

※ 類似の意見は適宜要約するなどして、まとめて記載しています。

No.	意見の分野
1	A. スタートアップ・大学の知財エコシステムの強化
	意見
	<p>特許になる前のヘルスケアデータや研究データの取り扱いについて、startup などとの共同研究において、共同研究者としてデータを管理する場合、研究終了後のデータ保護についてどのように考えるか。民間企業にデータを寄せた場合に外為法の投資規制がかからない累計の場合の我が国の貴重なデータ基盤をはじめから大学発の起業を推奨ばかりして結果買収された場合のリスクをどのように考えるのか。将来の研究基盤となりうる過去の研究プロジェクトのデータを startup 推進政策においてどの様に保護すべきか知財の観点のみならず安全保障の観点からも議論が足りないのではないか。</p> <p>遺伝資源や研究基盤の基礎となる研究データの扱いについて国全体の科学技術政策としてどう扱うのか真面目に議論して欲しい。スタートアップの推進とバランスをどう考えるのかを議論していただきたい。</p> <p>米国 NIH のグラントにおいても data management and sharing policy に基づいたオープンサイエンスと知財保護、データ保護、安全保障のバランスをとった data management plan の提出が義務付けられている。amed などのグラントでも公募要領には一定の同様の扱いはあるが、オープンサイエンスと知財や安全保障などを研究者だけに義務付けているだけで効果的な研究データの研究基盤化や知財保護、安全保障が図られていない。m&a の EXIT をゴールの 1 つとする startup 政策とどの様にバランスさせるのかを論点を洗い出す研究や調査活動を行動計画に盛り込むべきではないか。</p>

No.	意見の分野
2	A. スタートアップ・大学の知財エコシステムの強化
	意見
	<p>要旨</p> <ol style="list-style-type: none"> 1・エコシステムの入口について：サイクルへの人材受け入れから見直す 2・エコシステムの出口について：SU の失敗を恐れない為のサポート 3・エコシステムの出口について：過去の実績を踏まえたガイドラインの明示 <p>今までの議論、さまざまな資料を読ませていただきました。大変有意義な議論が行われているようで、うれしく思います。ここでは「スタートアップ・大学の知財エコシステムの強化」について、気になった点を書いていきたいと思えます。</p> <p>これまでの大学知財マネジメントが負のサイクルにあり、時代に合わせた変化が求められるという考えには共感しました。そのため「予算を”費用”ではなく”投資”という意識へ」とする考え方は、今後の日本の学術や R&D のあり方を大切に考えるための、最初の一步として非常に有効であると感じます。</p> <p>ただ、気になる点としまして。大学知財ガバナンスガイドラインの考え方と、大学への浸透ですが、これは研究開発→社会実装サイクルのスピードアップの話でもあると思います。そう思うと、そもそも研究員や大学発ベンチャーを生むための入口、学生を受け入れる機会というのが欧米では年に複数回あるのに対し、日本の大学の学生受け入れタイミングが年に 1 回しかないことが、スピード感の大きなボトルネックになっていたりするのではないのでしょうか？</p> <p>そもそも日本は大学に入ると勉強しなくなる学生が増えると言われていますが、これも入口の機会の少なさ故に、合格そのものが神聖化、ゴールになりやすく、命懸けで入試に臨む反動も大きいのではないかと、若い頃を振り返っての実感としても、思います。</p> <p>「人生の成否を懸ける」ために大学を目指すのではなく、「何を学びたいか、何を為したいか」で大学を選べる環境、そういった入り口段階についても、考察や言及があって欲しいと思いました。</p>

	<p>もう1点、気になる点がありました。それは逆に、出口に関してです。「正のサイクル」は図としてはサイクルなので明確な出口は無いとは思いますが、「社会実装」というものが1つのゴールになっていると思います。</p> <p>しかし、この部分が机上の空論に見えると言いますか、他の項目の具体性に対して、極端に抽象化されていると言いますか。資料からイメージが湧きにくく、構想のボトルネックになるのではないかと感じます。</p> <p>もちろん資料には、この点をスタートアップ（以下 SU）のサポートを行うことで、実現しようということがしっかりと書かれていました。そして大企業には、そういったSUを支援する度合いの指標を作る試みもされています。ただ結局は、「その研究の社会実装のリスクと責任を取るのは企業側」、という事ではあると思います。そしてこれは、大企業は基本的には資金面で応援する立場なので、最も責任を負うのは、大学でも大企業でもなく、SUという事になると思います。</p> <p>これは、提携する中小企業によるSUの場合はまだしも、大学発SUである場合、新社会人になる学生に大きな負荷を強いていることにはならないでしょうか。</p> <p>もちろん、構想委員会に参加されているユーグレナ社のように、自らがSUとして通った道の大切さを理解し、これからのSUをしっかりとサポートしようという企業もあるでしょうし、そういった取り組みは、私も大いに応援するところではあります。</p> <p>ですが優秀な人材に失敗を恐れさせないためには、イノベーションボックスのような事業の経済支援だけでなく、事業に失敗してしまった時に、どのようなサポート体制で若い才能を守るのか、そういったガイドラインも明示しておくことでも、挑戦する気持ちを後押しすることは出来ないでしょうか。</p> <p>ここまでは「社会実装」を担う者の負担に関してでしたが、その「社会実装」そのものの曖昧さは、まだ払拭が出来てはいません。そもそも産学連携は平成の時点でも以下のような事例がありますし、https://www.mext.go.jp/component/a_menu/science/detail/_icsFiles/fieldfile/2019/08/08/1413730_05.pdf</p> <p>NEDOなど、産学連携を進めるような組織も以前からあったと思います。それを踏まえた上で、今までと何がどのように違う「社会実装」なのか、という説明が無ければ、「負の連鎖」とされる今までと結局ゴールは変わっていないという事になり、そのゴールに向かう「正の連鎖」も、手続きが変わっただけで、同じ結果を辿ってしまうように思われます。</p> <p>2024 策定に向けた、構想委員会 第一回では、クールジャパンに関して過去の実績の良い点悪い点を踏まえ、新しい構想を提示することが言及されていたので心配は要らないと思いますが、こちらに関して同様に過去の実績を踏まえた形に、ガイドラインとして明確化を行って頂ければ良くなりそうに感じました。</p> <p>以上、資料を読んで少し気になった部分でした。議論の参考になりましたら幸いです。日本の未来が良い方向に進みますよう、応援しております。</p>
--	--

No.	意見の分野
3	(A1) 大学における研究成果の社会実装機会の最大化
	意見
	<p>A項全体的に言えることとなりますが、企業によってはいつもの如く他国企業に情報流出、人材流出がおこり得るので、その管理体制に課題が見られる。例えば賃金面で言ってしまうと採用初年度、又は引き抜き等から数千万の賃金が貰えるとなると、そのまま情報と共に他国企業に引き抜かれるなどの問題点を抱えていると思われる。実例として技術者、研究者の引き抜きは記事として多数あります。国益と比べて個人の利益、個人の今後の研究環境の維持を考えれば後者の選択も自由であることから金銭面の多大な補助は必要と考えられます。</p>

No.	意見の分野
4	(A3) 知財をフル活用できるスタートアップエコシステムの構築
	意見 スタートアップ企業が、国際的な特許ポートフォリオを形成するには、莫大な資金が必要になる。補助金も有効であるが、実用新案制度を改正し、国内で早期に権利化して資金を獲得し、国際的な特許取得にシームレスに接続が可能な実用新案制度にすべきである。現在の実用新案制度は国際的な特許取得との接続が悪く、利用が低迷している。

No.	意見の分野
5	(B3) オープンイノベーションを支える人材の多様性
	意見 コンテンツ寄りの意見になります。 【概要】 (B3)「オープンイノベーションを支える人材の多様性」について、本来あるべき多様性からずれているのではないかと？ 【詳細】 人材の多様性とありますが、日本国内に関して言えば、創作者はそれを仕事として食べられないほど大勢居ます。コンテンツ産業に限ると世界的にも極めて評価が高く、放っておいても次々と多様性のある新しいものが生まれてきます。記憶に新しいところでは2023年の春アニメの主題歌が世界的大ヒットを記録し、2024年(今年)の新春アニメの主題歌がそれを超える大ヒットを達成しつつあります。アニメ主題歌の大ヒットは、原作の漫画、アニメーション制作、主題歌楽曲の全てが高評価であることを意味します。日本のコンテンツ創造力は既に世界トップレベルです。創る側に問題はありませぬ。それが生かされないのは、生かす側の人材が不足しているからではないでしょうか？特にキュレーション能力、作品の価値判定やリアルタイムの世界の人気動向や流行りを把握できる人材が少なすぎるのではと懸念します。 価値観が異なる多様なプレイヤーが増えると制作現場が混乱します。「売りやすいものを作れ」ではなく「売れるものを見つけ出して最高値で売れ」です。情報収集、宣伝、ビジネス化などの各階層にキュレーション能力のある人材を増やすべきではないでしょうか。 そして恐らくそんな人材も在野に大勢いるはずですから、その意味で正しく多様なプレイヤーが参加できるべきとは思いますが。 個人のビジネス的野望はどうでもいいので(むしろ邪魔です)、既にある、或いはこれから生まれてくるコンテンツの価値に見合った利益を世界から搾取できるプレイヤーを求めます。 以上はコンテンツ産業に関する意見で、エンジニアリングや技術発明などはまた違うアプローチがあると思います。コンテンツは生活に必須ではない趣味娯楽で、エンジニアリングはより生活に役立つ工業的側面を持ちます。芸術と工業は一緒にできません。

