mike-rianda/
639	生成 AI によるディープフェイクや嫌がらせが問題になる中で対策をしないで推進する姿勢はいかがなものか。AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン)、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト)、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成AI出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。さらに、その日本発の標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しいものです。また、生成 AI の中では、ガザ地区などの紛争被害の写真や児童ポルノを学習されたものがあることも問題になっております。何も知らなかったで生成 AI を使うのはあってはならないことなので使う前に学習内容の開示と法整備を徹底してもらいたいです。
640	現在インターネットやインターネット以外での媒体で公開された作品やこれから公開されるすべての作品に対して、AI 学習に使用されたいか使用されたくないのかをもっと容易に法的保護していただきたい。クリエイター個人の意思表明による実行力を持たせるべきと考えます。
641	AI 技術を使用した詐欺やディープフェイクなどの犯罪を耳にするようになった。自分の著作等をそういった犯罪や望まない表現に使用されることは望まないし、犯罪への加担もしたくない。AI技術には高い透明性と厳重な法規制を求める。そのために、許可を得たもののみをAI技術に使用する方針を強く希望する。
642	知的財産権とは元来、知的財産利活用の責任を明確にし社会の活性化に役立てると同時に、クリエイターの財産を保護し、将来にわたって創造がなされ更にその財産を役立てていくことを念頭に置いたものと理解している。生成 AI を利用することのみに注視し、クリエイター保護や人材の育成、事業への投資を疎かにした運用では新たな財産の創出を阻害することは明らかであり、生成AIの発展に必要な新たな知的財産の創出を損なうばかりか、世界に誇る我が国のサブカルチャー文化の信頼性を著しく低下させる。実際、資料にある通り、諸国では権利者による訴訟や規制の立案が進んでおり、地盤を固める意思のない日本は「抜け道」として挙げられるケースもある。AIを用いたアニメ制作では、一部のコストや手間の削減ばかりが取り沙汰され、AIによる破綻の修正にかかる手間や、継続したコンテンツの制作に必要な人材の育成といった点が完全に無視されている。 現在の日本では生成 AI の学習元となる著作物の利用に関し、著作者が拒否する機会が与えられていないばかりか、基盤となるモデルに海賊版データ

【個人からの意見】

	が膨大に利用されていることから目を背けている。海賊版撲滅を掲げつつ、この点を是正しようとしない姿勢は唾棄されるべきものである。 著作権法 30 条の 4 は CISAC からベルヌ条約違反の指摘がなされた。30 条の 4 の解釈によって事前学習の正当性を担保しようとしている向きがあるが、その一方で複数の資料では生成物による著作権侵害の可能性も言及している。事前、追加学習共に量と質に大きく依存する AI において、これは両立し得ないと考える。さらに生成 AI は学習元と同様の声質を持つコンテンツを生成する（画像から画像、映像から映像など）ことを目的としており、学習元と競合することは明らかである。生成物に対する緩い規制だけでは不十分であり、著作物の一方的な利用に傾いた現法を見直し、権利者保護、世界との格差の是正両面の意味で、データの悪用を是正することが急務である。 先頃、英国の企業による調査により、生成 AI の登場後ディープフェイクが 28 倍に増加したという報道があった。しかし日本にはこれを有効に取り締まる法律がないばかりか、デジタル庁や東京都の責任者は、法規制に消極的な発言までしている。総じて、活用一辺倒な議論ではなく、まずは権利者、被害者の保護を十全に行い、世界に嘲笑されない環境の構築を望む。
643	昨今の AI 生成物の無法状態、著作権違反や人権侵害は目に余るものがあります。現在の AI 取集ソフトは他者の著作データや実在する児童ポルノ写真などのデータ等の無断引用が含まれており、ソフトを使用することが既に重大問題であるにも関わらず、今の日本は AI に規制をかけないことで国際社会でアドをとろうと躍起になっているのが理解できません。アメリカでも西欧でもこの問題を重く見て AI 規制法が施行されている現状、日本政府だけが犯罪に見てみぬフリをし続けているのは最早目に余ります。一刻も早く著作権違反・人権侵害を省みて、AI 規制法を成立させるべきです。日本人として本当に恥ずかしいです。
644	”生成 AI”と知的財産の関係について意見申し上げます。 「AI 技術の進歩促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現」を目指すとのことについて、この観点に照らし、知的財産物のデータの提供に関してはオプトイン式が望ましいと考えます。生成 AI と称されるようなツールの使用を望んでいない人々の知的財産についてもデータ使用を自由としてしまった場合、(ツール実現を望む人々は恩恵を受けますが)、使用を望まない層にとってはデータ提供をしなければいけないばかりで、損のみを被るという関係になってしまう為です。 また、創作物等の知的財産に関しては、データとしての活用障壁を下げる方向より、むしろ保護の方を強める方が、日本にとって利益につながるのではないかと考えます。というのも、「クールジャパン」と称されるような日本文化の創出は、日本の人々の感性やものを生み出す培った技術に裏打ちされて育ってきたものです。それに対し、「生成 AI」と称される自動合成のソフトは、個々の感性や身体的技術に頼ることなく、ただし前者の（人間の）クリエイター達の作った材料を基にすることによって、生成を可能とするものですが、この場合前者を多く保有する（またそれを産む風土のある）日本にとって、データの使用を自由とし、出力物が大量に垂れ流される状況を作ることは、アドバンテージを手放すことに他なりません。 以上、「2025 年の知的財産推進計画」に向けて、上記のような議論が盛り込まれることを希望します。
645	AI 開発におけるデータ利用に対する早急な法改正を求めます。ネット上にアップロードされた作品に AI 開発において最も重要である『学習データ』としての価値が生まれ、それらが著作者の意思を無視して AI 開発に無断利用され、企業の利益にされている今現行の著作権法が適切に機能しているとは言えません。生成 AI が主力するものは学習に使われたデータと同質のものです。イラストを学習してイラストを生成するという仕組み上市場競合する形での利用しかされておらず作品を AI 学習に使われた著作権者の利益は不当に害されているものと考えられます。 日本は技術革新や外資による日本への投資を妨げることがないようにと法的拘束力のないガイドライン程度しか設けてきませんでした。ですが既に外

【個人からの意見】

	貨を稼いでいる日本のアニメ・ゲーム・漫画コンテンツは海外の生成 AI 企業の学習データとして使われて、その利益にされています。日本の強みであるそれらを諸外国のテック企業の利益のために無断利用されないように保護する為に EU AI Act のような包括的な AI 規制に日本も足並みを揃えるべきと考えます。 他人の肖像を無断で生成 AI 学習に利用できる現状が是正され生成 AI が適切に開発されるようになればディープフェイクによる偽情報や性被害も深刻化はしないと考えられます。まずは日本国内で AI 開発段階でのデータの無断利用の禁止を求めます。
646	世界に先んじて権利者の許諾済みのみでデータで機械学習した生成 AI モデルのみ適法化する法規制のほうが、知的財産推進計画 2025 で提示されている知的創造サイクルの実現に叶う上に国際的に有利になり、クールジャパンの実現に近づく 【雇用：日本の文化価値を支えてきた担い手を AI 産業の生贄にするような政策にしないことを望む】 資料 『1－3 AI の利活用による知的創造サイクルの加速化』 としているが、 ”（人口減少下にあっても）強靭な知的創造サイクル” と呼んでいるものは「コストカット型経済」の現状維持または加速というべきものである。労働市場分析会社 Bloomberry による 2024 年に報告されたレポート（ https://bloomberry.com/i-analyzed-5m-freelancing-jobs-to-see-what-jobs-are-being-replaced-by-ai/ ）では ChatGPT 登場以後ライティング、カスタマーサポートサービス、翻訳業の求人は 15%から 30% 減少しており、求人数が増えた業種においても平均賃金が押し並べて下落している傾向がある。新たな雇用創出や生産性の向上といった美辞麗句は適さず、これらは機械学習の資源となるデータそのものを生み出してきた職種から吸い上げてデスクワーカーを低賃金労働者に置き換えているのが実態である IMF が発表した 2024 年 1 月のレポート（https://www.imf.org/en/Publications/Staff-Discussion-Notes/Issues/2024/01/14/Gen-AI-Artificial-Intelligence-and-the-Future-of-Work-542379）においても、先進国において雇用の 60%が影響を受け、さらにその半数（全体の 30%）が労働需要の減少や賃金の低下、雇用機会の喪失のリスクを受ける可能性があると報告している。 政府資料および有識者会議の議事録では具体性と実現性に欠けた夢想的な「利活用」という言葉ばかりが並ぶが、それは予測されているリスク事項になんら真摯に向き合うことのない亡国の徒の態度に他ならず。「国破れて AI モデルあり。おかげで外国企業は利用し続けることが出来るので日本は用済み」となっては国家戦略の目的とは真逆の未来を招くものであると指摘する。 【国際：米国は「生成は合法、問題は機械学習」という理路に向かう可能性がある】 https://completemusicupdate.com/us-copyright-office-boss-says-shes-kept-up-at-night-by-the-speed-at-which-ai-is-developing/ 日本では「機械学習は適法で、問題を学習と生成に分けて捉えるべき」という論旨を文化庁の『考え方』でも進められているが、米国著作権局では「機械学習はフェアユースか否か」が現在争点になっており、AI 開発者も著作権利者も「生成はフェアユースに含められる」という点では比較的対立はしていない。米国の解釈では「仮に著作物そのままのような画像や映像、音楽が出せた場合は寧ろ明確に元となる著作物を推定しやすいのでフェアユースの原則を満たす」とし、その上で「だからこそ、その入口となる機械学習はフェアと本当に言えるのか」が争点になる。 https://completemusicupdate.com/hollywood-studios-say-ai-training-opt-out-critical-singapore-must-clarify-copyright-rules/

【個人からの意見】

	そして、米国が学習段階は無条件でフェアユースとならないと方針を決めた時、許可を得る必要がない日本とシンガポールが国際的な抜け穴として問題しされるリスクを抱える。そもそも、権利者と提供契約を締結済みのデータのみで構築している証明が可能になれば、強固な透明性を保証できるので EU 圏内でも中国でも米英でもリスクを懸念せずビジネス展開でき、また開発者も不要な萎縮に苛まれず技術投資や研究を続けられるのである。 米国上院に提出された法案(https://www.billboard.com/business/legal/federal-bill-ai-training-require-disclosure-songs-used-1235651089/) では、遡及して既に出た AI モデルも含めて著作権保護作品のリストを開示する義務が課されるものであった。同様の法律が成立した場合、現在の日本が看過している「非享受目的の機械学習は適法」で進めてきたモデル開発において、その著作権保護作品の記録がなく開示できないものは全て棄却せざるを得ないこととなる。 クールジャパンのアイコンとして既に知られた初音ミクはそもそも 2007 年に発売され、2018 年の著作権法改正をまたずに登場している。30 条の 4 の但し書きはイノベーションに不要どころか、適切に権利者と契約し開発をしてきた事業者の信頼まで不当に損ねる悪法でしかないと強く批判する。 【制度：第三者機関による ”フェアトレーニング認定” で世界に出遅れた日本】 Fairly Trained org (https://www.fairlytrained.org) は世界で初めて生成 AI モデルが適切に作成者の同意を得て提供されたデータで機械学習をされたのかを認定する認証機関であり、既に音楽生成 AI、LLM、画像生成 AI でも認定されたものが登場している。 このような第三者機関による透明性の検証や認証制度が先んじて日本で行われていたならば、昨今のような権利者との摩擦などのリスクは遥かに低くなり、かつ、戦略本部が描いているような AI とクリエイターのエコシステムの構築は実現性を高めていたと指摘する。 これを正しく実現する上では、寧ろ「権利者の許諾なく機械学習できる」30 条の 4 は法の抜け穴となり、国内でこのような認証団体と制度を作っても国際的信用は得ることが出来ない。 【失政：グッドデザイン賞、IBM 産業スパイ事件、海外海賊版リーチサイトの反乱】 基本的に知財戦略部と文化庁の有識者会議は法整備に悪法を、行政に失政を続けて「失われた 10 年」を「失われた 30 年」に 20 年引き伸ばした責任があると認識している。それどころか、我が国は基本的に知的財産に関して諸外国に加害者として収奪し国際問題を幾度も招いた過去を振り返っていない。グッドデザイン賞の発祥はもともと日本の製造業が海外の有名ブランドのコピー商品を作り問題になったことから起因している。1970 年代に日本の IT 企業は IBM のコンピュータのリバースエンジニアリングから盗用を繰り返し、米国との関係を大きく悪化させた。GUI のみで意匠登録が可能な法整備には中国に 10 年遅れており、EU や韓国では施行されるようになった印刷用書体の意匠権は 20 年以上依然として実現されない。 そして今更マンガやアニメなどのコンテンツが世界に注目を集めていると誇らしげであるが、違法ダウンロードの適用範囲にマンガやゲームが追加されたのは 2021 年と問題を 10 年以上ほったらかしにしていたのが本邦の政府である。我が国の国民に対しても、諸外国に対しても知的財産とその創り手の保護を「利活用」の言葉で尽く軽視し、産業の健全な発展を阻害し停滞させてきたのがこれまでの実態であり、議論すべきであるのは「世界に誇

【個人からの意見】

	れる技術と文化を生み出す者を健全に守り抜く国家像」への実現についてである
647	生成 AI の規制により、ディープフェイクやそれを使ったポルノを取り締まってください。ディープフェイクにより、自分の性的な画像・コンテンツが作成され拡散されるのは、日常の心理的安全を脅かし、被害にあった後の心身の健康を損ない、生活にも支障をきたすような性加害であると言えます。AI によるディープフェイクポルノを取り締まる法整備を、真剣に、慎重に行うよう求めます。
648	現在、bot によるスクレイピングまたは個人によるデータの収集が氾濫しております。また、それらのデータを研究目的ではなく商業目的として使用し、既存の分野の競合になり得る享受目的の事業展開・生成物なども見受けられます。本文の施策の方針では声、肖像のへの記述が見られましたが、その他の音楽、絵、プログラム等と言った既存のクリエイターの成果・著作物も、今後も同様に保護する必要があり、そのためにも再度 AI 学習(特に生成系 AI)への利用におけるルールを更新する必要があると思います。別項目(B1)で技術の流出が懸念されていますが、現在の AI 企業の搾取的なデータの利用方法にルールを設けなければ、機械的な方法によって技術の流出・複製・改変が今後増加すると考えられます。また人手の少ない分野は、生成 AI の活用以前に、利益の減少によって維持が困難になり、国内継承先の消失・以降の発展に使用できるデータの減少が懸念されます。特に生成系 AI においては、自国での今後の利用のためにも、またその技術データが他国にそのまま流出した際の証拠開示のためにも、使用データの制限(オプトインによる許可の得られたデータによる開発、不正に取り込まれた際のオプトアウトの権利の明確化)と、使用データの開示ルールを設けるべきだと思われます。また、そもそも使用されない権利も設けなければ、他国への技術や著作権の流出も考えられますので AI 活用におけるネガティブな面の対策検討もよろしくお願いします。
649	：学習段階 ・学習データの取得方法について 無断で行えてしまう現在の方法では問題がある。一般に公開されるデータは生成 AI の学習データとする為に作成されているのでは無いのだから、学習方法は任意の提供を受けた場合に限るべきである。こうする事で実在人物のプライベート写真、そして海賊版サイトを含めた、第三者による無断転載データの利用を防ぐ事が出来るのではないだろうか。それと同時に、既存の Web サイト運営者が保有するデータを学習データとして利用する事は禁止するべきだと感じる。 ・著作権法第 30 条の 4 における享受ついて これは学習段階までを考えるのでは無く、利用段階までを考え適用するのが妥当。「情報解析であるから著作物の享受でない」という言い分は通るが、「その解析データを享受目的で利用する」という構造はただの三店方式 ・無断学習に対する取り締まりについて AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現を目指すのであれば、周知啓発だけでなく、違反に対する具体的な取り締まりや罰則に関する議論も早急に進めるべきではないだろうか。生成 AI の開発企業、そしてその利用者は「合法だから問題無い」と主張し、倫理的に欠ける行動を多く行っている事がその理由の一つとなる。知的財産法のルールのみで対応出来ない問題についても、機動的に取り組む為には、具体的な罰則の策定が必要不可欠である。

【個人からの意見】

・正規版の生成 AI の普及について
「民間においても、適正に管理された正規版の普及の取組も必要である」と書かれているが、正規版の普及を促す為には、非正規版の生成 AI を違法であると認定し、何らかの罰則を与えられるような法律作りが必要になるのではないだろうか。非正規版の生成 AI は手段を問わない学習によって生成物の高いクオリティを持っており、無断学習を行わない正規版はクオリティで劣ってしまう。そうした場合において、生成 AI ユーザーはその多くがクオリティを優先し、使用ツールの変更を行わない事が「Mitsua Likes」と呼ばれる画像生成 AI の事例において示されている。また画像生成 AI 以外の分野についてはこうした動きが見られず、引き続き非正規版の生成 AI が出回り続ける状況にあるのではないだろうか。

――――――――――――――――――――――――――――――

：生成段階
・ディープフェイクへの対策について
利用段階においても、フェイクニュースの蔓延を防ぐ等の目的から、何らかのルールを設ける必要があるのではないだろうか。具体的には特定のサイトでしか AI 生成物を取り扱い出来ないようにする、AI 生成物である事をプログラム的/視覚的に簡単に判別出来る拡張子の作成と一般的なファイルでの出力の違法化等が考えられる。こうした取り組みについて、法律等の罰則と伴うルール作りで強制するべきである。

――――――――――――――――――――――――――――――

：利用段階
・注視する生成 AI について
ChatGPT よりも Stable Diffusion 等の画像生成 AI が問題を起こしている。そして画像生成 AI は基礎モデルでの無断学習についても多く指摘されているが、同様に指摘されている LoRa モデルについても注視と対処をするべきではないだろうか。これは第三者への嫌がらせ目的で利用される事が多く、政府の動きも遅い為に泣き寝入りとなる事例が非常に多く見受けられる事が理由となる。故に一つのジャンルに注視するのではなく、画像/動画/音声といったより幅広い分野の生成 AI を、より深く見るべきだと思う。

――――――――――――――――――――――――――――――

：その他
・文化庁を始めとした日本政府の動きについて
画像生成 AI はその仕組み上、海賊版のコラージュでしか無い。故に、海賊版を取り締まりながら生成 AI の普及を推進する文化庁や内閣府の動きは矛盾しているようにしか見えない。こうした状況は改善するべきではないだろうか。特に文化庁においては、著作権法の理念に反しない取り組みを行って頂きたいと強く願う。

・市場の競合について
具体的な対応策や議論の話を聞いて来なかったが、少なくとも不十分であるからこそ現状があるのではないだろうか。今後はこうした状況に対する議論も推し進めて欲しい。海賊版サイトを学習データとして利用する画像生成 AI の問題も、音声生成 AI による声優の被害についても、生成 AI が持つ

【個人からの意見】

	創作市場への影響についても一切議論されていない点は非常に危険な状況であると感じる。これらは海賊版を推奨しているような状態でしかないのではないだろうか。 ・意見を取り入れる人間の属性について 「生成 AI に関わる幅広い関係者」とあるが、現状は生成 AI を開発する企業や活用する企業に都合の良いルール作りしか行われていないように見える。生成 AI が幅広く利用されるようになったのであれば、学習データとして利用された人間の意見を、これまでよりも積極的に取り入れるべきではないだろうか。 ・生成 AI を取り巻く公平性について 既存のルールで対応出来る人間は限られるが、被害を受ける人間は多く、公平と言える状況ではない。政府の動きと法律は生成 AI の開発側に偏っており、学習元データの権利者に対して公平では無いとしか感じられない。こうした状況を取り除く為に、生成 AI の側だけでなく、学習データの権利を保有する人間側の意見をもっと汲み取り反映するようにして欲しい。 ・余談 一人の創作者として、クリエイター市場の活性鈍化を招く可能性が非常に高い生成 AI の普及については、一切の許容を認められない。創作の場においては、デメリットがあまりにも大きすぎる。そしてそもそも、現状のままでは玩具としての需要以上のメリットが無い。普通に生きて創作をすれば良いだけなのだから、コストカットのリスクが大きい生成 AI を使う理由が無い。故に、生成 AI を利用する企業に対して税金を流すのであれば、まずはその学習データとなった市場に金を流すべきなのではないだろうかと思う。具体的には DMM や BOOK WALKER 等の国内サイトに補助金を送るべきではないだろうか。特にアニメ市場は賑わいを見せているようだが、原作となる作品はこうした場からも生まれる事がある。少なくとも生成 AI はクリエイター市場との競合によって需要の食い合いを起こすのだから、直接的な活用ではなく、一般には公開しない研究開発をメインとした枠組みで支援を行うべきだと感じる。
650	データについて、個人と企業どちらであろうとも、AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って頂きたいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。そして、合意形成は人間間のみでなく、robots.txt での記述のような機械的な自動処理もできるような仕組みとすべきです。不正な方法でデータがデータセットへ組み込まれてしまった際やデータの権利保有者がデータセットからのオプトアウトを希望する場合は、いつ如何なる時であってもオプトアウトが容易に出来るようにし、それは短期間内にされる様にすべきと考えます。
651	現状の生成 AI のほとんどは元データの著作者に許諾もとらず、無断で盗用している状況です。著作権が発生する知財に限らず、ディープフェイクの問題も明るみになりつつある状況もあり、生成 AI の学習にデータ提供を許可するかどうかの意思表示や合意形成を明確にし、無断学習に対しては罰則を設けるなどルール作りが急務と感じています。すでに EU では AI act など法整備が進んでいる中で、クールジャパンなどコンテンツ産業による経

【個人からの意見】

	済圏を国際的に発展・成長させるのであれば、法整備は必要不可欠だと考えています。
652	(A3) AI と知的財産権 AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン)、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト)、意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化ができ、誤解のない合意となるような標準が望まれます。 E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 (1) コンテンツの海外販売 日本発のコンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とするとの目標を設定することに賛成します。そのための施策として、どのようなコンテンツが人気であるかの情報収集と統計処理に取り組んで欲しいです。生成 AI 出力物が人気なのかどうかの調査も必要です。 (2) 生成 AI 出力物である表示の義務化 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、20 兆円どころではなくなります。 (3) キャラクターの保護制度 知名度のあるキャラクターについて、イメージを悪化させる表現からの保護の在り方を検討して欲しいです。許容されるパロディの範囲を類型化し、表現の自由について議論しやすいようにして欲しいです。そして、人間であれば名誉毀損となるようなキャラクターへの投資の成果を破壊するような表現、例えば、アダルト化、喫煙シーン、創作者の意図の冒●などは、民事上、刑事上の責任を負うことを明確にして欲しいです。
653	人の創作物の侵害が前提の技術が許されるのはクローズドな研究目的のみであり、あらゆる人が使えてしまっている現状は知的財産権の侵害に繋がる恐れがあるどころか、既に実害が発生している。一刻も早い法規制を求める。
654	この度は、意見募集の機会をいただき、ありがとうございます。 生成 AI についての意見です。生成 AI についてはプロ、アマ問わずクリエイターの間で繰り返し議論され続けている問題です。また、クリエイターではない個人にとっても重大な問題を孕んでいると考えています。現状生成 AI には特別の規制やルールが設けられておらず、クリエイターの作品のみならず、個人が特定できる顔写真などを利用し、本人の意図しない形で悪質な画像を出力、拡散できてしまう状態にあります。これは悪質なデマの拡散やインターネットにおける犯罪行為の横行を招く危険があるのではないでしょうか。すでに個人の顔を成人向けの画像に合成し（ディープフェイク）販売されるなど、収拾が付かない事態になっているように見受けられます。また、画像生成 AI が画像を生成するにあたって、膨大な画像データが必要となりますが、違法性の高い画像も多く含まれているとされています。これらの画像が含まれる画像生成 AI や、ディープフェイク画像が簡単に生成できてしまうことの危険性をもっと周知していただきたいです。また、クリエイターにおける作品発表や仕事における機会損失も見受けられ、クリエイター界は大きな打撃を受けています。データセットについても、前述の通り、違法性の高い画像（児童ポルノなど）や、企業や個人が権利を

【個人からの意見】

	有しているキャラクターなどの画像が含まれているなどの問題があります。生成 AI について「無断学習」という言葉が使われることがありますが、権利者の許諾なく画像を利用されている状態を是正すべきです。画像、文章など形態を問わず、オプトアウト状態を基本とし、権利者が生成 AI にデータを利用させることを許可した場合に限り、データセットに含めるべきだと思います。画像生成 AI については早急に、厳格なルールを設けていただきたいです。よろしくお願いいたします。
655	生成 AI の出力物は当該生成 AI モデルの訓練に使用したデータの再製を含むため、種々の権利侵害リスクを回避するためには、訓練に伴う複製や出力に伴う部分的再製、及びモデル本体や出力物の利活用など、広範な要件について契約に基く明示的な許諾を得たデータのみを使用しなければならない。この前提が法的に達成されるまで、私は断固として抵抗運動を継続する。
656	１．知的財産の創造 （３）AI と知的財産権 （現状と課題） 引用 ＜しかしその一方で、大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている＞ 引用ここまで 本文 現在、生成 AI は世界中の超膨大なデータを無許諾で利用していることが深刻な問題となっており、複数の訴訟が進行中である。僅か二年と数か月の間にその数は 40 件以上にも膨れ上がっており、(参照： https://w.atwiki.jp/genai_problem/pages/50.html)今も増加している。加えて国内外のあらゆる国・分野の著作権団体が生成 AI の規制を求めて数多くの声明を出してもいる(参照: [redacted])。 文化庁のパブリックコメントにおいても現行法の解釈をめぐって CISAC がベルヌ条約違反を指摘していたが、諸外国が権利者を保護する方針で法規制に舵を切った時点で、世界的な批判と反発を無視した日本の強引な生成 AI 推進姿勢が他国から見てどのように評価されるか、それが日本の国際的な立場にどのような影響をもたらすかは言うまでもないことと思う。この状況で利活用を促進するということはほとんど全世界の著作権者を敵に回すという現実を日本政府は理解しているだろうか。その結果信用を失うのは日本政府だけでなく、日本の全クリエイターが著作権者全体から疑惑の目を向けられることになる。はなはだ迷惑極まりない暴挙としか言いようがない。日本政府は日本のクリエイターの足を全力で引っ張っている。これ等の問題に加え、生成 AI の深刻な権利問題を認識し、利用を禁止しているプラットフォーム・アートコンテスト・消費者等も生成 AI の出力画像を誤って流通・購入しないための対策を強いられており、市場の信用確保や消費行動にも多大なコストとストレスが掛かっている。正当に対価を支払って創作物を購入している消費者の視点に立てば、生成 AI データはいわば正規市場に紛れ込んだ偽造商品・盗品・贋作であり、明確に詐欺として排斥の対象になっている。生成 AI の存在は持続可能で健全な市場形成の障害そのものと言える。

参照：トレパク検証@ヤフオク手描きイラスト wiki　AI イラスト詐欺の見分け方
[redacted]

参照：絶対に偽装したい AI 絵師 vs 反転アンチずんだもん
[redacted]

参照：消費者の 9 割が AI 生成画像を受け入れ難い？ 金融サービス業界ならではのビジュアルコミュニケーション【後編】
https://www.pen-online.jp/article/017656.html

生成 AI の出力するデータは一見新規性を持つように見えるが、その原理は古典的なデータマッチの域を出ず、出力結果は例外なく元データに依存・類似・依拠したデータである。

参照：　技術者による画像生成 AI(拡散モデル)の技術的解説。ノイズの確率分布を使った古典的なデータマッチによって元画像との近似誤差を最小化する「確率的なコピー」であるとの指摘。
[redacted]

参照：　拡散モデルの解説その 2
[redacted]

参照：ニューヨークタイムズ対 OpenAI の訴訟についての解説スレッドの一ページ。NYT の記事と ChatGPT の出力した文章がほぼ完全に一致している。
[redacted]

参照：　画像生成 AI の本質がコピーであることを示す大量の画像群
[redacted]

つまるところ生成 AI の出力データの価値とは元データの価値であり、生成 AI とは名ばかりの確率的な復元合成機である。生成 AI のスケールがどれほど拡大しアルゴリズムがどれほど複雑化しようと、原理的になんら新規性・革新性を伴うものではない。新規性・革新性があるかのように見えるのは大量生産されている偽造貨幣を本物の貨幣と混同しているのと同じである。これは単なる知的財産の盗用・ロンダリング行為に過ぎず、つまり

【個人からの意見】

	日本政府は盗用とロンダリングを国家戦略として推進していることになる。現状、創作市場に紛れ込んだ生成 AI 出力物によって、クリエイターは盗用によって粗製乱造される「偽造著作物」との過当競争にさらされており、日本政府がこれに対策を取らず放置するつもりであれば、クリエイターは早晩偽造品で埋め尽くされた日本の創作市場を捨て、法規制によって著作物の権利を保護してくれる国の市場に移ることを余儀なくされるだろう。発展性のない環境に発展性のある人物は集まらない。残るのは詐欺師だけである。 ３．知的財産の活用 （３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備 （現状と課題） ＜デジタルアーカイブ社会の実現＞ 引用 ＜昨今の生成 AI 技術の急速な発展とマルチモーダル化に伴い、多様なアーカイブを連携し、横断的な利活用を可能にした良質で管理されたデータセットの需要も高まっている。＞ 引用ここまで 本文 AI 技術への著作物の利用は 30 条の 4 項の但し書き「ただし、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」の通り、解析や検出等に用いる場合は権利制限規定の適用内であるが、先にも述べた通り生成 AI とは復元合成機と呼ぶべきものであり、出力結果は例外なく元データに依存・類似・依拠したデータであるため、生成 AI への利用は権利制限規定の適用外となり、無許諾のデータ利用は違法である。加えて、生成 AI の特性上、パブリックドメイン化した著作権切れのデータであっても無許諾で生成 AI に利用することは本質的に著作者人格権の侵害行為になる。人格権は死後も効果は永続し、人格権そのものが権利制限規制の適用外のため、デジタルアーカイブ化されたデータを生成 AI に利用することは明確な違法行為となる。生成 AI による著作物の利用に関しては、著作権・著作者人格権両方の観点から著者自身の明示的な許諾が原則として必要であり、許諾を取ることの出来ない著作物をこれに利用してはならない。 ４．高度知財人材の戦略的な育成・活躍 （２）コンテンツ開発や利活用における人材育成 （現状と課題） （施策の方向性）について 引用

【個人からの意見】

	＜ コンテンツ制作・流通における最新のデジタル技術の活用促進やイノベーションを通じた活性化を図るため、最新技術を活用したコンテンツ制作・流通のサービス提供やクリエイターのビジネスサポートを行うスタートアップ等の支援を行う。＞ 引用ここまで 本文 問題点は十分に指摘しているので繰り返すことはないが、生成 AI を利用したコンテンツ制作への支援を想定しているようなら即刻中止すべきである。生成 AI 事業者が実態や問題を説明せず、革新的なツールであるかのように装って創作者に利用をそそのかしていることが複数の著名な創作者の言から判明している。「詐欺師の世界」とまで言われはっきりと拒絶されている以上、生成 AI を創作に利用することは日本の創作文化・産業・市場の信用を著しく毀損する行為に他ならない。過去の再構築物に過ぎない生成 AI ではイノベーションなど起こり得ず、むしろ利用すればするほどイノベーションに必要とされる人間の技能を喪失することになる。 ５．新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 （２）デジタル時代のコンテンツ戦略 （現状と課題） 引用 ＜世界に向けたコンテンツの発信により、日本人の考え方、思い、価値観を伝え、日本の文化への共感を広げるなど、日本のブランド力を形づくるソフトパワーとしても、重要な役割を持つ＞ 引用ここまで 本文 政府が推進している生成 AI は世界中のコンテンツを無断で利用し、合成したものをばら撒いている。当然これには日本のコンテンツクリエイターが制作したデータも大量に含まれており、全世界で野放図に利用されている。その状況になんら対策を取らなければ日本のブランド力と言えるようなものは何も残らない。日本のクリエイターが生み出すコンテンツは即座に生成 AI に取り込まれ、それを利用した偽造コンテンツが正規市場にのさばり、文化は陳腐化され、市場は破壊され、世界中の消費者やクリエイターからの信用を失い、誰もかれもが日本のクリエイティブ産業に失望し、離れていくだろう。これは「偽造貨幣が大量に紛れ込んだ貨幣に貨幣としての信用が残るかどうか」という問題と全く同じである。偽造されたコンテンツを製造・消費する者は経済効果もブランド力も生まない。価値を生み出さず、一方的に寄生してその場限りの自己利益のために連綿と継承され発展してきた日本のクリエイティブ産業と文化を焼け野原にしようとする詐欺師を日本政府は支援している。むしろ生成 AI を一切使用せず、日本のクリエイターが自らのアイディアと技能によってのみ生み出したコンテンツであることを保証出来る環境を早急に整えることが、日本のコンテンツのブランド力とソフトパワー、そしてそれを生み出すためのクリエイターの技能を高めることに直結する。フェルメールやゴッホの描いた絵に価値はあっても、フェルメールやゴッホの絵を取り込んだ生成 AI によって出力された「フェルメールの絵とゴッホの絵を確率的に合成して見栄えだけを取り繕ったフェ

【個人からの意見】

	イク」を〝オリジナル〟と称する詐欺師が作るコンテンツに価値はない。コンテンツクリエイターが活動に集中できる環境を整備し、支援しつつ、生成 AI の利活用ではなく厳格な規制によってコンテンツの属人的価値を高めるべきである。
657	AI 生成は初見では楽しみではありましたが今の生成 AI は権利的にも倫理的にも無法地帯で、それを理由にどのクライアント様からも使用禁止とご指示を受けますし、私も現状は使用したくないです。現状、他人の画像を使用しディープフェイクや嫌がらせ目的の画像生成が気軽に出来てしまうので無許可のものを使用しないための法整備が必要と強く考えます。クリエイターや俳優等の表現者を萎縮させてしまうことになるとやはり市場的にも、AI 学習のためにも盛り下がると思いますし「ディープフェイクや嫌がらせ、著作権ロンダリングに使用されると必ず罰せられ、あなたが許可したものだけ適切な範囲で使用します」という法規制があれば安心して「この画像を使って良いよ」と肯定的に提供してくれる人も増えるのでは？と思っています。ポケモン GO は利用者の倫理観にまかせてしまいよそ見運転の事故が増えてから車の運転中は使用できなくするようにシステムを変更されましたが、生成 AI 自体も、その法も、そろそろ使用者の倫理観にまかせず根本を整えていくべきかと思います。最近ニュースで芸能人のディープフェイクも問題になっていましたが【https://www3.nhk.or.jp/news/html/20241214/k10014665821000.html】韓国の性的なディープフェイクは見ても所持しても処罰なので参考になるかと思います。 また、AI 作品であることの表記を義務化、それをしなければ罰せられるというルールを作ることで権利のあるキャラクターを保護すること、（知的財産の項目では関係ないですがデマを防ぐこと）にも繋がるかと考えます。例えばハローキティに野蛮な行動をさせる生成物 【[redacted]】が出回っているようですが、パロディイラストではなく写真のような生成 AI なのでとてもリアルで、よく知らない人が見てしまうと本物と見分けがつかず、キャラクターのイメージや著作者人格権が損なわれてしまうのではと心配しています。私としてはキティちゃんが好きなので、この画像は苦手です…。なので、著作物の保護、著作者人格権保護、デマ対策、オリジナルのものと分けるためにしても、生成物であるという表記は必要だろうなと考えます。
658	知的財産推進計画 2024 について、生成 AI についての問題や被害を軽視、無視しながら、新しい技術だからと過度に期待し推し進めようとしているように感じる。生成 AI 技術の発展は望んでいるが、現在の方針ではあまりにも、被害者、権利者、知的財産が守られていないのではないか。生成 AI の性質上、それらを蔑ろにしたまま技術を発展させることは不可能だと思われる。国全体の方針として、補助金を出すなど生成 AI 利用者側にばかり寄り添っているように感じる。もう少し中立的な進め方をするべきでは無いのか。現に、国としては生成 AI で世界をリード、といったようなことを言っていたように思うが、現状世界からは取り残され、更には世界からどう対策や規制をしていくつもりなのか？と圧力かけられている状態なのではないだろうか？これらに対して今までもパブリックコメントなどを通じ、対策を急ぐ声や、被害を懸念する声はあったはずだが、なぜいまだにそれらを無視するような姿勢が取られ続けているのか。 被害について 今は最近まで生成 AI に関心のなかった層からも問題視する声が出ている。ディープフェイクや、災害時に生成 AI を用いたデマを流す、など日常生活を脅かす被害が増えてきたからである。研究分野では情報汚染、創作分野では無断利用、無断学習などの被害拡大、及び利益の損失など、日々被害を受ける人が増えている状態。犯罪にも利用されており、クリエイターだけの問題ではなくなっている。

【個人からの意見】

	対策、規制について 学習への拒否権がないことは著作権侵害にはならないのだろうか？学習のための享受とはどこまでを指すのか、具体例を用いて明確にしていただきたい。また、学習データの開示を義務付けるなど、権利者が訴えやすいシステムを求める。AI 生成物（画像）へのウォーターマーク義務化を求めます。情報汚染やデマ拡散などを避ける為、画像のどこを切り取っても生成 AI 物であることがわかるようにするべきだと思います。文字や音声はこういったことが難しい為、生成 AI 利用者側になんらかの制限（利用者登録など）があるべきと考えます。
659	(A3) AI と知的財産権 オプトアウトに関して、オプトインの意思表示の無い物は利用しないようにして信頼を築いていってほしい。また、オプトインに報酬の仕組みを作れば利用できるデータは増えていくと思う。AI 出力物に関して著作権は無いが、プロンプトを埋め込んでそちらに著作権が発生するようにしていけば住み分けできると思われる。
660	生成 AI 利用による知的財産権の侵害は憂慮すべきものであり、法的な規制が急務です。生成 AI の推進を求めている方々は「諸外国に遅れるな」という旨の主張をなされますが、日本が諸外国より遅れているのは生成 AI の悪用を防止するための法規制です。現状の法規制のないままデータの不透明な生成 AI を推進し続ければ、日本が海賊版大国として他国から取引を拒否され、グローバルな市場から締め出される危機意識を持つべきです。現在の技術で生成 AI に可能なことは、大量の電力を消費し、権利を持つ人物・団体から無許可のまま収集したデータを合成・複製することであり、常に権利の侵害をはらんだハイリスク・ローリターンの未成熟な技術です。生成 AI は、他者の著作権・肖像権・パブリシティー権を侵害しかねないほど酷似したデータを、知識のない人物でも容易かつ大量に複製できます。生成されたデータを全て検めることは人力ではおよそ不可能なため、権利者側が侵害を訴え出るのが困難なのが現状です。「生成 AI による知的財産の侵害が実際に訴えられた事例が少ない」という理解では、今後生成 AI による知的財産の侵害行為が氾濫し、粗悪な複製品が大量に市場へ出回り、真に価値のあるものが市場から追い出される懸念がございます。
661	既存の知的財産を同意なく学習し類似する出力を知的財産の所有者の望まない形で使用する事例が増えてきています。海外では学習の透明性、知的財産使用の枠組みを作成する取り組みが始まっており、日本でも同様の整備が必要に思います。
662	生成 AI 使用の問題についての大半が知的財産権の侵害があると思います。学習に使用されるデータは承諾がないまま使用され、文章や写真や声や創作物などの無差別に多くの個人の権利を侵害するものです。生成 AI は多くの出力によって、人を誤認させる情報で正確な情報を塗りつぶすことも容易に行えます。ネット上の情報はネットリテラシーを意識していても、精密なディープフェイクを都度精査することは不可能です。生成 AI 出力物は知らずに他者の知的財産の著作物や第三者にそっくりなものを出力する例が多くあります。現状の生成 AI 出力の無断使用されたデータで構築される基盤データでは、このような権利侵害のリスクは避けられません。許可をされたデータのみを基盤に使用した任意のオプトインのみ生成 AI（現在の Mitsua Likes 等）のみの使用や発展に注力し、その他の知的財産権の侵害した生成 AI の使用を規制するなどの線引きが必要かと思います。世界的に規制が議論の場にあがり法整備をするなかで、日本も足並みを揃えることがなにより求めます。
663	イラスト制作会社に勤めているデザイナーです。私たちが業務で作っているイラストは、他社が権利を有する IP イラストを正当な手続きと契約を得て制作しています。そして公開時や他への掲載も都度許可を得ている状態です。また、公開時も必ずクレジットをいれるなどで権利者を明らかにしています。クレジットが入っていないゲームのスクリーンショットやプロ、アマチュア問わず制作した作品には当然ながら著作権が自然発生していま

【個人からの意見】

	す。そのなかで画像生成 AI なも種類がありますが、NovelAI、Stable Diffusion など、データセットが個人で作成できるものに関しては、それら権利者の許可なく収集データとしてデータセットに組み込んでいます。ここまでは機械学習の範囲として非享受目的が適用されるかもしれません。しかし、その多くは出力公開されることで、内部のデータを無断に分解、再構築し、元の権利を侵害しています。誰もツールのソースに無断で使って良いものとして作品を作っているわけでもありません。これは AI に限らず無断転載や雑コラ、ミームなどのインターネット上で行われる権利侵害全てに対してもです。インターネット上の画像は「私的利用の範囲ならば保存が許可されている」ものですが、先にあげた AI ツールはそれら保存したものをデータの元として使用し、また出力した画像を外部サイトや SNS に掲載し、収益化していることは、私的利用から明らかに逸脱していると考えます。そのような使い方をするツール利用者の倫理観が伴っていないため無法状態であり、早急な利用の規制が必要と考えます。 まとめますと、１：画像生成 AI の使用規制法を策定すること →データセットを開示できない出力物は収益化禁止、開示できるデータセットであっても、データセットのなかにある画像の権利者に許可を得ていない場合は使用を禁止する、など。 ２：無断で収集されたデータセットで出力および収益化した際の罰則を設けること。罰則で発生した罰金等は権利者へ分配すること。 以上を意見として提出させていただきます。
664	生成 AI は学習元の著作物の量と質に強く依存しています。Lora といった追加学習の有無関係なく、学習元の表現が表れてしまう事例が多数確認されています。 （例）元データの人物写真そっくりの顔やポーズが生成される／著作者のサイン・ウォーターマーク・ロゴが生成物に表れる／プロンプトで指定せずとも有名キャラクターが生成される／映画のワンシーンほぼそのままの画像が生成される　等。 絵や音楽といった著作物の場合、努力してその人独自の表現を作り出しても、世に発表した途端に生成 AI による合成の材料にされてしまいます。その結果、学習元の著作物の海賊版とでもいうべき表現が溢れかえり、短期間で消費され尽くし、陳腐化し、著作者が本来得るべき利益や機会を損ねます。モデルや俳優といった職業のほかにも、一般の方達の肖像も現在の無断学習型生成 AI は勝手に利用しています。先述したように学習元のデータそっくりの人物が生成されるケースが確認されています。悪意をもって特定の人物のディープフェイクを作る行為にも厳しい規制は必要ですが、こうした「生成 AI 利用者の意図する・しないに関わらず、特定個人のディープフェイクが生成されてしまう」ことも非常に問題です。知らない間に広告や、社会的信用を失うような画像にに自分の顔が表れる可能性は十分にあり、個人の社会生活に悪影響を及ぼしかねません。追加学習だけでなく、根本となる「無断学習」そのものにメスを入れなければ、上記のような生成 AI まわりの問題は解決できません。 クリエイターの制作補助としても機能するかも疑問です。細部に破綻が多い生成物は手直し無しに利用することは不可能であり、一部を直すだけだからと技術のあるクリエイターが低賃金で働かされる要因となってしまいます。また破綻が少ないものは学習元の画像がほぼそのまま表れているケースが多くあります。著作権・肖像権を侵害していると判断されれば商品回収のリスクもあるため、わざわざ生成 AI を使うメリットがないのです。素材サイトには無断学習型生成 AI による素材も登録されており、中には生成物であることを示すタグがつけられていないケースもあり、安心して素材サイトを使うことができなくなっています。また勝手に著作物や肖像を、生成 AI 学習可能の素材として第三者により素材サイトに登録されたり、生成 AI 学習に許可を出しているサイトにアップロードされる無断転載の問題もあります。現状、無断学習型の生成 AI はデメリットしかありません。学習元の著作物を無断で学習してできた生成物（画像や音、文、映像など）は到底ものづくりの現場で使えるものではありません。メリットを唱える意見

【個人からの意見】

	には、著作物を無断で多数利用していることの問題や起こりうるリスクにはあまり触れておらず疑問に感じます。また生成ＡＩは、生成物を学習し続けると生成のクオリティが低下するという研究報告が発表されています。 参考：山下裕毅.“画像生成 AI に“AI が作った画像”を学習させ続けると？“品質や多様性が悪化”「モデル自食症」に”. ITmedia NEWS. 2023-07-26. https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2307/26/news080.html, (参照 2024-12-20) 生成 AI は高品質や多様性を保つために常に「生成 AI を使用せず作られた著作物・肖像」を必要としているのです。そして生成 AI が高品質な生成をするためには大量の著作物が必要です。許可をとった著作物・肖像だけでは高品質な生成はできません。著作物・肖像を無断で好き勝手利用し改変した挙句、著作者・肖像権者に対し無断学習されることを強いなければ成立しない現状の無断学習型生成 AI はそのシステムそのものが非常に問題です。この搾取構造を持つツールを何の規制もなく運用してはならないと考えます。常に自分の著作物が勝手にフリー素材のごとく利用されるのではないか、不名誉な使い方をされるのではないかと脅える環境では、プロ・アマ問わず創作の現場は萎縮し、次世代のクリエイティブにも悪影響を及ぼします。またディープフェイクは国民の知る権利を阻害し、安心して生活できる権利をも侵害します。著作者・肖像権者の「AI に無断で学習されたくない」意思表示がちゃんと通用するような環境づくり、法整備を行なってほしいです。
665	本意見では、生成 AI の発展に伴う著作権法改正の必要性を中心に提言する。著作権法第 30 条の 4 によれば、機械学習のような、直接自らが著作物の表現を享受しない場合において、著作権者の許諾なく著作物を利用することを認めており、生成 AI による学習はこちらに含まれる。知的財産計画においては、本項目の改正について本格的に検討されることはなかったと認識している。しかしながら、今日に至るまで、LoRA によるイラストレーターの作風模倣被害をはじめとして、声優らによる NOMORE 無断生成 AI 宣言など、生成 AI が著作権者に対して重大な被害を与えていることは事実である。このような被害の発端となっているのは、前述した著作権法第 30 条の 4 である。機械学習を拒む著作権者の意思が無視され、インセンティブが不当に削がれ続ければ、著作権法の理念である『著作者等の権利の保護を図り、もつて文化の発展に寄与すること』は到底達成できない。30 条にある『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』というただし書きが、このような事態に適用できるか今一度真剣に検討すること、そして、ただし書きがこのような事態を想定していないのならば、30 条を廃止ないしは改正し、著作権者が機械学習のために自らの著作物が複製されることを拒否する権利を明文化するべきである。 もっとも、30 条の 4 が我々研究者やエンジニアに少なからず貢献していることは否定できない。だからこそ、知的財産計画においても『AI を活用する』という点で利害関係者による大きな力が働いていることを感じる。しかしながら、利益だけを追求し、『AI を活用する』という点において著作権者の意思を一切無視するというのは人倫に反する。少なくとも、著作権者の創成分野と衝突する用途において、30 条の 4 を認めるのは、一人の研究者の立場としても強く反対である。セグメンテーション技術や音声分離等、著作権者の創成分野とかけ離れた分野において、30 条の 4 のような権利制限規定があると、両者にとっても win-win の関係になるのではないだろうか。知的財産計画においては、そのような分野を切り分けた適切な著作物利用や、先日リリースされた『Mitua Likes』のようなオプトイン型の画像生成 AI など、著作権者に配慮した生成 AI の推進と活用について議論していただきたいものである。
666	現状の生成 AI が抱えている問題点の解決も国民に正しく周知もまだされてもいません。そして今だに個々人の知的財産権や人権を守る為の規制やリスクの周知よりも、生成 AI による発展と利益を優先する政府や委員会の姿勢はより見直すべきです。理由として生成 AI の開発及び提供、利用する企業側が見せかけの利益やコストパフォーマンスを優先して、個々人の持つ権利の軽視やコンプライアンスの軽視があります。最近、Mitsua Likes が日

【個人からの意見】

	本企業が開発する生成 AI モデルとして初めて米国の非営利団体 Fairly Trained によって基盤モデルから著作権等を侵害していない生成 AI であると認定されました。まずこの状況を政府として重くみるべきです。それ以外の日本企業からもたされている生成 AI、現状政府が推している SAKANA AI も含めて第三者機関からそうでないものである、安全なものとみなされていない、或いは危険性が無いという第三者からの認可を積極的に受ける気がないと言えます。このような企業姿勢はコンプライアンスの軽視、つまりは法令遵守のみに留まらず公正公平や倫理観や公序良俗を意識できていないと海外から判断される要因となります。権利的に安全でないものを働いている職業、職務（例としてプログラマー）によっては個人の自由意志で拒否できない、職務に支障がないのに使わされるケースがあるのも耳にした事があります。これもコンプライアンスの軽視です。この場合は知的財産権を侵害する等の周知が徹底されていない事によるものも含むかと思います。Mitsua Likes が生成物へのクレジット表記や全学習データを開示する事、生成物に対して透かしを入れる、不特定多数の追加学習を困難させる事で権利的安全の訴求等を掲げており、より沢山の人が社会的に受け入れられる生成 AI を目指していると表明しております。今までの生成 AI の問題点を考慮しての表明です。こういった試みも今後の議論の課題にすべきです。このような生成 AI が主流となり、そしてそれから出力されるもの対して人権侵害や被害をなくしていける規制ができて初めて、どんな使い方によって発展していこうかが論じられるべきです。
667	生成 AI はデータセットに依存します。そのデータはいわば材料です。物を製作する上で材料が必要になるなら当然対価を支払うべきですが生成 AI にはそれがなく、一方的な搾取になっています。これらが個人的趣味で作られているならまだしも、生成 AI を利用した製品や広告は現在無制限に作られていますが、これらはデータセットとして声、写真、イラストなどを利用された方々には何も恩恵を与えません。そして、模倣、なりすまし、ディープフェイクなどの問題もあります。これらの被害は生成 AI の登場で爆発的に増えています。生成 AI には絶対に規制が必要です。日本のブランドを守りたいなら尚更です。
668	生成 AI の規制を求めます。昨今、生成 AI による性的なディープフェイクの被害が報道されているのを見かけます。今までの画像修正アプリ等でも、同じことはできたかもしれませんが、誰でも簡単に、時間をかけずに、大量にばら撒くことができてしまいます。せめて生成 AI による生成物は、AI による生成物であるという表記が出るように、システムに組み込むべきです。そうすれば少なくとも、本物と偽物を見分けることはできるようになり、情報汚染は少しは対処しやすくなるのではないかと思います。画像だけでなく、声優や歌手の声等はもはや個人の生体情報とも言える物で、これらを無許諾で利用することは、人生の盗用とまで言えるのではないかと考える。AI 学習については、仮に学習という物に人間と AI に全く差異がなかったとしても、その学習の先の結果は違うものになる。そもそも、人の手で模造品を作成するには、それなりの時間と技術が必要で、だからこそ、人力であること自体がある程度、(自動的に)制限となっている。それが AI の登場により、思いもよらぬ方法・物量で、利用されてしまう。(法的に、取り扱いを分かることは困難かもしれないが)なんらかの形で人間とはまた違った形で規制を考えるべきではないかと考える。生成 AI による無秩序な排出は、クリエイターの市場を荒らすだけである。実際、イラスト販売のサイトに生成 AI による粗雑な出品が相次ぎ、審査が終わらず他のクリエイターの審査が一向に始まらないなどの報告も見受けられる。データセットの隠匿により、現行法では泣き寝入りの事例も多く、クリエイターや創作文化、果ては人の創造性に至るまで、侵害しかねない技術であることを、きちんと認識されることを望む。
669	私はイラストの勉強を始めて二年位ですが書いていてとても楽しいです、自分でも上達してきたと思っています、しかしこのまま上手くなっていったらいずれ生成ＡＩの餌食にされるかも?と最近考えています。自意識過剰かもしれませんが誰かに取られる為に頑張っている訳ではないので日々不安が募っています、ですから生成ＡＩはクリーンなデータのみで作る等の法規制を早急に対策して欲しいです。それと生成ＡＩで現実の人間をコラージ

【個人からの意見】

	ュして裸にする、動かしてキス等をさせるといった犯罪が横行しすぎて怖いです、忙しいかもしれませんがどうか少しでも安全な社会に近づけるように対策をよろしくお願いします。
670	AI は既存の作品をほぼそのまま出力してしまう場合が散見されており、人間の学習を真似ているとはいえ、複製・圧縮技術に近い性質も持ち合わせています。また、既存の作品の精巧なコラージュを作成することができ、現・著作権法では類似性・依拠性から違法とならないものの、スレスレの作品が氾濫するものと予想されます。絵はテキストと違い、一目で認識できる成果物である特性があり、キャラクターや作風など、生成時における侵害が起こりやすいものであります。この特性はアニメ声優や俳優などの声紋・肖像権の問題にも通づるものがあり、AI の発展よりも先に守られるべきものです。通常、人間の学習には時には人生をかけた長期間に及ぶ研鑽が必要となってくるため、学習元作品への敬意や自身の作品への責任感も生まれますが、AI 学習においてはトレーニング済みのモデルを使用すれば誰でも絵を生成・量産することができ、これまでとは量も質も違った著作物への軽視が進行します。これはすでにインターネット上で多く散見されており、訴訟も起きております。このままでは文化の発展に影を落とし、業界や趣味で描く人々の規模は縮小し、最後に AI だけが残ることになりかねません。これが意味することはクールジャパンにも掲げられた日本のコンテンツが完全無料で海外に流出し消滅するということです。AI 生成は商機にもなりえるかもしれませんが、それは現状の文化を守ってこそ成り立つものです。以上のことから、AI プログラム作成者に対する AI 学習へのオプトアウト/オプトインへの対応義務化や、AI 学習時に元データへのキーワードに対する依存度のパラメータ化やそれを用いた規制、作品名・作者名・特定の作風での享受目的での使用不可とする措置を設けるなどの規制を求めます。
671	多くの生成 AI は、依然として画像や音声を生成するにあたり必要な、基盤となるデータセットの内容の透明性が十分ではなく、違法なものや著作権を侵害するものも含まれているリスクが改善されていない。生成 AI が利用しているデータセットの内容の開示、また著作権者等が権利を有する作品のデータセットへの利用を許可しない限りは利用させないよう法整備が必要であると考えられる。更に、生成 AI の出力物の中にはディープフェイク、フェイクポルノなどニュースでも取り上げられているような問題も発生しているため、それらを未然に防ぐ取り組みが必要であるし、実際に起きた被害についても、加害者への厳正な処罰と被害者への補償が確実に行われるべきであると考えられる。
672	現在の画像生成 AI はインターネット上のイラスト等の画像を機械学習している事が多いですが、インターネット上のイラストの多くは人に見せる事を目的として無償で公開されている事が多く、それらを機械学習に利用する事は目的から大きく逸脱したフリーライドです。そのような場合、イラスト等の画像の公開は権利者の厚意である以上、権利者の意思によって生成目的の機械学習の拒否を選択できるようにし、拒否している場合は機械学習できないよう法整備する事が適切であると考えます。企業が公開している画像生成 AI に、特定のキャラクター名や人物名を入力するだけでそのキャラクターや人物に酷似した画像が表示される例があり、これは企業がキャラクターや人物の外見を無断利用したコンテンツを作成して公開しているのと実質的に同じ状態であると考えられます。公開している企業への法規制の強化および現行法で対応できる部分についての取り締まり強化が必要であると考えます。
673	生成 AI 利活用の推進を目指していますが、社会的合意を得られる状況が国内では一向に整わないため八方ふさがりです。現行法解釈等のこじつけた論理での圧力は一方的かつ支配的であり、政治不信も厚い敏感な民意をそれで説得しようとすれば暴力として反抗されます（当然の自衛です）。また悪用に関し抑制的な施策がはなはだ不足していることもこれに拍車をかけています。大衆より穏便に支持と理解を得るに必要なことは、 ・AI 生成物および使用物の表示・明示義務化 ・生成 AI 使用者を追跡可能にする措置（登録制。資格制度化も視野に）

【個人からの意見】

	・学習拒否権の明確化 ・違反的行為の明確化および法律化 ・違反的行為や権利侵害に対する厳格な罰則の設定。刑事的な方向も視野に。 です。これらはひいては健全な利活用の推進とその加速にとって必要なものです。特に無断学習の容認には妥当な公益性を解説できず、なおかつモラルハザードをも含む有害性が上回っています。大衆からの社会的合意において無断学習がもはや盗用と同義であることは、プロアマ問わず多くのクリエイターが「無断(AI)学習禁止」の文言を掲げ、また自社製生成 AI のトレーニングにユーザーのコンテンツを包括的に利用するとき役に明記した SNS（エックス等）から他の SNS へ大量に移動者の出た事例からも明らかです。なお、いわゆる無断学習とされる無差別的な学習素材収集が生成 AI のトレーニングに必要でないことは、許諾済みデータのみを用いた国産の基盤モデル「ミツア」の登場により現在証明されているところです。このような事例が積み重なり、容易に情報として得られる現状において、例えば教育機関などで児童に対し生成 AI の利活用などを推進した場合、教育者による盗用の肯定となり、道徳教育のアキレス腱となり、また教諭や学校への不信を煽るなどといった悪影響が予測されます。また悪用の容易さと高効率性から言って、「誰が／いつ／どのように／何の目的で」使用するのかを厳格に管理する体制下での生成ＡＩ利用が、何よりもＡＩ技術の将来を見据えて望ましいです。民主国家としてＡＩの活用を推進するのであれば、利活用の手段を探ることに盲進せず、理解と倫理に重きを置いた社会的合意の形成に注力すべきです。
674	AI は絵や音楽などの生成物を作るなどの目的ではなく、レントゲン写真から病巣を発見するような目的のために使われるのが望ましい。現状、インターネット上の著作物を無許可で学習に用いたり、実在人物がやってもいない行いをしているかのような動画及び画像を作成する生成 AI が跋扈しており非常に問題である。法律を整備して学習元に制限をかける、使用目的を制限する、生成物に自動でウォーターマークの表示を義務付けるなどのルールを制定するべきだ。
675	生成 AI への規制が必須と思われます。規制事項としましては、 (1)使用許諾の取れていない知的財産は学習に使わない (2)学習データは基盤から追加まで全て公開する (3)生成 AI を使用した物は分野問わず使用した旨を記載、もしくは公開する事 (4)生成 AI の使用の記載は一定以上のフォントサイズで記載するなどの指定 (5)以上の事項を破った場合、法的措置が執行される この 5 点を必須とするべきです。 また、(1)(2)に関しては、条件を満たすかどうかを認定する機関があるとより良いと思われます。法的にクリーンであると使用者に分かる事が、規制と合わせて必要な対応であると考えます。ただし、追加学習は常に行われるため、認定は更新制にする事で、追加学習分に問題が無いかをチェックするべきとも思われます。 また、今後生成 AI の学習データを削除する事で、無許諾のデータを使用した事実を隠蔽したり、一時的にデータから消す事で、規制の網を掻い潜った後、再度データを取り込み直すなどの動きが出る可能性があります。こういった行為に対する対応方法も今後模索されていくべきと思われます。御一考頂けますと幸いです。

【個人からの意見】

676	知的財産の AI 学習利用について、オプトイン・オプトアウトの標準化は考える必要があると思います。研究等非教授目的の機械学習への利用は、特に著作権の対象については現状制限規定にあたると考えられていますが、それを理由に知財の学習結果をもって著作物、著作物の制作者、また社会に対する不利益（詐欺行為、ディープフェイクによる情報の信頼性低下等）等が無秩序に拡大されている現在の状況は非常に問題だと感じています。最低限、AI 学習利用に対する制作側からの意思表示とその反映、また利用範囲や方法・対価についてフェアな合意が形成されるようになるのが望ましいのではないかと考えます。
677	私が個人・また会社に所属する音声コンテンツのクリエイターとして生計を立てています。昨今の生成 AI による知的財権の侵害が、法整備の遅れも要因となり各所で散見される事態を非常に憂いでいます。代表的な被害はイラストレーターなど画像生成が目立ちますが、無許可による著名人の合成音声の作成、そしてディープフェイク音声、画像、動画などと技術の露悪的進化は、決して対岸の火事ではありません。音声コンテンツとイラストは非常に密接な関係性があるため、日々不安が深刻化しております。早急に法整備を行って欲しい点は以下の２点です。 １：個人利用で合っても同意なく学習されたクリエイターからの訴訟による厳罰化 現状の最も顕著なのは、生成 AI イラストによるクリエイターの市場価値の低下です。これは無断に学習元にされたイラストレーターだけでなく、将来イラストレーターを目指す人にとっても、生成物の価値の低下、買いたたきを誘発するものだと考えております。例え商業目的でなくとも、明らかに特定のイラストレーターの絵柄を量産し、市場価値を下げている。また、こうした行為により学習元クリエイターの創作活動に精神的圧迫を与え、生産性を下げた場合、悪意の有無にかかわらず、そうしたコンテンツの無断公開した人間に厳罰が下ることを希望します。現状の知的財産権が保護できていない環境は、学習元クリエイターの泣き寝入りしかなく、悪意なく他者の創造物の価値を下げる人間と、悪意があって特定の人物を陥れる目的で生成 AI イラストを量産する人間が多数います。知的財産権を守るためには、「生成 AI は、他者を傷つける可能性がある物であり、損害賠償を負う可能性がある」というレベルまで使用者の認識を改めさせる法整備が必要であると考えてます。現状は気軽に、そのレベルでクリエイターの尊厳を陵辱しているという認識を生成ＡＩユーザーにリスクと責任を持たせる必要があると考えます。 ２：企業側の AI 学習同意への規制強化、及びクリエイターのコンテンツ作成ツールへの値上げ規制 対個人ではなく、そこそも対企業、法人としても生成ＡＩ推進の流れがあり、これを拒むことの難しいクリエイターへの脅迫、圧迫として、「買いたたき」を助長する流れの規制を強く求めます。具体的な例としては、Ｘ（旧 Twitter）の「今後の継続利用は AI 学習源になることを同意してください。関連した賠償権を一切放棄しなさい」という、既にインフラレベルまで巨大になった企業の、継続利用に対する強権的な振る舞いは、長年賃貸していた物件に、ある日突然「このまま住み続けたければ玄関の鍵は常に開けておけ。その際に生じる空き巣による損失に一切文句を言うな」という規模の理不尽な圧力です。そうした生成ＡＩを助長させる流れが、そもそもとして被害を大きくしていると私は考えます。クリエイターのコンテンツ掲載にこのような理不尽な規約が通用するのは、まさしく「知的財産権の搾取」以外の何物でもないと考えます。こうした一方的な規約の締結、改正の日本政府として断固たる無効化、逆に賠償の可能性があるという姿勢を示して欲しいと考えております。 また、主に adobe に代表される近年の異常な値上げの要員として、「ＡＩ学習機能の強化のため」という怒りすら覚える内容があります。これも一定のシェアを有している企業が、クリエイターが望んでいない「ＡＩ学習」のために、これまでコンテンツ制作に必須だったツールの強硬な態度は、クリエイターへの AI による二次災害を防ぎ、尚且つ実質の買い叩き、独占禁止法の追加要項として記載するべき規制だと考えます。以上です。

【個人からの意見】

	生成 AI は既存の価値観を破壊するものであり、その要因として無法を逆手に取った悪意の有無にかかわらず軽率に利用する個人。また生成 AI を推進させることでコストを抑え、クリエイターの利益を激減させて暴利をむさぶろうとする法人。両方により 1 日単位で深刻化していると考えます。「クールジャパン」などとジャパニメーションを持て囃していた日本国が、目先の利益のために現存、そして未来のクリエイターの芽を摘むことを野放しにしている現状こそ、日本文化、そして国際競争力の衰退を助長していると感じています。一刻も早い法整備を強く熱望しております。
678	・AI にとって必要不可欠である学習データについて、データの権利者に許可を取ったうえで、必要ならば対価を払ったうえで使用しなければならないよう、無断での仕様を規制すべきだと思います。この分野の規制について日本は海外に比べて遅れており、これは世界中でしなければ意味が無いので率先して行うべきだと思います。 ・AI の活用を推進したいのならば（したいからこそ）、生成 AI による生成物が AI 製であることが分かるように表記することを義務付けるべきだと思います。海外でも AI 製を忌避する意見があり、日本のコンテンツを海外へも発振するにあたって AI 製の物が蔓延して人の手による物を探せなければ機会の損失になるだけでなく、生成 AI はディープフェイクポルノなどの犯罪への技術的なハードルを下げるため、そのような犯罪を防ぐためにも、生成物が AI 製であることは罰則付きで厳しく義務付けるべきだと思います。
679	（1）生成ＡＩへのデータ利用に合意形成を必要とします 生成 AI サービス事業者およびサービス利用者による生成 AI のディープラーニングへのデータ利用において、データを利用する側とデータの著作権者の間に合意形成することが必要です。現状出回っている多くの生成 AI サービスは、Mitsua Likes などデータセットの透明性などの項目の審査を通過した一部を除き、ネット上から無許諾でデータ収集を行った生成 AI サービスが無数に運用されています。CISAC のベルヌ条約をはじめとした世界各地の基準に反する状態で運用される生成 AI を日本でも規制することが必要です。著作権者にとってネット上に掲載したデータも著作物であり、個人の財産です。著作権者が自らの著作物を不本意な形で利用されないことは著作者の持つ人権であり、ディープフェイクポルノや海賊版製作を含む犯罪への利用、誤情報の流布、競合サービスによる模造品の氾濫など、自らの利益や公益を損なう形で利用されることを拒否する権利もまた、著作権者の有する権利であると考えます。 （2）ＡＩ技術進歩のため、知的財産保護の標準化を求めます ＡＩ技術の進歩と知的財産の保護の両立として、基盤データも含めた全ての利用データにおいて著作権者との合意を伴わないデータの不使用・ＡＩ生成データの不使用・学習データの全開示による透明性担保・生成物への目視判別及びデジタル判別の可能なクレジット表記の義務化・利用者による追加学習の防止など著作権侵害対策になる項目を設けた基準を日本でも作ることを望みます。Mitsua Likes のような著作権者との合意によるデータ収集のみで形成された生成 AI サービスと、著作権者の意思に反するデータ利用のある生成ＡＩをきちんと分け、データ利用による著作権侵害を防止するための標準を作ることが肝要と考えます。データ量を増やすことで性能を向上させる考え方は著作権侵害リスクを高めるものであるため、著作権侵害対策の強化と対策技術を伴う生成ＡＩサービスが評価される仕組みを作ることが、ＡＩ技術の進歩に繋がると考えます。
680	手塚治虫から宮崎駿まで、日本の文化として築いてきた絵という知財が ai によってコピーされ、宗教や政治のプロパガンダに使われることを憂います。法的に保護してほしい。
681	2024 年 5 月 AI 時代の知的財産権検討会より出された「AI 時代の知的財産権検討会　中間とりまとめ」について、意見します。以下、ページ数と見出

しを引用し、それぞれについて意見を述べます。著作物の、AI による無断学習を違法化することを望んでいます。

【P17】[（ウ）海賊版等の権利侵害複製物を AI 学習に供する場合の考え方]
海賊版とオリジナル版を区別する理由がわからない。著作権者が生成 AI への学習を許諾していない限り、どちらにせよ入力されるデータは同じである。よって、無差別な web クローリングによって集められたデータセットによる学習は、オリジナル版の AI 学習も著作権者の許諾がない限りは著作権侵害と考えるべきである。

【P20】[ウ AI 生成物の著作権法による保護]
AI 生成物のうち、著作権法で保護されるのは出力物ではなく「プロンプト」であると考える。シード値を指定すれば同じものを作成できるため、独創的な創作物と認められるのはあくまで「文章やソースコード」である。

【P33】[ア 肖像権の概要]
肖像権は「被撮影者」と記載されているとおり、この権利は「写真」を前提にしたものであり、生成 AI にそのまま流用できる考えの法ではない。

【P35】[（２－１）AI が生成したコンテンツを利用者が識別できる仕組み]
「ア AI 生成物であること等の表示」について、
・コンテンツの購入者が生成 AI 出力物かそうでないかを選べるように表記必須にすべきである。
・web でとある単語(動物など)を検索した際、本物の写真であるかどうかの判断をしやすくするため表記必須にすべきである。
その理由は、
・企業の採用募集要項にポートフォリオの提出があり、「生成 AI の使用を禁止」と明記されていることがある。にもかかわらず、生成 AI 出力物を自らの手描きの作品と偽って提出し、就職しようとするケースがある。また、自身のポートフォリオの一部として背景などの素材を使ったところ、(生成 AI 出力物である表示がなかったため) 意図せず生成 AI 出力物の素材を使用してしまい、採用されないという弊害が出る。
・生成 AI は他の技術に比べ、「特別な技術が必要なく」「短時間で大量に」「とても精密で真偽の判断が難しいものが生成できる」という特徴があり、検索結果の半分以上を埋め尽くしてしまうことも多々あり、インターネットで調べものをする際に真偽の判定に(生成 AI が出現する 2022 年以前に比べ)多大な労力を要する。また、技術の発展が急速すぎて、その画像が生成 AI によって生成された偽画像であると気付かない人も多い。

【P38】（２－２）フィルタリング
生成 AI は、どのような根拠で膨大なデータを処理しているかが明らかでなく、生成されるものもコントロールすることが難しい。AI 開発者たちが調整しているとはいえ、本来生成してはいけない著作物や猥褻な画像等を出力できる技術(ハッキング)もどんどん巧妙化しており、ハッキング知識が乏しい一般ユーザーであっても簡単にハックできてしまうという報告もある。(悪用を防ぐため具体的な方法の言及は避けるが、たった一言のプロンプ

	トによりハッキングできてしまったという事例も存在する） 【P40】「（２－４）画像に特殊な画像処理（学習を妨害するノイズ）を施すことで学習を妨げる技術」 現状、著作者の権利は守られていない。なぜなら、著作権法等により、AI による無断学習は規制されておらず、合法だと解釈されているからである。悪質な阻害行為は罰則対象となりうると記載されているが、AI 事業者は企業なのに対しクリエイターは個人であることが多い。立場の差を利用されやすい力関係という前提のもと、保護対象とすべきは AI 事業者ではなくクリエイターである。 【P41】「イ 学習用データからの除外（オプトアウト)」 AI 事業者に負担させることが適当か？と書かれているが、無断で学習させておいてなぜ著作者に負担を強いるのか。クローリングやスクレイピングをしている AI 事業者が責任をとり、再学習の負担をすることは当然であると考える。 【P49】「(イ）学習データの追跡・特定」 目的が違う。対価還元のためではなく、学習されたくない人のデータが含まれていないかどうかの確認をできるようにすべき。クリエイターの権利が無視されている。 【P51】「イ 著作権法との関係」 生成 AI の登場により、作風の模倣は特別な技術を必要とせずに可能になった。よって、著作権法で保護できるように改定することが必要。日本を除く AI 大国は AI 規制が進んでおり、日本だけが作風を模倣され、日本が誇るクールジャパンは外国でも簡単に模倣され価値がなくなっていく。 【P54】「オ 上記検討を踏まえた対応策」 「「法」による対応に限界がある部分は、「技術」による対応（上記３）や「契約」による対応（上記４）も活用しながら、「労力」や「作風」（アイデア）の適切な保護と活用のバランスを探ることも考えられる」とあるが、既に被害が拡大しており、技術と契約による対応では限界を超えているので、法での規制が必要。 【P63】「【参考】ディープフェイクに係る海外における法規制動向 」 海外各国では法規制が進んでいるのに対し、日本はガイドラインのみで法規制が存在しない。海外からも批判が強まっている。そんな問題の中、海外では、政治家自身がディープフェイクを利活用しようとしている日本はどう映っているのか、想像に難くない。 【P67】「ア 法・技術・契約の相関関係（侵害リスクへの対応の観点から)」 現在、特に画像・映像・声の生成 AI はほぼ全て享受目的であるが、著作権者の許諾はほぼされていないことから、現行法では対処できていないと考

【個人からの意見】

	える。よって、法規制・法改定が必要である。 【P68】「(【契約の観点】)」 対価還元とあるが、そもそも著作物を販売したくない著作権者がいるという前提が抜けている。自分の著作物を守りたい権利者が守られない。 【P70】「(イ) AI 技術の進歩と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて」 両立するためのバランスがとれているとはいえない。現在の法では、AI 事業者目線の、AI 利活用が優先されており、クリエイターはないがしろにされている。また、AI 事業者は企業なのに対し、クリエイターは個人であることが多く、企業と比べると弱い立場である。力関係のバランスをとるため、AI 事業者よりもクリエイターの保護を厚くすべきである。 【P72】「〔参考〕各主体に期待される取組事項例」 生成 AI による被害は拡大しており、また内容も深刻である。現行法では規制するものがなく、ガイドラインのみである。技術と契約による対応や、事業者や個人のモラルに依存した対応では限界を超えており、法での規制が必要。 【P91】「開催状況」 関係者ヒアリングが行われているが、ヒアリング対象者が AI 活用側に偏っている（AI 事業者、利用者)。 学習データセットにデータを取り込まれたくないと主張する団体へのヒヤリングが足りない。また、AI 戦略会議のメンバー、およびその傘下の AI 制度研究会のメンバーは全て技術者や工学系研究者や企業の取締役といった利活用者で占められており、学習データ元である著作物を所有する団体やフリーランスやクリエイターの名前はないため、それらの人々を必ず毎回参加させ、様々な角度からの意見を取り入れるべきである。
682	何が学習に使用されたかもわからない生成 AI を、法人が「ツールにお金払ってるからいいでしょ笑」と自慢げに使用しているのが許せません。法人だけでなく個人もです。せめて学習に使用したデータセットを提示させてください。プロンプトを打ち込むだけで生み出されるコンテンツはクリエイティブ作品ではありません。ただの呪文の結果です。確実に人が落ちていて、かつ稼働を続けている、何を挽いたかもわからないミンチマシンで「これは肉です。食べられるから大丈夫」なんて言われても食べる気にもなりません。データセットは成分表示です。生成 AI を使用する以上、どこからでも成分表示が確認できる状態にすべきです。 また、生成 AI の出力精度を上げるために無差別にこの世の中に出回っているありとあらゆる画像をクロールして学習する。全てのコンテンツが挽肉にされ、何が学習に使用されたかが不明確である……許せません。クリエイターは精肉店ではない。料理人として腕を磨き、料理をしているのです。その料理をプロセッサーで細かくし、それを元に作った料理を出されて「これが料理です」と言われた日には、私は料理人を[redacted]自信があります。ただの合成肉やないか。こんにゃくを見習え。
683	現在主流の生成 AI は（Stable Diffusion、OpenAI 製など）は権利者に無断かつ無報酬で収集したデータを基盤に生成しています。「学習」という言葉を使いっていますが、生成 AI の学習は人間の学習とすべてが異なります。まず無機物有機物の違いが分からない方々が大勢いらっしゃることが残念

【個人からの意見】

でなりませんが、データがないところからは何も出力されない、これはご理解いただけると思います。
【https://arstechnica.com/information-technology/2023/02/researchers-extract-training-images-from-stable-diffusion-but-its-difficult/】
こちらの論文にあるように、学習されたデータを完全に復元する事もあります。こちらはプロンプトの誘導によって元の画像に近いものを出力した結果ですが、過学習時やむしろその分野においてデータが少なすぎる場合に発生することが仕組み上多いです。生成 AI の仕組みを調べ、実際に起きている事象を知れば知るほど、本質が復元と合成であることに気が付きます。元の画像が一部同じまま出力され問題になる事は、ロゴ、肖像、サイン、フォント、分野を隔てることなく様々なところで既に起きています。大前提として生成 AI が高品質な出力を行うためには、高品質なデータを得る必要があります。ネット上からの無尽蔵な窃盗、これが「画像生成 AI」が近年急速に進化してきていると言われている理由です。このように意見すると「生成 AI で暮らしが豊かになる、便利になるからいいじゃないか」と言うような意見が帰ってきます。しかし、生成 AI は本当に我々の生活を豊かにしているでしょうか？
生成 AI で水枯渇リスク　処理要求 10 回でペットボトル空に【https://www.nikkei.com/article/DGXZQOUC2530V0V20C24A9000000/?n_cid=SNSTW005】
生成ＡＩ、頼みは原発…消費電力は通常検索の「１０倍」【https://www.yomiuri.co.jp/economy/20241022-OYT1T50061/】
AI が奪うのは仕事ではなく電力？生成 AI のエネルギー事情【https://business.ntt-east.co.jp/bizdrive/column/post_217.html】
大量の電気と水を消費し、クリエイターが何年も研鑽を積んで作り上げた成果物を無断で奪い、わざわざ生成 AI で素人目にも分かる破綻を半ば強引に許容しながら、それを素晴らしいと称賛し半導体事業と同列に並べ数兆円の税金を使う…本当に必要でしょうか。綺麗でニーズにあった画像を手に入れたいなら、今まで通り、クリエイターに依頼すればいいのではないでしょうか？我が国には、他の国にはない世界中に誇れる文化と人材がいるのではないでしょうか。今、まさにそのクリエイター達の権利が簒奪され、世界中でおもちゃにされ、LoRa のような追加学習データが無断で配られ、自分自身の過去のデータに職を奪われ、その事実に意見をしようものなら大勢の生成 AI ユーザー達に誹謗中傷や嫌がらせ、殺害予告までされる…多くのクリエイターはネットで作品を発表することで知名度や仕事を得ます。ですが、作品を発表することすらできなくなっている状況です。日本政府は生成 AI について今日まで何の規制もしないどころか推進してきましたが、AI に対する熱も少しは冷めてきた現在、AI に利用される既存の知的財産権についてや被害者の悲鳴に耳を傾けてはいただけないでしょうか。

（有名なのは[redacted]）

○＜AI 新時代＞消された少女の“反 AI”マーク　「無断改変したのは俺です」
毎日新聞
【https://news.yahoo.co.jp/articles/279a043e551ca33757e7246a1b7840e3c2725142?source=sns&dv=pc&mid=other&date=20230818&ctg=dom&bt=tw_up】
○AI 悪用で巧妙化する性的恐喝存在しないわいせつ画像をでっち上げ_自殺者も【https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2306/15/news073.html】
生成 AI に関する問題・リスク・規制などの情報まとめ【[redacted]】

【個人からの意見】

	○生成型検索エンジン SD の CEO に関する記事“アートは死んだも当然”【https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2210/26/news183.html】 ○元データがそのまま出力される可能性の研究（英語版） 【https://arstechnica.com/information-technology/2023/02/researchers-extract-training-images-from-stable-diffusion-but-its-difficult/】 ○画像生成したらコラージュだった件【[redacted]】 ○復元処理_SD の強力な非可逆画像圧縮コーデック(英語)【[redacted]】 ○画像生成 AI が「トレパク」していた？　学習画像と“ほぼ同じ”生成画像を複数特定　米 Google などが調査 【https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2302/08/news055.html】 ○画像生成したらコラージュだった件【[redacted]】 ○生成モデルのコピーの性質自体を説明（英語版）【[redacted]】 ○AI は人間と同じように学習するわけがないという記事（英語）【https://theconversation.com/were-told-ai-neural-networks-learn-the-way-humans-do-a-neuroscientist-explains-why-thats-not-the-case-183993】Twitter は US ClaireForce ▼生成 AI の声明（紹介した一部） ・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/】
684	私は趣味でイラストレーターをやっている者です。近年、急速に発展する生成 AI に対して、法整備が追いついていないと、私は思います。特に私が現在感じているのが、AI 学習用にデータを提供したいのか（オプトイン）、それとも、AI 学習されないようにしたいのか（オプトアウト）、意思表示や合意形成の必要性です。我々の著作物が無断で取り込まれ、その著作物からの出力を通して、著作者を誹謗中傷したり、絵柄を意図的に似せることで、個人の価値を意図的に損なわせるような行為が、生成 AI が出てきてからというもの、絶え間なく被害が出てきている状況です。実際に、このを個人の絵柄に意図的に寄せる技術(Lora)を使い、その人の絵であると偽って販売、更には本人に対して「あなたの絵をで稼がせて貰っている、ご馳走様です」と誹謗中傷をするような、極めて不愉快な事件もありました。このようなことがありながらも、生成 AI の悪用を防ぐような生成 AI に関する法律が現在では一切ありません。デジタル大臣は現在の緩い法規制で生成 AI の開発と利用を促し、また十分と言っていますが、このような状況が改善されない限り、生成 AI のイメージは悪くなるばかりでなく、既存のクリエイターのやる気を削ぎ、日本のクリエイティブ産業、主にサブカルチャ

【個人からの意見】

	ーに関わる人達の若手の流入の減少加速、文化自体の衰退が予想されます。現に、我々イラストレーターの世界では、新規参入の手描きイラストレーターが、生成 AI の登場以降、ほとんどいなくなりました。現役のイラストレーターも活動を控えており、この状態では将来的に衰退に繋がりかねません。このことから、解決策として、法規制とともに、著作権裁判のハードルを下げることで、個別の事案に対して対処することを提案します。さらにその標準を国際標準とするように世界に働きかけて欲しいと希望します。
685	生成 AI（通常の AI と区別される生成系 AI）についての意見を提出いたします。生成 AI に関する様々な問題の議論が十分になされておりません。特に問題であるように思われるのはディープフェイクの濫造が可能なツールに何の規制もされていない事です。ディープフェイクによる犯罪は以前より存在していましたが、生成 AI はそれを極めて容易にします。知的財産物の価値を貶め営業妨害をもたらす事例も多数報告されています。これは単に海賊版を販売して正規品の売り上げを落としたり、粗悪な模造品でその価値を貶める犯罪と構造が変わりません。かつては高度な技術を持った犯罪者や集団犯罪によってなし得ていた行為が 1 人の倫理観のないツールによって簡単に作成できるのに、それらによってもたらされている大量の被害に対処できていないのが現状ではないでしょうか。全ての事例を裁く能力が社会にないのであれば、生成 AI に規制を設けることは必然ではないでしょうか。著作物で強力に保護されるべきものすら生成 AI を介せば大量のフェイクを作成できる現状です。これは IT 化社会を目指す我が国における重要な問題です。IT 先進国である諸外国に倣って、規制のための議論をお願いいたします。
686	承諾なしで権利不透明な基盤データを使用した生成 AI を使用することは倫理観を含め、使い方以前に問題があると考えており、様々な権利作品に対して生成 AI の学習に利用することが「フェアユース」である事には法律とは関係なしに、私自身反対な立場にいます。日本を含め、世界中のクリエイター達のほとんどが無断学習に反対されております。現在ではフリーマーケットサイト、オークションサイトで、権利作品を許可なく AI に取り入れ、作成されたものをグッズ化し、販売しているものが多数見受けられます。それだけではなく、あるイラストレーターさんの絵を AI に取り入れ、その人に成りすまして多大な損害を与えている事例も多々あります。このような事が当たり前のように繁栄してしまうと、これから夢に向かって作品を生み出す人、強いては、コンテンツ産業の収縮・消滅の危機に晒されていると危機感を覚えております。「今後は AI が必要不可欠」とのおっしゃる方がいらっしゃいますが、まだまだ日本では AI による法整備が追い付いてなく、著作権法の改定や新しい枠組みの創設が必要不可欠で、国自ら法的な規制を用意し、生成 AI の悪用、乱用、そして、権利侵害行為を抑制するための働きかけが必要になってくると思われます。そうでなければ、日本のサブカル文化は衰退を辿ると思われます。
687	「文章や画像や音楽など形態は問わずに生成 AI による出力品やそれに加筆した作品は、必ず AI を用いた旨を記載しなければならない」といったような内容が含まれる、生成 AI 専用のルールが新たに作られることを望みます。 【以下 AI 術師視点で感じたことについて長文お気持ち】 X などでは「生成 AI を使った、人間による悪意を持った行いは現行法で対応可能」とはよく言われるが、現状の生成 AI（特にアニメ系のイラスト生成）を利用するユーザーは、法やモラルを理解していないか、AI を噛ませれば著作権に関してはクリアされるのだと思い込む者が多い。これは文字さえ入力できれば、誰でも生成 AI を触れる状態にあるから。PixAI なんかは持ってる画像をアップロードすれば LoRA を作れる。（ちなみにこのサイトは人のイラストを i2i して掲載する輩が複数いるが、運営は通報しても中々削除してくれない）ものづくりのハードルが下がっていると言えば聞こえはいいが、このような人達が増えていった時に起こることは先々日本国内に留まらない大事件に発展する。よって、今までの法律と同じような内容のこ

