

意見提出法人・団体の一覧

1. ACT アプリ協会	3
2. AI 政策を考える会	4
3. NTT ドコモ	8
4. コンテンツ政策を考える会	10
5. ソフトバンク株式会社	50
6. ビジネス・ソフトウェア・アライアンス (BSA)	51
7. (一社) 日本雑誌協会・(一社) 日本書籍出版協会・(一社) デジタル出版者連盟	54
8. 一般社団法人 ABJ	56
9. 一般社団法人 知財・無形資産ガバナンス協会	57
10. 一般社団法人オープンソース・グループ・ジャパン	59
11. 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 (CODA)	63
12. 一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会	65
13. 一般社団法人デジタル出版者連盟 (電書連)	69
14. 一般社団法人ユニオン・デ・ファブリカン	70
15. 一般社団法人学術著作権協会	82
16. 一般社団法人電子情報技術産業協会 法務・知的財産部会	83
17. 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟 (NAFCA)	85
18. 一般社団法人日本レコード協会	90
19. 一般社団法人日本映像ソフト協会	91
20. 一般社団法人日本音楽著作権協会	92
21. 一般社団法人日本自動車工業会	95
22. 一般社団法人日本食品・バイオ知的財産権センター	96
23. 一般社団法人日本新聞協会	98
24. 一般社団法人日本知的財産協会	100
25. 一般社団法人日本動画協会	124
26. 一般社団法人日本民間放送連盟	125
27. 株式会社 日経 BP	127
28. 株式会社 KADOKAWA	128
29. 株式会社エフエム秋田	129
30. 株式会社ニッポン放送	130
31. 株式会社日本国際映画著作権協会	130
32. 公益財団法人 日本関税協会 知的財産情報センター (CIPIC)	135
33. 公益社団法人日本芸能実演家団体協議会実演家著作隣接権センター	136
34. 国際知的財産保護フォーラム (IIPPF)	138
35. 世界コスプレサミット実行委員会	139
36. 全国化学労働組合総連合	140
37. 中部日本放送株式会社/株式会社 CBC テレビ	141
38. 東京都中小企業知的財産交流・研究会等参加企業有志	142
39. 日本ジェネリック製薬協会	152
40. 日本音楽家ユニオン	154

41. 日本商標協会 模倣対策部会	155
42. 日本製薬工業協会 知的財産委員会	156
43. 日本弁理士会.....	159
44. 万象森羅.....	162

※ 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。

法人・団体名
1. ACT アプリ協会
意見の分野
(A2) AI と知的財産権 (C3) 新たな国際標準戦略 (C4) データ流通・利活用環境の整備
意見
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>1. AI と知的財産権</p> <p>a. AI に特化した措置による知的財産保護の事実上の侵害を回避する</p> <p>AI ガバナンスをめぐる議論では、透明性、研究促進、あるいは説明責任確保のための措置として、ソフトウェア、モデル、あるいはデータへのアクセスを要求する提案がますます増えています。これらの目的は重要ですが、推進計画においては、保護された知的財産への強制的なアクセス制度として実質的に機能するようなアプローチは避けるべきです。</p> <p>私たちは、知的財産戦略本部と企画委員会に対し、以下の点を推奨します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ AI 開発において使用される著作権で保護されたソフトウェア、独自の AI モデル、そして営業秘密について、明確な保護を維持すること。 ◆ 権利者の許可なく保護された AI システムを回避、アクセス、あるいは再利用することを可能にする、広範かつ曖昧な例外を避けること。 ◆ AI システムに対する技術的または法的保護の弱体化は、サイバーセキュリティリスクの増大、ユーザーの信頼の低下、そして特にリソースが限られている中小企業における民間投資の阻害につながる可能性があることを認識すること。 <p>効果的な AI ガバナンスは、既存の知的財産制度を弱体化させるような段階的な例外規定ではなく、包括的かつ一貫性のある政策枠組みを通じて追求されるべきである。</p> <p>b. 学習、成果物、著作権を別個の政策課題として扱う</p> <p>AI と著作権に関する課題はしばしば混同され、不明確あるいは過度に広範な政策成果を生み出す危険性がある。推進計画においては、以下の項目を明確に区別することを推奨する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ AI システムの学習中のデータの利用 ◆ ユーザーの指示に応じて AI システムが生成する成果物 ◆ AI 支援作品の著作権と所有権 <p>これらの課題はそれぞれ、法的、経済的、実務上の異なる考慮事項を提起する。特に著作権や発明者権に関して、時期尚早に厳格な法定規則を課すことは、現実世界の創造的活動やソフトウェア開発のワークフローとの整合性を損なうリスクがある。計画委員会は、引き続き法整備の動向を監視し、実証研究を支援し、AI 技術と共に進化できる原則に基づくガイダンスを推進すべきである。</p> <p>【(C3) 新たな国際標準戦略】</p> <p>2. 新たな国際標準化戦略</p> <p>a. 国際標準化における民間部門の参加と包摂性の強化</p> <p>推進計画は、国際標準が市場創出、相互運用性、そして国際競争力の中核を担っていることを適切に認識しています。標準がこの役割を果たすためには、特に中小企業や独立系イノベーターにとって、民間部門の参加を阻む根強い障壁に対処することが不可欠です。</p> <p>効果的な標準システムは、技術的な専門知識だけでなく、標準開発のライフサイクル全体にわたる継続的な参加にも依存します。中小企業は、重要なイノベーションの源泉であるにもかかわらず、しばしば構造的な不利な状況に直面し、参加能力が制限されています。これらの障壁への対処は、日本の標準化戦略の中核要素として扱われるべきです。</p> <p>i. 標準参加の価値に対する認識の向上</p> <p>多くの中小企業は、製品開発、商品化、そして日常業務に注力しており、標準が市場、調達要件、そして長期的な競争力にどのような影響を与えるかについて、十分な理解が得られていない可能性があります。その結果、重要な決定が既になされた後にのみ、標準化に取り組むことになりかねません。</p> <p>知的財産戦略本部には、以下の取り組みを支援することを推奨します。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 様々なセクターやユースケースにわたるイノベーターにとって、標準化への参加がなぜ重要なのかを明確に伝えること。 ◆ 関連する標準化活動と貢献の機会に関する、タイムリーでアクセスしやすい情報を提供すること。

- ◆ 標準化団体、業界団体、学術機関と提携し、的を絞ったアウトリーチと教育活動を行うこと。
 早期の認知度向上は、標準化が多様な技術的アプローチと実際の実装ニーズを反映することに役立ちます。
- ii. 標準化活動追跡ツールの改善
 複数の国内外の団体にまたがる標準化活動を追跡することは、人員とリソースが限られている小規模組織にとって大きな課題となります。大企業は専任の標準化チームを維持することが多い一方、小規模なイノベーターは、進行中の作業を監視したり、関連委員会を特定したり、新たな標準化の影響を評価したりするだけの余裕が不足していることがよくあります。
 推進計画では、以下のツールとプラットフォームの開発と利用を奨励する必要があります。
- ◆ 進行中および今後の標準化活動に関する情報を集約し、発信すること。
 - ◆ 参加、リーダーシップ、そして貢献の機会を強調する。
 - ◆ 下流工程への導入に影響を与える可能性のある進展について、タイムリーな最新情報を提供する。
- このようなツールは、情報の非対称性を大幅に低減し、小規模なステークホルダーの参入障壁を低下させる可能性があります。
- iii. 中小企業の標準化参加を直接支援する
 中小企業はイノベーションにおいて重要であるにもかかわらず、財政面、物流面、そして経験面の制約が根強く、標準化への有意義な参加を阻んでいます。これらの制約には、旅費、会費、そして長期にわたる開発サイクルを通して継続的に関与するために必要な時間などが含まれます。
 私たちは、推進計画において、中小企業の参加を直接支援する以下の措置を検討することを推奨します。
- ◆ 参加費用と旅費を補填するための財政支援または助成金プログラム
 - ◆ 中小企業が標準化プロセスとガバナンス構造を理解できるよう支援するための能力構築イニシアチブ
 - ◆ 国際標準化団体に対し、必要に応じて日本で会議や活動を開催するよう奨励するなど、標準化会議へのアクセス性を高めるための取り組み。
- これらの障壁を低下させることで、より幅広い視点と技術的貢献が標準化に活かされるようになります。
- iv. 民間セクターのリーダーシップと官民連携の強化
 国際標準の成功は、長年にわたり、自主的なコンセンサスに基づく枠組みにおける民間セクターのリーダーシップに依存してきました。政府は資金提供、招集、国際的な関与を通じて重要な促進役を担う一方で、標準策定の成果は産業界、学界、そして市民社会によって推進されるべきです。
 推進計画では、以下の点を明確に確認する必要があります。
- ◆ 政府の標準策定への関与は、技術的成果を指示するのではなく、支援するものである。
 - ◆ 官民連携のメカニズムは、透明性、情報共有、そして整合性を高めることを目的としており、コンセンサスに基づくプロセスを代替するものではない。
- 定期的な情報共有とフィードバックのメカニズムを含む、官民間の継続的なコミュニケーションのための明確なチャンネルを確立することは、整合性を維持し、標準化政策が進化する技術と市場の現実に常に対応し続けることを保証する上で役立ちます。
- b. バランスの取れた知的財産慣行によるオープン標準の保護
 国際標準が特許取得済み技術をますます取り入れるようになるにつれ、標準がオープンで広く普及し続けるためには、予測可能でバランスの取れた知的財産慣行が不可欠です。

【(C4) データ流通・利活用環境の整備】

3. データの分配と活用

AI イノベーションはデータへのアクセスに依存しますが、データガバナンスのフレームワークは、イノベーション、機密性、セキュリティのバランスを慎重に取る必要があります。推進計画では、以下の点を推奨します。

- ◆ 信頼できるデータ共有環境と相互運用可能なデータガバナンス標準を推進する。
- ◆ 企業秘密や機密性の高い事業情報を侵害する強制的なデータ共有やアクセス義務を回避する。
- ◆ セクター間のデータ連携のための自発的かつ安全なメカニズムを支援する。

このようなアプローチにより、知的財産権と商業的現実を尊重しながら、責任あるAI開発が可能になります。

法人・団体名

2. AI 政策を考える会

意見の分野

(A2) AI と知的財産権 (E2) コンテンツ戦略	
意見	
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>生成 AI を巡っては、児童性的虐待表現（以下 CSAM）の生成や拡散を懸念する声が強まっています。一方で、その対策が「入力規制（学習・収集・取り込みの一律停止）」に偏ると、医療画像、学術資料、美術作品、成人のヌードや歴史的彫像等の合法かつ公益性の高い領域まで委縮させ、研究・医療・文化芸術・表現の自由に不必要な損失を与えるおそれがあります。</p> <p>このため、「知的財産推進計画 2026」には、CSAM 等の重大な違法生成物を確実に抑止しつつ、合法利用を過度に萎縮させないための原則として、入力規制ではなく出力規制と運用ガバナンスを中核に据える方針を明記していただきたいです。具体的には以下を提案します。</p> <p>出力規制の実効性確保</p> <p>CSAM 及びその疑いが高い生成物について、主要な提供形態（対話型、API、画像生成、動画生成、編集機能等）を対象に、ブロック、警告、再学習抑制、通報導線を含む多層防御を制度として推進すること。加えて、事業者に対し、重大違法生成物対策の実装状況、精度評価、誤判定率、監査結果の概要等、説明責任を果たすための透明性確保を求めること。</p> <p>データガバナンスの精密化（「一律停止」ではなく「区分管理」）</p> <p>医療・学術・文化芸術などの高い公益性を持つ合法データについては、アクセス制御、目的外利用の抑止、保管・管理の要件、ログ、権限管理などのガバナンスを整備し、単純な取り込み禁止にしないこと。権利侵害や個人情報リスクが高い領域は、同意、契約、匿名化、利用目的の限定等の要件を強化し、リスクに応じた区分管理を徹底すること。</p> <p>生成物の来歴管理と責任分界</p> <p>生成 AI の出力物について、来歴情報（生成であることの表示や、必要に応じた検証可能な証跡）を普及させ、悪用者の匿名性に依存した拡散を抑止すること。あわせて、提供者、利用者、販売・頒布者それぞれの責任分界を整理し、対策を講じた事業者が過度な萎縮に陥らない一方、悪用や頒布に関与した者には適切な責任追及が可能となる制度設計を検討すること。</p> <p>権利者・創作者側の救済と抑止の両立</p> <p>海賊版や模倣品対策と同様、権利侵害への対応は重要ですが、「違法物の確実な抑止（特に CSAM 等）」と「合法領域の正当利用（医療・研究・文化芸術）」を切り分け、前者に集中した高い実効性を担保しつつ、後者には過剰規制とならない運用指針を示すこと。</p> <p>上記の方針は、子どもの保護という最優先課題に正面から応えながら、知財立国として研究・医療・文化芸術の基盤を損なわないために必要です。「生成物の違法化リスク」を理由に合法素材の学習・利用まで一律に止めるのではなく、重大違法出力を確実に止める規律と運用の積み上げを計画に盛り込むことを要望します。</p>	
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>生成 AI の悪用、とりわけ児童の性的搾取につながる利用は断固として対処すべきである。一方で「未成年に見える」といった曖昧基準を刑事規制や包括的な出力・学習規制の根拠にすると、制服・体型等の記号や写実表現を手掛かりに、コスプレ、広告、医療・美術等の正当な表現や産業活動まで巻き込み、萎縮効果が極めて大きい。よって、实在児童の被害（素材化・搾取）の防止と、悪用目的の専用ツール・流通の摘発強化、通報・削除・保全等の実務整備に重点を置き、創作一般を広く巻き込む規制の拡張は慎重であるべきだ。</p>	
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>知的財産推進計画 2026 の A2（AI と知的財産権）では、生成 AI の利活用を進めると同時に、権利者・利用者・プラットフォーム・開発者が予見可能性を持って行動できる環境整備が重要である。現状は、学習（収集・取り込み）と生成（出力・頒布・利用）の論点が混線し、権利処理の不透明さや過剰な萎縮、または無許諾の拡散が同時に進んでいる。結果として、創作者の信頼が損なわれ、正当な研究・教育・産業</p>	

利用も進みにくい。A2 では、禁止か放任かの二択ではなく、共存可能な制度設計と実装可能な標準を示すことを強く要望する。

以下、DEI&B の観点から、AI と知財の制度設計の方向性を提案する。

D (多様性) について。文化・研究・産業の多様な主体が AI を利用し、また AI により二次的創作や新市場を生むためには、適法な利用領域が萎縮しない設計が不可欠である。特に、医療画像、学術画像、美術画像、成人向けヌード等、適法で正当な素材が存在する一方、それらが悪用される可能性を理由に一律に取り込みや利用を止める議論が生じやすい。しかし、悪用可能性を根拠に正当領域まで一律に閉じると、研究・医療・教育・表現の正当な発展が損なわれ、国際競争力も低下する。よって、違法流通や悪質な用途への対策を強化しつつ、正当領域を守るために、入力(学習)と出力(生成物)を区別して整理し、過剰な萎縮を防ぐガイダンスを国として整備してほしい。

E (公平性) について。AI をめぐる混乱の中心は、権利侵害の有無だけでなく、ルールの曖昧さと運用の不透明さにある。公平性とは、結果の配分ではなく、プロセスの公平である。具体的には、学習データの取扱い、権利者の意思表示(許諾・不許諾・条件付)の方法、生成物の責任分界、削除要請や異議申立て、誤判定時の回復等の手続を明確化し、透明性と救済可能性を確保すべきである。現場では、プラットフォームやモデル提供者による一方的な判断で、創作者・利用者が説明も救済も得られず排除される事例が不信を増幅させている。A2 において、透明性(通知・理由・統計)と異議申立ての実効性を、重要な政策目標として位置付けてほしい。

I (包括性) について。未成年や見たくない人、あるいは権利侵害を避けたい企業利用者が、巻き込まれない設計を普及させる必要がある。AI 利用の現場では、検索・推薦・広告配信によって意図せず不適切表現に到達する問題や、生成物の出所が不明で権利リスクを評価できない問題がある。これに対し、機械可読なメタデータ(権利状態、学習利用可否、生成 AI 利用条件、クレジット、改変条件等)の標準化、来歴情報(プロベナンス)の提示、年齢配慮のラベル・フィルタ、企業向けにリスク評価可能な表示を整備してほしい。権利処理を「分かる人だけができる」状態から、一般の創作者や中小事業者でも実装できる状態へ落とすことが、産業の裾野を守る。

B (帰属・安心) について。権利者が「勝手に使われる」不安を抱え続ける状態では、AI 活用の社会的合意は形成されない。安心のためには、単に禁止や制限を増やすのではなく、意思表示と対価、そして救済の導線が必要である。例えば、権利者が AI 学習や生成利用について条件を提示できる仕組み(オプトアウト/オプトイン、用途別、商用・非商用別等)や、低コストで参加できるライセンス市場、集団管理や標準契約の整備、侵害時の迅速な削除・停止・損害回復の仕組みを推進してほしい。特に個人クリエイターは、法的対応や交渉コストが大きい。中小の権利者でも使える簡易な手続と支援策が重要である。

加えて、AI による性的表現や児童に関する違法コンテンツへの懸念は大きい。曖昧な外形基準(未成年に見える等)を広く刑事規制の根拠にすると、写実絵、3DCG、広告、コスプレ等の広範な表現や、正当な研究・医療分野まで巻き込み得る。A2 では、表現一般の線引きを拡張するのではなく、違法流通の摘発、通報・削除・保全の実務、鑑定能力、国際連携といった実効性の高い対策を中心に据え、同時に未成年到達を減らすゾーニングと回避導線を整備する方向を明確にすべきである。

以上より、A2 (AI と知的財産権) では、入力と出力の論点整理、意思表示とライセンスの標準化、来歴・メタデータの整備、運用の透明性と異議申立て等の救済、そして個人権利者でも利用可能な支援策を、DEI&B に基づく共存設計として盛り込むことを要望する。これにより、創作者の安心と正当な利活用の双方を確保し、日本のコンテンツ産業の競争力を高めてほしい。

【(E2) コンテンツ戦略】

生成 AI の普及は、制作現場の効率化や新規表現の可能性を拓げる一方で、権利侵害、無断学習への不信、なりすまし、違法生成物(特に児童性的虐待表現。以下 CSAM)の拡散などにより、コンテンツ産業の信頼基盤を損ねるリスクを抱えています。コンテンツ戦略として重要なのは、技術の「推進」か「抑制」かの二択ではなく、クリエイターとユーザーが安心して参加できる市場環境を整備し、国内コンテンツの競争力を維持・強化することです。

その際、対策が「入力規制（学習・収集・取り込みの一律停止）」に偏ると、医療・研究・美術・歴史資料、成人の表現など合法領域まで萎縮させ、表現・制作・研究の基盤を損ねかねません。よって、計画 2026 のコンテンツ戦略（E2）には、以下の施策を盛り込むことを提案します。

重大違法生成物への出力規制をコンテンツ政策として位置付け

CSAM 等の重大違法出力は、生成 AI の信頼を一挙に破壊し、結果として業界全体が過剰規制・萎縮に向かう原因になります。提供形態（対話型、API、画像・動画生成、編集機能等）に応じた多層防御（生成ブロック、警告、通報導線、再学習抑制、監査）を、コンテンツ産業の健全化施策として推進してください。

正規の権利処理と利用ルートの整備（「安心して使える素材市場」）

現場が萎縮する最大要因は、何が適法で、どこまでが許諾され、どのように対価が戻るのかが不透明な点です。権利者が参加しやすいデータ提供・許諾スキーム、標準契約、透明な対価分配、ライセンス表示の標準化等を国として後押しし、正規ルートを太くしてください。結果として無断利用への依存を減らし、国内コンテンツの価値循環を強化できます。

来歴管理と表示の普及（ユーザー保護と市場の信頼回復）

生成物であることの表示や、必要に応じて検証可能な証跡（来歴情報）を普及させ、なりすまし・偽情報・無断利用の拡散を抑止してください。コンテンツの信用は国際競争力そのものであり、透明性の仕組みは輸出やプラットフォーム展開にも有利に働きます。

クリエイター保護の実装（模倣・なりすまし・無断転載への実効策）

AI 生成に限らず、二次利用の境界が曖昧なままでは、現場が疲弊します。権利侵害への迅速な差止・削除、なりすまし対策、正規版への誘導、プラットフォーム横断の通報処理の改善など、実務で機能する救済手段をコンテンツ戦略として強化してください。

過剰な入力規制を避け、リスクに応じた区分管理へ

合法素材（医療・研究・文化芸術・成人表現等）から違法生成物が生じ得るという懸念は理解できますが、それを理由に学習・収集を一律に止めれば、制作・研究・文化の基盤を失い、競争力低下を招きます。リスクの高い領域は要件を厳格化し、公益性の高い領域は目的外利用防止・権限管理・ログ等のガバナンスで担保するなど、「一律禁止」ではなく「区分管理」を原則として明確化してください。

以上より、E2（コンテンツ戦略）としては、重大違法出力を確実に止める出力規制と、正規の権利処理ルート、来歴管理の普及、実効的な救済策をパッケージで整備し、安心して創作・流通・利用できる市場環境を構築することを要望します。これが結果として、国内クリエイターの保護と国際競争力の双方に資するものと考えます。

【E2）コンテンツ戦略】

知的財産推進計画 2026 の E2（コンテンツ戦略）において、表現の自由は「何でも許される」という意味ではなく、多様な価値観の表現が社会の資産として共存し、産業として持続するための土台を整える自由として位置付けるべきである。近年、プラットフォームによる一律排除や過剰な萎縮、炎上や私刑による事実上の検閲、そして未成年到達や露出事故の増加が同時に起きている。禁止と締め付けだけで問題を解決しようとする、正当な創作・研究・教育・医療・美術等まで巻き込み、文化の裾野を損なう一方で、悪質な流通は地下化・海外化し、実効性が下がりやすい。よって国家戦略としては、違法行為や実害に焦点を当てつつ、共存を可能にする設計と手続を整備する方向を明確に打ち出すべきである。

以下、DEI&B の観点から、表現の自由を共存設計として再定義し、E2 に盛り込むべき施策を提案する。

D（多様性）について。成人向け／非成人向け、政治的表現、風刺、マイノリティ表現など、表現や価値観が多様であること自体が文化と産業の競争力であり、国際的発信力の源泉である。多様な表現が存在できることを前提に、全体を一律に萎縮させる包括規制ではなく、棲み分けと回避導線を設計することを基本方針として明記すべきである。特に AI 時代には、入力（学習・収集・取り込み）を止める議論と、出力（生成物の作成・頒布・利用）を止める議論が混線しやすい。医療画像・美術画像・成人向けヌード等の合法素材の取扱いまで一律に萎縮させると、研究・教育・表現の正当領域が損なわれる。悪用と違法流

通を標的化し、正当領域を守る整理を国家戦略として提示する必要がある。

I（包括性）について。未成年や見たくない人を巻き込まない設計を、規制論の代替ではなく中核施策として整備すべきである。未成年到達や露出事故を減らすため、レーティング、ラベル、検索結果やおすすりめ表示の制御、サムネイル／プレビューの安全化、ミュート／フィルタ、広告配信制御等を、プラットフォーム横断で機能する仕組みとして標準化してほしい。具体的には、機械可読なメタデータの標準化、年齢確認やペアレンタルコントロールとの連携、配信面に応じた露出リスク管理（一般広告面と成人向け面の分離）を推進し、個人クリエイターや中小事業者でも実装できるツールと支援策を用意することが重要である。「見たくない人が見なくて済む」回避導線を先に強化し、社会的摩耗を減らすことが、結果として産業の持続性と国際競争力の確保につながる。

E（公平性）について。近年の問題は、表現の許容範囲そのもの以上に、運用が恣意的で、説明されず、救済が弱いことにある。表現の可否が、ルールではなく炎上や私刑、またはプラットフォームの不透明な判断で左右されると、創作者も利用者も萎縮し、コンテンツ産業全体が不安定化する。ここで言う公平性は、結果の割当ではなく、プロセスの公平である。すなわち、基準の明確化、違反理由の具体的通知、異議申立てと再審査、審査期間の目安、統計の開示、誤判定時の回復手続など、透明性と救済可能性を制度・ガイドラインとして整備すべきである。特にAIを用いた自動判定は誤判定が起き得るため、異議申立ての実効性と、判断根拠の説明可能性を重視してほしい。

B（帰属・安心）について。所属や安心は「不快なものを排除する」ことではなく、創る人も観る人も「ここに居ていい」と思える安全を確保することである。現実には、脅迫、晒し、人格攻撃、違法な個人情報流通、嫌がらせ通報などが、創作者の活動継続を困難にしている。E2では、これらの行為への対策を、表現内容の規制とは切り分けて強化すべきである。通報窓口の整備、被害時の迅速な保全と捜査連携、法的支援や相談導線の拡充、悪質な晒しや脅迫への厳正対処、コミュニティ運用者の安全配慮などを、コンテンツ戦略の基盤として位置付けてほしい。

また、AI時代の論点として、「非実在だが実写級にリアル」な性的表現、特に児童に関する表現をどう扱うかという議論がある。ここは社会的対立が大きく、曖昧な基準（未成年に見える、制服、体型等）を刑事規制の軸にすると、コスプレ、AV、写実絵、3DCG、広告表現まで巻き込み得るとの懸念が強い。一方で、違法コンテンツの流通や悪用への実効的対策は必要である。したがってE2では、線引き論の拡大で創作を萎縮させる方向ではなく、違法流通の摘発と抑止、通報・削除・保全の実務整備、捜査・鑑定能力の向上、国際連携の強化など、被害と違法流通に焦点を当てた対策を中心に据えるべきである。同時に、未成年到達を減らすゾーニング基盤を整備し、回避導線と年齢保護を強めることが現実的な着地点となる。

以上より、E2（コンテンツ戦略）には、禁止と一律排除に依存するのではなく、共存設計としての表現の自由を明確に位置付け、未成年到達と露出事故を減らすゾーニングの標準化、プラットフォーム運用の透明性と救済の確保、脅迫・晒し等への安全対策、そして違法流通に焦点を当てた実効的対処を、パッケージとして盛り込むことを要望する。あわせて、個人クリエイターや中小事業者でも実装可能な技術・運用の標準化、導入コスト支援、周知啓発を進め、文化と産業の持続性を確保していただきたい。

法人・団体名
3. NTT ドコモ
意見の分野
(B3) 産業財産権制度・運用の強化
意見
<p><はじめに></p> <p>知的財産推進計画 2025 で言及されているように、「IoT 技術の浸透に伴い、通信等の標準規格を実施する上で不可欠な特許である標準必須特許により、グローバルな競争に与える影響はますます高まっており、標準必須特許の紛争解決のルール形成を巡るグローバルな主導権争いは依然生じて」おり、諸外国では、産業競争力や経済安全保障の観点から標準必須特許を重視し、積極的な政策対応を進めている。</p> <p>日本においても、顕在化した標準必須特許を巡る課題への対応策の検討を推進することが望ましいが、標準必須特許を巡る課題は必ずしも一国内で閉じて解決できるものではなく、諸外国の取組や司法判断等は</p>

必ずしも一律ではない。日本としては国際的な調和に資する枠組みづくりに積極的に寄与することが、政府の目指す社会課題の解決や我が国の国際競争力の向上にも寄与するものと思慮する。

以上を踏まえ、当社は以下の3点について意見を申し上げます。

■標準必須特許に関する文書の改訂

日本では、経済産業省が「標準必須特許のライセンスに関する誠実交渉指針（2022年）」を、特許庁が「標準必須特許のライセンス交渉に関する手引き 第2版（2022年）」を公表し、ライセンス交渉に不慣れな当事者にとって有用な情報源となっている。しかしながら、これらの文書は発行から3年以上経過している。

上述の通り、標準必須特許に関する紛争は依然として活況であり、諸外国では施策等の公表や重要な司法判断、新たな訴訟戦術の登場など、標準必須特許を巡る状況は日々変化している。

上記の手引き等に記載された古い情報を頼りに交渉方針を決定した者が、交渉において不利な状況に陥ることはあってはならない事態である。

従い、政府は最新の動向を反映させるべく、手引き等は早急に改定されるべきである。なお、改訂にあたっては、従来と同様に、権利者・実施者双方の視点が適切に反映され、バランスの取れた内容となることが重要である。

■標準必須特許のライセンス商慣習の浸透および関連文書の周知徹底

IoT 技術の浸透に伴い、通信等の標準規格を実施する産業領域が広がり、ライセンス交渉に関わる当事者も多様化している。標準必須特許の商慣習への理解が十分でない場合、交渉の円滑な進行を妨げ、あるいは交渉状況を悪化させる可能性があるが、これは厳に避けるべきで事態である。

例えば、標準必須特許のライセンスオファーに対する対応は、一般的な特許ライセンスとは異なる点も存在する。ライセンス商慣習への理解が不十分なまま対応、あるいはその後の交渉に臨んだ結果、当該対応が不誠実と判断され、状況が悪化（差止命令など）することも十分に考えられる。

従い、政府は、標準必須特許に関わる全ての当事者（サプライヤーを含む）に対し、標準必須特許及びライセンスの商慣習を浸透させることが肝要である。

加えて、例えば公正取引委員会が公表した「知的財産の利用に関する独占禁止法上の指針」や中小企業庁が公表した「知的財産取引に関するガイドライン」などの関連文書も併せて周知することが重要であると考える。

■標準必須特許のライセンス商慣習が確立していない業界においては、サプライチェーンに属する関係者全員が関与し商慣習を確立すべき

「知的財産推進計画 2021」及び「同 2024」において、政府は「ライセンスの対価負担について、サプライチェーンの中で関係者が議論して対処されることが重要である。」と提言している。

しかしながら情報通信分野以外の業界では、ライセンスの対価負担を含めた標準必須特許のライセンスの商慣習が確立しているとは言い難い状況が続いており、上記手引きでも言及されている通り、「特許権者からライセンス料を要求された場合に、サプライチェーン内でどう分担するかが問題となる」ことがある。この問題については、結局は実施者とサプライヤー間で締結した契約の特許補償等の規定次第で、契約当事者間の問題でしかないとの考え方もあるが、負担が特定の事業者に過度に集中すると、サプライチェーンの安定への影響が出ることはもとより、経済安全保障の上のリスクも顕在化する可能性がある。

この状況を鑑みると、標準必須特許のライセンスの商慣習が確立していない業界においては、標準必須特許のライセンスがサプライチェーンに属する関係者全員が課題として認知すること、また、対価負担やライセンス主体などの標準必須特許のライセンスで生じうる課題に対しては、関係者全員が当事者意識をもって対処し業界ごとの商慣習を確立していくことが肝要である。

従い、例えば上記手引きにこれら観点を盛り込むなど、業界内議論の促進に向けた対策を取るべきである。

<おわりに>

弊社は通信事業者の立場であるとともに、標準必須特許の権利者でもある。また、標準必須特許を巡る紛争や国際標準化活動も多く知見を有することから、今後の議論にあたっては、積極的に貢献させていただきたいと考えている。

法人・団体名	
4. コンテンツ政策を考える会	
意見の分野	
(A2) AI と知的財産権	
(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現	
(B2) 海賊版・模倣品対策の強化	
(B4) 地域における知財保護	
(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装	
(E2) コンテンツ戦略	
F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）	
意見	
【(A2) AI と知的財産権】	
1. 意見提出者の立場	
<p>私たちは、エンターテインメント表現（マンガ・アニメ・ゲーム等）を享受する消費者、表現者として、表現の自由、情報アクセスの自由、通信の秘密を重視します。他方で、実在の個人、とりわけ未成年者の尊厳・名誉・プライバシー等の権利侵害（人格権侵害）や性的搾取が発生する場合には、被害者救済と再発防止の実効性も重要と考えます。</p> <p>したがって、生成 AI をめぐる制度設計は「表現規制の一般化」ではなく、「実在被害を生む加害行為の抑止」と「萎縮・濫用を防ぐ限定列举・適正手続」を両立する形で行うべきです。</p>	
2. 総論：守るべき法益を「個人法益（具体的権利侵害）」に限定して設計すべき	
<p>生成 AI をめぐる議論は「子どもを守る」「社会を守る」といった大義の下で、定義が曖昧なまま規制の射程が拡大しやすい領域です。しかし、規制根拠が「不快」「道徳」「社会規範」といった社会法益に広がると、恣意的な拡大解釈が起これ、創作表現や情報アクセス全体が萎縮します。</p> <p>よって、制度の中心に据えるべきは、(1) 実在人物の同一性・名誉・プライバシー・肖像・声等の侵害、(2) 性的搾取・脅迫・強要・リベンジポルノ等の加害行為、(3) 児童に対する性的虐待の記録物・実在児童を基礎とする性犯罪的表現、といった 具体的被害が生じる個人法益 に限定すべきです。</p>	
3. 定義の明確化：特に「ディープフェイク」「児童」「有害情報」を曖昧にしないこと	
<p>生成 AI 対策においては、用語の曖昧さがそのまま規制拡大の入口になります。少なくとも次の点を明確化してください。</p>	
(1) 「ディープフェイク」等の対象範囲	
<p>「AI 技術を悪用したディープフェイク」等の記載は、技術一般の利用まで含むように読めます。対象は“実在人物の人権（人格権）を侵害する目的・態様のもの”に限定し、技術一般への一般化・連座を避けるべきです。</p> <p>例）「AI 技術を悪用して実在人物の名誉・プライバシー・肖像等を侵害するディープフェイク（性的なものを含む）」</p>	
(2) 「児童」「未成年に見える」等の曖昧基準の危険	
<p>「未成年に見える」「制服・記号」等を根拠に一律に違法化すると、年齢表現が曖昧な創作・コスプレ・広告等まで巻き込みかねません。児童保護は重要ですが、刑事規制は 実在児童の被害と不可分な領域に限定し、曖昧基準による包括規制を回避してください。</p>	
(3) 「有害情報」の定義	
<p>「違法情報」と「有害情報」を混同すると、合法表現が削除・流通遮断される危険が高まります。「有害」を扱う場合は、範囲を厳格に限定し、手続（通知・理由提示・不服申立て）を制度内に組み込んでください。</p>	

4. 規制の焦点：入力（学習）を一律に止めるより、出力（悪用）・流通・加害行為を重点化

生成 AI の学習（入力）段階を一律に刑事規制・包括規制することは、技術的にも定義上も困難で、研究・セキュリティ・教育・正当な収集まで過剰に萎縮させるおそれがあります。

一方で、被害が顕在化するのには、生成物の 公開・頒布・脅迫・なりすまし・収益化 等の局面です。制度設計の主戦場はここに置くべきです。

重点化すべき「加害行為」の例

実在人物を特定・同定可能な形で性的ディープフェイクの公開・頒布・販売・広告

生成物を用いた脅迫、恐喝、リベンジポルノ、強要、ストーキング

本人を装うなりすましによる信用毀損・詐欺・業務妨害

未成年者に対する性的搾取（誘引、脅迫、拡散）

ロボット等による大量拡散、プラットフォーム横断の再アップロード

このような「加害行為」中心の設計であれば、表現・研究・創作を一般に規制することなく、被害者救済と抑止の実効性を高められます。

5. 「実在被害」と「非実在表現」を混線させないこと（最大の炎上ポイント回避）

本論点で最も危険なのは、

実在人物ベース（人格権侵害・性的搾取）

と

非実在（フィクション／創作表現）

を同じ枠で規制してしまうことです。

実在人物を忠実再現する性的ディープフェイク、とくに未成年者の場合は、深刻な権利侵害であり抑止・救済が必要です。しかし、その必要性を根拠に「非実在だがリアル」「社会的に不快」といった理由で創作物全般まで刑事規制を広げれば、結局は表現の自由の侵食と濫用を招きます。

よって、制度上も説明上も、実在被害（個人法益）を核にして限定し、非実在表現への安易な拡張を避けるべきです。

6. 新法か既存法か：新法を作るなら“甘い定義”を避け、既存法運用・救済実務を強化

新法（ディープフェイク法等）を検討する場合は、目的（人格権侵害・性的搾取・児童保護）を明確にし、構成要件を限定し、濫用防止措置を組み込む必要があります。

一方で、既存法（名誉毀損、侮辱、プライバシー侵害、脅迫、リベンジポルノ、児童ポルノ関連、信用毀損、不正競争、著作権等）で対処可能な領域も多く、問題は「被害者側の負担」「削除の遅さ」「プラットフォーム横断の無力さ」にあります。したがって、制度の要点は次です。

(1) 被害者救済の迅速化

裁判外・裁判内いずれでも使える迅速な削除・差止め手続

相談窓口の一元化、証拠保全支援、費用支援

再アップロード対策（ハッシュ照合等）を過度に一般化せず、権利侵害物に限定して運用

(2) プラットフォームの手続的保障

削除や非表示の要請に「理由提示」「通知」「異議申立て」「再審査」の仕組み

合法コンテンツの“巻き込み”を避けるため、違法情報と有害情報の取り扱いを峻別

自動検知・一律遮断による過剰削除を抑止する運用指針

7. “表現の自由”と“結果責任”の両立：行為規制の一般化ではなく、侵害結果と加害態様に着目

表現の自由は、発信・受信行為それ自体を一律に制限しないことが原則です。他方で、実在人物の権利侵害を生む表現には結果責任が伴い得ます。

この両立のためには、規制対象を「技術」「表現類型」ではなく、**侵害結果（人格権侵害・搾取）と加害態様（公開・頒布・脅迫・収益化・なりすまし）**に結びつけて限定することが重要です。

8. 具体的提案（条文化・ガイドライン化の方向性）

提案1：ディープフェイクの定義は「実在人物の権利侵害」に限定

対象：実在人物を同定可能にし、名誉・プライバシー・肖像・声等を侵害するもの

特に性的なもの、未成年者を対象とするもの、脅迫・恐喝を伴うものは重点対策

提案2：処罰・規制の中心は「公開・頒布・脅迫・収益化・なりすまし」

「作成それ自体」の一律処罰は、創作・研究・風刺等への萎縮と線引き困難を招くため慎重に

加害行為中心にすれば、実務上の抑止と救済が機能しやすい

提案3：「有害情報」概念は限定し、手続保障を必須化

違法情報：法に基づく対応（迅速削除・捜査協力）

有害情報：範囲限定＋理由提示＋異議申立て＋透明性報告を条件に

提案4：児童保護は「実在被害」の領域に集中し、非実在表現への拡張は慎重に

実在児童の性的搾取の記録物・実在児童を基礎とする同定可能な表現を中心に

「未成年に見える」等の曖昧基準で創作物を包括規制しない

提案5：被害者支援と証拠保全・費用支援

相談窓口、法的支援、証拠保全、心理支援を制度に組み込み、被害者の負担を軽減

9. 結論

生成AIをめぐる政策は、実在人物（特に未成年者）の尊厳・権利を守るための実効的な対策が必要です。しかし、その必要性を口実に「曖昧概念（有害・不快・未成年に見える等）」で包括的な表現規制を導入すれば、創作文化と情報アクセスが萎縮し、恣意的運用の危険が高まります。

したがって、(1) 定義の明確化と射程の限定、(2) 出力・流通・加害行為への重点化、(3) 違法と有害の峻別と適正手続、(4) 被害者救済の迅速化、を柱として制度設計を行うことを求めます。

はじめに（計画2026に求める基本姿勢）

生成 AI の普及は、創作・研究・産業競争力に大きな機会をもたらす一方で、実在人物のなりすましや性的ディープフェイク、風評被害、詐欺、信用毀損など、個人の尊厳と権利を侵害する悪用も急増しています。

知的財産推進計画 2026 には、AI 活用を推進しつつ、被害者救済と濫用防止を実効化する「両立設計」を明確に位置付けてください。とくに次の 3 点を基本原則として明記することを要望します。

- (1) 守るべき法益は「具体的な権利侵害（個人法益）」を中心に据えること
- (2) 規制の射程は曖昧概念（有害、不快、未成年に見える等）で拡張せず、定義を限定すること
- (3) 迅速救済と同時に、削除や遮断の濫用を防ぐ手続保障（理由提示、異議申立て等）を組み込むこと

提案 1 実在人物を対象とする悪用（ディープフェイク等）への重点対策を、知財計画の柱として明確化
生成 AI による被害の中でも、実在人物を同定可能な形で用いた性的ディープフェイクやなりすましは、名誉、プライバシー、肖像、声など人格的利益を直接侵害し、被害の回復が困難です。

計画 2026 には、著作権の枠に収まらない人格権侵害も含め、関係府省横断の重点課題として以下を盛り込んでください。

- (1) 被害者の相談、証拠保全、削除要請、法的支援を一体化するワンストップ体制の強化
- (2) 拡散の不可逆性を踏まえた迅速救済の整備（裁判外の迅速手続、差止めの実効化、再アップロード対策）
- (3) 罰則や取締りは「作成そのもの」の一律規制に広げるのではなく、公開、頒布、販売、広告、脅迫、恐喝、収益化、なりすまし等の加害行為を中心に設計すること
- (4) 表現一般や技術一般の規制に誤解されないよう、「AI 技術」ではなく「実在人物の権利侵害を目的又は結果として生じさせる行為」を対象に限定すること

提案 2 「違法情報」と「有害情報」を峻別し、プラットフォーム対応に手続保障を義務付け

AI 生成物の流通対策では、違法情報への迅速対応が必要である一方、「有害」概念が広がると合法表現まで巻き込む過剰削除が起き、創作文化と情報アクセスが萎縮します。

計画 2026 には、プラットフォームに求める枠組みとして次を明記してください。

- (1) 違法情報（人格権侵害、性的搾取、詐欺等）は迅速削除と捜査協力を進める
- (2) 有害情報を扱う場合は範囲を限定し、削除や制限には理由提示、通知、異議申立て、再審査など手続保障を必須とする
- (3) 自動検知や一律遮断に依存し過ぎず、誤判定による萎縮を抑える運用指針と透明性報告を求める

提案 3 学習（入力）の一律犯罪化や包括禁止に慎重である一方、適正なライセンス市場と透明性を整備
生成 AI をめぐる知財の論点は「学習を止めるか、出力を止めるか」という二項対立になりがちですが、計画 2026 では極端な立て付けを避け、次の実務的整備を進めるべきです。

- (1) 権利者、開発者、利用者が予見可能なルールの明確化（何が許され、何が侵害となるかを分かりやすく）
- (2) 権利処理が可能な分野では、契約、ライセンス、対価還元の市場整備を後押しすること（中小の権利者や個人が参加できる仕組みを含む）
- (3) データの出所や利用条件の透明性を高める標準化を推進すること（例：メタデータ、来歴情報、利用条件の機械可読化等）
- (4) ただし、技術的措置（透かし等）を拙速に義務化すると、表現の自由や正当な匿名表現、研究、パロディ等まで抑圧し得るため、導入は慎重に検討し、限定目的と濫用防止措置をセットにすること

提案 4 「実在被害」と「非実在の創作表現」を混線させない（線引きの明確化）

性的ディープフェイク等の深刻な実害対策が必要であることを理由に、「非実在だがリアルに見える」「未成年に見える」等の曖昧基準で創作表現まで刑事規制や流通遮断を拡大すると、線引きが崩れ、創作や研究が萎縮します。

計画 2026 では、児童保護や人権保護の重要性を認めつつ、規制の根拠は「実在の被害」や「具体的な権利侵害」に結び付け、曖昧概念による包括規制を避ける方針を明確にしてください。

提案 5 国際標準と海外連携（来歴情報、詐欺対策、越境拡散）を、表現萎縮を起こさない形で推進
AI 生成物の越境拡散、海外サイトでの再アップロード、国際的な詐欺やなりすましへの対応は、国内だけで完結しません。計画 2026 では国際標準戦略とも接続しつつ、次を推進してください。

- (1) 来歴情報や真正性確認の国際的枠組みの動向を踏まえた相互運用性の確保

- (2) 越境犯罪や悪質サイトへの対応強化（捜査共助、被害者支援、迅速な連携窓口）
 (3) 同時に、国際標準が国内で「検閲」や「過剰な自主規制」の口実として運用されないよう、適正手続と透明性を組み込む

結論（計画 2026 に盛り込むべき方向性）

生成 AI をめぐる政策は、実在人物の権利侵害や性的搾取などの具体的被害を抑止し、被害者救済を迅速化することが急務です。他方で、曖昧な概念で表現規制を一般化すると、創作文化と情報アクセスの自由が萎縮し、恣意的運用の危険が高まります。

よって計画 2026 には、(1) 定義の限定と明確化、(2) 公開、頒布、脅迫、収益化、なりすまし等の加害行為への重点化、(3) プラットフォーム対応の手続保障、(4) 適正なライセンス市場と透明性の整備、(5) 国際連携と被害者支援、を柱として盛り込むことを要望します。

【(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現】

創作者の国際的レジデンス／モビリティ支援の制度整備について（漫画等のメディア芸術を含む）

知的財産推進計画 2026 に、創作者の国際競争力を実体として高めるための「国際レジデンス／モビリティ支援（住居・制作環境まで含む）」を、ジャンル横断（美術・文芸・音楽・演劇に加え、漫画・アニメ・ゲーム等のメディア芸術を明示）で位置付けてください。

現状の海外派遣・研修系支援は、渡航費中心または手続負担が重く、住居確保、ビザ、保険、税務、決済、制作スペース等のボトルネックを個人負担に残しがちで、結果として資金や環境のある人だけが国際経験を積める構造になっています。これは人材育成と IP 創出の機会損失です。

提案は三点です。第一に、在外公館・国際交流機関・自治体・民間財団等と連携し、主要都市に「滞在住居＋制作場所（最低限）」の常設枠を確保し、募集・選考・滞在支援を一体化してください。第二に、申請をワンストップ化し、ビザ・保険・税務・契約・荷物輸送等の実務パッケージ（標準書式、相談窓口、通訳等）を整備してください。第三に、育成枠については成果物や地域貢献を過度に必須化せず、研究・訓練・試行錯誤の自由を担保してください（評価は中長期で）。

KPI 例として、住居・制作環境付きの採択者数、漫画等メディア芸術の採択割合、滞在後の海外展開（翻訳・出版・配信・共同制作）件数、手続コスト削減、再応募率・継続的国際活動率などの測定を提案します。

【(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現】

1. 要旨

同人誌即売会は、二次創作に限らず、オリジナル作品、評論・研究、実用情報、旅行記、写真集、ハンドメイド等が流通する「創作と知の発表・流通・学習の場」である。参加者は制作にとどまらず、編集、デザイン、発注、会計、在庫、物流、販売、広報、顧客対応までを一貫して担い、創造産業に必要な総合技能を実地で獲得する。

知的財産推進計画 2026 において、同人・UGC 流通を創造人材育成の重要インフラとして明示し、地方と都市、所得、障害や疾病、育児・介護等による参加機会格差を縮小する実務支援と小口支援を「人材投資」として制度化していただきたい。

2. 現状認識と問題意識

2-1. 同人即売会は「表現の多様性」と「自律的学習」の生態系

同人即売会は単なる趣味の販売会ではなく、制作→頒布→反応→改善が短いサイクルで回り、試行錯誤の反復を通じて技能が蓄積される学習環境である。将来的なプロ志向に限らず、地域で小さな事業を立ち上げる人、教育・研究成果を社会へ還元する人、地域記録を残す人等にとっても、発表と流通の経験は重要な基礎となる。分野の異なる成果物が同一空間に並ぶことで偶然の出会いが起き、分野横断の学びが生まれる点も特長である。

2-2. 政策側の想定が狭いと「裾野の投資」が取りこぼされる

同人活動が「二次創作中心」と理解されると、創造人材施策がプロダクションや大規模企業の研修・制作支援に偏りやすい。しかし人材は最初から完成形で育つのではなく、小さな挑戦と失敗を許容する環境の反復で育つ。入口（裾野）への投資を欠くと、長期的な人材供給の安定と属性の多様性が損なわれる。

2-3. 現場の主要ボトルネック

コストとリスクの集中：印刷・製造、旅費、搬入出、決済手数料、在庫ロス等が個人に集中し、小規模ほど固定費比率が高い。

実務知の不足：発注契約、共同制作の権利整理、委託販売の精算、表示・規制、税務・会計等が独学になり、トラブル化しやすい。

地域格差：地方では会場確保や関連サービスの選択肢が限られ、情報と交通費が障壁となる。

アクセシビリティと継続困難：障害・疾病、低所得、育児・介護等により会場参加が難しい。オンラインも代替しきれない一方、手数料・運用負担がある。

安全・安心対応の偏在：無断撮影、迷惑行為、誹謗中傷、なりすまし等への対応が小規模主催者・個人に集中する。

3. 同人即売会が育てる「創造人材」の具体像

同人即売会では、作品制作能力に加え、次の総合技能が育つ。

企画力（読者想定、構成、取材計画、工程設計）

編集・品質管理（推敲、校正、入稿仕様、色管理、試作と改善）

デザインと情報設計（レイアウト、図解、表示、導線）

事業運営（原価と価格設定、収支、在庫、再版判断）

サプライチェーン管理（委託先選定、納期、梱包、搬入出、配送）

広報・販路開拓（SNS告知、委託、オンライン併用、顧客対応）

法務・知財リテラシー（引用・出典、契約、共同制作の権利配分、表記）

また、学歴・職歴に依存しない参入経路として、地方在住者、社会人、シニア、復帰層、障害のある人、外国ルーツの人等、多様な層が「成果物」を介して参加できる点は、ダイバーシティ実現の観点から重要である。

4. 施策提案（人材投資としての制度化）

4-1. 小規模クリエイター向け「実務支援」の制度化

創造性が高くても、実務トラブルや負担で継続できない例は多い。国のモデル事業として以下を整備し、自治体等へ横展開できる形にしていきたい。

平易な標準テンプレート：発注契約、共同制作合意、委託販売、翻訳依頼、参加規約、返品・返金、個人情報取扱い等

一次相談窓口の常設：法務・税務・会計・海外販売・表示・配送・決済等（オンライン中心＋地域拠点連携）

短時間の実務講座：入稿、色管理、価格設定、在庫、確定申告基礎、トラブル予防、海外出展の注意点等

共同利用インフラ：梱包資材、台車、展示備品、決済端末、撮影防止表示物等の共同利用

4-2. 小口助成とリスク分散（挑戦回数を増やす設計）

出展・制作のマイクロ助成：旅費、出展費、搬入出、資材、サンプル制作等を、応募負担が軽い形で支援（完成度偏重ではなく学習・継続計画も評価）

共同搬入・共同配送の支援：地方→都市、海外出展の物流負担を分散（災害時代替輸送や保険も含め設計）

小口補償（マイクロ保険）の検討：印刷事故、搬入事故、交通障害等で致命傷になり得るリスクを緩和

4-3. 地方と都市の機会格差の是正

地方の発表機会を守る運用モデル提示：公共施設利用の解釈のばらつきを縮小し、小規模即売会が継続できる環境整備

広域連携モデル支援：巡回開催、共同広報、共同備品、共同搬入等を自治体連携で実装

学校・大学・図書館等との連携：制作講座、展示、講評会、収集保存等を通じた若年層の入口づくり

4-4. アクセシビリティと包摂の実効化

運用面のガイドライン：行列回避、静養スペース、感覚過敏配慮、案内の多言語化、筆談・オンライン案内、同行者扱い等

参加形態の多様化：委託販売、共同出展、オンライン併用の標準手順（契約・精算・在庫管理の定型化）

経済的困難への配慮：共同利用機材、印刷クーポン等の試行（入口で脱落させない）

4-5. 安全・安心の基盤整備

迷惑行為・ハラスメント・デジタル被害への初動が個人に集中しないよう、対応手順の標準化、相談先の明確化、警備・導線の知見共有、証拠保全や通報の案内等を整備していただきたい。

5. 期待効果・評価指標（例）

参加・出展の継続率、新規参入者数、地方開催数

相談窓口・講座の利用件数、トラブル減少

属性多様性（育児・介護、障害、地方在住等）の継続

海外出展件数、共同プロジェクト成立件数

周辺産業（印刷・物流等）との取引増、地域波及

6. 結び

創造人材の強化は、才能発掘に加え、挑戦と継続を可能にする基盤整備によって実現する。同人誌即売会は既に、創造人材の入口と学習・流通の場として機能している。知的財産推進計画 2026 において、同人・UGC 流通の実態を正確に捉え、実務支援、小口投資、格差是正、アクセシビリティ、安全安心を「人材投資」として明確に位置づけることを要望する。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

近年、アニメ等のコンテンツ産業は市場規模としては拡大しており、例えばアニメ産業は 2024 年に市場

最高値を更新し、海外市場の伸びが大きいことが示されています。

一方で、株式市場では 2025 年に日本株指数が堅調だったにもかかわらず（TOPIX は年初来で大幅上昇）、コンテンツ関連銘柄の中には伸び悩み、あるいは下落した企業も見られました（例：過去 1 年で大きく下落したケース）。

このギャップは、個別作品の当たり外れだけでなく、**「海外成長が利益・キャッシュフローに結び付きにくい構造」や「投資家が将来価値を評価するための情報の不足（可視化不足）」**が一因になっている可能性があります。

そこで「知的財産推進計画 2026」では、IP の創出・保護・活用に加え、資本市場が長期的に評価できる“情報インフラ”整備を政策課題として位置付けることを提案します。具体的には以下です。

IP 収益の可視化（標準 KPI の整備）

作品・IP 単位で、地域別（国内/海外）、ウィンドウ別（配信・放送・商品化・イベント等）、契約形態別（ロイヤルティ/最低保証/共同出資等）の収益・利益貢献を、可能な範囲で統一フォーマット化し、比較可能性を高める。

海外マネタイズの“回収”強化（契約・税務・決済・権利処理）

海外展開が伸びても回収コストや遅延、契約不確実性で利益が毀損しやすい。モデル契約、紛争解決、権利処理、現地税務・決済・送金の実務支援を、官民連携で整備する。

制作費高騰・人材投資を利益に結びつける仕組み

制作コスト上昇局面では、売上が伸びても利益率が維持できない。制作工程の高度化投資や人材育成が、取引条件・収益配分・継続制作に反映されるよう、ガイドラインや好事例の横展開を進める。

私は台湾マンガ研究者として、かつての台湾における「盗版（海賊版）が普及の入口になった時代」と、その後の正規化・産業化の過程を一定程度見てきました。もちろん、海賊版を容認すべきだとは考えません。一方で、規制（摘発・ブロック等）だけを強めても、正規市場の拡大や外貨獲得につながる“転換”が設計されていなければ、実利（経済効果）が最大化されない点を強く懸念しています。

政府は「日本発コンテンツ海外市場規模を 2033 年に 20 兆円」等の目標を掲げていますが、達成には、海賊版対策を「取り締まり」ではなく「正規転換の総合政策（供給整備＋需要転換＋必要最小限の執行）」として再設計する必要があります。

また、オンライン海賊版被害額が約 1.95～2.20 兆円規模と推計される状況でも、単純な規制強化は“代替の正規導線”が弱い地域・言語圏では転換率が上がらず、結果として市場獲得に失敗しうると考えます。

1) 「正規版が選ばれる条件」を KPI 化して政策の中心に置くべき

海賊版利用の背景には、しばしば以下の要因があります。

提供の遅さ（同時配信・同時発売がない／地域差が大きい）

翻訳・字幕の品質不安（専門性・監修不足）

価格・決済の障壁（多重サブスク、地域価格不在、決済手段不足）

権利処理の遅さ（事業者側の供給が追いつかない）

よって、海賊版対策の KPI を「摘発件数」等に置くのではなく、

主要言語での同時提供率

翻訳・字幕の品質指標（監修体制、再翻訳率、苦情率）

主要国の価格受容性（地域価格・バンドル・単品課金の整備）

正規サービスへの転換率（検索・SNSからの誘導、違法→正規の行動遷移）といった“市場転換 KPI”に置くべきです。

2) ローカライズ（翻訳・字幕）を「支援」ではなく「輸出インフラ」として整備

海賊版に勝っていたのは、かつて「速さ」と「翻訳の適合（ファン文脈への最適化）」でした。ここを正規側が再現しない限り、取り締まりだけでは需要は他へ流れるだけです。

具体的には、

翻訳・字幕・写植・編集の専門人材育成と認証

作品ジャンル別の用語資産・監修ネットワークの整備

「重要市場×重要 IP」での同時提供実証（助成は“成果連動”）を提案します。

3) クリエイター“だけ”でなく、プロデュース・海外営業・契約・宣伝＝「兵站」への投資が必要

アニメ・マンガは、現場クリエイターだけでは成立しません。プロデューサー、制作進行、法務、契約、海外営業、マーケ、物流、決済、プラットフォーム運用といった“兵站”が弱いと、作品が完成しても市場獲得に失敗します。

従って、知財政策は「権利を守る」だけでなく、**権利を“売れる形”に翻訳する人材・機能（プロデュース、契約、海外販売、宣伝）**を重点支援すべきです。

4) 規制強化は「正規導線が整った後」に限定し、転換を阻害しない運用へ

摘発・ブロッキング等の執行は必要ですが、正規提供が遅く高価で品質不安が残る状態で強行すると、反発や“地下化”を招き、長期的な市場転換をむしろ阻害します。

「正規導線の整備（同時提供・品質・価格・決済）」を先行させ、転換率が見える段階で執行を強める、という順序設計が重要です。

まとめ（要望）

海賊版対策を「執行中心」から「正規転換中心」に再設計し、同時提供・ローカライズ品質・価格/決済・転換率を KPI に据えてください。

クリエイター以外の“兵站”（プロデュース、契約、海外営業、宣伝、流通）を重点支援し、作品が市場で回収できる構造を作ってください。

2033 年 20 兆円目標の達成には、規制強化の前に「正規が勝てる条件」を政策として整備することが不可欠です。

近年、海外発の優れた作品を日本市場で紹介すること自体が、他国への波及や国際的な注目を生む「ショーケース」機能を持ち得ます。日本の知財戦略は「日本発を海外へ」だけでなく、海外発 IP を日本で発掘・育成・流通させ、さらに世界へ回す「国際流通ハブ」としての役割を明確に位置付けるべきです。国内市場の活性化と文化交流の両面で、双方向の流通を制度面から後押しすることを提案します。

海賊版対策は重要ですが、「正規版が存在する」だけでは非公式利用がゼロにならず、入手性（地域制限、決済、検索性、配信ラグ）や、翻訳の遅れ・不在、さらには版の多様性（雑誌版/改稿版など）といった“供給ギャップ”が非公式利用の動機となり得ます。遮断・摘発などの執行強化と同時に、正規の利便性・到達性を改善する施策を計画に明記し、置換率（正規への移行）を高める設計を推進すべきです。

大手出版社は海外展開の体制を整えやすい一方、中小～中堅出版社は権利営業・翻訳・法務・配信の人材や費用が不足し、結果として日本の多様なジャンル（実話・飯/酒・レディコミ・ホラー・ギャンブル等

を含む)が海外に届きにくい構造があります。多様性の維持と市場拡大のため、個社努力に依存しない「共同基盤」を整備し、(1)中小横断の権利窓口・合同カタログ、(2)試訳・ローカライズの小規模助成、(3)海外バイヤーとの商談機会(ブックフェア/コミックフェア)の合同出展・国内開催のハイブリッド化、を政策として支援することを提案します。

海外現地の出版社・レーベル作品が、日本国内で正規に入手しにくい状況は、文化交流と市場形成の阻害要因になっています。海外発コンテンツが日本で「買える・読める」環境を整えることは、国際流通ハブとしての日本の価値を高め、非公式流通への依存を減らすうえでも有効です。越境電子書籍の販売・決済・税務・表示等について、事業者が参入しやすい実務パッケージ支援を求めます。

1. 「ファンなのに海賊版を選ぶ」現象は、「善悪」よりも「摩擦(フリクション)」で説明できる

海賊版の選択は、しばしば「払いたくない/モラルが低い」という単純な話にされがちですが、実態としては正規版へ到達するまでの摩擦(手間・遅さ・不便・制約)が積み上がった結果として起きるケースが多いです。

とくにデジタル時代は、「欲しいと思った瞬間」にアクセスできるかどうかが決定的で、そこに障壁があると、倫理観の高い層でも“例外的に”流れてしまう。

この意味で、海賊版問題は**需要の存在(人気)と供給の摩擦(制度・流通・契約)**のミスマッチとして扱うのが政策的に有効です。

2. ファンが海賊版に流れる主な理由(“お金”以外が大きい)

A. そもそも正規版が「存在しない/届かない」

地域制限、配信プラットフォーム未対応、放送・配信の空白期間

紙が絶版、電子化されていない、電子でも購入できない(権利関係で止まっている)

海外在住・クレカ事情・決済手段の不足(若年層、外国人、銀行口座など)

→ この場合、ファンの心理は「払わない」ではなく「払いたいが払う先がない」になりやすいです。

B. 正規版はあるが「遅い」

海外同時配信・同時発売でない

翻訳・字幕・ローカライズが遅い

アーカイブ解放が遅い(過去作がいつまでも見られない)

→ “待てる”ファンは正規へ残るが、SNS時代は話題が数日~数週間で回るため、遅れがあると「会話に参加できない」圧が生まれます。

C. 正規版のUXが悪い(見にくい・使いにくい・面倒)

アプリが重い、検索が弱い、購入導線が複雑

端末制限が厳しい、オフライン視聴不可、視聴期限が短い

DRMや認証が不安定で「買ったのに読めない/見られない」経験がある

→ ここが重要で、**“払っているのに不便”**が続くと、罪悪感よりも「実用性」が勝ちます。

D. 価格が高いというより「納得感の設計が弱い」

まとめ買いしかなく試しにくい

途中話だけ買いたいのに買えない

サブスクが作品単位の欲求と噛み合わない（“観たいものだけ”がない）

→ 人は「安ければ払う」ではなく、「納得できる支払い形」があると払います。

E. 検閲・修正・著作権都合で“別物”になっている

表現の差し替え、カット、音源差し替え、翻訳の意図改変

海外版だけ別編集、あるいは正規版に特有の広告挿入や編集

→ 作品体験が変わると「正規＝本物」と感じにくくなり、比較の結果として逸脱が起きます（もちろん違法は違法ですが、動機としては現実に存在します）。

F. コミュニティ規範（周囲が皆そうしている）

「とりあえず見て、良かったら買う」の慣行

作品の話題に乗るための“入口”として共有が常態化

公式の情報不足で、ファン側の翻訳・解説・まとめが先行

→ ここは個人道徳だけでは止まりません。正規の入口設計が必要です。

G. 保存・研究・参照性（アーカイブ性）

正規配信は入れ替わりがあり、いつ消えるかわからない

作品の引用・比較・研究用途で「参照可能な形」が必要

特典映像、差分、版の違いなど、正規だと追っていく

→ これはファンだけでなく研究者・教育者にも関わり、**“アーカイブの制度不在”**が海賊版を温存する一因にもなります。

3. 「正規版に置き換えられるか？」◆ 置き換えは可能。ただし“取り締まり”より“正規の改善”が効く

結論から言うと、置き換えは十分可能です。
ただし効く順番は概ねこうです。

正規の入手可能性（ある・すぐ見られる）

正規の使いやすさ（軽い・探せる・安定）

支払い形の多様性（試せる・少額・まとめ割・広告型）

価格

取り締まり

取り締まりは一定の効果がある一方で、供給側の摩擦が残っていると、**“場所が移るだけ”**になりやすい。

「正規が勝つ条件」を整えたうえで、悪質な業者・収益化スキームに焦点を当てて抑えるのが現実的です。

4. 置き換えのための具体策（政策・産業側の手当）

4-1. 「存在しない／届かない」を減らす

国内外の同時発売・同時配信の後押し（契約・権利処理の標準化）

絶版作品・未電子化作品のデジタル化支援（権利者探索、費用補助）

海外決済・未成年決済への対応（プリペイド、キャリア決済等の普及支援）

図書館・学校でのデジタル貸出（権利者に収益が回る仕組み）

4-2. 「遅い」を減らす（話題の速度に追いつく）

翻訳・字幕の制作支援、人材育成、制作ラインの効率化

正規が“最速”になる設計（先行配信、先行試読、公式の短尺クリップ等）

4-3. UX改善（これが軽視されがちだが効く）

検索性、レコメンドの透明性、アプリの安定性

“買ったのに読めない”をなくす（認証・DRMの見直し、オフライン保証）

複数端末、引っ越し、機種変への強さ

作品の参照性（巻・話・版管理、差分表示、メタデータ整備）

4-4. 支払い形の多様化（「試せる」設計）

1話無料、数話無料、初月無料、広告付き無料

まとめ買いだけでなく“つまみ食い”購入

サブスク+単品（ハイブリッド）

ファン翻訳・ファン活動の“公式参加ルート”（合法的な翻訳投稿・注釈・レビュー促進）

4-5. 取り締まりは「悪質な収益化」に集中

個人ユーザーの一律萎縮より、広告・決済・転売・会員課金など収益導線の遮断

クリエイター詐称、偽グッズ、詐欺サイトなどの被害防止とセットで

正規誘導（“ここで正規が買える”の導線）を必ず併設

5. 「置き換えるのが良いのか？」◆ 100%置換が“正義”とは限らない領域がある

ここは重要で、海賊版を正当化する話ではなく、政策としての副作用を避ける観点です。

A. 絶版・孤児著作物・権利不明の作品

正規が存在しない場合、アクセス手段が“違法しかない”状態が発生します。
この領域を放置すると、

文化の断絶

研究・教育の困難

ファン活動が地下化
が起き、長期的には産業にも不利です。

→ 解決策は「取り締まり強化」ではなく、権利処理の簡素化、孤児著作物の制度整備、アーカイブの公的支援です。

B. 参照・保存（アーカイブ）目的

サブスク中心だと「いつ消えるかわからない」ため、文化資産として不安定になります。
正規側がアーカイブ性を用意できないと、違法アーカイブが“事実上の保存庫”になってしまう。

→ ここも、正規側の長期参照可能な販売・貸与モデルが必要です。

C. 過剰な規制・監視の副作用

フィルタリングやブロッキングが過剰に働く

正規ファンサイト、二次創作、評論、研究発表まで巻き込む

表現の自由やプライバシーの萎縮

→ だからこそ「正規の魅力で勝つ」＋「悪質業者に絞る」が筋が良いです。

海賊版利用は倫理の問題として非難するだけでは減りません。多くの場合、「正規が存在しない」「遅い」「不便」「支払い形が合わない」といった“摩擦”が積み重なった結果として発生します。したがって、海賊版対策は取締り一辺倒ではなく、正規版の入手可能性（同時配信・絶版の電子化）、UX（検索・安定性・オフライン等）、支払い形（試し読み・少額課金・広告型無料等）を改善し、正規が最も便利で納得できる選択になるよう政策的に後押しすることが有効です。

また、絶版・孤児著作物・長期アーカイブなど「正規が提供できていない領域」を放置すると、違法アーカイブが実質的な文化保存庫になり、研究・教育・文化継承にも悪影響が出ます。権利処理の簡素化やアーカイブ整備を含め、“正規への置換が可能な環境”を作ることが求めます。

翻訳の「解釈・文体・共同体の読み」が、正規版より非正規翻訳を選ばせる場合がある

海賊版（非正規翻訳版）を選ぶ動機は、価格や入手性だけではなく。とくに海外展開・多言語展開においては、翻訳の質（accuracy）だけでなく、翻訳が作る「作品体験」の質（experience）が決定的になり、ここで正規版が満足されない場合、倫理観の高いファンであっても「非正規翻訳の方が作品の魅力を損なわずに受け取れる」と感じて流れてしまうことがあります。

1) 「翻訳精度」だけではない：問題は“解像度（キャラ解釈／世界観理解）”

ファン翻訳が選ばれる背景には、単なる語学力ではなく、作品への深い理解に基づくキャラクター解釈・関係性の解像度があります。例えば、

キャラごとの語尾・語彙・言い回しの一貫性

関係性（敬語／タメ口、距離感、呼称の微妙な差）の再現

原文が含む含意（皮肉、照れ、婉曲、脅し、駆け引き）の再現

伏線や固有設定（作品内の用語体系）の整合性

こうした点で、正規版が「無難」「平板」「平均化」されると、ファン側は“誤訳”とまでは言わなくても、“キャラが別人になった”と感じやすいです。

2) 「心に響くセリフ」問題：翻訳は“文学”であり“演出”でもある

とくにアニメやゲームの字幕・台詞は、直訳でも意識でもなく、限られた文字数・時間で感情を着地させる脚本作業に近い。ここで差が出やすいのが、

決め台詞が刺さらない（燃えない／泣けない）

緊迫感が抜ける（軽くなる／説明臭くなる）

ギャグのテンポが死ぬ

“言わないことで生まれる余韻”が説明に置き換わる

ファン翻訳は、共同体で揉まれて「この台詞はこう響かせたい」という合意ができることがあり、結果としてなじみやすい文章・心に響くセリフが生まれ、正規版より支持される場合があります。

3) ト書き・ナレーション・説明文の文体差が“没入感”を左右する

同じ意味でも、文体が違っていると没入感がまるで変わります。特に、

作品の地の文（説明文、アイテム説明、ログ、チュートリアル）

ナレーション調（叙情／硬派／コメディ）

画面上の短文UI（看板、張り紙、メール、掲示板）

世界観固有の語り口（神話調、軍記調、学術調）

ここで正規版が「マニュアル的」「無個性」になると、作品の“匂い”が消える。ファン翻訳はこの“匂い”を守ろうとする傾向があり、選ばれる要因になります。

4) 方言・口調・階層言語（敬語・乱暴さ）など“社会言語学”の再現

方言や口調は、意味以上に「人物の来歴・階層・距離感」を運びます。正規翻訳は炎上回避や配慮から均質化しがちですが、均質化すると

地域性や階層が消える

ギャップ萌え（粗い言葉なのに優しい等）が消える

キャラの色が抜ける

結果として「正規版だとキャラが薄い」「ファン翻訳の方がしっくり来る」と感じられることがあります。

5) 注釈文化：非正規翻訳は“解説付きエディション”として機能してしまう

もう一つ大きいのが、ファン翻訳が

文化的背景の注釈

元ネタ（歴史・地名・ネットミーム）解説

言葉遊びの補足

訳語の選択理由の説明

といった形で、“初心者に優しい解説書”を兼ねることで。
正規版がこの付加価値を用意できないと、非正規が「分かりやすい／入りやすい」入口になってしまい、置換が進みにくい。

ではどう政策・産業側で「正規に置き換える」余地を作れるか（建設的提案）

この論点をパブコメに入れるなら、「だから取り締まりを弱める」ではなく、正規版の翻訳を“コスト”ではなく“作品価値”として扱う方向に寄せると説得力が出ます。

提案A：翻訳を“制作工程”として位置づけ、品質担保のKPIを持つ

翻訳のリライト／編集（台詞の脚本的調整）を工程化

用語集・口調表・キャラ別スタイルガイドの整備

作品ごとの翻訳監修（ローカライズ・エディター）の配置

リリース後の誤訳・不評の迅速な修正（デジタルなら可能）

提案B：ファン知を取り込む「合法的協カルート」を作る

公式がファン翻訳・注釈の知見を参照できる仕組み（報酬・クレジット含む）

共同体の解釈が強い作品ほど、翻訳を“共創”に寄せる

ただし権利・責任の所在は公式が持つ（荒れない設計）

提案C：正規版に「分かりやすさ／注釈」の付加価値を持たせる

任意表示の注釈モード（文化背景、元ネタ、用語）

方言・敬語などのローカライズ方針の明示（作品の“味”を守る）

作品ページでの解説コンテンツ（短くてもいい）

これがあると、「非正規翻訳＝分かりやすい」優位が弱まり、正規版への置換が現実的になります。

なお海賊版（非正規翻訳版）が選ばれる要因として、価格や入手性だけでなく、翻訳の「解釈・文体・キャラクター理解」の差が作品体験を左右する点も無視できません。非正規翻訳は、ファン共同体の読みを

踏まえたキャラ口調の一貫性、心に響く台詞、ナレーションや地の文の文体、方言・敬語などの社会言語的ニュアンス、さらに注釈による理解補助を備え、結果として正規版より“解像度が高い”と受け止められる場合があります。取締りのみでは置換が進みにくいいため、翻訳を単なるコストではなく制作価値として位置づけ、作品ごとの用語・口調スタイルガイド、ローカライズ編集工程、リリース後の修正、注釈・解説の付加価値化、そして適切な形でファン知を取り込む仕組みを整えることが、正規版への健全な誘導に資すると考えます。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

海賊版対策を検討する際、海賊版が正規売上を置換する面があることは否定できない一方で、現実のファン行動としては「入手性・翻訳・配信タイミング等の理由で非正規に流入し、その後に正規のグッズ購入やイベント参加、布教・二次創作などで熱量の高いファン層として可視化される」ケースも観測されます。特に映像・書籍は視聴体験が代替されやすい一方、グッズ・イベントは品質保証や体験価値が絡むため競合構造が異なり、同一の損失モデルで単純化しない整理が必要です。したがって、取締りと並行して、正規版側で「同時性」「翻訳・ローカライズの品質」「地域・価格のアクセス公平性」「注釈等の付加価値」を整備し、“入口を正規で用意して転換させる”設計を政策として重視すべきだと考えます。

「海賊版＝そのまま失われた売上」ではありません。実際の損失は**“置換率 (displacement rate)” **次第で、0～100%の間に分布します。

大型サイトを潰すと売上は増える傾向がありますが、「海賊版閲覧量＝そっくり売上復活」にはなりません。規模は一部が有料に流れる、というのが実証研究や公的資料の示すところです。

1) 潜在需要はあったが、価格・利便性の壁で未購入だった層が多い
海賊版は「無料・即時・検索性高い」という超高利便性で潜在需要をあぶり出します。しかしその全員が本来の価格でも買っていたとは限らない(＝置換率<100%)。公的な場でも「推計であり絶対値ではない」ことが明記されています。

2) サイト閉鎖後に“どれだけ”売上が湧くかは置換率で決まる
推計式のイメージは、
被害額 ≒ 海賊版消費量 × 置換率 × (想定支払額－流通コスト)
で、置換率の設定が肝です(調査・実験・差の差分分析などで推定)。特許庁の方法論レビューでも、被害率(＝置換率)をかけて推定する考え方が整理されています。

同じ作品のファンでも、展示会は次の点で“正規に置き換わりやすい／正規でしか成立しにくい”領域です。

現物・一次資料にアクセスできる：原画、設定資料、台本、絵コンテ、立体物などは海賊版で代替できない

体験価値が中核：空間演出、音声ガイド、解説、撮影スポット、会場限定の展示構成など

真正性・公式性が価値：「公式が保証する解釈」「監修」「歴史的・資料的な位置付け」

付随消費が発生：図録、限定グッズ、コラボカフェ、チケット特典、来場記念 (SNS 投稿含む)

なお、展示会・劇場・ライブ等の“体験型消費”は、海賊版では代替できず、正規の権利処理と運営が価値の中心である。入口で非正規に触れた層であっても、熱量が高まるほど最終的に正規の体験・物販に回帰する導線があるため、正規側でのアクセス改善と体験価値の設計が重要である。

海賊版は権利侵害であり、被害の抑止は当然重要である。一方で、非正規流通が選ばれる背景には、入手性(地域差・同時性)、価格、そして翻訳・ローカライズ品質(口調・文体・方言・ナレーション等の再現)といった「正規側の提供条件」と需要のミスマッチがある。違法流通に入口を委ねず、正規のアクセス改善、同時展開、翻訳品質の底上げ、そして展示会・イベント等の体験型消費へ接続する公式導線を整備することが、結果的に被害の縮小と市場拡大の両立につながる。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

アニメ・マンガのファン層って、単に「今放送中の人気作が好き」っていう主流派だけじゃなくて、絶版・未DVD化・作者逮捕・裁判回収・出版社倒産・雑誌廃刊・読み切り止まりといった、いわゆる「レアもの」「幻の作品」「黒歴史扱い」の作品にこそ異常なほど熱を上げるマニアックな層が、実はかなり厚く存在するんですよ。この層は、海賊版や正規版の議論とはちょっと別の軸で、コンテンツ産業を支えている隠れた重要な存在です。そういう「レアものファン」の典型例絶版・未ソフト化作品：90年代～2000年代のOVAや劇場版で、権利関係が複雑すぎて再発売されないもの（例：昔のエロゲ原作アニメの一部、マイナーなロボットアニメなど）。ファンは中古VHSやLDを血眼で探したり、海賊版で補完したり。

作者逮捕・回収騒動：過去に作者が逮捕されたり、表現が問題視されて回収・絶版になった作品（例：一部のロリコン系旧作や、薬物関連で作者が捕まったマンガ）。今はコンプライアンスで絶対出せないからこそ、コレクター価値が爆上がり。