No.	意見の分野
6	(B3) オープンイノベーションを支える人材の多様性
	意見 <意見> 1. 「知的財産推進計画 2023」(以下、現計画)項目名を補足して「オープンイノベーションを支える人材の多様性と組織文化の構築」にレベルアップしてください。 2. (現状と課題)に次の点を盛り込んでください。 「WIPOのリーダーシップにより知的財産の多様性に関する最近の優れた手法やプログラムが開発さ

	<p>れている。しかし日本ではほとんど紹介されず知られていないため、知的財産の成果を幅広い視点から戦略的に活用できる、ジェンダー平等など多様性を積極活用する組織構築に遅れをとっている。」</p> <p>2. 現計画の（施策の方向性）に次の点を盛り込み、内閣府男女共同参画局の参画・協力も得て推進してください。「組織における知財財産の多様性の向上の戦略的意義と、適切な3つの評価指標（(1)知財の公平性向上プログラムの成熟度指標、(2)パフォーマンス指標、(3)従業員認知度指標）に関して研修等の啓発を推進し、日本の企業や大学等における知財の公平性確保の文化を醸成し、グローバルに求められる水準に向上させる。（短期、中期）」</p> <p><参考資料></p> <p>(1) 「知的財産の開発および商品化におけるジェンダーの公平性を推進するための戦略」 2023年4月 WIPO マガジン https://www.wipo.int/wipo_magazine_digital/ja/2023/article_0016.html 「そもそも知的財産の多様性とは、発明者である従業員の地位を向上させ、すべての才能が認められ、報いられるようにすることです。多様なバックグラウンドを持つ人々の視点を取り入れることで、企業は消費者のニーズをよりの確に捉え、自社の知的財産（IP）の新しい活用法を見出すことができます。」「“集中して継続的に取り組まなければ、組織は知的財産の真の多様性がもたらす機会を逃すことになるでしょう。”</p> <p>(2) 「知的財産関連の動向 最近の WIPO の動き (31)」 世界知的所有権機関（WIPO）日本事務所 https://www.wipo.int/export/sites/www/about-wipo/ja/offices/japan/docs/vol68_no5_p65.pdf</p> <p>(3) Intellectual Property, Gender, and Diversity https://www.wipo.int/women-and-ip/en/</p> <p>(4) WIPO Policy on Gender Equality 2024?2027 https://www.wipo.int/export/sites/www/women-and-ip/en/docs/wipo_policy_gender_equality.pdf</p> <p>(5) WIPO 2023. ‘WIPO Intellectual Property (IP) and Gender Action Plan: The Role of IP in Support of Women and Girls’ https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo-pub-rn2023-1-en-wipo-intellectual-property-ip-and-gender-action-plan-the-role-of-ip-in-support-of-women-and-girls.pdf</p>
--	--

No.	意見の分野
7	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	<p style="text-align: center;">意見</p> <p>声優の声のなりすましなど、パブリシティ権の範囲とも考えられる（争いはあるが）、権利・利益の侵害が生成 AI には生じている。そのため、声紋権（あるいはそれに関連する権利、名称は様々であるが）に関して、検討のスコープに入れるべきである。パブリシティ権としてとらえるのか、韓国不正競争防止法のように、形態模倣の一類型に声を入れるように、不正競争として把握するのかが議論があるため、ひとまず、検討範囲が著作権に限られないことについて、明示的にしておくべきではないか。その意味では、C1 を「生成 AI と著作権」でなく「生成 AI と著作権等」として、その中で声紋権の法的性質、範囲について検討することも考えられる。</p>

No.	意見の分野
8	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	<p style="text-align: center;">意見</p> <p>現在存在する多くの生成 AI は学習元となるデータが存在しないと出力できないものが多く、その</p>

	<p>学習データに既存の著作物や違法性の高いデータが多く含まれていることが問題視されており、特定のクリエイターの作品を集中的に学習した生成物を利用したなりすましや、海賊版の作成などが多く発生しており、使う人間のモラルの問題を超えて生成 AI サービスを提供する側がそれをよしとしている現状に疑問を感じている。今後も AI を産業に取り入れ発展させてゆくのであれば、現在 AI の無断学習や AI を利用した攻撃の標的となってしまうクリエイターの保護を最優先にするべきだと感じています。</p>
--	--

No.	意見の分野
9	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	意見
	<p>現在の生成 AI は大量の著作物を無許可で学習しており、クリエイターはそれに対し許可をとることを求めている。許可されたデータのみで作られ、かつデータ元に不利益を被らせない使い方(報酬についての面だけでなく信用の棄損なども起こらないように、また何か問題が起きた時の為にデータセットの内容を閲覧できるようにしておく)ができるのであれば活用の道も僅かにではあるが見えてくると考える。生成 AI の生成物に著作権を与えるかどうかの話をする前に山積みの問題点に目を向け、規制を求める声にも耳を傾け解決することが急務であると考えます。</p>

No.	意見の分野
10	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	意見
	<p>生成 AI 技術の発展は望ましい事かもしれませんが、その一方で機械学習に使用されたものの半数以上の作品は国内、国外問わずに無断転載された海賊版サイトから利用された物であり、これは著作権の侵害に当たると思います。さらに AI が生成したものに著作権が認められてしまった場合、特定のクリエイターが作り上げた作品を盗作して学習した AI 作品を悪用してなりすまし行為に対するクリエイター側の対抗処置が無くなってしまふのは大きな損失であると考えます。</p> <p>生成 AI を使用すれば無断転載、盗作した作品であっても合法となってしまうのは著作権制度そのものが崩壊してしまうおそれがあります。現段階で多くのクリエイターは生成 AI による被害を受けており、活動を大きく制限されています。上で書いたように成りすまし行為によって一人のイラストレーターの絵を盗作し、クリエイター本人に対して嫌がらせ行為、誹謗中傷、営業妨害を行っている者も出てきてしまっています。</p> <p>このまま生成 AI を野放しにしていれば、多くのクリエイターは生活ができなくなり、日本から生まれる優れたクリエイターの数は先細る恐れがあります。生成 AI は優れた技術であると同時に危険なでもあります。悪用して他者、クリエイターを陥れる行為に対して厳しい処罰を課せるように法整備をお考えください。</p>

No.	意見の分野
11	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	意見
	<p>全般的な点として、いわゆる生成 AI については、その学習元データに著作物が利用されているという現実がある。この著作権侵害をもとにしている生成 AI の利活用について、政府の方針を分かりやすく明示する必要があると考える。今現在までパブリックコメント等を含む政府の提示している生成 AI に関するガイドラインや法案、有識者会議等で考えられた諸案は、そうした生成 AI の根源にある著作権侵害等の違法行為は仕方のないものとして捉え、いずれ普及するであろう(あるいは普及してきている)生成 AI をどう利活用するか、といった視座にあるものと思う。もし、そうならばその旨をはっきりと明示するべきであり、もし異なる場合や、そもそも違法な実態の上に成</p>

	り立っている生成 AI を許さないとするならば、その旨を政府として対応すべきであると考えている。
--	--

No.	意見の分野
12	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	意見
	<p>現在の生成 AI は、絵、文章、写真、音声、映像など全ての著作物の自動生成が、容易に再現可能となっております。インターネットでは AI 生成物のフェイク情報や個人の作品を模倣したものが散見されており、このような状況で、簡易な文章や画像を入力するだけで出力される AI 生成物に著作権を与えることには、極めて慎重な検討が必要であると考えています。また、AI が作成したものと判断できるようなルールも必要だと存じます。</p> <p>著作権法 30 条の 4 は生成 AI の生成物について、権利者が権利行使できることをもって、権利者の保護を考えているように見受けられますが、生成 AI の学習済みデータがブラックボックス化されており、AI による依拠の立証が事実上困難です。権利者の保護として不十分だと存じます。</p> <p>まずは生成 AI に対して、海外と足並みをそろえたガイドラインを作成していただきたいです。そして、日本でも生成 AI に対して権利者を保護できる法律を決定したうえで、初めて生成 AI の開発・発展の話が進められるのではないのでしょうか。ご検討のほどよろしくお願いたします。</p>

No.	意見の分野
13	C. 急速に発展する生成 AI 時代における知財の在り方
	意見
	<p>生成 AI についてクリエイターではない立場からの意見なのですが、生成 AI コンテンツに反対する立場の人々の SNS 上での言葉遣いが荒い点、また事実誤認が疑われる点が気になっています。それにより生成 AI 利用者が萎縮しないか懸念されます。政府は、生成 AI と著作権について正確かつ明白で誤解が生じないような情報提供を積極的に行ってほしいです。</p>