【個人からの意見】

	とを書いている物だとしても、「生成 AI に関する法律、またはガイドライン」を、誰でも容易にアクセス出来るよう新たに設ける必要があると言える。X を始めとした比較的発信者が誰かはっきりとしているコミュニティや SNS を見てもらえばわかると思うが、生成 AI のヘビーユーザーの多くが、データと画面の向こうには人間がいるという事を忘れがちだ。手描き及び手書きによる作品とは分母が桁違いなのが生成 AI。実際に作ればわかるが、イラストなら一年で一万枚以上は余裕で作れる。手がきならある程度は対応出来た嫌がらせ等が、今は個人はおろか企業でも対応するのはかなり困難になっている。現在のネットは大昔と違って開かれた場所になった。大昔なら一部のオタクカルチャーとしてアングラなコンテンツだったろうが、現代だと放置で済む話ではなくなってしまった。LoRA、絵師名のプロンプト入力で容易に再現される作風とそれを隠せる環境、style reference…もう目茶苦茶。いっそのことこれらを全部世界からなかったことにしてほしいとすら思えてくる。それで良質な画像が作れなくなっても構わない。もはやそういうレベルの問題を抱えています。彼らには一般市民の言葉は通じません。早く国で何とかしてください。
688	AI ユーザーによる学習元への殺害予告が増加しています。ソースを貼っておきます。 [redacted] 一昨年よりイラストレーターに対して AI ユーザーからの殺害予告を含む嫌がらせが深刻化しています。これらを放置出来る自民党およびデジタル相こと平将明氏はさぞ高尚で位の高い人間なのでしょう。しかし[redacted]に国政を担う資格はありません。当の政府関係者も被害を受けている被害者達から、[redacted]叶ったら喜ぶ人が増えるだけです。一刻も早くご辞任下さい。とはいえこれまでの経緯から自民党内閣は組織として腐り果てており何を言っても無駄なのは充分理解しております。状況が好転するような対応をして下さる期待は爪の垢ほどもしていませんが、反応がなかったからと握りつぶされないために意見だけ投げておきます。AI 推進会議とかいう[redacted]になって下さることを心より願っています。よろしくお願いいたします。
689	時間をかけて腕を磨き、時間をかけて作り上げた作品を何故赤の他人に奪われるような形で好き勝手に利用されなければならないのでしょうか。物を借りるにしても、使うにしても、双方納得の形で許可を取り、場合によっては報酬を発生させるのが当然と考えます。それが何故、イラストや漫画、音楽をはじめとする創作に適用されないのでしょうか。望むことは以下の通りです。 ・AI 学習をする場合、学習元のデータの作者に許可を得ること ・生成物が AI であると明記することを義務付けること ・学習内容は全て開示すること これらはそんなにも難しいことでしょうか。素早い法整備を強く望みます。
690	生成 AI による悪用(有名人のディープフェイクの流通、特定個人の絵柄又は音声を利用した詐欺、嫌がらせ等)を防ぐためのセキュリティが必要です。

【個人からの意見】

	AI 生成物のオプトインの標準化、学習データの開示をすることでクリーンな AI を推進すれば世界にも受け入れられやすいと思われます。
691	生成 AI の出力による模倣品等の生成物は創作者の作品ありきで成立しているのにも関わらず創作者への配慮が現状充分には成されていません。創作者は無許可で自身が時間を費やし、技術を習得して創り上げた作品を只の素材として学習データに回される苦痛を受け、その上で悪質な生成 AI 利用者からの嫌がらせを受けている場合すらあります。その嫌がらせも生成 AI で出力された物で行われており自殺教唆等の過剰な表現すらあてつけで SNS に投稿されたりしています。創作者が作品やその痛みを蔑ろにされ、創作の気力すら削がれてしまった場合は出力も段々成り立たなくなるでしょう。現状使われているデータセットは過激な描写が含まれていたり、創作者に無断で商業利用されたり、嫌がらせに利用されたりと問題になっている部分がある為全て削除するべきです。更に AI の学習を実行する前には使用者は創作者に必ず許可を取るように義務付け、無断で創作者の望まない学習をされた場合のケアも具体的に提示して欲しいです。そして誰にでも生成 AI の使用を許可すべきではなく、嫌がらせや勝手な商業利用に使用された場合に然るべき措置を取る為、使用者には創作者に対するある程度個人の情報の提示を義務付け、悪用した使用者には今後一切の生成 AI を禁止する事も考慮すべきです。
692	最低限、生成 AI の学習データにおいては開示義務を定めて欲しいと思います。著作物を学習に使用された際に著作者側がそれを証明する手立てが無い現状では、著作権の侵害があった際に現行法で対処するにはクリエイター側が不利であると考えます。クリエイターが自身の知的財産を守るには、学習データの開示義務が必須であると考えます。また、学習元となったクリエイターとの市場の競合、情報汚染対策の二つの観点から、AI 生成物には生成物である事の明記による棲み分けが必要であるように思います。上記の点が改善されないまま活用を推進する事は、クリエイティブの業界においてメリットよりも不利益の方が勝ってしまっているように感じます。
693	１．著作権法は絵柄、作風、労力の保護を行いませんが、それは誰しもが持ち得る表現の自由の権利を保証し公共の福祉に反さない為。 著作権法の目的である創作文化の発展を阻害しない為です。人同士が互いの権利を守る為のその解釈を、生成 ai に無理矢理当て嵌めて、それら「保護されない作品の要素」を機械的に二次利用し模倣する行為を、権利的に問題ないとするのは公平性に欠きます。数ヶ月前、楽譜の無断商用利用に関する裁判でも「例え著作権の侵害に該当しなくとも、他者が費用、技術、労力を費やした成果にフリーライドする行為は、他者の動機の喪失を招き文化の発展を阻害しかねない不法行為だ」とする判例が下されていました。生成 ai 問題と直接的な関係は無いとはいえ、上記の判例と同様に、クリエイターが技術成果や作品そのものを二次利用され機械的に奪われる様な状況が当たり前となれば、クリエイターは利益は確保できず、精神的な負担も強いられ続けます。そんな状況で誰が創作文化と向き合うと言うのでしょう？無理矢理な解釈を機械に当て嵌め、文化に携わる当事者たちの感情、尊厳を蔑ろにしては著作権法の本来の目的である文化の発展は望めません。 ２．既に大勢のクリエイター、情報伝達や創作に携わる人間から声が上がっています。 著名なイラスト投稿プラットフォームでは、生成 ai による膨大な作品投稿の影響でクリエイターの作品公開や商品販売の機会すら奪われつつあります。SNS や検索エンジンなどでも、生成 AI によるフェイクニュースや虚偽の流布が横行しています。 ３．また、プロンプトの内容や試行回数、出力物の選択によって生成 ai 出力物に著作権を認めると言う考え方にも、異議を唱えます。 検索エンジンで好みの画像を発見するまでワードを工夫し、何度も検索をかけ直し、表示された画像を選んでも、最終的に取得した画像に自身が著作

【個人からの意見】

	権を持ち得ないのと同じで、生成 ai の出力には創作的寄与などは存在しないと思います。どれ程綿密な注文を書き込んだとしても、それは注文でしかありません。消費者が創作をしている訳ではありません。 ４．そして、度々享受目的かどうかが権利制限規定の判断基準だと語られますが、非享受というのは”画像を認識するため”に画像を学習させる…等を想定したものだと考えます。 ”画像を使って画像を作る”等の、仕組み・著作物と生成物が競合する様な構図は、画像という媒体の潜在的な思想的、感情的、経済的な価値の享受を目的としていると考えます。つまり、元と同質のもの出力する「生成 AI」そのものが搾取構図の享受目的であると考えます。故に、そもそも許諾を得ていない限り「生成」が目的の AI 技術は反対です。生成 AI の有用性は学習対象の優秀さに比例するものでありながら、AI 開発者はそうした他人の優れた仕事の成果や労力にタダ乗りし平気で奪っていきます。開発側が学習対象に対して常に一方的に搾取し続けるという構造は公序良俗、社会正義の観点からも、絶対に変えなければなりません。 現行の著作権法は、生成 AI の仕組みや創作文化、社会への影響を十分に考慮し適応した物とは言い難い。未だに法的な解釈も断定されておらず、実効性があるとも言い難い。現行法でさえ合法・適法と定まっていない行為を「合法だから」と勝手に解釈し、非倫理的行為を行う利用者も大勢存在しており、今の様な状況が継続される又は肯定される様な法形態や情勢になれば、客観的な物事の流れとして創作分野や社会秩序は崩壊へ遷移すると考えます。生成 ai には、著作権法の範疇に収まらない肖像権や、公正取引、情報汚染等の様々な簡単の問題が山積みであり、著作権法の改正も含めて新たな法整備を直ちに行うべきであると考えます。
694	【意見先】（A3）AI と知的財産権 「生成 AI にクリエイターの作品を学習させるにあたって対価還元をする」という案について、許可なく勝手に学習させて後から還元というのはおかしいと思います。現状の画像生成 AI の学習元には一般人が趣味で描いている絵や写真なども含まれています。そういった面でも、無断での学習は不適切だと考えます。学習済みモデルからデータを取り除くことができないと AI に学習させた者勝ちになってしまうため、著作者の要求により学習データを取り除くことができるようにするべきだと考えます。学習元の人間が「自分の著作物が学習されている」ことに気がつけない限りデータを取り除く要求をすることもできないため、学習前に許可を取るべきだと考えます。また、生成 AI は学習させた多くのクリエイターの作品を「素材」として扱い「復元」しているものなので、生成されたものは「著作物」ではないと考えます。仮にイラストレーターにイラストを発注する場合、依頼主がどれだけ細かく「描写してほしい内容」を伝え、作品制作過程でイラストレーターに修正依頼を繰り返したとしても、完成した作品の作者は「依頼主」ではなく「イラストレーター」です。それと同じように、生成 AI に対して「生成物を確認し指示・入力を修正しつつ試行を繰り返す」というような行為を行っても、それは「依頼をして修正をしてもらっている」状態であると考えられるため、AI 生成物は「AI 利用者の著作物」でないと考えます。そもそも、「『イラスト』を学習元として利用し、生成 AI によって『イラスト』を生成する」こと自体が享受目的であり、著作権法第 30 条の 4 の記載より、現状の生成 AI での著作物の学習には問題があるのではないでしょうか。 【意見先】（E２） デジタル時代のコンテンツ戦略

【個人からの意見】

	仮に権利面等が問題ない生成 AI が生まれたとしても、生成 AI の出力物を本物の写真や手描きの絵だと偽れないように AI の出力物は必ず AI 生成物とわかるようにしてほしいです。現状既に作家の作品か AI 生成物か疑いながら作品を鑑賞せざるを得ない状況で困っています。写真についても、フェイクか否か考えさせることが増えています。AI によって簡単に偽の情報が出回ってしまう状況に不安を感じています。
695	権利者が自身の著作物を AI 学習用として提供したいのか、されないようにしたいのかの意思表示や合意形成を容易にする標準的なものを作り、それを広めてほしいです。AI 学習用にデータを提供する場合は、対価を受け取るかどうか、著作権侵害や名誉棄損となるような生成 AI 出力のまで許諾するものではないことを明確にすることのできるようなものにしてほしいです。また人間の間だけではなく、検索エンジンのクローラーに対して制御を働きかける robots.txt での記述のような機械への自動処理も含む仕組みにするべきだと思います。
696	著作権者に許諾を取ることなく著作物を生成 AI の学習に用いる、いわゆる「無断学習」は、著作権法 30 条の 4 を根拠として行われているかと思います。しかしイラストからイラスト、動画から動画など、学習させた著作物と同種のものを生成する行為は、明らかに「当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させる」目的であり、著作権法 30 条の 4 で利用できるとしている規定に当たりません。生成 AI 開発に著作物を利用する場合は、著作者に許諾を取るオプトイン方式とする必要があります。オプトアウト方式の場合、様々な生成 AI の基盤データに自分の著作物が含まれていないかチェックして周り、個別に照会する必要がありますが現実的ではありません。そもそも殆どの生成 AI 企業が基盤データの学習元を明示していないので、オプトアウトしようにも自分の著作物が学習されているのかわからないという問題があります。また同法では「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」とあります。イラストレーター等をはじめとするクリエイターは、生成 AI の登場により市場競合にさらされ、利益を不当に害されています。 これが単なる技術革新であれば、工業機械やカメラが登場した時のように時代の流れですが、生成 AI は著作物そのものを直接取り込んで作成されており、事情が全く異なります。なぜなら工業機械は労働者を取り込んで作られていませんし、カメラは画家の写実的な絵を勝手に取り込んで作られたものではないからです。以上の点から著作権法 30 条の 4 を根拠とした、著作権者に許諾を取らない生成 AI の開発は、権利的に非常に大きな問題があると考えます。そもそも著作権法 30 条の 4 は情報解析 AI などを念頭にした法律であり、生成 AI の登場を予見して作られてはいないと思われます。生成 AI の登場で状況が変わり、EU の AI Act を始めとして世界も規制に進んでいる今、新たな時代にあった著作権法の改正が必須です。
697	無許諾や海賊版を学習データとし、なおかつ学習データと同じ出力形式になる生成 AI への規制を望みます。ベルヌ条約９条２項は，特別の場合について(1)の著作物の複製を認める権能は，同盟国の立法に留保される。ただし，そのような複製が当該著作物の通常の利用を妨げず，かつその著作者の正当な利益を不当に害しないことを条件とする。とあります。学習データと同じ形式で生成 AI を利用しデータを出力する事は学習データに含まれる感情や表現を利用し享受する事に他ならなず、ベヌル条約のスリーストップテストを満たしているとは思えません。EU や韓国やアメリカなど諸外国と足並みを合わせ、学習データ元を生み出した著作者への不当な権利侵害が無くなるようにしてください。
698	現状の生成 AI、とりわけ画像生成 AI は文化の発展に対して実用的な段階にないと考えられる。主な理由としては、１・規制や条件の少なさ・現行法の効力の無さ、２・悪意を持って生成 AI 技術を取り扱う人の多さとそれによるクリエイター達の疲弊、３・クリエイター達が安心して生成 AI にデータを提供できるほど信頼関係を構築できていない（文化の発展や自分たちが創作活動をするにあたっての実用性より、ディープフェイクなどの危険性の方が高いと考えているクリエイターが多い）ことが挙げられる。上記 3 点の問題を解決してからクリエイターの仕事が減る懸念や検索の際に手描きイラストが埋もれることでの不便さについて議論するべきではないだろうか。そして、これらを解決するためには生成 AI のデータセットの可視化（ど

【個人からの意見】

	の画像を学習したかが誰でも確認できる状態にすること）と、生成 AI へのデータ提供を同意制にする必要があると考える。現在画像生成 AI の殆ど（Mitsua Likes などを除く）は基盤モデルのデータにネット上のありとあらゆる画像を学習対象として取り入れているわけであるが、その中には当然「被写体本人が掲載を許諾していない写真（リベンジポルノ、児童ポルノ、盗撮などを含む)」や「著作者本人が掲載を許諾していないイラストや漫画（無断転載)」が含まれている。これらの画像は AI 画像を生成する際に、全く関係のない他者の著作物や写真と混ぜて使用されることになる。そして現状、それら問題のあるデータと自分の著作物が混ぜられることを拒否することはできない状態になっている。AI の生成画像は学習を元に作られたオリジナルの画像であるため合成画像とは違うと主張する人を見かけるが、私はそうは思わない。先日 SNS に投稿された AI によって生成された画像には、「Happy Birthday」の文字が認識できるほど鮮明に写っている画像があった。更に、生成した人曰く誕生日に類するキーワードは入力しなかったという。つまり、生成 AI 使用者が意図しないまま特定の 1 枚の画像データが文字が認識できるほど強く反映される可能性があるということである。生成 AI が 0 から作品を生み出しているわけではなく、膨大なデータの中から幾つかを組み合わせて出力しているだけだということがご理解いただけるだろう。また、現行法の効力の無さも非常に深刻である。先日テレビでは、未成年の間でも知人の顔と裸体のデータを組み合わせて生成するディープフェイクが増えてきていることが紹介されていた。たしかに、特定の人物を裸にしたり不快にさせるようなディープフェイクを制作したり、特定の人物の絵柄を嫌がらせ目的で生成 AI に模倣させることは現行法でも対処可能な事案である。しかし、数分数十分で作成可能な AI 生成画像に対して一件一件訴訟し対応することは未成年でなくとも時間的・コスト的に考えて非常に難しいことは想像に難くないだろう。更に、生成 AI の規制に対する明確な文章が存在しないため、SNS 上では毎日のように同じような議論が展開されている。問題を全て把握しきれていない多くの人に対して同じ説明を何度も強いられているのは生成 AI を使う気のないクリエイターばかりである。以上の理由から、肖像権をはじめとする人権を守るためにもしっかりと生成 AI のための法を整えて明文化してから文化の発展に寄与する生成 AI の形を模索していけばいいのではないかと考えている。
699	近年の生成 AI について、学習データの基となるものが無許可、無断利用であり、悪意を持って利用をするケースを頻繁に見られるようになった。インターネット上の情報もかなりの速さで生成 AI 製のデータで溢れてきて、インターネット上の情報の正確性も失われるリスクが上がってきている。このままでは生成 AI が犯罪の温床になるため、生成 AI の利用には学習データ元の許諾を必ず得る、AI で生成されたことが明確にわかる等、厳しく規制されるべきだ。
700	アニメーターとしてアニメーション制作に携わるものです。現在の生成 AI の利用に反対です。 1.現在の生成 AI の根本自体が著作物の無断転載サイトのデータを利用したものであり、検索ワードでタイトルを指定しなくても任天堂のスーパーマリオやセガのソニックなどのキャラクターが出てしまう時点で、たとえ生成された画像に見おぼえがなくてもそれは自分が知らないだけで誰かが描いた著作物を生成してると考えるのが自然です。また、スタンフォード大学の研究で、実在の暴力や性被害の被害者等が根本のデータの中に含まれてることは明言されています。生成データの利用を目指すということはその礎のデータを増やすということを推奨することであり、つまり著作権の侵害、暴力を奨励することでしかありません。これは明らかに人権を侵害する行為であると考えます。人権侵害に加担する国であってほしくないと 1 人の国民として思います。 2.次にアニメーターの立場としてですが、今生成されているものは 1 枚 1 枚素材として責任をとりきれないほどに破綻してます。よく言われるのは

【個人からの意見】

	手、髪などですが、生成 AI を気軽に利用するといる人たちは 100 人の人が 1 つの絵を見た時に 100 通りの見られ方をすることを理解していません。それぞれの人が例えば植物に精通してたり、建物に詳しかったり、衣服に造詣が深かったり、動物を大変好んでいたり。絵描きが 1 つの画面に描くのはそういう目を意識することでもあります。工程のなかで描くものを調べ破綻ないように、誤解をさせないように描いています。しかし生成画像はふと目をずらすと破綻ばかりです。それぞれがすきな人の心を傷つけます。仮に修正を加えるならば最初から作り直さないといけないほどですが、これを今までの単価と時間でやるのは困難です。ダンピングそのものであり、傷つける可能性があるものを使うわけにはいきません。 1.2.の理由により一人のアニメーターとして生成 AI を拒絶します。
701	特に生成 AI について述べる。現状の生成 AI は、ディープフェイクや詐欺動画、画像、文章、音声に大いに利用されている。それを止める有効な規制や法律もなく、悪用したい放題が現状である。政治家レベルの有名人でなく、一般人でも、フェイクポルノをばらまかれるという形での被害が激増している。世界で最もディープフェイク被害が多い国のトップ 5 に日本が不名誉にもランクインしているが、その５つの国の中で、未だ規制するための法律が無いのは日本だけという、二重に不名誉な事態が起こっている。このような、大きな被害が見られる一方で、有益な利用方法はついぞ見かけない。漫画やアニメへの利用、翻訳への利用などが宣伝されているが、アニメ等に利用されるのは他者の知的財産権を侵害するデータセットを用いたものばかり（つまり売り物にはならない）、翻訳は間違いだらけ（人間が後から直そうにも自分で一から訳したほうが速い代物）と、電力や水といった貴重な資源ばかり食って、真っ当な結果を出せていない。百害あって一利なしの AI に多額の税金を投入するのはやめるべきだ。医療用 AI や農作用予測 AI など、他者の知的財産や肖像権等を侵害せず、許諾を取ってデータを集め、着々と良い結果を出している分野（それは生成 AI と全く違い、日本が世界的に確固たる地位を築いている分野でもあり、なお一層発展させるべきものだ）に、頭脳も資金も重点的に投入すべきである。役に立たないゴミを生成するだけの AI に湯水のように税金を使い、海外会社のプログラムに貴重な電力や水資源を吸い上げられるのはやめてほしい。
702	一人のクリエイター兼アマチュアの物書き兼知財の消費者の一人として意見したいと思います。30 条の 4 の理念は理解しますが、学習ではなく出力に規制をかけるのはより権利物をコントロールするのを難しくさせます。生成 AI に一度素材として取り込まれてしまえば、その被害規模は世界規模となります、またその使用もその生成 AI が稼働し続ける限り、また、そのデータを他の生成 AI が引き継ぐ限り、使用され続ける期間は半永久的になります。それを学生すらいる個人の権利者達に世界中に散らばる有害な違法物を個々で管理しろというのは現実的に「泣き寝入りしろ」と言うに等しいです。実際に作者の贋作物がプロンプトに作者名だけで簡単に出せる noobAI や、直接的なプロンプトで出すのはわざと控えてスタイル番号に振り替えただけで贋作を吐き放題の Midjourney などによって日々、世界中で何千何万と違法物が出され、商用利用をされています。最近では Google が画像を入力すればそれを瞬時にプロンプト化しそのプロンプトを入力すれば類似品が出せる Tool も公開しました。このようにもはや多額のコストを使って作られた日本独自の特産であったクリエイターの創作物は、今では誰でも無料で無制限に使い倒せる踏み台用のフリー素材と化しました。そしてそれに対して、日本が何ら対策も取らず、クリエイターの知財を盗み放題にさせていることに驚き憤っています。誰でも瞬時にクリエイターの作品を複製でき、誰でも簡単に商用利用でき、罰則もない、そうして市場価値が激減した知的産業が利益を得られず衰退していく、実際に音楽業界では今後 5 年の間に音楽アーティストの収入が数兆規模で減る試算が出ています、制作コストを回収できなければ年間 12 兆規模の日本のコンテンツ産業も似た末路を辿るでしょう。特に日本のアニメや漫画は昨今のポリコレによるアメコミの低迷によってなおさら世界で覇権を取ろうとしていた最中でした、日本の知財は世界で一番価値があったのにそれをフリー素材化して世界にバラまくことを容認する国の姿勢は理解できません。他の国が著作物の

【個人からの意見】

	タダ乗りを重視しないのは日本の知財を違法に使用したほうが得だからであり、日本が最も損をして得るものなど少ないのだから、日本だけは知的財産を強力に守るべきだったのに。膨大な利益と日本の価値観を世界に輸出する日本のアニメや漫画を守らない姿勢には愕然とします。全ての産業で制作コストは掛かります、それを第三者に完成品だけ複製してばら撒かれ利益だけ持っていかれたらその市場は崩壊します。同じように盗み合えば制作コストがかからないと言うのは詭弁です。権利が守られるから全身全霊で創作に打ち込み、だからこそ良いものが作れ、そのクオリティの高さから世界から認められるほどのクオリティが保たれるのに、何の努力もない第三者がマネタイズ目的だけにそれを複製し、加工し、最終的な利益だけを横から盗むことを推奨すれば、これからさき、誰もクリエイターになろうとは思いません。生成 AI を使ってお前も他人の知財を盗んで作ればいい、そうすれば安く作品が作れるなんて国は言うかもしれませんが、それが結局は盗みが横行し、誰も正当な権利を守れないから結果的に産業の衰退を招き、だから発明家には特許が設けられたのではないのですか？そもそもなぜ著作者人格権や同一性保持権があるのか。それは作品は作者が精魂を込めて作り上げる唯一無二のものだからであって、それを毀損することを殆どの著作者が精神的に許さないからです。それを享受目的の学習やマネタイズのための類似品の販売が横行するような信頼性のない生成 AI に、グチャグチャに咀嚼されて残骸のようにパーツ化した誰かの権利物を踏み躙って使うツールは受け入れられません。誰かの権利を踏みにじればそれは自分の権利を踏みにじることにもつながる。誰かの懸命に作られた作品を自分は踏みにじりたくないし、自分の作品も踏みにじられたくない。せめて許諾がありそのことを覚悟した権利者自身が使用を許すならともかく、無許諾で、しかも違法な犯罪行為が全く取り締まれない中で、無理解の第三者に金目当てで自身の作品を食い物にされたくないし、勝手に営利利用もされたくない、そしてそれは著作者人格権と同一性保持権ガ保障しているはずだと思います。作者の本質的表現は守られているし、市場と競合しないから何の損害も権利者に与えていないと国はいいますが、現実を見てほしいとしか言えません。実際には作者の知らぬ所でオンオフ構わずかき集められた作品が、簡単に享受目的の学習に使われ、類似品が膨大に吐き出され、それを営利目的される始末。そして、作者のアイデアや表現や技術だけをこっそり盗んで、類似品を生成 AI で出せば作者になんら対価を支払わずおいしいところだけ盗んでコストカットができる、それこそが少子化への対策などと、本当に何を言ってるなかわからないことが真顔で言われています。生成 AI は権利者と同じ種類の著作物を出力できれば、簡単に人間の本質的表現を盗み、成り代わることができます、それを 30 条の 4 は許さないから大丈夫というのならば、その違法行為を摘発できる環境をきちんと整えて下さい。今のままでは違法行為が横行し、それを指摘して適切に訴訟ができる環境も出来上がっていない。日本では訴訟のコストがべらぼうに高く、裁判を起こした所で費用倒れが発生し、生成 AI の侵害行為は多くの損害賠償も取れず、だというのに数は膨大で数え切れないほど世界中に散っており、匿名でばらまかれます。時には企業相手もあり、生成 AI の仕組みはブラックボックスで訴訟に必要な情報すら開示されていない。現状、深刻な被害が目視できるのに、訴訟すら起きていないのは被害が甚大なのに訴訟が難しいからです。クリエイターをやめたり、作品を世に出さなくなった人も多く、大量に創作物をネットに乗せていた 2 年前とは違い、被害を恐れる人達はネットに作品を載せなくなりました。生成 AI で嫌がらせで生成 AI ユーザーに作品を嬲られたクリエイターが自殺した話も耳にしました、この国はもう創作ができるような国ではないことを強く感じます。最近、南極の写真を撮っていた写真家が生成 AI のせいで廃業したのも見ました。高いコストをかけて南極へ行き、貴重な風景や写真を撮っていたのにそのコストを回収する前に生成 AI に取り込まれ無制限に作品をフリー素材化されたからです。彼はもう南極の写真は撮れないし撮った所で生計が立てられないからと写真を撮ることをやめてしまいました。彼がいなくなったことで新しい南極の写真が作られることはもうありません、彼が得られるはずだった利益は生成 AI 事業者と利用ユーザーに奪われてしまいましたから。彼が心血を注いで一つ一つ綴られていた作品は他人が使い捨てる膨大な素材の一つに成りました。これが豊かなクリエイティブな世界だとは欠片も思いません。制作コストが発生するのはどの産業も同じです。発明家さえ、その発想を特許と

【個人からの意見】

	して守り、先行者利益も名声も保つべきと考えられているのに、知財だけは制作コストも回収できないような盗んだもの勝ちの世界であるべきと位置づけられる意味がわかりません。良いものを作るのに材料費や輸送費がかかるように、よい記事を書くのに取材にコストがかかるように、よい作品を作るのに時間もコストもかかるように、それらの生み出すコストを理解せず、出来上がったものを複製して使えばコストカットができるなんて言葉は、ただその分野を崩壊足らしめるだけだと思います。鳥山明がその卓越した画力とセンスで類を見ない可愛らしいデフォルメとリアルな克明さを融合させ、世界中の芸術家達に絶賛されたように、個々のクリエイターの発明と努力と名声とそれを作るためのコストは守られ配慮されるべきであり、それに伴う権利は保障されなければならないと強く思います。世界でも珍しいほどに強い権利を有する著作権が世界で最も価値ある知財を作り出し、日本独自の独特な文化を世界に発信して、かつてハリウッド映画が日本に大きな影響を与えたように、各国に日本への親化と理解を促し、そして膨大な国益を生み出したように、その権利は価値があるとクリエイターを守ることが日本の知財の価値を高め、利益を上げることに繋がると思っています。アメコミを凌駕して世界一になりつつある日本の知財を今このタイミングでフリー素材化して利益もなくバラまき、その希少性を自ら損ねるのは、まず間違いなく日本の国益にはならないとそう思っています。今の現状では新しい鳥山明は生まれません、鳥山明の作品を簡単に複製し第三者が作者を差し置いて利益化するような生成 AI の使い方ではマネタイズ目的の詐欺師が儲かるだけでクリエイターは死にます。日本が本来得られるはずだった利益を手放すのは愚策です。画像から画像、音楽から音楽を生み出すような、出力物が権利元と市場的に競合する生成 AI は無規制で放置するべきではないと思います。それは 30 条の 4 が指摘している権利者の損害に直結し、日本の財産を無料で第三者に提供してクリエイターに首を縊らせるだけに等しい行為です。クリエイターの権利を守って下さい。現在生成 AI の強制的な搾取に喘ぐ才能のあるクリエイターを守って下さい。未来の鳥山明を潰さないで下さい。強い著作権が世界一の知財を作ったように、それが引いては日本の国益も守ると、自分は思ってやみません。30 条の 4 の理念は理解します。生成 AI に取り込まれて元の形を完全失えば権利者に何らの損害も与えないから無許諾で学習しても良いと。例えば顔認証の訓練のようにそれが当てはまる生成 AI もあります。それらに権利物が使われるのには反対しません。それは正しく権利者に損害を与えないからです。しかし、前述したように元にした権利物と同じ種類の出力物を吐き出す生成 AI は別です、それは権利者に損害しか与えません。しかもそれは世界中にばら撒かれ、企業個人に関わらず使い倒され、深刻な状況にもかかわらず訴訟の環境は整えられておらず、権利者は泣き寝入りしかできていません。違法行為をしている生成 AI 事業者とやりあえばどうにかなる、そもそも取り込まれる前に拒絶することができる無断学習禁止ならまだ自衛ができます、しかし、無許諾で取り込むことが可能でしかも世界中にばら撒かれた後の出力物を、個々に権利者が取り下げさせればよいとなる 30 条の 4 は、学習を禁止するよりも被害を防止することが困難です。それを本気で推進するというのならば、せめてそれら世界中にばら撒かれた違法行為がきちんと抑制できるように環境を整備して下さい。生成 AI の問題は世界規模です。学習を許したことで権利者は他国での出力を個人で取り下げさせるように働きかけなければなりません。それが学生さえいる権利者にとって至難の業なのは理解して欲しいと思います。国内ですら違法物が溢れかえってなんら規制もなく訴訟が困難なのに、いわんや他国での違法物を個人で対処しろなど不可能に近いです。以下、対応してもらいたい現状を書けるだけ箇条書していきたいと思います。 (1)画像から画像、映像から映像、音楽から音楽、小説から小説など、権利物を材料として権利者の市場と競合する生成 AI があること (文科省の考え方では類似品でなければ市場と競合しないという認識に見えますがこれは認識が甘いだけかと思います。生成 AI は限度なく複製し加工し出力します。なので人間と生成 AI では人間と印刷機のように生産量に差が出ます。また、他人の権利物の類似品や贋作を生成 AI は簡単に生成できます。その行為は摘発が難しく、そして、その複製は扱うのが作者ではないからこそ作品の本質を簡単に毀損されます。他人の家族写真を思い入れの

【個人からの意見】

ない他人が簡単に足で踏みにじれるように。パルワールドでポケモンに類似させたモンスターが、わざとポケモンを想起させながら[redacted]遊べるように。そして他人の成果物を複製して使う生成 AI は生産コストを負いません。なぜなら、出来上がったものを横から複製して盗むだけだからです。作者に頼むのはお金がかかるから作者の作品を生成 AI に読み込ませて材料にし、似ているが類似品にならない程度のものを無料で出すことが理想的なコストカットだ素晴らしいとよく喧伝されています。以上から、生成 AI は、生成 AI であると言うだけで類似していなくても権利者と競合し、損害を与えます。権利者に損害を与える類の生成 AI に関しては無許諾の学習を禁止し許諾性にして下さい。それを徹底して下さい。それは 30 条の 4 の趣旨にも合うと思います。また問題の出る生成 AI に狙い撃ちで規制することで他の問題のない生成 AI への無断学習は賛成される可能性が高いと思います。問題の出るものが反感を買っているのであって、全てが問題視されておるわけではないと思います。野放しにすることで犯罪を誘発すれば必ず被害と強い反感を醸成します。生成 AI を本当に推進したいならば必要な規制は逆にするべきです。でなければ安心して使えない。今のままでは開発者のみ犯罪行為が無条件で許され、その皺寄せを被害という形で国民が押し付けられている形にしか見えません)

(2)海外の企業や個人が行う深刻な権利侵害
(日本の知財を誰でも学習素材にできるように違法転載してパブリックドメインだと拡散する行為や、贋作が手軽に出せる作者 LoRA を大量に載せている Danbooru や civitai など、また noobAI や Midjourney や Nijijourney が出している権利物の贋作が手軽に出る生成 AI への対応の窓口が欲しいです。文化庁に既にありますが、国も対応に動いて欲しい。日本は知財の違法行為に対して海外に舐められている面があります、だから個人でやらせず、必要なら不正行為に対し国が動いて欲しい。今、日本では生成 AI による日本の権利物の悪用が横行していますが、その大半が海外のツールによるものです。ここが犯す違法行為をきちんと取り締まってほしい)

(3)他人の権利物を第三者が許可なく生成 AI に学習させ、権利者でもないのに学習を許可する行為の横行と、その行為によって生成 AI 事業者が許諾されたクリーンな生成 AI だと喧伝する行為
主に Adobe など、クリーンな生成 AI を標榜していても、その中身は権利者でもない第三者に海賊版データを提出させ、それを確信犯的に学習することでクリーンだと謳う行為を取り締まって下さい。それはまったくクリーンではないし、学習よけもし、本来なら学習してはならないデータも、そんな違法ユーザーを焚き付ければ海賊版データが回収できます、そしてそれを企業がわざと狙っているのも知っています。問題になればユーザーのせいにして逃げる気なのも。これをきちんと問題視して、ユーザーが提供したデータが海賊版データならばきちんと罰して欲しい。一度学習されたらオプトアウトするのは困難です。権利者に多大な損害を与えるかもしれないのに第三者がそんな行為を簡単にできるのなら何の対策もできない。そもそも権利者を装うのは詐欺のはずです。せめて行為のログを残し追跡できたり、権利者でもない第三者が不当なデータを企業に渡して学習データ化させないように厳に取り締まって下さい)

(4)違法な LoRA の取り締まりを
(国内外で権利者に無断で贋作を出す狙い撃ち LoRA を取り締まって下さい。これらが野放しにされ、明らかに違法な LoRA が大量に蔓延して犯罪に使われるさまは悍ましいの一言です。権利者では一人摘発するのも難しいですし、もはや手が付けられないくらいに横行しています。きちんとこれらは

【個人からの意見】

	犯罪行為であると周知し、抑止して下さい。また、上でも出た簡単に違法品が出る生成 AI を取り締まって下さい。現時点でも犯罪なはずのこれらが野放しになり、それをもって権利者が多大な嫌がらせをされてる現状は目に余るものがあります) (5)僭称著作物の問題 現在、生成 AI が嫌われ、その出力品だとバレたなら心証も市場価値も下がることから手描きだと偽ることが多くなっています。手描きだと万や千単位の価値があるため、本来ほぼコストゼロのよくて数十円や数百円か価値すらつかないかの生成 AI が手描きを偽って高値で売られています。また生成 AI は一度で何百何千と出力できるため、手描きを圧倒し、市場を生成 AI だらけにしてしまい、市場そのものを壊して瓦解させることがあります。生成 AI 出力物に表示の義務を正直、なぜこれすら規則が作られないのか、本当に分からないです。他にもブラックボックス化した生成 AI の学習データの開示など、イギリスなど他国で既に透明性を求める法ができつつある今、日本も犯罪を抑止させるための規律を、早く作ってほしいと思っています。LUUP もそうですが、犯罪行為が横行すれば、野放図なくらいなら早くなくせの声が高まっていくと思います。生成 AI に対する法整備が早くされてほしいし、そうでなくとも現時点で違法な行為は取り締まれるようにして欲しい。必要な訴訟が無理なくできるように整えて欲しい。日本のクリエイターは個人が多いのだから世界規模の違反や被害に、国が窓口となって対処して欲しい。大元の生成 AI とのやり取りが出来て個々人の意向が反映される許諾性の学習禁より、誰でも無許諾で学習できてしまう 30 条の 4 の方が権利者への負担は重く、管理も被害の抑制が難しいのは自明だからです。生成 AI を本当に促進させたいのなら、開発者さえ優遇すれば済むかといえば、それは違うと思います。単なる搾取ではなくパートナーとして権利者に向き合ってほしいし、違法の責任をユーザーに押し付けて開発だけ無罪放免でも、現実的には作りづらい使いづらい生成 AI ができるだけのように思います。今後の国の、犯罪が抑止されるような適切な規制を期待しています。
703	既に日本の強みになっているアニメや漫画などの文化を促進したいのであれば、もはや「新時代の海賊版」となっている生成 AI は、人の創作と明確に線引きし。例えば今出回っているイラスト生成 AI は、意図的に作家の絵柄をその作家名で振り分けて学習されていて、出力物も忠実に再現されたものが出力されます。そういった作家の作風が色濃く出るものを出力するモデルを企業が商売に利用しているという状況です。これに対処しようにも、モデルの中身を秘匿されている限りは依拠性を証明するのは極めて困難で、現行法ではほぼ対処できません。個人であれば不可能に近いでしょう。このため生成 AI モデルの学習内容の透明性は必要不可欠で、学習データの開示を義務付ける方が最低限必要です。またそれと同時に、許可されたものだけで構築されるよう、作品の権利者がオプトイン、オプトアウトの権限を行使できるように義務付けるべきです。 現在のほぼ無規制の状態では、数に関しても人の創作を AI の出力物が簡単に上回ってしまい、機械には不可能な人にしかできない新しい表現がなされた作品が埋もれていきます。創作者の意欲と体力を奪うだけではなく、消費者から見ても供給過多で作品の価値が暴落し、人による創作を探すことも複雑化し、新たなクリエイター発見の機会も損失します。当然それに伴い、人の創作が評価されなければ次世代の担い手も先細りしていくでしょう。現行の生成 AI では創作においてイノベーションは生まれません。現行の生成 AI のほぼ全てが、無許諾で大量に収集された人力の作品群で成り立っている、機械的に合成されたものです。人の創作と AI 生成物は明確に区別するべきで、AI 生成物に著作権など与えてしまってはこの国のコンテンツ業界はさらなる混乱に陥るでしょう。
704	AI の発展により、誰でも自由に創造することができるようにはなりましたが、その学習元は無断で収集、学習されたものであり、その全てが著作者に許可なく無断で行われています。さらに、AI によって元作品と見分けがつかない程のイラストが大量に生成されており、消費者が騙されたり、無断学

【個人からの意見】

	習されてイラストの絵柄を悪用され、法的処置を取らざるを得ない絵師の方も多く見受けられ、大変心が痛みます。この状況が続く場合、創作を始める方や、続ける方の数は現象へと向かい、日本の漫画、イラスト文化は消滅。海外に誇れる大きな文化が失われることはまちがいありません。どうか、創作をする方が無断で学習、利用されないように、更にこまかな法整理が行われることを願っています。
705	(A3) AI と知的財産権 AI 学習用のオプトイン、または、オプトアウトの意思表示や合意形成を容易にする標準を作って欲しいです。AI 学習用にデータを提供する場合でも、対価の有無の指定や、著作権侵害や名誉毀損となるような生成 AI 出力まで許諾するのではないことの明確化し、誤解のない合意となるような標準を作ることを求めたいです。 E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 (2) 生成 AI 出力物である表示の義務化 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延している現状から手書き（人間の創作物）を探すことが困難になっていることと、現実と乖離した情報である AI 生成物によってニュースの真偽が判断しずらくなるような被害も出ています。したがって、生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けを求めたいです。AI 生成の利益のみならず責任の所在、安心して AI を使用できるような信頼できる土壌がまだ作られていないと感じるので、生成 AI 使用のためのライセンスの適用など、国単位での対策を求めます。
706	知的財産推進計画２０２４の 14 ページ 「AI は、情報のアクセシビリティの向上や、労働力不足の解消、生産性の向上など、大いなる可能性を予感させる技術である。しかしその一方で、大量のコンテンツ・データを利用し、人間による創作物と区別がつかないような生成物を生み出す AI の存在は、著作権等の侵害リスクや悪用に対する懸念等を生じさせるものともなっている（※） 。」 とありますがまさにその通りであり、現在、個人や企業の持つ著作権物・肖像・声・楽曲等が、イノベーション推進の名の下、生成 AI 開発企業やその利用者によって無断で AI 学習された上に、その AI 生成物が学習元と同じプラットフォーム・市場に大量流入し競合してきており、一方的に無断で学習元にされた個人や企業は大きな不利益を被っています。 プラットフォーム各社の姿勢を見ていても、自重する様子もなく、その利益を当て込み、生成 AI ユーザーによる学習元と同じ場所への競合を放置黙認している状態です。自分はイラスト界隈の人間ですが、大手の国内サービスだと例えば pixiv、DLsite、ファンザ同人などがこのプラットフォームにあたります。AI 生成物の大量供給・飽和により馬鹿馬鹿しく、これまで続けてきた活動を継続していられません。プラットフォーム規約に反し、生成 AI を制作に使用した旨表記をしないものも多いので消費者も見分けがつきません。いまだに無断 AI 学習によるフリーライドを権利者が拒絶するための法律が我が国にはありません。このような問題に対し、現在政府は「現行法により各個人で対応せよ」との見解ですが、AI 使用の明示義務すらなく、学習データの開示義務もなく、生成 AI を用いたサービスが次々にリリースされるなか、それらの侵害実態を検証し、都度に訴訟の金銭的・時間的・精神的負担を個人で負うのは現実的に不可能です。泣き寝入りせよと言われているのと同義です。 いい加減生成 AI に関する実行力のある法規制を検討していただきたいです。以下要望です。 ・AI により生成された全てのコンテンツにそれがわかる表示や追跡可能なサインを入れることを義務化

【個人からの意見】

	・権利者から許諾の取れたデータ以外の AI 学習の禁止 ・学習データの開示義務化 ・無許諾データで学習した AI モデルの単純所持禁止 ・上記に反した生成 AI を利用させるサービスの禁止 ・上記に抵触した個人や企業に刑事罰を課す 余談ですが、文化庁による最新の「著作物を AI 学習に使われたくない人に対する見解」が「自分で自分の著作物を学習させた生成 AI を使う」「自分の著作物を AI 学習用に販売する」というものらしいのですが、勝手に著作物を AI 学習に使われないことと、これら見解がどう関係があるのでしょうか。いい加減に著作物・知財関係の政府部会委員に生成 AI の利益享受者等を据えるのもやめていただけませんか。利益相反ではありませんか。 著作物や肖像・声等は、国が期待するイノベーションや IT 企業の製品開発のための無料素材畑ではありません。 日本がコンテンツ大国であると自負するのならば、AI による無断学習や学習データの拡散、大量生産によるコンテンツのフリーライド・陳腐化などから、それらを保護することに力を入れていただきたいです。政府は現在クールジャパンに絡め、アニメーションの制作現場等に生産力向上を名目に、生成 AI の利活用を進めようとしているそうですが、散々既出のように、現在流通しており、まともな出力精度を実現できている生成 AI は、基本的に例外なく許諾を得ていない大量のデータにより訓練されているものです。このようなクリーンでないデータセットを、権利者側でもあるアニメ業界に自ら使わせてしまった場合、例えば海外企業等が我が国の制作業界や個人の保有する著作物データをふんだんに無断学習した生成 AI により、学習元と遜色ないクオリティの制作物を大量リリース・競合し始めた際に、「勝手にうちのデータを使わないでください」と言えなくなってしまいます。 当然ですよね、その場合わが国も勝手に他国のデータを使って訓練された生成 AI を現場で使っているので。所詮生成 AI で作れるものはデータセットさえあれば誰でも簡単に短時間で大量に作れるものであるというです。誰でも簡単に短時間で大量に作れるものに価値はありません。工芸を工業化してもしかたありません。人件費が安くて大量に供給できるところが「もういらない」と言われるまでの間生き残るだけです。表現・創作分野でそのような環境が常態化し、生成 AI を利用したリアルタイムかつノーコストのフリーライドが横行すれば、個人・企業のみならず、現在すでに絶頂の位置にあり、日本の強みであるはずのコンテンツ産業そのものが発展どころかあっという間に陳腐化し死に絶えてしまいます。どうか生成 AI 推進・活用ありきで議論を進めるのをやめて、冷静かつ長期的な視点を持っていただきたいです。よろしくお願いいたします。
707	以前は 3D コンシューマーゲームの開発にクリエイターとして仕事で関わっていたものです。昨今の AI 生成技術について、知的財産権がさらに明確に保護される法律が整備されるまでの間、全面的な規制を求めます。現状ネット上に出回っている AI 生成物の過半数は知的財産権所有者の許可なく収集され、違法な売買をされています。これらを売買するものを取り締まろうにも数が多すぎて対応しきれず、またすぐにアカウントなどを消して逃亡され、本人の特定や話し合いにも持ち込めない状態です。これが創作物のみならず、実在の人物の写真や映像、声の生成にまで渡っています。これらはディープフェイクにも利用され、社会や企業、個人に甚大な混乱や風評被害や理不尽な負債を与えています。そもそも収集元の明瞭でないデータセットを取り締まる法などが整備されてない現状での利用は規制されるべきと考えます。AI の全面規制を望むとして、意見を提出します。
708	AI 学習に際して、著作物の権利者を強く尊重した制度作りを推進していただけますようお願いいたします。 日本の現行法では、AI 事業者が著作物を学習データとして利用することは基本的に無許諾で可能となっています。しかし、権利者の多くは、自身のデ

【個人からの意見】

	ータを無許諾で AI 学習に利用されることを拒否しています。海外では資料「知的財産推進計画 2024」に言及がある通り、一部とはいえ AI 学習のライセンス契約が成立した事例があります。一方で、日本では「柔軟な権利制限規定」によりこうした機会を設ける必要性がなく、権利者が一方的に不利益を被っています。こうした点を踏まえ、国内外の消費者にも、生成 AI やその出力物を忌避する傾向が見られます。ただ生成 AI の開発や利用を推し進めるだけでは、知的財産の推進にはなりません。 いま必要なのは、学習データとしての利用において権利者(個人・団体を問わない)の合意と対価還元を、国として強く推進することと考えます。資料では「関係者による主体的な取組を促進」としていますが、AI 開発者からは「対価還元の資金が足りない」「インターネット上のデータはすべてフリーである」などという発言が出ています。これでは「主体的な取組」では解決しません。権利制限の範囲縮小や新たな法規制も視野に、国が能動的に権利者の救済に務めるべきです。 こうした許諾と対価還元を求める意見は、以前から多くの権利者団体が表明しています。また、先日は「完全オプトイン」「学習データの全開示」「生成物であることの明示」「権利侵害の温床となる追加学習等を技術的に禁止」「他者の著作権を侵害している可能性の判定」等を可能とした日本製の画像生成 AI が登場しました。海外でも類似の取組が複数存在することを踏まえると、権利者を尊重した生成 AI 開発は既に可能である上、他に発生している種々の問題点の解決にも技術的に一定の成果が見込めると考えます。 生成 AI の活用を阻む最大の要因は利活用の方法ではなく、問題点に対処するための規制が不十分であることです。資料「知的財産推進計画 2024」には「必ずしも知的財産法のルールのみでは解決できない点も複合的に関わる」との記述があります。これも踏まえつつ、様々な観点から権利者にとっても健全で実効的な AI ガバナンス醸成をお願いいたします。
709	個人情報やクリエイターの作品含む個人の知財を、生成 AI の学習データに同意なく利用することに反対します。日本の現状におきましては、生成 AI モデルを不特定多数がダウンロードして生成環境を個人の環境に構築したり、生成 AI 使用環境をサービスとしてユーザーに提供している企業が、法規制の下で取り締まられない限り、クリエイターが公開した新しいコンテンツが生成 AI のデータセットに無断に利用されてしまう。著作権法の改正及び、生成 AI 環境の蔓延に適した立法を強く望みます。 生成 AI を専門とした立法や法規制が迅速に必要です。現行法の解釈や箱組では生成 AI がもたらす権利侵害（人権・知財・個人情報等）や社会不安に対応しきれません。先日の文化庁の「AI と著作権」パブリックコメントには、２５０００件を超える意見が集まり、人々の関心の高さと喫緊なる生成 AI の問題性が訴えられておりました。既に、生成 AI の邁進による権利侵害や付属する誹謗中傷の被害を受けた人が多くいますが、今の法律では生成 AI による被害を抑えることができない状態です。「無断で生成 AI モデルの学習データに自己の作品を使われ、第三者にとっての利益にされる」環境が撤廃されないと、わが国の健全なエンタメコンテンツ産業の発展は望めない。生成 AI を社会のインフラや基盤とする見方には大きなリスクが含まれ、そのリスクを巻き込んでひたすらに推進する方向性に反対します。権利方面を始めとする諸問題を解決できていないのに、更に本人同意を介さないデータ利活用の例外規定を検討されるのは反対です。ブラジルや EU などの他国に習った法改正を、わが国にも喫緊に求める。 現状の生成 AI を、アニメやゲームなどのコンテンツ産業の中で使えるように、通称「活用」「共創」といった道を探るのは無理がある。なぜなら、現状世に出回って広く多く使用されている生成 AI は、無断で著作物を使用している基盤モデル [redacted] 等が元となっているからです。大量の基盤モデルデータなくして、今日評価されているような生成画像の品質は出せません。生成 AI を用いなくても、自己のスキルや鍛錬だけで生成 AI 以上の作画能力や表現能力を十分持っている人がクリエイターとして生きてきた人たちです。一方で、現状におきまして「生成 AI との共創」を掲げて、

【個人からの意見】

	未来のクリエイティブを探っているように見える人は、生成 AI がその生成画像を出力できるようになった大量の基盤モデルデータに依存している人です。こういった人は、自己の作画能力も他者の作品に対する権利意識も欠落しており、自分は絵が下手なのに、制作過程に生成 AI を挟むことで他のクリエイターが本来生み出していた学習元データから生まれた生成結果画像に頼っている人です。現実問題、「自己の能力が無いので生成 AI という下駄を履いて他者の成果にフリーライドしようとしている人」が生成 AI を使って創作のイノベーションを起こそうとしている人の実態です。彼ら彼女は、成人の年齢でありながら絵を志し始めた中学生のような熟達度の絵しか描けません。そういった人が、生成 AI を用いて今まで真っ当に絵に対して努力して研鑽を重ねてきた絵描き・クリエイターの成果にタダ乗りしているのです。「生成 AI を使えば〇〇の作業が楽にこなせる」「作画時間を短縮できる」といったアプローチが、実際、どのような自己の熟達度の「クリエイター」によって発言がなされているかは十分に考慮が必要です。なぜなら、熟達して生成 AI などなくても現場で活躍している本職の「クリエイター」にとっては、生成 AI を「共創」を掲げて推し進めるやり方が荒唐無稽でクリエイションに関わるべきではない人が無理やり現場に介入してこようとするときのやり口に見えるからです。生成 AI がなぜ、優れたイラストレーターのような生成結果を出力するのか、なぜその画像を生成できるのか、なぜ可愛いイラストを出力できるのか、その背景と構造に疑問を持ったことがない人か、問題構造を知っていながらそれに理由をつけて深刻に考えないようにしている人のやり口は、実力があって生成 AI の出力結果に寄与している本物のクリエイターの仕事を侮辱しています。生成 AI との「共創」を掲げたアニメーション制作などのロビイングは、自己の未熟さを生成 AI を使うことでベールに隠した最低なやり口で、多くの先人クリエイターの研鑽や成果を土足で踏みつけている行為です。生成 AI の構造自体が、学習元の存在をブラックボックス化し、「AI」というファンタジックなワードで装飾してあやふやにした状態で生成 AI 利用者に「自分がこれを作った」と勘違いさせるものになっています。創作、人に愛されるための信頼のあるコンテンツというものは、その権利の所在やインスピレーション・参照元・影響を受けた作品の責任の所在まで含めて一手にそれを手掛けたクリエイターが作り出すものです。権利の所在をあやふやにする生成 AI の性質は、日本のコンテンツ産業のクリエイティビティの性質と合致せず、これは、学習元がクリーンになり学習時の事前同意が済んだ生成 AI であっても付きまとう問題です。しかし、今日におきまして喫緊に迫る問題が生成 AI の無断学習と、無断学習を経て作られた生成 AI モデルの蔓延なので、これを早急に取り締まる法規制がまずは必要です。創作倫理や創作矜持に関わる論争は、早急に対策が必要な無断学習の問題が取り締まられてからでも遅くはありません。生成 AI の無断学習は、「人間が他者の作品を観たときの学習」と異なり、生成 AI が機械学習に用いているのは元のデータをそのまま参照・利用している部分にあります。 生成 AI を社会の基盤・新たなるイノベーションの創出機会だと考えるのは時期尚早であり、「社会の基盤になりつつある」という設定や脚色が目的化している状態が危険です。投機・投資・株式の場面では多額の経済を回す理由付けにはなりますが、その足元では生成 AI の無断機械学習データセット問題や盗作問題に苦しむクリエイターやディープフェイク・声の盗用問題・デマ画像の流布の問題が存在しています。個人の同意なく、生成 AI の開発に使うからといい大量のデータを生成 AI の機械学習に用いること、生成 AI に自分のデータを使われたくなくても拒否する手段が乏しいこと、一度世に出回った生成 AI 環境から自分の学習されたデータを削除するのが困難なことに多くの批判が集まっています。現状の日本では、生成ＡＩの非公開研究用途でデータを収集・解析・機械学習を行うことは無許諾で使用しても問題ないということになっておりますが、この解釈が拡大解釈となり一人歩きし、生成ＡＩ使用者（ユーザー）が更に個人の環境で生成ＡＩの追加学習を行い、その生成ＡＩ環境を配布するといった連鎖が出来てしまっており、収集がつかなくなっています。また、EU をはじめとする世界各国では生成 AI に対して規制の動きがあるのに対し、日本では文化庁のパブリックコメント等で寄せられた国民の無視と言ってもいいほどに軽視し、推進・利活用一辺倒なことにも批判が集まっています。EU では生成 AI は『人

【個人からの意見】

	道に対する罪』とまで発表されていました。世界で規制の動きが出ていますが、その理由も、権利面や危険性に配慮して将来的には安全性のある生成 AI を開発する土壌をつくるためです。一方で日本ではそういった動きすらありません。生成 AI が社会の基盤になりうるというのであれば、適切な法規制による制限を行った上でリスクや権利侵害を排除するべきです。現状、日本は ChatGPT 等や StableDiffusion 等の他国で開発された生成 AI のプロダクトに乗っかるばかりで、国内で優れた生成 AI を発表した事例も乏しいです。世界に比べて法規制も法整備も、開発も何もかも遅れておられるのに、生成 AI が社会の基盤やインフラになるという目測は投資や株式で経済を回すための夢物語ではないでしょうか。生成 AI を社会に組み込んでいきたいのであれば、まずは安心して社会に実装していくための法整備・無断機械学習で被害を受けている人々への救済措置が必要だと思います。医療用に開発されている AI 技術においては、患者や顧客に同意書などでの合意確認が行われています。データ提供者が許可を出して、医療に使われるＡＩ技術が発展しているのです。個人の意思決定権が尊重されている形です。自分自身の同意なくいつの間にか行われていた生成 AI の無断機械学習により、著作の特徴を第三者に大量生成され、その価値が棄損されたクリエイターの身としましては、「自分の持つ情報を同意なく使用され、生成 AI のデータとして運用される」ことにリスクしか感じません。同じ考えの方が多く意見を寄せていると思います。これ以上、生成ＡＩの開発者や運用者が他者に権利のあるデータを権利者の許可なく学習データに使用できる権限を与えることは、更なる被害の拡大を招いたり、法整備がないままでは開発者や運用者によるモラルハザードを招くことに繋がりかねません。 生成ＡＩに対しては、それ専用の立法や法整備が必要だと思います。EU の AIAct 等の流れに乗り遅れないように、日本の世界に恥じないリーダーシップを発揮していただきたいです。現状、日本国の現行法下において、生成ＡＩは犯罪幇助性が極めて高く、数々の被害事例が上がっているにも関わらず逮捕に至れた事例が「別件で調査されていた犯人のパソコンを調べたら生成 AI を用いてランサムウェアの作り方の回答を得ていた」件くらいしかない。著作権関係等の多くの被害者は現状の法の下で、対策を打てずに泣き寝入りをするしかない。生成 AI の公益性や有益性、期待感や展望を語ることは投機・経済の場では機能しているのかもしれませんが、推進の日々の下では、多くの不平と社会不安が集まっています。EU、アメリカ、ブラジル等の世界各国の状況を認識していただき、生成 AI の何がリスクなのか・何が今までの技術と違いデメリットとされているのかを調べていただきたいです。一刻も早い法規制・法整備・立法を望みます。
710	知的財産推進計画２０２４において、「今後の予定」として イノベーション拠点税制における手続規定の整備を含めた執行体制の強化及び事業者が積極的に制度を活用できるよう制度をわかりやすく解説したガイドラインの策定、業界団体等と連携した制度の周知、税制対象範囲の見直し検討、イノベーション拠点税制に関する海外における動向調査及び知財・無形資産等の価値評価の在り方の検討等による知財・無形資産と企業価値の関連性の認識促進 と意欲的な検討がされています。これに関連し、特許庁は AI 担当官を増員したり審査事例を公表し、文化芸術活動に関する法律相談窓口で権利侵害事例を収集したり、文化庁が著作権セミナーを 2 度にわたってわかりやすく解説するなど、意義のある試みがなされていると思います。 さて、平デジタル大臣は EU のような厳しい規制はかけないように AI に関する法律を来年作ると発言されています。 https://youtu.be/kB7hzX_AfMg?t=1380 ここで考えなければならないのがアメリカ連邦政府全体が連携して AI マンハッタン計画を進めているという現実です。2024 年 11 月 20 日、米議会報告書でマンハッタン計画が提言され、AGI 開発を目指してトランプ大統領はノースダコタ州知事のバーガム氏を中国等との「AI 軍拡競争に勝つ」た

め、また米国のエネルギー優位への道を監督するといい、内務長官と国家エネルギー評議会の議長に任命。
バーガム氏の発言 https://x.com/DougBurgum/status/1857524394207130080

元 OpenAI の社員の Leopold Aschenbrenner が Situational Awareness で指摘し、これに基づいてアメリカ政府が動いています。日本の未来の AI 産業促進について考えるためには必ず読まなければならない資料です。明らかにトランプ次期大統領とその周辺はこの思想に基づいて動いています。去年はバイデン大統領がビッグテックへの AI 開発経過報告義務を課す大統領令を出しましたが、トランプ大統領はそういった大統領令を破棄すると言っています。
元 NSA 長官で元アメリカサイバー軍司令官の Paul Miki Nakasone 氏が OpenAI の取締役となり、OpenAI の Sam Altman は権威主義国家の AI よりアメリカの民主的な AI がリードするべきであるとワシントンポストに寄稿。Infrastructure is Destiny というタイトルで、OpenAI は 25GW 以上、原発換算 25 基以上の DC を中国と競争するために建設するべきだと米政府に提言し、アメリカ政府は AI のためのエネルギーインフラに数兆ドルをかけると公式に明言しています。各国が AI 開発に猛進しています。（アメリカはマイクロン、インテル、TSMC、サムスンにそれぞれ 1 兆円規模の投資、民間ではオラクルやアマゾンが 1 兆円～2 兆円、マイクロソフトやグーグルも数千億円規模の日本のデータセンターへの投資）google は 1000 億ドルを AI 技術開発に投資する予定で、microsoft と OpenAI は 2028 年までに 1000 億ドルかかる AI 用スパコン Stargate を構築、anthropic も 1000 億ドル以上 AI の訓練に使用すると明言しています。UAE はアメリカ政府とも提携して AI への取り組みに数千億ドルを投資。サウジアラビアは UAE に対抗するために 1000 億ドル規模の AI 拠点を計画。
AI 開発に関しては日本は GENIAC などにせいぜい 100 億円程度の投資。あまりにも桁が違いすぎます。日本は Rapidus への投資額が政府民間合わせて 5 兆円程度ですが、民間からの集まりにくくビジネス計画や顧客の見通しも立たないまま、また不必要に 2nm チップなど背伸びしたプロダクトを宣言して極めて心もとないです。無理に要求水準が高く歩留まりの悪い高集積チップを作っても、7nm より下はほとんど性能が変わりません。それよりも Rapidus の作るべきは大量の SRAM です。
台湾の ITRI と提携した齊藤元章氏のチームは半導体と基盤を防水技術で保護することによって水による冷却方法を確立し、次のいくつもの課題を乗り越えています。この性能を十全に発揮するためには SRAM が最適なのです。・回路が熱に耐えられるよう 25 度以下の温度を水浸冷却で維持するため、TSMC が独占している CoWoS の特許に抵触せずに、オーガニックの基盤を使って計算資源の半導体を作ることができる。
・それによって HBM の問題も解決
・低温なので旧式の半導体でも高速で動作する
さらにラピダスなどで製造される 7 ナノの SRAM を利用して、レイテンシーと生成スピード両方が高速の学習アーキテクチャや bitnet なども導入するととんでもなく安価で高速な AI 用スパコンが完成します。ZYRQ というこの会社には日本が主導して投資をするべきです。
アメリカがなぜ AI マンハッタン計画を進めているかというと、欧米には Eliezer Yudkowsky などが切り開いた AI による人類滅亡のリスクについての研究分野の歴史があるからです。center for AI safety の「AI が人類を滅亡させる危険性への対処は世界的優先課題である」という声明に科学者など 350 人以上が署名し、ノーベル賞を取ったヒントン教授などは IEEE のアンケート「大規模言語モデルの延長線上に汎用人工知能があるか」「汎用人工知能は人類滅亡の危険性をはらんでいるか」という質問に Yes と答えていて、同じくらい著名な研究者を含む 22 人の専門家は半数が同じように答

【個人からの意見】

えています。自然言語処理の専門家 480 人への報道機関が扱うのは思想または感情を表現した創作物ではない事実が多く、そこでの著作権は制限されています。ところが加速度的に減っている新聞の発行部数をうけ、インターネットが普及していった時代と同じ轍を踏むまいと新聞社などは AI 開発での著作権の利用に厳しい反応を示しています。読売新聞の 3 月ごろまでの一面では連日アンチ AI の記事で他の新聞と比べても異常でした。読売オンラインではあたかも Google が無断で記事を学習したことで制裁金を食らったかのような見出し[redacted]までやっている。
https://www.yomiuri.co.jp/economy/20240320-OYT1T50162/#google_vignette

著作権の権利制限規定のせいで人権を守れない状態になっているか？国際人権規約においても日本国憲法においても著作権は人権（基本的人権）とはみなされませんし、ベルヌ条約のスリーステップテストもクリアした法案になっています。EU で可決した AIact にはもっともラディカルな EU の規制法ですら、AI による出力であることを明示する義務を provider（開発者）が負い、ディープフェイクを作るときにはそれを明示する義務を deployer（利用者）が負うという程度に留まっていて、著作物を無許可で学習することそのものを禁じるものではない。
https://artificialintelligenceact.eu/article/52/
https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai

AI による著作物学習で被害が本当に出ているのか？実際には裁判は一件もなく、棄却されている案件すらない。もし、なんらかの被害が出ているのならダメ元でも訴えるものだが、それがないということは、被害と称する不満の声が SNS 上でエコーチェンバーを形成しているだけということを意味している。クリエイターに使いやすいツールが生まれている時点で多くの恩恵が得られている。今まで IT 技術が発展するたびに創作側はほぼ一方的に恩恵を受けてきた。対価還元という議論は的外れだと感じます。AI に関して厳しい規制を敷いた欧州は今どうなっているかというと、案の定、Google から AI 支援で 40 億円投じられ、OpenAI からドイツメディア大手アクセル・シュプリンガーとの業務提携を取り付け、数十億円の資金を得ている。マイクロソフトはスペインの AI インフラのために 21 億ドル投資し、ドイツにも 32 億ユーロを投資する。OpenAI はフランスとスペインのメディアと提携している。日本が規制を強化することは避けなければいけません。
・生成 AI を使った創作は創作ではないのか？
設定をし、ボタンを押しているだけだ←写真もそう短時間でやっている←時間と質は関係ないし作品によっては長時間かけている。運に任せている←アクションペインティングやドリッピング、インクつけた動物を用いるなど昔から偶然性のアートがある。指示して選んでいるだけ←ダミアン・ハースト、村上隆、ジェフ・クーンズなどの現代アートそのものであり、弟子たちに作らせる工房スタイルも古来から存在する。生成 AI を使う過程を構成する要素を指摘し、それをもって創作ではないというのはいずれも当たらず、旧来からアートと認められているものばかりである。
・機械の学習や生成過程には人間の学習や創作とは異なる点や、人間よりも機械の方が速度や量において高性能であるということを根拠にして、規制することは妥当であるか？

現在制限速度があるから AI も、という例えの論法について。
19 世紀の産業革命で世界の頂点にあったイギリスがドイツやフランスに追い越される原因を作った赤旗法というもの（自動車は時速 3km を守り、前

	方に赤い旗を持った人間が歩かなければならないという法律)。建前上は安全のためだが、実態は馬車業者の権益保護のためであった。現在、法定速度があるのは実際に世界中で毎日人命を奪っている凶器といえる自動車をできる限り安全に運用するための手段であり、対話 AI や画像生成 AI とは全く性質が異なる。この違いは EU の AIact にも現れていて、直接人命に関わる危険な AI はハイリスク、そうではないテキストや画像の生成 AI は限定リスクとしてレベルが区別されている。 ・創作活動の裾野が狭まるか？ 若い世代は生成 AI があって当たり前の時代を生きる。文字書きが絵も操れ、モーションアクターが映像も作れる、声優が曲も作れるというように自分の専門分野以外の AI による補助を受ける事ができるのは明らかに裾野は広がっていると言える。 https://www.youtube.com/watch?v=yXTodK0BEhQ また、世界に愛され経済的にも大きな成果を出していて海外に誇れるクリエイターというのは、今よりも遥かに狭い裾野と厳しい環境の中で作り続けた人であるということは言うまでもない。 ジェームズ・キャメロンは stable diffusion の取締役に就任し、創作現場で生成 AI が使われつつあります https://txbiz.tv-tokyo.co.jp/wbs/feature/post_305179 人間はどのような環境においても内側から湧き上がる思いがあり、さらにその中に創作衝動を持つ人がいるものであるから、AI に反感を持っている人間にとって不都合な社会になったからという理由で創作をしなくなるような言い訳じみた人の存在は人類が創作をしなくなるような根拠にはならない。すべてを奪われているとか、創作意欲を削ぐという見立ては明らかに実態から乖離している。業界団体が規制緩和に反対しているが、それに対して屈することは、国民の 0.01%の現在の満足を優先して、彼ら自身の長期的な利益や残りの 99.99%の国民の利益を劣後させることになるということを理解する必要があると考えます。国家安全保障少子高齢化・国家財政・地方と都市の格差・エネルギー問題と気候変動・教育と人材育成といったありとあらゆる日本の将来の問題への対処は、今後 5 年 10 年で AI 産業を促進できなければ絶望的な状態になります。介護や教育、医療、サービス業、製造業、建設業、インフラ維持など深刻な人手不足が解消に向かうということです。そのようなロボットは人と自然言語で対話可能で、視覚情報・音声情報・触覚情報から内部の世界モデルを構築し、逆にモデルから情報出力に変換する能力が欠かせません。それは旧来の記号同士を変換するだけの機械処理とは一線を画するものです。人間の脳が学習し、新たなアイデアや著作物を生み出すプロセスと同様であり、シンボル系の旧来の AI 開発手法と比べればニューラルネットワークを模したパターン系の深層学習は明らかに人間の脳のやり方に近いと言えるでしょう（仕組み上の数々の違いはあれど)。人間の新しいアイデアや独創性は常に既存のそれらをつなぎ合わせて生まれるものなので、手法が同様であれば、機械だけを禁じる根拠はありません。大量に高速で新たなものが生み出されることを危惧する意見や、既存の労働集約型の職業が機械に置き換わることに危機感を抱く意見は、むしろその能力による生産性向上の巨大な可能性を裏付けているものです。 実績のある権利制限規定

【個人からの意見】

	著作物を著作者の許可なく分析に用いてプロダクトを開発するのは、すでにキヤノンなどの多くの企業が旧 47 条の 7 の適法範囲内で行っていて、カメラのデノイジング機能などは多くの分野に貢献しています。深層学習、30 条の 4 の時代に入っても、医療分野をはじめ数々の功績を上げています。実世界の五感の情報を絶えず取り入れ、それを自身の識別や創造や予測の能力の学習のために用いるというのは人間の脳がやっていることそのもので、 AI 分野での課題 １デマの対策 特定 AI 基盤モデル開発者に指定し、当該組織が偽情報の流布の対策を行っていないとみなされた場合は罰則を貸すという規制が検討されているようで、これは大変良いと思います。 ２AI 前提の教育 今後は AI があること前提で著作物を作ることになる。AI と完全に競合するような技能を年月かけて習得しても競争力はつけられない。また、人間に作れるものはすべて AI に作れると若い人が勘違いすると文化が縮退してしまう。AI を使った創作を見ていると、明らかにその中でも素晴らしいものとそうでない陳腐なものがある。AI の時代でもなお、又は AI の時代だからこそ重宝される能力を若者が伸ばしていくのを邪魔しない環境づくりが必要。 ３過激化する AI アンチ活動への対策 私自身、数々の暴言や誹謗中傷を繰り返していた反 AI の youtuber [redacted]という人物の動画を保存し、2023 年の 5 月に被害者が弁護士に相談したときに証拠として提出し、示談に貢献をしました。その人物は政治家やマスメディア、IT プラットフォーム、AI 専門家、AI 利用者、AI 開発企業、国会議員、法律家など様々な人を敵とみなして攻撃し、「この人をみんなで叩きましょう！」と扇動していました。[redacted] AI アンチ活動家たちは、やはり同様に[redacted]という周知がされるべきです。 モデル崩壊という概念があります。機械が生成したものを機械がトレーニングデータとして流用し、それを繰り返すとモデルの質が低下していくという論文。画像や映像などは生成物かどうかを見極める技術がまだ当分有効であるはずです。生成側の generator と識別側の discriminator の２つのネットワークを互いに敵対的に学習させる GAN のような手法を取る場合は生成能力を上げると同時に識別能力の高い AI 判例もなく被害もないのに、SNS での盛り上がりに乗じて日本人口の 0.01%程度の反 AI からのパブコメ応募殺到とエスタブリッシュメントである読売新聞の反 AI 活動ごときで止めていいものではない、日本にとって最後のチャンスが今の AI です。 さて、現在の生成 AI は統計的あるいは確率的オウムにすぎない、人間のように新たなものを作り出すことはできない、人間と区別のつかないような作品は作れない、中国語の部屋の中の人は中国語を理解していないのと同様である、などの素人の決めつけが社会に蔓延していますが、そういったことは専門家の間でも議論が分かれることです。 What Do NLP Researchers Believe?