出版社倒産・雑誌廃刊で埋もれた作品：コアマガジンやワニマガジン系の一部、廃刊になった成年誌の連載、読み切りだけですごい評価だったのに単行本化されなかった作品。デジタルアーカイブすらなく、雑誌現物しか存在しない。

作者・出版社と揉めてお蔵入り：裁判や権利争いで刊行中止になった本、または作者が「黒歴史」と宣言して再販拒否したもの。

こういう作品のファンは、普通のファンより熱量が異常で、高額で中古を買う

同人誌やファンアートで補完する

海外に情報を広めてカルト的人気にする

復刻運動を起こしたり、署名活動したり

という行動を取るんですよ。結果として、公式が完全に手を引いたはずの作品が、ファンコミュニティだけで長く生き続ける現象が起きます。業界にとっての意味公式側はこういうレアものに触れたがらない（コンプライアンスリスク、イメージダウン）けど、実はこの層が「マンガ・アニメ文化の深さ」を支えている部分は大きい。海賊版議論でも、「正規版が出ないから海賊版でしか見られない」という正当性の一端を担ってる。そして面白いことに、時が経って風化すると、突然公式が「復刻版」として出して大儲けするケースもある（例：昔のカルト作がリマスターで再発売されてヒット）。あなたが言ってるように、ファンって本当に多様で、主流のヒット作だけじゃなく、「もう誰も触れないと思われていたもの」に命を懸ける人がいる。それがこの文化の豊かさであり、強さでもあるんですよ。公式も政策も、こういう「影のファン層」の存在をどこまで理解してるか…ちょっと疑問ですが、彼らがいなかったら、コンテンツの歴史はもっと薄っぺらくなってたと思います。ほんと、奥が深い世界です。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

海賊版対策は強化するが、効果検証と立法事実の透明化を前提に、過剰規制で萎縮を生まない設計にしてください。

海賊版はクリエイターと産業を損なうため、対策強化は必要です。一方で、効果が不明確なまま規制を拡大し、利用者一般や正当な情報収集、二次創作、評論、研究等まで萎縮させることは、コンテンツ戦略として逆効果です。

計画2026では、(1)被害額や対策効果の算定根拠を透明化し、KPIに基づく検証を行うこと、(2)重点対象を営利目的・組織的な海賊版（運営者、収益化、広告、決済、リーチ拡大）に置くこと、(3)強い手段（遮断等）を採る場合は対象要件、期間、監督、異議申立てなど適正手続を厳格に整備し、限定運用とすること、を明記してください。実効性を高めるには、アクセス一般を広く罰する発想ではなく、送信側と収益構造を断つ施策が中心であるべきです。

【(B4) 地域における知財保護】

同人誌即売会は、二次創作だけでなく、オリジナル作品、評論・研究・旅行記・写真集、ハンドメイド等、多様な創作物が流通する場であり、創造人材が「制作・編集・デザイン・印刷発注・告知・販売・会計・在庫管理・顧客対応」まで一貫して学ぶ実地の訓練機会でもある。現状、政策側で同人活動が「二次創作中心」と理解されると、支援や制度設計が狭くなり、裾野産業としての価値が取りこぼされる懸念がある。

また、参加者は全国・地方・海外まで自ら出展し、旅費・出展費・搬入出や国際配送、決済、通関、言語

対応等の負担を負っている。小規模クリエイターの海外展開を現実にするため、(1)出展・渡航・物流の小口助成、(2)国際配送・通関・決済に関する実務支援、(3)海外イベント情報の集約とネットワーキング支援等を施策に位置づけてほしい。

さらに地方では、公民館等の公共施設で「営利目的」と誤解され利用が困難な例がある。地域の文化活動・学習活動としての同人即売会の位置づけと、自治体運用のガイドライン整備（透明な基準、適正な利用区分）を進めれば、地域の創作文化と関係人口づくりに資する。加えて、年齢区分や表示等の運用（ゾーニング）により、見たくない人や未成年を巻き込まない設計が可能である点も踏まえ、表現と安心の両立を前提とした支援を検討されたい。

アーカイブ性：「頒布物は散逸しやすく、後年の文化研究・産業史研究の一次資料でもあるため、収集保存の連携（図書館・文書館・ミュージアム等）も検討されたい」

文化輸出の実務：「海外即売会は“翻訳権ビジネス”とは異なる草の根の文化輸出で、観光・地域認知にも波及する」

【(B4) 地域における知財保護】

1. 要旨

地域の知財保護は、大企業の権利行使だけでなく、地域の小規模事業者、個人クリエイター、文化活動、観光資源を守る観点から設計すべきである。地方では同人誌即売会や小規模イベント、ハンドメイド市、地域文化の記録などが行われているが、会場確保や運用基準のばらつき、侵害対応の困難、相談先不足により継続が難しい。

知的財産推進計画 2026 には、地域で使える知財相談のワンストップ化、公共施設利用の透明運用、模倣品・無断転載（海外含む）への一次支援、地域ブランドと文化資料の保存、取引の健全化を総合パッケージとして盛り込んでいただきたい。

2. 背景：人口減少時代、地域競争力は「無形資産」で決まる

食、工芸、祭り、歴史、景観、文化活動等の無形資産は、地域の信用と魅力の源泉である。模倣や無断利用で毀損されれば、地域の競争力は低下する。一方、個人・小規模事業者は権利取得や侵害対応のコストに耐えにくく、泣き寝入りができやすい。したがって地域知財保護は「弱い主体が守られる仕組み」として設計される必要がある。

3. 現状課題（地域で起きているボトルネック）

相談窓口の分散：商標、著作権、契約、表示、ネット侵害、海外サイト等が絡み、初動が遅れる。

公共施設運用のばらつき：同人即売会やハンドメイド等が「営利目的」と誤解され利用制限される例がある。

模倣品・無断転載への対応負担：地域のデザイン、写真、文章等が無断利用されオンライン販売されても、個人が追うのは困難。

地域内取引の契約が弱い：委託販売、共同制作、地域コラボ等で権利帰属や精算が曖昧だと対立が起きる。

保存が弱い：地域の創作物・記録が散逸し、研究・教育・観光資源化に活かしにくい。

4. 施策提案（総合パッケージ）

4-1. 地域知財ワンストップ支援（一次対応を身近に）

一次相談の整備：商工会、創業支援拠点、図書館、文化施設等と連携し、権利取得だけでなく契約・表示・無断転載初動・相談先紹介まで扱う入口を整える。

テンプレートとチェックリスト：地域コラボ、委託販売、共同制作、撮影許諾、商品化許諾等を平易に整備し、トラブル予防を図る。

小規模向け費用支援：地域ブランドや小規模事業者の防衛的出願等、必要最小限の権利化を支える小口補助を検討。

4-2. 公共施設の透明運用（地域文化活動を萎縮させない）

「営利目的」解釈の整理：同人即売会等は文化活動として行われることが多い。利用制限が地域の発表機会を奪わないよう、自治体が採用できる運用ガイドラインを国が提示してほしい。

施設側リスク低減の標準手順：騒音、導線、駐車、清掃等の近隣配慮をチェックリスト化し、自治体の理解を得やすくする。

4-3. 模倣品・無断転載への一次支援（海外含む）

通報・証拠保全の手順普及：削除依頼、通報、販売停止要請等の基本手順を整理し、地域窓口で案内できるようにする。

海外プラットフォーム対応支援：簡易な英語テンプレート、相談先の明確化、悪質事案の連携導線（必要に応じ国の関係機関へ）を整備。

表現萎縮を避ける：対策は正当な利用や情報収集を不当に制限しない透明性・異議申立て重視の設計が必要。

4-4. 取引健全化（地域内の力関係で揉めない仕組み）

地域コラボや委託、共同出展等で、権利帰属・精算・表示が曖昧だと対立が起き、地域の信用を損なう。標準契約、相場観の教材、一次相談で、弱い立場が不利になりにくい公正な取引を支えるべきである。

4-5. 保存と継承（知財保護の土台としてのアーカイブ）

地域の創作物や記録は散逸しやすいが、後年の文化史・産業史・地域史研究の一次資料となり、観光資源化にもつながり得る。図書館・ミュージアム・文書館等との連携による収集保存・目録化・デジタル保存のガイドライン整備を検討してほしい。

5. 効果と評価指標（例）

ワンストップ相談の利用件数、一次対応の速度、再発防止（テンプレート利用）

公共施設の利用可否の透明化、地域イベント開催数の推移

削除・販売停止の成功率、模倣品被害の減少

地域コラボのトラブル減、精算・表示の改善

収集保存・目録化の進捗、展示・発信の件数

6. 結語

地域の知財保護の本質は、権利で囲い込むことではなく、地域の信用と創作の循環を守り、正当な利用と共存を促す基盤整備にある。計画 2026 では、ワンストップ相談、公共施設運用の透明化、模倣品・無断転載への一次支援、取引健全化、保存と継承を総合パッケージとして位置づけ、モデル地域で試行し、成果指標に基づき横展開する方針を明記していただきたい。

【(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装】

サイレント漫画チャレンジ（聴覚障害インクルーシブ／多言語展開）

セリフなしで伝える“サイレントマンガ”を地域や学校、福祉事業所で公募→受賞作を電子書籍・展示化。Silent Manga Auditionと接続すれば国際流通も容易。KPI：応募・掲載数／閲覧数／学校参加数。

ボイスドラマ×DAISY制作（視覚障害フレンドリーな一次創作）

脚本・効果音・立体音響に“情景説明”を組み込んだ音声ドラマをDAISY仕様でも提供。日本点字図書館や地域図書館の録音図書ネットワークと連携し流通。KPI：作品再生数／貸出数／購入者の満足度。

展示イベント、音楽イベント、販売イベント、同人イベントの“合理的配慮”標準パッケージ

手話・筆談・文字情報の即時提供、通路幅・導線設計、優先入場、車いすエリア、スタッフ研修のテンプレを公開。会場は観光庁の心のバリアフリー認定取得を目指す（PR効果・補助事業との親和性が高い）。KPI：認定取得会場数／当事者満足度。

“聖地巡礼、ゆかりの地”のユニバーサルツーリズム化（旅行系）

段差・トイレ・筆談可店舗などの情報を束ねたUTモデルツアーを制作。観光庁の事例集フォーマットでノウハウ化→他地域へ横展開。KPI：回遊人数／滞在時間／バリアフリー情報の閲覧数。

リモート制作×就労インクルージョン（経済系）

在宅で完結するマンガ・イラスト・音声編集・校正の“受発注プール”を作り、企業の障害者雇用の合理的配慮（テレワーク等）と接続。KPI：受注件数／参加クリエイター数／継続雇用率。

提案：コンテンツ分野におけるアクセシビリティ／インクルージョンを、知財戦略の横断テーマとして明記してほしい。

マンガ・アニメ・ゲームは、聴覚障害・視覚障害のある方、車いす利用者、学習障害・発達障害のある方などが、ファンとして参加するだけでなく、創作（同人・商業）や展示・即売会参加、声優イベント・音楽ライブ、さらには聖地巡礼（観光）にもつながりやすい分野です。こうした「参加しやすさ」は市場拡大・海外展開・インバウンドの体験価値向上にも直結します。よって「知的財産推進計画 2026」では、コンテンツ政策（地方創生・海外展開）において、字幕・音声ガイド・多言語／やさしい日本語表記・会場導線・デジタル手続の合理的配慮等の整備を、KPI付きで推進する枠組みを盛り込むべきです。

A. クリエイター／人材（「創造人材の強化・ダイバーシティ」へ）

障害のあるクリエイターの制作環境支援（制作補助具、在宅・遠隔参加、制作工程の合理的配慮、アクセシブルな制作ソフト／研修）

当事者参画の標準化：イベント設計・配信・翻訳・字幕品質の検証に、当事者／支援団体を継続参加させる（“作って終わり”を防ぐ）

B. 流通・イベント（「コンテンツ戦略」「地方創生」へ）

イベント／配信のアクセシビリティ・ガイドラインを国として整備

例：字幕・音声ガイド、手話通訳の運用、車いす導線、休憩・静穏スペース、チケット購入のUI、会場情報の事前公開（段差・エレベータ等）、多言語対応。

アクセシビリティ対応を“追加コスト”で終わらせない：助成・税制・共同調達（字幕制作や機材の共用）を制度化し、地方の小規模イベントでも実装可能にする。

海賊版対策と両立：正規流通側で「見やすい／聞きやすい／買いやすい」を徹底し、利用者が正規に流れやすい環境を整える（体験価値で勝つ）。

C. 権利処理（知財計画らしく“刺さる”ポイント）

字幕・音声ガイド・やさしい日本語版等を作りやすい契約テンプレ（権利者に不利益が出ない形で、二次的改変・派生物の扱いを明確化）

アクセシビリティ版の品質・真正性の担保（誤訳・誤字幕を防ぐ監修、責任分界、公式版の明示）

D. 国際標準・KPI（「新たな国際標準戦略」「データ流通」へ接続）

アクセシビリティを国際競争力の要件として位置づけ、関連標準・実装指針の整備を推進（海外配信・訪日体験の両面で効く）。

KPI 例

国支援対象事業のうち、字幕／音声ガイド等の実装率

地方拠点・イベントのアクセシビリティ情報公開率

海外展開作品の多言語・アクセシブル対応率

当事者参加（レビュー・監修）回数

事業者の合理的配慮が求められる流れの中で、コンテンツ分野でも「参加しやすさ」を政策側が後押しすることが重要。

「知的財産推進計画 2026」への提案：コンテンツ IP の“アクセシビリティ／インクルージョン”を成長戦略に

知的財産推進計画 2025 は、IP トランスフォーメーションとして「知財の力で課題を解決し国内外で稼ぐ」こと、そして(1)創造人材の強化・ダイバーシティ、(2)AI 等先端デジタル技術の利活用、(3)グローバル市場の取込みを柱に掲げています。また、コンテンツ分野が発展していること、アニメツーリズムやロケ誘致等による地域一体の取組を加速することも明確にされています。

この方向性を 2026 で一段具体化する施策として、私は「コンテンツ IP のアクセシビリティ／インクルージョン（障害者、外国人、高齢者、妊婦、子ども連れ等への配慮）」を、創造・活用・海外展開の中核に位置付けることを提案します。

知的財産推進計画 2025 は、IP トランスフォーメーションとして「知財の力で課題を解決し国内外で稼ぐ」こと、そして(1)創造人材の強化・ダイバーシティ、(2)AI 等先端デジタル技術の利活用、(3)グローバル市場の取込みを柱に掲げています。また、コンテンツ分野が発展していること、アニメツーリズムやロケ誘致等による地域一体の取組を加速することも明確にされています。

この方向性を 2026 で一段具体化する施策として、私は「コンテンツ IP のアクセシビリティ／インクルージョン（障害者、外国人、高齢者、妊婦、子ども連れ等への配慮）」を、創造・活用・海外展開の中核に位置付けることを提案します。

1. “参加しやすさ”は、創造人材の母集団を広げる

マンガ・アニメ・ゲーム領域では、聴覚障害・視覚障害のある方、車いす利用者、学習障害・発達障害のある方でも、創作（同人活動、デジタル制作、脚本・編集、翻訳、研究・アーカイブ等）に参加しやすい事例が相対的に多い一方、発表・交流・体験の場（聖地巡礼、声優イベント、音楽ライブ、展示会、即売会、ファンイベント）では、情報保障や移動・導線、会場内外のユニバーサルデザイン、チケット／本人確認、言語対応など、参加の壁が残っています。ここを改善することは「創造人材の強化・ダイバーシティの実現」

を、コンテンツ分野で実装する最短ルートです。

2. アクセシビリティを“国際標準・市場競争力”として扱う

2025 では国際標準戦略の推進が強調されています。

2026 では、コンテンツ制作・配信・イベント運営に関するアクセシビリティ要件（字幕・音声ガイ

ド、文字情報・図版代替、読みやすい日本語／多言語、座席・動線・トイレ・休憩室、感覚過敏への配慮、遠隔参加・後日視聴、緊急時の避難情報等)を、ガイドライン化し、業界横断での“最低基準+好事例集”として整備・普及してください。標準化は、個社努力を「コスト」から「投資」に変え、海外展開でも説明可能な品質指標になります。

3. 補助・税制・調達で“やった人が得をする”仕組みへ

アクセシビリティ対応は、最初の設計・設備・運用整備に費用がかかります。そこで、(1)イベント主催者・会場・配信事業者向けの小規模補助(字幕制作費、音声ガイド制作、UD導線サイン、遠隔参加システム等)、(2)対応状況の自己申告+第三者確認の簡易スキーム、(3)優良事例の表彰と横展開、(4)公共施設を使うイベントのモデル仕様(合理的配慮と運営ガイド)を提案します。これにより、地方創生と結びつくアニメツーリズムや関連イベントの「受け入れ品質」を底上げできます。

4. AI利活用を“情報保障の拡張”に 2025の第二の柱であるAI利活用

は、権利者への配慮と両立させつつ、字幕・翻訳・要約・読み上げ・会場案内の多言語化など、情報保障の現場で大きな効果が見込めます。2026では、(1)権利処理のガイド(利用範囲とログ管理)、(2)誤変換・誤訳の検証手順、(3)個人情報・センシティブ情報の取扱い、(4)当事者参加の評価(聴覚・視覚・発達特性等)をセットで示し、安心して導入できる“実装パッケージ”を整備してください。

5. 成果指標(KPI)に“参加可能性”を入れる

経済効果だけでなく、コンテンツ産業の競争力を支える「参加の裾野」を測るKPIが必要です。例えば、(1)主要イベントの字幕/音声ガイド提供率、(2)バリアフリー席・優先導線の整備率、(3)遠隔参加・後日視聴の提供率、(4)多言語の基本情報提供率、(5)当事者満足度(簡易アンケート)など、測れて改善できる指標を提案します。

6. アーカイブ/二次創作の入口も“参加のインフラ”に

計画2025ではデジタルアーカイブ戦略やジャパンサーチの目標が示されています。

2026では、権利処理の負担を下げつつ、アクセシブルな閲覧形態(拡大・読み上げ・音声解説・字幕付き資料動画等)を提供しやすい運用モデルを整備してください。研究者・図書館・ミュージアム・イベント主催者が、障害特性に応じた情報提供を合法・安全に行える環境は、学習・創作の入口を広げ、結果としてIPの長寿命化にも寄与します。

コンテンツIPは、海外市場の拡大と地域活性化の両方に効く日本の強みです。

だからこそ、「誰が参加できるか」を拡張すること自体が、創造人材の確保、ブランド価値、インバウンド、海外展開の持続性を高めます。知的財産推進計画2026に、アクセシビリティ/インクルージョンを“周辺配慮”ではなく“IPトランスフォーメーションの実装項目”として明記し、具体的な支援策と標準化を進めることを強く要望します。

【(E2) コンテンツ戦略】

文化GDP/海外展開支援の“盲点”としての「発表・頒布・興行の場」不足を中核課題に位置付けてほしい

制作支援が拡大しても、発表・頒布・興行の「場」不足がボトルネックになると、国内需要の拡大・海外展開・地方分散のいずれも機会損失が増えます。

とくに、中規模(目安:1,000~5,000人級)の会場・運営ノウハウが抜け落ちやすく、ツアーや巡回展、ライブ/配信連動の成立性を下げます。

国としての“最初の一手”は、ハコ新設ありきではなく、まず全国の供給制約を可視化する「場の需給マップ」を作り、政策KPIを置いた上で、改修・運営支援・規制運用の見直しをパッケージで進めることだと考えます。

提案：『場のインフラ』政策のKPI例

中規模会場の稼働可能日数、予約リードタイム、キャンセル率、音響・搬入等の仕様充足率

地方巡回（国内ツアー）本数、地方公演の採算到達率

バリアフリー達成率（導線、字幕・音声ガイド、多言語／やさしい日本語）

託児・休憩スペース等の付帯サービス導入率

【(E2) コンテンツ戦略】

「東京は会場争奪／地方は稼働率・採算」の分断を悪化させない設計原則を明記してほしい
東京の不足を解く施策が地方衰退を加速させないよう、支援の条件（設計原則）を先に置くべきです。

設計原則（案）

“東京集中解消”をKPI化：東京の供給増だけを成果指標にせず、「全国ツアー成立件数」「地方の自主興行の増加」等を成果にする

改修・共用・運用改善を優先：新設より、既存施設の改修（防音・搬入・回線・客席可変等）＋運営人材の標準化を優先

支援の“付け方”を工夫：東京向け支援は、地方公演・地方展示・地方人材育成とセット（連動条件）にする

小規模主催者の実態を前提にする：商業大手だけでなく、地域の小規模主催（同人、ライブ、展示、配信イベント）のコスト構造を前提に制度設計する

【(E2) コンテンツ戦略】

“ハコモノ＋運営人材テンプレ”をセットで政策化してほしい（中規模が抜け落ちる問題への具体策）

箱だけ整えても、運営・安全・音響・配信・バリアフリー対応・会計透明性等の実務テンプレートがないと継続しません。

よって、施設整備と同時に、**運営人材の育成・標準テンプレ（契約雛形／安全導線／アクセシビリティ手順／会計透明化）**を国が共通基盤として用意することを提案します。

具体策（案）

既存公共施設を含めた「中規模イベント対応改修パッケージ」補助（防音・搬入・回線・可変席・避難導線・情報保障）

地域ごとの“運営人材プール”（舞台・音響・配信・手話／字幕・誘導・託児連携）形成支援

成果連動：稼働率だけでなく「地方ツアー成立」「アクセシブル開催数」「新規主催者の継続率」等で評価

【(E2) コンテンツ戦略】

公共施設で「物販＝営利」扱いになり借りにくい問題を、条件付き“文化活動枠”として整理してほしい

地方の小規模同人イベント等で、公共施設側の運用により「物販＝営利」扱いとなり、借りにくい／高いという声があります。

一方で、公共施設の公平性・透明性も重要です。そこで、一定条件を満たす場合に“文化活動枠”として扱えるガイドライン（自治体向け運用指針）を国が整備することを提案します。

文化活動枠（案：要件例）

一定規模以下（例：参加サークル数・来場者数・売上規模などの上限）

透明会計（収支報告、監査・第三者チェック、主催者一括精算で転々流通の誤解を回避）

青少年配慮・ゾーニング・表示等の遵守

地域経済・観光との連携（地域店舗利用、回遊導線）を“努力義務”に

【(E2) コンテンツ戦略】

国際往来（海外展開）で、短期イベント参加が「就労」扱いになり得るリスクを踏まえ、制度の明確化・相談体制を入れてほしい

海外展開支援を実効化するには、クリエイター／出展者の短期渡航が「就労」扱いとなり得る点を直視し、手続の不確実性を減らす必要があります。

日本でも、短期滞在（Temporary Visitor）は一般に就労活動ができない整理であり、活動内容次第で適切な在留資格が必要になります。

提案（案）

「短期イベント出展・頒布・出演・サイン会・展示」等を想定した“適法手続ガイド”（英語含む）を整備

文化交流としての往来を阻害しないよう、関係省庁横断のワンストップ相談窓口（国内・海外双方のケース）を設置

海外展開支援は「海外」だけでなく、国内ツアー成立（地方公演・地方展示）と連動させ、持続的な人材育成・市場形成へ接続

【(E2) コンテンツ戦略】

外国人の生活基盤（銀行口座等）の壁も、創作・就労・留学の受入れ実務として扱ってほしい

外国人が日本で口座開設する際、在留期間や在留カード等の条件確認が必要で、短期滞在では難しい場合があります。

コンテンツ分野の受入れ・共同制作・国際イベント参加を円滑にする観点から、関係機関の実務支援（多言語案内、相談導線整備）を計画内の“受入れ基盤”として位置付けることを求めます。

【(E2) コンテンツ戦略】

国会図書館・アーカイブ（図録等）の収集・可視化を強化してほしい

図録・展覧会カタログ等は研究・産業振興の基盤ですが、所在把握が難しいことがあります。国立国会図書館には納本制度があり、国内発行の出版物を長期保存する役割があります。

計画 2026 では、図録等も含めた“保存・検索・利活用”を、コンテンツ産業の基盤整備（研究開発・翻訳・展示）として強化してほしいです。

【(E2) コンテンツ戦略】

ユニバーサル対応（障害・子育て等）を、コンテンツ政策／コンテンツツーリズムの成長戦略として KPI 付きで組み込んでほしい

マンガ・アニメ・ゲームは、障害のある方や子育て世代がファン参加だけでなく創作・出展・ライブ・聖地巡礼にもつながりやすい分野です。

よって、字幕・音声ガイド・多言語／やさしい日本語・会場導線・デジタル手続の合理的配慮、さらに託児支援等を、“市場拡大・海外展開・インバウンド体験価値向上”の施策として、KPI 付きで推進する枠組みを盛り込むべきです。

【(E2) コンテンツ戦略】

実態ヒアリングの相手を、商業大手だけでなく“現場の運営者”に広げてほしい

制度設計の精度を上げるため、以下から継続的にヒアリングする枠組みを提案します。

地方の小規模主催（同人・ライブ・展示・配信イベント）

公共施設の指定管理者・自治体の施設担当

中規模会場の運営者（舞台・音響・配信）

障害当事者団体・支援者（情報保障・導線・合理的配慮）

子育て支援団体（託児・休憩スペース運用）

【(E2) コンテンツ戦略】

制作支援だけでなく、発表・頒布・興行の「場」不足（特に1,000～5,000人級の中規模）が国内需要・地方分散・海外展開のボトルネックになっている。東京は会場争奪、地方は稼働率・採算の壁という分断があるため、新設偏重ではなく、既存施設の改修+運営人材・標準テンプレ整備をセットで進め、地方ツアー成立やアクセシブル開催数等をKPI化するべき。公共施設で「物販=営利」扱いとなり借りにくい問題は、透明会計等の条件付きで「文化活動枠」を自治体運用指針として整備してほしい。海外展開では短期イベント参加が就労扱いになり得るため、適法手続の明確化・相談体制を整備し、海外支援を国内ツアー成立と連動させるべき。さらに、字幕・音声ガイド・多言語/やさしい日本語・導線等のユニバーサル対応や託児支援を、成長戦略としてKPI付きで組み込むことを求める。

【(E2) コンテンツ戦略】

マンガアニメゲームなどコンテンツ政策では表現規制には慎重であるべきで次のような視点を持って取り組んで欲しいと思います。

D（多様性）：表現や価値観が多様であること自体を社会の資産として扱う

→ 成人向け/非成人向け、政治的表現、マイノリティ表現、風刺などが「存在できる」こと

E（公平性）：ルール適用の公平（恣意的なBANや炎上の私刑で左右されない）

→ プラットフォーム運用の透明性、異議申し立て、基準の明確化

I（包括性）：見たくない人・未成年を含めて「巻き込まれない設計」

→ ゾーニング、年齢制限、ラベル、ミュート/フィルタ、広告配信の制御

B（帰属・安心）：創る人も観る人も「ここに居ていい」と思える環境

→ ハラスメント・脅迫・晒しの抑制、当事者の安全、コミュニティの摩耗を減らす

これで言うと、表現の自由は「何でもOK」じゃなくて、“共存できる土台を整える自由”として説明できます。

禁止で解決しない。露出事故と未成年到達を減らす。見ない自由を強化する。手続きの公平を整える。その上で表現の一律排除はしない。

“E（公平性）”が「結果の割当」に見えると、逆差別論争に巻き込まれやすい

→ 配分より“プロセスの公平（透明性・基準・救済）”に寄せるのが安全

“B（所属）”を「不快なものは排除」にすり替えられがち

→ 所属=排除ではなく、回避導線と安全設計とセットで言う

【(E2) コンテンツ戦略】

知的財産推進計画におけるコンテンツ戦略は、海外展開・市場拡大と並行して、将来の創り手・受け手を育てる「入口（オンボーディング）戦略」を中核に据える必要があります。コンテンツへの没入や創作志向は、幼少期から児童期の接触体験に大きく依存します。いわば「ハンバーガー店のおもちゃ付きセット」のように、最初の接点があることで関心が芽生え、学習・消費・創作へと連鎖するためです。

この観点から、幼年漫画・児童向けアニメ・子ども向けゲーム等の良質な児童向けコンテンツの育成と、子どもがそれに触れる機会（アクセス）の確保を、知財政策の一部として明確に位置づけることを提案します。韓国を含め諸外国でも児童向けアニメ等を重視した育成策が展開されており、長期的な産業基盤（ファン層・人材層）の形成に資すると考えます。

また、子どもが良質な作品に触れる機会を、経済状況や地域環境の格差によって失うことは、文化的アクセスの観点からも大きな損失であり、将来の創作人口・鑑賞人口の縮小を招きます。結果として、計画が掲げるコンテンツ産業の成長目標（海外市場規模の拡大等）にも逆風になり得ます。

具体策として、以下を「知的財産推進計画 2026」に盛り込むことを求めます。

1. 児童向けコンテンツ制作への支援枠の整備（アニメーションを含む制作支援の拡充、企画開発段階支援など）。既に文化庁には映画・アニメーションを含む制作支援制度があるため、児童向け領域でも“入口戦略”として重点化を検討してほしい。
2. 子どもの鑑賞・体験機会の拡充（学校・図書館・公共施設等と連携した上映・配信・体験プログラム、地方でのアクセス格差是正）。文化庁の子ども向け鑑賞支援のように、鑑賞機会への政策支援は実績があるため、コンテンツ政策とも接続してほしい。
3. 政府が内容に介入しない制度設計の徹底：選定は第三者性・透明性（審査基準公開、利益相反管理、説明責任）を確保し、政治的・道徳的価値判断による萎縮を生まない仕組み（アームズ・レングス原則）を明記してほしい。
4. KPI の設定：支援作品数だけでなく、子どもの接触機会（地域別実施数、利用者数）、人材育成（次世代クリエイター育成プログラム参加者等）を指標化し、PDCA を回してほしい（計画全体でも PDCA を重視しているため整合する）。

以上より、児童向けコンテンツを「福祉」ではなく、知財・産業・人材の基盤形成として位置づけ、令和時代の入口戦略を国家戦略として再構築することを強く要望します。

将来の創り手・受け手を育てる観点から、幼年～小学校低学年向けの“入口コンテンツ”を戦略的に位置づけてほしい。例えば世界の児童文学や古典を翻案し家族で視聴できる長編アニメーション、歴史・科学・文化を物語として学べるエデュテインメント型シリーズ、地域の昔話・民話を短編で語り継ぐアニメーション／読み物、

生活スキル・自立系（料理／家事／工作）

子どもが段階的に“ひとりのできる”体験を積める、料理・家事・工作の入門コンテンツ安全配慮と達成感設計がある“ステップ式ハウツー”

学校・友だち・日常ドラマ（わんぱく・部活・クラス）

小学生主人公の学校生活を軸に、友情・失敗・成長を描く日常ドラマ／コメディ

親子で見ても安心できる“日常の小さな冒険”

科学・理科エンタメ（実験／観察／発明）

身近な疑問を実験・観察で解く、体験型の子ども向け科学番組／科学読み物

工作・実験キットと連動できる“手を動かす科学”

社会科・公民・経済の入門（街・仕事・お金・ルール）

『社会の仕組み』を子ども向けに噛み砕く、仕事・流通・税・ルールの入門コンテンツ地域の産業や公共サービスを扱う“身近な社会科”音楽・身体表現（歌・リズム・合奏・ダンス）

歌・リズム・合奏を通じて参加できる、子ども向け音楽番組／音楽アニメ

短い反復で身につく“参加型コンテンツ”言語・読書・物語の入口（読み聞かせ／語彙／短編）読み聞かせ～自力読書への橋渡しになる、

短編朗読・物語・語彙強化のコンテンツ字幕・音声などアクセシビリティを含む“読書の補助輪”

ルールのある遊び（スポーツ／ボードゲーム／戦略）

スポーツやゲームを通じて、ルール理解・作戦・フェアプレイを学ぶ入門コンテンツ“勝ち負け”だけでなく、振り返りがある番組設計

地域・自然・防災（野外／生き物／災害への備え）

自然観察・地域文化・防災を、体験と物語で学べる子ども向けシリーズ

家族で備える“防災の入口”

「子どもの自立・生活技能（料理・家事・工作）を段階的に学べる入門コンテンツ」

「小学生の日常・学校生活を描く、安心して共感できるドラマ／コメディ」

「体験型の科学・社会科・音楽など、参加と探究を促すエデュテインメント」といったジャンルは、子ど

もの想像力・読解力・文化理解の基盤を作る。政府が内容に介入しない仕組み（第三者性・透明性）を徹底した上で、制作と鑑賞機会の両面を支援してほしい。

【(E2) コンテンツ戦略】

1. コンテンツ戦略に「表現の場」を位置付けてください

コンテンツ産業の競争力は、制作（人材・資金）だけでなく、流通・発表のインフラに左右されます。ここでいう「表現の場」とは、配信プラットフォーム、SNS、アプリストア、決済、広告、同人イベントや展示会場、書店・取次、印刷・物流など、合法コンテンツが社会に届く経路全体です。

近年、法令違反の有無ではなく、民間団体や決済事業者等の「道徳的圧力」や海外基準により、合法コンテンツが一斉に削除・非表示・取扱停止になる事例が国内外で起きています。これは個別企業の問題ではなく、コンテンツ輸出を国家戦略に据えるなら、産業基盤のリスクとして政策的に扱うべきです。

そこで、知的財産推進計画の「コンテンツ戦略」に、以下の「表現の場の保護」を明確に位置付けることを提案します。

2. プラットフォーム運用の透明性と適正手続（異議申立て）を、産業政策として支援してください

プラットフォームの削除・非表示・配信停止は、実質的に流通遮断であり、クリエイターの営業上の損失、名誉毀損的な風評、ユーザーの選択権侵害を同時に生みます。しかも、基準が不明確で、通知や理由説明が不足し、異議申立てが機能しない場合、萎縮効果が最大化します。

提案：

プラットフォームに対し、削除・制限の基準、運用手続、通知、理由提示、再審査、統計情報（削除要請の出所類型、件数、復帰率等）を、利用者の理解可能な形で整備・公表することを促進する

「罰則付きの包括的削除義務」や「要請が来たら自動削除」といった機械的運用を避け、既存法体系と適正手続を前提にした運用を基本とする

クリエイター・消費者が利用できる苦情処理・調停（オンブズマン、ADR）の整備を支援する（中小クリエイターが単独で海外PFと争うコストを下げる）

これは検閲を助長するためではなく、逆に恣意的運用を抑え、予見可能性を高めて産業活動を安定させるための基盤整備です。

3. 「ゾーニング」「年齢ゲート」「フィルタリング」を、国際展開の武器として制度支援してください

成人向けを含む多様な表現を、見たくない人に見せない形で流通させる手段として、レーティングやゾーニングは実務上有効です。問題は、ゾーニングが整っていても、決済や外部圧力により合法コンテンツが丸ごと排除される点にあります。

提案：

「全面禁止」ではなく「地域別・年齢別のアクセス制御」を前提に、各国の法令に合わせた柔軟な提供（国別年齢ゲート、タグ、検索・表示制御）を普及支援する

国際発信では、ゾーニングを整えた合法流通モデルを標準パッケージ化し、プラットフォーム・イベント・出版社等が採用しやすい指針や補助を用意する

決済・広告等の取扱停止リスクに備え、代替決済手段や複線化（複数PSP、国内手段、プリペイド等）を中小向けに支援する

ゾーニングを基盤に「自由と配慮の両立」を設計することが、結果として過度な包括規制を避け、輸出競争力を守ります。

4. 物理的な「イベント会場・展示会場」を守る指針を整備してください

同人即売会や展示、上映、ライブ等は、創作文化と市場形成の重要な装置です。しかし、会場側の萎縮や外部からの圧力、行政の誤解により、合法的な表現活動が会場利用拒否や過剰条件付けに追い込まれると、流通インフラが破壊されます。

提案：

公共施設・指定管理施設を含め、会場貸出において「合法的な表現活動に対する中立性」を基本とし、拒否や条件変更には合理的根拠と説明責任を求める指針を整備する

リスク対応は、禁止ではなく運用（年齢確認、ゾーニング、告知、導線、近隣配慮、警備連携等）で行うモデルを普及させる

イベント主催者のコンプライアンスや安全対策を支援する（標準ガイドライン、保険、警備、救護、災害対応、苦情対応のテンプレート整備）

「場」が失われると、創作の芽や新人の市場参入経路が断たれ、結果としてクールジャパンの基盤が弱体化します。

5. 国際展開で「過度な世界標準への同調」を前提にしない方針を明記してください

マンガ・アニメ・ゲームの競争力は、必ずしも「海外の標準に合わせること」で最大化しません。むしろ、表現上の制約が比較的少ない環境、創作者の自由度、題材の幅が、日本の強みになってきた面があります。

提案：

マーケットインー辺倒ではなく、作品の核となる表現の自由度を競争力として維持し、プロダクトアウト（作家性・企画の尖り）も国家戦略上の価値として扱う

海外規制や炎上リスクへの対応は、表現内容の一律改変を「基本解」にせず、地域別提供、年齢制御、表示設計、翻訳・文脈説明等の手段で対応する

日本の強み（多様な表現が成立し得る環境）を損なう政策誘導を避ける

6. 制作者の待遇改善と人材流出防止を、コンテンツ戦略の中心に置いてください

「作る人」が疲弊すれば、表現の自由も輸出も成り立ちません。制作現場の待遇改善と持続可能性は、表現の自由を守るための土台でもあります。

提案：

制作の適正取引、長時間労働是正、育成投資（研修・キャリアパス・二次使用対価の透明化）を、コンテンツ戦略のKPIとして置く

中小スタジオ・個人制作者が、法務・契約・海外展開・リスク対応を外部化できる支援（共同相談窓口、標準契約、助成）を拡充する

7. 海賊版対策は「実効性」と「萎縮防止」を両立する設計にしてください

海賊版は産業を破壊します。一方で、ユーザー一般や二次創作・評論・研究等まで巻き込む広範な刑事規制は、表現萎縮や濫用の危険を伴います。

提案：

重点は、営利目的・組織的な海賊版（運営者、収益化、広告、リーチ拡大）に置き、利用者一般の萎縮を招く設計は避ける

捜査・摘発の適正手続、対象の限定、警告や段階的対応など、実効性と権利保障が両立する制度設計を徹底する

8. まとめ

コンテンツ戦略は、制作支援と海外展開の掛け声だけでは成立しません。表現が合法に流通できる「場」を守り、恣意的排除を抑える透明性と手続を整え、ゾーニングで自由と配慮を両立し、日本の表現環境を競争力として維持することが重要です。知的財産推進計画 2026 に、上記の観点を明記し、具体施策として実装することを求めます。

【(E2) コンテンツ戦略】

コンテンツの強みは「コンテンツそのもの」と表現の自由であり、海外基準への過剰適応で競争力を損なわない方針を明記してください。

マンガ・アニメ・ゲーム等の国際競争力は、単に制作費やマーケティングで決まるのではなく、作品の題材の幅、企画の尖り、作家性、表現の自由度といった「独自性」によって差別化されてきました。ところが近年、国際展開や炎上回避を理由に、海外の道德観やプラットフォーム基準へ過剰に合わせることで、国内の創作環境そのものを縮小させる懸念があります。

計画 2026 では、国際展開を重視しつつも「海外基準に先回りして国内表現を一律に弱めない」方針を明確にしてください。具体的には、全面的な表現改変を基本解とせず、地域別提供、年齢ゲート、ゾーニング、表示設計、翻訳時の文脈説明などで柔軟に対応し、創作の核を守ることを戦略として位置付けるべきです。

【(E2) コンテンツ戦略】

制作現場の取引適正化・利益配分の改善を、権利集約の議論と切り離さず、実態に即して進めてください。

コンテンツ産業の持続可能性は、制作現場の待遇と取引環境で決まります。権利集約の議論は重要ですが、抽象的に「権利を集めると競争力が上がる」とするだけでは、制作現場に適正な対価が届かない構造が温存され、人材流出や品質低下につながります。

計画 2026 では、制作工程の実態に基づき、(1) 契約条件の透明化と標準契約の普及、(2) 適正対価と支払サイトの是正、(3) 二次利用や海外展開で得られる収益の適切な還元、(4) 下請取引の公正化と相談体制、(5) 中小スタジオやフリーランスが法務・会計を支援◆ける仕組み、を具体施策として明記してください。あわせて、離職率や単価改善など実効性が分かる KPI を設定し、政策効果を検証できる形にすることを要望します。

【(E2) コンテンツ戦略】

児童保護は実在被害をより確実に対象化しつつ、創作物規制の拡張を避ける方針を明確にしてください（国際枠組みでも留保等で担保）。

児童を守ることは社会の最重要課題です。だからこそ、政策の焦点は「実在の児童が被害を受ける領域」を確実にカバーし、被害の救済と再発防止を実効化することに置くべきです。

一方で、「未成年に見える」など曖昧な基準で創作物まで規制対象を拡張すると、線引きが崩れて創作活動が萎縮し、恣意的運用の危険も高まります。計画 2026 には、(1) 実在被害の抑止と救済の強化、(2) 創作物まで含む包括規制を避けること、(3) 国際枠組みの議論でも国内法体系と表現の自由を損なわないよう留保や解釈宣言を含めた対応を取ること、を明記してください。被害防止の実効性と表現の自由は、対象を限定し手続を整えることで両立可能です。

【(E2) コンテンツ戦略】

科学的根拠の薄い一律規制（ゲーム時間規制など）ではなく、支援・環境整備を中心にしてください。ゲームやネット利用を「時間」だけで一律に規制する施策は、科学的根拠が十分でない場合が多く、家庭環境、発達特性、学習目的、交流目的など個々の事情を無視してしまいます。その結果、正当な利用まで萎縮させ、当事者を支援につなげる機会を失いかねません。

計画 2026 では、コンテンツを社会問題のスケープゴートにしない姿勢を明確にし、(1) 相談支援の充実、(2) 保護者・教育現場への支援、(3) 課金や広告表示の改善、(4) 依存症医療・福祉との連携、(5) リテラシー教育と安全設計の普及、といった環境整備を中心に据えることを要望します。産業振興と利用者保護は、科学的根拠に基づく支援策で両立させるべきです。

【(E2) コンテンツ戦略】

海外での表現の自由を「産業インフラ」として扱い、国際プラットフォーム上の表現の場を確保してください。

日本のコンテンツ国際展開は、翻訳・宣伝だけでなく、流通経路そのもの（配信 PF、アプリストア、SNS、決済、広告）に依存します。ところが海外 PF では、法令違反ではないにもかかわらず、規約変更や外部圧力により合法作品が突然配信停止・検索非表示・決済停止となり、作家、出版社、流通、消費者の権利と利益が同時に損なわれることがあります。

計画 2026 には、海外 PF における「表現の場」確保をコンテンツ戦略の柱として明記し、次を推進してください。

- (1) PF 運用の透明性（理由提示、通知、異議申立て、再審査、統計情報の公表）を国際的に求める
- (2) 一律排除ではなく、地域別提供、年齢ゲート、ゾーニング、表示設計等で自由と配慮を両立するモデルを普及支援する
- (3) 中小出版社・個人作家が海外 PF の不透明運用に対抗できるよう、相談窓口、ADR、翻訳付きの申立て支援など実務支援を整備する

【(E2) コンテンツ戦略】

国際的な決済・広告・アプリストアのゲートキーパー化に対し、合法流通を守る複線化と手続保障を整備してください。

コンテンツの海外流通は、配信 PF だけでなく、決済事業者、広告ネットワーク、アプリストア等の判断で事実上左右されます。これらが不透明な基準で取扱停止を行うと、作品の違法性とは無関係に、流通遮断や収益断絶が生じ、作家の生活、出版社の事業、消費者の選択権が損なわれます。

計画 2026 には、次の実務的対策を盛り込んでください。

- (1) 取扱停止の基準、手続、理由提示、異議申立て、再審査の確保を国際的に求める
- (2) 中小事業者向けに決済の複線化（複数 PSP、プリペイド、国内手段等）の導入支援を行う
- (3) 取扱停止が「検閲」や「過剰な自主規制」の口実として働かないよう、合法表現の流通確保を明記したガイドラインを整備する

【(E2) コンテンツ戦略】

国際標準戦略や国際協調を進める際、創作表現まで射程が広がる運用を避ける方針を明確にしてください。

国際標準や多国間協調は、越境流通や犯罪対策の観点で重要です。しかし、用語や定義が曖昧なまま採用されると、実在被害対策の名目で創作物まで規制対象が拡張され、結果として日本のコンテンツ競争力と表現の自由が損なわれる危険があります。

計画 2026 には、国際枠組みに参加する際の原則として、(1) 対象の限定（実在被害、具体的権利侵害への集中）、(2) 適正手続と透明性、(3) 国内法体系と表現の自由を守るための留保や解釈宣言の活用、を明記してください。これにより、被害対策の実効性と創作文化の保護を両立できます。

【(E2) コンテンツ戦略】

海外向けの消費者保護（表示・翻訳・年齢区分・課金表示）を「輸出品質」として整備してください。

海外市場では、作品内容そのものよりも、誤訳、誤表示、年齢区分の不備、課金表示の不透明さが原因でトラブルや炎上が拡大し、その結果として配信停止や一律排除が起きることがあります。これは消費者被害であると同時に、作家・出版社の損失と表現萎縮を招きます。

計画 2026 では、国際流通における消費者保護をコンテンツ戦略の一部として位置付け、(1) 翻訳・ローカライズの品質確保、(2) 年齢区分とゾーニング、(3) 注意表示やタグ設計、(4) 課金・返金・購入導線の透明化、(5) 苦情処理・紛争解決の整備、を支援してください。信頼性の高い流通基盤は、結果として

表現の自由と産業競争力の両立に資します。

【(E2) コンテンツ戦略】

国際展開に伴う越境法務・紛争対応を支援し、過剰な先回り萎縮を防いでください。海外市場では、法制度や社会規範の違いから、合法表現であっても誤解や圧力が生じ、作家・出版社が過剰に自己検閲しやすい環境があります。中小出版社や個人作家ほど、法務や英語対応のコストが重く、結果として海外展開を断念するか、内容を不必要に弱める選択になりがちです。計画 2026 には、(1) 越境法務相談、(2) 標準契約・権利処理の支援、(3) 翻訳と文脈説明の支援、(4) PF からの削除・制限に対する異議申立て支援、(5) 炎上や誤解に対する広報支援、を盛り込んでください。これは中小の国際競争力を高めると同時に、表現の自由を維持する基盤整備です。

【(E2) コンテンツ戦略】

知的財産推進計画 2025 では、海外展開を視野に入れた若手クリエイター等の挑戦を、企画・交渉・制作・発表・海外展開まで一体的に複数年で弾力的に支援する方針が示されています。また、海外向けコンテンツの資金調達、契約交渉・管理等を担うプロデュース/マネジメント人材の育成支援も掲げられています。一方で、海外の展示会・即売会等に参加する個人/小規模クリエイターが直面する「実務上のボトルネック」(決済、税務、ビザ、物流・在庫、現地での余剰在庫処理、現地法務等)について、支援を一体化した制度設計が十分に明示されていません。

そこで、知的財産推進計画 2026 において、以下の「海外イベント出展ワンストップ支援(仮称)」を新規施策として位置付けることを提案します。

費用支援の明確化(小規模向けメニュー)

出展料、旅費、宿泊費、国際配送費等を対象とする助成枠を明確化し、初回挑戦枠・継続枠(複数年)を設ける。

決済・税務・財務の実務支援(テンプレ+相談)

キャッシュレス決済導入支援、外貨売上の管理、確定申告・源泉・現地課税の基本整理など、海外イベントに特化した実務ガイド(標準テンプレ)と相談窓口を整備する。

ビザ/就労判断・現地法務(国別“最低限”パッケージ)

販売行為が就労に該当する場合の注意点、必要手続、契約・免責・保険等について、国別の要点整理と専門家相談(オンライン可)を提供する。

物流・在庫・現地処理(提携事業者の整備)

国際配送の共同利用、現地受取/保管、売れ残り在庫の処分・返送スキームなど、実務負担を下げる提携メニューを整備する。

情報集約・ネットワーク・言語支援の常設化

海外イベント情報の集約、主催者・現地関係者とのネットワーキング機会、通訳・翻訳等の言語サポート、海外向けプロモーション支援を、ワンストップ支援の中に束ねる。

マイクログラント(旅費・出展費・運送費)

共同物流(共同発送、通関テンプレ、現地在庫処理)

越境決済(端末・手数料・不正利用対応の基本整備)

税務・会計(外貨売上、現地課税、申告のガイド・相談)

ビザ/就労該当性の整理(イベント出展の扱い)

契約・権利(海外向け契約ひな形、一次相談)

通訳・翻訳・商談マッチング、海外イベント情報集約

また、地方を舞台とした作品支援については、作品制作支援に加え、地方で活動するクリエイターが制作・展示・発信を継続できるよう、高速インターネット、制作スペース、展示場所等の制作インフラ整備を、知財の「活用」施策として位置付けることを提案します。

制作拠点：短期滞在制作の作業場所、機材、回線、宿泊のパッケージ（レジデンス的な設計）

権利処理・ロケ調整の窓口：自治体・施設・交通・商店街など、許諾の一本化（制作コストの削減）
データ・素材整備：地域の歴史資料・景観資料の二次利用ルール整理、アーカイブ連携（“使える状態”に）

受入側の運用：観光だけでなく、撮影・取材・展示・頒布まで含む「受入ガイドライン」移動・物流：地方から海外／都市部への発送支援（小規模はここで詰む）

これらにより、海外展開の裾野（個人・小規模）を広げ、挑戦の継続性を高めるとともに、地方からの持続的な文化発信と地域活性化の実効性が高まると考えます。

【(E2) コンテンツ戦略】

1. 要旨

同人誌即売会を中心とする UGC 流通は、二次創作のみならず、オリジナル作品、評論・研究、実用情報、旅行記、写真集、ハンドメイド等を含む多様なコンテンツの実験場であり、発掘・育成・流通・国際展開の入口として機能している。

コンテンツ戦略を大規模企業の商業流通だけを前提に実装すると、裾野で生まれる新規 IP、分野横断の創作、地域発コンテンツ、草の根の国際交流が取りこぼされる。計画 2026 には、同人・インディー・UGC の実態を前提に、流通基盤、権利整理、海外展開の実務支援、地域連携、発見可能性（キュレーション／メタデータ）を組み込むべきである。

2. 背景：UGC 流通はコンテンツ産業の「研究開発」と「テストマーケティング」

同人市場は、企画から制作・頒布までのサイクルが短く、少数でも成立するため、新しい題材や形式の実験が可能である。反応が即時に返り改善が反復される点は、産業における研究開発・テストマーケティングに相当する。

また、旅行・地域文化、食、生活文化、歴史・社会、統計・経済・法務等の実務解説、創作作品、ハンドメイド等が同一空間に並ぶことで、単一ジャンル市場では起こりにくい分野横断の出会いが生まれ、新市場創出の基盤となる。

3. 現状課題（コンテンツ戦略の観点からのボトルネック）

流通コストと手続負担：印刷・製造・物流・決済・在庫負担が個人に集中し挑戦回数が減る。

権利・契約の未整備：共同制作、委託販売、翻訳、海外出展等で権利整理が不十分だと拡大のブレーキになる。

海外展開の実務障壁：現地規制、表示、決済、通関、輸送、言語対応等の情報が分散し、失敗が反復されやすい。

発見可能性と接続不足：優れた作品が埋もれ、産業・文化施設・教育・観光等との接続が弱い。

無断転載・海賊版等への対応負担：個人が初動対応を担い疲弊しやすい。

4. 施策提案

4-1. UGC を前提にした「発掘と育成」の制度設計

発掘ルートの明記：同人・インディー流通が二次創作に限らず、オリジナルや評論・研究等も含むことを計画本文で明示し、発掘対象を広げる。

挑戦回数を増やすマイクロ助成：試作、見本制作、短編、取材、試験販売等に使える少額分散支援（成果を売上偏重にせず学習・継続も評価）。

分業・共同制作のマッチング：編集、デザイン、翻訳、音楽、プログラム等の周辺人材との協働を促進し、品質向上と事業化の分岐点を支援。あわせて標準契約テンプレートとチェックリストを整備。

4-2. 流通の基盤整備（小規模流通を政策対象に入れる）

物流・決済の実務支援：配送、共同搬入、梱包標準手順、決済手段、海外配送の注意点を整理したガイド整備。地域拠点での共同備品・作業スペースも有効。

対面×オンライン併用の標準化：個人情報管理、発送、返品、在庫二重管理等の標準手順を整え、地方や制約のある層も市場接続しやすくする。

取引慣行の健全化：委託・外注・翻訳等で弱い立場が不利になりやすい。テンプレート、相談窓口、透明な精算手順で公平性を確保。

4-3. 海外展開（草の根輸出を現実にする）

海外イベント参加の小口支援：旅費・出展費・物流費の一部支援を企業だけでなく個人・小規模団体にも。

国別の実務情報集約：禁止事項の概観、表示の考え方、通関・輸送、トラブル時の相談先等を更新可能な形で整理。

翻訳・通訳と現地ネットワーク：短時間通訳、商品説明テンプレート、主催者連絡支援、共同搬送等で実装性を高める。

文化交流・観光への波及：海外出展は経済効果だけでなく相互理解を促す。観光・国際交流政策と連携して点ではなく線で支える。

4-4. デジタル時代の健全な流通（生成 AI も含む実務リテラシー）

権利確認・出典管理の普及：素材管理、出典記録、クレジット表記等、現場で役立つ手順の教材化。

無断転載・海賊版対策の一次支援：証拠保全、通報、削除依頼、海外サイト対応の基本を整理し、個人の負担を軽減。対策は正当な利用や情報収集を不当に萎縮させない設計が必要。

発見可能性の向上（キュレーション／メタデータ）：検索アルゴリズム依存で長尾が埋もれやすい。作品情報の最小メタデータ（任意・軽量）を整備し、委託・オンライン頒布・図書館収集・海外紹介等で再利用できる基盤をつくる。

4-5. 地域とコンテンツの接続

地方の小規模イベントや文化施設（図書館・ミュージアム・文書館等）との連携は、地域発コンテンツの土壌を守り、記録と発信を強化する。会場確保、運用ガイドライン、共同備品、収集保存・展示の連携モデルを提示していただきたい。

5. データと評価（改善可能な政策運用）

同人・UGC 領域は統計が少なく想像で設計されがちである。個人情報を過度に集めず、匿名アンケート、主催者統計、周辺産業の取引動向等で実態を把握し、継続率・挑戦回数・海外出展・共同制作成立・地域開催数等の中期指標で検証し、改善する枠組みを計画に盛り込むべきである。

6. 結語

コンテンツ戦略は上流の大型 IP だけでなく、裾野の試作と流通を厚くすることで強くなる。計画 2026 で

は、同人・インディー・UGC 流通を「研究開発と市場形成の場」として前提に置き、流通基盤、権利整理、海外実務、地域連携、発見可能性向上を総合パッケージとして実装することを要望する。

【(E2) コンテンツ戦略】

国際的なコンテンツ/IP 競争が激化する中、諸外国は「創作→翻訳/ローカライズ→権利輸出→海外販路→データ循環」を政策として一体設計している。中国の政策文書では、文化貿易の国際競争力強化、海外向け文化貿易促進プラットフォーム、デジタル文化貿易の推進等が明示されている。また、補助制度の費目として翻訳費や著作権（著作権）関連費用まで対象化するなど、現場が実行しやすい制度設計が進む。

さらに国家レベルでは、国家文化大数据体系の構築や、文化データの収集・加工・取引・分配といった産業化、データ安全標準と権利保護措置の整備まで含めて推進している。

一方、知的財産推進計画 2025 は方向性として海外展開・翻訳の重要性に触れているものの、実務上のボトルネックである「翻訳・ローカライズ費用」「権利輸出を回す標準契約・窓口・人材」「権利/メタデータの基盤整備」「成果 KPI」の設計が相対的に弱い。結果として、大企業以外（中小出版社、アニメ制作の周辺企業、同人・インディー、研究/評論等）が海外に出る工程で詰まりやすい。

【(E2) コンテンツ戦略】

国際的なコンテンツ競争が激化する中、日本の知的財産政策は「作品を作る」「権利を守る」「海外に売る」だけでなく、創作が継続し、権利が円滑に回り、データが接続され、海賊版に対抗し、国内外の需要へ確実に届くという一連の工程を、政策として一体設計する必要がある。とりわけオンラインプラットフォームの存在感が増し、AI が制作補助や翻訳に用いられ、ファン活動が都市空間や商業空間と結びつく現在、従来の「個別施策の寄せ集め」では、実務上のボトルネックが解消されにくい。

近年、中国の政策や産業の動きには、評価すべき点と留意すべき点の双方がある。ここで重要なのは中国礼賛ではなく、国際競争上の制度ベンチマークとして、日本の弱い工程を特定し、2026 計画で補うことである。中国の事例としては、主に二つの方向が観察できる。第一に、都市の交通結節点や繁華街、大学街区などにおいて、二次元 IP を核にした商業空間や街区を設計し、常設棚と高頻度ポップアップ、空間演出、参加型イベント、デジタルサイネージ等を組み合わせ、単価ではなく回遊とコミュニティ拡散で集客を回す運用が進んでいる。第二に、オンライン文学（ネット小説）に象徴されるプラットフォーム型産業で、作家の継続を支える契約や報酬、育成の仕組み、権利保護、海外展開、AI 翻訳の活用などがパッケージとして用意され、巨大市場の形成と国際展開を同時に進めている。

日本の知的財産推進計画 2025 でも海外展開や AI 等に触れているが、現場が実装する際に詰まりやすい工程、すなわち「継続的に創作できる土台」「権利処理の迅速化と標準化」「権利情報とメタデータの相互運用」「翻訳とローカライズの恒常支援」「海賊版対策の実務連携」を、横断パッケージとして明確に位置づける必要がある。大企業は個別最適で動けるが、中小出版社、アニメ制作周辺企業、インディー、同人・UGC、研究評論などは、資金と人材と情報の不足により、この工程で停滞しやすい。結果として国としての競争力が「一部の成功」に留まり、裾野の厚みが育ちにくい。

そこで知的財産推進計画 2026 において、E2 の下に次の横断施策群を明記し、A3、A2、C4、B2 と接続して実行計画化することを提案する。

IP 体験の都市実装と地域活性の指針整備（E2 の中核）

コンテンツの価値は、映像や出版やゲームの個別市場だけでなく、都市の回遊、商業の更新、イベント、観光、交流の導線に組み込まれることで拡張する。中国の事例では、地下鉄結節点付近や繁華街の施設が、世界観に収束する品揃えと導線、演出、投稿型サイネージ、ポップアップの連打、交流イベント等を組み合わせ、コミュニティが滞在し再来訪する仕掛けを作っている。日本でも、駅前、地下街、商業施設、街区などで IP 体験を実装する際の共通指針を整備し、自治体と民間が連携しやすい形にするべきである。指針には、回遊導線設計、企画更新の運用、撮影と二次利用のルール、混雑や騒音や安全対策、未成年配慮、周辺住民への配慮、苦情対応の枠組みを含め、社会的受容性を高める。これにより、単発の誘致やイベントで終わらず、継続運用が可能になる。

クリエイターの継続可能性を支えるプラットフォーム時代の人材政策（A3 との接続）

オンライン型の創作は、才能だけでなく「継続できる条件」が産業の厚みを左右する。中国のネット小説

産業では、プラットフォームが継続更新を促す仕組みや育成制度、権利保護、海外展開までを一体化している。日本でも、クリエイター支援を制作費補助に偏らせず、契約、報酬、育成、労務、相談体制を含む「継続のための基盤」を整備する必要がある。具体的には、個人とプラットフォーム、制作会社、出版社等の間で起きやすい不透明な契約や収益配分、突然の規約変更、アカウント停止等に対し、標準契約条項や説明責任の指針、異議申立ての窓口整備、最低限の透明性基準を設ける。さらに、編集、翻訳、ローカライズ、法務、データ管理、イベント運用など、コンテンツ産業を支える周辺機能の育成と、フリーランスがアクセスできる研修や相談体制を拡充する。創作を支える人材を含めて産業として厚くすることが、結果として知財創造の強化につながる。

AI 活用と知財の実装 (A2 との接続)

AI は制作補助、翻訳、権利管理、海賊版検知など多方面で実務の速度を変える。中国の海外展開では AI 翻訳の活用が進むとされるが、日本側は、AI を単なる効率化として扱うだけでなく、権利と信頼を担保した形で実装する必要がある。具体的には、翻訳、字幕、UI 用語監修、宣伝素材、多言語メタデータ作成などを対象に、AI と人手のハイブリッド運用を前提とした支援メニューを整備する。同時に、生成 AI 利用に関する契約条項の標準化、学習データと出力物の取り扱い、権利者の選択権、クレジット、監修、再利用条件など、紛争予防の実務ガイドを整備する。これにより、中小事業者でも安全に AI を使い、海外展開の速度と品質を両立できる。

権利情報とメタデータの相互運用基盤 (C4 との接続)

海外展開や商業実装が詰まる最大の要因の一つは、権利情報と素材情報が散在し、利用条件が機械可読でなく、確認に時間がかかる点である。中国では文化データ基盤の議論が見られるが、日本でも、権利者、作品、許諾範囲、素材所在、利用条件、監修要否などを、相互運用可能な最低限のルールとして整備し、民間データベースや業界団体の取り組みと接続できるようにするべきである。国が全てを一元管理するのではなく、相互運用の仕様とガバナンス、本人確認と権限管理、監査可能性を整えることが重要である。これにより、ポップアップやイベント等の短期施策でも権利処理が間に合い、海外販売や配信でもローカライズ素材の管理が円滑になる。あわせて、データ流通における安全とプライバシー、個人情報と権利情報の切り分け、悪用防止を明記し、信頼を確保する。

海賊版対策を「実務連携とデータ」で強化 (B2 との接続)

海賊版対策は啓発だけでは不十分であり、検知、通報、削除、収益遮断、国際連携までを実務で回す必要がある。プラットフォーム型産業が拡大するほど、正規流通が阻害され、クリエイターの継続可能性が損なわれる。2026 では、権利情報とメタデータ基盤 (C4) や AI 検知 (A2) と接続した形で、海賊版の検知精度向上、なりすまし対策、正規品の識別、広告や決済の遮断、海外プラットフォームとの連携などを明確に位置づけるべきである。とくに中小の権利者は通報コストが重いため、共同の相談窓口、テンプレート、標準手続、費用支援を整備し、対策を産業全体で実行できるようにする。

施策を束ねる KPI と伴走体制 (E2 の実行力)

上記施策は、個別に実施すると縦割りで効果が薄まる。E2 の下に横断パッケージとして置き、A3、A2、C4、B2 にまたがる KPI を設定して効果検証可能にするべきである。例として、翻訳とローカライズの実施点数、権利処理のリードタイム短縮、標準契約の普及、メタデータ接続件数、海外商談件数、二次利用回転数、海賊版の削除までの時間短縮、収益遮断の件数などを工程別に置く。さらに、自治体、商業施設、イベント主催、制作会社、出版社、プラットフォーム等をつなぐ伴走体制を整え、地方でも再現可能なモデルにする。都市実装は混雑や治安や住民感情の調整が不可欠であるため、安全と合意形成の標準モデルを用意し、トラブルを未然に防ぐことが重要である。

以上の提案は、中国の事例に見られる「創作、流通、海外展開、データ、権利保護、都市実装」を束ねる発想を、民主的で透明性の高い形に翻訳して日本に適用するものである。日本の強みである多様な創作文化、同人や UGC を含む裾野、研究評論の厚みを、経済価値と社会的価値の両面で持続させるためにも、知的財産推進計画 2026 では、E2 を中心に横断パッケージとして明確に位置づけ、実装可能な制度とデータ基盤、海賊版対策、人材育成を一体で推進していただきたい。

【(E2) コンテンツ戦略】

近年、オンライン発のライトノベル／ネット小説は、IP 供給源として映像化・ゲーム化・グッズ化へ波及し、海外展開も含めて国家間競争が進んでいる。中国では、地方政府レベルでネット文学領域を含む職

称（職能評価）制度の整備が進み、作家・編集・翻訳等の役割を職業として扱う設計が見られる。また閲文（China Literature）ではAI 翻訳等を活用した海外展開の効率化が報じられ、翻訳効率の大幅改善やコスト低下が示されている。さらに海外向け配信基盤（WebNovel）の位置づけも年次報告書等で説明されている。

HKEX ニュース

知的財産推進計画 2026 では、既存の「AI と知財」「コンテンツ戦略」「海賊版対策」を“作品単体”ではなく、“創作◆流通◆海外◆二次展開”の連続体として最適化する観点を明確に入れていただきたい。具体的には以下を提案する。

プラットフォーム時代の創作人材支援（継続可能性の制度化）

作家／クリエイターとプラットフォームの契約の透明性（収益分配、レコメンド／露出の基本原則、異議申立て）

継続創作のための最低限のセーフティ（制作費前払いや基金、収益変動の平準化、相談窓口）

インディー／同人・UGC も対象に含め、商業と地続きの人材育成ルートとして評価する（実務能力＝編集・会計・物流・販売等）。

職能の可視化（資格・研修・評価）

デジタル創作に関わる職能（編集、翻訳、権利処理、ローカライズ、コミュニティ運営等）を、民間任せにせず公的にスキル標準化し、研修と認定（準公的資格）を整備する。

これにより、創作人材が中長期に定着し、産業全体の生産性向上・権利処理の高度化につながる。

翻訳・海外流通の基盤整備（AI 活用を含む）

作品の多言語展開を、個社努力ではなく“産業インフラ”として支援する（翻訳者育成、品質評価、用語資産、AI 翻訳のガイドライン、ローカライズ費補助）。

海外配信・ライセンス供与の標準契約／権利情報の整備を進め、海賊版対策と表裏一体で実装する。

【E2）コンテンツ戦略】

1. 問題意識（2025 計画の方向性は妥当だが「実装手段」が薄い）

知的財産推進計画 2025 は、デジタル化・DX、翻訳の効率化による海外展開、テクノロジー活用、対価還元の充実など、コンテンツ産業を基幹産業として伸ばす方向性を示している。

一方で、現場でボトルネックになりやすい「継続的な創作を可能にする制度設計（A3）」「AI 活用と権利処理の接続（A2）」「利用実績・権利情報のデータ流通（C4）」「海賊版対策の実効性（B2）」が、E2（コンテンツ戦略）の実装パッケージとして十分に具体化されていない。そこで 2026 では、E2 の下で横断的にまとめて推進できる“実装策”を明記してほしい。

2. 参考となる海外の「束ね方」（オンライン小説＝育成・翻訳・流通・保護が一体化）

海外では、オンライン小説等の領域で、(a)継続創作を促すインセンティブ設計、(b)AI 翻訳等により多言語展開を高速化、(c)国際プラットフォームで流通、(d)権利保護と海賊版対策を連動させ、市場拡大を進めている。たとえば AI 翻訳の導入で翻訳効率を大きく高め、コストを大幅に下げたとの報告がある。

また海賊版対策でも、権利者・プラットフォーム・当局の連携で摘発や抑止を図った事例が報告されている。

日本がこの手法をそのまま模倣する必要はないが、「育成◆翻訳◆流通◆保護を別々の政策でなく、一体の成長戦略として束ねる」点は、2026 で採り入れる価値が高い。

3. 提案：E2 の下に「デジタル・コンテンツ実装パッケージ」を新設（横断施策）

E2（コンテンツ戦略）の重点施策として、次の5点をパッケージで明記してほしい（括弧内は関係カテゴリ）。

(1) 継続創作を支える“創作者インフラ”整備（A3）

収入が変動する創作者（個人・小規模スタジオ・サークル等）に対し、制作準備・検証・学習期間を支えるマイクログラントや、最低限の制作継続を可能にする支援枠を創設。

プラットフォーム・出版社・制作会社が、創作者に対して契約・会計・権利・炎上／ハラスメント対応等の基礎支援を提供できるよう、ガイドラインと相談窓口（準公的なリーガル／労務クリニック）を整備。

(2) AI 翻訳・AI 制作支援を「権利処理とセット」で推進（A2+E2）

AI 翻訳や制作支援ツール導入を、海外展開（ローカライズ）目的で支援する。ただし、

学習・入力・出力の各段階での権利関係、

収益配分、

クレジット表記、

二次利用（ゲーム化・映像化等）

まで含めた**標準契約条項（モデル条項）**を整備し、現場の取引費用を下げる。

(3) 利用実績・権利情報のデータ流通基盤（C4+E2）

配信・販売・二次利用の実績データ（何が、どこで、どれだけ利用されたか）を、プラットフォーム横断で参照できるようにするため、**共通メタデータ／ID 体系（作品 ID・権利者 ID・契約種別等）**の整備を支援。

「データ流通・利活用環境の整備」を、コンテンツ産業向けに具体化し、対価還元の透明化と海外展開の意思決定（どの言語・地域に投資するか）に使える状態にする。

(4) 海賊版対策を“権利者の実務負担”から設計し直す（B2+E2）

個人や小規模権利者が、侵害通知、証拠保全、海外サイト対応まで行うのは限界があるため、

相談、証拠保全、申立て支援、海外プラットフォーム連携をまとめたワンストップ支援を整備。

官民連携で、侵害の検知・削除・再アップ抑止を高速化する“実装 KPI”（例：初動時間、再掲率）を設定。海外では当局・プラットフォーム・権利者連携の事例も報告されており、日本も実効性中心に再設計すべき。

(5) 日本発プラットフォーム／流通の国際競争力（E2）

翻訳・編集・マーケ・決済・権利処理を束ねた海外配信パッケージ支援（小規模でも使える）を整備。

作品の海外展開は「作って終わり」ではなく、翻訳、連載運用、コミュニティ形成、派生展開までが一体である。海外ではオンライン小説等を軸に国際展開を伸ばしているとの報道・調査もあるため、日本も官

民で“流通まで含めた実装”を強化してほしい。

4. 期待される効果（2026で明記してほしい成果指標）

クリエイターの継続率・離職率の改善（A3）

翻訳・ローカライズのリードタイム短縮（A2/E2）

利用実績データの可視化による対価還元への透明性向上（C4）

海賊版の初動対応時間短縮・再掲率低下（B2）

海外売上・海外ファンコミュニティ指標の改善（E2）

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】 （コンテンツ産業・人材育成・アーカイブ・国際展開・包摂性の観点から）

1. 総論：コンテンツ産業を「IPのライフサイクル全体」で捉える視点の必要性

日本のコンテンツ産業政策は、アニメ・マンガ・ゲーム等の制作支援や海外展開支援において一定の成果を上げてきた一方で、IPの創出から長期的な価値維持・再活用・地域連携・国際ファン形成までを一体で捉える視点が十分に制度化されているとは言い難い状況にあります。

今後は、
コンテンツ制作
知的財産管理

アーカイブ
翻訳・ローカライズ
観光・まちづくり
教育・人材育成

を分断された施策ではなく、IPの長期的価値最大化プロセスとして統合的に設計する必要があると考えます。

2. IPを社会・地域・海外と接続する「橋渡し人材」の体系的育成

（1）IP活用は「作品」だけでなく「人材」で成立している

IPは企業やクリエイターだけで完結するものではなく、行政、自治体、観光、教育、海外市場との調整を担う専門人材によって初めて社会的・経済的価値を持ちます。

しかし現状では、こうした人材が「補助的スタッフ」として不可視化され、育成・評価・キャリアパスが制度的に位置づけられていません。

（2）育成が望まれる専門人材の具体像（例）

1 IP橋渡し・プロデュース系
IPプロデューサー／フランチャイズマネージャー
（原作→映像→グッズ→観光→周年企画までのライフサイクル設計）
フィルムコミッション・コーディネーター
（自治体・住民・制作側の調整、ロケ後の観光・PR設計）
コンテンツツーリズム／まちづくりプロデューサー
（聖地巡礼、博物館、イベントの統合設計、オーバーツーリズム対策）

2 アーカイブ・長期価値創出系
コンテンツ特化型アーカイブ・キュレーター／レジストラ

(原画・動画・台本・デジタル資料+権利情報管理)
デジタルヒューマニティーズ/データアナリスト
(視聴ログ、SNS、訪問データ分析による IP 価値評価)

3 ローカライズ・国際展開系
トランスレーションプロデューサー
(翻訳+文化調整+法規制+マーケティング統合)
海外ファンダム・コミュニティマネージャー

4 教育・制度設計系
産学連携・教育プログラムデザイナー
コンテンツ産業政策オフィサー (行政内専門職)

(3) 大学・高等教育での体系的育成の必要性
これらの人材を個人の経験や現場任せにせず、大学・専門教育・行政研修と接続した体系的育成として位置づけることを、「知的財産戦略」に明記することを提案します。

3. アーカイブと長期 IP 管理を中核に据えた政策設計
IP の価値は「現在の収益」だけでなく、
将来世代による再解釈・再活用・研究・教育利用によって拡張されます。
原画・制作資料・デジタルデータの散逸防止
権利情報・メタデータ整備
展示・研究・二次利用のルール設計
これらを担う専門職の育成と、アーカイブ整備への恒常的支援を、
短期プロジェクト型ではなく長期政策として明確化すべきです。

4. 個人クリエイターの国際展開を前提とした制度設計
近年、
日本から海外同人イベントへの参加
海外から日本イベントへの参加
個人クリエイターによる展示・販売・即売
が急増しています。
しかし、個人には
ビザ
通関・発送
送料
翻訳
税務・法務
宿泊・制作環境
といった負担が集中しています。
海外で見られる**「クリエイター向け宿泊施設」「イベント連動型支援」**等も参考にし、
小規模・個人規模の越境活動を前提とした支援制度を検討すべきと考えます。

5. アニメ・ドラマ・ゲーム等の「派生市場」を含めた市場把握
(1) 制作現場の不可視化の問題
アニメやドラマは、
事務
営業
法務
経理
人事
など多数のバックヤード人材によって支えられています。
「スタッフロールに出る人だけで作られているわけではない」点を、政策評価に反映すべきです。

(2) 派生産業の過小評価

グッズ（フィギュア、ぬいぐるみ、食玩、プライズ）

食品コラボ

聖地巡礼

アパレル

中古市場（例：作品由来の車両市場）

伝統工芸コラボ

などは統計から漏れやすく、実態より小さく見積もられています。

6. ドラマ産業の市場価値の再評価

ドラマはアニメのようなキャラクターグッズ展開が少ない一方で、

人的 IP（俳優・脚本家・監督）

ロケ地ツーリズム

フォーマット輸出（リメイク権）

社会的テーマによる影響力

ファッション・ライフスタイル波及

という独自の経済構造を持っています。

作品単位での

広告・配信収益

海外ライセンス

観光誘発効果

イベント収益

を統合的に把握する指標整備を提案します。

7. ゲーム分野を「文化・芸術」として明確に位置づける必要性

本意見は「ゲームを特別優遇せよ」というものではなく、

他ジャンルにある制度的選択肢が、ゲームだけ最初から排除されている不利さへの問題提起です。

公的支援ゼロ

銀行融資が通りにくい

公共施設利用・保険条件が厳しい

といった状況は、

「文化・芸術」としての位置づけが曖昧なことに起因しています。

明確に文化芸術枠に含めることで、

表現の自由・文化多様性の議論

教育現場との接続

展示・ワークショップ・教材開発

が可能になります。

8. 障害者・高齢者を含む「包摂的コンテンツ政策」

マンガ・アニメ・ゲーム・声優イベント・同人活動・聖地巡礼などは、

障害のある人でも参加・創作しやすい分野です。

観光政策

文化政策

就労支援

と接続したモデル事例の可視化と横展開は、

障害者の社会参加・地位向上にも寄与します。

9. 追加検討を要望する分野（補足）

ライトノベル・原作小説

小説・マンガ・イラスト配信プラットフォーム

CM アニメ、アートアニメ、音楽プロモーション映像

幼年向けマンガ・教育向けアニメ

ゲームを含むメディア芸術全体の制度横断整理

結び

IPは「作って終わり」ではなく、
育て、翻訳し、保存し、地域と世界につなぎ、次世代に引き継ぐものです。

「知的財産推進計画 2026」において、
制作支援を超えた人材・アーカイブ・国際展開・包摂性を含む総合的戦略が明示されることを強く期待します。

法人・団体名

5. ソフトバンク株式会社

意見の分野

- (A2) AI と知的財産権
- (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
- (C4) データ流通・利活用環境の整備

意見

【(A2) AI と知的財産権】

・我が国のAIイノベーション強化に向けた取り組み

昨今では、公私において海外企業のAI基盤モデルを利用する機会が多い。そのようなモデルを使用すること自体は何ら問題ではないが、過度に依存し続けることはデジタル赤字の拡大以外にも、重要データの海外流出の恐れや地政学的要因・国際情勢の変化により意図せず利用停止となるといった「経済安全保障上のリスク」、優秀な人材や技術力の海外流出といった「研究開発力・技術的自律性の低下リスク」、我が国の価値観や慣習が反映されない「文化的バイアスのリスク」といった負の影響が一般的に指摘されている。このようなリスクを軽減する方策の一つとして、国外リソースに過度に依存せず我が国のデータ及び技術を基に、独立して運用・管理するソブリンAIとしての国産モデルの開発や活用の推進が期待される。