No.	意見の分野
14	(C1) 生成 AI と著作権
	意見
	<p>生成 AI について、日本がコンテンツ産業を魅力として発信する中で、著作権法 30 条の 4 により許諾のない機械学習が適法となっている状態は、対外的に「日本のコンテンツをどうぞ自由に学習してください」と促しているように見え、日本のコンテンツの価値を大きく毀損し、また、クリエイターの意欲を削いでいる。速やかなコンテンツ保護が必要。生成 AI が短時間に労力なく大量のデータを生成する点を考慮し、生成物が人の著作物を数で凌駕する状況を想定すると、生成段階で違法行為がないかチェックするのは無理がある。AI 判定するとしても、すり抜けた部分については著作権者が大量の生成物を把握できず、親告できない。その上さらに生成物に著作権を与えれば、かえって人の創作領域を狭め、文化発展を阻害しかねない。</p> <p>また、日本のコンテンツ文化は、営利を主目的としないアマチュアの裾野の広さによって成り立つが、知財法の守るクリエイターの権利が経済上の利益のみに限られるならば、アマチュアの著作物が無防備となる。多くのクリエイターは、自己の著作物を学習した結果の生成物は、著作物の改変と捉えている。不競法で作風・画風を守るだけでは不足であり、著作物の同一性保持権を担保するルール作りが必要。事故防止・画像認識（医療・産業等）といった技術系の AI と生成 AI を区別して法整備すべきである。</p>

No.	意見の分野
15	(C1) 生成 AI と著作権
	意見
	<p>生成 AI による学習はその著作権者による許諾を必須とすべきであると考えます。現在一般的に使われている生成 AI は「学習だけなら著作権者からの許諾を貰わずとも良い」ということで数多くの作品が学習されています。しかしその数は 1 人の人間が生涯学習できる範囲を越えた、途方もない数を網羅しており、人間が模倣により徐々に自分の作風を作っていくことに比べて進化が早すぎます。これまで作っていった作品がまさに湯水のように使われ、しかもその作品の製作者にはなんの見返りもありません。これではクリエイターの方々が報われず、様々な作品に溢れていた業界も冷えきってしまうことになります。</p> <p>また、とあるクリエイターの作品だけを学習させ、その作風を掠め取るような人間も現れています。よって、生成 AI への学習をさせる作品には著作権者の許諾を必須とし、許諾のないものを学習させたものは廃棄の対象とするなど、厳しい対策が必要と考えます。</p>

No.	意見の分野
16	(C1) 生成 AI と著作権
	意見
	AI 無断学習、無断使用に反対します。自分の作品を AI に学習されたくありません。

No.	意見の分野
17	(C1) 生成 AI と著作権
	意見
	<p>生成 AI、特にイラスト生成 AI について、デマや悪評が後を絶えません。日本は二次創作に富んだ文化を育み、その過程で著作権については緩い方針で進められてきたかと思えます。私はそれに賛成で、豊かな二次創作文化の元に一次創作も生まれ、昨今のクールジャパンとされる、文化先進国があるかと存じます。しかし AI というパラダイムシフトで、その立場を享受しながら AI ばかりは人間よりなおも厳しくせよ、と放言してはばからない人々が目につく状況です。AI の仕組みや、現行法に乗っ取れば十分に悪質な AI ユーザーを法的に罰せられるというのに、告発の一つもせずにデマや悪評ばかりが垂れ流されています。</p> <p>私は現行法の、いい意味で緩い著作権が日本の文化の礎となっていると信じています。それを守るためには、まず(仕組み的にはかなりホワイトというかほとんど無関係の)AI から守らねば、日本の二次創作文化はいずれ壊されていってしまうものと思えます。技術の進化で創作が失われることはありません。古い創作文化が衰えても、新しい創作文化が芽生えるものというのは、歴史が証明しているかと存じます。</p> <p>その意味で、お頼みしたいことは、AI に触れやすい機会の提供、知識の広い伝播、最後に古い創作文化がなくならないよう、保護的な仕組みの提供(手書きイラスト限定のコンテストなど)を、促進いただければと思います。ノイジーマイノリティの意見に負けず、新しい AI 創作を守っていただければ幸いです。</p>

No.	意見の分野
18	(C1) 生成 AI と著作権
	意見
	世界的な流れを見れば生成 AI の活用は急務であり、国家的な IT 戦略の軸として開発および多様な用途を見出していくことは非常に重要であると考えます。一方で著作権の問題は深刻であり、SNS や

	<p>ネットに上げられた著作物を無断でAIに取り込み学習させる利用者は後を絶たない。著作権者の権利を侵害する事例は国内外で現在進行形で発生している状況である。このままでは単なる「生成AIに対する拒否反応」で終わってしまい、イノベーションの妨げとなる。健全な市場を構築・維持するためにも生成AIに対応した法改正を行うことが急務であり、これがなされないと日本のアニメや漫画など、現代日本の魅力というべき産業が多大なダメージを負うことになる。</p>
--	--

No.	意見の分野
19	(C1) 生成AIと著作権
	意見
	<p>構想委員会(第2回)資料6「AI時代の知的財産権検討会」の状況について P4「技術による対応」にある「学習元コンテンツの個別追跡・除外の可能性」に関する技術を支援、特にオプトアウトの可能性を示す技術の加速の支援に注力していただきたい。政府主導で実施すべきと考えている。フィルタリングの入出力強化は「イタチごっこ」になるため、そもそも入力させないことが最も安全である。変更のたびに再学習する仕組みをオプトインオプトアウト方式に切り替える手法は現実的であり、(問題箇所のみパーツを取り替える的な発想は)技術的にも王道である。また、方式を修正するにあたって、自ずと入力に使われているイラストレーターの著者名が出来上がる為、著作権保護にも繋がる。「収入還元の在り方」の議論を進める前に、イラストレーターの一覧を明確に把握しなければ、なりすまし等が発生すると考える。よって、オプトインオプトアウト方式の技術の成立が大前提である。その他の意見として、もしAIに関する被害が発生した際の相談窓口について、TVCM等を含むあらゆるメディアで広く周知して欲しいと考える。既存法においても対処できる被害は数多く発生しているが「まず、どこに、どのように相談すべきか」が周知されていないと感じる。映画館における「映画泥棒CM」のように、相談窓口が広く周知される必要を強く感じている。</p>

No.	意見の分野
20	(C1) 生成AIと著作権
	意見
	<p>EUおよび諸外国を参考に、生成AIを規制する新しい法律を定めて欲しいです。権利関係や安全性に問題を抱えるツールを創作活動やクライアントワークに使用することはできません。</p>

No.	意見の分野
21	(C1) 生成AIと著作権
	意見
	<p>生成AIの項目に絞った「知的財産推進計画2023」の見直すべき点と「知的財産推進計画2024」に盛り込むべきだと考える政策について意見を送る。まず、「知的財産推進計画2023」の「生成AIと著作権」の項目に限ればそもそもの論点を見直すべきではないか。現時点ではAI生成物の著作物性を議論すべき段階ではなく、大元の合法性を問うべきである。</p> <p>その生成AI利用の法的根拠として示されている著作権法第30条の4について簡潔に意見を述べる。「情報解析の用に供する場合」に該当し、法第30条の4で権利制限される対象は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であろうAIの研究又は開発目的までであると考えられる。その上で、上記前提であるならば研究又は開発で得られた学習モデル等の目的範囲を超える利用である製品化や一般公開は事業者による「著作物に表現された思想又は感情を他人に享受させる」目的が、利用ユーザーによる「著作物に表現された思想又は感情の享受」目的が発生すると解釈する。</p> <p>よって、享受目的が併存する場合に該当並びに同条の要件を欠き、同条は製品化や一般公開には適</p>

	<p>用されず、権利者の許諾無く作成された学習モデル等の利用である製品化や一般公開は著作権法に反するのではないか。なぜ生成 AI 自体が合法であるか否かを明確にしていない状態で一足飛びに AI 生成物の著作物性を議論しようとしているのだろうか。</p> <p>繰り返しになるが、生成 AI 自体の合法性を問うべきである。</p> <p>続いて「知的財産推進計画 2024」には知財を生み出すクリエイターを保護する政策が盛り込まれるべきである。現状の生成 AI には正当性が乏しく、権利の侵害や文化の発展の阻害等を引き起こしており、活用を議論する以前の問題がある。上記の合法性の議論と併せ、早急な法整備や実効性のある制限が必要だと考える。具体的には著作権法 30 条の 4 第 2 号の適用を非営利かつ純粋な技術の研究目的に限る、著作者が学習を許可すると明示した物だけに限定する等の法改正や制限が挙げられる。</p>
--	---

No.	意見の分野
22	(C1) 生成 AI と著作権
	意見
	<p>「知的財産推進計画 2024」の策定にあたって、下記の通り意見を述べさせていただきます。</p> <p>【(C1)「生成 AI と著作権」について】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 今般文化審議会著作権分科会法制度小委員会において取りまとめられた「AI と著作権に関する考え方について」を踏まえ、同様の内容をまずは国民に対して周知徹底されることが先決であると考えます。 ・ 知的財産に関わる法制度については、特に一般の国民においてその制度によって保護される権利の対象、保護範囲等について正確な認識が共有されず、結果として本来保護されない部分についても徒に「権利」主張が横行している現状があるように思われます。 ・ 上記のような不正確な認識に基づき、知的財産に関わる権利侵害が事実として存在しない場合であっても、SNS 等を通じて不特定多数の個人を扇動して特定の企業・団体等への行動を誘発し、結果として本来何ら問題のない筈の生成 AI 利用が阻害されている例も散見されます。知的財産の適切な利用を阻害しかねない問題であり、一定の注意喚起等が必要ではないかと感じております。以上、ご参考になれば幸いです。