	Results of the NLP Community Metasurvey 自然言語処理の専門家 480 名にアンケート調査をした結果 言語モデルが言語を理解できると考えるのは 51%、できないと答えたのは 49% https://arxiv.org/abs/2208.12852 ニューヨーク大学 ディベート 3 対 3 Debate:Do Language Models Need Sensory Grounding for Meaning and Understanding? NYU Center for Mind Brain and Consciousness (2023.4.6) 言語モデルが言語を理解するためには記号接地が必要かどうかの討論 専門家の間でも意見は割れているが、昨今は現在の深層学習によってモデル内部に高次の世界モデルを作っていることが確認されるという論文が相次いでいる。いわゆる中国語の部屋の中にいる人は中国語を理解していないと言われるが、部屋全体を一つの系として捉えれば部屋は中国語を理解している。すなわち脳のニューロンや言語モデルのパラメータの一つ一つは言語を理解していないが、脳全体や言語モデル全体は言語を理解していると言える、という考え方がある。 GPT のような自己回帰的なトークン生成は汎用学習機であり、単なる確率的オウムではないという論文 Auto-Regressive Next-Token Predictors are Universal Learners Eran Malach https://arxiv.org/pdf/2309.06979.pdf ニューラルネットに地図や年表を覚えさせると空間や時間を把握したという論文 Language Models Represent Space and Time Wes Gurnee, Max Tegmark https://arxiv.org/abs/2310.02207v1 ２次元情報のデータのみの学習から３次元の概念をモデル内に構築したという論文 Beyond Surface Statistics: Scene Representations in a Latent Diffusion Model Yida Chen, Fernanda Viegas, Martin Wattenberg arXiv:2306.05720

【個人からの意見】

	Beyond Surface Statistics - AI SECRETLY builds visual models of the world [redacted] (YouTube) [redacted] １次元の文字情報である棋譜データから２次元のオセロゲームのルールや勝ち方を覚えたという論文 ・日経サイエンス 2023 年 10 月号 ・Do Large Language Models learn world models or just surface statistics? Kenneth Li, The Gradient(2023/1/21) ・Emergent World Representations: Exploring a Sequence Model Trained on a Synthetic Task https://arxiv.org/abs/2210.13382 ・Proof that AI Understands Andrew Ng on LLMs building mental models, Othello GPT, Geoffrey Hinton [redacted] (YouTube) [redacted] 明示的なグラフ状の状態表現を持っていないにも関わらず、基礎となる状態表現は、これらのモデルのベクトル表現内にエンコードされている可能性があるという講義 The Impact of chatGPT talks(2023) -Prof. Jacob Andreas(MIT) MIT Department of Physics (You Tube) 現在の生成 AI モデルには多くの可能性が秘められており、今はまだメディアに登場するコメンテーターのように「AI は何々にすぎない」というような決め打ちで限界を設定するような段階ではない。
711	著作物を権利者の許諾を得ずに AI 開発に使用する行為は、我が国が批准する「国際人権 A 規約 第 15 条 第 1 項」や「ベルヌ条約 第 9 条 第２項」等の条約を素直に読んでいくならば、著作者の利益を不当に害する場合には認められない。そのため少なくとも、当該著作物と同一の市場で競合する生成 AI 開発のために、その著作物を無許諾で使用する行為は、「権利者が著作物を AI 学習用のデータとして販売する機会を奪われる不利益」のみならず「当該著作物を使用した AI 及びその生成物と市場で競合する不利益」等を招くため、それを国として容認することは条約違反であり憲法違反となるはずである。にもかかわらず、文化審議会著作権分科会法制度小委員会や AI 時代の知的財産権検討会などの現在政府が行っている議論では、この点については触れず、「現行法の条文解釈」にのみ終始し、まるで「現行法の条文解釈で許される可能性があれば、上記の様な AI 学習も条約は無視して許される」とでも言うような様相である。そのため、人権として条約によって保護されている著作権者の権利は何なのかに立ち返り、これを守るための建設的な議論を改めて行うことを、これからの計画に盛り込んでいただきたい。

【個人からの意見】

712	普段販売業をしている者です。販売の現場では無法な生成 AI による広告、Pop、パッケージを多く見ます。それらはすべて明らかに誰かの作品や写真をコピーして作られていることがわかります。どんな理由があろうとも他人の物を勝手に複製して自己の利益に使っていいのでしょうか。ましてや営利目的の商品パッケージに使っていいものでしょうか。仕事で倫理に反しているものを売らざるを得ない人間からの疑問でした。
713	今世界的に有名になった日本のデジタルコンテンツは同人、アマチュアから始まっていますが、そのアマチュアの活躍できる場の一旦を担う同人業界で生成 AI 利用による作品が手描きと同じ市場に大量に出品されて粗製乱造な商品で溢れかえっています。販売サイト側に登録する際、どの生成 AI モデルをどの程度使用しているのかの説明責任がない、バレたら販売停止すればいい、その為アダルトな生成 AI 作品が一般の手に手軽に大量に手に入ってしまってます。オプトアウトを希望しているクリエイターの著作物、写真家の作品、個人の肖像は入っている生成 AI の出力はネットに出回った場合、削除や対策が困難です。そうなる前に生成 AI の出力モデルを取り扱う企業に厳しい規制を求めます。
714	生成 AI による機械的な画像生成は日本の次代の基幹産業たるアニメ、ゲーム、キャラクタービジネスに大きく損害を与えると考えています、理由としては生成 AI ユーザーが機械的に無尽蔵に既存の知的財産を侵害し利益を享受しているからです、コンテンツ開発というのは多大な時間と資金を投資して行うものですがそれだけの投資行動をするのは知的財産権を持ちその権利によって莫大な利益を得る事が目標であるからですが、現状のような利益を生むはずの知的財産権がないがしろにされている状態が変わらなければ未来の日本のコンテンツ産業は衰退していく事でしょう。生成 AI によって利益を得るのは他人の権利を不当に奪う泥棒のような人間であろうと思うので、生成 AI を規制する法律ができる事を願います。
715	（３）AI と知的財産権（現状と課題） について 先ず、文章に矛盾が多いのが気になった。2024 年終盤に公開された本文には「AI を巡っては、世界中で、毎日のように新しい動きが話題となっている。」とあるにもかかわらず、「2023 年は、特に、我が国が議長国を務めた G7 においても重要なテーマの一つとなり、「広島 AI プロセス包括的政策枠組み」が取りまとめられている。」と、2023 年 5 月の出来事を主流として挙げている。更に、「我が国において、既に 7 年前、知的財産戦略本部新たな情報財検討委員会において検討を行い、報告書を公表している（2017 年 3 月）」とあるが、冒頭にて「AI を巡っては、世界中で、毎日のように新しい動きが話題となっている。 」とするのであれば、2023 年の出来事も、ましてや 2017 年の決め事も既に過去のものだろ認めていることになる。 2023 年の後半から 2024 年末の現在に至るまで、AI を巡る知的財産やその他の人権にまつわる影響は激動しており、それ以前の予想や理想に基づく判断に従うのは危ういと考えられる。指針として広島 AI プロセスを挙げているなら、「AI に関する包摂的な国際ガバナンスの形成が促進されることで、世界中の人々が安全・安心・信頼できる AI を利用できるようになることが期待されます。」という方向性と AI の実態はかけ離れているのは疑いない。 2024 年 12 月 18 日に放送された NHK「クローズアップ現代　中学生が卒業アルバムを悪用？！ 身近に迫る“AI 生成ポルノ”」で諸問題の一端が世間に公表されたが、同様の問題は 1 年前から既に発生しており既に「広島 AI プロセス」の目指すところから既に大きく乖離している。知的財産はもちろん、他者の肖像や人権を容易に侵害可能な技術であることに疑いが無い。それはポジティブなイノベーションや経済効果といった明るい側面を凌駕するネガティブな側面で、悪用の方がやり易いのが現状である。 実際、生成 AI 技術でささやかな利益や承認欲求を得ようとしている一般人がいち早く手を出すのがポルノの生成であることはご存じかと思う。ポルノ自体は悪ではない。モデル、カメラマンを雇いロケーションを用意して、或いは自ら絵筆をとって書いて/描いて、対価を払い労働を経て創作物を製作すること自体は一つの職業、創作行為として認められなければならない。しかしながら、生成 AI 技術を用いた場合は事情が異なる。膨大な他人の裸体画像や動画、イラストレーション、漫画等のデータをもとに合成し出力される。出力物は、必ず実在の誰かの顔、体、実在の画家や漫画家の絵

【個人からの意見】

	を複数混ぜ合わせたものになる。そこには払われる対価や労働が無く、言うまでもなく簡単でもある。簡単便利であることは生成 AI の存在意義だが、膨大な量の画像データを無断・無許諾で利用しているとなれば事情は異なる。偶然、実在する本人、家族、知人の顔と似ても現行法上訴追し辛いが、本人の与り知らないところで、例えば SNS 等に投稿した旅行写真や家族写真が勝手に利用された結果なのかもしれない。言うまでもなく人の写真は本人のものでありそれを他者が勝手に使うことは許されない。しかし現在の生成 AI、例えば画像生成に特化したシステムでは、基本的に無断・無許諾で収集した数億～数十億の画像を元に基盤モデルを作り、その性能の上にチューニングをかけて生成を実現している。他人の著作物、肖像、写真作品にタダ乗りしている。これは知的財産的にも人権の尊重的にも許されざる行いである。 知的財産との競合に於いて、AI の特性を生かすのであれば生成ではなく分析に特化させるのが望ましいと考える。近年、日本のコンテンツ、特に漫画、アニメ、歌謡曲等が世界的な大ヒットを遂げているが、このようなヒット商品を生成 AI で生み出すのは現状不可能である。性能が低すぎること、生成 AI を用いたがる人材にヒットコンテンツを生み出す才能や実力が伴わないことが主な理由である。例えば日本レコード協会（https://www.riaj.or.jp/f/data/others/sp.html）によると日本の 2023 年の新曲数は約 9600 曲だが、その中で世界的大ヒットをした曲は 2、3 曲、0.003%に過ぎない。日々音楽産業に挑み続けている才能あふれるプロ中のプロの中で 0.003%である。いっちょ噛みの素人の出る幕は無い。この様な状況で AI を活用するなら、世界中の SNS や音楽販売サイトのレビューなどを研究・分析させるのが望ましい。「その情報を元にヒット曲のエッセンスを調べて真似して人工的にヒット曲を作ろう！」ではなく、世界的にヒットする前に大ヒット曲になり得る可能性を見つけ出し、プロモーションに活かして大ヒットを国が密かに後押ししビジネスモデルに取り込んで最大利益を生み出し（このビジネスモデル研究にも AI は役に立つ）、正しく素早く国益に結び付けることである。AI プレイヤーが主役になるようでは成功しない。才能を正しく評価・登用するという、人には困難な作業こそ AI を有効活用すべきである。ヒット曲は 0.003%ではあるが、毎年必ず現れる一方、上手に先に見出して上手に売る人は今のところ存在しない。AI の活躍しどころである。何よりこのような使い方であれば知的財産問題も肖像問題も起きないが、如何だろうか。
716	まずはじめに、このような意見投稿の場を開いていただき、ありがとうございます。より良い社会へ導けるように、素人ながら助力できればと思います。結論から話しますと、生成 AI は[redacted]に振り回されているため、生成 AI ユーザーを律する法律やルールを改めて作るべきだと思います。現状使用されている生成 AI コンテンツは、データ元の作家に還元が無く、二次創作であれば創作元の作品への配慮も無い。むしろ元から技術を積み上げてきた方々への搾取行為に近い。こうした中で生成 AI ユーザーにあるのは[redacted]のみです。そうした輩はおそらく生成 AI の技術を開発した方々に対する尊敬は上辺どころか、微塵もないと思います。真摯にコンテンツを創作する作家がこのような生成 AI ユーザーに振り回されてはいけない、そう思っています。極論生成 AI が悪いのではなく、大体そのユーザーが悪いのではないかとも思っています。以上が生成 AI に関するルールを改めてつくるべきという意見の内容です。また、詳しいことはわかりませんが、学習元のデータにも注意が必要ではあります。学習元には海賊版や児童ポルノなど、違法性の高いものが使われている可能性があると聞き及んでいます。生成元も生成物も両方処罰の対象としていただきたい。無論生成物を処罰の対象とするのは少し難しいかもしれませんが。長々と好き勝手野放図のように意見を連ねましたが、以上で私個人の意見を終了とします。最後まで読んでいただきありがとうございます。
717	・　権利者の許諾を得ていない知財が利用されている生成 AI サービスに対して、是正勧告、もしくはサービスの停止の要求を行える法案を作成してほしい。 ┗上記について、画像や動画投稿のできる SNS サービスについては、投稿者の許諾をもって生成 AI への学習許可としているものがあり、自身が許諾

【個人からの意見】

	していないにもかかわらず「許諾ユーザーによって」、ロゴの写りこんだ写真が投稿された場合や著作物の無断転載がされた場合を考慮しておらず、それらは到底「許諾を得た」と呼べない。一般市民に許諾を得ない学習に加担させていると同時に、この世に存在する知財に酷似した画像が出力された場合には出力者個人の責任という企業が大多数であり、あまりにも無責任である。 ・ 生成 AI は現状合成 AI と呼べるものであり精度の高い出力には莫大な知財が存在しないと成り立たず、結局は海外の生成 AI 企業に無許諾で日本の知財を横流ししている状態である。海外企業に日本の知財をフリーライドともいえる状態で利用させるのは損失ではないか。日本の多くの生成ＡＩ企業も結局海外の基礎学習モデルを利用しており、日本への還元が期待できない。海外企業の横暴を止めるためにも日本でも知財を守るためのＡＩ専用の法整備を求める。 ・ 研究目的というなら、一般利用不可・大学などの学術機関や一般向けサービスにならないリリースに直接かかわらない部分のみの利用のみの利用に限られるべきでは。
718	私は以下の理由から「(1)ディープフェイク」「(2)無断機械学習」問題の対策が必要不可欠と考える。 (1)現在、有名人から一般の学生までディープフェイクやフェイクポルノ被害は国内外で広がっており、AI Act 等各国で規制も始まっている。今まで実行は技術/時間的に困難だった精巧な声・写真・著作・動画等のなりすましや名誉棄損、性犯罪が短時間かつ容易に実行できる状況は極めて危険だ。加えて偽物の精巧さから写真や音声等の証拠能力が下がり、犯罪の被害者が抵抗する手段も困難となる。犯罪利用や証拠能力低下を避けるため、AI による生成行為には制限や規制をかけるべきだ。 (2)現在の生成 AI はネット上の画像等を無断学習し製作されたものが多い。また、集中学習がなくとも、学習元に酷似したものを出力するという研究もある。画像から画像を生成する等は著作権上の享受目的やベルヌ条約上問題があるのに加え、実在人物の出力による名誉・性的被害も起こり得る。事前に許可をとった素材のみで学習するべきと考える。また、公正な取引の視点で、無断学習による酷似した絵柄等の売買は公正とは言い難い。人が作者の作品を継続購入する際、絵柄等は購買の判断に大きく関わるものの一つだ。人が試行錯誤して作ったものを無断無補填で取り込み、酷似したものを同じ市場に安く・量産し売る行為は、とても公正公平な取引には見えない。そも、著作権や特許や商標等はそういった行為を止め、公正な取引をする為のものではないのか。絵柄が著作権上保護されなかったのは、縛るべきでないものを縛るリスクや、酷似・量産が技術的に困難であったからと考える。交通の制限速度の様に、できることが増えればルールも変わる。著作権か AI 法か、対策は必要だ。よって、以下を対策として提案する。 「学習素材の公開義務化」：無断学習や犯罪的画像の混入抑制。 「オプトイン学習」：同上の効果。 「生成 AI 開発利用の免許制」：倫理観の確認や違法行為抑制。
719	AI 開発における知的財産権の保護はまず第一に対策しなければならない。すでに海外では AI 開発に対する公正さ、安全性を保証するための法規制が始まっている。EU では世界に先駆けて AIact が賛成多数で可決され、AI 開発における個人情報の保護や、著作権の侵害がないか厳格なルール作りが先行している。アメリカではカリフォルニア州を筆頭に、AI 開発の公正さと安全性を問う法案議論が進んでいる。イギリスでもクリエイターを守るための AI モデルの透明性を保証する議論が検討されている。韓国では AI を使ったディープフェイク被害が深刻で、被害拡大をくい止めるための法規制論が高まっている。日本でもディープフェイク被害は急拡大しており、もうすでに中高生にその被害が出ている。また AI 開発段階における著作物、個人情報の保護についても議論が熟考されておらず、被害が起こった場合の対策、法規制が日本ではまったく議論されていない。政府内組織の一部で

【個人からの意見】

	はAI開発を鈍化させるような規制案については一切検討しない、と採択したようなところもある。語道断である。こうした態度が、AIを活用した詐欺、犯罪、不公正な労働搾取や権利侵害をどんどんと進行させている。すでに学術分野においてもインターネット上では不正確な情報、画像、音声が氾濫しつつあり、学術の基礎となる情報が信用できない、というところまで落ちつつある。画像生成AIや映像生成AIの勃興によって、どんどんと画像、映像の信用性が失われつつある。これは学術分野の話だけではなく、司法の分野にも波及することはもはや必死の状況となっているが、いまだに偽画像、偽動画、偽音声が法定に出てきたときの対策についてなにも議論がされていない。クリエーター被害の話でいうと、俳優、声優の被害は深刻でAIの活用こそは民間、あるいは個人レベルでどんどん闊達になっていくが政府がまず議論せねばならないのはそうした活用の反面で、なにかしらの権利侵害や、深刻な経済被害、個人攻撃など国民の誰もが公正かつ安全に暮らしていけるためのルール作りを主導、先導していくことである。　まず議論しなければならないのは詐欺、犯罪、不公正な権利侵害、労働搾取、これらが行われていないかよく監視し、それを規制することである。技術的なイノベーションを語るとき、その新しさや革新性、有益性ばかりが語られるが、最も重要なのは既存の事業者や一般市民に不公平な不利益や被害が出ないことをまず真っ先に議論しルール作りを進めていかなければならない。イノベーションを優先するあまり、誰かを犠牲にすることがあってはならない。現在日本では世界的に見ても、AIの開発と運用についての議論が最も遅れていると言わざるを得ない。EUのAIactは個人情報保護、権利者保護をまず第一に考えられており、その上でAI開発、運用をするべきという土台がある。日本でもこうしたまずは権利保護の観点から法規制の議論を進めていかなければならない。 日本は世界でも有数のコンテンツ大国であり、これらのコンテンツの保護、クリエイターの権利の保護は喫緊の課題であり、この議論はもはや日本国内だけの議論として終わらせるものではない。現在のインターネット社会、グローバル社会においては情報やコンテンツは簡単に拡散、共有されるからこそ権利保護や利益保護は重要な課題である。日本のコンテンツを世界に広めていき、日本ファンを増やすことを考えていくのであれば、同時にコンテンツの保護とその利益も保護していくことを考えていかなければならない。それはもはや日本国内だけでなく世界各国とも連携してルール作りや著作権保護の枠組みを作っていくべき状況にあり、コンテンツ大国である日本が率先してその旗振りをしていくべきである。インターネットで世界中がつながっている状況にあっては、どこか一国で情報や権利の保護をしているだけではもはや、権利と利益の保護は完遂されない。どこの国でも自国のコンテンツを保護したいはずで、自国コンテンツが外国で収益化されていたり、無断で転載、拡散されることは防ぎたいはずである。こうしたコンテンツの権利侵害については世界中が連携して議論ができるはずである。グローバルな視点でコンテンツ保護を考えるよう、日本が率先していってほしい。 AI開発においては著作権の保護が十分でなく、現在非常に不公平なAI開発者優遇の措置が取られている。特に著作権法30条の４。AI開発において著作物が無制限かつ対価を支払わずに著作物を利用できるのは、明確な平等権の侵害にあたり、30 条の４がそうした運用を想定したものだとするなら、この法は憲法違反に当たる。どんな技術もだれかを犠牲にしてはならず、安全かつ公正に開発、運用がされなければならない。著作権の発生と進歩がそうであったように技術の進歩は常に権利の保護と両輪で語られなければならない。人の成果物を平気で盗むような技術をイノベーションと呼ぶのは間違っている。知的財産権はその名の通り誰かの財産で、それを第三者が許諾なく勝手に利用することは許されない。まずなにを保護しなければならないか、それを議論してほしい。
720	法学部出身で、知財についても一定の学習をした者です。文章生成AIについては知識がないため触れません。画像生成AIのみについて意見を送ります。画像生成AIについては一定の法規制、具体的には(1)私的利用のみ許可し、公的利用、公共の場での利用を認めない、(2)公的利用を許可するが、

【個人からの意見】

	販売は認めない、(3)公的利用も販売も認めるが、利用にあたってAIを使用していることを必ず明示する、等の対策が必要と考えます。知的財産権は文化の発展に最も重きを置く権利です。アイディアを保護しないのも、個々の創作を依拠性等の観点から保護するのも、それが文化の発展の観点から見て最も合理的であると考えられるためです。この観点を尊重する立場から上記の規制を求めます。なお、現在のAIの使われ方や、AIに対するAIを介さない作り手の感情については、数多の問題を引き起こしていることは疑いようのない事実ですが、私からは論理的に言及できることがないため発言は控えます。
721	【A. 知的財産の創造　（A３）AI と知的財産権】 まず、現在の法規制では生成 AI の機械学習から著作権・肖像権などを筆頭にした人権が守られません。それではアーティストや創作を中心とした各産業も文化の発展は望めません。生成 AI 産業にしても、大勢の権利を蹂躙し憎まれながらの発展は見込めないでしょう。現時点でそれは既に、生成 AI の動向に注目している人であれば誰しもが見えてきているはずです。ただでさえ日本は生成 AI を使った産業に目が眩んで、生成 AI に対する人道的な規制が出遅れており海外から危険視されています。一刻も早く、まず生成AIに対する法規制を『権利者目線で』しっかりと整えるべきであり(生成 AI の使用を資格制にするのが望ましい)、生成 AI を産業に使うのはそれからとして然るべきです。既にクリエイターからは信頼をなくしつつありますが、オタク産業に支えられてきたのにこのままクリエイターの権利を蔑ろにし続けるのであれば、その権利意識の低さは国民に対する劣遇として、クールジャパンどころか今後は国民からも海外からも大きく印象が変わり幸福度も下がることでしょう。 AI 法案、悪質事案を国が調査　欧米で規制進み、日本でも必要迫られ https://www.asahi.com/articles/ASSDL3F8GSDLULFA02NM.html 生成 AI は作品権利者・プライバシーを最優先とした厳重な規制をした上で、オプトイン制のもののみにしてください。使用は資格制にするのが最善だと思います。 【B. 知的財産の保護　（B２）　海賊版・模倣品対策の強化】 現状、ミツアのようなオプトイン制以外の生成AIは無許諾の作品から吸い上げられたデータから成り立っておりますので、ほとんどの生成AIから出力された画像・動画・文章・ボイスは海賊版と言えるでしょう。これは今までの生成 AI とそれらから作成されたデータを一度全て破棄し、法整備を行ってから改めて信用できる生成AIのモデルが一般的にならない限り、永遠に生成AIは海賊版と言われて後ろ指さされることになると思います。実際に生成AIが普及してきた2022年からずっと言われていますので。これを踏まえても無許諾学習データの生成AIは海賊版と同等に扱うべきであり、優先的に法整備・対策を強化するべきだと思います。
722	知的財産戦略本部は生成AIに対する幻想を捨て、その使命に従って我が国の知的財産を生成AI事業者から守る施策に注力せよ。日本の貴重な強みであるクリエイティブな分野とその未来を守るべきであるなら、クリエイターとその制作物を守るべきです。既に生成 AI を公開する主要な場のインターネットでは、生成 AI を使用し、無断で他人の著作物を学習という形で無断使用をした楽曲や人物の画像、イラストや映像などに溢れ、そしてクリエイターに対する悪質な嫌がらせを行う人物が多く目立っています。実在の人物の画像を使い、裸の画像などを生成して脅しに使われた事件も既に海

【個人からの意見】

	外では起きています。時代に合わせて正しく道具を使える人物がとても少ない中、このような生成 AI、事業を推進するのは止め、本来の知的財産を AI 事業者から守るよう、徹底して注力をして、整備をし納得をさせてください。現行の生成 AI は、創作文化に対するリスクと弊害の塊であり、クリエイターにとっては百害あって一利なしであるため、クリエイティブ業界に生成 AI を押し付けるのは止めよ。また、既にクリエイティブな場に限らず、生成 AI は情報汚染に加え、犯罪の増加が世界で既に起きています。そういったリスクに加え、高い環境負荷を有するため、利活用を推進してはならない。まず、知的財産推進計画 2024 については、全体を通じて、生成 AI 技術に対して過度に期待し過ぎている嫌いがある。期待し過ぎるあまり、もはや「願望」と呼ぶ他ないまでに生成 AI 技術の可能性を高く評価し過ぎており、反対に生成 AI がもたらした被害と社会的混乱を過小評価ないしは無視していると言わざるを得ない。これらに加え、後に述べる様々な理由から、同計画の「(3) AI と知的財産権」については一度破棄し、方針を 180 度転換して生成 AI を厳しく規制することで、我が国の知的財産の流出を阻止すると共に、情報汚染を食い止めてインターネットの利便性を維持すべく、我が国の総力を挙げて取り組むことを定めていただきたい。また、同計画策定時において既に、我が国に生成 AI プラダクトが上陸してから 1 年以上が経過しており、その間に多くの被害が発生し、その何倍もの懸念が表明され、これらは生成 AI に関係するパブリックコメントが実施される度に多くの意見を通じて日本政府に対して伝えられて来たことは、他ならぬ日本政府の機関たる知的財産戦略本部が知らないことはあり得ない。そうであるにもかかわらず、生成 AI による種々の権利侵害の事実、生成 AI 利用者による悪用とそれに伴う様々な犯罪及びこれらに対して被害者が泣寝入りを強いられている事実、生成 AI そのものの性質がもたらす情報汚染や市場破壊等のリスクの数々、等の生成 AI 技術の危険性から目を背け、目先の利益の幻影ばかり追い掛ける姿勢には、国民の財産と安全を種銭にして賭博に興じるかのような不感を覚える。たしかに、日本政府が一貫して生成 AI 利活用推進の立場を取り続けているため、その意を受けた知的財産戦略本部が近視眼的に推進一辺倒な計画を起草することは、ある程度は無理からぬところがあるやも知れないだろう。しかしながら、荷も「知的財産の創造、保護及び活用に関する施策を集中的かつ計画的に推進する」ための「戦略本部」である以上は、政府の意向に囚われることなく現実の問題を真摯に検証し、我が国の知的財産を守りつつ適切に活用するための戦略を構築すべき責務を負っているのである。特に生成 A に関しては、我が国の知的財産が他国のビッグテックによって違法ないし不当に搾取され、一方的に国産知財の競争力を殺がれ続けている現状があるにもかかわらず、その被害を防止及び回復するための施策を講じることなく、能天気に生成 AI の利活用の道ばかりを模索する知的財産戦略本部の対応は、知的財産権を搾取されている被害者を踏み躙り愚弄するものであると同時に、我が国の経済を支えるコンテンツ産業を存亡の危機に突き落とす虞がある、無責任極まりないものと言わざるを得ない。知的財産戦略本部としては、早急に、生成 AI に対する甘い認識を改め、そのリスクと弊害を正しく再評価したうえで、既発生の被害の回復と今後の被害防止の為の強力な施策を講じる必要がある。
723	許諾の取れた著作物のみを学習に使えるよう法の整備していただきたいです。また、許諾を得た方への対価の支払いの義務付けをお願いします。AI によって生成された著作物にはそうだとわかるような印のようなものをつけることを義務付けていただきたいです。
724	AI と知的財産権の問題点について 1、著作人格権の問題 「ウマ娘プリティダービィ」などの公式から NSFW が禁止されている作品にも関わらずに画像生成 AI を使用して、特定の作家の絵柄に寄せて SNS に投稿して、それで金銭を得ている人が大勢いる。これは著作権法第 30 条の４での「著作物は、当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合」に違反していると考えられる。 2 ディープフェイクポルノ

【個人からの意見】

	先日の NHK ニュースでは 『https://plus.nhk.jp/watch/st/g1_2024121811326?cid=gendaihk-tw-1218』 生成 AI によって裸にされた中学生の写真がネットでばら撒かれているとの記事がある。 こちらの[redacted]という AI イラストを投稿できるサイトでは、児童ポルノが誰でも閲覧できる状態になっている。ログインして閲覧して欲しい、この現状を見ても「技術は悪くない」と同じことが言えるだろうか 3、合成画像による社会の混乱 こちらの画像 『[redacted]』 プーチン、金正恩、トランプ 米露朝の三者会合での笑顔の写真であるが、実際の写真と見分けがつかない、このままでは写真が実際の証拠を担保できなくなり、事故や災害、事件などの有事の際に SNS を通して社会が大混乱するのは火を見るより明らかである。 終わりに 画像生成 AI 問題 wiki https://w.atwiki.jp/genai_problem/ 今も画像生成 AI によって、苦しむクリエイターは多い。絵描き、写真が音楽家小説家などジャンルは問わない。今起きている被害をもっと調べて、徹底的に規制をしてほしい。よろしくお願いします。
725	生成 AI の技術そのものは素晴らしいが、データセットに使われる文章や画像に、特定の個人もしくは法人の知的財産権が発生している場合があり、権利元と生成者の間で紛争が発生する可能性が考えられることから、慎重な運用が求められる。また、AI による生成物がラベリング無しに発表された場合、それが誤った情報であったり、他者の知的財産権を侵すものである場合に、混乱を招く可能性が考えられる。特に芸術、科学、医療等の分野においては、AI による生成物とわかるようラベリングを徹底し、誤った情報が拡散されないように規制が必要と感じる。AI は人の生活に役立てるために作られた技術であると考えているため、AI が原因となって人々の生活に不利益が生じたり、発展を妨げるような事が起きるのは避けるべきと考える。使用する一人一人の良心に任せるのではなく、法律による規制が必要と感じる。
726	現状生成 AI と呼ばれている物は海賊版のデータを使用して制作しているため政策として推し進めていくのはいささか疑問に思う。
727	生成ＡＩを利用した著作権や肖像権の侵害、そして犯罪の増加と悪質化を強く懸念しています。関係主体の取り組みを推進する前にまず、合意を得ずに他人の著作物を学習させてＡＩ生成物を作ることや、生成物を用いて他人になりすましたり、他人の作品と偽ることは犯罪であると明確に法規制すること、そして法を周知することが早急に必要なのではないですか？
728	生成 AI に関しては、これまで人間の行動力とリソースに担保されたエコシステムを破壊しかねない懸念も、検討の重点に置くべきではないかと考えます。最近も AI 生成のイラスト調画像が VTuber 交流用の SNS ハッシュタグに大量投稿される事件などが起きており、これまでファンアートや同人誌など容認・黙認ベースの文化機運を悪用した、コンテンツ発信元への妨害行動も起きる懸念があります。また SNS では管理が後手後手に回り、妨害行

【個人からの意見】

	動が手軽なため、個人クリエイターは被害に対する対応に甚大な時間を割く必要が生まれたり、法的措置が追い付かない厳しい現状があります。もちろん言論の自由を委縮させる措置までいく事は避けて欲しいですが、今後の事態によっては海賊版・模倣品対策同様にスピーディーな対応策が求められる可能性が考えられます。また学習元データについては、Google が動画生成 AI を発表するなど巨大 IT 企業が圧倒的に優位になる構図が生まれつつあるように思われます。 （同時に出版社やアニメ制作会社などの今後の動向が気になります） サービスと規約で優越的地位を行使する国内外のプラットフォーマーに個々のクリエイターが対抗するためにも、学習元の開示やオプトアウトを最低基準に事業者・提供者への規制や強いガイドラインは必要ではないかと考えられます。
729	この意見はＡの項目だけでなくＢ、Ｃ，Ｄにも当てはまるものです。現在の主要な生成 AI は著作権や肖像権、個人情報などに関して問題を抱えているため社会に悪影響をこれ以上与えないよう規制するべきです。生成 AI は出力する際の質は基盤モデル（事前学習）のデータセットに依存しています。ここでは画像生成 AI を例に出して意見します。有名どころを上げるなら [redacted] です。特に [redacted] はその他画像生成ＡＩの元になっているもので [redacted] のデータセットの一部を利用して作られています。そしてこれら生成ＡＩのデータセットは無断転載や海賊版サイトや児童ポルノなど明らかに許諾を得ていないどころか存在そのものが危険なものまで含まれています。これら著作物が大量に含まれているからこそ大抵のものはある程度の質で出力できるわけです。 画像生成 AI によるポルノ問題 画像生成 AI によって R18 系の実写系画像の投稿が激増しました。この中には明らかに某有名女優の裸体があったり児童ポルノではと疑うレベルのものまであります。そして卒業アルバムの同級生やネットにアップされた記念写真に写った女性を妊娠させたように出力するケースもありました。 フェイク系画像問題 代表的なのは災害時やの画像を生成 AI によって作成し投稿するケースです。災害時に限らず戦争時や選挙時にそういったフェイク系によって民主主義の根幹が揺るがされてしまうのは容易に想定でき災害時に至っては人の命にかかわります。また出力精度が向上すれば他者の名誉棄損すら容易に行えてしまうのも問題です。実際に総理大臣が被害にあっていますしこれが一般人にされてしまうのも容易に想定できます。 コンテンツ（創作）文化の発展や促進に関して（これは声やテキスト、映像、音楽にも当てはまる） 上記などの画像生成 AI を用いて人間と比べて比較にならないほど短時間で大量に投稿する、それら生成画像を人間が描いたと偽って投稿、またはそう誤認させる、エリア分けされた販売サイトに偽って販売するなどといったケースがある。そういったアカウントの多くは patron などの支援サイトで金銭を得ていたり支援サイトへ誘導するためか〇〇（←名前）one、〇〇two と複数アカウントを運用するなどしているケースも見られる。こういった詐欺まがいや業者のようなアカウントが現れたことで以前のように作品をすぐに評価できずまず生成 AI 製かどうかを見分ける必要が出てきた。こういった AI コンテンツが大量に市場に入ることで人間のクリエイターの存在が認知されにくくなったり自身の作品が埋もれてしまい機会の損失につながる。中には特定の作家風に出力し嫌がらせやなりすましを行うケースもあった。さらに AI コンテンツによりコンテストや就職活動のポートフォ

【個人からの意見】

	リオなど見分ける確実な方法がないために現場に負担がいっている点などこれらは著作権者に不利益を与えているのではないかと疑わざるを得ない。またそれらを出力するために利用されているデータが多くの場合海賊版だったりと問題だらけなのでそこの透明性も確保すべき
730	現在、生成 AI と呼ばれているソフトウェアで様々な権利侵害が行われています。このソフトウェアを運用する場合、学習と呼ばれる行為(データの複製)で大量の第三者のデータが利用されており大規模な人権、権利侵害を指摘されています。これは製作者が盗んだと証言しており、倫理的に使用には値しない物である。この、盗まれたデータには様々なデータ(個人 SNS、個人サイト、児童犯罪画像、医療記録)などが含まれており。
731	生成 AI の学習元となった作品を第三者が営利目的で再現し、作者の権利や仕事の機会を侵害しているのは、大きな問題になっています。写真、イラスト、声に至るまで、ほぼ完璧なまでに模倣し、それらで金銭を得たり、知名度を得たり、または嫌がらせに使用されたり、ポルノ画像の出力に使用されたり、ルールがなく好き勝手が許されている現状に、歯止めをかけるべきです。写真の生成では、嘘か本当か分からない画像であふれ、何が本当か今まで以上に分からなくなり、混沌を極めています。学習元のデータセットに他人の著作物を無断使用し金銭を得る行為は、禁じられるべきです。個人で楽しむだけならともかく、他人の成果物を盗む泥棒にしか思えません。また、資料としての価値を判別するためにも、生成物には『生成 AI 出力』と表記を義務付けるべきとも考えます。生成 AI 自体は、便利なものと思います。ただ、使う人間の無法さが目立っているように思えます。インターネットで情報を検索しても、精度の低い誤った AI 回答が上部に出てくるのにも困っています。クリエイターの権利を守る法整備を望みます。
732	AI 情報とリアルの情報の住み分けをあるインドの写真家が SNS で投稿したジャケットを何枚も重ね着して売る写真。実際にある光景なのだが、この写真をみたユーザーたちの多くは「どうせ AI で作ったフェイクだ」と思ってしまったらしい。昨今この実際の写真と AI で作られた写真の判別が困難になってきている。これと同じことが日本で起きてしまったら、美しい観光の写真を見ても「どうせＡＩ」と信じてくれなくなり、最悪観光事業に障害が起こる可能性は低くない。ＡＩで作られた情報には必ずＡＩで作ったというラベルを付与させて、故意にリアルとだます行為には処罰を与えるべきかと思う。偽情報の抑制と対処をニュースにもなった、「福岡つながり応援」サイトの偽情報による閉鎖の出来事。福岡県の魅力を発信するために作られたはずなのに、書かれていたのは存在しない祭り、施設、観光地やＡＩで作られた架空の画像。観光目的の人々に誤情報を与える始末になった。また青森にあるねぶたん号でのパスに関しては「何回でも乗車できる」というＡＩの情報が流出しわざわざバス会社がバス停に訂正のポスターを貼るという二度手間を強いられた。このように観光だけではなく、ＡＩが登場してから偽情報に人々が混乱させられることが少なくない。これらの偽情報を対処しない限りクールジャパンの取り組みに弊害が多く生じるだろう。 これまでのアニメや漫画コンテンツ作成者への配慮 ＡＩは色んな可能性を持っているのはわかるが、クールジャパンがターゲットにしているアニメや漫画に関しては「なぜ収益がこれまで拡大したのか」をもう一度考えてほしい。感動できるアニメや人々を魅了してくれた漫画を作り出してくれた人々にそのＡＩ事業に配慮はあるのか考えてほしい。イメージを損なうＡＩの流出、無断学習に関して今一度考えてほしい。
733	現状の生成 AI については、イノベーションの発展や生産性の向上などメリット面を期待し、効果を検討する段階には未だ至っていないものと考える。生成 AI を用いて一見生産性が向上したように見えたが、文章が誤りを多く含む極めてずさんな物で、結局その価値を失い閉鎖したサイトが存在する（※1）など実用性に欠けるほか、未だディープフェイクなどの対策も進んでいないと認識しており、推進するにせよまず著作権侵害やディープフェイクの危険性などについて早急に議論し、必要な規制を行うことが先決であると考える。知的財産推進計画 2025 には、まず生成 AI のリスクについて

【個人からの意見】

	その危険性をとりまとめ、著作権侵害等を含む対応について各省庁に早急な検討・規制に向けた議論を行うよう記載願いたい。
734	私の画像生成プログラム及び合成音声ソフトを除く音声生成プログラム(以下 AI)に対する意見といたしましては、早急に法を整備し、規制するべきだと考えております。理由といたしましては二つあり、一つは、知的財産権の侵害です。AI が画像や音声を生成するためには膨大な学習データが必要です。しかし、それらの学習データは権利者の意向を無視して学習されたものがほとんどであり、その証拠に、AI によって生成された画像には、否定に値する単語を入力しない限り、作者の特徴的なサインや透かしが生成画像に出てくることが頻繁にあります。これらの学習は、著作者が明確に作品の学習を禁止する意思を表示しているにも関わらず行われ、著作者が作品を非公開にしてるにもかかわらず無断で転載し、学習に利用しています。そのうえ、現在の AI の利用者のほとんどは先述の通り、無断転載や無断学習を行うなど、倫理観が欠如しており、更に著作者がそれらを禁止する旨の意思表示を行えば誹謗中傷を行い、非常に攻撃的です。これらの利用者を含めた AI 関連には性悪説に立った法規制が必要です。二つは AI が詐欺やデマに使われていることです。実際に、実在の企業やブランド名も利用し、あたかも製品が格安で販売しているかのように見せかける偽の宣伝が SNS 上で存在しているほか、写真や資料を生成し、論文に掲載する例や、アート作品を制作しているかのように見せかけ、金銭をだまし取る例も見られます。このまま生成制度が向上してしまうと、著名人の不祥事の捏造や、戦争犯罪の捏造等、現在議論になっている著作権や知的財産権の話どころでは済まされなくなってしまい、非常に危険です。これらのことを踏まえて、私は、倫理観の欠如した人物が AI を悪用することによる知的財産権の侵害や、著作者の不利益、詐欺、事実の捏造を防ぐため、早急に AI を法的に規制するべきだと考えます。
735	日本だけが緩い最低限の生成 AI の法律は世界の抜け穴を生んで先進各国から除け者にされる事が予想される為、EU 規制法に準じた生成 AI 規制法を作るべき https://nordot.app/1239126303041716942
736	ブラジルやアメリカ、欧州では学習の時点でも規制をかける動きがあるが日本は 30 条の 4 が邪魔をして法整備が全く進まない。30 条の 4 は法整備規制が全て意味がなくなるし 30 条の 4 を抜け穴にして日本を経由して違法行為が起きる未来しかないので 30 条の 4 を廃止するべき。
737	日本の生成 AI に関する法律は権利側のクリエイターと生成 AI 開発者と使用者の間ではクリエイター側が圧倒的に不利であり生成 AI の著作権関連を抜本的に変える必要がある
738	各国ではフェアユース等の規定を設けているが日本は未だに設けておらず、先進国で権利関連で孤立する恐れが大いにある為フェアユース等の規定も設けるべきだ
739	生成 AI について、既存の作品・知的財産権・人々の肖像権・日本のクリエイターを守るため、悪用を防止するため、適切な法整備を求めます。生成 AI が広まりつつある中、知的財産権についての議論が不十分なままだと感じます。これからの時代に活躍する若い世代の芽を摘み、日本のクリエイティブ業界・コンテンツ産業が育たなくなる未来にはなってほしくありません。心から、切に願います。権利についての議題からはそれますが、コンテンツ産業における生成 AI 活用については慎重さを要すると考えます。現在の政府を挙げての生成 AI 導入推し進めに反対します。生成 AI に関する現状を踏まえれば、生成 AI の使用がクリエイティブ業界で広がれば広がるほど、日本のコンテンツ産業を衰退させる方向に進むだろうと予想されます。 ・海外発展の障害になり得る：

【個人からの意見】

	EU の AIact に代表されるように、世界では現行生成 AI に対する規制が進められている他、日本のコンテンツを愛してくれている世界のファンの間では生成 AI に対する印象は相当悪いです。SNS では、海外のファンからの声により、生成 AI を使用したゲーム等に対する所謂“炎上”が見られます。日本のコンテンツを、これからも世界に向けて発信していくためには、生成 AI の導入は悪手です。 ・生成 AI の使用は、クリエイターにとって有用性はなく、更にコンテンツの新規性を失わせる： 現行の生成 AI は、生成物のクオリティは学習元データに大きく依存します。既存の作品のデータなしには生成ができず、更にクオリティを求めれば、表面的な要素は既存の作品にどんどんと似ていきます。この性質は新しい作品・驚き・感動を追い求めるクリエイターにとっては有用とは言えません。生成 AI で制作コストを削減することは、これからの時代を担う若いクリエイター、特にイラストレーター、アニメーター、脚本家、デザイナー、作曲家音楽家等から仕事を奪うことになります。現場で学びながら成長する機会が奪われれば、次の時代を率先するクリエイターは生まれません。日本のコンテンツがこれからも発展していくためには、そこで働く人々が長く働き技術を受け継ぎ、新しい表現を模索し切り拓いていくことが欠かせません。

【意見の分野】
Ｂ．知的財産の保護

No.	意見
1	インターネットだと、主に絵についての著作権ロンダリングの話が主戦場で、私自身もこれを問題だと思っている。職業としては、IT エンジニアで最新技術に興味はあるものの、技術とは人の幸せのためにあるもので、人を不幸にさせてまで倫理を侵してまで実行する必要はないと考えている。(実際クローン技術は可能でありながら、倫理敵問題として禁止されている) 絵に関しては、著作権ロンダリングや特定の作家の絵柄を集中的に学習させて、その作家の絵柄で嫌がらせが行われている。(その作家の絵柄で R-18 や R-18G や倫理的に危ない作品を作って拡散させる嫌がらせ行為が散見される) また学習データセットに無数のインターネット上のものが使われていることや追加学習でさらにインターネットのものを学習することが問題。学習とはいうがインターネット上の画像を収集しているだけである。絵以外でも。絵に関しては、素人なのでここまでにしておく。もっと専門的に調べている人もいると思いますのでその人たちが意見を送っていることを願う。絵ももちろん問題だが、写真が危ないと思う。そもそもの学習基礎データセットに、インターネット上の無数の画像が収集されていることから、犯罪(例えば児童ポルノ。二次元画像の意ではなく、法律に定義されている児童ポルノ。要は児童の性虐待記録物と言い換えます)の画像も学習されていることになります。実際、隣の国こと韓国では、生成 AI を用いたディープフェイクポルノで大問題が発生しました。このまま生成 AI を推進していたら我が国でも同様の事象が発生するのではないかと懸念しております。ポルノ以外でもこのディープフェイクは大問題になりますし、岸田首相のディープフェイクが作られていたのも記憶に新しいのではないでしょうか？最新技術がもたらすものが、詐欺とかばかりなのはいかがなものかと。EU はじめ欧米では生成 AI の規制が行われていおります。日本もこちらにならうべきではと思います。そも政府は AI を創作分野(アニメとか)で活用しようと目論んでおるように見えますが、上記の件もあり創作者は AI との距離を

【個人からの意見】

	測りかねている、あるいは避けている人が多いように思います。そもそも基礎データセットに犯罪物が紛れ込んでいるもので、何かをやろうと思えるものでしょうか？そのデータセットは数多の犯罪物が入り、数多の著作権を侵害しているわけです。インターネットに絵を写真を上げたからといって著作権は放棄されるものではありません。
2	現在の市場で使われている生成 AI は、基盤学習・追加学習共に無断で学習されているものがほとんどです。また、日常的によく使われるプラットフォーム上では一方的な規約変更、規約の中に AI 学習を盛り込み同意しないと使えないなど、企業の優位的地位の乱用と捉えることができ、消費者の立場は弱くなっています。問題点は基盤学習・追加学習ともにプライバシー、著作権の侵害が起きていることです。一例を挙げると AI 生成物は元画像の完全コピーとなる画像を作ることができます。(1) そこに無断で学習された顔の写っている写真(鍵アカウントなどで一部公開にしていたもの)やイラストを使われているとプライバシー、著作権の侵害に繋がります。また、これは著作権法 30 条の 4 「二　情報解析（多数の著作物その他の大量の情報から、当該情報を構成する言語、音、影像その他の要素に係る情報を抽出し、比較、分類その他の解析を行うことをいう。第四十七条の五第一項第二号において同じ。）の用に供する場合」の項目において、コピーとなる画像が作れてしまうのは、生成 AI は「情報の抽出」に当てはまらないと考えられます。また技術流出の防止、模倣品対策としてこの法を改正する必要があります。また基盤学習に使用されたデータの中には大量の児童ポルノも含まれており、被害者の 2 次被害となるため基盤学習データから取り除く必要があります。しかしこの被害に対して被害者が声をあげていることが少ない、また権利争いになった時被害者が圧倒的に不利な立場にあります。その理由として AI 生成サービスを提供している会社が情報開示していないことが挙げられます。これらの観点から著作権法 30 条の 4 の改正(クローリングで集めたデータの生成 AI への使用禁止等)、クリーンな基盤データのみの使用、AI 生成物へのデータの使用はオプトアウトではなくオプトインの選択、学習に使われたデータの明記を法的に決める必要があると思います。また AI 学習の速度は非常に速いため迅速に法整備をするべきと考えています。 引用 （1） Kyle Barr Researchers Prove AI Art Generators Can Simply Copy Existing Images　GIZMODO https://gizmodo.com/ai-art-generators-ai-copyright-stable-diffusion-1850060656 （参照 2024-11-19） 著作権法（昭和四十五年法律第四十八号）e-GOV https://laws.e-gov.go.jp/law/345AC0000000048 （参照 2024－11－18）
3	私は個人でイラスト作成をしています。一時期プロのイラストレーターを目指したこともありました。夢は叶いませんでしたが、今でもこの絵を描けるという能力、その際の努力とその繋がりで知り合った人たちは宝物です。他の絵を描く人々もまた同じことを思っているはずです。しかし、昨今生成 AI イラスト画像で自分は絵描きだと自称したり、人の絵を読み込ませて盗用したりと悪用する心無い人達が増えました。これは私のように自分で絵を描けるようになろう、上手くなろう、楽しく絵を描きたいと思って描き続けた人々の心を踏みにじる行為に感じます。差したって AI イラスト画

【個人からの意見】

	像の悪用に対策をして頂きたいです。AI 生成ソフトは最低でも有料のみ、免許制、AI イラストによる盗用や嫌がらせに対する罰則を定める等、ご検討をお願いいたします。真面目に描いてきた人々が馬鹿を見るのはもう見ていられません。
4	他人の創作物を無断で学習し、出力する行為は著作権侵害であり明確な悪です。日本政府は国民の知財を守るため、法整備を整え知財を守ってください。国益を日々うしなっています
5	私が把握しているのはデザインやイラスト、漫画などの分野になりますが、昨今すでに、生成 AI ツールは他人の作品の無断転載、無断使用(ツールへの素材としての取り込み、著作元が提供を許していないもの)、模倣、模倣品の販売・転売など完全に悪用しかされていないように感じます。また、日本、海外共に生成 AI を使用する人には著しく著作権に関する知識、他人の権利などに関する知識が欠如している人間が多く、学ぼうともせず、また、それを知った上で生成 AI の使用を推進・先導する人間などがおり、無法地帯です。作品や素材を生み出すクリエイターなどの業種の人間の権利が奪われて蹂躙されている状態です。上記の人間は悪用しているという認識も無く、闇バイトなどの犯罪者と何一つ変わりません。まずは生成 AI に関する法整備ももちろん、著作権、作品の権利などの知識を早急に徹底させ、生成 AI を使用するにも免許などを設けることはできないのでしょうか。正しい法や権利の知識を持っている人間のみが使用するべきと考えております。厳しい規制を敷いていただきたいです。諸外国ではすでに規制や法整備が始まっているはずです。日本は以降も遅れを取るつもりでしょうか。 このままではせっかく諸外国よりも発達してきたイラスト、漫画、クリエイティブな分野が衰退するばかりであり、フェイクポルノなどの被害も見受けられることから、すでに甚大な被害に繋がりつつあります。何卒、早急な対応をご検討ください。
6	前提として、現行の生成 AI は 0 から 1 を作ることは出来ません。約 50 億枚という膨大な数の画像を著作者らの許可なく収集し、入力されたプロンプトに従って収集したデータから適切なものを選び取り、それらを元に画像の再生成をしているだけです。つまり、他人が著作権を持っている画像の二次利用をしています。現在、日本が国を挙げて防ごうとしている海賊版と何ら変わりはありません。生成 AI 利用者が他人の著作物を無断で利用し、新しいものとして世界に発信できる状態では創作者の知的財産権は無いも同然でしょう。生成 AI を使って経済を伸ばしていきたいのなら、まずは法規制が必要だと考えます。現在使用されているデータセットは全て破棄。著作者に利益が還元されるような仕組みを作った後、学習に同意した著作者のデータだけを利用し、生成を行う。もちろんですが、特定の創作者の絵柄を再現する「ローラ」など、それに類似するものも著作者の知的財産権を奪いかねないため禁止にするなど、最低でもこれら、またはこれらに類似する規制は必ず必要になります。生成 AI を利用することで、企業は大幅なコストカットができる!!などと謳われていますが、それはコストカットではなく支払うべき対価を支払わずに欲しい物を得る窃盗と全く同じです。創作者の知的財産権を守るために、どうか法規制を急いでください。
7	生成 AI でアウトプットを出力する際に、意図的に既存のコンテンツに類似したものを生成したり、意図的にとある個人を認識できるような映像・画像・音声を生成するなどして対価を得ようとし、元々の著作権や肖像権を有する人物・団体の利益を損なうことはあってはならないことだと思う。また、そうした生成物で、たとえば他人の人物像を使って倫理に反する行動・発言を行うなど、もともとの個人・団体の意思とは無関係な主張を行うといったことも許してはならないと思う。そういった生成物においては対価をえることはできない・対価を得ることで罰金がある・不適切な使用は犯罪にあたるといったペナルティが必要では、と思う。
8	絵師が禁止してるにもかかわらず、学習素材として取り込まれてしまう。複数の絵師が学習素材として取り込まれてしまえば、そのうち一人でも禁止

【個人からの意見】

	していたら、犯罪であるとすべし。混ざってしまえばいくらでも言い逃れできるようなおそれがある。著作権違反とか模倣とか優しい言葉ではなく窃盗罪である。特に絵を描くというのは年単位の努力の末の技術であるため。AI により絵の模倣がはびこれば、絵を描く技術を持つ人が消えていくの保護する必要がある。
9	二次創作という観点からの意見をば失礼します。コミックマーケットという文化が存在しているので、二次創作やファンアートを扱うクリエイターもたくさん存在しています。しかし、公式の権利者のお目こぼしの上で行うファン活動でありつつ、権利的にグレーゾーンであることも確かです。昨今、ファンアートや同人誌が海外サイトの無断転載等など被害にあっています。削除申請が効かなかったり、削除を申請するために得体のしれない人に個人情報を渡さなくてはいけなかったり、その個人情報を悪用されたり見に行くにもページにウィルスを仕込まれていたりと治外法権の無法地帯です。出版社の漫画も海賊版などの被害にあっていますが、同人誌やファンアートもフリー素材のような感じに扱われています。AI 学習の素材にされていたり、同人誌の転載で広告収入を得ているサイトもあります。AI 学習の素材になることに関して問題なのが、自分の絵で公式を批判するようなファンアートや、キャラクターのイメージ棄損となるようなものや卑猥な絵を量産することができてしまいます。個人的な話になりますが、私は昔ながらの同人活動をしておりますが、同人誌と活動を出版社と商業作家に継続的に営利利用されています。文化庁経由で相談もしましたが、法律が追い付いていなかったり、言い逃れできる改変をされていて現状では法的な解決ができないです。他人のファンアートを下敷きにして清書したり、個人依頼で受けた絵や同人誌の内容をネタ帳に漫画を連載して収入を得ることが可能になっています。私は漫画家志望者でもありますが、先にそういった作家を雇っている場合、搾取されている側が不要に落とされたり、応募した作品を盗まれたりしている可能性も出ています。愛で作った制作物である二次創作が、他人からはグレーで好き放題できる軽いものとして認識が広まってしまうと文化が崩壊してしまうのではないでしょうか。意見というのか問題提起のみで解決策が出せずに申し訳ないですが、こういった問題があるよというのだけでもお知らせしたかったです。文化が平和に守られることを望みます。
10	「今後の予定」に「AI 技術の進歩の促進と知的財産権の適切な保護が両立するエコシステムの実現に向けて、生成 AI に関わる幅広い関係者による主体的な取組を促進」とありますが、生成 AI 開発企業及びその利用者ばかりではなく、「AI と著作権に関するネットワーク」参加の日本俳優連合を含め、複数分野の知財人材を重要な関係者として企画を進めることを恒常化していただきたいです。 現在の知的財産の扱いに関して、特に生成 AI 関連については推進される方ばかりを集めて方針を決めることにより、悪用の懸念から規制を望む意見を遠ざけるため、事実悪用が横行しています。健全に推進するためにも、有用だとされる点だけではなく懸念点を洗い出すのは肝要です。批判的な意見を出せる方も会議に参加できるようにしていただきたいです。 また、近年のデジタルアーカイブ化において、デジタルアーカイブそのものは検索性・資料としての利便性から有意義なものだと考えます。しかし、電子化後に現物の処分はしないものと文化庁の資料にも記載されていますが、実際に奈良県の民俗資料、大阪府の現代美術品のずさんな扱い、デジタル化したことによる生成 AI への流用など、懸念事項も多いです。知的財産の保護に関わる事案ですので、併せて慎重にご検討ください。
11	生成 AI、特に画像生成 AI について AI に他者のコンテンツを学習させる事を過度に合法であると都合よく解釈した人間の、明らかな享受目的の学習が非常に多いです。享受目的のラインも未だハッキリとは示されていないため法律を都合よく解釈している人間が多いです。親告罪である著作権侵害を訴えるには、クリエイター側の負担が金銭的にも時間的にも大きいですが、その負担が、生産性が異常に高く誰にでも使える生成 AI の普及によって異常に増えていると感じます。人

【個人からの意見】

	間と生成 AI が同等の学習・生産をするとはとても思えません。また、コンテンツを学習し、その元コンテンツと同じ市場で食合うコンテンツを産む生成 AI は、これまでの予測、分類、認識などを目的とした AI と同等の容認はできないと考えます。生成 AI を普及させるのならば、特別な規定を作り、人やこれまでの AI とは切り分けた対応することを求めます。国がこのツールを使った悪意をコントロールしてください。現状、著作権についての相談やトラブルを訴える件数が少ないのはクリエイターの負担が大きいためにそこまで動ける人が少ないこと、また違法な享受目的のラインが明確でないことが原因としてあると思います。この状況をそのままにせず、もっと現場に関心を持ち、国が能動的に知ろうとしてください。享受目的で他者のコンテンツを狙う者に、もっと警告をしてください。そして、被害を受けた場合もっと簡素に訴えられるシステムを作ってください。人と他 AI とは切り分けた生成 AI 用の法や規定を作ってください。コンテンツ事業が日本の基幹産業だというのなら、そこを担う人たちを守ってください。このままぽっと出の素人に日本の質の高いコンテンツが食い荒らされ、その学習元のクリエイターに搾取されつづければ、コンテンツ事業は保てないと思います。日本のコンテンツで特に国内外から評価が高いものは、人の手仕事的要素が大きいものばかりです。この技術をもつクリエイターたちがこのまま萎縮していけば、これまで通りの立場など守れません。それこそ日本のコンテンツを評価し、手仕事の技術を真似る外国に追い抜かされます。生成 AI を普及させるのであれば、もっとクリエイターを守る動きを見せてください。悪戯に享受目的の二次利用を行う生成 AI 利用者をコントロールしてください。この先も国に利益をもたらすであろう人たちを守ってください。
12	B におけるすべての項目において、それを実行されるように政府調達を行い、積極財政を来ない、人材を育成していかなければならないと考えます。そのためには先ず経済産業省において、あらゆる産業保護育成のための積極財政を行うことを許可しなければならず、また海外への財源、人材、技術等の流出に対しては多様性を排除し、より厳正な管理を徹底する必要があると考えます。
13	昨今の生成 AI の問題を大きく改善にするには、生成 AI の法整備にツール側・利用するユーザの二つそれぞれに必要と考えている。 【ツール側】 研究目的で無許可に集められたデータではなく、AI の再構築を許可されたデータで商業用基盤モデルを作るべき考える。また利用者による学習機能は排除しなければ、児童ポルノ・著作権侵害の問題に発展しかねない。ゆえに、データセットの開示や利用者からの追加学習ができない機能が必須となる。 【利用側】 免許制度の導入、ディープフェイクや児童ポルノの生成等現法にも触れる利用者をより逮捕しやすくするためにも、利用者の特定が必要な免許制度が必要と考える。
14	生成 AI は今後の技術確信に欠かせない要素であると考えておりますが、現状はモラルの欠けた行為に及ぶ利用者があまりにも多く法律での対処が大きく遅れている状態にあります。しかし、そういった行為を及ぶ人には性善説は通用しないため、法律によって現在では取り締まれてないモラルに欠けた行為をこれから処罰できるよう以下の項目の実現をお願いしたいと思っております。 ・生成 AI に用いたデータセットの開示を義務化 ・災害やテロ行為などの出来事に関する捏造写真の取り締まりを強化。 ・イラスト投稿サイトや音楽サービスなどで一度に大量の生成物で埋め尽くされる現状の対処。 ・生成 AI による被害を受けた人の訴訟ハードルやお金の負担を軽くする。

【個人からの意見】

	・全てのサービスにおいて生成物と人の手で作った作品をカテゴリごとに分別することを義務化。
15	https://www.gizmodo.jp/2024/12/how-to-we-stop-deepfakes-from-tricking.html https://www.abc.net.au/news/2024-11-26/chatgpt-high-risk-ai-act-creative-theft/104646664 https://www.cisac.org/Newsroom/news-releases/global-economic-study-shows-human-creators-future-risk-generative-ai https://www.yomiuri.co.jp/science/20241213-OYT1T50057/ [redacted] 国民の根負けを狙っているのか?だが無意味だ。上記の記事を読み通して尚生成 AI に対する楽観論が続くのなら、訴訟でも制裁でも治安の悪化・犯罪の増加&巧妙化でもなんでもリスクを背負うがいい。伝統的に外圧でしか変われないことを今再び国民に向けて曝け出したらよい。他にもまだまだ訴訟や勝訴判決、悪用事例はある。どこまでも追い詰める。
16	現在生成 AI として出回っている物は海賊版や道徳的に問題のあるもの、違法なものを含みます。知らない間に記録された映像や音声が使用されることも少なくなく、誰もが被害者になりうる状態です。様々なディープフェイクが存在しますが最も被害が大きいものが画像関係であるため今回はここに絞らせていただきます。 問題となるのは基盤データセットであり世界中のイラストサイトに投稿されたものが無断転載サイトに集められ、それをベースとして作られています。対価の還元も存在せず、否応なく取り込まれているため自衛以外に元の作者が取れる手段はないという状況です。かといって対価の還元は現実的ではないという意見が開発側から出ており、完全に反発している状態です。しかし、商品に対して対価を払うのは至極当然の常識であり、私はこの意見は極めて身勝手であると感じており、非常に遺憾と言わざるを得ません。 保護すべきはデータ元が最優先であり、開発においては「許可を得る立場」であることを明確にすべきです。片っ端から取り込んで拒否されたらオプトアウト、ではそもそもそれ以前に使われたものに対する被害を抑制できません。有志を募り、地道に許可を取って初めてスタートラインでありそれが出来ていない開発者に関しては罰則を与えるか、無許可での入力が確認された被害者に対する補償が必要だと感じます。 また、罰則は出力物のみで学習方法は問わないというような法律である場合、マルウェアやウイルスを使用した違法な手段でのデータ収集が行われることは想像に難くなく、将来的により多くの代償を支払うことになるでしょう。 生成 AI を騙って宣伝している多くのシステムは元データに 100%依存する完全な寄生型のシステムであるため、健全な創作活動を奨励し、今後もコンテンツ産業を育てていくつもりなら一度強力な規制、あるいは排除してからの再構築が必要です。海外では日本以上に忌避されており、現行のままである場合日本のコンテンツの信用の失墜やクリエイターの流出は確実に発生すると言えるでしょう。 先日、mitsua diffusion が完全クリーンな生成エンジンとして公開されましたが、それでも運営にはクリーンである証明をし続ける義務であったり、悪用を可能な限り防ぐ義務が発生します。彼らはそれらについて真摯に向き合っておりこういった姿勢が大事なのではないかと思います。 ただ、すでに著作権や肖像権が失われたものであっても故人の名誉を棄損するような使い方は十分想定されるべきで、それによって遺族や子孫が不快感を覚えないような法も並行して考えるべきだと思います。他にも生産速度の速さから悪意のない大量投稿による押し流しや検索汚染も存在しているため、未成年に対する R18 画像の配慮であるようなネットワーク上で生成物を非表示にするような仕組みづくりも必要でしょう。特に、生物植物系は毒を含んでいる物もある為資料の誤りが命の危機に繋がります。フェイクニュースや盗作が精神に負荷をかけるものならばこちらは直接的な身体

【個人からの意見】

	の被害につながるものです。国民が心身ともに質の高い生活を送る上で規制は絶対といえます。 チャンスであるという意見もありますが海外で規制が進んでいることをチャンスとして他を顧みず一切の道徳を捨て去って開発・使用する行為は、核弾頭の規制が進む世界において他国が核を開発していないからチャンスだ、と開発を進める行為に等しいのではないかと思います。
17	生成 AI と海賊版対策の項目が並べて記載されているが、現在出回っている生成 AI は無断転載されたイラストや写真を学習しているものが多く、生成 AI 開発者も無断転載ありきであることを認めている。海賊版対策はクリエイターの健全な活動を支えるための必須の課題と言えるが、その海賊版や無断転載を核にして無断の学習を行っている生成 AI を利活用してしまうのであれば、海賊版を助長させてしまう形になってしまう。著作権法は権利を保護することで社会全体の文化を発展させていくことを目的としているが、無断学習への対策として多くのクリエイターが作品をインターネット上にアップロードすることを避けたり公開していた作品を削除したりしている。現在の生成 AI に関する著作権法の運用では文化の発展どころか権利が軽視され、自由な発表の場を妨げる存在となっている。しかし最近国内でミツアという許諾を得たデータや著作権の切れたデータ等のみを学習させて開発された生成 AI が登場しており、無断の学習は生成 AI の必要条件ではないと言える。生成 AI の利活用とクリエイターの支援、クールジャパン推進を両立するのであれば享受目的での学習や権利者に不利益をもたらす学習を行った生成 AI 開発や生成 AI 利用者へ厳しく対応し、ミツアのようなクリーンな学習を掲げている開発者を推進していくべきである。海賊版や無断転載を用いた生成 AI 開発や利用の取り締まりをまず行い、権利者から許諾を得たデータを募って開発者や利用者へ売り込むことでクリエイターへの利益還元を保証する道筋を確保するべきである。また、NightShade や Glaze、emamori といった望まない学習からイラストや写真を保護するための技術の需要が高まっていることや、ウォーターマークの活用が無断転載対策に効果的であることも踏まえ、これらの技術等への支援や投資とクリエイターや企業に向けた周知を行っていくことがこれからの時代に求められる。 他方では、インターネット上にアップロードされる画像や動画等のデータはクリエイターや企業のビジネス的なコンテンツだけではなく、一般人の私的なものや本人の知らぬところで他者の手によってアップロードされてしまったものも存在する。オフラインで手に入れた写真を生成 AI で加工してオンラインにアップロードする、という手段も考えられる。未成年女性の写真が生成 AI によって性的に加工されて出回るという事件が近年では韓国で多発し、法整備が急がれた。日本国内においても既にこれらの問題は起こっており、今後も女性だけでなく男性にも嫌がらせや冤罪に生活 AI が活用される危険性を孕んでいる。コンテンツビジネスやお金の観点での解決策だけでなく、個人の肖像権等を考慮した法整備が求められる。
18	■著作権法第 30 条の 4 の改正、または廃止について 著作権法第 30 条の 4 は、スリーステップテストにおけるステップ 3.著作者の利益を不当に害しないに反していると思います。画像や音楽、映像等を収集し、それらを元に同じ形式(画像なら画像、音楽なら音楽等)で生成 AI による大量生産で市場に流してしまえば、それは著作者の利益を不当に害しているのではないでしょうか。著作権法第 30 条の 4 は改正、または廃止の必要があると思います。 ■無許諾のデータ学習の禁止と罰則 私は、著作権者に無許諾でのデータの AI 利用は搾取と同じだと思います。また、卒業写真を利用して、生成 AI で裸の画像を生成する問題も報道されました。個人を標的としたディープフェイクを防ぐためにも、基盤データを含めた無許諾のデータの AI 利用を禁止し、罰則を設けるべきだと思います。

【個人からの意見】

19	クリエイターの命とも言える作品を何の規制もなく勝手に読み込み合成できる今の状態は異常としか思えません。作品を世に生み出すクリエイターが損をしそれらを掠め取る泥棒が得をする現状を何とかしてほしいです。人間が膨大な作品から何かを学び自分の個性にしていく学習と、ただ機械にインストールさせるだけの学習は全く違います。現在イラストレーター、アニメーターが担ってる部分を生成 AI に置き換えたら日本が培ってきたアニメーションや漫画の文化は死ぬと思います。音楽や写真も同様です。今いるクリエイターは勿論これから新たに何かを生み出していく若者や子供達が何も奪われる事のない環境を望みます。人の創造と想像力を守ってください。お願いします。
20	・AI 開発者・利用者による学習元の全データの開示義務化 ・コンテンツ発信者による全ての投稿コンテンツの「AI 学習を許可するか否か」の選択の義務化 インターネット上のあらゆるプラットフォーム（文章や画像、音声や動画などをアップロード出来るサービス）の、アカウント作成時や投稿前などに必ず「自分の投稿するコンテンツを AI 生成の学習データとして許可するか否か」を選択させる義務を与える。個人や企業が運営している個別のサイト、それだけでなく全てのメディア（テレビ放送や新聞、雑誌など）にもそれらを明示する事を義務とし、明らかになってないものに関してはいかなる理由であっても AI 学習・利用が行われても法的措置を取る事が出来ないものとする。 （※AI 生成開発者・利用者側のみの規制ではそもそも技術革新を阻害する事になるので、コンテンツを発信する側にも相応の処置を取らせる事で双方の均衡を保てるのではと踏んでいる）
21	Ｂ．知的財産の保護 （Ｂ１）技術流出の防止 ・　営業秘密侵害については大手テック企業製品からの自動的な製品利用に必要では無い使用できる範囲超える収集行為やスマホアプリで言えば権限付与による機能に入力していない過剰な収集に注意が必要である。確かにファイブアイズに提供する行為の世界的な抑止としての収集は不可欠ではあると考えられるが、機密データを企業が使う形になってしまっては技術流出の防止の観点からは疑問視せざるを得ない。特定情報に対する企業に対しての使用の用途に関する国家間での透明性の確保はうまく管理できる取り組みは必要である。 ・　入力や、販売、持ち込みをして企業、研究所内の独占的な公開をされていない機密を流出させた企業間、研究者間のやりとりは社員、国民の保護の方が手厚く罰則としては弱くあり、流出させる行為については厳罰化し保護する事への条件と、考案者してのインセンティブを高める必要がある。特に考案者としてのインセンティブはそこにいるから開発できる側面があり、場所の力が上回り考案者へ還元されない事で他所へ流出するリスクがあり、この保護を手厚くしない事が今の日本の企業成長を妨げている一因と考えられる。個人の能力を発揮しても還元されない状況が見えない損失を出している事も考慮するべきである。 （Ｂ２）海賊版・模倣品の対策の強化 ・　海賊版については国内法のみではなく域外適用も必要になると考えるが、企業も翻訳についての整備が無く厳しい側面もあると考えられる。ここについては海外への日本からの留学による人材育成や著作権法第４７条の６で権利制限規定を行ったことによる翻訳を業として行う人の減少について考える必要もありコンテンツ企業が流通ルートや、翻訳者の確保、育成について内需だけで回るから必要無いという考え方を改めて行く必要がある。ＳＯＮＹのように海外進出企業によるコンテンツビジネスのコト売りによる成長から考えて、海外輸出を行っていた製造業などでビジ

【個人からの意見】

	ネス提携を結ぶ形も販路拡大に伴う現地に駐在する形も対策のあり方と考えられる。 ・ 海賊版、模倣品に対策に関しては生成ＡＩの特性を考えればコンテンツに限らず利益の争奪がハイペースで増加する事が考えられるので何故規制がされていないのか疑問に思う部分が多く、現状の生成ＡＩによるＩＰの利用も世界的な視野から見れば内需だけを見て外需で損をしていく懸念は全く無かったのか、もう一度深く議論し、念頭に置かれることを望む。 （Ｂ３）産業財産権制度・運用の強化 ・ 独占排他権の運用については本来は発明者が持つものと考えられているが、企業による場所への権利の移転がある事から考えると、発明者（共同発明者）に別枠として管理において強い企業が権利の共有としてこの２つを別けて発明者と代理運用者として権利の運用されることが望ましいと考える。２者で権利の維持を行い、権利の移転が同意のもとで行われる形であれば企業上位の関係性の緩和、発明者の今後における生計の立て方に寄与すると考えられ、業務の質や生産性、社会全体での各個人の生活水準の向上に繋がると考えられる。
22	近年、画像生成 AI 技術が急速に普及し、電子書籍サイトでは生成 AI を利用した作品が数多く販売されるようになっています。しかし、著作権や権利問題が十分に解決されていない現状で、こうした技術がビジネス用途として広く活用されていることには疑問を感じます。特に、[redacted]や[redacted]といったアダルトコンテンツを扱う電子書籍サイトでは、生成 AI を使って作成された二次創作作品が大量に出回っています。これらの作品の多くは、特定の漫画家やイラストレーターの画風を AI に学習させて制作されており、こうした技術を用いた「稼ぎ方」を指南する情報商材まで出回っているのが現状です。このような使われ方を見ると、画像生成 AI が創作業界の発展に本当に寄与しているのか、甚だ疑問に思わざるを得ません。さらに、この技術の普及によって、若いクリエイターたちの芽が潰される可能性も懸念されます。本来であれば、カラーイラスト 1 枚を描くのに 2～3 日ほどかかるのが通常ですが、生成 AI を使えば一瞬で完成してしまいます。このような環境下で、次世代のクリエイターたちがどのように生き残っていけるのか、不安が拭えません。生成 AI の利用が創作業界にとってプラスに働くためには、許諾を得た著作物のみをデータセットとして使用することや、一定の法規制を設けることが不可欠だと思います。このような取り組みが進むことで、と従来のクリエイターを守るような環境を整える必要があります。
23	インターネット上で AI の学習に無断で絵を使われて不快な思いをしているクリエイターの方を沢山見ています。使用されたクリエイターの認可の表記や AI で出力された絵には AI を使用したことの表記の義務化などが必要だと思います。AI ユーザーの方にもクリーンな活動を期待しています
24	生成 AI 自身の作品のデータを使われたくない人が意思表示をはっきり出来たり、生成 AI による著作権侵害、名誉毀損に対応できるような標準を設定してください。誤解のない合意となるような標準が望まれます。
25	現在生成 AI は許可のないデータを収集することでなりたっており、世界的に問題化、規制化が進んでいます。これを推進する事によって自国だけでなく海外のデータも利用しなければならない為大きい混乱を招く事になるでしょう。さらには生成 AI における作品は今や新海賊版と呼ばれています、これをクールジャパンの一環として利用しようというのはあまりにも恥ずかしいです。日本ではミツアという完全オプトイン、すべてのデータ開示がなされている生成 AI がこの前話題になっていました、このやり方を下敷きとし、完全なオプトイン制とデータ開示義務を徹底し完全なクリーンな AI の国産化と、知的財産の保護の両立をしてほしいです。それがコンテンツ大国のあるべき姿だと思います。

【個人からの意見】

26	生成 AI について 生成 AI は米農家から米を盗んで来て作ったおにぎりを売っているようなもの。米を盗んでいる生成 AI の会社にお金が入るのもおかしい。米（元絵）がなければ AI は何も生み出せないのに、元絵の著作者に対価が払われないのはおかしい。AI はコラージュだとか人間も学習してるじゃないかとか詭弁を弄する者がいるが、今までの絵、映像作品については全て人間が学習し、考え、その手を動かして作っている前提で全てのシステム、法律がある。「人間の幸福のために」機械や法律があるのであって、盗人・大量生産で市場を破壊混乱させる機械を守るための法律ではない。また、生成 AI により災害時にデマ映像が多く流れ救助が遅れた場合、人命にも関わる。著作権及び人間の幸福及び人命保護の 3 点の理由により、即刻生成 AI で作った画像公開の禁止を望みます。
27	権利者の同意を得ない学習をした画像生成 AI は全く”クール”ではありません。コンテンツにお金をかける程愛した人間は権利者を尊重します、そして、（あなた方は認めないでしょうが）権利者の９割は無断で画像生成に学習されることを嫌がっています。（あなた方は認めないでしょうが）絵の価値が棄損されます。完全オプトイン式かつ学習元を開示し、個人で LORA 追加不可能、という国産の画像生成 AI というのも出てきました、技術的に可能です。世界でこの”完全オプトイン式かつ学習元を開示し、個人で LORA 追加不可能”画像生成 AI のあるべき姿とし、それ以外の画像生成 AI を違法にすべきです。 現在、個人クリエイターは非常に不利な立場に追いやられています。作品を発表すれば勝手に学習されるので Nightshade と Glaze をかけねばならず、両方をフルにかける私はその作業で１枚の絵に３０分かかります。あなた方はそれを被害だと認めないのでしょうが私にとっては多大な被害です。写真模写をしようと思っても、ネット上のフリー写真には生成ＡＩ学習疎外フィルタがかかっていて細部が分からず、おちおち模写もできません、あなた方はそれを被害だと認めないでしょうが私にとっては大きな被害です。 個人でゲームを作っている知り合いが、以前はコミッションサイト等で人間の絵師に絵を依頼していましたが、今は画像生成ＡＩの画像を使うようになってしまいました、クリエイティブ産業の縮小です、個人からＡＩ企業に富を集中させるのが望ましい事とは思えません。企業は子供を作ってはくれませんよ？私はこれまで、国家とは、外敵から自分の財産を守るために、個人が税という金を出し合って、お互いの財産を守る仕組みだと思って来ました。ですが、今の日本は個人の知的財産を守る気がありません、生成ＡＩで儲けるという幻想の熱に浮かされて国民の財産を守る気があるように見えません。一国民からすれば納税する意味がないように思え、非常に問題だと思います。
28	一部悪意ある形で AI が活用されつつある現在 AI による既存のイラストを用いた画像作成は知的財産や職業などを脅かし今を生きる人にとって脅威であるため AI に対し既存の画像データの知的財産や著作権などの保護を願います。
29	私はイラストレーター経験がある一般人です。現在の生成 AI は、アーティスト、クリエイターの成果物を中心に無許諾でデータ収集し、合成する『合成 AI』として、非・権利者が不当に収益をあげる「享受目的」で使用されていることを強く危惧しております。これらはコンテンツ産業従事者に甚大な被害を与えます。それだけに留まらず、一般個人をアイドルコラージュ的に偽ポルノ画像を生成する目的にも乱用され、隣国・韓国で重大な社会問題化しており、欧米先進国でも偽ポルノ画像のディープフェイクで名誉を傷つけられた女性が自死するなど、個人の尊厳を傷つけ、偽の不名誉な画像や音声生成物をかんたんに流布できる大変危険な状況です。 1.悪事例の紹介 まず一つ疑問に思った事なのですが、何故好事例を資料に載せているにも関わらず、悪事例については何も表記されていないのでしょうか?現状とし

【個人からの意見】

	て生成 AI には多くの悪事例が挙がっています。例を挙げるなら、 (1)ディープフェイクポルノによる海賊版ポルノの流通 (2)音声生成 AI・RVC の濫用による作品の乱造 (3)生成 AI の使用による作品の乱造 (4)AI 生成物の学習モデルの依存性等が挙げられます。 これらの悪事例を鑑みて、悪用を予防するための規制を用意するべきではないかと考えています。そこで、これらの悪事例の詳細を説明させていただきます。まず、「(1)ディープフェイクポルノによる海賊版ポルノの流通」について説明させていただきます。この問題はかつて画像生成 AI が頭角を現してきた 2022 年末期から懸念されていた点であり、最近になって漸くマスメディアにも取り上げられるようになりました。しかし、これらの問題は 2023 年 11 月頃には既にそのような商品が多く出回るようになっていました。その流通経路は主にフリーマーケットサイト、オークションサイトを経由した物で、多くの海賊版ポルノ、具体的に言えば、アニメ漫画等のサブカルチャー作品の登場人物をセンシティブに改変した非正規品、ディープフェイクによって作られた芸能人の偽造ポルノなどが挙げられます。これらの悪事例の問題点は、誰でも被害者に成りえる事です。今回は架空の人物や芸能人が被害に遭いましたが、やろうと思えば、一般人ですら被害者に成りえるのです。さらに言えば、この技術は証拠の捏造や改変にも応用できてしまいます。2023 年 11 月に岸田元総理が下品な言葉を羅列する動画が出回ったのはご存じでしょう。あの動画は質の悪いジョーク動画として片づけられますが、この技術は高品質な捏造証拠の制作、既存の証拠の改変等にも流用できてしまう恐れがあるのです。これは既存の証拠物として有効とされている写真や音声、動画のその有用性を揺るがす危険性があるのです。もし、私の懸念する通りになれば、捏造された AI 生成物が溢れかえり、ありもしないスキャンダルに苦しむ著名人の登場や、歴史的証拠の捏造、法的証拠の有用性の消滅による司法の崩壊などが起こってもおかしくないと考えております。次に、「(2)音声生成 AI・RVC の濫用による作品の乱造」についてですが、まず RVC について説明させていただきます。この RVC は中国で開発された生成 AI です。日本製ではなく、中国製です。その特徴は主に音声をリアルタイムで別の声に変換するという物です。事前に学習させておいた他者の声紋を基に、自分の発した声をリアルタイムで学習された声紋の音声に変換するという仕組みだそうです。一見素晴らしい技術のように思えますが、多くの懸念点が点在しております。まず一つ目に、学習元となった声紋の持主に無断で学習できてしまう事が挙げられます。現行法では声紋には肖像権及び著作権が認められないというのが従来の見解でした。それにより、無断学習による RVC の学習モデルが本人の許諾なしに販売されているという事例が、既に存在しています。これらに対して、声優の方々の尽力と結束により「NOMORE 無断生成 AI」という形で異議を唱えています。本業の方々からしても、この RVC の濫用問題については好ましくなく、放っておくことのできない深刻な問題だという事です。二つ目に、学習元へのリスペクトのない使われた方をされる恐れがあるという事です。これは「AI カバー」と呼ばれる物と、声真似の真似事などが挙げられます。AI カバーは既存の楽曲を RVC を経て、学習元の声紋で歌わせるという物です。一見何も問題ないように思われる AI カバーですが、学習元となった人物の知らぬ所でその再生数を利用して、不当に広告収入を得ている者がいるのです。投稿者はただ RVC に楽曲を入れるだけで、広告収入を得ているのです。もし学習元の人物がその楽曲の権利を有する人物・法人に許諾を取った上で、そのカバー曲を発表していた時に発生したであろう広告収入が、無関係の第三者の手に渡っているのです。AI カバーを出しているであろうその第三者が楽曲の版元の許諾を得ているとは考えにくいです。即ち、何もかもが不当な手続きを経て、何の権利も持たない人間が不当な収入を得ているのです。これは、著名な商品等表示の冒用に当たるのではないでしょうか。次に声真似の真似事についてですが、これは実際に起きてしまった事例を基に説明させていただきます。ある動画配信者がいました。この方は

【個人からの意見】

	元々人気アニメを基にしたゲームのプレイ動画を配信していたのですが、ある時に声真似のような配信動画を投稿しました。しかし、それは RVC を利用し、ある声優の声紋を再現していた物だったのですが、それはロールプレイにしてもお粗末な物でリスペクトの感じられない物でした。しかも、その学習モデルとなった声優はこの時点で既に故人でした。これに対して、その声優の所属していた芸能事務所は憤りを感じているとの声明を発表しました。これらの事から、従来の声真似とは別のベクトルの問題も発生しているという事です。現行法では声紋に著作権・肖像権が認められないのは重々承知です。それは似たような声紋の後続の足枷になる可能性があるからというのも分かります。しかし、これらは生成 AI が存在していない頃に施行された法律の内容です。今の法律には不足している部分があると思えます。三つ目、「(3)生成 AI の使用による作品の濫造」についてです。この問題についても実例を参照させていただきます。この事例は、ある女性バーチャルユーチューバー(以下、Vtuber)のファンアート騒動の話です。この女性 Vtuber は大手 Vtuber 事務所に所属しており、日本国内に留まらず、海外にも熱烈なファンが大勢いる方です。その影響力は日本経済にも大きく貢献しています。そんな彼女には SNS 用に用意されたファンアートタグが用意されていました。彼女の所属する Vtuber 事務所には二次創作ガイドラインが用意されており、そのガイドラインの範疇であれば、自由にファンアートを作成しても構わないという姿勢を取っていました。しかし、そのガイドラインの穴を突くように生成 AI を使用した彼女のファンアートを濫造する人間が現れました。SNS 上でファンアートをより共有しやすくするために公式がファンアートタグを用意してくれているのですが、そのファンアートタグに似ても似つかない粗悪な生成 AI の作品を 200 点近く投稿したようです。その結果、他のクリエイターが作られたファンアートが埋もれてしまう結果となり、件の Vtuber 本人が苦言を呈し、反省していない様子に全面的に許容しない旨の発言を残し、自身のファンアートタグを変更する事態にまで発展してしまいました。この件の問題点は、ルールの穴を突くような卑劣な行為に対して、被害者側が対応を取らざる負えない事です。今回の件のように、生成 AI による数の暴力ともいえる作品の濫造により、コミュニティー内部の情報を圧迫し、他のクリエイターの作品を埋もれさせ、その粗悪な AI 生成物によりコミュニティー全体のクオリティーを下げてしまう結果をもたらす事になるのです。昨今のコンテンツ産業においてはクオリティーは最重要項目です。少しでも手抜きが見つかれば、国内外問わずバッシングが飛んで来ます。現状の生成 AI は既存のクリエイターに比べて生産性に優れていたとしても、クオリティーにおいては人間のクリエイターの足元にも及びません。それに加えて、AI 生成物を偽ったとしてもすぐにバレます。人間なら絶対にしないであろう違和感を取捨選択できずにそのまま残してしまうからです。場合によっては見た人間に凄まじい嫌悪感すら与えてしまう場合もあります。生成 AI を使用し生産性、コストマネジメントを向上するのを目的にしても、消費者から見向きもされない所か、嫌われてしまっては意味がありません。法的に問題がなかったとしても、市民権を得られなければ意味がないのです。生成 AI が市民権を獲得するにはまずその不透明さを拭い、悪用されないようにルールを作る事が大前提だと思います。最後の悪事例、「(4)AI 生成物の学習モデルの依存性」についてですが、現状の生成 AI の最大の問題点にして、問題の根幹とも言える部分です。ご存じの通り、生成 AI は出力元となる学習データセットがなければ、生成物を出力する事すらできません。そのデータモデルのほとんどは著作者、肖像権、商標権保持者の許可なく学習データセットに組み込まれています。それ故に、意思の有無に関わらず、他者が権利を保有している既存の版権キャラが出力されたり、著名人のディープフェイクがいとも簡単に生成されてしまうという事例が多数報告されています。これの原因は、生成 AI の学習データがクローリングという無作為に膨大なデータを収集する手法により集められ、その蓄積データが大きくなればなる程、生成物の精度が増すという特性にあり、無断で集められたデータから指示された要素を組み合わせた結果、著名人や既存の版権キャラの画像や動画、音声等の生成物を指示者の意図に関わらず作れてしまうという悪事例が多発する事に繋がってしまっているのです。これは世界的にも問題になっており、アメリカでは最大手のオープン AI が幾度となく訴訟を起こされ、EU では世界初となる生成 AI の規制を明記した法律「AI 法」が施行され、カルフォ

【個人からの意見】

	ルニア州でも生成 AI を規制するための法律の法案が提出されました。このように、生成 AI を取り巻く環境は、その背景にある不透明さや不誠実さが起因となっている大小問わないトラブルが多発しているのが現状です。そして、その多くは法的な拘束がないから何をやっても問題ないという身勝手な解釈による物がほとんどです。故に、この生成 AI の最大の問題点である学習モデルを作成する上での無断学習を「させない」事が、生成 AI という混沌の中にある新技術を健全化する最重要項目なのです。いくら多額の出資が必要だったとしても、本来支払わなければならないはずの使用料を払う事、また、横行している無断学習を完全に撤廃し、学習モデルへの提供を拒否出来るようになる事、これが生成 AI が健全かつ透明性のある技術として市民権を得るために必要な事なのです。ここまで悪事例を列挙しましたが、最近になって漸く国内初となる「透明性が確保された生成 AI」がサービスを開始されました。このサービスは生成 AI の根幹を担う学習データモデルが、すべて適正価格で取引した上で提供された、学習許諾を得た作品のみを使用しているとの事です。それを証明するために、学習データモデルの中身をサービス提供元が自ら開示・公開しているのです。これは生成 AI 事業においては異例の事であり、その理由は従来の学習データセットが法の穴を突いて脱法的に収集された物だからです。故に、従来の生成 AI サービスの学習データセットには透明性という物が存在せず、健全な物とは決して言えないものであり、それについてサービス提供側も理解しているからこそ、自ら開示・公開出来ないのです。その中で、始まった透明性が最大のストロングポイントであるこの生成 AI サービスこそ、今後生成 AI 事業がお手本にすべき事業モデルとなるでしょう。そして、それを潤滑に浸透させるためにも、国自ら法的な規制を用意し、従来の生成 AI の悪用、乱用、そして、運営側の権利侵害行為を抑制するための働きかけが必要になってくると思われます。そうでなければ、情報社会における自然浄化によって生成 AI 事業はいずれ「ウィニー」のような末路を辿る事になりかねません。そうならないためにも、しっかりとしたルール作りが必要です。そこで次に生成 AI 事業に対する法規制の内容を提案させていただきます。2.生成 AI 事業の健全化・透明化のための法規制の提案 生成 AI に対するルール、法規制の提案を、具体的な物をいくつか紹介させていただきます。(1)生成 AI の学習データセットの公開・開示の義務化(2)生成 AI の学習データセットの完全許諾制(3)生成 AI 使用者の完全免許制(4)AI 生成物の表記義務化順に詳細を説明させていただきます。まず、「(1)生成 AI の学習データセットの公開・開示の義務化」ですが、こちらは前述の通り、生成 AI の根幹を担う要素であるデータセットは、現状として、無断学習により許諾を得ず、支払うべき使用料を踏み倒して作成・使用されている物がほとんどです。これが生成 AI が不透明で健全性のない、きな臭い技術になってしまっている最大の要因です。これらの不透明性、不健全性を払拭するためには、生成 AI のサービス元が学習データセットの中身を開示・公開する事を義務付けるのが、最も手っ取り早いです。単純明快かつ最もシンプルなルールだと思われます。これをすれば、サービス提供側が無断学習した際に裁判沙汰になり、それが周知され自然浄化による生成 AI サービス界隈全体の健全化にも繋がります。次に、「(2)生成 AI の学習データセットの完全許諾制」です。これもまたシンプルな話で、法的に現在横行している無断学習を禁止し、学習元に許諾を得て、正当な使用料を支払う事を義務付ける事です。もちろん学習元の著作者・肖像権保持者・商標権保有者にも提供拒否権を行使する事が出来るのも大前提です。これを設定する事により、生成 AI の無断学習を根絶する事に繋がります。そうする事で生成 AI という技術の透明化・健全化にも自ずと繋がります。また、「(3)生成 AI 使用者の完全免許制」についてですが、これは使用する側が法的規定を遵守し、悪用・乱用を防ぐ目的があります。例を挙げるのならば、自動車の運転免許です。あれは所有・保持していなければ、自動車の運転する事が許されない物ですが、これと同じ法的拘束力を生成 AI にも適用させるのが狙いです。前述の通り、生成 AI 事業の利用者が悪用・乱用する悪事例の報告が後を絶ちません。であるならば、使う側に法的拘束力のあるルールを設定し、その悪用・乱用を抑制する事が必要なのではないかと考えたからです。これにより、生成 AI によるトラブルの抑制に繋がり、ユーザーの健全化にも役に立つはずです。最後に、「(4)AI 生成物の表記義務化」、これを紹介させていただきます。これは既に中国でも始まろうとしている生

【個人からの意見】

	成 AI に対する新しいルールになります。前述にもある通り、ディープフェイクによる証拠の捏造や生成 AI 製の海賊版商品の量産・流通促進などが問題になっています。これを防止するために AI 生成物である事を表記し、誰が見ても偽物である事を表示する事を義務付けるのです。そうすれば、映像等の証拠の改竄・捏造やディープフェイクを使用した偽ポルノが出回る事を未然に防ぐ事ができます。これは生成 AI が危険な技術ではなくなるためにも必要なルールだと考えています。3.終わりに以上で、私の意見とさせていただきます。どうしても国策に利用されたい政府関係者の皆々様のためにも、ルール作り、それこそ、悪事例の数々を鑑みるに法的拘束力のある規則が必要だと私は考えています。他の国々が規制に向けて動いている中、先進国の中でも日本だけ取り残されている印象が非常に強いです。各国と足踏みを揃えるためにも、法的拘束力のある規則作りは必要不可欠な課題だと思います。

【意見の分野】 （Ｂ１）技術流出の防止	
No.	意見
1	アニメや漫画においては低賃金問題もさることながら（無論これらのベースアップを求めることは言うまでもないが)、それらの模倣によって、中国や中東が伸張しているのも事実。彼らは莫大な資金力において本邦からの引き抜きを現に行っていると聞いている。こうした点において、技術流出の防止の項に明確に記載すべきであろう。
2	P.19　知的財産の保護を参考にし意見 (技術者含む)技術流出を防ぐ為には労働者に多額の報酬を与える事と職場環境を良くする事と産業スパイ対策が必要です。特に産業スパイ対策は早急に法整備をすべきです。
3	多くの日本の知財が、クールジャパンのコンテンツである、イラスト、小説漫画、アニメ、キャラクター、楽曲、声優、実演家の音楽等のデータが、全て日本があたかも無法地帯であるかのような誤解の元、データ元と競合する形で生成 AI 開発に世界中で利用されています。権利者ではないものが、無断でデータセットとして CC0 として配布している状況。そして、生成 AI 利用者が利用している。これらは明らかな権利侵害であるので対応していただきたい。
4	すでに日本国内のアニメーションを使った学習（窃盗）が世界で行われております。それだけではなく個人の絵も日々窃盗されている状況です。このままでは積み上げてきた日本の強みが何もなくなってしまいます。早く規制してください。

【意見の分野】 （Ｂ２）海賊版・模倣品対策の強化	
No.	意見
1	中国やベトナムを初めとする海外から、日々日本を含めた世界中に模倣品がばら撒かれ続けており、政府として今以上に予算を割いて模倣品の流通阻止に動くべき。現状は、やりたい放題になっている。なぜ、特許庁や税関がまともに対応しないのか理解に苦しむ。日本のために仕事をして欲しい。日本