また一方、EUでは、AI法施行の円滑化・簡素化のためのデジタルオムニバスに関するルール形成が進んでいる。我が国においても、過度な規制強化によってAI・データ主権や経済安全保障、イノベーション促進への阻害にならないか慎重な検証が必要と考える。

AIの社会実装は、経済成長や国民生活の発展に寄与するものである。我が国ならではの信頼性や安全性に配慮したAI技術の社会実装に向けて、国内外のAI基盤モデルの適切な使い分けや連携を促進しつつ、AIサービス差別化により国際競争力を高める、中長期的な視点でのイノベーション促進と適正性確保のための規制との均衡の在り方の検討を希望する。

【(A2) AI と知的財産権】

・契約・法・技術によるバランスの取れたデータ活用

我が国においては、法的ルールの適正運用と技術による担保によりクローリング等が一定程度可能な一方、権利制限規定の有無にかかわらず学習データセット取引契約の締結も選択肢となりうるなど、これらは相互補完的な関係といえる。

データセット取引契約を締結する目的は、信頼性や正確性の高いデータを利用することでAIの性能や用途を高め、AI利用者に対して安心できるサービスを提供し、データ保有者に対する適切な対価還元を行うという側面もあり、クローリング等によるデータ収集とでは、法的根拠のほか、データの対象や利用目的、当事者の意図や動機が異なるものである。

法・契約・技術の各手段は相互補完関係であることを前提に適切に併存させつつ、データ対象や当事者意図等に応じた適材適所での使い分けを推進する施策検討を希望する。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

・中古ドメインに対するドロップキャッチ対策

以前より継続して、中古ドメインに対するドロップキャッチが社会的な問題となっている。地方公共団体や企業等が不使用・不必要として放棄したドメインや、不用意に放棄してしまったドメインの中には、それ自体に被リンク評価が化体しSEO効果が高いものもある。そのため、第三者がその「ドメインパワー」にフリーライドする目的で中古ドメインを取得した場合、なりすましや詐欺等の不正又は不法な取引

に誘導するなどの不適切利用がなされる恐れや、買い戻しに対する高額での買取請求等も懸念される。

一方、一度削除してしまったドメインを再取得する場合、取得希望者多数ドメインはオークション形式の取引となり高額な費用がかかる。不正な目的でのドメイン取得に対しては、UDRP や JP-DRP 等の紛争解決手段も用意されているが、時間やコストがかかるほか、ドメイン文字列に関する商標権を取得しておく必要もありハードルも高い。

そのため企業等は、第三者の中古ドメイン使用により消費者等が詐欺等による被害にあわないために、一度使用したドメインを保持し続ける対策を取る場合もあるが、全てのドメインを保持し続けるためには、維持管理に相当の人的・金銭的（ドメインの更新料等）コストがかかってしまうという問題が生じる。また、中古ドメインがフィッシング等に使用された結果、消費者に不利益が生じたことを具体的に立証しない限り、悪意の中古ドメイン取得者の責任を追及することができず、その対応に多くの労力を要するのみならず、迅速性を要する消費者保護の観点にも悖る結果となっている。

インターネットドメインは世界中で利用されるため ICANN 等を含めた国際的枠組みの検討が必要であるところ、まずは国内ルール形成を行いつつ国際的調和の枠組み構築に向けた主導的役割を我が国が担って頂くことを希望する。

例えば、(1)失効ドメインの遡及的保護を目的としたクーリングオフ期間の延長設定や商標権者による優先登録制度の検討、(2)ドメイン登録時の「著名ブランド名」・「著名ブランド名 + 高リスク文字列※」などの高リスクドメインの事前審査や登録制限や著名ブランドの商標権者への事前通知、(3)ドロップキャッチ時の登録プロセス透明化・ログ保全、不正取得（詐欺目的）に該当する場合のアカウント停止、詐欺目的登録への罰則強化（不正競争防止法 2 条 1 項 19 号の厳罰化）、(4)フィッシングやなりすまし防止のための著名ブランドを装うドメインの登録禁止・使用制限や高リスクドメイン登録時の本人確認の義務のほか、(5)官民連携の上、ドロップキャッチドメインのブラックリストの共有や ICANN への国際要望グローバルブランド保護のルール形成の働きかけ等が一案と考えられる。

※login / secure / account / bank / payment 等

【(C4) データ流通・利活用環境の整備】

我が国では、「DFFT」(Data Free Flow with Trust) 構想のもと、高い信頼性とオープンなデータ流通に向けた国際的な仕組み作りを推進している。特に AI 利活用を更に加速するためには、大規模かつ良質なデータ連携基盤の構築が極めて重要である。

一方、データ連携基盤を構築するには、協調領域と競争領域それぞれの課題への対応が必要となる。この点、データの高度な流通性とは対照的に、諸外国においてはそれぞれのデータ主権及びデータガバナンスの考え方にに基づきデータ法制度が検討されており、データ利活用には各国制度を見極めつつ個別対応が必要となりその負担が懸念される。また、産業データ等には企業の営業秘密等が含まれており、競争領域においてはデータ保護やトレーサビリティの仕組みが、データ協調領域においてはオープンなデータ流通を実現するための仲間作りや対価還元方法等の検討等、データへのアクセス主体（消費者・行政・競合他社等）毎に応じて、その前提となる正当化根拠や目的、アクセスが許容されるデータ範囲等の検討が必要となる。

中でも、データの種類や性質、利用目的等に応じたデータ開示の選択肢の多様化や開示に対するインセンティブの醸成等はデータ流通に資するものと考えられる。また、データの対価還元に関しては、法・契約・技術の各手段は相互補完関係であることを前提に適切に各手段を併存させつつ、データ対象や当事者意図等に応じた丁寧な議論が重要と思慮する。

DFFT 構想のもと、データ利活用が促進される「データ流通性と適正保護」の均衡をいかに取るべきか、国内及び国際的枠組み検討の主導的役割を我が国に推進して頂くのと合わせて、官民学協調のもと、グローバルな共存共栄を図りつつ、エコシステム全体での最適解を探るための検討を希望する。加えて、AI 実装が進むについて、AI へのデータ入出力行為と営業秘密管理との関係性や判断基準が指摘されている。令和 7 年に改訂された「営業秘密管理指針」において一定程度の方向性はお示し頂いているところ、複数のユースケースに基づいた判断基準について引き続きの議論を希望する。

法人・団体名
6. ビジネス・ソフトウェア・アライアンス (BSA)
意見の分野
(A2) AI と知的財産権 F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）
意見

【(A2) AI と知的財産権】

「知的財産推進計画 2025」では、AI と知的財産法の関係について国民の意識向上と啓発を図るための様々なガイドラインの策定等、「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」の実現に向けた政府の様々な取り組みが示されています。また、良質な AI 学習コンテンツに係るライセンス市場と権利者への対価還元について、AI 事業者による情報開示が進んでいないことにより、権利者のデータが利用されているかが不明であるためライセンスによる対価還元の機会が得られないなど、検討すべき課題が残っていると指摘しています。さらに、知的財産戦略本部に設けられた構想委員会から最近公表された資料では、AI 事業者による学習データの開◆や◆成 AI の認証など、AI ガバナンスの全般にわたり透明性の確保を促す仕組みを検討することの必要性が述べられています。

まず、AI 学習に用いられる公開コンテンツの利用には、対価やライセンスは不要であることを明確に述べておくことが重要です。こうしたコンテンツの利用は非享受目的であり、AI モデルの学習のためのコンテンツのコンピューターデータ解析は、著作権で保護されていない事実情報や統計情報を抽出・評価するものです。したがって、ライセンスや対価還元を促進するために AI 学習データセットの開示を求めるべきではありません。日本の著作権法においては、著作物の表現内容を享受することを目的としない限り、AI 学習を含むデータ解析のために著作物を利用することを認める例外規定が設けられるなど、著作権制度が意図的に更新されてきました。

日本の著作権法第 30 条の 4 は、大量のデータの抽出、比較、分類、統計的処理を含む情報解析のために必要な範囲において、著作物の複製その他の利用を明示的に認めています。この例外規定は、AI、機械学習、データサイエンスといった分野におけるイノベーションが、取引コストや法的な不確実性によって阻害されないようにするという、日本の立法府の政策的判断を反映したものです。AI 学習は、この例外規定の範囲に明確に含まれており、その結果、対価やライセンスの法的根拠、あるいは学習データの開示義務を生じさせるものではありません。すでに法令上認められている行為について開示を求めることは、例外規定の趣旨を実質的に損ない、AI 開発者にとっての法的な不確実性を生み出すとともに、AI イノベーションを支援するという日本の政策方針にも反することになります。

[開示を促す仕組みについての検討]

AI モデルの学習に用いるデータセットの収集・選別方法について、企業に詳細な情報の開示を求めることは、企業の重要な営業秘密を保護する能力を脅かす可能性があることを認識することが重要です。例えば、AI モデルが学習した特定のデータセットや、その選別方法を開示することは、企業に対してモデルの学習手法そのものの開示を強いることになりかねません。これは、モデルの開発・導入後に行われる「ファインチューニング」に特に当てはまります。この段階では、モデルの動作を改善するために特定の、限られたデータセットが使用される場合があります。こうした開示は営業秘密の漏洩につながるだけでなく、将来のサイバー攻撃に悪用され得る手がかりを悪意のある行為者に与える可能性があります。

また、AI 開発者に対して、学習データセットに間接的に関連するすべての著作権および著作権者を開示することを求めるような開示提案は、実施不可能な場合があります。著作権は創作時に発生するため、オンライン上のレストランレビューからブログ、デジタル録音まで、あらゆるものが著作権の対象となり得ます。しかし、その出所、保護期間、帰属、またはライセンスの詳細は、自明でも合理的に把握可能でもありません。例えば、一つの作品に複数の権利者が重複して関与している場合や、明確な権利主張のない「権利者不明作品 (orphan works)」が存在する場合があります。大規模な AI の開発や利用において、AI の学習に用いられるトークン化されたデータセットの一部が著作物に由来しているかどうかをきめ細かく判断することは現実的ではありません。さらに、このような著作権に基づく開示は、一般的に AI 学習を対象とする著作権保護の例外規定と矛盾します。

したがって、規制当局、ユーザー、または一般公開に対して適切に行うべき開示を区別することを推奨します。また、AI ツールの低リスクな利用ではなく、高リスクな利用に関する開示に焦点を当てるべきです。透明性の要件が企業に営業秘密情報の開示を求めるものではないことを明確に認識し、営業秘密を保護すべきです。開示要件は、学習に使用されたデータセットの詳細を求めるのではなく、消費者が AI ツールの機能を理解するのに役立つハイレベルな情報に重点を置くべきです。AI 事業者が学習データセットを公開させることは、法的にも実務的にも合理的な根拠を欠いています。こうしたデータは、多くの場合、専有コレクション（選別、ライセンス供与、または多大な商業的投資を通じて生成されたデータ）であり、前述のとおり、競争上の差別化に不可欠な営業秘密を含む場合があります。

[ライセンスによる対価還元]

すべての関係者が AI の恩恵を受けられることの重要性は認識しつつも、公的に利用可能なコンテンツや合法的にアクセスしたコンテンツを用いた学習は、著作権侵害に該当せず、ライセンスを義務付けることは適切ではありません。日本の現行の著作権制度は、コンテンツの創作や流通を支援し、コンテンツ制作者の新しいビジネスモデルを支える AI の新しいユースケースの革新、成長、発展を可能にしています。したがって、日本の現行著作権制度は、イノベーションを阻害するライセンス制度を導入することなく、データ保有者に利益をもたらすことができるのです。

さらに、公開されているコンテンツであっても AI 事業者に対して直接的ライセンス契約を期待することは、AI 開発者が関連するすべての権利者を特定し交渉できることを前提としています。しかし現実の多くの状況では、オンライン上に存在する素材の権利を誰が所有しているかを特定することは不可能です。例えば日本の事業者が、オンラインメディア上の虚偽情報パターンや誹謗中傷言語を検知する AI モデルを学習させたい場合、必要なデータには SNS のコメントや掲示板へのコメントや議論が含まれますが、これら全てに著作権対象物が混在する可能性があります。こうした状況における権利帰属の特定は、法外な費用を伴う可能性があります。投稿の一部は個人ユーザーに、一部は利用規約に基づくホスティングプラットフォームに、また別の投稿はさらに別の情報源から複製または引用されたものかもしれません。さらに、大規模モデルの学習に使用される数十億ものデータソースの中で、特定のコンテンツが占める割合はごくわずかです。

ライセンスの義務化を進めることを政府が検討しているのであれば、これがイノベーションに及ぼす重大な萎縮効果があることを我々は警告します。新規参入企業やリソースの乏しい組織がモデル学習に使用するコンテンツごとに許諾を得ることを義務化すれば、社会的に有益な機械学習の取組みの実施は事実上不可能となります。数千もの異なる権利者を特定し、交渉する取引コストと管理負担は、研究そのものの価値をはるかに上回ります。また、AI の能力は必然的に既存の市場参加者やライセンス費用を負担できる資金力を持つ組織に集中し、AI 開発における不公平な競争環境を生み出します。これは新規参入者を排除し、オープンソース AI 開発を阻害することになります。

前述した通り、ライセンス制度の義務化が検討されることとなれば、そこには大きな懸念と課題が伴います。数百万にも及ぶ多様な権利者を特定し、それぞれと交渉することは現実的ではありません。こうしたアプローチを取った場合、クリエイターの報酬や保護が実質的に向上しないだけでなく、AI 開発プロセスに過度なコストや遅延、さらには法的な不確実性をもたらすおそれがあります。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

Business Software Alliance（ビジネス・ソフトウェア・アライアンス、以下 BSA）（1）は、「知的財産推進計画 2026」の策定に関し意見を述べられたことに感謝します。BSA はグローバルなエンタープライズソフトウェア産業を代表する業界団体であり、会員は、人工知能（AI）、クラウドストレージサービス、サイバーセキュリティソリューション、量子コンピューティングなどの技術ソリューションで他のビジネスを支援しています。BSA の会員は、AI システムおよびサービスの開発、カスタマイズ、インテグレーション（統合）、導入、そして AI システムおよびアプリケーションの開発に活用されるツールにおいて、世界をリードする事業者であり、デジタルトランスフォーメーションを促進する AI テクノロジーの大きな可能性と、AI の責任ある利用を最も効果的に支援する政策について、独自の知見を有しています。

日本だけでなく世界的にも、AI と知的財産権の関係は機微かつ進化し続ける課題であると我々は認識しています。クリエイティブ産業は日本経済を支える重要な分野であり、日本の文化的アイデンティティにも大きく寄与しています。知的財産政策が、ソフトウェア開発者を含む権利者やアーティスト、コンテンツ制作者を保護し続けることはもちろん重要ですが、「世界で最も AI を開発・活用しやすい国」を目指す日本において、生産性を向上させ、さまざまな分野でイノベーションを生み出し、国際競争力を強化するために AI を活用する力を、こうした政策が意図せず妨げてしまわないことも同様に重要です。

(1) BSA の会員には以下の企業が含まれます: Adobe, Alteryx, Amadeus, Amazon Web Services, Asana, Atlassian, Autodesk, Avalara, Bentley Systems, Box, Cisco, Cloudflare, Cohere, Cohesity, Dassault Systemes, Databricks, Docusign, Dropbox, Elastic, EY, Graphisoft, HubSpot,

IBM, Informatica, Kyndryl, MathWorks, Microsoft, Notion, Okta, OpenAI, Oracle, PagerDuty, Palo Alto Networks, PTC, Rubrik, Salesforce, SAP, ServiceNow, Shopify Inc., Siemens Industry Software Inc., Trend Micro, TriNet, Veeam, Workday, Zendesk, and Zoom Co.

<https://www.bsa.org/> (グローバルサイト)

<https://bsa.or.jp/> (日本語サイト)

法人・団体名

7. (一社) 日本雑誌協会・(一社) 日本書籍出版協会・(一社) デジタル出版者連盟

意見の分野

- (A2) AI と知的財産権
- (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
- (E2) コンテンツ戦略

意見

【(A2) AI と知的財産権】

構想委員会での検討においては、AI の活用面が権利者保護に比べて優先して論じられている印象がある。確かに生成 AI 事業においては、海外の事業者が圧倒的に優位に立っている現状を見るに国内事業者の成長を図ることの重要性は理解する。しかしながら、生成 AI 事業の発展は、学習に用いられるコンテンツの権利者に対する適切な保護と表裏一体の関係で進められるべきである。国際的にも、生成 AI 事業者に対する訴訟が頻発している中、知的財産推進計画においても、AI の適切な発展は既存の著作物の適切な学習の上にごそ成り立つものであることを強調して記述することが必要であると考えられる。

マンガや小説など文芸・エンタメ分野のみならず実用書・教材・ニュースコンテンツ・美術書等々、多種多様なコンテンツをこれまで長年の民間の営為で供給し今後も提供し続ける出版市場への適切な還元が求められる。

とりわけ専門領域の LLM を構築する場合に、その学習の過程に合った学習データを用意し、必要以上の著作物を AI に読み込ませて利用するのではないかと懸念を回避する繊細さが求められる。特に RAG 用のデータ使用については、法が許容する範囲を逸脱する可能性もあると考える。むしろ RAG 用のデータについては著作物発行者が作成して適正な対価によって提供する方がより正確なデータ利用が可能になるといえる。無断でのデータ使用に際して毀損されると思われる出版者や著作権者の経済的利益をできるだけ正確に推計した上で、その損失に見合う補償が行われる必要があると考える。

また生成段階においても、典拠を示すこと、また典拠がなく推論を生成する場合にはその旨を明示するなど義務付けつつ、典拠としての利用の対価を権利者等に還元することは、継続的に情報の更新が求められる専門 LLM には必要なサイクルである。

さらに、著作権法のみならず各種法律に抵触する危険性もある。AI がチャットのように読者と対話する場合に、翻案権や著作者人格権はどのように担保されるのであろうか。あるいは法律書を利用した AI サービスは、そもそも非行為とみなされる危険性もあるのではないかと。

AI 関連産業育成の重要性については十分理解するところであるが、権利者への十分な配慮が損なわれないような施策が必要である旨を関係各省庁とも共通の認識として施策を進めることが必要であると考えられる。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

日本発コンテンツの海外売上高は、5.8 兆円 (2023 年) にまで成長し、政府は新たな基幹産業と位置づけている。「新たなクールジャパン戦略」では、この売上を 2033 年までに 20 兆円に拡大するとの目標が設定されている。

われわれは、日本の魅力あるコンテンツの競争力をさらに高め、世界に広げる方針に賛同する。ただし、目標達成には、コンテンツの価値を損なう海賊版に対し、官民一体となった対策が不可欠と考える。一般社団法人 ABJ の調べでは、日本の出版物を無断掲載している海賊版サイトでタダ読みされた金額は、全世界で年間 8.5 兆円にのぼると推計されている。これは、日本のコミック市場の 12 倍にも及ぶ。こうした状況に対し、これまで、出版社、行政、漫画家、通信事業者、広告関連企業が連携して様々な海賊版対策を行っているが、いまだ、甚大な被害が続いている。模倣品による被害に関しても、近時、海外で制作・生産された多くの物品等で発生している。

日本のコンテンツ産業を持続的に発展させ、競争力をより高めるために、どのような海賊版・模倣品対策が必要か、意見を申し上げる。

1. 海外の法執行機関、国際機関との連携

日本のコンテンツに対する権利侵害行為は、国境を越えて拡大している。サーバー事業者、ドメイン取得サービス事業者、広告関連企業などが国境を越えて存在し、海賊版サイト運営者も海外にいるケースが大半である。

こうした事情により、権利者が海賊版サイト運営者を特定するのは非常に困難である。また、仮に特定できたとしても、侵害行為を停止させるには、現地の法執行機関との緊密な連携が必須となる。海外の事案については、国際刑事警察機構（INTERPOL）など国際機関との連携が必要となるケースも考えられる。この連携において、日本の各省庁の協力を求めたい。

また、国際的な連携において、文化庁主催の「インターネット上の海賊版対策に関する国際著作権会合・セミナー」などの会議は、人的ネットワークの構築と、関連情報の収集において非常に有意義なものと考えられる。こうした会議は、引き続き開催をお願いしたい。

2. ドメイン・ホッピングへの対策

海賊版被害が拡大している原因の一つに、海賊版サイトが短期間でインターネット上の住所であるドメインを次々に変える、「ドメイン・ホッピング」を繰り返すことが挙げられる。権利者による侵害物の削除申請は、通常、ドメイン単位で行われるため、海賊版サイトのドメインが変わってしまうと、改めて申請が必要となるなど、対策に空白期間が生じてしまう。

また、海外のレジストラ（ドメイン登録会社）の中には、適切な本人確認をせずにドメイン登録を行う事業者が存在し、この匿名性を海賊版サイトの運営者に悪用されている例が少なくない。

現在、出版社と弁護士で構成されるマンガ海賊版対策会議（JPMAC）が中心となり、ドメインを管理・調整する国際的な組織 ICANN 及びドメイン事業者に働きかけ、登録者の身元確認の厳格化や侵害物を配信するドメインへの迅速な対応などを求めている。

この ICANN 及びドメイン事業者への働きかけについて、日本の各省庁と連携して取り組んでいく必要があると考える。

3. 独占的ライセンシーへの差止請求権付与等

出版分野において創出されるコンテンツに関しては、出版物・電子書籍のみならず、出版権が及ばない商品化等の二次的利用があり、近年、海外で生産等されたこれらの模倣品等の侵害物が、国内外の EC サイト上に大量に出品・掲載され、著作権者等に深刻な被害をもたらしている。他方で、出品された漫画・絵本のキャラクターグッズやオーディオブックなどの侵害物の削除対応には、著作権者本人（著者個人）による手続が求められるため、効果的な対応をすることが極めて困難な状況にある。

このような侵害物への対応策としては、独占的ライセンシーが権利行使できる対策が重要と考えるところ、独占的ライセンシーへ差止請求権を付与することが 2022 年に報告されてから（文化審議会著作権分科会報告書）いまだ報告書に沿った法改正が行われていない。侵害品の被害が拡大しているいま、あらためて独占的ライセンシーに差止請求権を付与することを検討いただきたい。

また、国外からの模倣品等の流入を水際で防ぐには、意匠法や商標法違反による対応では限界があるため、著作権法違反の事案に対しては、今以上に税関対応を強化することをお願いしたい。

4. 海外での普及啓発活動

海賊版のアクセス数が多い国では、法制度の不備などとともに、正規版にお金を払って読むというリテラシーが不足している傾向が見られる。こうした状況を改善するためには、海外現地におけるリテラシー教育の充実や、海外に向けた海賊版対策の啓発活動を行う必要がある。

出版社や通信事業者で構成される一般社団法人 ABJ では、啓発活動の「STOP! 海賊版」キャンペーンにおいて、多言語による啓発活動を実施している。2024 年には、英語、フランス語、スペイン語、イタリア語で展開し、現地のマンガファンから大きな反響があった。国においても、在外公館などを通じた周知啓発活動をお願いしたい。

こうした活動とともに、出版界においては、コンテンツの多言語化と、海外への正規版の展開、特にデジタル配信の整備をより進める必要がある。海外の利用者に対するリテラシー教育と、海外の利用者が日本コンテンツの正規版にアクセスしやすくすることの両面を通じ、海賊版利用のストップを図りたい。

5. 生成 AI による海賊版利用について

生成 AI による海賊版の学習については、文化庁が示した「AI と著作権に関する考え方」において、「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うといった行為は、厳にこれを慎むべきものである」との言及があるものの、具体的なガイドラインは定まっておらず、依然として、実害が多々でている状況である。

国には引き続き、AI 開発事業者及び AI サービス提供事業者、AI サービス利用者への注意喚起とともに、権利侵害を防止するための措置を講じることを望む。

また、生成 AI に関しては、「知的財産推進計画 2026」の検討に向けた論点について」において、海外に比べ利活用が進んでいないことが示されている。その理由として、「権利者への対価還元機会が限られている」ことがあげられている。権利者として、この点については同じ認識である。

前述した生成 AI による海賊版の学習を含め、生成 AI によるコンテンツの「タダ乗り」は、出版産業が魅力あるコンテンツを生み出していくサイクルを損なうものである。

元気ある日本コンテンツの持続的な発展のために、国には必要な措置をとることをお願いしたい。

【(E2) コンテンツ戦略】

現在、文化庁を中心にして活字文化のグローバル展開を支援する動きが高まっている。

12 月には「活字文化グローバル展開協議会」が発足し、文芸作品等の活字コンテンツを海外に向けて積極的に展開するための施策が準備されようとしている。

海外においても日本の文芸作品の評価の高まり、一般読者への浸透は目を見張るものがある。この千載一遇ともいえる好機を逃すことなく、知財本部の元で、文化庁をはじめ、経済産業省、外務省等の関連省庁が連携して、コンテンツの海外展開を一段進めるための施策の展開と関連予算獲得を積極的に進めていただきたい。海外の主要なブックフェアにおいても日本を「特別招待国」として招きたいというオファーが複数寄せられている。活字コンテンツの海外展開は、翻訳の問題等もあり、長い時間をかけて交渉が結実することが多い。複数年にわたる支援と施策の展開を必要とするものであることをご理解いただき、有効な施策の策定ならびに必要な支援を可能にするための予算編成を求めるものである。

法人・団体名	
8. 一般社団法人	ABJ
意見の分野	
(B2)	海賊版・模倣品対策の強化
意見	
<p>一般社団法人 ABJ は出版者、電子書籍流通事業者、IT・通信事業者、著者権者団体といった複数の関係者で構成される海賊版対策を行っている民間団体です。電子書籍の正規配信サービスであることを示す「ABJ マーク」(Authorized Books of Japan=公認された日本の本)の交付事業をはじめ、違法サイトの情報収集と提供、違法配信防止の啓発や教育活動など、読者が正規版サービスを正しく認識し、適切な権利保護がなされるための幅広い取り組みを行っています。</p> <p>政府はコンテンツ産業を日本の基幹産業と位置づけ、その海外売上を 2033 年には 20 兆円に拡大するとの目標が設定されました。しかしながら、私たち ABJ の調べでは、海賊版サイトで漫画などの出版物をタダ読みされた金額は全世界で年間推定 8.5 兆円にのぼるとされ、目標達成の阻害要因になることは間違いありません。また、漫画などの出版物は、作品単体の売上にとどまらず、アニメやドラマ、映画、ゲームの原作となり、IP ビジネス全般に広がっていますが、海賊版の隆盛はその根底を揺るがしているのです。</p> <p>つきましては、ABJ が望む海賊版対策について意見を下記の通り具申いたします。</p> <p>(1) 国際的な著作権執行力の強化</p> <p>海賊版等対策官民実務者級連絡会議等の枠組みにおいて、関係省庁が連携しつつ、国内外の海賊版対策に取り組まれていることに敬意を表します。引き続き、諸外国政府や国際機関への働きかけをより積極的に推進していただきたく思います。</p> <p>(2) 国外における普及啓発活動の推進</p> <p>著作権侵害の多くは国境を越えて発生しており、国内措置のみでは実効性を確保することが難しい状況にあります。このため、諸外国における権利意識の向上や、正規流通の重要性に対する理解促進が不可欠です。つきましては、国際機関 (WIPO 等) や諸外国の関係当局と連携しつつ、海外向け普及啓発活動を推進していただきたく思います。</p>	

(3) 国外における著作権侵害対策のための訴訟支援

国外において著作権侵害を行う事業者・サイト運営者に対して、民事訴訟を提起することにより、差止命令、サイト閉鎖、ドメイン凍結等の実効的な措置を講じることが可能となります。しかしながら、現状においては、国外での訴訟実施に必要となる情報収集、現地法律事務所との連携体制の構築などの面において、権利者のみで対応することが難しい状況があります。つきましては、海外での訴訟提起や差止命令取得に向けた支援体制の整備をお願いしたく、実効的な海賊版対策に資する後押しを行っていただければと思います。

(4) 大規模プラットフォーム事業者との連携強化

海賊版サイトや違法コンテンツは、検索エンジンのみならず、各種 SNS においても容易に拡散しており、迅速な削除対応や拡散抑止が重要となっています。現状では、機械的なクローリング結果等を用いた削除要請や早期探知の仕組みの導入を検討し得るものの、各プラットフォームの利用規約・内部ポリシーにより、こうした対策が十分に実現されていない状況にあります。つきましては、政府として大規模プラットフォーム事業者に対し、海賊版対策のための特例的な技術的措置の導入や迅速な削除や拡散防止に資する例外規定の整備などについて協議・働きかけを行っていただくことを期待いたします。

(5) AI 事業者との連携強化および AI 生成物に関する著作権対応

近年、生成 AI の急速な発展に伴い、従来のいわゆるデッドコピー型の海賊版とは異なる形態で、著作物を容易に不正利用し得る環境が生まれつつあります。こうした技術的進展は、創作者・権利者による正当な利益の確保や、著作物を中心とした健全なエコシステムの維持に新たな課題をもたらしています。このような状況を踏まえ、AI 生成物に関する著作権法上の取扱いについて、透明性の高いルール整備や責任の明確化が求められていると考えます。特に、AI 事業者・権利者・政府の三者が連携し、AI 生成物の利用実態に即した適切な権利処理の枠組みや不正利用の防止措置や技術的保護手段の検討を行う必要があります。

最後に、出版界においては、コンテンツの多言語化、海外への正規版の展開、特にデジタル配信の整備をより進めていく必要があります。上記(1)～(5)において国の支援を受けつつ、海外の利用者が日本コンテンツの正規版にアクセスしやすくすることで、海賊版利用の大幅減少を図りたいと考えます。持続的な日本コンテンツ発展のために、ご支援ご協力をお願いいたします。

法人・団体名
9. 一般社団法人 知財・無形資産ガバナンス協会
意見の分野
(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造
意見
<p>【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】</p> <p>【意見1】 経営層主導による「知財・無形資産経営コンソーシアム（仮称）」の設立と人的資本経営との連動</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 該当箇所： 知財・無形資産ガバナンスの深化・普及 ◆ 意見の概要： 内閣府および経済産業省が中心となり、経営者（CEO）が参画する「知財・無形資産経営コンソーシアム（仮称）」を設立・運営すること。その際、「人的資本経営コンソーシアム」の成功事例を参考に、人的資本への投資が生み出す果実を知財・無形資産として確保し、企業価値向上に接続する枠組みを構築すること。 ◆ 理由・詳細： 「人的資本経営コンソーシアム」が好事例となっているように、経営アジェンダとしての浸透には、実務者ではなく経営トップ同士が対話し、ベストプラクティスを共有する場が不可欠である。 人的資本経営への投資は、最終的に「知恵・アイデア・ノウハウ、データ・ブランド・組織能力」という無形資産のアウトプットにつながって初めて企業価値となる。人材投資の成果を知財・無形資産としての的確に保護・活用する戦略がなければ、投資対効果は最大化されない。したがって、政府主導で経営者が集う場を設け、人的資本と知財・無形資産を有機的に結合させた経営モデル（「人」が「知」を生み、「知」が「価値」を稼ぐサイクル）の普及を加速させるべきと考える。なお、年次報告書や事例集の公表等により、成果の見える化を行うことが望ましい。 <p>【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】</p>

【意見 2】 「新技術立国」実現に向けた国際特許リスク対策と長期的国家戦略の策定

- ◆ 該当箇所： 戦略的な国際標準化・知的財産活用の推進 / 経済安全保障
- ◆ 意見の概要： 政府では、「生成 AI・半導体」「量子コンピュータ」等、17 の戦略分野や、6 つの国家戦略技術に対して予算の確保や税制改正を図り、「新技術立国」を実現するために官民による積極的な成長投資を推進することを表明している。これらの分野は既に国際的に熾烈な開発競争が行われており、その特許出願を分析し、日本企業にとって優位な戦略テーマの探索や特許侵害回避 (FTO) と対抗措置を講じておくことが重要となる。
そこで、投資に先立ち、かつ実行段階でも継続的に、官民が連携して IP ランドスケープを実施し、これらの対応を行うことを計画化すること。特に、これらの対応は、長期的な国家戦略に基づく実行計画を策定する必要があるため、単年度会計ではなく、長期的な計画に基づく複数年度の予算措置を行うべきである。また、急速な環境変化に対応できるよう、定期的な見直しサイクル (例：四半期～半年) を設定する。
- ◆ 理由・詳細： 現在、17 の戦略分野や6 つの国家戦略技術に関しては、日本以外の主要国・地域の研究機関・大学・企業が全世界の特許出願が高水準にある (特に中国が 70 % 近くを占める) といわれている。このため、今後、日本の政府や企業が投資を行い、開発を進めても、事業化段階では中国等の先行特許により事業が阻まれるリスクが想定される。このため、日本の政府や企業がこれら戦略分野に投資を行うに際しては、IP ランドスケープを実行し、その投資テーマの探索や特許侵害リスク対策などを、官民が協働で実行することが実務上不可欠である。
- ◆ この取り組みを実行するに際して、たとえば中国においては 2008 年に「国家知的財産戦略綱要」を公表以来、「知的財産強国」の実現を目指した政策を展開し、近年では「知的財産権強国建設綱要 (2021-2035 年)」に基づき、長期かつ明確な目標を設定して政・官・学・産一体で特許出願の増強やその活用施策を推進している。日本においても、このような取り組みを参考に長期的な視点から、上記のような重要分野への投資にあたっては、技術開発だけでなく、「他社特許リスクの回避」や「自社技術の権利化・秘匿化の使い分け」を含む知財戦略への投資に対する予算を複数年度で確保し、日本の技術的優位性と事業の自由度を確保する国家戦略を推進いただきたい。

【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】

【意見 3】 価値創造をリードする「知財戦略人材」の育成と民間資格の活用

- ◆ 該当箇所： 知財活用を支える人材育成・基盤整備
- ◆ 意見の概要： 経営と知財を結びつけ価値創造を設計できる「知財戦略人材」の育成を強化すること。その際、民間団体等が実施する実践的な研修や資格認定制度と連携し、支援を行うこと。
- ◆ 理由・詳細： 知財戦略を経営戦略に実装するためには、従来の法的な専門性に加え、企業の価値創造やビジネスモデル構築、投資判断やその戦略的な実行を指導できる人材が必須となっている。そこで、当協会 (知財・無形資産ガバナンス協会) では、今年度から、このような知財戦略リーダーを育成するために研修を実施すると共に、その能力を認定する資格制度も実行することを計画している。そこで、こうした民間の自律的な人材育成プログラムを、国として推奨・支援し、経営における「知財戦略人材」の育成と普及、地位向上のために後押しする施策 (例えば、知財・無形資産ガバナンスガイドラインでの有資格者配置の推奨など) を講じていただきたい。

【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】

【意見 4】 ガバナンスガイドライン改定による「事業ポートフォリオ」および「M&A・CVC」戦略の高度化

- ◆ 該当箇所： 知財・無形資産ガバナンスガイドラインの普及・活用
- ◆ 意見の概要： 「知財・無形資産ガバナンスガイドライン」を改定し、知財・無形資産の投資活用を明確な「経営者のアジェンダ」として明記すること。特に、価値創造プロセスにおける「知財・無形資産の企図する因果パス (投資・資源配分と成果を結ぶ論理) の策定・実行」に加え、事業ポートフォリオ再編や M&A・CVC (コーポレートベンチャーキャピタル) などの経営戦略において、知財の経済価値を的確に評価して実行すべきことを盛り込むこと。
- ◆ 理由・詳細： 経営者が実行すべきプロセスとして、以下の視点をガイドラインで強化すべきと考える。
 1. 企業の価値創造に向けた経営戦略で知財価値評価の実行：
 - (1) 事業ポートフォリオ再編での知財力分析：
売上規模だけでなく、知財・無形資産による競争優位性の持続力 (参入障壁の高さ等) を軸に、事業の撤退・注力を判断すること。

- (2) M&A・CVCにおける知財価値評価：
買収・出資対象の財務数値だけでなく、その企業が保有する知財・無形資産が、自社の価値創造ストーリー（To-Be）にどう貢献するかを評価し、シナジー効果を戦略的に見極めて執行すること。
2. 段階の価値創造プロセスでの知財・無形資産戦略の実装：
経営者が経営アジェンダとして自らが知財・無形資産戦略を牽引し、「企図する因果パス」を投資家に説明できるように、知財・無形資産ガイドラインで、以下の3段階の価値創造プロセスのポイントを具体的な事例を用いて説明する。
- (1) To-Be 設定：
IP ランドスケープ等を活用し、市場環境に基づいた企業の将来ビジョンを策定する。
- (2) As-Is 分析：
To-Be 実現のために、現在自社が保有する知財・無形資産の強み・弱みを可視化する。
- (3) 因果パスの実行：
As-Is から To-Be へのギャップを埋めるための投資を行い、競争力を獲得するストーリー（特許網構築、ブラックボックス化、ブランド戦略、契約戦略等）を論理的に構築・実行する。可能であれば、当該ストーリーの開示テンプレートの整備を検討する。

【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】

【意見5】 イノベーション拠点税制（イノベーションボックス税制）の対象拡充による社会実装の加速

- ◆ 該当箇所： イノベーション投資の促進・税制支援
- ◆ 意見の概要： 2025年4月より開始された「イノベーション拠点税制」について、現在の対象範囲（特許権等の譲渡・ライセンス所得）を、諸外国と同様に「特許権等を組み込んだ製品・サービスから生じる所得」まで対象を拡充すること。
- ◆ 理由・詳細： 現在の制度案では、自社で権利行使（ライセンス）を行う一部の企業には恩恵があるものの、自社技術を製品やサービスに実装して社会に提供する多くの日本企業のビジネスモデルにはそぐわないレベルに留まっている。「技術で勝ってビジネスで負ける」事態を避け、イノベーションの社会実装を加速させるためには、「アウトプット（製品・サービス）」からの収益に対するインセンティブが不可欠である。「知財・無形資産を組み込んだ製品・サービスの所得」を税制優遇の対象とすることで、国内への研究開発拠点の集積だけでなく、製造・サービス提供拠点の国内回帰を促す効果が期待され、真の意味での「知財による価値創造」と経済成長を実現できると考える。

【意見6】 大学ガバナンス・コード改定による執行部の知財・無形資産管理監督責任の明確化

- ◆ 該当箇所： 知財・無形資産ガバナンスの深化・普及 / 大学・公的研究機関における知財マネジメントの強化
- ◆ 意見の概要： 大学ガバナンス・コードを改定し、大学執行部（学長および理事等）が負うべき責務として、「知財・無形資産の管理監督責任」および「ステークホルダーへの戦略・実績の情報開示義務」を明確に規定すること。これにより、研究現場任せではなく、大学執行部のリーダーシップによる組織的なガバナンス体制を確立すること。
- ◆ 理由・詳細： 我が国の持続的な経済成長および「新技術立国」の実現には、大学等が保有する世界水準の「知」を確実に社会実装し、イノベーションを創出することが不可欠である。しかし現状、そのポテンシャルが十分に活かされているとは言い難い状況にあると思われる。この課題の根幹には、多くの大学経営層において、知財・無形資産を「経営資源」として捉える認識と戦略が欠如していることがあると考える。企業経営において「知財・無形資産ガバナンスガイドライン」の重要性が叫ばれていると同様に、知の源泉である大学においても、経営レベルでのガバナンスが機能しなければ、国費投入の効果（投資対効果）は最大化されない。したがって、大学ガバナンス・コードにおいて執行部の責任を明確化することで、当事者意識とリテラシーを向上させるべきである。経営層が自ら、研究成果（As-Is）から社会実装（To-Be）に至る「価値創造の因果パス」を描き、説明責任を果たすことで、真に産業競争力に寄与する産学連携とイノベーション・エコシステムが実現するものと確信している。

法人・団体名
10. 一般社団法人オープンソース・グループ・ジャパン
意見の分野
(A2) AI と知的財産権
意見

オープンソース AI を基盤とした開かれた AI 社会とデジタル主権を構築するための公開提言
—米中依存のリスクを低減し、透明性・自律性・競争力ある AI 基盤を構築—

一般社団法人オープンソース・グループ・ジャパン (OSG-JP) は、日本国内におけるオープンソースの普及と発展を目的とする非営利組織であり、四半世紀に渡って開かれたデジタル社会の実現に対して微力ながら貢献してまいりました。

その過程における知見から、我々は AI 分野における透明性、協調性、そして持続的なイノベーションを担保する上で、オープンソースのアプローチが不可欠であると確信しております。この信念に基づき、OSG-JP はオープンソースの定義とライセンス承認を担う国際的な権威である Open Source Initiative (OSI) が策定した「オープンソース AI の定義」(OSAID: Open Source AI Definition) の共同設計プロセスに深く関与し、その最終版に対して正式な支持を表明しております。この OSAID の正式な公開から一周年を迎えましたが、AI システムが真に「オープンソース」であると認められるための世界的な基準である OSAID が、AI 技術とエコシステムの発展に伴い求められる透明性とアクセス可能性を担保すると考えます。

本提言は、AI 技術が国家の産業競争力と安全保障を根底から左右する現代において、その開発と普及に関する日本の国家戦略が極めて重要な岐路に立っているとの認識に基づいており、AI の進化がもたらす恩恵を最大化し、同時にそのリスクを適切に管理するために、技術開発の根幹をなすアプローチそのものを我々の立場や知見から問うものであります。さらに、本提言は内閣府による「人間中心の AI 社会原則(統合イノベーション戦略推進会議決定)」の趣旨にも高い水準で適合しており、このオープンソースの国際標準である OSAID を日本の AI 政策の基盤と位置付けることが、我が国が直面する課題を克服し、国際社会におけるリーダーシップを確立することに寄与すると考えます。

AI 時代におけるオープンソースの戦略的価値

オープンソースは、もはや単なるソフトウェアライセンス若しくはそのライセンスの効果を享受する開発文化という枠組みを超え、現代のデジタルインフラの根幹を成す実証済みの経済モデルでもあります。その価値は、ハーバードビジネススクールと Linux Foundation による共同研究によれば、オープンソース・コミュニティによって生み出される価値に対し、それらを基盤として企業や個人が製品やサービスを構築することで生まれる「需要側」の価値が実に 8.8 兆米ドルにも達すると試算されています。

この驚異的な価値創出の背景には、開発コストの劇的な削減、参入障壁の低下による競争の促進、そして地理的制約を超えた世界中の開発者の協働体制というオープンソースのコミュニティが持つメカニズムが作用していますが、これにより、単独の企業や国家では到底成し得ない規模と速度のイノベーションが生み出されてきました。この成功モデルは、AI 開発の領域においても同様の効果をもたらすことが期待され、特に巨額の資本を要する基盤モデルの開発において特定の巨大企業による技術独占によって生じる市場の歪みやイノベーションの停滞を防ぎ、オープンな環境によって多様なモデルの登場を促すことで健全な競争環境と継続的な品質向上をもたらします。これにより、日本のスタートアップ、中小企業、そして大学や公的研究機関も、最先端の基盤技術へ公平にアクセスできるようになり、日本全体の AI 開発能力の底上げと、産業構造の多様化に直接的に繋がるのです。

さらに、AI 技術が社会の隅々にまで浸透し、医療、金融、司法、行政といった極めて重要な領域で判断を下すようになる将来において、その意思決定プロセスの透明性と説明責任は、技術的な要件であると同時に極めて重要な社会的な要請となります。この時、人間が理解・検証できないブラックボックスの AI は、社会的な受容を得ることが困難であると言えるでしょう。オープンソース AI は、公的機関、学術機関、市民社会といったそれぞれに独立した第三者が AI システムの内部動作を監査し、潜在的なバイアス(偏見)を特定・検証し、その是正を促すことを可能とし、プロプライエタリな AI では決して実現不可能なレベルの透明性と信頼性を社会にもたらすことで、この課題に対する最も効果的な解決策を提供します。

このように、オープンソース AI の推進は単なる技術選択の問題ではなく、日本が目指すべき「人間中心で責任ある、倫理的な AI 社会」を構築するための技術的かつ社会的な基盤そのものを築くことに繋がります。「信頼できる AI」と「オープンソース AI」は、単に補完的な関係にあるだけではなく、相互に依存

し合う概念であると言えるのです。

オープンソース AI を巡る世界の潮流

オープンソース AI の戦略的重要性を認識し、国家戦略の中核に据える動きは、すでに世界の主要国で加速しています。米国、欧州連合（EU）、中国は、それぞれ異なるアプローチを取りながらも、オープンソース AI を推進するという点で一致しており、この世界的な潮流から日本が取り残されることは、国際競争力と安全保障の観点から看過できない事態を招きます。

アメリカ合衆国は、トランプ政権下で発表された「America's AI Action Plan」にて、AI 分野における米国の世界的な競争を勝ち抜くために策定された包括的な国家戦略を掲げました。この計画の三本柱の第一として掲げられた「AI イノベーションの加速」の中で、「オープンソース及びオープンウェイト AI の奨励（Encourage Open-Source and Open-Weight AI）」が明確な政策項目として位置付けられています。具体的には、中小企業によるオープンソースモデルの採用促進や学術機関やスタートアップが最先端の研究開発に必要な計算資源、ソフトウェア、データへアクセスしやすくするためのリソースの拡充を推奨しています。このアプローチは、米国がオープンソース AI を規制によって管理すべき対象としてではなく、市場主導のイノベーションを最大化し、産業競争力を高めるための戦略的資産と捉えていることを明確に示しています。

欧州連合（EU）は、世界初の包括的な AI 法として制定された「EU AI 規則」において、AI システムがもたらすリスクに応じて規制の強度を変える「リスクベース・アプローチ」を基本哲学としています。この規制の体系の中でのオープンソース AI の扱いは極めて示唆に富んでいます。同規則は、オープンソース・ライセンスの下でリリースされる AI システムについて、それが社会的に許容しにくい高いリスクを持つ AI に該当しない限り、規則が定める多くの義務から免除するという例外規定を設けており、個人や非営利団体を含むオープンソースの AI 開発コミュニティに対して過度なコンプライアンス負担を課さず、逆にオープンソース AI によるイノベーションを促進するための戦略的な配慮を行なっています。このような「特別扱い」は、EU が厳格な規制を通じて市民の権利と安全を保護するという目標とイノベーションを促進するという双方の目標のバランスを取る上で、オープンソース AI が重要な役割を果たすと認識していることの明確な証左であり、実質的に EU は規制の枠組みそのものを用いてオープンソース AI の開発を奨励していると言えます。

中華人民共和国もまた、国家戦略のレベルでオープンソース AI の重要性を公に認めています。2025 年 7 月に上海で開催された世界人工知能大会の基調講演において、李強首相は AI 分野における「技術独占」のリスクに警鐘を鳴らし、「AI のオープンソース開発を積極的に推進する」と公式に表明しました。この発言は、米国の AI Action Plan 発表の直後に行われたものであり、特定の国や企業による技術支配への対抗軸として、オープンソースという概念を戦略的に打ち出したものと分析できます。さらに、中国は発展途上国における AI 応用を支援するための「中国ソリューション」の提供や、国際的な AI 協力機関の設立を提唱しており、その文脈でオープンソースを国際的な影響力拡大と AI ガバナンスにおける新たな標準形成のための重要なツールとして活用する姿勢を鮮明にしています。このような国家政策の下で、ほぼオープンソース・ライセンスと呼べるライセンスで頒布される中国製の AI モデルが世界のオープンウェイトな AI モデルのほとんどのシェアを握っていることは紛れも無い事実です。

米国は AI 市場の競争の勝者となるためのイノベーション促進、EU は厳格な規制下でのイノベーションの並立、そして中国は西側諸国の技術覇権への対抗と国際的な影響力拡大という三者三様の戦略的意図が背景にあります。これら主要国がそれぞれの国益に基づきオープンソース AI の推進という点で戦略的に収斂している事実は、日本にとって極めて重い意味を持ちます。AI 領域におけるグローバルな戦略的競争において、日本が単なる受動的な観察者、あるいは日本国外で開発されたオープンソース AI エコシステムの消費者に留まることは、米国の市場主導・EU のリスク配慮・中国の国家主導という三極構造の狭間において経済的・技術的な従属を招きかねません。日本は、自らの国益、産業構造、そして社会的価値観に合致した独自のオープンソース AI 戦略を主体的に構築し、国内で検証・再現・継承できる技術スタックを確保することが喫緊の課題となっていると当会は考えます。

日本の AI 国家戦略への提言

以上の潮流を踏まえ、日本が AI 時代における国際競争力を確保し、国民から信頼される AI 社会を構築するために、以下の三つの政策を一体のものとして、国家戦略に明確に位置づけ、強力で推進することを提言します。

提言 1：基盤を含む AI モデル開発において OSI 定義に準拠したオープンソース化推進

公的機関が資金提供、支援、または調達を行う AI 開発プロジェクト、特に社会インフラとなり得る基盤モデルの開発においては、その成果物（ソースコード、モデルの重みとパラメータ、アーキテクチャ情報、学習データ及びそれらに関する文書等）を、OSI が策定した「オープンソース AI の定義 (OSAID)」に準拠したライセンスの下で公開することを原則とする政策を導入すべきです。

公的な資金によって生み出された技術資産は、特定の企業や組織に囲い込まれることなく、広く社会全体で共有・活用され、さらなるイノベーションの基盤となるべきです。この原則を徹底することによって公的資金の投資対効果を最大化し、また、国内の大小様々な企業と研究開発機関がその成果を自由に利用・改変・再頒布できるようになり、裾野の広い AI エコシステムの形成を実現します。これは、特定の巨大ベンダーへの依存を回避し、日本の技術主権を維持する上でも不可欠な措置でもあります。OSAID という国際的に認知された基準を採用することで、日本の取り組みがグローバルなオープンソース・コミュニティとの連携を円滑にし、国際的な信頼性を高める効果も期待できると考えます。それに加え、公的支援による AI 開発における成果物全ての国内での再頒布・保全・継続メンテナンス体制を要件化し、域外サービス停止・条件変更時にも国内で運用継続できる体制を確保することも重要です。日本国内でも、国立情報学研究所が主導する LLM-jp 等、産学官連携による AI モデル開発の好例が既に見られますが、こうした取組をさらに拡大すべきです。

提言 2：オープンソース・エコシステムを維持するための開発者への法的保護措置

AI に関する新たな政策や規制を策定する際、オープンソース AI コンポーネントの開発者に対し、彼らが開発・公開したコンポーネントの下流における使用から生じる結果について、法的責任を負わせるような規制や要件を課すことを明確に回避すべきです。責任の所在は、汎用的なツールを単に開発した者ではなく、そのツールを特定の目的のために実装・運用する主体にあることを法的に明確化し、公的な調達における契約においてもその原則を徹底する必要があります。また、政府がオープンソースのライセンスの有効性を一方的に取り消したり、変更を強制したりするような権限を持つべきでもありません。

オープンソースの歴史的な発展は、ライセンスに通常含まれる「無保証」と「責任の制限」という法的原則に支えられてきました。開発者たちは、多くの場合、善意の社会的あるいは学術的な貢献として自らの成果を世界に公開しています。もし、彼らが公開した成果物が予期せぬ形で使用され、その結果として生じた損害の責任まで問われることになれば、その計り知れない法的リスクを恐れて誰もが開発と公開の場から撤退してしまうでしょう。それと同じことはオープンソースの AI エコシステムであっても発生し得るわけであり、そのような形でのエコシステムの崩壊は避けねばなりません。

この法的原則の重要性は、AI がもたらすリスクをより深く捉えている EU も認識しており、「EU AI 規則」においてはオープンソース開発者への負担を意図的に軽減しています。したがって、このような法的保護措置は単なる開発者優遇策ではなく、日本における持続的な AI イノベーションを可能にするための必要不可欠なインフラ整備であると言えます。AI 規制の焦点を、汎用的な「ツールの作り手」から特定の文脈でリスクを判断し利益を得ようとする「ツールの使い手」へと正しく設定することが、健全なエコシステムと責任ある AI 利用を両立させる鍵となります。

提言 3：多様な AI 開発を促進するトレーニングデータのオープンデータ化

政府及び関連の公的機関が保有する公共性の高いデータについて、個人情報保護法やその他の関連法規を遵守し、セキュリティに万全を期した上で、AI の学習に適したトレーニングデータセットとして整備し、オープンデータとして広く公開する国家主導のプロジェクトを強力で推進すべきです。

AI モデルの性能、特性、そして潜在的なバイアスは、その学習に用いられたデータの質と量に根本的に依存します。現状、日本の AI 開発におけるボトルネックの一つは、多様で高品質な日本語のオープンデータセットの不足であり、この課題を放置すれば海外のデータセットで学習された AI モデルに依存せざる

るを得なくなり、結果として日本の言語的、文化的、社会的な文脈や価値観が反映されない AI が社会に普及するリスクがあります。

公的機関が主導して信頼性の高い大規模なデータセット、特に日本語圏特有ドメインのデータセットを公開することは、この状況を打開するための最も効果的な手段となり得ます。これにより、国内の AI 開発が飛躍的に活性化するだけでなく、日本固有の課題解決に資する多様な AI アプリケーションの開発が促進されることが期待できます。米国の「AI Action Plan」においても、連邦政府の資金提供と研究者による非専有データセットの公開とを結びつけることが検討されており、データのオープン化が国家戦略上重要であるとの認識は国際的にも共通しています。公的なデータは国民の共有資産であり、それを次世代の知的インフラである AI のために活用することは、政府の重要な責務であると言えるでしょう。

結論

オープンソース AI とオープンデータの推進は、単なる一技術政策の選択肢に留まるものではありません。日本のデジタル領域における経済安全保障を確立し、国際競争力を再興し、そして何よりも国民一人一人から信頼される民主的で開かれた AI 社会を構築するための国家戦略上の中核的な要請であります。

本提言で分析したように、米国、EU、中国は、それぞれの国益と理念に基づき、オープンソース AI を国家戦略の重要なツールとして位置付け、その活用を加速させています。この世界的な大きな潮流の中、日本が傍観者であることは事実上の後退を意味し、将来世代に大きな負債を残すことになりかねません。日本が AI 時代において独自の強みを発揮し、世界の主要プレイヤーの一角として確固たる存在感を示すためには、海外のエコシステムを受動的に利用する姿勢を脱し、自らが主導してオープンなエコシステムを構築・牽引していくという能動的な意志が不可欠です。

我々、一般社団法人オープンソース・グループ・ジャパンは、日本政府および関連の公的機関が本提言に盛り込まれた政策、すなわち「OSI 定義に準拠した AI システムの推進」「開発者の法的保護」「トレーニングデータのオープン化」を、相互に不可分な三位一体の戦略として速やかに実行に移すことを強く要望いたします。

法人・団体名	
11. 一般社団法人コンテンツ海外流通促進機構 (CODA)	
意見の分野	
(A2)	AI と知的財産権
(B2)	海賊版・模倣品対策の強化
意見	
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>生成 AI 技術の健全な発展と社会実装を目指す方針に賛同します。しかし、特に海外発の生成 AI 事業者によって、日本の著作物が無断利用されている現状には強い懸念を持っています。</p> <p>現在、日本の著作権法（第 30 条の 4 等）について、「学習段階であれば、既存コンテンツに酷似する映像を出力するようなモデルであっても許容される」というような誤った解釈が広がっている印象があります。日本のコンテンツ産業を強化するためには、AI 事業者だけでなく、コンテンツの源であるクリエイターが保護されることが大前提です。</p> <p>著作権侵害が疑われる場合、「権利者による法執行」が基本であることは理解しますが、対象が海外事業者である場合、言語の壁、法律の違い、そして莫大な訴訟費用といった課題があり、日本の権利者が対抗することには限界があります。海外事業者に対する調査・研究、削除要請や交渉などに対し、政府による支援をご検討いただきますようお願い申し上げます。</p>	
<p>【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】</p> <p>1. 政府の支援強化</p> <p>CODA 及び会員社は、「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及び工程表」に基づき、引き続き海賊版対策に尽力しますが、巧妙化・複雑化する侵害行為に対し、権利者のみならず関係者</p>	

が一丸となって対策を講じていくためには、政府による支援が不可欠です。特に国際連携・国際執行の実効性確保のため、政府及び当該国在外公館等の恒久的な支援・協力は極めて重要です。

2. 偽キャラクターグッズ対策

現在、日本のコンテンツ IP は世界中で大きな人気を博しています。一方で、これに便乗した無許諾のグッズ（正規商品がないもの）や複製品（正規商品のコピー）の海外での流通が増大しています。しかし、デジタルの侵害とは異なり、物理的な「モノ」による侵害実態は、日本国内からでは正確に把握することが困難です。民間のみでは限界のある現地での流通実態調査や、現地執行機関への取締り要請等も含め、政府による支援体制の強化を要望します。

3. サービス提供事業者の日本法人による有害情報問題解決の義務化

著作権侵害について削除申請しても対応がなされず、問い合わせ窓口も機能していない事業者が存在します。また、問い合わせができたとしても「本国に確認する」として、回答に長時間を要することや、理由が分からないまま解決できないことも少なくありません。海外に拠点を置く事業者であったとしても、少なくとも日本でサービスを展開している事業者については、有害情報問題に関して日本法人で解決できるよう義務付けることを要望します。

4. 防弾ホスティング対策に向けた国際的な実態把握と連携体制の検討

削除や開示要請に一切応じない「防弾ホスティング事業者」の問題は、日本のみならず世界各国の権利者が直面している共通課題です。これら悪質な事業者は国境を越えてサービスを展開しており、一国での対応には限界があります。ついては、同様の課題を抱える諸外国と連携し、悪質事業者の実態に関する情報収集を進めるとともに、国際的に実効性のある対策や仕組みづくりに向けた「検討」に着手することを要望します。

5. 著作権侵害から広告収益を得ている事業者に対する規制

動画投稿サイトにおける収益化システムは、動画の再生数（閲覧数）に応じて広告収益を投稿者（アカウント）に分配する仕組みをとっており、この仕組みを悪用して、著作権を侵害する投稿で多額の広告収益を得ている投稿者が多数存在しています。しかし、動画投稿サイト事業者によっては、このような著作権侵害投稿者に対する積極的な対応や自主規制を行わないケースが見受けられます。さらには権利者から再三にわたり権利侵害の申告を行った投稿者に対しても、広告収益の支払を停止しない事業者が存在します。

この結果、著作権侵害によって生じた収益は、最終的に投稿者のみならず事業者側にも広告収益が分配されるということになり、いわば事業者が権利侵害を容認・放置することによって、事業者自身が不当な利益を得ている現況にあります。

このような事業者に対する、実態に即した、より実効性のある規制について早急に検討いただくことを強く要望します。

6. 事業者による契約時本人確認の厳格化

海賊版サイトを運営するためのサービスを提供する事業者に対して、権利者による情報開示請求が行われた際、個人を特定し得る情報が必ず提供されるよう、顧客情報の身元確認を確実に行うなどの管理を徹底したうえで、サービスが提供されるように義務付けることを要望します。

7. 司法的ブロッキングの在り方について基礎的な検討の開始

「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及び工程表」は、2019年10月に策定されてからすでに6年以上が経過しています。同対策メニューのうち、海賊版に対するユーザーのアクセスを抑止するための取組の中で「ブロッキングに関わる法制度整備については、他の取組の効果や被害状況等を見ながら検討」とされています。

文化庁が2025年11月11日～13日に実施した「インターネット上の海賊版対策に関する国際著作権会合」においても、各国の報告において、ブロッキングは問題を生じることなく当然に実施されています。

わが国でも「裁判所の判断に基づく司法的ブロッキング」の在り方について、技術・法律の両面における基礎的な検討を始めさせていただくことを要望します。

12. 一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会
意見の分野
(A2) AI と知的財産権 (B2) 海賊版・模倣品対策の強化 (E2) コンテンツ戦略 F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）
意見
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>音楽、画像、動画等を生成することを主目的とした AI が続々と公開されているところ、権利者としては学習・開発段階、生成段階において著作権に関する課題が生じていると認識しています。特に 2025 年に公開された動画生成 AI においては、アニメやゲームなどの日本コンテンツの著作権を侵害していると思料される動画が大量に生成され、日本政府から当該動画生成 AI の開発事業者に対して著作権侵害を行わないよう要請されることとなりました。我が国では、著作権法第 30 条の 4 により、非享受目的の場合、AI の開発・学習における著作物の利用について権利制限が認められていますが、すべての生成 AI の開発・学習において当然に第 30 条の 4 が適用されるわけではないことは言うまでもありません。享受目的が存するのであれば第 30 条の 4 は適用されず、著作物を利用するには事前に権利者の許諾を得る必要があります。先述した動画生成 AI 等の開発事業者においては、開発・学習時点では著作物の利用についてそれを享受する目的でないとし、当該動画生成 AI 等を利用するユーザーに当該著作物の利用を含めて享受させることを目的としていると考えられることから、オプトイン/アウト以前に著作権法第 30 条の 4 の適用がなされないものと思料されます。各生成 AI の開発目的等により著作権法第 30 条の 4 の適用が適切に判断され、その判断に基づいて必要な場合には著作物の利用について権利者の許諾を得たうえで、AI 開発が行われるよう、御本部を始め文化庁、経済産業省等関連省庁においては、適切な指導を行うことを強く求めます。</p> <p>また、令和 5 年度著作権分科会法制度小委員会報告書「AI と著作権に関する考え方」では、著作権法第 30 条の 4 のただし書き（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、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等のケースが検討されていますが、ゲームソフトにも無許諾利用を防ぐため技術的手段が講じられています。AI の学習・開発段階においては、権利者の意思を尊重し、著作物に施される技術的手段を回避、除去するなどして、学習データとして収集されることがないように要望します。</p> <p>さらに、海賊版等の権利侵害複製物を AI 学習のために複製することについては、AI 開発事業者において全く措置を講じず漫然と学習データとして収集されてしまえば、先述した技術的措置も意味をなさず、権利者の意思は反映されないことになってしまいます。そのため、AI 開発事業者においては権利者から海賊版等の権利侵害複製物を掲載している Web サイト等に関する情報を提供するための窓口を設置する等、海賊版 Web サイト等の情報収集に努め、それらについては学習データ収集対象から除外することを求めます。</p> <p>加えて、画像、映像を生成することを主目的とした生成 AI ツールを利用する際に著作権侵害を防止するため、AI サービス提供事業者においては著作権侵害となりうるプロンプト（著名な著作物の固有名詞等）については当該プロンプトの利用を排除する技術的措置を講じること、権利者から当該権利者の著作物の固有名詞等を除外する申し入れがあった場合にはこれに対応し、そのために簡易に利用できる申請窓口を設けることを要望します。また、生成 AI 利用者による著作権侵害を防止するため、AI サービス提供事業者においては、生成 AI が画像等を出力する際に著作権に留意して使用する旨を利用者に促すなどの仕組みを設けることを要望します。生成 AI の生成・利用段階で著作権侵害がおり、権利者が法的対応を行うにあたっては、当該権利者の著作物が当該生成 AI の学習データとして利用されているかどうかは AI 開発事業者のみが把握するものであることから、権利者からの自社著作物の利用の有無に関する問合せ等に対応するため、AI 開発事業者に対して、学習データの記録・保存することを求めます。</p> <p>現在、知的財産戦略本部 AI 時代の知的財産権検討会で検討されている「AI の適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード（仮称）」（案）では、上述の権利者の有する懸念点を一定程度解消することができると考えます。ただし、同検討会で意見が出ていたように、海外事業者が遵守しなければ実効性に乏しく、国内事業者との公平性に欠けるものと考えられることから、国内外問わず AI 事業者が同プリンシプル・コードを積極的に遵守するよう施策の検討並びにその周知に努めていただくことを要望します。</p> <p>生成 AI ツールの利用に関しては、今後、既存の著作物を模倣したものが短時間に大量に生成されることが懸念されていることから、AI 生成物の著作権侵害判断については権利者の意向が反映されるよう従来</p>

より柔軟にさせていただくよう要望します。

権利者と AI 関連事業者との協調に関しては、権利者と AI 関連事業者による情報共有等を行う「AI と著作権に関する関係者ネットワーク」において、前述の事項等の権利者の懸念点が解消されるよう、さらには、知的財産権の侵害だけでなく、不法行為に該当するような行為も行われないう、他者の創作物を尊重することを前提とした生成 AI の適正な開発と利用に向けて、引き続き文化庁、経済産業省にはご尽力いただくことを要望します。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(EC サイトにおける知的財産権侵害品対策の強化について)

我が国においても電子商取引の市場規模は年々拡大しておりますが、知的財産権侵害品の取引が市場の拡大とともに増加しており、それら不正な取引への対策が喫緊の課題となっております。国内で長年運営されている大手の EC サイトは知的財産権侵害対策のための専用窓口（フォーム）が設置され、削除要請等の対応もなされているものの、フォームから申請可能な定型的な侵害でないケースについて、権利者から問合せを行うものの回答がない、国内には担当者がいないとされるなど必要な対策を講じることができない大手 EC サイトも存在します。また、新興の EC サイトでは、そもそも専用の窓口が設置されていなかったり、特に中国系 EC サイトにおいては、削除要請等にあたって日本では必要とされない権利証明のためのより詳細な情報（著作権侵害においては著作物の掲載された権利者の URL だけではなく、著作物の初公開日の情報や著作物の元画像など）を要求されたり、個別商品毎に毎回権利書など同様の書類のアップロードを要求されたりするなど削除要請の手続きが煩雑であり、権利者が必要な権利行使を迅速に行うことが困難な状況にあります。EC サイトについてはグローバルに展開していたとしても、日本国内を対象としている場合には、削除要請等に必要な手続きについては、日本で一般的に行われている申請方法や書式に基づいた対応とするよう求めます。

また、権利侵害対策の分野では、AI 等の技術を活用した検知・削除ツールを導入する EC サイトも存在します。こうした取組を踏まえ、権利者から侵害として申請された事案について、同一又は類似の態様による侵害への対応がより円滑に行われるよう、技術的手段の活用可能性や運用上の課題を整理しつつ、関係者間で現実的な対応の在り方が検討されることを期待します。

取引デジタルプラットフォームを利用する消費者の利益の保護に関する法律に基づき設置された取引デジタルプラットフォーム官民協議会は、消費者の利益の保護のための取組を効果的かつ円滑に行うことをその目的としていますが、EC サイトにおいて大量の知的財産権侵害品が販売される事態は消費者にとって安全で安心な取引の場であるとは到底言えず、取引デジタルプラットフォーム提供者による、知的財産権侵害品の流通等不正な取引を防止するための厳格な出店者の事前及び事後の定期的な審査に加え、権利者による知的財産権侵害品の削除要請等を滞りなく行うことも、消費者の保護につながるものと考えます。官民協議会を通じて、各取引デジタルプラットフォーム提供者による知的財産権侵害品対策のためのガイドライン、知的財産権侵害対策のための申請窓口の設置等進めていただくことを要望いたします。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(デジタルプラットフォームの規制に関する国際連携)

EU のデジタルサービス法 (DSA) をはじめ、グローバル化する EC サイトをはじめとするオンライン仲介サービス提供事業者に対して、違法コンテンツへの削除対応等を整備することが定められるという国際的趨勢から、我が国においても、業態にかかわらずすべての EC サイト等デジタルプラットフォームにおいて、権利者が権利行使を滞りなく行えるように利用規約、ガイドライン等を設けるほか、利用規約やガイドラインの遵守、B to C デジタルプラットフォームの出店者の登録情報の正確性を担保すること、デジタルプラットフォーム提供者に対して知的財産権侵害対策のための専用窓口（フォーム）の設置を義務化すること、特に侵害品の排除に対して努力義務を課すなど、今後の電子商取引市場をより健全に発展させるべく、知的財産権の保護対策に具体的に取り組んでいくよう関係省庁による新法を創設すること、また国境を越えたコンテンツの流通が進展するなかで、どの国であっても権利者が知的財産権の侵害対策を有効に行えるよう、国際的な連携をとることを要望いたします。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(越境電子商取引の進展に伴う模倣品・海賊版の流入増加対策)

近年、個人使用目的として輸入される模倣品・海賊版の流入が増加しているという問題について、令和 3 年の商標法・意匠法、令和 4 年の関税法の改正により、税関における知的財産権侵害品の取締りが強化されておりますので、引き続き法運用を適切に行っていただくことを要望いたします。また、著作権に関連していえば、無許諾で複製された大量のレトロゲームが複製されたゲーム機が、個人使用目的で輸入される

などの状況があるところ、同様の持込み行為の違法化について、著作権法ならびに特許法についても導入することを要望します。

(税関手続の電子化・簡素化について)

わが国ではデジタル社会の実現に向けて、国や地方公共団体において様々な施策が実施されておりますが、行政手続のうち特に税関の水際取締手続におきましては、個人輸入の増加にも伴い差し止め件数が増加傾向にあるなか、令和4年10月より認定手続の簡素化手続の対象が拡大され、権利者の負担が軽減されたところ、権利者側としては引き続き適切な運用を期待するものです。なお、権利者の申出により、疑義物品の画像での確認等、部分的に電子メールでの対応を頂いている状況ですが、これに限らず、輸入差し止め申立から認定手続の一連の手続きにつきましても更なるDX化の推進を検討いただくことを要望します。

(リンク提供行為の違法化について)

令和2年の著作権法改正により、リーチサイトに対する法規制が導入されたものの要件が厳格であり、また、ユーザーによる情報提供手段が多様なサービス等で行うことができるようになったことで、海外の海賊版サイトやリーチサイトへの個別のリンク提供行為によってリーチサイト等へのアクセスを容易にしております対策が進まない状況も生じています。令和2年法改正においては、緊急に対応する必要性の高い悪質な行為類型に限定されていたものと承知しておりますが、現在対象とならないような個別のリンク行為であっても、侵害コンテンツを拡散するユーザーの意思の元で行われており、その結果被害が拡大するという問題は同じですので、「侵害コンテンツを拡散するためにリンクを張る行為そのもの」について改めて検討いただくよう要望いたします。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(不正競争防止法について)

現行不正競争防止法では、「技術的制限手段」の効果を妨げる指令符号を提供する行為について不正競争行為となっており、当協会も周知活動や会員企業の権利執行の支援を行っておりますが、未だ不正流通は継続しています。現行法でこれ以上の対策が困難となった際には、法改正について改めて検討いただけるよう要望いたします。加えて、ゲームソフトに施されている技術的制限手段を無効化し、当該ゲームソフトのセーブデータ等を不正に改造する行為が問題となっておりますが、不正に改造されたデータ等を譲渡等している者が、技術的制限手段の無効化等には関与せず、単に無効化した結果物のみの譲渡等を行っている場合には、現行法での対策が困難な場合があり、被害の解消がなされずに被害の拡大を招く結果となります。既にオークションサイトやフリマアプリ、ゲームソフトの改造等に関する専用プラットフォームなどの個人が売買できるサービス上では、このような不正に改造されたセーブデータのみを譲渡する行為が横行しているため、技術的制限手段の無効化によって得られた結果物を情を知って譲渡等する行為を規制するための法整備の検討を要望いたします。

また、ゲーム機本体やソフトウェアに施された技術的制限手段を無効化するプログラムへのリンク、無効化の方法を示したマニュアル提供、手順を示した動画等が、海外サイト等において公開されており、これらを通じた被害が看過できないものとなっております。これら技術的制限手段の無効化に寄与するような情報の提供行為やリーチサイトなどについても、不正競争行為として規制の対象とすることを、引き続き検討いただくことを要望いたします。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(情報流通プラットフォーム対処法について)

情報流通プラットフォーム対処法では、インターネット上の違法・有害情報に対処するため、新たに大規模プラットフォーム事業者に対し、対応の迅速化および運用状況の透明化に係る措置を義務づけることとされています。本法によって義務化の対象となるのは総務省に指定される大規模プラットフォーム事業者ではあるものの、プラットフォーム事業者の大小にかかわらず、これらの措置について全てのプラットフォーム事業者が取り組むよう推奨することを求めます。

また、SNS等においては、著作権侵害コンテンツの海賊版サイトへのリンク情報の投稿が非常に多くみられます。当該行為は著作権侵害の助長に該当する場合もあるところ、著作権侵害を助長するものとして、海賊版サイトへのリンク情報の投稿についても同法に基づく侵害情報送信防止措置の対象とすることを要望します。

(アプリ広告等による知的財産権侵害について)

SNS 等において、他社の著作物を無断で利用したアプリ等の宣伝広告がランダムに表示される事例が散見されます。権利者にとってはランダムに表示される広告を特定し、削除申請を行わねばならず対応が非常に困難な状況です。広告代理店等の事業者については、広告が知的財産権を侵害していないことの確認を義務づけるほか、SNS プラットフォーム等に対しても、不正な広告に対する必要な措置を権利者が講じやすい仕組みを構築するよう要望します。

また、令和 6 年 10 月より開催されている、総務省「デジタル空間における情報流通の諸課題への対処に関する検討会」において、検討課題である「デジタル広告の流通を巡る諸課題への対処に関する事項」として、詐欺広告のみならず知的財産権を侵害した広告も検討対象とすることを要望します。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(メタバース上の知的財産権侵害対策について)

令和 5 年の不正競争防止法改正では、商品形態の模倣行為について、2 条 1 項 3 号に「電気通信回線を通じて提供する」行為が追加されています。権利者は、侵害行為が発見された場合には侵害者を特定し、法的措置をとる必要がありますが、デジタル空間において、どのような場合に日本法が適用されるのかが明確にさせていただくとともに、デジタル空間のプラットフォーム運営者に対する侵害者の情報開示手続、侵害排除要請手続、プラットフォーム運営者の協力義務など、健全なデジタル空間実現のための法整備を要望します。

【(E2) コンテンツ戦略】

(デジタルアーカイブの推進)

デジタルアーカイブについては、ゲームを含む多岐にわたるコンテンツについて、デジタル化と利活用の促進に向けて様々な取り組みが行われております。ゲームソフトにつきましても国立国会図書館への納本の対象となっており、文化的資産として保存されており、閲覧資料として館内でのプレイが可能となっておりますが保存されたゲームソフトをインターネット等で公開し、プレイ可能とするなどの利用については、権利者の利益を不当に害するものであり、甘受できるものではありません。アーカイブ化されたコンテンツの利活用については、一律にその対応基準を設けるのではなく、コンテンツごとに慎重に検討を進めることを強く要望します。

【(E2) コンテンツ戦略】

(未管理著作物裁定制度について)

令和 8 年 4 月より、未管理著作物裁定制度の運用が開始されます。同制度については、利用に関する手続きや条件、権利者による著作物の利用の可否に係る意思表示のあり方等その内容は理解しやすいものであるとは言いきれません。このため、本制度の内容について利用者へ丁寧に説明いただくことを要望いたします。本制度の手続等については、公益社団法人著作権情報センター（CRIC）が指定補償金管理機関及び登録確認機関として行うこととなり、著作権法で策定、文化庁長官の認可を受けることを定められた補償金管理業務規程および確認等事務規程に加え、円滑に手続を進めるための運用マニュアル等が策定されることと考えます。それらの策定にあたっては、著作物等の権利者を探索する手法を十分に検討し、どの程度の探索を以て権利者が発覚しなかったと判断するのか等、著作物等の権利者の意思を確認するための手順を適切に策定することを求めます。手続に関連して権利者が抱える懸念として本制度が二次著作物を対象として利用される場合があります。二次的著作物については、原著作者に許諾を得ずに制作・頒布され、原著作者がその存在を関知していないものも多く存在するため、本制度利用者が利用しようとするものが二次的著作物であるかどうか確実に確認することを申請手続に含み、登録確認機関としても手順に定めることによって、二次的著作物について、誤って利用可能とされないようにしていただくことを強く要望します。

なお、新制度は著作権者等の意思が確認できない（意思表示がされていない）著作物等について一定の利用を認めるものであるところ、アウトオブコマースについては、引き続き検討課題とすることとされておりますが、過去における当事者の意思表示を一方的に無効化する等権利者にとって不当に利益が損なわれることがないように、慎重に検討を進めることを求めます。

【(E2) コンテンツ戦略】

(意匠法改正について)

メタバース上では、ブランド品など現実の製品を模したアイテムが無断で売買されており、これらデジタル空間における知的財産権侵害について、意匠権の保護対象を拡充する方向で、産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会において、意匠法の改正が検討されています。権利者が侵害に対して有効な対策