No.	意見の分野
23	(C2) AI 技術の進展を踏まえた発明の保護の在り方
	意見
	<p>特許法の目的を改正し、AI 支援発明によるイノベーションの加速を目的とする AI の時代に適切な特許制度を検討すべきである。</p>

No.	意見の分野
24	D. 知財・無形資産の投資・活用促進メカニズムの強化
	意見
	<p>知財・無形資産の価値を高めて、技術開発など創造的な活動への投資を強力に促進すべきである。</p>

No.	意見の分野
25	F. デジタル社会の実現に向けたデータ流通・利活用環境の整備
	意見
	<p>AI 学習用データの一般からの出願を広く認めるデータインカム (DI) の制度を創設し、データを附番して、流通・利活用環境を整えるべきである。</p>

No.	意見の分野
26	F. デジタル社会の実現に向けたデータ流通・利活用環境の整備
	意見
	<p>オープンガバメントの取り組みの中で下水道や町の地図データなどさまざまなデータのオープン化により誰でも自由に利活用できるように推進されている。しかしながらあまりに軍事的な戦略を検討する際に効率的にインフラを破壊するのに活用しうるデータが含まれているように思われる。米中対立の構造でのアジア不安定化のリスクも無視できないなかで、ウクライナではロシア軍によるインフラの破壊による戦略が進められている。今のオープンデータを用いて超短期に戦略的に日本を攻略することができるようになりうるデータに関しては一定の制限をしないのか。また車の走行データや町の人流や物流のデータは我が国の経済インフラを効率的に破壊するために使われない保証はあるのか。様々なプロジェクトを見ていると言葉を選ばずにいえば明らかに無防備にすぎる。安全保障や国防の観点とバランスの中でデータ利活用を議論すべきである。</p>

No.	意見の分野
27	G. デジタル時代のコンテンツ戦略
	意見
	<p>7. デジタル時代のコンテンツ戦略</p> <p>(1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援</p> <p>(2) クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元</p> <p>「日本のコンテンツの存在感も相対的に低下してきていると言われる。我が国の国際収支における著作権等使用料の収支を見ても、近年、支払超が拡大する傾向にある。」</p> <p>意見：著名なクリエイターが多くいる中で、これまで漫画やアニメといった労働者に対する支援が弱く、結果衰退している可能性を感じている。現状のままではこれまで以上に、現在存在しているような凄腕のアニメーターや漫画家などの後継が育たず衰退していくだろう。生成 AI についても、一種の職人芸のような誇るべき技術を喪失する機会を与えていると考えるべき。マンガ、アニメ、ゲームが伸びているならば伸ばすべきであり、伸ばすのであれば若輩クリエイターが育つような環境を作るべきである。現状においては適切な対価還元がなされていないように思われる。また可能であれば日本国産で“アニメや漫画大国である日本独自”のクリエイター発信用 SNS の運用を開始するなど、グローバルな注目やコンテンツの流通、プロやアマチュアクリエイターの育成にもなるのではないかと。現在、AI 学習に使用されるリスクを考え作品の公開を控えるクリエイターが存在している。このような現在においてクリエイターが育つはずもないことは自明の理である。</p>

No.	意見の分野
28	G. デジタル時代のコンテンツ戦略
	意見
	<p>(要旨)「知的財産戦略本部 構想委員会第4回コンテンツ戦略ワーキンググループ 議事次第」配布資料などを讀んでの、主にアニメ・マンガ業界に関しての生成 AI への意見です。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ コンテンツ産業が海外でもしっかり展開できるよう、生成 AI の規制の足並みを日本も海外と揃えるべきだと思います。 ・ 現状、生成 AI の生成物に好意的な消費者は、海外も含めあまり多くないように思います。これは利用者の悪用が目立つためと、生成 AI の成り立ちによるものだと思います。消費者からの印象が回復しなければ、とても商業では使えません。悪用者を素早く、しっかり罰せる仕組み作り、AI 自体をクリーンにする必要があると思います。また、誰でも生成 AI を利用でき

	<p>ることによる一方的な消費行動によって、アニメ・マンガ・ゲームなどの特定の絵柄が飽きられてしまう懸念があります。大量に溢れることによって、安っぽい絵、価値が無いものと思われてしまいます。これは、制作者にも消費者にとっても幸せなことではないと思います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ クリエイター支援について。今は多くのコンテンツが溢れ、無料でも見て貰えないほどです。生成 AI でコンテンツの数だけ増やしても消費者は追いきれません。クリエイターの作業が楽になればいいですが、少なくともマンガ業界では特に必要はないです。3D で充分です。生成 AI を使ったことが作品の付加価値にもなりません。使ったことによって高く買って貰えればいいですが、AI 作品を取り扱っているサイトを見る限り、企業にも消費者にも安く買い叩かれるでしょう。生成 AI を必要としているのは、娯楽目的の消費者、コストカット目当ての企業です。特にイラスト業界はコストカットによる仕事の減少があるのではないのでしょうか。新人作家のチャンスも減ってしまいます。クリエイターへの一番の支援は支援金の支給や賃金アップですが、特別に支援して頂けないことは受け入れられます。ですが、妨げになるようなことを推進されることは受け入れられません。クリエイターの仕事を利用したものを使って、というのは猶更受け入れられません。 ・ 生成 AI によって、海賊版のような画像が多く作られており、これらによる被害の取り締まりの負担も懸念されます。 ・ コンテンツ産業に関しては、人間が考えて作ったものが消費者からの支持を多く集めるのではないのでしょうか。クリエイティブ方面への生成 AI への支援金を、人間の育成の方に向けて頂ければと願っています。
--	--

No.	意見の分野
29	(G1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
	意見
	<p>芸術と権力はあまり相性のいいものではないと思います。産業としての側面も大事ですがそれを担うクリエイターにもっと寄り添った、具体的には知的財産 著作権の手厚い保護、フリーライドの抑止訴訟費用等の支援などがやるべきことではないのでしょうか。アートは工業製品ではありません。またクールジャパンなどというすでにぼしかった事業をなおも進めようというのは税金の無駄です。アニメーターなど本当にお金がいくべきところに届かない金をドブに捨てるも同様の愚策です。</p>

No.	意見の分野
30	(G1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
	意見
	<p>現段階の国内市場のみに重点を置かれている状況から「世界で売れる」作品作りの為とされる『消費者が潜在的に抱える意識、求める価値等に潜在的に訴え感動や共感を引き出すという原点回帰』の考えに賛成します。その為に求められる『クリエイターの個性や独創的にも根差しつつ普遍的な価値を持つ作品へと高めていく事』への指向にも同意し、世界市場への発展のため重点を置くべきだと考えます。しかし昨今では前述で指摘されていた通り、プロやアマチュア問わずクリエイターの個性や独創性を活かして創作された創作物を許諾を得ず無差別にデータとして収集し制作した AI モデル等が問題視されており、この氾濫した現状のままでは国内創作物の『クリエイターの個性や独創的にも根差しつつ普遍的な価値を持つ作品へと高めていく事への指向』に対して妨げや意志に反するのではないのでしょうか。より現在の AI 事業を取り巻く状況や海外の事例等を踏まえた上適切な活用法が練られ、クリエイター自身が持つ個性をより尊重し新たな文化の発展や生産に繋がる環境整備に繋がる事を期待します。</p>

No.	意見の分野
31	(G1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
	意見
	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 との距離感が大変に重要であると考えます。日本の既存の法解釈に止まらず、産業競争力としてコンテンツ分野の生成 AI 利用によるメリットとデメリットを検討いただき、情報発信をお願いします。

No.	意見の分野
32	(G1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
	意見
	現状、二次創作の定義が歪んでいるため、公式が認めている創作と認めていない創作に分け、前者を公式な手続きを経たと言う意味で正規二次創作、後者を非正規贋作として再定義すべきです。贋作を取り締まり、不当な競争を抑止することで、真のクリエイターを支援していただきたいと思えます。贋作者の中にもセンスの良い作者がいるため、公式に認めるための簡易な仕組みを構築し、全てを正規二次創作として位置づけるための支援が必要です。また、公式が認めていないエロログロ創作を抑止するための法整備も求められます。公式ではないにも関わらず収益を上げることは、コンテンツの盗用であり、違法とすべきです。模型の同人即売会（ワンフェス）のように、事前審査で1日販売権を付与する仕組みも検討に値します。 一方、一切手数料なども徴収せず募金も行わない全て完全に無料で閲覧や利用できるファンアート、X への投稿などについては、公式が認めていない表現以外は適法とすべきだと考えます。生成 AI のモデルや LoRA を作るだけの行為は、これらは単なるツールで何も表現していないのでここでの規制には含まれないと考えます。