【個人からの意見】

	向けに模倣品を複数回送ってきたことのある海外の事業者や個人の情報、日本国内で模倣品を販売している国内の事業者や個人の情報を各地の税関で共有し、全て輸入差し止めにするなど強硬な措置を取るべき。性善説ベースで都度検査をしていたのでは模倣品の流入を止められない。中国発の Temu でサンリオのハローキティそっくりのグッズなど、明らかに知的財産権を侵害している商品が堂々と販売され続けている。また、日本においても Amazon、楽天市場、ヤフーショッピング、メルカリ、Yahoo!オークション、ラクマなどのプラットフォームでヴィトンなどの高級ブランド品や日本のアニメグッズなどあらゆるジャンルの大量の模倣品が見つかる。最近の詐欺師はあらゆる悪知恵を働かせており、例えば中国に住みながら、中国発のチャットアプリ WeChat を用いて日本在住の中国人に指示をして、日本人からアカウントや法人を購入するなどして模倣品を販売している。フリマサイト・オークションサイトで匿名取引を用いたり、特定商取引法に基づく表記欄に虚偽の情報を表示するケースなどが多々あり、詐欺師の追跡が困難となっている。このようなケースは数十件とかいうレベルではなく、数千件、数万件あると思う。こんな状況では、クリエイターや彼らの作品を愛するファンがやる気を無くしてしまう。プラットフォームには販売者の身分証や法人登記簿を用いた本人確認を定期的に行うことを義務付けるべき。国内で模倣品を販売している事業者や個人をしっかりと摘発すべき。
2	・ 最近の生成 AI は、学習した画像やイラスト、文章をそのまま出力します。これは明確に著作権侵害です。生成 AI が著作権侵害の出力をしたとき、どのようにその損害の賠償を受けることができるか、教えてください。イラストの要素の配置だけや、目だけ、ポーズと顔の輪郭だけなど部分の侵害も多いです。部分の場合の損害額の考え方も素案に記載されていません。教えてください。 ・ 海賊版であることを知りながら学習したシステムが合法に有料サービスを提供し、海賊版に依拠した出力をすることを、先進国として、文化的な社会として、許して良いはずがありません。説明責任を強化したり、損害額を認められやすくするなどの工夫をお願いします。 ・ 児童性的虐待画像 CSAM は、インターネットに満ちており、クローリングをすれば一定の確率でヒットするという調査があります。画像生成 AI の学習対象にも含まれていることが研究・報道されています。著作権法で CSAM 学習を抑止できるなら、手当をお願いします。著作権法ではどうにもならない場合、どの省庁のどのような法律によるものか、教えてください。生成 AI は画期的な技術であると考えますが、利用する人のモラルが欠けた行動が SNS 上で見られます。 このような事例を減らす為にも、法整備が必須だと考えます。
3	chatGPT、等といった生成 AI のデータベースは海賊版が元となっており、これらに自己思考の機能は無く、入力されたデータをコピーペーストして合成する程度しか出来ない。つまり、生成 AI が出力する文章、音楽、画像または動画は海賊版と何ら変わらず、権利関係で商業に利用するのは現時点では不可能である。海賊版の温床となっている生成 AI のデータベースを調査し、権利問題が認められたデータは削除する要請をする必要がある。もし日本政府が要請を出来ないのであれば、日本は海賊版の存在を認可しているのと同義であり、このまま政府が生成 AI の規制に動かないのであれば日本のコンテンツ産業が更に海外市場から締め出される可能性が高くなる。是が非でも日本政府は生成 AI の規制法を検討して欲しい。
4	生成画像は AI 生成の表記があったとしても転載やトリミングをされると意味をなさないので「画像内に最低でも 1/5 をしめる割合で AI 生成である文字の表記」の必要がある。また現状、AI 画像の虚偽が横行しているので、「AI 生成表記がない場合詐欺罪となり厳重な処罰が下される」といった法制定も必要だ。
5	現在、画像生成 AI により「みている側を騙す」という行為が起きています。今のような AI 技術がなかった頃の似たような例で言うと、過去大震災があった時に「近くの動物園から逃げ出してきた」という Twitter のツイートと共に外を歩いているライオンの画像を貼った嘘を流布した人間がいます。そ

【個人からの意見】

	のツイート社会的な混乱を起こし、問題になったのにも関わらず、現在はAI画像により「存在しない生物をさも存在しているように偽る」こと、また、イラストレーターだと嘘をついてイラストを販売している、というような「なんでもあり」「AI を使って違法な方法で儲ける人間が勝ち」というな状態になっております。早急な法整備及びAI に対する規制を求めたく意見いたしました。
6	b）ダウンロード違法化・犯罪化問題について 知財計画２０２４の第２５ページにインターネット上の海賊版に対する総合的な対策メニューについて記載されている。２０１９年１０月に作成され、２０２１年4月及び２０２４年5月に更新された総合的な対策メニューにはダウンロード違法化・犯罪化について記載されている。文化庁の暴走と国会議員の無知によって、２００９年の6月１２日にダウンロード違法化条項を含む改正著作権法が成立し、２０１０年の１月１日に施行された。また、日本レコード協会などのロビー活動により、自民党及び公明党が主導する形でダウンロード犯罪化条項がねじ込まれる形で、２０１２年6月２０日に改正著作権法が成立し、２０１２年１０月１日から施行されている。そして、２０１８年１２月に意見募集がされた文化庁の法制・基本問題小委員会の中間まとめにおいて、極めて拙速な検討から、このダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲を録音録画から著作物全般に拡大するとの方針が示され、その意見募集において極めて多くの懸念が示されたにもかかわらず、文化庁がこの方針を諦めずにダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大を含む著作権法改正案の提出を準備していたところ、批判の高まりを受けて２０１９年の通常国会提出を断念した。その後、文化庁は、２０１９年１０月に侵害コンテンツのダウンロード違法化等に関するパブリックコメントを行い、１１月から２０２０年1月にかけて侵害コンテンツのダウンロード違法化の制度設計等に関する検討会において著作権法改正案を再検討した。しかし、この検討会における議論も法案提出の結論ありきの拙速極まるものであり、国民の声を丁寧に聞くと言いながら、パブリックコメントに寄せられた最も主要な意見が要件によらずダウンロード違法化を行うべきではないというものであるという事を無視し、写り込みに関する権利制限の拡充、民事における原作者の権利の除外及び軽微なものの除外という弥縫策でダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲を押し通そうとし、２０２０年2月には、自民党が文科省に海賊版対策のための著作権法改正に関する申し入れを行い、民事刑事の両方において著作権者の利益を不当に害しないと認められる特別な事情がある場合を除外することを要請した。これらの文化庁の議論のまとめ及び自民党の要請を含む形で、２０２０年6月５日にダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲拡大を含む改正著作権法が成立し、２０２１年1月１日から施行されている。この法改正後のダウンロード違法化・犯罪化において、スクリーンショットで違法画像が付随的に入り込む場合や、ストーリー漫画の数コマ、論文の数行、粗いサムネイル画像のダウンロードの場合といった僅かな場合が除かれ、また、著作権者の利益を不当に害しないと認められる特別な事情がある場合を除外する事で、それなりの正当化事由を示せる様な特別な事情がある場合が除かれるが、これは本質的な問題の解消に繋がるものではなく、それでもなお、利用者が通常するであろう多くの場合のカジュアルなスクリーンショット、ダウンロード、デジタルでの保存行為が違法・犯罪となる可能性が出て来、場合によって意味不明の萎縮が発生する恐れがある事に変わりはない。これは、録音録画に関するダウンロード違法化・犯罪化同様、海賊版対策としては何の役にも立たない、百害あって一利ない最低最悪の著作権法改正の一つとなるものである。過去のパブコメでも繰り返し書いているが、一人しか行為に絡まないダウンロードにおいて、「事実を知りながら」なる要件は、エスパーでもない限り証明も反証もできない無意味かつ危険な要件であり、技術的・外形的に違法性の区別がつかない以上、このようなダウンロード違法化・犯罪化は法規範としての力すら持ち得ず、罪刑法定主義や情報アクセス権を含む表現の自由などの憲法に規定される国民の基本的な権利の観点からも問題がある。このような法改正によって進むのはダウンロード以外も含め著作権法全体に対するモラルハザードのみであり、今のところ幸いなことに適用例はないが、これを逆にねじ曲げてエンフォースしようとすれば、著作権検閲という日本国として最低最悪の手段に突き進む恐れしかない。ま

【個人からの意見】

	た、世界的に見ても、アップロードとダウンロードを合わせて行うファイル共有サービスに関する事件を除き、どの国においても単なるダウンロード行為を対象とする民事、刑事の事件は１件もなく、日本における現行の録音録画に関するダウンロード違法化・犯罪化も含め、このような法制が海賊版対策として何の効果も上がっていないことは明白である。また、ダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大は、研究など公正利用として認められるべき目的のダウンロードにも影響する。そもそも、ダウンロード違法化の懸念として、このような不合理極まる規制強化・著作権検閲に対する懸念は、過去の文化庁へのパブコメ（文化庁ＨＰhttps://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/hokoku.html の意見募集の結果参照。ダウンロード違法化問題において、この８千件以上のパブコメの７割方で示された国民の反対・懸念は完全に無視された。このような非道極まる民意無視は到底許されるものではない）や知財本部へのパブコメ（知財本部のＨＰhttps://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/keikaku2009.html の個人からの意見参照）を見ても分かる通り、法改正前から指摘されていたところであり、このようなさらなる有害無益な規制強化・著作権検閲にしか流れようの無いダウンロード違法化・犯罪化は始めからなされるべきではなかったものである。文化庁の暴走と国会議員の無知によって成立したものであり、ネット利用における個人の安心と安全を完全にないがしろにするものであり、その後も本質的な問題の解消に繋がる検討をなおざりに対象範囲の拡大がされたものである、百害あって一利ないダウンロード違法化・犯罪化を規定する著作権法第３０条第１項第３及び第４号並びに第１１９条第３項等を即刻削除し、ダウンロード違法化・犯罪化を完全に撤廃することを速やかに行うべきである。 ｃ）著作権法におけるいわゆる間接侵害・幇助への対応について 総合的な対策メニューにはリーチサイト規制についても記載されている。このリーチサイト規制については、２０１８年１２月に意見募集が行われた文化庁の法制・基本問題小委員会の中間まとめにおいて、著作権侵害コンテンツへのリンク行為に対するみなし侵害規定の追加及び刑事罰付加の方針が示されたが、著作権法改正案の２０１９年の通常国会提出は見送られ、ダウンロード違法化・犯罪化の対象範囲の拡大と合わせ、このリーチサイト規制を含む改正著作権法が２０２０年6月５日に成立し、２０２０年１０月１日から施行されている。改正著作権法のリーチサイト規制は、親告罪とされた事とプラットフォーマーの原則除外でかなり緩和が図られているとは思うが、この様な法改正の本質的な必要性には疑問がある。リーチサイト対策の検討は、著作権法におけるいわゆる間接侵害・幇助への対応をどうするかという問題に帰着する。文化庁の中間まとめを読んでも、権利者団体の一方的かつ曖昧な主張が並べられているだけで、権利者団体側がリーチサイト等に対して改正前の著作権法に基づいてどこまで何をしたのか、その対処に関する定量的かつ論理的な検証は何らされておらず、本当にどのような場合について改正前の著作権法では不十分であったのかはその後もなお不明なままであり、さらに、このような間接侵害あるいは幇助の検討において当然必要とされるはずのセーフハーバーの検討も極めて不十分なままである。確かにセーフハーバーを確定するために間接侵害・幇助の明確化はなされるべきであるが、基本的にカラオケ法理や各種ネット録画機事件などで示されたことの全体的な整理以上のことをしてはならない。特に、著作権法に明文の間接侵害一般規定を設けることは絶対にしてはならないことである。現状の整理を超えて、明文の間接侵害一般規定を作った途端、権利者団体や放送局がまず間違いなく山の様に脅しや訴訟を仕掛けて来、今度はこの間接侵害規定の定義やそこからの滲み出しが問題となり、無意味かつ危険な社会的混乱を来すことは目に見えているからである。リーチサイト規制については、その本質的な必要性に疑問のある今回の法改正後の運用を注視するとともに、知財計画２０２５において間接侵害・幇助への今後の対応について記載するのであれば、著作権法の間接侵害・幇助の明確化は、ネット事業・利用の著作権法上のセーフハーバーを確定するために必要十分な限りにおいてのみなされると合わせ明記するべきである。このようなリーチサイト問題も含め、ネット上の違法コンテンツ対策、違法ファイル共有対策については、通信の秘密やプ

【個人からの意見】

	ライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重しつつ対策を検討してもらいたい。この点においても、国民の基本的な権利を必ず侵害するものとなり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害することにつながる危険な規制強化の検討ではなく、ネットにおける各種問題は情報モラル・リテラシー教育によって解決されるべきものという基本に立ち帰り、現行のプロバイダー責任制限法と削除要請を組み合わせた対策などの、より現実的かつ地道な施策のみに注力して検討を進めるべきである。 ｄ）著作権ブロッキング・アクセス警告方式について 総合的な対策メニューでは著作権ブロッキングやアクセス警告方式についても言及されている。サイトブロッキングについては、知財本部において、２０１８年４月の緊急対策の決定後、２０１８年１０月まで検討が行われた。このようなサイトブロッキングについて、アメリカでは、議会に提出されたサイトブロッキング条項を含むオンライン海賊対策法案（ＳＯＰＡ）や知財保護強化法案（ＰＩＰＡ）が、ＩＴ企業やユーザーから検閲であるとして大反対を受け、その審議は止められている。また、世界を見渡しても、ブロッキングを巡ってはどの国であれなお混沌とした状況にあり、いかなる形を取るにせよブロッキングの採用が有効な海賊版対策として世界の主要な流れとなっているとは到底言い難い。サイトブロッキングの問題については下でも述べるが、インターネット利用者から見てその妥当性をチェックすることが不可能なサイトブロッキングにおいて、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなブロッキングは、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止、通信の秘密といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないものであり、決して導入されるべきでないものである。幸いなことに、２０１８年１０月で知財本部におけるブロッキングの検討は止まったが、多くの懸念の声が上げられていたにもかかわらず、ブロッキングありきでごり押しの検討を行ったことについて私は知財本部に猛省を求める。知財計画２０２５においてブロッキングについて言及するのであれば、２０１８年の検討の反省の弁とともに今後二度とこのような国民の基本的な権利を踏みにじる検討をしないと固く誓うとしてもらいたい。アクセス警告方式についても、通信の監視・介入の点でブロッキングと本質的に違いはなく、その導入は法的にも技術的にも難しいとする、２０１９年８月の総務省のインターネット上の海賊版サイトへのアクセス抑止方策に関する検討会の報告書の整理を守るべきである。その提案からも明確なように、違法コピー対策問題における権利者団体の主張は常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権Ｂ規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討するべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止及び通信の秘密から、サイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むことを検討するべきである。 ｅ）プロバイダー責任制限法の改正について、 総合的な対策メニュー及び知財計画２０２５の第２６～２７ページにはプロバイダー責任制限法についても記載されている。まず、２０２１年法改正について、２０２０年１２月に総務省の発信者情報開示の在り方に関する研究会の最終とりまとめが公表された後、改正プロバイダー責任制限法が２０２１年４月２１日に成立し、２０２２年１０月１日から施行されている。この改正プロバイダー責任制限法は発信者情報開示のため原則非公開の非訟手続きを新設している。しかし、これは今までの通常の裁判による発信者情報開示とほぼ同様の手続きを非訟手続きとして規定しただけのものであって、か

【個人からの意見】

	えって発信者情報開示に関する手続きの不透明性や複雑性が増し、いたずらに今の状況を混乱させるだけで、発信者の保護はおろか権利侵害の救済にも繋がらない懸念がある。今後もその運用を注視し、やはり混乱等が見られる様であれば、発信者情報の開示は、通信の秘密といった重要な国民の権利に関するものであるから、原則公開の訴訟手続によらなければならないものであるという事を念頭に、この新しい非訟手続きを廃止し、通常の裁判による発信者情報開示の拡充や迅速化の様な真に実効性のある検討を行うべきである。その後、２０２３年の総務省のプラットフォームサービスに関する研究会及びそのワーキンググループにおける検討を経て、プロバイダー責任制限法を情報流通プラットフォーム対処法とする改正案が国会に提出され、２０２４年５月１０日に成立し、今現在その施行を待つ状態にある。この２０２４年法改正について、プロバイダー責任制限法はあらゆるインターネットサービスプロバイダーの責任の制限と裁判手続きを通じた発信者情報の開示をそもそもの目的とするものであるから、大手プラットフォーマーに対する取組の促進は新法による事が望ましかったと考えるが、総務省における検討に基づくこの法改正が、憲法で禁止されている検閲か、表現の自由に関する過度の制約となる恐れの極めて強い、新しい強力な法規制による網羅的な情報の監視や削除の強制に慎重な姿勢を示しつつ、誹謗中傷対策に関し、基本的に自主的な取組として、一週間程度以内に速やかに必要な削除が行われるよう、削除手続きに関する運用の整備とその透明化を一定の規模以上のプラットフォーマーに促すとしている事は賛同できるものである。ただし、この法改正の運用についても、継続的に注視し、公表して行くべきである。
7	海賊版、模造品対策に関して、その被害は本当に深刻であるため、本文に記載されているように、引き続き対策を続けて頂ければと存じます。ただ、現在出回っている海賊版は、ただの無断転載・無断利用（公式絵を無断利用してシャツ等にグッズ化して売買する等）にとどまらず、生成 AI 利用による新海賊版が横行している有様です。 日経新聞　蝕まれる日本アニメ生成 AI 時代、横行する「新・海賊版」 https://www.nikkei.com/telling/DGXZTS00010590U4A520C2000000/ 海賊版・模造品対策を進めるなら、生成 AI が著作物や声を無断機械学習している問題や、出力物の悪用という問題から目をそらさず、一刻も早く法規制を進めてください。少なくとも、生成 AI 出力物であることをハッキリと示すためのラベリングは義務化して頂きたいです。また、海賊版や贋作の鑑定に AI を用いるという技術がすでに活用されている、という話も聞いておりますが、それが生成 AI を利用した技術の場合、無断機械学習という権利侵害問題や、ディープフェイクの蔓延という悪用事例が増え続けていることや、情報流出のリスク、およびハルシネーションによるモデル崩壊という懸念点から、生成 AI 技術を用いた海賊版・贋作判定の技術には反対させて頂きます。X（旧 Twitter）でも Grok という生成 AI 機能が一般開放されました。版権絵の出力が確認されており、クリーンなデータセットであるとは考えられません。ディープフェイクによる情報汚染に加え、新海賊版の横行は、今後ますます増加するものと危惧しております。
8	35 ページ海賊版に関して概ね、その通りである。そこに是非生成 AI によるフェイク画像による偽物取引も加えていただきたい。コンテンツに生成 AI を使うのはパクリの塊を取り扱うことになり、実態としては海賊版の塊を取引してしまうことになる。大手ゲーム企業のロゴまで生成結果として表示されるからには事前学習に大手公式画像が含まれていることは想像にたやすい。決して生成 AI は無から創造を生み出す魔法の装置ではなく、単純に既存のこんてんつからなる検索結果の集合体である。はっきり言って海賊版の積み重ねである。海賊版を徹底排除するならば政府は知財促進計画に生成 AI を入れるべきではない。賢明な企業体が、生成 AI の結果表示の信用度があまりにも低く使えないと判断しているのが現状である（もしくは使ってしまっ

【個人からの意見】

	たがために炎上し不人気な結果となっている） 海外との取引においての生成 AI による阻害について 例えば欧州の AIAct のように AI を利用しての海外ガイドラインが制定されており、世界的に AI に関する各種法令が制定される中で、生成 Ai に関してはデータセットの開示が必須とならざるを得ないのは、本パブコメでの文章の通り、事前学習に使われている各種知財がブラックボックス化しており、クリーンの照明に未達であること、なぜか大元の基盤モデル提供側がそれを開示しないこと（クリーンならば自信もって開示に応じるはずでは)、開示されてクリーンであると認められなければエンドユーザーとなるであろう AI 使用側が自身を持ってその結果や機能を販促などに利用することができないのは必然である「結果、現状の生成 AI は最も産業として不向きなツールであり、AI の促進利用と分離して犯罪性のあるものとして扱った方が良く、大元の基盤自体が証明されるまで迂闊に手を出さないのが賢明である。 海外においての取引でもし「我が国のクリエイターや知財権利者と酷似した生成結果を御社が PR 媒体で使用している」となり訴訟に発展したらどこがどう責任を取るのか？現状大手生成 AI 提供側は責任を放棄している状態にある（生成画像はパブリックドメイン画像としているように） それだと全責任を生成 AI を使った側が被ることになる。海外もそれは同じであり、それを懸念して「生成 AI を使う以上はどんなデータセットを使用したのか開示せよ」となるのである。結果的に生成 AI を使う企業体とは取引はできない。その方向に向かうとなる。我が国が国を挙げて AI ではなく生成 AI を推進することは海外との取引を妨げる行為になる。日本文化のファンが多い欧州との取引量が減るのは純粋に日本の外貨獲得の弊害である。
9	https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle 先んじてブラジルでは上院で上記の AI 法案が承認されました。言い方は悪いですが、我々はブラジルのコンテンツを知りません。それでも尚です。日本のコンテンツ（著作物）が世界的に知られ、市場の中でも未だ優位であるにも関わらず、それを保護せずデータとして利用するだけでは、このような著作権保護のもとで行われるコンテンツのブランディングが出来なくなります。ブランド力が無くなったコンテンツが、どう経済にプラスに働くのでしょうか？国内外からデータを盗んで模倣した安価な粗悪品を大量に AI で生成し、それをクールジャパンというブランドと称して販売するのは、日本でも法律で禁じられ取り締まられている海賊版を自ら流通させることに他ならないでしょう。何故物品は駄目でデータは問題ないと言えるのでしょうか。
10	知的財産推進計画２０２４ （２）海賊版・模倣品対策の強化 を全体的に参照すると、Web 上で閲覧される海賊版について注視していることがよくわかる。だがしかし、生成 AI が無許可で収集しているデータも海賊版と定義すべきではないだろうか、生成 AI のデータセットは著作権者の許可なく収集され、一部の開発企業についてはオプトアウト形式での対応をしているが、一部でしかない。画像生成 AI については災害の報道写真や犯罪被害者の情報も収集されている。新聞記事の盗用や選挙時期のディープフェイクにつながる可能性もある以上状況は予断を許さない。創作的な仕事に従事するクリエーターだけでなく、事態は報道や政治にも及んでいる。これは「新・海賊版」と呼ぶべきではないだろうか。 日本経済新聞

【個人からの意見】

	生成 AI で日本アニメ「新・海賊版」横行　調査報道の裏側 - 日本経済新聞 また、模倣品の対策というのであれば、文章・画像・音声・音楽の別を問わず意図せず他人の著作物を出力してしまいかねない、もしくは意図して他人のなりすましをしてしまえる現状の生成 AI は決して野放しにしてはいけないと考える。規制は絶対的に必要である。このまま生成 AI の利活用を前提にした議論を繰り返していくのであれば、日本は海賊版コンテンツの輸出国として国際的な信用を失墜させかねない。そうさせないためにも一旦立ち止まり、ゼロベースからの規制を含めた議論を行っていくことが必要ではないかと考える。政府においては、加速主義的な態度を改め慎重に利害を見極める方向にシフトすることをいち国民として提言するものである。
11	AI の普及によりこれらとの関係性と問題は密接かつ根深いものとなっております。[redacted]などの大規模な無断転載サイトを多くの LLM などが用いており、i2i においては絵柄の模倣なども簡単に可能となっております。SNS においてはなりすまし行為が発生しており、オリジナルのクリエイターを恫喝などで追い出そうとする行為も発生しております。個人名は当事者の精神負担を配慮して伏せさせていただきますが、複数のアカウントから度重なる中傷が行われ、「絵を盗んで仕事を失わせる」などの社会的地位を貶めるものや、勝手にマネージャーになりすまされ AI 出力物をコミッションの成果品として本人を騙って勝手に納品されるなどの被害事例を受け、精神的にも大きな負担を抱え入院する形となった方もいます。漫画においても最近発表された MangaZero というデータセットは 43264 ページに及ぶ漫画を学習しており、これを用いた DiffSensei というプロジェクトも生まれています。こういったものが後に同様の被害を拡大させる要因となりうる可能性が存在するため、強い対策を講じる必要があると考えます。 ●参考 URL MangaZero: https://huggingface.co/datasets/jianzongwu/MangaZero DiffSensei: https://jianzongwu.github.io/projects/diffsensei/ [redacted]においては DCMA 申請をすれば削除されますが、これらの申請に対する言語的なハードルや周知が足りておりません。可能であれば申請支援を行うことで、各作者が容易に無断転載を DCMA 申請による削除を行える様にできる仕組みを作る必要があると考えます。 また、同時に著作権的にクリーンな AI サービスを推進することで、消費者が権利的に安心して利用できるものもある事を周知させ利用を促す事により、氾濫する AI 生成物によって引き起こされている肖像権・著作権への倫理的認識の混乱を抑えつつ従来の海賊版に対する問題意識の維持・促進を図ることも必要と存じます。これに関連する事例として海外では Fairly Trained という認証団体が立ち上げられており、権利的にクリーンな生成 AI に対してこの様な認証を設ける動きが出ています。認証を受けたものは権利的にクリアあるいはアーティストとの契約に基づいてオプトインによる学習が行われたものです。これらのモデルはアーティストとギャランティを支払うことでオプトイン契約を結ぶといったものが多く、これからの AI 市場を健全に保ち、アーティストの金銭的保障にもなり得るエコシステムが構築されています。我が国でも Mitsua Likes というエコシステムには課題が残りますがオプトインベースで学習させたとされる生成 AI が Fairly Trained にて先日国内初の認証を受けました。このような権利的にクリーンな AI を推進することで我が国が抱える数多くのオリジナルのアーティストが抱える不安と一定の海賊的行為の抑制につながると考えます。「AI と知的財産権」の方でも提

【個人からの意見】

	示しましたブラジルの対 AI 法案も改めて参考 URL に掲載しますので併せて御検討いただけますと幸いです。 ●参考 URL Fairy Trained https://www.fairlytrained.org/ Fairy Trained certified models(認証を受けた AI モデル) https://www.fairlytrained.org/certified-models オプトイン画像生成 AI”Mitsua Likes” https://elanmitsua.com/mitsualikes/ Brazil: Bill on the use of Artificial Intelligence [2338/2023] (Clairk) https://clairk.digitalpolicyalert.org/documents/brazil-bill-on-the-use-of-artificial-intelligence-2338-2023-original-language/raw
12	知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/２．知的財産の保護/（２）海賊版・模倣品対策の強化/（施策の方向性） 生成 AI も性質上、海賊版にあたるのではと考えます。生成を機能させるには著作物が大量に必要で、転載サイトのデータも使われています。それらを利用して生成されたものは、著作物と同じフォーマットの模倣品。著作権者の許諾なく著作物を利用し、収益化しているころも海賊版と共通しています。成果のただ乗りツールとして普及している生成 AI も海賊版対策の中に入れるべきです。日本のアニメ、漫画、イラストレータの絵、声優の声などが無断で使用されているデータセットや AI モデルが出回っています。危機感を持ってほしいです。
13	海賊版対策に関しては、最大の問題はサーバーやドメインの匿名運営を可能としたサービスの普及はもちろん、海外諸国との連携不足なのではないかと感じる。悪用が容易い匿名運営は、犯罪の摘発に関してのみ世界的に情報開示が通るようルール作りが必要だと思う。また昨今は YouTube や Instagram、TikTok の普及により無断転載や海賊版が非常にカジュアルになり、著作権侵害や犯罪になり得ることを理解していない層が増えていると思う。それに伴い、摘発や著作権侵害の訴訟についてもカジュアルにすべきであり、メディアや教育機関を通じて犯罪性の周知を広めるべきだと思う。また、生成 AI による著作物や肖像の模倣も新たな海賊版として厳しく取り締まるべきであり、新海賊版の量産の手軽さからもより簡単に企業や個人が侵害を訴えられる仕組みづくりと、海賊版を作らせない仕組みが必要になると考える。
14	[redacted] こういった生成 AI による海賊版商品が大量に存在しています。他人の絵を勝手に生成 AI に学習させ、好き放題出力してお金を稼いでいる[redacted]が今の日本には数えきれないほど存在しています。そのような蛮族国家が海賊版対策などと、片腹痛いですね。生成 AI を野放しにすると、海賊版への意識が下がります。罪の意識がなくなります。また、手描きで作品を作っている真っ当な人間の市場を荒らしています。このような[redacted]をしっかり裁

【個人からの意見】

	き、収益を没収することが第一歩だと考えます。
15	意見： フリマアプリやオンラインマーケットプレイスで海賊版や模倣品が広がり、知財侵害が多発しています。これにより、正規品の市場価値が損なわれるだけでなく、購入者も被害を受けています。特に以下の問題があります： 知財侵害の拡大：知財を侵害した商品が容易に販売・購入され、制作者や正規メーカーの利益が奪われています。消費者保護の欠如：購入者が正規品と模倣品を区別できず、海賊版を購入してしまうリスクがあります。これにより、安全性や品質が保証されない商品が流通する問題も深刻です。選択の困難さ：海賊版の存在が、消費者にとっての選択をより複雑にし、信頼性の高い商品選びを難しくしています。 提案： フリマアプリや EC サイト運営者に対し、知財侵害品の検出および削除のための AI 技術導入や監視体制強化を義務付ける。消費者が商品を購入する際、模倣品や海賊版の特徴を識別するためのガイドラインや情報提供を強化する。被害に遭った購入者が簡単に救済措置を受けられるシステム（返金や損害賠償請求のサポート）を整備する。
16	特定の作家の「表現上の本質的表現」や「創作的表現」を再現するために LoRA などの「有名漫画家・有名イラストレーターの再現をするため過学習された AI」を数百人や数千人、数万人がダウンロードし同時期に使用（悪用）する場合、原作者・著作権者の利益に影響を及ぼす可能性があります。つまり、生成 AI によって作成されたコンテンツが、既存の著作物とアイデア等（絵柄・画風・作風）が類似するものの、具体的な表現が異なる場合でも、市場において競合関係が生じることがあります。このような大勢に生成 AI を悪用される状況では、特定のクリエイター・原作者の著作物の取引機会が失われる可能性があるため、著作権法上の「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当する可能性があります。つまり、「生成 AI によって大量に生成されたコンテンツ」は単独犯とは限らず複数犯（＝有名漫画家再現のための過学習 AI・LoRA のダウンロード数と比例する）による、不正競争である形態模倣・漫画家再現 AI・AI ボイスチェンジャー・LoRA を使用して「著作権ロンダリング」された海賊版が同じ市場で流通することにより、著作権者の市場が圧迫される懸念が生じるのです。非公式の声優再現 AI ボイスチェンジャーや、過学習イラスト AI は声優や漫画家に対する「なりすまし行為」に該当します。声真似は高等技術であり誰でもできるようなものではありませんが、AI ボイスチェンジャーは「誰でもできる」「誰でも悪用できる」「他人にダウンロードさせ使わせることができる」ことが問題です。つまり反社会的勢力でも、闇バイトでも即日、悪用してきますから規制などの対策が必要です。有名漫画家の絵柄の真似は最短でも数年、10 年、20 年程度の経歴が必要な高等技術です。よって原作と二次創作は区別されてきました 絵柄が違うなら非公式の他人だろうと、本物と誤認するようなことはないからです。しかし過学習された生成 AI で誰でも簡単に有名漫画家の再現ができるようになりました。友人でさえ漫画家本人が描いたと誤認するほどの類似性と依拠性があります。過学習 AI に対する規制を求めます。フリマサイトやオークションサイトは偽サインが大量に流通。説明欄では「模写です」などと言い逃れが書かれていますが偽物海賊版。なぜ規制されていないのか、取り扱い禁止品に指定するべき。物真似芸人は数人しかいないから、競合相手ではないから許されている。生成 AI は違います。大勢が誰でも高等技術も不要で簡単に使えるから有名漫画家、有名イラストレーター、有名キャラクターデザイナー、有名声優の再現、形態模倣をし不正競争となります。市場で競合します。著作権者の利益を不当に害しています。 過学習された AI は「AI モデル共有サイト・ファイル共有サイト」で赤の他人にダウンロードさせることができ、誰でもインストールして悪用できます。

【個人からの意見】

	AI 画像生成サイトでも他人の LoRA が使える状態。生成 AI ユーザーはクリエイター特定個人を再現する AI である「LoRA」ファイルを大勢に共有し悪用。つまり漫画家再現 LoRA（過学習 AI）ダウンロード数＝著作権ロンダリング海賊版製造者数。＝競合の数＝反グレ・半グレ・闇バイトなど反社会的勢力＝マネーロンダリング予備軍です。したがって、単にアイデア等（絵柄・画風・作風）が類似しているだけではなく、実際に取引機会や市場競争に影響を与える場合には、著作権侵害として扱われる可能性があります。 「大量に AI 生成されることにより、自らの市場が圧迫されるかもしれないという抽象的なおそれ」は杞憂ではない。有名漫画家や有名イラストレーターなど「特定個人の絵柄に対してファインチューニング過学習された AI（LoRA)」は数日や数か月で数万ダウンロードされることがあり、大勢（数百人・数千人）が同時に悪用を開始します。原作者から買うのではなく安価な海賊版や模倣品が購入されるようになるため、原作者・著作権者の利益が不当に害されます。大量に AI 生成されることも問題ですが、生成 AI は努力が必要なく「誰でもすぐに使える」「誰でもすぐ悪用できる」「安価な海賊版を数秒で簡単に量産できる」「許可不要で無料で商用利用できる」ことがさらに問題なのです。「初心者でも反社会的勢力でもすぐに生成 AI を悪用できる、つまり形態模倣犯が同時に、数百人規模で生まれる」ため著作権者は AI を恐れているのです。 「本質的表現」や「創作的表現」を再現するための過学習 AI は、その特徴だけを抜き取り、数 MB や数百 MB など、少ないデータ容量で共有可能です。つまりパソコン不要でスマホでも扱えるような軽いファイルであるため、気軽かつ軽率にダウンロードされ、海賊版作成者・不正競争形態模倣犯が大量に発生します。(半グレ・闇バイト) AI 音声クローン作成サービス、声優再現 AI ボイスチェンジャー、有名漫画家再現 LoRA、アニメ系マージモデル、過学習 AI に対する規制。厳格な倫理ガイドライン整備、著作権法 30 条の 4 の改定。AI による商品形態模倣行為・享受目的の学習禁止の明文化お願いします。現状の画像生成 AI は無断転載サイトや海賊版サイトを学習素材にしているため。画像生成 AI は常に「享受目的が併存する（著作権法 30 条の 4 非適用＝著作権侵害＝違法)」AI 音声クローン技術・AI ボイスチェンジャーは家族・親族・同僚でも騙されるほどの高精度で詐欺などに悪用される危険性が非常に高い。特定個人に対する物真似芸人(モノマネ芸人・声真似)は数人しかいませんが、AI 音声クローン、AI ボイスチェンジャーは数百人、数千人が同時に動画投稿サイトなどで悪用するため特定個人の声優との競合相手になります。ファインチューニング AI・過学習 AI・漫画家再現 LoRA であればダウンロードした数百人が同時期に海賊版を製造するため、直ちに当該既存の著作物の取引機会が失われ、市場において競合する関係になります。漫画家狙い撃ち再現 AI・過学習 AI・ファインチューニング AI・LoRA の使用実態は「著作権ロンダリング・海賊版製造機」です。ファンを自称する厄介な AI 副業者である数百人が同時に生成 AI で、高度な技術を必要とせずに誰でも初心者でも反社会的勢力でも模倣品や海賊版を AI 生成できる時代になったことが問題です。 従来であれば、モノマネ芸人や、漫画家を真似する元アシスタントや弟子は数人しかおらず、すぐに犯人を特定し笑って許したりテレビ局などで直接面会して対応できましたが、現在は生成 AI で同時期に数百人・数千人が同時に努力や技術力を必要としない AI 生成で海賊版を製造し始めます。さらに AI 副業だと紹介され海賊版業者が増えていきます。個人の力で法的に対応できる数ではありません。法規制が必要。 「AI 学習を拒絶する著作権者の意思表示が、機械可読な方法で表示されている場合、不測の著作権侵害を生じさせる懸念は低減される」 AI 企業のクローラーに対して robots.txt や電子透かし読み取りの導入義務化。 「作風や画風といったアイデア等（絵柄）が類似するにとどまり、既存の著作物との類似性が認められない、【AI 不使用の従来の手描き漫画家】」であれば熱心なファン活動だと悪質性はなく、一部は許して見逃せるかもしれませんが、「作風や画風といったアイデア等（絵柄）が類似するにとどまり、既存

【個人からの意見】

	の著作物との類似性が認められない、【AI 生成物】」は【海賊版】であり明確な悪意があり許せません。つまり生成 AI を悪用すれば努力もせずに闇バイトで有名漫画家の海賊版を AI の力で粗製乱造できることが問題です。画像生成 AI はたった数文字、数十文字や、たった数行の文章から AI イラストや AI 漫画を生成するため、ファン活動によるファンブック・ファンによる同人誌ではなく、海賊版に当たります。従来の同人誌は年に 1 冊や 2 冊程度しか 1 人では出版できません。現在は生成 AI で数十分で 1 冊の AI 生成の本ができるほどの異常な AI 生成スピードであり、「AI による産業革命・技術革新」ではなく「生成 AI による産業崩壊の始まり」と言えます。特定の作家の「表現上の本質的表現」や「創作的表現」を再現するファインチューニング過学習 AI は「著作権ロンダリング」「資金洗浄マネーロンダリングのための海賊版製造機」です。 著作権法第 30 条の 4 ただし書への該当性 LoRA・マージモデル・ファインチューニング AI　過学習 AI 絵柄再現 AI 画風再現 AI 作風再現 AI は「著作権者の著作物の利用市場と衝突」し「将来における著作物の潜在的販路を阻害」し「著作権者の利益を不当に害」しています。生成 AI ユーザーは、AI を無料ダウンロードできたことに味をしめ、漫画や小説など原作を買わず、原作を読んでもいませんから、原作者に何のメリットもありません。ですから生成 AI ユーザーにファンを名乗られるのも迷惑。AI 生成ユーザーは AI 漫画家ではなく海賊版製造販売業者。原作を読んでいないから誤った設定・誤ったストーリー、AI イラスト・AI 漫画でキャラクターに煙草タバコを吸わせるなど原作にない描写は不愉快であり著作者人格権の侵害。生成 AI 誕生前は、漫画家は漫画を量産できませんでした。単行本や同人誌なんて 1 年で数冊しか出版できない。だから競合ではないと我慢黙認できましたが、しかし、生成 AI が公開されてからは考えが変わりました。海賊版を量産して莫大な利益を出すことが目的の「AI 絵師・AI 漫画家を自称する生成 AI ユーザー」は AI 漫画家ではなく、海賊版製造業者であり到底許すことはできません。パチモノ、パクリ、偽物は許してきたじゃないかと AI 生成ユーザーは言うかもしれませんが、それは詭弁です。過学習された生成 AI による「模倣品と本物の見分けがつかない」ことが問題なのです。これはパブリシティー権の侵害です。パブリシティ権は裁判の判例で認められています。ファインチューニングされた画像生成 AI、過学習されたイラスト生成 AI、ライセンスに違反しマージモデルを自称する野良の海賊版 AI を使えば長年のファンでさえ「漫画家・原作者本物本人が描いた」と勘違いするほどの海賊版を、数秒で AI 生成できることが問題です。偽物、海賊版が正規品、本物と勘違いされて購入されるということは市場が競合しているため、著作権者の利益を不当に害しています。 イラスト生成ＡＩを悪用し、類似性と依拠性がある AI 生成物を販売することは著作権ロンダリングであり、合法とは言えません。海賊版の販売と言えます。量産できない手描きの二次創作を許すことはできても、際限なく量産できるＡＩ生成のＡＩイラストとＡＩ漫画は許しません許せません。 「数秒でＡＩ生成可能なＡＩイラスト（Text to Image 方式は人間が描いていません ＡＩが自律自立的に AI 自動生成したもので著作権は発生しない)」と「長年の努力を積んだ手描きイラスト（ペンタブレットを使用したデジタルイラスト・デジ絵を含む)」は別ジャンルにするべきです。AI 生成画像には【コンテンツクレデンシャル】【電子透かし】【ウォーターマーク】【ＡＩ生成タグ】【ＡＩ生成ラベリング】を義務化してください。AI 生成ユーザーは、ほとんどペンを握っていないため、AI 絵師・AI イラストレーターでも AI 漫画家でもなくただの海賊版製造業者。どこを加筆修正したのか問いただしたいです。著作権教育も受けていない人たちが参入し治安が悪化。AI 副業などは稼ぐことが目的であり、原作にも愛情・愛着がないため、原作者に対する著作者人格権侵害・同一性保持権侵害です。生成物と類似する既存の著作物が学習データに含まれているか不明な場合でも、権利者としては「AI 利用者が既存の著作物にアクセス可能であったこと」や「生成物に既存の著作物との高度な類似性があること」等を立証すれば、依拠性ありと推認させることができる。(そのため、既存の著作物が学習データに含まれているか不明でも、依拠性を立証することは可能) 生成 AI の開発・学習段階で当該既存の著作物が学習されていた場合は、AI 利用者が既存の著作物を認識していない場合でも、通常、依拠性があったと

【個人からの意見】

	推認される。特定のクリエイターを狙い撃ちしたAI学習には、著作権法第30条の4が適用されない。特定のクリエイターの作品である少量の著作物のみからなる作品群は、「作風」（アイデアであるもの）が共通しているにとどまらず、創作的表現が共通する作品群となっている場合もある。意図的に、こうした共通する創作的表現の全部又は一部を生成 AI によって出力させることを目的とした追加的な学習を行うため、このような「創作的表現が共通する作品群」の複製（AI学習データとしての収集等）を行う場合は、享受目的が併存する＝著作権法第３０条の４が適用されない　違法 AI 学習のために行われる著作物の複製等のうち、以下のような場合は、既存の著作物に表現された思想又は感情を享受する目的が併存していることから、「非享受目的」の要件を満たさず、 法第30条の4は適用されないと考えられます。 生成AIの基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）のうち、意図的な「過学習」等、学習データである著作物の類似物（創作的表現が共通したもの）を生成させること目的としたものを行うための、学習データ（著作物）の収集は既存の著作物に表現された思想又は感情を享受する目的が併存していることから、「非享受目的」の要件を満たさず、 著作権法第30条の4は適用されない（つまり過学習のためのAI無許諾学習は違法） 「学習データをそのまま出力させる意図までは有していないが、少量の学習データを用いて、学習データの影響を強く受けたAI生成物がAI出力されるようなファインチューニングを行うため、著作物の複製等を行う場合」に関しては、具体的事案に応じて、学習データの著作物の表現上の本質的特徴を直接感得できるAI生成物をAI出力することが目的であると評価される場合は、享受目的が併存すると考えられる。（つまり著作権法違反　著作権法30条の4でも非合法　AI無断学習） 近時は、特定のクリエイターの作品である著作物のみを学習データとしてファインチューニングを行うことで、当該作品群の影響を強く受けた生成物を生成することを可能とする行為が行われており、特定のクリエイターの、いわゆる「作風」を容易に模倣できてしまう。このような場合、当該作品群は、表現に至らないアイデアのレベルにおいて、当該クリエイターのいわゆる「作風」を共通して有しているにとどまらず、表現のレベルにおいても、当該作品群には、これに共通する表現上の本質的特徴があると評価できる場合もある。 著作権法第30条の4は、「享受を目的とする利用行為」や、「主たる目的は非享受目的であるものの、これに加えて享受する目的が併存しているような場合」には適用されません。「非営利目的」・「研究目的」等の場合でも、享受を目的とする場合や、享受する目的が併存している場合は、利用について著作権者の許諾が必要です。 情報解析用に販売されているデータベースの著作物を情報解析（ＡＩ学習）目的で複製する場合等「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」等も、著作権法第30条の4は適用されません。技術革新、技術革命、産業革命、科学技術の進歩は止められない、市場競争海外に遅れる、犠牲はつきもの、AIネオラッダイト運動など的外れなことを言わないでください。海賊版被害で泣き寝入りを強制するのは間違っています。偽ブランド品に怒らない国がまずおかしい。知的財産権が国にとって重要なのであれば、生成 AI にキーワードフィルタリングを搭載させてください。なぜ他人の名前や登録商標を赤の他人が勝手に入力して呪文として使えるのか？なぜ生成AIはクレジット表記、ウォーターマーク、EXIF メタデータ・電子透かしなどのラベリング機能が搭載されていないのか？簡単に意思表示の有無を機械的に読み取れます。無断学習する必要がない。オプトイン方式で生成 AI をつくれる。オープンソースで簡単に実装できるのになぜ実装しないのか？故意・重過失があります。文化庁など政府関係者は原則と同時に著作権法第30条の4「ただし書」について書いてください。「合法です」が口癖　実際は「享受目的・享受目的が併存する場合」は違法。「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」は違法です（AI無断学習禁止 許諾が必要）「類似性と依拠性」があれば非合法、著作権法違反です。 【AI学習のための著作物の複製等を防止する技術的な措置】

【個人からの意見】

	ウェブサイト内のファイル”robots.txt”への記述や、ID・パスワードによる認証によって、AI 学習のための複製を行うクローラによる、ウェブサイト内へのアクセスを制限する措置が提案されていますが、これ以外にも方法があります。「EXIF 情報」「電子透かし」「コピーガード」「ウォーターマーク」「コンテンツクレデンシャル」で意思表示が自動化ができる。これらは robots.txt と同じく機械的、自動的に読み込めます。 EXIF（Exchangeable Image File Format）規格は日本発祥です。カメラ・写真投稿サイトやイラスト投稿サイトでは既存の有名 SNS とは違い、「EXIF 情報」などが削除されないことがあります。著作権者情報などのメタデータも重要だから削除されないのです。DRM や TRM などのコピーガードでも無断転載の阻止、違法アップロードの阻止ができます。 AI 生成時に故意に削除できない電子透かしを導入すれば、AI 生成製であるとすぐにファクトチェック検証が可能でフェイクニュース対策・ディープフェイク対策。技術革新を認めないのかなどと言う AI 推進派がいますが反論します。手振れ補正などは既存の著作権者を害していませんが、海外製の画像生成 AI,イラスト生成 AI での Text to image 方式は過学習で特定の漫画家、イラストレーターに対し依拠性があります。大勢のクリエイターの努力を盗み、誰でも再現でき、数秒で秩序なく量産できるから規制するべきなのです。アナログからデジタル化した、ペンタブレットを買ったとしても自動的にペンがイラストを描くわけではありません。自分の手を使って描く必要があります。人間の努力が必要です。たかが数ページの漫画でさえ漫画家＝人間は苦労します。イラストレーターも、1 枚に数日や数週間かけて描きます。手振れ補正があろうと苦労します。しかし大半の生成 AI ユーザーは数十文字の指示をテキスト入力して AI 生成ボタンを押して数秒で完成するのを待っているだけで創作的寄与も創作意図もありません。 生成 AI は「人間の学習と同じ」ではありません。ニューラルネットワークは人間の神経細胞を模しただけで人間の学習とは別物です。生成 AI は個人向けパソコンでも数分から数時間あれば LoRA など追加学習が完了します。マージモデルの作成など 30 秒程度で完了します。そして画像生成 AI はたったの数秒で AI イラスト生成できます。これに対して人間は教本を買って勉強します。何時間もかけて絵を描きます。人間は勉強して数時間でプロになれるわけではありません。いきなりプロ級の絵は描けません。目利きができる漫画オタクでも、漫画を何百冊読んでも絵を描けないことすらあります。学生からお絵かきを始めて、プロの漫画家として商業連載できるまで数年から 10 年程度かかる場合もあります。特定のクリエイターに対する AI 過学習や AI 追加学習の場合、AI は数分あれば学習完了するため人間の学習と同じではありません。人間にはあらゆる努力と経験が必要ですが、生成 AI は現実世界において試行錯誤の努力などしていません。AI には感情も努力も人生経験もありません。ファインチューニングされた過学習 AI は大勢がダウンロードし、同時期に使用されます。AI 生成により「既存の著作物の取引機会が失われるなど、市場において競合」「原作者自らの市場が圧迫される」「将来における潜在的販路を阻害する」ため著作権者の利益を不当に害することに該当します。二次創作ではなく、なりすまし、海賊版の製造です。 コピーガード・電子透かし・ウォーターマーク・キーワードフィルタリング・クレジット表記は「技術的保護手段」又は「技術的利用制限手段」に該当し DRM・TRM・電子透かし・robots.txt により、著作物が将来販売される予定があることが機械的に推認される。生成 AI が利用された場合であっても、権利者としては、被疑侵害者において既存著作物へのアクセス可能性や、既存著作物への高度な類似性があること等を立証すれば、依拠性があると推認される。「AI 利用者が既存の著作物を認識していなかったが、AI 学習用データに当該著作物が含まれる場合」依拠性が推認されます。現状の海外製画像生成 AI が無断転載サイトを利用していることを知り得たからキーワードフィルタリングが搭載されていないからといってプロンプトに有名漫画家の名前や版権キャラクター名を入力した場合、依拠性が推定されます。2024 年 12 月にパブリックドメインなどを学習したオプトイン方式の著作権保護期間内の著作物を許諾なしに学習していない生成 AI クリーンな国産の画像生成 AI が公開。日本はアメリカのビッグテック企業関係の生成 AI を使わずに、国産 AI を使用するべき。AI 推進派は特に「合法」が口癖ですが人間と生成 AI は、生産速度が違うから不公平・不公正であり、仮に著作権法第 30 条の

【個人からの意見】

	4 で合法だとしても、(実際は享受目的・享受目的が併存するのであれば無許諾学習は違法。著作権者の利益を不当に害するのであれば非商用でも許諾が必要＝無断・無許諾は違法。非享受目的でも、AI 生成物に類似性と依拠性があれば現行法でも著作権侵害) 「海賊版・AI によるパクリに目くじらを立てなくても」と一般の方は言いますが自分の絵柄・画風・作風を使われることは自分になりすましされているということであり、ファインチューニング AI で類似性と依拠性がある AI イラストや AI 漫画を無秩序無制限高頻度に出版され、本物の原作漫画家本人が描いたと勘違いされることは名誉声望保持権侵害なりすましの海賊版に名誉棄損され、著作者人格権とパブリシティ権の侵害。二次創作を否定しているのではありません。二次創作だと自称する AI 絵師、AI 漫画家は二次創作を作っているのではなく有名漫画家を再現する AI で二次創作だと言いながら「海賊版」で荒稼ぎしたいだけなのです。AI 絵師、AI 漫画家から「ファン活」や「推し活」と言葉遊びを言われても迷惑です。真の二次創作は原作を買い、原作を読み、よく理解し、ファンブックとして AI を使わずに苦労と努力で手間暇かけて同人誌をつくり、量産せず、原作に害を及ぼさないから原作者は黙認して許しているのです。 「AI 生成物」と「AI 不使用作品」は、robots.txt に限らずに画像単体などでもウォーターマーク、コンテンツクレデンシャル・電子透かし・EXIF データなどで意思表示し、自動的に、機械的に、明確に区別し、ジャンル分けを義務付けるべきです。AI を使わない手描きは「量産できず、長年の努力によりつくられるもの」だから競合しないのです。AI イラストや AI 漫画は「誰でも量産可能　努力も必要としない　数秒で AI 生成できるもの」だから許せないのです。「AI 不使用」を宣誓・誓約し本当に実行できるのであればそう簡単に量産できないため努力や愛情を認め、見逃し黙認しますが、AI 生成ユーザーは二次創作ではなく海賊版製造であるから許しません。
17	[redacted] というプラットフォームに対して異常な規模の著作物の無断転載が行われており、対策が必要です。 [redacted] またここから生成 AI への大規模な学習利用が行われていることが疑われ、この学習利用には享受目的が含まれているものと思われます。 [redacted] Hugging Face というプラットフォームも他人の著作物を集めたものが CC0 でアップロードされているなど大規模な著作権侵害の温床となっているようです。
18	・　権利を持たない画像を学習させ、あたかも「その作家が描いた新作」のような生成画像をつくり、それを印刷したものを販売するなど、海賊版や著作者人格権侵害に繋がる ・　ディープフェイクによる肖像権の侵害、問題のある主張などが現行法のフレームでは規制しにくいのではないか 便利さよりも、人間が持っているはずの権利をどのように保護するかの議論を優先して欲しい。
19	海賊版サイトへの対策は急務であるが、A.知的財産の創造(3)AI　と知的財産権の項目でも取り上げた生成 AI についても対策が必要であると考える。現状の生成 AI が基盤データで著作物を無断で学習しているという段階で、そこから出力された生成物は全くのコピーとはいえないものの模造品・海賊版に匹敵するほどの権利侵害をしているといえるため、生成 AI による出力物も視野に入れて検討すべきである。
20	個人や企業が所有する IP を無断学習した模倣品や模倣品を使った嫌がらせに対する著作権などの法的対処、処置の具体案が必要。画像、動画生成 AI の学習内容の開示が必要になる。特定の IP に酷似した生成物は現行の著作権に当てはめる対応が必須だと考えます。

【個人からの意見】

21	生成 AI の開発には漫画やイラストの無断転載サイトや海賊版サイトが利用される傾向にあります。海賊版サイトや無断転載サイトを放置することは、日本のコンテンツ産業の衰退を招くだけではなく、日本における『クリーンな生成 AI』の開発においても大きな障害となります。日本がコンテンツ産業に注力したとしても、諸外国が日本のコンテンツの海賊版を利用した生成 AI を開発し似たような作品を高速かつ大量に生産してしまっては、日本のコンテンツは食い物にされるばかりとなります。政府・行政が主体となり、海賊版サイトや無断転載サイトの撲滅に取り組むべきだと考えます。また、生成 AI 技術の社会への氾濫により、これまで以上にコンテンツの海賊版が作りやすくなっています。権利者へ許可をとらずに著作物を生成 AI の機械学習に利用したり、他人の著作物を利用した LoRA と呼ばれる生成 AI のファインチューニング（生成 AI 出力を特定の方向へ偏らせる）する行為に制限や規制を設けるべきです。

【意見の分野】 （Ｂ３）産業財産権制度・運用の強化	
No.	意見
1	AI 創作者に対する法整備の促進を速めにお願いしたい。2024 年 11 月 15 日公表の AI 時代の知的財産権検討会の中間とりまとめについての【概要】を拝見しました。シート 7 ページの検討課題 II（AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方）について、懸念すべき事項があります。 AI を利用した発明の取扱いの在り方について、【AI を自然人が利用した発明創作活動が一般的】との見解を示され、【従来の発明者認定の考え方（発明の特徴的部分に関与した度合いに応じて発明者を認定する考え方）が適用できると考えられる】 発明者の認定においては、現時点ではそのような様子見の状態でもまあ～良いのではと思いつつも、こと意匠創造、例えば、”生成 AI”に自然人がこういった情景の画像を想像してくれ”と指示した場合、リアルタイムで数種類の生成画像を提供してくれます。その際、”Designed by AI”といった AI がデザイナーであるとの表示をするソフトもあります。こうした状況にあって、”発明”と”創造”とを同一に論議するのは疑問があります。また、ソフトバンクの孫さんの多量の発明、出願をみても、課題は勿論のこと、具体的な実施態様のところまで、チャット（自然人と AI とのコラボ）をしながら、発明を完成させているようです。このところ量子化 PC が急速に進み、途方もない処理スピードとなっています。実際に AI が発明したところを無視して特許法をクリアーするために、自然人だけを発明者とするには現状に即していないように思われます。各委員の方々の論議タイミング以上に PC の処理能力、能力向上の進度が早く、検討タイミングにずれが生じだしているようにも感じています。AI 発明者、AI 創作者を認め、AI を保持する権利者に知財権者となるような法設備を早急に検討すべきではと考えます。様子眺め状態でいると、実際は AI が関与した創作意匠やソフト発明を、自然人発明として権利化した特許権、意匠権が多くなり、それらに無効原因あり、として係争問題が起こり得ることも容易に想像でき、早めの法整備を要望します。
2	現状、企業などのアイデア出しに生成 AI を使うことは合法となっているようですし、そのことに異論はありません。ですが、生成 AI でアイデア出しをする際、特定の物事のアイデアを出力しようとすると、そのものごとに結びつけられがちな既存の著作物をオリジナルの物のように提示してしまうことがあります。あくまでも参考にするだけなら問題ないでしょうが、生成 AI が提示した、特定の著作物に酷似した物を企業や事業者がそのまま採用すると、権利侵害になる可能性が考えられます。そのようなことを防ぐために、生成 AI で作ったものをそのまま使う、もしくは生成 AI で作ったも

【個人からの意見】

	のに酷似した物の利用は規制した方がいいかと思います。
3	産業財産権制度のうち、実用新案の制度の利用が低迷しており、早急な改革が必要である。対象を特許と同じに拡大し、日本の中小企業、ベンチャー企業の多くが利用できる制度とすべきである。現在の実用新案制度は、国際的な特許ポートフォリオ構築との接続が悪い。中小企業・ベンチャー企業の国際的な特許取得にシームレスに接続できる新しい実用新案制度を早急に作り、産業競争力の強化につなげる必要がある。

【意見の分野】 （Ｂ４）知財紛争解決に向けたインフラ整備	
No.	意見
1	著作権法に関しては時代の変遷につれ追記が繰り返されていったと聞きます。これまでの枠組みで捉えるのが難しい AI の登場・繁栄に際し、「発表目的の AI に創作物を学習されない権利」を新たに創作者に法的に認めて頂きたいです。
2	東アジアでは、中国、韓国、台湾などで、５倍賠償、３倍賠償が導入された。韓国は、３倍賠償を導入した後、５倍賠償にする判断をした。中国、韓国、台湾の技術的な発展は著しい。日本の特許権の価値が相対的に低くなると、日本の技術開発や技術への投資にマイナスとなる。日本の特許権の価値を高めるインフラ整備という視点が必要と思われる。
3	本文 37P。以下、引用。 『法令外国語訳の取組について、AI 翻訳の活用及びこれを踏まえたより迅速で効率的な業務スキームの導入により、高品質な英訳情報の提供を 拡充・加速化させ、知財関係の分野に関する英訳法令等の積極的な海外発信を行う』 つい最近、X（旧 Twitter）上にて「依頼者から『翻訳アプリで翻訳した内容が正しいか、無料で確認して欲しい』と言われた」と報告する翻訳家の方をお見かけしました。これが真実だとしたら、生成 AI の導入を理由とした不当な買いたたきに当たるのではないでしょうか？AI 翻訳は完璧ではありません。修正、訂正には人間の翻訳者による確認が必須です。特に法令という、翻訳ミスがあってはいけない文章に間違いがあったとしたら、それこそ国際問題になってしまいます。たとえ AI 翻訳でも、専門家によるチェックが絶対に必要なはずです。それを「AI で翻訳したのだから」という理由で、人間の翻訳家による確認作業への報酬を不当に低く見積もることや、あろうことか無償扱いするとは、あまりにも暴挙が過ぎるのではないでしょうか。また、現状の生成 AI にはハルシネーションによるモデル崩壊の問題も付きまとっています。現在、Google 検索を行うと画面のトップに AI 要約が表示されますが、方々で要約内容が誤っていると指摘されているような状況です。AI 翻訳の利活用は、翻訳家の仕事を不当に奪い（つまり翻訳家の収入の減少）、さらにその専門知識や経験、実績を貶めていることになると同時に、ハルシネーションによる間違った翻訳を世界に広めかねない危険性があると考えます。
4	日本のこれまで培った誇りある文化を守る為、現在の生成 AI に対する法の整備を改める必要があります。日本はクリエイター業が盛んで世界にも認められている実績があります。生成 AI は生産を効率化出来る創造性の高い代物という見解ですが、現在の多くの生成 AI はプロアマ問わず無断で人の作品を使用して作ったツールとなっていて透明性に欠けます。仮にプロが仕事として作成した作品を無断で使用したとすれば、払うべき対価を支払わ

【個人からの意見】

	ずに盗んだ泥棒のようなものだと思います。従来の日本人の倫理観ですと、人のものを勝手に使用して、ましてや金儲けに使われている現状は多くの人が受け入れ難いと思います。また、特定のクリエイターに模倣した生成 AI を使って嫌がらせをする行為や、生成 AI を使わない人に対する脅迫、殺害予告など過激な発言をする生成 AI 使用者を度々目撃します。このような混乱を収める為にも正しい法整備は必要だと思います。また、生成 AI を推進して支援金を出しているようですが日本の経済を思うなら若いクリエイターの育成に力を入れた方が結果的に儲かると思います。
5	生成 AI について意見します。生成 AI を規制するべきです。画像、音声、音楽等の分野でデータの無断利用が問題になっていますが、現在の法律では違反にならないの一点張りで利用され続けています。生成 AI は一般人も利用できますが、悪用されやすく、クリエイターを攻撃するために利用されること、手描きの作品と偽り詐偽をするために利用されることが非常に多いです。クリエイターの多くが既に職を失っています。生成 AI が生み出す仕事より奪う仕事が多いです。自分は創らない、創れないから関係ないとクリエイターを卑下しないで下さい。生成 AI はクリエイターが手で作った膨大な量の作品を無断で取り込んだデータセットがないと動きません。生成ではなく無断利用データの合成です。上記の都合の悪い事実を隠し、クリエイターの知財を掠め取って生成 AI を推し進めるこの現状が改正されることを願います。
6	この段では漫画等のデジタルコンテンツの海賊版問題について要望を述べる。近年漫画や画集のようなコンテンツもインターネット上で電子書籍やダウンロード版といったかたちで売買される規模が大きくなりつつあるが、同時に海賊版の問題も大きくなっている。インターネット上の海賊版サイトにおいては、摘発を逃れるために頻繁にドメインを含むアドレスを変更したりホスティングサーバーを変更したりするため、関係各所のログ保存期間を考慮すると、訴訟に際し必要な証拠や相手方の情報を収集するための時間が現実的ではないほど限られている場合が多い。加えて、このようなデジタルコンテンツのクリエイターは法務部や訴訟ノウハウのない個人事業主であることが多く、全体としての市場規模の割に脆弱なため個々の作家や作品が狙われやすい状況となっている。このような状況に対応するため、政府として海外の規制当局と緊密かつ迅速に連携できる体制を作り、国内において海外訴訟のためのホットラインを設け、権利者が弁護士等に相談した際に協力して素早く解決を図れるような対応を実施してほしい。

【意見の分野】 C．知的財産の活用	
No.	意見
1	C におけるすべての項目において、それを実行されるように政府調達を行い、積極財政を来ない、人材を育成していかなければならないと考えます。そのためには先ず経済産業省において、あらゆる産業保護育成のための積極財政を行うことを許可しなければならず、また海外への財源、人材、技術等の流出に対しては日本のためにならない多様性を排除し、より厳正な管理を徹底する必要があると考えます。
2	C．知的財産の活用 （C１）産学連携による社会実装の推進 ・　大学知財については大学と発明者の２者で権利を持つ事により発明者が活用できる就職に優位性を持つべきである。大学が独占排他権を持ち続けると活用される事が少なくなり大学においては発明者が就職し活用できる企業に対して一定の金額による譲渡の制度化が望ましい。その場合に置いて大学側は権利譲渡による収益確保の為に率先して専門的に人材育成を継続的に行う状況が形成され、より質の高い専門的な教育機関と

【個人からの意見】

	しての成長も見込まれる。 （Ｃ２）標準の戦略的活用の推進 ・　国際標準に関しては日本国の内需化がかなり影響を及ぼしていると考えるが、外需に巻き戻す為に国内の意識改革が必要であり、政策として外需にする事が国益として大きい事を発信していく必要がある。同じＧＤＰの金額であっても、内需傾向では国内のみの金銭の移動は国としての成長では無く身内でお金をまわしてるだけに過ぎない事は国民が意識するべき点であり教育課程や何かしらの発信によって国を富ませる事の考え方を変えていく事が望ましい。また、この考え方が主流となれば外資より国内製品と意識化する事となり、内需も同時に上げる事に繋がると考える。 （Ｃ３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備 ・　ジャパンサーチの利活用としては、存在が知られていない、スマホ市場を考えると各国内プラットフォームと提携し販売もされる形で各キャリア決済等を拡充する事と国内各アプリと提携し検索結果から各個人が決済する事ができる各アプリに繋げる事もジャパンサーチ全体の利活用の推進に繋がると考えられる。但し、国内の成長に資するものに限定し、外資参入を防ぐ事は必要な措置として考慮するべきである。基本的に販売面については国営ではなく、各企業やプラットフォームで処理する事が日本の政策の在り方である事から考えると、国内企業に繋ぐサイトとして運用して行くことがデータ、個人情報保護の面からも国として一括管理するより分散して管理するのが合理的である。 （Ｃ４）中小企業／地方（地域）／農林水産分野の知財活用強化 ・　この先数十年後に置いては低子高齢化が進み農業の担い手が減るが、地価の安さから農地の確保の面で有意となる事が想定される、しかし若者は都市部に出ることで地域の人口は大幅に減少する事が想定される。それこそＡＩによる過疎地域に必要な物資を集積し、メーカーを問わず運送する集約拠点を作り、集荷した荷を地域に運送し、その帰りに地域の生産物を積み帰る形で効率化された物理網を作る事を目標とする事が必要となると考えられる。物流の現状は４０歳以上の働き手が多くその減少も見込んだ長期視点の開発が必要になる。現在ヤマトホールディングスは減収しており、佐川急便や西濃運輸などと比べ一人負けしており新たな販路としてこのような取り組みを期待する。

【意見の分野】 （Ｃ１）産学連携による社会実装の推進	
No.	意見
1	産学連携というと典型的に大学と企業の連携などが想定されているのかもしれませんが、研究者には組織に属さない独立研究者もおり、今後の AI の進歩で研究の在り方も大きく変わっていくと思われます。独立研究者は博士号を持っていなくとも AI を活用して重要な研究をしている人も増加しつつあり、産学連携の「学」は、大学だけではなく、独立系の研究者の支援も含めて考える必要があると思われます。

【個人からの意見】

【意見の分野】 （Ｃ２）標準の戦略的活用の推進	
No.	意見
―	

【意見の分野】 （Ｃ３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備	
No.	意見
1	ゲームのアーカイブについて、現在は何も公的なものがない。ゲーム会社は毎年の新作ゲームに追われ、アーカイブなどを行うような業務的余裕はない。あとからアーカイブ担当に任命されても昔のことはよくわからないという状況になっている。さらに会社が倒産して権利があやふやな状態になるとリメイクなども行われなくなってしまい継承が難しい。 ゲームのアーカイブは我が国の重要な財産であり、活用法によっては新たな観光資源にもなる。最初にまずアーカイブの活用法を決める。例えば「国立ゲーム博物館」を作って新しいインバウンド向け観光資源を生み出すとする。（初めにこういう面白そうなコンセプトを提示しないとワクワク感がなく、お偉いさんはポカンとし、現場もただのアーカイブ作業だとやる気が出ない。自分のアーカイブ作業がいずれ博物館に利用されると思うと仕事にも身が入るというものである） ちなみにアーカイブ作業について、開発の担当者が退職してしまった場合、そのゲームのことはよく分からなくなってしまうので、アーカイブに登録するにしても担当者が在職しているときでないと精度が下がってしまう。資料も散逸してしまう。 そこで新しいゲームを発売するときに「国立アーカイブ」に登録することができるようにする。企業としては無駄な労力を割きたくないので申請したら何らかの即時的なインセンティブを与えるようにする。企画書などの開発資料も登録する。←これファンにとって重要なので必ずやる！ 会社は 30 年で倒産してしまうので、もし倒産して著作権者がいない状態になってしまった場合は、国家で預かって管理できるようにする。そのリストを（まともな会社に）公開してリメイクやコラボなどを行えるようにする。
2	既存著作物のデジタルアーカイブだけではなく、データの出願制度を作って、著作権等の問題のないデジタルアーカイブの充実を図るのがＡＩの時代には必要となると思われる。日本は AI について、モデル、計算資源、データのいずれも出遅れているが、知的財産制度を工夫すれば、少なくともデータの整備については、世界最先端となりうる。現在は、限定提供データの制度があり、これは日本独自の革新的な制度であるが、さらに新しい制度が必要である。AI 学習用データの一般からの出願を認めるデータインカム（DI）の制度を創設すべきである。
3	本文 58P 引用『昨今の生成 AI 技術の急速な発展とマルチモーダル化に伴い、多様なアーカイブを連携し、横断的な利活用を可能にした良質で管理されたデータセットの需要も高まっている』 本文 64P 引用『文化遺産のデジタルアーカイブ化や、マンガ、アニメ、ゲーム等のメディア芸術作品、舞台芸術作品の保存・利活用を支援　＜中略＞５．展示・利活用、６．普及交流の機能を有する拠点の整備に向けた取組の推進など　＜以下略＞』

【個人からの意見】

	この『利活用』という言葉は、具体的にどのような内容を想定しているのでしょうか？もし『生成 AI の機械学習に用いる』という意味での利活用でしたら、著作権者から許諾を得たデータのみで作成して頂きたく存じます。現在、生成 AI の開発企業は、世界各地にて『著作権侵害』により訴訟を起こされています。日本の企業も開発のためという名目で無断機械学習を容認・断行を続けた場合、OpenAI や Meta のように、世界各地から訴訟を起こされる可能性は十分にあります。現状出回っている画像生成 AI の中には、海賊版サイトに無断転載されたデータや、有料コンテンツのデータに加えて、家族写真や風景写真、学校の外観や教室内の写真、悍ましいことに CSAM や犯罪被害者の写真、死体写真、盗撮写真、流出した医療情報のデータも含まれているとのことです。また、政治家や有名人の声もデータとしてばらまかれ、収集されています。一般人の音声も、短時間の録音で生成 AI 音声化できてしまうとのことです。音楽や動画も無断で収集、機械学習されています。文章も同様に無断機械学習にて集められたデータを用いているため、広く使われるようになった生成 AI チャットもまた、無断機械学習によって成り立っている技術です。現状の生成 AI は莫大なデータ（画像生成 AI なら数十億にも上るデータが必要）がなければまともに成立しない、剽窃を前提とした技術です。著作者の権利を侵害しない『クリーンデータ』を必要とする企業も増えてきたのでしょうが、開発初手で剽窃という手段を取ったこと、データセットに CSAM 等の人権侵害データが含まれていること、また開発データが流出した事例も考え合わせると、生成 AI 開発者側に対する信用は地に落ちたと言えます。 『novelAI という生成 AI モデルを提供する Alantan 社がハッキングを受け、そのデータが漏洩した件に関する報告』 https://x.com/novelaiofficial/status/1578529189741080576 こうした事情もあり、本文にある『利活用』という単語には、警戒心を抱かざるを得ません。生成 AI の健全な発展を望むのであれば、出力を目的とした技術開発のために無断機械学習を容認することは、法規制にて固く禁じて頂きたく存じます。
4	知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/３. 知的財産の活用/（３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備/（現状と課題）/＜デジタルアーカイブ社会の実現＞/P58/17 行目 スクレイピングを用いたデータセットを一切関与させないでください。生成 AI の基盤モデルにアーカイブを追加学習しないでください。生成 AI には CSAM をはじめとした世界中の非人道的なデータが使用されています。そのようなものの中にアーカイブを加えたところで信憑性、安全性、利権者の名誉を毀損するだけです。正確な情報で人道的なアーカイブであれば、生成する必要は皆無なはずです。 知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/３. 知的財産の活用/（３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備/（現状と課題）/＜デジタルアーカイブ社会の実現＞/P59/18 行目 アーカイブを生成 AI に利用する前提であれば、著作権者の立場を想像すると、日本ほどリスクの大きい国はないと思いました。現状のままで著作権者を保護せず、利活用の議論を進めるのであれば、法的に保護される海外で活動した方が安全だと感じました。著作権者に対する冷酷さに強い憤りを覚えます。

【個人からの意見】

	知的財産推進計画２０２４/ II. 知財戦略の重点施策/３．知的財産の活用/（３）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備/（現状と課題）/＜データ流通・利活用環境の整備＞/1 データ取扱いルール/P60/24 行目 『データ取扱いルール』の中に著作物を入れるべきです。海外産基盤モデルの生成 AI と著作権法第 30 条の 4 によって無法状態です。コンテンツ業界の多くの連盟や協会が無断生成 AI は規制すべきと提言されています。なぜ窮状を訴える人々を保護しようとしないのですか。人の暮らしや生命より、「とにかく生成 AI を使うこと」を優先しているように見えます。
5	博物館や美術館等のデジタルアーカイブの生成 AI への利用について 検索性を高め気になる展示や収蔵物それらにまつわる書籍の紹介などアーカイブされている現物へのアクセス性が高まる取り組みは歓迎です。国立科学博物館の企画展コンテンツのデジタルアーカイブ化、過去に開催した企画展のチラシ画像や監修者による解説動画、展示会場を 360 度 3D ビューでご覧いただける VR 映像等、関連するコンテンツをホームページ上でご覧いただける「プレイバック企画展」を公開。 Tokyo Museum Collection (ToMuCo)ー東京都立博物館・美術館収蔵品検索 6 つの都立ミュージアム（東京都江戸東京博物館、東京都写真美術館、東京都現代美術館、東京都庭園美術館、東京都美術館、江戸東京たてもの園）が収蔵する資料・作品情報を公開。 しかし国として国立国会図書館や博物館、美術館等のデジタルアーカイブを生成 AI のトレーニングデータとして提供・協力するのは反対です。出版した際に国立国会図書館に納本されたり美術館に寄贈や収蔵された際に生成 AI のトレーニングデータとして流用されてしまうようではクリエイターから避けられ活動がアンダーグラウンド化してしまったり活動拠点を海外に移す等、日本人ノーベル賞受賞者が海外に拠点を置いているのと同じような問題がうまれ日本で芸術文化が育たなくなるのではないか。まだ存命の人物の著作物なども美術館や博物館などのアーカイブに含まれているならば新たに許諾が必要と考える。デジタルアーカイブをそのまま生成 AI のデータセット、トレーニングデータにする事はやめるべき、それらをしても良いと著作者人格権を持つものから許諾を取れた場合にのみデータセット化すべきであり管理側で勝手にデータセット化する場合が一番問題が発生すると思います。また、パブリックドメインとなった作品群に関しても故人の作品(未発表作品をかたる詐欺や贋作への対策)や故人自体の再現などにも規制をもうけるべきではないか。遺書や遺言に利用可能との文言がない限りは故人の作品群を生成 AI へ利用する事を遺族から許諾を得る事も禁じた方が良いのでは、故人を尊重しない形になることは避けるべきです。国立科学博物館の貝類展のポスターの評判等をみるに、デジタルアーカイブが生成 AI による情報汚染に加担するような真似はあってはならないのでは、画像データをトレーニングデータとした画像生成 AI やテキストデータをトレーニングデータとしたテキストデータ専門性の高い生成 AI 等から生成される生成物は依拠性が高く、専門家でないと判断が難しいうえに、これらのデータセットを用いた生成画像や生成文はディープフェイクや偽情報、贋作と変わらず混乱をうみます。Sakana AI の Evo-Ukiyoe Evo-Nishikie は特に顕著で混乱をうみかねません。画像データ化された作品（平面、立体物問わず）依拠性が高くなればなるほど（LoRA）特定の個人がつくったものではないか？と疑問が出るような形となり、それらの生成物を用いヘイト活動や反社会的な活動、評判の良くない会社の仕事を受けたと勘違いされるような形で生成物が利用されては営業妨害ですし、パブリシティ権、プライバシー権、人格権 、同一性保持権が強く働かないと作品のタイトルや意図を守れずクリエイターは不当に利益を害されてしまいます。 収蔵される際の契約書などでも現状の贋作が簡単に作れてしまう状態を加味した契約はなされているのでしょうか？また、デジタルアーカイブにおける望ましい二次利用条件表示の在り方について（2019 年版）（素案）の中に、

【個人からの意見】

	○本資料の二次利用条件表示のマークの対象は、デジタルアーカイブの対象となる元の作品自体ではなく、アーカイブ機関が作成したデジタルコンテンツに関して生じうる著作権等の権利を専ら対象として検討している。また、ここでいう二次利用とは、デジタルコンテンツの公開・提供に際して、それを第三者に利用させる条件のことをいう。適用する場合は、その所蔵作品の作者著作権者がアーカイブ機関であるなどの誤解を招くことがないよう、アーカイブ機関がそのデータに関してどのような権利を保有しているか（例えば、作品自体ではなく、作品を創作的に撮影した写真の著作権者である創作性のある写真の撮影者としての著作権を有する等）を明記することが望ましい。 とあるが検索性を高める事や展示、保存を目的する以外の目的がある場合に作品自体の著作権者からすれば言い逃れにすぎないのでは。作者が意図した形で情報を伝える為に題名　キャプション等が存在することもありますそちらの情報だけ画像から引き離されても困るのです。イラストや絵画においてはテーマとビジュアルが意図するものと逆の事柄と表裏一体なところがありデータセットやファインチューンモデルになった際のアノテーション作業などで情報の付け替えなどがされては困るのです。快活な子供たちの努力や若い力強さを表現したい作者の著作物を集中学習させたその作者の絵柄での猥褻画像を楽しむために作られたモデルなどもってのほかですし、戦争反対の為の絵画や戦争被害者の写真・医療画像や標本体にプロンプトとして用いる為につけられたタグ等からグロ・ゴア・スプラッター等のホラー画像などが生成されても困るのです。反戦をうたうルポルタージュ絵画の画家の戦場の絵から容易に絵柄を模倣し意味合いをすり替え戦争への礼賛絵へと作者を誤認させうる形で誰でも簡単に拡散できてしまう状態です。CC0 でデータセット化されていたとしても同一性保持権などが強力に働かずにいる状態と利用段階においてどんな生成物が出力され還元されるのかが把握できない現状、生成物が卑猥な画像や反社会的な活動や許容出来ない内容に使われていた場合等にこれらに加担したと思われてしまった場合、もしくはデータセットに含まれていたことにより加担したとみなされた形となってしまえば常に利益を不当に害される状態にあります。その生成物に還元案が出た時などにその生成物の差し止めやその拒否が出来ないとそれらに加担した形にならないかなどの懸念もあるのではないか。生成される画像、文章など一つ一つを相手取り訴訟を起こすのは時間・金銭的にも不可能であり実質的にデータ元にとなった人間に泣き寝入りを強いる形になるのではないか。クリエイターにしろ研究者にしろ何しろ報酬を払わず名前のクレジットもせず許諾もなく取り上げて発展するものなどなく人件費を浮かせるだけで文化やノウハウの寿命を短くし衰退させる考えではないでしょうか。学習元になる人間を疲弊するだけ疲弊させておきながらクオリティを維持するためには人間の作る著作物を必要としながらすざましいスピードで作家性を消費しきるトレーニングデータと出力が同形態になり同一性保持権や著作者人格権が保持できない生成 AI のデータセットとしてデジタルアーカイブを用いるのは反対です。同一性保持権や著作者人格権が働かないという事は学術的な価値の高い文章になどにおいては情報の正確性や担保できなくなることになるのではないでしょうか。これらの情報の正確性の担保や保存などの目的ともするすこぶる相性が悪いと考えられます。そして別件ではあるがデジタルアーカイブ化したからといって原本となる作品や標本を破棄するということもあってはならないと考えます。文化保存などの面においても一時的に生成 AI をデータセットとして CC0 でデータアーカイブとしても実入りがなく運営資金を調達するなにか別の方法を模索した方が良いのではないか。
6	大手企業がネット上のデータを無断で収集・翻訳し、AI サービスとして提供するケースが見られます。これにより、元の執筆者や企業のページが閲覧されず、収益が減少する問題が生じています。さらに、AI による不正確な要約やフェイク情報の拡散が社会的混乱を招く可能性も指摘されています。AI サービスの提供に際しては、情報の正確性と著作権の尊重を確保するための審査基準の策定が必要です。
7	「メディア芸術ナショナルセンター」のデータ活用に関する意見 「メディア芸術ナショナルセンター」において調査研究のためのデータ検索は、ジャパンサーチと連携した「メディア芸術データベース」に依拠する

【個人からの意見】

	ことになります。「メディア芸術データベース」は優れたデータベースですが、雑誌メディアに関しては、各号の記事内容まで把握することは出来ません。国内ではすでに雑誌図書館の大宅壮一文庫の雑誌記事データベース「Web OYA-bunko」ではアニメ雑誌「アニメージュ」の雑誌記事タイトル１万件以上をデータベース化しており創刊号から検索可能です。※大宅壮一文庫には国会図書館でも欠号となっている「アニメージュ」も所蔵しています。出版社・皓星社の雑誌記事データベース「ざっさくプラス」ではライトノベル雑誌「ドラゴンマガジン」の雑誌記事タイトルを１万３千件以上をデータベース化し、創刊号から検索可能です。※「メディア芸術センター」ではライトノベルは収集対象ではありませんが、ライトノベルは多くのアニメ原作となっており、将来重要な研究対象になることは明確です。民間データベースは、敏捷性があり個性的なデータが日々蓄積されています。従来の国や独立行政法人（図書館、研究所等）以外の民間アーカイブ（データベース）への支援や連携の検討をすべき段階に来たのではないでしょうか？すでに稼働している民間・商用データベースを利用することは、ある程度のコストはかかりますが、アーカイブを拡充しするための有効な手段だと考察します。

【意見の分野】 （Ｃ４）中小企業／地方（地域）／農林水産業分野の知財活用強化	
No.	**意見**
1	実用新案制度を改正し、中小企業の工夫、地域の商品、農林水産分野の工夫なども、付加価値性があれば取得できる知的財産権として取得できるようにするべきである。
2	大項目２番目（特殊文字が使用できないので）のインバウンド、農林水産物・食品の輸出、地域の魅力の発信など横断的な取組 全体的に日本と海外とでは物価の開きが大きく、ひどい場合だと「日本で爆買いをして海外で転売をして粗利を獲る」海外層がいる。また農作物を盗み、海外で売る、もしくは国内で売る不法海外層や開発中の農作物を盗み海外での品種として世に出すケースも相変わらず見受けられる。日本としては日本国内向けと海外顧客層向けとの価格帯の切り離し、転売目的の海外客を減らす。ゲノム犯罪の防止。これにもっと力を入れていただきたい。また、世界的傾向として経済分野でも（教育分野でもそうなのだが）二極化が起きており、認知能力や人となり（コモンロー分野）でも差が開きつつある、日本としては二極化の上位層をぜひ優良な顧客として取り込みたい。ただでさえ日本の食糧自給率が加工しており、人材の確保もできていないことの一つにコンテンツ産業と同じで根幹の技術者や生産者が正確にゆとりができるだけの利益や資金量がないことが挙げられる。日本で本来の適正価格で農作物を市場に投下した場合今度は一般家庭が悲鳴を上げる事態となっている。海外の裕福層が納得できる高品質価格帯の売り出しはアリだと思っているし、健康志向や日本の食材や加工品を売り出すことは生産量の底上げにもなり、国内への食品の安定供給にも波及しないか。また、コーシャマーク準拠製品を日本は江戸期（またはそれ以前より）伝統工法として維持しており（醤油や味噌など）それも大事な日本文化提供要素となっている。日本のエンドユーザーである一般家庭にも不必要な添加物だらけの職人により不健康になり、健康保険料金が増加してしまうよりもこれらの戦術により結果的に品質の良い本来の食品を昭和期のように一般家庭がスーパーで買えるようになればウィンウィンの構図になるのではないか。 （２）など SDGs について 日本では江戸時代に確立された環境システムがある、既に紙のリサイクルシステムや上下水道システム、廃材から飼料や肥料へのリサイクル、または

【個人からの意見】

	戦後から続く森林環境の保全活動など国連がわざわざ提唱しているのはあくまでも海外でのガイドラインであって、既に日本は独自に実現し実行している項目が多く存在する。わざわざ国連に倣って SDGs に取り組むためにアクションを起こす必要はなく、むしろ好システムとしてすでに取り組んできた旨をアピールし、海外ロビーからの圧力があった場合はねのけるくらいの強さを売りにすべきである。余計な環境圧力は我が国産業の足すらも引っ張るものと思われる。日本の既存の各企業が持つブランド能力でそのまま環境循環に則したレベルのものがあると思われる。