を講じるために、デジタル空間における意匠の保護を拡充する必要性については一定程度理解しておりますが、商品性、意匠にかかる物品の同一性（物品としての機能の有無）などの要件を除外するなど、デジタルであることを理由に保護の対象を現行の法目的や法の趣旨を超越して過剰に拡充することについては慎重な検討が必要であると考えます。ゲームソフトに関していえば、ゲーム制作者は自社の知的財産権が侵害されたことに対し権利行使するだけでなく、ゲームソフト（製品）内で他者の権利を侵害しないよう権利クリアランスも行っております。その負担が過度に増大することとなれば、ビジネスを阻害しかねないことから、法改正は実務への影響を十分に考慮した上で慎重に進めていただくよう要望します。特にゲーム制作には、アニメーション、キャラクター、サウンドなどの素材となる3Dアセットを利用しており、クリアランスに関する以下の懸念事項を念頭に制度について検討いただきたいと考えます。

まず、登録について、ゲームの3Dアセットは作品内に組み込まれているため、インターネット検索等で把握できないものも多いため、既存アセットを把握、検討した上で新規性を判断できなければ審査も困難となります。それを網羅的に把握するための手法については引き続き検討が必要と考えます。また、多くのゲームで似たような機能で用いられるアイテム等が登録されると、ゲーム制作に大きな萎縮効果を及ぼすこととなるため、登録要件及び保護範囲については明確に限定的であるべきだと思料いたします。

次に実施行為について、3Dアセットがゲームの一部分としてではなく、それ単体で独立した取引となることのみを実施の要件とするよう検討を求めます。また、「作成」の該当性についても、対象が拡大しないよう、あくまでも独立して取引されるもののみ限定し、制作段階において練習、アイデア出し等として3Dアセットを制作する行為については実施行為の対象としないことを併せて要望します。さらに、意匠の類否判断については、需要者の視点から、仮想物品等の用途及び機能（並びに仮想物品等の形状等）から行うことが適当と考えますが、機能による限定については、その機能自体や機能が反映された状況が単に需要者に映像的に認識されるのみでなく、例えば特定のアバターの行為でその機能が作動している演出及び機能が発現する効果が組み込まれている場合にのみ機能を認定するなど、各事業者が判断可能であり、かつ萎縮効果を最小限とする基準を設けるよう検討を求めます。

加えて、ゲームの3Dアセットについては、外部から購入することも少なくなく、現在でも購入先より当該アセットに関して第三者権利非侵害の表明保証を得ている場合もあるものの、今回の改正で意匠権の範囲が拡大することによって、当該アセットの提供側が第三者権利非侵害を表明保証しづらくなる可能性があることから、差止リスク等考慮すると、購入を躊躇する事業者が生じる可能性が高いことに鑑み、対応策について検討を求めます。

先に述べたとおり、意匠権の保護を拡充することは、今後のデジタル空間における権利者の保護、産業の発展のために重要な視点であると理解できるものの、意匠法の法目的や著作権法等他の知的財産権の保護法益等を考慮した上で、意匠法の本来の射程を逸脱しないかたちで、慎重かつ十分な検討がなされるよう強く要望するものです。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

（知財創造教育・知財人材育成の推進）

国立大学法人山口大学では、全学部の1年生全員を対象に知財科目を必修化するとともに、学士課程から大学院まで知財教育カリキュラムの体系化を整備するなど先進的な取組を実施しており、弊協会も本取組に協力しています。また、同大学知的財産センターは文部科学省令和元年度教育関係共同利用拠点として認定されており、知的財産教育の導入や必修化などを検討している大学に対して、同大学の教材・ノウハウ等の提供を進めております。このような組織的な研修等が展開されることにより、大学等における知財教育がより推進されると考えますので、山口大学の取組をはじめ、知財人材の育成に大きく資する活動に対しては、継続的な支援が行われることを希望いたします。

法人・団体名	
13. 一般社団法人デジタル出版者連盟（電書連）	
意見の分野	
(C3)	新たな国際標準戦略
(E2)	コンテンツ戦略
意見	
【(C3) 新たな国際標準戦略】	
電子書籍産業では、ウェブ技術の国際標準団体であるW3C（The World Wide Web Consortium）が策定する電子書籍形式「EPUB 3」が、世界各国で普及しています。日本国内では、2014年に日本電子書籍出版者協会（現：デジタル出版者連盟）が加盟社のために作成した、一般書のEPUB3形式の電子書籍を作るた	

めの「電書協 EPUB 3 制作ガイド」（現：電書連 EPUB3 制作ガイド、以下ガイド）を一般公開したことで、加盟社以外にも、関係事業者が広く採用し、ガイドはデファクト標準に至っています。2025年10月、デジタル出版者連盟では、最新のEPUB3.3形式に対応した「電書連 EPUB 3 制作ガイド ver. 1.1.4」を発表。11月に開催されたW3Cの年次技術総会TPAC2025において公開され、日本の取り組みは、国外参加者からの注目を集めました。ガイドをもとに作られた電子書籍は、デジタルコミックを中心に世界各国で流通しています。また、英訳された日本のガイドは、縦書き圏の諸外国でも採用されている実績があり、日本産のガイドの価値は、ますます高まっています。W3Cでは、EPUB形式の新たなバージョン「EPUB 3.4」の策定を既に始めています。新たなバージョンに対応するためには、デファクト標準であるガイドの改訂や、ビューアやチェックツール等のアップデートが必要であり、民間事業者は絶え間なく、メンテナンスの努力を続けています。コンテンツ産業は日本の基幹産業です。電子書籍のテクノロジーは、国際標準活動と無関係ではありません。知的財産推進計画2026における新たな国際標準戦略において、コンテンツ産業の国際標準対応に関わるコストについて、今まで以上の支援を望みます。

【(E2) コンテンツ戦略】

2025年6月、EU市場で提供される様々なサービスをアクセシブルなものにするための欧州アクセシビリティ法（以下EAA）が施行されました。欧州圏ではデジタルコミック作品を中心に、日本の電子書籍が流通していますが、EAAの対象となるサービスには電子書籍も含まれています。

今後、EAAによるアクセシビリティ対応を強く求められる可能性が出ていますが、コミック作品は本質的にアクセシビリティ対応が困難です。コミック作品は、画やフキダシ、目線の移動から構図に至るまで、全て作品を構成する要素です。コミック作品を完全にアクセシブルにするためには、作品全体の作り直しを要することがわかっていますが、これは出版者や著作権者にとって大きな負担であり、著作物の同一性保持権にも配慮が必要です。この「過度な負担」こそ、EAAによるアクセシビリティ要件が適用されない「例外事例」であると考えられます。

しかしながら、EAAの例外事例と認定されるのか、民間事業者ではその判断が難しく、デジタルコミックの海外流通をこのまま続けることができるのか、出版者や現地ライセンスは躊躇しています。また、W3C等の国際標準団体においても、コミック作品のアクセシビリティ対応に関する基準が策定されておらず、EAAに対応しようにも方法がないのが現状です。EAA罰則対象とされた場合、多額の罰則金が見込まれるため、日本のデジタルコミックを欧州圏で流通できなくなる可能性があります。また、米国障害者法（以下ADA）においても、同様のことが起きています。

一方で、電書連は加盟出版社、関連事業者とともに、引き続きアクセシビリティ対応の研究を積極的に進めていきますが、取り巻く状況は日々複雑化しています。EAAとADAのコンプライアンス見解にも異なる点があります。実効的な施策に落とし込むためには、相応の負荷がかかります。

知的財産推進計画2026において、日本発コンテンツの海外流通機能を強化する今後の方向性に賛同します。その実現のためには、諸外国の法制度に抵触しないことをクリアにするための政府支援が必要です。喫緊の課題として、日本のデジタルコミックがEAAによるアクセシビリティ要件が適用されない例外事例であることを、日本政府の支援によって速やかに明確化されること、加えて電書連及び加盟出版社によるアクセシビリティ対応業務への支援を望みます。

法人・団体名

14. 一般社団法人ユニオン・デ・ファブリカン

意見の分野

(B2) 海賊版・模倣品対策の強化

意見

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

I) 商標権侵害物品の個人使用目的での輸入の規制について

海外サイトや、国内サイト（オークション、フリマアプリ、ショッピング・モール、SNS）を通じて、国内に向けて商標権侵害物品が多量に販売されている状況が続いている。弊法人が日本の主要C2Cサイト（オークション、フリマアプリ）に対して伝達した権利者からの商標権侵害物品販売に関わる情報についての削除依頼数（送信防止措置依頼数）は、2025年は200万件に迫る勢いであり依然として大きな数値を示している。

令和4年10月から、海外の事業者を侵害主体とし、海外の事業者が国内の者に商標権侵害物品を直接送付する場合について、日本国内に到達する時点以降を捉えて、商標権侵害行為と位置づけるとして頂いた改正商標法及び意匠法並びにこれに伴って改正された関税法を施行して頂き感謝している。

個人使用目的の輸入の規制については、税関その他の関係官署が周知に努められた結果、現在では消費者にもかなり認識されていると思われる。しかしながら、依然として、商品が海外から送付される事を知らずに電子商取引を利用する消費者も少なくない事から、海外から送付される商標権等侵害物品は、商標権等侵害物品である事を知っていたか否かを問わず、また輸入目的の如何を問わず、規制の対象となる事について消費者への周知活動を今後も続ける必要があると考える。

II) 販売業者の本人確認及び特定商取引法の運用強化について

デジプラ法第3条1項1号によれば、「消費者が販売業者等と円滑に連絡する事ができるようにするための措置等を講ずるよう努める」とされている。しかしながら、実際には、消費者が販売業者の連絡先を容易に把握できないような電子商取引サイトも少なくない。例えば、ある外資系の手国内B2Cサイト（ショッピング・モール）では、特定商取引法に基づく表記がわかりにくい箇所があり、どうにか当該表記に行き着いても、中国語のローマ字表記であるピンインで記載されており、販売業者名等が一見するとアルファベットを連記しただけの表記になっている場合が散見される等、消費者にとって好ましくない状況が確認できる。また、C2Cサイト（この段落での、「C2Cサイト」は、オークションやフリマアプリを指す）では、販売業者にとっての利便性や匿名性に重きがおかれ過ぎる傾向があり、結果として、悪質な商標権侵害物品販売業者が連絡先等を表記する事なく商売できる市場を提供し続けている。

プラットフォーム事業者の法的責任の範囲の議論は別としても、誰が販売しているのかを消費者が認識する事ができない、もしくは認識しにくい市場がある事が望ましくないのは、実店舗の場合と比較すれば明白であり、その市場を管理するプラットフォーム事業者は、少なくともこれを是正する社会的な義務を利用者に対して負っているとの理解をすべきであり、その事にはプラットフォーム事業者も異論がないものと推測する。

プラットフォーム事業者は、出品者の本人確認を適切に行っていると主張するかもしれない。しかしながら、弊法人が知る限り、現在行われている出品者の本人確認は、適切とは言いがたいと考えている。プラットフォーム事業者は、一般に利用可能な方法で本人確認を実施しているものと推察するが、現実問題として、身元を偽ってアカウントを取得する者が多いのであるから、それを見抜けるような方法を見つける必要があると思われる。例えば、SMSの送付、身分証明書の写しの提出や画像の送付、クレジットカード番号の登録等については、プリペイド携帯を使用したり、偽造した身分証明書の画像を送付したりすれば容易にクリアする事ができてしまう。そもそも、第三者が登録して発行した番号（電話番号、クレジットカード番号、免許証番号）を認識したとしても、発行した者に本人との同一性を照会できない限り、正に見ただけに過ぎず実効性に乏しい。プラットフォーム事業者は、本人の顔を確認した上で出品のために必要な暗証番号を記載した書簡を手渡しする方法や、関係省庁の協力を得てマイナンバーカードと紐付けて確認できるシステムの構築等について、真摯に検討すべき時期に来ているものと思料する。

また、本人確認を行わずに物品の販売が可能なプラットフォームが存在している点も問題である。販売によって得たポイント等を現金化する際等に初めて本人確認を求める仕組みを採用しているサイトでは、本人確認済みの別アカウントにポイントを移転させる等の方法を用いる事で、本人確認を行っていないアカウントを通じて模倣品を販売し、実質的に本人確認制度を回避しながら利益を得る事が可能となっている。本人確認が行われない限り、物品の販売を認めないとの運用を徹底すべきと思われる。

実店舗ではどこの誰が販売をしているのか明らかであるのが普通と考えられるのに対し、何故インターネットの市場では同じ慣行が確立されておらず、販売業者の匿名性が放置されているのか疑問を禁じえない。インターネット市場の健全な育成には、各々のプラットフォーム事業者が、その運営するプラットフォームの状況に応じて、販売業者を登録する際の本人確認を確実にを行い、それによって得られた情報について特定商取引法に基づく適正な表示を行っていく事が必要と思料するので、是非ご検討を頂きたい。

昨今、消費者庁の「特定商取引法ガイド」の「通信販売広告Q&A」のQ18「私は個人事業者ですが、

バーチャルオフィス等の住所及び電話番号を表示する事は可能でしょうか」について、一定の場合にはこれを可とする回答がある事を根拠として、販売者の「所在地・電話番号」を非公開とするシステムを構築し、非公開にできる事を宣伝材料としているプラットフォームが散見される。しかしながら、当該Q&Aはあくまで一定の条件を充たす場合に限り非公開とできる場合もあるとしているにすぎず、非公開を無限定に許容しているものではなく、「個人事業者、プラットフォーム事業者又はバーチャルオフィス運営事業者のいずれかが不誠実であり、消費者から連絡が取れないなどの事態が発生する場合には、特定商取引法上の表示義務を果たした事には」ならないと注記されている。言い換えれば、本人確認が適切に実施されておらず消費者が販売者に連絡を取る事が困難なプラットフォームの場合は、当該Q&Aを根拠として「所在地・電話番号」を非公開とするシステムを構築する事はそもそも許されないのであり、仮に非公開のシステムを維持したいのであるならば、本人確認が有効適切に行われるような手当を講ずべきである。ついては、かかるプラットフォームに対して、本人確認を有効適切に行うべき事について、行政指導等を適切にして頂ければありがたい。

III) なりすまし EC サイト対策について

なりすまし EC サイト（「商標権侵害物品販売サイト」、「詐欺サイト」、「偽サイト」を総称して「なりすまし EC サイト」という）での「商標権侵害物品を購入してしまった」、「クレジットカード情報を盗まれてしまった」等の消費者被害の事例がさらに増加してきていると認識している。最近では、SNS 等を宣伝で利用し、なりすまし EC サイトに誘導するような手法をとり、スマートフォンにおいては URL が確認しづらい事等が悪用されるようになり、被害が更に防ぎにくくなってきている。更に、なりすまし EC サイトは、海外サーバを利用しているものが殆どであるため、権利者等がこれに対処するだけでは、時間と労力を要する上に十分な結果を得るのは困難だと言わざるを得ない。

このような状況に鑑み、

- インターネット上のなりすまし EC サイトの送信情報を違法情報とする事
 - インターネット上のなりすまし EC サイトへのアクセスをブロックする事
 - 検索サイトの検索結果からなりすまし EC サイトを排除する事
 - SNS 運営者へ対策の強化を働きかける事
 - 中国、ベトナム、フィリピン政府に対しての摘発強化の働きかけをする事
- の 5 点についてご検討をお願いしたい。

A) なりすまし EC サイトの送信情報を違法情報とする事

権利者からの商標権侵害に基づく送信防止措置依頼のみで、なりすまし EC サイトに対処する事には限界がある。例えば、商標権侵害物品販売サイトでは、一つのサイトで複数のブランドが取り扱われている事が通常であるため、全ての情報について送信防止措置を執ってもらうためには関係する権利者全てが依頼する必要があるが、これを行う事は現実的に不可能である。

従って、警察機関、警察外郭団体、権利者団体のいずれかから、一つのサイト全体について、違法情報に係わるとの理由で一括して送信防止措置を依頼できるようにする事は対処の効率を上げるという点で理にかなっていると考える。

この件について、ご検討を頂きたい。

B) なりすまし EC サイトへのアクセスをブロックする事

商標権者及び消費者保護の観点から、なりすまし EC サイトへのアクセスをブロックする事についてご検討を頂きたい。

ホスティングサーバやミラーリングサーバが所在する場所が世界各国に分散している事やサーバの変更やドメインの取り直しが比較的容易である事に鑑みると、決定的な手段は存在しない。ブロックは、追加する方策として不完全であるとしても有効であると考えます。

C) 検索結果からなりすまし EC サイトの情報を排除する事

検索エンジンサイトの運営者が検索結果から商標権侵害物品販売サイト等の情報を排除する事ができるような法令を整備して頂きたい。

権利者が検索エンジンサイトに申し出をすれば、著作権侵害に関わるサイトの情報を削除してくれるとこ

ろもある（現状では著作権のみであり、商標権に関わる情報は、削除に応じていない）が、あくまで検索サイトの独自判断によるもので日本の法令による規制の結果ではない。
検索結果情報の下に利用者に対して「警告」と表示するなど一つの排除方法であろうと考えるが、いずれにしても検索エンジンの運営者が適切な規制措置をとる事ができるような何らかの法的根拠の手当をして頂ければと思料する。

D) SNS 運営者へ対策の強化を働きかける事

スマートフォンで使われる SNS が普及するにつれ、それによるなりすまし EC サイトの被害が拡大している。

SNS で広告を出し、なりすまし EC サイトに誘導するという手口が横行しており、権利者も SNS の監視を強めるなどの対策を実施しているが、SNS は一般に商標権侵害物品の検索がしづらいという難点があり、また、SNS から対話アプリ等に誘導して取引が行われると、そもそも権利者（及び対話アプリ運営者）が監視する事が不可能になるという問題がある。

スマートフォンの場合、画面上 URL が必ずしも表示されないの、正規サイトの URL であるかどうかを確認しづらい事等が悪用され被害が益々拡大してきている。

このような状況にあっても、残念ながら「SNS 運営者は知財保護対策に積極的でない」との印象を持っている。SNS は、物販を主体とするサイトよりも、名誉毀損等監視すべき対象が多い事から、自主パトロール等も行き届かない事情があるものと理解しているが、「指摘されたら削除する」、「削除はしっかりと行っており、権利者に協力をしている」という受け身の姿勢でいるように思われ、自らが主体となり利用者保護を行わなければならないとの考えは見受けられないように思われる。

前記した事情や、前提として、SNS の情報発信力の強さは放置すれば悪用され危険なものとなりうる事、更には、多くの SNS 運営者が日本企業でない事を勘案すると、関係省庁より SNS 運営者へ対策の強化を働きかけて頂く事が必要だと思われるのでご考察を頂きたい。

今般、著名人や有名企業等になりすましての投資詐欺等が社会問題化し、関係省庁は、その対策を実施されているものと理解しているが、著名なブランド品の商標権侵害物品の販売や詐欺やそれに関わるいわゆる「闇バイト」の募集等も横行している事についてもご留意を頂きたい。

E) 中国、ベトナム、フィリピン政府に対しての摘発強化の働きかけをする事

中国、ベトナム、フィリピンから発送される商標権侵害物品が多い事から、源であるこれらの国に対して、侵害品販売等の摘発をより一層強化してもらい働きかけをするべきだと考える。

なりすまし EC サイトが日本語で記載されている事から、当該国側自身が被害の実態や事実を把握するのは困難であるとの前提から、なりすまし EC サイト対策は日本と当該国の取締当局の連携を模索すべきだと思料する。

また、海外から発送される商標権侵害物品の貨物は、そのほとんどが発送者（仕出人）の住所氏名が虚偽や記載不備もしくは判読不能である。中国、ベトナム、フィリピンに対して上記の事実を通知したうえで、貨物引き受けの際に身元確認を実施するように働きかけをして頂きたい。

IV) [] での商標権侵害物品について

諸状況に配慮し具体的な名称の記載はしないが、かねてより、[] における商標権侵害物品の販売が止まらない。

警察による摘発は年に数件行われていると理解しているが、例えば、摘発して店がつぶれても空いた場所を違う者が借り、再度、商標権侵害物品の販売を開始するなどまさにイタチごっこが繰り返されている。

[] は、アメリカ合衆国の通商代表部（USTR）が発表している「悪名高き市場」リストに掲載されるおそれもあったと理解しており、早急に何らかの対策を実施しないと、世界中に本来の姿でない日本の市場が周知され、日本の市場は侵害品が蔓延しているとの誤解を招く事になるとの危機感を持っている。日本の市場は、関係各位の努力もあり「安全・安心」であるとの国際的な評価を得ており、これがインバ

ウンドでの購買意欲増大へとつながっているものと考えているが、XXXXXXXXXXでの商標権侵害物品の販売の横行は、前記の購買意欲にブレーキをかけるものとなりかねないと懸念している。については警察による一斉摘発等についてご考察を頂きたい。

V) 国内取締について

A) 事件の結果の通知について

刑事事件において、権利者が取締当局の要請に応じて鑑定を行った後、被疑者の個人情報の保護のためとして、事件がどのような結果に至ったのかわからない事が多い。

折角取り締まって頂けるのだから権利者としても結果が知りたいところであるという心情的な側面と、権利者は企業であり企業である限りは活動した事についての結果を数値で得られなければならないという現実的な側面をご理解頂き、上記した内容の通知についてご考察頂きたい。

例えば、警察より事件を検察に送致した際に、担当検事の連絡先だけでも通知して頂けると助かるのでご検討を頂きたい。

B) 刑事事件の摘発について

刑事事件が商標権侵害物品の販売が継続している事案に偏っていると感じる。商標権侵害物品の販売が継続されている事案については、販売が継続されているという点において悪質であり、それ以上の商標権侵害物品の販売を抑止するという意味でその摘発に意義があるという事に異論はない。しかし、商標権侵害物品の販売を既に止めている場合でも販売数量や方法から悪質である事案も存在するし、刑事事件の偏りが世間の知るところになれば多量に販売して逃げるといった事案が多発しかねないと懸念している。とりわけ、オンラインによる販売の場合は、販売後アカウントを閉鎖して別のアカウントを開設して販売するといった販売態様が常套手段である事から、特定のアカウントにおける販売が終了した場合でも、刑事事件の対象とする意義があると考える。

については、商標権侵害物品の販売を既に止めている事案についても積極的に摘発して頂きたい。

また、警察による捜査は、販売目的所持の立件を旨とし輸入/仕入れ元に重点が置かれる傾向があるが、権利者としては販売事実の詳細を知る事により被害状況を把握できるので、事案に応じて、個人も含む販売先についての捜査についても実施して頂きたい。

C) 検察における商標法被疑事件の研鑽/専門家の意見聴取について

警察に積極的に摘発を進めて頂いている現状、検察にて対処頂く商標法違反被疑事件の件数は膨大であると存じ感謝しているところであるが、伴い、同事件に不慣れた担当者が対応される事が多くなったのか、昨今、警察経由もしくは検察から直接頂くご質問の内容に疑問を抱かざるを得ない事柄が多くなってきている。

例えば、判例でも確立されている商標の類似判断（外観・称呼・観念の共通性、要部判断）の内、称呼類似や要部類似についてご説明をしても、更には、特許庁の判断が添えられている場合においても、そのような類似は認められないとの見解が検察から示される場合もある。

法律の運用として、大多数が認める学説・多数存在する判例を考慮しないというのは実務的にあり得ないので、この方面について精通されていないが故との理解をしている。

又、例えば、偽造品のアクセサリーが台紙に留められており、アクセサリー本体にはブランド名の表示がなく台紙に表示されている場合に、台紙は商品とは別なのでアクセサリーにおけるブランド名の商標の使用とは認めないとの見解が検察から示された場合もあるが、何をもちて商品というかは取引の実情を前提とすべきであるから、台紙のような包装物は商品と一体のものみなすべき事は商標法の観点からは常識である。

知的財産高等裁判所や裁判所知財専門部の裁判官のような専門家ではない検察のご担当者にとって、商標法は、常日頃研鑽を積まれている分野ではないのは当然であると考えるので、何らかの形で同法を含めた知的財産権諸法（不正競争防止法を含む）についての研修の機会や専門家の意見を聞ける仕組みを設ける事についてご一考頂きたい。

VI) 水際対策について

A) 商標権侵害物品の輸入規制に関する商標法の改正について

2022年10月に改正商標法及び意匠法の施行とこれに伴い改正された関税法等の施行以降、「個人使用目的である」との意見書の提出が目に見えて減少し、権利者側としても感謝をしている状況にある。

しかしながら、以下の事項については、依然としてご留意を頂きたいと考えている。

-海外事業者から国内の者に対する商標権等侵害物品の送付であっても、仕出人（差出人）は個人名義となっている事が多いという実態がある。現に、認定手続において、輸入者がオンラインマーケットプレイスを通じて購入したと述べているが仕出人（差出人）は個人名義であったという例は珍しくない。もちろん、税関が、輸入者をして商標権等侵害物品を日本に持ち込ませたのは仕出人（差出人）とは限らないとの前提で判断されている事や、実際にも、輸入者が仕出人（差出人）の素性について説明していない場合は仕出人（差出人）が個人名義であっても商標法2条7項を適用して侵害認定がなされている事は認識している。しかしながら、改正法の適用を免れるため、仕出人（差出人）は親族・友人等であるとか、発送した郵便局の職員である等と称して、海外にある個人を介して商標権等侵害物品を輸入しようとする例が散見されており、今後も増加する事が懸念される。従って、海外事業者について、単に法人・会社にとどまらず個人事業者やなりすましも広く包摂できるように解釈する事や（例えば、個人名義で同時に多数の輸入者に対して輸出しているような場合は事業者とみなす等）、輸入者の側において仕出人（差出人）との個人的関係（親族、友人等）を明確に証明できない場合は海外事業者とみなす事ができるようにする手当てが必要だと考える（輸入者が親族・友人から発送されたものとして、親族・友人等と称する者との間で行ったSNSのスクショが証拠提出される事があるが、1) 日本語訳が付いていない、2) SNSのアカウント保持者と当該「親族（友人）」が同一人なのか確認する事ができない、3) 「親族」の身分証明書が提出されているものの血縁関係があるのかの確認が困難である、等の事情があるにも関わらず、税関では親族と認めてしまう傾向があるとの印象がある）。さらには、海外在住の親族・友人等に海外の事業者（オンライン・オフライン）から商標権侵害物品を購入させ、親族・友人等の名義で日本へ発送させるという事はかねてから広く行われているが、この場合、実質的には外国にある事業者が輸入者をして日本に持ち込ませたものであるにも関わらず、単に親族・友人等が介在している事をもって、外国にある事業者から国内にいる者への直接送付にあたらぬとして、改正商標法の規律外であるとの判断がなされている場合もあるのではないかと懸念している。このような取扱いがなされると、輸入者が商標法2条7項の適用を容易に免れる事が可能になり、改正商標法の趣旨は没却される事になるので、この点の対策もご考察頂きたい。なお、昨今、海外通販サイトを通じて購入した商標権等侵害物品を海外の倉庫で一旦保管し、日本へ出荷する際は差出人名義を輸入者本人とするサービスが特に中国で展開されている。このようなサービスも商標法2条7項の適用を免れさせる事を意図しているものと推測されるが、これは外国にある事業者が輸入者に商標権等侵害物品を直接送付する場合と何ら変わりがないので、商標法2条7項を適用して頂けるものと認識している。

-今般の商標法等改正は、海外から日本へ物品を送付する者の属性に着目して個人輸入を規制しようとするものであるが、改正前商標法等の下で個人使用目的の輸入であると輸入者が主張する場合でも、輸入者の属性からみて業としての輸入にあたりと判断すべき事例が存在する。すなわち、個人名義の輸入者には、1) 他人の名義を冒用ないし借用して個人になりすました輸入業者（賃貸物件の空室や実在しない番地等を住所として利用する場合も含む）、2) 輸入業者ではないが業として（反復継続する意思をもって譲渡等する目的で）輸入している個人、3) 真に個人使用目的で輸入している個人、がいると考えられる。1) 2) 3) いずれにおいても、改正商標法等の下で外国にある事業者による送付であると判断されれば、商標権侵害が成立し輸入差止の対象となるものと考えられるが、仮に、送付する側の属性からだけでは直ちに商標権侵害と判断できない場合でも、輸入者の属性等を併せ考えると、業としての輸入に該当すると判断すべき場合があると考えられる。従って、先般の商標法等改正の施行にかかわらず、従来通り、輸入者の属性に着目した輸入差止も併せて積極的に実施して頂きたいと考える。

B) 認定手続について

以下の7項目につきご検討を頂きたい。

尚、昨年お願いした「認定手続開始通知書その他の税関からの通知をNACCS経由にして権利者に電子デー

タで送信する事など、同システムが利用できる範囲の拡大」や「疑義貨物の真贋を判断するために対応する機器(ハードウェア・ソフトウェア)の導入検討」についてこれを実施して頂いた事に感謝を申し上げたい。

a) 海外の商標権等侵害物品販売者が輸送手段として国際郵便を多用している事は税関発表の統計からも明らかであるものの、インターネット販売についての調査によれば、中国資本が運営する国際宅配便の利用が増加していると認識している。ついては、今まで積極的に行っておられないと理解している国際宅配便に対する検査体制を強化して頂きたい。

b) 国際郵便においては、かなりの場合、仕出人(差出人)の住所・氏名(名称)は、虚偽であったり記載不備であったりもしくは判読不能とされているが、権利者からすれば、送り状そのものから読み取れる情報もあり、そのような情報は疑義貨物が輸入してはならない貨物に該当するかどうかの調査に役立ち得るので、送り状の写真を認定手続開始通知書に添付する等して頂けるとありがたい。

これにより、手書きの事も多い仕出人(差出人)の住所・氏名(名称)を判読するための税関職員の負担や転記における誤記を大幅に軽減する事ができ、また認定手続開始通知書に記載される情報がより正確なものとなると考える(実際、特にアルファベットの誤読による誤記が少なくない)。

次に、輸入者の住所についての記載は、架空の住所や他人の住所等、輸入者の真の住所ではない事が多く、輸入者の名義も架空名義である事が少なくない。この点、送り状記載の電話番号は、輸入者が税関と連絡を取るために真実なものである事が多いと考えられるが、権利者が輸入してはならない貨物に該当するかどうかを調査するには直接関係がないとして、現在認定手続開始通知書には輸入者の電話番号は記載されていない。しかしながら、そもそも住所・名義を偽って商標権等侵害物品を輸入しようとする者は、故意にこれを輸入しようとする者であって、合法的な事業活動に従事している者でない事は明白であるから、真の輸入者が誰であるかが権利者に開示され、かかる輸入者に対して権利者が権利行使できるようになれば、商標権等侵害物品の輸入を減少させる事ができるようになり、ひいては税関の負担も軽減されるのではないかと考える。よって、虚偽の住所・名義にて輸入申告した輸入者については制裁を課す事をご検討頂くと共に、輸入者の電話番号を認定手続開始通知に記載する事をご検討頂きたい。

更に、商品そのものの真贋は判断しかねる商品(例えば包装資材、雑誌の付録、販促用の景品、過剰生産在庫等)についても、輸入者が誰であるかによって、権利者の許諾を得て輸入されたものかどうか明らかになり、商標権侵害物品であると判断できる場合がある。税関の守秘義務との調整が必要である事は理解しているが、認定手続開始前の輸入者情報の開示についてもご検討頂きたい。

c) 税関では、送り状に記載されている輸入者の個人情報及び意見書提出の際に輸入者が通知してくる個人情報についてこれを集積されているものと理解している。また、輸入者に対して意見書に輸入者本人を特定する情報を記載するように促し、これも集積して頂いているとも理解している。

上記の情報の集積は、商標権侵害物品の輸入を継続的に行う悪質業者を見いだすために有効であると考えるので、是非、継続する事をお願いしたい。

d) NACCSにより認定手続における証拠・意見を提出できるようになったのは、期限の遵守の観点からも大変有り難い事であるが、他方、NACCSで一度に送信できるデータの容量がかなり小さいため、意見書に証拠を添付しようとする、何回にも分けて送信しなければならない実情がある。NACCSで一度に送信できるデータの容量の引き上げを検討して頂けると有り難い。

e) 認定手続において、輸入者が、侵害部分の切除修正を申し出る事がある。この場合、権利者は、切除修正した疑義貨物の輸入の可否について意見を述べる事ができるが、税関官署によっては、認定手続開始通知書で摘示した登録商標を侵害する標章が切除されているかどうかのみに着目し、他の登録商標を侵害する標章が疑義貨物に残存していても切除を求めない事がある。しかしながら、認定手続開始通知書で摘示される登録商標は税関が取捨選択しており、疑義貨物に付されている標章の全てが必ずしもカバーされている訳ではない。切除修正にあたっては、認定手続開始通知書で摘示した登録商標に類似する標章以外の標章の切除修正にも配慮をお願いしたい。

f) 輸入者から、購入した業者やサイト名を記載の上で個人使用目的であるとの趣旨の意見書が提出された際には、商標法第2条第7項に該当する事が明らかなので、権利者の意見を求めるまでもなく侵害認定をして頂けると有り難い。

g) 職権による認定手続を想定して事前に画像による真贋照会が行われる際に、税関から画像送信先のメー

メールアドレスを聞かれる事がある。しかしながら、少なくとも輸入差止申立を行っている場合は、申立書に申立人の連絡先のメールアドレスを記載しているため、このメールアドレスを全税関官署で共有して頂けると有り難い。

C) 輸入差止申立について

組織改編等により同一ブランドグループ内で商標権者が変更となった場合や、創業者個人から事業会社に商標権者が変更となった場合に、包括承継に準じて、新規に輸入差止申立を行わずに申立を承継できる簡易な手続を認めて頂く事を強く希望する。少なくとも、前申立人が作成し受理されている輸入差止申立の添付資料（侵害疎明・識別ポイント等）を改めて審査する事なく引き継ぐ事を認めて頂きたい。

識別ポイントについて、依然として作成の負担が大きいと感じている。権利者は、世界共通の税関研修用マニュアルを作成している事が多く、（もちろん必要な修正は施すとして）これを識別ポイントに流用する事ができれば、時間と労力が節約でき、また識別ポイントをタイムリーにアップデートする事も可能になると考えられるが、税関は、税関のウェブサイトにある作成例のように、真正品と侵害品を左右に対比した識別ポイントを作成するよう求めるのが基本であるため、日本向けにまた一から識別ポイントを作り直さなければならない。この点、海外の権利者においては、既に研修マニュアルがあるのに、何故これとは別に識別ポイントを作成しなければならないのかが理解しづらいところであり、実際、識別ポイントが支障となって輸入差止申立の申請に至っていない例も存在する。簡素化認定手続においては税関職員が識別ポイントに依拠して真贋を判断するため、税関職員にとって明確に判断可能な内容でなければならない事は充分理解しているが、権利者が世界共通の研修マニュアルを作成している事もふまえ、より形式にこだわらない柔軟な対応をして頂けると有り難い。

侵害を疎明するための資料については、従前より簡略化を進めて頂いていると認識しているが、侵害標章が登録商標自体のデッドコピーといえるような場合には登録商標と侵害標章の画像を掲載するのみで記述を省略できるようにする等、更なる簡略化をお願いできればと考えている。また、ある類似群コードに属する商品のうちの一つについて侵害疎明すれば、同じ類似群コードに属する他の商品についての侵害疎明は不要である事を明確にして頂ければ、侵害を疎明するための資料の作成負担がかなり軽減されると思われるので、ご検討を頂けると有り難い。

税関の知的財産侵害物品取締りサイトには、輸入差止申立書や添付資料の記載例・作成例が掲載されており大変参考になるが、海外の権利者に説明しやすいように、英語版を掲載する事を検討して頂ければ有り難いと考えている。

輸入差止申立の添付資料（特に侵害を疎明するための資料、識別ポイント）は、画像等を多用するためファイルの容量がかなり大きくなってしまいが、原則としてファイルのインターネット転送が認められていないため、ファイルを分割してメール送信する等の対応が必要であり不便である。昨今では高いレベルでのセキュリティ対策も講じられているファイル転送サービスがあるので、ファイル転送サービスを利用する事を認めて頂きたい。

最後に、些細な事であるが、税関の知的財産侵害物品取締りサイトにおいては、輸入差止申立の受理状況を検索できるが、キーワードを入れてもヒットしない等、検索の使い勝手が悪いので改善して頂きたい事を付記する。

D) 事件の結果の通知について

刑事事件と同様に犯則事件において、権利者が鑑定を行った後、権利者から問い合わせないと事件対処がどのように進展しているのかわからない事が多い。

守秘義務の制約がある事は承知しているが、折角摘発して頂けるのだから権利者としても結果を知りたいところであるという心情的な側面と、権利者は企業であり、企業である限りは活動した事についての結果を数値で得られなければならないという現実的な側面をご理解頂き、権利者を権利侵害された被害者と位置づけた上で、税関から権利者への事件結果通知の実施の可能性についてご考察頂きたい。

E) 識別研修について

新型コロナ対策の一環として、オンラインによる識別研修等を工夫の上で実施し、全国の税関を対象とした一斉研修など、オンラインの利便性を生かした研修を導入して頂いた事について感謝をしている。新型コロナの収束後も、オンライン研修を継続しつつ希望に応じてリアル研修も実施しているものと理解しているが、オンライン研修は、担当者が海外にあり現地の税関に出向く事が難しい権利者でも実施可能になるので、オンライン研修を継続して頂くと共に、更なる識別研修実施機会の増加についてのご考察を頂けると有り難いと考えている。

なお、オンライン研修の会議システムは、従前 CISCO WEBEX が利用されていたところ、使い勝手が必ずしも良いとは言えなかった事から、他の会議システムへの変更をお願いしてきたところであるが、2025 年度から TEAMS を用いたオンライン研修に変更して頂き、大変感謝している。

VII) 立法について

A) 損害の回復について

法令もしくは利用規約に照らして銀行口座が凍結された場合、口座に残された残高については、現状では、詐欺の被害者のみが詐取された金額を基準に分配を得られる事になっており、商標権侵害物品の販売により被害を蒙った権利者が損害を回復する道は開かれていない。権利者が凍結口座から何らかの分配を受けられる方途をご検討頂きたい。

また、損害賠償請求訴訟において、これが認められても、職業的侵害者を相手とする場合、資産を隠匿しており、回収できる見込みが低い。財産開示手続の実効性を担保すると共に第三者からの情報取得手続を定めた改正民事執行法が 2020 年 4 月に施行されているが、今後も損害賠償の実効性を上げる事へのご配慮を頂けると有り難い。

刑事事件手続での事になるが、被害者救済の一環として、商標法違反事件の被告に対しても、商標権者への損害賠償命令が出せるようにして頂ければより有り難いと考えている。

商標権侵害について認められる損害賠償額は、商標法第 38 条の推定規定等を援用しても比較的少額であり、抑止的効果が弱いと感じている。悪質な侵害者に対する懲罰的損害賠償の導入等を検討して頂きたい。

更に、同条 5 項では、TPP 協定に基づく法定損害賠償が規定されているが、同項によって救済を受けられるのは商標権の取得及び維持に通常要する費用相当額のみであり、損害の回復という観点では必ずしも効果的とはいえない。

法定損害賠償の範囲を拡大する事についてもご検討頂きたい。

B) 国際郵便について

国際郵便の実態は貨物を送る民間の国際宅配便と何ら変わりがない。にもかかわらず、郵便法に則って送り状には簡易な記載しか求められていないようである。薬物・銃器・商標権侵害物品等輸入禁制品の輸入にも国際郵便が広く悪用されている事は、輸入差止実績において郵便物が占める割合を見れば自明である。国際郵便が違法行為に利用されるのを防止する対策を講じて頂きたい。

C) 商標法等について

商標権侵害においては、商標の同一または類似が要件となっているところ、商標の類似を判断するにあたっては、外観・称呼・観念いずれかが共通する事を前提として、需要者において出所混同を生ずるほど両商標が相紛らわしいかを考慮する事になる。このため、例えば、立体商標の刑事事件の事案で、登録立体商標を模倣している事は明らかであるにもかかわらず、被告人側が、「価格、材質、品質等の違いにより誤認混同のおそれはない」などと主張をしてくる場合が多く、対応に苦慮するケースが多いと認識している。この点、混同のおそれをあまりに具体的に捉えすぎると、粗悪な模倣品の場合はほぼ混同のおそれはなく商標権侵害ではないという不当な結論に至る事になる。混同のおそれはあくまで抽象的なものと考えべきである。

また、類似性の点で微妙ではあるが登録されると不適切な商標（例えばパロディ商標）は、商標法4条1項7号（公序良俗を害するおそれ）により登録を阻止できる可能性があるものの、同様の理由により権利侵害の場面において、権利者は救済を受けられない事となりやすい。

類似性については従来の判断基準からすると微妙な場合でも、他人の商標に依拠しておりフリーライドしている事が明らかな場合については、権利侵害が認められるような規定を商標法に設けて頂きたいと思料する。なお、不正競争防止法第2条第1項第2号は、事業者間の公正な競争を確保するため、他人の著名な商品等表示へのフリーライドを規制した規定であり、混同のおそれは要件とされていないものの、他人の著名な商品等表示と同一または類似の商品等表示を使用する事が要件とされているので、商標法同様、類似性の判断において混同のおそれが考慮されると、結果としてパロディ商標を使用した商品の販売のような本来同号で規制されるべき行為が規制できない事になり不当である。不正競争防止法においても、事業者間の公正な競争を阻害するフリーライドについて、より実効性のある規制を設けて頂きたい。

更に、登録商標に「タイプ」及び「風」等の文言を付して使用する事が商標の使用にあたるとの判例と特許庁見解（平成17年2月「模倣品の個人輸入及びインターネット取引に関する事例集」）に照らして、インターネットでの物販の表題等で前記のような記載をする事をプラットフォーム事業者及び権利者の合意に基づき、原則として、禁じてもらっている状況にあるが、フランス知的財産権法L713-2条では、「権利者の許諾なく次の行為を禁止する。(a)指定商品もしくは役務と商品もしくは役務について、例え、様式、風、系、イミテーション、タイプ、方式等の文言を付加しても、登録された標章を複製し使用し、もしくは付する行為、・・・後略・・・」として、法律によって前記の行為を禁じている。日本でも同様の趣旨での商標法の改正ができないかをご検討を頂きたい。

最後になるが、特徴あるデザインの製品を販売し、その後その特徴のあるデザインを別の品目の製品に利用し販売する事が、権利者自身によって行われたり、第三者により無断で行われたりされる事も多くなっている。このような場合を想定の上で権利保護を講じようとする手段が十分でないと感じる。例えば、意匠登録で対策を講じたいところであるが、これは創作非容易性を根拠にされ難しいところであると理解している。出願人が同一である場合に限り創作非容易性についてのハードルを下げて頂ければ有り難いが、それが現実的でないのであるならば、著名なデザインに関しては出所表示機能を獲得していると解釈し、商標法第26条1項6号の適用について柔軟に解釈して頂ければ商標登録でも対応し得るかもしれないと思料している。いずれにしても、前述した状況を勘案して頂いた上で、更なる権利保護の手当についてご考察を頂けると有り難い。

昨今、ブランド品の中古品を改変して新たな商品として販売するいわゆるリメイクが広く行われるようになってきている。権利者に無断で、オリジナルの商品との同一性を失わせる程度の改変を行いつつもオリジナルの商品に付されていた商標（出所表示）を付したままのリメイク品を販売するのは、出所を偽るものとして商標権侵害（不正競争）に該当する違法な行為であると理解している。これに対し、顧客からブランド品の中古品を預かったり、顧客の代理と称してブランド品を購入して、これらに改変を加えて顧客に引き渡したりするサービスを行う業者が見られるようになってきている。商標法上、いわゆる「加工」は「使用」の一類型として挙げられていないものの、これらの行為は実質的には製造（付する行為）または販売と同視すべきではないかと考えられるが、商標法上明確に「使用」であると断定できないため、販売はしていないと主張するこれらの業者に対して有効な対策を取れていない。かかる行為について商標法（不正競争防止法）にてらし違法であるとの指針を示して頂けると有り難い。

VIII) 消費者行政について

A) 消費者啓発について

特許庁が実施されている消費者に対して商標権侵害物品を購入しないようにとのキャンペーンにおいて、商標法等改正に伴い、海外から商標権等侵害物品の輸入は出来なくなった事、個人使用目的であっても税関で没収される事を周知し、いよいよ注意するように発信をして頂いた事に感謝している。

消費者自身が商標権等侵害物品を販売する機会が増えている事に鑑み、リメイク品/ハンドメイド品等の商標権等侵害物品を販売しないようにとの呼びかけも今後のキャンペーンに盛り込んで頂けると更に有り難い。

B) 消費者保護について

デジプラ法が消費者の利益の保護を目的とした法律である事を前提とし、且つ、特商法については別項でお願いしている事を考慮し下記の事についてご考慮頂く事をお願いします。

a) 同法「施行規則第3条」が掲げる重要事項について

商標権以外の例えば意匠権・著作権といった知的財産権を侵害する模倣品等でも消費者は被害を受けている。消費者庁の見解によれば、場合によるとした上で、前記した模倣品は施行規則第3条第3号の「製造者名」等により対応する事が可能であるとの事であるが、それでは万人に対して明確ではなく、商標権以外の知的財産権を侵害する模倣品に対応を求める際に、常に、前記の消費者庁の見解を引き合いに出さなくてはならなくなる。

消費者保護にこそ迅速な対応が求められるはずであるので、重要事項に「意匠権・著作権」も記載して頂きたい。

b) 同法「施行規則第3条」の商標権侵害の判断の範囲について

消費者庁は、同法「施行規則第3条」の商標は、所謂「偽造品」を指すものであり、一概に「商標権侵害物品」全般を指すものではないのご見解をお持ちだと理解している。

例えば、インターネットでは、ロット番号を故意に物理的に切り取ったり削り取ったりした商品や無断で小分けした物品（酒や香水等）の販売がされている。これらの物品は、所謂、「偽造品」ではないものの、税関の判断や判例等に照らすと「商標権侵害物品」と判断されるべきではないかと思慮する物品が流通している。ワクチン等を例にとるまでもなく、特に口に入れるもの肌につけるものについては、商標の品質保証機能が損なわれる事が著しく消費者の不利益につながる実質的な差異が生じている事は明白であると思料するので、このような事案もデジプラ法の規制する対象として対応を頂ければと考えている。

仮に前述した事象がデジプラ法の規制対象として馴染まないとの判断であるならば、消費者保護の観点から、同法の適用や商標権侵害の概念にこだわらずに他の法令の運用等も視野に入れた上での状況改善のための施策についてのご考察を頂けると有り難い。

IX) 司法機関（裁判所）について

本意見は、内閣府知的財産戦略推進事務局による意見募集に対して述べる意見であるので、三権分立の建前上、司法機関に対する意見を述べるのは適当ではない事は認識しているが、知的財産権訴訟の実務に関して裁判所に意見を述べる機会がないため、ここに意見を述べる事をお許し頂きたい。

商標権侵害においては、損害賠償の算定根拠となる資料は侵害者が有している事が多く、文書提出命令等の手続を利用しても、十分な資料が開示されない事が多い。また、そもそも侵害者がきちんとした記録を残していない事も多く、権利者が十分な損害賠償を受けられない事が多い。裁判所にあつては商標法39条で準用する特許法105条の3を活用して頂きたい。

また、大量の商標権侵害物品が長期間にわたって消費者に販売された場合、損害賠償請求訴訟においては一つ一つの売買行為（日にち、場所、当事者、商品、価格、侵害された商標等）を権利者が特定する立証責任を負うが、自身が行った売買ではないため、侵害者がきちんとした記録を残していない限り、そのような立証はほぼ不可能である。侵害者の反証がない限り一部の売買行為の証明をもって他も推定するといった、立証責任の軽減をお願いしたい。

更に、フランク三浦事件等の判決から、最近、知的財産高等裁判所はじめ裁判所による商標法4条1項15号の混同のおそれについての解釈が極端に狭いとの感を禁じ得ない。印象としてはあるが、裁判官は、自分だったら混同しないという基準で判断しているのではないかと推察しているが、混同のおそれは抽象的なものでよいはずで、余り狭く解釈すると、類似商標の登録を禁ずる4条1項11号とは別に15号を規定した趣旨が没却されると思料するので意見としてお聞き頂きたい。

X) 入管について

税関で差し止められた貨物について、輸入者である在留外国人が、本国の親族・知人から贈答品等として

送ってもらったものであると主張する事がかなりある。外国人の場合、私物だとさえ言えばいくらかでも商標権侵害物品を輸入できると誤解している可能性があるため、海外から商標権侵害物品を送らせると、例え私物でも違法となる事がある旨、在留許可申請の際などに周知して頂きたい。

XI) 銀行の対応について

商標権侵害物品販売サイトの連絡先が分からない場合、銀行に対して、弁護士法第 23 条の 2 に基づいた照会により、サイト運営者に対して権利行使するのに必要であるとの理由で、当該サイトが代金振込先として指定している口座の保有者の個人情報を開示するよう求める事があるが、一部の銀行は別として、大半の銀行は個人情報を理由に開示を拒絶してくるのが現状である。この点、弁護士法第 23 条の 2 に基づく照会は、法律で規定されている制度であって、原則として回答・報告する義務があると解されている。また、個人情報の保護に関する法律は、本人の同意がなくても第三者に情報を提供できる場合として、「法令に基づく場合」を挙げており、この法令には弁護士法第 23 条の 2 が含まれる。従って、銀行が、個人情報であって本人の同意が得られないとして、弁護士照会に回答しないのは誤った取り扱いであり（そもそも、違法行為を行っている者が同意するはずもない）、銀行に対しては、商標権侵害行為に対する権利行使において弁護士法第 23 条の 2 の照会を尊重し個人情報を開示するように指導を徹底して頂きたい。

XII) 貸店舗について

侵害品が貸店舗で販売される事例を多数認めている。この場合、直接の違法行為を行っているのは賃借人（店舗経営者）であり、店舗の賃貸人は、違法行為が行われている事の認識があっても、販売には関与していないので自分には関係ないとそのまま放置している場合も多いのではないかと推測される。誰が見てもそれと分かるような侵害品を誰でも入れる店舗という場所で販売させておいて、自分が貸した場所での違法行為についての認識がなかったと言う方が難しいように思われる。このような場合、すなわち賃貸人が賃貸した場所で行われている違法行為についての認識を有している場合、過去に違法 DVD の販売に関して店舗の賃貸人が刑事摘発された事例等からすれば、違法行為を幫助したものとして法的な責任を問われる場合があるとの事を周知するように努めて頂きたい。

XIII) 大規模イベントについて

大規模なイベントが開催される度に、知的財産権侵害の問題がその周辺で発生する。具体的には、会場周辺での侵害品販売、主催者側が有している知的財産権の侵害行為（商標登録されているロゴの無断使用、著作権のある写真の無断転用、アンブッシュマーケティング等）になるが、このような大規模なイベントであれば、関係省庁が開催の広報等に関わっておられるはずであるので、機会がある度に知的財産権の保護についての呼びかけをする事を心がけて頂けると有り難い。

XIV) インターネットについて

C2C サイトで発送地を国内と偽り消費者を騙し、海外から商標権等侵害物品を送りつける例が依然として多発している。

日本国内発送だと信じて購入したところ、海外から発送されてきたと税関に対して多くの輸入者が述べている。出品地を偽った場合は出品禁止にする等、取引プラットフォーム運営者が対策を強化するようにすれば、取引プラットフォーム運営者による対象商品の削除に割かれる労力だけでなく、税関及び権利者に無用に課せられている負担を軽減する事になるので是非検討して頂きたい。

更に、C2C サイトにおいて、出品者が商標権等侵害物品を販売した場合、取引プラットフォーム運営者が権利者の指摘を受けて ID を無効にする事があるが、商標権等侵害物品の出品は、大抵の場合取引プラットフォーム運営者の利用規約違反となるので、このような出品者から違約金を徴収し、権利者に分配する仕組みを検討してほしい。

現在まで C2C サイトが任意に実施している悪質な商標権等侵害物品販売者の ID の削除並びに再登録を阻止するための ID 削除を受けた者の情報のリスト化を法令による義務化もしくは業界取り決め等によって義務に近いものとする事ができないか、更には C2C サイト間でこれらの情報を共有する事ができないかに

ついでご検討を頂きたい。

出品の際に商標権等侵害物品を出品しないようにとの注意を表示している C2C サイトが存在するが、デジタル法等でこれを義務化もしくは業界取り決めや政府から指針を示す等によって義務に近いものにできないか考察をして頂きたい。

商標権侵害に基づく発信者情報開示請求に対して、情報流通プラットフォーム対処法(情プラ法)のガイドラインに従わないプラットフォーム事業者がしばしばみられる。同法のガイドラインの存在の周知等について必要な施策を講じて頂けると有り難い。

発信者情報の開示が適切且つ迅速に行われるべきとの社会的な認識が形成された事に伴い、情プラ法の改正やガイドラインの見直しが行われたと認識している。一方、一部のプラットフォーム事業者が開示を拒む傾向が強いという事も否定できない状況にあると認識している。従って、今後も見直された事項が適切に運用され、プラットフォーム事業者が発信者情報の開示を適切且つ迅速に行うか否か注視して頂き、開示状況に鑑みてもし必要があればそれに応じた施策を迅速に講じて頂きたくお願いをしたい。

最後に、著名なブランド名を無断で使用したドメイン名の登録が横行しているが、現状では、登録を受け付けるレジストラは特に事前審査を行う事なく申請順に自動的に登録しているようである。このようなドメイン名の登録・使用は、不正競争防止法違反に該当する可能性があるが、同法上は「不正の利益を得る目的で、または他人に損害を加える目的で」というのが要件となっているため(同法第2条1項19号)、ブランド名が使用されているだけで直ちにレジストラが不正競争行為であると判断する事は実務上難しく、権利者がいちいち指摘しない限り、レジストラが自主的にチェックする事は行われていないようである。レジストラにおいて、権利者の許可を得ずに登録商標と同一の文字列を含むドメイン名を登録する事は認めないと利用規約に規定する等の対応を取ってもらうためには、登録商標のドメイン名への使用は商標の使用に該当する事を商標法で明文化するといった措置が必要ではないかと考えている。

インターネット上で発生する問題は、多様化する一方である。例えば、クラウドファンディングでの知的財産権侵害行為なども発生しているが、クラウドファンディングのサイト運営者は、そのような事が起きているとの認識もあまりなく、必要な対策を実施していないのではないかと感じている。

関係省庁におかれては、デジタル技術の進展や新たな活用方法によって発生する問題についての情報を積極的に収集し、適切なタイミングでの対策の実施をするように努めて頂きたい。

法人・団体名

15. 一般社団法人学術著作権協会

意見の分野

(A2) AI と知的財産権

意見

「知的財産推進計画 2025」(以下、知財計画 2025)にて言及されている通り、少子化の進展に伴い、インベーション人口の減少が想定される我が国において、AI 等の先端技術の利活用の推進等を通じ、知的創造サイクルを加速化させることは経済成長の実現を目指す上で極めて重要と考えられる。

実際に、国際的に AI の市場規模が拡大するなかで、我が国企業の業務において AI を使用している割合は 69.5%であり、米国・ドイツ・中国の約 95% (総務省「令和 6 年版情報通信白書」より)と比較しても利活用が進んでいないことが報告されている。

「知財計画 2025」には、その理由の一つとして、AI 事業者による学習元情報等の開示が進んでおらず、著作権者等権利者への対価還元が不透明であること等について AI を利用する側がリスクと捉え、それらへの懸念が影響している点が挙げられている。

国際的には、International Federation of Reproduction Rights Organisation (IFRRO) が 2023 年 3 月に公開した IFRRO Artificial Intelligence Position Statement March 2023 において、生成 AI の進展と普及は社会に多大な可能性をもたらす一方で、クリエイターや出版社等の著作権者へ与える影響は少なくなく、公平で持続可能な法整備やライセンス制度および集中管理の必要性が示されている。一方、これらの整合性が保たれず不均衡な状態に陥った場合は、新たな著作物の創作が矮小化する等の影響が

ら、科学・文化・教育等の広範な分野から社会全体においても大きな損失となる可能性があるとの言及がある（注1）。

EU では、2024年8月発効のEU AI 規制法において、AI 事業者に対して透明性の確保と説明可能性の強化を求め、学習元情報等の開示を課している。また、欧州連合知的財産庁（EUIPO）ではAI と著作権に関する報告書を2025年5月に公表し（注2）、さらに2025年11月にはEUIPO Copyright Knowledge Centre を立ち上げ、著作権者やAI 開発者、利用者の仲介役として支援することを予定している（注3）。

World Intellectual Property Organization (WIPO) は、2026年3月にAI Infrastructure Interchange (AIII：注4) として、AI に関する知的財産制度のインフラを技術的・運用的観点から見直すための対話の場を設ける予定としている。AIII はAI に係る著作権に関して、法律等の制度面からではなく、著作権等にかかる権利管理や報酬分配等の実務的観点から、著作権者、権利者、ライセンス管理者、AI 開発者・技術者等の関係者間で、それらインフラに関するアップデートや情報共有を図る中立的な国際フォーラムとしての役割が考えられている。

このような国際的な潮流のなか、IFRRO 加盟の多くの集中管理団体は生成AI 利用を包含するライセンス提供を始めている。米国 Copyright Clearance Center (CCC) は世界で初となる企業内部でのAI における著作物利用を認めるライセンスを2024年7月に提供開始し（注5）、続いて当協会も米国CCC とのコラボレーションライセンスであるJAC デジタル著作権利用許諾契約を2025年1月より日本で提供開始した（注6）。さらに英国 Copyright Licensing Agency は2025年5月に企業内部でのAI 利用を対象としたライセンスを開始しただけでなく、ALCS (Authors' Licensing and Collecting Society) および PLS (Publishers' Licensing Services) と共同で生成AI における学習用ライセンスを策定し2025年第3Qの実行を予定している（注7）。

生成AI の技術進展と利活用の推進のためには著作物利用のためのライセンス環境の実現が不可欠であり、結果的にはリスクや懸念の低減にもつながる。より具体的には、AI 事業者による学習元情報等の開示は、著作権者にとっての不安や懸念を払拭しライセンス構築へのインセンティブとなり、ライセンス環境の充実化はAI 事業者及び利用者にとってのリスク低減につながる。すなわち、これら3つの要素は緊密に関係しているのであって、AI 事業者による学習元情報等の開示をいかに実現するかは最も重要な工程になりうると思う。

著作権は「利用の円滑化」および「権利保護・適切な対価還元」が機能することがコンテンツの好循環に繋がるとされており、AI・デジタル時代を迎えた現在もなお、その主旨は何ら変わることはない。そのため、我が国においても、AI 事業者による学習データ開示、コンテンツ識別の透明性、信頼できるコンテンツ認証やそれらの来歴の確かさ等を明確にすることを求める。WIPO やIFRRO 等の国際的動向も踏まえ、「AI 技術の進歩の促進」とともに「知的財産権の適切な保護・対価還元」の両輪が機能し、新たな創作へ寄与することを期待したい。

（注1）

https://ifrro.org/resources/documents/General/V2_IFRRO_AI_Position_Statement_29_March_2023.pdf
(Creators and Other Rightsholders Need Appropriate Protections)

（注2）<https://www.euipo.europa.eu/en/news/euipo-releases-study-on-generative-artificial-intelligence-and-copyright>

（注3）<https://www.euipo.europa.eu/en/news/euipo-launches-copyright-knowledge-centre-to-support-creators-in-the-digital-age>

（注4）<https://www.wipo.int/meetings/en/2025/ai-infrastructure-interchange.html>

（注5）<https://www.copyright.com/media-press-releases/ccp-pioneers-collective-licensing-solution-for-content-usage-in-internal-ai-systems/>

（注6）<https://www.jaacc.org/2025/04/14/プレスリリース学術著作権協会とrightsdirect-japanがjac デジタ/>

（注7）<https://cla.co.uk/development-of-cla-generative-ai-licence/>

法人・団体名

16. 一般社団法人電子情報技術産業協会 法務・知的財産部会

意見の分野

(A2) AI と知的財産権

- (B3) 産業財産権制度・運用の強化
(C3) 新たな国際標準戦略

意見

【(A2) AI と知的財産権】

(1) AI と知的財産権に関する対価還元の在り方について

政府の構想委員会の資料においては、AI と知的財産権に関する施策の今後の方向性として、「権利者への対価還元が促進される環境の構築」が挙げられておりますが、実務的に対応可能な環境の構築のため丁寧なご議論をお願い致します。

そもそも既存の知財関連法規及びその解釈によれば、対価支払や権利者の同意を要せずに著作物等の利用ができる領域も存在しており（例：著作権法第30条の4を根拠とする非享受目的の機械学習）、文化庁の「AI と著作権に関する考え方」においてもその旨確認されているところです。このような領域にまで、契約を事実上義務付けるような考え方が広まると混乱を招き、かえって利活用を阻害しかねませんので、環境の構築検討にあたっては既存の法規及び解釈を尊重頂き、それらを前提としたご検討及び情報のご発信をお願い致します。

その上で、仮に権利制限に該当しない利用について契約を行う場合や、権利制限にも該当しうる利用をあえて契約で行う場合等には、AI を用いた創作の好循環が作れる環境の構築を契約により実現することが重要と考えられるところ、今後は誰もAI を活用し、創作者（権利者）もAI ユーザーとなる時代ですので、創作者と事業者が対立することなく、対価還元と利活用促進のバランスを考慮することが重要と考えます。

また、AI に用いられる対象は、関連法規の切り口では、著作物（著作権法）、営業秘密（不正競争防止法）、個人情報（個人情報保護法）、法的保護を受けないデータなど多岐にわたり、かつ権利者も多数存在します。著作物に限っても、画像、動画、音楽、文章、パンフレット、プログラムなど種類が幅広く一律に取扱うことは困難であり、対象に応じた検討が必要と思慮致します。

(2) AI と知的財産権に関する透明性確保の在り方について

先般政府が公表した「人工知能関連技術の研究開発及び活用の適正性確保に関する指針」においては、AI 学習を行う事業者と、AI 学習において著作物等を利用される権利者との信頼関係を構築するため、「合理的な範囲で説明可能性を確保する」とされております。この点について、脚注では「学習データ等の開示が求められた際は、可能な限り対応することが望ましい」「技術的な制約によりAI の出力と学習データの関係性を特定することが困難な場合や、開示が求められた学習データ等が営業秘密に該当する場合などにおいても、まずは真摯に検討、協議することが期待される。」とされておりますが、当初案では、「事業者等の営業秘密や知的財産権の保護に配慮しつつ、過度に重い負担や情報開示を求めないように留意する」とされておりました。当委員会としては、この当初案の脚注の方向性に賛同します。

現在、その具体的な指針として、AI 時代の知的財産権検討会において「AI の適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル型コード（仮称）」に関する議論が行われておりますが、この議論は、国内のAI 開発者やAI 提供者に広く適用される、極めて影響範囲の大きいものとなっております。コードの内容及びその運用が、AI 開発者やAI 提供者にとって「過度に重い負担」となることは、AI の利活用を促進するAI 法の理念を没却することにもなりかねませんので、ステークホルダーの意見を適切に集約し、合理的な内容のものとしていただければ幸いです。

(3) AI 利用発明の発明者の認定等について

AI 開発、特に大規模言語モデル（LLM）のような基盤モデルの分野では、豊富な資金力や人材を有する海外企業が開発をリードしています。これらの企業は、自社のクラウドサービスとAI を統合してエコシステムを形成し、多くの開発者や企業に利用されています。

こうした状況の中、日本の企業は多様な戦略を展開しています。業種特化型AI、組み込みAI、あるいは安全性・信頼性を重視したAI ソリューションなど、特定の領域に注力して差別化を図る戦略はその一例です。一方で、国産の基盤モデル開発に取り組む企業も存在します。

日本の産業が持つ、各業種における現場に根差した業務プロセスへの深い理解（ドメイン知識）は、AI を社会実装する上での強みとなり得ます。そのため、AI の導入効果を最大化するには、現場の具体的な課題に合わせたカスタマイズが重要となり、顧客企業との密な連携が求められます。

産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会においてはAI 利用発明の発明者の認定等についてAI 開発者、AI 利用者といった役割・立場の観点から議論されています。日本の産業競争力を強化するためには、日本企業が安心してAI を開発し、利用できる環境を整える必要があります。AI を開発する企業と利用する企業との共創が今後さらに進むとみていますが、AI 利用発明の発明者の認定については様々なケ

ースが出てくると考えられます。発明の技術的特徴部分の具体化に創作的に関与した者を発明者とするこれまでの考え方に従った上で、現在の AI 開発・利用環境に即した事例集やガイドラインを整備することを要望いたします。

(4) 生成 AI 技術の発達を踏まえた意匠制度上の適切な対応について
特許法との整合性に配慮しつつも、特許との保護客体の違いや、発明・創作の創出プロセスの違いも十分考慮した上で適切な対応の検討を要望いたします。また意匠については現状でも生成 AI を利用して作成されたデザインか否かを判別することは現実的には困難なケースも少なくありません。そのため、生成 AI の利用有無によって意匠制度上の取り扱いを区別する方向に限らず、今後生成 AI のデザイン創作への活用が大きく進展していくことも想定しつつ実務上運用可能な方針について幅広く検討いただくことを要望いたします。

(5) AI と知的財産に関する統一的なガイドラインについて
AI と知的財産の関係について関係当事者が留意すべきポイントについて、文化庁、経済産業省、総務省、内閣府知的財産戦略推進事務局等がそれぞれの観点から複数のガイドラインやチェックリストを発出しているところ、各省庁が連携して法解釈及び AI ガバナンスの問題を幅広くカバーする統一的なガイドラインが策定されることを引き続き要望いたします。

【(B3) 産業財産権制度・運用の強化】

現行意匠制度において、保護対象となる画像 (GUI 等) と保護対象外であるコンテンツ画像とを切り分けた運用が定着している中で、コンテンツとも捉え得る仮想物品を新たに保護対象とすることにより、無用な混乱を招かないよう現行意匠制度との整合性にも考慮した慎重な議論を要望いたします。また、仮想物品保護のニーズの中には、現実物品で培われたデザインに化体した市場での評価や信用自体の保護を期待するものもあり、これらについては周知性・依拠性を要件とした不正競争防止法・商標法や著作権法での保護の検討がより現実に即している場合も考えられます。そのような観点から、不正競争防止法は既に一部改正されておりますが、引き続き仮想物品保護のニーズについては、その実態を深く捉え、保護の可能性や実効性、保護と利用のバランスの観点などから、意匠法に限定せず他法域も含めたべき総合的な知財制度の検討を要望いたします。

【(C3) 新たな国際標準戦略】

知的財産推進計画 2025 において、国際的な標準化、ルールメイキング活動を通じ、国際社会や我が国が抱える社会課題の解決に向けた日本の積極的な貢献、市場創出を先導する取り組みを強化していく方針を新たに打ち出したことを評価します。その実現に向け、司令塔機能の強化が謳われていますが、海外での標準化活動の連携パートナー候補分析やニーズ把握、国内における官民連携の場の設置といった限定的な内容に留まっています。新たな国際標準戦略のアウトカムである国際市場の創出や海外展開において、現地国との国家間での友好関係の構築、現地パートナーの開拓支援等、政府の先導への期待には大きいものがあります。知的財産推進計画 2026 における司令塔は、標準化、ルールメイキングはもとより、現地国との友好関係の構築、現地でのビジネスパートナーの開拓支援等、政府の具体的なアクションにまで踏み込んだ内容にアップグレードいただくことを要望いたします。

法人・団体名
17. 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟 (NAFCA)
意見の分野
A. 知的財産の創造 (A2) AI と知的財産権 (A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現
B. 知的財産の保護
E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ
意見
【A. 知的財産の創造】 一般社団法人日本アニメフィルム文化連盟 (NAFCA) は、日本のアニメ業界のクリエイターやアニメファンによって構成された業界団体です。 「知的財産推進計画 2026」に対し、コンテンツ産業、とりわけアニメ産業の持続的発展と文化的基盤の

強化の観点から意見を提出いたします。

まず、本計画が掲げる「IP トランスフォーメーション（知的創造サイクルの新たな構築）」の3本柱に、「イノベーション拠点としての競争力強化」「グローバル市場の取り込み」と並び「AI 等先端技術の利活用」を今後の重点取組と位置づけたことで、海外のコンテンツ市場に誤ったメッセージを送っていないか、大きな懸念を抱いております。

AI の利活用を一概に否定するものではありませんが、少なくとも IP と密接な関係を持つコンテンツ産業・アニメ産業で生成 AI を導入した創作を進めることは、これまで築き上げてきた日本産コンテンツのブランド価値や信頼性に影響を及ぼす可能性があります。

「グローバル市場の取り込み」を目指すにあたって、生成 AI による創作コンテンツが、市場を底支えるコアなファン達からどのように評価されているものか、実態に即した把握を行うことが重要です。一部の IP における安易な生成 AI 活用の印象が、日本産コンテンツ全体への評価に波及するおそれがあると考えます。

日本のコンテンツが、なぜ世界でファンを増やしてきたのか。ただでさえ水物のコンテンツ産業が、市場の信頼を失うのは一瞬のことです。

日本政府がコンテンツ産業を基幹産業の一つとして位置付け、本計画を通じてその方向性を英語版を含めて内外に示す以上、現場のクリエイターや制作関係者も、本計画の内容が海外からどのように解釈・評価されるかについて無関心ではられません。

IP が必ずしもコンテンツ産業のみを指す概念ではないことは承知しておりますが、コンテンツ分野と結び付けて理解される場面が多いことも踏まえ、AI 活用の位置付けについては、引き続き慎重な検討が行われることを期待いたします。

一方で、過去の知財戦略の振り返りにおいて、日本の競争力強化には知的資本の充実とその活用が重要であると再確認されている点について歓迎いたします。

コンテンツ産業が生み出してきたアニメ作品やキャラクター、ブランドといった無形資産は、日本の「知的資本」の中核を成す存在です。

しかしながら、製作委員会の解散や、著作権・著作者人格権に関する契約関係が十分に整理されていないことなどを理由として、現在もなお十全に活用できずにいるコンテンツが多く存在している現状があります。

こうした知的資産を将来にわたって有効に活かしていくためには、国が一定の役割を果たし、アニメ産業におけるクリエイターの IP 活用に関する考え方や留意点を整理したガイドラインが示されることが、大いに有益であると考えます。具体的には、製作委員会解散後の権利の所在を明確にすることを契約書に盛り込むことや、著作権の認められるキャラクターデザイナー等の個人クリエイターへの利益還元についての取り決めを推奨するなどが考えられます。

価値創造の基盤となるのは、個々のクリエイターが有する技能と創造性であり、それを適切に支える環境整備なくして、持続的な競争力の向上は困難です。

創作環境の整備は、必ずしも多額の財政支出を伴うものに限られません。ガイドラインの策定といった形での制度的な支援もまた、将来への重要な投資として位置付けられることを期待いたします。

1. 知的財産の「創造」

(1) 知財・無形資産への投資による価値創造

本計画が「知的財産の創造」において掲げる無形資産投資の拡大方針は、アニメを含むコンテンツ産業の発展に不可欠であり、方針を歓迎いたします。

クリエイターに正当な対価と成果配分が行き渡る仕組みを整え、人材への継続的な投資を行うことが、結果としてコンテンツ立国としての基盤強化につながるものと考えます

また、本計画には、クリエイターを含む現場の声を政策に反映するための官民協議の場が盛り込まれていることも歓迎いたします。願わくば、様々な立場、意見のある当事者が集まり、こうした枠組みを通じて、コンテンツ産業の制作現場における収益分配や待遇改善といった課題についても、継続的な議論が行われることを期待いたします。

さらに、「価値デザイン経営」や無形資産に関する情報開示といった企業向け施策を進めるにあたっては、コンテンツ産業固有の特性にも十分配慮する必要があります。

アニメ制作会社等においては、自社オリジナル IP の創造力、クリエイター同士で刺激し合い切磋琢磨する関係そのものが、何よりの重要な無形資産である一方、現行の会計基準や投資指標では、その価値を十

分に評価しきれない側面が存在します。

この点について、コンテンツ分野における無形資産の価値を適切に捉え、支援につなげるための考え方や指針が整理されていくことは、有意義であると考えます。

例えば、自社 IP の創造に取り組むアニメ制作会社等に対する税制上の配慮や支援策、あるいはコンテンツ企画への投資を後押しする金融面での取組など、他産業の無形資産投資促進策とは異なる視点からの支援の在り方も検討に値するものと考えます。

作品やキャラクターといった知的財産への投資が、将来的に国富の創出や雇用の拡大につながる可能性を有していることを踏まえ、実効性のある取組が進められることを期待いたします。

また、詳しくは後述しますが、コンテンツやキャラクターを軸にした資産の運用を行う上では、キャラクターのパブリシティ権を認めるなどの法的な観点も検討が必要であると考えます。

【(A2) AI と知的財産権】

(2) AI と知的財産権

本計画 2026 案において、AI 時代の知財について、

「知的財産法だけでは解決できないリスクには AI ガバナンスの取組と連動し、法・技術・契約を組み合わせ関係者が連携して機動的に対応する必要がある」との趣旨が明記されていることを歓迎いたします。

私たち NAFCA は昨年度の「知的財産推進計画 2025」に関する意見をはじめ、AI と著作権・キャラクター権利等に関するパブリックコメントを度々提出し提言してまいりました。

引き続き、クリエイターの立場から以下の論点に強く留意いただきたいと考えます。

1 キャラクターの無断模倣生成

生成 AI の普及により、人気キャラクターの外見や声を本物と見分けが付かないほど酷似させた偽コンテンツを瞬時に大量生成し、無断で改変・生成し流通させることが容易になりました。

現行法上、画風やキャラクターのアイデア等は著作権による保護の対象となりにくいとされる一方、生成 AI によりキャラクター固有の姿や声を再現した「偽コンテンツ」が乱造される現状に鑑み、キャラクターのパブリシティ権保護や著作者人格権侵害への対処を再検討すべき段階に来ているのではないのでしょうか。作品の中核をなす要素であるキャラクターが、無断模倣により作品内と異なるイメージを植え付けられた場合には、作品そのものやその経済効果をも毀損される可能性は高く、現状のまま静観を続けている、コンテンツの管理・運用がますます難しくなると考えます。

2 画風・作風の過度な模倣：特定のアニメ作品・作家の画風・作風ですら、生成 AI に大量の作品群を追加学習させることで短期間に模倣作品を量産できるようになっています。

従来の著作権法ではアイデアやスタイルは保護対象外ですが、AI 時代においては新たな法制度（いわば「生成 AI 法」）の検討が必要と考えます。

欧米では、AI 学習目的で大量の著作物を無断利用しそれらと競合する生成物を生み出す行為はフェアユースの範囲を逸脱し侵害になり得るとの議論も進んでいます。米国の連邦著作権局においても、生成 AI のための著作物利用が市場に与える影響を「市場の希釈化」という言葉で表し、フェアユースの範囲外であると整理されています。

日本でも、創作者の許諾なく作品データを AI 学習利用することへの規制や対価還元の手組みを検討すべきです。

3 無断学習による声優等の声の違法な模倣について

声優、俳優、歌手等実在の人物の声が生成 AI の学習素材として無断利用され、特定のキャラクターや人物を想起させる合成音声（ボイスチェンジャー等）に加工・販売される事例が既に散見されています。これはパブリシティ権の侵害にとどまらず、内容によっては名誉毀損にもなり得る由々しき事態です。演者の声は個人を表す人格そのものであり、その無断利用を防ぐ法的措置・ガイドライン整備が急務です。

4 学習データ等の開示と生成 AI 使用の明示義務について

本計画において学習データ等の開示について前向きな言及があることを歓迎いたします。現在は、後述する海賊版サイトからの学習も行われているとの報告例が後を断ちません。仮に生成 AI を作品作りの補助に使用するとしても、それらがどのような学習を経て作られたものであるかは、作品の評価を左右する重要な問題です。

また、生成 AI を使用した画像、映像、音声にはそれとわかるよう明示することが、視聴者の信頼を得、ひいては大きなシェアを確実にしていくことにも繋がります。昨今問題になっているディープフェイクの

本計画において、引き続き海賊版対策の強化が位置付けられている点について、強く支持いたします。とりわけ近年では、漫画・アニメの違法配信サイトが、生成AIの学習用データとして利用されているとの指摘もあり、権利侵害の問題が新たな形で拡大しつつあると認識しています。こうした状況は、クリエイターおよび制作会社にとって看過できない経済的・文化的影響を及ぼすおそれがあり、引き続き注意深い対応が求められます。政府には、既存の著作権法および関係法令の適切な執行に加え、インターネット上における海賊版対策について、実効性の確保に向けたさらなる取組が進められることを期待いたします。従来型の削除要請や取締りにとどまらず、誤訳や内容劣化を伴う違法コピーへの対応や、正規版の品質や価値を適切に伝えるための広報・啓発の取組なども含め、総合的な観点からの支援策が検討されることが望ましいと考えます。