No.	意見の分野
33	(G1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
	意見
	(1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援 デジタルコンテンツの中で個人のクリエイターが創作物を販売している中には、薄給のアニメーターが副業として活動している例も多い。日本政府はクールジャパン戦略などと謳いながら、末端の薄給アニメーターの声を聞こうともせず、さらには生成 AI を推進する中でアニメーターの副業でもあるデジタルコンテンツをクローリングで搾取し、彼らの生活を更なる苦境に追いやるようとしているのは大きな矛盾である。

No.	意見の分野
34	(G1) コンテンツ産業の構造転換・競争力強化とクリエイター支援
	意見
	新型コロナの流行時には多くの国会議員なども動いてもらい数々のクリエイター、イベンターが助かりました。新型コロナウイルス感染症の拡大は、我が国のコンテンツ産業に大きな影響を与えました。特に、同人誌即売会などのイベントが中止・延期されるなど、同人文化を含むサブカルチャーの現場は大きな打撃を受けています。 文化庁が推進する「文化芸術活動の継続支援事業」のような補助金制度は、この困難な時期にあつて、極めて重要な支援策であると考えます。特に注目すべきは、法人格を持たない任意団体も補助の対象に含まれる点です。これにより、同人誌即売会を主催する団体など、従来の支援策では対象外とされがちな集団も、支援を受けられる可能性が開かれました。しかしながら、多くのクリエイ

	<p>ターや関連する産業関係者は、このような支援策の存在や申請方法について十分に認識していない場合が多く、また、申請プロセスが複雑であるため、実際に補助金を得ることができない事例も見受けられます。このような背景を踏まえ、以下の提案を行います。</p> <p>情報の周知とアクセスの容易化：支援策の情報をより多くのクリエイターや関連産業関係者に届けるための周知活動を強化してください。また、申請プロセスの簡素化や、わかりやすいガイドラインの提供をお願いします。</p> <p>支援対象の拡大：任意団体だけでなく、個人のクリエイターも支援対象に含めることを検討してください。また、コスプレイヤーや写真スタジオなど、同人文化に関連する幅広い分野への支援を強化してください。</p> <p>継続的な支援策の確立：新型コロナウイルス感染症の影響は、一過性のものではありません。長期的な視点に立ち、継続的な支援策の確立を求めます。</p> <p>クリエイターとの対話：支援策の策定にあたり、現場のクリエイターや関連業界の人々の声を直接聞く機会を設けてください。彼らの実情やニーズを反映した支援策が、より効果的な復興をもたらすことに繋がります。</p> <p>教育と人材育成の支援：クリエイター自身が補助金の申請や活用方法を理解し、自己の活動を持続可能なものにするための教育プログラムやワークショップの提供を検討してください。</p> <p>文化の多様性と包括性の促進：同人文化を含むサブカルチャーは、日本の文化的多様性と創造性の源泉です。これらの文化が持続可能なものとなるよう、その特性を理解し尊重する支援策を強化してください。</p> <p>新型コロナウイルス感染症は、我々の生活や文化に多大な影響を与えましたが、この困難を乗り越えるための機会でもあります。クリエイターや関連産業を支援することで、新しい文化的価値の創造と産業の構造転換を促進し、日本の競争力を強化することができると信じています。</p> <p>私たちクリエイターやイベンターをコロナ禍の時以外でも助成金や補助金を受け取れる対象から除外しないでください。</p>
--	---

No.	意見の分野
35	(G2) クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元
	意見
	技術の発展において権益の保護が重要事項であるのと同様に、文化の発展においては著作権に対する保護は不可欠です。著作権者に対する追求権型の還元策を用意するべきと考えます。

No.	意見の分野
36	(G2) クリエイター主導の促進とクリエイターへの適切な対価還元
	意見
	<p>当方、個人自営業主として活動しております、イラストレーターです。</p> <p>デジタルイラスト分野について言及させて頂きたいと思います。現在、イラスト業界では、インターネットでの情報収集が可能となり、イラストレーター（プロアマ問わず）の全体的な技術が底上げされ、全体的に技術がとても高いと感じています。技術は高くなり、イラストにかかるコスト（時間・労力）も高くなっておりませんが、報酬が上がっても微増で、相対的に時間単位の報酬は下がっているように思います。（主にゲーム会社からの仕事依頼についてお話しています。）</p> <p>技術を磨いても報酬が伴わない。しかし、それでもその技術を用いた仕事をしたい、と思う人々は、薄給でも続けています。私もその一人で、この先の人生に不安を持ったまま仕事を続けています。海外からの仕事の方が報酬が高いため、海外の仕事の下請けをする場も多くないと聞いています。もったいないと感じています。（アニメ業界ではより薄給・激務・下請け加速という場面に耳にしています。）さらに生成AIの出現で、より個人イラストレーターが追い込まれているように</p>

	<p>思います。日本の現在のレベルを維持したまま、日本のコンテンツ産業をさらに進化させていくためには、現在のままの報酬では難しいと感じます。高まったレベルを落とさないため、クリエイターへの報酬制度の見直しをお願いします。</p>
--	--

No.	意見の分野
37	(G3) メタバース・NFT、生成 AI など新技術の潮流への対応
	意見
	<p>画像・文章・動画を問わず、何かを学習した上で生成物を出力するのであればその出典元を明示すべきであるが、生成 AI による出力時の内部処理はブラックボックス化しており、学習元を辿れない上、どれほど学習データに依拠して生成されたものなのか不明確である点は問題である。また、学習段階で海賊版を含む違法アップロードされた著作物が含まれている可能性に対処する必要もある。学習データの開示義務を付し、透明性を担保すべき。</p>

No.	意見の分野
38	(G3) メタバース・NFT、生成 AI など新技術の潮流への対応
	意見
	<p>デジタルアートの著作物を作者に無断で AI 学習させ、あたかも学習させた人間の制作物として発表し、利益を得ている問題についてです。AI 学習用途では発表していない・無償ではないと明言しているのに、情報源として利益されてしまった AI 学習元のクリエイターは作品を「窃盗」されていると感じます。また著作権も侵害されています。AI に関する技術開発の保護の前に、著作権に基づいた AI 生成でのルール作りを有識者で行うべきだと思います。</p>

No.	意見の分野
39	(G3) メタバース・NFT、生成 AI など新技術の潮流への対応
	意見
	<p>近年の生成 AI やメタバース生成物は、その生成の仕組みはどうあれ（現行法で違法と言い切れない仕組みを使っているとしても）、簡単に著作物のほぼ複製であるものを作成し大量に半永久的に流布できるツールであることは重要です。既存の著作作品や証拠能力のある写真・動画・メディア等の海賊版やフェイクにあたる品を生成することが極めて容易なツールが現れたことは情報化社会における転換点です。信用のおけない情報や既存の権益に有害な情報を含む生成物が容易に大量に拡散する今、これらには最低でも生成物であることの表示を義務付けるのではないのでしょうか。また、ツール自体の合法性についても議論が必要です。複製や二次利用が禁止された作品のロゴマークが AI ツールから出力された、実在の犯罪（児童ポルノなど）にあたる素材が AI の根幹データに含まれている、などの事例は確実に法規制の対象にするべきものではないのでしょうか。現行法がこれらに規制を求められないのであれば、情報化社会の新しいステージには古い法であるとは考えられないのでしょうか。日本より AI については先進的である諸外国での AI 規制や AI トラブルへの賠償請求事例を適切に捉え、今後の大きな事件を防ぐ取り組みをすることが、安全な AI を作りそれを利用する AI 先進国への近道だと提言いたします。</p>

No.	意見の分野
40	(G3) メタバース・NFT、生成 AI など新技術の潮流への対応
	意見
	<p>世界でデジタルを主としたコンテンツ発信が主流となり、特に近年ではメタバース、NFT、生成 AI 等が様々な方面で脚光を浴びています。技術発展に伴い創作活動の幅が広がることは望ましい</p>

	<p>ことであり、未来への展望を感じて一方で、新たな技術の登場には必然的に問題が発生することを忘れてはならないと改めてお伝えいたします。</p> <p>特に生成AIは、上記の中でも特に最近に登場した技術であり、その開発段階1つである学習に於いて、無断で他人の作品をデータに用いられるケースや、技術を悪用して既存の作品を模倣した画像を生成される事件が発生する等、現在進行形で問題が発生しており、作家の作品をきちんと保護されかつAI利用者及び開発者の信頼を担保された整備が早急に求められます。</p> <p>早急な対応を行うべきであることは言うまでもありませんが、AIを巡る問題は上記の内容に留まらず、著作権法だけでは対処できない問題も存在しており、法解釈の議論だけでなく、例えば学習データの提供のあり方等の手続きのプロセス化や、学習を許可したデータのみを学習する仕組み作り等の技術的な改善、また違法のデータや著作権を侵害されたデータを摘発しやすくする等をAI開発者と共に着手し、信頼性のあるAIの開発ができる環境整備も欠かせないと考えます。</p> <p>ただし、AIに於ける問題を解決するに当たって、当然ながら作家の創作活動に支障が無いような、特に検閲や通信の秘密の侵害となってしまう対策によって、憲法第21条の表現の自由の侵害とならないような対応になるよう厳密な議論をお願いします。</p>
--	--