【意見の分野】 D．高度知財人材の戦略的な育成・活躍	
No.	意見
1	イノベーション創出のためにアカデミアの研究が重要であることは論を待たない。しかし少なくとも直近の知的財産推進計画では、アカデミアの研究成果を知財権の活用によって社会実装する過程における重要な視点が欠けているように思う。例えば知的財産推進計画 2024 の「３．知的財産の活用（１）産学連携による社会実装の推進」では、大学における事業化を見据えた知財マネジメントの不足、事業化を見据えた知財の創出や権利化の不足を課題に掲げて「大学知財ガバナンスガイドライン」を策定した旨、およびその成果について記載している。しかしアカデミアに期待されるのは、従来の標準的な考え方や枠組みを超越する革新的な研究成果である。ガイドラインでは市場性を見据えた権利化を推奨しているが、それでは研究成果が革新的であるほど、その潜在的価値が権利化の過程で毀損・矮小化されてしまう心配がある。革新的成果を適切に権利化するためには、出願およびＯＡ対応の諸段階において、サイエンスの本質を踏まえたハイレベルな対応が求められる。これを担うことができる知財知財専門人材をアカデミアがインハウスで育成・定着させる必要があり、そのための方針を知的財産推進計画で明確に示すべきと考える。
2	D におけるすべての項目において、それを実行されるように政府調達を行い、積極財政を来ない、人材を育成していかなければならないと考えます。そのためには先ず経済産業省において、あらゆる産業保護育成のための積極財政を行うことを許可しなければならず、また海外への財源、人材、技術等の流出に対しては日本のためにならない多様性を排除し、より厳正な管理を徹底する必要があると考えます。
3	知的財産推進計画２０２４/II．知財戦略の重点施策/４．高度知財人材の戦略的な育成・活躍/P76/20 行目 日本は自国のクリエイターを生成 AI に代替えさせようとしているようにしか見えません。少なくとも生成 AI が法規制され、著作権法第 30 条の 4 が破棄されない限り、安心してコンテンツ産業で働こうとは思えません。非人道的な生成 AI が現れて、クリエイターがいくら窮状を訴えても、たくさんの子どもが服を脱がされても、国が法規制する様子がない。絶望でしかありません。自分の姿を、声を、著作物を AI に学習させない権利がないのであれば、私の職業選択の自由は制限されているのと同じです。私はクリエイターになる道を捨てました。二度と知財で経済活動をとは思いません。
4	Ｄ．高度知財人材の戦略的な育成・活躍 （Ｄ１）研究開発における人材育成・流動化 ・　博士号取得者については、まず雇用の条件が現在大学全入の時代背景もあり、進学しない方がコストパフォーマンスが良く、企業もその期間で実戦経験を積ませる事の方が企業利益に繋がる事、全入であるが為に一定の学力を求めないそれこそ就職予備校化による進学率の低下が考えられ

【個人からの意見】

	る。専門性を高める事と、難関校であっても学力はその時の偏差値が基準になるので少子化での人口減少による全体的な低下がある事を含めると、各大学の募集人数の定員も少なくする必要性がある。大学も利益を生まなくては運営できない事は当然であるが、一定の学力のある学校では今の低金利借用による奨学金制度から学力に応じた学力に対しての全ての学生に対しての無返済の奨学金制度を導入し博士課程に進む前の学力のベースアップが必要だと考えられる。また、その制度を推進する大学に補助金を投入することが望ましい。 （Ｄ２）コンテンツ開発や利活用における人材育成 ・　コンテンツクリエイターに関しては義務教育である中学校以降の高等学校から普通授業に合わせてクリエイティブな事を学ぶ科目を導入する学校を増やす事が必要だと考えられる。頓挫した場合を考えれば一定の単位は必要だと思うが、少子化による人口減少を考えると、早い段階から活動を行える職業に必要な基礎的な学習から専門的な学習を育む事を念頭に置き、普通科の高等学校から専門学校に進む時間のロスを抑える必要性もある、高等学校に高等とある事を考えれば専門的な学習をこの段階から始める為に、単位の取得に対して柔軟な制度設計が必要となる。 （Ｄ３）知財活用を支える人材基盤の強化 ・　日本アニメフィルム文化連盟ＮＡＦＣＡが今年度から始めたアニメータースキル検定の様な自主的な取り組みが始まった様に、小規模から自分の所属する分野を育てる事を始める団体が出てきた事を考えると、このような取り組みが促進されるよう分野において若手の育成をする活動をする団体に支援をする事も必要になると考えられる。 ・　女性や障碍者等多様性のある社会形成を行う場合にリモートワーク環境で完結できる取り組みは必要である。

【意見の分野】
（Ｄ１）研究開発における人材育成・流動化

No.	意見
1	博士課程の学生への支援、或いは、修了後の博士号取得済人材のキャリア支援について。 資料や報道では、理系や社会系のみへの支援のようなニュアンスが強いが、人文学系の人材への支援も手厚くすることを明記していただきたい。クールジャパンの柱であるアニメや漫画には脚本やシナリオが不可欠であり、それは日本語で書かれるものである。また、海外で人気がある「日本の文学や歴史」の要素を持つ作品を創作するためには、それらを教養として、あるいはそれ以上に知る必要がある。知らなかったとしても、意見を求める先として専門家が必要である。人文学系は生産性がない、実務に繋がらないと蔑ろにされており、今後日本の歴史や文学を研究し、それを教育を通じて後世に伝える人材は絶滅危惧種となっていくことは明らかである。まずは、人文学系の博士号をとることを政府や日本が「高く評価し、支援を惜しまない」ことを強く打ち出して欲しい。それがあれば、優秀な学生に「大学院進学を勧める」ことができる。現状では、人文学系の院進学は「人生詰み」の代名詞のようになっており、学生の人生を背負う覚悟が相当ないと、背中を押すことすら躊躇われる。理系だけでなく、人文学系にも同じように、価値を認め、支援をしていただきたいと強く願っている。

【個人からの意見】

2	独立研究者など、組織に属さない研究者の支援を図るべきである。組織に属していないと研究ができない時代は終わった。AI の活用により、研究活動も自動化される時代となってきている。今後は大学・公的研究機関などの組織に属さない独立研究者の支援にも重点を置くべきである。

【意見の分野】 （Ｄ２）コンテンツ開発や利活用における人材育成	
No.	意見
1	障害を抱えながら細々と漫画を描いている者です。現在、ネットでは AI を含め、膨大な情報に溢れ、若者たちがそれに飲み込まれていっているように思います。でなければ、闇バイトの問題がここまで深刻化したでしょうか。現代の若者は、我々の想像以上に苦しんでいます。いじめや貧困、過去のトラウマから人との繋がりを見出せず、孤独に死んでいく。この先の社会を担っていくのは他ならぬ若者、子供たちです。私たちは彼らの為にたくさんの時間を割き、育てていかなければなりません。コンテンツにしても、ある一定層の教養が無ければならないし、コンテンツで食べていくことはとても困難かつ、厳しい道のりです。私は学校教育・図書館などへの「ゆとり」・「余裕」あるのびのびとした環境の構築と、どの世代でも大学への進学や、それに対する学びを促す制度を設けることを提案いたします。X を見ていますと、放送大学へ通っている中年層のいきいきとした投稿が垣間見えます。コンテンツや知的財産、DX を伸ばすというのなら、国民に対して「学び」の機会を与えることがとても重要と考えます。また、学校の環境に関してなのですが、私が育った「[redacted]小学校」は私が低学年の頃、新しく校舎が増設され、室内プール・中庭・壁画もアート調にあしらわれ、とても充実した日々を送れました。(個人的な感想です。)綺麗な環境、面白い授業や講義というものは人を豊かにし、自然と次の者たちへそれらが継承されていくものと思っております。そしてそれらが、リテラシーの向上に繋がります。若者、子供たちに向けて「きっとこの先は大丈夫で、この世界は面白いことでいっぱいなんだよ」というメッセージを与えなければいけません。そしてそれらはすべて、現場にいる職員の負担になります。現場職の人々はハッキリ言って負担ばかりだと思います。この方々に何か支援策を出せないでしょうか。体力が持たないのです。このままではみんなボロボロになってしまいます。ですから、AI データセンターなどが急務となっていると思います。私はこの方々に頼る立場の人間ですので、是非とも現場の人間を支えていただきたい。知的財産やコンテンツとは人と人の結びつきによって生み出されるのです。申し訳ないですが、バラマキとかそういうのでもなんでもいい。現場の方たちを支援してあげてください。お願いします。
2	本文 82 頁について。 『最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイターの育成』とありますが、この『最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイター』とは、まさか『文章/画像/音楽/音声/動画の生成 AI ユーザー』のことを指しているのでしょうか？現状の生成 AI は莫大な著作物・音声を無断機械学習して成り立つ剽窃技術です。盗品を検索・合成して出力したものに、人間が行う創作活動のような創造性はありません。生成 AI ユーザーは断じてクリエイターではありません。上記のデジタルクリエイターが生成 AI ユーザーを指しているのであれば、剽窃技術を容認することに当たるため、断固反対させて頂きます。
3	生成 AI の進歩はすさまじく、コンテンツ開発に AI を用いる場合に著作権等の問題について、一定の要件の下において、開発者・利活用者を免責する法的な枠組みが必要と思われます。人材育成においても、コンテンツ開発に AI を用いることを前提に検討が必要と思われます。

【個人からの意見】

4	生成 AI によるコンテンツ生産やコンテンツ制作の補佐はメリットよりもデメリットが多いと考えています。理由として生成物が学習元に依存しているため生まれる問題や、利活用による人件費の削減は実現できても人材の減少と人材育成ができなくなる問題を含んでいる点です。 コンテンツ生産において最低限避けるべきものとして著作権の侵害とクリエイターの権利の侵害があげられます。生成 AI は学習と生成を切り離し、生成側は複製などの既存の著作権違反がなければ問題ないとされています。一方で、生成 AI はあくまでもデータとして取り込んだものを特徴量として記憶するだけで新しい付加価値を加えるのに向いていません。それは生成 AI が文字を学習して文字を生成する、画像を学習して画像を生成するという元のデータにフリーライドする方法でしか機械学習ができない点です。そもそも画像生成 AI である Midjourney のように過去や現代関係なくアーティスト名でプロンプトを作る機械学習がされています。偶然類似性が出るまでなら生成側のユーザーに責任がありますが、基幹モデルの段階で追加学習の結果を誘導する機械学習を加えているのは著作権法 30 条の 4 の権利制限規定が適用されないと解釈できます。そして開発側は利用ユーザーへのサービスとして特に制限を課していません。著作権法 47 条の 5 において情報解析は著作物の著作者に対して不当な利益の侵害が軽微であれば権利制限規定になるとされています。一方で生成 AI の特性上、大量に軽微な侵害となる生成物を出力した場合、この権利制限規定を満たすかどうか疑義が生じると思われます。 またアニメや漫画において生成 AI を用いて作業工程を省略できるのではないかという提言があります。実際は生成 AI の信頼性は十分ではなく、人間による確認と修正を要します。その結果何が起きるかといえば、人間側が本来自分の手で完成させるための時間を生成 AI の修正にかける時間へ置き換わるという現象です。生成 AI の修正を行う時間が短ければメリットが多いですが、生成 AI のミスはハルシネーションという意図しない挙動によって、本来人間なら間違わない箇所にも起こり得るため、チェックにかかる時間は人が作ったものを修正するよりも時間がかかるようになっています。プログラミングでは同じように生成 AI を用いた場合、システムのバグが起こると修正する箇所の発見に時間がかかりすぎるため、本来人間がプログラミングを行う時間の何倍も修正に時間をかける例も存在しています。更に悪い点は、アニメにおけるアニメーターは生成 AI の修正に時間を取られ、作画を行うような人材育成の時間を失う点です。もしも製作時間がカットできたとしても、生成 AI の修正はベテランではなく新人が専念する可能性が高いでしょう。そうなればベテランは作画に専念できますが新人は切磋琢磨する時間を失い、後進が育たなくなると予測されます。プログラミングの分野では修正においても人の手を借りないようにするべく開発していますが、ハルシネーションは AI によって完全になくすことができないという研究結果もあるため、問題が縮小しても根本的解決は不可能とされています。
5	高度知財人材の育成： 知財戦略を実行するためには、高度な知識とスキルを持つ人材が必要です。例えば、知財教育の充実や企業内での知財人材の育成・活用を促進する施策を強化することが求められます。具体的には、大学や専門機関との連携を強化し、実務に即した知財教育プログラムを提供することが考えられます。この点において、弁理士は高度知財人材の育成において非常に重要な役割を果たします。以下にその理由を詳述します。 1　専門知識の提供： 弁理士は特許、商標、意匠などの知的財産権に関する高度な専門知識を持っています。この知識を活かして、企業や研究機関に対して適切なアドバイスを提供し、知的財産の保護と活用を支援します。例えば、新しいゲームの開発において、特許出願の戦略や商標登録の手続きをサポートすることができます。 2　法的手続きの代理： 弁理士は特許庁に対する出願手続きや異議申し立てなどの法的手続きを代理することができます。これにより、企業は迅速かつ正確に知的財産権を取得し、競争力を高めることができます。例えば、ゲームの新機能に関する特許出願を迅速に行うことで、他社による模倣を

【個人からの意見】

	防ぐことができます。 ３　知財戦略の策定： 弁理士は企業の知財戦略の策定にも貢献します。競合他社の動向を分析し、知的財産の権利化や秘匿化の戦略を立案することで、企業の競争優位性を確保します。例えば、ゲームのキャラクターやストーリーの著作権をどのように保護するかについて、具体的な戦略を提案します。 ４　教育と研修の提供： 弁理士は知財教育や研修の提供にも積極的に関与しています。企業内での知財教育プログラムを設計し、従業員の知識とスキルを向上させることで、組織全体の知財リテラシーを高めます。例えば、ゲーム開発チームに対して知的財産権の基本的な概念や最新の法改正についての研修を行うことができます。 ５　国際的な対応： 弁理士は国際的な知財手続きにも精通しており、海外展開を目指す企業にとって重要なパートナーです。例えば、海外での特許出願や商標登録の手続きをサポートし、国際市場での知財保護を強化します。 これらの理由から、弁理士は高度知財人材の育成において欠かせない存在であり、企業の知財戦略を支える重要な役割を果たしています。
6	漫画やアニメ、音楽などの娯楽コンテンツは有形無形に限らず現状の生成 AI の登場により市場の競合が発生している。創造性のあるコンテンツの育成や開発には、発表や販売される土壌が健全であることが必須である。現状は、コンテンツに競合する生成 AI による大量に模造品を出力されることにより制作者の場を奪っているため、将来生まれるであろうコンテンツを失わせないような法整備が必要である。
7	AI とクリエイターのエコシステムは現在成立しておらず対立を生んでおり、原因としてクリエイターの作品をデータとして利用した合成物へクリエイターと同じ対価を払ってしまったり混在させてしまうことがあると思う。そもそものクリエイティビティは自然発生しているものではなく育まれてきたことを無視して成果物だけお手軽に利用しようとしていけば、誰も手間暇をかけたり新しいものを生まなくなってしまい、結果コンテンツ力は低下して世界的に均一化していくと思われるので、そうならないために保護育成に取り組み競争力として尖らせていくべきだと思う。仲間内での盛り上がりや共通知識を利用したパロディなど民族特性的土壌は上手く利用し、キャラクターや知財の保護も必要だが、再解釈再利用をしてコンテンツが広がり延命される部分は大事にしたほうが将来性があると思われる。新しい技術も唯の模倣ではなく日本独自の解釈で魔改造する、一歩進めた独自の価値感やクリーンなデータ利用、愛あるパロディで誠実でちょっと可笑しいキャラクターのまま、これからも世界に愛されていく日本であって欲しいと思います。
8	「AI と知的財産権」に関する意見 生成 AI の学習の為の著作物利用について、世界中のコンテンツクリエイターの方々が、事前の同意なく無断で自分達の作品が学習に使われたことを非難しています。文化庁がこれまで検討してきた中で、幾度も目にしたのが「権利者が AI 学習に著作物を無断で使われるのを防ぐのに有効なのは、自ら AI 学習用の学習データを販売すること」です。私自身、イラストを描きます。比喩表現として、自らの作品を「自分のこども」だと表現することがありますが、この文化庁の言い分は「こどもを無断で誘拐されたくなければ、自ら売りに出せ」と言っているようなもので、非常に暴論だと感じています。文化庁は度々、著作権法 30 条の 4 によって、日本国では AI 学習の無断の著作物利用が許されていると説明してきました。しかし 30 条の 4 には「権利者の利益を不当に害してはならない」という条件があります。昨今、画像生成 AI を用いて生成された画像が、学習元と同じイラスト業界、アニメ業界で販売などされる事例も増えてきています。学習元のクリエイターと同じ業界で生成物が利用されるのは「非享受目的」の範囲を超え

【個人からの意見】

	ていると考え、著作権侵害にあたると考えます。16 ページに「各主体の垣根を超えた共通理解の醸成を図ることも必要である」とありますが、許諾を取った著作物だけを使って開発した生成 AI がなければ、一創作者としては相互理解は無理だと考えます。 「コンテンツ開発や利活用における人材育成」に関する意見 率直な意見を申し上げますと、4（2）を読んで、これを書いた知的財産戦略本部は、アニメや漫画、音楽などのコンテンツを制作する工程が「最新のデジタル技術を使って、簡単に生成出来る」と誤解しているのではという印象を受けました。私自身、趣味でイラストを描いております。紙と鉛筆を用いた所謂「アナログ絵」だけでなく、ペンタブレットとパソコンを用いた「デジタル絵」も描きますが、この二つの制作過程に大きな違いはないと感じています。勿論、パソコン上で描けば、描いた線を簡単に消せたり、塗りつぶしツールで効率よく色を塗ったりすることはできます。しかし、「アナログ」でも「デジタル」でも「ペンを持って線を引いて絵を描いていく」という根底の部分は変わりません。引いた線が紙の上にのるか、パソコンの画面の上にのるかの違いだけです。 82 ページに「～最先端のデジタル技術を使いこなすデジタルクリエイターの育成に取り組む必要がある。」とありますが、目新しい技術を使ってコンテンツを制作したからといって、それが既存のやり方で制作されたコンテンツよりも成功する保証などないと思います。寧ろ「新しい技術を使っている」ということを評価の判断基準にすることで、今の日本のアニメや漫画などのコンテンツ制作に貢献している技術やノウハウなど、今育成と継承にしっかり投資しなければならないところに支援の手が届かないのではと危惧します。アニメーターやフリーランスのクリエイターの方々の労働環境の改善などの課題がある中で、日本の知財産業を育てていくことが目的の筈なのに、それでは目的と手段が逆転しているのではないでしょうか。 先月「一般社団法人 日本アニメフィルム文化連盟（NAFCA）」が第一回「アニメータースキル検定」を開催しました。非常に好評だったと聞いておりますし、公式の教材は売り切れ、複数のネットニュースでも取り上げられていました。このスキル検定の内容と、販売されている教材のセットを見てみると分かりますが、画材は基本が鉛筆と紙です。生成 AI のような目新しい技術はどこにもありません。現役のアニメーターの有志の方々が作った、今も必要とされているスキルの検定の内容がこれなのです。知的財産戦略本部の皆様には、その意味を今一度検討して頂きたいと思います。 83 ページに「最新技術を活用したコンテンツ制作、流通のサービス提供やクリエイターのビジネスサポートを行うスタートアップ等の支援を行う。」とありますが、それよりも、このアニメータースキル検定のように、業界を今支えている方々が必要としている人材の育成に支援に注力して欲しいと思います。「各ジャンルにおいて求める人材・スキルに関するミスマッチの状況などの実態について、官民が連携して改善のための方策の在り方を検討する。」ともありますが、実際にアニメや漫画などのコンテンツを制作しているクリエイターの方々の求める人材・スキルと、政府が「支援するべきだと思っている」人材像とでミスマッチが起こっているように感じます。クリエイターの方々の意見をしっかりと取り入れ、その辺りのすり合わせを徹底して欲しいと考えます。

【意見の分野】 （Ｄ３）知財活用を支える人材基盤の強化	
No.	意見
1	どんなに知財を活用する人材の育成に掛け声をかけても、知財の価値が低ければ、知財を活用する人材の市場での価値は小さくなってしまう。知財の

【個人からの意見】

	価値を向上させることが、最も有効な人材の育成になる。
2	まず生成 AI に関しては[redacted]が指揮を執っているこの惨状を何とかしなければいけないと考えています。世界中で問題になっているディープフェイクなどを肯定していた[redacted]などといった[redacted]から始めてください。
3	生成 AI 関連の人材育成について 収集データの検証する人材が必要と考えます。画像生成 AI にもれなく使われているといっていいライオン社のライオン 5B ですが、多量の CSAM が含まれていることをスタンフォード大の方々が検証し、確定させました。日本の専門人材の方々は AI お遊びで忙しいらしく、データ収集時の「違法データの間引き」にはまったく関心がない様子です。この先ネット上からのスクレイピングを進め行くのであれば、海賊版サイトや違法データ、個人の肖像データ、声などそれらはデータセットに取り込んで良いのか悪いのかの判断する必要が必ずあります。その関連人材育成が必要と考えます。

【意見の分野】 E．新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略	
No.	意見
1	過去にもクールジャパンがありましたが、それは結局中抜きされて実際の現場には殆どお金が渡らず、結果現場は貧しさと忙しさが一切変化が無いという結果に陥っています。今回も戦略上では「担い手」を支援するとありますが、前回の二の舞になるのではと危惧しています。一番大事な現場に支援のお金が行き届かず、現場とは無縁な企業にばかりお金が渡るこの醜悪な構図を破壊しない限りは何度クールジャパンを謡ったところで無意味です。実際韓国の勢いに押されて危機感を抱いているとニュース記事で拝見しましたが、韓国はちゃんと現場にもお金を届けてクリエイターの育成を支援しています。一方で日本がやってきたクリエイター支援策は前述の通り、現場にほぼ行きわたらないお金をばらまいただけです。これでは明確にコンテンツの品質に差が出て追い抜かれるのは必然です。ちゃんと現場にお金を届けてください。クリエイターはほおっておいても育つ野草ではありません。コンテンツの作成に生活がかかっています。またこのコンテンツの巻き返しのために生成 AI を利用するという視野があるようですが、それは絶対反対です。生成 AI は知財を無許可無断で取り込み二次利用しているだけの醜悪なものです。それに対する嫌悪感、忌避感は二本よりも海外の方が強く、そんな土壌がある中で生成 AI を利用した作品を放ってみてください、全世界に日本のコンテンツは終わったのだと瞬く間に認知されてしまいます。能天気に生成 AI を利用しやすくするために推進するという逆風を行ってるのは日本だけです。早く目を覚ましてください。
2	まず「クールジャパン官民連携プラットフォーム」構成員一覧の[redacted]を外すべきだ。前回のクールジャパンが 350 億円の赤字で終わった事は記憶に新しいが[redacted]に流れた。そのことを考えれば[redacted]の責任と言える。据え置くべきではない。同氏は韓流のコンテンツに異常な対抗心を燃やしておりその対抗手段として生成 AI による粗悪乱造を推している。またクリエーターを生成 AI に置き換えられると本気で信じている様だが、そもそも生成 AI の仕組みからして人間の文化活動が停止すれば生成 AI の発展はそこで止まる。[redacted]クールジャパンは再び同じ道をたどる事になる。正直クリエーターとしてみれば興味が無いなら首を突っ込んで来るなと言う気持ちが強い。インボイス制度の廃止と生成 AI の適切な規制だけで日本のクリエーターは世界一になれる。それを認めるべき。どうしても生成 AI が使いたいのであれば敵

【個人からの意見】

	対するプラットフォームに対して組織的に大量に生成物を投稿し、ユーザーを離れさせ、自分たちは生成 AI を排除したプラットフォームを作るなどの使い方が上げられるだろう。詐欺か権利侵害、嫌がらせに振り切って使う以外に使い道は無いので、何にでも生成 AI をぶっ込んで台無しにする方針を今すぐに止めるべきだ。去年も書いたが早く生成 AI の規制をしろ。これ以上クリエーターを試すな。そして、クールジャパンが前回何故失敗したのか、検証して結果を公表することは必須だ。それが分かっていないからクリエーターを呼んだ会議にも[redacted]が出席するような頓珍漢な事になる。[redacted]を出席させることは[redacted]を呼ぶ事と大差ない。海賊版の親玉をクールジャパンに呼ぶなど正気ではない。人選からやり直せ。話はそれからだ。
3	内容としては人材育成（選択肢 D）に近いところだが，資料４（新たなクールジャパン戦略【本文】）を参照するのでこのカテゴリーで投稿する。 30 ページに『生成 AI 等の新たなテクノロジーは（中略）責任ある形で AI の利用が促進されることが重要である』とあり，実際に最近の日本ではとにかく生成 AI を使わせようという空気を感じるが，人材育成の観点では良くないように思う。生成 AI はつまり「質問に答えを返してくれるマシン」であり，活用といえば聞こえはいいが，やっていることは「機械に答えを貰う」行為である。数学の例題や答えを見ても解く力は身につかないことを想像してもらえればわかる通り，生成 AI を多用することは，AI の回答を丸写ししかできない人材を生み出すことにつながる。そしてそれは「誰でもできる」技能であり，そんな人材を有難がっていては国際的な競争力など望めないだろう。さらにそのような人材は「生成 AI を取り上げられたら何もできない」という問題が残る。もし生成 AI の『活用』を進めたある日，生成 AI 企業が多額の使用料を要求してきたらどうなるか。数年のキャリアを棒に振った惨めなガラクタになるか，売上をテック企業に吸い上げられる哀れな奴隷となるかの二択である。しかもその「急に使えなくなること」を自力ではコントロールできず，生成 AI 企業のさじ加減一つで人生や社運が決まってしまうのである。果たしてそれは健全だろうか。生成 AI を使えば一見作業が効率化したように見えるだろうが，その代償として成長の機会を大きく失う。それは長期的にみると会社や社会の損失だろう。以上のことから，闇雲な生成 AI 推進は止めるべきである。また，子供の教育現場に生成 AI を導入する実験や検討が一部で行われているようだが，同様の理由でこれも直ちに止めるべきであると考える。
4	（該当箇所） 新たなクールジャパン戦略【本文】 p.3 23 行目 >生成 AI を活用したクリエイションの支援 （意見） 生成 AI による出力は「創作」ではなく、データ盗用に基づく合成出力の類であり、現在創作分野において生成 AI 使用者は非常に嫌悪されている。 ※SNS 上で[redacted]を強く望む内容の投稿が非常に多くの共感(いいね)を集めている例 [redacted] [redacted] これは生成 AI が他人の知的財産を無断で使用するという搾取で成り立っていることや生成 AI による価値のない大量の出力物(模造品)によって情報空間が汚染されていることなどに対して非常に多く人が反発していることを示している。現状の生成 AI が迷惑な剽窃ツールとみなされて広く嫌悪さ

【個人からの意見】

	れているという現実を無視し、国が生成 AI の利活用を創作分野でむやみに推奨してしまうと、日本産コンテンツそのものに対する国内外での評判が下落する事態になりかねない。適切な法整備をろくにすることもなく現状の生成 AI の利活用ばかりを推進しようとする日本国の動きは、日本のクリエイターおよびコンテンツ産業に関わる者にとって甚だ迷惑であり、日本の創作分野全体に悪い影響を与える恐れがある。既に生成 AI 開発企業は数多くの訴訟を提起されており、多くの権利者団体が生成 AI によるフリーライドに対する懸念・批判の声明を出している。生成 AI の利活用への社会的な合意形成には、権利者から許諾を得たデータのみを学習に使用し、かつ、倫理的問題が一切なく、学習データに透明性がある「安全で信頼できる AI」であることが必須であり、その実現に向けて国は法的拘束力のないガイドライン等ではなく、実効性のある法整備を早急に行うことが極めて重要である。データ盗用で成り立っている生成 AI の利活用に支援金を出し、推進するのはあまりにも無責任かつ不適切であり、間違った政策である。他人の労力や費用へのフリーライドを不法行為と認める高裁判決(https://www.yomiuri.co.jp/national/20240906-OYT1T50229/)が日本で既に出ていることについても留意する必要がある。
5	E におけるすべての項目において、それを実行されるように政府調達を行い、積極財政を来ない、人材を育成していかなければならないと考えます。そのためには先ず経済産業省において、あらゆる産業保護育成のための積極財政を行うことを許可しなければならず、また海外への財源、人材、技術等の流出に対しては日本のためにならない多様性を排除し、より厳正な管理を徹底する必要があると考えます。
6	新たなクールジャパン戦略の本文について （1）24 頁のアニメ業界の慢性的な人材不足について。その解決に生成 AI の活用を支援するとの方向で検討されていますが、人材不足の原因はアニメーターの低賃金や労働環境が劣悪であることなのだから、それらを改善する支援をしてほしいです。最近業界団体（NAFCA）が人材育成のために活動を始めていますが、活動は全てボランティアだそうです。AI 企業ではなくそういった業界の人たちの活動に資金を回してください。 （2）29、30 頁に 「生成 AI を用いたコンテンツ生成については一律に排除されるべきものではなく、単純作業を代替することで効率化が図られ～」等の記載がありますが、これは現場の人の意見を聞いた上での記載でしょうか。開発者側の願望（そんなふうに使えるのではないか、という机上の空論）ではないでしょうか。そもそも生成 AI は単純作業を代替するものではありません、私は絵を描くので絵を例にあげますが、画像生成 AI の生成物は一枚絵として生成されます。破綻していてもその部分のみの修正を AI はできません。そのため人間は破綻しているところ、意図と間違っているところを確認し修正することになります。人間が 1 から描いていれば後からでも修正しやすいような形にしているため作業として修正もさほど難しくはありませんが、生成物はそうではないため修正にも時間や労力を要し、最初から自分で描いた方が早いという結論になります。何よりそんな修正作業はクリエイティブとは言えず楽しくもありません。アニメ業界の方も同じようなことを言っています。いくら生成 AI が瞬時に絵を出せても、演出意図も汲めない、リテイクもできない以上人間による修正が必要で、そんな作業を誰がやりたいと思うのかと。翻訳の方もそうです。AI による翻訳を修正する仕事が回ってくるといいます。それも大方 AI がやっているからと低賃金で依頼されるそうです。知識や技術を持ったクリエイターはそんな作業をしたいとは思わないし、生成 AI の利活用を推進されればされるほど誰もやりたいとは思わなくなり文化は衰退すると思います。本当に現場に求められていることは何なのか、当事者の声を聞いてクールジャパン戦略を進めていってほしいです。
7	新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める/P30/1 行目 無許諾のデータを利用して作られた生成 AI は CSAM をはじめとする非人道的なデータが利用されていることが知れ渡っており、海外では特に忌避さ

	れています。社会通念的に、このような成り立ちの生成 AI を使うことは不可能です。業務であればなおさらです。利権侵害やプライバシー侵害の加害者になるばかりか、信頼もコンテンツのファンも失うことに繋がります。リスクそのものと言えます。また、自分は完成に近い段階ほど修正に時間がかかります。完成に近い段階の、1 から修正箇所を探さないといけない、利権侵害画像を生成してもらうより、はじめから自分で手描きした方が安全で速いです。安全面を見ても効率面を見ても生成 AI は足手まといです。 新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める/＜政府＞/P30/18 行目 無許諾のデータ、悪質なデータが元になっている限り、生成 AI では良質なコンテンツは作れません。非人道的な生成 AI を日本のコンテンツに混入させ、その信憑性やブランドを毀損し、世界からの信頼を喪失させるような余計なことはしないでください。 新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める/＜政府＞/P31/28 行目 無法状態なので早急に法規制してください。性的な生成物に尊厳を傷つけられていても被害に気づくことがすら難しい、いざ被害を訴えても生成 AI を罰する法律がない、氾濫する生成物との競争で経済的にも追い詰められ、いつ自殺する人が出てもおかしくない状況です。泣き寝入りする被害者がいる一方で、生成 AI で人権を傷つけながら、他人の成果にただ乗りしながら、収益化している加害者が野放し状態です。 新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める/＜民間＞/P32/31 行目 AI 技術の促進に偏りすぎています。特に AI 開発者、AI 提供者、AI 利用者の責任の所在は明確に厳重にしてください。国内外の AI から、一般市民から無断利用されているのですから、今や萎縮しているのは権利者の方です。守ってくれる法も人もおらず、救済がありません。国として利権者の保護に動くべきです。 新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める/＜民間＞/P33/1 行目 著作権法第 30 条の 4 を盾に、生成 AI に利用されたくない声が封殺されています。民間に丸投げせず、法律に AI に学習されない権利を明記してください。 新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める/＜民間＞/P33/4 行目 生成 AI による人権侵害は個人での対処、民間のルールだけでは限界があります。未成年者が性的な生成物のターゲットにされている現状で、未だに

【個人からの意見】

	国が保護に乗り出さないのはおかしいです。早急に法規制してください。海賊版対策と同じかそれ以上の危機感で動き出してほしいです。 新たなクールジャパン戦略/ II 具体的な取組/ II－（i）コンテンツ/４．対応方針・今後の取組/（４）コンテンツ産業を支える人材を強化する/＜政府＞/P34/6 行目、10 行目 とてもいい取り組みに思えます。契約書を用意できたり、法律に馴染みを持つことはクリエイター個人を守ることに繋がります。 自分で契約書が作れていたら、法律さえ知っていれば大切な著作物を守れたのにと後悔しています。フリーランス法が施行される前ですが、口約束で契約書はなく、自分の意思が無視されて著作権譲渡となったことがあります。屈辱的な経験をすると、また作ろうとはならないものです。
8	以前もクールジャパン戦略が行われていましたがクリエイターにほとんど関係の無い企業に資金援助がされ、当のクリエイターにはほとんど恩恵も影響も無いという結果になっていました。今回に至ってはクリエイターに関係が無いどころかクリエイターの著作権を侵害している恐れのある無断学習型の画像生成 AI を援助しようとしています。どうか再検討をお願いします。つい先日、クールジャパン戦略の援助無しに無断学習型でない画像生成 AI が発表されました。現在物価高や被災地の支援など、生成 AI よりも援助すべき事業が多くあるように感じます。どうか多くの国民の将来をより良くする為にも慎重に検討した上で進めていただきたいです。よろしくお願い致します。
9	A. 知的財産の創造 （A３） AI と知的財産権 AI の扱う知的財産権について、そもそも、生成 AI が利用できる知的財産が存在するのか？という点について考慮していないと考えます。知的財産権は知的財産権を所有する個人のものであり、勝手に使用したり収集して良いものではないと考えます。また、許諾を得た知的財産だとしても、それをこれから先ずっと使い続けることに対する対価が支払えるのか？という問題は考えないのでしょうか？知的財産を差し出した人間が損をし、データ収集した組織（企業でも会社でも）のみが得をする運用では雇用の減少を産むだけの負の循環が発生するのではないでしょうか。そして現在倫理的に正しく生成 AI の学習データが収集されていると言えるのでしょうか？まず知的財産をどこかの組織が権利を持ち、それらを用いて金銭を得るような構造にならないようにする注意が必要だと思います。利益を考えるべきものでもなく、再投資も考えない取り決めでないと協力は得られないと思います。 B. 知的財産の保護 （B１） 技術流出の防止 （B２） 海賊版・模倣品対策の強化 「・技術流出の防止、・海賊版・模倣品対策の強化」 技術の流出、模倣、海賊版の対策のために生成 AI で学習させることを禁止する必要がある。まさに生成 AI そのものが、海賊版・模倣品の乱造を促す元凶であるので、技術の流出や模倣の強化をするためには生成 AI を規制する必要がある。海賊版、模倣品、技術の流出を行いたくない物に関しては生成 AI 禁止の措置をしないと模倣であふれかえり、それに伴い技術も盗まれ、オリジナル性や技術は守れないと思います。この思想は過激派でもな

【個人からの意見】

	んでもなく、そうなると思います。生成 AI に入れて生成させたら似た感じの物を著作権フリーで作れるんですから。タイトルも適当に変えて、キャラクターも適当に似せただけに留めておけば現行の法では著作権で裁けないでしょう。 E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 日本の漫画、アニメ、イラスト、デザイン、音楽、ゲームに関してこれらの発展を願い衰退を食い止め、世界に誇れる文化として繁栄させるためには、漫画、アニメ、イラスト、デザイン、音楽、ゲームなど、人間が想像する文化の分野に生成 AI を持ち込むことを禁止すること、生成 AI を使うことを禁止すること、生成 AI に学習させることを禁止することが必要です。生成 AI を規制することこそがこれらの文化の維持または発展につながり、海外に胸を張って素晴らしいものと誇れることにつながると考えます。なぜ生成 AI を持ち込むことを禁止するのか？なぜ生成 AI を使うことを禁止するのか？著作物には全て、著作者人格権があるのに自由に改変して二次利用している生成 AI は著作権法に違反しているからです。また、現状の生成 AI が学習と称し収集した画像を二次利用しているだけの合成生成であるからです。創作する時に他人の著作物を利用して、自分の（アニメであれば製作会社の）作品を発表することはクリエイターとしてやってはいけない行為だからです。なぜ生成 AI が二次利用の合成だと考えるか、なのですが、現在の生成 AI は学習と称し、莫大な画像を収集し、検索単語を元にそれを再構成させるものであり、収集した画像がキモで、収集していない画像は出力できません。必要だから膨大な画像を収集しており、どうして必要なのかと考えたら、合成の素材として二次利用するためでしかないわけです。生成 AI 登場以前のアニメ業界では、背景で、無断トレースがあれば問題になり、他人のデザインを盗用していたらアニメ化も中止になるほどのアニメ業界でした。（これらはイラストレーションの世界でも同じでした）そんな生成 AI を使っては倫理観が壊れます。また、自分で使っておいて、学習しないでね、は通りませんので、生成 AI の学習を禁止するためにも自分で使うことを禁止するべきです。なぜ生成 AI に学習させることを禁止するのか？生成 AI での学習を禁止しないと搾取されるからです。海外でも国内でも模倣され、商品価値が下がるからです。そして模倣できるのであれば物量で負けるオリジナルは潰される可能性が高いです。目先の利益のために利用され、生成 AI が衰退した時に、オリジナルを作れる人間がいなくなっているからです。これはどの分野（漫画、アニメ、イラスト、デザイン、音楽、ゲーム）でも同じだと思います。作れる人間なんて何もしなくても後から後から勝手に生まれてくると思っているかもしれませんが、作った端から成果物を生成 AI で再利用されてしまったら作る人がいなくなると思います。生活もできなくなるでしょう。後継者を絶え間なく育てていないと、いざ必要になっても技術を取得するまでが時間のかかる技術は失われるでしょう。いくら日本の誇れる文化といえども、クリエイターは個人であり、育成には時間とお金をかけるべきです。目先の利益のために倫理観も顧みず生成 AI を利用して未来を潰えさせたいようにしてください。作業を完全に代行できるようなクリーンで都合の良い生成 AI はないのだと理解し、夢を見ないでください。生成 AI で模倣することが正義になると、クリエイティブな分野は成り立たなくなります。また人材を強化する点において、生成 AI を使用することは、その分野の人材の衰退を促します。なぜなら、例えばアニメで補助で生成 AI を使う、等といい専門外の人間を招き入れ、生成 AI を使いクリエイターを気取ったところで、何も絵が上手くなるわけでもなく、何か技術が見に着くわけではないので、そんな人間が現場にいても、その分野は次第に衰退するでしょう。本来育てるべきだった時間を費やして生成 AI を使用したせいで、後継者も育てられず、技術は失われることになります。クリエイターが成長する時間や育てる時間は大切です。その大切な時間を生成 AI に費やしたら無駄になってしまうでしょう。 F. その他（「知的財産推進計画 2025」に新たに盛り込むべき施策等）

【個人からの意見】

	現在の生成 AI の生成の仕組みを考えるに、模倣として利用されるのを防ぐために、生成 AI に関してのみ適応される新しい法整備が必要だと考えます。知的財産をいかに利用するのを考えるのではなく、知的財産をいかに守り、著作権をいかに守るかという方向で議論を深めるべきであり、いかに利用させないかに力を注いでいく方が、国の財産である作品（日本の漫画、アニメ、イラスト、デザイン、音楽、ゲーム)や知的財産の価値を守ることに繋がり、模倣であふれかえることに起因する、価値あるものが無価値になり、文化が衰退するのを防ぐことに繋がります。これこそが官民一体となって考えやるべきことだと思います。 ・AI の生成は新たなコピー、複製の形として著作権侵害として規制するべきであると考えます。 ・著作物には全て、著作者人格権があるのに自由に改変して二次利用している生成 AI は著作権法に違反している ・クールジャパン戦略においても、クリエイティブな分野においてはクリエイターの活動の委縮に繋がり、競合を産むため生成 AI を規制すべき 出版物で生成 AI を使用しないこと 商業利用で生成 AI を使用しないことなど 人間の創作するクリエイティブな分野ではなく、識別や医療の病気発見や孤独死を防ぐようなそういう分野で生成 AI や知的財産を活用して欲しいです。
10	前回のクールジャパン戦略が失敗に終わったのにあまり反省が見られない資料だと思いました。前回は怪しい企業に公金を垂れ流しただけなので、今回はクリエイター、特に個人事業主の雇用・生活を守る方向にシフトするべきだと思います。クリエイターたちが収入に困らず生活できるようになれば、自ずとクールジャパンは世界に広がっていくでしょう。
11	日本型アニメーション制作における AI テクノロジーの開発と研究に関する提言 日本の 2D アニメーション制作では、完全なフルデジタル制作を進めているスタジオは少ない状況にありますが、作画や動画工程にデジタル技術を活用するスタジオは年々増加しています。しかし、ベテラン制作者のデジタル技術への抵抗や描き手の減少、育成の時間的コストといった課題が深刻化しています。また、特に原作付き作品の制作では、原作の世界観を忠実に再現し、キャラクター表現を原作に近づける手法が主流となる中、制作スタッフの負担が大きくなっています。 このような状況下で注目すべきは画像生成 AI の可能性です。現時点では一部のスタジオがモブキャラクター制作などに AI を活用している事例がありますが、AI 技術のさらなる活用によってこれらの課題を解決する可能性があります。そこで、以下の施策を提案します： アニメーションスタジオ各社が参加するコンソーシアムを設立し、3D アニメーションスタジオの参画も促進する。次に AI 技術を研究・開発し、制作現場への実装を目的とする専門的な第三者組織・機関を設置する。コンソーシアムに参加するスタジオに学習素材の提供を義務化する。日本独自の動画や中割専用 AI 技術の開発を目指す。開発された AI 技術をクローズド環境で運用し、コンソーシアム参加スタジオに限定して利用可能とする一方、関連スタジオや教育分野に広く普及・運用するための支援体制を構築する。 これらの提案を基に、新たな戦略として業界全体の課題解決と発展を目指します。
12	「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」とあるが、世界中から嫌悪されている現行の生成 AI を日本のアニメ等のコンテンツに用いることは冒涜的であるとすら言える。新しい技術を使うことばかりが勝ち筋ではないし、新しいものの創造よりも詐欺や性的消費といったものに使われているほうが盛んである。生成 AI 利用を推し進めることは、わざわざ日本の築き上げてきたブランド、信頼を投げ捨てるのと同義ではないか。

【個人からの意見】

	生成 AI は既存の著作物の合成を行っているだけであり、あたかも新しいものを創造しているように感じられるが、これは大きな誤解である。生成 AI の品質が上がるということは、元となっている著作物の再現度が極めて高くなっているということでもある。すなわち、著作権侵害のおそれがある。ChatGPT や StableDiffusion といった生成 AI の開発企業が各国で訴訟を起こされているのはそのためである。加えて、画像生成 AI に至っては現行主流のものの殆どが StableDiffusion を源流とするものであり、この生成 AI の開発には CSAM を含んだデータセットが用いられていることがスタンフォード大学によって報告されている。画像生成 AI の利用・出力は、CSAM を含んだデータセットによって開発されており、出力に CSAM が絡んでくる可能性が 0 ではないことも考慮すべき点であるといえる。 また、効率化という面でおいても生成 AI の利用は非常に疑問である。アニメーターなどアニメ制作現場の声を聞けばわかるが、その殆どの人は、生成 AI の現場介入に関して否定的である（手間が増えるだけ)。それよりも、実績のある制作現場に対して資金援助をするほうが何よりも効果的ではないか。実績のない生成 AI 利用の新興企業が資金援助される一方で、NAFCA のような、業界で長年培われてきたアニメ技術を広く知らしめ、後輩を育成する団体が、一般市民からのクラウドファンディングで資金集めをしているような現状は、どう考えてもおかしい流れだとしか思えない。
13	海外市場規模の目標は良いと思いますが、AI を利用したコンテンツの評価についての調査はされたでしょうか？競争力のあるイノベーションとありますが、コンテンツ市場の拡大とは別に、AI を使用すること自体が目的になっているような感じられます。AI を利用した、AI 機能が実装されていというだけで購買欲が下がるとする調査があったりすることから、売上が下がる事も考えられます。下がっても量を出せば総合的に売上が上がるという考え方なら、目標的にも不適切であると考えます。AI は世界的に規制が入ってきているため、そういう情勢に向け、AI を利用したコンテンツを発信することは、日本が著作物を不正利用する国だと評価されることに繋がり、以後そのレッテルを背負っていくことになったり、不買運動や輸入規制など、AI を利用しな様々なコンテンツらにも悪影響が出てしまうのではないかというのを懸念しているからです。こういったことは日本の信用や、コンテンツ国としての評価に大きく影響あたえることになり得るのではないでしょうか？また、AI 開発者向けの市場を考えているのなら、それについても反対いたします。海外が AI 開発に日本コンテンツを取り入れるということは、作品が日本でなくとも良くなるということにつながることが容易に予想されます。仮に２０兆円の目標が達成されたとしても、その後市場が下がり取り返しがつかなくなるといったことに繋がりかねません。生成 AI はコンテンツ市場を崩す要因となりえるのではないでしょうか？少なくとも海外市場拡大の目標は賛成いたしますが、そこにどういった形であれ、生成 AI を含めることについては反対いたします。コンテンツを楽しんでくれる層がどういった考えを持つのか、生成 AI のもたらす市場への影響はどうなるのか、しっかりとした調査をなされることをお願い致します。
14	生成 AI に関して全く勉強をなさっていないとしか思えない記述がなされていますので訂正させてください。現在の生成 AI は使った時点で炎上してコンテンツとしての価値が死にます。一律に排除されるべき剽窃ツールです。生成 AI は BOOTH、FANZA などで取引される、ディープフェイクや海賊版のポルノマネタイズにしか用いられません。そもそも人のモノを盗んで作ったツールを許容できるのは著しく倫理観に欠ける人物だけであると断言できます。企業献金や癒着があたりまえの AI 戦略会議の物差しで世界の人々を測らないようにしてください　生成 AI を活用したいのであればミツアのようなクリーンな試みを徹底しているツールの製作を全力で国家が支援し、現行の生成 AI で人のモノを盗んでお金を稼いだ犯罪者たちの収益を犯罪収益として回収して、けじめをつけてからであると考えます。生成 AI の登場により、声優、イラストレーター（主に成人向け作家)、コンセプトアーティストなどに被害が出ています。詐欺やディープフェイクポルノにも盛んに使われています。彼ら犯罪者を裁き、クリーンなモデルを作り、法整備を整えたうえで生成 AI をどう活用するか考えるべきであると考えます。人のモノを盗むな、勝手に使うな、盗んで市場を荒らすな。人として当

【個人からの意見】

	然の権利を守れるようになってから活用を考えるべきです。そうしない限り生成 AI は未来永劫、研究者も利用者もプラットフォームもずべて犯罪者と何一つ変わりません。
15	クールジャパンとしてアニメや漫画に資金を投入するのであれば、生成 AI の開発・運用ではなく、手描きの作家やアニメーターの育成や待遇の改善にもっと使うべきだと思います。もし将来問題が無く使えるデータからなる、十分な性能の生成 AI ができたとして、元になるデータが無ければ、監督する専門的な人の目が無ければ、生成 AI だけでは魅力的な画像や文章は作れません。現在、生成 AI で作られた作品よりも、人が作った作品の方が世界的にも人気であること、海外では日本より生成 AI が嫌われていることをもっと知って下さい。何よりも生成 AI で手描きを詐称された画像は嫌われて炎上するので、生成 AI であることを画像内に明確に表示することを義務付けて欲しいです。
16	E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 今ビックテックは兆単位の生成 AI への開発費を投じていますが、その開発費の中にデータの持ち主への二次使用の対価は含まれていません。もし二次使用の対価を支払い始めればビックテックは破産するでしょう。エヌヴィディアの機械学習用半導体より圧倒的に何十億もの膨大な他者のデータへの二次使用料の方が高いからです。今現在、日本のクリエーターのデータはタダで収集使用されていますが使用料をきっちりとビックテックや生成 AI 事業者に請求することでビックテックの資金提供でもっている、赤字でも続いている生成 AI 事業よりはるかに高額の利率の高い市場となるのではないでしょうか？クールジャパンもデータ素材をきっちり請求することでオープン AI ですら赤字の AI 事業に投資するより遥かにリターンある市場を形成できると考えます。 生成 AI 関連の人材育成について 収集データの検証する人材が必要と考えます。画像生成 AI にもれなく使われているといっていいライオン社のライオン 5B ですが多量の CSAM が含まれていることをスタンフォード大の方々が検証し、確定させました。日本の専門人材の方々は AI お遊びで忙しいらしくデータ収集時の「違法データの間引き」にはまったく関心がない様子です。この先ネット上からのスクレイピングを進め行くのであれば海賊版サイトや違法データ、個人の肖像データ、声などそれらはデータセットに取り込んで良いのか悪いのかの判断する必要が必ずあります。その関連人材育成が必要と考えます。
17	Ｅ．新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 （Ｅ１）新たなクールジャパン戦略 ・　日本の伝統文化を継承する人材が減少しており、地域の文化の維持をする取り組みが必要となる。これについては年々催し物の継続困難としての終止が目立つ様になり、地域経済の低迷により若者の都心部への流出も抑えなければならない。ふるさと納税を取りやめ、地域交付税の分配の適切化をはかるのが望ましい。 ・　地域の体制における課題としては、県庁などに勤める職員は学歴としての採用が多く地域に根付いて無い場合もあり、地域振興課やなどには地域の意見を採り入れる為の一般からの特別枠や地元の為に活動する議員の取り組みが必要と考えられる。Ｘ（旧Ｔｗｉｔｔｅｒ）などで、地域に全く関係ない男女論等を繰り広げる人も目立ちこれは公務員としての自覚が足りないと感じる事もある。県庁など高学歴であるなら地域のイベントでの海外への発信や海外語学による発信やイベントでの取り組みを行うべきである。 ・　クリエイターにとっては自分の表現を発揮できるのは自分で作ることであり、自分で制作した方が早いという意見も多い。また、生成ＡＩでクリ

【個人からの意見】

	エイティブな分野に関わった事がなく個人の美的感覚での発想ができない人が作る構図では配置の意図などの学びが無く一般人から見ても何もひかれる物が無い。生成ＡＩで制作する事は日本コンテンツの価値の低下を起こす事も考えなくてはいけない。 ・　海賊版対策でも書いたように、ＳＯＮＹの様に海外進出企業によるコト売りとしての業務提携が各分野で望まれる。また、その提携により企業のモノ売りも促進されると考えられる。 （Ｅ２）デジタル時代のコンテンツ戦略 ・　海外プラットフォームでコンテンツを発表する事が多くどうしても収益配分に疑問がある。日本として日本のコンテンツを集積した、ここでしか手に入れることができない、見ることのできない日本コンテンツを売る専門のプラットフォーム作りが必要になると考えられる。 ・　ＮＦＴやＷｅｂ３については海外の情報、金銭の流動性を検証し一時のブームではなかったかの総括をとりまとめる必要がある。
18	日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。また生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、次世代のなり手がいなくなり、市場の消失につながります。
19	・生成 AI 出力物である表示の義務化 多くのディープフェイクが蔓延し、それらが本物であると偽造されて流通している実態があります。これらが続くと、日本のブランドに対して大きな信頼を損なうことが予想されます。生成 AI 出力物の透明性をそれと分かる形で明示する必要があると考えます。 ・生成 AI の性的な利用についての規制 日本のサイトにおいて、多くの俳優や児童の性的な画像を利用し出力された生成 AI 画像・音声・動画が頒布されています。これらは日本のコンテンツの海外販路に対して、イメージ戦略としても極めて大きなマイナスになるとともに、実演家のみならず一般の方に対する重大な人権侵害であると考えています。罰則を設けて実効性のある取締が必要になると考えます。
20	日本発のコンテンツの海外市場規模を今後 20 兆円規模とする事を目標としているが、現在海外(特に北米市場において)では生成 AI 出力物に対してクリエイターの労働問題や著作権等の人権問題の観点から消費者の反発が大きく、Netflix でも「Arcane」というアニメ作品のサムネイルに生成 AI 出力物を使用した事で批判されサムネイルを差し替えた事例がある。その為、海外市場へ売り出すコンテンツを制作する場合市場調査も必要だが、その制作手法も海外では特に重視される。生成 AI 出力物をコンテンツ制作に用いる事が本当に市場規模拡大に繋がるか調査が必要だと思われる。現在の海外からの人気の基である「日本の手仕事」というブランドを軽視すべきではない。
21	生成 AI は著作権侵害や、いまだに CSAM データを含有している可能性を排除しきれない多くの問題を抱えたツールです。海外では特に規制されていると聞きます。海外向けに日本のコンテンツを発信していくならきちんと内実を調べるべきです。 https://elanmitsua.com/ 日本製のクリーンな生成 AI を作ろうとしているところもあります。
22	今の日本の治安を考えると生成 AI がクールジャパン戦略になるとは思えない。生成 AI による被害事例を無視して推進するのは健全とは言えないと

【個人からの意見】

	思う。
23	文化庁資料では生成 AI で作成したものにも経緯によっては著作権を与えると言った旨が記載されていますが、これには断固反対です。生成 AI は人よりもはるかに多くの作品を生成することができます。また生成 AI はその仕組みから元データへの依拠性がかなり高く、元データをかなり高精度で再現することが可能である点を考えると、オリジナリティが見込めません。これにも関わらず、生成 AI によって生成されたものへ著作権を与えると、人の手で生み出された作品が埋もれ、将来のクリエイターが育つチャンスがなくなります。新たなクールジャパン戦略において日本のサブカルチャー(この文章では、漫画、ゲーム、アニメ等を総称してこのように呼称します)を世界へ売り出すのであれば、少なくとも現状の生成 AI は利用するべきではありません。こういったサブカルチャーを好む人の多くは作品だけでなく、その作品が生まれたバックグラウンドを重視します。つまり、生成 AI を利用した作品は人の手が通っておらず、また創造に対する思想が組み込まれないためにチープで価値のないものだと判断されます。日本のサブカルチャー=チープなものというレッテルが貼られてしまえば、日本のサブカルチャーは求心力を失い、今のような需要は見込めなります。特に顕著であるアニメ産業における人材不足はあくまでアニメ産業が若手の育成を怠った結果であり、これを生成 AI で穴埋めすれば、その浮いたコストは削減対象となり、クリエイターに還元されることはなくさらに低コストでアニメを制作することになると考えられます。そして生成 AI が取って代わることで若手が育つ機会が失われ、低賃金が継続することで現時点のアニメーターも仕事を継続することが困難になり、動かす技術や知識の継承が途絶え将来的に日本のアニメは全く世界で評価されないものになります。アニメを動かすのは専門の知識が必要であり、その分野に明るくない人物には容易に再現できません。それっぽく動くものと、動きに意図を含めた演技としての動きは全く魅力が異なります。そしてサブカルチャーを好む人たちはこういった些細に思われる差に非常に敏感であるため、生成 AI への忌避感が強いと考えられます。昨今、日本の漫画をメディアミックスでアニメ化することで世界的にヒットする事例が多くあります。(ドラゴンボール、NARUTO、呪術廻戦など)これは、漫画という独自のフォーマットから脱却することによって、万国で受け入れやすくなるためです。すなわち、アニメ産業は今の日本のサブカルチャーでは特に大きな役割を担っています。これにも関わらず生成 AI によって日本の技術を損なわせるのは完全な本末転倒です。サブカルチャーにおいて、重要なのは当たるまで乱発することではありません。多彩な作品が生まれる土壌があることは重要ですが、これは生成 AI によって達成されるべきではありません。サブカルチャーは商業的側面もありますが、その多くは芸術的な側面も評価されています。近年、さまざまな漫画の原画を展示した催しや、アニメの原画を展示した催しが人気を博しているのもこのためです。人の手で生み出されたことが価値の大部分を占めている分野で生成 AI を安易に導入するべきではありません。単純作業の効率化を図ると語られていますが、サブカルチャーにおいては生成 AI によって効率化される部分は存在し得ないのです。例えばデジタルツールで色塗りを簡略化するなど、そういった効率化はすでに行われており、生成 AI を介在させて創作物の価値を毀損させてまで行われる効率化はありません。そして、生成 AI 作品においては少なくとも、前述の大量生成できる点を鑑みて、生成 AI を用いてることを明記し、手製の作品と棲み分けることが必要です。また、そもそも現状の生成 AI は著作者に無許可でデータを収集しているものがほとんどであるにも関わらず、収益は全て技術会社に流れ込みます。これは本来クリエイターが受けるべき利益を技術会社が搾取しているという点で海賊版と同等の問題だと考えます。全ての生成 AI は基盤データも含めてそのデータの透明性が求められます。故意に他者の作風を狙ったものでなくとも、最近の生成 AI はすでに話題の漫画などのイラストは容易に出力できるようになっていることに留意すべきです。またこれらは海外の無断転載サイトからデータ収集されている点も重視すべきです。
24	前職で IT 系の営業をしておりました。新規技術、特に生成 AI の分野における現状の無秩序な普及は企業にも消費者に対しても無益な焦燥感を生む以外の生産的な意味を持ちません。現状、本来手段であるはずの生成 AI の活用、それ自体が目的化しており用途や懸念を議論しないまま、生成 AI を産

【個人からの意見】

	業化しようとしているようにしか見えません。競争力を高めることのみを追求し、生成 AI の学習元に加え、それを生み出したクリエイターの権利に対する懸念を鑑みず、新たな資本領域を創造しようというのは、包括的な文化発展においては害悪かと思います。AI に関係するエンジニアの方々や関連する職種の方々を蔑む意図はありません。しかし、今現在の生成 AI の学習による学習元への軽薄な権利意識は、これまで生み出されてきたコンテンツや歴史を現に貶めており、長期的に見れば総合的な日本のコンテンツ力は凋落していくように思います。少なくとも倫理や秩序、あるいは法規制あっての生成 AI 技術の発展がマストであり、既存のコンテンツの権利保護を確立した上で、生成 AI は段階的に発展させていくべきだと申し上げます。先日 Mitsua Likes が話題になりましたが、最低限学習元の許諾が全て明らかになっているクリーンな生成 AI のみを合法にすることが必要ではないでしょうか。私見を述べるならば、現状の生成 AI の発展は、既存のクリエイターと生成 AI 利用者の対立を煽る以外の展望は見えず、全く希望が見えません。一消費者としても生成 AI がない時代の方がよほどコンテンツを安心して購入し、享受できる環境にあったと思います。もはや怒りと失望しかありません。
25	生成 AI の依存性 生成 AI のアルゴリズム(仕組み)と参考文献,参照ファイルを開示する。優良誤認をなくすためにも仕組みの開示と理解は必須である。 透明性及び説明可能性 ＡＩのアクターはＡＩシステムに関する透明性と責任ある開示に取り組むべきである。このため、ＡＩのアクターは下記の目的で、状況に適した形で且つ技術の水準を踏まえた有意義な情報提供を行うべきである。ＡＩシステムに関する一般的な理解を深めること。ＡＩシステムの関与をステークホルダーに認識してもらうこと。ＡＩシステムに影響される者がそれから生じた結果を理解できるようにすること。要因に関する明快且つ分かりやすい情報、並びに予測、勧告あるいは判断の根拠となった論理に基づいて、ＡＩシステムから悪影響を受けた者がそれによって生じた結果に対して反論することができるようにすること。これらを実現して初めて権利侵害の無い AI づくりを始められるのではないかと考えております。AI のブラックボックス問題というロジックが分からないから答えがあっているかも分からない問題があり人が介入しなければまともなサービス展開はできないと思います。
26	生成 AI 出力があまりにも多すぎる為、人の手書きのものを求めている人が購入できず、機会損失となります。(生成 AI を禁止しているサイトでも同様のことが起こっており販売審査が通りずらくなってしまっています)日本のコンテンツが評価されているのはそれが人の手によって生まれたからです。生成 AI 出力物表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小するでしょう。
27	(1) コンテンツの海外販売 日本のコンテンツの海外市場規模を 20 兆円とする目標を設定することに賛成します。そのための施策として、コンテンツ調査を求めます。どのようなコンテンツが人気か、特に生成 AI 出力物が人気なのかどうかの調査も必要です。生成 AI による出力物が生成 AI だと明記されているとき、どのくらいの反応があるのか、それを確認しないとそもそも生成 AI による出力物が市場の拡大につながるかどうかが不透明です。 (2) 生成 AI 出力物である表示の義務化 創作者の手仕事であるコンテンツを購入したい消費者がいる場合、生成 AI 出力物が市場に多く出回っていると、人間の手によって作られたコンテン

【個人からの意見】

	ツを探せず、機会損失につながります。そのため、その透明性を担保することが求められます。 (3) キャラクターの保護制度 知名度のあるキャラクターについて、生成 AI が無断学習して生成したイメージにより、キャラクターのイメージを悪化させることを防ぐべきかと考えます。これはフェイクニュースにも言えることです。人間であれば名誉毀損となるような表現(アダルト化、喫煙シーン、創作者の意図の冒●など)は民事上および刑事上の責任を負うことを明確にするべきです。
28	E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 海外では生成ＡＩを使用したコンテンツに対して度々NO が突き付けられており、こういった事情を無視して生成ＡＩの活用を推し進めていくことは、悪手であると考えます。生成ＡＩに対する規制を敷かないままですと、海外の日本コンテンツの受け入れ拒否、さらに、生成ＡＩ学習パラダイスと揶揄される日本に海外からのコンテンツが入ってこなくなるガラパゴス化を懸念しています。これは、コンテンツの粗製乱造の防止および、海外輸出における信頼度の観点からも重要であると考えます。AI であること明示は、生成物そのものの内容には影響しません。逆に、明示しないことによりコンテンツを享受する側の疑念が強まります。生成 AI を推進するにしても、明示しないことのデメリットのほうが、短期的、長期的に見てもはるかに大きいと考えます。
29	生成 AI 出力物である表示の義務化 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、20 兆円どころではなくなります。また現在の市場では AI 生成物は忌避されるもので、到底売り物として受け入れられないとする顧客が多数である事を留意してください。
30	2024 年 6 月に知的財産戦略本部より出された「新たなクールジャパン戦略」について、意見します。以下、ページ数と見出しを引用し、それぞれについて意見を述べます。なお私は職業イラストレーターで、著作物の、AI による無断学習を違法化することを望んでいます。 【P3】「（２）デジタル化・ＤＸ化の推進、新たな技術の活用」 「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」とあるが、現在存在している生成 AI はほぼすべてが無断で学習されたデータセットでできており、イラストや声など各方面のクリエイターからの反発が強い。国内はもちろん、海外ではさらに、批判も強く集まっており、製作スタッフ、ファン共に離れていくリスクがある。生成 AI を活用し効率化したいのであれば、まずは現存の生成 AI のデータセットが海賊版そのものである問題を解決しなければならない。 【P13】「○ 再投資のエコシステムが形成されていない」 「多くの地域において、デジタル化・DX 化の取組が著しく遅れており、情報発信力が欠如しているとの指摘がある。」 現在、日本では生成 AI による無断学習が合法化という解釈である。SNS に載せた画像や動画などがクローリングにより収集され、権利者の許諾なく生成 AI に学習されている。これを防止するため、SNS 等での情報発信に慎重になる事業者も増えており、更にデジタル発信が滞る。

【個人からの意見】

	【P14】「４ 人材における課題」 生成 AI の台頭で日本のクリエイターは職を奪われることもある。また、人員コスト削減のため採用や教育に割かなくなり、新人が育たない。 【P16】「（３）クリエイター等の担い手とともに成長するクールジャパン」 生成 AI により日本のクリエイターに依頼しなくてもよくなり、クリエイターが成長しなくなる。また、生成 AI とは機械は自ら考えて「新しいものを創造」しているのではなく、既存の作品、データセットの中から切り貼りをして「合成」しているだけである。既存の著作物以上のものは作れず、同じものの切り貼りを繰り返すだけで、クールジャパンの文化は衰退の一途をたどる。 【P17】「（１）基幹産業として国際競争力を高める」 日本では生成 AI に関する法規制が海外より非常に遅れている。また、生成 AI については国内よりも国外の方が反発が強く、日本は強く批判されている。また、現在日本では AI による学習が無許諾で可能（合法）であるため、海外の事業者は日本のコンテンツを学習し放題である。そのため、日本特有とされているアニメの作風などが海外でも AI で簡単に出力できるようになりつつあり、日本のコンテンツの価値がなくなる。なお、AI 学習はクローラーにより自動で行われることが多いが、EU では AI 法があるため、その対象外となっているケースがある。日本もこのように日本のコンテンツ、文化を守る体制（法）が早急に必要である。 【P29】「（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める」 「一律に排除されるべきものではなく」とあるが、現在の生成 AI は海賊版にあたると考える。なぜなら、（出力物ではなく）データセットそのものは著作者の許諾なしに無断で取り込んだ著作物であるから。更に、生成 AI とは機械は自ら考えて「新しいものを創造」しているのではなく、既存の作品、データセットの中から切り貼りをして「合成」しているだけである。いわゆる人間の学習と同様に考えるのは間違い。まずこの海賊版問題を解決しないことには、構造改革のスタートにすら立てない。 「クリエイティブな活動に貢献」とあるが、現在の生成 AI 使用者は主に自ら創作活動を行わない、クリエイターではない人達である。主な活用方法としては、ポルノ画像などの性的搾取や、AI 出力物そのものの販売である。AI 出力物そのものの販売は、先に述べたように、海賊版データセットを切り貼りした合成物であり、クリエイティブな活動ではない。反対に、本当にクリエイティブな活動をしている人は自らの著作物を守るための保護作業や、素材利用時に生成 AI 出力物が含まれていないかの確認作業など、余計な労力が増えており、多大な負担がかかっている。生成 AI は、クリエイティブな活動を阻害するものである。「権利保護とのバランスを踏まえつつ生成 AI の利活用が推進されるよう」とあるが、生成 AI の利活用によって発展するのはクリエイターたちではなく、AI 事業者他 IT 事業者である。つまり、クリエイターの活動を阻害、著作物を一方的に搾取する個人や団体のみ得をするアンバランスな構図となる。「その恩恵を最大化できるように、利用者を含めたすべての AI の関係者が協力して、責任ある形で AI の利用が促進されることが重要である」とあるが、一番の関係者である搾取されるクリエイターの観点が抜けている。デジタル化を進めるといっているが、学習されたくないクリエイターたちを完全に無視している。

【個人からの意見】

	【P33】1行目 「生成 AI や関連する技術・仕組みの概要、クリエイター等の権利者が自らの著作物等について、どのような形で利用されたい、あるいは利用されたくないと考えているのか、といった点に関する共通理解の醸成に向けて、関係当事者間における適切なコミュニケーションを図る。」とあるが、一番の関係当事者であるクリエイターの意見は完全に無視されている。適切なコミュニケーションなど図られていない。たくさんのクリエイターが利用されたくないと発言しているにも関わらず、民間団体や個人にも利用され続けている。実際にイラストレーターが自らの作品を無断で使用されたことを訴訟した事例もある。この項目は＜民間＞の項目だが、民間や個人のモラル依存とするには限界があり、早急な法による「罰則を伴う規制」が必要。 【P47】「（4）イノベーション、人材育成を強化する」 「国際水準ベースで外貨を獲得するため、（中略）ブロックチェーン／Web３、NFT、AI、メタバース、VR など新たな技術を活用した取組を推進する。」とあるが、日本では生成 AI に関する法規制が海外より非常に遅れている。また、生成 AI については国内よりも国外の方が反発が強く、日本は強く批判されている。また、現在日本では AI による学習が無許諾で可能（合法）であるため、海外の事業者は日本のコンテンツを学習し放題である。そのため、日本特有とされているアニメの作風などが海外でも AI で簡単に出力できるようになりつつあり、日本のコンテンツの価値がなくなり、外貨が獲得できなくなる。なお、AI 学習はクローラーにより自動で行われることが多いが、EU では AI 法があるため、その対象外となっているケースがある。日本もこのように日本のコンテンツ、文化を守る体制（法）が早急に必要である。
31	本意見は、生成 AI に対する内容になる。個別の部分に対する意見に触れる前に、生成 AI の抱える問題点を列挙、整理しておく。 個別事例へのコメントはここで論じた内容を根拠に指摘するため、その根拠等はここを参照していただきたい。（意見については、＜＜案に対する意見＞＞＞というセクションで区切っているので文字検索等で飛んでいただけると簡単に読めるようになります） （1）生成 AI について 生成 AI と俗称されている、GAN（敵対的生成ネットワーク）を主に利用したサービスや「AI」と呼称するものが最近流行している。この技術は「AI」と名付けられ、便宜上「学習する」という表現を用いられ、現在は生成するものに誤情報が含まれていたり、品質が低かったとしても、今後改善していき、「人間と同等の創造性を持ったツールになる」とか「人間の代わりに仕事を行なってお金を稼ぐことが可能かもしれない」といった「誤解」をしている、あるいはそのような誤解を煽る人が多数存在しており、生成 AI を未だ利用の推進をしようと戦略を国は立てているように見受けられる。だがこれは完全な誤りであり、ごくわずかな例外を除いて「懲役刑を含んだ全面禁止」を早急に行い、その後段階的に規制緩和を進めていくべき、「危険かつ存在するべきではない」技術である。この序文ではそのことについて説明する。 （1－1）生成 AI という名称は不適切であり、「学習データ出力型ニューラルネットワーク」等と呼称すべき 生成 AI と俗称されているものは、厳密には「学習したデータと同形式のデータを出力するニューラルネットワークおよびディープニューラルネットワーク」のことである。これは「AI（人工知能）」と便宜的に命名されているが、広義の「強い人工知能（人間と同等の知性を有する人工知能）」ではなく、狭義の「弱い人工知能（特定のタスクのみに限定し、人間同等以上の能力を発揮するプログラム）」であることを利用し、「わかりやすさを付与し、マーケティングを推進するため」の戦略として便宜上呼称されているに過ぎない。正しく命名するならば、「生成型ニューラルネットワーク」や

【個人からの意見】

	「学習データ出力型ディープニューラルネットワーク（以下学習データ出力型 DNN)」等命名されるべきものである。これは、これは次の箇条書きで説明されるデータ関係にあるための名称である。 学習データ出力型 DNN のデータ関係 画像出力タイプの学習データ出力型 DNN が「学習」に利用するデータ ・「学習データ」＝画像データ／「教師データ」＝その画像の説明としてつけるプロンプト ネットワーク利用時のデータの入出力関係 ・入力：欲しい画像の説明プロンプト（＝教師データと同型）／出力：プロンプトに対し望ましい確率が最も高い画像（＝学習データと同型） これは次の箇条書きで記載する生成型ではない Yolo 等に代表される物体検出型の DNN でのデータ関係と対照的であり、別物と考えられる。 非生成型ニューラルネットワークのデータ関係 物体検出型のネットワークが「学習」に利用するデータ ・「学習データ」＝画像データ／「教師データ」＝その画像中から探したい物体を四角で囲んだ時の四角形の座標及び分類クラス名か番号 ネットワーク利用時のデータ入出力関係 ・入力：物体を探させたい画像データ（＝学習データと同型）／出力：発見できた物体を囲った四角形の座標及び分類クラス名か番号（＝教師データと同型） （１ー2)学習データ出力型 DNN の功績がネットワーク作成者にはなく学習データ提供者にあることについて （１－１）では非学習データ出力型 DNN との比較で、学習データ出力型 DNN は学習データと同型のデータを出力するタイプのニューラルネットワークであることについて述べた。一方で学習データと「同型のデータ」を出力していても、「学習データの権利」をネットワーク作成者が保持していたり、出力するデータに「学習データ」の影響が少ない場合は、ネットワーク作成者はそのネットワークから得られる利益を受け取る権利があると言えるかもしれない。しかし、「学習」の仕組みを考えれば、学習データの影響はその出力物の品質のほとんどを占めている。 （１－２－１）学習データ出力型 DNN が出力物の品質のほとんどを「学習データ」に依存する理由と事例 これは非学習データ出力 DNN の出力するデータが「教師データの指定」で決定され、その分析性能が「学習データが実環境の多様性に対して持つ多様性の充足具合（データ量で近似される)」に依存していることを考えればこの関係は逆転する。すなわち、出力するデータの形は「学習データで取り込んだコンテンツ等のデータ」で決定され、その「出力データの操作可能性」が教師データとして与えるプロンプトに依存する。この特性は大量に確認されており、LoRA と呼ばれる特定のイラストレーターの画風に合わせた画像を出力するタイプの AI ではこの特性を「悪用」し「過学習」をさせて学習データに極めて近しい出力を行うものがあることや、LoRA などイラストレーターのサインが復元されたり、特定の画像と一致する線が出現するなどの事例からも帰納的にも確かだと考えられる。これは「学習」と呼称されている行為は、「ネットワークの出力結果が所望するタスク（学習元のデータと生成したデータを分析担当の AI が分類不可能で偽造できたか）の充足度合い」を評価関数とした数値最適化問題を計算して導いているに過ぎないことからも説明できる。 （１ー２－２）「学習」の正体が数値最適化問題であれば、なぜ「学習データ」が出力物に依存する理由と説明できるのか この数値計算過程において、幾つもの制約条件を追加するのだが、その中に「ネットワークパラメータの複雑さの抑制」として、パラメータの絶対値

【個人からの意見】

	（ノルムと呼ばれる）を最小化する（パラメータが複雑になれば0以外の値になり、ノルムが増加するため、ノルムを減らすことによってネットワークの複雑性を抑制可能)、というものがある。このパラメータ最小化を行うことでこの最適化計算は安定しやすいが、ネットワークが持つ表現力は制限されてしまう。出力物の表現力が少ない状態ではネットワーク最適化計算において、下記パターンのうち「学習データの模倣」が起きる 学習データ出力型 DNN のネットワーク最適化計算で起きるシナリオ ・学習データの模倣 ステップ１：検査側ネットワークの学習データを「総当たり」で探索しそれを模倣したデータをネットワーク上に再現する ステップ２：模倣した検査側ネットワークの学習データをデジタルデータとしてミックスし、プロンプトに合わせた出力を行うように進展 このシナリオでの DNN が受ける数値最適化計算でのメリット メリット１：学習データを再現するため、検査側ネットワークは「分類することが原理的に不可能」となるため、突破率が高い メリット２：学習データと同型のデータを分解し、再構築するためネットワークのプログラムの設計が簡単でネットワーク作成者の負荷小 このシナリオでの DNN が受ける数値最適化計算でのデメリット デメリット１：生成できるデータは検査側ネットワークの学習データに依存し、「創造性」を持ったデータを出力することが原理上不可能 ・学習データの作成プロセスに分解したデータ作成プロセスの獲得 ステップ１：偽造側ネットワークの仕組みを人間やデータが生成される仕組みに合わせてデータを作成するようにネットワークを構築する （例えばイラスト画像作成タイプの場合は、A：線画レイヤを作成する／B：ベースカラーレイヤを作成する etc という層を作成する） ステップ２：偽造側ネットワークの各出力層のパラメータを調整し、検査側のネットワークを偽装できるまで計算を実施する このシナリオで DNN が受ける数値最適化計算でのメリット ・存在しない このシナリオで DNN が受ける数値最適化計算でのデメリット ・デメリット１：ネットワークを作成するための事前準備（出力層のプログラミングなど）が困難でネットワーク作成者の負荷が膨大 ・デメリット２：学習データを再現するとは限らないため、検査側ネットワークの検査を突破することができず、適切に作成できない ・デメリット３：仮に数値計算に成功し、検査ネットワークを偽装することに成功したとしても、「検査ネットワークを偽装できた」以上、学習データを模倣するようなパラメータ調整を発見した可能性を捨てきれず、この方法を持っても学習データの模倣である可能性が排除できない このような特性があるため、学習データ出力型 DNN はその功績は「ネットワーク作成者」にはなく、「学習データ作成者」にそのすべてが存在するといって良い。 （１－３）ネットワーク作成者が「学習データ」の権利を有していないことについて 上述の内容があったとしても、「学習データ」の権利を「ネットワーク作成者」が有している場合は学習データ出力型 DNN であっても「ネットワーク作成者」がその性能に対する功績を有することになり、その利用についての利益を受ける理由となると考えられる。しかし、現状はそのようなことはなく、ネットワーク作成者は「学習データの作成者」ではない。これは著作権法 30 条の４などでも詳しいが、ネットワーク上のデータを収集（クロ

【個人からの意見】

	ーリング）しそのデータを利用して学習データ出力型 DNN を作成している事業者がほとんどか、X（旧 Twitter）などでは、書き込んだコンテンツなどは利用者が X 社が提供する学習データ出力型 DNN に対するデータ学習利用を「利用規約に抱き合わせ」することにより、半強制的に利用権を徴収しているような状態であり、現状そのような事例はほぼ確認できない。これは学習データ出力型 DNN は「コンテンツを汎用的に出力しようとすると。有価性のある高品質なデータを学習データに必要とする」ということからも容易に説明ができる。（１－２－２）でも説明したように、学習データ出力型 DNN は現状の人類の技術力では、は学習データを模倣した出力をするデータ模倣機として振る舞うことしかできない。そのため、コンテンツを提供するためには実際に人の手がかかった「コンテンツ」を学習する以外に方法がないことが原因である。 （１－４）学習データ出力型 DNN に対するまとめ 上記（１－３）までの内容は下記のように総括できる。このような仕組みを持ったものが一体どのような利益をもたらすが、次章で分析する あ：「生成 AI」とは学習データ出力型ディープニューラルネットワークの別称であり、「学習」は数値最適化計算で人間の学習とは別物 い：学習データ出力型 DNN は「学習データ模倣機」に過ぎず、新たなコンテンツの生成などには利用できない。 う：学習データ出力型 DNN は非学習データ出力型 DNN と異なり、「ネットワーク作成者」は功績がなく、「学習データ」提供者にのみ功績がある （２）学習データ出力型 DNN（生成 AI）が社会にもたらす可能性について 前章では学習データ出力型 DNN（生成 AI）の総論としての分析を行なった。学習データ出力型 DNN は大きな問題を抱え、その提供者たる「ネットワーク作成者」に一切の功績がなく、一方で無関係とされる「学習データ提供者」が全ての功績になっている、ということを説明した。そういった状態でも、利用する価値のある技術であれば、規制をせずに利用推進を図る政策を実施していくことも重要であろう。しかし、学習データ出力型 DNN は極少数の領域でしか社会に有用な効果を発揮できないばかりか、甚大な悪影響ばかりを与える、存在するべきではない技術である。そのことを説明するために、学習データ出力型 DNN を DNN の定義から外れ「出力するデータ」で区分した「データ仮造エンジン」としての性質に分類して説明していく。 （２－１）「データ仮造エンジン」としての区分の必要性について まず、データ仮造エンジンというものの定義を「自動または半自動で何らかのデータを仮想的に製造する電子計算上のプログラムまたは機械装置」と定義する。これはランダムで色を出力するプログラムから画像生成型の学習データ出力型 DNN、ランダムな周波数の音を生成する機械装置（ホワイトノイズを拾い、それを拡大するなど）や人間が文章を読み上げる音声生成型の学習データ出力型 DNN など多様なものが含まれる。一方で写真を作成するカメラやマイクなどの記録装置や、イラスト描画ソフトや作曲ソフトなどの実際に創作を行うプログラムは含まれない。このように区分けした上で、出力するデータの特性と利用目的などで詳細に区分することで、人間社会に対する利益を説明できるのである。 （２－２）データ仮造エンジン」の区分 「データ仮造エンジン」を次の４種類の分類に分類し、次章で各区分ごとの社会への利益と不利益を分析していく イ：コンテンツ生成型データ仮造エンジン データとして「コンテンツ」を出力するための「データ仮造エンジン」 ロ：意図思想及び意思表示物生成型データ仮造エンジン データとして「意図思想及び意思表示物」を出力するための「データ仮造エンジン」 ハ：科学的知見及び技術的的知見生成型データ仮造エンジン

【個人からの意見】

	データとして「科学的知見」及び「技術的的知見」を出力するための「データ仮造エンジン」 ニ：単純データ生成型データ仮造エンジン 上記以外の雑多のデータを生成するための「データ仮造エンジン」 （２－３）区分ごとの利益不利益分析 （２－３－１）イ：コンテンツ生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、イラスト出力型、音声出力型、動画出力型、写真画像出力型、音楽出力型、小説出力型、などが含まれる。この区分でははで検討されるのはコンテンツ市場での利用である。資料等の賑やかしなど本来コンテンツ作成能力や外注が必要だったが、主たる目的ではないため、コストを削減したい分野での需要は別に含めるべきではないか、という指摘があるかもしれないが、２点の理由によってコンテンツ市場で対価を支払って購入すべきものであると反論する。１点目の理由は現状の有効なコンテンツ仮造形エンジンは学習データ出力型 DNN のみしかなくその功績はコンテンツ市場の供給者であるクリエイターにしか存在しないため、そのクリエイターへの還元なくデータ仮造エンジンでコンテンツを生成して利用するのは不当な搾取であること、２点目はこの章で議論する内容によってコンテンツ生成を学習データ出力型 DNN（生成 AI）を含めたデータ仮造エンジンに行わせることは不利益しか存在しない、ということになる。一方で個人的な利用、というものに関しては学習データ出力型 DNN が勃興する前から飽和気味であり、こちらも存在しないというほかない。そのため、コンテンツ市場への供給、という観点でのみ分析する。この分野で利用するには現状では２点、将来にわたっても１点問題が存在するため、利用することは人類に対して不利益をもたらす。 まず１点目、現在のみ存在する問題点だが、このデータ仮造エンジンは現状学習データ出力型 DNN 以外存在していないが、１章で前述の通り、学習データの模倣機である学習データ出力型 DNN(生成 AI）が出力したものはコンテンツ市場で利用するために必須である「新規性の担保」が不可能である。新規性の担保とは、提供したコンテンツが「他のコンテンツを侵害したものではないオリジナルである」という保証であり、これを実行可能は学習データ出力型 DNN は現状存在しない（侵害性の提示を表示する生成 AI サービスが一点開始しているが、出力に失敗したなどの処理を行わず、注意文の提示に留めるなど規制としては弱く、システムによる指摘漏れの可能性を考慮するとそのサービスですら達成できないことである)。 ２点目はデータ仮造エンジンは一般に個数を増やすことで人間を凌駕する速度、量のデータを生成することが可能であるが利用者が独自の強みを持つことができない、というデメリットがある。これはシステムごとの独自性程度は獲得することができても、サービス利用者側が独自の強みを獲得することができないということである。これは、特注対応等を行うことができれば対策可能だが、サービス提供者のサービス維持コストは現状膨大であることから予想しても、サービスの特注対応は実施ないことが予想される。そうなった場合、利用者としてできることは大量に生成し、薄利多売を行うことが予想される。もし薄利多売を行う利用者が少なくとも参加のハードルは低くなることで、多数の利用者が発生し大量のデータがコンテンツ市場に溢れかえることが予想される。一方で誰でも簡単にデータを生成できることから、「コンテンツに対する需要は消滅」し、コンテンツを生成しても購買する需要が存在せず、「コンテンツは自分で生成するもの」という社会になってしまう。これは極少数の「コンテンツ生成型データ仮造エンジン事業者」にコンテンツ需要の全てが独占または寡占されることに繋がり、社会に不利益となる。また、１コンテンツあたりの単価も「複数人間相手に提示または提供し、大きな売り上げが予想される」ことから数十万円単位のものであったものが「自身でしか利用しない、金銭にもならないもの」となるため数百～千数百円程度がデータ仮造サービス拠出できる限度となり、単価あたりも激減することが予想できる。また、現在の法整備状況や技術状況での特殊な事例ではあるが、画像生成 AI などのコンテンツ生成型学習データ出力型 DNN は「ローカルモデル」と呼ばれるものがインターネッ