模倣品対策については、アニメキャラクターの無断使用グッズや海賊版フィギュアが国内外で流通している問題に加え、近年では生成AIを用いて作成された偽の「サイン入り色紙」や「生原稿」等が、ネット通販等を通じて販売される事例も見受けられます。こうした行為は、ファンの信頼を損なうのみならず、クリエイターの人格権や作品の価値や信頼にも関わる問題であり、知財保護の観点からも整理が求められる論点であると考えます。

なお、本計画の「知財の保護」には、技術流出防止、産業財産権制度の強化、地域における知財保護の推進といった項目が含まれていますが、これらは主として製造業や地域経済を想定した施策である一方、コンテンツ産業にも関連する側面があります。例えば、アニメ制作の現場においても、海外企業による人材の引き抜きや制作データの管理といった点について、業界内での意識向上が課題として指摘されています。海外企業による人材の引き抜きの多くは、報酬の格差が一番の理由となることが多く、この点から見ても、国内クリエイターへの利益還元は政策的にも重要な課題であると考えます。政府によるサイバーセキュリティに関する支援やノウハウの共有は、クリエイティブ産業にとっても有益であり、こうした施策が幅広く活用されることを期待いたします。ぜひ幅広い視点から知財保護策が進められ、日本全国において正規のコンテンツが適切に流通・利用される環境が着実に整備されていくことを願っています。

（3）新たな国際標準戦略

国際標準戦略の観点から、日本アニメの制作環境や、使用されるソフトウェア・機材等についても、今後の世界のアニメ産業において一定の参照点として位置付けられていくことが期待されます。そのための検証環境の整備や情報発信について、継続的な支援が行われることを望みます。一方で、日本アニメの魅力は、その独自性や表現文化にあることも広く認識されています。海外の価値観や流行をマーケティングして制作するような作風や方針が推奨されることのないよう、この点についても、十分に留意されることが重要であると考えます。

【E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ】

（1）新たなクールジャパン戦略の実装

政府が策定した「新たなクールジャパン戦略」については、私たちNAFCAも別途パブリックコメントを提出し、現場の視点から意見を述べてまいりました。クールジャパン戦略のリポートにより、日本のアニメ産業が持続可能な産業として発展していくことを心より期待しております。これまで繰り返し申し上げてきたとおり、知財推進の観点からも、まずはクリエイターの裾野を広げ、技術の承継を確実なものとするのが、アニメ産業の将来にとって極めて重要です。コンテンツの海外展開支援とあわせて、後進育成に関する取組についても、中長期的な視点で継続されることを期待いたします。「新たなクールジャパン戦略」パブリックコメントにも具体的な人材育成案などを記載しておりますので、そちらもご覧ください。<https://nafca.jp/public-comment03/> また、新たなクールジャパン戦略の具体的施策を推進するにあたっては、アニメをはじめとするコンテンツ制作現場の声が、継続的に反映されることが重要と考えます。官民協議会等の場において、定期的な進捗確認や意見交換が行われ、現場実態との乖離が生じないよう運用されることを望みます。限られた予算が、真に効果の高い支援策へと適切に配分され、クリエイターや中小制作会社に実感をもって届く形となることを期待しております。

(2) コンテンツ戦略

デジタル時代のコンテンツ戦略として、本計画において特に重要と考えられる論点の一つが、巨大プラットフォーム事業者との関係性です。

現在、Netflix や Amazon 等のグローバルな動画配信プラットフォームが、アニメを含む映像コンテンツ市場において大きな影響力を有しています。

公正取引委員会が 2025 年 12 月に公表したアニメ産業に関する実態調査報告書においても、動画配信事業者との取引に関し、制作委託費の水準自体は高いとの評価がある一方、買い切り型契約が主流であるため、作品のヒットによる長期的な収益が制作会社に還元されにくい構造的課題が指摘されています。

また、特に外資系動画配信事業者との取引において、視聴回数等の重要な情報が十分に共有されないとの声を示されており、適正な対価設定や契約条件の見直しを難しくしている側面があります。

健全な市場形成の観点から、必要な範囲での情報共有や実質的な協議が行われる環境整備が重要であると考えます。

日本の制作会社の中には、プラットフォームから委託を受けて下請制作を行うケースと、自社 IP を提供するケースの双方がありますが、いずれの場合も交渉力の面で課題を抱えているとの声が少なくありません。

日本のコンテンツが国際的に高い競争力を有していることを踏まえ、その強みが適切に評価される取引環境の整備について、引き続き検討が進められることを期待いたします。

具体的には、標準的な契約書式や契約ガイドラインの整備、契約交渉時に相談可能な支援窓口の活用、必要に応じた独占禁止法や下請法の適切な運用など、既存の枠組みを活かした対応が考えられます。

欧州では、クリエイターへの収益分配に関する制度や、放送・配信事業者に一定割合の自主制作枠を求める仕組みなどが議論されています。

日本においても、配信プラットフォームとコンテンツ供給者が相互に利益を享受できる市場環境の形成に向けた検討が進むことを期待いたします。

これまで地方を題材にした、あるいは特定地方で繰り広げられるアニメ作品はたびたび地方自治体とも連携し、当該地方に大きな経済的効果をもたらしてきました。これらが評価されることを歓迎する一方、今後このスキームを広げていくに当たっては、制作現場のキャパシティも考慮する必要があります。これまで述べてきたとおり、日本のアニメ産業では人材育成が長く置き去りにされてきました。日本のアニメ産業では人材育成が長く置き去りにされてきた結果、スキルのある人材が枯渇しています。他方アニメの製作本数自体は 2000 年頃と比べて 3 倍になっており、製作現場は常に人手不足に喘いでいます。このままでは現状の本数を作り続けることは、早晚できなくなるでしょう。さらに地方との綿密な打ち合わせが必要な作品となれば、いわゆるプリプロダクションの段階で膨大な時間と高度なスキルを要します。

このような状況下では、単純な本数を目標とするのではなく、人材育成をしながら作品を製作できる持続可能な体制を整えることが急務です。より良いアニメ作品を作り続け、日本の基幹産業としていくためにも、数を多く作ればいい、ということではない現状が、正しく認識されることを期待します。

法人・団体名

18. 一般社団法人日本レコード協会

意見の分野

- (A2) AI と知的財産権
- (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
- (E2) コンテンツ戦略

意見

【(A2) AI と知的財産権】

●クリエイターの創作活動に配慮した生成 AI の法的検討

音楽クリエイターや制作事業者にとって、生成 AI は、自らの創作活動に福音をもたらす可能性がある一方、自らのコンテンツと競合する AI 生成物が短期間のうちに大量に登場することによって自身の創作活動が脅かされる事態は容認できない。

AI と知的財産権の関係については、文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AI と著作権に関する考え方」(2024 年 3 月)、AI 時代の知的財産権検討会「中間とりまとめ」(同年 4 月)、経済産業省「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」(2025 年 5 月)において、現行法や従前の裁判例に関する一旦の整理が行われているが、生成 AI モデルの開発・提供が日々

進化していく中、音楽クリエイターや制作事業者の懸念や不安は増大するばかりである。

音楽分野でも問題となっているディープフェイクなど、社会的に混乱を来している負の事象に対処していくためには、現行法の解釈や裁判例の蓄積だけに頼ることなく、実効的な規制手法を検討すべきであり、生成AIの開発・学習段階と生成・利用段階の両面において、音楽クリエイターや制作事業者の意思が適切に反映され、安心して創作活動が続けられることができる法的枠組みを再検討する必要がある。

また、学習データやAI生成コンテンツの透明性確保について、現在、AI時代の知的財産権検討会では、ソフトローとして「AIの適切な利活用等に向けた知的財産の保護及び透明性に関するプリンシプル・コード（仮称）（案）」の検討が進められている。学習ログの記録・保存・開示や生成コンテンツの来歴証明等に関する細目もアジェンダに挙がっており、権利者保護の観点から具体化が望まれるが、国内外のAI事業者について遍く実効性を確保するための措置もあわせて検討すべきである。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

●インターネット上の著作権等侵害に対する実効的措置の検討

海外にホスティングされたリーチサイトが多数存在し、それらにリンクするサイバーロッカーには依然として夥しい数の音源ファイルが国境を越えて違法にアップロードされており、レコード業界は削除要請等の侵害対応を日々強いられている。

政府が2025年5月30日に公表した「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及び工程表」（更新版）において、サイトブロッキングに係る法制度整備は他の取組の効果や被害状況等を見ながら検討すると整理されているが、海外における運用状況の精査など、検討再開に向けた準備を進めるべきである。

【(E2) コンテンツ戦略】

●「レコード演奏・伝達権」の早期法制化

商業施設や公開の場での市販音源の再生や、音楽ラジオ放送やインターネット配信を受信して伝達する方法により来店者等に音楽を聴かせるなど、公衆に聞かせるための演奏・伝達行為について、著作権者は演奏権及び公の伝達権を有しているが、レコード製作者及び実演家にはこれらに相当する権利（「レコード演奏・伝達権」）が存在せず、レコードの演奏・伝達利用の対価還元を受けることができていない。

日本音楽が海外でプレゼンスを増し、日本の国家戦略としてもコンテンツの海外展開が重要施策に位置付けられる中、日本の音楽業界が世界と同条件で戦っていくための法的基盤として、すでに世界142カ国/地域で導入されている「レコード演奏・伝達権」を日本でも創設し、円滑な権利導入を図りながら、海外から対価還元を受けられる環境を整備することが急務である。

【(E2) コンテンツ戦略】

●オンライン共有サービス事業者・権利者間の不均衡解消に向けた措置の検討

オンライン共有サービスにおけるUGC（ユーザー生成コンテンツ）の公開について、運営事業者は、プロバイダ責任制限法（2024年法改正によって「情報流通プラットフォーム対処法」に改題）の枠組みに基づき、権利者から侵害通知を受けた後に削除等の送信防止措置を講ずれば原則的に損害賠償責任を負わないものとされている。電気通信設備・役務の単なる提供を超え、権利侵害コンテンツを含む大量のUGC公開をビジネスモデルの中核としている共有サービスはプロバイダ責任制限法の制定時に想定されていなかったが、同法の枠組みにより、侵害通知の負担を抱える権利者とUGC公開により利益を得る共有サービス事業者との間に著しい不均衡が生じており、共有サービスでのコンテンツ利用に係る取決めについても、権利者が必ずしも対等な立場で運営事業者と話し合うことができない状況にある。

この点、EUでは、2019年4月、大量のUGCを公開する共有サービス事業者について、権利者との契約締結と無許諾配信の防止を求める指令（デジタル単一市場における著作権指令）が成立し、EU加盟国での国内法化が図られている。

我が国においても、EUの例を参考にしながら、オンライン共有サービスに係る法制度の見直しを含め、共有サービス事業者・権利者間の不均衡解消に資する措置を検討すべきである。

法人・団体名

19. 一般社団法人日本映像ソフト協会

意見の分野

(A2) AI と知的財産権 (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
意見
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>日々発展していく生成 AI の技術を政府として積極的に支援していくことに異論がございません。しかし現時点において、動画生成 AI においては、著名キャラクターやアニメコンテンツ等に酷似した実質的なデッドコピーを誰でも高画質の映像が容易に生成できる状況にあり、当協会会員社は深刻な脅威を感じております。政府が掲げる「2033 年までにコンテンツの海外売上高を 20 兆円までに成長させる」という目標の達成に向けては、海賊版対策に実効性を高め、正規のコンテンツへと適切に転換させることが、コンテンツ産業の健全な発展に不可欠であると考えます。そのために、政府としてまずは日本国民が正しく生成 AI を使用できるよう、生成 AI に関するリテラシー向上について検討するとともに生成 AI を悪用した海賊版対策への恒久的な支援と国際連携を要望いたします。</p> <p>【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】</p> <p>オンライン上における著作権侵害は、海外の P2P ネットワーク、オンラインストレージ、サーバー、より多くの閲覧を可能とするための CDN 技術を悪用するなど国や地域に関係なく、日々進歩する技術を悪用しながら行われており、中には秘匿性、匿名性を売りにしたサービスが存在しています。AI 技術や翻訳アプリの発達により言語等の障壁も無くなりつつあります。様々な技術やサービスの進展、スマートフォンなどの高機能端末の世界的普及により、国境を越えた著作権の侵害は、技術的専門性を持ち合わせている企業ではなく、一個人が侵害する HP の構築や SNS アカウントの活用等によって行う時代となっております。権利者にとって、数多の侵害事案に対応・対策をすることは多大な労力や工数がかかり、困難を極めています。</p> <p>さらに、国境を越えた著作権侵害が動画生成 AI 等の急速的な技術進歩により、コンテンツの生成が誰でも容易に、大量に行えるようになりました。動画生成 AI により大量に生成された侵害コンテンツが SNS 等で拡散される懸念があります。なかには実際に、生成 AI が既存の映像作品の特徴を学習したと推測される動画生成 AI を利用し、すでに権利が存在しているコンテンツに酷似した動画を SNS にアップロードしている個人もおり、様々な様態のオンライン上の著作権侵害がコンテンツホルダーにとって脅威であり、クリエイターの創意工夫が守られる仕組みの検討が必要です。このような侵害の様態が多様化する中、権利者は、国際的な権利行使の実施と強化は勿論のこと、官民による国際連携・国際執行の強化をはじめ、周辺対策として、セキュリティソフト会社との連携による海賊版サイトのフィルタリング、検索サービス会社との連携による検索結果表示の停止要請、広告会社等との連携による広告出稿の抑止要請及び金融機関・クレジットカード会社との連携による海賊版サイトの口座凍結などは当然のこととして継続し実施して参ります。</p> <p>しかし、これら対策や新たに登場した生成 AI を悪用した侵害の対策には、時間と人的労力そして多くの費用を必要とします。一権利者一団体レベルでは限界を感じています。</p> <p>わが国として、2033 年までに海外売上 20 兆円という規模のコンテンツ産業展開を推進するなか、コンテンツの海外展開のため、日本が誇る国産映像 IP のコンテンツの「質」が担保されるエコシステムを構築し、正規流通チャネルを強化することで収益機会を拡大するとともに、是非ともその一方の「守り部分」として国境を越えて益々と複雑化し潜在化する海賊版の対策の強化を要望いたします。とともに継続的かつ恒久的な支援をいただきますようお願い申し上げます。</p>

法人・団体名
20. 一般社団法人日本音楽著作権協会
意見の分野
(A2) AI と知的財産権 (B2) 海賊版・模倣品対策の強化 (E2) コンテンツ戦略
意見
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>(1) 生成 AI の開発・学習のための著作物の利用については、多くのクリエイターから様々な懸念や不安が示されています（文化審議会著作権分科会法制度小委員会「AI と著作権に関する考え方について」14 頁）。</p>

(2) また、著作権管理団体の国際組織である C I S A C（著作権協会国際連合）が 2024 年 12 月に公表した調査報告書（<https://www.cisac.org/Newsroom/news-releases/global-economic-study-shows-human-creators-future-risk-generative-ai>）では、音楽分野における A I 生成物の市場規模は 2023 年から 2028 年までの累積で 400 億ユーロに達し、これに伴い同分野の生成 A I 事業者の収益規模は同じ期間の累積で 80 億ユーロに上る一方で、音楽クリエイターの収入は 2028 年までに 24%（同年単体で 40 億ユーロ）も減少するとの試算（いずれも全世界を対象とするもの）が示されています。

(3) こうした中、誰でも手軽に利用できる音楽生成 A I サービスの登場と急速な普及に伴い、世の中に流通する A I 生成楽曲は日々桁違いのスピードで増え続けています。例えば、フランスの音楽ストリーミングサービス D e e z e r は、同プラットフォームに 1 日にアップロードされる楽曲のうち、約 34% に当たる 5 万曲超が A I によって自律的に生成されたものであることを公表しています（2025 年 11 月時点）。

(4) こうした大量の A I 生成楽曲は、クリエイターの努力と才能と労力によって生み出された多くの楽曲（著作物）を A I に学習させることによって生成されたものですが、営利目的の生成 A I 開発に伴う著作物利用についてまで原則として自由に行うことが認められるかに読める現行法の規定の下では、クリエイターへの対価還元を適切に確保することは困難です。

(5) また、当協会が 2025 年に実施した音楽クリエイター向けアンケート（<https://www.jasrac.or.jp/information/release/25/250627.html>）では、自身の作品が生成 A I の学習に使われることについて、「反対」、「どちらかといえば反対」と回答したクリエイターが過半を占めていますが、現行法の下では、生成 A I を開発するための学習利用に対して、クリエイターが反対の意思を反映させることができません。

(6) 人間の個性の発露として創作された著作物は、生成 A I のための単なるデータとして取り扱われるべきではなく、少なくとも、学習素材として利用されることの可否をクリエイター等の権利者が判断する機会を設けるべきです（選択の機会の確保）。

(7) 生成 A I の開発・利用は、創造のサイクルとの調和の取れたものであれば、クリエイターにとっても、文化の発展にとっても有益なものとなり得ます。しかし、クリエイターの懸念や不安に正面から向き合うことなく現状を放置し、著作物に代替し得る A I 生成物が更に大量に流通することになれば、創造のサイクルが破壊され、文化芸術の持続的発展を阻害することが懸念されます。

(8) クリエイターが安心して創作に専念できる、創造のサイクルとの調和が取れた A I 利活用の枠組みを実現するためには、著作権法 30 条の 4 の改正も含めた抜本的な対応を早急に行う必要があります。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(1) クリエイターへの対価還元の意義に対する消費者・事業者の理解という点で、日本が仏独等の欧州主要国に後れを取っていることは、私的複製に係る補償制度等を見れば明らかですが、その日本と比較しても、アジア太平洋地域には大きな改善の余地があります。

(2) 例えば、同地域においては、音楽著作権管理団体の使用料徴収総額のおよそ 84% を日韓豪の 3 か国で占めていますが（「CISAC GLOBAL COLLECTIONS Report 2025（<https://flipbook.cisac.org/GCR-2025/EN/>）」62 頁）、域内の G D P 総額に占めるこの 3 か国の割合は 3 割にも達しません。このことは、中国・インド・A S E A N 諸国における著作権保護・著作権管理の水準が極めて不十分であることを物語っています。

(3) 域内の著作権保護・著作権管理の水準を高め、日本の音楽コンテンツの適正な利用とクリエイターへの対価の還元を促進するため、当協会も地道な取組（CISAC アジア太平洋委員会を構成する著作権管理団体による効率的なデータ交換のためのシステム（2023 年 5 月運用開始）の開発・運用への協力、研修生の受入れ、講師の派遣、各国団体における違法利用に対する権利行使の援助等）を続けていますが、民間の取組には限界があります。

(4) 既に文化庁がアジア太平洋地域における著作権法制整備や海賊版対策の支援を実施されているところですが、各国政府との連携をより一層強化し、積極的かつ継続的に取組を推進していくことが必要であると考えます。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(1) サイトブロッキングは、2021 年 4 月更新の「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及び工程表」では、第 1 段階の対策（リーチサイト対策、ダウンロード違法化）及び第 2 段階の対策（発信者の特定の強化）に続く第 3 段階の対策として位置付けられていました。しかし、具体的な検討が進んでいないばかりか、2024 年 5 月に再更新された総合的な対策メニューでは、「海賊版に対するユーザーのアクセスを抑制するための取組」の注記として記載されるにとどまり、格下げされた印象は否

めません。

(2) リーチサイト対策、ダウンロード違法化及び発信者の特定の強化については、既に立法措置が講じられました。サイト運営者、サーバー及びユーザーの所在国がそれぞれ異なる事案など対応の難しいものも少なくありません。権利者側では、著作権侵害サイトに係る削除要請や広告出稿抑制策、発信者情報開示のための訴訟提起など様々な自助努力を続けていますが、成果は限定的です。

(3) また、仮に総合的な対策メニューの三つの取組によって海賊版サイトを閉鎖に追い込むことができたとしても、閉鎖までの間に運営者が不正な利益を手にしてしまうとすれば、閉鎖をもって成果とすべきではありません。被害を未然に防ぐ取組として、サイトブロッキングの法制化を検討する必要があります。

(4) サイトブロッキングにおいて懸念事項とされている「表現の自由や通信の秘密の保護、検閲の禁止」については、「海賊版サイトに対する閲覧防止措置（ブロッキング）を、法律を制定してインターネット・サービス・プロバイダ（ISP）に求めることは憲法に反するものではない」、「海賊版サイトを運営することは表現の自由（具体的には表現表出の自由）で保護されてはいない」、「海賊版サイトを閲覧することも表現の自由（表現受領の自由、いわゆる知る権利）で保護されるものではない」、「機械的なアクセス先検知まで通信の秘密で保護されるものではない…そうではない場合でも、著作権を保護することとアクセス先を機械的に検知されない利益とを比較考量すれば、前者の利益の方が後者より上回る、したがって、ブロッキングのためのアクセス先検知は通信の秘密を侵害するものではない」という見解が憲法学者によって示されています（大日方信春「海賊版サイト・ブロッキングの憲法適合性」= 著作権情報センター「コピーライト No. 7 2 1」所収講演録）。

(5) 工程表の策定から6年余りが経過してもなお海賊版による被害が後を絶たない現実を直視すれば、「表現の自由や通信の秘密の保護、検閲の禁止の規定に十分留意する必要がある」という常套句に藉口した思考停止は許されません。我が国と同様に表現の自由や通信の秘密を重んじる英仏独などEU諸国において海賊版サイトブロッキングが違憲とされていないことを真摯に受け止め、早急に本格的な検討を進めるべきです。

【(E2) コンテンツ戦略】

(1) 文化創造の領域を成長「産業」と捉え、文化政策の推進を国の成長を見据えた「投資」と捉える姿勢が各国において強まる中、「文化担当組織の歳出予算」を「国の人口」で除した「国民1人あたりの文化歳出予算額」を比較すると、日本はフランスや韓国の10分の1以下、ドイツの約5分の1、英国の約4分の1の水準にすぎません（「令和5年度文化庁と大学・研究機関等との共同研究事業「諸外国の文化政策等に関する調査・研究」報告書8頁）。また、年間1,000億円を超える規模の財政支援を行う諸外国に比べ、日本は252億円にとどまっています（第8回「エンタメ・クリエイティブ産業政策研究会」資料315頁）。

(2) このように大きく水をあけられている現実を直視し、必要な予算を確保することが「コンテンツ産業活性化戦略」（令和7年6月13日閣議決定「新しい資本主義のグランドデザイン及び実行計画2025年改訂版」32頁）を実のあるものにするために欠かせないと考えます。

(3) また、予算を有効に活用するためには、一元的かつ横断的に施策を立案・実行していく必要があります。

(4) 「コンテンツ産業活性化戦略」（前掲）の下で設置されたコンテンツ産業官民協議会が会合を開くなど、同戦略の筆頭に掲げられた「クリエイター・コンテンツ産業に関する司令塔機能の強化」の取組が始動していますが、協議会方式の利点だけでなく限界にも目を向け、貪欲に実効性を追求すべきです。韓国コンテンツ振興院（KOCCA）を参考にすることで、コンテンツ分野に特化した司令塔機能を持つ機関を設立することも一考に値すると考えます。

(5) 効果的な施策を適時に実行するためには、施策検討の基礎となる統計情報が必要です。

(6) 高市早苗首相は、「日本の才能あふれるアーティストの皆様が、より多くの国でライブや交流を実現できるよう、政府は海外展開支援を強化します。」「アーティスト、クリエイターの皆様と連携し、日本の音楽が響き、文化で繋がるグローバルマーケットの獲得を目指します。」と表明しました。

(7) この点に関し、2025年6月に経済産業省が公表した「エンタメ・クリエイティブ産業戦略」は、海外売上、海外収入額について「音楽についてはデータが存在していないという課題もある」、「業界全体で共有される海外展開（輸出）データが存在しないため、早急な状況の改善が必要である」と指摘した上で、「現在・過去の海外展開（輸出）データの把握及び将来的に継続してデータを把握する体制の構築のため、産業界と連携し、調査事業等を通して継続的に検討を進める」としています（28頁）。

(8) この検討が順調に進み、「統計データの等の改善・整備」が早期に実現することが望めます。

【(E2) コンテンツ戦略】

(1) 現行著作権法30条は、私的複製に関して著作権を広範に制限してユーザーの利便性とプライバシーを確保する一方で、権利者への補償を制度化することで、権利の保護と利用の円滑とのバランスを取ろうとするものです。

(2) しかし、一時は40億円を超えていた補償金額も現在はほぼなくなり、このバランスは完全に崩壊しています。

(3) 2022年11月、ブルーレイディスクレコーダーが補償金の対象機器に追加指定され、指定から3年以上経過した2025年12月に徴収が開始されましたが、これは、新たな対価還元策が実現するまでの過渡的な措置にすぎず、現在流通している録音・録画機器・媒体の多くははまだ補償金の対象とされていません。

(4) 私的複製について、現在の補償金制度に代わる合理的で実効性のある新たな対価還元策の実現に向けて、政府の強力なリーダーシップと支援が引き続き必要であると考えます。

【(E2) コンテンツ戦略】

(1) デジタルプラットフォームサービス（以下「DPS」といいます。）における音楽著作物の利用について、クリエイターに対し、精度の高い対価還元を実現するためには、利用状況に関する正確な情報がDPS事業者から権利者側に提供される必要があります。しかし、その情報提供（以下「利用曲目報告」といいます。）の現状は道半ばであるといわざるを得ず、特に、ユーザーアップロード型のDPSに関しては、利用曲目報告の前提となる利用状況の特定に相応のリソースを要することから、各DPS事業者による任意の取組を待つだけでは、状況の改善を期待することができません。

(2) EUのDSM著作権指令第19条（権利者がライセンスの相手方から著作物の利用状況等に関する情報を取得できるようにすべきことを定めた規定）を参考にした立法措置の検討、ユーザーアップロード型のDPSに係る利用曲目報告の精度向上に資する技術の開発・普及に対する支援といった施策によって、正確な利用曲目報告の実現を後押しすべきです。

【(E2) コンテンツ戦略】

(1) 一般社団法人日本音楽作家団体協議会が公表した「FCAアンケート2023秋季（音楽作家の実態・意識把握調査）報告書」（<https://fca-rights.jp/survey-2/>）によれば、「活動を続けるうえで、必要と感ずること」という問い（三つを上限とする複数回答の質問）に対し、回答者の49.4%が「活動に必要な費用に対する金銭的な補助・助成」を、33.1%が「著作権使用料などに対する世間の理解」を挙げています。

(2) また、当協会が2025年に音楽クリエイターを対象として実施した「音楽著作権とJASRACに関するアンケート」（<https://www.jasrac.or.jp/information/release/25/250627.html>）において、「今の音楽著作権料の水準に満足している」と回答した者は4.5%にとどまります。

(3) 活動に必要な費用を捻出することができないがために、能力・意欲のあるクリエイターが活動を断念することは、個人のキャリアの問題であるにとどまらず、文化産業にとっての損失というべきです。上の世代のクリエイターの活動環境が厳しければ、次世代がクリエイターを志す上でのハードルも高くなり、文化産業に人材が集まりにくくなってしまいます。

(4) 政府において検討・実施されている支援策を着実に進めるとともに、上記の観点も踏まえ、現役世代のクリエイターの活動に対する経済的支援を更に充実させるべきです。

(5) また、そのような経済的支援を必要とする状況を改善していくためには、知財教育や普及啓発活動の中で、創作者への適正な対価の還元が文化と産業の両面における持続可能性の観点から重要であるということを広く浸透させていく必要があります。

法人・団体名
21. 一般社団法人日本自動車工業会
意見の分野
(C3) 新たな国際標準戦略
意見
知財推進計画 2025 にて言及されているように、「新たな国際標準戦略」（以下「新戦略」という。）を定め、国際社会や我が国が抱える課題の解決や経済安全保障に向けた日本の積極的な貢献として、国際標準化活動を通じ社会課題解決と市場創出を先導する。（抜粋）このような認識のもと、我が国でも国際標準化活動を推進していく取り組みに賛同致します。

特に、同じく言及されている標準必須特許（SEP：Standard-Essential Patent）等による標準の普及や競争力への影響の観点（FRAND 条件・料率、禁訴令等に関するライセンス交渉やグローバル紛争）について注視し、必要な取組を進める。（抜粋）との取り組みは非常に重要なものと弊会は捉え、以下に意見を述べさせていただきます。

- ・ 国際標準戦略の策定・ルール形成の促進について
- ・ ・ 実施者団体交渉について

知的財産推進計画 2026 策定に向けた検討における第一回構想委員会（令和 7 年 11 月 21 日）議事において、竹中委員は「SEP 権利者に特許プールがあるように、実施者側も個別交渉のコストを下げ、サプライチェーン内の特許消尽を考慮したロイヤルティの払い過ぎを防止するため、実施者交渉団体を形成することが好ましい。このような団体は一括ロイヤルティ徴収が可能となるため、SEP 権利者にとっても有益である」との意見を提出されました。

SEP の実施者による交渉団体としては、昨年ドイツで Automotive Licensing Negotiation Group (ALNG) が結成されました。これは自動車に特化しない SEP ライセンスの交渉効率化を目的とし、ドイツカルテル庁の承認も得ています。

弊会は、実施者交渉団体の構成ができるようになることにより特許ライセンス環境の透明性が向上することを期待しています。

原則として、FRAND 宣言がなされた SEP のライセンスは、公平・合理的・非差別的条件下で提供されるべきですが、通常の二者間交渉では秘密保持契約等により他の交渉内容との比較ができず、条件の妥当性を確認することが困難です。

また、一般的なパテントプールは権利者側の意見が主に反映され、実施者の意見が十分に反映されない場合が多く、そのルールの根拠が不明確で不透明となりがちです。

したがって、権利者団体が構成するパテントプールのルールメイキングに実施者が団体として参画し、意見を反映させることで、公平・合理的・非差別的な条件が担保され、ライセンス環境の透明性が向上できることを期待しています。

このような実施者交渉団体の実現には、独占禁止法の遵守が不可欠であり、関連法規やガイドラインの整備が必要です。

これらの施策により、透明性のあるライセンス環境が実現し、標準規格の社会実装が進むことでイノベーションが促進され、社会全体の便益につながると考えます。

今後、SEP ライセンス環境向上のために、このような実施者団体交渉の在り方についての幅広い議論が進むことを期待します。

- ・ ・ 英国特許庁の取り組み

海外の状況を見ると、英国特許庁（UK IPO）は SEP のライセンス環境整備に積極的に取り組んでいます。具体的には、RDT（Rate Determination Tribunal：ライセンス料率決定機関）の設置や SEP 情報の可視化・公開など、透明性と予見可能性の向上を目指した施策を進めています。

これらについて UKIPO は 2025 年にパブリックコメントを募集しました。

（参考：<https://www.gov.uk/government/consultations/consultation-on-standard-essential-patents-seps/consultation-on-standard-essential-patents>）

弊会もこれに対して以下のコメントを提出しました。

（参考：https://www.jama.or.jp/operation/it/ipr/opinion/sep_opinion14.pdf）

主に、公的機関によるライセンス料率決定の迅速化・効率化や、情報公開による交渉の透明性向上など、これらの取り組みはライセンス交渉における情報の非対称性を解消し、透明性を高め、健全なライセンス環境の実現に寄与するものと考えます。

我が国においても、透明性のある健全なライセンス環境の実現を強く希望します。

法人・団体名

22. 一般社団法人日本食品・バイオ知的財産権センター

意見の分野

(B4) 地域における知財保護
E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ

意見

【(B4) 地域における知財保護】

『地域社会との共生と中小企業支援の質的強化』

中小企業・中堅企業はイノベーションの重要な担い手ですが、知財活動が低調であり、特に地方の中小企業では知財に関する情報・人材の不足や地域偏在により、知財の利活用が進んでいません。これは、日本企業が海外企業に比べ、自社の強みとなる知財・無形資産の把握や活用が不十分であるという状況を反映しています。また、WIPOのグローバルイノベーション指数においても、日本は「商標出願数」が弱いと指摘されており、中小企業を中心に商標出願数が減少傾向にある現状は懸念材料です。

農林水産・食品分野においても、現場関係者の知財意識が十分に浸透していません。農林水産省は、現場と専門家をマッチングする「農業知財総合支援窓口」を整備し、相談対応や有望案件への伴走支援（コンサルティング）、および知財人材の育成・啓発を進めていますが、その質と量を一層強化し、地域に深く根付かせることが課題です。特に、果樹等の国際競争力を確保するため、優れた品種や技術の厳格管理や、戦略的なライセンス等による優良品種の保護・活用がより一層求められています。

また、地理的表示（GI）制度の登録は増えているものの、GIを地域の観光資源として一体的に活用し、インバウンド誘致や地域活性化に結びつける連携体制の構築が始まった段階であり、強化が必要です。日本の訪日動機の最も多いものが日本食であり、インバウンドによる食関連消費額は過去最高を記録しており、農林水産物・食品には大きな潜在的な海外ニーズがあります。

そこで、中小企業・地域事業者が持つ技術、ノウハウ、地域ブランド（GI、商標）といった知財を経営資産として最大限に活用する「知財経営」を全国に浸透させ、地方における高付加価値型の経済創生を促進します。これは、知財・無形資産への投資を加速化させるという知財推進計画の主要な目標に資するものです。特に、新たな国際標準戦略において「食料・農林水産業」が戦略領域として選定されていることを踏まえ、農林水産分野に特化した専門的な支援体制を確立します。地域ブランドを核としたインバウンド誘致・地域活性化を推進することは、クールジャパン戦略が目指す「コンテンツを活◆した地◆へのインバウンド誘客」や「地域資源を最大限活用した異分野間連携」を具現化し、地域社会との共生を実現します。

【具体的なアクション】

1.

1. 「農業知財総合支援窓口」の機能強化と伴走支援の充実：

農林水産省は、同窓口における相談対応に加え、プロジェクト単位で事業化を支援する伴走支援（コンサルティング）を強化し、案件数の着実な拡大を図るとともに、専門人材の確保と育成（研修セミナーの実施を含む）を進めます。

2. GI・商標の戦略的活用と観光連携の推進：

GI・商標制度の活用を地域活性化の中核に据え、地域資源を活◆し、世界から求められる価値を体験できる商品・サービスの◆付加価値化を推進します。地域の名産品を観光資源として一体的に活用する連携体制（農水省、観光庁、DMO等）の構築を国が主導し、クールジャパン戦略の方向性に沿って、インバウンドによる食関連消費の拡大につなげます。

3. 地域ブランドの保護強化：

優良品種の保護・活用や、地域ブランドの信頼性維持のため、国内外におけるGI名称や商標等の不適正使用や模倣品の監視を行う「模倣品等対策委託事業」を継続・強化します。また、EUのGI制度の今後の動向を把握し、日本で導入可否を検討するなど、国際的な知財保護の枠組みの動向を踏まえた戦略を推進します。

【JAFBICによる協力体制】

1. 伴走支援の実行と人材派遣：

「農業知財総合支援窓口」の強化に協力し、当センターの企業知財部経験者などの専門相談員を積極的に派遣・登録し、プロジェクト単位の伴走支援を直接実行します。知財を事業や利益にどう結びつけるかという経営戦略の視点を提供し、日本企業が課題としている知財・無形資産の把握や活用を促し、「知財経営」の実現に貢献することで、伴走支援の拡充に寄与します。

2. 知財人材の育成・意識向上：

農業現場での経営に資する知財活動への助言ができる専門人材の育成・確保を支援するとともに、農業・食品産業関係者全体の知財意識向上を目的とした研修セミナーの実施に、講師派遣やノウハウ提供で協力します。

3. GI・商標保護の実行支援：「模倣品等対策委託事業」と連携し、国内外のGI・商標に係る模倣品に関する監視や調査を専門的に支援し、地域ブランドの保護に貢献します。

【E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ】

『機能性表示食品のグローバル展開と国際標準化の推進』

日本は、少子高齢化や健康志向の高まりといった社会課題に対応する中で、「機能性表示食品制度」を確立し、その市場を大きく拡大させてきました。この成功は、科学的根拠に基づく機能性評価技術や厳格な品質管理、そして「健康」という価値観を訴求する日本のソフトパワーの複合的な成果であり、これらは日本が誇るべき知的資本（知財・無形資産）の1つです。

また、「新たなクールジャパン戦略」は、世界的な社会課題解決志向の広がりや健康志向の高まりといった価値観の変化に貢献できるブランド価値の向上を図り、海外市場の開拓・拡大に取り組むべきとしています。訪日動機で最も多いものが日本食であり、食品の輸出拡大のポテンシャルは高いことから、食と健康の分野はクールジャパン戦略の核となり得ます。

しかし、この成功モデルを海外展開する際、各国・地域の異なる規制や基準が障壁となり、日本の優れた技術や製品の海外浸透が妨げられる可能性があります。また、「新たな国際標準戦略」において「食料・農林水産業」は戦略領域に選定されており、日本の知見を国際ルール形成に活用することが求められています。

そこで、機能性表示食品の成功を「ヘルス&フード・クールジャパン」の中核と位置づけ、その知財・無形資産を戦略的に活用することで、世界の健康増進に貢献するとともに、クールジャパン関連産業の海外展開規模の拡大（2033年までに50兆円以上）に貢献します。具体的には、製品自体に加え、その裏付けとなる科学的評価やデータ管理の知見を国際標準化し、日本の制度をグローバルに普及させることで、国際的な競争力を確保します。

【具体的なアクション】

1. 科学的評価手法と知見の国際標準化の推進：

機能性表示食品の確立に成功した科学的評価方法、トレーサビリティを含むサプライチェーンの知見、及びデータ管理の仕組みについて、国際標準化活動に積極的に参画し、日本の知見を国際標準として採用されるよう推進します。これは、国際標準を通じた課題解決と市場創出という「新たな国際標準戦略」の目標に資するものです。

2. 国際的なブランディングと市場開拓の強化：

機能性表示食品の輸出に際し、単なるモノ売りではなく、「健康寿命の延伸」といった世界的な価値観やライフスタイルの変化に貢献できるというブランド価値の向上を図ります。また、農林水産物等の輸出先を一部の国・地域に過度に依存することを避けるため、海外マーケットのニーズを適切に把握しつつ、輸出先の多角化や新規開拓を行います。

3. 海外規制動向の把握と対応：

EUにおける食品等の包装に関する規制動向の事例に見られるように、国際的な様々な規制の動向等を把握し、日本の食品輸出に不利な影響が及ばないように、政府、民間それぞれのレベルで適切に対応する体制を強化します。

【JAFBICによる協力体制】

1. 知財・無形資産の価値化支援：

機能性表示食品関連事業者が持つ、評価データやノウハウといった知財・無形資産の価値を適切に認識し、その活用を図るための経営戦略策定を支援します。これは、知財推進計画の課題認識である「日本企業は自社の強みとなる知財・無形資産の把握や活用が不十分」の改善に貢献します。

2. 国際展開戦略人材の育成（制度調和・用途特許対応を含む）

JAFBICは、事例提供と勉強会を中心に人材育成を支援し、必要に応じて外部機関と連携してセミナー・研修を共同実施します。特に、食品用途の特許適格性（例：東南アジアでは許されない）や特許制度の調和課題をカリキュラムに組み込み、知財と国際標準を事業戦略として統合できる人材の育成を図ります。

3. 海外販路開拓における知財活用支援：

海外展開時に必要となる商標等の権利化戦略や模倣品対策について専門的に支援し、特にアジアを中心とした市場でのブランドの信頼性維持に貢献します。

法人・団体名

23. 一般社団法人日本新聞協会

意見の分野

(A2) AI と知的財産権

意見

【(A2) AI と知的財産権】

◇AI時代に即した新たな法整備を求める

「知的財産推進計画 2025」は、法、技術、契約の三つの手段が相互に補完することで、「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」の実現を目指すとしている。極めて重要な指摘ではあるものの、現状、法、技術、契約いずれの手段においても課題があり、「知的財産権の適切な保護」は十分とはいえない。

報道コンテンツを無許諾で利用する生成 AI サービスは後を絶たず、ユーザーが情報発信元のウェブサイトを訪れない「ゼロクリックサーチ」などの問題は深刻化している。このままでは、コンテンツから得た収入をさらなる報道活動に投下する再生産サイクルが損なわれ、報道機関の機能が低下し、国民の「知る権利」を阻害する結果となりかねない。民主主義の在り方などにも関わる極めて重要な問題であり、生成 AI 時代に即した新たな法整備を求める。

【(A2) AI と知的財産権】

◇データの透明性確保が必要

知財計画 2025 は、「AI 事業者による情報開示が進んでいないことにより、自己のデータが利用されているかが不明であるためライセンスによる対価還元の機会が得られない」と指摘し、透明性を確保する必要性を示している。透明性の課題は報道コンテンツの無断利用が広がる中で、極めて重要な論点であり、実効的な取り組みを求めたい。

「AI 時代の知的財産権検討会」は、透明性確保のためのガイドラインの策定を検討している。学習データだけでなく、検索拡張生成 (RAG) で利用される参照用の「知識データ」の存在も視野に入れ、知財計画 2026 で検討課題として盛り込むよう求める。検索連動型の生成 AI サービス (AI 要約) をはじめ RAG が前提となり、知識データの重要性が高まる一方、データ収集を専門とする業者の存在も明らかになっている。サイトからデータが直接収集される場合と比べ、迂回したデータ収集の場合、権利者がコンテンツを保護することは構造上、難しい。複雑化するデータの流通構造を踏まえた検討を進めてほしい。

【(A2) AI と知的財産権】

◇オプトアウトの意思表示が尊重される制度を

当協会会員社の主要なニュースサイトは「robots.txt」を設定してコンテンツを保護する意思を示しており、新聞・通信社が記事を提供している国内の主要なポータルサイトの多くも同様の設定をしている。それにもかかわらず、「robots.txt」の無視が広がっており、知財計画 2025 が掲げる「技術的措置の活用による AI 学習・提供・利用の適正なコントロール」は全く実現していないのが現実だ。

実際に「robots.txt」を設定してオプトアウトの意思表示をしているにもかかわらず、記事が無断利用されているケースが確認されている。「robots.txt」の設定に必要なクローラーの名前 (ユーザーエージェント) を開示せず、データを収集している事業者も少なくない。AI 事業者が直接コンテンツを収集するのではなく、ユーザーエージェントを公表しない別の事業者が収集したデータを購入しているとの指摘もある。検索サービスのクローラーと、AI 検索のクローラーが分けられておらず、報道コンテンツの権利者が適切に意思表示できない問題も存在する。

「robots.txt」の設定に不可欠となるユーザーエージェントの公表を AI 事業者だけでなく、データ収集事業者全般を対象に義務付けるべきだ。併せて、権利者側が公表情報を容易に把握できるような制度を早急に設けるべきである。

【(A2) AI と知的財産権】

◇権利者保護のための法整備を求める

知的財産の適切な保護に向けた法整備は喫緊の課題だ。著作権法の 47 条の 5 第 1 項 1 号には、サービス提供者が「robots.txt」などの技術的措置によるオプトアウトを尊重するという要件が定められている。一方、情報解析に関する 30 条の 4 や 47 条の 5 第 1 項 2 号には、こうした要件が明文化されていない。この点について、「AI 時代の知的財産権検討会」では複数の委員から問題意識が共有され、制度改正を求める声もあった。短期的には少なくとも、47 条の 5 第 1 項 2 号にも、1 号と同様に機械可読なオプトアウトの尊重を法的義務として導入すべきだ。EU ではすでに、学術研究目的を除くテキストデータマイニング (TDM) において robots.txt などの意思表示の尊重が法定されており、国際調和の観点から留意してほしい。

データの学習に関し、国内事業者の多くが文化庁「AI と著作権に関する考え方」などに沿った対応をしているとみられる一方、権利者の許可を得ずにクロールし事業を展開する海外事業者もいる。競争条件の不均衡が放置されれば、海外事業者による AI 市場の寡占につながるだけでなく、AI 生成物を含めたコンテンツ市場における日本の知的財産・コンテンツの国際競争力の低下にもつながりかねない。公正競争を確保するためにも制度の整備を進め、不均衡を是正することは喫緊の課題だ。

長期的には、適正なコンテンツ保護が実現されるための制度を検討してほしい。当協会の会員社である、読売新聞東京・大阪・西部の3本社と、朝日新聞社・日本経済新聞社は8月、報道コンテンツの無断利用で米パープレキシティーを提訴した。12月にも毎日新聞社・産経新聞社・共同通信社の3社が同社に抗議書を送り、地方紙など48社が抗議の声明を発表した。個別企業の取り組みではあるものの、当協会としても問題意識を共有している。大量の報道コンテンツが無許諾で使われている実態があり、訴訟などの強い対応を取らざるを得なかった事実を重く受け止めてほしい。動画生成AIを巡っても、出版社や放送局の関連団体などがコンテンツの無断学習などの課題を訴えている。コンテンツの権利がより適切に尊重されるよう、さらなる法整備が必要だ。

法人・団体名

24. 一般社団法人日本知的財産協会

意見の分野

- (A1) 知財・無形資産への投資による価値創造
- (A2) AI と知的財産権
- (A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現
- (B1) 技術流出の防止
- (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
- (B3) 産業財産権制度・運用の強化
- (B4) 地域における知財保護
- (C1) 産学連携による社会実装の推進
- (C2) スタートアップ支援
- (C3) 新たな国際標準戦略
- (C4) データ流通・利活用環境の整備
- E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ
 - (E1) 新たなクールジャパン戦略の実装
 - (E2) コンテンツ戦略
- F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）

意見

【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】

(A1-1) 「現状と課題」について

●日本の研究開発費総額が伸び悩んでいる点は改善すべき由々しき課題であるが、研究開発活動がグローバル化し、2010年以降、海外への研究開発投資が倍増している点については、日本企業が、拡大しているグローバル市場での競争力を確保するために「現地ニーズをタイムリーに取り込みたい」「現地ニーズの主体である現地人材に開発させるのが効率的」などの考えがあって、海外にR&D子会社を置いたり、海外の研究機関や大学に研究委託したり、共同研究しているのであって、むしろ事業拡大には欠かせないものとなっている。

政府として、国内の研究開発環境を整備し、国内における研究開発活動を強化することを課題としているのは、むしろそうあるべきと考えるが、企業にとっては国内の研究開発活動を活性化させるべきか、むしろ海外での研究開発を活性化させるべきか、研究開発の原資をどう最適配分するかは、業種や企業によって様々であることを前提に施策を立案いただきたい。

(A1-2) 「知財・無形資産の価値化・可視化を通じた投資促進」について

(A1-2-1) コーポレートガバナンスの仕組みの活用

●コーポレートガバナンスコード（CGC）の改訂により、知財情報の開示を積極的に進める企業が増加している。その一方で、どのような情報を開示するかについては確立しておらず、各社で趣向を凝らしながら試行錯誤している状態といえる。特許権だけでも最大で過去20年間の活動結果を蓄積したものであり、それらを現在の経営情報とどのように紐づけるかは、各企業とも非常に苦労しているものと考えられる。このような状況では、知財情報が開示されたとしても、投資家や金融機関などのステークホルダーが、企業側の意図を汲み、それを適正に比較し、判断することは容易ではないといえる。

また、CGC改訂に対応した開示について、ガイドラインや事例の公開も進んでいるが、初めて知財情報の開示を検討する企業にとっては、どこから着手すべきか迷う点も少なくない。また、特定の民間の知財

分析ツールの利用に偏る傾向も見受けられるが、有料のツールがデファクトスタンダードとなる事態は望ましくない。

従って、知財情報の開示内容について、例えば、その導入部分となる内容などの一部が具体的に標準化されていることも一考の余地があると考え。商業的な制約のないオープンなツールの開発と公開も含め、誰もが適切な企業の知財情報を作成でき、それを世の中で広く共有できる公開情報として開示できる環境の構築をお願いしたい。

(A1-2-2) 知財・無形資産ガバナンスの浸透

●知財推進計画 2025 の 9 頁に「日本企業は自社の強みとなる知財・無形資産の把握や活用が不十分」と述べられているが、その背景には、知財部が経営戦略や価値創造ストーリーに関与できていないケースのみならず、企業の経営層が自社の知財・無形資産の規模や価値を十分に把握しきれていないケースもあると考えられる。従って、知財部のみならず、経営層に対しても無形資産を事業戦略・投資判断に組み込むように働きかけることが不可欠である。

「施策の方向性」として掲げられている「知財・無形資産ガバナンスガイドラインの考え方を更に普及・浸透を図る方策を検討する」に際しては、経営層への浸透手段を含めた具体的な推進策の検討も併せて進めていただきたい。

(A1-2-3) 「表彰制度」に関して

●知財推進計画 2025 の 12 頁の「施策の方向性」にある「知財・無形資産の投資を戦略的に活用し、企業価値を高めている活動を好事例として公表する表彰制度」は、弊会としても是非とも推進いただきたい事項である。一方、企業価値を高める活動内容は具体的にどのようなものか、それをどこまで開示できるか、投資家に響く好事例がどのようなものであるかは、業界毎の事業環境や競争環境により大きく異なるので、表彰対象を選定されたり、表彰制度をもって好事例を周知されたりする際は、業界毎の事業環境や投資すべき知財・無形資産の違いについても十分に考慮し、選定結果が画一的にならないようにもお願いしたい。特に、出来るだけ多くの業界及び企業規模毎に好事例をそれぞれ表彰し、公表いただけると有難い。

(A1-2-4) 「サステナビリティ・トランスフォーメーション」に関して

●知財推進計画 2025 の 13 頁の「施策の方向性」にある「SX の実現のための価値創造ストーリーの協創に向けて、知財・無形資産戦略は人的資本戦略や事業ポートフォリオマネジメント戦略、DX 戦略等と並んで重要な鍵であり、SX 銘柄を通じて、知財・無形資産戦略を始めとする各種戦略について統合的な戦略構築と開示を推奨する」ことについては、各部門が一体となって企業価値向上に取り組むことが今後益々求められることから、大いに賛同する。

このような知財・無形資産戦略と人的資本戦略などの一体的、統合的な戦略構築が重要であると経営層は理解していると考え、それを実現するための現場レベルでの施策は未だ不十分な企業も一定数あると考えられるため、このような好事例の収集と開示については積極的に推進いただけると有難い。

(A1-2-5) 「意匠・デザイン経営」に関して

●意匠権は単なる造形の保護にとどまらず、「知財功労賞」などで「意匠」についての表彰を受けた企業をはじめ、各社にとっての企業価値向上を実現する重要な役割の一部を担っている。

しかし、企業において、意匠が特許や商標に比べて経営指標としての評価が十分に進んでいるとは言い難い状況にあり、「グローバルイノベーション指数 (GII) 2025 の日韓独◆較」の知財無形資産関連の指標においても、日本の意匠は最下位にある (11 月 21 日の構想委員会における『「知的財産推進計画 2026」の検討に向けた論点 (資料 2)』の 15 頁)。

こうした状況を踏まえると、各社が製品・サービスのデザイン価値を「顧客体験」「ブランド信頼」「再購買率」などの KPI に結びつけ、デザイン投資を無形資産として価値化・可視化する枠組みを整備することは、投資促進を促す上でも重要と考えられ、意匠を含むデザイン資産を ROIC や ROE などの経営財務指標と連携させる評価モデルの確立も期待される。

●2018 年に経済産業省より発信された「デザイン経営宣言」は、それ以降、政府の手を離れ民間レベルでの振興に頼っているが、現状は広義・狭義両面においてデザイン・意匠が重要な経営資源と捉えられているとまでは言い難く、当該宣言で企図した方向に活性化している状況には至っていない。例えば、後続の専門委員会を開くなど、当初目指した状態との乖離を正しく理解し、新たな形でのデザイン経営振興に向け検討をお願いしたい。

(A1-3) 「イノベーションマネジメントの高度化」について

(A1-3-1) 「イノベーション拠点税制」に関して

●弊会では、イノベーション拠点税制は、企業の研究開発により創出された知的財産の社会実装を後押しし、産業競争力の強化や知的財産の価値向上につながる制度であると期待している。また、本税制の活用を通じて、知的財産が生み出す価値の一部が可視化されることで、税務メリットのみならず、企業の研究開発投資へのモチベーション向上にも寄与すると考えている。

一方、現行制度は研究開発による知財創出から事業化に至るまでの企業の実態と必ずしも整合していない部分があり、制度の効果を十分に奏するためには以下の観点で改善が必要であると考えている。

(1) 税控除対象知財の範囲

本税制では、2024年4月以降に成立した特許・AIソフトウェアの著作権に対象が限定されている。しかし、企業が研究開発を通じて創出する知財は特許やAIソフトウェアに限られるものではなく、意匠等のほかにも重要な知財がある。また、近年AI分野の重要性が増しているが、今後他にも国として重視すべき技術の実用化が急速に進展することも十分に考えられる。頻繁に改正されるとは限らない税制において、今見えている特定技術のみに対象を限定してしまうと、将来のイノベーションの源泉に対する対応が遅れてしまうリスクもあるため、今後生まれる日本初の革新的技術を広く支援する観点からも、特許やAIに限定しない柔軟な対象範囲の設定を検討いただきたい。

(2) 知財権の成立から活用までのライフサイクルと、控除対象期間の不一致の問題

世界を凌駕するような先端研究開発の特許成立から実収益化までには7-8年以上の期間を要することが一般的である。それに対し、2024年4月以降に成立した知財のみが対象となる現行制度では、多くの企業で対象知財の収益化のタイミングがさらに数年先となり、制度をすぐには利用できない状況となっており、結果として、制度の効果もすぐには発現しづらい状況にある。

制度の目的である研究開発拠点の国内回帰や研究開発投資の促進を早期に実現する観点からも、対象知財の成立時期の拡大や長期視点での制度の効果検証についても検討いただきたい。

(3) 知的財産由来の所得・費用の計算の複雑さ

ガイドラインでは、交渉や事務作業に係る人件費など、企業の実務上精緻な計算が困難な費用の参入が求められている。現行制度に対応していくためには、社内管理プロセスの大幅な見直しが不可欠であり、大企業、中堅・中小企業の何れにとっても負担が大きいのが実情である。制度の利用促進と効果の拡大のため、客観性と実務負担のバランスをとった算定方法への改善をお願いしたい。

(4) 研究開発税制への影響

研究開発投資を対象とした税制として、既存の研究開発税制とイノベーション拠点税制とがある。研究開発税制が「入口(研究開発投資段階)」における支援であるのに対し、イノベーション拠点税制は研究開発の成果として得られた知的財産を活用し収益を生み出した企業を支援する「出口(成果・収益段階)」の税制と理解している。

先進的研究開発は、着手段階で成功が確実であることは稀であるが、研究開発投資なくして、世にイノベーションを起こすような成果は生まれにくい。そのため、入口と出口の双方での支援は、共に欠かせないとする。従って、本税制の拡大を理由に研究開発税制を縮小するといった連動的な見直しではなく、両者は財源・適用対象ともに独立した制度として位置付けられるべきであるため、今後の改訂においても、この基本的な考え方を踏まえての検討をお願いしたい。

(5) 親会社、子会社間でのやり取り

現行制度では、親子会社間の取引による収益が対象外となっている。しかし、グループ企業では中央研究所等が基盤技術を開発し、グループ各社がそれを活用する形態をとる企業も多く存在する。中央研究所を独立会社として設置するか、事業部に統合するかは企業の経営判断であり、同じ技術で同じ事業成果を生むにも関わらず、組織構造の違いによって税制適用の可否が分かれるのは、公平性の観点からも望ましくない。

(6) Embedded IP を本税制の対象とすることについて

企業にとって知的財産権は重要な無形資産であり、本来的にはそれを活用して自社のビジネスの成長につなげることが、知的財産権に期待する主たる役割と認識している。これに対し、現在本税制が対象としている第三者へのライセンス収入は、いわば自社ビジネスではなく他社ビジネスでの活用を対象としているものであり、企業の保有する知的財産による副次的な効果の一部を対象としているに過ぎない。

Embedded IP を対象とすることは、企業が知的財産権に求める本来の価値(すなわち、自社製品・事業での活用)を税制上適切に評価するものであり、企業が保有する知財価値を可視化するうえでも意義がある。Embedded IP を対象とすることにより、無形資産投資の重要性に対する経営層の認識も高まり、研究開発投資の拡大を後押しする効果も期待できる。

なお、Embedded IP を本税制の対象に加える場合、対象製品等の所得から知財に関連しない所得を分離するなど、複雑な算定方法が検討されていると理解している。諸外国(ベルギー、シンガポール、スイス、トルコ)の先行制度も参考にしつつ、移転価格税制との整合性を含め、実務負担を軽減する簡素で透明性のある申請プロセスとなることを強く期待すると共に、制度改訂にあたっては、企業の実務現場の声を踏まえた設計を検討いただきたい。

【(A2) AI と知的財産権】

(A2-1) 「現状と課題」について

●AI 開発、特に大規模言語モデル (LLM) のような基盤モデルの分野では、豊富な資金力や人材を有する海外企業が開発をリードしている。これらの企業は、自社のクラウドサービスと AI を統合してエコシステムを形成し、多くの開発者や企業に利用されている。

こうした状況の中、日本の企業は多様な戦略を展開している。業種特化型 AI、組み込み AI、あるいは安全性・信頼性を重視した AI ソリューションなど、特定の領域に注力して差別化を図る戦略はその一例である。一方で、国産の基盤モデル開発に取り組む企業も存在する。

日本の産業が持つ、各業種における現場に根差した業務プロセスへの深い理解 (ドメイン知識) は、AI を社会実装する上での強みとなり得る。そのため、AI の導入効果を最大化するには、現場の具体的な課題に合わせたカスタマイズが重要となり、顧客企業との密な連携が求められる。

産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会においては AI 利用発明の発明者の認定等について AI 開発者、AI 利用者といった役割・立場の観点から議論されている。日本の産業競争力を強化するためには、日本企業が安心して AI を開発し、利用できる環境を整える必要がある。AI を開発する企業と利用する企業との共創が今後さらに進むとみているが、AI 利用発明の発明者の認定については様々なケースが出てくると考えられる。発明の技術的特徴部分の具体化に創作的に関与した者を発明者とするこれまでの考え方に従った上で、現在の AI 開発・利用環境に即した事例集やガイドラインを整備することを要望したい。

●AI 技術の発達を踏まえた特許制度・意匠制度上の適切な対応について、発明者／創作者の認定をはじめ、産業財産権の各法域に概ね共通する論点は取り扱いを揃えていくべきと考える。現行の制度において特許法が思想の創作を保護するのに対し、意匠法は、物品の形状・模様・色彩や操作画像・表示画像など、AI によって生成され得る対象そのものが保護の客体であるという相違がある。これを踏まえると、意匠法では、創作性の判断にかかる部分について特許法とは違った対応を取ることも考えられる。今後、生成 AI の技術革新が相当な速さで進む見通しであり、生成 AI を利活用して創出した意匠であるか否かを技術的に見分けられない状況になる。これに照らすと、生成 AI の利活用の有無によって意匠法上の取り扱いを区別するのではなく、生成 AI の利活用の有無を意識せず適用しても妥当な結論が得られる制度にすることを現実的な方向性として議論を進めるべきではないかと考える。

●IP ランドスケープを含む企業の知財業務における生成 AI の利活用率は海外主要国 (米国、中国、ドイツ) と比較して大きく遅れているという現状がある。

知財推進計画 2025 の 15 頁の図表 15 において、「AI を使わない」ことが最大のリスクであると指摘されており、国内の生産性向上と競争力強化のため、AI への投資と利活用は急務と考える。

また、近年の生成 AI の急速な進展に伴い、知財業務への活用に積極的な企業が増える一方で、著作権等の侵害リスクや偽情報等による混乱、そして学習データに起因する訴訟リスクの懸念から、AI 利用に慎重な企業が見られるという課題 (二極化) が認識されている。

また、推進計画 2025 の 21 頁では、日本企業の AI の利活用率を概ね 100%まで高めることを KPI として掲げている。この目標達成のためには、活用に慎重な企業が、リスクを適切に管理しつつ積極的な利活用へと踏み出せる環境を整備することが不可欠と考える。

「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、知的財産法や AI ガバナンスに関連するガイドラインの更新・周知などを通じた、リスクを管理しつつ利活用を促進できるような環境整備、働きかけを加速して頂きたい。

(A2-2) 「生成 AI と知的財産を巡る懸念・リスクへの対応」について

(A2-2-1) 「AI と知的財産権に関する基本的な考え方」について

●AI と知的財産権等の関係をめぐっては、知財本部の AI 時代の知的財産検討会や、文化庁の文化審議会著作権分科会において検討が進められてきたところと承知している。弊会は、AI は変化の激しい領域であることから、ハードローによる規制を行うよりも、ソフトローやアーキテクチャによる対応を中心に、

柔軟かつ機動的で、保護と利用のバランスを図ることが適切と主張してきており、これらの検討体による検討の方向性は基本的に適当なものと評価している。現在、これまでの各省庁の取組みをガイドラインやチェックリストのような形で周知する取組みが進められていると承知しているが、複数の類似したものが乱立すると有用性が損なわれる恐れがあるので、人工知能戦略本部が司令塔となり、関係省庁とも連携して情報の集約・一元化に努めていただければと考える。

また、AI と知的財産等との関係をめぐっては、海外でも制度の在り方に関する議論や様々な裁判が進行中であり、その状況も見つつ、引き続き AI イノベーション促進と発明／創作へのインセンティブ確保に向けた未来志向な検討を希望する。

(A2-2-2) 著作物の無許諾学習が著作権侵害になる場合の周知について

●文化審議会著作権分科会法制度小委員会が 2024 年に取りまとめた「AI と著作権に関する考え方」においては、「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関わらず、当該類似物の生成を抑止する措置を取っていない場合、事業者が侵害主体と評価される可能性が高まる」とされている。しかし、現実には、そのような措置をとっていないと考えられる生成 AI が市場に複数存在しており、権利者の利益が害されることが懸念される。

生成 AI 事業者によっては、権利者から申請のあったものについてのみ類似物の出力を抑制することで免責を図ろうとするものもあるが、事業者が侵害主体と評価されるケースにおいては、そのようなアウト方式の採用だけでは、侵害主体としての責任を免れるものにはならないと法的には考えられるところ、この点をチェックリスト等のガイドラインにおいて明記することを要望したい。

(A2-2-3) 「AI と声の無断利用」について

●声や肖像について、不正競争防止法上の保護を受け得る可能性がある点について、経済産業省の「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」にて言及頂いたことに感謝申し上げます。声や肖像の保護を図るにあたっては、人格権的な側面についても検討が不可欠であること、他方で過度な規制は AI 技術等の利活用促進を阻害する可能性もあることなどから、保護と規制のバランスを考慮しながら、政府全体として引き続き慎重に検討・議論いただくことを要望する。

(A2-2-4) 「権利者への対価還元」について

●構想委員会（2025/11/21）の「「知的財産推進計画 2026」の検討に向けた論点について（資料 2）」において、権利者への対価還元が促進される環境の構築が論点として挙げられている。今後、著作物のみならず、著作権以外の知財の権利者への対価還元が促進される環境の構築が議論される場合、現在政府が進める「クリエイターへの対価還元に向けた著作物等データセットの流通促進に係る環境構築事業」のような官民協力による市場主導型の対価還元モデルの構築を歓迎する。市場メカニズムを活用することで、権利者と AI 事業者双方にメリットのある取引が促進され、イノベーションと権利保護のバランスが取れると考えるためである。一方、仮に市場が機能しないということであれば、「指定団体制度」等の導入も選択肢ではあるが、導入される場合であっても、対価算定にあたって、権利者側と利用者側の著作物やそれ以外の知財の価値や利用実態に即した公正な対価算定が担保されることを強く要望したい。特定の分野や企業に偏った、実態と乖離したような利益・不利益が生じることなく、透明性・公平性の高い運用がなされることが、産業界全体の健全な発展に不可欠である。

(A2-3) 「AI 技術の進展を踏まえた発明等の保護の在り方」について

(A2-3-1) 「AI と発明者の認定」について

●AI 利用発明に関する発明者適格性を検討するにあたっては、「発明該当性」をどのように考えるかが重要となる。弊会としては、発明が「自然法則を利用した技術的思想の創作」であれば、その発明を創作する過程における AI 利用の有無や程度にかかわらず、発明該当性は生じると考える。

そのうえで、弊会として発明者適格性に対する考えは、2段階の構成をとっている。一つ目は、いかなる AI はそれ自身では発明者適格を満たさず、発明者とはなり得ないということであり、二つ目は、発明者適格性は、AI と人の量的・相対的な貢献度合に関わらず、自然人による(1)具体的課題を解決する目的の有無と、(2)課題解決に向けた創作的寄与の有無で判断される。これらの人と AI との相互作用の考え方は、AI の支援を伴う人の発明、人と AI の共同発明、及び、人の支援を伴う AI による発明のいずれにも適用されると想定する。

一方、AI を用いた発明の創出には、AI の機能や用途に応じて多様なステークホルダーが関与するケースが相当程度予想される。加えて、新技術イノベーションに資する AI 開発投資に対する適切な利益配分という観点を考慮することも肝要である。例えば、一見には AI 利用者による貢献が認められづらい AI 生

成発明であったとしても、AI 利用発明のプロセス全体を俯瞰した場合、特定分野や用途のために AI 性能を特化することを意図した AI 開発者、データ収集者、AI 出力評価者など貢献が、上記(1)、(2)を満たす場合には AI 開発者等が発明者となる可能性も想定し得る。

何れにせよ実際の運用においては、個々の事案の状況に基づいて判断する必要がある、特許庁審査官等や裁判官が自然人のよる貢献の存在を否定できない場合には、発明者適格ありと扱うのが適切である。

なお、構想委員会でも論点に上がっている「AI 開発者等がどのような貢献をすることにより発明者として認められるか」についても課題が存在する。AI や学習データも日々改良・更新されるのが通常であり、それに関与する社員も複数人いるのが一般的である中、「AI の開発者等」を第 53 回特許制度小委員会の資料の仮想事例 (AI が大部分を創作した発明) に基づき解釈すると、当該 AI の改良前の AI の構築にしか携わっていない社員も発明者として認定せざるを得ないケースも考えられる。これは、改良前の AI で対象となる発明が創出できないことを証明するのはいわゆる悪魔の証明に近く、この検証に時間をかけることは非経済的でもあるためである。

改良前の AI 開発者を発明者として認定せざるを得ない状況は、特許でいえば改良発明の創出行のために直接かかわっていない基本発明の発明者を改良発明の発明者に加えたり、利用関係にある先願特許の発明者を後願特許の発明者に加えることに等しいことになってしまう。

日本企業においては、特許法 35 条との関係で、誰を発明者として認定し、発明から得られた利益をどう分配するかは、発明者のモチベーションにも関わるため、発明者に認定については、様々なパターンを想定して検討して頂くとともに、理想論であったり、複雑過ぎる等で運用できないような取り扱いにならないようにして頂きたい。

(A2-3-2) 「AI と特許審査」について

●AI 関連出願が急増する中での特許審査の迅速性維持について、方向性には異存ない。ただし、発明の高度化・複合化に伴い、審査の質に影響を与える発明に関する科学的事実の理解が容易ではないケースが増えていると認識している。審査の質の確保は審査制度の根幹であると考えているので、最先端・革新技術を審査官が十分に理解することを前提に、AI を審査に活かすための取組も併せて充実させ、その取組を継続していただくことを要望する。また、「特許審査プロセスにおける AI 技術の活用を含む徹底した効率化」についても、どのような AI をどのように活用しているのかをユーザーに分かるようにして、民間に役立てるようにしていただきたい。

●AI 関連発明はこれまで以上に増加することが見込まれる。AI 技術の進展に伴い、膨大な技術情報が AI によって生成・公開される可能性があり、その情報には、製品の製造の可否や製造方法が使用可能かどうか不明瞭な内容や虚偽の内容が含まれる可能性があるため、AI の普及が先行技術に与える影響についても検討を進めていただきたい。なぜならば特許制度の基盤である産業発展への貢献の観点から、このような技術情報に基づいて特許又は特許出願が拒絶されたり無効とされたりすることがあれば、発明者の創作意欲を減退させることになるからである。さらに、権利化の予見可能性を向上させる観点から、AI によって生成された文献・論文等が新規性・進歩性の判断の根拠となるか、すなわち引用発明として認められるためにはどのような要件・基準を満たす必要があるかを明確にさせていただくことを要望する。

弊会の基本的なスタンスとして、AI の利用の有無や程度に関わらず、公開されている技術情報は引用発明となり得るが、実現可能性が明確でない技術情報 (他の文献や技術常識と組み合わせても、特定のものが製造・使用できることが明らかでないことを意味する) や虚偽の内容を含む技術情報は、引用発明の根拠 (新規性および進歩性の観点から) とすることはできないと整理している。

(A2-4) 「AI と知的財産権」のその他全般について

(A2-4-1) 「AI と意匠権」に関して

●既に、AI 技術の進展による意匠分野での AI の利活用の拡大を踏まえ、意匠審査実務上の課題やその他の意匠制度に生じる課題について、産業構造審議会知的財産分科会意匠制度小委員会において検討を進め、法改正を含めた必要な措置を講じておられるが、以下についても、引き続き、検討を要望したい。

(1) 「AI と意匠創作者の認定」について

AI を活用した意匠創作における「創作者の認定」を明確にすることが急務である。現行制度は「人の創作性」を前提としており、AI が生成した造形の権利帰属が不明確なままである。具体的には、生成 AI と協働した場合に、(1) 自然人がどの程度“生成”に関与すれば創作者として認められるか、(2) 当該創作者への正当な対価に関する社内規程等を構築するための情報が不足している。

ここで、生成 AI を利用した場合の創作者認定について、自然人による創作と同様に、具体的な関与を行った者を創作者とすることを基本原則として提案したい。

また、具体的な関与を創作者認定の要件とした場合、プロンプト入力の実体性が低い場合や生成物に対する二次加工が要件に及んでいない場合など、自然人の関与が「具象的な関与」の要件を満たさないとき、自然人が創作に関与したデザインであっても、結果として創作者認定の要件を満たす自然人の創作者が不在となるデザインが生じる可能性も懸念される。このような創作者不在のケースにおいて、事業主体が事業活動を通じて生み出したデザインの保護の在り方についても検討を要望する。

(2) 第三者の AI 生成デザインへの影響に対する対策

近年、生成 AI の進化により誰でも容易にデザインを創作できる環境が整いつつある。これにより、自社の意匠出願時において、ファンサイト等による第三者の大量の AI 生成画像が公知意匠として引用され、出願意匠の新規性や創作非容易性が否定される懸念が拡大している。さらに、悪意ある第三者が、意図的に大量の AI 生成デザインを公開し、特定企業の出願を妨害する行為が行われるリスクも指摘されている。

このため、AI 生成デザインまたは実施を目的としないデザインを表した画像を引用非適格とする法改正を含めた、課題の解決に向けた必要な措置について検討を要望したい。

(3) 新たな権利保護と責任体系の構築

AI を利用する企業やデザイナーが安心して生成物を活用できるようにするため、創作データ・生成物に対応した権利・責任・利用許諾の枠組みを整備する必要がある。特に、生成 AI における「学習データの著作権・意匠権侵害」や「生成物の独自性確保」に関しては、透明性と説明責任を両立させる制度設計が求められる。加えて、AI の開発者・利用者・出力評価者の責任範囲を明確化し、生成物の出所表示や倫理的使用に関するガイドラインを国際標準として共有することなどの検討を要望したい。

【(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現】

(A3-1) 「研究開発における人材育成」について

●博士人材の積極的な登用による競争力強化への貢献は、広く知られており（例えば、一般社団法人 日本経済団体連合会「博士人材と女性理工系人材の育成・活躍に向けた提言(2024/2/20)」<https://www.keidanren.or.jp/policy/2024/014.html>）、研究開発における人材育成の方針に深く共感する。一方で、具体的な施策計画が、企業の施策がガイドブックの周知といった啓発活動に留まっており、企業における経営者や人事部門などへの情報伝達力、および企業側の採用意欲や処遇改善に直結するか不透明さに懸念が残る。また、多くの日本企業では、博士課程で培われた高度な専門性を評価する職務（ジョブ）や報酬体系整備が十分とは言えず、計画と企業の実態に乖離が生じ、博士人材と企業のニーズのミスマッチが解消されない懸念もある。

そのため、博士人材の積極的な登用・活躍の場の整備を通じた企業価値向上に関する情報伝達と共に、企業・各種団体が博士人材の採用と処遇改善に踏み出すための後押しとなるようなさらなる取り組みの推進を通じて、さらなるイノベーション創出の担い手の育成や活躍の場の醸成をご支援いただけることを期待する。

ここで期待する施策の例としては、以下が考えられる。

- ・行政主導による博士人材の採用を企業の非財務情報（人的資本）開示項目に含めることの推奨
- ・金融庁と東京証券取引所共同策定によるコーポレートガバナンスコード（CGC）における女性活躍・博士人材活躍度開示奨励のさらなる明文化

●アカデミアやアカデミア発のスタートアップのシーズが特に重要な役割を果たしている医薬分野においては、単に数を増やすだけでなく、質の高い研究者、いわゆるトップリサーチャー・スターサイエンティストが所属する大学やスタートアップが増加することにより、企業との共同研究やそれを通じた医薬品の創出機会の増加に寄与すると考える。また、スターサイエンティストが大学に研究室を持つことにより、それをロールモデルとした次世代研究者の育成や、高度外国人材の誘致にもつながると思われる。これらの観点から、大学がスターサイエンティストを採用するための支援策も人材育成における重要な施策として検討いただきたい。

(A3-2) 「知財創造教育の推進」について

●地域や企業と連携した様々な施策に期待する一方、教育機関や地域の自主的な取り組みに依存し、教育の質や機会の提供などについて、地域間・学校間格差が生じ、DE&I の中でも、特に、Equity（公平性）の観点で懸念を感じる。また、専門知識を持つ指導者の不足や現場教員の負担が増すことで、知財教育が形式的なものに留まる、あるいは指導者の疲弊感を誘引するなどして、教育現場における生徒の創造性を十分に引き出せない点にも懸念がある。

そのため、例えば、文部科学省と特許庁が連携するなどして、地域格差などの是正に向けた、学習指導

要領に沿った知財教育の標準カリキュラムと教員向け指導手引の作成・提供を期待する。また、弁理士や企業の知財組織で活躍する知財関係者等の専門家を学校に派遣する「知財教育サポーター制度」を全国規模で構築するなど、知財教育の機会を継続的かつ安定的に供給する体制の整備に向け、生成 AI の積極的な活用や各種知財関連団体・企業などとの更なる連携による取り組みを通じた持続的な知財創造教育の推進を期待する。

(A3-3)「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

●イノベーション創出人材の充実化に向け、多様性（ダイバーシティ）と包摂性（インクルージョン）の確保が必要との指摘は重要である。異なる属性の人材が集まることにより、新たなアイデアや価値が生まれる可能性が高まる点は理解できる。一方で、単に多様な属性の人材を確保するだけでは、イノベーションの創出には十分ではないと考える。重要なのは、集まった人材同士が多様な価値観・知見に触発され、具体的な協働や知の組み合わせが生まれるネットワーク基盤や共創の場が整っていることである。加えて、その基盤の上で各人材が自らの役割を見つけ、能力を最大限に発揮できる環境を整える必要がある。また、「多様性」の議論が実質的に「海外からの高度人材獲得」に矮小化・すり替わることのないよう注意が必要である。海外人材の活用自体は重要であるものの、国内外の多様な人材がオープンイノベーションの枠組みで自然に協働できる仕組みや場づくりこそが、多様性の本来の目的に資すると考える。多様な人材を確保する施策と併せて、各人材が価値を最大限発揮できる基盤づくりの検討も進めていただきたい。

●女性活躍を含む多様性の強みを活かした人材の活躍には、まず DE&I に関する理解を深め、互いを尊重し、行動に移すことが欠かせないため、大阪・関西万博などで行われた人々の暮らしに身近な場を活かした国内外への DE&I の重要性に関する積極的な情報発信は非常に心強く感じた。その一方で、多くの企業では、いまだ、同質的な組織文化が根強く、多様な人材の能力を活かすための人事評価制度や働き方の柔軟性あるいは、そもそもの DE&I に関する理解の不足が懸念されている中で、計画に取り上げられている様々な施策は事例の公表や情報発信といった啓発活動が中心であり、各企業の具体的な行動変容を促すには求心力が弱く、制度と実態のギャップが埋まらない懸念が残る。

そこで、DE&I の理解と実践の促進に向けた継続的な情報発信に加え、多様性推進が企業価値向上に直結する具体的な仕組みの導入や「DE&I×知財」を通じたイノベーション創出をテーマとした参加者対話型の DE&I イベントの開催など、企業や当事者が自分事として自ら考え、行動変容に移すための具体的な施策を今後も期待している。