No.	意見の分野
41	(G4) コンテンツ創作の好循環を支える著作権制度・政策の改革
	意見
	<p>コンテンツ創作において、日本は他の国に類を見ないバランス感覚で著作権者の創作とその作品のファンの創作活動(二次創作)が成り立っている。日本のコンテンツの躍進は、この創作者層の厚みから生み出されるものに他ならない。法制度は著作権を守りつつ、今以上にその二次創作の活動を規制してはいけない。日本の現在の自由な創作の場は日本の財産であり、ここを規制すればコンテンツ創作の好循環は失われる。</p>

No.	意見の分野
42	(G4) コンテンツ創作の好循環を支える著作権制度・政策の改革
	意見
	<p>諸外国では生成AIのデータセット作成にあたり絵画等の著作権者が、生成AIへの絵画等の取り込みを拒否できる法制度が整えられつつある。もし日本でも似たような法制度を確立しなければ、日本の絵画等のみが適切な対価なしに国内外の生成AI事業者にも利用されることは明白である。生成AIという新たな技術に対し、日本の知財を無料で受け渡す行為は日本のコンテンツ産業にとって大きな機会の損失であり、同時に海外のクリエイターだけが保護される仕組みはコンテンツ産業の没落をもたらしかねない危険をともなう。それゆえ早急に生成AIへの絵画の取り込みにおいて著作権者が対価を求められる法制度の制定が必要であると考えます。</p>

No.	意見の分野
43	(G4) コンテンツ創作の好循環を支える著作権制度・政策の改革
	意見
	<p>第三者意見募集制度の著作権法への導入</p> <p>2021年の特許法改正で第三者意見募集制度が導入された。改正を提案した経産省の小委員会報告書は、「AI・IoT技術の時代においては、特許権侵害訴訟は、これまで以上に高度化・複雑化することが想定され、裁判官が必要に応じてより幅広い意見を参考にして判断を行えるようにするための環境を整備することが益々重要となっている」とした。こうした指摘は著作権法もあてはまる。</p> <p>2021年、米最高裁はグーグルとオラクルのソフトウェアの著作権をめぐる訴訟でグーグルの著作権侵害を主張したオラクルの訴えを退けた。90億ドルの損害よりもイノベーションを優先する判決を</p>

	<p>可能にしたのが誰でも裁判所に法廷助言書を提出できる制度。最高裁には強力なオラクル支持の法廷助言書が提出された。グーグルの侵害を認めた控訴審判決を支持する訟務長官によるもので、最高裁はこれまで訟務長官の意見を7～8割方支持してきた。今回、最高裁がこれを支持せず控訴審判決を覆すのに影響を与えたのが、学者やIT企業の提出したグーグル支持の法廷助言書だった。</p> <p>2020年、日本の最高裁は他人の写真が無断で転載した人のツイートをリツイートした人の著作権侵害が争われた事件で、リツイート時に写真の改変が行われることから著作権侵害を認めた。改変はX（旧ツイッター）の仕様で、リツイート者に改変の意図はなく、無断転載かどうかをリツイート者に確認させるのも現実的ではない。第三者意見募集制度があれば、もう少し実態に即した判断もあったかもしれない。生成AIの登場により著作権侵害を疑われるケースが多発しているが、それを受けてこの問題を検討した文化庁が募集したパブリックコメントに約25,000件の意見が寄せられた。新技術の著作権法に与える影響の大きさと利害関係者の関心の高さがうかがわれる。こうした時代に裁判官が必要に応じてより幅広い意見を参考にして判断を行えるようにする第三者意見募集制度の著作権法への導入を提案する。著作権法は憲法で保障された「表現の自由」を保護する重要な役割も担っている。パロディも米国では1994年の最高裁判決でフェアユースが認められたが、日本では1980年の最高裁判決で著作権侵害とされて以来、未だに合法化されていない。表現の自由保護の観点からも第三者情報提供制度の著作権法への導入を提案する。</p>
--	---

No.	意見の分野
44	(G4) コンテンツ創作の好循環を支える著作権制度・政策の改革
	意見
	EUでは生成AIに対する法律が可決され、アメリカや中国など諸外国でも規制、制限の兆しが見えています。日本は既に一足遅れた対応となってしまいますが、それでも全てのクリエイターが、その権利や利益を脅かされることのない環境に戻ることを切に願っています。

No.	意見の分野
45	(G5) デジタルアーカイブ社会の実現
	意見
	国会図書館のようなデジタルアーカイブシステムを、デジタルアーカイブ庁などの国の機関として整備することが求められます。デジタルである特性上、消去への対応と歴史としての保存のバランスを考慮する必要があります。特に、日本のソーシャルゲームコンテンツは、サービス終了と共に消失してしまうため、保存する方法を手当てすることが重要です。

No.	意見の分野
46	(G5) デジタルアーカイブ社会の実現
	意見
	SNS等もアーカイブ対象としていますが、その利用者はSNSを自身の作品の展示場所として利用しています。その人達は自身の作品をアーカイブとして利用されることを望まないひとも多数存在します。また、そのような人達は自分の著作権を主張する場所も方法もわからない場合が多いです。SNS上の作品をすべからずアーカイブ対象とする場合、このような名もなき作者たちが自身の作品を守るには「SNSの利用をしない」という萎縮・縮小・消滅方向の手段しかありません。「申し立てる」ようなパッシブな手段だけではなく、作品自体に「アーカイブに含まれることを拒否」する意思を表明する手段を必ず盛り込むべきです。また、過去の「利用可能」を明示されていない作品については、これもその作者の作品に対する権利を判断できません。制度を始める前段階の作品は一切使用すべきではないと考えます。

No.	意見の分野
47	(G5) デジタルアーカイブ社会の実現
	意見
<p>手短かに意見を述べさせていただきますと、是非ともメディア芸術センターの実現を切に願っています。我が国に於ける知的財産、特に漫画の原稿やアニメのセル画、ゲームのデータ等の保存と散逸の問題が多々あります。こうした問題を解決するためにも、メディア芸術センターの実現に向けて取り組んでいただきたいと思います。</p>	

No.	意見の分野
48	(G5) デジタルアーカイブ社会の実現
	意見
<p>アニメ雑誌、ムック、アニメコミック、研究書、アニメ批評などはメディア芸術データベースなどのアニメ分野、コミック分野などのデータベースにないのが気になる。ゲーム雑誌もアーカイブデータないですね、これらにも予算をお願いします。</p>	

No.	意見の分野
49	(G6) 海賊版・模倣品対策の強化
	意見
<p>昨今はインターネット広告や日本産のゲームでも日本の既存コンテンツと誤認させるようなキャラクターが度々描かれている。強く取り締まって欲しい。これから先、生成AIの登場により益々新しい物を作るメリットが薄れ、安価でヒット作の類似品を作る行為が横行すると思われるが、十分な啓蒙と取り締まりが出来なければ日本のコンテンツ産業を著しく弱体化させることになりかねない。</p>	

No.	意見の分野
50	(G6) 海賊版・模倣品対策の強化
	意見
<p>日本国内のコンテンツが、海外のウェブサイトは無断でアップロードされたり、コンテンツを無断で流用した商品が流通されるといった状況があります。権利者は法的に対処したくとも極めて困難を要する、という状況は何年にもわたりまったく改善されておりません。また近来、海賊版コンテンツは生成AIの学習データにされている状況があり、世間に広く利用されている代表的な生成AIもこれらから学習していることがわかっています。これは事実上、海賊版を利用して利益を得ている状況ですが、規制がありません。保護されるべきコンテンツが野放しに利用されている現状を改善すべきです。日本のみならず、諸国との連携、ウェブ上のプラットフォームを運営する大手企業にも働きかける必要があります。</p>	

No.	意見の分野
51	(G6) 海賊版・模倣品対策の強化
	意見
<p>近年日本のコンテンツの海賊版被害は推計2兆2000億円に上り、深刻な問題と化している。コンテンツ大国の日本にとってこれは由々しき事態でありこのまま野放しになると産業の萎縮を招きかねない。よって著作物を守る海賊版のコピーガードのようなものの研究の分野に予算を割いていただきたい。</p>	