【個人からの意見】

	ト上で配布されており、誰でも GPU 等を持つだけでコンテンツの生成が可能な状態となってしまっている。これではモデルが同一であるためコンテンツの多様性が少ないものの、コンテンツ生成を「サービスを利用せずに自前で」行うことが可能であるため、先述した数百円程度のコンテンツ市場への供給される単価すら消滅する。自身のローカルモデルでコンテンツを生成する時代が来れば、１２兆円規模と言われるコンテンツ産業の市場が丸ごと消滅する事態が発生する。これは個人でコンテンツを作成できる自由と比較しても許容できる被害ではない。 上記をまとめると、コンテンツ分野へのデータ仮造エンジンの適用は全面的に禁止にするべきであり、少なくとも学習データ出力型 DNN（生成 AI）のコンテンツ分野への適用は懲役刑を含めた厳罰を規定した法整備が必要である。また、（２－３－２）でも触れるように、詐欺や誤情報の拡散にも利用できるため、どちらにせよ懲役刑を含めた厳罰を規定した法整備が必要である。 （２－３－２）ロ：意図思想及び意思表示物生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、コンテンツ生成型データ仮造形エンジンと、ビジネス文書作成、論文生成、意思表示物（文章、音声、画像など）の作成代行が含まれる。この分野では需要ではなく、問題点があまりにも過大であり、許容できないことを説明する。 この分野での利用では人間の意図を説明したり、思想を説明したり、意思表示に使う文章、音声、画像、動画などを作成することに利用される。この分野での利用をする場合「人間の意図と見紛う精度」の意図を表明した文章などが生成可能になることになる。これは単独の文章でも悪用された場合、次の様々なケースが想定可能である。例を列挙する。科学的技術を含んだ高度な論文を偽造することが誰でも可能になり、反ワクチンなどに代表されるデマを補強するための偽造された論文が大量に出回る。または、動画生成と音声生成を利用して「首相が宣戦布告を宣言する動画」が作成され、翻訳文付きでインターネット上に流布される。または遺書を偽造して不当に遺産相続などを行う。これらにとどまらず様々な誤情報や詐欺に利用されることが簡単に予想がされこの分野での利用は許容できない。さらに、プロンプトに対し「もっともらしい確率を計算してそれに従ったデータを出力する」学習データ出力型 DNN（生成 AI）では「適切に人間の意図を反映したコンテンツを生成」することが不可能である。現状では、この分野での利用はの適用は懲役刑を含めた厳罰を規定した法整備が必要である。 （２－３－３）ハ：科学的知見及び技術的知見生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、タンパク質の合成方法提案や、製薬の合成方法提案、制御用パラメータの自動生成が含まれる。この分野での利用は免許制などを作り、厳重に注意して運用していく必要がある。この分野でのデータ仮造エンジンはデータの適切さを保証する必要はなく、「無作為に探索」する状態から「エンジンが提案した候補」を試すことでこれらの知見の発見を早める効能がある。これは非常に大きな効能である反面、「追加実験による反証」を実施せずに論文発表等をされた場合、反証されずに論文として採用されてしまった場合は、大きな問題となる。一方で論文発表などで反証済みかどうかなどは検証可能であるため、「データ仮造エンジンを利用した旨を論文等に明記する義務」と「科学的知見及び技術的知見生成型データ仮造エンジンの利用者免許制度を施行し、その免許番号を論文に明記する義務」等を制定し、それらに違反した場合は懲役刑などの厳罰を規定した法整備を行い運用していくことでバランスが取れると考えられる。 （２－３－４）ニ：単純データ生成型データ仮造エンジン このデータ仮造エンジンには、上記に含まれない単純なデータの生成が含まれる。この分野は害のある誤情報や詐欺といったものに結びつかないため、この分野の法規制は現状様子見をし、問題のある利用例が出てきたら検討を行うべきである。 （３）序文総括

【個人からの意見】

	これまで述べてきた通り、「生成 AI」に対しては早急な規制が必要であり、下記規制が必要である。 ・規制１：「データ仮造エンジン」全体に利用／所持／作成／輸入等に禁止を行う法律を作り、違反した場合に懲役刑を課す規制 ・規制２：規制１後、「データ仮造エンジン」を利用するために、免許制を導入し、免許者かつ規制３の型式指定を取得したもの以外は利用／所持／作成／輸入を行った場合は規制１同様の厳罰を課す規制 ・規制３：規制１後「データ仮造エンジン」はイ／ロ／ハの分類ごとに要件を作り、語情報拡散防止や利用者の追跡可能性の担保、データ仮造エンジンによる精製物である旨を明示する機能などの規制を盛り込み「型式指定」を行うような運用にし、型式指定を取得していないものを流通させたものは懲役及び数億円規模の罰金を課す規制 ＜＜案に対する意見＞＞ `ｐ２９「今後の生成 A の技術も踏まえ～需要性の向上を図る。」について 序文で述べた通り。生成 AI を利用したコンテンツの生成は「一律に排除されるべき」である。クリエイティブな活動ではなく、「生成されたコンテンツが何かを侵害していないか」の確認作業にのみ時間を費やすことになり、これは「存在する全てのコンテンツと比較して」行われる作業である。不可能な作業であることから、その侵害リスクを放置して利用するしか方法がない点も無視しており、全く的外れな文章で削除すべき。 Ｐ３０「また生成 AI 等の～ことが重要である」について 序文で述べた通り。生成 AI を利用したコンテンツはほぼ恩恵が存在しない。存在したとしても研究分野などのごく少数の分野のみであり、労働者の働き変えることが可能な技術ではない。「恩恵を最大化する」ためには「存在自体を許容せず、技術的に抹消する」ことが恩恵が存在しないが甚大な被害を発生させる技術に対する対処であるため、この分も完全に不適切であり、削除すべき。
32	(1) 生成 AI 出力物である表示の義務化 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力が蔓延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小します。 (2) キャラクターの保護制度 知名度のあるキャラクターについて、イメージを悪化させる表現からの保護の在り方を検討して欲しいです。許容されるパロディの範囲を類型化し、表現の自由について議論しやすいようにして欲しいです。そして、人間であれば名誉毀損となるようなキャラクターへの投資の成果を破壊するような表現、例えば、アダルト化、喫煙シーン、創作者の意図の冒●などは、民事上、刑事上の責任を負うことを明確にして欲しいです。
33	E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 (1) コンテンツの海外販売 生成 AI 出力物が人気なのかどうかの調査をしてください。 (2) 生成 AI 出力物である表示の義務化 手描きやオリジナルのものが欲しいのに、AI が蔓延していて分かりにくい、探せないという意見が多いです。クールジャパン戦略としてはオリジナ

【個人からの意見】

	ル制作が出来る日本のクリエイターの機会損失なのではと考えます。 (3) キャラクター表現の保護 キャラクターイメージを悪化させたり、著作者人格権を侵すような表現から守れるように法整備してほしいです。これをしないと悪いイメージがつき、かわいいイメージのあるキャラクターを買いたかった人が商品を購入する機会の損失ではと考えます。
34	2024 年 6 月に知的財産戦略本部より出された「新たなクールジャパン戦略」について、意見します。以下、ページ数と見出しを引用し、それぞれについて意見を述べます。著作物の、AI による無断学習を違法化することを望んでいます。 【P3】「（２）デジタル化・ＤＸ化の推進、新たな技術の活用」 「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」とあるが、現在存在している生成 AI はほぼすべてが無断で学習されたデータセットでできており、日本の法では違法ではないという解釈がされているものの、イラストや声など各方面のクリエイターからの反発が強い。国内はもちろん、海外ではさらに、批判も強く集まっており、製作スタッフ、ファン共に離れていくリスクがある。実際の事例としては、AI モデル学習利用を明文化した SNS、X から他サービスへの移住も相次いだ件が挙げられる。生成 AI を活用し効率化したいのであれば、まずは現存の生成 AI の問題を解決しなければならない。 【P13】「○ 再投資のエコシステムが形成されていない」 「多くの地域において、デジタル化・DX 化の取組が著しく遅れており、情報発信力が欠如しているとの指摘がある。」 現在、日本では生成 AI による無断学習が合法という解釈である。SNS に載せた画像や動画などがクローリングにより収集され、権利者の許諾なく生成 AI に学習されている。これを防止するため、SNS 等での情報発信に慎重になる事業者も増えており、更にデジタル発信が滞る。 【P14】「４ 人材における課題」 生成 AI の台頭で日本の新人クリエイターが育たなくなる。・彼らの主な宣伝の場である SNS では、驚異的なスピードで増産されていく生成 AI の生成物に埋もれてしまい雇用機会を失う。・amazon 等で販売をしたくても、驚異的なスピードで増産されていく生成 AI の生成物に埋もれてしまい販売機会を失う。（例：アマゾンでは生成 AI による出版件数が急激に増えたため、Kindle の個人出版制限を設けたほどである） 【P16】「（３）クリエイター等の担い手とともに成長するクールジャパン」 生成 AI により日本固有の作風は、海外でも簡単に再現可能となるため、日本のクリエイターに依頼しなくてもよくなり、クリエイターが成長しなくなる。また、生成 AI は「新しいものを創造」しているのではなく、学習したデータにないものは生成することができない。生成 AI は既存の著作物の組み換えを繰り返すのみで、クールジャパンの文化は衰退の一途をたどる。

【個人からの意見】

	【P17】「（１）基幹産業として国際競争力を高める」 日本では生成 AI に関する法規制が海外より非常に遅れている。また、生成 AI については国内よりも国外の方が反発が強く、日本は強く批判されている。また、現在日本では AI による学習が無許諾で可能（合法）であるため、海外の事業者は日本のコンテンツを学習し放題である。そのため、日本特有とされているアニメの作風などが海外でも AI で簡単に出力できるようになりつつあり、日本のコンテンツの価値がなくなる。なお、AI 学習はクローラーにより自動で行われることが多いが、EU では AI 法があるため、その対象外となっているケースがある。日本もこのように日本のコンテンツ、文化を守る体制（法）が早急に必要である。 【P29】「（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める」 「一律に排除されるべきものではなく」とあるが、現在の生成 AI は海賊版にあたると考える。なぜなら、（出力物ではなく）データセットそのものは著作者の許諾なしに無断で取り込んだ著作物であるから。更に、生成 AI とは機械は自ら考えて「新しいものを創造」しているのではなく、既存の作品、データセットの中から切り貼りをして「合成」しているだけである。いわゆる人間の学習と同様に考えるのは間違い。まずこの海賊版問題を解決しないことには、構造改革のスタートにすら立てない。 「クリエイティブな活動に貢献」とあるが、現在の生成 AI 使用者は主に自ら創作活動を行わない、クリエイターではない人達である。主な活用方法としては、ポルノ画像などの性的搾取や、AI 出力物そのものの販売である。AI 出力物そのものの販売は、先に述べたように、海賊版データセットを切り貼りした合成物であり、クリエイティブな活動ではない。反対に、本当にクリエイティブな活動をしている人は自らの著作物を守るための保護作業や、素材利用時に生成 AI 出力物が含まれていないかの確認作業など、余計な労力が増えており、多大な負担がかかっている。生成 AI は、クリエイティブな活動を阻害するものである。「権利保護とのバランスを踏まえつつ生成 AI の利活用が推進されるよう」とあるが、生成 AI の利活用によって発展するのはクリエイターたちではなく、AI 事業者他 IT 事業者である。つまり、クリエイターの活動を阻害、著作物を一方的に搾取する個人や団体のみ得をするアンバランスな構図となる。「その恩恵を最大化できるように、利用者を含めたすべての AI の関係者が協力して、責任ある形で AI の利用が促進されることが重要である」とあるが、一番の関係者である搾取されるクリエイターの観点が抜けている。デジタル化を進めるといっているが、学習されたくないクリエイターたちを完全に無視している。 【P33】１行目 「生成 AI や関連する技術・仕組みの概要、クリエイター等の権利者が自らの著作物等について、どのような形で利用されたい、あるいは利用されたくないと考えているのか、といった点に関する共通理解の醸成に向けて、関係当事者間における適切なコミュニケーションを図る。」とあるが、一番の関係当事者であるクリエイターの意見は完全に無視されている。適切なコミュニケーションなど図られていない。たくさんのクリエイターが利用されたくないと発言しているにも関わらず、民間団体や個人にも利用され続けている。現在、追加学習が可能な生成 AI モデルが配布されており、嫌がらせ目的で使用されることも多々あるため、自殺者も出ている。民間や個人のモラル依存とするには限界があり、早急な法による「罰則を伴う規制」や、「追加学習が簡単にできないようにする規制」が必要。

【個人からの意見】

	【P47】「（４）イノベーション、人材育成を強化する」 「国際水準ベースで外貨を獲得するため、（中略）ブロックチェーン／Web３、NFT、AI、メタバース、VR など新たな技術を活用した取組を推進する。」とあるが、日本では生成 AI に関する法規制が海外より非常に遅れている。また、生成 AI については国内よりも国外の方が反発が強く、日本は強く批判されている。また、現在日本では AI による学習が無許諾で可能（合法）であるため、海外の事業者は日本のコンテンツを学習し放題である。そのため、日本特有とされているアニメの作風などが海外でも AI で簡単に出力できるようになりつつあり、日本のコンテンツの価値がなくなり、外貨が獲得できなくなる。なお、AI 学習はクローラーにより自動で行われることが多いが、EU では AI 法があるため、その対象外となっているケースがある。日本もこのように日本のコンテンツ、文化を守る体制（法）が早急に必要である。
35	現段階における生成 AI の活用に反対します。資料本文内にも『生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化』等、生成 AI が活用可能であることを前提とした文章が散見されますが、これらに反対します。現段階においての生成 AI の利用において著作権侵害を排除することがほぼ不可能だからです。現状出回っている多くの生成 AI は Mitsua Likes など極一部を除き、ネット上の著作物の無断での複製によるディープラーニングと、データ元の複製の発生する生成出力が確認されています。前者は ChatGPT によるデータ利用が EU の一般データ保護規則（GDPR）に違反しているという指摘をはじめ、開発企業の著作権侵害が危険視されています。後者はアメリカの NewYorkTimes による OpenAI と Microsoft への提訴をはじめ、最近では X 社 Glok の画像生成で任天堂の有名キャラクターが除外されずに出力されるなど、有償データを含む著作権侵害出力物がフィルター除外されることなく出力されることが確認されており、これに対する対策は利用データへの不使用しかありません。多くの生成 AI は著作権侵害リスクを排除されないまま運用され、クリーンと銘打って提供されたサービスでも基盤データ内に著作権侵害リスクを有することがほとんどです。著作権侵害リスクや誤情報の修正などを踏まえるとむしろ労働環境悪化の傾向があり、また著作権侵害リスクのある生成 AI が野放図にサービス提供していることによる企業・個人の名誉棄損や粗悪データ氾濫による市場の圧迫を原因とした機会損失など損害もあり、現状クリエイションおける生成 AI は有害無益の域を出ません。これは著作物の無断利用のある生成 AI サービスを規制しない限り有害であり、支援策として基盤データも含めた全ての利用データにおいて著作権者との合意を伴わないデータの不使用・ＡＩ生成データの不使用・学習データの全開示による透明性担保・生成物への目視判別及びデジタル判別の可能なクレジット表記の義務化・利用者による追加学習の防止など著作権侵害対策になる項目を設けた規制を求めます。
36	画像ライセンス（利用許諾）証明書があるからイラストレーターさんや絵画や芸術家は沈黙しているのかと思いました。 https://www.soumu.go.jp/hiroshimaaiprocess/ 規制を求める人達が広島 AI プロセスに全くと言って良いほど触れてない事にも不可思議です。 Nightshade+Glaze であれば強力に保護され、[redacted]等の転載サイトに転載されなくなりますとも見ました。この阻害、尊敬されてるこの人達もまたテック側の人達。規制を求める人達は機械学習を知ってる世代で、今まで使って来たデジタル作画が出来なくなるとか SNS 上の嫌がらせに怯えている。嫌がらせしている方は LoRa など嫌がる人達を見てとても楽しかったろうと思います。 他の人達が専門的な事を書いていると思い省きますが、私は同人、商業誌文化的に止めに入ったのですが、既にポルノ生成や AI イラストがコンビニなどで収益化されてました。いつの時代もこうなります。エンタメと言われるものみんな色恋が絡むので犯罪が絶えません。政府が何故、ニコ動に行ったのかも首を傾げます。学習を止めて児童ポルノの注意くらいで、[redacted]の規制は必要ない理由はなんでしょうか。

【個人からの意見】

	授業にも生成 AI を取り入れるのは流石に行き過ぎで、泣く泣く諦める人と見限る人が居ると思います。医学の面接を制限してた話や派遣法改正も似てる様に思います。後は工学だと解り合えない所が多いし、ギャラリーストーカーも宙に浮いたままになりましたか。 ChatGPT で詐欺メール生成、ヘロインの 500 倍強力な合成薬物…“闇ビジネス”の恐るべき手口 https://news.yahoo.co.jp/articles/c036489179cce530cc8f45ee859a7526c4c44d33 E1、クールジャパンに関しては女性のアニメーターに話を聞いて現状を知る方が良いと思います。男性や大手企業や声優も花形なので偏る。それに男性は技術を求め、自分のやりたい様に行う。今は技術はあるので、それよりも作画崩壊やきちんと最終回を描ける現場作りが優先では。女子も憧れる要素はあると思いますが、女の子、変身シーン、下着みたいな描写も搾取と受け取る人も居ると思います。昔は深夜アニメとか分けられていた物がいつでも見られる様になってしまった。そういうものって袋とじの様な扱いでいいと思います。コスプレも場が無くなるので黙るとか海賊版も海外で売り込めない要素でもあると思います。 今、デジタルには生成 AI を取り入れるとあって、モデル崩壊もあるので、大丈夫なんだろうかと思います。災害システムや自動運転も映画もアニメもモデル崩壊にはどう対策を練っているのか。数年後の話を先に決めて止める事は難しいとは思いますが、規制した方が良い事もあると思います。
37	生成 AI を用いたアニメの作成を推進しようとされていますが、大きな問題を感じています。権利的な問題がまず第一にありますが、単純なクオリティの低さも問題です。そのような粗製乱造を行ったところで、視聴する人間の時間は限られているので、供給過多で見向きもされないのは目に見えています。アニメーターの負担軽減につながればという意見も見受けられますが、生成 AI で作成したアニメーションには破綻が多く、実際には修正に人手をとられると聞きます。これではアニメーターの労働時間は変わらず、それにもかかわらず AI が全部作った事にされて給与も下がる、というのが目に見えています。生成 AI の推進より、アニメーターの待遇向上や人材育成に力を入れるべきです。そもそも今はまだ生成 AI の破綻を修正できるアニメーターがいても、人材が育たずに、10 年後にはその修正すら行う人すらいなくなるでしょう。そうなってからでは遅いです。日本のアニメを発信したいのであれば、それを作っている人間に投資してください。

【意見の分野】 （Ｅ１）新たなクールジャパン戦略	
No.	意見
1	クールジャパン戦略は、内閣府が担っているにも関わらず、クールジャパン機構が経済産業省の傘下にあったり、観光庁が国土交通省の傘下にあったりと、戦略を立てる主体とお金を使う主体に足並みが揃っていないことによって、クールジャパン戦略が絵に描いた餅となっている。例えば、クールジャパン機構の投資先には、内閣府のクールジャパン戦略と相容れない投資先が多数含まれており、クールジャパン戦略推進のため、内閣府は投資先の選定に積極的に関与すべきだと考える。 以下はマズイ投資の例である。 1. [redacted] Facebook のスパム規制が緩かった時代に、Facebook のあらゆるグループにスパム的にメッセ

	ージを投下し、2017 年に 2,000 万を超えるフォロワーを獲得。現在では認められない方法で獲得した Facebook のフォロワーはロイヤリティが非常に低く、独自コンテンツの投稿には「いいね」が 100 以下しか付かないという惨憺たる現状である。Facebook のフォロワー2,000 万人突破から 7 年が経過した 2024 年時点でのフォロワーは 2,006 万人で 7 年前とほぼ変わらない状況である。 2. [redacted] ステマや初回お試し価格 390 円のみの定期購入と見せかけ、初回で解約するとキャンセル料 3,000 円を請求するような Evil（イービル）なマーケティングを展開。 3. [redacted] 日本製品の海外への転送サービスを提供。海外在住のユーザーに日本国内の住所（[redacted]）を提供し、そこに届いた荷物を海外ユーザーの代わりに受け取り、海外に発送するサービスであるが、外資系ゆえに日本の法律に詳しくないからか、意図的に行なっているかはさておき、様々な違法行為を行なっている。一つ目は、ユーザーへの本人確認手続きの未実施である。本来、郵便物の代理受け取りをする場合、犯罪収益移転防止法に基づき、海外のユーザーの身分証を用いた本人確認手続きが必要となる。しかし、[redacted]は、身分証を用いた本人確認をせずに、代替手段として携帯電話の番号にショートメッセージで認証番号を送ることで本人確認手続きを完了しているが、これは犯罪収益移転防止法に基づく本人確認を実施しているとは言えない。[redacted]は、国内の競合サービスとは異なり、身分証を用いた本人確認を実施しないことで、世界中のユーザーを惹きつけており、その中には犯罪収益移転防止法において「疑わしい取引」と規定される行為を行うユーザーも一定数紛れ込んでいる。「[redacted]」と検索すると、[redacted]の倉庫の住所宛に荷物を発送し、カードの不正利用で商品とお金（売上）の両方を奪われた方々の悲痛な報告や、配送先住所が「[redacted]」だった場合は注文をキャンセルしますと宣言するショップのお知らせなどが多数見つかる。二つ目は税関への虚偽申告である。[redacted]は、自社倉庫に届く荷物を検品することもなく、単に右から左に流すだけである。つまり、海外に発送する商品がどういった商品なのかも一切確認せず、税関への申告内容（品目・個数・金額）なども海外のユーザー任せで、ユーザーが入力した通りに税関に申告するのである。そのため、海外への発送が禁止されている禁制品・危険品などが別品目で輸出されることもあれば、輸入時の関税や VAT（消費税）の支払いを逃れるために 100 万円もする商品が 500 円だと申告されることもある。日本のメーカーから 100 万円の商品を直接購入すると輸入時に数十万円の税金がかかるが、[redacted]に荷物の転送をしてもらえば輸入時に 1 円も税金がかからないため [redacted] を利用するというおかしな状況が生じている。もちろん、これらの行為は関税法違反で歴とした犯罪である。つまり、[redacted]は意図的かどうかはさておき、数々の違法行為に手を染めることで競合優位性を築いているのであり、そこに 10 億円という多額の税金が投じられることで歪んだ優位性が固定化され、真面目に事業を行なっている海外への直接販売を目論むメーカーや越境 E コマース事業者が苦しんでいるのである。クールジャパン機構のこれらの投資は、国民の大事な税金の無駄遣いで本当に愚かだと思うので、投資をする前に投資検討先を含めた 10 社ほどをピックアップし、同業他社にアンケート調査をするなどして、「本当の」評判を確認するようにして欲しい。 例えば、観光庁の訪日客向け消費税免税制度は、本来日本好きなインバウンドを増やすための戦略であったはずだが、制度設計がザルであったことにより、制度を悪用する人が多数生まれ、多額の国税を流出させるとともに、日本国内の真面目なメーカーや越境 E コマース事業者が公平な競争を阻害されているのが現状である。朝日新聞によると、2022 年度に 1 億円以上の免税品を購入した訪日客（を装った人々）は 374 人、合計購入額は 1,704 億円に上り、1 人平均 4.5 億円となるが、税関が航空会社と連携して 1 億円以上の購入者の内 57 人に検査を実施したところ、免税品の持ち出しが確認できたのは 1 人しかいなかった。1 億円未満であっても、国内転売目的や免税品を自国にハンドキャリーで持ち帰り自国の税関に申告せずに脱税をする目的で購入する訪日客（を装った人々）も相当数いるであろうから、本来の意味の訪日客が個人消費目的で購入する免税品の購入額は全体の半分以

【個人からの意見】

	下だと考えられる。1 回の旅行で個人消費目的で 100 万円以上の商品を購入することなどほとんど考えられないので、リファンド方式に変更後は還付する消費税の上限を 10 万円までにするなどしても特段の問題は生じないと考える。これにより、インバウンドの免税品の購入額は大幅に減るであろうが、これまでが転売目的での購入ばかりで、国民の大事な税金が流出し続けていたのであるから仕方ないと思う。
2	クールジャパン戦略は、内閣府が担っているにも関わらず、クールジャパン機構が経済産業省の傘下にあったり、観光庁が国土交通省の傘下にあったりと、戦略を立てる主体とお金を使う主体に足並みが揃っていないことによって、クールジャパン戦略が絵に描いた餅となっている。クールジャパン機構による数々の投資の失敗や、観光庁による訪日客向け消費税免税制度の失敗を見れば、やはり政府が日本国民の大事な血税を投じて何か新しい取り組みを始めるのは良くないと思う。それよりも、クリエイター、コンテンツの流通に関わる人たち、世界中のファンがやる気を無くさないよう、悪質な事業者の取り締まりを徹底的にする方向に尽力してほしい。 1. 中国やベトナムにおける海賊版サイトの取り締まり 中国やベトナムでは、政権転覆を企てる民主化勢力への警戒から共産党政権による検閲が行われており、インターネット利用者の情報はほとんど把握していると思われる。そのため、海賊版サイトの運営者情報も把握していると考えられる。そのため、積極的に外国政府に働きかけ、海賊版サイトの閉鎖に努めるべき。 2. 模倣品の流通阻止 中国発の格安サイト「SHEIN」、「Temu」、「AliExpress」などでは、日本を含む世界中のブランドの模倣品が大量に販売されている。これらが日本国内に流通するのを阻止しなければならない。日本向けに発送される荷物については、日本に向けて発送する際に日本の税関に電子データを送信することを義務付け、模倣品を複数回日本に発送してきた事業者や個人、模倣品を国内で販売している事業者や個人が輸出者あるいは輸入者にいた場合はシステムで自動的に検知し、輸入差し止めをしたり、没収したり、罰金を課したりする体制を構築すべき。日本で稼いだお金を原資に世界中に模倣品をばら撒くようなことがあってはならない。 3. 生成 AI による粗悪なコンテンツの流通阻止 昨今、生成 AI により、コンテンツ制作のコストがぐっと下がり、X（旧 Twitter）などでは粗悪なコンテンツが大量に流通している。特にアダルト系などは、インプレッションが増えやすく、そういった粗悪なコンテンツが優先的に表示される傾向にあり、利用者の不満につながっている。生成 AI による粗悪なコンテンツの流通阻止を運営者に働きかけるべき。 4. 訪日客向け消費税免税制度の抜本的な改革 昨今の報道を見る限り、同制度を利用した免税購入の内、半分以上が本来免税資格がない転売目的での購入と思われる。店舗での免税はやめ、出国後に還付される形式に変更し、還付される消費税の上限を 10 万円としたり、高額な還付申請の場合は、外国の税関で輸入手続きが完了した商品についてのみ還付するなどの対策を設けるべき。

【個人からの意見】

	5. 違法な輸出業者の取り締まり 欧州では、中国発の格安サイトに批判が集まっている。具体的には、EU 域内で商品を輸入する場合、150 ユーロ（約 2 万 5 千円）以下は関税がかからないというルールがある。中国発の格安サイトは、150 ユーロを超える注文であっても、税関申告書類に 150 ユーロ以下と書いたり、出荷を分割することで、EU の税関が関税を徴収する機会を奪っている。EU 委員会の調査では、2023 年に約 20 億個の過少申告があったし、150 ユーロ以下の荷物の内、65%は過少申告されたものと見ている。日本から世界に輸出を行う企業においても、日本国内でも中国人など外国人が経営陣に入っている企業はかなりの部分過少申告や虚偽申告をしているといっても過言ではないと思う。真面目な日本のメーカーや輸出業者が商品を輸出すると、外国で輸入関税や VAT（消費税）がかかってしまうのに、違法な輸出業者が商品を輸出すると、外国で支払う税金を減らせたり、支払いを免れることができるのである。これでは、真面目な日本のメーカーや輸出業者は不利な立場に置かれ、販売を伸ばすことができない。日本の税関は、輸入に関しては関税や消費税の徴収に関わってくるのである程度は検査をしているが、輸出については日本国内の税金の徴収に関わってこないのでほとんど検査をしておらず、ザルの状態である。こんなことでは、地下経済が潤うばかりで、クールジャパン戦略を推し進めることができない。クリエイターやコンテンツの流通に関わる人たちがやる気を無くさないように、違法な輸出業者をしっかりと取り締まり、罰金や輸出禁止措置を講じてほしい。 出典：Merkmal『欧州を震撼させる「中国発通販サイト」 ドイツではすでに約 130 万人利用も、EC サイトは“関税のがれ”にすぎないのか？』 https://merkmal-biz.jp/post/79022
3	観光庁は令和 7 年度の税制改正要望で以下のような要望を出している。 1. 消耗品の特殊包装の廃止 2. 消耗品の上限額の撤廃 3. 免税対象となる「通常生活の用に供する物品」かどうかの免税店での判断を不要に https://www.mlit.go.jp/kankocho/content/001760546.pdf 私はクールジャパン関連の事業に関わっているが、観光庁の要望はあまりにも実態を知らなすぎるおバカな要望だと思う。なぜ外国人観光客が日本に押し寄せ、免税品を購入しているのか。それは、日本製品を転売目的で購入し、日本国内で転売したり、自国にハンドキャリーで持ち帰り、自国の税関に申告せず輸入関税や VAT（消費税）を脱税するためである。通常、免税金額を超える輸入には輸入関税や VAT（消費税）が掛かってくるが、それを支払わないで済ますために日本に来て高額な免税品を購入し、ハンドキャリーで持ち帰るのである。つまり、免税販売金額の増加は何を意味するのか。それは、日本から海外への正規の輸出額の減少である。言い換えれば、訪日客への消費税免税制度は、日本から海外への輸出額の減少と引き換えに成立しているのである。もちろん、上限を設けるべきだし、転売目的での免税販売は従来通り禁止であるべきだ。なぜ非居住者が転売目的で消費税の免税措置が受けられるのか。こんなバカなことをしているのでは、クールジャパン戦略は成功しないだろう。おバカな観光庁の暴走を止めてほしい。
4	クールジャパン機構は、過去海外で百貨店事業を展開する会社に出資している。阪急阪神グループと中国寧波市で一緒にやっている寧波開発には 110

【個人からの意見】

	億円、三越伊勢丹ホールディングとマレーシアで一緒にやっている ICJ デパートメントストアには 10.7 億円を出資しており、前者は設立 10 年で年間利益はたったの 19 百万円、後者は赤字で三越伊勢丹に譲渡と大失敗に終わっている。なぜこれらが失敗したのか。それは、海外の需要を知らない人たちが的外れな日本ゴリ押しを進めたことがまず一番であるが、次にそこでしか手に入らない商品を扱えなかったということに原因がある。クールジャパン機構が関わる会社以外でも同じ商品を扱えるのであれば、クールジャパン機構が関わる会社に勝ち目はない。なぜなら、競合他社は同じ商品を遥かに安く提供できるからだ。それはなぜか。なぜなら、日本から輸出する際に、税関への申告価格を過少申告したり、申告品目を虚偽申告することで、輸入する際の関税や VAT（消費税）などの税金を減らせるからだ。これで分かったであろう。クールジャパン戦略を推し進めるために日本が何をすべきか。それは、輸出時の虚偽申告を厳しく取り締まることである。訪日旅行客への消費税の免税措置も、免税購入した人たちが自国の税関で無申告であったり、虚偽申告をしたりしているのであれば、消費税の還付を取りやめたり、制度自体をなくすべきだ。日本からの輸出時に税関に虚偽申告をしている事業者があれば、輸出の差し止め、一定期間の輸出の禁止、関税法に基づく刑事罰や罰金刑、など厳しい措置を取るべきなのである。輸入時にはある程度検査をする税関も、輸出時は自国の税金に関わらないためほぼ検査をしていない。個人レベルで虚偽申告をする人たちも数え切れないほどいるのも理由だろう。時に、日本で盗まれた高級車が港のコンテナに詰められているのが見つかることがあるが、これは本当に稀なケースで、大半は税関に検査されることもなく輸出されているのである。日本としてクールジャパン戦略を推し進め、日本から海外への輸出額を伸ばしたいのであれば、日本からの輸出時に虚偽申告をしている事業者をキチンと取り締まるべきである。税関に正確な金額で輸出申告されるようになれば、貿易統計における輸出額も実態に沿った数字となり、大きく伸ばせるだろう。[redacted]輸出時に虚偽申告をしていると考えて差し支えない。
5	政府が何も知識もないのに、オタク文化を知った顔で変なかじ取りをしないでほしい。きちんとオタクに任せてほしい。現場が好きにできるだけのお金を渡すだけにしてほしい。正直、クールジャパンと言いながら、なにもわかってないずれた政策ばかりで、これでに「AI をつかって！」とか言い出す人が一人でもいたら、心底「わかってないな」と思います。AI 技術は悪くないのですが、使い方を間違えないでほしい。アニメーションスタッフが一人でもすくなくなるからいいよね！みたいな考え方のひとがいたなら、その人にはクールジャパンに関わってほしくない。 クールジャパンに関わるならまず（特にアニメゲームなら） １：推しが存在しているのか ２：その推しにどれだけの情熱をかけてきたか ３：好きな作品を熱量をもってアピールできるのか など、本気の熱量がないひとがやってもなにも響かないし、にわかがオタクのご機嫌取りしてる、と鼻で笑われるだけです。オタクをさんざん馬鹿にしてくせに、オタク文化がクールジャパン、とか言い出すあたりもう失笑ものなのですが、のっかるならきちんとわかる人が担当してください。せめて今年のアニメ 5 作品以上視聴してる人じゃないと、やる意味も関わる価値もないです。
6	日本が芸術、コンテンツ産業での成長を目指すなら、まずは生成 AI の規制が必須です。資料にあるように日本のコンテンツ産業は好調です。その根源である知的財産を生成 AI に奪われるのは愚かです。ましてやそこに補助金を出すなど泥棒に金をばらまいているのと同じです。アーティストにとってネットに上げているデータはプロモーション兼商品そのもの。ネット上のデータを無許可で使うのは無料だからと言って公衆トイレでトイレッ

【個人からの意見】

	トペーパー盗んで売っているのと同じ。善意のサービスへのフリーライドであり放置すれば不便になるだけです。芸術及びそれを利用したコンテンツ産業の価値というのは作品が発信するメッセージにあります。CM ならば良いイメージを持たせるのが目的です。生成 AI が無断学習を続けるならそれを使った作品は「人の物を盗みます」というメッセージになります。マイナスの付加価値です。万が一良い作品が出来たとしてもそれを無断学習しすぐに陳腐化します。労力と電力の浪費にしかなりません。生成 AI に勝ち筋など最初からありません。無断学習の禁止と生成物の表記義務は最低限のルールです。 支援の透明性、公平性を高める事も必須です。今までのクールジャパン戦略で吉本興業に多数、多額の補助金が渡り不公平感は否めないです。生成 AI も [redacted] の名前がある。推進と規制と補助金受け取る人間が同じではやりたい放題。役に立たない古臭い玩具でも持ち上げられます。
7	アニメ、イラスト、漫画、音楽、映画などのサブカルコンテンツは海外からの人気と支持が多く、昨今の日本の産業を支えていますが、生成 AI を使用したビジネス産業がどの業界でも導入され加速的に普及している一方で問題視される事案が多く見受けられます。日に日に海外と日本とで新しい生成 AI 関連のソフトやアプリが開発されつつありますが、日本は海外より生成 AI の規制と罰則など法設備がされていないのが現状であり、一向に改善と法設備の進行が停滞したままで著作権侵害と人権侵害に当たる問題が起きています。 例を挙げますと ・[redacted] という海賊版サイトでは訓練用のデータセットのほとんどが日本の漫画を無許可で AI に学習されています。 ・「イラストレーターの画風」「声優の声」「俳優やモデルの容姿」など名前を指定でき、その個性を再現ができる AI 生成物の出力が可能な AI モデル（LoRA など）は作成と配布が誰でも利用可能である個人レベルで行われています。クリエイターの個性と特徴が無断使用・コピー・拡散される。（中にはアダルト用途での利用率が高く、フリマサイトの販売であったり、特定個人への嫌がらせとして性的なディープフェイクを送る被害もあります。） LoRA などの追加学習が出来る AI モデルの使用は日本圏ではなく海外でも同様に使用されています。 他国では生成 AI＝搾取という風潮があり、生成物を使用した作品は大変嫌われておりますし、その状況下で海外に向けて生成 AI を用いたクールジャパン戦略では逆に日本企業やクリエイターのイメージと信用を損なう可能性が高いと思われます。また海外では AI に関する法制化がされており、AI 産業は低迷と破産している情報も目にします。法規制化がなされていない日本ではクールジャパン戦略に AI 産業と技術を推進していく性急と必要性があるのが充分に議論と検討を重ねていくべきなのではないでしょうか。
8	「デザイン・アート機能を強化する」の部分について 少し話がずれているかもしれませんが、ひとつの意見として参考にしてください。小さな活動として画家をやっておりますが、日本全体のアート業界の雰囲気として、アートそのものが国民にあまり身近なものになっておらず、楽しみ方がわからないと言われたり、そもそも発表できる場が限られていたりと、日本人のアート活動がやりにくいと感じています。それ故に、成功したければ海外に行った方が早いという方までおり、日本からアーティストが流れ出てしまう原因にもなっていると思われます。海外はもっと身近に発表・鑑賞できる場所や仕組みがあり、その上で発展できる価値観が育っていると思われます。

【個人からの意見】

	ただ、細かいところで見ていくとその問題も地域差があり、ギャラリーやイベント事業が盛んな地域、市でアート文化を盛り上げている所もたくさんあります。そういった土地では、文化的なイベントや連携が行われており、とても活動しやすく感じる事が多々あります。ですが地域差があるという事は、その取り組みが無い地域では文化の発展が難しく、個人の活動が厳しくなっている現状もあります。地域差をなくすというのは現実的ではないと感じますが、せめて各地方の主要都市や観光地ではもう少し、アート文化への補助をして下さると助かります。 もし可能なら、国際的なアート文化を前面に打ち出すと同時に、国全体で日本人アートをピックアップしたイベントを支援するなどの政策も考えて頂きたいです。常に「アート＝外国の方がつよい、財産のひとつ」という先入観を強いられているため、日本ではなじみのない文化という拍車をかけてしまっていると感じています。 特に観光地でアート発表をしていくと、日本人も外国人も、両方楽しんで下さるメリットを感じております。特に、外国人には有名でなくとも応援して下さったり、感動して下さる方も多くおり、必ずしも有名でなくてはならない理由はないと感じました。ただ現状は観光地でもそういった事ができる場はまだまだ限られていたりするので、どこでもというわけにはいきませんが、さまざまな観光地でアート文化の発信地ができたら良いとも思っています。画家のひとりの一意見として、ご参考までによろしくお願いいたします。
9	コンテンツの海外販売 日本発のコンテンツの海外市場規模を 2033 年までに 20 兆円とするとの目標を設定することに賛成します。そのための施策として、どのようなコンテンツが人気であるかの情報収集と統計処理に取り組んで欲しいです。生成 AI 出力物が人気なのかどうかの調査も必要です。日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、20 兆円どころではなくなります。知名度のあるキャラクターについて、イメージを悪化させる表現からの保護の在り方を検討して欲しいです。許容されるパロディの範囲を類型化し、表現の自由について議論しやすいようにして欲しいです。そして、人間であれば名誉毀損となるようなキャラクターへの投資の成果を破壊するような表現、例えば、アダルト化、喫煙シーン、創作者の意図の冒●などは、民事上、刑事上の責任を負うことを明確にして欲しいです。
10	キャラクターのイメージそ悪化させる表現からの保護のあり方について検討して欲しいです。人間であれば名誉毀損となるようなキャラクターへの投資の成果を破壊するような表現、例えば、アダルトコンテンツ化、喫煙シーン、薬物利用、拳銃を持たせる、創作者の意図の冒涜などは、民事上、刑事上の責任を負うことを明確にして欲しいです。
11	インバウンドについて、資料にもありますが観光地の集中やオーバーツーリズムが問題となっており、全国津々浦々に観光客を分散させる必要があると感じます。ただ現状では東京では公共空間よりも商業開発が優先され地方は過疎化やインフラの弱体化が進み、風景はチェーン店やタワーマンションに置き換わり個性が失われています。もちろん能登震災の被害を見ても古くからの情緒あふれる街並み悲劇を生む事もあり、更新していく事は避けられませんし、多くの都市を観光都市のように作り変える余力は今の日本にはないと思います。ですが、クールジャパンの面からも縦割りを乗り越えて、歴史紡ぐ日本の魅力を再発見できる体験を生む・世代を繋げる都市計画を提唱する必要があるように思えます。
12	生成 AI が登場したことにより、生成 AI を利用した疑似創作行為に及ぶ人が増加しました。それに伴い、これまで創作活動を行ってきた人（以下、クリエイター）がコンテンツを公開していたプラットフォームにおいて、生成 AI 出力物を投稿・公開する新規参入者も増加しました。生成 AI は短期的に高速で大量の作品を制作することが可能であるため、プラットフォーム側の投稿作品の確認業務が圧迫されたり、プラットフォームを経由したクリ

【個人からの意見】

	エイターと消費者の商行為の妨げとなっている事例があります。 以下、ピクシブ株式会社 リリース文書『AI 生成作品に対する、BOOTH における今後の対応とお願い　２０２３年５月１６日』より引用 BOOTH は多様な創作物と出会えるマーケットでありたいと思っています。 しかし短期間に大量の画像を生成できる AI 技術の普及と、それを利用する一部ユーザーによる過剰な出品によって、その他の多くの創作物の販売機会が脅かされております。 BOOTH における AI 生成作品の出品傾向とその影響 現時点における BOOTH での AI 生成作品の出品傾向や影響は以下となります。 成果物の独自性が薄く、かつ、同じものばかりが並ぶ傾向を加速させやすく、検索画面での閲覧体験を阻害することがある 低い生成コストで作品が大量生成・出品され、また利用規約やガイドラインに違反する例が多々見られるため、規約に則した商品か確認するなどの運営コストが増加し、健全なサービス運営が難しくなっている BOOTH として、このような多様な創作物との出会いを阻害する行為の広がりは望んでおりません。 引用終わり。 近年では、個人でも作品の公開や販売ができるプラットフォームや、金銭取引によりイラスト等を創作・納品するプラットフォームが充実してきたお陰もあり、日本国内の個人活動クリエイターと海外のファンとの間に交流や取引市場が形成されやすくなり、日本のクリエイターの収入源が多様化されることで創作活動が支えられ多くのクリエイターが育つ土壌となっています。 『新たなクールジャパン戦略』の資料では 「コンテンツ産業を支える人材を強化する ・ 優れたクリエイター個人の発掘・活動支援、コンテンツ制作における取引の適正化、コンテンツ人材の育成」 との記載がありますが、生成 AI 利用者の増加は、上記の BOOTH のような事例を発生させることに繋がり、ともすれば、日本で優れたクリエイターやコンテンツ人材が育つ土壌を奪い去ることになりかねません。生成 AI の登場による作品投稿プラットフォームへの悪影響について、今後の議題として扱って頂きたい。
13	普段は IT 系会社員ですが、イラストレーターとしてコンテンツ業に携わった経験もあるため提言させていただきます。新たなクールジャパン戦略【本文】p.3 に「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」とありますが、生成 AI の使用推進はコンテンツ業界の先細りとなるため、特定の有識者だけではなく幅広い現場の声も聞き再考していただけると幸いです。まず生成 AI そのものについて記述します。現状の生成 AI のほとんどが膨大量の知財を学習して作られたデータセットを使用しています。従って、この時点で様々な権利問題が発生するおそれがあり、特に企業が使用するにはリスキーなツールです。個人が利用する上でもディープフェイクが現在問題になっています。次に、「生成 AI を活用したクリエイションの支援や効率化」について、アニメ制作現場を例に記述します。産業として国内外に売り出すレベルのアニメを作るなら、膨大な作業量は避けられません(それく

【個人からの意見】

	らい手をかけないと高品質にならない・海外製のアニメも完成度が高い)。問題は、低賃金とそれによる人手不足です。現在 AI に割いている予算を、研修制度の充実化やアニメーターの給料などに充てれば、この問題は少しずつですが解決できます。技術はあるが金銭面の問題から業界を去った方も沢山いらっしゃいます。次に、生成 AI を使用したアニメ制作について事例をあげます（「ツインズひなひま」)。左記は人間が絵コンテ(ラフ)を描き、そこから AI が絵を生成する手法を取り入れていますが、これが主流になれば海外に売り出せるレベルの品質を担保できなくなります。この手法ではアニメーターが育成されない一方、現状の生成 AI はアニメーター等が描く絵を学習元としています。従って生成 AI を使うにしても、人材育成を怠る→良い絵が生まれない→AI 生成される成果物のクオリティ低下に繋がります。また、国内だけでなく海外からも SNS(X 等)で批判の声が挙がっています。海外では生成 AI に対する批判が大きいため、「クールジャパン戦略」だからこそ簡単に使うべきではないツールだと考えています。
14	生成 AI 技術の進展に伴い、特定の作家の「表現上の本質的表現」や「創作的表現」を数秒で再現することが容易になり、多くの AI 生成ユーザーが過学習 AI や狙い撃ち LoRA などを利用して著作権者の利益に影響を及ぼす可能性が高まっています。 特定のクリエイターの作品群が共通する本質的表現や創作的表現を持つ場合、その作品群からのデータ収集や学習は「享受目的」が併存すると評価されることがあります。これは、意図的に共通する創作的表現を生成 AI によって出力させるための学習が行われる場合です。このような場合、著作権法第 30 条の 4 は適用されず、無許諾での学習は違法となります 具体的なケース 過学習 特定クリエイターの作品のみを用いてファインチューニングを行う場合、その結果生成されるものが元作品に強く影響されることから、「享受目的」が存在すると見なされます。このため、著作権法第 30 条の 4 は適用されません。 少量データによるファインチューニング 学習データとして少量の著作物を使用し、その影響を強く受けた生成物が出力される場合も、具体的事案によっては享受目的が併存すると評価される可能性があります AI による特定クリエイター作品への学習は、その作品群が持つ共通する創作的表現に基づき、著作権侵害となるリスクがあります。特に意図的な過学習や少量データによるファインチューニングは、「非享受目的」の要件を満たさず、著作権法第 30 条の 4 が適用されないため、無許諾で行うことは違法とされます。これにより、生成 AI によって生み出された AI 作品が既存著作物と類似性を持つ場合には、それが著作権侵害となる可能性が高まります。 生成 AI と著作権の関係 生成 AI は、事前に学習した膨大なデータを基にコンテンツを生成します。この過程で、著作物が非享受目的ではなく享受目的をもって無断で利用されることが多く、特に「開発・学習段階」と「生成・利用段階」において著作権侵害のリスクが存在します。特に、LoRA 技術を用いて特定の漫画家やイラストレーターのスタイルを再現する場合、その過程で著作権者の作品が無断で利用されることが懸念されています。

【個人からの意見】

	競合関係と市場への影響 生成 AI によって作成されたコンテンツが、既存の著作物と類似する場合、市場において競合関係が生じることがあります。これは、具体的な表現が異なっていても、アイデアやスタイル、表現が類似しているためです。このような状況では、特定のクリエイターや原作者の取引機会が失われる可能性があり、「著作権者の利益を不当に害する」場合に該当する可能性があります 不正競争と著作権ロンダリング 生成 AI によって大量に生成されたコンテンツは、単独犯ではなく、多数の（過学習 AI を違法ダウンロードした数百人数千人）ユーザーによる共同の不正競争として捉えられるべきです。これにより、著作権ロンダリングされた海賊版が市場に流通し、著作権者の市場を圧迫する懸念があります。特にライセンス料を払わず還元もされない非公式な声優再現 AI ボイスチェンジャーや有名漫画家再現過学習イラスト AI は、「なりすまし行為」として問題視されています。 技術的な規制の必要性 AI ボイスチェンジャーや過学習されたイラスト AI は、誰でも容易に使用できるため、反社会的勢力や悪用者によって商用利用などに即座に利用されるリスクがあります。したがって、これらの技術に対する適切な規制が求められています。生成 AI がなければ、有名漫画家やイラストレーターのスタイルを模倣することは、高度な技術を要し、従来であれば長年の経験を必要としました。しかし、生成 AI によってこのプロセスが簡略化され、多くの人々が容易に数秒で特殊技能も必要なく模倣し量産できるようになったことで、クリエイターたちへの影響は深刻です。このため、生成 AI に対する規制と著作権保護の強化が必要です。フリマサイトやオークションサイトにおける偽サインや模倣品の流通は、深刻な問題となっています。出品者が「模写です」といった言い逃れをするケースが多く見られますが、実際にはこれらは偽物や海賊版であり、適切な規制が必要です。 生成 AI と著作権の問題 生成 AI の登場により、著作権侵害のリスクが高まっています。特に、有名な漫画家やイラストレーターのスタイルを模倣した AI 生成物が大量に作成されることで、彼らの市場が圧迫される可能性があります。生成 AI は高等な技術を必要とせず、誰でも簡単に利用できるため、著作権者の利益を不当に害する行為が広まっています。 過学習された AI とその影響 過学習された AI モデルは、他人の作品を基にした「LoRA」ファイルを生成し、これを共有することが容易です。このような行為は、著作権ロンダリングや海賊版製造につながり、競合相手の数を増加させる要因となります。特定の個人やキャラクターのスタイルを再現する AI は、数日から数か月で数万ダウンロードされ、多くのユーザーによって悪用される恐れがあります。

【個人からの意見】

	法的観点からの著作権侵害 著作権法では、単なるアイデアやスタイルの類似だけではなく、市場競争に影響を与える場合には著作権侵害として扱われる可能性があります。生成 AI によって大量に生み出される作品は、原作者から正規に購入されるべきものではなく、安価な海賊版や模倣品が選ばれることになるため、著作権者の利益は大きく損なわれます。 簡単に悪用できる生成 AI 生成 AI は、その手軽さゆえに初心者や反社会的勢力によっても悪用される危険性があります。このため、著作権者は生成 AI を恐れています。特に、安価な海賊版を迅速に量産できる能力は、市場における競争環境を大きく変える要因となります。このような状況を踏まえ、フリマサイトやオークションサイトでの偽サインや模倣品、海賊版については、取り扱い禁止品として指定し、厳格な規制を設ける必要があります。これにより、クリエイターたちの権利を守り、公正な市場環境を維持することが求められます。AI 技術の進化に伴い、「本質的表現」や「創作的表現」を再現する過学習 AI が登場しています。この技術は、数 MB や数百 MB といった軽量なデータ容量で共有可能であり、パソコンを必要とせずスマートフォンでも扱えるため、気軽にダウンロードされる傾向があります。その結果、海賊版作成者や不正競争形態模倣犯が大量に発生する危険性が高まっています。 AI 音声クローンとそのリスク AI 音声クローン技術や声優再現 AI ボイスチェンジャーは、非常に高精度で他者の声を模倣することができ、詐欺などに悪用されるリスクが増しています。特に、家族や親族でも騙されるほどの精度であるため、この技術の悪用は深刻な問題です。特定の個人に対する物真似（モノマネ）や声真似を行う芸人は限られていますが、AI を利用した音声クローンは数百人から数千人が同時期に利用できるため、特定の声優との競合関係を生むことになります。 著作権法と規制の必要性 現在の画像生成 AI は無断転載サイトや海賊版サイトを学習素材としているため、「享受目的」が併存し、著作権法第 30 条の 4 に違反する行為が横行しています。このような状況では、生成 AI による著作物の生成が著作権侵害となり得るため、厳格な倫理ガイドラインと著作権法の改定が必要です。具体的には、AI による商品形態模倣行為や著作権法 30 条の 4 など「享受目的の学習禁止」を明文化し、法律の改定や新設、強制力のあるガイドライン公表など法的な整備を進める必要があります。 社会的影響と法的対応 生成 AI によって誰でも簡単に模倣品や海賊版を作成できる時代になり、従来のモノマネ芸人や声真似、原作を再現するアニメーターのように特殊技能を必要とせず、悪意を持って AI で簡単に特定の個人を模倣することが容易になりました。このような状況では、個人が法的に対応することは困難であり、法規制の強化が求められます。特に、著作権ロンダリング方法、海賊版製造機として機能する過学習 AI やファインチューニング AI は、市場における競合関係を悪化させる要因となっています。このような背景から、AI 技術の進化と共に生じる新たな課題について真剣に考え、適切な対策

	を講じることが求められています。著作権者が AI 学習を拒否する意思表示が機械可読な形で行われている場合、その意思表示は不測の著作権侵害の懸念を低減させることができます。具体的には、robots.txt や電子透かし、コンテンツクレデンシャルなどの技術的措置を導入することが求められています。これにより、AI 企業のクローラーによる無断学習を防ぐことが可能です。一方で、従来の手描き漫画家が作風や画風といったアイデアのみを類似させる場合、既存の著作物との類似性が認められない限り、その活動はファン活動として許容される可能性があります。しかし、AI 生成物が同様のアイデアを用いても、既存の著作物と類似性が認められない場合でも、それは「海賊版」と見なされるべきです。これは、生成 AI を悪用することで、有名漫画家の作品を粗製乱造することができるからです。生成 AI は数文字や数行の文章から迅速にイラストや漫画を AI 生成できるため、従来の同人誌制作とは異なり、短時間で大量の形態模倣作品・海賊版を生み出すことが可能です。この現象は AI による技術革新や産業革命ではなく「生成 AI による産業崩壊の始まり」と言えるでしょう。特定の作家の本質的表現や創作的表現を再現するファインチューニング過学習 AI は、「著作権ロンダリング」や「マネーロンダリング海賊版製造機」として機能し得ます。著作権法第 30 条の 4 に基づくと、LoRA・マージモデル・ファインチューニング AI などは「著作権者の著作物の利用市場と衝突」し、「将来における著作物の潜在的販路を阻害」し、「著作権者の利益を不当に害」しています。生成 AI ユーザーは違法視聴、違法ダウンロードをすることが多く（フェアユースで自己正当化）、原作を購入せず、原作者に利益をもたらさないため、彼らがファンを名乗ることには疑問があります。誤った設定や描写が含まれる AI 生成物は、パブリシティ権、翻案権侵害、名誉声望保持権、著作者人格権の侵害にもつながります。生成 AI による商品形態模倣作品生成は多くの問題を引き起こす可能性があります。著作権者の権利と利益を守るためにも、適切な規制と技術的措置が必要です。 生成 AI の登場により、漫画家たちの状況は大きく変わりました。以前は、同人漫画家などは年に数冊しか作品を出版できないため、原作者との競争相手としては意識することは少なかったのですが、AI による数秒で AI イラスト、AI 漫画を大量生産が可能になった今、その考え方は変わっています。特に、海賊版を大量に生成し利益を追求する「AI 絵師」「AI イラストレーター」「AI 漫画家」を自称するユーザーに対して、原作漫画家たちは強い反発を示しています。 海賊版の問題 生成 AI によって作成された作品が、元の著作物と区別がつかないほど高品質であることが問題です。このような模倣品が市場に出回ることで、著作権者の権利が侵害され、正規品と誤認されて購入されることが多くなります。これは著作権侵害だけでなく、パブリシティ権の侵害にも該当します 著作権教育とモラル 特定の作家を再現した画像生成 AI を悪用し AI 生成物の製造販売することは著作権ロンダリングとも見なされており、合法性が問われています。AI 生成イラスト、AI 生成漫画などを手書き・手描きだと詐称偽称することは詐欺罪、景品表示法違反、優良誤認に該当します。故意に電子透かしの解除・削除することも悪質性があり、AI 生成タグを外すことも優良誤認です。手描きの作品には生産速度には限界がありますが、AI による AI 生成物は無限に、数秒で量産可能であり、無秩序かつ無制限に粗製乱造が可能です。その結果として翻案権、著作者人格権や同一性保持権が侵害される恐れがあります。 AI ユーザーの中には著作権についての理解が不足している人も多く、そのために業界全体の治安が悪化しています。

【個人からの意見】

	法的対応と今後の展望 文化庁は、AI 技術を用いた海賊版対策システムを構築中であり、海賊版の検知から削除申請までを自動化することを目指しています。推定年間被害額は 2 兆円にも上るとされており、さらなる海賊版、模倣品、模造品対策を強化しなければなりません。AI 生成画像にはコンテンツクレデンシャル、電子透かし、ウォーターマーク、クレジット表記などの義務化も求められており、これにより手描き、手書き、模造品、商品形態模倣品、二次創作、海賊版、正規品との区別を明確にする必要があります。生成 AI によってもたらされた変化は、漫画業界に深刻な影響を及ぼしています。著作権者の利益を守るためには、法的な枠組みや教育の強化が求められています。著作権法第 30 条の 4 に関する議論は、特に AI 技術の進展に伴い、ますます重要になっています。この条文は、著作物の利用が「享受を目的としない場合」には著作権者の許諾なしに利用できることを規定していますが、享受目的が併存する場合には適用されません。 享受目的と非享受目的の違い 享受目的 著作物を自ら楽しむため、または他者に楽しませることを目的とする利用。 非享受目的 著作物を分析・研究・開発などのために利用すること。著作権法第 30 条の 4 では、非営利目的や研究目的であっても、享受を目的とする場合やその併存が認められる場合は、著作権者の許諾が必要です。特に、AI 学習用データセットを生成するために著作物を複製する行為は、「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」には適用されません。 技術的措置による保護 AI による無断学習を防ぐために技術的措置が提案されています。 ・robots.txt　ウェブサイトへのクローラーアクセス制限。 ・ID・パスワード認証によるアクセス制限。 ・EXIF 情報　画像ファイル内に著作権情報を埋め込む。機械的に読み取り可能　機械可読性がある ・電子透かし　デジタルコンテンツに埋め込むことで著作権者を識別可能にする。機械的に読み取り可能 ・ウォーターマーク　コンテンツ上に視覚的な識別マークを追加。 ・コンテンツクレデンシャル　AI 生成作品か手描き作品かの来歴証明 これらの措置は、自動的かつ機械的に読み取られるため、意思表示の有無を簡単に確認できます。 特に EXIF 情報は、日本発祥であり、多くのイラスト投稿サイト・カメラ写真投稿サイトで削除されず著作権者情報が尊重されています。

【個人からの意見】

	文化庁の見解 文化庁などの政府関係者は、著作権法第 30 条の 4 の「ただし書き」についても触れてください。この条文は「合法です」と言われる一方で、実際には「享受目的がある場合」の無許諾学習は違法となります。著作権者の利益を不当に害する場合も AI 無断学習は違法です。特に、「類似性と依拠性」が認められる場合には学習段階でも AI 生成段階でも著作権法違反となり得ます「技術革新を認めないのか　機械やデジタルを使うな」という生成 AI ユーザーの意見（詭弁）に対して反論します。手振れ補正技術は、既存の著作権者に対して害を及ぼすものではありませんが、海外製の画像生成 AI やイラスト生成 AI における Text to Image 方式は、過学習によって特定の漫画家やイラストレーターに依存しています。このような技術は、多くのクリエイターの努力を盗み、誰でも簡単に再現でき、数秒で大量生産が可能であるため、規制が必要です。アナログからデジタル化し、ペンタブレットを購入したとしても、自動的にペンがイラストを描くわけではなく、自分の手を使って描く努力が求められます。漫画家は数ページの漫画でも苦労し、イラストレーターは 1 枚の作品に数日から数週間をかけることがあります。手振れ補正があっても、その過程には多大な努力が必要です。 しかし、大半の生成 AI ユーザーは数十文字の指示を入力し、AI 生成ボタンを押すだけで数秒で結果を得ており、そのプロセスには創作的な寄与や創作意図が欠如しています。生成 AI は「人間の学習と同じ」ではありません。ニューラルネットワークは人間の神経細胞を模したものであり、人間の学習とは異なります。生成 AI は個人用パソコンでも数分から数時間で LoRA などの追加学習が完了し、マージモデルの作成も 30 秒程度で可能です。そして、画像生成 AI はわずか数秒でイラストを生成します。これに対して、人間は教本を購入し、何時間もかけて絵を描きます。プロになるまでには多くの勉強と経験が必要であり、一筋縄では達成できません。目利きができる漫画オタクでも、何百冊読んでも絵を描けないことがあります。学生からお絵かきを始めてプロの漫画家として商業連載できるまでには、数年から 10 年程度かかることもあります。特定のクリエイターに対する AI の過学習や追加学習は、人間の学習とは異なり、AI は数分で学習完了します。人間には努力と経験が必要ですが、生成 AI は実世界で試行錯誤することなく成果を出します。AI には感情や努力、人生経験が欠如しています。ファインチューニングされた過学習 AI は、多くの人々によって同時期に使用されます。その結果、「既存の著作物の取引機会が失われ、市場競争に影響を与え」、「原作者自身の市場が圧迫され」、「将来の潜在的販路を阻害する」ため、著作権者の利益を不当に害することになります。これは二次創作ではなく、むしろなりすましや海賊版の製造と言えるでしょう。 技術的保護手段（TPM）には、コピーガード、電子透かし、ウォーターマーク、キーワードフィルタリング、クレジット表記などが含まれます。これらは著作物の不正利用を防ぐための手段であり、DRM（デジタル著作権管理）や TRM（技術的利用制限手段）によって管理されています。著作物が将来販売される可能性がある場合、これらの手段によって機械的に推認されます。 生成 AI と著作権侵害 生成 AI が既存の著作物を学習する際、権利者は以下の点を立証することで依拠性を主張できます。アクセス可能性　被疑侵害者が既存の著作物にアクセスできたこと。類似性　成された作品が既存著作物に高度に類似していること。特に、AI 利用者が著作物を認識していなかった場合でも、その著作物が学習データに含まれていると依拠性が推定されます。 AI による無断転載とその影響 海外製の画像生成 AI が海賊版サイトや無断転載サイトからデータを取得している現状では、著作権者の権利が侵害されるリスクがあります。プロン

【個人からの意見】

	プトに有名漫画家や版権キャラクター名を入力した場合、その依拠性が推定されるため注意が必要です。 国産 AI の必要性 2024 年 12 月には、パブリックドメインなどを学習したオプトイン方式の国産画像生成 AI が公開されました。日本はアメリカのビッグテック企業製ではなく、自国の技術を使用すべきです。 法的整備と倫理 AI 推進派は「合法」を強調しますが、人間と生成 AI の生産速度には大きな違いがあります。仮に著作権法第 30 条の 4 で合法であったとしても、無許諾学習は違法であり、非商用でも許諾が必要です。また、AI 生成物に類似性や依拠性がある場合、現行法でも著作権侵害となります。 名誉声望保持権とパブリシティ権 自分のスタイルや作品が無断で使用されることは、自分になりすましされていることと同義です。ファインチューニングされた AI による類似作品が無秩序に出版されることで、本物の原作者と誤認される危険があります。これは名誉声望保持権やパブリシティ権の侵害につながります。 真の二次創作とは 真の二次創作は原作を理解し、努力して制作されたものであり、原作者から黙認されることがあります。一方で、「二次創作」を標榜する AI イラストレーター、AI 絵師、AI 漫画家は、有名作品を再現するだけであり、その実態は海賊版による利益追求です。 意思表示と区別 「AI 生成物」と「AI 不使用作品」は明確に区別されるべきです。robots.txt だけでなく、ウォーターマークやコンテンツクレデンシャル、電子透かしなどを用いて、自動的かつ機械的に分類し、その意思表示を義務付ける必要があります。 AI を使わない手描きの作品は「量産できず、長年の努力によって生み出されるもの年に数冊」であり、そのため競合しません。一方、AI イラストや AI 漫画、AI 生成小説は「画像生成 AI でも数十文字テキスト入力するだけで誰でも AI 生成物を量産可能で、人間による創作的寄与も創作意図もなく、特別な努力を必要とせず、数秒で AI 生成できるもの」です。このため、既存の著作権者にとっては受け入れがたい存在となっています。 粗製乱造による AI 生成製の海賊版 （二次創作に該当しない盗作・著作権ロンダリング作品）が数秒で生成されることは、出版業界や知的財産業界に対する明確な攻撃と見なされます。もし「AI 不使用」を宣誓・誓約し、それを実行できるのであれば、簡単には量産できないため、その努力や愛情を認めて見逃し、黙認することも可能です。しかし、AI 生成ユーザーが行っているのは二次創作ではなく原作者に敵対する海賊版の製造であるため、許容することはできません。イラストレーター、アニメーター、漫画家は職人性が重要です。

【個人からの意見】

	生成 AI でクールジャパンは達成できません。生成 AI で業務効率化は間違った手段です。手作りだから価値があるのであり、機械生産は無価値です。生成 AI アニメはどこの国でもつくれるため無価値です。日本製アニメは日本企業でしかつくれないから価値があります。「背景は AI で良い」と言うのは背景絵師に対する人権侵害です。たとえ話が好きなようなのでたとえ話をしますが日本の漫画やアニメは「無農薬野菜」「手打ちそば（手打ちうどん)」「世界中のオタクから神聖視される聖地」だから世界でも唯一無二の価値があるのです。生成 AI の導入は最悪の方法であり、「農薬を使います、生成 AI や機械を使って業務効率化します、どこの国でも誰でも素人でも数秒で量産可能です、背景絵師などの職人は非効率なので解雇します、コストカット＝人件費削減します」ではクールジャパンではありません。
15	新たなクールジャパン戦略で生成 AI を使ったクリエイションとあるが海外では学習データにメスが入っている法整備が進んでおり 30 条の 4 で無断学習データのコンテンツ出しても海外で差し止め食らって戦略として失敗するので生成 AI 活用しない方法模索するべき

【意見の分野】 （Ｅ２）デジタル時代のコンテンツ戦略	
No.	意見
1	現在あるイラスト等の作品を作者に対して無断、もしくは知らない形でデータ学習を行っている物が数多い生成 AI の現状では、生成 AI を生かしたコンテンツというのは、著作権侵害といった法律の問題だけでなく、将来を担うイラストレーターやアニメーターといった作品を生み出すクリエイターの将来を破壊しかねないと考えます。それは、何も日本だけでなく世界的な問題になっており、最近では生成 AI を生かして作ったアメリカのコカコーラの CM が問題視されております。もし、デジタル時代のコンテンツ戦略において我が国のコンテンツをより生かしたいというのであれば「生成 AI」ではなくクリエイターやクリエイター支援のデバイスやシステムの技術者といった「人」に支援を回すべきでしょう。すでに、イギリスの調査会社ガートナーは世界の生成 AI プロジェクトの 1/3 は 2025 年末にその 3 割が中止されることになるのでは、といった調査結果を報告しており、各国でも生成 AI に対する規制を進めている中、漫画やアニメ、ゲームといったコンテンツを世界各国に輸出している日本が規制を進めないどころか、推進しようとしている現状に不安を抱いている方はクリエイターの中で多くいます。我が国が誇るべき物を壊すのではなく、生かす方向に進めていただくようどうか検討をお願いします。
2	新たなクールジャパン戦略の資料 29 ページに生成 AI に関する記述があるが，知的財産推進計画 2024 にある通り著作権侵害や悪用の問題が重大なため，活用に関する議論はそれが解決してからするべきである。だが，仮にその問題が解決できたとしても，コンテンツ産業に生成 AI を利用するというのは難しいと考える。まず，生成 AI の利用は単純に作品価値を下げる。匠の技で作られた工芸品が高値で売れるからといって機械で再現しても同じ値段では売れないというのは明らかだろう。コンテンツ産業も同じであり，安易な生成 AI 導入はクリエイティブ自体を「高価値な日本の強み」から「大量生産品」に貶めることになる。次に，『途中まで生成 AI で作らせて仕上げを人の手で』という利用法を想定しているのなら現場を見ていないと言わざるを得ない。多くの場合「他人が作ったものを解析し，つじつまを合わせながら修正・改造する」というのは 1 から作るより厄介な仕事である。一方で，他分野の人には理解されにくい苦しみである。その結果，製作者の労力はさして変わらない（または更に強いストレスに晒される）のに，

【個人からの意見】

	取引先や経営者から「作業の半分は AI なのだから納期や対価も半分でいいよね」という扱いを受けることになる。つまり，クリエイターの労働環境や社会的地位を著しく低下させる懸念がある。さらに，例えば『シナリオは書けるが絵は描けない人が生成 AI で漫画を作る』というような，複合的な能力が必要なものの一部を担わせる用途を想定しているのであればそれは最悪手である。生成 AI を使うとあたかも自分で作ったように錯覚してしまうが，実態は本来クリエイターに生まれるはずだった仕事をテック企業（多くは海外の大企業）に横流ししているだけだからである。つまり生成 AI の活用が進むほど専門的なクリエイターの雇用は減ってしまう。最大の問題は，以上の「クリエイティブ自体の価値」「クリエイターの地位」「クリエイターの雇用」全て悪化した状態で果たして若者がクリエイターを目指したくなるか，ということである。新たな担い手が生まれないのであれば，世界に誇る日本のアニメやゲーム文化はいずれ過去のものとなってしまうのは自明である。以上のことから，「コンテンツ分野で生成 AI を活用すべき」というのはたとえ生成 AI の権利問題等が解決したとしても反対である。
3	AI の時代のコンテンツ戦略においては、データの重要性が極めて高く、データの出願制度を作って、著作権等の問題のないデータを、コンテンツ作成に誰もが利用できるような制度が必要と思われます。たとえば、著作権上の問題のない出願されたデータだけで学習させた生成 AI を作り、その生成 AI の出力を使った場合に法的に免責されるような制度を導入すると、安心してコンテンツ作成の素材として使え、コンテンツ戦略に大きく資すると思われます。
4	（E2）デジタル時代のコンテンツ戦略に関しまして、生成 AI を用いたコンテンツ生成について意見します。海外では、日本では想像できないほどに生成 AI 出力は歓迎されない状況になっています。少しでも生成 AI の使用が疑われると、消費者からの激しい反発と拒絶が発生します。起きると考えられるのではなく、実際に起きていることです。そのような疑いが一度発生すると、実際には使用していないとしても、疑念を払拭するのは非常に困難で、著しい信用の低下を引き起こします。日本のコンテンツの国際競争力を維持し、拡大していくには、生成 AI を無闇に取り入れればいいというものではありません。それどころか、現状、日本発のコンテンツに対しての信用を既存する、悪手でしかありません。 また、イラストの現場でも、音声の現場でも、無断で AI 学習されたデータが、無断で販売されている状況があります。オリジナルを模倣した生成物が濫造すれば、市場を破壊してしまいますし、すでにそうなっているものもあります。権利者に許諾をとらないデータや、違法性の高い海賊版や児童ポルノであることを知りながら、学習に使用したシステムが、合法で有料サービスを提供したり、享受目的で出力をすることを、アニメや漫画、ゲームなどの創作物を海外に向けアピールしていこうという国が許していいとは思えません。日本コンテンツの海賊版の被害が拡大しているという現状からも、それらのデータを二次利用したシステムを追認するようなことは、あってはならないことです。 知的財産戦略本部による 2024 年６月４日の「新たなクールジャパン戦略」では、生成 AI について、「権利保護とのバランスを踏まえつつ生成 AI の利活用が推進されるよう、社会的な合意形成、受容性の向上を図る」としていますが、権利保護も、社会的な合意形成も、受容性の向上も一切具体的にはなされないまま、強引とも言える推進の動きと、犯罪に利用されるケースが目立って見えます。生成 AI を用いたディープフェイクや偽情報の蔓延に対してすら具体的な法規制の動きもなく、現状そのままの違法性の高いデータ出力が行えてしまう生成 AI を、日本コンテンツに関わらせるべきではありません。これまでに築いた、世界的な信用という財産を失うのは、一瞬です。取り戻すには、途方もない手間と、時間と、金銭が必要になる旨、留意が必要です。まずは生成 AI に対する適切な規制と法整備、その周知を強く求めます。
5	本項においても後述「４．対応方針・今後の取組ー（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める」で着目されている生成 AI について触れておくべきである。現在の主要な生成 AI は、特にイラスト調の画像生成において web 上をスクレイピング、その際海賊版サイトの緻密に細分化され

【個人からの意見】

	たリストやデータにつけられたラベルを流用しての特定クリエイターの作風などを意図的にモデル化、生成物によるなりすまし、風評被害、不当な競合の温床になっている指摘があり、これが【図表８ 日本コンテンツの海賊版（オンライン）被害額（推計)】の 2022 年時点から 2024 年時点までにおいて被害額に上乗せされる形で増大していないか、実態把握などの調査はより重要性を帯びると推測する。 「４．対応方針・今後の取組ー（３）デジタル・ビジネスに対応した構造改革を進める」 本項で「生成 AI を用いたコンテンツ生成については、一律に排除されるべきものではなく」とあるがこれは上述したような権利の問題、2021 年の生成 AI の登場当初から十分に予想された悪用リスクに対して日本国政府は対策が遅れに遅れた状況で、2024 年 12 月をすぎた段階でようやくディープフェイク問題などに対する対策の首相提言が報道された。このような状態で利活用を語るのはあまりに時期尚早であると言わざるを得ない。別資料のクールジャパンとしてのコンテンツ等の産業についても関連してくるが、法整備や官民での合意形成などにおいて特に欧米に遅れをとっている現状で生成 AI を利用すれば海外の日本コンテンツファンからの失望・マクロな視点では日本産のコンテンツが諸外国の AI 関連や知財関連の法に抵触し輸出への差し障り、結果そうした懸念ある技術を使っておらずとも「日本産」が悪しきレッテルとなって経済圏やコンテンツ業界から締め出されるおそれを払拭できなければ「生成 AI 利活用ありき」のような方針は 2010 年頃のクールジャパン戦略よりも惨憺たる結果を招く懸念がある。 「生成 AI が単純作業を代替する・クリエイティブな活動に貢献する」という予測も疑念がある。アニメ製作に限らないが、生成 AI の精度が「一見それなり以上」というのがかなりのクセモノであり人類があまり体験したしたことがない事例なためである。1 枚のイラストですら目の前に具現した「ある程度要件やイメージを満たした完成品らしきもの」に頭の中のイメージが引っ張られたり、一定の満足感が与えられてしまうことで画像やイラストの素人はもとよりプロですら破綻に気付かないおそれが大きいという点は、2024 年に X 上で度々起きた市の催しや企業の広告に用いられた炎上などから推測するに想像よりかなり性質の悪いものだと構えなければならない。こうした脳科学視点の考察も今年ようやく出てきたところであり、この「脳を緩ませる」前提的性質を帯びた生成物の精査というのは非常に精神的疲弊をもたらすものであると予想される。その「精査作業」が既存の手仕事の作業フローより効率的、ないし「より創造的で人間にしかできない作業」にあてる時間的・人的リソースを創出するかは様々な産業の実際の従事者に長期にわたるヒアリングを行っていかなければ明らかにできないと考える。関係各省庁や本事務局に追跡調査で現場の声を集めるロードマップはあるのかを伺いたい。 『知的財産推進計画２０２４』 1．知的財産の創造 （3）AI と知的財産 資料 17～18P（施策の方向性）にて「生成 AI における俳優や声優等の肖像や声等の利用・生成」が列挙されているが、こうした芸能人は第三者によって事案や被害が発見、問題化されやすい一方で「一般男性が意中の女性の裸体画像を生成する」のような事例では画像を合成された本人を知る極めて限定された地域や人間関係のもとでしか「被害に遭っていること」自体を発見することが難しいことはより重大に捉え、生成 AI を使用しての犯罪行為の積極的発見に向けた施策や処罰を重くするなどの検討が必要だと考える。また本資料で触れられないが、生成 AI によって画像・映像のフェイクが容易に高精度で作られることによる「警察の捜査資料や免許などの証明書が証拠能力を喪失する」「日本画などの歴史・文化資料の偽造による歴

【個人からの意見】

	史・国家観の誤認や近傍文化との混同・歪曲」といった産業以外への懸念も重大であるため、生成物であることの明示やコードの埋め込みを義務化するべきと提言する。
6	既に 1 年近く時間が空いているため、情勢の変化により情報の更新が必要な個所もありますが、先般募集されたクールジャパン戦略に関するパブリックコメントにおいてお送りした意見を、改めてお送りいたします。既に政府機関内で共有されているのであれば重複してしまうことにはなりますが、縦割り行政の弊害故に以前のパブリックコメントの結果が十分に共有されていない可能性も考え、重ねて情報提供させていただきます。 まず、クールジャパン戦略の内、コンテンツ産業への取り組みについて。 特にサブカルチャー分野に顕著ですが、クリエイティブ業界への政府の積極的な介入は悪手と思われます。既に創作文化は多くのコンテンツやアイデア、技術やノウハウといった文化的資源を蓄積しており、最も不足しているのはクリエイターと、それを支える周辺業種の人員であると考えられます。政府による文化振興のための介入は徒にクリエイティブ産業を混乱させ、不足している人手をさらに不足させる結果になりかねません。政府に期待するのは、特にクリエイターへの金銭的支援であり、最も好ましいのはクリエイティブ産業とその従事者に対する税制上の優遇措置であると考えます。特にインボイス制度の存在は、クリエイターに対して制度実施以前と比べて 10%もの税負担を課すとともに、過剰な事務負担を課すことで業務効率をも著しく低下させ、クリエイティブ産業の体力を大きく削ぐものと言えます。クリエイターに対するインボイス制度の適用除外等の措置の速やかな実施を期待いたします。 次に、クールジャパン戦略における生成 AI の取り扱いについて。 生成 AI の利活用の促進策は絶対に廃止すべきものと思われます。なぜなら、以下に述べる通り、生成 AI は必然的に市場規模を縮小させる結果を生むと考えられるためです。生成 AI は、「AI 時代の知的財産権検討会」の資料にもある通り、著作物を含むデータを高速かつ大量に収集し、複製、改変を経て元となった著作物と類似する用途での利用に堪える程度の精度を持つ生成物を、人間と比べて遥かに短時間で大量に出力するソフトです。これは、著作権法 30 条の 4 による複製権制限を捨象して客観的に観察すれば、「創作市場における商品である著作物」を無許諾で、かつ対価を支払うことなく根こそぎ複製し、元となった著作物と創作市場において競合する商品を廉価で、かつ大量に供給するものであり、平たく言えば「著作物窃盗」と「ダンピング」の複合形態です。人の手による創作文化において形成されて来た創作市場において、他人の著作物を利用するためには当然ライセンス料を支払う必要があります。これは不要なコストなどではなく、著作権者に認められる正当な費用回収の機会です。生成 AI の利活用を促進することは、この著作権者の正当な費用回収の機会を奪うことに外ならず、費用回収の機会を失った著作者は新たな創作のための資金と意欲を失うことになり、創作文化の衰退と創作市場の縮小に繋がります。また、創作市場における AI 生成物の氾濫は、次の二つの理由で創作物の市場価値を著しく低下させます。 一つ目は、既にダンピングと述べたように、AI 生成物の過剰供給が引き起こす過当競争に起因する著作物の市場価値の暴落です。これは人間の創作速度と生成 AI の生成速度を比較すれば、市場原理に照らして自明と言えるでしょう。参考までに、画像生成 AI は 1 年間で 150 億枚もの画像を生成したとの報道がなされています。これは人類が過去に撮影した写真の総枚数に匹敵するほどの量だとされています(参照 https://tabi-labo.com/307507/wt-produce-images-ai-1year-human-150years)。AI 生成物の過剰供給が起きることは理の当然であり、現にインターネット上のイ

【個人からの意見】

	ラスト投稿サイト等は AI 生成物の氾濫に堪えかねて、AI 生成物を排除する動きが始まっているところもあります。 二つ目は、特に画像生成 AI において顕著な問題ですが、特定のイラストレーターの作品を集中的に狙い撃ちして追加学習したモデルを用いて、特定のイラストレーターの作品と誤認されるような AI 生成物が大量に投稿される例が実際に発生しており、これに伴って所謂「表現の陳腐化」に類似した現象が発生しています。評価の高い表現であっても、模造品や粗悪品が氾濫することで見飽きられてしまい、急速に評価が低下してしまうのみならず、後述する理由による生成 AI への嫌悪感が当該生成物に対しても向けられることで、用いられている特定のイラストレーターの作風に対しても悪印象を持つ人が増える事態にまで至っています。また、性的なイラストを発信していないイラストレーターをターゲットとして、いわゆる「健全絵師が描いてくれないエロ絵」に対する潜在的需要に付け込んで、類似した作風の性的な AI 生成物を販売する悪質な生成 AI 使用者も問題となっています。被害を受けたイラストレーターは、本人は描いていないにもかかわらず「性的なイラストを描く人」かのようなレッテルを貼られてしまい、イラストレーターとしてのブランドイメージを毀損される事態も生じています。結果として、特定のイラストレーターの作風の市場価値が低下することになります。そして、この特定のイラストレーターに対する被害は、狙い撃ち学習によって 7000 人ものイラストレーターの作風を再現可能となっている生成 AI が既に配信されているために、複数人に対して同時多発的に発生しています。複数の被害が複合的に作用することで、創作文化における魅力的とされる作風の多くが市場価値の低下を受ける事態となります。 加えて、生成 AI の「学習」には著作物に表現された思想・表現を享受する目的が認められる可能性があり、また著作権者の利益を不当に害する可能性があるため、著作権法 30 条の 4 が適用されない可能性があること、は文化庁の素案に示された通りです。実際に、現行の画像生成 AI に用いられるデータセットは、学習段階において収集した画像に対して人間が目視でその特徴(「男性」や「女の子」等)や受ける印象(「格好いい」や「可愛い」、「魅力的」、「煽情的」等)に基づくタグを付して整理する工程が含まれており、これは明らかに著作物に表現された思想・感情を享受する目的が存在しているものと言えます。また、先に述べたように、AI 生成物は創作市場において元となった著作物と競合し、著作権者の利益を不当に害することとなります。従って、生成 AI の学習には著作権法 30 条の 4 は適用されず、生成 AI は無許諾かつ違法に他人の著作物を複製して造られたソフトである、との評価が広まりつつあります。 また、先日のスタンフォード大学の研究において指摘された通り、現行の画像生成 AI に用いられるデータセットには、実際の児童の性的虐待被害画像が多数含まれています(参照 [redacted])。日本を除く先進国ではこの点が特に大きく問題視されており、先に述べた著作権侵害的な側面と併せて、生成 AI に対する嫌悪感が拡大し、もはや憎悪と呼ぶべき段階にまで達しています。最近の例を一つ挙げますと、イラストレーター向けのペンタブレット等の PC 周辺機器において世界一のシェアを誇る企業が、SNS における広告に出自の不明瞭な画像を用いた際に「これは AI イラストではないか？」と海外ユーザーを中心に疑惑が広まり、大規模な炎上騒動となりました(当該ポストの引用を参照のこと。[redacted])。このように、海外創作市場において生成 AI は極めて不人気であり、また日本の創作物が海外において高い評価を得ている現状をも考慮すれば、日本政府主導で生成 AI の利活用を促進する政策は、日本の創作物全般に対して「実は生成 AI を使用しているのではないか？」との海外からの疑念を招き、結果として創作市場における評価と信頼を失墜する事態に陥る危険性があります。 なお、以上の懸念事項を度外視したとしても、生成 AI が日本国の知的財産貿易収支を改善することはありません。クールジャパン戦略関連基礎資料によれば、2022 年の知的財産権等使●料の国際収●は、受取額約 6.1 兆円、支払額約 3.6 兆円、合計約 2.5 兆円の黒字となっています。仮に極端な例として、生成 AI の利活用によって現在ライセンス契約をしている知的財産約 3.6 兆円分全てを AI 生成物に代替したとしても、そこで削減すること