ここで期待する施策の例としては、以下が考えられる。

- ・特許庁や経済産業省が主導し、企業の女性発明者比率や女性管理職比率、あるいは多様性を活かした発明創出を評価基準としたアワード（表彰制度）のさらなる推進強化
- ・先進的な取り組みを行う企業の「見える化」
- ・女性の起業家や研究者が申請可能な助成金・補助金に「DE&I 推進枠」を設け、多様性を重視する組織への資金的支援の強化
- ・企業の女性発明者比率や多様な人材の管理職登用率等を企業の非財務情報（人的資本）における開示推奨項目としての明確な位置づけ・仕組み化
- ・そうした取り組みが進んでいる企業を認証し、公共調達において加点評価する仕組み

(A3-4)「高度外国人材の積極的な受入れ、拠点整備」について

●在留資格制度は整備されても、日本企業側の受け入れ体制（多言語対応、異文化への理解、柔軟な人事評価制度）が追いついていない場合が多く、入国しても定着・活躍に至らない可能性を懸念する。また、生活面でのサポート（住居、医療、子供の教育等）が自治体や企業任せになっているケースも多く、地域や企業によって大きな格差が生じうる点や、受け入れた人材が能力を十分に発揮できず、定着しないまま海外へ流出してしまうリスクが懸念される。

そこで、海外からの高度外国人材が安心して生活し、イノベーション創出に向けて活躍できる環境の更なる整備支援を期待したい。

また、例えば、まず、日本が強化していく 17 の産業分野を優先し、これらの分野の日本開発拠点における開発を活性化するため、国内外の研究開発拠点との交流を積極的に推進し、官・民・学の枠も超え、日本拠点と海外拠点の研究者・アカデミア・企業などの交流を強化することは、イノベーション創出の促進を行う上で日本企業にとっても有益であり、その交流や交流の場づくりなどを政府手動で進めていただくと、民間企業にとってもとても有難い。

ここで期待する施策の例としては、以下が考えられる。

- ・政府主導で、高度外国人材を受け入れる企業（特に中小企業）向けに、インクルーシブな組織文化を醸成するための研修プログラムの提供
- ・多言語対応可能な労務・法務相談が行えるワンストップコンサルティングサービスの提供
- ・自治体を「グローバル人材活躍特区（仮称）」として認定し、補助金を手厚く配分するなど、地域社会全体での受け入れ体制構築支援
- ・留学生に対する日本企業でのインターンシップ単位認定のような、留学生の卒業後のキャリアパスと接続する産学連携プログラムのさらなる拡充

●医薬分野では、米国が中心的役割を果たしており、ボストン、サンフランシスコ、サンディエゴといったリサーチハブにおけるネットワークがより重要となっている。従って、ASEAN やインド等のグローバル・サウスとの連携強化に加え、医学系の研究分野においては米国との戦略的協力や若手研究者交流の強化も併せて検討いただきたい。

(A3-5) 「創造人材の強化・ダイバーシティの実現」全般について

●『「知的財産推進計画 2026」の検討に向けた論点について(2025/11/21 構想委員会)』では、イノベーション創出に向け、DE&I の定義を広く捉え、この DE&I を切り口とした様々な施策を継続的に仕掛けていただけることに賛同する。

DE&I は、性別や国籍等の属性にとどまらず、多様な専門知識やスキル、キャリアパスを有する人材が、公正な環境下でそれぞれの能力を最大限に発揮し、価値創造に貢献できる状態というように幅広にとらえてよいのだと広く認識してもらうことも重要と考えられる。

そして AI・デジタル時代の知財制度の検討・運用等のそれぞれの課題の推進においては、性別や国籍といった属性の多様性に加え、多様な専門知識やスキルを持つ人材が公正な環境下で能力を発揮できる仕組みを組み込むことが重要となるので、DE&I 実現と公平で信頼性の高い制度設計の観点でも、引き続き、イノベーション創出に向け、「知財×DE&I」を組み合わせた情報発信や場づくり、施策の実行における継続的な検討を要望する。

【(B1) 技術流出の防止】

(B1-1) 「営業秘密・限定提供データ」について

●令和 7 年 3 月の経済産業省による営業秘密管理指針の改訂は、クラウド環境や生成 AI といった新技術の普及に対応するものであったと理解している。特に、生成 AI を介した社内での営業秘密の開示について「管理単位 C で当該情報 α が生成・出力されたことの一事をもって、管理単位 C における秘密管理性が否定されることはないと考えられる」という形で営業秘密の秘密管理性が直ちに否定されない可能性を示唆したことは、企業が AI 活用を促進する上での一助となったと思慮している。反面、多くの企業において生成 AI の導入・利活用が進んでいるところであるが、生成 AI を通じた意図しない秘密管理性の喪失を恐れて生成 AI には営業秘密を入力しないといった企業もあるのが実情である。

各省庁等にてガイドラインやチェックリストなどを周知する取り組みが進められていると承知しているが、企業による生成 AI 活用が促進するよう、Retrieval-Augmented Generation など生成 AI の技術的な仕様に触れながら生成 AI の利用と営業秘密の開示について更に言及するようなガイドライン・指針等の策定を要望する。

(B1-2) 「技術流出の防止」全般について

●製造業にとって、技術情報は非常に重要な知的財産のひとつである。この技術情報を営業秘密として流出を防ぐのが不正競争防止法であるが、2015 年改正により企業に「合理的な秘密管理」が求められる一方で、昨今の人材流動化の高まりを受け、転職者に由来する外部からのデータや情報が増加する傾向にある。このような状況下では、転職先企業が合理的な管理措置を講じており、故意や重大な過失がなくとも、転職前企業の技術情報を意図せず受け取ってしまい、元の状態へ回復することが困難となり得る。知的財産を転職前企業の権利として保護しつつ、転職先企業の事業継続が妨げられないよう、合理的な管理措置を講じている場合の法の運用を整理いただき（いわゆるセーフハーバー）、経済産業省「秘密情報の保護ハンドブック」のアップデートも含め事例紹介等をしていただきたい。このような措置は営業秘密の流出防止と人材流動化の両立に有用であろう。人材流動化による人材リソースの有効な活用は業界にとっても非常に望ましいことであるため、是非とも検討をお願いしたい。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(B2-1) 「海賊版・模倣品対策の強化」全般について

(B2-1-1) 「海賊版・模倣品対策に関する国際連携・執行等の強化」に関して

●海賊版・模倣品対策については、特に国境をまたいだ事案についてどのように対応するかが、引き続き大きな課題であると感じている。政府においても「国際連携・執行等の強化」として様々な取組みをいただいているが、法律や取り締まり実務の間隙を突いて多様な形態で侵害行為が行われている実態があるため、引き続き国際連携・執行に係る課題の洗い出しや改善策について検討を進めていただきたい。

(B2-1-2) 「E コマース（EC）の普及と海賊版・模倣品対策」に関して

●国内のフリマアプリの普及や、越境ECの普及により、国内においても模倣品被害が増大している状況にあるが、海外を含め、権利者は、ECのプラットフォーム事業者を通じての海賊版・模倣品対策に際し、海賊版・模倣品販売者の情報を取得しにくい環境におかれ、また、プラットフォーム事業者に海賊版・模倣品業者のサイト削除を申し入れても、サイト削除まで時間が長かったり、サイト削除を拒絶する際の理由を開示してもらえない等の問題を抱えている。

適切な知財権保護のため、政府には、権利者が抱える権利行使に際しての具体的な問題・課題を収集し、これらを解決するためにプラットフォーム事業者への海賊版・模倣品対策の働きかけをお願いしたい。例えば、権利者が、テスト購入して模倣品であることが明らか場合には、プラットフォーム事業者が権利者に対して迅速に証拠を提供したり、速やかにサイト削除を進めるような環境作りをお願いしたい。また、一部のプラットフォーム事業者においては、サイト削除申請のハードルが高い（例えば裁判所の令状（court order）を求められる）場合もあるため、権利者の負担軽減になるような取組みもお願いしたい。また、AI 検知技術を活用した自動監視の導入も待たれるところである。

インフラの整備、越境ECの普及から、海賊版・模倣品の中国から新興国への流出が増大している。しかしながら、これら新興国は、海賊版・模倣品に関する法律や運用が整備されていないことが多い。海賊版・模倣品対策については、製造国である上流での対策も重要だが、消費国である下流での対策も重要であるため、政府には、新興国への法整備の支援をお願いしたい。また、新興国におけるECのプラットフォーム業者は、海賊版・模倣品販売者への対処やペナルティが緩いケースが多いので、現地政府がプラットフォーム業者に対して指導するような環境づくりの支援もお願いしたい。

(B2-1-3) 「海外でよく知られている日本ブランドの保護」に関して

●日本企業のブランドは、各企業の海外販売先の拡大やインターネットでの情報拡散等により海外でもよく知られている。そのため、これらのブランドに関する商標の第三者による冒認出願や商標権の侵害を含む模倣品の製造販売が多数見受けられる。このような第三者の行為に対し、日本企業は多額の費用と時間を費やして対策・対応しており、この負担は重く企業活動の妨げにもなっている。また、国・地域によっては、著名な商標であることが認められず、日本企業が第三者に自らのブランドを権利化されたり、使用されるといった事態が生じている。著名ブランドへのフリーライドや冒認出願を防ぐために、日本政府から各国官庁に対し、それぞれの国において著名と認めるべき商標のリストを公開し積極的に保護するよう働き掛けていただくことを望む。

また、商標としての使用を目的とせず、その商標のオリジナルたる日本企業に買い取らせること等を狙った悪意の商標出願の対策についても引き続き検討いただくよう要望する。例えば、悪意性があると認定された出願を一定数行った者あるいはその出願の代理を務めた者が代理人として参加する新規出願については、認定時から一定期間経過するまでの間は割増手数料の納付を求めること等も考えられる。

(B2-1-4) 「意匠権保護」の観点から

●模倣品問題は、従来の物理的製品にとどまらず、近年のデジタル化や越境流通の拡大により、その形態が一層多様化・巧妙化している。弊会としては、このような問題を単なる意匠権行使の課題としてではなく、知的財産を通じてブランド価値と消費者の信頼を守るという広義の社会的課題として捉えるべきと考える。現在、模倣品は東アジアや東南アジア地域を中心に、オンライン販売やSNS 広告などを通じて短期間で拡散しており、従来の水際・通関対応だけでは十分な抑止効果が得られず、特に意匠は、3D スキャン技術による真正品の模倣や、3D データ流通の発生などにより、短期間で模倣品を作りやすい環境が益々整っていることから、ブランド毀損にとどまらず、製品安全性の低下や消費者被害の拡大といった深刻な影響をもたらしている。

「意匠権保護」の観点での主な課題を以下のとおり整理する。

- ・意匠権の国際的保護水準の不均衡

ハーグ協定未加盟国では権利取得までに時間を要し、模倣品が市場に出回る段階で十分な保護が及ばないケースが多く見られる。特に、東南アジア諸国においては、審査速度の遅れや侵害判断の透明性に課題が残っている。国際調和の加速、審査迅速化と権利行使手続の明確化に向けた支援が必要。

- ・企業側の模倣対策能力の格差

中小企業では、海外での意匠出願や侵害調査に関するコストやノウハウが不足しており、実効的な権利行使が難しい状況が多いため、中小企業向けの支援スキームや国際出願支援制度の拡充が必要。

- ・意匠権の周知・理解不足による模倣助長

意匠権侵害は「デザイン模倣は軽微」と誤解されがちであり、特にスタートアップやOEM製造業などでは、権利侵害の認識が十分に浸透していないため、教育・啓発活動を通じた意匠制度理解の促進が必要。

(B2-1-5) 「著作権侵害に対する水際対策の強化」について

●例えばキャラクターグッズの侵害物品の輸入を水際で防ぐには、意匠法や商標法違反による対応には限界があるため、著作権法違反を根拠とするしかないのが現状である。しかし、著作権法には、(2021年に所要の法改正を行った)意匠法や商標法と異なり、個人使用目的の侵害品の輸入を規制する条文は未だ存在しない。また、税関における対応も意匠法や商標法違反を根拠とした対応が重点的に行われているのが現状である。そこで、著作権法にも、意匠法や商標と同様に、個人使用目的の侵害品の輸入を規制する条文を設けるとともに、著作権法違反の事案に対して、税関の対応を今以上に強化いただくよう要望したい。

(B2-1-6) 海賊版・模倣品対策の強化に関する「KPI」に関して

●知財推進計画 2025 の 38 頁の「KPI」として掲げられた「日本国内からの出版物海賊版へのアクセス低減」「水際措置を推進」については異論ないが、以下のKPIも考慮頂けると、海賊版・模倣品対策の強化に、より近づくものと考えます。

- ・国境差止（輸入模倣品）件数

https://www.customs.go.jp/mizugiwa/chiteki/pages/statistics/statistics2023.pdf?utm_source=chatgpt.com

- ・EC・SNS 上での模倣広告・販売のサイト削除数・サイト削除率

- ・越境 EC プラットフォームとの連携数および削除協力件数

(B2-1-7) 「独占的ライセンサーへの差止請求権の付与」に関して

●著作権の独占的ライセンサーに差止請求権を付与することが適切であることは 2022 年の文化審議会著作権分科会報告書（「独占的ライセンスの対抗精度及び独占的ライセンサーに対し差止請求権を付与する制度の導入に関する報告書（2022/3）」）において確認されているところであり、独占的ライセンサーの立場で無断複製物に差止請求権を行使するニーズは実務上も存在しているが（例；オーディオブック等の音声コンテンツの無断複製に対してオーディオブックの制作者独占的ライセンサーとして権利行使しようとする場合）、未だ報告書に沿った法改正が行われていない状況であり、速やかな法改正を行っていただくよう要望する。

(B2-1-8) 「キャラクターグッズの模倣品対策」に関して

●キャラクターグッズの模倣品対策については、「(B2) 海賊版・模倣品対策の強化」の項目で一般論的に記載するのではなく、キャラクターグッズ固有の問題として取り上げていただきたく「(E2) コンテンツ戦略」の項目に記載した。

【(B3) 産業財産権制度・運用の強化】

(B3-1) 「グローバル化への対応」について

(B3-1-1) 「グローバル化への対応」全般について

●国際的な調和を図りつつ、ユーザーフレンドリーな知財制度の設計を日本主導で推進し、アジア新興国との情報交換や制度設計・審査基準策定の支援を通じて、日本のユーザーにとって利用しやすい制度構築を目指していただきたい。

(B3-1-2) 「医薬品分野に関するグローバル化への対応」について

●「医薬品のデータ保護制度」について

日本において医薬品のデータ保護制度を法制化することを引き続き要望する。

昨年弊会が提出した医薬品のデータ保護制度の必要性の意見に答えて、知財推進計画 2025 の 43 頁において、「欧米等においては医薬品データ保護が法制化されているのに対し、……（中略）……医薬品データ保護制度を法制化する必要性について調査・分析をすることが求められる。」旨が織り込まれたことに

感謝を申し上げる。

現在、日本製薬工業協会は、法制化の必要性について調査・分析を進めており、協会内で更に議論を深めている。また、関係業界団体 PhRMA（米国研究製薬工業協会）及び INTERPAT（知的財産保護を推進するためのグローバル製薬企業が参加する業界団体）と連携し、医薬品データ保護制度の法制化に向けて積極的に意見交換を行い、意見の集約に努めている。

法制化の実現に向けて、次期、知財推進計画 2026 においては、医薬品データ保護制度の法制化について、「現状と課題」にとどめることなく、「施策の方向性」にも明記いただくことを強く要望する。

その背景として、日本では、再審査制度（医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律、第十四条の四）が、医薬品データ保護の役割も有しているとされているが、そもそも再審査制度の目的と医薬品データ保護の目的は全く相違しており、医薬品データ保護を直接規定する法律は存在しない。ここで、承認された医薬品の有効性と安全性の再確認を目的とする再審査制度は維持した上で、新たに医薬品データ保護を直接規定する法律を定め、医薬品データ保護制度を法制化することが必要である。なお、法制化を要望する背景・理由の詳細については、昨年提出した意見を下述するので、併せてご参照いただきたい。

それらに加えて、現在大きな問題となっているドラッグラグ・ロスに対応するためにも、医薬品データ保護制度の法制化は必要と考える。ドラッグラグ・ロスは既に大きな問題となっているが、将来的に更に拡大する恐れが指摘されている。

PhRMA は、欧米で臨床第 3 相試験が行われている新薬候補 601 品目のうち、404 品目（約 70%）が日本で開発未着手の分析結果を公表し、ドラッグ・ロスが将来的に拡大すると予想している。

日本製薬工業協会、PhRMA 及び EFPIA（欧州製薬団体連合会）は、米トランプ政権の最恵国待遇（MFN）政策により、欧米と比較し新薬の価格が低い日本市場への上市を避ける動きが出ており、ドラッグラグ・ロスが拡大する恐れがあると指摘している。

日本市場への上市が遅れるほど特許残存期間は短くなり、日本市場への上市を断念する企業が増える恐れがある。しかしながら、特許期間が短いあるいは特許が存在しなくなる場合でも、医薬品データ保護制度により、新薬を開発した製薬会社は医薬品開発に投資した費用を回収するための一定期間を確保することができる。

（ご参考：知財推進計画 2025 へ向けて提出した弊社意見の内容）

臨床試験データ保護制度とは、先発品会社が得た知的財産である臨床試験データを一定期間保護する制度である。データ保護制度の下では、医薬品の開発に相当の時間がかかる中、特許期間が短いあるいは特許が存在しない場合でも、先発品の承認後一定期間は後発品が承認されないため（後発品は先発品の臨床試験データを利用できない）、先発品会社は医薬品開発に投資した費用を回収するための一定期間を確保することができる。

医薬品の開発は、10 年以上の期間と数百億～数千億円規模の投資が必要な上に、成功確率が低い極めてリスクの高いビジネスです。その成功確率は年々低下しており、20 年前は 1/1.3 万候補品でしたが、現在では 1/2.3 万候補品になっている。このようなリスクの高い医薬品開発を継続して行うためには、投資した費用を回収することが必須であり、特許が存在しない場合であっても投資費用を一定期間回収できることを保証するデータ保護制度は極めて重要な制度です。

TRIPS 協定、日英包括的経済連携協定や日 EU 経済連携協定において、臨床試験データを保護することが定められており（TRIPS 協定 第 39 条；日英包括的経済連携協定 第十四章 知的財産、第 B 節 知的財産に関する基準、第七款 営業秘密及び開示されていない試験データその他のデータ、第十四・四十二条；日 EU 経済連携協定 第十四章 知的財産、第 B 節 知的財産に関する基準、第七款 営業秘密及び開示されていない試験データその他のデータ、第十四・三十六条及び第十四・第三十七条）、欧米においてはデータ保護制度が法制化されている。韓国においても 2024 年に薬事法が改正され、データ保護制度が法制化されている。

一方で日本では、臨床試験データ保護を直接規定する法律はない。再審査制度（医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律、第十四条の四）が、臨床試験データ保護の役割も有しているとされているが、再審査制度には臨床試験データの保護を明文化しているものではない。そもそも、再審査制度の目的は承認医薬品の安全性の確認であり、臨床試験データ保護制度の目的とは全く相違していることから、本来、臨床試験データ保護制度は再審査制度とは別にして存在するべきものである。臨床試験データ保護制度は特許と同じく医薬品開発において重要な基盤となる制度である。しかし、将来的に、再審査制度が変更された場合には、臨床試験データ保護の目的に影響を及ぼす可能性が考えられる。また、再審査制度が臨床試験データ保護の目的や役割を反映した形で恒久的維持されるかについても保証されていない。また制度自体が法律として直接規定されていないことから、その詳細を誰もが公平に負荷な

く知り得る状態にも現状なっていない。

以上のことに鑑みて、欧米と同様に、日本における臨床試験データ保護制度の法制化を要望したい。臨床試験データ保護が法制化されることで、日本において安定して医薬品を開発するインセンティブが高まることが期待できる（ご参考：ここまで）。

●パテントリンケージ制度について

厚生労働省からの令和7年11月14日付医薬薬審発1114第1号通知において、専門委員制度の試行開始が示された。パテントリンケージ制度は、医薬品の知的財産保護と安定供給の両立を図る重要な仕組みであり、制度の透明性と予見可能性は、企業活動の安定性や患者さんの医薬品への迅速なアクセス確保に直結するものである。

この専門委員制度においては、具体的個別案件（意見書）に携わった専門委員の氏名および所属が公開されず、当事者企業にも開示されないため、当事者企業であっても利益相反の有無を検証することができない。従って、今後の制度運用に向けて、専門委員の役割や情報公開の在り方など、厚生労働省において適切な対応が図られることが望ましい。併せて、こうした制度の検討・運用に際しては、厚生労働省と特許庁をはじめとする関係省庁間で、適切な連携が図られることを期待する。

●特許期間延長制度について

日本では諸外国と比べて特許期間延長制度が複雑であり、本来紛争を回避できる場面でも先発品メーカーと後発品メーカーの間で特許侵害訴訟が発生するケースがある。製薬ビジネスの安定的な成長と、先発・後発が適切に共存するためには、制度の透明性と予見可能性を高めることが不可欠である。特許期間延長制度が公正で信頼性のある仕組みとなるよう、運用の明確化を望みたい。

(B3-2)「DX時代の対応」について

(B3-2-1)「DX時代の対応」全般に関して

●少子高齢化が進む日本において、積極的なAIの活用により以下のとおり、特許庁における審査等の業務の効率化・質の維持向上、出願関係情報や審査情報の透明性向上を期待する。

(1) 審査におけるAIの積極活用

特許庁における審査業務において積極的なAIの活用を望む。先行技術文献調査や分類作業にAIをより導入することで、審査官の負担軽減と漏れのないチェックが実現し得ると考える。例えば、莫大な関連文献から、AIにより類似文献の自動抽出や進歩性判断の補助を行うことで審査効率と質を向上できる可能性がある。加えて、どの様にAIを用いると効率化ができたかという情報も、特許庁から開示されることで、出願人側のAI利用の促進も図られると考える。

(2) AIで活用しやすい形態での審査等情報の開示

米国特許商標庁等では出願や審査に関連する多様な情報が、XMLやJSON等といったAIに利用しやすい形態で、大規模に開示されている。AI等による好ましい出願書類や審査対応の補助を出願人側でも可能とし、審査の効率化に寄与するためにも、日本特許庁において、出願や審査に関連する情報をAIにより利用しやすい形態で透明性をもって開示することを希望する。

●サーバーが国外に設置されていても侵害が成立し得る旨の判決がなされ、構成要件の一部が海外にあるだけで直ちに特許権侵害が否定されないことが示されたと考えている。企業実務者の立場においては、具体例をもって考え方が整理されるなど、企業活動における予見性が高まる施策を期待している。

(B3-2-2)「意匠」に関して

●DXの進展は、意匠制度の在り方そのものを根本から変革しつつある。特許庁においても「DX時代にふさわしい産業財産権制度の在り方」についての検討が進められており、生成AI、仮想空間、ネットワーク関連技術など、新たなデジタル環境への対応が喫緊の課題となっているが、意匠分野においても、建築物・内装・画像意匠の拡張に続き、3Dデータや仮想物品デザインの創作・出願が急増しており、審査・登録・公開といった全プロセスをデジタル化に対応させる制度基盤の整備が求められている。

このような状態における主な課題を下記に整理する。

(1) 3Dデータ出願と電子審査環境の整備

現行の2D図面中心の運用では形状の認識や比較に限界があり、3Dデータによる出願・閲覧、さらには自動生成図面との併用が、審査の迅速化と精度向上の鍵となってくる。併せて、AIを活用した類否判断支援ツールや画像検索エンジンの導入を進め、審査品質と処理効率の両立を図ることも重要である。

(2) 仮想空間ビジネスにおけるフリーライド対策

仮想空間ビジネスにおいて、仮想物品は、一度アップロードされると無制限に複製可能であり、使用や経年による劣化が起らないという特性を持つため、悪意あるダウンロード者への利用制限や、消尽の考え方の適用といった点で、既存の法解釈では捉えきれない問題がある。また、現行の法制度では、日本から仮想空間にアクセスしているユーザーによる権利侵害行為であったとしても、サーバーが国外に置かれた場合に日本の意匠権の範囲外となりうるという問題もある。

そのため、上記のような仮想物品ならではの特性を踏まえた慎重な議論が不可欠と考える。

なお、現行の意匠制度小委員会では主に仮想物品同士の模倣を検討対象としているが、現実物品から仮想物品への模倣事例も発生していることから、現実物品と仮想物品との間の転用についても、引き続き検討が進むことを期待する。

(3) デジタル領域における仮想物品の保護

デジタル領域での創作物に対する保護を検討いただきたい。

コンテンツ産業の拡大とメタバース・仮想空間の急速な普及により、実体デザインのみならず、デジタル領域で創作される新たな価値の保護が求められている。デジタル領域での創作物のうち、仮想物品化された実用品等のデザインは著作権の保護対象とならない可能性があり、現行の意匠法でもコンテンツ等に含まれる仮想物品は保護の対象となっていない。これについて、令和5年不競法改正により、デジタル空間における商品形態の模倣行為も不正競争行為の対象とされたが、日本国内において最初に販売された日から起算して3年に限られる。優れたデザインは長期で使用することから、デジタル領域内での保護が十分とは言えない状況である。これらの産業を将来の成長領域と考えれば、国際的整合性のある形で保護体制を整備いただくことを望む。

なお、例えば意匠権を仮想空間における仮想物品に拡大するに際し、仮想物品と現実空間の物品との間で相互に意匠権が及ぶことになると、事業者の侵害予防（クリアランス）調査の負担が過大になり、産業の発展を阻害する恐れがある。仮想空間のデザインについては、既存の法制度での対応を引き続き検討するとともに、利用者側の実務負担を軽減する制度設計を含め、意匠制度のあり方について慎重に議論を進めていただきたいと考える。

(B3-3) 「知財紛争解決に向けたインフラ整備」について

● 「知財紛争解決への AI の活用」について

昨今、従来より高度な推論モデルが登場し、知財紛争解決に AI を活用できる可能性が一段と高まっている。一般に AI の回答の精度は入力する情報の質に大きく左右される一方で、現状では、当事者から提出される特許関連資料や証拠書類の形式が統一されておらず、そのまま AI に学習させると、誤った解釈や不正確な結果を招きかねず、かえって混乱を生む恐れが懸念される。

そこで、特許紛争解決のどの範囲で AI を活用するかを明確にし、その範囲に応じて入力情報の形式やルールを整備していき、これにより、AI の強みを最大限に活かし、特許紛争解決のプロセスをより高信頼性かつ高効率にしていくことを期待する。

● 第三者意見募集制度（日本版アミカスブリーフ制度）の著作権法への導入検討

令和3年特許法改正によって、特許権等の侵害訴訟において、裁判所が広く一般に対して意見の提出を求めることができる「第三者意見募集制度」が導入されましたが、著作権侵害訴訟においては、同制度は導入されていない。一方、同制度の趣旨（デジタル・ネットワーク技術が急速に発展する近年においては、裁判所の判断が業界に与える影響が大きい可能性があり、裁判所が事業実態や国際的な観点からの見解などの意見を広く第三者から収集し、適正な判断を示すための資料を得るといったもの）は著作権分野にも当てはまるので、同制度を著作権侵害訴訟にも導入することについて、政府における検討が行われることを希望する。

(B3-4) 「産業財産権制度・運用の強化」全般について

(B3-4-1) 「意匠」に関して

● 下記事項についての施策を検討いただきたく、提案する。

- ・ 3Dデータ出願の導入：従来の2D図面では限界があるため、3Dモデルを正式な出願形式として認め、出願・審査環境を整備する。
- ・ AI における類否判断支援の審査への実装：AI による画像照合・形状類似度判定を審査補助ツールとして導入し、審査迅速化と品質向上を図る。
- ・ AI 関与の権利帰属：AI が生成した造形の権利帰属、創作者不在の場合の権利帰属を明確化する。
- ・ 仮想物品・メタバース意匠の保護：新しいデジタル領域での創作に対応する保護基準を整備する。

・意匠法条約（DLT）に基づく形式要件の国際標準化の検討：図面形式、方式審査、補正機会など、外国出願人にとって障壁となる部分の国際調和を促進する。

(B3-4-2)「商標」に関して

●商標審査における「類似商品・役務審査基準」の見直し

現在の商標出願の審査では「類似商品・役務審査基準」が極めて重要な役割を擁しており、登録権利の範囲設定、安定性の面で重要であることに異論はない。一方で、「類似商品・役務審査基準」と各グループの「類似群コード」が、指定商品・役務の類似判断で画一的に運用され、取引実情と乖離してきている面がある。市場規模や競合・類似製品の数や流通量等、事業実態に合わせた見直しを進めることを要望する。

特に、IoT、AIやビッグデータに深く関連するソフトウェア（審査基準上「電子計算機用プログラム」）やコンピュータ（同基準上「電子応用機械器具」）等の「電気応用機械器具」、電子管、半導体素子、電子回路に対応する類似群コードは現状「11C01」の1つのみとなっている。一方で、上記ソフトウェアといった指定商品はインターネット上の商取引やプロモーション活動を幅広く行う事業者において指定が必要な商品であり、更にこの流れは新型コロナウイルス感染防止対策として「非接触の対応」が推進されている現状で加速している。このような局面において、スマートフォン等情報端末用のアプリケーションをはじめとするソフトウェアの活用は必須であることから、当該類似群コードが付与される商品はあらゆる産業分野の事業者が権利化を検討しなければならない領域へと変化している。

しかしながら、現在は取引実態においては競合しない指定商品・役務を扱う他者の登録状況についても勘案しなければならない、その結果商標の選択の幅が限られる事態となっている。

このような分野では、需要者・取引者間の出所の混同が生じ難いと思われる指定商品・役務に関しては、相互に類似しないものと推定する等審査運用の見直しが必要と考える。例えば、「類似商品・役務審査基準」における類似群コードについて、取引実情に合わせた見直し（細分化や統合等）を特許庁やユーザー団体等で適宜議論することが必要であると考え。この見直しの検討にあたり、弊会としても指定商品・役務の取引実情に係る情報共有等に協力する準備がある。また、併せて取引実情等に関する調査事業として商標分野における「特許出願技術動向調査」に相当する調査の実施が考えられる。このような取組みにより得られる情報は、指定商品・役務の適切な記載にも資するものと思料する。

●「仮想空間における商標の保護」について

仮想空間の商品等（11C01等）と現実世界の商品の指定商品は、実際の取引において需要者における誤認・混同の恐れがあるため、審査の際に小売等役務（35類）のようにクロスサーチされるべき（すなわち類似するものとすべき）、という意見もある。したがって、特定の業界のみならず、幅広い業種を対象とした意見集約等によって議論を深めることをお願いしたい。

また、仮想空間の取引は物理的な移動を伴わないため、どの国の商標法が適用されることになるのか判断に困るケースも想定されるため、具体的事例を「ガイドライン」等にまとめることをお願いしたい。

●「商標審査期間の短縮」について

特許庁では、人員の増強や、調査の外部委託、ファストトラック審査の拡充等の運用施策及び2021年2月に産業構造審議会知的財産分科会基本問題小委員会により取りまとめられた「ウィズコロナ/ポストコロナ時代における産業財産権政策の在り方」でも商標審査制度の在り方にて今後の新たな取組・改善を講じるとしている。また、2021年11月開催の第10回商標五庁（TM5）年次会合のユーザーセッションにおいて、特許庁より2022年度は一次審査通過（FA Pendency）までの期間を6.5か月、権利化（Total Pendency）までの期間を8か月目標とする説明がされた。この結果、両期間については一時的に短縮傾向となったが、2023年度から再び長期化の傾向が表れている。令和7年10月時点の商標審査着手状況

（審査未着手案件）では、化学、機械が最短5か月、雑貨繊維、一般役務、食品、産業役務は最短6か月、国際商標登録出願は最短8か月と、前年同期と比較して全体的に長期化の傾向は和らいだものの、継続的な目標達成のため、以下(1)(2)のような施策の検討を引き続きお願いしたい。

(1) 早期審査が認められたとしても、審査において他人の先願に係る商標と同一であること、あるいは類似すること（商標法第4条第1項第11号）を理由として拒絶される場合、当該先願の帰趨が確定するまで以降の審査が進まないという実情があるため、審査期間全体の長期化が解消されない。したがって、早期審査が認められた出願の審査において引用された先願についても速やかに審査を進めるよう運用の変更を求める。

(2) 上述の「類似商品・役務審査基準」の見直しにより、同基準を取引実情及びビジネスモデルの変化に合わせることも、特許庁と出願人との不必要なやり取りを減らし、更なる審査期間の短縮に資するものと

思料する。

●「商標審査品質の満足度に関する分析」について

「令和7年度審査の質についてのユーザー評価調査」の結果によると、特許、意匠審査は上位評価（「満足」、「比較的満足」）の割合が60%を超えていることと比較して、商標審査については上位評価割合が54.8%に留まっている。特許、意匠と比較して商標の審査品質の満足度が低い理由の背景の分析を行い、ユーザーへの情報公開及び対策の公表を求めたい。

【(B4) 地域における知財保護】

(B4-1)「中小企業・中堅企業」について

●知財推進計画2025では、中小企業・中堅企業に向けての「知財で稼ぐ」ことを可能にする支援策を打ち出し、種々の施策を実施していただいた。一方で、中小企業向けの支援策は増えているものの、中堅企業、とりわけ企業規模は大企業に分類されるが知的財産部門が少人数の所謂「中少数規模知財」の企業においては、十分に行き届いていないのが実感である。

中少数規模知財の会社には、ニッチ市場におけるトップ企業や、特定分野での強みを持つ企業が多く存在し、産業において不可欠なものといえる。このような会社の知的財産部門では、数名から10名程度の会社が多く存在し、そのような会社の知財活動では、幅広い分野の業務をこなしながら、経営戦略と連動した知財戦略活動を実施しているのが実態である。つまり限られたリソースで実務面・戦略面の両方を担っており、実際には実務面に追われて戦略的活動が十分に行うことが出来ないといった状況が多くみられる。中小企業に向けた支援策は継続しつつ、中少数規模知財の環境にある中堅企業への支援策を充実し、それによって、光る技術を知的財産として活用できるようにすることが期待される。

以下に、中少数規模知財への支援について意見を述べる。

(1) 支援の方向性

中小規模知財の知財部では、多くの場合は特許出願や調査、契約業務など多岐にわたる実務作業に追われて業務改善や戦略的業務へ割く時間が不足していることが多い。

昨今の生成AIを活用した知財業務改革や、IPランドスケープの社内展開など、情報収集を行い業務変革への対応を行うことが出来ないことが多くみられる。特に知的財産業務がAIによって大きく変革される現在では、そこに注力して次の戦略活動に取り組むことが非常に重要となっている。これらの取り組みに必要な情報が十分に得られていないことや、取り組んでも不十分な知識や経験により効果が生み出しづらいといったことも生じている。

そこで、これらに苦しむ会社に向けて、以下の方向性での支援を希望する。

- ・支援施策に関する積極的周知展開
- ・知的財産業務変革や戦略的活動に関する伴走支援
- ・海外知的財産活動に関する情報支援

(2) 支援施策に関する積極的周知と展開

これまでに展開して頂いてきた種々の施策があるが、中小・中堅の企業においてその認知がまだ十分に浸透しているとは言えないのが現状である。これは、企業側の情報収集活動が不足しているという面もあるが、双方において施策情報の認知が行き届いていないこともあると感じるところである。せつかくの施策でもあるので、より積極的な周知により活用の充実を図って頂きたいと考える。

(3) 知的財産業務変革や戦略的活動に関する伴走支援

人員に限られる中小・中堅企業での知的財産活動では、どうしても期限が迫る実務を優先し、戦略的な活動に注力する人員が不足するといったことが慢性的に生じている。昨今の生成AIを活用した知的財産業務改革においては、中小・中堅企業においても関心が高いところではあり、リソース不足を解消できる好機ではあるが、如何せんそれを活用するための十分な情報収集や活動に繋げる時間を確保することが難しい。

これを解消するために、そのような環境下で取り組みに関心が高い会社への伴走支援が提供されることで活用が進むと考える。特に中小規模知財部門においては、取組の初動から運用支援が行われることにより、加速的に活用が進み、より戦略活動に注力できる環境へと変わることが期待できる。

(4) 海外知的財産活動に関する情報支援

グローバル展開を進めている、または進めようとしている中小・中堅企業においては、海外への特許出願展開や海外での模倣品対策といった活動が重要になる。しかし、これらの活動ではより効果的な活動を行うためには適切な情報を得て、それぞれの地域に応じた対応を行うことが必要である。中小・中堅企業においては、そこで必要となる経験値が不足することが多く、効果的な施策が取れない、または時間を要するといったことが生じている。

これに対して、効果的な対応に関する情報提供と、企業状況に応じた助言が得られることが有効であろう。経験が不足する場面での助言や情報が得られる支援窓口と、伴走的に支援を得られる環境があることにより、日本での競争力を高める効果に綱がるのではないかと考える。

【(C1) 産学連携による社会実装の推進】

(C1-1)「大学知財ガバナンスガイドライン」について

●知財推進計画 2025 の 5～6 頁の「(2)知財・無形資産投資の促進」において、「大学知財の社会実装の観点からは、内閣府知的財産戦略推進事務局が 2023 年 3 月に策定した『大学知財ガバナンスガイドライン』の普及を図っている」との記載がある。当該ガイドラインには「大学は、大学知財の社会実装機会の最大化及び資金の好循環のために必要となる権利の確保を目指すこと」と記載されているが、当該ガイドラインを根拠として企業へ共有特許の不実施補償、出願・権利の維持費用の全額負担、所定期間に社会実装しない場合の大学による第三者へのライセンスの権利などを企業の実状を考慮せずに一方的に求める大学があり、企業の負担となっているケースがある。産学協創では、大学側は基礎研究部分を担うことが多い一方、企業にとってはその後の社会実装まで相当の時間と費用をかけた投資が必要となるところ、大学から更なる負担や第三者へのライセンスの権利を求められることは企業の事業運営の観点からみると厳しいことが多い。大学は教育・研究機関として社会的貢献の役割を担い、広く社会を支援していく立場もあると考えられるので、社会実装や資金確保のための権利獲得を目指すよりも、産学双方がお互いを理解し、大学と企業との総合力が最大化される施策が必要であると考えられる。

●また、知財推進計画 2025 の 64 頁「現状と課題」においても「大学知財ガバナンスガイドライン」について一定の効果が上がっているものの、「その趣旨や意図から逸脱した硬直的な契約交渉事例（契約書のひな形から一切変更を認めない等）も散見された」「この背景には、大学の研究成果に係る知財について、……（中略）……お互いが良好なパートナーシップを構築して協力関係の下で進めることが重要との認識が不足していると考えられる」「大学と共同研究先との間で、……（中略）……権利持分・実施許諾、対価・補償を含め、合理的な契約交渉を進めることが鍵となる」「双方の信頼関係及び意思疎通の下で、大学の研究成果に係る知財の実施状況を改善していくことが求められる」という課題が記載され、「必要とされる対策を検討し、同ガイドラインのプリンシプルの実践に向けた好事例等の収集を進め、その結果を公表する」ことが示されている。

産学連携の円滑化を実現するため、共同研究契約における交渉を硬直的なものではなく、柔軟なものになるように適切な指導を行っていただくなど、これらの課題を改善する具体的な支援策を期待したい。

●また、大学知財ガバナンスガイドラインや契約書ひな形（モデル契約書）の普及に不十分なところが残っているのかもしれないが、大学側から示される契約書案の内容、特に知的財産権の帰属、その実施条件に非常に大きなばらつきが存在しているケースがあって、それが契約交渉に時間がかかる要因になっているとの声もある。

まずは、大学知財ガバナンスガイドラインと契約書ひな形の普及を更に推し進めていただくと共に、実際の契約交渉では、産学連携の円滑化と社会実装の推進を実現するため、それらを硬直的ではなく、各案件の実態に沿って柔軟に運用するようにしてもらいたい。

●上記課題を解決する施策として以下の検討もお願いしたい。

- ・産学合同での現場課題の把握と、柔軟な運用マニュアルの策定
- ・定期的な産学連携フォーラムの開催、好事例の共有と普及
- ・産学間の信頼関係に基づく長期的枠組みの構築。権利帰属やライセンス条件、紛争解決手続きの明確化、オープンな情報交換と相互尊重の文化醸成など
- ・文部科学省が提供されている「さくらツール」は、内容も充実しており、契約標準化の支援策となり得ることが大いに期待されるが、現場での認知不足や実務との乖離から活用が進んでいないのが現状である。この「さくらツール」に依拠することを是とするならば、単に存在を周知するに留めず、更なる普及啓発や各所からの要望に基づくツール改善、大学間のルール調和支援を強化し、実務に即した活用を促進していただくことを望む。

●また、特許出願や権利化にかかる費用負担が大学側にとって大きな障壁となっており、その結果として産学連携が円滑に進まないケースも存在する。国として「知財立国」を目指すのであれば、大学や公的研究機関の出願・権利化費用を公的に支援する仕組みの整備が不可欠と考える。これは単なる補助金交付等に類するものではなく、国益に資する知的資産への投資と捉える必要があり、安定的な資金確保策の検討

をお願いしたい。

(C1-2)「大学等研究者の転退職時の知財取扱い指針」について

●大学における職務発明制度が十分に整備されていないため、研究者の転退職時に知財の帰属や管理が曖昧になり、技術流出や権利の混乱を招くリスクが存在している。職務発明制度の整備を進め、発明者が大学教員で研究活動の一環としてなされた発明は権利帰属を大学にし、発明者に適切な対価を還元する仕組みを明確化すべきである。また、転退職時の知財の取り扱いや機密保持規定に関わる契約を整備するなど管理ルールを明確化し、円滑な権利承継・保護が行われるようにすることが重要である。

【(C2) スタートアップ支援】

●知財推進計画 2025 の 68 頁「現状と課題」には、スタートアップの知財戦略の構築を支援できる人材（知財戦略支援人材）が不足している状況にある点が記載されており、70 頁「施策の方向性」には、知財支援人材のスキルマップの公表、VC-IPAS、スタボノ等の各種支援策が講じられていること、また、それらを活用した支援等を引き続き図っていくことが記載されている。

しかしながら、スタートアップ内に知財人材が不在であるケースが多い背景から、これら施策や INPIT の存在が十分に認知されていない状況があるように感じる。そのため、既存施策や新たな施策の認知度向上を図る広報・啓発活動の強化、実効性のある周知施策の推進（例：サイエンスパークやスタートアップコミュニティ等でのイベント・セミナーの定期開催や情報発信など）が望まれる。知財戦略支援人材の活用機会を拡大し、スタートアップ支援策がより実効力のある支援策となることを期待したい。

●知財推進計画 2025 の 69 頁「現状と課題」でスタートアップ支援の一環として、事業会社等とのオープンイノベーションを後押しするため「オープンイノベーション促進税制の更なる活用」との記載がある。税制によるインセンティブは重要な手段のひとつであるが、社会全体でイノベーションを加速させるためには、更に現場でのイノベーション人材の交流を活性化させ、連携が必要な場面で迅速に連携が開始されるようにスタートアップと事業会社の協業を円滑にし、これを継続的に支えるネットワーク基盤の構築が必要である。その観点から、支援策として掲げられている「知財戦略支援人材」の増加についても、当該人材に期待される役割は単なる知財の保護・活用にとどまらぬと考えられ、知財を起点に協業条件の早期整理や両者の橋渡しを行い、他社連携を促進して新たな事業・技術創出へつなげる視点が不可欠である。知財を個社で閉じた権利管理の対象と考えるのではなく、オープンイノベーションを加速するための戦略的資源として位置づけた上で、人材育成と人材交流の仕組みを検討いただきたい。

【(C3) 新たな国際標準戦略】

(C3-1)「国際標準を通じた課題解決を目指す日本の取組強化」について

(C3-1-1) 産官学金の取組の強化

●経済界・学術界・金融界への働きかけを行う。

(1) ルール形成戦略を取り込む企業経営・事業戦略の普及啓発

日本企業・技術が国際的に優位に立つには、ISO や IEC 等のデジュール標準開発だけではなく、より広範な意味でのルール形成戦略（標準化活動、ロビー、Government affairs 等を含む）が重要である。その大所高所の視点で策定した経営・事業戦略が企業にあって初めて、人材等のリソースの配分が可能となる。大手企業の中には、ルール形成戦略を明確に打ち出しているところもあるが、日本国として見るとまだ不十分であり、ルール形成活動に携わる企業であるなら、その全ての企業で、何のために何をどうしたいのか（何に注力して何に注力しないのか）等の経営・事業戦略の中に、ルール形成戦略を取り込むことのみならず、それに応じた人材育成やリソース配分を行うことまで含めて、より一層推奨すべきと考える。

(2) 裾野を広げる普及啓発

国際標準の活用に関して、弊会会員企業に対して昨年アンケートを行った。その結果、ルール形成戦略や国際標準に関わる知財戦略の成功例／失敗例を知りたいという声や、自社の事業や業界が国際標準にどう関わるのか（自社事業へ標準を適用する意義や可能性等）がわからないといった声が、未だに多く寄せられている。企業は、標準化を通じて自社事業に貢献できると判断したならば、自ら積極的に対応するものである。

従いまして、国際標準活用の普及啓発に当たっては、企業に対する様々なメリット（市場創出・リスク回避等）や国としての取組みが広く浸透し認知されるような点を含めた普及啓発をお願いしたい。

(C3-1-2) 標準エコシステムの強化

●人材育成システムを強化する。

(1) 国際標準を活用して経営・事業戦略を策定できる人材の育成

経営戦略・事業戦略を立案するにあたり、それら戦略を成功に導くツールとして国際標準を活用して戦略検討できる／戦略助言できる人材は企業にとって重要であるものの、そのような人材が不足しているのが実情であり、継続して育成強化をお願いしたい。人材育成にあたっては、人材の不足度合いを客観的に把握し、必要な人材育成のための定量目標を立て、育成に必要な時間を考慮した上で、定量目標を達成する実行計画を明確にして対応して頂きたい。

(2) 裾野を広げるためのアクセスしやすい教育の場

標準化に関わる人材の裾野を広げるような対策が必要である。そのためにも、無償での各種標準関連情報の公開や、無償或いは極低額な教育・育成プログラムや、国による標準化教育支援など、標準化を知りたい・学びたい初心者や興味を持ちはじめた者が取り組みやすい学びの場の提供を引き続き検討、拡充頂きたい。

●専門サービスを育成・強化し、その活用を拡大する。

・認証機関強化

日本の認証機関の事業規模・体制が欧米と比べて格段に小規模であることが課題であることは国としても認識されている。製品認証・試験の分野は、巨大な装置産業となっており、日本の小規模な認証機関では、海外で立ち行かないため、日本の民間企業は海外の認証機関を使わざるを得ない状況も存在している。そのため、日本の民間企業に大きなコスト負担が生じたり、新技術情報の海外への流出といった懸念も想定される。

そこで、日本の認証機関同士のM&A等、統廃合を検討し、規模を大きくすることも一つの有効な手段として検討頂きたい。現在、日本で製品認証等を行うための装置を有する組織の多くは公益法人であり、国の関与が一定程度は可能と思われ、国主導で組織作りができることは、この課題解決に役に立つのではないかと推察する。

(C3-1-3) 標準戦略の明確化とガバナンス

●司令塔機能を果たす官民連携の場を設ける。

・戦略策定／推進体制

17の重要領域の各領域の全体標準化戦略や各領域内の個別分野の標準化戦略をどのような体制で策定、推進していくのかが不透明である。特に幅広い業界が関わる分野に関しては多くの省庁も関係しており、誰がリーダーシップをもって全体を取りまとめ、戦略を策定・推進するのか（責任主体や役割分担等）が依然として不透明である。このような利害関係者が幅広く存在する領域では、国の強いリーダーシップを期待する。強力な推進体制を国としても目指していると思われる中、早期に体制を構築し、透明性をもって推進して頂きたい。

また、現在、日本経済の強い成長の実現を目指して日本成長戦略本部が設置され、日本成長戦略が検討されているように、日本がどのようにして劇的に変化するグローバル社会において競争に勝って成長してゆくのかは非常に重要な事項になっている。加えて、その成長戦略の検討課題として、国際標準化の視点が含まれている。

従って、今後は日本成長戦略本部と連携して、日本がグローバルで勝っていける分野の特定と勝つ道筋についても検討頂きたい。このような重点領域なるものは、欧米・中国等の諸外国でも策定されており、おおむね同様の領域がターゲットとされている中、如何に日本が独自の戦略を構築し、勝っていけるかをルール形成という視点で検討する体制が必要と考える（他国と比べて日本が独自色を出すこと自体が正解とは限らないので、日本が独自色を出さないなら、どの国とどのように協調し、勝っていけるか、等の視点も必要）。また、過去の成功／失敗の経験だけに基づくものではなく、変化し続ける社会を考慮したものであることが望ましい。

(C3-2) 「モニタリング・フォローアップの実施と戦略の見直し」について

●モニタリング・フォローアップ体制作りに関する国のリーダーシップに期待すると共に、国内外の政策や国際標準化活動動向についてのモニタリングについて、今後も継続・強化し戦略の見直し等に生かして頂きたい。

また、戦略のフォローアップに際しては、各領域の時間軸は異なるため、各戦略の時間軸を明確にして推進・フォローして頂きたい。

(C3-3) 「本計画と新戦略の関係」について

●「知財推進計画」と「新たな国際標準戦略」との関係について説明されているが、依然として両者の関係性が不明瞭である。国際標準戦略と知財戦略とは日本の産業戦略や経済発展戦略を成功に導くように連携して進めるべきものであり、どちらかがどちらかを推進・フォローするものではないと思われ、「構想委員会」と「国際標準戦略部会」とがどのような連携をして「知財推進計画」や「新たな国際標準戦略」を推進してゆくのかわかり難い。

知財推進計画 2025 では、「知的財産の活用」の中で「新たな国際標準戦略」が位置付けられているが、知財戦略と国際標準戦略の役割から考えて違和感がありますし、誤解を招く懸念がある。それぞれの役割を考えれば、別の章立て（例えば、「新たな国際標準戦略との連携」）としてその中で国際標準に関わる知財関連の項目を掲げることがあるべき姿と考える。

今回整理した各意見は、「新たな国際標準戦略」に関わる意見であるものの、「知財推進計画 2025 に記載された「新たな国際標準戦略」の項目に沿って意見を列挙している。

(C3-4) 「新たな国際標準戦略」全般について

●知財推進計画 2025 では、国際的な標準化、ルールメイキング活動を通じ、国際社会や我が国が抱える社会課題の解決に向けた日本の積極的な貢献、市場創出を先導する取り組みの強化実現に向け、司令塔機能の強化が謳われているところ、国際市場の創出や海外展開においては、現地パートナーの開拓支援等、政府に期待する役割は大きい。現地国との友好関係を構築することに至っては、民間企業の努力では厳しい面があるため、「新たな国際標準戦略」における司令塔は、標準化、ルールメイキングはもとより、現地でのビジネスパートナーの開拓支援等、政府の具体的なアクションにまで踏み込んだ内容へのアップグレードを希望する。

【(C4) データ流通・利活用環境の整備】

●AIをはじめメタバース・デジタルツイン・Cyber-Physical System (CPS) などの新たな技術が社会経済システムに大きな影響を与えつつある現在、日本の競争力を強化するための AI・データ戦略は、人口減少等の様々な課題を抱える我が国において益々重要な役割を担うものと考え。特に産業データ（非個人情報データ）は社会課題を解決しデジタル社会を構築する重要な基盤となっており、データ利活用が促進できる環境の整備は我が国の産業発展に重要な課題と思慮する。

弊会は、全産業を横断的に網羅する多数の会員企業が、データを生じさせる機器・サービスの「ユーザー」「機器製造業者」「関連サービス提供者」「生じたデータの保有者」のうちの1つまたは複合的な立場でデータビジネスに携わっている。何れの立場においても、データを企業競争力の源泉として重要視しており、データを安心、安全かつ公平に利用できるビジネス環境の整備が重要であると考えている。

かかるデータ環境（主にルール）の整備に際しては、「知的財産法の枠組みの尊重」「規制と競争のバランス」「予見可能性と透明性の向上」「国際的なハーモナイゼーション」が重要な要素であると考えている。

●国際連携に関して、我が国が推進する DFFT (Data Free Flow with Trust) を実現するためにも、企業が保有するデータ（営業秘密を含む）の適切な保護と業種横断的なデータ利活用推進の双方観点からバランスの取れたデータ政策を推進することが肝要と考える。また、各国でデータ関連のルール検討・整備が進んでいるので、OECD や各国との国際連携頂き、日本の産業に資するルール形成を推進頂くことを望んでいる。加えて、各国の施策・ルールの適時の把握・情報提供、そして、企業が適切に対応を進められるよう継続したご支援を求めたい。

●データ利活用ルールに関して、データは企業のノウハウを含む営業秘密としての性質も有しており、各企業の特性を生かしたデータのオープン・クローズ戦略が尊重される必要がある。一方でデータ利活用をするビジネスは日々進歩しており、規制や新たな保護は却って将来のデータ利活用を阻害する副作用が生じかねない。そのため、データに関するルールを検討する際には、ハードローではなく、ソフトローを基礎としつつも、データ保有者によるデータ開示に対する選択肢の多様化や開示に対するインセンティブが働くルールの醸成がデータの利活用に資するものと思慮する。

●データの対価還元に関して、データには、営業秘密、パブリックデータ、著作物、法的保護を受けないデータ等、様々な種類のデータがあり、加えて法律で認められている利活用の在り方（著作権法 30 条の 4 等）もある。データについて契約で対価還元を行う議論もあるが、対価還元不要なデータ含めた様々なデータや利活用の在り方もある中で、十把一絡げに対価還元の対象となると利活用が阻害されていることが懸念される。対価還元については、既存の知的財産制度を尊重し、多様なデータがある前提で、慎重かつ丁寧にご検討をお願いしたい。

●データアクセスに関して、諸外国の一部ではデータ利活用のためにデータへのアクセスを許容するルールも策定されているが、営業秘密開示に繋がる等、その副作用も小さくない。AIの透明性確保等のためのデータの開示も同様である。加えて、データ取得時に締結する秘密保持契約条項により開示が困難な情報も存在する。データアクセスや開示を許容するルールは、既存の知的財産制度が尊重されることを前提とした制度設計がなされるべきと考える。加えて、かかるルール対応のために、企業は製品設計の見直しや社内体制の整備等を迫られ、重い負担が生じており、却ってデータ利活用を阻害しかねない状況にある。また、データアクセスの態様は、B to C、B to G、B to Bによって異なり、アクセスが許容されるそれぞれの趣旨や目的に応じて、その適切な手段（データアクセスが許容される法的根拠、対象となる当事者、データ範囲、使用目的、対価の要否等）が異なる点に十分に配慮するなど実体に即した検討が不可欠と考える。TRIPS 協定第 39 条で規定される「開示されていない情報の保護」が適切に履行されるよう、営業秘密の保護範囲が不当に限定解釈されないことが重要と考える。

●データ漏洩という観点では、AIに入力したデータが意図せず流出しないかという懸念も指摘されている。加えて、AIへのデータ入力行ためにより不正競争防止法上の営業秘密の「秘密管理性」等の要件や、限定提供データの「限定提供性」要件を満たさなくなる場合の判断基準が不明瞭な状況ともいえる。令和7年に改訂された「営業秘密管理指針」において一定程度の方向性は示されているところ、複数のユースケースに基づいた判断基準について引き続きの議論を希望する。

●我が国では、文化的に人間とAIが友人のように良い関係で共存するという思想を持ち合わせている。これは日本の特徴でもあり強みでもあり、個人の生成AI利用や企業の活用方針策定に対してもそれぞれのステークホルダーが日本独自の強さを活かしていく必要があると考える。データを含む無形資産はきわめて高い流動性を有することを念頭に、国境を越えた不正競争行為を排除しつつも、データ保護に関してイノベーションを阻害し得るようなデータの過度な保護も望ましくないと思慮する。データにかかるルールを検討する際は、既存の知的財産制度を尊重しながら、産業界とも適宜ご連携を頂き、ステークホルダーの意見を汲んで頂けると有難い。

【E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ】

●今後のコンテンツ戦略を政府が一体的・戦略的に進めていくにあたり、現在の政府の各省庁の所管業務の在り方（例：内閣府が取りまとめを担うものの、実際の政策推進については、著作権は文化庁、意匠・商標は特許庁、不正競争及びコンテンツ産業全般は経済産業省、放送コンテンツは総務省と分散している）が適切かという点については、政府において十分な議論をお願いしたい。コンテンツ戦略全般を担う省庁の設置や、著作権を含めた知的財産法を横断的に所管する組織（IP Office）の設置等が考えられるが、諸外国の例も参考としつつ、屋上屋を架すような結果にならないよう留意しながら、必要な検討を進めていただきたい。

【(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装】

(E1-1) 「新たなクールジャパン戦略の実装」全般について

(E1-1-1) 「クールジャパン戦略に資する用途発明の有効な活用」に関して

●特許制度、とりわけ用途発明は、技術の有効性や新たな利用価値を科学的に裏付ける重要な知的財産であり、製品・サービスの差別化や消費者の信頼性向上に資するものと考えられる。

このような中、日本の化粧品産業は、特許の用途発明を活用した技術的訴求によって製品の差別化を図ってきたものの、現行の広告や表示規制が厳しく、特許で保護された革新的な技術や効能を十分に訴求できない状況にある。加えて言うと、海外では認められるケースもある技術的効果の訴求が国内では制限されているため、特許で保護された技術の価値を十分に伝えることができない状況も生じる。このような状況は、特許制度が有するイノベーション創出や投資促進のインセンティブが、市場において十分に発現しないことにつながりかねない。

一方、規制の緩和により、特許で保護された用途発明を活用した技術的効果の訴求が可能となれば、企業は革新的な製品を開発し、国際市場での競争力を強化することが期待される。

特許制度の趣旨を踏まえつつ、用途発明の技術的価値が適切に事業活動に反映されるよう、制度間の整合性の観点から引き続き検討が進められることを期待したい。

(E1-1-2) 「化粧品産業の国際競争力強化に向けた知財を軸とする横断的施策」に関して

●化粧品産業を含むクールジャパン関連産業の国際競争力強化については、知的財産制度を基盤とし

つ、産業競争力政策として横断的に整理・推進していくことが重要である。

海外市場においては、模倣品の大量流通や越境 EC の拡大により、ブランド価値の毀損や正規品の販売機会喪失といった課題が顕在化しており、個社の取組みのみでは対応に限界がある。商標・意匠・営業秘密等の知的財産権の保護についても、国際競争力強化の観点から、政府として積極的に支援いただき、関係機関の連携による実効的な対応が進められることを期待する。併せて、化粧品を日本の「クールなコンテンツ」の一つとして位置付け、中小企業を含む幅広い事業者が海外市場に参入できるよう、輸出・マーケティング支援を重点施策として強化していくことが望ましいと考える。とりわけ、EC を含む海外販売支援や官民連携によるブランド発信の枠組みを整備するとともに、韓国の K-Beauty の成功要因を分析し、日本の強みを活かした実効性の高い戦略について検討が進められることを期待したい。

(E1-1-3) 「SNS 詐欺広告対策の強化」に関して

●SNS 詐欺広告とは、SNS における広告を悪用し、模倣品やノンブランドの商品をあたかも正規品かのように宣伝し、販売サイトへ誘導して消費者を購入させる詐欺行為を伴う商標権侵害型の広告であり、知財推進計画 2025 においてクールジャパン関連産業のひとつに挙げられているファッション業界などにおいて 2017 年頃から被害が発生している。広告検索・削除ツールが使われ始めた 2021 年頃から詐欺広告を集計することができるようになり、約 13 万件もの詐欺広告を発見、削除対応を行っている会社も存在する。

ブランドを無断で騙り商標権侵害を始めとする知的財産権侵害を伴う詐欺広告や詐欺サイトは特定の企業が被害を受けるものであるが、同時に消費者被害をもたらす問題でもあり、そもそも SNS 詐欺広告・詐欺サイトが存在し得る SNS プラットフォームの仕組みにも根本的な問題がある。また、商標権侵害を伴わない場合であっても、例えば「10KG スリム効果」「マイナス 30 度の寒さに耐えられる一枚」など極端な効果を謳い、景表法違反が疑われる表示を行う詐欺広告、詐欺サイトも多数見受けられる。この様な中、広告検索・削除ツールが提供されていない SNS プラットフォーム事業者も存在し、権利者として能動的に効率よく詐欺広告を発見・削除・することができない状況から、消費者被害を抑制することが非常に難しい状況にある。

近年では、複数の企業が被害に遭っているが、広告主の特定に至るのも非常に難しく、また、プラットフォーム事業者に対する法的義務も強くないため、個社では解決できない状況に至っている。

このような知的財産権侵害等を伴う SNS 詐欺広告や詐欺サイトの影響は、消費者を欺くだけでなく、日本産業の成長を阻害する大きな要因ともなっているため、是非とも「知財推進計画 2026」へ「SNS 詐欺広告対策の強化」を新たに盛り込んでいただき（明文化いただき）、問題解決に向けて政府からの更なるご支援をいただきたい。

【(E2) コンテンツ戦略】

(E2-1) 「デジタル・ビジネスに対応した構造改革の推進」について

●「クリエイターへの適切な対価還元」に関し、コンテンツの利用環境の変化を踏まえた、より公平で透明な経済効率の高い適切な対価還元の仕組みについての検討が行われることを期待する。

また、上記の検討の前提として、コンテンツの利用許諾を得たい人が円滑に許諾を得られるように、分野横断型権利情報データベースの整備や、各データベースを用いて具体的にどのようなプロセスで利用許諾を得られることができるのかに関するガイドラインの整備等、現在の対価還元の枠組みを「見える化」するべきと考える。

●メタバースや NFT 等の新技術の潮流に対する対応については、政府の「メタバース上のコンテンツ等をめぐる新たな法的課題への対応に関する官民連携会議」で検討が進められ、2023 年 5 月に論点整理がとりまとめられたと承知している。

弊会は、論点整理案に対するパブコメにおいて、性急な法改正を行うよりも、技術を活用した仕組みやソフトローによる解決を行うべき旨主張しており、論点整理もその方向に沿ったものとして評価している。

他方、論点整理がとりまとめられて 2 年以上が経過していることも踏まえ、技術の進展を踏まえたフォローアップも必要に応じて行っていただきたい。

(E2-2) 「海賊版対策の強化（キャラクターグッズ模倣品にフォーカスした模倣品対策の政策的支援強化）」について

●「知的財産推進計画 2025」では、3. 2. (2) 「海賊版・模倣品対策の強化」が掲げられており、海賊版については海外の海賊版サイトへのアクセス阻止、海外プラットフォーム事業者との連携、国際執行の

強化等が進められている。一方、模倣品については、日本国内における流通阻止を中心とした施策にとどまり、日本税関での水際対策強化が主な対応として位置付けられている。

更に、3. 4. (2)「コンテンツ戦略」においても、「模倣品対策の強化」として項目が挙げられているものの、その内容は「3. 2. (2)の通り」とされるにとどまり、コンテンツ分野に特化した具体的な施策は十分に整理されていない。

とりわけキャラクターグッズの模倣品については、キャラクターの複製・翻案を伴うケースも多く、著作権侵害と商標・意匠侵害が複合的に発生するという特徴を有している。こうしたコンテンツ由来の模倣品は、海外 EC サイトや SNS を通じて越境的に流通しており、国内対策のみでは実効的な対応が困難な状況にある。

●このような状況での「課題」として、キャラクターグッズの模倣品は、海外の EC サイトや SNS を通じて国境を越えて大量に流通しており、国内の税関対策のみでは十分な抑止効果を発揮できていない。

また、「知的財産推進計画 2025」が掲げる「知財エコシステム」の再構築や国際競争力強化の観点から見ても、海外でのグッズ模倣品の放置は、日本のコンテンツ産業の収益基盤やブランド価値を根本から損なう重大な課題である。現実問題として、権利者が海外で模倣品対策を講じるためには、現地法制度の調査、専門家の確保、EC プラットフォーム事業者との交渉等が必要となり、言語・制度・コストの面で個別企業の負担が極めて大きい。特に中小企業やクリエイターにとっては、実効的な権利行使に踏み切ること自体が困難であり、その結果、キャラクターグッズ市場が模倣品により侵食され、正規品販売機会の喪失やブランド価値の毀損が生じている。

そこで、「知財推進計画 2026」においては、海賊版対策に続き、模倣品対策についても国際的な取組を強化するために、以下の施策を提案したい。

(1) 模倣品の主要製造国・流通国との二国間・多国間協議を推進するとともに、政府間協議等を通じて、海外 EC プラットフォーマーに対し、日本コンテンツに係る模倣品流通の抑制を求める取組を強化すること。

(2) 日本税関における水際対策の強化に加え、国内 EC プラットフォーム事業者による模倣品流通の自主的な監視・対応を促進し、模倣品が流通しにくい健全な市場環境を整備すること。

(3) ジェトロ等の公的機関を通じた海外模倣品対策支援について、現地法制度や専門家に関する情報提供に加え、現地調査や摘発、EC 上での削除対応等に要する費用面での支援を拡充し、権利者が具体的な対策に踏み出しやすい環境を整備すること。

(4) コンテンツ戦略の一環として模倣品対策の重要性を明示し、海賊版対策と同等の政策的優先度を付与することで、コンテンツ産業の持続的成長を支える基盤として位置付けること。

上記施策を実行することによる効果としては、海外での模倣品流通が抑制され、日本のコンテンツ産業における正規品の販売機会が回復することが期待される。また、キャラクターブランドの価値が保護されることで、日本コンテンツの国際的な信頼性や競争力が維持・向上し、権利者への適正な対価還元と新たなコンテンツ創出への再投資の好循環が促進される。更に、公的支援の活用により中小企業やクリエイターも模倣品対策に取り組みやすくなり、消費者が安心して正規品を購入できる市場環境の整備と、産業振興の両立が図られることが考えられる。

(E2-3)「デジタルアーカイブの推進」について

●過去の様々な知を集積したデジタルアーカイブには、重要な文化遺産として次世代のコンテンツを生み出す基盤としての役割を担うものであると考えられることから、実現に向けた施策を支持する。

なお、コンテンツをアーカイブすることと、それを自由に閲覧・ダウンロード・実行可能とすることとは分けて考えるべき点には留意いただきたい。

例えばゲームのアーカイブが公式の海賊版サイトになるようなことがないよう、著作物の適切な保護と利用のバランスを図った形での検討がなされることが望まれる。また、検討に当たっては、デジタルアーカイブ化を進める権利者やコンテンツ企業への支援も含めた、権利者に一方的な負担のかからない形での、総合的な検討を行っていただきたい。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

(F1)「IP トランスフォーメーション」について

(F1-1)「IP トランスフォーメーション」の KPI について

●「知的資本を活用し、国内外の社会課題の解決を図る『新たな知的創造サイクル』の構築を目指す」という目的や方向性に賛同する。一方で、KPI として「2035 年までに WIPO の『グローバルイノベーション指数』上位 4 位以内を目指す」と掲げられている点については、目標設定としては理解できるが、今後の知財推進計画の施策を実行していくことで、どういうステップで目標達成を図るかも含めての議論が必要

であると考え。

●知財推進計画 2025 では、時価総額に占める無形資産の割合が KPI として設定されている。この KPI は、算出困難な無形資産の価値を可視化するための客観的指標として合理的なものの一つであると考えられる。

一方、この割合の算出方法を紐解くと、「時価総額」から「有形資産」を減じた値を「無形資産」と計算するものであるから、当該割合の変化は、時価総額と有形資産との相対的な関係によって生じることとなる。すなわち、この割合は、無形資産の活用等を通じて企業価値が評価され、時価総額が拡大した結果として上昇する場合と、有形資産の縮小や評価減等を通じて相対的に上昇する場合とがあり得る。両者は、同じ数値の変化であっても、企業の競争力や成長力との関係において、その意味合いは大きく異なる。

特に、日本には、素材・部品から完成品メーカーに至るまで、有形資産を活かしたものづくりに強みがある企業が多く存在している。これらの企業では、工場や設備といった有形資産が、設計力、工程技術、品質管理、知的財産、データ活用といった無形資産と一体となることで競争優位が形成されてきた。このように、有形資産と無形資産が一体となって競争優位を形成している企業においては、無形資産比率の上昇は、無形資産への投資や活用を通じて企業価値が高まっていることを示すものとして、肯定的に評価され得る。一方で、そうした前提を欠く場合には、同じ無形資産比率の上昇であっても、その背景にある要因によっては、必ずしも企業の競争力向上を意味するものとは限らない。

このため、無形資産比率 KPI は、企業価値や時価総額の動向を把握するための指標として活用しつつ、解釈に当たっては、単に数値の高低や変化を見るのではなく、時価総額の増減要因や無形資産への投資・活用の状況に加え、有形資産への投資動向や設備の高度化・更新の状況等を併せて確認することが重要である。すなわち、本 KPI は、業種特性や企業の競争戦略を踏まえた多面的な分析を前提として用いられることが望ましい。

(F1-2) 「IP トランスフォーメーション」の人材について

「創造・保護・活用」各人材の必要性は理解できるものの、それぞれの人材の定義や役割像、ならびに各施策との対応関係が必ずしも明確ではなく、イメージの提示にとどまっているのではないかと。施策の实效性を高める観点から、各人材がどのような能力・機能を担い、どの施策によってどのように想像・保護・活用の好循環を生むのか、説明の具体化を一層進めていただきたい。

さらに、人材循環を促す施策について、現状の記載は枠組み設計や制度対応に比重が置かれている印象がある。実際に人材が集まり、挑戦し、活躍し続けるためには、制度面に加え、現場での意欲喚起、キャリア形成、処遇・評価、越境活動の支援など、人材の行動を直接後押しする取組みが不可欠である。創造・保護・活用の各人材の活動を促進する具体的施策についても、より踏み込んだ検討を進めることが望ましいと考える。

(F1-3) 意匠分野から見た「IP トランスフォーメーション」について

知財推進計画 2025 で挙げられた「IP トランスフォーメーション」は、社会課題解決に資する新たな知的創造サイクルの構築を目指しており、その理念は意匠分野にも広がっている。意匠分野から見た意見としては、企業の国際競争力強化のために、日本が国際議論を主導し、日本の意匠制度をベースとした部分意匠・関連意匠・画像意匠などの国際調和を進め、グローバルなデザイン保護体制を強化することを期待する。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

(F2) ライフサイエンス・医薬バイオテクノロジー分野における意見

●生物多様性条約（以下、CBD）において遺伝資源のデジタル配列情報（以下、DSI）の多国間利益配分に関する大枠の仕組みが合意されており、今後詳細な設計がなされていくことになる。一方、DSI は多くの業種の企業や研究機関での研究開発に活用されており、利益配分の仕組みが過度の経済的な負担になることになると、企業業績にも影響を及ぼすとともに、今後のイノベーション活動などの阻害に繋がり、知的財産の創出に影響することが懸念される。

CBD における DSI の利益配分については、これを活用する企業等にとって過度の負担とならず、かつイノベーションの促進が阻害されない設計となるよう対応をお願いしたい。

●2024 年に採択された「知的財産、遺伝資源及び関連する伝統的知識に関する条約（以下、WIPO 新条約）」への我が国の批准については、遺伝資源及び関連する伝統的知識の出所などの開示が企業等にとつ

て負担となる場合があることや、知的財産権の安定性が企業活動に影響を及ぼすこともあることをご配慮いただき慎重に検討いただきたい。

また、WIPO 新条約では、第 7 条の脚注 4 に「(本条約の) 締約国は、PCT 締約国を指定する PCT に基づく国際出願を行う出願人が、PCT 締約国全てに対して効力を有する国際出願の出願時に、又はその後締約国のいずれかの国内官庁に対する国内段階への移行時に、その適用される国内法令下で遺伝資源及び遺伝資源に関連する伝統的知識の開示を要求している場合、それらの開示要件に関連する方式要件に準拠する機会を提供することを目的として、PCT 規則及び／又は実施細則の改正の必要性を検討することを PCT 同盟総会に対し要請するものとする。」と明記されており、PCT の作業部会での議論が開始されているが、現時点で批准国は 1 か国であり発効には至っていないことや、各国がこの条約をどのように実施するのかまだ明らかでないことなどから PCT における拙速な議論は出願人に不必要な負担を強いることにつながりかねず、PCT 関連会合などにおいては、慎重な議論につながるよう対応いただくことを望む。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

(F3) 「特許庁」の名称変更について

●知的財産の産業横断的な活用を促進する観点から、現在の「特許庁」という名称について、所掌内容をよりの確に表す名称への見直しを検討する余地があるのではないかと考える。例えば、「産業財産庁」「産業知的財産庁」又は「知的財産庁」等が考えられる。国際的に見ると、特許のみならず知的財産全般を所管する行政機関が「特許庁」を正式名称としている例は多くない。

知的財産は、特許に限られるものではなく、意匠、商標、ブランド、コンテンツ等を含む無形資産として、産業競争力や経済価値の創出に重要な役割を果たしている。特許庁自身も、発明、意匠、商標などの知的創造の成果を保護・活用し、産業の発達に寄与することを目的としており、実際の所掌は幅広い。

こうした点を踏まえると、「特許庁」という名称が、知的財産行政の対象や役割について限定的な印象を与える可能性も考えられる。名称の見直しは、知的財産を広く産業資産として位置付ける考え方を国内外に分かりやすく示す一手段となり得る。

例えば、韓国では従来「韓国特許庁 (KIPO)」とされていた組織が、2025 年 10 月に「知識財産処」へと昇格し、特許にとどまらない包括的な知的財産戦略を推進する方針が示されている。日本においても、無形資産の活用を重視する知的財産戦略を発信する観点から、組織名称の在り方について検討が行われることを期待したい。

法人・団体名

25. 一般社団法人日本動画協会

意見の分野

(A 2) AI と知的財産権

(E 2) コンテンツ戦略

意見

【(A 2) AI と知的財産権】

対価還元にはばかり主眼を置いた考え方では、既に世界を席卷している海外企業由来の最先端生成 AI 等に対し、国内 AI 技術の発展の観点からも、国内コンテンツ保護の観点からも、対抗することなど到底できない。現下の諸問題に関し、特にコンテンツ分野においては、侵害されている著作権者の権利とはなんであるのかを我が国の著作権法第 30 条の 4 や諸外国におけるフェアユースの概念も踏まえて明確に解釈することにより、逆説的に AI 技術の「適正な」利活用の在り方を定義することがまずは必要である。

【(E 2) コンテンツ戦略】

アニメ制作における資金調達方式について、いわゆる製作委員会方式が用いられることが多くなっているが、その製作委員会方式に対し政策検討の場においても理解がまだまだ不十分であることを強く懸念している。以前は、放送局主導によるテレビアニメ制作のビジネスが一般的であり、「番組」であるアニメ作品の制作は放送局・スポンサーの意向に大きく左右される環境にあった。しかし、製作委員会が自らスポンサーとなり一次利用を行う放送枠を確保したうえで、二次利用展開も委員会主体で行うことにより、作品制作の自由度が格段に向上しアニメのクリエイティブとビジネス展開の可能性を広げた。

主にアニメ制作従事者に対する待遇改善に伴う人件費増加や人材獲得競争により、アニメ制作費の高騰が続いているが、代理店等を挟まないことで、製作委員会が出資した制作費が中抜きなく制作現場に届くようになっている。また、放送が一次利用の場合に放送局からの利益回収は難しく、むしろ製作委員会出資

者が地上波放送に必要となるCMの提供費やその営業を負担してまで放送を維持するケースが増えている。そのような費用増加もあり一次利用時点では赤字のアニメ作品も多く、中長期的な権利運用を出資者自ら分担して行うことで、高い出資リスクを分散しながらビジネス規模の最大化を目指している。二次利用で利益が生じた際には、このようなリスクを負った者に対するリターンとして、出資者間でまずは分配されることとなる。

製作委員会の出資者が出資を決めるにあたっては、担当することとなる二次利用窓口とその権利運用で得られるであろう窓口手数料や出資比率に基づいた配分金の見込額とのバランスをもとに検討することになる。また、アニメ業界で見られる新しい取り組みとして、前述の内容に関わらず、作品のクリエイティブへの関与の度合いに応じて、制作従事者に対するインセンティブを設定するケースも発生している。

このように、製作委員会方式は我が国のアニメ産業の発展に大きく寄与しながら業界環境の改善にも貢献していることを踏まえ、制作者・制作現場のみならず、製作委員会に対しても政府として様々な後押しが検討されることを期待する。

法人・団体名

26. 一般社団法人日本民間放送連盟

意見の分野

- (A2) AI と知的財産権
- (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
- (E1) 新たなクールジャパン戦略の実装
- (E2) コンテンツ戦略