No.	意見の分野
52	(G6) 海賊版・模倣品対策の強化
	意見
	<p>日本のアニメ・漫画・ゲームの人気はもはや地球規模と言ってよいほど広がりました。とても喜ばしい事なのですが日本とは文化も考え方も違う国でも人気になった事による弊害も生じています。それが海賊版グッズや権利侵害及び権利者の定めるガイドライン違反二次創作(成人向け)などです。</p> <p>まずこれは海外のみではなく国内でも行われてる事です。原作者の許諾を得ず権利者の設定したガイドラインを無視した所謂二次創作というもの最近度を越して目に余る状態になってます。海外の二次創作者はそもそも著作権を知らないのかフリーの素材とでも思っているのか当たり前のよう違反二次創作を投稿していますし、国内の二次創作者は二次創作が当たり前に出来る権利かのように振る舞っていて、自分たちが二次創作をする事で原作が人気になれるんだとまで増長しています。このままだとただ著作権を侵害している事が問題になるのですが、さらに悪質な事にそう主張する方々のほとんどが一般向け作品の無許諾成人向け二次創作を作っているという事です。権利を侵害しガイドラインも無視してただただ原作のイメージを毀損し続けています。悪質極まりないのが個別に対応していたら著作権者側が時間とコストがかかり過ぎて対応しない(できない)事をわかってそのような行為を続けている事です。もっと著作権者が権利を守りやすい環境が必要です。</p> <p>また最近になって見かける機会が増えた物が海賊版フィギュアです。権利者からの許諾を得ないキャラクター物のフィギュアが3Dプリンターなどの技術が発展したためか若しくは生産を委託された事でノウハウを獲得したのか最近になって非常に多く見かけるようになりました。主に中国で生産されていて海賊版フィギュア販売サイトなどで販売されているようですが、一部はAmazonや日本のフリマサイトなどに出品されている事も確認しました。この海賊版フィギュアは権利者の許諾を得ない事も問題ですが、悪質なのが女性キャラ男性キャラ問わず殆どのが脱衣した姿にできるボディも用意されていて全年齢向けのキャラであれ成人向けフィギュアに出来てしまいます。また原作の表紙を再現した物もあり(これも脱衣可)、フィギュア自体のクオリティも高いため日本製の公式フィギュアだと誤認されてしまう恐れが非常に高いと思いました。作品自体のイメージを傷つける存在ですので早急な対策が必要だと思います。</p> <p>また昨今では学習型生成AIの台頭によりキャラクターの絵柄を数パターン学習させれば原作そのままの原作と見間違ふほどの絵柄で出力されるようになってしまいました。この時点でも著作権を侵害する物ですが、これもまた悪質な事に一般向け作品の版權キャラクターの成人向けイラストが大量に出力されてネット上に溢れています。更には同人ダウンロードショップやフリマサイトでもそういった権利違反の成人向けイラストが売買されてしまっています。原作の著作権を踏み躪りイメージを毀損させるこのような状態で被害がこれ以上拡大しないように対策を講じて頂きたいです。</p> <p>結論として申し上げたいのは現在あまりにも原作者、著作権者の権利が弱すぎるし行使しづらい環境という事です。インターネット社会になって世界とも繋がり色々なコンテンツを気軽に作成して投稿できるようになった現代では現行の著作権法では著作を守りきれないです。</p> <p>今後も日本のコンテンツを世界に広げ守っていくためには二次創作を権利者がコントロール出来るようにする事と一般向け作品の成人向け二次創作を法的に禁止する事と著作権法の非親告罪化が必要だと思います。拙い文章になってしまいましたがどうか日本のコンテンツを守る為によりしくお願いいたします。</p>

No.	意見の分野
53	(G6) 海賊版・模倣品対策の強化
	意見

	<p>これまで声や作風、絵柄等といったものは著作権では守られて来ませんでしたが、昨今の生成 AI によって声や絵柄を機械的に模倣した海賊版製品が大量に生成されるようになりました。これによって個人の声や絵柄に対するブランドイメージを損失する嫌がらせ行為が横行しております。このような事態は現在取り締まられておらず、訴訟等での対応も難しい状況です。また生成 AI による短時間で大量の生成に個人で対応することでクリエイターの時間が奪われてしまえば、国内コンテンツの停滞を招くのではないのでしょうか。</p>
--	---

No.	意見の分野
54	(H1) 中小企業/地方(地域)の知財活用支援
	意見
	<p>厄介極まる共産主義団体と労組ですがこの構造自体には見習うべきものがあります。小さな集団でもパトロンがいれば強気な行動に出たり集まって規模を一時的に大きくできるという点です。長年ご愛顧されているお店のマスコットに、助っ人外国人の如く契約を結んで、集客や様々な音頭取りの旗頭として使用させて頂くというのも一つの手ではないのでしょうか。ローカル色の強い独自製品より、中堅や大手に地方版を出してもらった方が無難です。</p>

No.	意見の分野
55	I. 知財活用を支える制度・運用・人材基盤の強化
	意見
	<p>大学等では、学術論文の公開とともに研究データ(根拠データ)等の公開戦略が求められる時代となっています。研究者が生成したデータが第三者(他の研究者、大学、企業等)によって利活用されて新たな知的財産を生み出すことが想定されています。しかし、研究データ自身に知的財産としての価値を有しているのか、研究データに対する経済的価値を与えることは難しいと思います。研究データから創造されたアイデア・実用案件のみが価値として(経済的)権利保護の対象となってしまうと、これまでと同様に研究データの秘匿は変わらないと思います。研究データも知財を支える根拠として、それを生み出した研究者、機関(大学)を支える財政的基盤を支援する制度も検討していただきたい。データを収集・生成した人とデータを解釈し価値付けを行った人が公平に評価されなければ、研究データは秘匿され健全なイノベーションが起こらないと危惧します。</p>

No.	意見の分野
56	(I1) 知財紛争解決に向けたインフラ整備
	意見
	<p>特許権の価値を引き上げることにより、技術開発への投資を増加させる必要がある。中国、韓国、台湾などで、5倍賠償、3倍賠償が導入され、日本は東アジアで最も技術が進んだ国ではなくなってしまった。懲罰賠償は日本人の感性に合わないのが、実損のほかに、「産業協力金」が得られるという形で、特許権の価値を引き上げることを検討すべきである。</p>

No.	意見の分野
57	(I1) 知財紛争解決に向けたインフラ整備
	意見
	<p>裁判の制度があるのはいいのですが、被害算定などが難しく、損害賠償請求等が裁判、弁護士費用よりも低い金額となる場面が多く手を出し辛いのが事実であり、それなりの有名クリエイターでも対個人であれば提訴は赤字になると依頼弁護士に言われる事もあります。もう少し簡易かつ労力に対しての付加増を整備するべきと思われます。(刑事罰罰金の底上げ等で民事の賠償額の増加)</p>

No.	意見の分野
58	(I 2) 知的財産権に係る審査基盤の強化
	意見
	AI の大規模な活用により、審査基盤を強化すべきである。

No.	意見の分野
59	(I 3) 知財を創造・活用する人材の育成
	意見
	知財を創造・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、知財を創造・活用する人材の市場での価値は小さくなってしまふ。創造的な人材の価値を高めるために、知財の価値を向上させることが、最も有効な人材の育成になる。

No.	意見の分野
60	(I 3) 知財を創造・活用する人材の育成
	意見
	<p><意見></p> <p>1. (現状と課題) に次の点を盛り込んでください。 「貧困な途上国への新型コロナワクチンの供給では特許権の一時停止が合意されたり、任天堂のゲームが同性婚に対応していないとしてアメリカで謝罪と修正を求められるなど、知的財産権を広く活用するに際しては、人権への理解と配慮が欠かせない。これに対応できる、知的財産と人権に関する教育を大学等で進める必要がある。」</p> <p>2. 現計画の(施策の方向性) に次の点を盛り込んでください。 「知的財産と人権をめぐる国際動向をキャッチアップし、活用できる人材を育成する。」</p> <p><参考資料></p> <p>(1) 「新型コロナワクチンの特許権一時放棄、米・EU・印・南アが暫定合意」 Reuters 2022年3月16日 https://jp.reuters.com/article/idUSKCN2LC2R2/</p> <p>(2) 「米 Nintendo、「トモダチコレクション」同性婚非対応について謝罪」 2014/5/10 Game Watchu https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/647694.html</p> <p>(3) 法務省 「今企業に求められる「ビジネスと人権」への対応」: 「ビジネスと人権に関する調査研究」報告書」 https://www.moj.go.jp/content/001376897.pdf</p> <p>(4) 外務省 「ビジネスと人権」 https://www.mofa.go.jp/mofaj/gaiko/bhr/index.html</p>

No.	意見の分野
61	J. クールジャパン戦略の本格稼働と進化
	意見
	外国人が日本のトンカツ屋のトンカツの作り方を学べるような、暖簾分けできるような、知的財産権(営業秘密など)の保護と活用、積極的に外国人に日本のやり方を伝えていく、技術文化、魂の継承を図っていく、というような仕組みが必要だと思ひます。外国に日本を入れる、日本の魅力を発信して外国を日本化していく、それが外国からの日本の侵略を防ぎ天国の礎になる方法だと思ひま

	す。知的財産権を保護するのと同様に、それをオープンにして活用できる仕組みが両方必要だと思います。
--	--

No.	意見の分野
62	J. クールジャパン戦略の本格稼働と進化
	意見
	インボイス、増税、基礎控除の減額を全て取りやめ、支援を手厚くすべき。間違ってもアニメ、漫画、ゲーム等のサブカルチャークリエイター育成事業など立ち上げない事。クリエイターに還元されない事業など国の税中抜き窃盗案でしかない。

No.	意見の分野
63	J. クールジャパン戦略の本格稼働と進化
	意見
	(I) 及び (J) 中国では10年前から漫画アニメ産業に税制優遇措置を施し、市場規模を5倍近く増やし4兆円を超えました。日本のアニメ漫画IPサブカルはまだ世界的に伸びる分野です。 地方自治体や個人でのクラファン支援をしているところはありますがクールジャパンを推進していくのならAIを代替手段とするのではなく現場の人材育成補助や支援をお願いします。(下記：地方の支援をまとめたニュース) https://news.yahoo.co.jp/articles/c86e671c38b81200608f3df156b181cba0196970 すでに業界内では人材の空洞化、後継者育成問題が顕著です。アニメーターは業界の請負業の不安定さから低賃金が横行し、漫画家は打ち合わせやネーム業務に賃金が発生しないことが慣習となっています。それらの悪習を断つための支援をお願いします。