【個人からの意見】

	のできる支出は約 3.6 兆円に過ぎません。しかし、日本が知的財産を AI 生成物に代替させることで権利者への支払いを打ち切るとすれば、当然の如く、諸外国も同様に日本産の知的財産約 6.1 兆円分を AI 生成物に代替させ、日本へのライセンス料の支払いも打ち切られることになります。この場合、失うライセンス料収入は約 6.1 兆円であるのに対して、削減できる支払い額は僅か約 3.6 兆円に過ぎません。他国の知的財産を収奪しようとすれば他国からも同じ取り扱いを受けますし、「著作権法 30 条の 4 があるから」という理由で日本だけが一方的に知的財産を搾取できる地位に立つことを国際社会は決して許しません。そもそも、現在市井に蔓延している生成 AI の大半は外国製のソフトであり、日本が他国の知的財産を搾取し始めれば早晩、日本へのサービス供給を遮断されることになるでしょう。画餅にしても想定が甘すぎます。 さらに付言すれば、既に国際社会は生成 AI の規制に舵を切っています。これは生成 AI の知的財産に対する搾取という問題に加えて、ディープフェイクによる情報汚染や個人の人格権侵害の問題をも考慮して行われているものです。国際社会が生成 AI を規制する中、日本のみが生成 AI の利活用を促進する姿勢を取り続ければどのような印象を持たれるか、先述の知的財産搾取問題とディープフェイク問題を野放しにするどころか積極的に侵害行為を振り撒こうとしているとさえ受け取られるでしょう。そうなれば、生成 AI を規制する国の知財市場からは日本産知的財産は排除されることは想像に難くありません。則ち、生成 AI に対しては最低でも国際社会と同水準の規制が必要不可欠であり、現に規制レースに出遅れて既に信頼を失いつつある日本が知財市場において再び存在感を取り戻すためには、国際標準以上に厳格な規制を敷いて知的財産の搾取とディープフェイクを排除していく必要があると言えます。より踏み込んだ表現を取れば、クールジャパン戦略においては、生成 AI の利活用を促進するのではなく、積極的に生成 AI 規制を議論する方が、日本の国際的な競争力の強化に繋がるものと言えるでしょう。 従って、クールジャパン戦略において生成 AI の利活用を促進することは、巡り巡って日本の知的財産貿易における利益を損なうとともに、創作市場における日本産コンテンツに対する評価を毀損し、延いては国際社会における日本国自体への信頼までも失墜させ得ます。競争力を強化することなど夢のまた夢、促進すればほぼ確実に競争力を失うだけの、最悪の愚策であるとご理解ください。
7	「生前の言動を学習して喋りかける遺影の AI」が中国でサービス開始するなど、近頃 AI 等の産業技術が家庭にビジネスを売り込む事例が多く出ています。しかし、AI やプラットフォームを運用するリソースは営利的な運営母体が提供しているということは忘れてはいけないと考えます。つまりビジネス的に、採算が取れないと判断したサービスはそれがどれだけ家庭に根付いたサービスであっても終了しうるということです。例えば以前 VAIO 社から発表された「おしゃべりコウペンちゃん」というぬいぐるみ型のおもちゃ（販売終了済）は、AI 技術を駆使して購入者と簡単なお喋りが出来るという機能を搭載しておりましたが、来年 3 月末でそのサービスを終了するとの発表がありました。この発表を受けて SNS 上では「いつも癒されてきた」「コウペンちゃんが居たから辛い日々も乗り切れた」「無くさないでほしい」という感想が相次いで投稿されましたが、これは一サービス、それも母体が既に販売終了したおもちゃであっても、ユーザーの生活と不可分のものになりうるということです。採算の取れないサービスの終了自体は、企業が営利団体である以上否定されるべきものではないと考えます。しかしプラットフォームが提供するサービスの「終了」が家庭に与える影響について、改めて考慮し直すべきだと考えます。
8	生成 AI 出力物である表示の義務化を求めます。 日本の手仕事であるコンテンツを購入しようとしても、生成 AI 出力がまん延していると手書き（人間の創作物）を探せず、そのため、購入できず、機会損失となります。生成 AI は他者の創作物を学習した上でその創作者と誤認させるような発信のされ方をしているのが現状です。また生成 AI は人間の生産速度を優に超える速度で出力可能なため、物量で手描きの創作物及び創作者の場を押し流しています。生成 AI に「AI 生成物である」旨の記載義務は徹底されておらず、生成 AI と手描きの創作物が消費者側からは見分けがつかない状態です。

【個人からの意見】

	このため手描きによる創作物に触れたいのか、生成 AI による創作物に触れたいのか、消費者側の選択肢も奪われています。 生成 AI 出力物の透明性の実効性ある表示を義務付けなければ、コンテンツ市場自体が縮小し、20 兆円どころではなくなります。
9	【生成 AI を用いたコンテンツ生成は一律に排除されるべきではない】という主旨をお見受けしましたが少なくとも向こう数年はコンテンツ制作に関わらせるべきではありません。 現在使い物になる生成モデルが全て、搾取と窃盗で成り立っているデータセットが由来となっている以上、コンテンツ制作に実用するという考え自体が年単位で性急だと思われます。また画像的なディープフェイクや文章的なハルシネーションが起り得るのが生成モデルの宿命である以上は「業務の効率化」という目的に沿うかどうか怪しく、結局人力で最終チェックを行わなければならない手間を踏まえると何でもかんでも生成モデルありきという考え方はむしろ人的、時間的、資源的浪費の問題を孕みます。また個人的には、コンテンツ制作において人力による単純作業が足掛かりとなっている箇所ほどその作品の熱意や思い入れを感じられるところでありそういった過程が機械的な生成補完に置き換わればその作品を大して好きになる余地も少なくなります。失業リスクもそうですが、社内で単純作業から解放されてもまた別の仕事を任され苦慮することになり効率化→軽減負担とそう簡単につながらないのはデジタル化以降の事務職の負担具合を見てもおわかりになるかと思います。データセットの問題もそうですが自動生成化による弊害を踏まえるとむしろ性急かつ無暗にコンテンツ制作の場に組み込ませるべきではない、というのが私の見解です。
10	クールジャパン、という単語は自称でなく他称であるべきであり、日本のクリエイターが自分で面白い、良いものだと思い、作り出した物や文化が海外で評価されるものと考える。昨今、昭和から平成にかけての歌謡曲が人気になっているのも、海外展開されていなかった＝今まで縁が薄く知られていなかったものが評価されたためである。そのため、海外で流行っている、海外で受けそう、これを売りたい、という意図だけではクールと呼ばれる日本のコンテンツにはならず、まずは国内で面白い、良いと思われなければならないというのが大前提であると考える。更に、漫画や小説であれば、本来の意図に近い適正なローカライゼーションが必要である。訳者の思想が入り込み、オリジナルから表現が改竄され、歪められる問題が散見されるが、「純粋なオリジナルでない」とされれば、「海賊版翻訳の方が良い」とされてしまい、正規の販売機会が失われる事に繋がる。また、翻訳国の文化に無い日本の単語を適正に翻訳するには、互いの文化に対する深い理解が必要で、現状は AI に代替できない分野である。現在の生成 AI は仕組み上、過去の事例を参照するため、例えば新語、造語が出た場合には全く対応できない上、新たな単語を単純に利用したとしただけでは、流行りに乗った白ける翻訳になるだけである。また、間違いがあった場合には、適正に修正できる人材もいなければ間違いが修正できず、本来の魅力が伝わらないままになるおそれがある。そのため、ローカライゼーションについては人材の確保や育成を含め、腰を据えて行うべき事項であり、何よりオリジナル作品の表現を守らなければならないと考える。また、こうしたオリジナル作品は現在、野放図に広がった生成 AI によって容易に作風を模倣され、量産され得る。こうした場合、そして、速度では電子機器に対して人間は全く勝てず、多量の模倣コンテンツによってオリジナルのコンテンツは陳腐化し、発展する機会を損失する。嘗ての大量生産時代と同様の事象ではあるが、現状の生成 AI はオリジナルを作り出す事ができずハルシネーションを起こすという構造上、元となるデータを作り出すクリエイターがいなければ進歩は無いという違いがある。そのため、生成 AI による生成物と、クリエイターが作成したオリジナルとで明確に区別するべきであり、実効性のある表示と対策を推進すべきである。
11	内閣府の知的財産戦略推進事務局による第 1 回コンテンツ戦略ワーキンググループ・Create Japan によるワーキンググループ合同会議資料 3 のクールジャパン戦略関連基礎資料 ver1.0 にて記述されているが 2021 年の我が国のコンテンツ輸出額は 4.5 兆円と推計され、その内 63%程の 2.7 兆円をコンピューターゲームが占めている。コンテンツ輸出の柱である事は言うまでもなく、任天堂や SIE の売り上げの内約を見ても約 70%近くを国外で稼ぎ

【個人からの意見】

	出している。デジタル赤字が叫ばれる昨今に於いては米国大手 IT 企業と我が国との間においてその極端な非対称的ビジネスによる偏りを幾許か解消する事に貢献している貴重な産業であり、金の鶏と言える。従って民間企業のみならず、国家としても産業の動向に注意を払うべきであり国策としてコンピューターゲーム開発を支援しているポーランドや韓国のように手厚いサポートをとは言わないまでも企業やクリエーターの成果物の財産としての保護やそれを棄損された場合の被害からの速やかなる回復を法的、制度的により進んだ形で整備すべきである。 近年生成 AI の進化が目覚ましいが、ゲームを生成可能な AI が開発されてきている。具体的には Google が発表した「GameGen」では一人称視点シューティングゲームである Doom をリアルタイムで生成しプレイも可能という段階まで来ている。そこから更に進んだモデルである「GameGen-o」では昨今の主流であるオープンワールドを生成する段階まで来ている。生成物はまだまだ粗さは目立つが生成 AI の進化の早さを考慮すれば十分に期待できる技術ではあるのだがしかし、この技術の完成は日本のゲーム産業にとっては大きな痛手となるかもしれない。日本は生成 AI 開発では英米欧中に比べ大きく遅れており、現状国産 LLM を何とか開発する目途が立つかどうかという段階であり GameGen のような高度なモデル開発に追いつくことは極めて難しい状況だ。このままでは米国の ChatGPT や Copilot のように市場の独占化か寡占化が進む事は容易に予想できる。 この技術がプラットフォームとしてサービスが開始されれば競合手は日本のデベロッパーが開発したゲームをすぐさま解析して類似品をオリジナルの発売日にぶつける事すら可能となろう。生成 AI 等無くても昨今のインディーズゲームやスマートフォンの買い切りゲーム市場に於いては露骨な模倣が問題となっているのだが、件の技術の登場でより状況が悪化するだろう。 日本のユーザー自身も AI 企業が提供するプラットフォームを使い、ゲームを購入する機会が減り結果的にそれが国内のデベロッパーを弱体化させ、更にデジタル赤字が拡大するであろう事は容易に推測可能である。これは単なる推測に留まらず、このような状況は既にイラストや音楽産業で生じている事である。 コンテンツ産業の主軸となるゲーム産業でこのような状態が何年も続けば日本国内の開発者やクリエーターのインセンティブは失われ産業は崩壊へと向かい日本の外貨獲得手段がまた一つ失われる事になる。
12	経団連は 2024 年 10 月に発表した「Entertainment Contents ∞ 2024」で、将来的に日本が目指すべき姿として、「世界における日本発コンテンツのプレゼンスを持続的に拡大することとし、2021 年現在 4.5 兆円の日本発コンテンツの海外市場規模を 2033 年に 15～20 兆円にすることを掲げた。 具体的施策として、現在、複数の省庁にまたがっているコンテンツ政策の一元的な司令塔として、コンテンツ産業官民協議会が設置されたが、長期的には、コンテンツ振興の象徴としても、コンテンツに関する知見を有し、各種支援施策・予算等の権限を一元的に担うコンテンツ省（庁）（仮称）の設置等を検討すべきとした。 以下の理由でンテンツ省（庁）の設置を急ぐべきである。 1.赤字が拡大する著作権等使用料の国際収支 国際収支のうちサービス収支の赤字の大部分を占める「デジタル関連」は 2014 年度の 2.1 兆円から 2023 年度の 5.4 兆円へと 2.5 倍に膨れ上がった。デジタル関連のうちの著作権等使用料の赤字は 2023 年度には 1 兆 7800 億円に上った。デジタル敗戦を招いた著作権等使用料の赤字を食い止める必要がある。

【個人からの意見】

2.経済成長促進効果のあるパロディも未だに合法化されていない
2013 年、英国知的財産庁は「パロディーの著作権と経済効果一一 YouTube における音楽ビデオの実証的研究および政策オプションについての評価」と題する報告書を発表した。報告書は 2011 年にトップ 100 入りしたシングル・チャート 343 曲をサンプルに選び YouTube にアップされたパロディ・ビデオを分析した結果次のような事実が判明した。
/
・ 1 曲 平均 24 件のパロディが投稿されていることから パロディーが非常に重要な消費者行動となっている。
・ 全部で 8299 のパロディ・ビデオから YouTube は最大で 200 万ポンド（当時の為替レートで 2 億 5600 万円)、パロディの創作者は YouTube とのパートナー・プログラムによって最大で 110 万ポンド（同 1 億 4100 万円）を稼いだと推定される。こうした分析結果から報告書は、商用パロディーを認めて、経済を成長させるべきだと結論付けた。これを受けて、英国議会は 2014 年にパロディの合法化を盛り込んだ著作権法改正を行った。

パロディを合法化するには、英国のように個別権利制限規定を追加する方法と、米国のように権利制限の一般的権利制限であるフェアユース規定の解釈で対応する方法の二つがある。前者はヨーロッパ大陸諸国（採用年順にフランス、スペイン、スイス、ベルギー、オランダ)、旧英領諸国（同オーストラリア、カナダ、香港）やブラジルが採用している。

3.2 度にわたる改正を経ても道半ばの日本版フェアユース
パロディを合法化するには、権利制限の一般規定であるフェアユース規定を導入する方法もある。公正（フェア）な利用であれば権利者の許諾なしの利用を認める規定である。最初に導入した米国の著作権法 107 条は以下の 4 要素を考慮してフェアユースを判定する。
・ 利用の目的および性質
・ 原著作物の性質
・ 原著作物全体との関連における利用された部分の量および実質性（?大量に利用したり、少量でもコアの部分を利用したりしていないか？）
・ 原著作物の潜在的市場または価値に対する利用の影響（?原著作物の市場を奪はないか？）
日本でもフェアユース規定の導入については過去 2 度にわたって検討された。最初に方針が示されたのは、知的財産推進計画 2009 だった。

2011 年には、文化庁の著作権分科会法制問題小委員会による報告書の中で、三類型を対象とする権利制限規定の一般規定を導入すべきであるとまとめられた。しかし、それを受けて行われた、2012 年の著作権法改正では従来も必要の都度、行われてきた個別の権利制限規定の追加という内容に留まり、日本版フェアユース導入は失敗に終わったといわれた。

そうした中、2016 年に次世代知財システム検討委員会が出した報告書の中では、もう一度柔軟な権利制限規定の導入に向けた法改正を検討するべきであるとの見解が発表された。報告書は「一定の柔軟性ある権利制限規定（例)」として、前回検討時の三類型のうちのC類型「著作物の表現を享受

【個人からの意見】

	しない利用」と「受け皿規定」の二つを上げた。前者は「著作物の表現を知覚することを通じてこれを享受するための利用とは評価されない利用」を認める方式。後者は個別権利制限規定の最後に「第〇条から〇条までの規定に掲げる行為のほか・・やむを得ないと認められる場合」 という受け皿規定を設ける方式。米国のフェアユース規定が権利制限規定の最初に登場するのと異なり、最後に受け皿規定を置く点は異なるが、前者の「著作物の表現を享受しない利用」よりは柔軟性が高く、米フェアユース型に近い条文である。 知財戦略 2016 に盛り込まれた柔軟な権利制限規定導入の提言を受けて、文化庁で検討した結果、「著作物の表現を享受しない利用」が 2018 年の著作権法改正で認められた。 4. 著作権法 30 条の 4 2018 年改正により新設された 30 条の 4「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利用」は以下のように定める。 著作物は、次に掲げる場合その他の当該著作物に表現された思想又は感情を自ら享受し又は他人に享受させることを目的としない場合には、その必要と認められる限度において、いずれの方法によるかを問わず、利用することができる。ただし、著作権者の利益を不当に害する場合はこの限りでない。 １，略　２，情報解析　３，略 非享受利用については著作権者の利益を不当に害しないかぎり、必要と認められる限度において許諾なしの利用を認めたわけだが、30 条の 4 ただし書きの「著作権者の利益を不当に害する利用」は、フェアユースを判定する際に考慮すべき第４要素「原著作物の潜在的市場または価値に対する利用の影響」、つまり原作品の市場を奪うかどうかなので、こうした利用が認められないのは日米共通している。 問題はフェアユース判定の際の第 1 要素「利用の目的および性質」に対応する「『非享受目的』に該当するか」だが、文化庁は「主たる目的が非享受目的であっても享受目的が併存しているような場合は、30 条の 4 は適用されない」としている。 米国ではパロディにフェアユースを認めた 1994 年の最高裁判決以来、著作物の変容的利用（パロディの例でいえば、別の作品を作る目的での利用）にはフェアユースが認められている。このことからもうかがえるように享受目的の利用も当然含まれるので、文化庁が享受目的が少しでもあるような利用行為には適用されないと解釈する 30 条の 4 より適用範囲は広い。 元裁判官の高部眞規子弁護士も以下のように指摘する（2024 年 3 月 19 日 文化審議会著作権分科会議事録より）。 「今の条文は、情報解析というものを 30 条の 4 の第 2 号で、享受し又は享受させることを目的としない場合の例示として挙げています。そのような条文構造からは、情報解析に当たるとしながら享受目的が併存するので 30 条の 4 に当たらないという説明の仕方というのは、ちょっと難しいような気がいたします。 必要と認められる限度という、別の要件のところを考えるとか、あるいは、そもそも情報解析に当たらないという場合もあるのかもしれませんけれども、そういったことも今後考えていっていいと思いますし、著作権者の利益を不当に害するかどうかというただし書の要件を非常に狭く解釈すべきだというような説明の仕方も、いまだ判例があるわけではないので、もう少し自由な考え方が今後出されてもいいのかなというふうに感じました。」

【個人からの意見】

	享受目的が少しでもあれば、30 条の 4 は適用されないとする文化庁の見解は、技術面、資金面で米国や中国に太刀打ちできない日本の生成 AI 事業者を法制度面でも縛ることになり、競争上不利な立場に追いやりかねない。 30 条の 4 に対しては、最近でも新聞協会が「生成 AI における報道コンテンツの無断利用等に関する声明」で著作権法改正を要望している。こうした権利者の要望に対して、文化庁の「AI と著作権に関する考え方について」42 頁は以下のようにまとめている。 本考え方は、その公表の時点における、AI と著作権に関する本小委員会としての考え方を示すものであり、現時点において直ちに著作権法の改正を行うべきといった立法論をその内容とするものではないが、今後も、特に以下のような点を含め、引き続き情報の把握・収集に努め、必要に応じて本考え方の見直し等の必要な検討を行っていくこととする。 （１）AI の開発や利用によって生じた著作権侵害の事例・被疑事例 （２）AI 及び関連技術の発展状況 （３）諸外国における AI と著作権に関する検討状況 特に情報収集に努める三点の（１）で著作権侵害の事例をあげている。また、（３）に関連して、生成 AI の登場以来、米国で相次いだ著作権侵害訴訟の判決が出るのもこれからなので、その行方も目が離せない。 5.権利者の利益代表委員が 7 割以上を占める文化審議会著作権分科会の委員構成 過去 2 度にわたって検討されたにもかかわらず、日本版フェアユースが道半ばな理由の一つに著作権改正を検討する文化審議会著作権分科会のメンバー構成がある。 その委員構成を特許、商標、意匠、営業秘密などを扱う経済産業省の産業構造審議会知的財産分科会の委員構成（カッコ内）と比較した。 大学教授５人（６人）、弁護士・弁理士３人（３人）、マスコミ３人、民間１人（８人）、各種団体１４人（１人）、合計２６人（１８人） 各種団体委員の割合が知的財産分科会の 1 人だけだが、著作権分科会は半数以上（26 人中 14 人）を占めていることが分かる。 その 14 人中、全国消費者団体連絡会を除く 13 人は権利者団体が占めている。民間企業の 1 人もアーチストなので、これに権利者でもあるマスコミの 3 人を加えると何と 26 人中 17 人と約３分の２が権利者の利益代表委員で占められている。 さらに問題なのは、著作権法の目的は保護と利用をバランスさせて文化の発展に寄与することにあるが（著作権法第 1 条）、利用者の利益代表委員が一般財団法人日本消費者協会理事の委員の一人しかいない。 6.フェアユース導入国の GDP 成長率と著作権法担当官庁 フェアユースは米国ではベンチャー企業の資本金とよばれるように、グーグルをはじめとしたシリコンバレーの IT 企業の躍進に貢献した。このため、米国に習いフェアユースを導入した国は８カ国に上る。これらの国および米国の GDP 成長率と著作権法担当官庁を調べたところ、台湾、フィリピン、スリランカ、シンガポール、イスラエル、スリランカ、韓国、マレーシアおよび米国の過去 3 年間（2021-2023 年）の GDP 平均成長率は 4.21%で日本の 1.85%より高く、米国（議会著作権局）と韓国（文化体育観光部）以外は著作権法だけでなく特許、商標などの産業財産権を含めた知的財産権を同一の官庁が所管していることが判明する。

【個人からの意見】

	以上の理由で、日本経済を牽引する基幹産業・成長産業であるコンテンツをめぐる政策を一元的な司令塔で担うコンテンツ省（庁）の新設を急ぐべきである。
13	この段ではインターネット上のデジタルな公共空間における非倫理的コピーについて特別な法規制を行う必要性について述べる。近年メタバースと呼ばれるようなインターネット上のデジタルな公共空間で多数の個人が交流できるサービスが興ってきている。文字チャットや音声チャットによる交流に留まらず、デジタルコンテンツの売買も行われるようになってきているが、デジタルならではの非倫理的行いも発生している。通常メタバース上のデータはユーザーが使用するコンピュータで映像や音声に変換されディスプレイに表示されたりスピーカーから再生されたりするが、この作業を担うプログラムを改変することで、メタバース提供事業者の意図に反して、悪意あるユーザーがメタバース内で売買されているコンテンツのデータを自らのコンピュータに保存し、メタバース内外で利用するという事例が起きている。この非倫理的行為はメタバースにおいて「ぶっこぬき」「リッピング」などと呼ばれている。(これらの用語はメタバース固有のものではなく、もともとビデオゲーム内部の建物や 3D キャラクターのデータを取り出すことも指し、それらのデータをメタバース内で使用することについても同じ用語を用いる。)今後メタバースにおける商業活動がより活発になり大規模化していくと、この非倫理的なコピー問題も同時に大きくなると考えられるため、著作権法や不正競争防止法等の従来の枠組での規制に加えて、メタバース特有の窃盗のような行為として捉え、それを目的とするプログラムの改変や利用、不正にコピーして保存する行為そのものの禁止など、次世代のデジタル公共空間のための法規制が求められる。
14	生成 AI の利活用のためにも AI のための法規制を設けてほしい。『新たなクールジャパン戦略』本文中、II－（i）４．（３）「生成 AI を用いたコンテンツ生成については、一律に排除されるべきものではなく、単純作業を代替することで効率化が図られクリエイティブな思索を行うための時間を生み出したり、様々な組み合わせを瞬時に試行することで新しいクリエイティビティを発揮することができたり、クリエイティブな活動に貢献することも多い。」とあるが、現在主流な生成 AI は軒並み商業での使用に耐えうるものではない。生成 AI のデータセットは著作物、CSAM、個人情報、肖像や医療情報などを、無断でまたは違法なウェブサイトから収集することで成り立っている。その点から主要な生成 AI の開発企業は世界各国で訴訟を受けており、安全性に疑義を持たれている。また別の視点から、生成 AI が世に現れたことによる盗作、ディープフェイクなどの実害は登場以前よりも急増する一方、目立った成果を挙げられていない。そして日本国内だけでなく海外でも生成 AI を使用したコンテンツへの非難の声は大きい。悪評が付きまとう生成 AI を、クリエイターがキャリアを毀損するリスクを冒してまで使用する理由もない。クリーンなデータセットを担保することが AI 利活用の道であろう。クリエイターの成果物を本人の合意においてのみ生成型 AI の機械学習に使用でき（オプトイン）、かつデータセットの開示義務をサービス提供者に課す法規制を敷くべきである。AI 技術の進歩の促進のためにもクリエイターが大手を振って生成 AI を使用できる環境を整えるためにも、まずは法整備を優先するよう求める。
15	″日本モデル DX 化″の開発、取り組みを行うべきではないか。政府の皆様にはまず、漫画を始めとする日本のコンテンツの特色として、裾野の広さに拠る″多様性″と、漫画家個人やアニメ監督といった、個人を中央に据えて作品を作り上げることによって生まれる″強烈な個性″の２点が上げられることを認識してほしい。ただし、その個人の下で働く大勢のアシスタントやスタッフたちもそれぞれがクリエイターであり、確かな実力を持っていることは留意すべきである。今後 DX 化の推進を積極的に行うべきという意見には賛成だが、海外のビジネスモデルに準拠するという姿勢には大いに疑問がある。というのも、日本のコンテンツの強みは前述したような日本の特殊な環境に基づくものであり、海外のビジネスモデルをそのまま当てはめる

【個人からの意見】

	だけでは、むしろその強みを潰しかねないという懸念がある。そのため、私は″日本モデル DX 化″の仕組み開発、取り組みを行うべきではないか。と考えている。その上で、DX 化の推進に伴う懸念点や意見を述べたい。 (1)漫画原画の持つ付加価値について DX 化において最も懸念している事項が漫画原画の文化の喪失である。例えば近年メガヒットとなった「呪術廻戦」の作者、芥見下々はフルデジタルで作画を行っており、″原画″というものが存在しない。このこと自体はＤＸ化の好事例としてとらえても良いことだが、その反面、漫画の原画がいずれ存在しなくなるのではないかという危機感も覚える。大英博物館で 2019 年に開催された「マンガ展」などからも分かるように、漫画原画はただの絵としてではなく、美術品としての側面を持つ。ただ全工程を DX するというのではなく、作家個々人の特性に合わせた部分的 DX の道も探ってほしい。 (2)クリエイションとビジネスの橋渡しとなる人材の育成 次に懸念しているのがビジネスを専門とした人材がコンテンツの現場に入ることで、クリエイションを逆に乱すことになるのではないか。コンテンツ制作の現場では、時に非効率的で不合理にも見えるような工程を必要とする場面が多々ある。しかし、それらをビジネスの観点から無駄であるとして切り捨ててしまうと、作品の核なる部分が失われる場合もある。そのため、ビジネス的観点とクリエイション的観点の橋渡しとなるような人材が必要なのではないかと考えている。 (3)生成 AI 利用の好悪 生成 AI の出現によって、クリエイターたちは非常に不安定な立場に置かれている。というのも、周囲の無理解によってクリエイターの専門的な技術によって成り立っていた高度な仕事を無理解な門外漢に「AI で置き換え可能」であると侮られているからだ。また、海外を始めとしたコンテンツのファンダムでは生成 AI を「泥棒」と呼び、″AI″そのものへの嫌悪が高まっており、安易な生成 AI の使用はかえって消費者の消費行動を抑制することにつながりかねない。利用には慎重になるべきではないかと思う。

【意見の分野】 Ｆ.その他（「知的財産推進計画 2025」に新たに盛り込むべき施策等）	
No.	意見
1	A. 知的財産の創造 （A1）国内のイノベーション投資の促進：生成 AI の利用が進むことで、既存のイノベーション投資が模倣により価値を失うリスクがあります。特に国内の新技術やサービスが容易に模倣されることにより、投資効果が減少し、イノベーション意欲が阻害される懸念があります。 （A3）AI と知的財産権：生成 AI は膨大なデータを活用するため、著作権や特許権が存在する情報を学習し、不正利用するリスクがあると言えます。これにより、AI の出力結果が無意識のうちに既存の知的財産権を侵害する可能性が高まり、知的財産権の明確な保護が難しくなるといった課題が生

【個人からの意見】

	じています。 B. 知的財産の保護 （B1）技術流出の防止：生成 AI は情報を出力する際、学習に使用したデータの一部を意図せず流出させるリスクがあり、企業の技術や営業秘密が外部に漏れる恐れがあります。特に、研究開発における重要な技術情報が流出することで、企業の競争力が損なわれる可能性が指摘されています。 （B2）海賊版・模倣品対策の強化：生成 AI を使って既存のコンテンツの模倣品や海賊版が容易に作成され、市場に流通する危険性があります。これにより、コンテンツ制作者や権利者に大きな経済的損害が発生し、権利侵害がさらに広がる懸念が高まっています。 C. 知的財産の活用 （C1）産学連携による社会実装の推進：生成 AI を利用した際、学習データの一部が無断で含まれる場合があり、産学連携による知財の活用が不正な形で広まる可能性があるため、産業と学術界の連携が損なわれるリスクがあります。 （C3）デジタルアーカイブ社会の実現とデータ流通・利活用環境の整備：生成 AI が無断でデジタルアーカイブを活用し、他者の知的財産権を侵害することが懸念されています。データ流通と利活用を進めるためにも、生成 AI の利用に対する適切な規制が求められます。 D. 高度知財人材の戦略的な育成・活躍 （D1）研究開発における人材育成・流動化：生成 AI による情報の不正利用が常態化すると、研究開発や知財分野での人材の育成が難しくなる可能性があります。知財人材が創造的な能力を発揮するためにも、生成 AI の利用が適正に規制されることが求められます。 E. 新たなクールジャパン戦略・コンテンツ戦略 （E2）デジタル時代のコンテンツ戦略：生成 AI を使って既存のキャラクターや作品のコピーが大量に作成される危険性があり、正規のコンテンツ産業が打撃を受ける可能性があります。コンテンツ保護の観点からも、生成 AI の利用に対する規制が重要となります。
2	他国はともかく、日本は「児童ポルノ」の言葉にイラスト・CG（AI 含む）を含めていません。それは具体的に実在児童を特定したり、実在児童の人権を侵害するものでないからです。また、バイオレンスアクション系の作品と同様、その種の創作物自体が犯罪を直接助長することはありません（これはハーバード大学をはじめとする欧米の大学で論証されたもので、結びには「教育こそ大事」とある）。よって、外国の圧力や生成 AI 画像の進化を理由に、児童ポルノ法をさらに厳しくして創作物まで規制してはならないと考えます。昨今のクレジットカード決済代行関連による決済拒否により、販売サイト全体が閉鎖に追い込まれるなどの事例は、日本国内での流通・表現の自由を侵害するものであり、独占禁止法などの運用によって取り締まられるべき事案である。
3	創作者、俳優、声優、モデルにとって無断学習の実害が多数出ております。最近ではアイドルの顔が無断学習されて勝手に会社の広告(卑猥なもの)に利用されておりました。推進ではなく、無断学習をする事に問題を向けて欲しいです。AI 学習に対する法整備を一刻も早くお願いします。
4	AI の能力は急速に増大しており、AI 学習用データの整備の問題が、知的財産制度においても、最大の課題の１つとなると思われます。一般から、AI

【個人からの意見】

	学習用データの出願を広く認めるデータの出願制度を創設するのが有用と思われます。AI の能力が増大していくとき、AI を適切に動作させるためのデータについては、広く国民からデータを集めるのが、民主的な AI 社会の実現の観点に合致すると思われます。
5	AI で生成物には、種類を問わず「AI 生成物である」ということがわかるラベルなどの貼り付けを義務化した方がよい。検索サービスで AI 生成された真偽不明の記事が大量にヒットしたり、フェイクニュースのための嘘の写真を簡単に作れたり、今の AI 技術はあまりに不安定かつ危険で、このまま対策なしに推し進めるのはどうかと思う。例えば AI 生成された画像の左上に AI 生成物であることがわかるマークなどを貼り付けることを義務化すれば、画像検索やフェイクニュースの写真を見分けるのが容易になる。なんならそのマークがついてるものを検索結果から除外するのも簡単になる。
6	現代における生成 AI の在り方、規制とその施策について 昨今 AI 技術の発展が目覚ましく、SNS のみならず様々な検索サイトや実際の屋内外問わず多くの場所で AI が用いられている事は既に知られていることかと存じます。その中でもよく目にするものが「生成 AI」です。音声生成、イラスト生成、写真生成、動画生成と素人目には非常に高品質に思えるものが SNS や検索サイトや動画サイト、街頭ポスターなどで目に入ると思います。ここまで述べると聡い方は危険性が理解できることでしょう。ネット社会に疎い方、特に高齢者の方には想像しづらいかもしれません。ネットに数多ある嘘情報、これらは人が人の手で作り出したものやそれを信じ拡散したことで派生したものであるわけですが、生成 AI が使われることで嘘の情報(音声画像文字問わず)が凄まじい速度で増加することになります。それもただの世迷言のような情報であれば一般個人も真偽を見抜き対策できるやもしれませんが、AI 産の偽情報はその点悪辣です。まるで声優を雇ったかのような音声、まるで本物の写真、まるであの絵師が描いた絵、まるであの作家が書いたような文章という感想では済まないのです。SNS 内で問題提起されている方がいた為既に多くの皆様がご存じでしょう。声優の身に覚えのない声が勝手に使用や販売されています。有名人や芸能人の裸や発言の捏造がばらまかれています。検索画像欄が AI 生成の偽の写真で汚染されてきています。イラストレーターが AI 生成のイラストで絵柄をそっくりに模倣されて描いたことにされるという被害を受けています。Wikipedia の記事に生成 AI による真偽を交えた歴史を綴ったものが現れています。このままではネットで調べ事は出来ず、結果的にソースの確認が不十分となりテレビやラジオに新聞等の報道すらも価値を失いかねないのです。元からインターネットは信用できないものであったと仰る方もおられましょうが、これはそのような白か黒かの話ではなく、灰として認識されていたものが黒く塗りつぶされて本当に使い物にならなくなるといった非常事態である事をどうかご理解いただきたいです。どこで AI が混じったかわからない、何が正しい情報かを調べる事もできない、そんな時代を迎えようとしています。この国だけに限らず世界的問題になっていることが事の重大さの証左です。故に規制が必要です。廃止ではなく規制です。法の制定が現代価値観にそぐわぬものとなっているのが原因です。ディープフェイク防止や個人の尊厳保護、個人及び企業の将来的に発生する利益保護の為、私個人が考えるあるべき規制の要件は以下五つ 一、生成 AI に音声や画像、動画、文章を学習させる場合は必ず所有者から許可を得ること(この場合の所有者は投稿されたサイトではなく元となる音声や画像等の製作者とする、以降の内容も同条件) 二、生成 AI によって生成された画像、動画には必ず、生成 AI 産を証明するマークを画像サイズと比例した大きさに拡縮させて常に掲示すること、またそれをどのような形であれ隠蔽しないこと(生成後に加筆や修正を行ったものも同様の扱いとする) 三、生成 AI によって生成された音声や画像、動画、文章(金銭の伴う著作物の文章)は、常に誰もがその学習内容の内訳を全て閲覧及び通報できるようにすること 四、規制法制定以前に生成 AI に学習させた音声、画像、動画、文章のうち、製作者から許可を得ていないデータ及びそれらを使用して生成されたも

【個人からの意見】

	の全てのデータや投稿を消去すること 五、上記四件のうち一つでも守られない場合、罰則を与えた上で再度上記四件に従わせること これら上記五件の制定は今後の日本社会の為にも是非とも考慮いただきたく存じます。また日本のみで行っても効果は薄いでしょう。だとしても先んじて日本が AI との付き合い方を示し、導くべきと考えます。そして各国と協議の上でより潔白な情報社会を築いていただきたく存じます。長文お読みいただき誠にありがとうございます。何卒よろしくお願い申し上げます。
7	１．コンテンツ産業については国が率先するのではなく、民間が主体で行い問題が発生したときに国が民間業者と解決策を模索するのが良いと考えています。 ２.日本の漫画やアニメ、ゲームが評価されているのは日本人に向けた作品が外国でも評価されたからです。また、漫画の読者数は日本が世界で一番多い（野球でたとえるなら日本の漫画市場はアメリカの大リーグのようなものです）なので、文化の違う外国に無理に合わせる必要はないと考えています。 ３.海賊版は大きな問題ですが、海賊版と同人誌などの二次創作をしっかりと区別することを求めます。漫画などの名作のいくつかは二次創作から生まれてきました。また、コミケなどの二次創作を含む同人誌の即売会も立派なコンテンツ産業だと考えています。なので、二次創作をいままでと同じように創作し楽しむことができるようおねがいします。 4.コンテンツがいつでも楽しめるように、クレジットガードなどの決算方法が急に使えなくなることがないようにしてください。 ５．漫画やアニメ　ゲームといったコンテンツ産業は自由な表現の上に成り立っています。なので、現在と同水準かそれ以上に表現の自由をこれからも守ってくれるようどうかお願いします。
8	全放送局(BS、CS の有料放送も含む)の過去のスポーツ中継の映像コンテンツ(海外の試合・レースの日本語実況も含む)を合法的なアーカイブ政策をお願い致します。各放送局は過去のスポーツ中継の映像コンテンツのアーカイブに積極になっていません。地上波の Tver や各有料放送の放送局のオンデマンドも見逃し配信の期間が決められていて、本当のアーカイブ残していません。放送局はスポーツ中継を一度放映したらそのままお蔵入り･死蔵にしているのが現状です。インディカー・シリーズ公式は 70 年の著作権保護期間があるにもかかわらず、YouTube で過去のレース映像を無料アーカイブを少しずつですが公開しています(英語実況)。著作権を主張しているのであればこの YouTub、ニコニコ動画みたいなプラットホームで過去(特に 80 年代、90 年代、2000 年代)のスポーツ中継の映像コンテンツを触れる機会を正規で作っていただきたいです。もししないのであれば視聴者が持っている物でやるべきです。実際インディカー・シリーズ公式は YouTube の視聴者の持っている映像（[redacted]）を公式ブログ(https://www.indycar.com/News/2014/02/2-26-1995-Indy-500-winner-Villeneuve-returns) で掲載しています。ゲームのアーカイブが遅れているとありましたがスポーツ中継の映像コンテンツのアーカイブも遅れています。このままアーカイブ後進国でいいのですか？！過去ゲーム・アニメ・漫画だけでなく、この過去のスポーツ中継のコンテンツの日本語実況のアーカイブ活用政策(YouTube、ニコニコ動画)も是非お願い致します。
9	（２）その他の知財政策事項について： ａ）私的録音録画補償金問題について 権利者団体等が単なる既得権益の拡大を狙ってｉＰｏｄ等へ対象範囲を拡大を主張している私的録音録画補償金問題についても、補償金のそもそもの意味を問い直すことなく、今の補償金の矛盾を拡大するだけの私的録音録画補償金の対象拡大を絶対にするべきではないにも関わらず、文化庁は、

【個人からの意見】

	実質的にブルーレイを私的録音録画補償金の対象とする著作権法施行令改正について、２０２２年８月から９月にかけて意見募集を行い、その後意見募集の結果について極めて恣意的にまとめた回答を出しただけで、この施行令改正の閣議決定を２０２２年１０月２１日に強行した。 文化庁の過去の文化審議会著作権分科会における数年の審議において、補償金のそもそもの意義についての意義が問われたが、文化庁が、天下り先である権利者団体のみにおもねり、この制度に関する根本的な検討を怠った結果、特にアナログチューナー非対応録画機への課金について私的録音録画補償金管理協会と東芝間の訴訟に発展した。ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金について、権利者団体は、ダビング１０への移行によってコピーが増え自分たちに被害が出ると大騒ぎをしたが、移行後１０年以上経った今現在においても、ダビング１０の実施による被害増を証明するに足る具体的な証拠は全く示されておらず、ブルーレイ課金・アナログチューナー非搭載録画機への課金に合理性があるとは到底思えない。わずかに緩和されたとは言え、今なお地上デジタル放送にはダビング１０という不当に厳しいコピー制限がかかったままである。こうした実質的に全国民に転嫁されるコストで不当に厳しい制限を課している機器と媒体にさらに補償金を賦課しようとするのは、不当の上塗りである。 なお、世界的に見ても、メーカーや消費者が納得して補償金を払っているということはカケラも無く、権利者団体がその政治力を不当に行使し、歪んだ「複製＝対価」の著作権神授説に基づき、不当に対象を広げ料率を上げようとしているだけというのがあらゆる国における実情である。表向きはどうあれ、大きな家電・ＰＣメーカーを国内に擁しない欧州各国は、私的録音録画補償金制度を、外資から金を還流する手段、つまり、単なる外資規制として使っているに過ぎない。この制度における補償金の対象・料率に関して、具体的かつ妥当な基準はどこの国を見ても無いのであり、この制度は、ほぼ権利者団体の際限の無い不当な要求を招き、莫大な社会的コストの浪費のみにつながっている。機器・媒体を離れ音楽・映像の情報化が進む中、「複製＝対価」の著作権神授説と個別の機器・媒体への賦課を基礎とする私的録音録画補償金は、既に時代遅れのものとなりつつあり、その対象範囲と料率のデタラメさが、デジタル録音録画技術の正常な発展を阻害し、デジタル録音録画機器・媒体における正常な競争市場を歪めているという現実は、補償金制度を導入したあらゆる国において、問題として明確に認識されなくてはならないことである。 今まで積み重ねられてきた、判例、保護利用小委員会などの審議会における議論、様々な関係者の意見の全てを愚弄する、２０２２年の不当な政令改正は到底納得できるものではない。ブルーレイレコーダーとディスクを私的録音録画補償金の対象とする事について今に至るも妥当な根拠は何一つ見出せない。 今まで知財本部及び文化庁に提出した意見の通り、私は一国民、一個人、一消費者、一利用者・ユーザーとして到底納得の行かない私的録音録画補償金の対象拡大になお断固反対する。 この政令改正の意見募集などで知財計画の記載も持ち出されており、知財本部・事務局も絡んでいるとの話も聞かれるが、本当にそうであるならば知財本部・事務局もこの様な不当な政令改正に加担した事を猛省し、その過ちを認め、日本政府として速やかに方針を改めるべきである。 文化庁に集まった２４０６件のこの政令改正に関する意見の全文を速やかに公表するとともに、政令を元に戻す閣議決定を行う事を私は求める。その上で、中立的な第三者による調査により、前提となっていた旧来の形の私的録音録画自体もはや時代遅れになり少なくなっているという事を示し、全関係者が参加する公開の場で議論し、私的録音録画補償金制度は歴史的役割を終えたものとして完全に廃止するとの結論を出すべきである。 ｂ）秘密特許制度（経済安保法案の特許非公開関連部分）について ２０２２年２月にとりまとめられた経済安全保障法制に関する有識者会議の提言に基づく、秘密特許制度（特許非公開制度）を含む経済安全保障法案

【個人からの意見】

	が２０２２年5月１１日に国会で可決・成立し、２０２４年5月１日に施行された。 秘密とするかどうかの保全審査の対象となる技術分野は政令でかなり絞り込まれており、影響を受ける特許出願はかなり限定的なものになると思うが、この法律により導入されようとしている秘密特許制度は、論文等の研究成果の公表は自由という前提と矛盾を来しており、その根拠となる立法事実があるのか、「公にすることにより外部から行われる行為によって国家及び国民の安全を損なう事態を生ずるおそれが大きい発明」についてまともに判断できるのか、その様なものが今の日本で本当に出願されているのか、出願され得るのか、罰則までつける事が妥当かなど、そもそも大いに疑わしいものである。 この秘密特許制度の妥当性の検証を可能とするため、今後、その運用について単に件数の様な統計情報だけでなく具体的かつ詳細な情報公開をして行くべきである。 ｃ）環太平洋経済連携協定（ＴＰＰ）などの経済連携協定（ＥＰＡ）に関する取組について ＴＰＰ協定については、２０１５年１０月に大筋合意が発表され、文化庁、知財本部の検討を経て、１１月にＴＰＰ総合対策本部でＴＰＰ関連政策大綱が決定され、さらに２０１６年２月に署名され、３月に関連法案の国会提出がされ、１１月の臨時国会で可決・成立し、２０１７年1月２０日に参加国として初めての国内手続きの完了に関する通報が行われた。 しかし、この国内手続きにおいて、日本政府は、２０１５年１０月に大筋合意の概要のみを公表し、１１月のニュージーランド政府からの協定条文の英文公表時も全章概要を示したのみで、その後２ヶ月も経って２０１６年１月にようやく公式の仮訳を公表するなど、ＴＰＰ協定の内容精査と政府への意見提出の時間を国民に実質与えない極めて姑息かつ卑劣なやり方を取っていたと言わざるを得ない。 そして、公開された条文によって今までのリーク文書が全て正しかったことはほぼ証明されており、ＴＰＰ協定は確かに著作権の保護期間延長、ＤＲＭ回避規制強化、法定賠償制度、著作権侵害の非親告罪化などを含んでいる。今ですら不当に長い著作権保護期間のこれ以上の延長など本来論外だったものである。 その後、日本政府は、アメリカ抜きの１１カ国でのＴＰＰ１１協定を推進し、２０１７年１１月に大筋合意が発表され、その中で最もクリティカルな部分である著作権と特許の保護期間延長とＤＲＭ規制の強化の部分が凍結さたにもかかわらず、これらの事項を含む国内関連法改正案を２０１８年３月に国会に提出し（６月に可決・成立）、２０１８年１２月のＴＰＰ１１協定の発効とともに施行するという戦後最大級の愚行をなした。このようになし崩しで極めて危険な法改正がなされたことを私は一国民として強く非難する。 ２０１７年１２月には、同じく著作権の保護期間延長を含む日ＥＵ（欧）ＥＰＡ交渉も妥結され、２０１８年２月に発効している。しかし、この日欧ＥＰＡ交渉もＴＰＰ協定同様の姑息かつ卑劣な秘密交渉で決められたものである。その内容についてほとんど何の説明もないままに著作権の保護期間延長のような国益の根幹に関わる点について日本政府は易々と譲歩した。これは完全に国民をバカにしているとしか言いようがない。 ２０２０年９月に大筋合意され、２０２１年１月に発効している、同じく著作権の保護期間延長を含む日英ＥＰＡについても同様である。これらのＴＰＰ協定、日欧ＥＰＡ及び日英ＥＰＡについてその内容の見直しを各加盟国に求めること及び著作権の保護期間の短縮について速やかに検討を開始することを私は求める。 また、ＴＰＰ交渉や日欧ＥＰＡ交渉のような国民の生活に多大の影響を及ぼす国際交渉が政府間で極秘裏に行われたことも大問題である。国民一人一

人がその是非を判断できるよう、途中経過も含めその交渉に関する情報をすべて速やかに公開するべきである。

ｄ）ＤＲＭ回避規制について
経産省と文化庁の主導により無意味にＤＲＭ回避規制を強化する不正競争防止法と著作権法の改正案がそれぞれ以前国会を通され、２０１８年に不正競争防止法がさらに改正され、２０２０年の改正著作権法にも同様の事項が含まれているが、これらの法改正を是とするに足る立法事実は何一つない。不正競争防止法と著作権法でＤＲＭ回避機器等の提供等が規制され、著作権法でコピーコントロールを回避して行う私的複製まで違法とされ、十二分以上に規制がかかっているのであり、これ以上の規制強化は、ユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない。
特に、ＤＲＭ回避規制に関しては、有害無益な規制強化の検討ではなく、まず、私的なＤＲＭ回避行為自体によって生じる被害は無く、個々の回避行為を一件ずつ捕捉して民事訴訟の対象とすることは困難だったにもかかわらず、文化庁の片寄った見方から一方的に導入されたものである、私的な領域でのコピーコントロール回避規制（著作権法第３０条第１項第２号）の撤廃の検討を行うべきである。コンテンツへのアクセスあるいはコピーをコントロールしている技術を私的な領域で回避しただけでは経済的損失は発生し得ず、また、ネットにアップされることによって生じる被害は公衆送信権によって既にカバーされているものであり、その被害とＤＲＭ回避やダウンロードとを混同することは絶対に許されない。それ以前に、私法である著作権法が、私的領域に踏み込むということ自体異常なことと言わざるを得ない。何ら立法事実の変化がない中、ドサクサ紛れに通された、先般の不正競争防止法改正によるＤＲＭ規制の強化や、以前の著作権法改正で導入されたアクセスコントロール関連規制の追加等について、速やかに元に戻す検討がなされるべきである。
ＴＰＰ協定にはＤＲＭ回避規制の強化も含まれており、上で書いた通り、これ以上のＤＲＭ回避規制の強化がされるべきではなく、この点でも私はＴＰＰ協定の見直しを求める。

ｅ）海賊版対策条約（ＡＣＴＡ）について
ＡＣＴＡを背景に経産省及び文化庁の主導により無意味にＤＲＭ回避規制を強化する不正競争防止法及び著作権法の改正案が以前国会を通され、ＡＣＴＡ自体も国会で批准された。しかし、このようなユーザーの情報アクセスに対するリスクを不必要に高める危険なものとしかなり得ない規制強化条項を含む条約の交渉、署名及び批准は何ら国民的なコンセンサスが得られていない中でなされており、私は一国民としてＡＣＴＡに反対する。今なおＡＣＴＡの批准国は日本しかなく、日本は無様に世界に恥を晒し続けている。もはやＡＣＴＡに何ら意味はなく、日本は他国への働きかけを止めるとともに自ら脱退してその失敗を認めるべきである。

ｆ）一般フェアユース条項の導入について
２０１８年に個別の権利制限を拡充する著作権法改正がなされており、これはその限りにおいて評価できるものではあるが、本当の意味で柔軟な一般フェアユース条項を入れるものではない。
一般フェアユース条項については、一から再検討を行い、ユーザーに対する意義からも、アメリカ等と遜色ない形で一般フェアユース条項を可能な限

り早期に導入するべきである。特に、インターネットのように、ほぼ全国民が利用者兼権利者となり得、考えられる利用形態が発散し、個別の規定では公正利用の類型を拾い切れなくなるところでは、フェアユースのような一般規定は保護と利用のバランスを取る上で重要な意義を持つものである。今後の検討によっても幾つかの個別の権利制限が追加される可能性があるが、これらはあった方が良いものとは言え、到底一般フェアユース条項と言うに足るものではなく、これでは著作権をめぐる今の混迷状況が変わることはない。
著作物の公正利用には変形利用もビジネス利用も考えられ、このような利用も含めて著作物の公正利用を促すことが、今後の日本の文化と経済の発展にとって真に重要であることを考えれば、不当にその範囲を不当に狭めるべきでは無く、その範囲はアメリカ等と比べて遜色の無いものとされるべきである。ただし、フェアユースの導入によって、私的複製の範囲が縮小されることはあってはならない。
また、「まねきＴＶ」事件などの各種判例からも、ユーザー個人のみによって利用されるようなクラウド型サービスまで著作権法上ほぼ違法とされてしまう状況に日本があることは明らかであり、このような状況は著作権法の趣旨に照らして決して妥当なことではない。ユーザーが自ら合法的に入手したコンテンツを私的に楽しむために利用することに著作権法が必要以上に介入することが許されるべきではなく、個々のユーザーが自らのためのもに利用するようなクラウド型サービスにまで不必要に著作権を及ぼし、このような技術的サービスにおけるトランザクションコストを過大に高め、その普及を不当に阻害することに何ら正当性はない。この問題がクラウド型サービス固有の問題でないのはその通りであるが、だからといって法改正の必要性がなくなる訳ではない。著作権法の条文及びその解釈・運用が必要以上に厳格に過ぎクラウド型サービスのような技術の普及が不当に阻害されているという日本の悲惨な現状を多少なりとも緩和するべく、速やかに問題を再整理し、アメリカ等と比べて遜色の無い範囲で一般フェアユース条項を導入し、同時にクラウド型サービスなどについてもすくい上げられるようにするべきである。
権利を侵害するかしないかは刑事罰がかかるかかからないかの問題でもあり、公正という概念で刑事罰の問題を解決できるのかとする意見もあるようだが、かえって、このような現状の過剰な刑事罰リスクからも、フェアユースは必要なものと私は考える。現在親告罪であることが多少セーフハーバーになっているとはいえ、アニメ画像一枚の利用で別件逮捕されたり、セーフハーバーなしの著作権侵害幇助罪でサーバー管理者が逮捕されたりすることは、著作権法の主旨から考えて本来あってはならないことである。政府にあっては、著作権法の本来の主旨を超えた過剰リスクによって、本来公正として認められるべき事業・利用まで萎縮しているという事態を本当に深刻に受け止め、一刻も早い改善を図ってもらいたい。
個別の権利制限規定の迅速な追加によって対処するべきとする意見もあるが、文化庁と癒着権利者団体が結託して個別規定すらなかなか入れず、入れたとしても必要以上に厳格な要件が追加されているという惨憺たる現状において、個別規定の追加はこの問題における真の対処たり得ない。およそあらゆる権利制限について、文化庁と権利者団体が結託して、全国民を裨益するだろう新しい権利制限を潰すか、極めて狭く使えないものとして来たからこそ、今一般規定が社会的に求められているのだという、国民と文化の敵である文化庁が全く認識していないだろう事実を、政府・与党は事実としてはっきりと認めるべきである。

ｇ）コピーワンス・ダビング１０・Ｂ－ＣＡＳ問題について
私はコピーワンスにもダビング１０にも反対する。そもそも、この問題は、放送局・権利者にとっては、視聴者の利便性を著しく下げることによって、一旦は広告つきながらも無料で放送したコンテンツの市場価格を不当につり上げるものとして機能し、国内の大手メーカーとっては、Ｂ－ＣＡＳカードの貸与と複雑な暗号システムを全てのテレビ・録画機器に必要とすることによって、中小・海外メーカーに対する参入障壁として機能するＢ－ＣＡ

【個人からの意見】

	Ｓシステムの問題を淵源とするのであって、このＢ－ＣＡＳシステムと独禁法の関係を検討するということを知財計画２０２５では明記してもらいたい。検討の上Ｂ－ＣＡＳシステムが独禁法違反とされるなら、速やかにその排除をして頂きたい。また、無料の地上放送において、逆にコピーワンスやダビング１０のような視聴者の利便性を著しく下げる厳格なコピー制御が維持されるのであれば、私的録画補償金に存在理由はなく、これを速やかに廃止するべきである。 ｈ）著作権検閲・ストライクポリシーについて ファイル共有ソフトを用いて著作権を侵害してファイル等を送信していた者に対して警告メールを送付することなどを中心とする電気通信事業者と権利者団体の連携による著作権侵害対策が警察庁、総務省、文化庁などの規制官庁が絡む形で行われており、警察によってファイル共有ネットワークの監視も行われているが、このような対策は著作権検閲に流れる危険性が極めて高い。 フランスで導入が検討された、警告メールの送付とネット切断を中心とする、著作権検閲機関型の違法コピー対策である３ストライクポリシーは、２００９年６月に、憲法裁判所によって、インターネットのアクセスは、表現の自由に関係する情報アクセスの権利、つまり、最も基本的な権利の１つとしてとらえられるとされ、著作権検閲機関型の３ストライクポリシーは、表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにするものとして、真っ向から否定されている。ネット切断に裁判所の判断を必須とする形で導入された変形ストライク法も何ら効果を上げることなく、フランスでは今もストライクポリシーについて見直しの検討が行われており、２０１３年７月にはネット切断の罰が廃止されている。日本においては、このようなフランスにおける政策の迷走を他山の石として、このように表現の自由・情報アクセスの権利やプライバシーといった他の基本的な権利をないがしろにする対策を絶対に導入しないこととするべきであり、警察庁などが絡む形で検討されている違法ファイル共有対策についても、通信の秘密やプライバシー、情報アクセス権等の国民の基本的な権利をきちんと尊重する形で進めることが担保されなくてはならない。 ｉ）著作権法へのセーフハーバー規定の導入について 動画投稿サイト事業者がＪＡＳＲＡＣに訴えられた「ブレイクＴＶ」事件や、レンタルサーバー事業者が著作権幇助罪で逮捕され、検察によって姑息にも略式裁判で５０万円の罰金を課された「第（３）世界」事件や、１対１の信号転送機器を利用者からほぼ預かるだけのサービスが放送局に訴えられ、最高裁判決で違法とされた「まねきＴＶ」事件等を考えても、今現在、カラオケ法理の適用範囲はますます広く曖昧になり、間接侵害や著作権侵害幇助のリスクが途方もなく拡大し、甚大な萎縮効果・有害無益な社会的大混乱が生じかねないという非常に危険な状態がなお続いている。間接侵害事件や著作権侵害幇助事件においてネット事業者がほぼ直接権利侵害者とみなされてしまうのでは、プロバイダー責任制限法によるセーフハーバーだけでは不十分であり、間接侵害や著作権侵害幇助罪も含め、著作権侵害とならない範囲を著作権法上きちんと確定することは喫緊の課題である。ただし、このセーフハーバーの要件において、標準的な仕組み・技術や違法性の有無の判断を押しつけるような、権利侵害とは無関係の行政機関なり天下り先となるだろう第３者機関なりの関与を必要とすることは、検閲の禁止・表現の自由等の国民の権利の不当な侵害に必ずなるものであり、絶対にあってはならないことである。 知財計画２０２５において、プロバイダに対する標準的な著作権侵害技術導入の義務付け等を行わないことを合わせ明記するとともに、間接侵害や刑

【個人からの意見】

	事罰・著作権侵害幇助も含め著作権法へのセーフハーバー規定の速やかな導入を検討するとしてもらいたい。この点に関しては、逆に、検閲の禁止や表現の自由の観点から技術による著作権検閲の危険性の検討を始めてもらいたい。 ｊ）二次創作規制の緩和について ２０１４年８月のクールジャパン提言の第１３ページにおいて、「クリエイティビティを阻害している規制についてヒアリングし規制緩和する。コンテンツの発展を阻害する二次創作規制、ストリートパフォーマンスに関する規制など、表現を限定する規制を見直す。」と、二次創作に関する規制緩和を行う事が明確に記載されていた。 二次創作が日本の文化的創作の原動力の一つになっており、その推進のために現状の規制を緩和する必要がある事は今も妥当する事であって、インターネット上の創作活動も含む日本の文化とそれに基づく産業のさらなる発展の事を考えると、１０年以上前のものであるが、上記の提言は今現在も何らその意味を失っていないどころか、さらに重要性を増していると言っても過言ではない。 ２０２４年６月の新たなクールジャパン戦略では残念ながら記載される事はなかったが、その策定に向けた意見募集において書いた通り、知財計画２０２５において、上記の二次創作規制を緩和するという記載を取り入れつつ、さらに具体的に、二次創作規制の緩和のために必須の権利制限として、風刺やパロディ、パスティーシュのための権利制限を著作権法に導入すると明記し、政府としてこのような規制の緩和を強力に推進することを重ねてきちんと示すべきである。 ｋ）著作権等に関する真の国際動向について国民へ知らされる仕組みの導入及び文化庁ワーキンググループの公開について ＷＩＰＯ等の国際機関にも、政府から派遣されている者はいると思われ、著作権等に関する真の国際動向について細かなことまで即座に国民へ知らされる仕組みの導入を是非検討してもらいたい。 また、２０１３年からの著作物等の適切な保護と利用・流通に関するワーキングチーム及び２０１５年からの新たな時代のニーズに的確に対応した制度等の整備に関するワーキングチームの審議は公開とされたが、文化庁はワーキングチームについて公開審議を原則とするにはなお至っていない。上位の審議会と同様今後全てのワーキンググループについて公開審議を原則化するべきである。 １）天下りについて 以前文部科学省の天下り問題が大きく報道されたが、知財政策においても、天下り利権が各省庁の政策を歪めていることは間違いなく、知財政策の検討と決定の正常化のため、文化庁から著作権関連団体への、総務省から放送通信関連団体・企業への、警察庁からインターネットホットラインセンター他各種協力団体・自主規制団体への天下りの禁止を知財本部において決定して頂きたい。（これらの省庁は特にひどいので特に名前をあげたが、他の省庁も含めて決定してもらえるなら、それに超したことはない。）
10	（３）その他一般的な情報・ネット・表現規制について： 知財計画改訂において、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目は削除されているが、常に一方的かつ身勝手な主張を繰り広げる自称良識派団体が、意味不明の理屈から知財とは本来関係のない危険な規制強化の話を知財計画に盛り込むべきと主張をしてくることが十分に考えられるので、こ

【個人からの意見】

	こでその他の危険な一般的な情報・ネット・表現規制強化の動きに対する反対意見も述べる。今後も、本来知財とは無関係の、一般的な情報・ネット・表現規制に関する項目を絶対に知財計画に盛り込むことのないようにしてもらいたい。 ａ）青少年ネット規制法・出会い系サイト規制法について そもそも、青少年ネット規制法は、あらゆる者から反対されながら、有害無益なプライドと利権を優先する一部の議員と官庁の思惑のみで成立したものであり、速やかに廃止が検討されるべきものである。また、出会い系サイト規制法の改正は、警察庁が、どんなコミュニケーションサイトでも人は出会えるという誰にでも分かることを無視し、届け出制の対象としては事実上定義不能の「出会い系サイト事業」を定義可能と偽り、改正法案の閣議決定を行い、法案を国会に提出したものであり、他の重要法案と審議が重なる中、国会においてもその本質的な問題が見過ごされて可決され、成立したものである。憲法上の罪刑法定主義や検閲の禁止にそもそも違反している、この出会い系サイト規制法の改正についても、今後、速やかに元に戻すことが検討されるべきである。 ｂ）児童ポルノ規制・サイトブロッキングについて 児童ポルノ法規制強化問題・有害サイト規制問題における自称良識派団体の主張は、常に一方的かつ身勝手であり、ネットにおける文化と産業の発展を阻害するばかりか、インターネットの単純なアクセスすら危険なものとする非常識なものばかりである。今後は、このような一方的かつ身勝手な規制強化の動きを規制するため、憲法の「表現の自由」に含まれ、国際人権Ｂ規約にも含まれている国民の「知る権利」を、あらゆる公開情報に安全に個人的にアクセスする権利として、通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。同じく、憲法に規定されている検閲の禁止から、技術的な検閲やサイトブロッキングのような技術的検閲の禁止を通信法に法律レベルで明文で書き込むべきである。 閲覧とダウンロードと取得と所持の区別がつかないインターネットにおいては、例え児童ポルノにせよ、情報の単純所持や取得の規制は有害無益かつ危険なもので、憲法及び条約に規定されている「知る権利」を不当に害するものとなる。「自身の性的好奇心を満たす目的で」、積極的あるいは意図的に画像を得た場合であるなどの限定を加えたところで、エスパーでもない限りこのような積極性を証明することも反証することもできないため、このような情報の単純所持や取得の規制の危険性は回避不能であり、思想の自由や罪刑法定主義にも反する。繰り返し取得としても、インターネットで２回以上他人にダウンロードを行わせること等は技術的に極めて容易であり、取得の回数の限定も、何ら危険性を減らすものではない。 児童ポルノ規制の推進派は常に、提供による被害と単純所持・取得を混同する狂った論理を主張するが、例えそれが児童ポルノであろうと、情報の単純所持ではいかなる被害も発生し得ない。現行法で、ネット上であるか否かにかかわらず、提供及び提供目的の所持が規制されているのであり、提供によって生じる被害と所持やダウンロード、取得、収集との混同は許され得ない。そもそも、最も根本的なプライバシーに属する個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ることは、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の基本的な権利からあってはならないことである。 アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現に対する規制対象の拡大も議論されているが、このような対象の拡大は、児童保護という当初の法目的を大きく逸脱する、異常規制に他ならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現において、いくら過激な表現がなされていようと、それが現実の児童被害と関係があるとする客観的な証拠は何一つない。いまだかつて、この点について、単なる不快感に基づいた印象批評と一方的な印象操作調査以上の

【個人からの意見】

	ものを私は見たことはないし、虚構と現実の区別がつかないごく一部の自称良識派の単なる不快感など、言うまでもなく一般的かつ網羅的な表現規制の理由には全くならない。アニメ・漫画・ゲームなどの架空の表現が、今の一般的なモラルに基づいて猥褻だというのなら、猥褻物として取り締まるべき話であって、それ以上の話ではない。どんな法律に基づく権利であれ、権利の侵害は相対的にのみ定まるものであり、実際の被害者の存在しない創作物・表現に対する規制は何をもっても正当化され得ない。民主主義の最重要の基礎である表現の自由や言論の自由、思想の自由等々の最も基本的な精神的自由そのものを危うくすることは絶対に許されない。この点で、２０１２年６月にスウェーデンで漫画は児童ポルノではないとする最高裁判決が出されたことなども注目されるべきである。 単純所持規制にせよ、創作物規制にせよ、両方とも１９９９年当時の児童ポルノ法制定時に喧々囂々の大議論の末に除外された規制であり、規制推進派が何と言おうと、これらの規制を正当化するに足る立法事実の変化はいまだに何一つない。 既に、警察などが提供するサイト情報に基づき、統計情報のみしか公表しない不透明な中間団体を介し、児童ポルノアドレスリストの作成が行われ、そのリストに基づいて、ブロッキング等が行われているが、いくら中間に団体を介そうと、一般に公表されるのは統計情報に過ぎず、児童ポルノであるか否かの判断情報も含め、アドレスリストに関する具体的な情報は、全て閉じる形で秘密裏に保持されることになるのであり、インターネット利用者から見てそのリストの妥当性をチェックすることは不可能であり、このようなアドレスリストの作成・管理において、透明性・公平性・中立性を確保することは本質的に完全に不可能である。このようなリストに基づくブロッキング等は、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないのであり、小手先の運用変更などではどうにもならない。 児童ポルノ規制法に関しては、提供及び提供目的での所持が禁止されているのであるから、本当に必要とされることはこの規制の地道なエンフォースであって有害無益かつ危険極まりない規制強化の検討ではない。ＤＶＤ販売サイトなどの海外サイトについても、本当に児童ポルノが販売されているのであれば、速やかにその国の警察に通報・協力して対処すべきだけの話であって、それで対処できないとするに足る具体的根拠は全くない。警察自らこのような印象操作で規制強化のマッチポンプを行い、警察法はおろか憲法の精神にすら違背していることについて警察庁は恥を知るべきである。例えそれが何であろうと、情報の単純所持や単なる情報アクセスではいかなる被害も発生し得えないのであり、自主的な取組という名目でいくら取り繕おうとも、憲法に規定されている表現の自由（知る権利・情報アクセスの権利を含む）や検閲の禁止といった国民の基本的な権利を侵害するものとならざるを得ないサイトブロッキングは即刻排除するべきであり、そのためのアドレスリスト作成管理団体として設立された、インターネットコンテンツセーフティ協会は即刻その解散が検討されてしかるべきである。 なお、民主主義の最重要の基礎である表現の自由に関わる問題において、一方的な見方で国際動向を決めつけることなどあってはならないことであり、欧米においても、情報の単純所持規制やサイトブロッキングの危険性に対する認識はネットを中心に高まって来ていることは決して無視されてはならない。例えば、欧米では既にブロッキングについてその恣意的な運用によって弊害が生じていることや、アメリカにおいても、２００９年に連邦最高裁で児童オンライン保護法が違憲として完全に否定され、２０１１年６月に連邦最高裁でカリフォルニア州のゲーム規制法が違憲として否定されていること、ドイツで児童ポルノサイトブロッキング法は検閲法と批判され、最終的に完全に廃止されたことなども注目されるべきである（https://www.zdnet.de/41558455/bundestag-hebt-zensursula-gesetz-endgueltig-auf/参照）。スイスの２００９年の調査でも、２００２年に児童ポルノ所持で捕まった者の追跡調査を行っているが、実際に過去に性的虐待を行っていたのは１％、６年間の追跡調査で実際に性的虐待を行ったも

【個人からの意見】

	のも１％に過ぎず、児童ポルノ所持はそれだけでは、性的虐待のリスクファクターとはならないと結論づけており、児童ポルノの単純所持規制・ブロッキングの根拠は完全に否定されているのである（https://bmcpsychiatry.biomedcentral.com/articles/10.1186/1471-244X-9-43 参照）。欧州連合において、インターネットへのアクセスを情報の自由に関する基本的な権利として位置づける動きがあることも見逃されてはならない。政府・与党内の検討においては、このような国際動向もきちんと取り上げるべきである。 そして、単純所持規制に相当し、上で書いた通り問題の大きい性的好奇心目的所持罪を含む児童ポルノの改正法案が国会で２０１４年６月１８日に可決・成立し、同年６月２５日に公布され、２０１５年７月１５日に施行された。この問題の大きい性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第７条第１項は即刻削除するべきであり、合わせ、政府・与党においては、児童ポルノを対象とするものにせよ、いかなる種類のものであれ、情報の単純所持・取得規制・ブロッキングは極めて危険な規制であるとの認識を深め、このような規制を絶対に行わないこととして、危険な法改正案が２度と与野党から提出されることが無いようにするべきである。 さらに、性的好奇心目的所持罪を規定する児童ポルノ規制法第７条第１項を削除するとともに、児童ポルノの単純所持規制・創作物規制といった非人道的な規制を導入している諸国は即刻このような規制を廃止するべきと、そもそも最も根本的なプライバシーに属し、何ら実害を生み得ない個人的な情報所持・情報アクセスに関する情報を他人が知ること自体、通信の秘密や情報アクセスの権利、プライバシーの権利等の国際的かつ一般的に認められている基本的な権利からあってはならないことであると、また、法的拘束力はないが、明らかに表現の自由に抵触する規制を推奨している、２０１９年９月の児童の権利委員会による児童ポルノ規制に関するガイドラインは全面的に見直すべきであると、日本政府から国際的な場において各国に積極的に働きかけてもらいたい。 また、様々なところで検討されている有害サイト規制についても、その規制は表現に対する過度広汎な規制で違憲なものとしか言いようがなく、各種有害サイト規制についても私は反対する。 ｃ）東京都青少年健全育成条例他、地方条例の改正による情報規制問題について 東京都でその青少年健全育成条例の改正が検討され、非実在青少年規制として大騒ぎになったあげく、２０１０年１２月に、当事者・関係者の真摯な各種の意見すら全く聞く耳を持たれず、数々の問題を含む条例案が、都知事・東京都青少年・治安対策本部・自公都議の主導で都議会で通された。通過版の条例改正案も、非実在青少年規制という言葉こそ消えたものの、かえって規制範囲は非実在性犯罪規制とより過度に広汎かつ曖昧なものへと広げられ、有害図書販売に対する実質的な罰則の導入と合わせ、その内容は違憲としか言わざるを得ない内容のものである。また、この東京都の条例改正にも含まれている携帯フィルタリングの実質完全義務化は、青少年ネット規制法の精神にすら反している行き過ぎた規制である。さらに、大阪や京都などでは、児童ポルノに関して、法律を越える範囲で勝手に範囲を規定し、その単純所持等を禁止する、明らかに違憲な条例が通されるなどのデタラメが行われている。 これらのような明らかな違憲条例の検討・推進は、地方自治体法第２４５条の５に定められているところの、都道府県の自治事務の処理が法令の規定に違反しているか著しく適正を欠きかつ明らかに公益を害していると認めるに足ると考えられるものであり、総務大臣から各地方自治体に迅速に是正命令を出すべきである。また、当事者・関係者の意見を完全に無視した東京都における検討など、民主主義的プロセスを無視した極めて非道なものとしか言いようがなく、今後の検討においてはきちんと民意が反映されるようにするため、地方自治法の改正検討において、情報公開制度の強化、審

【個人からの意見】

	議会のメンバー選定・検討過程の透明化、パブコメの義務化、条例の改廃請求・知事・議会のリコールの容易化などの、国の制度と整合的な形での民意をくみ上げるシステムの地方自治に対する法制化の検討を速やかに進めてもらいたい。また、各地方の動きを見ていると、出向した警察官僚が強く関与する形で、各都道府県の青少年問題協議会がデタラメな規制強化騒動の震源となることが多く、今現在のデタラメな規制強化の動きを止めるべく、さらに、中央警察官僚の地方出向・人事交流の完全な取りやめ、地方青少年問題協議会法の廃止、問題の多い地方青少年問題協議会そのものの解散の促進についても速やかに検討を開始するべきである。
11	１．知的財産の創造 （２）知財・無形資産への投資による価値創造について 漫画・アニメで世界と勝負したいのなら、無形資産への投資は必須だと考えるが、その投資先は現場で制作に携わっているクリエイターや著作権者、クリエイターを目指すために日夜創作に励んでいる創作者に対してするべきである。彼らを支援しない限り無形資産は先細りするだけであり、生成 AI を活用したいのであればなおのこと基盤モデルのデータ品質を維持するのは彼らの役割である。彼らの著作物なしに生成 AI は成り立たない。彼らの人権を尊重し、完全オプトイン制の基盤モデルを推し進めるよう研究者や企業に進言すべきである。 （３）AI と知的財産権について 生成 AI の知的財産権の侵害は出力過程だけに留まるものではない。そもそも根本的な問題として、基盤モデルの学習元データセットそのものに著作権や肖像権などありとあらゆる権利を侵害しているデータを収集していることが事の発端である。その基盤モデルの中身は未だ公開されておらず、まずは中身を開示させることが最重要課題である。これは追加学習、そして国内で新たに基盤モデルを作る企業なども同様である。学習元データセットの中には、規制強化すべき海賊版サイトのデータも大量に学習している。仮に海賊版サイトを取り締まり閉鎖させても、生成 AI の基盤モデルに海賊版データが含まれているなら権利侵害しているのと何ら変わらない。まずは、基盤モデル内データの権利保護が最も優先するべき事項である。法整備においては、EU AI Act とベルヌ条約に則るべきだ。 ４．高度知財人材の戦略的な育成・活躍 コンテンツ産業従事者や弁理士、博士号などの高度な教育も重要だが、それ以前に義務教育での段階で、「人権教育」「著作権法の教育」を徹底させることを望む。我々市民がどのような権利を持ち、行使し、守られなければならないのかという人権意識がこの国は特に低いと感じる。「本人が嫌がることはしない」「本人が望む範囲で著作物や肖像権等を取り扱う」という基本的な認識が、消費者・クリエイター・コンテンツ産業及び政府の役人や高官に至るまで絶望的に欠けている。権利意識のなさは国益の損失である。 （３）知財活用を支える人材基盤の強化 (2) オープンイノベーションを支える人材の多様性 生成 AI は差別や偏見を助長する回答をすることが問題となっている。人材の多様性の強化とは全く相容れないものである。かつ、生成 AI は大量の水と電気を消費する。人々の生活を脅かすほどの量で環境問題にも直結する。これらの事実は知的財産戦略本部の計画にはそぐわないと結論づける。

【個人からの意見】

12	知的財産推進計画の委員の皆様としては、今後も生成 AI を利活用したい本心がおありなのでしょうが、生成 AI に関しては以下の問題点、懸念点が払しょくできておりませんので、生成 AI の利活用には断固として反対させて頂きます。 ●ディープフェイク詐欺・広告、ディープフェイクポルノに対する懸念 生成 AI によるディープフェイクが後を絶ちません。このまま WEB の情報汚染が進んでしまうことも、詐欺や恐喝、不正送金、強盗などの犯罪に使用されやすい状況も無視できないものです。この 1 年における生成数は 150 億を超えるとのこと。偽情報は真実の情報に比べ 6 倍の速度で広がるという研究もあるそうです。圧倒的な生成数と速度を前に、人力によるファストチェックは果たして満足に機能するのでしょうか？ 警察も対応しきれるのでしょうか？ディープフェイクポルノに関しては、海外ではすでに被害にあった少女が自殺をするという、痛ましい結果を迎えてしまいました。政治家やアナウンサーを模した偽情報や、災害時の偽情報という由々しき問題も発生しています。生成 AI によるディープフェイクの問題への対処は、早急な法規制が必要かと存じます。 ●なりすまし、嫌がらせに対する懸念 すでに X（旧 Twitter）では、生成 AI を使用して特定のイラストレーターの絵柄を集中的に学習し、その出力物を用いて、なりすましのアカウントを作成した不届きものが現れてしまいました。そのうえ、著作者であるイラストレーターに対し著作権侵害の申し立てをする、という深刻な嫌がらせも行っていました。そのほか、殺害予告などの様々な嫌がらせにより、そのイラストレーターの方は無期限休止を発表されました。被害者全員が訴訟を起こせるわけではありません。上記のディープフェイク同様、生成 AI を悪用することで、なりすましや嫌がらせが容易に行えるという点も大変懸念しております。 ●労働搾取やクリエイティブ活動への不信感に対する懸念 最近、あきらかに生成 AI で出力したと思われるポスターや広告を度々目にします。企業や広告主としては、コストカットの観点から生成 AI を使用したい希望はあるのかもしれませんが、現在の生成 AI は数十億の剽窃データで成り立っているもの故、生成 AI 製の広告を見ても、権利侵害を平気でする企業なのだな、と軽蔑を覚えるだけです。現状の生成 AI はクリエイターの補助ではなく、クリエイターから仕事を奪っているといても過言ではありません。また権利意識の低さが露呈することで、利用したクリエイターや事業者の信頼は地に落ちます。生成 AI の出力制度が向上したことで、一見すると手書きのイラストや本物の写真のように見える生成物が増えました。これは本当に手書きなのか？写真家が直に撮影したものなのか？と、いちいち疑ってかかることが常態化しています。信用できない生成物があふれてしまうようになると、クリエイティブ活動全体の信頼や価値が損なわれてしまうように感じます。 ●学術資料や学問の信頼が低下する懸念 古典絵画や実在する生物に似た生成物を大量に出力、発表してしまうと、真偽不明な画像がネットにあふれ、情報汚染が広がります。これは真に学術的価値のある資料への信頼を損ない、研究にも支障をきたす由々しき事態かと存じます。また、生成 AI が手掛けた論文も多数発表されているとのこ

と。このままでは、学問に対する信用信頼も失墜するかと存じます。

●環境リスクへの懸念
生成 AI は大量の電力を消費するとの事。くわえて、電力だけでなく水も大量に必要とするとのこと。気候変動等のリスクが高まる中、大量の電力を必要とする生成 AI は持続可能な事業なのでしょうか？また、生成 AI は人間の著作物だけでなく、生成 AI による生成物さえも学習するために、データの多様性が失われてモデル崩壊する、とも書かれていました。偽情報の広がりもデジタル環境のリスクを高めています。上記のリスクを無視して生成 AI の開発利用を促進していくことは、極めて危険かと存じます。

●著作人格権の議論に乏しい
素案は生成 AI の利用ありきで話が進んでおり、著作人格権の議論を全くしていないように読み取れます。ディープフェイクやなりすましの被害が出ているなか、生成 AI の開発利用は著作人格権の侵害になっていないか、きちんと議論して頂きたいです。

●現在、生成 AI を利用して、実在する芸能人、声優、Vtuver のボイスチェンジャー（RVC）が、学習元に無断で有料販売されています。また、芸能人、声優、Vtuver 等のデータを集めた「データサーバー」を販売する者までいます。もちろん無断です。学習元になんの許可も得ず、還元もせず、人の声を盗んだ泥棒が不当に金を稼ぐ、こんなこと許されていいはずがありません。また、これらの RVC を悪用した犯罪（詐欺動画に使われるなど）も考えられるため、大変懸念しております。

●ネット上で AI によるアスリートの性的画像が販売されているそうです。盗撮した写真を生成 AI でポルノ画像に変換しているとのこと。これら醜悪な行為の被害はアスリートだけでなく、芸能人や一般人、子供にまで及んでいます。生成 AI はディープフェイクポルノを容易に行えてしまえる恐ろしいツールです。厳しい法規制をお願いします。

●そもそも現状出回っている生成 AI は、著作物の無断収集から成り立っています。生成 AI に関しては、厳しい法規制をお願いします。なお、無断機械学習対策として『著作者自身がデータセットを販売すればよい』という見解を文部科学省は示しておりますが、その方法では「販売したくない」という意思を持つ人たちを全く尊重していません。また、無断転載や盗撮写真といった、本人の意思ではどうにもできないデータに関しては、何の解決策にもなっていません。『著作者自身がデータセットを販売すればよい』という見解は、馬鹿馬鹿しいと断じるほかありません。なお、生成 AI について、X（旧 Twitter）にて『[redacted]』という内容のツイートに、32 万もの「いいね」（賛同）が寄せられたこともご報告申し上げます。いかに利用者の多い SNS とはいえ、『いいね』が 32 万件も集まったことは驚異的です。また、様々な企業や団体が生成 AI を使用したことが判明すると、SNS 上では決まって炎上しております。このことからも、現状の生成 AI は嫌われている（消費者にとって魅力のない）技術なのだとわかります。
openAI や Microsoft 等のテック企業は現在、世界中から訴訟を起こされています。以下の記事のように、音声データ、個人属性データ 、年齢、性別、

【個人からの意見】

	収入、教育レベル、職業、家族構成、居住地などのデータを技術開発のために収集しているのですから、その横暴さに怒りを覚える方々が多いのも理解できます。 『AI のためなら「スマホの中身」を盗んでもよい？　Microsoft と Google の言い分』 https://news.yahoo.co.jp/articles/f1fa7fb6c383c446f50ee14d8d9a88aefce5fdf6 権利侵害の問題を放置したまま発展した技術なのですから、疎まれても当然かと存じます。そんなものを「効率化のため」といった理由で推進するなど、愚の骨頂かと存じます。生成 AI を健全に発展させたいのなら、最低でも以下のような内容で、生成 AI 法を新たに制定するべきです。 〇無断機械学習を全面禁止とする。使用するデータは、必ず権利者から事前許諾（オプトイン）を得たデータのみ使用する。また、使用されたデータは権利者の希望により、いつでも削除（オプトアウト）できるものとする。 〇データ提供者である権利者への対価還元を徹底する。その際、１データ 1 円以下といった、不当に安価な額は禁止とする。 〇生成 AI 出力物には、必ず生成 AI 製だとわかるよう、ラベリングを義務付ける。 〇ディープフェイクの蔓延や犯罪利用を防ぐため、車と同じく免許制とする。 〇無断機械学習や犯罪利用、偽情報の蔓延が発覚した際の罰則を設ける。
13	新たなる倫理的価値観として、国益、その国益を構成する国家の三要素、そしてその国家の三要素を支える、国民の衣食住とそれに伴う幸福を充足させる社会の実現のため、倫理学で言うところの帰結主義のみではなく、義務論、徳倫理にまで発展した「道徳性を備えた倫理的活動」をボーダーレスになりそうなこの瞬間にこそ発揮すべきである、と私は考えます。一方で、倫理、道徳についての強い言及の外に、日本以外に対しては強い非道徳的に「排除」の姿勢も示す必要があると思います。
14	今回は構想委員会第２回という早い時期に意見募集をどうもありがとうございます。現在、AI の知能が急速に進歩し、知的財産の多くが AI により生み出される時代が近づいています。知的財産政策においても従来の前提が大きく変わっていくことが予想されます。最新 AI の状況と今後の予測を前提として大胆な政策が必要になると思われます。
15	構想委員会の検討状況から資料「AI 時代の知的財産権検討会「中間取りまとめ」権利者のための手引き」を拝見しましたが、これらは AI 開発者や法律専門家だけで話を進めるのではなく、当事者であるクリエイター等権利者の声を聞いて検討すべきではないでしょうか。2023 年 4 月に SNS 上でプロアマ問わず絵描きを対象に取られた画像生成 AI に関するアンケートでは 2 万 6945 票中 91%が画像生成 AI へのデータ提供を拒否したいと回答しています。資料では契約による対価還元という方策が記載されておりますが、そもそも対価がもらえればいいという話ではなく、学習に使われたくないという声の方が大きいのが現状です。またオプトアウトについても言及されていますが、挙げられている方法は全て不完全であると思います。robots.txt に関してはすでにそれを無視するクローラーが存在していることが分かっており、あまり効果がないと思われますし、学習を妨げる技術については Glaze の開発者であるシカゴ大学はこの対応は完璧ではなく法規制されるまでの時間稼ぎだと言っており、学習したい側とされたくない側の技術のイタチごっこであり最終的な解決策ではありません。自ら生成 AI を開発利用は論外です、なぜ利用されたくない側がそんな対策をしなくてはならないのか理解できません。そもそもそのためにこれまでの創作活動が継続できなくなっており、迷惑極まりないのが現状です。このように当事者を抜きにした検討は的外れではないかと思います。利用されたくないという権利者の声を尊重すべきです。検討会に権利者を入れるか、意見を聞