意見

【(A2) AI と知的財産権】

●「知的財産推進計画 2026」の検討に向けた論点（構想委員会第1回会合配付資料。以下、論点）では、「AI時代の知的財産権制度の構築」の項目において、AIの利活用が進んでいない理由として、AI利用者側がリスクを懸念することが指摘されている。AI利用者の懸念を軽減するためには、AIサービスにおいて、知的財産が適切に保護され、利用者が意図せずに権利侵害をすることがないように安心して使えることが不可欠である。既存のコンテンツと同一または類似する生成物が出力される生成AIサービスは、権利者の著作権を侵害するばかりか、ブランド毀損や名誉毀損など民法上の不法行為等にもつながる。ひいてはコンテンツ制作にかかわる数多くの関係者（原作者、脚本家、作詞家、作曲家、出演者、製作者など）の経済的利益や人格的利益を著しく毀損し、日本のコンテンツ制作の文化とエコシステムを破壊しかねない。

●アナウンサーやパーソナリティ、俳優や声優など放送番組出演者の声の特徴（声質や話し方など）は、人格、職業的価値と強く結びついており、生成AIによって実在の人物を装う行為は、その価値や信用を毀損するものである。また、アニメのキャラクターを生成AIによって改ざんする行為は、キャラクターに心を寄せる人々の気持ちを踏みにじるものである。こうしたリスクを一掃するため、政府がAI事業者に対し実効的な対策を講じるよう要望する。

●肖像と声の無断利用に関しては、経済産業省によって不正競争防止法における考え方の整理が行われ、「知的財産推進計画 2025」ではその周知・啓発の継続の必要性が明記されたが、さらに政府としてAI技術の利活用と人格的保護、経済的保護を両立させる実効的な方策を推進するよう要望する。

●生成AIなどのデジタル技術を用いてニュース・報道番組を改ざんするいわゆるディープフェイクは、著作権・著作隣接権の侵害のみならず、国民の不安を煽り、判断を歪ませるなど、報道機関としての報道・情報の信用を損なうものである。AI事業者に対策を求めるとともに、著作権法以外の法律での対応なども含め、政府として実効的なディープフェイク対策を推進するよう要望する。

●知的財産権を保護するために、政府はAI事業者に対し、▽AIの開発・学習に用いたデータに関する透明性の確保、▽海賊版サイト、ペイウォールでアクセス制限されたサイト、robots.txtが設定されたサイトへのクロール回避などに取り組むことを義務付けるよう要望する。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

●「知的財産推進計画 2025」では、「海賊版によって生じる広告収入に関して、現行の（中略）刑事上の規制の適用関係や、海賊版に関して生ずる広告収入に係る民事上の請求権の考え方について、周知を行

う」との施策が掲げられているが、当連盟の調査では、SNS上に違法アップロードされたコンテンツに大手広告主の広告が多数掲出されている現状が明らかになっている。広告主が支払った広告費が、違法行為を行う者と、違法アップロードコンテンツを掲載するプラットフォーム事業者に流れ込むことにより、コンテンツの制作にかかわった数多くの関係者（原作者、脚本家、作詞家、作曲家、出演者、製作者など）に正当な対価が還元されず、日本のコンテンツ制作の文化とエコシステムを破壊しかねない状況にある。政府は情報流通プラットフォーム対処法の実効性ある運用を行うとともに、▽明らかに違法なコンテンツがアップロードされた場合における権利者からの削除要請を待たない自発的な削除、▽違法アップローダーの再アップロード防止策の強化、▽ユーザーが違法なアップロードやその利用を行わないような啓発やシステムづくり等をプラットフォーム事業者自らが実施するよう促す施策の推進を要望する。

●海外サーバーを経由した違法配信やISD（不正ストリーミングデバイス）等について、日本国内の個々の権利者が実行しうる施策には限界がある。「知的財産推進計画 2025」にも盛り込まれ、現在実施されているASEAN 諸国の著作権部局、警察部局等を含む外国政府や関係団体等による海賊版対策に関するコンソーシアムについては、国際的な捜査協力等も視野に入れ、実効性のある枠組みとするよう要望する。

【(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装】

●放送事業者はドラマやバラエティ番組、地域情報番組など多様なコンテンツ制作と海外展開に取り組んでおり、その課題と必要な施策は映画やアニメと異なる。そのため「知的財産推進計画 2026」においては、放送コンテンツを独立した1つの分野として明確に位置付けることが妥当である。

●論点ではファッション分野の海外展開において、コンテンツとの連携などにより衣料品等の付加価値を向上させる事例が出てきていることが指摘されている。地域の魅力やブランドを世界中の人々にストーリーで伝えることができる放送コンテンツと日本の優れた商品やサービス（ファッションや化粧品など）の連携を政府や経済団体等が後押しし、地方を含めた日本全体の競争力強化を実現するよう要望する。

●コンテンツを起点とする経済波及効果の大きい地域一体となった官民連携の取り組み（コンテンツ地方創生拠点）などにおいては、長年にわたり地域に根差した情報を発信し続けてきたローカル局のコンテンツや企画力、制作力を積極的に活用することが有効である。各地のテレビ局が制作、放送している情報番組の一部コーナーから切り出した映像（地域情報コンテンツ）を体系化されたメタデータを付与しながらシステム上に集約する映像バンク（Local Contents Bank）を活用して海外へ地域のグルメや文化的映像を発信するなど、地域の魅力の発信力強化に放送コンテンツを積極的に活用することを強く要望する。そのためにはローカル局のコンテンツ制作や海外のメディアとの連携の拡充が必要であり、新たなクールジャパン戦略などにおいて支援措置を講じることを求める。

【(E2) コンテンツ戦略】

●海外の巨大デジタルプラットフォーム事業者による日本コンテンツの流通について、政府として契約上の課題や収益配分等の実態を把握して透明性を高め、公正かつ自由な競争環境を実現するための方策を講じるよう要望する。

●「知的財産推進計画 2025」には、デジタルプラットフォームに関する著作権分野で適切な対価還元を実現する具体的な方策の検討が盛り込まれている。その検討をよりいっそう積極的に行い、国内のコンテンツ制作者に適正な利益が還元される環境を整備すべきである。

【(E2) コンテンツ戦略】

●配信や海外展開などを含め、放送コンテンツの二次利用を促進するためには、円滑な権利処理が欠かせない。現行の著作権等管理事業法においては、著作権等管理事業者が使用料規程を変更する際、利用者への意見聴取義務が課されているのみで、利用者との協議は求められていない（指定著作権等管理事業者を除く）。意見聴取のみで利用の実態を踏まえずに高い料率が規定されれば、コンテンツ業界全体に悪影響を及ぼし、著作物の利用を阻害する。については、▽一般の著作権等管理事業者にも利用者との協議を義務づけること、▽著作権等管理事業者が使用料規程を新設または変更する際、規定の内容や料率等の根拠の説明を義務付ける等の制度改正を要望する。政府においては著作権等管理事業法に基づく適正な運用が行われているか、利用者の意見も聞いたうえで、著作権等管理事業者の実態を定期的に確認し、必要があると判断した場合には、是正措置を講じるべきである。

【(E2) コンテンツ戦略】

●コンテンツの創造の源泉は人材であって、優れたクリエイターを惹きつける魅力ある産業であり続けるためには、安心して持続的に働ける環境整備や適正な取引が必要不可欠であることは論をまたない。こうした環境整備等の推進にあたっては、業種ごとの実情を踏まえた取り組みがもっとも有効である。そのた

め放送コンテンツ分野においては、放送コンテンツ適正取引推進協議会（共同事務局：民放連、全日本テレビ番組製作社連盟）において今後とも自主的な取り組みを不断に行う。

【(E2) コンテンツ戦略】

●放送コンテンツには様々な権利者が関わっており、豊かな放送コンテンツ創作の好循環を実現するためには、これら権利者への適切な対価の還元が欠かせない。政府においては、放送コンテンツのデジタル複製等について現状に対応した私的録音録画補償金制度に代わる新たな方策を具体的に検討するよう要望する。

【(E2) コンテンツ戦略】

●コンテンツ振興策について、論点にある「(各省庁や民間の) 取組を俯瞰的にとらえ、有機的な連携を強化していくため、どのような取組を進めるべきか」との課題認識は重要である。その取り組みのためにはコンテンツ振興策や支援措置などを四六時中考える、政府の専門集団が必要である。政府全体の司令塔機能を担うコンテンツ産業官民協議会がこれまで以上に役割を果たし、各省庁のコンテンツ振興策や支援措置がさまざまなジャンル（アニメ・音楽・放送コンテンツ・映画・ゲーム・漫画など）の事業者それぞれにとって有効かつ使いやすいように設計され、コンテンツ投資のための環境整備がよりいっそう進むことを強く期待する。コンテンツは相互作用することで相乗効果を発揮する産業であることから、政府の振興策や支援措置は特定の分野や大規模コンテンツに偏ることなく、産業全体の振興という観点から実施されることが肝要である。

●論点にある「諸外国における税制も含めたビジネス環境の現状等について把握し、映像産業等コンテンツ分野の効果的な支援の在り方を検討する」旨の方向性に賛同する。その検討においては、海外と国内のビジネス環境のイコールフットィングの実現を目指すべきである。海外展開で先行する韓国や欧米諸国の映像製作事業者等とのイコールフットィングは競争と共同製作の両面において重要であり、それらの国の支援策に比肩する規模で使いやすい財政・金融・税制の支援策が求められる。「責任ある積極財政」の方針の下、▽ハイリスクなコンテンツへの民間投資を促進するため、政府が複数年度にわたる予算措置をコミットメントすること、▽コンテンツ振興に対し戦略的な財政出動が必要かつ十分に講じられることを期待する。

●国際的なコンテンツ見本市（TIFFCOM、ATF、香港フィルムアートなど）では韓国コンテンツ振興院（KOCCA）や台湾、タイの政府系機関がナショナルパビリオンを設置して一体感のある取り組みを行い、着実に成長を遂げている。こうした見本市に放送・映画・アニメといった事業者が出展する際はイコールフットィングの観点から、総務省などの政府機関が実施主体となってジャパン・パビリオンを運営し、ビジネス展開（出展、マッチング、プロモーションなど）の支援策を強化するよう要望する。国内で開催されるTIFFCOMは小規模事業者にとって身近で貴重な機会であるため、政府による持続的、安定的な運営支援を要望する。

●論点にある「中核的専門人材が質・量ともに著しく不足」しており、「このままでは供給制約がボトルネックとして我が国の強みである創造力の発揮を構造的に阻害する懸念がある」との危機感を共有する。クールジャパン戦略を推進するための人材育成も同様であり、▽ローカル局のスタッフが専門的知見やノウハウを習得できる研修機会の提供、▽実践的な人材育成プログラムの拡充、▽実務に精通した専門家をローカル局へ派遣・紹介するなどの伴走型支援の強化を要望する。

法人・団体名	
27. 株式会社	日経 BP
意見の分野	
(A2)	AI と知的財産権
意見	
<p>弊社はビジネス雑誌や書籍などをオンライン・紙で発行している出版社です。検索連動型の生成 AI は記事に類似した回答を生成することが多く、著作権侵害にあたる可能性が強いと考えます。著作権法 47 条 5 の「軽微利用」の範囲を超えると考えられますが、実際には野放し状態にあるといえます。</p> <p>その結果生成 AI 利用者による「ゼロクリックサーチ（元の記事コンテンツまで訪問しない）」が横行し、出版社は収益機会を不当に奪われています。2025 年に入り、その影響は深刻な状況になっています。また技術的なブロック措置（robots.txt など）を無視した無断の読み取り・学習も横行しているとされ</p>	

ています。サービス提供者だけに限らず、データ収集事業者全てを対象にクローラー情報の開示を義務付けたうえ、ブロック措置の尊重にも法的な裏付けを与えることが必要です。現状を放置すれば国民の知る権利や文化の保護に悪影響が生じる可能性があり、実効性のある法整備が必要と考えます。

学習されているのはオンライン上のデータばかりではありません。最近は自分で資料をアップロードしておく、生成AIを使って膨大なデータから要約・解析・改変が容易にできる情報集約ツールが登場して人気を博しています。こうしたツールはシェア機能が備わっており、出版物をPDF化して生成AIで要約・改変したものを、複数人で共有（公衆送信）する利用が広がっています。すでに書籍の販売にも影響がでていると考えられますが、現在は有効な規制ルールがありません。

法人・団体名

28. 株式会社 KADOKAWA

意見の分野

- (B2) 海賊版・模倣品対策の強化
(B3) 産業財産権制度・運用の強化

意見

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

【執行に向けた国内外の連携強化】

国境のないインターネット上の海賊版への対応は、摘発において多大な困難を伴います。Web3.0のような分散型技術など新たな技術の進展はめざましく、今後新たな技術を悪用した著作権侵害行為が増えることが考えられ、著作権侵害者の特定と摘発を一層困難にすることが危惧されます。著作権侵害事案の対応は各国の権利者や業界団体が個別に行っていますが、同一の侵害者への対策の重複や対策にかかる情報が分散していることから、効果的な対応につながらないケースが発生していることは否めません。今後、これらの課題解決のためには、業界の垣根を越えた情報共有体制の確立と、インターポール、各国警察等の執行機関との強固な連携が急務であり、国際的な情報共有基盤の整備を推進いただきますようお願いいたします。また、国際連携による執行力の強化もさることながら、国内における海賊版に関する事案の摘発は日本コンテンツ産業の持続的な成長と発展の側面からも重要であり、インターネット上の犯罪という特性から地理的な要件によらず初動の対応が可能となるような体制整備や海賊版対策に関する省庁横断的な専門チームの組成等、コンテンツ産業の発展に資する摘発に向けた一層の体制強化を要望いたします。

【独占的ライセンシーの差止請求権の早期検討と実現】

近年、日本コンテンツの人気の高まりを受け、映像作品のグッズ展開のみならず、出版コンテンツの商品化が増えており、音声コンテンツや漫画や絵本のイラストを利用した商品等、出版権が及ばない商品がECサイトで販売され権利侵害の被害が増大しております。これらの無許諾商品にかかる侵害対応は、著作権者である著作権者が対応するしかなく、対応には限界があります。海外では独占的ライセンシーによる差し止め請求権の行使が認められている一方、日本国内においては2022年の文化審議会著作権分科会報告書で報告された以降、法改正はされておらず未整備の状況ですので、早期に実現いただけるよう強く要望いたします。

【模倣品対策について】

漫画や絵本等のイラストを使用した模倣品や無許諾商品の販売が国内外のECサイトで多数確認されています。一方で、これらの模倣品等に関する税関における輸入差止申立ては、商標法を根拠にすることも考えられますが、すべての作品において題号、キャラクター名、区分を商標登録することは現実的ではなく、限界があります。著作権法においても、商標法や意匠法と同様に、個人使用目的の侵害品の輸入を規制することができるよう法改正を検討いただけますようお願いいたします。

さらに模倣品を販売するECサイトに対し模倣品の削除を申請しても、応答がないケースや、削除が認められない場合に権利者から反論を行う方法がないケースが発生しています。ECサイトが削除申請を受領した場合、速やかに応答すること、削除が認められない場合の理由開示および反論の機会の提供についてECサイトに義務付けることを要望いたします。また、フリマサイトで採用されているいわゆる「匿名配送」は模倣品の出品者の匿名性を担保することから、利便性がある反面、模倣品の出品を助長している側面もあります。模倣品と知らずに購入する消費者も見受けられることから、消費者保護の観点からも模倣品が速やかに排除されることが重要です。「匿名配送」による大量の模倣品が出品されている一方で、「匿名配送」出品者の情報開示のハードルが高く、模倣品の出品者への対応は容易でないため、知的財産

権の侵害が明白である場合に出品者の情報開示が迅速に行われるよう、効果的な取り組みが検討されることを期待いたします。

【(B3) 産業財産権制度・運用の強化】

【コンセント制度について】

本制度は先行商標権者の同意を前提として商標登録を可能とする点で、ブランドの多様化や共存を現実的に支える有用な制度と評価されますが、実務上は制度の活用に慎重にならざるを得ない場面も少なくありません。特に IP 関連のブランド実務においては、作品タイトルやキャラクター名等が将来的に幅広く展開される可能性があるため、本制度利用時に「将来的にも混同の恐れが生じないこと」を担保することが求められる点で、将来の IP 利用が制約されるリスクを意識せざるを得ません。

このため、以下の点について制度運用の明確化・支援を要望いたします。

- ・コンセント制度を利用した登録後の権利範囲や留意点について、実務的な考え方を整理したガイダンスの充実

- ・業種・取引形態に応じた共存関係の類型整理（例：コンテンツ分野に特有の名称共存の考え方）

- ・同意書の記載内容に関する一定の参考例や留意事項の提示

上記対応により、制度の活用が過度に慎重に抑制されてしまう状況を回避でき、適切な共存を前提とした商標取得が促進されると考えます。

【審査効率化・活用促進】

近年、作品タイトルや当該作品の商品・サービス名等について、その名称の創作や使用と実質的な関係を有しない第三者が、先行して悪意の商標出願を行うケースが発生しています。このような問題は、とりわけコンテンツ事業において顕在化しやすいものであり、作品名称等が先行して公表される一方、事業化や権利処理が段階的に進むという特有の構造や、作品の創作主体と当該作品の出願主体が必ずしも一致しないビジネス構造（例えば、原作者とパブリッシャー）に起因し、名称公表と商標出願時の間に時間的なズレが生じやすいことが背景にあると考えられます。

現行制度の下では、当該名称と実質的な関係を有するものが商標異議申立てや無効審判請求等の事後的な対応で冒認出願の登録を取り消す、あるいは消滅させることが可能であるものの、時間的・費用的な負担が大きいという側面があります。この点につき、例えば、先願主義の原則を維持しつつ、過去に情報提供を踏まえて拒絶された商標と、実質的に同一又は極めて近接する内容の出願がされた場合には、当該拒絶に至った事情が審査において参照されやすくなるような運用による課題解決が考えられます。こうした運用がなされることで、権利者は審査当局の適切な判断に資する情報提供のインセンティブが高まり、情報提供制度がより積極的に活用されることが期待できます。また、商標の審査段階における取組は、審査の効率化のみならず、事後的な紛争対応に委ねざるを得ない場面を低減することができることから、正当な商標利用を促進する観点から意義があると思料いたします。

法人・団体名

29. 株式会社エフエム秋田

意見の分野

(C3) 新たな国際標準戦略

意見

海外では、多くのラジオ局が自局のウェブサイトや専用アプリを通じて、リアルタイムで放送を聴取できる環境が整備されています。そのため、国境を越えて多くの人々が手軽に音楽や番組を楽しむことができ、結果としてコンテンツの国際的な広まりにも寄与しています。

一方、日本のラジオ放送は、著作権処理や配信権の関係から、海外からは聴取できないケースが多く、国際発信の機会が制限されている状況です。もし海外向けにもラジオ配信が可能になれば、日本の音楽・文化コンテンツをより広く世界に届けることができ、国際競争力の強化にもつながると考えます。

そのため、海外向けラジオ配信を実現するための 国際的な著作権処理・放送配信の標準化 や、越境配信に対応した制度整備の促進 を検討いただきたいと思います。

法人・団体名

30. 株式会社ニッポン放送
意見の分野
(A2) AI と知的財産権
意見
<p>「知的財産推進計画 2025」重点施策のカテゴリー、A. 知的財産の創造 内 (A2) AI と知的財産権について、ラジオ放送事業者の立場から「音声×AI」をテーマに意見を申し上げる。</p> <p>「知的財産推進計画 2025」で、人口減少下においても強靱な知的創造サイクルの構築を図るため、AI の利活用推進による生産性向上が示された。そのことは大いに歓迎しながらも、「声」そのものが現行の知的財産制度において明確な保護対象として位置づけられていない点については課題と考えている。声質や話し方、イントネーションといった音声の特徴は、出演者やアナウンサーの人格、職業的価値と強く結びついているものにも関わらず、著作権制度をはじめとする既存の法律では十分にカバーされていない。</p> <p>特に AI による声（音声）生成においては、1. 放送音源など実在の人物の声を学習に用いる行為 2. 特定の人物と識別可能な声を生成・利用する行為 3. 営利目的で反復的に利用する行為 など、様々なリスクが存在する。</p> <p>放送事業者としては、AI 技術の発展自体は歓迎すべきものと考えているが、技術の利活用と、声に関する人格的保護や経済的保護とを両立させる制度設計が必要と考える。</p> <p>ラジオ放送含め、音声は、長年にわたり育んできた信頼の基礎である。その価値を損なうことなく、AI 時代にふさわしい新たな活用の道を切りひらくため、「音声×AI」での積極的な議論をお願いしたい。</p>

法人・団体名
31. 株式会社日本国際映画著作権協会
意見の分野
(A2) AI と知的財産権 (B2) 海賊版・模倣品対策の強化 E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）
意見
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p><エグゼクティブサマリー></p> <p>Motion Picture Association の日本支部である JIMCA は、「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」を支持する知的財産戦略本部に賛同します。JIMCA は、生成 AI のプロセスにおいて、著作物をどのように合法的なインプットとして利用できるかを、権利者自らが決定できる自主的なライセンスの取決めを支持します。JIMCA は、強制的なライセンス制度の実施を警戒しています。強制的なライセンス制度（日本の著作権法における権利制限規定、その他実質的に強制ライセンスと同様の効果を生じる制度を含みます。以下同じです。）は、権利者が個別にライセンス契約を締結する能力を妨げ、価格以外の契約上の要素に関して交渉を行う余地を失わせてしまいます。</p> <p><本文></p> <p>JIMCA は、「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」を実現させるという目標を支持し、知的財産戦略本部に賛同します。JIMCA は、日本政府が、Sora 2 に対してオプトイン形式の採用を求めるなど、OpenAI に対して著作権侵害を差し控えるよう正式に要請した点を高く評価します。実際に、マンガとアニメのキャラクターは、日本にとってかけがえのない財産であり、JIMCA は、著作権に関する国際的な法の下で課せられる義務を尊重することと、技術革新と AI ツールの継続的な活用を奨励することとの間の適切なバランスを保ちつつ、すべての関係者にとって必要な確実性を提供する法的枠組みを発展させるための協力の継続を歓迎します。</p> <p>JIMCA は、知的財産推進計画 2025 において、知的財産戦略本部が、AI 学習コンテンツに係るライセンス</p>

市場を形成し、権利者への対価還元の確保を検討されている可能性が示されていることを認識していません。JIMCAは、知的財産推進計画 2024 への意見提出に続き、著作物を生成 AI トレーニングにおいてインプットとして合法的に利用することができる方法を、権利者自らが決定するための自主的なライセンスの取決めを、引き続き支持します。自主的なライセンスによって、利用されている著作物の範囲が明確になることにとどまらず、権利者は、交渉プロセスの一部として十分かつ適切に報酬を受けることも保証されます。

JIMCA はまた、強制ライセンス制度の実施に対して警戒しています。そのような方法は、権利者が個別にライセンス契約を締結する能力を妨げ、価格以外の契約上の要素に関して交渉を行う余地を失わせてしまいます。オーディオビジュアル（以下「AV」といいます。）産業は、長年にわたり強制ライセンス制度を採用してきた産業を含む、著作権を擁する他のクリエイティブな産業とは区別して考えられるべきであり、それには正当な理由があります。強制ライセンスは、音楽業界等、投資コストが低く、巨大な規模で巨大な量のコンテンツのライセンスを行う一部の著作権を擁する産業にとっては合理的な可能性はあります。しかしながら、映画・テレビ業界では事情が異なり、製作費が極めて高く、リスクも非常に大きいため、あらゆる形態の利用から得られる適切な投資リターンを最大化し確保することが重要となります。映画・テレビのコンテンツ量は比較的少ないため、権利者は、作品ごとにライセンスの取決めを直接交渉し、十分かつ適切な報酬を確保することが可能です。強制ライセンス制度は、作品ごとのライセンス契約の交渉の必要性、AV 作品の製作に対する巨額の投資のいずれも十分に考慮していないことを、謹んで申し述べさせていただきます。また、一般的な意見として、AI ライセンス市場ははまだ発展途上にあり、この段階における追加の規制上の介入は、競争を促進する契約の自由に基づく健全でバランスの取れたライセンス市場の発展を妨げるリスクがあります。

知的財産戦略本部が AI ガバナンスにおける透明性の確保を推進するにあたり、JIMCA は、一般向け又は外部の商業顧客に対して提供される AI モデル等の学習に使用される素材に関して、AI モデルの開発者に適用される透明性確保の要件と同様の要件が適用されることが有益であると考えます。しかしながら、透明性及び開示要件が提案されとしても、それらは慎重かつ適切に調整されるべきであり、利用される AI ツール及びその用途によって、様々なアプローチが取られるべきと考えます。例えば、コンテンツクリエイターが、自身のコンテンツ（又は他者からライセンスを受けたコンテンツ）によって開発された AI ツールを内部利用（すなわち、非公開で利用）する場合、そのような内部目的のために利用される素材を追跡し、開示するための要件は、過度な事務的負担を生じさせるものであると考えられます。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

<エグゼクティブサマリー>

著作権の執行に関して、JIMCA は、合憲的かつ相当性をもって実施されるサイト・ブロッキングの検討を含め、著作権侵害に対応する措置の継続的な推進を支持します。さらに、著作権侵害対策の戦略上、媒介者との連携がますます重要となってきたため、JIMCA は、知的財産推進計画に、かかるプラットフォームとの定期的かつ建設的な連携を促進する措置について記載することを支持します。JIMCA はまた、「顧客の身元確認 (Know Your Business Customer, KYBC)」要件の導入など、プラットフォームのサービスに関し、説明責任を強化するための措置を講じることも支持します。さらに、JIMCA は、日本政府に対して、海賊版に伴うリスク及び被害に対する消費者の意識を高めるためのキャンペーンを実施する措置を講じることを求めます。

最後に、JIMCA は、知的財産推進計画 2026 及びそれ以降の重要な優先事項として、日本国内外の消費者を対象とした、海外を拠点とする海賊版サイトに対する執行措置を提案し、さらに日本政府に対して、アジア太平洋地域全体の法執行機関、検察、裁判所が知的財産権の侵害及びインターネット上の海賊版に対して効果的に対応するための能力構築イニシアチブ及び研修プログラムを拡張することを求めます。

<本文>

JIMCA は、合憲的かつ相当性をもって実施されるサイト・ブロッキングの検討を含め、著作権侵害に対応するための措置の継続的な推進を支持します。JIMCA は、日本政府が海賊版対策を、合法的なコンテンツの消費を通じてクリエイターに報酬を支払う創造的なエコシステムを構築する上で重要な要素と見なしていることを心強く思っています。著作物の不正コピーが拡散されると、クリエイターの収入は損なわれ、クリエイティブ産業への投資に悪影響が及びます。この点、JIMCA は、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を強く支持します。

JIMCA は、合憲的かつ相当性をもって実施されるサイト・ブロッキングの検討を含め、著作権侵害に対応するための措置の継続的な推進を支持します。JIMCA は、日本政府が海賊版対策を、合法的なコンテンツの消費を通じてクリエイターに報酬を支払う創造的なエコシステムを構築する上で重要な要素と見なしていることを心強く思っています。著作物の不正コピーが拡散されると、クリエイターの収入は損なわれ、クリエイティブ産業への投資に悪影響が及びます。この点、JIMCA は、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を強く支持します。

電気通信大学の認定ベンチャーである株式会社フォトニックシステムソリューションズ（以下「PSS」といいます。）による 2025 年の報告書「日本におけるインターネット上の映画・テレビ海賊版サイトの定量化と分析（2024）（Benchmarking and Tracking Online Film & TV Piracy in Japan 2024）」の更新版は、日本における海賊版サイトへのアクセス数は引き続き高い水準で推移していると結論付けています。PSS が、2024 年における日本の映画、テレビ、アニメ海賊版サイト 1,886 サイトを調査した結果、調査をしたすべての海賊版サイトで月間アクセス数が 10 万件を超えており、また、これらのサイトの平均月間アクセス数は 3 億回を超えることが明らかになりました。2024 年以降、日本における月間アクセス数が 10 万件を超えるオーディオビジュアル海賊版サイト（映画、テレビ、アニメを対象とし、マンガを含みます。）は、1,594 サイトから 1,886 サイトに増加し、人気サイトは毎年 18% ずつ増加しています。

日本政府によって過去に検討された措置の一つとして、また、本年度、総務省によって、違法なオンラインギャンブルへの対応戦略として検討されたものとして（注 2）、サイト・ブロッキングがあります。サイト・ブロッキングは、日本国憲法と整合する方法により日本で実施することが可能と結論づける学者の意見も存在します（注 3）。サイト・ブロッキングは、海賊版に対する効果的な対策であることが示されてきましたが、それ以上に、近時の研究では、著作権侵害サイト・ブロッキングと、有料動画配信サービスの合法的な消費の増加に直接の因果関係があることが明確に示されています（注 4）。海賊版に関するデータ、合憲性に関する研究、他のウェブサイトには違法にアップロードされた著作物等（すなわち、侵害コンテンツ）に繋がる（URL 等の）リンク情報を提供するプロバイダー及びサイト運営者に対して、民事措置及び刑事罰を可能にした令和 2 年著作権法改正により（注 5）、日本における著作権侵害サイト・ブロッキングを再検討する段階に入っています。

また、媒介者（インターネット・サービス・プロバイダー（ISP）、検索エンジン・プロバイダー、ホスティング・プロバイダー、ドメイン・ネーム・レジストラ、アプリストア、支払代行プロバイダー、マーケットプレイス、ソーシャル・ネットワーク等を含みますが、これらに限られません。）との連携が、侵害対策戦略の重要な部分となりつつあります。JIMCA は、多くの問題に関して、MPA/ Alliance for Creativity and Entertainment（以下「ACE」といいます。）を通じたプラットフォームとの定期的かつ建設的な連携を支持しています。これらには、媒介者のサービスを海賊版サイトが利用できないようにする措置、検索サイト運営者による海賊版サイトの検索結果からの削除、海賊行為の傾向及び対象に関する定期的な情報の共有等が含まれます。

さらに、海賊版サイトの運営者は、責任を回避するためのサービスの背後に隠れることが頻繁にあります。韓国で放送通信委員会が情報通信網法施行令の改正案として提案された内容（注 6）に類似するものですが、JIMCA は、「顧客の身元確認（Know Your Business Customer, KYBC）」要件によるなどして、そのようなサービスが負うべき責任をより重くすること、インターネットインフラストラクチャサービスのプロバイダーが、自身のサービスが顧客によって海賊版のために使用されるものでないことを保証するために役割を果たすことを確保する措置を支持します。

執行の他にも、インターネット上の海賊版に関連する消費者の安全性問題に対する取組みの重要性が高まってきています。現在、ストリーミングサービス及び海賊版デバイスに関連する明確なマルウェア及びサイバーセキュリティのリスクを強調する研究が増えています（注 7）。JIMCA は、侵害に係るリスク及び実際の被害に関する消費者の意識を高めるべく、日本政府によるキャンペーンを実施する措置を支持し、そのようなイニシアチブにおいて日本政府と協力し又は日本政府を支持する用意があります。

JIMCA は、知的財産推進計画 2026 の重要な優先事項として、日本国内外の消費者を対象とした海外を拠点とする海賊版サイトに対する執行措置を提案します。

ベトナム、インド、中国、インドネシア、及びブラジル等の法域では、海外及び日本のコンテンツ（アニメ及びマンガのいずれも含みます。）も対象とした海賊版侵害サイト上位のうちのいくつかのインフラを提供し、支援し続けています。海賊行為（piracy operations）及び海賊シンジケートのグローバル化が

(注7) Paul Watters, Consumer Risk from Piracy in Southeast Asia (2025) (東南アジアにおける海賊版による消費者リスク (2025)), at <https://www.alliance4creativity.com/wp-content/uploads/2025/07/Watters-PiracyInSEA-071025-v2.pdf>;

本調査によると、東南アジアにおいて海賊版サイトにアクセスする消費者は、正規プラットフォームを利用する消費者に比べマルウェアに遭遇する確率が 65 倍高いことが判明した。また、海賊版プラットフォーム (ストリーミングサービス、P2P サイト、違法 IPTV 事業を含む) は、主流の合法サイトに比べサイバー脅威リスクが 22 倍以上高いことも明らかになった。また次も参照のこと。Jungun Ahn et al., Watch Out Your TV Box: Reversing and Blocking a P2P-based Illegal Streaming Ecosystem, (2025)

(TV ボックスに気をつける: P2P ベースの違法ストリーミングエコシステムの逆転とブロック (2025 年)), at <https://www.usenix.org/system/files/usenixsecurity25-ahn.pdf>;

Larissa Knapp and Noopur Davis, The Criminal Infrastructure Hiding in Plain Sight: Unmasking Residential Proxies, Part 1, (2025) (ありふれた日常に潜む犯罪インフラ: レジデンシャルプロキシの正体を暴く、第 1 部(2025 年)), at <https://piracymonitor.org/mpa-the-criminal-infrastructure-hiding-in-plain-sight-unmasking-residential-proxies-part-1/>., 2026 年 1 月 7 日最終閲覧

【E. 新たなクールジャパン戦略のフォローアップ】

予測可能で競争力のある国内外の映画・テレビ制作向けインセンティブは、令和 8 年度クールジャパン戦略を支え、関連産業の成長及び官民連携を促進させ、地域資源の利活用を最大化させるものです。また、世界各地の成功している制度とも整合的です。

複数年度にわたり通年で申請可能なインセンティブ制度は、通常は数年を要する制作計画が確実に実行できるよう支援します。開発 (脚本制作、ディレクター及びキークルーの雇用)、プリプロダクション (ロケーションハンティング)、制作、及びポストプロダクションを含む準備には、3 年から 5 年以上かかることも多く、複数の撮影地にまたがる場合も少なくありません。

サウンドステージの拡張及び制作クルー層の厚みは、安定した制作の流れを維持するために重要です。また、海外作品の制作は、非居住者 (外国人スタッフ等) の関与が必要となる場合が多いスキームであると認識することは、世界各地域との競争力を確保する上で重要です。

撮影許可の確実な取得、及び撮影中に生じる可能性のある不測の事態に国及び地方自治体が支援する体制を整えることは、円滑かつ良好な撮影環境を確保する上で極めて重要です。地方レベルでのオンブズマンを指名することにより、制作プロセスの効率化が促進されます。

予算配分の実質的な拡充に加え、現行の 50% のキャッシュリベート率の維持、及びプロジェクトごとの上限額の引き上げ又は上限を設けない制度を設けることで、制作拠点としての日本の競争力がさらに高まります。

ひとたび制作が正式に開始された後は、インセンティブが撤回されないことの保証が極めて重要になります。

日本が競争しているアジア太平洋諸国の例:

オーストラリア

予算及び申請の期間制限: なし

インセンティブプログラム: 30% 又は 40%、上限なし + 州 (地方) による 10% の追加インセンティブ

インド

予算及び申請の期間制限: なし

インセンティブプログラム: 30%-40%、一プロジェクトごとの上限 3.6 百万ドル + 州 (地方) による追加インセンティブ

日本

予算及び申請の期間制限: 一年ごと

インセンティブプログラム: 50%、上限 680 万ドル

ニュージーランド

予算及び申請の期間制限：なし

インセンティブプログラム：20%+5%、上限なし

マレーシア

予算及び申請の期間制限：なし

インセンティブプログラム：30-35%、上限なし

タイ王国

予算及び申請の期間制限：なし

インセンティブプログラム：30%、上限なし

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

株式会社日本国際映画著作権協会（以下「JIMCA」といいます。）は、2026年に知的財産戦略本部が発行予定の知的財産推進計画に関する意見提出の機会をいただきましたことに大変感謝します。

JIMCAは、映画興行及びテレビ番組の国際的製作者・配給者7社（注1）を代表する業界団体である Motion Picture Association（モーション・ピクチャー・アソシエーション。以下「MPA」といいます。）の日本支部です。JIMCAは、著作物保護の強化を支持しています。デジタル時代において著作者と著作権者の権利を尊重する強力な著作権保護は、クリエイターの権利、契約の自由、自主的なライセンスの取決めを損なうことのない政策と連動することにより、クリエイティブ産業の繁栄を確保します。

JIMCAは本文書において、知的財産推進計画 2025の最終版で議論された分野、及び知的財産推進計画 2026の検討における重要項目について、意見を述べさせていただきます。

（注1） MPAが代表している会社は、Amazon Studios LLC（アマゾン・スタジオ・エルエルシー）、Netflix Studios, LLC（ネットフリックス・スタジオ・エルエルシー）、Paramount Pictures Corporation（パラマウント・ピクチャーズ・コーポレーション）、Sony Pictures Entertainment Inc.（ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント・インク）、Universal City Studios LLC（ユニバーサル・シティ・スタジオ・エルエルシー）、Walt Disney Studios Motion Pictures（ウォルト・ディズニー・スタジオ・モーション・ピクチャーズ）及び Warner Bros. Entertainment Inc.（ワーナー・ブラザーズ・エンターテインメント・インク）です。

法人・団体名

32. 公益財団法人 日本関税協会 知的財産情報センター（CIPIC）

意見の分野

（B2） 海賊版・模倣品対策の強化

意見

【（B2） 海賊版・模倣品対策の強化】

知的財産推進計画 2026 への要望事項

公益財団法人日本関税協会は、事業活動の一環として、知的財産の権利者を会員とする知的財産情報センター（CIPIC）を設け、知的財産侵害物品の水際取締りに関する調査研究・情報の発信、税関職員に対する研修等、知的財産侵害物品のより効果的な水際での取締りの実現に向け様々な活動を行っています。

弊会からは知的財産推進計画の策定に向け毎年要望を提出しており、従来関心の高かった個人使用目的を仮装した商標権及び意匠権侵害物品の輸入に係る規制等を始め、多くの法令改正や手続簡素化・効率化等を実現していただき感謝申し上げます。2026年度の推進計画の策定にあたり、以下の要望を提出いたします。

（1） 個人使用目的を仮装した侵害物品輸入規制の特許権及び著作権への拡大

令和4年10月施行の改正商標法、意匠法及び関税法により、個人使用目的を仮装した知的財産侵害物品に対する水際取締りが強化され、大きな効果を上げています。具体的には、輸入者が個人使用目的等を理

由に非侵害品と書面で主張するいわゆる「争う旨の申出」の件数が、令和4年は4,325件、令和5年は1,267件、令和6年は828件と大幅な減少傾向にあり、当該改正により侵害品の国内流入防止に繋がっていると考えています。

一方、特許権及び著作権については、上記に掲げる個人使用目的を仮装した侵害品の輸入規制の対象に含まれていません。特許権等の侵害に対する同様の改正の必要性に関しては、令和3年2月5日に開催された産業構造審議会知的財産分科会特許制度小委員会において、「特許法等の解釈にかかる判例・学説の進展や今後の税関における特許権侵害品及び実用新案権侵害品の差止状況等を注視した上で、引き続き議論を深めていくことが適当である」とされました。令和6(2024)年の税関による特許権侵害物品の差止件数は267件(対前年比116.1%)、237,802点(対前年比696.8%)、著作権侵害物品の差止件数は1,380件(対前年比159.9%)、317,293点(対前年比400.5%)と、差止件数及び点数ともに大幅に増加しており侵害物品の被害が深刻化している状況にあります。

法改正後の商標権及び意匠権の侵害物品に係る「争う旨の申し出」が大幅に減少した実績に鑑み、特許権及び著作権についても、知的財産侵害物品の国内流入防止に向けて、同様の輸入規制の実施に向けた法改正の検討を開始していただきたい。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

(2) Eコマース上の知的財産侵害物品対策

国境を越えて行われる電子商取引(以下、越境EC)が急激に拡大する中、独立したネット商店、各種SNS、Web上のオークションサイト及びオンラインプラットフォーム上の店舗等を通じ、ブランドを模倣する等した知的財産侵害物品の売買が横行しています。この状況に対し、権利者、警察、税関及び各種団体等は積極的な対応を行っているものの、侵害物品の出品、販売を行う事業者及び個人が多数存在することから、効果的な対処が実施できているとは言いきれず、権利者保護に加え消費者保護の観点からも、侵害物品対策におけるECプラットフォームとの連携、協力及び対策の強化が欠かせない状況にあることを踏まえ、以下要望します。

1. 知的財産侵害品を販売する等の不正行為を行うサイト等が迅速に削除されるよう法整備を進めるとともに、ワンストップで当該サイトが削除される体制を整備していただきたい。
2. 特に越境ECで侵害物品を販売している者については、虚偽の身元情報を使ってECプラットフォームに登録をし、また侵害物品の発送時にも虚偽の住所を使用することで、侵害の責任追及から逃れようとする悪質なケースが多数見られるところ、これを防止するため、政府には、ECプラットフォームに対して、販売者の身元確認の徹底、正確な販売者情報のECプラットフォーム上での開示、繰り返し侵害品を販売する者への厳しい罰則の適用等を求める制度を整備していただきたい。
3. 越境EC問題は日本国内にはとどまらないため、政府には国外の政府機関、ECプラットフォーム、各種団体等とも連携し、国際的なルール作り(削除要請を行う窓口設置の義務化及びグローバルでの削除要請手続の共通化等)にも関与して日本企業の知的財産保護をリードしていただきたい。

法人・団体名

33. 公益社団法人日本芸能実演家団体協議会実演家著作権隣接権センター

意見の分野

(E2) コンテンツ戦略

意見

グローバル化やデジタル・ネットワーク技術の進展により、多種多様な実演の利用が拡大している。このような中で、実演の権利保護と公正な利用とを実現する仕組みが重要であり、政府として次の取組みを積極的に進めるべきである。

1. レコード演奏・伝達権の導入

我が国著作権法では、作詞家・作曲家など音楽の著作権者には、演奏権や公の伝達権が認められているものの、実演家及びレコード製作者には、レコードに固定された実演を公衆に聞かせる行為に係る権利(レコ

ード演奏・伝達権)が認められていない。

レコード演奏・伝達権は、ローマ条約12条及びWIPO実演・レコード条約15条に定める公衆への伝達に係る権利の範疇として位置付けられるものの、我が国は、その適用を一部留保し、実演家及びレコード製作者にレコード演奏・伝達権を認めていない。しかしながら、欧州諸国をはじめとして、近時では、韓国、中国及びシンガポールなどアジア諸国においてもレコード演奏・伝達に係る権利が導入されており、我が国は国際的な潮流から取り残されている状況にある。

『知的財産推進計画2025』でも、「アーティストの海外展開を後押しするため、レコード演奏・伝達権の導入について、関係者の合意形成の見通しや法制的な枠組み等を含めた在り方を議論し、早期に結論を得る」とされているところであり、文化審議会著作権分科会「政策小委員会」において、レコード演奏・伝達権について重点的な議論が重ねられているところである。

我が国が文化芸術立国を掲げながら、国際的な潮流から取り残されている状況下にあるという問題の深刻さを認識し、レコード演奏・伝達権の導入に向けた検討を着実に進めるべきである。

2. AIの利活用について適切に対応する保護の在り方に関する検討

ChatGPTをはじめ、音楽生成AIのSunOやUdio、動画生成AIのSoraなど様々な生成AIが登場し、生成AIによってコンテンツが際限なく生成され、インターネット等を通じて拡散されている。このような生成AIによる実演の学習やAI生成物の拡散に対して、実演家は十分にコントロールできず、実演家の創作活動に大きな支障が生じる懸念がある。

生成AIによる生成物に対するコントロールは、著作権法に基づく実演家の著作隣接権による対応が考えられるが、文化審議会著作権分科会「法制度小委員会」による『AIと著作権に関する基本的な考え方』では、著作隣接権とAIとの関係については議論を継続する必要があるとされている。生成AIにより、ある実演家の演奏や歌唱などの実演が学習され、その実演家の実演に類似した生成物が生み出されたとしても、著作物の場合と異なり、学習された実演に係る実演家の著作隣接権が当該生成物に対して及ぶか否かは明らかではない。このような著作物の利用とは前提が異なることに十分に留意し、生成AIにおける実演の利用に係る固有の問題について、生成AIによる利用実態や諸外国の動向にも注視しつつ、議論を継続する必要がある。

また、著作隣接権の保護対象とならない肖像や容姿、声などの生成AIにおける利用や生成については、肖像権、パブリシティ権や不正競争防止法による対応も考えられるところであり、『知的財産推進計画2025』でも「生成AIにおける俳優や声優等の肖像や声の保護に関し、不正競争防止法等の関連法や裁判例における考え方について整理した内容について、周知を行うとともに、契約による対価還元策の検討や侵害行為に関するプラットフォームとの連携体制の構築等について検討する」とされている。経済産業省が公表した「肖像と声のパブリシティ価値に係る現行の不正競争防止法における考え方の整理について」では、事案によっては不正競争防止法上の不正競争に該当し得るとしているため、限定的な範囲でしか対処できない。また、肖像権やパブリシティ権は、判例を通じて認められてきた権利であることから、その主体や客体、対象となる行為、救済方法などについては明らかではないところも多く、刑事罰が適用されないなど限界もある。

したがって、現行の不正競争防止法や判例に基づく肖像権やパブリシティ権による対応だけでは、全てをカバーすることが困難であることから、タレントやアーティストの肖像や容姿、声などを保護する独自立法による解決の可能性も視野に入れつつ、より議論を深める必要がある。

3. インターネットにおける実演の利用からの適切な対価還元

デジタルトランスフォーメーション(DX)時代において、実演家の活動を取り巻く環境は著しく変化しているものの、実演家がコンテンツの創造、ひいては文化芸術の担い手の中心にあることに何ら変わりはなく、実演家の権利が保護され、良質なコンテンツの創造サイクルが守られる仕組みをつくる必要がある。

世界の音楽売上を見ても、ストリーミング売上がパッケージ売を上回っている。日本では、依然としてパッケージ売が多いものの、ストリーミング売上也3割以上を占めている状況にある。創造サイクルが守られるためには、インターネット上における実演の利用からの適切な対価還元は喫緊の課題と言える。実演家は、実態としてレコード製作者への権利譲渡等により、インターネット上における実演の利用から、必ずしも適正な対価(公平な報酬)が確保されていない。しかも、YouTubeのようなユーザー・アップロード型ストリーミング・サービス事業者が音楽の利用から得ている収益と音楽業界、ひいては権利者に還元される利益との不均衡が、いわゆる「バリューギャップ問題」として、国際的にも問題視されている。

欧州では、2019年に「デジタル単一市場における著作権指令」(DSM指令)が採択され、著作者や

実演家への適切な対価還元を確保することを求めるとともに、ユーザー・アップロード型ストリーミング・サービス事業者の著作権法上の責任を明確にするよう求めている。このDSM指令を踏まえて、ドイツやベルギーでは、著作者や実演家に対する適切な対価還元を確保するための措置を講じる法改正も行われている。

政府として、諸外国（特にEU各国）の最新動向にも注視しつつ、インターネットにおける実演の利用からの適切な対価還元に向けて積極的な検討を進めるべきである。

4. 視聴覚的実演に係る経済的権利の見直し

映画は、劇場上映にはじまり、パッケージ化、放送、インターネット配信など利用範囲は拡大している。さらには、NetflixやAmazonなどの巨大プラットフォームによる、インターネットで公開される映像作品も数多く登場している。

コンテンツビジネスの振興が国家戦略のひとつに掲げられて久しいものの、映画のコンテンツの創造に多大なる貢献をしている俳優などの実演家に対しては、十分な経済的権利が付与されていない。例えば、我が国著作権法では、劇場用映画がパッケージ化され販売されたり、放送やインターネットで利用されたりしても、実演家に対して権利が認められていない状況にある。

他方、視聴覚的実演に関する国際秩序に目を向けると、我が国も締結した「視聴覚的実演に関する北京条約」が2020年に発効し、視聴覚的固定物に固定された実演に関して複製、譲渡、貸与、利用可能化並びに放送及び公衆への伝達に係る経済的権利を付与している。

実演家をはじめとするクリエイターへの適切な対価還元を実現する法的基盤を持たなければ、コンテンツビジネスの振興は実現できない。改めて創作者保護の観点から、我が国における視聴覚的実演に係る経済的権利の見直しについて検討すべきである。

5. 私的録音録画におけるクリエイターへの適切な対価還元

私的録音録画補償金制度見直しの問題は、文化審議会著作権分科会における議論をはじめ、2003年7月の『知的財産の創造、保護及び活用に関する推進計画』から、繰り返し取り上げられているものの、補償金制度は形骸化したままの状況が続いている。

文化審議会著作権分科会における結論を受けて、関係省庁間での協議が進められた結果、2022年10月にはブルーレイディスクレコーダー及びブルーレイディスクを私的録画補償金の対象とする政令改正が成立したものの、徴収が開始されたのは、2025年12月1日からである。また、大量の音楽を録音することができるハードディスク内蔵型録音機器については、依然として私的録音補償金制度の対象外とされたままである。

我が国では私的複製に関して広範な権利制限規定を有しているにも関わらず、デジタル方式による私的複製から生じる不利益を補償するための私的録音録画補償金制度は形骸化し、機能不全に陥ったままの状態にある。

現行の私的録音録画補償金制度が対象として想定している私的複製の蓋然性が高い機器等を対象とする政令改正を引き続き検討するとともに、現行制度ではカバーできていないクリエイターへの対価還元を実現するために、新たな補償金制度の設計について、空白期間を生ずることなく早期に結論を得て、必要な措置を講じるべきである。

法人・団体名

34. 国際知的財産保護フォーラム (IIPPF)

意見の分野

F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）

意見

「SNS 詐欺広告対策の強化」の追加を要望します。

近年、SNS 詐欺広告が増加しており、多くの消費者が被害に遭い、国際知的財産保護フォーラム (IIPPF) の会員でも複数の企業が対応に追われている。

SNS 詐欺広告は、SNS 上に表示される広告において、権利者または権利者から許諾を受けた者を装い、あたかも真正品を販売しているかのように告知し、ユーザーを個別の取引に誘導してノンブランド品や模倣品販売を行う等、広告、販売又は商品において商標権侵害などを伴う詐欺行為である。

広告からユーザーを外部の販売WEBサイト等の個別の取引へ誘導して模倣品を販売する事案が多く、権

利者の目に触れない場で取引されており、権利者において実態が把握しがたい。
 昨年度、IIPPFにてSNS詐欺広告の実態調査を行い、問題点と課題を整理し、総務省が主催する有識者会議「デジタル広告ワーキンググループ」へも課題提起を行った。
 同調査では、「被害規模が大きく容易に拡大」「広告削除方法が不明瞭・煩雑」「権利者において被害の実態の把握が困難」「広告主の特定が困難」「SNSプラットフォーム事業者の対応」が問題点として浮かび上がり、SNSプラットフォーム事業者には「広告主に対する審査の強化・罰則の強化」「広告検索機能の導入、改善」「削除の迅速化」「利者との対話・情報交換の強化」を課題とし、立法・政府機関としては「ガイドラインの策定」「発信者情報開示請求の簡素化」「海外政府との連携」「消費者啓発」を課題として挙げた。
 このようにSNS詐欺広告は多くの課題を抱えており、個社で解決することが困難な状況にあるため、IIPPFにてSNS詐欺広告ワーキンググループを設置。
 誘導型SNS詐欺広告の抑制、撲滅を目指すことを目的とし、被害を受けている企業を中心に知財業界団体として一丸となって活動を開始している。
 SNSプラットフォーム事業者でのSNS詐欺広告対策に改善が見られない等には今後さらに情プラ法のさらなる改正などを求めていくことなども必要であるため、「知的財産推進計画2026」へ「SNS詐欺広告対策の強化」を新たに盛り込んでいただき、政府としても支援いただきたい。
 また、可能であれば、本件について説明の機会を頂戴できれば幸いです。

IIPPF 調査結果、デジタル広告ワーキンググループへの課題提起は下記 URL を参照されたい。

昨年度の調査事業の報告書のリンク

<https://www.jetro.go.jp/world/reports/2025/02/3ec7351a32c47d3f.html>

デジタル広告ワーキンググループへの課題提起

https://www.soumu.go.jp/main_sosiki/kenkyu/digital_shokadai/02ryutsu02_04000543.html

法人・団体名
35. 世界コスプレサミット実行委員会
意見の分野
(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装
意見
<p>1. 新たなクールジャパン戦略の方向性と、実装における課題 新たなクールジャパン戦略では、2033年までに海外展開規模の拡大と日本ファンの増加を目標とし、「日本ファンの拡大に向けた発信力の強化」を重要な柱として掲げている。この方向性は、日本文化を持続的に海外へ発信していくうえで妥当であり、評価できる。</p> <p>一方で、日本ファンを継続的に増やすための海外コミュニティ形成を、国が新たに一から構築しようとした場合、相当な時間・コスト・人的リソースを要することも事実である。特に、文化を受容し支える海外の担い手を育てることは、短期的な施策では実現しにくい。</p> <p>こうした背景を踏まえると、すでに民間主導・官民連携の形で日本ファンの形成と発信を実装してきた取組を、戦略の中でどのように活用していくかが重要な論点となる。</p> <p>2. 世界コスプレサミットが築いてきた国際文化ネットワーク 世界コスプレサミットは、日本発のアニメ・漫画・ゲームを題材としたコスプレを軸に、20年以上にわたり国際文化交流を継続してきた取組である。外務省、愛知県、名古屋市なども参画し、公共性を有する官民連携事業として運営されている。</p> <p>現在は43か国・地域と連携し、各国のアニメイベントやジャパンイベント内で公式予選会を開催し、日本のIPに特化したコスプレを通じて代表を選出している。この仕組みにより、日本のコンテンツを起点とした創作と交流が、各国で継続的に展開されている。</p> <p>世界コスプレサミットは、いわば「コスプレ大会のオリンピック」とも言える国際的な枠組みである。</p>

3. 世界大会を通じて実装されてきた「日本ファンの拡大」

予選会は単なるイベントではなく、世界大会への出場を目指す選考の場である。参加者は日本の作品を題材に、衣装制作や表現活動に長期間取り組み、その過程で家族や地域のファンも巻き込みながら、日本文化への関心を広げていく。

この積み重ねにより、各国で日本ファンのコミュニティが形成されてきた。さらに、世界大会に参加した代表者は大会後もアルムナイとしてつながり続け、各国で影響力を持つ日本ファンの外国人インフルエンサーとして活動している。

世界コスプレサミットは、日本ファンの拡大と発信を「構造として」実装してきた取組である。

4. 既存ネットワークの活用と、拡張による発展可能性

この国際ネットワークを活用することで、各国のアニメイベントやジャパンイベントにおける日本コンテンツの紹介・体験機会の創出や、アルムナイによる自発的な情報発信を通じた日本ファンの拡大が期待できる。

現在、参加を希望する国・地域（待機国）も多数存在しており、日本文化への関心と参加意欲が世界的に高まっていることがうかがえる。運営リソースの制約により拡張が限定されているが、参加国を拡大できれば、国際ネットワークのさらなる成長ポテンシャルは大きい。

5. まとめ

クールジャパン戦略の実効性を高めるためには、新規施策の創出だけでなく、すでに海外で機能している国際文化ネットワークを戦略的に活用する視点が重要である。世界コスプレサミットは、日本ファンの拡大と日本ブランド価値の向上を、国際大会と人材ネットワークを通じて実装してきた事例であり、こうした既存基盤を活かすことは、クールジャパン戦略の成果を高めることにつながると考えられる。

法人・団体名

36. 全国化学労働組合総連合

意見の分野

(B1) 技術流出の防止

(B3) 産業財産権制度・運用の強化

意見

【(B1) 技術流出の防止】

該当箇所：

「知的財産推進計画 2025 本文」の P. 31 (1) 技術流出の防止（現状と課題）について

意見：

知的財産戦略 2026 には技術の流出防止について、サイバーセキュリティに対する課題や施策についても記載することが必要と考える。

理由：

近年、製造業をはじめ各産業でサイバー攻撃の被害が増加している。サイバー攻撃は企業活動の停止だけでなく、情報漏洩にも直結するため、知的財産戦略においてもサイバーセキュリティの強化は不可欠である。

また、今後はセキュリティシステムの強化のみならず、従業員のリテラシー向上、学生時のサイバーセキュリティ教育など総合的な取り組みが一層求められる。これらは知的財産戦略とも密接に関わるため、知的財産戦略 2026 において技術流出防止の観点からサイバーセキュリティを明記することが必要であると考える。

【(B3) 産業財産権制度・運用の強化】

該当箇所：

「知的財産推進計画 2025 本文」の P. 41 <グローバル化への対応>について

意見：

知的財産戦略 2026 にはグローバル化への対応の課題として、制度面だけでなく「日本市場の魅力強化」についても記載することが必要と考える。

理由：

海外からの特許出願を呼び込むためには、知的財産推進計画 2025 に記載されている申請手続きや制度面の整備だけでなく、同時に欠かせない要素として「日本が市場として魅力的であること」が挙げられる。P. 3 に「国内市場が頭打ちになる」と記載されているが、市場が魅力を欠けば特許の社会実装先として選ばれにくく、結果として海外からの特許出願も期待しにくい。
また、政府が一定の分野において既に施策を講じている需要喚起の呼び水としての政府調達や支援などは日本全体の市場形成に直結し、本戦略にも関係するものである。
以上を踏まえ、知的財産戦略 2026 におけるグローバル化への対応は、単なる制度改善にとどまらず、研究開発環境の整備、社会実装の円滑化、さらに政府調達を通じた需要喚起を組み合わせることで、日本市場の魅力を高め、海外からの特許出願を促す戦略とすることが重要であると考えます。

法人・団体名

37. 中部日本放送株式会社/株式会社 CBC テレビ

意見の分野

- (A 2) AI と知的財産権
- (B 2) 海賊版・模倣品対策の強化
- (E 1) 新たなクールジャパン戦略の実装
- (E 2) コンテンツ戦略

意見

【(A 2) AI と知的財産権】

既存のコンテンツと同一または類似する生成物が出力される生成 AI サービスは、取材活動によって構成されたニュース記事の他、映像、画像、音声などを複製することになり、権利者の著作権侵害にもつながります。AI が普及する今だからこそ、知的財産は適切に保護されるべきであると考えます。
また、生成 AI などのデジタル技術を用いてニュース・報道番組を本物そっくりに改ざんする、いわゆるディープフェイクは、著作権・著作隣接権の侵害に留まらず、その深刻な影響は地域社会にまで及びます。地域住民の不安を煽り、生活に必要な情報に対する判断を歪ませるなど、長年にわたり築き上げてきた報道機関としての報道・情報の信用を損なうものであり、地域社会の安定維持を脅かす重大な問題です。特に、フェイクニュースが放送エリア内外で拡散した場合、その情報の誤りを訂正・解消することは、全国ニュースと比較してさらに困難を伴う場合があります。この問題に対し、AI 開発事業者に対策を求めるとともに、著作権法以外の法律での対応を含め、実効的なディープフェイク対策を強力に推進し、地域社会の安心と信頼を守るためにも、迅速かつ包括的な対策の実現を要望いたします。

【(B 2) 海賊版・模倣品対策の強化】

「知的財産推進計画 2025」では、海賊版によって生じる広告収入に関して、現行の規制の適用関係や、民事上の請求権の考え方について周知を行うとの施策が掲げられていますが、SNS 上に違法アップロードされたコンテンツに大手広告主の広告が多数掲出されている現状があります。明らかに違法なコンテンツがアップロードされた場合における権利者からの削除要請を待たない事業者による自発的な削除の実施、違法アップローダーの再アップロード防止策の強化、ユーザーが違法なアップロードやその利用を行わないような啓発やシステムづくり等を、それに関わる事業者自らが責任をもって実施するよう強く促す施策を推進すべきです。

また、海外サーバーを経由した違法配信や ISD（不正ストーリーミングデバイス）等への対策は、ローカル局である当社のような個別の権利者が独自に実行するのは困難です。現在実施されている ASEAN 諸国の著作権部局、警察部局等を含む外国政府や関係団体等による海賊版対策に関するコンソーシアムについては、国際的な捜査協力等も視野に入れ、実効性のある枠組みとするよう要望いたします。

【(E 1) 新たなクールジャパン戦略の実装】

「コンテンツを起点・入口にした分野、業界を超えた連携は、それぞれの経済圏を拡大できる可能性がある」との記載には賛同致します。しかしながら、制作資金が潤沢にないローカル局においては、エリア内の視聴者が求めるものを優先して制作することが多く、海外で求められているものとの整合性を取ることが難しい課題であると考えています。放送局が海外のニーズや市場規模などを把握して番組制作ができるよう、情報の提供や相談に応じる機関の整備を希望します。また、国内外の配信事業者や海外の放送局などと共同でコンテンツ開発をする際、マッチングする専用の場を整備することも検討されるよう望みます。

「地方の高い価値を有する資源を NFT (Non-Fungible Token) 化してグローバルなプラットフォームで流通させ、国際水準ベースの価格で収益を得る取組を推進する」という施策の方向性に賛同いたします。地域に根ざした放送事業者であるローカル局が、配信オリジナルコンテンツなどを新規で企画・開発する際、制作したコンテンツが NFT 化等を通じてグローバルなプラットフォームで流通し、収益を得ることができることは、持続可能なコンテンツ制作のエコシステムを構築するために極めて大きな意義があります。これは、地域資源の新たな価値創出と、国内市場に留まらない収益源の確保に直結するものです。しかしながら、ローカル局が単独でこれらの施策を推進するには、海外市場の動向、適切な協業先、セールス先に関する知見が不足しています。そのため、地方の放送局が円滑に海外展開を進めるために必要となる、マーケット情報、協業先・セールス先に関する情報、および成功した過去の事例などの情報を集約し、放送局がそれらの情報を効率的に得ることができる場（リアルおよびオンライン）の設置を強力に推進していただくよう要望いたします。

【(E2) コンテンツ戦略】

海外の巨大デジタルプラットフォーム収益配分や契約条件の不透明さが大きな課題となっています。実態把握を徹底し、取引の透明性を高め、公正な競争環境を実現するための実効性ある具体的な方策を速やかに講じるよう要望します。

コンテンツの流通過程においては、2026 年春頃までの施行に向けた環境整備を進めている中ですが、「放送コンテンツについて、ローカル局における権利処理の人手不足の課題が指摘されており、権利処理の効率化を図ることが必要である」との記載に賛同致します。この効率化が図られることで、ローカル局のビジネスチャンス獲得につながると考えます。

ローカル局のコンテンツ制作は、キー局に比べると予算や人的リソースに限りがあるため、効率的に対応できる仕組みの検討を継続するよう要望します。放送コンテンツの制作力強化・海外展開推進に関する補助事業は、手続きを簡素化するとともにメニューを一覧表に取りまとめ、これから取り組むローカル局の担当者にも分かりやすいよう、ウェブサイトなどで発信することを希望します。また、補助したコンテンツの評価を知ることができれば、各放送局の参考になり、企画力や制作力の底上げにつながるため、評価の公表を望みます。

法人・団体名

38. 東京都中小企業知的財産交流・研究会等参加企業有志

意見の分野

F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）

意見

1. 中小企業等の特許料金等の軽減措置

財務体質が脆弱な中小企業等（中小企業、小規模企業、中小スタートアップ企業、研究開発型中小企業等）にとって、2022 年 4 月以降の特許料・商標登録料・国際出願関係手数料の引き上げに加え、近年の急速な円安・物価上昇の影響が被さり、特許出願をはじめとする産業財産権の取得・維持費用は、いよいよ負担となっております。これ迄の意見書で繰り返しお願いして参りましたが、最も優先順位の高い要望であり、中小企業等としては、適時に軽減措置を導入することを是非検討いただきたく存じます。

（1）設定登録後 11 年目以降の特許料の軽減（最重要項目）

2019 年 4 月施行の新減免制度では、中小企業等を対象とした「審査請求料」、「特許料(1～10 年分)」の減免措置が講じられ、中小企業等にとり特許取得しやすい制度整備がなされたことに、感謝申し上げます。

ただ残念なことに、特許料の減免措置は、料金が格段に上がる設定登録後 10 年目以降については最初の 1 年のみとなっております。設定登録後 11 年目以降は手当されておりません。設定登録から 11 年というタ

イミングは、中小企業等によっては、ようやく事業化できたかその目途が立った時期になることも珍しくありません。本格的な特許利用は正にこれからというタイミングで、僅か2年で特許料金が4.8倍（※）に跳ね上がってしまうことは、財務体質が漸弱な中小企業等には大きな負担になっております。

※中小企業の請求項数=10のケースで、

105,400円 [設定登録後11年目料金] ÷ (43,800円 [同9年目料金] × 0.5 [軽減率]) ≒ 4.8倍

特許庁が毎年公表している「知的財産活動調査結果の概要」は、中小企業等が保有する特許権の利用率が大企業よりも高い水準にあることを一貫して示しています。令和6年度の知的財産活動調査結果では、国内特許権の利用率は、中小企業が62.5%に対し、大企業が46.9%でした。

https://www.jpo.go.jp/resources/statistics/chizai_katudo/2024/document/index/gaiyou.pdf

(図26参照)

このことは、中小企業等の保有する特許権は事業の中核にあり、高額な年金になっても容易には放棄しにくい構造的課題が継続していることを示すものです。中小企業等にとっては事業に必須の放棄できない特許の割合が高いこと、また大企業が未利用特許を放棄することで浮いた資金を長期保有したい特許の維持年金に充当できるのに対し、そもそも特許の保有件数が多くない中小企業等ではそのような対策が取りにくいこと、が推察されます。限られた知財予算の制限から、設定登録後11年経過したら止むを得ず放棄するものの、これがもし半額に減免されるなら維持されたであろう特許は、相当程度あるものと推察されます。そうなれば中小企業等の本来ありたい特許活用が実現すると同時に、特許特別会計の歳入増にも寄与するものと推察します。

中小企業等にとっては、設定登録後11年以降の特許料金こそ軽減いただく必要性が高いことをご理解頂きたいと存じます。

この点、海外主要国と制度比較してみると：

米国においては、全ての維持年金（3.5年目、7.5年目、11.5年目）について、2023年3月以降、Small Entity に対し60%軽減（Large Entity 料金の40%）、Micro Entity に対し80%軽減（Large Entity 料金の20%）の措置が講じられております。

中国においては、中央政府による全国統一の減免制度は第1年分から第10年分までに限定されていますが、中央政府・地方政府が育成する「専精特新」企業に対しては奨励金支給等の支援がなされ、高額な11年目以降の維持年金に充当できる仕組みがあります。

英国とドイツにおいては、維持年金が減額されるライセンス・オブ・ライト制度があり、この制度を利用して資金負担を軽減できる仕組みがあります。

日本の中小企業等が世界で闘っていく基礎体力（財政基盤と特許ポートフォリオ）を日本国内で培うためには、海外主要国に比べ劣後しない制度を整備することが不可欠であり、設定登録後11年以降の特許料金の軽減措置は必須と考えます。

折しも、令和5年度と令和6年度の特許特別会計では、設定登録後10～14年経過した特許の権利の現存率が上昇したことが主な要因となって、歳入増となり、令和6年度（2024年度）の剰余金は1,219億円（決算見込）と、平成30年度（2018年度）水準まで回復しました（令和7年 産業構造審議会・財政点検小委員会）。この設定登録後10～14年経過した特許の権利の現存率上昇の背景には、前記した中小企業等の苦しい事情もあることをご勘案頂き、中小企業等に対する設定登録後11年以降の特許料の軽減措置を是非導入頂きますようお願い申し上げます。

（2）中小企業等の特許料金等の減免制度の適用対象拡大

2019年4月に施行された新減免制度では、既に登録になっている特許や、2019年3月以前に審査請求手続をした特許出願は、対象外です。これら、新減免制度の施行時に対象外とされた特許についても新減免制度の恩恵が受けられるよう、適用対象を拡大いただきたく存じます。

旧減免制度では、一部の中小ベンチャー企業・小規模企業・研究開発型中小企業等しかこれを利用できませんでしたが、2019年4月からの新減免制度では、すべての中小企業等が減免対象企業として利用できるようになりました。新たに減免対象となった中小企業・中小スタートアップ企業等にとって、審査請求手続に関しては、2019年4月以降すべての審査請求手続に関してその恩恵を受けることができますが、同年3月以前に審査請求手続をした特許出願、既に登録になっている保有特許に関しては、新減免制度の対象にはなりません。すなわち、3月31日時点で多くの審査請求済み特許出願または登録特許

を保有している、新たに減免対象となった中小企業・中小スタートアップ企業等にとって、施行当初は、新減免制度による恩恵・政策効果が一部に限定されてしまいます。

中小企業等の活力を日本の産業の発展につなげるためには、すべての特許に関して等しく新減免制度の恩恵・政策効果を受けられるようにする必要があります。

(3) 外国特許の取得と維持に要する費用負担の軽減施策

2024年1月1日以降になされる国際出願又は国際予備審査請求から、「送付手数料+調査手数料+国際出願手数料」と「予備審査手数料+取扱手数料」が、中小企業は1/2に、中小スタートアップ企業は1/3に軽減いただきましたことに、感謝申し上げます。(近年の円安の影響により、スイスフラン建て外貨で手数料額が定められているWIPO国際事務局のための手数料は円換算で2022年4月から2025年11月にかけて46%も値上がりしておりました。)

2022年以降の円安基調の影響により、上記WIPO国際事務局手数料に限らず、外国特許の取得と維持に要する費用全般(含・代理人費用)が円換算で総じて値上がりし、海外に事業展開しようとする中小企業等の大きな負担となっています。かかる費用負担の変動が中小企業等の外国特許取得行動にどう影響しているか適時に調査いただき、必要な対策を適宜実施していただきたく存じます。

(4) 意匠制度、商標制度における中小企業等の登録料等の減免制度の導入

意匠制度、商標制度においても中小企業等を対象とした登録料等の減免制度の導入を検討いただきたく存じます。

理由

特許・実用新案制度には、中小企業等に適用される特許料等の減免制度があります。しかしながら、意匠制度には、これがありません。イノベーションは、必ずしも発明考案だけから生まれるものではありません。アップル社のiPhoneのように意匠創作からもイノベーションが生まれることはあります。イノベーションの創出に際して、中小企業等の潜在能力を引き出すために、意匠制度に中小企業等を対象とした登録料等の減免制度の導入を検討いただきたく存じます。また、特許実用新案制度とのバランスを考慮しても、意匠制度に中小企業等を対象とする登録料等の減免制度が設けられるべきと考えます。

さらには、商標制度においても、IoTやAIの発展により、製品とサービスが組み合わせられ、或いは一体となったビジネスモデルが一般化しつつある中、商標として押さえるべき範囲(指定商品・指定役務の範囲)は明らかに変化、拡大しています。中小企業等においても、ブランド価値の向上を図る上で必要な商標権の維持費用は保護を図りたい範囲の拡大に伴い、高額化しております。かかる状況を支援するために、中小企業等を対象とした登録料・更新料の減免制度の導入を検討いただきたく存じます。

(5) 関連意匠における費用軽減措置

上記(4)で要望している「意匠制度における登録料等の減免制度の導入」が実現できない場合には、せめて、関連意匠に関する費用軽減措置の導入を検討いただきたく存じます。

先進的な中小企業等は、意匠戦略推進のために、関連意匠制度の活用を積極的に行っていますが、費用負担が課題となっています。すなわち、複数の関連意匠を出願したときの意匠登録料は、意匠の数の単純比例で増加してしまい、中小企業等にとって負担になっています。特許料の場合、複数の発明を請求項として1出願に含めることができるので、その負担額は請求項の数の単純比例にはなりません。

例えば、請求項数4の特許権1件と、基礎意匠と関連意匠の合計が4である意匠権ファミリーの生涯維持年金費用合計額(出願料、審査請求料を含む。)を比較すると、意匠の生涯累計費用の方が、特許の生涯累計費用よりも高額になってしまいます。各年次における累計金額で比較しても、いずれの年次も、意匠の方が高額になります。

両者の差は、関連意匠の数、請求項の数が増えると拡がり、また、特許費用に中小企業等に対する一律減免制度を適用して計算すると、両者の差は、さらに拡がります。

以上のように、意匠に関する費用を、特許費用と比較して考えた場合に、関連意匠を中心に中小企業等に対する何らかの費用軽減措置が必要になっていると考えます。

上記(4)において、意匠制度にも登録料等の減免制度の導入を要望していますが、仮に、それが実現できないとしても、関連意匠制度における軽減措置を導入する必要性は高いと考えます。

(6) 知財ミックスにおける費用軽減制度の導入

知財ミックスでの権利化について、中小企業等を対象とした費用軽減制度の導入を検討いただきたく存じます。

企業のブランド価値向上・競争力向上のためには、特許・意匠・商標を組み合わせることで自社の独自性を多

面的に保護する知財ミックス戦略が不可欠です。しかしながら中小企業等にとってはそのための費用負担が非常に大きいため、知財ミックス戦略の実現には至らず、成長・飛躍の機会を逸失している状況が頻発しております。中小企業等のブランド価値向上・競争力向上は、日本の国際競争力強化のための重要課題であり、「知的財産推進計画 2024」および「知的財産推進計画 2025」における重点施策である中小企業の知財活用強化に繋げるためにも、世界に先駆けて知財ミックス費用軽減制度を創設し、中小企業等の知財ミックス戦略の実現を支援していただきたいと存じます。

2. 産学連携における諸問題の是正

当会は、中小企業等が当事者となる産学連携における諸々の問題点とそれを是正する要望を、『知的財産推進計画 2025』の策定に向けた意見で詳述しました。

https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/chitekizaisan2025/pdf/siryu2025_2.pdf

(pp. 86～88 参照)

この意見を受けて、知的財産戦略推進事務局が、課題把握のため当会メンバーの数社に対して個別ヒアリングを実施していただいたことに、深く感謝申し上げます。

「知的財産推進計画 2025」では、「Ⅲ. 知財戦略の重点施策」として「3. 知的財産の「活用」、(1) 産学連携による社会実装の推進」が掲げられ、

(現状と課題)の項で、

「<大学知財ガバナンスガイドライン>

大学が創出した知財の社会実装機会の最大化及び資金の好循環の達成に向けて、内閣府、文部科学省及び経済産業省では、「大学知財ガバナンスガイドライン」を2023年3月に策定した。その後、同ガイドラインについて普及活動を行い、実践を促している中、課題把握のため意見交換等を実施してきた。それによれば、一定の効果が上がっていることが把握できたが、その趣旨や意図から逸脱した硬直的な契約交渉事例(契約書のひな形から一切変更を認めない等)も散見された。

この背景には、大学の研究成果に係る知財について、大学、共同研究先、スタートアップがそれぞれ単体で社会実装できるものではなく、お互いが良好なパートナーシップを構築して協力関係の下で進めることが重要との認識が不足していると考えられる。そのため、大学と共同研究先との間で、あるいは、大学とスタートアップとの間で、権利持分・実施許諾、対価・補償を含め、合理的な契約交渉を進めることが鍵となる。双方の信頼関係及び意思疎通の下で、大学の研究成果に係る知財の実施状況を改善していくことが求められる。

上記状況を踏まえ、「大学知財ガバナンスガイドライン」に関する普及活動や意見交換を引き続き実施し、聴取した意見も参考に、本ガイドラインを踏まえた知財マネジメント等の実施状況や課題把握と対策等を分析、整理し、必要とされる対策を検討すること、および、同ガイドラインのプリンシプルの実践に向けた好事例等の収集を進め、その結果を公表することが重要である。」との認識が明記されました。

(施策の方向性)の項では、

「「大学知財ガバナンスガイドライン」に関する意見交換を実施し、聴取した意見も参考に、「大学知財ガバナンスガイドライン」を踏まえた知財マネジメント等の実施状況、課題と対策等を引き続き分析、整理し、必要とされる対策を検討する。また、その実践に向けた好事例等の収集を進め、その結果を公表する。(短期・中期・長期) (内閣府(知財)、文部科学省)」と明記されました。

今後、中小企業等が当事者となる産学連携において、当会が指摘した諸々の問題点が、上記重点施策の実行に伴って是正されることを、大きな期待をもって願っております。

3. 知的財産を巡る不公正取引の実態把握と対策の推進

2019年6月に公表された『製造業者のノウハウ・知的財産権を対象とした優越的地位の濫用行為等に関する実態調査報告書』(公正取引委員会)には、多くの中小企業等が、いろいろな形で被害を受けている事例及び受けている恐れの高い事例が報告されています。

2020年11月に公表された『スタートアップの取引慣行に関する実態調査について(最終報告)』(公正取引委員会)には、スタートアップが知的財産に関して不利な契約を締結している状況が報告されています。

2024年7月に公表された『知的財産権に関する紛争の責任・負担を下請事業者に転嫁する行為への対応について』(経済産業省)には、発注者への納品物について第三者との間に知財権上の紛争が発生した