No.	意見の分野
64	J. クールジャパン戦略の本格稼働と進化
	意見
	要旨 ・過去の実績をしっかりとデータにしてアピールして欲しい ・現場を知らない場からの、意向の押し付けにならない形でのサポートを ・クールジャパン体験型施設があっても良いかもしれない ここでは「クールジャパン戦略の本格稼働と進化」について、意見を書いていきたいと思います。ただ基本的には、皆様の意見に大変共感するところです。特に2024年の知的財産戦略本部構想委員会（第1回）で皆様が仰られていた、過去の取り組みの評価というのは、しっかり行って頂きたいと思っています。必要以上に悪く言われている印象もあるため、過去の実績による成果と、それがどのように今後に繋がる可能性があるかを、今後の展望に進む前に、しっかり示していただきたいと思っています。 新たなクールジャパン戦略に向けた検討状況につきましては、少し細かいことも書かれ過ぎている部分もあるように感じました。例えば、「世界的にはPC向けゲームの裾野が広がってきており、既存タイトルにおけるPC対応や、新規タイトルのクリエイションの芽を生み出していく必要があるのではないか。」という意見などは、「現場からでは思いつきもしなかった」などということではなく、重々承知の上でずっとそうしたかったけれど、理由があって長年出来ていないことではないかと思っています。ただ表面的に見た理想論の押し付けにならないように、「現場が悩んでる事をサポートする姿勢」という提案をして頂いた、福井委員のコメントに強く賛同いたします。 また、食の魅力とコンテンツ、魅力ある者同士を組み合わせる提案もあったけれど、魅力の方向性

	<p>が違うから上手くいかないというお話も見ました。(漁った資料多くて、どこで見たのか忘れてしまいました) これはごもっともだと思ったのですが、「場」によっては、少し状況は異なるかもしれません。例えば、日本の魅力的なコンテンツを、VRやAR、プロジェクトマッピングなどを駆使して、TeamLabのような体験型施設として用意する、みたいな事も、日本に来て日本のコンテンツに触れるには、良い施設になるのではないかと思います。</p> <p>ただ、体験型施設にどっぷり浸かり続けるのは疲れます。TeamLabの施設も、途中でゴロゴロ出来るスペースがありました。そういった施設の、食堂や休憩スペースであれば、日本の食や地方の魅力の一端に触れる場として機能するのではないのでしょうか。そうなれば、日本に来てコンテンツを楽しみ、同じ場で日本の食や地方の魅力の一端に触れてもらい、実際に旅してもらえるような興味を持ってもらう事に繋ぐ。という導線を少し築くことが出来る気がします。そのような実施を作る前の検証の場としては、万博などで思い切り試してみることも、有効だとは思いますが。万博後は、跡地の使い道がなければそのまま利用しても良いかもしれません。</p> <p>また、コミックマーケットの会場が近い、豊洲でそのような展開があってもインバウンドの導線は良さそうに思います。ただ、過去にそのような施設は、内容検討段階であったにも関わらず無駄遣いのハコモノ、「国営漫画喫茶」などと揶揄されて政争の具にされた実績があるため、進め方や世情には注意が必要です。特に万博は遅延やコストによって世論的には逆風の中にあるため、不用意な参加は同じ轍を踏むことになりかねません。</p> <p>まずはやはり、金銭だけではない視野でのクールジャパンの実績、ここをしっかりとめ上げて、今後のビジョンを明確にする事。しっかり地に足をつけていることのアピールと、力強く前に進む姿勢を見せることが、重要だと思います。以上、何か参考になる部分がありましたら幸いです。日本の未来が良い方向に進みますよう、応援しております。</p>
--	---

No.	意見の分野
65	(J1) クールジャパン戦略の本格稼働・進化のための3つの手法
	意見
	<p>クールジャパンでの10年間の赤字額が400億円に届くそうなのですが、最早本格稼働などという段階では無いと思われます。抜本的失態の責任を取る段階では。 https://www.itmedia.co.jp/business/articles/2311/06/news042.html</p>

No.	意見の分野
66	K. その他(「知的財産推進計画2024」に新たに盛り込むべき政策事項等)
	意見
	<p>創作コンテンツのより強固な保護を求めます。</p>

No.	意見の分野
67	K. その他(「知的財産推進計画2024」に新たに盛り込むべき政策事項等)
	意見
	<p>AI学習用データの整備の問題が、世界的にも、日本にとっても、最大の問題と思われる。合成データではまかなえないデータは、人間が作る必要がある。データの質と量はAIの性能に直結する。データをどれだけ生産できる国かが、新しいGDP(Gross Data Product)として重要となる。AI学習用データの一般からの出願を広く認めるデータインカム(DI)の制度を創設すべきである。</p>

No.	意見の分野
68	K. その他(「知的財産推進計画2024」に新たに盛り込むべき政策事項等)

意見	
	<p>バイオ、ライフサイエンス分野において、研究段階で海外の遺伝子合成の企業に研究対象となる組織の実験用のサンプルの製造を依頼することがあるが、中国のサイトで製造されることがある。特許権利化する前に海外に研究過程での成果データを一定限度わたしたした場合に、製造の過程で一定の改良や成果があるとされた場合など中国のデータセキュリティ法他安全保障の法令により日本に戻す際に問題が生じないのか。日本において実験や研究を支援する商業製造前の実験段階のサンプル製造の産業を育成しなければ知財になる前の成果の過程の研究情報の段階で権利が奪われることにならないか。知財戦略を特許などの制度だけで議論せず、研究から実装までのインフラの基盤整備と付き合わせた議論が全く足りない。</p> <p>我が国においてまだ有望な創薬や素材の研究分野の権利を保護しようとする議論をするなら知財になる前のプロセスも保護する必要がないのかプロセスやバリューチェーンの観点からの基盤整備と合わせた議論をすべき。知財戦略と研究基盤、安全保障のバランスの取れた知財保護の観点からの議論が足りない。</p>

No.	意見の分野
69	K. その他（「知的財産推進計画 2024」に新たに盛り込むべき政策事項等）
	<p>意見</p> <p>WIPOにおいて、知的財産、遺伝資源および関連する伝統的知識に関する国際協定の締結が視野にはいつてきているが、バイオ戦略における農業、素材、創薬にまたがる分野への影響は少なからず大きいものと予想される。しかしながら該当分野所管の省庁のみならず関連産業やそのバリューチェーンへの影響を精査されているのか。すくなくとも内閣府内でこの問題はバイオ戦略側と全くと言って意見交換や議論はなされていない。特許庁とJBAの分科会では議論があるが、遺伝資源をめぐる新たな南北問題の様相もあることから利害を同じくする国との連携を進めるための議論がなされているとは思えない。極めて重要な議論にもかかわらず産業への影響とこれを踏まえた知財戦略を議論しなくて良いのか極めて強い危機感を覚えます。この点にかかわる行動計画を利害関係人を巻き込んで議論しなくてバラバラに制度論だから知財だけの関係者で議論して知財推進計画といえるのかをこの問題に1項目を設けていただきたいのみならずバイオ戦略を含め関係産業との影響分析と意見表明をしなくて良いか直ちに検討していただきたい。条約の議論が最終フェーズに来ているように見えるのでぜひご検討いただきたい。</p>

No.	意見の分野
70	K. その他（「知的財産推進計画 2024」に新たに盛り込むべき政策事項等）
	<p>意見</p> <p>近年、生成AI技術を含む知的財産権に関する誤解が社会に広がっていると感じます。SNSの普及により、多様な年齢層の人々が容易に情報を発信できるようになりましたが、その結果、未理解のまま情報が拡散されている事例が見受けられます。個々人の認識や見解が分散しているため、これが対立や誹謗中傷を引き起こしていると考えられます。実際には司法の判断を要する事案も多い中で、より明確な「これは許容される、これは許容されない」という基準を設け、一般にわかりやすく示していただくことが望まれます。また、SNSでの発言を厳格化し、誹謗中傷への対応を強化することも重要です。生成AIに関しては、正確な情報の普及を通じて技術の向上や労働人口減少の解決に寄与するツールであると考えています。企業内による推進も見られますが、SNS上では使用が否定的に捉えられがちな現状があります。このままでは、生成AIの利用促進が阻害され、技術者の減少や技術の停滞に繋がる恐れがあります。この問題に対する適切な対策を講じていただきたいと思います。</p>

No.	意見の分野
71	K. その他（「知的財産推進計画 2024」に新たに盛り込むべき政策事項等）
	意見
	一部報道において、「AIによる著作権侵害を調べる Patronus AI の「CopyrightCatcher」によると GPT-4 の出力の 44% が著作権で保護されたコンテンツで他の大規模言語モデル (LLM) と比べて最悪であることが判明」したとあるが、このようなものを DX 化推進するのは危険すぎる。政府は新技術に対して盲目的すぎるが、知的財産推進計画の中には多角的な視点が必要ではないか。