【個人からの意見】

	くために呼ぶべきではないでしょうか。
16	2025 年知的財産推進計画に盛り込んでほしい内容 （１）海外の生成 AI 規制に関する動向およびディープフェイクポルノ、日本における生成 AI 規制について。 ○ブラジル COSAC による記事にて、ブラジル上院で AI 法案が承認(下院はこれから)とのことです。内容としては、AI の規制機関が設立され、開発者がモデルのトレーニングに使用された作品の作者と支払いを交渉できる実験的なプラットフォームが設けられているとのことです。また、AI 開発者に、トレーニングするのに使用した著作権保護された素材を公開する義務を課すこと、かつ、クリエイターは、自らの作品を AI トレーニングに使用することを禁止する権利を持つことが可能などの内容が盛り込まれているとのことです。生成 AI に対する、ほぼ理想的な法規制だと存じます。 https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle ○韓国 韓国でも生成 AI に対する規制の動きは強まっています。規制の実効性は不確かなものもありますが、それでも韓国の「AI 基本法」の制定は順調に進んでいるとのことです。 https://news.yahoo.co.jp/articles/8d9bd3c37b25ae7b27380aee4b4ecd5009edd411 また、韓国では未成年によるディープフェイクポルノ『加害』の話も深刻です。生成 AI は『誰もが容易にアクセス可能かつ、簡単にディープフェイクを大量に作れてしまう』という特性上、未成年でさえも容易にディープフェイクポルノの『加害者側』になれてしまうのです。こうした問題も、生成 AI 法制定が必要な重要な要因だと言えます。 『知人女性の顔写真を「性的画像」に　韓国でディープフェイク被害拡大』 https://www.asahi.com/articles/ASS8Z32V5S8ZUHBI022M.html ディープフェイクポルノに関して、日本も他人事ではありません。 『もし、あなたの卒業アルバムが裸にされたら』 https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240914/k10014580201000.html 『クローズアップ現代 (NHK) 中学生が卒業アルバムを悪用?! 身近に迫る“AI 生成ポルノ”』 https://www.nhk.jp/p/gendai/ts/R7Y6NGLJ6G/episode/te/YX6GKKNGN4/ EU はもちろん、ブラジルや韓国が生成 AI に対する法規制を進める中、日本は本当に周回遅れだと感じています。著作権に対する意識が低いことも、ディープフェイクに対する対策も不十分で、国民として心底残念ですし、恥ずかしいことだと感じています。「機械学習パラダイス」などといった御

【個人からの意見】

	託はもう世界では通用しません。それどころか、このまま何の法規制もなしに生成 AI を推進しては、日本は知的財産の保護に対して意識が乏しい国なのだと世界にアピールすることになりかねません。それは日本に対する信頼を貶める愚行です。ぜひ EU やブラジル、韓国の動きを倣い、生成 AI 規制法を推し進めて頂きたいです。 （2）クリーンなデータセットについて 『ELAN MITSUA』（絵藍ミツア）というプロジェクトが、権利侵害をしていない生成 AI を認定する非営利団体 Fairly Trained により「著作権保護期間にある著作物を無許諾で使用することのない生成 AI モデルである」と、日本で初めて認定を受けたとのことです。 https://elanmitsua.com/mitsualikes/ また、ハーバード大学からは、AI の訓練に使える、約 100 万冊のパブリックドメイン書籍を含むデータセットを公開したとのことです。 『ハーバード大、膨大な AI 訓練用のデータセットを無料公開。OpenAI とマイクロソフトが資金提供』 https://wired.jp/article/harvard-ai-training-dataset-openai-microsoft/ こちらも厳密な審査を経たデータセットとのこと。高精度かつ著作権侵害の問題がないデータセットの登場は、健全な生成 AI 技術の発展には必要不可欠だと存じます。OpenAI などは、いちいち著作権者から許可を得て、かつ対価還元をしていては、生成 AI の開発はままならないと泣き言を言っているようですが、『ELAN MITSUA』プロジェクトや、ハーバード大の大規模データセットの公開は、権利侵害のないクリーンなデータセットは構築可能ということを示しているかと存じます。知的財産に配慮しつつ生成 AI を推進したいのなら、最低限、これらのクリーンモデルの使用が大前提かと存じます。残念ながら、既存のデータセットの回収、破棄は実質不可能かと存じます。そのため、新たに生成 AI 法を策定し、著作権侵害データセットを用いたモデルを開発した企業や、そのモデルを使用したユーザーに対する法的な罰則を設けて頂きたく存じます。
17	私が望む社会としての在り方は「個人個人が持つデータの取り扱いがその個人の意思が尊重され取り扱われる社会」であるので、個人の同意なくデータが訓練データとして扱われる現状には賛同できません。また、それぞれがそれぞれの望む未来に進むためにも、完全な許諾性、つまり拒否できる権利は必須です。一部では、対価還元や補償などの言葉が出ておりますが、自身が望まないものに自身のものが使われた上に、自身が望んでいない対価を押し付けられたとして納得できる人間は少ないと思いますし、健全な社会とは言い難いです。その対価が、金銭だったとしてどの程度の額かなどの問題もありますし、そもそも金銭を目的としていない人にとっては金額がいかなるものでも納得はいかないでしょう。すべてがビジネスで出来ているわけではありませんし、ビジネスの理論ですべてを解決しようとしてはなりません。金額の大小は価値の大小ではありません。その人にとって大切だと思うものは尊重されなければなりません。その為、拒否できる権利は必須となります。そして、その次に金額を望む人間がいる場合には金銭の交渉ができる権利があるべきだと思います。この序列は必須です。拒否できる権利なしで、金銭の交渉を強制させるのであれば自分は反対です。 ブラジルではこのような法案（https://www.cisac.org/Newsroom/society-news/creators-celebrate-brazils-senate-approval-ai-bill-prepare-tougher-battle）もあり、日本でもこのように現著作者や現クリエイターにも配慮していただけることを期待いたします。 データの取り扱いに関しても、現在ネットに上がっているものを自動で収集するのには反対で、適切に管理されるデータを提供してもらう場を整える

【個人からの意見】

	方が大切だと考えます。ここで大切なのは収集ではなく、提供であるべきということです。使用目的を提示し、それに賛同した者たちが提供するということです。そして、提供されるデータは自身のものである必要があります。adobestock などの試みもありましたが、他人のデータをそのまま渡したり、左右反転やちょっとした加工をした上で出したりなどそういったものが提供物に含まれてしまうと「個人個人が持つデータの取り扱いがその個人の意思が尊重され取り扱われる社会」という目標から逸脱したものになります。ここはそういった場を管理する人がしっかりと違反者を罰していただけないと、信用の問題につながります。そのため、提供者は提供物が自身のものであるという証明が必要であり、違反者に対する罰も必要になります。そして、管理者は厳正に対処し、場としての信頼を築く必要があります。そして、ai に何のデータが使われたか把握する際にも、この場があり、検索などで探すことが出来れば透明性という観点にもつながると考えます。 続いて、開発後の出力に関しては、やはり生成物であるという証明が必要でしょう。これは、昨今のディープフェイク問題や、贋作などの影響を考えると必須だと思います。そして、出力の際に参考のデータの使用頻度や割合などを追跡できるとデータの透明性につながると思います。現状日本では Mitsua Likes(https://elanmitsua.com/)といったものもあり、現在の状態でかなり現著作者や現クリエイターにも配慮しているのではないかと思われます。規制することでイノベーションを阻害するという意見もございますが、ルールを設け相手への配慮があって初めて協力は成り立ちますし、配慮すべきは押し付ける側にあると思います。こういった、相手への配慮が見えるやり方で進める場所にこそ投資をすべきであり、ビッグテックや大企業の理論で金額や影響力を用いて相手を従えるやり方には賛同できませんし断固として拒絶します。 私は、現在イラストなどの素材を作ってゲームを完成させようとしていますが、ネット上にあまり多くの成果物を出せていませんし、名が知られているわけでもありません。その為、現在私自身が被害を受けているとは言えませんが、自身の未来でこのまま進むと嫌だと感じたのと周りの方が被害や懸念をされているのを見て、意見を提出している次第です。どうか現在の被害の声だけでなく、著名な制作者の声だけでなく、金銭のためだけに活動しているわけではない末端の制作者の選択できる権利、人権、著作者人格権にも目を向けてくださり尊重していただけるようお願い申し上げます。
18	生成 AI 問題に対処するためには、生成 AI サービス企業・AI 関連企業にはウォーターマーク・電子透かし・コンテンツクレデンシャル(来歴証明・改ざん・編集履歴)・総務省総務大臣認定タイムスタンプを導入し、「AI 生成物」「AI 生成ディープフェイク画像」と「手書き(手描き)オリジナル作品」との区別を明確にする必要があります。学習データセットの透明性も求められています。海賊版サイトや無断転載サイトをデータセットとして使わないことを宣誓させます。学習素材としたデータセットを公開し検証可能な状態にして（LAION-5B は検証可能）オプトインやオプトアウトができる環境を整備することを義務付け ・AI 生成の社会的影響 AI 生成により、創作者の市場が破壊される危険性がある 人間の創作活動が著しく阻害される可能性がある AI 失業や「ユースレスクラス」の出現による社会格差の拡大が懸念される AI 失業が増えれば失業率の悪化で治安崩壊　30 代、40 代、50 代、60 代の求職者は年齢差別を受け、リスキリング教育が行われても再雇用されない （新卒至上主義・AI 万能論・人間差別・人間不要論・人類不要論） ・情報の信頼性と倫理的問題

【個人からの意見】

	AI 生成画像による検索結果の信頼性低下（写真と AI 生成画像を区別するため電子透かし義務化が必要） ディープフェイク画像の氾濫（キーワードフィルタリングで予防しなければならない） 歴史的事実の捏造リスク（ChatGPT は間違った歴史、事実、意見をハルシネーションにより誤生成する） ファクトチェックが困難になる危険性（画像生成 AI は 5 秒で 1 枚生成することができる 2024 年現在、個人向け GPU でも 1 秒で 1 枚生成できるようになったため、人間の熟練鑑定士でもファクトチェックが到底追いつかない AI 捏造写真や ChatGPT による捏造論文が際限なく生成されて十分な査読ができない メルカリで芸能人のディープフェイク画像が販売されている ・法的・経済的課題 著作権法第 30 条の 4 の適用範囲の再検討　特定作品群、特定の作者に対する AI 集中学習や過学習の違法化 AI 開発企業に対する法的規制の必要性　「責任ある AI」と自称するのであれば学習した素材データセットの公開義務化　オプトインやオプトアウトの窓口を義務化、トレーサビリティ（追跡可能性）と著作権管理の義務化。 AI 生成による市場競争の公平性の確保 著作権者の利益保護 生成 AI に透明性があると主張するのであれば、AI 基礎学習段階からデータセット公開ファインチューニングに使用したデータセット公開、マージレシピ公開義務化 ・その他の重要な指摘 AI 生成技術が人間の創造性を脅かす可能性 1 時間は 3600 秒、8 時間は 28800 秒 人間が 1 時間から 8 時間かけて 1 枚の絵を描く間に、生成 AI は 1 枚 5 秒で AI イラストを生成できるため 1 時間で 720 枚、8 時間で 5760 枚生成可能、桁違いの AI 生成スピードであり、人間は AI に太刀打ちできず勝てない ・富の偏在と社会格差の拡大のリスク　日本のデジタル赤字の拡大 AI 失業者がベーシックインカムを受け取れるようにしなければならない AI 利活用企業と、ChatGPT の開発元である OpenAI に富が一極集中 OpenAI 社の ChatGPT の API を使って日本企業が利用しているだけで、日本企業が ChatGPT などの生成 AI を開発したわけではないため、日本のデジタル赤字が拡大している（生産者ではなく消費者でしかない） ・商標権と著作権の侵害

【個人からの意見】

	商標登録された名称や版権作品名を使用して AI 生成が可能であり、これは著作権侵害及び商標権の侵害に該当する。 ・生成 AI 企業への要求 OpenAI（ChatGPT）は日本に支社があるため、登録商標や特定個人名（漫画家の名前・イラストレーターの名前・キャラクターの名前）を入力できないようにキーワードフィルタリングを義務付けるべき ・違法な学習データの収集 意図的な過学習や著作物に類似した生成物を目的とした学習データの収集は違法 AI 生成画像・コンテンツに関する主な懸念点 享受目的（既存有名クリエイターの創作的表現を再現する目的）で技術開発・情報解析している場合は著作権法第 30 条の 4 が適用されないということを明記するべきです ・著作権と知的財産の問題 声や絵柄に著作権がないと言われることが多いが、特定の声優やイラストレーターへの類似性と依拠性があれば法的問題を引き起こす 違法な無断転載サイト（漫画村、[redacted]）をデータセットとした AI 学習は著作権侵害 技術的制限手段（TRM）の無視や解除は明確に著作権侵害 生成 AI で使う呪文であるプロンプトで特定の漫画家や作家の名前を使用することは、類似性と依拠性の観点から違法 故意に他人の名前を勝手に使うのは明確な悪意があり、享受目的と依拠性があるため著作権侵害である。重過失 AI 活用企業や AI 生成サービス提供会社に対して、版権作品名・版権キャラクター名、登録商標名称のプロンプト(呪文)入力を禁止するキーワードフィルタリングを導入の義務化 AI 生成と同時に強制的に AI 生成物であると電子透かしとラベリングを施すことの義務化を求める。 人間が作ったものか（写真を含む)、生成 AI が作った AI 生成画像か区別ができず、わからないのであれば「ディープフェイク画像」のファクトチェックができないため電子透かしは自動的に生成時に付与するべきだ。 特定のクリエイターに対するファインチューニング過学習、狙い撃ち LoRA は写真技術やサンプリング技術と同じではない なりすましやディープフェイクまで可能なのが生成 AI である。明確に著作権者の利益を不当に害している。 ・AI 生成による市場への影響 人間が 1 枚の絵に数日から数か月かけて取り組むのに対し、AI は数秒で画像を生成可能 大量の AI イラストの生成は、商業著作物市場を破壊する可能性がある

【個人からの意見】

	1 人で 1 日に 100 枚以上の AI イラストを公開するなど行為はスパム行為だが Pixiv など既存のイラスト投稿サイトはスパム対策が行われていない。 ・情報の信頼性と安全性の問題 AI 生成画像が画像検索結果に混入し、本物の写真との区別が困難 AI 生成文章はハルシネーションにより、危険な誤情報を含む可能性がある 毒キノコを食べられるなどと ChatGPT が生成するため、AI 生成の「キノコ採りガイド本」など、命に関わる可能性のある誤情報が生成される ・提案 AI 生成物に対する明確なタグ付けの義務化（本物のカメラによる写真と、AI 生成画像の明確な区別を義務化　AI 生成画像を写真と偽ることの禁止） AI 生成と同時に電子透かしやウォーターマークの導入 キーワードフィルタリングの実装（有名イラストレーターの名前や有名漫画家の名前を入力して AI 生成できないようにする） AI 生成物を識別するための視覚的マーカーの義務化 コンテンツクレデンシャルの導入（編集履歴の保存・公開） 総務大臣から認定を受けたタイムスタンプ・e シールの一部無料化で知的財産権保護・証拠の保存 データセットの公開とマージレシピの公開で生成 AI の透明性の向上と健全化 無断転載サイトや海賊版サイトを学習元データセット、学習素材として AI 無許諾学習をしない ・法的・倫理的考慮事項 著作権法第 30 条の 4 の新設目的は「日本版検索エンジン開発のためのもの」だと強調されていたが、ファインチューニングや LoRA による形態模倣など既存著作権者の利益を不当に害した、著作物の享受を目的とした AI 学習は違法となる可能性がある 特定の作家や漫画家を狙い撃ちにした AI 学習や生成は特に問題視 パブリシティ権、不正競争防止法、商標法などの観点からも法的リスクが存在する AI 学習に無断転載サイトを使用することは著作権侵害 特定のクリエイターの作品を狙い撃ちにした学習は、享受目的の情報解析であり違法（過学習の禁止） 生成 AI に入力するプロンプト（呪文）で特定の作家名や商標を使用することは類似性と依拠性の観点から問題がある 他人の名前を勝手に生成 AI に入力し指示して AI 生成するのは「故意」「過失」「重過失」があります 技術的制限手段（TRM）の無視 ・TRM を無視し無断で AI 学習する行為は悪意があり、故意または重過失と見なされる。 著作権法第 120 条の 2 は、著作権を守るための技術的手段を無効化する行為に対して厳しい罰則

【個人からの意見】

	著作権を守るための技術的制限手段を無効化する AI 開発会社は違法です 著作権や出版権、隣接著作権を侵害 この法律の背景には、技術的制限手段（TRM）があり、これはデジタルコンテンツやソフトウェアの利用を制限（コピーガード）するために用いられる技術です。具体的には、DRM（デジタル著作権管理）やアクセス制御技術が含まれます。 著作権者はこれらの手段を用いて、自らの権利を保護し、不正コピーや不正利用を防止します。 著作権を守るための技術的制限手段を無効化する AI 開発会社は違法です 著作権法第 120 条の 2　罰則の対象 ・技術的制限手段を解除する装置やプログラムの提供 ・技術的制限手段を回避または無効化する行為 ・これらの行為を助長する情報の提供（つまり不正コピーや不正利用から守る技術的制限手段を解除して AI 無断学習するのは違法） 著作権法第 120 条の 2 は、著作権者が自らの権利を守るために設けた重要な法律であり、コピーガードを解除して複製し AI 無断学習するなど違反すると厳しい法的措置が取られることになります。DRM や TRM など技術的制限手段を解除、回避、無効化し AI 無断学習は違法です 「glaze」「nightshade」などで作品を不正コピーや不正利用を防止し、著作権作品を保護、AI 無断学習から保護することは電子計算機損壊等業務妨害罪であるという知的財産権検討会、内閣府の見解は誤りです。著作権法第 120 条の 2 により著作権を守るために技術的制限手段を用いるのは著作権者の当然の権利です。不正コピーや不正利用を防止し、作品を保護するのは「電子計算機損壊等業務妨害罪」に当たりません。自らの権利を保護し、不正コピーや不正利用を防止するのは著作権者の権利であり、著作権法と不正競争防止法でも認められています。逆に AI 生成企業や AI 開発会社がウォーターマーク除去、コピーガード解除、技術的制限手段（TRM　DRM）の解除をして AI 無断学習するのは不正競争防止法違反、著作権侵害です AI 学習が許可されたデータベースから学習するべきです。なぜ不正利用から守るための技術的制限手段（TRM　DRM　コピーガード）を解除してまで AI 無断学習しようとしているのか？医療データであれば個人情報であり、許可を取ってから学習するのが筋でしょう。大抵の場合、出版物の巻末には無断利用禁止、無断使用禁止だと書いてあります。AI 生成サービス企業、AI 開発会社は正規のデータベース販売会社に正当なライセンス料を払うべきです。 ・反社会的勢力との関連 AI イラスト依頼や AI イラスト集、AI グラビア集、AI 美女集などがクレジットカード不正使用の隠れ蓑となっており、反社会的勢力に利益をもたらしている。生成 AI が規制されると反社会的勢力に大打撃となるため、技術自体は悪くないと主張している。 ・市場への影響 AI イラスト集や AI 生成グラビア集は、手描きイラスト市場や本物の写真集市場と衝突し、将来の著作物販路を阻害する可能性がある。AI 生成画像とカメラによる写真集はジャンルを別にすることを求める 写真コンテストにも AI 生成画像が紛れ込んでいる（不正）。

【個人からの意見】

・著作権法第 30 条の 4 について
AI 無断学習が常に例外なく合法だとする主張は誤りであり、「享受目的での学習は適用外（つまり違法です)」
「享受目的が併存する無断 AI 学習は違法」「著作権者の利益を不当に害する場合は適用されない」と強調すべき
原作者の創作的表現を再現する享受目的がある場合、または享受する目的が併存する場合、類似性と依拠性がある場合は学習段階でも生成段階でも著作権法第 30 条の 4 が適用されず違法、著作権法違反、著作権侵害

利用目的の明確化
非享受目的ではなく、享受目的での学習は違法

特定クリエイターへの狙い撃ち
特定のクリエイターを対象にした学習行為は過学習であり違法です。LoRA や過学習を含むファインチューニングは違法

市場との衝突
著作権者の著作物の利用が市場に衝突する場合、違法

将来の販路への影響
将来における著作物の潜在的な販路を阻害する場合も違法

・技術革新と人間の労働価値のバランス
AI 生成イラストにより、有名なデザイナーやイラストレーターでさえ AI 失業
ニューラルネットワーク、人工知能や生成 AI によりロボットアームが職人技を再現ができるため高度な職人でさえ AI により失業する危険性がある
人工知能や生成 AI 導入を理由に退職勧告や早期退職が行われているのは人間差別ではないか？
コストカットや人件費削減、人間不要論は人権侵害
企業が労働者に対して適切なリスキリングや再教育の機会を提供せずに解雇する場合、それは人権侵害。
労働者は新たなスキルを習得する機会を持つべきであり、その機会が奪われることは不当
人事 AI や生成 AI の導入による退職勧告や早期退職、解雇は、コスト削減といった経済的な理由だけでなく、倫理的な観点からも問題視されるべきです。企業は技術革新を進める一方で、人間の尊厳や権利を守るための配慮が求められます。
AI による評価プロセスはしばしば「ブラックボックス」と呼ばれ、評価の根拠や過程が不透明
例えば、アマゾンの AI 採用システムは女性応募者を不当に排除する傾向があったことが報告

【個人からの意見】

	AI による人事評価では、従業員の同意なしに個人データが使用される懸念 個人情報保護法の改正により、従業員の同意を得ることが求められていますが、実際にはこのプロセスが不十分 生成 AI の基盤モデルに対する追加学習（ファインチューニング）の中で、意図的な「過学習」を行う場合があります。このような過学習では、学習データとして使用される著作物に類似した創作的表現を生成することを目的としています。特に、狙い撃ち LoRA や二次創作 LoRA などの手法を用いて著作物の収集を行うことは、著作権法第 30 条の 4 の適用がなく、違法とされる可能性があります。最近の生成 AI に関する著作権問題は、特に学習データとしての著作物の利用に関して多くの論争を引き起こしています。全米レコード協会とソニーミュージックエンタテイメントが SunoAI と Udio を提訴した事例は、その一例です。この提訴は、AI が無断で学習した結果、特定のクリエイターの作品に類似した生成物が出力されることに起因。特に、AI が生成するコンテンツにおいて、元の著作物と類似性や依拠性が認められる場合、著作権侵害が成立。提訴の背景には、AI 生成物に特定の学習元素材のプロデューサータグや決め台詞が復活することがあります。これらは無断学習された証拠として機能し、著作権侵害を示す AI による過剰学習が原作の創作的表現を再現し、「著作権ロンダリング」の懸念も生じています。生成 AI はコラージュではなく新しく生成する仕組みだが、ファインチューニング、過学習、LoRA、悪意のあるマージモデル(AnythingV3 AnimagineXL)を使うと類似性と依拠性が生まれる。著作権法第 30 条の 4 は、著作物を「非享受目的」で利用する場合には著作権者の許諾が不要であると規定していますが、学習段階で著作物の創作的表現を反映させることが目的であれば、この条項は適用されず、違法 NovelAI リークモデル　ハッシュ値が一致するのであれば、デッドコピーであり、海賊版デッドコピーは非親告罪で著作権法侵害、著作権法違反である。 NovelAI animefull-final-pruned.ckpt　sha256 ハッシュ値［925997e9］ NovelAI animesfw-final-pruned.ckpt　sha256 ハッシュ値［1d4a34af］ sha256 ハッシュ値［925997e9］[1d4a34af]が AbyssOrangeMix シリーズには使われている。 生成 AI は透明性が重要であり、マージレシピを公開することを義務付けるべきだ。 NovelAI anime.vae.pt sha256 ハッシュ値［f921fb3f］ AnythingV3.vae.pt sha256 ハッシュ値［f921fb3f］ orangemix.vae.pt sha256 ハッシュ値［f921fb3f］ 「orangemix.vae.pt Just renamed from nai.vae.pt」ハッシュ値が一致＝デッドコピーは非親告罪で著作権法違反 pt ファイル、vae.pt ファイル、VAE の SHA256 ハッシュ値が完全に一致したため、AnythingV3 や AbyssOrangeMix2(AOM3)は海賊版であることが判明した SHA256 ハッシュ値が完全に一致する場合、正規品と海賊版は同一のファイルであるということです。 違法ダウンロードの証拠 データの同一性　二つのデータが全く同じであることを示します。例えば、正規品と海賊版が同じファイルであれば、ハッシュ値は一致します 偶然だと言い訳がされていますが、100 個のサイコロを同時に振って、全てが同じ目が出る確率です。日本の宝くじで一等賞を当てる確率は約 1/1000 万程度ですが、SHA256 ハッシュ値ではその比ではないほど低い確率です。偶然だという言い訳は通じないでしょう。不正ダウンロード禁止法でデッ

【個人からの意見】

	ドコピーは非親告罪で著作権法違反 AI による小説や AI イラストの生成が進む中、特定のスタイル（絵柄・画風・作風）を模倣した作品が大量に生み出される。この現象は、非 AI オリジナル既存作品の市場価値を低下させる。特に、著作権法が創作者の経済的権利を保護することを目的としているため、AI による模倣作品の増加は、創作者にとって深刻な脅威 オリジナル作品の独自性や価値が損なわれることで、創作者は適正な報酬を得られなくなる可能性があるため、著作権者の利益を不当に害しています [redacted] といった海賊版サイトから無断で学習データを取得する行為も問題視 これらのサイトは技術的制限手段（TRM）を回避しているため、その利用は違法 AI 開発者は、こうしたサイトから得たデータセットを使用することによって故意または過失による著作権侵害を引き起こす 生成 AI とクリエイターへの影響 生成 AI が漫画家やイラストレーターなどのデータに依存し、無断かつ無報酬で競合する構造は、クリエイターに深刻な影響を及ぼします。彼らは自らの作品が無断で使用されることで仕事を失い、生計が脅かされる状況に直面 このような背景から、日本政府に対し海賊版防止策や AI 規制強化を求める声が高まっています。コンテンツクレデンシャルは、C2PA（Coalition for Content Provenance and Authenticity）によって提唱された技術であり、コンテンツの起源や変更履歴を記録することができます。このプロトコルは、AI 生成物がどのように作成されたかを示す詳細な情報を提供し、視聴者がその信頼性を判断できるようにします 「Content Authenticity Initiative（CAI）」は、コンテンツの出所を追跡し、偽情報と区別することを目的 この技術は、特に生成 AI が関与するコンテンツの信頼性を確保するために重要です。C2PA は、コンテンツの出所やその後の加工履歴を証明する技術仕様を策定し、デジタルコンテンツに暗号技術を用いて来歴情報を付与 これにより、偽情報との区別が可能となり、信頼できるコンテンツであるかどうかを容易に確認できます。コンテンツクレデンシャルは、アドビの製品（Photoshop や Lightroom など）に実装されており、（オープンソースであるため、アドビ製品に限らずだれでも使えます。自社製品に組み込めます。）生成 AI によって作成されたコンテンツにも適用されます 仕様や開発者キット、ウェブサイトやアプリで来歴情報を取得するための簡易的なツール、 高度なカスタマイズが可能な開発者向けのソフトウェア開発キットはオープンソースで公開されているため、企業でも無料で自社ソフトに組み込むことができます 具体的には、最初に使用した機器や編集ツール、最終的な投稿先プラットフォームの情報が記録されます。コンテンツの「歴史」が形成され、その透明性が確保されます。CAI は、コンテンツの出所を追跡し、偽情報と区別することを目的としたイニシアチブであり、C2PA と密接に関連 両者は暗号技術を用いて保証された来歴情報を提供し、デジタルコンテンツの信憑性問題に対応しています たとえば、公的な発言（画像・イラスト・写真・動画・音声ファイルにコンテンツクレデンシャルを付与できる）やニュースソースからの情報が含まれる場合、その内容が加工されたかどうかを確認する手段として機能します。特定の作品群から意図的に学習し、その結果として生成された作品が元の作品に近い場合、著作権侵害が成立する可能性が高い。文化庁は、「作風」はアイデアにとどまるものであり、単なる類似性では著作権侵害にはな

【個人からの意見】

	らないとしていますが特定の表現方法、創作的表現やスタイルが明確に模倣されている場合は話が異なり著作権侵害、不正競争防止法違反 AI イラストを手描きだと偽るのは優良誤認で景品表示法違反で詐欺 AI イラストは手描きせず、いろいろなバリエーションを無許可で簡単に量産できるためイラストレーターや漫画家を雇う必要もないためヤクザ・半グレ・闇バイトがマネーロンダリング AI による無断学習の違法化 特定作品群への集中学習 特定の作家や作品に対して AI が過度に学習し、そのスタイルを再現する行為は「著作権ロンダリング」と見なされる可能性があります。著作権者の利益を不当に害する 著作権者の利益保護 著作権法第 30 条の 4 AI が著作物を学習する際には、著作権者の利益を不当に害しない限り、無断で利用できるとされていますが、この条文には例外があり、特に特定の作家や作品に依存して生成物が作られる場合には、著作権侵害 著作権で作風・画風・絵柄が保護されないというのは不正確です。著作権法以外にも法律や判例があります。著作者人格権、公表権、氏名表示権、同一性保持権、不正競争防止法、パブリシティ権、景品表示法、翻案権、特許権、商標権などで守られているため、アイデアとされる作風、画風、絵柄は保護できます。繰り返しますが、著作権法以外にも法律や判例があります。著作権法単体で、著作権者を守れるように改正するべきです。 著作権法第 30 条の 4 は、AI 生成サービス企業ばかりが有利となっており、漫画家、アニメーター、イラストレーター、小説家、ラノベ作家が AI による脅威から保護されていません。ユーザーが自らの作品を AI 学習に使用されることを選択できるようにするオプトイン制度や、自らの作品が使用されないように選択できるオプトアウト制度の導入も提案 AI 技術の発展を促進したいならクリエイターの意向を尊重 技術的制限手段（TRM）回避解除削除して AI 無断学習の違法化 特定作品群、特定の作者に依拠する AI 集中学習や過学習と原作の創作的表現(絵柄画風作風)を再現させる「著作権ロンダリング」禁止 AI 生成サービス企業に対してコンテンツクレデンシャル（AI 生成物の出所を明確に)・総務大臣認定タイムスタンプ・電子透かし・ウォーターマーク・オプトインやオプトアウト・データセットとマージレシピ公開・キーワードフィルタリングの義務化を求める
19	生成 AI に関する著作権保護と創作者支援のための政策提言 生成 AI による AI 生成作品が既存のクリエイターの創作物と競合し、収入が減少するリスクがあります。CISAC の調査によれば、2028 年までに音楽分野で 24%、映像分野で 21%の収入減が見込まれています。CISAC（著作権協会国際連合）の調査によると、生成 AI の普及が音楽と映像のクリエイターに与える経済的影響は深刻です。具体的には、2028 年までに音楽分野での収入が 24%、映像分野で 21%減少する可能性があるとされています。これはそれぞれ 100 億ユーロと 120 億ユーロに相当し、両分野を合わせると合計 220 億ユーロの減収に達する見込みです。調査では、生成 AI がクリエイターの著作物を学習し、それを基にした作品が市場で競争することで、クリエイターは二つの主要な損失を被ると指摘されています。一つは、AI に

	よる無許可の著作物利用によって得られる収益が削減されること、もう一つは、AI 生成物が人間の作品と競合することによって従来の収益源が失われることです。 無断 AI 学習の法的規制 技術的制限手段（TRM）回避の違法化 背景 現在、多くの AI 企業が著作権者の技術的制限手段（コピーガードや複製防止技術）を無視して無断で学習を行っています。 具体的な問題点 ・著作権者の意思に反して、保護された作品を無許可で学習 ・技術的制限手段を意図的に無効化することは、著作権法第 120 条の 2 に違反する可能性 著作権法第 120 条の 2 では、技術的保護手段を回避することを専らの機能とする装置やプログラムの譲渡が禁止されており、違反者には最大で一年以下の懲役または百万円以下の罰金が科される可能性があります。これにより、コンテンツ提供者は、自らの著作物を不正利用から守るための手段として、技術的制限手段を利用しています。さらに、不正競争防止法にも技術的制限手段に関する規定があります。この法律では、技術的制限手段を回避または無効化する行為や、そのための装置・プログラムの提供が「不正競争」として定義されており、同様に法的措置が取られることになります。つまり AI 企業がウォーターマークやコピーガードなど複製防止技術を回避したり解除して AI 無断学習するのは違法です。 違法行為の具体例 コピーガード解除　電子書籍、DVD やブルーレイなどのコピーガードを解除して違法に複製する行為。解除装置の販売　技術的制限手段を解除するためのハードウェアやソフトウェアを販売すること。解除方法の公開　技術的制限手段を解除する方法や手順をインターネットで公開する行為（AI 推進企業が公開し悪用している）このような行為は、著作権法および不正競争防止法両方において問題視されています 提案する規制 TRM（技術的制限手段）を故意に回避・解除してデータを収集することを明確に違法化 違反に対する厳格な法的措置の導入 特定作品群・作者への集中学習の禁止 問題の本質 特定のクリエイターの作品に過度に集中して学習することは、実質的な「著作権ロンダリング」 特定の作家や漫画家のスタイルを意図的に模倣する学習は創作者の経済的利益を著しく損なう

【個人からの意見】

	具体的な規制内容 ・特定の作者や作品群に集中的に学習する AI モデルの開発を禁止　ファインチューニングの禁止 ・創作的表現（絵柄、画風、作風）の不正な再現を防止 ・学習データの公平性と多様性を確保 ・AI 生成サービス企業に対する透明性と責任の義務化 透明性確保のための措置 コンテンツクレデンシャル（オープンソースであるため誰でも開発や検証ができる） 目的　コンテンツの起源と変更履歴を明確に記録 具体的な実装 生成 AI によって作成されたコンテンツに、作成過程、使用されたツール、編集履歴を自動的に記録 コンテンツクレデンシャルはオープンソースでありこの仕様を活用し、だれでも検証可能な仕組み ・総務大臣認定タイムスタンプ 目的　コンテンツの真正性と作成時期を保証 実装方法 公的に認証されたタイムスタンプを AI 生成コンテンツに付与 改ざん防止と出所明確化 手書きのイラストであっても製作過程の証明、製作時間の証明、証拠となるため、タイムスタンプを知的財産権保護向けに無料開放するべき ・電子透かし・ウォーターマーク（AI 生成） 目的　AI 生成物の迅速な識別 具体的な要件 AI 生成コンテンツに自動的に電子透かしを埋め込む AI 生成画像、写真、イラスト、動画ファイル、音声ファイルなど、あらゆる形式のコンテンツに適用 人間が作成したコンテンツと AI 生成コンテンツを明確に区別 ・キーワードフィルタリング 目的　不適切または違法な生成の防止

【個人からの意見】

	具体的な機能 特定の作家名、キャラクター名、商標の無断使用を防止 有名クリエイターの名前での AI 生成を制限 版権作品の不正な模倣を阻止 クリエイター保護のための措置 ・オプトイン・オプトアウト制度 目的　クリエイターに自身の作品の利用に関する選択権を付与 具体的な仕組み クリエイターが自分の作品の AI 学習への使用を選択できる いつでも作品の利用停止が可能 透明性の高いプロセスと簡単な手続き ・データセットとマージレシピの公開 目的　AI 学習の透明性と説明責任の向上 具体的な要件 海賊版サイトや無断転載サイトを学習素材として使わないことの宣言、宣誓、誓約 AI 学習に使用したデータセットの完全な公開 モデル作成プロセス（マージレシピ）の詳細な公開 第三者、サードパーティによる検証を可能にする 著作権保護のための法的枠組みの強化　著作権法第 30 条の 4 の改正 現行法の問題点 現在の法律は AI 企業に有利で、クリエイターの権利を十分に保護していない 改正の方向性 「非享受目的」の定義を厳格化 創作的表現（絵柄・画風・作風）の模倣を明確に規制 クリエイターの経済的利益を優先的に保護

【個人からの意見】

	創作的表現の包括的保護 保護対象の拡大 著作権法以外の法的手段の活用 ・著作者人格権 ・公表権 ・氏名表示権 ・同一性保持権 ・不正競争防止法 ・パブリシティ権 ・景品表示法 ・特許権 現行の著作権法第 30 条の 4 の問題点 AI 企業に有利な現状 法的曖昧性 「非享受目的」の解釈が不明確 クリエイターの個性や創作的表現の再現、形態模倣は不正競争であり享受目的であり違法だと明確にしていただきたい AI 企業が広範な AI 無断学習、AI 無許諾学習を正当化する抜け穴となっている クリエイターの実質的な権利保護が不十分 経済的不利益 AI 学習によるクリエイターの市場価値の急速な低下 無断利用、無償の作品利用による収入源の侵食 人間には不可能な、人力では不可能な速度での AI 大量生成・粗製乱造（粗製濫造　ファクトチェックや推敲、校正もされていない）による個々の作品の価値低下 法改正の具体的提案 1. 「非享受目的」の厳格な定義 明確な境界線の設定

【個人からの意見】

	研究・技術開発目的の厳密な定義 商業利用との明確な区別 「享受目的」の判断基準の具体化 「享受目的」と判断される具体的ケース 特定のクリエイターのスタイルを意図的に再現は著作権法第 30 条の 4 の適用外であり違法 元の作品と高い「類似性」を持つ生成物の作成は著作権法第 30 条の 4 の適用外であり違法 元の作品と高い「依拠性」を持つ生成物の作成は著作権法第 30 条の 4 の適用外であり違法 過学習が行われた悪名高い違法な生成 AI を故意に使うことには依拠性がある（わざわざ悪質な AI を使うということは故意に悪用しているため、当然悪意、故意、過失、重過失、知り得たため依拠性がある） 商業的利益を目的とした学習と生成　粗製乱造・濫造、 1 人で 1 日に数十枚、数百枚の AI イラストを AI 生成し公開するなどの悪質なスパム行為は違法化（生成 AI の悪用の違法化） 2. 創作的表現の模倣規制 保護対象の拡大 絵柄・画風・作風の法的保護（単なるアイデアではなく、具体的な表現方法を保護） 視覚的特徴の独自性の法的認定（クリエイターの個性・絵柄の法的保護） 類似性判断・依拠性の具体的基準策定（プロンプト呪文として版権作品名、登録商標名称などを入力すれば依拠性ありと認定） 模倣判断の具体的基準 色彩の使用方法 線の描画技法（目・鼻・口・耳・手・髪の毛・体格の描き方、塗り方などメイキング動画を見るとクリエイターごとに個性がある） キャラクターデザインの特徴 構図や空間表現の独自性 3. クリエイターの経済的利益保護 経済的影響の法的評価 市場への影響調査 AI 生成による市場競争への影響分析 既存クリエイターの経済的機会の侵食　生成 AI ユーザーによる価格ダンピング　原稿料の暴落

【個人からの意見】

	将来の収益可能性の法的保護　画像生成 AI が誕生してから「似顔絵」が売れなくなっている 補償メカニズムの構築 ・AI 学習に使用された作品に対する使用料制度 ・クリエイターへの遡及的補償 ・ライセンス料の算定基準の明確化 ・データセットに有名漫画家やイラストレーターが含まれている ・イラスト投稿サイトの無断転載サイト、海賊版サイトをデータセットとして AI 企業は利用し、AI 無許諾学習されている。 ・i2i(image to image)など他人の作品が勝手に生成 AI に与えられて AI 無断学習・依拠性が発生している ・生成 AI に単行本(10 万文字など)を丸ごと読み込ませることが可能となり、ファンを自称する人たちに勝手に AI 企業に学習素材を与えてしまっている（原作者など著作権者以外が無断で生成 AI に読み込ませている） 多角的な法的保護メカニズム 著作権法以外の法的手段の包括的活用 1. 著作者人格権 創作者の精神的利益保護 作品の同一性維持 作者名表示の権利 作品の改変・毀損からの保護 2. 公表権 作品の公開・非公開を作者が決定する権利 AI 学習における作品利用の事前承諾義務 作者の意思に反する利用の禁止 3. 氏名表示権 クリエイター名の無断使用の禁止 AI 生成における出典明示の厳格化 偽装利用の法的規制

【個人からの意見】

	4. 同一性保持権 作品の本質的特徴の保護　創作的表現の保護　個性の保護 AI によるスタイル模倣の制限　集中学習の禁止　ファインチューニングの禁止　LoRA 禁止 原作の尊厳維持 5. 不正競争防止法 不正な競争手段の規制 AI による市場歪曲の防止 公正な競争環境の維持 数秒や数分ごとに AI 記事や AI イラストを投稿するなどのスパム行為の規制（文章生成 AI や画像生成 AI により、取材なしの AI 記事が 1 人で 1 日 100 記事、書くということが可能となり、ハルシネーションが起きているデマだらけの AI 記事が増えた　架空の歴史や事件を AI が捏造している） ハッキング被害で不正流出した海賊版 AI の使用に対する法規制を求める（違法ダウンロード禁止法　不正競争防止法　営業秘密の漏洩） 6. パブリシティ権 クリエイターの名声・イメージ保護 無断での個人イメージ利用の規制 経済的価値の法的保護 声優の声を AI 無断学習し、無断で AI カバーなどが公開されている（声優の名前が明記されているため、依拠性があるのは明確だが、声優事務所も対処しようがないと泣き寝入りしている 芸能界にモノマネ物真似芸人は 1 人に対して数人ぐらいだが、AI ボイスチェンジャーは誰でも使えるため数百人、数千人規模の生成 AI 悪用ユーザーが生まれる。 7. 景品表示法 虚偽表示の禁止（AI イラストを手書きだと偽ることの禁止） AI 生成物の適切な表示義務（生成 AI タグを故意に外すことは違法とするべき） 消費者保護の観点からの規制（アナログ描き、ペンタブレットなどによる手描きか、AI 生成画像、AI 生成イラストであるかの明記） 8. 特許権 独創的な技法や表現方法の保護 技術的特徴の法的認定

	イノベーションの保護と奨励 【技術的・倫理的ガイドラインの策定】 AI 生成物の識別 目的　本物のコンテンツと AI 生成コンテンツの明確な区別 写真と区別がつかないほど精巧な AI 生成画像が 1 枚数秒で AI 生成されている現状がある 芸能人のディープフェイク画像が簡単に生成できてしまうため、個人が勝手に AI ディープフェイク写真集、AI 写真集を販売している 具体的な方法 ・視覚的マーカー・ウォーターマーク ・メタデータによる自動タグ付け ・プラットフォームレベルでの識別機能 ・生成 AI サービス企業は、AI 生成物に電子透かしを自動的に付与する ・来歴証明コンテンツクレデンシャルや電子透かしを使って自動的に生成 AI タグをつける （ディープフェイク対策　検証アプリ、検証ソフトですぐにファクトチェック可能にする） AI 生成画像を報道写真に使用することを禁止するべきです。AI で捏造写真を生成すること、AI ディープフェイク画像に対する規制が必要です。報道写真や論文写真、生物写真、植物写真、歴史資料などは、正確性や真実性が極めて重要です。犬や猫などの写真も AI で画像生成できますが、注意深く観察・鑑定してみると不正確な特徴が違う雑種らしきものや奇妙な新種らしきものが AI 生成されるため、検索結果を汚染しています（情報汚染）そのため、生成 AI 画像に対する倫理的な規制（ウォーターマーク・電子透かし・コンテンツクレデンシャル・キーワードフィルタリング・総務大臣認定タイムスタンプの導入）が必要です。 倫理的利用ガイドライン 範囲 AI 技術の責任ある利用 クリエイターの権利尊重（オプトイン・オプトアウト） 透明性と説明責任（海賊版サイト　無断転載サイトをデータセットとして使わない） 人間の創造性の保護（画像生成 AI による AI 生成画像・カメラによる真実性が重要な報道写真、正確性が重要な生物写真、歴史的価値のある写真、手書きイラストの区別ができるように　ウォーターマーク、電子透かしとコンテンツクレデンシャルの導入　オープンソースであるため無料で導入できます）

【個人からの意見】

期待される効果
クリエイターの経済的・精神的保護
創造的多様性の維持
公正で透明性の高い技術エコシステムの構築
この提言は、技術革新とクリエイターの権利保護のバランスを目指す包括的なアプローチです。

「コンテンツクレデンシャル」で来歴証明
総務省認定タイムスタンプ、総務大臣認定タイムスタンプで著作権・知的財産権の証拠保全

【産業界に言いたいこと】
二次創作など同人誌界隈は『趣味の同好会』のようなもので
「原作に対する愛」「努力」「職人性」「趣味性」が重視されるため
「産業的な効率化」「大量生産」とは無縁であり「画像生成 AI での AI イラストの量産」や「テキスト生成 AI による AI 小説・AI ライトノベル・AI ラノベ」は産業破壊であるため反対いたします。同人誌即売会はお金を荒稼ぎするための場所ではありません。有名漫画家などの原作者が二次創作、ファンブックを許しているのは、生成 AI を使わない同人作家はたいていの場合、夏と冬に 1 冊か 2 冊しか同人誌を出版できないからです。半年や 1 年かけて 1 冊の本を出版しますから愛で見逃しているのです。つまり生成 AI を用いてたった 1 人の生成 AI ユーザーが編集者も雇わず、アシスタントも雇わず、校正者も雇わず、ブックデザイナー（装丁家）も雇わず、演出家や脚本家も雇わずに毎日毎週毎月、二次創作、同人誌、ファンブックの新刊を出版されるようなことは原作者・著作権者に想定されていません。画像生成 AI は数秒で 1 枚の AI イラストを出力させるため、イラスト芸術産業やクリエイターの価値が崩壊します。二次創作・同人誌界隈を荒らされたくないから原作者や既存の著作権者たちが AI 推進派に激怒しているのです。これを反 AI だと軽率に言うのは二次創作同人誌界隈の独特性を知らないからです。既存の大企業が農地法に基づき農業ができない（既存の大企業が農業に参入できないのは売上の 50%以上が農業由来という条件達成が難しい 農業関係者が総議決権の 4 分の 3 以上を占めること、役員の過半数が農業に常時従事している必要があります）のと同じようなものです。同人誌は大量生産ができないから原作者に許されていたのに、生成 AI で効率化して大企業が二次創作に参入したり、個人の生成 AI ユーザーが毎日毎週毎月のように電子書籍本を出版することは原作に対する愛情がなく迷惑でしかないのです。つまり「反 AI」にとって「AI 推進派」「生成 AI ユーザー」は『産業革命を自称する荒らし行為を行う迷惑ユーザー』『手書き市場で AI イラストを連投するなどのスパム行為を行っている迷惑ユーザー』という扱いです
同人誌界隈は「画像生成 AI から出力された AI イラスト」を求めているのではなく、低クオリティでもいいから努力による手書き（ペンタブレットの使用は認めるが、画像生成 AI のようなズルは許されない）を求めています。努力を誉めるために同人誌を買っています。結果ではなく努力の過程を褒めて完成品として同人誌を買っているのです。だから AI イラストを許さないのです。ここに AI 推進派と反 AI のすれ違いがあります。つまり「結果がすべて」「どれだけ効率的に稼げるか」という産業界の考えは同人誌界隈では間違っています。「下手な絵でもいい、結果ではなく努力の過程を評

【個人からの意見】

	価する」というのが同人誌界隈なのです。例え途中から白紙の未完成品でも、努力が評価されるため同人誌は売れます。「趣味性が強い特殊な業界」であるため産業革命、技術革命、技術革新は迷惑です。簡単なプロンプトによる指示で創作意図や創作的寄与がない AI イラスト本は買いません。2024 年 12 月現在、文章生成 AI は数行の指示で 10 万文字の AI 生成小説ができるようになりましたが、創作的意図、創作的寄与がない AI 生成小説の著作権が認められるのは間違っています。簡単な指示で自律的に AI 生成されていますから、AI イラストや AI 生成小説は人間が関与していません。人間が書いた小説に、人間が描いた芸術作品に著作権が認められるべきです。AI 生成者はファン活動が目的で行動しているのではなく、AI 生成して荒稼ぎすることが目的であり、推敲も校正もされていない、原作と解釈違い、ストーリーが破綻、キャラ崩壊を起こしていることが多いため、原作者も AI 生成者を嫌っています。登場人物が原作でするはずがない行為をさせた場合、原作者に対する同一性保持権の侵害となった判例があります。物まね芸人と AI ボイスチェンジャー問題は別物です。モノマネ芸人と AI ボイスチェンジャー（略して AI ボイチェン）は同じだという主張は詭弁、誤謬です。物真似芸人に対しては数が少ないため、テレビ局で個人的に説教するなど現実で対処が可能ですが、AI ボイスチェンジャーは電子データであるため、動画共有サイトなどを経由して大勢の他人に共有され（1 か月で数万人に違法ダウンロードされることもある）初心者でも誰でも簡単になりすましができるようになるため、詐欺電話に使われる危険性もあります。実際に AI ボイスチェンジャーによる詐欺事件が起きているため AI 技術の規制が必要です。コピーガードや無断複製を防止する技術的制限手段（TRM や DRM ウォーターマーク）を用いることは著作権者の権利であり、これを不正コピーや不正利用の防止、無断複製防止に活用することは「電子計算機損壊等業務妨害罪」には該当しません。内閣府の知的財産権検討会の見解は誤りであり、著作権法第 120 条の 2 に基づいて、著作権者は自らの権利を守るために技術的手段を講じることが認められています。 著作権者の権利と技術的制限手段 著作権法および不正競争防止法は、著作権者が自らの作品を保護するために TRM や DRM を使用することを支持しています。これにより、不正コピーや不正利用から作品を守ることができます。逆に、AI 企業や AI 開発者がウォーターマークを除去したり、コピーガードを解除して AI 無断学習する行為は、不正競争防止法違反および著作権侵害に該当します。著作権法第 30 条の 4 で AI 無断学習、AI 無許諾学習は原則合法ですと説明するのではなく、「ただし書き」があること、例外があること、享受目的の場合は 30 条の 4 が非適用になる例を説明しなければならないのに政府関係者が使うスライドショーが説明不足であるため、SNS では混乱が起きている。AI 学習の際に海賊版サイト、無断転載サイトを利用することは、著作権侵害に該当します。特定のクリエイターの作品を対象とした追加学習、過学習、狙い撃ち LoRA、狙い撃ち学習は、情報解析の目的であっても、学習素材に素材に使われた原作者の創作的表現の形態模倣は「享受目的」と見なされるため、違法となります（過学習の禁止）。また、生成 AI に入力するプロンプト（呪文）で特定の有名作家名や登録商標名称を使用することは、類似性や依拠性の観点から問題があります。 無断使用禁止、無断利用禁止、無断複製を防止する技術的制限手段を用いるのは著作権者の権利 特定のクリエイターの作品に依拠する AI 追加学習、ファインチューニング、過学習、狙い撃ち LoRA、狙い撃ち AI 無断学習は、情報解析目的であっても、学習素材に使われた原作者の創作的表現の形態模倣であり「享受目的」と見なされるため、違法 有名作家狙い撃ち AI 無断学習は情報解析目的でも創作的表現の形態模倣「享受目的」で著作権法第 30 条の 4 が適用されず違法。 創作的表現の模倣規制の法定化 著作権法第 30 条の 4

【個人からの意見】

	類似性と依拠性の判断明確化 真実性と正確性が重要な写真は AI 使用禁止 無断複製防止する技術的制限手段は著作権者の権利 不正競争防止法など著作権法以外の法的手段の包括的活用 AI 生成物に対して電子透かし・ウォーターマーク・コンテンツクレデンシャル・キーワードフィルタリング義務化
20	知的財産に関していの一番に必要なのは『法整備』『権利保護』『現状の生成 AI と呼称されるシステムの利用停止および廃棄』です。イノベーション活性化や運用に踏み込める段階にも来ていません。今日に至るまで、世に出ていないものも含めて看過できない問題や甚大な被害が毎日のように起こっています。日本人の 10 人に 1 人がディープフェイクに騙されて買い物をした経験あり - 週刊アスキー 生成 AI ディープフェイクによる金銭的被害 「生徒手帳で禁止していなくても学校は AI でカンニングした生徒を罰してもよい」と裁判所が判決を下す - GIGAZINE 米国にて生成 AI で課題を提出した生徒に対して罰則 AI で顔と裸を合成する「ディープフェイクポルノ」の被害に遭った女子高生たちにほとんど救済の道がないことが問題に - GIGAZINE ディープフェイクポルノの被害者に関する深刻な問題 カナダでオープン AI 提訴　報道機関「著作権侵害」｜ 共同通信 カナダ報道機関が、chatGPT 開発元の OpenAI が記事を無断利用した事で提訴 AI キャラで女性装い、SNS で 125 万円詐取の疑い　33 歳逮捕（毎日新聞） - Yahoo!ニュース 生成 AI を利用して女性を装い、125 万円を騙し取った犯人逮捕 [redacted]の過激カットが"違法動画化"され拡散…X トレンド入りのウラで起きていた異常事態｜ニュース｜ピンズバ NEWS 女性タレントの動画が AI 生成のディープフェイクとして拡散された被害 芸能人の偽の性的画像 メルカリなどで大量販売 AI 使ったディープフェイク悪用か 対策求める声 ｜ NHK ｜ デジタル深掘り メルカリなどで芸能人の性的 DF 画像大量販売される 更には主要となる生成 AI 開発企業 6 社共、安全対策に関しては低評価を受けています。 生成ＡＩ主要６社、安全対策は全社「Ｃ」以下…最低はメタの「Ｆ」 : 読売新聞 生成 AI 開発企業、安全対策に関する評価が低いと評される これはほんの一例ですが、国内外において権利保護を巡る施策や声明等も続々と出ています。 GEMA が「AI 憲章」 業界内で人間の創造性の保護求める動きが活発に ｜ Musicman AI 憲章 パブリックコメント「「生成 AI を巡る競争」に関する情報・意見」｜ NAFCA 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟 NAFCA のパブコメ 今日に至るまで生成 AI による知的財産権侵害が毎日続いているにも関わらず、未だに法整備と規制に踏み込んでいない事に遺憾と憤りを感じていま

【個人からの意見】

	す。本当に個人の権利を保護する気があるんですか？また、こちらの身辺に関しての話ですが、現在在職中の企業が生成 AI を取り入れたシステムの利用を決定しており、それを業務で使用せざるを得ない状況に至っています。これによって不特定多数の個人情報と知的財産を侵害するおそれがある為に、私や実情を知る同職場の人員達は「使うのが怖い」「問題が起こったらこっちが責任取らなきゃいけないのか」と精神的負担に苛まれています。人の仕事を助けるどころか明らかに妨害する結果になっています。それでも活用させる方向へ乗り切るんですか？その実態を知っていて尚も度外視するんですか？私達が何度も訴えてきていた問題点を悉く無視した結果が今日までの惨状です。いい加減に法整備に動いてください。いつまでも国民を弄ぶな
21	デジタルクローンについて。 かつてクローン技術が倫理や哲学等の観点から人格権の侵害にも繋がり兼ねないとして禁止されてきました。私はデジタルクローン技術も同様に人格権の侵害に繋がり、倫理・哲学的等の観点から禁止・強い規制をすべきだと考えます。デジタルクローン技術とは業務の代行等を行う技術ですが、広い意味では生成 ai 等もその一種だと考えます。私が強い規制をすべきだと考える技術は生成 ai です。具体例を挙げるならば sora や open ai novel ai 等です。世界では今、ディープフェイクや生成 ai によって多くの混乱をもたらし、被害をもたらしています。このままでは政治的観点やクリエイター観点等において甚大な被害を被ります。具大的な規制としては権利許可が取れた画像のみを学習する。学習した素材の明記を義務づける。ユーザーによる追加学習を禁止する。特定の人物やキャラクター、建造物もしくはポルノに関連する言葉の検索を禁止する。生成された画像に ai 表記を義務づける。上記 5 点のいずれかの規制が満たない技術は公開を禁止すべきだと考えます。また、禁止すべき技術は生成 ai を含まないデジタルクローン技術、汎用人工知能 agi です。クローン技術と同様に人間の尊厳等の観点からも禁止されるべき技術だと考えます。
22	新しく AI による学習を許可するか否かの権利を個人で選択出来る法律が必要だと考えています。もしくは、収集したデータセットの開示義務を負わせるかです。昨今の生成 AI を取り扱っている企業は卒業写真一枚から写真に写った人間のディープフェイクが作成可能であり、一般人であっても大きな問題になりかねません。学習する段階で個人の拒否権や、それらを無視した場合の刑罰があればそれらの事はある程度回避出来ると思います。
23	複数項目に意見があるので「F. その他」を選択しました。 【A3 について】 文化庁が現状の生成 AI に対して著作権法 30 条の 4 の解釈を公開しているが、これは平成 30 年に改正された趣旨とは異なっている。平成 30 年の改正当初の趣旨は「著作物の市場に大きな影響を与えないものについて個々の許諾を不要とする(参考リンク 1、2)」だったはずだ。しかし、文化庁の見解は「市場に大きな影響を与えている現在の生成 AI も許諾は不要」としている。これはおかしい。なぜ、この改正当初の趣旨を無視して議論するのか？「学習段階と生成段階に別ける」なんて話も平成 30 年の改正時には無かったはずだ。これらは、改正当初の趣旨を完全に無視し、後付けしながら都合よく捻じ曲げて解釈しており、もはや文化庁単体による法改正である。このような行為が、法治国家かつ民主主義国家で絶対にあってはならない。文化庁は直ちに 30 条の 4 について「著作物の市場に大きな影響を与えないものについて個々の許諾を不要とする 」という改正時の趣旨を中心に据えた解釈に訂正し、公表すべきだ。 [参考リンク 1]

【個人からの意見】

第 196 回国会　文部科学委員会　第 5 号（平成 30 年 4 月 6 日（金曜日））
https://www.shugiin.go.jp/internet/itdb_kaigiroku.nsf/html/kaigiroku/009619620180406005.htm
″中岡政府参考人　お答え申し上げます。
例えば、ＡＩの開発のためにＡＩ学習用データとして著作物を利用する行為は、通常ＡＩによる学習の深化を専ら目的として行われるものでございまして、著作物に表現された思想又は感情の享受を目的とする行為には該当しないものと考えられますので、新三十条の四の適用を受けるものと考えております。
一方、ＡＩによる情報処理の結果として著作物を一般公衆に視聴させる場合には、この行為は、通常、視聴者等の知的、精神的欲求を満たすという効用を得ることに向けられるものと評価できるというものと考えられまして、そういった場合には本条の適用を受けないということになるわけでございます。
そういったものまで許してしまいますと、まさに、著作権者の市場での著作物の流通に影響を及ぼすということになりますものですから、そういった著作者の権利を不当に害さないという観点で、そういうような解釈をしていくわけでございます。
この新三十条の四により権利制限の対象となります、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行為につきましては、著作物に表現された思想又は感情を享受しようとする者からの対価回収機会を損なうものではないということになるわけでございまして、著作権法が保護しようとしている著作権者の利益を通常害しないという、この条文上の整理になるわけでございます。″

[参考リンク 2]
AI と著作権に関する考え方について-文化庁
https://www.bunka.go.jp/seisaku/bunkashingikai/chosakuken/bunkakai/69/pdf/94022801_01.pdf
5.各論点について
(1)開発・学習段階
ア検討の前提
(ア)平成 30 年に改正の趣旨
″同条を含む「柔軟な権利制限規定」を創設した平成 30 年改正の趣旨としては、 技術革新により大量の情報を収集し、利用することが可能となる中で、イノベー ション創出等の促進に資するものとして、著作物の市場に大きな影響を与えないものについて個々の許諾を不要とすることがあったといえる″

【E2 について】
「日本のコンテンツをジャパニーズコンテンツとしてブランディングし、国内で盛り上げつつ海外に売り込もう」という戦略は大いに賛成である。しかし、現在日本で行われているコンテンツまたはクリエイターに関する政治は上記の戦略とは真逆の方向へ突っ走っている事に誰も気づかないのか。とりわけ政府のコンテンツにおける生成 AI の方針がそれである。例えばブランディングには、新規制、独創性、そして品質が必要不可欠である。こ

【個人からの意見】

	れらの中から品質について、現在ツールの進化によって創作的ノウハウが無い人でもコンテンツを出せる時代になった。だが、やはりそういうコンテンツはパッと見それっぽいが良くみると至る所に間違いがあり高品質なコンテンツとはいえない。どんなにツールが進化しても品質を維持する為には作り手の創作的ノウハウが必要なのである。そして創作的ノウハウを養うには、人が自分で調べ考え手を動かし作ってみるしかない。これらの行為はセンスを養う方法でもあり、個人的には人間が手指を動かす事で脳が活性化する生き物である事も関係すると思っている。つまり何が言いたいかというと、ジャパニーズコンテンツとしてブランディングし海外に売り込むには、上記の実際に手を動かして作っているクリエイターの存在が重要という事だ。しかし、政府の「実際に作っているクリエイターの作品を作っていない者が無断で競合する用途で使っても良い」という生成 AI の方針は、高品質なコンテンツ作成に必要なクリエイターを潰す方針である。もしあなたが、長時間かけて得た財産を勝手に使われ、その財産の市場価値が下がるなどの不利益を被る状況だった場合、モチベーションが湧くだろうか？また、政府の創作においての生成 AI 活用方針もブランディングという観点から見れば間違っている。なぜなら「品質が下がってもいいから生成 AI をガンガン使って効率化やコストカットしよう」という考えはブランディングとは真逆の考えだからである。例えばアップルやトヨタやロレックスが効率化こそやれども、その効率化の為に品質を落とすような事をやるだろうか？更に海外に売り込む上で重要な事がある。それは、「アメリカでは生成 AI による生成物に著作権が与えられない」という事実である。こういった国はこの先増える可能性もあり、留意する必要がある。ジャパニーズコンテンツとしてブランディングし海外に売りこむためには、競合する場合での生成 AI 無許諾学習を禁止し、実際に作品を作って創作的ノウハウを培ったクリエイターを尊重して、その人達の意見を最も重視すべきである。これは警告だが、上記の指摘を改善しなければクールジャパン戦略の失敗だけでは済まない。まともなコンテンツ人材が育たずコンテンツ産業の空洞化が起き、かつての栄光から衰退の一途を辿った家電産業と同じ道を歩む事になる。 【F について】 私が指摘した、 ・海外展開するには日本のコンテンツとしてブランディングが重要であるにも関わらず、品質を上げられる既存の創作的ノウハウを持ったクリエイターが損をする 30 条の 4 の捻じ曲げ解釈。 ・日本のコンテンツとしてブランディングが重要であるにも関わらず、品質より生成 AI による効率化やコストカットを推進。 などに関してはいえば、お粗末以外の言葉が思いつかない。なぜ、このような当事者置いてけぼりの頓珍漢な政策が出てくるのか？その要因の一つに「実際に現場で作っている人達が議論にいない又は少ない」からではないだろうか。そりゃそうだ。まともに作品一つも作った事がない人間に有効なコンテンツ戦略を生み出せるわけがない。もしかしたら、大惨敗した前回のクールジャパン戦略も当事者不在または少数で議論したのではないか？日本コンテンツ戦略を成功させたいなら、その議論に実際に現場で作っている人を少なくとも半分は入れて議論する事を提案する。
24	生成 AI によって作られた文章や画像、動画などは、その旨、明記していただきたいです。可能ならば、出典元や参考にした文章や画像なども明記していただきたいところですが、それはなかなか難しいと思いますので。また、生成 AI を頻繁に使用することによって停電リスクなどが上昇するという話も伺いました。もともとエネルギー問題を抱えている日本としては、その点どうやってクリアにしていくのか懸念しております。例えば、生成 AI を使用するための税金を徴収し、電力の方に回したり、生成 AI 利用を許可した登録クリエイターに一定の支払いをし、クリエイター支援に繋げることができるといいなと思いました。また、ディープフェイクに騙されないための教育や、生成ＡＩを使用する際に気を付けるべきことも人々に浸透し

【個人からの意見】

	ていくことを願います。
25	【生成 AI について】よろしくお願いいたします。 生成 AI の生成物の質は、基本的にデータの量と質に比例して高まります。そのためか、現在多くの生成 AI サービスは、クローリングなどでデータを一方的に集めて基盤モデルを作成しています。このことは、生成 AI のために利用されると想定されていないデータや問題のあるデータをも学習してしまうという問題や、クリエイターのデータが一方的に利用されてしまうフリーライドの問題などをはらんでいます。前者であれば、幼稚園や小学校などのホームページに掲載された子供の肖像が、本人や保護者の意思と関わらないところで写真データとして学習されてしまう例などが考えられます。またリベンジポルノや漫画の海賊版など、データセットを構築するうえで適当であると思えないコンテンツを学習してしまうことは憂慮しなければならないのではないでしょうか。後者の問題については、たとえば画像については Glaze や Mist などの対応策はあるものの、全般を見ると十分であるとは思いません。私はプロのクリエイターではありませんが、趣味で絵や俳句などに触れる身として、人がひとつの作品を創ることの重みは考慮されるべきではないかと考えます。たとえば、ずっと絵が好きで絵を描いてきた人が 10 時間で一枚の絵を描き上げたとして、その絵が出来るためには本当は 10 時間では足りません。絵の技巧について本で学んだり、素敵だと感じられる題材を探したり、思うように描けるようになるため実際に筆を動かしてみたり、そういった時間も、その絵が完成するには欠かせないものであるはずです。写真でも小説でも演技でも映像でも立体造形でも、他のことでも同じことが言えると思います。多かれ少なかれ、あらゆる作品はそのような努力のうえで創られたものであり、現在の多くの生成 AI はその努力と成果にフリーライドしている存在だと私は考えます。繰り返しになりますが、生成 AI の生成物の質は基本的にデータの量と質に比例します。つまり、生成 AI の生成物の質はデータの量と質に依存しているのと同義です。クリエイターの努力と成果の結晶であるデータに依存しながら、クリエイターの意思を無視して高品質な生成物のために多くのデータを収集することが適当であるとは私は思えません。また、創作に限った話でもなく、学術研究や報道、翻訳などについても、携わる人はそのために努力しているはずです。それらの方面でもフリーライドが起こるべきではないと思います。問題のあるデータを学習してしまうこと、フリーライドが発生してしまうことを防ぐには、オプトインや学習データの開示が必須ではないでしょうか。最近では、学習データの全開示やオプトイン・オープンライセンス・パブリックドメインのみの学習、既存の基盤モデル不使用などをアピールした、Mitsua Likes という画像生成 AI が公開されました。同意のないクローリングによるデータセット構築を主体とした生成 AI より、このような生成 AI が評価されるべきと思います。また、上記のような事項が解決された生成 AI が主流になったとしても、問題は他にもあると考えます。ディープフェイクを誰でも簡単に作れてしまうこと、追加学習による作風の模倣、短時間に大量の出力が可能なためダンピングが起こりかねないこと、電気と水を多く必要とすること、ハルシネーションによる誤解の拡散、著作権が切れた死者の肖像を利用することの是非など、考慮しなければならない問題は多いと思います。生成物に表示義務を課したり生成物の著作物の判定を厳しくしたりなど、考え得る対応策は多くありますが、何にせよ法規制は必要であると私は思います。生成 AI は、良くも悪くも人に大きな影響を与える技術であるのは間違いありません。であるからこそ、慎重に扱う必要があるのではないでしょうか。
26	この度は意見募集の場を設けていただきありがとうございます。私は昨今の生成 AI を使用した映像、イラスト作品の取り扱いについて新たな法規制をする必要があると思います。 さて、現行法において【著作権法 30 条の 4】に照らし合わせた場合、既存の映像・画像・写真を読み込むこと自体は享受目的にあたらないため法的な問題はないとされています。しかしながら、例えば現在出回る生成 AI を使用した作品の中には、版権元の作品と誤認させるような作品が数多くある

【個人からの意見】

	ことも事実です。上記のような場合、画像の学習行為自体は享受目的ではありませんが、それをもとにして版権元の利益を不当に侵害している例も散見されます。またそのような作品は権利者の申し立てにより削除するなど、現行法でも対処することが不可能ではありませんが、従来の人間が作成する作品と異なり、AI を使用した作品群は極めて高い効率で作品を出力することが可能です。そのため、従来のように権利者の申し立てによって対処することでは権利者の負担が大きくなり、犯罪を取り締まる効率が悪いと考えます。 上記のような点から、対処的な対応を行うのではなく、生成 AI を使用して出力された作品には、必ず視認性が高いウォーターマークをつけることを義務付けるような法律を新たに定めれば、権利者の被害と犯罪抑止の手間を最低限に抑えられるのではないでしょうか。また先日大手メディアでも報じられましたが、生成 AI を使用した著名人のフェイク情報や、フェイク画像を使用した検索結果の汚染などによって学術的価値のある画像を検索しにくくなっていることも社会的な問題となっている昨今、そのような画像・映像を取り締まるためにも視認性の高いウォーターマーク記載を義務づける法律が必要になるのではないでしょうか。 私は法律家ではなくあくまで著作権法については門外漢ですが、以上が現状に対する私の意見となります。
27	「知的財産推進計画２０２４」について １．知的財産の創造 （３）AI と知的財産権 クリエイターです。同じようなパブコメの募集を何度もされており、その度に生成 AI の利活用については多くの反対意見が寄せられているはず、且つ SNS では社会で活躍しているクリエイター達も、クリエイターに限らず一般社会に与え得る問題点(ディープフェイクポルノなど)を語っているのですが、一向に「知的財産を好き勝手使って世界で独り勝ち」という論調の計画しか見えないのは何故なのでしょうか。今回の計画などにはやっと現状の生成 AI についての問題点にも触れている箇所が出てきましたが、まじめに法規制を考えられているとは思えませんでした。「知的財産推進計画２０２４」には「海賊版・模倣品対策の強化」や「技術流出の防止」という項目があるのに、同じような被害がすでに出ている生成 AI になると推進しようとする理由が全く分かりません。現状出ている「使える生成 AI」が、世界中の知財を無断使用しいることはご存知であると思うのですが、何がそこまで魅力的に見えるのかわかりません。恐らく生成 AI で日本のコンテンツを世界に、と言っている方達は自分で漫画やアニメやゲームなどのコンテンツを作ったことがないと思うのですが、作ったことがない人が作っている人達の知財の使い方について決めようとなさらないでください。生成 AI の推進するための会議に、いろんな意見のクリエイターを呼んでいますでしょうか？また「生成 AI を使っている人」はクリエイターではありません。ただの「生成 AI サービス利用者」です。何も作り出していません。これは物を作ったことのない人にはわからないと思うので、現状生成 AI を使わずに作品を作っているクリエイターになぜ「生成 AI サービス利用者」でしかないのか話を聞いてください。生成 AI は詐欺やディープフェイクポルノによる性加害、既存の知財の模倣(ポケモンや一個人の絵柄など)をして「グレー」を狙っての模倣品で稼ぐことが既に横行しています。また、金銭が直接発生しないところでは、生成 AI 画像などによる Web 上の情報汚染やデマ、プロパガンダへの利用、歴史捏造が進んでいます。非人道的な戦争での使用も決まったようですが、生成 AI は真っ当に生きている人達に全く恩恵はないと思います。そもそも生成 AI を廃止した方がより安全な社会でいられると思います。生成 AI がなかった時期を考えれば妥当な考えです。 「新たなクールジャパン戦略」について

【個人からの意見】

	１．クールジャパンのリブート（再起動） 私もクリエイターの一人です。リブートといいますが、クールジャパンという計画が為されたと思える時期はありません。アニメーターの待遇をよくすることもなかったですし、クールジャパン計画でより漫画が世界に発信された、なども無かったです。あったのは、日本の漫画家やアニメーターなどクリエイター達の努力や魅力によって世界が熱狂しているという事実です。クールジャパンという計画は、そのクリエイター達の努力や魅力にフリーライドして、儲かったところから「みかじめ料」をハネようとしているようにしか思えません。実際に赤松議員が「売れた作品をもっと応援しよう(意訳)」というようなことをおっしゃっていたと記憶しています。また、その際の赤松議員の言葉からは「売れていないクリエイターを支援しても意味がない」といった「まだ結果が出ていない研究には金を出せない」という詭弁と同じことを言っている印象を受けました。多くの結果が出ていない研究(クリエイター)がたくさんなければ「結果が出る研究(大ヒットする作品)」も減るということがおわかりいただけていないと感じます。
28	イノベーションよりも先に法整備が必要と考えます。上記のように考える理由について以下に現状と絡めて述べます。現在インターネットで動物や植物を調べると実物と全く異なる AI 生成画像が表示されるなど、正しい情報を掴むのが難しくなっています。現時点ではすぐに AI と見抜くことができます(とは言っても小学生など子どもには難しいレベルです)が、AI の進化は著しく、いずれ誤った情報による事故が起こるであろうことは想像に難くありません。次にディープフェイクなどのニュースを多く耳にするようになっております。特に先日 NHK で放送された番組では未成年が AI で同級生のポルノ動画を生成するなど、名誉毀損どころか性犯罪とされておかしくないものが挙げられておりました。2023 年の岸田前総理のディープフェイク動画も記憶に新しい中、個人にまで被害が及んでいる現状を鑑みますと、早急な法整備は欠かせないでしょう。またディープフェイクに関わるのは人だけではありません。災害地など緊急を要する場所について AI 生成画像でフェイクニュースを流したり、事件事故が起こったように見せかけ、一個人が多くの人々を混乱に貶めることも可能になります。このようなことが罷り通ったら死者が出かねません。再三になりますが早急な法整備が必要なのです。特に災害はいつ起こるかわかりません。本計画ではクールジャパンについて述べられておりますが、諸外国でも AI への反発が強まっている中、イノベーションに踏み出すのは些かナンセンスかと思われます。既に法整備に切り出しているアメリカでは影響力のあるハリウッド俳優たちが AI を嫌厭し、また海外の方々の SNS でも AI に対して強く非難する声を多く見かけます。この状態で法整備も無くクールジャパンに AI を持ち込んでも良い結果になるとは思えません。上記のことから AI の法整備に早急に取り組むべきと考えます。
29	現行の生成 AI はこの２年ほどで急速にその解析が進み、特に EU や米国では先行して国民の表現する自由と権利、その手段の保護が盛んになりつつあります。これも現行の生成 AI が、その開発段階からネットインフラ企業と密接に関わりなかまら、ネットに存在する人間のあらゆる表現と権利を略取し、データベース化を繰り返しながら、人類規模の表現権利の侵害を繰り返した結果なのです。このままでは、現行の生成 AI により人類は表現手段の統一というまさに表現する自由、産み出される想像性、その権利を失い、人類が研鑽昇華さた表現する様々な手段すら失う。これは人類史上類を見ない凄惨な人権の、人間の形を損なう侵害でありこれを今、規制しなくては人類はその成長を失うでしょう。まず行うべきは現行の全生成 AI の一般への規制と、特定の許諾された事業などでの試験的な運用。さらに人権の侵害を排除した基礎開発からのやり直しされた AI の開発だと提言いたします。
30	現状の生成 AI の使われ方として、 ・写真、動画、イラスト、音楽等作品を盗用するような形で無断学習、出力 ・未成年も被害に逢っているディープフェイク製造

【個人からの意見】

	・生物や建造物など検索した際に出てくる AI 製の偽物画像による検索汚染 ・写真家やイラストレーターへのなりすまし、あるいは作者本人と誤認させる贋作の製造や単純な嫌がらせ ・故人を含む実在人物への侮辱 と幅広く悪用される例が多く見受けられます。更に医療用をはじめとした画像識別 AI に対しても AI 製の画像が混在することで精度が低下するなど他の AI 技術に対しても悪影響を及ぼす可能性、単純に電力消費量が大きいなどの懸念もあります。また海外では日本国内以上に生成 AI に対し否定的な人が多く、世界的に評価の高い日本の創作文化の信用を失いかねません。仮に作業効率化等のメリットがあるとしても数多くある問題点に釣り合ってないのは明らかだと考えられます。以上の理由で生成 AI に対し全規制に近い強い規制が必要と考えます。特に悪用の被害を軽減するためにも最低限、『全ての AI 生成物に対し AI 製であることを大きく見やすいように明記することの義務化』、『実在人物（類似した架空人物や故人を含む）の動画像を許可なく出力することの禁止』の 2 点のルールは施行が急務であることは間違いありません。
31	現状の成性 AI をクールジャパン戦略に用いらせるというのは世界に向けての最悪な手段だと思われます。海外での生成 AI の嫌悪の感情は日本とは比べ物にならないです。日本の文化への信用が失われると思います。生成 AI の質そのものも、文化への使用としては信用が得られるような物ではありません。今一度考え直してもらいたいと思います。
32	基本的には余計な事をしない、何か特別な事をするべきだというよりは今、まさに現場で頑張っている人たちの邪魔をしない事が一番だと思います。新しい事を新しい事だ、という理由で無理矢理押し通す手助けをするのではなく、現場の人間が広く理解・共感出来る方法を採用すること、また倫理的、人道的であるという事を切り捨てない方法を模索して決定する事を政治等の世の中のルールを作る立場の人には求めたいです。論理的、合理的であるだけでは不完全です。倫理、人道、そういった誠実性は望ましい人間の能力であり、社会的にもっと明示的に成長させるべき要素だと考えています。合成 AI に関しては現状、そうした誠実性に欠けたルールや運用が常態化されています。それによる無断合成ポルノなどの明確な問題、創作に対する軽視や無断で大量に生成する事による元絵の印象被害などは人権に関わる問題ですから合理性のみではなく、人間そのものと同様に倫理、人道、誠実性などの多角的な望ましさも含めて検討するべきだと思います。 その上で以下考える事となりますが、一般的に今、クールジャパンの範疇にあると思われる漫画、ゲーム、アニメーション等のジャンルは全て、好きな人が好きという感情や情熱によって仲間内の同好会、ある程度閉じたコミュニティ内での切磋琢磨によって生まれたものです。それを外部から見たらずいぶん個性的で面白く写り、クオリティも高かったため海外などから棚からぼたもち的に評価を得た、という経緯があります。元々外部に向けてコミュニティの人たちは活動していたわけではない、しかしそうした内向きな構造だからこそ外部から見たら新鮮で面白く映るものを作り出せたという事です。この構造は注意深く保護する必要があります。
33	AI を普及する上での規則の強化が必要と考える。 １、学習には著作権所有者に対する許可を必要とする。 理由　オプトインが比較的自由にできるのは、研究のため。しかし生成 AI は学習と名がついているもののデータを集積して合成し複写するシステムであり、その生成物を商業に利用する時点で研究ではない。法律の抜け穴を探して他人の成果をオープンに利用させている構図でもある。 ２、学習に使用したデータを常に開示する。開示を希望された時ではなく常に開示。

【個人からの意見】

	理由　あらゆるイラスト、音楽、アニメーションは学習のために作られたわけではない。選ぶ権利は当然所有者にあるべきである。また、１項に書いた通り、学習という行為は研究として行われていない。オプトインの自由を認めなければならない理由もない。悪用を防ぐため、開示は常に。訊かれなけれ開示しない場合、悪用のために煙に巻く手法を使われる可能性が拭えない。 ３、生成物は、AI による生成だと一目で判断出来るように明示する仕組みを作る。 理由　悪用を防止するため。ディープフェイクなどの抑制に繋がる これらを踏まえた上で、初めて生成 AI が文化に発展をもたらすのかを議論することができる。現状ではスタートラインに立ってすらいない。データの集積から新しいものが生まれるとは考えにくいが、試してみる価値はあるかもしれない。だが、それは現状の枠組みではやるべきではない。 余談、１消費者として生成 AI があらゆる作品の製作を加速させるかもしれない。だが、１消費者として話せば、そもそも作品の増加を求めていない。AI が話題になる前から、追えきれないくらいアニメも漫画も音楽もあった。作品数だけで言えば供給過多である。そこに似たような絵柄の作品群が押し寄せてきたら、無関心に陥ると思う。実際に、某創作販売サイトでは明らかに全体的な販売数が減っているものも見受けられた。生成 AI が本当に求められていたのか、一度よく調べる必要があると考える。似た絵柄を出力してほしいのではない、その絵柄で描くひとを応援したいのだ。現状の生成 AI は、どこか一部の人間の欲のために広まったように感じてしまう。現状の生成 AI の運用について決めた際、一番大事なクリエイターの意見を集めていなかったのも、これらの憶測を強めていると思われる。
34	生成 AI の取り扱いは知的財産の保護、海賊版対策強化、クールジャパン戦略等にも関連があるため、意見内容カテゴリーを F.その他に選択する。 まず本文全体で生成 AI が大きな利益をもたらすかのように書かれているが、認識に誤りがある。各本文に利点として、生成 AI の活用によって業務の効率化やクリエイティブな活動に役立つなどと言い切っているが、実際は日本・アジア太平洋地域の企業に在籍する 3660 人を対象にした調査では約 40%が期待通りの成果を得られていないと回答しており、今後 10 年間の GDP 成長は 0.93～1.16%だと予測され、米国等では経済的利益はないとする考えが見られている。クリエイティブな分野においても、生成 AI を構築しているデータセットは海賊版や無許諾で画像・音楽・映像作品・ゲーム等などが使用されており、使用者に一方的な権利侵害のリスクや生成 AI 開発企業・利用者による搾取が続いているのが現実であり、その他にもディープフェイクや犯罪での利用、環境問題など多くの問題を抱えている。生成 AI の活用に関して、現段階での活用は非現実的であり、ごく僅かな利益に対して被害が大きいという事が現実だと認識すべきである。SF 的 AI を想像しているなら全くの誤りであり、現実の問題に合わせた法規制が求められている事を理解願いたい。 参考 https://www.jiji.com/sp/article?k=2024013100262&g=int https://gigazine.net/news/20231003-microsoft-nuclear-reactors/ https://www3.nhk.or.jp/news/html/20240914/k10014580201000.html

【個人からの意見】

	https://gigazine.net/news/20241219-electricity-demand-growth-accelerates/ https://japan.zdnet.com/article/35226530/ https://news.yahoo.co.jp/articles/e29bc674240c8633b20117837d547db2f4ddb87a https://gigazine.net/news/20230929-books3-ai-training-meta-copyright-infringement/ https://www.businessinsider.jp/post-287920 https://gigazine.net/news/20241008-unodc-report-about-cyberfraud-in-southeast-asia/?utm_source=x&utm_medium=sns&utm_campaign=x_post&utm_content=20241008-unodc-report-about-cyberfraud-in-southeast-asia