

「デジタルアーカイブ戦略2026－2030(仮称)」に対する 意見募集結果(概要)



2025年3月28日
内閣府知的財産戦略推進事務局

1. 結果概要

(1)実施期間

令和7年2月1日(土)～令和7年2月13日(木)

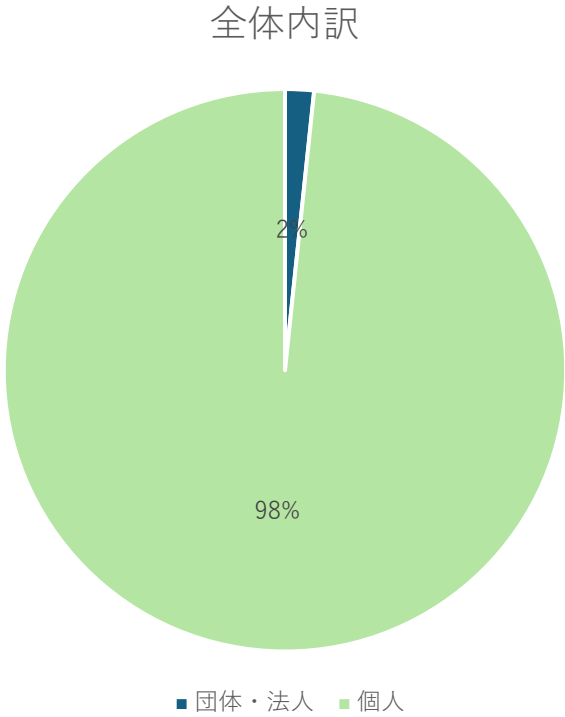
(2)意見提出者統計

総計:362件

個人 356件
団体・法人 6件

団体・法人等(50音順)

- 一般社団法人ゲーム寄贈協会
- 東京大学学術資産アーカイブ化推進室
- 奈良県立図書情報館
- 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟
- 日本弁理士会
- マカイラ株式会社



※いただいた意見については、事務局において編集し掲載しているものもあります。
※法人・団体等と事務局側で判断できるもの以外のご意見は個人としてカウントしております。
※重複投稿および、同一人物・法人からの複数意見は1件としてカウントしています。

2. 主なご意見（個人） ※生成AIへの反対意見が約75%、権利者の意向を尊重をすべきという意見が約10%

- ・「ジャパンサーチ・アクションプラン2021-2025」の21Pに記載されている、「AI によるサービス開発や新しいサービス・イノベーション創出のため、デジタルアーカイブを用いたデータセットを構築・公開します。」という記述に強く反対。
- ・デジタルアーカイブを生成AIの学習データセットに利用することに反対。
- ・デジタルアーカイブに生成AIを使用することに反対。
- ・生成AIによる無断学習には倫理面も含めて様々な問題があるため、権利者と市場が競合しない分野(情報解析・認識等)でのみ利活用するよう、二次利用条件を整備すべき。
- ・著作者の権利保護を戦略文書中に明記すべき。
- ・生成AIの学習利用や、デジタルアーカイブの二次利用に際して権利者の意思を尊重すべきであり、権利者から許諾を得られたもののみ、デジタルアーカイブの対象とするべき。

3. 主なご意見（団体・法人）

- ・戦略本文に、権利者の参画に向けた働きかけを記載すべき。
- ・「放送番組等、動画のアーカイブの推進の在り方」の課題で、動画にはアニメやビデオゲームも明確に含まれるべき。
- ・「デジタルアーカイブ戦略2026-2030(仮称)」の本文に、アーカイブ機関として想定される組織（美術館・博物館、図書館、文書館、大学・研究機関など）を記載すべき。
- ・民間保有コンテンツの拡大、拡大した民間コンテンツの二次利用条件明確化の推進、及び権利処理を可能とする法務人員の確保など、民間コンテンツ利活用推進施策を進めて欲しい。
- ・「学術・研究目的の公開」と「商業的利用」を明確に区別し、商業利用には許諾・収益分配の仕組みを導入すべき
- ・商業利用に適さないコンテンツを優先的に扱うことが好ましい、著名性の低いコンテンツについてもデジタルアーカイブの対象とするような制度設計の策定を望む
- ・ボーンデジタルな著作物の扱いについて整理いただくようお願いしたい。