場合に、発注者が例外なく受注側中小企業に責任を転嫁しうる契約が締結されている状況が報告されています。

2025年8月から『知的財産取引適正化ワーキンググループ』（公正取引委員会・中小企業庁・特許庁）が開催され、取引環境の整備の観点から、優越的地位の濫用規制の在り方を中心に検討している企業取引研究会において知的財産・ノウハウの取引適正化に関する専門的な議論が行われています。

まずもって、上記の実態を明らかにしていただいた調査と専門的な議論を高く評価したいと存じます。

これら調査で明らかになった実態を踏まえて、政府には、スタートアップや中小企業等の関わる取引が適正になされるよう、引き続き周知啓発活動を含めて必要な対策を推進していただきたく存じます。また、この問題に関する対策によって、取引実態が改善されているのかどうか継続ウォッチしていただき、そしてその結果を公表していただき、さらに適宜必要な対策を図っていただきたく存じます。

「2. 産学連携における諸問題の是正」および

「3. 知的財産を巡る不公正取引の実態把握と対策の推進」に共通して、対策を検討いただく際の前提として、次の3点を勘案頂きたいと存じます。

①あくまで一般的傾向ですが、中小企業等の契約・交渉リテラシーが、大企業や大学の契約・交渉担当者ほど高くない場合が少なくありません。相手方（大企業や大学）から提示される契約案や交渉の進め方が、自社（中小企業等）にとってどんな利害得失を含意しているか、相手方（大企業や大学）と同程度には理解できていないことが少なからずあるということです。そのような場合に、大企業や大学の契約・交渉担当者も、薄々そのことを分かったとしても、中小企業等から異論や指摘が出なければそこは合意したものとして交渉を進めているのが多くの実態と推察されます。しかしこれでは、本来目指す「双方の信頼関係及び意思疎通の下で、合理的な契約交渉を進めること」にはなりません。

②中小企業等の契約・交渉リテラシーの向上（底上げ）が大きな課題ですが、大企業や大学に対して有効な施策が中小企業等に対しても同様にワークするかは要検討です。中小企業等の総数は大企業や大学の総数に比べ圧倒的に多いため、例えばバッチのセミナーや相談会では中小企業等の全体のリテラシー底上げの効果は限定的です。国や公的機関がホームページ等で積極的に中小企業等向け啓発コンテンツ（例えば契約の様々なバリエーションやオプションの考え方等）をオープンに発信・提供し続けることが、中小企業等の全体のリテラシー底上げに必要となります。

③中小企業等は、大企業や大学との関係性を損なうことを恐れて、契約・交渉において相手方に異を唱えることを差し控えてしまう場合が少なくありません。相手方の取引上の地位が自社より優越していることを意識して取ってしまう萎縮行動であり、リテラシー如何に依らず、これでは契約交渉の入口から中に進めないこととなります。ましてや相手方の交渉態度が威圧的であれば猶更のことです。

「下請けGメン」その他の公的機関への通報・申告においても、同じ理由から、取引先が限られると通報者の特定が容易で結果的に関係性が損なわれる懸念を払拭できず、二の足を踏んでしまう中小企業等も、少なくありません。

上記①③に対しては、大企業や大学に対する国の継続的な啓発・指導が必要であることは言うまでもありません。それに加えて、中小企業等有資格の代理人（弁護士等）を起用して交渉することが実効性ある対策となりえます。それに係る代理人費用を助成等する支援制度の整備を望みます。

4. 特許情報システム

(1) 全般

日本の特許情報システムは、特許庁が無償で提供している特許情報プラットフォーム（J-PlatPat）等（外国特許情報サービス（FOPISER）や画像意匠公報検索支援ツール（Graphic Image Park）等を含む）と民間業者が有償で提供している高度情報サービスの組み合わせで構成され、平成28年5月に公表された産業構造審議会知的財産分科会情報普及活用小委員会報告書「特許情報のさらなる活用に向けて」によれば、今後も、この組み合わせを基本とするベストミックスを目指すとされています。

上記の有償で高度なサービスを利用できる中小企業等もありますが、多くの中小企業等は、有償サービスを受ける資金的余裕はありません。また、特許庁としても、中小企業等が容易に特許情報等を利用できる環境の整備をうたっております。そこで、可能な限り、J-PlatPat等の無償サービスの機能充実を図るべきであると考えます。

また、日本の中小企業等が、海外、特に米国や欧州の中小企業等とニッチな市場で戦って勝ち残っていくためには、特許戦略は重要であり、その基本となる特許情報サービスを、米国や欧州の中小企業等と同程度の利便性をもって利用できるようにすることが必要です。そのためにも無料で使える J-PlatPat 等の情報システムを米国特許商標庁 (USPTO)、欧州特許庁 (EPO) あるいは世界知的所有権機関 (WIPO) 等の無料で使える情報システムの機能と同程度以上にしていく必要があると考えます。

(2) 再公表特許の廃止に伴う J-PlatPat 検索の機能改善

PCT 受理官庁としての日本特許庁に日本語で国際出願され、日本に移行された特許出願の再公表特許は 2022 年 1 月以降廃止されました。この結果、J-PlatPat での国内公報検索では、2022 年 1 月以降の再公表特許はヒットしなくなり、同じ発明内容を、J-PlatPat で検索するためには、検索対象を外国文献まで広げて再公表特許に対応する国際公開公報を検索する必要があります。

しかし、外国文献の J-PlatPat の出力リスト (一覧表示) には、発明の名称も出願人も掲載されておらず、国際公開公報についていえば、同じ日本語文献であるにもかかわらず、国内文献と比較して、情報が不十分なため、出力リスト (一覧表示) だけで検索結果を絞る作業ができません。

多くの有料の商用特許情報検索データベースが、再公表特許廃止に伴って、代わりに、国際公開公報の情報を利用して、これまでと同様、国内公報を対象とした検索で国際公開公報がヒットするように対応しております。J-PlatPat についても、有料の商用特許情報検索データベースと同様に、国内公報の検索でこれがヒットするように対応するべきと考えます。

仮に、上記対応ができない場合には、外国文献を対象とした検索結果の出力リスト (一覧表示) の表示内容を、日本特許庁を受理官庁として日本語でなされた国際出願の国際公開に関しては、番号だけでなく、充実させることを検討するべきと考えます。

(3) J-PlatPat への AI 機能の実装

AI 技術の進歩は著しく、あらゆる分野に応用されており、特許検索、特許調査の分野も例外ではありません。既に商用データベースの検索機能には AI が実装されております。J-PlatPat にも AI 機能の実装を検討いただくことを要望します。

(4) 使い勝手の改善要望

2023 年末には、当会として要望していた特実検索におけるリーガルステータス絞り込み検索機能、リーガルステータス表示機能、リーガルステータス csv 出力機能が実現し、利便性が大変向上し、感謝申し上げます。上記に限らず、J-PlatPat は継続的に各種機能の充実・使い勝手の改善がなされておりますが、今後も継続して、特に以下の点を含め機能の充実・使い勝手の改善をお願いいたします。

(4-1) 特許・実用新案検索機能に関して、平成 30 年 3 月以前は、キーワード検索対象として、「要約+請求範囲」を選択できましたが、平成 30 年 3 月以降は、選択項目に「要約」と「請求範囲」はあっても「要約+請求範囲」はなく、この検索をするために、論理式での入力が必要となりました。中小企業等の多くは、J-PlatPat の使い方を熟知しているわけではないので、従来のように、「要約+請求範囲」を選択できるようにしていただきたく存じます。

(4-2) 商標検索において、同一名称の権利者がいた場合、それぞれの権利者を区別する検索方法として、識別番号での検索がありましたが、先般のシステム変更により、商標登録後の識別番号検索ができなくなりました。東京のように、同一名称の会社が複数存在している場合など、注目している会社の権利かどうかを確認するためには、出願人名による検索結果をひとつひとつ開いて住所を確認しないと、注目している権利者の権利なのかを判別できないという不便さがあります。こういったことから、同じ都道府県下に複数の同一名称の出願人が存在した場合でも、同一の出願人を検索できる代替手段を提供してほしいと考えます。

(4-3) 特許・実用新案検索において、ヒットした外国文献の一覧表示が番号や日付だけですが、併せてタイトル、出願人名が表示される機能。タイトル表示があれば、内容をチェックする必要性の有無をある程度判断でき、関係ないものを含めて全件内容表示させる必要が無くなり、調査検討の効率が大幅にアップすると考えます。

(4-4) 履歴演算機能 (検索式どうしの演算)

(4-5) 特許・実用新案検索結果一覧画面における必須機能の整備

公報の列記において、「書誌・概要」の基本事項 (番号、日付、発明の名称、出願人/権利者、分類) に加え「代表図面」、「生死情報」、「要約」または/および「第 1 請求項」の選択表示ができ、一覧画面だけでスクリーニングを行える機能。そして、これら項目を CSV ダウンロードできるようにするべきであり、また、CSV ダウンロードする際に項目を選択できるとより便利と考えます。

(4-6) PATENTSCOPE (WIPO) で実現されているように、統計情報として、基本事項 (出願人・権利者など) のトップ 10 表示による簡易パテントマップ機能

(4-7) 中韓文献検索システムが J-PlatPat の中に統合されたように、Graphic Image Park も、将来的には、J-PlatPat の意匠検索機能と統合し、より高度な検索ができるようにすること。

(4-8) 特許・実用新案検索において選択入力欄を利用した場合、検索のアルゴリズムによりますが、各行 (各ボックス) ごとに、検索ヒット数が、どのくらいに絞れているのか、たとえば、1 行目で何件、2 行目で何件、といった件数表示をされる機能改善。

このことにより、どのキーワード行が、検索件数を絞り込むのに、どのくらい影響あるのが推測でき、検索条件の改善などに役に立てられると思います。

(4-9) J-PlatPat における外国文献の日本語翻訳品質の向上。特に中国・韓国文献について、AI 技術の応用による翻訳品質の向上。

(4-10) 論理演算における 500 文字の上限の引き上げ。

(5) 将来的な機能追加・改善の際のユーザーの声の反映

今後、さらなる機能追加・改善の計画を立てる際には、ユーザーが意見や要望を出せる機会を可能な限り設けていただきたく存じます。特に、メインの利用者である「中小企業等の声」を反映していただきたく存じます。

(6) 将来的な機能追加・改善・変更等の際の追加・改善・変更点の告知

これまで大きな機能追加や変更があった場合には、何らかの「お知らせ」がありましたが、マイナーな変更等に関しては、使っていて初めて変わったことを知ることが多々あります。今後は、たとえマイナーな変更であっても、可能な限り、どこがどう変わるか、あるいは変わったかを「お知らせ」欄などを使って告知していただきたく存じます。

(7) 外国特許調査サポート体制・コンシェルジュの導入

最近では、中小企業等も海外進出する機会が増え、外国特許庁の特許データベースを使う機会と必要性が増しております。一方で、中小企業等にとっては、言語の問題と利用頻度・慣れの問題もあって、外国特許庁のデータベースを利用するハードルは、J-platpat の利用に比べてはるかに高くなります。そこで、Espacenet (EPO) や PATENTSCOPE (WIPO) を含め、中小企業等が外国特許庁のデータベースを利用するハードルを下げるために、たとえば、J-PlatPat を運用している独立行政法人工業所有権情報・研修館

(INPIT) の中に、外国特許庁のデータベース利用をサポートするサポート体制の構築あるいは外国特許調査コンシェルジュの設置を検討いただきたく存じます。

5. 弁理士制度について

(1) 弁理士の国際化対応について

弁理士の国際化対応研修は重要であり、特に、それまで外国出願業務に携わってきたことのない弁理士が外国出願業務に従事するにあたっては、外国出願の実務において極めて重要な基礎的知識を習得する必要がある、そのような弁理士に対する国際化対応研修の実施と受講の徹底を図るべきと考えます。

理由

中小企業等の海外進出にともなって、中小企業等による外国での知的財産権の取得は増加しています。中小企業等が外国出願するにあたっては、国内基礎出願の代理人弁理士が、そのまま外国代理人との間に立つことが多いため、外国出願が的確にかつ効率的になされるためには、外国代理人と中小企業等の間に立つ国内代理人弁理士が、基礎的知識はもちろんのこと、その国の最新の法制度と運用を熟知して、必要に応じて適切な助言をすることが不可欠です。

弁理士法に規定されている継続研修の中でも、外国出願に関する研修は充実強化されていると思われ、引き続き注力されるべきと思いますが、中小企業等が国内出願を依頼する弁理士の中には外国出願に関する知識や実務経験が十分とは言えない弁理士もあり、その結果、適切な、あるいは効率的な権利取得ができなかった中小企業等があります。今後ますます外国出願が増えることが予想されることから、最新の知識を得るための国際化対応研修だけでなく、これから外国出願業務を扱おうとする弁理士が、例えば、国によって新規性喪失例外規定の適用範囲が相違することや、国によって請求範囲の作り方、考え方が相違するなどの基礎的知識を習得するための国際化対応研修を実施し、受講を徹底していくべきと考えます。

(2) 一人弁理士事務所のバックアップ体制について

一人弁理士事務所の弁理士が、高齢化により、あるいは何らかの理由によって、代理業務を継続できなくなったときに、その弁理士に依頼している中小企業等が困らないように、例えば、その弁理士の業務を引き継いでくれる提携弁理士を事前に明確にして、何かあった時に中小企業等が希望すれば、その提携弁理士に業務を引き継いでもらうことが可能となるような仕組み、バックアップ体制が構築されることが必要と考えます。

理由

中小企業等は、一人弁理士事務所の弁理士と長く取引していることも多く、その弁理士に何かあった時に、依頼中の案件を対応してくれる、あるいは引き継いでくれる弁理士を短期間に見つけることは、中小企業等にとって大変な負荷となります。先般の弁理士法改正により、一人弁理士事務所の業務法人化が可能となり、一人弁理士事務所の承継問題が少しでも解決に近づくことを期待しますが、弁理士が一人しかない状況に変わりはなく、何らかのバックアップ体制の構築は必須であると考えます。

(3) 弁理士紹介制度について

日本弁理士会関東会が2021年10月から始めた「弁理士紹介制度」は、これまでのところ中小企業等の要望に最もマッチした制度と思われ、今後、内容の充実化とともに、全国展開されることが期待されます。(中小企業等の多くが使用している弁理士探索システムとしては、弁理士法第77条の2の規定に基づき日本弁理士会が運営・公開している「弁理士ナビ」がありますが、こちらは登録されている弁理士の専門分野情報が大雑把なため、中小企業等が自社に適切な弁理士を探す目的にはあまり適さないとの意見が多いです。)

政府としても、日本弁理士会の「弁理士紹介制度」の活動を強力に支援していただきますよう、希望します。

6. 電子出願システムについて

(1) 中小企業等・個人にとってやさしい電子出願システム

中小企業等・個人の中には、それまでの紙手続きから電子出願手続きに移行しようとして、事前準備している段階で導入を見送ったり、準備して取り掛かったものの失敗して諦めたりした中小企業等・個人は少なくありません。原因はいろいろあるようですが、特許庁には、実態を調査し、調査結果に基づいて中小企業等・個人が電子出願システムを導入するにあたって、容易に導入できるように、必要な支援を提供していただきたく存じます。

特に、法務省の電子証明書取得システムと、特許庁の電子出願システムにおける電子証明書の読み込み手続きがスムーズになるよう連携すること、好ましくは、特許庁の電子出願システムから、法務省の電子証明書取得システムに入って電子証明書を取得・読み込みができる自動化対応については、早急に検討いただきたく存じます。

(2) 通知のあり方

中小企業等・個人の中には、電子出願システムを導入していても、利用頻度が低いため、立ち上げても、何の書類も届いていなかったりして、立ち上げること自体が無駄になっていることが多々あります。このため相当の期間、電子出願システムを立ち上げないでいることも多く、その結果、特許庁から紙書類による通知を受けるといったことが多々あると聞きます。活用頻度の少ない中小企業等・個人にとっては、タイムリーに電子出願システムを開けるよう、たとえば、通知書類、送達書類があるときには、メールで連絡する機能の追加を検討していただきたく存じます。

なお、特許庁は、2023年3月に取りまとめた「知財活用促進に向けた特許制度の在り方」報告書の「オンライン発送制度の見直し」の中で、電子メール通知に関して、コストがかかること、出願件数の多いユーザーにとって、管理の手間が増大することなどを理由に採用を見送っておりますが、希望するユーザー向けに電子メール通知が可能となるよう要望します。

7. 出願図面について

(1) 特許出願の図面

特許出願に添付される図面は現状白黒に限定されておりますが、カラー図面の提出が可能となるように規則を変更していただきたい。例えば、写真を図面として添付する場合、もともとカラーで見やすいものが、白黒になることで、分かりにくくなることが多々あります。また、近年CADもカラー化されており、CAD図面を利用して特許出願用図面を作成する際、白黒にすることで、図面として分かりにくいものにな

ってしまう弊害があります。時代はカラー図面を求めており、カラー図面の添付が可能となるよう規則を変更していただきたいです。

(2) 意匠出願の図面

電子出願ソフトの図面データ（特に意匠出願用）のサイズ制限の緩和をお願いします。現在の制限により画質が低下し、直線が垂直・水平方向以外ではギザギザになるなど、デザイン表現に支障が出ています。また、画質問題の調整作業には相当な工数がかかります。中小企業が自社で出願する場合は人件費が増え、弁理士事務所に依頼する場合は弁理士から作図事務所への依頼期間が長くなり、費用増加も発生する可能性があります。これらの負担が大きいため、意匠出願をためらう要因になっていると考えられます。以上の理由から、図面データのサイズ制限の緩和と画質保持の改善をお願いいたします。

8. 新興国データバンクのデータ更新・改善について

新興国等知財情報データバンク（以下「データバンク」と略す）は、「知的財産推進計画 2011」における「グローバル・ネットワーク時代の新たな挑戦を支える 4 つの知的財産戦略」の施策の一つとして構築が謳われ、2012 年 9 月に開設されましたが、10 年以上が経過した今、本来の趣旨である『我が国企業が様々な海外知財リスクに対応できる』ようにするために、大幅な改善をしていただきたいです。例えば、以下の(1)、(2)が挙げられます。

(1) 掲載情報の信頼性向上等

早急に改善が必要と考えられるものに次の 3 点があります：

(1-1) 掲載情報の信頼性向上

検索してヒットした情報が、現在生きていて使えるのか、それとも既に死んで使えないのかわかるようにして、安心して情報を活用できるようにするべきと考えます。中には最新情報として掲載された情報が、掲載時点で既に死んでいた例もあります。また、「知財ガイダンス情報」が「新興国等に進出する際にまず収集すべき知財実務情報」として掲載されていますが、トルコのそれは 2016 年施行の知的財産法で廃止された制度が掲載されている状況です。「知財ガイダンス情報」には作成・掲載年月日の記載がありません。このように、他の情報源で事実を知らなければ認識を誤ってしまうリスクがあり、信頼性の向上は必須と考えます。

(1-2) 掲載情報の鮮度の向上・維持

変動する知財制度・運用についてタイムリーな情報が得られるように、元となる情報源の日付～記事作成日付～データバンク掲載日付の間のタイムラグを短縮し、それら日付も一目でわかるように表示すべきと考えます。掲載後に変動があった情報については、その後の関連情報に容易にアクセスできるようにするなど、収録情報のメンテナンスも極めて重要と考えます。

(1-3) 検索機能の強化

検索の入口が複数（「世界地図（丸囲み 6 領域）」、「国別・地域別情報一覧」、「記事検索欄」、「Google カスタム検索（サイト内検索（全文検索）」）提供されていますが、その入口によってアクセスできる情報に違いが出ないようにしていただきたいです。また、同義の検索キーワード（たとえば、PPH と特許審査ハイウェイ）によって検索結果に違いが出ないようにしていただきたいです。キーワードの割り振りにも問題があると思われます。現状、検索キーワードを複数入力すると「and 条件」での絞り込みしかできません。漏れ防止のためには、「or 条件」も必要と考えます。データバンクに収録されている情報から必要な情報を抽出して活用できるようにするには、検索機能の強化は必須と考えます。

(2) 省庁横断的データベース構築

将来的には、必要な情報を省庁等横断して共有し、他の省庁等の情報源からも本新興国データに反映されるようにすると、本データバンクの利用価値や信頼性が飛躍的に向上して、海外知財リスク対応で頼りになるものと考えます。

理由

特許行政年次報告書によると、ここ数年のデータバンクの収録情報件数は二百余件／年。一方、データバンクに収録されている国・地域は、70 国・5 共同体に上ります。現状、国・地域による収録情報件数のばらつきが大きく、特定の国・地域の情報も掲載後の変化情報が必ずしも反映できていない例がみられます。年間の収録件数の大幅な増加が望まれますが、もう一つの方策として、他の情報源との連携（省庁等横断）が考えられます。新興国等の知財情報は、経済産業省関係だけでも、経済産業省・特許庁の Website やメールマガジン、JETRO（独立行政法人日本貿易振興機構）の Website「知的財産（保護）に関する情報」、JETRO 海外知的財産部のメールマガジンや IPG（海外における日系企業情報交換グループ）等にあり、法務省関係でも法務総合研究所国際協力部（ICD）の Website、国際協力部報（ICD NEWS）等多数

あります。特許庁や JETRO の情報は速報性がありますが、後日検索することが難しく、データバンクで容易に検索できると有用性が高まり、本来の趣旨にもかなうと考えられます。

9. 商標の早期審査制度の拡充

特許庁の努力により、商標審査の遅延が改善され、一次審査期間が約半年まで短縮されていることは、中小企業等を含めて出願人にとって大変好ましい状況です。このような中でも、より一層の早期審査の要望があり、多くのケースは、現行の制度下で早期審査の基準を満たして早期審査を受けることができますが、中には早期審査の基準を満たさず、早期審査を受けたくても受けられないケースがあります。

すなわち、現行制度における商標出願の早期審査の対象は、出願商標を既に使用していること（使用の準備を相当程度進めている場合を含む）が条件になります。しかし、以下のケースにおいては、この条件に合致しないものの、早期審査が必要なケースです。

たとえば、第三者が製造販売している商品を購入して自社ブランドで販売する場合、第三者と購入契約を締結してから販売開始までに数か月程度になることがあります。この場合、商標を決定してから販売開始までの期間が極めて短く、通常審査では審査結果の判明前に商品販売を開始せざるを得ません。また、「相当程度準備している状況」に至ってから早期審査を申請しても間に合いません。

そこで、このようなケースを救済するため、早期審査の対象の拡充を希望します。拡充に際しては、例えば、割増料金を支払うことで、早期審査の対象とすることも一案と考えます。

10. 意匠公報以外の引用意匠の閲覧について

意匠出願の審査において、第三者は登録意匠の引用意匠を、意匠公報以外の場合（多くは雑誌に掲載されている物品の写真など）、電子出願端末や J-PlatPat で閲覧することはできません。その理由は、引用意匠に係る物品の写真が著作権で保護されているからと聞いております。このため、第三者は、他の手段で引用意匠を確認せざるを得ず、場合によっては、INPIT に出向いて閲覧しなければならないこともあります。

日本の意匠制度は審査主義での登録制度を特徴としており、そのことが権利活用を容易にしていると言えます。そのメリットを向上させるためにも、引用意匠の閲覧を容易化する措置の実行（例えば著作権法第 30 条の 4 や同第 42 条などの改正）を含めて検討いただきたく存じます。

11. 特許庁ホームページ内の「お助けサイト」の改善について

(1) ユーザーの視点で行政サービスの改善に挑戦するデザイン経営プロジェクトから生まれ、2020 年 1 月に特許庁ホームページ内に開設された「お助けサイト」は、一人で頑張る知財担当者や初めて出願手続きした人などを対象に、出願後に特許庁から送付される拒絶理由通知書等にどう対応したらよいかを分かりやすく案内するという点で、良い取り組みと思います。

通知書を受け取った後の対応の流れ、通知書の見方、拒絶理由の解説、応答期限の確認、対応で使う書類の様式・サンプルひな形、書類の送付先等、対応に必要な情報が段階を踏んで「お助けサイト」にまとめられる点はユーザーにとって便利で評価できます。

しかし、実際に拒絶理由通知を受けた出願に対応するために、意見書・手続補正書のひな形を利用しようとすると、まだ戸惑いは解消されていません。拒絶理由には多くの種類がありますが、サンプルひな形で示されているのは、たとえば特許では進歩性違反のケースで一つの請求項に対する引用文献 2 件による例だけです。サンプルひな形に記載の例とは異なる拒絶理由を受けた場合、「お助けサイト」の対象者にはどうしたらよいか分かりません。拒絶理由の解説欄には、せっかく拒絶理由の種類・該当条文条項名・解説が一覧で示されているのですから、それぞれの拒絶理由に応じた代表的なサンプルひな形を拡充していただきたいです。

また、実際の拒絶理由通知には複数の拒絶理由の組合せ等もっと多様でいろいろなケースがあり、サンプルひな形での対応だけでは限界があると考えられますので、実例を参照できるようにするとよいと思います。

実際の拒絶理由通知書、意見書、手続補正書は J-PlatPat に収録されていますから、J-PlatPat に拒絶理由の種類や該当条文条項名で検索できる機能が追加されれば解決されます。

すぐには無理であれば、現状の J-PlatPat で閲覧できる経過情報の経過記録には拒絶理由条文コードが付記されていますので、まず拒絶理由条文コードで検索できるようにするだけでも助けになります。その際、実際に受けた拒絶理由は、どの拒絶理由条文コードに対応するのが「お助けサイト」の対象者にも

わかるように解説を加えるとよいと思います。たとえば、特許出願に対し、サポート要件（第36条第6項第1号）と進歩性（第29条第2項）に関する拒絶理由通知を受けた場合は、拒絶理由条文コードの27（第29条+第36条）で検索する、というようにすることが良いと思います。

このように、「お助けサイト」とJ-PlatPatを連携することにより、事例に触れ、登録または拒絶になったケースを参照しながら対応できるようになれば、「お助けサイト」の対象者の知財力が向上し、出願の品質向上につながり、国益にも適うものと考えます。

(2)「お助けサイト」のトップ画面には、「～通知を受け取った方へ～」と題して「拒絶理由通知」と「特許査定」が掲載されていますが、「拒絶査定」については項目として掲載されておりません。法律的には、特許査定を受けたときの対応だけでは不十分なので、拒絶査定を受けたときの対応はどうか、方針的なものでも良いので、これを掲載するべきと考えます。

12. 特許公報と特許公開公報における発明者名の掲載位置の変更

現在の日本の特許公報、特許公開公報では、権利者（出願人）名、代理人名、発明者名の順に掲載されます。これを、権利者（出願人）名、発明者名、代理人名の順に掲載するよう変更をお願い致します。

特許証に発明者を表記する意義は、発明者の「名誉権」を保証し、発明を創作した功績を公に称えるためとされます。これは国際条約でも定められた権利であり、発明者自身が特許証に氏名が記載される権利を持つことを意味します。権利者（出願人）としても、企業内での発明モチベーションの向上や特許活動の社内浸透につながる効果があり、ありがたく思います。

特許公報、特許公開公報に発明者を掲載する意義も、少なくとも権利者（出願人）である企業にとっては、特許証の場合と同じであり、企業が発明者を尊重する意識を高め、発明者のモチベーションを向上させることに、非常に大きな効果があると認めております。現在の掲載順ですと、複数の代理人名に押し出されて、発明者名が公報フロントページに掲載されず最終ページに掲載されることも多々あります。これでは発明者のモチベーション向上に水を差してしまいます。

日米欧中韓の中で、日本以外の特許公報、特許公開公報等では、国際機関で定めた INID コード順に従い、発明者名が代理人名よりも前に優先的に記載されます。つまらぬことですが、こんなところにその国の発明者を尊重する意識レベルが表象しているように映ってもいけないと思います。権利者（出願人）としての上記意向を尊重頂き、発明者名の掲載位置を代理人名の前に変更頂きますようお願い致します。

法人・団体名

39. 日本ジェネリック製薬協会

意見の分野

F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）

意見

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

意見：パブリックドメインを浸食しうる発明は、真に産業の発展に貢献するとは言い難いため、特許審査を厳格に行い、特許の質を維持していただきたい。

理由：・医薬分野において2009年に特許庁の審査基準が改訂されて以降、用法・用量特許の保護が強化されて、ある有効成分の効能に関して異なる用法・用量で別の作用効果を得られる場合、その用法・用量について新たな発明として特許が認められる例が増えている。しかし、そのような特許はパブリックドメインを浸食することも多く、またそのような性質から新規性・進歩性に疑義が生じて、無効審判により無効化される例が多く見受けられる。パブリックドメインを浸食しうる発明*1にかかる特許としては、既存の医薬品の一部の治療レジメンや一部の患者を特定するものが挙げられるが、パブリックドメインはそもそも何らの権利にも守られず、公共が自由に実施できるものであり、これを浸食するような発明が真に産業の発展に貢献するとは言い難い。本来特許が与えられるべき発明のみが適切に保護されるよう、特許審査を厳格に行い、特許の質を維持していただきたい。そうすることで、技術の保護と活用がバランスよく推進され、産業の発展につながるであろう。

・さらに医薬品業界の事情について掘り下げて述べるが、後発医薬品は先発医薬品企業の持つ数多くの特許を回避して設計され、厚生労働省の承認を受けて、国民に提供される。後発医薬品は先発医薬品よりも安価に提供され、毎年拡大する医療費の抑制に大きく貢献していることは言うまでもない。ここで、厚生労働省が後発医薬品及びバイオ後続品の承認審査にかかる医薬品特許の取扱いについて定めた通知*2によって、物質特許又は用途特許が存在する場合には、後発医薬品が承認されないこととなっているが、上

述したようなパブリックドメインを侵食しうる発明にかかる特許が問題になることがしばしば見受けられる。特許が無効であることを示す無効審決書、裁判判決文などがあれば、後発医薬品の承認が認められることもあるが、特許無効審判の手続きには相当の期間を要するため、後発医薬品の承認が遅延して、その分、医療費の抑制という公共の利益が損なわれる。このような事情を鑑みても、特許による保護は適切な範囲に限って行われるべきであり、パブリックドメインを侵食しうる特許を安易に認め、後の無効審判でその真偽を問うことは、結果的に公共の利益を損なうことにつながるの明白である。

・なお、医薬品業界において「特許の質」に対する懸念は国際的な問題である。国際ジェネリック・バイオシミラー医薬品協会（IGBA）が2025年1月に公表したレポート「Gaming the system*3」は、医薬品特許による市場独占の実態をまとめたものである。このレポートの67頁から72頁にわたって詳述されている「2. Patent Quality」のセクションから明らかなように、諸外国でも「特許の質」が問題視されている。上述したように、このような状況は日本においても例外ではなく、本国が「特許の質」を担保するための取り組みを国際的にリードしていくことが期待される。

・以上のとおり、本来特許が与えられるべき発明のみが適切に保護されるよう、厳格に審査し、特許の質を維持するべく施策を検討していただきたい。

*1 「パブリックドメインを侵食しうる発明」とは、公衆により利用可能となっている技術を含む発明を指す。

*2 「医療用後発医薬品及びバイオ後続品に関する医薬品医療機器等法上の承認審査及び薬価収載に係る医薬品特許の取扱いについて」（令和7年10月8日 医政産情企発1008第1号／医薬薬審発1008第5号）

*3 IGBA レポート 「Gaming the system」

https://igbamedicines.org/doc/IGBA_IP&Comp_Report-v20250123.pdf

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

意見：特許制度の本来の趣旨に反する制度利用（濫用）は抑制されるべきである。

理由：

・分割出願制度（特許法第44条）は、「公開の代償として一定期間独占権を付与するという特許制度の趣旨を踏まえ、特許出願に含まれる、発明の単一性の要件を満たさない発明等にもできるだけ保護の道を開くべきであることから、設けられたものである。」（「特許庁審査基準 第VI部 第1章 第1節 特許出願の分割の要件 1. 概要」より抜粋）とされている。しかしながら、権利延命のために無為な分割を繰り返す事例や、牽制目的で権利範囲を確定させないことを目的にするかのような分割出願の事例が見られる。権利範囲が不明瞭なままであることは、特許侵害回避を考える第三者からすると、不必要に幅広い技術的範囲を回避する必要に迫られることになる。本来、特許は登録されることにより権利が生じるものであるが、権利範囲を確定させないことにより、範囲を広く見せかけて、第三者による実施を阻むような分割出願の使い方は制度の趣旨に反すると考えられる。さらに、出願を特許庁に係属させた状態で維持し、競合他社が製品の販売を開始してその構成が明らかになった後に、その製品を捕捉するように権利化するという実務が特許戦術として用いられている。具体的なイ号を見据えて特許請求の範囲を補正する特許戦術が直ちに否定されるものではないが、審査請求期間が3年に限られている制度趣旨*4に鑑みれば、最初の出願から3年を過ぎてもなお特許庁への係属状態を維持するためだけに分割出願を繰り返すことは明らかに制度の濫用である。

・平成18年の特許法改正において、査定時に分割出願が可能となるとともに、「権利化時期を先延ばしすることのみを目的として、あるいは別の審査官により異なる判断がなされることを期待して、、、（中略）、、、同じ発明を繰り返し分割出願するといった分割出願制度の濫用がされているとの指摘がある。」*5として、そのような制度濫用の抑止策として、もとの特許出願等の審査において通知済みの拒絶理由がそのまま適用される場合には、最後の拒絶理由通知の場合と同様の補正制限が課されることとなった。しかしながら、その後も分割出願の濫用は必ずしも抑制されていないようである。当協会の調査では、分割出願を繰り返すことで出願日から20年近く経過してもなお権利範囲が確定していない事例も散見される。これらの権利範囲が確定しない特許出願があることで、後発企業は技術の利用を実質的に制限されている。

・以上より、権利範囲を確定させずに、競合他社を牽制する手段として分割出願制度が濫用されている実態は、改善が必要である。例えば、原出願日から一定期間までとする時期的制限や、分割回数の制限など、立法により一定の制限を設けることが一案である。

*4 出願審査の請求（特許法第48条の3）の逐条解説において、平成11年の一部改正前は、特許出願審査の請求期間を7年としていたが、長期間にわたり権利の動向が未確定であることにより、第三者は不当

に広い特許請求の範囲について設計変更を強いられる等の不利益を受けていたため、これらの弊害を除くべく審査請求期間を3年に短縮した旨が記載されている。

*5 特許庁資料 「分割制度の濫用防止」

https://www.jpo.go.jp/system/laws/rule/kaisetu/sangyozaisan/document/sangyou_zaisanhou/2-2.pdf

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

意見：損害賠償制度の更なる強化策は、日本のイノベーションを妨げるため反対である。

理由：・知的財産推進計画 2025 の重点施策の「2. 知的財産の「保護」 (3)産業財産権制度・運用の強化」において「損害賠償額の算定方法に係る 2019 年の特許法等改正について裁判例分析等により効果検証を行い、侵害抑止に向けた更なる対応の必要性を検討する」（「2025 年 6 月 3 日 知的財産推進計画 ～ IP トランスフォーメーション」 48 頁 10 行目以降）とされている。しかし、これ以上の損害賠償制度の強化は、資金力や係争対応能力が追いついていないスタートアップ企業や中小企業を委縮させる可能性が高く、知財の活用促進にはつながらない。

・特に医薬品業界では特許が市場を独占するための生命線である場合が多く、高額な損害賠償請求を伴う特許係争が生じやすいといえる。例えば先発医薬品（新薬）について、(1)で述べたようなパブリックドメインを浸食しうる発明にかかる特許が存在する場合、後発医薬品企業が当該特許は無効または非侵害であると考えて上市しても、その後に特許係争に発展することがある。もし損害賠償制度が強化されることになれば、後発医薬品企業が敗訴した際のリスクが高まることになり、係争を避けるために特許期間中の製造販売を断念し、その結果、後発医薬品の参入時期が遅れることが予想される。後発医薬品の参入は、医療費の抑制に大きな効果を発揮し、公共の利益に資するため、これを損なうような制度は導入すべきではない。

・それだけでなく、上述したように特許係争に伴うリスクが高まることで、後発医薬品企業が係争を避けるようになると、侵害・非侵害の判断を含めた判例が蓄積されないことで、その後も有効性や効力範囲に疑問がある同種の特許が、暗に有効と見なされ続けてしまうという不利益が生じうる。これは医薬品業界に限った問題ではなく、損害賠償制度の更なる強化は、健全な競争（自浄作用）を阻害し、不適切な権利保護を横行させることにつながりかねない。そうなれば、イノベーションを推進し、真に豊かな社会を創造することとは逆の結果を招くであろう。

・以上の理由から、損害賠償制度の更なる強化策の検討には反対する。

法人・団体名
40. 日本音楽家ユニオン
意見の分野
(A2) AI と知的財産権
意見
<p>1. 基本的な考え</p> <ul style="list-style-type: none"> ・当団体は、著作権隣接権を含めた権利者の財産権・人格権の尊重に立脚した AI 技術との共生と、それに伴う新たな表現の追求を基本スタンスとしています。 ・知的財産推進計画 2025 で掲げられた「法・技術・契約の相互補完」によるエコシステムの実現には強く賛同しますが、現状では「法」と「技術」による保護が不十分であり権利者が財産権を保護する手段が「契約」に過度に依存している点に強い懸念を抱いています。 <p>2. 適正な契約と対価還元の実現（P16 関連）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・フリーランスの実演家は、発注事業者との圧倒的なパワーバランスの差により、契約において十分な保護がなされない蓋然性があります。 ・フリーランス法や著作権法を踏まえ、音楽実演家に特化した契約ガイドラインやモデル条項の作成を文化庁等の関係機関と連携して推進することを求めます。 ・具体例として、デジタル時代においてストリーミング等の再生回数に基づいた報酬を適正に受け取れるよう、報酬算定根拠の契約書への明示を義務付けるべきです。算定根拠が不明確な状態では、フリーランス法がめざす取引の適正化は達成できません。 <p>3. 生成 AI と知的財産権の保護（P17 関連）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・現行の著作権法第 30 条の 4 は、その解釈が広範すぎるため、音楽家をはじめとする権利者に多大な不

利益をもたらしています。

- ・音楽のAI学習は単なるデータの統計的解析にとどまらず、実演家特有の歌唱法、音色の変化、リズムの揺らぎといった表現上の本質的特徴を抽出し、再現することを目的としています。これは「享受」を目的とした利用に他ならず、現行法の「非享受目的」の枠外として厳格に運用されるべきです。
- ・また、権利者の許諾なく大量の音楽データがAI学習に無償利用され、新たなコンテンツが生成されても、元の権利者に正当な対価が還元されない現状は極めて不公正です。
- ・さらに、海賊版サイト等からのAI学習は権利者の利益を不当に害するものであり、これを禁止できないガイドラインでは保護の実質が伴いません。知的財産推進計画 2026 では、基本方針である「権利保護とAI進歩の両輪」の実現に向け、早急に実行力のある対応を求めます。

4. 海賊版対策とAIの活用 (P34 関連)

- ・音楽分野の「海賊版対策連絡協議会」の活動をさらに活性化させ、著作権侵害の判断にAI技術を積極的に活用する等、技術的な対策を推進することを強く求めます。

5. クリエイターの環境整備と権利拡充 (P22, 104, 113 関連)

- ・創造人材の確保に向け、社会保障の拡充、ハラスメント対策、および安心安全な創造環境の整備を包括的にめざすべきです。
- ・録音物の利用に対する報酬請求権の範囲を、現行の「営利目的」から「伝達」へ拡大する方針に賛同します。
- ・デジタル化に対応した「レコード演奏・伝達権」の早期成立・施行に向け、世論および関係業界への理解促進に努めてください。
- ・多様な利用形態に対応した権利処理の普及や制度整備、収益最大化のための技術開発を継続して求めます。

法人・団体名
41. 日本商標協会 模倣対策部会
意見の分野
(B2) 海賊版・模倣品対策の強化
意見
<p>推進計画において、「海賊版・模倣品対策の強化」が盛り込まれ、模倣品関連は「◆際取締りの強化」等が挙げられているところ、近年は模倣品等を消費者に購入させる手段としてSNS上の広告が悪用され、被害を受ける消費者、権利者が絶えない状況から、「商標権等知的財産権侵害型SNS詐欺広告への対策強化」を追加することを強く要請します。</p> <p>具体的には、商標権等の権利侵害を伴った宣伝広告を行う詐欺広告がSNS上で出稿され、模倣品等を販売するWEBサイトへ誘導するケースが多発している。SNS広告は安価で拡散力が高いため、多くの消費者が詐欺広告を目にすることになる。本物と見分けられない程の詐欺広告も少なからず存在することから、消費者は本物と間違え、当該詐欺広告から誘導される販売サイトで模倣品等を購入してしまうことが多発している。加えて、模倣品ではなく権利侵害を伴わないノンブランド品が届くケースも非常に多く、推進計画に挙げられた◆際取締りの強化では防ぐことができない。</p> <p>また、詐欺広告は海外発日本国内向けであることが多く見受けられ、海外に所在する詐欺広告主に対して国内法の適用が現実的には非常に困難である。加えて、海賊版のように、国境を超えて広告主、サイト運営者、サーバー等が所在していること、SNSを介することで匿名性が非常に高いことから、広告主の特定が困難となっている。広告主を特定できたとしても、広告主が所在する諸外国は被害も権利侵害も発生地ではないため、当該国の法律で対応することが非常に難しい事案となっている。</p> <p>総務省からはプラットフォーム事業者へ対策が要請され、改善状況がモニタリングされているものの、著名人なりすまし投資詐欺広告と同様に本件商標権等知的財産権侵害型SNS詐欺広告の被害も絶えることがなく有意な改善が見受けられない。</p> <p>商標権等知的財産権侵害型SNS詐欺広告を解決するためには、個社の自助努力では限界があり、(1)詐欺広告を出稿させないためのSNSプラットフォーム事業者による対策、(2)その対策を強く義務付ける制度化(具体的かつ実効性のある罰則も含む)、(3)詐欺広告主が所在する諸外国での対策・規制強化の要請、(4)被害を防ぐための消費者啓発、等の対策を海賊版と同レベルで官民一体となって取り組むことが必要である。</p>

法人・団体名
42. 日本製薬工業協会 知的財産委員会
意見の分野
(A2) AI と知的財産権 (B3) 産業財産権制度・運用の強化 (C1) 産学連携による社会実装の推進 F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）
意見
<p>【(A2) AI と知的財産権】</p> <p>日本特許庁が中心となり、AI 利用発明等に関する審査基準やガイダンスのハーモナイゼーションを進めることを要望します。</p> <p>産業構造審議会 特許制度小委員会にて AI 利用発明等に関する特許性についての検討が進んでおり、今後は審査基準等の作成・更新といった具体的な議論が始まることが期待されています。そのような審査基準等の作成・更新といった具体的な議論を今後進めるにあたっては、技術水準などについて各産業界から十分な意見聴取をした上で、慎重なご検討をいただくようお願い致します。産業分野毎に AI 利用の目的や効果などが異なること、また各産業分野における AI 技術の進歩スピードも異なることが予想されますので、特定の産業分野に偏ったヒアリングにより上記具体的な議論を進めることが無いよう意見聴取を実施いただくことが重要と考えます。</p> <p>また、AI 利用発明の審査事例は各国で今後さらに増加することが予想されます。そこで、特許制度ユーザーによる権利化予測やそれに伴ったビジネス計画の立案容易化に資するため、例えば当該発明に関する記載要件の判断手法についての審査基準やガイダンスのハーモナイゼーションを進めていただくこと、ならびに各国審査の均質化のための活動を日本特許庁が中心となって進めていただくことを要望します。</p> <p>「知的財産推進計画 2025」の 1. 知的財産の「創造」、(2) AI と知的財産権（施策の方向性）(P. 21) において、意匠分野での AI の利活用の拡大を踏まえた意匠審査実務上の課題に関する検討が記載されています。日本における創作者の認定は、発明者の認定と比較し、より具体的な形状などの作出に現実に加担することが求められる場合もあり得ます（従前の意匠に係る部分とは異なる特徴的部分の完成に現実に関与することが必要とする裁判例もあり、発明者認定の特徴的部分の完成に創作的に寄与した者よりも、実施化の部分により重視される場合があります）。その場合、創作者が AI とされる可能性がより高まると考えられる点、また創作非容易性等の考え方の議論の方向性などに注視していきたいと考えています。</p> <p>【(B3) 産業財産権制度・運用の強化】</p> <p>日本において医薬品のデータ保護制度を法制化することを要望します。</p> <p>「知的財産推進計画 2025」の 2. 知的財産の「保護」、(3) 産業財産権制度・運用の強化、(現状と課題) <グローバル化への対応> (P. 43) において、医薬品データ保護の法制化について以下のように記載されました。</p> <p>「欧米等においては医薬品データ保護が法制化されているのに対し、日本においては医薬品データ保護を直接規定する法律はなく、再審査制度（医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律第 14 条の 4）が医薬品データ保護の役割を実質的に有している状況にある。医薬品データ保護制度が独立して存在しないために、制度に詳しくない者が日本には医薬品データ保護制度は存在しないと認識する恐れがあると指摘がなされている。このため、次期、医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律等の改正に係る議論に向けて、関係業界団体等において議論を集約するなど、医薬品データ保護制度を法制化する必要性について調査・分析をすることが求められる。」</p> <p>これを受けて、日本製薬工業協会は、その必要性について調査・分析を進めており、協会内で更に議論を深めています。また、関係業界団体 PhRMA(米国研究製薬工業協会)及び INTERPAT(知的財産保護を推進するためのグローバル製薬企業が参加する業界団体)と連携し、医薬品データ保護制度の法制化に向けて積極的に意見交換を行い、意見の集約に努めています。法制化の実現に向けて、「知的財産推進計画 2026」におきましては、(現状と課題)の記載だけでなく、(施策の方向性)として記載いただくことを要望します。</p> <p>日本では、再審査制度（医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律、第十四条の四）が、医薬品データ保護の役割も有しているとされていますが、医薬品データ保護を直接規定する法律はありません。従って、承認された医薬品の有効性と安全性の再確認を目的とする再審査制度は維持した上で、新たに医薬品データ保護を直接規定する法律を定め、医薬品データ保護制度を法制化すること</p>

が必要です。医薬品データ保護制度の法制化の必要性について、より詳しくは、下記の「知的財産推進計画 2025」の意見募集に提出した意見書に記載しているとおりです。

それらに加えて、今現在大きな問題となっているドラッグラグ・ロスに対応するためにも、医薬品データ保護制度の法制化は必要です。ドラッグラグ・ロスは既に大きな問題となっていますが、将来的に更に拡大する恐れが指摘されています。

PhRMA は、欧米で臨床第 3 相試験が行われている新薬候補 601 品目のうち、404 品目（約 70%）が日本で開発未着手の分析結果を公表し、ドラッグ・ロスが将来的に拡大すると予想しています。

日本製薬工業協会、PhRMA 及び EFPIA は、米トランプ政権の最恵国待遇（MFN）政策により、欧米と比較し新薬の価格が低い日本市場への上市を避ける動きが出ており、ドラッグラグ・ロスが拡大する恐れがあると指摘しています。

日本市場への上市が遅れるほど特許残存期間は短くなり、日本市場への上市を断念する企業が増える恐れがあります。しかしながら、特許期間が短いあるいは特許が存在しなくなる場合でも、医薬品データ保護制度により、新薬を開発した製薬会社は医薬品開発に投資した費用を回収するための一定期間を確保することができます。

以上のことに鑑みて、欧米及び韓国と同様に、日本における医薬品データ保護制度の法制化を要望します。医薬品データ保護が法制化されることで、日本において安定して医薬品を開発するインセンティブが高まることが期待できます。

知的財産推進計画 2025 へ提出した意見内容

医薬品データ保護（regulatory data protection）とは、新薬を開発した製薬会社が出した知的財産である臨床試験データを、新薬の承認後一定期間保護する制度です。医薬品データ保護制度の下では、新薬の承認後一定期間は当該臨床試験データに依拠した後発品の申請はできません（或いは、後発品は承認されません）。

新規モダリティのプラットフォーム技術や新薬の有効成分に係る特許出願から新薬の上市までには長期間を要します。また、スタートアップやベンチャーを含む外資系企業は、市場が大きい米欧での医薬品開発を優先し、日本での開発が遅れる場合があることから、特許の市場独占期間では研究開発に費やした投資の回収に不十分な場合が生じます。新規モダリティの革新的治療では、医薬品開発に加え新たな技術開発が必要であり、長期の研究開発と巨額の開発投資が求められます。新薬の開発に相当の時間がかかる中、特許期間が短いあるいは特許が存在しない場合でも、医薬品データ保護制度により、新薬を開発した製薬会社は医薬品開発に投資した費用を回収するための一定期間を確保することができます。

新薬の開発は、9～16 年の期間と数百億～1 千億円以上の投資が必要な上に、成功確率が低い極めてリスクの高いビジネスです。その成功確率は年々低下しており、20 年前 1/1.3 万候補品であったものが現在では 1/2.3 万候補品になっています（DATA BOOK 2024 日本製薬工業協会 DATABOOK2024_J_ALL.pdf）。このようなリスクの高い医薬品開発を継続して行うためには、投資した費用を回収することが必須であり、特許が存在しない場合であっても投資費用を一定期間回収できることを保証する医薬品データ保護は極めて重要な制度です。

TRIPS 協定、日英包括的経済連携協定や日 EU 経済連携協定において、臨床試験データを保護することが定められており（TRIPS 協定 第 39 条；日英包括的経済連携協定 第十四章 知的財産、第 B 節 知的財産に関する基準、第七款 営業秘密及び開示されていない試験データその他のデータ（第十四・四十一条及び第十四・四十二条）；日 EU 経済連携協定 第十四章 知的財産、第 B 節 知的財産に関する基準、第七款 営業秘密及び開示されていない試験データその他のデータ（第十四・三十六條及び第十四・三十七條））、欧米においては医薬品データ保護が法制化されています。

一方で日本では、医薬品データ保護を直接規定する法律はありません。再審査制度（医薬品、医療機器等の品質、有効性及び安全性の確保等に関する法律、第十四条の四）が、医薬品データ保護の役割も有しているとされていますが、再審査制度は臨床試験データの保護を明文化しているものではありません。そもそも、再審査制度の目的は承認された医薬品の有効性と安全性の再確認であり、医薬品データ保護の目的とは全く相違していることから、本来、医薬品データ保護制度は再審査制度とは別にして存在すべきものです。医薬品データ保護制度は、特許と同じく、医薬品開発において重要な基盤となる制度であります。現行のままですと、将来的に再審査制度が変更された場合には、医薬品データ保護に影響を及ぼす可能性が考えられます。再審査制度が医薬品データ保護の目的や役割を反映した形で恒久的に維持されるかについても保証されていません。また制度自体が法律として直接規定されていないことから、その詳細を誰も公平に負荷なく知り得る状態にもなっていません。

韓国では、日本と同様に医薬品データ保護制度がなく再審査制度が代用されていましたが、薬事法第 31 条の 6 及び医薬品等の安全に関する規則第 21 条の 2 として、医薬品データ保護制度を法制化しました

(2025年2月21日効力発生)。再審査制度の下での保護と同じ保護内容を薬事法に法制化した点で、私共は高く評価しております。

なお、Biotechnology Innovation Organization (BIO)は、日本における医薬品データ保護制度の未立法を含めた幾つかの課題を指摘し、スペシャル 301 条の優先監視国に日本を追加すべきとの意見書を米商通商代表部に提出しました (https://downloads.regulations.gov/USTR-2023-0014-0033/attachment_1.pdf)。幸い、本意見は、スペシャル 301 条の 2024 年度報告書には記載されませんでした。しかし、日本において医薬品データ保護制度が未立法であることは 301 条関税の賦課理由となる可能性があることを踏まえ、監視リストへの追加前に法令化するのが望ましいと考えます。

以上のことに鑑みて、欧米及び韓国と同様に、日本における医薬品データ保護制度の法制化を要望します。医薬品データ保護が法制化されることで、日本において安定して医薬品を開発するインセンティブが高まることが期待できます。

【(C1) 産学連携による社会実装の推進】

2023年3月に『産学協創の充実に向けた大学等の「知」の評価・産出のためのハンドブック（文科省・経産省）』（https://www.meti.go.jp/policy/innovation_corp/230329_handbook_.pdf）が公表され、産学協創（共同研究等）において大学等による「知」の貢献を従来よりも大きく評価・対価の算出に反映すべきことが推奨されました。当該ハンドブックの公表の前後のタイミングで多数の大学等が、産学協創にあたり知的貢献費といった名称で上記対価を請求することを公表等するとともに、実際の共同研究等にあたり上記対価の請求を始めるに至っています。

しかし、現状では、大学と企業間で十分な相互理解の形成がなされないままに上記対価の請求がなされているケースが生じております。具体的には、例えば、共同研究等の内容が考慮されずに大学から画一的な請求がなされているのではないかとと思われる事例、対価額の算定根拠について十分な説明がなされない事例、ならびに、企業から支払われた上記対価の用途について大学等によって十分な説明がなされない事例などです。

同ハンドブックでも記載されている通り、『産学協創（共同研究等）の対価は「需給関係」に基づいて価値付け（値付け）されることが望ましいため、個々の事業において、大学等と企業が、大学等が提供する「知」（知的財産・技術・データ・ノウハウ・学術的知見・経験等の無形資産を含む）や「サービス」、また産学協創で創出され得る「価値」を踏まえ、産学協創の対価をめぐって交渉を行うことが重要』との理解が大学等の側で進むよう、「知」の評価に関する請求状況等の実施状況、課題と対策等进行分析、整理し、必要とされる対策を検討するといった対応をいただくことを要望します。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

生物多様性条約（以下、CBD）の枠組みで、製薬産業の研究開発を阻害する恐れのある遺伝資源及びその配列情報のアクセスと利益配分（以下、ABS）についての国際的な議論が継続的に行われています。特に、最近問題となっている遺伝資源のデジタル配列情報（以下、DSI）のABSの仕組みについて、2024年にコロンビアのカリで開催されたCBD第16回締約国会議（COP16）において、DSIの多国間利益配分に関する大枠の仕組みが以下の内容で合意され、2026年アルメニアのエレバンで開催されるCOP17に向けて仕組みの運用開始を目指した諸検討が継続されています。

ア) 直接的または間接的な DSI の利用により利益を得るユーザーは、その規模に応じて、総利益または総売上の一部をグローバル基金（カリ基金）に拠出する。

イ) 次の 3 つのうち少なくとも 2 つを満たすユーザー（総資産:2,000 万米ドル、売上高:5,000 万米ドルまたは利益:500 万米ドル）は、利益の 1%または売上の 0.1%をカリ基金に拠出する。

ウ) このようなユーザーが属する可能性のあるセクターとして、製薬、食品、化粧品、育種、バイオテクノロジー、DSI を使用する機器等が挙げられる。

エ) しかし、本仕組みは、各国国内法の権利を損なわない。

これらのうちエ) に因り、各国は本枠組みの利益配分とは別に DSI に関して独自の利益配分を国内法で定めることができます。

これらは CBD 本来の趣旨を逸脱するものであり、研究開発のベースとなる DSI の使用を阻害し、利益の 1%または売上の 0.1%をカリ基金に拠出するとの甚大な経済的負担を課すことに加え、カリ基金に拠出してもなお各国国内法に基づく DSI に関する利益配分を多重に課されかねません。また、生物多様性の大きさを拠出金の配分額に反映させようとする動きが顕在化する中、自国の DSI を増やす目的で、DSI のコピー又は虚偽の DSI が作成され、そのような DSI が掲載されたデータベースの信頼性を損なう懸念が高まります。このように COP16 が大枠について合意した DSI の ABS は製薬産業の研究開発を阻害し、事業に甚大な経済的負担を課すだけでなく、科学技術の進歩に対する脅威となることは必至と考えられます。

本推進計画との関連で特に重要なのは、DSI の ABS の制度設計が、知的財産権の創出および適切な保護・活用に与える影響です。製薬産業における新薬研究開発は、膨大なリソースと長期間を要する知的財産集約型のプロセスであり、DSI に基づく研究開発活動が阻害されれば、特許出願、新薬創出、技術革新等の促進に大きな負の影響が生じます。また、多重かつ過大な利益配分義務が企業の事業戦略や投資判断を困難にし、知的財産の創造と技術移転の阻害となりかねません。これらは、本推進計画が掲げるイノベーションの促進や知的財産の有効活用に逆行する事態であるため、慎重な対応が求められます。

DSI の多国間利益配分の仕組みは、効率的、効果的であるとともに、法的確実性を有し、研究開発を阻害しない、企業に甚大な経済的負荷を課さない、多重な利益配分義務が生じる余地を残さない、データベースの信頼性を損なわない、データベースのオープンアクセスが確保されている、ユーザーが煩雑な手続や過大な負荷を課されることなく確実に遵守できる等、研究開発への負の影響を最小限にするよう、引き続き CBD 及び関連する国際的議論への適切な対応を要望します。

また、WHO では 2021 年 12 月の WHO 特別総会で将来のパンデミックに備えるためにパンデミック協定（以下、PA）の議論を始めることが決定され、2025 年 5 月の WHO 総会で PA が採択されました。現在、パンデミックに係る病原体とその配列情報のアクセスと利益配分の仕組み（以下、PABS）について議論されており、2026 年 5 月の次回 WHO 総会での合意を目指しています。COVID-19 ワクチン研究開発の例を見ても明らかなように迅速な治療薬・ワクチン等の研究開発並びに生産・供給には、病原体とその配列情報への迅速かつ円滑なアクセスが不可欠です。しかし、PABS の設計次第では、アクセスが複雑化・遅延するリスクがあります。さらに、過度な利益配分義務が課される場合、企業の研究開発意欲を削ぎ、結果として次期パンデミック対応を阻害する懸念があります。

こうした状況を踏まえ、病原体とその配列情報への迅速なアクセスを確保し、利益配分は企業の自主性、柔軟性、多様性等を尊重して研究開発意欲を損なわない仕組みにすることが重要です。過度な義務化や煩雑な手続きは、国際的なパンデミック対応のスピードを低下させるため、回避する必要があります。

PA においても、パンデミック対応に資する知的財産権の適切な保護と活用が、迅速なワクチンや治療薬の創出、技術開発、技術移転等の促進に不可欠であり、PABS が知的財産の創出と活用を妨げない設計となることが重要です。過度な義務化、煩雑な手続きや過大な利益配分は、知的財産を基盤とした製薬企業のイノベーション推進にも悪影響を及ぼすため、企業の自主性、円滑なアクセスと適正な利益配分を基本とした制度設計となるよう、国際的議論への適切な対応を要望します。

法人・団体名	
43. 日本弁理士会	
意見の分野	
(A1)	知財・無形資産への投資による価値創造
(A2)	AI と知的財産権
(A3)	創造人材の強化・ダイバーシティの実現
(B1)	技術流出の防止
(B2)	海賊版・模倣品対策の強化
(B3)	産業財産権制度・運用の強化
(B4)	地域における知財保護
(C1)	産学連携による社会実装の推進
(C2)	スタートアップ支援
(C3)	新たな国際標準戦略
(C4)	データ流通・利活用環境の整備
(E2)	コンテンツ戦略
意見	
【(A1) 知財・無形資産への投資による価値創造】 イノベーション拠点税制については、ガイドラインに記載のない事例が多く、そのギャップを受益者の企業が穴埋めする必要があり、制度利用の利便性をより向上させるべきと考える。また、自社実施に対するイノベーション拠点税制は、オープン&クローズ戦略のクローズ領域の知財の価値にフォーカスする制度となるので検討いただきたい。	
【(A2) AI と知的財産権】	

(1) 2025年6月4日に公布された、いわゆるAI法では、「世界で最もAIを開発・活用しやすい国」を目指すことを基本構想としており、AI利活用の加速的推進を一つの施策としている。AIの研究開発・活用における適正性確保の考え方、適正性確保のための基本方針もAI法には提示されているが、現実にはAIによるフェイク・コンテンツの生成など適正とは言えない例も多数存在している。特にAIによるフェイク・コンテンツは本物のコンテンツと見分けることが難しい。また、コンテンツを違法利用している者も散見される。AIの利活用について、より適正となるように周知、啓発を継続していただきたい。さらに、フェイク・コンテンツを学習した場合の悪影響は計り知れない。学習データの在り方についても検討をしていただきたい。

【(A2) AIと知的財産権】

(2) 肖像や声に限らず、生成AIによって新たに問題となり得る対象があれば、その対象と不競法との関係について、考え方の整理を行っていただきたい。

【(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現】

「知的財産推進計画2025」の以下の事項について2026年も継続していただきたい。

P.30<知財創造教育の推進>

知財創造教育の普及・実践を推進するために、「知財力開発校支援事業」を通じて、高校及び高等専門学校生徒・学生の知財の創造・保護・活用全般にわたる知財マインドの育成を広く支援する。(短期・中期)(特許庁)

【(B1) 技術流出の防止】

「知的財産推進計画2025」の内容の継続検討を希望する。

【(B2) 海賊版・模倣品対策の強化】

模倣品について、「知的財産推進計画2025」では、ECやフリマアプリ等により「インターネット上での模倣品被害が一層深刻化」していることに言及されている。しかし、近年、SNS等インターネット上に表示される広告において、権利者又は権利者から許諾を受けた者を装い、あたかも真正品を販売しているかのように告知し、ユーザーを個別の取引に誘導して模倣品販売を行う等の事案を誘発するような広告(誘導型詐欺広告)が急増している。

模倣品対策においては、SNS上の誘導型詐欺広告への対応が新たな重点課題となっている。特に、SNSプラットフォームによる広告審査・罰則の強化、政府とプラットフォーム事業者、権利者との連携による対策推進が急務となっている。そこで、「知的財産推進計画2026」の海賊版・模倣品対策の強化においては、SNS上の誘導型詐欺広告の被害が急増している現状を示し、当該被害への対策として、SNSプラットフォームによる広告審査・罰則の強化、政府とプラットフォーム事業者、権利者との連携による対策推進の必要性を明示的に盛り込んでいただきたい。

日本弁理士会においても、国際知的財産保護フォーラム(IIPPF)とともに、SNS上の誘導型詐欺広告問題に取り組んでいる。

【(B3) 産業財産権制度・運用の強化】

(1) ADRの活用について、そもそものADR自体の存在と優位性についての周知啓発活動の取組の強化を要望する。

ADRは訴訟に比較して低コスト、短期での紛争解決が可能であり、双方の合意のもと決着されるため、その利便性は非常に高い。

しかし、現状は訴訟に比較して、多くの企業においてADRの存在自体の認知がなく、ましてやその優位性については認知されていないことが多い。知的財産推進計画2025では「仲裁人材の育成や国内外における周知啓発活動等の更なる取組を推進する。」との記載はあるが、そもそも国内におけるADRの周知啓発活動が大きく不足している。当該記載では、「周知啓発活動」の客体が不明瞭であり、国内の企業に対する周知啓発活動を推進することを明確にし、周知啓発活動の取組を強調されることを望む。

(2) 意匠制度は国ごとに大きな相違があり、国際的な調和が十分に進んでいないのが現状である。国内ユーザーによる国内外の意匠権の取得及び活用の促進に向けた国際調和の推進という観点により、リヤド意匠条約への加入に関する検討が進められることを期待する。

(3) 医薬品開発において、用法・用量や併用療法（コンビネーションセラピー）などの「医薬用途発明」の保護は極めて重要である。また、開発に長期間を要するため「特許権の存続期間の延長登録制度」の適切な運用が不可欠である。これらの制度について、日米欧での制度間差異が企業のグローバル戦略の障壁とならないよう、用途発明の審査基準の明確化や、延長登録制度の運用の在り方について、イノベーションを阻害しない方向での検討・運用強化を引き続き進めていただきたい。

【(B4) 地域における知財保護】

地域資源を活用した新規事業においては、トラブル発生後の対処療法ではなく、事業構想や研究開発の初期段階から知財リスクや活用法を検討する体制が重要と考える。そのため、地域の事業立上げ期から知財専門人材がプロジェクトに密接に関与し、長期にわたり継続的・実践的に伴走できるマッチング支援の仕組みを強化すべきだと思料する。さらに、地域現場には6次産業化支援、輸出産地形成、スタートアップ支援、大学知財本部等の既存支援が分散しているため、本件走体制はそれらを束ねる「知財ハブ／横串機能」として設計し、二重行政や支援の取りこぼしを防ぐ形で整備することが望ましいと考える。

競争力の早期確立と、持続可能な地域産業の育成につなげるため、こうした取り組みが推進されることを期待する。

【(C1) 産学連携による社会実装の推進】

大学等の研究成果、例えば創薬・バイオ分野のシーズは、グローバル市場での展開が前提となる。しかし、大学側の予算制約により「日本出願のみ」あるいは「権利範囲が狭すぎる」状態で出願され、後のベンチャー設立や企業へのライセンス時に事業価値が損なわれている事例が依然として多く存在する。大学の研究段階から、将来のグローバル展開を見据えた外国出願費用の重点的支援や、事業化に耐えうる支援の枠組みを強化していただきたい。

【(C2) スタートアップ支援】

(1) 創薬ベンチャーは、製品上市までの期間が長く（死の谷が深い）、保有資産のほとんどが「特許」などの無形資産である。しかし、金融機関や投資家において、臨床試験前の早期段階にあるバイオ知財の価値評価が定着しているとは言い難い状況である。知財・無形資産ガバナンスガイドラインの考え方をベンチャー支援にも適用し、創薬ベンチャーの事業価値（パイプラインの特許価値）を適切に評価できるモデルの構築や、それを踏まえた資金供給・助成制度の拡充を推進していただきたい。

(2) 令和7年度より導入されたイノベーション拠点税制は、企業の研究開発意欲を高める重要な施策であるが、現状の制度設計（所得控除方式）では、先行投資型で赤字が続く創薬・ディープテック系スタートアップは、その恩恵を享受できない。バイオベンチャー等が創出した重要な知財から得られるライセンス収入等を、将来の黒字化以降まで繰り越して控除できる「控除枠の長期繰越制度」や、M&A時に買収側企業がその控除メリットを引き継げる「税制メリットの移転性(Transferability)」を検討いただきたい。これにより、スタートアップの資金調達力の強化や、大企業によるM&A（出口戦略）の活性化を促し、知財エコシステムの好循環を実現していただきたい。

【(C3) 新たな国際標準戦略】

これまで標準化に積極的ではなかった領域に対しても標準化の必要性が増加している。エコシステムの構築、オープン&クローズ戦略の遂行では標準化は重要な意味を持つと考える。どのように標準化を活用していくかを、企業のビジネス戦略に反映することの大切さの周知と、実行できる人材の育成を推進していただきたい。

【(C4) データ流通・利活用環境の整備】

(1) 個別化医療の進展に伴い、医療現場から得られるリアルワールドデータや遺伝情報の利活用が鍵となる。個人情報保護に配慮しつつも、産業界（特に創薬企業）がこれらのデータにアクセスし、研究開発に利用できるような医療データ基盤の整備と、そこから生み出された知財の取り扱いに関するルールを明確化を推進していただきたい。

(2) スマート農業の普及に伴い、農機メーカー等が収集・保有する「栽培データ」「生産ノウハウ」の権利帰属や利用条件が不明確であることが、生産現場の不信や導入停滞の要因となり得る。生産現場の意欲を削がず、適正なデータ流通環境を整備するため、既存の契約ガイドラインの周知徹底・実装強化に加え、生産者側が不利にならない公平なルールと利益還元の在り方を整理していただきたい。

特に、作目や産業構造によりデータの性質や取引慣行が異なることから、稲作・園芸・畜産・水産など業界別のモデル条項／モデル契約を整備し、現場で使える形に落とし込むことが、普及促進の観点で重要と考える。

また、「データも重要な知財である」という認識の下、生産者と事業者の双方が納得できる公正なデータ利活用のルール整備を期待する。

【(E2) コンテンツ戦略】

生成 AI 時代においては、コンテンツの二次利用・データセット利用・作風模倣など新しい利用形態が急拡大している。クリエイター保護と国際競争力の両立を図るため、デジタルアーカイブ整備、データセット利用指針、国際的なライセンスの標準化など、AI 時代のコンテンツ戦略にも積極的に取り組んでいただきたい。

法人・団体名

44. 万象森羅

意見の分野

- (A2) AI と知的財産権
- (A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現
- (E1) 新たなクールジャパン戦略の実装

F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）

意見

【(A2) AI と知的財産権】

生成 AI の急速な普及により、既存コンテンツやクリエイターの作品が、本人の知らないところで学習・模倣に利用されるケースが増えています。

AI 技術の進歩と知的財産権の保護を両立させるという方向性には賛同しますが、コンテンツ分野の現場から見ると、次の点が不十分だと感じています。

- (1) どの作品・データが学習に使われたのかを、権利者・クリエイターが自ら確認できる「透明性」の仕組み
- (2) 学習利用や生成物の商用利用に対し、個人クリエイターや中小事業者でも実務的に利用可能な、標準的ライセンスモデルと対価分配のルール
- (3) 画風・作風の「集中学習」による、事実上のスタイル窃取への対応方針

ただし、技術的・法的制約を踏まえると、すべてを個々の作品単位のライセンスと対価分配だけで解決するのは現実的ではありません。

そこで、透明性・ライセンス整備に加えて、「AI の成長の果実を社会全体で分かち合う」ための仕組みとして、次のような制度を検討していただきたいと考えます。

- 生成 AI 共創基金（仮称）の創設
- ◆ 生成 AI 事業者の国内売上や利用料の一定割合を、毎年拠出対象とすること
- ◆ その資金を「新時代のクリエイター育成」と「創作環境整備」に特化した基金として運用すること
- ◆ 運営主体には、権利者団体・クリエイターコミュニティ・利用者代表などを幅広く参画させ、透明性の高いガバナンスを確保すること

具体的な用途としては、例えば以下のようなものを想定しています。

- ◆ 若手・地方在住クリエイターへの起業支援、奨学金、小規模助成
- ◆ 著作権・契約・税務・海外展開・AI リテラシー等に関する教育プログラムの整備
- ◆ 地域発のクリエイターコミュニティや小規模イベントへの支援（創作の継続母数を増やすための基盤整備）

生成 AI は、既存コンテンツやクリエイターの蓄積の上に成り立つ技術です。その恩恵の一部を、次世代の創作を支える土台づくりに還元することは、公平性の観点だけでなく、日本のコンテンツ産業の持続的な競争力強化のためにも重要だと考えます。

つきましては、

1. 生成 AI 事業者に対する学習データの説明責任・開示の枠組み
2. 個人クリエイターにも利用可能な標準ライセンス・契約指針の整備
3. それらを補完し、AI の成果を社会に還元する「生成 AI 共創基金（仮称）」のような制度の検討

の三点を、「AI と知的財産権」に関する施策の柱として明記いただくよう要望いたします。

【(A3) 創造人材の強化・ダイバーシティの実現】

計画 2025 では、「創造人材の強化・ダイバーシティの実現」が、知的財産の「創造」の柱の一つとして掲げられています。◆

しかし現場感覚として、具体施策は企業内の高度人材や一部のスタークリエイターを主な対象とするものが中心であり、同人・インディーを含む多数の個人クリエイターの実態が十分には反映されていません。

日本には、世界的に見ても特異なほど大量の個人クリエイターが存在し、その多くが副業・フリーランス・同人活動として創作を続けています。この「裾野」の厚みこそが、長期的には日本の知的資本・コンテンツ競争力を支えていると考えます。

そこで、創造人材施策において、以下の点の明記を要望します。

- (1) 少数の選抜型支援だけでなく、「活動人口」と「継続年数」を増やすための裾野拡大型施策
 - 著作権・契約・税務・国際取引・AI リテラシー等、個人クリエイターが最低限知っておくべき基礎リテラシーを、オンライン中心で学べる仕組み
- (2) 地方在住クリエイターや子育て・介護と両立するクリエイターへの、オンライン完結型の学習・相談窓口
- (3) KPI として、コンテンツ輸出額だけでなく、
 - 「一定収入を得ている個人クリエイター数」
 - 「創作活動の継続年数の中央値」
 など、人材の厚みを測る指標を導入すること

さらに、A2において提案したような**「生成 AI 共創基金（仮称）」**のような仕組みが導入される場合には、その財源の一部を、上記のような裾野拡大型の創造人材施策に安定的に充当できるよう、制度設計の段階から位置付けていただきたいと思います。

生成 AI に代表される技術の急速な進展の中で、「少数のスター」と「大多数の裾野」の格差が決定的になる前に、裾野全体の持続性を確保することが、日本発コンテンツの競争力維持に不可欠だと考えます。

【(E1) 新たなクールジャパン戦略の実装】

「コンテンツと地方創生の好循環プラン」において、大企業 IP や大型イベント中心の発想だけでなく、「個人クリエイターエコノミー」の海外展開を明確に位置付けることを提案します。

現在、Vtuber、X 発の人気コンテンツ（例：『ちいかわ』や「猫に転生したおじさん」的な日常発コンテンツ）、同人発 IP など、多数の個人クリエイターがオンライン上では海外ファンを獲得しています。一方で、実際に海外のアニメ・漫画ファンイベントへ出展し、ファンと直接つながれている日本人個人クリエイターはごく少数に留まっています。

当方も年間十数本、海外イベントに出展していますが、同様の活動を行う日本人クリエイターはほとんど見かけません。渡航費・滞在費・出展料・物流に加え、ビザや入国手続きの不確実性が大きな参入障壁となっているためです。これは、日本発コンテンツの裾野が海外に広がる機会を、自ら狭めている状況だと考えます。

そこで、「コンテンツと地方創生の好循環プラン」および新たなクールジャパン戦略の中に、以下の施策

を盛り込むことを要望します。

1. 個人・小規模クリエイター向け海外展開支援スキームの創設

オンライン上で一定の海外ファン・実績を持つ個人クリエイター等を対象に、

- 海外イベントへの出展料・渡航費の一部助成

- 日本パビリオン／共同ブース形式での「クリエイター紹介枠」の設置

などを行い、「日本人個人クリエイターが海外イベントに当たり前に参加できる環境」を整えること。

2. ビザ・税務・物流に関するワンストップ情報支援

海外イベント参加時のビザ要件、物販に伴う税務・通関、決済手段等について、個人クリエイターでも利用しやすいガイドや相談窓口を整備すること。

3. 個人クリエイターエコノミーをクールジャパンの指標に組み込むこと

輸出額や大手 IP だけでなく、

- 海外売上や海外ファンを有する日本人個人クリエイター数

- 海外イベントに出展した個人・小規模サークル数

などを KPI として設定し、「個人クリエイターの海外展開」を戦略の中核の一つと位置付けること。

なお、A2で提案した**生成 AI 共創基金（仮称）**等の仕組みが導入される場合には、その一部を上記のような個人クリエイターの海外展開支援・実証事業の財源として活用できるよう、制度設計の段階から接続しておくことを提案します。

これにより、地方・個人発の多様なコンテンツが、オンラインだけでなくリアルの間でも世界とつながり、日本発コンテンツの厚みと持続性を高められると考えます。

【F. その他（「知的財産推進計画 2026」に新たに盛り込むべき施策等）】

知的財産推進計画では「コンテンツ産業」「クリエイティブ産業」が重視されていますが、統計・制度上の主語は企業や大規模 IP になりがちで、Vtuber、X 発・同人発 IP などを含む個人クリエイターエコノミーの実態が十分に把握されていません。

その結果、AI・著作権・クールジャパン・税制等の議論において、日常的に創作・発信を続ける個人クリエイターの視点が、政策形成プロセスにほとんど反映されていない状況があります。

そこで、以下の施策を提案します。

1. クリエイターエコノミーの実態調査・データ基盤の整備

Vtuber、SNS 発コンテンツ作者、同人サークル等を含む個人クリエイターを対象とした全国的なパネル調査を実施し、収入構造・活動継続年数・海外展開状況などを継続的に把握すること。

2. 政策決定プロセスへのクリエイター代表の恒常的参加

AI・著作権・コンテンツ戦略等を検討する会議体に、企業・権利者団体だけでなく、インディー／同人などの個人クリエイターコミュニティから選出された代表者枠を恒常的に設けること。オンライン参加や任期制を前提とし、多様な属性の創作者が交替で関われる設計とすること。

3. クリエイター向け説明・意見募集の仕組み整備

重要な制度改正に際し、専門家向け資料だけでなく、個人クリエイターにも理解しやすい要約・オンライン説明会・夜間や週末の意見交換機会を用意すること。

また、A2で提案した**生成 AI 共創基金（仮称）**のような枠組みが導入される場合、その運営ガバナンスにおいても、企業・権利者だけでなく個人クリエイター代表の参加を義務付けることを要望します。クリエイターエコノミーを「統計にも政策プロセスにも現れない存在」のままにせず、きちんと可視化し、意思決定に参加させることが、日本の知的財産戦略の実効性を高める鍵になると考えます。